

## REGULAMIN

### 44. TURNIEJU KOMPOZYCJI KRZYŻÓWKI zorganizowanego przez redakcję „Rozrywki” w Krakowie 27 października 2018 r.

#### CZĘŚĆ ORGANIZACYJNA

1. Turniej kompozycji składa się z sześciu rund. W każdej rundzie zadaniem uczestnika jest ułożenie krzyżówki na otrzymanym arkuszu, zgodnie z podanymi poleceniami.

2. Czas trwania każdej z rund wynosi 40 minut.

3. Wszystkie wyrazy użyte w danej krzyżówce muszą się bezwarunkowo znajdować jako samodzielne hasła w co najmniej jednym z następujących źródeł: „Nowy słownik ortograficzny PWN” lub „Wielki słownik ortograficzny PWN” – wyd. z roku 2003 i późniejsze. Podczas turnieju uczestnicy mogą swobodnie korzystać z tych słowników, jednak wyłącznie w wersji książkowej.

4. Użyte w krzyżówkach wyrazy muszą być rzeczownikami w mianowniku, przy czym wolno ich użyć 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* (kolor w kartach) i *karo* (dekolt), lub pisownię małą i wielką literą, np. *łuszcz* i *Thuszcz*. Dopuszczalne są wyrazy zawierające znaki nieliterowe: apostrof (np. w wyrazie *O'Hara*), łącznik (*e-mail*, *ONZ-owiec*), kropkę (*T.Love*), wykrzyknik (*Viva!*) lub pytajnik (*Ako-go?*). W diagramie znaki nieliterowe należy pominąć. W przypadku dwóch wytłuszczonych wyrazów powiązanych odsyłaczem „zobacz” lub spójnikiem „albo” można użyć tylko jednego z nich.

Dopuszcza się również wyrazy, przy których widnieje dopisek „ndm” (np. *toto*) oraz wyrazy z „niepolską” literą *ć* („c” z kreseczką w serbskim, w hinduskim), *ó* („o” z kreseczką w węgierskim, hiszpańskim), *ś* („s” z kreseczką w hinduskim), np. *Karadzić*, *Jókai*, *Śiwa*; dozwolone jest 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. wyraz *zagapienie* jest niedozwolony, 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 wyrażeniu: *buzia w ciup*, oraz „tylko w zwrocie”, np. *kryska*, tylko w zwrocie: *przyszła kryska na Matyska*;

- skrótów i skrótowców, po których w nawiasach okrągłych po znaku „=” podano rozwinięcie, np. *OIOM* (= oddział intensywnej opieki medycznej);
- haseł dwuwyrzowych i dłuższych ani wyrazów, z których hasła te się składają, np. *turkuć podjadek*;
- wyrazów z literami niewystępującymi w polskim alfabecie, np. *Ångström*, *Buñuel*, *Ceaușescu*, *Cortázar*, *curaçao*, *Dürer*, *Lumière*, *Malmö*, *ragoût*, *tournée*. Wolno jednak używać wyrazów z literami łacińskimi: *q*, *v*, *x*.

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

**5.** Zawodnik może oddać komisji swój arkusz z krzyżówką przed upływem regulaminowego czasu, jednak bez możliwości ponownego otrzymania go i nanoszenia poprawek.

**6.** Za ułożoną krzyżówkę uczestnik otrzymuje określoną liczbę punktów. Wyniki punktowe każdej rundy zostają przeliczone na punkty unifikacyjne, zgodnie z tabelą unifikacyjną. O ostatecznej lokacie w całym turnieju decyduje suma punktów unifikacyjnych zdobytych przez danego uczestnika w jego wszystkich sześciu rundach. 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, 50 oznacza zajęcie wyższego miejsca niż zestaw 50, 50, 50, 50, 75, 75.

**7.** Za ułożenie krzyżówki niezgodnej z poleceniem lub zawierającej wyraz (wyrazy) spoza dozwolonych źródeł słownikowych bądź w przypadku oddania arkusza po upływie regulaminowego czasu zawodnik otrzymuje w danej rundzie zero punktów. Zerowy wynik w którejś rundzie (rundach) nie powoduje wykluczenia zawodnika z turnieju.

