

PETUNJUK UMUM LOMBA HUT CHADIKA XXI

A. Ketentuan Peserta

1. Peserta merupakan anggota Pramuka Penggalang tingkat SMP/MTS/ sederajat yang aktif di gugus depannya.
2. Peserta Pramuka Penggalang berusia maksimal 15 tahun 6 bulan.
3. Membayar uang pendaftaran berupa paket lomba :
 - a. Koppaged (Kompetisi Pramuka Ngejoged) Rp. 60.000
 - b. HR Rp. 60.000
 - c. Desain poster Rp. 35.000
 - d. Pioneering Rp. 35.000
 - e. LKBBT Rp. 40.000
 - f. Paket CHADIKA Penggalang (Lengkap) Rp. 205.000
4. Perolehan Juara umum penggalang

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
HR	(Wajib 1 regu putra & 1 regu putri @8 orang/regu)	1200 poin / 2 = 600 poin
Pionneering	(wajib 1 tim putra & 1 tim putri @ 4 orang /tim)	200 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 dan persetujuan 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 Bekasi dan rute Hiking Rally.
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 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 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 Bekasi
3. Pakaian yang dikenakan pada saat Technical Meeting bebas, rapih, dan sopan
4. Technical Meeting diadakan untuk menjelaskan mengenai perlombaan di HUT CHADIKA XXI

D. Pendaftaran

1. Pendaftaran dapat dilakukan secara langsung, dengan mendatangi lobby SMAN 1 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 MERAH untuk berkas Penggalang.

HUT CHADIKA

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

1) Koppaged (Kompetisi Pramuka Ngejoged)

1. Petunjuk Pelaksanaan

- a. Peserta merupakan Pramuka Penggalang 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, tidak diperbolehkan memakai topi lapangan.c
- 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 penggalang
 - 2) Juara 2 Koppaged tingkat penggalang
 - 3) Juara 3 Koppaged tingkat penggalang

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

2) 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. 1 pleton terdiri dari putra/putri/selang sekar.
- 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 minimal 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. 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.
- l. Ketentuan juara :
 - 1) Juara 1 LKBBT tingkat Penggalang
 - 2) Juara 2 LKBBT tingkat Penggalang
 - 3) Juara 3 LKBBT tingkat Penggalang
 - 4) Danton terbaik tingkat Penggalang
 - 5) Variasi dan Formasi terbaik tingkat Penggalang

*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 Daerah Persiapan 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 langsung dibubarkan oleh panitia yang berwenang.
- 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 dengan urutan :

- 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

4) Setelah selesai, Danton melapor kepada Juri Utama.

5) Pasukan keluar dari lapangan dan menuju Tempat Istirahat.

3. Kriteria 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 Poin

4. Peraturan Tambahan

- a. Jika ada kesamaan poin, maka akan ditekankan kepada penilaian PBB periksa 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.

3) Desain Poster

1. Petunjuk Pelaksanaan

- a. Peserta lomba terdiri dari 1 orang putra dan 1 orang putri dari setiap pangkalan.
- b. Peserta lomba wajib memakai seragam pramuka lengkap tanpa baret.
- c. Peserta membawa laptop dengan baterai penuh, tetapi tetap membawa charger, karena persediaan stopkontak terbatas.
- d. Setiap peserta wajib membawa dan memakai laptop masing-masing.
- e. Peserta lomba diwajibkan menggunakan Photoshop atau CorelDraw untuk mendesain posternya.
- f. Peserta membawa bahan untuk poster dan disimpan dalam FlashDisk.
- g. Peserta diberi waktu 10 menit untuk memindahkan data poster (.psd) / (.cdr) ke dalam flashdisk dengan format NamaPeserta_Ambalan_NoUrut.
- h. Lomba terdiri dari 2 sesi, yaitu:
 - 1) Babak Penyisihan
Babak Penyisihan dilakukan dengan membuat poster
 - 2) Babak Final
Babak Final dilakukan dengan mempresentasikan hasil karyanya dihadapan dewan juri
- i. Ketentuan Juara
 - 1) Juara I Desain Poster Putra tingkat penggalang
 - 2) Juara I Desain Poster Putri tingkat penggalang
 - 3) Juara II Desain Poster Putra tingkat penggalang
 - 4) Juara II Desain Poster Putri tingkat penggalang
 - 5) Juara III Desain Poster Putra tingkat penggalang
 - 6) Juara III Desain Poster Putri tingkat penggalang

1) Petunjuk Teknis

a. Babak Penyisihan

- 1) Peserta menempati tempat yang telah disediakan oleh panitia.
- 2) Peserta menempati ruangan 5 menit sebelum lomba dimulai.
- 3) Tema poster yang akan didesain adalah “Hari Kartini”.
- 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 **NamaPeserta_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 mempresentasikan posternya.
- 6) Pada sesi presentasi, diadakan tanya jawab peserta oleh dewan juri.

