hello world

電脳世界杯

Cyber World Cup

the 3rd

電脳世界への招待

こんにちは。「電脳世界杯」発起人のランプです。この大会を開催する意図、背景についてご説明をさせて頂きます。少し長くなりますが、順序立てて説明しますので、読み飛ばさず、上から丁寧に読んでいただきたいと思います。

私は吃音です。連発、難発の症状があります。子供の頃からです。私の場合、この症状は緊張によって出ることが多く、要するに、人前に出てクイズの解答を素早く発声することが難しく、問読みも厳しいということです。だから私はチャット解答可能なオンラインクイズしかせず、声を出すことがありません。問読みも仲間に頼るばかりです。今までの人生経験から、単純に「晒したくない」という思いも強いです。前向きとは言えませんが、これが私の折り合いの付け方です。なにも気にせずに楽しみたいし、本来であれば知られたくもなかったです。

今までの人生で吃音が原因でいじめのようなものを受けることもありましたし、理解されないこと、避けられることは私にとって珍しいことではありませんでした。そんな私でもチャットで解答するオンラインクイズと出会い、何も気にせずに人と繋がり、楽しめる趣味を初めて得られたのは本当に幸運なことです。でも、声を出さないことで「実は男なんじゃないか？」とか「実は年齢をサバ読んでいるんじゃないか？」とか何度も言われました。中にはそういった疑念をTwitterで呟く人まで現れる始末でした。恐怖でしたし、耐えがたい苦痛でした。そういった心無い言動を目の当たりにし、ほっとけばエスカレートしていくのは目に見えていると感じました。なので、勇気を振り絞って、去年の秋ごろにサークル内でカミングアウトしました。私にとって生涯忘れられない告白でしたが、みんな受け入れてくれました。

その際に仲間たちにも説明したことなのですが、オンラインクイズは私のようにクイズ環境が不利な境遇の方（以下「環境不利者」と称す）が、クイズをする受け皿になる可能性を秘めています。私の存在がその証拠です。

すべて列挙できるわけではありませんが、吃音、パニック障害、対人恐怖症、見た目問題、経済的な理由、地理的な理由、介護や育児といった家庭環境、様々な疾病や障害など、多種多様な事情でオフラインの大会やサークルへ参加しにくい方がいることと思いますし、今後も現れると思います。もちろん、全ての要因に対応できるわけではありませんが、それでもオンラインクイズの需要は無視できるものではないと考えます。

オフラインのクイズ界には、素晴らしい大会やサークルが多くあることと思います。オープン大会で優勝することは努力に値するでしょう。でもその全てが、私のような環境不利者には共有できないものです。憧れながら見つめるだけです。大会で勝利するために努力し、優勝を目指してクイズをするというわかりやすいモチベーションが最初からありません。それでも楽しいからクイズを続けています。仲間たちと「楽しい時間」を共有するためだけにクイズをしています。

声が出せないという強烈な制約の中で、オンラインクイズサークルを立ち上げ、仲間を集め、大会を開催し、最近では弟子をとり、後進の育成にも力を入れ始めました。サークルや大会は、チャットなど、文字による伝達手段だけで運営してきました。私が立ち上げた二つのサークルに参加している人数は、合わせて100名を超えました。4年かかりました。すべてが私の誇りです。

オンラインクイズには環境不利者の受け皿になる可能性があると申し上げましたが、弱点もあります。最も大きいのは、不正行為に対して性善説をとるしかないということだと思います。何度かオンラインクイズ大会を開催してきた経験から、ある程度は見破れますが、どうしても完璧な監視はできません。こういった弱点と向き合い続ける必要があります。

これらの事、全てを踏まえたうえで、数年温めてきた計画を実行に移させていただきます。それは、オンラインクイズ界において、多くの方が目標とし、登るべき山、越えるべき壁となる、大規模な個人戦大会を開催することです。私のクイズプレイヤーとしての夢でした。実現可能なとこまでようやくたどり着いたと思っています。私の吃音もカミングアウトすることになりますが、覚悟の上です。この大会を通じて、環境不利者が存在するという視点をクイズ界に広めたいと思っています。先ほどご説明した「心無い言動」も、環境不利者がいるという視点がないためのものであると思います。私と同じ思いをするプレイヤーがいなくなることを切に願います。そのためにも多くの方を巻き込んで、大々的に開催しようと思っている次第です。

