

AQL2023 中四国リーグ

日時：2023年11月11日（土） 場所：岡山県生涯学習センター大研修室、中研修室、ミーティング室1・2・3

スケジュール	参加者
9時00分-9時30分	開場・設営開始
9時30分-10時00分	一般の部受付（代表者のみ）・開会式@第1試合が行われる部屋
10時00分-10時45分	一般の部 予選リーグ①@各部屋
10時45分-11時30分	一般の部 予選リーグ②@各部屋
11時30分-12時15分	一般の部 予選リーグ③@各部屋
12時15分-13時00分	一般の部 予選リーグ④@各部屋
13時00分-13時30分	ジュニアの部受付（代表者のみ）・開会式@第1試合が行われる部屋
13時30分-13時50分	ジュニアの部 予選①試合目@各部屋
13時55分-14時15分	ジュニアの部 予選②試合目@各部屋
14時20分-14時40分	ジュニアの部 予選③試合目@各部屋
14時45分-15時05分	ジュニアの部 予選④試合目@各部屋
15時10分-15時30分	ジュニアの部 予選⑤試合目@各部屋
15時30分-15時45分	第1練習室・201室片付け・休憩
15時45分-16時15分	一般の部 代表決定戦
16時15分-16時45分	ジュニアの部 代表決定戦

大会方式解説

- 一般は9チーム総当たり、ジュニアは6チーム総当たり（ジュニアの部も9チームに増える可能性もある）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→得失点差でリーグ戦の順位を決定する。
- 【一般の部】上位3チームが代表決定戦に進出（**オープン参加チームを除く**）
- 【ジュニアの部】上位3チームが代表決定戦に進出（**オープン参加チームを除く**）

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、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。
- 両チームの机には同数の早押し端子が置かれるが、人数差があり余っている場合は相手チームに譲ること（感染防止対策）
- 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。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。

【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。

決勝トーナメント

- ・一般の部およびジュニアの部、それぞれの上位3チームによる 10by10by10mini(オープン参加チームを除く)
- ・対戦順は ①予選2位 vs 予選3位 ②予選1位 vs 予選2位 or3位(①の勝者)で行い、2勝したチームを勝利チームとする。ただし、①では予選2位のチームに、②では予選1位のチームに1勝のアドバンテージがあるものとする。
- ・問題は、**AQL2023の他地域リーグ**の問題や**共通ジュニア問題**を使用する(問読みは大会本部)
- ・最大2試合行い、2勝チームが出なかった場合は、予選順位がより高いチームを上位とする。

注意事項

- 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 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。
- ③ 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。
- ④ 新型コロナウイルスやインフルエンザなど感染症対策(検温、マスク着用、消毒、ソーシャルディスタンス、換気など)へのご協力をお願いします。
- 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場します。荷物・特に貴重品は、必ず自分で管理してください。
- ⑦ ごみは必ず持ち帰るようお願いします。また、周囲への配慮をよろしくお願いいたします。
- 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 一般の部の決勝戦の問題は、他地域リーグの問題を使用し、また中四国の問題もどこかで使用する可能性があります。そのため、問題内容などのSNSへの書き込みは、ご遠慮ください。また、ジュニアの部の問題は全国共通のものを使いますので、SNS などには一切書き込まないようにお願いします。(大会の感想に関する書き込みは大丈夫です)

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「正誤判定の指によるカウント」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(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。