

Petunjuk Teknis Pelaksanaan NATIONAL UNIVERSITY DEBATING COMPETITION (NUDC) 2021

Tim Penyusun :

- Rachmat Nurcahyo
- Dora Angelina Aruan
- I Nyoman Rajin Aryana
- Andree Sulistio Chandra
- Elaine Chairmandy Afla



Kata Pengantar

Kompetisi di bidang debat berbahasa Inggris merupakan salah satu kegiatan aktualisasi diri bagi mahasiswa Indonesia. Kegiatan debat antar Perguruan Tinggi berskala nasional dikemas dalam kegiatan *National University Debating Championship* (NUDC). Kegiatan ini sudah berlangsung sejak tahun 2008 dan setiap tahunnya menghasilkan delegasi Indonesia untuk *World Universities Debating Championship* (WUDC). Pada tahun ini, NUDC dilaksanakan secara daring dikarenakan pandemi. Terdapat berbagai perbedaan teknis dalam penyelenggaraan NUDC daring. Oleh karena itu, untuk menjamin pengelolaan yang tertib dan terkontrol dengan baik, diperlukan panduan yang memuat norma, aturan main dan prosedur pelaksanaan kegiatan.

Puji syukur kita panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, buku Panduan Teknis *National University Debating Championship* (NUDC) 2021 telah selesai disusun dan segera disampaikan ke peserta. Sosialisasi melalui buku panduan juga menjadi bagian penting agar peserta perwakilan Perguruan Tinggi mendapatkan acuan yang jelas dan lengkap untuk dapat mengikuti kegiatan sebaik-baiknya. Pusat Prestasi Nasional akan terus mengupayakan penyempurnaan atau pengembangan panduan-panduan seperti ini, sesuai dengan perkembangan kebutuhan dan tuntutan, serta dinamika orientasi pengembangan talenta di masa mendatang.

Pimpinan Pusat Prestasi Nasional 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 Bahasa diharapkan dapat segera disebarluaskan ke daerah sehingga mereka dapat segera mempersiapkan diri dan melakukan koordinasi seperlunya. Semoga kegiatan kompetisi debat Bahasa dapat berjalan lancar dan memberikan manfaat yang maksimal.

Jakarta, Agustus 2021

plh. Kepala Pusat Prestasi Nasional



Asep Sukmayadi

Daftar Isi

Kata Pengantar	2
Daftar Isi	3
A.NAMA KEGIATAN	4
B. WAKTU PENYELENGGARAAN KEGIATAN	4
C.PESERTA	4
D.MEKANISME KOMPETISI	4
1. Babak dalam NUDC daring	4
2.Platform yang digunakan	5
3.Tabulasi	6
4.Teknis Penggunaan Zoom	6
5.Teknis Penggunaan Discord	11
6. Teknis <i>Online debate</i>	18
7.Detail Alur Ronde Debat	21
8.Rangkuman alur ronde debat	28
E. KEBUTUHAN SARANA DAN PRASARANA	31
F. PENGHARGAAN	31
Lampiran 1	32
Lampiran 2	a

A. NAMA KEGIATAN

Kegiatan ini adalah *National University Debating Championship* tahun 2021

B. WAKTU PENYELENGGARAAN

NUDC 2021 dilakukan secara daring pada tanggal 24 - 29 Agustus 2021

C. PESERTA

1. Peserta NUDC adalah Warga Negara Indonesia (WNI) yang dibuktikan dengan Kartu Tanda Penduduk (KTP).
2. Peserta NUDC 2021 adalah 2 *debaters* dan 1 (satu) *N1 Adjudicator* yang telah dinyatakan lolos seleksi wilayah tahun 2021.
3. *Debater* 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://pddikti.kemdikbud.go.id>.
4. *N1 Adjudicator* adalah mahasiswa aktif/ dosen dari perguruan tinggi asal *Debater* yang dibuktikan dengan Surat Tugas yang ditandatangani oleh pimpinan perguruan tinggi.
5. *Debater* wajib mengikuti *Seminar on Debating*.
6. *N1 Adjudicator* wajib mengikuti *Seminar on Adjudicating*, *Adjudicator Accreditation*, dan mengikuti keseluruhan babak penyisihan untuk menentukan status juri (*accredited* atau *trainee*).
7. Anggota tim tidak boleh diganti dengan alasan apapun.

D. MEKANISME KOMPETISI

1. Babak dalam NUDC daring

NUDC 2021 melaksanakan dua kategorisasi peserta, yaitu ***Open Draw*** dan ***Novice Draw***.

Open Draw memiliki beberapa babak sebagai berikut:

- a. *Preliminary Rounds* (Babak Penyisihan)
Terdapat 6 babak penyisihan di NUDC tingkat nasional.
- b. *Octofinal Rounds*
Babak ini mempertemukan tim yang berada pada peringkat 1 s/d 32 hasil babak penyisihan. Tim-tim tersebut bertanding di 8 ruang debat. 2 tim pemenang di masing-masing ruang debat akan mengikuti babak *Quarterfinals*.
- c. *Quarterfinal Round* (Babak Perempat Final)
Babak ini mempertemukan 16 tim pemenang di babak *Octofinals*. Tim-tim tersebut bertanding di 4 ruang debat. 2 tim pemenang di masing-masing ruang debat akan mengikuti babak *Semifinal*.
- d. *Semifinal Round* (Babak Semi Final)
Babak ini mempertemukan 8 tim pemenang di babak *Quarterfinals*. Tim-tim tersebut bertanding di 2 ruang debat. 2 tim pemenang di masing-masing ruang debat akan mengikuti babak Grand final.

e. *Grand Final Round* (Babak Final)

Babak ini adalah babak puncak yang mempertemukan 4 tim terbaik dari babak semifinal untuk menentukan Juara 1, 2, 3, dan 4.

Novice Draw merupakan kategori babak eliminasi khusus yang bisa diikuti oleh peserta yang memenuhi kriteria.

- a. Pengertian Novice dapat mengacu pada lampiran.
- b. Novice Committee ditentukan oleh Tim Juri inti
- c. Babak Novice Quarterfinals diikuti oleh 16 tim yang berstatus tim Novice
- d. Babak Novice Semifinal diikuti oleh 8 tim pemenang di babak novice semifinal
- e. Babak Grand Final Novice mempertemukan 4 tim novice terbaik dan menentukan juara 1,2, 3 dan 4 kategori Novice.

2. Platform yang digunakan

Platform debat daring: **Zoom**

Setiap peserta (baik *debater* maupun N-1) **diwajibkan** untuk mengunduh aplikasi Zoom pada laptop dan *handphone* 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, Motion Release*, mengejar tim/adjudicator 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/nudckdmi2021>

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

Platform cadangan: **Discord**

Setiap peserta (baik *debater*, N-1, maupun *Invited Adjudicator* dan CAP) diwajibkan untuk bergabung ke dalam Discord *server* NUDC 2021 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 *casebuilding*, platform untuk bertemu dan meminta *constructive feedback* dari juri, dan sebagai opsi cadangan apabila suatu ruangan tidak dapat melanjutkan debat melalui Zoom.

3. Tabulasi

Seluruh informasi penting mengenai jalannya turnamen seperti *Draw, Motion*, hasil untuk tiap ronde (kecuali *silent round*) dan lain sebagainya dapat diakses di <https://nudc-kdmi2021.herokuapp.com>.

4. Teknis Penggunaan Zoom

Zoom Layout

Zoom hanya dapat digunakan melalui aplikasi, baik pada PC maupun pada *smartphone*. Penjelasan lebih rinci dapat dilihat pada situs <https://support.zoom.us/hc/en-us>.

Berikut ini adalah fitur pada Zoom yang perlu diketahui untuk menunjang proses debat daring:

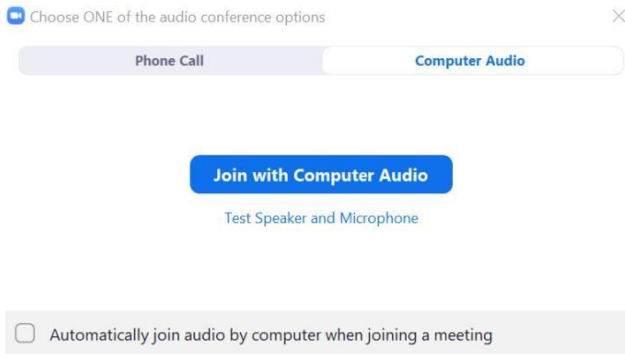
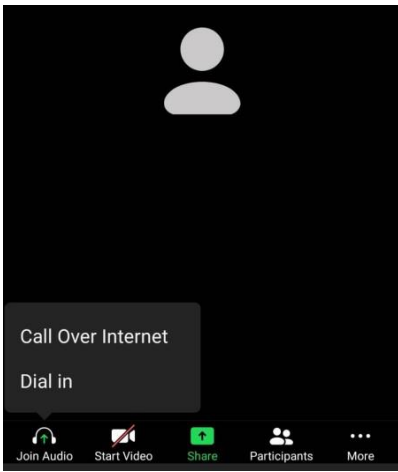
a. Memasuki Zoom Meeting

Peserta dapat masuk ke *Zoom Meeting* yang benar melalui link pada tabulasi. (detail dapat dilihat di bagian [Alur Ronde](#))

b. Ketika bergabung

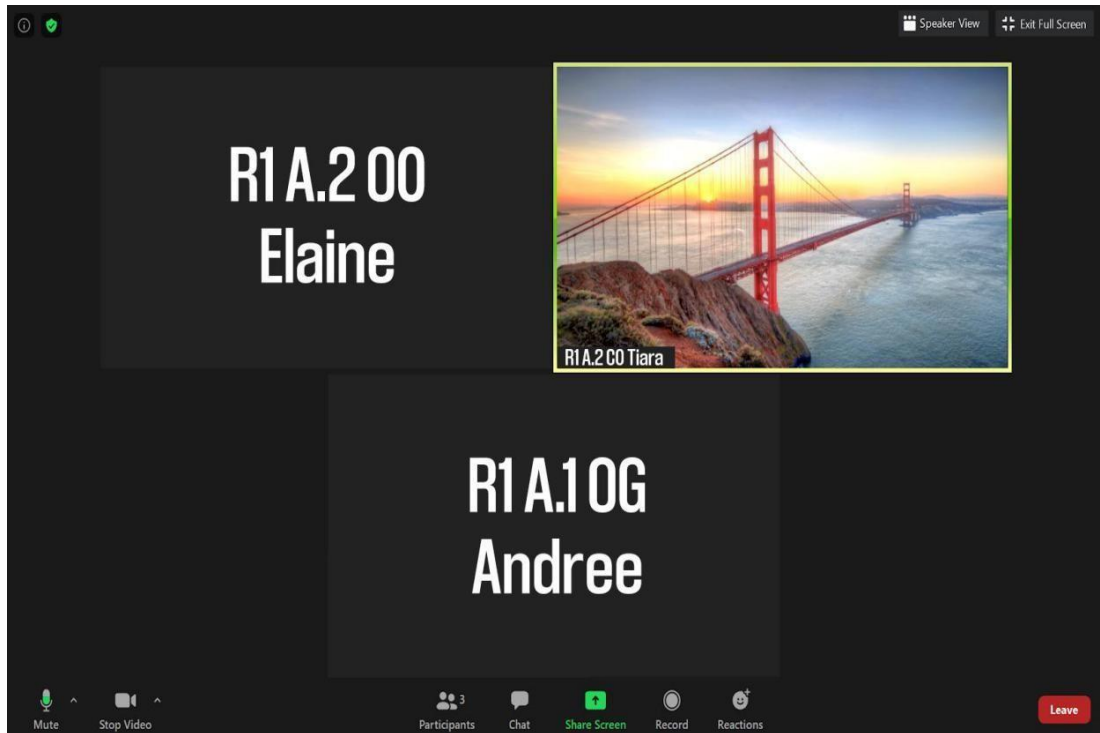
1. Memastikan bahwa peserta sudah **JOIN AUDIO**, yaitu fitur yang memperbolehkan peserta untuk mendengar maupun berbicara pada *meeting* tersebut.

