



V. ORSZÁGOS

EU NEGOTIATION MOOT

**DÖNTÉSHOZATALI ÉS SZIMULÁCIÓS
VERSENY**

2010. november 4-7.

**Téma: a 2007-2013 Költségvetési Keretmegállapodás
felülvizsgálata**

EU NEGOTIATION MOOT

Döntéshozatali és szimulációs verseny

2010. őszi

I. A verseny leírása

Az 'EU Negotiation Moot Társaság' folytatja oktatási célú szimulációs játékát egyetemi hallgatók részére. A résztvevő egyetemi csapatok egy valós és aktuális európai uniós jogalkotási folyamatot játszanak le. A téma a 2007-2013-as Költségvetési Keretmegállapodás felülvizsgálata. A verseny több fordulóból áll. A csapatok a felkészülés során az általuk képviselt tagállam tárgyalási álláspontját dolgozzák ki, majd a kidolgozott álláspontot képviselik a Tanács ülésén. A Tanácsban kötött egyezséget követően a résztvevők parlamenti frakciókat alkotnak és a parlamenti napon a frakciók a kiosztott frakcióérdekek szerint igyekeznek módosítani a tanácsban elért kompromisszumot.

A költségvetési keretmegállapodás felülvizsgálata kiválasztásának oka, hogy olyan témát kerestünk, ahol politikai konfliktus is hozzáadódik a felmerülő szakmai-technikai problémákhoz. A politikai konfliktusok révén felkelthetjük a hallgatók érdeklődését és motiváljuk őket, hogy az egyébként száraz szakmai anyagnak minősülő költségvetési sorokat és eljárást tanulmányozzák.

A verseny célja

Létrehozni az elméleti irányultságú magyar egyetemi képzésben egy (i) gyakorlatorientált, (ii) készségfejlesztő, (iii) elméleti tudást elmélyítő képzést, mely egyben egyetemek közötti és diákok közötti kapcsolatteremtésre is alkalmas.

A versenyben az országok érdekeit úgy súlyozzuk, hogy diákok kooperációra vannak „kárhóztatva”, amelynek a felismerése nélkül nem nyerhetnek.

II. A verseny előnyei

Értékes gyakorlati tapasztalat

A korábbi játékosok egyöntetű tapasztalata, hogy a munkakereséskor észrevehető előnyt jelentett a játékban való részvétel és az így szerzett tapasztalat.

Ténybeli tudásanyag

A résztvevők részletes tudást szereznek

- az EU intézmények működésére és az uniós döntéshozatalra,
- a költségvetési eljárásra és a költségvetés felépítésére,
- a többszintű uniós érdekérvényesítésre, vonatkozóan.

Gyakorlati politikai tapasztalatok

A résztvevők megértik a valódi politika („real world politics”) nehézségeit és összetett természetét.

Interperszonális képességek

A karrierépítés során nélkülözhetetlen és az egyetemi tananyagból általában hiányzó ún. „puha” képességeiket fejleszthetik a diákok, mint

- tárgyalástechnika (tárgyalási helyzetek felismerése és kezelése),
- verbális előadói képességek, prezentációs technikák használata,
- csapatmunka, konfliktushelyzetek kezelése a csapatokon belül,
- technikai-informatikai ismeretek, Web 2.0 alkalmazások használata közös munkára,
- kutatási technikák (ismeretgyűjtés adott szakmai kérdésben),
- probléma-megoldási képességek,
- kulturális intelligencia,
- kapcsolatteremtés és nemzetközi környezetben való eligazodás.

III. A szervezők és a résztvevő egyetemek

A verseny szervezője a Tárgyalási Szimulációs Társaság Közhasznú Egyesület (Negotiation Moot Közhasznú Egyesület), melyet korábbi játékosok hoztak létre. Minden a játékban résztvevő diák jogosult az egyesületbe való csatlakozásra.

A részvétel az összes felsőoktatási intézmény hallgatója számára nyitva áll.

2009-ben a magyar játékban kiemelkedő hallgatók számára az angol nyelvű verseny is elindult angol, francia és belga egyetemi hallgatók részvételével. (Az angol nyelvű verseny részletei a www.negotiationmoot.eu oldalon az angol nyelvű részben találhatóak.)

