

PETUNJUK TEKNIS PERLOMBAAN
SCOUT TACTICAL PASURUAN TAHUN 2026

Dalam Rangka Memperingati Hari Sumpah Pemuda (HSP) Tahun 2026

WAKTU DAN TEMPAT PELAKSANAAN

1. Pendaftaran Peserta:

- **Waktu** : 5 Oktober 2026 sd Kuota Terpenuhi
- **Tempat/Sistem** : Pendaftaran Online

2. Pertemuan Teknis (TM):

- **Hari/Tanggal** : Rabu, 14 Oktober 2026
- **Waktu** : 10.00 WIB – selesai
- **Tempat** : Aula Dinas pemuda dan olahraga

3. Pelaksanaan Lomba:

- **Hari/Tanggal** : Rabu, 28 Oktober 2026
- **Waktu** : 07.00 WIB – selesai
- **Tempat** : **Komplek Perkantoran Pemerintah Kabupaten**
Pasuruan, Jalan Raya Raci KM 09, Bangi

I. PERSYARATAN UMUM

1. Peserta merupakan anggota Gerakan Pramuka golongan Penegak dari satuan pendidikan tingkat SLTA/ sederajat di Kabupaten Pasuruan.
2. Setiap Gugus Depan (Gudep) wajib mengirimkan 2 (dua) sangga, yang terdiri atas:
 - a. 1 (satu) Sangga Putra (PA); dan
 - b. 1 (satu) Sangga Putri (PI).
3. Setiap sangga terdiri atas 8 (delapan) orang dengan komposisi sebagai berikut:
 - a. 4 (empat) orang peserta ketangkasan;
 - b. 1 (satu) orang fotografer;
 - c. 2 (dua) orang videografer; dan
 - d. 1 (satu) orang official.

4. Seluruh anggota dalam satu sangga wajib berjenis kelamin sama, yaitu seluruhnya putra atau seluruhnya putri. Sangga campuran putra dan putri tidak diperbolehkan.
5. Setiap sekolah/Gudep hanya diperbolehkan mengirimkan maksimal 1 (satu) Sangga Putra dan 1 (satu) Sangga Putri.
6. Setiap peserta hanya diperbolehkan terdaftar dan menjalankan tugas pada 1 (satu) sangga.
7. Setiap sangga wajib mengikuti seluruh rangkaian perlombaan sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan panitia.
8. Seluruh peserta wajib menjunjung tinggi sportivitas, disiplin, kerja sama, kreativitas, ketertiban, dan keselamatan selama kegiatan berlangsung.
9. Peserta wajib mematuhi seluruh ketentuan, arahan panitia, dan keputusan dewan juri.
10. Peserta dilarang menerima bantuan dari pembina, official, anggota sangga lain, maupun pihak lain selama pelaksanaan perlombaan.
11. Peserta ketangkasan wajib mengenakan seragam Pramuka lengkap sesuai ketentuan yang berlaku.
12. Setiap Gugus Depan wajib membawa 5 (lima) kantong sampah (*trash bag*) untuk mendukung kebersihan lingkungan kegiatan.
13. Seluruh peserta wajib mengikuti apel pembukaan dan pengarahan resmi yang diselenggarakan panitia.
14. Peserta wajib menjaga kebersihan, ketertiban, keamanan, dan kenyamanan di seluruh area kegiatan.
15. Peserta yang memiliki kondisi kesehatan tertentu wajib membawa obat-obatan pribadi yang diperlukan serta memastikan dirinya mampu mengikuti kegiatan. Panitia tidak bertanggung jawab atas risiko yang timbul akibat kondisi kesehatan atau penyakit bawaan peserta, tanpa mengurangi kewajiban panitia dalam menjalankan prosedur keselamatan kegiatan.
16. Keputusan dewan juri terkait hasil penilaian bersifat final dan mengikat.
17. Ketentuan teknis yang belum diatur dalam petunjuk teknis ini akan ditetapkan oleh panitia dan disampaikan melalui *Technical Meeting* atau pengarahan resmi.

II. ADMINISTRASI DAN PENDAFTARAN

A. Ketentuan Pendaftaran

1. Pendaftaran peserta tidak dipungut biaya (gratis).
2. Pendaftaran dilaksanakan secara daring (*online*) melalui formulir resmi yang disediakan oleh panitia.
3. Setiap sekolah/Gudep wajib mengisi seluruh data pendaftaran secara lengkap, benar, dan dapat dipertanggungjawabkan.
4. Setelah pendaftaran berhasil, pendaftar akan memperoleh Nomor Registrasi sebagai bukti pendaftaran.
5. Nomor Registrasi wajib disimpan dan ditunjukkan pada saat registrasi ulang di lokasi kegiatan.
6. Kuota peserta dibatasi maksimal 10 (sepuluh) Gugus Depan.
7. Pendaftaran _____ ditutup _____ apabila:
 - a. kuota maksimal 10 (sepuluh) Gugus Depan telah terpenuhi; atau
 - b. batas waktu pendaftaran yang ditetapkan panitia telah berakhir.
8. Panitia berhak melakukan verifikasi terhadap data dan kelengkapan administrasi peserta.
9. Data atau berkas yang tidak lengkap, tidak sesuai, atau tidak dapat diverifikasi dapat dinyatakan tidak memenuhi persyaratan administrasi.
10. Peserta yang telah mendaftar wajib mengikuti ketentuan registrasi ulang sesuai jadwal yang ditetapkan panitia.

III. SUSUNAN DAN PEMBAGIAN TUGAS SANGGA

A. Susunan Personel

No.	Personel	Jumlah	Tugas
1	Peserta Ketangkasan	4 orang	Mengikuti seluruh rangkaian Mission 1 sampai dengan Mission 4 sesuai ketentuan perlombaan.
2	Fotografer	1 orang	Melaksanakan dokumentasi fotografi, melakukan penyuntingan sesuai ketentuan, dan menyerahkan hasil foto kepada panitia.
3	Videografer	2 orang	Melaksanakan dokumentasi videografi, melakukan penyuntingan sesuai ketentuan, dan menyerahkan hasil video kepada panitia.
4	Official	1 orang	Mendampingi sangga serta menjadi penghubung resmi antara sangga dan panitia.
Jumlah		8 orang	

B. Ketentuan Pembagian Tugas

1. Susunan personel dan pembagian tugas setiap sangga wajib ditetapkan serta didaftarkan sebelum perlombaan dimulai.
2. Setelah perlombaan dimulai, perubahan personel dan pembagian tugas tidak diperbolehkan, kecuali atas persetujuan panitia berdasarkan alasan yang dapat dipertanggungjawabkan.
3. Fotografer dan videografer hanya diperbolehkan melaksanakan tugas dokumentasi dan dilarang membantu peserta ketangkasan dalam menyelesaikan tantangan.
4. Official dilarang memberikan jawaban, petunjuk, arahan teknis, atau bantuan lain yang dapat memengaruhi penyelesaian tantangan.
5. Seluruh personel sangga wajib mematuhi ketentuan perlombaan dan tata tertib yang berlaku.

