



# **TECHNICAL MEETING GATSA 49 SCOUT COMPETITION**



**GATSA 49 SC**  
**2025** | PRAMUKA  
SMAN 49 JKT





# PELAKSANAAN KEGIATAN

- OPEN REGISTRATION : TECHNICAL MEETING (09.00 - SELESAI)
- CLOSE REGISTRATION : RABU, 19 FEBUARI 2025 (17.00)
- HARI PELAKSANAAN : SABTU, 22 FEBUARI 2025 (07.00 - SELESAI)
- TEMPAT : SMA NEGERI 49 JAKARTA Jl. Pepaya No. 9 RT. 002 RW. 05, kel. Jagakarsa Kec. Jagakarsa, Kota Adm. Jakarta Selatan, DKI Jakarta

x x x  
x x x  
x x x

GATSA 49 SC  
2025 | PRAMUKA  
SMAN 49 JKT





# PENDAFTARAN PESERTA

1. PENDAFTARAN DIBUKA PADA TANGGAL 13 DESEMBER 2024 - 19 FEBUARI 2025
2. SETIAP PANGKALAN MENGIRIMKAN MAKSIMAL 4 REGU. TIAP REGU TERDIRI DARI 8 ORANG
3. BIAYA PENDAFTARAN SEBESAR RP. 250,000/REGU
4. PENDAFTARAN DAPAT DILAKUKAN SECARA ONLINE DENGAN MENGHUBUNGI CP. PANTIA ATAU LANGSUNG DATANG KE SEKRETARIAT AMBALAN PRAMUKA 49 JAKARTA, BERLOKASI, SMA NEGERI 49 JAKARTA JL. Pepaya No. 9 RT. 002 RW. 05, kel. Jagakarsa Kec. Jagakarsa, Kota Adm. Jakarta Selatan, DKI Jakarta

X X X  
X X X  
X X X





# PEMBAYARAN



**BCA**

**7330298973**

a/n : NOVIAN SUCIPTO ADI

## Informasi Pendaftaran

**Kak Intan Septiani Nur**

**0857 - 1850 - 6020**

**Kak Rizka Amalia**

**0895 - 0473 - 5050**

## Informasi Perlombaan

**Kak Novian Sucipto Adi**

**0878 - 8656 - 8631**



**GATSA 49 SC  
2025 | PRAMUKA  
SMAN 49 JKT**





# TATA TERTIB PESERTA



- Peserta wajib datang sebelum apel pembukaan dimulai.
- Peserta wajib membawa perlengkapan yang sudah ditentukan.
- Peserta dilarang membawa benda tajam/membahayakan, mengotori lingkungan, dan melakukan kecurangan ketika lomba berlangsung.
- Peserta wajib menggunakan ID Card yang telah disediakan dan diberikan selama lomba berlangsung



# Administrasi



NO.	KETERANGAN	POINT
1.	Mengisi Formulir Registrasi	10
2.	Menyertakan Surat Mandat / Surat Tugas Peserta	10
3.	Menyertakan Surat Mandat / Surat Tugas <u>Bindamping</u>	10
4.	Menyertakan Pas Foto 3x4 Sebanyak 1 Lembar (per – peserta)	10
5.	Menyertakan <u>Fotocopy</u> Biodata yang terdapat di <u>Raport</u>	10
6.	Seluruh Berkas Di Masukkan <u>Kedalam Map Shelter</u> (Warna hijau untuk Putra, warna merah untuk Putri)	10
7.	Batas akhir pengumpulan berkas administrasi pada hari Sabtu, tanggal 19 Februari 2025, pada pukul 17.00 WIB.	10

## CATATAN :

**Kelengkapan administrasi pendaftaran mendapat total nilai sebesar 70 poin. Peserta yang registrasi ulang sebelum jam 07.00 WIB pada hari pelaksanaan lomba, akan mendapat nilai tambahan sebesar 30 poin.**

x x x  
x x x  
x x x





# Administrasi



KETERANGAN	POIN
Kelengkapan Administrasi	70 Poin
Registrasi Ulang sebelum 07.00 WIB	30 Poin
Jumlah	100 Poin

## CATATAN :

Berkas administrasi harus lengkap dan disortir secara berurutan dengan nomor urut administrasi.





