

オンラインクイズゲーマーによる早押しクイズナンバー1決定戦

早押し杯 2016

2016年 8月21日

大会開始：10時15分 ペーパークイズ開始：10時30分 大会終了予定：18時30分

早押しクイズのルール・正誤判定について

- 早押しクイズ1問につき、解答権があるのは1人だけです。誰かが誤答した後、他の人が解答することのできる「ダブルチャンス」などのルールは、今回の大会中ではありません。
- クイズの問題を最後まで読み切ったあと、正誤判定の担当が5カウント（5秒）するまでに誰もボタンを押さなかった場合は次の問題に移ります（これを「スルー」と呼びます）。
- 早押しボタンを押し、手元のランプがついた方に解答権があります。解答の前に、必ず手元のランプがついていることを確認して、フライングすることがないようにお願いします。
- 解答権を得た方は、5カウント（5秒）以内にお答えください。5カウントは、正誤判定を担当するスタッフが、手を挙げて指でカウントします。5カウント以内にお答えが出ない場合は誤答扱いになります。
- 解答は大きな声ではっきりとおこなってください。解答が聞き取りづらかった場合は、正誤判定担当が「聞こえませんでした」とコールします。この時は、先ほど解答した答えをそのままもう一度答えてください。違う答えに変えてはいけません。
- 答えが正解ではないものの、微妙な答え方で誤答にもしづらい場合は、正誤判定が「もう一度お願いします」とコールします。このときはよく考えて、別の答えを言ってみてください。
- 日本人、中国人、韓国人などの極東アジアの人名を答える場合はフルネームでお答えください。ただし、スポーツ選手や芸能人など、名前の一部や芸名の方が一般的になっていたり、通称が固有名詞化したりしている人物の場合は、フルネームの解答を求めません。
※ 例：イチロー（鈴木一朗でも正解）、白鵬（白鵬 翔でも正解）、千秋 など
- それ以外の地域の人名はファミリーネームだけで結構です。ただし、ファミリーネームが正解でも、ファーストネームなどが間違っていた場合は誤答となりますのでご注意ください。
- 早押しクイズの問題で「aなのはaと何?」「答え：b」といった問題が出題されたときは、「b」「aとb（問題で用意された順番と同じ）」「bとa（問題で用意された順番と逆）」のいずれも正解とします。「a」とだけ解答した場合は正誤判定スタッフによるカウントが続行します（「もう一度」等コールしません）。カウントが終わるまでに他の答えを挙げてください。「aとbと何?」など、3つ以上の単語が並ぶ場合も同様です。

NAME

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

Ex:

賢押杯2016 大会ルール

- 今大会は、各教室で実施する予選ラウンドを「1限」「2限」の二つの時間帯に分け、参加者の皆さんは1限・2限それぞれ7教室の計14グループに分かれます。
- スペシャルラウンド、各教室、プレーオフのいずれかを勝ち抜けるか、ペーパークイズで各教室およびスペシャルラウンドの勝者を除いた上位5名に入ると本戦1回戦進出となります。本戦に進出できるのは全体で48名です。
- 1限・2限のうちプレイヤーとして参加されない時間帯では、教室で観戦、またはホール、ホワイエ等で休憩等していただいてもかまいません。プレイングスタッフをお願いした方は各教室で進行にご協力ください。
- 教室予選2限の7教室、本戦1回戦の6教室、準々決勝の4教室といった、複数会場で同時進行している際には同一の問題を使用します。
- 教室予選はエントリー時の申告によって割り当てられた教室ごとに分かれてのクイズとなります。お持ちの荷物は、割り当てられた教室へ各自お持ちください。

事前実施

スペシャルラウンド(1) QMA 店舗大会(店舗大会参加者→1人)

