

ハイスクールクイズバトル WHAT 2026

ルール詳細

エントリー規程

■エントリー

- 参加者はエントリー期間中にエントリーフォームより必要事項を入力する。
- その際参加する会場を「東京会場」「大阪会場」「オンライン会場」の3つから選ぶことができる。
- エントリー期間内で最後に入力した内容を有効とする。
- エントリー期間終了後の参加会場の変更はできない。

1日目

■1回戦 100問4択クイズ (ALL→256)

- 全員が参加する100問の4択クイズ。
- Webアプリ「Quiz Pitcher」を使用して出題される100問の4択クイズに順に解答する。
- 100問終了時、各会場ごとのスコアランキングを集計し2回戦進出者を決定する。
- 東京会場・大阪会場のスコア1位～6位は2回戦進出かつシード権を獲得する。
- 東京会場・大阪会場のスコア7位～77位は2回戦進出となる。
- オンライン会場のスコア1位～30位は2回戦進出かつシード権を獲得する。
- オンライン会場のスコア31位～102位は2回戦進出となる。
- スコアの算出と順位の設定は次のように行う。
- スコアは1問正解ごとに10ポイント加算。誤答・無解答の場合、スコアの変動はなし。

- 参加者は各問題開始前に、その時点でスコアの近い参加者どうしが同じグループになるよう、4人1組にグループ分けされる。
- 各グループの中で最も早く正解した参加者は、1着ボーナスとして2ポイントがスコアに加算される。
- 100問終了時、スコアの大きさによって順位を決定する。
- スコアが同じ場合、合計解答時間がより短い方が上位となる。

■会場別敗者復活戦 3ラウンド制クイズ（東京会場敗退者→1、大阪会場敗退者→1）

- 1回戦の敗退者のうち、東京会場・大阪会場から参加している者を対象とした敗者復活クイズ。
- この敗者復活戦は各会場で別々に行われる。
- この敗者復活戦は「第1ラウンド 脱落式読み上げ筆記クイズ」「第2ラウンド 2択クイズ」「第3ラウンド 早押しクイズ」の3つで構成される。

●第1ラウンド 脱落式読み上げ筆記クイズ（各会場敗退者→最大11）

- 敗者復活クイズに参加する全員に対して筆記クイズを読み上げで出題する。
- 解答者は問題が2回読み上げられてから5カウント以内に答えを解答用紙に記入する。
- 解答者は全員起立した状態でスタートする。正解の場合は起立したまま次の問題に参加する。誤答・無解答の場合は失格となり着席となる。
- 起立している参加者の人数が11名以下になったらクイズを終了し、残っていた参加者が第3ラウンドに進出確定となる。
- 起立している参加者の人数が0名になった場合は第1ラウンドからの進出者はなしとして第2ラウンドに移行する。
- 問題数は最大15問とする。
- 15問終了時に起立している参加者が12名以上いる場合は、そのうち1回戦の上位11名が第3ラウンド進出となる。

●第2ラウンド 2択クイズ（第1ラウンド未通過者→12-第1ラウンド通過者数）

- 第1ラウンドを通過できなかった参加者に対して2択クイズを15問出題する。
- 参加者は1回戦と同じく「Quiz Pitcher」を使用して解答する。
- 正解すると1ポイントを獲得する。
- 誤答・無解答は0ポイント。
- 15問終了時、合計ポイントが最も多かった者が第3ラウンド進出となる。

- 合計ポイントの1位が複数いる場合、第1라운드からの進出者と合わせて第3라운드進出者が12名以下であれば全員が第3라운드進出となる。
- 第1라운드からの進出者と第2라운드からの進出者の合計が12名を超える場合は、第1라운드からの進出者は通過確定とし、第2라운드からの進出者を対象にサドンデスを行う。
- サドンデスは最大3問の2択クイズを出題し、第3라운드への進出者が合計12名以下になった時点で終了とする。
- サドンデスでも進出者が決まらない場合は、1回戦の成績が上位の参加者から第3라운드進出者が12名に達するまでの人数を通過とする。

●第3라운드 301×早押しクイズ (最大12→1)

