

AQL2023 東北リーグ(一般の部)



日時:2023年10月15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
14:50~	開会・注意事項説明等	ホームルーム
15:00~	総当たり戦(5 試合)	A、B
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 5 試合(1 試合は問読み、1 試合は休憩)を実施。1~4 試合目は全チームが同一の部屋(A 部屋)でクイズ、問読み、休憩を行う。5 試合目はまだ対戦していないチームとの間で、2 チーム×2 部屋に分かれて全国共通ジュニアの問題を使用して対戦する。
- 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位のチームは全国大会に進出する。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

- 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。**
- 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。**
- 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。
- 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。)

AQL オンライン

- 問題によっては、何度か同じ問題を使用する場合があります。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ようお願い致します。特に、SNS など公開 Web 上にご注意ください。「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て下さい。
- 大会における「カンニング行為全般(出題中に答えを google 検索する、隣の家族等に答えを教えをもらおう(注: 事前に家族参加であることを大会長が認めている場合は、家族と一緒に挑むことを認める場合があります)、カンニングペーパーを置いておき読むなど)」は厳禁とします。オンラインという特性上摘発が大変難しいのですが、皆さんのモラルを信じる形で運用していきます。またチーム内で別 LINE グループ等を立ち上げるのは認めますが、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)ご遠慮ください。
- 試合中、問題と問題の間にチームメイト間(控え選手含む)でチャットやボイスチャンネルを通じて励ましの声を掛け合う(及び見学者によるコメント欄の拍手等)のは問題ありません(むしろ推奨します)。ただし、司会から「静かに」といった指示がありましたら、そちらを優先して下さい。
- 大会問題の私的な録音等は認めますが、他人に渡すことや、公開 Web への公開は禁止します(同じチームで一緒に参加したメンバーに渡すのは黙認)。
- 「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します。よって、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)」待ちますが、それ以上は配慮せずに進行を続けます。
* 地震等の災害が発生した場合は例外です。またやむを得ない場合、出題者判断でそれより長く取る場合があります。
- 参加者・見学者含め 1 チーム最大 13 人まで帯同可能とします。クイズに参加できるのは各セット 10 人までです。各セット毎にメンバーを変更するのは問題ありませんが、クイズ開始後のメンバーチェンジは不可とします。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こととなります。
- 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ません(Qox の仕様上、メンバー変更が難しいため)。回線に不安のあるメンバーは、2 人いる枠に設定することをお勧めします。
- クイズは長時間に及びます。椅子の高さを調整し無理のない姿勢挑む、給水をこまめにとるなど、無理のない姿勢・状態での参加をお願いします。
- 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ようにしてください。
- Discord のニックネームは、「所属:Qox にログインする時の名前」という形に変更して下さい(例「玉 Q:市川」。PC 版の場合、自分の名前を右クリックすると変更できます。関係者以外がボイスチャンネルに入っていないかを確認するためです。

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。
- 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)。
- 「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、Qox 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、「Discord」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必要がある(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。
- 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」として扱う。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、無効や誤答扱いとする場合がある。(なお、ミュート忘れについて、チームメイトが「ミュート解除！」と声を掛けるのは黙認とするが、「答えに関わるやり取り」は前述の「ヒントを教えた」と判断する場合がある)。
- Discord 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、Qox 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、Discord 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。
- ・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。
- ・ネットワークトラブルは基本「参加者側の責任」という考え方ではあるが、色々な状況があるため、司会の判断で臨機応変に判断を行ってよい。

チャレンジルール

以下の状況で参加団体メンバーはチャレンジをすることができる。

- ・【自分のチームの誤答判定】
 - ・正解である内容を答えたのに誤答とされた場合
 - ・問題不備が原因で誤答となった場合
 - ・問読みの読み間違いが原因で誤答となった場合
 - ・正誤判定者がフェアプレイ規定細則 5-3 で定める規定に反してカウント・判定等を行ったことが原因で誤答となった場合
- ・【相手チームの正解判定】
 - ・不正解である解答が正解と判定された場合(ただし、答えが明確に一つに定まるにも関わらず、異なる回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
 - ・正誤判定者がフェアプレイ規定細則 5-3 で定める規定に反してカウント・判定等を行ったことが原因で正解となった場合
- ・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。
- ・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。

試合スケジュール

	5試合	6試合	7試合	8試合	9試合
開始目安	15:00	15:20	15:40	16:00	16:20
東北大B	○	見学	○	問読み	A
山形大学	○	問読み	見学	○	B
岩手大学	問読み	○	○	見学	B
東北大学	見学	○	問読み	○	A