



NEDERLANDS KAMPIOENSCHAP
SUDOKU EN PUZZELEN
2021

ZATERDAG 29 MEI 2021

INSTRUCTIEBOEK

ORTEC
OPTIMIZE YOUR WORLD

Voorwoord

Beste leden van WCPN, beste medewerkers van Ortec,

Welkom bij het officiële **Nederlands Kampioenschap Sudoku en Puzzelen 2021**. Het kampioenschap wordt georganiseerd door de Nederlandse puzzelvereniging **WCPN** in samenwerking met **ORTEC**, 's werelds grootste leverancier van wiskundige optimalisatiesoftware en advanced analytics. Anders dan voorgaande jaren vindt het kampioenschap dit jaar – om bekende redenen – online plaats.

In dit instructieboek treffen jullie alle benodigde informatie over het kampioenschap, waaronder het programma, de regels en voorbeelden van alle sudoku's en puzzels met hun oplossingen. Bij alle sudoku's en puzzels wordt ook de waarde van de puzzels in punten vermeld, zodat jullie vooraf al kunnen beslissen welke puzzels je wil gaan oplossen.

Wij wensen jullie veel plezier met de voorbereiding en veel success tijdens het kampioenschap.

Namens WCPN,

Richard Stolk (06 - 26 33 30 93)
Saskia Benedictus (06 - 25 08 33 64)
René Gilhuijs (06 - 48 42 61 35)

P.S. Het bestuur wil graag de puzzelmakers bedanken voor het leveren van de NK-puzzels; Bram de Laat, Arvid Baars, Saskia Benedictus en Richard Stolk; dank jullie wel! Het is een mooie diverse collectie geworden!

Wij willen ook graag Anke Eendebak bedanken voor haar ondersteuning op ICT-gebied. Haar expertise heeft enorm geholpen bij het mogelijk maken van het online houden van deze kampioenschappen!

Inhoudsopgave

Voorwoord	p. 2
Inhoudsopgave	p. 2
Programma zaterdag 29 mei	p. 3
<i>(inclusief tijdschema en tijdstippen chatsessies)</i>	p. 3
Puzzel- en puntenoverzicht	p. 4
Reglementen	p. 5
<i>(inclusief instructie voor het insturen van de oplossingen)</i>	p. 6
Instructie voor het opstellen van de oplosregels	p. 6
Voorbeeldpuzzels NK Sudoku	p. 9
Voorbeeldpuzzels NK Puzzelen	p. 15

Programma zaterdag 29 mei

Tijdschema gedurende de dag: *)

Ronde:		starttijd	eindtijd
Sudoku – ronde 1	(30 min)	9:30	10:00
Sudoku – ronde 2	(60 min)	10:30	11:30
---pauze---			
Puzzel – ronde 1	(30 min)	13:30	14:00
Puzzel – ronde 2	(60 min)	14:30	15:30

*) Let op! Dit is het tijdschema van de **officiële Nederlandse kampioenschappen**, waar alleen leden van WCPN en werknemers van ORTEC kunnen deelnemen, en waarvoor ook prijzen worden uitgereikt.

Er is ook een **OPEN Championship**, waaraan (internationaal) door alle anderen kunnen worden deelgenomen, maar deze doen buiten mededinging van de prijzen mee. Tijdstippen daarvan worden weergegeven in het ENGELSTALIGE IB (Instruction Booklet), en wijken af van deze!

Chatsessies

Het bestuur organiseert gedurende de dag ook twee **chatsessies** via Google-Meet. Een uitnodiging voor deze twee meets zal worden verstuurd naar het e-mailadres dat je hebt opgegeven bij de aanmelding.

De sessies zijn tijdens de lunchpauze (na afloop van het NK Sudoku) en direct na afloop van het dagprogramma (na afloop van het NK Puzzelen).

Chatsessies:

lunchchat: 12:30 uur tot 13:00 uur

apres-pzzl-chat: 15:30 uur tot 16:30 uur

We hopen velen van jullie daar informeel te kunnen ontmoeten!

Puzzel- en puntenoverzicht

Hieronder volgen alle sudoku- en puzzel-types die in het kampioenschap voor gaan komen, met de bijbehorende punten per puzzel.

OVERZICHT NK SUDOKU 2021

Ronde	Puzzel	Punten
ronde 1	A. Classic	40
Klassiekers	B. Classic	72
	C. Diaagnoaal	48
	D. Niet opeenvolgend	60
	E. Windoku	80
	30 minuten	300
ronde 2	A. XV	46
Diversen	B. Next to nine	46
	C. Search nine	61
	D. 1-5-9	77
	E. Mathrax	79
	F. Serbian Frame	82
	G. Groter dan Kropki	103
	H. Boter-Kaas-Eieren	106
	60 minuten	600

OVERZICHT NK PUZZELEN 2021

Ronde	Puzzel	Punten
ronde 1	A. Tentje-Boompje	19
'n half uur puur avontuur	B. Letterraam	22
	C. Nurikabe	42
	D. Nabije Sterrenslag	41
	E. Flats - Plus	58
	F. Cijferlink	13
	G. Japans Vierkant	43
	H. Penta - Twist	62
	30 minuten	300
ronde 2	A. Kamertje Verhuren	30
vier kwartier plezier	B. Fillomino	40
	C. Pentomino - Gebieden	62
	D. Heyawacky	63
	E. Blackout Domino	76
	F. Cave	59
	G. Magneten	66
	H. Hidato - Gaten	65
	I. Slang	78
	J. Buren - Flats	61
	60 minuten	600

Let op: Ben je eerder klaar dan de aangegeven tijden (30 minuten voor de eerste rondes, 60 minuten voor de tweede rondes), dan krijg je **10 bonuspunten** per volle minuut dat je eerder hebt ingeleverd. De tijdstippen van ontvangst van je formulier zijn hiertoe leidend.

