

Singularity

大会共通ルール

Ver1.0

◆全体の流れ

- 本戦 1R~3R(全員参加)、準決勝(10名)、決勝(4名)からなる勝ち抜き戦。
- 本戦結果に応じて SP(Singularity Point)を獲得していき、SP 上位 10 名が準決勝に進出となる。

◆本戦 1R 5〇3 休エンドレス早押しクイズ

- 参加者 MAX24 人をエントリー時の内容をもとに MAX12 人×2 組に分けて実施する。
- 各組 40 問限定の**エンドレスチャンス**の早押しクイズ。
- 5〇獲得で勝ち抜け。誤答は 1×&3 問休み。勝ち抜け人数は 5 人。
- 限定問題数終了時の順位及び獲得 SP は、【〇の多さ>×の少なさ>折半(端数切り捨て)】とする。
- 獲得 SP は、1 位から順に、25,18,15,12,10,8,6,4,3,2,1,1。(不参加の場合は 0)

◆本戦 2R ビジュアル早押しクイズ

- 参加者 MAX24 人を 2 コースに分け、画像を使った早押しクイズを実施する。
- 各コース 40 問限定の**エンドレスチャンス**の早押しクイズ。
- 画像は様々な加工処理が強くかかった状態から徐々に弱くなり、最後には加工がない状態に遷移する。
- 5〇獲得で勝ち抜け。誤答は 1×&N 回目の誤答で N 問の休み。勝ち抜け人数は 5 人。
- 限定問題数終了時の順位及び獲得 SP は、【〇の多さ>×の少なさ>折半(端数切り捨て)】とする。
- 獲得 SP は、1 位から順に、25,18,15,12,10,8,6,4,3,2,1,1。(不参加の場合は 0)
- コース別選択の優先順は【1R の順位>エントリー時に入力した近似値クイズの順位>抽選】で、エントリー時の希望をもとに決定する。各コースの最大参加人数は全体の参加者÷2 の端数切り上げとする。

<コースについて>

- (a)「ヒト」コース：人物やキャラクター名を問う問題。実在だけでなく歴史上や架空の人物も含む。
- (b)「モノ」コース：物や場所、表記など、人物以外の名前を問う問題。

◆本戦 3R 連答付き 6〇3×クイズ

- 参加者 MAX24 人をエントリー時の内容をもとに MAX12 人×2 組に分けて実施する。
- 各組 50 問限定の**シングルチャンス**の早押しクイズ。
- N 連答で+N〇、6〇以上で勝ち抜け。誤答は 1×、3×になると失格。勝ち抜け人数は 5 人。
- 連答権は他者の正解か自身の誤答によって消失し、他者の誤答やスルーでは消失しない。
- 限定問題数終了時の順位及び獲得 SP は、【〇の多さ>×の少なさ>折半(端数切り捨て)】とする。
- 獲得 SP は、1 位から順に、37,27,22,18,15,12,9,6,4,3,2,1。(不参加の場合は 0)

ここまでで獲得した SP 上位 10 名が準決勝に進出する
ボーダー上で同 SP の場合は、近似値クイズの上位が優先となる。

◆準決勝 タイムレース風クイズ (10 >> 4)

- ・ 60 問限定、**シングルチャンス**のタイムレース風早押しクイズ。
- ・ このラウンドでは（最初を除き）「問題」と言わずに矢継ぎ早に問題文が読み上げられる。誤答やスルーのフォローは全問題が終了した最後に行なう。
- ・ 正解で+1〇、誤答で-1〇&1×がつく。勝ち抜け・失格条件はない。
- ・ 限定問題終了時、【〇の多さ>×の少なさ>近似値クイズの順位】で決勝進出の4名を決定する。

◆決勝 10〇4× (4 >> 1)

- ・ 60 問限定、**シングルチャンス**の早押しクイズ。
- ・ 10〇で優勝、4×で失格。
- ・ 限定問題終了時、【〇の多さ>×の少なさ>近似値クイズの順位】で優勝者を決定する。

詳細について

- ・ 一般的なクイズ大会や企画とは異なり、基本的には**合成音声による自動進行にて企画が進行**しますので、あらかじめご承知おきください。システムトラブル発生に備え、ふつうのクイズ進行も可能なようにバックアッププランを用意してあります。実験的要素も強く、アクシデントの起こりやすい環境かと思いますが、温かい目で見守って頂けますと幸いです。
- ・ 基本的に参加者の一部が不在であっても「いるもの」として進行します。（原則自動進行のため離席中の参加者を待機することができません）休憩中に次のセットの参加者が誰かといった情報は公開しますので、逐次出番を把握しておいて頂きますようお願いいたします。
- ・ **1日目の参加者は、2日目終了するまでは問題内容について言及されないよう**お願いいたします。大会終了後に記録集の自動送付特典がありますが、そこに記載された問題内容を公開することも禁止です。大会結果やシステムの感想等に関しては言及いただいても構いません。
- ・ 休みのルールについて、仮に参加中のプレイヤーが全員休みとなった場合は、問題を消費せずに、誰かの休みが解除されるまで自動で問題を送るものとします。
- ・ **ボタンを押してからのシンキングタイムは7秒、問題を読み切ってからのスルーは5秒**です。システム制御なのでかなり厳密に取ります。ご注意ください。