



Regolamento

1) Preambolo

1.1 – Il Torneo *Debate: che Impresa!* Torneo nazionale di debate sulla Cultura d'impresa è un torneo di dibattito rivolto agli studenti della scuola secondaria di II grado organizzato dall'Archivio del cinema industriale e della comunicazione d'impresa, dalla Fondazione Dalmine, dalla Fondazione Giuseppe Merlini, da Museimpresa, dalla Società Nazionale Debate Italia e dall'Università Cattaneo - LIUC.

1.2 – Il presente regolamento è approvato dal Comitato Organizzatore del Torneo, che contestualmente approva gli organi, il protocollo, le regole e le modalità organizzative del Torneo.

1.3 – Il torneo *Debate: che Impresa!* ha cadenza annuale.

1.4 – Il presente regolamento si riferisce al Torneo dell'anno 2021.

ORGANI

2) Comitato Organizzatore

2.1 – Il Comitato Organizzatore è nominato dall'Archivio del cinema industriale e della comunicazione d'impresa, dalla Fondazione Dalmine, dalla Fondazione Giuseppe Merlini, da Museimpresa, dalla Società Nazionale Debate Italia e dall'Università Cattaneo - LIUC.

2.2 – Adotta il Regolamento del torneo *Debate: che Impresa!*.

2.3 – Nomina i componenti della Commissione dei Temi e i Giudici Arbitri.

2.4 – Decide le date di svolgimento dei dibattiti.

2.5 – Controlla i requisiti di ammissione di tutte le squadre e dei rispettivi coach.

2.6 – Assicura la realizzazione del Torneo in tutte le sue fasi.



Archivio del cinema
industriale
e della
comunicazione
d'impresa



Fondazione Dalmine



FONDAZIONE
GIUSEPPE MERLINI
CULTURA FORMAZIONE INNOVAZIONE



LIUC

Trova il futuro che ti cerca.



MUSEIMPRESA



3) Commissione dei Temi

3.1 – La Commissione dei Temi è nominata dal Comitato Organizzatore ed è composta da tre membri.

3.2 – Sceglie tutti i temi del Torneo: temi preparati e temi impromptu.

3.3 – Comunica al Comitato Organizzatore i temi preparati dopo la cerimonia di apertura del Torneo.

3.4 – Comunica al Comitato Organizzatore i temi impromptu almeno 48 ore prima della data del dibattito sul tema impromptu.

4) Collegio dei Giudici Arbitri

4.1 – I Giudici Arbitri sono nominati dal Comitato Organizzatore nella misura di due.

4.2 – I Giudici Arbitri individuano i giudici dei dibattiti del Torneo.

4.3 – Convalidano i risultati di ciascun dibattito.

4.4 – Determinano le classifiche delle squadre.

4.5 – Dirimono contestazioni o problematiche relativamente all'assegnazione dei giudici ai dibattiti ed alla valutazione dei dibattiti del Torneo, anche in riferimento ad eventuali ricorsi.

5) Giudici

5.1 – I giudici che giudicano i dibattiti del Torneo sono individuati dai Giudici Arbitri.

5.2 – L'individuazione dei giudici avviene tramite selezione sulla base del curriculum presentato per titoli ed esperienze maturate e tenendo conto delle specificità proprie del Torneo (Art. 9.2).

5.3 – Tutti i giudici sono tenuti a rispettare le regole del protocollo World School Debate Championships (Allegato No 1- Protocollo World School Debating Championships) e i criteri di valutazione e l'attribuzione dei punteggi. (Allegato No 3 "Criteri di valutazione ed attribuzione dei punteggi dei dibattiti").

MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

6) Criteri di partecipazione

6.1 – Possono partecipare al *Torneo Debate che Impresa!* classi intere o gruppi interclasse. La classe poi seleziona 3-6 speaker comunicando i nomi almeno 48 ore prima del primo incontro. Gli speaker possono essere sostituiti ad ogni incontro, previa comunicazione della composizione della squadra nelle 48 ore precedenti. In assenza di richiesta di sostituzione, la squadra rimane la stessa fino alla fine del torneo

6.2 – I debater devono essere iscritti a una scuola secondaria di II grado.

