PETUNJUK PELAKSANAAN DAN PETUNJUK TEKNIS
"SUA BHAKTI BERKARYA IV"
PMR UNIT SMAN 1 CIAWI

"BEYOND THE FINISH LINE"

❖ Ketentuan Umum

- Peserta merupakan anggota PMR tingkat Mula, Madya, dan Wira se Jawa Barat Open dan masih berstatus sebagai siswa di sekolah masing-masing.
- Perlombaan dilaksanakan di **SMA Negeri 1 Ciawi** pada **Sabtu**, **19 Desember 2026**.
- Peserta yang tidak hadir saat perlombaan akan dianggap gugur.
- Di hari Sabtu, 19 Desember 2026 akan dilaksanakan upacara pembukaan yang wajib dihadiri oleh para peserta Mula, Madya, dan Wira.
- Presensi kehadiran akan dilaksanakan pada hari perlombaan.
- Peserta lomba serta wali/pelatih tidak diperkenankan untuk melakukan kecurangan dalam bentuk apapun.
- Seluruh peserta diwajibkan memiliki KTA dalam bentuk soft file (aplikasi siamo) ataupun berbentuk kartu. Jika tidak ada KTA maka wajib menggunakan surat tugas.
- Apabila peserta lomba serta wali/pelatih ada yang melanggar pada poin sebelumnya serta poin-poin ketentuan dalam juknis per mata lomba maka peserta/sekolah tersebut akan dianggap gugur/didiskualifikasi.
- Panitia SBB tidak menerima komplain dalam bentuk apapun jika peserta tidak mengikuti Technical Meeting.
- Technical Meeting akan dilaksanakan secara online via zoom meeting pada Sabtu, 21 November 2026

❖ Pendaftaran Lomba

- Pendaftaran dilakukan secara online pada tanggal **1 November – 17 Desember 2026**
- Pendaftaran dilakukan melalui website resmi PMR SMAN 1 Ciawi pada tautan berikut: https://pmrwirasmanic.or.id/
- Peserta wajib mengisi formulir pendaftaran pada website di atas dengan syarat mengisi form pendaftaran dan melampirkan bukti transfer uang pendaftaran.
- Nomor urut akan didapatkan secara otomatis melalui sistem di website resmi setelah pendaftaran dan konfirmasi pembayaran berhasil diselesaikan.

HARGA PENDAFTARAN LOMBA TINGKAT MULA, MADYA, DAN WIRA

GELOMBANG 1

- Pendaftaran gelombang 1 dimulai tanggal 1 November – 20 November.

TINGKAT MULA		
MATA LOMBA	JUMLAH REGU	HARGA
Lomba Pertolongan Pertama (Putra)	1 Regu	Rp78.000
Lomba Pertolongan Pertama (Putri)	1 Regu	Rp78.000
Lomba Ketangkasan Tandu Reguler	1 Regu	Rp63.000
Lomba Mewarnai	1 Regu	Rp63.000
Lomba Ketangkasan Cuci Tangan	1 Regu	Rp63.000
TINGKAT MADYA & WIRA		
Lomba Pertolongan Pertama (Putra)	1 Regu	Rp78.000
Lomba Pertolongan Pertama (Putri)	1 Regu	Rp78.000
Lomba Cepat Tepat	1 Regu	Rp78.000
Lomba Ketangkasan Tandu Reguler (Putra)	1 Regu	Rp63.000
Lomba Ketangkasan Tandu Reguler (Putri)	1 Regu	Rp63.000
Lomba Pendidikan Remaja Sebaya	1 Regu	Rp78.000
Olimpiade Kepalangmerahan	1 Regu	Rp68.000

GELOMBANG 2

- Pendaftaran gelombang 2 dimulai tanggal 21 November – 17 Desember.

TINGKAT MULA		
MATA LOMBA	JUMLAH REGU	HARGA
Lomba Pertolongan Pertama (Putra)	1 Regu	Rp85.000
Lomba Pertolongan Pertama (Putri)	1 Regu	Rp85.000
Lomba Ketangkasan Tandu Reguler	1 Regu	Rp70.000
Lomba Mewarnai	1 Regu	Rp70.000
Lomba Ketangkasan Cuci Tangan	1 Regu	Rp70.000
TINGKAT MADYA & WIRA		
Lomba Pertolongan Pertama (Putra)	1 Regu	Rp85.000
Lomba Pertolongan Pertama (Putri)	1 Regu	Rp85.000
Lomba Cepat Tepat	1 Regu	Rp85.000
Lomba Ketangkasan Tandu Reguler (Putra)	1 Regu	Rp70.000
Lomba Ketangkasan Tandu Reguler (Putri)	1 Regu	Rp70.000
Lomba Pendidikan Remaja Sebaya	1 Regu	Rp85.000
Olimpiade Kepalangmerahan	1 Regu	Rp75.000

- Metode pembayaran :
  Dibayarkan melalui rekening :

