

## 予選ラウンド

1. 予選ラウンドは、7つの企画に各チームからメンバーを出して行う「コース別予選」と、ボードによる「最終予選」からなります。
2. 上位4チームが決勝進出です。

## コース別予選

1. コース別予選では、各企画ごとに、1位～9位までのチームにドライバーズポイント (以下 DP と省略する) が入ります。
2. DP は以下の通りです。

順位	1 位	2 位	3 位	4 位	5 位	6 位	7 位	8 位	9 位
DP(pts)	20	15	10	8	6	4	3	2	1

3. ただし同順位が発生した場合、DP は折半します。(小数点以下2位切り上げ)

### 例

2位～5位相当の4チームが同順位であった場合、2位～5位までのDPを合計して4で割ると  $(15 + 10 + 8 + 6)/4 = 9.75$  となるので、小数点以下2位を切り上げて9.8ptsを4チームに与える。

## 注意: カルト Q ルールについて

- 以下のルール中で、「カルト Q 方式を採用します」という言葉が入る場合があります。これは、「誤答となっても問題が終わらず、正解が出るまで早押しが続く」というルールを指します。
- 具体的には以下の通りです。
  - ある問題に誰かが誤答したとします。その場合、誤答ブザーが鳴ります。
  - 誤答ブザーがなり終わった瞬間から、他の参加者にボタンを押す権利が発生します。
  - ただし、問題に対する解答権は1人1回までです。従って、一度その問題に誤答した方が、もう一度同じ問題に解答することはできません。
  - 正解が出るか、解答権を持つ方がいなくなった段階で終了です。
  - なお、ボタンの連打行為はおやめください。

### 予選 A: ごくごく普通のローリング早押しクイズ

1. 各チーム全員が参加します。
2. 40 問限定の早押しクイズです。
3. チームごとに1つの早押し端子が割り当てられます。その早押し端子の後ろに1列に並んでください。
  - (a) メンバーの順番はチームで相談して自由に決めて頂いて構いません。
  - (b) 早押しによる解答権は常に先頭の人のみにあります。
  - (c) 以下の説明で、「先頭にいる参加者がそのチームの列の最後尾につくこと」を「ローリング」と表現します。
4. 正解した場合、次のように動きます。
  - (a) 1 回目の正解ではそのまま早押し席にとどまります。
  - (b) 2 回目の正解では列から抜けます。
5. チームで通算5問正解すれば勝ち抜けとなります。
6. 早押し正解が起こった場合、正解したチーム以外のチームは必ずローリングします。
7. 誤答した場合、誤答したチームのみがローリングし、さらにその後3問について解答権を剥奪します。
8. このルールでは、次の通り順位判定を行います。
  - (a) 勝ち抜けたのが早いチームが上位。
  - (b) 勝ち抜けてない場合、チームの正解数が多いほうが上位。

(c) チームの正解数が同じ場合、誤答が少ないチームが上位.

#### 予選 B: 札捨て 3 択 (融通可)

1. 各チーム 2 名が参加します.
2. 24 問の 3 択問題を出題します.
3. 参加者は個人ごとに選択肢 A・B・C の札を 8 枚ずつ持ちます.
4. 各問題について、正解だと思う選択肢の札を上げてください.  
(a) 問題に関するチーム内での相談は禁止です.
5. チームごとに、1 人正解するごとに 1pt が入ります.
6. 一度上げた札を再利用することはできません.  
(a) 従って、一度上げた札は、正解・誤答に関わらず、その場で捨ててください.
7. チーム内での札の交換、譲渡は自由に行えます.  
(a) ただし、札の交換・譲渡は、正誤判定と得点の加算が終わってから、次の問題に移行する間に行ってください.  
(b) 札の譲渡に伴って、札がなくなることもあります. 札がなくなった場合、その参加者はそれ以降の問題への解答権を失います.
8. このルールでは、24 問終了時のポイントのみで順位判定を行います.

