

第 20 回 全国高校生英語ディベート大会 大会ルール

全国高校英語ディベート連盟(HEnDA) 審査委員会

全国高校生英語ディベート大会では、多くの地域から、異なったディベート経験をしてきた高校生が集い、共通の土俵で競い合います。この大会ルールの目的は、最低限の共通の土台を設けることで、できるだけ公平で、教育的にも意味があり、何よりも楽しいディベート大会を実現することにあります。

大会運営上の規定なども含みますので、すべてを読み通す必要はありませんが、重要性の高い項目には「四角の枠」で囲みましたので、出場者の高校生の皆さんと、ジャッジ・顧問の先生は関連しそうな箇所を、試合前に一度目を通してください。＊ルール本文の右側のアスタリスク付きの小さな字の部分は、各項目の解説ですので必要に応じ目を通してください。できるだけ

この大会ルールはあくまでディベートを行う上での最低限の取り決めにすぎません。ルールに定めがないからと言って、それ以外は何をやっても良いという訳ではありません。高校生にふさわしくない行為はもちろん行うべきではありませんし、本連盟の **Make Friends** 憲章に則り、フェア・プレーの精神に違反してはならないということを忘れないでください。

この大会を実行する上で、このルールに定めのない例外的な事態についての決定は、大会審査・実行委員会が最終的に責任を負うことにします。そうした決定を行った場合、必ず出来るだけ早時期に全参加者に発表します。

1. 大会	2
1.1 予選	2
1.2 本選	3
1.3 褒賞	4
1.4 チームと参加制限	4
2. 試合	6
2.1 スピーチ	6
2.2 試合運営	10
3. 証拠資料	12
3.1 証拠資料の定義	12
3.2 証拠資料の試合中での利用	13
4. ジャッジと試合判定	14
4.1 ジャッジのスピーチ中の試合指揮	14
4.2 判定	15
4.3 コミュニケーション・ポイントの採点	17

1. 大会

この大会では、最大 64 のチームにより 6 試合の予選を行った後、以下の基準に従い、4 チームの予選通過校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の本選を行い、入賞者を決めます。

ただしやむをえない不測の事態により、やむをえず大会の短縮が必要と、審査委員会と大会運営者が判断した場合は、できる限りルールに沿いつつ、入賞者を決める。

*2020 変更（オンライン不測の事態を想定）
2019 より予選は 6 試合となります。
準々決勝はありません

1.1 予選

*2019 変更（6 試合化）

各チームは、1 試合目から 6 試合では（原則として）3 試合肯定側・3 試合否定側で試合を行います（ただし不戦勝がある場合は例外とします）。3, 5 試合目が肯定か否定かは、ランダムに決められます。

1.1.1 予選運営方法

原則として同じチームとは 2 回あたらないようにします。原則として同じ都道府県から出場した学校同士も対戦しないようにします。

予選 1・2 試合目の対戦相手は、クジにより大会運営者が決定します。3～6 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。）

*2019 変更（6 試合化）

*一試合目の肯定側チームは、原則として各ブロック大会および、各県大会の優勝校チームのうち、より競争倍率が高い大会の勝者となります。
*パワー・ペアリングは偶然の組み合わせの良さと勝つチームをでにくくする方式です。また全勝や全敗チームをできるだけ減らし、極端な実力差の対戦を減らす効果も期待されます。米国や日本の大学ディベートなどで広く採用されている方式です。肯定・否定を同数にする基準や、同校対戦・同チーム対戦をふせぐ基準を優先して対戦チームを決めます。同じ勝数のチームと対戦しない場合も、希に生じます。

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全体の順位を決め、上位 4 チームとします。5 位以下の入賞者を決める際にもこの基準で決定します。

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 以上の三基準全てが同じ場合、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チームの順位が上となる

第 5 基準 以上の条件の全てが同じ場合、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、審査員の立ち会いの下、該当するチームの代表同士のじゃんけんを行い、勝者がより高い順位となる。

*2020 変更 第 5 基準を追加。不戦勝の際の基準を単純化。

*2019 変更（6 試合化にあわせて）

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 点ずつを獲得します。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。

*2020 追加

1.1.3 予選への遅刻・欠場

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

を認めません。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、審査委員会・運営委員会の判断で一試合（あるいは二試合）だけ不戦敗とするか、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事情の場合以外は、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、本戦への通過も放棄したとみなします。

