

# ПРИНЦИПЫ СУДЕЙСТВА И ФИДБЭК

---

ШЫНГЫС АЙДЫНОВ, АЛАМНИК ДК НОМАД И КООРДИНАТОР АСТАНЫ  
2018-2019



# ПОЧЕМУ ВАЖНО ЗНАТЬ, КАК СУДИТЬ?

---

- Многих этому не учат
- Почти все в своей дебатной карьере проходят через это
- Очень важная часть для развития дебатов

# ПЛАН

---

- Теория
- Как нужно сравнивать?
- Как доносить фидбэк?

# ОСНОВНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

---

- Поведение судьи во время раунда
- Ошибочные критерии судейства
- Неправильное принятие либо донесение решения
  - Добавлять свои мысли
  - Ребатлить самому
  - Незнание дебатной теории
  - Спикерские баллы

# ПОВЕДЕНИЕ

---

- Зайти в аудиторию вовремя
- Соблюдение дисциплины во время раунда
- Приглашать к речам
- Следить за временем
- Остальные моменты формата (POI, использование телефонов, переговариваться)

# ПОВЕДЕНИЕ (2)

---

- Не проявлять эмоций
- Все записывать
- Без шуток и переговоров с командами

# СУДЬЯ НИКОГДА НЕ ДОЛЖЕН:

---

- Наказывать (найфинг, белка, противоречие)
- Добавлять свои мысли
- Ребатлить сам
- Верить в ложь, если он, как глобально информированный гражданин, видит ошибку

# СУДЬЯ

---

- Судья может задумываться о возможных последствиях резолюции, но не имеет своей позиции касательно этого
- Глобально информированный гражданин, но не является знатоком в какой-то сфере (читает современные газеты своевременно и постоянно)
- Имеет средние знания по всемирной истории
- При объяснении аргумента не думайте, что он знает этот термин и только поэтому засчитает аргумент. Игроки все еще должны объяснять термины, которые для глобального информированного гражданина недоступны (количественное смягчение, трагедия общин, дилемма вооружений). Но он может принять эти аргументы, если игрок объяснит это.
- У него нет предпочитаемого вида аргументации (принципиальный/практический)
- Он не знает общих аргументов/жаргонов конкретного дебатного сообщества

# КРИТЕРИИ:

---

- Сравнение аргументов
- Рассмотреть ребатл
- Сравнение клэшей между собой (все шесть)

# СРАВНЕНИЕ АРГУМЕНТОВ

---

- Релевантность
- Доказанность
- Важность
- Верность

# СРАВНЕНИЕ АРГУМЕНТОВ:

---

- Не иметь предвзятости
- Не использовать свои взгляды и предубеждения (но он может определять откровенно неправдивые факты : Израиль и Палестина живут в мире, в НАТО есть Китай и Россия)
- Судья всегда смотрит на доказанность аргументов только на сравнительном уровне  
!!!

# РЕЛЕВАНТНОСТЬ

---

- 1. согласились ли команды на том, что релевантно напрямую
- 2. согласились ли команды о релевантных точках косвенно
- 3. одна команда удачно доказала, что важно в этих дебатах
- 4. если нет условий 1-3, то определить релевантность и важность по мнению глобального информированного гражданина (не по-своему мнению)
  
- **Запомните! Релевантность всегда сравнительная!**

# РЕБАТЛ:

---

- Нет обязанности, что команда должна ребатлить каждый аргумент оппонентов
- Если же команда не ребатлит (сравнивает) самый важный аргумент оппонентов, то можно посчитать, что они признали его
- Признание слабого/нерелевантного аргумента не дает команде оппонентов преимущества
- Команда не обязана говорить «вот наш ребатл» «это точка опровергает» и тд.

# КЛЭШИ

---

- Горизонтальный
- Вертикальный
- Диагональный
- Всего 6 клэшей

# ДЕБАТНАЯ ТЕОРИЯ

---

- Ввод более важного материала ЗЛО
- Новые аргументы на СО
- Ребатл считается за расширение
- При противоречии не засчитывать только те точки, либо одну из них (даже если, альтернативные сценарии не считаются за противоречие)
- Выполнение ролей не есть самое важное
- Игнорирование аргументов не отменяет их важности

# СТИЛЬ

---

- Стиль речи никак не влияет на общую убедительность
- Стили могут быть разные, но у судьи нет предпочтений
- Глобальный контекст

# ПРАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

---

- Нужно пытаться записывать все, что говорят спикеры и ПОИ в том числе (ведение записи)
- Нужно пытаться записывать комментарии к точкам во время речей (вопросы, слабости, но не ребатл)
- Пытайтесь во время раунда решить прямые (горизонтальные) и фракционные (вертикальные) клэши

# ПРИНЯТИЕ РЕШЕНИЯ

---

- 1 шаг – посмотреть ваши записи после раунда (3-4 мин) и расставить изначальные ранки
- 2 шаг – обсуждение и вынесение решения (10-11 минут)
  - - если вы и уинги согласны, то ставите вместе ранки и готовите фидбэк
  - - если же консенсуса нет, то вы обсуждаете максимум 10 минут, после чего голосуете
- Правило 2-1 и 2-2 + E
- При случае если уинги перевесили чейра, то фидбэк дают уинги!

# ПРАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

---

- 3 шаг – заполнение бэллота
  - до окончания 15ти минут расставьте ранки и спикерские баллы (спикерские можно ставить сразу после речей)
  - Проверьте все еще раз
  - Отправьте конвинуеру

# ФИДБЭК

---

- 15 минут
  - Сначала объявите ранки и скажите, как решение было принято
  - Фидбэк должен быть сравнительный и покрывать максимально все точки и столкновения, которые были в игре
  - советы:
    - Ниже приоритетом, чем сравнение команд
    - Обязательно отметьте, что это не влияет на сравнение команд
- \* Будьте открыты к вопросам

---

**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!**

