



MOTION: *"This House believes that our technology has exceeded our humanity"*

Le débat commencera à 20H00

Discours d'ouverture : M. Bernard ACCOYER, Président de l'Assemblée nationale

Hôtesse d'accueil : Les demoiselles de la Légion d'Honneur

Chairman : Declan MC CAVANA, Président de l'Association

Bellgirl : Céline ROUQUETTE, Secrétaire générale de l'Association

Judges :

S.E. Paul KAVANAGH, Ambassadeur d'Irlande en France

S.E. Sir Peter RICKETTS, Ambassadeur du Royaume-Uni en France

M. Yves DENIAUD, Député de l'Orne, Président du groupe d'amitié France-Irlande à l'A.N.

Mme Corinne LUQUIENS, Secrétaire générale de l'A.N. et de la présidence

Mme Françoise MEFFRE, Directrice du service de la culture et des questions sociales, A.N.

M. Hervé BARBARET, Administrateur général du Louvre

M. Jonathon GREEN, Lexicographe extraordinaire

PROPOSITION : Paris II

- Romain DECHARNE
- Marcos BARRADAS LOPEZ
- Tess PICKARD
- Tarek BACHA
- Auxonne de VIEL CASTEL

OPPOSITION : Ecole Polytechnique

- Adrien FALLOU
- Alaa SAADE
- Lingyi TAN
- Gatien BON
- Pierre GUERCI



Le Debating

Le 'Debating' est une joute oratoire dont la tradition est profondément ancrée dans la culture des pays anglo-saxons (Grande-Bretagne, Irlande...). La parole et l'éloquence, la prestance et l'humour sont les seules armes autorisées...

Les règles sont précises : la pratique des débats à la Chambre des Communes de Westminster fait figure de modèle. Le Debating nécessite des idées frappantes, des paroles caressantes, une présence imposante, mais aussi une bonne connaissance des règles de la joute, et une très bonne tactique pour les utiliser au mieux.

Formule d'ouverture

L'orateur s'adresse tout d'abord au personnage le plus important du débat – the Chairman – ensuite, par ordre de préséance décroissant, aux autres personnalités qui sont présentes (Ambassadeur, Ministre, Maire, Directeur...) puis au jury, et enfin à l'équipe opposée et au public.

Formule de Clôture

A la fin de son intervention, l'orateur se met à genoux (métaphoriquement) devant le public, le prie de bien vouloir suivre le bon sens et montrer son intelligence en votant pour son équipe...

Le Chronomètre

L'orateur dispose de six minutes pour convaincre. Pendant la première minute, il ne peut être interrompu par l'équipe opposée.

Cette minute écoulée, le Bell-boy fait retentir une première sonnerie. L'équipe adverse peut alors interrompre l'orateur, jusqu'à ce que retentisse une nouvelle sonnerie, au bout de 4 minutes après la première. Il reste alors une seule minute à l'orateur pour conclure.

Après la troisième sonnerie, soit au bout de 6 minutes de parole, l'orateur commence à perdre des points.

Les "Points of Information"

Les seules personnes autorisées à interrompre un orateur sont les membres de l'équipe opposée. Ils montrent, pour ce faire, leur intention en se levant, une main sur la tête (selon une vieille tradition parlementaire), et en prononçant clairement "Point of Information Sir/Madam".

L'orateur interrompu est alors libre d'accepter ou de refuser l'intervention opposée. Il lui faut concilier deux exigences contraires : éviter un discours haché par des interruptions opposées, ne pas donner l'impression d'être sourd aux critiques. Pour ce faire, l'orateur est tenu d'accepter, en principe, au moins une intervention durant son discours.

Jugement

Tous les membres des équipes ayant parlé, les jurés sont invités à se retirer pour délibérer et décider quelle est la meilleure équipe. Pendant ce temps, le public est invité à prendre la parole, en posant des questions aux orateurs, ou en donnant un avis.

Une fois les jurés revenus et leur décision annoncée, le Chairman demande au public de se prononcer sur la meilleure équipe, et il clôt le débat.