

# **Британские Парламентские Дебаты**

# Суть БПД:

- Имитация слушаний законопроектов в парламенте (Великобритании)
- **Правительство** должно предложить законопроект "законопроект" и поддержать его аргументами с целью убедить аудиторию проголосовать за него
- **Оппозиция** должна опровергнуть «кейс» Правительства путем опровержения его аргументов и выдвижения собственных контр-аргументов

# Формат БПД

## ПЕРВОЕ ПРАВИТЕЛЬСТВО

- Премьер-Министр
- Заместитель ПМ

## ПЕРВАЯ ОППОЗИЦИЯ

- Лидер Оппозиции
- Заместитель ЛО

## ВТОРОЕ ПРАВИТЕЛЬСТВО

- Член Правительства
- Government Whip

## ВТОРАЯ ОППОЗИЦИЯ

- Член Оппозиции
- Opposition Whip

# Премьер-министр

Должен:

- Дефинировать тему (представить Законопроект)
  - сузить тему (если необходимо)
  - дать определения основным понятиям
  - кратко описать статус-кво
- Представить план
- Представить аргументы

# Дефинирование темы

1. Оставить как есть (закрытая тема)
  2. Сузить = предложить законопроект (открытая/полузакрытая тема)
  3. Запрещено:
    - подмена понятий и темы (squirrelling)
    - Несправедливое географическое/временное сужение
    - Тривиистические темы
- Дать дефиниции ключевым понятиям

В течение 1 минуты

# Status Quo

- Кратко описать положение дел (статус-кво)
- Указать на основные проблемы

NB: должно быть действительно кратким, более глубокий анализ лучше дать в аргументах

Max - 30 секунд

# План/механизм

- Кратко опишите **как** вы собираетесь реализовать предложенное действие
- Нет необходимости говорить очевидные вещи – сконцентрируйтесь на основных 3-4 пунктах, из которых ясно, что конкретно нового по сравнению со статус-кво предлагается сделать
- Не упустите важные детали

Критерий важности: могут ли оппоненты построить сильный контраргумент на отсутствии/наличии какого-либо пункта плана?

Мах - 1 минута

# Аргументы

- Заявление – одно предложение: «мы должны <законопроект> + потому что ...<глагол>
- Объяснение утверждения (нет ничего самоочевидного!!!)
- Доказательства (факты, статистика, документы)
- Вывод: потому что <глагол> верно, то мы должны <законопроект>

Остальное время – не менее 4 min



# Лидер Оппозиции

Задачи:

- Критика механизма/сужения (если были нарушения)
- Отбить аргументы ПМ
- Представить 1-2 своих конструктивных аргумента

# Критика механизма/сужения

Если сужение является:

- труппизмом □ объяснить почему и изменить так, чтобы она стала дебатлируемой, игра идет по предложенной ЛО теме
- «Squirrel» □ объяснить почему, НО играть по предложенной теме
- Несправедливым временным/географическим сужением □ объяснить почему, НО играть по предложенной теме (если невозможно, тогда отбивать те аргументы, которые не являются специфичными, т.е. не проистекают из сужения до географического региона или опр. Времени)

Если неверно обрисован статус-кво □ показать, что не так и представить имеющуюся верную информацию

