

# 第20回 全沖縄高等学校英語ディベート大会 大会規則

沖縄県高等学校文化連盟  
沖縄県高等学校英語教育研究会

## 1. 大会全般

1. 本大会には沖縄県内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、各校より2チームまでエントリーすることができる。スピーチ役割分担は4人制とし、参加登録人数は4名以上6名までとする。試合ごとにメンバーを入れ替えることができるが、試合開始後にメンバーが途中で入れ替わることはできない。
2. 論題は沖縄県高等学校英語教育研究会によって決定する。

## 2. トーナメント

3. すべてのチームが肯定側と否定側、試合直前にくじびきで決定する。
4. 予選はトーナメント制で行い、組み合わせは本部抽選とする。その際、同じ学校のチームの対戦はないように配慮される。
5. 棄権チームが出た場合は、相手側の不戦勝とする。
6. 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にふさわしくない言動があったりしたと審査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る。
7. 各対戦の勝敗は審査委員の投票により決定し、投票数の多いチームを勝ちとする。審査委員は各試合後の講評はしない。
8. 準決勝では、予選を勝ち抜いた4チームで、2試合実施する。準決勝での勝利した2チームは決勝戦を行う。肯定側か否定側かは試合ごとに毎回くじびきにより決定する。各試合での勝敗は審査委員の投票により決定し、投票数の多いチームを勝ちとする。

## 3. 表彰

9. 1位には優勝トロフィー、賞状及び副賞を授与する。2位、3位には、賞状及び副賞を授与する。

## 4. チームと参加制限

10. 1チームは沖縄県内の高等学校および高等専門学校（1年～3年）の同一校に在籍する生徒4名により構成され、3名以下でのチーム登録は認められない。各チームに登録できるメンバーは4名以上6名までとし、以下の制限がある。
  - ①英語のネイティブ・スピーカーの生徒の参加は禁止。
  - ②以下の条件に該当する生徒は、チームに2名まで登録ができます（出場は各試合1名ずつまで）。
    - (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

\*留学生であっても、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ない。原則としては自己申告だが、明らかに英語がネイティブに近い人が複数いる場合、クレームが他校や審査委員から出てくる可能性がある。そうしたチームが勝った場合には、大会の公平性が疑われることになるので、やむを得ず大会中に精査することもある。

- 1 1. 原則として、大会参加チームが確定した後の登録メンバー変更は一切禁止する。複数チームが出場している学校も、チーム間の移動を禁止する。登録時点での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のみ、大会本部で協議する。
- 1 2. 参加資格に関する罰則：11, 12の規定に違反することが大会中に判明し、故意であり悪質であると判断された場合、そのチームの行った試合はすべて相手チームの勝ちとし、以降の試合をすべて放棄させるとともに予選通過資格も剥奪する。また大会後に判明した場合も、賞の返還等を求める。

## 5. 試合進行

- 1 3. **制限時間**：1試合42分とし、次のとおり実施する。各チームの選手は、以下の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よう努力する。またチームメンバーはそれぞれ役割を明確にする。図表の提示はどのメンバーが行ってもよい。

①Speaker 1 : 立論, 相手チームからの質疑への返答, の2つを担当する。

②Speaker 2 : 相手チームへのアタック, アタックに対する質疑への返答の2つを担当する。

③Speaker 3 : アタックに対する質疑, ディフェンスの2つを担当する。

④Speaker 4 : 相手チームの立論に対する質疑, 総括の2つを担当する。

肯定 4人 チーム	Types of Speech	Time	否定 4人 チーム
A1	①肯定 立論 Affirmative Constructive Speech	4分	—
—	準備時間 Preparation Time	1分	—
A1	②否定 質疑 Questions from the Negative	2分	N4
—	③否定 立論 Negative Constructive Speech	4分	N1
—	準備時間 Preparation Time	1分	—
A4	④肯定 質疑 Questions from the Affirmative	2分	N1
—	準備時間 Preparation time	2分	—
—	⑤否定 アタック Negative Attack	3分	N2
A3	⑥肯定 質疑 Questions from the Affirmative	2分	N2
A2	⑦肯定 アタック Affirmative Attack	3分	—
A2	⑧否定 質疑 Questions from the Negative	2分	N3
—	準備時間 Preparation Time	2分	—
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
—	準備時間 Preparation Time	2分	—
A4	⑪肯定 総括 Affirmative Summary	3分	—
—	⑫否定 総括 Negative Summary	3分	N4

