

項番	規定
<b>AQLフェアプレイ規定細則（草案）</b>	
<b>共通規定</b>	
<b>3</b>	
<b>（「出題団体」「参加団体」「見学者」共通）</b>	
<b>（声掛け・応援のタイミング）</b>	
3 (1)	<p>「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（目安として前の問題の正誤判定後10秒を超えてはならない。）。</p> <p>「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。</p>
<b>（参加者以外のアシストの禁止）</b>	
3 (2)	<p>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。</p> <p>OK例「山田さん、次の問題がんばって！（具体的でない応援行為は認められる）」</p> <p>NG例「山田さん、次の問題は正解率10割押しで！（具体的な作戦伝達）」</p> <p>NG例「（控え選手で問題数を数え、）次でラストだから押しして！（直接的なアシスト行為）」</p>
<b>（空押しの禁止）</b>	
3 (3)	<p>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。</p>
<b>（録音音源の取扱い）</b>	
3 (4)	<p>大会問題の私的な録音等は可能だが、他人に渡すことや、Webへの公開は禁止とする。ただし、同じチームと一緒に参加したメンバーに渡すのは可とする。</p>
<b>（使用問題の秘匿）</b>	
3 (5)	<p>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。</p> <p>特に、SNSなど公開Web上への公開は気を付ける。「得意のアニゲを答えて勝ち抜け！」など、ジャンルが推測されるようなものもできれば避ける。</p>
<b>4</b>	
<b>参加団体の規定</b>	
<b>（参加者/帯同見学者を含む）</b>	
<b>（明確な回答）</b>	
4 (1)	<p>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。</p>
<b>（問題かぶりへの対応）</b>	
4 (2)	<p>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」などと口に出さず、何食わぬ顔で正解をして下さい。（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）</p>
<b>（セット内のメンバー変更の禁止）</b>	
4 (3)	<p>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。</p>
<b>（遅刻者の合流にかかる取扱い）</b>	
4 (4)	<p>遅刻者は、先にどの枠に入るか明言されていない限り、原則次のセット開始までお待ちいただく。また、合流は、当該セットに空きの枠がある場合のみとし、選手交代はできないものとする。</p>
<b>（作戦伝達・相談のタイミング）</b>	
4 (5)	<p>「参加者」は、作戦伝達・相談をすることで、進行の妨げとならないように留意すること（目安として前の問題の正誤判定後10秒を超えてはならない。）。</p> <p>司会が次の問題に行こうとしたら控えること。また、作戦相談・伝達を参加者以外の者に行わないこと。</p>

項番	規定
4 (6)	<p><b>(タイムアウトルールにおける作戦会議の参加可能範囲)</b>  地域リーグや全国大会の規定で「タイムアウトルール」が設けられた場合は、「13人登録の控え選手」までならば、作戦会議の輪に加わることができる。  ただし、ジュニアの部における指導教員やOBなど、「その大会に出場資格がない者」は加わることができない  *「ジュニアの部」は、ジュニアメンバー同士で「考える」ことを重視する。</p>
4 (7)	<p><b>(具体的な作戦の伝達禁止)</b>  「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。  OK例「そろそろ問題数少ないから、山田さん押しして！（正確でない問題数を踏まえた作戦伝達）」  NG例「問題数あと1問だから、山田さん次の問題を誤答して！（具体的な作戦伝達）」</p>
4 (8)	<p><b>(残り問題数の非開示)</b>  残り問題数を、出題団体に聞くことはできない。</p>

