GHID DE ARBITRAJ WORLD SCHOOLS

Adaptat de catre echipa de CA a FNDA 2016 pe baza ghidului realizat de echipa de CA a WSDC 2016. Editat si completat de echipa de CA a FNDA 2017.



Continut

Ce voi afla astazi?

1. Introducere in formatul WSDC
2. Profilul arbitrului “ideal”
3. Criterii de arbitrare
4. Feedback
5. Intervalul de punctare
6. Equity si arbitrajul
7. Aplicarea cunostintelor teoretice

1

Introducere in formatul WSDC

Cum functioneaza?

1. Prezentare generala
2. Rolurile echipelor
3. Rolurile vorbitorilor

Formatul World Schools

2 echipe: Guvern (Afirmatori) si Opozitie (Negatori)
3 membri intr-o echipa
3 discursuri constructive
+ **1 discurs sumativ** (de reply)
Discursuri constructive: 8 min
Discursuri sumative: 4 min

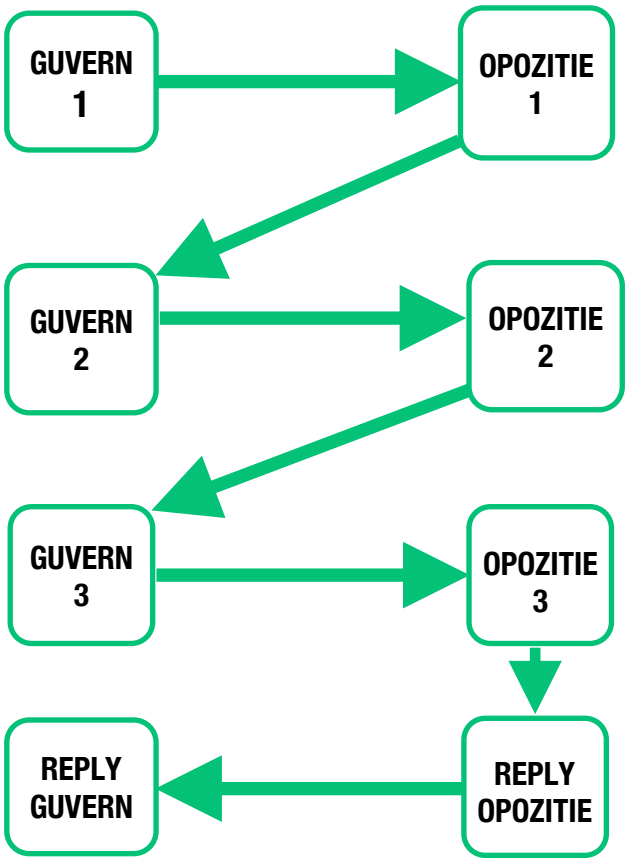
Impartirea cazului:

Cine poate introduce material constructiv nou?

Guvern	**Opozitie**
Vorbitor 1 – da	Vorbitor 1 – da
Vorbitor 2 – da, dar?	Vorbitor 2 – da, dar*
Vorbitor 3 – da, dar*	Vorbitor 3 – da, dar*
Reply – nu	Reply – nu

*Poate cel de-al treilea vorbitor sa aduca material constructiv nou? Regulile WSDC permit ca acest lucru sa fie posibil daca a fost anuntat inca de la primul vorbitor.

ORDINEA VORBITORILOR



Rolurile echipelor

Guvern (Afirmatori)

Are sarcina de a demonstra ca motiunea ar trebui sa treaca, avand mai multe avantaje decat dezavantaje.

Nu exista un numar minim sau maxim de argumente necesare pentru a indeplini aceata sarcina.

Trebuie sa seteze terenul argumentativ al dezbaterii, ceea ce poate face prin a defini motiunea, a descrie status quo-ul (starea de fapt) sau a prezenta un model (plan de implementare). Aceste elemente nu sunt obligatorii in format, ci doar instrumente pentru indeplinirea sarcinii de explicitarea a terenului de dezbatere.

Opozitie (Negatori)

Are rolul de a demonstra ca nu se aplica cazul Guvernului intr-o minoritate semnificativa a cazurilor.

Cazul se poate baza exclusiv pe contraargumentarea Guvernului, insa poate fi riscant din punct de vedere strategic.

Poate avea argumente constructive proprii.

Strategii care pot fi adoptate:

- Sa accepte problema asa cum este descrisa de Guvern si sa dezbata;
- Sa atace definitia si sa propuna una noua;
- Sa extinda definitia;
- Sa prezinte un caz “chiar daca” (”*even if*”).

Rolurile vorbitorilor – primul vorbitor

Guvern (Afirmatori)

Trebuie sa seteze terenul argumentativ, in masura in care este nevoie (o poate face prin definitii, status-quo sau model) si/sau sa aduca material constructiv (in sensul unor idei, exemple in favoarea pozitiei echipei sale);

Trebuie sa prezinte impartirea argumentelor pe vorbitori.

Opozitie (Negatori)

Poate sa atace definitia, modelul, status-quo-ul daca e nevoie;

Trebuie sa contraargumenteze punctele aduse de primul membru al Guverniului;

Poate alege sa aduca material constructiv*.

* Opozitia poate sa nu aduca material constructiv, insa este recomandat din punct de vedere strategic sa aduca.

Rolurile vorbitorilor – al doilea vorbitor

Guvern (Afirmatori)

Sa apere definitia daca e nevoie;

Sa contraargumenteze primul vorbitor al Opozitiei;

Sa extinda si sa dezvolte cazul afirmator folosind argumente proprii sau resustinerea argumentelor deja aduse.

Opozitie (Negatori)

Trebuie sa contraargumenteze cazul afirmator;

Sa extinda cazul opozitiei daca este nevoie.

Rolurile vorbitorilor – al treilea vorbitor

Guvern (Afirmatori)	Opozitie (Negatori)
Sa extinda si sa dezvolte cazul afirmator;	Sa contraargumenteze cazul afirmator;
Sa contraargumenteze cazul opozitiei daca acesta exista.	Sa extinda si sa dezvolte cazul negator daca acesta exista.

Utilizarea Ariilor de Conflict

In analiza vorbitorilor 3, utilizarea ariilor de conflict este o strategie des intalnita. Totusi, trebuie retinut ca ariile de conflict sunt doar o structura narativa, nu continut in sine, si ca aditional exista multe alte structuri narative la fel de valide ce pot fi folosite.

Argumente Noi pe Vorbitorii 3

Vorbitorii 3 pot aduce argumente noi daca acestea au fost anuntate inca de la vorbitorul 1. Totusi, o preconditie este ca argumentul anuntat la vorbitorul 1 sa fie formulat asa incat sa permita opozantilor sa inteleaga ce va implica argumentul inainte ca acesta sa apara pe 3, aspect in special relevant pentru argumentele aduse pe Opozitie 3, caci in lipsa unui titlu clar aparut la vorbitorul 1, Guvernul nu va mai avea niciun vorbitor ce poate contraargumenta punctul respectiv dupa Opozitie 3.

Rolurile vorbitorilor – discursurile de reply

Guvern (Afirmatori)

Sa prezinte o perspectiva holistica a dezbaterii;

Sa compare si sa analizeze ambele cazuri argumentative;

Sa explice de ce cred ca echipa lor a castigat, fara a aduce material nou*

Opozitie (Negatori)

Sa prezinte o perspectiva holistica a dezbaterii;

Sa compare si sa analizeze ambele cazuri argumentative;

Sa explice de ce cred ca echipa lor a castigat, fara a aduce material nou*

*Exceptie aici fac exemplele noi, ce pot fi aduse in reply, cu conditia ca ele sa fie o ilustrare a unui rationament deja adus in dezbatere.

