

**PETUNJUK PELAKSANAAN DAN PETUNJUK TEKNIS
PENEGAK CERDAS GEMBIRA VIII GERAKAN PRAMUKA
KWARTIR RANTING BATUJAYA TAHUN 2026**



**DEWAN KERJA RANTING PRAMUKA PENEGAK DAN
PANDEGA GERAKAN PRAMUKA KWARTIR RANTING
BATUJAYA
2026**



A. LATAR BELAKANG

Gerakan Pramuka merupakan wadah pendidikan nonformal yang berperan dalam membentuk karakter, mengembangkan keterampilan, serta menumbuhkan jiwa kepemimpinan, kedisiplinan, dan semangat pengabdian generasi muda. Dalam rangka memperingati Hari Pramuka ke-65, Dewan Kerja Ranting Batujaya menyelenggarakan kegiatan Penegak Cerdas Gembira VIII Tahun 2026 sebagai salah satu bentuk pembinaan bagi Pramuka Penegak dan Pandega di Kecamatan Batujaya.

Penegak Cerdas Gembira VIII Tahun 2026 menjadi sarana silaturahmi bagi seluruh Pramuka Penegak dan Pandega se-Kecamatan Batujaya untuk mempererat persaudaraan, memperkuat rasa kebersamaan, serta membangun jejaring antarpangkalan. Melalui rangkaian kegiatan edukatif, kompetitif, dan rekreatif, peserta diharapkan mampu mengembangkan potensi diri, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama dalam tim, serta mengamalkan nilai-nilai Tri Satya dan Dasa Dharma Pramuka dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan mengusung semangat cerdas, gembira, dan berkarakter, Penegak Cerdas Gembira VIII Tahun 2026 diharapkan mampu menjadi media pembinaan yang inspiratif dalam mencetak Pramuka Penegak dan Pandega yang berintegritas, mandiri, disiplin, inovatif, serta siap memberikan kontribusi positif bagi masyarakat, bangsa, dan negara.

B. TUJUAN PELAKSANAAN

- 1) Meningkatkan rasa persaudaraan, mempererat persatuan, serta menumbuhkan jiwa patriotisme Pramuka Penegak dan Pandega se-Kecamatan Batujaya.
- 2) Mengembangkan karakter, jiwa kepemimpinan, kemandirian, dan tanggung jawab Pramuka Penegak dan Pandega melalui kegiatan yang edukatif, rekreatif, dan inspiratif.
- 3) Meningkatkan pengetahuan, keterampilan, pengalaman, serta kualitas pembinaan Pramuka Penegak dan Pandega se-Kecamatan Batujaya.
- 4) Meningkatkan aktivitas kepramukaan dan memperkuat sinergi antarpangkalan sebagai upaya mewujudkan Gerakan Pramuka yang aktif, produktif, dan berkelanjutan.
- 5) Menjadi wadah pengembangan potensi, kreativitas, dan sportivitas Pramuka Penegak dan Pandega melalui berbagai kegiatan yang membangun semangat kebersamaan dan kerja sama.





C. SASARAN KEGIATAN

Anggota aktif Pramuka Penegak dan Pandega di Gugus Depan se-Kecamatan Batujaya.

D. NAMA KEGIATAN

Penegak Cerdas Gembira yang disingkat menjadi PCG VIII Tahun 2026.

E. TEMA DAN SLOGAN

Tema : “Gembira Melangkah dalam Semangat Persahabatan Demi Memperkokoh Persatuan dan Mengabdikan kepada Ibu Pertiwi.”

Slogan : Cerdas Berkarya, Gembira Bersama, Berbakti untuk Bangsa.

F. WAKTU DAN TEMPAT

Waktu : 23 s.d 25 Agustus 2026

Tempat : Lapangan Almuqoddam, Telukambulu

G. SUSUNAN KEGIATAN

Hari/ Tanggal	Waktu	Durasi (Menit)	Jenis Kegiatan	PJ
Sabtu, 22 Agustus 2026	08:00 - 16.00 WIB	480	Pendirian Tenda dan Daftar Ulang	Panitia Umum
Minggu, 23 Agustus 2026	06:00 - 07:00 WIB	60	Registrasi Peserta	Koordinator
	07:00 - 08:00 WIB	60	Persiapan Upacara Pembukaan	Panitia Umum
	08:00 - 11:00 WIB	180	Upacara Pembukaan	Panitia Umum
	11:00 - 12:00 WIB	60	ISOMA	Koordinator
	12:00 - 12:30 WIB	30	TEMPUR	Koordinator
	12:30 - 13:00 WIB	30	Persiapan Kegiatan	Koordinator
	13:00 - 14:30 WIB	90	Seminar <i>Mental Health</i>	Koordinator
	13:00 - 16:00 WIB	180	Perlombaan <i>Clash of Scouts</i>	Koordinator
	15:30 - 16:00 WIB	30	Persiapan Parade Yel-Yel	Koordinator
	16:00 - 17:00 WIB	60	Parade Yel-Yel	Koordinator





	17:00 - 17:30 WIB	30	TEMPUR	Koordinator
	17:30 - 18:30 WIB	60	ISOMA	Koordinator
	18:30 - 19:00 WIB	30	Persiapan Kegiatan	Koordinator
	19:00 - 21:00 WIB	120	Perlombaan Masak Rimba	Koordinator
	19:00 - 22:00 WIB	180	Perlombaan Desain Poster	Koordinator
	22:00 - 04:00 WIB	360	Berlayar Kepulauan Kapuk	Koordinator
Senin, 24 Agustus 2026	04:00 - 05:30 WIB	90	Sholat Subuh dan Kultum	Panitia Umum
	05:30 - 06:00 WIB	30	Persiapan Senam Pagi	Panitia Umum
	06:00 - 07:00 WIB	60	Senam Pagi	Panitia Umum
	07:00 - 07:30 WIB	30	TEMPUR	Koordinator
	07:30 - 08:00 WIB	30	Persiapan Arena Persahabatan	Koordinator
	08:00 - 11:00 WIB	180	Kegiatan Arena Persahabatan	Koordinator
	11:00 - 12:30 WIB	90	ISOMA	Koordinator
	12:30 - 13:00 WIB	30	Persiapan Seminar Generasi Cerdas Tanpa Judi <i>Online</i>	Koordinator
	13:00 - 14:30 WIB	90	Kegiatan Seminar Generasi Cerdas Tanpa Judi <i>Online</i>	Koordinator
	14:30 - 15:00 WIB	30	Persiapan <i>Semaphore Dance</i>	Koordinator
	15:00 - 17:30 WIB	150	Perlombaan <i>Semaphore Dance</i>	Koordinator
	17:30 - 18:00 WIB	30	TEMPUR	Koordinator
	18:00 - 19:30 WIB	90	ISOMA	Koordinator
	19:30 - 20:00 WIB	30	Persiapan Upacara Unggun	Koordinator
	20:00 - 21:00 WIB	60	Upacara Unggun	Koordinator
	21:00 - 21:30 WIB	30	Persiapan <i>Closing Party</i>	Koordinator
	21:30 - 22:30 WIB	60	<i>Closing Party</i>	Koordinator





	22:30 - 04:00 WIB	330	Berlayar Kepulauan Kapuk	Koordinator
Selasa, 25 Agustus 2026	04:00 - 05:30 WIB	90	Sholat Subuh dan Kultum	Panitia Umum
	05:30 - 06:00 WIB	30	Persiapan Senam Pagi	Panitia Umum
	06:00 - 07:00 WIB	60	Senam Pagi	Panitia Umum
	07:00 - 07:30 WIB	30	TEMPUR	Koordinator
	07:30 - 08:00 WIB	30	Persiapan Upacara Penutupan	Panitia Umum
	08:00 - 09:30 WIB	90	Upacara Penutupan	Panitia Umum
	09:00 - 10:30 WIB	90	Pengumuman Kejuaraan Lomba	Panitia Umum
	10:30 - 11:00 WIB	30	Sayonara	DKR Batujaya

**Catatan:*

Jadwal kegiatan bersifat situasional dan dapat disesuaikan dengan kondisi lapangan.