Peserta akan mendapatkan *pop up* seperti gambar berikut

<p>Pada PC:</p>  <p>Peserta harus memilih ‘Join with Computer Audio’ untuk dapat berbicara maupun mendengar suara.</p> <p>→ Peserta dapat mencentang fitur “Automatically join audio by computer when joining a meeting” di bagian bawah untuk</p>	<p>Pada handphone:</p>  <p>Peserta harus memilih ‘Join Audio’, lalu ‘Call Over Internet’ untuk dapat berbicara maupun mendengar suara.</p>
--	---

secara otomatis JOIN AUDIO dan mempermudah proses memasuki Zoom di kemudian hari.

c. Fitur pada layout umum *meeting zoom* (sebagai peserta) pada PC



1. Panel atas layar (terletak di pojok kanan atas)

Terdapat 2 opsi (dari kiri ke kanan) yaitu

1) **View**

Peserta dapat mengubah bagaimana *view* anggota *meeting* sesuai dengan kenyamanan Peserta. Disarankan untuk tetap menggunakan **Speaker View** untuk mempermudah Peserta.

2) **Full screen**

Peserta dapat mengatur ukuran tampilan aplikasi Zoom. Untuk mempermudah para peserta, aplikasi Zoom peserta dapat digunakan dalam setting *full screen*.

2. Panel bawah layar

Terdapat 8 opsi (dari kiri ke kanan) yaitu

1) **Audio (Gambar *microphone*)**

- **Mute:** *Microphone* peserta mati dan peserta lain tidak dapat mendengarkan. Jika sedang *Mute*, maka pada layar peserta akan tampil tulisan **UNMUTE** dengan gambar *mic* **tersilang**.
- **Unmute:** *Microphone* peserta nyala dan peserta lain dapat mendengarkan. Jika sedang *Unmute*, maka pada layar peserta akan tampil tulisan **MUTE** dengan gambar *mic* (sesuai dengan gambar diatas).

- Tingkat warna hijau adalah indikator volume suara Peserta (sesuai gambar diatas). Jika Peserta berbicara namun tidak terlihat indikator warna hijau tersebut, berarti peserta lainnya tidak dapat mendengarkan suara peserta.

2) Video (gambar kamera)

- **Stop Video:** Kamera peserta mati dan peserta lain tidak dapat melihat. Jika peserta sedang Stop Video, maka pada layar peserta akan tampil tulisan **START VIDEO** dengan gambar **kamera tersilang**.
- **Start Video:** Kamera peserta nyala dan peserta lain dapat melihat Peserta. Jika peserta sedang Start Video, maka pada layar Peserta akan tampil tulisan **STOP VIDEO** dengan gambar **kamera** (sesuai dengan gambar diatas).
- Peserta juga dapat mengubah **background video** pada menu **panah atas** untuk menyesuaikan latar belakang Peserta, namun tidak semua perangkat dapat menggunakan fitur ini.

3) Participants (gambar orang)

Peserta dapat melihat semua partisipan pada *meeting* peserta.

- Gunakan fitur ini untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim peserta sudah hadir pada *meeting* tersebut.
- Peserta juga dapat mengubah *display name* Peserta sesuai dengan peraturan (**bisa dilihat pada ALUR RONDE > Draw Release**).

4) Chat (gambar chat bubble)

Para peserta dapat bertukar pesan melalui fitur **CHAT**. Peserta dapat mengirimkan pesan bagi seluruh partisipan dalam *meeting* tersebut maupun hanya kepada salah satu partisipan saja. Penerima pesan dapat diatur dengan mengganti opsi “*everyone*” menjadi nama partisipan yang dituju saja.

5) Share Screen (tidak akan digunakan oleh peserta selama debat)

6) Record (tidak akan digunakan oleh peserta selama debat)

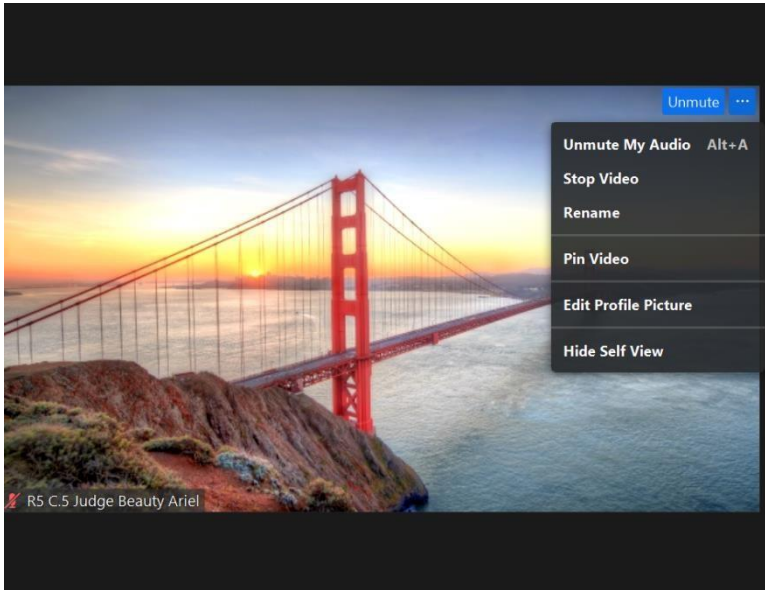
7) Reactions (tidak akan digunakan oleh peserta selama debat)

8) Leave Meeting (Berwarna Merah)

Ini adalah fitur yang digunakan untuk meninggalkan *meeting* tersebut.

Terdapat dua jenis opsi pada fitur ini, yaitu:

- Leave Meeting:** Peserta akan meninggalkan keseluruhan meeting.
- (Dalam *breakout rooms*) **leave breakout rooms:** Peserta akan keluar dari *room* tersebut, namun tetap ada di *meeting*.



Pada menu tambahan (3 titik pada ujung atas kanan profil Peserta), Peserta dapat mengatur **Audio, Video, dan Nama** seperti gambar di atas.

d. Fitur pada layout umum *meeting zoom* (sebagai peserta) pada *smartphone*



1. Panel atas layar

Terdapat 2 opsi (dari kiri ke kanan) yaitu

- a) **Audio (gambar speaker)**
- b) **Leave (Berwarna merah)**

‘Leave’ adalah fitur untuk meninggalkan Meeting tersebut. Terdapat dua jenis opsi pada fitur ini, yaitu:

Leave Meeting: Peserta akan meninggalkan keseluruhan meeting.

(Pada *breakout rooms*) **leave breakout rooms:** Peserta akan keluar dari *breakout room* dan kembali ke *main room meeting* tersebut.

2. Panel bawah layar

Terdapat 5 opsi (dari kiri ke kanan) yaitu

a) Microphone (Gambar microphone)

- **Mute:** *Microphone* Peserta mati dan peserta lain tidak dapat mendengarkan Peserta. Jika Peserta sedang *Mute*, maka pada layar Peserta akan tampil tulisan **UNMUTE** dengan gambar *mic tersilang*.
- **Unmute:** *Microphone* Peserta nyala dan peserta lain dapat mendengarkan Peserta. Jika peserta sedang *Unmute*, maka pada layar Peserta akan tampil tulisan **MUTE**

dengan gambar *mic* (sesuai dengan gambar diatas).

Tingkat warna hijau adalah indikator volume suara Peserta (sesuai gambar diatas). Jika Peserta berbicara namun tidak terlihat indikator warna hijau tersebut, berarti peserta lainnya tidak dapat mendengarkan suara Peserta.

a. Video (gambar kamera)

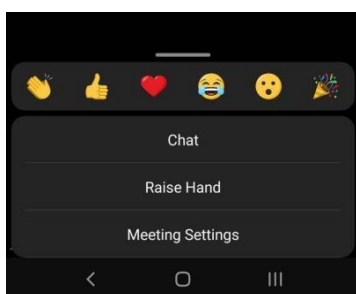
- **Stop Video:** Kamera Peserta mati dan peserta lain tidak dapat melihat Peserta. Jika peserta sedang Stop Video, maka pada layar Peserta akan tampil tulisan **START VIDEO** dengan gambar **kamera tersilang**.
- **Start Video:** Kamera Peserta nyala dan peserta lain dapat melihat Peserta. Jika peserta sedang Start Video, maka pada layar Peserta akan tampil tulisan **STOP VIDEO** dengan gambar **kamera** (sesuai dengan gambar diatas).

b. Participants (ikon gambar orang)

Peserta dapat melihat semua partisipan dalam *meeting* Peserta.

- Gunakan fitur ini untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim peserta sudah hadir pada *meeting* tersebut.
- Peserta juga dapat mengubah *display name* Peserta sesuai dengan peraturan (bisa dilihat pada **Alur Ronde** > [Draw Release](#))

c. More (tiga titik)



Ketika di klik, terdapat menu seperti gambar.

- **Reaction:** (tidak akan digunakan oleh peserta selama debat)

- **Chat:** Para peserta dapat bertukar pesan melalui fitur **CHAT**. Peserta dapat mengirimkan pesan bagi seluruh partisipan dalam *meeting* tersebut maupun hanya kepada salah satu partisipan saja. Penerima pesan dapat diatur dengan mengganti opsi “*everyone*” menjadi nama

partisipan yang dituju saja.

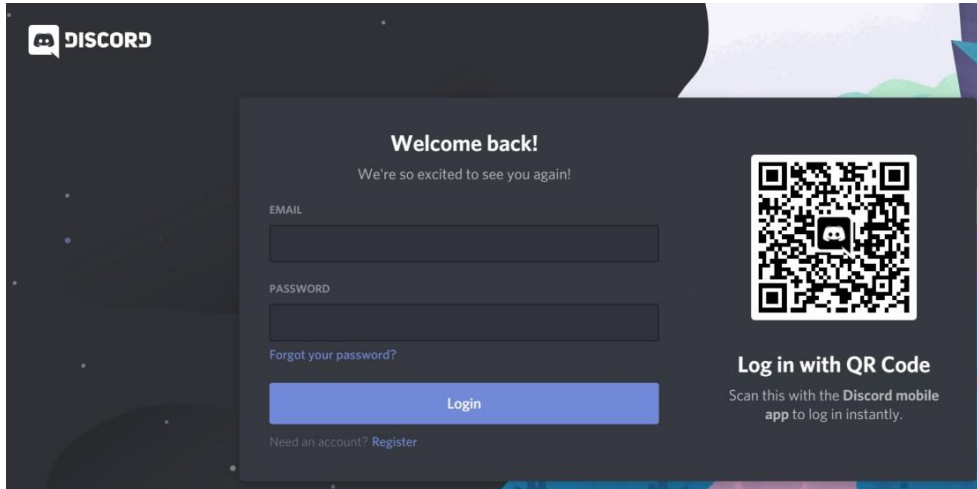
- **Raise Hand:** (tidak akan digunakan oleh peserta selama debat)

- **Meeting Settings:** Terdapat peraturan lainnya yang dapat digunakan.

5. Teknis Penggunaan Discord

Persiapan

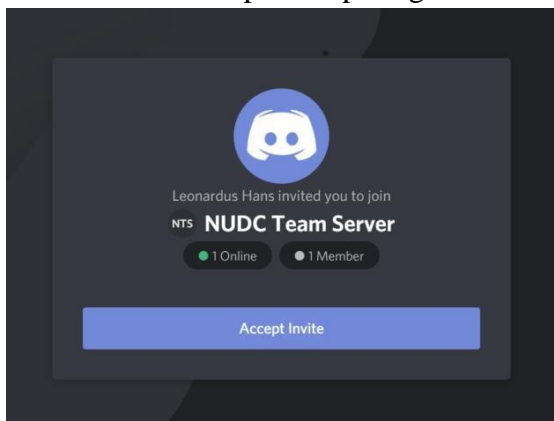
Pada awal penggunaan aplikasi Discord, pengguna akan diwajibkan untuk masuk ke dalam akun Discord masing-masing. Silahkan melakukan registrasi akun apabila belum memiliki (dengan mengklik tombol **Register**).



