

ETUNJUK UMUM LOMBA HUT CHADIKA XXI

A. Ketentuan Peserta

1. Peserta merupakan anggota Pramuka Penegak tingkat SMA/SMK/MA sederajat yang aktif di gugus depannya.
2. Peserta Pramuka Penegak berusia maksimal 18 tahun 6 bulan.
3. Membayar uang pendaftaran lomba :
 - a. Koppaged (Kompetisi Pramuka Ngejoged) Rp. 60.000
 - b. LKBBT (Lomba Keterampilan baris-berbaris tongkat) Rp. 40.000
 - c. Desain poster Rp. 35.000
 - d. Tari Daerah Rp. 60.000
 - e. Scout Intelegent Rp. 35.000
 - f. TOW Rp. 35.000
 - g. Paket CHADIKA Penegak (Lengkap) Rp. 235.000
4. Perolehan Juara umum penegak

Jenis lomba	Kuota maksimal peserta lomba untuk juara umum pangkalan	Total poin yang masuk ke penilaian juara umum pangkalan
Koppaged	(maksimal 1 tim @ 8 orang)	1000 poin
LKBBT	(1 pleton @ 12 orang pasukan inti + 1 danton + 2 orang pasukan cadangan)	400 poin
Desain poster	(wajib 1 putra dan 1 putri)	400 poin / 2 = 200 poin
Tari daerah	(maksimal 1 tim @ 5 – 8 orang)	400 poin
Scout Intelegent	(wajib 1 putra dan 1 putri)	400 poin / 2 = 200 poin
T.O.W	(maksimal 1 tim putra dan 1 tim putri @ 4 – 8 orang)	300 poin

5. Peserta yang berasal dari luar Kota Bekasi yang ingin menginap, harap melakukan konfirmasi kepada panitia terlebih dahulu selambat-lambatnya tanggal 10 April 2017.
6. Peserta diwajibkan untuk menyetujui hasil Technical Meeting.
7. Pergantian anggota pasukan dapat dilaksanakan sebelum panggilan menuju arena lomba, dengan ketentuan :

- a. Pergantian peserta hanya dapat dilakukan dengan sepengetahuan & persetujuan dari panitia.
 - b. Pergantian peserta hanya dilakukan apabila peserta yang bersangkutan tidak memungkinkan untuk tampil.
8. Seluruh peserta wajib mematuhi tata tertib yang dibuat panitia. Apabila peserta melakukan pelanggaran akan dikenakan sanksi berupa pengurangan nilai atau diskualifikasi.

B. Tata Tertib

1. Peserta diharapkan hadir sebelum apel pembukaan (dimulai pada pukul 07.00 WIB).
2. Peserta wajib untuk mengikuti apel pembukaan.
3. Peserta wajib hadir paling lambat 15 menit sebelum lomba yang diikuti dimulai.
4. Apabila peserta datang terlambat, peserta tetap dapat mengikuti perlombaan, tetapi tidak mendapatkan tambahan waktu.
5. Peserta wajib membawa barang-barang yang diperlukan untuk masing-masing lomba yang diikuti.
6. Seluruh pihak yang hadir **DILARANG KERAS** membawa dan menggunakan rokok, benda tajam maupun benda lain yang membahayakan, barang yang merusak fasilitas sekolah, dan narkoba serta obat-obatan terlarang.
7. Seluruh pihak yang hadir wajib menjaga kebersihan dan ketertiban di arena lomba yang mencakup lingkungan SMAN 1 Kota Bekasi.
8. Seluruh pihak yang hadir dilarang membuat keributan, kegaduhan, serta melakukan hal-hal yang bertujuan untuk mengganggu jalannya acara.
9. Dilarang merusak segala fasilitas di lingkungan SMAN 1 Kota Bekasi dan sekitarnya.
10. Peserta dilarang melakukan kecurangan dalam bentuk apapun saat proses lomba sedang berlangsung.
11. Peserta yang melanggar tata tertib akan dikenakan sanksi berupa pengurangan poin dan diskualifikasi bila pelanggaran yang dilakukan sangat berat.
12. Panitia berhak menambah ketentuan jika terjadi suatu hal yang mendesak.

13. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

C. Pelaksanaan Kegiatan

1. HUT CHADIKA XXI akan dilaksanakan pada
hari, tanggal : Minggu, 16 April 2017
waktu : 06.00 s/d selesai
tempat : SMAN 1 Kota Bekasi
Jl. K.H. Agus Salim 181 Bekasi Timur 17112
2. Technical Meeting akan dilaksanakan pada
hari, tanggal : Sabtu, 25 Maret 2017
waktu : pukul 14.00 s/d selesai
tempat : SMAN 1 Kota Bekasi
3. Pakaian yang dikenakan pada saat Technical Meeting bebas, rapih, dan sopan.
4. Technical Meeting diadakan untuk menjelaskan mengenai perlombaan HUT CHADIKA XXI.

