

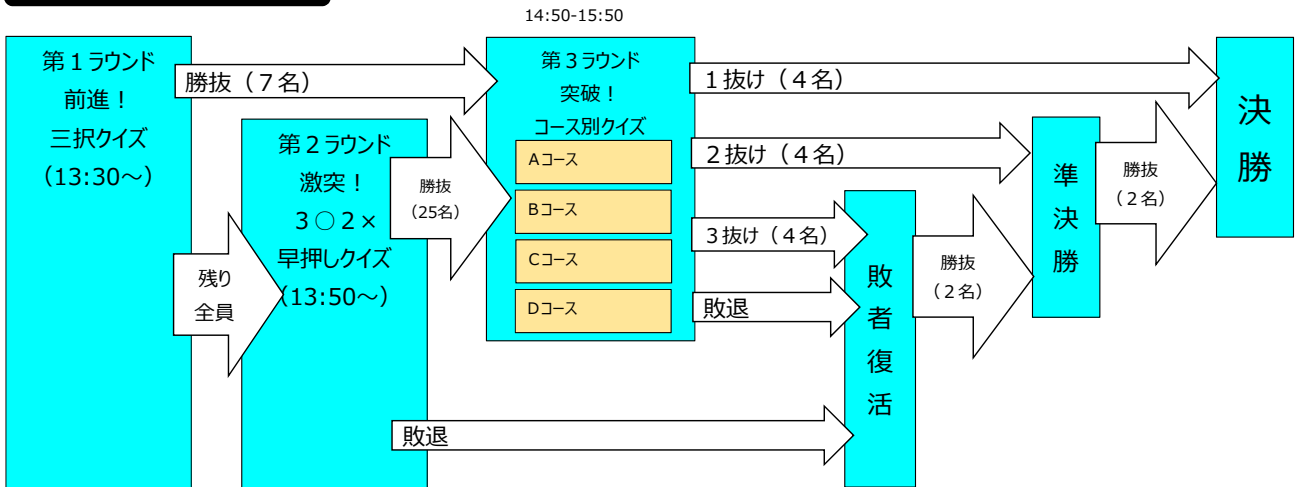
★東海地方に新春到来を告げるクイズ大会！知識、指、運をフル稼働して初代王者を目指せ！

プレAQL 東海リーグ 中高生向けエキシビジョンマッチ@知立中央公民館・講堂（大ホール）

東海プリマヴェーラカップ

2018年1月14日（日） 13:30～16:45

大会の流れ



各ラウンドのルール

★参加者は「60名」を想定。正誤判定基準等は「プレAQL 東海リーグ」のものに準拠する。

■第1ラウンド 前進！ 三択クイズ【参加者全員⇒7名勝ち抜け】

- ・全員参加の三択クイズ。開始位置に起立した状態で並び、1問正解で一步前進（1ポイント）。
- ・7ポイントに到達したら勝ち抜け。第3ラウンドにストレートインとなり、出場したいコースを選択できる。
- ・同時に7ポイントに到達した場合は「学年の若い者」「生年月日が後の者」を上位と判定（要するに、年下優先）し、先にコースを選択することとする。それでも並んだ場合はジャンケンで決める。
- ・勝ち抜けられるのは7名。7名が決まった時点で6ポイント以上を保持していた参加者には飴ちゃん（キャンディー）を進呈。
※飴ちゃん対象者多数の場合は上記の判定基準に沿って10名をメドに進呈。
- ・所定の問題数を出题した場合、突然終了する可能性がある。その場合は上記の判定基準に沿って7名を決める。

■第2ラウンド 激突！ 3×2×早押しクイズ【（参加者全員－7名）⇒25名勝ち抜け】

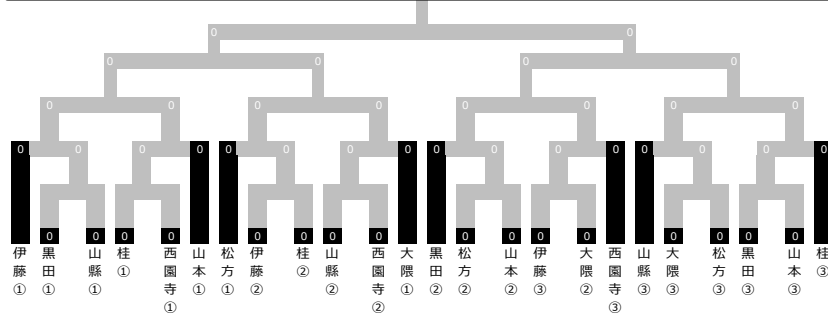
- ・厳正なる抽選のもと、あらかじめ「全5組」に組み分けされたメンバーで各組30問限定の3×2×早押しクイズ（※）を実施する。
※3問正解で勝ち抜け、2回の誤答で失格。
- ・第1ラウンドの勝者は参加しない。その勝者が特定の組に偏っていたとしても、人数調整は行わない。
- ・第1ラウンドで「飴ちゃん」を獲得していた者は、クイズ開始前に「飴ちゃん」を掲げるにより10のアドバンテージを得られる。
- ・各組勝ち抜けられるのは5名。30問出題時点で5名が決まっていない場合は「○の多い者」「×の少ない者」を上位と判定し、それでも並んだ場合は1×1×早押しクイズで順位を決定する。
※このラウンドで勝ち抜けたメンバーは、くじ引き（トランプ）で第3ラウンドの出場コースが決まる。
第1組の勝ち抜けたメンバーから順にトランプを引いていくので、後半組の参加者は残りモノから引くことになるが、悪しからず。