H. BENTUK KEGIATAN

Kegiatan PCG VIII Tahun 2026 diselenggarakan dalam bentuk perkemahan selama 3 hari 2 malam dan terdapat 4 giat lomba, 2 giat non-lomba, serta 2 giat seminar.

I. NOMINASI KEJUARAAN

No	Cabang Lomba	Kejuaraan	Keterangan
1	<i>Clash of Scouts</i>	Piala dan piagam penghargaan juara 1, 2, dan 3	Pangkalan
2	Masak Rimba	Piala dan piagam penghargaan juara 1, 2, dan 3	Umpi putra dan Umpi Putri
3	<i>Semaphore Dance</i>	Piala dan piagam penghargaan juara 1, 2, dan 3	Pangkalan
4	Desain Poster	Piala dan piagam penghargaan juara 1, 2, dan 3 serta juara favorit	Pangkalan

J. PUSAT INFORMASI

- ❖ *Hot Line* : +62 831 0421 6618 (Samsul)
+62 831 1778 1637 (Inayah)
- ❖ *Instagram* : @dkrbatujaya





K. PENUTUP

Demikian Petunjuk Pelaksanaan dan Petunjuk Teknis Penegak Cerdas Gembira (PCG) VIII Tah 2026 ini disusun sebagai pedoman bagi seluruh panitia, peserta, pembina pendamping, dan pihak terkait dalam pelaksanaan kegiatan.

Kami berharap seluruh rangkaian kegiatan dapat terlaksana dengan tertib, aman, lancar, serta menjunjung tinggi nilai-nilai Gerakan Pramuka, seperti disiplin, tanggung jawab, kerja sama, sportivitas, dan persaudaraan.

Kami menyadari bahwa penyusunan Juklak dan Juknis ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat kami harapkan sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan penyelenggaraan kegiatan di masa yang akan datang.

Atas perhatian, dukungan, dan kerja sama dari seluruh pihak, kami mengucapkan terima kasih.

Salam Pramuka!

**Catatan:*

- a. Hal-hal yang belum tercantum dalam Juklak Juknis ini akan disampaikan pada saat Technical meeting;*
- b. Bagi peserta yang tidak mengikuti Technical Meeting dianggap setuju dengan keputusan hasil Technical Meeting dan segala bentuk kerugian yang didapat peserta karena tidak mengikuti Technical Meeting bukan menjadi tanggung jawab panitia pelaksana.*





PETUNJUK TEKNIS KEGIATAN

A. GIAT LOMBA

1. Clash of Scouts (COS)

a. Informasi Perlombaan:

- 1) Jumlah peserta : 4 Orang (selang sekar). 3 orang sebagai pemain dan 1 orang sebagai saksi;
- 2) Waktu : 180 Menit;
- 3) Tempat : Lapangan Perkemahan;
- 4) Pakaian : Seragam Pramuka Lengkap;
- 5) Perlengkapan Peserta:
 - 1 buah *handphone* untuk setiap tim;
 - Alat tulis;
 - Kertas HVS (khusus saksi);
 - Masker (khusus saksi).

b. Ketentuan Peserta:

- 1) Setiap pangkalan mengirimkan 1 (satu) tim yang terdiri atas 4 (empat) orang, dengan formasi 3 (tiga) orang sebagai pemain dan 1 (satu) orang sebagai saksi. Tim dapat berasal dari regu putra, putri, maupun selang sekar;
- 2) Saksi merupakan peserta yang ditunjuk sebagai pengawas internal tim dan bukan bagian dari pemain, sehingga tidak diperkenankan mengikuti seluruh rangkaian permainan;
- 3) Susunan pemain dan saksi yang telah didaftarkan tidak dapat diubah selama perlombaan berlangsung, kecuali atas pertimbangan dan persetujuan panitia;
- 4) Seluruh peserta wajib mengenakan seragam Pramuka lengkap sesuai ketentuan yang berlaku selama perlombaan berlangsung;
- 5) Setiap tim wajib membawa seluruh perlengkapan yang telah ditentukan oleh panitia;
- 6) Peserta wajib hadir paling lambat 30 menit sebelum perlombaan dimulai untuk melaksanakan registrasi ulang dan pengarahan teknis;
- 7) Peserta yang tidak hadir pada saat pemanggilan tanpa keterangan yang dapat diterima panitia dapat dinyatakan mengundurkan diri atau didiskualifikasi;
- 8) Dengan mengikuti perlombaan, seluruh peserta dianggap telah membaca, memahami, dan menyetujui seluruh ketentuan yang tercantum dalam juklak dan juknis perlombaan.





c. Ketentuan Umum:

- 1) Perlombaan berlangsung selama 180 menit yang terdiri atas babak penyisihan, semifinal, dan grand final;
- 2) Seluruh permainan mengutamakan kemampuan berpikir (*full mental*). Peserta dilarang menggunakan catatan, alat tulis, maupun alat bantu lainnya, kecuali ditentukan lain oleh panitia;
- 3) Susunan pemain dan saksi yang telah didaftarkan tidak dapat diubah selama perlombaan berlangsung;
- 4) Saksi bertugas mengawasi proses perlombaan dan pencatatan poin oleh *Game Master*;
- 5) Saksi dilarang memberikan bantuan, arahan, isyarat, maupun berkomunikasi dengan pemain selama perlombaan berlangsung;
- 6) Selama perlombaan, saksi wajib berada di tempat yang telah ditentukan oleh panitia;
- 7) Seluruh peserta wajib mematuhi instruksi *Game Master* dan panitia selama perlombaan berlangsung;
- 8) Keputusan *Game Master* bersifat mutlak serta tidak dapat diganggu gugat.

d. Mekanisme perlombaan:

Perlombaan *Scout of Champions* berlangsung selama 180 menit yang terdiri atas babak penyisihan, semifinal, dan *grand final*.