D. Pendaftaran

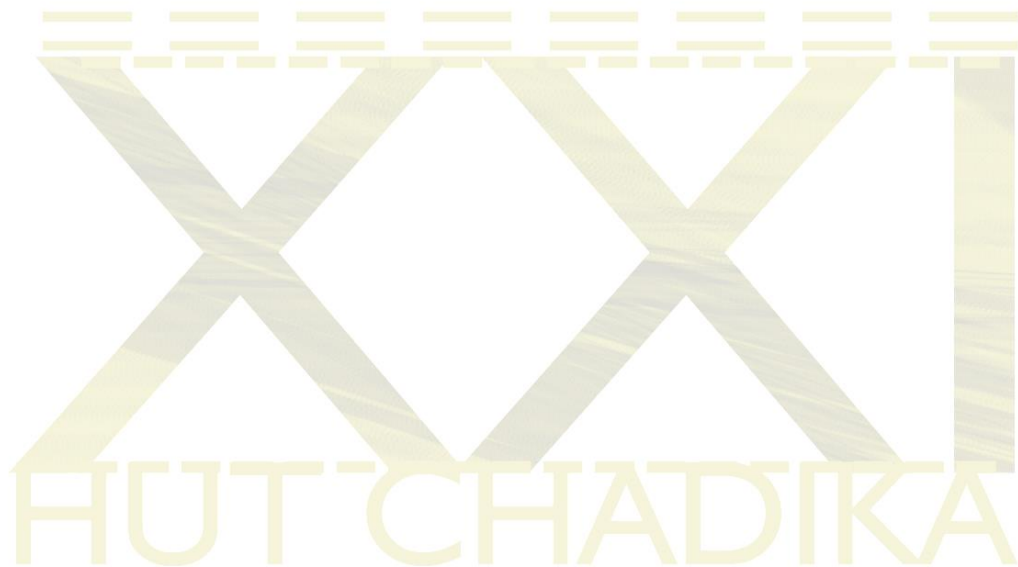
1. Pendaftaran dapat dilakukan secara langsung, dengan mendatangi lobby SMAN 1 Kota Bekasi (samping masjid An-Nabaa') pada hari sekolah (Senin s.d Jumat) pukul 15.45 s.d 17.30 WIB dan Sabtu pukul 13.00 s.d 16.00 WIB dengan terlebih dahulu membuat janji dengan CP yang tercantum.
2. Peserta wajib menyerahkan kelengkapan berkas pendaftaran berupa :
 - a. Formulir pendaftaran regu/sangga yang terisi lengkap,
 - b. Pas foto individu 3x4 sebanyak 1 lembar untuk ditempel,
 - c. Surat keterangan/Mandat dari Ka. Mabigus,
 - d. Fotokopi/scan KTA atau Kartu Pelajar peserta lomba,
 - e. Kwitansi pendaftaran atau bukti transfer uang pendaftaran,
 - f. Bagi peserta yang melakukan pendaftaran secara langsung, harap menggunakan map berwarna KUNING untuk berkas Penegak.

E. Administrasi

1. Biaya administrasi dapat di bayarkan secara langsung dengan cara yang sama seperti pelaksanaan pendaftaran secara langsung.

Biaya administrasi juga dapat di transfer melalui rekening **A.n Shelma Dhahikah , No. Rek. 0405274111, Bank BNI Kantor Cabang Juanda, Bekasi.**

2. Kemudian memberikan bukti berupa foto jelas/hasil scan struk pembayaran ke CP yang tercantum.
3. Pelunasan paling lambat H-1 minggu sebelum lomba.



PETUNJUK PELAKSANAAN DAN PETUNJUK TEKNIS

LOMBA HUT CHADIKA XXI

A. Koppaged (Kompetisi Pramuka Ngejoged)

1. Petunjuk Pelaksanaan

- a. Peserta merupakan Pramuka Penegak dari masing masing pangkalan.
- b. Peserta Memakai pakaian pramuka lengkap (baret/topi boni, kaku, ring kaku, tali kur, tanda pengenalan) atau menggunakan pakaian lapangan tetapi harus disertai hasduk dan barret/topi boni.
- c. Peserta dibolehkan menggunakan aksesoris tambahan.
- d. 1 regu terdiri dari 8 orang. 7 orang sebagai anggota regu dan 1 orang sebagai pimpinan regu.
- e. 1 regu terdiri dari putra, putri atau selang sekar.
- f. Ukuran lapangan untuk perlombaan ini adalah 9 x 6 meter
- g. Ketentuan Juara :
 - 1) Juara 1 Koppaged tingkat Penegak
 - 2) Juara 2 Koppaged tingkat Penegak
 - 3) Juara 3 Koppaged tingkat Penegak

2. Petunjuk Teknis

- a. Musik yang sudah di pindahkan ke subcopy (flashdisk) wajib diserahkan ke panitia saat hari perlombaan, dan peserta dimohon mengirimkan file ke email panitia paling lambat tanggal 14 April 2017.
- b. Format File musik harus dalam bentuk .mp3
- c. Peserta akan dipanggil ke daerah persiapan 5 menit sebelum tampil.
- d. Pada saat regu memasuki lapangan, regu yang dipimpin oleh pemimpin regu masing-masing membentuk 2 saf menghadap juri.
- e. Sebelum penampilan dimulai, pemimpin regu wajib melapor ke juri dengan format "Lapor! pasukan dengan nomor urut, siap melaksanakan lomba."

- f. Setelah penampilan selesai, pemimpin regu wajib melapor ke juri dengan format "Lapor! pasukan dengan nomor urut, telah melaksanakan lomba."
- g. Waktu tampil adalah 7 menit, terhitung saat musik dimulai dan berhenti saat pimpinan regu melapor ke juri setelah tampil.
- h. Musik dimulai saat pemimpin regu kembali ke pasukannya setelah melapor dan pemimpin regu berkata "Pasukan siap!".
- i. Gerakan yang ditampilkan bersifat bebas, tegas dan pantas.
- j. Musik yang digunakan bebas tetapi tidak mengandung unsur yang tak pantas didengar.

