

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 東海リーグ

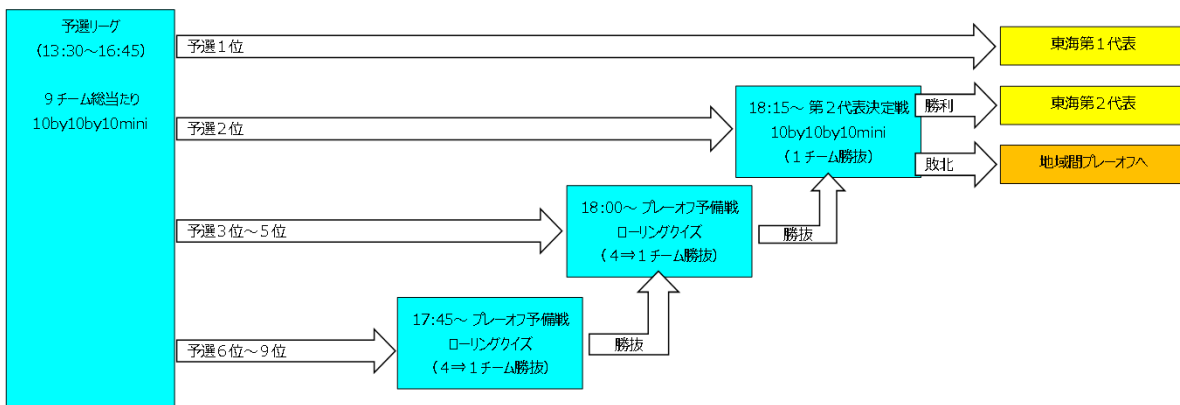
日時：2018年1月14日（日）

場所：愛知県知立市・知立市中央公民館

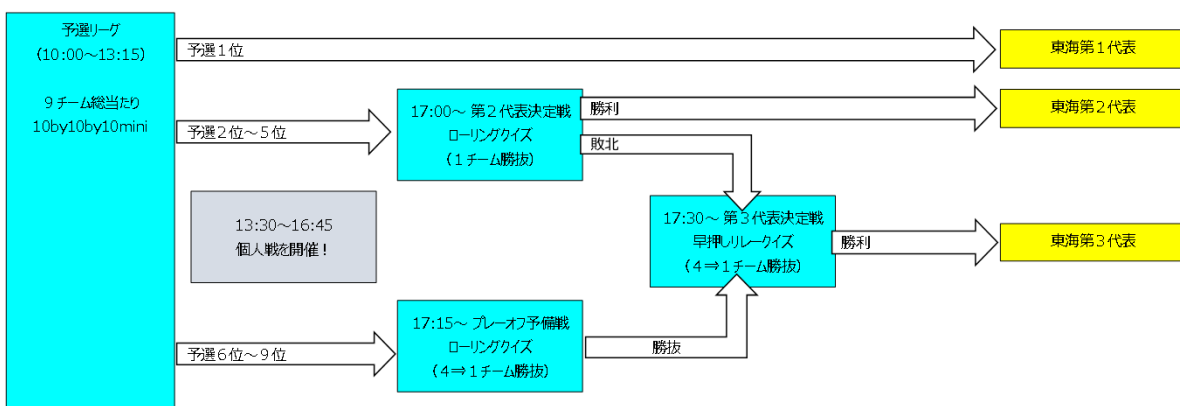
主催：AQL実行委員会（東海地区メインスタッフ） & 参加していただく皆さま

■大会の流れ

①一般の部



②ジュニアの部



■予選リーグ

- ・ 総当たりの「10by10by10mini」を実施。各セットでは3チームずつがグループとなり、それぞれ3試合を実施する。3試合のうち2試合で自ら対戦に入り、1試合では問い読み等運営に回る。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4セット行い、自チームが戦った全8試合の勝ち点を合計し、1位チームは「東海第1代表」として全国大会出場決定。2位以下のチームはプレーオフに進出する。
- ・ 同勝ち点の場合は得失点差（全試合の得点から全試合の失点を引いた数値）の大きいチームを上位とする。それでも並んだ場合はサドンデスクイズにより順位を決定する（プレーオフ開始前に実施）。
- ・ 一般の部各サークルにご準備いただいた40問の問題を4回読む。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、フリバ）を実施する。

■ 予選リーグで行う【10by10by10mini】のルール

- ・ 2チーム対抗の早押しクイズ。各チーム1番～5番までを決定し席に着く。番手は固定され、試合終了まで変更できない。一つの番号に2人まで配置することが可能。※主催者権限で、3人の配置を認める場合あり。
- ・ 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。

