

PETUNJUK PERLOMBAAN

MAYDAS SCOUT CHALLENGE 3

SMK PGRI Jatibarang, 24 Februari 2024



Instal Aplikasi

Aplikasi hanya dapat di download melalui Playstore

Pendaftaran

Daftar Pangkalan

Peserta melengkapi data pembina dan Pangkalan serta Jumlah Tim

Proses Pembayaran

Pilih metode pembayaran dan lakukan pembayaran sesuai metode yang dipilih

Lengkapi data

Peserta melengkapi data anggota, dan memilih peserta lomba sesi 2, 3, 4, dan 5 pada menu pilihan lomba

Daftar ulang tim

Setelah sandi diterjemahkan, gunakan user dan password untuk daftar ulang tim melalui menu daftar Ulang

Notifikasi WA

Jika sudah melakukan pembayaran, peserta akan mendapatkan WA terkait Username dan Pasword sesuai jumlah tim yang didaftarkan

Submit

Pendaftaran selesai dan lakukan daftar ulang tim selanjutnya.

Perlombaan

Perlombaan MSC terdiri dari 3 Termin (Termin 1 : Astor) Termin 2 (Didalam Ruangan) dan Termin 3 (Diluar Ruangan) serta Lomba Media Sosial berupa Foto dan Video Yelling.

Termin 1 : Sesi 1 : ASTOR

1. Astor adalah lomba khusus yang hanya diikuti oleh pangkalan yang mengirimkan minimal 4 tim.
2. Perlombaan Astor dimulai hari Jumat tanggal 23 Februari 2024 dimulai dari peserta datang di SMKPGRI Jatibarang s/d pukul 22.00 WIB.
3. 1 tim Astor terdiri dari 3 orang peserta (terpisah putera dan puteri).
4. Peserta Astor adalah mereka yang terdaftar menjadi anggota tim yang mengikuti perlombaan
5. Komposisi tim Astor boleh berbeda dengan peserta termin 2 dan 3.
6. 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.

Babak Penyisihan (Hari Jumat, 23 februai 2024 saat peserta hadir) Diikuti oleh tim yang terdaftar pada lomba astor dan menjawab 10 soal pilihan ganda dalam waktu 15 menit. Setiap 1 peserta memiliki 1 akun untuk menjawab dalam waktu bersamaan yang kemudian perolehan nilainya digabungkan dengan anggota lain dalam satu timnya.

Babak Semi final (Hari Sabtu pagi , 24 februai 2024 sebelum upacara pembukaan) 6 tim dengan perolehan nilai terbaik saat penyisihan akan mengikuti semi final dengan menjawab 10 soal esai dalam waktu 15 menit secara bersamaan dan akan memperoleh nilai sesuai dengan bobot soal masing – masing.

Babak Final terbuka (Hari Sabtu setelah sesi 5 berakhir) 3 tim dengan nilai tertinggi dari babak penyisihan sampai dengan semi final akan mengikuti babak final terbuka. Nilai yang diperoleh dari penyisihan sampai dengan semi final akan dipertaruhkan pada setiap menjawab soal yang diberikan panitia dengan ketentuan maksimal tidak melebihi setengah dari perolehan nilai yang didapat sebelum menjawab soal.

Perlombaan

Termin 2 : Sesi 2 : menjawab soal PG diruangan

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.

