

Zasady Debaty Oksfordzkiej

I. UCZESTNICY DEBATY

1. W debacie biorą udział:

a) Marszałek – prowadzi całą debatę, decyduje która osoba ma prawo zabierać głos, może przerwać przemowę, dba o kulturę słowa, poziom debaty, informuje wszystkich uczestników o jej wyniku i krótko ją podsumowuje;

b) Sekretarz – informuje przez określony znak, o zbliżającym się końcu przemowy (30 sekund przed jej końcem) oraz o zakończeniu przemowy. Znakiem może być sygnał dźwiękowy i/lub podniesiona kartka. W drugim przypadku, na kartce znajduje się napis „30 sek.” (informujący o rozpoczęciu ostatnich 30 sekund mowy) lub symbol wykrzyknika („!”) (informujący o końcu mowy i bezwzględnej konieczności podziękowania za mowę pod rygorem otrzymania na poczet własnej drużyny punktów ujemnych);

c) Ekspert – ocenia aspekty regulaminowe i techniczne przeprowadzanej debaty, przyznając punkty ujemne za jej ewentualne uchybienia (ich wykaz znajduje się w punkcie IV niniejszego regulaminu);

d) Jury – przyznając punkty współdecyduje, wraz z ekspertem, która strona zwyciężyła debatę. Jurorzy podejmują swoją decyzję samodzielnie, a zarówno w trakcie, jak i po zakończeniu debaty, aż do momentu przekazania swojej decyzji ekspertowi, nie prowadzą między sobą konsultacji;

e) Mówcy – 4 mówców po stronie Propozycji, 4 mówców po stronie Opozycji; ich rolą jest przedstawienie racji swojej strony i wykazanie słabości argumentacji strony przeciwnej poprzez wpisanie się w rolę:

=> pierwsi mówcy mają za zadanie zdefiniować tezę debaty, zarysować linię argumentacyjną swojej strony, przedstawić definicję terminów (jeśli uznają to za konieczne) lub wyjaśnić rozumienie terminów;

=> drudzy mówcy mają za zadanie rozwinąć argumenty rozszerzając stanowisko strony; mogą przedstawić dane, statystyki, a także mogą odnieść się do wypowiedzi oponentów;

=> trzeci mówcy mają za zadanie przede wszystkim podważyć zastosowane przez stronę przeciwną argumenty, argumentację i/lub jej linię argumentacyjną;
=> czwarcy mówcy mają za zadanie przede wszystkim podsumować argumentację swojej strony i podsumować całą debatę.

Po wypełnieniu swoich ról, mówcy mogą przedstawić i rozwinąć argumenty.

2. W warunkach turniejowych rolę sekretarza może wypełniać ekspert lub marszałek.

3. W warunkach turniejowych łącznie rolę marszałka i eksperta może wypełniać jedna z osób sprawujących tę rolę.

II. PRZEBIEG DEBATY

1. Debatę toczy się wokół określonej tezy, której broni strona Propozycji, a którą próbuje obalić strona Opozycji.

2. Struktura debaty:

a) Debatę rozpoczyna marszałek, który udziela głosu 1 mówcy strony Propozycji. Następnie, naprzemiennie wypowiadają się mówcy poszczególnych stron (tj. 1 mówca strony Opozycji, 2 mówca strony Propozycji, 2 mówca strony Opozycji, 3 mówca strony Propozycji, 3 mówca strony Opozycji, 4 mówca strony Propozycji i 4 mówca strony Opozycji). Im głosu udziela również marszałek.

b) Każdy z mówców ma 4 minuty na swoje wystąpienie (w warunkach turniejowych mowy mówców obu stron mogą zostać przez organizatorów wydłużone do 5). W tym czasie każdy z mówców musi wygłosić swoją przemowę oraz przyjąć odpowiednią liczbę pytań/informacji (o ile chęć ich zadania zostanie zasygnalizowana przed „czasem chronionym”). Przyjęcie pytania polega na poproszeniu oponenta o przedstawienie pytania/informacji. Podczas przedstawiania pytania/informacji czas nie jest zatrzymywany.

