

Regulamin Turnieju Kwidzyńskich Debat Oksfordzkich

13.10.2022 r. Kinoteatr Miejski w Kwidzynie

I. ZASADY OGÓLNE

1. W Turnieju Kwidzyńskich Debat Oksfordzkich (dalej TKDO) biorą udział następujące osoby:
 - a) Marszałek – jest neutralnym gospodarzem debaty, który czuwa nad jej porządkiem oraz przestrzeganiem regulaminu. Marszałek ogłasza tezę debaty, przedstawia jej uczestników i udziela im głosu. Ma on prawo upominać mówców i publiczność, jeśli naruszają zasady, w skrajnych przypadkach może odebrać głos, czy nawet wyprosić z sali danego uczestnika. Konwencja wymaga, by podczas debaty okazywać Marszałkowi należyty szacunek. Przyznaje punkty ujemne w wysokości -1 każdemu mówcy, który: przedłuży czas wystąpienia, przedłuży czas wtrącenia, nie przyjmie odpowiedniej liczby wtrąceń, nie odniesie się do zadanego, lecz przyjętego wtrącenia. Marszałek ma prawo przyznać punkty ujemne w wysokości -2 pkt za zakłócanie porządku debaty. Dotyczy to zabrania głosu poza regulaminowym porządkiem, w tym rozmawianie pomiędzy uczestnikami. W tych sytuacjach Marszałek musi upomnieć mówcę. Na zakończenie debaty Marszałek informuje uczestników o jej rezultacie.
 - b) Propozycja (P) – strona Propozycji rozpoczyna debatę i pełni rolę „proponujących” tezę. Podstawowym zadaniem drużyny Propozycji jest udowodnienie prawdziwości tezy. Propozycja zasiada zawsze po prawicy Marszałka. W skład drużyny Propozycji wchodzi czterech mówców.
 - c) Opozycja (O) – to drużyna „obalająca” tezę. Drużyna Opozycji argumentuje przeciw tezie, starając się jednocześnie wykazać błędy w argumentacji przeciwnika. W skład drużyny Opozycji wchodzi czterech mówców.
 - d) Jury/Panel Sędziowski – ocenia debatę na podstawie zawartych w karcie oceny kryteriów i wybiera zwycięzcę. Sędzia musi wskazać tylko jednego zwycięzcę. Oznacza to, że nawet w przypadku remisu punktowego na karcie oceny Sędzia musi opowiedzieć się po jednej ze stron. W skład Panelu wchodzi 3 Sędziów, przy czym w debacie finałowej możliwe jest rozszerzenie Panelu do 5 Sędziów. Każdy Sędzia przyznaje punkty ujemne w wysokości od -2 do -8 za każdym razem, gdy dany mówca użyje w debacie argumentu ad personam. O wysokości punktów ujemnych każdy sędzia decyduje osobno, biorąc pod uwagę ciężar przewinienia. W każdej debacie możliwy jest udział dodatkowego Sędziego Ducha, który ocenia debatę, lecz nie ma wpływu na jej rezultat.
 - e) Publiczność – przygląda się debacie, jednak nie ma wpływu na wynik debaty, nie głosuje i nie zadaje pytań.
 - f) Koordynator – czuwa nad sprawnym przebiegiem całego wydarzenia.
2. Debata w ramach TKDO składają się z następujących części:
 - a) Przygotowanie i rozpoczęcie debaty przez Marszałka, powitanie zebranych i przypomnienie najważniejszych zasad.
 - b) Przemówienia – naprzemienne wystąpienia członków obu drużyn.
 - c) Narada sędziowska, która powinna trwać maksymalnie 15 minut.

