

Zasady Debaty Oksfordzkiej

I. UCZESTNICZY DEBATY

W debacie, poza **publicznością**, biorą udział:

a) Marszałek – prowadzi całą debatę; decyduje, która osoba ma prawo zabrać głos; dba o kulturę słowa i poziom debaty; ocenia jej aspekty regulaminowe i techniczne, przyznając punkty ujemne za jej ewentualne uchybienia, a także informuje uczestników o jej wyniku i krótko ją podsumowuje; w ekstraordynaryjnych przypadkach może przerwać debatę, wyprosić uczestnika debaty, a w uzasadnionych przypadkach zarządzić ponowne przeprowadzenie debaty;

b) Sekretarz – pomaga marszałkowi w pełnieniu jego funkcji; informuje, przez określony znak, o zbliżającym się końcu mowy (30 sekund przed jej końcem) oraz o konieczności jej zakończenia. Znakiem może być sygnał dźwiękowy i/lub podniesiona kartka. W drugim przypadku na kartce znajduje się napis „30 sek.” (informujący o rozpoczęciu ostatnich 30 sekund mowy) lub symbol wykrzyknika („!”) (informujący o końcu mowy i konieczności podziękowania za mowę); w ramach wspierania marszałka, ma prawo wygłaszania niewiążących opinii w kwestii przyznawanych punktów ujemnych; w warunkach turniejowych jego zadania może wypełniać marszałek;

c) Jury – jest ekwiwalentem publiczności; przyznając punkty współdecyduje, wraz z marszałkiem, która strona zwyciężyła debatę. Jurorzy (sędziowie) podejmują swoją decyzję samodzielnie, a zarówno w trakcie, jak i po zakończeniu debaty, aż do momentu przekazania swojej decyzji marszałkowi, nie prowadzą między sobą konsultacji; mogą oni, w przypadku wątpliwości co do usłyszanej treści, konsultować ten aspekt indywidualnie z marszałkiem debaty po jej zakończeniu;

d) Mówcy – 4 mówców po stronie Propozycji, 4 mówców po stronie Opozycji; ich rolą jest przedstawienie racji swojej strony i wykazanie słabości argumentacji strony przeciwnej poprzez wpisanie się w rolę:

- ⇒ pierwsi mówcy mają za zadanie zdefiniować tezę debaty, zarysować linię argumentacyjną swojej strony, przedstawić definicję terminów (jeśli uznają to za konieczne) i/lub ich interpretację;
- ⇒ drudzy mówcy mają za zadanie rozwinąć i wyjaśnić argumenty rozszerzając stanowisko strony; mogą przedstawić dane, statystyki;
- ⇒ trzeci mówcy mają za zadanie przede wszystkim podważać zastosowane przez stronę przeciwną argumenty, argumentację i/lub jej linię argumentacyjną, a także skonfrontować argumenty strony przeciwnej z prezentowanym stanowiskiem reprezentowanej strony;
- ⇒ czwarcy mówcy mają za zadanie przede wszystkim podsumować argumentację swojej strony i podsumować całą debatę; w ramach swej mowy powinni przedstawić punkty sporu i w ten sposób wykazać wyższość oraz poprawność prezentowanego stanowiska strony.

Po wypełnieniu swoich ról, mówcy mogą przedstawić i rozwinąć argumenty (z zastrzeżeniem pkt. IV. 1. d) niniejszego regulaminu).

II. PRZEBIEG DEBATY

1. Debata toczy się wokół określonej tezy, której stara się bronić strona Propozycji, a którą próbuje obalić strona Opozycji.

