

Visionary World Cup 2026 規則  
2026年3月23日版

目次

1. 規則	P.2
2. 開催形態	P.2
3. 日程・場所	P.2
4. 運営委員会	P.3
5. 問題（①共通情報、②秘密情報）	P.3
6. 参加エントリー、対戦形態	P.3
7. コンペティション当日のスケジュール	P.4
8. 資料、ネームプレート等	P.5
9. 施設の利用、感染対策等	P.5
10. 審査、審査員	P.5
11. 表彰	P.6
12. 禁止事項	P.6
13. ルール違反	P.6
14. 不服申立	P.6
15. 個人情報、肖像権利用等の承諾	P.7
16. 費用	P.7

## 1. 規則

- (1) Visionary World Cup 2026（以下「本コンペティション」という）は、**Visionary World Cup 2026 規則**（以下「本規則」という）に基づき行われる。
- (2) 本規則は運営委員会によって随時修正されることがある。その場合、運営委員会は速やかに各参加者に通知する。
- (3) 本規則に対する質問は、＜質問期限＞までに運営委員会に対して行わなければならない。質問には理由を付さなければならない。質問に回答する場合、運営委員会は、①質問の内容、②質問に対する回答を、質問者だけでなく、各参加者に通知する。ただし、運営委員会はその裁量により回答を行わないことができる。
- (4) 本規則に記載のない事項であっても、円滑な大会運営を行うために運営委員会が必要と認めた場合は、協議のうえ、決定した内容を参加者に通知することがある。

## 2. 開催形態

- (1) 本コンペティションは原則対面にて実施される。ただし、悪天候や災害の発生等によりオンラインへ切り替える場合がある。その場合は原則開催2日前までに参加者及び審査員へ通知をする。

## 3. 日程・場所

- (1) 本コンペティション開催の日程・場所は以下のとおりとする。
  - ① 日程：2026年8月30日(日)～31日(月)
  - ② 場所：対面（会場：兵庫県淡路島 株式会社パソナグループ施設 望楼青海波）  
※オンライン開催となる場合は別途手段を通知する。
- (2) コンペティション当日までの日程は以下のとおりとする。

2026年

  - ① 5月27日(水) 18時 募集説明会
  - ② 6月19日(金) <参加エントリー期限>
  - ③ 6月24日(水) <参加者決定・通知>
  - ④ 7月3日(金) <参加費用支払期限>
  - ⑤ 7月8日(水) 18時 参加者事前説明会  
※大会説明、交渉についての講義、チーム員の確定など
  - ⑥ 7月15日(水) <問題の配布・当日のしおり送付>
  - ⑦ 8月14日(金) 15時 <問題・規則への質問期限>
  - ⑧ 8月19日(水) 18時 （審査員向け説明会）
  - ⑨ 8月21日(金) <質問への回答期限>
  - ⑩ 8月30日(日)～31日(月) コンペティション当日

#### 4. 運営委員会

- (1) 運営委員会は、本規則に定めのある事項のほか、本コンペティションの運営の一切を管理・統括する。
- (2) 運営委員会に対する質問および連絡は、事務局のメールアドレス [futuredesign@pasonagroup.co.jp](mailto:futuredesign@pasonagroup.co.jp) への電子メールにより行う。
- (3) 運営委員会からの連絡は、原則として、エントリー時に入力したメールアドレスへ発信を持って行う。

#### 5. 問題 (①共通情報、②秘密情報)

- (1) 本コンペティションの問題は、以下で構成される。
  - ①共通情報：各参加者に通知する情報 (問題文本文)
  - ②秘密情報：一方当事者のみに通知する情報
- (2) 問題に対する質問への対応は以下とする。
  - 1) <質問期限>までに運営委員会に対して行わなければならない。
  - 2) 質問には理由を付さなければならない。
  - 3) 運営委員会が質問に回答する必要があると考えた場合、以下のように通知する。
    - ①共通情報についての質問：全ての参加者に、
    - ②秘密情報についての質問：該当する一方当事者に該当する全てのチームに、
  - 4) 質問に対する回答は、原則として、問題の変更・訂正という形でなされる。
  - 5) 運営委員会はその裁量により回答を行わないことができる。
- (3) ②秘密情報の取り扱いについては以下とする。
  - 1) 他チームや相手方当事者、第三者に開示してはならない。
  - 2) 秘密情報に含まれた情報や各々のチーム交渉戦略に関する情報を、参加者、関係者以外の者が閲覧できる状態に置いてはならない (インターネット上のサイトやブログ等への書き込み、SNS での発言等を含む)。
  - 3) 故意または過失により、秘密情報に含まれる情報や各チームの交渉戦略に関する情報を参加者、関係者以外の者が閲覧できる状態に置いた場合には、当該漏洩に関与したチームの得点を 1 点から 3 点の範囲で減点を行う。(※)秘密情報の漏えいは、コンペティションの実施運営に多大な影響を与える可能性があるため、細心の注意を払っていただきたい。
- (4) 運営委員会は、随時問題文の追加、修正を行うことがある。その場合、運営委員会は速やかに各参加者に通知する。

