

AQL関西東部リーグ【一般の部】【ジュニアの部】

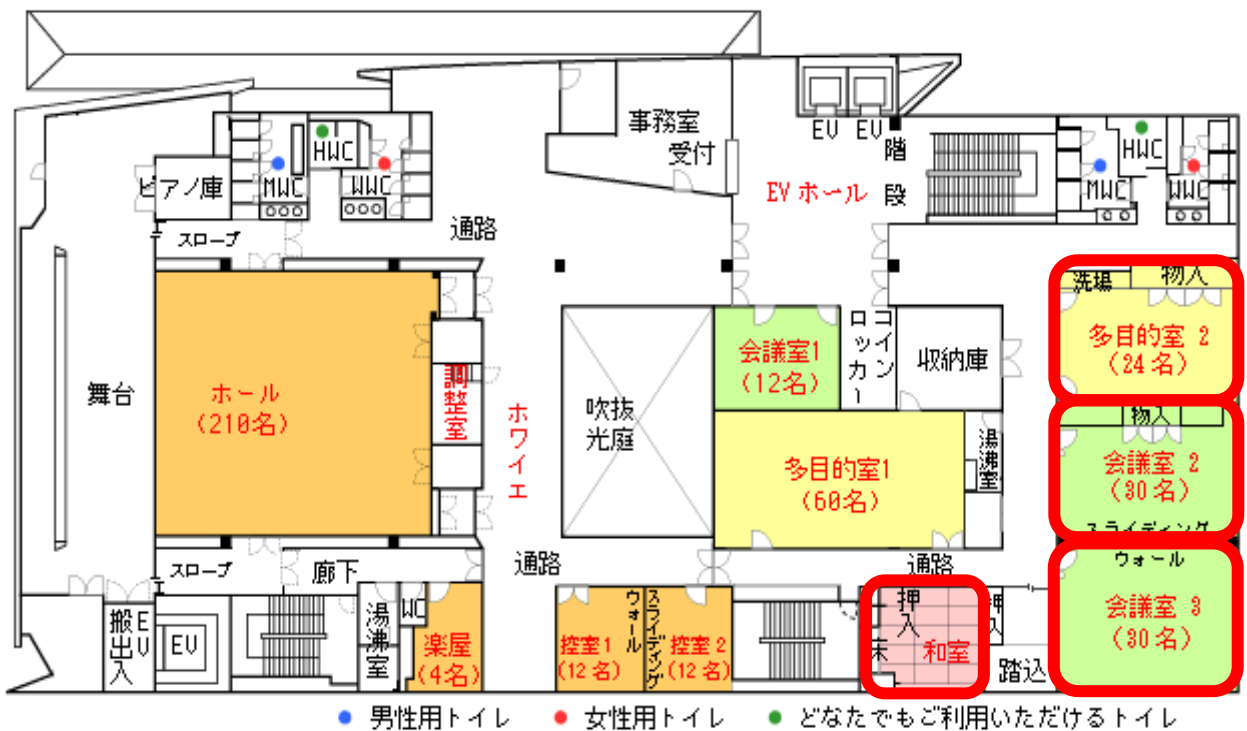
日時:2022年12月18日(日)

開催場所:奈良市北部会館市民文化ホール(近鉄・高の原駅前)
(多目的室2・会議室2・会議室3・和室)

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

会場案内図 奈良市北部会館 3階

3F平面図



Room1:多目的室2

Room2:会議室2

Room3:会議室3

本部:和室

大会方式

- ・リーグ戦は一般・ジュニアそれぞれで実施。

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→直接対決の結果→エントリー順でリーグ戦の順位を決定。ただし全国進出を決める順位についてはエントリー順は基準に用いず、チーム全員(最大10人)による早押しクイズで決する。**(形式決定後別ファイルで掲載)**

- ・ジュニアの部では、一般の部のスタッフが出題等を担当する。
- ・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。
- ・一般の部は上位1チーム、**ジュニアの部は上位2チーム**が全国大会進出。

リーグ戦ルール

【AQL公式ルール(別名10by10by10mini)】

- ・2チーム対抗の早押しクイズ。各チーム1番～5番までを決定し、黒板にマグネットを貼る。全体を貼り終わっ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。全番号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、ボタンを押した人が解答する。
- ・各番号における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。200点に到達せず40問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、**決定後に別ファイルを掲載。**

【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 ジュニアの部と一般の部は別の問題を使用します。ジュニアの部の出題は一般の部のスタッフが担当します。
- ② 部屋移動は、指示があってからお願いします。他の部屋に誤って入らないようにしてください。荷物・貴重品は各自で管理してください。
- ③ 共用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(今後使用できなくなる可能性があります)。
- ④ 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。
- ⑤ 問題集頒布は不可となっております。
- 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貼ることをもって表明し、試合中固定とします。
- ⑦ 飲食は部屋では可能ですが、水分補給、糖分補給程度にしてください。また、ごみは必ず持ち帰るようお願いいたします。共有部分での飲食は不可とします。
- 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)

正誤判定基準

- ・シンキングタイムは、「ボタンが点いてから」5秒間。(長く取りすぎないようにご注意ください)
- ・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、正誤判定者が「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よう?」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。

タイムテーブル

ジュニアの部

9:00～9:30	一般の部設営スタッフ・ ジュニアの部補助スタッフ集合 各部屋設営作業
9:15～9:30	ジュニアの部代表者受付@和室
9:30～9:40	全参加者集合@第1-3試合の部屋
9:40～9:50	ルール確認・フェアプレイ規定確認
9:50～10:40	ジュニアの部・リーグ第1-3試合
10:45～11:35	ジュニアの部・リーグ第4-6試合
11:40～12:30	ジュニアの部・リーグ第7-9試合
12:35～13:25	ジュニアの部・リーグ第10-12試合
13:40	解散

一般の部

13:25～13:40	スタッフ集合 *一般団体は原則各団体1名以上お集まりください。 *ジュニア団体は集まる必要はありません。 一般の部代表者受付@和室
13:40～13:50	全参加者集合@第1-3試合の部屋
13:50～14:00	ルール確認・フェアプレイ規定確認
14:00～14:45	一般の部・リーグ第1-3試合
14:50～15:35	一般の部・リーグ第4-6試合
15:40～16:25	一般の部・リーグ第7-9試合
16:30～17:15	一般の部・リーグ第10-12試合
17:15～17:30	解散式 以降撤収作業など