

「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」

AQL2022 全国共通オンライン予選 一般の部

日時:2022年11月27日(日) 開催場所:Discord・Qox

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	一般の部参加者
13時00分-13時30分	Discord 集合・オープニング・各種説明
13時30分-13時55分	リーグ戦第1試合(出題・はじめてQ)
13時55分-14時20分	リーグ戦第2試合(出題・沖縄クイズ愛好会)
14時20分-14時45分	リーグ戦第3試合(出題・うさぎ小屋)
14時45分-14時50分	休憩(早めに進行した場合でも基本的に14時50分まで休憩とします)
14時50分-15時15分	リーグ戦第4試合(出題・AKQJT)
15時15分-15時40分	リーグ戦第5試合(出題・りんご農園)
15時40分-16時05分	決勝(リーグ戦1位 vs 2位)
16時05分-16時20分	表彰式、終了

大会方式解説

- ・ リーグ戦はクイズ持ち寄りで総当たりの「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→エントリー順でリーグ戦の順位を決定する。第5試合終了後、上位2チームが代表決定戦に進出。
- ・ 予選では各セット、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。
- ・ 大会順位は、「1位:代表チーム」→「2位:代表決定戦で敗退したチーム」→「3位以下:リーグ戦の順位」となる。

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、一つの番号に2人まで配置することが可能。試合開始前に配置を決定したら、試合終了まで変更はできない。
- ・ 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。対戦組み合わせは次ページに掲載。

【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、両チーム共に、そのままの得点を用いる。

決勝ルール【AQL 公式ルール】

- ・ 上位2チームがAQL公式ルールで対戦。勝者が1月開催予定のプレーオフ進出となる。
- ・ 40問限定終了時同点の場合、最大2問追加(追加したことは告知しない。また不使用問題が出た場合は追加問題が減る)。点差がついた時点で終了とし、追加問題終了後に差が付かない場合はリーグ1位が勝者となる。

ご注意

- ① Discord内の部屋移動は、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いません。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 観戦中はマイクをミュートにしてください。
- ⑤ オンライン実施時における各種ルールは、AQL公式サイト「AQLオンライン各種ルール」をご参照ください。

<https://www.quizaql.com/onlinemanualseigo/>

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(注:「正誤判定によるカウント」が基準)。問題を読み終えて3秒経過で無効扱い。
- ・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)。
- ・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。
- ・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思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、不正解扱い。

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、チャレンジ権未消費の場合あり。
- ・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)。

【スケジュール及び速報サイト】

	たけ	まつ
第1試合 13:30	うさぎ vs ロイヤル 出題: はじめてQ (問読み: 未定)	沖縄 vs リンゴ 出題: はじめてQ (問読み: 未定)
第2試合 13:55	ロイヤル vs リンゴ 出題: 沖縄クイズ愛好会 (問読み: 未定)	はQ vs うさぎ 出題: 沖縄クイズ愛好会 (問読み: 未定)
第3試合 14:20	はQ vs リンゴ 出題: うさぎ小屋 (問読み: 未定)	沖縄 vs ロイヤル 出題: うさぎ小屋 (問読み: 未定)
第4試合 14:50	沖縄 vs はQ 出題: AKQJT (問読み: 未定)	うさぎ vs リンゴ 出題: AKQJT (問読み: 未定)
第5試合 15:15	沖縄 vs うさぎ 出題: リンゴ農園 (問読み: 未定)	はQ vs ロイヤル 出題: リンゴ農園 (問読み: 未定)

