

(CON) VENCER

—
3 elementos | 4 intervenções | +20 temas

CANDIDATA-TE | COMPETE



—
(REGULAMENTO)
—



CONVENCER

A Escola Superior de Educação e Ciências Sociais do Politécnico de Leiria (doravante apenas ESECS), procurando estimular a sua comunidade académica para:

- o respeito pela diversidade de opiniões, de modo a promover a própria democracia;
- a importância da argumentação oral como forma de desenvolvimento cognitivo;
- a promoção da discussão de ideias para combater o pensamento único;
- e, ainda, manter-se atenta aos assuntos fraturantes da sociedade contemporânea;

realizará anualmente uma competição de debates (doravante apenas Competição) entre os seus estudantes, que se regerá pelos seguintes preceitos:

1º - Âmbito da Competição

1. A Competição (CON)VENCER é uma competição anual promovida pela ESECS, e que consiste num conjunto de debates, onde os estudantes, organizados em equipas, apresentarão argumentos para defenderem uma posição, de concordância ou de discordância, sobre um determinado assunto.

2. A competição tem como principais objetivos potenciar a capacidade de argumentação, no respeito pela diversidade de opiniões, valorizando, desse modo, a própria democracia.

2º - Participantes

1. Podem participar na Competição todos os estudantes regularmente matriculados e inscritos em qualquer um dos ciclos de estudo da ESECS, organizados em equipas de 3 (três) elementos.

2. Cada equipa deverá sugerir, no ato da inscrição, três temas de debate que considerem controversos e antagónicos.

3º - Descrição da competição

1. A competição decorrerá por rondas, com debates eliminatórios, passando à ronda seguinte as equipas de estudantes que vençam os seus debates, ainda que por falta de comparência da equipa oponente, e assim sucessivamente até que restem apenas duas equipas que farão o Debate Final.

2. O Diretor da ESECS, nomeará os jurados da Competição entre docentes ou técnicos da ESECS ou outras personalidades de idoneidade reconhecida.

3. O grupo de jurados, presidido pelo Diretor da ESECS ou por quem este nomear, reunirá para estabelecer uma lista de temas a debate, com base nas sugestões das equipas (que os jurados

aceitem como válidas) e em temas que considerem pertinentes, de modo a que a lista final tenha, pelo menos, o mesmo número de temas que o número de equipas concorrentes. Qualquer questão relacionada com a lista de temas a debate será resolvida por decisão da maioria dos jurados presentes, tendo o presidente dos jurados voto de qualidade.

4. A Competição termina numa Fase Final com quatro equipas.

4º - Rondas

1. O número de rondas será definido em função do número de equipas inscritas em cada edição, não havendo Competição se não existirem, no mínimo, oito equipas concorrentes.

2. Se o número de equipas numa ronda for ímpar, poderá ficar uma equipa isenta dessa ronda, não podendo, essa equipa, voltar a ficar isenta numa ronda posterior. Caso seja necessário, para haver quatro equipas na Fase Final, poderá ser repescada a equipa derrotada na ronda anterior que tenha somado mais pontos.

3. As equipas que se enfrentarão em cada debate, os temas de cada debate, a posição de concordância ou discordância que cada equipa deverá defender no debate e a ordem das intervenções serão, obrigatoriamente, escolhidos por sorteio.

4. O grupo de jurados deverá, antes de começar cada uma das rondas da Competição, efetuar os sorteios referidos no ponto anterior e decidir sobre a(s) data(s) dos debates dessa ronda.

5. Os debates de cada ronda decorrerão no mesmo dia, de forma consecutiva, numa tarde de uma quarta-feira.

6. Se na mesma ronda existirem mais do que quatro debates, o grupo de jurados pode decidir agendar os debates para mais do que um dia, devendo, nesse caso, decorrer em quartas-feiras seguidas.

