

Regulamin II edycji
**„TURNIEJU DEBAT OKSFORDZKICH O PUCHAR MARSZAŁKA
WOJEWÓDZTWA OPOLSKIEGO POŚWIĘCONY 40. ROCZNICY
WPROWADZENIA STANU WOJENNEGO W POLSCE”**

§ 1

1. Celem Turnieju Debat Oksfordzkich, zwanego dalej „turniejem”, jest edukacja historyczna z wykorzystaniem formy debaty oksfordzkiej wraz ze wszystkimi obowiązującymi w niej zasadami oraz zwyczajami.
2. W tym roku celem II edycji turnieju będzie upamiętnienie 40. rocznicy wprowadzenia stanu wojennego w Polsce.

§ 2

Postanowienia ogólne

1. Organizatorami turnieju są: Stowarzyszenie Edukacyjne Mickiewicz, Zespół Szkół Ogólnokształcących im. A. Mickiewicza, zwani dalej „Organizatorami”, z siedzibą w Kluczborku, ul. Mickiewicza 10.
2. Współorganizatorem turnieju jest Instytut Śląski z siedzibą w Opolu.
3. Wydarzenie zostanie zorganizowane dzięki wsparciu finansowanemu Urzędu Marszałkowskiego w Opolu.
4. Turniej jest jednoetapowy.
5. Turniej odbędzie się 2 czerwca w Urzędzie Marszałkowskim w Opolu w godz. 9.00–16.00.
6. Koordynatorzy turnieju poinformują zgłoszone drużyny za pośrednictwem poczty elektronicznej na stronie internetowej Organizatora zsokluczbork.pl o zakwalifikowaniu się drużyn do turnieju.
7. Koordynatorami turnieju są:
 - 1) Krystyna Błazewska - dyrektor ZSO w Kluczborku;
e-mail: k.blazewska@zso.kluczbork.pl; tel. 660 377 644,
 - 2) Piotr Ostrowski - nauczyciel historii i wos;
e-mail: postrowski@zsokluczbork.pl; tel. 606 977 887.

§ 3

Zasady zgłoszenia do turnieju

1. Zgłaszanie drużyn trwa do dnia 21 kwietnia 2022 r. do północy. Zgłoszenia odbywają się za pomocą formularza Forms w linku <https://forms.office.com/r/mZy0d6aNYS>
2. W turnieju mogą brać udział uczniowie liceów ogólnokształcących z województwa opolskiego w składzie 4-osobowym (4 mówców) oraz 1 mówca rezerwowi pod opieką nauczyciela.
3. Warunkiem uczestnictwa w turnieju jest zapoznanie się z postanowieniami niniejszego regulaminu oraz z klauzulą informacyjną o przetwarzaniu danych osobowych, ich akceptacją poprzez zaznaczenie TAK na formularzu zgłoszeniowym Forms w linku podanym w paragrafie

3 pkt. 1.

4. W przypadku uczestnika niepełnoletniego, nauczyciel/opiekun drużyny pozyskuje zgodę rodziców/opiekunów na przetwarzanie danych osobowych (Załącznik nr 1), a w przypadku pełnoletniego uczestnika zgodę na przetwarzanie danych osobowych uczeń podpisuje sam (Załącznik nr 2) oraz zgodę na wykorzystanie wizerunku (Załącznik nr 3) i przechowuje ją w swojej dokumentacji zadania.

5. Organizator zbiera w formularzu zgłoszeniowym następujące dane:

- 1) pełną, oficjalną nazwę szkoły, którą drużyna będzie reprezentować,
- 2) imię i nazwisko nauczyciela/opiekuna,
- 3) adres email i numer kontaktowy nauczyciela/opiekuna drużyny
- 4) telefon kontaktowy szkoły,
- 5) imię i nazwisko członków drużyny
- 6) oświadczenie o zapoznaniu się z regulaminem Turnieju,
- 7) zgodę nauczyciela/opiekuna na przetwarzanie danych na potrzeby zrealizowania tego zadania,
- 8) potwierdzenie o posiadaniu zgód rodziców/opiekunów na udział niepełnoletnich uczniów oraz zgód pełnoletnich uczniów w Turnieju.

