

PETUNJUK PELAKSANAAN DAN PETUNJUK TEKNIS KOMPETISI PRAMUKA (KOMPRA) 2023 TINGKAT NASIONAL

Nama Kegiatan : **Kompetisi Pramuka (KOMPRA) 2023**
Tema Kegiatan : **"Gapai Prestasi Berkembang Untuk Negeri Bijak Berteknologi"**
Maskot Kegiatan : **KAK ROSAI**
Waktu dan Tempat Pelaksanaan
Hari, tanggal : Sabtu dan Minggu, 23 dan 24 Desember 2023
Waktu : Pukul 07.00 s.d. 17.00 WIB
Tempat : MAN 2 KOTA BOGOR dan sekitar Bogor Timur
Technical meeting : **Minggu, 26 November 2023, bertempat di Aula MAN 2 Kota Bogor**
1. Untuk Penggalang SD/MI dan Penggalang SMP/MTs: Pukul 09:00 WIB s.d 11:30 WIB
2. Untuk Penegak SMA/MA/SMK : Pukul 13:30 WIB s.d 16:00 WIB

1. Persyaratan Peserta

- Peserta merupakan siswa yang berada di pangkalannya masing-masing (bukan alumni);
- Peserta harus melampirkan fotokopi KTA/Kartu Pelajar (bila tidak, surat pengganti dari Kwarran atau Kwarcab)**, bila yang dicetak tebal di poin b tidak ada, cukup dengan Surat Keterangan dari pihak sekolah saja, menerangkan bahwa peserta didik tersebut merupakan anggota Pramuka;
- Peserta harus melampirkan surat tugas/mandat/rekomendasi dari Ka Mabigus dari masing-masing pangkalan dan diserahkan pada saat pendaftaran (**menggunakan map merah untuk SD/MI, Biru untuk SMP/MTs, Kuning untuk SMA/SMK/MA**);
- Peserta hanya mengikuti satu mata perlombaan saja;
- Bila terdapat **double**, maka salah satu mata lomba yang diikuti 1 orang peserta tersebut, didiskualifikasi;
- Peserta yang telah mengikuti perlombaan di hari pertama tidak boleh mengikuti perlombaan di hari kedua (sama saja akan didiskualifikasi);
- Peserta mengisi formulir pendaftaran dan melampirkan foto untuk bukti keikutsertaan di *form online* yang di sediakan panitia (untuk pendaftaran *online* informasi menyusul);
- Peserta datang 15 menit sebelum acara dimulai;
- Peserta wajib mengikuti **upacara** pembukaan menggunakan pakaian seragam pramuka (5 orang/pangkalan), yang dilaksanakan pada hari pertama yaitu Sabtu, 23 Desember 2023 pukul 07:30 WIB di Lapangan Utama;
- Dilarang membawa senjata tajam dan minuman keras dan menjaga kebersihan serta keaslian MAN 2 KOTA BOGOR termasuk barak yang disediakan panitia;
- Peserta wajib menjaga nama baik Pramuka;
- Peserta harus mematuhi segala peraturan dari panitia;
- Menjaga nilai silaturahmi, sportivitas serta TRI SATYA dan DASA DHARMA.

*Catatan: (Bagi peserta yang berdomisili jauh dari MAN 2 Kota Bogor, bisa mengirimkan berkas berupa file pdf dari administrasi yang sudah di scan, ke e-mail: pramandakida@gmail.com)

Bila telah mengirim hubungi:

Kak Etin Prihatina (0818-0610-5508) Untuk SD/MI
Kak Qorry Afifah (0896-3596-3575) Untuk SMP/MTs
Kak Suci (0895-3481-69213) Untuk SMA/SMK/MA

2. Ketentuan Umum

- Peserta dalam kegiatan ini terbatas (30 regu/sangga putra dan 30 regu/sangga putri, dari masing-masing mata lomba);
- Setiap pangkalan hanya diperbolehkan mengirimkan satu regu/sangga dari masing-masing mata lomba;
- Perlombaan di masing-masing mata lomba tidak menggunakan sistem regu/sangga tapi individu (satu orang hanya mengikuti 1 mata lomba, tidak merangkap);
- Ketika perlombaan dimulai peserta sudah siap di arena perlombaan masing-masing;
- Apabila perlombaan sudah dimulai, kemudian peserta dipanggil 3 kali dan tidak hadir maka akan dinomor urut akhir-kan;
- Upacara pembukaan dilaksanakan hari Sabtu, tanggal 23 Desember 2023, sedangkan upacara penutupan dan pengumuman kejuaraan dilaksanakan minggu sore tanggal 24 Desember 2023;
- Untuk hari pertama registrasi dimulai pukul 05.30 WIB (dengan catatan, apabila ingin masuk kategori Penilaian Juara Favorit maka harus datang registrasi dengan jumlah peserta yang datang 8 orang atau lebih).
- Di hari ke-2 registrasi dimulai pukul 06:30 WIB;

- i. Batas akhir dari registrasi dihari ke-1 atau tanggal 23 Desember adalah pukul 07.30 WIB, apabila melebihi dari waktu tersebut atau gerbang di tutup, maka dari semua mata lomba yang diikuti akan dikurangi nilai 100 poin per mata lombanya, sedangkan hari ke-2 registrasi terakhir adalah jam 08:00 WIB;

3. Penilaian

- a. Penilaian dilakukan secara objektif oleh dewan juri yang mahir di bidangnya (berkompeten);
- b. Range penilaian dalam setiap perlombaan yakni dari 50-100 poin (kecuali yang bersifat soal);
- c. Untuk beberapa mata lomba jika ada yang melebihi waktu perlombaan, maka pengurangan nilai 0,01 detik dihitung 1 menit dan akan dikurangi 10 poin.

