

KERANGKA ACUAN KEGIATAN
LOMBA KREATIVITAS PENEGAK
KWARTIR DAERAH GERAKAN PRAMUKA
DKI JAKARTA
2025

#bangga
jadi
pramuka
#pramuka.jakarta

KWARTIR DAERAH GERAKAN PRAMUKA
DKI JAKARTA
2025

**KERANGKA ACUAN KEGIATAN
LOMBA KREATIVITAS PENEGAK
KWARTIR DAERAH GERAKAN PRAMUKA
DKI JAKARTA
2025**

A. Pendahuluan

Gerakan Pramuka dalam melaksanakan tugas pokoknya untuk mencapai tujuan, dengan menyelenggarakan pendidikan kepramukaan dalam bentuk kegiatan yang sehat, menarik, terarah, terencana, di alam terbuka menggunakan Prinsip Dasar Kepramukaan dan Metode Kepramukaan. Gerakan Pramuka mempunyai tugas pokok menyelenggarakan pendidikan kepramukaan bagi kaum muda guna menumbuhkan tunas bangsa agar menjadi generasi yang lebih baik, bertanggungjawab, mampu membina dan mengisi kemerdekaan serta membangun dunia yang lebih baik. Dalam Rencana Strategi Gerakan Pramuka 2024-2029 ditetapkan bahwa peningkatan kualitas pendidikan peserta didik merupakan salah satu program prioritas. Lomba Kreativitas Penegak Tahun 2025 selanjutnya disingkat LKP Tahun 2025 tidak hanya merupakan upaya meningkatkan kualitas Pramuka Pengak, tetapi juga untuk mengevaluasi implementasi Renstra yang berkaitan dengan kualitas kegiatan peserta didik.

Lomba kreativitas penegak adalah sebuah ajang kompetisi bagi anggota Pramuka Penegak di tingkat SMA/SMK/MA/Sederajat untuk menunjukkan kemampuan, keterampilan, dan kreativitas mereka dalam berbagai bidang, yang umumnya berkaitan dengan kegiatan kepramukaan dan kehidupan sehari-hari. Pada hakikatnya Lomba Kreativitas Penegak bertujuan untuk memberikan wadah bagi peserta untuk mengekspresikan ide-ide kreatif mereka, baik dalam bentuk teknologi, maupun solusi inovatif terhadap masalah-masalah yang ada di masyarakat. Dengan adanya lomba ini, diharapkan dapat memotivasi Penegak dan Pandega untuk berpikir out-of-the-box, meningkatkan kemampuan problem-solving, dan mempromosikan kerja sama tim. Melalui Lomba Kreativitas Penegak, kita juga ingin menumbuhkan budaya kreatif di kalangan generasi muda, sehingga mereka dapat menjadi agen perubahan yang membawa dampak positif bagi masyarakat dan negara.

B. Nama Kegiatan

**Lomba Kreatifitas Penegak Kwartir Daerah DKI Jakarta Tahun 2025
Selanjutnya disingkat menjadi
LKP PENEGAK DKI JAKARTA 2025**

C. Waktu Kegiatan

Kegiatan LKP DKI 2025 dilaksanakan selama satu hari dengan durasi waktu 6-8 jam. Untuk waktu pelaksanaan kegiatan LKP PENEGAK DKI 2025 adalah berjenjang, sebagai berikut:

Kwartir Ranting → Agustus/September 2025

Kwartir Cabang → Oktober 2025

Kwartir Daerah → November 2025

D. Tempat Kegiatan

- Kwartir Ranting → Disesuaikan
- Kwartir Cabang → Disesuaikan
- Kwartir Daerah → Disesuaikan

E. Pelaksanaan Kegiatan

- 1) Kwartir Ranting yang pelaksanaannya diserahkan kepada Dewan Kerja Ranting, dibawah bimbingan dan tanggung jawab Wakil Ketua Bidang Pembinaan Anggota Muda ditingkat Kwartir Ranting.
- 2) Kwartir Cabang yang pelaksanaannya diserahkan kepada Dewan Kerja Cabang, dibawah bimbingan dan tanggung jawab Wakil Ketua Bidang Pembinaan Anggota Muda ditingkat Kwartir Cabang.
- 3) Kwartir Daerah yang pelaksanaannya diserahkan kepada Dewan Kerja Daerah, dibawah bimbingan dan tanggung jawab Wakil Ketua Bidang Pembinaan Anggota Muda ditingkat Kwartir Daerah.

