

# 第2回やまぶき杯 企画書

2026/7/26

## 1R: 1時間クイズ

- 250問の4択クイズと2問の近似値クイズによるペーパークイズ。制限時間は1時間。
- 順位は「4択クイズの正解数が多い順→近似値クイズ1の解答に近い順→近似値クイズ2の解答に近い順→抽選」により決定する。
- 1位から7位までの7名はシードとなり3Rに進出。
- 8位から57位までの50名は2R-表に進出。
- 58位以下の参加者は2R-裏に進出。

### ▶ 使用問題について

- 2R以降の使用問題は、ラウンドごとの割り振りは行わず、全ての問題をひとまとめにした状態で用意する。2R以降では形式を問わず、この問題群から順番に出題する。

2R-表と2R-裏は同じ問題を使用し、2部屋同時進行で行う。

## 2R-表: アドバンテージ付き4○2×クイズ

(10→4)×5

- 4問正解で勝抜け、2問誤答で失格となる早押しクイズ。
- 各組4名が勝抜け。勝抜け者は3Rに進出、勝抜けられなかった参加者はプレーオフに進出となる。
- 各組で1Rの上位3名は、アドバンテージとして最初から1問正解しているものとして扱う。
- 失格者の発生により、残っている解答者の数と残り勝抜け枠が等しくなった場合、その時点で残っている解答者は全て勝抜けとする。<sup>\*1</sup>
- 問題は35問限定。
- 順位は「4問正解を達成した順→失格者は失格した順に下位→正解数の多い順→誤答数の少ない順→1Rの順位の高い順」によって決定する。
- 組分けは1Rの順位により以下の通り。

|     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 第1組 | 8位  | 17位 | 18位 | 27位 | 28位 | 37位 | 38位 | 47位 | 48位 | 57位 |
| 第2組 | 9位  | 16位 | 19位 | 26位 | 29位 | 36位 | 39位 | 46位 | 49位 | 56位 |
| 第3組 | 10位 | 15位 | 20位 | 25位 | 30位 | 35位 | 40位 | 45位 | 50位 | 55位 |
| 第4組 | 11位 | 14位 | 21位 | 24位 | 31位 | 34位 | 41位 | 44位 | 51位 | 54位 |
| 第5組 | 12位 | 13位 | 22位 | 23位 | 32位 | 33位 | 42位 | 43位 | 52位 | 53位 |

\*1 いわゆる「トビ残り」。この規定は、以下全てのラウンドにおいて適用する。

## 2R-裏: 4○2×クイズ

(12→4)×5

- 4問正解で勝抜け、2問誤答で失格となる早押しクイズ
- 各組4名が勝抜け。勝抜け者はプレーオフに進出、勝抜けられなかった参加者は敗退となる。
- 問題は35問限定。
- 限定問題終了時は、失格している者を除き、「正解数の多い順→誤答数の少ない順→1Rの順位の高い順」により勝抜け者を決定する。
- 組分けは1Rの順位により以下の通り。ただし、クイズ中に他の参加者の順位を知ることはできない。(自分の順位は事前にマイページで知ることができる。)

|     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |      |      |      |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|------|------|
| 第1組 | 58位 | 67位 | 68位 | 77位 | 78位 | 87位 | 88位 | 97位 | 98位  | 107位 | 108位 | 117位 |
| 第2組 | 59位 | 66位 | 69位 | 76位 | 79位 | 86位 | 89位 | 96位 | 99位  | 106位 | 109位 | 116位 |
| 第3組 | 60位 | 65位 | 70位 | 75位 | 80位 | 85位 | 90位 | 95位 | 100位 | 105位 | 110位 | 115位 |
| 第4組 | 61位 | 64位 | 71位 | 74位 | 81位 | 84位 | 91位 | 94位 | 101位 | 104位 | 111位 | 114位 |
| 第5組 | 62位 | 63位 | 72位 | 73位 | 82位 | 83位 | 92位 | 93位 | 102位 | 103位 | 112位 | 113位 |

## プレーオフ: アタック風サバイバルクイズ

(10→1)×5

- プレーオフ進出者50名を10名×5組に分けて早押しクイズを行う。
- 各組1名が勝抜けとなり、3Rに進出する。
- 各参加者は10ポイントを持ってクイズを開始する。
- 正解すると自分以外の全員が-1ポイント。
- 誤答すると自分だけ-1ポイント。
- 0ポイントになった参加者は失格となる。
- 最後まで失格しなかった1名が勝抜けとなる。
- スルーは全員が-1ポイント。ただし全員の持ち点が1ポイント以下の場合減点しない。
- 組分けは2Rの結果により以下の通り。

