

REGOLAMENTO CAMPIONATO ITALIANO DI CALCOLO MENTALE 2026

Lucca, sabato 11 aprile 2026

Scuola IMT Alti Studi Lucca

L'evento è organizzato in collaborazione con Scuola IMT Alti Studi Lucca e con IUSS, Scuola Universitaria Superiore di Pavia nell'ambito della rete EFC - Educating Future Citizens.

La competizione è divisa in due categorie, con svolgimento in contemporanea:

OPEN: aperta a tutti gli appassionati; test di 80 minuti, più accessibile di quelli proposti ai campionati 2024 e precedenti.

CHAMPION: riservato ai veri specialisti; test di 80 minuti più impegnativo di quelli proposti ai campionati 2024 e precedenti.

Il partecipante col miglior punteggio assoluto nella categoria Champion 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).

I quesiti sono divisi per paragrafo e, all'interno del paragrafo, in ordine di difficoltà e non è necessario rispondere a tutti.

Molte delle operazioni possono apparire più difficili di quello che in realtà sono, ma in genere esistono scorciatoie che ne semplificano 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 a 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.