# Trophy



1. Trophy Juara Terbaik 1 2 dan 3 Pos 1 : Pa & Pi per mata lomba
2. Trophy Juara Harapan 1 2 dan 3 Pos 1 : Pa & Pi per mata lomba
3. Trophy Juara Terbaik 1 2 dan 3 Pos 2 : Pa & Pi per mata lomba
4. Trophy Juara Harapan 1 2 dan 3 Pos 2 : Pa & Pi per mata lomba
5. Trophy Juara Terbaik Pos 1 & Pos 2 : Pa & Pi
6. Trophy Juara Pos 3 : Pangkalan
7. Trophy Juara Un-Pos : Pangkalan
8. Trophy Juara Umum Bergilir : Pangkalan
9. Trophy Partisipan

x x x  
x x x  
x x x





# Trophy



- Regu Terbaik 1, 2, dan 3 Diambil Berdasarkan Akumulasi Dari POS I, dan POS II
- Akumulasi Juara Umum Pangkalan Diambil Dari Akumulasi Regu Putra, Regu Putri, POS III, Administrasi, dan Kedatangan Peserta.





# Semaphore & Morse



- **PESERTA :** Terdiri dari 2 Orang
- **PERALATAN :** Alat Tulis dan Papan Dada (oleh peserta)
- Peserta mendapatkan soal dari panitia dalam bentuk video tanpa pengulangan.
- Soal terdiri dari 10 butir, (5 butir soal semaphore dan 5 butir soal morse). Masing-masing butir soal terdiri dari 10 huruf acak.
- Lomba dibagi atas dua sesi, sesi pertama peserta menjawab soal semaphore dan sesi kedua menjawab soal morse Swiss.
- Pengumpulan jawaban maksimal 5 menit setelah pemberian soal terakhir oleh panitia dari masing-masing sesi.
- Lembar jawaban disediakan oleh panitia. Peserta diberikan 3 lembar kertas, terdiri dari 1 lembar untuk coretcoret dan 2 lembar jawaban untuk dikumpulkan.
- Jawaban ditulis dengan menggunakan huruf KAPITAL dan menggunakan Pena/Pulpen berwarna tinta hijau.
- Apabila ada perubahan / revisi huruf pada jawaban, berikan tanda baca “sama dengan” (=). Apabila ada peserta mendapatkan nilai yang sama, maka peserta tersebut akan ditanding ulang.
- Benar 1 huruf = 1 poin TOTAL NILAI : 0 - 100 poin

✗ ✗ ✗

✗ ✗ ✗

✗ ✗ ✗



LEMBAR JAWABAN



## LEMBAR JAWABAN MATA LOMBA MORSE

NO. PESERTA :

NILAI

NAMA REGU :

PANGKALAN :

NO	JAWABAN MATA LOMBA MORSE									
1										
2										
3										
4										
5										

X X X  
X X X  
X X X



LEMBAR JAWABAN

## LEMBAR JAWABAN MATA LOMBA SEMAPHORE

NO. PESERTA :

NILAI

NAMA REGU :

PANGKALAN :

NO	JAWABAN MATA LOMBA SAPHORE									
1										
2										
3										
4										
5										

X X X  
X X X  
X X X



# PUPK & TEORI PPGD



- **PESERTA : 2 Orang**
- **DURASI PENERJAAN : 30 Menit**
- **PERALATAN : Alat Tulis dan Papan Dada (oleh peserta)**
- Bentuk soal adalah pilihan ganda.
- Soal terdiri dari 50 butir soal.
- Soal Pengetahuan Umum (PU) 15 butir soal, Pengetahuan Kepramukaan (PK) 15 butir soal, dan Teori PPGD 20 butir soal.
- Peserta menjawab dengan tanda (X) pada jawaban yang diyakini benar.
- Sumber soal akan diberitahukan setelah mendaftarkan regu sebagai peserta kepada panitia. Apabila terdapat nilai yang sama maka akan diadakan tanding ulang.
- Benar 1 soal = 2 poin **TOTAL NILAI : 100 poin**

x x x  
x x x  
x x x



LEMBAR JAWABAN



x x x  
x x x  
x x x

LEMBAR JAWABAN MATA LOMBA  
PUPK & PPGD

NO. PESERTA :

NILAI

NAMA REGU :

PANGKALAN :

NO	A	B	C	D
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20	X			

X X X  
X X X

NO	A	B	C	D
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
31				
32				
33				
34				
35				
36				
37				
38				
39				
40				