- 第1라운드と第2라운드で勝利した最大12名で行う早押しクイズ。
- 1問正解すると1ポイントを獲得する。最も早く3ポイントを獲得した者が敗者復活となり、2回戦に進出する。
- 誤答は即失格となる。
- 1名を除いて全員が失格した場合、残った1名がその時点で敗者復活となる。
- 問題数は最大20問とする。
- 限定問題数が終了した場合はポイントが多い方→1回戦順位の順で判定を行い、1名が2回戦進出となる。

■2回戦 会場別早押しクイズ (258→30)

- 1回戦で勝利した256名に敗者復活となった2名を加えた258名が参加する早押しクイズ。
- この会場別早押しクイズから準決勝に進出できる人数は以下の通りとなる。
- 東京会場→12名、大阪会場→12名、オンライン会場→6名
- この会場別早押しクイズは東京会場・大阪会場とオンライン会場でルールが異なる。

東京会場・大阪会場ルール

- 東京会場・大阪会場は「第1라운드 40問読み切りクイズ」と「第2라운드 502×クイズ」からなる。
- メイン会場以外に2つの部屋別会場を用意し、同じ問題を使用して3組同時に進行する。
- 第1ラウンドを2セット、第2ラウンドを1セット行う。

●第1ラウンド 40問読み切りクイズ (12→5×6)

-2回戦進出者のうちシード権を持つ6名を除く72名が参加する早押しクイズ。

-第1ラウンド組分けは1回戦の会場内順位に従って以下のように組み分ける。

| | | | | | | | | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|
| 1組目 | 7位 | 18位 | 19位 | 30位 | 31位 | 42位 | 43位 | 54位 | 55位 | 66位 | 67位 | 敗者復活 |
| 2組目 | 8位 | 17位 | 20位 | 29位 | 32位 | 41位 | 44位 | 53位 | 56位 | 65位 | 68位 | 77位 |
| 3組目 | 9位 | 16位 | 21位 | 28位 | 33位 | 40位 | 45位 | 52位 | 57位 | 64位 | 69位 | 76位 |
| 4組目 | 10位 | 15位 | 22位 | 27位 | 34位 | 39位 | 46位 | 51位 | 58位 | 63位 | 70位 | 75位 |
| 5組目 | 11位 | 14位 | 23位 | 26位 | 35位 | 38位 | 47位 | 50位 | 59位 | 62位 | 71位 | 74位 |
| 6組目 | 12位 | 13位 | 24位 | 25位 | 36位 | 37位 | 48位 | 49位 | 60位 | 61位 | 72位 | 73位 |

-参加者を12名ずつ6組に分け、3組ごとに同じ問題を使用してクイズを行う。

-3組のうち1組はステージ上、残り2組は別部屋でクイズを行う。

-正解すると1ポイント獲得。

-誤答はマイナス2ポイントとなる。また、通算3回目の誤答で失格となる。

-40問終了後最もポイントの高い5名が第2ラウンド進出となる。

-40問終了後第2ラウンド進出ボード上で同点となった場合は、1回戦の上位が第2ラウンド進出となる。

-7名が失格した場合は、その時点でクイズを終了し、残っていた全員が第2ラウンド進出となる。

-7名が失格した場合の順位判定はポイントが多い方→誤答が少ない方→1回戦順位の順で判定を行う。

●第2ラウンド 5〇2×クイズ (12→4×3)

-第1ラウンドで勝利した30名に1回戦でシード権を獲得した6名を加えた合計36名が参加する早押しクイズ。

-第2ラウンドの組分けは第1ラウンドの勝ち抜け順位および1回戦の会場内順位に従って12名ずつ3組に分けて行う。

-参加者を12名ずつ3組に分け、同じ問題を使用して同時にクイズを行う。

-各組のうち1組はステージ上、残り2組は別部屋でクイズを行う。

-正解すると1ポイント獲得。合計5ポイントで準決勝進出となる。

-誤答は2回で失格となる。

-各組4名が準決勝進出となる。

-8名が失格した場合は、その時点でクイズを終了し、残っていた全員が準決勝進出となる。

オンライン会場ルール

-オンライン会場は「第1ラウンド 3〇2×クイズ」「第2ラウンド 3〇2×クイズ」「第3ラウンド 5〇5休クイズ」からなる。

-オンラインで早押しができるシステムを使用し、第1ラウンドおよび第2ラウンドは6部屋同時、第3ラウンドのみ3部屋同時に早押しを行う。

●第1ラウンド 3〇2×クイズ (12→5×6)

