



**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.

Penggunaan penanda warna pada revisi Juklak dan Juknis:

Dihapus

Diubah

Ditambahkan



- 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.

Penggunaan penanda warna pada revisi Juklak dan Juknis:

Dihapus

Diubah

Ditambahkan



- 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.

Penggunaan penanda warna pada revisi Juklak dan Juknis:

Dihapus

Diubah

Ditambahkan



- 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](http://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

Penggunaan penanda warna pada revisi Juklak dan Juknis:

Dihapus

Diubah

Ditambahkan



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)

Penggunaan penanda warna pada revisi Juklak dan Juknis:

Dihapus

Diubah

Ditambahkan



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

## **11. Penentuan Nomor Urut**

- a. Nomor urut peserta dapat dipilih langsung oleh peserta pada saat registrasi.
- 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.
- d. Jika pangkalan mengirimkan regu dalam jumlah ganjil (termasuk jika hanya mengirim 1 regu), regu yang tidak berpasangan tersebut akan mendapatkan nomor urut terakhir.

## **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))

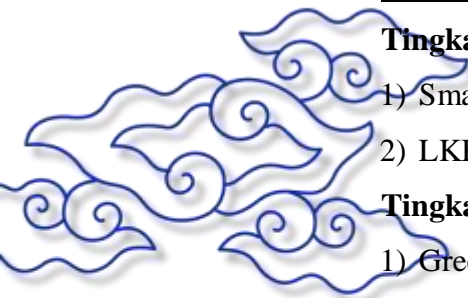
### **c. Mata Lomba Kategori :**

Penggunaan penanda warna pada revisi Juklak dan Juknis:

Dihapus

Diubah

Ditambahkan





- 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 1.

### 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)

Penggunaan penanda warna pada revisi Juklak dan Juknis:

Dihapus

Diubah

Ditambahkan



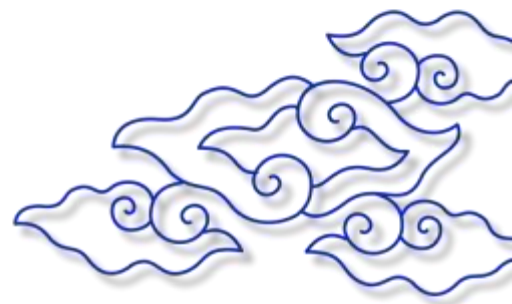
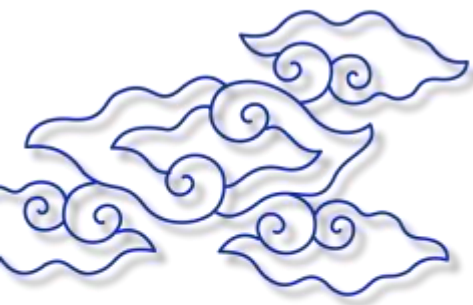
Ka Gesang : 0856-9209-0228 (Informasi mata lomba SD/MI)  
Ka Najwan : 0851-8668-6811 (Informasi mata lomba SMP/MTS)

**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 SMP/MTS

#### 1. Scout Intelligence Challenge

- a. Peserta : 2 Orang/Regu (Satuan Terpisah).
- b. Waktu : 13 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 menerjemahkan 10 kata Bahasa Inggris pada peragaan Semaphore melalui penayangan Video dengan tempo Metronome 130 BPM, 1 kata 4-10 huruf dengan jeda peragaan perkata 2 detik dan setiap kata bernilai 10.
  - 5) Setelah penayangan video peragaan Semaphore selesai, peserta mengerjakan soal di dalam amplop yang berisi PUPK dan Morse.
  - 6) Peserta diberikan 50 Soal PUPK (25 Soal PU & 25 Soal PK), 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 : <https://scoutition.pasatama.site/>).
  - 7) Peserta diberikan 1 paragraf dalam bentuk sandi 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 2 dan 1 kata Morse bernilai 1.
  - 10) Peserta yang selesai kurang dari waktu yang ditentukan maka mengatakan "Siap (Nomor Urut) Selesai".
  - 11) Setelah peserta selesai atau waktu selesai maka peserta harus berdiri dan mengangkat kedua tangan kosong.

