

関係者各位

2023年12月24日
関西学生文芸連合
関西俳句バトル実行委員会
委員長 灘高等学校2年 田村謙悟

関西俳句バトル2024 詳細要項

- 名称 関西俳句バトル2024
■主催 関西学生文芸連合
■日時 2024年1月7日(日) 9:45~16:45
■会場 灘高等学校 (〒658-0082 兵庫県神戸市東灘区魚崎北町8丁目5番1号) ※JR住吉駅より徒歩約10分
■概要 組分けにより6チームがA・Bブロックに分かれ、各ブロック総当たりリーグ戦を行う。各ブロック最も対戦成績の良かったチームが決勝戦に進出し、決勝戦で優勝チームを決定する。

- 時間割
- | | |
|-------------|-----------|
| 09:15~09:30 | 受付 |
| 09:45~10:00 | 開会式 |
| 10:05~10:45 | 第1試合 |
| 10:50~11:30 | 第2試合 |
| 11:35~12:15 | 第3試合 |
| 12:15~12:55 | 休憩 |
| 13:00~13:40 | 第4試合 |
| 13:45~14:25 | 第5試合 |
| 14:30~15:10 | 第6試合 |
| 15:20~16:20 | 第7試合(決勝戦) |
| 16:30~16:45 | 表彰式・閉会式 |
| 16:45 | 終了・解散 |

■ルール

◆リーグ戦

1. リーグ戦は、各ブロックにおいて、3チーム総当たりリーグ戦を行う。
2. リーグ戦の対戦は1試合3句勝負とする。なお、試合の途中で勝敗が決した場合でも、大将戦まで行う。
3. リーグ内で最も対戦成績(勝敗)の良いチームを決勝戦進出チームとする。
4. リーグ内で対戦成績(勝敗)が並んだ場合は、リーグ内の全試合結果を対象として、次の手順で選出するチームを決定する。
 - ①3チームのうち、総勝数(各句対戦の勝ち数の合計)が最も多いチーム。
ただし、上位2チームの総勝数が同じ場合は、当該チーム同士の対戦に勝利しているチーム。
 - ②総勝数が3チーム同数の場合は、総旗数(審査員が挙げた旗の数)が最も多いチーム。
ただし、上位2チームの総旗数が同じ場合は、当該チーム同士の対戦に勝利しているチーム。
 - ③総旗数が3チーム同数の場合は、総得点(作品点+鑑賞点)が最も多いチーム。
ただし、上位2チームの総得点が同じ場合は、当該チーム同士の対戦に勝利しているチーム。
 - ④総得点が3チーム同数の場合は、作品点の合計が最も多いチーム。

◆決勝戦

1. 決勝戦は、リーグ戦を勝ち上がった2チームにより行う。
2. 決勝戦の対戦は5句勝負とする。なお、試合の途中で勝敗が決した場合でも、大将戦まで行う。

■兼題

兼題は次のとおりとする。ただし、この兼題は審査員の先生方に提案いただいたものをそのまま使用した。

- リーグ戦兼題① 「氷柱」(冬・地理)
リーグ戦兼題② 「白鳥」(冬・動物)
リーグ戦兼題③ 「関」(字題)
決勝戦兼題 「雑煮」(新年・生活)

■投句方法

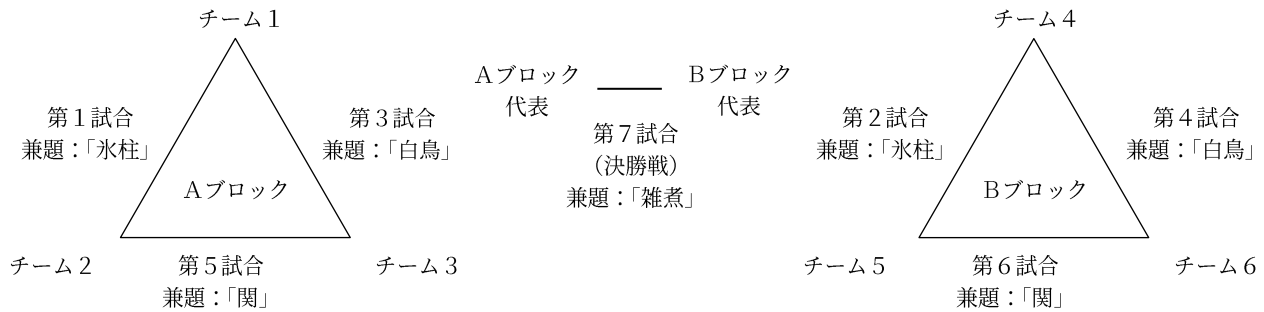
投句は、関西学生文芸連合Webサイト(<https://kansai-student-literary-union.github.io/kslu/>)の、「関西俳句バトル2024」特設ページから行うこと。投句期間はWebサイトに明記する。