*予選の棄権は、対戦相手のチームの試合機会を奪うことになりますし、本選での通過順位を操作するための欠場もありえるので、基本的に認められません。

1.1.5 予選通過チーム決定の例外

*2019 変更（6 試合化）

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りえます。

1.1.6 補欠チーム

*2019 変更（6 試合化）

予選開始時に、不慮の欠場などにより、チーム数が奇数となった場合には、運営委員会で予め用意した補欠チームが出場します。補欠チームに限り、例外的に同じ学校から 2 チームの出場も認めます。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ず、補欠チームを除いて上位 4 チームを選びます。

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、このルールは適用せず、途中からの補欠チーム出場は行いません。また補欠チームが参加してスタートした予選の途中で、さらに奇数となる場合があっても、補欠チームは予選の最後まで出場し、さらなる追加等を行わないものとします。

1.2 本選

*2019 変更（6 試合化）

予選を通過した 4 チームにより、準決勝・決勝とトーナメント方式（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

*2019 変更（6 試合化）

予選通過した 4 チームは通過した順位に従い、以下の表のように対戦することになります。

この場合、予選で一度対戦したことのあるチーム同士も、同じ県のチーム同士も対戦することになります。

じゃんけんで肯定・否定を決める場合、勝者が自動的に肯定側になります（肯定・否定は選べません）
予選が偶数試合なので、原則として、準決勝は必ずじゃんけんになります。

本選では、対戦する両チームがそれぞれ（本選と予選を合わせ）その時点までに何回肯定側で試合したかを数え、より肯定側が少ない方を肯定側とします。肯定・否定を同数行った同士の、試合会場でチームの代表同士がじゃんけんを行い、勝った方を肯定側とします。仮に予選で同じ 2 チームが対戦していたとしても、予選の際の肯定・否定は本戦には影響しないものとします。

決勝で負けたチームが準優勝となります。準決勝で負けた 2 チームは、両チームとも 3 位とし、3 位決定戦は行いません。

予選 1 位				3 位
		決勝		

4 位				2 位

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。本選の対戦の発表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チーム以外からの繰り上げなどは一切行わず、棄権チームの対戦予定チームが不戦勝ということで本選を進めることにします。

*本選は、多くの学校にとって試合を観戦するという学習の機会でもあります。体調不良などの特段の理由がない限り棄権は認められません。

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・三位（二チーム）チームへの褒賞の他、個人賞であるベスト・ディベーター賞その他を設け、褒賞することにします。

1.3.1 ディベーター賞、スピーカー賞

*2020 変更

この大会では個人賞として最優秀ディベーター賞と優秀ディベーター賞、および四つの各スピーチ部門についてそれぞれ最優秀スピーカー賞と優秀スピーカー賞を贈ることにします。

優秀ディベーター賞については、予選各試合および本戦の各試合で、各ジャッジは、その試合で最もよ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）投票することになります。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・プレイ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にします。最終的に、予選から通算し、ジャッジの投票を最も多く獲得した個人を、順に表彰することになります。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。

優秀スピーカー各賞については、予選試合を審査した正ジャッジの推薦を最も多く集めた各部門の個人を褒賞します。もし同点の場合は、ベスト・ディベーター票の獲得数が多い個人を優先し、その後、チームの予選順位が上位のチームの個人が表彰されます。

1.3.2 特別賞

大会実行委員会や大会審査員の判断で、特別賞などを授与することもあり得ます。その場合、必ずしも大会成績などを重視した賞でないこともあり得ますが、褒賞にあたっては必ずその受賞理由を述べることにします。

1.4 チームと参加制限

この大会の予選および本選では、同一の日本の高等学校または高等専門学校 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。一つの学校は原則 1 チーム出場とし、複数のチームが出場することは、HEnDA 理事会が事前に認めた（出場校数が奇数となりそうな場合など）特殊な場合に限り認めます。各チームおよびその顧問は、あらかじめ本連盟の Make Friends 憲章を理解した上で厳守することが求められます。

1.4.1 チームの構成とその制限

一つのチームには 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（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に限り、大会主催者は 3 名でのチーム登録をごく例外的に許可することもあります）。

