

# 第21回福岡県高等学校英語ディベート大会 大会ルール

## 1. 大会

本大会には、福岡県内のすべての高等学校および高等専門学校(1年～3年に在籍の生徒)が参加することができ、各学校より原則1チームエントリーすることができます。参加チーム数の上限は20チームで、この上限の範囲内で2チーム目のエントリーを抽選により許可します。3試合の予選を行った後、下に定めた予選通過基準に従い、4チームの予選通過チームを選ぶことにします。その後、その4チームにより、準決勝・決勝とトーナメント方式で本選を行い、入賞者を決めます。

### 1.1 予選

すべてのチームが肯定側と否定側で1試合ずつ行い、3試合目が肯定か否定かはランダムに決められます。同一校のチーム同士の対戦がないように配慮します。

#### 1.1.1 予選運営方法

予選1・2試合目の対戦相手はクジにより決定します。3試合目はその前の試合までの順位を元に、なるべく同じ票数同士が対戦する方式であるパワーペアリングで対戦相手を決定します。パワーペアリングにあたっては、いわゆる「ハイロー原則」を採用します(同じ票数をあげているチーム集合の中では、順位の上位のチームが、できるだけ下位のチームと対戦する原則)。

各予選試合は、二人のジャッジにより審査されます。二人のジャッジは独立して審査し、一票ずつ勝ちのチームに投じることになります。どのジャッジの票も全て等しい価値を持ちます(仮に、二人の票が割れた場合は、その試合は事実上「引き分け」と見なします)。

#### 1.1.2 予選通過基準

大会の予選通過チームは、以下の基準にしたがって参加チーム全ての順位を決め、上位4チームを選びます。

第1基準 票数の多いチームは、順位が上となる

第2基準 同じ票数の場合、予選で対戦した相手チームそれぞれの獲得票を合計した数(スイス点)が多いチームの順位が上となる

第3基準 票数・相手チーム勝数が同じ場合、コミュニケーション点合計が高いチームの順位が上となる

第4基準 以上の③基準すべてが同じ場合、そのチームに所属するディベーターをベスト・ディベーター候補とした票の数が多いたチームの順位が上となる

第5基準 以上の条件が全て同じ場合、もし同点のチーム同士が予選内で対戦していた場合に限り、その両チームの予選対戦での勝者となったチームを上位とする

第6基準 以上の条件の全てで同順位となる場合、専門委員会の立ち合いの下、該当するチームの代表者同士のじゃんけんを行い、勝者がより高い順位となる

##### 1.1.2.1 不戦勝・不戦敗の得票

不戦勝となったチームは、2票を獲得し、コミュニケーション点は各ジャッジにつき3点ずつ獲得します。不戦敗となったチームは0票とし、各ジャッジのコミュニケーション点は最低の1点ずつとします。その試合では、ベストディベーター候補については選ばず、どちらのチームにも、ベストディベーター候補の票は入らないものとします。

##### 1.1.3 予選への遅刻

体調不良や交通事情などによるやむを得ない遅刻以外は、予選参加は認めません。やむを得ない遅刻の場合、他の試合の進行具合とのかねあいを考え、専門委員会の判断で、一試合だけを不戦敗とするか、それとも遅延しての開始を認めるかを判断することになります。

##### 1.1.4 予選の途中棄権の禁止

体調不良や交通事情などのやむを得ない場合以外は、予選試合の棄権は認められません。原則として途中で予選を棄権した場合、本選への通過も放棄したとみなします。やむを得ず途中棄権が出た場合、棄権をしたチームは不戦敗

となり、対戦予定チームには勝ち数1、得票2が与えられ、対戦を行った1試合のコミュニケーション点が与えられます。

### 1.1.5 予選通過チーム決定の例外

予選試合終了後、体調不良や交通事情などのやむを得ない事情で、本選の対戦発表までにチームの棄権があった場合、本選への通過チームは棄権チームを除く上位4チームにて決定することになります。

また、参加資格の虚偽申告や、証拠資料の不正などの甚だしいルール違反や、甚だしくフェア・プレー精神に反したり、高校生としてふさわしくない言動があったりしたと専門委員会が判断した場合などには、予選通過対象チームから外すこともありえます。

### 1.1.6 補欠チーム

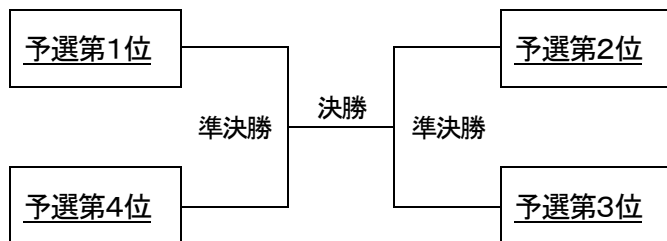
予選開始時にチーム数が奇数となった場合には、専門委員会で予め用意した補欠チームが出場します。補欠チームは、予選終了までは同様に試合を行い、対戦相手チームの勝敗数も組み合わせ決定についても、他チームと全く同様の扱いを行います。ただし同じ学校からのチームとは対戦しないものとします。しかし、補欠チームは、その予選順位にかかわらず本選には進出できません。また、予選の途中で不慮の事態により欠場チームがでて奇数になった場合には、途中からの補欠チーム出場は行いません。補欠チームが参加してスタートした予選の途中でさらに奇数になる場面があっても、補欠チームは予選の最後まで出場し、さらなる補欠チームの追加は行わないものとします。