計 42 分

1 4. 各会場に2名の係員をおく。1名がタイムキーパーを務め、もう1名がチェアパーソンとして各試合での確かな指示をし、円滑に進行するようにする。

1 5. 上の担当表に記入されたスピーチ担当者が、タイムキーパーからの合図に従い、定められた時間のスピーチを一人で行う。

1 6. **チェアパーソンの役割：**

チェアパーソンと審査委員は、スピーチがあまりに小さい声で行われている場合やスピーチ中に私語をしている観客がいる場合などは、教育的な観点から必要最低限の試合指揮を行うことができる。静寂性の確保が問題となり、あるチームがスピーチを妨害された形になる場合には、チェアパーソンはスピーチ時間計測を一時中断、場合によっては多少延長の指示をし、スピーチを妨害されたチーム側に損がでないよう、できるだけ公平に試合進行を行う。ただし、スピーチが早すぎるのを注意された場合や質疑の進行に問題がある場合などは、自己責任とみなして時間計測上の便宜を図る必要はない。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、チェアパーソンがスピーチのやり直しを求める。ただし次のスピーチが終わった後で間違いが判明した場合は、間違ったチームは反則負けとなり、相手チームの勝ちとする。両チームともに間違いがあった場合には、両チームとも負けとなることもある。会場係員はスピーチ中に議論の内容にまで直接踏み込んで発言や質問することや、試合終了前の準備時間などに個々の論点への反論・疑問などを呈示することはできない。

### 17. タイムキーパーの役割：

スピーチの時間は、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する。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。タイムキーパーは、発言者が持つ残り時間を30秒ごとにカードで示す。制限時間が終了したら“Time is up.”と告げる。ディベーターは制限時間を越えて発言してはならない。制限時間を越えての発言があった場合は、有効な発言とはならない。その後に行われた発言を審査委員は一切無視する。制限時間前に発言が終わったとしても、所定の時間が来るまでは、試合進行はせず、タイムキーパーは残り時間を表示する。ただし、否定総括が終わったら試合は終わりとする。

※補足：ディベーターは、スピーチ開始時に以下の例で名前(ファーストネーム)を告げてスタートする。

"Hello, I am Ai, I'd like to start the attack speech."

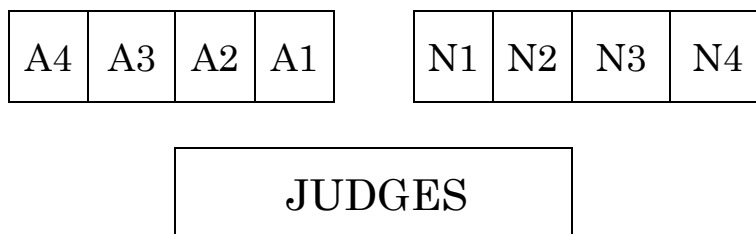
"Thank you chairperson, my name is Zenji"

### 18. 準備時間：

準備時間の途中でスピーチを開始することはできない。必ず、スピーチ開始の合図の後、各スピーチを始める。なお準備時間の打ち合わせは、その後にスピーチを行うチームだけでなく、両チームが行うことができる。

### 19. スピーチを行う場所：

各チームは、審査委員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。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 **Speaker 1** ～**Speaker 4** が座ることとする。各スピーチの担当者は、チームの定位置の席にて起立してスピーチする。やむを得ない事情のある場合を除き、スピーチ中はずっと起立しておく（質疑応答の質問者も含む）。ただし本選の決勝戦や準決勝戦や、特殊な形状の教室が会場となっている場合には、運営委員やジャッジの指示などに従って（前の演壇などで）スピーチを行うこととする。



### 20. ディベーターが持ち込めるもの：

ディベーターは試合中にストップウォッチ、辞書、参考資料などを持ち込み、使用することができる。ただし時間（進行）は、タイムキーパーに従うものとする。スマートフォンやタブレットの持ち込みは一切認めない。

