

REGULAMIN

Tarnowskiej Ligi Debatanckiej

Sezon 2020/2021

1. Organizatorzy

1.1 Liderem Projektu Tarnowska Liga Debatancka [TLD] jest Stowarzyszenie Nowe Przestrzenie. Partnerem Projektu jest Urząd Miasta Tarnowa, Stowarzyszenie KANON oraz Fundacja Alegoria.

1.3 Bieżące informacje na temat TLD znajdują się na stronie www.tarnowskaligadebatancka.pl www.facebook.com/tarnowskaliga/, ww.noweprzestrzenie.pl/

2. Uczestnicy

2.1 W Tarnowskiej Lidze Debatanckiej uczestniczyć mogą szkoły ponadgimnazjalne z terenu miasta Tarnowa a także spoza Tarnowa, po wcześniejszym uzgodnieniu z organizatorami projektu.

2.2 Każda ze szkół może wystawić maksymalnie dwie reprezentacje [drużyny]. Pierwszeństwo mają pierwsze drużyny danej szkoły, kolejne (drugie) drużyny danej szkoły zostaną dopuszczone w miarę wolnych miejsc.

2.3 Drużyna przystępuje do pojedynku w składzie 4 Mówców.

2.4. Maksymalna liczba drużyn w TLD to 16. W przypadku zgłoszenia większej liczby drużyn, pierwszeństwo mają „pierwsze drużyny” z każdej szkoły. W dalszej kolejności o zakwalifikowaniu się do Ligi decydować będzie losowanie.

2.5. Każdorazowo w jednym pojedynku [w dowolnej roli] może uczestniczyć najwyżej dwóch uczestników z poprzednich sezonów Tarnowskiej Ligi Debatanckiej [za „starszego” uczestnika uznaje się Mówcę, który debatuje 4 raz. Wyjątkiem od tej reguły, są Mówcy, dla których dany sezon jest pierwszym sezonem debatanckim.]

3. Przebieg rozgrywek

3.1. Rozgrywki TLD odbywają się w trakcie roku szkolnego.

3.2. W rozgrywkach TLD zgłoszone drużyny podzielone są na pary, ilustracja poniżej:

I runda		II runda	
drużyna 1 – drużyna 2		drużyna 3 – drużyna 2	
drużyna 3 – drużyna 4		drużyna 5 – drużyna 4	
drużyna 5 – drużyna 6		drużyna 7 – drużyna 6	
drużyna 7 – drużyna 8		drużyna 9 – drużyna 8	
drużyna 9 – drużyna 10		drużyna 11 – drużyna 10	
drużyna 11 – drużyna 12		drużyna 13 – drużyna 12	
drużyna 13 – drużyna 14		drużyna 1 – drużyna 14	

1/4 finału	1/2 finału	
drużyna 1 – drużyna 8	1 lub 8	Mały i Wielki Finał
drużyna 3 – drużyna 6	3 lub 6	
drużyna 2 – drużyna 7	2 lub 7	
drużyna 4 – drużyna 5	4 lub 5	

14 pojedynków
w fazie zasadniczej

8 pojedynków
w fazie pucharowej

3.3 W fazie wstępnej rozgrywki odbywają się poprzez pojedynki w parach, w fazie ćwierćfinałowej, półfinałowej i finałowej metodą „przegrywający odpada”.

3.4. W fazie wstępnej rozgrywki odbywać się będą według harmonogramu, opracowanego przez Lidera Projektu, w porozumieniu ze szkołami uczestniczącymi w projekcie.

3.5 Tezę oraz stronę Propozycji / Opozycji poszczególnej debaty losuje się przed rozpoczęciem danego pojedynku dwóch drużyn. Losowanie tez odbywało się będzie minimum tydzień przed każdym pojedynkiem. Losowanie stron [Propozycja / Opozycja] odbywało się będzie godzinę przed pojedynkiem.

4. Przebieg debaty

4.1 Debaty TLD przebiegają wedle zasad właściwych debatom oksfordzkim, z tym istotnym wyjątkiem, że zwycięzcę pojedynków wskazuje: „Loża Mędrców”.

4.2 Loża Mędrców składała się będzie każdorazowo z minimum 3 osób: absolwentów TLD, liderów projektu, osób cieszących się społecznym uznaniem. Każdy „Mędrzec” będzie miał określoną kartę oceny i określoną liczbę punktów do przyznania.

