



PETUNJUK PELAKSANAAN DAN TEKNIS
PASATAMA SCOUTITION 2026
SMPN 1 BOJONGGEDE

A. PETUNJUK PELAKSANAAN

1. Nama Kegiatan

“PASATAMA SCOUTITION 2026”

2. Tema Kegiatan

“Pramuka Berprestasi, Lestarkan Budaya, Menuju Generasi Emas”

3. Jargon Kegiatan

“Budaya kita jaga, Prestasi kita punya! “

4. Waktu & Tempat Kegiatan

Hari/Tanggal : Sabtu, 27 Juni 2026

Tempat : SMPN 1 Bojonggede

Waktu : 06.00 WIB - Selesai

5. Technical Meeting

Hari/Tanggal : Sabtu, 23 Mei 2026

Tempat : SMPN 1 Bojonggede

Waktu : 08.00 WIB - Selesai

6. Tujuan

- a. Menumbuhkan semangat persaudaraan, mempererat tali silaturahmi, serta membangun karakter disiplin dan tangguh di kalangan Pramuka.
- b. Mengasah keterampilan dan keahlian Kepramukaan melalui perlombaan yang edukatif, menantang, menyenangkan, serta mendorong jiwa kompetitif secara sehat.
- c. Menanamkan nilai-nilai Trisatya dan Dasadarma sebagai pedoman sikap dan perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Meningkatkan rasa nasionalisme, patriotisme, dan semangat cinta tanah air di kalangan generasi muda.
- e. Mendorong kemandirian, disiplin, kepemimpinan, serta pengembangan potensi diri peserta dalam bidang pengetahuan, keterampilan, dan pembentukan sikap positif.
- f. Menjadi wadah pembentukan generasi berprestasi yang siap berkontribusi sebagai bagian dari Generasi Emas Indonesia 2045.



7. Persyaratan dan Ketentuan Peserta

- a. Peserta merupakan anggota aktif Pramuka yang tercatat sebagai siswa di sekolah masing-masing.
- b. Setiap regu berisi 8 orang dan 1 orang cadangan, pergantian peserta hanya diperbolehkan saat daftar ulang.
- c. Peserta wajib melampirkan Kartu Tanda Anggota (KTA) Pramuka. Apabila tidak memiliki KTA, dapat diganti dengan kartu pelajar atau surat keterangan Siswa dari sekolah.
- d. Peserta wajib melampirkan Surat Mandat dari Kepala Sekolah sebagai bukti keikutsertaan dalam kegiatan.
- e. Peserta wajib hadir maksimal 15 menit sebelum apel pembukaan untuk keperluan registrasi, pengecekan berkas, dan persiapan kegiatan.
- f. Peserta wajib menjaga nama baik sekolah, bersikap sopan, dan mematuhi seluruh tata tertib yang ditetapkan panitia.
- g. Peserta wajib menjunjung tinggi sportivitas, kerjasama, dan mempraktikkan nilai-nilai Trisatya dan Dasadarma selama kegiatan berlangsung.
- h. Peserta harus mengikuti seluruh rangkaian kegiatan sesuai jadwal yang telah ditentukan oleh panitia tanpa terkecuali.
- i. Peserta wajib menggunakan seragam Pramuka lengkap dan rapi sesuai ketentuan pada hari pelaksanaan lomba maupun apel pembukaan ataupun penutupan.
- j. Peserta harus dalam kondisi sehat, serta disarankan membawa obat pribadi atau perlengkapan kesehatan yang diperlukan.
- k. Peserta dilarang membawa atau menggunakan senjata tajam, minuman keras, obat terlarang, maupun barang berbahaya lainnya.
- l. Peserta wajib menjaga kebersihan, ketertiban, serta keaslian lingkungan SMPN 1 Bojonggede, termasuk barak, kamar mandi, dan fasilitas lain yang disediakan panitia.
- m. Peserta wajib mematuhi seluruh peraturan, instruksi, dan arahan panitia selama kegiatan demi kelancaran dan keamanan bersama.
- n. Peserta diwajibkan menjaga barang bawaan pribadi, dan panitia tidak bertanggung jawab atas kehilangan barang selama kegiatan berlangsung.



- o. Peserta tidak diperkenankan meninggalkan lokasi kegiatan tanpa izin panitia atau pembina.

8. Persyaratan dan Ketentuan Pembina, Tim Support, dan Supporter

a. Persyaratan dan Ketentuan Pembina :

- 1) Jumlah pembina yang menyertai peserta adalah 4 orang, terdiri dari:
 - o 1 Pembina dan 1 Pembantu Pembina Pendamping Putra
 - o 1 Pembina dan 1 Pembantu Pembina Pendamping Putri
- 2) Merupakan pembina atau pembantu pembina resmi yang ditunjuk oleh sekolah asal peserta.
- 3) Melampirkan Surat Mandat atau Surat Tugas dari Kepala Sekolah atau Ketua Gudep sebagai bukti penugasan.
- 4) Wajib mendampingi peserta dari awal hingga akhir kegiatan, termasuk saat registrasi, lomba, serta kegiatan penutupan.
- 5) Menjadi teladan bagi peserta dalam sikap, perilaku, dan penerapan nilai Trisatya dan Dasadarma.
- 6) Dilarang ikut campur dalam jalannya perlombaan, penilaian, dan keputusan panitia kecuali dalam keadaan khusus sesuai izin panitia.
- 7) Wajib mematuhi seluruh arahan dan ketentuan panitia demi kelancaran kegiatan.
- 8) Bertanggung jawab atas keamanan, kedisiplinan, dan keselamatan peserta selama kegiatan.
- 9) Wajib menjaga kebersihan dan ketertiban lingkungan SMPN 1 Bojonggede, termasuk barak atau fasilitas yang digunakan.
- 10) Dilarang membawa minuman keras, senjata tajam, atau barang terlarang lainnya.

b. Persyaratan dan Ketentuan Tim Support :

- 1) Tim Support berjumlah maksimal 4 orang, terdiri dari 2 orang putra dan 2 orang putri.
- 2) Melampirkan Surat Mandat/Surat Tugas dari Kepala Sekolah atau Ketua Gudep sebagai bukti penugasan.
- 3) Mendukung Pembina dan peserta dalam kebutuhan teknis, administrasi, perlengkapan, serta koordinasi dengan panitia.
- 4) Bertanggung jawab atas perlengkapan sekolah yang dibawa.



