

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」

AQL2018 東海リーグ

日時：2019年2月17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

■ 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（1チームはダミー）。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。
- ※ 2チームとダミーのグループは、ダミーが問い読みとなり2チーム同士の対戦を1試合行う。
- ・ 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4セット行い、自チームが戦った全7試合の勝ち点を合計する。
- ・ 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）。
- ・ 一般の部は各サークルにご準備いただいた40問の問題を3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。

<一般の部>

- ・ **1位・2位チームは「東海第1代表」「東海第2代表」として全国大会出場決定。**

<ジュニアの部>

- ・ **1～3位は代表決定戦、4位以下はプレーオフに進出する。**

■【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。

■ プレーオフ（ジュニアの部：4位～8位が参加）


- ・ まず、予選7位と8位のチームで【10by10by10micro】で対戦する。
- ・ 負けたチームはそこで敗退となり、勝利したチームは予選6位と対戦する。その試合の勝者が予選5位と、さらにその試合の勝者が予選4位と対戦し、勝利したチームは第2代表決定戦に進出する。

■ 【10by10by10micro】のルール

- ・ 席の配置は10by10by10miniと同じ。試合ごとで番手を変更しても構わない。
- ・ 全員一斉早押し。全員1ポイント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。1番～5番の五つのポイントを掛け算した得点で争い、**30点到達で勝利**。
- ・ 相手チームが誤答した場合、**その番号が持っているポイントの数だけ、自分のチームが好きな番号に加算することができる（例参照）**。どの番号に何ポイント加算するかは、5カウント以内に決定する。間に合わなかった場合は点数を加算しない。また、誤答した人の番号について、ポイントの減点や解答権の剥奪はない。
- ・ 限定問題数は各試合 **15問**。決着がつかない場合は予選順位が高い方が勝者となる。

【例】左の状況で、Aチームの③が誤答したとする。Aチーム③の持ち点は「2」なので、Bチームは好きな番号に合計2点を加算することができる（右の例では②と③に1点ずつ加算）。

	①	②	③	④	⑤	合計
Aチーム	3	1	2	1	1	6
Bチーム	2	1	1	2	1	8



	①	②	③	④	⑤	合計
Aチーム	3	1	2	1	1	6
Bチーム	2	2	2	2	1	16

※得点の振り分け方は自由。たとえば加算できるのが3点だったら「①②③に1点ずつ」「①に2点、②に1点」「①に3点」のいずれもOK。

■ 代表決定戦

- ・ まず、プレーオフ勝利チームと予選3位のチームで【10by10by10mini】を対戦する。
- ・ 負けたチームはそこで敗退となり、勝利したチームは予選2位と対戦する。さらにその試合の勝者が予選1位と再選する。
- ・ ただし、予選上位のチームは、**試合開始時に任意の番号1つを「2」から始めることができる**。誤答した場合も「2」より小さくはない。
- ・ 40問終了時に同点の場合、予選順位が**低い方が勝利**となる（上位にはハンデがあるため）。

■ 一般の部の代表決定方法

- ・ 今回はプレーオフを実施せず、予選リーグの順位のみで判定する。

■ ジュニアの部の代表決定方法

- ・ 旭丘高校がシード権を持っているため、代表は以下の方法で決定する。
 1. 旭丘高校が1位の場合・・・旭丘高校が「第1代表」、2位のチームが「第2代表」となる。
 2. 旭丘高校が2位の場合・・・1位のチームが「第1代表」、2位の旭丘高校が「第2代表」となる。
 3. 旭丘高校が3位以下の場合・・・1位のチームが「第1代表」、旭丘高校が、順位に関わらず「第2代表」となる。

■【注意】ランプが点いていない人が回答を發した場合

＜相手チームが回答を發した場合＞

- ・ **「独り言」**とみなします。カウントを続けますので、ランプが点いた方はそのまま回答してください。ただし、悪質な妨害と判断した場合は、注意や警告の対象となります。

＜自チームが回答を發した場合＞

- ・ 回答の正解、不正解に関わらず、**「發した人の誤答」**とみなします。
- ・ 「いけるぞ！」「何か言おう！」といったシンキングタイム中の応援なども、場合によっては対象になる可能性があります。ランプが点いたら、周りの人は言葉を發しないようにお願いします。

■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（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。