- d) Ogłoszenie rezultatu debaty oraz udzielenie informacji zwrotnej, które powinny trwać maksymalnie 15 minut.
3. Mówców obowiązuje schludny strój.
 4. Jakiegokolwiek zachowanie, które narusza godność innych uczestników lub miejsca debaty, a nie jest argumentem ad personam, może skutkować zdyskwalifikowaniem mówcy z turnieju, który dopuścił się takiego zachowania. O dyskwalifikacji decyduje Marszałek oraz Jury w drodze konsensusu, gdy zachowanie podjęte jest podczas debaty albo Koordynator, gdy zachowanie dotyczy działań poza debatą, lecz w miejscu debaty.
 5. Drużyna Propozycji i Opozycji składa się z 4 mówców, wobec czego przystąpienie do debaty w składzie mniejszym albo większym jest niedopuszczalne. Przewidziany jest wtedy walkower (przegrana wynikiem 0-3). Drużyna przeciwna może zadebatować w składzie mniejszym, jedynie wtedy, gdy przeciwnicy wyrażą na to zgodę. W takiej sytuacji nie przewiduje się walkowera.
 6. Drużyna zawsze może zmienić swój skład oraz kolejność występowania, lecz ma obowiązek poinformować o tym Marszałka przed rozpoczęciem debaty. Do tego celu korzysta się z obecności mówcy rezerwowego.
 7. Turniej składa się z 6 drużyn, które zostaną podzielone na 2 grupy: A i B.
 8. Każdej drużynie zostanie przypisany kod oznaczający początkowe miejsce, które zajmować będzie w grupie. Kod zostanie wylosowany w dzień rozgrywek przed rozpoczęciem pierwszej debaty. Przykłady kodów: A1, B1, A2 i tak dalej.
 9. System rozgrywek grupowych odbywa się na zasadzie gier ligowych "każdy z każdym".
 10. Najlepsze drużyny z obu grup zmierzą się ze sobą w Finale.
 11. O ostatecznej pozycji w grupie decydować będzie w następującej kolejności:
 - a) liczba zwycięstw;
 - b) suma punktów za wszystkie debaty – suma łącznej oceny debaty z każdej debaty;
 - c) suma punktów uzyskanych z werdyktu z każdej debaty;
 - d) suma punktów drużynowych z każdej debaty;
 - e) suma punktów małych z każdej debaty.

II. PRZYGOTOWANIE I ROZPOCZĘCIE DEBATY

1. Na 15 minut przed rozpoczęciem debaty mówcy losują strony, po której wystąpią (Propozycja lub Opozycja). Następnie mają czas na przygotowanie się.
2. Losowanie odbywa się w sposób ustalony przez Marszałka.
3. Piętnaście minut po zakończeniu losowania Marszałek rozpoczyna debatę. Wita on zgromadzonych, przedstawia tezę, reguły debaty i oddaje głos uczestnikom.

III. PRZEMÓWIENIA, WTRĄCENIA, AD VOCEM

1. Mówcy zobowiązani są do przestrzegania zasad kultury i dobrego wychowania, zarówno w zachowaniu jak i w swoich wypowiedziach.
2. Do każdego uczestnika debaty należy zwracać się per Pan/Pani/Państwo.
3. Mówcy każdą wypowiedź rozpoczynają od bezpośredniego zwrotu do Marszałka, a następnie zwracają się do Jury, oponentów i publiczności, np. "Szanowny Panie

Marszałku/Szanowna Pani Marszałek, Jury, oponenti, publiczności”. Ad vocem można rozpocząć tylko od inwokacji do Marszałka.

4. Mówcy mają do dyspozycji 4 minuty na wygłoszenie swojego przemówienia. Po 4 minutach mówca może dokończyć aktualną myśl. Jeżeli jednak przekroczy czas wystąpienia o więcej niż 10 sekund, Marszałek odbiera mu głos i przyznaje punkty ujemne.
5. Czas wypowiedzi mówcy liczy się od momentu zakończenia początkowej inwokacji.
6. Mówcy zabierają głos kolejno po sobie. Debata zaczyna pierwszy mówca Propozycji, potem głos zabiera pierwszy mówca Opozycji, następnie przemawia drugi mówca Propozycji, itd.
7. Każdy mówca posiada określoną rolę, którą powinien starać się wypełnić w trakcie trwania debaty:
 - a) Pierwszy Mówca (z każdej strony: Propozycji i Opozycji) – rozpoczyna debatę. Jego zadaniem jest przedstawienie i wytłumaczenie, jak drużyna rozumie daną tezę, jakie wobec niej zajmuje stanowisko oraz jaka jest jej zdaniem oś sporu w debacie. Po zdefiniowaniu tezy, mówca powinien zarysować linię argumentacyjną swojej drużyny, określając ramy, w jakich będzie toczyła się debata. Może rozpocząć argumentację.
 - b) Drugi Mówca (z każdej strony: Propozycji i Opozycji) – na drugim mówcy spoczywa główny obowiązek przedstawienia argumentów swojej drużyny,
 - c) Trzeci Mówca (z każdej strony: Propozycji i Opozycji) – jego głównym zadaniem jest przedstawienie kontrargumentacji swojej drużyny. Może też uzupełnić argumentację własnej drużyny – zdarza, że nowy argument jest równocześnie kontrargumentem.
 - d) Czwarty Mówca (z każdej strony: Propozycji i Opozycji) – powinien przypomnieć jak drużyna rozumie tezę, jakie są jej najważniejsze argumenty, gdzie w debacie pojawił się spór oraz dlaczego drużyna mówcy go wygrała. Jego zadaniem jest podsumowanie debaty.
8. W czasie przemówień mówców ich przeciwnicy mogą zgłaszać wtrącenia - pytania albo informacje. Chęć wtrącenia należy zasygnalizować podniesieniem ręki. O przyjęciu wtrącenia decyduje mówca aktualnie przemawiający. Mówca wtrącający powinien zawsze określić, czy zadaje pytanie czy zgłasza informację w odpowiedniej inwokacji “Szanowny Panie Marszałku/Pani Marszałek, pytanie/informacja ...”. Wtrącenia powinny nawiązywać do treści wypowiedzi przeciwnika.
9. Zadanie pytania lub zgłoszenie informacji może trwać do 10 sekund. Jeśli wtrącenie jest zadawane dłużej, wówczas Marszałek odbiera głos wtrącającemu i przyznaje mu punkty ujemne.
10. W trakcie swojego wystąpienia mówca ma obowiązek przyjąć minimum 2 wtrącenia, jeżeli takowe się pojawią. Nieprzyjęcie wtrącenia karane jest przyznaniem punktów ujemnych w wysokości -1 za każde nieprzyjęte wtrącenie (maksymalna ilość punktów ujemnych, jakie można dostać za nieprzyjęcie wtrąceń wynosi -2).
11. To mówca aktualnie przemawiający decyduje o momencie przyjęcia wtrącenia w trakcie swojego wystąpienia. Może on zakomunikować, że przyjmie wtrącenia na końcu swojego wystąpienia. Po przyjęciu dwóch wtrąceń mówca może zignorować chęć wygłoszenia następnych wtrąceń przeciwnika albo wprost zakomunikować, że nie będzie już przyjmować ich od przeciwników.

