

AQL フェアプレイ規定（草案）

AQLのスローガン「**みんなで出題し、答え、学び、楽しもう！**」を、運営側など一部の人の過度の負担がかからない形に留意しながら「みんなで」実現するため、本フェアプレイ規定にて指針を定める。

【用語説明】

運営側：該当大会の責任者（地域リーグなら地域代表者、全国大会なら会長）、並びに責任者が権限を委譲した者。

出題団体：持ち寄り形式では「そのセットで出題に回る団体」のこと。（ジュニアの部など）専任スタッフで出題する場合は「部屋の出題を主として担当する団体」のこと。参加者全員が集まる場で行われる「決勝ラウンド」は、特に断りが無い限り「運営側」を「出題団体」として扱う。

参加団体：AQLに出場し、クイズに挑戦する団体のこと。クイズに出場するメンバーは「参加者」となる。

帯同見学者：「参加団体」から申し込む形で見学する者。最終的に、行動その他については申し込みをした「参加団体」が責任を持つ。

一般見学者：運営側に直接申し込み、参加団体と直接関係ない見学者。

1. AQLフェアプレイ規定 4大原則

- **出題団体や対戦相手へのリスペクトの気持ちを忘れず、クイズを楽しもう。**
- 「フェアプレイ規定」「安全マニュアル（ハラスメント行為の防止を含む）」など、AQL実行委員会が定めたルールは守ろう。また規定に無くとも、「法令に違反する行為」「一般的なマナー違反行為」はやめよう。
- AQLのジャッジ担当は、各試合の「出題団体」。皆で責任をもって、公平な大会を作り上げよう。
- **運営側が動くのは「大会中、注意・警告されてなお、悪意を持ちながら違反行為を繰り返す時」。**というのが大原則
基本的には参加者・見学者同士で、感情的にならずに、適切に注意し合おう。

2. 試合進行についての共通規定（「出題団体」「参加団体/参加者/帯同見学者」「一般見学者」共通）

- 正解には、立場を問わず、可能な範囲で拍手を送ることが望ましい。
 - 「参加者」の対戦相手の正解についても同様。対戦相手は「勝つべき相手」ではあるが、リスペクトすべき「プレイヤーたち」でもある。
- 大会関係者を中傷する不適切な発言や大会の妨害行為、差別発言や差別行為、ハラスメント行為、法令に違反する行為、暴力行為などは認めない。
- 解答権を得る立場・意思がない人がボタンを押すフリをするいわゆる「空押し」行為は認めない。
- 部屋の出入り、私語、応援、作戦伝達、その他音を出す行為は、「問読みが問題を読み、誰かがボタンを押し、解答し、正誤判定がなされるまで」は控える。
- 「声掛け」や「応援」をすることで、進行の妨げとならないように留意すること（目安として前の問題の正誤判定後10秒を超えてはならない。）。「声掛け」や「応援」は司会が次の問題に行こうとしたら控えること。

- また、参加者以外の者は、各試合が始まってから終わるまでは、参加者に対して「解答や作戦を伝えるような、直接的なアシスト行為」はできないものとする。
OK 例「山田さん、次の問題がんばって！（具体的でない応援行為は認められる）」
NG 例「山田さん、次の問題は正解率 10 割押しで！（具体的な作戦伝達）」
NG 例「（控え選手で問題数を数え、）次でラストだから押しで！（直接的なアシスト行為）」
- 他、出題団体から「マナー違反」と注意された内容については、繰り返し行わないよう留意する。
- 大会問題の私的な録音等は可能だが、他人に渡すことや、Web への公開は禁止とする
 - 同じチームと一緒に参加したメンバーに渡すのは黙認とする
- 問題によっては、何度か同じ問題を使用する場合がある。各大会で指示された時間（各大会で明示）まで、使用問題について口外しないものとする。
 - 特に、SNS など公開 Web 上への公開は気を付ける。「得意のアニゲを答えて勝ち抜け！」など、ジャンルが推測されるようなものもできれば避ける。