❖ Babak Penyisihan

a. Round 1: *Mind Grid*

Mind Grid merupakan permainan Teka-Teki Silang (TTS) yang bertujuan memperoleh poin sebanyak-banyaknya melalui jawaban yang cepat dan tepat. Ketentuan permainan sebagai berikut:

- 1) *Mind Grid* berlangsung selama 30 menit;
- 2) Setiap tim terdiri atas 3 (tiga) pemain yang mengerjakan TTS secara bergantian, masing-masing selama 10 menit;
- 3) Hanya pemain yang sedang mendapat giliran yang diperbolehkan mengerjakan TTS. Anggota tim lainnya dilarang memberikan bantuan, petunjuk, isyarat, maupun berdiskusi;
- 4) Setiap tim mengisi sebanyak mungkin kotak TTS sebelum waktu berakhir;
- 5) Setiap soal memiliki bobot nilai sesuai tingkat kesulitannya;
- 6) Materi soal meliputi sandi Morse, sandi rumput, sandi kotak, dan pengetahuan kepramukaan, dengan sebagian soal menggunakan Bahasa Inggris;





- 7) Seluruh jawaban wajib ditulis dalam Bahasa Indonesia;
- 8) Jawaban dapat diubah selama waktu permainan berlangsung. Setelah waktu berakhir, seluruh jawaban dinyatakan final;
- 9) Setelah waktu berakhir, *Game Master* melakukan pemeriksaan dan penghitungan poin setiap tim;
- 10) Sebanyak 5 (lima) tim dengan perolehan poin terendah dinyatakan tereliminasi;
- 11) Apabila terdapat kesamaan poin pada batas akhir penentuan tim yang lolos atau tereliminasi, peringkat ditentukan berdasarkan urutan berikut:
 - Jumlah jawaban benar terbanyak;
 - Jumlah jawaban benar dengan bobot nilai tertinggi terbanyak; dan
 - Soal tambahan (*tie-breaker*) apabila hasil masih tetap sama.

b. Ronde 2: *Memory Lock*

Memory Lock merupakan permainan menghafal urutan Tanda Kecakapan Khusus (TKK). Ketentuan permainan sebagai berikut:

- 1) Round 2 terdiri atas 3 (tiga) level, yaitu *Easy*, *Medium*, dan *Hard*;
- 2) Setiap anggota tim memainkan satu level dengan pembagian sebagai berikut:
 - Pemain pertama: Level *Easy*;
 - Pemain kedua: Level *Medium*; dan
 - Pemain ketiga: Level *Hard*.
- 3) Poin awal pada setiap level merupakan hasil perolehan tim pada Ronde 1 (*Mind Grid*);
- 4) Permainan terdiri atas 2 (dua) fase, yaitu *Memorize* dan *Recall*;
- 5) Pada fase *Memorize*, peserta diberikan waktu 20 menit untuk menghafal urutan 30 (tiga puluh) Tanda Kecakapan Khusus (TKK);
- 6) Setelah waktu *Memorize* berakhir, seluruh media hafalan ditutup atau diambil oleh panitia;
- 7) Fase *Recall* dilaksanakan secara berurutan mulai dari level *Easy*, *Medium*, hingga *Hard*;
- 8) Urutan bermain setiap level ditentukan berdasarkan peringkat poin tertinggi;





- 9) Pada setiap giliran, peserta wajib menyebutkan 1 (satu) nama TKK sesuai urutan yang telah ditentukan;
 - 10) Setiap peserta diberikan waktu maksimal 5 (lima) detik untuk menjawab setelah aba-aba diberikan;
 - 11) Jawaban yang benar dinyatakan lanjut ke urutan berikutnya pada giliran selanjutnya.
 - 12) Jawaban yang salah, tidak menjawab, melebihi batas waktu, atau tidak menyebutkan nama TKK secara lengkap dinyatakan salah dan dikenakan pengurangan poin sebagai berikut:
 - a. Level *Easy*: 10 poin;
 - b. Level *Medium*: 15 poin; dan
 - c. Level *Hard*: 20 poin.
 - 13) Jawaban yang telah dinyatakan salah tidak dapat diperbaiki;
 - 14) Giliran berpindah ke tim berikutnya hingga seluruh peserta pada level tersebut mendapat kesempatan menjawab;
 - 15) Permainan berakhir apabila seluruh urutan TKK selesai atau seluruh tim tereliminasi;
 - 16) Tim yang memiliki poin 0 (nol) atau kurang pada salah satu level dinyatakan tereliminasi;
 - 17) Setelah permainan berakhir, poin yang tersisa pada seluruh level dijumlahkan sebagai poin akhir ronde 2.
 - 18) Sebanyak 5 (lima) tim dengan poin tertinggi berhak melaju ke ronde 3, sedangkan 5 (lima) tim dengan poin terendah dinyatakan tereliminasi.
 - 19) Peserta dilarang menerima bantuan, isyarat, maupun berdiskusi selama permainan berlangsung.
 - 20) Apabila terdapat kesamaan poin pada batas akhir penentuan tim yang lolos, peringkat ditentukan berdasarkan urutan berikut:
 - a. Jumlah jawaban benar terbanyak;
 - b. Jumlah jawaban benar pada level Hard terbanyak; dan
 - c. Soal tambahan (tie-breaker) apabila hasil masih tetap sama;
- c. **Ronde 3: *Point Auction***
- Point Auction* merupakan permainan lelang poin, di mana setiap tim menggunakan akumulasi poin dari *Ronde 1 (Mind Grid)* dan *Ronde 2 (Memory Lock)* untuk memperebutkan hak menjawab soal. Ketentuan permainan sebagai berikut:
- 1) Poin awal setiap tim merupakan akumulasi poin dari *Ronde 1 (Mind Grid)* dan *Ronde 2 (Memory Lock)*;





- 2) Seluruh soal terdiri atas tingkat kesulitan *Easy*, *Medium*, dan *Hard* yang telah diacak oleh panitia;
- 3) Sebelum soal dibuka, *Game Master* akan memulai proses lelang untuk menentukan tim yang berhak menjawab soal;
- 4) Setiap tim dapat mengajukan nominal poin sebagai nilai lelang;
- 5) Nominal poin yang diajukan tidak boleh melebihi jumlah poin yang dimiliki tim;
- 6) Kenaikan nominal lelang ditentukan oleh *Game Master*;
- 7) Tim dengan nominal lelang tertinggi berhak menjawab soal;
- 8) Apabila terdapat nominal lelang tertinggi yang sama, *Game Master* akan membuka lelang ulang di antara tim yang memiliki nominal tersebut;
- 9) Setelah proses lelang selesai, *Game Master* membuka amplop dan membacakan soal;
- 10) Tim yang memenangkan lelang diberikan kesempatan menjawab sesuai batas waktu yang ditentukan panitia;
- 11) Jawaban benar memperoleh tambahan poin sebesar nominal poin yang dilelangkan;
- 12) Jawaban salah, tidak menjawab, atau melebihi batas waktu dikenakan pengurangan poin sebesar nominal poin yang dilelangkan;
- 13) Tim yang telah mengajukan nominal lelang tidak dapat membatalkan maupun mengubah nominal setelah lelang ditutup;
- 14) Permainan berlanjut hingga seluruh soal selesai atau waktu permainan berakhir;
- 15) Setelah permainan berakhir, 3 (tiga) tim dengan poin tertinggi berhak melaju ke babak semifinal, sedangkan 2 (dua) tim dengan poin terendah dinyatakan tereliminasi;
- 16) Apabila terdapat kesamaan poin pada batas akhir penentuan tim yang lolos, penentuan dilakukan melalui soal tambahan (*tie-breaker*).

