

REGLAMENTO DE LA COMPETENCIA DE DISCURSOS - DEBATEUP 2019

I. Aspectos generales

1. La Competencia de Discursos se caracteriza por el desarrollo y la evaluación de habilidades de oratoria y comunicación efectiva a través de la presentación de discursos de estilos y propósitos diversos. Este año buscamos dotar de una herramienta a los oradores que les permita expresarse y empoderarse a través de la palabra hablada.
2. Participantes
 - a. Podrán formar parte de la Competencia de Discursos cualquiera de los participantes de DebateUP 2019, sean debatientes, jueces o voluntarios. Las presentaciones de discursos serán individuales.
3. Sobre los discursos
 - a. El orden de los participantes, en cada sala, se definirá aleatoriamente.
 - b. En caso de ser necesario, habrá varias salas por ronda, con discursos simultáneos.
 - c. Algunas rondas tendrán tiempo de preparación y otras serán improvisadas. Durante el tiempo de preparación no estará permitido el acceso a internet o el uso de dispositivos electrónicos, salvo para revisar el tiempo.
 - d. Habrá un voluntario mostrándole a los participantes el número de minutos restantes en cada uno de los discursos. Al final del discurso habrá dos aplausos, tal como en un debate.
4. Evaluación de los discursos
 - a. Los discursos serán evaluados por un panel de al menos tres jueces.
 - b. Los siguientes son criterios guía para la evaluación de manera transversal a todas las rondas de la competencia:
 - i. Aspectos verbales: riqueza y variabilidad léxica, coherencia, cohesión lingüística, fluidez y no repetición. 3 puntos
 - ii. Expresión oral: Eficaz, armonioso y bien matizado uso de la voz. Relación de la acción, emoción o personaje con los tonos adoptados: 3 puntos

iii. Expresión corporal: Impacto, fuerza y atracción del orador a través del uso de recursos no verbales y paraverbales. Es decir, buen manejo del cuerpo, mirada y postura según la acción del discurso. 3 puntos

iv. Adecuado uso del espacio y objetos complementarios: su buen uso según la intención o la naturaleza del discurso planteado por el orador; el uso de objetos complementarios es opcional, queda a discreción de los oradores. 3 puntos

v. Capacidad para conectar con el público y el jurado: mantener la atención, hacer un discurso atractivo de inicio a fin. 4 puntos.

vi. Estructura del discurso: Inicio, progresión, cierre. La delimitación y articulación de las partes deberá ser clara, ingeniosa, original y guardar relación con el tema o parlamento asignado. La estructura puede formularse a partir de la palabra, del cuerpo o, incluso, desde los silencios. 4 puntos.

c. La calificación de cada participante se determinará por la suma de las distintas categorías de evaluación.

d. Quienes integran el panel de jueces deberán evaluar cada presentación de manera individual y completar la hoja de evaluación entregada a tal efecto. Tras esto, existirá una deliberación entre los jueces para elegir los seleccionados como mejores discursos de cada ronda.

e. Los puntajes de cada sala serán promediados a fin de tener una competencia más justa y transparente.

5. Conducta de los participantes

a. Los participantes deberán comportarse de acuerdo al Código de Equidad de DebateUP 2019.

6. El director de la competencia se reserva el derecho de ser la última instancia de interpretación del reglamento en caso haya alguna ambigüedad o imprevisto durante la competencia.

II. Acerca de las rondas

1. Ronda 1

- a. El tema del discurso será sorteado al azar.
- b. Como temática de la ronda, los participantes deberán realizar un discurso a partir de una pintura u obra de arte. Por ejemplo, el grito, la monalisa, etc. El discurso debe tener relación directa con el cuadro: pueden contar una historia, representarlo, parodiarlo, etc.
- c. El tiempo de presentación del discurso será de dos minutos. El orador podrá extenderse hasta 15 segundos más. En caso de que dos participantes tengan la misma calificación, el tiempo servirá como mecanismo de desempate.
- d. Pasarán a la siguiente ronda un tercio de oradores más destacados de cada sala.

2. Ronda 2

- a. El tema del discurso será sorteado al azar con horas de anticipación.
- b. La temática de la ronda consiste en reinterpretar grandes discursos o escritos de la historia en nuevos contextos. Por ejemplo, ser Karl Marx diciendo el manifiesto comunista en un Starbucks.
- c. Esta ronda evalúa el ingenio de los participantes para darle un nuevo sentido a un discurso ajeno. Pueden ser discursos cómicos, serios, paródicos, irónicos, etc. El tiempo del discurso es de tres minutos y medio.
- d. Pasarán a la final los cinco oradores más destacados.

3. Final:

- a. El tema de discurso se anunciará a los participantes 10 minutos antes del inicio de la ronda.
- b. El tema es único para todos los participantes y será lo suficientemente general para que los discursos no sean repetitivos. Por ejemplo, la búsqueda de la felicidad, el absurdo del mundo, la soledad contemporánea, etc.
- c. La temática de la ronda se inspira en el Banquete de Platón. Los cinco participantes estarán sentados alrededor de una mesa y deberán, por medio del uso de la retórica y estrategias de persuasión, convencer al jurado que tienen la razón sobre un tema determinado. El formato consta de diez turnos en total, con el siguiente orden:

Turno 1: Orador a (según orden de clasificación)

Turno 2: Orador b (según orden de clasificación)

Turno 3: Orador c (según orden de clasificación)

Turno 4: Orador d (según orden de clasificación)

Turno 5: Orador e (según orden de clasificación)

Turno 6: Al azar

Turno 7: Al azar

Turno 8: Al azar

Turno 9: Al azar

Turno 10: Al azar

- d. El tiempo de presentación será de dos minutos por turno, de modo que cada orador habla un total de cuatro minutos.
- e. Dado que el formato es pensado a manera de un simposio, el orador 1 es quien comienza la discusión y los demás oradores deberán continuarla, de modo que se espera que en su discurso incorporen respuestas, réplicas o referencias a los demás oradores.
- f. Se recuerda que es una competencia de discursos, y no de debate competitivo. Lo que importa es el ingenio y la persuasión retórica, más allá de solo la construcción lógica de argumentos como es el caso de la competencia principal.
- g. El campeón de la competencia será escogido de forma unánime por el jurado. En caso no haya consenso, procederán a votar.

Nota: Dado que no es posible el consumo de bebidas alcohólicas, se les dará una jarra de chicha para simular el vino que se bebía durante la realización del simposio en el Banquete.