基本的注意事項

- ジャジングシートにちゃんと書き込む
- 議論内容のみを判断材料とする
- 個人的な知識･経験を判断の根拠にしない
- 判定理由が説明できるようにする
- 内容のみで判定し人格で判断しない
- 信条･思い込み･偏向を排除する
- 審判の専門知識を排除する
- 沈黙は了解を意味する

判定の基本

- プランを導入した場合としなかった場合の比較

判定

- メリット＞デメリット　→　肯定側の勝ち
- メリット＜デメリット　→　否定側の勝ち
- メリット＝デメリット　→　否定側の勝ち

判定のポイント

①発生頻度×重大性×深刻性＝メリット･デメリットの大きさ
(注：論破されなかったメリット･デメリットの数の比較ではない)

②メリット･デメリットを比較検討　→　プランシステムの純利益

③プランとの因果関係を比較
　･プランを導入した場合の純利益
　･プランを導入しなかった場合のシステム

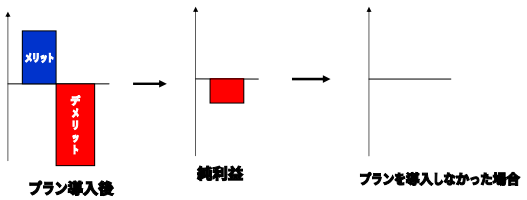
④証明責任のチェック

⑤反則の有無のチェック

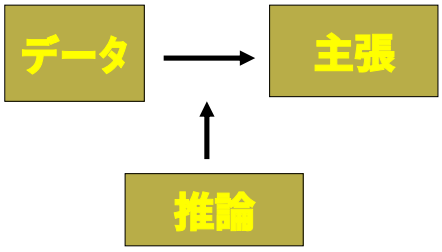
メリットとデメリット

大きさの比較と決定

深刻性と重大性

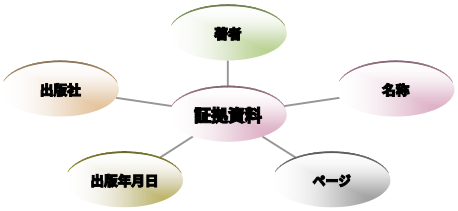


主張の成立



証拠資料 (Evidence)

- 出典を明らかにする



肯定側立論

- 定義
- プラン
- メリット
- 証拠

否定側質疑

- ちゃんとメモを取る

否定側立論

- 定義･プラン攻撃有無のチェック
- デメリットをしっかりメモする
- メリット攻撃の有無

肯定側質疑

- ちゃんとメモを取る

否定側第1反駁

- メリット攻撃
- デメリット補強
- 論拠

肯定側第1反駁

- メリット再構築
- デメリット攻撃
- 論拠

否定側第2反駁

- メリット攻撃のまとめ
- 重大性・深刻性のチェック
- 自論の補強
- 論拠の補強

肯定側第2反駁

- 論の流れの確認
- 全体の流れ

フローシート

- 記号・略号・矢印等を効果的に使う
- できるだけ詳しく書き込む
- ラインマーカー等をうまく利用してクラッシュポイントをわかりやすく整理する

フローシート全体の流れ

<table>
<tr><th>肯定立論</th><th>否定質疑</th><th>否定立論</th><th>肯定質疑</th><th>否定1反</th><th>肯定1反</th><th>否定2反</th><th>肯定2反</th></tr>
<tr><td>M1
M2</td><td>質問</td><td></td><td></td><td>反駁
反駁</td><td>反駁
反駁</td><td>反駁</td><td rowspan="2">反駁</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>DM1
DM2</td><td>質問</td><td></td><td>反駁
反駁</td><td>反駁</td></tr>
</table>

バロットシート

- 審判をしながら記入してもよい
- 審査会議時に他の審判の意見を聞きながら記入
- 学生に伝えたい要点のみ
- 勝敗の理由を明らかにする
- 発表は主任審判がまとめてする

コミュニケーション点

- コミュニケーション点基準 (0.5点刻み)
  非常に優れている ＝10点
  コミュニケーション上の問題がない＝8点
- チェックポイント
  明確な発音・適切な速度・十分な声量・
  適切な表現・わかりやすさ・説得力・
  非言語表現 (表情・ジェスチャー・アイコンタクト)

主任審判

役割と判定基準

役割

- 試合の審査をする
- 審判会議の進行役をする
- バロットシートを作成し、発表する
- ルール･細則からずれないように判定を出す

勝ち上がり形式

順位の決定方法

- 勝ち数
- 得点差
- コミュニケーション点合計
- 立論コミュニケーション点
- 質疑コミュニケーション点
- 反駁1コミュニケーション点
- 反駁2コミュニケーション点

得点差

- 勝ったチームの得点を10とし、負けたチームがどのくらいの差で負けたかを1～9点で判定する

得点差判定基準 (参考)

- 決定的な差がない
- 引き分けは否定側の勝ちの原則
- 価値判断ができない(つぶれたかどうか不明)
- 小さな反則があった
- アピールが少し物足りない

僅差、惜しい　9点

得点差判定基準 (参考)

- 1～2箇所で論拠･論理･説明不足
- 小さな矛盾がある
- 反論が物足りない
- 論が立っているかどうか微妙

完全には崩されていないが弱い　8点

得点差判定基準 (参考)

- メリット･デメリットの一部が論破された
- メリット･デメリットの一部が成立していない
- 論拠の一部が論破された
- 価値の一部が否定された
- これらに反論したが弱い