各チームに登録できるメンバーには以下の制限があります。

2020 年変更:登録メンバーからどの 4 人が出場メンバーになるかについての制限はなくなりました。

3 名での登録は原則として認められません。

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ありません。

・英語のネイティブ・スピーカーの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、チームに <u>2</u> 名まで登録ができます。 (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	ん。 なお原則としては、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は、他校やジャッジから舞い込みがちです。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となりますので、やむをえず大会中に精査することもあります。どうか各チームとも、疑念の余地のないようにフェアにチーム編成をお願いすることになります。
1.4.2 チームの試合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、<u>4</u> 人とします（ただし、病欠のばあいなど特例として登録メンバーが 3 名しかいない場合にのみ 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。が、<u>試合開始後</u>に補欠メンバーが途中で入れ替わることは許されません。	2020 年変更:登録メンバーからどの 4 人が出場メンバーになるかについての制限はなくなりました。
1.4.3 チーム・メンバー登録の変更の禁止 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されます。また例外的に、複数チームが出場している学校も、チーム間のメンバー移動も禁止します。	*大会開始後は、たとえ同じ学校の生徒であろうとも、別のメンバーをチームに合流させるなどのことは一切禁止されます。
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（およびその帯同ジャッジ）は、大会主催者の指示に従うことが義務づけられます。もしチームやその監督者（およびその帯同ジャッジ）が指示に違反したり、1.4.1 から 1.4.3 の規定に違反したりしたことが大会中に判明した場合に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された場合、例えば意図的に指示に従わなかったり情報を偽ったりした場合、そのチームの行った試合はすべて不戦敗とし、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ものとします。また大会後に判明した場合も、賞を剥奪、賞品の返還等を求めることになります。	

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。

*事前に配布される、論題定義についての資料を必ず参照して下さい。

2.1 スピーチ

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。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よう努力することとします。

以下のスピーチ役割の記述は最低限の指針にすぎません。分かりやすく説得力のある、そして高校生らしいユニークな議論を展開してください。

スピーチ	時間
① 肯定 立論 Affirmative Constructive Speech	4 分
準備時間 Preparation Time	1 分
② 否定 質疑 Questions from the Negative	2 分
③ 否定 立論 Negative Constructive Speech	4 分
準備時間 Preparation Time	1 分
④ 肯定 質疑 Questions from the Affirmative	2 分
準備時間 Preparation time	2 分
⑤ 否定 アタック Negative Attack	3 分
⑥ 肯定 質疑 Questions from the Affirmative	2 分
⑦ 肯定 アタック Affirmative Attack	3 分
⑧ 否定 質疑 Questions from the Negative	2 分
準備時間 Preparation Time	2 分
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
準備時間 Preparation Time	2 分
⑪ 肯定 総括 Affirmative Summary	3 分
⑫ 否定 総括 Negative Summary	3 分
計	42 分

2.1.1 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) を証明することとします。

2.1.1.1 肯定側プラン 大会論題をどう定義し、具体的な政策として提案するかを、「プラン」Plan と言います。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、プランを立論冒頭で述べることができます。立論の後には、プランを変更したり、追加したりすることは禁止されます。 プランが立論にない場合、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。
2.1.1.2 論題と関係のないプランの禁止 肯定側が、論題や論題定義と関係のないプランを述べることは禁止します。論題と関係のないプランが提案された場合、ジャッジは、そうした無関係なプランから生じる Advantage 等を無視することとします。
2.1.1.3 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)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

プランは、肯定立論冒頭で述べて下さい。

*これを立論の冒頭で明確に述べることで、ジャッジも対戦相手も明確に肯定側チームの主張が分かります。また Advantage が得られるのかを具体的に証明しやすくなります。

*事前に配布される、論題定義についての資料を必ず参照して下さい。

*これは、できるだけささいな論点を省き、確実な証明のある議論を行うための制限です。

英語の表現としては、(A)現状分析 analysis of the present situation, または「inherency 内因性」「necessity 必要性」などもあり得ます。(B)プラ

(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まざっているような場合は、別の Advantage に分けてください。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、ジャッジは主要な二つ以外は無視することにします。

2.1.2 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) を証明することが役割となります。

2.1.2.1 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)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まざっているような場合は、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 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にします。

2.1.2.2 否定立論と否定アタックとの分業

否定立論では、論題・プランから生じる 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。

2.1.3 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)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 にあ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にします。

2.1.4 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主要な役割となります。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 が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。

ンの効果については、effect の他にも、「solvency 解決性」や「process 発生過程」などの用語もあり得ます。(C) 重要性 importance では、significance, impact などの用語も使われます。いずれにせよ三つの論点を示すことが強く奨励されます。