- ・このラウンドは大会前日に実施します。
- ・事前に参加を希望された参加者を対象に、「クイズマジックアカデミー トーキョーグリモワール」の店舗大会を実施します。ルールは別途ご案内します。
- ・このラウンドの優勝者(1名)は本戦1回戦進出が決定します。
- ・教室ラウンドの1限「ジャンル別早押し&起立ボードクイズ」、または2限「賢押杯ローリングクイズ」には参加できますが、ラウンド内での正式順位としてはカウントしません。
- ・1限「ジャンル別早押し&起立ボードクイズ」で上位2位以内に入った際は3位以下の参加者に本戦1回戦への進出権が繰り下がります。
- ・2限(本大会予選等未通過者限定教室)の「賢押杯ローリングクイズ」で上位5位以内に入った際は2限「5〇3×クイズ」には参加せず6位以下の参加者に「5〇3×クイズ」への進出権が繰り下がるものとします。
- ・2限(一般参加者教室)の「賢押杯ローリングクイズ」で勝抜け対象となる順位に入った場合は勝抜け次点の参加者に本戦1回戦への進出権が繰り下がります。
- ・上記の優勝者が当日の本大会に参加しなかった場合には、優勝者としての権利が上位入賞者(4位まで)へ順に繰り下がるものとします。

スペシャルラウンド(2) 賢押杯 Alt. 2015 優勝者による3〇2×クイズ(早押し:Alt. 優勝者 → 1人)(9:45~10:00)

- ・このラウンドは大会開幕前に実施します。
- ・昨年11月23日に全国各地で開催した「賢押杯 Alt. 2015」の各会場優勝者が参加できます。
- ・早押しクイズを出題し、3問正解で勝ち抜けとなります。ただし、誤答はラウンド通算2回で失格です。
- ・問題数限定はありません。決着がつくまで出題を続けます。
- ・このラウンドを勝ち抜けるのは1名で、この1名は本戦1回戦進出が決定します。勝ち抜け者が出ないまま1名を残して全員失格した場合、残った1名を勝者として扱います。
- ・スペシャルラウンド勝者は教室予選には参加できますが、ラウンド内での正式順位としてはカウントしません。教室予選で勝抜け対象となった際の順位処理はスペシャルラウンド(1)の勝者と同様です。

ホール(共通)

オープニングラウンド 70問ペーパークイズ(ペーパー70問)(10:30~10:50)

- ・一問一答の70問ペーパークイズです。大会オープニング後にホールで実施しますので、筆記用具と下敷きをご用意ください。
- ・制限時間は20分です。正解数の多い方を上位とし、同点の場合には近似値クイズの近い方をより上位とします。近似値クイズは2問用意されており、正解数、近似値1問目の正解との差が等しい場合は近似値2問目を比較します。正解数、近似値2問目の正解との差がすべて等しい場合は、エントリー番号が小さいほうを上位とします。
- ・漢字の書き間違いは誤答扱いとします。漢字が不確かな場合はひらがなで答えていただいても構いません。乱雑に書かれた文字で採点者が読めない場合も、スタッフの判断で誤答扱いになることがありますので、丁寧な文字で解答してください。
- ・日本人・中国人・韓国人などの極東アジアの人名はフルネームで答えていただく必要があります。ただし、スポーツ選手や芸能人など、名前の一部や芸名の方が一般的になっていたり、通称が固有名詞化したりしている人物の場合は、フルネームの解答を求めません。
- ・カンニングは一切禁止です。発覚した場合失格とし、以降のクイズには参加できません。
- ・ペーパークイズの結果を用いて、本戦およびプレーオフに参加するプレイヤーを選抜します。

※ オープニングラウンドの成績は、教室予選終了後にホールで発表いたします。

教室予選 (1限 11:05~12:20 / 2限 12:30~13:55)

教室予選1限 ジャナル別早押し&起立ボードクイズ (各教室早押し30問:教室全員 → 2人)

このラウンドで出題されるクイズの内容は、エントリー結果により割り当てられた「アニメ&ゲーム」「スポーツ」「芸能」「ライフスタイル」「社会」「文系学問」「理系学問」のいずれか1つのみです。

- 各教室へ入室する際に数字を書いたくじをお配りします。教室内の椅子に番号を書いた紙が貼り付けてありますので、くじの番号と同じ番号の席にお座りください。解答用紙をお配りしますので筆記用具と下敷きをご用意ください。
- 番号の前・後半で2組に分かれます。ちょうどで割り切れない場合は前の方の組の人数を多くします。
- まず、前半の参加者が早押しボタンを持ちます。後半の参加者もボタンは持ちませんがクイズに参加します。
- 早押しクイズを出題し、誰かがボタンを押した時点で、まず司会が3カウントを数えます。

