

# σπυ5

## 企画書

### 【概要説明】

- σπυ5 は近似値による1次選考・2次選考、予選、決勝から成る。
- 各チームは第1～6解答者を登録してある。ユーティリティプレイヤーは第1&2区、第3&4区、第5&6区を担当するものとし、これ以外の区(第2&3区など)には配置できない。
- 言葉やジェスチャーなどにより解答を教える行為が見られた場合には、たとえ正解を答えたとしても誤答として扱う。
- 当日、やむを得ない理由によりオーダー変更を行う場合には、以下の規則により最小限の変更のみを行うことが可能である。
  - ①通常プレイヤーが不参加の場合：当該区をカバーできるプレイヤーがユーティリティプレイヤーとなる。
  - ②ユーティリティプレイヤーが不参加の場合：通常プレイヤーが当該区のユーティリティプレイヤーとなり、その後、①に従う。

### 【1次選考 [ALL⇒100]】

- 3問の近似値問題により、最大 100 チームに選考する。
- 近似値の正解に近いチームから1Pt、2Pts…とポイントが割り当てられる。同点のチームがあっても折半は行わない。(2位のチームが複数あった場合、そのすべてに2Pts.が割り当てられる。)
- 3問の近似値の合計ポイントが少ないチームから、最大 100 チームが事前ペーパー選考に進むことができる。
- ポイントが同点だった場合、①3問の中で最小のポイント ②①の次に最小のポイント ③エントリーの早さ で順位付けを行う。
- 2次選考が行われる場合、ここで上位 12 位に入ったチームは予選に直行する。

### 【2次選考 [最大 110⇒60]】

- 第1次近似値を通過したチームに対して5問の近似値問題を出し、60 チームに選考する。
- 選考時のポイントの付け方は第1次の場合と同じとするが、ポイントが同点だった場合は①5問の中で最小のポイント ②①の次に小さいポイント(以降、その次を見ていく) ③第1次近似値選考の上位 で順位付けを行う。

### 【予選 [(9⇒2)×6]】

- 各チームとも第1～6区の選手が縦1列で並ぶ。
- 正解するとチームに2Pts.が入る。
- 通常プレイヤーが誤答すると当該チームは3問休み、ユーティリティプレイヤーが誤答すると4問休みとなり、かつ、他のチームに2Pts.が追加される。休みは次の区へも引き継がれる。
- 第5区は正解/誤答時の得点変動が3Pts.、第6区は4Pts.となる。
- 各区とも限定問題数は5問とし、ポイントの多い上位2チームを勝ち抜けとする。
- 限定問題数終了後、当落線上で複数のチームが並んでいた場合、第6区のプレイヤーによる1〇1×のサドンデス(3問限定)を実施し、3問経過時に勝敗が決しない場合、ペーパー選考の上位チームを勝者とする。

### 【決勝 [12⇒1]】

- 各チームとも第1～6区の選手が縦1列で並ぶ。
- 正解すると1〇がつき、第1～5区は2〇で次のプレイヤーと交代し、第6区が2〇すると σπυ4 の優勝チームとなる。
- 通常プレイヤーの誤答は1×、ユーティリティプレイヤーの誤答は2×がつく。
- 第1～3区の間で通算4×、第4～6区の間で通算4×すると失格となる。第4区に達した時点で×はリセットされる。
- 第4区に到達したチームが現れた時、①チームの通算正解数の多さ ②通算誤答の多さ で判定を行い、その時点での下位2チームが失格となる。
- 当落線上で複数のチームが並んでいた場合、その時点でボタンに付いているプレイヤーで1〇1×のサドンデスを実施する。