

令和元年 12 月 01 日

AQL 問題作成/問読み/正誤判定マニュアル

AQL 実行委員会 (+他大会の引用多数)

問題の作成について

1. AQL では、一般の部参加チームに責任をもって問題を作成して頂きます。
2. 一般リーグのチームは各チーム **【40 問+予備問題 (2 問程度)】** 事前にご用意ください。
3. 作成した問題は、地域のジュニアの部や、他地域で使用する場合があります。
4. 自団体で行った企画の問題を再利用しても構いません。但し、他のチームから参加する人に対して出題したことがないか、よく注意してください。
5. 当日、他の団体と問題が被ったとしても、気にせず何食わぬ顔で答え、何食わぬ顔で出題して下さい。(基本は、かぶりを理由に当日差し替えをしないでください。) ただし、間違いが発見された場合の修正は認めます。
6. 特定のチームの、特定の個人に意図的に答えてもらうような問題を入れるのはご遠慮ください (完全に禁止はできませんが、クイズ倫理に乗っ取った出題にご協力ください)
7. ある程度難易度を抑えることを推奨します。
「おおむねクイズ大会『abc』『EQIDEN』といった大会で想定されるレベル」「(abcEQIDEN がわからない方は) **3 間に 1 問以上は自団体の多数が答えられるレベル**」と考えてください。
8. ジャンルバランスについては、各団体が考える「バランスの良い配分」にある程度お任せします。ただし、例示として以下は「バランスが悪い」とさせて頂きたいです。
 - a) 同じ細ジャンル (世界史など) が 2 問連続出題される
 - b) あまりに狭いジャンル (最新のアニメなど) が 42 問中 4 問出題されている
9. 倫理的に望ましくない問題は避けて下さい。特に、中高生への出題をされる団体は、「中高生に聞かせることがふさわしくない」と各団体が考える問題は、避けるようにして下さい。
10. ジュニアの部にも問題を提供する団体で、どうしても難易度を高めに設定したい場合、ジュニアの部で答えが出ないことが想定されるため、ジュニアリーグ向けに易しめの問題を別途 42 問ご用意ください。またその場合もいたずらに難しい問題ばかりを出題するのは避けて下さい。

【以下、慣れてない団体向けの推奨事項】

11. 問題文の長さは、フリガナを除いて 60 文字程度の短文としてください。
12. 問題の作成にあたっては、「abc the15th」の「[Question Writing Guide \(http://abc-dive.com/2017/abcQWG.pdf\)](http://abc-dive.com/2017/abcQWG.pdf)」を参考にしてください。裏取りや限定の甘い問題にはくれぐれもご注意ください。

当日の間読みについて

- 間読みは、同じ人が担当し続けても、セットごとに交代しても構いません。
- できれば事前に練習してください(特に出題経験の少ない団体は、一度は**所属メンバーに下読みし、指摘を受けることを推奨**します)。
- 特に、他の団体に問題を提供し間読みをお願いする場合、分からない漢字、間違えそうな漢字には、あらかじめルビをふってください。
- 「意図的に誤答を誘うような読み方」は避けてください。
- 読み間違いの影響で誤答があった場合、その問題を無効とし、1問予備問題を補充してください。
- 問い読みスピードは各人に任せますが、早口すぎて聞き取れないような読み方は避けてください。
- いわゆる「金竜読み(※)」をするかどうかは、各チームの判断に委ねます。

※「金竜読み」とは、解答者が誤答をしないように、工夫する読み方のことです。初代 abc 間読みの金谷竜太郎さんに由来。例えば、「前フリ部分は早く読む」とか、「「～は山田ですが、」を含む問題(通称パラレル問題)では、後半の答えに対応する山田の部分を強く読む」といった技術のことを指します(参考:『beyond the text_PDF』 <https://t.co/RBIYdfsSax>)

正誤判定について

【正誤判定の注意点】

- ・事前に下記の「正誤判定基準」をよく読んでください。
- ・正誤判定は、問読みの方が行っても、別の人が行っても構いません。
- ・正誤判定担当者は、「即正解扱い」「もう一回」「即誤答扱い」のいずれを選択するかという基準を、出来る限り事前に決めておいてください。
- ・想定外の解答があった場合、各担当で判断し、臨機応変に対応してください。
- ・参加者からの抗議は、下記の「チャレンジルール」に基いて対応してください。
- ・他の団体の問題を出题する場合、正誤基準で不明な点は事前に質問しておくことを推奨します。

【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いため、判定者により1カウントが1秒とずれる場合があるが、あくまで「正誤判定の指によるカウント」が基準とします）。
- ・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。
- ・東洋人名（日本・韓国・中国・台湾など、主に氏名表記に漢字が用いられる国）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。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。

【チャレンジルールについて】

- ・「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読みの読み間違い」に対して、意義がある場合、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。
- ・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、「判定変化せず」「判定変化」「問題無効」のいずれかの判断が下されます。
- ・「判定が変化」「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、判定は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、時間稼ぎに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。