

Tegevusjuhend juhtkohtunikule

- 1) Voo ruu väljakuulutamisel jäta meelde, mis ruumi sa minema pead. Võta märkmete tegemiseks paberit.
- 2) Veendu, et tead, kust saad kohtunikulehe (väljakuulutamisruumis, turniiridirektori töökohast, tuuakse väitlusruumi, elektrooniline vms). Veendu, et kohtunikulehel olev tehniline informatsioon on korrektne (sinu nimi, ruum, voo ruu number jne).
- 3) Mine õigeaegselt ruumi (1-5 min enne voo ruu algust, sõltuvalt sellest, kui hästi sa hoonet tunned). Kui ruum on suletud, otsi üles korraldajad.
- 4) Voo ruu algusajal (15 min pärast voo ruu väljakuulutamist) kutsu inimesed ruumi sisse. Kui nad ei ole läheduses, kutsu neid hüüdes selgelt oma ruumi numbrit.
- 5) Veendu, et kõik, kes peavad, on kohal (võistkonnad, kõrvalkohtunikud, ajamõõtja, kui korraldajad on nad organiseerinud). Kui keegi on puudu, otsi neid lähedalasuvatest korridoridest või palu mõnel kõrvalkohtunikul seda teha.
- 6) Kui mõni tiim on ikkagi puudu, siis anna neile natuke aega (maksimaalselt 5 minutit), seejärel palu (korraldajatel) organiseerida asendustiim.
- 7) Tutvu kõrvalkohtunikega, tutvusta ennast, küsi kas üks neist oleks nõus aega võtma (kui eraldi ajamõõtjat ei ole).
- 8) Veendu, et kõik võistkonnad istuvad õigetel kohtadel (Valitsus vasakul, Opositsioon paremal, esimene lauapool kõnelejale lähemal).
- 9) Istu kohtunikepaneeli keskele (või nii keskele kui võimalik paarisarvulise paneeli puhul).
- 10) Kui kohtunikuleht ei ole eeltäidetud, küsi võistkondade ja kõnelejate nimesid (eelistatult täisnimed, juhaks, kui turniiril on samade nimedega inimesi). Võid ka paluda tiimidel kohtunikulehe need osad ise ära täita.
- 11) Küsi võistkondadelt nende kõnelejate järjestus ja märgi see kohtunikulehele. Küsi ka kõike muud, mis on jäänud arusaamatuks (näiteks, kui kohtunikuleht on eeltäidetud, aga tundub, et mõnes nimes on viga).
- 12) Juhata voo ruu sisse, tutvusta ennast ja kõrvalkohtunikke. Tutvusta ajavõtumärguandeid.
- 13) Küsi kas kellelgi on küsimusi või probleeme.
- 14) Juhata peaministri kõne sisse.
- 15) Veendu, et ajavõtja lülitas stopperi või vastava telefonirakenduse sisse. Kell peaks tööle hakkama hetkel, mil kõneleja ütleb oma kõne esimese sõna.
- 16) Pärast igat kõnet oota, kuni kõrvalkohtunikud on märkmete tegemise lõpetanud (on OK, kui see võtab natuke aega), täna eelmist kõnelejat, vajadusel ütle väitlejatele, mida vaja öelda on (nt et vahemärkusi tuleb pakkuda püsti seistes või küsi tuuletõmbuse korral, kas peaks akna kinni panema jne). Juhata sisse järgmine kõneleja.
- 17) Pärast viimast kõnelejat täna teda ja kõiki väitlejaid, palu neil üksteise kätt suruda ja seejärel ruumist lahkuda. Ütle neile, kas nad peaksid ootama jääma tulemuse teatavastegemist ja tagasisidet (seda ei toimu kinnise hindamisega voo ruudes).
- 18) Kui juhtub midagi hullu (hakkab tööle tuletõrjealarm, mõnel väitlejal tekib äkiline terviseprobleem, tuleb maavärin jne), KASUTA TERVET MÕISTUST! Kasuta pealtvaatajaid või (halvimal juhul) kõrvalkohtunikke, et probleemi lahendada (nt et minna kontrollima, kas tuleoht on tõeline). Ära unusta, et väitluses kõnet katkestada ei saa (v.a. kui on tõesti oht elule, tervisele või varale). Kõnede vahel võib pausi tegemine olla aktsepteeritav (nt, et oodata terviseprobleemiga väitleja tagasisõudmist või joosta ise tualetti (kui on TÕESTI VIIMANE häda käes) jne).