4. Dewan Juri

- a. Dewan juri adalah orang-orang yang netral dan berkompeten dalam bidang lombanya serta dewan juri adalah orang-orang yang dipilih oleh panitia yang mempunyai hak untuk menilai setiap mata lomba;
- b. **Keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat;**

5. Pemenang Lomba

- a. Pemenang dari setiap mata lomba adalah juara 1,2,3 dan harapan 1 yang mempunyai nilai tertinggi;
- b. Dalam mata lomba wide games, setiap pos akan mendapatkan trofi bagi peserta dengan nilai tertinggi (trofi ini tidak berpengaruh terhadap penilaian juara umum);
- c. Juara umum adalah pangkalan yang mempunyai poin tertinggi dengan rincian juara 1 = 5 poin, juara 2 = 3 poin dan juara 3 = 1 poin;
- d. Juara Favorit adalah pangkalan yang mempunyai nilai tertinggi dan nilai tersebut didapat dari : **1. Kekompakan Pangkalan, 2. Kehadiran Pangkalan 3. Keikutsertaan pangkalan (mengikuti semua mata lomba ataupun tidaknya) dan 4. Kreativitas (Yel-yel dan segala bentuk kreativitas pangkalan tersebut ketika ada di arena lomba), dan 5. Kebersihan barak yang disediakan.**
- e. Pemenang lomba tambahan yakni juara 1, 2 dan 3 dan harapan 1 dari masing-masing mata lomba, tidak mempengaruhi untuk pengumpulan poin juara umum;

6. Lain-lain

- a. Pendaftaran dibuka dari tanggal 18 Oktober 2023 sampai dengan 6 Desember 2023.
- b. Apabila tanggal 6 Desember belum menyampaikan administrasi dan belum melakukan pelunasan pembayaran, maka sekolah tersebut tidak dapat mengikuti kegiatan;
- c. **Pendaftaran dibuka mulai pukul 15.00 s/d 17.00 WIB (Senin - Kamis) dan 13.00 s/d 17.00 WIB (Jum'at - Sabtu) Untuk Offline, Untuk Online berlaku 24 jam.**
- d. Peserta akan mendapatkan piagam peserta dan piagam pemenang untuk para pemenang serta semua peserta akan mendapatkan TISKA kegiatan.
- e. Untuk semua mata lomba apabila hujan dengan ringan dan sedang, maka semua mata lomba akan tetap dilanjutkan;
- f. Untuk mata lomba yang menggunakan listrik apabila gangguan kecil maka lomba terus berjalan, tetapi saat mati lampu maka nantinya peserta mengulang dari awal;
- g. Untuk hari pertama peserta tidak diberikan barak/tempat singgah sementara, tapi untuk hari kedua panitia akan memberikan barak;
- h. Apabila peserta jauh dan kesulitan untuk membayar silakan transfer melalui rek
 - 1) BNI: 0267797374 a.n M.HILMAN SULAEMAN
 - 2) BJB: 0093538277100 a.n M. HILMAN SULAEMAN
 - 3) BSI: 1044387607 a.n AQSHAL NAUFAL ZIAULHAQ

*bila sudah transfer harap hubungi Kak Hilman via whatsapp **0812-9930-7375** dan disertakan bukti pembayarannya.

7. Mata Lomba KOMPRA 2023

A. Mata lomba umum (*memperebutkan juara umum*)

1. SD/MI : Wide Games, DAPHORE TAKIDA, Poster Digital, Lukis Estafet (*Lufet*).
2. SMP/MTs : Wide Games, Idola Penggalang Nusantara, Kolone Tongkat, Scout Report.
3. SMA/MA/SMK : RRSA, Vocal Group, Dasvakot, Draw My Ambalan (DMA).

B. Mata lomba tambahan

1. SD/MI : Kreasi Pengenalan Lingkungan Sekolah (Video)
2. SMP/MTS : Fotografi
3. SMA/MA/SMK : Lomba Maskot KOMPRA 2024

Catatan :

- a. Narahubung
Kak Hilman
Whatsapp dan Telpn : (0812 9930 7375),
Kak Insan Kamil : (0821 6293 0665) Khusus Informasi Penggalang SD/MI
Kak Etin Prihatina : (0818 0610 5508) Khusus Informasi Penegak SMA/MA/SMK
Kak Aqshal Naufal : (0822 9956 0694)
Kak Nuansa : (0877 2060 9066)
- b. Media Sosial
Instagram : @stop_kida, @kompetisipramuka
Tiktok : stop_kida

Catatan khusus :

- Kompetisi Pramuka tidak bersifat lomba regu atau 1 peserta bisa mengikuti beberapa mata lomba, melainkan 1 peserta hanya mengikuti 1 mata lomba
- Bila kesulitan untuk pendaftaran *online*, silakan langsung ke sekretariat Pramuka MAN 2 Kota Bogor
- Bindamping kegiatan maksimal hanya 4 orang dan tim support maksimal hanya 10 orang (Harus terdaftar dalam *form* pendaftaran)
- Panitia tidak menyediakan lahan parkir, peserta diharapkan untuk menyesuaikan (Dalam tahap konfirmasi).



KOMPRA 2023

**PETUNJUK PELAKSANAAN DAN PETUNJUK TEKNIS
KOMPETISI PRAMUKA (KOMPRA) 2023
TINGKAT NASIONAL**

I. KOMPETISI ANTAR GOLONGAN PENGGALANG SD/MI

A. Wide Games

1. Peserta: Anggota Pramuka golongan penggalang yang berpangkalan di SD/MI (kelas 4 - 6 SD/MI) [5 orang/tim] (**satuan terpisah**);
2. Teknis: Peserta harus melewati sejumlah pos yang disebar di wilayah MAN 2 Kota Bogor, sebagai berikut :

Pos 1 : Pengetahuan Kepramukaan 10 soal dan **Pengetahuan Umum** 10 soal IPA, IPS, Matematika, Bahasa Indonesia dan Pkn (Kelas 4 – 6 SD/MI) penerbit Erlangga, dengan waktu 7 menit dan pengerjaan soal oleh ke 5 peserta (Soal tidak boleh dirobek, ketika dikumpulkan dalam keadaan semula/utuh, untuk mengerjakan soal PU dan PK dipisah maka lembar jawaban pun ada 2 lembar, dengan kata lain peserta silakan dibagi saja untuk mengerjakannya sesuai kebutuhan dan panitia tidak akan menentukan siapa saja yang mengerjakan soal PU begitupun siapa saja yang mengerjakan soal PK);

Pos 2 : Sandi 10 Pernyataan (Sandi Kotak 2, Sandi Kompas, Sandi Rumput, Sandi AZ, dan Sandi Jam, dimulai dari angka 07:00 =A dan 07:05 = B), masing-masing nomor berbeda bobot nilainya dan semua peserta boleh mengerjakan sandi dalam waktu 7 menit;

- Untuk Soal Pernyataan Sandi, bisa saja mengecoh.
- Untuk soal Pengetahuan Kepramukaan dan Pengetahuan Umum serta sandi apabila salah satu huruf berarti ***jawaban salah***.

