

## Załącznik nr 1



### Szczegółowe zasady debaty „Team Europe and the art of debate”

Turniej Debat Europejskich „Team Europe & the art of debate” organizowany jest przez Przedstawicielstwo Komisji Europejskiej poprzez Centra Dokumentacji Europejskiej w Lublinie i w Poznaniu.

Celem projektu jest upowszechnianie wiedzy na temat integracji europejskiej oraz promowanie wysokich standardów debaty publicznej. Chcemy pokazać, że spory można rozstrzygać w sposób etyczny i oparty o rzetelną wiedzę. Pragniemy udowodnić, że debatowanie może być sztuką, a uczestnicy debaty mogą darzyć się szacunkiem.

W trosce o poziom merytoryczny debat, ich uczestnicy będą przygotowywani do wystąpień przez członków sieci Team Europe – oficjalnej sieci ekspertów Komisji Europejskiej. Jurorzy, którzy będą sędziować debaty finałowe są specjalistami w dziedzinie, do której odnosi się teza debaty, co gwarantuje, że to siła argumentów będzie miała większy wpływ na ocenę niż sposób ich prezentacji i umiejętności retoryczne. Nad etycznym przebiegiem debat będą czuwali doświadczeni Marszałkowie, mogący przywołać do porządku uczestników niestosujących się do zasad debaty. Wszelkie niestosowne zachowania, takie jak przerywanie adwersarzom, naruszanie konwencji debaty czy argumenty ad personam będą dyscyplinowane.

W niniejszym opracowaniu zostały również zawarte wskazówki uszczegóławiające kryteria oceny Jurorów, które są wzorowane na rozwiązaniach obowiązujących w formacie Akademickich Mistrzostw Polski Debat Oksfordzkich.

### Zasady ogólne

Debata oksfordzka jest bardzo sformalizowanym rodzajem dyskusji, w której dwie drużyny toczą uporządkowany spór wokół prawdziwości postawionej w debacie tezy, wobec której zajmują ustalone wcześniej w wyniku losowania stanowisko.

W debacie udział biorą: Marszałek, (któremu może asystować Sekretarz), drużyna Propozycji, drużyna Opozycji, Jurorzy oraz publiczność:

- **Marszałek** – jest gospodarzem debaty, który w sposób godny i uroczysty czuwa nad jej porządkiem, przestrzeganiem regulaminu i uświęconych tradycją zwyczajów. To on ogłasza tezę debaty, przedstawia jej uczestników i udziela im głosu. Ma on prawo napominać Mówców i publiczność, jeśli naruszają zasady debaty, w skrajnych przypadkach może odebrać głos, czy nawet wyprosić z sali danego uczestnika. Konwencja wymaga, by podczas debaty okazywać Marszałkowi należyty szacunek. Wspólnie z Jurorami decyduje o przyznaniu ewentualnych punktów ujemnych.
- **Propozycja** – pełni rolę „proponujących” tezę. Podstawowym zadaniem drużyny Propozycji jest udowodnienie prawdziwości tezy. Mówcy, w toku swoich wystąpień, muszą swoją argumentacją wykazać, że zawarte w tezie postulaty bądź stwierdzenia są słuszne lub prawdziwe. Naturalną przewagą drużyny Propozycji jest fakt, że rozpoczyna ona debatę, dzięki czemu uzyskuje większy wpływ na to, w jakim obszarze będzie toczyła się dyskusja. Propozycja zasiada zawsze po prawicy Marszałka.
- **Opozycja** – to drużyna „obalająca” tezę, której zadaniem jest wykazanie, że postulaty wskazane przez Propozycję w tezie są błędne lub nieprawdziwe. Drużyna Opozycji argumentuje przeciw tezie, starając się jednocześnie wykazać błędy w argumentacji przeciwnika. To przede wszystkim na Opozycji spoczywa ciężar kontrargumentacji w debacie. Przewagą Opozycji jest to, że jej czwarty Mówca występuje w debacie jako ostatni.
- **Jurorzy (sędziowie)** – oceniają debatę na podstawie zawartych w karcie oceny kryteriów. Każdy Juror wskazuje drużynę, która w jego mniemaniu wygrała dyskusję. Zadaniem Jurora jest dokonanie swojej oceny debaty z perspektywy doświadczonej, „wyrobionej” i przygotowanej publiczności. Choć Juror ocenia drużyny przy pomocy