-2回戦進出者のうちシード権を持つ30名を除く72名が参加する早押しクイズ。

-第1ラウンド組分けは1回戦の会場内順位に従って以下のように組み分ける。

| | | | | | | | | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|
| 1組目 | 31位 | 42位 | 43位 | 54位 | 55位 | 66位 | 67位 | 78位 | 79位 | 90位 | 91位 | 102位 |
| 2組目 | 32位 | 41位 | 44位 | 53位 | 56位 | 65位 | 68位 | 77位 | 80位 | 89位 | 92位 | 101位 |
| 3組目 | 33位 | 40位 | 45位 | 52位 | 57位 | 64位 | 69位 | 76位 | 81位 | 88位 | 93位 | 100位 |
| 4組目 | 34位 | 39位 | 46位 | 51位 | 58位 | 63位 | 70位 | 75位 | 82位 | 87位 | 94位 | 99位 |
| 5組目 | 35位 | 38位 | 47位 | 50位 | 59位 | 62位 | 71位 | 74位 | 83位 | 86位 | 95位 | 98位 |
| 6組目 | 36位 | 37位 | 48位 | 49位 | 60位 | 61位 | 72位 | 73位 | 84位 | 85位 | 96位 | 97位 |

-参加者を12名ずつ6組に分け同じ問題を使用してクイズを行う。

-正解すると1ポイント獲得。合計3ポイントで第2ラウンド進出となる。

-誤答は2回で失格となる。

-各組5名が第2ラウンド進出となる。

-7名が失格した場合は、その時点でクイズを終了し、残っていた全員が第2ラウンド進出となる。

-7名が失格した場合の順位判定はポイントが多い方→誤答が少ない方→1回戦順位の順で判定を行う。

●第2ラウンド 3〇2×クイズ (10→3×6)

-第1ラウンドで勝利した30名に1回戦でシード権を獲得した30名を加えた合計60名が参加する早押しクイズ。

-参加者を10名ずつ6組に分け同じ問題を使用してクイズを行う。

-第2ラウンドの組分けは1回戦の会場内順位および第1ラウンドの勝ち抜け順位に従って以下のように組み分ける。

| | | | | | | | | | | |
|-----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1組目 | 1位 | 12位 | 13位 | 24位 | 25位 | ①-6 | ②-5 | ③-4 | ④-3 | ⑤-2 |
| 2組目 | 2位 | 11位 | 14位 | 23位 | 26位 | ①-5 | ②-4 | ③-3 | ④-2 | ⑤-1 |
| 3組目 | 3位 | 10位 | 15位 | 22位 | 27位 | ①-4 | ②-3 | ③-2 | ④-1 | ⑤-6 |
| 4組目 | 4位 | 9位 | 16位 | 21位 | 28位 | ①-3 | ②-2 | ③-1 | ④-6 | ⑤-5 |
| 5組目 | 5位 | 8位 | 17位 | 20位 | 29位 | ①-2 | ②-1 | ③-6 | ④-5 | ⑤-4 |
| 6組目 | 6位 | 7位 | 18位 | 19位 | 30位 | ①-1 | ②-6 | ③-5 | ④-4 | ⑤-3 |

凡例：「1位～30位」1回戦の会場内順位の上位30名

「①-1」第1ラウンド各組1位抜けの6名の中で1回戦のスコア1位

「②-5」第1ラウンド各組2位抜けの6名の中で1回戦のスコア5位

-正解すると1ポイント獲得。合計3ポイントで第3ラウンド進出となる。

-誤答は2問で失格となる。

-各組3名が第3ラウンド進出となる。

-7名が失格した場合は、その時点でクイズを終了し、残っていた全員が第3ラウンド進出となる。

-7名が失格した場合の順位判定はポイントが多い方→誤答が少ない方→1回戦順位の順で判定を行う。

●第3ラウンド 5〇5休クイズ (6→2×3)

- 第2ラウンドで勝利した18名が参加する早押しクイズ。
- 参加者を6名ずつ3組に分け同じ問題を使用してクイズを行う。
- 第3ラウンドの組分けは第2ラウンドの勝ち抜け順位に従って以下のように組み分ける。

| | | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1組目 | ①-1 | ①-6 | ②-3 | ②-4 | ③-2 | ③-5 |
| 2組目 | ①-2 | ①-5 | ②-1 | ②-6 | ③-3 | ③-4 |
| 3組目 | ①-3 | ①-4 | ②-2 | ②-5 | ③-1 | ③-6 |

