

# Судейский брифинг

# Содержание

- Общие правила
- 10 ключевых моментов
- Резолюции
- Шкала спикерских баллов
- Принятие решения

# Общие правила

- Судить на основе убедительности
- ROI – максимум 15 секунд
- Если дефиниция, заданная ОП, не верна, она может оспариваться Лидером оппозиции, или на ROI Премьер министру, и объяснить, почему она не верна. В случае не соглашения, лидер оппозиции может: а) указать на неверность, но все же принять поле и играть дальше; б) дефинировать поле самим, и предоставлять свой кейс. При выборе второго варианта рекомендуется (но не обязательно) предоставить анализ «даже если», взаимодействуя с дефиницией ОП.

# 10 КЛЮЧЕВЫХ МОМЕНТОВ

- 1. Законопроекты
- ОП может предложить любой законопроект, который осуществляет резолюцию. У ОО есть выбор, но не обязанность предложить альтернативный законопроект, который требует одинаковых ресурсов, как у ОП, и не удовлетворяющий резолюцию.

# 10 КЛЮЧЕВЫХ МОМЕНТОВ

- 2. Расширение
- Любой вклад в игру, который еще не был полностью объяснен – это расширение. Оно включает в себя ребатл, примеры и фрейминг.

# 10 КЛЮЧЕВЫХ МОМЕНТОВ

- 3. Анализ
- Аналитик может уточнять и защищать аргументы, внесенные членом правительства/оппозиции и отвечать на предыдущий материал, но не может начать совершенно новые аргументы.

# 10 КЛЮЧЕВЫХ МОМЕНТОВ

- 4. Выполнение ролей
- Выполнение ролей не заменяет общей убедительности.

# 10 КЛЮЧЕВЫХ МОМЕНТОВ

- 5. “Выпадать” из дебатов
- Игнорирование другими командами аргументы не делают эти аргументы слабее.

# 10 КЛЮЧЕВЫХ МОМЕНТОВ

- 6. Противоречия
- Противоречия только аннулируют аргументы, зависящие от них. Анализ «даже если» или выявление нескольких способов, в которых аргумент может работать не считается противоречием.

# 10 КЛЮЧЕВЫХ МОМЕНТОВ

- 7. Донесение и убедительность
- Акцент спикера не влияет на убедительность, и перефразирование аргументов без нового объяснения не имеет веса.

# 10 КЛЮЧЕВЫХ МОМЕНТОВ

- 8. Стилль
- Существует много видов хорошего стилия, и личное предпочтение у судьи одного стилия другому считается предвзятостью.

# 10 КЛЮЧЕВЫХ МОМЕНТОВ

- 9. Глобальный контекст
- Резолюции должны дебатироваться в глобальном контексте. Однако, различные аргументы могут иметь разный вес в разном контексте.

# 10 КЛЮЧЕВЫХ МОМЕНТОВ

- 10. Как судья должен принимать решение?
- Судьи должны, насколько это возможно, сравнивать аргументы на основе того, что было сказано на раунде. Когда судья не может оценить аргумент по тому, что было сказано на раунде, он может использовать минимальные и обоснованные предположения, и быть готовым объяснить это во время фидбека.

# Резолюции

- Виды резолюций:
- Эта палата будет
- Эта палата считает что
- Эта палата считает что X должен
- Эта палата, будучи X, будет
- Эта палата сожалеет
- Эта палата поддерживает

# Шкала спикерских баллов

- Шкала спикерских служит для оценки качества речи, а не качества раунда или определенного спикера.
- Речь не обязана включать в себя все характеристики, данные в определенной ячейке.

# Принятие решения

- Время на принятие решения – 15 минут
- Очень рекомендуется сравнивать команды уже во время раунда, и во время 15 минут потратить 2-3 минуты на принятие окончательного решения, а остальное время на обсуждение с уингами
- При не соглашении с решением, и когда не остается времени, чейр проводит голосование, но не суммирует все ранги
- Чейр и уинг имеют равные голоса, но в случае четного количества судей, чейр имеет чуть больший вес