



PETUNJUK PELAKSANAAN DAN TEKNIS
PASATAMA SCOUTITION 2026
SMPN 1 BOJONGGEDE

A. PETUNJUK PELAKSANAAN

1. Nama Kegiatan

“PASATAMA SCOUTITION 2026”

2. Tema Kegiatan

“Pramuka Berprestasi, Lestarikan 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 kelestarian 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 Penonton

a. Persyaratan dan Ketentuan Pembina :

- 1) Jumlah pembina yang menyertai peserta adalah 4 orang, terdiri dari:
 - 1 Pembina dan 1 Pembantu Pembina Pendamping Putra
 - 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) Tidak diperkenankan adanya campur tangan dalam pelaksanaan perlombaan, proses penilaian, maupun pengambilan keputusan oleh panitia, kecuali dalam kondisi khusus yang disetujui secara resmi oleh 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) Tidak diperkenankan adanya campur tangan dalam pelaksanaan perlombaan, proses penilaian, maupun pengambilan keputusan oleh panitia, kecuali dalam kondisi khusus yang disetujui secara resmi oleh panitia.
- 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 Penonton:

- 1) Pembelian tiket dilakukan melalui laman website resmi kami. Yaitu tiketin.scoutition.pasatama.site.
- 2) **Harga tiket per orang adalah Rp10.000,00.**
- 3) **Usia minimal untuk membeli tiket adalah 6 tahun.**
- 4) Saat registrasi, wajib menunjukkan tiket dan identitas diri (kartu pelajar atau identitas lainnya).
- 5) Wajib menjaga ketertiban, keamanan, kebersihan, serta menghormati seluruh fasilitas yang digunakan.



- 6) Wajib menjaga etika dan sportivitas, tidak melakukan provokasi, ejekan, atau tindakan yang menimbulkan keributan.
- 7) Tidak diperkenankan adanya campur tangan dalam pelaksanaan perlombaan, proses penilaian, maupun pengambilan keputusan oleh panitia, kecuali dalam kondisi khusus yang disetujui secara resmi oleh panitia.
- 8) Dilarang membawa minuman keras, senjata tajam, barang terlarang, atau benda lain yang membahayakan.
- 9) Tidak diperbolehkan membawa sound system besar, petasan, flare, atau alat yang dapat menimbulkan gangguan.
- 10) Wajib mematuhi seluruh arahan dan peraturan panitia, termasuk pembatasan area yang tidak boleh dimasuki.
- 11) 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 disertai pas

foto Peserta, Pembina, dan Tim Support, serta bukti pembayaran harus dibuat

terpisah dalam file yang berbeda. Seluruh berkas tersebut dikumpulkan melalui

laman resmi kami pada alamat berikut: <https://scoutition.pasatama.site>.

- d. Pada saat registrasi lomba, wajib membawa bukti pendaftaran, Surat Tugas Kwarran (Bagi pangkalan yang diluar Kwarcab Kab. Bogor), Surat Tugas Gugus (TTD & Kop Kepala Sekolah) dan menyerahkannya kepada panitia untuk proses pendataan.

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. Penentuan Nomor Urut

- a. Pengambilan nomor urut peserta dilakukan menggunakan *spinning wheel* saat daftar ulang.
- b. Nomor urut berfungsi sebagai identitas tunggal peserta selama perlombaan berlangsung guna menjaga kerahasiaan identitas asli regu maupun asal sekolah.
- c. Satu nomor urut berlaku untuk 1 (satu) Pasukan (terdiri dari 1 Regu Putra dan 1 Regu Putri). Apabila pangkalan/sekolah mengirimkan lebih dari 1 (satu) Pasukan, maka Pasukan tambahan tersebut wajib menggunakan nomor urut yang berbeda.

