GERAKAN PRAMUKA GUGUSDEPAN KEDIRI 16-107 / 16-108
PANGKALAN SMP NEGERI 2 MOJO

PETUNJUK PELAKSANAAN DAN PETUNJUK TEKNIS (JUKLAK – JUKNIS)

AJANG KOMPETISI PRASMODA (AKP)
SE-EKS KARESIDENAN KEDIRI TAHUN 2027

MOTO KEGIATAN: "SATYAKU KU DARMAKAN DARMAKU KU BAKTIKAN"

INFORMASI UTAMA	KETERANGAN PELAKSANAAN
Tingkat & Kuota	Pramuka Penggalang SD/MI Se-Eks Karesidenan Kediri (Maksimal 15 Pangkalan — Gabungan)
Hari, Tanggal & Waktu	Minggu, 24 Januari 2027 | Pukul 07.00 WIB – Selesai
Tempat Pelaksanaan	Gugusdepan Kediri 16-107 / 16-108 Pangkalan SMP Negeri 2 Mojo
Cabang Perlombaan	1. Pionering • 2. Formasi Barisan • 3. Sandi Morse Semaphore (SMS) • 4. Yel Kreasi
Komposisi Kontingen	16 Peserta (8 Putra & 8 Putri), 1 Pembina Pendamping, dan 1 Official per Pangkalan
Biaya & Konsumsi	Rp 400.000,- / Tim

BAGIAN I

PETUNJUK PELAKSANAAN (JUKLAK)

1. MAKSUD DAN TUJUAN KEGIATAN

Maksud dan tujuan diadakannya kegiatan "Ajang Kompetisi Prasmoda (AKP) Se-Eks Karesidenan Kediri Tahun 2027" adalah sebagai berikut:

A. Tujuan Umum

- Mengamalkan Trisatya dan Dasa Darma Gerakan Pramuka.
- Mencapai tujuan pembinaan Gerakan Pramuka secara berkelanjutan.
- Sebagai implementasi bakti Gerakan Pramuka oleh Gerakan Pramuka SMPN 2 Mojo.

B. Tujuan Khusus

- Meningkatkan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- Menumbuhkan rasa cinta pada alam, bangsa, dan negara, serta menambah kepercayaan pada diri sendiri.
- Membangun jiwa patriotisme untuk menggalang kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia.

- Meningkatkan kemampuan, kreativitas, keterampilan (skill), dan pengetahuan psikologis (psychology knowledge) peserta sebagai generasi muda yang sehat jasmani dan rohani.
- Sebagai ajang kompetisi Pramuka Penggalang tingkat SD/MI Se-Eks Karesidenan Kediri.
- Meningkatkan semangat kepramukaan Pramuka Penggalang Se-Eks Karesidenan Kediri.

2. SASARAN KEGIATAN

Sasaran yang ingin dicapai dalam kegiatan Ajang Kompetisi Prasmoda (AKP) Se-Eks Karesidenan Kediri Tahun 2027 adalah:

- Menambah pengalaman dan pengetahuan, serta meningkatkan kecakapan, ketangkasan, keterampilan, dan kemampuan peserta didik.
- Memberi latihan kepada peserta didik agar mampu mandiri dan berinteraksi secara positif baik kepada sesama anggota kelompok maupun dengan kelompok lain melalui semangat kompetisi.
- Membiasakan hidup bersama dan meningkatkan semangat gotong royong di antara anggota Pramuka.
- Terciptanya Pramuka yang cerdik, cendekia, serta terampil untuk mewarnai Gerakan Pramuka di tingkat regional, nasional, maupun internasional.
- Terbentuknya anggota Pramuka yang mampu bersaing secara aktif dan sportif di berbagai bidang.
- Terbentuknya anggota Pramuka yang sehat jasmani dan rohani demi keberlangsungan generasi muda yang tangguh dan siap memimpin di segala bidang menuju arah yang lebih baik.
- Memperkenalkan Gerakan Pramuka SMPN 2 Mojo (PRASMODA) kepada khalayak umum.

3. NAMA, TEMA, DAN MOTO KEGIATAN

- **Nama Kegiatan:** Ajang Kompetisi Prasmoda (AKP) Se-Eks Karesidenan Kediri Tahun 2027.
- **Tema Kegiatan:** "Wujudkan Generasi Penggalang yang Tangguh, Cerdik, Cendekia, dan Berkarakter Melalui Satya dan Darma Pramuka".
- **Moto Kegiatan:** "SATYAKU KU DARMAKAN DARMAKU KU BAKTIKAN".