NO	A	B	C	D
41				
42				
43				
44				
45				
46				
47				
48				
49				
50				



# RACAM SANDI



- **PESERTA : 1 Orang**
- **DURASI : 20 Menit**
- **PERLENGKAPAN : Alat Tulis dan Papan Dada (oleh peserta)**
- **Soal terdiri dari 10 kata baku Bahasa Indonesia.**
- **Sandi bersumber dari BOYMAN dan Rangkuman Panitia (akan diberikan setelah mendaftar).**
- **Pengerjaan Menggunakan pulpen tinta merah.**
- **Jawaban ditulis dengan huruf KAPITAL .**
- **Jika terdapat coretan/perbaikan, dianggap salah.**
- **Salah 1 huruf dianggap salah 1 kata.**
- **Apabila terdapat nilai yang sama maka akan diadakan tanding ulang.**
- **1 kata benar = 10 poin**
- **TOTAL NILAI : 100 poin**



LEMBAR JAWABAN



## LEMBAR JAWABAN MATA LOMBA RAGAM SANDI

NO. PESERTA :

NILAI

NAMA REGU :

PANGKALAN :

NO	JAWABAN MATA LOMBA RAGAM SANDI									
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										





# MINI MAKET PIONERING



- **PESERTA :** 3 Orang
- **DURASI :** 15 Menit
- **PERLENGKAPAN :** Tali Koor, Tongkat Semaphore dan Bendera Regu (oleh peserta)
- Peserta membuat Maket Pionering berbentuk tiang bendera.
- Tiang bendera diberikan kerekan / tali katrol menggunakan tali koor (warna tali bebas).
- Tongkat semaphore tidak memiliki ujung/ukiran.
- Bendera regu wajib yang kecil.
- 13 tongkat semaphore dengan ukuran sekitar 50 cm, kekurangan 1 tongkat minus 10 poin.
- Tidak diperbolehkan memotong tali pada saat lomba.
- Dilarang menggunakan alat bantu seperti gunting, pisau, sarung tangan, kain, dll.

## PENILAIAN :

- Ketepatan simpul & ikatan : 30 Poin
- Kekuatan : 40 Poin
- Kerapihan : 20 Poin
- Bendera regu : 5 Poin
- Kerekan / katrol bendera : 5 Poin
- **TOTAL NILAI : 100 Poin**





# KIM : MELIHAT



- **PESERTA :** 3 Orang
- **DURASI :** 8 Menit
- **PERLENGKAPAN :** Alat Tulis dan Papan Dada (oleh peserta)
- Peserta diberikan waktu untuk melihat dan mengingat soal dari panitia selama 4 menit.
- Peserta diberikan waktu untuk menulis jawaban selama 4 menit di lembar jawaban (disediakan oleh panitia).
- Jumlah soal 100 (dalam bentuk angka, huruf, dan simbol).
- Benar 1 soal = 1 poin
- **TOTAL NILAI = 0 - 100**

x x x  
x x x  
x x x





LEMBAR JAWABAN



## LEMBAR JAWABAN MATA LOMBA KIM MELIHAT

NO. PESERTA :

NILAI

NAMA REGU :

PANGKALAN :






# DESAIN POSTER



- PESERTA : 2 Orang
- DURASI : 45 Menit
- PERLENGKAPAN : Kertas Gambar A4 (dari panitia) Papan Dada & Alat Gambar Crayon (dari peserta)
- Poster dibuat secara manual.
- Desain poster bersifat bebas, boleh poster informatif dan/atau poster judul acara. Jenis poster dibebaskan. Contoh; poster iklan layanan masyarakat; poster acara musik; poster acara sosial; atau poster apapun.
- Ukuran kertas desain poster adalah A4 yang berorientasi portrait (berdiri), berbahan HVS, format kertas gambar dan garis tepi ditentukan oleh panitia.
- Alat gambar adalah mix media yang terdiri dari crayon; pensil; dan pulpen. Tidak diperbolehkan menggunakan alat media gambar yang basah. Tidak diperbolehkan membawa contoh konsep dari luar arena perlombaan.

