

# BP Adjudication (Advanced)

Fumihiko Sano  
(University of Tokyo, 3)

# 目次

- 1. Rules of Debate (BP Novice 2012)
- 2. Rules of Adjudication
- 3. Discussion
- 4. Scoring

# 1. Rules of Debate

- BP Style
- Speech: 7min. (POI: 1min.~6min.)
- 07:10でペンを置いてください
- 07:15以降も話したスピーチは減点要素となります (Not automatic)

# 2. Rules of Adjudication

- 目次
- a. Basic Rules of Adjudication
- b. How to evaluate teams
- c. How to decide who wins

# a. Basic Rules of Adjudication

- Role of Adjudicator
- ディベートのフローをとって、ディベートの中身に基づいてDecisionを出し、DecisionやReason For Decision、Constructive Commentsをディベーターに伝えてください。

# Decisionを出すときの注意点

- ①Average Reasonable Person
  1. No Bias: 議論の取り方から自分の嗜好を排除して下さい。また片方に肩入れしたり、絶対的基準を持ったりしないで下さい。
  2. No specific knowledge: 新聞などで報道されている知識以上の専門的知識を排除して下さい。

- ② Be logical: 論理的にジャッジして下さい  
cf.「その議論は考慮しませんでした」
- ③ Be holistic: 包括的にジャッジして下さい  
cf.「このissueをOGがとったので一位」  
cf.「このargumentは強かったので一位」

- ④ Be specific: RFDは具体的にして下さい  
cf.「この議論の方がpersuasiveでした」  
cf.「双方からPrincipleが提示されていたのでタイでした」  
→ラウンド中のフローをできるだけ全てそのまま記しておくことが重要です



## b. How to evaluate teams

- 各チームがディベートの中で行った貢献 (Contribution)を評価してください。
- Gov:“なぜこのpolicyをとるべきなのか/とったほうがいいのか”の証明への貢献
- Opp:“なぜこのpolicyをとらないべきなのか/とらないほうがいいのか”の証明への貢献

- Q.何がContributionになるの？
- A.全て言ったことはContributionの一要素になりえます。

ex. Context, Arguments, Refutation, Point of Information...etc.

cf. motionの肯定/否定に繋がる必要

# Closingの評価についての注意点

- Whipの行ったContributionもClosingの貢献になることに注意して下さい。
- 確かにWhipは、Reasoningを付け加えたり新しい主張をすることはできません。

Whip can't make new arguments.  
(technically allowed for GW)

- しかし
  - 既に存在するargumentをdefendしたりattackしたりするrebuttal
  - Extensionから容易に想像される話や、既に存在するargumentを支えるexampleを話して貢献することができます。

## c. How to decide who wins

- 各々のチームの果たしたContributionをComparativeかつHolisticに見て下さい。
- Q.具体的にどういう観点があるのか？
- A. Matter, Manner, Role Fulfillment, Technicalitiesといった観点があります。

- Matter: Reasoning, Example, Relevancy, Uniqueness, POI
- Manner: Structure, Body Language, Word Choice, Packaging, Word Choice
- Role Fulfillment: Role as a team, Rebuttals, Dynamism
- Technicalities
- これらをComparativeに見て下さい。

# Matter

- 他のスタイルと同じ要領で、どれくらい深い分析/重要な分析ができていたかを見て下さい。
- 注意：出したExtensionがOpeningのissueの内部であったとしても、それが(deadlockを解消する等して)motionの肯定/否定を強く証明するものであれば、Openingよりも上の順番にいくことがあります。

# Manner

- これも他のスタイルと同じ要領で、どれほど内容を効果的に伝えることができていたかを見て下さい。
- よりSpecificなWord Choiceをすることで、argumentに具体性を持たせたりImpactを強めたりすることもContributionの一つになります。



# Role Fulfillment

- 各チーム/スピーカーの果たすべき役割を果たしているかを見て下さい。
- Ex.) PM: Set Up, Stance, Arguments  
MG: Rebuttal, Extension  
GW: Rebuttal, Summary, Extensionを  
押す, サイドの優位性を示す

# 注意点

- Role Fulfillmentを考慮する際は、それ自体がどう貢献度を下げているかまで説明して下さい！
- Ex.) Whipがまとめていない→議論の中でどうExtensionが重要なのか見せ切れていない  
→そのチームのラウンドの中での貢献を見せ切れていない

- そのため、Roleが悪いという理由だけでそのチーム全体を下げることは止めて下さい。

Ex. Whipがまとめていなかったのので4位→×  
まとめていないのがどう悪かったのかまで考慮して相対評価を行って下さい。

# Technicality

- BPは4チーム存在するため単純なargumentの強弱だけで総合考慮できません。
- →refuteできる機会等を考慮して、各チームが貢献できることをしたかどうかを判断して下さい

# Example

- COはOGにrefuteし放題だが、OGはCOにPOI以外でrefuteできない
- →COはOGからPOIをとったか？OGはCOからPOIをとったか？或いはofferがあったか？
- COはCGにrefuteできるが、OOはCGにPOI以外でrefuteできない
- →COがengagementで多少OOより優れていても、単純にそれだけでCOを上にはできない

# 注意点

- Technicalityも、それ自体がどう貢献度を下げているかまで説明して下さい！
- ex.) COがOGにかなり反論しているにも関わらずOGからPOIをとらなかつた
- →COが自分のmatter/refuteに反論させる機会を設けていない

# Cf.) Knifing

- BPにおいて、同じサイドのOpeningとClosingはあくまで連立与党/野党の関係にあるので、Knifingはできません
- →Openingのことを悪く言ってはいけません
- これまで同様Knifingを考慮する時も、どうそれがベンチの説得性を下げたのかまで説明してください。