Untuk informasi lebih lanjut mengenai registrasi akun dapat pada tautan berikut ini. <https://support.discord.com/hc/en-us/articles/360033931551-Getting-Started>

Bergabung Ke Dalam Server

Buka tautan untuk memasuki *server* Discord pada peramban yang peserta gunakan (Google Chrome, Mozilla Firefox, dll.). Peramban Peserta secara otomatis akan memunculkan tampilan seperti gambar di bawah ini



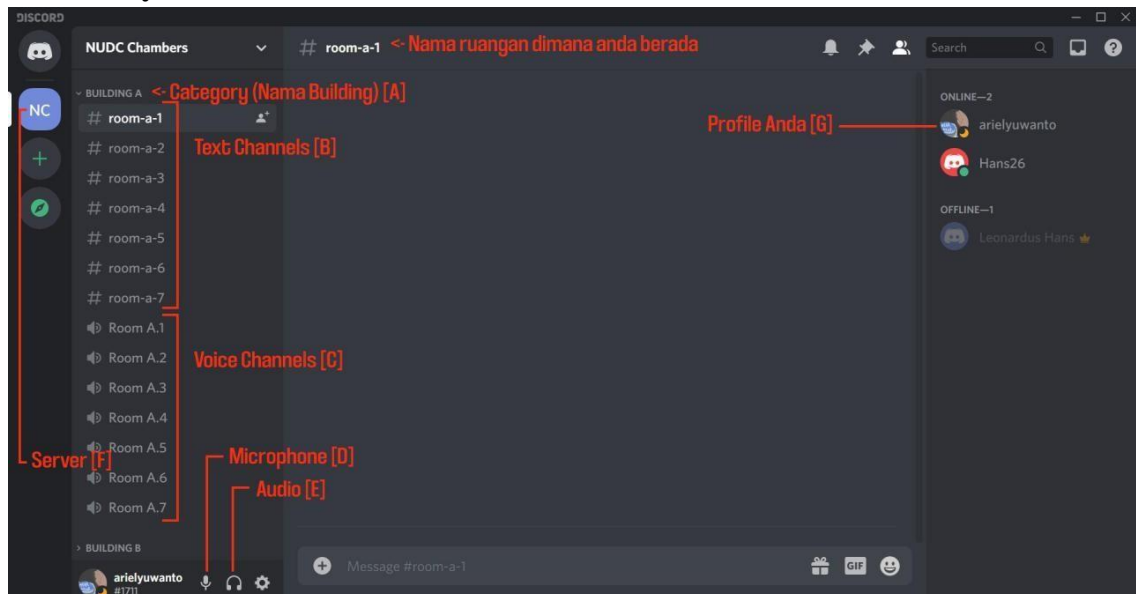
Klik “Accept Invite” dan peserta akan secara otomatis masuk ke dalam *Server* Discord.

Kata Kunci Pada Platform Discord

- Server = Keseluruhan lomba
- Category = Building
- Channel = Room

Layout Untuk Pengguna PC

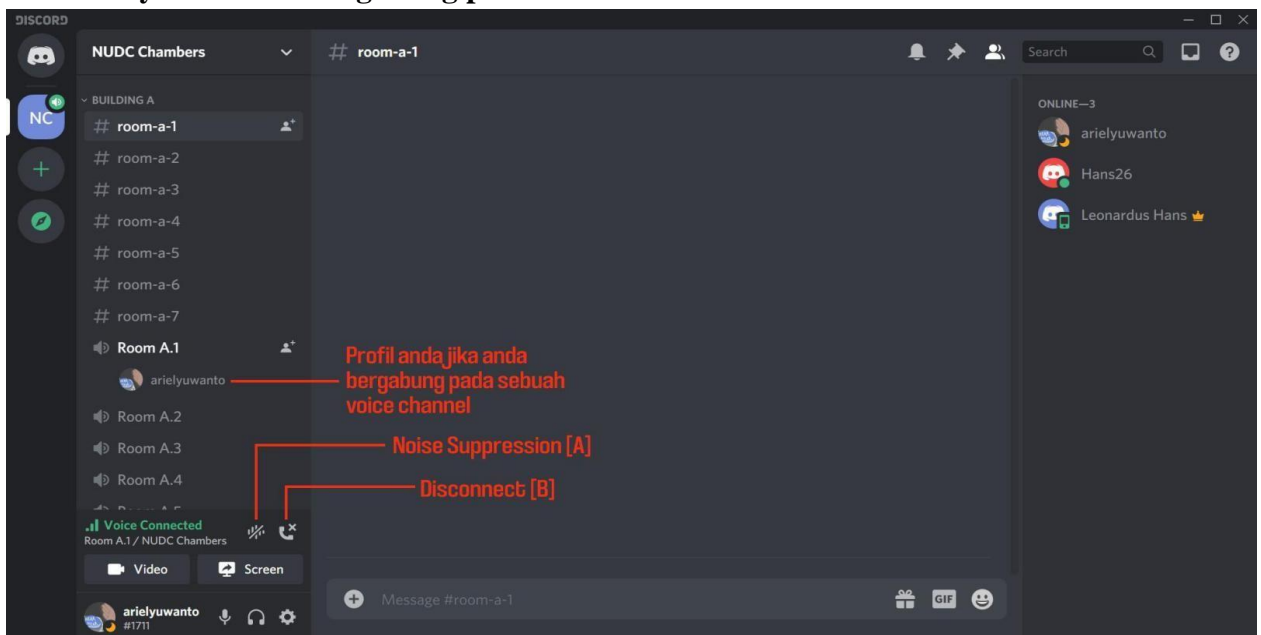
1. Layout Utama



- a. Category (Nama Building)
 - Merupakan suatu “bangunan” yang menyimpan *text channel* (ditpesertai dengan tpeserta tagar) dan *voice channel* (ditpesertai dengan tpeserta pengeras suara) yang termasuk dalam bangunan tersebut (klik pada panah di samping nama *category* untuk meringkas isi *category* ataupun menampilkan seluruh isi *category*).
- b. Text Channels
 - Bagian yang berisikan ruangan untuk melakukan *chatting* dengan orang-orang yang berada pada *room* tersebut. (Silahkan untuk mengklik *text channel* sesuai ruang debat yang peserta tempati).
 - Notifikasi semua *text channel* akan dapat dilihat oleh semua orang, maka dari itu gunakan *text channel* ini untuk keperluan berkomunikasi kepada sesama *debater* atau adjudicator perihal yang penting saja.
- c. Voice Channels
 - Bagian yang difungsikan untuk dimasuki oleh semua partisipan sesuai ruangnya masing-masing. Cara untuk memasukinya adalah dengan mengklik pada tulisan ruangan yang peserta tempati (Untuk chamber A.1 maka mengklik pada Room A.1)
 - Tidak diperbolehkan untuk memasuki *Voice Channel* ruangan selain yang merupakan ruang debat peserta.
- d. Microphone
 - Difungsikan untuk mengatur posisi *microphone* pada PC peserta. Apabila gambar *microphone* terdapat coretan berwarna merah, maka peserta berada pada posisi *mute*. Cukup melakukan klik untuk meng-*unmute* diri peserta, begitu pula sebaliknya.

- e. Audio
 - Difungsikan untuk mematikan suara yang masuk ke PC peserta. Apabila gambar *audio (headset)* terdapat coretan berwarna merah, maka peserta tidak dapat mendengar apapun dari *Voice Channel* tersebut. Cukup melakukan klik hingga gambar *audio* sesuai pada layout di atas sehingga peserta dapat mendengar suara dari *chamber* peserta.
- f. Server
 - Merupakan list *server* yang telah peserta miliki. Untuk memasuki *server* yang peserta mau, cukup mengklik pada gambar *server* yang peserta inginkan (dalam hal ini klik pada *server NUDC Chambers*)
- g. Profile Peserta
 - Difungsikan untuk mengubah *nickname* peserta ketika berada di dalam *server*. Pastikan peserta berada di dalam *server NUDC Chambers* atau *NUDC Team Case Building*, lalu klik kanan pada profil peserta maka akan muncul beberapa pilihan. Lalu klik pada bagian *change nickname*, lalu ubahlah nama sesuai ketentuan.

2. Layout setelah bergabung pada Voice Channel

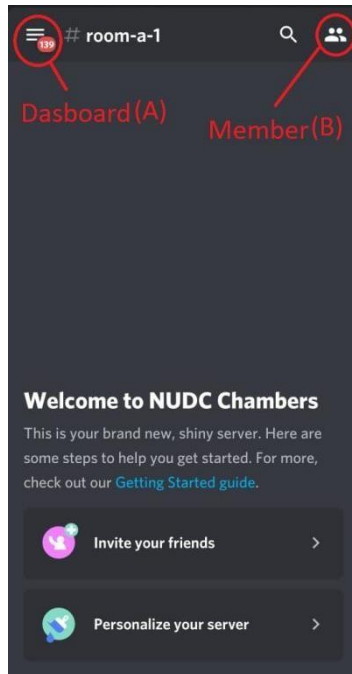


- a. Noise Suppression
 - Difungsikan apabila suara di sekitar peserta memiliki banyak sekali *noise* atau gangguan suara (tidak direkomendasikan untuk menyalakan apabila memiliki kualitas/kecepatan internet yang rendah ataupun tidak stabil)
- b. Disconnect
 - Ketika diklik maka peserta akan secara otomatis keluar dari *Voice Channel* yang merupakan *chamber* peserta
 - Digunakan setelah debat selesai, semua *debater* silahkan melakukan *disconnect* supaya adjudicator dapat mendiskusikan hasil debat terlebih dahulu. Adjudicator dapat memanggil kembali semua partisipan dengan

mengetik pada *text channel*. Maka semua *debater* diharapkan untuk selalu memantau *text channel room* kalian.

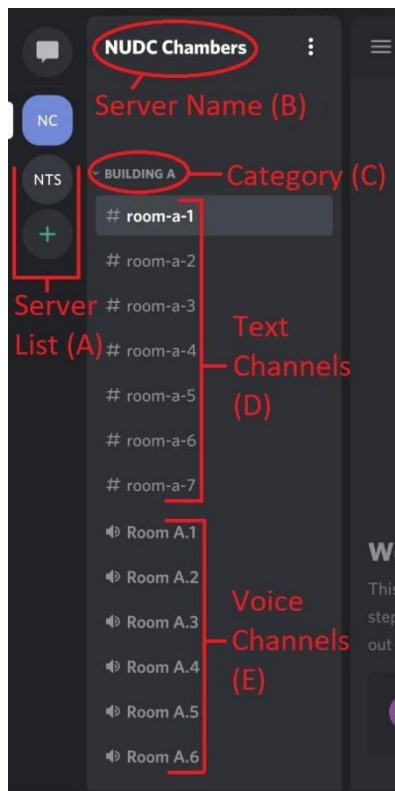
Layout Untuk Pengguna *Smartphone*

1. Layout Utama



- a. Dashboard
 - Bagian yang berfungsi untuk menampilkan isi *server* dan *list server* yang peserta ikuti
- b. Member
 - Bagian yang berfungsi untuk menampilkan anggota *server* yang saat ini peserta masuki dan menunjukkan profil peserta

2. Layout Dashboard



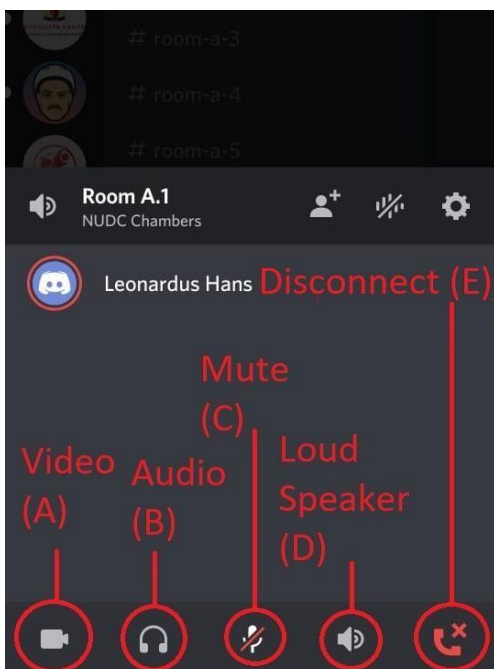
- a. Server List
 - Merupakan *list server* yang telah peserta miliki. Untuk memasuki *server* yang peserta mau, cukup menekan pada gambar *server* yang peserta ingini (dalam hal ini menekan pada *server* NUDC Chambers)
- b. Server Name
 - Merupakan penanda *server* tempat peserta berada.
- c. Category (Nama Building)
 - Merupakan suatu “bangunan” yang menyimpan *text channel* dan *voice channel* yang termasuk dalam bangunan tersebut (tekan pada nama *category* untuk meringkas isi *category* ataupun membuat semua isinya tertampilkan).
- d. Text Channels

- Bagian yang berisikan ruangan untuk melakukan *chatting* dengan orang-orang yang berada pada *room* tersebut. (Silahkan untuk menekan *text channel* sesuai ruang debat yang peserta tempati).
- Notifikasi semua *text channel* akan dapat dilihat oleh semua orang, maka dari itu gunakan *text channel* ini untuk keperluan berkomunikasi kepada sesama *debater* atau *adjudicator* perihal yang penting saja.

e. Voice Channels

- Bagian yang difungsikan untuk dimasuki oleh semua partisipan sesuai ruangnya masing-masing. Cara untuk memasukinya adalah dengan menekan pada tulisan ruangan yang peserta tempati (Untuk chamber A.1 maka menekan pada Room A.1)
- Tidak diperbolehkan untuk memasuki *Voice Channel* ruangan selain yang merupakan ruang debat peserta.