## PENILAIAN :

- Kreativitas : 40 Poin
- Prinsip Desain : 30 Poin
- Kejelasan & Kerapihan Visual : 30 Poin
- TOTAL NILAI : 10 - 100 poin





x x >  
x x >  
x x >

## LEMBAR JAWABAN MATA LOMBA

### DESAIN POSTER

No. PESERTA	:	NILAI
NAMA REGU	:	
NAMA PEANGKALAN	:	



< x x  
< x x  
< x x





# LEMPAR BOLA



- PESERTA : 1 Orang
- DURASI : 60 detik
- PERLENGKAPAN : Disediakan oleh panitia
- Peserta diberikan 5 bola dengan kesempatan selama 60 detik untuk melempar / memasukan ke dalam sasaran.
- Bola diharuskan memantul sekali. Sasaran yang telah masuk pada lemparan tidak dapat di masukan kembali untuk lemparan berikutnya.
- Apabila terdapat nilai yang sama, maka akan diadakan tanding ulang
- Sasaran terdiri dari 15 gelas :
  - 5 gelas 20 poin.
  - 5 gelas 15 poin.
  - 5 gelas 10 poin.
- TOTAL NILAI : 0 - 100 poin

x x x  
x x x  
x x x





# VIDEO KREATIF



- **PESERTA :** Pangkalan
- **DURASI :** 3 - 5 menit
- **PERLENGKAPAN :** video Menyesuaikan kebutuhan peserta (oleh peserta)
- Peserta membuat video kreatif yang bersifat promosi persiapan menuju Kegiatan GATSA 49 SC. Dengan rasio (16:9) portrait.
- Materi video dibebaskan. Video tidak mengandung SARA, kekerasan, dan pornografi.
- Musik atau lagu yang digunakan bebas, namun bebas hak cipta / copyrights.
- Mencantumkan logo pangkalan, logo acara dan maskot GATSA 49 SC.
- Aset logo dan maskot GATSA 49 SC akan diberikan menggunakan Google Drive, diberikan setelah Technical Meeting dan setelah peserta mendaftarkan diri.
- Teknis penyerahan video melalui “share link Google Drive” dari akun pangkalan ke panitia, dan pangkalan harus mengkonfirmasi link tersebut agar bisa diakses oleh panitia.
- Batas penyerahan link video kreatif H-3 sebelum pelaksanaan GATSA 49 SC.
- Pengumpulan ditutup pada hari Rabu, tanggal 19 Februari 2025, 17.00 WIB.
- Materi Video : 20 Poin
- Editing (kualitas video & audio) : 50 Poin
- Input Logo GATSA 49 SC : 15 Poin
- Input Maskot GATSA 49 SC : 15 Poin
- **TOTAL NILAI : 100 Poin**

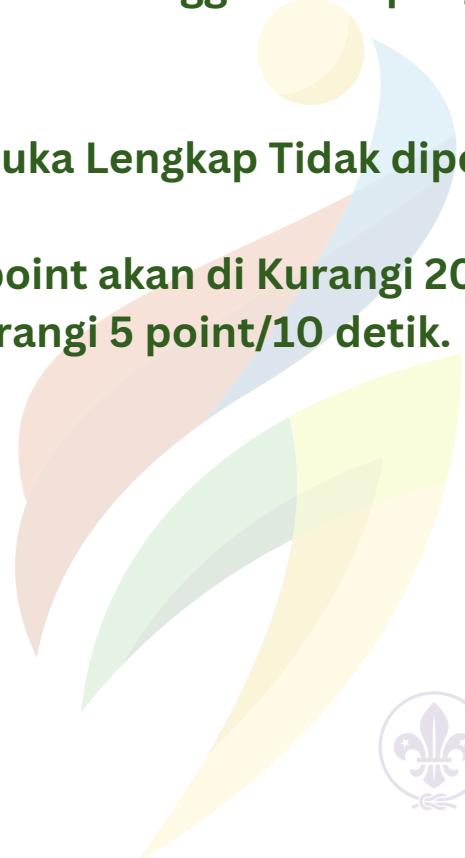




# YELLING PANGKALAN



- **PESERTA :** 10 orang / pangkalan (5 putra & 5 putri)
- **DURASI :** 5 menit
  
- Waktu yell dimulai saat peserta pertama memasuki lapangan.
- Waktu yell selesai ketika orang terakhir meninggalkan lapangan.
- Ukuran lapangan 10m x 10m.
- Urutan tampil yell akan diundi.
- Peserta menggunakan Seragam Pramuka Lengkap Tidak diperbolehkan menggunakan aksesoris dalam bentuk apapun.
- Jika tidak menggunakan SPL makan point akan di Kurangi 20 Point
- Melebihi waktu yang ditentukan dikurangi 5 point/10 detik.
- 1X tiupan Pluit = waktu dimulai.
- 2X tiupan Pluit = sisa waktu 1 menit.
- 3X tiupan Pluit = waktu habis.