5	出題団体の規定
5 (1)	<p><b>(スムーズな進行のために)</b>  AQLは複数部屋同時進行で行うため、1部屋でも進行の遅い部屋があると全体の進行に影響を与える。このため、初めて進行・出題をする場合や、他部屋に合わせた進行に自信のない・苦手な団体は以下の事項を推奨する。</p>
5 (1) ア	<p><b>「司会は事務的なこと以外しゃべらない」</b>  例) 2試合目以降はルール説明をしない。得点の状況は触れず、各チームに確認してもらう等</p>
5 (1) イ	<p><b>「問題のフォローは最小限に」</b>  例) 問題は全文読まずに続きのみを読む、問題の工夫した点等はふれない等</p>
5 (1) ウ	<p><b>「問題間の時間は最低限に」</b>  例：「声掛け」「応援」「作戦会議」の目安は10秒程度。超過した場合ご遠慮いただく等</p>
5 (1) エ	<p><b>「答えやすい問題を用意する」</b>  背景) 時間が押す原因の一つに「正解が出にくい」「誤答が多い」という場合が見受けられます。様々な参加団体がいらっしやることを念頭に、答える側に配慮した問題づくりをお願いいたします。</p>
5 (2)	<p><b>(短縮進行指示が運営側からあった場合)</b>  運営側から「時間が押しているので、短縮進行をして欲しい」という指示があった時は、多くの場合「他の部屋より進行が遅い」ということである。5(1)のア～ウを実施する等、円滑な進行を心がけること。  また、この指示が出た場合、その後は指示が出ずとも円滑な進行を心掛けることが望ましい。</p>

項番	規定
----	----

**(規定外の進行・出題時の手順)**

- 5 (3) 出題団体として、「どうしても納得いかない大会全体の規定」や「その団体としてどうしても行いたいローカルルール」がある場合、出題団体の代表が、運営側（地域リーグなら地域代表者、全国大会なら会長）並びに出場全チームに対し、大会2週間前までに「理由」と共に事前確認するものとする。（出場チームには、運営側に転送をお願いする形）

運営側から「不可」とされた場合、提案ルールは適用できないものとする。この事前確認無しに、「フェアプレイ規定」をはじめとした一連の規定に反する出題・判定・進行をするのは望ましくない。

**(明確な事前確認)**

- 5 (4) 5(3)によって、事前にルールを設定したい旨を事前確認する場合には「どういったルールを定めたいか」「違反した場合の規定をどのようにするか」などを具体的かつ明確に記載してください。記載漏れ等があり当日にルールを追加したり、当日になってルールを変更したりするなど、事後対応は、原則認められません。

以下では具体的な事例を示します。

- 5 (4) ア 例 1「我々は〇〇というゲームをベースとした団体であり、同ゲームのジャンル分けに従いアニメゲームを1/5ジャンル出題する活動を普段からしているのでそのジャンル配分で出題します。規定にNG例とされていた「最近のアニメ」も4問は出します。」

- 5 (4) イ 例 2「我々の団体は〇〇〇という主張のもと、「意図的に誤答を誘う問題」を入れます。当該問題で誤答が発生した場合にも、チャレンジはできないものとします。」

- 5 (4) ウ 例 3「我々の団体は、クイズは静かにやるべきと考えるので、クイズ中の「声掛け」は一切認めません。声かけを行った場合には、規定違反行為「レベル 1」の裁定を課すことを想定しています。」

- 5 (4) エ 例 4「我々はグローバルなサークルなので、出題・進行は原則英語で行います。また、参加者が利用する言語は国連の6つの公用語のいずれかを原則としますが、それ以外の言語を使ってもペナルティはないものとします。」

- 5 (4) オ 例 5「我々はカンニングをすることもクイズ能力の一つと考えるため、我々の出題時にはあらゆるカンニング行為を認めます。行為が発覚しても罰則等は与えないものとします。」

**5-1 問題作成について**

**(用意する問題数)**

- 5-1 (1) AQLでは、多くのリーグにおいて、一般の部参加各チームには【40問＋予備問題（2問程度）】の「文章読み上げ出題を前提とした日本語の早押しクイズ問題群」を、事前にご用意いただきます

