

Juklak Juknis Pelaksanaan Lomba Pramuka Dirganala

Ketentuan lomba :

- Lomba Nala Scout Competition ini bersifat individu dan regu
- Peserta adalah pramuka penggalang di SMP/SLTP/MTS se Jawa Timur open.
- Setiap pangkalan sekolah mendelegasikan maksimal 2 regu (1 regu putra dan 1 regu putri)
- Setiap regu terdiri dari 10 anggota pramuka penggalang dan 1 pembina pendamping (satuan terpisah).
- Setiap regu wajib membawa perlengkapan lomba yang disiapkan oleh pangkalan masing – masing.
- Biaya pendaftaran per regu yaitu sebesar Rp. 175.0000

Persyaratan lomba :

- Peserta :
 - Peserta merupakan anggota pramuka penggalang yang berusia maksimal 15 tahun dibuktikan dengan foto copy akta kelahiran.
 - Peserta wajib mengisi formulir dan biodata peserta.
 - Peserta wajib melampirkan :
 - ❖ foto copy kartu tanda anggota atau kartu pelajar.
 - ❖ Foto copy akta kelahiran.
 - ❖ Foto pramuka 3x4 masing masing 2 lembar.
 - Untuk ketentuan foto yaitu menggunakan background merah baik putra maupun putri

- Pembina pendamping :
 - Pembina pendamping merupakan pembina satuan yang berada di gudep masing – masing.
 - Wajib melampirkan :
 - foto copy kartu tanda anggota atau kartu tanda penduduk
 - Foto pramuka 3x4 masing masing 2 lembar.
 - Untuk ketentuan foto yaitu menggunakan background biru baik pembina pendamping putra maupun putri.

Nominasi kejuaraan :

- Juara 1,2,3 pionering putra/putri
- Juara 1,2,3 PPGD putra/putri
- Juara 1,2,3 SSC putra/putri
- Juara 1,2,3 sogempram pangkalan terbaik
- Juara 1,2,3 dance semaphore pangkalan terbaik
- Juara 1,2,3 regu terbaik putra/putri
- Juara umum pangkalan

Jenis – Jenis Lomba :

1. Pioneering

Juklak :

- Lokasi pelaksanaan:
 - ❖ Halaman asrama, SMA NEGERI TARUNA NALA
- Persyaratan lomba:
 - ❖ Peserta membawa tongkat dan tali dari pangkalan
 - ❖ Peserta berjumlah 3 orang setiap regu
 - ❖ Tema dari pionering adalah “**hewan**” baik untuk regu putra maupun regu putri
- Aturan :
 - ❖ Peserta dilarang memotong tali dan tongkat saat pelaksanaan lomba
 - ❖ Peserta dilarang berkomunikasi dengan pihak luar
 - ❖ Peserta dilarang membawa contoh pionering yang akan dibuat saat pelaksanaan lomba
 - ❖ Peserta dilarang keluar dari kavling saat pelaksanaan lomba
 - ❖ Tidak ada bagian dari pionering yang keluar kavling, baik bagian bawah maupun atas.
 - ❖ Setiap pelanggaran mendapatkan minus 10 poin

Persyaratan peserta :

- Peserta menggunakan seragam pramuka lengkap atau pakaian lapangan dari masing – masing pangkalan
- Perlengkapan :
 - ❖ Maksimal 60, minimal 40 tongkat terdiri dari tongkat panjang dan pendek
 - ❖ Jumlah tali menyesuaikan

Juknis :

- Peserta mempersiapkan peralatan 15 menit sebelum lomba dimulai
- Peserta menempati kavling masing-masing (5 x 5m)
- Lomba dimulai setelah terdengar 1 kali peluit panjang
- 10 menit sebelum waktu berakhir, panitia meniup 2 kali peluit pendek
- Waktu pengerjaan pionering berakhir setelah terdengar 2 kali peluit panjang
- Ukuran tongkat sandart ukuran 155 – 160 cm, tongkat pendek (menyesuaikan)
- Aspek penilaian :
 - Kerapihan 20%
 - Kekuatan 25%
 - Ketepatan simpul 15%
 - Model bentuk 25%
 - Kreativitas 15%

2. PPGD

➤ Juklak :

- Lokasi pelaksanaan:
Tempat: Hutan Sengon, SMA Negeri Taruna Nala

Persyaratan lomba:

- Peserta membawa peralatan yang dibutuhkan dari pangkalan masing - masing
- Peserta berjumlah 5 orang tiap regu
- Durasi waktu 12 menit pengerjaan
- Peserta menggunakan seragam pramuka lengkap (untuk peserta putri menggunakan kempol)