2. Struktura debaty:

- a) Debatę rozpoczyna marszałek, który udziela głosu 1 mówcy strony Propozycji. Następnie, naprzemiennie wypowiadają się mówcy poszczególnych stron¹, którym głosu również udziela marszałek.
- b) Każdy z mówców ma 4 minuty na swoją mowę (w warunkach turniejowych mowy mówców obu stron mogą zostać przez organizatorów wydłużone). W tym czasie każdy z mówców musi wygłosić swoją przemowę oraz przyjąć odpowiednią liczbę pytań/informacji (dalej, o ile wyraźnie nie zaznaczono inaczej: pytań) (o ile chęć ich zadania zostanie zasygnalizowana przed „czasem chronionym”). Przyjęcie pytania polega na poproszeniu oponenta o jego przedstawienie. Podczas przedstawiania pytania czas nie jest wstrzymywany.
- c) Każda przemowa rozpoczyna się krótką apostrofą skierowaną do marszałka, strony przeciwnej i publiczności: rozpoczynając od marszałka, a następnie w dowolnej kolejności do pozostałych dwóch podmiotów². Wszystkie trzy podmioty muszą zostać powitane. Brak zachowania wyżej wskazanej kolejności, jak i pominięcie któregokolwiek z podmiotów skutkuje punktami ujemnymi w przypadku, gdy po zwróceniu uwagi przez marszałka którykolwiek kolejny mówca danej drużyny popełni jeden z w/w błędów (niestosowanie się do poleceń marszałka)³.
- d) Ostatnie 30 sekund każdego z wystąpień (mów) jest "czasem chronionym". Oznacza to, że od momentu wskazania przez sekretarza, że do końca mowy zostało pół minuty, mówca nie jest zobligowany do przyjmowania pytań. Jeśli jednak chęć wprowadzenia pytania (pytań) zostanie zasygnalizowana przed czasem chronionym, mówca ma obowiązek udzielania głosu oponentowi (jeśli nie uczynił tego wcześniej dwukrotnie). W sytuacji, w której sygnalizacja zostanie poczyniona wcześniej, a mówca przeczeka do czasu chronionego i nie przyjmie pytania (pytań), zostanie ukarany punktami ujemnymi.
- e) Każdy mówca podczas swojej wypowiedzi musi przyjąć co najmniej 2 pytania od strony przeciwnej, o ile chęć ich wygłoszenia ze strony zostanie zasygnalizowana. Sygnalizowanie chęci przedstawienia pytania przez mówcę polega na podniesieniu na kilkanaście sekund ręki ponad swoją głowę.
- f) Podczas swojej mowy, to mówca decyduje od kogo oraz kiedy chce przyjąć pytanie. Czyni to poprzez wskazanie ręką osoby wyrażającą chęć jego wygłoszenia. Mówca może wówczas zwrócić się do oponenta „Pan/Pani miał pytanie”. Wskazana przez mówcę osoba wstaje z miejsca i rozpoczyna krótką apostrofą: "Panie Marszałku/Pani Marszałek, pytanie/informacja" informując o formie wypowiedzi, którą chce wygłosić (zgoda marszałka na wygłoszenie pytania jest domniemana). Następnie zadaje pytanie lub prezentuje informację i zajmuje miejsce. Jeżeli mówca, który przedstawił pytanie, chce odnieść się do wypowiedzi (odpowiedzi) mówcy przedstawiającego swoją mowę, musi ponownie podnieść rękę sygnalizując chęć przedstawienia kolejnej informacji. W przypadku rezygnacji z przedstawiania pytania osoba wcześniej to sygnalizująca wezwana do jego przedstawienia nie odpowiada na to wezwanie (w takim przypadku przyjmuje się, że pytanie nie zostało przedstawione, a tym samym liczba pytań, które muszą zostać przyjęte nie uległa zmianie).
- g) Pytanie ma charakter bardzo krótkiej wypowiedzi (krótka – maksymalnie 2 zwięzłe zdania)⁴. O przerwaniu pytania decyduje marszałek. W przypadku drugiego zwrócenia uwagi przez marszałka w odniesieniu do danego pytania zostają przyznane punkty ujemne.
- h) Na drużynie spoczywa obowiązek śledzenia chęci przedstawienia pytania przez stronę przeciwną. Oznacza to, że w sytuacji, w której mówca dostrzeże, że oponent waha się, czy wprowadzić pytanie, bezpieczniej jest udzielić głosu stronie przeciwnej. W takich sytuacjach mówca i jego drużyna powinni zachować czujność, zapamiętując nawet krótko sygnalizowaną chęć przedstawienia pytania przez przeciwników. Reakcja nie musi być natychmiastowa - mówca może po zakończeniu danej części swojej przemowy zapytać oponentów, np. „miał Pan do mnie jakieś pytanie?” wskazując osobę, która ma wygłosić pytanie (w przypadku, gdy chęć zgłoszenia pytania zasygnalizowała więcej niż jedna osoba). W takim przypadku osoba wzywana, jeśli nadal podtrzymuje wolę przedstawienia pytania, postępuje w trybie przedstawionym w p. II 2 f). Jeżeli natomiast osoba podnosząca wcześniej rękę rozmyśliła się – nie reaguje na pytanie.

