

「早押しクイズ」をみんなで答え、学び、楽しもう！

## AQL2024 オンラインリーグ ジュニアの部

日時：2024年12月15日（日） 13時00分～

開催場所：Discord上

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	
13時00分~14時00分	集合・ルール等の説明・動作確認
14時00分~16時30分	リーグ戦
16時30分~17時00分	プレーオフ
17時00分~17時10分	表彰・解散

### 大会方式解説

- ・ 総当たりの「10by10by10mini」を実施。勝利で勝ち点2、敗北で勝ち点0、引き分けで勝ち点1を得る。勝ち点→得失点差→エントリー順でリーグ戦の順位を決定する。
  - ※ ただし、上位2チームに関係する順位判定にはエントリー順を用いず、得失点差まで同じ場合はチーム全員による2〇1×で実施する。
- ・ 上位2チームで「10by10by10mini」によるプレーオフを実施し、勝者が全国大会に進出する。
  - ※ プレーオフの結果が同点であった場合は、リーグ戦の上位のチームの勝利として扱う。

### 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番までの枠を試合開始前に決定する。一つの枠に2人まで配置することが可能。
- ・ 全員一斉早押し。全枠が1ポイントを持った状態でスタートする。正解すると、答えた人の枠のポイントが1ポイント増える。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。
- ・ その枠における1回目の誤答は、その枠のポイントが1に戻る。2回目以降の誤答は、その枠のポイントが1に戻り、さらにその枠は解答権を失う。
- ・ 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する。自チームで複数の枠の解答権が失われている場合でも、相手チームの1回の誤答ですべて復活する。なお、チームの5枠全てが解答権を失うと敗北となる。
- ・ 五つの枠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「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通り計算する。

- ・ 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。
- ・ 全員の解答権を失う形での敗北の場合、勝利チームの得点は200点として計算する。敗北チームは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。

## 注意事項

- ① Discord 内の部屋移動は、指示があっ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。
- ② 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。
- ③ 観戦中はマイクをミュートにしてください。
- ④ オンライン実施時における各種ルールは、[AQL 公式サイト「AQL オンライン各種ルール」](#)をご参照ください。

## 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（注：「正誤判定によるカウント」が基準）。問題を読み終えて3秒経過で無効扱い。
- ・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）。
- ・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」を答えるものとする。最初に言ったのと違うことを言うてはいけない。
- ・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。
- ・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、都道府県名を答えさせる問題の場合は、不正解扱いとする。

## 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い読みの読み間違い」に対して、異議がある場合、チャレンジを行うことができる。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（権利の消費については後述）。
- ・チャレンジが行われた場合、正誤判定者が調査等を行った上で、「判定変更せず」「判定変更」「問題無効」のいずれかの判断を下す。
- ・「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ない。「判定変更せず」の場合は基本的にはチャレンジ権を消費するが、認められなくとも妥当なチャレンジであったと正誤判定者が判断した場合、チャレンジ権を消費しないものとする。
- ・得点表示のミスなど、事務的なミスの指摘については、チャレンジ権とは異なり随時認めることとする。

## 対戦スケジュール

		1試合	2試合	3試合	4試合	5試合
	開始目安	14:00	14:30	15:00	15:30	16:00
球陽	対戦相手	開邦		開成	昭和薬科	QLONJr
	部屋	試合会場①	休憩	試合会場①	試合会場②	試合会場②
QLONJr	対戦相手	開成	昭和薬科		開邦	球陽
	部屋	試合会場②	試合会場①	休憩	試合会場①	試合会場②
開成	対戦相手	QLONJr	開邦	球陽		昭和薬科
	部屋	試合会場②	試合会場②	試合会場①	休憩	試合会場①
開邦	対戦相手	球陽	開成	昭和薬科	QLONJr	
	部屋	試合会場①	試合会場②	試合会場②	試合会場①	休憩
昭和薬科	対戦相手		QLONJr	開邦	球陽	開成
	部屋	休憩	試合会場①	試合会場②	試合会場②	試合会場①