4.3 Zasady debaty oksfordzkiej przyjęte dla potrzeb niniejszego Projektu są następujące:

- a. dyskutują ze sobą dwie czteroosobowe drużyny, zwolennicy tezy [Propozycja] i jej przeciwnicy [Opozycja];
- b. debatą kieruje marszałek debaty;

- c. marszałek debaty ma prawo odebrać głos, a nawet usunąć z sali dyskutanta, który narusza przyjęte normy grzecznościowe;
- d. marszałka wspiera sekretarz debaty, którego zadaniem jest pomiar czasu i sygnalizowanie, że czas wypowiedzi został przekroczony;
- e. główne dyskutowane hasło przedstawione jest w formie jednozdaniowej tezy, która może być poprzedzona infoslajdem;
- f. w każdej z drużyn następuje podział ról: dwie pierwsze osoby bronią stanowiska drużyny (przy czym pierwsza daje ogólny zarys argumentacji, kolejna zaś rozwija szczegółowo wybrane wątki), rolą trzeciego Mówcy jest zbicie argumentów przeciwnika, czwartego zaś przede wszystkim wygłoszenie mowy podsumowującej i określenie linii sporu całej debaty;
- g. dopuszczalne jest w wyjątkowych sytuacjach (np. nagła nieobecność jednego z Mówców), żeby jeden Mówca z drużyny występował w dwóch rolach;
- h. przedstawiciele stron występują naprzemiennie, począwszy od pierwszego Mówcy po stronie Propozycji - broniącej tezy.
- i. zarówno z grupy propozycji, jak i strony opozycji wyłonionych jest czterech Mówców Głównych, którzy na przemian przedstawiają argumenty za i przeciw tezie. Zaczyna Mówca propozycji - kończy Mówca opozycji. Każdy Mówca zaczyna wypowiedź słowami: „(Szanowny) Panie Marszałku”.
- j. czas Mówców głównych jest ograniczony do 4 minut
- k. po podwójnym sygnale dźwiękowym, informującym o zakończeniu czasu wypowiedzi, Mówca może jedynie powiedzieć : „ Dziękuję”. Przedłużenie wystąpienia - odebranie głosu przez Marszałka -1 pkt. [patrz: Karta Oceny]
- l. Mówca Główny powinien przyjąć min. 2 wtrącenia (pytania/informacje) o ile się takie pojawiły. [za nieprzyjęcie 1 wtrącenia Mówca traci 1 pkt. Patrz: Karta Oceny]
- m. każdy Mówca wtrącający kiedy po zasygnalizowaniu przez podniesienie ręki wtrącenia, uzyska zgodę Mówcy na wypowiedzenie wtrącenia, powinien wypowiedzieć formułę „Panie Marszałku pytanie” albo „Panie Marszałku informacja” [za niewypowiedzenie formuły- 1pkt. patrz Karta Oceny]
- n. oczekuje się od uczestników stroju właściwego okazjom uroczystym.
- o. zakazuje się komunikowania Mówców z publicznością z opiekunami, z pozostałymi członkami zespołu można się komunikować jedynie szeptem a także za pomocą kartek. W razie złamania zasad przyznaje się -2pkt [punkty ujemne przyznaje Marszałek];
- p. zakazuje się także komunikowania Mówców za pomocą telefonów komórkowych z publicznością z opiekunami, z pozostałymi członkami zespołu. W razie złamania zasad przyznaje się -2pkt [punkty ujemne przyznaje Marszałek].
- q. Zastosowanie „Ad vocem”: Podczas debaty każda drużyna może raz (i tylko raz!) użyć „ad vocem” - krótkiego kontr wystąpienia następującego od razu po przemówieniu, do którego zgłoszono ad vocem. Ad vocem, czyli jednominutową replikę; odpowiedź do wystąpienia

przeciwnika. Pozwala ono drużynom na bezpośrednie odniesienie się do słów adwersarza, co dynamizuje debatę i stwarza kolejne pole do dyskusji. Ad vocem zgłasza się poprzez podniesienie stosownej karty do góry, sygnalizując marszałkowi chęć zabrania głosu. Marszałek po zakończeniu mowy aktualnie przemawiającego Mówcy, oddaje głos zgłaszającemu ad vocem. Chęć skorzystania z ad vocem sygnalizuje się poprzez podniesienie odpowiedniej karty w sposób widoczny dla Marszałka i drużyny przeciwnej. Do zabrania głosu z tytułu ad vocem zaprasza Marszałek.

r. Są trzy reguły dotyczące ad vocem

- Nie można zgłosić ad vocem do mów czwartych Mówców.
- Ad vocem nie może zgłosić osoba, która będzie przemawiała jako następna. Jeśli w naszej debacie przemawia właśnie drugi Mówca propozycji, ad vocem nie może zgłosić drugi Mówca opozycji.
- Można zgłosić ad vocem do ad vocem. Może to być element strategii drużyny.

