



**Petunjuk Teknis Pelaksanaan  
Kompetisi Debat Mahasiswa Indonesia (KDMI)  
Tingkat Nasional Tahun 2020**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
PUSAT PRESTASI NASIONAL  
TAHUN 2020**

## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>2</b>
<b>Kata Pengantar .....</b>	<b>3</b>
<b>A. NAMA KEGIATAN.....</b>	<b>4</b>
<b>B. WAKTU PENYELENGGARAAN .....</b>	<b>4</b>
<b>C. PESERTA .....</b>	<b>4</b>
<b>D. MEKANISME KOMPETISI .....</b>	<b>4</b>
<b>E. PENILAIAN.....</b>	<b>6</b>
<b>F. KETENTUAN KOMPETISI DARING.....</b>	<b>7</b>
<b>G. KEBUTUHAN SARANA DAN PRASARANA.....</b>	<b>10</b>
<b>H. PENGHARGAAN.....</b>	<b>10</b>
<b>I. LAMPIRAN KONSTITUSI KDMI .....</b>	<b>11</b>

## Kata Pengantar

Debat berbahasa Indonesia di kalangan perguruan tinggi adalah bagian penting dalam persaingan global. Dalam rangka meningkatkan kualitas daya saing bangsa, sudah selayaknya pemerintah melalui Pusat Prestasi Nasional (PUSPRESNAS) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengembangkan debat berbahasa Indonesia bagi mahasiswa di Indonesia. Lomba debat ini diwadahi dalam kegiatan Kompetisi Debat Mahasiswa Indonesia (KDMI). KDMI merupakan lomba debat bagi mahasiswa yang mempunyai bakat dan minat dalam debat. Kompetisi ini merupakan ajang unjuk kemampuan dan kreativitas berdebat dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan tentang isu-isu global masa kini dengan dukungan kemampuan berpikir kritis serta mampu mengembangkan potensi secara menyeluruh dan seimbang pada semua aspek kecerdasan

KDMI 2020 diikuti oleh 30 tim dari 15 wilayah (LLDIKTI) di Indonesia. Dengan menggunakan sistem *Asian Parliamentary* (AP). Dalam masa Pandemi COVID-19 seperti sekarang ini, maka kegiatan lomba KDMI tahun ini akan diselenggarakan secara daring. Prinsip penyelenggaraan kompetisi adalah bahwa para mahasiswa tetap dapat berprestasi dengan melaksanakan kompetisi dari rumah, dengan tujuan untuk melindungi kesehatan dan rasa aman para mahasiswa dari bahaya virus Covid-19. Menyadari kompleksitas sistem penyelenggaraan yang digunakan dalam KDMI secara daring ini, maka dibutuhkan sebuah panduan yang bersifat teknis agar KDMI dapat berjalan sesuai dengan ketentuan dan aturan-aturan teknis yang berlaku dalam sebuah kompetisi debat.

Pimpinan PUSPRESNAS mengucapkan terima kasih kepada tim penulis dan kontributor lainnya yang telah bekerja sungguh-sungguh menyusun dan menerbitkan buku panduan ini. Selanjutnya, buku Panduan Teknis Kompetisi Debat diharapkan dapat segera disebarluaskan ke daerah sehingga mereka dapat segera mempersiapkan diri dan melakukan koordinasi seperlunya. Semoga kegiatan Kompetisi Debat Mahasiswa Indonesia 2020 dapat berjalan lancar dan memberikan manfaat yang maksimal.

Jakarta, September 2020

Pw. Kepala Pusat Prestasi Nasional



Asep Sukmayadi

NIP. 197206062006041001

## **A. NAMA KEGIATAN**

Kegiatan ini adalah Kompetisi Debat Mahasiswa Indonesia (KDMI) tahun 2020.

