

第6回例会 オフィシャルルール

第1企画：ペーパークイズ

- ・一問一答の30問、制限時間は8分間
- ・ひらがなでの記入は、漢字の間違いは誤答扱い
- ・成績は点数、1問目からの連続正解数、近似値クイズ、1 1×早押しクイズの順
- ・採点・集計中は代表にフリバでもやってもらってつなく、自己紹介もしてもらう。

第2企画：ペーパークイズ

- ・といっても改めてやるわけではない。
- ・このコースを選んだ人の中で、第1企画のペーパークイズ最上位の人が勝ち抜け

第3企画：サバイバルクイズ

- ・1 1×の早押しクイズを何ステージかに分けてひたすら行う。
- ・N 8 7 6 5 4 3 2 1という流れ。
- ・最後の1人が勝ち抜け、準決勝進出
- ・もし2 9人以上の人が希望したら、ペーパー上位より1組か2組の組を選んでもらい、それぞれから4人ずつが勝ち抜ける。

第4企画：生首クイズ

- ・全員が最初7ポイントを持ってスタート
- ・早押しに1問正解すると、自分以外すべての人がマイナス1ポイント
- ・おてつき、誤答は自分のみマイナス1ポイント
- ・スルーはポイント変動なし
- ・0ポイントになった人は「打ち首クイズ」に挑戦しなければならない
- ・0ポイントになった半死人の人1人対1ポイント以上持っている人全員の対決
- ・半死人の人が正解 3ポイントをもらい戦線に復帰、生きてる人はお咎めなし
- ・半死人の人が誤答及び2連続スルー 失格（首をはねられ、生首が並ぶ）
- ・打ち首クイズでの1回目のスルーは全員お咎めなし
- ・生きてる人が正解 半死人の人失格、正解した人プラス1ポイント
- ・生きてる人が不正解 半死人3ポイントもらい戦線復帰、誤答者は0ポイントとなり（それまで何ポイントであっても）、打ち首クイズに挑戦となる
- ・同時に0ポイントになった場合は、ペーパー順位下位の人から打ち首クイズに挑戦
- ・例えば残り4人で2人が同時に0ポイントになり、ペーパー下位の人が失格となったらその時点で残り3人は勝ち抜け
- ・復活になった場合でも、ある1問で同時の0ポイントになった人の打ち首クイズが終わるまでは参加できない。
- ・逆に打ち首クイズで0ポイントになった人はそれ以降の打ち首クイズに参加できない。
- ・従って、打ち首クイズに挑戦する順番は 問題の流れで 同じ問題であればペーパー下位のひとから。
- ・生存者が3人となった時点で終了、準決勝進出

第5企画：N 1×クイズ

- ・40問限定の早押しクイズ、1問不正解で失格
- ・勝ち抜けポイントは各自自分で設定、N 0
- ・司会者が順に他の挑戦者にわからないように聞いて回る（あるいはいいに来てもらう）
- ・始める前に全員に各々の勝ち抜けポイントは公表する。
- ・40問終了時点で順位をつけ、上位3人が準決勝進出
- ・順位は勝ち抜けた人 > 勝ちぬけられなかった人
- ・勝ち抜けた人の中では 設定ポイントの大きかった人 設定ポイントが同じであれば早く勝ち抜けた人 の順 N = 0の人でボーダーとなった場合は1 1×の早押しクイズにて決める
- ・勝ちぬけてない人の中では、その時点でのポイントが多い人が上位

第6企画：ガチンコバトル・トーナメント戦

- ・1ポイント先取の1対1の対決、トーナメント戦

- ・お手つき誤答は問題を読みきって相手に解答権が移る。
- ・一応勝負がつくまでやる（ってそんなに1試合に時間はかからないだろう）
- ・対戦の際、ペーパー上位者が問題番号を選ぶ（1～60で足りるだろう）
- ・1回負けたら敗者復活トーナメントにまわる。2回負けたら完全に終わり。
- ・本トーナメントと敗者復活トーナメントを制した2人が準決勝へ。
- ・本トーナメントの組み合わせはペーパー上位者から好きなところを選ぶ。
- ・敗者復活トーナメントは偏った形で（都市対抗野球東海地区予選みたい）

準決勝：「一寸先は闇」クイズ

- ・全員に60問の早押しクイズを出題
- ・正解1ポイント、不正解は、最終的に1×の人にはプラス2ポイント、2×の人にはなんとプラス5ポイント。ただし3×で失格
- ・しかも正解不正解の判定は一切行わない。何を答えても正解の音を出す。
- ・最後まで自分及び他人の本当のポイントを知らないままクイズを行う。
- ・60問終了時点で、失格していない人の上位4人が決勝進出
- ・7人以上失格者が出た場合、正解数 - 誤答数×5の多い人が上位。それも同じなら1×の早押しクイズで決定。ボーダーで並んだ場合も1×できめる

決勝：アタック25

- ・基本的にアタック25のルールに準拠して行う
- ・ただし、1問目も普通の早押しクイズにつき、誤答は2回休みです
- ・問題数は50問