  1. Nomor Rekening : 7361837022 (BCA)
     Atas Nama : SULTHAN ARKANA
  2. Nomor Rekening : 0108988436100 (BJB)
     Atas Nama : ABDUL HAMID SAPUTRA

❖ Technical Meeting

- Technical Meeting akan dilaksanakan online melalui zoom pada :
  Hari/Tanggal : Sabtu, 21 November 2026
  Waktu : 08:00 – Selesai

❖ Ketentuan Juara Umum

- Juara umum dilihat dari sekolah dengan jumlah poin yang paling banyak.
- Apabila terdapat kesamaan jumlah poin, maka dilihat dari sekolah dengan perolehan juara 1 yang lebih banyak.
- Apabila masih terdapat kesamaan, maka dilihat dari sekolah dengan perolehan juara 2 yang lebih banyak.
- Apabila masih terdapat kesamaan, maka dilihat dari sekolah dengan perolehan juara terbanyak.
- Piala Juara Umum bersifat bergilir, sehingga akan dipindahkan ke sekolah yang berhasil meraih poin tertinggi pada tahun berikutnya
- Apabila sekolah yang sama berhasil menjadi Juara Umum 3 kali berturut-turut, maka piala juara umum bergilir akan menjadi hak milik tetap sekolah tersebut.
- Penentuan juara umum Sua Bhakti Berkarya IV Menggunakan sistem poin, dengan besar poin setiap mata lomba sebagai berikut :

LPP, LCT, Lomba Pendidikan Remaja Sebaya, dan Olimpiade Kepalangmerahan :

1. Juara 1 : 12 poin
2. Juara 2 : 10 poin
3. Juara 3 : 8 poin
4. Harapan 1 : 6 poin
5. Harapan 2 : 4 poin

LKTR, LKCT, dan Lomba Mewarnai :

1. Juara 1 : 10 poin
2. Juara 2 : 8 poin
3. Juara 3 : 6 poin
4. Harapan 1 : 4 poin
5. Harapan 2 : 2 poin

LOMBA PERTOLONGAN PERTAMA

A. KETENTUAN UMUM

- Peserta merupakan anggota PMR aktif tingkat mula, madya dan wira di sekolahnya.
- Setiap sekolah maksimal mengirimkan 2 regu LPP putra dan 2 regu LPP putri.
- Setiap peserta memakai baju PDL/olahraga unit masing-masing.
- Peserta dilarang membawa alat komunikasi ke dalam ruangan isolasi.
- Peserta membawa sendiri papan berjalan untuk mengisi kartu luka.
- Kartu luka dibawa sendiri oleh peserta. Soft file kartu luka tertera pada link Google Drive berikut: https://drive.google.com/drive/folders/1PrgzpGXRMOGcUgCf5nViGeGF9L7hb4rx
- Peserta yang melakukan kecurangan seperti membawa alat komunikasi, membawa contekan tahapan pertolongan pertama, dan sebagainya akan didiskualifikasi dan panitia tidak akan mengembalikan dana dalam bentuk apapun.
- Setiap regu wajib membawa perlengkapan pertolongan pertama masing-masing. Perlengkapan akan dicek oleh penanggung jawab lomba.
- Tiga soal kasus pertolongan pertama bersumber dari Buku Pedoman Pertolongan Pertama edisi 2008 dan 2009.
- Peserta tidak diperbolehkan melakukan double job.

B. TEKNIS PELAKSANAAN

- Dalam satu regu terdiri dari 3 orang (3 orang putra/i, dan tidak diperkenankan campuran). *Leader* akan dipilih oleh juri.
- Korban pasif, juri aktif.
- Perlombaan akan diadakan di dalam ruangan.
- Peserta akan dikumpulkan di ruangan isolasi dan akan memasuki ruangan praktik sesuai dengan nomor urut.
- Apabila peserta tidak ada pada saat dipanggil, maka akan diberi waktu selama 3 menit. Jika masih tidak ada maka peserta akan didiskualifikasi.
- Peserta akan diberikan soal kasus oleh juri dan peserta diperkenankan untuk membaca dalam waktu 1 menit dan tidak ada penambahan waktu untuk membaca.
- Waktu akan dimulai ketika peserta sudah siap.
- APD dipakai sebelum memulai kasus.
- Peserta memberikan kartu luka kepada juri pada akhir kasus.

- Waktu melaksanakan pertolongan pertama untuk madya dan wira selama 8 menit (7 menit penanganan, 1 menit membaca kasus), jika melebihi batas waktu yang telah ditentukan, maka penanganan akan diberhentikan. Untuk kategori mula, waktu melaksanakan pertolongan pertama selama 7 menit (6 menit penanganan, 1 menit membaca kasus),
- Kasus yang diberikan:
  - Mula : 1 kasus trauma.
  - Madya dan Wira : 1 kasus medis dan 1 kasus trauma (gejala dan tanda).
  - Untuk Mula dan Madya tidak ada kasus yang menggunakan bidai.