■第3ラウンド 突破！ コース別クイズ（8名⇒3名勝ち抜け）

各コース 1位…決勝進出 2位…準決勝進出 3位…敗者復活戦のアドバンテージあり

A (♠) コース：Virtual Tournament

- ・参加者1名につき「3つ」のコマを持ち、トーナメントに参戦する。1つはシード枠、2つは通常枠で参加となる。
- ・参加者全員に早押しクイズを出题。正解すると、現在対戦中となっている試合の中から1つを指定し、その試合に「勝利」したもとして、次の回戦に進むことができる。
- ・誤答した場合、同じく現在対戦中となっている試合の中から1つを指定し、その試合に「敗戦」したもとする。
- ・スルーの際は、何も起きない。
- ・自分vs自分 の対戦となった場合は、どちらか一方を勝利したもとして次回戦に進めさせる。問題は消化しない。
- ・対戦中の試合がない場合は早押し機から手を離して待機すること。
- ・トーナメントの優勝者が決まるか、40問を出题した時点でトーナメント戦を終了。
3つのコマが勝ち進んだ位置に応じてポイントが入る。
優勝…1,000ポイント 準優勝…500ポイント ベスト4…200ポイント ベスト8…50ポイント ベスト16…10ポイント
※3つのコマが「準優勝」「ベスト8」「ベスト16」の場合、500+50+10=560ポイントとなる。



★ポイントの多さで順位を決定する。ポイントで並んだ場合は該当者同士の1〇1×サドンデスで順位を決定。

B (♥) コース : 5 UpDown

- ・シンプルな5ポイント勝ち抜けのアップダウンクイズ。
- ・正解で+1ポイント。1回目の誤答で0ポイントに戻り、2回目の誤答で失格となる。
- ・3名が勝ち抜けるか、40問出題時点でこの試合を終了。

★勝ち抜け順⇒ポイントの多さで順位を決定する。ポイントで並んだ場合は該当者同士の1〇1×サドンデスで順位を決定。

C (◆) コース : Passing Point

平場クイズと通過クイズで構成される、いわゆる「通過クイズ」を模した形式。

■平場クイズ

- ・1問正解で1〇。2〇獲得で通過席に立ち、トランプを引く。トランプのスートと数によって対戦相手と人数が変わる。
- ・引く対象となるトランプは「♠」と「♥」、それぞれ1～7、計14枚。
♠…自分から右側のメンバーが阻止側 ♥…自分から左側のメンバーが阻止側
数字…阻止側に入る人数

【例】 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧

- 例1 : ③が♠4を引いた…②①⑧⑦が阻止者。その他のメンバーはボタンから手を離す
例2 : ⑤が♥7を引いた…⑥⑦⑧①②③④が阻止者 (自分以外全員)

■通過クイズ

- ・通過席側が正解すると、引いたトランプの数（阻止側の人数）がポイントとして入る。
通算7ポイント到達で勝ち抜け。平場に戻ってクイズを続行
- ・阻止側が正解すると、通過席のメンバーは0〇の状態です。阻止者には1〇が入る。
- ・通過クイズで阻止側が誤答した場合、通過席側に1ポイントが入る。
その通過席の結果が決まるまで、誤答者は回答権を喪う。阻止側の誤答が重なり、阻止側の回答者がなくなった場合は、結果として通過席で正解した場合と同じポイントが入る。
- ・阻止側の誤答によって通過席者が7ポイントに到達した場合、勝ち抜けとなる。
※上記例1で…
②⑦が誤答した後、①が正解して阻止 …③には2ポイントが入る。
②⑦が誤答した後、通過席の③が正解 …③には4ポイントが入る。
②⑦が誤答した後、通過席の③が誤答 …③には2ポイントが入る。
②①⑧⑦が誤答し、阻止側が不在となる…③には4ポイントが入る。
- ・スルーの時は、その通過クイズが終了となり平場に戻る。
- ・勝ち抜け者、もしくは失格者が出た場合、そのプレイヤーは「透明プレイヤー」扱いとする。
通過クイズでは、通過席側が正解した場合、もしくは透明プレイヤー以外の阻止側が居なくなった場合に限り、その透明プレイヤーの分のポイントを獲得できるものとする。
- ・平場、通過（阻止側）含め、通算誤答3回で失格。ポイントは残らない（このコースの勝ち抜け権を喪う）。
※通過（通過席側）の誤答は上記の通算誤答に含めない。0〇になって平場に戻るのみ。
- ・3名が勝ち抜けるか、40問出題時点でこの試合を終了。通過クイズ中でも終了となる。