IV. KETENTUAN TEKNIS PERLOMBAAN

A. Alur Memasuki Arena Perlombaan

1. Setiap sangga akan dipanggil oleh Penanggung Jawab (PJ) Perlombaan untuk menuju DP 1 (Pos Absensi) sebelum memasuki arena perlombaan.
2. Sangga wajib melakukan absensi dan pemeriksaan kesiapan sesuai arahan panitia.
3. Setelah proses absensi selesai, sangga diarahkan menuju DP 2 (Pos Tunggu).
4. Sangga hanya diperbolehkan memasuki arena setelah mendapat panggilan atau izin dari panitia.
5. Setiap sangga wajib hadir tepat waktu sesuai urutan pemanggilan.
6. Sangga yang telah dipanggil sebanyak 3 (tiga) kali berturut-turut tetapi tidak hadir di DP 1 dinyatakan tidak hadir dan dianggap mengundurkan diri dari perlombaan.
7. Setiap sangga diberikan waktu untuk menyelesaikan seluruh rangkaian ketangkasan sesuai ketentuan perlombaan.
8. Waktu perlombaan dimulai dan dihentikan berdasarkan aba-aba atau instruksi resmi dari panitia atau dewan juri.
9. Selama berada di arena perlombaan, peserta wajib mengikuti seluruh instruksi panitia dan dewan juri.

B. Ketentuan Tempat Istirahat (*Basecamp*)

1. Panitia tidak menyediakan tempat khusus sebagai *basecamp* bagi peserta.
2. Peserta diperbolehkan menggunakan area di sekitar lokasi kegiatan sebagai tempat berkumpul atau beristirahat dengan tetap memperhatikan ketentuan yang berlaku.
3. Penggunaan area wajib memenuhi ketentuan berikut:
 - a. tidak mengganggu jalannya kegiatan;
 - b. tidak mengganggu aktivitas pegawai maupun pelayanan di lingkungan Komplek Perkantoran Pemerintah Kabupaten Pasuruan;
 - c. tidak merusak fasilitas umum, fasilitas perkantoran, maupun sarana lainnya;
 - d. tidak menghalangi akses jalan, pintu masuk, atau jalur pelayanan; dan
 - e. tetap menjaga kebersihan, ketertiban, keamanan, serta kenyamanan lingkungan.
4. Setiap sangga bertanggung jawab atas kebersihan dan ketertiban area yang digunakan.

5. Peserta wajib mematuhi arahan panitia apabila diminta berpindah atau mengosongkan area tertentu.

V. TATA TERTIB PESERTA

1. Peserta wajib menjaga kebersihan, ketertiban, keamanan, dan kenyamanan selama kegiatan berlangsung.
2. Setiap peserta bertanggung jawab atas keamanan barang pribadi masing-masing.
3. Panitia tidak bertanggung jawab atas kehilangan atau kerusakan barang pribadi yang disebabkan oleh kelalaian peserta.
4. Peserta dilarang membawa atau menggunakan senjata tajam maupun benda berbahaya yang tidak berkaitan dengan perlombaan tanpa izin panitia.
5. Peserta dilarang membawa, menggunakan, atau mengedarkan narkotika, psikotropika, dan zat adiktif lainnya (NAPZA) serta obat-obatan terlarang.
6. Peserta dilarang membuat kegaduhan, keributan, atau melakukan tindakan yang mengganggu ketertiban dan kenyamanan pihak lain.
7. Peserta dilarang merusak fasilitas umum, fasilitas perkantoran, sarana perlombaan, tanaman, maupun fasilitas lain di lingkungan kegiatan.
8. Setiap Gugus Depan wajib membawa 5 (lima) kantong sampah (*trash bag*) dan menggunakannya untuk menjaga kebersihan area kegiatan.
9. Peserta wajib membuang sampah pada tempat yang telah disediakan atau mengumpulkannya dalam kantong sampah yang dibawa.
10. Peserta wajib mengenakan seragam, atribut, dan perlengkapan sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan panitia.
11. Peserta wajib mengikuti apel pembukaan dan seluruh pengarahan resmi dari panitia.
12. Peserta dilarang memasuki area terbatas tanpa izin dari panitia.
13. Peserta dilarang melakukan kecurangan, menerima bantuan yang tidak diperbolehkan, atau melakukan tindakan lain yang dapat merugikan peserta maupun sangga lain.
14. Setiap pelanggaran terhadap ketentuan dan tata tertib dapat dikenai sanksi berupa teguran, pengurangan nilai, diskualifikasi, atau sanksi lain sesuai jenis dan tingkat pelanggaran berdasarkan ketentuan yang ditetapkan panitia dan dewan juri.

15. Hal-hal yang belum diatur dalam petunjuk teknis ini akan ditetapkan oleh panitia dan disampaikan kepada peserta melalui *Technical Meeting* atau pengarahannya resmi.

VI. KETENTUAN PERLOMBAAN

Scout Tactical Pasuruan 2026 terdiri atas 3 (tiga) kategori perlombaan, yaitu:

A. Lomba Ketangkasan (*Challenge*)

Lomba ketangkasan terdiri atas 4 (empat) misi sebagai berikut:

1. **Mission 1 – Scout Intelligence**
Pemecahan sandi Morse dan penyelesaian soal pengetahuan kepramukaan.
2. **Mission 2 – Archery Precision**
Uji ketepatan memanah sesuai sasaran yang ditentukan panitia.
3. **Mission 3 – Pioneering Rescue**
Pembuatan dragbar atau tandu menggunakan tongkat dan tali Pramuka.
4. **Mission 4 – Rescue Evacuation**
Pengangkutan beban menggunakan dragbar atau tandu yang telah dibuat oleh peserta.

B. Lomba Fotografi (*Photography*)

Lomba fotografi merupakan kegiatan dokumentasi visual yang menggambarkan perjalanan dan aktivitas sangga selama mengikuti perlombaan. Setiap sangga wajib mengumpulkan minimal 4 (empat) foto sesuai ketentuan yang ditetapkan panitia.

C. Lomba Videografi (*Videography*)

Lomba videografi merupakan kegiatan pembuatan video kreatif yang menggambarkan perjalanan, aktivitas, kerja sama, dan pengalaman sangga selama mengikuti Scout Tactical Pasuruan 2026.

