

## REGLAS DEL TORNEO DE DEBATE

1. El Torneo es un concurso de debate académico cuya finalidad es argumentar de manera persuasiva. El debate tiene un carácter competitivo y se realiza durante un tiempo determinado.
2. Los debates se desarrollarán de acuerdo con las siguientes pautas, teniendo en cuenta que un equipo argumentará **a favor** y otro **en contra**:
  - a) Exposición inicial: cada uno de los equipos expondrá la línea argumental y la desarrollará brevemente.
  - b) Primera refutación: Cada uno de los equipos rebatirá el discurso inicial del contrario y desarrollará algunas ideas presentadas en la exposición inicial.
  - c) Segunda refutación.
  - d) Conclusión: Los equipos realizarán un resumen persuasivo del debate, sin aportar datos o argumentos nuevos.
3. Los argumentos deberán ser completos y claros; constarán de una afirmación acompañada de un razonamiento y de una o varias evidencias que lo sostengan.
4. Los tiempos de desarrollo de las exposiciones serán los siguientes:
  - a) Exposición inicial: equipo a favor (**4 minutos**), equipo en contra (**4 minutos**).
  - b) Primera refutación: equipo a favor (**5 minutos**), equipo en contra (**5 minutos**).
  - c) Segunda refutación: equipo a favor (**5 minutos**), equipo en contra (**5 minutos**).
  - d) Conclusión: equipo a favor (**3 minutos**), equipo en contra (**3 minutos**).
5. Las infracciones referidas a los tiempos establecidos, al respeto del adversario, a la información no documentada, así como a la comunicación verbal o gestual con personas diferentes a los propios alumnos de un equipo, serán objeto de las penalizaciones que la organización determine previamente y serán comunicadas al término de los debates.
6. Antes de cada debate **se realizará un sorteo para determinar la posición a favor o en contra** de cada equipo.

Los debates se desarrollarán en varias salas simultáneamente. En cada sala habrá una pantalla con el **cronómetro** que marca los tiempos de intervención.

Cada debate será juzgado por un Jurado compuesto por tres personas, una de ellas es el Juez Principal. El Juez Principal es la máxima autoridad en la Sala, modera y dirige el debate, tiene potestad para expulsar a cualquier miembro del equipo o persona del público si tienen un comportamiento indebido durante el debate.



7. Durante los turnos de **exposición inicial y conclusiones** no se pueden realizar preguntas ni podrá interrumpirse al orador que realiza la exposición.

Durante los **turnos de refutación** sí se podrán formular preguntas; para ello, cualquier miembro del equipo puede levantar la mano para interpelar al orador del equipo contrario y hacer las observaciones, comentarios o preguntas que estime convenientes, en un tiempo **no superior a 15 segundos** cada una.

El cronómetro no se parará. El **orador tiene libertad para conceder la palabra**.

No se permite la utilización de medios técnicos (presentaciones power point, videos, reproducciones de sonido); **es aconsejable el uso de documentos gráficos, carteles que apoyen las argumentaciones de los equipos**.

Los equipos deben ajustarse al tiempo de cada una de las intervenciones sin sobrepasarlo ni quedarse lejos de cumplirlo. Se valorará también que expongan, refuten o realicen las conclusiones **sin leer un texto**. Sí pueden apoyar sus intervenciones en notas que les acompañen.

## 8. Penalizaciones

### Faltas leves:

- La prolongación de la exposición, por más de 5 segundos, una vez finalizado el tiempo de su turno.
- Interrumpir al orador del equipo contrario durante su exposición sin que le haya dado permiso para preguntar.
- Hacer preguntas de más de 15 segundos
- Concluir el turno de intervención faltando más de 30 segundos para llegar al tiempo establecido en dicho turno
- Exponer citas o datos falsos o sin contrastar.

### Faltas graves:

- Acumulación de dos faltas leves
- Falta de puntualidad: hasta 15 minutos. Transcurrido ese tiempo se considera no presentado. En este caso, se concederá el debate ganado por el otro equipo, pero no se darán puntos.
- Actitudes ofensivas o que denoten menosprecio con el otro equipo, el público o el jurado.
- Presiones antideportivas, insultos, descalificaciones ad hominem, vejación a colectivos o grupos sociales por razones de religión, raza, etc.

9. El Jurado, compuesto como va dicho, de tres personas (un Juez Principal y dos auxiliares que proceden del profesorado y alumnado de la Facultad de Derecho, abogados, personas con experiencia en torneos de debate universitarios) valorará las intervenciones de los equipos.



## Criterios de valoración

En cada enfrentamiento **ganará el equipo que reciba más puntos**.

