

# オープンクイズ大会

# Allcomers 2020

2020年2月1日(土)

大会開始: 11時30分 大会終了予定: 20時00分

- 今大会は、各教室で実施する予選ラウンドを「①ジャンル別早押し&起立ボードクイズ」「②直近3年間の実績別クイズ」「③みんなで早押しクイズ」の3種類に分けます。参加者の皆さんはオープニングラウンドのほか、上記のうち1つに参加します。
- 各教室予選またはプレーオフのいずれかを勝ち抜けるか、オープニングラウンドで各教室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【47名】です。
- 教室予選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の7教室、準々決勝の4教室で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。

## 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。

## 勝ち上がり情報について

本戦1回戦、準々決勝進出者のお名前は「大会 Twitter (@ken\_oshi\_hai)」で随時ご案内いたします。

# ルール概要

## オープニングラウンド 50 問四択クイズ (Kahoot!Challenge モード使用)

Kahoot! 四択 (制限時間各問題 20 秒)、[1]正解数 [2]近似値 [3]エントリー番号の小さい順で順位を決定  
得点 (解答速度等) は考慮しない

教室予選勝ち抜け以外の 1~5 位が本戦 1 回戦へ。同じく 6~10 位がプレーオフへ

## 教室予選① 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 1R 賢押し杯ローリングクイズ (教室全体→6人)

参加者を 2~3 組に分けて、1 問先取の早押し。誤答はその組での負け

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

60 分 (+ロスタイム) 行い、上位 6 人が 5〇3×クイズへ

## 教室予選② 2R 5〇3×クイズ (6人→3人)

5 問先取で勝ち抜け、3 問誤答で失格。3 名が本戦 1 回戦へ

## 教室予選② Ace 限定 5〇3×クイズ (教室全体→3人)

5〇3×2人抜けを 7 セット実施。勝抜け回数 3 名が本戦 1 回戦へ

## 教室予選③ みんなで早押しクイズ (教室全体→2人)

参加者を 2~3 組に分けて「みんなで早押しクイズ (みんなはや)」(フリーマッチモード) を実施。

出題問題は「おまかせ」の B または A ランク、30 問限定、勝利ポイントは 150pts 先取

1st 正解 20pts / 誤答 -20pts、2 着以降正解 10pts / 誤答 -10pts、誤答は 4 回で失格、解答権は各組 50% まで  
各組上位 2 名 (同点の場合は対象者全員) が☆を 1 つ獲得

各組同時進行で対戦し、1 試合終了するごとに再度組分けを実施、上記を繰り返す

10 対戦行い、☆の数の上位 4 人が 2R へ

ボーダーライン上で☆の数が同数の際は [1] 1 位の回数が多いほう [2] エントリー順で判定

## 敗者復活戦〇×クイズ (敗者→最大 5人)

〇×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 1〇1×クイズ (オープニング上位 vs 敗者復活者→5人)

オープニング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 Kahoot! 四択クイズ (Kahoot!Live モード使用) (本選進出者 49 人→24 人)

スクリーンに表示されるビジュアル問題 (四択) に、Kahoot! で解答

時間で点数が減るので速く解答。全 30 問、得点 (正解数ではない) 上位 24 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 ランプを点けずに正解/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 7〇3×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

## ルール詳細

### ホール（オープニングラウンド）

#### オープニングラウンド 50問四択クイズ（Kahoot!Challenge 使用 50問）（11:40～12:10）

- ・ 大会オープニング後にホールで実施します。教育用 ICT アプリケーション「Kahoot!」をインストールしたスマートフォンをご用意ください。
- ・ 問題文・選択肢ともお手元のスマホに表示されます。50問出題し、制限時間は各問題ごとに20秒です。
- ・ 50問の四択クイズを出題します。正解数の多い方を上位とし、同点の際には近似値クイズの近い方をより上位とします。Kahoot!では正解数のほかに解答速度等による得点も表示されますが、このラウンドでは得点は考慮せず、正解数のみで順位を判定します。
- ・ 近似値クイズは1問用意されており、正解数が等しい場合は近似値を比較します。
- ・ 正解数、近似値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。
- ・ 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。
- ・ オープニングラウンドの結果を用いて、本戦およびブレイオフに参加するプレイヤーを選抜します。
- ・ 詳細な操作方法は当日順を追って説明いたします。

※ 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 12:20～13:25 / ② 13:35～15:00 / ③④ 12:20～14:30

#### 教室予選① ジャンル別早押し&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いておりますので、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う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、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。
- ・ 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、誤答や無解答のパ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 1R 賢押し杯ローリングクイズ (早押し60分+α:教室全員→6名)

- ・教室予選2限は、「Debut」「Challenge」「Bouncer」「Ace」の4種類に分かれています。エントリー時の申告によって、ど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19人だった場合

1組目…1~7番(7人) 2組目…8~13番(6人) 3組目…14~19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(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。誤答による「負け」が2名いる時に誤答しても同じく「負け」となり、勝ち抜き人数は増えません。

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一列に並び直します。
- ・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。
- ・当大会の賢押し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、開始から**60分**を経過したセットまで実施し、**上位6位**が教室2R進出です。
- ・勝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 2R 5〇3×クイズ (早押し35問限定：6名 → 3名)

- ・教室予選1Rを勝ち抜けた6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。
- ・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。
- ・失格者が複数出て勝抜け人数と解答権を持つ、または勝抜け済の参加者が勝抜け人数と同数の場合は、残った参加者を勝ち抜けとします。
- ・問題数は35問限定で、35問出題して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**3名**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」、3抜けの方を「〇〇教室三席」と呼称します。

