



Anleitung für die Online-Qualifikation

1. Standard-Sudoku 6x6	5 Punkte
2. Standard-Sudoku 6x6	5 Punkte
3. Standard-Sudoku 6x6	10 Punkte
4. Diagonal-Sudoku 6x6	10 Punkte
5. Diagonal-Sudoku 6x6	10 Punkte
6. No-Touch-Sudoku 6x6	10 Punkte
7. Search-6-Sudoku 6x6	10 Punkte
8. Killer-Sudoku 6x6	10 Punkte
9. Thermometer-Sudoku 6x6	10 Punkte
10. Pünktchen-Sudoku 6x6	15 Punkte
11. Arrow-Sudoku 6x6	20 Punkte
12. Killer-Sudoku 6x6	20 Punkte
13. Standard-Sudoku 9x9	25 Punkte
14. Search-9-Sudoku 9x9	45 Punkte
15. Thermometer-Sudoku 9x9	45 Punkte
<hr/>	
	250 Punkte

Willkommen zur Online-Qualifikation zur 10. Deutschen Jugend Sudoku Meisterschaft!

Diese Anleitung enthält alle Informationen, die Du zur Vorbereitung benötigst.

Austragungsmodus:

Die Qualifikation findet am 7.März 2026 auf der Internetseite des Ausrichters der Deutschen Jugend Sudoku Meisterschaft 2025, dem Verein Logic Masters Deutschland e.V., statt:

<https://logic-masters.de/DJSM/2026/>

Alle interessierten Teilnehmer erhalten rechtzeitig die Möglichkeit, eine passwortverschlüsselte PDF-Datei mit den zu lösenden Rätseln herunterzuladen.

Der Wettbewerb ist offen von 10:00 Uhr bis 22:00 Uhr. Innerhalb dieses Zeitfensters kann die Rätselzeit von 60 Minuten individuell geplant werden. Um 22:00 Uhr endet jedoch automatisch auch die Rätselzeit, so dass man bei einem Startzeitpunkt nach 21:00 Uhr keine vollen 60 Minuten mehr zur Verfügung hat.

Zu Beginn der individuellen Rätselzeit wird das Passwort der PDF-Datei angezeigt. Innerhalb der selbst gewählten Rätselzeit können Lösungscodes auf der Wettbewerbsseite eingetragen und abgeschickt werden.

Wenn Du noch an keinem Wettbewerb auf der Logic Masters Website teilgenommen hast, so empfehlen wir, einen Testwettbewerb durchzuführen, um mit dem Handling vertraut zu werden (<https://logic-masters.de/DJSM/Training/uebung.php>).

Du bist noch nicht registriert? Hol dies kostenfrei unter <https://logic-masters.de/registrieren.php> nach!

Für jedes Rätsel besteht der Lösungscode aus zwei Zeilen des Rätsels, die mit Pfeilen markiert sind (siehe Beispielrätsel Nr. 6 in der Anleitung). Sämtliche Ziffern dieser Zeilen sind im Ergebnisformular einzutragen, auch eventuell vorhandene Vorgabenziffern; zunächst die obere Zeile von links nach rechts, danach die untere Zeile von links nach rechts. Der Lösungscode besteht somit für jedes Rätsel aus entweder 12 oder 18 Ziffern. (Zwecks Übersichtlichkeit kannst Du die Zeilen bei der Eingabe durch Komma oder Leerzeichen trennen, dies hat auf die Korrektheit der Lösung keinen Einfluss).

Offensichtliche Falscheingaben mit der falschen notwendigen Anzahl von Ziffern oder fehlerhaften Zeichen und Ziffern innerhalb einer Zeile werden angezeigt und können ohne Nachteil verbessert werden. Hüte Dich vor Falscheingaben – nichts ist ärgerlicher, als bei einem an sich korrekt gelösten Rätsel einen fehlerhaften Lösungscode abzugeben.

In der Regel geben nicht vorhandene oder falsche Lösungscode null Punkte für das jeweilige Rätsel. Die Schiedsrichter behalten sich vor, Punkte oder Teilpunkte für Falscheingaben zu werten. Minuspunkte für falsche Lösungen gibt es nicht.

Während Deine Zeit läuft, können die Lösungseingaben und eventuelle Fehler natürlich jederzeit korrigiert werden. Nach Ablauf der jeweiligen individuellen Rätselzeit werden keine Lösungen mehr akzeptiert.