Penggunaan penanda warna pada revisi Juklak dan Juknis:

Dihapus

Diubah

Ditambahkan



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) Pemenang ditentukan berdasarkan perolehan nilai tertinggi.

14) 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 Semaphore	100 Poin	1 Huruf salah maka 1 kata salah
2	Ketepatan Morse	100 Poin	
3	Ketepatan PUPK	100 Poin	
Total Nilai		300÷3 = 100 Poin	

## 2. Pionering 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 ( $\pm 1$  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) 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) Dilarang mencoak/mencungkil tongkat **Menggunakan pasak** sebelum dan saat perlombaan.

6) Peserta dilarang memotong tali saat perlombaan.

Penggunaan penanda warna pada revisi Juklak dan Juknis:

**Dihapus**

**Diubah**

**Ditambahkan**



- 7) Peserta dilarang menambahkan aksesoris pada bangunan pionnering menara pandang kaki empat.
- 8) Peserta diperbolehkan **mengecat** tongkat sesuai dengan pangkalan masing-masing.
- 9) 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)..
- 10) Peserta yang selesai kurang dari waktu yang ditentukan maka menyebutkan “Siap ( Nomor Urut ) Selesai”.
- 11) Setelah peserta selesai atau waktu selesai maka peserta baris 1 shaf dibelakang Pionnering.
- 12) Pada saat penilaian dewan juri akan bertanya 5 Pertanyaan mengenai **Pemahaman peserta dalam membuat Pionnering.**
- 13) Pemenang ditentukan berdasarkan perolehan nilai tertinggi.
- 14) 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	100 Poin	Kesesuaian Bentuk Pionnering
3	Pemahaman Ikatan dan Simpul	100 Poin	<b>Pemahaman Simpul dan Ikatan</b> Setiap Pertanyaan dewan juri bernilai 20
Total Nilai		300÷3 = 100 Poin	

### 3. Secret Code Puzzles

- a. Peserta : 2 Orang/Regu (Satuan Terpisah).
- b. Waktu : 15 Menit.
- c. Peralatan : 2 Pulpen Hitam & 1 Papan Jalan.
- d. Teknis :
  - 1) Peserta terdiri dari 2 orang/regu dan bersifat satuan terpisah.

Penggunaan penanda warna pada revisi Juklak dan Juknis:

Dihapus

Diubah

Ditambahkan



- 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 AZ, Kotak 3, Jepang 2, Kompas, dan Analog.
  - 6) Soal terdiri dari 400 huruf yang disusun dalam tabel berukuran 20 kolom dan 20 baris, setiap kolom mewakili satu sandi.
  - 7) Urutan sandi akan tetap dan berulang dengan detail sebagai berikut :
    - Kolom 1, 6, 11, 16 : AZ
    - Kolom 2, 7, 12, 17 : Kotak 3
    - Kolom 3, 8, 13, 18 : Jepang 2
    - Kolom 4, 9, 14, 19 : Kompas
    - Kolom 5, 10, 15, 20 : Analog.
  - 8) 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.
  - 9) Bentuk kata yang digunakan adalah kata kerja (*verb I*) dan kata benda (*noun*).
  - 10) Jawaban ditulis menggunakan huruf kapital.
  - 11) Peserta yang selesai kurang dari waktu yang ditentukan maka menyebutkan "Siap ( Nomor Urut ) Selesai".
  - 12) Setelah peserta selesai atau waktu selesai maka peserta harus berdiri dan mengangkat kedua tangan kosong.
  - 13) Jika terdapat kesamaan poin maka akan ditandingkan ulang, dengan jumlah kolom 10x10 dan waktu 5 menit.
  - 14) Pemenang ditentukan berdasarkan perolehan nilai tertinggi
  - 15) Hasil perlombaan bersifat mutlak.
- e. Pluit :
- 1) Pluit 1x : Waktu dimulai.
  - 2) Pluit 2x : Waktu tersisa 2 menit.
  - 3) Pluit 3x : Waktu habis.

