

**REGULAMIN**  
**XXXVII TURNIEJU KOMPOZYCJI KRZYŻÓWKI**  
**zorganizowanego przez redakcję „Rozrywki”**  
**w Toruniu, 8 października 2011 r.**

**CZĘŚĆ ORGANIZACYJNA**

1. Zadaniem uczestnika turnieju jest ułożenie sześciu krzyżówek według niniejszego regulaminu.
2. Turniej składa się z sześciu rund. W każdej z nich zawodnik układa jedną krzyżówkę.
3. Czas trwania każdej rundy wynosi 40 minut. Zawodnik może oddać swoją pracę przed upływem tego czasu, jednak już bez możliwości jej ponownego otrzymania.
4. Dozwolonymi źródłami są „Nowy słownik ortograficzny PWN” i „Wielki słownik ortograficzny PWN” (wydanie 2003 i następne) – wszystkie pod redakcją E. Polańskiego. Każdy uczestnik turnieju ma prawo korzystać z tych źródeł. Wszystkie wyrazy układanych przez zawodników krzyżówek muszą się bezwarunkowo znajdować, jako samodzielne hasła, co najmniej w jednym z wymienionych źródeł. Umieszczenie w krzyżówce wyrazu niewystępującego w żadnym z tych źródeł spowoduje potraktowanie jej jako niekompletnej.
5. Użyte w krzyżówkach wyrazy muszą być rzeczownikami w mianowniku, przy czym wolno użyć ich tylko w takiej liczbie (pojedynczej lub mnogiej), w jakiej podano je tłustym drukiem. Dany wyraz może wystąpić w jednej krzyżówce tylko raz, nawet gdyby słownik notował osobne homonimowe znaczenia (np. *karo*) lub pisownię małą i wielką literą (np. *toyota* i *Toyota*). W przypadku wyrazów z apostrofem (np. *O'Hara*), wyrazów z wykrzyknikiem (np. *CorelDRAW!*) oraz wyrazów pisanych z łącznikiem (np. *e-mail*, *ONZ-owiec*) – w diagramie pomija się znaki nieliterowe. W przypadku dwóch wytłuszczonych wyrazów powiązanych odсылaczem „zobacz” lub spójnikiem „albo” można użyć tylko jednego z nich.

Dopuszcza się również wyrazy, przy których widnieje dopisek „ndm” (np. *toto*) oraz wyrazy z „niepolskim” ć („c” z kreseczką w serbskim), ó („o” z kreseczką w węgierskim, hiszpańskim), ś („s” z kreseczką w hinduskim) – np. *Karadzić*, *Jókai*, *Śiwa*; dopuszcza się również ich krzyżowanie z wyrazami zawierającymi polskie litery: ć, ó, ś.

W krzyżówkach wolno ponadto używać rzeczowników odczasownikowych zakończonych na *-nie* lub *-cie*, np.: *pisanie*, *zaszycie* – nawet jeśli słownik ortograficzny tej formy nie notuje. Wówczas warunkiem uznania rzeczownika za prawidłowy jest występowanie w słowniku stosownej formy bezokolicznika, a zatem w przypadku wyrazu *pisanie* – bezokolicznika *pisać*, *zaszycie* – *zaszyć*. Dopuszcza się jedynie rzeczowniki pochodzące od bezokoliczników niezwrrotnych, czyli występujących bez zaimka *się* – stąd np. nie wolno użyć wyrazu *zagapienie*, ponieważ słownik ortograficzny notuje tylko formę zwrotną *zagapić się*. Podstawę do sprawdzania poprawności gramatycznej tworzonych wyrazów stanowi „Uniwersalny słownik języka polskiego” i ewentualnie inne słowniki dostępne komisji.