Tegevusjuhend kõrvalkohtunikule

- 1) Vooru väljakuulutamisel jäta meelde, mis ruumi sa minema pead. Võta märkmete tegemiseks paberit.
- 2) Mine õigeaegselt ruumi (1-5 min enne vooru algust, sõltuvalt sellest, kui hästi sa hoonet tunnend). Oota, kuni juhtkohtunik su sisse kutsub.
- 3) Kui juhtkohtunikku pole, anna sellest korraldajatele teada.
- 4) Tutvu teiste kohtunikega, tutvusta ennast. Kui sul palutakse aega võtta, mõtle tõsiselt pakkumise vastuvõtmisele.
- 5) Ära istu kohtunikepaneeli keskele (see koht on juhtkohtunikule).
- 6) Kui sa ei näe, palu juhtkohtunikult kohtunikulehte ja kirjuta kõnelejate nimed oma märkmetesse ümber.
- 7) Oota, et väitlus algaks. Ole valmis stopperit tööle panema, kui sa oled ühtlasi ka ajavõtja (seda peaks tegema hetkel, kui kõneleja ütleb oma kõne esimese sõna). Hea mõte on igal juhul aega võtta, isegi kui ametlikult teeb seda keegi teine, sest nii on lihtsam märgata halba ajaplaneerimist.
- 8) On täiesti aktsepteeritav kulutada kõne järel natuke aega märkmete lõpuni kirjutamiseks, juhtkohtunik peaks sinu järgi ootama. Aga ära viivita liiga kaua (maksimaalselt 15 sek). Kui sul on mingeid probleeme, anna neist juhtkohtunikule teada (nt palu rohkem tulesid sisse lülitada, juhi tähelepanu asjaolule, et üks väitleja ei tunne ennast hästi vms).
- 9) Pärast viimast kõnet oota, kuni väitlejad lahkuvad.
- 10) Pea meeles, et kõrvalkohtunikud ei saa vooru ajal sõna (kui just ei ole midagi eriti kiireloomulist).
- 11) Kui juhtub midagi hullu (hakkab tööle tuletõrjealarm, mõnel väitlejal tekib äkiline terviseprobleem, tuleb maavärin jne), KASUTA TERVET MÕISTUST! Järgi juhtkohtuniku juhiseid.

Juhised otsuse tegemiseks eelvoorudes

- 1) Oota, et väitlejad lahkuksid ruumist.
- 2) Juhtkohtunik peaks otsuse tegemise protsessi juhtima ja kõrvalkohtunikke juhendama.
- 3) Juhtkohtunik peaks esmalt pakkuma välja, et kõik võtavad natuke aega, et märkmed üle vaadata ja otsusele jõuda (nt 3-5 min, aga sõltub väitluses toimunust). Kui kõik on väga selge (pole väga tõenäoline heal turniiril) või ajakava pressib tõesti peale, siis võib selle osa vahele jätta.
- 4) Iga kohtunik peaks tegema otsuse (võib teha ka juba väitluse ajal, kui on väga lihtne otsus). Kõige lihtsam on võrrelda järgmisi võistkonnapaare:
 1V vs. 1O
 1V vs. 2V
 1O vs. 2O
 2V vs. 2O

Tihti sellest piisab ja täieliku tulemuse saab siit loogiliselt järeldada. Kui nii ei ole, siis võrdle diagonaale ja tuleta loogiliselt otsus. Kui sa ei suuda ühe või mitme tiimi osas kohe otsustada, siis see on OK. Katsu aru saada, miks sa otsustada ei suuda ja millest su otsus sõltub (nt võib-olla sa ei ole kindel, kas 2O laiendus oli piisavalt erinev 1O materjalist, et olla piisav rolli täitmiseks, või äkki olid 2 tiimi nii kohutavad, et sa ei suuda otsustada 3. ja 4. koha vahel).