12. Mata Lomba

a. Mata Lomba Regu :

Tingkat SD/MI

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

Tingkat SMP/MTS

- 1) Scout Intelligence Challenge (2 Orang)
- 2) Pionering 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 :

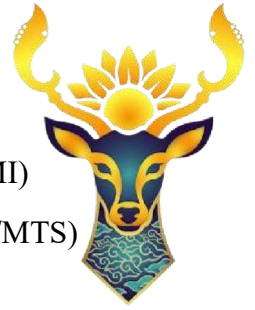
- 1) Cultural Campaign
- 2) Popular School
- 3) Best Supporter
- 4) Best Administration

13. 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 regu dan pangkalan adalah **100 poin**, yang diperoleh dari total nilai seluruh kriteria penilaian kemudian dibagi dengan jumlah kriteria penilaian.
- c. Nilai tertinggi pada setiap mata lomba kategori akan di konversi menjadi **Juara 1 = 100 Poin, Juara 2 = 80 Poin, dan Juara 3 = 60 Poin.**
- d. Pemenang setiap mata lomba regu dan pangkalan ditetapkan sebagai **Juara 1, 2, 3 serta Harapan 1, 2, dan 3** berdasarkan perolehan nilai tertinggi.
- e. Ketentuan mengenai pengurangan nilai dijelaskan secara rinci dalam petunjuk teknis masing-masing perlombaan.
- f. Penentuan **Juara Umum 1, 2, dan 3** didasarkan pada akumulasi nilai dari mata lomba **Regu maupun Pangkalan.**
- g. **Pangkalan Terbaik 1, 2, dan 3** ditentukan berdasarkan akumulasi nilai dari mata lomba pangkalan.
- h. **Regu Terbaik 1, 2, dan 3** ditentukan berdasarkan akumulasi nilai dari seluruh mata lomba regu.
- i. **Gugus Depan Favorit 1, 2, dan 3** ditentukan berdasarkan akumulasi nilai konversi dari seluruh mata lomba kategori.
- j. **Uang pembinaan** diberikan kepada pangkalan yang meraih Juara Umum

14. Narahubung, Sosial Media dan Website a.

		Narahubung
Ka Dilan	: 0857-7353-3032	
Ka Rafael	: 0878-4753-9891	
Ka Kenanga	: 0896-3771-1532 (Konfirmasi Pembayaran)	



Ka Gesang : 0856-9209-0228 (Informasi mata lomba SD/MI)

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

b. Sosial Media

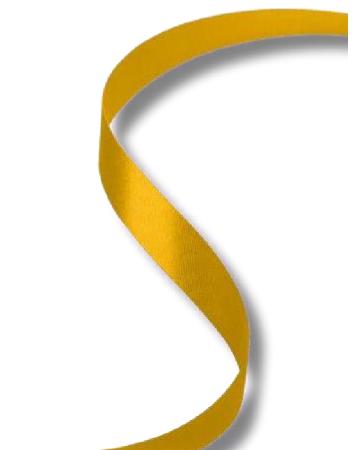
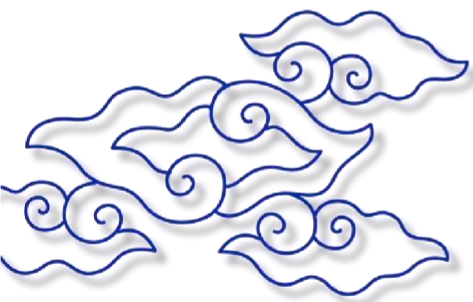
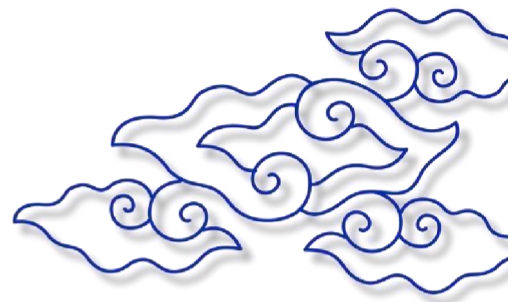
Instagram : @Pasatama1

