

# 第 10 回京都オープン 企画書

2017.3.25@キャンパスプラザ京都 第 1 講義室

本日は第 10 回京都オープンにお越しいただき誠にありがとうございます。

大会開始前に以下の注意事項に必ず目を通してくださいますようよろしくお願いします。

## 大会通じての注意事項

- 空押しや過度なヤジなど、大会の進行の妨げになる行為はお控えください。
- 本企画書に書かれている「NOM×クイズ」とは、N 問正解で勝ち抜け、M 問誤答で失格となるルールのことを指しています。
- 早押しラウンドでは共通ルールとして、各参加者は 1 人 1 つのボタンを持ちます。つまり、チームで 2 つの早押しボタンを使用します。

## 当大会での早押しクイズ、ボードクイズにおける共通の注意事項

- 早押しクイズでは解答権を取った方のパートナーが代わりに解答することや、相談することは禁じられています。ボードクイズについても各々の解答について相談することはできません。
- 上記のことが行われたとスタッフにみなされた場合は誤答と判定いたします。解答権を取っていないチームの方の解答に影響を及ぼす発言については全て「大きな独り言」として扱いますが、あまりにも程度がひどい場合には何らかのペナルティが生じる可能性がありますので、ご注意ください。
- 特に記載がない場合は正解数や誤答数、休みの問題数はチームメンバー全体で共有するものとします。

## 3R コースβにおける連想の出題・解答の手順について

- 連想クイズはチームの 2 人が「ヒント役」と「解答役」に分かれ、「ヒント役」にのみ提示されたお題の関連情報を「解答役」に伝えることによって「解答役」にお題を答えさせるクイズです。
- 「解答役」と「ヒント役」を誰が担当するかは各チームが任意で選択できます。チャレンジの機会ごとに担当を交代することはできますが、チャレンジ中の担当交代はできません。
- お題は正解するか、パスすることで次のお題へと進むことができますが、戻ることはできません。
- 制限時間中は何回誤答してもかまいませんが、**パスは 3 回までとします。**
- 身振りや手ふりでヒントを出すことは認めます。
- 以下に示すような違反ヒントが出た場合は、即座にそのお題を打ち切り、次のお題へと移行します。

1. お題に含まれる名詞をヒントに入れる 例「お題:ドナルド・トランプ」→「トランプタワー」を所有
2. 単なる別言語への言い換え 例「お題:桜」→「チェリー」
3. 単語を伝えるための言葉遊び 例 1「お題:京都」→「おきゅうとに似た地名」  
例 2「お題:ミルク」→「クルミを逆から読む」
4. その他正誤判定者が「明らかに趣旨とは違った方法でお題を伝えようとしている」と判断したもの

## 101×サドンデスについて

- 当大会にて順位決定に用いられる 101×サドンデスは専用問題が使用されます。
- 先に正解を出したチームがより上位となります。また、先に誤答したチームが下位となります。
- 該当するチーム以外のチームには解答権はありません。

### 1Round 50 問ペーパークイズ【60→12+48】

- ✓ 50 問(と近似値 2 問)限定のペーパークイズです。制限時間は 15 分(1 問あたり 18 秒)です。
- ✓ 2 人で 1 セットのペーパークイズを解答します。この際周りのチームに迷惑をかけない程度の相談は可能です。お 2 人で力を合わせて解答を作り上げてください。
- ✓ 上位の 12 チームはシードとして 3R に進出します。残りの 48 チームは 2R に進出します。
- ✓ 同点のチームがあった場合は近似値問題の解答がより近いチームを上位チームとして扱います。それでも並んだ場合はエントリーが早かったチームを上位として扱います。

### 2Round アドバンテージ付き 5〇2×タッグクイズ【(8→3)×6 組】

- ✓ 1R のペーパークイズを基に 2R 進出チームを蛇腹式で 6 組に分けます。
- ✓ 1R の結果を基にして各組の最上位チームは 4〇3×クイズ、2 位と 3 位のチームは 4〇2×クイズと 5〇3×クイズのいずれか(開始前に選択していただきます)、その他のチームは 5〇2×クイズを実施します。
- ✓ 正解するとチーム内のもう一方の方が起立します。起立状態で正解するとチームに 2〇がつき、その上で着席となります。この起立状態は起立者の正解でのみ途切れ、誤答やスルー、他チームの正解によって途切れることはありません。
- ✓ 各組 30 問限定です。終了時は《勝ち抜け順》→《正解数》→《1R 順位》の順に判定します。

### 3Round コース別クイズ【(6→2)×5 コース】

- ✓ 全 5 コースからなるコース別クイズ。各コース参加できるのは 6 チームのみです。
  - ✓ 3R 開始前に 1R の成績が高かった順に希望のコースを選択できます(2R の勝ち抜け順は考慮に入れません)。
  - ✓ コース  $\alpha$  の関数クイズを除き、このラウンドは全コース 40 問限定です(関数クイズでは関数決定のための問題を 10 問使用します)。また、全コース 2 チームが勝ち抜けとなります。
- (各コースの説明文に出てくる「SF R」とは「Semi Final Round」のことを指します。)