c) Każda przemowa musi rozpocząć się krótką apostrofą skierowaną do marszałka, strony przeciwnej i publiczności: rozpoczynając od marszałka, a następnie w dowolnej kolejności do pozostałych dwóch podmiotów np.: "Panie Marszałku, Szanowni Oponenti, wspaniała publiczność" lub "Pani Marszałek, droga Publiczności, szanowni Oponenti". Wszystkie trzy podmioty muszą zostać powitane. Brak zachowania wyżej wskazanej kolejności, jak i pominięcie któregoś z podmiotów skutkuje punktami ujemnymi.

d) Ostatnie 30 sekund każdego z wystąpień jest tak zwanym "czasem chronionym". Oznacza to, że od momentu wskazania przez sekretarza, że do końca wystąpienia zostało pół minuty, mówca nie jest zobligowany do przyjmowania pytań/informacji. Jeśli jednak chęć wprowadzenia pytania/informacji zostanie zasygnalizowana przed czasem chronionym, mówca ma obowiązek udzielania głosu oponentowi (jeśli nie uczynił tego wcześniej dwukrotnie).

W sytuacji, w której sygnalizacja zostanie poczyniona wcześniej, a mówca przeczeka do czasu chronionego i nie przyjmie pytania, zostanie ukarany punktami ujemnymi.

e) Każdy mówca podczas swojej wypowiedzi musi przyjąć co najmniej 2 pytania/informacje od strony przeciwnej, o ile chęć ich wygłoszenia ze strony zostanie zasygnalizowana. Sygnalizowanie chęci przedstawienia pytania/informacji przez mówcę polega na podniesieniu na kilkanaście sekund ręki ponad swoją głowę.

f) Podczas swojej przemowy, to mówca decyduje od kogo oraz kiedy chce przyjąć pytanie/informację poprzez wskazanie ręką osoby wyrażającą chęć jego/jej wygłoszenia. Mówca może wówczas zwrócić się do oponenta „Pan/Pani miał pytanie”. Wskazana przez mówcę osoba wstaje z miejsca i rozpoczyna krótką apostrofą: "Panie Marszałku/Pani Marszałek, pytanie/informacja" informując o formie wypowiedzi, którą chce wygłosić. Następnie zadaje pytanie lub podaje informację i zajmuje miejsce. Jeżeli mówca, który przedstawił informację/pytanie, chce odnieść się do wypowiedzi (odpowiedzi) mówcy przedstawiającego swoją mowę, musi ponownie podnieść rękę sygnalizując chęć przedstawienia kolejnej informacji/pytania. W przypadku rezygnacji z przedstawiania pytania/informacji osoba wcześniej to sygnalizująca wezwana do jego/jej przedstawienia nie odpowiada na to wezwanie (zgodnie z pkt. II 2 h)) (w takim przypadku przyjmuje się, że pytanie/informacja nie został(o/a) przedstawion(e/a), a tym samym liczba pytań/informacji, które muszą zostać przyjęte nie uległa zmianie).

g) Pytanie/informacja ma charakter bardzo krótkiej wypowiedzi (krótko – maksymalnie 2 zwięzłe zdania). O przerwaniu pytania/informacji decyduje wyłącznie marszałek. Przerwanie pytania/informacji przez marszałka oznacza obligatoryjne przyznanie przez eksperta punktów ujemnych.

h) Na drużynie spoczywa obowiązek śledzenia chęci przedstawienia pytania/informacji przez stronę przeciwną. Oznacza to, że w sytuacji, w której mówca dostrzega, że oponent waha się, czy wprowadzić pytanie/informację bezpieczniej jest udzielić głosu stronie przeciwnej. W takich sytuacjach mówca i jego drużyna powinni zachować czujność, zapamiętując nawet krótko sygnalizowaną chęć przedstawienia pytania/informacji przez przeciwników. Reakcja nie musi być natychmiastowa - mówca może po zakończeniu danej części swojej przemowy zapytać oponentów, np. „miał Pan do mnie jakieś pytanie?” wskazując osobę, która ma wygłosić pytanie/informację (w przypadku, gdy chęć zgłoszenia pytania/informacji zasygnalizowała więcej niż jedna osoba). W takim przypadku osoba wzywana, jeśli nadal podtrzymuje wolę przedstawienia pytania/informację, postępuje w trybie p. II 2 f). Jeżeli natomiast osoba podnosząca wcześniej rękę rozmyśliła się nie reaguje na pytanie.