3. Layout Setelah Memasuki Voice Channel



a. Video

- Difungsikan untuk menyalakan kamera peserta saat berada pada *voice channel* (tidak direkomendasikan apabila internet tidak stabil).

b. Audio

- Difungsikan untuk mematikan suara yang masuk ke *handphone* peserta. Apabila gambar *audio* (*headset*) terdapat coretan berwarna merah, maka peserta tidak dapat mendengar apapun dari *Voice Channel* tersebut. Cukup melakukan klik hingga gambar *audio* sesuai pada *layout* di atas sehingga peserta dapat

mendengar suara dari *chamber* peserta.

c. Mute

- Difungsikan untuk mengatur posisi *microphone* pada PC peserta. Apabila gambar *microphone* terdapat coretan berwarna merah, maka peserta berada pada posisi *mute*. Cukup melakukan klik untuk meng-*unmute* diri peserta, begitu pula sebaliknya.

d. Loud Speaker

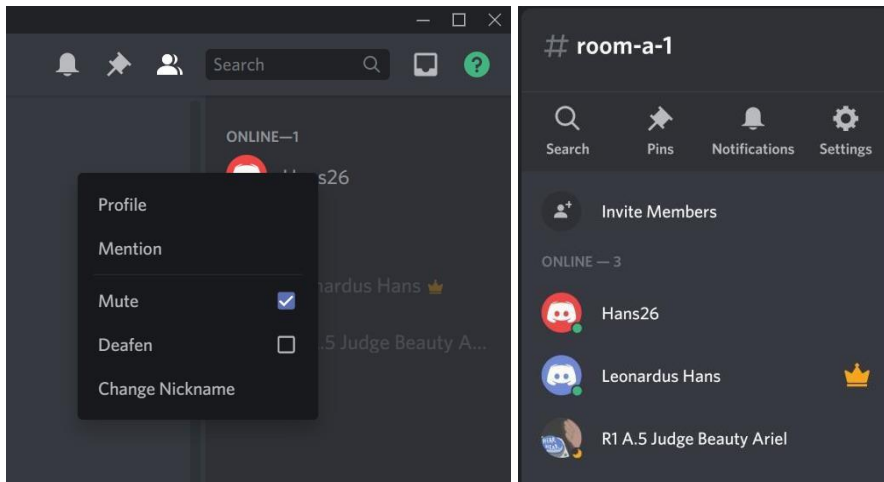
- Untuk mengalihkan suara pada *handphone* peserta dari *speaker* depan (untuk telepon) menjadi *speaker* utama sehingga menghasilkan suara yang besar.

e. Disconnect

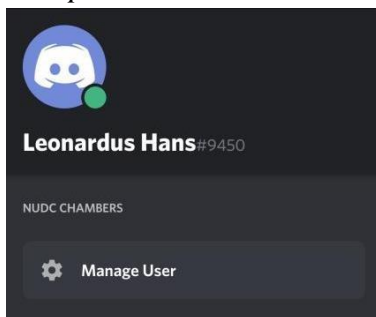
- Ketika ditekan maka peserta akan secara otomatis keluar dari *Voice Channel* yang merupakan *chamber* peserta.
- Digunakan setelah debat selesai, seluruh *debater* harus melakukan *disconnect* agar adjudicator dapat mendiskusikan hasil debat terlebih dahulu. Adjudicator dapat memanggil kembali semua partisipan dengan mengirim pesan pada *text channel*. Maka semua *debater* diharapkan untuk selalu memantau *text channel room* kalian.

Cara Mengganti Nickname Discord

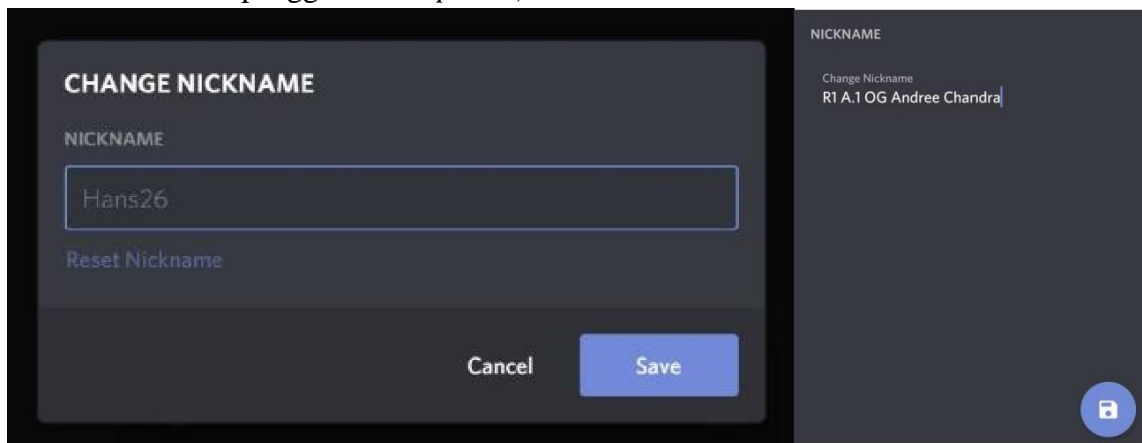
1. Pastikan peserta berada pada *server* NUDC *Chambers* atau NUDC *Team Casebuilding*
2. Klik kanan pada profil peserta untuk pengguna PC atau tekan profil peserta pada *layout member* untuk pengguna *handphone* maka akan muncul tampilan seperti di bawah ini (kiri PC, kanan *layout member* pada *handphone*)



3. Klik “Change Nickname” untuk pengguna PC dan “Manage User” untuk pengguna *handphone*

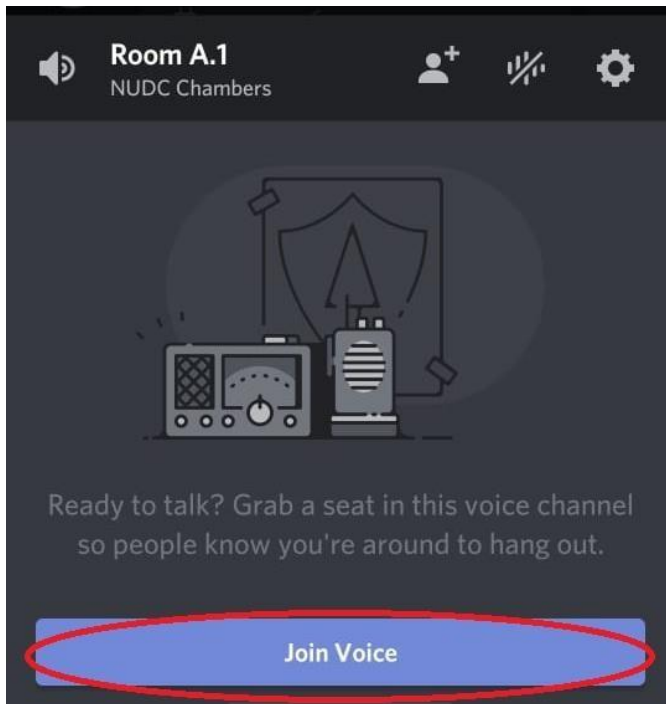


4. Isikan nama sesuai dengan format lalu tekan/klik *save* (warna biru). (Kiri pengguna PC dan kanan pengguna *handphone*).



Cara Bergabung Dalam Voice Channels

1. Masuk ke dalam *server* sesuai dengan keperluan
2. Klik/Tekan pada bagian *Voice Channel* sesuai ruangan yang peserta tempati
3. Untuk pengguna PC, peserta akan otomatis masuk ke dalam *Voice Channel*. Untuk pengguna *handphone*, silahkan tekan “Join Voice” seperti gambar di bawah



6. Teknis *Online Debate*

Mengenai ruangan virtual

Akan terdapat 4 (empat) *Zoom Meeting* yang digunakan, yaitu “*Building A*”, “*Building B*”, “*Building C*”, dan “*Building D*”.

Seluruh peserta yang berjumlah 112 tim akan dialokasikan ke dalam 28 ruangan yang tersebar ke dalam keempat “gedung” tersebut. Dalam setiap rondanya, partisipan diwajibkan untuk masuk ke gedung yang telah dialokasikan sesuai dengan yang terdapat pada *draw* di tabulasi (partisipan dapat dialokasikan ke gedung yang berbeda di setiap ronde).

Setiap gedung tersebut akan dipecah menjadi beberapa ruangan kecil menggunakan fitur *Breakout Room* pada Zoom, dimana *Tab Team* akan mengalokasikan peserta ke *Breakout Room* sesuai dengan tabulasi. *Breakout Room* ini nantinya akan menjadi ruangan peserta untuk melangsungkan perdebatan. Contoh penamaan ruangan adalah sebagai berikut:

A.1 → Gedung A, Ruangan 1

C.2 → Gedung C, Ruangan 2

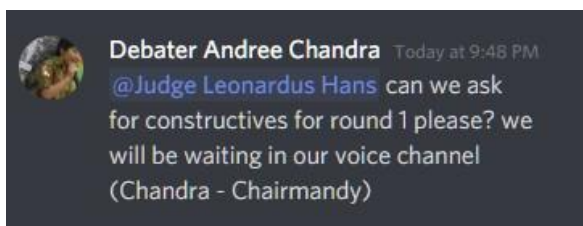
Penggunaan Discord Server

Seluruh partisipan yang terlibat dalam NUDC 2021, baik debater, N1 Adjudicator, Invited Adjudicator, dan CAP **wajib** bergabung dalam Discord channel (tautan ada di halaman 2 pada bagian '[platform yang digunakan](#)').

Voice Channel pada kategori **Chambers** berguna untuk menjadi *backup* apabila ada isu yang menyebabkan suatu ruangan debat tidak dapat berlanjut di dalam Zoom meeting dan harus dipindahkan ke Discord. Ikuti instruksi lebih lanjut dari Tech Director apabila ruangan peserta akan dipindahkan ke Discord.

Voice Channel pada kategori **Teams** bertujuan untuk memberikan seluruh tim opsi platform untuk melakukan casebuilding, dan juga untuk para tim dapat bertemu dengan *adjudicator* mereka dan meminta *constructive feedback* se usai debat. Channel ini akan berisikan voice channel untuk setiap tim yang berpartisipasi dalam NUDC 2021 dan akan dinamai berdasarkan *team code* sesuai tabulasi. Setiap tim hanya diperbolehkan untuk memasuki voice channel masing-masing dan tidak diperbolehkan untuk memasuki voice channel tim lain.

