

岐阜クイズ愛好会 9月例会 田中担当企画 説明書

予選ラウンド「天～Mino-Ten 高校生クイズ版」 6チーム

- ・3人が順にクイズに挑戦、3人ともが勝ち抜いたらチームとして勝ち抜け。
 - ・ただし、3人それぞれ勝ち抜け条件は違う・・・ 1ポイント 3ポイント 2連答
 - ・クイズに挑戦する前に、誰をどの条件にするか 挑戦する順番、を決めてもらいオーダー提出してもらいます。
 - ・合わせて、今日の企画を通じての「チーム名（高校）」と「テーマ曲（校歌）」を決めて下さい。
 - ・安藤大先生が面白いと思った3チームは、1回目・3×でのチームペナルティが4×となります。ただし2回目以降は通常ルール(2.1...)に準じます。
 - ・チーム内での相談、合図、ヒントは一切禁止。
 - ・チーム通算3×でチームペナルティ。 次の勝ち抜けチームが出るまで休み 再度の挑戦は1人目から、となる。また2回目のペナルティは2×、3回目以降は1×で発生します。
 - ・3チーム目の勝ち抜けチームが出た時点で、オーダーの見直しができます。この権利を使うか使わないかは自由。ただしこの権利を使ったチームは1人目からの挑戦となります。
- (まだ1人も勝ち抜けていなければ何も代償なしでオーダー変更が可能)
- ・連答を止める要因は他人の正解と自分の誤答。スルーと他人の誤答の場合は連答継続。
 - ・問題数は60問限定、問題を消化した時点で6チームの勝ちぬけが出ていなければ、以下の通り順位をつけます。

その時点で、勝ち抜け人数の多い方

チームペナルティの少ない方

総正解数 - 誤答数の大きい方

1 1×の早押しクイズ(チーム戦、相談あり)

順位決定戦「その選択は正しいか？自己責任クイズ」

- ・予選を勝ち抜いた順に、アドバンテージを持って戦う順位決定戦。
- ・ここでいうアドバンテージとは、勝ち抜け条件のこと。
- ・クイズ開始前に、予選1位から順に勝ち抜け条件を選んでもらいます。
- ・勝ち抜け条件(失格条件)は以下の6つ。
 - 3 1×
 - 5 2×
 - 2 での通せんぼクイズ、通算3×で失格(通過クイズでの誤答は含まず)
3連答で勝ち抜け、通算4×で失格
 - 1 でトランプを1枚引き、出た数の和が30以上になったら勝ち抜け、通算3×で失格
10n番目(n=1,2,3,4)の問題に正解したら勝ち抜け、通算2×で失格
- ・すなわち、全チームが違う勝ち抜け条件を背負って戦ってもらいます。

- ・問題数 40 問限定。
- ・全くのチーム戦、チーム内の相談は O.K.。
- ・他チームの選択した形式の長短所も頭に入れ、うまく戦略を練って戦ってください。
- ・ は一般的な通せんぼクイズ。 選択チームの通過クイズでの誤答・他チームの正解は、0 ポイントに戻って再挑戦。他チームの誤答、スルーの場合、通過クイズ継続。
- ・通過クイズでの誤答は×に含まず、他チームは、 選択チームの通過問題での正解・不正解は当然、自分達の ×に含まれる。
- ・ 選択チームの「連答」について。連答を止める要因は他チームの正解と自チームの誤答。スルーと他チームの誤答の場合は連答継続。
- ・ 選択チームは、正解の度に1～13までの13枚のカードの中から、1枚をひいてもらいます。ひいたあとは、数を確認してからカードを山に戻します。(毎回13枚のカードの中からひく)
- ・ 選択チームは、10,20,30,40問目が有無を言わず通過問題となる、チャンスは4回。
- ・勝ち抜けた順に(失格した順に)、1位・2位・～(6位・5位～)と順位がつく。
- ・40問で決着がつかない場合は、残ったチームで予選上位のチームから順位をつけます。
- ・実際のところ、何が有利で何が不利かわからなかったりして…。

予選ラウンド チームオーダー表(再提出用)

チーム名 (高校)

第1挑戦者 (名前) 1 ・ 3 ・ 2 連答

第2挑戦者 (名前) 1 ・ 3 ・ 2 連答

第3挑戦者 (名前) 1 ・ 3 ・ 2 連答

予選ラウンド チームオーダー表

チーム名 (高校) テーマ曲(校歌)

第1挑戦者 (名前) 1 ・ 3 ・ 2 連答

第2挑戦者 (名前) 1 ・ 3 ・ 2 連答

第3挑戦者 (名前) 1 ・ 3 ・ 2 連答