❖ Babak Semifinal: *Story Decode*

Story Decode merupakan permainan mengingat dan memahami narasi cerita. Setiap tim dituntut untuk mengingat informasi penting dalam cerita sebagai dasar untuk menjawab soal pada tahap berikutnya. Ketentuan permainan sebagai berikut:

- 1) Babak ini diikuti oleh 3 (tiga) tim yang lolos dari Ronde 3;





- 2) Seluruh anggota tim mengikuti permainan;
- 3) Permainan terdiri atas 2 (dua) fase, yaitu *Storytelling* dan *Quiz Session*;
- 4) Pada tahap *Storytelling*, panitia membacakan satu narasi cerita sebanyak 2 (dua) kali;
- 5) Selama narasi dibacakan, peserta dilarang mencatat, merekam, atau menggunakan alat bantu apa pun;
- 6) Setelah tahap *Storytelling* selesai, permainan dilanjutkan ke tahap *Quiz Session*;
- 7) Seluruh soal pada *Quiz Session* disusun berdasarkan isi narasi yang telah dibacakan;
- 8) Setiap jawaban benar bernilai 1 (satu) poin;
- 9) Permainan diawali oleh pemain pertama dari setiap tim, sedangkan dua pemain lainnya menunggu di area yang telah ditentukan;
- 10) Hak menjawab ditentukan berdasarkan peserta yang paling cepat mengangkat bendera semaphore setelah *Game Master* selesai membacakan soal;
- 11) Peserta yang memberikan jawaban benar tetap melanjutkan permainan pada soal berikutnya;
- 12) Peserta yang memberikan jawaban salah digantikan oleh anggota tim berikutnya;
- 13) Pada setiap soal, seluruh peserta yang masih berhak bermain kembali memperebutkan hak menjawab melalui adu cepat mengangkat bendera semaphore;
- 14) Permainan berlangsung hingga terdapat 2 (dua) tim yang berhasil memperoleh 15 (lima belas) poin;
- 15) Dua tim yang mencapai 15 (lima belas) poin berhak melaju ke babak *Grand Final*;
- 16) Tim yang tidak berhasil mencapai 15 (lima belas) poin dinyatakan tereliminasi dan memperoleh Juara III dalam perlombaan *Clash of Scouts*.

❖ Babak Grand Final: Signal Hunt

Signal Hunt merupakan permainan pemecahan teka-teki, di mana setiap tim harus memperoleh potongan angka dari setiap room melalui penyelesaian tantangan yang tersedia, kemudian menyusunnya menjadi nomor telepon *Game Master*. Ketentuan permainan sebagai berikut:

- 1) Babak *Grand Final* diikuti oleh 2 (dua) tim yang memperoleh peringkat terbaik pada Round 3;





- 2) Permainan terdiri atas 3 (tiga) *room* dengan jenis tantangan yang berbeda, yaitu:
 - a. *Room 1*: Peserta memecahkan kode angka melalui peragaan sandi Morse;
 - b. *Room 2*: Peserta memecahkan kode angka melalui peluit sandi Morse; dan
 - c. *Room 3*: Peserta memecahkan kode angka melalui penyelesaian teka-teki spasial;
- 3) Setiap *room* menghasilkan sebagian angka yang menjadi bagian dari nomor telepon *Game Master* yang harus disusun oleh masing-masing tim;
- 4) Pada setiap periode, masing-masing tim wajib menempatkan 1 (satu) peserta pada setiap *room*. Dengan demikian, setiap *room* akan ditempati oleh 2 (dua) peserta yang berasal dari tim berbeda dan menyelesaikan tantangan secara bersamaan;
- 5) Permainan dilaksanakan dalam maksimal 3 (tiga) periode dengan durasi setiap periode selama 10 (sepuluh) menit;
- 6) Selama periode berlangsung, peserta hanya diperbolehkan menyelesaikan tantangan pada *room* yang telah ditentukan dan tidak diperkenankan berpindah *room*;
- 7) Peserta dilarang membawa atau menggunakan alat bantu dalam bentuk apa pun, termasuk catatan, buku, alat tulis, telepon genggam, *smartwatch*, maupun perangkat elektronik lainnya;
- 8) Peserta dilarang mencatat, memotret, merekam, atau menyimpan informasi yang diperoleh selama berada di dalam *room* dalam bentuk apa pun.
- 9) Selama berada di dalam *room*, peserta tidak diperkenankan berkomunikasi dengan anggota tim yang berada di *room* lain maupun pihak di luar permainan;
- 10) Setelah waktu pada setiap periode berakhir, seluruh anggota tim wajib berkumpul pada area yang telah ditentukan untuk menggabungkan informasi dan menyusun nomor telepon berdasarkan potongan angka yang diperoleh;
- 11) Tim hanya diperbolehkan melakukan percobaan menghubungi nomor *Game Master* setelah seluruh anggota tim berkumpul;
- 12) Apabila hingga akhir Periode 1 belum terdapat tim yang berhasil menemukan nomor telepon yang benar, permainan dilanjutkan ke Periode 2;





- 13) Pada Periode 2, setiap peserta wajib memasuki *room* yang berbeda dari *room* yang telah dikunjungi pada Periode 1;
- 14) Apabila hingga akhir Periode 2 belum terdapat tim yang berhasil menemukan nomor telepon yang benar, permainan dilanjutkan ke Periode 3 dengan ketentuan setiap peserta kembali berpindah ke *room* yang belum pernah dikunjungi sebelumnya;
- 15) Apabila kedua tim berhasil menyusun nomor telepon yang benar pada periode yang sama, maka pemenang ditentukan berdasarkan tim yang lebih dahulu berhasil menghubungi nomor *Game Master* dan mendapatkan verifikasi benar dari panitia;
- 16) Apabila terjadi kesalahan dalam penyusunan nomor telepon atau nomor yang dihubungi tidak sesuai, tim tetap diperbolehkan melakukan percobaan kembali selama waktu permainan masih berlangsung;
- 17) Apabila terjadi kendala teknis yang berasal dari fasilitas atau perangkat yang tersedia, *Game Master* dan dewan juri berhak menentukan kebijakan lanjutan untuk menjaga kelancaran dan keadilan perlombaan;
- 18) Tim yang berhasil menghubungi nomor *Game Master* paling cepat dan telah terverifikasi benar, dinyatakan sebagai Juara I dalam perlombaan *Clash of Scouts*, sedangkan tim berikutnya ditetapkan sebagai Juara II.

2. Masak Rimba

a. Informasi Perlombaan:

- 1) Jumlah peserta : 4 Orang Putra dan 4 Orang Putri;
- 2) Waktu : 120 Menit;
- 3) Tempat : Lapangan Perkemahan;
- 4) Pakaian : Seragam Lapangan (Menggunakan *Scraft*);
- 5) Perlengkapan Peserta:

a. Alat:

- 1) Bambu dengan panjang 60 cm dan jarak antar ruas minimal 40 cm sebagai media memasak nasi;
- 2) 1 buah kuali/wajan mini sebagai media memasak selain nasi;
- 3) Batu bata atau batu sebagai bahan pembuatan tungku;
- 4) Kayu bakar sebagai bahan bakar utama selama proses memasak;
- 5) Korek api sebagai alat bantu menyalakan api;
- 6) 4 buah *headlamp* sebagai alat penerangan;





