

# Формат АПФ

Парламентские дебаты в американском формате представляют собой состязание в логике, остроте ума и риторике. Игра имитирует дебаты в палате Парламента. Две команды- Правительство и Оппозиция (каждая состоит из 2 игроков) - рассматривают законопроект, составленный в рамках темы, предложенной Палатой Парламента.

# Конструктивная речь

## ПМ

7 минут

- Представляет резолюцию
- Даёт точное и ясное представление о своём кейсе
  - Status Quo
  - Проблема
  - Актуальность
- Поддерживает кейс с помощью нескольких независимых (!) аргументов

# Конструктивная речь ЛО

**8 минут**

- Представляет независимый анализ поля игры правительства
- Опровергает аргументы Правительства
- Вводит свои независимые аргументы

# Конструктивная речь

## ЧП

**8 минут**

- Делает краткий обзор игры на данный момент
- Восстанавливает Кейс Правительства
- Опровергает аргументы Оппозиции
- Вводит новые аргументы (1-2 аргумента)

# Конструктивная речь

## ЧО

**8 минут**

- Делает краткий анализ раунда
- Опровергает восстановление Члена Правительства
- Восстанавливает аргументы Лидера Оппозиции
- Вводит новые аргументы (1-2 аргумента)

# Аналитическая речь ЛО

4 минуты

## НОВЫЕ АРГУМЕНТЫ ЗАПРЕЩЕНЫ

- Оговаривает основные темы дебатов
- Уточняет свою позицию при помощи новых примеров
- Показывает чёткое различие между позициями Правительства и Оппозиции
- Даёт чёткое видение конфликта взглядов (дихотомия)
- Делает заключение

# Аналитическая речь ПМ

5 минут

**НОВЫЕ АРГУМЕНТЫ ЗАПРЕЩЕНЫ** (кроме ответов на аргументы ЧО)

- Подводит итог раунду
- Оговаривает основные моменты раунда
- Уточняет свою позицию с помощью новых примеров
- Показывает чёткое различие между позициями Правительства и Оппозиции
- Даёт чёткое видение конфликта взглядов (дихотомия)
- Делает заключение



# Завал ЧО

Завал ЧО – это введение в игру большого количества независимых аргументов в речи ЧО, что не дает в полной мере команде Правительства ответить на них в аналитической речи ПМ.

# Типы кейсов

- Политический кейс
- Философский кейс

## Запрещенные виды кейсов:

- Трुизм
- Тавтология
- Специальные знания

# Кто такой судья?

Это человек, который основываясь аргументацией в ходе игры и столкновением мнением в ней, выносит решение о победе или поражении той или иной стороны.



# Каким должен быть судья?

- Объективным
- Судья - «чистый лист»
- Беспристрастный
- Адекватный

# Критерии судейства

- Главный критерий дебатов: убедительность

## Убедительность

- Аргументация и анализ
- Содержание
- Опровержение
- Структурированность
- Стиль и риторика

# Типичные ошибки

- Высказывание своей точки зрения и ее наложение на игру
- Домысливание каких-либо выводов из представленных аргументов
- Поражение только из-за нарушения формата

# Нарушение формата

- Превышение временного лимита
- Введение новых аргументов в аналитических речах
- Оскорбление оппонентов
- Подмена кейса