• Perlengkapan :

- Bidai
- Tongkat panjang ukuran diameter (2 buah)
- Tongkat pendek ukuran diameter (2 buah)
- Tali pramuka
- Selimut
- Mitela

Juknis :

- Peserta wajib datang 15 menit sebelum perlombaan dimulai
- Peserta akan dipanggil dan memasuki lapangan sesuai kloter yang telah dibagikan
- Ketua regu untuk PPGD maju ke depan untuk laporan, kemudian mengambil kertas yang berisi kasus yang harus ditangani.
- Peserta dilarang membawa catatan dalam bentuk apapun. Apabila peserta didapati membawa catatan, maka ada pengurangan sebesar 25 poin serta catatan diambil oleh panitia

- Durasi pelaksanaan lomba 12 menit setelah ketua regu menerima kertas yang berisi kasus yang harus ditangani
- Peserta sebanyak 5 orang (2 orang sebagai pembuat tandu, 3 orang sebagai korban dan penolong, yang akan di lotre sebelum pelaksanaan lomba)
- Pembuatan tandu dilaksanakan saat penanganan berlangsung terdiri dari 2 orang (dipilih oleh regu masing – masing)
- Penanganan dilaksanakan oleh 3 orang dengan korban dan penolong yang di lotre oleh panitia (Teknis : 3 orang tersebut akan diberi lotre oleh panitia sebelum pelaksanaan lomba. Korban akan mendapat kertas berwarna merah sedangkan penolong akan mendapat kertas berwarna putih)
- Lomba dimulai saat dibunyikan peluit pertama dan peluit kedua untuk peringatan bahwa lomba kurang 2 menit terakhir
- Lomba diakhiri dengan peluit panjang
- Penilaian dilakukan setelah pelaksanaan lomba berlangsung
- Setelah selesai penanganan, korban diangkat menggunakan tandu menemui juri
- Pengangkatan korban dilakukan oleh 4 orang
- Peserta yang telah melaksanakan lomba akan kembali ke daerah tunggu.
- Aspek penilaian :
 - Ketepatan 40%
 - Kerapian 15%
 - kekuatan 45%

3. SSC (Smart Scout Competition)

Juklak:

- Peserta berkumpul 15 menit sebelum pelaksanaan lomba
- Peserta berjumlah 2 orang

- Tempat : Aula Stem SMAN Taruna Nala

- Persyaratan lomba:
- Peserta berjumlah 2 orang
- Peserta menggunakan seragam pramuka lengkap
- Perlengkapan :
 - papan dada
 - Alat Tulis
- NB: Jika diketahui membawa contekan dari pangkalan maka akan di diskualifikasi

Juknis:

- Lomba dibagi menjadi 3 babak
 - **BABAK 1**
 - Peserta diberikan soal sejumlah 41 soal
 - Soal berupa 40 pilihan ganda 1 soal HOTS berupa essay
 - Untuk ketetapan menjawab apabila jawaban salah nilai -1, apabila tidak dijawab maka nilai 0, apabila jawaban benar nilai 2, khusus untuk soal HOTS nilai 20
 - waktu pengerjaan : 60 menit
 - pembagian kriteria soal pilihan ganda dan HOTS:
 - kemaritiman (30%)
 - tekpram (60%)
 - umum (10%)

BABAK 2

- Peserta terdiri dari 14 regu (7 pa/7 pi) yang lolos di babak 1
- Peserta akan diberikan puzzle lagu berupa sandi rumput, sandi kotak 1 dan 2
- Lagu yang digunakan adalah kumpulan lagu wajib
- Peserta akan menyusun puzzle lagu dan menebak judul lagu tersebut
- Peserta yang sudah selesai menyusun, langsung mengumpulkan ke juri
- Untuk penilaian dihitung dari waktu dan ketepatan jawaban
- Waktu : 15 menit

BABAK 3

- Terdiri dari 8 regu (4 pa/4 pi) yang lolos di babak 2
- Untuk babak 3 ini menggunakan sistem taruhan nilai
- Peserta diberi modal sebesar 100
- Untuk alur
- peserta memberikan nilai yang ditaruhkan kepada panitia dengan kelipatan 5, (misal 5, 10, 15, dst)
- panitia memberikan soal
- ketentuan menjawab soal:
 - peserta menjawab soal dengan jawaban benar/salah
 - peserta diberikan bendera (warna putih benar, warna merah salah)
 - peserta diberi waktu diskusi 3 detik setelah soal selesai dibacakan untuk mengangkat bendera
 - setelah hitungan selesai peserta langsung adu cepat mengangkat bendera
 - jika jawaban salah maka peserta akan di minus sesuai nilai taruhan yang diberikan oleh peserta, jika benar poin akan plus sesuai nilai taruhan yang diberikan oleh peserta
 - jika ada skor yang sama maka panitia akan memberikan 1 soal cadangan berupa soal HOTS dengan sistem adu cepat