Let nogmaals goed op de tijdstippen! Voor mededingen voor de prijzen moet je het tijdschema aanhouden dat in DIT instructieboekje gegeven is (op p. 3).

Wie kunnen er meedoen?

Iedereen kan deelnemen aan het Nederlands kampioenschap Sudoku & Puzzelen 2021. Alleen leden van de Nederlandse puzzelvereniging WCPN kunnen worden opgenomen in de officiële uitslag van het kampioenschap. Vermeld daarom bij het insturen van het online antwoordformulier je eigen naam (geen alias). Er zal een afzonderlijk klassement zijn voor medewerkers van ORTEC.

Etiquette

Wij gaan ervan uit dat iedereen de puzzels individueel oplost zonder gebruik te maken van hulpmiddelen, zoals rekenmachines, solvers, etc. en zonder contact te hebben over de puzzels met andere personen. Bij een online wedstrijd kunnen we de deelnemers hierop vanzelfsprekend niet controleren. Wij gaan daarom mede in het belang van de andere deelnemers aan het kampioenschap uit van de sportiviteit van een ieder om op een faire, eerlijke manier aan het kampioenschap deel te nemen. Mocht de organisatie desalniettemin op enigerlei wijze constateren dat er door een deelnemer toch is vals gespeeld dan behoudt de organisatie zich het recht voor om de betreffende persoon uit de uitslag te verwijderen.

Uitslag

Per kampioenschap worden er drie prijzen uitgereikt aan de personen die als 1e, 2e en 3e eindigen. De einduitslag wordt bepaald door de resultaten van de twee ronden bij elkaar op te tellen. Degene die na twee ronden in totaal de meeste punten heeft behaald is de winnaar van het kampioenschap. In het geval van een gelijkspel wint degene die zijn oplossingen sneller heeft ingezonden van de degene die zijn oplossingen langzamer heeft ingezonden. Per volle minuut dat je eerder hebt ingeleverd krijg je 10 bonuspunten.

Puzzels printen

Puzzels worden toegestuurd per mail per ronde op 5 seconden vóór de start van een ronde. Je moet ze zelf printen. Zorg dus dat je printer klaar staat om dit te doen.

(tip: begin al vast te puzzelen na het printen van de eerste pagina 😊, of los de puzzels digitaal op als je een tablet hebt!)

Oplossingen retourneren aan WCPN

Op de dag van het NK komt er om 9:00 uur op de homepage van WCPN (www.WCPN.nl) een link te staan naar de NK-pagina. Daar vind je alle antwoordformulieren voor de verschillende ronden. Vul tijdig per ronde je gegevens en de antwoorden in en houd daarbij de volgende spelregels in acht:

- Voor het opmaken van de ranglijsten willen we weten wat je **status** is: lid van WCPN, via Ortec of Overig.
- Gebruik exact **dezelfde naam** en e-mail-adres per ronde, anders kunnen we je scores niet bij elkaar optellen.
- Zorg dat je de **juiste karakters** (cijfers, letters en symbolen) overneemt in de oplosregel! Check hiervoor het volgende hoofdstukje over hoe je de oplosregels moet opstellen.

Reglementen

- Je kunt het webformulier meerdere keren per ronde insturen, maar elke keer als je dat gedaan hebt wordt alles wat je hebt ingevuld gewist. Het handigste kun je dus in **één keer** alle antwoorden **per ronde** insturen. Voor de bepaling van het resultaat telt het laatste formulier dat je hebt ingevuld. Ook al staan daar antwoorden niet in die je eerder wel hebt ingestuurd. Het is administratief niet te doen om verschillende formulieren allemaal in behandeling te nemen.
- Zorg dat je **op tijd** je formulier terugstuurt. Er is een timer zichtbaar op de website, zodat je goed in de gaten kunt houden hoeveel tijd je nog hebt. Inzendingen die te laat ontvangen zijn, worden niet in behandeling genomen. Let wel op dat je de goede timer in de gaten houdt; voor onofficiële deelname is er een aparte timer! (voor het OPEN dutch championship, zonder mededingen voor prijzen).
- Je ontvangt op het opgegeven mail-adres een **afschrift** van de door jou ingevulde oplossingen.

