

A disputa szabályai

Alapelvek

A disputa verseny arra szolgál, hogy a diákok megtanulják azokat a technikákat, amelyek elengedhetetlenek a kritikusan gondolkodó, aktív állampolgár számára. Arra tanít, hogy az egyén boldoguljon egy nyitott, demokratikus társadalomban, de mindezt másokkal együtt gondolkodva tegye. Olyan időtöltés, ami gazdagítja a műveltséget, miközben szórakoztat. A vita elsődleges célja a tanulás, s ez elsőbbséget élvez a győzelemmel szemben.

Résztevők

- Egy állító és egy tagadó csapat 3-3 fővel.
- Páratlan számú, képzett bíró (lehetőleg minimum három, országos döntőben minimum öt).
- Egy időmérő - órával. Időmérő hiányában a bíró méri az időt.
- A viták nyilvánosak.

A vita körülményei a versenyeken

- A mérkőzések zavartalanságának biztosítása a versenybizottság és a bírók feladata.
- A csapatok nekik felróható okból nem késhetnek. A bíró 10 perces késés után a meg nem jelent csapatot vesztesnek nyilvánítja.
- Egy csapat egy nap három, rendkívüli esetben négy vitán vehet részt.
- Két vita között egy óra szünetet kell tartani. (Különleges esetben a versenybizottság eltérhet ettől.)

A vita menete, formája

1. Felszólalások

- A versenyzők csapatonként váltakozva kapnak szót. (A1, T1, A2, T2, A3, T3)
- A csapattagok összefüggő beszédei után T3 kérdezhet A1-től; A3 kérdezhet T1-től; T1 kérdezhet A2-től; A1 kérdezhet T2-től.
- Az első beszélők 6-6 perccel gazdálkodhatnak, a kérdésekre és a válaszokra minden esetben 3-3 perc áll rendelkezésre, a többi beszéd maximális ideje 5-5 perc.
- A versenyzők a felszólalási idő lejártakor a megkezdett mondatot röviden még befejezhetik, de ezen túl a bíró köteles leállítani őket.
- A beszéd ideje alatt sem a csapattársak, sem az ellenfél nem beszélgethetnek, nem szólhatnak hozzá, ilyenkor csak írásban kommunikálhatnak.

2. A kérdés

- A kérdés ideje 3 perc válaszokkal együtt. Kérdés és válasz közt nem kérhető idő.

- Kérdéseket az első felszólaló beszéde után az ellenfél csapatának harmadik tagja, a második beszélő felszólalása után pedig az első csapattag tehet fel. A kérdésekre csak az válaszolhat, akinek a beszéde után elhangzanak.
- A kérdés szerepe a homályos részek tisztázása és a vitatható pontok megtalálása.
- A kérdések és válaszok során elhangzottak a döntésnél csak akkor vehetők figyelembe, ha a csapat a későbbiekben visszatér rá. A kérdezési idő jó felhasználását az egyéni pontszámban értékelik.

3. A konzultációs idő

- Csapatonként 8 perc konzultációs idő áll rendelkezésre tetszőleges megosztásban, a beszédek között.
- Időkérés alatt a másik csapat is konzultálhat.

A RÉSZTVEVŐK SZEREPE

1. A csapatok

- Az állító csapat feladata a tételmondat állításának bizonyítása, érvrendszerük kifejtése, megvédése és a tagadó csapat érveinek cáfolása.
- A tagadó csapat feladata a tételmondatban foglalt állítás cáfolata, érvrendszerük kifejtése, megvédése és az állító csapat érveinek cáfolása.
- A csapatok egymással vitáznak, de szem előtt tartják, hogy a bírót kell meggyőzniük.
- Az udvarias, kulturált viselkedés szabályait minden résztvevőnek meg kell tartania, a személyeskedés kerülendő.
- A vitázók állva beszélnek.
- Az indokolatlan felolvasást két figyelmeztetés után a bírónak leléptetéssel kell büntetnie.
- A felszólalók - ha szükségét érzik - szólhatnak a bírókhoz.

2. A csapattagok

- A1 köszönti az ellenfelet, a bírót és a közönséget. Ismerteti a tétel címét és a definíciót, megadja csapata tételértelmezését és a kritériumot. Felvázolja a csapat érvrendszerét, megkezdi az érvek kifejtését, világossá teszi a csapat álláspontját. Válaszol T3 kérdéseire az arra kijelölt időben, valamint kérdezhet a második játékostól annak beszéde után.
- T1 köszönti az ellenfelet, a bírót és a közönséget. Állást foglal az állító csapat tételértelmezésével, kritériumával és definíciójával kapcsolatban. Negatív tételmondatot ad. Reagál az állító minden érvére, megkezdi a cáfolatot. Felvázolja csapata érvrendszerét. Válaszol A3 kérdéseire az arra kijelölt időben, valamint kérdezhet a második játékostól annak beszéde után.

- Az A1 és T1 játékos 6-6 percet beszélhet.
- A második játékosok ideje 5 perc, ezalatt szükség esetén felülvizsgálják a definíciót, cáfolnak, kifejtik érveiket, megerősítik, elmélyítik, illusztrálják álláspontjukat, kiemelik a lényegét, ha idejük engedi, összefoglalnak; külön kérdezési időben válaszolnak az első játékosok esetleges kérdéseire. Új érvet nem hozhatnak.
- A harmadik játékosok maximum 5 perc alatt cáfolnak, áttekintik a vita menetét, szembeállítják a két érvrendszert, kiemelik a fontosabb ütközési pontokat, nyomatékosítják álláspontjukat, összefoglalnak, új érveket ők sem hozhatnak; kérdéseket tehetnek fel az ellenfél csapat első tagjának az arra kijelölt időben.