## **B. WAKTU PENYELENGGARAAN**

KDMI 2020 dilakukan secara daring pada tanggal 30 September s.d 5 Oktober 2020

## **C. PESERTA**

1. Peserta KDMI adalah Warga Negara Indonesia (WNI) yang dibuktikan dengan Kartu Tanda Penduduk (KTP).
2. Peserta KDMI 2020 adalah 3 pendebat dan 1 (satu) juri N1 (juri institusi) yang telah dinyatakan lolos seleksi wilayah tahun 2020.
3. Pendebat adalah mahasiswa aktif Program Sarjana (maksimal semester 10) atau Diploma (maksimal semester 6 untuk D-3 dan semester 8 untuk D4), yang terdaftar di Pangkalan Data Pendidikan Tinggi (PD-Dikti) pada laman <http://forlap.dikti.go.id>.
4. Peserta atau pendebat yang telah terdaftar pada saat seleksi wilayah dan dinyatakan lolos ke KDMI nasional tahun 2020, tidak boleh diganti dengan alasan apapun. Apabila terjadi pergantian maka tim tersebut menjadi tim yang akan kehilangan haknya untuk lolos ke babak selanjutnya (babak eliminasi)
5. Juri N1 adalah mahasiswa aktif/ dosen dari perguruan tinggi asal *Pendebat* yang dibuktikan dengan Surat Tugas yang ditandatangani oleh pimpinan perguruan tinggi.
6. Pendebat wajib mengikuti Seminar Debat
7. Juri N1 wajib mengikuti Seminar Penjurian, dan akreditasi dan mengikuti keseluruhan babak penyisihan untuk menentukan status juri.

## **D. MEKANISME KOMPETISI**

### **Sistem dan Mekanisme Lomba**

- a. KDMI dilakukan secara daring.
- b. Peserta mengikuti lomba dari rumah atau kampus mereka masing-masing dengan tetap mengedepankan protokol kesehatan dan perlindungan diri.
- c. Dalam menjalankan kegiatan, setiap pihak harus mendisiplinkan dirinya dapat mengikuti protokol kesehatan Covid-19 sesuai porsi masing-masing.

### **Babak dalam KDMI daring**

KDMI 2020 berlangsung dalam beberapa babak:

- a. Babak Penyisihan  
Terdapat 5 babak penyisihan di KDMI tingkat nasional.
- b. Babak Perdelapan Final (16 Besar)

Babak ini mempertemukan tim yang berada pada peringkat 1 s/d 16 hasil babak penyisihan. Tim-tim tersebut bertanding di 8 ruang debat. Tim pemenang di masing-masing ruang debat akan mengikuti babak Perempat Final.

c. Babak Perempat Final

Babak ini mempertemukan 8 tim pemenang di babak perdelapan final. Tim-tim tersebut bertanding di 4 ruang debat. Tim pemenang di masing-masing ruang debat akan mengikuti babak Semi Final

d. Babak Semi Final

Babak ini mempertemukan 4 tim pemenang di babak semi final. Tim-tim tersebut bertanding di 2 ruang debat. Tim pemenang di masing-masing ruang debat akan mengikuti babak Grand final. 2 Tim yang kalah dalam babak ini akan langsung menempati posisi sebagai Juara 3.

e. Babak Final

Babak ini adalah babak puncak yang mempertemukan 2 tim terbaik dari babak semifinal untuk menentukan Juara 1 dan Juara 2

- **Platform yang digunakan**

Platform debat daring: **Zoom**

Setiap peserta (baik pendebat maupun juri N1) **diwajibkan** untuk mengunduh aplikasi Zoom pada laptop dan telepon genggam masing-masing. Zoom dapat diunduh melalui tautan berikut ini <https://zoom.us/download>.

**WhatsApp Group & Facebook Group:** Sebagai sarana penyebaran informasi yang bersifat *time sensitive* (*Draw Release*, Pengumuman Mosi, mengejar tim/juri yang hilang dari Zoom, dsb.). *WhatsApp Group* ini akan dibuat maksimal sehari sebelum simulasi dimulai. Peserta dapat bergabung ke *Facebook Group* melalui tautan berikut:

<https://www.facebook.com/groups/KDMIkdmi2020>

Hubungi tab team apabila peserta belum masuk ke *WhatsApp Group*. *Facebook Group* bersifat publik.

Platform cadangan: **Discord**

Setiap peserta (baik pendebat, juri N-1, maupun juri undangan dan CAP) diwajibkan untuk bergabung ke dalam Discord *server* KDMI 2020 melalui tautan berikut ini. <https://discord.gg/kGherwR>

Discord dapat diunduh melalui tautan berikut ini <https://discord.com/>.

Discord *server* akan digunakan sebagai opsi platform bagi para tim untuk melakukan penyusunan kasus, platform untuk bertemu dan meminta masukan dari juri, dan

sebagai opsi cadangan apabila suatu ruangan tidak dapat melanjutkan debat melalui Zoom.

- **Tabulasi**

Seluruh informasi penting mengenai jalannya turnamen seperti bagan perlombaan, mosi, hasil untuk tiap ronde (kecuali *silent round*/ ronde senyap) dan lain sebagainya dapat diakses di <https://KDMI-kdmi2020.herokuapp.com>.

## **E. Penilaian**

Penilaian kompetisi debat akan dilakukan pada aspek-aspek berikut di bawah ini.