この時、通常の早押しクイズのようにすぐに答えを言ってしまわないよう注意してください。

ボタンを押した人以外の参加者は、その時点で自信を持って答えがわかる場合はこの3カウントの間に起立してください。

起立は前半の参加者・後半の参加者ともに行うことができます。

一度起立したあとに着席し、起立を取り消すことは出来ません。

自信がない場合は起立しなくても解答用紙には記入できますが、その分正解時に得られる得点は少なくなります。

- 3カウントの終了後にシンキングタイムに入ります。この間に参加者全員がそれまでの問題文から考えられる解答を、手元の解答用紙に記入します。起立した方は起立したままで解答用紙への記入をお願いします。着席するのは正誤判定が終了するまでお待ちください。
- シンキングタイムの間、出題者がもう一度問題をボタンが押されたところまで読み上げます。読み終わって5カウントたったところまでをシンキングタイムとします。終了後に解答を記入することは出来ません。
- シンキングタイムの終了後、ボタンを押して早押し機のランプが点いた方は、答えを声に出してください。解答用紙に記入した内容と声に出した言葉が両方とも正しい場合に正解となります。
- ランプが点いた方が正解すると+3ポイントを獲得できます。誤答の場合は-3ポイントとなり、以降ボタンを押すことが出来ませんが、起立と解答用紙への解答は引き続き行うことが出来ます。3カウントの間に起立を行った方は、解答用紙に記入した内容が正解の場合は+2ポイント、誤答の場合は-2ポイントです。
- また、起立しなかった方はボードに書いた答えが正解だと+1ポイントを獲得します。この場合、誤答や無解答のペナルティはありません。
- 誰もボタンを押さないまま問題を読み終わった場合、読み終わってから5秒経った後に全員がボードで解答します。この時は「全員のランプが点かなかった」とみなし、正解で+1ポイント、誤答はペナルティなしとなります。

正解/誤答	正解	誤答・無回答
ランプが点いた	+3ポイント	-3ポイント・ボタン没収
起立した	+2ポイント	-2ポイント
起立しなかった	+1ポイント	0ポイント

- 各問題が終了するごとに、隣同士の参加者で正解・誤答をチェックし、得点を解答用紙に記入します。不正の無いように相互チェックをお願いします。問題への解答は黒ペン、採点は赤ペンで行います。起立した方はチェックが終了してからご着席ください。
- 前半の15問の終了後、後半の組が早押しボタンを持ちます。前半までと同じようにクイズを行い、**前・後半計30問終了時の各教室得点上位2名**が本戦1回戦進出となります。
- ただし、**ジャンルの希望者が12名以下であった場合は参加者を前後半には分けず、一斉に早押しボタンを持つことができるものとします。**その際、誤答時の罰則はボタンの没収ではなく**10問の間早押しの解答権無し(休み)**とします。ボーダーライン上で同点の参加者がいる場合は、対象者による1問先取・1問誤答失格の早押しクイズで本戦1回戦進出者を決定します。ランプを点けて正解の数などはこのラウンドでは考慮しません。
- 以降、各教室の1抜けの方を「〇〇教室首席」、2抜けの方を「〇〇教室次席」と呼称します。

教室予選2限1R 賢押し杯ローリングクイズ (未通過:早押し50分:教室全員 → 5人 / 一般:早押し60分+α:教室全員 → 5~6名)