### 21. チーム内でのメッセージの伝達：

スピーチ中のディベーターに対して、メンバーは助言できる。ただし助言は書かれたメモで行うか、審査委員や相手チームに聞こえないような小声で伝えるものとする。なお試合中（準備時間も含む）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ある。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する場合、それまでの試合進行にかかわらず、コミュニケーション・ポイントを無得点とし、相手チームを勝ちとする。

## 2.2. 試合終了後のアピール・抗議の原則禁止：

試合の終了後は、試合内容について審査委員に訴えることは一切禁止とする。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証拠があるときのみ、本部に抗議を行うことができる。

## 6. 各スピーチの役割

### Affirmative Constructive Speech 肯定立論 ①

- 2.3. 【構成】肯定立論においては、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ことを証明するために、論題を明確に定義づけるプランを提案し、証拠資料などを使いながら Advantage (利点・メリット) を証明することとする。
- 2.4. 【プラン】大会論題をどう定義し、どう具体的な政策として提案するかを、「Plan プラン」と言う。肯定立論ではプランを必ず読むこと。立論の後には、プランの変更や追加はできない。プランが立論にない場合、肯定側は論題に定められた最低限のプランを行う曖昧な立場だと審査委員は解釈する。肯定側が論題とは関係のないプランを述べることは禁止する。論題と関係のないプランが提案された場合、審査委員はそうした無関係なプランから生じる Advantage 等を見捨てることとする。
- 2.5. 【Advantage 数の制限と証明】2つまでメリット (Advantage) を出すことができる。Advantage を確実に証明するためには、(A)プランがない状態 (present situation) が望ましくないこと、それに対し(B)プランの効果 (effect) によって Advantage が得られると予想されること、この(C)Advantage に客観的に重要な価値があること (importance) の、三つの論点を示すことが求められる。Advantage の中に二つを超える異なった事柄がまざっているような場合は、別の Advantage に分けること。見かけは二つでも、それを越える数の Advantage が入っている場合は、審査委員は主要な二つ以外は無視する。英語の表現としては、(A)「(analysis of) the present situation 現状 (分析)」または「inherency 内因性」(B)「effect プランの効果」または「solvency 解決性」(C)「importance 重要性」または「significance 重要性」のいずれかの表現を用いることとする。

### Negative Constructive Speech 否定立論 ③

- 2.6. 【構成】否定立論では、論題がなぜ否定されるべきであることを証明するために、否定側の基本方針を述べ、Disadvantage (弊害・デメリット) を証明することが最も重要な役割となる。Disadvantage とは論題・プランから生まれる問題点である。
- 2.7. 【Disadvantage 数の制限と証明】2つまでデメリット (Disadvantage) を出すことができる。否定立論では、disadvantage を確実に証明するために、(A)プランがない状態 (present situation) が望ましいこと、それに対し(B)プランの効果 (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 に客観的な価値があること (importance) の、三つの論点を示すことが求められる。Disadvantage の中に二つを超える異なった事柄がまざっているような場合は、別の Disadvantage に分けること。見かけは二つ以内でも、それを越える Disadvantage が入っている場合は、審査委員は主要な二つ以外は無視する。否定立論では、できるだけ論題・プランから生じる Disadvantage の証明に時間を使い、肯定側 Advantage の証明の不備を攻撃するような「アタック」は避ける。英語の表現としては、(A)「(analysis of) the present situation 現状 (分析)」または「uniqueness 固有性」(B)「effect プランの効果」または「link 因果連鎖」(C)「importance 重要性」または「impact 重要性」のいずれかの表現を用いること

とする。

### 立論に対する質疑応答 ②, ④

28. 【確認および証拠の検証】立論への質疑の役割は、聞き取れなかった Advantage・Disadvantage について聞いたり、証拠資料について信憑性を確かめたり、不明な単語や用語の意味を聞いたりすることである。
39. 【進行】質疑応答は、質問する側のチームが進行について決定する。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るが、あくまでも相手の了解を得るなど、紳士的に行うこと。
30. 【態度】質疑応答の際には、双方ともお互いに対してできるだけ誠実に、できるだけ多くの質疑が行われるようにスピーディに応答することとする。

