

第2回テッペン

東海四県学生向け個人戦

2019.10.20.



※2019/10/09 ルール変更

●第0セット

- ・参加者を抽選で3組に分ける (参加者が24名以下の場合は2組)。
- ・5問正解勝ち抜けの早押しクイズを行う。誤答は3回で解答権剥奪 (ポイントは残る)。
- ・問題数は50問限定。
- ・順位は①勝ち抜けの早さ→②正解数の多さ→③誤答数の少なさ→④解答権剥奪の早さで判定し、それと同じの場合は「サドンデス」を実施する。
- ・各組上位1/3は第1セットで「Aクラス」に参加する。以下、中位1/3は「Bクラス」、下位1/3は「Cクラス」となる。第0セットで☆の獲得はない。

●第1～第4セット

- ・前セットの成績を基に、A～Cの3クラスに分かれる。
- ・所属クラスに応じて異なるルールで実施する。
 - Aクラス：7問正解勝ち抜け、誤答は3回で解答権剥奪 (ポイントは残る)。50問限定。
 - Bクラス：6問正解勝ち抜け、誤答は3回で解答権剥奪 (ポイントは残る)。50問限定。
 - Cクラス：5問正解勝ち抜け、誤答は3回で解答権剥奪 (ポイントは残る)。40問限定。
- ※Cクラスでは、難易度の高い問題を省いて出題します。
- ・順位は①勝ち抜けの早さ→②正解数の多さ→③誤答数の少なさ→④解答権剥奪の早さで判定し、それと同じの場合は「サドンデス」を実施する。
- ・各クラス、成績を基に☆を獲得し、所属クラスの入れ替えを実施する。
- ・クラスの入れ替えは第4セット終了後も行い、その時の所属クラスが参加者の「最終クラス」となる。

	上位	中位	下位
Aクラス	☆5獲得	☆4獲得	☆4獲得 Bクラスに降格
Bクラス	☆3獲得 Aクラスに昇格	☆3獲得	☆3獲得 Cクラスに降格
Cクラス	☆2獲得 Bクラスに昇格	☆2獲得	☆1獲得

- ・予選順位は①獲得した☆の数の合計→②最終クラスの高さ→③第4セットの成績 (所属クラス→順位)

で判定する。

- ・予選上位 2名 は決勝に、3～12位 は準決勝に進出する。

○サドンデス

- ・上位/中位/下位のポーター上に並んでいるプレイヤーがいる場合、**3問**限定のサドンデスを実施する。
- ・対象になっている参加者で同時に実施する（上位/中位サドンデスと中位/下位サドンデスは同時に行う）。
- ・1問正解で勝利、1問不正解で敗北となる。
- ・**3問**出題しても決着がつかない場合、ポーター上にいない場合は、前セットの成績(所属クラス→順位)で判定する。それで判定できない場合はエントリー順で判定する。

●敗者復活戦

- ・予選 13 位以下の敗者を順位に基づいて 2 組に分け、早押しクイズを実施する。
- ・問題数は各組 25 問限定。誤答は即失格（ポイントも残らない）。
- ・正解すると 1 p 獲得し、連答権を得る。連答権を得た状態で正解すると 2 p、3 p、4 p・・・と獲得ポイントが増える。連答権は他のプレイヤーが正解したときに消滅する。
- ・25 問終了時のポイントが最も高い 1 人が準決勝に進出する。同点の場合は予選順位で判定する。

●準決勝

- ・予選順位に基づいて 2 組に分ける。
 - 1 組目：予選 3・6・7・10・11 位 + 敗者復活のうち予選下位
 - 2 組目：予選 4・5・8・9・12 位 + 敗者復活のうち予選上位
- ・参加者の中で予選最上位は 2 ○、2 位には 1 ○のアドバンテージが与えられる。
- ・正解すると 1 ○を獲得し、**8 ○**を獲得した 2 人が決勝に進む。誤答は 3 回で失格（ポイントは残らない）。
- ・50 問で決着がつかなかった場合、①○の多さ→②誤答の少なさ→③予選順位で判定する。

●決勝

- ・予選最上位は 2 ○、2 位には 1 ○のアドバンテージが与えられる。
- ・正解すると 1 ○を獲得し、**11 ○**を獲得した 1 人が優勝。誤答は 4 回で失格（ポイントは残らない）。
- ・80 問で決着がつかなかった場合、①○の多さ→②誤答の少なさで判定し、決着がつかない場合は 1 問正解勝利、1 問不正解敗退のサドンデスを行う。

◆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秒間（注：正確に5秒を判定するのは難しく、判定者により1カウントが1秒より長いもしくは短い場合がありますが、あくまで「正誤判定の指によるカウント」を基準とします）。
- ・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、解答権は無効とします。
- ・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」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）。この際の解答が、用意している正解と違う場合は不正解とします。
- ・答えが聞き取れなかった場合は、正誤判定が「すみません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」を答えるものとします。最初に言った解答と違うことを言うてはいけません。
- ・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します。
- ・西洋人名は、基本的にファミリーネームのみでOK。ただし、明らかにフルネームを要求される問いは例外とします。
- ・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は正解とするが、それ以外の場合不正解扱いとします（例・「静岡県にある2つの政令指定都市は、静岡県とどこでしょう？」 Ans.浜松市→この問題の場合、「浜松市」「静岡県と浜松市」は正解、「静岡県」「浜松市と静岡県」は不正解とします。当然「～、どこどこでしょう？」だった場合は「静岡県と浜松市」「浜松市と静岡県」が正解、「静岡県」「浜松市」は不正解とします。）
- ・都道府県名と都市名の両方を答えた場合、都市名の方を答えたものとみなします（通常は、より範囲の狭いほうを答える意思だと解釈するのが妥当だから）。都道府県名を答えさせる問題の場合は、不正解として扱います。（「静岡県」が答えのときに、「静岡県浜松市」と解答したら、不正解。）国名と都市名の扱いもこれに準じます。

◆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」「相手の正解判定」に対して異議がある場合、チャレンジを行うことができます。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です。
- ・チャレンジの権利は1セットにつき1回までです。
- ・チャレンジが行われた場合、正誤判定者の判断が必要があれば調査等を行います。結果、「判定変更せず」「判定変更」「問題無効」のいずれかの判断が下されます。判断を行った後の抗議は無効です。
- ・「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ません。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ります。
- ・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）。ただし、不要な指摘を繰り返すのはマナー違反になるので注意してください。