Pos 3 : Pioneering kaki tiga dan tiang bendera (3 tongkat disediakan panitia ketika di pos), kaki tiga harus menggunakan 6 tongkat dan 2 tongkat untuk tiang, harus memakai tali untuk pengerek dan penggunaan tali memakai tambang pramuka. Dikerjakan oleh semua peserta atau beberapa saja tergantung kebutuhan pangkalan dalam waktu 15 menit. Simpul yang harus ada adalah simpul pangkal dan ikatan palang.

3. Semua soal kepramukaan dan sandi mengacu pada buku *BOYMAN*;
4. Soal Pengetahuan Umum masih memakai kurikulum Merdeka;
5. Soal tidak boleh dirobek atau dipisah per nomor saat mengerjakan;
6. Menggunakan kaos lapangan/olahraga;
7. Tanda jejak menggunakan tanda panah warna merah dengan dibawahnya bertuliskan K.D.;
8. Apabila terdapat peserta yang sakit, maka lomba akan tetap dilanjutkan dengan jumlah peserta yang tersisa;
9. Peserta akan diberikan peta jalan dan tidak diperbolehkan untuk diikuti oleh pembina atau siapa pun yang berkaitan dengan pangkalan (**jika diikuti oleh pembina maka akan dikurangi 50 poin per pos**);
10. Sebelum pemberangkatan akan ada pengecekan terkait barang bawaan yang sifatnya contekan tidak diperbolehkan kecuali hanya kertas yang nantinya bisa untuk membuat rumus sandi dan rumus tersebut tidak di buat sebelum perlombaan di pos, begitupun peralatan untuk pembuatan pioneering kaki tiga dan tiang bendera;
11. Saat lapor di POS boleh memakai/menyebutkan nama pangkalan dan harus melaporkan nomor peserta;
12. **Kriteria penilaian:** Penilaian berdasarkan Ketepatan Jawaban, bila ada nilai sama maka acuan kecepatan waktu yang dipakai untuk menentukan juara POS ataupun Juara Mata Lomba (Untuk PU, PK dan Sandi). Untuk POS 3 yang dinilai:

No	Kriteria Penilaian	Rentang Nilai
1	Simpul	50-200
2	Kekuatan	50-100
3	Kerapihan	50-100

Catatan pos 3: (tidak ada tanya jawab);

13. Adapun untuk tempat **START** adalah di depan gerbang MAN 2 Kota Bogor dan langsung berjalan ke sebelah kanan, sementara pos di Wilayah Kecamatan Bogor Timur;
14. Perlombaan dilaksanakan hari Sabtu tanggal 23 Desember 2023;
15. **Narahubung : Azwan (0882-1217-3918)**
16. Biaya Perlombaan : Rp.85.000,-

B. Lomba DAPHORE TAKIDA (Dance Semaphore dan Tari Kreasi Daerah)

1. Peserta: Anggota Pramuka golongan penggalang yang berpangkalan di SD/MI (kelas 4 - 6 SD/MI) [12 orang/tim] (**satuan terpadu**), dengan perbandingan **6 putra dan 6 putri**;
2. Teknis: Peserta melakukan dance dengan semaphore diawal, dan di lanjutkan dengan melakukan tarian kreasi daerah, dengan waktu 7 menit;
3. Tari Kreasi daerah dapat di pilih :
 - a. Aceh dan Jawa Tengah
 - b. Papua dan Jawa Barat
 - c. Bali dan DKI Jakarta
 (Pilih salahsatu diantara tiga poin tersebut untuk tari yang akan di kreasikan, musik di bebaskan)
4. Waktu akan dimulai ketika musik dimulai dan berhenti setelah musik selesai;
5. Pada saat **"Tari Kreasi Daerah"** diharuskan menggunakan lagu **bernuansa daerah** yang dipilih, baik secara tradisional maupun modern;
6. Tidak usah memakai laporan;
7. Untuk posisi masuk dibebaskan;
8. Kata yang disampaikan adalah **"MEMBUKA CAKRAWALA MENGEJAR TANPA HENTI"**
9. Diperbolehkan memakai slongsong untuk semaphore, agar memudahkan penempatan semaphore;
10. Diperbolehkan memakai aksesoris;
11. Musik/lagu di kumpulkan oleh peserta dalam bentuk flashdisk atau DVD sebelum perlombaan (menyiapkan juga di handphone atau bawa laptop tersendiri);
12. Tempat terletak di AULA, dengan ukuran 10 x 12 meter;
13. Seragam yang digunakan sesuai dengan tema dan penampilan dari masing-masing peserta, (boleh memakai aksesoris, tetapi jika jatuh pengurangan nilai : 10 poin/1 item yang jatuh pada 1 orang peserta) begitupun jika semaphore dan dengan tidak disengaja akan mendapat pengurangan poin;
14. Menginjak garis pembatas pengurangan nilai 5 poin; (PENGURANGAN NILAI BERAPA)
15. **Kriteria penilaian:**

No	Kriteria Penilaian	Rentang Nilai
1	Kesesuaian gerakan dan musik	20 – 100
2	Kreasi gerakan dance Semaphore	20 – 100
3	Wirama	20 – 100
4	Wirasa	20 – 100
5	Wiraga	20 – 100
6	Semangat dan Kekompakan	20 – 100
7	Nilai estetika gerakan	20 – 100
8	Ketepatan pesan (Semaphore)	5 - 175

16. Lomba diadakan pada hari Sabtu 23 Desember 2023;
17. Narahubung : **Annindya (0857-1651-9082)**
18. Biaya perlombaan : Rp. 85.000,-/tim.

