

AQL2018 静岡リーグ



予選第1ラウンド：4〇抜けクイズ

- ・ 4セット実施。各セット1チームが出題に回り、残り3チームが同時にクイズに参加する。出題や進行は問題を用意したサークルが行う。

※出題はSDQC→駿東クイズスクエア→浜松クイズの会→愛知大学の順とします。

- ・ 各チームはメンバーを2組に分け、2つの部屋で同じルールのクイズを行う。組分けは第1セットが始まる前に行い、途中で変更することはできない。
- ・ 各部屋、各セットで、1位「4」、2位「2」のコンストラクターズポイント(CP)獲得する(同点の場合は折半する)。1チームにつき3セット×2部屋=6試合やることになるので、最大で24CPを獲得することになる。

(お願い)・部屋ごとのメンバーの人数や実力差は均等になるようにしてください。

- ・「選手として参加する部屋」と「出題や進行を行う部屋」は同じになるようにして頂きたいので、スタッフの役割分担について事前に調整しておいてください。

<4〇抜けクイズ ルール>

- ・ 全員一斉に早押しクイズを行う。正解で1ポイント獲得する。
- ・ 個人が「解答権を4回得る」か「2回誤答する」と解答権を失う。つまり、1回誤答すると最大で3ポイントしか獲得することができない。
- ・ 誤答せず4ポイントを積んだ人には、ボーナスでさらに1ポイントを与える。ただし、先着で3名までとする。
- ・ 40問終了した時点で、メンバーの総ポイントが一番多いチームが上位となる。同じ場合は、総誤答数が少ないチームを上位とし、それも同じ場合は同点とする。

予選第2ラウンド：10by10by10mini

- ・ AQLの名物ルール「10by10by10mini」を行い、4チームで総当たり戦を実施する。
- ・ 問題は他リーグの問題を使用し、2部屋で2対戦を同時に行う。
- ・ 各試合で、勝利チームはCPを「20」加算する。また、引き分けになった場合はCPを「10」ずつ加算する。

※対戦の組み合わせは右表のように予選第1ラウンドの成績に応じて決定します。順位が同点の場合、第1ラウンドの出題順が早い方とします。

	第1試合	第2試合	第3試合
メイン部屋	1位 vs 4位	1位 vs 3位	1位 vs 2位
サブ部屋	2位 vs 3位	2位 vs 4位	3位 vs 4位

<10by10by10mini 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。
- ・ 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。
- ・ 得失点差を計算する際は、200点を超えて勝利したチームは一律で200点とする。

予選ラウンド順位判定

- ・ ここまで獲得したCPで順位を決定する。同点の場合は、予選第2ラウンド10by10by10miniの当該チームの対戦結果（獲得CP→得失点差）で判断し、それも同じ場合はじゃんけんで判定する。
- ・ 1位のチームは決勝ラウンドに進出する。2位～4位は準決勝ラウンドを行い、勝利した1チームが決勝ラウンドに進出する。

準決勝ラウンド：10〇5×クイズ

- ・ 各チーム1～5番までを決定する。一つの番号に2人まで配置することが可能。
- ・ まず1番の回答者がボタンにつく。
- ・ 2問正解（同じ人が正解してもOK）するとノルマクリアとなり次の番号にボタンタッチできる。
- ・ 誤答はチーム通算5回で失格。
- ・ 先に5番の回答者が2問正解したチームが決勝ラウンドに進出する。
- ・ 予選2位のチームは1～4番のノルマが1問正解に減る。また、予選3位のチームは1と2番のノルマが1問正解に減る。
- ・ 問題は40問限定。決着がつかない場合、残りのノルマ問題数→誤答数→予選順位で判断する。

決勝ラウンド：ふたたび10by10by10mini

- ・ 予選1位チームと準決勝の勝利チームで10by10by10miniを行う。
- ・ ルールは予選の時と同じだが、予選1位チームは開始前に、任意の番号について開始時のポイントを「2」とすることができる。これは誤答しても「2」より小さくなることはない。
- ・ 問題は40問限定。決着がつかない場合、ポイント→予選順位で判断する。

問題数について

- ・ 進行中、現在何問目かは発表せずに進行し、質問されても答えない。（ただし、予選第1ラウンドの40問経過の発表は除く）

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「すみません聞こえませんでした。」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。最初に言った解答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思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。（「静岡県」が答えのときに、「静岡県浜松市」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」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、正誤判定者の判断で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。