

CONCOURS INTERGÉNÉRATIONNEL DE DÉBATS ORATOIRES

TORONTO, ONTARIO
DE JUILLET À NOVEMBRE 2018



RÈGLES À RESPECTER

À L'INTENTION DES PARTICIPANT(E)S

INTRODUCTION

Ce document présente les règles du concours de débats oratoires intergénérationnels intitulé *Droit de Parole 20.18*, initié par la radio franco-torontoise CHOQ FM 105.1 et financé en partie par le gouvernement du Canada par le biais du Programme Nouveaux Horizons pour les aînés.

Fort de succès de ses initiatives intergénérationnelles précédentes et dans le respect de sa double vocation de proximité et de participation communautaire active, CHOQ FM 105.1 a lancé ce projet en 2018. Pour rappel, la radio communautaire francophone de Toronto a lancé l'émission hebdomadaire *La Jeunesse m'a pas d'âge* en 2016. Celle-ci avait pour double objectif de valoriser les aînés et de favoriser les échanges intergénérationnels. Un an plus tard, elle a lancé un projet encore plus ambitieux, en l'occurrence *Salle de presse : nos aînés vous informent*. Celui-ci visait à offrir une plateforme aux aînés tous azimuts afin qu'ils puissent participer directement à la programmation non-musicale de la radio en analysant et commentant l'actualité locale, régionale et internationale.

Cette année, CHOQ FM 105.1 poursuit la promotion des échanges intergénérationnels avec *Droit de Parole 20.18*. Ce projet d'envergure invite des aînés et des jeunes francophones à discuter des enjeux de la francophonie locale dans le cadre de débats oratoires réalisés chaque mois dans des espaces ouverts au public. Les débats seront diffusés en direct sur CHOQ FM 105.1 et ses plateformes digitales. À la fin de chaque émission, le jury, les membres du public et les auditeurs seront invités à voter pour la meilleure équipe.

1. CANDIDATURE

- 1.1 Les inscriptions sont gratuites et les candidatures seront acceptées jusqu'au 15 août 2018, dans la limite des places disponibles. Aucune candidature ne sera acceptée après l'échéance fixée.
- 1.2 Chaque équipe sera constituée d'un minimum de deux participants et d'un maximum de trois participants.
- 1.3 Les candidats individuels seront mis en équipe avec un autre candidat individuel par ordre d'arrivée afin que chaque groupe puisse avoir au moins deux participants. Par contre, les équipes sont responsables de trouver un troisième co-équipier, si telle est leur préférence.
- 1.4 Les équipes de deux peuvent ajouter un troisième membre à leur équipe lors des prochaines étapes, sous réserve que le nouveau membre soit un nouveau participant et qu'il ne fasse pas partie d'une autre équipe déjà éliminée.

2. COMPOSITION DES GROUPES

- 2.1 Une équipe est composée d'un minimum de deux et d'un maximum de trois membres au total.
- 2.2 L'équipe désigne à chaque tour le chef d'équipe, et les deux orateurs (voir section 4.1).
- 2.3 Le chef d'équipe dirige son équipe de façon participative.
- 2.4 Le chef d'équipe doit faire le discours d'introduction et présenter la conclusion.

3. LES ETAPES DU CONCOURS

Le concours se fera en quatre étapes : les préliminaires, les quarts de finale, les demi-finales et la finale.

3.1 LES PRELIMINAIRES

L'ordre dans lequel les équipes qui affronteront deux par deux pour les préliminaires sera déterminé par ordre d'arrivée. La première équipe inscrite s'opposera à la deuxième équipe inscrite, la troisième équipe s'opposera à la quatrième équipe et ainsi de suite, jusqu'à épuisement des équipes en compétition.

Au terme des préliminaires, les équipes ayant obtenu les meilleurs scores passeront à l'étape suivante, soit les quarts de finale. Contrairement aux préliminaires, les autres étapes subséquentes se feront par élimination directe. Après chaque tour, seule l'équipe gagnante restera en lice pour le tour suivant ; l'équipe perdante sera éliminée du concours. Ainsi, à compter des quarts de finale, la première équipe qui sort gagnante d'un tour, sera qualifiée pour la prochaine étape.