C. Lomba Poster Digital

1. Peserta: Anggota Pramuka golongan penggalang yang berpangkalan di SD/MI (kelas 4-6 SD/MI) 2 orang Putra dan/atau Putri;
2. Peserta menggunakan seragam pramuka;
3. Teknis : Peserta membuat poster menggunakan teknik digital (software aplikasi canva) dengan waktu maksimal 60 menit dan melakukan presentasi sesuai nomor urut dengan waktu maksimal 5 menit;
4. Tema yang diangkat yaitu **Pramuka Cerdas Berteknologi**;
5. Poster harus mencantumkan logo Kompetisi Pramuka 2023;
6. Perlombaan dilaksanakan di Kelas;
7. Peserta diwajibkan membawa laptop masing-masing;
8. Diperbolehkan menggunakan elemen yang tersedia di Canva tetapi tidak boleh menggunakan *template*;
9. Narahubung : **Zhafirah Khansa (0821-2430-2404)**

10. **Kriteria penilaian :**

No	Kriteria Penilaian	Rentang Nilai
1	Kesesuaian Tema	20 – 100
2	Orisinalitas	20 – 100
3	Retorika	20 – 100
4	Penguasaan hasil karya	20 – 100
5	Kreativitas	20 – 100

11. Dilaksanakan pada hari Minggu tanggal 24 Desember 2023

12. Biaya perlombaan : Rp. 60.000,-

D. Lomba Lukis Estafet (LUFET)

1. Peserta : Anggota Pramuka golongan penggalang yang berpangkalan di SD/MI Satuan Terpisah [2 orang Putra dan 2 orang Putri];

2. Tema Lukisan: **Teknologi dan Pramuka**

3. Peserta diperkenankan menggunakan Seragam Pramuka

4. Teknis :

- Peserta diberikan tempat di Aula dengan kavling 2m x 2m;
- Peserta diberikan waktu selama 100 menit untuk melakukan pembuatan lukisan;
- Peserta membuat lukisan secara bergantian dengan rotasi waktu 10 menit/orang;

5. Bahan yang dibutuhkan:

- Karton disediakan oleh panitia berukuran A2
- ATK secukupnya
- Alat lukis menggunakan cat air
- Boleh membawa meja, dan peralatan untuk menunjang pembuatan lukisan tersebut

6. Peserta wajib menuliskan makna dari lukisannya yang sesuai dengan tema pada kertas HVS yang diberikan oleh panitia;

7. **Kriteria Penilaian:**

No	Kriteria Penilaian	Rentang Nilai
1	Kesesuaian lukisan dengan tema	20 – 100
2	Nilai estetika lukisan	20 – 100
3	Kerapihan lukisan	20 – 100
4	Kreativitas	20 – 100
5	Makna lukisan	20 – 100

8. Lomba dilaksanakan hari Minggu 24 Desember 2023;

9. Narahubung: **Kamilia (0811-8866-478)**

10. Biaya pendaftaran: Rp 60.000 / tim.

KOMPRA 2023

**PETUNJUK PELAKSANAAN DAN PETUNJUK TEKNIS
KOMPETISI PRAMUKA (KOMPRA) 2023
TINGKAT NASIONAL**

II. KOMPETISI ANTAR GOLONGAN PENGGALANG SMP/MTs

A. Lomba Wide Games

1. Peserta : Anggota Pramuka Golongan Penggalang yang berpangkalan di SMP/MTs [5 orang/regu] (**satuan terpisah**);
2. Teknis : Peserta harus melewati sejumlah pos yang di sebar disebuah wilayah, Sebagai berikut :

Pos 1. PU 10 Soal (Buku SMP/MTs kelas 7 dan 8 yang terdiri dari **IPA, IPS, Matematika, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Informatika**), dan PK 10 soal dikerjakan dengan waktu 7 menit serta semua boleh mengerjakannya. (Soal tidak boleh di robek ketika dikumpulkan dalam keadaan semula/utuh, untuk mengerjakan karena soal PU dan PK dipisah maka lembar jawaban pun ada 2 dengan kata lain peserta silakan di bagi saja untuk mengerjakannya sesuai kebutuhan dan panitia tidak akan menentukan siapa saja yang mengerjakan soal PU begitupun siapa saja yang mengerjakan soal PK);

Pos 2. Sandi 10 pernyataan (sandi kotak 3, sandi jepang 1, sandi jam yang dimulai dari **07:00 = A dan 07:05 = B**, Sandi Rumput, sandi AZ, sandi AN) dikerjakan oleh 3 orang dengan nilai poin yang berbeda, serta 2 orang memainkan games, dengan waktu bersamaan yakni 7 menit dan masing-masing nomor berbeda bobot nilainya;

Pos 3. Pioneering meja makan, dengan menggunakan 20 tongkat. Dikerjakan oleh seluruh peserta), penggunaan tali memakai tambang pramuka. Dalam waktu 15 menit. Simpul yang harus ada adalah simpul pangkal, ikatan palang dan simpul mati. Menggunakan Bambu

3. Soal kepramukaan dan sandi mengacu pada buku BOYMAN;
4. Peserta akan diberikan peta jalan dan tidak diperbolehkan untuk diikuti oleh pembina (**jika diikuti pembina maka per pos akan dikurangi 50 poin**);
5. Tanda jejak menggunakan tanda panah warna biru dengan dibawahnya bertuliskan K.D;
6. Menggunakan kaos lapangan/ olahraga;
7. Sebelum pemberangkatan akan ada pengecekan terkait barang bawaan yang sifatnya contekan tidak diperbolehkan kecuali hanya kertas yang nantinya bisa untuk membuat rumus sandi dan rumus tersebut tidak di buat sebelum perlombaan di pos);
8. **Kriteria penilaian:** Penilaian berdasarkan kecepatan waktu dan ketepatan dalam menjawab soal pada tiap pos untuk PU, PK dan SANDI.
9. **Kriteria Penilaian POS 3:**

No	Kriteria Penilaian	Rentang Nilai
1	Simpul	50-200
2	Kekuatan	50-100
3	Kerapihan	50-100

10. Khusus untuk sandi setiap soal akan berbeda nilainya tergantung bobot dari soal terserbut;
11. Tempat pelaksanaan *start* di depan gerbang MAN 2 Kota Bogor dan pos di Wilayah Bogor Timur;
12. Lomba dilaksanakan pada Minggu, 24 Desember 2023;
13. Narahubung: **Anisa Septia Hidayat (0859-3971-1167)**
14. Biaya pendaftaran Rp 85.000/regu.