来るべき環境不利者のオンラインクイズ参入への、大きな一歩となる大会にしたいと思っております。オフラインクイズの下位互換ではなく、別の魅力を兼ね備えたものとして、ちゃんと独立独歩し、多くの方を受け入れるクイズ大会にしたいです。なので、オフラインで名を轟かせる強豪プレイヤーの参加も大歓迎です。これから参加する環境不利者の方の前に立ちはだかる大きな壁であってもらいたいと思います。むしろそんな方々の参戦が環境不利者の支援になると考えていただきたい。簡単に勝てる大会であってはならない。挑戦するに相応しい山でなければならないと思っています。そして、いつか私自身が参加したいです。

吃音のクイズ王、巨大サークルを率いる妊婦、貧困ゆえ遠征できない小学生プレイヤー、皮膚病の司会者、へき地在住の強豪プレイヤー、車いすの問題統括、長期療養中の大会長。そんな未来もあり得るのではないでしょうか。そしてそれはきっと楽しいと思います。環境不利者という視点を、多くの方々に取り入れてもらえたら、私にはできない有意義な活動をしてくださると期待しています。この大会はその第一歩です。

あらゆる環境の方が楽しめるクイズ界を。環境不利者にも活躍の舞台を。貴方の参戦が支援になる。素晴らしい大会にしてみせます。是非お越しください。

2018年5月3日

「電脳世界杯 ～Cyber World Cup～」発起人 ランプ

大会概要

◎電脳世界杯 ～Cyber World Cup～ the 3rd

主 催 「電脳世界杯」実行委員会	**コンセプト** 「電脳世界への招待」(p.1)をご覧ください
開催日時 2021年2月7日(日) 開場10:00 ／ 開始11:00 ／ 終了19:00 (JST)	**生中継** 電脳世界杯公式チャンネル(co3860451)より 「ニコニコ生放送」で12:00～配信予定
参加費 無料(通信料はご負担ください)	**会 場** Discord特設会場(エントリー後にご招待します)
Twitter @dennousekaihai	**問い合わせ先** dennousekaihai@gmail.com
レギュレーション 制限なし 個人戦	**問題難度・傾向** 短文問題
事前準備 通話ソフト「Discord」を使用します。 お使いのPCにて事前に準備をお願いします。	**事前エントリー** 必須 エントリー期間: 1月7日(木)0:00 ～ 2月6日(土)23:59

参加方法

本大会は、インターネット上で対戦する、いわゆる「オンラインクイズ大会」です。互いに通話しながら、オンライン早押しツールを使って対戦します。参加される方は、下記の手順に従いエントリーしてください。

1. 通話ソフト「Discord」をご導入でない方はお使いのPCに導入します。このソフトで問題を聞いたり、連絡を行ったりします。
   ※ 詳しい導入方法などは大会公式サイト上に記載しておりますのでご確認ください。
2. 公式サイトにあるエントリーフォームに必要事項を記入し送信します。(なお、送信内容の変更などは、運営本部宛に直接ご連絡ください。)
3. さらに、Discord上で運営本部アカウント「**電脳世界杯運営#4680**」宛にフレンド申請を送信します。(既にフレンドの方は不要です。)
4. エントリーが完了した方には、後日、運営本部よりDiscord上にて、個別にメッセージをお送りいたします。特設会場URLや認証コードを記載しておりますので、必ずご確認ください。

オンライン早押しツールには、Webブラウザ上で動作する「Yqui」を使用します。大会で使用するYquiのURLや操作方法などは、特設会場にてお知らせします。

幕間CM募集

今大会の幕間中に放送する「音声CM」の広告主様を募集しています。出稿していただける方は、公式サイトの「CM出稿フォーム」より原稿をお送りください。お送りいただいた原稿は今大会のCM声優が読み上げ、幕間中に放送します。

広告内容 「クイズ大会の告知」や「クイズサークルの部員募集」など、クイズに関連した非営利目的のものであれば内容は問いません。※ただし、原稿の内容によっては文章の変更などのご相談をさせていただく場合がございますので予めご了承ください。

原 稿 250文字以内でご用意ください	**広告料** 無料(通信料はご負担ください)
受付期間 1月17日(日)21:00 ～ 1月31日(日)21:00 ※大会のエントリー期間と異なります。ご注意ください。	**問い合わせ先** dennousekaihai@gmail.com

生中継について

大会の模様の生中継を、ニコニココミュニティ「電脳世界杯公式チャンネル」(co3860451)より、「ニコニコ生放送」で、大会当日12:00から行う予定です。無料でご覧いただけますが、以下の事項をお守りください。