- 7) Alat pendukung memasak lainnya, seperti pisau, gunting, sendok, talenan, dan peralatan sejenis;
 - 8) Piring atau wadah penyajian makanan;
 - 9) Peralatan kebersihan, seperti kantong sampah, lap, dan alat pembersih lainnya.
 - 10) Label Penyajian;
- b. Bahan
- 1) Beras sebanyak 1 liter sebagai bahan utama pembuatan nasi liwet;
 - 2) Daging ayam sebanyak 500 gram sebagai sumber protein;
 - 3) Daun pepaya Jepang sebagai bahan olahan pendamping;
 - 4) 1 jenis buah sebagai komponen pelengkap penyajian;
 - 5) Air mineral secukupnya untuk kebutuhan memasak;
 - 6) Bumbu dapur, seperti bawang, cabai, garam, tomat, dan bahan sejenis;
 - 7) Rempah tambahan, seperti daun jeruk, serai, jahe, dan rempah alami lainnya;
- b. Ketentuan Peserta
- 1) Setiap pangkalan wajib mengirimkan perwakilan sebanyak 8 orang peserta, yang terdiri atas 4 orang putra dan 4 orang putri;
 - 2) Seluruh peserta wajib mengenakan pakaian lapangan dengan menggunakan *scraft* selama kegiatan berlangsung;
 - 3) Peserta wajib membawa seluruh alat dan bahan masak yang telah ditentukan oleh panitia sesuai dengan ketentuan yang berlaku;
 - 4) Setiap peserta bertanggung jawab atas perlengkapan pribadi dan kelompok yang dibawa selama pelaksanaan lomba;
 - 5) Peserta wajib hadir paling lambat 30 menit sebelum perlombaan dimulai untuk melaksanakan registrasi ulang dan pengarahan teknis;
 - 6) Peserta yang tidak hadir pada saat pemanggilan tanpa keterangan yang dapat diterima panitia dapat dinyatakan mengundurkan diri atau didiskualifikasi;
 - 7) Dengan mengikuti perlombaan, seluruh peserta dianggap telah membaca, memahami, dan menyetujui seluruh ketentuan yang tercantum dalam juklak dan juknis perlombaan.
- c. Ketentuan Umum:
- 1) Peserta diberikan waktu memasak selama 120 menit terhitung sejak tanda dimulainya perlombaan oleh panitia;





- 2) Peserta yang melebihi batas waktu yang telah ditentukan akan dikenakan pengurangan nilai sebesar 5 poin setiap keterlambatan 30 detik;
 - 3) Peserta wajib menyajikan 4 komponen masakan, yaitu nasi, daging ayam, daun pepaya Jepang, dan 1 jenis buah (bebas);
 - 4) Peserta wajib membuat menu utama berupa nasi liwet, sedangkan pengolahan menu daging ayam dan daun pepaya Jepang dibebaskan sesuai kreativitas peserta;
 - 5) Peserta wajib memasak nasi menggunakan media bambu sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan dan diperbolehkan membawa 1 buah wajan/kuali sebagai media memasak komponen lainnya;
 - 6) Peserta wajib menggunakan tungku tradisional berbahan batu dengan bahan bakar berupa kayu bakar selama proses memasak berlangsung;
 - 7) Peserta dilarang menggunakan bumbu dan rempah instan dalam bentuk apa pun, seperti MSG, bumbu instan, rempah bubuk instan, dan sejenisnya;
 - 8) Peserta dilarang menggunakan segala jenis kompor maupun alat masak berbahan bakar gas selama perlombaan berlangsung;
 - 9) Peserta dilarang menggunakan bantuan gas portabel dalam seluruh proses memasak;
 - 10) Peserta wajib menjaga kebersihan area perlombaan dan membersihkan tempat memasak setelah kegiatan selesai;
 - 11) Peserta wajib memperhatikan keselamatan selama proses memasak, terutama dalam penggunaan api, kayu bakar, dan peralatan memasak;
 - 12) Waktu dimulai dan berakhirnya perlombaan akan ditandai dengan bunyi peluit panjang dari panitia.
- d. Mekanisme Perlombaan:
- 1) Seluruh anggota tim wajib hadir di lokasi perlombaan paling lambat 30 menit sebelum perlombaan dimulai;
 - 2) Waktu 30 menit sebelum perlombaan digunakan peserta untuk melakukan persiapan alat dan bahan, termasuk proses pembuatan tungku sesuai dengan ketentuan yang berlaku;
 - 3) Setelah waktu persiapan selesai, peserta wajib menempati area memasak yang telah ditentukan oleh panitia;
 - 4) Perlombaan dimulai setelah panitia memberikan tanda berupa bunyi peluit panjang;





- 5) Selama proses perlombaan berlangsung, peserta hanya diperbolehkan berkomunikasi dengan anggota timnya dan dilarang berdiskusi dengan pihak lain;
- 6) Peserta dilarang menerima bantuan dalam bentuk apa pun dari pihak luar selama perlombaan berlangsung;
- 7) Peserta dilarang meminjam, bertukar, atau menggunakan alat dan bahan milik tim lain selama perlombaan berlangsung;
- 8) Perlombaan berakhir setelah panitia memberikan tanda berupa bunyi peluit panjang;
- 9) Setelah waktu perlombaan berakhir, seluruh peserta wajib menghentikan aktivitas memasak, meninggalkan area memasak, dan membawa hasil masakan ke tempat penilaian yang telah ditentukan oleh panitia;
- 10) Peserta yang telah menyelesaikan masakan sebelum batas waktu berakhir diperbolehkan melakukan konfirmasi kepada panitia dan menyerahkan hasil masakan untuk dilakukan penilaian.

e. Aspek Penilaian:

1) Skala Penilaian:

Kategori	Skor
Sangat Kurang	1
Kurang	2
Cukup	3
Baik	4
Sangat Baik	5

2) Kriteria Penilaian:

No	Kriteria	Bobot Maksimal
1	Cita rasa masakan	40
2	Tingkat kematangan	40
3	Presentasi Hidangan	20
TOTAL		100

f. Pelanggaran dan Pengurangan Nilai:

No	Jenis Pelanggaran	Bentuk Pelanggaran	Pengurangan Nilai
1	Menggunakan bahan terlarang	Peserta menggunakan bahan yang tidak diperbolehkan, seperti bumbu instan, MSG, rempah instan, dan	-50





		bahan sejenisnya selama proses memasak	
2	Menggunakan alat terlarang	Peserta menggunakan alat yang tidak diperbolehkan, seperti kompor gas, kompor portabel, atau alat masak berbahan bakar selain ketentuan yang telah ditetapkan	-50
3	Melebihi batas waktu perlombaan	Peserta menyelesaikan proses memasak melebihi batas waktu maksimal 120 menit	-5 setiap keterlambatan 30 detik
4	Komponen masakan tidak lengkap	Peserta tidak menyajikan seluruh komponen wajib yang telah ditentukan, yaitu nasi, daging ayam, daun pepaya, dan 1 jenis buah	-5 setiap komponen yang tidak terpenuhi

3. Semaphore Dance

a. Informasi Perlombaan:

- 1) Jumlah peserta : 20 orang (selang sekar);
- 2) Waktu : 8 Menit;
- 3) Tempat : Lapangan Utama Perkemahan;
- 4) Pakaian : Seragam Pramuka Lengkap;
- 5) Perlengkapan Peserta:
 - Sepasang bendera semaphore untuk setiap anggota tim sebagai perlengkapan utama dalam penampilan;
 - *File backsound* penampilan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan oleh panitia;
 - Atribut atau properti tambahan (opsional) yang digunakan untuk mendukung konsep penampilan dengan tetap memperhatikan keamanan dan ketentuan perlombaan;
 - Perlengkapan pribadi lainnya yang diperlukan selama proses persiapan dan pelaksanaan penampilan.

b. Ketentuan Peserta:

- 1) Setiap pangkalan wajib mengirimkan 1 regu peserta dengan jumlah maksimal 20 orang dan dapat terdiri atas peserta putra maupun putri;
- 2) Seluruh peserta yang tampil wajib merupakan anggota dari pangkalan yang sama dan terdaftar sebagai peserta perlombaan;