Tiktok : @Pasatama01

Email : Scoutition@pasatama.site

c. Website

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



Penggunaan penanda warna pada revisi Juklak dan Juknis: Dihapus
Diubah
Ditambahkan



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. Peralatan : 2 Pulpen Hitam & 2 Papan Jalan
- 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 wajib membawa perlengkapan sendiri.
 - 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 coretan.
 - 8) Soal terdiri dari 10 pernyataan dengan komposisi :
 - Terdapat 5 soal berbahasa Indonesia dan 5 soal berbahasa Inggris. Setiap soal terdiri dari 3 kata, dengan setiap kata berjumlah 4–6 huruf, serta menggunakan 1 jenis sandi pada setiap soal.
 - 1 Kata bernilai 10 poin, sehingga total nilai untuk 30 kata yaitu 300 poin.
 - Pernyataan berbentuk kata baku.
 - 9) Jika terdapat kesamaan poin ketepatan jawaban, maka akan ditandingkan kembali dengan 5 soal kata baku Bahasa Indonesia dengan tingkat kesulitan yang berbeda dari soal sebelumnya dengan teknis yang sama dan juga terdapat nilai kecepatan.
 - 10) Pemenang ditentukan berdasarkan perolehan nilai tertinggi.
 - 11) Hasil perlombaan bersifat mutlak.
- e. Pluit :
 - 1) Pluit 1x : Waktu dimulai.
 - 2) Pluit 2x : Waktu tersisa 2 menit.
 - 3) Pluit 3x : Waktu habis.



f. Penilaian :

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

2. Pionering Tiang Bendera Kreasi

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

b. Waktu : 12 Menit.

c. Peralatan:

1) Tongkat Bambu 7 buah dengan ukuran 160 cm (± 1 cm). Pengecekan akan dilakukan pada saat registrasi. Saat sebelum lomba dimulai di tempat perlombaan, jika ada ketidaksesuaian maka tidak diperbolehkan membawanya ke area perlombaan.

2) Tali Tambang Pramuka.

d. Teknis :

1) Peserta terdiri dari 3 orang/regu dan bersifat satuan terpisah.

2) Bentuk Pionering telah ditentukan. Peserta dapat melihat contoh bentuk Pionering melalui Instagram resmi kami, yaitu @pasatama1.

3) Peserta menggunakan Seragam Pramuka sesuai Surat Keputusan Nomor 174 Tahun 2012 tentang Petunjuk Penyelenggaraan Pakaian Seragam Anggota Gerakan Pramuka.

4) Peserta wajib membawa peralatan sendiri.

5) Peserta diperbolehkan mengecat tongkat namun dilarang mencoak/mencungkil tongkat sebelum dan saat perlombaan.

6) Peserta dilarang menambahkan aksesoris pada bangunan pionering.

7) Peserta dilarang memotong tali saat perlombaan.

8) Sebelum waktu dimulai, peserta berbaris 1 banjar didalam kavling (3x3 m) dengan tongkat dan tali tersusun rapih dibawah kiri peserta (Tongkat dan tali tidak ada yang sudah mulai dibentuk).



- 9) Peserta yang selesai kurang dari waktu yang ditentukan maka menyebutkan “Siap (Nomor Urut) Selesai”.
- 10) Setelah peserta selesai atau waktu selesai maka peserta baris 1 shaf dibelakang Pionering.
- 11) Pemenang ditentukan berdasarkan perolehan nilai tertinggi.
- 12) Jika terdapat kesamaan nilai maka dibandingkan dengan kecepatan pengerjaan.
- 13) 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	Diputar, Diinjak, dan Dimiringkan
2	Kesesuaian Bentuk	100 Poin	Kesesuaian Bentuk Pionering
3	Ketepatan	100 Poin	Ketepatan Simpul dan Ikatan Poin simpul: Jumlah simpul yang dibuat/25 x 50 Poin ikatan: Jumlah ikatan yang dibuat/9 x 50 Poin total nilai ketepatan: Poin simpul + Poin ikatan.
Total Nilai		300 ÷ 3 = 100 Poin	

Note : Jumlah Ikatan = 9

Jumlah Simpul = 25

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 dan membawa 6 bahan hias yang sudah ditentukan dibawah ini :
 - 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 (Nomor Urut) Selesai”.