4.4. Podczas mowy głównego Mówcy, strona przeciwna może zaznaczyć swoją aktywność

przez wtrącenia (pytania/informacje) - w trakcie każdego przemówienia przeciwnicy mają prawo zażądać głosu unosząc rękę. Mówca akurat przemawiający ma prawo zgodzić się na wtrącenie mówiąc: „Proszę” lub odmówić wtrącenia mówiąc: „Dziękuję” i wykonując jednoznaczny gest. Jeśli odmówi - osoba zgłaszająca chęć wtrącenia musi usiąść bez słowa.

- a. wtrącenie musi być krótkie, jedno-dwuzdaniowe. Czas wtrącenia nie może przekroczyć 10s. W razie złamania zasad przyznaje się -1pkt [punkty ujemne przyznaje Marszałek]. W sytuacji, kiedy Mówca wtrącający przekroczy czas wypowiedzi i nie zareaguje na informację Marszałka, że przekroczył czas, Mówca, który przyjął wtrącenie nie dostaje punktów ujemnych. Zalicza mu się przyjęcie wtrącenia.
- b. Mówcy zgłaszający chęć wtrącenia, zobowiązani są do poinformowania Marszałka o rodzaju wtrącenia: „Panie Marszałku pytanie” lub „Panie Marszałku informacja”. W razie złamania zasad przyznaje się -1 pkt [punkty ujemne przyznaje Marszałek].

4.5. Mówcy z publiczności - po mowach 4 Mówców Marszałek informuje, że teraz mają prawo zabierać głos Mówcy z publiczności - przy czym dba on o sprawiedliwą liczbę głosów z publiczności wspierających stronę propozycji i opozycji. Osoba z sali, która pragnie zabrać głos wstaje i podnosi rękę by zwrócić na siebie uwagę Marszałka, który jako jedyny ma prawo udzielić głosu. Gdy Marszałek udzieli głosu, Mówca-ochotnik zaczyna od podania swojego imienia i nazwiska Sekretarzowi debaty, a następnie przechodzi do swojej wypowiedzi. Wypowiedzi Mówców ochotników trwają maksymalnie 2 minuty. Podobnie jak w przypadku Mówców- zwolennicy obu stron zabierają głos na przemian. Wystąpienia trwają tak długo jak długo zezwala na nie Marszałek.

4.6 W trakcie trwania debaty zalecane jest wstrzymanie się od wypowiedzi przez opiekunów drużyn.

4.7. Role Mówców:

PROPOZYCJA	OPOZYCJA
<p>1. MÓWCA: Mówca otwierający debatę. Ma za zadanie zdefiniować temat, wyjaśnić niezrozumiałe sformułowania. Następnie przedstawia ogólny zarys argumentacji swojej drużyny, z uzasadnieniem. Wszyscy kolejni Mówcy muszą się odnieść do podanych przez niego definicji.</p> <p>Czas wystąpienia: 4 minut</p>	<p>1. MÓWCA: Odnosi się do przedstawionej przez stronę Propozycji definicji tezy i przedstawia własne jej rozumienie, które nie może być jednak skrajnie różną definicją. Następnie podaje ogólny zarys kontrargumentów do tezy uzasadniając je krótko. Jego mowa wyznacza całą dalszą strategię drużyny.</p> <p>Czas wystąpienia: 4 minut</p>
<p>2. MÓWCA: Powinien on rozwinąć uzasadnienie argumentów pierwszego Mówcy, a następnie przedstawić swoje (maksymalnie 3) argumenty i uzasadnić je szczegółowo.</p> <p>Czas wystąpienia: 4 minuty</p>	<p>2. MÓWCA: podobnie jak Mówca 2. ze strony Propozycji</p> <p>Czas wystąpienia: 4 minuty</p>
<p>MÓWCY Z PUBLICZNOŚCI* wspierają argumentację strony Propozycji.</p> <p>Czas wystąpienia: 2 minuty</p>	<p>MÓWCY Z PUBLICZNOŚCI* wspierają argumentację strony Opozycji.</p> <p>Czas wystąpienia: 2 minuty</p>
<p>3. MÓWCA: Jego głównym zadaniem jest zbijanie argumentów drugiej strony debaty, w miarę możliwości obalić je lub wykazać brak ich związku z omawianym zagadnieniem. Może przedstawić własne argumenty.</p> <p>Czas wystąpienia: 4 minuty</p>	<p>3. MÓWCA: podobnie jak Mówca 3. ze strony Propozycji</p> <p>Czas wystąpienia: 4 minuty</p>