karty oceny, musi wskazać tylko jednego zwycięzcę (reguła ta ma odzwierciedlić dylemat każdego widza z Audytorium, który finalnie wskazałby zwycięstwo Propozycji lub Opozycji). Oznacza to, że nawet w przypadku remisu punktowego na karcie oceny Juror musi opowiedzieć się po jednej ze stron).

- **Sekretarz** – asystuje Marszałkowi w prowadzeniu debaty. Jest osobą odpowiedzialną za kwestie techniczne. Jego podstawowym obowiązkiem jest mierzenie czasu wystąpień poszczególnych Mówców i kontrola sprzętu wykorzystywanego podczas debaty.
- **Publiczność** – w debacie to publiczność powinna być najważniejsza, do niej przemawiają Mówcy, jej perspektywę starają się przyjąć Jurorzy podczas turnieju. Z uwagi na charakter konkursu publiczność nie ma wpływu na wynik debaty (nie głosuje ani nie zadaje pytań). Niemniej, jeśli obie drużyny zgodzą się na to, po wszystkich wystąpieniach Mówców obu drużyn Marszałek otwiera dodatkową rundę pytań od publiczności. Odpowiedzi na pytania od publiczności nie mają jednak żadnego wpływu na wynik debaty (ocenę Jurorów).

#### **Debata składa się z czterech części:**

1. Rozpoczęcie debaty przez Marszałka, powitanie zebranych i przypomnienie najważniejszych reguł.
2. Przemówienia – naprzemienne wystąpienia członków obu drużyn,
3. Ocena Jurorów,
4. Udzielanie informacji zwrotnych i przekazywania wyników.

#### **Zasady wystąpień Mówców**

1. Czas: Mówcy mają do dyspozycji 5 minut czasu na wygłoszenie swojego przemówienia. Po upływie tego czasu Marszałek prosi Mówcę o zakończenie wystąpienia. Mówca może dokończyć aktualne zdanie, jeśli jednak przekroczy czas wystąpienia o więcej niż 10 sekund, Marszałek odbiera mu głos, zaś Jurorzy są zobligowani do przyznania mu punktów ujemnych.
2. Mówcy zabierają głos kolejno po sobie. Debatę zaczyna pierwszy Mówca Propozycji, potem głos zabiera pierwszy Mówca Opozycji, następnie przemawia drugi Mówca Propozycji itd.
3. Pytania/ informacje: Pytania lub informacje to krótkie wtrącenia do wystąpienia Mówcy, które zadają/ zgłaszają mu członkowie drużyny przeciwnej.

Mówca powinien zawsze określić czy zadaje pytanie czy zgłasza informacje. Pytania i informacje powinny nawiązywać do treści wypowiedzi Mówcy. Wtrącający powinien uzyskać od Mówcy odpowiedź na swoje pytanie lub komentarz do zgłoszonej przez niego informacji. Odpowiedzi na pytania podlegają ocenie Jurorów.

Najważniejsze zasady dotyczące pytań i informacji:

- a) Każdemu mówcy powinny być zadane dwa pytania/ informacje.
- b) To Mówca decyduje o momencie przyjęcia pytania/informacji w trakcie swojego wystąpienia.
- c) Ostatnie 30 sekund wystąpienia każdego Mówcy to tzw. czas chroniony. Mówca nie ma obowiązku przyjęcia pytania zadanego w tym czasie, jeśli jednak nie przyjął we wcześniejszej części wystąpienia 2 pytań/ informacji – powinien je przyjąć lub poprosić o ich zadanie.
- d) Ocenie podlega zarówno jakość pytania, jak i sposób odpowiedzi na nie.
- e) Każdy Mówca otrzymuje bazowo 2 punkty w kategorii „odpowiedź na pytania i informacje”. Od aktywności jego przeciwników zależy, czy skończy swoje wystąpienie z pełną, czy z pomniejszoną pulą. Jeśli Mówca nie otrzyma pytań od drużyny przeciwnej – zachowuje on 2 punkty za pytania. Jeśli otrzyma tylko jedno pytanie/informację, na które udzieli wyczerpującej odpowiedzi - również 2 punkty. Jeśli otrzyma dwa pytania/informacje i tylko na jedno z nich udzieli odpowiedzi – otrzymuje tylko 1 punkty. Jeśli nie zdoła odpowiedzieć na żadne z pytań – otrzymuje 0 punktów.
- f) Jeśli pytanie/informacja jest zadawane dłużej niż 10 sekund, Marszałek odbiera głos pytającemu, a Jurorzy punktuja pytanie tak, jakby Mówca udzielił na nie wyczerpującej odpowiedzi.

4. „Ad vocem”: Podczas debaty każda drużyna może raz (i tylko raz!) użyć formuły „ad vocem” - krótkiego kontr-wystąpienia następującego od razu po przemówieniu, do którego zgłoszono ad vocem. Ad vocem trwa maksymalnie 1 minutę. Chęć skorzystania z ad vocem sygnalizuje się poprzez podniesienie odpowiedniej karty w sposób widoczny dla Marszałka i drużyny przeciwnej. Następnie Marszałek udziela głosu Mówcy z tytułu ad vocem. Celem ad vocem jest zdynamizowanie przebiegu debaty oraz dostarczenie obu drużynom narzędzia do taktycznego jej rozgrywania. Ad vocem ma również 4 zasady szczególne:

- a) Nie może go zgłosić Mówca aktualnie przemawiającej drużyny (nie można zgłosić ad vocem do słów kolegi z zespołu),
- b) Nie może go zgłosić Mówca, który przemawia następny w kolejności,

c) Nie można go zgłosić podczas przemówień czwartych Mówców.

d) Można zgłosić ad vocem do ad vocem

Przykładowe zastosowanie: Przemawia 2 Mówca Propozycji. 1, 3 i 4 Mówca Opozycji może zgłosić ad vocem do tego co mówi 2 Mówca Propozycji (2 Mówca Opozycji nie może zgłosić ad vocem, ponieważ będzie przemawiał zaraz po 2 Mówcy Propozycji). Ad vocem zgłasza 4 Mówca Opozycji. Po zakończeniu mowy 2 Mówcy Propozycji, Marszałek zaprasza 4 Mówcę Opozycji do wygłoszenia ad vocem. Po ad vocem głos zabiera 2 Mówca Opozycji, zgodnie z kolejnością.

### **Role Mówców**

Każdy Mówca posiada pewną określoną rolę, którą powinien starać się wypełnić w trakcie trwania debaty:

- Pierwsi Mówcy – rozpoczynają debatę. Ich 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, Mówcy powinni zarysować linię argumentacyjną swojej drużyny określając ramy, w jakich będzie toczyła się debata. Jeśli mówcom starczy czasu – mogą rozpocząć właściwą argumentację.
- Drudzy Mówcy – ich celem jest rozwinięcie argumentacji. To na drugich Mówcach w największym stopniu spoczywa obowiązek przedstawienia argumentów drużyny, ich wyjaśnienie i udowodnienie. Jeśli znajdą czas, mogą jeszcze doprecyzować, jak drużyna rozumie tezę, polemizując z definicjami przeciwników - lub zacząć kontrargumentację.
- Trzeci Mówcy – powinni skupić się w swych wystąpieniach na kontrargumentacji. Dobry trzeci Mówca jest w stanie obalić wszystkie argumenty przeciwnika, pokazując błędy logiczne lub zły dobór przykładów przez drugą stronę. „Trójki” mogą też uzupełnić argumentację własnej drużyny – bardzo często się zdarza, że nowy argument jest równocześnie kontrargumentem. Jeśli wymaga tego przebieg debaty, mogą oni podsumować to, co zostało dotąd powiedziane.
- Czwarcy Mówcy – ich zadaniem jest podsumowanie debaty i dokonanie swego rodzaju resume stanowiska swojej drużyny. Powinni przypomnieć jak drużyna rozumie tezę, jakie są jej najważniejsze argumenty, gdzie w debacie pojawił się spór oraz dlaczego drużyna Mówcy go wygrała. W ramach podsumowania lub przed jego rozpoczęciem, czwarcy Mówcy mogą dokończyć polemikę z argumentami adwersarzy.

