

「早押しクイズ」をみんなで出題し、答え、学び、楽しもう！「クイズ持ち寄り団体戦」

プレAQL 東北リーグ

日時:2018年1月28日(日)

開催場所:宮城県仙台第一高等学校

主催:AQL実行委員会(東北地区代表:佐々木、安全責任者:松田)

大会方式解説

- ・ 前半は「AQL 公式対戦ルール」で、総当たりのリーグ戦を実施。
- ・ 後半は「AQL 公式対戦ルール」で、代表決定トーナメントを実施。上位が3月に行われる全国大会に進出する。

AQL 公式対戦ルール (別名「10by10by10mini」)

- ・ 2チーム対抗の早押しクイズ。各チーム1番～5番までを決定する。試合前の番号は固定され、試合終了まで変更はできない。一つの番号に2人まで配置することが可能。
- ・ 全員一斉早押し。全員1ポイントを持った状態でスタートする。正解すると、答えた人の番号で1ポイント増える。基本的には1番～5番の五つのポイントを掛け算した得点で争い、200点到達を目指す。
- ・ 早押し機のボタン不足時は部屋担当の指示に従い同じ番号の人でボタンを共有するが、基本ボタンを押した人が解答する。
- ・ その番号における1回目の誤答は、その番号の人のポイントが1に戻る。2回目以降の誤答は、その番号の人のポイントが1に戻り、さらに対戦相手チームの誰かが誤答するまでその番号は解答権を失う。
- ・ 誤答で失った解答権は、相手チームの誰かが誤答すれば復活。自チームで複数ボタンの解答権が失われている場合でも、相手チーム1回の誤答ですべて復活する。なお、チームの5人全員が解答権を失うと敗退。
- ・ 五つの番号のポイントを掛け算した得点が200点に到達した時点で勝利決定。問題は40問限定。終了時は得点が多い方の勝利とし、同点の場合は引き分けとなる。問い読み担当・対戦組み合わせは、最終ページに掲載。

【得失点差の計算方法】

試合終了時の得点「自分チーム得点－相手チーム得点」にて計算する。ただし、勝利チームの得点は以下のように計算する。

- ・ 200点を超えて勝利した場合、勝利チームの得点は200点として計算する。
- ・ 敗退チームが全員解答権を失って失格した場合、勝利チーム得点は200点として計算する。敗退チームは1点となるので、自動的に得失点差は±199点となる(理論上の最高値)。
- ・ 40問で決着していない場合、勝利、敗退チーム共に、そのままの得点を用いる。

【大会前半：予選総当たりリーグ】

- ・ 5チームで総当たりで「AQL 公式対戦ルール」のリーグ戦を実施する。
- ・ 2部屋同時進行で2試合を実施する。対戦を行わない1チームが、2部屋にスタッフを分け、2部屋で同じ問題で問読みを行う。
- ・ 勝利で勝ち点2、敗退で勝ち点0、引き分けで勝ち点1を得る。これを各チーム4試合行い、この順位を踏まえて代表決定戦に挑む。同点の場合は得失点差で比較→サドンデスにより決する。
- ・ 各サークル40問の問題を用意。各セット問題と時間が余ったら成績関係なしの自由出題(いわゆるフリーバッティング)を実施。

【大会後半：代表決定トーナメント】

- ・ トーナメントに参加するのは高校生以下のチームのみ。(オープン参加の大学生以上のチームは見学)
- ・ 【1回戦】「予選リーグ戦3位 vs 4位」のチームが対戦。先に1勝したチームが準決勝進出。
- ・ 【準決勝】「予選リーグ戦2位 vs【1回戦の勝者】」のチームが対戦。先に2勝したチームが決勝進出。
- ・ 【決勝】「予選リーグ戦1位 vs【準決勝の勝者】」が対戦。先に2勝したチームが全国大会進出。準優勝がプレーオフ進出。
- ・ 問題は、東京西部&九州で使用した「個人戦」の問題や、埼玉リーグの問題を使用する。

ご注意

- ① 部屋移動は、指示があつてからお願いします。**他の部屋に誤って入らないようにお願いします。**
- ② 問題作成を行う団体同士で、問題のすり合わせは一切しておりません。**偶然同じ問題が出題されても、気にせず押すようにしてください。**
- ③ 出場メンバーは、その都度ホワイトボード等に名前を書くことをもって表明し、試合中固定とします。
- ④ 今大会は複数の会場を行き来します。荷物・特に貴重品は、必ず自分で管理してください。
- ⑤ 飲食は可能ですが、ごみを必ず持ち帰るようお願いいたします。
- ⑥ 出題者が「問題」と言ったら、問題を読み始める合図です。お静かにお願いいたします。
- ⑦ 観戦中「答えを口に出して言う」「早押しボタンを押すフリをする」行為は、クイズの進行の妨げとなりますのでご遠慮ください。(観戦時の早押しボタンを押すフリは「空押し」と呼ばれ、大半のクイズイベントでは厳禁となっております。)