★勝ち抜け順⇒ポイント⇒通過席回数で順位を決定する。40問目の正解で通過席に立った場合も通過席回数としてカウントする。それでも並んだ場合は該当者同士の1〇1×サドンデスで順位を決定。

D (♣) コース : Silent MatchUp

- 引いたトランプによって早押し席が決まっており、①～④のメンバーは⑤～⑧のメンバーを相手に
1対1の早押しクイズを計4試合行う。ただし、どの相手と戦っているか、また得点状況はシークレット。

【第1試合～第4試合】※試合順はシークレット。

席次	①	②	③	④
----	---	---	---	---

	⑤	⑥	⑦	⑧
--	---	---	---	---

第1試合：①vs⑤ ②vs⑥ ③vs⑦ ④vs⑧
第2試合：①vs⑥ ②vs⑦ ③vs⑧ ④vs⑤

第3試合：①vs⑦ ②vs⑧ ③vs⑤ ④vs⑥
第4試合：①vs⑧ ②vs⑤ ③vs⑥ ④vs⑦

- 各試合の問題数は「8問」。正解で+1ポイント、誤答は-1ポイント、かつその試合の回答権を喪う。
- 各試合、勝利…勝ち点3 引き分け…勝ち点1が獲得できる（敗戦時は勝ち点が入らない）。
- ※第4試合終了時点で得点状況を開示し、出場者の獲得している勝ち点をアナウンスする。
以降、得点状況は開示された状態でクイズを進める。

【第5試合】ボーナスステージ

- 全員に「8問」の早押しクイズを出題。正解で勝ち点+2、誤答は勝ち点-2かつ残り問題の回答権を喪う。
- 勝ち抜けポイントが「第4試合終了時点で最も勝ち点の多かったプレイヤーの勝ち点+2」に設定される。
そのポイントに到達したら勝ち抜け。勝ち抜けられるのは3名で、3名が勝ち抜けたら終了。

- ★勝ち抜け順⇒全5試合終了時点の勝ち点の多さで順位を付ける。
勝ち点で並んだ場合は該当者同士の1〇1×サドンデスで順位を決定。

Dコース Silent MatchUp

■第1試合				■第2試合			
番号	氏名	得点	試合勝ち点	番号	氏名	得点	試合勝ち点
1	伊藤	1	1	1	伊藤	2	0
2	黒田	2	3	2	黒田	3	3
3	山縣	0	1	3	山縣	0	1
4	桂	1	3	4	桂	0	1

■第3試合				■第4試合			
番号	氏名	得点	試合勝ち点	番号	氏名	得点	試合勝ち点
1	伊藤	0	0	1	伊藤	1	0
2	黒田	1	1	2	黒田	1	1
3	山縣	1	1	3	山縣	1	3
4	桂	2	3	4	桂	1	1

★最終得点					
ID	氏名	勝ち点	第5セット	合計	順位
1	伊藤	1	2	3	7
2	黒田	8	2	10	1
3	山縣	6	2	8	3
4	桂	8	2	10	1
5	西園寺	3	0	3	7
6	山本	4	2	6	4
7	松方	6	-2	4	5
8	大隈	4	0	4	5

※Dコース
結果のイメージ

■敗者復活（敗者全員⇒2名が準決勝へ）

- この時点の敗者全員に、とあるクイズを行って人数を絞り、2〇1×、1名勝ち抜けの早押しクイズを実施。
これを2セット行い、2名の敗者復活者を決める。
※コース別で3位だったメンバーは、2セットとも、2〇1×にいきなり参戦できる。

■準決勝 決断！3 points double（6名⇒2名が決勝へ）

【各セットのクイズ】

- 3〇先取で1セット獲得。誤答は1×が付く。2セット獲得で勝ち抜け。
- セット終了時点の〇の数によって、以下の通り状況が変わる。
3〇、2〇獲得者…1〇持ちで次セットへ
1〇獲得者…通常（0〇）で次セットへ
0〇…1×が付き、通常（0〇）で次セットへ
- 通算4×で失格となる。
- ★40問出題時点で2名の勝ち抜けが決まっていない場合、もしくは同時に失格者が出た場合は
獲得セット数の多さ⇒通算の〇の多さ⇒通算の×の少なさで2位までの順位を決める。
それでも並んだ場合は1〇1×サドンデスで順位を決定。

■ **決勝 決着！7〇3×早押しクイズ【6名⇒1名 優勝！】**

・50問限定、7〇3×の早押しクイズで優勝者を決定。

50問出題時点で優勝者が決まっていない場合は

○の多さ⇒×の少なさ で優勝者を定める。それでも並んだ場合は

残り2名の場合… 1〇先取。誤答時は読み切って相手に回答権。

残り3名以上の場合… 1〇先取。残り2名になるまでの誤答は失格。

■ **第2ラウンド 激突！3〇2×早押しクイズ**

組分けは以下の通り。

同一チームの人数が極端に偏らないよう調整した、抽選プログラムによる組み分けです。

	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫
第1組	当日まで 秘密											
第2組												
第3組												
第4組												
第5組												