

# REGOLAMENTO GARA D'ISTITUTO DEBATE

**Fasi di gara** (si allega scheda e griglia di valutazione).

**Fase 1:** verrà fatto un sorteggio tra le dodici squadre partecipanti delle classi quarte per individuare gli accoppiamenti e le posizioni pro e contro. Da ogni dibattito uscirà una squadra vincitrice. In base al punteggio ottenuto saranno individuate le squadre che si collocheranno ai primi tre posti.

**Fase 2:** verrà fatto un sorteggio tra le dodici squadre partecipanti delle classi terze per individuare gli accoppiamenti e le posizioni pro e contro. Da ogni dibattito uscirà una squadra vincitrice. In base al punteggio ottenuto saranno individuate le squadre che si collocheranno ai primi tre posti.

**Fase 3:** ogni debater avrà un punteggio. In base al suddetto punteggio verranno individuati, al termine delle procedure di gara, i 4 debaters migliori, che formeranno la squadra che parteciperà alla gara regionale ed eventuale gara nazionale. In caso di parità di punteggio verrà effettuato il sorteggio.

## Regolamento dibattito

### 1. Numero di squadre e di partecipanti per dibattito

- Ogni dibattito prevede la presenza di due squadre, una PRO e una CONTRO il tema assegnato.
- Il numero di speaker da cui ciascuna squadra è composta è di 4 componenti e nel dibattito ne parteciperanno solamente 3 (uno farà da riserva).

### 2. Regole generali

- Il dibattito si svolge tra una squadra che è a favore (PRO) del tema del dibattito e un'altra squadra che si oppone (CONTRO). Prima di ogni dibattito la squadra comunica al giudice i nominativi dei 3 speaker, che saranno le sole persone autorizzate a dibattere, e l'ordine di intervento.
- Nel corso del dibattito ogni speaker, a partire dalla squadra PRO, tiene un discorso alternandosi con gli speaker della propria squadra e della squadra avversaria.
- Al termine degli interventi di tutti gli speaker delle due squadre, il primo o il secondo speaker di ogni squadra interviene per una replica finale. La replica della squadra CONTRO precede quella della squadra PRO.
- La squadra avversaria può richiedere di porre una domanda (Point Of Information), azione non permessa durante l'arringa finale.
- Durante un dibattito gli speaker possono comunicare solo tra di loro.

### 3. Numero, tipo e tempistiche degli interventi

Ciascuna squadra svolge, a partire dalla squadra PRO, 4 interventi:

- I primi tre interventi di ciascuna squadra durano al massimo 5 minuti.
- L'ultimo intervento, denominato "arringa", dura al massimo 3 minuti.
- Gli interventi sono alternati tra le due squadre a partire dalla squadra PRO e fino al terzo discorso della squadra CONTRO.
- La fase di arringa è iniziata dalla squadra CONTRO.

Gli interventi sono strutturati nel seguente modo:

- Nel primo intervento della squadra PRO si introduce il problema posto dal tema del dibattito, si enuncia la tesi sostenuta, si definiscono i termini del tema, si anticipa la linea argomentativa della squadra, si presentano i primi argomenti, si ricapitola quanto esposto e si conclude.
- Nel primo intervento della squadra CONTRO si introduce il problema posto dal tema del dibattito, si enuncia la tesi sostenuta, si contestano le definizioni poste dalla squadra PRO, se non condivise, si definiscono i termini del tema, si criticano gli argomenti PRO, si anticipa la linea argomentativa della propria squadra, si presenta il primo argomento o i primi due argomenti, si ricapitola quanto esposto e si conclude.

- Nel secondo intervento della squadra PRO si difende la validità delle definizioni e/o degli argomenti precedentemente introdotti e criticati, si criticano gli argomenti del precedente intervento della squadra CONTRO, si presentano ulteriori argomenti, si ricapitola quanto esposto e si conclude.
- Nel secondo intervento della squadra CONTRO si difende la validità degli argomenti del precedente oratore della propria squadra, si criticano gli argomenti del precedente intervento della squadra PRO, si presentano ulteriori argomenti, si ricapitola quanto esposto e si conclude.
- Nel terzo intervento della squadra PRO si difende la validità degli argomenti del precedente oratore della propria squadra, si criticano gli argomenti del precedente intervento della squadra CONTRO, si presentano, solo se opportuno, ulteriori argomenti, si ricapitola quanto esposto e si conclude.
- Nel terzo intervento della squadra CONTRO si difende la validità degli argomenti del precedente oratore della propria squadra, si criticano gli argomenti del precedente intervento della squadra PRO, si ricapitola quanto esposto e si conclude.
- Nell'intervento di arringa della squadra CONTRO si confrontano gli argomenti delle due squadre alla luce dei maggiori punti di disaccordo con il fine di mostrare la validità degli argomenti della propria posizione e si conclude.
- Nell'intervento di arringa della squadra PRO si confrontano gli argomenti delle due squadre alla luce dei maggiori punti di disaccordo con il fine di mostrare la validità degli argomenti della propria posizione e si conclude.

#### **4. Domande o Point of Information**

- Durante gli interventi di 5 minuti i membri della squadra avversaria possono chiedere allo speaker di porre una domanda (Point Of Information).
- Le richieste possono essere avanzate solo dopo il primo minuto di intervento e fino all'inizio del quinto minuto. La domanda non può essere più lunga di 15 secondi.
- Lo speaker può accettare la richiesta di domanda, nel qual caso ascolta la domanda e risponde, o può rifiutarla.
- Ogni speaker deve accettare almeno una domanda per intervento.
- La richiesta di porre una domanda, il rifiuto della richiesta, l'accettazione della domanda, la posizione della domanda e la risposta alla domanda sono eseguiti nel rispetto del proprio interlocutore.
- Durante gli interventi di arringa non è concesso richiedere di porre domande