

σπυ6

企画書

【概要説明】

- σπυ6 は予選と決勝から成る。
- 各チームは第1～8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・5区、第2・6区、第3・7区、第4・8区を担当する。
- 解答権を得られるのはボタンをつけた人のみとする。
- 教え合い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。
- 予選において、ボタンをつけていない同チームのプレイヤーが解答を発した場合、解答を発したプレイヤーを即刻誤答として扱う。

【予選 [(10⇒2)×6]】

- 10 チームから2チームが勝ち抜ける早押しクイズを全部で6組実施する。
- 各チームとも「第1・5解答者」、「第2・6解答者」、「第3・7解答者」、「第4・8区解答者」のペア(ユーティリティプレイヤーの場合は1人)で並ぶ。
- 最初は各チームの第1・5解答者(ユーティリティプレイヤーの場合は1人)がボタンにつく。
- 正解するとチームに1ポイントが入る。
- 誤答すると当該プレイヤーのみ解答権を喪失し、かつ、解答権を持つプレイヤーがいるチームに1ポイントが追加される。
- 最終ペアのみ、正解・誤答により2ポイント変動する。
- 各区とも限定問題数は8問とする。
- 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4・8解答者のいずれか(ユーティリティプレイヤーは当該者)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、選考近似値の上位チームを勝者とする。

【決勝 [12⇒1]】

- 各チームとも第1～8区の選手が縦1列で並ぶ。
- 正解すると1〇がつき、ノルマを達成すると次の区に進む。正解ノルマは第1・2・5・6区が1〇、第3・4・7・8区が2〇とする。
- 第8区のプレイヤーがノルマを一番早く達成したチームが σπυ6 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1～4区の間で通算4×、第5～8区の間で通算4×すると失格となる。第5区に達した時点で×はリセットされる。
- 第5区に到達したチームが現れた時、①通算の〇の多さ ②通算の×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ついているプレイヤーで1〇1×のサドンデスを実施する。