



PETUNJUK TEKNIS PELAKSANAAN PERLOMBAAN  
MAYDAS SCOUT CHALLENGE 3 TAHUN 2024

A. Teknis pelaksanaan pendaftaran

- a) Peserta menginstal aplikasi KBS dari playstore/Appstore untuk melakukan pendaftaran pangkalan
- b) Peserta melakukan pendaftaran melalui aplikasi dengan mengisi identitas pangkalan, jumlah tim dan nomer telepon pembina/pendamping.

DAFTAR LOMBA

Nama Pangkalan	
Golongan	Penegak / Penggalang
Nomer Handphone pembina	
Email konfirmasi	
Jumlah Tim yang didaftarkan	
Putera	
Puteri	

Daftarkan Pangkalan

- c) Peserta mendapatkan notifikasi melaui email atau WA ke nomer pembina tentang jumlah nominal yang harus dibayarkan.
- d) Peserta melakukan pembayaran pendaftaran melalui transfer bank atau virtual account.  
Peserta dapat melakukan pembayaran melaui transfer Bank atau system pembayaran online lainnya yang disarankan panitia.
- e) Peserta mendapatkan notifikasi ke email atau WA pembina tentang username dan password (soal sandi) untuk dikerjakan.
- f) Peserta melakukan daftar ulang dengan menggunakan username dan password yang telah dikerjakan.
1. Peserta mengakses Aplikasi KBS
  2. Klik pilihan daftar ulang

Daftar Ulang

3. Masukan Username dan password (sandi) yang sudah dikerjakan.

Username	
Pasword	

- g) Peserta melengkapi data yang dibutuhkan untuk daftar ulang ( Nama dan foto anggota tim).

Username :	Otomatis dari system	
Nomer Dada :	Otomatis dari system	
Nama Tim	Nama Tim	Foto Tim
Golongan	Otomatis dari system	
Nama Ketua		Pas Foto
Anggota 1		Pas Foto
Anggota 2		Pas Foto

Daftarkan Tim

- h) Setelah selesai melengkapi data, peserta mendaftarkan tim
- i) Setelah selesai mendaftarkan tim, selanjutnya daftarkan anggota tim tersebut sebagai peserta pada setiap mata perlombaan :

**IKUTI PERLOMBAAN**

Sesi 2 : Menjawab soal teori/Pengetahuan		
Kepramukaan & kesehatan	Nama	Pas Foto
Sejarah & Wawasan Kebangsaan	Nama	Pas Foto
Akademik, Umum & Logika	Nama	Pas Foto
Sesi 3 : Menjawab Praktek / Ketrampilan		
Sandi	Nama	Pas Foto
Semapur & Morse	Nama	Pas Foto
Tali temali & Kompas / Peta	Nama	Pas Foto
Sesi 4 : KIM & Ilmu Medan		
Kim 1 : Kim Rasa & Kim Cium	Nama	Pas Foto
Kim 2 : Kim Cium & Kim Raba	Nama	Pas Foto
Kim 3 : Kim Dengar & Kim Lihat	Nama	Pas Foto
KIM Challenge	Foto Tim	
Sesi 5: Games dan Outbond		
Outbond 1 : Meniti Bambu & Ketapel	Nama	Pas Foto
Outbond 2 : Merayap & Bowling	Nama	Pas Foto
Outbond 3 : Engrang & Tiup Bola	Nama	Pas Foto
Outbond Challenge	Foto Tim	

**Submit** / Akhiri Pendaftaran

- j) Setelah semua data anggota lengkap, peserta dapat mengakhiri pendaftaran dan mencetak / Download kwitansi pendaftaran. . Kwitansi pendaftaran dibawa saat perlombaan untuk mendapatkan stempel resmi panitia.

**Cetak Kwitansi Pendaftaran**

- k) Pendaftaran selesai, peserta dapat melakukan pendaftaran untuk username lainnya.
- l) Pendaftaran lomba Astor dilakukan secara manual langsung saat peserta hadir di SMK Pgri Jatibarang.