VII. TEKNIS LOMBA KETANGKASAN

A. Mission 1 – Scout Intelligence

Materi: Pemecahan Sandi Morse dan Pengetahuan Kepramukaan

1. Ketentuan Pelaksanaan

1. Terdapat 20 (dua puluh) soal yang harus diselesaikan oleh 4 (empat) peserta ketangkasan.
2. Pembagian soal terdiri atas:
 - a. 2 (dua) peserta mengerjakan soal sandi Morse; dan
 - b. 2 (dua) peserta mengerjakan soal pengetahuan kepramukaan.
3. Setiap peserta memperoleh 5 (lima) soal untuk dikerjakan secara individu.
4. Pembagian soal ditentukan oleh panitia.
5. Materi sandi menggunakan sandi Morse.
6. Materi pengetahuan kepramukaan meliputi:
 - a. Sejarah Kepramukaan Indonesia dan dunia;
 - b. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga (AD/ART) Gerakan Pramuka; dan
 - c. Syarat Kecakapan Umum (SKU) Pramuka Penegak.
7. Peserta dilarang berdiskusi, bekerja sama, atau meminta bantuan pihak lain selama mengerjakan soal.
8. Peserta dilarang menggunakan telepon genggam, akses internet, buku, catatan, atau sumber informasi lainnya.
9. Lembar soal, lembar jawaban, dan alat tulis disediakan oleh panitia.
10. Seluruh jawaban wajib ditulis pada lembar jawaban yang disediakan.

Jawaban benar	+5 poin
Jawaban salah	0 poin
Jawaban kosong	-10 poin

Nilai maksimal: 100 poin.

Jawaban yang dinilai adalah jawaban yang tercantum pada lembar jawaban resmi dan telah diperiksa oleh panitia atau dewan juri.

B. Mission 2 – Archery Precision

Materi: Ketepatan Memanah

1. Ketentuan Pelaksanaan

1. Misi diikuti oleh 4 (empat) peserta ketangkasan.
2. Jarak antara garis tembak dan sasaran adalah +10 (sepuluh) meter.
3. Setiap peserta memperoleh 1 (satu) kali kesempatan menembak.
4. Busur dan anak panah disediakan oleh panitia.
5. Peserta dilarang mengarahkan busur atau anak panah kepada orang lain.
6. Peserta wajib mematuhi seluruh prosedur keselamatan selama pelaksanaan misi.
7. Pelanggaran terhadap ketentuan keselamatan dapat dikenai penalti atau diskualifikasi sesuai tingkat pelanggaran.

2. Sistem Penilaian

Penilaian didasarkan pada zona sasaran dengan rentang nilai sebagai berikut:

10 – 9 – 8 – 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2 – 1 – 0

Ketentuan penilaian:

1. Nilai diberikan berdasarkan zona sasaran yang terkena anak panah.
2. Apabila anak panah mengenai garis pemisah antara dua zona, nilai yang diambil adalah nilai Tertinggi.
3. Anak panah yang tidak mengenai sasaran memperoleh nilai 0.
4. Penilaian dilakukan oleh dewan juri berdasarkan hasil pada sasaran.

Nilai maksimal: 40 poin.

C. Mission 3 – Pioneering Rescue

Materi: Pembuatan Dragbar/Tandu

1. Perlengkapan

Setiap sangga wajib membawa perlengkapan berikut:

1. 2 (dua) batang tongkat Pramuka dengan panjang kurang lebih 160 cm;
2. 2 (dua) batang tongkat Pramuka dengan panjang kurang lebih 60 cm; dan
3. Tali Pramuka dengan jumlah maksimal 4 tali dengan panjang bebas.

Seluruh perlengkapan harus dipersiapkan sebelum perlombaan dimulai.

2. Ketentuan Pelaksanaan

1. Pembuatan dragbar dilaksanakan setelah sangga menyelesaikan Mission 2.
2. Pembuatan dragbar dilakukan oleh 4 (empat) peserta ketangkasan.
3. Peserta wajib menggunakan perlengkapan yang telah ditentukan dalam petunjuk teknis.
4. Peserta diperbolehkan bekerja sama dalam proses pembuatan dragbar.
5. Peserta dilarang menerima bantuan dari official, fotografer, videografer, pembina, peserta sangga lain, maupun pihak luar.
6. Dragbar harus dibuat dengan memperhatikan ketepatan simpul dan ikatan, kerapian, serta kekuatan konstruksi.
7. Hasil pembuatan dragbar akan dinilai oleh dewan juri sesuai kriteria penilaian.

3. Sistem Penilaian

Aspek Penilaian	Nilai Maksimal
Ketepatan simpul dan ikatan	30
Kerapian dan kekuatan konstruksi	30
Total	60

Nilai maksimal: 60 poin.

D. Mission 4 – Rescue Evacuation

Materi: Pengangkutan Beban Menggunakan Dragbar

1. Ketentuan Pelaksanaan

1. Beban yang digunakan memiliki berat kurang lebih 20 kg.
2. Beban diletakkan di atas dragbar yang telah dibuat pada Mission 3.
3. Pengangkutan dilakukan oleh 4 (empat) peserta ketangkasan secara bersama-sama.
4. Jarak pengangkutan adalah 10 (sepuluh) meter, dari garis mulai sampai garis akhir (*finish*).
5. Peserta wajib mengikuti jalur yang telah ditentukan panitia.
6. Beban harus tetap berada di atas dragbar selama proses pengangkutan hingga melewati garis *finish*.
7. Peserta dilarang menyeret beban secara langsung di atas permukaan tanah.
8. Peserta wajib menjaga kekompakan, kestabilan dragbar, dan keselamatan selama pengangkutan.
9. Apabila beban jatuh, peserta wajib berhenti, mengamankan dragbar dan beban, kemudian melanjutkan perlombaan setelah kondisi dinyatakan aman.

2. Sistem Penilaian

Aspek Penilaian	Nilai Maksimal
Beban berhasil mencapai garis <i>finish</i>	20
Kekompakan tim	10
Total	30

Nilai maksimal: 30 poin.

3. Ketentuan Penalti

Jenis Pelanggaran	Pengurangan Nilai
Beban atau dragbar jatuh	-10 poin setiap kejadian
Keluar dari jalur yang ditentukan	-5 poin setiap kejadian

Penalti dihitung berdasarkan jumlah kejadian yang tercatat dan diverifikasi oleh panitia atau dewan juri.

VIII. BATAS WAKTU LOMBA KETANGKASAN

1. Total waktu untuk menyelesaikan Mission 1 sampai dengan Mission 4 adalah maksimal 7 (tujuh) menit.
2. Waktu perlombaan dimulai setelah terdengar aba-aba peluit dari panitia atau dewan juri.
3. Stopwatch berjalan terus selama seluruh rangkaian misi dan tidak dihentikan pada pergantian misi.
4. Waktu perlombaan dihentikan setelah peserta terakhir menyelesaikan Mission 4 dan mencapai garis *finish*.
5. Sangga yang melebihi batas waktu dikenai penalti sebesar 5 (lima) poin untuk setiap detik keterlambatan.
6. Pencatatan waktu dan penghitungan penalti dilakukan oleh petugas pencatat waktu yang ditunjuk panitia.