3. Aspek Penilaian

- | | |
|------------------------------------|-----------|
| a. Kekompakan | (50-200) |
| b. Ketepatan Waktu | (50-200) |
| c. Keserasian Musik Dengan Gerakan | (50-200) |
| d. Keindahan Gerakan | (50-200) |
| e. Ketegasan Gerakan | (50-200) |
| Poin Maksimum | 1000 Poin |

4. Peraturan Tambahan

Terdapat pengurangan poin apabila:

- a. Anggota regu tidak lengkap akan dikenakan pengurangan poin sebesar 50 poin per orang.
- b. Anggota regu menginjak garis batas akan dikenakan pengurangan poin sebesar 50 poin per kejadian.
- c. Atribut jatuh saat tampil akan dikenakan pengurangan poin sebesar 50 poin per kejadian.
- d. Terdapat gerakan yang menghina dan tidak pantas akan dikenakan pengurangan sebesar 100 poin per regu.
- e. Pemimpin regu tidak melapor akan dikenakan pengurangan poin sebesar 300 poin.
- f. Melewati batas waktu yang ditentukan akan dikenakan pengurangan poin sebesar 10 poin per detik.

B. LKBBT

1. Petunjuk Pelaksanaan

- a. Setiap gugus depan mengirimkan 1 – 2 pleton.
- b. 1 pleton terdiri dari 12 pasukan inti, 1 danton, dan 2 pasukan cadangan*
- c. Pleton diperbolehkan selang sekar/hanya putra/hanya putri.
- d. Semua peserta wajib mengikuti apel pembukaan.
- e. Mengenakan pakaian pramuka lengkap, mengacu pada SK Kwarnas.
- f. Tongkat wajib menggunakan bambu dengan panjang 160 cm serta diameter 5 cm.
- g. Tongkat boleh dihias.
- h. Tongkat danton wajib memakai bendera panji pangkalan nya.
- i. Danton memberi komando pada tempat yang telah disediakan.
- j. Danton memberi komando gerakan sesuai dengan urutan yang diberikan oleh panitia dan harus disebut secara berurutan.
- k. Panitia berhak menambah ketentuan jika ada hal/kebutuhan yang mendesak.
- l. Jika terjadi hujan :
 - 1) Jika pasukan sedang tampil, lomba terus berlanjut.
 - 2) Jika pasukan di luar daerah perlombaan, berteduh selama 30 menit. Jika hujan terus berlanjut maka lomba terus berlanjut.
 - 3) Jika terjadi hujan badai, maka perlombaan akan dibubarkan.
- m. Ketentuan Juara
 - 1) Juara 1 LKBBT tingkat Penegak
 - 2) Juara 2 LKBBT tingkat Penegak
 - 3) Juara 3 LKBBT tingkat Penegak

- 4) Danton Terbaik tingkat Penegak
- 5) Variasi dan Formasi terbaik tingkat Penegak

*Tidak diwajibkan adanya pasukan cadangan dalam memenuhi ketentuan

2. Petunjuk Teknis

a. Bagian-bagian dalam area perlombaan :

- 1) Ukuran lapangan adalah 10 m × 13 m (terdapat garis batas lapangan).
- 2) Ukuran kotak Danpas (Danton Pasukan) adalah 60 cm × 60 cm.
- 3) Waktu tampil adalah 10 menit (PBB dan Variasi-Formasi).
- 4) Terdapat Daerah Persiapan 1 (tempat menunggu giliran) dan 2 (pos kelengkapan atribut) serta hakim garis.
- 5) Terdapat 3 juri yang memberikan penilaian.
- 6) Waktu dan bagian dalam perlombaan dimulai dan diberhentikan setelah laporan Danton diterima oleh Instruktur Perlombaan.
- 7) Jika ada peserta yang menginjak/melewati/melayangkan tongkat di garis batas lapangan, maka hakim garis akan mengangkat bendera serta perlombaan tetap berlanjut.
- 8) Terdapat 2 tiupan peluit pendek saat waktu tersisa 2 menit serta 1 tiupan peluit panjang saat waktu sudah habis.
- 9) Apabila ada peserta yang masih melakukan gerakan, maka akan langsung diambil alih oleh Inspektur Lomba dan akan langsung dibubarkan.
- 10) Jika ada kesamaan poin, maka akan ditekankan kepada penilaian Variasi Formasi.

b. Urutan teknis perlombaan

Sebelum memasuki Lapangan Perlombaan

- 1) Peserta akan dipanggil ke Daerah Persiapan 2 melalui speaker (20 menit sebelum tampil).
- 2) Di Daerah persiapan 2, panitia akan memeriksa kelengkapan peserta.
- 3) Setelah pemeriksaan peserta di Daerah Persiapan 2 selesai, maka peserta memasuki Daerah Persiapan 1.
- 4) Peserta memasuki Lapangan Perlombaan saat dipersilahkan oleh panitia.

