

賢押杯

2008

2008年7月20日

開始：11時30分 終了予定：19時

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、5秒カウント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秒以内にお答えください。5秒は、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秒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。
例題：現在の日本の内閣総理大臣は誰？
福田康夫、ふくだやすお
× 福田靖男、福田総理大臣、ナントカ康夫 など
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（鈴木一郎でも正解）、朝青龍（朝青龍明德でも正解）、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。
例題：現在のアメリカ合衆国大統領は誰？
ブッシュ、ジョージ・ブッシュ
× ジョージさん、ジョン・ブッシュ など

賢押杯 2008 大会ルール

- 2R～4Rは、受付時に引いたくじ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。準々決勝のコース振り分けと準々決勝Aは「第1教室」で、準々決勝Bは「第5教室」で、準々決勝Cおよび準決勝以降はホールでの進行となります。

1R ペーパークイズ

- 一問一答の50問ペーパークイズです。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15分です。
- ペーパークイズの結果を用いて、各教室の4Rを勝ち抜いた2名(8教室で計16名)を除く参加者全体の成績上位6名が「ワイルドカード枠」として「準々決勝C」へ進出することができます。詳しくは準々決勝Cの項目で説明いたします。

1Rの成績は、4R終了後にホールで発表いたします。

2R QMA全国大会風ローリングクイズ (教室全員 4人【4Rへ】)

- 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7～9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30人だった場合
1組目...1～8番 2組目...9～16番 3組目...17～23番 4組目...24～30番
- 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。
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」(後述のとおり残った2名が「負け」となる)
- 各組で最後まで勝ち抜けられなかった2名が「負け」となり、それまでに獲得していた勝ち抜き人数が1/2になります(端数切り上げ)。
例) 11人抜きだった場合 6人抜きまで減少
0人抜きだった場合 0人抜きのまま
- 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べ直します。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。
- 3セット終了時に5分のインターバルを入れます。4セット目以降、前半の組に対してはやや難易度を下げた問題を出題します。
- 2R開始から90分を経過したセットで終了します。時間内の勝ち抜き人数最高記録の上位4名が先に4R進出となります。
- 同点の場合は、以下のとおりとします。
 - i) 3R「勝抜プレーオフクイズ」のための組分け
エントリー番号が早いほうが上位となり、後ろに並びます。
 - ii) 4Rへ進出できるかどうかのボーダーライン(2Rの4～5位)
対象者で1問先取、1問誤答失格の早押しクイズを行います。

3R 勝抜プレーオフクイズ(2Rを勝ち抜けた人以外 2人)

- 2Rの勝ち抜き人数最高記録順に並び、改めて4組に分かれます。2Rを3組で実施した場合も3Rは4組に分かれます。ここには2Rで勝ち抜けた4名は参加しません。
- 勝ち抜き人数が少ない参加者の組から順に早押しクイズを出題します。2問正解で勝ち抜けとなり、勝ち抜けるのは2名です。
- 勝ち抜けると一つ上の組、つまり勝ち抜き人数がより多い参加者の組へ参加することができます。
- 4組の早押しクイズを順に行い、一番勝ち抜き人数が多い組(4組目)を勝ち抜けた2人が4Rへ進出します。
- 誤答はラウンド通算2回で失格となります。したがって、前の組で1回誤答して勝ち抜けた場合、次に誤答をした時点で失格となります。もちろん、一つの組で2回誤答した場合も失格となります。
組分けの例(その教室の参加者数が32人の場合。4名はすでに4R進出を決めている)
1組目...9人 2組目...7人 3組目...6人 4組目...6人
下位の組から2名ずつ勝ち上がって来るため、2組目以降については、実際にクイズに参加するのは2名ずつ多くなります。

4 R 5 3×早押しクイズ（早押し40問限定：6人 2人）

- 各教室で2Rを勝ち抜けた4名と、3Rを勝ち抜けた2名の計6名が参加します。なお、前の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。
- 問題数は40問限定で、使い切った場合は、[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々決勝進出者を決定します。
- 準々決勝へ進むのは各教室2名です。以降、各教室の1抜けの方を「**教室首席**」、2抜けの方を「**教室次席**」と呼称します。

準々決勝コース別振り分け

- 1Rの成績発表中に、各教室の首席・次席は別室（第1教室）に集合します。
- 所定の用紙に「A：4セットタイムレースクイズ」か「B：赤紙付早押しボードクイズ」のうち、自分の参加したいほうを書いて提出します。提出する際、他の参加者の提出内容を確認することはできません。
- 首席には希望コースへの優先参加権があり、人数があふれた場合は次席による抽選となります。

準々決勝は教室2部屋とホールを使用して3ヶ所同時進行で行います。観客の皆さんは好きな部屋へ移動して見たいコースを観戦することができますが、クイズが開始しましたら部屋の移動はご遠慮ください。