4. WAKTU, TEMPAT, DAN BENTUK PELAKSANAAN

- **Hari, Tanggal:** Minggu, 24 Januari 2027.
- **Waktu Pelaksanaan:** Pukul 07.00 WIB – Selesai.
- **Tempat Pelaksanaan:** Gugusdepan Kediri 16-107 / 16-108 Pangkalan SMPN 2 Mojo.
- **Bentuk Kegiatan:** Perlombaan kepramukaan satu hari penuh (tidak mendirikan tenda) dengan sistem penilaian gabungan per pangkalan/sekolah pada 4 cabang perlombaan: Pionering, Formasi Barisan, Sandi Morse Semaphore (SMS), dan Yel Kreasi.

5. KEPANITIAAN, DEWAN JURI, UNDANGAN, DAN PARTISIPAN

- **Kepanitiaan:** Pembina, Pengurus, dan Anggota Ikatan Alumni Pramuka SMPN 2 Mojo (IKAPRASDA), serta anggota Pramuka aktif SMPN 2 Mojo (PRASMODA) kelas 8 dan 9.
- **Dewan Juri:** Unsur Gerakan Pramuka yang berkompeten di bidangnya, Bapak/Ibu Guru SMPN 2 Mojo, serta Alumni Pramuka SMPN 2 Mojo yang berkompeten di bidangnya. Keputusan Dewan Juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- **Tamu Undangan:** Kamabigus Pramuka SMPN 2 Mojo, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan SMPN 2 Mojo, serta Ketua Kwartir Ranting (Ka Kwarran) Mojo.
- **Partisipan:** Segenap sponsorship, donatur, dan seluruh komponen masyarakat yang ikut berpartisipasi memeriahkan kegiatan AKP 2027.

6. KETENTUAN PESERTA, PENDAMPING, OFFICIAL, DAN FASILITAS

A. Syarat Peserta

1. Peserta merupakan anggota aktif Pramuka Penggalang SD/MI Negeri atau Swasta Se-Eks Karesidenan Kediri (kuota terbatas maksimal 15 pangkalan).
2. Setiap sekolah/pangkalan mengirimkan 1 tim gabungan, yang terdiri dari 8 anggota Putra dan 8 anggota Putri sehingga berjumlah total 16 anggota per tim.
3. Setiap sekolah/pangkalan didampingi oleh 1 orang Pembina Pendamping dan 1 orang Official.
4. Membawa surat keterangan aktif dari Kepala Sekolah/Madrasah.
5. Mengisi Form Pendaftaran yang disediakan oleh panitia.
6. Membayar biaya pendaftaran sebesar Rp. 400.000,- / tim (maksimal dibayarkan pada saat Technical Meeting / TM) serta melakukan konfirmasi pembayaran kepada Kesekretariatan.
7. Peserta dinyatakan sah terdaftar apabila telah memenuhi seluruh persyaratan pada poin 5 dan 6.

B. Syarat Pembina Pendamping dan Official (Masing-Masing 1 Orang per Pangkalan)

1. Membawa surat tugas dari pangkalan gugus depan pengirim yang disetujui oleh Ketua Majelis Pembimbing Gugusdepan (Kamabigus).

C. Fasilitas Peserta, Ketentuan Konsumsi, & Kesehatan

Dengan biaya pendaftaran sebesar Rp. 400.000,- / tim, fasilitas dan ketentuan yang berlaku adalah sebagai berikut:

- Gelang identitas kegiatan (untuk 16 Peserta, 1 Pembina Pendamping, dan 1 Official).
- Sertifikat kegiatan (untuk 16 Peserta, 1 Pembina Pendamping, dan 1 Official).
- Piala kejuaraan (bagi para pemenang sesuai kategori kejuaraan).
- Tiska / Tanda Ikut Serta Kegiatan (untuk seluruh Peserta).
- **Ketentuan Konsumsi:** Panitia tidak menyediakan fasilitas konsumsi. Kebutuhan makan dan minum selama kegiatan (termasuk saat jam ISHOMA) ditanggung secara mandiri oleh masing-masing kontingen/pangkalan.
- **Ketentuan Kesehatan:** Panitia menyediakan P3K (Standar). Apabila peserta sakit dan tidak dapat ditangani oleh tim P3K panitia, penanganan peserta dikembalikan sepenuhnya kepada Pangkalan / Pembina Pendamping.