|     |                |                |                |                |       |       |
|-----|----------------|----------------|----------------|----------------|-------|-------|
| 第1組 | 表1組負1<br>裏4組勝1 | 表2組負2<br>裏3組勝2 | 表3組負3<br>裏2組勝3 | 表4組負4<br>裏1組勝4 | 表5組負5 | 表5組負6 |
| 第2組 | 表2組負1<br>裏3組勝1 | 表3組負2<br>裏2組勝2 | 表4組負3<br>裏1組勝3 | 表5組負4<br>裏5組勝4 | 表1組負5 | 表4組負6 |
| 第3組 | 表3組負1<br>裏2組勝1 | 表4組負2<br>裏1組勝2 | 表5組負3<br>裏5組勝3 | 表1組負4<br>裏4組勝4 | 表2組負5 | 表3組負6 |
| 第4組 | 表4組負1<br>裏1組勝1 | 表5組負2<br>裏5組勝2 | 表1組負3<br>裏4組勝3 | 表2組負4<br>裏3組勝4 | 表3組負5 | 表2組負6 |
| 第5組 | 表5組負1<br>裏5組勝1 | 表1組負2<br>裏4組勝2 | 表2組負3<br>裏3組勝3 | 表3組負4<br>裏2組勝4 | 表4組負5 | 表1組負6 |

- 3Rに進出した32名を8名ずつ4組にわけ、異なるルールによりクイズを行うコース別クイズ。
- 各組4名が勝抜け。
- 1Rの順位が高い参加者から順に参加コースが割り振られる。

### ▶ Aコース: 7○3×クイズ

- 7問正解で勝抜け、3問誤答で失格の早押しクイズ。
- 問題は50問限定。限定問題終了時は、失格している者を除き、「正解数の多い順→誤答数の少ない順→1Rの順位の高い順」により勝抜け者を決定する。

### ▶ Bコース: 7○1×クイズ

- 7問正解で勝抜け、1問誤答で失格の早押しクイズ。
- 問題は50問限定。限定問題終了時は、失格している者を除き、「正解数の多い順→1Rの順位の高い順」により勝抜け者を決定する。

### ▶ Cコース: 早押しボードクイズ

- 12ポイント到達で勝抜けとなる早押しボードクイズ。
- 正解・誤答によるポイントの変動は以下のとおり。
  - ボタンが点いて正解: +3
  - ボタンが点いて誤答: -3、かつ2回で以後の早押しの権利を剥奪(ボード解答は可)
  - ボタンが点かずに正解: +1
  - ボタンが点かずに誤答: ±0
  - 単独正解は、ボタンの状態によらずさらに+1のボーナス。
- 問題は15問限定。
- 複数の解答者が同時に12ポイントに到達した場合、および限定問題終了時の判定基準は、「ポイントの多い順→[ボタンが点いて誤答]の回数の少ない順→1Rの順位の高い順」とする。

### ▶ Dコース: 早押しボードクイズ2

- Cコース「早押しボードクイズ」に、以下の変更を加えたルールとする。
  - ボタンが点かずに正解した場合は+2。
  - 勝ち抜けポイントは18ポイント。

## 準々決勝: 60問早押しクイズ

(8→4)×2

- 準々決勝進出者16名を8名ずつ2組に分け、組ごとにクイズを行う。
  - 準々決勝進出者を1Rの順位で並べ、奇数番目を第1組、偶数番目を第2組とする。
- 各組4名が勝抜け。
- 60問限定の早押しクイズ。
- 正解すると+1ポイント。
- 誤答すると-1ポイント、かつ誤答3回で解答権剥奪(ポイントは残る)。
- 60問終了時点で「ポイントの多い順→誤答数の少ない順→1Rの順位の高い順」で上位4名が勝抜けとなる。

## 準決勝: スーパーショックランド

8→4

- サバイバル方式のボードクイズ。
- 4名が勝抜け(4名の失格者が決まるまでクイズを行う)。
- 以下を1セットとして繰り返す。
  - 全員に対するボードクイズを出題する。
  - 正解数最下位が2名以下(残り失格枠が1の場合は1名)となった場合、該当者は失格となる。
  - 失格者が出た場合、生存者全員の正解数を0にリセットし、新しいセットを開始する。
  - 1セットで12問出題しても失格者が決まらない場合、その時点で正解数が最も少ない者を対象とした早押しプレーオフ\*2を行い、2名(残り失格枠が1の場合は1名)の失格者を決定する。
- このラウンドのボードクイズでは、正誤判定結果は通知しない。また、セット途中での正解数表示も行わない。

## 決勝: ななつぼし獲得クイズ

4→1

- 複数セット制の早押しクイズ。
- 以下を1セットとして繰り返す。
  - 全員で3〇2×の早押しクイズを行い、セット勝者1名を決定する。
    - 3問正解でセット勝利、2問誤答でセット失格となる。
    - 3人が失格した場合、残りの1名がセット勝者となる。
  - セット勝者は3問の追加問題に挑戦する。
    - 追加問題はセット勝者のみに対して出題され、問題文が読み切られてから5カウント以内に口頭で解答する。
    - 追加問題の正解1つにつき★を1つ獲得する。
  - 追加問題の終了後、全員の正解数・誤答数をリセットし、新しいセットを開始する。
- これを繰り返し、最初に★を7つ獲得した人が、第2回やまぶき杯優勝者となる。
- 2位以下は「★の数が多い順→セット勝者となった回数が多い順→1Rの順位が高い順」に順位を定める。
- 問題を使い切った場合の判定基準も同様とする。