¹ Tj. 1 mówca strony Opozycji, 2 mówca strony Propozycji, 3 mówca strony Opozycji, 3 mówca strony Propozycji, 3 mówca strony Opozycji, 4 mówca strony Propozycji i 4 mówca strony Opozycji.

² Np. „Panie Marszałku, Szanowni Oponenti, wspaniała publiczności!"; „Szanowna Pani Marszałek, droga Publiczności, szanowni Oponenti!"; „Wielce szanowna Pani Marszałek, szanowna Propozycji/Opozycji; kochana Publiczności!”

³ Upomnienie marszałka, które nie owocuje punktami ujemnymi przysługuje każdej z drużyn jednokrotnie podczas debaty (tj. po jednym dla każdej z drużyn).

⁴ Pytanie jest tutaj rozumiane w formie szerokiej (to zarówno prośby „czy mógłby mi Pan podać przykład...?”, pytania retoryczne, jak i pytania szczegółowe: „jak rozumie Pan termin...?”). Podobnie w przypadku informacji, która przybiera formę zdania oznajmującego lub rozkazującego.

i) Mówca udziela głosu tylko poszczególnym mówcom strony przeciwnej⁵, z zastrzeżeniem pkt. II. 4.

j) To na mówcy przedstawiającego mowę ciąży obowiązek wskazania mówcy, od którego chce sygnalizowane pytanie usłyszeć. Tym samym mówcy nie muszą przedstawiać swoich pytań, jeśli nie zostaną wskazani, a ich zgłoszenie chęci przedstawienia pytania (pytań) zostanie odnotowane.

k) W przypadku przyjęcia dwóch pytań mówca może poinformować swoich adwersarzy, że nie będzie przyjmować kolejnych pytań. Niezależnie od tego, owi adwersarze mają prawo do sygnalizowania mówcy o pozostawaniu w gotowości do ich przedstawienia.

l) Mówcy podczas swojej mowy, za zgodą marszałka wyrażoną przed debatą, mogą korzystać z rekwizytów. Mówcy mogą również korzystać z notatek zapisanych na kartkach i przywoływać cytaty zawarte w książkach. Mówcy nie mogą jednak korzystać z notatek zapisanych na nośnikach elektronicznych zgodnie z punktem II. 8 niniejszego regulaminu.

3. Podczas debaty każda z drużyn może dwukrotnie skorzystać z „ad vocem” – krótkiego kontrwystąpienia następującego od razu po mowie przeciwników, do której *ad vocem* zostało zgłoszone. Celem *ad vocem* jest zdynamizowanie przebiegu debaty oraz dostarczenie obu drużynom narzędzia do taktycznego rozgrywania debaty⁶. Zasady dotyczące *ad vocem*:

a) *Ad vocem* trwa maksymalnie 30 sekund (czas ten jest wyłączony z limitu czasowego przewidzianego na poszczególne mowy). Po ich upływie marszałek odbiera głos bez konsekwencji punktowych.

b) Chęć skorzystania z *ad vocem* sygnalizuje się poprzez podniesienie odpowiedniej karty w sposób widoczny dla marszałka i drużyny przeciwnej, a zgodę na jego wygłoszenie wyraża marszałek. Kartę podnosi mówca, który chce zabrać głos.

c) Nie można zgłosić *ad vocem*: do słów mówcy z własnej drużyny; podczas przemówień czwartych mówców.

d) Nie może zgłosić *ad vocem* mówca, który przemawia następny w kolejności (poza przypadkiem opisanym w punkcie f).

e) *Ad vocem* nie służy zadawaniu pytań. W przypadku przybrania formy pytania, drużyna przeciwna może je uznać za niebyłe. Nie jest ono wówczas brane pod uwagę przez jurorów.

f) Można zgłosić *ad vocem* do *ad vocem*. Wówczas nie ma zastosowania punkt d).

g) Podczas przemowy w formie *ad vocem* mają zastosowanie punkty ujemne: D, E i F.

