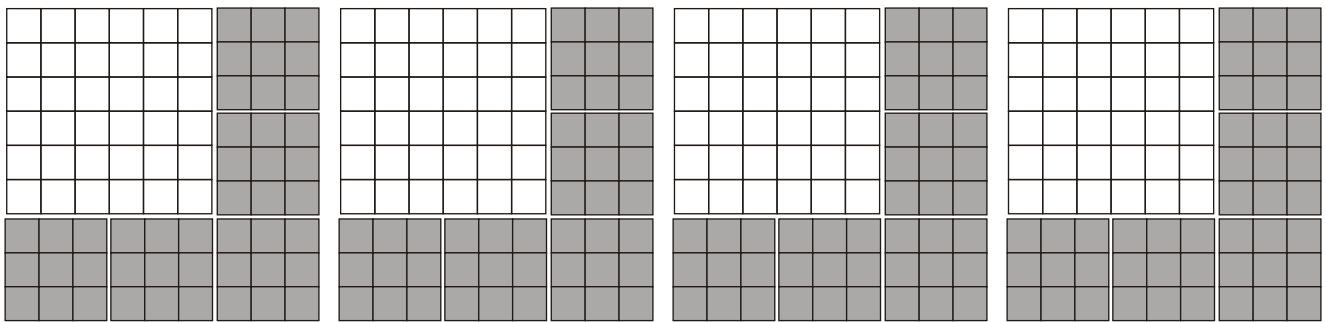


LOGIČKE SLAGALICE

Finalni zadaci podijeljeni su u dva dijela bazirana na istoj ideji: iz svake od četiri mreže dimenzija 9x9 izrezano je po pet kvadrata dimenzija 3x3 polja (vidi shemu dolje!). Zadaća rješavača je da najprije rekonstruira zadatke, a potom ih i riješi.

1. DIO: U ovom dijelu valja složiti i riješiti četiri kampa, a u njemu se natječe 5 najboljih rješavača prije finala. Pobjednik natjecanja prije finala ima 10 minuta prednosti u odnosu na petoplasiranog, a u odnosu na ostale proporcionalno ostvarenim bodovima. Tri rješavača koji prvi riješe korektno sva 4 zadatka ulaze u drugi dio natjecanja. U slučaju da netko preda pogrešno rješenje kažnjava se sa 2 minute. Ovaj dio traje najduže 75 minuta. Ukoliko u zadanom vremenu nemamo trojicu sudionika drugog dijela, oni se utvrđuju na temelju broja točno riješenih zadataka (1. kriterij), odnosno plasmana prije finala (2. kriterij).

2. DIO: U ovom se dijelu rješavaju četiri različita zadatka: zmija, radar, pentomino i brodovlje. U ovaj dio natjecanja nijedan natjecatelj ne ulazi s vremenskom prednošću. U slučaju pogrešno predanog rješenja također se primjenjuje kazna od 2 minute. Natjecanje završava kada jedan od natjecatelja riješi točno sva 4 zadatka. Drugi dio natjecanja traje najduže 45 minuta. Ako nitko ne riješi u tom vremenu sva 4 zadatka plasman se utvrđuje na temelju istih kriterija kao i u 1. dijelu.



1. DIO

KAMP

Vlasniku kampa kvaliteta usluge je najvažnija: svakom kamperu jamči njegovo vlastito stablo. Svaki šator smještava se neposredno uz stablo, ali nikako ne dijagonalno od njega. Svaki kamper ima i veliki slobodan prostor: niti jedan šator se ne smije dodirivati s drugim šatorom, pa čak ni dijagonalno. Nađite točan položaj svih šatora u svakom od ova četiri kampa, ako se zna da je svaki od njih u cijelosti popunjen. Brojevi izvan sheme kampa pokazuju koliko je šatora smješteno u odgovarajućem retku ili stupcu. Brojevi u mreži određuju koliko je susjednih polja (vodoravno, okomito i dijagonalno) popunjeno šatorima. U polje s brojem nije moguće smjestiti šator.

Napomena: u svakom od ova četiri kampa je točno **15** šatora!

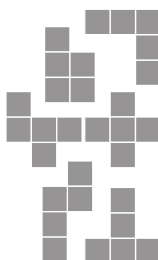
2. DIO

ZMIJA

Morska zmija (dugačka "30 metara") pokazuje svoju glavu (1) i rep (30) i leži skrivena ispod površine vode. Brojevi izvan mreže govore koliko je polja ispunjeno u odgovarajućem retku (stupcu) tijekom zmijske. Zmija samu sebe nigdje ne dodiruje. Odredite položaj tijela zmijske ako brojevi u mreži određuju koliko je susjednih polja (vodoravno, okomito i dijagonalno) popunjeno dijelovima tijela zmijske. Polje s neosjenčanim brojem nije sastavni dio njezina tijela.

PENTOMINO

Smjestite zadana pentomina u mrežu tako da se međusobno ne dodiruju, čak ni dijagonalno. Zrcaljenje i rotiranje je dozvoljeno. Brojevi uz mrežu govore koliko je dijelova pentomina u pripadnom retku (stupcu). Brojevi u mreži određuju koliko je susjednih polja (vodoravno, okomito i dijagonalno) popunjeno dijelovima pentomina. Polje s brojem nije sastavni dio nekog pentomina.



RADAR

Mreža sadrži i nekoliko oblaka koji se protežu u dužinu susjednih kvadratića i najmanje su veličine 2x2 polja. Oblaci se ne dodiruju, čak ni dijagonalno. Brojevi van mreže govore koliko se dijelova oblaka nalazi u pripadnom retku (stupcu). Brojevi u mreži određuju koliko je susjednih polja (vodoravno, okomito i dijagonalno) popunjeno dijelovima oblaka. Polje s brojem nije sastavni dio oblaka.

BRODOVLJE

Ispunite mrežu u danim shemama brodova. Brojevi uz mrežu određuju koliko ima popunjenih polja u odgovarajućem retku (stupcu). Niti jedan brod se ne dodiruje s drugim, čak ni dijagonalno. Brojevi u mreži određuju koliko je susjednih polja (vodoravno, okomito i dijagonalno) popunjeno dijelovima brodova. Polje s brojem nije sastavni dio nekog broda.

