

JPDU AUTUMN TOURNAMENT 2012

Co-CA

Toshinari Ishikawa

**BASIC RULE
&
SPEAKER'S ROLE**

BASIC RULES

- BP style
- Preparation time : 15min
- Speech : 7min
- POI : 1min-6min
- Definition Challenge / Counter Proposal : OK
- Open Round 1~3 / Closed Round 4

BREAKING SYSTEM

ブレイクの優先順位

1. チームのポイント
2. 個人得点の合計点数
3. 1-4位の高順位の数
(2, 1, 0, 0 > 1, 2, 1, 0)
4. High/low total scoreのドロップした合計得点
5. 各ラウンドの合計点数の標準偏差が低いほう
6. コイントス

TIME MANAGEMENT

-
- **スピーチは7分30秒まで考慮し、時間を過ぎた場合はChairが強制的にスピーチを止めてください。この場合、減点の要因ともなりえます。**
- **完全にペンを置き、メモを取るのをやめてください。**

SPEAKER'S ROLE

<Opening Government>

PM Definition / Team Line / Points

DPM Rebuttals / Deepen the case(new points
etc.)

<Opening Opposition>

LO Team Line / Rebuttals / Points

DLO Rebuttals / Deepen the case

SPEAKER'S ROLE

<Closing Government>

MG Rebuttals / Extension

GW Summary / Rebuttals (new matter is highly discouraged)

<Closing Opposition>

MO Rebuttals / Extension

OW Summary / Rebuttals (no new matter)

WHAT'S EXTENSION?

- Opening Half で話されていないことは「全て」 extensionになり得ます。
- 古典的なargumentの形にこだわる必要はありません。
- ただし、Closing Halfは「どうOpening Halfと違うのか?」「どうしてラウンドの中で重要なのか?」を示す必要があります。
- extensionを出すことはMG, MOのrole fulfillmentに関わりますが、自動的に上位となる訳ではありません。

NOTE FOR CLOSING

- Closing sideは、原則としてOpening sideのスタンスとコントラしてはならない。(knifing)
- GWは反論以外にNew matterを出すことが許されている。が、推奨されない。
(highly discouraged)
- OWはNew matterを出すことが許されていない。まとめにより比重をおき、反論する。
(prohibited)

JUDGING

ROLE OF CHAIR & PANEL

Chair - 議論を円滑に進める役割を負う。
オーラルフィードバックを行う

Panel - 基本的にChairに従いながら自分の意見を述べる。

HOW TO ADJUDICATE

- Contribution (including Matter / Manner)

どれだけ議論を発展させたか？

- Role Fulfillment

どれだけロールを果たせたか？

- Technicality

BP特有のスピーチ順などを考慮する。

AFTER THE ROUND

- 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～ 順位&点数決定
- 20分～ Oral feedback
- 30分 退室

※詳しいfeedbackは空き時間にジャッジに聞き
にってください。

DISCUSSION

- 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。
- パネルもチェアも議論では平等。

PLEASE NOTE!!!

- 総合的判断をお願いします。
- ジャッジは相対的、ポイントも相対的。

Be Holistic!!

Be Comparative!!!

HOW TO VOTE

-
- 原則ConsensusでDecisionを出すこと
- どうしても順位が一致しない場合はVoteを行い、多数決が勝つ。
→Oral feedbackでVoteが割れたと発表すること。
。
- チェア1人、パネル1人の場合、Voteはせずチェアの意見を優先

ORAL FEEDBACK

順位発表→理由説明→フィードバック

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。)

チェアがマイナーでもチェアが行います。

HOW TO EVALUATE JUDGES

JUDGE FEEDBACK SYSTEM

Debaters



Chair



Panels

JUDGE FEEDBACK SHEET

ラウンドルームにある以下の紙を必要な枚数だけ記入・提出するようにしてください。

Debater用シート - 4枚

Panel用シート - Panelの数

Chair用シート - Panelの数

スコアシート（得点基準が書いてあります。）

※スコアシートに全ディベーターの名前が正しく記入されているかを必ず確認してください

。

NOTE

- ジャッジフィードバックシートはよく考えて正直に書いてください。低いランクであっても感情的にならないようにしてください。
- あなたのフィードバックシートがジャッジブレイク・ジャッジアワードを決めます。

SCORE GUIDELINE

得点基準

65～85

マージン制限なし

65～67 = Very Poor

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。

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。

※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。

6 8 ~ 7 0 = Poor

毎回3位や4位をうろうろするであろうスピーチ

。

内容が、Spirit of motionとあまり関連性を有しておらず、論理も飛んでいる。

デリバリーはかなりわかりにくく、Roleが果たせていない。

※ひどいと思った時は付けて構いません。

7 1 ~ 7 3 = Below Average

3位前後を平均的にとるスピーチ。

Spirit of motionと議論の内容との関連性があるが、不十分だったり、薄かったりする。論理は一応あるものの反論ですぐくずされてしまう。

デリバリーは分かりにくい。

Roleはある程度果たせているものの、不十分なところがある。

7 4 ~ 7 6 = Around Average

2位~3位を平均的にとるであろうスピーチ。

Spirit of motionとの関連性が全体的にある。

論理もある程度とおっている。弱い反論では切れない。

言っていることは殆どわかる、ただ少し説得的である程度。

Role は最低限にはこなせている。

77 ~ 79 = Above Average (Likely To Break)

2位前後をコンスタントにとるスピーチ。

下のような長所が1つ以上ある。

Spirit of motionからずれがない内容。

論理は強く、なかなか反論では崩せない。

デリバリーは説得的である。

Roleがしっかりとこなせている。

80～82 = Good (QF～SFレベル)

1位や2位をコンスタントにとれるであろうスピーチ。

Spirit of motionに則した内容が多い。

欠陥が見つけにくく、反論では崩しにくい。

言いたいことがしっかり伝わりかなり説得的。

長所が多い。

Speaker Prizeに入ってもいいと感じる。

※良いと思った時は付けて構いません。

8 3 ~ 8 5 = Very Good (GFレベル)

毎回1位をとってもおかしくないレベル。

内容はほぼ完璧で、優勝を期待できる。

欠陥はなく、感動に値する。

Speaker Prizeに確実に入ると考えられる。

※とても良いと思ったときは付けて構いません。
。