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



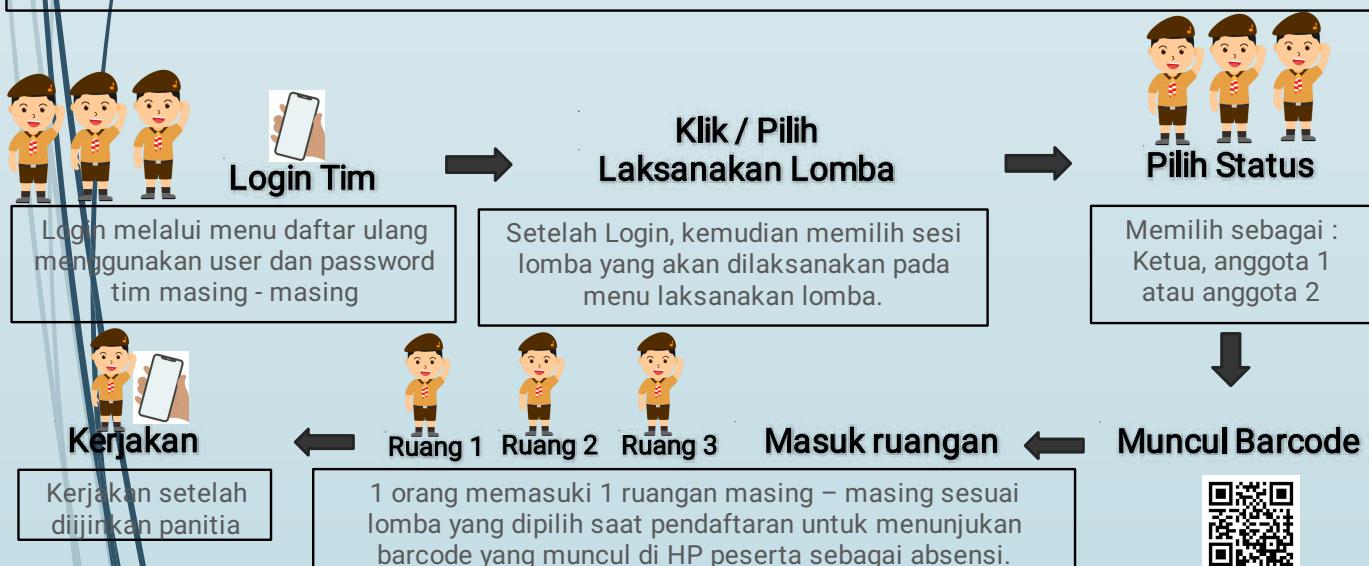
Termin 2 : Sesi 3 : menjawab soal ESAI diruangan

Sesi 3 lomba terdiri dari 3 materi perlombaan berupa menjawab soal praktek yang dilaksanakan didalam ruangan secara bersamaan. 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 masing - masing 5 huruf 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 Ilmu Medan (Diikuti 1 orang) 1 menit setiap soal setelah praktek panitia. Perlombaan berbentuk menjawab 7 soal praktek dengan nilai maksimal 70 point. Peserta wajib membawa 2 buah tongkat kecil dan seutas tali untuk praktek membuat simpul/ikatan.



Perlombaan

Termin 3 : Sesi 4 : Praktek KIM dan Ilmu Medan

Pada sesi 4 lomba MSC 3 berbentuk KIM Challenge dan Ilmu Medan berupa melaksanakan praktek diluar ruangan.

Setiap satu anggota tim akan mengikuti/menjawab soal dari materi perlombaan yang sudah ditentukan saat pendaftaran. Materi yang diperlombakan adalah :

Materi 1 : Kim Raba & Ilmu Medan (Diikuti 1 orang)

Perlombaan berbentuk menjawab / mencocokan 2 buah soal dikerjakan dalam waktu 2 menit dengan nilai maksimal 60 point. (Jawaban berupa pilihan ganda)

Materi 2 : Kim Cium (Diikuti 1 orang)

Perlombaan berbentuk menjawab / mencocokan 3 buah soal dikerjakan dalam waktu 2 menit dengan nilai maksimal 60 point (Jawaban berupa pilihan ganda)

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

Perlombaan berbentuk menjawab 2 buah soal dikerjakan dalam waktu 2 menit dengan nilai maksimal 60 point. (Jawaban berupa input angka)

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 menerjemahkan sandi KBS dan menyampaikannya kepada peserta kedua . Peserta kedua melakukan KIM (menebak Buah) untuk kemudian jawabannya disampaikan kepada peserta ketiga. Peserta ketiga menggunakan kompas untuk menebak sudut benda (Penegak) / ketinggian benda (Penggalang) yang dimaksud dan kemudian memasukan jawabannya ke aplikasi. Kim Challenge dikerjakan dalam waktu 5 menit.