Mówcy powinni pamiętać, że debata jest dynamiczna, co wymusza na nich konieczność reagowania na zmieniającą się sytuację. Niejednokrotnie zdarzają się okoliczności, które zmuszają Mówcę do wyjścia ze swojej podstawowej roli i zmodyfikowania przygotowanej przez siebie wcześniej strategii. Reguły debaty muszą taką możliwość dopuszczać. Właśnie dlatego w naszym formacie obowiązuje zasada: Każdy Mówca może wcielić się w rolę swojego poprzednika oraz swojego następcy. Reguła ta oznacza w praktyce to, że każdy z Mówców może „wejść w buty” swojego kolegi z drużyny i częściowo uzupełnić jego rolę. Przykładowo – trzeci Mówca może wprowadzić nowe argumenty (rola drugiego Mówcy) lub jeśli uzna to za konieczne w danej debacie – częściowo podsumować to, co zostało dotychczas powiedziane (rola czwartego Mówcy). Mówca musi jednak pamiętać, że wchodzenie w rolę innego Mówcy nie może oznaczać niewypełnienia własnej roli.

Kryteria oceny, są tym elementem formatu debaty, który dla jej uczestników często jest najważniejszy. To od kryteriów oceny zależy, czy drużyny skończą pojedynek z poczuciem, że odbył się on na równych zasadach, a zwycięzca został sprawiedliwie wyłoniony. Juror oceniając drużyny w projekcie „Team Europe & the art of debate” powinien kierować się zasadą, że „o sile drużyny stanowi suma umiejętności jej członków”. Oznacza to, że Jurorzy ważą i oceniają siłę wystąpień poszczególnych Mówców, dodając do nich ocenę drużynową, na którą wpływ mają wszystkie wystąpienia członków drużyny. Indywidualnie ocenianych jest wiele aspektów związanych z techniką wystąpień, ich poziomem retorycznym i siłą przekonywania wygłaszanych przemówień. Ocenie grupowej podlega zaś przede wszystkim szeroko pojęta warstwa merytoryczna. Każda drużyna w debacie może zdobyć maksymalnie 100 punktów. Do 90 punktów jest przyznanych łącznie w ocenie indywidualnej i drużynowej. Dodatkowo, Juror dzieli 10 punktów pomiędzy oba zespoły, próbując oddać układ sił w debacie. Tą kategorię oceny nazywamy werdyktem. Jeśli suma ocen (indywidualnych i drużynowych) wraz z werdyktem i po uwzględnieniu punktów ujemnych daje remis, debatę wygrywa drużyna, która wygrała werdykt.

Przykład: Debatę sędziuje 3 Jurorów. I Juror wskazał wynik na karcie: Propozycja, 82 – 76 Opozycja. Drugi Juror: Propozycja 77 – 79 Opozycja. Trzeci Juror: Propozycja 84 – 82 Opozycja. Wynik takiej debaty pokazywany jest w sposób następujący: Juror 1 – Propozycja 1:0 Opozycja, 82 punkty – 78 punkty. Juror 2 – Propozycja 0:1 Opozycja, 77 punkty – 79 punkty. Juror 3 – Propozycja 1:0 Opozycja, 84 punkty – 82 punkty. Wynik: 2 : 1 Ocena indywidualna odbywa się w pięciu obszarach. Każdy Mówca może otrzymać maksymalnie 15 punktów za swoje wystąpienie. Łącznie zatem, wszyscy Mówcy mogą uzbierać do 60 punktów. Jurorzy oceniają wystąpienia indywidualne z dokładnością do 0,5 punktu.