IV. A verseny menete

A. Résztvevők

A versenyben a következő csapatok vesznek részt:

- Belgium, mint a 2010. II. félév elnökségi teendőit ellátó tagállam;
- Európai Bizottság csapata
- 10-15 további tagállam

A csapatok összlétszáma a szervezők által elfogadott jelentkezők számától függ. Minden csapat egy tagállamot képvisel, amely két vagy három versenyzőből áll. A csapatok kisorsolásánál a szervezők hangsúlyt fektetnek arra, hogy a csapattagok eltérő egyetemeket képviseljenek.

Az elnökségi teendőket eljátszó belga csapatot a 2009. novemberi versenyben nyertes csapat tagjai alkotják. A belga csapat munkáját a szervezők külön értékelik, tekintettel ez elnökség különleges és kulcsfontosságú szerepére.

A különböző egyetemekről összeállított csapatok lényege, hogy különböző egyetemek diákjai közös távmunka keretében dolgozzák ki és képviseljék az álláspontjukat.

B. A verseny menetrendje

A verseny érvényes menetrendje, a képzések részletes programja, a játék bemutatása és a korábbi játékokról szóló beszámolók mind letölthetőek a Társaság hivatalos Weboldaláról: www.negotiationmoot.eu

1. Fázis – Tréningek

A tréningeken elismert uniós szakértők ismertetik meg a hallgatókat a költségvetés szerkezetével és a költségvetési tárgyalások menetével, valamint a főbb közösségi politikákkal. Továbbá a résztvevők készségfejlesztő tréningeken is részt vesznek (prezentációs gyakorlatok, tárgyalástechnika, érvelés, dokumentumkutatás, és további a verseny témájához kapcsolódó szakmai előadások stb.), melyeken a versenyen és későbbi karrierjük során használható készségek alapjait sajátítják el.

A nyitó tréningen a szervezők kisorsolják, hogy melyik résztvevő melyik csapatba tartozik. A résztvevők nem választhatnak maguknak csapatot, ezt kizárólag a szerencse határozza meg.

2. Fázis - Felkészülési folyamat

A tréningek és a verseny közötti időben a csapatok önálló távmunkában készülnek online dokumentumok és a szakirodalmak feldolgozásával. A felkészülés során az egy csapatba tartozó, de eltérő városban tanuló diákoknak megoldást kell találniuk a közös munkára. A csapattagok közötti személyes találkozó megengedett, ezzel szemben a csapatok közötti előzetes egyeztetés szabálytalan játéknak minősül.

Távmunka

A szervezők minden csapat számára létrehoznak ún. pozíciópapírokat is (ugyancsak a Google Dokumentumok webes alkalmazás segítségével - <http://www.google.com/google-ds/intl/hu/tour1.html>), melyeket kizárólag a csapat tagjai számára tesznek elérhetővé az Interneten. Ezen minták kitöltése és feldolgozása során a csapat tagjai megismerik és saját kutatómunkával feltérképezik az adott tagállam politikai rendszerét, a közösségi döntéshozatalban való részvételét és a költségvetési tárgyalások mögött rejlő gazdasági és politikai érdekeket. A pozíciópapírok helyes kitöltése során a terjedelmes szakirodalom ismerete elengedhetetlen, és ez segít a versenyzőknek a saját tárgyalási pozíciójuk kialakításában is.

A felkészülési szakasz során csütörtök esténként a szervezők Skype konferenciabeszélgetések lévén lehetőséget adnak a rendszeres konzultációra szakmai és eljárási kérdésekben.

A szervezőknek folyamatos hozzáférési joguk van a hallgatók által készített dokumentumokhoz a Google Dokumentumok alkalmazáson keresztül és igyekeznek aktuális

kérdésekkel irányítani a felkészülést. A szervezők jogosultak féldőben kizárni azt a csapatot, amelyik szakmailag semmilyen előrehaladást nem ért el.

A felkészülési szakasz végén az elkészült pozíciópapírokat és a tesztet a szervezők a Szabálykönyvben meghatározott szempontok szerint pontozzák.

3. Fázis - A döntéshozatali és szimulációs verseny

A verseny két teljes napon át tart, melynek során a résztvevők közös szálláson lesznek elhelyezve és egész napos tárgyalásokat folytatnak. A tárgyalási szimulációs verseny előtti 0. napon a csapatok közös felkészülésen vesznek részt.