正誤判定基準

- ・シンキングタイムは、「ボタンが付いてから」5秒間(注:正確に5秒を判定するのは難しく、判定者により1カウントが1秒より長いもしくは短い場合がありますが、あくまで「正誤判定の指によるカウント」を基準とします)。
- ・問題を読み終えてから3秒経過でスルー(無効)扱い。3秒後ブザーを押すが、ブザーによって押したボタンのランプが消された場合、解答権は無効とします。
- ・解答が正解に限りなく近いがそのままでは正解にならない場合(近い遠いは正誤判定者の判断)、正誤判定者は「もう1回」と言って、解答者の再解答を促す。(この場合、解答者は最初に言った答えをそのまま言わず、別の答えを答える)。この際の解答が、用意している正解と違う場合は不正解とします。
- ・答えが聞き取れなかった場合は、正誤判定が「聞こえません。」とコール。解答者ははっきりと大きな声で、「最初に言った答えと同じ答え」を答えるものとします。最初に言ったのと違うことを言うてはいけません。
- ・東洋人名(日本・韓国・中国・台湾など漢字文化圏の国)は、フルネームでの解答に限り正解とします。
- ・西洋人名は、基本的にファミリーネームのみでOK。ただし、明らかにフルネームを要求される問いは例外とします。
- ・複数のものから一つだけを答える問題の場合、問題文のままの順序で全てを答えた場合は正解とするが、それ以外の場合不正解扱いとします(例:「天文単位とは、太陽とどこの間の距離でしょう?」Ans.地球→この問題の場合、「地球」「太陽と地球」は正解、「太陽」「地球と太陽」は不正解とします。当然「～、どことどこの間の距離でしょう?」だった場合は「太陽と地球」「地球と太陽」が正解、「地球」「太陽」は不正解とします。)
- ・都道府県名と都市名の両方を答えた場合、都市名の方を答えたものとみなします(通常は、より範囲の狭いほうを答える意味だと解釈するのが妥当だから)。都道府県名を答えさせる問題の場合は、不正解として扱います。(「山口県」が答えのときに、「山口県下関市」と解答したら、不正解。)国名と都市名の扱いもこれに準じます。

チャレンジルール

- ・「自分のチームの誤答判定」「自分のチームの誤答判定の原因となった問い読みの読み間違い」「他のチームの正誤判定」に対して、異議がある場合、チャレンジを行うことができます。チャレンジは問題直後から、次の問題を読み始める前まで有効。
- ・チャレンジの権利は1試合につきチームで1回までです(ただし回数を消費しない場合を後述)。
- ・チャレンジが行われた場合、正誤判定者の判断が必要があれば調査等を行います。結果、「判定変更せず」「判定変更」「問題無効」のいずれかの判断が下されます。
- ・「判定変更」「問題無効」のいずれかの場合、チャレンジ権は消費されません。また、「判定変更せず」でも妥当なチャレンジと企画側が判断した場合、チャレンジ権が消費されない場合があります。
- ・なお、ホワイトボードの得点表示ミスなど、事務的なミスの指摘は随時OK(チャレンジ権とは別)。ただし、不要な指摘を繰り返すのはマナー違反になるので注意してください。

【リーグ戦対戦表】

	1-1教室	1-2教室
第1試合 12:30	仙台二高 vs 秋田高校 問読み:フェニックス/松田	仙台一高二華 vs 福島クイズ 問読み:フェニックス/未定
第2試合 12:55	福島クイズ vs フェニックス 問読み:秋田高校/成田	仙台一高二華 vs 仙台二高 問読み:秋田高校/野口
第3試合 13:20	仙台一高二華 vs 秋田高校 問読み:福島クイズ/加藤	仙台二高 vs フェニックス 問読み:福島クイズ/羽根田
第4試合 13:45	仙台二高 vs 福島クイズ 問読み:仙台一高二華/佐々木	秋田高校 vs フェニックス 問読み:仙台一高二華/森
第5試合 14:10	仙台一高二華 vs フェニックス 問読み:仙台二高/加藤	秋田高校 vs 福島クイズ 問読み:仙台二高/佐藤

【速報サイト】