## 1.2 本選

予選を通過した4チームにより、準決勝と決勝をトーナメント方式(一度負けたらそこで敗退する方式)で入賞者を決めます。

### 1.2.1 本選運営方法

予選を通過した4チームは通過した順位に従い、次の表のように対戦することになります。決勝で負けたチームが準優勝、準決勝で負けた2チームは3位決定戦を行います。肯定側か否定側かは試合ごとに毎回くじ引きをして決定します。



### 1.2.2 本選における棄権

本選に入ってから棄権は原則として認められません。本選の対戦が発表された後に例外的に棄権チームが出た場合にも、対戦枠の変更や予選通過4チーム以外からの繰上げなどは一切行わず、棄権チームの対戦予定チームは不戦勝とし、本選を進めることとします。

## 1.3 褒賞

この大会では、以上のように決定される優勝・準優勝・3位チームへの褒賞の他、個人賞であるベストディベーター賞を設け、褒賞することとします。

### 1.3.1 ベストディベーター賞

この大会では、個人賞としてベストディベーター賞を贈ることとします。予選及び本選の各試合で、各ジャッジはその試合で最も良い働きをしたディベーター1名を選び、ベストディベーター候補として(他のジャッジとは独立して)投票することとします。その際、試合では敗者となったチームから選ぶこともありえます。チームの他のメンバーと連携のないスタンド・プレーヤーは候補として選ばず、チームに最も貢献する働きをしたディベーターから候補を選ぶこととします。最終的に予選から通算し、ジャッジの投票を最も多く集めた個人を褒賞します。もし同点の場合は、チームの最終順位

が上位のチームの個人を表彰します。

#### 1.4 チームと参加制限

この大会の予選および本選では、福岡県内の同一の高等学校または高等専門学校の3年までに在学中の生徒からなるチームを単位に、ディベート競技を行うものとします。1つの学校から1チームまたは2チームの出場が、参加チーム総数20の範囲内で認められます。

##### 1.4.1 チームの構成とその制限

1つのチームには4名以上6名まで登録可能とします。3名以下でのチーム登録は認められません(申し込み時点での登録メンバーの当日病欠など、不可避の事後的な理由がある場合に限り、大会主催者は3名でのチーム登録を例外的に許可することもあります)。申し込み時点の登録メンバーからの変更は当日受付時に可能ですが、受付後の登録メンバー変更は認められません。

また、登録できるメンバーには以下の制限があります。

- ・英語のネイティブスピーカーである生徒の参加は禁止されます。
- ・以下の条件に該当する生徒は、1チームに2名まで登録できます。
  - (1) 英語を第1言語とする国で12ヶ月以上滞在経験のある生徒(就学前の滞在は不問)
  - (2) 英語を第2言語とする国の出身である生徒(就学前の滞在は不問)
  - (3) 家庭で常用的に英語を使っている生徒

※ 英語圏からの留学生でないなら、ネイティブスピーカー扱いとする必要はありません。なお、原則として自己申告となりますが、明らかに英語がネイティブに近い人が複数いるなどのクレームが、他校やジャッジから出る可能性があります。そうしたチームが勝った場合は、大会の公平性が疑われることとなりますので、やむを得ず大会中に精査することもあります。各チームとも、疑念の余地がないようにフェアにチーム編成をお願いします。

##### 1.4.2 チームの出場メンバーとその制限

各試合への出場は、登録メンバーのうち4人となります(ただし、病欠の場合など特例として登録メンバーが3名しかいない場合のみ、3人での出場が認められます)。試合ごとにメンバーを入れ替えることは許されています。ただし、試合開始後に途中でメンバーが入れ替わることは許されません。

##### 1.4.3 チームメンバー登録変更の禁止

原則として、開会行事後の登録メンバー変更は一切禁止です。複数チームが出場している学校も、チーム間の移動も禁止します。

##### 1.4.4 運営への非協力や参加資格を偽ったことへの罰則

チームとその監督者は、大会主催者の指示に従うことが義務付けられます。もしチームやその監督者が指示に違反したり、1.4.1から1.4.3の規定に違反したことが大会中に判明した場合はペナルティが科されます。もしそれらの違反が悪質であると判断した場合、そのチームの行った試合はすべて不戦敗扱いとし(相手チームが0・2で勝ち)、以降の試合もすべて放棄させるとともに、予選通過資格も剥奪するものとします。また大会後に判明した場合は、賞の剥奪、賞品の返還等を求めることとなります。

##### 1.4.5 大会運営補助員

各対戦において、各チームから試合進行あるいは計時を担当する生徒を大会運営補助員として、参加申込時に最低1名登録します。また、各参加校は、本大会のジャッジとして最低1名、参加申込時に登録をお願いします。