※ 正解が発表されるまでは、「問題の答え」や「問題のヒント」となるようなコメントを行わないでください。
※ 参加者やスタッフなど、他者に対する誹謗中傷と判断されるコメントを行わないでください。
※ その他、公序良俗に反するコメントなども、「ニコニコ生放送」が定める禁止行為ですので行わないでください。

なお、正解発表後の感想や、正解者を讃える拍手などの応援などは大歓迎です。どんどんコメントしてください。

企画ルール

【1R　150問4択ペーパークイズ［ALL→48］】

- 4択問題を150問出題するペーパークイズ。1問1点の150点満点。制限時間は「音声動画の長さ＋1分」。
- 開場時間（10:00）より特設会場で、問題文を読み上げた音声動画のURLと、選択肢を掲載した解答用紙（フォーム）のURLを発表する。どちらも大会開始と同時（11:00）に公開状態となるので、参加者は音声動画を再生し、解答用紙で解答する。
- 参加者は事前に、サンプル（公式サイトに掲載します）を使用し、解答用紙を開いた状態で再生できるかなど確認しておくこと。当日は再生が困難な参加者を対象に特設会場のボイスチャンネルでも再生するが、対象者以外の入室は禁止とする。
- 解答用紙には、エントリー名と認証コードの入力欄がある。エントリー名は事前エントリーで申請したもの、認証コードはエントリー後に運営本部が個別に配付したもの（参加方法 4. 参照）である。不備のある解答用紙は無効となるので注意すること。
- 制限時間終了までに解答用紙を送信すること。制限時間終了後はフォームを封鎖するので送信できない。また、同一人物による有効な解答用紙が複数送信された場合は、その中で最後に送信された解答用紙のみを有効とする。
- 得点の多い上位48人が2R進出。同点の場合は1問目から順に正誤を比較し、差がついた時点で順位を決定する。すべての問題で差がなかった場合は、エントリーが早い者を上位とする。なお、無効の解答用紙は採点しない。
- 1位となった者は、2Rで早押し共通問題を何番から読み始めるか指定することができる。

1R終了後に一旦休憩を挟む（12:00再開予定）。2R進出者を各組冒頭に特設会場で発表するので、
名前を呼ばれたら速やかに、誘導スタッフが指示した部屋のYguiとボイスチャンネルに入室すること。

【2R　連答つき5〇2×クイズ［(12→5)×4］】

- 1Rの順位により下表のように組分けを行い、得点上位者にはアドバンテージが与えられる。

第1組：	1位	5位	9位	13位	17位	21位	25位	29位	33位	37位	41位	45位
第2組：	2位	6位	10位	14位	18位	22位	26位	30位	34位	38位	42位	46位
第3組：	3位	7位	11位	15位	19位	23位	27位	31位	35位	39位	43位	47位
第4組：	4位	8位	12位	16位	20位	24位	28位	32位	36位	40位	44位	48位
アドバンテージ：	3pts.	2pts.		1pt.								

- 正解で＋1pt.（連答の場合は＋2pts.）、5pts.先取で勝ち抜けの早押しクイズ。誤答は2回で失格。
- 連答権は、自身の誤答もしくは他人の正解のみで失う。スルーもしくは他人の誤答では失わない。
- 各組5人勝ち抜け。ただし、5人が飛び残った場合は、その時点での順位により勝ち抜け者を決定する。順位判定は、勝ち抜けの早さ→ポイントの多さ→誤答の少なさ→1R上位の順。

【3R　コース別クイズ“Number 10”［(5→2)×4］】

- A～Dの4つのコースに分かれて行う。出場できるコースは1人1つのみ。
- 抽選によりエントリー対象のコースを発表後、約10秒間のエントリータイムを設ける。当該コースに出場する意思のある者は、エントリータイム終了までに早押しボタンを押すことで表明する。なお、押した後のキャンセルはできないので注意すること。
- 2R上位者→その中での1R上位者の順にコース選択の優先順位が与えられる。表明者が5人以上の場合は表明者のうち優先順位上位の5人が出場。4人以下の場合は表明者に加え、優先順位下位から補充した計5人が出場する。
- 以上を繰り返し、すべてのコースの出場者が決定した後に、各コースをエントリーを受け付けた順に実施する。
- 各コース2人勝ち抜け。ただし、70問終了や2人が飛び残った場合は、その時点での順位により勝ち抜け者を決定する。