B. Lomba Kolone Tongkat

1. Peserta : Anggota Pramuka golongan penggalang yang berpangkalan di SMP/MTs [18 orang/pasukan dan 1 orang komandan] (**satuan terpadu**) perbandingan yang diperbolehkan adalah 10:9, 9:10, tidak diperbolehkan 11:8;
2. Teknis : Peserta masuk lapangan langsung melakukan variasi, formasi dan memainkan tongkat pramuka selama maksimum 7 menit, tidak ada gerakan statis maupun dinamis;
3. Tempat terletak di lapangan upacara dengan ukuran 15 m x 11 m;
4. Peserta memasuki arena lomba dari sebelah kiri juri utama (depan tiang bendera lapangan utama) dan keluar menggunakan aba-aba bubar jalan;

5. Aba-aba peluit dari panitia adalah: 1x peluit waktu mulai, 2x peluit durasi waktu 5 menit dan 3x peluit waktu habis;
6. Menggunakan seragam pramuka lengkap;
7. Menggunakan tongkat ukuran standar yakni 160 cm;
8. Yang boleh menggunakan bendera hanya komandan saja(Bendera Regu), tidak untuk pasukan;
9. Tongkat untuk pasukan tidak dihias dengan apapun, hanya boleh di cat saja;
10. Apabila hujan lomba tetap dilanjut;
11. Saat lapor boleh membawa nama pangkalan, dan wajib menyebutkan nomor urut peserta;
12. Pakaian atau baju tidak masuk kedalam penilaian;
13. Waktu dimulai ketika komandan melapor kepada dewan juri (kata – kata siap atau laksanakan) dan berakhir ketika laporan selesai;
14. Komandan diperbolehkan ikut gerakan variasi formasi atau berdiam di kotak komandan yang sudah tersedia;
15. Kriteria penilaian : Setelah waktu dimulai, peserta memiliki nilai 100 poin. Bila terjadi kesalahan seperti tongkat jatuh tidak disengaja, menginjak garis pembatas dan melebihi waktu, maka akan ada pengurangan sebesar 5 poin untuk sekali kesalahan (seperti tongkat jatuh, menginjak garis pembatas akan dihitung perorang. Untuk waktu dihitung 1 menit 5 poin);
16. Tongkat melayang dan kaki melayang tidak mengurangi nilai yang dikurangi hanya ketika menginjak garis;
17. **Penilaian Pasukan:**

No	Kriteria Penilaian	Rentang Nilai
1	Ketangkasan permainan tongkat	20 – 100
2	Ketegasan pasukan (<i>power</i> dan sikap)	20 – 100
3	Variasi dalam mengkolonekan tongkat	20 – 100
4	Keseragaman permainan tongkat dan pasukan	20 – 100
5	Formasi dalam mengkolonekan tongkat	20 – 100

18. **Kriteria penilaian komandan terbaik:**

No	Kriteria Penilaian	Rentang Nilai
1	Ketegasan	10 – 40
2	Intonasi	10 – 30
3	Sikap	10 – 30

Nilai komandan diakumulasikan dengan nilai juara

19. Lomba dilaksanakan pada Sabtu, 23 Desember 2023;
20. Narahubung: **Mochamad Ilyas Mahesa Pratama (0838-9376-4088)**
21. Biaya Pendaftaran Rp. 120.000,-

C. Lomba Idola Penggalang Nusantara

1. Peserta: Anggota Pramuka golongan penggalang yang berpangkalan di SMP/MTs 1 orang putra dan 1 orang putri perwakilan gugus depan (**perlombaan bersifat satuan terpisah**);
2. Teknis: Peserta mengikuti perlombaan yang meliputi:

I. Penyisihan:

a. Seleksi administrasi (*Photocopy* Kartu Pelajar, *Photo Close Up* dan *Full Body* memakai Baju Pramuka ukuran 4R masing-masing 1 Buah, CV Peserta) Administrasi dikumpulkan paling lambat tanggal 6 Desember 2023 menghubungi kak **Zalfa Dhia Saskara (0858-9293-5029)**;

b. Tes tulis (20 soal pengetahuan kepramukaan);

c. Tes gerakan baris statis dan dinamis (Komando dari panitia) tidak ada aba-aba khusus;

d. Tes semaphore dan sandi (Menerima Semaphore dan mengerjakan soal sandi sebanyak 20 soal);

- Pada hari sabtu akan ada pemotretan untuk di upload di ig @stop_kida yang nantinya akan ada penilaian like terbanyak untuk IPN Medsos dipilih 3 like terbanyak;
- Pemenang yang akan masuk final diumumkan hari sabtu setelah nilai penyisihan diakumulasi sebanyak 5 Putra dan 5 Putri;

II. Final:

No	Penilaian	Rentang Nilai
1	Unjuk Kabisa (5 Menit) , peserta menunjukkan bakat di hadapan audiens juga Dewan Juri selama maksimal waktu 5 menit dan minimal waktu tidak ditentukan;	50 – 100

	Penjelasan: Untuk unjuk kabisa ini bebas tergantung bakat ataupun kemampuan dari finalis.	
2	Pertanyaan Seputar kepramukaan dan Teknologi yang ditanyakan oleh Dewan Juri;	50 – 100
3	Speech: tema mengenai bullying atau pelecehan seksual, dengan waktu 3 menit.	50 – 200

- Perlombaan akan dibagi menjadi 2 hari untuk penyisihan diadakan tanggal 23 Desember dan Final tanggal 24 Desember 2023;
- Membawa ATK sesuai kebutuhan;
- Pada saat penyisihan peserta menggunakan seragam pramuka, sedangkan bila masuk final boleh seragam daerah/seragam lapangan atau lainnya disesuaikan dengan kebutuhan peserta pada saat unjuk kabisa tapi memakai scarf;
- Penyisihan dilaksanakan di Aula Kecamatan Bogor Timur, dan final dilaksanakan di Aula MAN 2 KOTA BOGOR;
- Kriteria penilaian :**

No	Kriteria Penilaian	Rentang Nilai
1	Kelengkapan administrasi	0 – 100
2	Hasil tes PBB	20 – 100
3	Hasil tes tulis, sandi, dan semaphore	0 – 100
4	Untuk final termasuk unjuk kabisa, sesi tanya jawab, dan speech	150 – 400

- Narahubung: **Zalfa Dhia Saskara (0858-9293-5029)**
- Biaya pendaftaran: Rp 60.000/orang.

