



Regulamin Kujawsko-Pomorskiego Turnieju Debat „Z Duszą”

1. Postanowienia ogólne

§ 1

Kujawsko-Pomorski Turniej Debat „Z Duszą” (nazywany dalej Turniejem) jest turniejem debat w formacie oksfordzkim kierowanym do Drużyn reprezentujących szkoły ponadpodstawowe mające swoją siedzibę na obszarze województwa kujawsko-pomorskiego. Udział w Turnieju bierze 6 Zespołów.

§ 2

Organizatorem wydarzenia jest Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu z siedzibą w Toruniu przy ul. Gagarina 11. Partnerami są firma One Speech z siedzibą w Krakowie przy ulicy Fatimskiej 41A/319 oraz Fundacja “Projekty Edukacyjne” z siedzibą pod adresem ul. Marcelińska 34, 60 - 801 Poznań.

§ 3

Projekt realizowany jest od 1 września do 16 października 2026 roku.

§ 4

W trakcie turnieju każda z Drużyn weźmie udział w wydarzeniu stacjonarnym, w czasie, którego zostaną rozegrane debaty turniejowe. Turniej odbędzie się 16 października 2026 roku (piątek) w Książnicy Kopernikańskiej w Toruniu, ul. Słowackiego 8.

§ 5

Dodatkowo każda z drużyn weźmie udział w obowiązkowym szkoleniu wprowadzającym do debaty oksfordzkiej odbywającym się w formie stacjonarnej w siedzibie Wydziału Teologicznego Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu (ul. Gagarina 37). W razie braku obecności drużyny na szkoleniu drużyna nie może wystartować w turnieju i zwalnia miejsce drużynie z listy rezerwowej.

§ 6

W zakresie wszelkich czynności związanych z organizacją i przebiegiem Turnieju organizatorzy są reprezentowani przez Koordynatora Turnieju. Koordynator Turnieju może upoważnić inne osoby do wykonywania zadań we wskazanym zakresie.

Organizatorzy podają następujące dane kontaktowe:

- koordynator ds. administracyjnych Turnieju – Jan Wólkowski, mail: jan.wolkowski@umk.pl,
- koordynator ds. merytorycznych Turnieju – Krzysztof Buła, mail: krzysztof.bula@onespeech.pl.

2. Zgłoszenie Drużyny do turnieju

§ 1

Zgłoszenie udziału Drużyny do Turnieju następuje poprzez wypełnienie formularza zapisu na platformie Google Forms, który zostanie podany do wiadomości na stronie internetowej jp2.umk.pl.

§ 2

Zapisy do Turnieju zaczynają się 1 września 2026 r. i kończą 25 września 2026 r. lub w momencie zapelnienia listy. Organizator zastrzega sobie prawo do przedłużenia rekrutacji.

§ 3

O zakwalifikowaniu Drużyny do turnieju decyduje kolejność zgłoszeń.

§ 4

Członkowie Drużyny zostają zakwalifikowani jako Uczestnicy Turnieju po zatwierdzeniu ich zgłoszenia przez Organizatora oraz poinformowaniu wyznaczonej w formularzu zapisu osoby kontaktowej o tym fakcie.

§ 5

Drużyny niezakwalifikowane do turnieju w trakcie zapisów trafiają na listę rezerwową i mają możliwość wystartowania w Turnieju w wypadku, gdy jedna z Drużyn zakwalifikowanych wycofa swoje zgłoszenie.

§ 6

Organizator odmawia przyjęcia zgłoszenia, jeżeli nie odpowiada ono przepisom Regulaminu lub jest z innych przyczyn niedopuszczalne, w szczególności jest niekompletne lub zawiera nieprawdziwe informacje, a także w przypadku, gdy w momencie dokonania zgłoszenia wszystkie dostępne miejsca zostały już zajęte. Zgłoszenie takie nie wywiera żadnych skutków. Organizator niezwłocznie zawiadamia zgłaszającego o przyczynie odmowy przyjęcia zgłoszenia.

§ 7

Dokonanie zgłoszenia jest równoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu przez wszystkich członków Drużyny.