Sesudah memasuki Lapangan Perlombaan

- 1) Peserta melapor kepada Juri Utama.
- 2) Danton memasuki kotak Danton Pasukan yang sudah disediakan.
- 3) Melakukan gerakan sesuai urutan berikut :
 - Sikap sempurna
 - Berhitung
 - Hormat
 - Istirahat di tempat
 - Periksa Kerapihan
 - Setengah Lengan Lencang Kanan
 - Lencang Kanan
 - Hadap Kanan
 - Lencang Depan
 - Hadap Kiri
 - Hadap Serong Kanan
 - Hadap Serong Kiri
 - Balik Kanan

- Balik Kanan Jalan Ditempat
 - 4 Langkah Ke Kanan
 - 4 Langkah Ke Kiri
 - 4 Langkah Depan
 - 4 Langkah Ke Belakang
 - Langkah Biasa
 - Langkah Tegap
 - Langkah Perlahan
 - Bubar Jalan
 - Variasi Formasi Variasi Formasi
- 4) Setelah selesai, Danton melapor kepada Juri Utama.
- 5) Pasukan keluar dari lapangan dan menuju Tempat Istirahat.

3. Aspek Penilaian

- | | |
|------------------------|----------|
| a. Gerakan Di tempat | (14-140) |
| b. Gerakan Geser | (4-40) |
| c. Gerakan Berjalan | (4-40) |
| d. Variasi dan Formasi | |
| 1) Keindahan | (5-15) |
| 2) Kekompakan | (5-15) |
| 3) Kekreativitasan | (5-15) |
| 4) Kerapihan | (0-20) |
| 5) Ketepatan gerakan | (5-15) |
| e. Danton | |
| 1) Sikap | (0-20) |
| 2) Artikulasi | (0-20) |

- 3) Intonasi (0-20)
- 4) Penguasaan lapangan dan pasukan (0-20)
- 5) Runtutan Aba-aba (0-20)

Poin Maksimum 400 Point

4. Peraturan Tambahan

- a. Jika ada kesamaan poin, maka akan ditekankan kepada penilaian PBB
Pemeriksa kerapihan.
- b. Peserta akan mendapat pengurangan sebesar 20 poin, apabila tidak mengikuti
apel pembukaan.
- c. Peserta akan mendapat pengurangan sebesar 10 poin/kejadian, apabila ada
kekurangan dalam format gerakan.
- d. Peserta akan mendapat pengurangan sebesar 5 poin/kejadian, apabila ada
kesalahan dalam urutan gerakan.
- e. Peserta akan mendapat pengurangan poin sebesar 5 poin/atribut apabila ada
Atribut jatuh saat perlombaan.
- f. Peserta akan mendapat pengurangan poin sebesar 30 poin serta ditaruh di
urutan terakhir, apabila tidak datang saat ada 3 kali pemanggilan ke Daerah
Persiapan 2.
- g. Peserta akan mendapat pengurangan poin sebesar 20 poin, apabila Danton
tidak memakai panji pangkalannya.
- h. Peserta akan mendapat pengurangan poin sebesar 10 poin/kejadian, apabila
menginjak/melayangkan tongkat/melewati garis batas lapangan.
- i. Peserta akan mendapat pengurangan 5 poin/1 atribut, apabila ada kekurangan
dalam pemakaian atribut.

C. Desain Poster

1. Petunjuk Pelaksanaan

- a. Peserta lomba merupakan penegak dari setiap ambalan.
- b. Peserta lomba desain poster terdiri atas 1 orang putra dan 1 orang putri dari setiap ambalan.
- c. Peserta lomba wajib memakai seragam pramuka lengkap tanpa baret.
- d. Peserta membawa laptop dengan baterai penuh, tetapi tetap membawa charger, karena persediaan stopkontak terbatas.
- e. Setiap peserta wajib membawa dan memakai laptop masing-masing.
- f. Para peserta lomba diwajibkan untuk menggunakan photoshop atau CorelDraw untuk mendesain posternya.
- g. Peserta membawa bahan untuk poster dan disimpan dalam FlashDisk.
- h. Peserta diberi waktu 10 menit untuk memindahkan data poster (.psd) / (.cdr) ke dalam flashdisk dengan format NamaPeserta_Ambalan_NoUrut.
- i. Penilaian membuat poster akan ditentukan oleh 2 orang juri.
- j. Lomba terdiri dari dua sesi yaitu babak penyisihan dan babak final.
- k. Babak penyisihan akan dilakukan dengan membuat poster.
- l. Babak final akan dilakukan dengan mempresentasikan hasil karyanya dihadapan juri untuk menentukan pemenangnya.
- a. Ketentuan Juara
 - a) Juara I Putra penegak
 - b) Juara II Putra penegak
 - c) Juara III Putra penegak

- d) Juara I Putri penegak
- e) Juara II Putri penegak
- f) Juara III Putri penegak

2. Petunjuk Teknis

a. Babak Penyisihan

- 1) Peserta menempati tempat yang telah disediakan di dalam ruangan.
- 2) Peserta menempati ruangan 15 menit sebelum lomba dimulai.
- 3) Tema poster yang akan didesain adalah: “Scout’s Create Leader”.
- 4) Peserta mendesain poster menggunakan laptop yang telah dibawa.
- 5) Peserta diberikan waktu 120 menit untuk menyelesaikan posternya.
- 6) Peserta diberi waktu 10 menit untuk memindahkan data poster (psd) ke dalam flashdisk dengan format **Nama Peserta_Ambalan_Nourut**.
- 7) Bagi peserta yang terlambat, tetap diperbolehkan mengikuti lomba, tetapi tidak diberi tambahan waktu.

b. Babak Final

- 1) Peserta kembali masuk ke ruangan lomba untuk mengikuti sesi presentasi.
- 2) Peserta yang dapat mengikuti sesi ini adalah peserta yang lolos dari babak penyisihan.
- 3) Urutan peserta tampil sesuai dengan urutan nomor peserta.
- 4) Peserta masuk ke ruangan untuk mempresentasikan poster yang sudah dibuat.
- 5) Peserta diberi waktu 5 menit untuk menjelaskan posternya.
- 6) Pada sesi presentasi, diadakan tanya jawab peserta kepada juri.