6.3 – Il/la coach è responsabile del comportamento dei componenti della propria squadra, che devono rispettare le regole stabilite dal protocollo WSDC e dal presente regolamento.

6.4 – L'iscrizione al Torneo si effettua online tramite specifico form nei tempi e con le modalità previste dall'Avviso che sarà reso noto e pubblicato a cura del Comitato Organizzatore.

7) Protocollo e regole dei dibattiti

7.1 – Il protocollo di dibattito adottato dal *Torneo Debate che Impresa!* è il World School Debating Championships. (Allegato No 1- Protocollo World School Debating Championships)

7.2 – La durata dei primi tre interventi è di 8 minuti, la replica è di 4 minuti.

7.3 – Sono previsti dibattiti su Temi Impromptu e Temi Preparati

7.4 – Temi impromptu: la preparazione delle squadre avverrà nelle aule virtuali assegnate. I 60 minuti di preparazione previsti decorrono dal momento in cui viene comunicato il tema.

7.5 – Sarà possibile usare materiale scritto, stampato o pubblicato su carta o online.

7.6 – Non potranno partecipare alla preparazione della squadra altri componenti al di fuori dei 3 debater della squadra e della riserva.

7.6 – Temi Preparati: tre settimane prima dell'inizio del Torneo, il Comitato Organizzatore pubblica sui siti <http://cinemaindustriale.liuc.it> e <http://library.biblio.liuc.it/moodle/course/view.php?id=99> i temi del dibattito.

7.7 – Durante un dibattito se uno speaker non è in grado di presentare o continuare il proprio discorso per motivi tecnici o di salute è sostituito da uno degli speaker di riserva o da uno degli altri due speaker della propria squadra.

7.8 – Durante un dibattito in caso di disconnessione di uno speaker il dibattito è sospeso; se il tempo di disconnessione è superiore a dieci minuti continua il discorso lo speaker di riserva o uno degli altri due speaker della squadra che sta dibattendo.

8) Attribuzione della vittoria

8.1 – Alla fine di ogni dibattito i giudici attribuiscono la vittoria ad una delle due squadre assegnando un punteggio per contenuto, stile e strategia. (vedi allegato N.3 “Criteri di valutazione ed attribuzione dei punteggi dei dibattiti”).

8.2 – Per accedere alla fase ad eliminazione diretta le squadre sono classificate in base al numero di vittorie ottenute; a parità di numero di vittorie, in base ai ballot ricevuti, in caso di ulteriore parità in base al punteggio complessivo, se si verifica nuovamente ulteriore parità, in base alla media dei punteggi dei precedenti dibattiti.

8.3 – Se una squadra si ritira dal dibattito, la squadra avversaria vince a tavolino e le viene assegnato come punteggio la media dei punti ottenuti nei precedenti e successivi dibattiti sostenuti nella medesima fase.

8.4 – L'esito di ciascun debate viene comunicato dal giudice al termine del dibattito.

9) Giudici di dibattito

9.1 – I dibattiti del torneo e delle semifinali sono giudicati da tre giudici.

9.2 – Il dibattito della finale è giudicato da cinque giudici.

9.3 – Un giudice può giudicare la stessa squadra più di una volta.

10) Reclami sull'operato dei Giudici

10.1 – Nello spirito del debate e del codice del debater (Allegato No 4 “Il Codice Etico del Debater”) gli speaker ed i coach delle squadre accettano il giudizio espresso dai giudici con serenità.

10.2 – Qualsiasi reclamo sull'operato di un giudice, sulla sua competenza o imparzialità nel giudicare un dibattito deve essere presentato ai Giudici Arbitri in forma scritta ed entro 24 ore dalla fine del dibattito.

