

## IL RUOLO DEL PRESIDENTE DI DIBATTITO

La figura del Presidente del dibattito ricopre un ruolo fondamentale in ogni incontro.

Essa affianca i tre giudici ad ogni match ma a loro differenza non ha alcun potere di voto. I compiti principali del Presidente sono quelli di introduzione dei temi in ogni sfida, di cronometrare il tempo, di mantenere l'ordine e di chiedere il dovuto silenzio all'interno della sala/luogo della gara e, infine, di annunciare i vincitori dopo il verdetto dei tre giudici.

Nel dettaglio, il Presidente all'interno di ogni dibattito dovrà:

1. Richiedere l'attenzione dei partecipanti e del pubblico presente all'orario di inizio di ogni incontro.
2. Dare il benvenuto alle squadre partecipanti e agli spettatori.
3. Presentare sé stesso, i tre giudici, il tema della sfida e le squadre, specificando chi esporrà la tesi pro e chi la tesi contro.
4. Dare la parola alle due squadre e ad ogni studente membro per farli presentare.
5. Presiedere al sorteggio (che avverrà tramite una monetina) sulla squadra che esporrà per prima al dibattito.
6. Invitare il capitano della squadra sorteggiata a introdurre la propria tesi. **LA TEMPISTICA PREVISTA PER I PUNTI DALL'1 AL 6 E' DI MASSIMO 5 MINUTI.**
7. Introdurre il capitano che esporrà la tesi opposta (**massimo un minuto**).
8. Introdurre, in ordine cronologico e alternando le squadre, primo relatore, secondo relatore e nuovamente il capitano che presenterà le sue conclusioni. **CIASCUNA INTRODUZIONE DEVE ESSERE MASSIMO DI UN MINUTO. Per ulteriori dettagli si veda la parte del vademecum relativa ai giudici e alle tempistiche del dibattito.**
9. Tenere il tempo di ciascun intervento con un cronometro (da cellulare o orologio). **La durata massima a disposizione di ogni studente per spiegare le proprie argomentazioni è di 3 minuti.** Per richiamare l'attenzione del *debater*, a 30" e a 10" dalla fine di ogni discorso dovrà suonare un campanellino che sarà fatto trovare sull'apposito tavolo.
10. Segnalare con il suono del campanellino lo scadere dei 3 minuti a disposizione di ogni oratore. Ciascun relatore può superare la soglia prevista del suo intervento per un massimo di 15 secondi. In caso di ulteriore sfioramento, si ricorda che i giudici non dovranno tenere in considerazione le informazioni fornite oltre il tempo massimo. Si raccomanda tuttavia di non interrompere l'oratore fino al termine del suo intervento.
11. Dichiarare concluso il dibattito alla fine dell'intervento conclusivo dei due capitani.
12. Invitare i giudici a riunirsi in separata sede per decidere il verdetto
13. Accogliere eventuali domande del pubblico, interagire con questo invitandolo inoltre a non disturbare, chiarire possibili dubbi nell'arco di tempo a fine dibattito quando i giudici si riuniranno per stabilire la squadra vincitrice (tra i 10 e i 15 minuti).



14. Ribadire il risultato e la squadra vincitrice dopo il verdetto dei giudici, ringraziare i due team e il pubblico, ricordare i prossimi appuntamenti della competizione o altre scadenze. Per questa ultima parte **NON SI DEVONO SUPERARE I 3 MINUTI**.
15. Ritirare tutte le schede di valutazione finali con trascritti risultato e punteggi della sfida e consegnarlo allo staff di WeWorld.

In merito agli applausi che potranno ricevere le squadre, si ricorda che è consentito applaudire al pubblico solamente in 3 momenti:

- Momento iniziale dopo la presentazione delle squadre da parte del Presidente.
- Dopo l'intervento conclusivo dei due capitani.
- Dopo la proclamazione della squadra vincitrice.

Si prevede la presenza di moltissime persone, in spazi non troppo ampi, per cui è necessario favorire la concentrazione e la serenità delle squadre durante il dibattito, evitando, inoltre, di disturbare gli altri dibattiti che si svolgono in contemporanea.

N.B. Così come richiesto per i giudici, è fondamentale che i Presidenti di Dibattito siano presenti nel luogo e nella sala della sfida almeno trenta minuti prima di ogni match.