3.2 LES ETAPES SUBSEQUENTES

Contrairement aux préliminaires, les autres étapes subséquentes se feront par élimination directe. Après chaque tour, seule l'équipe gagnante restera en lice pour le tour suivant ; l'équipe perdante sera éliminée du concours. Ainsi, à compter des quarts de finale, la première équipe qui sort gagnante d'un tour, sera qualifiée pour la prochaine étape.

3.3 ORGANISATION DE CHAQUE DÉBAT

Le concours de débat est un concours « impromptu ». Les motions à débattre seront annoncées aux équipes présentes environ 30 minutes avant le début de leur débat lors des trois premières étapes, soit les préliminaires, les quarts de finales et les demi-finales.

Pour la finale, la motion à débattre sera annoncée aux finalistes 40 minutes avant le débat. Les équipes ont la responsabilité d'être présentes lorsque la motion à débattre est annoncée.

4 FORME DU CONCOURS

L'organisation du concours de débat est placée sous la responsabilité d'un **meneur de jeu**. Son rôle est de modérer la discussion, d'assurer le respect des règles du jeu, de recadrer les participants au besoin, de résoudre des situations qui ne sont pas prévues dans le présent règlement, et de prendre toute décision qu'il juge appropriée et adéquate pour le bon déroulement du concours.

Un **chronométreur** assure le respect des temps de parole. Un minuteur est affiché dans la salle où les débats ont lieu. Il ne peut être interrompu sous aucun prétexte.

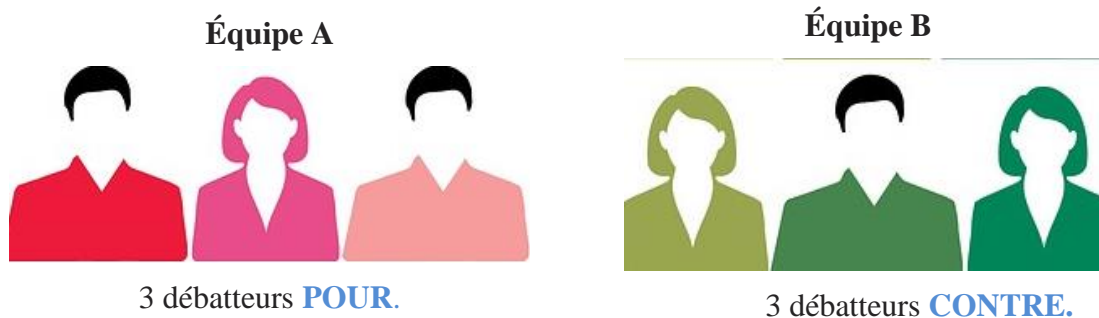
Les débats seront diffusés en direct sur les plateformes de CHOQ FM 105.1 en audio et en vidéo, selon le cas. Les membres du public peuvent assister aux débats.

4.2 DÉROULEMENT DES DÉBATS

Les débats suivront tous le même schéma à toutes les étapes (des préliminaires à la finale).

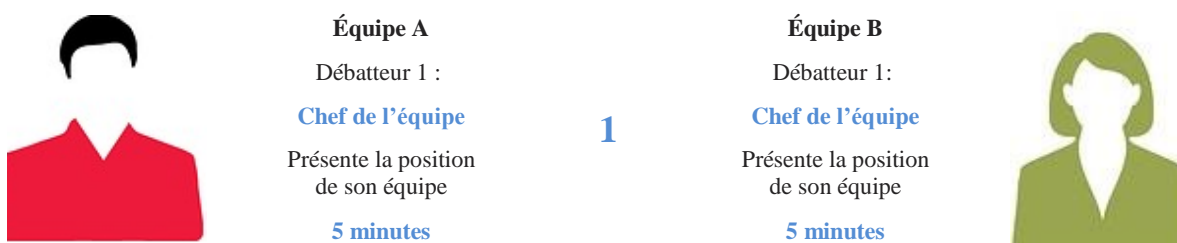
Deux équipes s'affronteront : Groupe A et Groupe B. Groupe A doit toujours défendre la position POUR la motion à débattre et Groupe B est toujours CONTRE.