## 2 試合

本選および予選の各試合は、事前に定められた論題をめぐり、以下に定めるフォーマットに従い進めることとします。

### 2.1 試合運営

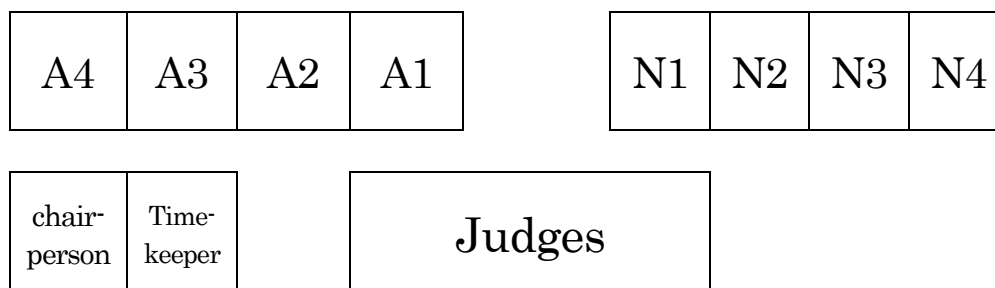
各会場には、試合を判定する複数名のジャッジのほか、試合を円滑に進行するために、2名の大会運営補助員を配置します。1名はチェアパーソンで試合の司会進行を担当し、もう1名はタイムキーパーで試合の計時を担当します。

各試合では、大会の論題について、以下の12のスピーチを順に行うものとします。以下の表に記されたスピーチ担当者が、チェアパーソンからの合図に従い、定められた時間のスピーチを一人で行ってください(A1からA4は肯定側の担当者、N1からN4は否定側の担当者を表します)。スピーチの担当者は、肯定側か否定側か、四人チームか(例外的に認められた)三人チームかによって異なります。

肯定 三人 チーム	肯定 四人 チーム	スピーチ		時間	否定 三人 チーム	否定 四人 チーム
A1	A1	①肯定立論	Affirmative Constructive Speech	4分	-	-
-	-	準備時間	Preparation Time	1分	-	-
A1	A1	②否定質疑	Questions from the Negative	2分	N2	N4
-	-	③否定立論	Negative Constructive Speech	4分	N1	N1
-	-	準備時間	Preparation Time	1分	-	-
A2	A4	④肯定質疑	Questions from the Affirmative	2分	N1	N1
-	-	準備時間	Preparation Time	2分	-	-
A3	A3	⑤否定アタック	Negative Attack	3分	N2	N2
A2	A2	⑥肯定質疑	Questions from the Affirmative	2分	N2	N2
A2	A2	⑦肯定アタック	Affirmative Attack	3分	-	-
A2	A2	⑧否定質疑	Questions from the Negative	2分	N3	N3
-	-	準備時間	Preparation Time	2分	-	-
A3	A3	⑨肯定ディフェンス	Affirmative Defense	3分	-	-
-	-	⑩否定ディフェンス	Negative Defense	3分	N3	N3
-	-	準備時間	Preparation Time	2分	-	-
A1	A4	肯定総括	Affirmative Summary	3分	-	-
-	-	否定総括	Negative Summary	3分	N1	N4
				計	42分	

### 2.1.1 スピーチを行う場所

各チームは、ジャッジからみて左側に肯定側、右側に否定側となるような定位置の席につくものとします。両チームとも相手チームに近い(ジャッジの中央正面から)順に、立論・アタック・ディフェンス・総括の担当者が座ることになります。各スピーチの担当者は、基本的に中央の演題に出て起立してスピーチをしてください。やむを得ない事情がある場合を除き、スピーチ中はずっと起立して行ってください(質疑応答の質問者と応答者も含む)。ただし、本選の準決勝戦・決勝戦や、特殊な形状の教室が会場になっている場合には、ジャッジの指示にしたがってスピーチを行ってください。



なお、間違ったスピーカーがスピーチ・質問・応答を行った場合は、間違ったチームは反則負けとなり、不戦敗扱いになります。両チームともに間違いがあった場合には、両チームとも不戦敗扱いになることもあります。

## 2.1.2 時間の計測

スピーチ時間は、スピーチ担当者が起立し、名前を告げた直後から計測を開始します。

※スピーチ開始時に、”Thank you Chairperson, my name is Zenji.”などの形で名前(ファーストネーム)を告げてからスタートしてください。担当者の名前が告げられない場合は、原則スピーチはやり直しになります。

スピーチ時間は、原則としてタイムキーパーのタイマーで計測した時間を基準とすることにし、ディベーターのタイマー等には従わないものとします。万が一、タイマーの故障・誤操作等でスピーチ時間の計測に明らかに問題があったと考えられる場合には、チェアパーソンの判断で、ディベーターのタイマーを参照します。それも不可能な場合には、チェアパーソンの判断で、公平性が確保され、どちらかのチームが不利にならないように、スピーチ時間の延長などを行うことにします。

