

# 2008社会人計算技能コンテスト開催要項

～ 魅せる！大人の脳力戦～

日本珠算連盟

## 開催趣旨

情報・通信技術の進歩は、私たちの生活に深く浸透し、多大な恩恵をもたらしてくれています。ビジネス現場においても今やコンピュータは不可欠なものとなっています。

しかし、企業の様々な場面で「計算技能」は求められます。「計算技能」は、ビジネスを進める上で極めて重要なスキルであり、様々な場面で相応の「計算力」が求められています。

日本珠算連盟では、平成19年に、社会人の「計算技能」の向上のため、計算機器（そろばん・電卓・パソコン等）を用いた「社会人計算技能コンテスト」を開催し、今年も開催することとなりました。

つきましては、本コンテストを通じ、「計算技能」を磨き、さらに進歩向上させ、企業実務に大いに活用できるよう切に念願するとともに、関係各位の絶大なるご協力ご支援をお願いする次第であります。

1. 主催 日本珠算連盟
2. 後援 日本商工会議所・東京商工会議所・日本数学協会
3. 協力・協賛 社団法人東京珠算教育連盟・株式会社ニコリ・社団法人小豆島観光協会  
(申請予定) 株式会社フォーウィンズ
4. 開催日時 平成20年10月4日(土) 13:00～18:00 (開場 12:30)  
(13:00 競技、16:30 表彰・情報交歓会)
5. 会場 パナソニックセンター東京  
〒135-0063 東京都江東区有明2-5-18 03-3599-2600
6. 参加資格 社会人(高校・専門学校・大学等を卒業・修了した者)
7. 参加料 1名につき¥5,000(但し、情報交歓会を含む)
8. 申込方法 参加希望者は、次項「9.個人情報の第三者への提供」に同意のうえ別紙申込書により、8月29日(金)までに、本連盟事務局(〒101-0047 東京都千代田区内神田 1-17-9 日本珠算連盟)に送付する。参加料については、次の口座に振り込むこと。60名になり次第(先着順)  
振込先(郵便局)  
加入者名：日本珠算連盟 口座番号：00170-2-16219
9. 個人情報の第三者への提供  
本コンテスト参加者については、コンテスト施行において所属組織(会社等)の名称、個人名、年齢等の連絡先情報についてコンテスト参加者を「成績一覧表」として関係者等へ配布するほか、成績優秀者には、WEBページをはじめ「日本珠算」等各種機関誌(紙)への掲載を通じて第三者に提供することがあります。

## 10. 競技種目

- 四則計算競技 (問題はスクリーン表示)
- 伝票算競技
- 計算力・思考力計算競技 (日本商工会議所: 計算力思考力検定に準ずる)
- 数独競技 「数独(SUDOKU)はニコリの登録商標」
- 読み上げ算競技
- 特別競技 (フラッシュ暗算)

## 11. 競技内容与方法

5 種目の競技 (1)四則計算競技 (2)伝票算競技 (3)計算力・思考力計算競技 (4)数独競技 (5)読み上げ算競技 で予選を行い、次に、競技部門毎に 8 名以内で決勝戦を行い、1 位に 5 点、2 位に 4 点、3 位に 3 点、4 位に 2 点、5 位以下には 1 点の勝ち点を与え、同順位は同じ勝ち点とします。5 種目の勝ち点合計により「社会人計算技能チャンピオン」を決めます。ただし、勝ち点合計が同点の場合は、勝ち点が高点の者を、勝ち点も同点の場合は、抽選で選択した種目により勝者を決定します。

なお、計算機器 (そろばん・電卓・パソコン等) は自由とします。ただし、上記種目 (3)、(4) については、計算機器を使用してはならない。

### (1) 四則計算競技 (別添例示)

スクリーンに表示された、加減算 1 題・かけ算 1 題・わり算 1 題 (余り切り捨て) を計算しその答の合計を記入する。(合計欄を審査の対象とする)

#### 予 選

上記問題を 3 問題行い、2 問題以上の正答者を予選通過者とする。  
なお、制限時間は 1 問題 30 秒とする。

#### 準決勝

予選通過者により、1 問題ごとに競技を行い、決勝出場者 8 名以内を決定する。  
なお、制限時間はその都度決定する。(計算時間により決勝出場者を決めることもある)