IX. LOMBA FOTOGRAFI (PHOTOGRAPHY)

Fotografer bertugas mendokumentasikan perjalanan dan aktivitas sangga selama mengikuti Scout Tactical Pasuruan 2026 melalui karya foto yang orisinal, kreatif, dan memiliki kualitas teknis yang baik. Peserta wajib menghasilkan karya foto berdasarkan kegiatan yang berlangsung selama perlombaan serta melaksanakan proses pemilihan dan penyuntingan foto di ruangan yang telah disediakan oleh panitia.

A. Foto Wajib

Setiap sangga wajib menghasilkan minimal 4 (empat) foto utama yang mencakup:

1. Pelaksanaan pemecahan sandi atau pengerjaan soal kepramukaan (*Scout Intelligence*);
2. Pelaksanaan misi pemanahan (*Archery Precision*);
3. Proses pembuatan dragbar (*Pioneering Rescue*); dan
4. Proses pengangkutan beban menggunakan dragbar (*Rescue Evacuation*).

Setiap foto harus memperlihatkan momen kegiatan secara jelas, menunjukkan keterlibatan anggota sangga, serta memiliki nilai dokumentasi dan estetika yang baik. Seluruh foto wajib merupakan hasil pemotretan peserta sendiri selama pelaksanaan Scout Tactical Pasuruan 2026.

B. Ketentuan Fotografi

1. Foto wajib diambil selama pelaksanaan Scout Tactical Pasuruan 2026.
2. Foto harus merupakan karya asli peserta yang namanya telah tercantum dalam pembagian tugas fotografi.
3. Peserta wajib menyertakan identitas sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan oleh panitia.
4. Peserta diperbolehkan menggunakan kamera maupun *smartphone* untuk mengambil foto.
5. Peserta yang menggunakan kamera diperbolehkan membawa dan menggunakan lebih dari 1 (satu) lensa.
6. Peserta dilarang membawa maupun menggunakan perlengkapan *lighting* tambahan dalam bentuk apa pun.
7. Pengambilan gambar hanya diperbolehkan dari zona yang telah ditentukan oleh panitia.
8. Peserta dilarang mengganggu peserta lain, memasuki area terlarang, atau menghambat jalannya perlombaan.

9. Penyuntingan foto hanya diperbolehkan sebatas *basic editing*, yang meliputi:
 - a. *Cropping*, yaitu pemotongan gambar;
 - b. *Exposure*, yaitu penyesuaian pencahayaan; dan
 - c. *AWB (Auto White Balance)*, yaitu penyesuaian keseimbangan warna putih.
10. Peserta dilarang menambah, menghilangkan, atau memanipulasi objek pada hasil foto yang dapat mengubah fakta kejadian.
11. Hasil foto tidak diperkenankan menggunakan *watermark* dalam bentuk apa pun.
12. Keaslian foto akan diperiksa melalui data EXIF (*Exchangeable Image File Format*), terutama informasi tanggal dan waktu pemotretan. Oleh karena itu, peserta wajib memastikan pengaturan tanggal dan waktu pada perangkat telah sesuai sebelum melakukan pemotretan.
13. Peserta dilarang mengubah atau memanipulasi data EXIF, khususnya informasi tanggal dan waktu pemotretan, untuk mengubah atau menyamarkan keaslian karya.
14. Orientasi foto mendatar (*landscape*) dianjurkan. Orientasi tegak (*portrait*) diperbolehkan selama foto tetap jelas dan layak dinilai.
15. Peserta dilarang menggunakan foto milik sangga lain atau pihak lain.
16. Seluruh proses pemilihan dan penyuntingan foto wajib dilakukan di ruangan yang telah disediakan oleh panitia setelah sangga menyelesaikan lomba ketangkasan.
17. Peserta tidak diperkenankan melakukan proses penyuntingan foto sebelum memasuki ruangan yang telah ditentukan oleh panitia.
18. Peserta wajib menyelesaikan dan menunjukkan hasil foto kepada dewan juri dalam batas waktu yang telah ditetapkan.
19. Peserta wajib memastikan hasil foto dapat dibuka dan diperiksa oleh dewan juri, termasuk pemeriksaan data EXIF apabila diperlukan.

C. Ketentuan Pelaksanaan dan Penilaian Karya

1. Setelah menyelesaikan seluruh rangkaian lomba ketangkasan, peserta yang bertugas sebagai fotografer wajib segera memasuki ruangan yang telah disediakan oleh panitia.
2. Proses pemilihan, pengolahan, dan penyuntingan foto wajib dilakukan di ruangan tersebut dengan menggunakan perangkat milik peserta.
3. Waktu pengerjaan fotografi diberikan selama 15 (lima belas) menit, terhitung sejak sangga menyelesaikan lomba ketangkasan.

4. Waktu pengerjaan dinyatakan berhenti ketika peserta menunjukkan hasil foto kepada dewan juri untuk dilakukan pemeriksaan dan penilaian.
5. Peserta wajib menunjukkan minimal 4 (empat) foto utama sesuai dengan ketentuan foto wajib.
6. Hasil foto wajib tersedia dalam format JPEG untuk keperluan pemeriksaan dan penilaian oleh dewan juri.
7. Peserta diperbolehkan menyiapkan perangkat dan aplikasi yang diperlukan sebelum perlombaan, tetapi pemilihan akhir serta proses penyuntingan foto wajib dilaksanakan di ruangan yang disediakan oleh panitia.
8. Peserta bertanggung jawab memastikan hasil foto tersimpan dengan baik dan dapat ditampilkan kepada dewan juri.
9. Peserta yang tidak menyelesaikan dan menunjukkan hasil foto dalam batas waktu yang ditentukan dinyatakan terlambat dan dikenai penalti sebesar - 10 (sepuluh) poin untuk setiap menit keterlambatan.
10. Kendala teknis pada perangkat, aplikasi, baterai, atau perlengkapan milik peserta menjadi tanggung jawab peserta.
11. Keputusan dewan juri terhadap hasil karya dan pelaksanaan penilaian bersifat final.

D. Sistem Penilaian

Aspek Penilaian	Nilai Maksimal
1. Kelengkapan Karya	25
2. Teknik Pengambilan	25
3. Kualitas Komposisi	25
4. Kreativitas dan Orisinalitas	25
Total	100

Penilaian dilakukan oleh dewan juri berdasarkan kelengkapan karya, penerapan teknik pengambilan gambar, kualitas komposisi, serta kreativitas dan orisinalitas hasil foto. Dewan juri juga dapat memeriksa kesesuaian momen, keaslian foto, serta data EXIF untuk memastikan karya sesuai dengan ketentuan lomba.

X. LOMBA VIDEOGRAFI (VIDEOGRAPHY)

Videografer bertugas menghasilkan karya video kreatif, informatif, dan orisinal yang menggambarkan perjalanan serta aktivitas sangga selama mengikuti Scout Tactical Pasuruan 2026. Video wajib disusun berdasarkan rekaman asli yang diambil selama perlombaan dan melalui proses penyuntingan langsung di ruangan yang telah disediakan oleh panitia.