Az első napon a tanácsi tárgyalásokra kerül sor. A Tanács ülésén a tagállamokat képviselő csapatok vezetői felszólalnak, majd reagálnak a többi csapat felszólalására és viszontválaszokra is lehetőség van, majd az elnökség minden csapattal külön-külön tárgyal és egyeztet, végül a csapatok plenáris ülésen szavaznak. Eredménytelenség esetén az elnökség addig egyeztet - szükség esetén az éjszakába menően - míg megállapodás nem születik. Az elnökség a szervezők segítségével meglepő fordulatok bevetésével is elősegítheti a tárgyalások kirozditását az esetleges holtpontonról és különböző tárgyalási technikákat használ (building blocks, negotiating box) az egyezés megtalálásához. A részletes szabályokat a szabálykönyv tartalmazza.

Az első játéknapi végén a szakmai zsűri értékeli a csapatokat, ezután kerül sor a második nap szerepeinek kisorsolására.

A nyilvános sorsoláson a következő EP csapatokat sorsolják ki:

Az Európai Parlamentet alkotó csapatok:

- Európai Néppárt (EPP)
- Európai Szocialisták és Demokraták Progresszív Szövetsége (S-D)
- Liberálisok és Demokraták Szövetsége Európáért Képviselőcsoport (ALDE)
- Zöldek / Európai Szabad Szövetség (Greens)
- Európai Konzervatívok és Reformerek
- Egységes Európai Baloldal / Északi Zöld Baloldal (GUE)
- Szabadság és Demokrácia Európája (EFD)
- Frakció-független képviselők

Az Európai Parlamentben a vita alapját az előző napon, a Tanácsi nap tárgyalása során elért megállapodás számai képezik, amihez a parlamenti frakciók pótlólagos támogatást igyekeznek kialakítani. A parlamenti játékban a résztvevők megalakítják a frakciókat, megválasztják a legfontosabb EP és frakció-tisztviselőket és megpróbálnak a bizottsági és plenáris ülésen kellő számú szavazattal rendelkező koalíciót kövacsolni a prioritásaik elfogadtatására. A jelentés összeállításának és az arról való szavazásnak a részleteit a szabálykönyv rögzíti. A játék végén a szervezők és a zsűri mind frakció, mind pedig egyéni győztest hirdetnek.

4. Fázis - Tanulmányi út

A verseny díjaként a tárgyalási szimuláció résztvevői közös tanulmányi úton vesznek részt Brüsszelben, hogy személyesen ismerkedjenek meg az Európai Intézményekkel. A tanulmányi út időpontjának meghatározásának jogát a szervezők fenntartják.

V. A bírálók

A szervezők igyekeznek a verseny mindkét napjára elismert szakembereket hívni a zsűribe. A zsűri pontos összetétele a visszaigazolásoknak megfelelően változhat.

VI. Értékelési szempontok

A. Tanácsi játék

Csapatok teljesítménye:

A csapatok teljesítménye 3 részpontszámból tevődik össze: az írásbeli felkészülés során szerzett pontokból, a csapattagoknak a verseny során nyújtott szóbeli teljesítményéből és a tárgyalás eredményeként létrejött költségvetési keretszám-változások és a tagállami súlyok szorzatának eredményeként kapott pontokból. (A szervezők minden csapat esetében súlyokat illesztenek a költségvetési keretmegállapodás fejezetszámaihoz. A tárgyalás végén megszülető megállapodásban szereplő új számok és az eredeti, kiindulási számok különbsége, szorozva a adott tagállam súlyaival adja ki a tárgyalási pontszámot.) Az írásbeli fordulót a szervezők pontozzák, a szóbeli teljesítményt a zsűri pontozza, míg a tárgyalások eredményeként a tagállamok súlyozása automatikusan kiadja a harmadik részpontszámot. A szervezők igyekeztek úgy megállapítani a ponthatárokat, hogy a írásbeli és szóbeli fordulóban szerzett pontok együttes értékével azonos nagyságrendű pontot lehessen a tárgyalási fordulóban elérni.

A Tanács soros elnökségét alkotó csapat a tanácsi versenyben nem vesz részt, az ő tevékenységüket a bírálók külön értékeli.