Chaque groupe comprend un maximum de trois participants et un minimum de deux participants.



ETAPE 1 : OUVERTURE DU DÉBAT

1. En vue de déterminer quelle équipe sera POUR (Groupe A) et CONTRE (Groupe B) la motion à débattre, le meneur de jeu procédera à un tirage au sort. Groupe A aura droit à la parole en premier.
2. Le meneur de jeu ouvre ensuite le débat en accordant la parole au chef de l'équipe A qui aura alors un maximum de 5 minutes pour présenter sa position.
3. Il vérifie ensuite verbalement et visuellement que le chef de l'équipe A ait terminé son intervention.
4. Il donne alors la parole au chef de l'équipe B qui dispose aussi d'un maximum de 5 minutes pour présenter la position de son équipe.
5. Il s'assure verbalement et visuellement que le capitaine de l'équipe B ait terminé son intervention avant de passer à la prochaine étape, soit la partie argumentative.



ETAPE 2 : PARTIE ARGUMENTATIVE

1. Le meneur de jeu annonce l'ouverture de la partie argumentative du débat.
2. Il indique ensuite le temps dont disposent les équipes pour débattre leur sujet, soit 18 minutes, et de la durée maximale de chaque intervention soit 3 minutes.
3. Il accorde la parole à l'équipe A en premier et donne la parole en alternance à chacune des deux équipes.
4. Il met immédiatement fin aux discussions lorsque le temps alloué à la partie argumentative est terminé.



Équipe A

Débatteur 2

- 1- Reformule brièvement les idées du chef de l'Équipe B dans l'introduction
- 2- Réfute ses idées
- 3- Introduit un nouvel argument

3 minutes

2

Équipe B

Débatteur 2

- 1- Reformule brièvement les idées du chef de l'équipe A dans l'introduction
- 2- Réfute ses idées
- 3- Introduit un nouvel argument

3 minutes



Équipe A

Débatteur 3

- 1- Reformule brièvement les idées du débateur 2 de l'Équipe B
- 2- Réfute ses idées
- 3- Introduit un nouvel argument

3 minutes

3

Équipe B

Débatteur 3

- 1- Reformule brièvement les idées du débateur 3 de l'équipe A
- 2- Réfute ses idées
- 3- Introduit un nouvel argument

3 minutes



Équipe A

Débatteur 1 : Chef de l'équipe

1. Reformule brièvement les idées du débateur 3 de l'équipe B
- 2- Réfute ses idées
- 3- Introduit un nouvel argument

3 minutes

4

Équipe B

Débatteur 1 : Chef de l'équipe

- 1- Reformule brièvement les idées du chef de l'équipe A
- 2- Réfute ses idées
- 3- Introduit un nouvel argument

3 minutes



ETAPE 3 : DÉBAT LIBRE

Pendant 16 minutes, les équipes interviennent à tour de rôle en prenant soin de toujours reformuler, de réfuter et d'apporter un nouvel argument. Il n'y a pas de pause entre les arguments des deux groupes.

Quand le temps alloué à cette étape est terminé, le meneur de jeu met fin au débat libre.

Si l'assistance semble perdre de l'intérêt, le meneur de jeu peut, à sa discrétion, relancer la joute par ses questions et/ou demander aux membres du jury de poser des questions.

Équipe A

Débatteur X

?

- 1- Reformule brièvement les idées émises par un joueur de l'équipe adverse
- 2- Réfute ses idées
- 3- Apporte un nouvel argument

5

Équipe B

Débatteur X

?