7. JADWAL PENDAFTARAN, TECHNICAL MEETING (TM), & KONTAK PANITIA

Informasi administrasi pendaftaran dan layanan kesekretariatan AKP 2027 (kolom bertanda [Diisi Panitia] siap dilengkapi sebelum publikasi resmi):

AGENDA / LAYANAN ADMINISTRASI	JADWAL & KETERANGAN
Pendaftaran Online & Pembayaran	27 November 2026 – 26 Desember 2026
Technical Meeting (TM)	26 Desember 2026
Pelaksanaan Kegiatan AKP 2027	24 Januari 2027
Tautan Pendaftaran & Berkas	akp.tanstudios.biz.id
Rekening Pembayaran Pendaftaran	BANK JATIM A.N. AYU UMI ROSIDAH 0772051034

AGENDA / LAYANAN ADMINISTRASI	JADWAL & KETERANGAN
Narahubung (Contact Person)	Bendahara: Kak Ayu (081554139738) Kegiatan: Kak Raka (085697344654) Administrasi: Kak Ari (087853880388)

⚜ BAGIAN II

PETUNJUK TEKNIS (JUKNIS) PERLOMBAAN

0. SKEMA PEMBAGIAN PERSONEL & KATEGORI PERLOMBAAN

Seluruh cabang perlombaan bersifat gabungan per pangkalan/sekolah (tidak dipisah kategori putra dan putri), dengan kuota maksimal 15 pangkalan. Dari total 16 anggota per tim (8 Putra dan 8 Putri), pembagian personel pada Sesi Pagi dan Sesi Siang diatur sebagai berikut:

SESI	CABANG LOMBA	KUOTA & KOMPOSISI	SISTEM WAKTU / PENILAIAN
Sesi Pagi (Paralel)	1. Pionering	6 Peserta / Pangkalan (Wajib 3 Putra & 3 Putri)	Maksimal 120 Menit
Sesi Pagi (4 Sesi + Final)	2. Formasi Barisan	10 Peserta / Pangkalan (Wajib 5 Putra & 5 Putri)	**Kebenaran + Sistem Tercepat**
Sesi Siang (Bergiliran)	3. Sandi Morse Semaphore (SMS)	3 Peserta / Pangkalan (Formasi Bebas Pa/Pi)	**Kebenaran + Sistem Tercepat**
Sesi Siang (Bergiliran)	4. Yel Kreasi	13 Peserta / Pangkalan (Formasi Bebas Pa/Pi)	5 Menit Inti (+1m Persiapan, +1m Selesai)

1. CABANG LOMBA PIONERING

6 Peserta (3 Pa, 3 Pi) • 120 Menit • Kaos Lapangan

A. Ketentuan Teknis Pelaksanaan

- **Jumlah & Komposisi Peserta:** 6 Peserta per pangkalan dengan komposisi wajib 3 Putra dan 3 Putri.
- **Seragam & Alokasi Waktu:** Peserta menggunakan Kaos Lapangan dan pengerjaan maksimal 120 menit (dimulai dan diakhiri dengan tanda peluit panjang dari panitia).
- **Jumlah & Ukuran Bahan:** Menggunakan maksimal 60 tongkat Pramuka dengan ukuran panjang bebas antara 30 cm hingga 160 cm, serta tali Pramuka (tali rami/katun) secukupnya yang dibawa sendiri oleh masing-masing pangkalan.
- **Tema / Bentuk:** Transportasi / Kendaraan.
- **Ukuran Kapling:** Ukuran kapling lomba ditetapkan sebesar 4 × 4 meter. Seluruh bagian pionering tidak diperbolehkan melebihi garis kapling (Kapling Tembok).
- **Aturan Pengerjaan:** Peserta boleh mengerjakan di luar kapling, namun tidak boleh keluar area perlombaan. Hasil akhir pionering wajib berada di dalam kapling. Peserta diperbolehkan membawa makanan ringan dan minuman.

- **Larangan Teknis:** Peserta dilarang memotong tali selama perlombaan berlangsung (pemotongan tali wajib dilakukan sebelum memasuki arena). Dilarang menggunakan bahan bantu perekat seperti paku, kawat, lakban, atau lem. Dilarang menggunakan alat komunikasi.
- **Area Steril:** Pembina Pendamping dan Official dilarang keras mendekati garis pembatas, memasuki area steril, maupun memberikan arahan/kode kepada peserta.

B. Kriteria Penilaian (Skor Maksimal: 100 Poin)

NO	KRITERIA & INDIKATOR PENILAIAN	BOBOT SKOR
1	**Kerapian dan Kreativitas Bentuk** Estetika dan presisi susunan tongkat ukuran 30–160 cm, kerapian ujung sisa tali (tidak menjuntai berantakan), serta kesesuaian wujud dengan tema Transportasi/Kendaraan.	**40 Poin**
2	**Kebenaran Ikatan / Simpul** Ketepatan jenis simpul (pangkal, jangkar, mati) dan ikatan (palang, silang, canggah) yang digunakan pada konstruksi.	**35 Poin**
3	**Kerjasama dan Kekuatan** Kekompakan pembagian tugas antara anggota putra dan putri selama proses perakitan serta kekokohan konstruksi pionering.	**25 Poin**

