

Adjudication Guideline
for
JPDU spring tournament 2011

CA: Takao Oguchi (Tokyo Institute of Technology)

DCA: Hayato Oya (Yokohama National Univ.)

DCA: Shun Otsuzumi (Tokyo Metropolitan Univ.)

DCA: Hideto Sakurai (International Christian Univ.)

第1章 ジャッジの役割

ジャッジの役割は大きく二つあります。

- ・より説得力のあったチームを判断して、勝敗を決定する。そしてその理由をディベーターに伝える。
- ・各チームに建設的なコメントを行う。

第2章 ジャッジングの基準

ジャッジングは **Matter**、**Manner**、**Method** の3つの基準に基づいて行われます。

2.1 Matter とは

Matter はスピーチの内容を指します。すなわち、ジャッジを説得するためにスピーチ内で「何」が話されていたかを測る評価軸です。

2.2 Matter の要素

(a) fulfillment of role

Affirmative

・ **definition** は妥当であったか (**squirreling**, **truism**, **tautology**, **time/place setting** がされていなかったか)

- ・ **motion** 内の不明確な単語を全て定義できていたか
- ・ **spirit of the motion** と **wording** に関連した内容を提示できていたか
- ・ **burden of proof** を認識し、それを達成できる **Plan** の説明ができていたか

Opposition

- ・ **Affirmative** とケースを共有できていたか
- ・ **Opposition** としての **Problem** に対するスタンスを提示できていたか
- ・ **value clash** (**Philosophy** の対立など) を提示できていたか

(b) Arguments

- ・ 正確な知識と理解に基づき、論理的に **motion** を分析できていたか
- ・ 各主張にはきちんとリーズニングがされていたか
- ・ 分析を確固とするための例証、引用を行っていたか
- ・ **burden of proof** や議論の核となるトピックに直結するような **Argument** を出せていたか

(c) Rebuttals

- ・相手の主張に適切に反応していたか
- ・相手の論理の弱いところを見つけ、反論できていたか
- ・例ではなく、核となるロジックに反論できていたか

(d) Content of P.O.I.

- ・明瞭、正確、端的な P.O.I で相手の主張を弱めていたか
- ・相手の P.O.I に対して即座に対応できていたか

2.3 Manner とは

Manner はスピーチのスタイルを指します。すなわち、「どのように」スピーチが表現され、伝えられたかを測る評価軸です。

2.4 Manner の要素

(a) Time Management

- ・各主張に割り当てられた時間は適切であったか
- ・制限時間内にスピーチを終わらせることはできたか

(b) English

- ・よどみなく、正確に、はっきりと英語で表現できていたか
- ・話すスピード、間の取り方は適切であったか

(c) Humor

- ・聴衆をひきつけるようなユーモアが含まれていたか
- ・そのユーモアが主張を強めることに貢献していたか

(d) Nonverbal Language

- ・ジェスチャーやアイコンタクトを適切に行っていたか

2.5 Method とは

Method はチームとして聴衆にわかりやすいスピーチができていたかを表します。すなわち「①チームとしてのスピーチ全体の一貫性、構成」および、「②個人としてのスピーチがよく構成されており、①に貢献していたか」を測る評価軸です。

2.6 Method の要素

(a) Organization of the team's case

- ・各スピーカーは他の各スピーカーの **argument** を強めたか
- ・各スピーカーはラウンド全体を通して一貫した **philosophy** を提示できていたか
- ・各スピーカーは各々違った側面から議論を提示できていたか。

(b) Organization of individual speeches

- ・各スピーカーは主張に順序づけて論理的にスピーチを行っていたか
例) definition、rebuttal、reconstruction、argument...
- ・サインポストを適切につけて、わかりやすいスピーチになっていたか

(c) Responses to the Dynamics

- ・各スピーカーはその時々議論となっている部分に適時反応で来ていたか
(preparation 時の議論に固執していないか)
- ・主要な議論へのみきわめと、反応ができていたか。(反論、反駁を適切な箇所に行っていたか)

(d) Frequency of P.O.I.

- ・P.O.I を立つことで積極的にラウンドに参加していたか
- ・適切な間隔(最短でも 15~20 秒あけて)で P.O.I を立っていたか

第3章 点数基準

3.1 点数配分

- ・Constructive speech は 100 点満点。そのうち matter、manner がそれぞれ 40 点を占め、method が 20 点を占める。
- ・Reply speech は 50 点満点。そのうち matter、manner がそれぞれ 20 点を占め、method が 10 点を占める。
- ・チーム全体では 350 点満点となる。

3.2 点数範囲

- ・チーム間での margin は最大でも 12

・ **Constructive speech** は平均 75 点。 **matter**、 **manner** の平均がそれぞれ 30 点、 **method** の平均点が 15 点である。各スピーカーの点数は平均±5 に収まるようにする。すなわち点数の範囲は 70～80 である。

・ **Reply speech** は平均 37.5 点。 **matter**、 **manner** の平均がそれぞれ 15 点、 **method** の平均が 7.5 点である。各スピーカーの点数は平均±2.5 に収まるようにする。すなわち点数の範囲は 35～40 である。

3.3 点数基準詳細

・ **70 :Very Poor**

論理はないに等しく、内容は意味不明、英語じゃない、**Role** という概念を無視している。全体的にかなりひどいスピーチ (Ex 3 分で終了など) 以外はつけないでください。

NA での基準 Below 5/5

・ **71～72 :Poor**

論理に飛躍がある、的外れな内容、なにを言っているのか理解できないところが多々ある、**Role** が殆ど果たせていない。全体的にひどいスピーチ。ディベート初心者レベル。

NA での基準 5/5

・ **73～74: Below Average**

論理に甘いところがある、内容はわかるものの、そこまでの的を射ていない、表現方法に不備があり言っていることがところどころわからない、**Role** が果たせていない箇所が見受けられる。全体的に説得力に欠けるスピーチで、改善の余地がかなりある。

NA での基準 5/6、6/5

・ **75 :Average**

論理に飛躍はない、内容もおかしくない、言っていること理解できる、**Role** が果たせている。平均的なディベーター、言っていることはまともで、論理も通っている。可もなく不可もなし。例を用いて具体性を出そうとしている。

NA での基準 6/6

・ **76～77 :Above Average**

しっかりとした論理、内容も的を射ている、言っていることがはっきりわかるに加え説得力がある、**Role** が果たせている。全体的に問題がなく、よくできたスピーチ。的確な例を用いて議論に具体性があり、説得力を持たせようとしている。ただ完璧とは言えず、上記の要素で端々に平均レベルのものもある。ブレイク～Semifinal レベル

NAでの基準 6/7、7/6

・78～79:Very Strong

強固な論理、的を射た内容、言っていることがはっきりとわかり、かなり説得力がある Role が果たしている。的確な例を用いて議論に説得力を持たせている。ほぼ完璧なスピーチ。上記の要素すべて満たしている。Semifinal～Grand Final レベル

NAでの基準 7/7

・80:excellent

すべてにおいて完璧、感動するようなスピーチ、なにも言うことはない大会中1回でるかどうかのスピーチ。Best Speaker, Grandfinal～優勝レベル。本当に完璧な場合以外、基本的にはつけない。

NAでの基準 Above 7/7