*これは、できるだけささいな論点を省き、確実な証明のある議論を行うための制限です

英語の表現としては、(A)現状分析 analysis of the present situation, または「uniqueness 固有性」などの言葉を使うこともあり得ます。(B)プランの効果については、effect の他にも、「link 因果連鎖」や「process 発生過程」などの用語もあり得ます。(C) 重要性 importance は、significance, impact などの用語も使われます。いずれにせよ三つの論点を示すことが強く奨励されます。

*「プランから Advantage が生じない」あるいは「プランは必要ない」という種類の議論は、否定アタックの担当者で行うべき事柄です。立論以外では Disadvantage を論じることとはできません。Disadvantage を論じる方が、否定として強いだけでなく、アタック担当者と分業を行いえて有効に時間を使えます。

*アタックと Disadvantage とが紛らわしい場合もあるでしょう。例えば、「プラン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、解決性が落ちる」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)を付け加える形で論ずるのは、基本的には否定側の立論での仕事になります。ただし、相手の 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するアタック(Value turn)は許されます。

*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 turn)を付け加える形で論ずるのは、基本的には立論での仕事になります。ただし、相手のメリットの重要性だけを攻撃して、「悪いことがもたらされるとはいえず、むしろ歓迎すべき価値だ」と価値だけを転倒するアタック(Value turn)は許されます。

それらは、この直後の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ことにします。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も許されます。

肯定アタックで新たに Advantage にあたるものを追加することは禁止します。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ことにします。

2.1.5 肯定ディフェンス⑨

肯定ディフェンスは、否定アタック等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 が発生するという事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します。

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、今までの議論の比較をする観点を出すことは、許されます。

2.1.6 否定ディフェンス⑩

否定ディフェンスでは、肯定アタック等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 が発生するという事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します。

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

2.1.7 肯定総括⑪

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ことが役割です。

ここでも新しいプランや新しい 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。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します。

ただし細かい証拠比較（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、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おります。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。

* 直前の肯定側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ですが、比較となっております。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許容されます。

* 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、「相手の議論を認めたとしても、私たちの Advantage には劣る」というような比較は許されません。

2.1.8 否定総括⑫

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、「相手の議論を認めたとしても、私たちの Disadvantage には劣る」というような比較は許されません。

2.1.9 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。質問側は必ず疑問形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、素早く的確に応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い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断ってからにしてください。

例えば、答えの途中なら“Thank you for your answer. But I must ask another question.”などと丁寧に遮ってください。また沈黙が続く場合にも、“Excuse me, but I must move on to the next question”などと断って下さい。

2.1.10 スピーチの早さと伝わりやすさ

スピーチをする際には、ジャッジにとって聞き取りやすいように行うべきです。十分な声量で、抑揚にも気をつけ、適度に緩急をつけ、間をいれるようにすべきです。特にスピーチは聞き取りやすいスピードで行うべきで、スピーチの速さも、平均して 1 分あたり 150 語程度を 越えてはなりません。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、ジャッジのジェスチャーや表情などをよく観察し、ジャッジにスピーチが本当に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。

立論が 600 語を超えていると考えられる場合、ジャッジは、全スピーチ終了後に原稿を求め語数などを確認することができ（4.1.4）、最大語数を超過している場合、コミュニケーション点を減点できるだけでなく、600 語を超過している部分で述べられたことは無視して判定を出すことができます。

*2024 立論が 600 語を超えた場合の対処を付け加える。

2.1.11 携帯電話等・PC の利用禁止

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 の利用を禁止します。

ただしオンライン大会の場合、接続に必要な PC・タブレットの使用は当然禁止ではありません。またオンライン大会では、その試合に実際に出場しているメンバー間での試合中相談(2.2.5)の相談・アドバイスに限っては、携帯電話・スマートフォン等の利用を認めます。ただし相談のため以外の一切の機能（検索等）は使用禁止とします。

*2020 変更
通信機能の無い電子辞書は利用可能です。が、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。

2.2 試合運営

以下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ってください(A1からA4は肯定側のそれぞれのディベーター、同様に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、肯定か否定か、四人チームであるか(例外的に認められた)三人チームであるかによって異なります。

なお間違えたスピーカーがスピーチ・質問・応答を行った場合は、メイン・ジャッジがスピーチのやり直しを求めます。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、間違えたチームは、反則負けとなり、不戦敗扱いとします。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となることもあります。