<p>4. MÓWCA: Podsumowuje on linię argumentacyjną swojej strony przez powtórzenie i utrwalenie najważniejszych argumentów swojej strony i uzasadnienie ich znaczenia. Drugim jego ważnym zadaniem jest podsumowanie całej debaty, dokonanie syntezy linii argumentacyjnych obydwu stron i wykazanie osi sporu w debacie.</p> <p>Czas wystąpienia: 4 minuty</p>	<p>4. MÓWCA: podobnie jak Mówca 4. ze strony Propozycji. Atutem tego Mówcy jest fakt, że zamyka on dyskusję przed głosowaniem, a tym samym istnieje największa szansa, że to jego argumenty zapadną w pamięć słuchaczy.</p> <p>Czas wystąpienia: 4 minuty</p>
<p>* O ile będą chętne osoby z publiczności-Mówcy z publiczności:</p> <p>Marszałek dba o taką samą liczbę wystąpień dla każdej strony. Mówcy występują na przemian.</p>	

5. Skład sędziowski i kryteria oceny

5.1 Skład sędziowski stanowią członkowie Łoży Mędrców [minimum 3 osoby].

5.2 Sędziowie posilkują się w formułowaniu oceny Kartą Oceny [załącznik do Regulaminu].

5.3 Sędzia ocenia zespół debatancki za:

a. Strukturę wystąpienia - ocenie podlega jasność artykulacji myśli, przejrzystość wystąpienia i jego struktura. 3 pkt to wartość dla przemówienia łączącego w sobie jasną strukturę i dygresje retoryczne.

b. Komunikację werbalną - ocenie podlegają perswazyjność, zdolności retoryczne, dykcja, modulacja głosu, artykulacja i dostosowanie języka Mówcy do publiczności.

c. Komunikację niewerbalną - oceniana jest mowa ciała, gestykulacja, radzenie sobie ze stresem, kontakt wzrokowy, brak czytania z kartki.

d. Pytania - wartość bazowa u każdego Mówcy głównego to 2 pkt. a doradcy to 1 pkt. Od jakości odpowiedzi na pytania zależy, czy sędzia zmniejszy tą wartość.

e. Rolę - wypełnienie roli Mówcy uwzględniające zmienność debaty. Za niewypełnienie roli uznajemy sytuację, w której większość czasu swojego wystąpienia Mówca poświęcił na rzeczy nie związane bezpośrednio z jego rolą.

f. Spójność drużyny - poziom wzajemnego uzupełniania się przemówień oraz brak logicznych zaprzeczeń.

g. Definiowanie linii sporu - poziom jasności w jakim drużyna określiła swoje stanowisko dotyczące rozumienia tezy i wyznaczenia linii sporu.

h. Linie argumentacyjną drużyny - waga i siła argumentów przedstawionych przez drużyny ważona na podstawie ich wartości logicznej, adekwatności wobec tezy i audytorium. To ocena czysto merytoryczna.

i. Kontrargumentację - umiejętności prowadzenia przez drużynę sporu na argumenty. Kontrargumentacja czasem przenika się z argumentacją, dlatego sędziowie powinni patrzeć na oba te pola z uwagą.

j. 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.

Jeśli suma ocen (indywidualnych i drużynowych) wraz z werdyktem daje remis, wygrywa drużyna, która wygrała werdykt.

5.4. Punkty ujemne:

a. nieprzyjęcie wtrącenia - każdy Juror odejmuje -1 pkt (max -2 pkt) z puli wtrącenia.

b. wtrącenie nie powinno przekraczać 10 s. - 1 pkt.

c. przedłużenie wystąpienia - odebranie głosu przez Marszałka -1 pkt.

d. niewypowiedzenie formuły: „Panie Marszałku pytanie” lub „Panie Marszałku informacja- 1pkt

e. rozmowę podczas debaty - jeśli Marszałek zwróci się do Mówcy lub drużyny „Upominam Pana/Panią/ Państwa o zachowanie ciszy” otrzymują oni -2 pkt.

f. używanie telefonów komórkowych podczas debaty - jeśli Marszałek zwróci się do Mówcy lub drużyny „Upominam Pana/Panią/ Państwa o zakazie korzystania z telefonu” otrzymują oni -2 pkt.

g. ad personam - od -2 do -8 pkt wedle uznania Jurora.