Para determinar quién pasa a las siguientes rondas, se computará **en primer lugar**, el número de victorias y **en segundo lugar** el número de puntos. La valoración de los equipos de debate se realizará teniendo en cuenta los siguientes criterios y baremos:

- a) **Fondo**. Calidad, claridad y creatividad de la argumentación, así como variedad, definición y contundencia de las evidencias aportadas. (1 a 5 puntos).
- b) **Forma interna**. Forma del discurso, su inicio, su desarrollo y su conclusión, comienzos cautivadores y finales contundentes, las transiciones, el uso del lenguaje, variado y apropiado, la estructura general de la argumentación con propósitos persuasivos y capacidad discursiva. (1 a 5 puntos).
- c) **Forma externa**. Forma en que se expresa el orador, naturalidad y expresividad, uso de la voz, de los gestos, del espacio y la mirada, dominio de la voz y de los silencios. (1 a 5 puntos).
- d) **Debate**. Evaluación en conjunto general del debate: si el orador debate los argumentos del otro equipo, si sabe defender los suyos, si realiza preguntas o si las sabe responder cuando se le plantean, así como el ingenio demostrado, el juego limpio y la adecuación de su estrategia al decurso del debate, actitud general del equipo, uso adecuado de los turnos y concesión de palabra (1 a 5 puntos).

10. El fallo del Jurado se hará público al final de cada debate, si la organización lo considera oportuno; cuando la organización así lo establezca, el anuncio del fallo se reservará al final de las rondas preliminares, a fin de incentivar activamente la participación de los alumnos.

Según cuestiones de tiempo y organización, se podrá hacer *feedback* por parte del tribunal al final de cada debate, a fin de contribuir a la mejora de ambos equipos. Será siempre una crítica o alabanza constructiva.

Los fallos de los jurados son inapelables y serán publicados en un tablón de anuncios.

Habrà un fallo sobre el mejor orador del Torneo.



## Consejos de un iniciado

La idea de este torneo es que los alumnos de bachillerato aprendan a expresarse ante un público, a estructurar sus ideas, a desarrollar un discurso que no necesariamente apoyan y, sobre todo, a salir de la zona de confort.

Se trata de un juego de rol, en realidad, donde los que debaten deberán defender una idea (que no necesariamente es la que apoyan, insisto) y convencer al jurado (que también deberá dejar de lado lo que apoya para dejarse convencer) de que la idea que están exponiendo es más acertada que la contraria.

Se valora mucho que el discurso, que debe ir desde la Introducción hasta la Conclusión, esté estructurado en **2, 3 o 4 líneas argumentativas muy claras**, que aconsejo se expongan en la introducción.

La introducción deberá exponer esas líneas argumentativas de manera breve, para dejar que se desarrollen con mayor detalle en las Refutaciones 1 y 2.

La conclusión tiene un papel fundamental: debe ser un repaso de las líneas argumentativas que se han dicho en la introducción, y además debe ser una reflexión sobre las líneas argumentativas del contrario; esta reflexión crítica se hará con los datos que se habrán ido diciendo en las Refutaciones, porque **no se deben añadir datos nuevos en la conclusión**.

La conclusión es un resumen, incluso una apelación emotiva, pero **nunca una refutación o un turno de añadir información**.

Sobre las Refutaciones: duran tanto tiempo porque son el lugar de desarrollo de los argumentos y de refutar las ideas del contrario. Así, la refutación tiene **dos funciones**: desarrollar tus argumentos y refutar los del contrario. Si, además, mediante la refutación al contrario se logra desarrollar también tu argumento, mejor.

Es en las Refutaciones donde se deben aportar **datos objetivos o cuasiobjetivos**: noticias, informes, estadísticas, leyes, experiencias internacionales, costumbres... Es donde más fuerza cobran y donde más las valorará el jurado. Si, además, se llevan concretos datos IMPRESOS, se valora que se acerquen al equipo contrario y al jurado para que se verifique la autenticidad.

En las refutaciones se permiten preguntas... éstas tienen una importancia crucial, pudiendo decantar la balanza hacia un equipo u otro. Las preguntas deben ser **preguntas**, es decir, **no pueden ser refutaciones**. Sí se permite una cierta introducción a la pregunta, pero el final debe ser una pregunta, con sus signos de interrogación y su entonación, incluso exagerada, para que sea evidente.

Para terminar: los **tiempos**. Aprovechadlos, cada segundo cuenta. No se puede terminar demasiado pronto (agradece a todo el claustro de profesores, si fuera necesario) o demasiado tarde.

Y, sobre todo, lo más importante: disfrutad del juego, que hemos venido a jugar.