4. Podczas debaty każda z drużyn może dwukrotnie skorzystać z *jokera* – krótkiego wystąpienia w ramach mowy mówcy własnej drużyny. Celem *jokera* jest przedstawienie sprostowania, wprowadzenie nowej perspektywy do debaty lub przejście inicjatywy w przypadku zawahania się mówcy wygłaszającego mowę. Zasady dotyczące *jokera*:

a) Czas na wygłoszenie *jokera* to maksymalnie 30 sekund (czas ten nie jest wyłączony z limitu czasowego przewidzianego na poszczególne mowy). Po ich upływie marszałek odbiera głos bez konsekwencji punktowych.

b) Chęć skorzystania z *jokera* sygnalizuje się poprzez podniesienie odpowiedniej karty w sposób widoczny dla marszałka i drużyny przeciwnej, a zgodę na jego wygłoszenie wyraża przemawiający mówca (zgoda marszałka jest domniemana). Kartę podnosi mówca, który chce zabrać głos.

c) *Joker* nie służy zadawaniu pytań. W przypadku przybrania formy pytania, drużyna przeciwna może je uznać za niebyłe. Nie jest ono wtedy brane pod uwagę przez jurorów.

⁵ Tym samym nie jest możliwe udzielanie głosu, zgłaszanie pytań zawodnikom własnej drużyny.

⁶ Przykładowe zastosowanie: Przemawia 2 mówca Propozycji. 1, 3 i 4 mówca Opozycji może zgłosić *Ad vocem* do tego co mówi 2P (2 mówca Opozycji nie może, bo będzie przemawiał po 2 mówcy Propozycji). *Ad vocem* zgłasza 4 mówca opozycji. Po zakończeniu mowy 2 Propozycji, Marszałek zaprasza 4 mówcę Opozycji do *ad vocem*. Po *ad vocem* głos zabiera 2 mówca Opozycji ze swoim wystąpieniem.

d) Podczas przemowy w formie *jokera* mają zastosowanie punkty ujemne: D, E i F.

5. Podczas przedstawiania *ad vocem* i *jokera* przez mówcę nie można zgłaszać pytań/informacji.

6. Po zakończonej debacie następuje przerwa, podczas której poszczególni jurorzy przyznają punkty. Te następnie sumuje marszałek, uwzględniając przyznane przez siebie punkty ujemne.

7. Marszałek ogłasza wynik debaty, a następnie, w obecności publiczności, wyjaśnia przyczynę przyznania ewentualnych punktów ujemnych.

8. Po ogłoszeniu wyników, bez obecności publiczności, jurorzy mogą udzielić informacji o przebiegu debaty oraz uzasadnić swoją decyzję. Organizatorzy mogą postanowić o zawieszeniu tego punktu w zakresie zakazu obecności publiczności.

9. Przebieg debaty może być rejestrowany za pośrednictwem systemu audio-video.

10. Czas może być mierzony przez zegar, który jest udostępniony mówcom i publiczności. W przypadku awarii zegara o rozstrzygnięciach związanych z czasem decyduje marszałek, a jego wytyczne wypełnia sekretarz, który informuje wówczas o początku czasu chronionego i/lub o końcu czasu na mowę. W przypadku konfliktu między czasem wskazywanym przez zegar a czasem liczonym przez sekretarza lub marszałka decyduje ten mierzony przez marszałka.

11. Mówcy nie mają możliwości korzystania z wszelkiego rodzaju urządzeń elektronicznych⁷ podczas debaty. Jeśli podczas debaty jeden z mówców zacznie korzystać z urządzenia elektronicznego, marszałek upomina drużynę o konieczności schowania urządzenia elektronicznego, a w przypadku kolejnego identycznego lub podobnego incydentu po kolejnej interwencji marszałka drużyna otrzymuje punkty ujemne. Upomnienie marszałka, które nie owocuje punktami ujemnymi przysługuje jednokrotnie podczas debaty po jednym dla każdej z drużyn. Na uzasadniony wniosek przedstawiciela drużyny⁸, marszałek może, przy akceptacji drużyny przeciwnej, wyrazić zgodę na dodatkowe mierzenie czasu za pomocą uzgodnionego urządzenia elektronicznego.

12. W warunkach turniejowych, za zgodą organizatorów, składy drużyn mogą być zmieniane w ten sposób, że mówca, może w kolejnej debacie wypełniać rolę mówcy innego, z zastrzeżeniem, że sam skład osobowy drużyny nie ulega zmianie. Zasady uzupełniania wakatów lub zmian odnoszących się do wchodzenia w skład drużyny podstawowej osób z drużyny rezerwowej organizatorzy określają w osobnym regulaminie.