3. Aspek Penilaian

- a. Babak penyisihan
 - 1) Komposisi dan keselarasan (1-40)
 - 2) Kesesuaian dengan tema (1-40)
 - 3) Kreatifitas (1-40)
 - 4) Orisinalitas (1-40)
 - b. Babak final
 - 1) Presentasi poster (1-40)
- Poin Maksimum: 200

4. Peraturan Tambahan

- a. Peserta yang kedapatan bekerjasama dengan peserta lain/mencontek akan dikenakan (-50 poin).
- b. Peserta yang membawa alat elektronik tambahan (seperti pen tab, tablet, handphone, dan lain lain) diarena perlombaan akan dikenakan (-50 poin).
- c. Membawa poster yang sudah jadi sebelumnya baik dalam bentuk hardcopy maupun softcopy akan didiskualifikasi.
- d. Peserta yang melanggar peraturan untuk kedua kalinya akan didiskualifikasi.

D. Tari Daerah

1. Petunjuk Pelaksanaan

- a. Peserta lomba tari daerah adalah siswa dan siswi penegak dari setiap ambalan.
- b. Peserta diharuskan menampilkan Tarian Daerah Indonesia.
- c. Lomba bersifat berkelompok, 1 kelompok terdiri dari 5 s/d 8 orang.

- d. Satu ambalan tidak boleh mengirimkan lebih dari 1 kelompok.
- e. Peserta lomba diperbolehkan putra seluruhnya, putri seluruhnya atau selang
sekar.
- f. Setiap kelompok diharuskan mengirimkan lagu pengiring tarian via E-mail
kepada panitia dan menyimpan Soft Copy didalam Flashdisk.
- g. Format file yang dikirimkan kepada panitia berupa : Nama
pangkalan(sekolah), contoh : SMAN 1 Bekasi
- h. Deadline pengumpulan Soft Copy pada tanggal 14 April 2017.
- i. Ketentuan Juara :
 - 1) Juara I Tarian Daerah Putri penegak.
 - 2) Juara II Tarian Daerah Putri penegak.
 - 3) Juara III Tarian Daerah Putri penegak.

2. Petunjuk Teknis

- a. Urutan peserta tampil sesuai dengan urutan nomor peserta.
- b. Peserta diberi waktu untuk tampil minimal 5 menit dan maksimal 20 menit.
- c. Peserta menggunakan kostum sesuai dengan tarian yang di bawakan.
- d. Setiap kelompok diharuskan membawa Flashdisk untuk musik pengiring
tarian.
- e. Penundaan waktu yaitu menggunakan bendera dengan tanda sebagai berikut :
 - 1) Mulai (Bendera warna hijau)
 - 2) 1 menit terakhir (Bendera warna kuning)
 - 3) Selesai (Bendera warna merah)
- f. Peserta diberi waktu minimal 5 menit dan maksimal 10 menit untuk
menampilkan tariannya.
- g. Akan diadakan registrasi ulang sebelum perlombaan dimulai.

- h. Peserta yang tidak melakukan registrasi ulang dinyatakan didiskualifikasi.
- i. Peserta harus menaati peraturan yang telah ditetapkan panitia.

3. Aspek Penilaian



a. Kekompakan	(0 – 50)
b. Kostum	(0 – 50)
c. Make Up	(0 – 50)
d. Keindahan Gerakan	(0 – 50)
e. Tingkat kesulitan	(0 – 50)
f. Kecerdasan gerakan	(0 – 50)
g. Ekspresi	(0 – 50)
h. Keluwesan	(0 – 50)
Total poin	400