In geval van **echte paniek** (gerelateerd aan het NK) mag je één van ons bellen of appen. Hieronder nogmaals onze telefoonnummers:

Richard: 06 - 26 33 30 93

Saskia: 06 - 25 08 33 64

René: 06 - 48 42 61 35

Opstellen oplosregels

➔ Voor elke Sudoku en elke Puzzel moet je **twee opgeloste rijen** toesturen in het oplossings-formulier. De rijen waar het om gaat staan aangegeven met een oranje pijl. Ook staat er in het antwoordformulier nogmaals om welke rijen het gaat per puzzel.

Hieronder zal worden toegelicht hoe je de oplosregels bij alle puzzels tot stand moet brengen.

Voor **sudoku's** betekent dit gewoon het overnemen van de negen cijfers in de aangegeven rij:

Sudoku

2	9	8	7	5	1	6	4	3
---	---	---	---	---	---	---	---	---

De oplosregels moeten in het formulier worden getypt **zónder toevoeging van spaties**.

In het geval van deze sudoku wordt dit dus: 298751643

Let er op dat bij de Sudoku - Next to Nine het vakje met de aanwijzing dus NIET mee doet.

Voor sommige puzzels zijn er **lege of zwarte vakjes**. Deze moeten vervangen worden door een liggend streepje:

Zwart vakje / Leeg vakje



Opstellen oplosregels







Voor alle **cijfer- of letter-plaats-puzzels** geldt al het bovengenoemde: cijfers of letters in de vakjes waar die staan, en een liggend streepje in lege vakjes:

1-B	Letterraam	D	E	C	B	A	-	-				
1-E	Flats Plus	7	4	1	6	2	5	3				
1-F	Cijferlink	1	2	4	7	7	7	7	8	5	3	
1-G	Japans Vierkant	4	-	5	7	3	-	-	-			
2-B	Fillomino	7	3	2	9	9	7	3	5	5	8	
2-E	Blackout Domino	3	3	3	-	4	-	1	1	2	2	
2-H	Hidato Gaten	11	5	6	43	42	40	21	22	23		
2-J	Buren Flats	1	3	3	2	1	2	1	3	2	1	3

Let ook op het volgende:

- Bij Cijferlink geldt dat er in elk vakje van de oplosregel dat cijfer staat dat er bij de lijn hoort die door dat vakje gaat.
- Bij Fillomino geldt dat er in elk vakje van de oplosregel dat cijfer staat dat in dat vetomrand gebied staat.
- Bij Blackout Domino zijn er soms vakjes die buiten de puzzel vallen, maar waarna de puzzel weer doorgaat op die rij. Die vakje gelden óók als leeg of zwart vakje, en daar komt dus ook een streepje! Zoals bij het vakje tussen de 4 en de 1 in het voorbeeld. Daarom hier in **bold** aangegeven.
- Bij Hidato Gaten zijn er ook getallen van meerdere cijfers (zoals 42). Deze moeten allemaal worden ingevoerd.
- Bij Buren Flats moeten ook de cijfers buiten het 9x9-gebied worden ingevoerd, die in feite de aanwijzing zijn voor het 9x9-gebied. Er zijn dus 11 cijfers per rij nodig voor één oplosregel.

Voor **object-plaats-puzzels** geldt dat je een bepaalde letter moet intypen voor een bepaald object.

1-A	Tentje Boompje		T	<i>T van Tent</i>
			O	<i>letter O, niet cijfer 0</i>
1-G	Nabije Sterrenslag		O	<i>letter O, niet cijfer 0</i>
2-B	Slang		S	<i>S van Slang / Snake</i>
2-G	Magneten		P	<i>P van PLUS</i>
			M	<i>M van MIN dus NIET liggend streepje!</i>

Opstellen oplosregels

Bij **Pentomino-puzzels** geldt dat er voor iedere pentomino een letter is die de vorm van de pentomino weergeeft. Als er een pentomino in een vakje voorkomt, moet je deze letter in de oplosregel invullen:

1-H	Penta Twist													
2-C	Pentomino Gebieden	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%; height: 30px;"> <tr> <td style="text-align: center;">F</td> <td style="text-align: center;">I</td> <td style="text-align: center;">L</td> <td style="text-align: center;">N</td> <td style="text-align: center;">P</td> <td style="text-align: center;">T</td> <td style="text-align: center;">U</td> <td style="text-align: center;">V</td> <td style="text-align: center;">W</td> <td style="text-align: center;">X</td> <td style="text-align: center;">Y</td> <td style="text-align: center;">Z</td> </tr> </table>	F	I	L	N	P	T	U	V	W	X	Y	Z
F	I	L	N	P	T	U	V	W	X	Y	Z			

Voor **rondweg-puzzels** geldt dat moet aangeven of het vakje binnen (I van IN) of buiten (O van OUT) de rondweg ligt:

2-A	Kamertje verhuren	I	in	<i>letter I, niet cijfer 1</i>
2-F	Cave	O	out	<i>letter O, niet cijfer 0</i>

Voor **vakjes-kleur-puzzels** geldt dat moet aangeven of het vakje zwart (B van BLACK) is of leeg (liggend streepje: -):

1-C	Nurikabe	-	-	B	-	B	B	B	B	B	-
2-D	Heyawacky	-	B	-	-	B	-	-	-	B	-