

「早押しクイズ」をみんなで出題し、答え、学び、楽しもう！



# AQL東北リーグ

日時:2020年1月5日(日) 開催場所: 仙台市戦災復興記念館/4階第1・2・4会議室  
主催:JQA国際クイズ連盟日本支部 AQL全日本クイズリーグ実行委員会

スケジュール	一般の部参加者
10時00分-11時00分	設営作業、フリバ
11時30分-11時35分	オープニング・ルール説明@1会議室
11時35分-12時25分	リーグ戦1-3戦
	昼休み
13時00分-15時25分	リーグ戦4-12戦
15時30分-15時40分	2/4会議室撤収作業、1会議室プレーオフ準備
15時40分-15時50分	ジュニアの部プレーオフ(リーグ戦でジュニアの部2-5位のチーム)
15時50分-16時10分	一般の部プレーオフ(リーグ戦で一般の部2・3位のチーム)
16時10分-16時30分	ジュニアの部代表決定戦(ジュニアリーグ戦1位 vs プレーオフ勝者)
16時30分-16時50分	一般の部代表決定戦(一般リーグ戦1位 vs プレーオフ勝者)
16時50分-17時00分	表彰式、撤収

## 大会方式解説

- リーグ戦は一般・ジュニア混合で実施。クイズ持ち寄りで総当たりの「10by10by10mini」を実施。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。勝ち点→得失点差→エントリー順でリーグ戦の順位を決定する。【一般の部】【ジュニアの部】それぞれ各1位のチームが代表決定戦に進出。2位以下はプレーオフに回る。
- 同じ学校で2チーム以上出場した場合(例:東北大)、上位の順位のみ採用しプレーオフ・決勝戦でチームを合流できる。
- 予選では各セット、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。
- 大会順位は、「1位:代表チーム」→「2位:代表決定戦で敗退したチーム」→「3位以下:リーグ戦の順位」となる。

## リーグ戦ルール【AQL公式ルール(別名10by10by10mini)】

- 2チーム対抗の早押しクイズ。各チーム1番～5番までを決定し、ホワイトボードにマグネットを貼る(or名前を書く)。全体を貼り終わった時点で番手は固定され、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、両チーム共に、そのままの得点を用いる。

## ジュニアプレーオフ【一斉変則50先取クイズ(リーグ2-5位)】

- ジュニアの部リーグ戦2位以下によるラストチャンス。各チーム1番～5番までを決定し、一つの番号に2人まで配置。リレー方式で、スタート時点では参加する全てのチームの1番手から早押しを行う。正解で次の番に交代。5番までの合計50到達で代表決定戦進出となる。誤答は1・2番手は1X、3・4番手は2X、5番手は3Xがつく。7X失格。
- リーグ戦ジュニア3位のチームは2X、4位3X、5位は4Xが、あらかじめ付いている。
- リーグ戦2位のチームはプレーオフに使用する問題を、「埼玉リーグ」の問題から選択できる。
- 問題は40問限定。40問終了時に同点の場合、「失格までのX数に余裕がある」→「リーグ上位」で決着。

## 一般プレーオフ【AQL公式ルール(リーグ2位 vs リーグ3位)】

- 一般リーグ戦3位と2位が、AQL公式ルールで対戦。ただし、40問限定終了時同点の場合、リーグ戦上位が勝者となる。
- リーグ戦上位のチームは決勝に使用する問題を、「埼玉リーグ」の問題から選択できる。さらに、チーム内の任意の番号に1ポイントを加えた状況でスタートできる。

# 決勝戦【AQL 公式ルール（リーグ1位 vs プレーオフ勝者）】

- ・ ジュニア・一般それぞれにおけるリーグ戦1位と、プレーオフ勝者が対戦。勝者が東北リーグ代表となる。
- ・ ルールは AQL 公式ルールを使用。ただし、40 問限定終了時同点の場合、リーグ戦上位が勝者となる。
- ・ リーグ戦上位のチームは決勝に使用する問題を、「埼玉リーグ」の問題から選択できる。さらに、チーム内の任意の番号に 1 ポイントを加えた状況でスタートできる。

