

**TATA TERTIB DAN PERATURAN**  
**Lomba Debat Lima Menit**  
**Fakultas Pertanian Universitas Mulawarman**

A. Definisi

1. **Tim Pro** adalah tim yang setuju terhadap mosi debat dan bertugas memberikan argumentasi untuk mendukung mosi tersebut.
2. **Tim Kontra** adalah tim yang tidak setuju terhadap mosi debat dan bertugas memberikan argumentasi untuk menentang mosi tersebut.
3. **Pembicara** adalah salah satu peserta yang sedang memaparkan argumennya.
4. **Chairperson** adalah salah satu Panitia yang bertugas memfasilitasi jalannya perdebatan.
5. **Timekeeper** adalah salah satu Panitia yang bertugas mengawasi alur waktu dalam perdebatan.
6. **Interupsi** adalah sanggahan atau pertanyaan yang diberikan tim lawan atas persetujuan oleh pembicara menurut ketentuan yang berlaku.
7. **Dewan Juri** adalah pihak yang mempunyai kewenangan untuk memberikan penilaian sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan dalam lomba ini.
8. **Penilaian** adalah hasil pengamatan Dewan Juri terhadap perdebatan yang terjadi berdasarkan pada kriteria yang telah ditetapkan Panitia, berbentuk skor yang diberikan setelah debat berlangsung.
9. **Victory point** adalah skor yang ditentukan berdasarkan menang kalah tim, bernilai 1 untuk tim yang menang dan 0 untuk tim yang kalah.
10. **Evaluasi verbal** adalah pertimbangan-pertimbangan penilaian Dewan Juri mengenai hasil debat yang disampaikan secara verbal setelah perdebatan selesai.
11. **Penyusunan argumen** adalah waktu yang diberikan pada peserta sebelum debat dimulai untuk mempersiapkan materi serta argumen yang akan diperdebatkan.
12. **Pendukung** adalah pihak selain peserta dan Panitia yang dibawa oleh peserta berdasarkan persetujuan Panitia.
13. **Swing team** adalah tim penggenap jika jumlah peserta yang mendaftar ganjil, *swing team* tidak akan masuk dalam urutan peringkat.
14. **Satu menit** adalah 60 (enam puluh) detik.

B. Sistematika Lomba

Lomba akan diadakan pada hari yang telah ditetapkan panitia HUT Faperta.

Tempat pelaksanaan lomba di Gedung Bundar Faperta, atau menyesuaikan dengan ketersediaan ruangan.

Lomba terdiri dari 2 (dua) babak pertandingan, yaitu:

1. Babak Penyisihan
2. Babak Final

#### C. Babak Penyisihan

1. Sistem debat yang digunakan dalam lomba debat ini adalah sistem debat parlemen asia.
2. Babak penyisihan terdiri dari 6 pertandingan debat (tergantung jumlah tim peserta debat).
3. Jika tim yang mengikuti perlombaan berjumlah ganjil, maka panitia akan menggunakan *swing team* sebagai penggenap.
4. Panitia akan melakukan pengundian terhadap tim untuk menentukan lawan dari masing-masing tim.
5. Pengundian dilakukan pada saat *Technical Meeting*.
6. Penentuan tim pro dan kontra dilakukan dengan cara pengundian sesaat sebelum acara debat dimulai.
7. Dua tim dengan urutan nilai tertinggi dalam babak ini dapat melanjutkan ke babak final.
8. Urutan nilai tertinggi ditentukan berdasarkan *Victory Point*.
9. Jika terdapat nilai *Victory Point* yang sama maka urutan nilai ditentukan berdasarkan *margin*
10. Jika terdapat nilai *Victory Point* dan margin yang sama, maka urutan nilai ditentukan berdasarkan skor.
11. Jika terdapat kesamaan *Victory Point*, margin dan skor maka urutan nilai ditentukan berdasarkan pendapat juri

#### D. Babak Final

1. Dua tim yang lolos dari babak semifinal akan kembali bertanding di babak final.
2. Pemenang pertandingan pada babak final menjadi Juara I dan pihak yang kalah menjadi juara II.

#### E. Tata Tertib Umum

1. Peserta diwajibkan untuk menyerahkan segala macam alat komunikasi yang dibawa kepada Panitia segera setelah masing-masing regu mendapat topik dan bersiap ke panggung.
2. Peserta diberikan waktu 15 menit untuk melakukan diskusi dengan anggota tim (*case building*), khususnya pada babak final.
3. Pada saat *case building*, peserta tidak diperbolehkan untuk berkomunikasi dengan pelatih, pendamping ataupun pihak lain mengenai topik yang akan dibahas.