### 教室予選② Ace 限定 5〇3×クイズ (早押し35問限定×7セット：教室全体 → 3名)

- ・**教室予選②でAceを選択された方向けの特別ルール**です。
- ・全員に対して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、誤答はセット通算3回で失格です。
- ・勝ち抜けるのは各セット**2名**です。
- ・失格者が複数出て勝抜け人数と解答権を持つ、または勝抜け済の参加者が勝抜け人数と同数の場合は、残った参加者を勝ち抜けとします。
- ・問題数は各セット35問限定で、35問出題して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勝抜け者を決定します。
- ・上記のルールを7セット実施し、勝抜け回数が多い**3名**が本戦1回戦進出となります。勝抜け回数が同数の場合は[1]1位での勝抜け回数、[2]7セットの総正解数[3]1問先取・1問誤答失格の早押しクイズで勝抜け者を決定します。
- ・以降、Aceの1抜けの方を「Ace首席」、2抜けの方を「Ace次席」、3抜けの方を「Ace三席」と呼称します。

### 教室予選③ みんなで早押しクイズ (みんはや10試合：教室全体→2人)

- ・教室の参加者全員による「みんなで早押しクイズ(みんはや)」(フリーマッチモード)を実施します。
- ・出題に当たっては「おまかせ」出題を行います。大会では独自の問題を製作しません。
- ・**問題難度は奇数試合目がBランク、偶数試合目がAランクで、30問限定、150pts先取、1st正解20pts / 誤答-20pts、2着以降正解10pts / 誤答-10pts、誤答は4回で失格、解答権は各組50%まで、サドンデスあり、リーダーの解答ありのルール**で実施します。
- ・各組**上位2名が☆を1つ**獲得を獲得します。1位が決定した時点で試合は終了しますが、その時点での得点で2位を判定します。2位が同点の場合は対象者全員を2位とします。
- ・1試合を実施後、上記の対戦を繰り返します。
- ・10試合の対戦を繰り返し、**☆の数の上位2人**が本戦1回戦へ進出します。
- ・ボーダーライン上で星の数が同数の際は、[1]1位の回数が多いほう、[2]エントリー順で判定します。
- ・以降、この教室の1抜けの方を「みんはや首席」、2抜けの方を「みんはや次席」と呼称します。

**ホール（プレーオフ）**（オープニング：全員→5人、プレーオフ：5+?人 → 5人）（15:10～15:45）

- ・ まず、各教室の勝抜け者を除いたオープニングラウンドの成績上位5名は無条件で本戦1回戦進出となります。
- ・ それに続く上位6～10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 ○×クイズ**（○×クイズ最大7問：敗者全員→最大5人）

- ・ ○×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、オープニングラウンド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、オープニングラウンドでの近似値クイズの解答を利用し、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○1×クイズ**（早押し各対戦3問限定：オープニング上位 vs 敗者復活者→5人）

- ・ オープニングラウンド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オープニングラウンド上位から順に自動的に勝ち抜けとなります。
- ・ オープニングラウンド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オープニングラウンド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。

#### **ホール（本戦）**

#### **本戦 1回戦 Kahoot!ビジュアル四択クイズ**（Kahoot!Live使用 30問：（本戦進出者【47】人 → 24人）（15:50～16:30）

- ・ ホールで実施し、本選進出者が一斉に参加します。
- ・ ICT教育用アプリケーション「Kahoot!」を利用してクイズを進行します。
- ・ ビジュアルクイズ（目で見える問題）の四択クイズをホールのスクリーンで出題し、お手持ちのスマートフォンかタブレットで解答します。
- ・ 四択クイズですが、解答速度によって得点の減衰があります。早押しクイズ同様、わかったら速やかに解答してください。
- ・ シンキングタイムは各問題20秒です。
- ・ 30問出題し、得点上位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得点が同点の時は対象者全員を準々決勝進出とし、7名で準々決勝を行う教室が発生することがあります。
- ・ 途中でスマートフォンでの解答が出来なくなった際は別途お配りする用紙に解答を手書きで記入していただきます。全問題終了後、スマートフォンと紙で解答した正解数の合計が、24位以下のすべての参加者の正解数より1問以上多い場合は、救済措置として準々決勝進出とします。

## 教室（本戦）

**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）（16:40～17:10）

- ここまで勝ち残った下図の通り参加者を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。  
ボードが合っても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。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、かつ残り問題にて全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。

## 本戦 準々決勝組分け

4階 特別会議室	1位	8位	9位	16位	17位	24位	(救済措置4位)
4階 第3会議室	2位	7位	10位	15位	18位	23位	(救済措置3位)
3階 第1研修室	3位	6位	11位	14位	19位	22位	(救済措置2位)
3階 第3研修室	4位	5位	12位	13位	20位	21位	(救済措置1位)

- 順位は1回戦の結果に基づくものです。
- 万一1回戦の得点が同点であった際は、実行委員会による抽選にて組分けを決定します。

## ホール（本戦）

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

- ・ 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。
- ・ 一部、通常の読み上げ問題ではないビジュアル問題も出題します。シンキングタイムは通常の早押しと同様です。最初に画像をお見せして問題文を読み上げることもありますが、出題者が「問題」と発声した時点で早押しは有効です。

### 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）（19:00～19:45）

- ・ 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「AllComers 2020」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。
  - ・ 準決勝同様、決勝でもビジュアル問題を出題します。
  - ・ また、決勝戦にはセコンドを5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）。
- ※ 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等で映像を公開する予定です。
- ※ 予選～本戦を通じて、クイズの進行に問題が生じた場合スタッフの判断でルールを変更することがあります。