

AQLコバトンナイン方式台本

文責：市川尚志

はじめに

この台本は、AQL/全日本クイズリーグの多くの地域で採用されている「コバトンナイン方式」の運営を行う際の手助けにさせていただくために作成されたものです。なお、本台本はコバトンナイン方式を運用する際の最もオーソドックスな例を示すものであり、細かな運用は各大会毎の指示を優先させてください。

コバトンナイン方式とは？

第4回コバトンカップにて採用され、その後AQLシリーズで多く採用されている、問題持ち寄りによる9チーム総当たりの方式です。

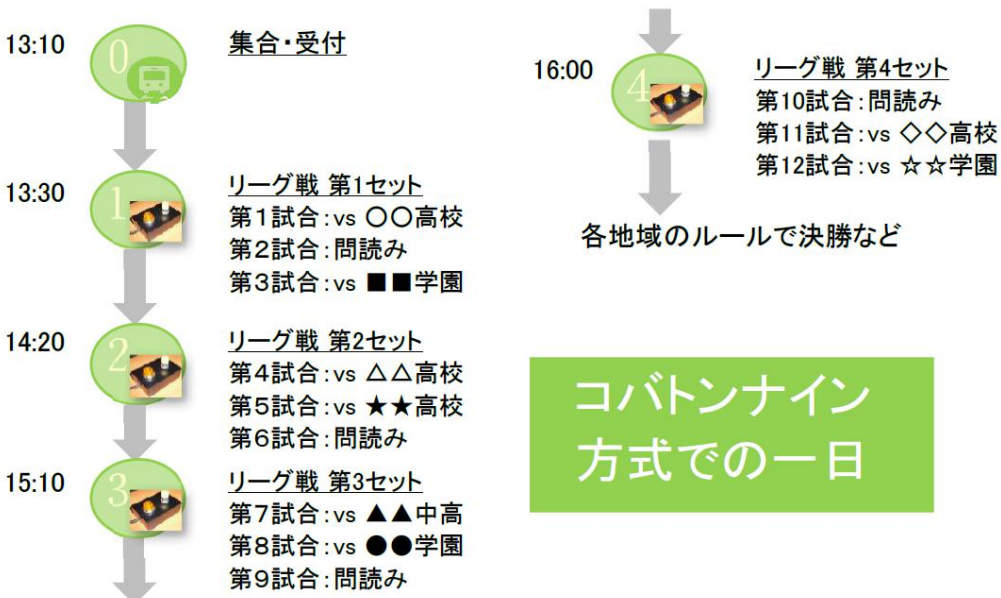
基本ルール

- 「9チームの総当たり戦」「クイズは3部屋同時進行で実施」
- 「問題は各チームが40問持ち寄る」「問読みでは、4回同じ問題を読む」
- 「AQL公式対戦ルール（10by10by10mini）で競うことが多い」

特徴

- 「全チームが320問のクイズを分け隔てなく楽しめる」
- 「専任スタッフがなくとも成立する」「部屋の移動が3回で済む」
- 「システム等の整備もなされている」

コバトンナイン方式での一日の例



事前準備

- 主催：30人以上定員の3部屋確保、10端子以上の早押し機3台確保。
- 参加チーム：42問の早押し問題を用意。問読みの練習をしておく。

コバトンナイン方式での運営マニュアル

コバトンナイン方式で運営を行う場合のマニュアルです。

1. 役割分担概要解説

全サークル、計4回出題に回ることになります。各サークルはスタッフに回る際、「問い読み・正誤判定」「司会」「得点係」の3つの役目から成り立っています。

当たり前の話ではありますが、出題に回る際は、サークル内で分担し、責任を持って遂行してください。

スタッフという立場でいるうちは、第一に「参加者に楽しんでもらう」責任があることは肝に銘じてください（もちろん、自分が参加者として出場するセットについては「自分が楽しむ」ことに集中していただいて結構です）。ただし、ウケ狙いの言葉を発する必要は全くありませんし、スタッフが前に前に出る必要も全くありません。最後まで問題なく進行できたことで「自分も楽しかった」状態になれば最高です。

(1) 問い読み・正誤判定、司会（1-2人）

- ・ 多くの場合、各部屋にマイクはありません。その場にいる人に聞こえるよう、大きな声をお願いします。
 - ・ シンキングタイムは「ボタンがついてから5秒」です。
 - ・ 別途配布した「問い読み・正誤判定用マニュアル」を、必ずよく読んでください。
 - ・ 問題フォローはして必要に応じて行って下さい（特に、初心者が多いリーグは必須です）。
 - ・ 「解答者の声が小さいな」と感じた場合、「聞こえません」と指摘してください。参加者が「何のことを聞かれたか」「答えが何だったのか」が分からずモヤモヤすることがないように。
 - ・ 状況解説などはほとんどいりません。とにかくシンプルに出題してください。
- 進行の役割は部屋内の担当者同士で事前に話し合い、役割分担を考えて置いてください。

