

ハイスクールクイズバトル WHAT 2025

競技規則

目次

- 1 共通規則
- 2 解答の基準
- 3 筆記クイズ判定基準
- 4 早押しクイズ判定基準
- 5 早押しボードクイズ判定基準

1 共通規則

1.1 はじめに

本大会の正誤判定においては、解答する選手に次の3つのことを要求する。

- 第一に、解答は一般的な表現である必要がある(一般性基準)。
- 第二に、解答は他のものと区別される必要がある(弁別性基準)。
- 第三に、選手はクイズを競技として尊重する必要がある(フェアプレーの精神)。

この3つの基準は、2以下に定める他のすべての基準に優先する。

3つの基準の運用の指針については、1.2~1.5で定める。

1.2 一般性基準

一般性基準とは、解答が一般的な表現であることを求める基準である。指針としていくつか具体的な内容を挙げる。

- ・解答の呼称が広く用いられていること。非公式な略称・あだ名や、日本語の表現として適切でない解答は誤答と判定することがある。
- ・解答が出題意図を汲んでいること。問題文上に明瞭に表現されているとみなされる出題の意図に沿わない解答は誤答と判定することがある。

1.3 弁別性基準

弁別性基準とは、解答が他のものと区別されることを求める基準である。指針としていくつか具体的な内容を挙げる。

- ・解答が同ジャンルの類似のものと区別される形でなされること。要求される一意性に達しないと考えられる解答はそのままでは正解にできないことがある。
- ・解答が明確であること。複数の解釈が可能な解答はそのままでは正解にできないことがある。

1.4 フェアプレーの精神

競技としてのクイズは、選手同士や選手と出題者の間に信頼があってはじめて成り立つものである。本大会に参加する選手は、この前提を十分に理解し、その信頼を損ねないようなふるまいを心がけなければならない。この基準は、正誤判定に限らず、大会中の振る舞い全般について規定するものであって、これに従わない選手に対しては大会の裁量によって失格などの措置をとることがある。指針としていくつか具体的な内容を挙げる。

- ・選手は、公的な場で当然要求されると考えられるマナーやモラルを守る必要がある。
- ・選手は、正々堂々、自分ひとりの力でクイズに解答する行為のみによって勝利を目指すべきであり、それ以外の行為によって結果に介入することは認められない。ただし、この規定は、各ステージのルールに則った戦略的な誤答などの行為を妨げるものではない。
- ・カンニング等の不正行為、戦略の範囲を越えた他の選手への妨害行為、暴言、そのほか、大会のすみやかな運営を妨げる行為は認められない。
- ・自分以外の選手を利することのみを目的に意図的に誤答するなどの行為は認められない(チーミング行為の禁止)。
- ・選手は、解答に際して他の選手や選手でない者の助けを借りてはならない。
- ・その他、他者に対して礼を失する行為を行ってはならない。

1.5 基準の運用

一般性基準と弁別性基準のどちらかが優先されるときがある。たとえば、解答が弁別性基準を満たさないとみなされる場合でも、十分に一般的であるとみなされる場合は正解と判定することがある。同様に、弁別性基準を十分に満たしていると考えられる場合は、あまり一般的でない解答を許容することがある。

1.2から1.4で具体的に述べた内容はあくまで指針であり、最終的な判断は大会長と正誤判定者に委ねられる。

2 解答の基準

ここでは、1で定めた基準を具体化するものとして、解答に際して参加者が注意する必要のある事項を定める。

2.1 人名

人名の解答においては、日本語で一般的とみなされる呼び名であることが最も優先される。

- ・たとえば、スポーツ選手であれば登録名、力士であれば四股名、芸能人であれば芸名、文筆家であれば筆名などが一般的とみなされる。
- ・日本や中国の人名など、フルネームで紹介されることが一般的な人名はフルネームを要求する。英語圏の人名など、ラストネームや通称のみでの紹介が一般的な人名ではフルネームは要求しない。
- ・フルネームで紹介されることが一般的ではないスポーツ選手やお笑い芸人は、グループ名やチーム名+名前で正解とする。
- ・形容や序数詞を用いて類似のものと区別される人名(「○世」をつける国王や、「○代目」をつける歌舞伎役者など)については、文脈上区別が必要な場合は要求し、そうでない場合は要求しない。
- ・問題の文脈上明らかに必要な部分(ファーストネームなど)がある場合は、その部分を含めて解答することとする。
- ・人名に敬称や肩書をつけて解答した場合、それが妥当であるときは正誤判定の対象としませんが、妥当でないときは正解にできないことがある。したがって、敬称や肩書はつけないで解答することが推奨される。ただし、存命の人物の名前につける敬称の「さん」に限っては、妥当でないときにも正誤判定の対象としない。
- ・フィクションの登場人物の場合は、正式名称のほか、作品内での一般的な呼び名も正解とする。