- 5) Pärast mõningast mõtlemisaega peaks juhtkohtunik alustama arutelu. Tavaliselt peaks juhtkohtunik esmalt küsima kõigi arvamust. Kohtunikel võib olla olemas kogu otsus (kohad 1-4); mõni võib arvata, et üks pool oli parem kui teine, aga mitte teada, kuidas poolte sees järjestus peaks olema; mõni võib teada võitjat või kaotajat (või mõlemat), aga olla ebakindel ülejäänute osas; mõni võib ka üldse mitte midagi arvata (tõenäoliselt algaja kohtunik). Kirjuta üles kõigi arvamused. Juhtkohtunik võib enda arvamust mitte avaldada, aga viisakam oleks seda siiski teha (aga kõrvalkohtunike arvamust tuleks enne küsida, et vältida nende mõjutamist). On OK, et juhtkohtunikul pole otsus 100% valmis, aga sa peaksid vähemalt arvama midagi ja teadma, millest su ülejäänud otsus sõltub.

1 3 --- 4 2	1 --- 4	1/2 3/4 --- 1/2 3/4	 ---
terve tulemus	võitja/kaotaja teada	selge ühe poole eelistus	arvamus puudub

- 6) Uuri välja, kus on peamised erimeelsused ja kokkulangevused. Alusta arutelu kõige ekstreemsemast arvamuselt ja palu sel kohtunikul oma arvamust põhjendada. Las teised kohtunikud vaidlevad vastu. Katsu jõuda kõigiga konsensusele. Juhi arutelu oma arvamuse avaldamisega olulistest punktides.

K1 1 3 --- 4 2	J 1 2 --- 4 3	K2 2 3 --- 1 4	K1 3 2 --- 1 4	J 1 2 --- 3 4	K2 4 3 --- 2 1
-----------------------------	----------------------------	-----------------------------	-----------------------------	----------------------------	-----------------------------

Alusta 2V-st. K2 nõustub juhtkohtunikuga kõiges muus ja K1 erineb ainult 2. ja 3. koha osas.

Hull lugu. K2 on tõenäoliselt rumal, kuna ta otsus on J-ga vastupidine. Alusta 2V-st, et leida ühine keel K1-ga. Siis tegele esimese lauapoollega.

- 7) Arutage läbi kohad ja võistkonnad just sellises järjekorras, mis võimaldab otsuse kõige efektiivsemalt teha. Nt pärast neljanda koha kokku leppimist võib juhtuda, et kõik on 2 võistkonna suhtelise paigutuse osas ühel nõul ja lahkarmused puudutavad vaid ühte tiimi – sel juhul arutage selle kolmanda tiimi panust väitlusesse ja otsustage, mis koha nad peaksid saama.
- 8) Oluline on silmas pidada, et konsensuse otsimine ei tähenda kompromisside tegemist (nt nõustud, et 1V võidab, kui teine kohtunik on nõus 2V viimaseks panema). Konsensusele tuleb jõuda otsuse põhjendustes üksteist veendes.
- 9) Isegi kui kõik on kohe ühel nõul, arutage kõiki võistkondi. Veenduge, et te olete ühel nõul põhjuste osas, miks iga tiim vastava koha saab.
- 10) Võib juhtuda, et mõnede võistkondade osas te ei jõuagi üksmeelele või korraldajad paluvad teil arutamise lõpetada, et turniir püsiks graafikus. Juhtkohtunik peaks siis korraldama hääletuse (kõrvalkohtunik võib ettevaatlikult soovitada hääletuse korraldamist, aga see on juhtkohtuniku otsus). Kui hääletus on kahe tiimi vahel, siis otsustab lihthäälteenus (kui kohtunikke on paarisarv, siis on juhtkohtuniku hääle otsustav). Kui hääletus on rohkem kui 2 tiimi vahel, siis kindlat protseduuri hääletamiseks ette ei ole nähtud (ja tõesti, protseduur võib tulemust mõjutada). Sobiv protseduur tuleks valida vastavalt olukorrale (aga seda tuleb niikuinii üliharva ette).
- 11) Kui juhtkohtunik hääletatakse välja (nt kolmeliikmelises paneelis), siis peab üks kõrvalkohtunikest valmistuma tagasiside andmiseks.
- 12) Pärast võistkondlike kohtade jagamist tuleb otsustada kõnelejapunktid. Jällegi, juhtkohtunik peaks seda protsessi juhtima.
- 13) Tavaliselt on lihtsaim alustada parimast (või halvimast) kõnest ja liikuda edasi mõeldes, kes oli paremuselt järgmine, kes on võrdsed jne. Kasuks tuleb samal ajal silmas pidada teist äärmust, et punktid ei muutuks liiga madalaks või liiga kõrgeks, kui jätate eri kõnelejate punktide vahele liiga suured vahed. Mõttele esialgsed kõnelejapunktid välja juba pärast iga kõne lõppu – siis on neid lihtne kohandada tulemusega vastavaks pärast otsuse tegemist.
- 14) Madalapunktilised võidud on keelatud! Kui võistkond saab kõrgema koha, siis peab võistkonnaliikmete kõnelejapunktide summa olema ka kõrgem (viigid on ka keelatud). Juhtkohtuniku ülesanne on matemaatilist korrektsust kontrollida. Kõrvalkohtunikud võivad juhtida tähelepanu vigadele.
- 15) Pärast otsuse tegemist peab viima kohtunikulehe turniiridirektorile kas korraldajate poolt organiseeritud inimene, üks kõrvalkohtunikest (juhtkohtuniku palvel) või juhtkohtunik ise (kui hindas väitlust üksi) või tuleb see edastada elektrooniliselt. Enamasti nõuavad korraldajad, et kohtunikulehed toodaks ära enne tagasiside andmist – seda nõuet tuleb järgida.
- 16) Seejärel peaks väitlejad tagasi sisse kutsuma (kui tegemist on ikka avatud vooruga). Seda võib teha juhtkohtunik või üks kõrvalkohtunikest juhtkohtuniku palvel.