Para debater dapat mencari dan menghubungi adjudicator yang telah menjuri mereka untuk meminta konstruktif di dalam Server NUDC Teams dengan *me-mention* adjudicator yang bersangkutan (dengan mengetik '@' dan nama juri yang bersangkutan) di text channel #general.



Semua orang wajib mengganti nickname Discord mereka di dalam kedua server ini (panduan mengganti nama dapat dilihat [di halaman 12](#)). Aturan penamaan di Discord Server adalah sebagai berikut:

Debater:

Debater [Nama sesuai [tabulasi](#)]

Contoh: Debater Andree Chandra

Judge:

Judge [Nama sesuai [tabulasi](#)]

Contoh: Judge Leonardus Hans

Private URL dan Online Check-in

Setiap individu (baik *debater* maupun N1) akan mendapatkan URL unik. URL ini akan digunakan untuk melakukan *check-in* setiap pagi dan juga untuk memberikan *judge feedback* (detail mengenai ini akan dijelaskan di bagian selanjutnya). Mohon diingat bahwa URL ini bersifat **pribadi dan rahasia**, hanya untuk individu yang bersangkutan. URL ini tidak boleh dibagikan kepada siapapun termasuk teman satu tim, pelatih, staf perguruan tinggi, dan lain sebagainya. Kami akan memberikan sanksi tegas apabila kami menemukan kejanggalan terkait dengan URL unik yang telah dibagikan.

Check-in akan dilakukan setiap pagi hari (bukan setiap ronde) di rentang waktu yang akan ditentukan dan diumumkan sebelum hari pelaksanaan. Setiap peserta **wajib** melakukan *check-in* tepat waktu. Peserta yang gagal melakukan *check-in* sebelum batas waktu yang diberikan akan disingkirkan dari tabulasi (termasuk tim yang salah satu atau kedua anggotanya tidak melakukan *check-in* tepat waktu).

The image displays two side-by-side screenshots of a web interface for a 'Private URL'. Both screenshots are titled 'Private URL for Andree Chandra (BINA NUSANTARA 1)'.
The left screenshot shows a warning box with an information icon and the text: 'The URL of this page is personalised to you, Andree Chandra. Do not share it with anyone; anyone who knows this URL can submit results and/or feedback for your debates. You may bookmark this page and return here after each debate for the available actions.' Below this are two buttons: 'Check in' and 'Submit Feedback', both with right-pointing arrows.
The right screenshot shows a green notification bar at the top with a bell icon and the text: 'You are now checked in.' Below this is the same warning box as in the left screenshot. Below the warning box are two buttons: 'Revoke check-in from 15 Aug 2020, 11:06 p.m.' and 'Submit Feedback', both with right-pointing arrows.

Tampilan *private URL* peserta akan seperti ini ketika peserta membukanya. Tekan “*Check in*” untuk melakukan *check-in* mandiri. *Private link* peserta akan menampilkan notifikasi bahwa peserta telah terdaftar untuk hari itu beserta waktu yang menunjukkan kapan peserta melakukan *check-in*.

7. Detail Alur Ronde Debat

a. *Draw release*

Draw adalah halaman yang menampilkan ruangan, posisi, dan juri peserta pada ronde tersebut.

Pada halaman ini posisi debat peserta akan disingkat sebagai berikut:

- *Opening Government* : OG
- *Opening Opposition* : OO
- *Closing Government* : CG
- *Closing Opposition* : CO

Detail lebih lanjut mengenai peran setiap posisi dapat dilihat di [pedoman NUDC](#) di laman Puspresnas.

	OG	OO	CG	CO	Adjudicators
1.1	ATMA JAYA JKT 1	UI 1	BINA NUSANTARA 1	ITB 1	Adjudicator 1 ©

Draw dapat dilihat secara mandiri di [tabulasi](#). Di atas ini adalah tampilan dari laman “*draw*” di tabulasi. Tautan tabulasi akan dibagikan melalui grup WhatsApp. Posisi, ruangan, dan lawan debat peserta juga dapat dilihat di *Private* URL peserta masing-masing.

Ketika peserta telah mendapatkan ruangan di mana peserta dialokasikan, peserta diwajibkan untuk **segera masuk ke Zoom building** peserta dengan cara **menekan nama ruangan peserta** yang terdapat di laman “*draw*”.

In This Round (Dummy Round 1)

You are debating as the **closing government** team.

Your debate is in **11**.

Teams: [ATMA JAYA JKT 1](#) (opening government), [UI 1](#) (opening opposition), [BINA NUSANTARA 1](#) (closing government), [ITB 1](#) (closing opposition)

There are no panellists or trainees assigned to this debate.

Draw for Dummy Round 1

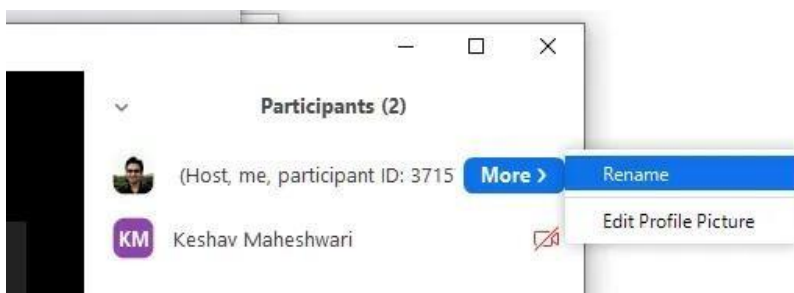
Scroll Speed: Fast Medium Slow Extra Slow

Find in Table

11	OG
	ATMA JAYA JKT 1

Seluruh peserta juga diwajibkan untuk segera mengganti *display name* ketika sudah berada dalam *Zoom meeting*.

Peserta dapat mengganti *display name* peserta melalui kolom “*Participants*” > tekan nama peserta > tekan “*More*” > “*Rename*”.



Panduan lebih lengkap mengenai penggantian *display name* dapat dilihat di sini <https://nerdschalk.com/how-to-change-your-name-on-zoom-on-pc-and-phone/>

Aturan penamaan peserta adalah sebagai berikut:

[Ronde] [Ruangan] [Posisi] [Nama Lengkap sesuai tabulasi]

Contoh untuk *debater*:

R1 A.1 OG Andree Chandra

R3 B.4 CO Elaine Chairmandy

Contoh untuk juri (baik *Invited Adjudicator* maupun *N1 Adjudicator*):

R2 A.1 Judge Mutiara Annisa

R5 C.5 Judge Beauty Ariel

Nama ini **dipisahkan oleh spasi** dan bukan tanda baca lain seperti koma, garis bawah, dsb. Contoh di bawah ini adalah **salah**:

R2_A.1_OG_Andree Chandra (salah karena menggunakan garis bawah)

R4-C.4-Judge-Mutiara Annisa (salah karena menggunakan tanda hubung)

B.4 CG Leonardus Hans (tidak mencantumkan ronde)

Peserta memiliki waktu 15 menit untuk masuk ke *Zoom Building* dan mengganti *display name* peserta. Panitia/*Tab Team* berhak untuk mengontak peserta dengan metode apapun untuk mencari peserta untuk masuk ke dalam *Zoom Building*. Panitia/*Tab Team* tidak bertanggung jawab apabila partisipan tidak memiliki akses informasi tertentu yang dibagikan dalam *Zoom Building*.

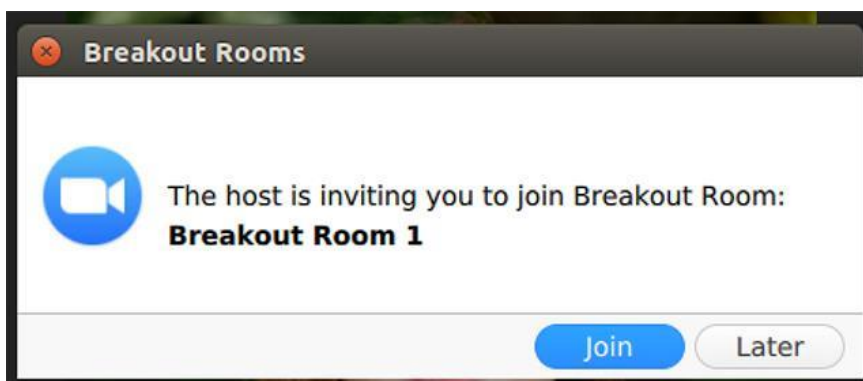
b. Motion Release dan Casebuilding

15 menit setelah *Draw Release*, tim juri inti atau CAP (Core Adjudication Panel) akan melakukan *Motion Release* di *Zoom Building* masing-masing. CAP akan melakukan *share screen* berisikan mosi debat dan mengumumkan secara verbal. Di sini juga partisipan dapat bertanya mengenai mosi pada ronde tersebut.

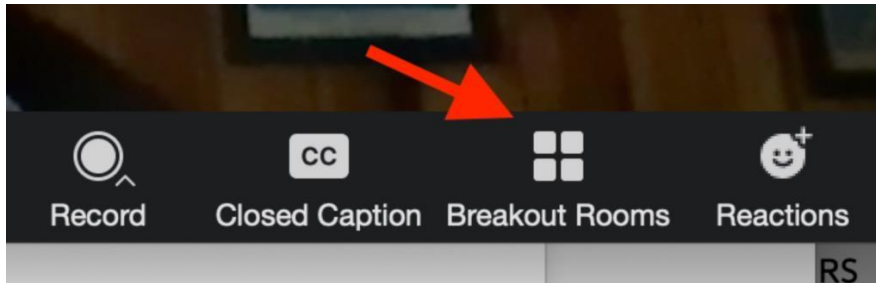
Mosi juga bisa diakses di laman tabulasi di bagian [“Motions”](#).

Waktu *case building* adalah 15 menit dimulai dari waktu mosi dirilis.

Saat *case building* dimulai, *breakout room* akan dibuka sehingga seluruh partisipan dapat mengakses *breakout room*. Semua peserta wajib untuk masuk ke *breakout room* masing-masing sesegera mungkin dengan menekan *join* saat *pop up* sebagai berikut muncul di Zoom peserta.



Apabila *pop up* ini muncul, atau secara tidak sengaja peserta menekan tombol “Later”, maka peserta dapat masuk ke *breakout room* dengan menekan opsi ini di kanan bawah Zoom peserta.



Untuk panduan dan bantuan lebih lanjut mengenai Zoom *breakout rooms* dapat diakses di sini

<https://support.zoom.us/hc/en-us/articles/115005769646-Participating-in-breakout-rooms>.

Peserta diperbolehkan untuk melakukan *case building* dengan *teammate* dengan media komunikasi apapun. Namun peserta **tidak diperbolehkan** untuk berkomunikasi dengan orang lain selain *teammate*, termasuk pelatih, dosen, juri N1, dsb.

c. *Debate*

Pastikan bahwa peserta sudah ada di dalam *breakout room* untuk memulai debat. *Chair Adjudicator* di ruangan peserta akan sekaligus menjadi *chairperson* yang memandu jalannya perdebatan.

Sebelum peserta memulai *speech* peserta, pastikan bahwa semua orang di ruangan peserta dapat mendengar peserta. Kalimat-kalimat seperti “*am I audible?*” dapat membantu memastikan bahwa *speech* peserta dapat tersampaikan dengan baik.

Peserta dianjurkan untuk melakukan *timing* secara mandiri, namun *Chair Adjudicator* di ruangan peserta akan melakukan *timing* juga dan akan mengingatkan peserta di menit pertama, keenam, dan ketujuh.

Peserta diwajibkan untuk mematikan *microphone* peserta apabila bukan giliran peserta untuk memberikan *speech*.

