

第1回ローヤークップ企画書

- 50問ペーパークイズ（10：00～10：45）
 - ★ 解答時間15分。1問1点。ひらがな可。漢字の間違ひは不正解。日本人はフルネームで正解とします。同点の場合は近似値の正解に近い方を上位とします。

- 自己紹介クイズ（10：45～12：00）
 - ★ ペーパーテストで上位チームと下位チームにわけて、早押しクイズを行います。
 - ★ 各人が用意した10問のクイズを読み上げてください。
 - ★ お手つき誤答は、次に誰かがお手つき誤答をするまでお休みをしてください。その際、わかりやすいように、誤答者は起立してください。
 - ★ 今回は、得点を積み重ねていきます。

- 団体戦（12：00～1：30）
 - ★ ペーパークイズの成績と自己紹介クイズの正解数により2チームに分けます。（奇数の場合には、どなたか一人お手伝いをしてください。）
 - ★ 各チームに回答席には3つの早押し機が用意してあります。最初は6人が早押し機につきます。
 - ★ チーム全員がそれぞれ1問正解すれば勝ち抜けです。正解者はほかのチームのメンバーと交代してください。
 - ★ 誤答の場合には、早押し機が使用できなくなります。つまり、2問まで誤答が可能ということになります。誤答者は順番待ちの列に戻ってください。
 - ★ 3問間違えた場合には、そのチームはリセットされ、最初からやり直しとなります。
 - ★ 全員正解すれば優勝です。
 - ★ 30分経過した場合には、その時点で残っている人が少ないチームが優勝です。

- 団体戦その2
 - ◎優勝決定戦
 - ★先ほどの優勝チームを2つに分けます。
 - ★各対戦のルールは以下の通りです。

各チーム全員早押し器につきます。

 - ★一問正解で、相手チームの一人を封鎖することができます。
 - ★お手つき誤答はその人が封鎖されます。
 - ★相手チームをすべて封鎖した場合、勝ち抜けクイズを行います。
 - ★「①相手チームをすべて封鎖したときに残っている人」VS「②相手チーム全員」で行います。
 - ★①チームの一人が1問正解すれば勝ち抜けです。①チームの人がお手つき誤答の場合、その人が解答権を失います。①チームの解答できる人がいない場合にはリセットされます。②チームの人が正解すれば、リセットされます。②チームの人がお手つき誤答した場合には①チームの勝ち抜けとなります。リセットされた場合には、最初からやり直します。
 - ★15分経過した場合は、勝ち抜けクイズの①チームを合計人数の多い方とします。

 - ◎三位決定戦
 - ★同じルールで行います。

- コース別クイズ
 - ・団体戦1位の中でペーパーと早押しクイズの成績順→団体戦2位の中で成績順→団体戦3位の成績順→団体戦4位の成績順で、下のコースの中からエントリーをしてください。
 - ・各コースの上位2人が準々決勝進出。決定順に準々決勝のコースを選択してください。

・準々決勝進出者は、エントリーした他のクイズには参加できません。ただ、エキシビジョンとして、最後のボードクイズに参加して下さい。

A アタック25 (8人→2人) (1:30~2:00)

○ ペーパー上位者と下位者の順にペアリングをし、2人一組で行います。最初は上位4人でスタートし、一問ごとに早押器を交代してください。お手つき誤答の場合、お休みはありませんが、3×で失格となります。

○ 上位チームが勝ち抜けとなります。同点の場合には、早押しクイズで決定します。

B パネルクイズ (10人→2人) (2:00~2:15)

○ 早押しクイズを行い、2問正解で、パネルを選択してもらいます。

○ パネルの数字の合計が500を越えた場合に勝ち抜けとなります。

○ お手つき誤答は2回休みです。

C ジャンル別早押し (10人→2人) (2:15~2:45)