§ 8

Osoba dokonująca zgłoszenia oświadcza, że wszyscy członkowie drużyny lub (w razie niepełnoletności uczestników) ich rodzice lub opiekunowie prawni wyrazili zgodę na dokonanie zgłoszenia.

3. Osoby uczestniczące

§ 1

Projekt skierowany jest do osób uczniowskich ze szkół ponadpodstawowych.

§ 2

Debaty odbywają się w języku polskim.

§ 3

Drużyna składa się z czterech członków. Aby drużyna mogła wystartować, na debacie musi być obecnych min. 3 członków.

§ 4

Drużyna reprezentuje daną szkołę i jest zgłaszana do Turnieju przez Opiekuna w specjalnym formularzu rekrutacyjnym.

§ 5

Wszyscy członkowie drużyny muszą posiadać status ucznia w dniu startu turnieju oraz w dniu udziału w debacie. Status ucznia stwierdza się na podstawie ważnej legitymacji uczniowskiej, która winna być okazana na żądanie organizatorów.

§ 6

Zezwala się na dokonywanie zmian uczestników debat w trakcie trwania rozgrywek. Można dokonać dwóch zmian osobowych względem poprzedniej debaty. W przypadku chęci wykonania większej liczby zmian - należy uzyskać zgodę organizatora.

§ 7

Uczestnicy są zobowiązani:

- 1) przestrzegać postanowień Regulaminu oraz jego załączników;
- 2) zachowywać się w sposób godny i właściwy dla rangi Turnieju;
- 3) przestrzegać powszechnie przyjętych zasad fair-play;
- 4) wziąć udział we wszystkich przewidzianych dla drużyny punktach programu, potwierdzając swą obecność na liście obecności.

4. Struktura Turnieju

§ 1

Turniej składa się z fazy pucharowej oraz finału.

§ 2

W fazie pucharowej Drużyny podzielone są na dwie grupy złożone z trzech zespołów. Drużyny z jednej grupy debatują z pozostałymi według zasady „każdy z każdym”.

§ 3

1. O kolejności w grupie decydują kolejno następujące kryteria:

- 1) liczba zwycięstw;
- 2) suma punktów uzyskanych w ramach oceny całkowitej;
- 3) suma punktów uzyskanych w ramach oceny drużynowej;
- 4) dogrywka.

2. W dogrywce drużyna reprezentowana jest przez wskazanego mówcę. Mówcy przemawiają dwukrotnie po 1 minucie, naprzemiennie, poczynawszy od mówcy propozycji. Teza debaty jest podawana mówcom na 2 minuty przed debatą. Dogrywka oceniana jest przez pięciu jurorów. Zwycięzcą jest drużyna mówcy, za którym opowie się większość jurorów.

3. W fazie pucharowej debaty rozgrywane są według zasady „przegrywający odpada”.

§ 4

Grupy, w których debatują Drużyny losowane są w dniu rozgrywek.

§ 5

Do finału awansują najlepsze Drużyny z grup (jedna Drużyna z grupy A oraz jedna Drużyna z grupy B).

5. Przebieg i zasady debaty

§ 1

1. Debatą odbywa się nad tezą.

2. W debacie udział biorą dwie strony – propozycja i opozycja.

3. Debatę prowadzi marszałek. Marszałek może wykonywać swoje zadania przy asyście sekretarza.

4. Debatę składa się z następujących części:

- 1) rozpoczęcie, w tym przedstawienie Drużyn i przywołanie podstawowych zasad;
- 2) wystąpienia mówców;
- 3) ocena wystąpień;
- 4) ogłoszenie wyniku i udzielanie informacji zwrotnych.

5. Mówcy występują naprzemiennie, poczynawszy od pierwszego mówcy propozycji.

6. Czas wystąpienia mówcy nie może przekroczyć 4 minut

7. W trakcie debaty uczestnicy mogą używać urządzeń elektronicznych, jednak musi zostać na nich włączony tryb samolotowy, co przed rozpoczęciem debaty sprawdza Marszałek lub osoba przez niego do tego zadania wyznaczona.