F. Motto Kegiatan

“Satyaku Kudarmakan, Darmaku Kubaktikan”

G. Tema Kegiatan

“Menanamkan jiwa kepemimpinan yang Tangguh, kreatif, inovatif dan berjiwa sosial kemasyarakatan”

H. Dasar Acuan Kegiatan

- 1) UU No 12 Tahun 2010 Tentang Gerakan Pramuka
- 2) Keputusan Kwartir Nasional Gerakan Pramuka No.07/Munas/2023 tentang Anggaran Dasar Rumah Tangga Gerakan Pramuka.
- 3) Keputusan Kwartir Nasional Gerakan Pramuka No.176/2013 tentang Pola dan Mekanisme Pembinaan Pramuka Penegak dan Pramuka Pandega
- 4) Keputusan Kwartir Nasional Gerakan Pramuka No. 005/2017 tentang Petunjuk Penyelenggaraan Dewan Kerja Pramuka Penegak dan Pramuka Pandega
- 5) Restra Kwarda DKI Jakarta Tahun 2024 - 2025
- 6) Program Kerja Kwartir Daerah Gerakan Pramuka DKI Jakarta Tahun 2025.

I. Tujuan Kegiatan

Tujuan yang ingin dicapai untuk penyelenggaraan Lomba Kreatifitas penegak Kwartir Daerah DKI Jakarta tahun 2025 ini adalah:

- 1) Untuk membina dan mengembangkan penghayatan kode kehormatan yang berupa janji Trisatya dan Dasadarma Pramuka, serta memupuk persaudaraan dan persatuan di kalangan para Pramuka Penegak
- 2) Memberikan pengalaman berkegiatan bagi Penegak di DKI Jakarta
- 3) Mengasah pengetahuan dan kreativitas peserta
- 4) Menumbuhkan semangat berkompetisi antar sangga dan menjunjung tinggi nilai sportivitas dan kejujuran
- 5) Mengevaluasi hasil usaha pembinaan para Pramuka Penegak untuk dapat merencanakan pendidikan Pembina Pramuka yang sesuai.

J. Sasaran Kegiatan

Sasaran yang ingin dicapai untuk penyelenggaraan Lomba Kreatifitas penegak Kwartir Daerah DKI Jakarta tahun 2025 ini adalah:

- 1) Mengembangkan Kreativitas dan Inovasi Pramuka Penegak Se-DKI Jakarta.
- 2) Meningkatkan keterampilan praktis.
- 3) Membentuk karakter positif.
- 4) Meningkatkan kerjasama tim.
- 5) Menumbuhkan semangat sportifitas.
- 6) Meningkatkan mutu pendidikan kepramukaan.
- 7) Membentuk generasi muda yang berkualitas

K. Peserta

- 1) Peserta LKP DKI 2025 Tingkat Kwartir Ranting → adalah sangga utusan gugus depan dilingkungan Kwartir ranting setempat, di mana setiap gugusdepan diwakilkan oleh 1 sangga Pa dan 1 sangga Pi
- 2) Peserta LKP DKI 2025 Tingkat Kwartir Cabang → adalah Perwakilan sangga pemenang tingkat Kwartir Ranting yang diwakilkan oleh sangga juara 1 hingga juara 2 putra dan sangga juara 1 hingga juara 2 puteri
- 3) Peserta LKP DKI 2025 Tingkat Kwartir Daerah → adalah Perwakilan sangga pemenang tingkat Kwartir Cabang yang diwakilkan oleh sangga juara 1 hingga juara 2 putra dan sangga juara 1 hingga juara 2 puteri