SISTEM PENGURANGAN NILAI (PENALTI) — LOMBA PIONERING

- **Kelebihan/kekurangan jumlah tongkat atau ukuran di luar rentang 30–160 cm:** Pengurangan -10 poin per batang (dan tongkat berlebih/tidak sesuai dikumpulkan ke panitia).
- **Memotong tali di dalam area lomba:** Pengurangan -5 poin per kejadian.
- **Hasil akhir pionering melewati batas kapling:** Pengurangan -20 poin.
- **Melebihi batas waktu maksimal 120 menit:** Pengurangan -5 poin per menit keterlambatan (toleransi maksimal 3 menit, setelahnya wajib berhenti).
- **Membawa peralatan yang dilarang:** Pengurangan -10 poin per barang.
- **Pembina/Official memberi instruksi dari luar arena:** Pengurangan -15 poin per teguran.
- **Jumlah & komposisi peserta tidak sesuai, atau tidak memakai seragam yang sesuai: Diskualifikasi cabang lomba Pionering.**

2. CABANG LOMBA FORMASI BARISAN

10 Peserta (5 Pa, 5 Pi) • 4 Sesi + Final • SPL

A. Ketentuan Teknis Pelaksanaan

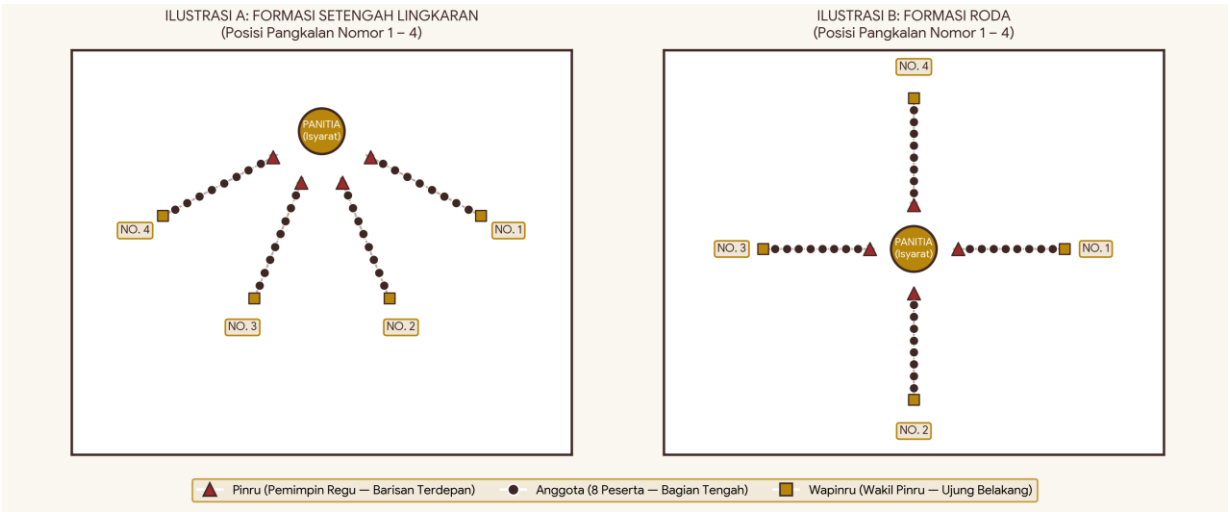
- **Jumlah & Komposisi Peserta:** 10 Peserta per pangkalan dengan komposisi wajib 5 Putra dan 5 Putri (terdiri dari 1 Pemimpin Regu/Pinru, 8 Anggota, dan 1 Wakil Pemimpin Regu/Wapinru).
- **Seragam & Identitas Nomor:** Peserta mengenakan Seragam Pramuka Lengkap (SPL) sesuai ketentuan Kwarnas beserta tanda nomor posisi pangkalan (Nomor 1, 2, 3, atau 4) yang diberikan oleh panitia.
- **Sistem Sesi & Babak Final:** Perlombaan diikuti maksimal 15 pangkalan yang dilaksanakan dalam 2 babak sebagai berikut:
  1. **Babak Penyisihan (4 Sesi — Maksimal 3 Formasi):** Seluruh pangkalan peserta dibagi menjadi 4 sesi, di mana setiap sesi diikuti oleh maksimal 4 pangkalan yang masing-masing mendapatkan Nomor Urut Posisi 1 sampai 4. Pada babak ini panitia memberikan maksimal 3 formasi barisan.

2. **Babak Final (Perebutan Juara 1–3 — Maksimal 5 Formasi):** Pemenang (peringkat ke-1) dari masing-masing sesi (4 pangkalan terbaik dari Sesi 1–4) akan diadu kembali pada Babak Final dengan maksimal 5 formasi barisan untuk menentukan Juara 1, Juara 2, dan Juara 3 cabang lomba Formasi Barisan.