**B. PERLOMBAAN**

**1. Ketentuan perlombaan**

- a) Perlombaan MSC 3 pada hari pelaksanaan terdiri dari 3 termin (termin 1,2 dan 3) yang masing – masing termin terdiri dari beberapa sesi mata lomba.
- b) Selain perlombaan pada point ‘a’, terdapat perlombaan foto dan video melalui media social yang dilaksanakan sebelum hari pelaksanaan.
- c) Teknis dan materi setiap sesi lomba dijelaskan sesuai dengan petunjuk khusus yang bisa diakses melalui aplikasi KBS ataupun chanel youtube KBS.
- d) Setiap mengikuti perlombaan, peserta wajib tertib dan mengikuti setiap arahan panitia pelaksana.
- e) Panitia berhak memberikan teguran kepada peserta yang tidak mengikuti tata tertib perlombaan.
- f) Peserta yang mendapatkan teguran dari panitia akan mendapatkan sanksi berupa pengurangan nilai sampai dengan diskualifikasi.

**2. Teknis pelaksanaan perlombaan**

**a) TERMIN 1**

**Sesi 1 : Are you Smarter than Others / ASTOR**

- Astor adalah lomba khusus yang hanya diikuti oleh pangkalan yang mengirimkan minimal 4 tim.
- Pendaftaran lomba astor dilakukan melaui Aplikasi KBS.

3. Perlombaan Astor dimulai hari Jumat tanggal 23 Februari 2024 dimulai dari peserta datang di SMK PGRI Jatibarang s/d pukul 22.00 WIB.
4. 1 tim Astor terdiri dari 3 orang peserta (terpisah putera dan puteri).
5. Peserta Astor adalah mereka yang terdaftar menjadi anggota tim yang mengikuti perlombaan
6. Komposisi tim Astor boleh berbeda dengan peserta termin 2 dan 3.
7. Jumlah tim yang mengikuti perlombaan adalah setengah dari jumlah tim yang dikirimkan masing – masing putera atau puterinya.

Contoh : Pangkalan A mengirimkan 2 Putera dan 2 puteri, maka diwakili oleh 1 tim pa dan 1 tim pi  
Pangkalan B mengirimkan 5 Putera dan 3 tim Puteri, maka diwakili oleh 2 tim pa dan 1 tim pi.

**b) TERMIN 2 ( mengerjakan soal didalam ruangan )**

**Sesi 2 ( Menjawab soal pilihan ganda ) dengan nilai maksimal 250 Point**

1. Sesi 2 lomba terdiri dari 3 materi perlombaan berupa menjawab soal pilihan ganda yang dilaksanakan didalam ruangan secara bersamaan.
2. Setiap satu anggota tim akan mengikuti/menjawab soal dari materi perlombaan yang sudah ditentukan saat pendaftaran. Materi yang diperlombakan adalah :

**Materi 1 : Kepramukaan & Kesehatan ( Diikuti 1 orang) maksimal 20 Menit**

Perlombaan berbentuk soal pilihan ganda terdiri dari 16 soal dengan nilai maksimal 80 point.

**Materi 3 : Sejarah dan Wawasan Kebangsaan ( Diikuti 1 orang) maksimal 20 Menit**

Perlombaan berbentuk soal pilihan ganda terdiri dari 16 soal dengan nilai maksimal 80 point.

**Materi 2 : Akademik, Umum dan Logika ( Diikuti 1 orang) maksimal 20 Menit**

Perlombaan berbentuk soal pilihan ganda terdiri dari 18 soal dengan nilai maksimal 90 point.

3. Penilaian jawaban soal menggunakan sistem bobot : Benar =5 Point, Salah = -2 Point

**Sesi 3 ( Menjawab soal esai ) dengan nilai maksimal 250 Point**

1. Sesi 3 lomba terdiri dari 3 materi perlombaan berupa menjawab soal praktek yang dilaksanakan didalam ruangan secara bersamaan.
2. Setiap satu anggota tim akan mengikuti/menjawab soal dari materi perlombaan yang sudah ditentukan saat pendaftaran. Materi yang diperlombakan adalah :

**Materi 1 : Sandi ( Diikuti 1 orang) 20 Menit**

Perlombaan berbentuk menerjemahkan ( Penggalang ) / merubah sandi ( Penegak) terdiri dari 10 soal dengan nilai maksimal 100 point

**Materi 2 : Semapur dan Morse ( Diikuti 1 orang) 1 menit setiap soal setelah praktek panitia.**

Perlombaan berbentuk menerjemahkan soal praktek terdiri dari 8 soal dengan nilai maksimal 80 point