L. Acara Kegiatan LKP Penegak DKI Jakarta 2025

Sifat kegiatan LKP Penegak DKI 2025 ini merupakan pengembangan ke arah:

- 1) Umum
 - 2) Tata Laksana Seragam Pramuka
 - 3) Patriotisme
 - 4) Ketangkasan
 - 5) Seni budaya
 - 6) Keterampilan
 - 7) Pengetahuan
- Perincian kegiatan disajikan dalam lampiran

M. Rencana Anggaran Biaya

Rencana Anggaran LKP Penegak DKI 2025 bersumber dari dana hibah propinsi DKI Jakarta, dengan perincian sebagai berikut:

- 1) Untuk tingkat Kwartir Ranting, setiap Kwartir Ranting akan mendapatkan dana pelaksanaan LKP Penegak DKI 2025 dari dana hibah sebesar Rp 10.000.000.-

Lomba Kreatifitas Penegak	1	paket	44	kwarran			10.000.000
Transport							
1. Petugas lapangan	2	hari	8	orang	100.000	1.600.000	
2. Juri	1	hari	12	orang	200.000	2.400.000	
Konsumsi							
1. Makan Petugas Lapangan	2	hari	8	orang	45.000	720.000	
2. Makan Juri	1	hari	12	orang	45.000	540.000	
3. Snack Petugas Lapangan	2	hari	8	orang	18.000	288.000	
4. Snack Juri	1	hari	12	orang	18.000	216.000	
Barang Habis Pakai							
1. Spanduk Kegiatan 4X3 meter	1	kali	1	buah	200.000	200.000	
2. Spanduk Lomba 2X1	1	kali	10	buah	75.000	750.000	
3. Piala	1	kali	7	set	450.000	3.150.000	
4. Piagam	1	kali	34	lembar	4.000	136.000	

- 2) Untuk tingkat Kwartir Cabang, setiap Kwartir Cabang akan mendapatkan dana pelaksanaan LKP Penegak DKI 2025 dari dana hibah sebesar Rp 25.000.000

Lomba Kreatifitas Penegak	1	paket	6	cabang			25.000.000
Transport							
1. Petugas lapangan	2	hari	15	orang	100.000	3.000.000	
2. Juri	1	hari	30	orang	250.000	7.500.000	
Konsumsi							
1. Makan Petugas Lapangan	2	hari	15	orang	45.000	1.350.000	
2. Makan Juri	1	hari	30	orang	45.000	1.350.000	
3. Snack Petugas Lapangan	2	hari	15	orang	18.000	540.000	
4. Snack Juri	1	hari	30	orang	18.000	540.000	
Barang Habis Pakai							
1. Spanduk Kegiatan 4X3 meter	1	kali	1	buah	300.000	300.000	
2. Spanduk Lomba 2X1	1	kali	10	buah	100.000	1.000.000	
3. Piala	1	kali	10	set	750.000	7.500.000	
4. Piagam	1	kali	384	lembar	5.000	1.920.000	

- 3) Untuk tingkat Kwartir Daerah, akan mendapatkan dana pelaksanaan LKP Penegak DKI 2025 dari dana hibah sebesar-

N. Penutup

Demikianlah kerangka acuan kegiatan LKP Penegak DKI 2025, semoga dapat menjadi acuan untuk penyelenggaraan dan pelaksanaan LKP Penegak DKI 2025,

Jakarta, 29 Juli 2025

Waka Kwartir Daerah DKI Jakarta
Bidang Pembinaan Anggota Muda

Dra. Risnamurti., M.Pd

Lampiran

PETUNJUK PELAKSANAAN LKP PENEGAK DKI JAKARTA 2025 GERAKAN PRAMUKA KWARDA DKI JAKARTA

A. Persyaratan Peserta

1. Umum

- a. Peserta Lomba Kreativitas Penegak (LKP) Tahun 2025 adalah Pramuka Penegak aktif yang tercatat sebagai peserta didik pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dan Madrasah Aliyah (MA).
- b. Memiliki Nomor Induk Siswa Nasional (NISN) yang valid.
- c. Peserta Lomba Kreativitas Penegak (LKP) Tahun 2025 memiliki syarat kecakapan umum minimal Bantara
- d. Kriteria usia peserta Lomba Kreativitas Penegak (LKP) Tahun 2025 berusia 16 tahun dan maksimal 20 tahun pada 1 Juni 2025.
- e. Apabila terdapat peserta yang tidak sesuai dengan point "d" maka akan dilakukan pengurangan total nilai 25% dari total nilai keseluruhan dan pergantian peserta lebih dari 2 orang maka akan dilakukan pengurangan 75% persen dari total nilai keseluruhan.

