

Regeln für die Weltmeisterschaften im Kopfrechnen

Allgemeines

Anmeldeunterlagen und weitere Informationen finden sich im Internet unter:

www.recordholders.org/de/events/worldcup/

Anmeldung

Teilnahmeberechtigt an der Weltmeisterschaft im Kopfrechnen sind Kopfrechner, die vom Veranstalter eine schriftliche Anmeldebestätigung bekommen haben. Männer und Frauen starten in einem gemeinsamen Wettbewerb.

Jeder Teilnehmer muss vor Wettkampfbeginn bekannt geben, ob er an allen Disziplinen oder nur an einzelnen Disziplinen teilnimmt.

Voraussetzung für die Zusendung einer Anmeldebestätigung ist, dass sich die Teilnehmer bis zum 1. April 2010 per Anmeldeformular **schriftlich** beim Veranstalter angemeldet haben.

Der Veranstalter ist berechtigt, zur Begrenzung der Teilnehmerzahl in geeigneter Weise eine Auswahl der eingehenden Anmeldungen zu treffen. Sollte eine solche Auswahl notwendig sein, wird sich der Veranstalter bemühen, diese Auswahl so zu treffen, dass:

- a) die Kopfrechner mit den besten bisher erbrachten Leistungen eingeladen werden,
- b) die Zahl der beteiligten Nationen möglichst hoch ist.

Um zu entscheiden, wer für die Teilnahme qualifiziert ist, sollen bisherige Erfolge in Geistessportarten (Kopfrechnen, Gedächtnis, Puzzles, Spiele wie Schach etc.) dokumentiert werden.

Alternativ können die Leistungen in den Kopfrechen-Kategorien der Memoriad-Software (http://www.recordholders.org/downloads/worldcup/Memoriad_Setup.exe) auf dem Anmeldeformular vermerkt werden (Kategorie, Zahl der richtigen Lösungen, Zeit). Diese Leistungen sind von einem geeigneten Zeugen (z.B. einem Mathematiklehrer) zu bestätigen.

Vergebene Titel

Folgende Titel werden vergeben:

- der Titel "Weltmeister im Kopfrechnen - schnellster Kopfrechner",
- der Titel "Weltmeister im Kopfrechnen - vielseitigster Kopfrechner",
- für den Sieger des Wettbewerbs "Addieren": der Titel "Weltmeister im Kopfrechnen in der Disziplin Addition",
- für den Sieger des Wettbewerbs "Multiplizieren": der Titel "Weltmeister im Kopfrechnen in der Disziplin Multiplikation",
- für den Sieger des Wettbewerbs "Quadratwurzelziehen": der Titel "Weltmeister im Kopfrechnen in der Disziplin Quadratwurzelziehen",
- für den Sieger des Wettbewerbs "Kalenderrechnen": der Titel "Weltmeister im Kopfrechnen in der Disziplin Kalenderrechnen".

Wettkampfgericht

Das Wettkampfgericht (Jury) wird aus mindestens drei geeigneten Personen gebildet (z. B. Mathematiker und Mathematiklehrer). Mindestens ein Jurymitglied spricht deutsch, mindestens ein Jurymitglied spricht englisch. Der Veranstalter bemüht sich, dass für Teilnehmer, die weder deutsch noch englisch sprechen, Übersetzer zur Verfügung stehen, um mit den Jurymitgliedern zu kommunizieren.

Disziplinen

Der Gesamtwettbewerb gliedert sich in zehn Disziplinen:

- 1) Addieren von zehn zehnstelligen Zahlen,
- 2) Multiplizieren von zwei achtstelligen Zahlen,
- 3) das Ziehen der Quadratwurzel aus einer sechsstelligen Zahl (Ergebnis auf 8 Stellen genau),
- 4) das Berechnen des Wochentags zu zufällig ausgewählten Daten der Jahre 1600 bis 2100,
- 5) bis 10) "Überraschungsaufgaben", deren Inhalt den Teilnehmern vor Beginn nicht bekannt ist. Diese Aufgaben erfordern Fertigkeiten in den Grundrechenarten (Addieren, Multiplizieren, Subtrahieren und Dividieren) sowie Potenzieren und Wurzelziehen mit ganzzahligen Exponenten.