8. Drużyna ma obowiązek poinformowania Marszałka przed rozpoczęciem debaty o chęci używania urządzeń elektronicznych.
9. Marszałek ma prawo do sprawdzenia czy urządzenia używane przez Drużynę mają włączony tryb samolotowy w trakcie debaty, jeśli wystąpi podejrzenie złamania zasad fair-play.

§ 2

1. W trakcie wystąpienia mówcy członek drużyny przeciwnej może zgłosić – poprzez wyraźne podniesienie ręki – chęć zadania pytania lub udzielenia informacji. Nie można zgłosić chęci zadania pytania lub informacji w czasie ostatnich 30 sekund wystąpienia (tzw. *czas chroniony*).
2. O przyjęciu pytania lub informacji decyduje mówca. Mówca ma obowiązek przyjąć w trakcie mowy 2 pytania lub informacje. Za przyjęcie mniejszej liczby pytań każdy juror odejmuje odpowiednio 1 lub 2 punkty. Przez przyjęcie pytania rozumie się oddanie głosu członkowi drużyny przeciwnej zgłaszającemu chęć zadania pytania lub udzielenia informacji oraz co najmniej zwięzłe ustosunkowanie się do treści pytania lub informacji.
3. Czas pytania lub informacji nie może przekroczyć 10 sekund pod rygorem odebrania głosu przez Marszałka oraz przyznanie przez niego punktów marszałkowskich.
4. Pytanie lub informacja powinny odnosić się do treści wystąpienia mówcy.

§ 3

1. W trakcie wystąpienia mówcy członek drużyny przeciwnej może zgłosić – poprzez podniesienie karty – chęć wygłoszenia dodatkowego wystąpienia odnoszącego się do treści wystąpienia mówcy (*ad vocem*).
2. Każdej drużynie przysługuje jedno *ad vocem* w trakcie debaty.
3. Marszałek udziela głosu członkowi drużyny przeciwnej zgłaszającemu *ad vocem* bezpośrednio po zakończeniu wystąpienia, w trakcie, którego je zgłoszono.
4. Czas *ad vocem* nie może przekroczyć 1 minuty
5. Dopuszczalne jest zgłoszenie *ad vocem* do *ad vocem*. Musi nastąpić to w trakcie pierwszego z wymienionych *ad vocem*.
6. Niedopuszczalne jest zgłoszenie *ad vocem*:
 - 1) przez członka drużyny, który ma wygłaszać mowę następującą bezpośrednio po mowie, w trakcie, której zgłaszane jest *ad vocem*;
 - 2) do wystąpienia ostatniego mówcy każdej ze stron;

§ 4

1. Debatę ocenia nieparzysta liczba jurorów.
2. Po każdej z debat następuje informacja zwrotna dla drużyn, ogłaszana po werdykcie.
3. W ramach oceny całkowitej juror przyznaje drużynie od 0 do 100 punktów, w tym:
 - 1) 0-60 punktów w ramach oceny indywidualnej;
 - 2) 0-30 punktów w ramach oceny drużynowej;
 - 3) 0-10 punktów w ramach werdyktu.
3. W ramach oceny indywidualnej juror punktuje następujące elementy:
 - 1) struktura wystąpienia (0-3 punktów);
 - 2) komunikacja werbalna (0-4 punktów);
 - 3) komunikacja niewerbalna (0-3 punktów);
 - 4) przyjęcie pytań lub informacji (0-2 punktów);
 - 5) wypełnienie roli danego mówcy określonej w załączniku do Regulaminu (0-3 punktów).
4. W ramach oceny drużynowej juror punktuje następujące elementy:
 - 1) spójność drużyny (0-5 punktów);
 - 2) definiowanie linii sporu (0-5 punktów);
 - 3) linia argumentacyjna drużyny (0-10 punktów);
 - 4) kontrargumentacja (0-10 punktów).
5. W ramach werdyktu juror dzieli pomiędzy drużyny 10 punktów, nie mogąc przyznać remisu.
6. Punkty w ramach oceny drużynowej oraz werdyktu przyznaje się z dokładnością do 1 punktu, a w ramach oceny indywidualnej – z dokładnością do 0,5 punktu.