**(作成時のフォーマット)**

- 5-1 (2) 運営側で用意した問題作成フォーマットに可能な限り従ってください。

**(問題の利用範囲)**

- 5-1 (3) 作成した問題は、地域のジュニアの部や、他地域で使用する場合があります。また、問題集として販売したり、第三者に提供する場合があります。

**(問題の再利用の可否)**

- 5-1 (4) 自団体で行った企画の問題を再利用しても構いません。但し、他のチームから参加する人に対して出題したことがないか、よく注意してください。

項番	規定
5-1 (5)	<p><b>(当日の問題の差し替えについて)</b>            当日、他の団体と問題が被ったとしても、気にせず何食わぬ顔で出題して下さい。(基本、かぶりを理由に当日差し替えをしないでください。) ただし、間違いが発見された場合の修正は認めます</p>
5-1 (6)	<p><b>(差込問題の禁止)</b>            特定のチームや個人に意図的に答えてもらうような問題を入れるのはご遠慮ください (クイズ倫理に乗っ取った出題にご協力ください)</p>
5-1 (7)	<p><b>(意図的な誤答を誘う問題)</b>            「意図的に誤答が起きることを狙って問題を作ること」は、不可とします。ただし、「(出題団体としての) 思想に基づいた問題文の作り方があり、その思想に基づいて「良い問題」を作ろうとした結果、「意図せずたまたま」誤答が起きやすい問題ができてしまった」場合は問題ありません。なお、悪意を持ってこの例外規定を利用する行為はフェアプレイ規定に反するとお考え下さい。</p>
5-1 (8)	<p><b>(難易度の抑制)</b>            ある程度難易度を抑えることを推奨します。あくまで目安ですが、「(テレビなどのメディアで) 一般視聴者を想定しても出題できるレベル」を全体的に想定した上で、「作成した問題群の出題対象となる団体を想定し、特に初心者サークルなどクイズに自信がない団体でも最後まで聞いた際に、半数は答えられる問題を30%以上、2割は答えられる問題を60%は配置する」ことを推奨します</p>
5-1 (9)	<p><b>(ジュニアの部の問題の難易度)</b>            ジュニアの部にも問題を提供する団体で、どうしても難易度を高めに設定したい場合、ジュニアの部で答えが出ないことが想定されるため、ジュニアの部向けに易しめの問題を別途42問ご用意ください。またその場合もいたずらに難しい問題ばかりを出題するのは避けて下さい。</p>
5-1 (10)	<p><b>(ジャンルバランス)</b>            ジャンルバランスについては、各団体が考える「バランスの良い配分」にある程度お任せします。ただし、例示として以下は「バランスが悪い」とさせていただきます。            ・同じ細ジャンル (世界史など) が2問連続出題される            ・あまりに狭いジャンル (最新のアニメなど) が42問中4問出題されている</p>
5-1 (11)	<p><b>(倫理的な出題)</b>            倫理的に望ましくない問題は避けて下さい。特に、中高生への出題をされる団体は、「中高生に聞かせることがふさわしくない」と各団体が考える問題は、避けるようにして下さい。</p>
5-1 (12)	<p><b>(問題文の文字数)</b>            「1試合15分」を目安にタイムスケジュールを組むことを踏まえ、問題文の長さは最大60文字程度とすることを推奨します。どうしても長い文章のクイズを出題したい団体はこの限りではありませんが、「1試合15分」以内で進められるよう、進行の工夫をして下さい。</p>
5-1 (13)	<p><b>(ふりがなについて)</b>            当日問読みを正確に行えるよう、ふりがなをふってください。特に、他の団体に問題を提供し問読みをお願いする場合、分からない漢字、間違えそうな漢字には、あらかじめルビをふってください。</p>
5-1 (14)	<p><b>(完全コピーの禁止)</b>            出題団体メンバーで問題文の文章を組み上げることを、前提とする。コピーするなどして、他者(自団体以外)の問題と同じ文の問題を出すことは禁止する。</p>