《Aコース　10up-down》

- 正解で＋1pt.、10pts.先取で勝ち抜けの早押しクイズ。誤答は1回目は0pt.に戻り、2回目は失格。
- 順位判定は、勝ち抜けの早さ→ポイントの多さ→サドンデス勝者の順。

《Bコース　10〇5×》

- 正解で＋1pt.、10pts.先取で勝ち抜けの早押しクイズ。誤答は5回で失格。
- 順位判定は、勝ち抜けの早さ→ポイントの多さ→誤答数の少なさ→サドンデス勝者の順。

《Cコース　Swedish 10》

- 正解で＋1pt.、10pts.先取で勝ち抜けの早押しクイズ。誤答はその時点のポイントに対応した数の×が足され、合計10×以上で失格。足される×の数は、0pt.のときは1×、1～2pts.のときは2×、3～5pts.のときは3×、6～9pts.のときは4×。
- 順位判定は、勝ち抜けの早さ→ポイントの多さ→×の少なさ→サドンデス勝者の順。

《Dコース Backstream 10》

- 正解で＋1pt.、10pts.先取で勝ち抜けの早押しクイズ。誤答はn回目の誤答で－npt.。－10pts.以下になった時点で失格。
- 順位判定は、勝ち抜けの早さ→ポイントの多さ→サドンデス勝者の順。

3R終了後に一旦休憩を挟む（再開時間は3R終了時に特設会場で告知する）。Ex.R参加希望者は
休憩時間中に、誘導スタッフが指示した部屋のYquiとボイスチャンネルに入室すること。

【Ex.R 2ステップ制敗者復活“Lucky Seven” [(ALL-8)→Max1]】

《1st Step 3択サバイバルクイズ [(ALL-8)→Max12]》

- 3Rまでの敗退者全員で行うサバイバルクイズ。読み上げで出題される3択クイズに、Yquiのボード上で解答する。
- 出題後の5カウントが終わるまでに解答を送信すること。タイムアップ後はボードをロックするので送信できない。
- 1問ごとに解答を公開の上、正解を発表する。正解者のみ次の問題の解答権が与えられ、誤答者などは即失格となる。解答権のなくなった者は速やかに、Yquiとボイスチャンネルから退室すること。
- 残り人数が12人以下になった時点で終了し、残った全員が2nd Stepに進出する。ただし、残りがいなくなった場合や、20問終了時に13人以上残っている場合、敗者復活者は無しとする。

《2nd Step 4○1× [Max12→Max1]》

- 正解で＋1pt.、4pts.先取で勝ち抜けの早押しクイズ。誤答は即失格。
- 勝ち抜けた1人、または1人が飛び残った場合はその1人が敗者復活。ただし、50問終了時に勝ち抜け者が出なかった場合、敗者復活者は無しとする。

【SF 3セット制クイズ“One-Five-Zero” [Max9→3]】

- 各セット50問限定の早押しクイズを、3セット行う。各セットの正解・誤答時のポイントは以下の通り。

  第1セット： 正解＋1pt. ／ 誤答－1pt.
  第2セット： 正解＋1pt. ／ 誤答－2pts.
  第3セット： 正解＋2pts. ／ 誤答－2pts.

- 各セット終了時点での上位1人が決勝進出、下位2人（敗者復活者無しの場合は第1セットのみ1人）が失格となる。順位判定は、ポイントの多さ→サドンデス（上位と下位で同時発生した場合はそれぞれ実施）勝者の順。
- その他の出場者は次のセットに移行する。ポイントはリセットされず、次のセットに持ち越しとなる。

【Final “Three Seven” [3→1]】

- 3人による、3セット先取の早押しクイズ。各セットとも正解で＋1pt.、7pts.先取で1セット獲得。
- 誤答罰則は、各セット開始時の3人の中での最多獲得セット数（例：3人の獲得セット数がそれぞれ2、0、1だった場合、最多獲得セット数は2）に応じて以下の通り変更される。

  Rule1（最多獲得セット数0）： 3問休み
  Rule2（最多獲得セット数1）： －3pts.（ただし0pt.を下回る場合は、0pt.かつ下回った分を問題数に替えてお休み）
  Rule3（最多獲得セット数2）： 3問誤答でそのセットにおける早押し権剥奪（2人剥奪の場合は残る1人がセット獲得）

