

「早押しクイズ」をみんなで出題し、答え、学び、楽しもう！「クイズ持ち寄り団体戦」

AQL 関西西部リーグ

日時:2023年 12 月 05 日(日)

開催場所:中央区文化センター(神戸市)

主催:AQL実行委員会

時間帯	スケジュール
9:10	一般の部 受付@1101 ※代表者以外は第1試合会場へ
9:15~9:20	ミーティング@1101 ※代表者のみ
9:15~9:45	各部屋設営、ルール確認
9:45~	リーグ戦開始
~12:40	リーグ戦終了、
12:45	ジュニアの部 受付&待機@1101
13:20	リーグ戦開始
16:35	リーグ戦終了
16:35-17:00	片付け
17:00	解散

リーグ戦ルール【10by10by10mini】

- ・ 2チーム対抗の早押しクイズ。各チームメンバーに1番~5番の数字を割り当てる。全体を明記した時点で番手は固定され、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。

【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。

大会方式解説

- ・ 7チームで総当たりの「10by10by10mini」を実施。出題担当チームが3部屋に分かれ同時に自チームの問題を出題。試合が終了したら、次の出題担当チームが3部屋に分かれ出題を担当。これを繰り返す。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」「直接対決の結果」「チーム全員の101×」の優先順で順位を決定し、一般の部上位2チーム、ジュニアの部上位2チームが2023年3月18日に北とびあにて行われる全国大会に進出します。また、一般の部の3位となったチームは2023年1月にオンラインで開催予定のプレーオフに進出となります。同点の場合は得失点差で比較→サドンデスにより決する。また、次年度もトップリーグ・チャレンジリーグの2部開催となった場合は、上位7チームがトップリーグ残留権を有する。
- ・ 一般の部は各サークル42問の問題を用意。
- ・ 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。

正誤判定基準

- ・ 試合開始前に、必ず「ボタンチェック」と共に「発声確認」を行う。発声できない挑戦者については、「チャット解答者」として事前に確認する。
- ・ 音声解答者の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いため、判定者により1カウントが1秒とずれる場合があるが、あくまで「正誤判定によるカウント」が基準とします)。
- ・ 解答権が無い者が解答をしてしまった場合、対戦相手に解答権がある場合は「独り言」として扱う。味方チームのヒントに相当する解答をしてしまった場合、無効や誤答扱いとする場合がある。
- ・ 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。
- ・ 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。
- ・ 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」を答えるものとする。
- ・ 東洋人名(日本・韓国・中国・台湾など、主に氏名表記に漢字が用いられる国)は、フルネームでの解答に限り正解とする。
- ・ 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する。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「～、どこと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。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。
- ・ 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、「判定変化せず」「判定変化」「問題無効」のいずれかの判断が下されます。
- ・ 「判定が変化」「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、判定は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、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、時間稼ぎに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。