



#### 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、別の答えを言うてみてください。
  
- ・ 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（鈴木一郎でも正解）、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。

NAME

# 賢押杯Alt.2011 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。
- 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。
- 教室予選の終了後は一つの部屋に集合して準決勝以降を行います。会場によってはその前に敗者復活戦を行うことがあります。
- 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。大会終了予定時刻(17:00)までの間、ネット等で出題された問題について言及するのは禁止します。

## 教室予選 (12:40~14:40)

### 教室予選1R QMAホウキレース風ローリングクイズ (教室全員 → 5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5~7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16人だった場合  
1組目…1~6番(6人) 2組目…7~11番(5人) 3組目…12~16番(5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、勝ち抜け人数が増えません(勝ち抜き人数が減ることはありません)。
  - 例)・6人参加の組で1人目に勝ち抜け →「5人抜き」
    - ・5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。
- 2セット目以降、各セットの1組目に対してはやや難易度を下げた問題を出題します。
- 以上を繰り返し、開始から80分を経過したセットまで実施します。勝ち抜き人数の上位5人が教室2R進出です。教室2R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 (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、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本戦準決勝進出者を決定します。
- 準決勝へ進むのは各教室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 (15:00～15:30)

### 敗者復活戦 1st Step 「???'」

- ・ 教室予選の首席・次席以外の参加者を対象として、ある方法で敗者復活戦を行います。2nd Stepに進むのは5名です。

### 敗者復活戦 2nd Step 3〇2×クイズ (5人→1人)

- ・ 1st Stepを勝ち抜けた5名が参加します。
- ・ 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。4名が失格した場合は、残った1名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

### 本戦 準決勝 「6」〇3×クイズ (各組早押し50 問限定:(5人 → 2人)(15:30～16:00)

- ・ 各教室の首席・次席と、敗者復活の1名、計5名による早押しクイズです。
- ・ 早押しクイズを出題し、先に6問正解した2名が決勝進出です。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名が失格した場合は、残った2名が決勝進出となります。
- ・ 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。

### 本戦決勝 「9」ポイント先取早押しクイズ (早押し50 問限定:2人 → 優勝)(16:00～16:30)

- ・ 準決勝の勝者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「賢押し杯Alt.2011 in Osaka」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。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。
- ・ クイズ中セコンドは付かないものとします。

