

第16回（2020年度）熊本県高等学校英語ディベート大会規則

（オンライン版）

1. 大会全般

- 1 本大会には熊本県内すべての高等学校、中等教育学校および高等専門学校（高校1年～3年に該当する生徒）が参加することができます。スピーチ役割分担は1チーム4人制とし、参加登録人数は4名から6名とします。試合ごとにメンバーを入れ替えることができますが、試合開始後にメンバーが途中で入れ替わることはできません。
- 2 論題や各ディベーターの役割、審査の判断基準等についてのルールは原則として、HENDA(全国高校英語ディベート連盟)に従います。ただし、本ルールとHENDAのルールが異なっている場合には、本ルールを優先します。
- 3 本年度の大会は、ZOOM会議システムを利用したオンラインでの開催となります。そのため、従来の予選から本選という進行を変更し、計4試合の結果による上位4チームの順位決定とします。また、九英連主催の九州大会は中止のため、上位2チームの派遣はありません。HENDAによるオンライン全国大会が開催される場合は、上位より出場資格を得ます。

2. 試合と表彰

- 4 大会は上位4チーム校を決めるため肯定・否定2試合ずつ、計4試合行います。大会は順位を決めるため肯定・否定2試合ずつ、計4試合行います。原則として第2試合までは対戦済みのチームや同じ学校のチームが対戦しないように配慮します。
- 5 第1試合、第2試合は、事務局が無作為に決定します。第3、第4試合目は、その前の試合までの順位を元に、なるべく獲得票数が同じチーム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）。また試合は、2人のジャッジにより審査されます。2人のジャッジは独立して審査し、それぞれが勝ちと判断したチームに一票ずつ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。）
- 6 以下の基準にしたがって全体の順位を決めます。ただし不戦勝があった場合は、大会事務局で票数を決定します（補足事項1）。
 - 第1基準 票数の多いチームは、順位が上となります。
 - 第2基準 同じ票数の場合、予選で対戦した相手チームの獲得票を合計した数が多いチームの順位が上となります。
 - 第3基準 票数・相手チーム勝数が同じ場合、不戦勝を除く各試合の平均コミュニケーション点が高いチームの順位が上となります。
 - 第4基準 以上の三基準全てが同じ場合、不戦勝を除く各試合でそのチームに所属するディベーターがベスト・ディベーター候補を獲得した数の平均が多いチームの順位が上となります。
 - 第5基準 以上の条件の全てが同じ場合、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します。
- 7 上位1位～4位チームに賞状及び盾を授与します。また、個人賞としてベストディベーター賞を数名に授与します。全試合における審査員の投票をもとに、審査員の協議により選出することとします。
- 8 上位チームから順にHENDA主催の全国高校生英語ディベート大会出場の優先権を得ます。

3. チームと参加制限

- 9 同一高校に在籍する生徒4名～6名により構成され、3名以下でのチーム登録は原則認められません（メンバーの当日病欠など、不可避の事故的理由がある場合に限り、大会事務局の判断で3名でのチーム登録を許可することもあります）。各チームの登録メンバーは4名～6名とし、以下の制限をつけます。
- ①英語のネイティブ・スピーカーである生徒の参加は禁止します。
 - 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ありません。原則としては自己申告ですが、明らかに英語がネイティブに近い人間が複数いる場合、クレームが他校や審査委員から出てくる可能性があります。そうしたチームが勝った場合は、大会の公平性を鑑み、やむをえず大会中に精査することもあります。
- 10 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です。複数チームが出場している学校も、チーム間のメンバーの移動を禁止します。登録時点でのメンバーの当日病欠など、不可避の事故的理由がある場合のみ、大会事務局で協議します。
- 11 申し込みの際には、帯同ジャッジを書いて申し込むことを原則とします。帯同ジャッジは、ディベート指導の経験があり、高英研が開催する審査員研修会に出席しジャッジの研修を受けた者として（ALT含む）。顧問教師（引率教師）が帯同ジャッジを兼ねてもかまいません。
- 12 上記の9、10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、上位4チームであった場合もその資格も剥奪します。また大会後に判明した場合も、賞の返還等を求めます。

4. 試合進行

- 13 各試合は以下のようにして行います。
- (1) [準備（5分前）] チェアパーソンおよび試合に出る生徒（以下、出場者）は、5分前には試合のためのZOOM Roomに入り、マイクおよびビデオが正常に機能しているか確認します。その際には、事務局に指示されたように、自分の名前を表示してください。なお、チェアパーソンは進行およびタイムキーパーをつとめ、本年度は高英研スタッフが担当します。
 - (2) [試合の開始準備（2分前）] 試合開始2分前にチェアパーソンは、試合準備が整ったか、各チームの第1スピーカーに確認をします。
 - (3) [アナウンス（60秒前）] 試合の60秒前にチェアパーソンはアナウンスを始めます。
 - (4) [試合の開始] 時間になったら、チェアパーソンは試合を開始します。試合中は、チーム内の役割を交代してはいけません(5)
 - (5) [各スピーチについて] 各スピーチの役割については、HEnDAルールを参照します。スピーチ中にスピーカー以外の方はチェアパーソンも含め、自分の音声をオフにします。ただし、ビデオは常にオンにしておきます。
 - (6) [チェアパーソン] チェアパーソンは各スピーチの始まりを宣言し、その時間から時間を計り始めます。各スピーカーは自分でストップウォッチやタイマーで時間を確認しながらスピーチを行ってください。
 - (7) [録音・録画等] 原則として試合では、肖像権やフェアな対戦の実施を考慮し、原則として録音・録画をすることはできません。このことは試合前に必ずアナウンスします。ただし、互いのチームが認めた場合と大会役員の記録目的の場合はその限りではありません。許可を受けずに録音・録画をしていることが分かった場合は、関係するチームのそれ以降の試合出場を認め