Nilai maksimal 70 point.(Jawaban berupa input angka)



Tunjukan Barcode ke Panitia

Barcode dicetak dari aplikasi menggunakan kertasjilid. Barcode tersebut adalah identitas masing – massing peserta. Sehingga tidak boleh tertukar.

Tunjukan barcode kepada panitia sebelum melaksanakan lomba.



Laksanakan Lomba



Kim A



Laksanakan Lomba



Kim B



Laksanakan Lomba



Kim C

KIM CHALLENGE



Peserta Pertama mengerjakan Soal sandi KBS

Peserta Kedua melakukan KIM Raba

Peserta Ketiga menebak sudut benda (Penegak) atau Menaksir tinggi (Penggalang) dan memasukan ANGKA jawabannya ke HP Panitia

Jawaban sandi KBS disampaikan kepada peserta kedua

Nama Benda yang diraba disampaikan ke peserta ketiga

Perlombaan

Termin 3 : Sesi 5 : Outbond Challenge

Pada sesi 5 lomba MSC 3 terdiri dari 4 materi perlombaan berupa melaksanakan praktik diluar ruangan.

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 dengan jarak 5 M. Dikerjakan dalam waktu 2 menit maksimal 2 kali kesempatan membidik dengan nilai maksimal 60 point.

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

Perlombaan berbentuk praktik merayap dengan melemparkan bola ke sasaran dengan jarak 5 M. Dikerjakan dalam waktu 2 menit maksimal 2 kali kesempatan 2x dengan nilai maksimal 60 point .