C. PENILAIAN

- Penilaian akan dilakukan dengan sistem semi terbuka. Peserta boleh melihat hasil akhir yang ada di dalam grid nilai setelah selesai melakukan praktik namun grid nilai tidak akan dibagikan.
- Peserta tidak diperbolehkan melakukan komplain dalam bentuk apapun setelah menandatangani grid nilai.
- Keputusan yang sudah dibuat oleh juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

LOMBA CEPAT TEPAT

A. KETENTUAN UMUM

- Setiap sekolah dapat mengirimkan perwakilannya maksimal 2 regu.
- Kuota maksimal Lomba Cepat Tepat Madya (30 Regu) dan Wira (30 regu).
- 1 regu terdiri dari 3 orang (putra/putri/campuran).
- Materi lomba 100% Kepalangmerahan (7 materi kepalangmerahan cetakan tahun 2008 dan Pedoman Pertolongan Pertama cetakan tahun 2009).
- Panitia berhak melakukan pengecekan sebelum lomba dimulai.
- Peserta yang melakukan pelanggaran akan langsung didiskualifikasi.
- Peserta menggunakan Pakaian Dinas Harian (PDH) atau PSAS dilengkapi dengan syal.
- Lomba Cepat Tepat terbagi menjadi 3 babak, yaitu : Penyisihan, Semifinal, dan Final.
- Peserta dilarang untuk :
  - Mencontek atau membawa contekan dalam bentuk apapun ke dalam ruang tes.
  - Bekerja sama dengan peserta lain.
  - Membawa alat bantu hitung.
  - Membawa alat komunikasi ke dalam ruang isolasi dan ruang lomba.

B. TEKNIS PELAKSANAAN

1) Babak Penyisihan

- Babak ini diadakan jika yang mendaftar lebih dari 9 regu.
- Babak ini terdiri dari 25 soal pilihan ganda.
- Waktu pengerjaan maksimal 45 menit.
- Apabila terdapat regu yang memiliki nilai sama, maka waktu pengumpulan menjadi pertimbangan.
- 9 regu dengan nilai tertinggi akan mengikuti Babak Semifinal.
- Aturan penilaian :
  - Benar bernilai 4 poin
  - Salah bernilai 0 poin
  - Tidak dijawab bernilai 0 poin

2) Babak Semifinal

- Babak ini terdiri dari 9 regu yang berhasil dalam babak penyisihan.
- Babak ini terbagi menjadi 3 termin, yang dimana 1 termin terdiri dari 3 regu.
- Pembagian termin berdasarkan peringkat pada Babak Penyisihan.
- Babak ini terdiri dari soal wajib (amplop), soal rebutan, dan balon keberuntungan.
- Jika terdapat regu dengan jumlah poin yang sama, maka akan dilakukan 3 soal rebutan untuk menentukan siapa yang berhak lolos ke babak selanjutnya.
- Dari setiap termin diambil 1 regu dengan nilai tertinggi yang akan lolos ke Babak Final.

a) Soal wajib (amplop)

- Babak ini terdiri dari 5 soal.
- Babak ini terdiri dari tiga amplop yaitu, A, B, dan C.
- Masing–masing regu bebas memilih amplop yang telah disediakan, urutan pemilihan amplop dimulai dari regu yang memiliki nilai paling tinggi pada Babak Penyisihan.
- Hanya juru bicara yang dapat menjawab soal, jika bukan juru bicara maka akan mendapat pengurangan poin (-25 poin).
- Setiap soal diberikan waktu maksimal 10 detik untuk berpikir.
- Tidak ada pelemparan soal.
- Jawaban benar bernilai 100 poin, dan jika salah atau tidak menjawab tidak ada pengurangan poin.

b) Soal Rebutan

- Babak ini terdiri dari 10 soal.
- Setiap soal dijawab dengan cara berebut.
- Regu yang menekan bel diberi waktu maksimal 10 detik untuk berpikir.
- Hanya juru bicara yang dapat menjawab soal, jika bukan juru bicara maka akan mendapat pengurangan poin (-25 poin).
- Setiap regu yang hendak menjawab harus terlebih dahulu menekan bel dan tidak diperbolehkan menjawab sebelum dipersilahkan oleh juri.
- Jika peserta menekan bel sebelum soal selesai dibacakan, pembacaan soal akan diberhentikan dan regu dipersilahkan untuk langsung menjawab.
- Tidak ada pelemparan soal.
- Jawaban benar bernilai 100 poin, jika jawaban salah dan tidak menjawab saat sudah menekan bel bernilai (-50).

c) Balon Keberuntungan

- Terdapat 9 buah balon yang sudah disediakan oleh panitia.
- Setiap balon berisi soal dan memiliki tingkatan poin, mulai dari 100, 200, dan 300.
- Masing – masing regu harus memilih dan memecahkan 3 buah balon, urutan pemilihan dimulai dari regu yang memiliki total poin paling tinggi.
- Jika soal dijawab dengan benar maka akan mendapatkan poin sesuai dengan poin yang di dapatkan pada balon, jika salah maka akan dikurangi sesuai dengan poin yang di dapatkan pada balon.
- Setiap soal diberikan waktu maksimal 10 detik untuk berpikir.
- Tidak ada pelemparan soal.
- Hanya juru bicara yang dapat menjawab soal, jika bukan juru bicara maka akan mendapatkan pengurangan poin (-25 poin).

