

Opening Half

オープニングは自分たちのサイドの基本的なスタンスやケース設定を作り上げなければ行けません。あと、オープニングはそのラウンドの中で一番重要なポイント・アイデアを出さないと勝てません。オープニングは後半ではPOIを利用して自分たちのポイント・アイデアがディベートの中でまだ話されているようにしなければいけません。

Opening Government	Opening Opposition
Prime Minister	Leader of the Opposition
1) モーションのデフィニションとそれの実行に必要なモデルを提案しなければいけません。 2) 自分たちのモデルをサポートするアーギュメントをださなければいけません。	1) PMのデフィニション・モデルに不満があればLOがのべなければいけません。 2) OOのスタンスを明確にしなければいけません。 3) OOの重要なアーギュメントをださなければいけません。 4) PMのアーギュメントをレフュートしなければいけません。
Deputy Prime Minister	Deputy Leader of the Opposition
1) OGのケースを深めなければいけません。 2) LOのアーギュメントをレフュートしなければいけません。 3) LOのレフュートに答えなければいけません。 4) 最後にOGのケースを総括するといいです。	1) OOのケースを深めなければいけません。 2) OOのアーギュメントをレフュートしなければいけません。 3) DPMのレフュートに答えなければいけません。 4) 最後にOOのケースを総括するといいです。

Closing Half

クロージングはまずラウンドの流れを見て、今までオープニングで出てきてないアーギュメント・分析をださなければいけません。この新しいアーギュメントをエクステンションと呼びます。クロージングはこのエクステンションを元にジャッジにいかにかそのエクステンションがそのラウンドの中で一番重要だったポイントかをアピールします。クロージングはオープニングと区別をつけなければいけません。但し、オープニングのスタンス・デフィニション・モデルと矛盾してはいけません。クロージングは前半ではPOIを利用して自分たちのエクステンションをなるべく早くラウンドにいれると有効です。

Closing Government	Closing Opposition
Member of Government	Member of the Opposition
1) CGのエクステンションをださなければいけません 2) DLOのレフュートをしなければいけません。	1) COのエクステンションをださなければいけません 2) CGのエクステンションをレフュートしなければいけません。
Government Whip	Opposition Whip
1) COのエクステンションをレフュートしなければいけません。 2) ラウンド全体をサマリーしてあたかもCGが一番重要なマターをだしたかをみせる。 3) 新しいアーギュメントをだしていいが、おすすしめない。	1) GWが新しいアーギュメントをだしたらレフュートしなければならない。 2) ラウンド全体をサマリーしてあたかもCOが一番重要なマターをだしたかをみせる。

ジャッジは各チームがこれらのルールをちゃんと果たしているかみています。ルールを果たさないと勝ちにくいです。