- セット獲得者が出た時点でそのセットは終了。正解数、誤答数、休みはリセットされ、次のセットに移行する。
- 3セット先取した者が優勝者となる。ただし、用意している問題をすべて使い切った場合は、その時点での順位が1位の者が優勝者となる。順位判定は、獲得セット数の多さ→1R上位の順。

共通ルール

【問題文・ルールについて】

- 問題文中の日付は、開催日の2021年2月7日を基準とする。
- 問題文や正誤判定に対する抗議は、次の問題の出題前までのみ認める。これ以外の抗議は一切認めない。
- スタッフ側の不備や不具合があった場合、大会長の判断で問題の無効化や得点の訂正などをすることがある。
- 参加者自身の不備や不具合などに対する得点上の救済措置は行わない。また、当人が現れない（途中退席も含む）場合であってもルール上は「いるもの」として進行する。
- 順位判定の「サドンデス」は、順位が勝敗に影響する場合のみ行う。ルールは正解で勝ち抜け、誤答は即失格の早押しクイズ。ただし、サドンデス参加人数×5問終了した場合は、勝ち抜けの早さ→1R上位の順に順位を決定する。

【早押しクイズ解答方式について】

- 早押しクイズの解答方式は、「音声解答」と「チャット解答」の2種類ある。他の必要事項と同様、エントリー時に選択する。
- 「音声解答」はDiscord上でマイクを通して音声で答える方式である。ミュート状態等で発しても解答として認知されないので注意すること。なお、マイクは必要なとき以外は、Discord上でミュート状態（マイクに斜線が入ったマーク）にすること。
- 「チャット解答」はYquiのチャット欄にて文字（かな表記可）で答える方式である。未送信の文字は解答として認知されないので注意すること。答えは一度に送信せず、途中で区切り複数行にわたって解答しても良い。
- 解答は選択した方式で行うこと。選択していない方式で解答した場合は、正答であっても不正解とする。ただし、大会長がやむを得ないと判断した場合、解答方式の変更を許可することがある。なお、みだりな申し出は許可できない。
- 環境の不具合（声が聞こえない、Yquiが反応しないなど）を指摘する際は、進行の妨げにならないよう注意すること。

【早押しクイズ正誤判定基準】

- 解答権は「シングルチャンス方式」を採用。1着札を立てた者のみに解答権が与えられる。
- シンキングタイムは指名後5カウント。解答開始がタイムアップ以降の場合は不正解とする。
- 解答をシンキングタイム中に終えられなかった場合、ある程度の猶予を与えるので速やかに解答を終えること。遅延行為であると正誤判定者が判断した場合は、解答途中であっても不正解とする。
- 解答続行の意思が見られないと正誤判定者が判断した場合、その時点で解答を終えたものとみなす。（特に複数解答をする際においては各単語の語尾に「と」を付けるなどして、解答続行の意思を示すこと。）なお、判断に迷う場合などで正誤判定者は判定を即座に行わないことがあるが、これにより解答不足を表すものではない。
- 解答途中での答えの変更は、変更後の解答開始がシンキングタイム中の場合のみ認め、猶予時間中の場合は不正解とする。なお、解答を終えた後の変更は認めず、当初の答えにより判定を行う。
- 問題読み切り後の待ち時間は3カウント。1着札が立ったのがタイムアップ以降の場合は無効とする。
- 解答開始や1着札が立ったタイミングなど、解答に関わる認知は、正誤判定者の元に届いた時点・内容を基準とする。

●再解答の指示について

- 「正解に限りなく近いが、そのままでは正解にならない答え」と正誤判定者が判断した場合、正誤判定者は「もう一度」と言って再解答を求める。このとき、解答者は最初とは別の答えで解答して良い。
- 答えがはっきりと聞き取れない、噛んだ・タイプミス、解答行動の疑義など、「答えが怪しい」と正誤判定者が判断した場合、正誤判定者は条件を付けて再解答を求める。このとき、解答者は正誤判定者の指定した通りに解答しなければならない。

●問われている部分以外を含む解答について

- 全体で1つのイディオムとして認知されている言葉は、一部分が問われている場合であっても、他の部分を含めて答えても良い。ただし、答えが問題文のものと異なる場合などで、「もう一度」の対象とすることがある。
- 歌詞や文章の一部分を問う問題は、冗長的に他の部分を含めて答えた場合などで、「もう一度」の対象とすることがある。
- 広域で解答を終えず、続けて狭域も答えた場合（「県と市」など）は、狭域を答えたものとみなす。
- 複数から1つだけを問う問題は、「問題文通りの順序で全答したもの」も正答とするが、順序が異なる場合は不正解とする。