5.5. Marszałek podaje werdykt punktowy przed wypowiedziami Mędrców, aby Mędrcy mogli się odnieść i bezpośrednio uzasadnić swoją punktację.

5.6. O zwycięstwie zespołu decydować będzie liczba punktów przyznanych przez Mędrców oraz Marszałka przyznającego punkty ujemne. W pierwszej kolejności liczy się suma przekonanych

Mędrców (np. 3:2). Następnie liczone są małe punkty, które decydują o wymiarze zwycięstwa. W przypadku remisowego werdyktu Mędrców i Marszałka o zwycięstwie w pojedynku decydować będzie dogrywka. Zasady dogrywki: zespoły wyznaczają po 3 reprezentantów, którzy na przemian będą mieli za zadanie wygłosić 1-minutowe mowy na wskazany przez Organizatora temat. O zwycięstwie decydowali będą Mędrcy, przyznając 1 pkt lub 0 pkt lepszemu mówcy, bez możliwości wskazania na remis.

5.7. Do tabeli wyników zwycięzcy wpisany zostanie 1 „duży” punkt (za zwycięstwo) oraz suma „małych punktów”, przegranej stronie wpisane zostanie 0 pkt oraz suma „małych punktów”.

5.8. Harmonogram pojedynków dostępny jest na stronie www.tarnowskaligadebatancka.pl , www.facebook.com/tarnowskaliga/. W przypadku niestawienia się jednej ze szkół we wskazanym miejscu i terminie, przyznaje się zwycięstwo drużynie przeciwnej która stawiała się w komplecie. Tym samym szkoła ta otrzymuje jeden „duży” punkt oraz 100 „małych punktów” od każdego z Mędrców (np. w przypadku oceny 3 Mędrców będzie to 300 „małych punktów”)

5.9. Na każdej debacie będzie wyłaniany najlepszy Mówca danej debaty na podstawie sumy punktów ocen indywidualnych [Mędrców]. Wynik będzie ogłaszany przez Marszałka.

5.10. Wraz z zakończeniem sezonu przyznawana będzie nagroda dla najlepszego Mówcy sezonu zgodnie z zasadami:

- a) suma punktów indywidualnych danego Mówcy po każdej debacie będzie dzielona przez ilość Mędrców oceniających dany pojedynek (np. 45 punktów/3 Mędrców = 15 punktów lub 75 punktów/ 5 Mędrców = 15 punktów),
- b) następnie, na podstawie 4 debat, w których Mówca uzyskał indywidualnie najwyższe wyniki, zostaną obliczone punkty (suma średnich punktów)

5.11. O awansie do ¼ finałów decyduje:

- a) liczba dużych punktów zdobytych za zwycięskie pojedynki, 1 pkt za zwycięstwo, 0 pkt za porażkę.
- b) liczba małych punktów przyznanych za pomocą karty oceny mędrca i karty eksperta
- c) w sytuacji, w której liczba małych punktów nie wskazywałby zwycięzcy, o wyjściu do dalszej fazy decydowały będą punkty drużynowe, zgromadzone w dotychczasowych pojedynkach
- d) w przypadku remisu w punktach drużynowych o awansie do dalszej fazy, decydować będzie dogrywka pomiędzy zainteresowanymi drużynami

5.12 Istnieje możliwość weryfikacji przebiegu debaty w sytuacjach spornych dotyczących przekroczenia czasu wypowiedzi a także dotyczących ilości wtrąceń i reakcji na nie. Weryfikacja może nastąpić poprzez oglądnięcie filmu nagranych na kamerę. Drużyna musi zgłosić chęć sprawdzenia na początku omówienia debaty. W ciągu jednego sezonu drużyna może zgłosić 2 razy

chęć weryfikacji. W przypadku, kiedy drużyna zgłaszająca po oglądnięciu nagrania video ma rację, to prawo do weryfikacji nie przepada.

6. W przypadku rozgrywek online będzie miał zastosowanie nowy regulamin, który Organizatorzy Projektu roześlą opiekunom drużyn na maila. Ogólne zasady debatowania pozostaną bez zmian, dostosowane zostaną jedynie kwestie techniczne.

7. W kwestiach spornych decydują Organizatorzy Projektu. Decyzje organizatorów są ostateczne.