i) Mówca udziela głosu tylko poszczególnym mówcom strony przeciwnej (tym samym nie jest możliwe udzielanie głosu, zgłaszanie pytań i informacji zawodnikom własnej drużyny).

j) W przypadku przyjęcia dwóch pytań/informacji mówca może poinformować swoich adwersarzy, że nie będzie przyjmować kolejnych pytań. Niezależnie od tego, owi adwersarze mają prawo do sygnalizowania mówcy o pozostawaniu w gotowości do przedstawienia pytań/informacji.

k) Mówcy podczas swojej mowy, za zgodą marszałka wyrażoną przed debatą, mogą korzystać z rekwizytów. Mówcy mogą również korzystać z notatek zapisanych na kartkach i przywoływać cytaty zawarte w książkach. Mówcy nie mogą jednak korzystać z notatek zapisanych na nośnikach elektronicznych zgodnie z punktem II. 8 niniejszego regulaminu.

3. Po zakończonej debacie następuje przerwa, podczas której poszczególni jurorzy przyznają punkty, które następnie sumuje ekspert uwzględniając przyznane przez siebie punkty ujemne.
4. Marszałek ogłasza wynik debaty, a następnie przekazuje głos ekspertowi, który w obecności publiczności wyjaśnia przyczynę przyznania ewentualnych punktów ujemnych.
5. Po ogłoszeniu wyników, bez obecności publiczności, jurorzy mogą udzielić informacji o przebiegu debaty oraz uzasadnić swoją decyzję.
6. Przebieg debaty może być rejestrowany za pośrednictwem systemu audio-video.
7. Czas może być mierzony przez zegar, który jest udostępniony mówcom i publiczności. W przypadku awarii zegara o rozstrzygnięciach związanych z czasem decyduje ekspert, a jego wytyczne wypełnia sekretarz, który informuje wówczas o początku czasu chronionego i/lub o końcu czasu na mowę. W przypadku konfliktu między czasem wskazywanym przez zegar a czasem liczonym przez sekretarza lub eksperta decyduje ten mierzony przez eksperta.
8. Mówcy nie mają możliwości korzystania z wszelkiego rodzaju urządzeń elektronicznych (w tym m.in. zegarków lub telefonów komórkowych służących do mierzenia czasu; a także tabletów, laptopów i innych) podczas debaty. Jeśli podczas debaty jeden z mówców zacznie korzystać z urządzenia elektronicznego, marszałek upomina drużynę o konieczności schowania urządzenia elektronicznego, a w przypadku kolejnego identycznego lub podobnego incydentu po kolejnej interwencji marszałka ekspert nakłada na drużynę punkty ujemne. Upomnienie marszałka, które nie owocuje punktami ujemnymi przysługuje jednokrotnie podczas debaty po jednym dla każdej z drużyn.
9. W warunkach turniejowych, za zgodą organizatorów, składy drużyn mogą być zmieniane w ten sposób, że mówca, może w kolejnej debacie wypełniać rolę mówcy innego, z zastrzeżeniem, że sam skład osobowy drużyny nie ulega zmianie. Zasady uzupełniania wakatów lub zmian odnoszących się do wchodzenia w skład drużyny podstawowej osób z drużyny rezerwowej organizatorzy określają w osobnym regulaminie.

III. WYNIK I PUNKTACJA

1. Decyzja o wyniku debaty podejmowana jest przez jury oraz eksperta.
2. W skład jury wchodzi 3 osoby. W warunkach turniejowych skład jury może zostać przez organizatorów rozszerzony (w takim przypadku zwiększana jest liczba punktów przyznawanych przez eksperta, tak że w przypadku składu czteroosobowego liczba punktów eksperckich zostaje pomnożona przez $1\frac{1}{2}$, w przypadku pięcioosobowego składu jurorskiego

liczba punktów eksperckich zostaje pomnożona przez 2, w przypadku sześciuosobowego składu – przez $2^{1/2}$ i dalej kolejno).

