

King&Queen 杯 企画書

<九工大クイズ研究会>

○開催要項

日時：3月20日（木・祝）

場所：なみきスクエア視聴覚室

定員：48人

参加資格：オープン

参加料：高校生・高専生以下 500 円、大学生・専門学生・院生 800 円、社会人 1000 円

○注意事項

・問題を読み切った後の待ち時間は 3 カウントとする。ブザーと同時にボタンを押した場合はスルーとして扱う。

・ボタンを押した後のシンキングタイムは 5 カウントとする。ブザーと同時に回答を行った場合は不正解とする。

・正誤判定を行う者が解答を聞き取れなかった場合、「聞こえませんでした」と再度解答を促す。このとき、最初の解答をそのまま答えなければならない。

・解答が正解とは言えないが、正解に非常に近い場合、「もう一度」と再度解答を促す。このとき、最初の解答と異なった解答をおこなってよい。

・解答権のない者が誤って答えてしまった場合、その解答は独り言とみなし、本来の解答者に解答を求める。

・東洋人名は、原則フルネームでの解答のみ正解とする。ただし、固有名詞化した通称などはこの限りでない。

・上記以外の人名は、原則ファミリーネームでの解答も正解とする。ただし、明らかにフルネームを要求する問題などはこの限りでない。

・複数のものから 1 つを答えてもらう問題では、問題文の順序通り解答した場合のみ正解とする。例えば「画数が 1 画である常用漢字とは、一（いち）と何でしょう？」という問題であった場合、「乙」「一と乙」は正解とするが、「乙と一」は不正解とする。

・進行の妨げになるような悪質な行為や、カンニングなどの不正行為があった場合、該当者を失格、退場とする。

○プログラム

・1R：ペーパークイズ（最大48→最大48）

記述式クイズ50問＋近似値クイズ1問のペーパークイズを行う。制限時間は15分。

記述式クイズ50問の正解数、近似値クイズの値の近さ、第1連答数、第2連答数、本大会のエントリーの早さ、の順で順位判定を行う。

このラウンドでの脱落は無く、ペーパークイズの結果は2R以降の組み分けや最終順位決定のために使用する。

・2R：特殊ルール5○2×（K&Q部内杯の改良版）（最大48→24）

第1ラウンドの成績をもとに以下のように4つの組に分ける。

	2○ 1♣	1○ 1♣	1○ 1♣	1○ 1♣	1♣	1♣						
A	1st	8th	9th	16th	17th	24th	25th	32nd	33rd	40th	41st	48th
B	2nd	7th	10th	15th	18th	23rd	26th	31st	34th	39th	42nd	47th
C	3rd	6th	11th	14th	19th	22nd	27th	30th	35th	38th	43rd	46th
D	4th	5th	12th	13th	20th	21st	28th	29th	36th	37th	44th	45th

各組で30問限定シングルチャンスの早押しクイズを行う。

5問正解で勝ち抜け。勝ち抜け者は3Rに進出する。

2問誤答で失格。その組の失格者を除く出場者が6名になった場合、失格していない残りの出場者は全員勝ち抜けとなる。

1問目から5問ごと（1問目、6問目、11問目、…）に出題される「王」や「女王」にまつわるクイズに正解すると、1○に加えて1♣を獲得する。

限定問題数終了時に6名勝ち抜けていない場合は、♣の数、○の数、×の少なさ、1Rの成績の順で勝ち抜け者を決定する。

・3R：3コースクイズ（24→6）

3つのコース『7 up-down』『7 by 7』『7○ ○+1 休』のいずれかに進む。

エントリー時に申告した希望コースをもとに、第1ラウンドの成績順に振り分ける。

『7 up-down』

40問限定シングルチャンスの早押しクイズを行う。

1問正解で1ポイント獲得でき、7ポイントを獲得した時点で勝ち抜けとなる。

1回目の誤答でポイントが0に戻り、2回目の誤答で失格。

限定問題数終了時に2名勝ち抜けていない場合は、ポイント、誤答の少なさ、1Rの成績の順に判定し、勝ち抜け者を決定する。

『7 by 7』

40 問限定シングルチャンスの早押しクイズを行う。

「正解数」と「7－誤答数」の積が 49 に到達すれば勝ち抜け。7 問誤答で失格。

限定問題終了時に 2 名勝ち抜けていない場合は、積、誤答の少なさ、1R の成績の順に判定し、勝ち抜け者を決定する。

『7〇4× 〇+1 休』

40 問限定シングルチャンスの早押しクイズを行う。

7 問正解で勝ち抜け、4 問誤答で失格。1 問誤答するごとに「このラウンドでの正解数+1」問休み。

限定問題終了時に 2 名勝ち抜けていない場合は、正解数、誤答の少なさ、1R の成績の順に判定し、勝ち抜け者を決定する。

・Ex R：敗者復活戦（最大 24→2）

2R、3R の敗者全員で行う敗者復活戦。

Ex-1 の勝ち抜け者が Ex-2 に進出し、Ex-2 の勝ち抜け者が SFR に進出する。

Ex-1：20 問書き取りクイズ

20 秒ごとに 1 問出題される問題の答えを所定の解答用紙に記入する。第 1 問読み上げ開始から 400 秒(6 分 40 秒)後に解答終了。正解問題数の上位 4 名が勝ち抜け。ボーダー上に複数名いる場合は、Ex-1 正解数、1R 成績の順で順位判定を行い合計 12 名まで勝ち抜け。

Ex-2：2〇1×

Ex-1 を勝ち抜けた 4~12 名で、シングルチャンスの早押しクイズを行う。

2 問正解で勝ち抜け、1 問誤答で失格。

勝ち抜けが 2 名出た時点で終了。勝ち抜け者は SFR に進出する。

SFR：タイマンタイムレースクイズ（8→4）

3R、Ex-2 で勝利した 8 名が 2 名ずつ 4 組に分かれ、1 分間タイムレースでの早押しクイズを行う。

それぞれの対戦相手は抽選で決定する。

1 問正解で 1 ポイント獲得でき、1 問誤答で 1 ポイント減少する。

獲得ポイント数が多いほうが勝ち抜けとなる。

ポイントが同じ場合、さらに 5 問を追加し 1〇1×のサドンデスを行う。

それでも勝者が決まらない場合は、1R の成績、大会エントリーの早さの順で判定を行い、勝者を決定する。

FR:10○4× (4→1)

SFR で勝利した 4 名で、50 問限定シングルチャンス 10○4×の早押しクイズを行う。

4×で失格。いち早く 10○に達したものが本大会の優勝者となる。

3 人が失格した場合、残りの 1 名が優勝者となる。

限定問題数終了時に優勝者が決定していない場合、○の多さ、×の少なさ、失格の遅さ、1R 順位の順で判定を行い、優勝者を決定する。

2 位～4 位は、優勝者決定時点での○の多さ、×の少なさ、失格の遅さ、1R 順位の順で最終順位を判定する。