○ ジャンル別の出題します。ジャンルは「日本史」「世界史」「地理」「科学」「アニメ」とアカデミックになっています。それぞれ15問あります。

○ 事前に紙を配布するので、その紙に名前と自分の得意ジャンルを2つ書いてください。

○ そのジャンルの問題に正解すれば、得点になります。

○ 問題に正解すれば、ジャンルを選ぶことができます。お手つき誤答は2回休みです。

○ 選んだ2ジャンルについて、正解すると1点はあります。5点で勝ち抜けとなります。

○ 自分の選んだジャンルの問題が消費されてしまった場合、そのプレイヤーはその時点で早押しを続けることができません。各人の点数が加点されない状態になったらゲーム終了です。その時点で、得点の高い順で勝ち抜けとなります。同点の場合は、1〇1×で決定します。

D タイムレース (10人→2人) (2:45~3:00)

○ タイムレースで上位2名が勝ち抜けです。

5分間問題を読みます。正解は+1、お手つき誤答は-1となります。

同点の場合は1〇1×で決定します。

E 潜水艦クイズ (10人→2人) (3:00~3:30)

○ 事前に5×5マスに人名が書かれた紙を渡します。このなかから、自分の好きな人名を2名を選び、自分の名前とともに紙に書いて、出題者に渡してください。その場所に自分の潜水艦を配置することになります。その際、自分の選んだ人物は忘れないように、メモしてください。

○ 早押しクイズ行います。正解すれば、5×5のマスに1つに魚雷を発射することができます。その際、そのマスを選んだ人の潜水艦が配置されていれば、その潜水艦が沈没します。自分の潜水艦が2つ沈没すればその時点で失格です。

○ 誤答した場合には、自分の潜水艦の場所を1つ明らかにしなければなりません。

○ 特別ルールとして、3連答した場合には、潜水艦を一つ配置することができます。

F ボードクイズ (n人→2人) (3:30~4:00)

○ 上位2名が勝ち抜けです。20問出題します。

○ 同点の場合には、サドンデスとなります。

●準々決勝

A サバイバルクイズ (6人→2人)

★ 全部で4回戦行い、それぞれ1人ずつ失格となります。

- ★ 1回戦、2回戦では2問正解で次に進みます。お手つき誤答は1回休みです。
- ★ 3回戦、4回戦では3問正解で勝ち抜けです。お手つき誤答は2回休みです。

B マークをそろえろ（6人→2人）

★ 問題ごとにAからEまでのマークが付いた出題をします。ABCDEのすべてをそろえると勝ち抜けです。

正解すると、マークを選択できます。

- ★ お手つき誤答は2回休みです。

（注）時間の関係で、準決勝を省略するかもしれません。

●敗者復活（1人）

●準決勝 通過クイズ（5人→2人）

- ★ いわゆる通過クイズを行います。
- ★ 正解数が+2になると、通過席に立ちます。通過席で1問正解すれば勝ち抜けです。
- ★ 通過席で阻止されるか、通過席でお手つき・誤答した場合、±0になって、元の席に戻ります。スルーになった場合には、現状維持となります。
- ★ お手つき・誤答は-1です。-3になった場合には、失格となります。

●決勝 カプセルクイズ（2人→1人）

- ★ それぞれ20問の問題が書かれたペーパーを渡します。問題は異なります。
- ★ じゃんけんで、出題の先行後攻を決めます。
- ★ 自分の手元のペーパーから、1問を選んで相手に出題します。その際、問題番号を読み上げた上で、問題を読んでください。
- ★ シンキングタイムは問題を読み終わってから15秒間です。その際、メモを取ることは可能です。
- ★ 5問正解すれば優勝です。同時に双方5問正解した場合には、サドンデスとなります。
- ★ 問題をすべて使用しても双方5問正解に達成しない場合には、正解数が多い方が優勝となります。同点の場合には、サドンデスのボードクイズを行います。

●優勝賞品（クイズの本セット）

尚、優勝者が同じ本を所有している場合には、それらの本については、全員参加の山分けクイズを行います。

●商品山分けクイズ

- ★ 優勝者が提供することになった本を賭けて早押しクイズを行います。
- ★ 各本ごとにエントリーをしてください。その本を所有している人は参加権利がありません。
- ★ 高校生は1問正解、それ以外の人は2問正解でその本を獲得することができます。
- ★ 一冊でも、本を手に入れた人はそれ以後エントリーできません。