3) Babak Final

- Babak ini terdiri dari 3 regu yang berhasil dalam babak semifinal.
- Babak ini terdiri dari soal wajib (amplop), soal rebutan bertingkat, dan soal taruhan nilai.
- Jika terdapat regu yang memiliki nilai sama, maka dilakukan 3 soal rebutan untuk menentukan juara 1, 2, dan 3.

a) Soal Wajib Amplop

- Babak ini terdiri dari 5 soal.
- Babak ini terdiri dari tiga amplop yaitu, amplop A, B, dan C.
- Masing-masing regu bebas untuk memilih amplop yang disediakan, urutan pemilihan dimulai dari regu yang memiliki poin paling tinggi dari babak semifinal.
- Hanya juru bicara yang dapat menjawab soal, jika bukan juru bicara maka akan mendapatkan pengurangan poin (-25 poin).
- Jika soal tidak bisa dijawab maka akan dilempar ke regu lain dengan cara berebut.
- Setiap soal diberikan waktu 10 detik untuk berpikir.
- Jawaban benar bernilai 100, dan jika tidak dijawab tidak ada pengurangan poin.

b) Soal Rebutan Bertingkat

- Di babak ini terdapat 10 soal rebutan skor bertingkat.
- Soal bertingkat bernilai dari 100 – 1000 poin.
- Hanya juru bicara yang dapat menjawab soal, jika bukan juru bicara maka akan mendapatkan pengurangan poin (-25 poin)
- Regu yang menekan bel diberikan waktu maksimal 10 detik untuk berpikir.
- Jawaban benar akan mendapatkan poin sesuai dengan bobot nilai soal.
- Jika regu yang menekan bel menjawab salah, maka akan dikurangi setengah bobot nilai soal, dan soal dapat dilempar dengan cara berebut.
- Jika peserta menekan bel sebelum soal selesai dibacakan, pembacaan soal akan langsung diberhentikan dan regu dipersilahkan untuk langsung menjawab.

c) Soal Taruhan Nilai

- Setiap regu akan mempertaruhkan nilai sesuai dengan nilai yang saat ini diperoleh di babak sebelumnya.
- Nilai yang dipertaruhkan minimal 50% dari nilai yang diperoleh dan maksimal 100% nilai yang diperoleh pada babak sebelumnya.

- Peserta akan diberikan 1 buah kertas untuk menulis berapa nilai yang dipertaruhkan sesuai ketentuan di poin 2, dan 1 kertas lagi untuk menuliskan jawaban yang dianggap benar.
- Dewan juri akan memberikan 1 soal pada babak pertaruhan nilai.
- Setelah soal dibacakan, diberi waktu maksimal 2 menit untuk menjawab soal.
- Selanjutnya dewan juri akan meminta peserta untuk mengangkat dan menyebutkan kertas yang berisi nilai yang dipertaruhkan dan jawaban soal secara berurutan.
- Juri menyebutkan jawaban yang benar, apabila benar akan ditambahkan dengan nilai yang dipertaruhkan dan apabila salah akan dikurangi dengan point yang dipertaruhkan.

C. PENILAIAN

- Peserta tidak diperbolehkan melakukan komplain dalam bentuk apapun setelah selesai melihat hasil pengerjaan soal.
- Keputusan yang sudah dibuat oleh juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- Juara harapan 1 dan 2 dilihat dari poin tertinggi ke-2 dan ke-3 pada babak semifinal disemua termin, jika jumlah poin sama maka akan dilakukan babak penentuan berupa 3 soal rebutan.

LOMBA KETANGKASAN CUCI TANGAN

A. KETENTUAN UMUM

- Setiap sekolah diperbolehkan mengirimkan maksimal 2 regu.
- Peserta merupakan anggota aktif PMR tingkat mula dan terdaftar di sekolahnya.
- 1 regu terdiri dari 2 orang, baik itu (putra/putri/campuran).
- Peserta diperkenankan memakai pakaian/seragam sesuai dengan kreasi sendiri.
- Peserta bebas memilih lagu untuk penampilan, namun dengan batasan waktu 3 menit.
- Lagu dan gerakan harus sopan, mendidik, dan tidak mengandung unsur SARA.
- Peserta menampilkan 7 langkah cuci tangan yang benar, jelas, terurut, dan mudah dipahami menurut KEMENKES (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia).
- Panitia tidak menerima komplain dalam bentuk apapun setelah peserta keluar dari tempat lomba.