## 2.1.3 スピーチ時間の終了

スピーチ時間の途中でたとえディベーターが発言を終了しても、タイマーを途中で終了させず、必ず定められたスピーチ時間の終了を待って、スピーチの終了とします。タイムキーパーは、各スピーチの残り時間を30秒ごとにカードで示し、定められたスピーチ時間が終了したら、”Time is up.”と告げます。

定められたスピーチ時間を終了した時点で、発言している最後の文を終えることは許されます。ただしその場合でも、終了後10秒を超えて発言することは一切許されません。その後に行われた発言をジャッジは一切無視することになります。

※質疑応答の時間も同じです。タイマーが鳴った後は、質問への応答を一切待たないで、質疑応答時間は終了になります。

## 2.1.4 スピーチ中の交代の禁止

各スピーチは、あらかじめ届け出たディベーターが一人で最後まで行ってください。途中で交代することも、他のチームメートと共同で行うことも許されません。

## 2.1.5 チーム内でのメッセージ伝達

スピーチ中のディベーターに対して、メンバーが助言をすることは許されます。ただし、助言は書かれたメモで行うか、ジャッジや相手チームに聞こえないような小声で伝えるものとします。大きな声で助言などが行われた場合は、コミュニケーション点の減点対象とします。

なお、試合中(準備時間を含む)に助言を行えるのは、試合に出場しているメンバーのみです。同一チームであっても、その試合に出場していないメンバーからの助言は禁止となります。仮に観客席などから助言や資料・メモなどが差し出されたり、ジェスチャーなどで指示があったりした場合、それまでの試合進行にかかわらず原則としてコミュニケーション点が無得点の敗北扱いにし、相手チームの不戦勝とします。

## 2.1.6 準備時間

準備時間の途中でスピーチを開始することは許されません。必ずスピーチ開始の合図の後、各スピーチを始めるものとします。なお、準備時間中の打合せは、その直後にスピーチを行うチームだけでなく、両チームとも行うことができます。

## 2.1.7 試合終了後のアピール・抗議の原則禁止

試合の終了後は、試合内容についてジャッジに訴えることは一切禁止とします。最終スピーチで、新しい議論などがあつたと考える場合でも同様です。著しい抗議などがあつた場合、処罰の対象となります。

チームは、①相手チームが明らかに参加資格を違反して出場したと考えられる場合、②相手チームが証拠資料について不正を行ったと考える根拠があるとき、あるいは③ジャッジが著しく不公正は試合運営などを行ったと考える場合のみ、専門委員会に抗議を行うことができます。

## 2.2 各スピーチの役割

各チームの選手は、以下に指針を定めるそれぞれのスピーチの役割に沿い、できるだけ議論をかみ合わせ、分かりやすくスピーチする努力をすることとします。

## 2.2.1 肯定立論①

肯定立論では、肯定側の基本的な主張を述べ、論題がなぜ肯定されるべきであるかを証明するために、論題を明確に定義づける Plan(プラン)を提案し、証拠資料などを使いながら Advantage(利点・メリット)を証明することを役割とします。

### 2.2.1.1 Plan

大会の論題をどう定義し、具体的な政策として提案するのかを述べたものが Plan(プラン)です。事前に公開された論題の定義が許容する限り、肯定立論では、Plan を立論冒頭で述べることができます。立論の後は、Plan を変更したり、追加したりすることは禁止されます。仮に立論に Plan がいない場合、肯定側は論題定義に定められた一般的な立場を支持するとジャッジは解釈することとします。

### 2.2.1.2 論題と関係のない Plan の禁止

肯定側が論題や論題定義と関係のない Plan を述べることは禁止します。論題と関係のない Plan が提案された場合、ジャッジはそうした無関係な Plan から生じる Advantage 等を無視することとします。

### 2.2.1.3 Advantage 数の制限と、Advantage の証明

Advantage の数は、最大で二つとします。

Advantage を確実に証明するためには、(A) Plan がいない状態(Present Situation)が望ましくないこと、それに対し(B) Plan の効果(Effect)によって Advantage が得られると予想されること、この(C) Advantage に重要な価値があること(Importance)の、三つの論点を客観的に示すことが求められます。

なお、Advantage の中に二つ以上の異なった事柄が混ざっているような場合は、それぞれ別の Advantage に分けてください。見かけは二つ以内でも、それを越える数の Advantage が入っている場合は、ジャッジは主要な二つ以外は無視することとします。

## 2.2.2 否定立論③

否定立論では、事前に公開された論題の定義に従い、論題がなぜ否定されるべきであるかを証明するために、否定側の基本方針を述べ、Disadvantage(弊害・デメリット)を証明することが役割となります。

### 2.2.2.1 Disadvantage 数の制限と、Disadvantage の証明

Disadvantage の数は、最大で二つとします。

Disadvantage を確実に証明するためには、(A) Plan がいない状態(Present Situation)が望ましいこと、それに対し(B) Plan の効果(Effect)によって Disadvantage がもたらされると予想されること、この(C) Disadvantage に価値があること(Importance)の、三つの論点を客観的に示すことが求められます。