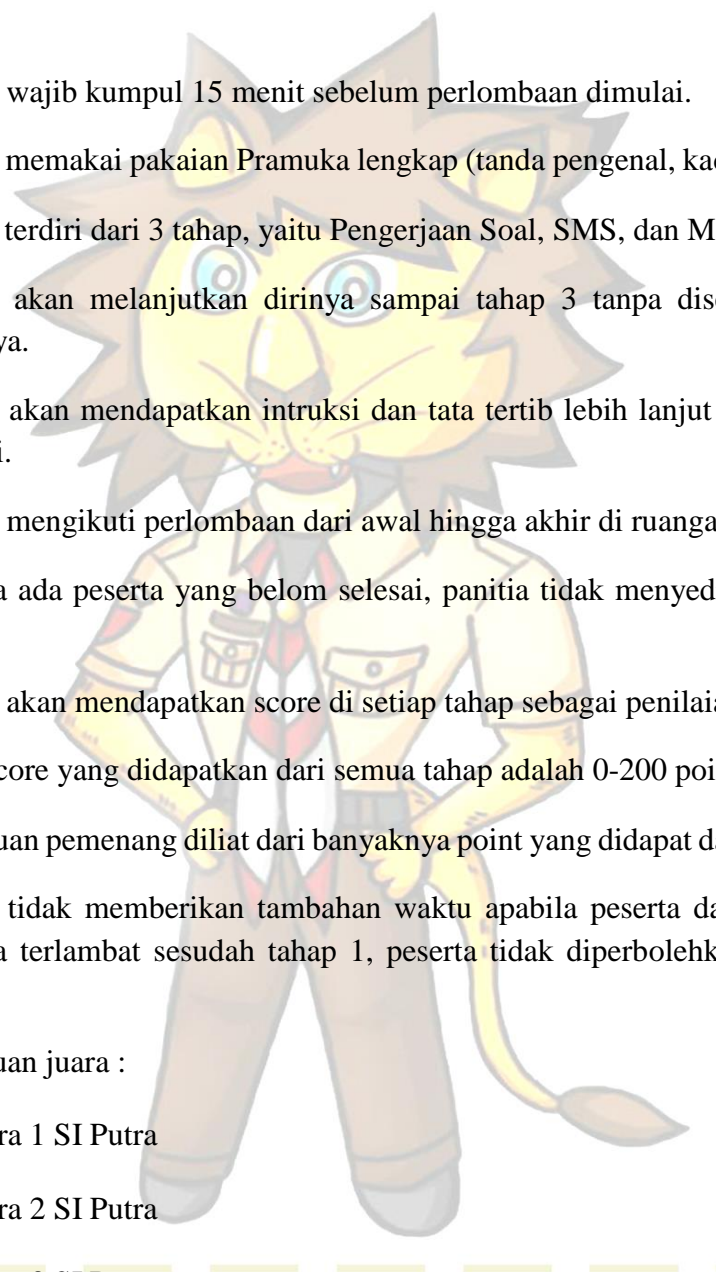
4. Peraturan Tambahan

- a. Jika salah satu atribut kostum terjatuh (-50)
- b. Jika peserta mengganggu peserta lain saat tampil (-50)

E. Scout Intelegent

1. Petunjuk Pelaksanaan

- a. Peserta merupakan Pramuka Penegak yang terdiri atas 1 putra dan 1 putri dari setiap ambalan.
- b. Perlombaan dilakukan secara terpisah (Lomba SI Putra dan SI Putri).

- 
- c. Peserta mengumpulkan alat dan bahan untuk membuat maket saat pendaftaran ulang.
 - d. Peserta wajib kumpul 15 menit sebelum perlombaan dimulai.
 - e. Peserta memakai pakaian Pramuka lengkap (tanda pengenal, kaku, dan tali kur).
 - f. Lomba terdiri dari 3 tahap, yaitu Pengerjaan Soal, SMS, dan Maket.
 - g. Peserta akan melanjutkan dirinya sampai tahap 3 tanpa diseleksi di setiap tahapnya.
 - h. Peserta akan mendapatkan intruksi dan tata tertib lebih lanjut sebelum lomba dimulai.
 - i. Peserta mengikuti perlombaan dari awal hingga akhir di ruangan perlombaan.
 - j. Apabila ada peserta yang belum selesai, panitia tidak menyediakan tambahan waktu.
 - k. Peserta akan mendapatkan score di setiap tahap sebagai penilaiannya.
 - l. Total score yang didapatkan dari semua tahap adalah 0-200 point.
 - m. Penentuan pemenang dilihat dari banyaknya point yang didapat dari semua tahap.
 - n. Panitia tidak memberikan tambahan waktu apabila peserta datang terlambat. Apabila terlambat sesudah tahap 1, peserta tidak diperbolehkan melanjutkan diri.
 - o. Ketentuan juara :
 - 1) Juara 1 SI Putra
 - 2) Juara 2 SI Putra
 - 3) Juara 3 SI Putra
 - 4) Juara 1 SI Putri
 - 5) Juara 2 SI Putri
 - 6) Juara 3 SI Putri

2. Petunjuk Teknis

Tahap 1 : Pengerjaan Soal

1. Peserta akan diberikan 110 soal berupa 100 soal pilihan ganda dan 10 soal tambahan.

2. Materi yang ada pada soal adalah PUPK (Pengetahuan Umum dan Kepramukaan) dan Akademik (Matematika dan Sejarah).
3. Materi PU (Pengetahuan Umum) berupa peristiwa 6 bulan kebelakang.
4. Soal tambahan digunakan apabila ada kesamaan point nantinya.
5. Soal tambahan yang diberikan berupa soal pengetahuan umum dalam bentuk soal isian singkat.
6. Soal tambahan tidak berpengaruh pada penilaian soal inti, hanya digunakan sebagai penentu antara 2 peserta yg kebetulan nilainya sama
7. Peserta hanya membawa pulpen dan papan kedalam ruangan.
8. Papan akan di cek oleh panitia terlebih dahulu sebelum masuk ke ruangan. Apabila di papan terdapat materi yang berhubungan dengan perlombaan, barang disita.
9. Peserta mengerjakan soal di lembar jawaban yang sudah disediakan panitia.
10. Peserta diberikan waktu 10 menit untuk mengerjakan soal.
11. Peserta wajib mencantumkan identitas di lembar jawaban, apabila lupa segera melapor ke panitia.
12. Panitia tidak memberikan tambahan waktu bagi peserta yang terlambat.
13. Total point yang didapat dari tahap ini adalah 100 point.

Tahap 2 : Sandi Morse Semaphore (SMS)

1. Peserta melanjutkan ke tahap 2 setelah tahap 1 selesai di tempat yang sama.
2. Peserta akan diberikan 40 soal yang terdiri atas 10 soal Sandi, 10 soal Morse Bendera, 10 soal Morse Peluit, dan 10 soal Semaphore.
3. Peserta menulis jawaban di lembar jawaban yang sama.
4. Untuk Morse Bendera dan Semaphore, perlombaan dilaksanakan secara visual melalui video.
5. Untuk Morse Peluit, perlombaan akan dilaksanakan melalui aplikasi yang akan didengarkan peserta melalui sound system.
6. Panitia akan membagikan kertas coretan untuk menyusun kata kata.
7. Peserta akan diberikan waktu 5 menit untuk mengerjakan soal Sandi.
8. Untuk Morse dan Semaphore, panitia memeragakan 10 kata terlebih dahulu kemudian peserta menulis jawaban dilembar jawaban yang ada selama 3 menit.