- 教室予選2限は、「本大会予選等未通過者限定」の部屋と、それに当てはまらない参加者(一般)による部屋の2種類に分かれています。エントリー時の申告によって、どちらの部屋に参加するかが決定します。
- 各教室へ入室する際に数字を書いたくじをお配りします。教室内の椅子に番号を書いた紙が貼り付けてありますので、くじの番号と同じ番号の席にお座りください。
- その後、参加人数によって1組6~9人程度になるように番号順に組分けをします。その組が1セット目の対戦相手となります。ちょうどで割り切れない場合は前の方の組の人数を多くします。
例) その教室の参加者数が20人だった場合
1組目...1~7番(7人) 2組目...8~14番(7人) 3組目...15~20番(6人)
- 各組ごとに早押しクイズを出題します。1問正解で勝ち抜け、誤答は2問休みとなります。
- 勝ち抜けると、早押し席に残っている人数だけ「勝ち抜き人数」を獲得できます。
- 各組で最後まで勝ち抜けられなかった2人が「負け」となり、勝ち抜き人数が増えません(勝ち抜き人数が減ることはありません)。
例) ・8人参加の組で1人目に勝ち抜け → 「7人抜き」
・7人参加の組で最後に勝ち抜け → 「2人抜き」(残った2人は「負け」となる)
- セットが終了(=すべての組の早押しが終了)したら、その時点での勝ち抜き人数が少ない順に列に並び直します。
- 並び直しを行う際は、司会などスタッフの指示に従ってください。
勝ち抜き人数が同じ場合は、エントリー番号が早い方が前に並びます。
勝ち抜き人数に近い方同士で組を作り直したら再度早押しクイズを行い、勝ち抜けると前セットまでに獲得した勝ち抜き人数に、このセットで獲得した勝ち抜き人数を加算します。

- ・賢押杯 2016 の賢押杯ローリングクイズではすべての組に対して同程度の難易度の問題を出題します。
- ・以上を繰り返し、**未通過教室では開始から 50 分を経過したセットまで実施します。**
- ・**未通過教室では勝ち抜き人数の上位 5 人が教室 2 R 進出です。**
- ・**一般教室では 60 分経過時に実施していたセットに加えてもう 1 セット実施し、そのセットでラウンドを終了します。最終セットでは、未通過教室における 5〇3×クイズのために用意された問題を出題します。一般教室では 2 R の 5〇3×クイズを行わず、賢押杯ローリングクイズの上位 5～6 名がそのまま本戦 1 回戦進出となります。実際の勝ち抜き人数は、大会直前に教室ごとの実施内容の決定に伴い変化します。**
- ・勝ち抜けボーダーライン上で勝ち抜き人数が同数の場合は、対象者で 1 問先取・1 問誤答失格の早押しクイズを行い、勝者を決定します。

教室予選 2 限 2 R 5〇3×クイズ (未通過：早押し 35 問限定：5 人 → 2 人 / 一般：実施せず)

- ・未通過教室で教室予選 1 R を勝ち抜けた 5 人が参加します。前ラウンドまでの得点などのアドバンテージはありません。このラウンドは一般教室では実施しません。
- ・早押しクイズを出題し、**5 問正解**で勝ち抜けとなります。ただし、誤答はラウンド通算 3 回で失格です。失格者が 3 人出た場合は、残った 3 人を勝ち抜けとします。
- ・問題数は 35 問限定で、35 問出題して 3 名の勝ち抜けが出ていない場合は、[1]正解数、[2]誤答数、[3]1 問先取・1 問誤答失格の早押しクイズで本戦 1 回戦進出者を決定します。
- ・本戦 1 回戦へ進むのは**各教室 2 人**です。以降、各教室の 1 抜けの方を「〇〇教室首席」、2 抜けの方を「〇〇教室次席」と呼称します。一般教室の 3 位以降は「3 位」「4 位」…とします。

プレーオフ (ペーパー：全員→4～5 人、プレーオフ：5+? 人 → 5 人) (14:05～14:35)

- ・まず、オープニングラウンドのペーパークイズの各教室とスペシャルラウンドの勝ち抜け者を除いた**成績上位 4～5 名は無条件で本戦 1 回戦進出**となります。
- ・それに続くペーパー上位 6～10 位または 5～9 位と、敗者復活戦を勝ち上がった最大 5 名がプレーオフに参加します。

敗者復活戦 〇×クイズ (〇×クイズ最大 7 問：敗者全員→最大 5 人)

- ・〇×クイズを 7 問続けて出題します。
- ・問題は一度しか読み上げませんが、出題中に前の問題の解答を変更することは可とします。問題と問題の間のシンキングタイムは 5 カウントとします。
- ・出題後、1 問目から答えあわせを実施し、1 問でも不正解となった時点で脱落となります。1 問ずつ答えあわせし、**すべて正解している参加者が 5 名以下になった時点で該当者を敗者復活**とします。残っている問題は無効となります。
- ・途中ですべての参加者が脱落した場合は敗者復活者が出なかったものとし、ペーパー上位をそのままプレーオフ勝者とします。
- ・7 問正解者が 6 名以上出た場合は、新たに近似値クイズを出題し、近い順に上位 5 名を敗者復活とします。