2

Profilul unui arbitru “ideal”

1. Impartial
2. Nepartinitor
3. Atent
4. La curent cu stirile actuale
5. Constructiv

Profilul unui arbitru “ideal”

1. Impartial

Un arbitru ideal nu arbitreaza echipele cu care are conflict (echipe din acelasi club, echipe pe care le-a antrenat, echipe cu care a avut contact prelungit care l-ar face partinitor etc..). Totusi, arbitrii ar trebui sa isi exerseze impartialitatea pe cat posibil si sa nu abuzeze de declararea conflictelor unde conflicte serioase nu exista.

2. Nepartinitor

inainte de inceperea meciului, un arbitru ideal nu are nicio idee cine va castiga. Propria lui parere asupra motiunii, indiferent de cat este de puternica, este pusa deoparte.

3. Atent

Un arbitru ideal este atent la ce aduc echipele in discutie. Cu toate acestea, arbitrii trebuie sa fie lenesi, in sensul in care nu trebuie sa construiasca singur idei care nu au fost explicate convingator de catre debateri.

4. La curent cu stirile actuale

Un arbitru ideal este la zi cu stirile actuale de baza, dar poate sa nu lase cunostintele lui specifice sa interfereze cu dezbaterea. Un arbitru ideal se pune in situatia votantului de inteligenta medie.

“Guvernul a sustinut ca 1 million de masini electrice au fost produse in Marea Britanie anul trecut, fapt ce a fost atacat de opozitie. Din moment ce acesta este domeniul meu de specializare, stiu ca numarul corect este de fapt 39.000, ceea ce inseamna ca argumentul acesta pica.” → arbitrul trebuie sa arbitreze meciul **asa cum a decurs.**

5. Constructiv

Un arbitru ideal creeaza o atmosfera relaxanta si ofera un feedback constructiv si concret, dupa ce rezultatul dezbaterii a fost anuntat, astfel incat debaterii sa inteleaga impactul lor asupra dezbaterii si sa primeasca sfaturi utile de care pot beneficia pe viitor.

3

Criterii de arbitrare

Ce urmarim?

1. Continut
2. Stil
3. Strategie
4. Puncte de informare

Continut

- Are de-a face cu ce este prezentat.
- Evalueaza calitatea continutului ca si cum ar fi scris.
- Acopera atat prezentarea argumentelor cat si contraargumentarea.
- Este irelevant daca si in ce masura arbitrul este de acord cu argumentul.

Include:

- Calitatea analizei (lipsa legaturilor logice sau a unei structuri logice? → afirmatie, explicatie, exemplu, concluzie).
- Calitatea exemplelor (aplicabile in multe situatii sau cazuri izolate? Sustinute stiintific sau pareri personale?).

De ce este continutul important intr-o dezbatere?

1. Ambele echipe ofera motive pentru care motiunea ar trebui sa treaca (guvern) sau sa nu fie acceptata (opozitie). Cu cat sunt aceste motive mai bine explicate, cu atat arbitrul este mai convins.
2. Categoria de continut nu se refera doar la argumente, ci si orice altceva ce este explicat de catre un vorbitor:
   - Corectitudinea factuala si relevanta definitiei;
   - Felul in care explica de ce planul este eficient;
   - Felul in care explica contextul dezbaterii;
   - Felul in care isi contraargumenteaza oponentii.

Cheia: Cat de convins esti tu, ca votant de inteligenta medie, de continutul discursului vorbitorului?

3. **Relevanta se puncteaza la Continut sau Strategie?**
   Pe Continut se puncteaza si relevanta argumentelor aduse pentru motiune, dincolo de cat sunt ele de corecte logic. Un votant mediu informat ar face ca o preconditie a unui Continut calitativ sa fie ca acesta sa nu cada dincolo de subiectul pe care ar trebui sa il discute. Astfel, pentru ca in acest punct formatul se desparte complet de standardul normal de persuasiune, separarea artificiala intre Continut si Strategie nu se mai justifica, iar arbitrii ar trebui sa depuncteze si la Continut si la Strategie un argument irelevant/total deviant de la motiune.

Continut – Bune practici

Argumente

- Aduc vorbitorii material substantial care sa sustina argumentele sau prezinta doar afirmatii?
- Cand se prezinta consecintele motiunii, vorbitorii explica si **de ce** se ajunge la consecintele respective sau doar le mentioneaza?

Exemple

- Debaterii prezinta exemple **relevante** care sa faca argumentele lor mai puternice sau aduc exemple irelevante sau mult prea specifice?
- Debaterii folosesc dovezi stiintifice, din surse credibile, sau prezinta pareri personale?

Contraargumentare

- Cand contraargumenteaza oponentul ataca **argumentul in sine** sau il prezinta intr-o lumina proasta in mod eronat pentru a-si usura sarcina?
- Cand contraargumenteaza oponentul folosesc **lanturi logice** sau pretind pur si simplu ca argumentul este fals?

Continut – Ce e de retinut ca arbitru?

Un arbitru analizeaza calitatea unui argument bazat pe **analiza**, nu bazat pe posibile argumente/ contraargumentari la care se poate gandi. Un arbitru nu ar trebui sa spuna niciodata:

"V-am penalizat pentru ca nu ati adus un argument economic, desi eu cred ca este foarte relevant in dezbatere." → arbitrii **nu pot penaliza echipe pentru ca nu au adus unele argumente specifice**. Cu toate acestea pot sa mentioneze in feedback pentru ca echipele sa isi poata imbunatati prestatia pe viitor.

"ti-ai explicat argumentul despre violenta destul de bine, dar eu m-am gandit la 3 metode diferite in care as fi putut sa il contraargumentez, fapt pentru care ti-am penalizat continutul." → Arbitrii trebuie sa ia in considerare doar ce s-a zis in dezbatere, nu ce s-ar fi putut spune.

Un arbitru nu ar trebui sa imbunatateasca argumente care au fost prost explicate de catre o echipa. Un arbitru nu ar trebui sa spuna niciodata:

"Ai incercat sa explici cum aceasta masura ar afecta minoritatile si chiar daca nu ai prezentat motivele, sunt de acord ca acesta este un argument important din cauzele X, Y si Z. ti-am acordat astfel bonus pe continut".→ Arbitrii trebuie sa ia in considerare numai **ce s-a spus**, nu ce s-ar fi putut spune in dezbatere. Arbitrii pot da sfaturi de acest gen numai in feedback, daca echipa intreaba cum poate sa faca argumentele mai puternice pe viitor, nu ca justificare a punctarii.

Stil

Se refera la **CUM** este prezentat continutul.
Nu se refera la corectitudinea gramaticala sau accent.
Include:

- Limbajul corpului, ritmul vorbirii, vorbit prea incet sau tare;
- Alegerea vocabularului (prea tehnic sau prea informal?);
- Contact vizual sau privirea fixata pe notite?
- Cat de interactiv si persuasiv este vorbitorul?

! Stilul contribuie in decizie in aceeasi proportie precum continutul.