1. Struktura wystąpienia 0 – 3 punktów – ocenie podlega jasność artykulacji myśli, przejrzystość wystąpienia i jego struktura. 3 punkty to wartość dla przemówienia łączącego w sobie jasną strukturę i dygresje retoryczne.

2. Komunikacja werbalna 0 – 4 punktów – ocenie podlegają treść wystąpienia, jego perswazyjność, prawdziwość przytoczonych danych, zastosowane techniki retoryczne i dostosowanie języka Mówcy do oczekiwań publiczności (4 punkty to wartość wystąpienia bezbłędnego i niezwykle przekonującego).

3. Komunikacja niewerbalna 0 – 3 punktów – oceniana jest dykcja, modulacja głosu, artykulacja i mowa ciała, gestykulacja, radzenie sobie ze stresem, kontakt wzrokowy, brak czytania z kartki. Na 3 punkty zasługuje Mówca, który doskonale czuje się i radzi sobie przy mównicy i nie popełnia żadnych błędów warsztatowych.

4. Pytania 2 – 0 punktów – wartość bazowa u każdego Mówcy to 2 punkty. W zależności od liczby zadanych pytań/ informacji i od jakości odpowiedzi na nie zależy, czy Juror zmniejszy tę wartość. Każdy Mówca rozpoczyna swoje wystąpienie mając 2 punkty (maksimum). za pytania. Jeśli przeciwnicy nie zadadzą mu żadnego pytania bądź informacji lub też zadadzą pytania, na które przemawiający odpowie z łatwością – sędziowie zostawiają mu maksymalne 2 punkty. Za każde nieprzyjęte pytanie (a trzeba przyjąć dwa) sędziowie odejmują 1 punkt. Jeśli przeciwnicy zadali dobre pytanie, na które Mówca nie udzieli akceptowalnej odpowiedzi, każdy Juror również odejmuje mu 1 punkt. (ponieważ nie odpowiedział na zadane pytanie). Ten system oceniania pytań motywuje przeciwników do ich zadawania. Pozwala też Jurorom ocenić stopień umiejętności spontanicznego reagowania przez Mówców.

5. Rola 0 – 3 punktów – wypełnienie roli Mówcy uwzględniające dynamiczny charakter debaty. Za niewypełnienie roli uznajemy sytuację, w której większość czasu swojego wystąpienia Mówca poświęcił na rzeczy niezwiązane bezpośrednio z jego rolą. Maksymalną liczbę punktów przyznaje się Mówcy, który błyskotliwie wypełnił swoją rolę, ułatwiając innym członkom swojej drużyny wykonanie ich zadań (mowa spójna z wystąpieniami innych członków drużyny).

Ocena grupowa - to ocena merytoryczna drużyny, w ramach której może ona otrzymać maksymalnie 30 punktów. W jej obrębie Jurorzy oceniają przede wszystkim spójność wystąpień członków drużyny, siłę ich argumentów oraz sposób kontrargumentacji, sprawdzając jak drużyna „przepracowała temat”.

1. Spójność drużyny 0 – 5 punktów – poziom wzajemnego uzupełniania się przemówień oraz brak logicznych zaprzeczeń w mowach poszczególnych Mówców. Wartość wyjściowa to 3



punkty. Na 5 punktów zasługuje drużyna, której wystąpienia Mówców w pełni korespondują ze sobą i nie ma w nich żadnych nieścisłości.

2. Definiowanie linii sporu 0 – 5 punktów – określa, na ile precyzyjnie drużyna określiła swoje stanowisko dotyczące rozumienia tezy i wyznaczenia linii sporu. 5 punktów przyznaje się drużynie, która w sposób niebudzący wątpliwości i adekwatny do tematu zdefiniowała tezę, określając swoje stanowisko i powody jego zajęcia.

3. Linia argumentacyjna drużyny 0 – 10 punktów – waga i siła argumentów przedstawionych przez drużyny ważona na podstawie ich wartości logicznej, adekwatności wobec tezy i poziomu dostosowania ich do możliwości percepcyjnych Audytorium. To ocena czysto merytoryczna. Maksymalną liczbę punktów można przyznać drużynie, która przedstawiła co najmniej 3 silne, rozbudowane argumenty, które zostały udowodnione i poparte dobrze dobranymi przykładami.