Nie można natomiast stosować:

- wyrazów z dopiskiem „tylko w wyrażeniu”, np. *ciup*, tylko w wyr.: *buzia w ciup*,
- skrótów i skrótowców, po których w nawiasach okrągłych po znaku „=” podano rozwinięcie, np. *OIOM* (= oddział intensywnej opieki medycznej),
- wyrazów z literami niewystępującymi w polskim alfabetcie (np. *Dürer*, *Buñuel*, *Ångström*, *Malmö*, *Ceaușescu*, *Cortázar*, *Lumière*, *tournée*, *ragoût*, *curaçao*), z wyjątkiem liter łacińskich: *q*, *v*, *x*,
- haseł co najmniej dwuwyrazowych ani wyrazów, z których te hasła się składają, np. *turkuć podjadek*.

W innych przypadkach podstawę do sprawdzenia przez jury, czy dany wyraz jest rzeczownikiem, stanowi 3-tomowy „Słownik języka polskiego” pod red. M. Szymczaka, „Inny słownik języka polskiego PWN” pod red. M. Bańki, „Uniwersalny słownik języka polskiego PWN” pod red. S. Dubisza i ewentualnie inne słowniki dostępne komisji.

**6.** Za krzyżówkę niekompletną (nieukończoną, oddaną na innym arkuszu, oddaną po upływie czasu, ukończoną z błędem lub z wyrazem niewystępującym w żadnym z dozwolonych źródeł) zawodnik otrzymuje zero punktów.

**7.** Nieułożenie przez zawodnika kompletnej krzyżówki w którejś rundzie (rundach) nie powoduje wykluczenia go z turnieju.

**8.** Za ułożenie krzyżówki w każdej rundzie uczestnik otrzymuje określoną liczbę punktów zgodną z regulaminem. Wyniki punktowe każdej rundy zostają przeliczone na punkty unifikacyjne zgodnie z tabelą unifikacyjną. O ostatecznej lokacie w całym turnieju decyduje suma punktów unifikacyjnych zdobytych w pięciu rundach, nie uwzględnia się rundy z najniższą liczbą punktów unifikacyjnych. W przypadku remisu (jednakowa suma punktów unifikacyjnych) o wyższej lokacie zawodnika decyduje większa liczba lepszych punktowo wyników rund. Wyników nie porównuje się w obrębie poszczególnych rund, lecz rozpatruje się ich zbiory – np. zestaw punktów unifikacyjnych: 100, 50, 50, 50, 50 oznacza zajęcie wyższego miejsca niż zestaw 50, 50, 50, 75, 75. W sytuacji braku rozstrzygnięcia według tego kryterium, miejsca przyznaje się *ex aequo*.

**9.** Zawodnikowi w trakcie rundy nie wolno opuszczać swojego miejsca startowego ani sali turniejowej, palić papierosów, kontaktować się z innymi zawodnikami ani korzystać z innych źródeł i przedmiotów pomocniczych (telefonów komórkowych, własnych notatek, laptopów itp.) ułatwiających układanie zadań. Karą za takie zachowanie jest uznanie krzyżówki za niekompletną, a w dalszej kolejności dyskwalifikacja uczestnika turnieju.

**10.** W turnieju prowadzona jest klasyfikacja indywidualna i drużynowa. W klasyfikacji drużynowej uwzględnia się wyłącznie 3- i 2-osobowe zespoły klubowe (nie tworzy się zespołów mieszanych) zgłoszone przed rozpoczęciem pierwszej rundy. W przypadku zgłoszenia przez jeden klub kilku zespołów, tylko ostatni może tworzyć dwóch zawodników, pozostałe muszą występować w pełnych, 3-osobowych składach.

**11.** W sprawach nieujętych w niniejszym Regulaminie decyduje komisja turniejowa.

Warszawa, październik 2011

Redakcja „Rozrywki”

## **RUNDA PIERWSZA**

Każdy uczestnik turnieju otrzymuje taki sam diagram krzyżówki. Należy ułożyć krzyżówkę, w której można odczytać rzędami jak najwięcej kolejnych liter składających się na hasło:

**KMIEĆ, BY CHLEB MIEĆ, PEŁŁ, ŻAŁ I MEŁŁ.**

Taki ciąg liter musi się zaczynać literą K i nie można w nim opuścić żadnej litery. Uczestnik otrzymuje tyle punktów, ile liter liczy odczytany ciąg, np. 10 punktów za ciąg KMIEĆBYCHL (maksymalnie 28 punktów).

