

AQL2022 東北リーグ(ジュニアの部)



日時:2022年10月2日(日)

開催場所:オンライン(Discord、Qox 使用)

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	内容	Discord の部屋
13:00~	開会・注意事項説明等	ホームルーム
13:30~	総当たり戦(8 試合)	七夕、ねぶた、竿燈、わらじ
17:00~	閉会	ホームルーム

順位決定方法

- ・ AQL 公式ルールによる総当たり戦 7 試合(1 試合は休憩)を実施。
- ・ 試合ごとに4部屋×2チームに分かれ、それぞれの部屋において総当たりの「10by10by10mini」を実施。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→得失点差で東北リーグの順位を決定する。1位のチームは全国二次リーグに進出する。勝ち点・得失点差ともにボーダーで並んだ場合は、当該チームの直接対決の結果で判定。引き分けだった場合は、チーム全員の101×を実施し、判定する。
- ・ 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。

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1番~5番までを決定し、Qox にオーダーを反映させる。参加メンバー全員の番手決定後は固定され、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。
- ・ ボタンを押した人のみに解答権がある。
- ・ その番号における 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。(その番号に2人が配置されているときは、2人とも解答権を失う。)
- ・ 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つの番号全てで解答権を失うとその時点で敗退。
- ・ 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。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。

ご注意

- ① 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。**
- ② 問題作成を行う団体同士で、問題のすり合わせは一切しておりません。**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。**
- ③ 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。
- ④ 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 秒間(注: 正確に 5 秒を判定するのは難しく、判定者により 1 カウントが 1 秒より長いもしくは短い場合がありますが、あくまで「正誤判定担当者のカウント」を基準とします)。
- ・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、解答権は無効とします。
- ・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とします。
- ・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」を答えるものとします。最初に言ったのと違うことを言うてはいけません。
- ・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。
- ・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。)
- ・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(通常は、より範囲の狭いほうを答える意味だと解釈するのが妥当だから)。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。

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(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行います。結果、「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ます。
- ・「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ません。また、「判定変更せず」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、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になるので注意してください。

試合スケジュール

	1試合	2試合	3試合	4試合	5試合	6試合	7試合	8試合
開始目安	13:30	13:50	14:10	14:30	15:00	15:20	15:40	16:00
安積高校	青森高校 七夕	二華高校 ねぶた	仙台一高 わらじ	青森明星 ねぶた	仙台二高 七夕	福島高校 竿燈	秋田高校 竿燈	休憩 x
仙台二高	秋田高校 ねぶた	福島高校 竿燈	青森明星 竿燈	二華高校 わらじ	安積高校 七夕	休憩 x	仙台一高 七夕	青森高校 竿燈
青森高校	安積高校 七夕	秋田高校 わらじ	福島高校 ねぶた	仙台一高 七夕	二華高校 竿燈	休憩 x	青森明星 ねぶた	仙台二高 竿燈
二華高校	仙台一高 竿燈	安積高校 ねぶた	秋田高校 七夕	仙台二高 わらじ	青森高校 竿燈	青森明星 七夕	休憩 x	福島高校 七夕
福島高校	青森明星 わらじ	仙台二高 竿燈	青森高校 ねぶた	秋田高校 竿燈	仙台一高 ねぶた	安積高校 竿燈	休憩 x	二華高校 七夕
仙台一高	二華高校 竿燈	青森明星 七夕	安積高校 わらじ	青森高校 七夕	福島高校 ねぶた	秋田高校 ねぶた	仙台二高 七夕	休憩 x
秋田高校	仙台二高 ねぶた	青森高校 わらじ	二華高校 七夕	福島高校 竿燈	休憩 x	仙台一高 ねぶた	安積高校 竿燈	青森明星 ねぶた
青森明星	福島高校 わらじ	仙台一高 七夕	仙台二高 竿燈	安積高校 ねぶた	休憩 x	二華高校 七夕	青森高校 ねぶた	秋田高校 ねぶた