5º - Debates

1. Os estudantes que integram cada equipa deverão ser notificados, com 15 dias de antecedência, para os seus emails institucionais, da data do debate em que participarão, bem como do tema do debate, da posição de concordância ou discordância que deverão defender e da ordem das intervenções.

2. Caberá ao Diretor da ESECS, ou a quem este nomear, indicar o moderador e 3 jurados para cada debate.

3. Cada debate será disputado por duas equipas.

4. Nos debates, cada uma das equipas fará quatro intervenções de, no máximo, 1(um) minuto cada, sendo obrigatória, sob pena de desclassificação, a participação oral dos três elementos de cada

CONVENCER

equipa.

5. A ordem das intervenções é a seguinte:

- Equipa "A" – introdução;
- Equipa "B" – introdução;
- Equipa "A" – ataque à posição da equipa oponente;
- Equipa "B" – resposta ao ataque da equipa oponente;
- Equipa "B" – ataque à posição da equipa oponente;
- Equipa "A" – resposta ao ataque da equipa oponente;
- Equipa "A" – conclusão;
- Equipa "B" – conclusão;

6. A decisão da equipa vencedora em cada debate cabe aos três jurados, devendo cada um pontuar cada equipa de 1 a 5 (o 1 valendo o mínimo e o 5 valendo o máximo), nos três seguintes parâmetros/questões:

- Estudo – a equipa demonstrou ter estudado o assunto a debate?
- Inteligência – a equipa apresentou argumentos inteligentes?
- Forma – a equipa cumpriu as regras e expôs as suas opiniões de forma convincente?

7. A equipa que somar mais pontos no total vence o debate. Em caso de empate, a decisão sobre o vencedor do debate cabe, sem hipótese de recurso, ao moderador.

8. Se, por impossibilidade justificada, um dos elementos da equipa não puder comparecer num debate, pode a equipa cooptar outro estudante da ESECS, desde que este não se tenha inscrito nessa edição da Competição. Se faltarem dois elementos, a equipa perde, automaticamente, o debate.

6º - Papel do moderador

1. Cada debate é dirigido por um moderador, a quem cabe manter o respeito pelas regras e tempos de intervenção.

2. Cabe ainda ao moderador decidir, no momento, sobre qualquer questão ou reclamação apresentada, com possibilidade de recurso para os jurados, que decidirão, também no momento, de forma definitiva.

7º - Fase Final

1. A partir das meias-finais, ronda com apenas quatro equipas, os debates passam a respeitar também as seguintes regras:

- o número de jurados pode ser superior a três;
- cada intervenção passa a ser, no máximo, de 2 (dois) minutos; e
- a decisão do vencedor deverá incluir o voto do público que assistir ao debate presencialmente, que deverá votar, de braço no

ar e apenas depois dos jurados terem terminado a sua votação, na equipa que entende merecer vencer o debate. À equipa que tiver mais votos do público serão adicionados 5 pontos ao somatório final da pontuação do júri.

8º - Vencedores e entrega de prémios

1. No final da Competição:

- serão atribuídos certificados de participação a todos os estudantes participantes;
- serão atribuídos prémios a definir por edição;
- a lista de estudantes vencedores será publicitada.

2. A entrega de prémios realizar-se-á no fim do Debate Final, juntamente com a sessão de encerramento da Competição.

3. Durante a realização da Competição (Con)Vencer será feito o registo vídeo e fotográfico do evento. A participação na Competição pressupõe a autorização da utilização da sua imagem, por parte da ESECS e do Politécnico de Leiria para fins de divulgação e/ou comerciais.

9º - Disposições finais

1. Todas as informações relativas à Competição podem ser consultadas no site da ESECS.

2. Qualquer dúvida deverá ser remetida para o endereço de correio eletrónico esecs@ipleiria.pt

3. As dúvidas de interpretação do presente regulamento serão decididas pelo Diretor da ESECS.

Leiria, 14 de abril— de 2022

