

AQL2021 東北リーグ(ジュニアの部)



日時:2021年10月31日(日)

開催場所:オンライン(Discord、Qox 使用)

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	内容	Discord の部屋
13:00~	開会・注意事項説明等	一般
13:30~	総当たり戦(7 試合)	りす、うさぎ、きりん、わに
16:00~	閉会	一般

順位決定方法

- ・ AQL 公式ルールによる総当たり戦 7 試合を実施。
- ・ 試合ごとに4部屋×2チームに分かれ、それぞれの部屋において総当たりの「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→得失点差で東北リーグの順位を決定する。1位のチームは全国二次リーグに、2位のチームは全国一次リーグにそれぞれ進出する。勝ち点・得失点差ともにボーダーで並んだ場合は、当該チームの直接対決の結果で判定。引き分けだった場合は、チーム全員の101×を実施し、判定する。
- ・ 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番までを決定し、Qox にオーダーを反映させる。参加メンバー全員の番手決定後は固定され、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。
- ・ ボタンを押した人のみに解答権がある。
- ・ その番号における 1 回目の誤答は、その番号のポイントが1に戻る。2回目以降の誤答は、その番号のポイントが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。(その番号に2人が配置されているときは、2人とも解答権を失う。)
- ・ 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つの番号全てで解答権を失うとその時点で敗退。
- ・ 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。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。

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 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。
- ④ 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「正誤判定担当者のカウント」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味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、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。

試合スケジュール

	1試合	2試合	3試合	4試合	5試合	6試合	7試合
開始目安	13:30	13:50	14:10	14:30	14:50	15:10	15:30
仙台一高	VS 秋田高校 りす	VS 安積高校 わに	VS 福島高校 きりん	VS 白河高校 わに	VS 仙台二高 りす	VS ウル中 きりん	VS 二華高校 うさぎ
秋田高校	VS 仙台一高 りす	VS ウル中 りす	VS 白河高校 うさぎ	VS 安積高校 うさぎ	VS 二華高校 きりん	VS 仙台二高 わに	VS 福島高校 わに
安積高校	VS 福島高校 きりん	VS 仙台一高 わに	VS ウル中 りす	VS 秋田高校 うさぎ	VS 白河高校 わに	VS 二華高校 うさぎ	VS 仙台二高 りす
福島高校	VS 安積高校 きりん	VS 仙台二高 うさぎ	VS 仙台一高 きりん	VS 二華高校 りす	VS ウル中 うさぎ	VS 白河高校 りす	VS 秋田高校 わに
白河高校	VS 仙台二高 うさぎ	VS 二華高校 きりん	VS 秋田高校 うさぎ	VS 仙台一高 わに	VS 安積高校 わに	VS 福島高校 りす	VS ウル中 きりん
仙台二高	VS 白河高校 うさぎ	VS 福島高校 うさぎ	VS 二華高校 わに	VS ウル中 きりん	VS 仙台一高 りす	VS 秋田高校 わに	VS 安積高校 りす
ウル中	VS 二華高校 わに	VS 秋田高校 りす	VS 安積高校 りす	VS 仙台二高 きりん	VS 福島高校 うさぎ	VS 仙台一高 きりん	VS 白河高校 きりん
二華高校	VS ウル中 わに	VS 白河高校 きりん	VS 仙台二高 わに	VS 福島高校 りす	VS 秋田高校 きりん	VS 安積高校 うさぎ	VS 仙台一高 うさぎ