2. Administrasi

- a. Surat Pernyataan Kepala Sekolah
- b. Surat izin dari orangtua/wali
- c. Pas Foto 4x6 (tanpa penutup kepala) dan Foto Sangga ukuran 4R
- d. Kartu Tanda Anggota (KTA) Pramuka Nasional
- e. NISN
- f. Biodata Peserta
- g. Foto copy Sertifikat Bantara/Lakasana
- h. Foto copy Buku SKU
- i. Foto copy Akte Kelahiran
- j. Foto copy Asuransi Kesehatan

B. Tim Juri/Penilai

1. Juri Lomba Kreativitas Penegak adalah unsur Pramuka dan/atau professional yang disesuaikan dengan kebutuhan dan bidang kompetensi yang dikuasai.
2. Tim Juri/Penilai Lomba Kreativitas Penegak (LKP) Tahun 2025 akan ditetapkan dengan Surat Keputusan Ketua Kwartir.
3. Dalam melaksanakan tugasnya, Tim Juri/Penilai berpedoman pada azas keadilan, objektivitas, independen dan netral.
4. Tim Juri/Penilai berhak untuk tidak memberikan atau melanjutkan penilaian jika ditemukan adanya indikasi pemalsuan, ketidak jujuran dan lain sebagainya yang dinilai melanggar atau bertentangan dengan kode etik kepramukaan.

C. Teknis Mata Lomba

1. Administrasi Sangga

Mata Lomba	Administrasi Sangga	Jumlah Peserta	Per-Sangga
Durasi	1 Hari	Pakaian	Seragam Pramuka
Perlengkapan	<ul style="list-style-type: none">• Laptop (Panitia)• Form Penilaian• Laptop/PC/Hp (peserta)• Akun email/ Google Drive (semua)• Berkas administrasi sangga (asli)		
Teknis Kegiatan		Penilaian	
<ol style="list-style-type: none">1. Pendaftaran dilakukan secara online melalui email panitia/form pendaftaran yang disediakan oleh panitia.2. Panitia akan memberikan informasi point/berkas yang harus dilengkapi atau disampaikan secara individu/sangga sebelum pelaksanaan mata lomba di mulai3. Panitia akan menyediakan link form pengumpulan berkas administrasi secara online sebelum pelaksanaan lomba.4. Gugus depan melakukan upload berkas administrasi secara online melalui link form yang sudah disediakan oleh panitia,5. Berkas administrasi asli dibawa pada saat pendaftaran ulang Lomba Kreativitas Penagak Tahun 2026.6. Urutan peserta ditentukan berdasarkan waktu penerimaan form yang diterima oleh panitia		<ol style="list-style-type: none">1. Aspek penilaian : kelengkapan dokumen, isi, keruntutan dan keaslian administrasi.2. Bisa di breakdown per item aspek penilaian3. Nilai maksimal 100, dan minimal 10	

2. PPGD

Mata Lomba	PPGD	Jumlah Peserta	4 Orang
Durasi	60 Menit	Pakaian	Seragam Pramuka
Perlengkapan	<ul style="list-style-type: none">• Peserta membawa 2 buah bambu ukuran 160 cm dan membawa alas• Peserta membawa perlengkapan rumah tangga untuk menunjang pembuatan tandu darurat, pembalutan dan pembidaian.• Peserta dilarang membawa tongkat/bambu selain 2 buah bambu 160 cm		