### 1. Isi

Isi adalah logika argumentasi yang disampaikan oleh pembicara, terlepas dari gaya bicaranya. Isi dinilai dari kekuatan logika, relevansi argumen, dan penggunaan data-data yang terkait dengan topik debat. Sanggahan terhadap argumentasi dari dewan juri harus di buktikan logika serta relevansinya. **Komponen ini memiliki bobot 40% dari keseluruhan penilaian.**

### 2. Penyampaian

Penyampaian adalah cara pedebat menyampaikan argumentasinya menyangkut bagaimana pembicara mengontrol dan mengelola bahasa tubuh, volume suara, kontak mata dan variasi ekspresi untuk membuat video pidatonya menarik dan enak didengarkan. **Komponen ini memiliki bobot 40% dari keseluruhan penilaian.**

### 3. Strategi

Strategi menyangkut bagaimana pembicara memanfaatkan waktu yang diberikan dengan baik, dalam pembuatan video tahap-1 dan menggunakan strategi pembelaan dan perlawanan (tanggapan) dengan baik terhadap video yang diberikan pada tahap-2. Struktur penyampaian juga termasuk dalam strategi. **Komponen ini memiliki bobot 20% dari keseluruhan penilaian.**

#### **Standar Penilaian KDMI**

67	Pendebat tidak bicara sama sekali.
68-69	Pendebat berbicara tetapi isi pidatonya tidak berbobot.
70-73	Substansi argumen berbobot tetapi struktur tidak jelas.

74	Substansi dan struktur pidato hampir lengkap
75	RATA-RATA (struktur lengkap, tugas terpenuhi, respon cukup, menerima/memberi interupsi, argumen jelas meskipun terdapat kekurangan).
76	Penampilan sedikit di atas rata-rata.
77-79	Struktur lengkap, ide revolusioner.
80-81	Nilai yang layak untuk tim di babak final
82-83	Sempurna

## F. Ketentuan Kompetisi Daring

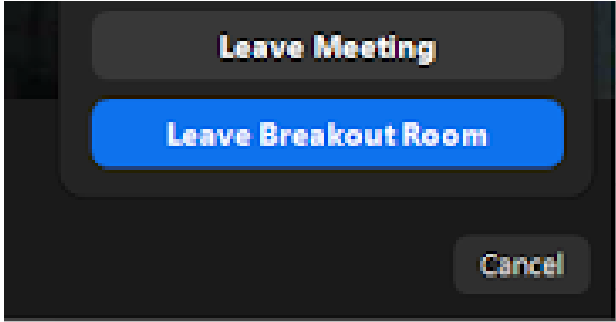
### 1. Platform *Zoom* dan Media Komunikasi

Kegiatan KDMI tahun 2020 dilaksanakan secara daring dengan menggunakan platform *Zoom*. Media komunikasi yang digunakan selama kompetisi adalah media sosial *Facebook* dan grup *Whatsapp*. Peserta wajib mengikuti *dummy rounds* (uji coba daring) sebelum pelaksanaan KDMI.

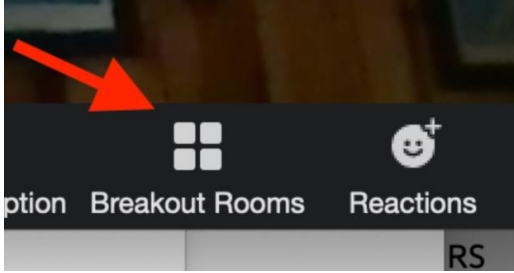
### 2. Alur Debat

Alur KDMI 2020 daring adalah sebagai berikut.

No	Aktivitas	Aplikasi	Keterangan
1	<i>Draw Release</i> (penampilan ruangan, posisi, dan juri Anda pada ronde tersebut)	Tabulasi atau <i>Private URL</i>	
2	Mobilisasi ke <i>Zoom Building</i> masing-masing	<i>Zoom</i>	Klik ruangan Anda untuk masuk ke <i>Zoom Building</i> .
3	Mengganti <i>display name Zoom</i> sesuai aturan penamaan	<i>Zoom</i>	Aturan penamaan di <i>Zoom</i> : [Ruangan] [Posisi] [Nama Lengkap sesuai tabulasi] Contoh:

			<p>A.1 G Muhammad Sani</p> <p>Untuk juri undangan: A.1 Juri Annisa Ilmi</p> <p>Semua dipisahkan dengan spasi, bukan dengan tanda baca lain (koma, garis bawah, dsb.)</p>
4	<i>Motion Release</i>	Zoom Building masing-masing	Diumumkan secara verbal oleh juri inti melalui fitur <i>share screen</i>
5	Mobilisasi ke <i>Breakout Room</i> masing-masing	Zoom Building masing-masing	<i>Breakout Room</i> bisa diakses di tabulasi atau <i>private URL</i>
6	Waktu <i>case building</i>	Zoom <i>Breakout Room</i>	Waktu penyusunan kasus adalah 20 menit. Harap mematikan mikrofon selama penyusunan kasus. Tim bebas melakukan <i>case building</i> melalui <i>platform</i> apa pun.
7	Debat Mulai	Zoom <i>Breakout Room</i>	Harap matikan mikrofon apabila bukan giliran memberikan pidato.
8	Debat Selesai; Keluar dari <i>Breakout Room</i> (bukan dari <i>Zoom Meeting</i> )	Zoom Building masing-masing	 <p>Di kanan bawah, tekan tombol '<i>Leave Room</i>' dan pilih '<b>Leave Breakout Room</b>' (dan bukan <i>Leave Meeting</i>). Tunggu di <i>Zoom Building</i> hingga dipanggil oleh Ketua Juri.</p>
9	Mendengarkan <i>Verbal Adjudication</i> (keputusan juri) di <i>Breakout Room</i>	Zoom <i>Breakout Room</i>	Ketua juri dapat keluar dari <i>breakout room</i> dan memanggil tim untuk kembali ke <i>breakout room</i> . Apabila tidak muncul, Ketua Juri) dapat memanggil via <i>group WhatsApp</i>



			 <p>Pendebat dapat kembali ke <i>breakout room</i> dengan menekan tombol '<i>Breakout Room</i>' &gt; '<i>Join Breakout Room</i>'</p>
10	Peserta menilai <i>adjudicator</i> yang memberikan verbal (skala 1-10)	<i>Private URL</i>	Pengumpulan nilai hanya diberikan 1 kali oleh 1 orang dalam 1 tim. Tidak perlu kedua orang pendebat memberikan penilaian masing-masing.
11	Keluar dari <i>Zoom Building</i>		Seusai penjelasan verbal, peserta dapat keluar dari <i>zoom meeting</i> dan bersiap untuk mengulangi prosedur ini dari awal untuk ronde berikutnya.
12	<i>Constructive Feedback</i>	<i>NSDC Discord Server</i>	Pendebat dapat memanggil juri yang bersangkutan di <i>#general text channel</i> dan meminta <i>constructive feedback</i> di <i>Voice Channel</i> team masing-masing.

## **G. KEBUTUHAN SARANA DAN PRASARANA**

1. Kebutuhan SDM
  - a. Juri undangan.
  - b. Tech dan Team Tab
  - c. Panitia penyelenggara dari Puspresnas
  
2. Kebutuhan Ruang

Aula/Hall: dibutuhkan satu ruang Hall  
Satu ruang sidang kecil kapasitas 20 orang untuk ruang kontrol.  
Dua ruang sidang kecil untuk para juri melakukan penjurian dengan kapasitas 30 orang
  
3. Kebutuhan Peralatan
  - a. Modem 15 Modem untuk digunakan penjurian
  - b. LCD Projector dan Layar
  - c. 5 PC layar lebar
  - d. 2 rim kertas HVS

## **H. PENGHARGAAN**

Penghargaan KDMI tingkat nasional adalah sebagai berikut:

- Sertifikat diberikan kepada peserta (Pendebat, Juri N1 dan Juri Undangan).
- Medali diberikan kepada 15 Pembicara terbaik
  - a. Medali setara Emas diberikan kepada peringkat 1-5.
  - b. Medali setara Perak diberikan kepada peringkat 6-10.
  - c. Medali setara Perunggu diberikan kepada peringkat 11-15.
- Piala diberikan kepada Juara 1, 2, 3 (2 tim)
- Bantuan Dana Pembinaan diberikan kepada Juara 1, 2, 3 (2 tim)