- **Alur & Mekanisme Pelaksanaan:** Alur pelaksanaan perlombaan pada setiap sesi berjalan secara serentak dengan tahapan berikut:
  1. Peserta dari tiap pangkalan dalam satu sesi bersiap di garis awal (start) sesuai nomor posisi masing-masing (Nomor 1–4).
  2. Panitia (Pemberi Aba-aba) berdiri di titik pusat arena dalam sikap sempurna, membunyikan peluit, dan memperagakan isyarat tangan bentuk formasi barisan Pramuka.
  3. Segera setelah peluit dibunyikan, peserta tiap pangkalan berlari menuju tempat/posisi sesuai nomor urutnya (Nomor 1–4) dan membentuk formasi barisan yang diarahkan oleh panitia dengan susunan barisan yang benar (Pinru di bagian terdepan/pangkal barisan, diikuti 8 Anggota, dan Wapinru di ujung belakang barisan, serta arah hadap badan sesuai ketentuan formasi).
  4. Setiap pangkalan diawasi oleh panitia/juri penilai yang memeriksa kebenaran posisi formasi barisan serta panitia pencatat waktu (stopwatch) untuk masing-masing pangkalan.
  5. Setelah satu formasi selesai diperiksa dan dicatat waktunya, peserta tidak perlu kembali ke garis awal (start), melainkan langsung berpindah ke formasi berikutnya setelah menunggu instruksi dan aba-aba peluit/isyarat selanjutnya dari panitia (hingga maksimal 3 formasi di babak penyisihan dan maksimal 5 formasi di babak final).
- **Sistem Penilaian & Penentu Seri:** Penilaian dilihat dari jumlah kebenaran posisi dan bentuk formasi barisan di tiap pangkalan (dikonversi ke skala 100 poin). Apabila terdapat kesamaan nilai kebenaran formasi antar-pangkalan, maka peringkat yang lebih tinggi dilihat dari akumulasi catatan waktu tercepat (stopwatch).
- **Area Steril:** Pembina Pendamping dan Official dilarang keras mendekati garis arena perlombaan maupun memberikan arahan/isyarat kepada peserta.

B. Ilustrasi Skema Posisi Pangkalan (Nomor 1–4) pada Arena Formasi Barisan

Gambar di bawah ini merupakan ilustrasi penempatan pangkalan (Nomor 1 s.d. 4) serta posisi Pinru, Anggota, dan Wapinru terhadap Panitia Pemberi Aba-aba:



C. Kriteria Penilaian & Konversi Jumlah Benar ke Poin (Skor Maksimal: 100 Poin)

NO	KRITERIA & INDIKATOR PENILAIAN	BOBOT SKOR
1	**Kebenaran Posisi & Bentuk Formasi Barisan** Dihitung dari jumlah formasi yang dibentuk secara benar sesuai isyarat panitia, tepat sektor nomor pangkalan (Nomor 1–4), tepat urutan personel (Pinru, Anggota, Wapinru), dan arah hadap badan (lihat tabel konversi poin di bawah).	**100 Poin**

NO	KRITERIA & INDIKATOR PENILAIAN	BOBOT SKOR
2	**Kecepatan Membentuk Formasi Barisan** Dilihat dari total akumulasi catatan waktu tercepat (stopwatch) sejak bunyi peluit isyarat panitia hingga formasi terbentuk sempurna (digunakan sebagai penentu peringkat apabila terjadi kesamaan nilai kebenaran).	**Waktu Tercepat**

Tabel Konversi Jumlah Formasi Benar ke Poin Penilaian (Babak Penyisihan & Babak Final):

BABAK PERLOMBAAN	KONVERSI JUMLAH FORMASI BENAR KE SKOR POIN (MAKS. 100 POIN)
Babak Penyisihan (Maksimal 3 Formasi)	**3 Formasi Benar = 100 Poin | 2 Formasi Benar = 66,67 Poin | 1 Formasi Benar = 33,33 Poin | 0 Formasi Benar = 0 Poin**
Babak Final (Maksimal 5 Formasi)	**5 Formasi Benar = 100 Poin | 4 Formasi Benar = 80 Poin | 3 Formasi Benar = 60 Poin | 2 Formasi Benar = 40 Poin | 1 Formasi Benar = 20 Poin | 0 Formasi Benar = 0 Poin**

SISTEM PENGURANGAN NILAI (PENALTI) — LOMBA FORMASI BARISAN

- **Posisi Pinru, Anggota, atau Wapinru tertukar / arah hadap badan salah:** Pengurangan -5 poin per personel/kejadian.
- **Salah menempati titik/sektor nomor posisi pangkalan (Nomor 1–4):** Pengurangan -15 poin per kejadian.
- **Anggota pasukan menginjak atau melewati garis batas arena perlombaan:** Pengurangan -5 poin per peserta/kejadian.
- **Pembina/Official memberi instruksi atau isyarat dari luar arena:** Pengurangan -15 poin per teguran.
- **Jumlah & komposisi peserta tidak sesuai (bukan 5 Putra & 5 Putri), atau tidak memakai Seragam Pramuka Lengkap (SPL): Diskualifikasi cabang lomba Formasi Barisan.**