3. A bírók

- A bírók feladata a jegyzetelés, a jegyzőkönyv kitöltése, a szabályok megtartatása (leléptetés a bírók többségi szavazata alapján lehetséges).
- Kötelességük a vitára való felkészülés, a figyelem és az objektivitás.
- A bíró tárgyilagos kívülálló, csak akkor szólhat közbe, ha valaki súlyosan megsérti a vita szabályait vagy vét a sportszerűség, az udvariasság legegységesebb szabályai ellen.
- A vita alatt a bírók csak különösen indokolt esetben, pl. leléptetésnél válhatnak szó egymással.

4. A közönség

- A vita nyilvános.
- A közönség hallgatólagos jelenlévő, a vita menetét nem zavarhatja.

5. Az időmérő

- Az időmérő a felszólalások és az időkérek idejét méri.
- A játékos kérheti az időmérőt, hogy a játékidő lejártá előtt bizonyos idővel, illetve időkérekkor bizonyos idő elteltével figyelmeztesse őt.

A VITA TARTALMI EGYSÉGEI

A tételmondat

- A tételmondat egy probléma világos és két oldalról egyformán megközelíthető megfogalmazása, melyet a csapatok a vita előtt megkapnak.
- A negatív tételmondat a tételmondat logikai állítmányának tagadása.

A definíció

- A definíció a kulcsfogalmak meghatározása és a tétel globális értelmezése.
- A definíció a vita medrét jelöli ki, tehát nem érv, így az esetleges definíciós vita megnyerése önmagában még nem jelenti a vita megnyerését.

- Az állító csapat joga és kötelessége a definíció megadása, ha nem teszi meg, akkor ennek joga a tagadókra száll.
- Ha a tagadó csapat be tudja bizonyítani a definíció tarthatatlanságát, joga van azt kiegészíteni vagy ellendefiníciót állítani.
- A definíciós vita a tétel értelmezési módjának vitája.

A kritérium

- A kritérium az a szűrő vagy pozitív érték, amelyre a vita épül. Olyan kritériumot kell választani, mely mindkét csapat számára elfogadható. A tagadó csapat nem köteles másik kritériumot állítani. A kritériumot tekintve irreleváns szempontokat és érveket el kell ejteni, ez a vita tárgyszerűségét szolgálja.

Az érvrendszer

- Az érvrendszer egy csapat érveinek logikailag rendezett egésze, amelyet a definíció és a csapat stratégiája, taktikája határoz meg.
- Mindkét csapat felállítja a saját érvrendszerét.

1. Az érv és az ellenérv (cáfolat)

- Az érv alátámasztott állítás.
- Az ellenérv egy érv alátámasztott tagadása.

2. Példák, adatok

- A példa az érv alátámasztására szolgál, önmagában nem érv.
- Az adatokat, statisztikákat és a szaktekinélyektől származó véleményeket hitelesíteni kell a forrás megjelölésével, esetleg (másolatban történő) bemutatásával.

AZ EREDMÉNY

A bírói döntés

1. A vita eldöntése

- Döntetlen eredmény hivatalos mérkőzésen nem születhet. A döntést szóban és írásban is közölni és indokolni kell.
- A definícióhoz és a kritériumhoz kapcsolódó cáfolatlan - vagy csak részben cáfolt - érvek súlya alapján a bírók döntenek el, melyik csapat győzött. A döntésében fontos szerepet játszik harmadik játékosok beszéde, amelyben kiemelik és megvilágítják a vita legfontosabb ütközési pontjait.
- A bíró egyedül, a jegyzetei, vagyis az elhangzottak alapján objektíven hozza meg döntését, tehát személyes meggyőződése és benyomása nem befolyásolhatja.

2. Az egyéni teljesítmény

Az egyéni pontszámot a bíró 0-tól 30 pontig adja a következő bontásban:

- 0-10 pont: tartalom (tárgyi tudás, felkészültség, lényeglátás);
- 0-10 pont: szerepkör betöltése (kötelességek, szabálymegtartás);
- 0-10 pont: forma (stílus, beszédtechnika, felépítettség, nyelvhelyesség).
- A közepes teljesítmény kategóriánként 5-5 pont.
- Több versenyzőnek is lehet azonos pontszáma.
- Leléptetés esetén a szabálysértő tag 0 pontot kap, a korábban szereplők teljesítményüknek megfelelően értékelendők, a fel nem szólaltak pedig nem kapnak pontot.
- A rangsorszámot a bíró az egyéni pontszámok alapján 1-től 6-ig állapítja meg, de két azonos rangsorszám nem lehet.

3. Az óvás

- Óvás csak a szabályok be nem tartása esetén lehetséges, egyéb esetben a mérkőzés eredménye nem változtatható meg, de észrevételt lehet tenni a versenybizottságnál.

Az értékelés

1. Írásban

- A bírónak a jegyzőkönyv minden rovatát pontosan ki kell töltenie.
- A jegyzetelés a jegyzőkönyv hivatalos része.
- A jegyzőkönyv megtekinthető.
- A jegyzetet a bíró jelenlétében a mérkőzés után egy órán belül lehet megnézni.

2. Szóban

- A bíró minden esetben konstruktívan, a következő vitákhoz szakmai segítséget adva, pedagógiai célzattal értékeli.

A vita lezárása

- A bírók közlik az eredményt a csapatokkal.
- A bírók a jegyzőkönyvet és a jegyzetet haladéktalanul leadják a versenyirodában.

Korcsoportok

I. korcsoport: 7-8. osztály

II. korcsoport: 9-10. osztály