## **I. LAMPIRAN 2. Konstitusi KDMI**

### **KONSTITUSI KOMPETISI DEBAT MAHAMAHASISWA INDONESIA (KDMI)**

#### **PASAL 1**

#### **FORMAT**

- a. Format Kompetisi Debat Mahasiswa Indonesia dalam satu ruang debat terdiri dari dua tim (tim Pemerintah dan tim Oposisi), yang masing-masing tim terdiri dari tiga pendebat.
- b. Setelah semua pendebat dari setiap tim selesai menyampaikan pidato, pendebat pertama atau kedua dari masing-masing tim memberikan pidato balasan (pidato disini mengacu pada definisi yang terdapat dalam Pedoman Turnamen KDMI), dengan tim oposisi sebagai pihak yang menyampaikan pidato balasan terlebih dahulu.
- c. Waktu penyampaian pidato adalah 7 menit dan pidato balasan 4 menit.
- d. Metode pemberian sinyal waktu untuk setiap pendebat diputuskan oleh ketua juri dan atau panitia.
- e. Tambahan pada Pasal 1 (d), apabila tidak ada pemberian sinyal waktu, pada dasarnya anggota atau penonton dari masing-masing tim diperkenankan untuk memberikan sinyal kepada pendebat, yang dilakukan dengan sopan dan tidak mengganggu jalannya debat.
- f. Sebelum debat dimulai, setiap tim harus memberikan informasi kepada moderator, yang berisi tentang nama dan tugas dari masing-masing anggota tim.
- g. Pendebat yang boleh berpidato dalam sebuah debat adalah tiga pendebat untuk masing-masing tim yang diumumkan oleh moderator saat permulaan debat.
- h. Selama debat berlangsung, pendebat tidak diperkenankan untuk berkomunikasi dengan pelatih, ataupun anggota tim lain yang tidak berpidato di debat itu atau penonton, terkecuali memberikan sinyal waktu sesuai dengan yang dimaksud pada pasal 1 (e).
- i. Tanpa mengurangi ikatan yang terdapat pada pasal 1, pada saat debat berlangsung pendebat yang seharusnya tampil namun tidak dapat menyampaikan pidatonya, maka pendebat lain dari tim yang sama sebagaimana telah diumumkan sebelumnya oleh moderator diperkenankan melakukan pidato pengganti/ substitusi.

- j. Apabila pidato substitusi dilakukan sesuai dengan Pasal 1 (i), para juri akan memberikan nilai terendah dari standar nilai yang digunakan, terlepas dari kualitas pidatonya. (Jika situasi seperti ini terjadi, maka nilai dari pendebat ini tidak akan dihitung dalam ranking pendebat individu atau kategori penghargaan).
- k. Hal yang berkenaan dengan pendebat substitusi namun tidak tertera dalam konstitusi ini, maka keputusan diberikan atas pertimbangan dan kebijaksanaan dari ketua juri KDMI.
- l. Pasal 1 (i) tidak berlaku apabila terjadi kasus dimana pada saat pidato balasan, sesuai yang tertera pada pasal 1 (b), maka pendebat balasan dilakukan oleh pendebat pertama atau kedua dari tim tersebut.

## **PASAL 2**

### **SYARAT DAN KETENTUAN**

- a. Setiap kampus diwakili oleh satu tim di KDMI tingkat nasional
- b. Peserta merupakan hasil seleksi KDMI tingkat wilayah yang ditetapkan oleh Pusat Prestasi Nasional Kemdikbud.
- c. Satu tim hanya boleh terdiri atas tiga orang pendebat dan satu orang juri N1 (juri institusi).
- d. Pendebat tidak boleh diganti dengan alasan apapun.
- e. Apabila terjadi pergantian pendebat seperti pada artikel (d), maka tim tersebut akan kehilangan halnya untuk lolos ke babak gugur (eliminasi). Namun anggota lain yang tidak diganti masih memiliki kesempatan untuk terpilih dalam penghargaan individu (pembicara terbaik)

## **PASAL 3**

### **PELAKSANAAN PERLOMBAAN**

- a. Setiap tim akan bertanding dengan lima (5) tim lain selama babak penyisihan.
- b. Sistem perlombaan untuk babak penyisihan akan menggunakan sistem pemerataan ranking atau *power matching*. Untuk babak 1, pertandingan akan ditentukan dengan sistem acak, tapi untuk babak 2,3,4 dan 5, pertandingan akan ditentukan berdasarkan peringkat tim. Peringkat 1 vs peringkat 2, peringkat 3 vs 4 dst.
- c. Tim dengan peringkat ganjil akan menjadi tim pemerintah. Tim dengan peringkat genap akan menjadi tim oposisi.

