



ADVENTURE OF SCOUT

I. PELAKSANAAN KEGIATAN

Hari / tanggal : Selasa-Rabu, 2 s.d 3 Agustus 2022
Tempat : Lapangan Suripto (wilayah putra)
Waktu : 08.00 s.d Selesai

II. SYARAT DAN KETENTUAN PERLOMBAAN

1. Regu peserta merupakan pramuka SMP/MTs(kelas 7, 8, dan 9) **Penggalang**.
2. Jumlah setiap regu 10 orang dengan 1 pembina.
3. Peserta **wajib** memakai seragam pramuka lengkap dan menutup aurat.
4. Peserta **wajib** mengenakan sepatu.
5. Setiap peserta **wajib** mematuhi peraturan dan tata tertib lomba.
6. Barang pribadi yang hilang bukan tanggung jawab panitia.
7. Jika terdapat masalah atau kecelakaan, peserta **wajib** langsung lapor ke panitia.
8. Menaati semua peraturan dan jadwal kegiatan yang dibuat oleh panitia.
9. Peserta membawa peralatan lomba dari pangkalan masing-masing.
10. Biaya pendaftaran per regu yaitu **sebesar Rp. 100.000**

III. PERATURAN LOMBA

1. Peserta wajib menjaga kebersihan lingkungan Nurul Fikri Boarding School.
2. Pembina dilarang membantu peserta pada saat lomba berlangsung.
3. Peserta harus bermain sportif. Apabila peserta melakukan kecurangan dalam keanggotaan regu, akan mendapat sanksi diskualifikasi
4. Setiap pangkalan diwajibkan mengikuti semua lomba yang ada.
5. Hasil keputusan juri untuk juara lomba tidak bisa diganggu gugat.
6. Semua nilai setiap perlombaan akan di akumulasikan.

IV. MATA LOMBA

1. Masak tradisional
2. Logo pramuka
3. SMS
4. SIJ
5. Pioneering
6. Yel-yel kreasi

V. JUARA-JUARA

1. Juara setiap mata lomba mendapatkan piala 1, 2 dan 3
2. Point juara setiap mata lomba adalah 1=7, 2=4, 3=1
3. Juara umum 1, 2 dan 3 mendapatkan uang pembinaan dan plakat.
4. Besaran uang pembinaan menjadi hak dan kewenangan panitia.

I. MASAK TRADISIONAL

I. PELAKSANAAN KEGIATAN

Hari / tanggal :
Tempat : Lapangan Suripto
Tema : Nasi goreng telur mata sapi

II. SYARAT DAN KETENTUAN LOMBA

1. Perlombaan diikuti oleh 2 orang dari masing-masing regu
2. Karya yang dibuat adalah nasi goreng telur mata sapi
3. Waktu pengerjaan adalah 45 menit



4. Semua bahan masak dan bumbu disiapkan peserta
5. Kompor gas portabel dan gasnya disiapkan peserta
6. Panitia menyiapkan nasi matang
7. Tidak diperkenankan menggunakan bubuk instant
8. Pengurangan poin diberlakukan jika pengerjaan masakan melewati waktu yang ditentukan.
 - Melewati dibawah 5 menit : - 15
 - Melewati 11- 20 menit : -60
 - Melewati dibawah 5-10 menit : -30
9. Karya tidak dibantu oleh selain peserta dan pembina selama proses pengerjaan.
10. Peraturan tambahan lainnya akan disampaikan saat perlombaan jika diperlukan.

III. KRITERIA PENILAIAN

1. Kerapihan alat masak dan hasil masakan
2. Kerjasama
3. Kerapihan sajian makanan
4. Rasa masakan

II. SCOUT INTELLIGENT JUNIOR (SIJ)

I. SYARAT DAN KETENTUAN LOMBA

1. Setiap regu wajib mengirimkan perwakilan sebanyak 2 orang (tidak boleh diganti sampai akhir).
2. Peserta wajib membawa satu smartphone
3. Tidak diperbolehkan membawa 2 smartphone
4. Peserta hadir 5 menit sebelum perlombaan dimulai.