ARTICOLAZIONE DEL TORNEO

11) Fasi

11.1 – Il Torneo *Debate che Impresa!* si suddivide in due fasi

Prima fase – Girone Unico

Seconda Fase – Eliminazione Diretta

12) Prima Fase – Girone unico

12.1 – Ogni squadra dibatte nel corso del girone unico tre volte: due volte su temi preparati e una volta su tema Impromptu comunicato un'ora prima del dibattito.

12.2 – L'individuazione della squadra PRO avviene per sorteggio mediante lancio di moneta.

12.3 – Gli abbinamenti delle squadre sono determinati dal secondo dibattito in base al criterio "Power pairing high-low"¹

12.4 – La fase del girone unico si svolge online.

12.5 – La fase del girone unico si svolgerà seguendo il calendario deciso dal Comitato Organizzatore (Art. 2.4).

13) Seconda Fase – Eliminazione Diretta

13.1 – Accedono alla fase di eliminazione diretta le prime quattro squadre classificate in base al punteggio ottenuto (Art. 8.2)

13.2 – L'eliminazione diretta si articola in semifinali e finalissima su temi preparati

13.3 – Gli abbinamenti delle squadre sono determinati secondo la classifica ottenuta alla fine del girone unico in base al criterio "Power pairing high-low"

13.4 – I temi preparati saranno quelli del girone unico.

13.5 – Per i dibattiti delle semifinali, ove non sia possibile invertire i ruoli assunti nel girone unico, la squadra PRO è determinata prima del dibattito mediante lancio di una moneta.

13.6 – Per la finalissima, ove non sia possibile invertire i ruoli assunti nel girone unico, la posizione da sostenere è data dal lancio di una moneta tra le due squadre.

13.7 – Semifinali e finalissima si svolgono online.

14) Classifica finale

14.1 – La classifica del Girone Unico è resa nota al termine dei dibattiti, comunicata direttamente alle squadre e pubblicata sui siti <http://cinemaindustriale.liuc.it> e <http://library.biblio.liuc.it/moodle/course/view.php?id=99>

15) Premiazioni

15.1 – Al termine della Finale sono premiate:

– la squadra che vince la finale

– la squadra seconda classificata

– le squadre terze classificate a pari merito

15.2 – Possono essere attribuiti altri premi a discrezione del Comitato Organizzatore.

¹ L'idea di base del power pairing è di far incontrare tra loro squadre che hanno risultati simili perché, dal punto di vista educativo, è più proficuo dibattere con chi ha lo stesso livello di abilità. Il sistema high-low evita inoltre lo scontro diretto tra le squadre con i punteggi più elevati.

Allegati

No. 1 – “Protocollo World School Debating Championships”

No 2 – “Struttura del torneo Debate che Impresa!”

No. 3- “Criteri di valutazione ed attribuzione dei punteggi dei dibattiti

No. 4 – “Codice Etico del Debater”



ALLEGATO No. 1 – Regole del World Schools Debate (WSD)

1. Numero di squadre e di partecipanti per dibattito

- a. Ogni dibattito prevede la presenza di due squadre, una PRO e una CONTRO il tema assegnato.
- b. Il numero di speaker che ciascuna squadra presenta per dibattito è di 3 componenti.

2. Numero, tipo e tempistiche degli interventi

- a. Ciascuna squadra svolge, a partire dalla squadra PRO, 4 interventi.
 - I. I primi tre interventi di ciascuna squadra durano 8 minuti.
 - II. L'ultimo intervento, denominato di "replica" dura 4 minuti.
 - III. Gli interventi sono alternati tra le due squadre a partire dalla squadra PRO e fino al terzo discorso della squadra CONTRO.
 - IV. La fase di replica è iniziata dalla squadra CONTRO.
- b. Gli interventi sono strutturati nel seguente modo:
 - I. Nel primo intervento della squadra PRO si introduce il problema posto dal tema del dibattito, si enuncia la tesi sostenuta, si definiscono i termini del tema, si anticipa la linea argomentativa della squadra, si presenta il primo argomento o i primi due argomenti, si ricapitola quanto esposto e si conclude.
 - II. Nel primo intervento della squadra CONTRO si introduce il problema posto dal tema del dibattito, si enuncia la tesi sostenuta, si contestano le definizioni poste dalla squadra PRO se non condivise, si definiscono i termini del tema, si criticano gli argomenti PRO, si anticipa la linea argomentativa della propria squadra, si presenta il primo argomento o i primi due argomenti, si ricapitola quanto esposto e si conclude.
 - III. Nel secondo intervento della squadra PRO si difende la validità delle definizioni e/o degli argomenti precedentemente introdotti e criticati, si criticano gli argomenti del precedente intervento della squadra CONTRO, si presentano ulteriori argomenti, si ricapitola quanto esposto e si conclude.