Untuk memberikan Point of Information (POI), peserta dapat melakukan opsi-opsi berikut:

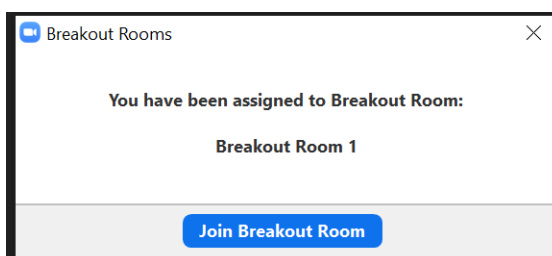
1. Mengangkat kertas bertuliskan “POI” dan menghadapkan kertas tersebut di depan kamera
2. Menyalakan *microphone* peserta, dan berkata “POI” atau hal serupa, dan langsung mematikan *microphone* peserta setelah.

d. Seusai Debat

Seusai debat, seluruh *debater* wajib **keluar dari breakout room**, dan bukan keluar dari Zoom *Building*. Di kanan bawah, tekan tombol ‘Leave Room’ dan pilih ‘**Leave Breakout Room**’ (dan bukan *Leave Meeting*).



Breakout room akan dikhususkan untuk juri untuk melakukan *deliberation* setelah perdebatan usai. Semua debater wajib untuk standby di dalam Zoom *Building* karena *Chair* akan keluar dari *breakout room* untuk memanggil para tim di ruangan tersebut untuk **kembali ke breakout room** untuk memberikan *verbal adjudication*.



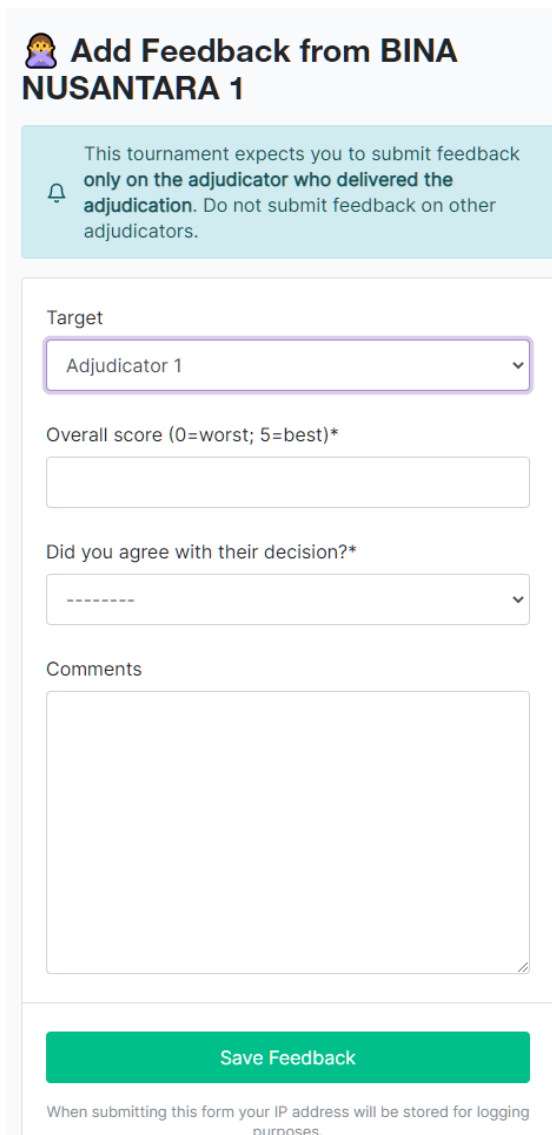
Saat juri telah selesai melakukan *deliberation* dan memanggil seluruh tim yang berdebat di ruangan tersebut untuk kembali ke ruangan, maka peserta wajib untuk kembali ke *breakout room* sesegera

mungkin. Peserta dapat melakukan ini dengan menekan tombol ‘Breakout Room’ di kanan bawah (atau apabila tidak menemukan, tekan ‘More’ > ‘Join Breakout Room’).

Pop up ini akan muncul di layar peserta dan peserta dapat menekan ‘Join Breakout Room’ untuk kembali ke *breakout room* tempat peserta berdebat tadi untuk mendengarkan *verbal adjudication*.

Verbal adjudication adalah sesi dimana juri akan memberikan komentar-komentar konstruktif mengenai debatnya, dan mengumumkan peringkat dalam debat yang telah berjalan. Seluruh anggota tim wajib untuk mendengarkan *verbal adjudication* yang diberikan.

Setelah *verbal adjudication* selesai diberikan, tim wajib memberikan *feedback score* kepada juri yang memberikan *verbal* (perhatikan baik-baik siapa nama juri yang memberikan *verbal!*).



Add Feedback from BINA NUSANTARA 1

This tournament expects you to submit feedback only on the adjudicator who delivered the adjudication. Do not submit feedback on other adjudicators.

Target
Adjudicator 1

Overall score (0=worst; 5=best)*

Did you agree with their decision?*

Comments

Save Feedback

When submitting this form your IP address will be stored for logging purposes.

Tim akan memberikan *feedback score* melalui *Private URL* yang diberikan. Isi seluruh kolom dengan benar dengan panduan sebagai berikut:

Target: nama juri yang memberikan *verbal*

Overall score: skor yang diberikan kepada juri tersebut (*feedback score range* akan diumumkan sehari sebelum perlombaan/simulasi)

Did you agree?: apakah peserta setuju atau tidak dengan keputusan tersebut

Comments: jelaskan pendapat peserta mengenai juri yang memberikan *verbal* dan alasan peserta memberikan skor tersebut kepada juri yang bersangkutan. Kami berharap untuk mendapatkan informasi yang jujur dan transparan agar CAP dapat melakukan alokasi yang adil. Komentar/pendapat peserta hanya akan diakses oleh CAP dan *Tab Team* dan bersifat rahasia.

Feedback **diberikan oleh perwakilan tim**, dan bukan oleh kedua anggota tim.

Seusai debat, *verbal adjudication*, dan memberikan *feedback*, para tim diperbolehkan untuk keluar dari *Zoom Building*.

Constructive Feedback

Apabila ada waktu kosong di antara ronde, para tim diperbolehkan untuk meminta *constructive feedback* (umpan balik yang diberikan oleh juri kepada debater di luar Verbal Adjudication yang berfokus pada bagaimana tim dapat memperbaiki dan mengembangkan teknik berdebatnya).

Para debater dapat mencari dan menghubungi juri yang telah menjuri mereka untuk masuk ke voice channel team peserta dan meminta konstruktif di dalam **Server NUDC Teams** dengan *me-mention* juri yang bersangkutan (dengan mengetik '@' dan nama juri yang bersangkutan).



Seperti yang telah dijelaskan di bagian [Penggunaan Discord Server](#) (halaman 14), para partisipan diwajibkan untuk mengganti nickname mereka di dalam Discord Server sebagai berikut:

Debater:

Debater [Nama sesuai [tabulasi](#)]

Contoh: Debater Andree Chandra

Judge:

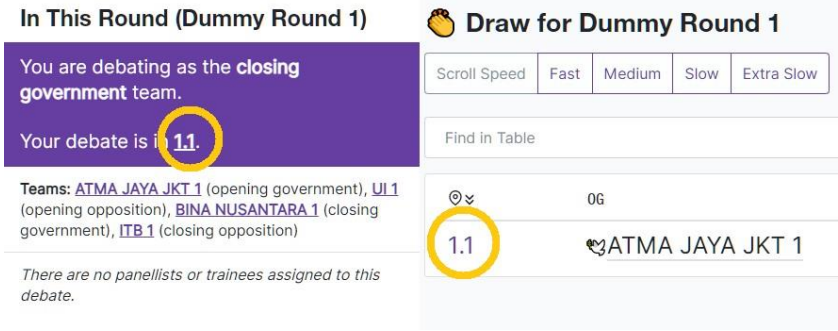
Judge [Nama sesuai [tabulasi](#)]


Contoh: Judge Leonardus Hans

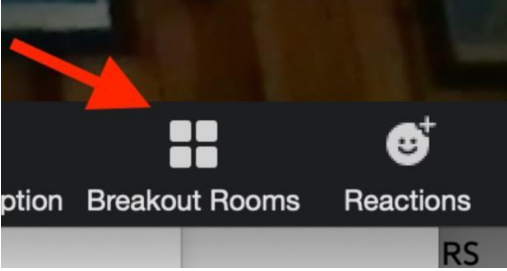
Adapun para partisipan diwajibkan untuk tetap standby dan memantau informasi yang disebarkan melalui WhatsApp Group ataupun text channel Discord #general, terutama **waktu draw release ronde berikutnya**. Kami tidak bertanggung jawab dan tidak menerima alasan apapun bagi tim yang tidak hadir dalam Zoom meeting untuk ronde selanjutnya. Tim yang tidak hadir akan langsung digantikan oleh swing team.

8. Rangkuman alur ronde debat

Rangkuman alur ronde debat dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

No	Aktivitas	Aplikasi	Keterangan
1	<i>Draw Release</i> (penampilan ruangan, posisi, dan juri peserta pada ronde tersebut)	Tabulasi atau Private URL	
2	Mobilisasi ke Zoom Building Masing-Masing	Zoom	 <p>Klik ruangan peserta untuk masuk ke Zoom Building peserta.</p>
3	Mengganti <i>display name</i> Zoom sesuai aturan penamaan	Zoom	<p>Aturan penamaan di Zoom:</p> <p>[Ruangan] [Posisi] [Nama Lengkap sesuai tabulasi]</p> <p>Contoh:</p> <p>A.1 OG Andree Chandra</p> <p>Untuk juri (baik invited maupun N1):</p> <p>A.1 Judge Mutiara Annisa</p>

No	Aktivitas	Aplikasi	Keterangan
			Semua dipisahkan dengan spasi, bukan dengan peserta baca lain (koma, garis bawah, dsb.)
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 private URL
6	Waktu <i>Casebuilding</i>	Zoom Breakout Room	Waktu case building 15 menit. Harap <i>mute</i> mic peserta selama case building. Tim bebas melakukan casebuilding melalui platform apapun.
7	Debat Mulai	Zoom Breakout Room	Harap mute mic apabila bukan giliran peserta memberikan <i>speech</i> .
8	Debat Selesai; Keluar dari Breakout Room (bukan dari Zoom Meeting)	Zoom Building Masing-Masing	 <p>Di kanan bawah, tekan tombol 'Leave Room' dan pilih 'Leave Breakout Room' (dan bukan Leave Meeting).</p> <p>Tunggu di Zoom Building hingga dipanggil oleh Chair Adjudicator.</p>

No	Aktivitas	Aplikasi	Keterangan
9	Mendengarkan Verbal Adjudication (keputusan juri) di Breakout Room	Zoom Breakout Room	<p>Chair Adjudicator dapat keluar dari breakout room dan memanggil tim untuk kembali ke breakout room.</p> <p>Apabila tidak muncul, chair dapat memanggil via group WhatsApp</p>  <p>Debater dapat kembali ke breakout room dengan menekan tombol 'Breakout Room' > 'Join Breakout Room'</p>
10	Peserta menilai adjudicator yang memberikan verbal (skala 1-10)	Private URL	<p>Submisi nilai hanya diberikan 1 kali oleh 1 orang dalam 1 tim.</p> <p>Tidak perlu kedua orang debater memberikan penilaian masing-masing.</p>
11	Keluar dari Zoom Building		<p>Seusai verbal partisipan dapat keluar dari zoom meeting dan bersiap untuk mengulangi prosedur ini dari awal untuk ronde berikutnya.</p>
12	Constructive Feedback	NUDC Discord Server	<p>Debater dapat memanggil adjudicator yang bersangkutan di #general text channel dan meminta constructive feedback di Voice Channel team masing-masing.</p>

E. 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 dan 1 ruang sidang kecil kapasitas 20 orang untuk ruang kontrol.
3. Kebutuhan Peralatan
 - a. Modem
20 Modem untuk digunakan penjurian
 - b. LCD Projector dan Layar
 - c. 5 PC layar lebar

F. PENGHARGAAN

Penghargaan NUDC tingkat nasional adalah sebagai berikut:

1. Sertifikat diberikan kepada peserta (*Debaters* dan *Adjudicators*).
2. Medali diberikan kepada 15 *Best Speakers* di *Open Draw* dan 15 *BestSpeakers* di *Novice Draw*
 - a. Medali setara Emas diberikan kepada *Best Speakers Open Draw* dan *Novice Draw* peringkat 1-5.
 - b. Medali setara Perak diberikan kepada *Best Speakers Open Draw* dan *Novice Draw* peringkat 6-10.
 - c. Medali setara Perunggu diberikan kepada *Best Speakers Open Draw* dan *Novice Draw* peringkat 11-15.
3. Piala diberikan kepada Juara 1, 2, 3, dan 4 *Open Draw* dan *Novice Draw*
4. Bantuan Dana Pembinaan diberikan kepada Juara 1, 2, 3, dan 4 *Open Draw* dan *Novice Draw*
5. Empat tim terbaik di Babak Grandfinal *Open Draw* diprioritaskan untuk mengikuti WUDC 2021.