3. CABANG LOMBA SANDI MORSE SEMAPHORE (SMS)

3 Peserta (Bebas) • 10 Huruf Acak • SPL + Masker

A. Ketentuan Teknis Pelaksanaan

- **Jumlah & Komposisi Peserta:** 3 Peserta per pangkalan dengan formasi bebas (boleh campuran Putra/Putri sesuai strategi masing-masing sekolah).
- **Seragam & Sistem Pengerjaan:** Peserta menggunakan Seragam Pramuka Lengkap (SPL) dan wajib mengenakan Masker. Peserta menerjemahkan 1 soal berisi 10 Huruf Acak (tidak ada huruf yang berulang). Jarak antar-peserta adalah 5 meter, dan setiap peserta didampingi oleh 1 panitia. Peserta memberikan isyarat angkat tangan untuk mulai mengirimkan pesan, dan panitia di sisi lain akan menepuk bahu peserta berikutnya untuk berputar badan dan menerima pesan.
- **Sistem Penilaian & Waktu:** Penilaian dilihat dari jumlah huruf benar pada soal yang diberikan (10 poin per huruf benar); apabila terjadi persamaan skor nilai maka peringkat ditentukan berdasarkan waktu tercepat. Pencatatan waktu (stopwatch) dimulai saat peluit tanda mulai dibunyikan hingga Peserta ke-3 menyerahkan lembar jawaban akhir kepada panitia (batas waktu pengamanan maksimal 15 menit per sesi).
- **Alur Estafet Pesan:** Perlombaan dilaksanakan secara estafet berantai antartiga peserta dengan pembagian tugas sebagai berikut:

- **Peserta ke-1:** Menerima lembar soal berisi Sandi Kotak 1 dari panitia, menerjemahkannya secara mandiri, lalu mengirimkan isi pesan terjemahan tersebut kepada Peserta ke-2 menggunakan isyarat Bendera Morse.
- **Peserta ke-2:** Menerima isyarat Bendera Morse dari Peserta ke-1, mencatat hasil terjemahannya, kemudian meneruskan pesan tersebut kepada Peserta ke-3 menggunakan isyarat Bendera Semaphore.
- **Peserta ke-3:** Menerima isyarat Bendera Semaphore dari Peserta ke-2, menuliskan 10 huruf secara lengkap pada lembar jawaban resmi, dan maju menyerahkannya ke meja panitia untuk menghentikan pencatatan waktu.

▪ **Perlengkapan & Larangan:** Peserta wajib membawa papan dada, alat tulis, Bendera Morse, dan sepasang Bendera Semaphore sendiri. Tidak diperbolehkan menggunakan peluit (untuk menghindari benturan suara antartim). Lembar soal dan lembar jawaban disediakan panitia. Peserta menggunakan masker, dilarang keras bersuara, berteriak, mengeja huruf dengan gerakan bibir, atau membawa catatan kunci sandi/morse/semaphore.

B. Kriteria Penilaian (Skor Maksimal: 100 Poin)

NO	KRITERIA & INDIKATOR PENILAIAN	BOBOT SKOR
1	**Ketepatan Pemecahan Pesan (Akurasi)** Kebenaran huruf yang diterjemahkan dari 10 huruf acak; setiap 1 huruf benar bernilai 10 poin.	**100 Poin**
2	**Kecepatan Dalam Menyelesaikan Soal** Dilihat dari waktu tercepat saat menyerahkan lembar jawaban akhir kepada panitia (digunakan sebagai penentu peringkat apabila terjadi kesamaan skor akurasi).	**Waktu Tercepat**

SISTEM PENGURANGAN NILAI (PENALTI) — LOMBA SMS

- **Berbicara, berbisik, meniup peluit, atau memberi isyarat mulut/tangan non-resmi:** Pengurangan -10 poin per kejadian.
- **Lembar jawaban kotor/tidak terbaca atau salah menulis identitas pangkalan:** Pengurangan -5 poin.
- **Tidak membawa peralatan wajib lomba (papan dada, alat tulis, bendera morse/semaphore):** Pengurangan -10 poin per barang.
- **Jumlah peserta tidak sesuai, tidak memakai seragam yang sesuai, atau membawa catatan/tabel kunci Sandi, Morse, maupun Semaphore ke arena: Diskualifikasi cabang lomba SMS.**

4. CABANG LOMBA YEL KREASI

13 Peserta (Bebas) • 5m Inti (+1m/+1m) • Arena 7×12 m

A. Ketentuan Teknis Pelaksanaan

▪ **Jumlah & Komposisi Peserta:** 13 Peserta per pangkalan dengan formasi bebas (boleh campuran Putra/Putri sesuai strategi masing-masing sekolah), diperbolehkan menggunakan properti.