Teknis Kegiatan	Penilaian
<ol style="list-style-type: none"> 1. Panitia menyediakan misi yang akan dipasang di papan informasi. 2. Korban setiap sangga akan ditempatkan dilokasi yang sudah di sediakan panitia. 3. Panitia akan menentukan korban dan rintangan dengan cara acak 4. Peserta dibagikan selebar kertas berisi kode yang harus dipecahkan untuk mencari kode berikutnya 5. Korban dipilih secara acak dari peserta yang mengikuti materi lomba PPGD. 6. Dalam proses pencarian, korban harus tetap di tempat yang sudah disediakan dan tidak menghalangi jalannya evakuasi. 7. Setelah peserta berhasil mencari kode, peserta melaporkan temuannya ke pusat informasi 8. Pada kode tersebut tertera soal cerita yang harus peserta pahami dan melakukan pertolongan pertama pada korban di tempat yang sudah disediakan. 9. Setelah selesai penanganan, pindahkan korban ke tandu darurat. Lalu angkat korban ke tempat yang sudah disediakan 10. Pindahkan korban dari tandu darurat ke tandu yang sudah disediakan dengan cara melewati rintangan yang sudah ditentukan 11. Rintangan dibagi menjadi dua (2). Melewati gang sempit atau Melewati Pintu Gerbang (Portal). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aspek penilaian: <ol style="list-style-type: none"> a. 2. Nilai maksimal 100

3. Dapur Umum

Mata Lomba	Cerdas Cermat	Jumlah Peserta	1 Orang
Durasi	1,5 Jam	Pakaian	Seragam Pramuka
Perlengkapan	<ul style="list-style-type: none"> - Handphone - Aplikasi Quiz 		
Teknis Kegiatan		Penilaian	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdiri dari 50 Soal 2. Soal Cerdas Cermat seputar: <ul style="list-style-type: none"> ● Kejakartaan (geografis, sejarah, budaya, transportasi) ● Wawasan Kebangsaan ● AD/ART Gerakan Pramuka Tahun 2023 		<ol style="list-style-type: none"> 1. Aspek penilaian: <ol style="list-style-type: none"> a. Poin benar = +2 b. Poin salah = -1 2. Point Maksimal 100 	

<ul style="list-style-type: none"> • SK Kwarnas nomor 176 Tahun 2013 tentang Jukran Pola dan Mekanisme Pembinaan Pramuka Penegak dan Pandega. 	
--	--

4. Cerdas Cermat

Mata Lomba	Cerdas Cermat	Jumlah Peserta	1 Orang
Durasi	1,5 Jam	Pakaian	Seragam Pramuka
Perlengkapan	<ul style="list-style-type: none"> - Handphone - Aplikasi Quiz 		
Teknis Kegiatan		Penilaian	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdiri dari 50 Soal 2. Soal Cerdas Cermat seputar: <ul style="list-style-type: none"> • Kejakartaan (geografis, sejarah, budaya, transportasi) • Wawasan Kebangsaan • AD/ART Gerakan Pramuka Tahun 2023 • SK Kwarnas nomor 176 Tahun 2013 tentang Jukran Pola dan Mekanisme Pembinaan Pramuka Penegak dan Pandega. 		<ol style="list-style-type: none"> 3. Aspek penilaian: <ol style="list-style-type: none"> a. Poin benar = +2 b. Poin salah = -1 4. Point Maksimal 100 	

5. Eidetic Memory

Mata Lomba	Cerdas Cermat	Jumlah Peserta	2 Orang
Durasi	1,5 Jam	Pakaian	Seragam Pramuka
Perlengkapan	<ul style="list-style-type: none"> - Alat tulis 		
Teknis Kegiatan		Penilaian	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta akan diberikan gambar dengan sebuah informasi pada layar/papan/kanvas 2. Peserta diminta untuk mengamati dan menghafal gambar serta informasi pada yang tertera selama 60 menit 3. Setelah waktu menghafal habis, peserta akan diminta memasuki arena perlombaan 4. Peserta mengambil posisi yang telah ditentukan oleh panitia 5. Moderator akan menampilkan dan membacakan soal 6. Peserta dapat menjawab soal secara rebutan dengan menekan bel 		<ol style="list-style-type: none"> 1. Aspek penilaian: <ol style="list-style-type: none"> a. poin benar = +2 b. poin salah = -1 2. Point Maksimal 100 	