- 5) Wajib hadir pada saat registrasi dan koordinasi teknis apabila diminta oleh panitia.
- 6) Menjaga sikap, etika, dan nama baik sekolah selama kegiatan berlangsung.
- 7) Wajib menjaga kebersihan, keamanan, dan ketertiban area kegiatan, termasuk fasilitas yang disediakan panitia.
- 8) Dilarang mengintervensi jalannya perlombaan, proses penilaian, atau keputusan panitia dalam bentuk apa pun.
- 9) Dilarang membawa minuman keras, senjata tajam, atau barang terlarang lainnya.
- 10) Wajib mematuhi seluruh peraturan dan instruksi panitia demi kelancaran kegiatan.

c. Persyaratan dan Ketentuan Supporter :

- 1) Pembelian tiket dilakukan melalui laman website resmi kami (Link websitenya diinformasikan secepatnya).
- 2) Saat registrasi, wajib menunjukkan tiket dan identitas diri (kartu pelajar atau identitas lainnya).
- 3) Wajib menjaga ketertiban, keamanan, kebersihan, serta menghormati seluruh fasilitas yang digunakan.
- 4) Wajib menjaga etika dan sportivitas, tidak melakukan provokasi, ejekan, atau tindakan yang menimbulkan keributan.
- 5) Dilarang mengganggu jalannya perlombaan, mengintervensi peserta, juri, maupun panitia.
- 6) Dilarang membawa minuman keras, senjata tajam, barang terlarang, atau benda lain yang membahayakan.
- 7) Tidak diperbolehkan membawa sound system besar, petasan, flare, atau alat yang dapat menimbulkan gangguan.
- 8) Wajib mematuhi seluruh arahan dan peraturan panitia, termasuk pembatasan area yang tidak boleh dimasuki.
- 9) Wajib menjaga sikap dan menghormati peserta, pembina, panitia, serta lingkungan SMPN 1 Bojonggede sebagai bentuk dukungan positif.

9. Persyaratan Administrasi



- a. Surat Mandat yang ditandatangani oleh Kepala Sekolah.
- b. KTA/Kartu Pelajar/KTP/Surat Keterangan Sekolah untuk Peserta, Pembina, dan Tim Support.
- c. Formulir pendaftaran yang telah diisi, disertai pas foto Peserta, Pembina, dan Tim Support dengan ukuran 3x4 dan latar belakang merah.

Catatan : *Seluruh dokumen diwajibkan dalam bentuk soft file berformat PDF. Setiap jenis dokumen, seperti Surat Mandat, Scan KTA/Kartu Pelajar/KTP/Surat Keterangan Sekolah, dan Formulir Pendaftaran, harus dibuat terpisah dalam file yang berbeda. Seluruh berkas tersebut dikumpulkan melalui laman resmi kami pada alamat berikut: <https://scoutition.pasatama.site>.*

10. Biaya Pendaftaran

Biaya Pendaftaran : Rp. 300.000,-/Regu.

Pembayaran hanya dapat dilakukan melalui dana dan transfer bank ke nomor rekening berikut:

90164312270 a.n Kenanga (Seabank)

089637711532 a.n Kenanga (Dana)

**Setelah melakukan transfer, mohon menghubungi Kak Kenanga via whatsapp 0896-3771-1532 dengan menyertakan bukti pembayaran.*

11. Mata Lomba

a. Mata Lomba Regu :

Tingkat SD/MI

- 1) Code Quest (2 Orang)
- 2) Pionerring Tiang Bendera Kreasi (3 Orang)
- 3) Mading STAR (2 orang)

Tingkat SMP/MTS

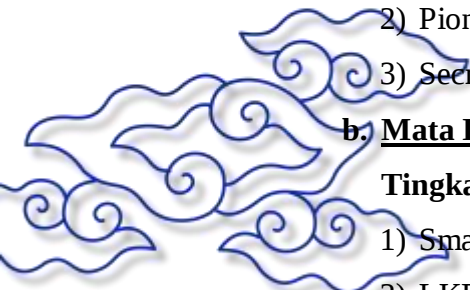
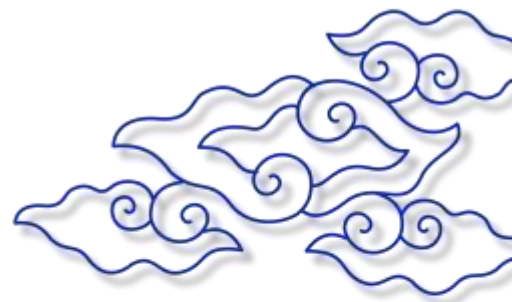
- 1) Scout Intelligence Challenge (2 Orang)
- 2) Pionerring Menara Pandang Kaki 4 (3 Orang)
- 3) Secret Code Puzzles (2 orang)

b. Mata Lomba Pangkalan :

Tingkat SD/MI

- 1) Smart Scout Battle (2 Orang (1 Pa & 1 Pi))
- 2) LKBB (16 Orang (8 Pa & 8 Pi))

