

УБЕДИ МЕНЯ!



Турнир «Убеди меня» — совместный проект сети информационных центров по атомной энергии (ИЦАЭ) и Корпоративной Академии Росатома. Это соревнование по дебатам, которое проводится по круговой системе в течение периода, установленного организатором (учебный год, школьные каникулы и т.д.).

Что такое дебаты

Дебаты — это интеллектуальная игра, суть которой — регламентированный спор двух команд по заявленной теме.

Одна команда выступает **ЗА** другая — **ПРОТИВ**.

Каждая игра в турнире «Убеди меня» включает 4 раунда:

- 1. заявление позиции**
4 минуты на выступление команде;
- 2. критика оппонентов**
4 минуты на выступление команде;
- 3. вопросы и ответы**
не менее 2 вопросов от каждой команды; на ответы не более 1,5 минут на один вопрос; если время на ответы не исчерпано, то можно задать третий вопрос: в этом случае, независимо от тайминга, третий вопрос может задать и команда **ПРОТИВ**;
- 4. заключительное слово**
3 минуты на выступление команде.

В каждом раунде первой всегда выступает команда, представляющая позицию **ЗА**.

Команда

Команда может состоять из 3-4 человек (если в команде три человека, то один игрок должен представлять команду в двух раундах).

Соревноваться в одном турнире могут школьники 9-11 классов и студенты СПО.

Команда может объединять представителей разных учебных заведений.

По разным причинам состав команды может меняться. В рамках турнира допускается замена не более 50% состава команды. Если в команде 4 человека, то можно заменить двух участников.

Если в команде 3 человека, то допустима только 1 замена. В противном случае команда должна сменить название и вытесняется из турнира.

Тема

Тема игры формулируется организатором турнира (ИЦАЭ) и доводится до команд за 24 часа до игры.

За 30 минут до начала игры проводится жеребьёвка, в которой определяется, какую позицию отстаивают команды.

Структура турнира

Круговая система означает, что каждая команда должна сыграть со всеми командами, которые участвуют в турнире.

Турнир «Убеди меня» включает финальную игру, в которой участвуют две команды, набравшие максимальное количество побед на этапе личных встреч.

Если в турнире участвует более 4 команд, то создаются игровые группы по 4 команды. В этом случае в финал попадает одна лучшая команда от двух групп.

Если на групповой этапе две команды набрали одинаковое количество побед, то лучшая команда группы определяется по результатам личной встречи этих команд.

Критерии оценки и подсчёт очков

Члены жюри оценивают команды по трём критериям:

- аргументация;
- владение мастерством публичного выступления;
- юмор и находчивость.

По каждому критерию судья ставит оценку от **0 до 10** (чем выше оценка, тем лучше).

Оценка выставляется после каждого раунда.

Критерии не являются равнозначными. Поскольку турнир организован для интеллектуального развития участников, то есть призваны стимулировать развитие метакомпетенций (критическое мышление, коммуникативные навыки, командная работа, креативность и публичное выступление) у участников, то используется система коэффициентов:

- оценка, полученная по критерию «Аргументация» умножается на **3**;
- оценка, полученная по критерию «Владение мастерством публичного выступления» умножается на **2**;
- оценка, полученная по критерию «Юмор и находчивость», **не индексируется**.

Индексацию и общий подсчёт проводит организатор.

Судейские бланки с оценками без указания имени судьи могут быть доступны участникам для разбора игры и подготовки к следующему игровому раунду.

Организатор может устроить зрительское голосование. В этом случае голосование проходит уже после сбора бланков с оценками у судей (чтобы зрители не оказали влияние на оценки судей), но до объявления итогов игры (чтобы судейские оценки не повлияли на голосование зрителей). Приз зрительских симпатий является дополнительным и необязательным.