**KETENTUAN LOMBA DEBAT**

**“**Peran, Strategi, Dan Inovasi Terbarukan Generasi Z Untuk Terwujudnya Sustainable Development Goals (SDGs) 2030**”**

**KEPESERTAAN**

1. Satu tim terdiri dari tiga orang yang sudah terdaftar sebagai peserta
2. Pergantian peserta dapat dilakukan paling lambat satu hari sebelum *technical meeting*
3. Pergantian peserta saat *technical meeting* hanya diperbolehkan jika terdapat alasan yang sangat mendesak berdasarkan kebijaksanaan panitia
4. Jika ingin melakukan pergantian peserta maka harus melakukan konfimasi dengan panitia sebagaimana poin pertama
5. Apabila di nyatakan lolos finalis wajib membayar dana Akomodasi sebesar Rp 450.000,-/peserta
6. Finalis wajib mengkonfirmasi kedatangan sesuai dengan time line kegiatan yang ditentukan yaitu pada tanggal **1 November – 5 November 2018**
7. Sesuai dengan poin 6 finalis wajib melakukan konfirmasi ke WA/telp **No.082114496026 a.n Adrian Syahputra**

**SISTEMATIKA LOMBA**

 Lomba terdiri dari tiga (3) babak pertandingan, sebagai berikut.

1. Babak penyisihan
2. Semi final
3. Babak final

**BABAK PENYISIHAN**

1. Sistem penilaian yang digunakan adalah sistem Gugur
2. Setiap tim yang memenangkan pertandingan pada babak penyisihan akan langsung lolos ke semifinal
3. Babak penyisihan dilakukan secara terbuka (boleh ditonton)
4. Penentuan lawan dari masing-masing tim untuk babak penyisihan akan ditentukan oleh panitia melalui sistem pengundian secara terbuka.
5. Pengundian sebagaimana dimaksud pada butir 4 dilakukan pada saat *techinal meeting*
6. Team yang tidak mengikuti *techinal meeting* bersedia mengikuti setiap keputusan yang dihasilkan pada saat *techinal meeting*
7. Penentuan kedudukan team terhadap mosi ditentukan sesaat sebelum *case building* dimulai.
8. *Case building* dilaksanakan selama 10 menit sebelum pertandingan dimulai
9. Selama proses *Case building* **PESERTA** dilarang menggunakan alat bantu apapun, baik yang bersifat catatan kecil ataupun alat elektronik
10. Lawan masing-masing tim di babak semifinal akan diundi lagi oleh panitia pelaksana

**BABAK SEMIFINAL**

1. Babak semi final menggunakan sistem gugur
2. Babak semi final dilakukan secara terbuka (boleh di tonton)
3. Empat tim yang lolos dari babak penyisihan akan kembali bertanding di babak semifinal
4. *Case building* dilakukan selama 15 menit sebelum pertandingan dimulai
5. Team pemenang pada babak semifinal akan melaju ke babak final
6. Dua team yang tidak lolos ke babak final, akan menjadi juara 3 dan harapan 1 berdasarkan perolehan point di babak semifinal

**BABAK FINAL**

1. Dua team yang menjadi pemenang dari babak semifinal akan bertanding di babak final
2. Babak semi final dilakukan secara terbuka (boleh ditonton)
3. *case building* dilakukan selama 20 menit sebelum pertandingan dimulai
4. Pemenang pertandingan pada babak final akan menjadi juara I dan pihak yang kalah akan menjadi juara II

**SISTEM LOMBA**

1. Sistem debat yang digunakan dalam lomba ini adalah *Asian Parliamentery Debate System* mulai dari babak penyisihan sampai babak final
2. Dalam setiap pertandingan akan terdapat dua team, yaitu team pro (*affirmative team)* dan kontra (*opposition team)*
3. Penentuan **TEAM PRO dan TEAM KONTRA** akan dilakukan sebelum penyusunan argumen atau *case building*
4. Team pro dan team kontra masing-masing terdiri 3 pembicara yaitu pembicara pertama, kedua dan ketiga
5. Pembicara Pertama akan diberi kesempatan berbicara selama 5 menit untuk menyampaikan pokok pikirannya sesuai dengan posisinya, Pembicara ke 2 dan 3 masing-masing diberikan waktu sebanyak 7 menit dan 2 menit untuk penutup atau closing
6. Perdebatan dimulai oleh pembicara pertama team **PRO** kemudian di lanjutkan oleh pembicara pertama team **KONTRA**, kemudian di lanjutkan lagi oleh pembicara kedua team pro di lanjutkan lagi oleh pembicara kedua team kontra, dan dilanjutkan lagi oleh pembicara ketiga team pro yang di lanjutkan oleh pembicara ketiga team kontra. Kemudian dilanjutkan oleh pembicara team kontra dan di akhiri oleh pembicara penutup team pro sesuai dengan poin 5

**KETENTUAN TEKNIS UMUM**

1. Setiap peserta wajib menggunakan pakaian sopan dan rapi selama pelaksanaan acara berlangsung
2. Setiap peserta wajib hadir 10 menit sebelum rangkaian acara di mulai
3. Setiap peserta dilarang menggunakan alat elektronik atau *gadget* selama acara berlangsung
4. Peserta di wajibkan menggunakan almamater dan nama kampus sebagai nama team
5. Setiap peserta harus menaati peraturan yang sudah ditetapkan oleh panitia pelaksana.