Nu exista “stil corect” sau “stil pe care un arbitru il prefera”. Toti vorbitorii pot avea maniere diferite de prezentare a discursului, insa ce conteaza este cat de convigator a fost si cat de bine si-a adaptat stilul la subiectul motiunii/tipul de argument pe care intentioneaza sa il construiasca.
Un arbitru nu ar trebui sa spuna niciodata:
“Cu toate ca ai fost convingator si calm, primeai mai multe puncte daca vorbeai mai pasionat, pentru ca stilul acela este intotdeauna mai bun, obiectiv vorbind/Esti un vorbitor foarte calm si te-am penalizat pentru ca in general prefer discursuri mai puternice. Dar un alt arbitru ar fi putut sa te judece diferit, este vorba doar de gusturi”.

Stil – bune practici

Stil vizual

Contact vizual:

- - Sa te asiguri cu debaterul vorbeste cu audienta, nu doar in fata lor.
- - Un vorbitor ar trebui sa se adreseze intregii audiente, nu doar unei parti din audienta, cum ar fi arbitrii.
- - Cand foloseste notite, un vorbitor ar trebui sa treaca prin ele, nu sa le citeasca cu voce tare.

Gesturi: Cand cineva vorbeste, foloseste gesturi, asa ca e credibil si normal ca si vorbitorii sa foloseasca gesturi in timpul discursului. Cu toate acestea, miscarea in exces sau repetitiva constituie o distragere, asa ca ar trebui evitata.

Utilizarea materialelor aditionale: aceasta include utilizarea pupitrului, a microfoanelor, a birourilor, a cronometrelor, etc. Vorbitorii ar trebui sa nu directioneze atentia in mod repetat spre ele si sa tina cont ca acestea sunt acolo pentru a-i ajuta, nu pentru a cauza distrageri.

Pozitie: Debaterii trebuie sa fie cu fata la public si sa evite intoarcerea cu spatele sau pozitionarea catre echipa oponenta. in mod ideal, postura unui vorbitor trebuie sa reflecte calm si incredere, asa ca este sugerata mentinerea unei pozitii stabile.

Stil – bune practici

Stil oral

- **Accent**: acest element nu ar trebui sa aiba niciun impact asupra punctajului vorbitorului, nici pozitiv, nici negativ. Cu toate acestea un vorbitor ar trebui sa incerce sa fie cat mai clar in timpul discursului (aceasta se refera si la alegerea cuvintelor).

- **Viteza**: Cu toate ca exista o limita de timp pentru a livra discursul, debaterii ar trebui sa vorbeasca cat de lent posibil pentru a permite audientei sa se inteleaga ce asculta si sa aiba destul timp sa evalueze dezbaterea. Debaterii pot sa si accentueze anumite idei prin varierea vitezei de vorbire.

    - **In comunitatea romaneasca de dezbateri problema “speed-talking”-ului este des intalnita si, in general, tolerata mai mult decat ar face-o omul mediu. Ne asteptam ca toti arbitrii sa treaca din nou modul in care le este livrata informatia prin filtrul omului mediu informat si sa (de)puncteze proportional.**

- **Modularea vocii:** Variind tonalitatea vocii intr-o dezbatere permite debateriilor sa fie mai clari in legatura cu ce continut este relevant si totodata sa pastreze discursul interesant.

- **Volum:** Acesta din nou depinde de context, asemenea celor 2 puncte anterioare, iar debaterii ar trebui sa varieze volumul in functie de context. Cei mai buni vorbitori ajusteaza volumul si stilul si in functie de mediul in care vorbesc (de exemplu: este o sala mica cu ecou sau un amfiteatru, etc.).

Stil – bune practici

Stil oral (cont.)

Claritatea limbajului: Se refera la modul general in care se exprima vorbitorul, iar in acest caz este in mod special alegerea cuvintelor si expresiile pe care acestea le formeaza. Cateva sugestii sunt:

- Vocabularul complex ar trebui evitat, deoarece, in majoritatea cazurilor nu este necesar si poate crea confuzie. La fel este si in cazul termenilor prea tehnici.
- Acronimele pot crea confuzie de asemenea, dar pot fi folosite daca este vorba de ceva cunoscut, ce ar putea fi stiut de orice ascultator mediu.
- Utilizarea jargonului tipic dezbaterilor (burden si altele) nu va fi usor de inteles/persuasiva pentru omul mediu informat si nu ar trebui sa devina o practica acceptata de arbitri.

Ticuri: Acestea tind sa produca distrageri de la discurs asa ca trebuie evitate. Pot fi propozitii repetate, gesturi etc..

Pauze: Pentru a accentua o anumita idee si pentru a produce treceri line intre parti ale discursului. Pot de asemenea ajuta la crearea unei atmosfere specifice in timpul discursului.

Propozitii scurte: Pentru a face discursul mai usor de urmarit si pentru a ajuta la claritatea lantului logic.

Strategie

Prevede **DE CE** continutul respectiv a fost prezentat.

Este relevant motiunii/dezbaterii?

✓ **Interpretare rezonabila care permite o dezbatere consecventa**

✗ **Denaturarea sau evitarea dezbaterii**

Arbitrul nu ar trebui sa intre in dezbatere cu asteptari fixe despre meciul pe care urmeaza sa il vada, si ar trebui sa judece dezbaterea pe care o vede, nu pe cea pe care si-a imaginat-o. Totusi, arbitrul este justificat in a se astepta la un minim standard de respectare a spiritului rezonabil al motiunii de catre debateri, si daca relevanta discutiilor avute scade sub acest standard, este justificat in a depuncta la Strategie, precum si la Continut.

Include:

- Interpretarea motiunii;
- Alocarea timpului (este argumentul atat de important dezbaterii?);
- Structurarea discursului (prioritizare);
- Consecventa in cadrul argumentelor si discursurilor.

De ce este strategia importanta?

Desi cantareste mai putin pe foaia de arbitraj, strategia trebuie evaluata pentru ca reprezinta deciziile luate de echipa in materie de:

- Ce argumente sa prezinte;
- Cand sa prezinte fiecare argument;
- Cat timp sa aloce fiecarui argument;
- Cand sa abordeze o idee sau sa ceara un punct de interventie;
- Cum sa raspunda unui punct de informare al oponentilor *(daca il evita sau abordeaza; cat de bine il abordeaza apartine Continutului);*
- Cum sa defineasca motiuneadaca sau nu sa conteste definitiile si in ce masura;
- Cum sa isi sumarizeze la final discursurile;
- Cand sa foloseasca exemple (care sa sustina argumentele);
- Ce exemple sa foloseasca in functie de caz.

Strategie - Bune practici

TEME CRUCIALE

Temele cruciale ale dezbaterii au fost abordate in totalitate si membrii echipei nu au irosit timp atacand detalii.

Spre exemplu: un vorbitor care raspunde tuturor punctelor cheie in mod slab ar fi apreciat Strategic, dar depreciat la Continut.

ORGANIZARE

Un discurs bine **structurat** ar trebui sa:

- contina un inceput, mijloc si sfarsit diferentiabile;
- contina mentiuni de-a lungul sau care sa clarifice directia in care se indreapta.

Un discurs bine gestionat ca **timp** ar trebui sa:

- nu depaseasca timpul alocat;
- aloce timp adecvat itemilor din discurs.

Strategie – avantaje

O buna strategie presupune ca echipele sa prioritizeze livrarea continutului si sa inteleaga cand este timpul sa se axeze pe un anumit element si in ce mod.

Buna gestionarea a timpului: este dedicat mai mult timp ideilor importante si mai putin timp detaliilor.

Folosirea eficace a timpului este un mare avantaj pentru o echipa intrucat timpul este singura resursa limitata dintr-o dezbatere, iar gestionarea lui este responsabilitatea intregii echipe.