12. Mówca, który przyjął wtrącenie powinien odpowiedzieć na zadane pytanie albo ustosunkować się do wygłoszonej informacji. Jeżeli tego nie zrobi, Marszałek przyznaje mu -1 punkt.
13. Jeżeli wtrącający chce odpowiedzieć na komentarz przeciwnika, musi powtórzyć całą procedurę zadania wtrącenia (nie dopuszcza się otwartej wymiany zdań pod rygorem odebrania głosu przez Marszałka i przyznania punktów ujemnych za zakłócanie porządku debaty).
14. Ostatnie 30 sekund każdego wystąpienia jest tzw. "czasem chronionym". Mówca nie ma obowiązku przyjąć wtrącenia zadanego w czasie chronionym, lecz ma do tego prawo. Rozpoczęcie czasu chronionego sygnalizowane jest przez Marszałka w ustalony przez niego i wcześniej wytłumaczony sposób.
15. Każda drużyna może skorzystać podczas debaty z jednorazowej formuły ad vocem. Ad vocem to dodatkowa 1-minutowa mowa, którą zgłasza się do mowy przeciwnika.
17. Nie można zgłosić ad vocem do:
 - a) mówców ze swojej drużyny;
 - b) mówców 4. obu drużyn;
 - c) mówcy, po którym zadający ad vocem będzie przemawiał w naturalnym porządku debaty, np. mówca 2. Propozycji nie może zgłosić ad vocem do mowy mówcy 1 Opozycji itp.
18. Można zgłosić ad vocem do ad vocem, wówczas nie stosuje się zasady z pkt. 17 lit. c).
19. Ad vocem powinno się rozpoczynać inwokacją do Marszałka.
20. Do ad vocem nie można zgłaszać wtrąceń.
21. Ad vocem musi się skończyć po 1 minucie. Zabronione jest jakiegokolwiek przedłużanie wystąpienia w formule ad vocem pod rygorem otrzymania punktów ujemnych od Marszałka za przedłużanie wystąpienia.

IV. PUNKTACJA I OCENA WYSTĄPIEŃ

1. Zwycięzcę debaty wybiera trzyosobowe Jury.
2. Debatę finałową może sędziować Jury w składzie 5 Sędziów.
3. W każdej debacie może brać udział Sędzia Duch, który debatę ocenia, lecz nie ma wpływu na jej rezultat.
4. Jurorzy oceniają drużyny w oparciu o kartę ocen, która stanowi załącznik nr 1 do regulaminu.
5. Ocena Jurorów odbywa się w 3 obszarach. Sędziowie osobno przyznają punkty w obszarze: małe punkty, drużynowe punkty, werdykt.
6. Małe punkty otrzymywane są przez każdego mówcę w debacie. Mówca otrzymuje punkty za formę wypowiedzi (od 0-5 punktów), która dotyczy retorycznego aspektu przemowy oraz za treść wypowiedzi (od 0-10 punktów), która dotyczy merytorycznego aspektu przemówienia.
7. W formie wypowiedzi ocenia się m.in. jasność artykulacji myśli, przejrzystość wystąpienia i jego struktura, komunikację werbalną i niewerbalną, kontakt wzrokowy, radzenie sobie ze stresem, mowę ciała, artykulację, perswazyjność, zastosowane techniki retoryczne i dostosowanie języka mówcy do oczekiwań publiczności itp.

