

8.11 BP ジャッジレクチャーにあたっての覚書

UTDS 3年 得永一樹 (Kazuki Kaicho Tokunaga)

I BP の規則的な sth like that

II Judging 全般における僕の意見

- (1) 心構え 基本方針
- (2) マター面 どうやって自分の RFD を正当化するか
- (3) マナー面 どうやって自分の RFD を伝えればよいのか

III BP Judge に関する僕の意見(割と各論的に)

I BP の規則的な sth like that

Judge Briefing に従いましょう。書いてあります。(大会ごとの方針の違いを楽しめると、楽しいです。)

- ・ ARP として
- ・ Matter(Reasoning/Example/Relevancy)
- ・ Manner(Structure/Package/Body Language/Time Management/Word Choice)
- ・ Role Fulfillment(Role as a team, speaker/Rebuttal/Dynamism)
- ・ Technicality(POI/Knifing)などで評価しましょう。(これらをまとめて Conribuion として考えます)

そして、順位 (あるいは感想) を共有 (パネル→チェアの順) し、Discussion で Ranking、点数を決め、Ranking,RFD を説明し、Oral Feedback を行いましょう。

ここまでで質問どうぞ。 (Ryoso Cup の Judge Guideline を参考にしました。)

II Judging 全般における僕の意見

(1) 心構え 基本方針

そもそも、

ジャッジの役割: 相手の話を最大限理解しようとした上で、ラウンドにおいて、何が分かり、何が分からなかったのか。また、どれが分かりやすく、どれが分かりにくかったのかを伝えること。

→フィードバックでは、どうすれば自分に分かるのか。を伝える。

ジャッジの心構え: ジャッジングとはディベーターor 他のジャッジ相手に自分の RFD を説得するディベートである。

→ディベーターとしてのコツがそのまま適用する。

- ・ オーソリは疑う。
- ・ ジャッジが迷うのはディベーターの責任。基準はあくまで自分なのだから、強気で。ただ、論理的に説明できること。自分の選好を客観的に説得するのがジャッジングと言える。
- ・ ジャッジ理論を学ぶ。リサーチを欠かさない。に近い。説得性を増すため。いいラウンドを見て、経験を積む。

- ・スピーカースコアは自分の中でのラウンドの動きをそのまま反映させる。

(2) マター面 どうやって自分の RFD を正当化するか

- ・ロジックをつける。=ディベートの考慮要素を自分の RFD のロジックに。比較の基準を明示する。
- ・具体的な例をつける。=ラウンドの中におけるロジックをそのまま拾う。
- ・他のチームと、比較。=それが“いい””取れない”では無意味。では何故他のよりよかったのか？何故他のものは取れたのか？

(3) マナー面 どうやって自分の RFD を伝えればよいのか

- ・CCF=まず、結論。ラウンドの感想。どっちが勝ったのか。どこがどう勝ったのか。それを説明してから細かい話に入っていく。
- ・細かいロジックも拾ってるよ、感。=全て自分の RFD の帰着をラウンド内に。

III BP Judge に関する僕の意見

- ・他のスタイルよりも大局的見方が重要。細かい RFD、原理的に無理。だから、そのチームはそのラウンドにおいて何をしたか、ということはある程度大つかみに各々掴んでいく。

・ Gov win? Opp win?

マター面での勝利がラウンドにおける上位ではないのでは？

チームとして見る。メタディベート。あくまで、比較的はそのチームがどうだったのか。

- ・その Role Fulfillment の見方は本当に正しいのか？

“Whip が機能してなかった”。ハア？バッカじゃないの???

whip がエンゲージ落とした→自分たちのケースをまもりきれてない→ケースの強さに差。とまでまず説明すべきだし、当然ジャッジの BOP としては、なぜ別のチームの Deputy が機能していて、そことどうだったか？まで説明すべき。

・ Contribution

そのチームが自分にとって分かりやすかったか。で究極判断。モーションの肯定否定につながっているか？そのチームがなかったらどうか、で考える。

“Closing から深い議論が出ていた。”←technicality として当然。”Opening から重要な議論が出ていた。”←これも当然じゃ！ この状況を調整するために technicality などの諸要素がある。その状況が当然だと知ったうえで、それでもなおこのチームを押せるか。というのはそこを前提に考えるべき。なので先ほどの話だけではチームを勝たせる正当化にはなりえない。

ディスカッション

- ・4チームの差ではあるが、2チームずつの差の集合体。そこの差を一つずつ丁寧に処理していく。
- ・Judge 間のクラッシュはどこか、を考える。ディスカッションの中でそこを理解する。そのクラッシュで議れるか議れないか。Ex.CG のあのロジックが取れたか取れないか。それを取ったとしてラウンドにおける貢献とまで取れるか。

深夜に 10 分で書き上げたメモなので忘れてる話も多いと思います。質問どうぞ。UT ブログもよろ