Within the 1<sup>st</sup> minute

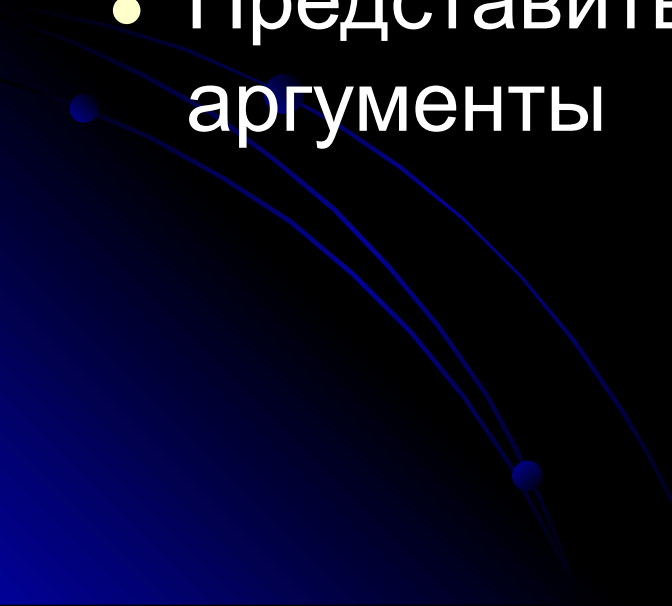
# Отбивка Аргумента

- На уровне утверждения <- "глагол"> + потому что + ... <глагол>
- На уровне объяснения («прыжки» в логике)
- На уровне доказательства (объяснить, почему они не поддерживают сделанные аргументы)
- Аргумент (даже если верный), но нерелевантный в рамках темы (не доказывает необходимость принятия законопроекта)

около 3 минут

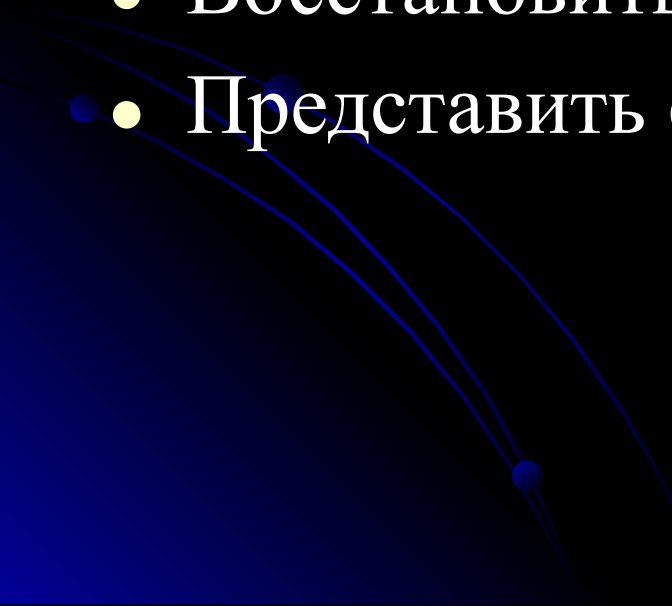
# Заместитель ПМ

Должен:

- Восстановить (важные) аргументы ПМ (если они сильно пострадали)
  - Отбить конструктивные аргументы ЛО
  - Представить свои конструктивные аргументы
- 

# Заместитель ЛО

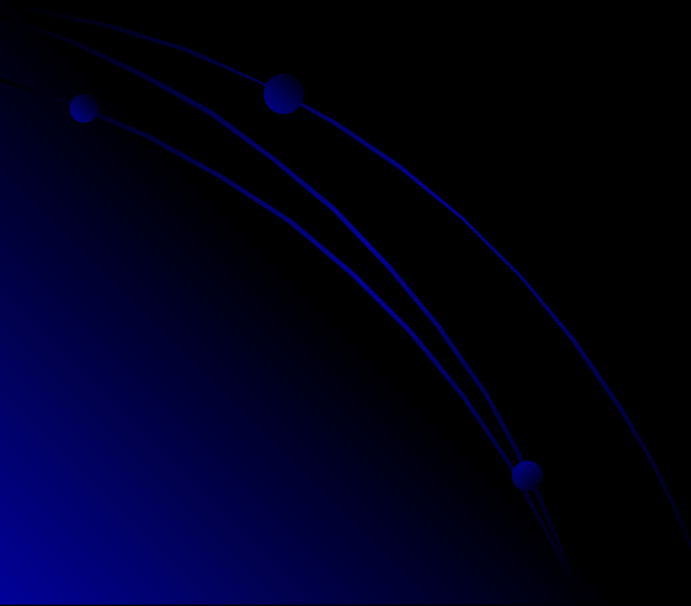
ДОЛЖЕН:

- Продолжить отбивку аргументов ПМ с учетом добавлений ЗПМ
  - Отбить аргументы ЗПМ
  - Восстановить аргументы ЛО
  - Представить свои конструктивные аргументы
- 

# Член Правительства (ПМ 2-го правительства)

ДОЛЖЕН:

- Краткий анализ первой части игры
- Представить свой case extension



# Анализ 1-ой части игры

- Кратко перечислить основные моменты столкновений
- Добавить свой новый конструктивный материал (факты, новые линии аргументации) для того, чтобы «перетянуть» эти аргументы на сторону правительства
- Отбить основные аргументы оппозиции, которые остались не отбитыми

Max 2 minutes

# Case Extension

- Новые аргументы, объединенные каким-либо новым взглядом на проблему
- Более широкий/сфокусированный взгляд на проблему (аргументы)
- Детальное и глубокое развитие ключевого (ых) аргумента (ов) 1-П, которые были затронуты поверхностно

NB: руководствоваться принципом: доказать самое важное из еще не доказанного со стороны правительства

4 minutes



# Член Оппозиции (лидер О-2)

должен:

- Отбить основные не отбитые аргументы П-1
- Восстановить/развить ключевые аргументы О-1
- Отбить аргументы П-2
- Представить свой case extension

# Член П-2

- Отбить аргументы О-2
  - Развить и восстановить аргументы своей команды (новые аргументы не запрещены, но не приветствуются, особенно если их вообще не упомянул первый игрок команды)
  - Анализ игры со стороны Правительства:
    - Указать на основные точки столкновения в игре
    - Определить основные аргументы по каждой точке
    - Показать, почему Правительство выиграло эти точки
    - Подчеркнуть вклад П-2 в победу правительства
- По большому счету, нужно ответить на вопрос: что нужно было доказать, чтобы выиграть эту игру, и что было доказано

# Член О-2

- Новые аргументы ЗАПРЕЩЕНЫ
  - Анализ игры со стороны Оппозиции:
  - Указать на основные точки столкновения в игре
  - Определить основные аргументы по каждой точке
  - Показать, почему Оппозиция выиграла эти точки
  - Подчеркнуть вклад О-2 в победу Оппозиции
- По большому счету, нужно ответить на вопрос: что нужно было доказать, чтобы выиграть эту игру, и что было доказано

# Хорошая речь должна

- Иметь четкую структуру (обозначать структурные элементы речи, давать четкий план речи)
- Грамотное использование времени (= аллокация времени пропорционально важности аргументов + соблюдение регламента)
- Представлена в хорошей (= зрелищной и убедительной манере)

# Points of Information (Вопросы)

- Задаются игрокам противоположной стороны (команды П1 и П2 не могут задавать вопросы друг другу, как и О1 и О2)
- Задаются между первой и последней минутой речи оппонента.
- Четко обозначить для выступающего, что у вас есть вопрос (встать с вытянутой рукой или сказать «вопрос», «по этому поводу»)
- Выступающий имеет право принять или отклонить вопрос
- Если вопрос принят, то его нужно высказать за 15 секунд (! Может быть не только в форме вопроса, но и утверждения, новой информации и т.п.)
- Запрещается задавать вопрос к ответу на предыдущий вопрос
- Если выступающий отклонил вопрос, то следует занять свое место. Между попытками задать вопросы не должно быть меньше 15 секунд
- Рекомендуется принимать 1-2 вопроса. Отказ от всех вопросов – наказывается личными баллами. Активное использование вопросов – поощряется.

# Критерии судейства

- Соблюдение правил
- Выполнение ролей команд
- Аргументация и анализ
- Содержание
- Структура
- Манера и риторика
- Юмор
- Вопросы