

全国同時開催のニューカマー向けクイズイベント/
QMA宝石賢者による早押しクイズ大会

賢押杯

Alt./Abs.2017

2017年4月9日

大会開始：12時00分 大会終了予定：16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、今回の大会の中ではありません。
- 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
- それ以外の地域の名前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 Alt./Abs.2017 大会ルール

- 参加者の皆さんには各会場ごとに定められた教室予選に参加していただきます。
教室の数は会場の定員によって異なります。
- 教室予選は抽選で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。
- 2教室で実施する会場では、各教室の2ラウンド(R)を勝ち抜ければ本戦準決勝進出となります。
各教室から勝ち抜けるのは2名です。
- 1教室のみで実施している会場では予選は1ラウンドのみ実施します。
予選を勝ち抜けるのは4名です。
- 教室予選の終了後は一つの部屋に集合して敗者復活戦・準決勝以降を行います。
- 今回の大会は同じ問題を使用し、全国各地で同時に開催しております。
- 当日17:00までの間、ネット等で出題された問題、ご自分・他人のクイズの結果について言及するのは禁止します。

教室予選 (12:15~14:15)

教室予選 1R 賢押杯ローリングクイズ (各教室早押し80分(+α) : 教室全員 → 5 or 4人)

- ・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22人だった場合
1組目…1~8番(8人) 2組目…9~15番(7人) 3組目…16~22番(7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、誤答は当該組での解答権が無くなり「負け」となります。
- ・勝ち抜けると、早押し席に残っている人数と、誤答で「負け」になった人数の合計を「勝ち抜き人数」を獲得できます。
例) ・8人参加の組で1人目に勝ち抜け → 「7人抜き」
・7人参加の組で誤答が出ず最後に勝ち抜け → 「2人抜き」(残った2人は「負け」となる)
- ・解答席に残されて正解できなかった場合も従来通り「負け」となります。
- ・未解答による「負け」は各組最大2名まで、誤答による「負け」が出た場合1~0名になります。
誤答による「負け」は解答者が残り1名になるまで増え続けます。
- 例) ・(正解) (正解) (正解) (未解答) (未解答) → 2名の未正解者(「負け」)が出たのでセット終了
・(正解) (正解) (正解) (未解答) (誤答) → 2名の「負け」が決まったのでセット終了
・(正解) (未解答) (未解答) (誤答) (誤答)
→ 2名の負けは決まったが、「〇人抜き」が決まっていないのでセット続行。ここから誤答しても「負け」。
- ・各組で「負け」となると勝ち抜き人数が増えませんが、勝ち抜き人数が減ることはありません。
- ・誤答による「負け」が2名以上出ても組の対戦は続行します。正解または誤答で解答者が1名になった場合は、その参加者を勝ち抜け扱いとして組を終了します。
- 例) ・3人が誤答して「負け」となったが、自身は正解もできず1人解答席に残った → 「3人抜き」
- ・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並び直します。
- ・並び直しを行う際は、進行担当、誘導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。
勝ち抜き人数が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。
- ・当大会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、2教室で実施の会場では開始から80分を経過したセットまで実施し、勝ち抜き人数の上位5人が教室2R進出です。
- ・1教室のみで実施している会場では80分経過したセットに加えもう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、2教室実施会場における5〇3×クイズのために用意された問題を出題します。
- 1教室実施の会場では2R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4名をそのまま準決勝進出とします。
- ・教室2Rおよび準決勝進出の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、教室2R進出者を決定します。

教室予選 2R 5〇3×クイズ (各教室早押し35問限定 : 5人 → 2人)

- ・各教室で教室予選1Rを勝ち抜けた5人が参加します。なお、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。
- ・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2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2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準決勝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。

敗者復活戦(14:30~14:50)

敗者復活戦 1st Step ○×クイズ (準決勝進出者以外の全員→若干名)

