

AQL北海道リーグ一般の部

日程：2024年11月30日（土） 場所：オンライン開催（Discord + Qox）

時間帯	スケジュール
12:40～	Discord 集合、接続テスト等
13:00～	オープニングと諸注意@ボイスチャンネル「一般」
13:10～	一般の部・リーグ第1～3試合@各チャンネル ※以降、各団体会意が得られれば前倒して開始
13:55～	休憩
14:05～	一般の部・リーグ第4～6試合@各チャンネル
14:50～	休憩
15:00～	一般の部・リーグ第7～9試合@各チャンネル
15:45～	休憩
15:55～	一般の部・リーグ第10～12試合@各チャンネル
16:45～	表彰・解散式@ボイスチャンネル「一般」

大会方式解説

- ・ 総当たりの「10by10by10mini」を実施。勝利で勝ち点2、敗退で勝ち点0、引き分けて勝ち点1を得る。
- ・ 勝ち点→得失点差→直接対決の勝敗結果→チーム全員での101×でリーグ戦の順位を決定する。
- ・ 【ジュニアの部】予選1～3位のチームが代表決定戦に進出。【一般の部】上位1チームが全国大会に進出。
- ・ 予選では各セット、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。

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、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問で決着してない場合、両チーム共に、そのままの得点を用いる。

正誤判定基準等

<https://www.quizaql.com/onlinemanualseigo/>

を参照ください。

代表決定プレーオフ【AQL公式ルール】

【一般の部】

今年度はプレーオフを行わない。リーグ戦上位1チームが全国大会に進出する。