(2) 得点係（1-2人）

- ・ 参加チームにメンバーのマグネットをセット前に貼ってもらって下さい。試合中、番号の移動はできないので、当然マグネットも動かすことはありません。
- ・ セットの最中は、ホワイトボード（or 黒板）に記入をお願いします。
- ・ 記入の内容は本マニュアルに従ってください。
- ・ セット終了したら、以下3つの記録が必要になります。
 - 結果速報サイトへの結果の入力
 - 部屋対戦一覧への結果記入
 - チームプレートへの結果記入を促す（記入そのものはそれぞれのチームにさせてください）
- ・ チームプレートとネームカードは参加者に必ず返却してください。

そしてもっとも重要な点になりますが、「**不用意に他の部屋に入らないようにする。3試合のセットが終わるまでトイレ以外、部屋の外にはなるべく出ない**」ことがもっとも重要です。これに違反すると、後で出題される問題を先に聞いてしまう恐れがあります。

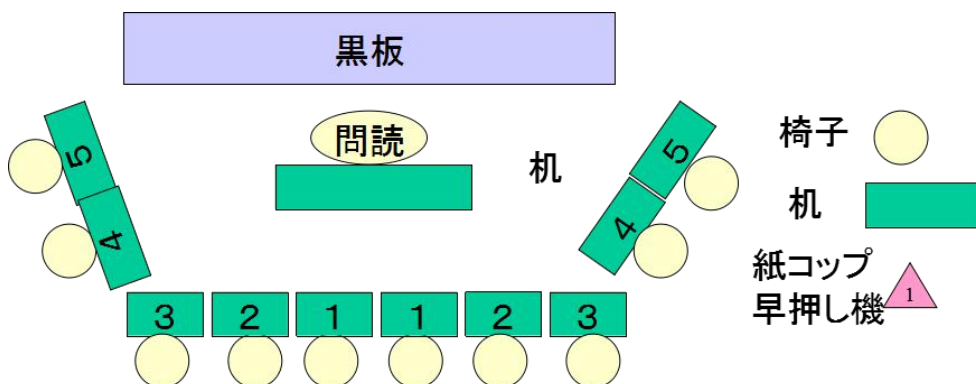
次のページからは、準備～クイズ進行～撤収について記述してあります。

2. セッティング

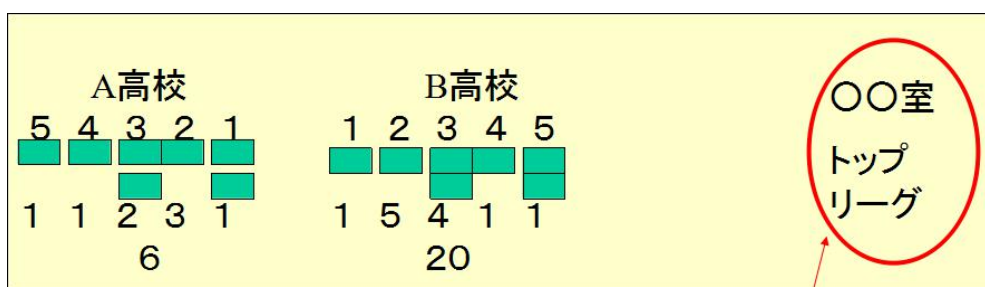
- ・ 動かす前の早押し機、机の状況を把握
- ・ 早押し機をセッティングする。早押し機子機数は以下を参考に。
- ・ 以下の図は例。定員の違いや部屋の大きさなど、事情によって臨機応変に変更する

[予選における使用ボタン数について]

各部屋で正常に機能するボタンを「偶数」の範囲で、できるだけ多く用いる（ボタンは機材により10-20個程度の見込み）。各部屋、両チームが同数のボタンとなるように配置する（したがって、奇数の場合は1個使わない）。各卓へのボタンの配分は、番号の若い方から2個となるように置いていく。たとえば、正常機能ボタンが12個の場合は、チームで6個ずつとなるので、1番に2個置いて、2-5番は1個ずつとなる。正常機能ボタンが15個の場合は、1個減らして14個を使うことにし、チームで7個ずつとなるので、1,2番に2個置いて、3-5番を1個ずつとする。なお、クイズ中の大原則は「**ボタンを押した人がクイズに答える**」こと。点灯したボタンが共有されていてどちらが押したか曖昧な場合、どちらが答えても良い。ただし、どちらが答えるかなどについて声に出して相談するのは不可で、先に答えを発した方の解答を有効とする。