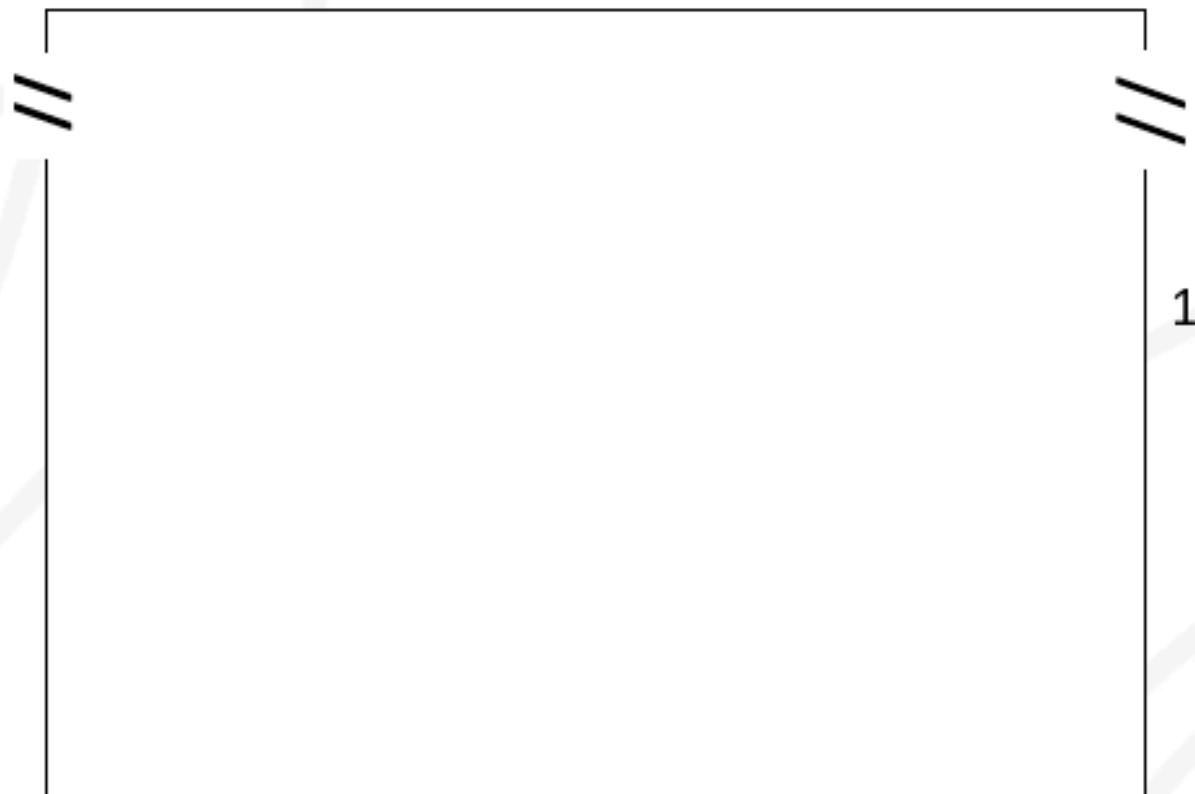
## PENILAIAN :

- Kekompakan : 40 Poin
- Kreativitas : 45 Poin
- Kejelasan Vokal : 35 Poin
- Penguasaan Lapangan : 30 Poin
- **TOTAL NILAI : 150 Poin**



# LAPANGAN YELLING

PANGGUNG



× × ×  
× × ×  
× × ×

SMA NEGERI 49 JAKARTA

GATSA 49 SC  
2025 | PERSAMAAN SHARING BETTER





# BARAK TERBESIH



- **TEKNIS :**
- Setiap regu akan mendapatkan tempat atau barak (ruang kelas).
- Setiap peserta wajib menjaga kebersihan dan kerapihan barak.
- Juri memeriksa barak secara berkala dengan 3 tahap; tahap pertama ketika Pos 1 berjalan; tahap kedua ketika Pos 2 berjalan; tahap ketiga ketika Pos Yelling Pangkalan.