A. Isi Wajib Video

Video wajib memuat unsur-unsur berikut:

1. Perkenalan

Memuat identitas sangga, meliputi:

- Nama sangga;
- Asal sekolah atau Gugus Depan; dan
- Identitas singkat sangga.

2. Persiapan

Dapat menampilkan kegiatan persiapan, seperti:

- Kesiapan peserta;
- Persiapan perlengkapan;
- Koordinasi dan kerja sama; serta
- Kesiapan sangga sebelum mengikuti perlombaan.

3. Pelaksanaan Perlombaan

Video wajib menampilkan rangkaian Mission 1 sampai dengan Mission 4, meliputi:

- Mission 1: *Scout Intelligence*;
- Mission 2: *Archery Precision*;
- Mission 3: *Pioneering Rescue*; dan
- Mission 4: *Rescue Evacuation*.

4. Penutup

Bagian penutup dapat memuat suasana perlombaan, nama sangga, slogan, pesan, atau ucapan penutup yang relevan dengan kegiatan. Video wajib diakhiri dengan *credit title*.

Seluruh unsur tersebut harus disusun menjadi sebuah video dengan alur cerita yang jelas, narasi yang sesuai, dan kesinambungan visual yang baik.

B. Ketentuan Teknis Videografi

1. Pengambilan gambar hanya diperbolehkan dari area yang telah ditentukan oleh panitia.
2. Videografer wajib menjaga jarak aman serta tidak mengganggu peserta, petugas, maupun jalannya perlombaan.
3. Pengambilan gambar tidak boleh menghambat pergerakan peserta, petugas, atau peralatan perlombaan.
4. Peserta diperbolehkan menggunakan kamera maupun *smartphone* untuk pengambilan video.
5. Peserta yang menggunakan kamera diperbolehkan membawa dan menggunakan lebih dari 1 (satu) lensa.
6. Peserta diperbolehkan menggunakan perangkat audio tambahan, seperti *clip-on microphone* dan *sound recorder*, untuk memaksimalkan kualitas perekaman suara.
7. Peserta diperbolehkan menggunakan perangkat tambahan eksternal lainnya, seperti ND Filter (*Neutral Density Filter*) dan stabilizer, untuk menunjang kualitas pengambilan gambar.
8. Peserta diperbolehkan menyiapkan konsep video, naskah narasi, templat, dan *timeline editing* sebelum perlombaan berlangsung.
9. *Timeline editing* atau susunan alur video yang disiapkan sebelum perlombaan dapat mencakup:
 - a. *Backsound* atau musik latar;
 - b. SFX (*Sound Effects*) atau efek suara;
 - c. *Color grading* atau penyesuaian warna; dan
 - d. Teknik *cutting* serta penyusunan adegan.
10. Rekaman utama (*footage*) wajib berasal dari pelaksanaan Scout Tactical Pasuruan 2026.
11. Durasi akhir video maksimal 2 (dua) menit atau 120 (seratus dua puluh) detik, termasuk bagian *opening* dan *credit title*.
12. Video wajib menggunakan spesifikasi teknis sebagai berikut:
 - a. Resolusi: 1920 × 1080 piksel (*Full HD*);
 - b. Orientasi: mendatar (*landscape*) dengan rasio aspek 16:9;
 - c. *Frame rate*: maksimal 60 FPS (*frames per second*);

- d. Resolusi hasil *rendering*: maksimal 1080p; dan
 - e. Format berkas akhir: MP4.
13. Peserta wajib menyertakan logo resmi yang telah disediakan oleh panitia pada video.
 14. Peserta diperbolehkan menambahkan teks judul dan identitas sangga pada bagian *opening*, sesuai dengan ketentuan pengenalan.
 15. Video wajib mencantumkan *credit title* pada bagian akhir.
 16. Peserta wajib menyertakan naskah narasi atau *script* dalam bentuk cetak dengan ukuran kertas A4.
 17. Naskah narasi atau *script* wajib memuat:
 - a. Judul video;
 - b. Narasi atau alur cerita yang mencakup seluruh unsur isi wajib video;
 - c. Rencana teknik pengambilan gambar; dan
 - d. Rencana teknik penyuntingan (*editing*) yang akan digunakan.
 18. Naskah narasi atau *script* dapat dipersiapkan sebelum perlombaan, tetapi harus sesuai dengan rekaman dan hasil akhir video yang ditampilkan kepada dewan juri.
 19. Proses pemilihan rekaman, penyusunan alur, penyuntingan, dan *rendering* video wajib dilakukan di ruangan yang telah disediakan oleh panitia setelah sangga menyelesaikan lomba ketangkasan.
 20. Peserta tidak diperkenankan melakukan proses penyuntingan maupun *rendering* video sebelum memasuki ruangan yang telah ditentukan oleh panitia.
 21. Peserta wajib memastikan video akhir memenuhi seluruh ketentuan isi, spesifikasi teknis, dan batas durasi.
 22. Video yang melebihi batas durasi maksimal 2 (dua) menit dikenai penalti sebesar 5 (lima) poin untuk setiap detik kelebihan durasi.

C. Ketentuan Pelaksanaan dan Penilaian Karya

1. Setelah menyelesaikan seluruh rangkaian lomba ketangkasan, peserta yang bertugas sebagai videografer wajib segera memasuki ruangan yang telah disediakan oleh panitia.
2. Proses pemilihan rekaman, penyusunan alur, penyuntingan, dan *rendering* video wajib dilakukan di ruangan tersebut dengan menggunakan perangkat milik peserta.
3. Waktu pengerjaan videografi diberikan selama 20 (dua puluh) menit, terhitung sejak sangga menyelesaikan lomba ketangkasan.

4. Waktu pengerjaan dinyatakan berhenti ketika peserta menunjukkan hasil video akhir kepada dewan juri untuk dilakukan pemeriksaan dan penilaian.
5. Peserta wajib menunjukkan video yang telah selesai disunting dan dapat diputar secara utuh oleh dewan juri.
6. Video akhir wajib disajikan dalam format MP4 dengan resolusi 1920 × 1080 piksel (*landscape*), *frame rate* maksimal 60 FPS, dan durasi maksimal 2 (dua) menit.
7. Peserta wajib menyerahkan naskah narasi atau *script* yang telah dicetak pada kertas ukuran A4 kepada panitia saat registrasi.
8. Peserta wajib memastikan logo resmi, identitas pada bagian *opening*, dan *credit title* pada bagian akhir telah dicantumkan.
9. Peserta diperbolehkan menyiapkan templat, konsep, materi grafis, naskah, dan *timeline editing* sebelum perlombaan, tetapi seluruh proses penyuntingan dan *rendering* video akhir wajib dilaksanakan di ruangan yang disediakan oleh panitia.
10. Peserta bertanggung jawab memastikan video akhir tersimpan dengan baik, dapat diputar, dan dapat diperiksa oleh dewan juri.
11. Peserta yang tidak menyelesaikan dan menunjukkan hasil video dalam batas waktu yang ditentukan dinyatakan terlambat dan dikenai penalti sebesar - 10 (sepuluh) poin untuk setiap menit keterlambatan.
12. Kendala teknis pada perangkat, aplikasi, penyimpanan, baterai, atau perlengkapan milik peserta menjadi tanggung jawab peserta.
13. Keputusan dewan juri terhadap hasil karya dan pelaksanaan penilaian bersifat final.

