



#### 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教えてください。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。

NAME

# 賢押杯2012 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9教室の計18グループに分かれます。
- 各教室の2ラウンド(R)を勝ち抜ければ、本戦1回戦進出となります。各教室から勝ち抜けるのは2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、ホールで休憩等していただくかまいません。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。
- 各教室で勝ち抜けられなかった方の中でプレーオフをホールで行い、8名が追加で本戦進出となります。したがって、本戦に進出できるのは全体で44名です。
- 教室予選1限の9教室、教室予選2限の9教室、本戦1回戦の4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。ただし、教室予選の1限と2限とでは問題は異なります。
- 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。
- 本戦1回戦・準々決勝は「第1教室」「第5教室」「第6教室」「第9教室」で、準決勝以降はホールでの進行となります。

## ホール(共通) (11時20分～11時40分)

### オープニングラウンド 70問ペーパークイズ

- 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。
- 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、できるだけ丁寧な文字でおねがいします。
- 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、通称が一般的になっている芸能人やスポーツ選手に関してはフルネームで答える必要はありません。極東アジア以外の人名については、ファミリーネームのみで正解とします。
- 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、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 12:00～13:35 / 2限 13:55～15:30)

### 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60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。

### プレーオフ (8+ ?人 → 8人) (15:40~16:00)

- オープニングラウンドのペーパークイズの、各教室の首席・次席を除いた成績上位8名と、別に選抜された若干名が参加するクイズです。
- ルールは当日その場で発表しますが、大変厳しいルールを用意しております。
- プレーオフを勝ち抜けて本戦に進出するのは8名です。

※ プレーオフ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。

### 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:(11人 → 5人)×4組) (16:10~16:35)

- ここまで勝ち残った参加者を11人ずつ4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をご遠慮ください。ただし、シンキングタイムは通常通り5秒です。
- 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3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5人ずつ計20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:(5人 → 2人)×4組)(16:45~17:15)

- ここまで勝ち残った参加者を5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秒たったところまでをシンキングタイムとします。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。ボードが合っていない声に出した言葉が違った場合、正解になりません。
- ランプが付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、その他のランプが付かなかった方は、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。

ボーナス付き早押しボードクイズ ポイント表

正解者数	1人(単独正解)	2人以上	誤答・無回答
ランプが付いた	+5ポイント	+3ポイント	-3ポイント
ランプが付かなかった	+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、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(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。

## ホール(本戦)

### 本戦 準決勝 7〇3×クイズ (各組早押し50問限定:(4人 → 1人)×2組)(17:40~18:40)

- まず、準決勝に進出した8人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人です。
- 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 10ポイント先取早押しクイズ (早押し50問限定:2人 → 優勝)(18:50~19:20)

- 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2012」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。
- 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がれるのは、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)。

- ※ 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USTREAMにてインターネット中継を行う予定です。

#### <本戦1回戦 組み合わせ表>

第1教室(4階)	第5教室(4階)	第6教室(4階)	第9教室(5階)
1限 第1教室 首席	1限 第1教室 次席	2限 第1教室 首席	2限 第1教室 次席
1限 第2教室 次席	1限 第2教室 首席	2限 第2教室 次席	2限 第2教室 首席
1限 第3教室 首席	1限 第3教室 次席	2限 第3教室 首席	2限 第3教室 次席
1限 第4教室 次席	1限 第4教室 首席	2限 第4教室 次席	2限 第4教室 首席
1限 第5教室 首席	1限 第5教室 次席	2限 第5教室 首席	2限 第5教室 次席
1限 第6教室 次席	1限 第6教室 首席	2限 第6教室 次席	2限 第6教室 首席
1限 第9教室 首席	1限 第9教室 次席	2限 第9教室 首席	2限 第9教室 次席
1限 第10教室 次席	1限 第10教室 首席	2限 第10教室 次席	2限 第10教室 首席
1限 第11教室 首席	1限 第11教室 次席	2限 第11教室 首席	2限 第11教室 次席
プレーオフ 1位	プレーオフ 2位	プレーオフ 3位	プレーオフ 4位
プレーオフ 8位	プレーオフ 7位	プレーオフ 6位	プレーオフ 5位

#### <本戦準々決勝 組み合わせ表>

第1教室(4階)	第5教室(4階)	第6教室(4階)	第9教室(5階)
1回戦 第1教室1位	1回戦 第1教室4位	1回戦 第1教室3位	1回戦 第1教室2位
1回戦 第1教室5位	1回戦 第5教室1位	1回戦 第5教室4位	1回戦 第5教室3位
1回戦 第5教室2位	1回戦 第5教室5位	1回戦 第6教室1位	1回戦 第6教室4位
1回戦 第6教室3位	1回戦 第6教室2位	1回戦 第6教室5位	1回戦 第9教室1位
1回戦 第9教室4位	1回戦 第9教室3位	1回戦 第9教室2位	1回戦 第9教室5位

賢押杯 本戦勝ち上がり速報blog(PC・携帯等共通)

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