#### 決 勝

決勝出場者により、1 問題で競技を行い計算終了と同時に判定機にタッチし、正答者のうち計算時間により「最優秀者」および「勝ち点」を決めます。  
なお、制限時間は 20 秒とする。

### (2) 伝票算競技 (別添例示)

納品伝票 (1 頁 5 商品以内) の商品別または納品伝票合計を求める。

#### 予 選

上記問題を 3 問題行い、2 問題以上の正答者を予選通過者とする。  
なお、制限時間は 2 分とする。

#### 準決勝

予選通過者により、1 問題ごとに競技を行い、決勝出場者 8 名以内を決定する。  
なお、制限時間はその都度決定する。(計算時間により決勝出場者を決めることもある)

#### 決 勝

決勝出場者により、1 問題で競技を行い、計算終了と同時に判定機にタッチし、正答者のうち計算時間により「最優秀者」および「勝ち点」を決めます。  
なお、制限時間は 30 秒とする。

(3) 計算力・思考力計算競技（別添例示）

計算力・思考力検定に準ずる 20 問題を行う。（1 題 5 点 100 点満点）

予 選

上記問題により、80 点以上の者を予選通過者とする。  
なお、制限時間は 3 分とする。

準決勝

予選通過者により、上記問題で競技を行い、決勝出場者 8 名以内を決定する。  
なお、制限時間はその都度決定する。（計算時間により決勝出場者を決めることもある）

決 勝

決勝出場者により競技を行い、計算終了と同時に判定機にタッチし、正答者のうち計算時間により「最優秀者」および「勝ち点」を決めます。  
なお、制限時間は 2 分とする。

(4) 数独競技（別添例示）

問題は、タテ 9 列、ヨコ 9 列のそれぞれの空いているマスに、1 から 9 までの数字を入れる。また、太線で囲まれた  $3 \times 3$  のブロックのどれにも、1 から 9 までの数字を入れる。決められた時間内で解けた「数独」の数あるいは解く時間で争う。ただし、制限時間内にだれも完答できなかった場合は、途中の数字の個数の多い順に決めます。

予 選

数独が 3 題出題され、完答した問題の多い者から順に決勝出場者 8 名以内を決定するが、完答した問題数が同じ場合は、解いている問題に書き込んである数字の個数（以下、途中の数字）が多い人が上位となる。なお、制限時間は 10 分とする。なお、制限時間内で 3 題完答者が 8 名を超えた場合は、準決勝を行う。

準決勝

予選通過者により、数独 1 題を解いて、完答と同時に挙手し、決勝計算時間により決勝出場者 8 名以内を決定する。なお、制限時間は 5 分とする。

決 勝

決勝出場者により、数独 1 題を解いて、完答と同時に判定機にタッチし、計算時間により「最優秀者」および「勝ち点」を決めます。なお、制限時間は 5 分とする。

(5) 読み上げ算競技（別添例示）

演技者が、加算または加減算の数を読み上げそれを聞き取り計算する。なお、問題の数字については「0」を使用しません。また、引き算は連続しません。

予 選

5 口の問題を 3 問題（5 桁加算、6 桁加減算、7 桁加算）読み上げ、2 問題以上の正答者を予選通過者とします。

準決勝

予選通過者により、1 問題ごとに競技を行い、決勝出場者 8 名以内を決定する。  
（問題の程度は 11 桁以内の加算及び加減算、1 問題 10 口）

決 勝

決勝出場者により 1 問題ごとに競技を行い、「最優秀者」および「勝ち点」を決めます。

(問題の程度は 11 桁以内の加算及び加減算、1 題 10 口)

## 12. 表 彰

- (1) 社会人計算技能チャンピオンおよび準チャンピオン  
「社会人計算技能チャンピオン」の称号を与え、賞状並びに杯・副賞を授与します。  
「社会人計算技能準チャンピオン」に賞状並びに杯・副賞を授与します。
- (2) 各種目最優秀者および優秀賞  
各種目の最優秀者には、「最優秀賞」として賞状・楯・副賞を授与します。  
決勝戦進出者に対しては、「優秀賞」として賞状並びに副賞を授与します

## 13. そ の 他

- (1) 表彰は情報交歓会において行います。
- (2) パソコンの使用について A C 電源の準備はしていません。( A C 電源使用不可)
- (3) 本要項・申込書については、日本珠算連盟 H P より、ダウンロードできます。