項番	規定
5-1 (15)	<p><b>(参考とする基準)</b>  AQLが運営する「クイズ作問甲子園」で運営側が示す「審査基準」は、一つの目安として参考にして下さい（各審査員が示した基準は大会としての公式見解ではありませんが、出題団体としての「良い早押しクイズ問題群」を考える上での参考にして下さい）。裏取りや限定の甘い問題にはくれぐれもご注意ください。  作問甲子園審査基準（2021年度）  <a href="https://www.quizaql.com/senbatsu2021mondai/">https://www.quizaql.com/senbatsu2021mondai/</a>  作問甲子園各審査委員審査基準（2021年度）  <a href="https://www.quizaql.com/senbatsu2021shinsa/">https://www.quizaql.com/senbatsu2021shinsa/</a></p>
5-2	<b>問読みについて</b>
5-2 (1)	<p><b>(問読み担当者)</b>  問読みは、同じ人が担当し続けても、セットごとに交代しても構いません。</p>
5-2 (2)	<p><b>(事前練習)</b>  できれば事前に練習してください（特に出題経験の少ない団体は、一度は所属メンバーに下読みし、指摘を受けることを推奨します）。</p>
5-2 (3)	<p><b>(誤答を誘う読み方の禁止)</b>  「意図的に誤答を誘うような読み方」は避けてください。</p>
5-2 (4)	<p><b>(読み間違い時の扱い)</b>  読み間違いの影響で誤答があった場合、その問題を無効とし、1問予備問題を補充してください。</p>
5-2 (5)	<p><b>(問読みの早さ)</b>  問い読みスピードは各人に任せますが、早口すぎて聞き取れないような読み方は避けてください。</p>
5-2 (6)	<p><b>(金竜読みについて)</b>  いわゆる「金竜読み（※）」をするかどうかは、各チームの判断に委ねます。  ※「金竜読み」とは、解答者が誤答をしないように、工夫する読み方のことです。初代abc問読みの金谷竜太郎さんに由来。例えば、「前フリ部分は早く読む」とか、「「～は山田ですが、」を含む問題（通称パラレル問題）では、後半の答えに対応する山田の部分を強く読む」といった技術のことを指します（参考：『beyond the text_PDF』 <a href="https://t.co/RBIYdfsSax">https://t.co/RBIYdfsSax</a>）</p>
5-3	<b>正誤判定について</b>
5-3 (1)	<b>正誤判定の注意点</b>
5-3 (1) ア	<p><b>(事前の確認)</b>  事前に下記の「正誤判定基準」をよく読んでください。</p>
5-3 (1) イ	<p><b>(正誤判定者について)</b>  正誤判定は、問読みの方が行っても、別の人が行っても構いません。</p>
5-3 (1) ウ	<p><b>(正誤判定基準の事前準備)</b>  正誤判定担当者は、「即正解扱い」「もう一回」「即誤答扱い」のいずれを選択するかという基準を、出来る限り事前に決めておいてください。</p>
5-3 (1) エ	<p><b>(他団体の問題の正誤判定基準)</b>  他の団体の問題を出題する場合、正誤基準で不明な点は事前に質問しておくことを推奨します。</p>



項番	規定
	<p><b>(想定外の回答対応)</b></p> <p>5-3 (1) オ 想定外の回答があった場合、各担当で判断し、臨機応変に対応してください。</p>
	<p><b>(チャレンジと規定違反)</b></p> <p>5-3 (1) カ 参加者からの抗議や規定違反に対応する場合、7-1で定める「チャレンジ」及び7-2で定める「違反行為処理」に関する規定に基づいて対応してください。</p>
5-3 (2)	<b>正誤判定基準</b>
	<p><b>(シンキングタイム)</b></p> <p>5-3 (2) ア シンキングタイムは、「ボタンが付いてから」5秒間（判定者により1カウントが1秒とずれる場合があるが、あくまで「正誤判定の指によるカウント」が基準とします）。</p>
	<p><b>(スルーカウント)</b></p> <p>5-3 (2) イ 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。</p>
	<p><b>(惜しい回答について)</b></p> <p>5-3 (2) ウ 回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、解答者の再回答を促す。（この場合、回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）。この際の回答が、用意している正解と違う場合は不正解とします。</p>
	<p><b>(聞き取れない回答について)</b></p> <p>5-3 (2) エ 参加者の回答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。参加者は大きな声で、「最初に言ったものと同じ回答」を答えるものとします。</p>
	<p><b>(回答権のないものの回答)</b></p> <p>5-3 (2) オ 回答権が無い者が回答をしてしまった場合、対戦相手に解答権がある場合は「独り言」として扱います。味方チームのヒントに相当する解答をしてしまった場合、正誤判定者の判断で無効や誤答扱いとしてください。</p>
	<p><b>(人名の取扱い)</b></p> <p>5-3 (2) カ ・東洋人名（日本・韓国・中国・台湾など、主に氏名表記に漢字が用いられる国）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。</p>
	<p><b>(複数から一つ答える場合の取扱い)</b></p> <p>5-3 (2) キ 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。）</p>
	<p><b>(都市名回答時の取扱い)</b></p> <p>5-3 (2) ク 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。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。</p>