Allgemeine Regeln

Alle Teilnehmer sollten mit den Regeln vor dem Wettkampf vertraut sein, da während der Wettbewerbe keine Erklärungen zu den Regeln gegeben werden.

Für jede Disziplin gilt:

Jeder Teilnehmer erhält verdeckt einen Aufgabenzettel mit mehreren zufällig ausgewählten Aufgaben der entsprechenden Disziplin auf den Tisch gelegt. Die Aufgaben sind für alle Teilnehmer gleich. Nach dem Startsignal müssen die Teilnehmer die Zettel umdrehen und in der gegebenen Zeit möglichst viele der gestellten Aufgaben richtig lösen. Hierzu ist das jeweilige Ergebnis lesbar neben bzw. unter der jeweiligen Aufgabe zu notieren.

Nicht eindeutig lesbare Lösungen werden im Zweifelsfall als falsch gewertet!

Alle Aufgaben sind im Kopf zu berechnen, Hilfsmittel und das Notieren von Zwischenergebnissen sind nicht zugelassen!

Soll ein Ergebnis korrigiert werden, ist das unmissverständlich auf dem Aufgabenzettel kenntlich zu machen. Diese Korrekturmöglichkeit darf nicht zum Notieren von Zwischenergebnissen missbraucht werden.

Bei der Bewertung der notierten Ergebnisse gilt immer der Grundsatz: Richtige Lösungen sind wichtiger als Schnelligkeit. (Werden z. B. zehn Aufgaben gestellt, so werden in allen Disziplinen neun richtige Lösungen in zehn Minuten besser bewertet als acht richtige Lösungen in drei Minuten.)

Für körperlich behinderte Teilnehmer, denen das Lesen der Aufgaben oder das Notieren der Lösungen nicht möglich ist, können von der Jury Sonderregelungen getroffen werden.

Die Teilnehmer müssen sich während des Wettbewerbes absolut ruhig verhalten, um die Mitbewerber nicht zu stören. Wird dagegen verstoßen, kann der Ausschluss vom Wettbewerb erfolgen. Insbesondere wird ein Teilnehmer, dessen Mobiltelefon klingelt, sofort vom laufenden und allen weiteren Wettbewerben ausgeschlossen.

Ablauf

Zwischen den Durchgängen gibt es Pausen von etwa 5 Minuten.

Nach dem ersten Durchgang Kalenderrechnen haben die Teilnehmer die Möglichkeit, ihre Lösungen mit den richtigen Lösungen zu vergleichen.

In jedem Durchgang gilt der folgende Ablauf:

1. Austeilen der Aufgabenblätter (die umgedreht auf dem Tisch liegen),
2. Namen eintragen,
3. eine Minute Ruhezeit,
4. Startkommando: „Neurons: On the ready, go!“ ,
5. Zwischenzeiten werden 5 Minuten, eine Minute und 10 Sekunden vor Zeitablauf durch Signal mitgeteilt,
6. Endkommando: „Three, two, one, Stop!“.

Nach dem Endkommando ist das Aufgabenblatt umgehend zu wenden. Helfer tragen die benötigte Bearbeitungszeit ein, der Teilnehmer signiert das Blatt. Das Blatt wird dann eingesammelt.

Darüber hinaus gilt die Benutzung von Schreibgeräten nach dem Endkommando als Regelverstoß. Bei Regelverstößen entscheidet die Jury über zu verhängende Sanktionen.

Wenn (und nur wenn) alle Aufgaben richtig gelöst wurden, können Zusatzpunkte durch vorzeitigen Abschluss der Lösung erzielt werden (siehe unten). Der Zeitpunkt wird durch Wenden des Aufgabenblattes und anschließendes deutliches Handheben angezeigt. Falls danach noch einmal Einsicht genommen wird oder Änderungen vorgenommen werden, gilt für diesen Durchgang die maximale Bearbeitungszeit.

Ein Abbruch der Bearbeitungszeit ist nur durch den Vorsitzenden der Jury möglich. Proteste wegen Unregelmäßigkeiten während der Bearbeitungszeit sind vom Teilnehmer erst nach dem Endkommando möglich (um Störungen anderer Teilnehmer zu vermeiden.)