Für weitere Informationen verweisen wir auf das Logic Masters Forum <https://forum.logic-masters.de>. Dort können Verständnisfragen zu den Rätseln gestellt und bereits im Vorfeld geklärt werden.

Als Teilnehmer der Meisterschaft erklärst Du Dich durch Deine Teilnahme damit einverstanden, dass Namen von Teilnehmern veröffentlicht werden und zu diesem Zweck an die Presse weitergegeben werden dürfen.

Beim Online-Turnier kann grundsätzlich jeder mitmachen. Für die DJSM 2026 können sich aber nur Jugendliche qualifizieren, die am 19.04.2006 oder später geboren sind und eine deutsche Staatsbürgerschaft besitzen oder einen festen Wohnsitz in Deutschland haben.

Qualifikation:

Für jedes Rätsel gibt es bei korrekter Lösung die über dem Rätsel vermerkte Punktzahl. Bei Punktgleichheit entscheidet die Lösungszeit über die Platzierung. Es qualifizieren sich mindestens die 7 Teilnehmer mit der höchsten Gesamtpunktzahl für die Endrunde in Paderborn. Die Schiedsrichter behalten sich vor, mehr Teilnehmer für die DJSM zuzulassen. Für Personen, die nicht zur Endrunde fahren können oder möchten, rücken die nächsten auf der Rangliste nach.

Zugelassene Hilfsmittel:

Du musst die Rätsel eigenständig lösen. Erlaubte Hilfsmittel sind Schreibgeräte und Zubehör (z.B. Radiergummi, Bleistiftspitzer) sowie handschriftliche Notizen (beispielsweise in diesem Anleitungsheft) sowie leere Blätter. Die Verwendung elektronischer Hilfsmittel ist grundsätzlich nicht gestattet.

Beispielrätsel:

Das Anleitungsheft enthält für jede Rätselvariante je ein Beispiel. Der Schwierigkeitsgrad der Beispiele entspricht nicht unbedingt dem Schwierigkeitsgrad der entsprechenden Rätsel im Wettbewerb. Die Größe und Reihenfolge der Rätsel ist in den Beispielen exakt so wie im Wettbewerb.

Viel Erfolg und viel Spaß!

1.-3. Standard-Sudoku 6x6

5/5/10 Punkte

Trage die Ziffern von 1 bis 6 so ins Gitter ein, dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet vorkommt.

Beispiel:

	2				
1		3			
	5		4		2
		6		3	
			5		3
				4	

4	2	5	3	1	6
1	6	3	2	5	4
3	5	1	4	6	2
2	4	6	1	3	5
6	1	4	5	2	3
5	3	2	6	4	1

4.-5. Diagonal-Sudoku 6x6

10/10 Punkte

Trage die Ziffern von 1 bis 6 so ins Gitter ein, dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet vorkommt. Auf den beiden markierten Diagonalen kommt ebenfalls jede Ziffer genau einmal vor.

Beispiel:

	3				
		4			
1			5		
		2			
			3		

6	3	1	4	5	2
2	5	4	1	3	6
1	2	3	5	6	4
5	4	6	2	1	3
3	1	2	6	4	5
4	6	5	3	2	1

6. No-Touch-Sudoku 6x6

10 Punkte

Trage die Ziffern von 1 bis 6 so ins Gitter ein, dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet vorkommt. Gleiche Ziffern dürfen sich nicht diagonal berühren.

Beispiel:

4					
	5				
			1		
		4		2	
3					

4	6	3	5	1	2
1	5	2	4	6	3
2	3	6	1	5	4
5	1	4	3	2	6
3	2	5	6	4	1
6	4	1	2	3	5

Lösungscode im Beispiel: 236154 641235

7. Search-6-Sudoku 6x6

10 Punkte

Trage die Ziffern von 1 bis 6 so ins Gitter ein, dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet vorkommt. Die Ziffer in einem Feld mit einem Pfeil, gibt an wie weit die Ziffer 6 in der entsprechenden Richtung entfernt ist.

Beispiel:

		←	↓		
→					
→		6	4		←
↑		1	6		↑
					←
			←		

6	1	2	3	4	5
5	3	4	1	2	6
2	5	6	4	1	3
3	4	1	6	5	2
4	2	3	5	6	1
1	6	5	2	3	4

8. Killer-Sudoku 6x6

10 Punkte

Trage die Ziffern von 1 bis 6 so ins Gitter ein, dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet vorkommt. Die kleinen Zahlen in den Gebieten mit gestrichelter Umrandung geben die Summe der Ziffern in diesem Gebiet an. Auch innerhalb eines solchen Gebiets kommt keine Ziffer mehrfach vor.