- Musik Pengiring wajib dikirimkan paling lambat pada hari kamis, 17 Desember 2026 ke dalam Google Drive berikut :

  MUSIK PENGIRING LKCT SUA BHAKTI BERKARYA IV - Google Drive

B. TEKNIS PELAKSANAAN

- Perlombaan akan dilaksanakan di dalam ruangan.
- Peserta akan dikumpulkan di ruangan dan akan memasuki ruangan tampil sesuai dengan nomor urut yang tertera saat melakukan pendaftaran ulang.
- Apabila peserta tidak ada pada saat dipanggil, maka akan diberi waktu selama 3 menit, jika masih tidak ada maka peserta akan didiskualifikasi.
- Timer akan dimulai oleh panitia ketika peserta berbicara “siap”.
- Waktu maksimal tampil adalah 3 menit, jika lebih dari 3 menit maka akan dihentikan dan dianggap selesai.

C. PENILAIAN

- Peserta mampu menggabungkan gerakan cuci tangan terurut dengan lagu yang menarik dan kreatif.
- Menilai kekompakan dan kerja sama antar anggota regu. Menilai ekspresi wajah dan semangat peserta saat tampil.
- Menilai kesesuaian dan kerapihan kostum.
- Menilai kepatuhan terhadap batas waktu yang ditentukan (3 menit).
- Kriteria penilaian :
  - Urutan langkah cuci tangan yang benar : 30%
  - Kreatifitas Koreografi : 20%
  - Kekompakan : 15%
  - Ekspresi wajah : 15%
  - Kesesuaian dan kerapihan kostum : 20%
- Keputusan yang sudah dibuat oleh juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

LOMBA MEWARNAI

A. KETENTUAN UMUM

- Peserta merupakan anggota PMR Mula aktif di sekolahnya.
- Setiap sekolah tidak dibatasi untuk mengirimkan regu.
- 1 regu terdiri dari 1 peserta.
- Peserta diperbolehkan untuk menggunakan Pakaian Dinas Lapangan (PDL) atau Pakaian Dinas Harian (PDH).
- Peserta harus membawa meja lipat dan Alat mewarnai sendiri/pribadi.

B. TEKNIS PELAKSANAAN

- Pendamping peserta lomba tidak boleh mendampingi peserta didalam ruangan saat lomba sudah dimulai.
- Peserta akan mewarnai pada kertas beserta gambarnya yang sudah disediakan oleh panitia dengan ukuran A3.
- Peserta diharuskan untuk membawa alat mewarnai sendiri tanpa harus meminjam kepada peserta lain.
- Alat mewarnai yang digunakan hanyalah crayon dan pensil warna. bila memiliki spidol hitam, bisa digunakan untuk menebalkan garis.
- Peserta tidak akan mendapatkan bocoran gambar yang akan diwarnai hingga hari-h lomba.
- Waktu yang disediakan untuk peserta adalah **120 menit**.
- Setelah peserta selesai dengan karyanya, diwajibkan untuk mencantumkan identitas pribadi (Nama lengkap dan asal sekolah) pada kolom yang tersedia.
- Panitia akan mengingatkan peserta terkait waktu pengerjaan secara berkala per 30 menit.
- Peserta tidak diperbolehkan membawa seperangkat alat komunikasi ke dalam ruangan maupun barang yang tidak memiliki hubungan sama sekali dengan mata lomba.
- Peserta dilarang bekerjasama maupun berkomunikasi dengan peserta lain selama lomba berlangsung.
- Bila peserta sudah selesai sebelum waktu habis, peserta diharapkan untuk tetap menunggu di dalam ruangan tanpa mengganggu peserta lain hingga waktu selesai.

C. PENILAIAN

- Kriteria penilaian
  - Kerapihan dan kebersihan : 40%
  - Kombinasi warna dan estetika : 40%
  - Kreativitas : 20%
- Penilaian akan dilakukan dengan sistem tertutup.
- Peserta tidak boleh melakukan komplain dalam bentuk apapun.
- Keputusan milik Juri bersifat Mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

LOMBA KETANGKASAN TANDU REGULER

A. KETENTUAN UMUM

- Peserta adalah anggota aktif PMR (Mula, Madya, Wira), bukan alumni, pelatih, atau KSR.
- Setiap anggota menggunakan Pakaian Dinas Lapangan (PDL) atau Pakaian olahraga sekolah asal.

- Peserta tidak diperkenankan menggunakan alat bantu apa pun (sarung tangan, plester, dll).
- Dilarang membuat bandul, jika terdapat bandul pada tambang akan didiskualifikasi.
- Dilarang membuat penanda apapun pada bambu.
- Peserta dilarang mengecat, mewarnai, maupun memberikan lapisan pewarna pada bambu yang digunakan dalam pembuatan tandu.
- Tambang, bambu dan mitela disiapkan oleh masing-masing regu. Bambu dapat disediakan oleh panitia bagi peserta yang ingin melakukan pemesanan.
- Mitela yang perlu dibawa sebanyak 3 lembar.
- Jenis ukuran bambu yang digunakan bambu panjang 225 cm dan bambu kecil 65 cm.
- Setiap sekolah maksimal mengirimkan 2 tim pada setiap jenis lomba tandu.