▪ **Alokasi Waktu (7 Menit):** Total alokasi waktu adalah 7 menit dengan pembagian tahapan yang ketat sebagai berikut:

- **Waktu Persiapan:** 1 menit (memasuki arena, menata barisan awal, dan meletakkan properti non-elektrik).
- **Waktu Penampilan Inti:** 5 menit (dihitung sejak aba-aba/suara pertama setelah waktu persiapan berakhir hingga salam penutup penampilan).

- **Waktu Penyelesaian / Tata Selesai:** 1 menit (merapikan seluruh properti/atribut dan meninggalkan arena dalam keadaan bersih).

- **Arena & Seragam:** Ukuran arena perlombaan adalah 12 × 9 meter. Peserta mengenakan Seragam Pramuka Lengkap (diperbolehkan memakai aksesoris kreasi yang sopan dan aman).
- **Ketentuan Musik & Lirik Wajib:** Dilarang menggunakan pelantang suara (megaphone), alat musik elektrik, maupun musik rekaman (playback). Iringan hanya diperbolehkan dari vocal, peluit dan tongkat. Lirik wajib bermuatan nilai positif kepramukaan dan bebas dari unsur SARA maupun ejekan antarkontingen. Peserta wajib membunyikan nama kegiatan: "AJANG KOMPETISI PRASMODA (AKP) SMPN 2 MOJO TAHUN 2027".

B. Kriteria Penilaian (Skor Maksimal: 100 Poin)

NO	KRITERIA & INDIKATOR PENILAIAN	BOBOT SKOR
1	**Semangat, Vokal, dan Ekspresi** Kelantangan volume suara, kejelasan artikulasi lirik, serta antusiasme dan ekspresi wajah seluruh anggota tim dari awal hingga akhir.	**40 Poin**
2	**Kekompakan dan Kreativitas Gerak** Keseragaman gerakan antaranggota tim, kehalusan transisi formasi di dalam arena, dan keunikan koreografi.	**35 Poin**
3	**Isi Lirik dan Orisinalitas** Kesesuaian pesan lirik dengan nilai Pramuka dan moto kegiatan, daya tarik/kreativitas syair, serta keaslian karya.	**25 Poin**

SISTEM PENGURANGAN NILAI (PENALTI) — LOMBA YEL KREASI

- **Melebihi waktu persiapan (> 1 menit):** Pengurangan -10 poin.
- **Melebihi waktu penampilan inti (> 5 menit):** Pengurangan -5 poin per 1–10 detik, berlaku kelipatan.
- **Melebihi waktu penyelesaian/tata selesai (> 1 menit) atau meninggalkan sampah/properti:** Pengurangan -10 poin.
- **Anggota tim menginjak atau melewati garis batas arena saat tampil:** Pengurangan -5 poin per peserta/kejadian.
- **Properti melewati garis batas arena saat tampil (faktor apapun):** Pengurangan -10 poin per kejadian.
- **Tidak membunyikan nama kegiatan "Ajang Kompetisi Prasmoda (AKP) SMPN 2 Mojo Tahun 2027":** Pengurangan -20 poin.
- **Lirik atau gerakan mengandung unsur SARA, perundungan, atau tidak sopan: Pengurangan -20 poin hingga Diskualifikasi.**
- **Jumlah & komposisi peserta tidak sesuai, tidak memakai seragam yang sesuai, atau menggunakan peralatan yang dilarang: Pengurangan -20 poin per peserta.**

⚜ BAGIAN III

KATEGORI KEJUARAAN, JADWAL & PENUTUP

1. KATEGORI KEJUARAAN & KETENTUAN PENENTUAN PEMENANG

Panitia menyediakan trofi/piala kejuaraan bergengsi bagi seluruh kontingen berprestasi (maksimal 15 pangkalan peserta) dengan rincian kategori dan mekanisme penentuan sebagai berikut:

NO	KATEGORI KEJUARAAN	JUMLAH PIALA	KRITERIA PENENTUAN PEMENANG
1	**Piala Bergilir Kwartir Ranting Mojo** (Diraih oleh Juara Umum 1)	1 Piala Bergilir	Diberikan kepada pangkalan peraih Juara Umum 1 AKP 2027.
2	**Juara Umum 1, 2, dan 3** (Peringkat Terbaik Keseluruhan)	3 Piala Tetap	Peringkat ke-1 s.d. ke-3 berdasarkan akumulasi total poin dari 4 cabang lomba. Jika ditemukan persamaan total poin, maka ditentukan bertahap dari: (1) Jumlah Juara 1 terbanyak, (2) Jumlah Juara 2 terbanyak, (3) Jumlah Juara 3 terbanyak, (4) Waktu pengerjaan Lomba Formasi Barisan tercepat, dan (5) Waktu pengerjaan Lomba SMS tercepat. Berlaku untuk semua kategori prestasi.
3	**Juara Garuda 1, 2, dan 3** (Kategori Prestasi Garuda)	3 Piala Tetap	Peringkat ke-4 s.d. ke-6 berdasarkan total akumulasi skor poin seluruh 4 cabang lomba (setelah Juara Umum 1–3).
4	**Juara Utama 1, 2, dan 3** (Kategori Prestasi Utama)	3 Piala Tetap	Peringkat ke-7 s.d. ke-9 berdasarkan total akumulasi skor poin seluruh 4 cabang lomba.
5	**Juara Madya 1, 2, dan 3** (Kategori Prestasi Madya)	3 Piala Tetap	Peringkat ke-10 s.d. ke-12 berdasarkan total akumulasi skor poin seluruh 4 cabang lomba.
6	**Juara Purwa 1, 2, dan 3** (Kategori Prestasi Purwa)	3 Piala Tetap	Peringkat ke-13 s.d. ke-15 berdasarkan total akumulasi skor poin seluruh 4 cabang lomba.
7	**Juara 1, 2, dan 3 Per Mata Lomba** (Pionering, Formasi Barisan, SMS, Yel Kreasi)	12 Piala Tetap (3 × 4 Lomba)	Peraih skor akhir tertinggi ke-1, ke-2, dan ke-3 pada masing-masing cabang lomba (khusus Formasi Barisan ditentukan dari hasil Babak Final).
8	**Pangkalan Terfavorit** (Kategori Dukungan Suporter)	1 Piala Tetap	Diambil dari pangkalan dengan jumlah pembelian tiket pengunjung/suporter terbanyak hingga pukul 15.00 WIB.

2. SUSUNAN ACARA KEGIATAN (MINGGU, 24 JANUARI 2027)

WAKTU (WIB)	URAIAN KEGIATAN	LOKASI / PENANGGUNG JAWAB
07.00 – 08.00	Check-in Peserta dan Penyerahan Administrasi	Kesekretariatan SMPN 2 Mojo
08.00 – 08.30	Upacara Pembukaan AKP Se-Eks Karesidenan Kediri Tahun 2027	Lapangan Utama SMPN 2 Mojo
08.30 – 09.00	Persiapan Perlombaan Sesi Pagi & Pengondisian Peserta	Panitia & Koordinator Lapangan
09.00 – 11.00	Lomba Pionering (6 Peserta: 3 Pa & 3 Pi, 120 Menit) & Lomba Formasi Barisan (10 Peserta: 5 Pa & 5 Pi — 4 Sesi + Final)	Kapling Pionering & Lapangan Belakang
11.00 – 13.00	ISHOMA (Istirahat, Salat, dan Makan — Konsumsi Mandiri)	Area Sekolah & Masjid
13.00 – 15.30	Lomba Sandi Morse Semaphore / SMS (3 Peserta Bebas) & Lomba Yel Kreasi (13 Peserta Bebas)	Area Pos SMS & Lapangan Belakang
15.30 – 16.00	Rekapitulasi Nilai Akhir Dewan Juri & Hiburan Pentas Seni	Lapangan Utama SMPN 2 Mojo

WAKTU (WIB)	URAIAN KEGIATAN	LOKASI / PENANGGUNG JAWAB
16.00 – Selesai	Upacara Penutupan, Pengumuman Kejuaraan & Penyerahan Piala	Lapangan Utama SMPN 2 Mojo

3. KETENTUAN TAMBAHAN DAN PENUTUP

- **Kebersihan & Ketertiban:** Setiap kontingen wajib menjaga kebersihan lingkungan pangkalan SMPN 2 Mojo selama kegiatan berlangsung dan membuang sampah pada tempat yang telah disediakan.
- **Mekanisme Klarifikasi:** Apabila terdapat keberatan terkait teknis penilaian, hanya Pembina Pendamping resmi yang diperkenankan mengajukan klarifikasi secara santun kepada Koordinator Juri maksimal 15 menit setelah cabang lomba selesai.
- **Ketentuan Lain-lain:** Hal-hal teknis yang belum tercantum dalam Petunjuk Pelaksanaan dan Petunjuk Teknis ini akan dibahas dan disepakati bersama pada saat Technical Meeting (TM).

Demikian Petunjuk Pelaksanaan dan Petunjuk Teknis (Juklak-Juknis) Ajang Kompetisi Prasmoda (AKP) Se-Eks Karesidenan Kediri Tahun 2027 ini disusun sebagai pedoman resmi bagi panitia, dewan juri, dan seluruh peserta. Atas perhatian, partisipasi, dan kerja sama seluruh pangkalan gugus depan, kami sampaikan terima kasih.