3. 参加団体/参加者/帯同見学者の規定

大原則「**出題団体や対戦相手へのリスペクトの気持ちを忘れずに、実際に早押機についている（最大）10 人で考えながら、クイズを楽しもう**」

- 司会開始前及び試合開始後に、両チームで「礼」を行うことが望ましい。
- 大会における「カンニング行為全般」は厳禁であり、特に悪質な違反行為とみなす。
- 解答時は、正誤判定者にわかるように、はっきりと答える。
- 相手チームの誤答に対し、派手に喜ぶような行為は控える。
- 持ち寄り形式において問題被りが発生していても、「かぶった」などと口に出さず、何食わぬ顔で正解をして下さい。
（被りが判明することで、先の問題のネタバレが発生することがあります）
- クイズに事前登録できるのは 13 人まで、クイズに参加できるのは各セット 10 人までとする（運営側が例外を認めた場合を除く）。
 - セット毎にメンバーを変更するのは問題ないが、クイズ開始後のメンバーチェンジは不可。
 - 遅刻者は、先にどの枠に入るかチームから明言されていない限り、原則次のセット開始までお待ちいただく。
- 「参加者」は、作戦伝達・相談をすることで、進行の妨げとならないように留意すること（目安として前の問題の正誤判定後 10 秒を超えてはならない。）。司会が次の問題に行こうとしたら控えること。また、作戦相談・伝達を参加者以外の者に行わないこと。
- 「参加者」は、「問題数をメモなどであからさまに数えた上で、その正確な問題数や、残り問題数を踏まえた具体的な作戦（特に、誤答の強要）をチームメイトに伝える行為」を行ってはいけない。
OK 例「そろそろ問題数少ないから、山田さん押しで！（正確でない問題数を踏まえた作戦伝達）」
NG 例「問題数あと 1 問だから、山田さん次の問題を誤答して！（具体的な作戦伝達）」
- 残り問題数を、出題団体に聞くことはできない。
- 地域リーグや全国大会の規定で「タイムアウトルール」が設けられた場合は、「13 人登録の控え選手」までならば、作戦会議の輪に加わることができる。ただし、ジュニアの部における指導教員や OB など、「その大会に出場資格がない者」は加わることができない

*「ジュニアの部」は、ジュニアメンバー同士で「考える」ことを重視する。

4. 出題団体の規定

大原則「(42問を)出題するクイズ大会(オープン大会)を、各出題団体主催で開催するつもりで、各出題団体が考える“良い早押しクイズ問題群”を用意し、公平な出題・判定・進行を行おう。」

AQLは、各出題団体が考える“良い早押しクイズ問題群”を持ち寄って行うNo1決定戦です。

*AQLの「持ち寄り」ルールは、やろうと思えば自チームがリーグ戦で有利になるよう、特定チームに勝利させたり、負けさせたり、理不尽なマナー違反行為を摘発することが可能であるが、出題に回るときは自チームの勝負を一旦忘れ、平等な立場で出題・判定・進行する意識を持つ。

*本マニュアル巻末の「細則 1-5」に従い出題・運営・進行を行う。

● 「時間が押しているので、短縮進行をして欲しい」という指示が運営側からあった時
運営側から「時間が押しているので、短縮進行をして欲しい」という指示があった時は、「司会は事務的なこと以外しゃべらない」「問題のフォローは最小限に」「間の時間は最低限に(「声掛け」も最低でご遠慮いただく)」など、円滑な進行に協力する。

*この指示が出題団体に出るときは、多くの場合「他の部屋より進行が遅い」ということである。この指示が出た場合、その後は指示が出ずとも円滑な進行を心掛けることが望ましい。

*時間が押す原因の一つに「正解が出にくい」「誤答が多い」という場合が見受けられます。様々な参加団体がいらっしゃることを念頭に、答える側に配慮した問題づくりをお願いいたします。