Tingkat SMP/MTS





- 1) Green Campus Concept Project (2 Orang (1 Pa & 1 Pi))
- 2) Semaphore Dance (16 Orang (8 Pa & 8 Pi))

c. **Mata Lomba Kategori :**

- 1) Cultural Campaign
- 2) Popular Scout
- 3) Best Supporter
- 4) Best Administration

12. Penilaian dan Pemenang Lomba

- a. Penilaian dilaksanakan secara objektif oleh dewan juri yang kompeten dan berpengalaman di bidangnya.
- b. Nilai tertinggi pada setiap mata lomba adalah **100 poin**, yang diperoleh dari total nilai seluruh aspek penilaian kemudian dibagi dengan jumlah aspek penilaian.
- c. Pemenang setiap mata lomba ditetapkan sebagai **Juara I, II, III serta Harapan I, II, dan III** berdasarkan perolehan nilai tertinggi.
- d. Ketentuan mengenai pengurangan nilai dijelaskan secara rinci dalam petunjuk teknis masing-masing perlombaan.
- e. Penentuan **Juara Umum** didasarkan pada akumulasi nilai dari seluruh mata lomba, baik **Regu maupun Pangkalan**.
- f. **Gugus Depan Terbaik** ditentukan berdasarkan akumulasi nilai dari mata lomba pangkalan.
- g. **Regu Terbaik** ditentukan berdasarkan akumulasi nilai dari seluruh mata lomba regu.
- h. **Pangkalan Favorit** ditentukan berdasarkan akumulasi nilai dari seluruh mata lomba kategori.

13. Narahubung, Sosial Media dan Website

a. **Narahubung**

- | | |
|------------|---|
| Ka Dilan | : 0857-7353-3032 |
| Ka Rafael | : 0878-4753-9891 |
| Ka Kenanga | : 0896-3771-1532 |
| Ka Gesang | : 0856-9209-0228 (Informasi mata lomba SD/MI) |



Ka Najwan : 0851-8668-6811 (Informasi mata lomba SMP/MTS)

b. Sosial Media

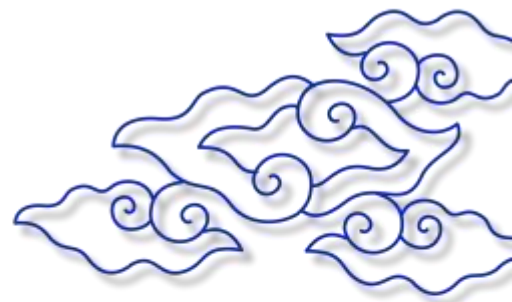
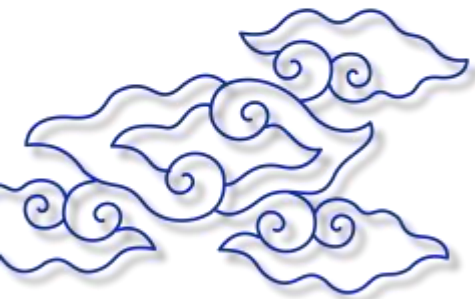
Instagram : @Pasatama1

Tiktok : @Pasatama01

Email : Scoutition@pasatama.site

c. Website

Link : <https://scoutition.pasatama.site/>





B. PETUNJUK TEKNIS (JUKNIS) & KRITERIA PENILAIAN

Lomba Tingkat SD/MI

1. Code Quest

- a. Peserta : 2 Orang/Regu (Satuan Terpisah).
- b. Waktu : 15 Menit.
- c. Teknis :
 - 1) Peserta terdiri dari 2 orang/regu dan bersifat satuan terpisah.
 - 2) Peserta menggunakan Seragam Pramuka sesuai Surat Keputusan Nomor 174 Tahun 2012 tentang Petunjuk Penyelenggaraan Pakaian Seragam Anggota Gerakan Pramuka.
 - 3) Peserta wajib membawa perlengkapan sendiri (2 Pulpen Hitam & 1 Papan Jalan)
 - 4) Peserta diberi waktu 15 menit untuk menjawab soal.
 - 5) Sandi yang diperlombakan : Sandi AN, Kotak 1, Kotak 2, Kimia, dan Nomor.
 - 6) Peserta menjawab menggunakan huruf kapital.
 - 7) Peserta hanya diperbolehkan mencoret jawaban dengan 1 garis cooretan.
 - 8) Soal terdiri dari 10 pernyataan dengan komposisi :
 - 5 soal Bahasa Indonesia dan 5 soal Bahasa Inggris dan 1 soal berjumlah 3 kata dengan 1 kata berjumlah 4-6 huruf dan 1 soal 1 jenis sandi.
 - 1 Kata bernilai 10 dengan keseluruhan nilai 30 kata yaitu 300.
 - Pernyataan berbentuk kata baku.
 - 9) Jika terdapat kesamaan poin ketepatan jawaban, maka akan ditandingkan kembali dengan 5 soal kata baku Bahasa Indonesia dengan teknis yang sama dan terdapat nilai kecepatan.
 - 10) Perlombaan ditentukan dengan perolehan nilai tertinggi.
 - 11) Hasil perlombaan bersifat mutlak.
- d. Pluit :
 - 1) Pluit 1x : Waktu dimulai.
 - 2) Pluit 2x : Waktu tersisa 2 menit.
 - 3) Pluit 3x : Waktu habis.



e. Penilaian :

No	Kriteria Penilaian	Nilai	Keterangan
1	Ketepatan	300 Poin	1 Huruf salah maka 1 Kata salah
Total Nilai		$300 \div 3 = 100$ Poin	

2. Pionerring Tiang Bendera Kreasi

a. Peserta : 3 Orang/Regu (Satuan Terpisah).

b. Waktu : 10 Menit.

c. Peralatan:

- 1) Tongkat Bambu 7 buah dengan ukuran 160 cm (± 1 cm). Pengecekan akan dilakukan pada saat registrasi.
- 2) Tali Tambang Pramuka.