肯定 三人 チーム	肯定 四人 チーム	スピーチ	否定 三人 チーム	否定 四人 チーム
A1	A1	①肯定 立論	-	-
A1	A1	②否定 質疑	N2	N4
-	-	③否定 立論	N1	N1
A2	A4	④肯定 質疑	N1	N1
-	-	⑤否定 アタック	N2	N2
A3	A3	⑥肯定 質疑	N2	N2
A2	A2	⑦肯定 アタック	-	-
A2	A2	⑧否定 質疑	N3	N3
A3	A3	⑨肯定 ディフェンス	-	-
-	-	⑩否定 ディフェンス	N3	N3
A1	A4	⑪肯定 総括	-	-
-	-	⑫否定 総括	N1	N4

*例えば四人チームの肯定側なら、最初に話すA1の人が、①と②を担当します。三人チームの否定側なら、最初に質問するN2の人が、⑤と⑥も担当することになります。

ディベーターだけでなく、ジャッジもタイム・キーパーもみんなで注意してスピーチ順番の間違いが無いように努めましょう。

2.2.1 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します。各スピーチの担当者は、基本的にチームの定位置の席にて起立してスピーチしてください。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行ってください(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、運営委員会・ジャッジの指示などに従って(演壇などで)スピーチを行ってください。

なおジェスチャーやプレゼンテーションの関係で、ジャッジや相手チームの方に歩み寄るなどの仕草をすることは、多少であれば問題ありません。

ただしオンライン開催の大会では、この条項は適用されません。

2.2.2 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など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、メイン・ジャッジの判断で、ディベーターのタイマーを参照とします。それも不可能な場合には、メイン・ジャッジの判断で、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。

*2020 変更 (オンラインの例外)

対面式の場合

A4	A3	A2	A1		N1	N2	N3	N4
				JUDGE				

試合会場によっては、机が固定されています。その場合は、やむをえず座る方向はジャッジに背を向けていても構いません。スピーチは起立してジャッジに向いて行ってください

A2	A1		N1	N2
A4	A3		N3	N4
		JUDGE		

スピーチ開始時に、"Hello, I am Ai, I'd like to start the attack speech", "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となります。

2.2.3 スピーチ時間の終了

*質疑応答の時間も同じです。タイ

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。

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。ただしその場合にも、終了後 10 秒を越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します。

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となります。

2.2.4 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、他のチームメイトと共同で行うことも許されません。

2.2.5 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の対象とします。

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す。同一チームであっても、その試合に出場していない補欠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不戦敗扱いにし、相手チームを不戦勝とします。

オンライン大会では、(2.1.11 のとおり) 携帯電話・スマートフォンを使って、その試合の出場メンバー間が相談することは許されます。

*2020 変更（オンライン）

2.2.6 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ち合わせは、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。

2.2.7 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ったと考える場合でも同様です。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の処罰の対象とします（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）。

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（3.参照）について不正を行ったと考える証拠があるとき、あるいは③ジャッジが著しく不公正な試合運営などを行ったと考える場合のみ、大会審査委員会に抗議を行ってください。

*ディベートでは、ジャッジにどう伝わったかで判定するため、負けになったということはどこかで伝え方が問題だったと言うことを意味します（自分のチームの議論が伝わらなかった場合には、何故伝わらなかったかを謙虚に考えるべきです）。

単に負けた理由が納得いかないなどの理由での審査委員会への抗議は避けて下さい。

2.2.8 試合立会人

各試合には、大会運営者の判断で試合立会人をおくことができます。立会人は、試合運営についてチェックし、ジャッジに助言するものとします。試合の判定には、一切関わらないものとします。

2.2.9 オンライン大会での試合運営についての特別規定

オンライン大会で、通信障害等により参加者等が途中から参加できなくなった場合、以下のように対処することとします。いずれの場合も、原則として(4.1.1 に従い)ジャッジの指揮により計時を適切にとめ、公正さに配慮しつつ適宜、残り時間を付加するなどして試合進行をするものとします。

*2020 追加

1. 次にスピーチをするディベーターまたはスピーチをしているディベーターが参加できなくなった場合、適宜計時を止め、試合を中断し、ディベーターが再接続した後、残り時間だけスピーチを行う。なお中断時より、5分程度経過しても再接続ができない場合、原則そのスピーチは終了したものとして、試合を進行する。スピーチするディベーターの交代は認めない（2.2.4）。
2. スピーチをしていないディベーターが参加できなくなった場合は、基本的には試合を継続するが、スピーチをしない対戦チームが完全に不接続となった場合は計時を止め、試合を中断し、再接続した後、残り時間だけスピーチを行う。なお中断時より、5分程度経過しても再接続ができない場合、試合を進行する。
3. いずれかのジャッジが接続できなくなった場合は、計時を止め、試合を中断し、再接続した後、試合を継続する。ただし、5分程度たってもジャッジが再接続できない場合は、運営者の判断により、4.2.5のルールに従い、ジャッジを代えて試合を最初からやり直すか、ジャッジー一人で試合続行かを判断することとする。
4. これ以外のケース（例えば計時係が接続できなくなるなど）のオンラインの通信障害が生じ、試合進行に影響した場合、ジャッジは適宜大会運営側と相談し、進行を決める。

