

## ALLEGATO 2 - MODELLO PER LA SFIDA

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

- Il concorso prevede 6 sfide (5 regolari e una finale), a cui partecipano 6 squadre, per un numero massimo di 30 partecipanti
- L'abbinamento tra le squadre per i dibattiti è stabilito dalla Giuria. Ogni squadra deve sostenere un solo dibattito a sfida, così come già definito:

SFIDA 1	SFIDA 2	SFIDA 3	SFIDA 4	SFIDA 5	SFIDA 6
A-B	C-A	A-D	E-A	A-F	
D-C	B-E	B-F	D-B	B-C	FINALE
E-F	F-D	C-E	F-C	D-E	

- La lettera progressiva ABCDEF viene attribuita alla squadra in ordine progressivo partendo da quella più giovane, considerando come età della squadra la somma dell'età dei partecipanti.
- L'individuazione delle squadre PRO è qui già determinata come descritta: A-B significa: A pro – B contro, in modo che le squadre più giovani (ABC facciano 3 incontri PRO e le altre 3 CONTRO), per il round finale, la squadra PRO sarà quella con meno dibattiti PRO, a parità sarà deciso per sorteggio.
- Qualora il numero di squadre fosse dispari a ogni turno una squadra a sorteggio della Giuria osserverà un turno di riposo, facendo in modo che ciascuna squadra riposi solo una volta

### 2. Composizione della squadra durante ogni dibattito

La squadra è composta da 5 ragazzi, i cui ruoli devono essere mantenuti nel singolo dibattito, ma possono cambiare nelle diverse sfide. I ruoli contemplati sono:

- Tre oratori**, potranno introdurre e approfondire la tesi, utilizzarla come spunti da cui partire per le obiezioni a quella avversaria. Potranno ampliare le fonti citate, aggiungere documenti etc. Dovranno smantellare gli argomenti presentati dalla squadra avversaria mostrandone debolezze e contraddizioni. E' anche importante che sappiano reagire alle critiche ricevute, controbattendo punto per punto. Per fare ciò dovranno avere una solida base di ricerca e una strategia di squadra chiare.
- Due Uditori critici**, e hanno il compito di prendere nota degli argomenti portati dalla squadra avversaria e nelle pause previste li segnalano agli oratori affinché possano replicare. **NON POSSONO INTERVENIRE DURANTE NESSUNA FASE DEL DIBATTITO.**
- Nel corso delle diverse sfide sarebbe auspicabile (ma non obbligatorio) che i tre oratori siano cambiati in ciascuna delle sfide successive, per consentire al maggior numero possibile di ragazzi di mettersi in gioco in quel ruolo.
- In caso di assenza di un partecipante, questo può essere sostituito da un'altra persona esterna al Percorso formativo, scelta dalla squadra, che accetta il regolamento. Il nuovo partecipante deve comunque avere un'età compresa tra i 16 e i 26 anni al momento della prima sfida a cui prende parte.
- La squadra che non si presenta al dibattito viene data perdente 3-0.
- Se una squadra si presenta con oltre 30 minuti di ritardo, significa che ha dato forfait, quindi la vittoria va a tavolino all'altra squadra. Però se la squadra alla fine arriva chiedendo di sostenere la gara, nel caso in cui l'altra squadra sia d'accordo, si potrà comunque sostenerla senza alcuna penalità.

### 3. Disposizione del luogo del dibattere

Un dibattito (introduzione, dibattito, pause per la giuria) dura circa 75 minuti, dal momento in cui le squadre si trovano nello spazio stabilito al momento cui lo lasciano, compresa la fase di valutazione finale dei giudici.



Il luogo del dibattito deve essere abbastanza ampio da ospitare due squadre, i giudici del dibattito, alcuni osservatori ed eventuale pubblico, rispettando i seguenti standard

- a. I giudici devono poter vedere bene in faccia gli oratori e devono poterli sentire senza essere disturbati
- b. I presenti che non sono impegnati nel dibattito con qualche ruolo attivo (oratori uditori) costituiscono per quel dibattito, il pubblico, che si posiziona di fronte agli oratori ad almeno un paio di metri di distanza;
- c. Le due squadre di oratori si mettono una di fronte all'altra con un tavolo di mezzo, dal quale parlerà l'oratore di turno, l'oratore di turno di rivolge al pubblico e alla squadra avversaria.
- d. Tra gli oratori possono sedersi gli uditori, tutti possono avere carta e penna, ma non dispositivi connessi al web
- e. Davanti alla squadra vanno posti i cartelli con i nomi degli oratori e il nome della squadra.
- f. Se possibile meglio evitare microfoni o impianti audio.
- g. Durante i dibattiti i cellulari vanno tenuti spenti.
- h. È consentito applaudire e anche sostenere gli oratori, ma non interrompere l'oratore mentre parla