O buna strategie ajuta echipele sa fie consecvente in argumentare si contra-argumentare. Vorbitorii:

- ar trebui sa nu isi contrazica propriile argumente;
- ar trebui sa nu contrazica argumentele colegilor lor;
- ar trebui sa abordeze strict cazul.

Ajuta de asemenea la o comparare mai clara a argumentelor in discursurile sumative.

Strategie - Ce sa ai in vedere ca arbitru?

Punctele de strategie sunt conferite cand un vorbitor identifica si abordeaza **punctele importante** din dezbatere, chiar daca analiza nu este foarte detaliata.

Un arbitru nu ar trebui vreodata sa zica:

“Te penalizez la strategie pentru ca, desi ai abordat punctele corecte, nu ai reusit sa le demontezi complet”. → In acest caz oferi puncte de Strategie, dar penalizezi punctajul de Continut.

Echipele ar trebui sa interactioneaze cu oponentii lor.

Chiar daca o echipa prezinta un argument slab, acesta este recomandat sa fie abordat de adversari, insa nu este obligatoriu. Oportunitatea unei decizii strategice de a ignora un argument trebuie evaluata de arbitru in contextul meciului.

Puncte de informare

Ce sunt?

- Afirmatii sau intrebari scurte ce adreseaza specific ceea ce tocmai se prezinta.

De ce sunt importante?

- ofera interactiune imediata intre vorbitor si adversari;
- pot fi folosite pentru avantaje tactice.

Cate ar trebui oferite?

- Suficiente pentru a demonstra angajarea echipei opuse vorbitorului in a dezbate ideile prezentate (in medie 2/vorbitor/discurs).
- PdI ar trebui oferite intr-un mod care sa nu deranjeze vorbitorul din livrarea discursului (i.e. fara a-l hartui).

Cate ar trebui acceptate?

- **Obligatoriu 2 per discurs. Daca vorbitorul ia mai putine PdI, el ar trebui depunctat la strategie. Aceasta modificare de la regula clasica "ideal 2 Puncte de Informare" se datoreaza substantialei probleme a lipsei de interactiune intre echipele dintr-o dezbatere din comunitatea romaneasca.**

- In cazul in care nu sunt oferite suficiente PdI sau sunt oferite disporportionat in prima parte a discursului nepermitand astfel vorbitorului sa accepte 2, arbitrul ar trebui sa ia asta in considerare. NU este sanctionat in niciun fel daca puncte de informare nu ii sunt adresate, si nu este datoria lui (depunctabila) sa ceara puncte de informare.

Puncte de informare

Cum sunt punctate?

Acceptarea unui PdI:

- (ne)disponibilitatea de a accepta un PdI este evaluata sub Strategie;
- calitatea unui raspuns este evaluata in cadrul discrursului, pe cele 3 criterii – Continut, Stil si Strategie.

Oferirea unui PdI:

- Calitatea si cantitatea sunt evaluate sub Ajustarea PdI*.

*Aceasta rubrica este folosita **doar daca** calitatea PdI este **semnificativ diferita** de calitatea discursului livrat de vorbitor (i.e. vorbitorul a livrat un discurs sub medie, dar a inaintat un PdI foarte important).

A **NU** se folosi cand calitatea unui discurs si a PdI este similara. Marja de punctare a acestei categorii este +/- 2.

Calitatea unui PdI se judeca tot pe baza celor 3 criterii ale formatului: Continut, Stil si Strategie. Astfel, daca un vorbitor turuie un PdI in mare viteza si este greu de inteles, stilul PdI-ului trebuie depunctat sub coloana de Ajustarea PdI.

Modalitate utila de a privi rubrica Ajustarea PdI:

- **Tot ce se intampla** in cele 8 minute de discurs (inclusiv raspunsurile la PdI) este punctat in cele 3 categorii pentru discursul constructiv: Stil, Continut, Strategie.
- Ceea ce se intampla in afara lor **poate fi** punctat la Ajustarea PdI.

Puncte de informare – gestionare de catre arbitru

Hartuire: practica prin care o echipa adreseaza foarte multe puncte de informare, in succesiune rapida, unui vorbitor, cu scopul de a-l intimida si/sau a-l intrerupe.
In masura in care aceasta practica sau alte probleme de fair-play apar in meci, arbitrul le poate reaminti ca aceste practici nu sunt acceptabile, intre discursuri, ferm si succint, fara a nominaliza “vinovatul” sau a creea o atmosfera inconfortabila pentru echipa care nu a fost fair-play

Punctele de informare nu ar trebui sa devina un **dialog**. In masura in care acest lucru se intampla, arbitrul poate interveni verbal in timpul meciului si ruga vorbitorul care a adresat PdI si a continuat dialogul sa stea jos.

Durata: Arbitrul/timekeeperul are datoria de a verifica ca lungimea timpului dedicat unei interventii nu depaseste 15 secunde. In cazul in care acest lucru se intampla, arbitrul poate sesiza verbal ca timpul s-a terminat.
Vorbitorul care tine discursul cedeaza timp de vorbire pentru un PdI si crede ca inteles intrebarea ii poate face semn vorbitorului care a adresat interventia sa stea jos, chiar daca cele 15 secunde destinate adresarii interventiei nu s-au terminat.
Aceasta reglementare se datoreaza probabilitatii mai mari ca debaterul care a adresat PdI sa transforme acele 15 secunde intr-un mini-discurs cu mai multe subpuncte decat cea ca vorbitorul care va trebui sa raspunda la PdI sa ii faca semn acestuia sa stea jos fara sa fi inteles intrebarea.

Tineti minte...

E important sa distingem intre elemente de format, care sunt obligatorii si a caror absenta ar trebui automat depunctata, si elemente recomandate/des utilizate. Nu e obligatoriu pentru un prim vorbitor sa aduca definitii, status-quo sau un model, la fel cum nu e obligatoriu pentru un vorbitor 2 sa aduca un argument nou (acesta poate dezvolta argumentele deja existente), iar vorbitorul 3 nu trebuie obligatoriu sa identifice arii de conflict.

Decizia in formatul World Schools se ia atat pe baza impresiei holistice de persuasivitate pe care arbitrul o are la sfarsitul dezbaterii (m-a convins echipa X), persuasivitate care ar trebui sa se reflecte in punctajele individuale acordate. In masura in care cele doua crtierii indica echipe castigatoare diferite, trebuie reanalizate.

Cele trei criterii principale de punctare sunt Continut (40%), Stil (40%) si Strategie (20%). Acestea nu ar trebui vazute drept categorii radical distincte, ci intelese drept elemente care inter-relationeaza si/sau se suprapun pentru a crea un mesaj persuasiv.

4

Feedback

Cum sa interactionezi optim cu debaterii?

1. Motivarea deciziei
2. Feedback constructiv
3. Feedback structurat
4. Feedback tintit

Motivarea Deciziei vs Feedback

Este o diferenta intre **feedback** si **motivarea deciziei**:

- **Arbitrul principal** ofera motivarea deciziei **echipelor**. Ceilalti arbitri ofera motivarea deciziei **celorlalti arbitri**. Cand oferi o motivare a deciziei ai rol de **evaluator**: explici ce ai observat in dezbatere si cat a cantarit pentru tine ca arbitru.

- Cand oferi **feedback**, ai rolul de **antrenor**: le oferi sfaturi concrete pentru a se imbunatati in dezbaterile urmatoare.