なお、リーグ戦の兼題(3題)についてはチームで3句、また、決勝戦の兼題(1題)についてはチームで5句、未発表の俳句を投句すること。

リーグ戦の句および決勝戦の句に関して、同一作者が2句以上投句することは原則認めない。ただし、決勝戦の句に関しては、チームの人数が5人に満たない場合のみ、チーム全員が少なくとも1句投句することを条件に同一作者による2句以上の投句を認める。

■試合図

組分けの抽選は、当日行う。



■試合進行

◎試合開始前のあいさつ

試合開始前に司会者の誘導で、両チームの選手全員がお互い握手をしてあいさつを交わす。

◎試合開始

あいさつ終了後、オーダー表の順番に従って、自分たちの席に着座する。席は、正面に向かって左側が赤チーム、右側が白チームとなる。試合会場には、試合を円滑に進める司会者と、ルールに則った試合運営を促す行司を配する。

試合は、司会者の合図で開始する。その後、行司の誘導で、赤チームが先鋒の句を披露し、続いて、同様に白チームが先鋒の句を披露する。(対戦ごとに披露の順番は赤白入れ替える。)

◎質疑応答(3分間×2)

行司の合図に従い、白チームより質疑を開始する。赤チームはその質疑に対して返答する。質疑、応答ともに挙手にて行い、行司の許可を得た選手が最長30秒まで発言できる。これは質疑応答の時間をより公平に使うためのものである。質疑応答の時間は3分間とする。行司より時間の終了(3分)を告げられると、攻守を交替して、白チームの句に対する質疑に移る。(対戦ごとに質疑応答の順番は赤白入れ替える。)

◎試合終了後のあいさつ

試合終了後にも開始前同様に、司会者の誘導で両チームの選手全員が握手を交わし、互いの健闘を称える。

■競技内容

◎対戦進行

①披露

赤白順次行う。

②質疑応答

赤の句に対し白から質疑を行い、赤はそれに返答する。時間終了後、攻守を入れ替えて、白の句に対し赤から質疑を行い、白はそれに返答する。

③審査員による判定、講評、解説

判定後は、審査員の評価を公表し、審査員に対戦の講評・解説をいただく。披露の順番および質疑応答の順番は対戦句ごとに交代する。

◎各対戦(句ごと)の勝敗

質疑応答終了後、審査員は双方の俳句および質疑応答による鑑賞力の評価をそれぞれ作品点、鑑賞点として付与し、その合計点の高いチームへ1票を投じる。(合計点が同点となった場合は作品点の高いチームへ1票を投じる。)

審査員の票の投じ方は、赤白の旗挙によって行い、より多くの旗が挙がったチームの勝利とする。勝敗を決した後は、審査員から句に対する評価ならびに鑑賞力に対する講評をいただく。

★作品点

10点満点で、作品句の創作力を絶対的に評価する。

★鑑賞点

対戦中の質疑応答を審査の対象とし、総合的な鑑賞力がより高いと思われるチームどちらか一方に、相対的評価を2点以内の点数で与える。

◎質疑応答のできる選手

質疑応答は、チームの誰でも行うことができる。対戦句の作者同士だけが発言を許されているわけではない。ただし、発言するには挙手によって行司に指名されなければならない。なお、対戦相手チームの発言中に、小声で相談することは構わない。

◎大会の原則

関西俳句バトルは、「俳句甲子園」と同じく、「俳句」という文化的フィールドの中で、俳句に対する見識・感受性・創造力などを互いに競い合う場であり、決して作品・個人に対する誹謗中傷の場ではない。

以上