プレーオフ 対決 1〇1×クイズ (早押し各対戦 3 問限定：ペーパー上位 vs 敗者復活者→5 人)

- ・ペーパー上位と敗者復活者による 1 対 1 の早押しクイズです。
- ・敗者復活者が 5 名を下回っていた場合、下回っていた人数分だけペーパー上位から順に自動的に勝ち抜けとなります。
- ・ペーパー上位組の最上位から順に、敗者復活者を 1 名対戦相手に指名します。
- ・早押しクイズで、先に**1 問正解したほうが本戦 1 回戦進出**です。誤答した場合は対戦相手が本戦進出です。
- ・問題は各対戦 3 問限定で、**すべてスルーした場合はペーパー上位側の勝利**とします。
- ・プレーオフを勝ち抜けて本戦に進出するのは 5 名です。

教室 (本戦)

本戦 1 回戦 早押しクイズ 60 問一本勝負 (各組早押し 60 問限定：(8 人 → 4 人)×6 組) (14:45～15:10)

- ・ここまで勝ち残った参加者を 8 人ずつ 6 教室に分けます。
- ・早押しクイズですが、このラウンドでは解答権を取った方のお名前はお呼びしませんので、すぐにお答えください。速いテンポでクイズを行いますので、観客の皆さんは拍手等はご遠慮ください。ただし、シンキングタイムは通常通り 5 カウントです。
- ・**1 問正解で +1 ポイント、誤答は -1 ポイントの上、ラウンド通算 4 回で退場**となります。退場になると、このラウンドでその後のクイズには参加できませんが、ポイントは残りますので勝ち抜けの可能性は残ります。また、ラウンド中現在何問目かはお知らせしません。
- ・60 問出題し、**各組のポイント上位 4 人ずつ計 24 人が準々決勝進出**となります。準々決勝進出のボーダーライン上でポイントが同点の時は対象者で 1 問先取・1 問誤答失格の早押しクイズを行い、準々決勝進出者を決定します。

本戦 準々決勝 ボーナス付き早押しボードクイズ (各組早押し 15 問限定：(6 人 → 2 人)×4 組) (15:20～15:50)

- ・ここまで勝ち残った参加者を 6 人ずつ 4 教室に分けます。
- ・まず、全体に対して早押しクイズを出題します。**誰かがボタンを押したら、そこで参加者全員がそれまでの問題文から考えられる解答を、手元のボードに記入**します。この時、通常の早押しクイズのようにすぐに答えを言ってしまわないよう注意してください。
- ・シンキングタイムの間、出題者がもう一度問題をボタンが押されたところまで読み上げます。読み終わって 5 カウントたったところまでをシンキングタイムとします。終了後に解答を記入することは出来ません。また、シンキングタイム中には BGM を使用させていただきます。

- その後、参加者がボードを挙げて正誤判定を行います。ボタンを押して早押し機のランプが点いた方は、ボードを挙げるとともに答えを声に出してください。ボードが合っているにもかかわらず声に出した言葉が違った場合、正解になりません。
- ランプが点いた方が正解すると+3ポイントを獲得できます。誤答の場合は-3ポイントとなります。また、その他のランプが点かなかった方は、ボードに書いた答えが正解だと+1ポイントを獲得します。この場合、誤答や無解答のペナルティはありません。
- また、正解した際に正解者が一人だけであった場合（単独正解）、ボーナスポイントが加算され、ランプをつけての正解が+5ポイント、ボードのみでの正解は+2ポイントとなります。
- 誰もボタンを押さないまま問題を読み終わった場合、読み終わってから5秒経過後に全員がボードで解答します。この時は「全員のランプが点かなかった」とみなし、正解で+1ポイント、誤答はペナルティなしとなります。このときも単独正解の場合は+2ポイントとなります。