#### 4. Ordine degli interventi e tempistiche

- a. L'ordine degli interventi viene scandito dal presidente della Giuria, con questi parametri, che possono essere cambiati a sua discrezione:
  - minuto 0-4: oratore1 squadra PRO per 4 minuti
  - minuto 4-5 pausa per cambio oratore
  - minuto 5-9: oratore1 squadra CONTRO per 4 minuti
  - minuto 9-10 pausa per cambio oratore
  - minuto 10-14: oratore2 squadra PRO per 4 minuti
  - minuto 14-15 pausa per cambio oratore
  - minuto 15-19: oratore2 squadra CONTRO per 4 minuti
  - minuto 19-22: incontro con di confronto con i rispettivi uditori critici
  - minuto 22-30: DIBATTITO LIBERO, inizia la squadra CONTRO
  - minuto 30-33: incontro con di confronto con i rispettivi uditori critici
  - minuto 33-34 pausa per cambio oratore
  - minuto 34-38: Replica: oratore3 squadra CONTRO per 4 minuti
  - minuto 38-39 pausa per cambio oratore
  - minuto 39-43: Replica: oratore3 squadra PRO per 4 minuti
  - minuto 43-45 pausa per cambio disposizione – la Giuria si apparta per esprimere giudizio
  - minuto 45-60 tempo per confronto Giuria
  - minuto 60-61: proclamazione punteggio
- b. La Giuria scandisce i tempi, ha facoltà di interrompere e di riunirsi e anche di dare suggerimenti, a conclusione di ogni fase
- c. I primi due interventi di ciascuna squadra durano 4 minuti per ciascuna squadra
- d. Il terzo intervento, a dibattito libero, dura 8 minuti e vede le squadre che si pongono domande l'un l'altra
- e. L'ultimo intervento, denominato di "replica" dura 4 minuti per ciascuna squadra
- f. Gli interventi sono alternati tra le due squadre a partire dalla squadra PRO e fino al terzo discorso della squadra CONTRO.



- g. Il dibattito e la fase di replica sono iniziati dalla squadra **CONTRO**.
- h. Nel punto a sono stati indicati i tempi massimi a disposizione: nel caso in cui gli oratori non vogliano continuare a causa dell'esaurimento di validi argomenti, sarà possibile terminare le varie fasi con anticipo.
- i. **Nel primo intervento**
- I. la squadra **PRO** introduce il problema posto dal tema del dibattito, enuncia la tesi sostenuta, definisce i termini del tema, anticipa la linea argomentativa della squadra, presenta gli argomenti, ricapitola quanto esposto e conclude.
  - II. la squadra **CONTRO** introduce il problema posto dal tema del dibattito, enuncia la tesi sostenuta, contesta le definizioni poste dalla squadra **PRO**, se non condivise, definisce i termini del tema, critica gli argomenti **PRO**, anticipa la linea argomentativa della propria squadra, presenta gli argomenti, ricapitola quanto esposto e conclude.
- j. **Nel secondo intervento**
- I. la squadra **PRO** difende la validità delle definizioni e/o degli argomenti precedentemente introdotti e criticati, critica gli argomenti del precedente intervento della squadra **CONTRO**, presenta ulteriori argomenti, ricapitola quanto esposto e conclude.
  - II. la squadra **CONTRO** difende la validità degli argomenti del precedente oratore della propria squadra, critica gli argomenti del precedente intervento della squadra **PRO**, presenta ulteriori argomenti, ricapitola quanto esposto e conclude.
- k. La fase del **dibattito libero** ha durata massima di 8 minuti, secondo le seguenti regole:
- I. Inizia la squadra **CONTRO**
  - II. Hanno diritto di parola solo I 3 oratori per ogni squadra
  - III. Almeno due componenti per squadra devono prendere la parola almeno una volta.
  - IV. Per prendere la parola attendono che abbia finito l'oratore precedente (che può essere della propria squadra) o alzano la mano per prenotarsi.
  - V. La squadra che non consente all'altra di intervenire viene penalizzata nel punteggio dei giudici
  - VI. Avrà una valutazione maggiorata la squadra dove parteciperanno più componenti
  - VII. Gli uditori critici **NON** possono intervenire durante il dibattito libero
- l. **Nell'intervento di replica**
- I. la squadra **CONTRO** confronta 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 conclude.
  - II. la squadra **PRO** confronta 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 conclude.

## 5. Sostituzione degli oratori e degli uditori

- a. E' possibile che una squadra sia formata da meno di 5 persone, in questo caso la Giuria si riserva di assegnare altri componenti alla squadra, anche su richiesta della stessa squadra (eventualmente anche nel corso del Progetto Formativo),
- b. Una squadra minima deve essere formata da almeno 2 persone, entrambe con il ruolo di oratori.
- c. Quando il numero di membri di squadra è inferiore o uguale a 3, il ruolo dell'uditore può essere svolto alternativamente da un oratore quando non personalmente impegnato nell'oratoria
- d. Nel caso in cui un membro sia assente può essere sostituito prima della sfida da un'altra persona (tra i 16 e i 26 anni) previa autorizzazione da parte della Giuria.
- e. Durante un dibattito, se un oratore dichiara di non essere in grado di tenere il proprio discorso, non può essere sostituito da nessuno, la squadra perde il tempo a disposizione dell'oratore.
- f. In caso di Premio alla Squadra, viene attribuito ai ragazzi che partecipano alla Sfida Finale.