- 3) Peserta wajib mengenakan pakaian Pramuka lengkap sesuai dengan ketentuan yang berlaku;
- 4) Peserta diperbolehkan menggunakan atribut atau aksesoris tambahan yang melekat pada tubuh dengan ketentuan tidak menutupi hasduk serta bagian lengan kanan dan lengan kiri;
- 5) Setiap peserta bertanggung jawab terhadap perlengkapan pribadi dan atribut yang digunakan selama perlombaan berlangsung;
- 6) Peserta wajib mengikuti seluruh rangkaian perlombaan sesuai dengan arahan panitia serta menjaga ketertiban selama kegiatan berlangsung;
- 7) Peserta wajib hadir paling lambat 30 menit sebelum perlombaan dimulai untuk melaksanakan registrasi ulang dan pengarahan teknis;
- 8) Peserta yang tidak hadir pada saat pemanggilan tanpa keterangan yang dapat diterima panitia dapat dinyatakan mengundurkan diri atau didiskualifikasi;
- 9) Dengan mengikuti perlombaan, seluruh peserta dianggap telah membaca, memahami, dan menyetujui seluruh ketentuan yang tercantum dalam juklak dan juknis perlombaan.

c. Ketentuan Umum:

- 1) Setiap pangkalan diberikan waktu penampilan maksimal 8 menit, terhitung sejak musik penampilan dimulai;
- 2) Peserta yang melebihi batas waktu penampilan akan dikenakan pengurangan nilai sebesar 5 poin setiap keterlambatan 30 detik;
- 3) Musik pengiring (*background*) yang digunakan dalam penampilan dibebaskan sesuai dengan kreativitas masing-masing pangkalan dengan ketentuan tidak mengandung unsur SARA, provokatif, pornografi, serta tidak bertentangan dengan peraturan perundang-undangan;
- 4) Peserta wajib menggunakan *background* yang telah disediakan oleh panitia secara penuh sebagai salah satu bagian dalam penampilan. *Background* dapat diakses melalui tautan berikut:
s.id/BackgroundSemaphoreDancePCGVIII2026
- 5) *File background* yang akan digunakan peserta wajib dikumpulkan kepada panitia paling lambat tanggal 15 Agustus 2026 pukul 23.00 WIB melalui tautan:
s.id/PengumpulanBackgroundSemaphoreDancePCGVIII2026





- 6) File *backsound* yang dikumpulkan wajib menggunakan format MP3 maksimal 100 MB dengan format penamaan file (SEMAPHORE DANCE_NOMOR URUT_ASAL SEKOLAH)
Contoh: DANCE SEMAPHORE_01_DKR BATUJAYA
- 7) Peserta diperbolehkan menggunakan properti tambahan selama penampilan berlangsung;
- 8) Peserta dilarang menggunakan senjata tajam, alat yang menghasilkan api, bahan berbahaya, serta properti lain yang dapat membahayakan selama perlombaan berlangsung;
- 9) Perhitungan waktu penampilan akan dimulai ketika musik mulai diputar dan berakhir ketika musik selesai atau peserta memberikan tanda berakhirnya penampilan;
- 10) Keputusan panitia dan dewan juri terkait teknis pelaksanaan perlombaan bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat;

d. Mekanisme Perlombaan

- 1) Setiap pangkalan wajib hadir di lokasi perlombaan paling lambat 10 menit sebelum jadwal penampilan yang telah ditentukan oleh panitia;
- 2) Peserta wajib mengikuti alur perpindahan menuju area persiapan 1, area persiapan 2, dan area penampilan sesuai arahan panitia;
- 3) Sebelum penampilan dimulai, peserta diberikan waktu maksimal 30 detik di luar durasi penampilan untuk memasuki area penampilan serta menata dan memposisikan properti sesuai dengan ketentuan lomba;
- 4) Setelah waktu persiapan 30 detik berakhir, panitia akan memberikan tanda berupa bunyi peluit panjang sebagai tanda musik penampilan akan segera diputar;
- 5) Perhitungan waktu penampilan dimulai ketika musik mulai diputar dan berakhir ketika musik selesai;
- 6) Peserta wajib segera meninggalkan area penampilan setelah penampilan selesai untuk memberikan kesempatan kepada peserta berikutnya;
- 7) Peserta yang tidak hadir atau tidak siap saat jadwal penampilan berlangsung dapat dinyatakan gugur sesuai keputusan panitia.

e. Aspek Penilaian:

1) Skala Penilaian

Kategori	Skor
Sangat Kurang	1
Kurang	2
Cukup	3





Baik	4
Sangat Baik	5

2) Kriteria Penilaian

No	Kriteria	Bobot Maksimal
1	Penggunaan Semaphore	30
2	Kreativitas Gerakan	30
3	Kekompakkan Tim	20
4	Kestabilan dan Semangat Penampilan	20
TOTAL		100

f. Pelanggaran dan Pengurangan Nilai:

No	Jenis Pelanggaran	Bentuk Pelanggaran	Pengurangan Nilai
1	Melebihi batas waktu penampilan	Peserta menampilkan pertunjukan melebihi durasi maksimal 8 menit (perhitungan keterlambatan dibulatkan ke atas)	-5 poin setiap 30 detik
2	Menggunakan properti terlarang	Peserta menggunakan properti yang tidak diperbolehkan, seperti senjata tajam, alat yang menghasilkan api, bahan berbahaya, atau properti lain yang dapat membahayakan	-50
3	Tidak memasukkan <i>background</i> wajib dalam penampilan	Peserta tidak menggunakan atau tidak memasukkan <i>background</i> yang telah diwajibkan oleh panitia dalam rangkaian penampilan	-20
4	Terlambat mengumpulkan <i>background</i>	Peserta tidak mengumpulkan file <i>background</i> sesuai batas waktu yang	-10





		telah ditentukan oleh panitia	
--	--	----------------------------------	--

4. Desain Poster

a. Informasi Perlombaan:

- 1) Jumlah peserta : 1 Orang (pa/pi);
- 2) Waktu : 180 Menit;
- 3) Tempat : Posko DKR Batujaya;
- 4) Pakaian : Seragam Lapangan Menggunakan *Scraft*;
- 5) Perlengkapan Peserta:
 - Laptop/handphone/tablet sebagai media utama pembuatan desain poster;
 - *Charger* dan/atau *power bank* untuk memastikan perangkat tetap dapat digunakan selama perlombaan berlangsung;
 - Terminal atau kabel ekstensi untuk kebutuhan sumber daya listrik;
 - *Mouse* (opsional) sebagai alat pendukung proses desain;
 - 5 lembar kertas HVS sebagai media pembuatan konsep awal poster;
 - Alat tulis untuk keperluan pembuatan konsep dan administrasi;
 - Perangkat pendukung lainnya yang diperlukan selama proses perlombaan sesuai kebutuhan peserta;

b. Ketentuan Peserta:

- 1) Setiap pangkalan wajib mengirimkan 1 orang perwakilan peserta yang dapat terdiri atas peserta putra maupun putri;
- 2) Peserta wajib mengenakan pakaian lapangan dengan menggunakan *scraft* selama kegiatan berlangsung;
- 3) Peserta wajib membawa perlengkapan desain yang diperlukan secara mandiri sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan oleh panitia;
- 4) Peserta wajib mengerjakan karya secara mandiri dan tidak diperbolehkan mendapatkan bantuan dari pihak lain selama proses perlombaan berlangsung;
- 5) Peserta bertanggung jawab terhadap seluruh perlengkapan pribadi yang digunakan selama pelaksanaan perlombaan;
- 6) Peserta wajib hadir paling lambat 30 menit sebelum perlombaan dimulai untuk melaksanakan registrasi ulang dan pengarahan teknis;