#### 予選 C: 新千歳～旭川双六

1. 各チーム 1 名が参加します.
2. 40 問限定の早押しクイズです.  
(a) カルト Q 方式を採用します.
3. 新千歳空港から JR 千歳線と JR 函館本線を双六形式で移動しながら、旭川に着ければ勝ち抜けになります.
4. まず、全参加者は新千歳空港からスタートします.
5. 正解すると正二十面体サイコロを 1 つ振り、出た目の駅数だけ進むことができます.
6. 旭川駅 (A28) に到着できれば勝ち抜けです.
7. ただし、連答すると、今いる駅が所属する市町村に属する他の駅をすべて飛ばし、その次の駅からサイコロを振ることができます.

##### 例

- ・白石駅 (H03) にいる状態で連答をした場合、白石駅が属する札幌市の駅を飛ばし、大塚駅 (A06) からサイコロを振ることができる.
- ・奈井江駅 (A18) にいる状態で連答をした場合、奈井江町に属する駅は奈井江駅しかないが、その次の駅である豊沼駅 (A19) からサイコロを振ることができる.

- (a) ここで、「連答」とは、「最初の正解の後、他の人の正解、もしくは自分の誤答を挟まずに正解すること」とします. 従って、他の人の誤答では連答のチャンスが途切れることはありません.
- (b) 旭川市に属する伊納駅 (A26) か近文駅 (A27) で正解した場合、サイコロを振ることなくゴールとなります.
8. 誤答した場合、その後 3 問の解答権を剥奪します.
9. このルールでは、次の通り順位判定を行います.  
(a) 勝ち抜けたのが早いチームが上位.  
(b) 勝ち抜けてない場合、今いる駅が旭川駅に近いほうが上位.  
(c) いる駅が同じ場合、誤答が少ないチームが上位.

#### 予選 D: ご当地近似値 10 by 10

1. 各チーム全員で参加します。
2. 旭川もしくは北海道に関する (or こじつけた) 近似値問題を 20 問出題します。  
(a) チーム内での相談は可能です。チームで 1 つの答えを出して下さい。
3. 各チーム、正解ポイント 0pt、誤答ポイント 10pts からスタートします。
4. 各問題ごとに、次のようにポイントが変動します。  
(a) 近似値問題の誤差が少ない上位 2 チームは正解ポイントが +1pt されます。  
(b) 近似値問題の誤差が最も大きいチームは誤答ポイントが -1pt されます。  
(c) いずれの場合も、誤差が同じチームが複数あった場合、そのチーム全てにポイント変動ルールを適用します。

#### 例

- 近似値の誤差が少ない方から 2 位と 3 位の誤差が同じになったとする場合、3 位までのチームの正解ポイントが +1pt される。
- 誤差が最も大きいチームが 2 チームいた場合、その両方のチームの誤答ポイントが -1pt される。

5. 正解ポイントと誤答ポイントの積が 100pts を超えればそのチームは勝ち抜けとなります。

- (a) なお、主催者としては 100pts が出るとは到底思っておりません。勝ち抜けたらエライ。
- (b) 誤答ポイントに応じた正解ポイントのノルマは以下の通りです。

