

2330²

●予選

- ・早押しクイズを6セット実施。
- ・参加者は10人ずつ5部屋に分かれ、同じ問題を使用し同時にクイズを行う。
- ・ルールは「7〇3×」。7問正解勝ち抜け、3問不正解で解答権剥奪（正解数は残る）。60問限定。
※問題は各セット62問を用意。使い切った場合は予備問題から出題。
- ・①勝抜順→②正解数の多さ→③誤答数の少なさで判断し、それも同じ場合は同順位とする。3×になった順番は順位に影響しない。
- ・順位を付けた後、「自分より順位が下位の相手」×2 + 「自分と同順位の相手」×1のポイントが加算される。
- ・対戦は、同じプレイヤーと2度対戦しないように組まれる。
- ・上位8名が本戦第2ラウンド進出、9～24位は本戦第1ラウンドに進む。
- ・ボーダー上でポイントが並んだ場合は1〇1×、それ以外はエントリー順で判定する。

○予選の組分け

- ・総当たり戦。同じグループの対戦相手全員と1回ずつ対戦する。
- ・数字が同じ組み合わせのプレイヤー（例：1A,1B）とは、6セット全て同じ部屋となる。この組み合わせを「バディ」と呼ぶ。

第1セット

部屋1	1A	1B	2A	2B	3A	3B	4A	4B	5A	5B
部屋2	6A	6B	7A	7B	8A	8B	9A	9B	10A	10B
部屋3	11A	11B	12A	12B	13A	13B	14A	14B	15A	15B
部屋4	16A	16B	17A	17B	18A	18B	19A	19B	20A	20B
部屋5	21A	21B	22A	22B	23A	23B	24A	24B	25A	25B

第4セット

部屋1	1A	1B	17A	17B	8A	8B	24A	24B	15A	15B
部屋2	6A	6B	22A	22B	13A	13B	4A	4B	20A	20B
部屋3	11A	11B	2A	2B	18A	18B	9A	9B	25A	25B
部屋4	16A	16B	7A	7B	23A	23B	14A	14B	5A	5B
部屋5	21A	21B	12A	12B	3A	3B	19A	19B	10A	10B

第2セット

部屋1	1A	1B	7A	7B	13A	13B	19A	19B	25A	25B
部屋2	6A	6B	12A	12B	18A	18B	24A	24B	5A	5B
部屋3	11A	11B	17A	17B	23A	23B	4A	4B	10A	10B
部屋4	16A	16B	22A	22B	3A	3B	9A	9B	15A	15B
部屋5	21A	21B	2A	2B	8A	8B	14A	14B	20A	20B

第5セット

部屋1	1A	1B	22A	22B	18A	18B	14A	14B	10A	10B
部屋2	6A	6B	2A	2B	23A	23B	19A	19B	15A	15B
部屋3	11A	11B	7A	7B	3A	3B	24A	24B	20A	20B
部屋4	16A	16B	12A	12B	8A	8B	4A	4B	25A	25B
部屋5	21A	21B	17A	17B	13A	13B	9A	9B	5A	5B

第3セット

部屋1	1A	1B	12A	12B	23A	23B	9A	9B	20A	20B
部屋2	6A	6B	17A	17B	3A	3B	14A	14B	25A	25B
部屋3	11A	11B	22A	22B	8A	8B	19A	19B	5A	5B
部屋4	16A	16B	2A	2B	13A	13B	24A	24B	10A	10B
部屋5	21A	21B	7A	7B	18A	18B	4A	4B	15A	15B

第6セット

部屋1	1A	1B	6A	6B	11A	11B	16A	16B	21A	21B
部屋2	2A	2B	7A	7B	12A	12B	17A	17B	22A	22B
部屋3	3A	3B	8A	8B	13A	13B	18A	18B	23A	23B
部屋4	4A	4B	9A	9B	14A	14B	19A	19B	24A	24B
部屋5	5A	5B	10A	10B	15A	15B	20A	20B	25A	25B

○「バディ」について

- ・各プレイヤーは相互に了承をとり、互いに「バディ」となるプレイヤーを選ぶことができる。
 - ・「バディ」とは全セットで部屋が同じになるが、ポイント加算の際「バディ」の成績は無視される。
- 例：10人参加でプレイヤーが単独3位、バディが7位だった場合、プレイヤーはバディを除いて6人に勝っているため12p獲得。
- ・ただし、最終第6セットのみは「バディ」も対戦相手となり、ポイント加算に加味される。