● 出題団体として「納得いかない規定があるとき」「規定に無いルールを先に定めたいとき」

出題団体として、「どうしても納得いかない大会全体の規定」や「その団体としてどうしても行いたいローカルルール」がある場合、出題団体の代表が、運営側(地域リーグなら地域代表者、全国大会なら会長)並びに出場全チームに対し、大会2週間前までに「理由」と共に事前確認するものとする。(出場チームには、運営側に転送をお願いする形)
例1「うちは〇〇というゲームをベースとした団体であり、同ゲームのジャンル分けに従いアニメゲームを1/5ジャンル出題する活動を普段からしているなのでそのジャンル配分で出題します。規定にNG例とされていた「最近のアニメ」も4問は出します。」

例2「我々の団体は〇〇〇という主張のもと、「意図的に誤答を誘う問題」を入れます」

例3「我々の団体は、クイズは静かにやるべきと考えるので、クイズ中の「声掛け」は一切認めません」

例4「うちは外国人中心のサークルなので、出題は全て英語で行いたい」

なお、運営側から「不可」とされた場合、提案ルールは適用できないものとする。この事前確認無しに、「フェアプレイ規定」をはじめとした一連の規定に反する出題・判定・進行をするのは望ましくない。

5. 見学者の規定

「参加者」「出題団体」が主役であることをご理解いただき、参加者が楽しくクイズできる環境づくりにご協力いただく。その上で、「試合に関する共通規定」をお守りいただく。

6. 規定に違反した場合の対処

- 規定に違反した場合、「チャレンジ」制度による解決、あるいは、「レベル0」「レベル1」「レベル2」「レベル3」のいずれかの裁定を下すものとする。
- 規定に違反した場合の具体的な対処については、別途細則にて定める。
- 大会後運営側への直接の訴えは、原則「大会開催翌日まで」を期限とする。これ以降訴えられた違反については、大会側は原則対応しない。これに伴い、訴えが無ければ、各種成績は大会翌日時点で確定となる。
また、大会後に運営に訴える場合には、問合せ窓口送信するものとし、それ以外の手段による訴えは、原則対応しない。
※問合せ窓口は個別の定めがない場合には、AQL ホームページのお問い合わせフォームとする。
- 大会後に起きた内容（大会後の参加者による SNS での投稿含む）に対して、AQL 運営側は基本対応しない。対応するのは、原則運営側に直接訴えがあった場合のみ。ただし、マナー違反等が SNS 上で見られた場合、関係者同士でお互い感情的にならずに、適切に注意し合うことを推奨する。
- AQL 実行委員会は「大会を開く」ことを目的に、最小限のリソースで活動する団体である。責任を持って対処するのは基本「大会中で起きたこと」までとし、訴えの期限を翌日までとする。出題団体・参加者・見学者は、「みんなでつくる」大会という理念を忘れることなく、自助・共助による課題解決を前提とし、運営側に過度な負担をかけないよう留意すること。
- 規定に関する重大な違反行為があった場合には、AQL 実行委員会は HP 等で広く事態や対応について広報する場合がある。「出題団体」「参加団体/参加者/帯同見学者」「一般見学者」は、本件に同意したうえで、参加したものとみなされる。

細則 1 : AQL における問題作成について

大原則「(42 問を) 出題するクイズ大会 (オープン大会) を、各出題団体主催で開催するつもりで、各出題団体が考える“良い早押しクイズ問題群”を用意し、公平な出題・判定・進行を行おう。」

