

Budapest Kupa 7. forduló

Krasznai István emlékére

Pályaadatok // Course details

Hosszú // Long (A): 2,9 km / 25 e.p.

Közepes // Middle (B): 2,3 km / 22 e.p.

Rövid // Short (C): 1,4 km / 18 e.p.

Trükkös // Tricky:

A terepen összesen 28 ellenőrzőpont van kint, melyekből összesen 6 pontnak a kódja prímszám (prímszám = olyan szám aminek pontosan 2 osztója van). A feladat úgy megfogni az összes pontot, hogy minden 4. vagy 5. pontfogás egy prímszám kódú pontnál történjen - azaz 3-nál kevesebb vagy 4-nél több pontfogás nem lehet két prímszám között. Ez alapján a pálya elején is 3 vagy 4 nem prím kódú pont megfogásával kell indítani. Ugyanakkor a pálya vége tetszőleges (lehet prímmel is végezni vagy bármilyen darabszámú nem prímmel is - maximum 4 nem prím maradhat a végére a szabályok betartása esetén). **Minden pontot csak egyszer szabad érinteni!**

//

There are a total of 28 checkpoints in the terrain, 6 of which are coded as prime (prime = a number with exactly 2 divisors). The task is to punch all the control points so that every 4th or 5th point is punched at a point with a prime code - i.e. no fewer than 3 or more than 4 punches between two primes. On this basis, the start of the course must also start with 3 or 4 non-prime coded controls. However, the end of the course is free (you can end with a prime or with any number of non-primes - up to 4 non-primes can be left at the end if the rules are followed). **Each control may only be punched once!**