



BP novice 2012

Adjudication Guideline

Co-Chief Adjudicator

Satoru Nabeshima





Basic Rules

Basic Rules

- BP Style (OG vs OO vs CG vs CO)
- Preparation time :15min
- Speech :7min
- POI :1min-6min
- Definition Challenge :
allowed but highly discouraged

Basic Rules

-Time Managementに関して

- ・7:10を越えた内容はペンを置き、メモをとらないで下さい
- ・7:15を越えたスピーチは減点の理由になり得ます（自動的に減点ではなく、あくまで他の要素との兼ね合いで判断して下さい）

Breaking System

-Breaking Teams : 32

- ・ 関東と関西のブレイクチーム数の割合はインビテーションのチーム数に基づきます。

例) 関東60チーム、関西40チーム。

インビテーションのチーム数の割合に基づくため、6:4になるようにブレイク枠を割り振ります。

したがってこの場合は、関東予選のブレイクチーム数は19、関西予選のブレイクチーム数は13となります。

Breaking System

-ブレイクチームの優先順位

- 1、勝ち点の合計が高いチーム
- 2、スピーカースコアの合計が高いチーム
- 3、高位の順位を多く取っているチーム

例：チーム①8点（1位→3位→1位→3位）

チーム②8点（2位→2位→2位→2位）

チーム①のほうが順位が上

- 4、コイントス（じゃんけん）



Adjudication

How to Judge

- ジャッジはAverage Reasonable Personとして各チームの順位を決定し、それを伝える義務を持つ。
- 勝敗をどう決定し、Reasons For Decisionをだすか？
 - 4チーム全てを比較し、各順位の差を説明する。
- どう比較するのか？
 - Comparative* かつ *Comprehensive*に！

How to Compare

-どこを見て比較するのか？

→主に以下の要素を総合的に見て判断します。

※MatterやRole fulfillmentだけで判断しないこと。

▪ **Matter** (Reasoning/Relevancy/Examples/POI)

▪ **Manner** (Structure / Time / Word Choice)

▪ **Role Fulfillment**

(Role as a team, speaker / Rebuttals / Dynamism)

▪ **Technicalities**

Matter

-Matter

- ・主張が理由によって支えられているか(Reasoning)
- ・説得力を深める例やケーススタディがあるか(Examples, Case Studies)
- ・モーションとの関連性があるか(Relevancy)
- ・RebuttalもMatterの重要な要素。

効果的なRebuttalはConstructive Argumentsと同様、高く評価してください。

Manner

-Manner

- ・構成が分かりやすく、言いたいことが効果的に伝わっているか(Structure / Packaging)
- ・アイコンタクトやジェスチャー等(Body Language)
- ・時間を守ってスピーチを構成しているか(Time Management)
- ・効果的な言葉を使っているか(Openingとの差別化、細かいニュアンスを伝えるためのVocabulary等)(Word Choice)

Role Fulfillment

Opening Government

Prime Minister

- Definition
- スタンスの提示
- アーギュメントの提示

Opening Opposition

Leader of Opposition

- PMへの反論
- スタンスの提示
- アーギュメントの提示

Deputy Prime Minister

- LOへの反論
- PMの補強
- (新しいアーギュメントの提示)

Deputy Leader of Opposition

- DPMへの反論
- LOの補強
- (新しいアーギュメントの提示)

Closing Government

Member of Government

- DLOもしくはOOへの反論
- Extension

Closing Opposition

Member of Opposition

- MGおよびOGへの反論
- Extension

Government Whip

- Opp benchへの反論
- Summary (自サイト、ポジションの優位性を示す)
- new argumentは出せるが、highly discouraged

Opposition Whip

- Gov benchへの反論
- Summary (自サイト、ポジションの優位性を示す)
- new argumentは許されていない

Role Fulfillment

-どうジャッジに反映するのか？

- ・Role fulfillmentをRFDとして使う場合、そのチームの contribution や、他のチームにどう影響を与えたかを説明してください。

例) LOがほとんど何も喋らず、DLOがすばらしいスピーチをした。

この場合、DPM(OG)にはOpposition sideに対する反論機会が与えられず、相当な不平等を生むこととなります。

Extension

-What is extension?