d. Teknis :

- 1) Peserta terdiri dari 3 orang/regu dan bersifat satuan terpisah.
- 2) Peserta menggunakan Seragam Pramuka sesuai Surat Keputusan Nomor 174 Tahun 2012 tentang Petunjuk Penyelenggaraan Pakaian Seragam Anggota Gerakan Pramuka.
- 3) Peserta wajib membawa peralatan sendiri.
- 4) Peserta dilarang memotong tali dan menandai tongkat saat perlombaan.
- 5) Sebelum waktu dimulai peserta berbaris 1 banjar didalam kavling (3x3 m) dengan tongkat dan tali diletakan dibawah kiri peserta.
- 6) Peserta yang selesai kurang dari waktu yang ditentukan maka menyebutkan "Siap (Nama Regu) Selesai".
- 7) Setelah peserta selesai atau waktu selesai maka peserta baris 1 shaf diluar kavling pionerring.
- 8) Perlombaan ditentukan dengan perolehan nilai tertinggi.
- 9) Hasil perlombaan bersifat mutlak.

e. Pluit :

- 1) 1x Pluit : Waktu dimulai.
- 2) 2x Pluit : Waktu tersisa 2 menit.
- 3) 3x Pluit : Waktu selesai.

f. Penilaian:

No	Kriteria Penilaian	Nilai	Keterangan
1	Kekuatan	100 Poin	Dengan cara tongkat diputar
2	Kesesuaian Bentuk	100 Poin	Kesesuaian Bentuk Pionnering



3	Ketepatan	100 Poin	Ketepatan Simpul dan Ikatan
Total Nilai		$300 \div 3 = 100$ Poin	

3. Mading STAR

a. Peserta : 2 Orang/Regu (Satuan Terpisah).

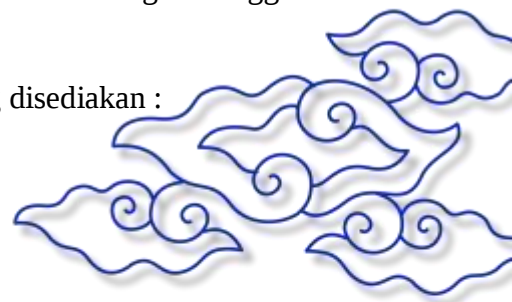
b. Waktu : 45 Menit.

c. Peralatan:

- Gunting/Cutter
- Lem (Double Tape, Lem Super, dan Lem Kayu)
- Pulpen
- Pensil
- Penggaris
- Pewarna (Pensil Warna, Spidol, Krayon, Cat Air, dan Cat Akrilik)
- Kertas Asturo Ukuran 60x40 cm.

d. Teknis :

- 1) Peserta terdiri dari 2 orang/regu dan bersifat satuan terpisah.
- 2) Peserta menggunakan Seragam Pramuka sesuai Surat Keputusan Nomor 174 Tahun 2012 tentang Petunjuk Penyelenggaraan Pakaian Seragam Anggota Gerakan Pramuka.
- 3) Peserta memilih 6 bahan hias, dengan pilihan yang disediakan :
 - Origami
 - Koran
 - Pita
 - Tali rami
 - Benang wol
 - Sterofoam
 - Foto/gambar ilustrasi,
 - Kapas
 - Kardus
 - Tusuk gigi/Lidi
 - Kain bekas





- Sampah Plastik
- Daun Kering/Biji-bijian
- Stik Eskrim

- 4) Tema dari Mading STAR yaitu “Smart, Character, Care, Religius”
- 5) Sebelum waktu dimulai peserta berdiri didalam kavling (1,5x1 m) dan mengerjakan dalam keadaan duduk setelah waktu dimulai.
- 6) Peserta yang selesai kurang dari waktu yang ditentukan maka menyebutkan “Siap (Nama Regu) Selesai”.
- 7) Setelah peserta selesai atau waktu selesai maka peserta wajib berdiri.
- 8) Peserta menjelaskan Mading STAR yang dibuat selama 2 menit.
- 9) Perlombaan ditentukan dengan perolehan nilai tertinggi.
- 10) Hasil perlombaan bersifat mutlak.

e. Pluit :

- 1) 1x Pluit : Waktu dimulai.
- 2) 2x Pluit : Waktu tersisa 5 menit.
- 3) 3x Pluit : Waktu selesai.

f. Penilaian:

No	Kriteria Penilaian	Nilai	Keterangan
1	Isi Mading Star	100 Poin	• Makna/pesan yang disampaikan (50) • Komposisi tulisan/gambar (50)
2	Penyampaian Jawaban	100 Poin	• Keunikan Mading STAR (50) • Komposisi warna/hiasan (50)
3	Pemahaman Mading STAR	100 Poin	Penjelasan peserta
Total Nilai		300÷3 = 100 Poin	

4. Smart Scout Battle

a. Peserta : 2 Orang/Pangkalan (Satuan Terpadu).

b. Peralatan: 2 Pulpen Hitam & 2 Papan Jalan.

c. Teknis :

- 1) Peserta terdiri dari 2 orang/pangkalan (1 Pa & 1 Pi) dan bersifat satuan terpadu.
- 2) Peserta menggunakan Seragam Pramuka sesuai Surat Keputusan Nomor 174 Tahun 2012 tentang Petunjuk Penyelenggaraan Pakaian Seragam Anggota Gerakan Pramuka.
- 3) Peserta membawa peralatan sendiri.