**Materi 3 : Tali temali dan Kompas ( Diikuti 1 orang) 1 menit setiap soal setelah praktek panitia.**

Perlombaan berbentuk menjawab 7 soal praktek dengan nilai maksimal 70 point

**c) TERMIN 3 (praktek diluar ruangan)**

**Sesi 4 ( Kemampuan Indera Manusia dan Kompas ) dengan nilai maksimal 250 Point**

1. Pada sesi 4 lomba MSC 3 berbentuk KIM Challenge dan Kompas
2. Perlombaan tersebut berupa melaksanakan praktek diluar ruangan.
3. Setiap satu anggota tim akan mengikuti/menjawab soal dari materi perlombaan yang sudah ditentukan saat pendaftaran. Materi yang diperlombakan adalah :

**Materi 1 : Kim rasa & Kompas ( penegak ) / menaksir ( penggalang ) ( Diikuti 1 orang)**

Perlombaan berbentuk menjawab / mencocokkan 3 buah soal dikerjakan dalam waktu 5 menit dengan nilai maksimal 60 point.

**Materi 2 : Kim Cium & Kim Raba ( Diikuti 1 orang)**

Perlombaan berbentuk menjawab / mencocokkan 3 buah soal dikerjakan dalam waktu 5 menit dengan nilai maksimal 60 point

**Materi 3 : Kim Dengar & Kim Lihat ( Diikuti 1 orang)**

Perlombaan berbentuk menjawab 3 buah soal dikerjakan dalam waktu 5 menit dengan nilai maksimal 60 point.

**Materi 4 : KIM Challenge (Nilai maksimal 70) ( Diikuti 3 orang)**

Setelah selesai mengikuti perlombaan pada materi masing – masing peserta berkumpul untuk melaksanakan materi KIM challenge. Satu orang (awal) peserta menebak nama benda dengan meraba dan jawabannya berupa sudut kompas yang diberikan kepada peserta kedua. Peserta kedua membidik benda dan mengarahkan peserta ketiga yang ditutup matanya untuk mencari benda tersebut dengan penciuman. Peserta ketiga menebak nama benda hasil bidikan tersebut. Nilai maksimal 70 point.

#### **Sesi 5 ( Games dan Outbond ) dengan nilai maksimal 250 Point**

1. Pada sesi 4 lomba MSC 3 terdiri dari 4 materi perlombaan
2. 4 materi perlombaan tersebut berupa melaksanakan praktek diluar ruangan.
3. Setiap satu anggota tim akan mengikuti/menjawab soal dari materi perlombaan yang sudah ditentukan saat pendaftaran. Materi yang diperlombakan adalah :

**Materi 1 : Meniti bambu dan Ketapel ( Diikuti 1 orang dengan 2 kali kesempatan membidik)**

Perlombaan berbentuk membidik sasaran menggunakan ketapel dalam posisi berdiri diatas bambu goyang dikerjakan dalam waktu 2 menit dengan nilai maksimal 60 point

**Materi 2 : Merayap sambil melempar bowling ( Diikuti 1 orang dengan 1 kali kesempatan melempar bola)**

Perlombaan berbentuk praktek merayap dengan melemparkan bowling dikerjakan dalam waktu 2 menit dengan nilai maksimal 60 point

**Materi 3 : Enggrang sambil meniup pимpong ( Diikuti 1 orang 2 kali meniup bola)**

Perlombaan berbentuk memindahkan bola pимpong dengan tiupan dikerjakan dalam waktu 2 menit dengan nilai maksimal 60 point

**Materi 4 : Games Challenge ( Diikuti 3 orang)**

Perlombaan berbentuk memindahkan batu menggunakan sumpit kedalam alat ukur nilai yang disediakan dikerjakan dalam waktu 2 menit dengan nilai maksimal 70 point.

#### **Perlombaan khusus media social Foto dan Video Yelling**

**1) Ketentuan perlombaan foto medsos**

1. Peserta menyertakan foto terbaik dengan tema semangat latihan MSC
2. Foto tersebut diberikan kepada panitia untuk diupload melalui Instagram panitia
3. Penilaian terdiri dari Like foto terbanyak dan penilaian Juri.

**2) Ketentuan perlombaan video yelling medsos**

1. Peserta membuat video yelling semangat MSC berdurasi 5 s/d 10 menit
2. Video tersebut diberikan kepada panitia untuk diupload melalui youtube panitia
3. Video yang telah disetorkan kepada panitia menjadi hak milik panitia untuk dipublikasikan.
4. Penilaian terdiri dari jam tayang video dan interaksi like coment dan share.

