



企画書

【正誤判定基準(団体戦と共通)】

- ・シンキングタイムはボタンが押されてから3秒。問題が読み切られてからの待ち時間も3秒。
- ・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。
- ・「A=B」という複合姓の場合、基本的に「B」で可とするが、「A」が一般的に知られている場合、それでも可とする。また、「A=B」が一般的に知られている場合、完答が望ましいが「B」も可とする。
- ・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)。
- ・皇帝などで「〇世」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「〇代」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る。ただし、これ以外の抗議は一切認めない。
- ・ぜひとも様々な学校の方々と交流してくださいませ。また、当大会は「第17回 STU48 選抜総選挙」も兼ねております。

【1Round 100問ペーパークイズ[ALL→48]】

- ・100問(1問1点の100点満点)のペーパークイズ。制限時間は20分(1問あたり12秒)。
- ・得点が同じ場合、(1)1問目からの正誤で差が付いた時の連続正解数 (2)エントリーナンバーの若さにより順位を決定する。
- ・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5〇3×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)〇の数 (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30秒。30秒が経過した時点でネームプレートを掲げていたか出場する意志があるか判断する。
- ・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。
- ・奇数問目の正解では α が+1、偶数問目の正解では β が+1となり、 α と β の積が20以上になったら勝ち抜け。
- ・奇数問目の誤答では α が、偶数問目の誤答では β 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)1〇1×のサドンデスで勝者を決定する。

《Course B 10〇10×》

- ・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)〇の多さ (2)×の少なさ (3)1〇1×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)1〇1×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」でもありとみなす。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)1〇1×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】

《1st step[ペーパー未通過者→MAX 12]》

- ・Semi-Final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。シンキングタイム終了後、すぐに解答を発表する。
- ・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人までをFinal step進出者とする(12位タイが複数名いた時などは、12人以下になるように足切りする)。
- ・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。

【Semi-Final 名称公募中[8 or 9→3]】

- ・8分×3セットから成る早押しクイズ。
- ・各セットとも、プレイヤーは「0☆ 0Pts.」の状態である。
- ・正解すると☆を1つ獲得する。
- ・誰かが☆を3つ獲得すると、その時の☆の保有状況に応じ、下表の通り☆を Pts.に変換する。

星の数	1☆	2☆	3☆
変換 Pts.	1Pt.	2Pts.	4Pts.

- ・6Pts.以上を保有している状態で3☆を獲得すると、当該プレイヤーの勝ち抜けとなる。
- ・誰かが勝ち抜けた段階で次セットに移行する。
- ・誤答については、第1セットは1×かつ4問休み、第2セットは1×かつ3問休み、第3セットは1×かつ2問休みとなる。なお、休みはセットをまたがない。
- ・3×がつくと当該セットの解答権を喪失する。この時、保有している Pts.や☆は維持される。
- ・制限時間が尽きた段階でセットの勝者が決定しなかった場合、☆を Pts.に変換する。その上で、(1)Pts.の多さ (2)1〇1×のサドネスにより勝者を決定する。
- ・制限時間が尽きた時点で読まれていた問題は有効とする。

【Final The Trinity】

- ・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。
- ・Semi-Final 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、STUXX 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×するご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。