

オンラインクイズゲーマーによる早押しクイズナンバー1決定戦

早押し杯 2013

2013年 6月29日

開始：12時00分 終了予定：20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。
- 早押しクイズの問題で「 α 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」とだけ解答した際は「もう一度」の対象となります。

NAME

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

賢押杯2013 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。
- スペシャルラウンド、各教室の第2ラウンド(R)、プレーオフのいずれかを勝ち抜けるか、ペーパークイズで各教室の首席・次席を除いた上位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48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、またはホール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1限の9教室、教室予選2限の9教室、本戦1回戦の8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。

ホール (共通)

スペシャルラウンド 賢押杯Alt. 2012 優勝者による302×クイズ(早押し:Alt. 優勝者 → 2人) (11:30~11:45)

- ・このラウンドは大会開幕前に実施します。
- ・昨年10月21日に全国各地で開催した「賢押杯Alt. 2012」の各会場優勝者が参加できます。
- ・早押しクイズを出題し、3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2回で失格です。失格者が出て、解答権のある参加者の人数が残り勝ち抜け枠と同数となった場合は、残った参加者を勝ち抜けとします。
- ・問題数限定はありません。決着がつくまで出題を続けます。
- ・このラウンドを勝ち抜けるのは2名で、この2名は本戦1回戦進出が決定します。教室ラウンドの「賢押杯ローリングクイズ」には参加できますが、ラウンド内での正式順位としてはカウントしません。上位5位以内に入った際は「503×クイズ」には参加せず、6位以下の参加者に「503×クイズ」の進出権が繰り下がるものとします。

オープニングラウンド 70問ペーパークイズ(ペーパー70問) (12:15~12:35)

- ・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も構いません。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、丁寧な文字で解答してください。
 - ・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、本戦および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 12:55~14:20 / 2限 14:40~16:05)

教室予選1R 賢押杯ローリングクイズ (各教室早押し50分: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15人だった場合
1組目…1~8番(8人) 2組目…9~15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)。
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」(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べ直します。
- ・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。

- ・賢押杯 2013 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、開始から 50 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 2 R 進出です。教室 2 R 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 2 R 進出者を決定します。

教室予選 2 R 503×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 1 R を勝ち抜いた 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 (ペーパー：5 人、プレーオフ：5+? 人 → 5 人) (16:15~16:40)

- ・まず、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 5 名は無条件で本戦 1 回戦進出となります。
- ・それに続くペーパー上位 6 ~10 位と、別に選抜された若干名がプレーオフに参加します。
- ・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 5 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：(6 人 → 3 人)×8 組) (16:50~17:15)

- ・ここまで勝ち残った参加者を 6 人ずつ 8 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にご遠慮ください。
- ただし、シンキングタイムは通常通り 5 カウントです。
- ・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 4 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、ポイントが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 3 人ずつ計 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：(6 人 → 2 人)×4 組) (17:25~17:55)

- ・ここまで勝ち残った参加者を 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、出題者も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。
- 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。

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、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）（18:10～19:20）

・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、50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。

本戦 決勝 10ポイント先取早押しクイズ・3分3ラウンド（早押しタイムレース：2人 → 優勝）（19:20～19:50）

・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。

・3分間のタイムレースクイズを3ラウンド行い、3ラウンドの合計ポイントで勝敗を決定します。

・正解は+1ポイント、誤答は-1ポイントで、ラウンドの途中で先にどちらかが決勝の通算で10ポイントに到達した時点で「賢押杯2013」の優勝者となります。出題はその時点で終了とします。

・3ラウンドを終了して両者とも10ポイントに到達していない場合は、ポイントが多いほうを優勝者とします。

・3ラウンドを終了して同点であった場合は、早押しクイズを出題し1問を先に正解したほうを優勝者とします。このときの誤答は、問題文を最後まで読み切って相手に解答権が移動するものとします。

・問題は矢継ぎ早に出題し、解答権をとった方のお名前はお呼びしません。従いましてラウンドインターバル・クイズ終了後以外の観客の皆様の手はご遠慮ください。ボタンを押した後のシンキングタイムは従来のラウンド同様5カウントですが、問題が読み切られてからスルーと判定するまでのシンキングタイムは2カウントとします。また、問題傾向は従来の賢押杯本大会の決勝戦の内容を踏襲するものとします。

・クイズの進行中は両者の得点とラウンド内の残り時間を表示します。ただし、第3ラウンドは残り時間を表示しません。

・3分間を経過して出題が続いていた問題は有効とし、そのまま出題を続行します。該当する問題の判定が終了し、ゴングが鳴った時点でラウンドを終了するものとします。

・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。各ラウンド間には60秒間のインターバルがあり、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。インターバルの際には、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、セコンドを連れて来ないという選択肢もあります）。

・ラウンドインターバルの間に、前のラウンドで出題された問題を改めてご紹介します。

・両参加者およびセコンドは、クイズ進行中であっても得点表示と正誤判定に疑義があった際に進行を止める権利があるものとします。このとき残り時間は疑義の申し立てがあった時点で停止しますが、停止処理が遅れた際は若干のロスタイムを認める場合があります。

※ 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2教室（4階）	第3教室（4階）	第4教室（4階）
1限 第1教室 首席 1限 第9教室 次席 1限 第11教室 首席 2限 第7教室 次席 2限 第9教室 首席 スペシャルラウンド2位	1限 第1教室 次席 1限 第9教室 首席 1限 第11教室 次席 2限 第7教室 首席 2限 第9教室 次席 スペシャルラウンド1位	1限 第2教室 首席 1限 第7教室 次席 2限 第1教室 首席 2限 第6教室 次席 2限 第11教室 首席 プレーオフ 5位	1限 第2教室 次席 1限 第7教室 首席 2限 第1教室 次席 2限 第6教室 首席 2限 第11教室 次席 プレーオフ 4位
第5教室（4階）	第6教室（4階）	第9教室（5階）	第11教室（5階）
1限 第3教室 首席 1限 第6教室 次席 2限 第2教室 首席 2限 第5教室 次席 ペーパー枠 1位 プレーオフ 3位	1限 第3教室 次席 1限 第6教室 首席 2限 第2教室 次席 2限 第5教室 首席 ペーパー枠 2位 プレーオフ 2位	1限 第4教室 首席 1限 第5教室 次席 2限 第3教室 首席 2限 第4教室 次席 ペーパー枠 3位 プレーオフ 1位	1限 第4教室 次席 1限 第5教室 首席 2限 第3教室 次席 2限 第4教室 首席 ペーパー枠 4位 ペーパー枠 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2教室 2位 1回戦 第3教室 3位 1回戦 第4教室 1位 1回戦 第5教室 2位 1回戦 第6教室 3位	1回戦 第9教室 1位 1回戦 第11教室 2位 1回戦 第1教室 3位 1回戦 第2教室 1位 1回戦 第3教室 2位 1回戦 第4教室 3位	1回戦 第5教室 1位 1回戦 第6教室 2位 1回戦 第9教室 3位 1回戦 第11教室 1位 1回戦 第1教室 2位 1回戦 第2教室 3位	1回戦 第3教室 1位 1回戦 第4教室 2位 1回戦 第5教室 3位 1回戦 第6教室 1位 1回戦 第9教室 2位 1回戦 第11教室 3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/>

