

AQL2020オンライン東北ジュニアリーグ

日時：2020年12月12日（土）

開催場所：オンライン

スケジュール	詳細は別紙タイムテーブル参照
13時00分-13時30分	接続確認、練習出題
13時30分-13時40分	オープニングと諸注意@「一般」ボイスチャンネル
13時50分-16時20分	総当たり予選@a/b部屋
16時30分-17時45分	決勝トーナメント@a部屋
17時45分-18時00分	クロージング@a部屋

大会方式解説

- 予選は「10by10by10mini」による総当たり戦をa・b各部屋で計6試合実施。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→得失点差でリーグ戦の順位を決定する。
- 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。

リーグ戦ルール【10by10by10mini】

- 2チーム対抗の早押しクイズ。各チーム1番～5番までの枠に解答者を振り分ける。解答者の枠は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。
- 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。

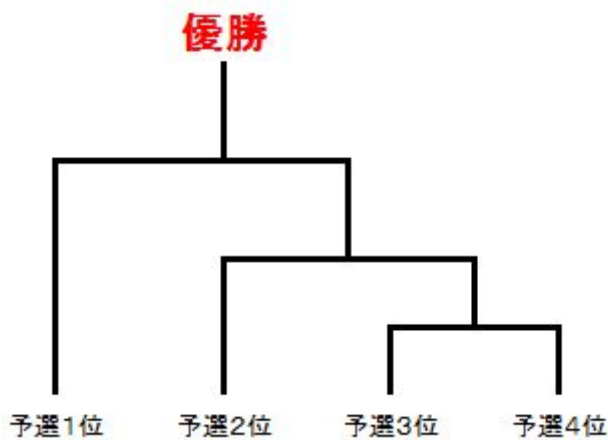
【得失点差の計算方法】

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、勝利、敗退チーム共に、そのままの得点を用いる。

ジュニア決勝トーナメント【10by10by10mini】

- ・ リーグ戦順位に基づいてパラマストーナメントにより優勝チームを決定する。トーナメント表は下図のとおり。
- ・ 予選上位のチームは、チーム内の任意の異なる2つの枠に1ポイントずつを加えた状況でスタートできる。それ以外は予選と同じルールで行う。
- ・ 最終試合の勝者がAQL2020オンライン 東北ジュニアリーグの優勝者となる。



ご注意

1. ボイスチャンネルの移動は、指示があってからお願いします。他のボイスチャンネルに誤って入らないようにお願いします。
2. 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。
3. 出場メンバーは、その都度Q-potの表示をもって表明し、試合中固定とします。
4. 飲食は可能ですが、音声に雑音が入らないようにしてください。
5. 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。
6. 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りますが、あくまで「正誤判定の声によるカウント」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「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」を答えるものとします。最初に言ったのと違うことを言ってはいけません。
- ・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。（「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

- ・「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、Q-pot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。

タイムテーブル

		開始時間	a部屋青	a部屋赤	b部屋青	b部屋赤
オープニング		13:30	全員ボイスチャンネル「一般」に集合			
予選	第1試合	13:40	一高	秋田	福島	二高
	第2試合	14:05	一高	福島	秋田	二高
	第3試合	14:30	一高	二高	秋田	福島
	休憩	14:55	次の試合があるボイスチャンネルに移動			
	第4試合	15:05	福島	二高	一高	秋田
	第5試合	15:30	秋田	二高	一高	福島
	第6試合	15:55	秋田	福島	一高	二高
	休憩	16:20	全員ボイスチャンネル「a部屋」に集合			
決勝	第7試合	16:30	予選3位	予選4位	-	-
	第8試合	16:55	予選2位	第7試合勝者	-	-
	第9試合	17:20	予選1位	第8試合勝者	-	-
クロージング		17:45	全員ボイスチャンネル「一般」に集合			
終了		18:00				

問読み担当

- a部屋:志村厚樹
- b部屋:高野望
- 決勝:奥山智朗