- d. Setiap tim tidak akan mendapat posisi yang sama tiga kali berturut-turut. Jika ada tim yang sudah mendapat posisi yang sama tiga kali berturut-turut, maka tim tersebut posisinya akan ditukar dengan tim yang menjadi lawannya. Jika kedua tim yang bertanding sudah mendapatkan posisi yang sama tiga kali berturut-turut maka posisi akan ditentukan dengan metode undian.
- e. Setiap tim akan mendapat jumlah pertandingan yang sama dengan tim yang lain pada babak penyisihan. Setiap tim tidak akan berlomba lebih dari tiga (3) kali dalam sehari pada babak penyisihan kecuali tim setuju dengan perjanjian yang dilakukan sebelum perlombaan dimulai.
- f. Pada akhir babak penyisihan, rangking tim didasarkan pada jumlah kemenangan yang diperoleh. Jika terdapat jumlah kemenangan yang sama maka akan ditentukan oleh jumlah nilai tim lalu selisih nilai tim (margin) secara berurutan dari yang tertinggi ke yang terendah.
- g. Format pertandingan tim enam belas (16) besar pada Perdelapan besar (Oktofinal):
  - Oktofinal A – Rangking 1 vs Rangking 16
  - Oktofinal B – Rangking 2 vs Rangking 15
  - Oktofinal C – Rangking 3 vs Rangking 14
  - Oktofinal D – Rangking 4 vs Rangking 13
  - Oktofinal E – Rangking 5 vs Rangking 12
  - Oktofinal F – Rangking 6 vs Rangking 11
  - Oktofinal G – Rangking 7 vs Rangking 10
  - Oktofinal H – Rangking 8 vs Rangking 9
- h. Format pertandingan tim delapan (8) besar pada Perempat final-Final,
  - Perempatfinal A – Pemenang Oktofinal A vs Pemenang Oktofinal H
  - Perempatfinal B – Pemenang Oktofinal B vs Pemenang Oktofinal G
  - Perempatfinal C – Pemenang Oktofinal C vs Pemenang Oktofinal F
  - Perempatfinal D – Pemenang Oktofinal D vs Pemenang Oktofinal E
- i. Format pertandingan tim empat (4) besar pada Semi-Final,
  - Semi A – Pemenang Perempatfinal A vs Pemenang Perempatfinal D
  - Semi B – Pemenang Perempatfinal B vs Pemenang Perempatfinal C
- j. Pemenang Semi-Final akan bertanding di babak Final.
- k. Rangking tim lain akan ditentukan oleh capaian akhir setiap tim dalam perlombaan dan sesuai dengan capaian tim saat babak penyisihan. (sesuai dengan pasal 3 (c)).

## **PASAL 4**

### **DEWAN JURI**

- a. Semua lomba debat dalam KDMI akan di juri dengan jumlah panelis juri yang ganjil, dengan jumlah ideal minimal setidaknya terdiri dari tiga (3) panelis.
- b. Jika jumlah juri akreditasi tidak mencukupi sehingga tidak memungkinkan menggunakan sistem juri panelis dalam setiap ronde debat seperti yang tertera pada Pasal 4 (a), Ketua Dewan Juri memiliki wewenang untuk membuat keputusan menggunakan juri tunggal dalam setiap ronde debat termasuk penempatan juri tunggal pada masing-masing ruang debat dengan mempertimbangkan kapabilitas dari juri tersebut untuk menjadi juri tunggal.
- c. Juri tidak diperbolehkan menjuri di debat yang juri tersebut memiliki afiliasi individu maupun profesional terhadap salah satu tim. Parameter ini menjadi wewenang dari ketua juri.
- d. Seorang juri dapat menjuri tim yang sama lebih dari satu kali, dengan mempertimbangkan jumlah berapa kali juri tersebut telah menjuri tim yang sama.
- e. Sebuah kemenangan dalam debat ditentukan dari jumlah pemungutan suara terbanyak dari panelis juri. Dalam kasus juri tunggal, wewenang terletak mutlak pada juri tunggal.
- f. Standar penilaian, peraturan lomba debat, serta prinsip sistem penjurian, diatur dalam buku panduan penjurian yang dijadikan sebagai sumber utama dalam konstitusi.
- g. Buku panduan penjurian adalah bagian dari konstitusi dan dapat diamandemen dengan cara yang sama sebagaimana umumnya amandemen pasal.
- h. Ketua juri dan atau panitia lomba harus memastikan bahwa dewan juri memahami buku panduan penjurian dan segala panduan dan materi-materi lain yang diinstruksikan.
- i. Dewan juri harus melakukan penjurian sesuai dengan buku panduan penjurian dan segala pedoman dan materi-materi lain yang diinstruksikan.
- j. Untuk dapat menjuri pada KDMI (Juri Undangan), maka seseorang:
  1. Memiliki Akreditasi Juri yang diakui, yang mana asal dan nilai dari akreditasi menjadi wewenang dari ketua juri.

