

「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」



AQL2023甲信越・北陸リーグ

日時 2023年12月17日(日)

会場 オンラインでの開催

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

協力 後援:長野県教育委員会

スケジュール

時間	内容	Discordボイスチャンネル
9:50~10:00	ジュニアの部 前説	一般
10:00~13:15	ジュニアの部 試合	北アルプス、中央アルプス、南アルプス
13:15~13:25	ジュニアの部 結果発表	一般
13:25~13:50	休憩	
13:50~14:00	一般の部 前説	一般
14:05~17:15	一般の部 試合	北アルプス、中央アルプス、南アルプス
17:15~17:25	一般の部 結果発表	一般

大会方式

- 参加チーム総当たりの「10by10by10mini」(「試合方式」にて詳述)の試合を実施する。
- 勝利で勝ち点2、敗北で勝ち点0、引き分けで勝ち点1を得る。
- 最終順位は、勝ち点順により決定し、勝ち点が同点の場合は、得失点差順により決定する。
- 各部の優勝チームは、全国大会リーグ(2024年3/17・東京)の出場権を得る。

使用ツール

- Discord「AQL甲信越・北陸リーグ」サーバ <https://discord.gg/gfNpuZw>
ボイスチャンネル「北アルプス」「中央アルプス」「南アルプス」の3つを試合用とする。
ボイスチャンネル「一般」およびテキストチャンネル「一般」で、緒連絡を行う。
- Qox <https://qox-online.appspot.com> 試合用ボイスチャンネルと同名の部屋で試合を行う。
- 前説の20分前からDiscordで運営が待機しているので、ツールについて質問があれば受け付ける。

試合進行スケジュール

公式サイト参照

試合方式【10by10by10mini】

- 2チーム対抗の早押しクイズ。各チームは1枠から5枠までの枠を持ち、それぞれの枠に1名または2名の選手を配置する。配置は試合終了まで変更できない。一度接続が切れて入室し直した場合も、同じ枠に戻る。
- 40問限定・全員一斉の早押しクイズを行う。各枠は1ポイントを持った状態でスタートし、正解すると正解者の枠のポイントが1増える。1枠から5枠の5つのポイントを掛け算したものがチームの得点となり、先に200

点に到達したチームが勝利となる。

- 2名が配置されている枠は、2名のどちらかがボタンを押してもよいが、押した者が解答する。
- 各枠で1回目の誤答は、その枠のポイントが1に戻る。2回目以降の誤答は、その枠のポイントが1に戻るとともに、相手チームの誰かが誤答するまで、その枠(2名いれば2名とも)は解答権を失う。1枠から5枠のすべてが解答権を失った場合は、その時点で敗退となる。
- 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する。複数の枠の解答権が失われていた場合でも、相手チームの誤答1回ですべて復活する。
- いずれかのチーム得点が200点に到達するか、問題数が40問に達した時点で試合終了となる。終了時、得点の多いほうが勝利となり、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「自チームの得点 - 相手チームの得点」で計算する。

ただし次の場合は、勝利チームの得点は200点として計算する。

勝利チームの得点が200点を超えた場合

敗北チームが1枠から5枠すべての解答権を失った場合

オンラインでの音声について

- 音声は、試合ごとに指定されたDiscordのボイスチャンネルを使用する。Qoxの音声機能はOFFにしておき、使用しない。
- 毎試合、ボタンチェックと同時に、全員の音声为正誤判定者に届くかどうかのチェックを行う。このチェックの際に、音声が不調の場合は、チャット解答(後述)に切り替えてもよい。
- マイクは基本的にオンでよいが、問読みまたは正誤判定者から指示があった場合は、出題の途中は全員マイクをミュートにし、解答権を得た際のみオンにする。
- 解答権を得た際、ミュートの解除し忘れによるタイムオーバーについては、特段の救済措置は設けないので、各自が注意すること。他の選手が、「ミュート解除！」などと声をかけることは認める。(それ以外の、ヒントになることや「落ち着いて!」「いける!」などの励ましは認めない)
- 問題と問題の間は、マイクはオンで構わない。チーム内での声かけや作戦指示等は推奨する。

Qoxの設定

- 各選手は、自分の表示名を姓のみにして入室する。同姓の選手がいる場合は、名前の一文字を付け加えるなど最小限で区別できるようにする。チーム名は入れなくてよい。
- チーム番号が小さい方が青、大きいほうが赤のプレートに入る。
- Qoxのマイクは常にミュートにしておく。