- 4) Pengetahuan Kepramukaan diambil dari Boyman edisi 10 tahun 2016 Bab 1-7. Dan Pengetahuan Umum akan disediakan dengan materi : Geografi Indonesia, Sejarah Umum Indonesia, Biografi Umum Pahlawan, Ciri khas Daerah, Flora Fauna Indonesia, Sebutan Suatu Negara, Bendera Suatu Negara. (Materi dapat diakses melalui website : Pasatama.site).
- 5) Soal terdiri dari 25 PK dan 25 PU yang akan disampaikan melalui audio.
- 6) Waktu menjawab 10 detik setelah penyampaian soal dan 1 soal bernilai 2.
- 7) Peserta menjawab soal menggunakan huruf kapital.
- 8) Peserta hanya diperbolehkan mencoret jawaban dengan 1 garis cooretan.
- 9) Perlombaan ditentukan dengan perolehan nilai tertinggi.
- 10) Jika terdapat kesamaan nilai maka akan diperlombakan kembali dengan 10 soal PK dan 10 soal PU dengan teknis yang sama dan terdapat nilai kecepatan.
- 11) Hasil perlombaan bersifat mutlak.

d. Penilaian:

No	Kriteria Penilaian	Nilai	Keterangan
1	Ketepatan	100 Poin	1 Huruf salah maka 1 soal salah

5. LKBB

- a. Peserta : 16 Orang/Pangkalan (Satuan Terpadu).
- b. Waktu : 7 Menit.
- c. Teknis :
 - 1) Peserta terdiri dari (16 Orang (8 Pa & 8 Pi)) dan bersifat satuan terpadu.
 - 2) Peserta menggunakan Seragam Pramuka sesuai Surat Keputusan Nomor 174 Tahun 2012 tentang Petunjuk Penyelenggaraan Pakaian Seragam Anggota Gerakan Pramuka.
 - 3) Peserta berada di daerah persiapan sebelum tampil.
 - 4) Danton berada diluar pasukan.
 - 5) Waktu dimulai ketika danton memasuki kotak danton.
 - 6) Danton menggunakan aba-aba yang telah disediakan.
 - 7) Peserta menampilkan pbb statis, dinamis, variasi, dan formasi.
 - 8) Ukuran lapangan 12x12 meter.
 - 9) Nomor urut tampil akan diberikan pada saat registrasi.
 - 10) Tidak menggunakan tongkat/toya.



- 11) Tidak terdapat laporan/hormat kepada dewan juri.
- 12) Variasi Formasi dilarang mengandung unsur SARA dan Politik.
- 13) Pemenang ditentukan dengan perolehan nilai tertinggi.
- 14) Hasil perlombaan bersifat Mutlak.

d. Pluit :

- 1) 1x Pluit : Waktu dimulai (Danton memasuki kotak danton).
- 2) 2x Pluit : Waktu tersisa 2 menit.
- 3) 3x Pluit : Waktu Selesai (Orang terakhir keluar arena).

e. Penilaian:

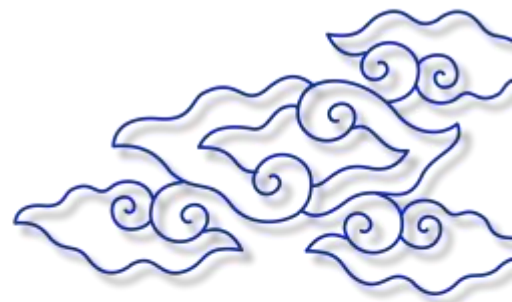
No	Kriteria Penilaian	Nilai	Keterangan
1	Ketepatan Aba-aba	100 Poin	• Ketepatan Gerakan (75) • Aba-aba sesuai dengan urutan (25)
2	Kekompakkan Pasukan	100 Poin	Keselarasan Gerakan
3	Kreativitas	100 Poin	• Variasi (50) • Formasi (50)
Total Nilai		$300 \div 3 = 100$ Poin	

f. Pengurangan:

- 1) Melewati garis : -5/satu kali melewati garis.
- 2) Melewati batas waktu : -2/detik.

g. Ketentuan Aba-aba :

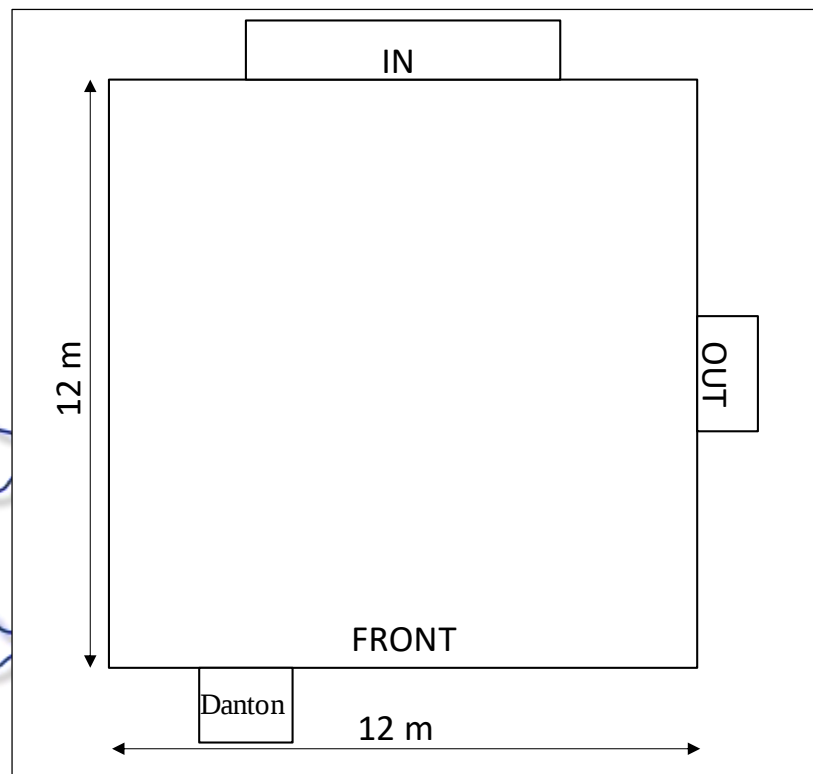
1.	Gerakan Statis
	Sikap Sempurna Hormat Berhitung Setengah Lengan Lencang Kanan Lencang Kanan Hadap Serong Kanan Parade Istirahat Ditempat Istirahat Ditempat Parade Periksa Kerapihan Hadap Serong Kiri Hadap Kanan Lencang Depan Balik Kanan Hadap Kiri