誤答ポイント	10	9	8	7	6	5
正解ポイント	10	12	13	15	17	20

6. 誤答ポイントが 0pt になったチームはその時点で解答権を剥奪します。

- (a) ただし失格ではないので、正解ポイントも誤答ポイントも残り、この場合正解ポイントと誤答ポイントの積は 0pt と考えます。

7. このルールでは、次の通り順位判定を行います。

- (a) 勝ち抜けたのが早いチームが上位。
- (b) 勝ち抜けてない場合、正解ポイントと誤答ポイントの積が多い方が上位。

#### 予選 E: 2 セット制タイムレース

1. 各チーム 2 人が参加します。
2. 179 秒 (3 分弱) のタイムレースを 2 セット行います。  
(a) ここでいう「タイムレース」とは、179 秒の間、矢継ぎ早に問題を出題し続ける早押しクイズです。  
(b) 従って、問題のフォローはタイムレース中は行わず、終了後に行います。  
(c) タイムレース中は拍手などは行わないようにお願い致します。  
(d) このルールに限り、ボタンが点灯してからのカウントは 3 カウントとします。
3. 各チームごとに、2 人を前半セットと後半セットに 1 人ずつ割り振って下さい。
4. 得点変動は、「正解 +3pts/誤答 -2pts」と、「正解 +2pts/誤答 -3pts」の 2 種類があります。前半と後半で、両方のルールを 1 回ずつ適用します。  
(a) 前半・後半への割り振り方はチーム内で自由に決めてください。  
(b) 同一のルールを前半・後半の両方に割り振ることはできません。
5. このルールでは、前半と後半の獲得ポイントの合計のみで順位判定をします。

## 予選 F: 二人羽織早押しボード

1. 各チーム 2 人が参加します。
2. 24 問の早押しボードクイズを出題します。
3. ボタンに押すことができるのは各チーム 1 名のみで、12 問終了で交代となります。
  - (a) 以下、ボタンについている参加者を「前列」、そうでない参加者を「後列」と呼びます。
4. 早押しボードクイズの流れは以下の通りです。
  - (a) ボタンが点灯した時点で、(ボタンについている、いないに関わらず、)すべての参加者がボードに答えを書きます。
    - i. このとき、ボタンを点灯させた人は、間違っても答えを口走らないように注意してください。答えを口走ってしまった場合、その問題に対するそのチームの解答権を剥奪します。(誤答扱いにはならず、ボードの無解答と同様の扱いになります。)
  - (b) シンキングタイム(約 30 秒)が終了次第、全員がボードを挙げます。(ボタンを押した人も挙げて下さい。)
  - (c) その後、ボタンを点灯させた参加者に答えを発声するように促しますので、答えを口頭で答えて下さい。
    - i. ボードに書いてある答えと口頭の答えが両方正しく一致している場合のみ「早押し正解」とします。
5. 問題ごとに入るポイントは以下の通りです。

	後列ボード正解	後列ボード不正解
前列早押し正解	+5pts	+3pts
前列早押し不正解	-3pts	
前列ボード正解	+2pts	+1pt
前列ボード不正解	+1pt	±0pt

6. 16pts 到達でそのチームは勝ち抜けとなります。
7. このルールでは、次の通り順位判定を行います。
  - (a) 勝ち抜けたのが早いチームが上位。
  - (b) 勝ち抜けてない場合、ポイントが多いほうが上位。
  - (c) ポイントが同じ場合、チーム通算の早押し正解数が多いほうが上位。
  - (d) それも同じ場合、チーム通算の早押し誤答数の少ないほうが上位。

## 予選 G: イヨマンテクイズ

1. 各チーム 1 人が参加します。
2. 40 問限定の早押しクイズです。
  - (a) カルト Q 方式を採用します。
3. 2 段階に分かれており、参加者は第 1 段階:「熊狩り」からスタートします。
4. 第 1 段階:「熊狩り」では、2 問正解で第 2 段階:「小熊飼育」へ進めます。
5. 第 1 段階での誤答は 3 問休みです。
6. 第 2 段階:「小熊飼育」では、3 問正解すると勝ち抜け(イヨマンテ)となります。
7. ただし、第 2 段階の誤答は(小熊が死んだということ)で第 1 段階:「熊狩り」からやり直しです。
8. このルールでは、次の通り順位判定を行います。
  - (a) 勝ち抜けたのが早いチームが上位。
  - (b) 勝ち抜けてない場合、正解数が多いほうが上位。
  - (c) それも同じ場合、誤答数の少ないほうが上位。