- 7) Setelah peserta selesai atau waktu selesai maka peserta wajib **mengangkat tangan.**
- 8) Peserta menjelaskan Mading STAR yang dibuat selama **3 menit.**
- 9) Pemenang ditentukan berdasarkan 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	200 Poin	1. Keunikan Mading STAR (100) 2. Komposisi warna, tulisan, gambar dan hiasan (100) 1. Kreativitas & Orisinalitas Ide (50) 2. Kualitas & Relevansi dengan Tema(50) 3. Tata Letak (Layout) & Kerapian(50) 4. Estetika Visual & Keterbacaan (50)
2	Pemahaman Mading STAR	100 Poin	Makna/pesan yang disampaikan (100)
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 17. 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 : <https://scoutition.pasatama.site/>).
- 5) **Hanya soal yang akan disampaikan melalui audio, Peserta akan memilih pilihan ganda pada lembar jawaban.**
- 6) Soal terdiri dari 25 PK dan 25 PU
- 7) Waktu menjawab 10 detik setelah penyampaian soal dan 1 soal bernilai 2.
- 8) **Peserta menjawab soal dengan disilang.**
- 9) **Peserta hanya diperbolehkan mencoret jawaban dengan garis 2 pada silang sebelumnya, dan menyilang kembali jawaban yang dianggap benar. (kesempatan hanya 1 kali)**
- 10) **Peserta menjawab soal menggunakan huruf kapital.**
- 11) **Peserta hanya diperbolehkan mencoret jawaban dengan 1 garis coretan.**
- 12) Pemenang ditentukan berdasarkan perolehan nilai tertinggi.
- 13) Jika terdapat kesamaan nilai maka akan diperlombakan kembali dengan 10 soal PK dan 10 soal PU **dengan tingkat kesulitan yang berbeda dari soal sebelumnya** dengan teknis yang sama dan terdapat nilai kecepatan.
- 14) 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 : **8 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) Tidak diperbolehkan menggunakan properti atau aksesoris tambahan.
- 4) Peserta berada di daerah persiapan sebelum tampil.
- 5) Danton berada ditempat yang sudah disediakan.
- 6) Waktu dimulai ketika danton memasuki kotak danton.
- 7) Danton menggunakan aba-aba yang telah disediakan. (aba-aba wajib berurutan)
- 8) Danton diperbolehkan keluar kotak saat Variasi Formasi
- 9) Peserta menampilkan pbb statis, dinamis, variasi, dan formasi.
- 10) Ukuran lapangan 16x12 meter.
- 11) Nomor urut tampil akan diberikan pada saat registrasi.
- 12) Penilaian ketepatan gerakan lkbb sesuai dengan PERPANG TNI Nomor 58 tahun 2018.
- 13) Penilaian dimulai saat sikap sempurna.
- 14) Tidak menggunakan tongkat/toya.
- 15) Tidak terdapat laporan/hormat kepada dewan juri.
- 16) Variasi Formasi dilarang mengandung unsur SARA dan Politik.
- 17) Pemenang ditentukan dengan perolehan nilai tertinggi.
- 18) 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 (Saat langkah pertama hadap kiri maju untuk keluar lapangan).

e. Penilaian:

No	Kriteria Penilaian	Nilai	Keterangan
1	Ketepatan Abaaba	100 Poin	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan Gerakan (75) • Aba-aba sesuai dengan urutan (25)