- 7) Peserta yang tidak hadir pada saat pemanggilan tanpa keterangan yang dapat diterima panitia dapat dinyatakan mengundurkan diri atau didiskualifikasi;
- 8) Dengan mengikuti perlombaan, seluruh peserta dianggap telah membaca, memahami, dan menyetujui seluruh ketentuan yang tercantum dalam juklak dan juknis perlombaan.

c. Ketentuan Umum:

- 1) Panitia tidak menyediakan peralatan yang dibutuhkan selama perlombaan, sehingga setiap peserta wajib membawa perlengkapan secara mandiri sesuai dengan kebutuhan lomba;
- 2) Perancangan poster dilakukan secara digital menggunakan perangkat elektronik, seperti laptop, tablet, atau perangkat sejenis;
- 3) Aplikasi yang digunakan dalam perlombaan adalah *Canva*;
- 4) Waktu pengerjaan poster maksimal 180 menit terhitung sejak perlombaan dimulai;
- 5) Peserta yang tidak mengumpulkan karya hingga batas waktu yang telah ditentukan dinyatakan tidak mengikuti proses penilaian;
- 6) Tema perlombaan akan diumumkan oleh panitia 30 menit sebelum perlombaan dimulai;
- 7) Peserta dilarang menggunakan bantuan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) dalam proses pembuatan karya serta dilarang melakukan plagiarisme terhadap karya milik pihak lain;
- 8) Objek visual dalam poster dapat menggunakan foto, elemen desain Canva, ilustrasi, dan teks dengan tetap memperhatikan orisinalitas karya;
- 9) Karya poster wajib dibuat dalam format ukuran A3 (potrait/vertikal);
- 10) Peserta wajib mencantumkan logo WOSM, logo Tunas Kelapa, logo Hari Pramuka ke-65, logo Perkemahan Besar Kwarran Batujaya, dan logo PCG VIII Tahun 2026 secara berurutan pada poster yang dibuat. Logo dapat diakses melalui tautan berikut: s.id/LogoDesainPosterPCGVIII2026
- 11) Karya yang dibuat tidak diperbolehkan mengandung unsur SARA, provokasi, pornografi, maupun unsur lain yang bertentangan dengan peraturan perundang-undangan;
- 12) Hasil karya wajib dikumpulkan dalam bentuk *softcopy* dengan format JPG *high quality* melalui *barcode*/tautan yang telah disediakan oleh panitia pada akhir waktu perlombaan;





- 13) Format penamaan file karya adalah (DESAIN POSTER_NAMA LENGKAP_ASAL SEKOLAH);
Contoh: DESAIN POSTER_AGUSTI RAJIB_DKR BATUJAYA
 - 14) Peserta wajib memastikan file yang dikumpulkan dapat dibuka dan memiliki kualitas yang sesuai untuk proses penilaian;
 - 15) Panitia berhak mempublikasikan seluruh karya peserta untuk kepentingan dokumentasi dan publikasi kegiatan, dengan hak cipta karya tetap menjadi milik pembuat karya;
 - 16) Panitia akan mempublikasikan karya peserta melalui akun Instagram resmi DKR Batujaya sebagai bagian dari penilaian publik kategori Poster Favorit;
 - 17) Proses voting Poster Favorit dibuka sejak poster dipublikasikan oleh panitia pada hari Minggu, 23 Agustus 2026 pukul 23.00 WIB dan ditutup pada hari Senin, 24 Agustus 2026 pukul 23.00 WIB.
- d. Mekanisme Perlombaan:
- 1) Peserta wajib hadir di lokasi perlombaan paling lambat 30 menit sebelum waktu pelaksanaan yang telah ditentukan oleh panitia;
 - 2) Pada 30 menit sebelum perlombaan dimulai, panitia akan mengumumkan tema poster yang akan dibuat oleh peserta;
 - 3) Peserta diberikan waktu selama 30 menit di luar durasi perlombaan untuk menyusun konsep poster secara manual menggunakan kertas yang telah dipersiapkan oleh peserta;
 - 4) Selama waktu persiapan konsep, peserta hanya diperbolehkan membuat rancangan awal dan belum diperkenankan melakukan proses digitalisasi desain;
 - 5) Setelah waktu persiapan konsep selesai, rancangan manual peserta akan dikumpulkan oleh panitia dan peserta diperbolehkan memulai proses pembuatan poster secara digital;
 - 6) Perlombaan dimulai setelah panitia memberikan tanda berupa bunyi peluit panjang;
 - 7) Selama proses pengerjaan berlangsung, peserta dilarang berdiskusi, meminta bantuan, atau menerima bantuan maupun informasi dari pihak lain dalam bentuk apa pun;
 - 8) Apabila peserta mengalami kendala teknis, seperti gangguan jaringan, perangkat mengalami masalah, atau kendala lainnya, peserta wajib segera melaporkan kepada panitia;
 - 9) Kendala teknis yang berasal dari perangkat atau jaringan pribadi peserta tidak menyebabkan penambahan waktu pengerjaan dan waktu perlombaan tetap berjalan sesuai ketentuan;





- 10) Pada 30 menit terakhir sebelum perlombaan berakhir, panitia akan memberikan *barcode*/tautan pengumpulan karya untuk mengikuti kategori Poster Favorit;
- 11) Peserta yang terlambat mengumpulkan karya pada *barcode*/tautan kategori Poster Favorit tidak dapat mengikuti penilaian Poster Favorit, namun tetap diperbolehkan mengikuti penilaian utama lomba;
- 12) Pada saat waktu perlombaan berakhir, panitia akan memberikan *barcode*/tautan pengumpulan karya untuk proses penilaian juara 1, 2, dan 3;
- 13) Peserta wajib menghentikan seluruh proses pengerjaan setelah tanda berakhirnya perlombaan diberikan oleh panitia;
- 14) Peserta yang tidak mengumpulkan karya hingga batas waktu yang telah ditentukan untuk penilaian utama dinyatakan tidak mengikuti proses penilaian;

e. Aspek Penilaian:

1) Skala Penilaian

Kategori	Skor
Sangat Kurang	1
Kurang	2
Cukup	3
Baik	4
Sangat Baik	5

2) Kriteria Penilaian

No	Kriteria	Bobot Maksimal
1	Kesesuaian dengan tema	25
2	Orisinalitas dan kreativitas	30
3	Isi dan penyampaian pesan	30
4	Kualitas Visual dan desain	15
TOTAL		100

f. Pengurangan Nilai:

No	Jenis Pelanggaran	Bentuk Pelanggaran	Pengurangan Nilai
1	Melakukan plagiarisme	Peserta menjiplak, menyalin, atau menggunakan karya milik pihak lain tanpa izin sebagai bagian dari karya poster	-100





2	Menggunakan kecerdasan buatan (AI)	Menggunakan kecerdasan buatan (AI) Peserta menggunakan fitur generate AI atau bantuan kecerdasan buatan dalam proses pembuatan karya poster	-100
3	Menggunakan aplikasi selain Canva	Peserta melakukan proses pembuatan atau penyuntingan poster menggunakan aplikasi selain Canva	-50
4	Tidak mencantumkan logo wajib	Peserta tidak mencantumkan salah satu atau seluruh logo yang telah diwajibkan oleh panitia dalam karya poster	-10
5	Tidak mengikuti ketentuan format karya	Peserta mengumpulkan karya dengan ukuran, format file, atau ketentuan teknis yang tidak sesuai dengan aturan perlombaan	-10