- 1- Reformule brièvement les idées émises par un joueur de l'équipe adverse
2. Réfute ses idées
3. Apporte un nouvel argument

4 minutes

4 minutes

ETAPE 4 : CONCLUSION

Le meneur de jeu invite l'équipe A (la première qui a eu droit de parole) à conclure le débat. Le chef de l'équipe A aura 3 minutes pour ce faire.

Le meneur de jeu s'assure verbalement et visuellement que le débattreur ait terminé son intervention et passe la parole au chef de l'équipe adverse qui dispose également de 3 minutes pour conclure.



Équipe A

Débattreur 1 : **Chef de l'équipe**

Présente sa synthèse :

3 minutes

6

Équipe B

Débattreur 2 : **Chef de l'équipe**

Présente sa synthèse :

3 minutes



Au total la session, incluant la modération et les interventions du meneur de jeu, dure un maximum de 60 minutes.

5 LES SUJETS DÉBATTUS

Droit de Parole 20.18 a vocation à créer de liens entre des francophones de divers groupes d'âge et à offrir aux participant(e)s un espace de perfectionnement de leurs habiletés oratoires, tout en mettant en lumière une multitude d'analyses et de propositions de pistes de solution à des sujets de société et des enjeux de la francophonie locale.

Les thématiques et motions ont été choisies dans le but de contribuer à générer une prise de conscience générale sur les sujets de société et les enjeux de la francophonie locale, et à développer un esprit de coopération entre diverses générations au sein de la collectivité francophone locale.

6 REGLES SUR LES INTERVENTIONS

6.2 DROIT DE PAROLE

Quand une équipe à la parole à une équipe, un seul membre de cette équipe peut intervenir à la fois. Un autre membre de l'équipe ne peut intervenir qu'après l'intervention de l'équipe adverse.

Par souci d'organisation, il est souhaitable que chaque équipe établisse, en consultation avec le chef d'équipe, une **stratégie d'intervention**.¹

¹ Par exemple, l'équipe peut décider que les membres interviendront à tour de rôle que chaque membre interviendra sur un sujet particulier ou pour répondre à une question en particulier, ou par consultation visuelle.

Peu importe la stratégie d'intervention adoptée, chaque membre de l'équipe doit intervenir au moins une fois au courant du débat.

6.3 POINTS D'INFORMATION

Seul un débateur peut soumettre un point d'information. Les membres du public ne peuvent pas soumettre ou répondre à des points d'information pendant les débats.

Un point d'information pourra se faire au cours de la 2^e ou 3^e minute d'une intervention et ne pourra pas avoir lieu pendant les interventions récapitulatives.

La procédure pour soumettre et accepter des points d'information est la suivante :

- Pour livrer un point d'information, le participant doit se lever en s'adressant à l'orateur sur l'estrade en disant « point d'information ».
- Avant de prendre la parole, le participant doit attendre que l'orateur indique verbalement s'il est prêt ou non à écouter le point d'information.
- Si l'orateur déclare « non merci » ou poursuit son discours sans donner la parole au participant qui veut présenter le point d'information. Celui-ci doit se rasseoir
- Si l'orateur indique verbalement qu'il ou elle va accepter le point- tout de suite ou par subséquent-, le participant doit l'énoncer de façon claire et succincte, et s'asseoir juste après.
- Aucune rétorque ne sera admise suivant la réponse des orateurs. Les orateurs ne pourront à aucun moment engager une conversation.
- Au moment de répondre au point d'information, l'orateur se doit d'être sois bref dans la mesure du possible, avant de reprendre son argument.
- L'orateur doit toujours respecter le temps qui lui a été imparti.
- Le chronomètre ne s'arrête pas durant le temps consacré à la soumission et à la réponse au point d'information.

6.4 RÈGLES DU SILENCE

Il est interdit d'interrompre un débateur durant la présentation de son point de vue.

Les membres d'une même équipe n'ont pas le droit de se parler durant le débat, mais peuvent communiquer entre eux par écrit à tout moment.

6.5 DOCUMENTS D'APPOINT

Les participants ont le droit de consulter leurs notes et/ou tout matériel imprimé lors des débats.