#### 6. 参加エントリー、対戦形態

- (1) 参加希望者は専用の応募フォームから本コンペティションへのエントリーを行う。なお、応募者が定員 (30 名を目安とする) を超過する場合は、応募フォームの記入内容 (使用言語を含む) を参考に運営委員会が諸事情を考慮し、参加者を決

定する。

- (2) 各チームは問題記載の当事者のうちいずれかを割り当てられる。対戦はチーム毎に行う。
- (3) 各チームは英語による対戦と日本語による対戦のいずれかに割り当てられる。
- (4) チームや対戦の組み合わせは応募フォームの内容を参考に運営委員会が決定する。なお、同一大学等で予めチームを構成してのエントリーも可能とする。
- (5) 1チームは原則として2名から3名の参加者で構成される。ただし、運営委員会が認めた場合はこの限りではない。
- (6) チーム内の協議等は対戦日以前も自由に行えるが、対戦日以前他チームとの交渉や情報交換は厳に禁止する。また、対戦日における対戦チーム以外のチームとの情報交換も厳に禁止する。

## 7. コンペティション当日のスケジュール

- (1) 本コンペティションは以下のスケジュールを目安に行われる。

8/30(日) 事前講義と交渉の準備

14:30~15:15 事前講義

15:15~17:30 交渉準備

17:30~17:45 事務局より事前説明及び自己評価の順番の決定(対戦ごとにジャンケン)

(夕食、入浴等後の自由時間を交渉準備に充てることできる。)

8/31(月) 交渉当日

(開始前の時間を交渉準備に充てることできる。)

### 【交渉開始】

9:20~9:40 チーム毎に審査員へ交渉方針説明(10分×2チーム)

9:40~11:40 交渉(120分間)

※交渉中の休憩は対戦チーム間で自由協議

11:40~11:55 終了後休憩・自己評価準備 15分

11:55~12:35 自己評価タイム・審査員質問(20分×2チーム)

12:35~12:50 審査員講評 15分

(終了)

- (2) 自己評価タイム・審査員質問について

対戦チームのいない場で、自己評価として、審査員に対してチームとしてのパフォーマンスについて、以下の「自己評価ポイント」に基づいて審査員に対して説明を行い(10分程度)、それに対して審査員から質問がなされる(10分程度、計20分)。審査員に対する説明は代表者が行っても、メンバーが分担して行っても差支えない。

「自己評価ポイント」

- ① 設定した目標は実現できたか
- ② 考えていた交渉戦略はうまく機能したか
- ③ もし、明日同じ状況で交渉を行ったとしたら、どの部分を同じように行い、どの部分を違うように行うか
- ④ 相手方の交渉の良かった点、悪かった点は何か

(3) 審査員講評について

審査員は全チーム同席の上で交渉の講評を行う。講評の際には、コンペティションの設定等が実際の世界の交渉ではなく時間も限られている点を考慮する。

## 8. 資料、ネームプレート等

- (1) 各チームは、自己の主張を裏付けるために資料等を用いることができる。ただし、録画したビデオを流すことは、誰が作成したものであっても、認められない。
- (2) 相手方は資料等を検討するのに必要な時間を要求することができる。
- (3) 各チームは、各参加者の交渉における役割と氏名を分かりやすく記載した名札と卓上のネームプレートを準備する。名札は名刺大の大きさのものを名札ケースと共に準備し、ネームプレートはA4版の紙を三つ折りにして作成などする。
- (4) 審査員は、進行に支障があると認める場合、その他、合理的な理由がある場合には、資料の使用を許可しないことができる。

## 9. 施設の利用、感染対策等

- (1) 参加者は会場の設備の利用にあたっては運営委員会の指示に従わなければならない。
- (2) 対戦室内のホワイトボードやプロジェクタの利用、教室のセッティングにあたっては、当日、対戦チーム同士で話し合い、お互い譲り合って使用しなければならない。なお、参加者がプロジェクタを持ち込んで使用することは可とする。
- (3) 発熱、咳等、感染症を疑わせる症状がある場合には、対面での参加や見学をすることはできない。その場合オンラインでの参加も可能とするが、必要な機器は該当チームにて準備をすることとする。