準々決勝A 4セットタイムレースクイズ（9人 4人）

- 時間制限付きの早押しクイズです。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。観客の皆さんは、クイズ進行中の拍手はお控えください。
ルールの上ではタイムレースの体裁をとっておりますが、シンキングタイムは通常通り5秒で、問題文も他ラウンドと比べて極端に短くなることはありません。
- 1問正解で+1ポイント、誤答は-1ポイントです。
- 制限時間は1セット目3分、2セット目2分、3セット目、4セット目がともに1分半です。各セットとも、制限時間となった時に読まれていた問題までが有効となります。
- 各セットでポイント単独トップになると勝ち抜け、準決勝進出となります。また、単独最下位になると失格となります。残りの参加者は得点を持ち越して次のセットへ進みます。ただしトップが複数いたり、最下位が複数いたりする場合は、次セットに持ち越して2セット分（またはそれ以上）まとめて勝ち抜け・失格を決定します。勝ち抜けるのは4名です。
- 4セット目でトップ（勝ち抜けボーダー）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行います。

準々決勝B 赤紙付早押しボードクイズ（早押し15問限定：7人 3人）

- 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うよう注意してください。
- シンキングタイムは1問につき15秒とします。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付いた方は、ボードを挙げるとともに答えを声に出してください。ボードが合っても声に出した単語が違った場合、正解になりません。
- ランプが付いた方が正解すると+3p（ポイント）を獲得できます。誤答の場合は-3pとなります。また、その他のランプが付かなかつた方は、ボードに書いた答えが正解だと+1p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「全員のランプが付かなかつた」とみなし、正解で+1p、誤答はペナルティなしとなります。
- ランプが付いた時、各参加者はラウンド中一度だけ「赤紙」を使用することができます。赤紙は解答権を取った際、シンキングタイム中に使用することを宣言してください。赤紙を使用して正解した場合、ランプが付かなかつた人のうち「不正解者の人数+1」だけポイントが入ります。単独正解なら+7pとなりますが、不正解者が1人だけの場合でも+3pは最低保障されます。誤答の場合は通常と同じく-3pです。正解、誤答に関わらず、赤紙が使えるのは一度だけです。なお、すでに勝ち抜けた参加者がいる場合、赤紙使用時にはその人は「不正解者」扱いとします。

赤紙付早押しボードクイズ ポイント表

パターン	正解（赤紙付）	正解（通常）	誤答、無解答
ランプが付いた	+（不正解者の人数+1）p	+3p	-3p
ランプが付かなかつた	赤紙使用不可	+1p	0p

- ポイントが15p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3名です。
- 問題数は15問限定で、使い切った場合は、[1]ポイント、[2]ランプを付けて正解した数、[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（3抜け～4抜け）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（ランプを付けて正解の場合、16p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

付けて正解した数、[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。

準々決勝C 連答付きアタック風サバイバルクイズ (早押し40問限定：8人 1人)

- ・ 首席・次席以外の参加者の皆さんにはホールに再度集合していただき、1Rのペーパークイズの成績上位(ワイルドカード枠)を発表します。準々決勝Cへは、各教室の首席・次席を除いた上位6名などが参加します。
- ・ 参加者は、全員持ち点20ポイントを持ってクイズを開始します。
- ・ 早押しクイズを出題し、正解すると他の参加者の持ち点を1ポイント減らすことができます。
- ・ 更に「連答」に成功すると、n回目の連答でnポイント減らすことができます。2連答だと都合2問で3p、3連答だと3問で6p減らすことになります。連答とは、早押しで相手に正解されずに自分だけが正解し続けることを言います。連答は、自分の誤答か他人の正解で途切れます。他人の誤答、スルーでは途切れません。
- ・ 誤答の際には、自分のポイントだけが減っていきます。自分の1回目の誤答は-1p、2回目は-2p、3回目は-3pと累積していきます。これは連続した誤答であってもなくても、必ずこうした減少の仕方を行います。
- ・ 持ち点が0p以下になったら失格です。最後まで残った1名だけが準決勝進出となります。
- ・ 問題数は40問限定で、使い切った場合は、[1]残りポイント、[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。

準決勝 7 3×早押しクイズ (各組早押し50問限定：(4人 1人)×2組)

- ・ 準々決勝Aを勝ち抜いた4名、Bを勝ち抜いた3名、Cを勝ち抜いた1名が参加します。
- ・ まず、準決勝に進出した8名が一人ずつ入場します。入場順は直前の抽選で決定します。通路を通過してそのままステージに登壇した場合は1組目、ステージ下の待機席に着席した場合は2組目に参加することになります。各組とも定員は4名です。
- ・ 早押しクイズを出題し、先に7問正解した各組1名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。
- ・ 問題数は50問限定で、使い切った場合は、[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。

決勝 10ポイント先取早押しクイズ (早押し50問限定：2人 優勝)

- ・ 準決勝の各組の勝者計2名による、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2008」の優勝者になります。
- ・ 問題数は50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。
- ・ 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。各参加者は、決勝の間で一度ずつ60秒間のタイムアウトを取る権利があり、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ステージ下の専用の席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、ステージに上がり指示を出すことができます。したがって、セコンドが決勝の最中にステージに上げられるのは、最大で2回ということになります(もちろんタイムアウトを取らない、そもそもセコンドを連れて来ない、という選択肢もあります)。

準々決勝C、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。