1. AQL では、多くのリーグにおいて、一般の部参加各チームには【**40 問 + 予備問題 (2 問程度)**】の「文章読み上げ出題を前提とした日本語の早押しクイズ問題群」を、事前にご用意いただきます。
2. 運営側で用意した問題作成フォーマットに可能な限り従ってください。
3. 作成した問題は、地域のジュニアの部や、他地域で使用することがあります。
4. 自団体で行った企画の問題を再利用しても構いません。但し、他のチームから参加する人に対して出題したことがないか、よく注意してください。
5. 当日、他の団体と問題が被ったとしても、気にせず何食わぬ顔で出題して下さい。(基本、かぶりを理由に当日差し替えをしないでください。) ただし、間違いが発見された場合の修正は認めます。
6. 特定のチームの、特定のチームや個人に意図的に答えてもらうような問題を入れるのはご遠慮ください (クイズ倫理に乗っ取った出題にご協力ください)
7. 「意図的に誤答が起きることを狙って問題を作ること」は、不可とします。ただし、「(出題団体としての) 思想に基づいた問題文の作り方があり、その思想に基づいて「良い問題」を作ろうとした結果、“意図せずたまたま”誤答が起きやすい問題ができてしまった」場合は問題ありません。なお、悪意を持ってこの例外規定を利用する行為はフェアプレイ規定に反するとお考え下さい。
8. ある程度難易度を抑えることを推奨します。あくまで目安ですが、「(テレビなどのメディアで) 一般視聴者を想定しても出題できるレベル」を全体的に想定した上で、「作成した問題群の出題対象となる団体を想定し、特に初心者サークルなどクイズに自信がない団体でも最後まで聞けば答えられる問題を 3 問に 1 問は配置する」ことを推奨します。
9. ジュニアの部にも問題を提供する団体で、どうしても難易度を高めに設定したい場合、ジュニアの部で答えが出ないことが想定されるため、ジュニアの部向けに易しめの問題を別途 42 問ご用意ください。またその場合もいたずらに難しい問題ばかりを出題するのは避けて下さい。
10. ジャンルバランスについては、各団体が考える「バランスの良い配分」にある程度お任せします。ただし、例示として以下は「バランスが悪い」とさせていただきます。
 - a) 同じ細ジャンル (世界史など) が 2 問連続出題される
 - b) あまりに狭いジャンル (最新のアニメなど) が 42 問中 4 問出題されている
11. 倫理的に望ましくない問題は避けて下さい。特に、中高生への出題をされる団体は、「中高生に聞かせることがふさわしくない」と各団体が考える問題は、避けるようにして下さい。
12. 「1 試合 15 分」を目安にタイムスケジュールを組むことを踏まえ、問題文の長さは最大 60 文字程度とすることを推奨します。どうしても長い文章のクイズを出題したい団体はこの限りではありませんが、「1 試合 15 分」以内で進められるよう、進行の工夫をして下さい。
13. AQL が運営する「クイズ作問甲子園」で運営側が示す「審査基準」は、一つの目安として参考にして下さい (各審査員が示した基準は大会としての公式見解ではありませんが、出題団体としての「良い早押しクイズ問題群」を考える上での参考にして下さい)。裏取りや限定の甘い問題にはくれぐれもご注意ください。

作問甲子園審査基準 (2021 年度) <https://www.quizaql.com/senbatsu2021mondai/>

作問甲子園各審査委員審査基準 (2021 年度) <https://www.quizaql.com/senbatsu2021shinsa/>

細則 2 : AQL における問読みについて

- 問読みは、同じ人が担当し続けても、セットごとに交代しても構いません。
- できれば事前に練習してください（特に出題経験の少ない団体は、**一度は所属メンバーに下読みし、指摘を受けることを推奨します**）。
- 特に、他の団体に問題を提供し問読みをお願いする場合、分からない漢字、間違えそうな漢字には、あらかじめルビをふってください。
- 「意図的に誤答を誘うような読み方」は避けてください。
- 読み間違いの影響で誤答があった場合、その問題を無効とし、1 問予備問題を補充してください。
- 問い読みスピードは各人に任せますが、早口すぎて聞き取れないような読み方は避けてください。
- いわゆる「金竜読み（※）」をするかどうかは、各チームの判断に委ねます。

※「金竜読み」とは、解答者が誤答をしないように、工夫する読み方のことです。初代 abc 問読みの金谷竜太郎さんに由来。例えば、「前フリ部分は早く読む」とか、「「～は山田ですが、」を含む問題（通称パラレル問題）では、後半の答えに対応する山田の部分を強く読む」といった技術のことを指します（参考：『beyond the text_PDF』<https://t.co/RBIYdfsSax>）

細則 3 : AQL における正誤判定について

【正誤判定の注意点】

- ・事前に下記の「正誤判定基準」をよく読んでください。
- ・正誤判定は、問読みの方が行っても、別の人が行っても構いません。
- ・正誤判定担当者は、「即正解扱い」「もう一回」「即誤答扱い」のいずれを選択するかという基準を、出来る限り事前に決めておいてください。
- ・想定外の解答があった場合、各担当で判断し、臨機応変に対応してください。
- ・参加者からの抗議は、下記の「チャレンジルール」に基づいて対応してください。
- ・他の団体の問題を出題する場合、正誤基準で不明な点は事前に質問しておくことを推奨します。

