KEMENTERIAN BELIA DAN SUKAN
MINISTRY OF YOUTH AND SPORTS

Menara KBS, 27, Persiaran Perdana,
Presint 4, 62570 Putrajaya

www.kbs.gov.my

KBSMALAYSIA

KEMENTERIAN BELIA DAN SUKAN

GARIS PANDUAN PEMBANGUNAN SUKAN ELEKTRONIK KEBANGSAAN

(NATIONAL ESPORTS DEVELOPMENT GUIDELINE)
NESDEG

KANDUNGAN

Muka Surat

Pengenalan

Latar Belakang & Objektif 03
Definisi 04
Peranan dan Fungsi Pemegang Taruh 05

TERAS NESDEG

Muka Surat

- Teras NESDEG 06
  - **Teras 1** Pengurusan Kontrak kepada Pemain 07-12
  - **Teras 2** Tadbir Urus Penganjuran Acara 13-22
  - **Teras 3** Pemantauan dan Perlindungan Kepada Kanak-kanak 23-30
  - **Teras 4** Kod Tatakelakuan dan Etika 31-36
  - **Teras 5** Laluan Kerjaya 37-44
  - **Penghargaan** 45-46

PENGENALAN

Latar Belakang

1. Kementerian Belia dan Sukan (KBS) telah melancarkan Pelan Strategik Pembangunan Sukan Elektronik KBS 2020-2025 ("Pelan Strategik Sukan Elektronik") pada tahun 2020 yang menggariskan lima (5) strategi dengan objektif utama untuk merangsang dan menggalakkan pembangunan industri sukan elektronik yang semakin pesat di Malaysia. Strategi-strategi yang dibangunkan dalam pelan strategik tersebut adalah selaras dengan Dasar Sukan Negara dan Rancangan Malaysia Kedua Belas (RMKe-12) dan Akta Pembangunan Sukan 1997 [Akta 576]

2. Selaras dengan inisiatif yang digariskan di bawah Pelan Strategik Sukan Elektronik tersebut, Kementerian Belia dan Sukan telah menyediakan Garis Panduan Pembangunan Sukan Elektronik Kebangsaan (NESDEC) bagi memperincikan tindakan-tindakan yang menyokong pelaksanaan strategi-strategi yang terkandung di bawah Pelan Strategik Sukan Elektronik.

3. Agensi di bawah KBS yang dipertanggungjawabkan untuk membangunkan NESDEC, iaitu Impact Integrated menerusi inisiatif Esports Integrated (ESI) dengan kerjasama FUTURISE (sebuah agensi di bawah Kementerian Kewangan Malaysia) akan bertindak sebagai pemacu bagi pelaksanaan NESDEC ini.

4. Sepanjang proses pembangunan NESDEC ini, beberapa sesi libat urus dan perbincangan telah diadakan bersama semua pemegang taruh yang terlibat bagi mendapatkan input dan pandangan yang membantu menambah baik kandungan garis panduan ini.

5. NESDEC ini juga bertujuan untuk memberi panduan kepada semua pemegang taruh berkaitan tadbir urus yang lebih efektif, hak dan tanggungjawab dalam kalangan penggiat dan pemain industri selain menggariskan panduan and prosedur untuk membuat keputusan, kawalan dalaman dan pengurusan risiko yang lebih baik.

Objektif

Objektif penyediaan NESDEC ini adalah seperti berikut:

1. Memastikan kebajikan dan hak pemain yang merangkumi pelan kerjaya, penajaan dan program pembangunan dilindungi dan ditambahbaik di setiap peringkat.
2. Mewujudkan industri sukan elektronik yang bertanggungjawab dan beretika dengan mengambil kira persepsi masyarakat, penglibatan wanita dan kanak-kanak termasuk mengimbangi aktiviti sukan elektronik dengan aktiviti fizikal yang lain.
3. Menyediakan struktur pembangunan terbaik untuk menjadikan Malaysia sebagai salah satu hab sukan elektronik di rantau Asia.
4. Memperkukuh kerjasama strategik antara pemain dan penggiat industri melalui persefahaman pintar.
5. Mewujudkan ekosistem sukan elektronik yang mengikut standard tadbir urus yang tinggi sekaligus menjadi penanda aras kepada kemajuan ekosistem sukan elektronik di Malaysia.

