



～UNION8 企画書～

【正誤判定基準】

- ・シンキングタイムはボタンが押されてから3カウント。問題が読み切られてからの待ち時間も3カウント。
- ・ブザーと同時にボタンが押されてもスルー扱いとし、ブザーと同時に解答は誤答扱いとする。
- ・ボタンがついていないにも関わらず答えを言った場合、それは正誤判定を行わず、改めてシンキングタイムをとる。
- ・解答が聞こえない場合、「聞こえませんでした」と再解答を促す。この時、発した答えをそのまま言わなければならない。
- ・正解に非常に近い答えが言われた場合などは「もう一度」と言って再解答を促す。
- ・人名に冠される敬称・肩書は、正誤判定には関係しない。ただし、明らかに異なる敬称・肩書は誤答扱いとする。
- ・日本人や韓国人などの東洋人名はフルネームでの解答を要するが、固有名詞化した通称や四股名などはこの限りではない。
- ・上記以外の人名はファミリーネームでの解答も可とするが、明らかにフルネームを要求する問題は例外とする。
- ・複合姓においては最も世間に浸透している名称で可とする。
- ・イスラム圏の人名については一般的な通称で可とする(サダム・フセイン・アブドゥル=マジード・アッ=ティクリーティーの場合、フセインやサダム・フセインで可)。
- ・国籍を移した人物、二重国籍の時期があった人物、帰化した人物、日系人などについて、東洋人/西洋人の判断は原則として現在の国籍で判断する。ただし、国籍を移す前から名を知られているなどの場合については、この限りではない。
- ・皇帝などで「○世」を付けるのが一般的な場合はそれも要求するが、付けないのが一般的な場合はこの限りではない。
- ・歌舞伎役者や落語家の「○代」は必要ない。ただし、明らかに必要な場合は例外とする。
- ・日本プロスポーツ協会に加盟しているスポーツチームについてはフルネームでの解答を要求する。それ以外のチーム名については、チームが一意に限定できれば可とする。
- ・広域と狭域を両方答えた場合(都道府県と市町村・国と州など)は、狭域を答えたものとみなす。
- ・複数のものから1つを答える場合、順序が合っている場合のみ可。複数のものをすべて解答する場合は順不同でもよい。
- ・生物の科を問う問題は、「Catalogue of Life Monthly edition (<http://www.catalogueoflife.org/col/>)」に準拠する。

【その他】

- ・正解者を讃えるため拍手を行うようにすること。拍手は「大きく、強く、歯切れよく」お願いします。
- ・正誤判定に聞こえるよう「大きくハキハキした声」で解答すること。
- ・「問題」と問読みが発言してからは私語を慎み、また、正誤判断が崩れぬよう正解を発表するまで正解を言わないこと。
- ・悪質な野次や空押しなどの行為は一切禁止する。程度が甚だしい場合、退場を申し渡すことがある。
- ・会場の使用時間が限られているため、円滑な進行にご協力お願いいたします。
- ・明らかな問題ミス(時事の改変・嘘問)があった場合、その場で抗議ができる。ただし、これ以外抗議は一切認めない。
- ・解答権のないメンバーがボタンを押す、周囲がジェスチャーでヒントを伝えるなどが発生した場合は無条件で誤答とする。
- ・オーダーは各Roundの開始前に、出場対象の全チームが提出するものとし、提出後の変更は認められない。

【ユーティリティプレイヤー(以下、UPと表記)について】

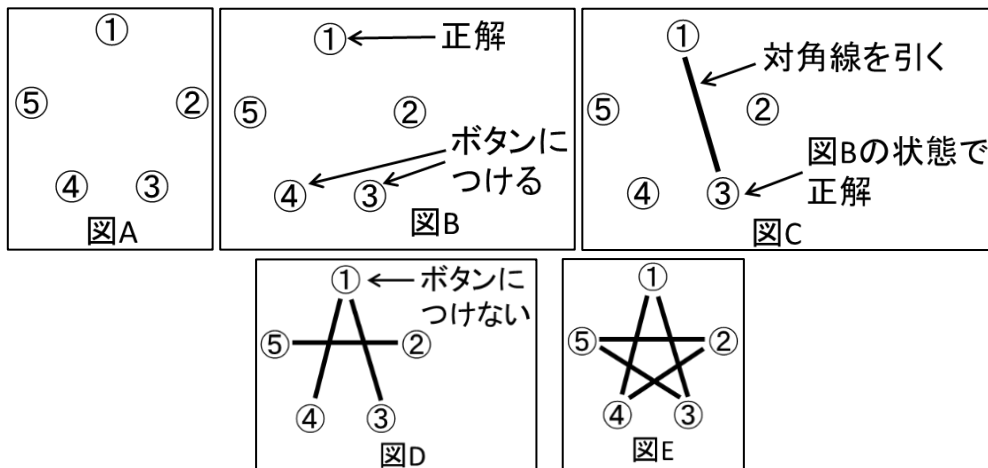
- ・やむを得ずチームの1名が欠席した場合、チーム内の最も鳥居マークの少ないプレイヤーがUPとなる。意図的な欠席が発覚した場合、その時点でチームを失格とし、メンバー全員のUNIONへの今後の参加を認めない。
- ・UPは連続した区(1・2区、2・3区など)を担当する。
- ・鳥居マークが最小のプレイヤーが複数人いる場合、RoundごとでUPを変更することができる。
- ・UPについては、誤答ペナルティなどがRoundごとに異なる。
- ・チームがやむなく2名以上欠席となった場合、当該チームは棄権となる。