## 10. 審査、審査員

- (1) 各対戦は原則として3名の審査員により審査される。
- (2) 審査については、対面のほか、オンラインでも実施する場合がある。
- (3) 審査員は運営委員会が決定する。
- (4) 審査員はいつでも参加者に対し、審査に必要と考える質問をすることができる。
- (5) 各審査員が行った個々の審査結果は公表しない。
- (6) 大会の全日程を通じ、本コンペティションが想定する外交やビジネスに携わる者と

して求められるマナーを著しく逸脱する行為があった場合には、運営委員会の判断により減点する。

- (7) 各審査員の得点の合計から(6)減点分を差し引いたものが各チームの得点となる。
- (8) 各審査員は独立して審査する。但し、各審査員が審査に際して意見を交換することを妨げるものではない。

### 1 1. 表彰

- (1) 得点が高かった上位1チームと個人3名を表彰する。
- (2) 表彰に際して、得点と同じチームまたは個人がある場合には、同順位とする。
- (3) 表彰対象者へは、副賞の授与も行う。
- (4) 運営委員会の判断により特別賞を授与することがある。

### 1 2. 禁止事項

以下の事項は禁止する。

- ① 本コンペティションの問題に関して、事前に他チームと通信、交渉すること  
(面談、電話、メールその他の手段を問わない)
- ② コンペティション中に電子機器その他の手段により、チームメンバー以外と本コンペティションの問題に関してやりとりすること(チームメンバー同士が電子機器等を用いて通信することは差し支えない)
- ③ 本規則に違反すること
- ④ 運営委員会の指示に従わないこと
- ⑤ 審査員の指示に従わないこと
- ⑥ 著作権の侵害等法令に反すること
- ⑦ コンペティションの円滑な運営を阻害すること
- ⑧ マナーに反する行為をすること
- ⑨ 大会期間中に審査員に飲み物、お菓子その他の贈り物をすること

### 1 3. ルール違反

運営委員会が本規則に違反したと認めたチーム(警告の対象となったチームを含む)については、運営委員会は必要と考える減点措置を行い、あるいは、表彰の対象外とすることができる。

### 1 4. 不服申立

- (1) 他チームがルールに従っていないことについての不服申立は、終了後10分以内に各チームの代表者が運営委員会に対して行わなくてはならない。運営委員会は不服があったと主張されているチームの代表者の主張を聞いたうえで、判断を下す。
- (2) 前項にかかわらず、緊急に対応する必要があると考える場合には、各チームの代

表者は交渉の途中であっても、審査員に対してルールの確認と他チームの行為の是正を求めることができる。この要求に妥当性があると審査員が認める場合には、審査員は自己の判断で必要な指示を行い、あるいは、運営委員会と協議して対応を決定することができる。

- (3) 第1項の運営委員会の判断、第2項の審査員の判断は最終的なものであり、異議を申し立てることはできない。

#### 15. 個人情報、肖像権利用等の承諾

- (1) 参加者・審査員・運営スタッフは、運営委員会、事務局、主催者（共催者を含む）およびスポンサーが作成するパンフレットや公式ホームページ、記録ビデオ、その他本大会の運営に必要な資料や後援者による広報物等において、それぞれが定めるプライバシーポリシーに従い、氏名、所属、映像・写真等が示され、この範囲で個人情報の取得、利用（共同利用を含め）がなされることを了承する。
- (2) 参加者・審査員・運営スタッフは、本コンペティションは録画され、今後の教育、研究、トレーニング、広報に使用されることがあることを了承する。
- (3) 運営委員会は、本大会の見学とその条件を決定する。見学者はこの規則に従わなければならない。

#### 16. 費用

- (1) 本コンペティションの参加費は、参加者1名あたり5,000円とする。
- (2) 参加費には、2日間の食事代・宿泊代・\*JR新神戸駅から会場までの移動費代が含まれる。  
\*自宅からJR新神戸駅までの移動費は自己負担。
- (3) 本規則に定める他、本コンペティションの参加のために要する費用は参加者個人が負担することを原則とする。
- (4) 参加費は事前振込で支払う。7月8日の事前説明会までに振込が確認できない場合は、本コンペティションに参加することができない。

以 上