3. Każdy z jurorów ma do rozdysponowania punkty, które rozdziela pomiędzy dwie strony, tak aby ich suma wynosiła 10. Juror nie może jednak wskazać remisu (oznacza to, że juror może przyznać jedynie następujące wyniki: 10-0, 9-1, 8-2, 7-3, 6-4).

4. Juror ocenia całą debatę tylko i wyłącznie przez pryzmat własnych, subiektywnych odczuć, które nie muszą być oparte o specjalistyczną wiedzę. Bierze w swojej ocenie pod uwagę m.in. przestrzeganie przez mówców zasad wynikających z zapisów tzw. Indeksu Zagrań Nieczystych, który to przygotowany jest przez organizatorów we współpracy z Wysoką Komisją i publikowany na stronie internetowej. Jego aktualizacją zajmuje się organizator, a wykładni dokonuje Wysoka Komisja, o której mowa w punkcie VI niniejszego regulaminu.

5. Aspekty techniczne i regulaminowe dotyczące debaty ocenia ekspert, przyznając punkty ujemne za niedostosowanie się do zawartych reguł. Punkty ujemne nie są przyznawane w przypadkach opisanych w Indeksie Zagrań Nieczystych.

6. Wynik debaty jest sumą punktów jurorów oraz eksperta.

7. Ocena jurorów nie podlega dyskusji. Juror nie musi podawać przyczyn swojej decyzji.

8. Ocena eksperta nie podlega dyskusji, z zastrzeżeniem punktu VI niniejszego regulaminu. Ekspert musi wyjaśnić powody przyznania ujemnych punktów.

FUNDACJA
EDUKACYJNA

IV. PUNKTY UJEMNE PRYZNAWANE PRZEZ EKSPERTA

	Opis	Punkty
A	<p>Przestrzeganie ról przypisanych poszczególnym mówcom Mówcy powinni ściśle przestrzegać przypisanych im ról. => pierwsi mówcy mają za zadanie zdefiniować tezę debaty, zarysować linię argumentacyjną swojej strony, przedstawić definicję terminów (jeśli uznają to za konieczne) lub wyjaśnić rozumienie terminów; => drudzy mówcy mają za zadanie rozwinąć argumenty rozszerzając stanowisko strony; mogą przedstawić dane, statystyki, a także mogą odnieść się do wypowiedzi oponentów; => trzeci mówcy mają za zadanie przede wszystkim podważać zastosowane przez stronę przeciwną argumenty, argumentację i/lub jej linię argumentacyjną; => czwarcy mówcy mają za zadanie przede wszystkim podsumować argumentację swojej strony i podsumować całą debatę. Po wypełnieniu swoich ról, mówcy mogą przedstawić i rozwinąć argumenty. Każdy mówca, który nie wypełni swojej roli, uzyska punkty ujemne na poczet całej drużyny.</p>	-3
B	<p>Przekroczenie dopuszczalnego czasu mowy Każdy z mówców ma ściśle określony czas na swoją wypowiedź. W sytuacji, w której czas mówcy się skończył, mówca upoważniony jest tylko i wyłącznie do podziękowania za debatę. Każda inna wypowiedź, która nie ma charakteru podziękowań jest karana punktami ujemnymi.</p>	-2
C	<p>Nie przyjęcie odpowiedniej liczby pytań Każdy z mówców podczas swojej wypowiedzi musi przyjąć co najmniej 2 pytania/informacje, o ile zostaną zgłoszone. W przypadku nie przyjęcia pytań/informacji od dwóch lub większej liczby osób punkty ujemne ulegną podwojeniu – drużyna zostanie ukarana 4 pkt. ujemnymi).</p>	-2
D	<p>Brak odpowiedniej formuły grzecznościowej Każdy z mówców rozpoczynając swoją mowę musi wygłosić odpowiednią formułę grzecznościową, w ramach której zwróci się do Marszałka, drużyny przeciwnej oraz do publiczności (np. Szanowny Panie Marszałku, drodzy Oponenci, wspaniała Publiczności; Pani Marszałek, droga Publiczności, szanowna Propozycjo). Przywitanie rozpocząć trzeba od Marszałka, natomiast kolejność powitania przeciwnika i publiczności leży w gestii mówcy. Brak formuły, nie zachowanie wskazanej wyżej kolejności lub pominięcie któregoś z podmiotów, skutkuje punktem ujemnym.</p>	-1
E	<p>Zabieranie głosu bez pozwolenia marszałka Bez pozwolenia/wskazania marszałka, żaden z mówców nie może prowadzić dialogu, monologu, słownej sprzeczki ze stroną przeciwną. Jeżeli mówca odezwie się mimo to - otrzyma punkty ujemne na poczet całej drużyny</p>	-1
F	<p>Nieumiejętna wypowiedź w formie pytania/informacji Każdy z mówców podczas debaty ma prawo zgłaszać pytania/ informacje – sygnalizuje to podnosząc rękę. Muszą mieć one zwięzłą formę i być jak najbardziej konkretne (maksymalnie 2 krótkie zdania). Musi do tego uzyskać zgodę aktualnie przemawiającego mówcy. Jeśli ją otrzyma wstaje, zwraca się do marszałka informując o formie swojej wypowiedzi: „szanowny panie marszałku, pytanie/informacja” (w zależności od wybranej formy), przedstawia pytanie/informację (zgodnie z zapowiedzią), następnie zajmuje miejsce. Każda inna forma (tj. m.in. brak apostrofy, przedstawienie pytania zamiast sygnalizowanej informacji), oraz odebranie głosu przez Marszałka, oznacza przyznanie punktu ujemnego.</p>	-1
G	<p>Rozmowa, szeptanie i inne formy zakłócania wypowiedzi strony przeciwnej Podczas debaty głos ma zawsze 1 osoba. Członkowie jednej drużyny mogą między sobą wymieniać informacje jedynie w formie pisemnej. W przypadku rozmów lub szeptów ekspert przyznaje punkty ujemne na skutek interwencji marszałka.</p>	-1
H	<p>Korzystanie z urządzeń elektronicznych W przypadku nie zaprzestania korzystania z urządzeń elektronicznych, pomimo wcześniejszego upomnienia marszałka dla danej drużyny, ta jest karana punktami ujemnymi.</p>	-5
I	<p>AD PERSONAM Bezpośredni atak personalny będzie skutkował punktami ujemnymi.</p>	-8