D. Sistem Penilaian

Aspek Penilaian	Nilai Maksimal
1. Kelengkapan Isi dan Narasi	20
2. Teknik Komposisi dan Pengambilan	20
3. Kreativitas dan Orisinalitas	20
4. Teknik Editing	25
5. Kesesuaian Durasi	15
Total	100

XI. PENGURANGAN NILAI DAN PELANGGARAN

Setiap pelanggaran terhadap ketentuan Scout Tactical Pasuruan 2026 dapat dikenai pengurangan nilai, sanksi, atau diskualifikasi sesuai dengan jenis pelanggaran dan keputusan panitia serta dewan juri.

Daftar Pengurangan Nilai dan Sanksi

No.	Pelanggaran	Pengurangan Nilai/Sanksi
1	Beban atau dragbar jatuh	-10 poin
2	Soal tidak diisi	-10 poin / soal
3	Keluar jalur yang telah ditentukan	-5 poin / kejadian
4	Melebihi batas waktu lomba ketangkasan selama 7 menit	-5 poin / detik
5	Terlambat menyelesaikan dan menunjukkan hasil fotografi kepada juri	-10 poin / menit
6	Terlambat menyelesaikan dan menunjukkan hasil videografi kepada juri	-10 poin / menit
7	Durasi Video (> 2 Menit)	-5poin / Detik
8	Menerima bantuan dari pihak luar yang tidak diperbolehkan	-20 poin
9	Menggunakan alat yang tidak diperbolehkan	-20 poin
10	Mengubah atau memindahkan perlengkapan perlombaan tanpa izin	-10 poin
11	Melakukan tindakan yang membahayakan keselamatan	-100 poin
12	Melakukan pelanggaran berat terhadap ketentuan keselamatan	Diskualifikasi
13	Melakukan manipulasi dokumentasi yang mengubah fakta kejadian	Diskualifikasi
14	Melakukan manipulasi terhadap susunan atau keanggotaan pasukan yang melanggar ketentuan lomba	Diskualifikasi
15	Jumlah anggota sangga tidak lengkap sesuai ketentuan	-50 poin

16	Persyaratan administrasi tidak lengkap	-50 poin
17	Terlambat memasuki Daerah Persiapan (DP)	-50 poin
18	Terlambat melakukan registrasi	-100 poin
19	Tidak mengikuti apel yang diwajibkan panitia	-50 poin
20	Tidak Membawa 5 Trash Bag	-10 poin

XIII. TATA TERTIB PESERTA

A. Kewajiban Peserta

Setiap peserta Scout Tactical Pasuruan 2026 wajib:

1. Hadir sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan oleh panitia.
2. Mengikuti registrasi ulang sesuai dengan prosedur yang ditetapkan.
3. Mengikuti *briefing* dan *Technical Meeting* untuk memahami seluruh ketentuan perlombaan.
4. Mematuhi instruksi panitia, petugas lapangan, dan dewan juri.
5. Menjaga ketertiban, kedisiplinan, dan kebersihan selama kegiatan berlangsung.
6. Menjaga keselamatan diri sendiri, anggota sangga, peserta lain, dan seluruh pihak yang terlibat.
7. Menjaga peralatan, perlengkapan, serta fasilitas yang digunakan selama perlombaan.
8. Menjunjung tinggi sportivitas, kejujuran, kerja sama, dan sikap saling menghormati.
9. Menggunakan perlengkapan sesuai dengan fungsi dan ketentuan yang telah ditetapkan.
10. Menyelesaikan seluruh rangkaian lomba sesuai dengan waktu dan prosedur yang berlaku.
11. Mengikuti arahan petugas ketika memasuki dan meninggalkan area perlombaan.
12. Bagi peserta yang bertugas dalam lomba fotografi dan videografi, segera memasuki ruangan yang disediakan panitia setelah sangga menyelesaikan lomba ketangkasan.
13. Melaksanakan pemilihan, penyuntingan, dan penyelesaian karya fotografi maupun videografi di ruangan yang telah disediakan oleh panitia.

14. Menunjukkan hasil akhir fotografi paling lambat 15 (lima belas) menit dan videografi paling lambat 20 (dua puluh) menit setelah sangga menyelesaikan lomba ketangkasan.
15. Menyerahkan atau menunjukkan seluruh persyaratan karya kepada dewan juri sesuai dengan ketentuan masing-masing cabang lomba.

B. Larangan Peserta

Setiap peserta dilarang:

1. Menerima bantuan dari pihak luar yang tidak diperbolehkan oleh ketentuan lomba.
2. Meminta atau menerima jawaban dari *official*, pembina, peserta sangga lain, maupun pihak lain selama perlombaan berlangsung.
3. Menggunakan alat atau perlengkapan yang tidak diperbolehkan oleh panitia.
4. Menggunakan telepon seluler atau perangkat komunikasi untuk mengerjakan soal kepramukaan, kecuali untuk keperluan yang secara tegas diperbolehkan oleh panitia.
5. Mengganggu konsentrasi atau menghambat pelaksanaan tugas sangga lain.
6. Memasuki area terlarang tanpa izin dari petugas.
7. Memindahkan, mengubah, atau menggunakan perlengkapan perlombaan tanpa izin.
8. Melakukan tindakan yang membahayakan keselamatan diri sendiri maupun orang lain.
9. Manipulasi dokumentasi foto atau video dengan menambah, menghilangkan, atau mengubah objek sehingga mengubah fakta kejadian.
10. Menggunakan dokumentasi milik sangga lain atau pihak lain sebagai karya sendiri.
11. Melakukan tindakan tidak sportif, provokatif, atau bertentangan dengan nilai-nilai kepramukaan.
12. Melakukan protes langsung kepada dewan juri ketika perlombaan sedang berlangsung.
13. Melakukan penyuntingan karya fotografi atau videografi sebelum memasuki ruangan yang telah disediakan oleh panitia.
14. Melakukan proses penyuntingan fotografi atau videografi di luar ruangan yang telah ditentukan selama masa pengerjaan lomba.

15. Menggunakan waktu pengerjaan untuk kegiatan yang tidak berkaitan dengan penyelesaian karya.
16. Mengubah atau memanipulasi data keaslian dokumentasi, termasuk data EXIF foto, untuk mengubah atau menyamarkan waktu pemotretan.
17. Melakukan tindakan lain yang bertentangan dengan petunjuk teknis dan arahan resmi panitia.

