

STU



XXVI

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(σtv6 は5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(σtv6 も共通)。
- ・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。
- ・解答が聞こえなかった場合、「聞こえませんでした」と再解答を促す。この時、1度言っ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・肩書きは、正誤判定には関係しない。ただし、明らかに異なる敬称・肩書きは誤答扱いとする。
- ・日本人や韓国人などの東洋人名はフルネームで解答すること。ただし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とする。複数のものをすべて解答する場合は順不同でも良い。
- ・生物の科を問う問題については、「Catalogue of Life Monthly edition (<http://www.catalogueoflife.org/col/>)」に準拠する。

【その他】

- ・他人の正解があった場合、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「マイクに向かって大きくハキハキした声」で解答すること。ただし絶叫はご遠慮ください。
- ・「問題」と問読みが発言してからは私語を慎み、また、正誤判断基準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・嘘問など)があった場合、その場で抗議をすることができます。ただし、これ以外の抗議は一切認めない。

【1Round 200 問ペーパークイズ[ALL⇒48】

- ・100 問4択マークおよび 100 問筆記のペーパークイズ(配点はいずれも1問1点)。制限時間は 40 分(1問あたり 12 秒)。
- ・参加者数により、4択マークで以下の順位までに入ったプレイヤーが筆記クイズに進む。
 - 100 名以下:4択マークを行わず、全員を筆記クイズの採点対象とする。
 - 101~166 名:上位 100 名および 100 位と同点であったプレイヤーが筆記クイズに進む。
 - 167~250 名:参加人数 $\times 0.6$ 名(小数点以下切り捨て)およびそれと同点であったプレイヤーが筆記クイズに進む。
 - 251 名以上:上位 150 名および 150 位と同点であったプレイヤーが筆記クイズに進む。
- ・筆記クイズの上位 48 名が2Round に進出する。
- ・4択マークで同点の場合、(1)1問目からの正誤で差が付いた時の連続正解数 (2)スタッフによる抽選 により順位付けする。
- ・筆記で同点の場合、4択マークの順位が高いプレイヤーを上位とする。
- ・この Round の順位によって、プレートの色および2Round のアドバンテージが異なる。それについては下表参照。

順位	プレート	Adv.	順位	プレート	Adv.	順位	プレート	Adv.	順位	プレート	Adv.
1位/2~4位	金/銀	3pts.	5~12 位	赤	2pts.	13~24 位	青	1pt.	25~48 位	緑	0pts.

【2Round 連続誤答デイスアドバンテージつき5○3×クイズ[(12⇒5)×4】

- ・プレイヤーを1Round の順位により、以下のように組分けする。
 - 第1セット:1・5・9…45 位 第2セット:2・6・10…46 位 第3セット:3・7・11…47 位 第4セット:4・8・12…48 位
- ・正解すると1ポイントを獲得し、合計5ポイントで勝ち抜ける。上位者はアドバンテージとして上表のポイントを持つ。
- ・誤答すると1×がつき、同時に「連続誤答デイスアドバンテージ」が発生する。その時、プレイヤーは起立する。
- ・デイスアドバンテージを持っている時に誤答すると2×がつく。デイスアドバンテージは自身の正解によってのみ解除される。
- ・3×がつくと失格となる。
- ・各組5名が勝ち抜け。トビ残りが発生した場合、(1)○の数 (2)×の少なさ (3)1Round の順位により勝ち抜け順位を決定する。

【3Round Choose One[(5⇒2)×4】

- ・2Round 通過者を対象に行う4コースのコース別クイズ。(1)2Round の勝抜順 (2)1Round の順位で選択優先権を持つ。
- ・シンキングタイムは 10 秒。10 秒が経過した時点でネームプレートを掲げていたかで出場する意志があるか判断する。
- ・なお、抽選は4コースともまとめて行う。実施順は抽選で選ばれた順番に従う。
- ・プレートを掲げている人が5人より多ければ優先権上位5人が出場。4人以下であれば優先権下位から強制出場。
- ・制限時間は各コースとも 15 分であり、各コース2名が勝ち抜ける。

《Course A Square20》

- ・プレイヤーは α 、 β という2つの変数を持っており、最初はともに1である。
- ・最初は α からスタートし、正解・誤答が出ると変数が切り替わる。スルーの時に変数は切り替わらない。
- ・正解すると、その問題での変数が+1となり、 α と β の積が 20 以上になったら勝ち抜け。
- ・誤答すると、その問題での変数が0に戻り、かつ、1×がつく。合計3×で失格。
- ・15 分経過時に勝ち抜け者が2名に達しない場合、(1) α と β の積 (2)1○1×のサドンデスで勝者を決定する。

《Course B 10○10×》

- ・10 問正解で勝ち抜け、10 問誤答で失格。
- ・15 分経過時に勝ち抜け者が2名に達しない場合、(1)○の多さ (2)×の少なさ (3)1○1×のサドンデスで勝者を決定する。