Besondere Regeln für die Einzelwettbewerbe

1) Addieren von zehn zehnstelligen Zahlen

Zeit zum Lösen der Aufgaben: 10 Minuten

Es werden zehn Aufgaben des folgenden Typs gestellt:

4190187220
+3967093178
+8567125486
+1005683165
+3635944647
+7645865467
+3506970235
+6710259450
+2347894647
+4995420559

Alle Zahlen sind zufällig ausgewählt und zehnstellig (d. h. 0 als erste Ziffer ist nicht möglich).

Das gesuchte Ergebnis ist die Summe der zehn Zahlen.

2) Multiplizieren von zwei achtstelligen Zahlen

Zeit zum Lösen der Aufgaben: 15 Minuten

Es werden zehn Aufgaben des folgenden Typs gestellt:

$$\begin{array}{r} 18467941 \\ \cdot 73465135 \\ \hline \end{array}$$

(Wenn es ein Teilnehmer vorzieht, die Aufgaben in einer einzelnen Zeile angeordnet zu bekommen, also in der Form

$$18467941 \cdot 73465135$$

stehen entsprechende Aufgabenblätter ebenfalls zur Verfügung.)

Alle Zahlen sind zufällig ausgewählt, und alle Faktoren sind achtstellig (d. h. 0 als erste Ziffer ist nicht möglich, Nullen und Einsen an allen anderen Stellen einschließlich der letzten sind möglich.)

Das gesuchte Ergebnis ist das Produkt der beiden Zahlen.

3) Das Ziehen der Quadratwurzel aus einer sechsstelligen Zahl (Ergebnis auf 8 Stellen genau)

Zeit zum Lösen der Aufgaben: 15 Minuten

Es werden zehn Aufgaben des folgenden Typs gestellt:

$$\sqrt{530179}$$

Alle Zahlen sind zufällig ausgewählt und sechsstellig (d.h. 0 als erste Ziffer ist nicht möglich).

Das gesuchte Ergebnis ist die Quadratwurzel aus der jeweiligen Zahl auf 8 Ziffern genau.

4) Kalenderrechnen

Zeit zum Lösen der Aufgaben: 1 Minute

Es werden 55 Aufgaben des folgenden Typs gestellt:

08-12-1721 (für 8. Dezember 1721. Die erste Zahl steht für den Tag, die zweite für den Monat!)

Wenn ein Teilnehmer die Aufgaben auf andere Weise präsentiert bekommen möchte (z. B. im Format 8. DEZ 1721), muss er das gewünschte Format bis 15. Mai 2010 per E-Mail an info@recordholders.org mitteilen.

Alle Daten sind zufällig ausgewählte Daten aus den Jahren 1600 bis 2100, wobei die Jahre 1600 und 2100 mit auftreten können.

Als Ergebnis ist der korrekte Wochentag (nach dem gregorianischen Kalender), auf den dieses Datum fällt bzw. fiel, zu notieren (im Beispiel: Montag).

Für die Wochentage sind Abkürzungen zugelassen, wenn diese eindeutig den Wochentag **in einer tatsächlich existierenden Sprache** wiedergeben. (Beispiel: Im Deutschen wären Mo, Di, Mi, Do, F, Sa, So eindeutig, im Französischen sind bereits L, Ma, Me, J, V, S, D eindeutig.) Jeder Teilnehmer muss vor dem Wettbewerb auf einem gesonderten Bogen verbindlich festlegen, welche Abkürzungen er für die einzelnen Wochentage verwenden möchte.

Das Verwenden von Zahlen für die Wochentage (z. B. 1=Montag, 2=Dienstag etc.) ist **nicht zulässig!** Bei nicht eindeutigen Abkürzungen wird das Ergebnis als falsch gewertet.

5) bis 10) Überraschungswettbewerb

Zeit zum Lösen der Aufgaben: 10 Minuten

Es werden entweder mehrere Aufgaben desselben Typs gestellt oder aber es ist eine einzelne Aufgabe zu berechnen. Die Art der gestellten Aufgaben ist den Teilnehmern vor dem Wettbewerb nicht bekannt.