9. Tidak ada pengulangan peragaan, kecuali terdapat kesalahan dalam pemeragaan.
10. Total point yang didapat dari tahap ini adalah 40 point.

Tahap 3 : Maket

1. Peserta melanjutkan ke tahap terakhir setelah tahap 2 selesai di tempat yang sama.
2. Peserta akan membuat maket **Menara Eiffel**.
3. Peserta diberikan waktu 180 menit untuk membuat maket tersebut.
4. Peserta mengumpulkan alat, bahan, dan printout foto bangunan yang dipilih saat pendaftaran ulang.
5. Bahan dan alat yang digunakan adalah 50 sumpit polos, 5 gulung benang sol, 1 cutter, 1 korek gas, 1 tang pemotong. Peserta diperbolehkan membawa lebih tetapi hanya membawa barang yang disebutkan.
6. Tidak diperbolehkan membawa barang yang tidak disebutkan.
7. Bahan dan alat akan dibagikan panitia ke setiap peserta sebelum dimulai.
8. Peserta diperbolehkan menghias maket, tetapi tidak berpengaruh pada penilaian.
9. Hiasan yang diberikan pada maket tidak boleh menutupi sumpit dan simpul.
10. Penilaian pada tahap ini dilakukan oleh 2 juri.
11. Total point yang didapat dari tahap ini adalah 60 point.
12. Kriteria Penilaiannya berupa Ketepatan Simpul, Kerapihan, kesamaan bentuk dan Kekuatan.
13. Simpul yang digunakan pada tahap ini Simpul Pangkal, Simpul Jangkar, Ikatan Canggah, dan Ikatan Palang.
14. Bagian yang ada pada Menara Eiffel berupa bagian atas, bagian tengah, dan bagian bawah. Peserta mengerjakan minimal 2 sisi menara eiffel (tidak harus ke-4 sisinya).

3. Aspek Penilaian

- a. Penilaian Babak 1 :

Pilihan Ganda

Jawaban Benar : 1 point

Jawaban Salah : 0 point

Tidak Diisi : 0 point

Isian Singkat

Jawaban Benar : 1 point

Jawaban Salah : 0 point

Tidak Diisi : 0 point

Soal Tambahan

Jawaban Benar : 1 point

Jawaban Salah : 0 point

Tidak Diisi : 0 point

b. SMS

Untuk penilaian, jawaban benar mendapat 1 point, Jawaban salah dan tidak terjawab mendapat 0 point.

Total poin adalah 40.

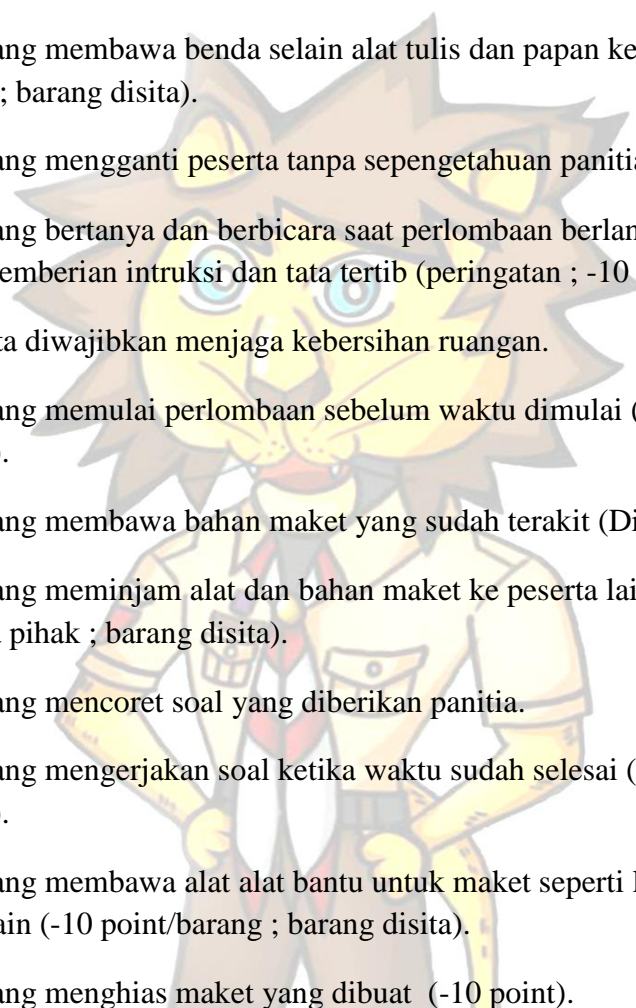
c. Maket

1) Total poin yang didapatkan pada tahap ini adalah 60 poin

2) Kriteria Penilaian :