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うだけではなく、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だけでなく、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。

＊例えば、大衆週刊誌などの記事、素人による単なるブログやネット書き込み、単なる評論家の意見や、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は、単なる主観的な（自分勝手な）意見にすぎず、客観的な証拠にはならないケースがほとんどです。

インターネット資料、Wikipediaなどの利用は禁止ではないですが、それほどの説得力を持った資料としては取り扱われません。

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。

＊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かめられないので、原則避けてください。

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。

＊例えば「〇〇は××だ、という意見がある、しかしこれは～だから間違いだ」ということを専門家が本で述べているのを見つけて、「〇〇は××だ」という部分だけ引用してあとを省略すると、専門家の本当に言いたかったことをねじ曲げることになります。そのような省略や要約は厳禁です。＊捏造とは、存在しないものをさもあるように見せかけることです。歪曲 distortion とは、筆者の述べていることの途中を取り出した、言い換えたりすることで都合の良いようにねじ曲げることです。ともにディベートや議論を学ぶものとして絶対にやってはいけない行為で

す。

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 原文の開示義務

引用やグラフ・図表を使う場合には、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。

また使用したエビデンスの引用箇所の原文ページのコピー（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。

*2023 文言変更

*これは証拠資料に対する分析力(media literacy)を向上させるためにも、証拠資料の不正を防止するためにも必要ですので、できるだけ行ってください。

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、その場で確かめられないので、原則避けてください。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ます。

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なくてはなりません。

*この大会は、マス・メディアなどの様々な情報源からの発信を鵜呑みにせず客観的に情報を分析する能力であるメディア・リテラシー(media literacy)を向上させるための場でもあります。正しいメディア・リテラシーを身につけるためにも、以下の規定を徹底してください

3.2.1 引用する際に必ず述べるべきことがら

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

- 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）
- 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

- 専門家の氏名
- 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

- 新聞社や通信社の名前
- 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

*もっとも、全文引用の方が、たいていの場合説得力はあがります。また一句を抜かすことで、証拠の意味が変わる場合などの省略は許されません。不正使用となり反則です。

3.2.1.1 独自の計算による推定値とエビデンスとの区別

議論の中で、統計を直接参照するのでも専門家などによる推定値でもなく、独自に計算した推定値などを述べる場合は、必ず「自分で計算した」ということを明確に述べるだけでなく、その計算となった全ての統計データなどを、上記 3.2.1 の形で引用した後、どのように計算したかも明確に述べてください。仮に独自の計算をエビデンスといつわって引用した場合は、3.1.2 証拠資料に該当する反則となりえます。また途中の計算式やデータを省略し、単に独自の計算値を示しただけでは、ジャッジは判定の際に、その数値の信憑性を疑わしいものとして考慮す

*2025 追加

*途中の数値や計算式を紙等を書いて表示するだけでは、独自の計算の根拠を述べたことにはならない。必ず計算に必要な全ての数値と出典も読み上げること。

るものとしします。
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、 <u>ジャッジ全員と対戦相手、観客</u> 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 資料のプロジェクターでの上映は認められません。 オンライン大会では、グラフ等を紙に印刷し、(画面共有などの特殊な機能は使わず) カメラに映す形で見せることとしします。

*2020 修正 (オンライン)

*大きな部屋などでは特にそうですが、図表が見えなくても話し言葉だけで十分中身が分かるようなスピーチにしなくてはなりません。

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します。

*ディベートにおいて学習すべき課題の一つには、資料を鵜呑みにしないメディアへの批判的な分析力があります。そのためにも是非、引用資料は、相互に快く貸し借りをしてください。