III. WYNIK I PUNKTACJA

1. Decyzja o wyniku debaty podejmowana jest przez jury oraz marszałka.

2. W skład jury wchodzi 3 osoby. W warunkach turniejowych skład osobowy jury może zostać przez organizatorów rozszerzony. W takim przypadku zwiększana jest liczba punktów przyznawanych przez marszałka⁹.

3. Każdy z jurorów ma do rozdysonowania po 10 punktów dla obu drużyn. Juror nie może jednak wskazać remisu.

⁷ W tym m.in. zegarków lub telefonów komórkowych służących do mierzenia czasu; a także tabletek, laptopów i innych.

⁸ Uzasadnione w tym przypadku wydają się np. warunki w sali, w której odbywa się debata, które utrudniają śledzenie czasu jednej z drużyn.

⁹ W przypadku składu czteroosobowego liczba punktów ujemnych zostaje pomnożona przez 1¹/₂, w przypadku pięcioosobowego składu jurorskiego liczba punktów ujemnych zostaje pomnożona przez 2, w przypadku sześcioosobowego składu – przez 2¹/₂ i dalej kolejno.

4. Juror ocenia całą debatę tylko i wyłącznie przez pryzmat własnych, subiektywnych odczuć, które nie muszą być oparte o specjalistyczną wiedzę. Bierze w swojej ocenie pod uwagę w szczególności aspekty erystyczne i retoryczne wypowiedzi, spójność linii argumentacyjnej, a także przestrzeganie przez mówców ról wynikających z konwencji.

5. Aspekty techniczne i regulaminowe dotyczące debaty ocenia marszałek, przyznając punkty ujemne za niedostosowanie się do zawartych reguł. Punkty ujemne nie są przyznawane w przypadkach opisanych w Indeksie Zagrań Nieczystych, z zastrzeżeniem treści pkt. IV 1 c).

6. Wynik debaty jest sumą punktów jurorów oraz marszałka.

7. Ocena jurorów nie podlega dyskusji. Juror nie musi podawać przyczyn swojej decyzji.

8. Ocena marszałka nie podlega dyskusji, z zastrzeżeniem punktu VI niniejszego regulaminu. Marszałek musi wyjaśnić powody przyznania ujemnych punktów.

9. W warunkach turniejowych, w debacie finałowej, organizatorzy mogą postanowić o wprowadzeniu 30 jurorów:

a) Wówczas każdy z nich dysponuje jednym głosem, w ramach którego opowiada się za wygraną jednej ze stron (tym samym nie ma tutaj zastosowania punkt III. 3). Nie ma w tym przypadku również zastosowania mnożnik, o którym mowa w punkcie III. 2.

b) W przypadku remisu w przypadku opisanym w niniejszym punkcie, dochodzi do dogrywki opisanej w punkcie VII niniejszego regulaminu, z zastrzeżeniem, że nie obowiązują wówczas punkty 5 i 7 (wymiana składu jurorskiego oraz konieczność zachowania nieparzystej liczby sędziów). W przypadku remisu organizatorzy mogą postanowić o dokooptowaniu dodatkowego sędziego z publiczności.

IV. INDEKS ZAGRAŃ NIECZYSTYCH¹⁰

1. Zagrania pozostające do oceny jurorów:

a) Czytanie z kartki – podstawowe wypowiedzi mówców mają formę mów, a nie odczytów. Zasada ta nie odnosi się do tak oczywistych kwestii jak przytaczanie cytatu, czy powoływanie się na statystyki.

b) Zwracanie się do siebie per „Ty” i w innych formach bezpośrednich – np. „powiedziałeś”/„ty”/„wasz” zamiast „powiedział Pan”/„powiedziała Pani”/„powiedzieli Państwo”.

c) Zachowania powszechnie uznawane za naruszające zasady współzycia społecznego – w tym: wulgarne zachowanie, oszustwo, nieobyczajne zachowanie. W tym przypadku mówcy mogą być karani również przez marszałka debaty.

d) Wprowadzanie nowych argumentów przez czwartego mówcę strony opozycji w sytuacji, w której oponenti *de facto* nie mogą się już do nich odnieść.