Punktwertung für richtige Ergebnisse für die Einzelwettbewerbe

In den Kategorien, in denen zwei Durchgänge ausgetragen werden, geht für jeden Teilnehmer **nur der bessere** Durchgang in die Wertung ein. Nur falls es in einem Einzelwettbewerb Gleichstand zwischen Teilnehmern gibt, wird das Ergebnis des schlechteren Durchgangs ausgewertet, um die Rangfolge zwischen diesen Teilnehmern für diesen Einzelwettbewerb zu bestimmen. Ein Teilnehmer kann auf die Teilnahme an einem Durchgang verzichten. In diesem Falle wird dieser Durchgang mit null Punkten bewertet (was, wie oben gesagt, nur beim Gleichstand mit einem anderen Teilnehmer im besseren Durchgang von Bedeutung ist).

Die Rangfolge in den einzelnen Disziplinen wird wie folgt ermittelt:

Für die Wettbewerbe:

- 1) Addieren von zehn zehnstelligen Zahlen,
- 2) Multiplizieren von zwei achtstelligen Zahlen:

Für jedes richtig ausgerechnete Ergebnis gibt es einen Punkt. Dabei ist egal, wie viele weitere Aufgaben falsch berechnet wurden.

Teilnehmer, die alle zehn Aufgaben richtig gelöst haben, erhalten Zusatzpunkte gemäß ihrer erreichten Zeit (siehe unter "Zusatzpunkte bei komplett richtigen Ergebnissen).

3) Das Ziehen der Quadratwurzel aus einer sechsstelligen Zahl. Gewertet wird die Genauigkeit des Ergebnisses (s. u.).

Für die erste Stelle des Ergebnisses gibt es einen Punkt, für die zweite Stelle 2 Punkte, ..., und schließlich für die 8. Stelle 8 Punkte.

Das heißt:

Für eine Lösung, die auf eine Stelle genau ist, wird 1 Punkt vergeben.

Für eine Lösung, die auf zwei Stellen genau ist, werden 3 (=1+2) Punkte vergeben.

Für eine Lösung, die auf drei Stellen genau ist, werden 6 (=1+2+3) Punkte vergeben. ...

Für eine Lösung, die auf acht Stellen genau ist, werden 36 (=1+2+3+4+5+6+7+8) Punkte vergeben.

Die Wurzeln müssen maximal auf acht Stellen genau ausgerechnet werden, maximal sind in diesem Wettbewerb also 360 Punkte zu erreichen (10 Aufgaben mit jeweils 8 richtigen Stellen, die jeweils 36 Punkte bringen.).

Sei A die notierte Lösung und B die genaue Lösung. Weiterhin sei N die größte ganze Zahl, für die $|A-B| \leq 5 \cdot 10^{2-N}$ ist. Dann gilt die Zahl N als Anzahl der richtig notierten Stellen, jedoch nicht mehr als 8 und nicht mehr als die tatsächlich vom Teilnehmer notierten Stellen.

Ausnahme: Ist das korrekte Ergebnis größer als 950, muss nicht auf 1000 aufgerundet werden. In diesem Fall zählt etwa eine geschriebene "900" als eine richtige Stelle. Ebenso gilt eine geschriebene "990" als zwei richtige Stellen, wenn das korrekte Ergebnis größer als 995 ist etc.

Die Punktbewertung soll durch folgende Beispiele erklärt werden:

$\sqrt{683722}$ (korrekt: 826,87483938...)

wenn notiert wurde	sind ... Stellen richtig	und es gibt folgende Punktzahl	Anmerkungen
8 oder 800	1	1	(Es ist klar, dass 8 für die Hunderterstelle steht, also muss nicht unbedingt 800 notiert werden.)
812	1	1	nur eine Stelle korrekt
82 oder 820	1	1	Das auf 2 Ziffern genaue Ergebnis ist 830, nicht 820 !
83 830	2	3	
826	2	3	
827	3	6	
827,1	3	6	
826,875	6	21	
826,87483	7	28	
826,87484	8	36	perfekt!
826,87483938	8	36	maximal 8 Stellen pro Aufgabe werden berücksichtigt!