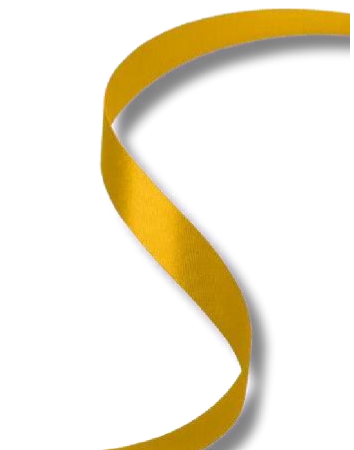
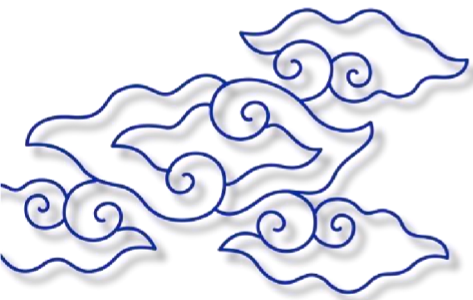
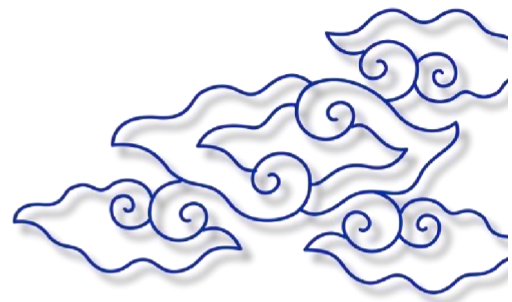
2	Kekompakkan Pasukan	100 Poin	Keselarasan Gerakan
3	Kreativitas	100 Poin	<ul style="list-style-type: none">• Variasi (50)• Formasi (50)
Total Nilai		300÷3 = 100 Poin	

f. Pengurangan:

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

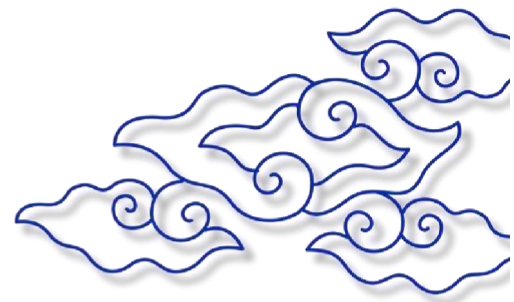
g. Ketentuan Aba-aba :

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 Henti
2.	Gerakan Dinamis

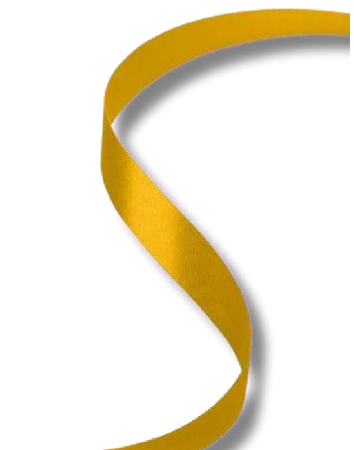
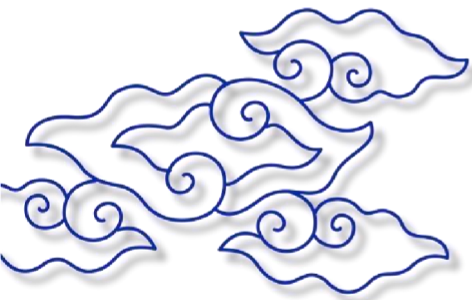


