
Adjudication Briefing

Adjudication Briefing

1. Basic rules
 2. 3 Motions
 3. Role of adjudicators
 4. After the round is over
 5. Judges are also judged
 6. Speaker scores
 7. Specific issues
 8. Adj. test results
-

Basic Rules

- Asian style
 - Constructive speech: 7 minutes
 - Reply speech: 4 minutes, by 1st or 2nd speaker
 - 4 preliminary rounds
 - Round 4 is a silent round
 - 16 teams break
-

3 Motions

- モーションリリースの前に相手を見つけてください。
 - モーションリリース後五分以内に優先順位をつけて相手とモーションを決定してください。
 - もし、両方のチームが同じモーションをVetoした場合は、じゃんけんないしはコイントスで決めてください。
-

Prep Time

- モーションリリース後30分です。(モーション決めの時間も含む)
 - 自分たちだけでプレパしてください
 - 電子辞書を除く電子機器の使用は禁止です。
-

Prep Time (adj)

- ・ラウンド部屋に用紙は**すべて**置いてあるので、何も持たないでお部屋の方へどうぞ。
 - ・使用するスコアシートは**1枚**です。
 - ・ジャッジ評価用のシートも、評価人数**1人**に対して**1枚**です。
 - ・**トレイニー**はスコアシートの記入の必要がありません。**絶対に書かないでください。**
-

After Round

- ・5分以内にボートを決めて、可及的速やかにスコアシートを埋めてください。当日コミがお部屋に取りに行きます。
 - ・各フィードバックシートは、その部屋で回収するので、すべての記入をその部屋で終わってください。
 - ・部屋にフィードバックシートは部屋に置いたまま、帰ってください。
 - －フィードバックシートを持ってラウンド部屋から出るとタブの人に殺されます。
-

フィードバックシートの注意

絶対に、絶対に
フィードバックシートを
持って
部屋を出ないでください。

タブの中の人



からのお願いです。

スコアシート記入の注意

電卓（もしくは携帯の電卓機能）を使って、必ず計算の結果を確認してください。

思った以上に3ケタの足し算は難しいです。

必ず、

電卓で確認してから提出するようにしてください。

これもタブの人からの
お願いです

Role of Adjudicators

- 勝敗の決定
 - スピーカースコアの決定
 - 勝敗の理由の説明
 - あなたからディベーターに送る素敵なフィードバック
-

After the round again!

- **5分**以内に、**二人**でVoteを決めて、ランナーにスコアシートを渡してください。
 - 3人ジャッジの場合には、**15分**までにディスカッションを終えてください。この際Voteを変更しないでください。
 - チェアがマイナーボートの場合にはパネルのどちらかがフィードバックを行ってください。
 - 全部終了したら、フィードバックシートを記入してください。
-

Judges are also judged

- チェアはパネルとディベーターから評価されます。
 - パネルとトレイニーはチェアから評価されます
 - Score through 1-5
-

Adj. Feedback Criteria

1. Trainee

何を言っているのか良く分からない。バイアスが掛かりすぎている。英語がほとんど聞き取れない。とにかく酷い。寝ていた。

2. Can be Panelists

ある程度ディベートの議論を追えているが、アーギュメントの評価基準が不明確であり説得的ではない。Voteを持たせたくない。パネルとトレイニーの間。

3. Panelists

議論がしっかりと追えていて、ところどころ不明確な点がありつつも、ある程度RFDに納得できる。Voteを持たせても良い。

Adj. Feedback Criteria

4. Chair

議論が正確に追えていて、RFDにも特に不明確な点はなく、納得できる。良いフィードバックがもらえた。チェアとして、ラウンドを任せることができる。

5. Breaking judge

議論を正確に追えていて、RFDはとても説得的で、納得できる。とてもためになるフィードバックがもらえた。確実にブレイクする。してほしい。

Speaker Scores

- Range: 66-85
 - コストに小数点以下はつけないでください。(整数で)
 - Replyスピーチは、コンストラクティブスピーチの半分で計算してください。(小数点以下OK)
 - No low point wins
-

66-69 Horrible

- ・見ていられないくらい酷い。
 - ・スピーチが6分持たない。
 - ・何をしゃべっているのか分からない。
 - ・万に一つもブレイクする可能性はない。
-

70-73 Very Poor

- ・多くの問題がスピーチの中に見られる。
 - ・リーズニングが不十分で、モーションとの関連性がみられない。
 - ・相手に対するエンゲージメントがほぼない。
 - ・わかりにくいプレゼン。
 - ・ブレイクは厳しい。
-

74-76 Average

- ・特に大きな問題は見られないが、特に良い点もない。平均的なスピーカー。
 - ・それなりの論理で、自分のポイントを補強できており、多少の例もある。
 - ・相手の議論へある程度エンゲージができています。
 - ・ちゃんと整理されたスピーチで、議論を追うことができる。
 - ・ブレイクするかしないか、なんともいえない。
-

77-79 Above Average

- ・確実にブレイクする。
 - ・スピーチ自体に問題はなく、むしろ良いところが目立つ。
 - ・強いロジックや例で自分の議論を補強できている。
 - ・きちんと整理されたスピーチ、かつとてもわかりやすい。
 - ・エンゲージをしっかりと行い、相手の議論を踏まえてケースを立てることが出来る。
 - ・TOP10スピーカーに入る可能性がある。
-

80-83 Excellent

- ・GF—SFLレベルのスピーカー。
 - ・全体的にとっても高いクオリティのスピーチ。悪いところがほとんどない。
 - ・相手の議論を叩きのめした上で、相手の議論を考慮して、強固な議論をプレゼンできている。
 - ・分かりやすいだけでなく、説得的なスピーチ。
 - ・間違いなくTOP10スピーカーに入る。
-

84-85 Once in a lifetime



あなたの顔がこんな感じになった場合に付けてください。

確実にベストスピーカー。

Specific Issues

1. No automatic win or lose
 2. Counter proposal & mutual exclusivity
 3. Negative Case
 4. Role of 3rd speakers
 5. Team dynamics
 6. 時間オーバーに関して
 - ・7分10秒でペンを置く
 - ・7分20秒以上の場合は減点理由になりうる
-