

「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 関西リーグ

日時:2021年12月19日(日)

開催場所:オンライン

主催:AQL実行委員会

時間帯	スケジュール
14:30～	各種設定開始、集まったチームに対し練習出題（接続テストを兼ねる）
15:00～	オープニングと諸注意@「一般」ボイスチャンネル
15:10～	各部屋に移動、リーグ戦開始
18:20～	表彰式@「一般」ボイスチャンネル

リーグ戦ルール【10by10by10mini】

- 2チーム対抗の早押しクイズ。各チームメンバーに1番～5番の数字を割り当てる。全体を明記し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。
- 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。

大会方式解説

- 9チームで総当たりの「10by10by10mini」を実施。各セットでは3チームずつがグループとなり、それぞれ3試合を実施する。3試合のうち2試合で自ら対戦に入り、1試合では問い読み等運営に回る。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」「直接対決の結果」「チーム全員の10×10」の優先順で順位を決定し、最上位のチームが2022年3月21日に日経ホールで開催予定の「AQL2021 全国大会二次リーグ」へ、2～4位のチームが2021年1月末にオンラインで開催予定の「AQL2021 全国大会一次リーグ」へ進出する。
- 一般の部は各サークル40問の問題を用意。
- 各セット、問題と時間が余ったら成績関係なしの自由出題(いわゆるフリーバッティング、フリバ)を実施。

正誤判定基準

- ・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。
- ・音声解答者の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「正誤判定によるカウント」が基準とします)。
- ・「チャット解答者」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。
- ・クイズ出題中、「Qox」のマイクは必ずミュートにするものとする。
- ・クイズ出題中、「Discord」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)。ただし、ミュート解除忘れでシンキングタイムオーバーしても、原則誤答扱いとなるので注意。
- ・解答権が無い者が解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」として扱う。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、無効や誤答扱いとする場合がある。(なお、ミュート忘れについて、チームメイトが「ミュート解除!」と声を掛けるのは黙認とするが、「答えに関わるやり取り」は前述の「ヒントを教えた」と判断する場合がある)。
- ・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。(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。
- ・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、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する。
- ・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する。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。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。
- ・ネットワークトラブルは基本「参加者側の責任」という考え方ではあるが、色々な状況があるため、司会の判断で臨機応変に判断を行ってよい。

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。
- ・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。
- ・「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。また、判定は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、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、時間稼ぎに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。