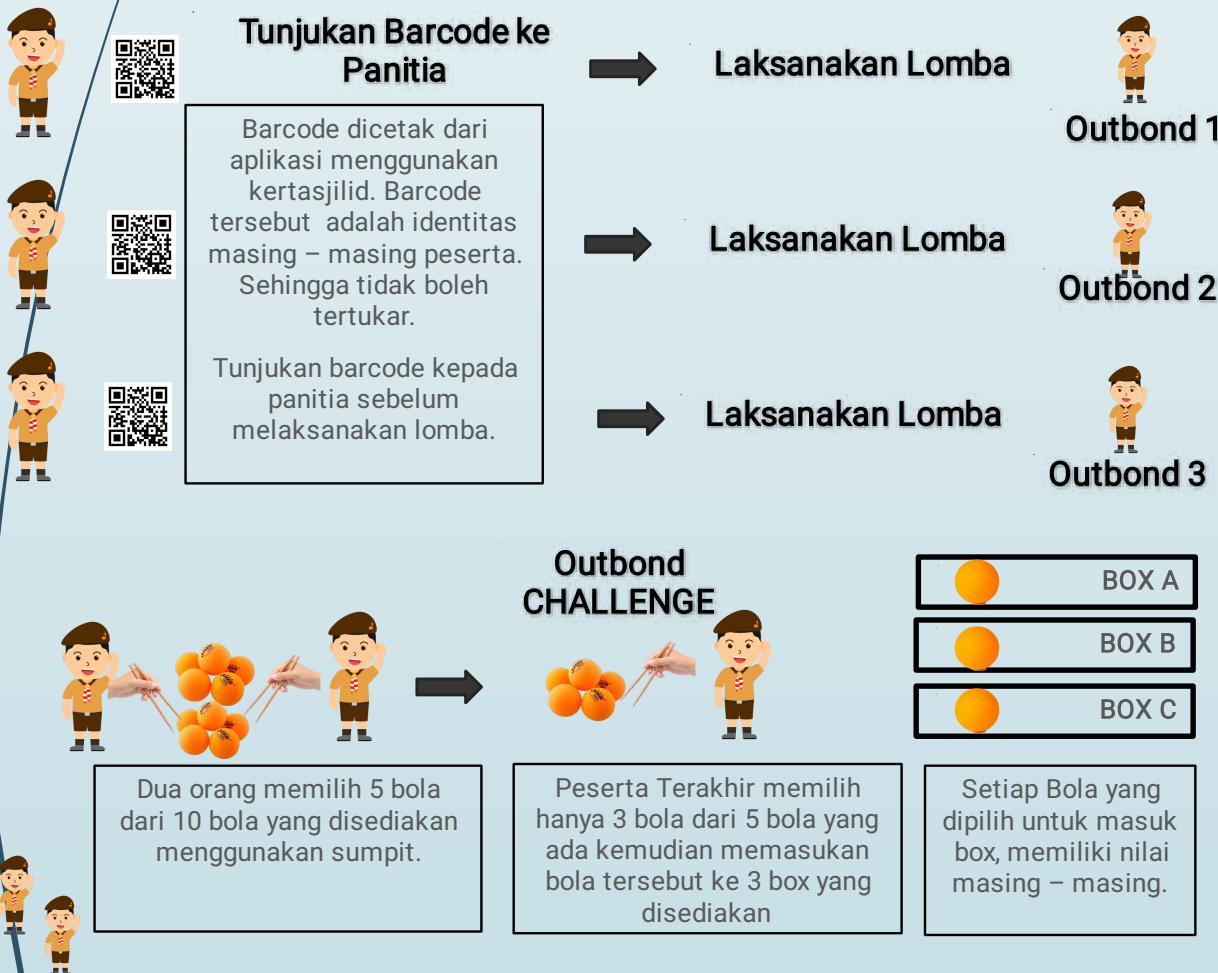
Materi 3 : Enggrang sambil meniup pimpong (Diikuti 1 orang 2 kali meniup bola)

Perlombaan berbentuk memindahkan 2 bola pimpong dengan menaiki engrang yang berjarak 3 M dengan tiupan dikerjakan dalam waktu 2 menit maksimal kesempatan 2x dengan nilai maksimal 60 point.

Materi 4 : Games Challenge (Diikuti 3 orang)

Perlombaan berbentuk memindahkan benda menggunakan sumpit kedalam box nilai yang disediakan dikerjakan dalam waktu 2 menit. Disediakan 10 bola pimpong oleh panitia.

2 orang pertama memilih hanya 5 bola untuk dipindahkan ke tempat/box pertama menggunakan sumpit. **1 orang terakhir memilih hanya 3 bola** dari yang sudah dipilih tersebut untuk ditempatkan ke **3 box** dengan menggunakan sumpit. Setiap benda yang dimasukkan ke dalam box memiliki nilainya tersendiri dengan nilai maksimal keseluruhan 70 point.



PENENTUAN KEJUARAAN

- ☒ 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.****
- ☒ 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

- ☒ 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
- ☒ 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.**
- ☒ 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.*
- ☒ Juara Pangkalan Tergiat Adalah kontingen yang menampilkan beragam aktifitas yang dinilai positif selama berada di lingkungan perlombaan
- ☒ Juara 1,2 dan 3 Foto Terbaik Penegak dan Penggalang : Adalah kontingen yang mendapatkan nilai tertinggi dari like foto melalui Instagram Panitia
- ☒ Juara Video Yelling Terbaik Penegak dan Penggalang : Adalah kontingen yang mendapatkan nilai tertinggi jam tayang dan kemudian 3 besarnya akan tampil langsung dan dinilai oleh juri dengan bobot penilaian dari youtube (70 %) dan juri (30%).
- ☒ Juara tim Favorit masing – masing tingkat penegak atau penggalang : Adalah **TIM** dengan nilai tertinggi urutan 1 s/d 3 dari pengumpulan point produk sponsor. **POINT** didapat dari **PEMBELIAN** Produk sponsor.