### Negative Attack 否定アタック ⑤

31. 【役割】否定アタックの役割は肯定チームが立論で述べた Advantage の証明の問題点を攻撃することである。たとえば(A)プランがない状態でも Advantage は得られ、プランは必要ないという攻撃(not necessary)や、(B)プランから Advantage が得られるという校歌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)などがこれに該当する。
32. 【禁止事項】ここで新たに Disadvantage にあたるものを追加することは禁止する。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。例えば、「コストがかかる」とのみ主張することは disadvantage の追加である。しかし、相手の Advantage ときちんと結びつけて、例えば、コストがかかるために相手の Advantage である Plan の効果（解決性）が落ちると述べることは許される。

### Affirmative Attack 肯定アタック ⑦

33. 【役割】肯定アタックでは、否定チームが立論で述べた Disadvantage の証明の問題点を攻撃することが主要な役割となる。例えば(A)プランがない状態でも Disadvantage は発生してしまうという攻撃(not unique)や、(B)プランが効果として Disadvantage を発生させるとは予想されないという攻撃(no effect)や、(C) Disadvantage に客観的な価値がないという攻撃(not important)などがこれに該当する。
34. 【禁止事項①】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する。それらは、この直後のディフェンスで行うこと。もし明らかに否定アタックへの再反論を先走って行っている場合は、ジャッジは無視する。なお例外的に、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は許される。
35. 【禁止事項②】ここで新たに Advantage にあたるものを追加することは禁止する。もし明らかに新しい 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。

### アタックに対する質疑応答 ⑥, ⑧

36. 【確認および証拠の検証】アタックへの質疑の役割、進行、態度は、立論に対する質疑応答に準じる。具体的には、証拠資料について信憑性を確かめたり、不明な単語や用語の意味を聞いたりすることである。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うこととする。

## Affirmative Defense 肯定ディフェンス ⑨

37. **【役割】** 肯定ディフェンスの役割は、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プランから Advantage が発生するということを証明しなおすこと（再構築）である。
38. **【補足】** 肯定ディフェンスでは防御的なスピーチのみ行う。原則として、肯定立論で論じた Advantage への否定側のアタックが無効であるということを論じる。なお、相手からアタックされなかった Advantage について説明し直し、強調することもできる。
39. **【禁止事項】** 新しいプランや新しい Advantage に相当するものをここで追加することは禁止する。また否定立論への新しいアタックも禁止する。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とする。
40. **【比較の推奨】** 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はないならば、今までの肯定側と否定側の議論の比較をする観点を出すことは可能である。

## Negative Defense 否定ディフェンス ⑩

41. **【役割】** 否定ディフェンスの役割は、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）である。
42. **【補足】** 否定ディフェンスでは防御的なスピーチのみ行うこととする。原則として、否定立論で論じた Disadvantage への肯定側のアタックが無効であるということを論じることとする。なお、相手からアタックされなかった Disadvantage について説明し直し、強調することもできる。
43. **【禁止事項】** 新しい Disadvantage に相当するものをここで追加することは禁止する。また肯定立論への新しいアタックや、直前の肯定ディフェンスへの反論も禁止する。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とする。
44. **【比較の推奨】** 否定ディフェンスでも、相手側に直接アタックを付け加えるのではないならば、今までの肯定側と否定側の議論の比較をする観点を出すことは可能である。

## Affirmative Summary 肯定総括 ⑪

45. **【役割】** 肯定総括の役割は、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) 総合し比較 comparison し、肯定側の論点が上回ることを論じることである。
46. **【禁止事項】** 新しいプランや新しい Advantage に相当するものの追加、および否定立論への新しいアタックを出すことは禁止する。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。
47. **【比較の推奨】** 細かい証拠比較（たとえば否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観点を出すことは積極的に求められる。なお、肯定アタックで言及していない Disadvantage に対してのアタックは禁止だが、その Disadvantage より自分側の Advantage の方が重要だと比較することは新しい議論ではないので、可能である。

## Negative Summary 否定総括 ⑫

48. **【役割】** 否定総括の役割は、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) 総合し比較 comparison し、否定側の論点が上回ることを論じることである。
49. **【禁止事項】** 新しい Disadvantage に相当するものの追加、および肯定立論への新しいアタックを出すことは禁止する。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。
50. **【比較の推奨】** 肯定総括と同じく、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観点を出すことは積極的に求められる。また、否定アタックで言及していない Advantage に対してのアタックは禁止だが、その Advantage より自分側の Disadvantage の方が重要だと比較することは新しい議論ではなく比較であるので、可能である。