【1Round : Take-off [(MAX10⇒4) × 6]】

- ・10 チームで争うローリングクイズ。当日朝のオーダー順に5人が一列に並ぶ。ただし、UPについては、当人が2人いる形で扱われる。
- ・正解者は列から抜け、それ以外のチームは全員がローリングする。ただし、休みになっているチーム(後述)はローリングしない。抜けた人の分は詰めてローリングする。
- ・誤答すると1×がつき、当該チームのみローリング。UPの誤答の場合、1×に加え当該チームが2休になる。
- ・スルーではローリングは発生しない。
- ・チーム全員が抜けると勝利となり、チーム通算3×で失格となる。
- ・問題数は40問限定とし、勝ち抜けが定数に満たない場合、失格していないチームのうち、(1)○の多さ (2)×の少なさ (3)最終問題の解答者(最終問題で列から抜けた場合はその次の解答者)による1○1×のサドンデスで勝利チームを決定する。

【2Round : Supernova [(4⇒1) × 6]】

- ・ここまで進出した24チームを6組に分けて行う早押しクイズ。
- ・各組とも1Rの1・2・3・4抜けのチームが対戦する。どのチームが対戦するかは乱数で決定する。ただし、対戦する4チームはすべて1Rでの組が異なる。
- ・各プレイヤーには①～⑤までの番号が割り振られており、下図のように五角形の頂点をなしている(図A)。
 (a)あるプレイヤーが正解すると、その対角線上のプレイヤーのみボタンにつける(図Bは①が正解した場合)。
 (b)対角線上のプレイヤーが正解すると、その間に対角線が引かれ、解答権はチーム全員に戻る(図Cは③が正解した場合)。ただし、対角線がすべて引かれている頂点のプレイヤーはボタンにつけない(図D)。
- ・(a)と(b)を繰り返して、5本の対角線を引いたチームの勝利(図E)。
- ・UPの正解/誤答は「その時点で解答権のある最も番号の若い区の正解/誤答」として扱う。
- ・誤答は1×がつき、チーム通算4×で失格となる。UPの誤答の場合、1×に加えて当該チームが3休になる。
- ・問題数は40問限定とし、勝ち抜けが満たない場合には(1)通算正解数 (2)×の少なさ (3)代表者(解答権の有無は不問)による1○1×のサドンデスで勝利チームを決定する。



【Revival : Climb the cliff [All-6⇒2]】

- ・Semifinal 未進出者チームを対象として行う2ステップ制クイズ。
- ・1st step、Final stepとも誤答は1×がつく。1st stepでの×はFinal stepに持ち越し、チーム通算2×で失格となる。UPの誤答については、1×に加えて2休となる。
- ・UPについては、stepをまたぐオーダーはできない。

《1st step [(All-6⇒2) × 6]》

- ・Semifinal 未進出チームを乱数により6組に分ける。
- ・各チームの第1～3解答者が1列に並ぶ。
- ・1○でそのプレイヤーは列から抜け、次の解答者がボタンにつく。3人全員が抜ければ勝利。
- ・問題数は20問限定とし、勝ち抜けが出ない場合、(1)○の多さ (2)その時にボタンについている人による1○1×のサドンデスで勝利チームを決定する。

《Final step [12⇒2]》

- ・第4解答者のノルマは2○、第5解答者のノルマは3○である。
- ・問題数は30問限定とし、勝ち抜け定数に達しない場合、(1)○の多さ (2)その時にボタンについている人による1○1×のサドンデスで敗者復活チームを決定する。
- ・復活したチームはSemifinalから合流する。

【Semifinal : One-on-One [(2⇒1) ×4]】

- ・第1～5解答者どうしの対決クイズ。対戦チームは乱数により決定する。
- ・各チームの第1～5解答者がボタンにつき、一斉に対決を行う。
- ・正解すると1〇を獲得し、4〇で対決に勝利する。
- ・誤答した場合、問題を読み切った上で相手チームに解答権が移る。
- ・解答権が移った場合の解答も、必ずボタンを押して行うものとする。
- ・解答権が移った場合、誰が解答するか相談の際、言葉を発してはならない。言葉を発したと判断された場合、その時点で解答を放棄したものとして扱う。
- ・先に3つの区で勝利したチームがFinalに進出する。
- ・UPが正解した場合、決着のついていない担当区のうち、どちらの区の正解として扱うか申告する(一方の決着が付いている場合、必然的に残りの区の正解とする)。
- ・問題数は35問限定とし、問題数が尽きた場合、(1)対決の勝利数 (2)残っている対決の〇の合計 (3)勝敗が決していない代表者による1〇1×のサドンデスで勝利チームを決定する。

【Final : Summit [4⇒1]】

- ・早押し&5アンサークイズ。こちらが用意した問題が尽きるまでを問題数限定とする。
- ・正解で1〇を獲得し、各プレイヤーとも2〇を獲得すると次のプレイヤーにリレーする。
- ・誤答は1×がつき。チーム通算5×で失格となる。UPの誤答の場合、2×がつく。
- ・第5解答者がノルマに達した段階で、そのチームに5アンサークイズが出題される。
- ・5アンサークイズの解答順は、第1解答者から順番とする。また、各プレイヤーは必ず正誤を聞いてから次の答えを言うこと。
- ・なお、5アンサークイズは回数を重ねるごとに難易度が下がる。
- ・5アンサークイズの制限時間は30秒とするが、チーム通算3回の誤答で強制終了となる。既に出た答えを言った場合も誤答扱いとする。
- ・5アンサークイズに失敗したチームは、その時点での×が1つ消え(0×の場合はそのまま)、第1解答者からやり直しとなる。やり直しの際のノルマは各プレイヤーとも1〇となる。
- ・制限時間以内に5つの答えすべてを導き出したチームが**UNION8**の優勝チームとなる。
- ・問題数が尽きた場合、(1)早押し正解の総数 (2)終了時点での×の少なさ (3)同時優勝とする。