【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 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「正誤判定の指によるカウント」が基準とします）。
- ・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。
- ・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」として扱います。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、正誤判定者の判断で無効や誤答扱いとしてください。
- ・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「～、どこと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。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。

細則 4 : AQL における「チャレンジルール」について

- 「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題不備や問読みの読み間違い」「相手チームの正解判定（ただし、「解答の漢字の読み間違い」など、不正解である解答が正解判定されたときに限る）」「相手チームが答えをはっきり言っていないのに正解判定された場合」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。
 - 相手チームの正解時の、「問題不備（問題文の事実関係が異なっているなど）」や「出題者による読み間違い」については、チャレンジ対象外です。
- 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です。
- 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。（例「答えをはっきり言っていない」というチャレンジに対して、たとえ実際正解を言っていたとしても、正誤判定者が「実際に声が小さかった」と判断したなら、チャレンジ権は消費されない）
- 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、時間稼ぎに不要な指摘を繰り返すのはマナー違反と判定される場合があるので注意してください。
- 問題文の続きを確認する行為はチャレンジには当たらないものとするが、不必要に確認することは進行の妨げとなるため留意すること。
- 以上で定める事項以外のフェアプレイ規定違反については、細則 6「違反行為への対処に関する規定」に沿って対応するものとする、

細則 5 : AQL を「オンライン」で開催する場合の規定

AQL を様々な事情により AQL をオンラインで開催する場合、ここまで定めた細則に加え、以下を追加ルールとして設定する。

- 「各人の環境に由来するネットワークトラブルは、その各人に責任がある」ことを原則に大会を進行する。
 - ただし様々な状況があるため、出題団体により臨機応変に判断を行う。
- トラブル等で接続不良が起きた場合、「1 試合につき 1 チーム最大 1 分（複数回落ちた場合も合計 1 分）」待つが、それ以上は配慮せずに進行を続ける。
 - 地震等の災害が発生した場合は例外とする。出題団体でやむを得ないと判断した場合、それより長くとる場合がある。
 - 誰かが回線を落ちた場合も、試合開始後に既に出場しているメンバー間での枠変更は認めない。
- 試合中の「声掛け」のルールは同様とする。また、チャット等でのやりとりも「声掛け」もこれに準ずるものとする。
- チーム内で別 LINE グループ等を立ち上げるのは認めるが、試合中の別チャットでのクイズの作戦に関わるやり取りは（緊急時や遅れてきたメンバーの確認等を除き）認めない。
- 大会の試合結果の画像のキャプチャは、AQL 実況ツイッターにて貼り付ける場合がある。クイズツール（Qox など）ログイン時の名前はそのままインターネット上に流れる前提とする。
 - 嫌な方は、クイズツールログイン時にハンドルネームの使用を推奨する。
 - 同ツイッターアカウントを引用 RT して（問題の中身に関わらない）感想等を述べていただくのは歓迎とする
- クイズは長時間に及ぶため、椅子の高さを調整し無理のない姿勢で挑む、給水をこまめにとるなど、無理のない姿勢・状態での参加するものとする。
- 参加者や出題者の中に地震等の災害が発生した地域がある場合、直ちにクイズを中断し安全の確保を優先するものとする。

【オンラインにおける正誤判定基準】

- 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
 - 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「正誤判定基準によるカウント」が基準とする。
- 「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。
- 予めわかっているチャット解答者は、クイズツール（Qox など）ログイン時に名前の後ろに「C」とつけておくことを推奨する。（例：「市川 C」）
- クイズ出題中、音声ツール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。