●本戦第1ラウンド：8○4×クイズ（8→4）×2

- ・16人を予選順位で蛇腹に8人×2組に分ける。
- ・各組同じ問題を使用し、別々の部屋で並行に実施する。
- ・各組予選順位上位4名に1○のアドバンテージがつく。
- ・先に8○に到達した4名が勝ち抜け。4×で解答権剥奪。
- ・65問終了時に決着がつかない場合、○の多さ→×の少なさ→1○1×サドンデスで判定。
※問題は70問を用意。使い切った場合は予備問題から出題。

●本戦第2ラウンド：8○4×クイズ（8→4）×2

- ・第1ラウンド勝者8名と予選上位8名を予選順位で蛇腹に8人×2組に分ける。
- ・各組同じ問題を使用し、別々の部屋で並行に実施する。
- ・第2ラウンドから出場の4名には1○のアドバンテージがつく。
- ・先に8○に到達した4名が勝ち抜け。4×で解答権剥奪。
- ・65問終了時に決着がつかない場合、○の多さ→×の少なさ→1○1×サドンデスで判定。
※問題は70問を用意。使い切った場合は予備問題から出題。

●準決勝：対決クイズ（2→1）×4

- ・1対1の対決クイズ。1対戦ずつ実施する。
- ・各部屋同じ問題を使用し、2対戦ずつ並行に実施する。
- ・指名権は予選上位から与えられる。
- ・正解で自分に+2p、N回目の誤答は相手に+Np。20p到達で勝利。
- ・20問で決着がつかなかった場合は、ポイント→1○1×サドンデス。
※問題は46問用意し、各部屋の4人のうち予選最上位のプレイヤーが1～46のうち開始番号を選択する。各対戦23問（無効含む）使用した場合は予備問題から出題。

●決勝：65問限定（4→2→1）

- ・前半40問+後半25問の早押しクイズ。

<前半>

- ・正解+1p、N回目の誤答はN+1問休み。
- ・40問終了時の得点下位2名が失格。
- ・同点の場合は当該者で1○1×のサドンデス。

<後半>

- ・前半の得点をそのまま引き継ぐ。休みは引き継がない。
- ・正解+1p、誤答は相手に+1p。
- ・65問終了時に得点が高かった1人が優勝。同点の場合は1○1×のサドンデス。
※問題は70問用意し、4人のうち予選最上位のプレイヤーが1～70のうち開始番号を選択する。全て使い切った場合は予備問題から出題。

正誤判定基準

- ・シンキングタイムは、「ボタンが付いてから」5カウント。押した人の名前を呼ぶことは行わない。
- ・問題を読み終えてから3秒経過でスルー（無効）扱い。3秒後ブザーを押すが、ブザーによって押したボタンのランプが消された場合、解答権は無効とする。
- ・解答が正解に限りなく近いがそのままでは正解にならない場合（近い遠いは正誤判定者の判断）、正誤判定者は「もう1回お願いします」と言って、解答者の再解答を促す。この場合、解答者は最初に言った答えをそのまま言わず、別の答えを答える。
- ・答えが聞き取れなかった場合は、正誤判定が「聞こえませんでした。」とコール。解答者ははっきりと大きな声で、「最初に言った答えと同じ答え」を答える。最初に言った解答と違うことを言うてはいけない。
- ・東洋人名（日本・韓国・中国・台湾など漢字文化圏の国）は、フルネームでの解答に限り正解とする。西洋人名は、ファミリーネームのみでOK。
- ・出題者が「問題」という前に解答方法に関する指示をした場合は、それに従うこと。
- ・「～何と何でしょう？」など、答えを複数問う場合がある。このような問題で解答の一部を答えた場合、正誤判定者はそのままカウントを続行する。
- ・複数のものから一つだけを答える問題の場合、問題文のままの順序で全てを答えた場合のみ正解とする。
- ・「都道府県名と都市名」など、複数のカテゴリーのものを両方答えた場合、狭いカテゴリー方を答えたものとみなす。

チャレンジルール

- ・「自分の誤答判定」「自分の誤答判定の原因となった問い読みの読み間違い」に対して、異議がある場合、チャレンジを行うことが可能。チャレンジは問題直後から、次の問題を読み始める前まで有効。
- ・チャレンジの権利は1セットまたは1ラウンドにつき1回まで。
- ・チャレンジが行われた場合、正誤判定者の判断で必要があれば調査等を行う。結果、「判定変更せず」「判定変更」「問題無効」のいずれかの判断を下す。
- ・「判定変更」「問題無効」のいずれかの場合、チャレンジ権は消費されない。また、「判定変更せず」でも妥当なチャレンジと企画側が判断した場合、チャレンジ権が消費されない場合がある。
- ・なお、ホワイトボードの得点表示ミスなど、事務的なミスの指摘は随時OK（チャレンジ権とは別）。
- ・チャレンジ権行使時に限ったことではないが、同じクイズに関わるものとしてのリスペクトを忘れないこと。