

個人シート 1・2回戦用

カード名

総合正解率

 %

ノルマ点

RB時:ノルマ+30点

※ノルマ計算方法:

正解率80%未満: 正解率の2乗を5倍し、100で割る(小数第3位切捨)

例) 正解率72.25%の場合: $72.25 \times 72.25 \times 5 \div 100 = 261.00$

正解率80%以上: 正解率を4倍する

例) 正解率81.10%の場合: $81.10 \times 4 = 324.40$

1回戦

<input type="text"/>	試合	<input type="text"/>	サテ	<input type="text"/>	ジャンルくじ	<input type="text"/>	演算子くじ	<input type="text"/>	<input type="text"/>	形式くじ
----------------------	----	----------------------	----	----------------------	--------	----------------------	-------	----------------------	----------------------	------

出題ジャンル

出題形式

RB使用

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------

スコア

順位

<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------

RB時:スコア-30点で評価

2回戦

<input type="text"/>	試合	<input type="text"/>	サテ	<input type="text"/>	ジャンルくじ	<input type="text"/>	演算子くじ	<input type="text"/>	<input type="text"/>	形式くじ
----------------------	----	----------------------	----	----------------------	--------	----------------------	-------	----------------------	----------------------	------

出題ジャンル・形式

RB使用

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------

スコア

順位

<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------

RB時:スコア-30点で評価

勝ち条件

1. 各試合の上位2位に入る
2. 素点が勝抜け定員以内に入る
3. 惜敗率が勝抜け定員以内に入る
4. 各自のノルマ点を越える

<input type="text"/>	白金ベル
<input type="text"/>	黄金ベル
<input type="text"/>	白銀ベル
<input type="text"/>	青銅ベル

2試合実施して4つのベルを集めたら、勝抜けとなります。

※ベルの色に順位付けはありません。

個人シート 準々決勝用

カード名

総合正解率

 %

ノルマ点

RB時:ノルマ+30点

※ノルマ計算方法:

正解率80%未満: 正解率の2乗を5倍し、100で割る(小数第3位切捨)

例) 正解率72.25%の場合: $72.25 \times 72.25 \times 5 \div 100 = 261.00$

正解率80%以上: 正解率を4倍する

例) 正解率81.10%の場合: $81.10 \times 4 = 324.40$

準々決勝

 試合 サテ

出題ジャンル 出題形式

スコア 順位

<input type="text"/>	白金ベル
<input type="text"/>	黄金ベル
<input type="text"/>	白銀ベル
<input type="text"/>	青銅ベル

勝ち条件

1. 各試合の上位2位に入る
2. 素点が勝抜け定員以内に入る
3. 惜敗率が勝抜け定員以内に入る
4. 各自のノルマ点を越える

準決勝

 試合 サテ

出題ジャンル・形式

スコア 順位

決勝

 試合 サテ

出題ジャンル・形式

スコア 順位