-

- Peralatan yang boleh dibawa peserta :

- papan dada
- polpen dan tipe x

NB: Jika diketahui membawa kertas dari pangkalan maka akan di diskualifikasi

4. SOGEMPRAM (SORAK GEMBIRA PRAMUKA)

JUKLAK:

- Lomba: sogempram
- Lokasi pelaksanaan:
 - Tempat: lap.Basket, SMA Negeri Taruna Nala
- Persyaratan lomba :
 - Peserta membawa perlengkapan dan atribut dari pangkalan
 - Peserta berjumlah 10 orang per pangkalan
 - Durasi waktu maksimal 8 menit
 - Jika melebihi maka akan dikenakan minus 1 per detiknya
 - Wajib menyertakan jargon “Nala Scout Competition”
 - Kavling ukuran 10x15m
 - Pakaian spl boleh mengenakan atribut sesuai kreasi masing masing pangkalan

Juknis:

- Peserta berkumpul 15 menit sebelum perlombaan dimulai untuk mendapatkan briefing dari panitia
- Peserta memulai yel waktu panitia meniupkan peluit
- Diharuskan menggunakan awalan diluar kavling
- Atribut yel harus berada didalam kavling dan tidak boleh keluar kavling jika keluar kavling akan terkena minus 10
- Untuk atribut yang menempel di badan apabila jatuh ke tanah akan terkena minus 10
- Hitungan peserta keluar kavling apabila menyentuh garis kavling jika kedapatan keluar kavling akan diminus 10
- Yel dilarang mengandung unsur sara atau pun negative jika kedapatan maka akan di diskualifikasi

- Aspek penilaian :
Kekompakan: 50%
Suara : 40%
Semangat : 10%

5. SEMAPHORE DANCE

JUKLAK:

- Pelaksanaan lomba:
- Lokasi pelaksanaan:
- Tempat : Halaman Asrama, SMAN Taruna Nala

- Dance semaphore merupakan lomba antar pangkalan
 - Setiap pangkalan mengirimkan maksimal 2 regu (campuran), setiap kelompok terdiri dari 10 orang (pa dan pi).
 - Setiap kelompok mempersiapkan peralatan (jika dibutuhkan) masing-masing
 - Kostum merupakan kreatifitas masing-masing regu,tetapi wajib memakai pakaian pramuka lengkap sebagai dasar tema.
- Atribut jatuh, minus 10 poin

JUKNIS:

- .Hadir 15 menit sebelum lomba dimulai
- Peserta melakukan *dance* dengan menggunakan bendera *semaphore*
- Durasi Lomba : 5 menit
- Ukuran kavling 7 x 8 m
- Peserta wajib meneriakkan jargon “ Nala Scout Competition”
- Peserta diperbolehkan menggunakan aksesoris tambahan
- Musik yang digunakan sesuai kreatifitas masing-masing serta tidak mengandung SARA.
- Musik yang digunakan wajib diserahkan saat TM atau registrasi Ulang dengan format “*Dance semaphore_nama pangkalan*”
- Peserta **diwajibkan** berada di dalam kavling saat memulai dan mengakhiri penampilan.
- Bunyi peluit panjang pertama merupakan tanda dimulai penampilan. Bunyi peluit panjang kedua merupakan tanda berakhirnya penampilan.
- Lomba dimulai saat musik diputar dan berakhir pada saat musik berhenti.
- *Dance* sesuai dengan nilai Pancasila dan norma serta nilai kepramukaan, tidak mengandung unsur negatif dan SARA dalam setiap gerakannya.

Penilaian :

- Kekompakan 30%
- Kreativitas 30%
- Kostum 10%
- Semangat 30%

PENILAIAN KEJUARAAN

- Juara per mata lomba diperoleh dari nilai tertinggi dari tiap mata cabang lomba
- Juara Regu terbaik putra dan putri, diperoleh dari akumulasi jumlah seluruh poin.
- Juara Umum diperoleh dari akumulasi nilai regu di tiap pangkalan.