2. Zagrania, które nie podlegają ocenie jurorskiej:

a) oklaski i innego rodzaju formy docenienia lub wyrażenia niezadowolonia w stosunku do debatantów przez członków publiczności – ewentualne oklaski prosimy pozostawić na sam koniec debaty (nie dotyczy dogrywki); marszałek nadal dysponuje prawem wyproszenia z sali osób zakłócających przebieg debaty;

¹⁰ W związku z tym, że niektóre zagrania stosowane przez debatantów formalnie nie łamią zasad debaty oksfordzkiej, a zatem nie wiążą się z karaniem takich zagrań przez eksperta, powstał zbiór zasad, które mają wyeliminować te zagrania. Zasady te mają skłonić nie tylko debatantów do ich unikania, ale i jurorów do zwracania bacznej uwagi na ich pojawianie się w debatach.

b) nietypowe sytuacje, w przypadku których regulaminowe odjęcie punktów przez marszałka byłoby wbrew dobremu duchowi debat i zasadom *fair play*¹¹.

V. PUNKTY UJEMNE PRYZNAWANE PRZEZ MARSZAŁKA

	Opis	Punkty
A	Przekroczenie dopuszczalnego czasu mowy Każdy z mówców ma ściśle określony czas na swoją wypowiedź. W przypadku przekroczenia czasu, marszałek zwróci uwagę, że należy zakończyć mowę. W sytuacji, w której pomimo zwrócenia przez marszałka uwagi mówca nie zakończył swojej mowy (mówca upoważniony jest tylko i wyłącznie do podziękowania za debatę), zostaną przyznane punkty ujemne.	-2
B	Brak przyjęcia odpowiedniej liczby pytań Każdy z mówców podczas swojej wypowiedzi musi przyjąć co najmniej 2 pytania/informacje, o ile zostaną zgłoszone. W przypadku nieprzyjęcia pytań/informacji od dwóch lub większej liczby osób punkty ujemne ulegną podwojeniu – drużyna zostanie ukarana 4 pkt. ujemnymi).	-2
C	Nieumiejętna wypowiedź w formie pytania/informacji Każdy z mówców podczas debaty ma prawo zgłaszać pytania/informacje – sygnalizuje to podnosząc rękę. Muszą mieć one zwięzłą formę i być jak najbardziej konkretne (maksymalnie 2 krótkie zdania). Musi do tego uzyskać zgodę aktualnie przemawiającego mówcy. Jeśli ją otrzyma wstaje, zwraca się do marszałka informując o formie swojej wypowiedzi: „szanowny panie marszałku, pytanie/informacja” (w zależności od wybranej formy), przedstawia pytanie/informację (zgodnie z zapowiedzią), następnie zajmuje miejsce. Każda inna forma (tj. m.in. brak apostrofy, przedstawienie pytania zamiast sygnalizowanej informacji), oraz odebranie głosu przez Marszałka, po uprzednim zwróceniu uwagi, oznacza przyznanie punktu ujemnego.	-2
D	Zabieranie głosu bez pozwolenia marszałka, szeptanie i inne formy zakłócania wypowiedzi strony przeciwnej oraz niestosowanie się do poleceń marszałka Podczas debaty głos ma zawsze 1 osoba. Członkowie jednej drużyny mogą między sobą wymieniać informacje jedynie w formie pisemnej. W przypadku rozmów lub szeptów marszałek przyzna punkty ujemne w przypadku braku reakcji na jego polecenie. Bez pozwolenia/wskazania marszałka, żaden z mówców nie może prowadzić dialogu, monologu, słownej sprzeczki ze stroną przeciwną. Jeżeli mówca odezwie się mimo to - otrzyma punkty ujemne na poczet całej drużyny w przypadku niedostosowania się do poleceń marszałka. Każda forma niedostosowania się do poleceń marszałka uznana przez niego jako naruszająca konwencję i zasady debaty może zostać ukarana punktami ujemnymi.	-2
E	Korzystanie z urządzeń elektronicznych W przypadku niezaprzestania korzystania z urządzeń elektronicznych, pomimo wcześniejszego upomnienia marszałka dla danej drużyny, ta jest karana punktami ujemnymi.	-6
F	AD HOMINEM/AD PERSONAM W przypadku pośredniego ataku, marszałek ma prawo przyznać -2 lub -4 punkty. Bezpośredni atak personalny (w tym również: wulgarne zachowanie, pozostające poza granicami kultury debaty) będzie skutkowało przyznaniem punktów ujemnych: -6 lub -8. O ich przyznaniu decyduje samodzielnie marszałek, który w tym przypadku może zasięgnąć opinii grona jurorskiego.	-2, -4, -6 lub -8