§ 4

Ogólne zasady uczestnictwa

1. W turnieju biorą udział 4 drużyny.
2. Jedna drużyna może reprezentować tylko jedną szkołę.
3. O uczestnictwie w turnieju decyduje kolejność zgłoszeń.
4. Koordynator turnieju może, w uzasadnionych przypadkach, wyrazić zgodę na udział dwóch drużyn z jednej szkoły.
5. O wycofaniu drużyny z rozgrywek należy poinformować koordynatora najpóźniej na dwa dni przed dniem turniejem do godz. 15.00.
6. O zakwalifikowaniu się do turnieju zgłaszający zostaną powiadomieni mailowo w dniu 22 kwietnia 2022.
7. Uczestnicy przygotowują 4 tezy, które zostaną podane do wiadomości na początku maja 2022 r.

§ 5

Przebieg Turnieju i zasady debaty

1. Rywalizacja odbywa się systemem „każdy z każdym”.
2. Każda debata toczy się wokół ustalonej wcześniej tezy, której broni strona Propozycji, a którą próbuje obalić strona Opozycji.
3. O wystąpieniu drużyny „za” lub „przeciw” tezie decyduje losowanie przeprowadzone przez organizatorów 15 minut przed rozpoczęciem debaty.
4. Debatę prowadzi marszałek debaty. Marszałek może być jednocześnie ekspertem.

5. Debatę rozpoczyna pierwszy mówca strony Propozycji. Następnie głos zabiera pierwszy mówca strony Opozycji. Dalej głos zabierają na przemian kolejni mówcy Propozycji i Opozycji.

6. Mówcy mają do dyspozycji **4 minuty** na wygłoszenie swojego przemówienia.

7. W czasie przemówień mówcy mogą zgłaszać pytania lub informacje do wystąpienia członków drużyny przeciwnej. Chęć zadania pytania lub podania informacji należy zasygnalizować podniesieniem ręki. Mówca powinien zawsze określić, czy zadaje pytanie czy podaje informację.

Ostatnie 30 s wystąpienia jest czasem chronionym i w tym czasie mówcy nie mają obowiązku przyjmowania pytań/informacji.

8. Każda z drużyn w trakcie debaty może skorzystać z *ad vocem* według następujących zasad:

1) Każdej drużynie przysługuje jedno *ad vocem* w trakcie debaty (dodatkowe kontrwystąpienie odbywające się poza normalną kolejnością przemawiania);

2) W trakcie wystąpienia mówcy, członek drużyny przeciwnej może zgłosić – poprzez podniesienie odpowiedniej karty – odnoszące się do treści wystąpienia mówcy *ad vocem*;

3) Marszałek udziela głosu członkowi drużyny przeciwnej zgłaszającemu *ad vocem* bezpośrednio po zakończeniu wystąpienia, w trakcie którego je zgłoszono;

4) Czas *ad vocem* nie może przekroczyć 1 minuty;

5) Dopuszczalne jest zgłoszenie *ad vocem* do *ad vocem*;

6) Niedopuszczalne jest zgłoszenie *ad vocem*:

a) przez członka drużyny, który ma wygłaszać mowę następującą bezpośrednio po mowie, w trakcie której zgłaszane jest *ad vocem*,

b) do wystąpienia ostatniego mówcy każdej ze stron.

9. W trakcie debaty zabronione jest korzystanie z urządzeń telekomunikacyjnych i audiowizualnych w celach innych niż mierzenie czasu mów.

10. Używanie w trakcie debaty słów wulgarnych, treści rasistowskich lub argumentów *ad personam* jest zabronione może skutkować nawet dyskwalifikacją całej drużyny.

11. Przygotowanie do debaty będzie odbywało się w odrębnych pokojach. Pokoje wyznacza marszałek i sekretarz debaty.

12. Uczestnik nie może czytać przygotowanego wcześniej tekstu wypowiedzi. Dopuszczalne są jedynie własne notatki sporządzane w czasie trwania debaty, bądź bezpośrednio przed nią.

13. Juror zobowiązany jest do wysłuchania i ocenienia debaty w czasie jej trwania.

14. Juror wypełnia kartę ocen w trakcie debaty oraz przekazuje ją niezwłocznie marszałkowi w sposób umożliwiający mu ogłoszenie wyniku rozgrywki.

15. W trakcie trwania rozgrywki przynajmniej jeden Juror zobowiązany jest do wygłoszenia komentarza dotyczącego merytorycznej wypowiedzi uczestników.