II. TEKNIS PERLOMBAAN

- Babak 1:
 - Peserta diminta mengerjakan soal dengan menggunakan Smartphone.
 - Akan diambil 5 peserta yang ada dengan nilai tertinggi untuk maju ke babak final
- Babak Final:
 - Peserta diminta mengerjakan soal dengan menggunakan Smartphone
 - 3 besar terbaik otomatis menjadi pemenang

III. KRITERIA PENILAIAN

1. Poin tertinggi.

III. PIONEERING

I. SYARAT DAN KETENTUAN PERLOMBAAN

1. Setiap regu mengirimkan perwakilan sebanyak 5 orang.
2. Peserta membawa peralatan sendiri yang terdiri dari 20-40 tongkat tanpa pasak dengan kreasi hewan atau transportasi.
3. Peserta diberi waktu untuk membuat karyanya selama 60 menit.
4. Pengurangan poin diberlakukan jika pengerjaan masakan melewati waktu yang ditentukan.
 - Melewati dibawah 5 menit : - 15
 - Melewati 11- 20 menit : -60
 - Melewati dibawah 5-10 menit : -30
5. Saat waktu yang ditentukan sudah selesai, semua peserta tidak diperkenankan mengubah karyanya.
6. Peserta wajib hadir 5 menit sebelum perlombaan berlangsung.
7. Aksesoris diluar karya tidak masuk dalam kriteria penilaian

II. KRITERIA PENILAIAN

1. Tingkat kesulitan



2. Kerapihan simpul
3. Kekokohan

IV. SANDI MORSE SEMAPHORE (SMS)

I. SYARAT DAN KETENTUAN PERLOMBAAN

1. Setiap regu wajib mengirimkan 1 tim yang terdiri dari 3 peserta.
2. Peralatan lomba (bendera semaphore, alat tulis)
3. Peserta akan didiskualifikasi apabila peserta berbuat kecurangan saat lomba berlangsung.
4. Peserta wajib hadir 5 menit sebelum perlombaan dimulai.

II. TEKNIS PERLOMBAAN

1. Pemain pertama menerima soal berupa sandi (kotak 2) dari panitia.
2. Pemain pertama mengoper jawaban kepada pemain kedua berupa semaphore.
3. Pemain kedua mengoper jawaban kepada pemain ketiga berupa sandi morse.
4. Isyarat sandi morse yang digunakan berupa kepalan tangan sebagai titik (.), tangan terbuka sebagai strip (-), satu tepukan tangan berupa pergantian huruf dan dua tepukan tangan berupa space.
5. Pemain ketiga menulis jawaban di kertas yang sudah dibawa oleh peserta.
6. Peserta ketiga memberi jawabannya kepada panitia.
7. Kelompok dinyatakan telah menyelesaikan lomba jika orang terakhir berdiri dan melapor kepada panitia.
8. Waktu maksimal perlombaan 10 menit. Jika lebih dari waktu yang ditentukan, maka akan dikurangi 5 poin/menit.

III. KRITERIA PENILAIAN

1. Kecepatan.
2. Ketepatan

V. LOGO PRAMUKA NFBS

I. SYARAT DAN TEKNIS PERLOMBAAN

1. Setiap regu wajib mengirimkan 1 peserta.
2. Logo dibuat dengan teknik cat dan lukis diatas papan triplek berukuran 60 x 110cm (landscape ataupun portrait)
3. Terdapat *ornamen inti* diantaranya (tunas kelapa, NFBS, dan perbukitan)
4. Peralatan lomba (bahan, alat cat, triplek) disiapkan peserta
5. Pembina dan peserta lainnya tidak diperkenankan memberikan bantuan secara fisik ataupun verbal
6. Peserta wajib hadir 5 menit sebelum perlombaan dimulai.
7. Pembuatan karya selama 90 menit

II. KRITERIA PENILAIAN

1. Kerapihan hasil cat dan lukis
2. Terdapat ornamen inti dengan jelas

VI. YEL – YEL KREASI

I. SYARAT DAN KETENTUAN PERLOMBAAN

1. Peserta menggunakan seragam pramuka
2. Disarankan tidak memakai aksesoris tambahan.
3. Peserta wajib hadir 10 menit sebelum perlombaan dimulai.
4. Seluruh anggota regu wajib mengikuti lomba.

II. TEKNIS PERLOMBAAN

1. Nomor urut penampilan akan diundi pada saat kedatangan peserta.
2. Waktu dimulai setelah PinRu melapor.
3. Waktu penampilan 4 – 6 menit.



4. Jika waktu penampilan kurang atau lebih dari waktu yang ditentukan, maka akan dikurangi 5 poin/menit.
5. Ukuran lapangan tentatif.
6. Terdapat 3 kali bunyi pluit :
 - o Pluit 1 : Waktu dimulai.
 - o Pluit 2 : Waktu tersisa 1 menit.
 - o Pluit 3 : Waktu habis.
7. Yel – yel tidak boleh mengandung unsur SARA, jika terdapat unsur SARA maka akan langsung dikurangi 50 poin.

III. KRITERIA PENILAIAN

1. Kekompakan.
2. Kreativitas.
3. Ketepatan waktu.