Penggunaan penanda warna pada revisi Juklak dan Juknis:

Dihapus

Diubah

Ditambahkan



f. Penilaian :

No	Kriteria Penilaian	Nilai	Keterangan
1	Ketepatan	100 Poin	1 Huruf salah maka 1 kata 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”. Konsep proyek dapat berupa yang sudah pernah dilakukan dengan melakukan modifikasi ataupun yang sama sekali belum pernah dilakukan.
- 4) Materi presentasi dibuat sebelum lomba dan dikumpulkan H-7 lomba kepada panitia melalui link G-Form.
- 5) Waktu penyampaian isi presentasi yaitu 4 menit dan waktu untuk menjawab 1 pertanyaan juri yaitu 1 menit.
- 6) Waktu dimulai ketika panitia meniupkan peluit, lalu peserta baru diperbolehkan memulai presentasi.
- 7) Isi materi presentasi mencakup : Rancangan Konsep Projek, Rancangan Penerapan Projek, dan Hasil Yang Diharapkan Dari Projek.
- 8) Peserta memilih 1 topik yang sudah disediakan, yaitu :
  - Pengelolaan Sampah
  - Penghijauan Lingkungan Sekolah
  - Pengelolaan Sisa Makanan
  - Hidroponik
  - Kantin Ramah Lingkungan

Penggunaan penanda warna pada revisi Juklak dan Juknis:

Dihapus

Diubah

Ditambahkan



- Taman Ketahanan Pangan
  - Biopori
  - Zero Plastic
  - Eco Habit
  - Taman Apotek Hidup
- 9) Tidak terdapat penilaian media presentasi.
- 10) Pemenang ditentukan berdasarkan perolehan nilai tertinggi.
- 11) Hasil perlombaan bersifat mutlak.
- 12) Tim Operator saat presentasi merupakan tim suporter yang telah tercatat ketika pendaftaran lomba.

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	<ul style="list-style-type: none"><li>• Penyampaian rancangan konsep projek (100)</li><li>• Penyampaian rancangan penerapan projek (100)</li><li>• Penyampaian hasil yang diharapkan dari projek (100)</li></ul>
2	Penyampaian Jawaban	100 Poin	Penyampaian jawaban yang diberikan dewan juri
Total Nilai		400 ÷ 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.

Penggunaan penanda warna pada revisi Juklak dan Juknis:

Dihapus

Diubah

Ditambahkan



- 3) Peserta wajib memilih tema 1 daerah tertentu dan mengkonfirmasi maksimal pada h-9 (Contoh : Tema Tari Kecak Bali).
- 4) Terdapat peragaan abjad A-Z.
- 5) Tidak ada laporan/hormat kepada dewan juri.
- 6) Peserta diperbolehkan memakai aksesoris (Aksesoris Kepala, Tangan, Kaki, & Badan), memakai perlengkapan pendukung (Backdrop, Payung, Kipas, Bendera, dll), dan wajah.
- 7) Dilarang menggunakan perlengkapan pendukung yang dapat mengotori area perlombaan.
- 8) Waktu dimulai sejak musik **diputar** dan berakhir saat musik selesai.
- 9) **Aksesoris** yang terjatuh tidak akan mengurangi poin.
- 10) Ukuran lapangan 12x12 meter.
- 11) Dilarang menampilkan atraksi yang dapat membahayakan keselamatan, seperti debus api.
- 12) Peserta diwajibkan menggunakan bendera semaphore pada penampilan Semaphore Dance (Sudah dengan peragaan semaphore) selama minimal 3 menit.
- 13) Semaphore Dance dilarang mengandung unsur SARA dan Politik.
- 14) Pemenang ditentukan dengan perolehan nilai tertinggi.
- 15) 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
2	Isi Semaphore Dance	100 Poin	Makna dan Unsur daerah.
3	Kekompakan	100 Poin	<ul style="list-style-type: none"><li>• Keselarasan gerakan (100)</li><li>• Keselarasan aksesoris dan hiasan wajah (25)</li></ul>