正解者数	1人(単独正解)	2人以上	誤答・無回答
ランプが点いた	+5ポイント	+3ポイント	-3ポイント
ランプが点かなかった	+2ポイント	+1ポイント	0ポイント

- ポイントが15ポイント以上になると勝ち抜け、準決勝進出となります。勝ち抜けるのは各組2人ずつ計8人です。
- 問題数は15問限定で、15問出題して2名の勝ち抜けが出ていない場合は、[1]ポイント、[2]ランプを点けて正解した数[3]1問先取・1問誤答失格の早押しクイズで準決勝進出者を決定します。
- また、ボーダーライン上（2位～3位）で同時に勝ち抜けた場合は、勝ち抜けた時のポイントが多いほうが勝者となります（16ポイント以上になることがあるため）。ポイントが同じ場合は、[1]ランプを点けて正解した数、[2]1問先取・1問誤答失格の早押しクイズで準決勝進出者を決定します。
- なお、13問目開始前でその時点での勝ち抜けボーダーから15点差、14問目開始前で10点差、15問目開始前で5点差がそれぞれついていて、かつ残り問題をすべてランプをつけて単独正解しても正解数で及ばない参加者は、その時点で失格とします。

ホール（本戦）

本戦 準決勝 7〇3×クイズ（各組早押し40問限定：（4人 → 1人）×2組）（16:15～17:20）

- 準決勝に進出した8人には、まず事前に抽選を行い参加する組の選択順を決定します。その後、1組目・2組目のどちらを希望するかを順に表明します。各組とも定員は4人です。以上の手順は準決勝入場前に決定します。
- 早押しクイズを出題し、先に7問正解した各組1人のみが決勝進出です。ただし、誤答がラウンド通算3回になると失格となります。3人が失格した場合は、残った1人が決勝進出となります。
- 問題数は40問限定で、40問出題して7問正解者が出ていない場合は、[1]正解数、[2]誤答数、[3]1問先取・1問誤答失格の早押しクイズで決勝進出者を決定します。

本戦 決勝 10ポイント先取早押しクイズ（早押し40問限定：2人 → 優勝）（17:35～18:25）

- 準決勝の各組の勝者計2人による、1対1の早押しクイズです。
- 正解は+1ポイント、誤答は-1ポイントで、先に10ポイントに到達した方が「賢押杯2016」の優勝者になります。
- 問題数は40問限定で、使い切った場合は、「その時点でリードしているプレイヤーのポイント」+1ポイントを優勝ポイントとしてクイズを続行します。これ以降の誤答はポイントを減点せず、問題を最後まで読み切って解答権が相手に移動します。
- また、決勝戦にはセコンドを3人まで付ける事が許されています。いずれか一方の参加者が7ポイントに到達した時点で60秒間のタイムアウトが発生しますので、その間にセコンドから助言を受けることができます。セコンドの皆さんは舞台袖で待機していただきます。タイムアウトの際には、両陣営のセコンドとも舞台上で指示を出すことができます（セコンドを伴わず自身のみでタイムアウトを過ごす、という選択肢もあります）。
- 大会の進行に大幅な遅れが生じていた場合、18時25分をもって決勝のクイズを打ち切ることがあります。決勝のクイズの時間を削ることのないよう、クイズ以外の時間を省いて進行を早める予定ですが、止むを得ずクイズを打ち切る可能性もありますのでご容赦ください。

- ※ 本戦準決勝、決勝ではクイズの進行中にBGMを使用させていただきます。ご了承ください。また、準決勝・決勝は、後日YouTube等で映像を期間限定で公開する予定です。

<本戦1回戦 組み合わせ>

ジャンル別(1)～(14)は教室予選終了後に抽選を行い参加教室を決定します

大会直前のエントリー内容を考慮して決定します

<本戦準々決勝 組み合わせ表>

201会議室	梅(3F)	竹(4F)	リハーサル室1
1回戦[1]1位	1回戦[1]2位	1回戦[1]3位	1回戦[1]4位
1回戦[2]2位	1回戦[2]3位	1回戦[2]4位	1回戦[2]1位
1回戦[3]3位	1回戦[3]4位	1回戦[3]1位	1回戦[3]2位
1回戦[4]4位	1回戦[4]1位	1回戦[4]2位	1回戦[4]3位
1回戦[5]1位	1回戦[5]4位	1回戦[5]2位	1回戦[5]3位
1回戦[6]4位	1回戦[6]1位	1回戦[6]3位	1回戦[6]2位