NOVICE RULE
National University Debating Championship 2021

This Novice Rule for National University Debating Championship 2021 (“Rule”) is prepared by the Novice Committee (as defined below) of the National University Debating Championship 2021

PART I
GENERAL PROVISIONS

Article 1 - Definitions

For the purpose of this Rule:

“Adjudication Core” means the panel of adjudicators appointed to lead the adjudication process of NUDC 2021; “Novice Break” means an advanced round in NUDC 2021 exclusively for qualified Novice Teams to determine the novice champion of NUDC 2021, subject to the provision of Article;

“Novice Committee” means a committee appointed by the Adjudication Core of NUDC 2021 to prepare and enforce this Rule in NUDC 2021;

“Novice Speakers” shall have the same meaning as described in Article 4 of this Rule, subject to the provision of this Rule;

“Novice Speaker Awards” means individual awards and acknowledgement made to a number of Novice Speakers with the highest speaker score in NUDC 2021;

“Novice Team” shall have the same meaning as described in Article 3 of this Rule, subject to the provision of this Rule;

“NUDC 2021” means the 2021 National University Debating Championship;

“Open Break” or “Main Draw” means the an advanced debate rounds in NUDC 2021 open for all qualified teams to determine the champion of NUDC 2021;

“Open Speaker Awards” or “Main Draw Speaker Awards” means individual awards and acknowledgement made to a number of speakers with the highest speaker score in NUDC 2021;

“Preliminary Rounds” are the general debate rounds participated by all speakers of NUDC 2021.

Article 2 - Interpretation

2.1 The Novice Committee maintains exclusive right to interpret this Rule.

2.2 In interpreting this Rule, the Novice Committee may consult with the Adjudication Core or any individuals deemed necessary for such purpose.

PART II
QUALIFICATION OF NOVICE TEAM AND NOVICE SPEAKERS

Article 3 - Novice Team

3.1 Novice Team is a team comprised of 2 (two) Novice Speakers.

3.2 For the avoidance of doubt a team comprised of 1 (one) Novice Speaker will not be considered as a Novice Team.

Article 4 - Novice Speaker

4.1 Novice Speaker is a speaker who:

- (a) has never advanced into the Elimination Round of any Varsity Level, National or International Debating Competition; and
- (b) has never been awarded as Speaker Awards in any national or international debating competition.

4.2 For the avoidance of doubt, a Novice Speaker which is a member of a team comprised of 1 (one) Novice Speaker will be considered as a Novice Speaker.

Article 5 - Debating Competition

5.1 For the purpose of this Rule, "Debating Competition" means any debate competition conducted in English and using any of the following debate format:

- (a) British Parliamentary System; or
- (b) Asian Parliamentary System; or
- (c) Australasian Parliamentary System.

5.2 Other debate formats not stipulated in Article 5.1 may be considered as a Debating Competition for the purpose of this Rule only upon the discretion of the Novice Committee.

Article 6 - Varsity Level Debating Competition

6.1 A Debating Competition will be considered as Varsity Level if:

- (a) such Debating Competition limits participation (as a debater) to students of university or other similar tertiary education; or
- (b) any other Debating Competition in which at least one-third of the participants are either: (i) students of university or other similar tertiary education; or (ii) former students of university or other similar tertiary education.

6.2 Without prejudice to Article 6.1, a Debating Competition will not be considered as a Varsity Level Debating Competition if it limits participation based on major or debate experience.

Article 7 - National Debating Competition

7.1 For the purpose of this Rule, "National Debating Competition" means any Debating Competition which:

- (a) is conducted in Indonesia; and
- (b) is joined by at participants from at least 3 (three) different provinces of Indonesia; and
- (c) at least one-third of the participants of such Debating Competition is domiciled outside from the province

where such Debating Competition is conducted.

7.2 Without prejudice to Article 7.1, a Debating Competition will not be considered as a National Debating Competition if it limits participation based on province, region, or island.

Article 8 - International Debating Competition

For the purpose of this Rule, "International Debating Competition" means any Debating Competition which

- (a) is joined by at participants from at least 3 (three) different states; and
- (b) at least one-third of the participants is domiciled outside from the state where such Debating Competition is conducted.

Article 9 - Elimination Round

9.1 Elimination Round refers to any advanced debate rounds in a Debating Competition participated only by qualified teams after the preliminary rounds, as determined by the adjudication core of such Debating Competition.

9.2 Without prejudice to Article 9.1, any advanced round in which not all official participants of the relevant Debating Competition is eligible to participate shall not be considered as an Elimination Round (including but not limited to, novice break), **except**, only in the case of International Debating Competition, advanced debate rounds which are exclusive for team with certain language qualifications (including but not limited to, advanced debate rounds for teams which speak English as a second or foreign language)

Article 10 - Speaker Awards

10.1 Speaker Awards refers to any individual awards or acknowledgement which is publicly announced, either verbally or electronically, by the adjudication core of a Debating Competition.

10.2 For the avoidance of doubt, in the event that no formal announcement is made by the adjudication core of such Debating Competition as contemplated in Article 10.1, the Speaker Awards is considered to have been given to the ten individuals (or any such number deemed appropriate by the Novice Committee in the event of tie-scores) who received the highest speaker score in that competition.

10.3 Without prejudice to Article 10.1, any individual awards or acknowledgement which not all official participants of the relevant Debating Competition is eligible for shall not be considered as a Speaker Award (including but not limited to, novice speaker awards and gender-based speaker awards), **except**, only in the case of International Debating Competition, individual awards or acknowledgement which are exclusive for speakers with certain language qualifications (including but not limited to, individual awards or acknowledgement for speakers who speak English as a second or foreign language)

PART III
DETERMINATION OF NOVICE STATUS

Article 11 - Determination of Status

Participants of KDMI 2021 shall only be eligible for the Novice Break and/or Novice Speaker Awards upon being granted Novice Team status and/or Novice Speaker status by the Novice Committee.

Article 12 - Application for Novice Status

12.1 The participating speakers of NUDC 2021 may individually apply for Novice Speaker Status by filling an online application form given by the Novice Committee.

12.2 Such application contemplated in Article 12.1 must be made before the date and time determined by the Novice Committee (“Registration Deadline”). Any application made after the Registration Deadline will not be processed, except for special circumstances decided by the Novice Committee.

12.3 For the avoidance of doubt:

- (a) There is no independent application form to apply for Novice Speaker status, and such status shall be granted automatically if such team fulfills the requirement of Novice Team as described in Article 3 above.
- (b) Adjudicators cannot apply for Novice Speaker Status in NUDC 2021.

Article 13 - Interim Status

13.1 After the Registration Deadline, the Novice Committee will review all eligible application and publish a temporary status of the application (“Interim Status”). The Interim Status is not the final result of the application, and shall not be construed as such.

13.2 Speakers may be granted either of the following Interim Status:

- (a) “Approved”; or
- (b) “Rejected”; or
- (c) “Subject to Interview”.

Article 14 - Interview

14.1 Applicants which are granted the “Subject to Interview” status shall answer several questions from the Novice Committee before their status is finalized.

14.2 Applicants may start the interview by contacting and requesting for interview to any members of the Novice Committee before the date and time determined by the Novice Committee (“Interview Deadline”).

14.3 Any request for interview made after the Interview Deadline shall not be entertained, and the Novice Committee may process and finalize the relevant applications with hearing to results of such interview.

14.4 For the avoidance of doubt, the completion of an interview contemplated in this Article does not automatically grant Novice Speaker status to the applicant conducting such interview. Such status will be granted upon deliberation by the Novice Committee, taking into consideration the information obtained through such interview.

Article 15 - Appeals

15.1 Appeals can be made by any individuals against any Interim Status granted to any applicants, subject to the provision of this Article.

- 15.2** Such appeal may be made by contacting and requesting for appeal to any members of the Novice Committee before the date and time determined by the Novice Committee (“Appeal Deadline”).
- 15.3** Any request for appeal made after the Appeal Deadline shall not be entertained, and the Novice Committee may process and finalize the relevant applications without hearing the appeal.
- 15.4** For the avoidance of doubt, the completion of an appeal contemplated in this Article does not automatically change the Interim Status or the eventual finalized result. Such decision will be made upon deliberation by the Novice Committee, taking into consideration the information obtained through such appeal.
- 15.5** The Novice Committee shall maintain the identity of the individuals submitting an appeal confidential, unless required otherwise due to special circumstances.

Article 16 - Final Status

- 16.1** After the Interview Deadline and Appeal Deadline, the Novice Committee will publish the final status of the application (“Final Status”). The Final Status represent as the final decision of the Novice Committee.
- 16.2** Speakers may be granted either of the following Final Status:
- (a) “Approved”; or
 - (b) “Rejected”.
- 16.3** Speakers who obtained the “Approved” status shall be considered as a Novice Speaker in NUDC 2021.
- 16.4** Teams who fulfill the Novice Team criteria pursuant to Article 3, after the Final Status is published shall be considered as Novice Team.
- 16.5** Novice Committee shall not entertain any appeal or complaints regarding the Final Status after the Final Status is published.

PART IV DETERMINATION OF NOVICE BREAK AND NOVICE SPEAKER AWARDS

Article 17 - Participation in the Preliminary Rounds

- 17.1** Novice Teams and Novice Speakers shall participate in the Preliminary Rounds along with all other speakers and teams in NUDC 2021.
- 17.2** For the purpose of the Preliminary Rounds, all Novice Teams and Novice Speakers will be treated equally with and shall not be differentiated from any other teams or speakers in NUDC 2021.
- 17.3** The rules and regulation regarding the debate and the Preliminary Rounds will be determined further by the Adjudication Core.

Article 18 - Novice Break

- 18.1** The number of the Novice Teams who will be participating in the Novice Break will be determined by the Adjudication Core after the Final Status is published.
- 18.2** The Novice Teams who will advance the Novice Break shall be determined after the Preliminary Round of NUDC 2021.

18.3 Novice Teams who advanced as the Top 32 Teams of NUDC 2021 or to the Open Break of NUDC 2021 shall not qualify and is therefore ineligible to participate in the Novice Break.

18.4 The rules and regulation for the Novice Break shall be determined further by the Adjudication Core.

Article 19 - Novice Speaker Awards

19.1 The number of the Novice Speakers who will receive the Novice Speaker Awards will be determined by the Adjudication Core after the Final Status is published.

19.2 The Novice Speakers who will receive the Novice Speaker Awards shall be determined after the end of the Preliminary Round of NUDC 2021.

19.3 Novice Speakers who is:

(a) not a member of a Novice Team; or

(b) a member of a team that advanced as the Top 32 Teams of NUDC 2021 or to the Open Break of NUDC 2021; is eligible to receive Novice Speaker Awards.

19.4 Novice Speakers who qualifies to receive the Open Speaker Awards is also eligible to receive Novice Speaker Awards. For the avoidance of doubt, in such case the relevant Novice Speaker shall receive two speaker awards.

19.5 The rules and regulation for the Novice Speaker Awards shall be determined further by the Adjudication Core.

PART V CLOSING PROVISIONS

Article 20 - Applicability

This Rule shall only be applicable for NUDC 2021 and expressly stated otherwise in other competitions, does not constitute the novice rule of other competitions.