《Course C 10Points Ahead》

- ・N 連答で N ポイントが入り、M 回目の誤答で M 問休み。連答中は起立し、自身の誤答もしくは他人の正解で着席する。
- ・トップの人が単独で「全体の3位」と 10 ポイント以上差を付けたら勝ち抜け(「全体の順位」の説明は下に記載する)。
- ・15 分経過時に勝ち抜け者が2名に達しない場合、(1)ポイントの多さ (2)1○1×のサドンデスで勝者を決定する。

※全体の順位についての説明

①(A:18pts B:5pts C:12pts D:6pts E:8pts のような場合)

A は E と 10 ポイント差がついたため勝ち抜け。勝ち抜けたプレイヤーは「全体の1位」として固定して扱い、C が「全体の2位」、E が「全体の3位」…として扱う。さらにクイズが進行し、E が C を上回った場合、E が「全体の2位」、C が「全体の3位」となる。

②(A:15pts B:2pts C:5pts D:5pts E:0pts のように、明確な「全体の3位」が存在しない場合)

C・D を「全体の2位」かつ「全体の3位」でもあるとみなす。ゆえに、A は C・D に 10 ポイント差を付けたため勝ち抜け。以下、複数人が同点となった場合、「それらの全体の順位を兼ね備えている」とみなす。

《Course D 10divide10》

- ・プレイヤーは 10 ポイントからスタートし、正解すると 10 ポイントが追加される。100 ポイント到達で勝ち抜け。
- ・N 回目の誤答でポイントを $1/N$ する。この際、小数点以下は切り捨てる。ポイントが1を下回る(0となる)と失格。
- ・15 分経過時に勝ち抜け者が2名に達しない場合、(1)ポイントの多さ (2)1○1×のサドンデスで勝者を決定する。

※誤答時のポイントの動きについて(40 ポイントを持った状態から2回目・3回目の誤答、その後に正解した場合)

2回目の誤答: $40 \times 1/2 = 20\text{pts.}$ ⇒ 3回目の誤答: $20 \times 1/3 \div 6\text{pts.}$ ⇒ 正解: $6 + 10 = 16\text{pts.}$ という動きになる。

【Extra Round 2ステップ制敗者復活クイズ Revival Duel】

・Semifinal 未進出者全員を対象として行う2ステップ制クイズ。

《1st step[ペーパー未通過者⇒MAX 12]》

- ・Semifinal 未進出者が全員参加する 15 問限定の読み上げ式筆答クイズ。
- ・シンキングタイムは、問題文を2回読んだ後5秒とする。10 問目終了後にそれまでの解答をまとめて発表する。11 問目以降はシンキングタイム終了後、1問ごとに解答を発表する。
- ・解答は解答用紙の指定欄に記入すること。
- ・正解していた場合は起立したままとし、不正解・無解答の場合は着席する。
- ・残り人数が 12 名以下になった時点で Final step に移行する。
- ・もし 13 名以上が残っていた場合、近似値クイズを出題する。解答に近い順から 12 人を Final step 進出者とする。
- ・全員が失格した場合、復活者が出なかったものとして準決勝に移る。

《Final step 2Combo-Hit Pass-Gate [MAX 12⇒1]》

- ・2nd step を勝ち抜けた 12 名による変則通過クイズ。1〇獲得で起立、2〇獲得で通過席に移動。通過席での正解で勝ち抜け。
- ・起立した(1〇の)プレイヤーのみが阻止権を持つ。阻止されたプレイヤーは通常席に戻り、起立した状態(1〇)から復帰。
- ・誤答はいかなる場所でも即失格とし、1名を除いて全員が失格となった場合、残っているプレイヤーを勝者とする。

【Semifinal [8or9⇒3]】

Semifinal のルールは当日発表します。当日の企画書をご覧ください。

【Final The Trinity[3⇒1]】

- ・3名によるジャンル獲得の早押しクイズ。ジャンルは下表に示す。トビ残りが発生した場合、残りの1名がジャンルを獲得。
- ・Semifinal で1抜けしたプレイヤーが最初にジャンルを選択する。以降、ジャンル獲得者が次のジャンルを決定する。
- ・3ジャンルを先取したプレイヤーが、STU XXVI の優勝者となる。

5〇1×	5問正解でジャンル獲得、1問の誤答で失格。
5〇7×	5問正解でジャンル獲得、7問の誤答で失格。
5〇5休	5問正解でジャンル獲得、誤答は5問休み。全員が休みの場合、1名が復帰するまで「Next」を連呼。その間、問題は消費しない。
変則4〇3×	4問正解で勝ち抜けだが、1×することに勝ち抜けノルマが2問増える。3×で失格。
7Point AS	全プレイヤーは HP7 の状態からスタート。正解すると他プレイヤーの HP を1削り、誤答すると自身の HP を2削る。HP が0になると失格。
7〇3×	7問正解でジャンル獲得、3問の誤答で失格。
3Combo Shot	3連答1回または2連答3回でジャンル獲得。誤答は1×がつき、3×で失格。連答権は自身の誤答か他人の正解で喪失。