Les débatteurs ne peuvent pas lire un texte durant le débat sauf s'il s'agit d'une citation ou de données statistiques. Les sources doivent toujours être citées pour ce type d'information.

Les débatteurs peuvent prendre de notes durant le débat.

Ils ne peuvent pas consulter les appareils électroniques (téléphone, tablette, etc.) pendant le débat.

7 RÈGLES D'ETHIQUE

Les débatteurs ont la responsabilité de bien préparer leur sujet afin d'argumenter de façon précise, juste et honnête.

8 REGLES DE CONDUITE

8.2 COMPORTEMENT DES DÉBATEURS

Le débateur qui prend la parole doit se comporter correctement et respecter les règles du concours ainsi que les règles générales de bienséance et de courtoisie. Cela comprend mais ne se limite pas aux suivants :

1. Respecter les consignes du meneur de jeu
2. Observer le silence quand le droit de parole ne leur est pas accordé
3. Etre courtois et respectueux envers ses co-équipiers, ses adversaires, le meneur de jeu et l'auditoire
4. Ne pas tenir de propos discriminatoires
5. Ne manifester son désaccord uniquement par la parole (pas de cris ou de grimaces.)
6. Ne pas faire d'attaques personnelles
7. Accepter la décision du jury
8. Serrer la main des adversaires à l'issue du débat.

8.3 INFRACTION

Un débateur peut signaler une infraction aux règles au meneur de jeu. La procédure pour ce faire est comme suit :

1. Le débateur se lève en disant "Point d'ordre Monsieur le meneur de jeu" avant de s'expliquer brièvement.
2. Si un adversaire cite mal ou attaque personnellement un adversaire, ce dernier peut se défendre en disant "Question de privilège Monsieur le meneur de jeu" et avant de s'expliquer brièvement.
3. Le meneur de jeu demande de préciser brièvement l'infraction et décide s'il y a infraction ou non en disant: *Le point d'ordre est justifié* ou *L'objection n'est pas fondée*.
4. Le débateur s'excuse s'il a tort et reprend son intervention.
5. Le meneur de jeu peut disqualifier un participant du concours en cas d'infraction.

9 ÉVALUATION

9.1 LE JURY

Un jury de trois membres est constitué lors de chaque débat par le meneur du jeu. Les membres de ce jury désignent un président ou un rapporteur.

Les membres du jury ont un devoir de confidentialité. Aucune information sur les scores ou les délibérations ne doit être communiqué aux personnes autres que la direction générale de CHOQ FM 105.1 et le meneur de jeu pendant toute la durée du concours.

Au cours du débat, chaque membre du jury remplit une feuille de scores, et additionne à la fin les points attribués à chacune des deux équipes.

Les membres du jury doivent soumettre chaque feuille de score à la fin de chaque débat au meneur de jeu qui doit ensuite envoyer une copie électronique des toutes les feuilles à administration@choqfm.ca le lendemain de la rencontre.

Pour les **préliminaires**, les résultats seront connus au terme de l'étape en question et seront annoncés au terme du dernier débat préliminaire. Ils seront communiqués au meneur de jeu. Une fois annoncé, ce verdict est définitif et sans appel. Les équipes ayant les meilleurs scores (soit la moitié des équipes participantes avec les meilleurs scores) passeront à l'étape suivante.

Pour les **étapes subséquentes**, le président communiquera les résultats au meneur de jeu au terme de chaque débat, car l'élimination directe sera appliquée. L'équipe qui totalise au moins deux décisions en sa faveur (score de 3-0 ou de 2-1) remporte le débat. Les ex-aequo et les tirages au sort sont autorisés. Le président du jury a la responsabilité de transmettre le verdict au meneur de jeu qui annoncera ensuite les résultats. Les membres du jury n'ont pas le droit de faire cette annonce. Une fois annoncé, ce verdict est définitif et sans appel.