なお、Disadvantage の中に二つ以上の異なった事柄が混ざっているような場合は、それぞれ別の Disadvantage に分けてください。見かけは二つ以内でも、それを越える数の Disadvantage が入っている場合は、ジャッジは主要な二つ以外は無視することとします。

### 2.2.2.2 否定立論と否定アタックとの分業

否定立論では、論題・Plan から生じる Disadvantage の証明に時間を使うこととします。どうしても立論での時間が余ってしまった場合などにのみ、肯定側 Advantage の証明の不備を攻撃するような「アタック」が許されます。

## 2.2.3 否定アタック⑤

否定アタックは、肯定側が立論で述べた Advantage の証明の問題点を攻撃することが役割となります。例えば、(A) Plan がいない状態でも Advantage は得られ、Plan は必要ないという攻撃(not necessary)や、(B) Plan から Advantage が得られるという効果は予想できないという攻撃(no effect)や、(C) Advantage には客観的な価値がないという攻撃(not important)などがこれに該当します。

ここで新たに Disadvantage に当たるものを追加することは禁止します。もし新しい Disadvantage が提出された場合、ジャッジはそれを「新しい議論」と判断して無視することとします。

※ 例えば「Plan の実行に莫大なコストがかかる」という主張は、実際には Disadvantage です。これは禁止されます。しかし「莫大なコスト

をまかないきれない関係で、実際には解決性は落ちる」というのは、アタックとしては許されます。

※ なお、相手の Advantage を裏返す形で、「事態はむしろ悪化する」というタイプの議論 (Case flip) は基本的には否定立論で提出すべきものです。ただし、Advantage の重要性だけを攻撃して、「良いことがもたらされるとはいえず、むしろ避けるべき価値だ」などと価値だけを転倒させるアタック (Value turn) は許されます。

#### 2.2.4 肯定アタック⑦

肯定アタックは、否定側が立論で述べた Disadvantage の証明の問題点を攻撃することが役割となります。例えば (A) Plan が不在の状態でも Disadvantage は発生してしまうという攻撃 (not unique) や、(B) Plan が効果として Disadvantage を発生させるということは予想されないという攻撃 (no effect) や、(C) Disadvantage には客観的な価値がないという攻撃 (not important) などがこれに該当します。

直前に行われた否定アタックへの再反論を行うことは禁止します。それらは、この直後の肯定ディフェンスで行ってください。もし明らかに否定アタックへの参反論を先走って行っている場合は、ジャッジは無視することになります。ない例外的に、否定立論でアタックに該当するものが議論されていた場合には、ここで反論を加えることも許されます。

ここで新たに Advantage に当たるものを追加することは禁止します。もし新しい Advantage が提出された場合、ジャッジはそれを「新しい議論」と判断して無視することになります。

※ 相手の Disadvantage を裏返す形で、「事態はむしろ好転する」というタイプの議論 (Link flip) は基本的には立論で提出すべきものです。ただし、Disadvantage の重要性だけを攻撃して、「もたらされるのは悪いこととはいえず、むしろ歓迎すべき価値だ」などと価値だけを転倒させるアタック (Value turn) は許されます。

#### 2.2.5 肯定ディフェンス⑨

肯定ディフェンスは、否定アタックでの反論に対してディフェンス (再反論) しながら、肯定立論で提案した Plan から Advantage が発生することを証明しなおすこと (再構築) が役割です。

ここでは防御的なスピーチしか行ってはなりません。つまり肯定立論で論じた Advantage への否定側からのアタックが無効であるということを論じることが原則ですが、相手からなんのアタックもこなかった Advantage について説明し直し、強調することは当然許されます。

新しい Plan や新しい Advantage に相当するものをここで追加することは許されません。また否定立論への新しいアタックを出すことも許されません。もし追加 Advantage やアタック的な議論が行われた場合、ジャッジはそれらを「新しい議論」と判断して無視することになります。

ただし、肯定ディフェンスでは、相手側に直接アタックを付け加えるのでないならば、今までの議論を比較する観点を出すことは、許されます。

※ 例えば、否定立論での Disadvantage の重要性よりも、肯定立論の Advantage の重要性の方が上回るという主張をすることは、相手の重要性そのものを攻撃している訳ではなく、アタックではないので許されます。しかも有効な比較となっています。いわば守ることに主眼を置いた間接的な攻めであり、総括につながるので推奨されます。

#### 2.2.6 否定ディフェンス⑩

否定ディフェンスは、肯定アタックでの反論に対してディフェンス (再反論) しながら、否定立論で論じた Disadvantage が発生するということを証明しなおすこと (再構築) が役割です。

ここでは防御的なスピーチしか行ってはなりません。つまり否定立論で論じた Disadvantage への肯定側からのアタックが無効であるということを論じることが原則ですが、相手からなんのアタックもこなかった Disadvantage について説明し直し、強調することは当然許されます。

新しい Disadvantage に相当するものをここで追加することは許されません。また肯定立論への新しいアタックを出すことも許されませんし、直前の肯定ディフェンスへの再々反論も許されません。もしそうした議論が行われた場合、ジャッジはそれらを「新しい議論」と判断して無視することになります。

