

「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東京東部リーグ 一般・チャレンジリーグ

日時:2024年9月29日(日)

開催場所:かつしかシンフォニーヒルズ (ライラック、ラベンダー、メヌエツト、ローレル)

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	一般の部・チャレンジリーグ
9時10分	代表者集合
9時15分-9時45分	部屋セッティング・準備
9時30分	出場者集合
9時45分-17時00分	第1試合～第18試合実施・片付け・解散

大会ルール

- リーグ戦は総当たりの「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→直接対決の結果→エントリー順で順位を決定する。
- 12チーム中上位3チームが2024年11月3日実施予定のトップリーグに進出となる。(通常2チーム、今年度のみ3チーム)
- ただし、上位3チームのポスター上で「勝ち点→得失点差→直接対決の結果」で差がつかない場合、エントリー順は基準に用いず、チーム全員(最大10名)による早押し2問先取(1問誤答で失格)で決する。出題問題は当該チーム以外で上位順に「使用していない予備問題2問」を出題するものとする。すべての問題が尽きた場合はエントリー順とする。3チーム以上の場合もチームに与えるボタンの数を均等にして実施するものとする。

リーグ戦ルール【AQL公式ルール(別名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、黒板にマグネットを貼る。全体を貼り終わっ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。
- 早押し機のボタン不足時は部屋担当の指示に従い同じ番号の人でボタンを共有するが、基本ボタンを押した人が解答する。
- 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。問い読み担当・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 今大会は複数の部屋を行き来します。荷物貴重品は、必ず自分で管理してください。
- ② 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。
- ③ 共用スペースで大きな声を出して騒がないようにお願いします。
- ④ 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。
- ⑤ 出場メンバーは、その都度ホワイトボード等にマグネットを張ることをもって表明し、試合中固定とします。
- ⑥ 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。
- ⑦ 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。)
- ⑧ 本大会で使用した問題は1月まで他言しないようお願いいたします。(SNS等での問題や答えの言及もNG)

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 カウント(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「正誤判定の指によるカウント」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。
- ・複数の中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「～、どこと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思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。

フェアプレイ規定

- AQL 公式ホームページに掲載のフェアプレイ規定に則っての進行をお願いします。
また、進行で問題や疑義などが発生した時はフェアプレイ規定に照らし合わせての裁定を行います。

チャレンジルール

- ・「自分のチームに対する誤答判定」「相手チームの正誤判定」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。
- ・**相手チーム正解時の「問題不備」や「出題の問題読み間違い」についてはチャレンジ対象外。**
- ・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、正誤判定者の判断が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。

【一般の部・チャレンジリーグ:速報サイト】