**TATA TERTIB PESERTA SELAMA KEGIATAN**

1. Satu team terdiri dari tiga orang
2. Peserta wajib berada di lokasi lomba minimal 10 menit sebelum acara pembukaan
3. Peserta wajib menggunakan pakaian sopan, rapi dan alamamater masing- masing universitas selama perlombaan berlangsung
4. Peserta harus mampu menjaga etika dan sopan santun.

**MEKANISME DEBAT**

1. Tiap sesi terdiri dari 2 team yang akan memperdebatkan mosi yang akan di tentukan melalui undian dan 1 team bertindak sebagai team PRO dan satu team lainnya bertindak sebagai team KONTRA
2. Debat terdiri dari 2 babak
3. Setiap team terdiri dari 3 orang yang bertindak sebagai pembicara pertama, kedua dan ketiga
4. Penyampaian kesimpulan (*closing statement)* dilakukan oleh pembicara kedua atau pembicara ketiga dari masing-masing team
5. Sistem penilaian yang digunakan selama perlombaan berlangsung adalah sistem gugur
6. Perlombaan debat ini dinilai oleh 3 dewan juri yang di tentukan oleh panitia
7. Setiap sesi debat akan ada seorang *time keeper* yang akan mengatur dan mengawasi setiap pembicaraan dan waktu selama perlombaan berlangsung
8. Setiap sesi debat akan dipandu oleh seorang moderator

**INTRUPSI**

1. Pada saat babak penyisihan sampai babak final, Seluruh anggota team pro dan team kontra dapat melakukan intrupsi **DIANTARA MENIT PERTAMA HINGGA MENIT KE-TUJUH** ketika pembicara sedang memaparkan argumennya
2. Intrupsi bagaimana yang dimaksud dalam point 1 dilarang dilakukan pada saat pembicara pertama dan penutup sedang melakukan pemaparan
3. Permohonan untuk intrupsi wajib dilakukan dengan cara mengangkat tangan sambil berdiri
4. Intrupsi diberikan atas izin dari pembicara yang sedang menyampaikan argumentya
5. Setelah diberikan izin oleh pembicara sebagaimana dalam point 4, intrupsi dilakukan sambil berdiri
6. Intrupsi minimal diterima sebanyak dua kali

**LINGKUP ARGUMEN: CERDAS**

Para pembicara diharapkan mampu menerapkan pola debat dengan argumen yang “**CERDAS**”.

**C**epat : Pembicaraan harus dikemukakan dengan cepat namun jelas.

**E**fektif: Pembicaraan tidak boleh melantur ke mana-mana; harus fokus dan tidak bertele-tele atau banyak memakai hal-hal yang mubazir.

**R**asional: Dasar pembicaraan harus bernalar dan masuk akal.

**D**igdaya: Pembicaraan harus mampu menunjukkan wawasan atau pengetahuan mengenai bahasa Indonesia yang baik, teoretis maupun praktis.

**A**rgumentatif: Pembicaraan harus masuk wilayah perdebatan; bukan sekadar perian atau naratif belaka.

**S**antai: Pembicaraan harus menunjukkan keeleganan dengan penampilan yang tidak kaku melainkan santai, namun tetap memperlihatkan keseriusan.

**PENJURIAN LOMBA**

1. Dewan juri terdiri dari 3 orang pada setiap babak
2. Semua perdebatan dalam lomba ini akan di nilai dan diputuskan oleh dewan juri
3. Putusan dewan juri bersifat final dan tidak dapat di ganggu gugat
4. Sistem penilaian oleh sebuah panel juri yang beranggotakan 3 orang (direkomdasikan) atau lebih berdasarkan kriteria berikut ini
* *Matter (35)* – mengenai substansi debat, argument dan bukti-bukti yang di sajikan, penalaran logis dan penyampaian argument
* *Manner (35)* – gaya penyampaian debat, keahlian persuasi dan tindakan peserta
* *Method (30)* – respon yang dinamik dari debat dan kesesuaian dari prinsip-prinsip debat

**KETENTUAN PENUTUP**

**\**peraturan ini berlaku dan bersifat mengikat bagi seluruh peserta sejak ditetapkan***