Article 21 - Amendments to the Rule

The Novice Committee may change, add, or remove any provisions of this Rule at its own discretion. The Novice Committee shall make any necessary announcements or notification to enact such changes, additions, or removal.

Article 22 - Closing

Matters relevant to this Rule but not regulated herein shall be regulated further by the Novice Committee.

Lampiran 2

NUDC 2021 Schedule

Please pay attention on which time zone you are observing

Waktu Indonesia Barat (WIB) / UTC +7		Waktu Indonesia Tengah (WITA) / UTC +8		Waktu Indonesia Timur (WIT) / UTC +9		Duration	Activities	Details
Start	End	Start	End	Start	End			
Day 1: Tuesday, 24 August 2021								
19:00	20:00	20:00	21:00	21:00	22:00	60	Upacara Pembukaan NUDC & KDMI	Zoom Meeting shared later
Day 2: Wednesday, 25 August 2021								
7:00	8:00	8:00	9:00	9:00	10:00	60	Online Check-in	Done through each individuals' private URL
8:00	8:15	9:00	9:15	10:00	10:15	15	Round 1	Draw Release Participants are to enter their assigned Zoom building
8:15	8:25	9:15	9:25	10:15	10:25	10		Motion Release Done in each Zoom building
8:25	8:40	9:25	9:40	10:25	10:40	15		Casebuilding Done in each team's preferred platform
8:40	9:55	9:40	10:55	10:40	11:55	75		Debate Done in each breakout rooms assigned
9:55	10:15	10:55	11:15	11:55	12:15	20		Deliberation Debaters are to leave their breakout room and stay in the main room while waiting for OA

Waktu Indonesia Barat (WIB) / UTC +7		Waktu Indonesia Tengah (WITA) / UTC +8		Waktu Indonesia Timur (WIT) / UTC +9		Duration	Activities	Details	
Start	End	Start	End	Start	End				
10:15	10:30	11:15	11:30	12:15	12:30	15	Round 1	Oral Adjudication	Debaters are to return to their breakout room immediately for OA
10:30	11:00	11:30	12:00	12:30	13:00	30		Buffer	no more activities after OA / result announcements
11:00	12:45	12:00	13:45	13:00	14:45	105	Lunch & Prayer Break		
12:45	13:00	13:45	14:00	14:45	15:00	15	Round 2	Draw Release	Participants are to enter their assigned Zoom building
13:00	13:10	14:00	14:10	15:00	15:10	10		Motion Release	Done in each Zoom building
13:10	13:25	14:10	14:25	15:10	15:25	15		Casebuilding	Done in each team's preferred platform
13:25	14:40	14:25	15:40	15:25	16:40	75		Debate	Done in each breakout rooms assigned
14:40	15:00	15:40	16:00	16:40	17:00	20		Deliberation	Debaters are to leave their breakout room and stay in the main room while waiting for OA
15:00	15:15	16:00	16:15	17:00	17:15	15		Oral Adjudication	Debaters are to return to their breakout room immediately for OA

Waktu Indonesia Barat (WIB) / UTC +7		Waktu Indonesia Tengah (WITA) / UTC +8		Waktu Indonesia Timur (WIT) / UTC +9		Duration	Activities	Details	
Start	End	Start	End	Start	End				
Day 2: Thursday, 26 August 2021									
7:00	8:00	8:00	9:00	9:00	10:00	60	Online Check-in	Done through each individuals' private URL	
8:00	8:15	9:00	9:15	10:00	10:15	15	Round 3	Draw Release	Participants are to enter their assigned Zoom building
8:15	8:25	9:15	9:25	10:15	10:25	10		Motion Release	Done in each Zoom building
8:25	8:40	9:25	9:40	10:25	10:40	15		Casebuilding	Done in each team's preferred platform
8:40	9:55	9:40	10:55	10:40	11:55	75		Debate	Done in each breakout rooms assigned
9:55	10:15	10:55	11:15	11:55	12:15	20		Deliberation	Debaters are to leave their breakout room and stay in the main room while waiting for OA
10:15	10:30	11:15	11:30	12:15	12:30	15		Oral Adjudication	Debaters are to return to their breakout room immediately for OA
10:30	11:00	11:30	12:00	12:30	13:00	30		Buffer	no more activities after OA / result announcements
11:00	12:45	12:00	13:45	13:00	14:45	105		Lunch Break	
12:45	13:00	13:45	14:00	14:45	15:00	15	Round 4	Draw Release	Participants are to enter their assigned Zoom building

Waktu Indonesia Barat (WIB) / UTC +7		Waktu Indonesia Tengah (WITA) / UTC +8		Waktu Indonesia Timur (WIT) / UTC +9		Duration	Activities	Details	
Start	End	Start	End	Start	End				
13:00	13:10	14:00	14:10	15:00	15:10	10	Round 4	Motion Release	Done in each Zoom building
13:10	13:25	14:10	14:25	15:10	15:25	15		Casebuilding	Done in each team's preferred platform
13:25	14:40	14:25	15:40	15:25	16:40	75		Debate	Done in each breakout rooms assigned
14:40	15:00	15:40	16:00	16:40	17:00	20		Deliberation	Debaters are to leave their breakout room and stay in the main room while waiting for OA
15:00	15:15	16:00	16:15	17:00	17:15	15		Oral Adjudication	Debaters are to return to their breakout room immediately for OA
Day 3: Friday, 27 August 2021									
7:00	8:00	8:00	9:00	9:00	10:00	60	Online Check-in		Done through each individuals' private URL
8:00	8:15	9:00	9:15	10:00	10:15	15	Round 5	Draw Release	Participants are to enter their assigned Zoom building
8:15	8:25	9:15	9:25	10:15	10:25	10		Motion Release	Done in each Zoom building
8:25	8:40	9:25	9:40	10:25	10:40	15		Casebuilding	Done in each team's preferred platform

Waktu Indonesia Barat (WIB) / UTC +7		Waktu Indonesia Tengah (WITA) / UTC +8		Waktu Indonesia Timur (WIT) / UTC +9		Duration	Activities	Details	
Start	End	Start	End	Start	End				
8:40	9:55	9:40	10:55	10:40	11:55	75	Round 5	Debate	Done in each breakout rooms assigned
9:55	10:15	10:55	11:15	11:55	12:15	20		Deliberation	Debaters are to leave their breakout room and stay in the main room while waiting for OA
10:15	10:30	11:15	11:30	12:15	12:30	15		Oral Adjudication	Debaters are to return to their breakout room immediately for OA
10:30	11:00	11:30	12:00	12:30	13:00	30		Buffer	no more activities after OA / result announcements
11:00	12:45	12:00	13:45	13:00	14:45	105	Lunch Break		
12:45	13:00	13:45	14:00	14:45	15:00	15	Round 6 (silent)	Draw Release	Participants are to enter their assigned Zoom building
13:00	13:10	14:00	14:10	15:00	15:10	10		Motion Release	Done in each Zoom building
13:10	13:25	14:10	14:25	15:10	15:25	15		Casebuilding	Done in each team's preferred platform
13:25	14:40	14:25	15:40	15:25	16:40	75		Debate	Done in each breakout rooms assigned
14:40	15:00	15:40	16:00	16:40	17:00	20		Deliberation	Debaters are to leave Zoom meeting after the debate ends
15:00	15:45	16:00	16:45	17:00	17:45	45		Buffer	

Waktu Indonesia Barat (WIB) / UTC +7		Waktu Indonesia Tengah (WITA) / UTC +8		Waktu Indonesia Timur (WIT) / UTC +9		Duration	Activities	Details
Start	End	Start	End	Start	End			
15:45	16:15	16:45	17:15	17:45	18:15	30	Breaking Announcements	Zoom meeting link to be announced later
Day 4: Saturday, 28 August 2021								
7:00	8:00	8:00	9:00	9:00	10:00	60	Online Check-in	Done through each individuals' private URL
8:00	8:15	9:00	9:15	10:00	10:15	15	Open Octos + Novice Quarters	Draw Release Participants are to enter their assigned Zoom building
8:15	8:25	9:15	9:25	10:15	10:25	10		Motion Release Done in each Zoom building
8:25	8:40	9:25	9:40	10:25	10:40	15		Casebuilding Done in each team's preferred platform
8:40	9:55	9:40	10:55	10:40	11:55	75		Debate Done in each breakout rooms assigned
9:55	10:25	10:55	11:25	11:55	12:25	30		Deliberation Debaters are to leave their breakout room and stay in the main room while waiting for results
10:25	10:40	11:25	11:40	12:25	12:40	15		Result Announcement Done in each Zoom building
10:40	11:10	11:40	12:10	12:40	13:10	30		Buffer no more activities after OA / result announcements

Waktu Indonesia Barat (WIB) / UTC +7		Waktu Indonesia Tengah (WITA) / UTC +8		Waktu Indonesia Timur (WIT) / UTC +9		Duration	Activities	Details	
Start	End	Start	End	Start	End				
11:10	12:45	12:10	13:45	13:10	14:45	95	Lunch Break		
12:45	13:00	13:45	14:00	14:45	15:00	15	Open Quarters + Novice Semis	Draw Release	Participants are to enter their assigned Zoom building
13:00	13:10	14:00	14:10	15:00	15:10	10		Motion Release	Done in each Zoom building
13:10	13:25	14:10	14:25	15:10	15:25	15		Casebuilding	Done in each team's preferred platform
13:25	14:40	14:25	15:40	15:25	16:40	75		Debate	Done in each breakout rooms assigned
14:40	15:30	15:40	16:30	16:40	17:30	50		Deliberation	Debaters are to leave their breakout room and stay in the main room while waiting for results
15:30	15:45	16:30	16:45	17:30	17:45	15		Result Announcement	Done in each Zoom building
15:45	16:00	16:45	17:00	17:45	18:00	15		Buffer	no more activities after OA / result announcements
16:00	16:15	17:00	17:15	18:00	18:15	15		Open Semis	Draw Release
16:15	16:25	17:15	17:25	18:15	18:25	10	Motion Release		Done in each Zoom building
16:25	16:40	17:25	17:40	18:25	18:40	15	Casebuilding		Done in each team's preferred platform

Waktu Indonesia Barat (WIB) / UTC +7		Waktu Indonesia Tengah (WITA) / UTC +8		Waktu Indonesia Timur (WIT) / UTC +9		Duration	Activities	Details	
Start	End	Start	End	Start	End				
16:40	17:55	17:40	18:55	18:40	19:55	75	Open Semis	Debate	Done in each breakout rooms assigned
17:55	18:45	18:55	19:45	19:55	20:45	50		Deliberation	Debaters are to leave their breakout room and stay in the main room while waiting for results
18:45	19:00	19:45	20:00	20:45	21:00	15		Result Announcement	Done in each Zoom building
Day 5: Sunday, 29 August 2021									
10:00	10:15	11:00	11:15	12:00	12:15	15	Novice Grandfinals	Draw Release	Participants are to enter their assigned Zoom building
10:15	10:25	11:15	11:25	12:15	12:25	10		Motion Release	Done in each Zoom building
10:25	10:40	11:25	11:40	12:25	12:40	15		Casebuilding	Done in each team's preferred platform
10:40	11:55	11:40	12:55	12:40	13:55	75		Debate	Zoom meeting link to be announced later
13:00	13:15	14:00	14:15	15:00	15:15	15	Open Grandfinals	Draw Release	Participants are to enter their assigned Zoom building
13:15	13:25	14:15	14:25	15:15	15:25	10		Motion Release	Done in each Zoom building

Waktu Indonesia Barat (WIB) / UTC +7		Waktu Indonesia Tengah (WITA) / UTC +8		Waktu Indonesia Timur (WIT) / UTC +9		Duration	Activities	Details	
Start	End	Start	End	Start	End				
13:25	13:40	14:25	14:40	15:25	15:40	15	Open Grandfinals	Casebuilding	Done in each team's preferred platform
13:40	14:55	14:40	15:55	15:40	16:55	75		Debate	Zoom meeting link to be announced later