凡例：「①-1」第2ラウンド各組1位抜けの6名の中で1回戦のスコア1位

「③-2」第2ラウンド各組3位抜けの6名の中で1回戦のスコア2位

- 正解すると1ポイント獲得。合計5ポイントで準決勝進出となる。
- 誤答した場合は以降の5問を解答することができない（5問休み）。
- 各組2名が準決勝進出となる。

2日目

■準決勝 50問早押しボードクイズ (30→9)

- 2回戦で勝利した30名が参加する早押しボードクイズ。
- 30名全員が早押しボタンに手をかけた状態で問題が読まれ、1問につき最大で5名がランプを点灯させることができる。問読みは最初の1名のランプが点灯したところで止まり、その時点から3カウントのあいだ、追加で4名までランプを点灯させることができる。
- その後、解答者は全員、15カウント以内に解答を手元のボードに記入する。
- 15カウント終了後、ボードを一斉にオープンし、正誤判定および正解発表を行う。その後、解答の正誤とランプの点灯の有無によって以下の通りにポイントが変動する。

| | 正解 | 不正解 |
|---------|--------|--------|
| ランプ点灯あり | +5ポイント | -5ポイント |
| ランプ点灯なし | +2ポイント | ±0ポイント |

- ランプを点灯させた場合、正解で5ポイントを獲得。誤答した場合はマイナス5ポイント。
- ランプを点灯させていない場合、正解で2ポイント獲得。誤答した場合、得点変動はない。
- ランプを点灯させての誤答を2回すると、以降の早押しの権利を失う（ボード解答は可能）。
- 50問終了時点で合計ポイントの上位9名が決勝進出となる。
- 決勝進出のボーダー上で複数人の合計ポイントが並んだ場合、1〇1×のサドンデスを行う。

■敗者復活戦 2ラウンド制早押しクイズ (21→1)

- 準決勝で敗退した21名が参加する早押しクイズ。
- この敗者復活戦は「第1ラウンド 3〇1×クイズ」と「第2ラウンド 4〇2×クイズ」の2つで構成される。
- 21名を準決勝の成績にもとづいて7名×3組に組分けする。

●第1ラウンド 3〇1×クイズ (7→2×3)

- 7名で行う早押しクイズ。
- 正解すると1ポイント獲得。合計3ポイントで第2ラウンド進出となる。
- 誤答は即失格となる。
- 各組2名が第2ラウンド進出となる。
- 問題数は最大15問とする。
- 限定問題数が終了した場合はポイントが多い方→準決勝順位の順で判定を行う。
- 5名が失格した場合は、その時点でクイズを終了し、残っていた全員が第2ラウンド進出となる。

●第2ラウンド 4〇2×クイズ (6→1)

- 第1ラウンドで勝利した6名で行う早押しクイズ。
- 正解すると1ポイント獲得。最も早く4ポイントを獲得した者が敗者復活となり、決勝に進出する。
- 誤答は2回で失格となる。
- 5名が失格した場合は、その時点でクイズを終了し、残っていた1名が決勝進出となる。

■決勝戦 3ラウンド制早押しクイズ (10→6→3→1)

●第1ラウンド シークレット (10→6)

- ルールは当日発表する。

●第2ラウンド 1 on 1 (6→3)

- 1対1の早押しクイズを3試合行う。各試合は同時に行う。
- 第1ラウンドの成績上位者から順に対戦相手を指名できる。
- 正解すると1ポイントを獲得する。
- 誤答すると問題文を読み切った上で対戦相手に解答権が移る。また、以降の2問を解答することができない(2問休み)。
- 誤答で解答権が移った場合、対戦相手が誤答してももう一度解答権が移ることはない。
- 7ポイント獲得でFinalラウンドに進出。
- 決着がついた対戦者はボタンから離れる。

●Final ラウンド 20ポイントサバイバルクイズ (3→1)

- 3人で行う早押しクイズ。
- 参加者はクイズ開始時に20ポイントのライフをもつ。
- 正解すると自分以外のライフが1ポイント減少する。
- 誤答すると2問休み。
- ライフが0ポイントになると敗退となる。
- 最後まで敗退せず残っていた1人が優勝者となる。