XII. KESELAMATAN

Keselamatan merupakan prioritas utama dalam pelaksanaan Scout Tactical Pasuruan 2026. Seluruh peserta, panitia, petugas, dan pihak yang terlibat wajib mematuhi ketentuan keselamatan selama kegiatan berlangsung.

A. Ketentuan Umum Keselamatan

1. Seluruh peserta wajib mengikuti *briefing* keselamatan sebelum mengikuti perlombaan.
2. Peserta wajib memahami dan mematuhi instruksi keselamatan yang disampaikan oleh panitia dan petugas lapangan.
3. Peserta wajib menggunakan perlengkapan sesuai dengan fungsi dan prosedur penggunaannya.
4. Peserta wajib menjaga jarak aman dari area berbahaya, peralatan perlombaan, dan aktivitas peserta lain.
5. Peserta dilarang melakukan tindakan yang berpotensi menimbulkan cedera, kerusakan peralatan, atau membahayakan orang lain.
6. Peserta wajib segera melaporkan kepada petugas apabila menemukan kondisi yang berpotensi membahayakan keselamatan.
7. Panitia berhak menghentikan sementara atau menghentikan seluruh kegiatan apabila ditemukan kondisi yang tidak aman.

B. Prosedur Penghentian Darurat

1. Apabila ditemukan kondisi berbahaya, juri atau panitia berhak memberikan aba-aba **“STOP!”**.
2. Setelah aba-aba **“STOP!”** diberikan, seluruh peserta wajib segera menghentikan aktivitas.
3. Peserta wajib mengikuti instruksi lanjutan dari petugas dan tidak diperkenankan melanjutkan kegiatan sebelum dinyatakan aman.

4. Panitia berhak menghentikan sementara atau membatalkan pelaksanaan misi apabila kondisi keselamatan tidak dapat dijamin.
5. Peserta dilarang mengabaikan aba-aba penghentian darurat.
6. Pelanggaran terhadap prosedur keselamatan dapat dikenai pengurangan nilai, sanksi, atau diskualifikasi sesuai dengan tingkat pelanggaran.

XIII. SISTEM PENILAIAN

A. Perolehan Nilai Sangga

Nilai perolehan setiap sangga dihitung berdasarkan hasil seluruh cabang lomba setelah dikurangi penalti yang diberikan sesuai dengan ketentuan.

Rumus Nilai Perolehan Sangga:

Nilai Perolehan Sangga = Nilai Ketangkasan + Nilai Fotografi + Nilai Videografi – Total Penalti

Keterangan:

1. Nilai Ketangkasan merupakan nilai yang diperoleh sangga dari pelaksanaan lomba ketangkasan.
2. Nilai Fotografi merupakan nilai yang diperoleh dari penilaian karya fotografi.
3. Nilai Videografi merupakan nilai yang diperoleh dari penilaian karya videografi.
4. Total Penalti merupakan akumulasi pengurangan nilai akibat pelanggaran yang dilakukan oleh sangga sesuai dengan ketentuan lomba.
5. Nilai perolehan sangga menjadi dasar dalam penentuan peringkat dan penghargaan sesuai dengan kategori yang ditetapkan.

B. Penentuan Juara Utama

Juara Utama I, II, dan III ditentukan berdasarkan nilai gabungan Sangga Putra dan Sangga Putri dari masing-masing Gugus Depan atau sekolah.

Rumus Nilai Gabungan:

Nilai Gabungan = Nilai Perolehan Sangga Putra + Nilai Perolehan Sangga Putri

Gugus Depan atau sekolah dengan nilai gabungan tertinggi ditetapkan sebagai:

1. Juara Utama I, yaitu Gugus Depan atau sekolah dengan nilai gabungan tertinggi;
2. Juara Utama II, yaitu Gugus Depan atau sekolah dengan nilai gabungan tertinggi kedua;

3. Juara Utama III, yaitu Gugus Depan atau sekolah dengan nilai gabungan tertinggi ketiga.

C. Penghargaan Best Category

Penghargaan *Best Category* diberikan berdasarkan nilai tertinggi pada masing-masing cabang lomba, secara terpisah antara Sangga Putra dan Sangga Putri.

Kategori penghargaan meliputi:

1. **Best Ketangkasan Putra**, diberikan kepada Sangga Putra dengan nilai ketangkasan tertinggi.
2. **Best Ketangkasan Putri**, diberikan kepada Sangga Putri dengan nilai ketangkasan tertinggi.
3. **Best Photography Putra**, diberikan kepada Sangga Putra dengan nilai fotografi tertinggi.
4. **Best Photography Putri**, diberikan kepada Sangga Putri dengan nilai fotografi tertinggi.
5. **Best Videography Putra**, diberikan kepada Sangga Putra dengan nilai videografi tertinggi.
6. **Best Videography Putri**, diberikan kepada Sangga Putri dengan nilai videografi tertinggi.

Penghargaan *Best Category* ditentukan secara terpisah dari penentuan Juara Utama dan tidak mengubah perhitungan nilai gabungan Gugus Depan atau sekolah.

D. Ketentuan Apabila Nilai Sama

1. Penentuan Juara Utama

Apabila terdapat kesamaan nilai gabungan, penentuan peringkat dilakukan berdasarkan urutan berikut:

1. Nilai Ketangkasan tertinggi;
2. Nilai Fotografi tertinggi;
3. Nilai Videografi tertinggi; dan
4. Waktu penyelesaian lomba ketangkasan tercepat.

Apabila setelah seluruh kriteria tersebut diterapkan masih terdapat kesamaan, penentuan peringkat menjadi kewenangan dewan juri berdasarkan pertimbangan yang dapat dipertanggungjawabkan.

2. Penentuan Best Category

Apabila terdapat kesamaan nilai pada kategori *Best*, penentuan pemenang dilakukan berdasarkan urutan berikut:

1. Nilai pada cabang lomba yang bersangkutan;
2. Apabila nilai cabang lomba yang bersangkutan masih sama, dilakukan perbandingan berdasarkan:
 - a. Nilai Ketangkasan tertinggi;
 - b. Nilai Fotografi tertinggi; dan
 - c. Nilai Videografi tertinggi.
3. Khusus apabila nilai ketangkasan masih sama, penentuan dilakukan berdasarkan waktu penyelesaian lomba ketangkasan tercepat.
4. Apabila setelah seluruh kriteria tersebut diterapkan masih terdapat kesamaan, penentuan pemenang menjadi kewenangan dewan juri dan bersifat final.