IV. Nel secondo intervento della squadra CONTRO si difende la validità degli argomenti del precedente oratore della propria squadra, si criticano gli argomenti del precedente intervento della squadra PRO, si presentano ulteriori argomenti, si ricapitola quanto esposto e si conclude.

V. Nel terzo intervento della squadra PRO si difende la validità degli argomenti del precedente oratore della propria squadra, si criticano gli argomenti del precedente intervento della squadra CONTRO, si presentano, solo se opportuno, ulteriori argomenti, si ricapitola quanto esposto e si conclude.

VI. Nel terzo intervento della squadra CONTRO si difende la validità degli argomenti del precedente oratore della propria squadra, si criticano gli argomenti del precedente intervento della squadra PRO, si ricapitola quanto esposto e si conclude.

VII. Nell'intervento di replica della squadra CONTRO si confrontano 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 si conclude.

VIII. Nell'intervento di replica della squadra PRO si confrontano 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 si conclude.

3. Domande o Point of information

- a. Durante gli interventi di 8 minuti i membri della squadra avversaria possono chiedere allo speaker di porre una domanda.
- b. Le richieste possono essere avanzate solo dopo il primo minuto di intervento e fino al settimo minuto.
- c. Lo speaker può accettare la richiesta di domanda, nel qual caso ascolta la domanda e risponde, o può rifiutarla.
- d. Ogni speaker accetta almeno una domanda per intervento.
- e. Per ogni intervento gli avversari cercano di farsi concedere almeno una domanda.
- f. La richiesta di porre una domanda, il rifiuto della richiesta, l'accettazione della domanda, la posizione della domanda e la risposta alla domanda sono eseguiti nel rispetto del proprio interlocutore.
- g. Durante gli interventi di replica non è concesso chiedere di porre domande.



Archivio del cinema
industriale
e della
comunicazione
d'impresa



Fondazione Dalmine



FONDAZIONE
GIUSEPPE MERLINI
CULTURA FORMAZIONE INNOVAZIONE



LIUC
Trova il futuro che ti cerca.





STRUTTURA DEL TORNEO *DEBATE: CHE IMPRESA!*

Edizione 2021

DATA	FASE	TEMA	SLOT 1	SLOT 2
22/03/2021	GIRONE UNICO 1° GIORNATA	Preparato	14.00 - 16.00	15.00 - 17.00
24/03/2021	GIRONE UNICO 2° GIORNATA	Impromptu	14.00 - 17.00	15.00 - 18.00
26/03/2021	GIRONE UNICO 3° GIORNATA	Preparato	14.00 - 16.00	15.00 - 17.00
27/03/2021	SEMIFINALE	Preparato	9.00 - 13.00	
	FINALE	Preparato		



Archivio del cinema
industriale
e della
comunicazione
d'impresa



Fondazione Dalmine



FONDAZIONE
GIUSEPPE MERLINI
CULTURA FORMAZIONE INNOVAZIONE



Trova il futuro che ti cerca.





