

最終更新日：2024/11/27

# AQL2024 静岡リーグ



## タイムスケジュール

10:30～13:30	一般の部
13:30～14:00	休憩
14:00～16:30	ジュニアの部

※時間はあくまで目安です。

## 一般の部 ルール

- ・ AQL の公式ルール「10by10by10mini」を行い、総当たり戦を実施する。
- ・ 問題は各団体が用意した問題を使用。出題や進行も問題を用意したサークルが行う。
- ・ 各試合で、勝利：2、引分：1、敗北：0の勝ち点を獲得し、この勝ち点で順位を決定する。同点の場合は得失点差→直接対決の成績で判断し、それも同じ場合は代表者1名による1○1×で決定する。
- ・ 各試合の問題数は **40問**、勝利ポイントは **200点**とする。
- ・ なお、同じ団体から複数チームが出場している場合、そのチームの対戦が先に実施されるように対戦順を組む。

## 一般の部 代表決定方法

- ・ 各試合で、勝利：2、引分：1、敗北：0の勝ち点を獲得し、この勝ち点で順位を決定する。同点の場合は得失点差→直接対決（勝ち点→得失点差）の成績で判断し、それも同じ場合は代表者1名による1○1×で決定する。

## ジュニアの部 総当たり戦ルール

- ・ AQL の公式ルール「10by10by10mini」を行い、総当たり戦を実施する。
- ・ 問題はジュニア共通問題を使用。出題や進行は一般の部のサークルが行う。
- ・ ジュニアの部では、各試合の問題数は **30問**、勝利ポイントは **100点**とする。
- ・ **30問終了時に同点だった場合、2問限定の1○1×サドンデスで勝利チームを決める。**このとき、解答権は全枠に与えられる。**2問で決着がつかない場合、全試合終了後にサドンデスの続きを実施する。**この時、得失点差は「1」とする。
- ・ なお、同じ団体から複数チームが出場している場合、そのチームの対戦が先に実施されるように対戦順を組む。
- ・ 各試合で、勝利：2、敗北：0の勝ち点を獲得し、この勝ち点で順位を決定する。同点の場合は得失点差→直接対決の成績（勝ち点→得失点差）で判断し、それも同じ場合は代表者1名による1○1×で決定する。
- ・ **総当たり戦で3勝以上したチームがプレーオフに進出する。3勝以上したチームが1チームのみの場合、そのチームを優勝とする。**

## ジュニアの部 プレーオフ

- ・ 3勝以上のチームが複数チームいる場合、以下のルールでプレーオフを行う。
  - ① 1位チームが4勝、2位チームが3勝の場合  
→ 1位チームと2位チームで最大2試合のプレーオフを行う。プレーオフは最大2試合で、1位チームは1勝、2位チームは1勝で優勝となる。
  - ② 1位・2位チームが3勝の場合  
→ 1位チームと2位チームで1試合のプレーオフを行い、勝利したチームが優勝となる。
  - ③ 1位～3位の勝ち数が3勝の場合  
→ 2位チームと3位チームで1試合のプレーオフを行い、勝利したチームが1位チームと対戦。これに勝利したチームが優勝となる。
- ・ 3勝以上したチームがない場合は、③のルールでプレーオフを行う。

## 10by10by10mini ルール

- ・ 2チーム対抗の早押しクイズ。各チーム1番～5番までを決定し席に着く。番手は固定され、試合終了まで変更できない。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勝利ポイントに到達した時点で勝利決定。限定問題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。
- ・ 勝利に勝利ポイントを超えた場合でも、得失点差を計算する際は一律で勝利ポイントと同じポイントとする。  
(例：勝利ポイント 200 で 243-20 のスコアで勝利した場合、得失点差は 200-20 で+180 とする)
- ・ **クイズ中、今何問目かはアナウンスしない。出題を担当している場合は、参加者から聞かれても答えないようにすること。**

## 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「すみません聞こえませんでした。」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。最初に言った解答と違うことを言っ

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（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。（「静岡県」が答えのときに、「静岡県浜松市」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（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、正誤判定者の判断で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。

## AQL フェアプレイ規定(抜粋)

### 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。

### 2.2 (規定遵守)

「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。

### 2.3 (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。

### 3.3 (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。

## AQL フェアプレイ規定細則(抜粋)

### 3.1 (声掛け・応援のタイミング)

「声掛け」や「応援」をすることで、進行の妨げとならないように留意すること。

「声掛け」や「応援」は司会が次の問題に行こうとしたら控えること。

### 3.2 (参加者以外のアシストの禁止)

参加者以外の者は、各試合が始まってから終わるまでは、参加者に対して「解答や作戦を伝えるような、直接的なアシスト行為」はできないものとする。

### 3.3 (空押しの禁止)

解答権を得る立場・意思がない人がボタンを押すフリをするいわゆる「空押し」行為は認めない。

### 3.5 (使用問題の秘匿)

問題によっては、何度か同じ問題を使用する場合がある。各大会で指示された時間(各大会で明示)まで、使用問題について口外しないものとする。特に、SNS など公開 Web 上への公開は気を付ける。

### 4.1 (明確な回答)

クイズに回答する際は、正誤判定者にわかるように、はっきりと答える。

### 4.2 (問題かぶりへの対応)

持ち寄り形式において問題被りが発生していても、「かぶった」などと口に出さない。(被りが判明することで、先の問題のネタバレが発生することがあります)

### 4.3 (セット内のメンバー変更の禁止)

セット毎にメンバーを変更するのは問題ないが、クイズ開始後のメンバーチェンジは不可。

### 4.7 (具体的な作戦の伝達禁止)

「参加者」は、「問題数をメモなどであからさまに数えた上で、その正確な問題数や、残り問題数を踏まえた具体的な作戦(特に、誤答の強要)をチームメイトに伝える行為」を行っていけない。

### 4.8 (残り問題数の非開示)

残り問題数を、出題団体に聞くことはできない。