Este important sa fii constient de aceasta diferenta intrucat, asa cum am vazut in capitolele precedente, ca **arbitru** trebuie sa decizi cine a castigat in baza a ceea ce s-a zis. Ca **antrenor** poti oferi sugestii de ce alte argumente ar fi putut folosi sau cum sa isi imbunatateasca argumentele abordate.

Cand nu este clara diferenta, motivarea deciziei devine dezordonata si echipele pot sa nu inteleaga de ce au castigat sau pierdut.

Motivarea Deciziei vs Feedback

Motivarea deciziei (arbitru principal):

- Mentioneaza doar ce s-a intamplat in dezbatere si cum ai evaluat-o.
- Nu mentiona ce alte argumente ar fi putut prezenta sau moduri in care ar fi putut raspunde adversarilor.

Feedback (toti arbitrii):

Ajuta-i sa fie mai buni in urmatoarea dezbatere. In acest punct discutati despre diferite tipuri de argumente ce ar fi putut fi folosite sau alte moduri in care ar fi putut respinge ideile adversarilor, asta facandu-se clar ca nu pe aceste puncte s-a dat decizia.

Motivarea Deciziei

Motivarea deciziei (arbitru principal):

- Fii succint - nu e nevoie de mai mult de 5-6 minute.
- Prezinta punctele cheie si explica de ce erau puncte cheie.
- Prezinta clar ce contributie a avut fiecare echipa la aceste puncte.
- Spune echipelor cum ai evaluat aceste contributii diferite si de ce duc la ce castigator.
- Foloseste si tu structura SEXI atunci cand motivezi decizia. Ar trebui sa fii structurat, ca si cum ai tine tu insati un discurs de dezbateri.
- Foloseste obligatoriu defalcarea pe cele trei categorii ale formatului sau explicarea in baza ariilor de conflict.

Nu este obligatoriu sa anunti castigatorul la finalul Motivarii Deciziei. Poate fi util sa nu faci asta intrucat unele echipele isi pierd atentia dupa aflarea rezultatului, dar asta este la discretia arbitrului principal.

Cand oferi FEEDBACK… Fii constructiv!

Ce inseamna sa “fii constructiv”?

Nu inseamna: spune-le doar ce au facut bine.

Inseamna: incepe prin a mentiona 1-2 chestii pe care le-au facut bine, si apoi prezinta-le concret cum ar fi putut face mai bine.

Spre exemplu, un arbitru **nu ar trebui sa spuna**:

“Postura ta m-a distras tot discursul tau. Te tot miscai si gesticulai. E agasant si obositor si nu ar mai trebui sa faci asta.”

Ar trebui sa spuna:

“Mi-a placut structura ta. A fost usor de urmarit de-a lungul discursului si m-a ajutat sa identific argumentele aduse.

Pentru urmatoare dezbatere, incearca sa iei o pozitie mai comfortabila. In meciul asta te miscai, ceea ce poate distrage. Meciul urmator ia-ti 5 secunde inainte sa iti incepi discursul si aduna-te. Asta te va ajuta ai o prezenta mai calma pe tot discursul.”

Cand oferi FEEDBACK… Fii constructiv!

De ce e important sa fii constructiv?

Sa dezbati poate fi foarte intens pentru vorbitori. Validand ceea ce au facut bine le ofera **incurajare** pentru rundele urmatoare.

Este mai probabil sa accepte feedback daca au auzit initial ce au facut bine.

Sa auzi ceea ce au facut gresit nu le ofera niciun mod de a se imbunatati pe viitor. De asta arbitrii nu ar trebui sa accentueze ce au gresit echipele, ci **ce** si **cum** ar trebui **sa isi imbunatateasca** prestatia data viitoare.

Cand oferi FEEDBACK… Tintit!

Ce inseamna feedback tintit?

Inseamna sa stii ce sfaturi sunt utile carui debater pentru a-i fi cat mai de ajutor. Un incepator care lucreaza la a-si umple timpul si claritatea structurii nu va beneficia de sugestii de abordare a punctelor morale complexe. Va beneficia de pe urma unor metode utile de a-si structura discursul.

Reciproca este valabila: un debater cu multa experienta va gasi mai utile nuantele si evaluarea subtilitatilor argumentelor lor.

De ce e important feedback-ul tintit?

Ai timp limitat si debaterii au atentie limitata in timpul feedbackului. Vrem sa maximizam utilitatea acestui timp. Vorbitori diferiti au nevoi diferite si este de datoria arbitrului sa evalueze corect aceste nevoi.

5

Intervalul de punctare

1. Criterii
2. Discursuri constructive
3. Discursuri sumative
4. In detaliu

Criterii de punctare - *Sugestii din partea Echipei de CA*

Va rugam sa aveti in vedere ca dezbaterile se evalueaza HOLISTIC

Continutul, Stilul si Strategia sunt **criterii** folosite pentru a evalua performanta fiecarei echipe si a atribui punctaje fiecarui vorbitor. Totusi, arbitrii trebuie sa tina minte ca ele sunt **interconectate**, combinatia lor fiind cea care determina cat de **persuasiv** este un discurs. Decat sa fie abordate rigid ca elemente discrete in evaluarea castigatorilor si a punctajelor, aceste criterii ar trebui sa faciliteze arbitrului identificarea echipei care si-a sustinut pozitia mai bine.

Tineti minte: daca in urma notarii si adunarii punctajelor acestea arata ca a castigat echipa A, dar crezi cu taria ca echipa B ar fi trebuit sa castige pentru ca au fost per total mai persuasiv si au facut o treaba mai buna, atunci ar trebui reanalizate atat punctajele cat si impresia ta holistica, pentru a descoperi de unde provine discrepanta. Cateodata provine din partiniri in opinia ta holistica, ce ar trebui explorate si inlaturate, alte dati din supra/sub-punctare.

Conditii de punctare

Ce ar trebui sa evaluezi in dezbatere:

Stil: 40% (40 de puncte) → *realist 24 – 32.*
Continut: 40% (40 de puncte) → *realist 24 – 32.*
Strategie: 20% (20 de puncte) → *realist 12 – 16.*

Punctajele pentru **discursurile sumative** sunt injumatatite.
Punctele de Interventie – o ajustare de pana la +/- 2.
Nu se poate duce Punctajul Total dincolo de intervalul 60-80
Jumatatile de punctaje sunt cea mai mica unitate.

Interval de punctare

Punctajele sunt

60 – 80 *de puncte per vorbitor*

30 – 40 *de puncte per discurs sumativ*

Discursul mediu este punctat cu **70** (28, 28, 14)

Verificati-va numerele!

NU exista egalitate si echipa castigatoare este cea care trebuie sa aiba si punctajul castigator!

Notarea punctajelor

Completati antetul foii de arbitraj in totalitate

Este necesar pentru tabulare!

Completati foaia de arbitraj **inainte** de a incepe feedback-ul.

Diferentele de punctaj intre echipe:

0 – 2 – dezbatere foarte apropiata

3 – 5 – apropiata dar clara

5 – 10 – o echipa net mai buna, dar necovarsitor

10 – 20 – echipa castigatoare a dominat dezbaterea

20+ – o dezbatere foarte disproportionata

Disclaimer si atentionare :)

Directie generala:

- Discursurile **nu trebuie sa aiba toate caracteristicile mentionate** pentru a se incadra intr-o anumita categorie
- **Gaseste-l pe cel care se potriveste cel mai bine – ia in considerare impresia generala** a lucrurilor bune si rele pe care le-a facut vorbitorul **in timpul discursului pe fiecare categorie.**
- Fii pregatit **sa justifici punctajele anuntate** in fata vorbitorilor sau a arbitrilor lor, daca e cazul – intr-un asemenea caz, fii pregatit sa subliniezi anumite aspecte specifice ale discursului care sa justifice punctajul acordat.