## **RUNDA DRUGA**

Każdy uczestnik turnieju otrzymuje taki sam diagram krzyżówki. Należy ułożyć krzyżówkę, w której, zaczynając od pól z kropką, da się odczytać wężykiem co najwyżej trzy jak najdłuższe punktowane wyrazy (nie krótsze niż 4-literowe i inne niż wyrazy krzyżówki). Z kratki do kratki można przechodzić tylko poziomo i pionowo (także wspak). Nie można wracać do kratki, z której wykorzystano literę, a punktowane wyrazy nie mogą się krzyżować ani nakładać na siebie. Uczestnik otrzymuje tyle punktów, ile liter liczą punktowane wyrazy.

## **RUNDA TRZECIA**

Każdy uczestnik turnieju otrzymuje taką samą kratownicę o wymiarach  $13 \times 11$  kratek z kilkoma czarnymi polami oraz wpisanymi literami składającymi się na wyraz LABIRYNT. Należy ułożyć krzyżówkę z czarnymi polami, stanowiącą jedną, nierozłączną całość, tzn. taką, w której z dowolnego pola z literą, poruszając się poziomo i/lub pionowo, można dotrzeć do wszystkich pozostałych pól z literami. Nie można przemieszczać ani ujawnionych liter, ani czarnych pól. Wszystkie ujawnione litery muszą się zawierać w krzyżówce. Każdy wyraz musi liczyć co najmniej 5 liter. Za każdą literę występującą na skrzyżowaniu uczestnik otrzymuje jeden punkt.

## **RUNDA CZWARTA**

Każdy uczestnik turnieju otrzymuje taki sam diagram krzyżówki z wpisanymi literami składającymi się na wyraz TORUŃ (każda z nich dwukrotnie). Należy ułożyć krzyżówkę z jak największą liczbą liter A. Za każdą taką literę uczestnik otrzymuje jeden punkt.

## **RUNDA PIĄTA**

Każdy uczestnik turnieju otrzymuje taki sam diagram krzyżówki z literami przy kolumnach. Należy ułożyć krzyżówkę z jak największą liczbą liter A w pierwszej kolumnie, liter B w drugiej kolumnie, C w trzeciej itd. Za każdą z takich liter uczestnik otrzymuje jeden punkt.

## **RUNDA SZÓSTA**

Każdy uczestnik turnieju otrzymuje taką samą kratownicę o wymiarach  $16 \times 14$  krater oraz zestaw 20 wyrazów. Należy ułożyć krzyżówkę z czarnymi polami, składającą się z co najwyżej 20 wyrazów, w których występują podane słowa (jak w szkotce, np. stok – stokrotka, arystokracja, Wostok). Uwaga: każde z podanych słów może się znaleźć tylko w jednym wyrazie. Krzyżówka musi stanowić jedną, nierozłączną całość, tzn. taką, w której z dowolnego pola z literą, poruszając się poziomo i/lub pionowo, można dotrzeć do wszystkich pozostałych pól z literami. Za każde skrzyżowanie uczestnik otrzymuje jeden punkt.

## PUNKTACJA UNIFIKACYJNA

W celu uzyskania wspólnego mianownika wyników punktowych poszczególnych rund stosuje się punktację unifikacyjną. Zdobywca największej liczby punktów w danej rundzie otrzymuje równowartość w punktach unifikacyjnych, wynoszącą 100 (sto) punktów unifikacyjnych. Zdobywcy kolejnych punktacji otrzymują odpowiednią liczbę punktów unifikacyjnych, stanowiącą procent od najlepszego wyniku, a obliczoną według wzoru

$$P_u = (X_n / X_{max}) \times 100$$

gdzie:

$P_u$  = liczba punktów unifikacyjnych uzyskanych przez danego uczestnika rundy,

$X_n$  = liczba punktów uzyskanych przez danego uczestnika za zadanie w danej rundzie,

$X_{max}$  = liczba punktów uzyskanych przez zwycięzcę za zadanie w danej rundzie.

Ułamki dziesiętne zaokrągla się do liczb naturalnych zgodnie z zasadami arytmetycznymi.