Produk Softdrink 1 botol = 1 point, 1 dus = 20 Point.

Produk Simcard 1 sim card yang langsung diaktivasi 5 Point.

Penentuan Juara 3 point minimal diraih adalah 200 Point

Penentuan Juara 2 point minimal diraih adalah 250 Point

Penentuan Juara 1 point minimal diraih 300 point

Fasilitas gratis bagi peserta tidak termasuk point untuk juara favorit.

- ☒ Juara Kontingen Terbanyak : Adalah kontingen dengan pengiriman regu / sangga terbanyak.
- ☒ Juara Kontingen Terjauh : Adalah kontingen dengan jarak tempuh paling jauh berdasarkan ukuran maps dari kontingen asal mereka menuju tempat perlombaan.

Keterangan penentuan Kejuaraan

*Jika dalam menentukan juara mata lomba terdapat nilai yang sama, maka ketentuan juara diambil berdasarkan :

- ☒ Jumlah tim yang dikirimkan dari pangkalan tersebut (pangkalan lebih banyak akan menang)
- ☒ Waktu selesainya pengerajan masing – masing tim
- ☒ Diberikan soal untuk dijawab oleh tim dengan nilai yang sama tersebut.

**Jika dalam menentukan juara terdapat nilai yang sama, maka ketentuan juara diambil berdasarkan :

- ☒ Jumlah tim yang dikirimkan dari pangkalan tersebut (pangkalan lebih banyak akan menang)
- ☒ Jumlah trophy yang diperoleh tim tersebut dari mata lomba dengan sistem olimpiade.
- ☒ Diberikan soal untuk dijawab oleh tim dengan nilai yang sama tersebut

*** Jika dalam menentukan juara terdapat nilai yang sama, maka ketentuan juara diambil berdasarkan :

- ☒ Jumlah tim yang dikirimkan dari pangkalan tersebut (pangkalan lebih banyak akan menang)
- ☒ Nilai tertinggi juara 1 setiap kontingen.
- ☒ Diberikan soal untuk dijawab oleh tim yang mendapat juara 1 dari Kontingen tersebut.

**** Jika dalam menentukan juara terdapat nilai yang sama, maka ketentuan juara diambil berdasarkan

- ☒ Jumlah tim yang dikirimkan dari pangkalan tersebut (pangkalan lebih banyak akan menang) atau
- ☒ akumulasi nilai seluruh tim yang didaftarkan mengikuti perlombaan termin 1 dan 2.

Tanggal Penting :

1. Technical Meeting Pertama : 24 Desember 2023
2. Technical Meeting Kedua : 10 Februari 2024 Pukul 09. 00 WIB
3. Batas maksimal penyerahan lomba foto dan Video medsos : 14 Januari 2024 Pukul 24.00 WIB
4. Batas akhir vote foto di IG dan Tonton Video di youtube : Tanggal 23 Februari 2024 Pukul 23.23 WIB.
5. Batas Permintaan follow IG tanggal 20 Februari 2024 Pukul 20.00 WIB
6. Batas Pembelian Produk sponsor tanggal 24 Februari 2024 pukul 15.00 WIB
7. Batas Vote Juara Favorit tanggal 24 Februari 2024 pukul 16.00 WIB
8. Pendaftaran ditutup jika maksimal username sudah terpenuhi
9. Lomba Astor dimulai tanggal 23 Februari 2024 Mulai pukul 13.00 s/d Pukul 22.00 WIB
10. Upacara Pembukaan Lomba tanggal 24 Februari 2024 Pukul 07.00 WIB

* Seluruh peserta wajib hadir mengikuti upacara pembukaan, kecuali peserta semifinal lomba astor.