XIV. KETENTUAN PROTES DAN KROSCEK NILAI

A. Ketentuan Protes

1. Protes hanya dapat disampaikan oleh *official* resmi dari Gugus Depan atau sekolah yang bersangkutan.
2. Protes wajib disampaikan secara tertib, sopan, dan melalui mekanisme yang telah ditentukan oleh panitia.
3. Protes harus disertai alasan yang jelas dan berkaitan langsung dengan pelaksanaan atau hasil perlombaan.
4. Peserta tidak diperbolehkan menyampaikan protes secara langsung kepada dewan juri ketika perlombaan sedang berlangsung.
5. Protes tidak boleh disertai tindakan provokatif, intimidasi, atau tindakan lain yang mengganggu ketertiban kegiatan.
6. Panitia berhak menolak protes yang tidak disampaikan sesuai dengan prosedur yang telah ditentukan.

B. Ketentuan Kroscek Nilai

1. Setelah seluruh rangkaian lomba sangga selesai, *official* dapat mengajukan kroscek nilai kepada panitia.

2. Kroscek nilai dilakukan berdasarkan lembar penilaian, rekapitulasi nilai, dan/atau dokumen penilaian resmi yang tersedia.
3. Kroscek bertujuan memastikan kesesuaian pencatatan dan perhitungan nilai dengan hasil penilaian yang telah ditetapkan.
4. Apabila ditemukan kesalahan administrasi atau perhitungan, panitia melakukan pemeriksaan dan koreksi sesuai prosedur.
5. Kroscek nilai bukan merupakan sarana untuk mengubah penilaian subjektif dewan juri tanpa dasar yang dapat dipertanggungjawabkan.
6. Kroscek harus dilaksanakan dalam waktu yang ditetapkan oleh panitia sebelum pengumuman hasil dinyatakan final.
7. Setelah hasil dinyatakan final oleh panitia dan dewan juri, hasil perlombaan tidak dapat diganggu gugat, kecuali ditemukan kesalahan administratif yang penanganannya diatur secara resmi oleh panitia.

XV. DEWAN JURI

Dewan juri Scout Tactical Pasuruan 2026 terdiri atas unsur-unsur yang memiliki kompetensi dan pengalaman sesuai dengan cabang lomba yang dinilai.

1. Unsur Pelatih Kwartir Cabang Gerakan Pramuka Kabupaten Pasuruan.
2. Unsur yang memiliki kompetensi dalam bidang fotografi dan dokumentasi visual.
3. Unsur yang memiliki kompetensi dalam bidang videografi, sinematografi, dan penyuntingan video.
4. Unsur lain yang ditunjuk oleh panitia sesuai dengan kebutuhan dan ketentuan pelaksanaan lomba.

Tugas dan Wewenang Dewan Juri

1. Melaksanakan penilaian sesuai dengan kriteria dan bobot nilai yang telah ditetapkan dalam petunjuk teknis.
2. Memeriksa kelengkapan dan kesesuaian hasil karya dengan ketentuan masing-masing cabang lomba.
3. Melakukan pemeriksaan terhadap keaslian karya dan kepatuhan peserta terhadap ketentuan teknis apabila diperlukan.
4. Memberikan penilaian secara objektif, adil, dan profesional.

5. Menetapkan hasil penilaian setiap cabang lomba berdasarkan ketentuan yang berlaku.
6. Memberikan rekomendasi sanksi terhadap pelanggaran sesuai dengan kewenangan yang ditetapkan panitia.
7. Menyelesaikan persoalan penilaian yang muncul selama perlombaan sesuai dengan mekanisme yang telah ditentukan.
8. Menetapkan hasil akhir penilaian sesuai dengan ketentuan lomba.

XVI. HADIAH PERLOMBAAN

Penghargaan Scout Tactical Pasuruan 2026 diberikan kepada sangga dan Gugus Depan atau sekolah yang berhasil memperoleh peringkat terbaik berdasarkan hasil penilaian resmi.

A. Juara Utama

1. **Juara Utama I:** Trofi, sertifikat, dan uang pembinaan sebesar Rp3.000.000.
2. **Juara Utama II:** Trofi, sertifikat, dan uang pembinaan sebesar Rp2.000.000.
3. **Juara Utama III:** Trofi, sertifikat, dan uang pembinaan sebesar Rp1.000.000.

B. Penghargaan Peringkat

1. **Juara Harapan I:** Trofi dan sertifikat.
2. **Juara Harapan II:** Trofi dan sertifikat.
3. **Juara Harapan III:** Trofi dan sertifikat.
4. **Juara Madya I:** Trofi dan sertifikat.
5. **Juara Madya II:** Trofi dan sertifikat.
6. **Juara Madya III:** Trofi dan sertifikat.
7. **Juara Bina I:** Trofi dan sertifikat.

C. Penghargaan Best Category

1. **Best Sangga Putra:** Trofi dan sertifikat.
2. **Best Sangga Putri:** Trofi dan sertifikat.
3. **Best Ketangkasan Putra:** Trofi dan sertifikat.
4. **Best Ketangkasan Putri:** Trofi dan sertifikat.

5. **Best Photography Putra:** Trofi dan sertifikat.
6. **Best Photography Putri:** Trofi dan sertifikat.
7. **Best Videography Putra:** Trofi dan sertifikat.
8. **Best Videography Putri:** Trofi dan sertifikat.

XVII. KETENTUAN AKHIR

1. Dengan melakukan pendaftaran, setiap sangga dianggap telah membaca, memahami, dan menyetujui seluruh ketentuan yang tercantum dalam Petunjuk Teknis Scout Tactical Pasuruan 2026.
2. Seluruh peserta wajib menjunjung tinggi nilai-nilai:
 - a. Sportivitas;
 - b. Disiplin;
 - c. Kerja sama;
 - d. Keselamatan;
 - e. Kreativitas;
 - f. Tanggung jawab; dan
 - g. Semangat kepramukaan.
3. Setiap peserta, *official*, pembina, dan pihak yang terlibat wajib menghormati ketentuan perlombaan serta menjaga nama baik Gugus Depan atau sekolah masing-masing.
4. Panitia berhak melakukan penyesuaian teknis apabila diperlukan demi menjaga keamanan, ketertiban, keadilan, dan kelancaran kegiatan.
5. Setiap perubahan ketentuan akan disampaikan kepada peserta melalui mekanisme komunikasi resmi yang ditetapkan oleh panitia.
6. Hal-hal yang belum tercantum dalam petunjuk teknis ini akan ditetapkan melalui *Technical Meeting* atau keputusan resmi panitia dan dewan juri sesuai dengan kewenangannya.
7. Ketentuan yang telah ditetapkan wajib dipatuhi oleh seluruh peserta selama pelaksanaan kegiatan.
8. Keputusan dewan juri mengenai hasil penilaian perlombaan bersifat final dan mengikat sesuai dengan mekanisme protes dan kroscek nilai yang telah ditetapkan.

Demikian Petunjuk Teknis Scout Tactical Pasuruan 2026 dibuat sebagai pedoman bagi peserta, *official*, pembina, panitia, dan dewan juri dalam pelaksanaan perlombaan.

Diharapkan seluruh pihak dapat melaksanakan kegiatan dengan tertib, aman, sportif, dan menjunjung tinggi nilai-nilai kepramukaan.