

最終更新日：2019/12/6

AQL2019 静岡リーグ



タイムスケジュール

| | |
|-------------|--------------------|
| 10:30～12:30 | 一般の部 予選(5節・10試合) |
| 12:30～13:15 | 休憩 |
| 13:15～15:00 | ビギナーの部 予選(5節・15試合) |
| 15:00～15:20 | ビギナーの部 決勝 |
| 15:20～16:30 | 一般の部 決勝 |

※時間はあくまで目安です。

共通ルール：クイズ中、今何問目かはアナウンスしません。出題を担当している場合は、参加者から聞かれても答えないようにしてください。

お願い：今回、メンバー数が11人以上の団体が発生する可能性があります。しかし今回は特例として、いずれのラウンドでも常に全員で参加できるルールで行います。予めご了承ください。

一般の部

予選ラウンド：10by10by10mini

- ・ AQL の名物ルール「10by10by10mini」を行い、5チームで総当たり戦を実施する。
- ・ 問題は各団体が用意した問題を使用し、2部屋で2対戦を同時に行う。一方の部屋では出題や進行も問題を用意したサークルが行う。
- ・ 各試合で、勝利：2、引分：1、敗北：0の勝ち点を獲得し、この勝ち点で順位を決定する。同点の場合は得失点差で判断し、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～5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。

<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。

決勝ラウンド：アドバンテージ付き 10by10by10mini

- ・ まず、予選 4 位と 5 位のチームで対戦する。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 3 位と対戦する。その試合の勝者が予選 2 位と対戦し、さらに勝利したチームは予選 1 位と対戦し、勝利チームが優勝となる。
- ・ ルールは予選の時と同じだが、予選上位チームは開始前に、**任意の番号 2 つについて開始時のポイントを「2」にすることができる**。ただし、選んだ番号が誤答した場合は「1」に戻る。
※ ただし、両チームの勝ち点・得失点差が同じ場合はこのアドバンテージはなし。
- ・ 問題は 40 問限定。決着がつかない場合はポイントで判断し、それも同じ場合は開始時のアドバンテージがなかった方を勝利とする。
※ 両チームの勝ち点・得失点差が同じ場合は決着がつくまで続行する。
- ・ 決勝ラウンドは、最終戦は AQL 東京東部クイズサークル「答」の使用問題を、それ以外ではジュニア共通問題を用いる（時事問題は削除 or 改題）。

予選ラウンドタイムテーブル

| | 使用問題 | 第 3 会議室 + 展示室 | | | 第 4 会議室 | | |
|----------------|-------|---------------|----|-------|-------------|----|-------|
| 第 1 節 10:50 | SDQC | SUQS | vs | 駿東 QS | とこ Q | vs | 武田塾 |
| | | 出題：SDQC | | | 出題：AQL スタッフ | | |
| 第 2 節 11:10 | SUQS | 駿東 QS | vs | 武田塾 | SDQC | vs | とこ Q |
| | | 出題：静大浜 Q | | | 出題：AQL スタッフ | | |
| 第 3 節 11:30 | 駿東 QS | SDQC | vs | 武田塾 | SUQS | vs | とこ Q |
| | | 出題：駿東 QS | | | 出題：AQL スタッフ | | |
| 第 4 節 11:50 | 武田塾 | 駿東 QS | vs | とこ Q | SDQC | vs | SUQS |
| | | 出題：武田塾 | | | 出題：AQL スタッフ | | |
| 第 5 節 12:10 | とこ Q | SUQS | vs | 武田塾 | SDQC | vs | 駿東 QS |
| | | 出題：とこ Q | | | 出題：AQL スタッフ | | |

ジュニアの部

予選：10by10by10mini(ハーフ)

- ・ AQL の名物ルール「10by10by10mini」を行い、6 チームで総当たり戦を実施する。
- ・ 3 部屋で3 対戦を同時に行う。出題は AQL スタッフおよび各団体の有志で行う。
- ・ 各試合で、勝利：2、引分：1、敗北：0 の勝ち点を獲得し、この勝ち点で順位を決定する。同点の場合は得失点差で判断し、それも同じ場合はじゃんけんで判定する。
- ・ ルールは、各試合の限定問題数は **30 問**、勝利ポイントは **100 点** とし、それ以外は一般の部と同じ。
- ・ 上位 2 チームは決勝ラウンドに進出する。

決勝：10by10by10mini(フル)

- ・ 上位 2 チームで 10by10by10mini を行う。決勝のみ勝利ポイントは **200 点**。
- ・ 予選 1 位チームは開始前に、**任意の番号 2 つについて開始時のポイントを「2」にすることができる。**
ただし、選んだ番号が誤答した場合は「1」に戻る。
 - ※ ただし、両チームの勝ち点・得失点差が同じ場合はこのアドバンテージはなし。
- ・ 問題は 40 問限定。決着がつかない場合はポイントで判断し、それも同じ場合は開始時のアドバンテージがなかった方を勝利とする。
 - ※ 両チームの勝ち点・得失点差が同じ場合は同点優勝とする。

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（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。