7. Każdy juror odejmuje od oceny całkowitej punkty za:

1) odebranie głosu przez marszałka w związku z przedłużeniem wystąpienia ponad dopuszczalny czas (1 punkt);

2) publiczne upomnienie przez marszałka w związku z zachowaniem naruszającym porządek debaty (2 punkty);

3) argument ad personam (2 - 8 punktów – z dokładnością do 1 punktu).

8. Wygrywa drużyna, której juror przyznał więcej punktów. W przypadku przyznania równej liczby punktów obu drużynom o końcowym stanowisku sędziego rozstrzyga werdykt.

9. Debatę wygrywa drużyna, za którą opowie się większość jurorów.

10. Karta oceny jurora jest jawna.

§ 5

Najpóźniej w terminie 7 dni przed dniem rozpoczęcia Turnieju organizatorzy podają uczestnikom do wiadomości szczegółowy harmonogram Turnieju wraz z tezami debat przypisanymi do poszczególnych etapów.

§ 6

Podczas zakończenia Turnieju każda z drużyn otrzymuje nagrody rzeczowe ufundowane przez organizatora, sponsorów oraz patronów Turnieju.

6. Postanowienia końcowe

§ 1

Organizatorzy rozstrzygają kwestie nieujęte w Regulaminie oraz dokonują wiążącej interpretacji przepisów Regulaminu.

§ 2

Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany Regulaminu w przypadku wystąpienia zdarzeń nieprzewidzianych.

§ 3

Zgłoszenie do udziału w turniejach jest wyrażeniem zgody na:

1) Przetwarzanie danych osobowych uczestników zgodnie z przepisami ustawy z 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych w celu organizacji turnieju przez Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu (siedziba przy ul. Gagarina 11, 87-100 Toruń) oraz Partnerów. Uczestnicy podają je dobrowolnie wiedząc, że przysługuje im prawo do wglądu i ich edycji.

2) Gromadzenie, przetwarzanie i wykorzystywanie do celów marketingowych przez Organizatorów oraz Patronów zdjęć i nagrań z wizerunkiem uczestników bez konieczności każdorazowego ich zatwierdzania. Zgoda obejmuje wykorzystanie, utrwalanie, obróbkę i powielanie wykonanych zdjęć i nagrań, nieograniczone w czasie korzystanie i rozporządzanie zdjęciami i nagraniami, a w szczególności publiczne wykorzystanie zdjęć i materiałów, utrwalenie i wielokrotny druk, wykorzystanie w celach marketingowych, promocyjnych, reklamowych przez Organizatorów oraz Patronów.

§ 4

Regulamin wchodzi w życie z dniem 1 września 2026 r.



Załącznik nr 1

Zgłoszenie i oświadczenie o akceptacji regulaminu Kujawsko-Pomorskiego Turnieju Debat „Z Duszą”

(wypełnia nauczyciel/opiekun drużyny i czterech lub pięciu pełnoletnich członków drużyny/opiekunów
prawnych niepełnoletnich członków drużyny)

Nazwa szkoły:						
Reprezentant/nauczyciel/opiekun naukowy						
Lp.	Imię i nazwisko	Nr telefonu	e-mail	Data i Miejsce urodzenia	Podpis* (akceptacja regulaminu)	Podpis* (wyrażenie zgody na wizerunek)
1. (nauczyciel/opiekun naukowy)						
2. (reprezentant)						
Członkowie drużyny						
Lp.	Imię i nazwisko	Data i miejsce urodzenia		Podpis* (akceptacja regulaminu)	Podpis* (wyrażenie zgody na wizerunek)	
1.						
2.						
3.						
4.						

* w przypadku osoby niepełnoletniej podpisuje rodzic lub opiekun prawny niepełnoletniego członka lub reprezentanta drużyny

Adres korespondencji:

Wydział Teologiczny Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu
ul. Gagarina 37, 87-100 Toruń
lab_jp2@umk.pl