ただし、否定ディフェンスでも、相手側に直接アタックを加えるのでないならば、今までの議論を比較する観点を出すことは、許されます。

※ 直前の肯定ディフェンスへの攻撃は、ここではなく肯定総括で行ってください。肯定ディフェンス同様、例えば、肯定立論での Advantage の重要性よりも、否定立論の Disadvantage の重要性の方が上回るという主張をすることは、相手の重要性そのものを攻撃している訳ではなく、アタックではないので許されます。しかも有効な比較となっています。いわば守ることに主眼を置いた間接的な攻めであり、総括につながるので推奨されます。

### 2.2.7 肯定総括①

肯定総括は、試合中に提出された 1) 否定側の Disadvantage と、2) 肯定側の Advantage の双方について、反論・再反論も含めて要約を行い、それらを 3) 比較(comparison)し、肯定側の Advantage が否定側の Disadvantage を上回ることを論じるのが役割です。

ここでも新しい Plan や新しい Advantage に相当するものを追加することは許されません。また、否定立論への新しいアタックを出すことも許されません。そうした議論が行われた場合、ジャッジはそれらを「新しい議論」と判断して無視することになります。

ただし細かい証拠比較(例えば否定ディフェンスへの再々反論に当たる議論)や、試合全体の比較に関わる大きな視点から比較の議論を出すことは許されます。

※ 例えば Disadvantage よりもなぜ Advantage の方が上回るかという価値比較基準についての主張は重要な比較であり、むしろ積極的に奨励されます。肯定アタックで攻撃できなかった Disadvantage へのアタックは許されませんが、「相手の議論は認めたとしても、私たちの Advantage には劣る」というような比較は許されません。

### 2.2.8 否定総括②

否定総括は、試合中に提出された 1) 肯定側の Advantage と、2) 否定側の Disadvantage の双方について反論・再反論も含めて要約を行い、それらを 3) 比較(comparison)し、否定側 Disadvantage が肯定側の Advantage を上回ることを論じることが役割です。

ここでも新しい Disadvantage に相当するものを追加することは許されません。また肯定立論への新しいアタックを出すことも許されません。もしそうした議論が行われた場合、ジャッジはそれらを「新しい議論」と判断して無視することになります。

ただし細かい証拠比較(たとえば肯定ディフェンスへの再々反論にあたる点)や、試合全体の比較に関わる大きな視点から比較の議論を出すことは許されます。

※ 例えば Advantage よりもなぜ Disadvantage の方が上回るかという価値比較基準についての主張は重要な比較であり、むしろ積極的に奨励されます。否定アタックで攻撃できなかった Advantage へのアタックは許されませんが、「相手の議論は認めたとしても、私たちの Disadvantage には劣る」というような比較は許されません。

### 2.2.9 質疑応答②④⑥⑧

質疑応答は、質問側と、応答側とが直接対話する形で進行するスピーチです。質問側は、相手側が直前に行ったスピーチに対して 1) 不明な点を確認(confirmation)し、2) 議論や証拠を検証(examination)します。質問側は必ず疑問型で発言することが求められます。応答側は、基本的には質問側の質問に対して、素早く的確に回答することが求められます。

質疑応答は、質問側がその進行について決定することになります。つまり応答側の答えがあまりに時間がかかっている場合や、的はずれな答えである場合などは、答えをさえぎり次の質問に行くことが許されます。

アタックの後の質疑(⑥・⑧)では、原則として、相手側の行ったアタックについての質問を行ってください。ただし話が相手側の立論との矛盾などに関連する場合などでは、相手の立論について聞くことも許可されます。

※ 相手の答えをさえぎったり、答えを待たずに次の質問にうつる場合には、相手に失礼にならないような表現を用いてください。

### 2.2.10 スピーチの速さと伝わりやすさ

ジャッジにとって聞き取りやすいスピーチを心がけましょう。十分な声量で、抑揚にも気をつけ、適度に緩急をつけ、適切な間をいれるようにすべきです。スピーチの速さは平均して1分あたり150語を超えてはなりません。したがって立論は最大でも600語まででなくてはなりません。ディベーターはジャッジの表情やジェスチャーなどをよく観察し、ジャッジにちゃんと伝わっているかを確認しながらスピーチすることが求められます。

### 2.2.11 携帯電話・PC等の使用禁止

試合時間中はディベーターの携帯電話、スマートフォン、タブレット、PC、腕時計型端末の利用を禁止します。

※ 通信機能の無い電子辞書は利用可能です。タイマー代わりのスマートフォン等の利用は禁止となります。



### 3. 証拠資料

この大会では、各チームは、議論をする際に単に主観的な意見を言い合うのではなく、適切な証拠を分かりやすく提示することが求められます。当然のことながらディベートで利用する証拠資料の改変やねつ造などは許されません。

#### 3.1 証拠資料の定義

証拠資料を引用することは、客観的な根拠によって裏付けられた議論をするためには、きわめて効果的です。この大会でも、特に立論などにおいて、良い証拠資料を適切に用いることが求められます。