項番	規定
5-4	早押し機の取り扱い

**(早押し機の準備)**

- 5-4 (1) 早押し機につき、ボタン数は20端子（10人×2チーム分）以上用意することが望ましい。最低でも10端子以上が正常に動作するものを必須とする。  
 なお、参加者数が20名に満たない場合でも、故障なども考慮し、動作する端子数は余裕があることが望ましい。

**(20端子が用意できない等の場合)**

- 5-4 (2) 「早押し機の端子数が20端子以下の場合」あるいは「端子によって性能が異なる」等の場合には、大会開催前のアナウンスや、ホワイトボードへの端子数の記載など、当該部屋の参加チームが入れ替わってもわかるように、具体的な状況について、情報共有を行うこと。

**(不調端子等の扱い)**

- 5-4 (3) 故障等により押ししてもランプが点灯しない等のボタンがある場合は、原則使用しないこと。  
 やむを得ず使う場合には、当該端子の状況について、ホワイトボードに記載する等、情報共有を徹底すること。  
 また、不調端子が生じた際には、速やかにボタンを共有する等して試合を続行することとする。

**(端子不足時の対応)**

- 5-4 (4) 端子数が参加者数より不足する場合は、以下の対応を原則とする。例外として、その他の処理による場合は、事前に十分アナウンスすること。

**パターン1**

以下の①②をともに満たす場合（例：16端子で10人VS6人の試合）

- 5-4 (4) ア ①20端子が用意できない  
 ②参加者 ≤ 端子数

**【対応】**

全員が端子を持って対戦する。この際、チーム間の端子数の差異は問題ない。  
 （例の場合、10端子VS6端子で対戦する）

**パターン2**

以下の①②③をいずれも満たす場合（例：15端子で10人VS6人の試合）

- 5-4 (4) イ ①20端子が用意できない  
 ②参加者 > 端子数  
 ③（端子の数 ÷ 2 小数点切捨） > どちらかのチーム人数の場合

**【対応】**

人数が少ない側のチーム全員に端子を割り振り、残る端子をもう一方のチームのものとする。不足する端子は、同じ枠で端子を共有するものとする。  
 （例：15端子で10人VS6人の試合の場合は、6人チームは全員端子を持ち、10人チームは9端子を使い、1枠が共有となる）

項番	規定
5-4 (4) ウ	<p><b>パターン3</b>            以下の①②③をいずれも満たす場合（例：19端子で10人VS10人の試合）            ①20端子が用意できない            ②参加者＞端子数            ③（ボタンの数÷2小数点切捨）≦各チーム人数  <b>【対応】</b>            端子数の半分（小数点切り捨て）を各チームに割り振る。端子が不足する場合、同じ枠で端子を共有するものとする。            （例：19端子で10人VS10人の試合の場合は、9端子ずつを割り振り、各チーム1枠が共有とする。余る1端子は使用しない。）</p>
7	<p align="center"><b>規定に違反した場合の対処</b></p> <p><b>（大会後のトラブル対応の例外）</b>            7 (1) 運営側が大会後に起きた内容に対応するのは、原則運営側に直接訴えがあった場合のみとする。また、所定の期限内に所定の連絡方法による訴えがあった場合とする。</p> <p><b>（大会後のトラブル対応の例外対応時の期限）</b>            7 (2) 大会後運営側への直接の訴えは、原則「大会開催翌日まで」を期限とする。これ以降訴えられた違反については、大会側は原則対応しない。これに伴い、訴えが無ければ、各種成績は大会翌日時点で確定となる。</p> <p><b>（大会後のトラブル対応の例外対応時の連絡先）</b>            7 (3) 大会後に運営に訴える場合には、問合せ窓口送信するものとし、それ以外の手段による訴えは、原則対応しない。            ※問合せ窓口は個別の定めがない場合には、AQLホームページのお問い合わせフォームとする。</p>
7-1	<p align="center"><b>チャレンジ</b></p> <p>7-1 (1) 以下のパターンにおいて、参加団体はチャレンジをすることができる</p> <p><b>【自分のチームに対する誤答判定】</b></p> <p>7-1 (1) ア</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・正解である内容を答えたのに誤答とされた場合</li> <li>・問題不備が原因で誤答となった場合</li> <li>・問読みの読み間違いが原因で誤答となった場合</li> <li>・正誤判定者が細則5-3で定める規定に反してカウント・判定等を行ったことが原因で誤答となった場合</li> </ul> <p><b>【相手チームの正解判定】</b></p> <p>7-1 (1) イ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・不正解である解答が正解と判定された場合（ただし、答えが明確に一つに定まるにも関わらず、異なる回答が正解判定されたとき限る）</li> <li>・相手チームが答えをはっきり言っていないのに正解判定された場合</li> <li>・正誤判定者が細則5-3で定める規定に反してカウント・判定等を行ったことが原因で正解となった場合</li> </ul> <p><b>（チャレンジの対象外）</b>            上述で定める場合以外は、チャレンジの対象外です。</p> <p>7-1 (2) 例）相手チームの正解時の、「問題不備（限定が甘い等）」や「出題の問題読み間違い」については、チャレンジ対象外です。</p>



