

項番	規定
AQLフェアプレイ規定（草案）	

AQLのスローガン「みんなで出題し、答え、学び、楽しもう！」を、運営側など一部の人の過度の負担がかからない形に留意しながら「みんなで」実現するため、本フェアプレイ規定にて指針を定める。

1	用語
---	----

- | | |
|----------------|--|
| 1 (1) ア | (フェアプレイ規定)
フェアプレイ規定…AQL開催におけるフェアプレイのための指針をまとめた規定。 |
| 1 (1) イ | (フェアプレイ規定細則)
フェアプレイ規定細則…AQL開催におけるフェアプレイのための具体的な手順や基準等をまとめた (運営側) |
| 1 (2) ア | 運営側…該当大会の責任者（地域リーグなら地域代表者、全国大会なら会長）、並びに責任者が権限を委譲した者。 |
| (出題団体) | |
| 1 (2) イ | 出題団体…持ち寄り形式や専任スタッフが問読みする場合は「そのセットで出題を行う団体」のこと。ただし、参加者全員が集まる場で行われる「決勝ラウンド」は、特に断りが無い限り「運営側」を「出題団体」として扱う。 |
| (参加団体) | |
| 1 (2) ウ | 参加団体…AQLに出場し、クイズに挑戦する団体。クイズに出場するメンバーは「参加者」となる。 |
| (見学者) | |
| 1 (2) エ | 見学者…全ての見学者の総称 |
| (帯同見学者) | |
| 1 (2) オ | 帯同見学者…「参加団体」から申し込む形で見学する者。最終的に、行動その他については申し込みをした「参加団体」が責任を持つ。 |
| (一般見学者) | |
| 1 (2) カ | 一般見学者…帯同見学者以外の見学者 |

2	AQLフェアプレイ規定 3 大原則
---	-------------------

- | | |
|---------------|---|
| 2 (1) | (リスペクト精神)
出題団体や対戦相手へのリスペクトの気持ちを忘れず、クイズを楽しもう。 |
| (規定遵守) | |
| 2 (2) | 「フェアプレイ規定」「安全マニュアル（ハラスメント行為の防止を含む）」など、AQL実行委員会
が定めたルールは守ろう。
また具体的な決まりが無くとも、「法令に違反する行為」「一般的なマナー違反行為」はやめよう。 |

項番**規定****(違反対応は皆で)**

違反行為があったとしても、基本的には参加者・見学者同士で、感情的にならずに、適切に注意し合おう。

- 2 (3) それでもトラブルが起きたときのジャッジ担当は、各試合の「出題団体」。皆で責任をもって、公平な大会を作り上げよう。

※運営側が動くのは「大会中、注意・警告されてなお、悪意を持ちながら違反行為を繰り返すとき」というのが大原則

3**共通規定****(「出題団体」「参加団体」「見学者」共通)****(正解への拍手)**

正解には、立場を問わず、可能な範囲で拍手を送ることが望ましい。

- 3 (1) 「参加者」にとっての対戦相手の正解についても同様。対戦相手は「勝つべき相手」ではあるが、リスペクトすべき「プレイヤーたち」でもある。

(不適切行為の禁止)

大会関係者を中傷する不適切な発言や大会の妨害行為、差別発言や差別行為、ハラスメント行為、法令に違反する行為、暴力行為などは認めない。

- 3 (2)

(クイズ中の静粛)

部屋の出入り、私語、応援、作戦伝達、その他音を出す行為は、「問読みが問題を読み、誰かがボタンを押し、解答し、正誤判定がなされるまで」は控える。

- 3 (3)

(その他のマナー違反)

フェアプレイ規定に具体的な定めがなくとも、出題団体から「マナー違反」と注意された内容については、繰り返し行わないよう留意する。

- 3 (4)

4**参加団体の規定****(参加者/帯同見学者を含む)****(参加団体の大原則)**

「出題団体や対戦相手へのリスペクトの気持ちを忘れずに、実際に早押機についている（最大）10人で考えながら、クイズを楽しもう」

- 4 (1)

(対戦相手への礼)

司会開始前及び試合開始後に、両チームで「礼」を行うことが望ましい。

- 4 (2)

(対戦相手の誤答)

相手チームの誤答に対し、派手に喜ぶような行為は控える。

- 4 (3)

(参加可能な人数)

クイズに事前登録できるのは13人まで、クイズに参加できるのは各セット10人までとする（運営側が例外を認めた場合を除く）。

- 4 (4)

(カンニング行為全般)

大会における「カンニング行為全般」は厳禁であり、特に悪質な違反行為とみなす。

- 4 (5)