なお相手の準備時間を削るような資料の請求は罰則の対象となります

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、試合の勝敗を判定することにします。

試合判定の他にも、ジャッジ (とりわけメイン・ジャッジ) は試合進行にも責任を持ち、試合指揮も適宜行うことにします。

4.1 ジャッジのスピーチ中の試合指揮 ジャッジ (とりわけメイン・ジャッジ) は、試合の単なる進行以外にも、教育的な観点等から必要最低限の試合指揮を行うことにします。以下に該当するケースでは、スピーチを途中でさえぎり、必要に応じて当事者に指示することとしします。 ①スピーチ伝達上の問題がある場合：スピーチがあまりに小さい声で行われている、もしくは高校生が理解できる通常の英語会話スピードをはるかに上回るスピードでスピーチが行われている場合。 ②質疑の進行に問題がある場合：質疑が質問形式でなく、延々とスピーチになっている場合。質疑が攻撃的になっている時。応答側が、明らかに答えを引き延ばそうとしているとき、あるいは、あまりに質問がないときなど。 ③静寂性の確保の上で問題がある場合：スピーチ中に私語や、異音 (よくあるのはボールペンのカチャカチャ音) を発している生徒・観客がいる場合。試合場周辺の物音がひどい場合 ④地震などの非常事態 ⑤オンライン大会の場合、通信障害などの発生時
--

*2020 修正

*頻発する基本単語の発音が完全に間違っている場合などは、準備時間やスピーチの合間などに、ジャッジが適宜指摘することも可能です。

質疑が質問形式でなく、延々とスピーチになっている場合は、“You should ask questions!”など、質疑応答が攻撃的になっている時は、“Both of you, please calm down!”などとジャッジは注意して下さい。

4.1.1 スピーチ中の試合指揮を行った場合の試合時間

以上のようなケースで試合指揮をした場合のうち、③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、スピーチ時間計測を一時中断し、場合によっては多少延長してあげる形で、スピーチを妨害されたチーム側に損がでないよう、できるだけ公平になるように心がけることにします。

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ありません。

4.1.2 試合指揮の制限

ジャッジが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、禁止とします。

内容が分からない・馬鹿げていると感じる論点は、その場では注意せずに、単に勝敗にカウントされない弱い論点として取り扱う（場合によっては無視する）ことにします。もちろん試合後にこうした論点についてアドバイスすることは、むしろ積極的に行うことにします。

*ジャッジは、議論の中身には原則として口を出してはなりません。しかし、よい議論についてうなずいてあげたり、ジョークに対して笑ってあげたりすることまでを、ジャッジが抑制する必要はありません。生徒がジャッジを観るという態度を涵養するためにも、ジャッジは自然な表情で反応することになります。

4.1.3 スピーチが伝わりにくい場合のジャッジのジェスチャー

ジャッジは、ディベーターによるスピーチが速すぎたり、発音が明瞭でないため聴き取れなかったりした場合、手のジェスチャーを用いてディベーターに伝えることができます。この場合、片手を肩の近くに上げ、手を広げて、手のひらを下に向け、そのまま片手を上下に振る共通ジェスチャーを奨励します。ただしジェスチャーをすることは、あくまでジャッジからの親切心や考慮から行われることであって、ジャッジの義務ではありません。従ってジャッジがこのジェスチャーをしなかったなら、ジャッジは必ずスピーチを聞き取れていると解釈してはなりません。

4.1.4 ジャッジによるエビデンス・立論原稿の確認

ジャッジは、ディベーターによって引用された証拠の英文およびその原文（3.1.3）の開示を求め、確認することができます。この確認は、全スピーチ終了後、その試合の判定の前に行うものとします。同様に、立論が適正な分量（600語以内、2.1.10）であるかを確かめるために、実際に読み上げられた原稿全体の開示を求め、確認することもできます。なお、これらの確認は、あくまで上記のルールに従っているかを検証するために行うべきであり、発音が明瞭でないため聴き取れなかった点を読みとるためには行ってはなりません。

*2024 追加

言うまでもなく、ディベーターの発音が明瞭でないためにジャッジが聴き取れなかった場合、判定の際には、単に内容の不明瞭な議論としてそれを取り扱うことになります。

4.2 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。

複数のジャッジが判定に当たる場合、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（この場合も、引き分けはありません）。

4.2.1 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

*2.1の「スピーチ」を参照してください。

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。

4.2.2 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なります。

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。

*2.1の「スピーチ」を参照してください。議論のこうした「後出し」を制限することは、フェア・プレーの精神からだけでなく、議論を効果的にぶつけ合うことを促進するという教育的観点からでもあります。

