

BP Novice 2011 Adjudication Guideline

0. BP Novice 2011 のルール確認

-BP Style (OG, OO, CG, CO の 4 チーム)

-5 分スピーチ

-POI は 0:30-4:30 の間にできます

-Time Management に関して

・ 5:10 を越えた内容はペンを置き、メモをとらないで下さい

・ 5:15 を越えたスピーチは減点の理由としても構いません（自動的に点を引くのではなく、あくまで他の要素との兼ね合いでお願いいたします）

-点数のつけ方に関しては Scoring Guide(別ファイル)を参照してください。

1. BP のジャッジの仕方

BP のジャッジのは North American Style や Asian Style と根本的には変わりません。NA や Asian で 2 チームの差を説明するように、BP においては 4 チームの差を説明することがジャッジに求められています。

もちろん、他のスタイルと同様、ジャッジは Average Reasonable Person（大学を卒業した程度の知識を持ち、自分の嗜好やバイアスによって判断を下さない理性的な人）として議論を総合的・相対的に見ることが期待されています。

2. BP の評価の仕方

では、4 チームの差を説明する際にどこを見れば良いのでしょうか。主に、以下の 4 つを総合的に見て判断してください。総合的というのは「Matter が優れていたから 1 位」というようではなく、「Matter・Manner は良かったが Role Fulfillment はいまいちで……」というように全部を考慮するということです。

- (A) **Matter** (Reasoning / Examples (Case Studies) / Relevancy / Uniqueness / POI)
- (B) **Manner** (Structure (Packaging) / Body Language / Time Management / Word Choice)
- (C) **Role Fulfillment** (Role as a team/ Rebuttals / Dynamism)
- (D) **Technicalities**

(A) Matter

Matter に関しては他の Format と大きく違うところがありません。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)、モーシオンとの関連性があるか (Relevancy)、モーシオンの単語や登場人物等に独自の特徴が説明されているか (Uniqueness) 等を総合的に判断してください。

補足 : POI

強いて言うならば、BP Format に関しては POI(Point of Information)が重視されます。各スピーカーは、POI に積極的に立つことと POI を積極的にとることが期待されており、評価の対象になります。したがって、

ジャッジとしては各スピーカーの POI の回数は POI の内容も記録し、それも最終的な評価対象にして下さい。

(B) Manner

Manner に関しても、他の Format と大きく違うところはありません。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が効果的か(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(例えば、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)等を総合評価してください。

(C) Role Fulfillment

各スピーカーは以下のような Role を果たすことが期待されています。以下は最低限の Role であり、これらがどれくらいできているかも Decision を出す際の判断材料に入れてください。また、Dynamism（議論を動かしているか）も見てください。

Opening Government	Opening Opposition
Prime Minister	Leader of the Opposition
-Definition -スタンスの提示 -アーギュメントの提示	-PM への反論 -スタンスの提示 (Problem に対する認識や Motion のどこに Oppose しどこに Propose するか等を示す) -アーギュメントの提示
Deputy Prime Minister	Deputy Leader of the Opposition
-LO への反論 -PM のリコネクト - (新しいアーギュメントの提示)	-DPM への反論 -LO のリコネクト - (新しいアーギュメントの提示)
Closing Government	Closing Opposition
Member of the Government	Member of the Opposition
-DLO もしくは OO への反論 -Extension	-MG もしくは OG への反論 -Extension
Government Whip	Opposition Whip
-MO への反論 -Summary ・ラウンド全体をまとめ、Side としての優越性を示す ・パートナーの Extension を押す * 新しいアーギュメントは出せないことはないが推奨はされない。	-GW への反論 -Summary ・ラウンド全体をまとめ、Side としての優越性を示す ・パートナーの Extension を押す * 新しいアーギュメントは出せない。

補足:Extension とは

BP に独自の部分がおそらく Extension でしょう。Extension の定義は様々ですが、端的に言うと、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を指します。

それまでになかった分析で、かつ議論に貢献していると判断されれば Extension になります。S/Q, A/P, Impact の全てがある必要も、Abstraction/Analogy/Applicability の全てがある必要がなく、いわゆる古典的な Argument という概念よりも広い概念です。S/Q もしくは A/P のメカニズム、登場人物の分析、具体化、Case Study、Principle の背後の考え方、Analogy の説明、場合によっては Refutation の内容も Extension になります。ケースバイケースで判断してください。

Extension の例

i Philosophy、**ii Context**（何で“今“この政策をする/しないのか）、**iii Workability**、**iv Necessity**、**v Engagement**（あまりにも相手サイドに Opening からレスが少なかったら、**vi Specifying**（Target を絞って、特にこういう層に Quality が大きいという）、**vii Broadening**(ターゲットを広げて、Proposal の及ぼす Quantity が大きいという)、**viii New actor**（新しいターゲットや分析、**ix Case Study**