一部分崩された　7点

得点差判定基準 (参考)

- メリット･デメリットが論破された
- メリット･デメリットが成立していない
- 論拠が論破された
- 価値が否定された
- これらに反論したが弱い

ほとんど成立していない　6点

得点差判定基準 (参考)

- メリット･デメリットが論破された
- メリット･デメリットが成立していない
- 論拠が論破された
- 価値が否定された
- これらに反論がない／認めた

完全につぶれた　5点

得点差判定基準　(参考)

- 立論が成り立っていない
- ディベートになっていない

最初から成り立っていない　1～4点

得点差判定基準　(参考)

- 反則負け
- 試合放棄

採点しない

審査の流れ

- 勝敗は、担当審判による多数決で決定する
- 採決　→　検討　→　再採決　→　決定

こんな時どうする

- 双方ともに論証がない場合
- 証明責任がどちらにあるかわからない場合
- 相手が述べたことに一言も触れなかった場合
- 公知の事実
- 経験則

一　はじめに

ディベートの審判をすることはそれほど難しいことではありません。ただ、どんなスポーツでも、審判はルールを知り、そのスポーツの特長に則した技術が必要とされるように、ディベートでもある程度基本的な知識と技術が必要です。

ディベーターの発言を書き取り、比較検討し、どちらがよりもっともらしかったか、説得力があったか、自分の好みや専門的知識で判断しないで、客観的に勝敗を決定するのが審判の仕事です。また、論題の背景について基本的なことは知っておいたほうが審判をやりやすいと思います。

ではまずウォーミングアップに次の練習問題をやってみましょう。

練習問題

		○ ×	メ　　モ
1	声が小さくて聞き取れなかったら負け		
2	メリット 1 は否定側の反論によって実はよくないことだと判断できたのでデメリットとしてカウントした		
3	メリットのついて争いはなかったが現状のままでも発生することが証明されたのでそのメリットはなし		
4	第一反駁で少し述べたことを第二反駁で新たな意味づけをして補足しても遅すぎる反論として無効		
5	プランの一部が論題から外れていたらそこから発生するメリットは成り立たない		
6	デメリット１について肯定側から反論がなかったが、立論での立証が不十分だったのでデメリット１は発生しない		
7	メリットとデメリットが同数残ったが、お互いに大きさについて議論がなかったので常識に従って判断した		
8	明らかな言い間違いがあったが相手から指摘がなかったので自分で修正して判断した		
9	重要性について一言しか述べなかったので成立しない		
10	反駁で何も述べなくても質疑で鋭い質問をしていたので勝ち		
11	肯定側は第一反駁でデメリットを攻撃しなかったが、第二反駁で鋭い反論をしたのでそのデメリットは発生しない		
12	時間オーバーしたり時間をたくさん余らせたりしたら負け		
13	メリットデメリットの発生過程において証拠がないと言われたら発生しない		
14	否定側は第一反駁でメリットを攻撃、肯定側は再反論しなかったので肯定側はその反論を受け入れたと判断しメリットは成立しない		
15	証拠資料は著者・肩書き・発行年・出典のどれかが欠けても無効である		
16	現与党政府は力が弱いので実行できるとは思えず、プランは成り立たないと判断した		
17	サインポスティング・ラベリング・ナンバリングがなかったので負け		
18	メリットもデメリットもすべてつぶれたので肯定側の勝ち		
19	メリットが一つデメリットが二つ残ったので否定側の勝ち		

20	早口のチームより聞き取りやすいほうが勝ち		
21	否定質疑で肯定側はプランについて補足を行ったが立論で述べていないので無効とした		
22	肯定側はメリットが大きいと言い否定側は何も言わなかったので肯定側の勝ち		
23	勝ち残った議論、説得力、信憑性等々全てが引き分けだったので肯定側の勝ち		
24	否定側が対抗プランを出したので肯定側の勝ち		
25	矛盾があっても相手が攻撃しなければ成り立つ		
26	否定側は証拠資料が出せなかったので肯定側の勝ち		
27	深刻性の理由付け 3 点のうち 2 点がつぶれたので深刻性はなし		
28	肯定側第一反駁で新しい議論があったが否定側第 2 反駁で指摘がなかったので新しい議論は有効		
29	発生は認めがたくても重要性でよい議論があったので成立		
30	マナーが悪かったので負け		

メモ

コミュニケーション点

予選・決勝　第____ラウンド　　チーム_____　　肯定・否定							
コミュニケーション点基準……非常に優れている＝10 点、コミュニケーション上の問題がない＝8 点 チェックポイント……明確な発音・適切な速度・十分な声量・適切な表現・わかりやすさ・説得力・ 非言語表現（表情・ジェスチャー・アイコンタクト）							
メモ・コメント							
肯定立論	否定質疑	否定立論	肯定質疑	否定１反	肯定１反	否定２反	肯定２反
／10	／10	／10	／10	／10	／10	／10	／10

審判_____

バロットシート

肯定・否定　の　勝ち			審判
	肯　　定	否　　定	判　定　理　由
定義・プラン			
メリット・デメリット			
その他			

第　　試合	肯定側：		否定側：	
判　定	肯定側の勝利	／10	否定側の勝利	／10

審判：

肯定側	否定側	否定側	肯定側	否定側	肯定側	否定側	肯定側
立論・応答	質疑	立論・応答	質疑	第一反駁	第一反駁	第二反駁	第二反駁