Foloseste intreaga scala a punctajelor:

Porneste de la presupunerea ca unui vorbitor ce nu a tinut discursul i-ai da 60 de puncte, cat ar trebui el sa spuna pentru a primi 61? Dar 63? In mod incremental creste aceste asteptari pe masura ce urci pe scara de punctare.

Nu te mandri cu a fi un arbitru stern.

Evalueaza congruent cu acest ghid si restul completului de arbitri.

Punctajele pot face diferenta intre echipele care fac breakul, deci acorda-le atentie sporita.

Un loc bun in clasamentul individual este o mare realizare pentru multi oameni, asa ca va rugam sa le dati atentia aferenta.

Punctarea unui discurs

Un discurs mediu este considerat ”bun” cand punctajele sunt:

70 pentru discursurile **constructive**

35 pentru discursurile **sumative**

In timpul discursului, trebuie notate aspectele pozitive si aspectele negative ale discursului pe fiecare categorie (continut, stil si strategie).

Trebuie urmarit si ansamblul realizat in timpul discursului.

Daca impresia lasata este **deasupra mediei** pentru o anumita categorie, atunci acea categorie trebuie punctata **deasupra mediei** – mai mult de 28 in stil si continut; mai mult de 14 in strategie.
Daca impresia lasata este **sub medie** pentru o anumita categorie, atunci acea categorie trebuie punctata **sub medie** – sub 28 in stil si continut; sub 14 in strategie.

Punctarea discursurilor constructive (din 100)

Standard	Total (/100)	Stil (/40)	Continut (/40)	Strategie (/20)
Exceptional	80	32	32	16
Excelent	76-79	31	31	15-16
Extrem de Bun	74-75	30	30	15
Foarte Bun	71-73	29	29	14-15
Bun	70	28	28	14
Satisfacator	67-69	27	27	13-14
Competent	65-66	26	26	13
Decent	61-64	25	25	12-13
Necesita imbunatatiri	60	24	24	12

Punctarea stilului unui discurs (din 40)

Punctaj	Standard
24 - 25,5	Vorbitorul se balbaie sau de abia vorbeste. Poate sa insemne si ca vorbitorul este atat de silentios (sau vorbeste atat de tare) ca impiedica orice sansa de a intelege argumentele. Se poate aplica si in cazuri in care vorbitorul aduce injurii sau este excesiv de agresiv.
26 - 27	Discursul este sacadat si/sau exista ticuri repetitive (ex. “uhm”). Vorbitorului trebuie reamintit sa vorbeasca mai tare sau mai incet. Ritmul este prea alert pentru a intelege substanta argumentelor sau prea lent pentru a mentine interesul publicului.
27,5 - 28,5	Discursul un ritm normal, cu ocazionale pauze nenaturale. Viteza discursului este usor peste viteza normala, dar poate fi urmarit usor.
29 - 30	Discursul are un ritm si un ton natural. Cuvintele sunt alese pentru a explica argumentul cat mai eficient si a interactiona cu publicul pe un nivel emotional. Unele defecte minore pot fi observate, dar fara sa deranjeze ritmul discursului per total.
30,5 - 32	Vorbitorul isi moduleaza volumul si ritmul sa se adaptaze spatiului si sa reuseasca sa evidentieze si punctele cheie ale discursului. Vorbitorul foloseste pauze care ajuta la sublinierea unei idei sau permit publicului sa digere argumentele, fara a pierde atentia.

Punctarea continutului unui discurs (din 40)

Punctaj	Standard
24 - 25,5	Vorbitorul face asumptii nesustinute care sunt inconsecvente sau se contrazic in mod direct. Nu foloseste dovezi, exemple sau explicatii. Vorbitorul ignora existenta echipei adverse sau este de acord cu echipa oponenta.
26 - 27	Argumente cu relevanta scazuta, lipsite de explicatii. In locul unei analize mai in detaliu, vorbitorul doar reformuleaza asumptiile intr-un mod diferit. Dovezile prezentate sunt de obicei ipotetice, in lipsa unor exemple concrete.
27,5 - 28,5	Argumentele sunt in mare parte bine explicate, dar cu deficiente in lanturile logice. Dovezi precum statistici sau exemple istorice sunt prezentate, dar rar. Punctele slabe ale cazului oponent sunt evidentiate si analizate.
29 - 30	Argumentele centrale sunt sustinute de analiza detaliata si convingatoare, cu utilizari constante de exemple credibile. Raspunsurile date argumentelor centrale ale echipei oponente sunt de cele mai multe ori sofisticate si complexe.
30,5 - 32	Argumente explicate extrem de bine si sustinute de exemple foarte relevante si credibile. Argumentele sunt puse si intr-un context general al motiunii si al dezbaterii in sine. Contraargumentarea cazului oponent rezulta numai in intarirea cazului propriu.

Punctarea strategiei unui discurs (din 40)

Punctaj	Standard
12	Vorbitorul de abia a vorbit (mai putin de 4 minute) sau a trecut mult peste limita de timp (mai mult de 45 secunde). Discursul a fost unul haotic. Lipsa structurii este atat de problematica incat impacteaza abilitatea publicului de a intelege argumentele. Argumentele au avut relevanta redusa si pare ca nu a fost nicio tentativa ca vorbitorul sa isi indeplineasca rolul.
13	Vorbitorul a lasat mult timp nefolosit sau a vorbit peste limita de timp. Publicul trebuie sa depuna un efort considerabil pentru a putea urmari structura discursului, ceea ce ingreuneaza intelegerea argumentelor. Argumentele au fost in mare parte relevante, dar prezentate intr-o maniera simplista si usor de atacat.
14	Vorbitorul si-a folosit tot timpul acordat si a avut puncte individuale in discurs care au fost usor de urmarit (chiar daca nu au fost mentionate de vorbitor). Structura discursului a fost in asa fel incat sa abordeze punctele principale ale dezbaterii, cu unele exceptii.
15	Structura discursului a fost facuta clara de vorbitor, in inceperea discursului sau inaintea fiecarui punct in parte. Trecerea dintre partile discursului este in mare parte naturala si majoritatea timpului a fost alocat argumentelor importante.
16	Indeplinirea rolului este evidenta, cu toate punctele discursului clarificate de vorbitor. Trecerea intre partile discursului este una naturala, extrem de usor de urmarit. Timpul alocat argumentelor si contraargumentarii este foarte bine ales, cu impact maxim.

Discursurile constructive (din 100)

Punctaj	Standard
60	Este neclara legatura discursului cu dezbaterea sau discursul in sine nu a avut loc. Nu are structura sau argumentatie si nu-si indeplineste in vreun fel rolul.
61 - 63	Foarte putin din discurs avea sens, dar sunt momente rare in care se intrevad inceputul unor idei sau argumente. Este neclar si confuz.
64 - 66	Sunt prezente cateva asertiuni cu explicatii, in cel mai bun caz, rudimentare.
67 - 69	Asertiuni, in mare parte, relevante cu un grad de explicatie, dar care au lacune evidente de logica si care nu sunt sustinute de exemple. Vorbitorul mentine atentia publicului, dar este putin convingator.
70	Nu sunt lipsuri mari, dar nici puncte forte. Argumente in general relevante si explicate, dar care nu au o analizata aprofundata sau exemple solide. Vorbitorul mentine atentia publicului, are structura clara si isi indeplineste rolul.