B. TEKNIS PELAKSANAAN

- Untuk Madya dan Wira 1 tim terdiri dari 2 orang (Putra/Putri). Untuk campuran tidak diperbolehkan.
- Untuk kategori Mula di perbolehkan campuran.
- Setiap sekolah diperbolehkan mengirimkan maksimal 2 tim.
- Perlombaan dimulai setelah aba-aba dari panitia, dan selesai ketika peserta mengangkat bendera yang disediakan atau waktu sudah habis.
- Jika waktu sudah habis maka pembuatan tandu akan dihentikan dan dianggap sudah selesai.
- Jenis tali yang digunakan tambang plastik tanpa bandul berdiameter 5 mm.
- Jarak panjang bambu kecil 1 kepal tangan peserta, dan jarak bambu panjang 1 jengkal 1 kepal tangan peserta.
- Sisa tali tidak boleh terurai lebih dari sekepal tangan peserta, jika lebih maka akan mendapatkan pengurangan poin.
- Jumlah lilitan pada pangkal 4,4,3.
- Jumlah silangan 7, dengan jarak antar simpul harus simetris.
- Ketentuan mitela
  - 2 mitela kearah kepala (searah)
  - 1 mitela kearah kaki (berlawanan)
- Kriteria Penilaian
  - Ketepatan : 30%
  - Kekuatan : 40%
  - Kecepatan : 30%

- Waktu maksimal pembuatan tandu:
  - Reguler Mula : 10 menit
  - Reguler Putra Madya : 5 menit 30 detik
  - Reguler Putri Madya : 6 menit
  - Reguler Putra Wira: 5 menit
  - Reguler Putri Wira : 5 menit 30 detik
  - Tandu tidak boleh disentuh setelah pembuatan selesai, boleh disentuh saat penilaian.

- Setiap regu wajib menandatangani format penilaian setelah penilaian tandu selesai
- Protes dilakukan pada saat pengambilan nilai oleh juri dan tidak bisa melakukan protes setelah menandatangani lembar penilaian.
- Setelah penandatanganan nilai oleh peserta, keputusan juri bersifat mutlak.

C. PENILAIAN

- Penilaian akan dilakukan dengan sistem semi tertutup. Peserta boleh melihat hasil akhir yang ada di dalam grid nilai setelah selesai melakukan praktik namun grid nilai tidak akan dibagikan.
- Peserta tidak diperbolehkan melakukan komplain dalam bentuk apapun setelah menandatangani grid nilai.
- Keputusan yang sudah dibuat oleh juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

LOMBA PENDIDIKAN REMAJA SEBAYA

A. KETENTUAN UMUM

- Setiap sekolah diperkenankan mengirimkan maksimal 2 regu. Setiap regu terdiri atas 2 Orang.
- Jumlah peserta LPRS dibatasi sebanyak 20 regu PMR Madya dan 20 regu PMR Wira.
- Media presentasi yang digunakan harus bersifat sederhana, kreatif, edukatif, serta Tidak mengandung unsur SARA, pornografi, maupun hal-hal yang bertentangan dengan Norma kesopanan.
- Peserta wajib mengenakan Pakaian Dinas Harian (PDH) PMR, Pakaian Seragam Anak Sekolah (PSAS) Putih biru atau putih abu.
- Peserta tidak diperkenankan keluar masuk ruang lomba selama Presentasi berlangsung, kecuali atas izin panitia.
- Peserta wajib menjaga ketertiban dan tidak mengganggu jalannya perlombaan.
- Keberatan hanya dapat diajukan oleh pendamping atau pelatih kepada panitia sebelum Hasil perlombaan diumumkan. Setelah hasil perlombaan diumumkan, panitia tidak Menerima keberatan maupun komplain dalam bentuk apa pun.

B. KETENTUAN PMR MADYA

- Materi Lomba Pendidikan Remaja Sebaya (LPRS) disampaikan dalam
- Bentuk Presentasi menggunakan media atau properti penyuluhan sesuai dengan tema yang Telah ditentukan.
- Media presentasi yang digunakan bersifat bebas, seperti poster, alat peraga, atau media Edukasi lainnya tidak diperbolehkan menggunakan Powerpoint (PPT/PPTX). PDF dan Maupun media presentasi Digital lainnya.
- Materi presentasi harus sesuai dengan tema perlombaan dan merupakan hasil karya Orisinal peserta, bukan hasil plagiarisme ataupun karya pihak lain.
- Setiap regu terdiri atas 2 orang. Pembagian peran sebagai peraga dan presentator Dibebaskan.
- Peserta bertanggung jawab atas keamanan serta kelengkapan media presentasi yang dibawa selama perlombaan.
- Selama presentasi dan sesi tanya jawab berlangsung, peserta tidak diperkenankan Menerima bantuan dari pihak lain.
- Peserta wajib mematuhi seluruh ketentuan teknis yang telah ditetapkan selama Perlombaan belangsung.