$\sqrt{365598}$ (korrekt: 604,6470044)

wenn notiert wurde	sind ... Stellen richtig	und gibt es folgende Punktzahl	Anmerkungen
6	1	1	
600	2	3	Anders als im vorigen Beispiel wird hier eine notierte "6" anders bewertet als eine notierte "600", da 600 zwei korrekte Ziffern enthält, 6 nur eine
604,647	6	21	vergleiche nächste Zeile
604,64700	8	36	Auch wenn 604,647 (siehe vorige Spalte) exakt das gleiche wie 604,64700 ist, gibt es nur für die zweite Schreibweise die volle Punktzahl, da höchstens die Zahl der tatsächlich notierten Stellen gewertet wird.

Teilnehmer, die alle zehn Aufgaben richtig gelöst haben, erhalten Zusatzpunkte gemäß ihrer erreichten Zeit (siehe unter "Zusatzpunkte bei komplett richtigen Ergebnissen).

4) Kalenderrechnen

Die Aufgaben sind nummeriert von a_1 bis a_{55} .

Sei k die größte Zahl, für die gilt: "Unter den Aufgaben a_1 bis a_k ist höchstens eine nicht oder falsch gelöst." Dann werden $k-1$ Punkte vergeben.

(Oder anders ausgedrückt: Es geht um die größte Zahl von richtig bearbeiteten Aufgaben, wobei höchstens ein Fehler gestattet wird. Ein zweiter Fehler beendet den Versuch, wobei unerheblich ist, wie viele richtig gerechnete Aufgaben dem zweiten Fehler noch folgen.)

5) bis 10) Überraschungsaufgaben

Die Punktbewertung für die Überraschungsaufgaben wird vor dem jeweiligen Wettkampf bekanntgegeben.

Zusatzpunkte bei komplett richtigen Ergebnissen

Bei den Einzelwettbewerben a) (Addieren), b) (Multiplizieren) und c) (Quadratwurzel) kann ein Teilnehmer Zusatzpunkte erhalten, wenn er alle zehn Aufgaben richtig berechnet.

Die Zahl der Zusatzpunkte richtet sich nach der von ihm für die Rechnung benötigten Zeit. Sei t diese Zeit (in Sekunden) und T die verfügbare Zeit (in Sekunden) für diesen Einzelwettbewerb (also etwa $T=900$ für das Quadratwurzelziehen).

Dann erhält der Teilnehmer statt der Maximalpunktzahl (also etwa 10 im

Additionswettbewerb) das $\frac{T}{t}$ -fache dieser Maximalpunktzahl – gerundet auf zwei

Nachkommastellen.

Wertung für die Gesamtwettbewerbe

Nach dem oben beschriebenen Verfahren werden in jedem Durchgang Punkte vergeben. Nimmt jemand an einer Disziplin nicht teil, so geht er mit der Punktzahl 0 für diese Disziplin in die Wertung ein.

In den Disziplinen, wo zwei Durchgänge ausgetragen werden, zählt für jeden Teilnehmer **nur das jeweils bessere Ergebnis aus beiden Durchgängen.**

Der beste Teilnehmer in jedem Einzelwettbewerb erhält 100 Punkte in diesem Wettbewerb

Die Wertung, die ein Teilnehmer in einem Einzelwettbewerb erhält, berechnet sich nach der Formel:

Wertung = $100 \cdot (\text{Zahl der erreichten Punkte in diesem Einzelwettbewerb}) / (\text{Punktzahl des besten Teilnehmers in diesem Einzelwettbewerb})$.

Diese Wertung wird auf zwei Stellen nach dem Komma gerundet.

Die Platzierung der Teilnehmer in den Gesamtwettbewerben ergibt sich wie folgt:

Gesamtwettbewerb "schnellster Kopfrechner"

Es werden die in den Kategorien Addition, Multiplikation, Quadratwurzeln und Kalender erzielten Wertungen addiert und diesem Ergebnis ein Drittel der in den sechs Überraschungsaufgaben erzielten Wertungen hinzugezählt.

Haben mehrere Teilnehmer die gleiche Punktzahl erreicht, erhält der Teilnehmer die bessere Platzierung, dessen Wertungen in den jeweils schlechteren Durchgängen des Einzelwettbewerbs besser sind. Ergibt sich auch dann die gleiche Punktzahl, teilen sich die Teilnehmer den entsprechenden Platz.

Gesamtwettbewerb "vielseitigster Kopfrechner"

Es werden die in den Überraschungsaufgaben erzielten Wertungen addiert.