Discursurile constructive (din 100)

Punctaj	Standard
71 - 72	Argumente solide care abordeaza punctele cheie, majoritatea insotite de exemple concrete, dar care inca sunt vulnerabile. Se raspunde cazului oponentilor, dar axat doar pe punctele slabe. Discursul este clar si relativ convingator.
73 - 76	Pe langa argumentele bine explicate si sustinute, vorbitorul prezinta clar care sunt valorile pe care se bazeaza cazul si cum argumentele deriva din acestea. Livrarea este foarte clara si persuasiva. Vorbitorul abordeaza in totalitate punctele cheie ale oponentilor.
77 - 79	Probabil printre cele mai bune discursuri ale competitiei. Analiza detaliata centrata pe cele mai importante puncte alte motiunii. Livrat aproape fara cusur, cu folosire geniala a pauzelor si inflexiunilor vocale.
80	Probabil cel mai bun discurs pe care il vei vedea vreodata sau pe care un arbitru ar putea sa si-l imagineze, este un discurs care lasa publicul fara replica. Vorbitorul prezinta argumente extraordinar de convingatoare si detaliate intr-un stil perfect adaptat dezbaterii si atat de persuasiv incat toata lumea prezenta in sala ramane fascinata.

Discursurile sumative (din 50)

Standard	Total (/50)	Stil (/20)	Continut (/20)	Strategie (/10)
Exceptional	40	16	16	8
Bun spre Excelent	36-39	15	15	7.5
Bun	35	14	14	7
Decent spre Satisfacator	31-34	13	13	6.5
imbunatatiri necesare	30	12	12	6

Discursurile sumative (din 50)

Punctaj	Standard
30	Nimic din ce spune vorbitorul nu are vreo relevanta pe motiune si nu are nicio conexiune cu ce s-a dezbatut in partea constructiva a dezbaterii, sau vorbitorul nu isi tine discursul.
31-34	In loc sa identifice si sa analizeze punctele de clash, vorbitorul a repovestit dezbaterea asa cum s-a desfasurat sau cu o tentativa de a mai argumenta.
35	Vorbitorul a identificat punctele majore de clash dintre cele doua echipe si a fost capabil sa prezinte unele justificari de baza pentru care echipa sa ar trebui sa castige meciul.
36-39	O prezentare aproape perfecta a dezbaterii. Interactiunile din dezbatere au fost analizate si folosite ca dovada pentru a acorda castigul echipei vorbitorului. Imaginile mentale create de exemple sunt aproape palpabile.
40	Analiza perfecta a dezbaterii care a avut loc. Ti-ai dori cu disperare sa fii la fel de elocvent, clar si concis in discursul de decizie si feedback.

6

Equity si arbitrajul

Probleme de Equity

O problema de equity = O manifestare aparuta in timpul meciului a unuia sau mai multor participanti la dezbatere care poate cu un grad mare de probabilitate sa afecteze negativ un alt participant (prin agresivitate foarte mare, directionata spre acea/acele persoane) sau nu respecta standarde de comunicare etica (utilizarea unui limbaj si exprimarea unor idei nediscriminatorii).

Pentru detalii legate de gestionarea problemelor de equity puteti consulta **Ghidul de bune practici**. Aceasta sectiune se concentreaza asupra implicatiilor unei incalcari a standardelor de equity asupra punctajului oferit in meci unuia sau mai multor vorbitori.

Important este sa stim ca **nu exista depunctari automate din cauza unei incalcari a standardelor de equity**. Totusi, exista multe cazuri in care elementul problematic la nivel de Equity poate afecta punctajul vorbitorului deoarece scade calitatea prestatiei lui pe unul sau mai multe criterii de evaluare deja existente. Astfel, depunctarea apare nu din cauza violarii de equity, ci din aceeasi cauza pentru care identificam acel element drept problematic la nivel de equity.

Probleme de Equity – exemple

La nivel de Continut, generalizarile pripite (la adresa unui anumit grup) pe care un vorbitor le-ar putea face vor scadea calitatea continutului sau.

La nivel de Stil, un vorbitor foarte agresiv si nepoliticos va transmite mai putin eficient continutul sau.

La nivel de Strategie, oportunitatea deciziei de a ataca cealalta echipa sau de a face afirmatii discriminatorii legate de grupuri minoritare poate fi evaluata negativ la nivel de time-management.

Un PdI, a carui calitate este judecata in sine pe criteriile continutului, stilului si strategiei de care vorbitorul a dat dovada, poate fi slab deoarece, de exemplu, pierde cele 15 secunde atacand vorbitorul in loc sa intareasca pozitia echipei care a adresat-o.

in masura in care apar probleme de Equity, subliniem ca acestea trebuie mentionate si in feedback, nu trecute cu vederea in defavoarea unor chestiuni legate de prestatia tehnica a debaterilor.

6

Aplicarea cunostintelor teoretice

Aplicarea cunostintelor teoretice – Interpretarea motiunii

Are voie echipa Guvernului sa limiteze dezbaterea la o anumita arie geografica nestipulata in motiune?

Daca e vorba despre o limitare definitionala injusta, atunci echipa Guvernului nu are voie sa faca acest lucru. Daca prin limitare se inteleg cazuri in care echipa Guvernului identifica corect ca in motiune e vorba, sa zicem, de state vestice (vom discuta despre dreptul de adoptie al persoanelor LGBT doar in statele care permiteau relatiile intre persoane de acelasi sex) aceasta nu e o limitare injusta si o echipa a Opozitiei care ar discuta despre state in care homosexualitatea este ilegala ar fi absurda.

Pe de alta parte, echipa Guvernului poate alege sa se concentreze pe a discuta o anumita arie geografica, deoarece considera ca aceasta e cea mai importanta si ca isi demonstreaza validitatea motiunii intr-o majoritate semnificativa de cazuri, dar asta nu opreste in vreun fel Opozitia de la a largi dezbaterea, acest lucru nu e o problema.

Daca o motiune contine un terment absolut ("toti", "niciodata" etc.) poate Opozitia sa castige cu un singur exemplu?

Chiar si in contextul motiunilor care contin un termen absolut, este valabila sarcina echipei opozitiei de a demonstra ca motiunea are mai multe dezavantaje decat avantaje intr-o minoritate semnificativa de cazuri. Nu conteaza numarul de exemple, ci cat de mult cantaresc acestea in economia dezbaterii. Daca acel exemplu este o minoritate semnificativa de cazuri (cantitativ sau calitativ), atunci Opozitia si-a indeplinit datoria.

Aplicarea cunostintelor teoretice – Interpretarea motiunii si constructia cazurilor

Guvernul defineste un termen intr-un mod ciudat si la care nu va asteptati. Opozitia nu ataca definitia. Cum va afecta acest lucru decizia si scorurile primite de cele doua echipe?

In primul rand, trebuie spus ca o definitie la care arbitrul nu se astepta nu e automat una proasta, daca motivarea acestei definitii este solida si ea permite o dezbatere rezonabila, e o definitie legitima. De asemenea, in unele cazuri definitia data de Guvern si neatacata de Opozitie nu are impact deloc asupra dezbaterii (s-ar putea sa ne fie familiare definitiile de DEX utilizate de debateri incepatori, care sunt doar mentionate, dar cele doua echipe dezbat in spiritul motiunii), caz in care cele doua echipe vor fi depunctate foarte putin sau chiar deloc. Daca definitia este intr-adevar nejustificata si Guvernul isi bazeaza argumentarea pe ea, atunci aceasta va fi afectat la nivel de Continut si Strategie, proportional cu cat de semnificativa este aceasta definitie. Daca echipa Opozitiei nu contesta definitia in acest caz, va fi depunctata la Strategie si eventual la Continut, daca construieste argumente sau contraargumente pornind de la aceeasi definitie nejustificata.