## PENILAIAN :

- **TERBERSIH : 36 - 50 Poin**
- **BERSIH : 21 - 35 Poin**
- **KOTOR : 1 - 20 Poin**
- **TIDAK TERURUS : 0 Poin**





# NOTULENSI TECHNICAL MEETING



**Q : Terkait peserta, apakah boleh mengirim satu regu?**

**A : Bisa, tetapi tidak bisa mengikuti lomba pos III atau pangkalan.**

## MATA LOMBA SEMAPHORE MORSE :

**Q : Apakah soal Smaphore Morse disusun menjadi kata atau huruf acak?**

**A : Huruf acak. Contoh A N T L D**

**Q : Berapa ketebalan untuk tongkat smaphore?**

**A : Dibebaskan, tetapi panjang harus sesuai ketentuan**

## MATA LOMBA MINI MAKET PIONERING :

**Q : Untuk kekurangan tongkat apakah dikurangkan poin? (tongkat kurang dari 13)**

**A : Akan dikurangi nilai 10 poin pada akumulasi nilai.**

**Q : Apakah tongkat semaphore boleh di cat?**

**A : Tidak**





# NOTULENSI TECHNICAL MEETING



## MATA LOMBA KIM

**Q : Bentuk KIM berasal darimana ?**

**A : Angka, simbol, huruf yang terdapat di komputer.**

**Q : Untuk mata lomba KIM Melihat, soal akan ditampilkan lewat apa ?**

**A : Soal akan ditampilkan lewat proyektor.**

## MATA LOMBA DESAIN POSTER

**Q : Untuk desain poster apakah boleh membawa tisu?**

**A : Boleh, namun hanya tisu kering yang masih baru.**

**Q : Apakah boleh membawa papan jalan dan meja lipet?**

**A : Boleh membawa papan jalan, namun tidak boleh membawa meja lipat.**





# NOTULENSI TECHNICAL MEETING



## MATA LOMBA LEMPAR BOLA

**Q:** Untuk mata lomba Lempar Bola, berapa jarak antara peserta dengan meja?

**A :** Sekitar 50cm.

## MATA LOMBA VIDEO KREATIF

**Q :** Untuk mata lomba Video Kreatif, menggunakan orientasi Landscape atau Portrait.

**A :** Bentuk Video Kreatif berorientasi Portrait ukuran (16:9)

**Q :** Peserta dalam video dibebaskan atau harus semua peserta masuk dalam video ?

**A :** Bebas, menyesuaikan masing - masing pangkalan.

## MATA LOMBA YELLING

**Q :** Apakah harus ada tema atau slogan tertentu untuk yelling?

**A :** Tidak, dibebaskan.





# NOTULENSI TECHNICAL MEETING



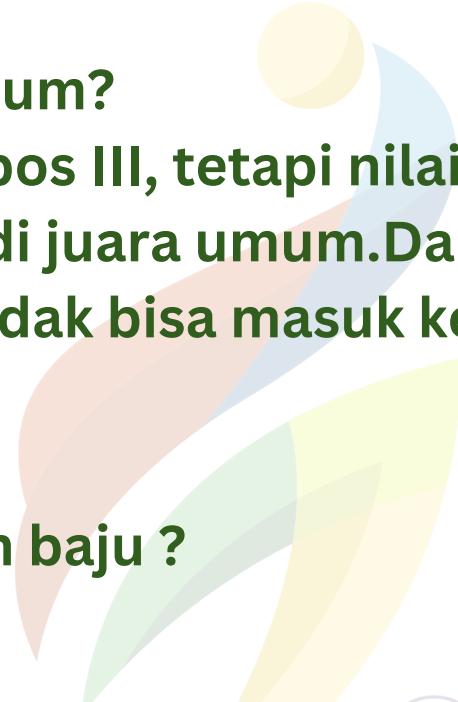
**Q : Apakah boleh memakai topi lapangan saat yelling?**

**A : Tidak, wajib memakai boni/baret (seragam pramuka lengkap).**

## QNA UMUM

**Q : Bagaimana kriteria juara umum?**

**A : Jika tidak mengikuti lomba pos III, tetapi nilainya sudah menjadi yang terbaik, tetap tidak bisa menjadi juara umum. Dan apabila tidak mengikuti salah satu lomba pada pos III maka tidak bisa masuk kedalam kriteria juara umum**



**Q : Bagaimana ketentuan bahan baju ?**

**A : Bebas menyesuaikan.**

**Q : Apakah registrasi wajib semua anggota?**

**A : Tidak, registrasi hanya pinru dan bindamping saja.**