●人名について

- 名義として公に使用されている最も一般的およびそれに準ずる知名度の名前のみを正答とし、本名や別号などで知名度が低いと正誤判定者が判断した名前は「もう一度」の対象とすることがある。
- 東洋人（日本人、中国人、韓国人など）の名前は、フルネームでの解答を求める。ただし、四股名はこの限りでない。
- その他の外国人名はファミリーネームのみでも良い。また、複合姓やイスラム圏の人名などは一般的な呼称のみでも良い。
- 落語家などの「○代目」は付けなくても良い。また、皇帝などの「○世」は付けないのが一般的な場合は付けなくても良い。
- 敬称や肩書きの有無は、正誤判定には関係しない。ただし、明らかに間違った敬称や肩書きをつけた場合は不正解とする。
- 以上の人名に関する判定基準はあくまでも原則であり、問題の性質上当てはまらないことがある。
- 実在しないキャラクターなどであっても、実在する人物と同様に判定を行う。

【禁止事項】

- カンニングや相談などの不正行為は、その方法の如何を問わず一切禁止とする。
- 他人に成りすまし、複数エントリーする、複数人で1つの人格を形成するなど、参加者の同一性を損ねる行為は禁止とする。
- 恫喝や騒音発信・荒らしなどの威力行為、罵声や冒涜などの侮辱行為など、公序良俗に反する行為は禁止とする。
- 特設会場のボイスチャンネルおよびYquiは、誘導された出場者とスタッフ以外の入室を禁止とする。（当日の誘導は特設会場のテキストチャンネルにて、大会の模様は「ニコニコ生放送」にて中継を行うので、対象者以外はそちらで確認すること。）
- その他、大会中は必ず運営本部の指示に従うこと。およそ信義誠実であるとは言えない方法で参加する、運営本部が注意した際に従わないなど、大会運営を妨害する行為は禁止とする。
- 禁止事項の違反（大会後の発覚も含む）の程度が悪質であると認められる場合、共犯者を含む当事者全員を公開した上で栄誉を剥奪、退場処分とし、以降の「電脳世界杯」への参加を一切認めない。

【大会運営について】

- 大会運営に関する一切の最終決定権は大会長が専有する。
- 企画書に記載のない事案が発生、または発生が予想される場合は、類似のルールなどに鑑みて、運営本部にて協議の上で判断する。そのため、記載がないことは即ち自由であると解釈されるものではない。
- 緊急地震速報が発表されるなど、大会の続行が困難と予想される事態が発生した場合、大会を一時休止することがある。
- 大会当日はルールについての質問時間を設けないので、疑問点がある場合は必ず前日までに運営本部に質問すること。
- 運営本部への連絡は、大会前日までは運営本部のDiscordとメールのみで、当日は特設会場とYquiのみで受け付ける。

指標「bit」について

本大会では、プレイヤーの実力を示す指標を、本大会での実績により右の通り「bit」の数で表現します。歴代最高bit数に応じて「○bit Player」の称号が与えられます。

また、歴代通算で8bitに達したプレイヤーは、「Byte Player」の称号が与えられ、公式サイトに掲載させていただきます。

【5bit】 優 勝　　or ペーパー1位
【4bit】 決勝進出　or ペーパー4位以内
【3bit】 準決勝進出 or ペーパー12位以内
【2bit】 3R進出　　or ペーパー24位以内
【1bit】 2R進出　　（ペーパー48位以内）

さいごに

電脳世界杯もついに第3回大会を迎えることが出来ました。これもひとえに参加者の皆様、視聴者の皆様の存在あってのことです。この場を借りて感謝申し上げます。本当にありがとうございます。

今回第3回大会では大会創設者のランプより引き継ぎ、大会長を月津が務め、“持続可能な大会”を掲げて準備してまいりました。その一環として、本大会では問題公募制を採用し、多くの方に問題を提供していただくことで、一人一人のスタッフの負担が小さくなる仕組みを導入致しました。ご協力いただいた問題スタッフの皆様に感謝いたします。

いろいろな変化を加えながら少しずつ改良してきた本大会ですが、様々なバックグラウンドを持つ方の熱い戦いがこの大会の花形であることは変わりません。参加者の皆様と電脳の世界でお会いできることをスタッフ一同お待ちしております。

「電脳世界杯 ～Cyber World Cup～ the 3rd」実行委員会