<p>7. Peserta diperbolehkan menekan bel sebelum moderator selesai membacakan soal</p> <p>8. Peserta yang diizinkan moderator dapat menjawab soal</p> <p>9. Ketika jawaban peserta benar, poin akan bertambah</p> <p>10. Ketika jawaban peserta salah, soal dapat dijawab oleh tim lain secara rebutan dengan membunyikan penanda setelah moderator memberikan keterangan "SALAH"</p> <p>11. Soal akan berlanjut ketika peserta menjawab benar atau tidak ada peserta yang menjawab dalam waktu 10 detik setelah soal dibacakan</p>	
--	--

6. Business Plan

Mata Lomba	Business Plan	Jumlah Peserta	3 Orang
Durasi	1,5 Jam	Pakaian	Seragam Pramuka
Perlengkapan	<ul style="list-style-type: none"> - Laptop - Proposal & PPT Business Plan 		
Teknis Kegiatan		Penilaian	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta membuat Proposal Business Plan mengenai : Bidang Produk, Bidang Digital, Bidang Sosial. 2. Proposal Business Plan tidak mengandung unsur SARA. 3. Proposal Business Plan merupakan perencanaan bisnis yang sudah beroperasi atau yang belum beroperasi 4. Proposal Business Plan belum pernah diikutsertakan dalam lomba dan belum pernah dipublikasikan. 5. Proposal Business Plan adalah karya orisinal peserta, bukan merupakan jiplakan 6. Dewan juri berhak membatalkan kemenangan peserta apabila terbukti ada indikasi kecurangan. 7. Panitia akan menjaga kerahasiaan proposal business plan peserta. 8. Keputusan dewan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat. 9. Peserta mengirimkan Proposal dan PPT pada H-5 Pelaksanaan Kegiatan kepada panitia melalui link yang disediakan oleh panitia. 10. Peserta akan memaparkan proposalnya pada saat pelaksanaan lomba. 		<ol style="list-style-type: none"> 1. Aspek penilaian: <ul style="list-style-type: none"> • Orisinalitas karya proposal bisnis. • Ide bisnis di proposal bisnis. 2. Point Maksimal 100 	

7. Videografi

Mata Lomba	Video Dokumentasi	Jumlah Peserta	2 Orang
Durasi	1 Hari	Pakaian	Seragam Pramuka
Perlengkapan	<ul style="list-style-type: none"> • Smartphone 		
Teknis Kegiatan		Penilaian	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta membuat video dokumentasi kegiatan Lomba Kreativitas Penegak dan memiliki alur cerita 2. Video dapat diambil menggunakan smartphone 3. Durasi video maksimal 3 menit (sudah termasuk opening dan closing) 4. Pada Penutup video wajib menampilkan nama pangkalan dan nama peserta yang membuat video dokumentasi 5. Selama video berlangsung wajib mencantumkan logo WOSM, Pramuka, Logo Kwarda DKI Jakarta, Logo "Bangga Jadi Pramuka", dan Logo Ambalan 6. Orientasi video portrait dengan rasio 9:16 7. Resolusi minimal 720p 8. Video tidak mengandung unsur SARA dan pornografi 9. Video diunggah ke reels instagram Ambalan masing-masing dengan menandai instagram Dewan Kerja ranting, Dewan Kerja Cabang dan Dewan Kerja Daerah. 10. Video yang diunggah wajib menggunakan hastag #lombakreativitaspenagak #pramukajakarta #banggajadipramuka 11. Link Video diunggah kumpulkan pada hari pelaksanaan kepada Panitia melalui Link yang disediakan panitia/ 		<ol style="list-style-type: none"> 1. Aspek penilaian: <ol style="list-style-type: none"> a. Sinematografi = 5 - 35 Point b. Editing = 5 - 30 Point c. Kreativitas Penyajian cerita = 5 - 25 Point d. Audio & Musik = 5 - 10 Point 2. Nilai maksimal 100 dan minimal 20 	

