

「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」

# AQL2024 全国大会



日時: 2025年3月15日(土)

開催場所: 国立オリンピック記念青少年総合センター

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	試合
9時50分-13時30分	一般の部A・B・Cリーグ、準々決勝
14時00分-16時30分	ジュニアの部 A・B・C・Dリーグ、準々決勝
16時40分-18時00分	ジュニアの部決勝トーナメント(準決勝、決勝)
18時00分-19時20分	一般の部決勝トーナメント(準決勝、決勝)

## AQL 公式対戦ルール (別名「10by10by10mini」)

- 2チーム対抗の早押しクイズ。各チーム1番～5番までを決定する。試合前の番手は固定され、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、答えた人の番号が1ポイント増える。基本的には1番～5番の5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。
- 特定の番号における1回目の誤答は、その番号のポイントが1に戻る。2回目以降の誤答は、その番号のポイントが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「誤答1回の状態で」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。
- 5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。問い読み担当・対戦組み合わせは、パンフレット最終ページに掲載。

### 【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。

## 全国大会ルール

### 【ジュニアの部】

- 「A・B・C・Dリーグ」各6チーム総当たりで「AQL公式対戦ルール」のリーグ戦を5試合実施。
- 勝ち点は勝利2、敗退0、引分1。各リーグで勝ち点上位2チームがベスト8進出。同点は得失点差→リーグ優先順位で決定。
- 準々決勝は①「A1位vsB2位」②「C1位vsD2位」③「A2位vsB1位」④「C2位vsD1位」で実施。勝利チームが準決勝進出。
- 準決勝は準々決勝の「①勝者」vs「②勝者」、「③勝者」vs「④勝者」で実施。勝利チームが決勝に進出。
- 決勝の勝利チームがAQL2024優勝チームとなる。
- 準々決勝以降の試合は「AQL公式対戦ルール」で、40問終了時に同点の場合、点差がつくまで予備で用意された問題を続けて出題(問題が尽きた場合はリーグ1位通過→リーグ優先順位で決定)。決勝は原則、200点到達まで続行する。

詳細、使用問題の出題順についてはサイト参照。https://www.quizaql.com/aql2024/zenkokujr/

### 【一般の部】

- 「A・B・Cリーグ」各9チーム総当たりで「AQL公式対戦ルール」のリーグ戦を実施。問題は各チームが用意。
- 1セットで同室に3チーム集まり3試合実施。うち2試合で対戦に入り、1試合では問い読み等運営に回る。全4セット。
- 勝ち点は勝利2、敗退0、引分1。各リーグで勝ち点1位の計3チームが準決勝に進出、2位と3位の計6チームが準々決勝に進出する。同点は得失点差→リーグ優先順位で決定。
- リーグ戦は各チーム、同じ問題を各セット1回ずつ、計4回読む。時間と問題が余ったら成績関係なしの自由出題を実施。
- 準々決勝は各チーム1番手～5番手(各2人まで)を事前に決定し、1番手から早押し席につく。1問正解で次の番手に交代し、先に5番手が正解した1チームが準決勝進出。誤答はチーム内2回目で失格となる。
- 準決勝は「Aリーグ1位」vs「Bリーグ1位」、「Cリーグ1位」vs「準々決勝勝者」で実施。勝利チームが決勝に進出。
- 決勝の勝利チームがAQL2024優勝チームとなる。
- 準決勝以降の試合は「AQL公式対戦ルール」で、40問終了時に同点の場合、点差がつくまで予備で用意された問題を続けて出題(問題が尽きた場合はリーグ1位通過→リーグ優先順位で決定)。決勝は原則、200点到達まで続行する。

詳細、使用問題の出題順についてはサイト参照。https://www.quizaql.com/aql2024/zenkokuip/

## ご注意

- ① **【ジュニアの部出場チーム向け】一般の部は見学可能です。ただし、人数過多が予想されますので、「スタッフを務める方」及び「一般の部をどうしても見たい方」以外は13時20分以降の会場入りを推奨します。**
- ② 部屋移動は、指示があつ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。**
- ③ **共有スペースで大きな声を出して騒がないようにお願いします。**
- ④ 一般の部の問題は、すり合わせを行っておりません。**偶然同じ問題が出題されても、気にせず押すようにしてください。**
- ⑤ **会場からの指導により、問題集の頒布は一切できません。**
- ⑥ 出場メンバーは、その都度ホワイトボード等にマグネットを張ることをもって表明し、試合中固定とします。
- ⑦ 今大会は複数の会場を行き来します。荷物・特に貴重品は、必ず自分で管理してください。
- ⑧ 飲食物の持ち込みは、各部屋では飴など一口程度のもの、また**蓋のついた容器に入ったソフトドリンクが可能です。**食事は施設内の椅子がある共有スペース、センター棟斜め向かいのカルチャー棟2階・イートインスペース(10:30~14:30)で可能となります。**ゴミは必ず各自でお持ち帰りください。**
- ⑨ 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。
- ⑩ 観戦中「答えを口に出して言う」「早押しボタンを押すフリをする」行為は、クイズの進行の妨げとなりますのでご遠慮ください。(観戦時の早押しボタンを押すフリは「空押し」と呼ばれ、大半のクイズイベントでは厳禁となっております。)

## 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。
- ・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。
- ・**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。
- ・**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。
- ・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。
- ・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。
- ・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(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。)
- ・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、不正解として扱う。(「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ずる。

## 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、チャレンジを行える。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(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実施。「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る。
- ・「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。
- ・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である。

## 【会場案内図】

**※参加チーム・見学者とも必ず最初に416・受付へお越し下さい**

国立オリンピック記念青少年総合センター・センター棟3階・4階・5階

一般の部リーグ戦実施部屋：

306, 307, 404, 414, 416, 417, 502, 512, 514

ジュニアの部リーグ戦実施部屋：

306, 307, 404, 414, 415, 417, 502, 503, 510, 511, 512, 514

