

「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」



AQL埼玉リーグ/第17回コバトンカップ

日時: 2023年7月2日(日)

開催場所: 武蔵浦和コミュニティセンター

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

会場概略図(武蔵浦和コミュニティセンター8階)



埼玉県マスコット「コバトン」

スケジュール	一般の部参加者
9時~10時	スタッフ&代表者集合@ホール、準備@各部屋、受付(目安10時~)
10時30分~	オープニング、ルール説明等
11時~13時	第1~6試合(途中部屋移動1回)@ホール、79集会室
13時~14時	昼休み(食事はなるべく外で、食べる場合は789集会室にて)
14時~16時	第7~12試合(途中部屋移動1回)@ホール、79集会室
16時~16時30分	結果発表、閉会式
16時30分~	各部屋片付け

- 「ビギナーリーグ」「チャレンジリーグ」混合9チーム総当たりで「AQL公式ルール」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。リーグ間の試合も、勝ち点計算や得失点計算に含め、勝ち点→得失点差→エントリー順で、各リーグ内の順位を決定する。
- チャレンジリーグ上位2チームは、12月開催予定の「埼玉トップリーグ」に進出する。

リーグ戦ルール【AQL公式ルール】

- 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。
- 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が、基本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(代表決定戦の場合、リーグ上位の勝利)。
- 問い読み担当・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

- 使用問題は、8月開催予定の第2回埼玉県高等学校クイズ選手権で選定の上使用させていただき予定です。当日はもちろん、大会後も8月14日までネット上に記述しないようお願い致します。
- 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。
- 共用スペースを含め、大きな声を出さないようにお願いします。

- ④ 問題作成団体同士での調整は最低限にとどめています。**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。**
- ⑤ 問題集頒布は、9Fのホール入り口で事前に申請があった団体のみとします。
- ⑥ 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。
- ⑦ 今大会は複数の会場を行います。荷物・特に貴重品は、必ず自分で管理してください。
- ⑧ **昼食はなるべく会場外での食事を推奨しますが、「789集会室」でのみ可能です(ホール内での飲食は禁止です)。ごみは必ずお持ち帰りください。また、食事中に問題の振り返り等をしないようご注意ください(まだ同じ問題を聞いていない人がいます)**
- ⑨ ペットボトルの水を飲む程度であれば、ホール外の共用スペースを使って構いませんが、共用スペースで食事等は避けて下さい。
- ⑩ 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。
- ⑪ 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注意ください。(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。)

フェアプレイ規定

・AQL フェアプレイ規定に準じて運営します。全文は QR コードリンク先をご覧ください。重要な点を抜粋いたします。

【AQL フェアプレイ規定3大原則】

- (1)(リスペクト精神)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。
 - (2)(規定遵守)「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。また具体的な決まりが無くとも、「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。
 - (3)(違反対応は皆で) 違反行為があったとしても、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。それでもトラブルが起きたときのジャッジ担当は、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し、出題団体からやむを得ず運営団体に訴えがあった時」が大原則

【出題団体の重要事項抜粋】

- (出題団体の大原則)「(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」(出題・進行の公平性)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忘れ、平等な立場で出題・判定・進行する。
- 4(2)(対戦相手への礼)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。**

【正誤判定基準抜粋】

- ・シンキングタイムは、「ボタンが付いてから」5カウント。シンキングタイムは、「ボタンが付いてから」5カウント。
- ・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。
- ・解答が正解に限りなく近いがそのままで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。
- ・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」を答えるものとする。
- ・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。
- ・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。
- ・複数のものから一つだけ答える問題の場合、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(例・「天文単位とは、太陽とどこ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。)
- ・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。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ずる。

【チャレンジルール抜粋】

- ・「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」「相手チームの明らかな誤答」等に対して、異議がある場合、チャレンジを行える。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実施。「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る。・「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ない。
- ・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。

【スケジュール及び速報サイト】

	1試合	2試合	3試合	4試合	5試合	6試合	7試合	8試合	9試合	10試合	11試合	12試合
開始目安	11:00	11:15	11:30	12:00	12:15	12:30	14:00	14:15	14:30	15:00	15:15	15:30
浦高OB	問題み	VS 埼クイ王	VS RUQA	問題み	VS 大宮Q	VS 大宮高卒	問題み	VS 犬スラ会	VS b)埼玉大学	問題み	VS b)東京学大	VS b)QLQC
RUQA	VS 埼クイ王	9Fホール	問題み	VS 浦高OB	9Fホール	問題み	VS 犬スラ会	VS b)QLQC	問題み	VS 大宮Q	VS b)QLQC	問題み
埼クイ王	VS RUQA	VS 浦高OB	問題み	問題み	8F7会	VS b)埼玉大学	問題み	VS 犬スラ会	VS b)QLQC	問題み	VS 大宮高卒	VS b)埼玉大学
大宮高卒	問題み	9Fホール	VS 大宮Q	問題み	8F9会	VS 大宮高卒	問題み	8F9会	VS 大宮高卒	問題み	VS 犬スラ会	問題み
b)埼玉大学	VS b)QLQC	問題み	VS 大宮高卒	VS 大宮Q	9Fホール	VS 浦高OB	VS b)東京学大	問題み	VS 埼クイ王	VS 犬スラ会	問題み	VS RUQA
b)QLQC	VS b)埼玉大学	VS 大宮高卒	問題み	VS 犬スラ会	8F7会	VS RUQA	VS 犬スラ会	問題み	VS 浦高OB	VS 大宮Q	問題み	VS 埼クイ王
大宮Q	問題み	8F7会	問題み	VS 犬スラ会	8F9会	VS 埼クイ王	VS 大宮Q	問題み	VS RUQA	VS b)東京学大	問題み	VS 浦高OB
b)東京学大	VS 犬スラ会	8F9会	VS 大宮Q	VS 埼玉大学	9Fホール	問題み	VS 大宮高卒	VS 浦高OB	問題み	VS b)QLQC	VS 埼クイ王	問題み
犬スラ会	VS b)東京学大	VS 大宮Q	問題み	VS b)QLQC	8F7会	VS 埼クイ王	VS 埼玉大学	VS 浦高OB	問題み	VS 大宮高卒	VS RUQA	問題み



注) チーム名の「b」はビギナーリーグの略。ビギナー内、チャレンジ内で順位を競う。