→オープニングのチームが説明していない、ベンチとして勝つのに必要な分析のこと

- S/Q, A/P, Impact、Abstraction/Analogy/Applicabilityの全てがある必要はありません。
- メカニズム、新しい分析、登場人物の具体化、Case Study、Principleの根拠、Analogy、RefutationなどもExtensionになり得ます

Extension

-Extensionをどう評価する？

→そのExtensionがラウンド(自サイドの勝ち)に貢献しているかどうか、判断基準として最重要。

・Extensionがnewであり、今までになかった視点を持ち込んでいたとしても、motionを肯定/否定できていなければラウンドに貢献しているとは言えないため、評価を下げてください。

・逆にExtensionがnewと言えるほどのものではなくても、デッドロックを解消してサイドの勝ちに貢献したのなら、評価を上げてください。

Whip

-Whipをどう評価する？

・以下の3点を中心に見て判断してください。

- 1、ラウンドをまとめ、自サイドの勝ちを示せているか。
- 2、Memberの出したExtensionがラウンド(自サイドの勝ち)にどう貢献しているのかを、Openingとの違いを見せつつ示せたか。
- 3、相手の議論に細かくengage (refute) できているか。

特に、各サイド/ポジションの議論を評価しジャッジに示せているかどうか、というのが重要な基準となります。

※Whipは新しい反論をすることができます！

After the round

-ラウンド後の流れについて

0分～ 個人で考える

5分～ 順位の共有 (Panel→Chair)

(ディスカッション)

15分～ Vote & 点数決定

20分～ Oral feedback

30分 退室

時間厳守でお願いします！

After the round

-ラウンド後の流れについて

- Score sheet はランナーが各部屋にいき回収します
早めに書き上げるようにしてください。
- Adjudication Feedback Sheet は記入後はラウンドルームに置いたままをお願いします。

How to discuss

-ディスカッションについて

Chairが中心となって進めるが、強引な説得は好まれない。

1. Panelに順位を聞いてから、Chairの順位を言う。

この際には、はっきりと決められない所があっても良い。

(例: 1位と4位は明らかだが、2位と3位の順位付けが難しいなど)

How to discuss

-ディスカッションについて

2. 皆から聞いた順位付けにより以下の場合が考えられる。
 1. 全員一致: 簡潔なディスカッションを行い、同様な理由か確認をし、Speaker Pointを決める。
 2. 一人を除いて他が同じ順位付け: 違う人に付けた順位付けを守るか尋ねる。ただし、Majorityの意見を押し付けてはいけない。
 3. 順位付けに類似点はある(全員OGが1位というのは合致だが…など): コンセンサスとなっている所を整理し、それを利用して行き詰った所を解消する。
 4. カオス - 順位付けに類似点がない: OGからCO全てのチームがどのように働いたかをざっくりと話し合う。

How to feedback

-Oral feedbackについて

- ・Chairが行ってください。

(ChairがVoteの結果Minorityになった場合はPanelのどちらかが行う。どちらのPanelが行うかは部屋に任せます)

- ・順位発表→理由説明→フィードバック(サイドごと、個人ごと)

- ・基本的に4位→1位、1位→4位の順番で行います。

(できるだけ比較をしながら行う)



Scoring

65-67 Extremely Poor

-65-67 Extremely Poor

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ほどのスピーチ。ディベートとは何かを知らない可能性大。英語が著しく伝わってこない、何を言っているのか非常に分かりづらいというように、Matter, Manner, Role Fulfillmentなど全ての面において大きな問題があり、評価に困る。POIも少なく、ラウンドの中の存在感が感じられない。

この点数はつけてもいいですが、よほどひどかったときのみにして下さい。

71-73 Below Average

-71-73 Below Average

このスピーカーが2人いたとしたら、3位前後を平均的にとり、ブレイクする可能性があまり望めないスピーチ。Motionとの関連が薄い・ReasoningやExample等の説明が抜けている等の理由から説得されづらい・ストラクチャーやWord choiceに難がある・スピーチが分かりにくい・繰り返している・Refutationと称してArgumentをぶつけている・ラウンドをまとめていない・Extensionを押し切れていない・Definitionがわかりづらい・スタンスが分かりづらい等の問題がある。