	Balik Kanan Jalan Ditempat
2.	Gerakan Dinamis
	2 Langkah ke kanan 2 Langkah ke kiri 2 Langkah ke depan 2 Langkah ke belakang Hadap Kanan Langkah Perlahan Henti Balik Kanan Langkah Tegap Jalan Ditempat Balik Kanan Langkah Biasa Hadap Kiri Henti Luruskan Bubar Berkumpul
3.	Variasi
4.	Formasi

h. Layout Lapangan





Lomba Tingkat SMP/MTS

1. Scout Intelligence Challenge

- a. Peserta : 2 Orang/Regu (Satuan Terpisah).
- b. Waktu : 13 Menit.
- c. Teknis :
 - 1) Peserta terdiri dari 2 orang/regu dan bersifat satuan terpisah.
 - 2) Peserta menggunakan Seragam Pramuka sesuai Surat Keputusan Nomor 174 Tahun 2012 tentang Petunjuk Penyelenggaraan Pakaian Seragam Anggota Gerakan Pramuka.
 - 3) Peserta wajib membawa perlengkapan sendiri (2 Pulpen Hitam & 2 Papan Jalan)
 - 4) Peserta menerjemahkan 10 kata Bahasa Inggris pada peragaan Semaphore by Vidio dengan tempo Metronome 130 BPM , 1 kata 4-10 huruf dengan jeda peragaan perkata 2 detik dengan setiap kata bernilai 10.
 - 5) Setelah penayangan peragaan Semaphore selesai, peserta mengerjakan soal didalam amplop yang berisi PUPK dan Morse.
 - 6) Peserta diberikan 50 Soal PUPK, Pengetahuan Umum diambil dari Pelajaran IPA kelas 8 Semester 1 Bab 1-3 dan Pengetahuan Kepramukaan diambil dari Boyman Edisi 10 Tahun 2016 Bab 1-7. (Materi dapat diakses melalui website : Pasatama.site).
 - 7) Peserta diberikan 1 paragraf Morse (100 kata) dengan 1 kata terdiri dari 4-8 huruf.
 - 8) Peserta diberi waktu 13 menit untuk mengerjakan Morse dan PUPK, waktu dimulai ketika video penayangan Semaphore selesai.
 - 9) 1 Jawaban PUPK bernilai 1 dan 1 kata Morse bernilai 1.
 - 10) Peserta yang selesai kurang dari waktu yang ditentukan maka mengatakan "Siap (Nama Regu) Selesai".
 - 11) Setelah peserta selesai atau waktu selesai maka peserta harus berdiri dan mengangkat kedua tangan kosong.
 - 12) Jika terdapat kesamaan nilai maka akan diperlombakan kembali dengan mengerjakan 10 soal PUPK dan 10 kata Morse dengan teknis yang sama dan terdapat penilaian kecepatan.
 - 13) Perlombaan ditentukan dengan perolehan nilai tertinggi.



14) Hasil perlombaan bersifat mutlak.

d. Pluit :

- 1) Pluit 1x : Waktu dimulai.
- 2) Pluit 2x : Waktu tersisa 2 menit.
- 3) Pluit 3x : Waktu habis.

e. Penilaian :

No	Kriteria Penilaian	Nilai	Keterangan
1	Ketepatan Semaphore	100 Poin	1 Huruf salah maka 1 kata / 1 soal salah
2	Ketepatan Morse	100 Poin	
2	Ketepatan PUPK	100 Poin	
Total Nilai		300÷3 = 100 Poin	

2. Pionerring Menara Pandang Kaki 4

a. Peserta : 3 Orang/Regu (Satuan Terpisah).

b. Waktu : 13 Menit.

c. Peralatan:

- 1) Tongkat Bambu 16 buah dengan ukuran 160 cm (± 1 cm). Pengecekan akan dilakukan pada saat registrasi.
- 2) Tali Tambang Pramuka.

d. Teknis :

- 1) Peserta terdiri dari 3 orang/regu dan bersifat satuan terpisah.
- 2) Peserta menggunakan Seragam Pramuka sesuai Surat Keputusan Nomor 174 Tahun 2012 tentang Petunjuk Penyelenggaraan Pakaian Seragam Anggota Gerakan Pramuka.
- 3) Peserta wajib membawa peralatan sendiri.
- 4) Peserta dilarang memotong tali dan menandai tongkat saat perlombaan.
- 5) Sebelum waktu dimulai peserta berbaris 1 banjar didalam kavling (3x3 m) dengan tongkat dan tali diletakan dibawah kiri peserta.
- 6) Peserta yang selesai kurang dari waktu yang ditentukan maka menyebutkan "Siap (Nama Regu) Selesai".
- 7) Setelah peserta selesai atau waktu selesai maka peserta baris 1 shaf diluar kavling pionerring.
- 8) Perlombaan ditentukan dengan perolehan nilai tertinggi.
- 9) Hasil perlombaan bersifat mutlak.



e. Pluit :

- 1) 1x Pluit : Waktu dimulai.
- 2) 2x Pluit : Waktu tersisa 2 menit.
- 3) 3x Pluit : Waktu selesai.

f. Penilaian:

No	Kriteria Penilaian	Nilai	Keterangan
1	Kekuatan	100 Poin	Dengan cara tongkat diputar
2	Kesesuaian	100 Poin	Kesesuaian Bentuk Pionnering dan Jumlah Tongkat
3	Pemahaman Ikatan dan Simpul	100 Poin	Pemahaman Simpul dan Ikatan
Total Nilai		$300 \div 3 = 100$ Poin	

3. Secret Code Puzzles

a. Peserta : 2 Orang/Regu (Satuan Terpisah).

b. Waktu : 15 Menit.

c. Teknis :

- 1) Peserta terdiri dari 2 orang/regu dan bersifat satuan terpisah.
- 2) Peserta menggunakan Seragam Pramuka sesuai Surat Keputusan Nomor 174 Tahun 2012 tentang Petunjuk Penyelenggaraan Pakaian Seragam Anggota Gerakan Pramuka.
- 3) Peserta wajib membawa perlengkapan sendiri (2 Pulpen Hitam & 1 Papan Jalan)
- 4) Peserta diberi waktu 15 menit untuk menjawab soal.
- 5) Sandi yang diperlombakan : Sandi AZ, Kotak 3, Jepang 2, Kompas, dan Analog.
- 6) Soal berjumlah 400 huruf dalam tabel dengan 20 horizontal dan 20 vertikal.
- 7) Peserta akan diberikan lembar jawaban dengan tabel kosong untuk menerjemahkan sandi, lalu peserta harus menemukan 25 kata Bahasa Inggris dan menuliskannya pada lembar jawaban. 1 kata bernilai 4.
- 8) Peserta yang selesai kurang dari waktu yang ditentukan maka menyebutkan "Siap (Nama Regu) Selesai".
- 9) Setelah peserta selesai atau waktu selesai maka peserta harus berdiri dan mengangkat kedua tangan kosong.



- 10) Jika terdapat kesamaan poin ketepatan jawaban, maka akan dibandingkan dengan kecepatan menyelesaikan soal.
- 11) Perlombaan ditentukan dengan perolehan nilai tertinggi.
- 12) Hasil perlombaan bersifat mutlak.

d. Pluit :

- 1) Pluit 1x : Waktu dimulai.
- 2) Pluit 2x : Waktu tersisa 2 menit.
- 3) Pluit 3x : Waktu habis.

e. Penilaian :

No	Kriteria Penilaian	Nilai	Keterangan
1	Ketepatan	100 Poin	1 Huruf salah maka 1 soal salah

4. Green Campus Concept Project

a. Peserta : 2 Orang/Pangkalan (Satuan Terpadu).

b. Waktu : 5 Menit.

c. Teknis :

- 1) Peserta terdiri dari 2 orang/pangkalan (1 Pa & 1 Pi) dan bersifat satuan terpadu.
- 2) Peserta menggunakan Seragam Pramuka sesuai Surat Keputusan Nomor 174 Tahun 2012 tentang Petunjuk Penyelenggaraan Pakaian Seragam Anggota Gerakan Pramuka.
- 3) Peserta menyiapkan bahan presentasi yang berkaitan dengan “Sekolah Adiwiyata”.
- 4) Waktu penyampaian isi presentasi yaitu 4 menit dan waktu untuk menjawab 1 pertanyaan juri yaitu 1 menit.
- 5) Isi materi presentasi mencakup : Rancangan Konsep Projek, Rancangan Penerapan Projek, dan Hasil Yang Diharapkan Dari Projek.
- 6) Peserta memilih 1 topik yang sudah disediakan, yaitu :
 - Pengelolaan Sampah
 - Penghijauan Lingkungan Sekolah
 - Pengelolaan Sisa Makanan
 - Hidroponik



- Kantin Ramah Lingkungan
- Taman Ketahanan Pangan
- Biopori
- Zero Plastic
- Eco Habit
- Taman Apotek Hidup

- 7) Tidak terdapat penilaian media presentasi.
- 8) Perlombaan ditentukan dengan perolehan nilai tertinggi.
- 9) Hasil perlombaan bersifat mutlak.

d. Pluit :

- 1) 1x Pluit : Waktu dimulai.
- 2) 2x Pluit : Waktu tersisa 1 menit.
- 3) 3x Pluit : Waktu selesai.

e. Penilaian:

No	Kriteria Penilaian	Nilai	Keterangan
1	Penyampaian Materi	300 Poin	• Penyampaian rancangan konsep proyek (100) • Penyampaian rancangan penerapan proyek (100) • Penyampaian hasil yang diharapkan dari proyek (100)
2	Penyampaian Jawaban	100 Poin	Penyampaian jawaban yang diberikan dewan juri
Total Nilai		$400 \div 4 = 100$ Poin	

5. Semaphore Dance

a. Peserta : 16 Orang/Pangkalan (Satuan Terpadu).

b. Waktu : 6 Menit.

c. Teknis :

- 1) Peserta terdiri dari 16 Orang (8 Pa & 8 Pi) dan bersifat satuan terpadu.
- 2) Peserta menggunakan Seragam Pramuka sesuai Surat Keputusan Nomor 174 Tahun 2012 tentang Petunjuk Penyelenggaraan Pakaian Seragam Anggota Gerakan Pramuka.
- 3) Peserta wajib memilih tema 1 daerah tertentu dan mengkonfirmasi maksimal pada h-9.



- 4) Terdapat peragaan abjad A-Z.
- 5) Tidak ada laporan/hormat kepada dewan juri.
- 6) Peserta diperbolehkan memakai aksesori (Aksesori Kepala, Tangan, Kaki, & Badan), memakai perlengkapan pendukung (Backdrop, Payung, Kipas, Bendera, dll), dan wajah.
- 7) Ukuran lapangan 12x12 meter.
- 8) Semaphore Dance dilarang mengandung unsur SARA dan Politik.
- 9) Pemenang ditentukan dengan perolehan nilai tertinggi.
- 10) Hasil perlombaan bersifat Mutlak.

d. Pluit :

- 1) 1x Pluit : Waktu dimulai (Musik dimulai).
- 2) 2x Pluit : Waktu tersisa 2 menit.
- 3) 3x Pluit : Waktu Selesai (Musik berhenti).