### 7. 証拠資料と図表の提示

51. **証拠資料 (Evidence) の定義**：証拠資料の引用は、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ある。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る。証拠資料の引用をしなくても、自分たちの議論を効果的に証明できる場合もある。また資料を引用したとしても、質の低い資料（大衆週刊誌などの記事、素人による単なるブログ、専門家であっても畑違いの分野などについての意見など単なる主観的な意見に過ぎないものや Wikipedia などの利用）の場合、効果はない。
52. **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る。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る。テレビ番組や直接の先生からのインタビューなどから引用することは、その場で信憑性があるかを確認められないので、原則避ける。万が一引用したい場合は、録画日時や正確に前後の文脈を含めてテープ起こしした筆記録を作成しておくことが求められるが、それでも信憑性は低いものとして判断されるので注意すること。
53. **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ねじ曲げたりすることは厳禁とする。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、そのチームはコミュニケーション・ポイントを無得点とし、相手チームを勝ちとする。また予選通過資格・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う。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る（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、書面等で公開する）。
54. **証拠資料の英訳**：日本語の資料を引用する場合には、できる限り原文に忠実な英訳にする。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うこと。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する。
55. **証拠資料の記録・保存・持ち運びの義務**：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く。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くる。また、対戦相手や審査委員に試合中・試合後に求められたら可能な限りすぐに見せることとする。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審査委員に謝罪し、審査委員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。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ため、必ずアドレス・日時をメモした上で、プリントアウトしておくこと。

#### 5.6. 証拠資料の試合中での利用：

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ること。

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」等，信頼性を示す）

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)である必要はない。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，適宜要約しても構わない。

#### 5.7. 証拠資料の引用：

証拠資料を引用するときには“Quote”，引用し終えたら“Unquote”とすること。ただし，“According to...”などの表現を用いて，リサーチした資料の内容を要約して言う場合は，“Quote”，“Unquote”と言う必要はない。

#### 5.8. 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，必要であれば自分のスピーチ前の準備時間（Preparation Time）中に借りて閲覧し，詳しくチェック（証拠取り調べ）することができる。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できない。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。

#### 5.9. グラフや表などのプレゼンテーション：

ディベーターは試合中に参考資料などを持ち込み，表やグラフ（チャート類）などを表示することができる。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できる。その場合，図やグラフは大きめに書き，審査委員全員と対戦相手，観客に見えるようにする。

（補足）資料の大きさは，一般的な教室の幅である8m程度の距離から見える程度とする。

6.0. この大会では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る。図表は紙媒体のみとし，ビデオの上映やテープの再生，PC資料のプロジェクターでの上映は認められない。

## 8. 審査委員および判定

### 6 1. 【審査委員】

各対戦における審査委員は3人とする。審査委員は他の2人の審査委員と話し合うのではなく、それぞれ独立にチームを評価する。審査委員は試合ごとに **Official Judging Form** を記入する。審査委員は **Official Judging Form** を基に、ディベート全体の各論点と流れに従って勝敗を決定し、勝利チームに一票を投じる。引き分けはない。より多く票を獲得したチームを勝利チームとする。審査委員は、各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する。審査委員は、疑問点等があっても、対戦中に生徒に話しかけることはできない。試合後の講評は行わないが、教育的配慮から試合終了後のアドバイスは求めに応じて行ってもよい。

### 6 2. 【判定】

審査委員は、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、試合の勝敗を判定する。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、肯定側の勝ちとする。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する。審査委員は、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ない。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する。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とされる) 推定 **presumption** に基づき否定側の勝利とする。

### 6 3. 【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** の数は二つとなっている。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、審査委員は主要と考える二つ以外は無視する。

### 6 4. 【試合の後の方で出た「新しい議論」の取り扱い】

審査委員は、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。「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、審査委員が行う。「新しい議論」に相当するのは、立論以外のスピーチで新しいプラン、新しい **advantage**, **disadvantage** に相当するものが提出された場合である。また総括で相手側の立論への新しいアタックの証拠資料が出た場合も含まれる。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、審査委員は勝敗の判定から除外する。ただし総括で、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」として無視してはいけない。