Írásbeli fordulóban szerezhető pontok:

I. Pozíciópapír: online kérdőív – max. 50 pont

II. Pozíciópapír: tárgyalási pozíció – max. 30 pont

Minden írásbeli dokumentum esetében a szervezők értékelik a dokumentumok szakmai tartalmát (a kérdésre adott szakmailag helyes válasz), a kreativitást (új szempontok felsorolása), az összefüggések felismerését (pl. a kereskedelmi egyenleg és a tagállami költségvetési egyenleg közötti összefüggések), a dokumentum formáját (más oldalakról kimásolt szövegek helyett összefüggő, egységes érvelés) és a forrásmegjelölést.

Az írásbeli fordulóban szerezhető pontok maximuma: 80 pont.

Szóbeli fordulóban szerezhető pontok:

a) Szakmailag helytálló tárgyalási pozíció, a nemzeti érdekek helyes meghatározása és az ezekből levont következtetések helyessége.

Maximum 20 pont. Az átlagos pontszám: 10 pont

b) Tárgyalástechnika és érvelés: a többi csapat tárgyalási pozíciójának megértése, kulturális intelligencia és a saját pozíció leghatékonyabb képviselése, figyelembe véve a kompromisszumra való készséget is. Maximum 20 pont. Az átlagos pontszám: 10 pont.

c) Prezentáció: az előadás és felszólalások meggyőzőereje, a prezentáció összeállítása, a ppt minősége és szakmai megalapozottsága.

Maximum 20 pont. Az átlagos pontszám: 10 pont.

d) Nyelvhasználat: stílus, nyelvhelyesség, helyes szóhasználat. A testbeszéd és viselkedés összhangja a tárgyalások során képviselt állásponttal.

Maximum 20 pont. Az átlagos pontszám: 10 pont.

A szóbeli fordulóban szerezhető pontok maximuma: 80.

A tárgyalási eredmény alapján szerezhető pontok:

Amennyiben megszületik a megállapodás, akkor a megállapodásban foglalt költségvetési módosításoknak az egyes csapatok súlyaival való szorzata kiadja a csapatok harmadik részpontszámát. A megállapodás alapján a szervezők nyilvánosan bemutatják, hogy melyik csapatnak hogy sikerült a saját céljait elérni és a súlyozott célok alapján a tárgyalási forduló eredménye alapján mennyi pontot szereztek.

A tárgyalási eredmény alapján szerezhető pontok maximuma: 80.

Győztes csapat:

Az írásbeli, szóbeli és (amennyiben van megállapodás) tárgyalási fordulók együttes pontszámai alapján hirdetik ki a szervezők a verseny győztesét.

B. Parlamenti játék

Az EP plenáris szavazását követően kerül sor az értékelésre a szervezők részéről. A parlamenti játéknapon frakciónként történik az értékelés, a jelentés által megszerzett pontok függvényében. Emellett különdíjjal jutalmazza a zsűri a legjobb egyéni teljesítményt nyújtó játékost.

A szervezők a játék során igyekeznek figyelembe venni az aktuális politikai keretfeltételek esetleges változását. A szervezők a résztvevők tevékenysége és a játék alakulása függvényében fenntartják a beavatkozás lehetőségét.

VII. Díjazás

A tanácsi-szakasz győztes csapata vándorkupát kap, valamint a legjobb játékosok a részvételi díj felének megfelelő pénzdíjban részesülnek. A kiemelkedően teljesítő versenyzők – amennyiben megfelelő angol nyelvtudással is rendelkeznek – részt vehetnek a november végén sorra kerülő III. nemzetközi EU Negotiation Moot döntéshozatali és szimulációs versenyen is.

A versenyen való részvételtől és a szakmai ismeretek és készségek megszerzéséről minden résztvevő oklevelet kap. Ezen felül minden játékos részt vehet a brüsszeli tanulmányúton is. (lásd IV. pont.)



A szervezők kapcsolataik és ajánlás révén támogatják, hogy a tanácsi fordulóban győztes csapat tagjai, illetve a parlamenti forduló alapján egyéni díjazottak szakmai gyakorlaton vehessenek részt egy magyar minisztériumban, illetve uniós szerveknél. Ennek részletei még kidolgozás alatt vannak, a korábbi fordulókban az többek között az Európai Parlamentbe, az Eurocontrolhoz illetve a Pénzügyminisztériumba is kerültek diákok.

Tárgyalási Szimulációs Társaság Közhasznú Egyesület