項番	規定
	<b>(チャレンジ可能なタイミング)</b>
7-1 (3)	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です。
	<b>(チャレンジの結果)</b>
7-1 (4)	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、「判定変化せず」「判定変化」「問題無効」のいずれかの判断が下されます。
	<b>(チャレンジの回数)</b>
7-1 (5) ア	チャレンジの権利は1試合につきチームで1回です。
7-1 (5) イ	「判定が変化」「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。
7-1 (5) ウ	「判定変化せず」の場合、基本的にチャレンジ権は消費されます。ただし、妥当なチャレンジと出題団体が判断した場合、チャレンジ権が消費されない場合があります。
	<b>(チャレンジ以外の行為)</b>
7-1 (6)	以下の事項はチャレンジにはあたらぬ。ただし、時間稼ぎのため、不要に繰り返すのはマナー違反と判定される場合があるので注意してください。
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・問題文の続きを確認する行為</li> </ul>
	<b>(その他の違反行為)</b>
7-1 (7)	以上で定める事項以外のフェアプレイ規定違反については、7-2「違反行為への対処に関する規定」に沿って対応するものとする、
	<b>違反行為処理</b>
7-2 (1)	<b>(違反行為処理の段階)</b> フェアプレイ規定に違反する行為があった場合には、「レベル0」「レベル1」「レベル2」のいずれかの裁定を行う。
7-2 (2)	<b>(違反行為処理の累積)</b> 「レベル1」以上の裁定が下されたにもかかわらず、当該行為が繰り返された場合には、より上位の裁定を下すことを原則とする。なお、各裁定は参加者・控え選手・帯同見学者については、参加団体単位で累積して、管理するものとする。
7-2 (3)	<b>(違反行為処理の共有)</b> 運営側は、大会当日、各出題団体・参加団体が、違反行為を運営側に直接訴えたり、処分内容を共有したりするための、連絡手段（メーリングリスト・SNS等）を用意する。
7-2 (4)	<b>(違反行為処理の共有)</b> 「レベル1」以上の裁定が行われた場合には、運営・全参加団体に伝わるよう共有を行うものとする。
7-2 (5)	<b>(初回違反時のペナルティの原則)</b> 各フェアプレイ規定に初回違反した場合の想定するペナルティについては、基本的には「レベル0」とする。
	ただし、出題団体や運営が、悪質性（頻度・程度・計画性・組織的等の要素から総合的に判断）や情状酌量の余地等を加味して、変更することも認める。