正誤判定基準

- シンキングタイムは、音声解答の場合はボタンが付いてから5カウント、チャット解答の場合は8カウントとする。
- 問題を読み切ってから3カウントでブザーを鳴らし、スルー(無効)扱いとする。押したボタンがブザーによって消された場合の解答権は無効とする。
- 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は、正誤判定者は「もう1回」と言って、再解答を促す。このとき解答者は、最初に言った答えとは別の答えを言う。
- 答えが聞き取れなかった場合は、正誤判定者は「聞こえませんでした」と言って、再解答を促す。このとき解答者は、最初に言った答えと同じ答えを言う。最初に言ったのと明らかに異なる答えを言った場合は、不正解扱いとなることがある。
- 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とする。ただし芸名やスポーツ選手などで、フルネームではない呼び名が通常であるものは例外。
- 西洋人名は、基本的にファミリーネームのみで正解とする。ただし、問題文が明らかにフルネームやファーストネームを要求している場合は例外。
- 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すべてを答えた場合は正解とするが、順序が異なる場合は不正解扱いとする。

例・「天文単位とは、太陽とどこの間の距離でしょう？」という問題で、の位置で押して、「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(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)。したがって、都道府県名を答える問題でそのように答えると不正解となる。国名と都市名の関係もこれに準ずる。

例・「下関市」が答えのときに、「山口県下関市」と解答したら正解。「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。

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読みの読み間違い」に対して、異議がある場合は「チャレンジ」を行うことができる。
ただし、ネットワークのトラブルに起因するものは、チャレンジの対象外とする。
- チャレンジは、誤答判定を受けた選手に限らず、チーム内の誰でも行うことができる。
- チャレンジは、正誤判定の直後から、次の問題を読み始めるまで有効とする。
- チャレンジが行われた場合、正誤判定者は、必要があれば調査等を行ったうえで、「判定変更せず」「判定変更」「問題無効」のいずれかの判断を下す。
- 「判定変更せず」となった場合は、そのチームはその試合でのチャレンジ権を失う。
「判定変更」「問題無効」となった場合は、後の問題で再びチャレンジができる。
- 「相手チームの正解」はチャレンジの対象にはならない。
- スコアの入カミスの指摘などは、チャレンジとは別に随時可能である。

チャット解答について

- チャット解答は、Qoxのチャット機能を用いて行う。Discordは、チャット解答には使用しない。
- チャット解答を希望する場合は、試合開始前または問題と問題の合間に、発声またはQoxのチャットにより申し出る。試合の途中の場合、チャットでの申し出だけでは問読みが気付かないおそれがあるので、同じチームのメンバーが発声するなど、確実に伝わるようにすること。
問読みおよび正誤判定者が認めないまま行われたチャット解答は、有効な解答とみなされない。
- チャット解答で使用する文字は、ひらがな・カタカナ・漢字・アラビア数字・ラテン文字アルファベット(A～Z, a～z)のみ有効とする。正解となる言葉に「・」や「！」などの記号が含まれていた場合でも、記号の有無は正誤判定に影響しない。
- 正解と同じ読みで読める漢字で解答された場合(例・正解が「佐藤一郎」のときに「砂糖一郎」と解答)、正誤判定者の判断により、「かなで書いてください」と言って、再解答を促す。このとき解答者は、すべてひらがなまたはカタカナで解答する。
※チャットは筆記クイズではなく、あくまで口頭の代替であるという理由に基づくルールである。

その他の注意事項

- 試合途中でDiscordやQoxの接続が切れてしまった選手がいた場合、次のように扱う。
 - 出題の途中……その選手がいるものとして扱う。解答権を得ていた場合も同様で、カウントを継続し、時間内に復帰しなかった場合は誤答扱いとする。その問題終了後は、次項に準じる。
 - 問題と問題の間……残り時間に応じて、問読み・正誤判定の判断で最大1分間待つ。復帰しなかった場合は、その選手がいるものとして扱い、試合を進める。
- 問読みは、何問目かは言わない。選手から質問があっても答えない。
- ジュニアの部の問題は、他の地域リーグでも使用するため、問題の内容は大会が終わっても口外しないこと(SNS等への書き込みも含む)。

見学について

- 自分のチームの試合がなく、問読み等の担当もない選手及び、事前に申請を行い運営が認めた見学者は、任意の試合を見学することができる。Qoxは観戦モードに設定し、Discordのマイクは常時ミュートとす

ること。問題と問題の合間に、チャットへの書き込みによる応援・拍手は可能。

- 自分のチームの試合に出場しない選手は、その試合を見学することができる。Qoxは観戦モードに設定すること。Discordのマイクは、出題中はミュートにし、問題と問題の合間はオンにして声掛けを行ってもよい。

安全対策

- クイズに参加するときは楽な姿勢で行い、試合間のインターバルには、画面から目を離す・身体を軽く動かす・水分を補給するなどして、各自身体の負担を和らげる工夫を行ってください。
- 参加者の所在地で万一災害が発生した際には、直ちに大会を中止します。災害発生時には、速やかに申告をお願いします。