もちろん証拠資料を引用しているかないかだけで、試合の勝ち負けが決まるわけではありません。自分たちの議論を効果的に証明するための具体例などは、引用なしでも挙げられる場合もあります。また資料を引用したとしても、質の低い資料の場合、効果はありません。

##### 3.1.1 証拠資料の種類

証拠資料としては、①客観的な事実データ(統計や法令など)を含む証拠資料の使用が奨励されます。②権威のある専門家による証言・分析や、③新聞記事や信頼できる通信社のニュースなども用いることができます。

##### 3.1.2 証拠資料についての禁止事項

自分に都合の良いように証拠資料を捏造したり、英訳をする際に原文を歪曲したりすることは厳禁とします。もしそうした違反行為が試合中や試合後に発覚した場合、その試合は無得点敗北になるだけでなく、予選通過資格・ベストディベーター資格の剥奪、また賞の取り消しなどの処罰を行います。

こうした行為を、学校として組織的に行ったことが判明したなど悪質な場合には、次回以降の大会への出場禁止などのさらに厳しい措置を行うこともあります(罰にあたっては、審査委員が、チームや顧問の弁明を聞いた上で審査し、書面等で公開します)。

とりわけ専門家の証言を用いる場合などは、その専門家の意図をねじ曲げることは許されません。

##### 3.1.2.1 証拠資料の英訳

日本語の資料を引用する場合には、英語に訳してから用いてください。その場合、できる限り原文に忠実な英訳になるように注意してください。日本語の文章を要約して引用する場合も、著者の結論や事実をねじ曲げないように細心の注意を払ってください。原文のねじ曲げや、原文を大げさに翻訳・要約した場合には、不正使用となり反則扱いとします。

##### 3.1.3 証拠資料の記録の義務、保存・持ち運びの奨励

引用やグラフ・図表を使った場合には、その引用やデータが記された書籍や雑誌などの出所が分かるように、①雑誌・書籍名、②出版の日時、③ページを余白などに記録しておいてください。

できるかぎり引用箇所のページのコピー(インターネットの場合印刷したもの)を大会会場に持ってきて、対戦相手やジャッジに試合中・試合後に求められたら見せられるようにしてください。原文を見せられない・忘れた場合には、その場で対戦相手とジャッジに謝罪してください。ジャッジはその証拠資料の信憑性を疑わしいものとして判定の際に考慮するものとします。

なおインターネット資料の場合、データが入れ替わることもあるので、必ずアドレス・日時をメモしてください。また、できるかぎりプリントアウトして持ち運びして、求められたときに相手に見せられるようにしておいてください。

### 3.2 証拠資料の試合中での利用

ディベートのスピーチ中は、証拠資料の参照にあたって、その出典を明示するとともに、わかりやすく内容を伝えるようにすることが求められます。また相手チームが証拠を自由に閲覧できるようにしてはなりません。

#### 3.2.1 引用する際に必ず述べるべきことから

引用する前には、資料の種類に合わせて、次のことがらを口頭で述べてください。

①事実・統計データについては以下の二つ

- a) 統計や事実の出典(白書・官庁統計、ホームページ、法律の名称など)
- b) 統計や法令の年度

②専門家による証言・分析については以下の二つ

- a) 専門家の氏名
- b) 肩書き・権威（例、「経済学の教授で〇〇の分野の第一人者」など、何故その人のいうことが信頼できるか）

③新聞記事やニュースについては以下の二つ

- a) 新聞社や通信社の名前
- b) 日付

引用にあたっては、原文を一語一句抜かさない全文引用(direct quotation)である必要はありません。原文データを変えない、原文の意図を正確に捉えている限りは、適宜要約しても構いません

### 3.2.2 グラフや表などのプレゼンテーション

この大会では、オーラル・コミュニケーション、つまり口頭での説明が原則ですが、証拠資料をグラフや表などの分かりやすい形にして、視覚に訴えるかたちで補助的に利用することも許されます。その場合、図やグラフは大きめに書き、ジャッジ全員と対戦相手、観客に見えるようにしてください。

図表で示したことは、基本的には読み上げることが求められます。ビデオの上映やテープの再生、PC 資料のプロジェクトワーでの上映は認められません。

### 3.2.3 相手チームによる証拠資料の閲覧(取り調べ)

試合中に引用した文章やチャート(および英訳された資料については、その原文について)、相手チームは、必要な限り自分のスピーチ前の準備時間中に借りて閲覧し、詳しくチェック(証拠取り調べ)することができます。

ただし相手のスピーチ直前など、相手の準備の妨害になるような形で資料を借りることは許されません。また借りた証拠資料は、準備時間・スピーチが終わったら速やかに返却し、相手チームの不利益にならないようにするものとします。

## 4. ジャッジと試合判定

ジャッジは、双方のチームの議論の内容を公平に・客観的に比較し、最終的に論題が肯定されたか否定されたかを合理的に判断して、試合の勝敗をその場で判定することになります。