B. GIAT NON LOMBA

1. Parade Yel-Yel

a. Informasi Kegiatan

- 1) Peserta : Seluruh peserta PCG VIII Tahun 2026
- 2) Waktu : 60 Menit
- 3) Tempat : Lapangan Perkemahan
- 4) Pakaian : Seragam Pramuka Lengkap

b. Mekanisme Kegiatan

- 1) Seluruh peserta PCG VIII wajib mengikuti kegiatan Parade Yel-Yel;
- 2) Setiap pangkalan memulai parade dari kavling/tenda masing-masing sesuai aba-aba panitia;
- 3) Selama parade berlangsung, setiap pangkalan wajib menampilkan yel-yel sebagai identitas dan bentuk kekompakan tim hingga tiba di lapangan utama;
- 4) Rute dan urutan parade ditentukan oleh panitia serta wajib dipatuhi oleh seluruh peserta;
- 5) Setibanya di lapangan utama, seluruh peserta membentuk lingkaran sesuai arahan panitia dengan ketentuan peserta di sisi kanan dan kiri berasal dari pangkalan yang berbeda;
- 6) Parade Yel-Yel dipimpin oleh Dewan Kerja Ranting (DKR) Batujaya;
- 7) Seluruh peserta wajib menjaga ketertiban, keamanan, dan kekompakan selama kegiatan berlangsung;
- 8) Peserta dilarang melakukan tindakan yang dapat mengganggu jalannya kegiatan maupun membahayakan peserta lain;
- 9) Seluruh peserta wajib mengikuti kegiatan hingga Parade Yel-Yel dinyatakan selesai oleh panitia.

2. Arena Persahabatan

a. Informasi Kegiatan

- 1) Peserta : 5 Orang Putra dan 5 Orang Putri
- 2) Waktu : 180 Menit
- 3) Tempat : Lapangan Perkemahan
- 4) Pakaian : Seragam Lapangan Menggunakan *Scraft*

b. Mekanisme Kegiatan

- 1) Setiap pangkalan mengirimkan 5 (lima) peserta putra dan 5 (lima) peserta putri;





- 2) Panitia akan membentuk kelompok secara acak yang terdiri atas peserta dari pangkalan yang berbeda;
- 3) Sebelum kegiatan dimulai, setiap peserta akan menerima daftar nama anggota kelompoknya;
- 4) Setelah aba-aba diberikan, peserta mencari dan berkumpul dengan anggota kelompok sesuai daftar yang diterima;
- 5) Permainan dimulai setelah seluruh kelompok terbentuk sesuai arahan panitia;
- 6) Jenis permainan yang dilaksanakan merupakan permainan tradisional yang mengutamakan kerja sama, komunikasi, dan kekompakan tim;
- 7) Seluruh kelompok wajib mengikuti seluruh rangkaian permainan hingga selesai;
- 8) Penilaian didasarkan pada hasil permainan yang telah ditentukan oleh panitia;
- 9) Pada akhir kegiatan, panitia akan mengumumkan 3 (tiga) kelompok dengan hasil permainan terbaik sebagai pemenang.

C. GIAT SEMINAR

1. Seminar Mental Health

a. Informasi Kegiatan

- 1) Pemateri : *Will be confirm*
- 2) Waktu : 90 Menit;
- 3) Tempat : Posko DKR Batujaya;
- 4) Peserta : 3 Orang Putra dan 3 Orang Putri;
- 5) Pakaian : Seragam Pramuka Lengkap.

b. Ketentuan Peserta

- 1) Seluruh peserta wajib mengikuti seminar sesuai jadwal yang telah ditentukan;
- 2) Peserta wajib hadir paling lambat 15 menit sebelum kegiatan dimulai;
- 3) Peserta wajib mengenakan seragam Pramuka lengkap;
- 4) Peserta wajib mengisi daftar hadir sebelum memasuki ruangan seminar;
- 5) Peserta wajib menjaga ketertiban, kebersihan, dan kenyamanan selama kegiatan berlangsung.





c. Mekanisme Kegiatan

- 1) Peserta melakukan registrasi dan memasuki ruangan seminar sesuai arahan panitia;
- 2) Seminar diawali dengan pembukaan oleh *Master of Ceremony* (MC);
- 3) Moderator memperkenalkan pemateri dan menyampaikan tata tertib seminar;
- 4) Pemateri menyampaikan materi mengenai kesehatan mental sesuai tema seminar;
- 5) Setelah penyampaian materi, peserta diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan pada sesi diskusi;
- 6) Moderator memandu jalannya diskusi hingga kegiatan selesai;
- 7) Seminar diakhiri dengan penyampaian kesimpulan, dokumentasi, dan penutupan oleh MC.

d. Tata Tertib

- 1) Peserta wajib menjaga ketenangan selama seminar berlangsung;
- 2) Peserta dilarang mengganggu jalannya seminar maupun peserta lainnya;
- 3) Peserta diperbolehkan mengajukan pertanyaan pada sesi tanya jawab sesuai arahan moderator;
- 4) Peserta dilarang meninggalkan ruangan tanpa izin panitia, kecuali dalam keadaan mendesak;
- 5) Peserta wajib mengikuti kegiatan hingga seminar dinyatakan selesai.

2. Seminar Generasi Cerdas Tanpa Judi Online

a. Informasi Kegiatan

- 1) Pemateri : Kapolsek Batujaya
- 2) Waktu : 90 Menit
- 3) Tempat : Lapangan Perkemahan
- 4) Peserta : 3 Orang Putra dan 3 Orang Putri
- 5) Pakaian : Seragam Lapangan Menggunakan *Scruff*

b. Ketentuan Peserta

- 1) Seluruh peserta wajib mengikuti seminar sesuai jadwal yang telah ditentukan;
- 2) Peserta wajib hadir paling lambat 15 menit sebelum kegiatan dimulai;





- 3) Peserta wajib mengenakan seragam Pramuka lengkap;
- 4) Peserta wajib mengisi daftar hadir sebelum memasuki ruangan seminar;
- 5) Peserta wajib menjaga ketertiban, kebersihan, dan kenyamanan selama kegiatan berlangsung.

c. Mekanisme Kegiatan

- 1) Peserta melakukan registrasi dan memasuki ruangan seminar sesuai arahan panitia;
- 2) Seminar diawali dengan pembukaan oleh *Master of Ceremony* (MC);
- 3) Moderator memperkenalkan pemateri dan menyampaikan tata tertib seminar;
- 4) Pemateri menyampaikan materi mengenai kesehatan mental sesuai tema seminar;
- 5) Setelah penyampaian materi, peserta diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan pada sesi diskusi;
- 6) Moderator memandu jalannya diskusi hingga kegiatan selesai;
- 7) Seminar diakhiri dengan penyampaian kesimpulan, dokumentasi, dan penutupan oleh MC.

d. Tata Tertib

- 1) Peserta wajib menjaga ketenangan selama seminar berlangsung;
- 2) Peserta dilarang mengganggu jalannya seminar maupun peserta lainnya;
- 3) Peserta diperbolehkan mengajukan pertanyaan pada sesi tanya jawab sesuai arahan moderator;
- 4) Peserta dilarang meninggalkan ruangan tanpa izin panitia, kecuali dalam keadaan mendesak;
- 5) Peserta wajib mengikuti kegiatan hingga seminar dinyatakan selesai.