### コース $\alpha$ 関数クイズ

- ✓ 初めに関数決定のためのサドンデス 1〇1×クイズを実施します。正解した順に関数選択権 1 位、2 位、・・・、誤答した順に関数選択権 6 位、5 位、・・・が与えられます。10 問終了時点で全チームの関数選択順位が確定しなかった場合は、当該チームの間で 1R 上位から選択権が与えられます。
- ✓ 選択権上位のチームから関数の一つ選択できます。(関数は当日発表いたします)
- ✓ 1 つの関数につき、関数を指定できるチームは 2 チームまでです。
- ✓ 全チームの関数が決定したら、40 問限定の早押しクイズを行います。各チームの P はそれぞれのチームが選択した関数にしたがって変動します。
- ✓ 誤答は一律、チームが 2 休となります。
- ✓ 40 問終了時点の上位 2 チームが SF R に進出となります。終了時は《P の大きさ》→《チーム正解数の多さ》→《チーム誤答数の少なさ》→《1〇1×サドンデス》の順に判定します。この際の正解数と誤答数は関数決定 1〇1×クイズを含みません。以降 3R の全コースについてのサドンデスについては企画書 1 ページの注意をご参照ください。

### コースβ 連想クイズ

- ✓ 早押しクイズに正解するとチームに 2P と 1〇が与えられます。早押し誤答については一律チームで 2 休となります。
- ✓ 〇の数が 2 の倍数になるごとに、1 分間の連想クイズに挑戦することができます(連想クイズの詳しいルールにつきましては企画書 1 ページをご参照ください)。
- ✓ 連想クイズでは 1 問の正解の度に 1P が与えられます。連想クイズでは誤答ペナルティはありません。
- ✓ 40P に到達すると勝ち抜けとなります。2 チームが勝ち抜けるか 40 問読み切るまで続行し、最終的に上位 2 チームが SF R に進出となります。
- ✓ 終了時は《勝ち抜け順》→《P の大きさ》→《チーム早押し正解数の多さ》→《チーム早押し誤答数の少なさ》→《1〇 1×サドンデス》の順に判定します。

### コースγ 二人三脚クイズ

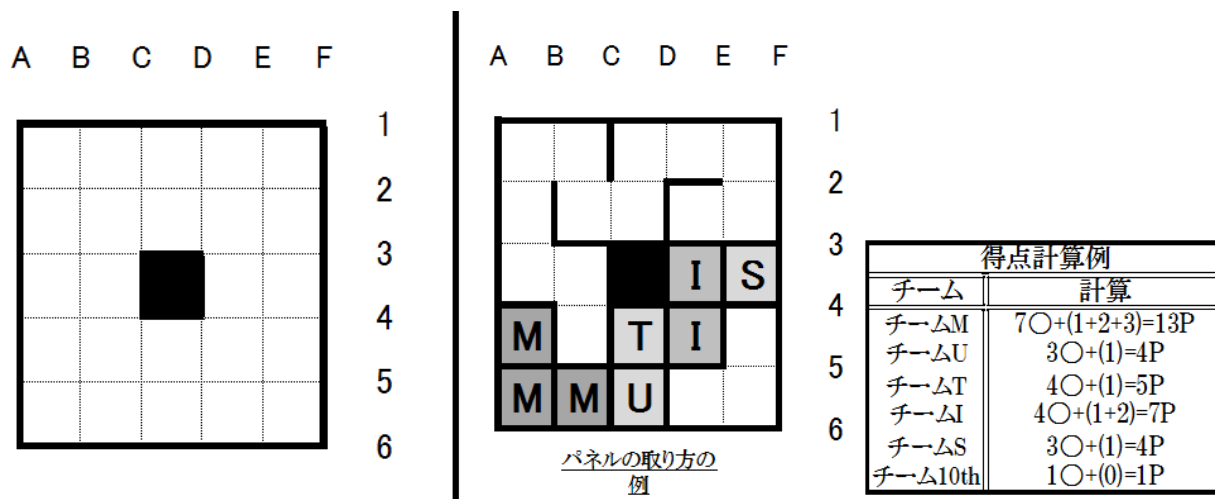
- ✓ 正解することに個人に 1〇が、チームに(1+パートナーの〇の数)P が与えられます。
- ✓ 誤答するとチームに 1×がつくとともに誤答した個人の〇を全て失います。またチームで累積 4×に達した場合は失格となり、P も残りませんのでご注意ください。
- ✓ 15P に到達すると勝ち抜けとなります。2 チームが勝ち抜けるか 40 問読み切るまで続行し、最終的に上位 2 チームが SF R に進出となります。
- ✓ 終了時は《勝ち抜け順》→《P の大きさ》→《チーム正解数の多さ》→《チーム誤答数の少なさ》→《1〇 1×サドンデス》の順に判定します。