- ・教室予選の首席・次席(本戦進出者)以外の参加者全員を対象として敗者復活戦を行います。
- ・○×クイズが7問出題されます。企画書内の解答記入欄に、出題された内容が正しいと思えば○、誤りであると思えば×を記入します。
- ・問題は一度しか読み上げません。また、問題と問題の間隔は5カウント以内とします。
- ・7問の解答が終了したら、1問目から答え合わせを行います。
- ・7問の合計正解数が最も多い参加者が2nd Step進出となります。
- 途中の問題を誤答しても、最終的な正解数で比較しますので、勝抜けの可能性は残ります。
- ・最多正解者が1名だけの場合は2nd Stepを行わず、その参加者を準決勝進出とします。
- ・最多正解者が13名以上の場合は、2nd Stepに進出する参加者を選抜するクイズを改めて出題します。

敗者復活戦 2nd Step 3○2×クイズ (1st Step勝抜け者→1人)

- ・1st Stepを勝ち抜けた参加者が参加します。
- ・早押しクイズを出題し、先に3問正解した1名のみが敗者復活、準決勝進出です。ただし、誤答がラウンド通算2回となると失格となります。
- ・他の参加者が誤答で失格し、解答権のある参加者が1名となった場合は、その参加者が準決勝進出となります。
- ・問題は決着が着くまで出題を続けるものとします。

本戦(15:00~16:00)

本戦 準決勝 アタック25 (早押し40問限定:5人 → 2人)

- ・テレビ番組『パネルクイズ アタック25』を模した形式で早押しクイズを行います。
- ・早押しクイズを出題し、正解した参加者が1~25のうち任意の1枚のパネルを指定します。ただし、最初に正解した際は13番を必ず指定します。
- ・以降オセロゲームの要領で自分のパネルで他の参加者のパネルを挟み、パネルを自分の色に変えていきます。
- ・他の参加者のパネルを挟むことができない場合は、次に挟むことができるようになるパネルを優先して指定します。
- ・誤答の際は2問休みとなります。
- ・指定されているパネルが残り5枚となった際は「アタックチャンス」となり、正解した参加者はまず通常通りパネルを指定し、さらにすでに指定済みのパネルを未指定の状態に戻すことができます(アタックチャンスの狙い目)。
- ・アタックチャンスの狙い目はすべての参加者が正解時に指定することができます。
- ・アタックチャンスの問題で誤答・スルーの際は次の問題もアタックチャンスとして続行します。
- ・25枚のパネルがすべて埋まる、または50問出題で終了します。ただし、50問目が誤答であった場合は、誤答した参加者の解答権をなく奪したうえで、正解が出る、またはスルーとなるまで出題を続行します。
- ・クイズ終了時点で獲得したパネルの枚数が多い上位2名が決勝進出となります。
- ・2位相当のパネル枚数が同点の場合は、1問先取・1問誤答失格の早押しクイズを出題し、決勝進出者を決定します。

本戦 決勝 9ポイント先取早押しクイズ (早押し40問限定:2人 → 優勝)

- ・準決勝の勝者計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9ポイントに到達した方が「賢押杯 Alt.2017」各会場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参加者のポイント」+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。
- ・大会の進行に大幅な遅れが生じていた場合、16時30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。

※ 会場によっては準決勝・決勝の模様をYouTubeで期間限定公開することがあります。

アフター(16:10~16:30)

全国一斉ペーパークイズ (マークシート4択・70問)

- ・全参加者を対象にマークシート解答の4択ペーパークイズを実施します。筆記用具と下敷きをご用意ください。
- ・問題数は70問、制限時間は15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。
- ・解答用紙は回収し、後日集計が終わり次第結果を公式サイトで発表させていただきます。模範解答は当日配布します。

- 各会場の優勝者と、優勝者を除いた全会場を合わせたペーパークイズの1位の参加者に対して、今後行われる賢押杯本大会での一定のアドバンテージを付与させていただく予定です。