■ 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。引き分けもありうる。

■ 最終的な順位決定方法

何らかの理由で全国大会行きを辞退するチームが出た場合、その権利は地区大会で下の順位であったチームに移るものとする。

その移行を円滑に行うため、全チームの順位は以下の通り決定する。

- 1位：予選リーグ1位のチーム（一般・ジュニア共通）
- 2位：プレーオフの結果、地区第2代表となったチーム（一般・ジュニア共通）
- 3位：一般…地区第2代表決定戦で敗れたチーム ジュニア…地区第3代表となったチーム
- 4位以下：上記を除いたチームの中で、予選リーグ順位の高かった順に決定（一般・ジュニア共通）

■ プレーオフのルール

★ローリングクイズ

参加チームのうち、予選最上位チームに早押し機3台、2番目に上位だったチームに2台、その他チームには1台が与えられる。

出場メンバーは5～10名で任意に決めることができ、各チームが早押し機に並ぶ。複数台を有するチームは適宜メンバーを分けてよい。

早押しクイズに正解するとそのチームに1〇。正解したメンバーは早押し列から離脱、2番目のメンバーが早押し席に着く。他チームのメンバーは各チームの早押し列の最後尾に移動し、2番目のメンバーが早押し席に着く。

誤答時、そのメンバーが早押し列の最後尾に移動し、チーム全体が3問の間休み。他チームはローリングしない。

スルーの場合は、早押し機についていたメンバー全員がローリング。休み中のチームのメンバーはローリングしない。

以上のクイズを繰り返し、最初に5〇に到達したチームの勝利となる。

問題限定数は「35問」。35問終了時点で勝ち抜けチームが決まっていない場合の判定基準は「〇の多さ」「通算の×の少なさ」とし、それでも並んだ場合は列に残っているメンバーから1名を選抜し、1〇先取、誤答即失格の早押しクイズで決着をつける。

★早押しリレークイズ（ジュニアの部・第3代表決定戦）

参加チームのうち、予選最上位チームに早押し機3台、2番目に上位だったチームに2台、その他チームには1台が与えられる。

出場メンバーは5名。各チームが早押し機に並ぶ。複数台を有するチームは適宜メンバーを分けてよい。

早押しクイズに正解するとそのチームに1〇が与えられ、そのメンバーは早押し列から離脱、その後のメンバーが早押し席に着く。正解されたチームのメンバーは動かない。複数台持ちのチームで、ある早押し機の人数がゼロになっても、そこに移動させることはできない。

誤答時はそのチームの〇がゼロに戻り、勝ち抜けたメンバーも早押し列に戻る。その上で30秒間の作戦タイムが与えられ、5人の順番及び早押し機の列を並び替えることができる。各チーム、2度目の誤答で失格となる。〇は残らない。

以上のクイズを繰り返し、最初に5〇に到達したチームの勝利となる。

問題限定数は「35問」。35問終了時点で勝ち抜けチームが決まっていなかった場合の判定基準は「終了時点の〇の多さ」とし、それでも並んだ場合は列に残っているメンバーから1名を選抜し、1〇先取、誤答即失格の早押しクイズで決着をつける。

★10by10by10mini（一般の部・第2代表決定戦）

予選リーグで行われる「10by10by10mini」と同様のルール。

40問終了時点で両チームの得点が同点であった場合、次が41問目であることをコールしたうえで、継続して問題を出題し、1点以上の得点差が付くまで出題を続け、勝利チームを決定する。

■その他注意点

- ① 一般の部出場チームは、ジュニアの部の試合を絶対観戦しないようお願いします（同じ問題を使用します）。
- ② 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お願いします。
- ③ 共用スペースで大きな声を出して騒がないようお願いします。
- ④ 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。
- ⑤ 今大会は複数の部屋を行き来します。荷物・特に貴重品は、必ず自分で管理してください。
- ⑥ 食事は講堂で。飲み物はどの部屋でも可。部屋を汚さず、ごみを必ず持ち帰るようお願いします。
- ⑦ 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。
- ⑧ 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るが、あくまで「正誤判定の指によるカウント」を基準とする）。

・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、解答権は無効とする。

・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する。

・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」を答えるものとする。

・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する。

・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する。

・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する（例・「天文単位とは、太陽とどこ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」は不正解とする。当然「～、どこどこ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」は不正解とする）。

・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す（通常は、より範囲の狭いほうを答える意思だと解釈するのが妥当と考えるため）。都道府県名を答えさせる問題の場合は、不正解として扱う（「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る。

■ 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」「他のチームの正解判定」に対して、異議がある場合、チャレンジを行うことができる。チャレンジは問題直後から、次の問題を読み始
- ・チャレンジの権利は1試合につきチームで1回まで（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、正誤判定者の判断で必要があれば調査等を行う。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る。
- ・「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ない。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る。
- ・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すること。

■ プレAQL 東海リーグ 結果速報サイト



※「ジュニアの部速報」「一般の部速報」からご確認ください

今後東海地区で開催される大会の
宣伝スペースにさせていただく予定です。