## 6. Comportamento durante le sfide

- a. Durante il dibattito i membri della squadra non potranno lasciare lo spazio assegnato, portare con sé telefoni, computer o altri dispositivi con cui si possa comunicare o accedere a informazioni con



l'esterno.

- b. Gli oratori potranno disporre di materiale scritto a mano, stampato o pubblicato, ma non potranno leggere il discorso.
- c. Solo gli uditori potranno disporre di carta e penna oltre che di materiale scritto a mano, stampato o pubblicato.
- d. Durante le sfide i partecipanti devono comportarsi in un modo cortese e rispettoso nei confronti degli altri partecipanti, dei responsabili, dei giudici, del Comitato organizzatore, degli ospiti e del pubblico che partecipa e devono rispettare le regole e le linee guida stabilite dal Comitato Organizzatore al fine di garantire il regolare svolgimento delle Sfide e la sicurezza dei partecipanti.
- e. I riscontri tra le squadre e gli arbitri giudici devono essere dati e ricevuti in un contesto costruttivo e non conflittuale.
- f. Chiunque usi torpiloqui o parole volgari, anche solo come intercalari, potrà essere richiamato dalla Giuria. Al terzo richiamo il concorrente sarà espulso dalla Sfida per il dibattito in corso e per il dibattito successivo.
- g. Alla seconda espulsione il candidato sarà espulso dal Progetto Formativo e non potrà usufruire del premio, anche se il premio sarà vinto dalla sua Squadra.

## 6. La valutazione

- a. Sono oggetto di valutazione, da parte dei giudici: la strategia e la logica argomentativa e lo stile espositivo.
- b. Dal punto di vista della **strategia argomentativa** saranno valutate:
  - I. L'abilità nel persuadere,
  - II. La logicità dell'argomentazione (rigore logico e consequenzialità),
  - III. La coerenza tra gli interventi degli oratori,
  - IV. La capacità di fare squadra, la pertinenza delle argomentazioni,
  - V. La congruenza e varietà delle fonti utilizzate
  - VI. La capacità di ribattere alle tesi avversarie
- c. Dal punto di vista dei **contenuti**, saranno valutate:
  - I. La conoscenza (ricchezza) della tematica
  - II. La comprensione (chiarezza) della tematica
  - III. La pertinenza delle argomentazioni
  - IV. La varietà delle fonti utilizzate
- d. Dal punto di vista dello **stile**, saranno valutate:
  - I. La chiarezza dell'esposizione
  - II. La capacità di coinvolgere e di mantenere l'interesse
- e. Ogni giudice ha a disposizione 48 punti da assegnare a ciascuna squadra, così ripartiti:
  - I. 12 punti per oratore1
  - II. 12 punti per oratore2
  - III. 12 punti per dibattito libero
  - IV. 12 punti per oratore3 - replica
- f. I 12 punti per intervento sono suddivisi in 3 ambiti:
  - I. Massimo 6 punti per contenuti,
  - II. Massimo 3 punti per strategia argomentativa
  - III. Massimo 3 punti per capacità oratoria
- g. Ogni squadra può ottenere un minimo di 12 punti e un Massimo di 48 punti da ciascun giudice, ovvero un minimo di 36 e un Massimo di 144 dai 3 giudici.
- h. Non è ammessa la parità, per cui ogni giudice deve assegnare la vittoria a una squadra o all'altra sulla base dei punteggi che assegna ad ogni singolo oratore
- i. I punti che ogni giudice assegna a ciascun oratore concorrono a determinare la classifica di squadra e quindi la squadra vincitrice del confronto. Il punteggio alle squadre verrà attribuito dai giudici secondo i seguenti criteri:

GIUDIZIO	PUNTI	CASISTICA
Vittoria all'unanimità o a tavolino (per assenza	3 a 0	Tutti e 3 i giudici votano per la stessa squadra, ovvero tutti i giudici danno il punteggio più alto alla medesima squadra. Quando sono

progetto



finanziato da



COORDINATORE



partner



ingiustificata della squadra avversaria)		presenti solo 2 giudici, se la squadra raggiunge almeno 67 punti totali
Vittoria a maggioranza	2 a 1	2 giudici su 3 votano per la stessa squadra, solo un giudice vota per l'altra. Quando sono presenti solo 2 giudici: se la squadra ha raggiunto meno di 67 punti.