C. KETENTUAN PMR WIRA

- Materi Lomba Pendidikan Remaja Sebaya (LPRS) disampaikan menggunakan PowerPoint atau media presentasi digital sejenisnya sesuai dengan tema yang telah Ditentukan.
- File presentasi dikirimkan dalam bentuk softcopy melalui Gdrive :

  https://drive.google.com/drive/folders/1LO9VD5HoY7PMANcRC5oWCu3VjKt5Z3WQ paling lambat pada Kamis, 17 Desember 2026 Pukul 23.59 WIB.
- Format penamaan file presentasi: LPRS_Wira_NamaSekolah.

  Contoh: LPRS_Wira_SMAN1CIAWI. Atau yang menurunkan 2 Tim

  LPRS_Wira_SMAN1CIAWI_Regu_A
- Setiap regu terdiri atas 2 orang.
- Pembagian peran dalam regu bersifat bebas. Peserta dapat bertugas sebagai presenter presentasi sesuai strategi masing-masing tim. Operator dari pihak panitia.
- Materi presentasi wajib sesuai dengan tema yang telah ditentukan oleh panitia.
- Materi presentasi merupakan hasil karya orisinal peserta dan tidak diperkenankan Melakukan plagiarisme atau menggunakan karya pihak lain.

- Media presentasi yang diperbolehkan berupa Microsoft PowerPoint (PPT/PPTX) atau Media presentasi digital lain yang telah mendapat persetujuan panitia.
- File presentasi yang telah dikirim dan melewati batas waktu pengumpulan tidak dapat Diubah atau diganti, kecuali atas persetujuan panitia.
- Peserta bertanggung jawab atas isi, kelengkapan, dan keterbacaan file presentasi yang Dikirimkan.
- Apabila file presentasi mengalami kerusakan atau tidak dapat dibuka akibat kesalahan Peserta, panitia tidak bertanggung jawab atas kondisi tersebut.
- Presentasi dilaksanakan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan oleh panitia.
- Peserta wajib mematuhi seluruh ketentuan teknis selama perlombaan berlangsung.

D. TEKNIS PELAKSANAAN MADYA

- Peserta PMR Madya memasuki ruang lomba setelah Upacara Pembukan Sua Bhakti Berkarya IV selesai dan setelah mendapat arahan dari Panitia.
- Setiap regu diberikan waktu 5 menit untuk mempersiapkan media presentasi sebelum Perlombaan dimulai.
- Waktu presentasi diberikan selama 10 menit dan dimulai setelah panitia memberikan Aba-aba “Mulai”.
- Setelah sesi presentasi berakhir, peserta akan mengikuti sesi tanya jawab selama 5 Menit. Waktu tanya jawab tidak termasuk ke dalam waktu presentasi.
- Apabila peserta melebihi batas waktu presentasi yang telah ditentukan, akan dikenakan Pengurangan nilai sebesar 2 poin untuk setiap 1 menit keterlambatan.
- Media atau properti presentasi dapat digunakan selama proses presentasi berlangsung Sesuai kebutuhan peserta, sepanjang tidak mengganggu jalannya perlombaan.
- Pada sesi tanya jawab, setiap regu akan diberi 1 amplop pertanyaan secara acak yang Telah disediakan oleh panitia dan wajib menjawab pertanyaan tersebut.
- Peserta yang tidak hadir setelah dipanggil sebanyak 3 kali oleh panitia akan dianggap Mengundurkan diri dari perlombaan.

E. TEKNIS PELAKSANAAN WIRA

- Peserta PMR Wira memasuki ruang lomba setelah Upacara Pembukaan Sua Bhakti Berkarya IV selesai dan setelah mendapat arahan dari Panitia.
- Setiap regu diberikan waktu 5 menit untuk mempersiapkan media presentasi (PowerPoint) sebelum perlombaan dimulai.

- Waktu presentasi diberikan selama 12 menit dan dimulai setelah panitia memberikan Aba-aba “Mulai”.
- Setelah sesi presentasi berakhir, peserta akan mengikuti sesi tanya jawab selama 3 Menit. Waktu tanya jawab tidak termasuk ke dalam waktu presentasi.
- Apabila peserta melebihi batas waktu presentasi yang telah ditentukan, akan dikenakan Pengurangan nilai sebesar 2 poin untuk setiap 1 menit keterlambatan.
- Media presentasi PowerPoint digunakan selama proses presentasi berlangsung. Peserta Tidak diperkenankan mengubah isi materi presentasi yang telah dikumpulkan kepada Panitia.
- Pada sesi tanya jawab, setiap regu akan diberi 1 amplop pertanyaan secara acak yang Telah disediakan oleh panitia dan wajib menjawab pertanyaan tersebut.
- Peserta yang tidak hadir setelah dipanggil sebanyak 3 kali oleh panitia akan dianggap Mengundurkan diri dari perlombaan.

F. TEMA

- Madya : "Mengenal Bahayanya, Menjauhi Wujudnya: Remaja Cerdas Bebas Narkoba"
- Wira : "Mental Sehat, Remaja Hebat: Menjadi Pendengar Baik untuk Sesama”.