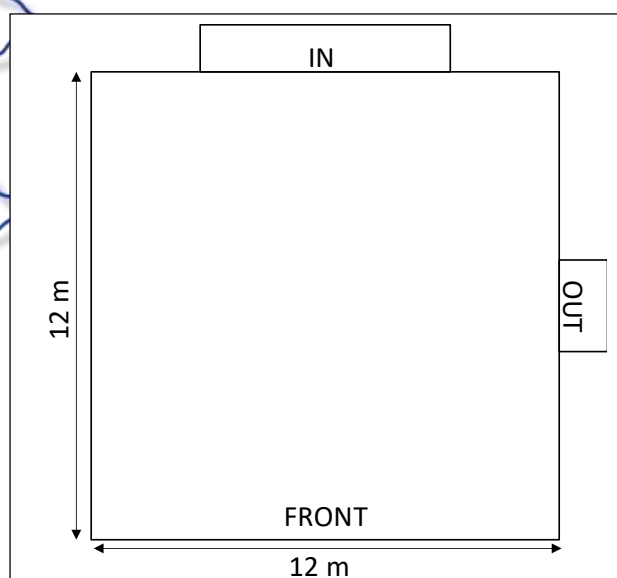
e. Penilaian:

No	Kriteria Penilaian	Nilai	Keterangan
1	Peragaan Semaphore	100 Poin	Peragaan Semaphore abjad A-Z
1	Isi Semaphore Dance	100 Poin	Makna dan Unsur daerah.
2	Kekompakan	100 Poin	• Keselarasan gerakan (75) • Keselarasan aksesori dan hiasan wajah (25)
3	Kreatifitas	100 Poin	• Aksesori, hiasan wajah, dan perlengkapan pendukung (25) • Koreografi (75)
Total Nilai		400÷4 = 100 Poin	

f. Pengurangan:

- 1) Melewati garis : -5/satu kali melewati garis.
- 2) Melewati batas waktu : -2/detik.

g. Layout Lapangan





Lomba Kategori

1. Cultural Campaign

- a. Peserta : 1 Pangkalan.
- b. Waktu : 22 s.d 27 Juni 2026 pukul 12.00 WIB.
- c. Teknis :
 - 1) Setiap pangkalan mengirimkan foto berukuran 4:3 dengan 1 tema daerah yang dipilih.
 - 2) Foto dikirim maksimal h-7.
 - 3) Foto dikirim melalui link gform yang panitia berikan.
 - 4) Foto dilarang mengandung unsur SARA dan Politik.
- d. Penilaian:

No	Kriteria Penilaian	Nilai	Keterangan
1	Jumlah Like	1 Poin	1 Akun like = 1 Poin
Total Nilai		Tidak Terbatas	

2. Popular School

- a. Peserta : Pendukung.
- b. Waktu : Penutupan pada jam 15.00 WIB.
- c. Teknis :
 - 1) Pendukung akan didata sebagai supporter pangkalan tertentu pada saat melakukan pembelian/penukaran tiket.
- d. Penilaian:

No	Kriteria Penilaian	Nilai	Keterangan
1	Jumlah Tiket	1 Poin	1 Orang membeli Tiket = 1 Poin
Total Nilai		Tidak Terbatas	

3. Best Supporter

- a. Peserta : Seluruh Pengunjung Pasatama Scoutition 2026.
- b. Waktu : Penutupan pada jam 15.00 WIB.
- c. Teknis :
 - 1) Pengunjung akan mendapatkan 1 kupon saat membeli makanan/minuman/barang pada tenant yang ada dengan ketentuan pembelian Rp. 15.000,- untuk 1 kupon.



- 2) Pengunjung akan mendapatkan 1 kupon saat pembelian merchandise yang ada pada tenant milik Pasatama Scouting 2026 dengan ketentuan pembelian 1 merchandise untuk 1 kupon.

d. Penilaian:

No	Kriteria Penilaian	Nilai	Keterangan
1	Jumlah Kupon	1 Poin	1 Kupon dari pembelian = 1 Poin
Total Nilai		Tidak Terbatas	

4. Best Administration

- a. Peserta : Pangkalan
- b. Waktu : 05.30 WIB – 07.00 WIB.
- c. Teknis :
- 1) Setiap pangkalan akan melakukan pengecekan Administrasi pada saat daftar ulang.
 - 2) Setiap pangkalan akan melakukan pendataan jam kedatangan.
 - 3) Pangkalan yang datang dibawah jam 05.30 WIB akan dikelompokkan pada penilaian jam 05.30 WIB.
 - 4) Pangkalan yang datang melebihi jam 07.00 WIB tidak akan mendapatkan nilai.
 - 5) Jika terdapat kesamaan nilai maka perolehan nilai tertinggi akan ditentukan melalui kedatangan pangkalan yang lebih awal.

d. Penilaian:

No	Kriteria Penilaian	Nilai	Keterangan
1	Administrasi Pangkalan	200 Poin	• Setiap pangkalan akan melakukan pengecekan Administrasi pada saat daftar ulang. • Setiap pangkalan akan melakukan pendataan jam kedatangan
2	05.30 – 06.00 WIB	300 Poin	
	06.01 – 06.10 WIB	250 Poin	
	06.11 – 06.20 WIB	230 Poin	
	06.21 – 06.30 WIB	210 Poin	
	06.31 – 06.40 WIB	190 Poin	
	06.41 – 06.50 WIB	170 Poin	
	06.51 – 07.00 WIB	150 Poin	
Total Nilai		500 Poin	