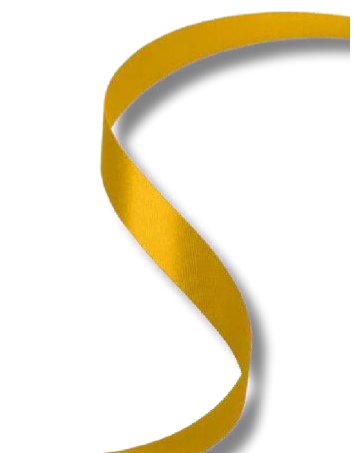
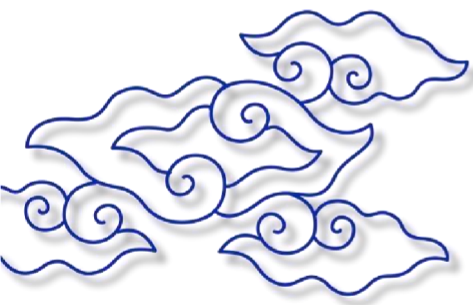
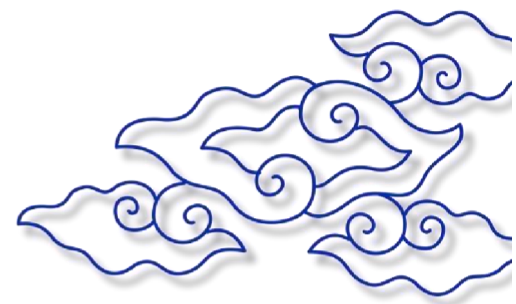
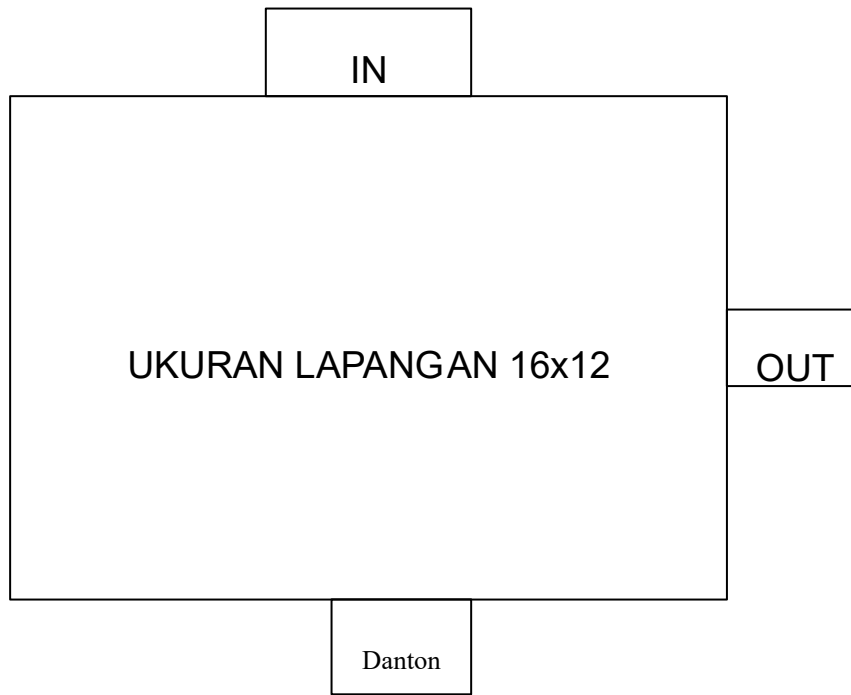


	<p>2 Langkah ke kanan 2 Langkah ke kiri 2 Langkah ke depan 2 Langkah ke belakang Hadap Kanan Langkah Perlahan Henti Balik Kanan Langkah Tegap Jalan Ditempat Henti Balik Kanan Langkah Biasa Hadap Kiri Henti Lencang Kanan Bubar Berkumpul</p>
3.	Variasi
4.	Formasi



h. Layout Lapangan





Penggunaan penanda warna pada revisi Juklak dan Juknis: Dihapus
Diubah
Ditambahkan



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 tanggal 14 Juni 2026 sampai maksimal h-7 perlombaan.
 - 3) Foto dikirim melalui link G-form 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 Scoutition 2026 dengan ketentuan pembelian 1 merchandise untuk 1 kupon.
- 3) Setiap pengunjung yang mendapatkan kupon dapat menukarkan poin untuk sekolahnya pada tempat yang sudah tersedia.

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 dikelompokan 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	



2	05.30 – 06.00 WIB	300 Poin	<ul style="list-style-type: none">•• Setiap pangkalan akan melakukan pengecekan Administrasi pada saat daftar ulang. Setiap pangkalan akan melakukan pendataan jam kedatangan
	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	