2) **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

3) Peraturan Tambahan

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

4) Hiking Rally

1. Petunjuk Pelaksanaan

- a. Setiap pangkalan mengirimkan 2 regu yaitu 1 regu putra dan 1 regu putri
- b. Setiap regu terdiri dari 8 orang
- c. Sebelum pemberangkatan, peserta akan diberikan kartu lokasi pos oleh panitia.
- d. Pelaksanaan perlombaan berurutan sesuai urutan pos yang telah diberitahukan oleh panitia
- e. Untuk Pos 1 (kecuali sandi) hanya dilakukan 1x peragaan (kecuali terjadi kesalahan saat peragaan oleh panitia).
- f. Peserta sudah berada di lokasi perlombaan 15 menit sebelum lomba dimulai.
- g. Peralatan yang dibawa :
 - 1) Alat tulis (pulpen hitam dan papan jalan)
 - 2) Makanan dan air mineral
 - 3) Obat pribadi

- 4) Jas hujan / ponco
- 5) Trashbag
- 6) Perlengkapan mata lomba masing-masing
 - 2 bambu masing-masing ukuran 160 cm
 - 2 bambu palang 60 cm
 - 2 Tali tambang maksimal 10 m
 - 15 mitela
 - 1 set papan bidai
- 7) Jika peserta membawa barang selain yang ditentukan, maka barang akan disita oleh panitia

h. Ketentuan Juara

- 1) Regu terbaik pos 1 putra dan putri
- 2) Regu terbaik pos 2 putra dan putri
- 3) Regu terbaik pos 3 putra dan putri
- 4) Regu terbaik pos 4 putra dan putri
- 5) Juara 1 regu terbaik putra dan putri
- 6) Juara 2 regu terbaik putra dan putri
- 7) Juara 3 regu terbaik putra dan putri
- 8) Juara umum Hiking Rally

2. Petunjuk Teknis

a. Pos 1

- 1) Blok 1 : Sandi
 - Peserta : 2 orang/regu
 - Soal : 20 isian singkat + 5 tambahan
 - Waktu : 10 menit
 - Sumber : Boyman
 - Total poin : 40

- 2) Blok 2 : Semaphore
 - Peserta : 2 orang/regu
 - Soal : 10 kata diperagakan
 - Waktu : 2 menit merapikan jawaban setelah peragaan selesai

Sumber : Boyman

Total poin : 40

3) Blok 3 : Morse Bendera

Peserta : 2 orang/regu

Soal : 10 kata diperagakan

Waktu : 2 menit merapikan jawaban setelah peragaan selesai

Sumber : Boyman

Total poin : 40

4) Blok 4 : Morse Peluit

Peserta : 2 orang/regu

Soal : 10 kata diperagakan

Waktu : 2 menit merapikan jawaban setelah peragaan selesai

Sumber : Boyman

Total poin : 40

b. Pos 2

1) Blok 1 : Pengetahuan Umum

Peserta : 2 orang/regu

Soal : 20 isian singkat + 5 tambahan

Waktu : 10 menit

Sumber : Boyman + Internet (sejak tahun 2013)

Total poin : 40

2) Blok 2 : Pengetahuan Kepramukaan

Peserta : 2 orang/regu

Soal : 20 isian singkat + 5 tambahan

Waktu : 10 menit

Sumber : Boyman + Internet

Total poin : 40

3) Blok 3 : Mapping

Peserta : 2 orang/regu
Soal : 20 isian singkat + 5 tambahan
Waktu : 10 menit
Sumber : Boyman + Internet
Total poin : 40

4) Blok 4 : Survival
Soal : 20 isian singkat + 5 tambahan
Waktu : 10 menit
Sumber : Boyman + Internet
Total poin : 40

c. Pos 3

1) Blok 1 : Tandu

Peserta membuat tandu 6 jangkar menggunakan 2 bambu 160 cm dan 2 bambu palang 60 cm dan dengan maksimal menggunakan 2 buah tambang maksimal 10 meter

Peserta : 2 orang/regu
Waktu : 7 menit
Kriteria : - Kerapihan (0 - 20)
- Kekuatan (0 - 10)
- Ketepatan simpul (0 - 10)

Total poin : 40

2) Blok 2 : Pembalutan dan pembidaian

Peserta akan diberikan soal cerita berisi 3 pembalutan dan 2 pembidaian. Peserta membawa 15 kain mitela dan 1 set papan bidai.

