

令和5年度政策提案型パブリック・ディベート全国大会  
試合ルール

政策提案型パブリック・ディベート全国大会実行委員会

1. 目的

政策提案型パブリック・ディベート全国大会は、論証を重視するディベートとは異なり、一般視聴者にも聴き取りやすく、理解が容易なスピーチを展開し、社会問題を解決するための政策について討論することを通じて、国民として直面している社会問題について考察を深め、参加者のみならず視聴者も含めた関心を喚起する場を提供することを目的とする。

2. 参加者と運営

(1) 試合はチームで対戦する。1チームはディベーター2～12名の構成とする。各ディベーターは1つの大会の予選試合において、1試合は出場しなければならない。1つの試合に出場するメンバーは、スピーチ（質疑応答も含め）を最低1回は行うものとし、各ステージの担当は、1名ないし2名とする。

なお、出場するメンバーの確認は、原則として審判が行うものとする。

(2) 試合は審判が進行し、計時係が計時する。試合は複数の審判（奇数）が評価と判定を行い、審判の代表者は、試合終了後に講評を述べる。

(3) 中学生の部、高校生の部に分かれて、対戦する。

3. 政策提案と討論

(1) 社会問題と政策提案

資源・エネルギー・環境問題等の社会問題を取り上げ、議論する。各チームは政策を求め問いに応じて、日本政府や地方自治体等が採用すべき公共のための政策を提案し、互いに政策の質を高め合うように議論する。

(2) 討論の形式と時間

ディベートは、以下の形式及び時間によって展開する。

ステージ	主体	内容	時間
ステージ1	先攻	先攻チームの政策提案	4分間
準備		後攻チームの準備時間	2分間
ステージ2	後攻	先攻チームの政策に対する質疑・意見交換	5分間
ステージ3	後攻	後攻チームの政策提案	4分間
準備		先攻チームの準備時間	2分間
ステージ4	先攻	後攻チームの政策に対する質疑・意見交換	5分間
準備		再提案の準備時間	5分間
ステージ5	後攻	後攻チームの再提案	4分間
ステージ6	先攻	先攻チームの再提案	4分間

#### 4. 勝敗の判定と順位の設定

- (1) 評価及び勝敗の判定を行う審判は、ディベート経験者だけでなく未経験者も参加する。
- (2) 評価は、第1に試合全体を評価する「試合評価」、第2に試合の質を高めるための貢献度もいえる「チーム評価」の2点で行う。また、2つの評価による評点を合計して、その試合におけるチームの成績得点とし、その点数が高いチームの勝利とする。

- ① 試合評価は、両チームによる討論の全体を対象に、5段階で行う。平均的な場合を評点3、優れている場合は評点4、非常に優れている場合を評点5とする。一方、劣っている場合は評点2、評点1へと減じる。

この評点を決定する観点は、以下の4つである。評点は、複数の審判が協議して決定する。

ア 両チームのスピーチが声量や速度、話し方に配慮して聞き手に聞き取りやすく、分かりやすいものになっていること。

イ 両チームの議論が対立しながらも協調し考察を深めようとしていること。

ウ 両チームの議論が重要な論点に集中し、内容に広がりや深まりが認められること。

エ 両チームの議論がいずれも、具体的な根拠に支えられた結論を主張していること。

- ② チーム評価は、以下の4つの観点で、政策提案を比較する。審判は、より優れた提案であると評価したチームに投票する。複数の審判が投票し、1票を評点1として、合計点数を当該チームの評点とする。

