

AQL 2023 東海リーグ (一般)

※12/3 確定版

日時：2023年12月17日(日) 受付開始14:30 試合開始15:00 終了19:30 予定

開催場所：愛知県知多市・旭まちづくりセンター (ホール・講座室・会議室1)

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

後援：愛知県教育委員会・岐阜県教育委員会・三重県教育委員会

■スケジュール

14時30分：参加サークル受付 (ホール)

14時45分：各サークル代表者ミーティング (ホール)

15時00分～18時30分：リーグ戦

	1試合	2試合	3試合	4試合	5試合	6試合	7試合	8試合	9試合	10試合	11試合	12試合
開始目安	15:00	15:15	15:30	15:55	16:10	16:25	16:50	17:05	17:20	17:45	18:00	18:15
ワンダー	問読み	VS 名Q会	VS オープン	問読み	VS 名工大	VS カップス	問読み	VS 名大	VS 名市大	問読み	VS ミノテン	VS 愛知大学
		講座室			講座室			講座室			講座室	
オープン	VS 名Q会	問読み	VS ワンダー	問読み	VS 名工大	VS 名市大	問読み	VS 名工大	VS 愛知大学	問読み	VS 名大	VS カップス
		講座室			ホール			ホール			ホール	
名Q会	VS オープン	VS ワンダー	問読み	問読み	VS 名大	VS 愛知大学	問読み	VS ミノテン	VS カップス	問読み	VS 名大	VS 名市大
		講座室			会議室1			会議室1			会議室1	
カップス	問読み	VS 愛知大学	VS 名市大	VS 名工大	問読み	VS ワンダー	VS ミノテン	問読み	VS 名Q会	VS 名大	問読み	VS オープン
		ホール			講座室			会議室1			ホール	
名市大	VS 愛知大学	問読み	VS カップス	VS ミノテン	問読み	VS オープン	VS 名大	問読み	VS ワンダー	VS 名工大	問読み	VS 名Q会
		ホール			ホール			講座室			会議室1	
愛知大学	VS 名市大	VS カップス	問読み	VS 名大	問読み	VS 名Q会	VS 名工大	問読み	VS オープン	VS ミノテン	問読み	VS ワンダー
		ホール			会議室1			ホール			講座室	
名工大	問読み	VS 名大	VS ミノテン	VS カップス	VS ワンダー	問読み	VS 愛知大学	VS オープン	問読み	VS 名市大	VS 名Q会	問読み
		会議室1			講座室			ホール			会議室1	
ミノテン	VS 名大	問読み	VS 名工大	VS 名市大	VS オープン	問読み	VS カップス	VS 名Q会	問読み	VS 愛知大学	VS ワンダー	問読み
		会議室1			ホール			会議室1			講座室	
名大	VS ミノテン	VS 名工大	問読み	VS 愛知大学	VS 名Q会	問読み	VS 名市大	VS ワンダー	問読み	VS カップス	VS オープン	問読み
		会議室1			会議室1			講座室			ホール	

18時25分～18時55分：プレーオフ①②③ (ホール)

18時55分：クロージング→後片付け

19時30分：終了予定

■大会ルール

■リーグ戦

- ・ AQL 公式ルールで総当たりのリーグ戦を実施。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。
- ・ 「勝ち点の多さ」「得失点差の大きさ」「直接対決の結果」「チーム全員の101×サドンデス」の優先順で順位を決定。
- ・ リーグ戦4位のサークルまでがプレーオフに進出。
- ・ 上位7サークルが翌年度のトップリーグへのシード権を獲得。(但し、ジュニア大会スタッフ派遣などの貢献必須)
- ・ 各試合、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) を実施してもよい。
(オープン→専任スタッフの進行で1試合を行い、残り時間は両サークルの問題でフリバを実施してください)

■プレーオフ

- ・ リーグ戦の順位に基づき、以下の3試合を行う。

プレーオフ①	リーグ 1 位 vs リーグ 2 位	勝利チームは優勝（東海リーグ第 1 代表）
プレーオフ②	リーグ 3 位 vs リーグ 4 位	敗北チームは 4 位
プレーオフ③	プレーオフ①敗者 vs プレーオフ②勝者	勝利チームは準優勝（東海リーグ第 2 代表） 敗北チームは 3 位

- ・ ただしプレーオフ全対戦において、リーグ上位サークルに「順位差+2」ポイントのアドバンテージを付与する。
割振りは任意であり、試合開始時に代表者が割り振りを発表する。

例：プレーオフ①→リーグ 1 位のサークルに、順位差 1 に 2 を加えた 3 ポイントのアドバンテージを付与

1 枠 2 ポイント 2 枠 2 ポイント 3 枠 2 ポイント 4 枠 1 ポイント 5 枠 1 ポイント →掛け算して 8 ポイントでスタート

1 枠 4 ポイント 2 枠 1 ポイント 3 枠 1 ポイント 4 枠 1 ポイント 5 枠 1 ポイント →掛け算して 4 ポイントでスタート

※アドバンテージを持った枠が誤答をした場合、通常ルール通り 1 ポイントに戻る。

- ・ 試合終了時に同点の場合は、リーグ上位サークルの勝利とする。
- ・ プレーオフ開始前に、リーグ 1 位サークルが 3 試合とも使用問題を指定する

■諸ルール（AQL 公式ルール催共通ルールなど）

- ・ 東海リーグ公式ホームページを参照のこと→ <https://www.quizagl.com/tokait2023/>