- 音声ツールにおいて、「ミュート」になっていないのに、突然音声聞こえなくなるトラブルが過去数回起きている。その場合、チャット欄に急いで答えを書くこと。8秒以内にチャットした場合は正解扱い。また、15秒以内に正解を書けた場合、司会の裁量で誤答扱いにせず「無効」とする救済措置をとる場合がある（明らかに怪しい場合を除く。なお、「正解」判定は基本「規定時間内」に答えたもののみとし、時間外は「無効」が基本）。ただし、セット2回目以降の救済措置は無しとし、あまりにこの措置を連発している個人は大会長裁量で他のセットでも不可とする場合がある。
 - このトラブルでは、音声ツールが Discord であれば、音声を一度切り、もう一度接続すると直る場合がある。
 - このトラブルを未然に防ぐため、問題間にチーム同士で声掛けをしてマイクチェックしておくのは有効といえる。

細則 6 違反行為への対処に関する規定

- フェアプレイ規定に違反する行為があった場合には、「レベル 0」「レベル 1」「レベル 2」のいずれかの裁定を行う。
- 「レベル 1」以上の裁定が下されたにもかかわらず、当該行為が繰り返された場合には、より上位の裁定を下すことを原則とする。なお、各裁定は参加者・控え選手・帯同見学者については、参加団体単位で累積して、管理するものとする。
- 運営側は、大会当日、各出題団体・参加団体が、違反行為を運営側に直接訴えたり、処分内容を共有したりするための、連絡手段（メーリングリスト・SNS等）を用意する。
- 「レベル 1」以上の裁定が行われた場合には、運営・全参加団体に伝わるよう共有を行うものとする。
- 用語の定義
 - 「レベル 0」…出題団体から、対象者にフェアプレイ規定違反である旨を伝える行為。
 - ・当該行為は単なる注意であり、累積管理の対象外とする。
 - 「レベル 1」…出題団体から、対象者にフェアプレイ規定違反である旨を伝え、ペナルティを課す行為。
 - ・次回違反時は、「レベル 2」以上のペナルティを課することができる。
 - ・後述する重大な違反(犯罪行為・カンニング等)のうち、レベル 2 にまでは相当しないと考えられる場合、出題団体の裁量において、運営側に相談することなく、対象問題の無効・違反者のボタンからの離脱等、当該状況において妥当と思われるペナルティを課してもよい。
 - ただし、当該試合以外にも影響を及ぼす裁定を下すことはできない。
 - ・見学者の見学停止が妥当と考えられる場合には、運営に報告することなく、処分を決定してよい。
 - 「レベル 2」…出題団体から、重大な違反行為について運営側に「報告」を行う行為。
 - 運営側が当該行為を確認した場合、運営側がペナルティを課す。
 - ・運営側は、重大な違反行為が確認された場合、当該違反者を当該試合及び次の試合で出場・見学停止とする。
 - ・さらに、特に悪質と考えられる場合、運営側は「違反者の全試合退場」「違反チーム失格」「違反者・違反チームの今後の出入り禁止」など、「大会結果や今後の大会参加等に多大な影響を及ぼす裁定」を下すことができる。
 - ・出題団体は、違反行為の状況について、具体的かつ客観的に運営側に報告すること。
 - ・出題団体は、裁定を決定することはできない。ただし、適切と考えられる裁定について、報告時に意見を付すことができる。
- 各フェアプレイ規定に初回違反した場合の想定するペナルティについては、基本的には「レベル 0」とする。ただし、出題団体や運営が、悪質性（頻度・程度・計画性・組織的等の要素から総合的に判断）や情状酌量の余地等を加味して、変更することも認める。
- ただし、以下のような重大な違反については、初回からレベル 1 以上の裁定をすることも許可する。
 - 大会関係者を中傷する不適切な発言や大会の妨害行為、差別発言や差別行為、ハラスメント行為、法令に違反する行為、暴力行為等を行った場合。
 - 「カンニング行為全般」を行った場合
- 出題団体の規定違反

- 「出題団体」が、悪意を持った規定違反を行っている判断した場合、「参加団体の代表」が、運営側に訴えることができる。
- ただし、運営側への訴えは、最後の最後的手段とする。最初は出題団体に「〇〇規定に反する行為ではないでしょうか？」と丁寧に説明を求めることが望ましい。