VI. LOSOWANIE STRON DEBATY

1. Losowanie stron (dalej: losowanie) odbywa się w sali, w której będzie odbywała się debata drużyn przystępujących do losowania, a w przypadku jakichkolwiek problemów technicznych w sali wskazanej przez organizatorów.
2. Losowanie odbywa się na 15 minut przed planowanym rozpoczęciem debaty. Jeżeli przedstawiciel jednej z drużyn spóźni się więcej niż 5 minut, wówczas losowanie odbywa się bez jego uczestnictwa, jednak wówczas w sali podczas losowania poza przedstawicielem drugiej drużyny i marszałka musi znajdować się dwóch sędziów debaty.

¹¹ M.in. podziękowanie marszałkowi za udzielony głos (należy przy tym pamiętać, że pozostaje w mocy regulaminowy zakaz werbalnego informowania oponenta o braku chęci zabrania głosu); powiedzenie „na zdrowie” w reakcji na kichnięcie oponenta podczas debaty.

3. Losowanie przeprowadza osoba pełniąca funkcję marszałka danej debaty. Organizatorzy mogą wyrazić zgodę na przeprowadzenie losowania przez jednego z ich przedstawicieli.
4. W przypadku spóźnienia się przedstawiciela drużyny, okres przygotowania do debaty ulega wydłużeniu w ten sposób, że od zakończenia losowania musi upłynąć 15 minut.
5. W losowaniu uczestniczy marszałek, po jednym przedstawicielu (mówcy) obu drużyn oraz jeden sędzia z zachowaniem reguły zapisanej w punkcie 2. Dokonujący losowania marszałek lub przedstawiciel organizatora (pkt VI. 3) może wyrazić zgodę na pozostanie w sali innych osób.
6. Marszałek lub przedstawiciel organizatora (pkt VI. 3) dokonujący losowania informuje przedstawicieli drużyn (przedstawiciela drużyny – w przypadku sytuacji opisanej w punkcie 2) o wyborze systemu losowania stron opisanego w punkcie 7.
7. Marszałek dokonujący losowania dokonuje wyboru sposobu losowania spośród dwóch systemów:
 - a) losowania za pomocą jajek-niespodzianek – w tym przypadku marszałek wskazuje mówcę, który będzie dokonywał wyboru dłoni, w której znajdować ma się jajko-niespodzianka z oznaczeniem strony propozycji (P) (w drugiej dłoni znajdować się będzie jajko z oznaczeniem strony przeciwnej (Opozycja – O). Mówca ten dokonuje wyboru poprzez wskazanie dłoni informując o tym zgromadzonych. Marszałek otwiera jajko-niespodziankę i informuje o wyniku losowania. Decyzja, co do wyboru dłoni podjęta przez mówcę, nie podlega zmianie.
 - b) losowania za pomocą rzutu monetą – w tym przypadku marszałek stawia przed sobą obu mówców (w przypadku opisanym w punkcie 2 – mówcę, po swojej prawej lub lewej stronie). Następnie podrzuca monetę i pozwala jej spaść na podłogę. Nikt ze zgromadzonych (poza marszałkiem) nie dotyka monety, aż do podjęcia rozstrzygnięcia o wyniku losowania. W przypadku wypadnięcia „orła” stroną mówcy stojącego po prawej stronie marszałka jest propozycja. W przypadku wypadnięcia „reszki” – opozycja. W przypadku upadku monety w ten sposób, że nie można dokonać określenia wyniku głosowania, marszałek za zgodą jurora (jurorów w przypadku sytuacji opisanej w punkcie 2), dokonuje ponownego losowania.
8. Protesty na przebieg procedury losowania można zgłaszać do Wysokiej Komisji (pkt VIII. 1) wyłącznie przed rozpoczęciem debaty, której podlegające zaskarżeniu losowanie dotyczy.
9. Interpretacja wyżej opisanych zasad należy do wyłącznej kompetencji Wysokiej Komisji (pkt VIII. 1).