8. Tari Tradisional

Mata Lomba	Tari Tradisional	Jumlah Peserta	8 Orang
Durasi	Maksimal 5 menit	Pakaian	Seragam Pramuka
Perlengkapan	<ul style="list-style-type: none"> • Aksesoris Tambahan • Lagu 		

Teknis Kegiatan	Penilaian
1. Tarian yang dibawakan adalah tari tradisional Betawi. 2. Musik atau lagu pengiring tarian dikumpulkan oleh panitia. 3. Waktu terhitung saat musik dimulai 4. Modifikasi diperbolehkan selama tidak menghilangkan ciri khas tari tradisional 5. Diperbolehkan memakai aksesoris tambahan (tidak membahayakan penonton/juri)	1. Aspek penilaian: a. Wiraga = 5 - 30 Point b. Wirasa = 5 - 30 Point c. Wirama = 5 - 20 Point d. Pola lantai = 5 - 20 Point 2. Nilai maksimal 100 dan minimal 5

9. Bakiak

Mata Lomba	Bakiak	Jumlah Peserta	4 Orang
Durasi	10 menit/sesi	Pakaian	Seragam Pramuka
Perlengkapan	- Peserta menggunakan bakiak yang disediakan oleh panitia.		
Teknis Kegiatan		Penilaian	
1. Peserta dibagi menjadi beberapa sesi perlombaan, setiap sesi diberi waktu 10 menit 2. Peserta akan bermain bakiak dengan jarak 20 meter. 3. Peserta bersiap digaris star dan menunggu aba-aba dari wasit atau panitia. 4. Dengan aba-aba, peserta mulai berjalan bersama-sama diatas bakiak sampai garis finis.		1. Aspek penilaian: <ul style="list-style-type: none"> ● Check Point 1 = 20 Point ● Check Point 2 = 20 Point ● Check Point 3 = 20 Point ● Check Point 4 = 20 Point ● Kecepatan = 20 Point 2. Point Maksimal 100	

10. Egrang

Mata Lomba	Egrang	Jumlah Peserta	4 Orang
Durasi	10 menit	Pakaian	Seragam Pramuka
Persiapan	- Setiap tim akan diberikan 1 egrang - Wasit akan memimpin jalannya perlombaan dan memastikan semua aturan diikuti		
Teknis Kegiatan		Penilaian	
1. Panjang lintasan setiap sangga 20 meter dengan jarak perorang 5 meter.		1. Aspek penilaian: <ul style="list-style-type: none"> ● Orang Ke-1 sampai Orang Ke-2 = 20 Point 	

<ol style="list-style-type: none"> 2. Peserta berbaris sesuai dengan titik yang sudah ditentukan 3. Peserta pertama berdiri di garis start dan siap diatas egrang 4. Saat peluit dibunyikan, peserta pertama berjalan menggunakan egrang sejauh 5 meter menuju peserta kedua. 5. Di garis batas zona, peserta pertama turun dari egrang, lalu memberikan egrang kepada peserta kedua. 6. Peserta kedua naik ke egrang dan melanjutkan perjalanan 5 meter ke peserta ketiga. 7. Peserta keempat berjalan 5 meter terakhir hingga garis finish. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Orang Ke-2 sampai Orang Ke-3 = 20 Point ● Orang Ke-3 sampai Orang Ke-4 = 20 Point ● Orang Ke-4 sampai Garis Finish = 20 Point ● Kecepatan = 20 Point <p>2. Point Maksimal 100</p>
---	--

Contoh cover untuk berkas administrasi saat pendaftaran



**BERKAS PENDAFTARAN
LOMBA KREATIFITAS PENEGAK
2025**

TINGKAT KWARTIR RANTIG / CABANG / DAERAH
(coret yang tidak perlu)

NAMA SANGGA :

NOMOR GUGUS DEPAN :

PANGKALAN :

KWARTIR RANTING :

KWARTIR CABANG :