Peserta : 3 orang/regu
Waktu : 5 menit
Kriteria : - Kerapihan (0 - 20)
- Kekuatan (0 - 10)
- Teknik (0 - 10)

Total poin : 40

3) Blok 3 : Teori P3K

Peserta : 3 orang/regu
Soal : 40 isian singkat + 5 tambahan
Waktu : 12 menit
Sumber : Boyman + Internet
Total poin : 40

d. Pos 4

1) Blok 1 : Keahlian Indera Manusia Penglihatan

Peserta akan melihat 4 baris angka yang ditampilkan (tiap baris terdiri dari 10 angka)

Peserta : 2 orang/regu
Waktu : 2 menit menghafal + 3 menit menulis jawaban
Total poin : 40

2) Blok 2 : Keahlian Indera Manusia Peraba

Peserta akan meraba dan menghafal 20 benda yang disimpan didalam kotak

Peserta : 1 orang/regu
Waktu : 2 menit meraba + 3 menit menulis jawaban
Total poin : 40

3) Blok 3 : Keahlian Indera Manusia Pengecap

Peserta akan mengecap sebanyak 20 benda dan akan diberikan waktu selama 30 detik untuk menulis jawaban setiap 5 benda

Peserta : 1 orang/regu
Waktu : 30 detik setiap 5 jawaban
Total poin : 40

4) Blok 4 : Balap Kelereng

Peserta akan memindahkan 20 kelereng menggunakan sumpit dari keranjang A ke keranjang B secara bergantian

Peserta : 4 orang/regu
Waktu : 5 menit
Total poin : 40

3. Aspek Penilaian

a. Pemenang ditentukan oleh hasil akumulasi poin tiap regu

- b. Juara umum Hiking Rally ditentukan oleh akumulasi poin regu putra dan putri tiap pangkalan

4. Peraturan Tambahan

- a. Peserta menggunakan pakaian Pramuka lengkap (baret, kaku, ring kaku, tali kur, dan tanda pengenal).
- b. Saat perlombaan, tidak boleh memotong atau membakar tambang. Jika terjadi pelanggaran, akan diberlakukan pengurangan poin sebesar 30 poin setiap kejadian
- c. Jika peserta melakukan kecurangan dalam bentuk apapun pada saat sebuah mata lomba berlangsung maka total poin adalah nol (0) pada lomba tersebut.
- d. Jika anggota regu tidak lengkap saat memasuki pos maka akan dikenai pengurangan poin sebesar 40 poin per orang setiap pos.
- e. Dilarang bekerja sama dengan anggota regu lain, jika melanggar akan dikenai sanksi berupa pengurangan poin sebesar 40 poin per orang setiap kejadian
- f. Jika terdapat pembina, pelatih, atau alumni dari salah satu regu yang mengikuti dan membantu peserta saat lomba berlangsung, maka peserta yang bersangkutan akan di diskualifikasi.

5) Pioneering

1. Petunjuk Pelaksanaan

- a. Tiap pangkalan wajib mengirimkan 2 tim (1 tim putra dan 1 tim putri).
- b. Setiap tim terdiri atas 4 orang peserta.
- c. Peserta membuat pioneering tiang bendera sama seperti contoh pioneering yang telah ditetapkan oleh panitia.
- d. Peserta wajib membawa barang yang dibutuhkan, yaitu:
 - 1) 8 bambu dengan ukuran 160 cm.
 - 2) Bambu boleh berwarna.
 - 3) Jumlah dan panjang tambang bebas.
- e. Penilaian dilakukan oleh dua orang juri.

- f. Ketentuan juara:
- a) Juara I pioneering Putra tingkat penggalang
 - b) Juara I pioneering Putri tingkat penggalang
 - c) Juara II pioneering Putra tingkat penggalang
 - d) Juara II pioneering Putri tingkat penggalang
 - e) Juara III pioneering Putra tingkat penggalang
 - f) Juara III pioneering Putri tingkat penggalang

2. Petunjuk Teknis

- a. Peserta diberi waktu 9 menit untuk menyelesaikan pioneering.
- b. Peserta akan diberi aba aba sebelum lomba dimulai.
- c. Lomba dimulai dengan tanda peluit pertama, peluit kedua menandakan waktu sisa 1 menit, lomba berakhir dengan tanda peluit ketiga.
- d. Peserta yang sudah selesai wajib menempelkan tanda identitas ditempat yang mudah terlihat.

3. Kriteria Penilaian

- | | |
|---------------------|--------|
| a. Kekuatan | (1-25) |
| b. Ketepatan Simpul | (1-25) |
| c. Kerapihan | (1-25) |
| d. Kesamaan Bentuk | (1-25) |
| Poin maksimal | 100 |

4. Peraturan Tambahan

- a. Selama pengerjaan dilarang menggunakan alat bantu apapun. Bila dilanggar maka peserta yang bersangkutan akan didiskualifikasi.
- b. Peserta yang selesai sebelum waktu habis tidak mendapat nilai tambahan.