8. W treści wypowiedzi ocenia się wypełnienie przypisanej roli mówcy oraz sposób wypełnienia tej roli zgodnie z zasadami kompleksowego wprowadzenia do debaty, kompleksowej budowy argumentów, kompleksowej kontrargumentacji oraz kompleksowego podsumowania debaty – w zależności od pełnionej roli. W ocenie treści wypowiedzi sędziowie powinni wziąć pod uwagę trafność zadawanych wtrąceń, odpowiedzi na nie oraz trafność ad vocem.
9. Jeżeli mówca nie wypełni swojej roli, tj. gdy poświęcił większość swojego wystąpienia na aspekty niezwiązane bezpośrednio z jego rolą, każdy sędzia powinien podzielić wartość przyznanych mu punktów za treść wypowiedzi (dzielna) przez dzielnik 2. Otrzymany iloraz powinien być ostateczną liczbą punktów za treść wypowiedzi.
10. Analogiczną zasadę stosuje się, gdy mówca odczytuje mowę z kartki przez istotną część czasu wystąpienia.
11. Punkty drużynowe to ocena zespołu, w ramach której może ona otrzymać maksymalnie 30 punktów. W ocenie tej liczy się: spójność (poziom wzajemnego uzupełniania się przemówień oraz brak logicznych zaprzeczeń), definiowanie linii sporu (poziom jasności w jakim drużyna określiła swoje stanowisko dotyczące rozumienia tezy i wyznaczenia linii sporu), argumentacja (waga i siła argumentów przedstawionych przez drużyny ważona na podstawie ich wartości logicznej, adekwatności wobec tezy i audytorium) i kontrargumentacja (umiejętności prowadzenia przez drużynę polemiki z argumentami przeciwników). Za spójność i definiowanie linii sporu drużyna może otrzymać maksymalnie 5 punktów, a za argumentację 10 punktów. Sędzia może przyznać połówki punktów zarówno w małych i drużynowych punktach.
12. Werdykt – subiektywne odczucie sędziego w stosunku do tego jak drużyny wypadły względem siebie. Sędzia posiada 10 pkt i przyznaje je wedle uznania starając się oddać proporcję przewagi jednej drużyny nad drugą. Sędzia przydziela werdykt na końcu, po uzupełnieniu reszty karty. Nie może dać remisu. Przykłady werdyktu: 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-0.
13. Jeżeli łączna ocena debaty u danego sędziego (suma ocen indywidualnych, drużynowych i werdyktu) daje remis, ostateczna wygrana zostaje przyznana drużynie, która otrzymała więcej punktów za werdykt.
14. Punkty ujemne przyznane z inicjatywy Marszałka odejmowane są od ostatecznego wyniku małych punktów dla poszczególnego mówcy. Sędziowie są zobowiązani do odjęcia wskazanej przez Marszałka ilości punktów mówcom, którzy zostali ukarani przez Marszałka.
15. Punkty ujemne przyznane z inicjatywy Sędziów odejmowane są od ostatecznego wyniku drużynowych punktów.
16. Katalog przewinień, za które przyznawane są punkty ujemne znajduje się w części "ZASADY OGÓLNE" przy opisie uprawnień Marszałka i Jury.
17. Łączna ocena debaty jest sumą małych punktów, drużynowych punktów i werdyktu.
18. Po podliczeniu głosów sędziów do wiadomości podawany jest rezultat debaty i następuje udzielanie informacji zwrotnej przez Sędziów.
19. Udział publiczności w udzielaniu informacji zwrotnej jest dopuszczalny jedynie za zgodą wszystkich mówców.
20. Rezultat debaty jest ostateczny i niezmienny.
21. Mówcy mają prawo do wyczerpującej informacji zwrotnej, która ma gwarantować im pełne zrozumienie decyzji Sędziów. Mogą w tym celu zadawać im pytania. Każdy mówca ma

również prawo do poznania swojej indywidualnej oceny. Mówcy mogą korzystać z tych praw również po zakończeniu informacji zwrotnej.

22. Karty ocen Jury i ich notatki nie podlegają wglądowi uczestników.

23. Informacje z Karty Marszałków przekazuje mówcom Marszałek.

V. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Koordynator rozstrzyga kwestie nieujęte w Regulaminie oraz dokonuje wiążącej interpretacji przepisów Regulaminu.

2. Koordynator zastrzegają sobie prawo do zmiany Regulaminu w przypadku wystąpienia zdarzeń nieprzewidzianych oraz wystąpienia sytuacji, które usprawiedliwiają konieczność jego zmiany.

3. Wszyscy uczestnicy wydarzenia akceptują warunki Regulaminu.

4. Załącznikiem do niniejszego Regulaminu jest karta Marszałka oraz karta sędziego.