**ТИПОВАЯ СХЕМА**

**проведения игры в парламентские онлайн-дебаты («шестиграфка»)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ПМ**  (Премьер-министр) | **ЛО**  (Лидер оппозиции) | **ЧП**  (Член правительства) | **ЧО**  (Член оппозиции) | Заключительная речь Лидера оппозиции |
| **3 минуты** | **4 минуты** | **4 минуты** | **4 минуты** | **1 минута** |
| 1. Определение темы | 1. Критика кейса | - Реакция на возражения | 1. Точки столкновения и их анализ | Не допускается введение новых аргументов, но допускаются новые примеры.  Цель: убедить судью в своей правоте, отклонить законопроект, объяснить почему игра УЖЕ выиграна Оппозицией |
| 2. Презентация кейса  - определение понятий  - актуальность  - философия  3. Аргументация  Не менее 2-х  4. Механизм воплощения (при необходимости. Для ПМ не обязательно)  **30 секунд**  Раунд вопросов | 2. Погрешности правительства если таковые есть  3. Философия  4. Опровержение каждого аргумента Правительства  5. Представление своих независимых аргументов  **30 секунд**  Раунд вопросов | 1.Фактическая поддержка кейса, может ввести новый аргумент (один) в пользу законопроекта  2. Восстановление аргументов Правительства  3. Опровержение независимых аргументов  4. Раскрывает механизмы воплощение  **30 секунд**  Раунд вопросов | 2. Окончательное опровержение аргументов правительства  3. Восстановление независимых аргументов может ввести новый аргумент против законопроекта  4. Критика механизмов  **30 секунд**  Раунд вопросов |
| Заключительная речь Премьер-министра |
| **1 минута** |
| Не допускается введение новых элементов, кроме как в опровержение нового аргумента Оппозиции, но допускаются новые примеры  Цель: Убедить судью в своей правоте, провести законопроект, объяснить почему игра УЖЕ выиграна Правительством |