## 最終予選

1. 12 問限定のボードクイズです。
  - (a) チーム内での相談は可能です。チームで 1 つの答えを出して下さい。
  - (b) 正解すると DP が +10pts されます。

## 決勝: みんなで「10 ○ 4×」

---

1. 早押しクイズです。
  - (a) カルト Q 方式は採用しません。
2. この早押しクイズは「リーダー以外のメンバーによる早押し」と「リーダーによる最終決戦」の 2 つの段階からなります。
3. 「リーダー以外のメンバーによる早押し」では、リーダー以外のメンバーが 1 人ずつ参加して行う早押しクイズを、6 対戦行います。
  - (a) 出場順序は、(道内学生) → (道内社会人) → (道外) の順になるように、チームで相談して決めて下さい。
  - (b) チームの人数が 6 人に満たない場合、2 回以上出場するメンバーが発生することがあります。その場合もそのメンバーは (道内学生) → (道内社会人) → (道外) の順で優先するようにしてください。
4. 「リーダー以外のメンバーによる早押し」のルールは以下の通りです。
  - (a) 1 対戦 15 問限定です。
  - (b) 各対戦ごとに、4 問正解すればそのチームの勝利となります。
  - (c) 誤答した場合はその後 3 問の解答権を剥奪します。
  - (d) 15 問終了時に勝利チームが決まらない場合、
    - i. 正解数の多いチームが勝利、
    - ii. 正解数が同じチームが複数いる場合、誤答数が少ないチームが勝利、
    - iii. それも同じ場合、対象となる参加者のみで「1 問正解で勝利、1 問誤答で敗退」となるサドンデスを行います。
5. 「リーダーによる最終決戦」では、各チームのリーダーが参加して早押しクイズを行います。ルールは以下の通りです。
  - (a) 50 問限定の早押しクイズです。
    - i. この早押しクイズのみ、問題難易度が他の早押しに比べて上がります。
  - (b) 各チームごとに、「リーダー以外のメンバーによる早押し」での勝利数に従って初期ポイントを決定します。  
 $n$  勝っていた場合は  $n$ pts からスタートです。
  - (c) 正解すると +1pt されます。
  - (d) 先に 10pts に到達したチームが優勝です。
  - (e) 誤答は 4 回でその後の問題の解答権を剥奪します。
  - (f) 50 問終了時に優勝が決まらない場合、
    - i. ポイントの多いチームが優勝、
    - ii. ポイントが同じ場合、リーダーによる最終決戦での誤答数が少ないチームが優勝、
    - iii. それも同じ場合は、該当チームの同時優勝となります。

表1 予選 C: 新千歳～旭川双六で使用する双六

千歳線ゾーン		函館本線ゾーン	
千歳市	新千歳空港 (AP15)	札幌市	苗穂 (H02)
	南千歳 (H14)		白石 (H03)
	千歳 (H13)		厚別 (A04)
	長都 (H12)		森林公園 (A05)
恵庭市	サッポロビール庭園 (H11)	江別市	大麻 (A06)
	恵庭 (H10)		野幌 (A07)
	恵み野 (H09)		高砂 (A08)
	島松 (H08)		江別 (A09)
北広島市	北広島 (H07)		豊幌 (A10)
札幌市	上野幌 (H06)	岩見沢市	幌向 (A11)
	新札幌 (H05)		上幌向 (A12)
	平和 (H04)		岩見沢 (A13)
	白石 (H03)	美瑛市	峰延 (A14)
	苗穂 (H02)		光珠内 (A15)
	札幌 (01)		美瑛 (A16)
函館本線へ			茶志内 (A17)
		奈井江町	奈井江 (A18)
		砂川市	豊沼 (A19)
			砂川 (A20)
		滝川市	滝川 (A21)
			江部乙 (A22)
		妹背牛町	妹背牛 (A23)
		深川市	深川 (A24)
			納内 (A25)
		旭川市	伊納 (A26)
			近文 (A27)
			旭川 (A28)