4.2.3 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審査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、ジャッジは審査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、褒章の停止・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。

*試合後に証拠資料などについて反則行為が判明した場合には、大会の審査委員会の方で勝敗の変更を行うことはありえますが、ジャッジが試合内容を再考した結果の判定変更は認められません

4.2.4 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。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。やむを得ない事情で偶数となり、票が同数となった場合は、メイン・ジャッジの投票した側の勝ちと取り扱うことにします。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」は存在しないこともあります。

4.2.5 オンライン大会でのジャッジ通信障害等の場合の特別措置

オンライン大会での通信障害などにより、ジャッジが試合中に参加が不可能となった場合は(2.2.9)、以下のように取り決めます。A) 参加が不可能となったのがメインのジャッジの場合は、大会運営者はジャッジを入れ替え、最初からその試合をやり直すことにします。B) 参加が不可能となったのがメインのジャッジでない場合は、試合を続行します。試合結果は、メインのジャッジの判定に従い、票・コミュニケーション点・ベスト・ディベーター点を全て2票分数え、集計することとします。

*2020 追加

4.3 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になります。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になります。(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

4.3.1 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 点を下回ることにはないものとします。

付記

2025 年 11 月 28 日

3.2.1.1 独自の計算による推定値 規程を追加

2024 年 11 月 27 日

2.1.10 に文言追加。4.1.4 エビデンス・立論確認の追加

2023 年 11 月 30 日

3.1.3 の文言変更

2022 年 12 月 1 日

2021 年 11 月 15 日

今大会での改定はありません。

2020 年 12 月 6 日

オンライン開催に合わせ、以下の条項が変更・追加されている。

1., 1.1.2, 1.1.2.1, 1.3.1, 1.4.1, 1.4.2, 2.1.11, 2.2.1, 2.2.5, 2.2.9, 3.2.2, 4.1, 4.2.5

2019 年 11 月 28 日

14 回大会では、予選が 6 試合となり、本戦は準決勝からとなる。その変更にあわせて以下の条文を変更：1., 1.1, 1.1.1, 1.1.2, 1.1.5, 1.1.6, 1.2, 1.2.1, 1.3.1。
それ以外の改定はありません。

2018 年 11 月 28 日

1.3.1 個人賞について付け足したほか、2.2.1 座席指定の補足説明を追加。その他、改定はありません。

2017 年 11 月 11 日

今大会での改定はありません。

2016 年 11 月 22 日

1. 大会 (総チーム数)、1.3.1 ベスト・ディベーター賞を変更。2.1.11 (追加) 携帯電話等・PC の利用禁止を追加。

2015 年 10 月 11 日

1. 大会（総チーム数）、1.2.1 本選（肯定・否定）を変更。それ以外、今大会での実質的なルール改定はない。ただし 1.1.1 予選運営、2.1 スピーチの文言を適宜変更。

2014 年 11 月 22 日 改定

2.1 スピーチ時間変更。2.1.10 スピーチ速度、4.1.3 ジャッジ・ジェスチャー付加。

2013 年 11 月 26 日

今大会での改定はありません。

2012 年 12 月 4 日 改定

各試合の勝者についての 4.2.4 の規定を変更。

2012 年 11 月 22 日 改定

予選ジャッジの二人制に関連し予選運営に関する 1.1.1 と 1.1.2 を改定。またチームの協力責任を明確化するため 1.4.4 を改定。その他の条項については、軽微な文言の調整以外に、内容の変更はありません。

2011 年 11 月 15 日 改定

大会要項にあわせて、予選 5 試合後の本選 8 チーム化に関する 1.1 の全項目と 1.2、参加資格に関する 1.4.1 を改定。2.2.8 を追加しました。

2010 年 11 月 11 日 改定

大会要項にあわせて、予選 5 試合化に関する 1.1 の全項目と 1.2、参加資格に関する 1.4.1 を改定。2.2.8 を追加しました。

2009 年 11 月 16 日 改定

大会要項にあわせて、1.1.6、1.4、1.4.1、1.4.2、2.2.1、2.2.2 を変更しました。

2008 年 12 月 2 日 改定

大会ルール（2007 年 12 月 8 日）の表現を HEnDA 発足にあわせ変更。大会要項にあわせて、1.1.2 予選通過および 1.4 大会の参加規定との文言を調整。

2007 年 12 月 8 日 改定

第 1 回大会ルール（2006 年 11 月 30 日）に、1.4 を付け加え、4 章としてジャッジの項目を独立。