### **C. KETENTUAN KEJUARAAN**

Dalam perlombaan ini kejuaraan yang akan diperebutkan peserta diantaranya :

- a. Juara Umum Keseluruhan Perlombaan
- b. Juara Umum Tingkat Penegak
- c. Juara Umum Tingkat Penggalang
- d. Juara 1,2 dan 3 Pangkalan Terbaik Penegak
- e. Juara 1,2 dan 3 Pangkalan Terbaik Penggalang
- f. Juara Utama 1, 2, 3,4 dan 5 tingkat penegak masing – masing Putra dan Puteri
- g. Juara Utama 1, 2, 3,4 dan 5 tingkat penggalang masing – masing Putra dan Puteri
- h. Juara Madya 1, 2, 3,4 dan 5 tingkat penegak masing – masing Putra dan Puteri
- i. Juara Madya 1, 2, 3,4 dan 5 tingkat penggalang masing – masing Putra dan Puteri
- j. Juara 1, 2 dan 3 masing – masing Sesi Lomba tingkatan Penegak untuk masing – masing Putera dan Puteri
- k. Juara 1, 2 dan 3 masing – masing Sesi Lomba tingkatan Penggalang untuk masing – masing Putera dan Puteri
- l. Juara Pangkalan Tergiat Penegak
- m. Juara Pangkalan Tergiat Penggalang
- n. Juara Tim Favorit Penegak
- o. Juara Tim Favorit Penggalang

- p. Juara 1,2 dan 3 Foto Terbaik Penegak
- q. Juara 1,2 dan 3 Foto Terbaik Penggalang
- r. Juara Video Yelling Terbaik Penegak
- s. Juara Video Yelling Terbaik Penggalang
- t. Juara Tim terbanyak
- u. Juara Pangkalan Terjauh

Adapun kriteria penentuan juara – juara tersebut adalah :

- a. Juara Umum Keseluruhan Perlombaan  
Adalah **KONTINGEN** dengan **TOTAL POINT TERTINGGI PEROLEHAN TROPHY** pada point “b” dari tingkat penggalang maupun penegak dengan menggunakan sistem nilai bobot trophy.\*\*\*\*\*
- b. Juara Umum masing – masing tingkat penegak atau penggalang.  
Adalah **KONTINGEN** dengan **TOTAL POINT TERTINGGI PEROLEHAN TROPHY** pada **JUARA UTAMA dan Madya point “d”** dari masing – masing tingkat penggalang dan penegak dengan menggunakan sistem nilai bobot trophy.\*\*\*  
  - Trophy Juara Utama 1 = 100 Point
  - Trophy Juara Utama 2 = 70 Point
  - Trophy Juara Utama 3 = 45 Point
  - Trophy Juara Utama 4 = 30 Point
  - Trophy Juara Utama 5 = 20 Point
  - Trophy Juara Madya = 10 Point
- c. Juara 1,2 dan 3 Pangkalan Terbaik Penegak dan Penggalang  
Adalah **KONTINGEN** dengan total nilai tertinggi urutan 1 - 3 dari **TOTAL AKUMULASI** perolehan nilai pada termin 1 (**ASTOr**) seluruh tim yang didaftarkan
- d. Juara Utama dan Madya putera dan puteri untuk masing – masing penggalang dan penegak  
Adalah peserta (**TIM**) dengan total nilai tertinggi urutan 1- 10 dari **TOTAL AKUMULASI** perolehan nilai pada termin 2 dan termin 3.\*\*
- e. Juara 1 s/d 3 putera dan puteri masing – masing sesi lomba penggalang dan penegak.  
Adalah peserta (**TIM**) yang memperoleh **total nilai tertinggi** urutan 1 s/d 3 pada masing - masing sesi yang diperlombakan.\*
- f. Juara Pangkalan Tergiat  
Adalah kontingen yang menampilkan beragam aktifitas yang dinilai positif selama berada di lingkungan perlombaan
- g. Juara tim Favorit masing – masing tingkat penegak atau penggalang.  
Adalah **TIM** dengan nilai tertinggi dari pengumpulan point produk sponsor. **POINT** didapat dari **PEMBELIAN** Produk sponsor.
- h. Juara Kontingen Terbanyak  
Adalah kontingen dengan pengiriman regu / sangga terbanyak.
- i. Juara Kontingen Terjauh  
Adalah kontingen dengan jarak tempuh paling jauh berdasarkan ukuran maps dari kontingen asal mereka menuju tempat perlombaan.