2. Memiliki pengalaman menjuri pada tingkatan lomba debat setingkat PERGURUAN TINGGI dan perguruan tinggi secara regular dalam kurun waktu dua (2) tahun terakhir.
- k. Ketua juri dapat menerima seseorang yang tidak memenuhi syarat untuk menjadi juri undangan pada KDMI jika:
1. Seseorang telah menjadi juri pada KDMI sebelumnya dan atau,
  2. Menurut pandangan Ketua Dewan Juri, orang tersebut memiliki pengalaman yang mumpuni dan kompeten untuk menjadi seorang juri undangan.
- l. Dewan juri pada KDMI, termasuk juri babak final dipilih berdasarkan kemampuan mereka menjuri, dan tidak atas dasar posisi seseorang dalam pekerjaan atau kantor.
- m. Dengan mempertimbangkan pada dinamika jalannya lomba, Ketua Dewan Juri dapat setiap saat memutuskan bahwa seorang juri boleh atau tidak menjuri pada satu sesi tanpa harus ada penilaian lebih lanjut. Ketua Dewan Juri berhak menarik tugas seorang juri sekiranya Ketua Dewan Juri merasa ada keraguan terhadap kemampuan kompetensi dan ada keberpihakan dilakukan oleh juri tersebut.
- n. Dalam melakukan penilaian sesuai dengan Pasal 4 (butir m), pertimbangan yang diambil oleh Ketua Dewan Juri adalah sbb:
1. Apakah juri tersebut dapat atau tidak dapat memberikan alasan yang cukup untuk memberikan kemenangan pada salah satu tim;
  2. Apakah juri tersebut melakukan pelanggaran pada salah satu atau sebagian peraturan hingga taraf yang tidak dapat ditoleransi;
  3. Apakah juri tersebut ketika melakukan penjelasan dan alasan memenangkan salah satu tim dirasa tidak berimbang dan aneh hingga menimbulkan keraguan terhadap keputusannya;
  4. Apakah juri tersebut menggunakan obat-obat terlarang, minum minuman beralkohol yang berlebihan, atau kelelahan atau dalam kondisi tidak sehat atau hal lain yang menyebabkan juri tersebut tidak dapat menjuri secara baik atau tidak dapat menjuri sama sekali;
  5. Apakah keluhan telah diajukan terhadap juri tersebut yang mengacu pada Pasal 5 (g).
  6. Apakah segala tindak tanduk juri tersebut dipertanyakan;
  7. Hal lain yang menurut pertimbangan Ketua juri relevan.
- o. Sebelum memutuskan apakah juri tersebut dapat atau tidak dapat lagi menjuri, Ketua Dewan Juri dengan pertimbangan dari Wakil Ketua Juri, mengambil langkah apakah

masalah dapat diselesaikan dengan dengan persuasif atau cara lain yang dianggap sesuai.

- p. Dalam melakukan penilaian terhadap juri tersebut, Ketua Dewan Juri dapat:
  - 1. Menginformasikan dirinya terhadap bukti dan fakta yang dirasa perlu; dan
  - 2. Berkonsultasi dengan Dewan Juri Inti.
- q. Keputusan yang telah dibuat dalam sebuah perdebatan di dalam lomba debat tidak dapat berubah dan atau dipengaruhi oleh pasal 4 (m)-(p).

## **PASAL 5**

### **KETUA JURI DAN PROSEDUR PENGAJUAN KELUHAN**

- a. Harus ada satu Ketua Dewan Juri dalam satu lomba debat.
- b. Ketua Dewan Juri di tunjuk oleh Panitia Pelaksana dari Pusat Prestasi Nasional Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- c. Sesuai dengan konstitusi ini, Ketua Dewan Juri bertanggung jawab untuk:
  - 1) Menentukan juri-juri yang layak.
  - 2) Melakukan seminar penjurian sebelum pelaksanaan lomba debat.
  - 3) Memilah apakah juri-juri yang telah layak, kompeten untuk menjadi juri dalam lomba debat.
  - 4) Menugaskan juri di setiap ruang debat, dan menyimpan hasil dari semua debat.
  - 5) Menentukan rangking tim pada akhir babak penyisihan sesuai dengan data tabulasi.
  - 6). Menentukan pertandingan untuk Okto-Final, Perempat-Final, Semi-Final dan Final. 7). Hal lain berkaitan dengan proses penjurian dalam lomba debat.
- d. Gabungan Ketua Dewan Juri dan Wakil Ketua Juri dinamakan Juri Inti.
- e. Anggota dari tim juri inti berhak memberikan pertimbangan dan bantuan kepada ketua juri, tetapi tidak mengambil alih tugas dan tanggung jawab dari Ketua Dewan Juri atau memiliki kekuasaan di atas Ketua Dewan Juri .
- f. Segala keluhan tentang juri di setiap ruang debat diajukan kepada Ketua Dewan Juri . Dalam kurun waktu 24 jam terhitung saat keluhan atas permasalahan tersebut diutarakan, oleh:
  - 1) Seorang juri atau dewan juri yang diakreditasi oleh Ketua Dewan Juri dalam lomba debat tersebut, dan juri yang berada dalam satu panel saat kejadian keluhan tersebut terjadi; atau