G. PENILAIAN

- Kreativitas : 20%
- Kesesuaian Tema : 20%
- Bahasa yang digunakan 10%
- Presentasi : 40%
- Kecepatan menjawab : 10%

LOMBA OLIMPIADE KEPALANGMERAHAN

A. KETENTUAN UMUM

- Kuota lomba Olimpiade Kepalangmerahan :
  - Madya (30 regu)
  - Wira (30 regu)
- Peserta merupakan anggota aktif PMR Madya/Wira dan terdaftar di sekolahnya.
- Setiap sekolah hanya diperbolehkan mengirimkan maksimal 3 regu.
- 1 regu terdiri dari 1 orang, baik itu putra/putri.
- Setiap peserta memakai baju PDH, atau PSAS dilengkapi dengan syal.
- Peserta membawa ATK masing masing.
- Peserta yang datang terlambat diberikan batas waktu 5 menit, jika melebihi batas waktu dianggap tidak hadir.
- Panitia tidak menerima komplain dalam bentuk apapun setelah peserta keluar dari ruangan.

- Peserta berada dalam ruangan minimal 15 menit sebelum lomba dimulai.
- Materi yang digunakan adalah 100% Kepalangmerahan (menggunakan Buku Pedoman PMR cetakan 2008) :
  - Pendidikan Remaja Sebaya
  - Ayo Siaga Bencana
  - Remaja Sehat Peduli Sesama
  - Kepemimpinan
  - Donor Darah
  - Gerakan
  - Pertolongan Pertama
- Peserta dilarang membawa contekan atau alat komunikasi dalam bentuk apapun kedalam ruangan, bila ternyata peserta membawa maka akan langsung didiskualifikasi.

B. TEKNIS PELAKSANAAN

- Peserta mengerjakan sebanyak 50 butir soal pilihan ganda.
- Peserta diberikan waktu maksimal 75 menit.
- Pengerjaan dilakukan secara masing - masing.
- Jika sudah selesai, peserta bisa berbicara selesai dan langsung mengumpulkannya di meja yang sudah disediakan.
- Peserta diperbolehkan meninggalkan ruangan ketika sudah selesai mengerjakan soal.

C. PENILAIAN

- Keputusan yang sudah dibuat oleh juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- Pemenang dilihat dari peserta yang mendapatkan bobot poin terbanyak.
- Aturan penilaian :
  - Benar : 1 poin
  - Salah : -1 poin
  - Tidak Dijawab : 0 poin
- Jika ada peserta yang mendapatkan bobot poin sama, maka pemenang akan ditentukan oleh kecepatan waktu pengerjaan soal.

LOMBA PMR FAVORIT

A. KETENTUAN UMUM

- Lomba ini merupakan lomba per unit PMR dan hanya dapat diikuti oleh unit PMR tingkat Madya dan Wira.
- Lomba ini dapat diikuti oleh sekolah yang telah melakukan pendaftaran kegiatan “Sua Bhakti Berkarya.”
- Peserta wajib mengikuti akun Instagram @pmr_sman1c sebagai salah satu syarat keikutsertaan lomba.

B. TEKNIS PELAKSANAAN

- Setiap unit hanya dapat mengirimkan 1 foto terbaik unitnya beserta dengan template caption yang sudah diberikan panitia untuk diunggah di akun Instagram @pmr_sman1c.
- Pengiriman foto dilakukan pada tanggal 8–13 Desember 2026 melalui WhatsApp panitia yang telah ditentukan.
- Peserta yang mengirimkan foto setelah tanggal 13 Desember 2026 dianggap mengundurkan diri.
- Foto harus menampilkan kekompakan, kreativitas, dan semangat kepalangmerahan dari unit PMR masing-masing.
- Voting Instagram dilaksanakan pada tanggal 15 Desember 2026 – 19 Desember 2026 pukul 08.00 WIB melalui akun resmi @pmr_sman1c dan voting secara langsung pada tanggal 19 Desember 2026 pukul 08.00 – 15.30 WIB.
- Peserta dilarang melakukan kecurangan dalam bentuk apa pun (misalnya menggunakan bot, fake like, atau akun palsu). Jika terbukti, akan langsung didiskualifikasi.
- Pengumuman pemenang dilaksanakan pada 19 Desember 2026, bersamaan dengan kegiatan Sua Bhakti Berkarya.

C. PENILAIAN

- Terdapat dua penilaian dalam Lomba PMR Favorit :
  1) Peserta akan dinilai berdasarkan jumlah like terbanyak pada unggahan yang telah ditentukan di akun Instagram @pmr_sman1c. Semakin banyak jumlah like, semakin tinggi nilai yang diperoleh.
  2) Pembelian Stiker di Tempat (On the Spot) : Peserta juga dapat memperoleh nilai tambahan melalui pembelian stiker secara langsung di lokasi kegiatan (on the spot).
- Jika ditemukan kecurangan dalam bentuk apa pun, panitia berhak untuk mendiskualifikasi peserta.