74-76 Average

-74-76 Average

このスピーカーが2人いたとしたら、2位~3位を平均的にとれるであろう、運がよければブレイクもするスピーチ。Motionに即している主張がある程度ReasoningやExample等によって支えられている。反論やストラクチャー、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

-77-79 Above Average

このスピーカーが2人いたとしたら、2位前後をコンスタントにとり、上位24チームに入る、ブレイクの可能性があるスピーチ。外しているところが少しあったとしても、平均的な1、2年生と比較すると一つ以上、長所が見受けられる。具体的な長所の例としては、主張がMotionに関連するReasoningやExample等によって支えられており、一言では反論できない・Role Fulfillmentもそつなくこなしている・分かりやすいスピーチ・ユニークネスに言及した分析・細かいアクター分け・デッドロックの解消・鋭い反論・優れたWord choice・しっかりとRoleをこなす・POIに積極的・フレーミングの効果的な使用等が挙げられる。(長所が多ければ多いほど点数があがっていく。)

80-82 Good

-80-82 Good

このスピーカーが2人いたとしたら、大抵の場合1位や2位をコンスタントにとれるであろう、ブレイクの可能性が高く、場合によってはQFやSFまで進めそうなスピーチ。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いる。短所よりも、長所の方が多く見受けられる。

83-85 Excellent

-83-85 Excellent

このスピーカーが2人いたとしたら、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スピーチ。SpeakerとしてもTop 10にはほぼ確実に入るであろうと思われる。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。神。

How to score

-スコアリングの際の注意点

- ・スコアのレンジは65～85です。
- ・スライドに書いてあるように「このスピーカーが2人いたとしたら〇〇位くらい」を仮定してポイントをつけて下さい
- ・スコアのレンジが広くなっていますが、高いスコアはどんどんつけてください。いいスピーチは評価しましょう。
- ・スコアは必ず順位と一致するようにつけてください。

(4位よりも3位のスピーカースコアのほうが高く、3位よりも2位が、2位よりも1位が高くなるようにつけてください)



Judge Evaluation

How to evaluate judges

-5点

- ・ディベートでの議論を正確に理解し、包括的にまとめられており、RFDが明確で非常に説得的。はじめからすべてに納得できた。
- ・具体的には、的確で客観的な評価を加えつつ、各チームの差を丁寧に説明できている。Matterだけでなく、TechnicalityやRole Fulfillmentも考慮に入れ、バイアスのない公平なジャッジができています。疑問点も残らなかった。ブレイクし、GFをジャッジしても良い。

How to evaluate judges

-4点

- ・ディベートでの議論は理解しており、少し疑問点があったとしても、RFDは分かりやすい。その疑問点も、Q & Aを通して解決された。
- ・各チームの差は説明できており、BPのことを理解できている。バイアスがかかっているということもなく、それなりに公平なジャッジング。チェアとなり、バブルラウンドやブレイクラウンドをジャッジしてほしい。

How to evaluate judges

-3点

- ・ディベートでの議論を追えてはいるが、Q&Aを通してRFDに不明瞭な点が少し残る。ただ、RFDに強く納得はできないまでも、理解はできるレベル。
- ・各チームの差を説明しようとしており、疑問点が残る部分もあるが、大勢に影響はない。Extensionの捕らえ方やClosing halfの評価のしかたなど、ところどころ小さなバイアスがかかっているが、それもRFDの順位を変えうるほどのものではない。パネルとしてvoteを持たせてもよいが、ブレイクは厳しい。

How to evaluate judges

-2点

- ・ディベートでの議論を正確に追えておらず、抜けている議論もかなりある。疑問点は相当残り、Q&Aでは解決できなかった。RFDに納得できない。
- ・各チームの差を説明しようとしてはいるが、多くの疑問点が残る。BPのルールをあまりよく理解しておらず、POIなど考慮できていない要素が多い。バイアスがかかっている。voteを持つべきではない。

How to evaluate judges

-1点

- ・ディベートでの議論をほとんど理解できていない。寝ている。RFDは壊滅的で、何を言っているのか分からない。
- ・そもそもジャッジガイドラインやBPのルールを読んでいないとしか思えない。なんだこいつ。確実にvoteを持つべきではない。

ご清聴ありがとうございました。

スムーズな大会運営にご協力お願いします。

BP novice 2012 ACより