V. LOSOWANIE STRON DEBATY

1. Losowanie stron odbywa się w sali, w której będzie odbywała się debata drużyn przystępujących do losowania, a w przypadku jakichkolwiek problemów technicznych w sali wskazanej przez organizatorów.
2. Losowanie odbywa się na 15 minut przed planowanym rozpoczęciem debaty. Jeżeli przedstawiciel jednej z drużyn spóźni się więcej niż 5 minut, wówczas losowanie odbywa się bez jego uczestnictwa, jednak wówczas w sali podczas losowania poza przedstawicielem drugiej drużyny i eksperta/marszałka musi znajdować się dwóch sędziów debaty.
3. Losowanie przeprowadza osoba pełniąca funkcję eksperta lub marszałka danej debaty wskazana przez organizatorów. Organizatorzy mogą wyrazić zgodę na przeprowadzenie losowania przez jednego z ich przedstawicieli.
4. W przypadku spóźnienia się przedstawiciela drużyny, okres przygotowania do debaty ulega wydłużeniu w ten sposób, że od zakończenia losowania musi upłynąć 15 minut.
5. W losowaniu uczestniczy marszałek lub ekspert, po jednym przedstawicielu (mówcy) obu drużyn oraz jeden sędzia z zachowaniem reguły zapisanej w punkcie 2. Dokonujący losowania marszałek lub ekspert może wyrazić zgodę na pozostanie w sali innych osób.
6. Marszałek lub ekspert dokonujący losowania informuje przedstawicieli drużyn (przedstawiciela drużyny – w przypadku sytuacji opisanej w punkcie 2) o wyborze systemu losowania stron opisanego w punkcie 7.
7. Marszałek lub ekspert dokonujący losowania dokonuje wyboru sposobu losowania spośród dwóch systemów:
 - a) losowania za pomocą jajek-niespodzianek – w tym przypadku marszałek/ekspert wskazuje mówcę, który będzie dokonywał wyboru dłoni, w której znajdować ma się jajko-niespodzianka z oznaczeniem strony propozycji (P) (w drugiej dłoni znajdować się będzie jajko z oznaczeniem strony przeciwnej (Opozycja – O)). Mówca ten dokonuje wyboru poprzez wskazanie dłoni informując o tym zgromadzonych. Ekspert/marszałek otwiera jajko-niespodziankę i informuje o wyniku losowania. Decyzja, co do wyboru dłoni podjęta przez mówcę, nie podlega zmianie.
 - b) losowania za pomocą rzutu monetą – w tym przypadku marszałek/ekspert stawia przed sobą obu mówców (w przypadku opisanym w punkcie 2 – mówcę, po swojej prawej lub lewej stronie). Następnie podrzuca monetę i pozwala jej spaść na podłogę. Nikt ze zgromadzonych (poza ekspertem/marszałkiem) nie dotyka monety, aż do podjęcia rozstrzygnięcia o wyniku losowania. W przypadku wypadnięcia „orła” stroną mówcy stojącego po prawej stronie marszałka/eksperta jest propozycja. W przypadku wypadnięcia „reszki” – opozycja. W przypadku upadku monety w ten sposób, że nie można dokonać określenia wyniku głosowania, ekspert/marszałek za zgodą jurora (jurorów w przypadku sytuacji opisanej w punkcie 2), dokonuje ponownego losowania.
8. Protesty na przebieg procedury losowania można zgłaszać do Wysokiej Komisji wyłącznie przed rozpoczęciem debaty, której podlegające zaskarżeniu losowanie dotyczy.
9. Interpretacja wyżej opisanych zasad należy do wyłącznej kompetencji Wysokiej Komisji.