Care este numarul maxim si minim de argumente pe care le poate avea echipa Guvernului? Dar echipa Opozitiei?

Nu exista un numar minim sau maxim de argumente pentru niciuna dintre echipe. Singura conditie pentru a incepe o dezbatere este ca echipa Guvernului sa aduca material constructiv (idei, exemple) in favoarea motiunii, indiferent daca acestea se contureaza sau nu in argumente distincte. Echipa Opozitiei nu trebuie sa aiba caz propriu in mod obligatoriu.

NB: Numarul de argumente nu este un criteriu dupa care arbitrii sa evalueze. Numarul recomandat in training-uri (3 argumente pentru Guvern, 2 argumente pentru Opozitie) are doar scopul de a-i ajuta pe debateri sa-si dezvolte temeinic argumentele.

Aplicarea cunostintelor teoretice – Rolurile vorbitorilor

Primul vorbitor ar Guvernului nu ofera un model, un Status Quo sau definitii. Cum ii va fi afectat scorul la fiecare categorie?

Absenta acestor elemente nu afecteaza in mod automat punctajul. Intrebarea pe care trebuie sa si-o puna arbitrul este masura in care echipa Guvernului a reusit sa clarifice despre ce e vorba in dezbatere. Acest lucru poate fi facut fara a folosi explicit elementele definitii, stare de fapt sau model. Atat timp cat la sfarsitul discursului sau nu exista neclaritati, discursul este unul bun, care nu trebuie depunctat la Strategie (categoria care include indeplinirea rolului de vorbitor).

in discursul sumativ al Opozitiei, vorbitorul prezinta pe larg principalele arii in care echipa Opozitiei a avut o performanta mai buna ca echipa Guvernului. in discursul sumativ al Guvernului, vorbitorul mai degraba prezinta emotional de ce lumea prezentata de Opozitie este una mai rea. Care discurs ar trebui punctat mai mult si de ce?

Din descrierea de mai sus nu putem deduce care discurs ar trebui punctat mai mult. Datoria unui vorbitor sumativ este sa rezume comparativ dezbaterea, iar modul in care alege sa faca acest lucru nu este automat corect sau gresit.

Aplicarea cunostintelor teoretice – Decizie si punctaje

Cel de al treilea vorbitor al Opozitiei face o contraargumentare noua si foarte buna care demonteaza majoritatea cazului Guvernului, care pana in acel punct parea ca va castiga. Cum va afecta acest lucru verdictul dezbaterii?

Aceasta noua contraargumentare nu afecteaza automat verdictul dezbaterii. Vorbitorii 3 pot aduce contra-argumentare noua. Desigur, un punct adus mai tarziu in dezbatere nu va cantari la fel de mult ca acelasi punct aparut la nivelul primului vorbitor al Opozitiei si dezvoltat de vorbitorii succesivi; in unele cazuri, va fi mai putin valoros strategic in comparatie cu posibila continuare a ideilor/argumentelor deja aduse in dezbatere de catre propria echipa. Daca acea contra-argumentare valoreaza, la nivel de punctaj si integrat in analiza holistica, mai mult decat diferenta existenta intre cele doua echipe, atunci va castiga echipa Opozitiei. Totusi, acest scenariu presupune o diferenta mica intre cele doua echipe.

Cat de mult si cum ar trebui penalizata o echipa daca prezinta fapte neadevarate?

Prima intrebare pe care trebuie sa ne-o punem este daca acele fapte ar fi percepute drept neadevarate de un om mediu informat. Daca acestea ar fi usor de depistat drept neadevarate, depunctarea depinde de masura in care faptele neadevarate constituie o baza pentru argumentarea echipei. Daca un intreg argument se sprijina pe acele fapte, depunctarea (la categoria Continut) va fi mare. Daca faptul neadevarat e pur si simplu mentionat, dar nu are relevanta pentru sustinerea pozitiei echipei, atunci depunctarea aferenta va fi foarte mica.

Aplicarea cunostintelor teoretice – Decizie si punctaje

in ce circumstante poate Stilul sa fie factorul decisiv care determina cine castiga o dezbatere?

Stilul valoreaza 40% din punctajul individual. Daca nu exista o diferenta clara la nivel de Continut sau Strategie, Stilul poate fi in mod clar factorul decisiv. In masura in care diferenta dintre cele doua echipe pe criteriul Continutului si Strategiei in favoarea uneia dintre echipe este mai mica decat diferenta la nivel de Stil in favoarea alteia, Stilul poate inclusiv sa decida verdictul meciului.

Cel de al doilea vorbitor al Opozitiei isi prezinta repede argumentul propriu, anuntat de colegul sau, in doar 1.5 minute. Cum ii va afecta acest lucru scorul la Stil, Continut si Strategie?

Definirea “timpului adecvat” dedicat unui anumit element nu poate fi stabilita automat. Un vorbitor ar putea fi capabil sa explice un argument suficient de clar in 1.5 minute. In masura in care este o problema de time-management, aceasta ar trebui evaluata la capitolul Strategie, dar o eventuala depunctare se face intotdeauna contextual. Daca punctele pe care vorbitorul si-a petrecut timpul erau mai importante decat acest nou argument, decizia nu e slaba strategic. Pe de alta parte, daca explicatia este grabita si se fac multe salturi logice, atunci acest lucru se va reflecta intr-o scadere la nivel de Continut, iar daca timpul scurt genereaza o crestere mare de debit verbal, de exemplu, poate fi corelat cu o scadere la categoria Stil.

Aplicarea cunostintelor teoretice – Decizie si punctaje

O echipa prezinta un argument slab. Oponentii lor il ignora. Cum ar trebui acest lucru sa afecteze scorurile ambelor echipe?

Echipa care a prezentat un argument slab ar trebui depunctata la Continut (depinzand de modul in care l-a prioritizat in defavoarea altor puncte aduse, mai persuasive, poate interveni si o scadere la nivel de Strategie). Decizia oponentilor de a nu contra-argumenta poate fi slaba sau buna la nivel strategic, aceasta evaluare poate fi facuta de arbitru doar evaluand comparativ cu celalte elemente ale discursului, evaluare ce poate afecta pozitiv sau negativ la Strategie. Foarte important este ca echipa care nu a contra-argumentat nu va fi evaluata slab la Continut, deoarece Continutul evalueaza calitatea elementelor prezente in discurs si nu poate presupune ca absenta lor este egala cu incapacitatea de a le fi adus.

Cat scadem unui vorbitor de 64 de puncte daca nu a pus nicio interventie?

Scaderile pentru un numar mic de interventii sau calitatea proasta a acestora se fac in rubrica POI. Acestea insa sunt facute raportat la calitatea discursului. Un vorbitor care a primit 64 de puncte face parte din cel mai slab sfert al intervalului de punctare 60-80. In acest context, depunctarea poate fi cel mult 0.5p, acceptabila fiind si absenta totala a unei depunctari (aceasta judecata ramane la latitudinea arbitrului si poate fi influentata si de cantitatea de POI-uri utilizata in cadrul dezbaterii).

MULTUMIM PENTRU PARCURGERE!