項番	規定
7-2 (6)	<p><b>(初回違反時のペナルティの例外)</b></p> <p>以下のような重大な違反については、初回からレベル 1 以上の裁定をすることも許可する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・大会関係者を中傷する不適切な発言や大会の妨害行為、差別発言や差別行為、ハラスメント行為、法令に違反する行為、暴力行為等を行った場合</li> <li>・「カンニング行為全般」を行った場合</li> </ul>
7-2 (7)	<p><b>(出題団体の規定違反)</b></p> <p>「出題団体」が、悪意を持った規定違反を行っている判断した場合、「参加団体の代表」が、運営側に訴えることができる。</p> <p>ただし、運営側への訴えは、最後の最後的手段とする。最初は出題団体に「〇〇規定に反する行為ではないでしょうか？」と丁寧に説明を求めることが望ましい。</p>
7-2 (8)	<p align="center"><b>裁定の定義</b></p>
7-2 (8) ア	<p align="center"><b>レベル 0</b></p> <p>「レベル 0」…出題団体から、対象者にフェアプレイ規定違反である旨を伝える行為。</p> <p>当該行為は単なる注意であり、累積管理の対象外とする。</p>
7-2 (9) イ	<p align="center"><b>レベル 1</b></p>
7-2 (9) イ	<p>「レベル 1」…出題団体から、対象者にフェアプレイ規定違反である旨を伝え、ペナルティを課す行為。</p>
7-2 (9) イ <sup>(ア)</sup>	<p>「レベル 1」の裁定を下した場合、次回違反時は「レベル 2」以上のペナルティを課すことができる。</p> <p>7-2 (6) で示す重大な違反のうち、レベル 2 にまでは相当しないと考えられる場合、出題団体の裁量において、運営側に相談することなく、対象問題の無効・違反者のボタンからの離脱等、当該状況で妥当と思われる「レベル 1」のペナルティを課してもよい。</p> <p>ただし、当該試合以外にも影響を及ぼす裁定を下すことはできない。</p>
7-2 (9) イ <sup>(ウ)</sup>	<p>見学者の見学停止が妥当と考えられる場合には、運営に報告することなく、処分を決定してよい。</p>
7-2 (10) ウ	<p align="center"><b>レベル 2</b></p>
7-2 (10) ウ	<p>「レベル 2」…出題団体から、重大な違反行為について運営側に「報告」を行う行為。</p> <p>運営側が当該行為を確認した場合、運営側がペナルティを課す。</p>
7-2 (10) ウ <sup>(ア)</sup>	<p>運営側は、重大な違反行為が確認された場合、当該違反者を当該試合及び次の試合で出場・見学停止とする。</p>
7-2 (10) ウ <sup>(イ)</sup>	<p>運営側は、特に悪質と考えられる場合、「違反者の全試合退場」「違反チーム失格」「違反者・違反チームの今後の出入り禁止」など、「大会結果や今後の大会参加等に多大な影響を及ぼす裁定」を下すことができる。</p>
7-2 (10) ウ <sup>(ウ)</sup>	<p>出題団体は、運営側に報告する際、違反行為の状況について、具体的かつ客観的に伝達すること。また、違反した規定内容を明示すること。</p>
7-2 (10) ウ <sup>(エ)</sup>	<p>出題団体は、「レベル 2」の裁定を決定することはできない。ただし、妥当と考えられる裁定について、報告時に意見を付すことができる。</p>

項番	規定
8	オンライン開催時の規定
8 (1)	オンライン運営方法

**(接続不調時の救済処置)**

- 8 (1) ア トラブル等で接続不良が起きた場合、「1試合につき1チーム最大1分（複数回落ちた場合も合計1分）」待つが、それ以上は配慮せずに進行を続ける。  
ただし、地震等の災害が発生した場合は例外とし、出題団体がやむを得ないと判断した場合、それより長くとることができる。

**(接続不調時のメンバー変更)**

- 8 (1) イ 誰かが回線を落ちた場合も、試合開始後に既に出場しているメンバー間での枠変更は認めない

**(声かけや作戦相談)**

- 8 (1) ウ 試合中の「声掛け」や「作戦相談」のルールは共通規定や参加者規定に定めるものと同様とする。また、チャット等でのやりとりも「声掛け」もこれに準ずるものとする。

**(試合以外でのチャット)**

- 8 (1) エ チーム内で別LINEグループ等を立ち上げるのは認めるが、試合中に試合会場のチャット以外の場でのやり取りは認めない。特にクイズの作戦に関わるやり取りは厳禁とする。ただし、緊急時や遅れてきたメンバーの確認等の場合は、例外的に許可する。