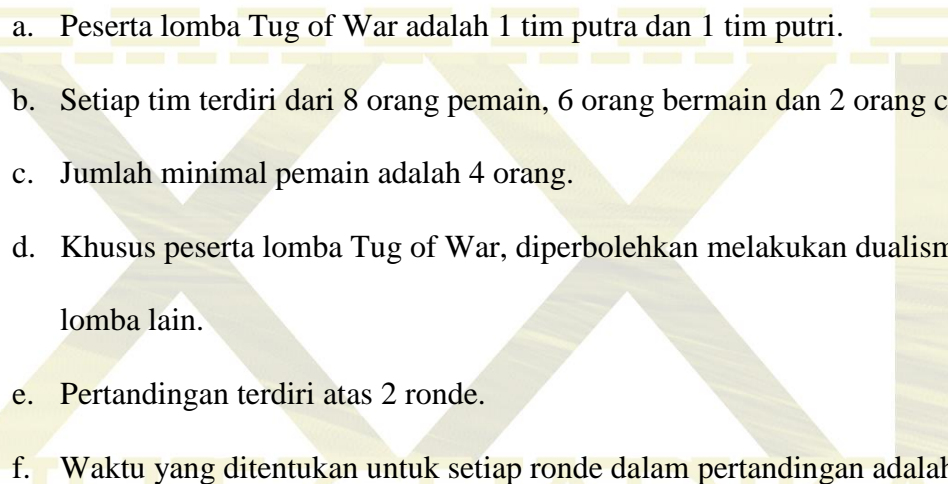
- Ketepatan simpul : (0-10)
- Kerapihan : (0-10)
- Kekuatan : (0-10)
- Kesamaan bentuk : (0-10)
- Kerumitan (0-20)

4. Peraturan Tambahan

- 
- a. Dilarang bekerja sama antar peseta saat perlombaan berlangsung (-10 point).
 - b. Dilarang membawa benda selain alat tulis dan papan ke dalam ruangan (-10 point ; barang disita).
 - c. Dilarang mengganti peserta tanpa sepengetahuan panitia (Diskualifikasi).
 - d. Dilarang bertanya dan berbicara saat perlombaan berlangsung, hanya boleh saat pemberian intruksi dan tata tertib (peringatan ; -10 point).
 - e. Peserta diwajibkan menjaga kebersihan ruangan.
 - f. Dilarang memulai perlombaan sebelum waktu dimulai (peringatan ; -10 point).
 - g. Dilarang membawa bahan maket yang sudah terakit (Diskualifikasi).
 - h. Dilarang meminjam alat dan bahan maket ke peserta lain (-10 point untuk kedua pihak ; barang disita).
 - i. Dilarang mencoret soal yang diberikan panitia.
 - j. Dilarang mengerjakan soal ketika waktu sudah selesai (peringatan ; -10 point).
 - k. Dilarang membawa alat bantu untuk maket seperti lem, alat ukur, dan lain-lain (-10 point/barang ; barang disita).
 - l. Dilarang menghias maket yang dibuat (-10 point).

F. Tug Of War

1. Petunjuk Pelaksanaan

- 
- a. Peserta lomba Tug of War adalah 1 tim putra dan 1 tim putri.
 - b. Setiap tim terdiri dari 8 orang pemain, 6 orang bermain dan 2 orang cadangan.
 - c. Jumlah minimal pemain adalah 4 orang.
 - d. Khusus peserta lomba Tug of War, diperbolehkan melakukan dualisme dengan lomba lain.
 - e. Pertandingan terdiri atas 2 ronde.
 - f. Waktu yang ditentukan untuk setiap ronde dalam pertandingan adalah 5 menit.

- g. Pakaian yang wajib dikenakan adalah seragam olahraga dari sekolah masing masing/PDL.
- h. Kondisi jika hujan :
- 1) Jika tim sedang berlomba, lomba dilanjutkan.
 - 2) Jika tim belum berlomba, maka berteduh selama 30 menit. Jika hujan, terus berlanjut maka lomba dilanjutkan.
- i. Ketentuan juara :
- 1) Juara 1 TOW Putra
 - 2) Juara 2 TOW Putra
 - 3) Juara 3 TOW Putra
 - 4) Juara 1 TOW Putri
 - 5) Juara 2 TOW Putri
 - 6) Juara 3 TOW Putri

2. Petunjuk Teknis

- a. Lawan akan dipilih dengan undian, pada saat registrasi ulang.
- b. Lomba dimulai dan diakhiri pada saat panitia meniup peluit.
- c. Peserta lomba Tug of War diberikan waktu istirahat 5 menit pada setiap tahap dimulai dari semifinal (4 besar).
- d. Setelah peluit akhir pertandingan dibunyikan, peserta lomba Tug of War harus berhenti menarik tali tambang.
- e. Setiap tim dinyatakan menang apabila dapat menarik pita pada tambang hingga melewati garis pembatas dengan waktu 5 menit setiap ronde.
- f. Jika terjadi kesamaan poin maka akan dilaksanakan 1 ronde tambahan.
- g. Peserta tidak diperbolehkan memakai sepatu atau alas kaki
- h. Keadaan tanah basah

3. Aspek Penilaian

Perlombaan dilakukan secara sistem gugur (Knock Out). Jika jumlah peserta ganjil maka akan ada tim yang langsung menuju babak selanjutnya, dan dipilih berdasarkan undian.

Poin yang akan diperoleh

1. Juara 1 akan memperoleh 150 poin
2. Juara 2 akan memperoleh 125 poin
3. Juara 3 akan memperoleh 100 poin

4. Peraturan Tambahan

- a. Dilarang melakukan sesuatu yang dapat melukai tim lawan.
- b. Dilarang berdiri diatas atau melewati garis pembatas saat peluit belum ditiup.
- c. Peserta yang melanggar kedua poin diatas akan langsung didiskualifikasi.