【図1: 部屋机配置例】



■ 個人マグネット

部屋基本情報

【図2: ホワイトボード詳細】

3. 各セット開始前

【開始前】

- ・スタッフの自己紹介
- ・1 戦目の前のみ、ルール説明。2 戦目以降はルール説明を基本省略。
- ・チームカードをもらって張る。マグネットを 1,2,3,4,5 にわけて張ってもらう。対応する番号の机に座る。
- ・**部屋にいる見学者を含めた全員に対して「参加者は不用意に他の部屋に入らない」「セット中の部屋の出入りは正誤判定音の直後にのみ行う」「机の上にペットボトルを置かない」の3点を周知徹底。**
- ・ボタンチェック。開始時間に 1 問目開始(全員そろっていたら少し早く開始しても OK)

4. 早押し開始

- * 正誤判定やチャレンジの規定は企画書にあるので、事前に理解しておく。
- * 途中で参加者が遅れてきたら、先にマグネットが貼ってあればそこに加わって OK。貼ってなければ次のセットから参加。

5. 試合終了後

5-1 進行担当(or 専任スタッフ)が行うこと

【Web システムへの対戦結果の入力】

1. 自分のリーグの下にある「入力ページへ」を押し、パスワードを入力(事前に通知してあります)

2. 該当する対戦の得点を入力し、edit を押す

なお、得点は以下の扱いで行う

「200 点以上は全て 200 点として扱う」(250-144 ならば、200-144 とする)

「時間切れのときはそのままの点を入れる」

3. 自分に関係ない試合はいじらないように。(edit でいじれてしまいます)

【Web システムへの対戦結果の入力】バックアップ用に、以上の用紙に対戦結果を手書きで記入する

	開始時間	5401 室			
第1試合	12:30	開成学園	vs	九州大学	
第2試合		栄東中高	vs	九州大学	
第3試合		栄東中高	vs	開成学園	
第4試合	13:20	バナクラ	vs	東大二A	
第5試合		栄東中高	vs	東大二A	
第6試合		栄東中高	vs	バナクラ	
第7試合	14:10	倉敷	vs	ルレット	
第8試合		栄東中高	vs	ルレット	
第9試合		栄東中高	vs	倉敷	
第10試合	15:00	早大	vs	とりにく	
第11試合		栄東中高	vs	とりにく	
第12試合		栄東中高	vs	早大	

同じ部屋で行われる3試合は、どんどん続けて実施してかまいません。3試合終わったら、次の試合の開始5分前になるまで余り問題でフリバを行なって下さい。それより前には移動しないようにお願いします(後で聞く問題を先に聞いてしまうことになります)。

5-2 参加したチームが行うこと

【自チーム対戦シートへの記入】自チームの成績を記入する

【各セット終了時】
自分のチームの得点を左に、対戦相手の得点を右に書いておく。勝った場合は○、引き分けは△、負けは印を付けない

記入見本

1 問読み@7会	—	7 会	4 問読み@7会	—	7 会
2 VS 宋東中学	200 — 6		5 VS KIQS	66 — 66	
3 VS 川女-女	66 — 200		6 VS 栄東高校	—	
7 問読み@7会	—	7 会	10 問読み@7会	—	7 会
8 VS 早稲田大	—		11 VS 千葉大学	—	
9 VS 東京大学	—		12 VS 県立浦和	—	

この記入は、クイズに挑戦した各団体代表が机の上で行って下さい
Web上でのリアルタイム更新もありませんが、こちらで間違いがないか
辿れるようにお願いします。

玉Q

勝	敗
勝ち点合計	

全試合終了時に記入。
勝ち…勝点2
負け…勝点0
引き分け…勝点1

2017-3-4

- ・以上を繰り返す。同じ部屋で行われる3試合は、どんどん続けて実施してOK。3試合終わったら、部屋を移動する前に、**次の試合の開始5分前になるかまで余り問題でフリバ**(ルールを適当に決め手の早押し)を実施する。それより前は、**トイレなどを除き、移動は厳禁**(後で聞く問題を先に聞いてしまう)。
- ・マグネットとチームカードは各チームが持ち歩く。チームカードはバックアップ用なので、終了後各団体に持ち帰ってもらって構わない。

6. クイズ終了後

- ・終了時、早押し機の主は、自分の早押し機がある部屋へ。
- ・それ以外の方は共同で片づけを開始。部屋を朝の状態に戻す。
- ・部屋責任者は会場の部屋のチェック(掃除、窓を閉めなど)を一通り確認し、書類があれば書き、施錠。

問読み正誤判定マニュアル

1. 問読みについて

- ・問読みは、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を相手に下読みし、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。

2. 正誤判定について

- ・企画書の「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。
- ・模範解答以外に、同じことを指す別の言葉や、英語など他言語での解答、正解に近いものなどで答えられることが想定されます。正誤判定担当者は、それらの答え方をあらかじめ想定した上で「即正解扱い」「もう一回」「即誤答扱い」のど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、企画書の「チャレンジルール」に基づ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。