VII. DOGRYWKA

W warunkach turniejowych, w fazie pucharowej, w przypadku remisu, zostaje zarządzona dogrywka. Odbywa się ona według następujących zasad:

- 1) po ogłoszeniu wyniku przez marszałka, zarządzana jest pięciominutowa przerwa.
- 2) po jej zakończeniu drużyny wskazują po jednym reprezentancie, którzy będą brali udział w dogrywce, a następnie dochodzi do losowania stron debaty dogrywkowej;
- 3) następnie marszałek prezentuje przedmiot debaty i ogłasza kolejne 7 minut przerwy, podczas których reprezentanci obu drużyn mogą się przygotować do dogrywki (w ramach przygotowań reprezentantów mogą wspierać pozostali debatanci);
- 4) reprezentanci mają po 1 minucie na prezentację swojego stanowiska (mowy nie mogą być przerywane przez drugiego z mówców), a po chwili mają czas (ponownie po 1 minucie) na odniesienie się do swoich stanowisk i/lub do przedstawienia kolejnych argumentów popierających ich stanowisko;
- 5) debata dogrywkowa prowadzona jest przez marszałka, a oceniana przez jurorów, którzy nie oceniali debaty ocenionej jako remisowa w ten sposób, że każdy z jurorów wskazuje wyłącznie wygranego debaty remisowej;

- 6) podczas dogrywki marszałek nie przyznaje punktów ujemnych, a wszelkie uchybienia regulaminowe (w tym przede wszystkim zwroty o charakterze AD HOMINEM/AD PERSONAM) są brane pod uwagę przez oceniających dogrywkę jurorów;
- 7) wynik debaty ogłaszany jest przez marszałka;
- 8) liczba jurorów w debacie dogrywkowej jest nieparzysta.

VIII. KWESTIE SPORNE

1. Na potrzeby turnieju Organizator może postanowić o ustanowieniu Wysokiej Komisji, do której kompetencji należy:
 - 1.1 Rozpatrywanie zapytań związanych z wykładnią regulaminów obowiązujących podczas turnieju, sposobem ich interpretacji; zwanych dalej zapytaniami.
 - 1.2 Rozpatrywanie protestów związanych ze złamaniem regulaminów przez składy oceniające (jury i marszałka) i/lub sekretarza; zwanych dalej protestami.
2. W skład Wysokiej Komisji wchodzi przynajmniej 3 osoby wskazane przez Organizatora.
3. Skład Wysokiej Komisji odpowiedzialnej za wydanie rozstrzygnięcia w zakresie protestu zostaje podany przez sekretariat turnieju do wiadomości drużyn wraz z otworzeniem debat danego dnia. W skład Wysokiej Komisji odpowiedzialnej za wydanie rozstrzygnięcia w zakresie protestu nie wchodzi osoby będące w składzie oceniającym debatę (jurorzy, marszałek, sekretarz) stanowiącą przedmiot protestu.
4. Rozstrzygnięcia Wysokiej Komisji są podejmowane na posiedzeniach niejawnych.
 - 4.1 Na posiedzenia Wysokiej Komisji mogą zostać zaproszeni przedstawiciele zainteresowanych stron i/lub osoby wchodzące w skład zespołów oceniających (jurorzy, marszałek), jeżeli rozstrzygnięcie dotyczy protestu.
 - 4.2 Rozstrzygnięcia są przekazywane bezpośrednio do wnioskodawcy/zainteresowanych stron.
 - 4.3 Protest musi zostać zgłoszony bezpośrednio po debacie stanowiącej jego przedmiot. Protesty złożone w innym terminie nie będą rozpatrywane.
5. Rozstrzygnięcia w zakresie zapytań mogą być przedstawiane zainteresowanym na piśmie lub ustnie i są ogłaszane w ciągu 3 dni od dnia wpłynięcia zapytania. Natomiast, jeżeli zapytanie wpłynie w dniu, w którym odbywają się debaty w ramach turnieju, zapada ono w tym samym dniu.
6. Rozstrzygnięcia w zakresie protestów przedstawiane są ustnie i są ogłaszane w dniu ich złożenia.
7. Rozstrzygnięcia Wysokiej Komisji są ostateczne i nie podlegają dalszemu zaskarżeniu.
8. Wszelkie pytania oraz sugestie związane z regulaminami można kierować na adres e-mail Fundacji Edukacyjnej G5 lub osobiście do sekretariatu turnieju. Protesty należy kierować bezpośrednio do sekretariatu turnieju.