### 4.1 判定

ジャッジは、試合中に論じられた議論の内容、とりわけ具体的な論点を公平・客観的に比較することで、論題が肯定されたか否定されたかを合理的に判断して、試合の勝敗を判定します。具体的には、論題どおりに政策を採用した場合に得られる Advantage(利益)が、その Disadvantage(弊害)より大きいとディベーターの議論によって確信させられたのなら、肯定側の勝ちとします。逆に Disadvantage が Advantage を上回ると確信させられたのなら否定側の勝ちとします。

ジャッジは、一見 Advantage と Disadvantage が拮抗していると考えた場合にも、安易に Advantage と Disadvantage は同じだとみなすことは許されません。細かい差を丹念に検証し、どちらかに勝ちの判定をつけるものとします。ごく例外的に、どう検証しても優劣がつけられない場合には、(政策ディベートで主流な考えにとされる)推定 presumption に基づき否定側の勝利とします。

ジャッジは、試合終了直後に試合会場で判定を出します。各ジャッジは、それぞれ独立に考え、必ずどちらかのチームに勝ちの投票をします。

#### 4.1.1 判定に入れる Advantage・Disadvantage 数の制限

肯定側・否定側ともに、試合において持ち出せる Advantage・Disadvantage の数は最大で二つとなっています。試合の中で、実質的に、二つを越える数の Advantage・Disadvantage への言及がされた場合は、ジャッジは主要と考える二つ以外は無視することになります。

#### 4.1.2 試合の後の方で「新しい議論」の取り扱い

ジャッジは、勝敗の判定にあたって、ディフェンスや総括などで初めて提出された「新しい議論」を、なかったものとして無視することになります。「新しい議論」であるかどうかの判断は、相手チームからの抗議の有無に左右されず、ジャッジが行うものとします。

「新しい議論」に明らかに相当するのは、立論以外のスピーチで新しいプランや Advantage や Disadvantage に相当するような議論が出た場合です。総括やディフェンスで相手チームの Advantage・Disadvantage の証明に対して、新しいアタックの証拠資料が出た場合もこれに相当します。とりわけ総括など、相手チームには反論の機会が著しく限られている状況で新しい議論が出された場合は、ジャッジは勝敗の判定から除外することにします。

ただし総括などで、双方の議論をより深い角度から比較するような言及や証拠資料がでた場合などは、あくまで正当な比較であるので、「新しい議論」として無視してはなりません。

#### 4.1.3 判定の変更禁止と、抗議への対処

判定は、ジャッジが集計用紙を専門委員会に一度提出した後は、変更できません。

試合内容については、原則としてジャッジの判断が最終判断となります。判定内容についてのジャッジへの抗議は、一切禁止されています。

万が一、抗議とおぼしき言動がチームのメンバーや顧問などからあった場合、ジャッジは専門委員会に報告することとします。著しい抗議などがあった場合、予選通過資格・ベストディベーター資格の喪失・今後の大会への出場禁止など処罰の対象とします。

#### 4.1.4 ジャッジの判定による試合の勝敗

本選の各試合では、ジャッジの多数が勝ちの投票をしたチームが、その試合での勝者となります。予選の各試合では、二人のジャッジの票が割れた場合には「勝者」が存在しないこともあります。本選の各試合は、原則として奇数のジャッジで判定を行います。

### 4.2 コミュニケーション・ポイントの採点

各ジャッジは、各チームに 5 点満点・最低点 1 点のコミュニケーション点をつけることにします。(小数点はなし、整数のみ)。コミュニケーション点は、各チームがどれだけ効果的に聴衆・ジャッジとコミュニケーションをとることに成功したかで採点することとします。基準は、反則などの減点がない限り、次のようなスケールで採点することとします。(平均が 3 となるようにします。5 や 1 は例外的な点数とします)

5 good	全てのスピーチが分かりやすい (スピーチ速度が適切で間の取り方なども良い)。かつチームの全員が聴衆とコミュニケーションがとれている (アイコンタクトが適切でマナーも良い)
4	ほとんどのスピーチが分かりやすい。ほとんどのメンバーが聴衆とおおむね良くコミュニケーションができています
3 average	多少の難はあるが、おおむねスピーチもわかりやすく、メンバーの過半が問題ないコミュニケーションができています
2	スピーチが分かりにくくなること目立ち、コミュニケーションが取れていないことも目立つ
1 poor	スピーチのほとんどが分かりにくく、チームの誰もコミュニケーションを取れていない

#### 4.2.1 コミュニケーション・ポイントの減点

あるチームの①メンバーの試合態度が悪い(私語・異音で妨害したり、ジャッジの試合指揮に従わない、あまりに大きい声でスピーチ中に助言など、質疑応答の際に対戦相手へのマナーが悪い)、②相手側の証拠資料の閲覧に協力しない場合には、ジャッジはその違反のひどさに応じて、適宜コミュニケーション・ポイントを減点するものとします。

減点があった場合でも、最低点が 1 点を下回ることはないものとします。

※ この大会規則は「全国高校生英語ディベート大会ルール」(©全国高校英語ディベート連盟(HEnDA)審査委員会)に準じて作成しています。