2.2 その他の固有名詞

人名以外の固有名詞の解答も人名と同様、日本語で一般的とみなされる呼び名であることが最も優先され、文脈上必要な場合にのみ区別などが求められる。

- ・地名等が問われているときに大区分と小区分を同時に答えた(都道府県名+都市名など)場合、原則として小区分(この場合は都市名)を答えたこととみなす。
- ・スポーツのチーム名や企業・政党の名前などの団体の名前、商品の名前は、一般的で類似のものと区別可能な通称・略称であれば正解とする。
- ・作品名は正式名称ないし一般的な別称での解答を要求する。

2.3 問題文に関する規定

- ・ある問題について考えられる解答のうち、その問題の文中に登場するものは正解としない。
- ・問題文中にある「○○」という表現は、そこに正解となる言葉もしくは正解に近い言葉が入ることを示す。

2.4 過不足

何が問われているかを推測することも出題意図を汲むことの一部である。そのため、解答は過不足なく行う必要がある。

- ・ある問題が要求している内容に対して、解答に不足がある場合はもちろん、解答が過剰である場合も原則として正解としない。
- ・ただし、上の基準は解答となる言葉の性質に応じて柔軟に運用される(冠詞の有無、ことわざなどのひとまとまりの成句、名数など)。
- ・複数のものを答える問題において、解答すべきものの数が明確な場合、その数よりも多くのものを解答してはならない。

2.5 その他

- ・ある問題の解答基準が2.1~2.4に定める基準に反しているか、基準に従ってはいないものの判断しにくいと考えられる場合、出題の前に注意を促すことがある。この場合、注意の内容は2.1~2.4に定める基準に優先する。
- ・ある解答が正解か不正解か判定できない場合、調査・審議の時間を設けることがある。調査・審議を経ても判定ができない場合、不正解もしくは無効とする。
- ・解答基準の運用に不明な点があった場合、選手は質問などによって基準を明確にするよう求めることができる。
- ・正誤判定の結果に疑問がある場合、選手はチャレンジを行うことができる。このとき、正誤判定者は調査・審議を行い、改めて正誤判定を行う、問題を無効にするなどの措置をとる。
- ・ある問題に対するチャレンジは、その問題の正誤判定が終わってから、次の問題が出題されるまで(最終問題の場合はステージやラウンドの終了まで)の間にのみ受け付ける。
- ・やむを得ない事情によって、クイズを把握したりクイズに解答したりするのが難しい場合、解答の内容に関与せずに補助を行う者を置くことを認めることがある。

3 筆記クイズ判定基準

ここでは、紙やボードに文字などを書いて答えるクイズ(筆記クイズ)に関する基本的なルールを定める。

筆記クイズでの解答は、正しい表記で行われなければならない。

- ・仮名での解答は、その文字が表している音のみに注目して判定され、表記は判定の材料とならない(たとえば、「ふくらP」を「フクラピー」と解答しても正解となる)。

- ・したがって、出題意図から外れないかぎり、漢字に自信のない箇所は仮名で解答しても構わない。ただし、漢字で解答したときに誤りがあった場合は誤答とする。また、草書体など、判定の難しい書体での解答は推奨しない。
- ・同様に、英語などの外国語を問う問題は仮名で解答しても構わない。ただし、原語の表記で解答したときにスペリングに誤りがあった場合は誤答とする。また、筆記体での解答は推奨しない。
- ・発音されない記号(書名の二重鉤括弧、中黒、スラッシュ、ハイフン、その他特殊な記号)の有無は問わず、読み方が正しければ正解とする。ただし、記号によって明らかに異なるものが表現されている場合はこのかぎりでない。
- ・同様に、細かい表記(アルファベットの大文字と小文字、新字体と旧字体など)は基本的に問わず、読み方が正しければ正解とする。
- ・番号が付された選択問題は番号での解答を推奨する。また、番号と選択肢の中身を同時に答えてそれらが食い違っていた場合(たとえば、①A ②B ③C という選択肢で「①B」と答えた場合)、番号(この場合は①)を解答したものとみなす。
- ・2パターン以上の解答が書いてある場合は基本的に誤答とする。ただし、書いてあるものすべてが正解である場合や、解答としたいもののみを丸で囲む、解答としたいもの以外を二重線で消すなど、明らかに解答をひとつに限定することのできる処理が行われている場合はこのかぎりでない。
- ・解答と無関係なもの、公序良俗に反する内容を書いてはならない。
- ・正誤判定者が判読できない解答は誤答とする。そのため、解答は大きく読みやすい字ではっきり書くことを推奨する。