\*2 1問正解で生存、1問誤答で敗退の早押しクイズ。

# クイズの流れ・ルール

## 早押しクイズの流れ

---

- クイズを読み上げて出題します。分かった所でボタンを押してください。
- 誰かのボタンが押された時点で問題の読みがストップします。
- 解答権を得るのは、最も早くボタンを押し、ランプが点いた1名のみです。名前のコールは行いませんので、ボタンが点いたのを確認したら解答を発声してください。
- ボタンを押してから5カウント以内に解答がない場合、「タイムアップ」となります。タイムアップは誤答として扱います。
- 問題を読み切った後、誰もボタンを押さずに3カウントが経過すると「スルー」となります。この場合、誰も問題に答えなかったものとしてその問題は終了します。
- タイムアップのブザーと解答が同時と判断される場合、タイムアップとして扱います。ボタンを押したことがスルーのブザーによりキャンセルされた場合、スルーとして扱います。
- 「正解・誤答の判定が下される」「タイムアップ」「スルー」のいずれかで、その問題は終了となります。いわゆる「ダブルチャンス」「エンドレスチャンス」などはありません。

## 早押しボードクイズの流れ

---

- クイズを読み上げて出題します。分かった所でボタンを押してください。
- 誰かのボタンが押された時点で問題の読みがストップします。この段階で、全員解答をボードに記入してください。
- 解答を書く制限時間は、ボタンが押され、カウントを開始してから15カウントです。ただし、複数解答を求める問題などでは、正誤判定者の判断で制限時間を長くする場合があります。
- 問題を読み切って3カウント以内に誰もボタンを押さないと、「スルーボード」となります。この場合、全員解答を記入してください。この場合のポイント計算は、全員を「ボタンが点かなかった」として行います。
- ボタンが押された後の問題の読み直しは行いません。
- 制限時間終了後、司会の指示に従ってボードを掲示してください。

## ボードクイズの流れ

---

- クイズを読み上げて出題します。ボタンは使用せず、問題は最後まで読まれます。
- 解答を書く制限時間は、問題が読み切られ、カウントを開始してから15カウントです。ただし、複数解答を求める問題などでは、正誤判定者の判断でカウント開始を遅らせる場合があります。
- 問題は1回のみ読まれ、読み直しは行いません。
- 制限時間終了後、司会の指示に従ってボードを掲示してください。

## 問題・正誤判定について

---

※以下は原則です。問題文に明示的あるいは暗黙的な要求がある場合は、本基準より問題文の要求が優先されます。

- 日本人、中国人、韓国人など極東アジアの人名を答える問題では、原則としてフルネームを要求します。ただし、僧侶・力士・登録名で活動するスポーツ選手など、フルネーム以外の名前が一般的になっている場合は、その名前でも構いません。
- 極東アジア以外の人名は、ファミリーネームだけで正解とします。ただし、間違ったフルネームで答えた場合は誤答とします。
- 王や皇帝などの名前で、「○世」などをつけて呼ばれることが一般的な場合は、その部分までを要求します。
- 早押しクイズにおいて、解答が正解に近いがそのままでは正解にできない場合、正誤判定者は「もう一度」とコールします。この場合、解答者は元の解答と異なる解答を答えてください。同じ解答を答えた場合は誤答となります。またこの場合、求める答え方について具体的に指示することがあります。
- 解答が聞こえなかった場合は、正誤判定者は「聞こえませんでした」とコールします。この場合、解答者は元の解答と同じ解答をはっきりと答えてください。異なる解答をしたと判断された場合には誤答となります。
- 複数のものを答える問題は、問題文の冒頭で「全て答えてください」「2つ答えてください」などのように明示します。このような指示がない場合は、全て1つのものを答える問題です。
- 複数のものを答える問題では、問題文に特別の指示がない限り、解答をどのような順序で答えても正解になります。
- 1つのものを答える問題では、問われているものを1つだけ答えた場合か、問題文で問われている順序どおりに答えた場合に正解になります。
- 問題文中で、一部分が「○○(まるまる)」と伏せられている場合があります。これは、この部分に答そのもの、または答に極めて近い言葉が入ることを表します。

## ボード解答に関するルール

---

※以下は、ボードに書いて解答する形式の際に適用します。

- ボードに書かれた内容のみで正誤判定を行います。発声内容は正誤判定の対象となりません。(発声はしてもしなくても構いません。ただし、正誤判定者が混乱するため、意図的に記述内容と異なる発声をすることはご遠慮ください)
- 「漢字○文字で何というでしょう?」「英語で何というでしょう?」などといった問題でも、漢字や英語(アルファベット)等で書く必要はありません。かなで正しい読みが書かれていれば正解となります。
- 漢字の間違い、スペルの間違いなどは誤答として扱います。
- ボードに書かれた文字を正誤判定者が読み取れない場合、誤答として扱われる場合があります。
- ボード解答では、早押しクイズにおける「もう一度」制度はありません。出した解答に対して、必ず正解・誤答のいずれかの判定がなされます。