## 【プレーオフ及び代表決定戦問題】

プレーオフ及び決勝では、以下 11 の埼玉リーグの問題から選択する。なお、一度選ばれた問題は選択できない。グランドスラム(一般・ジュニア部問題共通)、埼玉大、埼玉クイズ王コミュニティ、KICKS、浦高 OB、TQC 埼玉、OBAQ、東京問答会バナナクラブ一般向け、東京問答会バナナクラブジュニア向け、玉 Q 一般向け、玉 Q ジュニア向け

## 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 共用スペースで大きな声を出して騒がないようにお願いします。
- ③ 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いません。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。
- ④ 問題集頒布は、「クイズの冊子を原価程度で渡す」ことは認めます。ただし、進行の邪魔にならないようお願いします。
- ⑤ 出場メンバーは、その都度ホワイトボード等にマグネットを張ることをもって表明し、試合中固定とします。
- ⑥ 埼玉リーグの問題は、来週の東海リーグ・北関東リーグでも使用します。問題について 1/12 まで Web に記載しないようお願いいたします。
- ⑦ 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。
- ⑧ 飲食は可能ですが、ごみを必ず持ち帰るようお願いします。
- ⑨ 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。
- ⑩ 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 カウント。シンキングタイムは、「ボタンが付いてから」5 カウント。
- ・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。
- ・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。
- ・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。
- ・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。
- ・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(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。)
- ・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。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ずる。

## 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」に対して、異議がある場合、チャレンジを行える。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、正誤判定者の判断が必要であれば調査等を実施。「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。
- ・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。

## 【スケジュール及び速報サイト】

	1試合	2試合	3試合	4試合	5試合	6試合	7試合	8試合	9試合	10試合	11試合	12試合
開始目安	11:35	11:50	12:05	13:00	13:15	13:30	13:50	14:05	14:20	14:40	14:55	15:10
東北大学	問読み	VS 東北大B	VS QBB 会	問読み	VS 仙台二高	VS 仙台第一	問読み	VS フェニッ	VS 仙台二華	問読み	VS 秋田高校	VS 東北学院
QBB 会	VS 東北大B	問読み	VS 東北大学	問読み	VS 秋田高校	VS 仙台二華	問読み	VS 仙台二高	VS 東北学院	問読み	VS フェニッ	VS 仙台第一
東北大B	VS QBB 会	VS 東北大学	問読み	問読み	VS フェニッ	VS 東北学院	問読み	VS 秋田高校	VS 仙台第一	問読み	VS 仙台二高	VS 仙台二華
仙台第一	問読み	VS 仙台二高	VS 仙台二華	VS 仙台二高	問読み	VS 東北大学	VS 秋田高校	問読み	VS 東北大B	VS フェニッ	VS QBB 会	
仙台二華	VS 東北学院	問読み	VS 仙台第一	VS 秋田高校	問読み	VS QBB 会	VS フェニッ	問読み	VS 東北大学	VS 仙台二高	問読み	VS 東北大B
東北学院	VS 仙台二華	VS 東北学院	VS 仙台第一	問読み	VS フェニッ	VS 東北大B	VS 仙台二高	問読み	VS QBB 会	VS 秋田高校	問読み	VS 東北大学
仙台二高	問読み	VS フェニッ	VS 秋田高校	VS 仙台第一	VS 東北大学	問読み	VS 東北学院	VS QBB 会	問読み	VS 仙台二華	問読み	VS 東北大B
秋田高校	VS フェニッ	問読み	VS 仙台二高	VS 仙台二華	VS QBB 会	問読み	VS 仙台第一	VS 東北大B	問読み	VS 東北学院	VS 東北大学	問読み
フェニッ	VS 秋田高校	VS 仙台二高	問読み	VS 東北学院	VS 東北大B	問読み	VS 仙台二華	VS 東北大学	問読み	VS 仙台第一	VS QBB 会	問読み