4. Pada saat debat berlangsung, peserta tidak diperkenankan lagi mencari informasi di internet melalui media elektronik. Hanya '*printed materials*' seperti kliping koran atau majalah, dan catatan ringan yang diperbolehkan. Dilarang keras berkomunikasi dengan sesama anggota tim ataupun penonton.
5. Peserta dan pendamping diwajibkan untuk menggunakan pakaian yang rapi (atasan berkerah), bawahan bebas (*jeans* diperbolehkan tetapi harus berwarna gelap), dan bersepatu. Peserta diwajibkan untuk memakai jas almamater.
6. Pelanggaran terhadap tata tertib khususnya peraturan nomer 3, 4 dan 5 akan dikenakan sanksi pemotongan poin dari akumulasi jumlah point (VP) atau bahkan didiskualifikasi.
7. Tim akan dianggap gugur apabila tidak hadir 10 menit setelah waktu mulai perlombaan
8. Peserta yang tidak mengikuti **technical meeting** harus mengikuti keputusan panitia.

#### F. Alur Debat

1. Satu tim terdiri dari 3 anggota debat yang terdiri dari pembicara (*speaker*) 1, 2 dan tiga.
2. Masing-masing pembicara diberikan waktu empat (empat) menit dengan tambahan 1 (satu) menit untuk menyampaikan argumennya.
3. Kesempatan pertama diberikan kepada *speaker* pertama tim pro, kemudian *speaker* pertama tim *contra*, dan seterusnya hingga *speaker* ke 3.
4. *Speaker* pertama dari tim pro diharuskan mendefinisikan topik dan memberi batasan, serta menyampaikan sebagian argumen.
5. *Speaker* pertama dari tim *contra* diharuskan memberikan bantahan (*rebuttal*) terhadap pembicara pertama tim pro dan menyampaikan argumen-argumennya.
6. *Speaker* ke 2 dari tim pro memberikan bantahan terhadap *speaker* pertama dari tim *contra* serta menambah dan memperdalam argumen timnya.
7. *Speaker* ke 2 dari tim *contra* memberikan bantahan terhadap *speaker* pertama dan kedua dari tim pro serta menambah dan memperdalam argumen timnya.
8. *Speaker* ke 3 dari tim pro memberikan bantahan terhadap argumen dari *speaker* 1 dan 2 lalu memberikan kesimpulan.
9. *Speaker* ke 3 dari tim *contra* memberikan bantahan terhadap argumen dari *speaker* 1, 2 dan 3 lalu menutup lomba dengan kesimpulan.
10. Tanggapan langsung (*objection/Point of Interruption/Point of Information*) diperbolehkan saat pembicara lawan berbicara setelah menit pertama dengan ditandai satu ketukan meja dan berakhir setelah menit ke 3 dengan ditandai satu ketukan meja oleh moderator.

11. Tanggapan langsung hanya diperkenankan satu kali oleh *speaker lawan* dan waktu maksimal 30 detik, dan tidak dihitung sebagai waktu bicara untuk *speaker* yang sedang mendapat giliran.
12. Tim pemenang adalah tim yang memiliki *content argument, style*, dan strategi terbaik.
13. Keputusan dewan juri tidak bisa diganggu gugat.

#### G. Penjurian

1. Dewan Juri terdiri dari 3 orang pada tiap babak pertandingan dari Fakultas Pertanian Universitas Mulawarman.
2. Semua perdebatan dalam lomba ini akan dinilai dan diputuskan oleh Dewan Juri.
3. Keputusan Dewan Juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.
4. Penjurian akan dilakukan dengan memperhatikan 3 (tiga) aspek, yaitu *matter, manner, dan method*, yang masing-masing komposisinya secara berurut adalah 50 poin, 30 poin, dan 20 poin.

#### H. Topik/Mosi

1. Prioritas untuk Kedaulatan Pangan lebih tinggi dibandingkan Ketahanan Pangan.
2. Subsidi pupuk dan benih merupakan langkah yang tepat untuk membantu petani.
3. Kalimantan Timur perlu memanfaatkan semua lahan pertanian yang tersedia untuk kesuksesan swasembada beras.
4. Sebagai daerah penghasil energi, Kalimantan Timur tidak perlu berfokus dalam swasembada pangan.
5. Kebijakan pemerintah dalam impor daging kerbau dan sapi sudah tepat.
6. Penerapan teknologi tinggi dalam pengolahan hasil pertanian akan meningkatkan ekonomi masyarakat.
7. Penghapusan bea impor kedelai adalah langkah tepat untuk mendukung program peningkatan asupan protein di masyarakat.
8. Sentralisasi pembangunan pertanian di pedesaan adalah model yang tepat untuk menuju Indonesia yang maju.