VI. KWESTIE SPORNE

1. Na potrzeby turnieju Organizator może postanowić o ustanowieniu Wysokiej Komisji, do której kompetencji należy:

1.1 Rozpatrywanie zapytań związanych z wykładnią regulaminów obowiązujących podczas turnieju, sposobem ich interpretacji; zwanych dalej zapytaniami.

1.2 Rozpatrywanie protestów związanych ze złamaniem regulaminów przez składy oceniające (jury i eksperta) i/lub marszałka/sekretarza; zwanych dalej protestami.

2. W skład Wysokiej Komisji wchodzi przynajmniej 3 osoby wskazane przez Organizatora.

3. Skład Wysokiej Komisji odpowiedzialnej za wydanie rozstrzygnięcia w zakresie protestu zostaje podany przez sekretariat turnieju do wiadomości Drużyn wraz z otworzeniem debat danego dnia. W skład Wysokiej Komisji odpowiedzialnej za wydanie rozstrzygnięcia w zakresie protestu nie wchodzi osoby będące w składzie oceniającym debatę (jurorzy, ekspert) stanowiącą przedmiot protestu.

4. Rozstrzygnięcia Wysokiej Komisji są podejmowane na posiedzeniach niejawnych.

4.1 Na posiedzenia Wysokiej Komisji mogą zostać zaproszeni przedstawiciele zainteresowanych stron i/lub osoby wchodzące w skład zespołów oceniających (jurorzy, ekspert), jeżeli rozstrzygnięcie dotyczy protestu.

4.2 Rozstrzygnięcia są przekazywane bezpośrednio do wnioskodawcy / zainteresowanych stron.

4.3 Protest musi zostać zgłoszony w dniu, w którym drużyna strony uważającej siebie za poszkodowaną odbywała debatę. Protesty złożone w innym terminie nie będą rozpatrywane.

5. Rozstrzygnięcia w zakresie zapytań mogą być przedstawiane zainteresowanym na piśmie lub ustnie i są ogłaszane w ciągu 3 dni od dnia wpłynięcia zapytania, natomiast jeżeli skarga lub zapytanie wpłynie w dniu, w którym odbywają się debaty w ramach turnieju, w obu przypadkach, zapadają w tym samym dniu.

6. Rozstrzygnięcia w zakresie protestów przedstawiane są ustnie i są ogłaszane w dniu ich złożenia.

7. Rozstrzygnięcia Wysokiej Komisji są ostateczne i nie podlegają dalszemu zaskarżeniu.

8. Wszelkie pytania związane z regulaminami można kierować na adres e-mail Fundacji Edukacyjnej G5 lub osobiście do sekretariatu turnieju. Protesty należy kierować bezpośrednio do sekretariatu turnieju.