- 2) Pelatih Resmi yang terdaftar atau pendamping atau manager tim atau guru dari tim yang berpartisipasi dalam lomba debat tersebut, dengan membuat keluhan secara tertulis.
- g. Keluhan dapat mencakup, tetapi tidak terbatas pada salah satu atau lebih perihal berikut. Setelah menerima keluhan yang mengacu pada pasal 5 (f), Ketua Dewan Juri akan memutuskan:
- 1) Apakah keluhan tersebut dapat diselesaikan tanpa adanya penyelidikan lebih lanjut; atau
  - 2) Apakah keluhan tersebut memerlukan penyelidikan lebih lanjut, yang mana ketua juri akan mengambil tindakan lebih lanjut termasuk, tetapi tidak terbatas untuk berbicara atau bertanya kepada:
    - a) Juri yang dimaksud dalam keluhan tersebut; dan
    - b) Juri lain yang berada dalam satu panel dengan juri tersebut; dan/atau
    - c) Pelatih, guru, yang berada di debat tersebut; dan/atau
    - d) Orang lain yang dirasa sesuai oleh Ketua Dewan Juri .
- h. Dengan pertimbangan dari juri inti, Ketua Dewan Juri akan memutuskan keluhan tersebut dengan:
- 1) Menolak keluhan tersebut; atau
  - 2) Menerima keluhan tersebut; atau
  - 3) Tidak menindak lanjuti keluhan tersebut; atau
  - 4) Melakukan perdebatan dengan juri tersebut; atau
  - 5) Tindakan lainnya yang dirasa perlu oleh Ketua Dewan Juri untuk menyelesaikan permasalahan.
- i. Tidak ada keputusan yang berkaitan dengan Pasal 5 i2) dibuat tanpa ada proses penyelidikan lebih lanjut yang mana pasal 5 h 1a) mengacu dan khususnya, tanpa terlebih dahulu harus melakukan perdebatan dengan juri yang dimaksud dalam keluhan tersebut.
- j. Setelah keluhan telah diputuskan berdasarkan Pasal 5 i1), Ketua Dewan Juri harus berbicara pada orang-orang di bawah ini:
- 1) Orang atau seseorang yang membuat keluhan, baik secara tertulis jika keluhan diajukan secara tertulis atau verbal jika keluhan disampaikan secara verbal.
  - 2) Dimana keputusan yang berdasar pada Pasal 5 i1) adalah hasil dari penyelidikan lebih lanjut dimana dimaksudkan oleh Pasal 5 h1a), juri yang menjadi subyek dari keluhan akan informasikan secara tertulis.

- k. Dimana segala keluhan yang telah diputuskan mengacu pada Pasal 5 i2), ketua juri akan menginformasikan secara tertulis pihak dibawah ini:
  - 1) Orang atau seseorang yang mengajukan keluhan;
  - 2) Juri yang menjadi subyek dalam keluhan tersebut;
- l. Keputusan yang telah dibuat tidak dapat berubah dan atau dipengaruhi oleh pasal 5 (g) – (l).

## **PASAL 6**

### **MOSI**

- a. Ketua Dewan Juri bersama juri inti akan memilih atau membuat semua mosi dalam perlombaan debat.
- b. Semua mosi bersifat dadakan atau yang dikeluarkan tepat pada saat lomba berlangsung.

## **PASAL 7**

### **PERSIAPAN DEBAT**

- a. Pada saat persiapan debat, kedua tim menerima mosi pada saat yang sama.
- b. Kedua tim sudah mengetahui informasi ruang debat dan posisi tim (Pemerintah atau Oposisi) sebelum menerima mosi.
- c. Kedua tim mendapat waktu persiapan membangun kasus/argumen yang sama selama 20 menit.
- d. Selama waktu membangun kasus, kedua tim tidak boleh mempergunakan alat bantu elektronik (telepon genggam, komputer dan alat komunikasi lain yang dapat mengakses informasi atau internet diluar ruang persiapan).