賢押杯 2016 ルール要約版

スペシャルラウンド(1) QMA 店舗大会

優勝者が本戦 1 回戦までシード
教室予選はオープン参加 (正式順位とせず参考記録扱い)
欠席の場合は権利が繰り下がる

スペシャルラウンド(2) 賢押杯 Alt.2015 優勝者による 302×クイズ

賢押杯 Alt.2015 優勝者のみが参加
3 問先取で勝ち抜け、2 問誤答で失格
1 名のみが勝ち抜け、1 回戦までシード
勝者は教室予選はオープン参加 (正式順位とせず参考記録扱い)

オープニングラウンド 70 問ペーパークイズ

正解数 > 近似値(1) > 近似値(2) で順位を決定
教室予選・スペシャルラウンド勝ち抜け以外の 1~5 (1~4) 位が本戦 1 回戦へ
同じく 6~10 (5~9) 位がプレーオフへ

教室予選 1 限 ジャンル別早押し&起立ボードクイズ (教室全体→2人) × 7 ジャンル

誰かがボタンを押したら、そこまでの問題文で全員が解答用紙に記入
早押しボードだが、押してから 3 カウント以内に起立すれば正解時の得点が増える
ランプをつけて正解/誤答: +3/-3 & ボタン没収 (起立は引き続き可)
起立して正解/誤答: +2/-2
起立しないで 正解/誤答: +1/-ペナルティ無し
全 30 問、ボタンを持てるのは半分の 15 問
得点上位 2 名が本戦 1 回戦進出

教室予選 2 限 1R 賢押杯ローリングクイズ (未通過: 教室全体→5人 / 一般: 教室全体→5~7名)

参加者を 2~3 組に分けて、1 問先取の早押し。誤答は 2 問休み
正解時の抜け順によって点数が入り、累計得点順にセットごとに並べ替え
未通過: 50 分 (+ロスタイム) 行い、上位 5 人が 503×クイズへ
一般: 60 分 (+ロスタイム) +1 セット 行い、上位 5~6 名がそのまま本戦 1 回戦へ

教室予選 2 限 2R 503×クイズ (未通過のみ: 5人→2人)

5 問先取で勝ち抜け、3 問誤答で失格
2 名が本戦 1 回戦へ
一般教室では実施せず

敗者復活戦 0×クイズ (敗者→最大 5人)

0×クイズで誤答しなかった人が 5 名以下になった時点で敗者復活、プレーオフへ
全員誤答した場合は敗者復活者無し

プレーオフ 対決 101×クイズ (ペーパー上位 vs 敗者復活者→5人)

ペーパー上位組が敗者復活組を指名して 1 対 1
1 問正解すれば勝ち、本戦 1 回戦へ。誤答は相手の勝ち

本戦 1 回戦 早押しクイズ 60 問一本勝負 (各教室 8人→4人) × 6 部屋

全 60 問の、テンポ早めの早押しクイズ
正解 +1、誤答 -1 で、誤答が 4 回で退場 (点数は残る)
上位 4 名が準々決勝へ

本戦 準々決勝 ボーナス付き早押しボードクイズ (各教室 6人→2人) × 4 部屋

誰かがボタンを押したら、そこまでの問題文で全員がボードに解答
ランプを点けて 正解/誤答: +3/-3
ランプを点けないで 正解/誤答: +1/-ペナルティ無し
単独正解の場合は点数にボーナス ランプを点けて正解/点けずに正解: +5/+2
全 15 問、15 ポイント勝ち抜け、上位 2 名が準決勝へ

本戦 準決勝 703×クイズ (各組 4人→1人) × 2 対戦

7 問先取で勝ち抜け、3 問誤答で失格
各組勝者が決勝へ

本戦 決勝 10ポイント先取早押しクイズ (2人→優勝)

正解 +1、誤答 -1、10 ポイントで優勝

賢押杯 本戦勝ち上がり速報 blog(PC・携帯等共通)

<http://ken-oshi.sblo.jp/>