D. Scout Report

- Peserta : Anggota Pramuka golongan penggalang yang berpangkalan di SMP/MTs Satuan Terpadu (2 Putra dan 2 Putri);
- Tema Report : Seputar KOMPRA 2023;
- Peserta diwajibkan membawa kamera minimal 5 megapixel dan peralatan lomba yang dibutuhkan saat perlombaan;
- Peserta menggunakan Seragam Pramuka Lengkap;
- Peserta membawa *script* pada saat lomba untuk diberikan kepada panitia;
- Panitia tidak menyediakan listrik dan peralatan apapun;
- Pelaksanaan lomba dimulai dari pukul 09.00 WIB dan batas pengumpulan pada pukul 16.00 WIB (waktu tersebut sudah termasuk dengan editing dan rendering);
- Peserta mengumpulkan video dalam format mp4 dengan minimal resolusi 1280 x 720p HD 24 Fps dan durasi minimal 2 menit dan maksimal 4 menit;
- Peserta diperkenankan membuat opening atau bumper dari pangkalan masing – masing;
- Penggunaan *software* pada proses *editing* dibebaskan, diwajibkan menggunakan laptop;
- Jika terjadi masalah saat *editing* atau *file corrupt* pada saat pengumpulan, maka itu diluar tanggung jawab panitia;
- Proses *editing* dilaksanakan pada pukul 12.30 – 16.00, di ruangan kelas yang disediakan oleh panitia;
- Kriteria Penilaian:**

No	Kriteria Penilaian	Rentang Nilai
1	Teknik editing	20 – 100
2	Isi materi	20 – 100
3	Pembawaan	20 – 100
4	Kualitas suara dan gambar	20 – 100
5	Artikulasi	20 – 100

- Lomba dilaksanakan hari Sabtu 23 Desember 2023;
- Narahubung: **Shavna Endah Firdaus (0813-8667-8443)**
- Biaya pendaftaran: Rp 65.000 / tim (KONSEP) 5W 1H

**PETUNJUK PELAKSANAAN DAN PETUNJUK TEKNIS
KOMPETISI PRAMUKA (KOMPRA) 2023
TINGKAT NASIONAL**

III. KOMPETISI ANTAR GOLONGAN PENEGAK SMA/MA/SMK

A. RRSA (ROVER RANGER SCOUT ADVENTURE)

1. Peserta: Anggota Pramuka Golongan Penegak yang berpangkalan di SMA/MA/SMK [5 orang/sangga] (**satuan terpisah**);
2. Teknis: Peserta harus melewati sejumlah pos yang di sebar disebuah wilayah untuk mengejar soal tentang kepramukaan, kepanduan dunia, pelajaran sekolah secara umum (IPA dan IPS Kelas X dan XI Kurikulum Merdeka Fase E dan F), Membuat kreasi tongkat dan aneka sandi;
3. **Pos 1. PU 10 Soal dan PK 10 soal** dikerjakan dengan waktu 7 menit serta semua boleh mengerjakannya, (Soal tidak boleh di robet ketika dikumpulkan dalam keadaan semula/utuh, untuk mengerjakan karena soal PU dan PK dipisah maka lembar jawaban pun ada 2 dengan kata lain peserta silakan di bagi saja untuk mengerjakannya sesuai kebutuhan dan panitia tidak akan menentukan siapa saja yang mengerjakan soal PU begitupun siapa saja yang mengerjakan soal PK);

Pos 2. Sandi 10 pernyataan (sandai braile, sandi kotak 2, sandi jam yang dimulai dari 07:00 = A dan 07:05 = B, Sandi Rumput, sandi Jepang 2, sandi Semaphore) dikerjakan oleh 3 orang yang berbentuk pernyataan serta 2 orang memainkan *games* dengan waktu bersamaan yakni 7 menit, masing-masing nomor berbeda bobot nilainya;

Pos 3. Membuat Kreasi Tongkat (bebas akan tetapi harus berbentuk binatang) dengan 20-30 tongkat, dalam waktu 20 menit (Membawa foto bentuk dari pioneering yang di buat) dikerjakan oleh semua anggota dalam satu sangga.

Catatan Penting di POS 3 :

- Tongkat yang digunakan adalah toya (tidak boleh menggunakan bambu).
- Tongkat boleh di tandai dahulu memakai pulpen dan sejenisnya, tapi tidak di lubanggi ataupun di cukil;
- Penggunaan tali memakai tambang pramuka dan jumlah dibebaskan sesuai kebutuhan hanya saja tidak boleh ada pemotongan tali pada saat di POS;
- Jika tongkat patah pada saat pengerjaan (yang dibawa oleh peserta), maka tidak ada penggantian toya dari panitia, begitupun tongkat dari panitia apabila ada yang patah oleh peserta maka tidak akan diganti;

4. Soal kepramukaan dan sandi mengacu pada buku **BOYMAN**;
5. Salah satu huruf untuk POS 1 dan 2 maka salah;
6. Tongkat yang digunakan adalah toya (dari kayu) dan dibawa semua oleh peserta, panitia tidak menyediakan toya tambahan;
7. Peserta akan diberikan *peta jalan* dan tidak diperbolehkan untuk diikuti oleh pembina; Jika diikuti oleh Pembina, maka akan ada pengurangan nilai sejumlah 50 poin;
8. Tanda jejak menggunakan tanda panah warna kuning dengan dibawahnya bertuliskan K.D;
9. Menggunakan kaos lapangan/olahraga;
10. **Kriteria penilaian:** Penilaian berdasarkan ketepatan waktu dan ketepatan dalam menjawab soal pada tiap pos untuk PU, PK dan SANDI.
11. **Kriteria penilaian pos 3**

No	Kriteria Penilaian	Rentang Nilai
1	Simpul	50 - 200
2	Kekuatan	50 - 100
3	Kerapihan	50 - 100
4	Bentuk	50 - 100

12. Tempat pelaksanaan *start* di depan gerbang MAN 2 Kota Bogor dan pos di Wilayah Bogor Timur;
13. Perlombaan dilaksanakan pada Sabtu, 23 Desember 2023;
14. Narahubung: **Nurul Aulia Nasution (0882-0007-76024)**
15. Biaya Pendaftaran: Rp. 85.000,-/sangga.

