

氏名: _____

A Q L 東北リーグ台本

このたびはスタッフを務めていただきありがとうございます。

当日スタッフを務める方は「企画書」とともに、この「台本」にもざっと目を通してください。

プリントアウトについて

一般の部の代表1人は、この台本を事前に内容を把握して下さい。

(ある程度把握していただければ大丈夫ですので、プリントアウトは必須ではありません。)

当日の大まかな流れ

10:30 設営協力者集合@仙台一高正門(主に仙台近辺の参加者)

12:00 参加者集合@仙台一高正門(主に仙台以外の参加者)

12:30 - 14:30 リーグ戦@1-1、1-2 教室

15:00 - 17:00 代表決定戦@1-1 教室

17:00 - フリバ、片付け、解散

各部屋進行マニュアル

各部屋の進行に関わる資料です。慣れていない方向けです。

1. 役割分担概要解説

各部屋のスタッフは、「問い読み・正誤判定」「司会」「得点係」の4つから成り立っています。全サークル、予選で計4回出題に回ることになります。

当たり前の話ではありますが、**任された仕事については責任を持って遂行してください。**

スタッフという立場でいるうちは、第一に「参加者に楽しんでもらう」責任があることは肝に銘じてください(もちろん、自分が参加者として出場するセットについては「自分が楽しむ」ことに集中していただいて結構です)。ただし、ウケ狙いの言葉を発する必要は全くありませんし、スタッフが前に前に出る必要も全くありません。最後まで問題なく進行できたことで「自分も楽しかった」状態になれば最高です。

(1) 問い読み・正誤判定、司会(1-2人)

- ・ 各部屋にマイクはありません。その場にいる人に聞こえるよう、ハキハキ、大きな声をお願いします。
- ・ シンキングタイムは「ボタンがついてから5秒」です。
- ・ 別途配布した「問い読み・正誤判定用マニュアル」を、必ずよく読んでください。
- ・ 問題フォローはして必要に応じて行って下さい(特に下位リーグは必須です)。
- ・ 「解答者の声が小さいな」と感じた場合、「聞こえません」と指摘してください。参加者が「何のことを聞かれたか」「答えが何だったのか」が分からずモヤモヤすることがないように。
- ・ 状況解説などはほとんどいりません。とにかくシンプルに出題してください。

進行の役割は部屋内の担当者同士で事前に話し合い、役割分担を考えて置いてください。

(2) 得点係(1-2人)

- ・ 参加チームにメンバーのマグネットをセット前に貼ってもらって下さい。試合中、番号の移動はできないので、当然マグネットも動かすことはありません。
- ・ セットの最中は、黒板に記入をお願いします。
- ・ 記入の内容は本マニュアルに従ってください。
- ・ セット終了したら、以下2つの記録が必要になります。
 - 結果速報サイトへの結果の入力
 - チームプレートへの結果記入を促す(記入そのものはそれぞれのチームにさせてください)

- ・ チームプレートとネームカードは参加者に必ず返却してください。

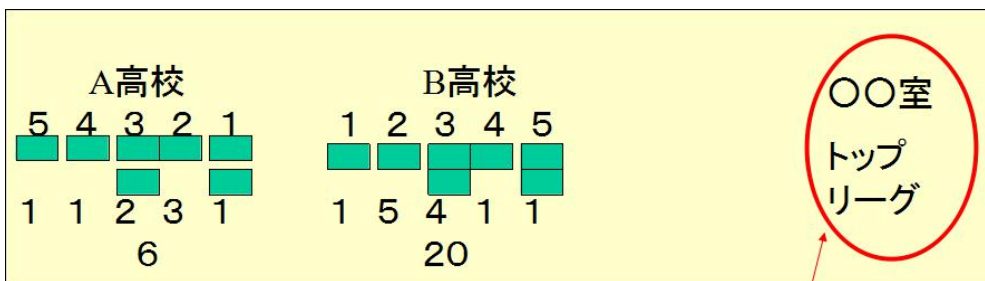
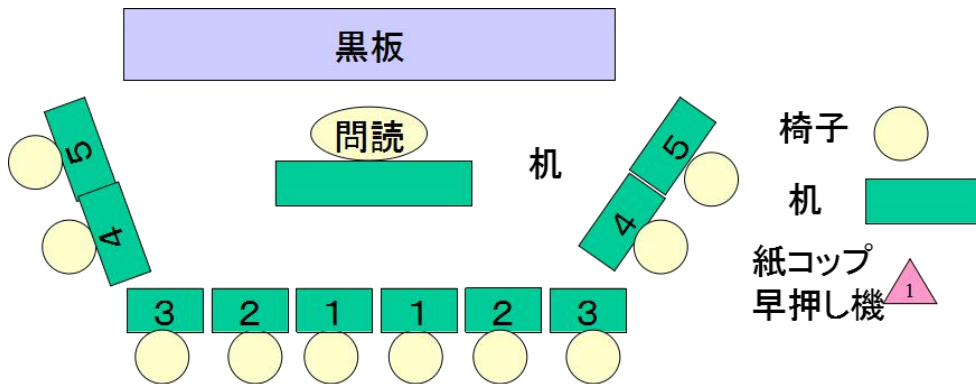
そしてもっとも重要な点になりますが、「**不用意に他の部屋に入らないようにする。3試合のセットが終わるまでトイレ以外、部屋の外にはなるべく出ない**」ことがもっとも重要です。これに違反すると、後で出題される問題を先に聞いてしまう恐れがあります。