ア 政策を求める問いに対して、以下の点を満たしながら、政策提案のステージで実行可能で効果的な政策を具体的に提案していること。

a 客観的な文献や資料等をもとにしながら、探究しようとする課題に関する現状の問題を分析していること。

b 政策を支える大事な理念や価値観を明確に示していること。

c 具体的な根拠を示しながら、現状の問題を解決するために必要な政策の導入理由や政策の効果も示していること。

イ 積極的に質疑と意見交換を行い、重要な論点を指摘していること。

ウ 重要な論点に応じて自らの政策に改善を加え、再提案した政策が根拠とともに述べられ、それが相手チームの政策よりも優れたものになっていること。

エ 質疑や意見交換の際、相手の主張の要点を引用しながら、かみ合ったやり取りをしようとしていること。

#### 予選リーグ、準決勝の評価例（審判が3人の場合）

評価点	Aチーム	Bチーム
試合評価※	3	3
チーム評価	2	1
合計	5	4

※試合評価は、両チームに同じ点数が付与される。

### (3) 順位の設定

- ① 決勝進出チームの選抜などのために順位を決定する場合は、第1に成績得点の合計数、第2に勝利数を基準とする。それでも同順位のチームがある場合は、抽選による。
- ② 決勝戦は、審判3名及びオンライン会場の観戦者の得票数の合計により、優勝・準優勝を決める。持ち点は、審判は各1点（合計3点）をいずれかに付与、オンライン会場の観戦者分は得票数が多いチームに2点を付与することとし、合計5点で決定する。オンライン会場の票が同数となった場合は、それぞれのチームに1点を付与する。  
なお、観戦者の投票について、決勝進出チームの関係者は、投票することができない。

#### 決勝戦の評価例

評価点	Aチーム	Zチーム
審判投票	2	1
観戦者投票	2	
	優勝	準優勝

### 5. 反則

本ルールに反する次の行為を反則とし、その程度に応じて該当チームにペナルティーを課す。

- (1) 各審判は下記(3)に規定する各種の反則行為に対し、注意や制止をしたり、試合評価またはチーム評価の評点を減点したりすることができる。
- (2) 上記(1)に規定する反則行為への対処・処分は、選手からの指摘の有無に拘わらず、主審独自の判断によって行うことができる。
- (3) 次のいずれかの行為があったときは反則として、悪質な場合、主審の判断でその試合を敗戦にすることができる。
  - ① スピーチ中の選手に対して、他の選手が口頭でアドバイスを行ったとき。
  - ② 私語等により、スピーチの聞き取りを妨げる行為を行ったとき。
  - ③ 選手等が司会者や審判の指示に従わず、試合の継続が困難と判断されるとき。
  - ④ 選手が、試合中にチームの選手以外の者と相談をしたとき（チャットやSNSを含む）。
  - ⑤ その他、試合中、選手に著しくマナーに反する行為があったとき。
- (4) 上記(3)のいずれかの反則行為があったと判断される場合、出場選手は試合中に主審に申し出ることができる。その際、主審は相手チームのどの行為が、どの反則行為に該当するのかを明示しなければならない。また、主審の判断でその試合を失格にすることができる。

### 6. 禁止事項

次の事項を禁止する。悪質な場合、審判の協議によりその試合を敗戦にすることができる。

- ① 選手が、試合中にチームの選手以外の者とインターネットを利用して相談すること。
- ② 選手が、試合中に試合の進行に関わる以外に通信環境を利用し、インターネット上のサイトを閲覧したり、検索したりすること。

東北経済産業局

2015年12月8日・日本パブリック・ディベート  
協会制定

2017年11月7日 省エネ政策提案型ディベ  
ート・コンテスト実行委員会制定

2018年11月28日 パブリック・ディベートコ  
ンテスト実行委員会制定

2019年7月21日 東北パブリック・ディベート  
コンテスト実行委員会制定

2020年8月22日 東北パブリック・ディベート  
コンテスト実行委員会制定

2021年8月28日 東北パブリック・ディベート  
コンテスト実行委員会制定

2021年12月12日 東北パブリック・ディベ  
ートコンテスト実行委員会制定

2022年8月5日 東北パブリック・ディベート  
コンテスト実行委員会制定

九州経済産業局

2015年12月8日・日本パブリック・ディベート  
協会制定

2017年11月7日 省エネ政策提案型ディベ  
ート・コンテスト実行委員会制定

2018年11月28日 パブリック・ディベート・  
コンテスト実行委員会制定

2019年8月21日 パブリック・ディベート・コ  
ンテスト実行委員会制定

2019年11月12日 パブリック・ディベート・コ  
ンテスト実行委員会制定

2021年9月6日 パブリック・ディベート・コン  
テスト実行委員会制定

お問い合わせ先 全国大会事務局 zenkoku@energy-kyoiku.meti.go.jp

電話：03-3473-7871（土・日・祝日を除く10：00～17：00）