(D) Technicalities

最後に重要なのは、そのポジションの特殊性について（話す順番を考慮して）そのラウンドごとに柔軟に対応することです。いくつか例を出してみます。

Case 1

例えば、Opening Opposition が強い議論を出したものの、Closing Government に反論されてしまうケースがあります。これは一見「議論が崩されてしまった」ため CG>OO のようにも見えますが、Opening Opposition は Closing に反論することができません。したがって、厳密に判断してください。(ex. Closing に簡単に反論されてしまうような Argument だったのか？では、Closing の Argument の質と Opening の Argument の質とどっちが上だったのか？Closing Government は反論の機会を提供するために Opening から POI をとったか？（その逆もしかり）Role Fulfillment についてはどうだったか？等)

Case 2

Opening Government と Closing Government（もしくは Opening Opposition と Closing Opposition を比べる際に）2 パターンのバイアスがある可能性があります。

1 つ目のパターンとしては「Closing のほうが後で出てきて、印象に残りやすい」パターンです。Matter/Manner/Role Fulfillment に関して差がそこまでないにもかかわらず、最後に印象が残りやすいほうに Vote をしてしまいがちな人がいます。しかしながら、Closing Side のほうが準備時間が長いため、ある程度それは必然的な場合もあります。

2 つ目のパターンとしては「Opening が先に出てくるので、印象に残りやすい」パターンです。上と逆

のパターンですが、最初に主要な Analysis が出てきて、どうしてもそっちに引っ張られやすいパターンです。

どちらのパターンもある程度仕方ないバイアスではあると思うのですが、自分がどちら側のパターンのジャッジなのかを見極めつつ、どちらかに偏った見方を避けるように気をつけてください。1つ目のパターンであれば Opening の議論もしっかり吟味し、2つ目のパターンであればどこが Closing の Matter/Manner/Role Fulfillment なのかしっかりと見てください。

また、ルールとして Knifing/Shafting (自分の Side の Opening の言っていた内容を否定・批判)が禁止されており、それにあたらぬかも注意してください。(例えば CG が OG はよくなかったと言ってはいけません。)ただ、Opening が大幅にしくって、少しオブラートにつつまつつ違うスタンス等をとることも場合によっては必要です。そのあたりは柔軟に対応してください。

3. 結果と点数の出し方

タイムテーブル (☆重要)

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

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)

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。

このような時は、一つの Argument の評価が割れる、専門的な話、事実の理解が原因となっている事が多い。このディスカッションはコンセンサスに導くためのものではなく、互いの見解を交換しあい、共通理解を発見するために行う。この簡潔なディスカッションの後に再度順位付けを行い、比較する。必要ならば、Voting も考える。

順位、点数のつけ方注意点

パネルから順位を言う。

順位をつけて、それから点数をつける。

必ず高順位のチームの合計得点が低順位の合計得点を上回るようにする。

点数もディスカッションで決める。

Discussion において留意すること

- ・自分の意見はしっかりと主張・説明すること
 - ・他のジャッジの話をしっかりと聞くこと（必要であればメモをとること）
 - ・ただ、同時に自分の意見を押し通そうとせず、必要に応じて妥協をすること
- の3点でしょう。（1つ目と3つ目のバランスがもちろん必要ですが。）

Decision の出し方としては、一人で出すときとかわらず、Matter/Manner/Role Fulfillment/Technicalities を総合的に見て、チームとチームの差を説明できるようにしてください。

Discussion の結果、自分の Decision を変えることは、何の問題もありません。Worlds などにおいては、最初は1位にしていたチームが Discussion の結果4位になることもよくあります。ほかのジャッジの説明に納得した場合は、素直にかえることにも億劫にならないで下さい。

また、Chair だから偉い、Panel だから偉くない、のような差はありません。全員が平等の重みをもっています。

Chair の留意点

Chair は議論全体をファシリテートする役割があります。

まず、Panel に Ranking と Reason for Decision を説明させてください。そして、議論があまり必要でないところと必要そうなところを見つけ、適宜議論してください。（例えば、1位と4位が Clear で一致していたら、2位と3位について議論の時間を多めに割きましょう）

また、全員が議論に参加できているか確認してください。Panel はなかなか話しづらかったりするので、「○○さんはどう思いますか？」のように積極的に話をふってあげましょう。

後気をつけることといえば、Chair のほうが偉いと思っている Panel もいると思うので、あまり自分の意見を押しすぎることには注意しましょう。（主張することと、押しすぎることは違います）

Panel の留意点

Panel も Chair と同じく一票があります。したがって、臆せずに（仮に Chair が有名な人だったとしても）

Discussionに参加しましょう。

発言の機会はほかの人と同じくらいあるので、Chairの指示にしたがいつつ、自分の意見を述べましょう。

「おかしい」と思ったことがあれば、それはしっかりと発言しましょう。

Oral feedback について

Chairが行う。ChairがVoteの結果Minorityになった場合はPanelのどちらかが行う。

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位の順番で行う。

（できるだけ比較をしながら行う。）