5**出題団体の規定**

項番	規定
	<p>(出題団体の大原則)</p> <p>5 (1) 「(42問を) 出題するクイズ大会(オープン大会)を、各出題団体主催で開催するつもりで、各出題団体が考える“良い早押しクイズ問題群”を用意し、公平な出題・判定・進行を行おう。」 「AQLは、各出題団体が考える“良い早押しクイズ問題群”を持ち寄って行うNo1決定戦」</p> <p>(出題・進行の公平性)</p> <p>5 (2) AQLの「持ち寄り」ルールは、やろうと思えば自チームがリーグ戦で有利になるよう、特定チームに勝利させたり、負けさせたり、理不尽なマナー違反行為を摘発することが可能であるが、出題に回るときは自チームの勝負を忘れ、平等な立場で出題・判定・進行する。</p> <p>(スムーズな進行)</p> <p>5 (3) 未成年者の安全な帰宅や会場の都合等、時間の制約があるため、スムーズな進行を心がけよう</p> <p>(規定外の出題・進行)</p> <p>5 (4) 出題団体として「納得いかない規定があるとき」「規定に無いルールを先に定めたいとき」は、所定の手続きにより、運営側の確認や他参加団体への周知を行ったうえで、実施すること。</p> <p>(早押し機の取り扱い)</p> <p>5 (5) オフライン開催をする際、早押し機のボタン数は対戦チーム間で有利・不利が出ないように、配分する。 (細則)</p> <p>5 (6) その他細則に従い出題・運営・進行を行う。</p> <p>(共有ボタンの選択)</p> <p>5-4 (5) 端子不足などの理由で端子を共有する場合、どの枠が端子を共有するかは各チームが任意で決めることができる。</p> <p>(ボタン共有時の注意事項)</p> <p>5-4 (6) 基本先に押した人が答える。同じ枠内での相談は同じく不可。ただし、ほぼ押したのが同時と思われる場合、「どちらが答えるか」の相談をジェスチャー等で行うことは可能。 (声に出しても違反とはならないが、なるべくジェスチャーで行う。答えが分かる・わからないの相談や答えをほのめかすやりとりはNGであり、誤答扱いとする。)</p>
6	見学者の規定
6 (1)	<p>(見学者の規定)</p> <p>「参加者」「出題団体」が主役であることをご理解いただき、参加者が楽しくクイズできる環境づくりにご協力いただく。その上で、「2 共通規定」等、関連する規定をお守りいただく。</p>
7	規定に違反した場合の対処
7 (1)	<p>(規定違反に関する考え方)</p> <p>AQL実行委員会は「大会を開く」ことを目的に、最小限のリソースで活動する団体である。出題団体・参加者・見学者は、「みんなでつくる」大会という理念を忘れることなく、自助・共助による課題解決を前提とし、運営側に過度な負担をかけないよう留意すること。</p>
7 (2)	<p>(チャレンジと違反行為処理)</p> <p>規定に違反した場合、「チャレンジ」制度による解決、あるいは、「レベル0」「レベル1」「レベル2」「レベル3」のいずれかの裁定(7-2規定違反処理で具体的に定める)を下すものとする。</p>

項番	規定
	<p>(具体的な対処方法)</p>
7 (3)	<p>規定に違反した場合の具体的な対処については、別途細則にて定める。</p>
	<p>(運営側の責任範囲)</p>
7 (4)	<p>運営側が責任を持って対処するのは基本「大会中で起きたこと」までとし、訴えの期限を翌日までと</p>
	<p>(大会後のトラブル対応の原則)</p>
7 (5)	<p>大会後に起きた内容（大会後の参加者によるSNSでの投稿含む）に対して、運営側は基本対応しない。マナー違反等がSNS上で見られた場合、関係者同士でお互い感情的にならずに、適切に注意し合うことを原則とする。</p>
	<p>(重大な違反行為の周知にかかる同意)</p>
7 (6)	<p>規定に関する重大な違反行為があった場合には、AQL実行委員会はHP等で広く事態や対応について広報する場合がある。「出題団体」「参加団体/参加者/帯同見学者」「一般見学者」は、本件に同意したうえで、参加したものとみなされる。</p>
8	オンライン開催時の規定
	<p>(オンライン開催時)</p>
8 (1)	<p>様々な事情によりAQLをオンラインで開催する場合の追加ルールを定める。</p>
	<p>(オンライン環境に関する原則)</p>
8 (2)	<p>「各人の環境に由来するネットワークトラブルは、その各人に責任がある」ことを原則に大会を進行する。ただし様々な状況があるため、出題団体により臨機応変に判断を行う。</p>
	<p>(その他)</p>
8 (3)	<p>その他必要な事項は細則で定める</p>