9.2 LE PUBLIC

Un prix spécial est prévu pour l'équipe qui aura le plus de votes des membres du public, que cette équipe arrive à la finale ou pas. Ce prix ne concerne pas les prix qui seront remis aux finalistes. Les votes se feront en ligne, sur la page Facebook de CHOQ FM 105.1 pendant chaque débat.

L'évaluation par les membres du public est indépendante de celle du jury. Aucun critère formel ne sera imposé et le sondage sera présenté comme suit : *QUELLE EST LA MEILLEURE EQUIPE PARTICIPANT A DROIT DE PAROLE EN CE MOMENT? (OPTIONS : GROUPE A ou GROUPE B).*

Le sondage sera en ligne le jour du débat et le lendemain du débat, pour un total de 48h. Il sera ensuite inactif.

Une fois annoncé, ce résultat sera définitif et sans appel.

10. GRILLE D'EVALUATION

Voir grille d'évaluation à l'ANNEXE 1.

11. RECONNAISSANCE

Les prix et les certificats de reconnaissance seront remis aux participants et aux gagnants lors de la soirée de reconnaissance en Décembre 2018.

Le générique masculin désigne aussi bien les femmes que les hommes ; il est utilisé dans le seul but d'alléger le texte. La Coopérative radiophonique de Toronto souscrit aux principes de l'accès à l'égalité en emploi. Nous encourageons toutes les personnes qualifiées et intéressées y compris des personnes handicapées à participer et à assister aux débats.

CONTACT :

L'équipe de CHOQ FM 105.1

304- 330 avenue Lansdowne, Toronto

Tel : 416-599-2666

Courriel : administration@choqfm.ca

ANNEXE 1. GRILLE D'ÉVALUATION

DROIT DE PAROLE 20.18

GRILLE D'ÉVALUATION

Date:

Heure:

Groupe (A ou B):

Membres de l'équipe (Nom, Prénom):

1. _____

2. _____

3. _____

Critère		Pondération	Note sur 10	Note pondérée
CONTENU (45%)				
Comprehension et respect du sujet	La motion a-t-elle été bien cernée et présentée?	10%		
Structure de l'argumentation	Les arguments avancés étaient-ils bien structurés?	10%		
Qualité et pertinence des arguments	Les arguments avancés étaient-ils suffisamment solides pour influencer, voire dominer, le cours de la discussion ? Les contre arguments amenés mettaient-ils efficacement et profondément en doute les arguments proposés par l'adversaire?	10%		
Réfutation	Les participants démontrent qu'ils ont écouté l'autre équipe et arrivent à réfuter les arguments rapidement et efficacement.	10%		
Renseignements techniques	Bonne connaissance du sujet par la présentation de faits historiques, de statistiques et de leur utilisation appropriée. Sources citées.	5%		
FORME (40%)				
Aisance d'élocution	Les participants ont une belle prestance et s'expriment de façon fluide, claire et précise.	10%		
Phonologie et phonétique	Les participants articulent bien. Force de la voix, débit, intonations claires et naturelles	10%		

Lexique	Vocabulaire varié, adapté et adéquat	10%		
Éléments extralinguistiques	Maintien, expression non verbale (faciale et gestuelle)	5%		
Grammaire	Maîtrise des règles de syntaxe. Phrases complètes, bien structurées. Alternance des phrases complexes et simples. Bonne utilisation des temps et des modes.	5%		
AUTRES (15%)				
Ethique et respect du décorum	Les membres respectent les règles de bienséance, le protocole oratoire et gardent leurs rôles respectifs tout au long du débat. Ils ne monopolisent pas la parole quand ils interviennent.	5%		
Travail d'équipe	Prendre en compte la capacité de l'orateur à travailler en tant que membre d'une équipe en sachant s'intégrer aux arguments des autres membres de son équipe. Les orateurs devront démontrer qu'ils ont une stratégie coordonnée. Des points seront enlevés si les orateurs d'une même équipe se contredisent.	5%		
Respect du temps accordé	Les membres ne dépassent pas la limite de temps qui leur est accordée et utilisent au moins 80% du temps alloué.	5%		
TOTAL		100%		