4. Kontrargumentacja 0 – 10 punktów – umiejętność prowadzenia przez drużynę polemiki z argumentami przeciwników. Kontrargumentacja czasem przenika się z argumentacją, dlatego sędziowie powinni patrzeć na oba te pola z uwagą. Maksymalną ilość punktów przyznaje się drużynie, która skutecznie podważyła wszystkie argumenty przeciwnika.

Ostatnim obszarem oceny, w którym Juror ma do rozdysponowania 10 punktów, jest tzw. werdykt. Werdykt ma odzwierciedlać subiektywne odczucie Jurora w stosunku do tego, jaki poziom drużyny reprezentowały względem siebie. 10 punktów Juror dzieli wedle uznania, starając się oddać proporcję przewagi jednej drużyny nad drugą. Juror przydziela werdykt na końcu, po uzupełnieniu reszty karty. Wskazując werdykt, Juror nie może przyznać remisu.

Punkty ujemne: W konkursie „Team Europe & the art of debate” są trzy grupy działań, za które drużyna może otrzymać punkty ujemne. Punkty ujemne są przyznawane z inicjatywy Jurora lub na wniosek Marszałka. Przyznane punkty ujemne każdy Juror sumuje z wynikiem punktowym drużyny na jego karcie oceny. Punkty ujemne można otrzymać tylko i wyłącznie za działania, które mają wpływ na wynik debaty. Są to: Od – 2, do – 8 punktów.

Użycie argumentu ad personam (argument negatywnie wartościujący przeciwnika, który dotyczy bezpośrednio adwersarza, nie zaś jego argumentów bądź wypowiedzi). Każdy Juror indywidualnie decyduje, w jakim stopniu ukarze za użycie ad personam, ponieważ argumenty takie różnią się między sobą (dotkliwie będą karane argumenty celowo obrażające adwersarza).

Punkty są przyznawane z inicjatywy Jurora



- - 2 punkty – za rozmowę lub niestosowne zachowanie (przeszkadzanie oponentom) podczas debaty, jeśli Marszałek zwróci się do Mówcy lub drużyny „Upominam Pana/Panią”. (Inicjatywa Marszałka).
- - 1 punkty – za przedłużenie wystąpienia – po upływie czasu wystąpienia Mówca ma prawo dokończyć zdanie i podziękować za możliwość zabrania głosu. Dokończenie zdania nie może trwać dłużej niż 10 sekund. Jeśli Mówca przekroczy ten czas Marszałek zwraca się do niego używając zwrotu „Odbieram Panu/Pani głos”. (Inicjatywa Marszałka).

### **Sposób wyłonienia zwycięzców**

W konkursie „Team Europe & the art of debate”, drużyny uczestniczą w debatach eliminacyjnych i debatach finałowych. Do każdej z debat finałowych, awansują dwie najlepsze drużyny debat eliminacyjnych, które uzyskały w eliminacjach największą liczbę punktów na kartach ocen. Zasada ta oznacza, że podczas etapu debat eliminacyjnych, zwycięstwo w debacie nie gwarantuje bezpośrednio awansu do etapu debat finałowych. Do finałowej debaty publicznej zostają wybrane dwie drużyny, które otrzymały najwięcej punktów na kartach oceny. Takie rozwiązanie jest podyktowane faktem, że eliminacje mają charakter jednodniowego castingu (konkursu), którego celem jest wyłonienie do publicznej debaty finałowej dwóch najlepszych zespołów.

Gwarancją możliwie sprawiedliwego i obiektywnego wyboru drużyn jest obowiązek oceny wszystkich debat eliminacyjnych odbywających się w danym mieście przez tych samych Jurorów. Powyższe rozwiązanie nie ma zastosowania podczas debaty finałowej, w której - aby odnieść zwycięstwo - należy przekonać do siebie większość składu Jurorów (co najmniej dwóch z trzech). W debacie finałowej wygrywa zatem ta drużyna, która przekona do siebie większą liczbę Jurorów.