B. Lomba Vocal Group

1. Peserta: Anggota Pramuka golongan penegak yang berpangkalan di SMA/SMK/MA berjumlah 6 - 8 Orang dengan perbandingan dibebaskan (**satuan terpadu**);
2. Menggunakan seragam pramuka;
3. Durasi maksimal 12 menit;
4. Lagu yang dinyanyikan yaitu **Official Lagu Kompetisi Pramuka 2023 "Tanpa Henti" (PR2C Band)** dan lagu pilihan, Yakni :
 - a. Butet (Sumatera Utara)
 - b. Lancang Kuning (Riau)
 - c. Kampuang Nan Jauh Dimato (Sumatera Barat)
 - d. Gambang Suling (Jawa Tengah)
 - e. Ambon Bulang Pakai Payung (Maluku)
5. Boleh diiringi alat musik *live* atau *minus one*;
6. Pengiring musik boleh dari luar peserta;
7. Peserta boleh mengubah nada dasar, bahkan variasi *chord*, tetapi tetap menggunakan lirik aslinya, diperbolehkan ada lirik tambahan, akan tetapi tidak mengubah lirik aslinya;
8. Boleh menambahkan dramatisasi atau apapun, penilaiannya hanya berpengaruh terhadap penampilan, itupun jika memang masuk terhadap apa yang di sampaikan;
9. **Kriteria Penilaian:**

No	Kriteria Penilaian	Rentang Nilai
1	Performance	20 – 100
2	Teknik (pernapasan, produksi suara, ketepatan nada, kejelasan ucapan)	20 – 100
3	Pembawaan (penjiwaan lagu dan penampilan)	20 – 100
4	Kualitas vokal (harmonisasi, aransemen, interpretasi lagu)	20 – 100

10. Tempat perlombaan berada di ruang kelas, dan panitia menyediakan ruangan tunggu untuk peserta (*waiting room*);
11. Perlombaan dilaksanakan pada Minggu, 24 Desember 2023;
12. Narahubung: **Topan Aryaguna (0896-5022-2157)**
13. Biaya pendaftaran Rp. 65.000, - /tim

C. Lomba DASVAKOT (Dance Semaphore dan Variasi Kolone Tongkat)

1. Peserta: Anggota Pramuka golongan sangga yang berpangkalan di SMA/SMK/MA [10 orang/tim] (satuan terpadu), dengan perbandingan 5 putra dan 5 putri;
2. Teknis: Peserta melakukan dance dengan semaphore dan kolone tongkat (bukan baris berbaris statis dan dinamis),
3. Dalam perlombaan peserta harus melakukan dance semaphore lebih dahulu setelahnya baru variasi dan formasi kolone tongkat;
4. Pesan yang disampaikan dalam *Semaphore dance* adalah kata-kata, untuk pilihannya adalah Dasa Dharma 1-10 (pilih saja salah satu);
5. Waktu akan dimulai ketika musik dimulai dan berhenti setelah musik selesai, minimal 6 menit dan maksimal 7 menit;
6. Sebelum memasuki arena perlombaan pemimpin sangga menyebutkan pesan nomor berapa yang akan disampaikan ke panitia yang memanggil pangkalan tersebut;
7. Untuk posisi masuk dibebaskan;
8. Pada saat variasi dan formasi kolone tongkat diperbolehkan menyimpan tongkat dengan sengaja, akan tetapi yang akan dinilai adalah pada saat tongkat dimainkan oleh tangan;
9. Diperbolehkan memakai slongsong untuk semaphore, agar memudahkan penempatan semaphore; 1
10. Tongkat yang digunakan adalah TOYA, bukan bambu;
11. Musik/ Lagu di kumpulkan oleh peserta ke penanggung jawab mata lomba melalui whatsapp dan paling lambat tanggal 13 Desember 2023, akan tetapi peserta pun menyiapkan lagu di flashdisk dan juga di handphone untuk meminimalisir kesalahan teknis;
12. Lagu yang digunakan dalam perlombaan DASVAKOT tidak boleh mengandung dan menyinggung unsur SARA dan pornografi;
13. Tempat terletak di Lapangan Utama, dengan ukuran 10 x 13 meter;

14. Menggunakan kaos lapangan/olahraga (boleh memakai aksesoris, tetapi jika jatuh pengurangan nilai: 10 poin/1 item yang jatuh pada 1 orang peserta) begitupun jika semaphore dan tongkat jatuh dengan tidak disengaja akan mendapat pengurangan poin;
15. Menginjak garis pembatas pengurangan nilai 5 poin;
16. **Kriteria penilaian:**

No	Kriteria Penilaian	Rentang Nilai
1	Kesesuaian gerakan dengan musik	20 – 100
2	Kreasi dan variasi gerakan	20 – 100
3	Ketepatan pesan yang disampaikan dengan semaphorenya	20 – 100
4	Semangat dan kekompakan	20 – 100
5	Nilai estetika gerakan dance	20 – 100
6	Nilai estetika gerakan penggunaan tongkat	20 – 100

17. Lomba diadakan pada hari Minggu, 24 Desember 2023;
18. Narahubung: **Muhammad Fauzul Mubin Supriyatna (0813-1829-7017)**
19. Biaya perlombaan : Rp. 90.000,- /tim