Juhised tagasiside andmiseks

- 1) Tagasisidet annab juhtkohtunik, kõrvalkohtunikud ei saa sõna. Kui juhtkohtunik hääletati välja, annab tagasisidet üks kõrvalkohtunikest (võib olla, et ainult nende kohtade osas, kus väljahääletamine aset leidis või kogu väitluse osas, see on juhtkohtuniku otsus).
- 2) Kasuta piisavalt aega selgitusteks, aga püsi ajapiirides, mis korraldajad on ette andnud (võib olla näiteks 15 min otsuse tegemiseks ja 15 min tagasisideks). Kui otsuse tegemine võttis kauem, siis püüa olla selgituste jagamisel natuke efektiivsem.
- 3) Veendu, et tead, mida väitlejatele öelda enne, kui nad tagasi kutsud. Kuluta paar minutit otsuse tegemise ajast sellele. Võimalusel tee endale asjakohased märkmed.
- 4) Kui väitlejad on ruumi tagasi tulnud, täna neid väitluse eest ja selgita, kuidas su tagasiside välja näeb (nt esmalt tulemus, siis põhjendused, seejärel mõned üldised märkused/nõuanded).
- 5) Soovitav on teatada tulemus esimesena. Mõned kohtunikud annavad tagasiside enne, aga on väga keeruline anda head tagasisidet ja varjata otsust samaaegselt. Ühtlasi on sellel „pinge hoidmisel“ ka suhteliselt vähe mõtet. Nii et teata tulemus esimesena.
- 6) Seejärel selgita otsust, alustades kas esimesest või viimasest kohast ning liigu võistkond-võistkonna haaval edasi selgitades, mida nad tegid hästi ja mis jäi puudu, et saada veel parem koht. Võid võistkonnad läbi käia ka kronoloogiliselt, aga ära jutusta väitlust ümber. Püüa kulutada enam-vähem ühepalju aega kõikidele tiimidele, k.a. võitja. Mõnikord nõuab napp otsus kahe võistkonna vahel natuke rohkem aega seletusteks. Kasuta põhjendusi, mis tulid välja otsuse tegemise ajal.
- 7) Anna nõu, mida võistkonnad võinuksid paremini teha. See ei tähenda, et räägid neile, millised argumendid peaksid selles väitluses sinu meelest kõlama, ehkki algajatele väitlejatele võib ideid anda küll. Aga keegi ei tohiks tunda, et nad kaotasid, sest nad ei rääkinud sinu argumentidest. Nad peaks tundma, et nad kaotasid, kuna teiste argumendid olid paremad kui nende endi omad.
- 8) Anna ka üldist tagasisidet stiili, märkmete tegemise, vahemärkuste kasutamise vms, mis tundub parasjagu oluline, osas.
- 9) Lõpuks küsi, kas kõrvalkohtunikud sooviksid midagi lisada.
- 10) Seejärel küsi, kas kellelgi on küsimusi ning vasta neile.
- 11) Täna kõiki väitluse eest ja soovi neile edu järgmis(t)es vooru(de)s.
- 12) Enne ruumist lahkumist täna kõrvalkohtunikke meeldiva koostöö eest (kui see just tõesti jube ei olnud ☺).