ALLEGATO 3 AL REGOLAMENTO

CRITERI DI VALUTAZIONE ED ATTRIBUZIONE DEL PUNTEGGIO DEI DIBATTITI

1) Standard di valutazione

- a) Nel modello di dibattito WSD non è previsto il pareggio.
- b) Al fine di garantire la coerenza delle valutazioni gli interventi sono valutati all'interno dei seguenti intervalli di voti che i giudici non potranno esimersi dal rispettare:

- I. Gli interventi sono valutati su di un punteggio totale di 100 punti, di cui 40 per il contenuto, 40 per lo stile e 20 per la strategia come riportato dalle seguenti scale:

	Contenuto (40)	Stile (40)	Strategia (20)	Totale (100)
Eccezionale	32	32	16	80
Eccellente	31	31	15-16	76-79
Estremamente buono	30	30	15	74-75
Molto buono	29	29	14-15	71-73
Buono	28	28	14	70
Soddisfacente	27	27	13-14	67-69
Competente	26	26	13	65-66
Accettabile	25	25	12-13	61-64
Migliorabile	24	24	12	60

- II. I punteggi assegnati agli interventi di replica di 4 minuti sono divisi a metà.
- III. Non si possono assegnare mezzi punti.

- c) I giudici non possono utilizzare altri standard di valutazione o categorie di voti.

2) Criteri di valutazione

a) Contenuto

I Il contenuto riguarda le argomentazioni e le informazioni impiegate dallo speaker, indipendentemente dallo stile e dalla strategia adottati.

II Nell'attribuire un punteggio alle argomentazioni e alle informazioni, i giudici non devono essere influenzati dalla loro opinione personale o da una conoscenza specialistica.

b) Stile

I Lo stile è il modo in cui gli speaker espongono il proprio discorso.

II Nell'attribuire un punteggio allo stile, i giudici non devono essere influenzati da inflessioni dialettali.

c) Strategia

I La strategia include due elementi:

- La struttura dei discorsi;
- La corretta relazione tra tempo impiegato e importanza dell'aspetto trattato per il dibattito in questione.

3) La procedura di valutazione

a) I giudici votano indipendentemente l'uno dall'altro e non devono farsi influenzare dal giudizio degli altri giudici.

b) Alla fine del dibattito i giudici compilano la scheda di valutazione nel rispetto dei punti 1 e 2 in modo tra loro indipendente. Terminato ciò, si confrontano brevemente.

c) Ciascun giudice fornisce una restituzione.

d) La restituzione alle squadre deve essere pertinente al dibattito valutato e approfondita e

deve esplicitare la decisione assunta dal giudice.

e) Per ogni dibattito il verdetto viene dichiarato.



Archivio del cinema
industriale
e della
comunicazione
d'impresa



Fondazione Dalmine



FONDAZIONE
GIUSEPPE MERLINI
CULTURA FORMAZIONE INNOVAZIONE





Allegato 4 – Codice etico del debater

di Alfred Snider (1950 – 2015) Professor of Forensics at the University of Vermont

Sono un **debater**.

Cercherò di **essere degno** di questo ruolo osservando il Codice del debater.

Nei miei confronti

- Farò ricerche sul mio topic e saprò sempre ciò di cui sto parlando
- Rispetterò l'oggetto del mio debate
- Sceglierò la strada della persuasione e non della coercizione e della violenza
- Imparerò dalla vittoria e specialmente dalla sconfitta
- Sarò un vincitore generoso e un gentile perdente
- Ricorderò e rispetterò il luogo da cui provengo, anche se ora sono cittadino del mondo
- Sarò critico nei miei confronti come lo sono nei confronti degli altri
- Mi impegnerò a vedere me stesso negli altri
- Nel debate userò le migliori argomentazioni che possano supportare la mia posizione
- Nella vita userò le migliori argomentazioni per determinare in quale posizione mi trovo

Nei confronti degli altri

- Rispetterò il loro diritto di libertà di parola ed espressione anche se non sono d'accordo con le loro posizioni
- Rispetterò i miei partner, oppositori, giudici, coaches e ufficiali di gara
- Sarò onesto circa le mie argomentazioni e su quelle degli altri
- Aiuterò i soggetti più deboli, sia che io sia uno studente, sia che sia un docente
- Nella vita aiuterò i bisognosi



Archivio del cinema
industriale
e della
comunicazione
d'impresa



Fondazione Dalmine



FONDAZIONE
GIUSEPPE MERLINI
CULTURA FORMAZIONE INNOVAZIONE