**(参加時の名前)**

- 8 (1) オ 大会の試合結果の画像のキャプチャは、AQL実況ツイッターにて貼り付ける場合がある。クイズツール（Qoxなど）ログイン時の名前はそのままインターネット上に流れる前提とする。  
嫌な方は、クイズツールログイン時にハンドルネームの使用を推奨する。

**(チャット回答時の名前)**

- 8 (1) カ チャット解答者は、クイズツール（Qoxなど）ログイン時に名前の後ろに「C」とつけておくことを推奨する。（例：「市川C」）

**(公式ツイッターへの引用リツイート)**

- 8 (1) キ AQL実況ツイッターの投稿を引用RTして（問題の中身に関わらない）感想等を述べていただくのは歓迎とする

**(体調管理)**

- 8 (1) ク クイズは長時間に及ぶため、椅子の高さを調整し無理のない姿勢で挑む、給水をこまめにとるなど、無理のない姿勢・状態での参加するものとする。

**(災害時対応)**

- 8 (1) ケ 参加者や出題者の中に地震等の災害が発生した地域がある場合、直ちにクイズを中断し安全の確保を優先するものとする。

**(音声トラブル時の対応)**

- 8 (1) コ 音声ツールにおいて、「ミュート」になっていないのに、突然音声聞こえなくなるトラブルが過去数回起きている。その場合、チャット欄に急いで答えを書くこと。

項番	規定
8 (1) サ	<p><b>(音声トラブルの解消方法)</b> 突然音声がかえなくなるトラブルでは、音声ツールがDiscordであれば、音声を一度切り、もう一度接続すると直る場合がある。</p>
8 (1) シ	<p><b>(音声トラブルの予防方法)</b> 突然音声がかえなくなるトラブルを未然に防ぐため、問題間にチーム同士で声掛けをしてマイクチェックしておくのは有効といえる。</p>
8 (1) ス	<p><b>(ミュートについて)</b> クイズ出題中、音声ツールの音声ミュートは必須ではない。ただし、周囲の生活音等が目立つ場合、出題者から「問題出題中」のミュートをお願いする場合がある（懸念される場合、参加側で自主的なミュートを推奨する）。</p>
8 (2)	<p style="text-align: center;"><b>オンライン正誤判定基準</b></p>
8 (2) ア	<p><b>(ボタンチェックと発声確認)</b> 試合開始前に、必ず「ボタンチェック」と共に「発声確認」を行う。発声できない挑戦者については、「チャット解答者」として事前に確認する。</p>
8 (2) イ	<p><b>(音声回答時のシンキングタイム)</b> 音声回答者のシンキングタイムは、「ボタンが付いてから」5秒間。正確に5秒を判定するのは難しいため、判定者により1カウントが1秒とずれる場合があるが、あくまで「正誤判定基準によるカウント」が基準とする。</p>
8 (2) ウ	<p><b>(チャット回答者のシンキングタイム)</b> 「チャット回答者」として事前に確認した者（+開始後判明した事情で「チャット回答に切り替えざるを得なくなった」と出題者が判断した者）に限り、シンキングタイムは原則8秒間。ただし、文字入力に時間がかかると想定される場合（解答が長い、スマートフォンで回答等）状況に応じ正誤判定者の裁量でやや長めにとって構わない。</p>
8 (2) エ	<p><b>(ミュート解除忘れの取扱い)</b> ミュート解除忘れでシンキングタイムオーバーしても、原則誤答扱いとする。</p>
8 (2) オ	<p><b>(音声ツールのトラブル時の対応)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・音声ツールにおいて、「ミュート」になっていないのに、突然音声がかえなくなるトラブルが起きた場合、8秒以内にチャットした場合は正解扱い。</li> <li>・15秒以内に正解を書けた場合、司会の裁量で誤答扱いにせず「無効」とする救済措置をとる場合がある（明らかに怪しい場合を除く。なお、「正解」判定は基本「規定時間内」に答えたもののみとし、時間外は「無効」が基本）</li> <li>・ただし、同一セットで2回目以降の救済措置は無しとし、あまりにこの措置を連発している個人は違反規定「レベル2」の結果次第で他のセットでも不可とする場合がある。</li> </ul>