### コースδ RPG 風アタックサバイバルクイズ

- ✓ 各チームはゲーム開始時に攻撃役とサポート役に分かれます。チームとして 35 ライフポイント(以下 LP)をもってスタートします。LP が 0 以下になると失格となります。
- ✓ 攻撃役のプレイヤーは最初アタックポイント(以下 AP)が 3 の状態からスタートします。攻撃役のプレイヤーは正解すると自身の持っている AP の分、ほかのチームの LP を減少させることができます。
- ✓ サポート役のプレイヤーは正解すると自分のチームの LP を 2LP 増加させるか攻撃役プレイヤーの AP を 1AP 増加させることができます。
- ✓ 攻撃役・サポート役に関わらず、誤答すると攻撃側プレイヤーの AP が 3AP の場合はチームの LP が 2LP 減少、4AP 以上の場合は攻撃側プレイヤーの AP が 3AP となります。
- ✓ 正解時に攻撃役、サポート役を変更することができます。ただしこの際にはペナルティとして 1 休が課されますのでご注意ください。この変更は問題と問題の間のインターバルでのみ宣言でき、AP や LP については変更前とは変わりません。
- ✓ 限定問題数である 40 問を読み切るか、3 チーム以上が失格するまでクイズを続けます。以下の判定に基づいた上位 2 チームが SF R に進出となります。
- ✓ 終了時は《失格しているかどうか》→《失格した遅さ》→《LP の大きさ》→《AP の大きさ》→《チーム誤答数の少なさ》→《1〇 1×サドンデス》の順に判定します(ボーダー上で複数のチームが同時に失格した場合は《(失格する直前の) LP の大きさ》→《AP の大きさ》→…(以下同じ)という風に判定します)。

## コースε 条坊制クイズ

- ✓ 6×6 の計 36 個点が配置されたフィールドで正方形を描くクイズです(左下の図を参照してください)。最初から中央に 4 本の線が、外側に 20 本の線が配置されています。
- ✓ 正解すると 1P を獲得し、さらに左下の図の点線部分に線を引くことができます。
- ✓ あらかじめ引かれた線を含め、一辺の長さが 1(この場合の長さとは隣り合う 2 点の最短距離の長さを 1 としています)の正方形の完成を目指します。
- ✓ 線を引くことにより正方形が完成した場合、最後の一本を引いたチームがその正方形を獲得します。
- ✓  $n$  個の正方形を複数つなげることができれば、 $1+2+\dots+n$  点が入ります。
- ✓ どの線を選ぶかについては下の表を参照し、「B1 から B2 まで」というように宣言してください。
- ✓ 誤答した場合はチームで 3 休となります。
- ✓ 40 問全てを読み切るまでクイズを続行します。引ける線が無くなった場合は線を引かずにクイズを続行します。
- ✓ 終了時は《P の大きさ》→《チーム正解数》→《チーム誤答数の少なさ》→《101×サドンデス》の順に判定します。



## Semi Final Round 二段階ボードクイズ【Phase1; 10→1+7 Phase2; 7→3】

- ✓ 二段階からなる Semi Final Round です。Phase1 のトップのチームは Final Round に直接進出となり、下位 2 チームはここで敗退となってしまいます。残った 7 チームで行われる Phase2 は Phase1 の得点を引き継ぎ、上位 3 チームが Final Round に進出となります。

## Phase1 ビジュアルボードクイズ

- ✓ 全 20 問からなるビジュアルボードクイズです。
- ✓ 正解するとチームに 2P が与えられ、さらにチームの両者が正解した場合はボーナスとしてさらに 1P が与えられます。
- ✓ 20 問を使い切った時点で Phase1 は終了となります。終了時点でトップのチームは Final Round に進出し、下位 2 チームはここで敗退となります。
- ✓ 終了時は《P の大きさ》→《3R 順位》→《1R 順位》の順に判定します。

## Phase2 早押しボードクイズ

- ✓ 全 20 問からなる早押しボードクイズです。
- ✓ 早押し正解で+3P、早押し誤答で-3P、ボード正解で+1P、ボード誤答のペナルティはありません。
- ✓ 終了時は《P の大きさ》→《3R 順位》→《1R 順位》の順に判定します。

## Final Round エンドレスチャンス早押しクイズ 【4→Champion!!】

- ✓ 50 問限定のエンドレスチャンスを採用した早押しクイズです。ただし、チームの 1 人が誤答した場合はもう 1 人にはその問題の解答権は与えられません。
- ✓ 正解すると+3P、誤答すると-2P となります。
- ✓ 終了時は《P の大きさ》→《チーム正解数》→《1〇エンドレスチャンス早押しサドンデスクイズ》の順に判定します。
- ✓ 終了時にトップだったチームが第 10 回京都オープンの優勝チームとなります！