D. Lomba Draw My Ambalan (Video)

Ketentuan Perlombaan

1. Peserta: Anggota Pramuka golongan penegak yang berpangkalan di SMA/SMK/MA (2 Orang, satuan terpadu)
2. Video bertemakan: Profil ambalan masing - masing
3. Teknis perlombaan: Peserta sudah memiliki video untuk diedit di tempat (MAN 2 Kota Bogor) dan hanya menggunakan **Software Adobe Premiere**, dengan waktu edit 6 jam dan dikumpulkan pada panitia yang ada di ruangan;
4. Durasi minimal 3 menit, maksimal 5 menit;
5. Bahasa yang digunakan bahasa Indonesia, baik bahasa serapan maupun sehari – hari;
6. Video bersifat orisinal dan belum pernah dilombakan sebelumnya
7. Video tidak mengandung unsur SARA, Pornografi, Radikalisme atau nilai yang melanggar aturan yang berlaku;
8. Video diberikan kepada panitia dengan menggunakan *hardisk* atau *flashdisk*;
9. **Kriteria Penilaian:**

No	Kriteria Penilaian	Rentang Nilai
1	Gagasan atau ide cerita	20 – 100
2	Pesan yang disampaikan	20 – 100
3	Teknik pengambilan video	20 – 100
4	Teknik pengeditan video	20 – 100

10. Narahubung : **Riri Aulia (0857-7537-0199)**
11. Lomba dilaksanakan pada hari Sabtu, 23 Desember 2023;
12. Biaya perlombaan: Rp. 60.000,-/tim

KOMPRA 2023

LIRIK LAGU (VOCAL GROUP)

Ku Kembali Berlari

Mengejar mimpi-mimpi

Sekarang ku telah berubah

Dan pasti tak ingin lagi

Terpuruk dan tak bisa melangkah lebih baik

Aku kupernah terjatuh

Ku pernah gelisah Tapi selalu kudapat semangat lagi

Dari untaian kata mereka semua sahabat yang selalu menemani

Verse 1 :

Seperti terbangun dalam tidur panjang yang membuat aku

Hanya terdiam melihat dunia yang s'makin terasaaaa

Bedaaaaa,

Verse 2 :

Tak seperti dulu

Seperti saat aku melangkah kecil

hanya menunjuk cakrawala

tanpa tau dunia

Pre Chorus :

Chorus :

Ku Kembali Berlari

Mengejar mimpi-mimpi

Sekarang ku telah berubah

Dan pasti tak ingin lagi

Terpuruk dan tak bisa melangkah lebih baik

Ku tak ingin,

tertinggal dari dunia ini

Yang terus melambung dan sulit terbandung dari tirani bumi

Kini kan ku kejar tanpa henti

KOMPRA 2023

LOMBA TAMBAHAN KOMPETISI PRAMUKA 2023**A. Pengenalan Lingkungan Sekolah (Video) Tingkat SD/MI**

1. Peserta: Anggota Pramuka golongan penggalang yang berpangkalan di SD/MI (4 Orang, satuan terpadu);
2. Video berisi pengenalan lingkungan sekolah masing-masing;
3. Durasi maksimal 5 menit;
4. Bahasa yang digunakan bahasa Indonesia, baik bahasa serapan maupun sehari-hari;
5. Video bersifat orisinal dan belum pernah diikutsertakan dalam lomba sebelumnya;
6. Video diunggah melalui Google Drive masing-masing lalu tautannya dikirimkan kepada penanggung jawab perlombaan paling lambat pada 13 Desember 2023;
7. Video akan diunggah di akun Youtube **Kompetisi Pramuka MAN 2 Kota Bogor**;
8. Narahubung Penanggung Jawab: **Risky (0882-1412-9372)**.

Kriteria Penilaian

No	Kriteria Penilaian	Rentang Nilai
1	Gagasan	20 – 100
2	Nilai pesan yang disampaikan	20 – 100
3	Teknik pengambilan dan pembuatan video	20 – 100
4	Orisinalitas	20 – 100

B. Lomba Fotografi (Tingkat SMP/MTs)**Ketentuan Perlombaan**

1. Peserta: Anggota Pramuka golongan penggalang yang berpangkalan di SMP/MTs (1 Orang, putra atau putri)
2. Foto bertemakan: **WONDERFUL KOMPRA 2023**
3. Foto diambil dengan alat rekam apapun seperti DSLR, smartphone dan lain – lain;
4. Editing dipersilakan sebatas pencahayaan, kontras, dan cropping;
5. Foto harus berformat JPEG/JPG.
6. Foto dikumpulkan di ruangan Media Center Kompetisi Pramuka 2023 paling lambat pukul 17.00 WIB;
7. Lomba dilaksanakan pada hari Sabtu, 23 Desember 2023
8. Narahubung: **M. Arief Rohman (0896-6503-2313)**
9. Biaya pendaftaran: **GRATIS**

Kriteria Penilaian

No	Kriteria Penilaian	Rentang Nilai
1	Kesesuaian karya dengan tema	20 – 100
2	Orisinalitas karya	20 – 100
3	Pengambilan angle, momen, dan kreativitas	20 – 100

C. Maskot Kompetisi Pramuka Tahun 2024 (Lomba Tambahan)

Ketentuan Lomba

1. Peserta: Anggota Pramuka golongan penegak yang berpangkalan di SMA/SMK/MA (1 Orang, putra/putri) pilih salah satu saja;
2. Teknis: pembuatan Maskot Kompetisi Pramuka dilaksanakan di ambalan masing-masing dengan *software* dibebaskan;
3. Peserta menuliskan filosofis dan makna dari maskot tersebut;
4. Desain, filosofis dan makna maskot diunggah di Google Drive dan waktu pengumpulan terakhir pada tanggal 15 Desember 2023; dengan menggunakan Google Drive masing-masing dan diberikan nama folder: **MSKOMPRA_NAMA PANGKALAN**, Contoh: **MSKOMPRA_MAN 2 KOTA BOGOR**;
5. Maskot pemenang juara 1, 2 dan 3 menjadi hak milik panitia;
6. Maskot merupakan seekor binatang;
7. Kriteria penilaian:

No	Kriteria Penilaian	Rentang Nilai
1	Kekuatan filosofis maskot	20 – 100
2	Konsep maskot	20 – 100
3	Orisinalitas bentuk maskot	20 – 100
4	Kreativitas	20 – 100
5	Estetika maskot	20 – 100

8. Narahubung: **Etin Prihatina (0818-0610-5508)**
9. Biaya: **Gratis**