ないこともあります。各学校の指導者は大会をフェアに実施することを念頭に、生徒への指導をお願いします。

- (8) [試合終了後] 試合が終わったら、出場者は互いに健闘をたたえ拍手します。
- (9) [審査結果発表] 2名の審査員のうちの一人がFormsによるジャッジシートを提出します。その後、各審査員は、①試合の勝敗と②その理由を簡潔に（最大5分）述べます。この①②については、審査員は独立して考え、個別に発表します（審査員の数が偶数で肯定側と否定側で票が割れた場合は、事実上、その対戦は引き分けとなります）。一人が代表して理由を述べることも可とします。

- 1 4 オンラインへのアクセス方法は、安定したインターネット環境があることを条件として各参加校の状況に合わせて各校で決定します。チームが集合してアクセスしても、チームメンバーが個々にアクセスしても可とします。ただし、帯同ジャッジは個別にアクセスしなければなりません。試合中はビデオは常にオンの状態にします。また、インターネット環境が整っていない参加校へは、事務局がアクセス可能な場所（本年度は熊本高校）を提供します。

6. 審査

- 1 5 審査は各審査員が独立して行います。内容を重視し、説得力がある方を勝ちとします。また、試合終了後に勝敗を決めた理由をわかりやすく簡潔に出場者に示すことができるようにしておいてください。基本的には、最も説得的だった主張を、その理由とともに簡潔に述べます。また、以下の点を確認してください。
 - (1) 審査の際には、自分の信念や専門知識等で勝敗を決めるのではなく、あくまでも出場者の発言をもとにして審査を行います。特に英語面（発音等）だけを重視して決めないように注意してください。
 - (2) 審査では、勝ちと思われるチームへの投票、およびもっとも説得的であった主張の選択を行います。また各対戦でのベスト・ディベーターを一人選びます。ベスト・ディベーターはチームの勝敗を考慮して選ぶ必要はありません。
 - (3) 審査員は審査以外に、例えばスピーチの声が小さ過ぎる時やスピーチが速過ぎる時、スピーカー以外が話している場合などは、ジェスチャーや短い発言で改善するように求めることができます。その上で、発言の理解が難しい状況が続く場合は、対戦後に教育的に示すと同時に、審査に影響が出た場合はそのことも告げることができます。

補足

- 1 不戦勝、不戦敗があった場合
やむを得ない事情により当日棄権等があった場合は、以下のようになります。
 - (1) 第1基準の不戦勝のチームの得票数は、そのチームの他の試合の平均得票を四捨五入した数字をそのチームの不戦勝の試合の得票数として計算します（例：不戦勝が1回あった場合、該当チームの他の予選の対戦の得票数が「2, 1, 2」であれば平均が1.66になります。他の試合の得票数 $2 + 1 + 2 = 5$ に1.66を四捨五入した2を加えて、そのチームの予選での全得票数は「7」となります）。
 - (2) 第2基準にある対戦相手チームの得票数については、不戦敗のチームの出なかった試合数を考慮して、不戦勝のチームが不利にならないように大会事務局は計算します（原則としては、出なかったチームがその試合で1票獲得していたものとして計算します）。
- 2 試合途中で接続の不具合が起きた場合の対応
 - (1) スピーチ中の選手が接続不良で部屋から出てしまった場合、チェアパーソンはタイマーを止め、生徒の復帰を待ちます。生徒の復帰後、大会本部ジャッジはどこまでメモが取れているかを生徒に確認して、その続きから試合を再開し、チェアパーソンはその時点からタイマーをスタートさせます。タイマーをそのまま継続するか、若干戻すかはジャッジとチェアパーソンで

協議してください。

- (2) ジャッジが接続不良の場合、チェアパーソンが気づいた時点で試合を止め、タイマーを止めてジャッジの復帰を待ちます。ジャッジが復帰した後、どこまでメモを取れているかを確認してタイマーを調整し、試合を進めてください。
- (3) チェアパーソンが接続不良の場合、ジャッジはそのスピーカーのスピーチを最後まで終わらせた後チェアパーソンの復帰を待ち、復帰後次のスピーチから始めてください。

試合時間

肯定 4 人 チーム		スピーチ	時間	否定 4 人 チーム
A 1	① 肯定	立論(Affirmative Constructive Speech)	4分	
		準備時間(Preparation Time)	1分	
A 1	② 否定	質疑(Questions from the Negative)	2分	N 4
	③ 否定	立論(Negative Constructive Speech)	4分	N 1
		準備時間(Preparation Time)	1分	
A 4	④ 肯定	質疑(Questions from the Affirmative)	2分	N 1
		準備時間(Preparation Time)	2分	
	⑤ 否定	アタック(Negative Attack)	3分	N 2
A 3	⑥ 肯定	質疑(Questions from the Affirmative)	2分	N 2
A 2	⑦ 肯定	アタック(Affirmative Attack)	3分	
A 2	⑧ 否定	質疑(Questions from the Negative)	2分	N 3
		準備時間(Preparation Time)	2分	
A 3	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	N 3
		準備時間(Preparation Time)	2分	
A 4	⑪ 肯定	総括(Affirmative Summary)	3分	
	⑫ 否定	総括(Negative Summary)	3分	N 4

計 4 2 分