

REGOLAMENTO CAMPIONATO ITALIANO DI CALCOLO MENTALE 2024

**I.T.T.L. Nautico San Giorgio - Auditorium Luigi Durand De La Penne
Porto Antico, Edificio Calata Darsena – Genova
2 novembre 2024**

La partecipazione è gratuita e aperta a tutti i residenti in Italia, senza alcuna distinzione. La gara consiste in una prova unica per tutti della durata di 80 minuti. Il partecipante col miglior punteggio assoluto sarà proclamato Campione Italiano.

Verranno anche assegnati titoli di categoria per:

- il miglior studente di scuola secondaria di primo grado (Medie)
- il miglior studente di scuola secondaria di secondo grado (Superiori)
- il migliore over 60

GARA

Il foglio di gara contiene le domande, gli spazi per le risposte e il punteggio attribuito a ciascuna risposta esatta. Ogni risposta errata o mancante o incompleta o pasticciata o non chiaramente leggibile vale 0 (zero) punti (non sono previste penalità).

Il test è unico per tutte le categorie, ma è diviso in due parti.

La PRIMA PARTE è più facile e accessibile a tutti e complessivamente assegna un massimo di 100 punti. La SECONDA PARTE è quella più competitiva e assegna fino a un massimo di 300 punti: è qui che i campioni si giocheranno il titolo!

In ogni parte i quesiti sono proposti divisi per paragrafo e, all'interno del paragrafo, in ordine di difficoltà e non è necessario rispondere a tutti: ognuno arriva fino a dove riesce a rispondere.

Dunque arrivate fino a dove potete, lo scopo è partecipare e divertirsi... non necessariamente diventare dei campioni.

Molte delle operazioni proposte nella parte seconda del test possono apparire più difficili di quello che in realtà sono, ma in realtà esistono scorciatoie che ne semplificano di molto la soluzione. Tutte le possibili scorciatoie sono trattate nel volume *Il grande libro del calcolo veloce e mentale* di Dario De Toffoli, disponibile in libreria nell'edizione Mondadori.

Il punteggio totale del concorrente è dato dalla somma dei punti ottenuti con le singole risposte. Vince chi realizza il punteggio più alto e, a parità di punteggio, chi ha consegnato prima il foglio di gara (tutti coloro che consegneranno negli ultimi 2 minuti saranno considerati a pari tempo).

Il concorrente DEVE scrivere – a penna non cancellabile - le sole risposte alle domande e solo negli appositi spazi vicino a ciascuna domanda. NON PUÒ scrivere altro: ogni altro segno comporta che la risposta sia considerata errata.

In caso di errore formale, per esempio quando un concorrente pensa un numero e ne scrive un altro per distrazione, gli è concesso di barrare la risposta originaria (mantenendola comunque chiaramente visibile) con un solo segno trasversale e scrivere a fianco la nuova risposta chiaramente leggibile. Questa operazione può essere fatta per **NON PIÙ DI 3 VOLTE** nell'intera prova: in caso di un numero maggiore di correzioni, saranno **TUTTE** considerate errate.

È severamente proibito utilizzare strumenti di calcolo di qualunque tipo o formulari, scrivere le operazioni da svolgere su fogli di carta o su altri supporti (tablet, mani, corpo, tavolo ecc.). Chi trasgredisce, così come chi tenta di comunicare (in qualunque modo) con altri concorrenti o con esterni, viene squalificato.

RESPONSABILITÀ

La partecipazione al gioco-concorso implica l'accettazione piena del presente regolamento, delle condizioni di organizzazione e di svolgimento del gioco, dei risultati e dell'attribuzione dei premi. L'organizzazione non può essere ritenuta in alcun modo responsabile di eventuali incidenti tecnici o avvenimenti indipendenti dalla sua volontà.

L'organizzazione si riserva il diritto – in caso di necessità e per il buon andamento della manifestazione – di variare il programma in ogni sua parte.

I concorrenti accettano di partecipare ad ogni operazione promozionale legata alla manifestazione e, in questo contesto, all'utilizzazione totale o parziale del loro nome e della loro immagine su ogni idoneo supporto. L'organizzazione dichiara che i dati forniti dai concorrenti saranno utilizzati esclusivamente per l'espletamento della competizione.