### 6 5. 【判定の変更禁止と、抗議への対処】

判定は、審査委員が集計用紙を審査委員会に一度提出した後は、変更できない。試合内容については、原則として審査委員の判断が最終判断となる。判定内容についての審査委員への抗議は、一切禁止されている。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、審査委員は審査委員会に報告する。大会規則第24項に記載された以外の不当な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する。

## 66. 【コミュニケーション・ポイントの採点】

各審査委員は、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。(整数のみ)。コミュニケーション点は、各チームが聴衆・審査委員にどれだけ効果的にコミュニケーションを取ることに成功したかで採点する。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。(適切な速度とは1分間150語程度とする。平均が3となるようにする。5や1は例外的な点数とする。)

5 good	全てのスピーチが分かりやすい(スピードも適切で、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(アイコンタクトも適切で、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のが目立ち、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

## 67. 【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、審査委員の試合指揮に従わない、質疑応答の際に対戦相手へのマナーが悪いなど)、②相手側の証拠資料の閲覧に協力しない場合には、審査委員はその違反の程度に応じて、適宜コミュニケーション・ポイントを減点する。減点があった場合でも、最低点が1点を下回ることではないものとする。

## 9. その他留意事項

68. ディベーターは高校生らしい態度で大会に臨み、スピーチをする際には原則、口頭で意思伝達を図り(ただし必要に応じて図示されたものを提示してもよい)、evidenceの引用時は原稿を読みあげてもよい。立論は暗記しておくことが望ましい。

69. スピーチの速度に注意すること。速すぎるスピーチでは審査委員が評価できず、チームに不利になることも考えられる。スピーチコンテストで発表しているようなイメージで、わかりやすいスピーチを心がけることとする。

70. スピーチをする際には“**No. 1**...”, “**No. 2**...”などの表現を使ったり、場合によっては別の表現で言い換えたりしながら、聴き手に分かり易い提示方法を考えてスピーチを行うこと。「私は〜こう思います。」「あなたは〜と思いませんか。」という言い方をしてもよい。

71. Official Evaluation Sheetは、要望があれば各審査委員が本部に提出したものを本部はコピーして、生徒代表者もしくは顧問に渡すこととする。

## 参加者、引率者への注意事項

1. パンフレット内のタイムテーブルや会場案内に従って、自分のチームの試合会場に時間厳守で集合して下さい。
2. 試合会場内ではチェアパーソンの指示に従って下さい。試合開始前に、各チーム自己紹介(氏名のみ)をお願いします。
3. 予選や本選の観戦は可能ですが、以下の手続きや決まりを守ってください。
  - ① 試合の観戦は大会当日受付を行った人のみ可能です。受付時に名札への氏名と所属(～高校顧問、～高校保護者など)の記入をお願いします。本部が発行した名札を身につけている人以外は、試合会場には入れません。
  - ② 肖像権の関係から、試合でのビデオ撮影は、対戦しているチームの関係者および本部役員以外はできません。ビデオ撮影は各チームに1枚「撮影許可証」を配付します。各チームは自分のチームの試合のみを撮影できるものとします。
  - ③ 予選ではジャッジ、ディベーター、大会役員(会場係を含む)以外の人はメモを取ることができません。
  - ④ 以上①～③に反する行為、例えば無断でメモを取る、撮影・録音する等の行為があった場合は、それ以後の試合会場の出入りを禁じます。またその行為が故意であり悪質であると判断された場合、その行為を行った人が関係するチームの行った試合はすべて相手チームの勝ちとします。また大会後に判明した場合も、賞の返還等を求めます。
  - ⑤ 試合中の教室への出入りは、試合の妨げになるので控えてください。
4. 試合会場内では飲食厳禁です。飲食は指定された控え室のみでお願いします。
5. 会場内では携帯電話の電源を切るか、マナーモードにしてください。
6. 貴重品は各自で責任を持って管理してください。
7. ゴミは各自の責任でお持ち帰り下さい。
8. その他分からないことがあれば、会場係にお気軽にお尋ね下さい。