16. Pomiędzy zakończeniem jednego etapu debaty a rozpoczęciem drugiego etapu należy uwzględnić 20-minutową przerwę.

17. Marszałek wykonuje obowiązki wskazane w regulaminie i przekazuje protokół organizatorowi najpóźniej dwa dni po zakończonych rozgrywkach.

18. Marszałek z pomocą sekretarza czuwa nad technicznym przebiegiem debaty.

§ 6

Zasady oceniania debaty

1. Debata jest oceniana przez minimum 3 jurorów według ustalonej wcześniej karty ocen.
2. O zwycięstwie w debacie decyduje werdykt Komisji Jurorów z uwzględnieniem punktów eksperckich.
3. Każdy mówca może zdobyć 22 punkty (struktura wystąpienia (0–5 pkt), komunikacja werbalna (0–5 pkt), komunikacja niewerbalna (0–5 pkt), rola (0–5 pkt), pytania (0–2 pkt). Dodatkowo drużyna jako zespół może zdobyć 20 punktów (linia argumentacyjna drużyny (0–10 pkt), kontrargumentacja (0–10 pkt)). Łącznie drużyna może zdobyć 108 punktów od każdego z jurorów.
4. Wystąpienia mówców powinny być samodzielnymi wypowiedziami, bez odczytywania z kartki (nie dotyczy cytatów). W przypadku czytania przez mówcę z kartki ocenę treści jego wypowiedzi każdy z jurorów dzieli przez 2 i przyznaje tylko tę połowę punktów.
5. Od punktów przyznanych przez każdego z jurorów odejmowane są punkty eksperckie za użycie argument *ad personam*, za rozmowę lub niestosowne zachowanie, za przedłużenie wystąpienia, nieprzyjęcie pytania lub informacji.
6. Za wygraną debatę drużyna otrzymuje 1 punkt, za przegraną 0 punktów.

§ 7

Nagrody

1. W turnieju zostaną wyłonione drużyny: pierwszego miejsca, drugiego miejsca, trzeciego miejsca i czwartego miejsca na podstawie przyznanych przez jurorów punktów.
2. Każdy uczestnik drużyny otrzymuje indywidualny dyplom.
3. Wszystkie drużyny otrzymują pamiątkowe statuetki.
4. Nauczyciele/opiekunowie oraz uczestnicy otrzymują nagrody w postaci voucherów.
5. Organizator zastrzega sobie prawo wyróżnienia i nagrodzenia w kategorii Najlepszy Mówca.

§ 8

Zezwolenie na rozpowszechnienie wizerunku

1. Uczestnik turnieju, akceptując regulamin zezwala na nieodpłatne wykorzystanie przez Organizatora swojego wizerunku zarejestrowanego w trakcie turnieju, a także danych osobowych udostępnionych w celu uczestnictwa w konkursie. Celem wykorzystania danych osobowych jest publikowanie przebiegu i promocja konkursu w materiałach utrwalonych podczas turnieju przez organizatora na stronach internetowych organizatora, w mediach i oficjalnych profilach społecznościowych organizatora, radiu, prasie i telewizji oraz w materiałach naukowych i edukacyjnych w ramach realizacji misji edukacyjnej organizatora, z zastrzeżeniem ust. 2.
2. Uczestnik turnieju, a w przypadku osoby niepełnoletniej rodzic/opiekun prawny wyraża zgodę na publikację imienia i nazwiska oraz wizerunku laureata w związku z zamieszczeniem relacji z przebiegu turnieju i wręczania nagród na stronach internetowych organizatora, w mediach i oficjalnych profilach społecznościowych organizatora, radiu, prasie i telewizji,

poprzez zaznaczenie na formularzu w zgłoszeniowym w rubryce: wyrażenie zgody.

§ 9

Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzania zmian w niniejszym regulaminie. Wszelkie dokonane przez Organizatora zmiany regulaminu stają się obowiązujące po opublikowaniu ich na stronie internetowej Organizatora.
2. Decyzje Komisji Jurorów są ostateczne i nie podlegają weryfikacji lub zaskarżeniu.
3. W zakresie nieuregulowanym w regulaminie stosuje się powszechnie obowiązujące przepisy prawa polskiego.
4. Żądanie zaprzestania przetwarzania danych osobowych jest równoznaczne z rezygnacją z udziału w turnieju.
7. Po podliczeniu głosów do wiadomości podawany jest werdykt jurorów.