Beispiel:

					2
8			4		
5					
			4		6
3					

6	3	5	4	1	2
2	1	4	5	6	3
5	2	3	6	4	1
1	4	6	2	3	5
4	5	1	3	2	6
3	6	2	1	5	4

9. Thermometer-Sudoku 6x6

10 Punkte

Trage die Ziffern von 1 bis 6 so ins Gitter ein, dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet vorkommt. Die Zahlen innerhalb eines Thermometers müssen, beginnend beim runden Ende, immer größer werden.

Beispiel:

					3
	●	└─┘			
2					
		●	─┘		
		└─┘	●		

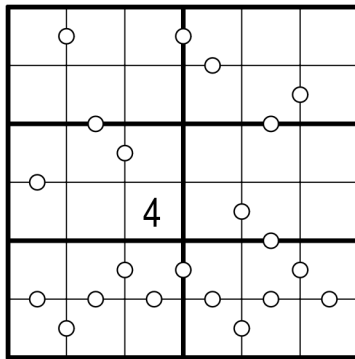
4	5	2	6	1	3
3	1	6	4	2	5
2	6	4	3	5	1
5	3	1	2	4	6
6	4	5	1	3	2
1	2	3	5	6	4

10. Pünktchen-Sudoku 6x6

15 Punkte

Trage die Ziffern von 1 bis 6 so ins Gitter ein, dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet vorkommt. Ein Punkt zwischen zwei Feldern bedeutet, dass die Differenz der beiden Ziffern 1 ist. Wenn **kein** Punkt eingezeichnet ist, darf die Differenz **nicht** 1 sein.

Beispiel:



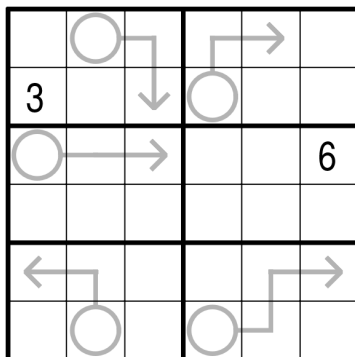
1	2	5	4	6	3
4	6	3	5	2	1
2	5	6	3	1	4
3	1	4	6	5	2
6	3	2	1	4	5
5	4	1	2	3	6

11. Arrow-Sudoku 6x6

20 Punkte

Trage die Ziffern von 1 bis 6 so ins Gitter ein, dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet vorkommt. Die Ziffer in einem Kreis muss die Summe der Ziffern sein, die auf dem Pfeil liegen, der von diesem Kreis ausgeht.

Beispiel:



5	6	4	1	3	2
3	1	2	4	6	5
4	3	1	2	5	6
6	2	5	3	4	1
1	4	6	5	2	3
2	5	3	6	1	4

12. Killer-Sudoku 6x6

20 Punkte

Trage die Ziffern von 1 bis 6 so ins Gitter ein, dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet vorkommt. Die kleinen Zahlen in den Gebieten mit gestrichelter Umrandung geben die Summe der Ziffern in diesem Gebiet an. Auch innerhalb eines solchen Gebiets kommt keine Ziffer mehrfach vor.

Beispiel: siehe Rätsel Nr. 8.

13. Standard-Sudoku 9x9

25 Punkte

Trage die Ziffern von 1 bis 9 so ins Gitter ein, dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet vorkommt.

Beispiel: siehe Rätsel Nr. 1-3 (mit Ziffern 1-6).

14. Search-9-Sudoku 9x9

45 Punkte

Trage die Ziffern von 1 bis 9 so ins Gitter ein, dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet vorkommt. Die Ziffer in einem Feld mit einem Pfeil, gibt an wie weit die Ziffer 9 in der entsprechenden Richtung entfernt ist.

Beispiel: siehe Rätsel Nr. 7 (mit Ziffern 1-6; die Pfeile dort geben an wie weit die 6 entfernt ist).

15. Thermometer-Sudoku 9x9

45 Punkte

Trage die Ziffern von 1 bis 9 so ins Gitter ein, dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet vorkommt. Die Zahlen innerhalb eines Thermometers müssen, beginnend beim runden Ende, immer größer werden.

Beispiel: siehe Rätsel Nr. 9 (mit Ziffern 1-6).

Rätsel von Christian König, Dylan Funck, Larissa Rudolph, Nils Leder und Rainer Biegler