Penggunaan penanda warna pada revisi Juklak dan Juknis:

Dihapus

Diubah

Ditambahkan

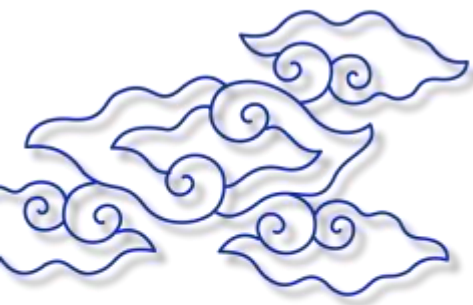
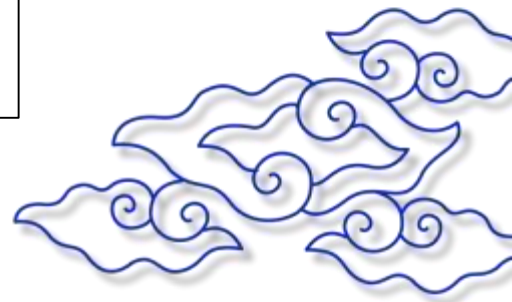
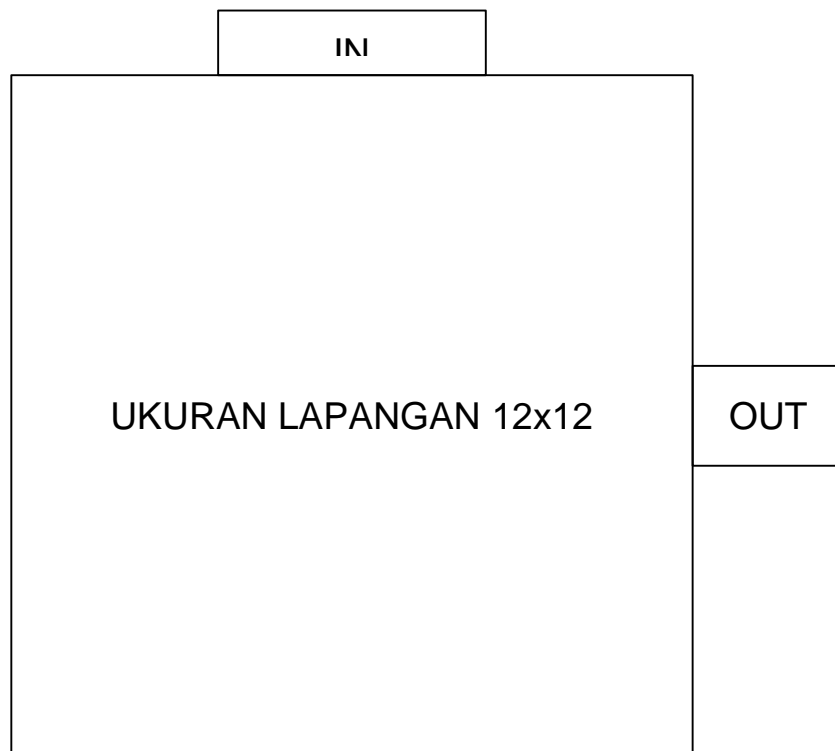


4	Kreatifitas	100 Poin	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aksesoris, hiasan wajah, dan perlengkapan pendukung (25)</li><li>• Koreografi (75)</li></ul>
Total Nilai		400÷4 = 100 Poin	

f. Pengurangan:

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

g. Layout Lapangan



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.

Penggunaan penanda warna pada revisi Juklak dan Juknis:

Dihapus

Diubah

Ditambahkan



- 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	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Setiap pangkalan akan melakukan pengecekan Administrasi pada saat daftar ulang.</li> <li>• Setiap pangkalan akan melakukan pendataan jam kedatangan</li> </ul>
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	

Penggunaan penanda warna pada revisi Juklak dan Juknis:

Dihapus

Diubah

Ditambahkan