

「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北関東 一般リーグ

日時：2024年12月22日（日）

開催場所：さいたま市 高鼻コミュニティセンター

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	
10:00～12:00	ジュニアの部 予選リーグ
12:00～13:30	ジュニアの部 順位決定戦／決勝トーナメント
13:30～16:30	一般の部

大会ルール（ジュニアの部）

- ・ジュニアの部は「予選リーグ」「決勝トーナメント」からなる。
- ・予選リーグは「10by10by10mini」をAリーグ、Bリーグそれぞれ6チームの総当たりで実施。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→得失点差の結果でリーグごとに順位を決定し、各リーグそれぞれ上位2チームが決勝トーナメント進出。
- ・ただし、上位3チームのボーダー上で「勝ち点→得失点差」で差がつかない場合、直接対決の結果と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5問先取（2問誤答で失格）で決する。出題問題は全国で使用している「ジュニア共通問題」のうち1つをランダムに選び、出題するものとする。
- ・決勝トーナメントは下記の順に実施。
 - 第1試合 Aリーグ1位 VS Bリーグ2位
 - 第2試合 Bリーグ1位 VS Aリーグ2位
 - 第3試合 第1試合の勝者 VS 第2試合の勝者
 - 第4試合 第1試合の敗者 VS 第2試合の敗者 ※実施しない可能性あり
- ・基本的に第3試合に進出した2チームが全国進出となるが、宇都宮高校がA、Bともに第3試合に進出した場合、第4試合を行う。その場合、第4試合で勝利したチームが全国進出。

大会ルール（一般の部）

- ・一般の部は6チームで実施するが、高校連合を3チーム作り9チームで総当たりを行う。
- ・ルールは「10by10by10mini」。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→得失点差の結果で順位を決定し、上位1チームが全国進出。なお、高校連合はオープン参加のため、どんな結果であっても「200-1」で計算し、勝敗に勘案しない。

AQL 公式ルール「10by10by10mini」について

- ・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となる。
- ・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。