2. セッティング

- ・ 動かす前の早押し機、机の状況を把握
- ・ 早押し機をセッティングする。早押し機子機数は以下を参考に。
- ・ 以下の図は例。定員の違いや部屋の大きさなど、事情によって臨機応変に変更する

[予選における使用ボタン数について]

各部屋で正常に機能するボタンを「偶数」の範囲で、できるだけ多く用いる（ボタンは機材により12-20個程度の見込み）。各部屋、両チームが同数のボタンとなるように配置する（したがって、奇数の場合は1個使わない）。各卓へのボタンの配分は、番号の若い方から2個となるように置いていく。たとえば、正常機能ボタンが12個の場合は、チームで6個ずつとなるので、1番に2個置いて、2-5番は1個ずつとなる。正常機能ボタンが15個の場合は、1個減らして14個を使うことにし、チームで7個ずつとなるので、1,2番に2個置いて、3-5番を1個ずつとする。なお、クイズ中の大原則は「**ボタンを押した人がクイズに答える**」こと。点灯したボタンが共有されていてどちらが押したか曖昧な場合、どちらが答えても良い。ただし、どちらが答えるかなどについて声に出して相談するのは不可で、先に答えを発した方の解答を有効とする。



■ 個人マグネット

部屋基本情報

【図2: ホワイトボード詳細】

3. 各セット開始前

【第1戦のみ開始前】

- ・自己紹介とルール説明
- ・チームカードをもらって張る。マグネットを1,2,3,4,5にわけて張ってもらう。対応する番号の机に座る。
- ・**部屋にいる見学者を含めた全員に対して「参加者は不用意に他の部屋に入らない」「セット中の部屋の出入りは正誤判定音の直後にのみ行う」「机の上にペットボトルを置かない」の3点を周知徹底。**
- ・ボタンチェック。開始時間に1問目開始(全員そろっていたら少し早く開始してもOK)

【第2-11戦開始前】

- ・遅れている場合はそのチームを待つ。チームカードをもらって張る。マグネットを1,2,3,4,5にわけて張ってもらう。対応する番号の机に座る。
- ・自己紹介は軽く、ルール説明は基本省略。全員そろっていたら少し早く開始してもOK。

4. 早押し開始

- * 正誤判定やチャレンジの規定は企画書にあるので、事前に理解しておく。
- * 途中で参加者が遅れてきたら、先にマグネットが貼ってあればそこに加わってOK。**貼ってなければ次のセットから参加。**

5. 試合終了後

5-1 進行担当(or 専任スタッフ)が行うこと

【Webシステムへの対戦結果の入力】

1. 自分のリーグの下にある「入力ページへ」を押し、パスワードを入力(事前に通知してあります)
2. 該当する対戦の得点を入力し、editを押す
なお、得点は以下の扱いで行う
「200点以上は全て200点として扱う」(250-144ならば、200-144とする)
「時間切れのときはそのままの点を入れる」
3. 自分に関係ない試合はいじらないように。(editでいじれてしまいます)

【Webシステムへの対戦結果の入力】バックアップ用に、以上の用紙に対戦結果を手書きで記入する

5-2 参加したチームが行うこと

【自チーム対戦シートへの記入】自チームの成績を記入する

【各セット終了時】
自分のチームの得点を左に、対戦相手の得点を右に書いておく。勝った場合は○、引き分けは△、負けは印を付けない

記入見本

1 問読み@7会	—	7会	4 問読み@7会	—	7会
2 VS 宋東中学	200 — 6	7会	5 VS KIQS	66 — 66	7会
3 VS 川女-女	66 — 200		6 VS 栄東高校	—	
7 問読み@7会	—	7会	10 問読み@7会	—	7会
8 VS 早稲田大	—		11 VS 千葉大学	—	
9 VS 東京大学	—		12 VS 県立浦和	—	

この記入は、クイズに挑戦した各団体代表が机の上で行って下さい
Web上でのリアルタイム更新もありませんが、こちらで間違いがないか
辿れるようにお願いします。

玉Q

勝	敗
勝ち点合計	

全試合終了時に記入。
勝ち…勝点2
負け…勝点0
引き分け…勝点1

2017-3-4

- ・以上を繰り返す。同じ部屋で行われる3試合は、どんどん続けて実施してOK。3試合終わったら、部屋を移動する前に、**次の試合の開始5分前になるかまで余り問題でフリバ**(ルールを適当に決め手の早押し)を実施する。
- ・マグネットとチームカードは各チームが持ち歩く。

6. クイズ終了後

- ・表彰式、閉会の挨拶後、時間があればフリバを実施。
- ・終了後、早押し機の主は、自分の早押し機がある部屋へ。
- ・それ以外の方は共同で片づけを開始。部屋を朝の状態に戻す。
- ・会場の部屋のチェック(掃除、窓を閉めなど)を一通り確認。