

「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」

AQL2021 全国大会



日時: 2022年3月21日(月・祝)

開催場所: 日経ホール(3F)及び日経カンファレンスルーム(6F)

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	Aリーグ	Bリーグ
9時40分-13時00分	一般の部@6FカンファレンスルームABC	一般の部@6Fセミナールーム1B2A2B
13時30分-16時35分	ジュニア@3Fホール/6Fセミナー1B2A2B	ジュニア@6FカンファABC/セミナー1A
16時50分-17時50分	ジュニアの部 準決勝、決勝@3Fホール	
18時00分-19時00分	一般の部 準決勝、決勝@3Fホール	

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。
- 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。問い読み担当・対戦組み合わせは、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

【一般の部リーグ戦】

- 「Aリーグ9チーム」「Bリーグ9チーム」に分かれ、それぞれ総当たりで「AQL 公式対戦ルール」のリーグ戦を実施する。
- 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。4セット行い、自チームが戦った全8試合の勝ち点を合計、各リーグ上位2チームの4チームが準決勝戦に進出する。勝ち点同点の場合、「得失点差→リーグ優先順位」で上位を決定。
- 各サークル40問の問題を用意。同じ問題を4回読む。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を実施。

【ジュニアの部リーグ戦】

- 「Aリーグ9チーム」「Bリーグ9チーム」に分かれ、それぞれ総当たりで「AQL 公式対戦ルール」のリーグ戦を実施する。
- 問題を用意する必要なし。(一般の部の有志が問題を用意する)
- 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。4セット行い、自チームが戦った全8試合の勝ち点を合計、各リーグ上位2チームの計4チームが決勝トーナメントに進出する。
- 勝ち点が同点の場合、「得失点差→リーグ優先順位」で上位を決定する。

【全国王者決定トーナメント】

- 【準決勝】「Aリーグ1位」vs「Bリーグ2位」、「Bリーグ1位」vs「Aリーグ2位」が「AQL 公式対戦ルール」で対戦。
- 【決勝】準決勝の勝者同士が「AQL 公式対戦ルール」で対戦。勝者がAQL 覇者となる。
- 問題は、ジュニアの部は「準決勝1:本郷チャージャーズ」「準決勝2:MQC」「決勝:Otti」が用意。一般の部は「クイズ Live チャンネルスタッフ」が用意。各試合40問限定とし、終了時同点の場合アディショナルタイムとしてそのままの状態でも41問目以降を続け、点差がつくまで試合を続行する。(ジュニアのアディショナルタイム問題は、問題チーフが事前に選定する)

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10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 一般の部の問題作成を行う団体同士で、問題のすり合わせは基本行っておりません。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。
- ④ 問題集販売は事前申請がある方に限り可能です。ただし密にならないよう配慮し、販売で大声は基本出さない形をお願いします。6F各部屋（各試合が終わった後の移動の指示が出るまでの間のみとし、移動の指示が出たらすぐ終了する）、3Fロビー、6Fロビー（13時-14時は不可）での販売は可能です。
- ⑤ 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。
- ⑥ 今大会は複数の会場を来します。荷物・特に貴重品は、必ず自分で管理してください。
- ⑦ 祝日ということもあり、会場付近の飲食店はほぼ営業していません。昼食は事前にご用意いただくことを推奨します。また3Fホール内での飲食は禁止です。ホワイトエ・6F会議室などでの飲食は可能ですが、**飲食中はしゃべらない「黙食」を徹底すること、ごみは持ち帰ること、の徹底をお願いします。**
- ⑧ 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。
- ⑨ 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。）
- ⑩ **「大声で解答をしない」「試合前早押し機に触る前に手指の消毒をする」「早押し機は交換前にアルコールティッシュで拭く」**など、感染症対策へのご協力を宜しくお願い致します。

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。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、正誤判定者の判断が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。

【一般の部:速報サイト】



A リーグ



B リーグ

【ジュニアの部:速報サイト】



A リーグ



B リーグ