Приложение 1

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Спикер*** | ***Время выступления*** | ***Обязанности*** |
| Первый спикер стороны Утверждения  (Первый спикер стороны Отрицания) | 3 минуты | *Утверждение: 100% речи – новый материал. Отрицание: 80% речи – новый материал, 20% речи – опровержение кейса оппонентов.*  Игроки:   * интерпретируют тему дебатов и отвечают на нее; * «разделяют аргументы» - какие аргументы вводит первый, какие – второй спикер; * вводят основную/большую часть кейса своей команды; * отвечают на информационные запросы оппонентов по ходу выступления; * для стороны отрицания: выдвижение контраргументов (большего количества). |
| Второй спикер стороны Утверждения (Второй спикер стороны Отрицания) | 3 минуты | *25-50% (соотношение ситуативное, зависит от дебатируемой стороны) - новые аргументы (одна третья часть кейса); 50-75% – опровержение предыдущей речи оппонента.*  Игроки:   * должны начать с небольшого резюме: предмет спора и в чем его обязанность; * опровергают аргументы оппонентов, не забывая о командной линии. Спикер линии Утверждения может потратить на это до 40% от времени, а спикер от линии Отрицания - до 50%; * вводят новые аргументы. Спикер линии Утверждения может потратить на это до 60% от времени, а спикер от линии Отрицания - до 50%; * дает ответы на информационные запросы оппонентов по ходу выступления. |
| Третий спикер стороны Утверждения  (Третий спикер стороны Отрицания) | 3 минуты | Данные спикеры не имеют права вводить новый материал (новые аргументы - 0%), но при этом могут использовать новые примеры и поддержки для уже приведённых аргументов кейса!  Игроки:   * отвечают на аргументы оппонентов (60-75% времени); * восстанавливают исходный кейс своей команды, не забывая о командной линии (25-40% времени); * дают ответы на информационные запросы оппонентов по ходу выступления. |
| Первый или Второй спикер стороны Утверждения и стороны Отрицания | 1 минута | Данные спикеры не имеют права вводить новый материал (0%). Им запрещается введение новых аргументов, примеров, фактов!  Игроки должны сделать анализ прошедшей игры, выделить основные области столкновений, стараясь показать лучшие стороны игры своей команды. |