# 3. Discussion

- 目次
- a. Time Table
- b. Discussionをどう進めるのか
- c. Discussionに当たっての注意点



## a. Time Table

- 0~5min. : 個人で考える
- 5~15min.: 順位の共有、ディスカッション
- 15~20min.: Vote, Scoreの決定
- 20min.~: Oral Feedback

# 注意点

- 順位を共有する時に必ずしも全ての順位が確定している必要はありません。  
迷っている場合/クローズで順位を変えてもいい(どちらでもいい)と思っている場合はその旨を共有時に伝えて下さい。
- どうしても妥協できない時はVoteして下さい。  
但しあくまでもlast resortです。(ChairがMinorityの時はPanelの一人が説明)

## b. Discussionをどう進めるのか

- Chairがファシリテーターとして進めて下さい。
- 則ちPanelから順位及びRFDを共有した上で、自分の順位及びRFDを皆で共有し、Chairを中心に議論をすることで、コンセンサスのとれたDecisionを出して下さい。

# Case Study

- 全員同じ順位→Reasonについて共有、議論をし、Scoreについてコンセンサスをとる
- 少しずつ違う順位→コンセンサスを整理し、議論すべきところをClarifyした上で、異なる部分に関して議論を重ねる
- 一人だけ違う順位→Majorityの意見を押しつけることがないように、異なる部分に関して議論を重ねる

- Q.全員順位が異なるときは？
- A.おそらく個々のチームの言ったargumentに関する理解や前提知識に関する相違が原因にあるので、OG~COまで各々が何を言ったかに関する理解についてコンセンサスをとって下さい

## c. Discussionに当たっての注意点

- PanelであれChairであれ同じ数のVoteを持ち、みな平等です！

なので

- 思ったことは言って下さい
- 他のジャッジの話を聞きメモして下さい
- 妥協できるところでは妥協して下さい

- そのため特にチェアはパネルに自分の意見を押しつけないようにして下さい。
- Discussionはパネルから順位, RFDを言ってもらって下さい。
- チェアはパネルに話を積極的に振って下さい。
- パネルの意見で理解できるところには、理解を示すように心がけて下さい。

## 4. Scoring

- Scoringは、そのスピーカーが2人いたらどれくらいの順位をこの大会で取れるかという観点で付けてください。Scoringはあくまでも個人の点数です。
- Low-win, Tie-winのないようにして下さい。



# Tips

- 一人一人のスピーチが終わる度にスピーチにScoreをつけておくと後で困りません。
- ディスカッションにてScoreのコンセンサスをとるときは、ラウンドで一番高い点を取った人と、一番低い点を取った人を決め、彼らの点数を最初に決めた上で残りを決めると、スムーズにいきます。

- 65-67 Extremely Poor (NA=4/4)
- このスピーカーが2人いたとしたら、この大会において毎回4位をとってもおかしくない。何を言っているのか非常に分かりづらく、Matter, Manner, Role Fulfillment等全ての観点からして大きな問題がある。POIも少なく、ラウンド中の存在感がない。

- 68-70 Poor (NA=4/5 or 5/4)
- このスピーカーが2人いたら、毎回 3 位や 4 位をうろうろすると思われる。
- Matterがずれているか、余りにもAssertive。Role Fulfillment としても直前のスピーカーに反応する意思がなかったり、新しい議論を持ち込んでいない等、明らかに大きな問題点が見受けられる。

- 71-73 Below Average (NA = 5/5)
- このスピーカーが2人いたら、3位前後を平均的にとる。ブレイクする可能性はあまり望めない。
- Motion との関連が薄い・Reasoning/Exampleに難があり説得力に欠ける・スピーチが分かりにくい・繰り返している。
- また実質的にRefuteをしていない・ラウンドをまとめていない/Extension を押し切れていない・Set Up/スタンスがわかりづらい等の問題がある。

- 74-76 Average (NA= 5/6 or 6/5 ~ 6/6)
- このスピーカーが2人いたら、2位~3位を平均的にとれる。運がよければブレイクもする。
- Motion に関連した主張/反論がある程度 Reasoning や Example 等によって支えられている。ストラクチャー、ボディランゲージ、Word Choice、Role Fulfillment、POI 等も、外しているところもあるが「最低限こなしている」と考えられるレベル。

- 77-79 Above Average (NA = 6/7 or 7/6)
- このスピーカーが2人いたら、2位前後をコンスタントにとる。ブレイクの可能性があるスピーチ。
- 多少外しているが、平均的1、2年生と比較して一つ以上長所が見受けられるスピーチ。Ex.)主張が Motion に関連する Reasoning や Example 等によって支えられている・Role Fulfillmentに難はない・反論も鋭い・ Word choiceに優れ、分かりやすい・POI に積極的・フレーミングを効果的に使用etc.

- 80-82 Good (NA= 7/7)
- このスピーカーが2人いたら、大抵1位や2位をコンスタントにとれる。ブレイクの可能性が高く、場合によっては QF や SF まで進める。
- 主張は Motion に即し、Reasoning や Example によってしっかりと支えられて反論がしづらい。Role Fulfillment、POI、Structure や Word Choice 等に関してもしっかりとこなしており、短所よりも、長所の方が多く見受けられる。

- 83-85; Excellent (NA = 7/8 or 8/8 ~ 8/8)
- このスピーカーが2人いたら、毎回1位をとってもおかしくないレベルで、ブレイクし、SFから決勝まで進出し、優勝する可能性もある。
- Speaker としても Top 10 にほぼ確実に入る。ほぼ完璧で、言うことが簡単には見当たらないほど、感動に値する。



Question?