4 早押しクイズ判定基準

ここでは、本大会における「早押しクイズ」の基本的なルールを定める。

4.1 解答の流れ

各選手は、出題者が「問題」とコールしてクイズを読み始めてから、その問題がスルーとなるまでの間に、自由なタイミングでボタンを押すことができる。

「スルー」とは、ボタンが押されないままクイズがすべて読み上げられ、3カウントがとられたのちにブザーが鳴らされることを意味する。

ある選手が他の選手に先んじてボタンを押し、ランプを点灯させると、その選手は解答権を得る。このとき、クイズの読み上げは中断される。ひとつの問題につき解答権を得ることができる選手は最大1人とする(シングルチャンス)。

解答権を得た選手は、正誤判定者が5カウントをとり、タイムアップのブザーを鳴らすまでの間にクイズに解答する。解答は完全に言い切られたと判断されるときにのみ判定の対象となる。

ある問題について、正解、誤答、スルーのいずれかの判定がなされると、その問題は終了する。

4.2 正誤判定

・正誤判定者は解答を聞き取って判定し、正解であれば正解音で、誤答であればブザーで判定を示す。

・解答が聞き取れなかった場合、正誤判定者は「聞こえませんでした」と言って再解答を求める。この際、解答者は最初に言った解答をそのまま答えなければならない。

・解答が「そのまま正解にはあたらないが、正解に肉薄しており非常に惜しい」とみなされる場合、正誤判定者は「もう一度」と言って再解答を求める。この際、解答者は最初に言った解答とは別の解答を言うことが推奨される。

- ・解答が「そのまま正解ではないが、何らかの文言を付け足すことで正解に至ることができる」とみなされる場合、正誤判定者は「解答を続けてください」と言ってさらなる解答を促す。この際、カウントは最初に巻き戻る。
- ・正誤判定が下る前に解答を言い直した場合、最初に言った解答のみについて判定する。その際、最初に言った解答が「もう一度」や「解答を続けてください」の対象である場合にのみ言い直した解答について判定する。
- ・「聞こえませんでした」の判定は繰り返し取られる場合がある。「もう一度」「解答を続けてください」の判定は、各問題に対して最大1回しか取られない。ただし、別の判定を重ねて取る場合がある（「解答を続けてください」の後に「もう一度」を取るなど）。

4.3 解答に関する注意

- ・解答がタイムアップのブザーと同時になされた場合、誤答とする。
- ・解答の内容（解答を言い切ったか、解答がどのような発話であったか）についての最終判断は正誤判定者に委ねられる。
- ・解答は聞き取りやすい声量ではっきりと発話することを推奨する。

5 早押しボードクイズ判定基準

ここでは、「準決勝 50問早押しボードクイズ」にかぎって運用されるルールを定める。

5.1 解答の流れ

各選手は、出題者が「問題」とコールしてクイズを読み始めてから、その問題がスルーとなるまでの間に、自由なタイミングでボタンを押すことができる。

「スルー」とは、ボタンが押されないままクイズがすべて読み上げられ、3カウントがとられたのちにブザーが鳴らされることを意味する。

ある選手が他の選手に先んじてボタンを押し、ランプを点灯させると、クイズの読み上げが中断される。読み上げが中断してから3カウントのあいだ、追加で4名までボタンを押してランプを点灯させることができる。

「5名のランプが点灯する」「問読みが中断してから3カウントが経つ」「スルーとなる」のいずれかの状態になると、そこから15カウントの制限時間が設けられる。

選手は、制限時間が終了し「そこまで」のコールが入るまでの間にボードに解答を記入する。ただし、解答の記入は出題が始まった時点から可能とする。

制限時間終了後、解答者は合図にしたがってボードをオープンする。

解答が出揃ったら、正解を発表し、正誤判定・得点集計へ移る。

自分の解答が正解だと思う解答者と自分の解答が正解かどうかわからない解答者はボードを上げたままにして正誤判定を受ける。自分の解答が不正解だと思う解答者はボードをおろす。いちどボードをおろした場合、解答は内容にかかわらず不正解として扱う。

正誤判定が確定する前にボードに書いた解答を読めない状態にしてしまった場合、不正解として扱う。

5.2 正誤判定

- ・早押しボードクイズではランプの点灯の有無にかかわらず、解答の発声を要求しない。したがって、「3筆記クイズ判定基準」に基づいて判定を行う。

・早押しボードクイズでは、早押しクイズと異なり、惜しい解答に対する「もう一度」「解答を続けてください」といった措置が取られない。