**8.** 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. Wobec takiego przypadku komisja turniejowa może przyznać w danej rundzie zero punktów, a w dalszej kolejności – zadecydować o dyskwalifikacji.

**9.** 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.

**10.** W sprawach nieujętych w niniejszym Regulaminie decyzje podejmuje komisja turniejowa.

## **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: Z PAKA NA PAK SFRUWA BAK: BZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZ... Taki ciąg liter musi zaczynać się pierwszą literą hasła i nie można opuścić w nim żadnej litery. Uczestnik otrzymuje tyle punktów, ile liter liczy odczytany fragment.

## **RUNDA DRUGA**

Każdy uczestnik turnieju otrzymuje taką samą kratownicę o wymiarach  $20 \times 14$  kratek z dwoma czarnymi polami i z ujawnionym wyrazem RZECZPOSPOLITA. Należy ułożyć krzyżówkę z czarnymi polami, w której każdy wyraz (z wyjątkiem ujawnionego) zawiera słowo RAZ (np. „razowiec”), DWA („Broadway”), TRZY („strzyżyk”) lub STO („stocznia”) i składa się z co najmniej 5 liter. Krzyżówka musi stanowić jedną, nierozłączną całość, tzn. taką, w której – poruszając się poziomo i/lub pionowo – można dotrzeć z dowolnego pola literowego do wszystkich pozostałych pól z literami. Za każdą literę na skrzyżowaniu uczestnik otrzymuje jeden punkt.

## **RUNDA TRZECIA**

Każdy uczestnik turnieju otrzymuje taki sam diagram krzyżówki z literą przypisaną do każdego parzystego rzędu i do każdej nieparzystej kolumny. Litery te składają się kolejno na słowa AGORA i INTELEKT. Należy ułożyć krzyżówkę z jak największą liczbą liter A w drugim rzędzie, liter G w czwartym itd. oraz z jak największą liczbą liter I w pierwszej kolumnie, liter N w trzeciej itd. Za każdą z takich liter występującą w poszczególnych rzędach i kolumnach uczestnik otrzymuje jeden punkt.

## **RUNDA CZWARTA**

Każdy uczestnik turnieju otrzymuje taką samą kratownicę o wymiarach  $16 \times 16$  kratek oraz taki sam zestaw 30 grup 4-literowych. Należy ułożyć krzyżówkę z czarnymi polami, w której każdy wyraz zawiera inną podaną grupę liter i składa się z co najmniej 5 liter. Krzyżówka musi stanowić jedną, nierozłączną całość, tzn. taką, w której – poruszając się poziomo i/lub pionowo – można dotrzeć z dowolnego pola literowego do wszystkich pozostałych pól z literami. Za każdą literę na skrzyżowaniu uczestnik otrzymuje jeden punkt.

## **RUNDA PIĄTA**

Każdy uczestnik turnieju otrzymuje taki sam diagram krzyżówki. Należy ułożyć krzyżówkę z jak największą liczbą wyrazów zaczynających się od samogłoski: E, I, O, Ó, U lub Y, np. „yeti”, „obiad”. Za każdy z takich wyrazów uczestnik otrzymuje jeden punkt.

## **RUNDA SZÓSTA**

Każdy uczestnik turnieju otrzymuje taką samą kratownicę o wymiarach  $16 \times 12$  kratek. Należy ułożyć krzyżówkę-szyfr z czarnymi polami, wykorzystując wszystkie litery hasła: NIE OD RAZU KRAKÓW ZBUDOWANO. Taka krzyżówka będzie składała się z 24 liter, a dana litera występowała tyle razy, ile razy występuje w hasle. Wszystkie wyrazy muszą być co najmniej 4-literowe. Krzyżówka musi stanowić jedną, nierozłączną całość, tzn. taką, w której – poruszając się poziomo i/lub pionowo – można dotrzeć z dowolnego pola literowego do wszystkich pozostałych pól z literami. Za każdą literę na skrzyżowaniu 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.