Definisi

Berikut adalah definisi bagi terminologi yang digunapakai di dalam NESDEG 2022:-

Aktiviti Sukan Elektronik
Ertinya aktiviti yang berhubungan dengan sukan elektronik termasuklah –

a) Penganjuran pertandingan, seminar, klinik atau kursus untuk sukan elektronik;
b) Penglibatan atlet atau pemain ke pertandingan atau acara sukan di peringkat kebangsaan atau antarabangsa; dan
c) Apa-apa aktiviti lain yang bersampingan atau berkaitan dengan sukan elektronik.

Atlet
Ertinya pemain yang menyertai liga atau pertandingan di peringkat kebangsaan atau antarabangsa;

Esports Integrated (ESI)
Ertinya sebuah inisiatif pembangunan ekosistem sukan elektronik yang dikelola oleh Impact Integrated, sebuah agensi di bawah Kementerian Belia dan Sukan (KBS);

Gaji
Ertinya penetapan bayaran yang akan diterima oleh pemain atau atlet daripada kelab selaras dengan kontrak yang ditandatangani selepas mengambil kira penambahan elaun dan imbuhan tambahan serta penolakan jumlah berkanun yang wajib ditolak dari bayaran tersebut;

Kanak-Kanak
Ertinya pemain atau atlet yang berumur di bawah 18 tahun;

Kelab
Ertinya badan pengurusan atau persatuan berdaftar yang menguruskan pasukan bagi aktiviti sukan elektronik;

Liga
Ertinya semua pertandingan sukan elektronik menggunakan format liga yang ditubuhkan, dianjurkan, dipromosikan dan/atau dianjurkan oleh syarikat swasta, badan atau kelab sukan elektronik berdaftar atau tidak berdaftar dengan Pesuruhjaya Sukan.

Pasukan
Ertinya sekumpulan pemain atau atlet yang menyertai permainan sukan elektronik secara bersama-sama bagi aktiviti sukan elektronik yang diuruskan sendiri atau oleh pengurusan bagi sesebuah kelab;

Pemain
Ertinya pemain-pemain bagi permainan sukan elektronik yang bermain secara pemain amatur atau pemain profesional, termasuk seorang atlet secara individu atau pasukan;

Pemain Amatur
Ertinya lain-lain pemain yang bukan pemain profesional;

Pemain Profesional
Ertinya pemain yang mempunyai kontrak bertulis dengan sesebuah kelab;

Pemegang Taruh
Ertinya kesemua pihak secara individu atau organisasi yang terlibat secara aktif dalam aktiviti sukan elektronik dan mempunyai kepentingan serta memberi kesan kepada pembangunan industri sukan elektronik di Malaysia. Pemegang taruh, antara lainya adalah pemain, atlet, penerbit permainan, penganjur acara, agensi-agensi kerajaan dan swasta juga badan-badan regulatori;

Penerbit Permainan
Ertinya syarikat yang bertanggungjawab menerbitkan produk permainan untuk tujuan sukan elektronik;

Penganjur Acara
Ertinya mana-mana syarikat yang menjalankan aktiviti sukan elektronik termasuk Liga sama ada di peringkat daerah, negeri, kebangsaan atau antarabangsa;

Produk Permainan
Ertinya mana-mana jenis permainan sukan elektronik bagi aktiviti sukan elektronik yang diterbitkan oleh penerbit permainan dan disenaraikan dalam Lampiran A Garis Panduan Etika Sukan Elektronik;

Senarai Bahan Terlarang / Anti-Doping
Ertinya bahan-bahan yang diklasifikasikan sebagai bahan terlarang di dalam *World Anti-Doping Code International Standard – Prohibited List 2022* oleh *World Anti Doping Agency (WADA)* dan *Agensi Anti Doping Malaysia (ADAMAS)*;

Sukan Elektronik
Ertinya suatu bentuk sukan yang difasilitasi oleh internet dan sistem elektronik yang menggunapakai teknologi pemprosesan data seperti komputer, telefon bimbit, konsol dan peranti teknologi lain serta mendapat input daripada pemain dan pasukan meliputi permainan video yang dimainkan secara kompetitif untuk tujuan komersial atau mengisi masa lapang; dan

Tatakelakuan Dan Etika Sukan Elektronik
Ertinya panduan etika sukan elektronik berserta pindaan yang dibuat terhadapnya untuk mengawal etika dan tingkah laku serta nilai dan prinsip yang perlu dipatuhi oleh setiap atlet, pasukan dan pemain sukan elektronik.

Peranan dan Fungsi Pemegang Taruh

1. Peranan semua pemegang taruh dalam ekosistem sukan elektronik adalah penting dan memberi impak besar ke atas prestasi dan kejayaan pembangunan sektor sukan elektronik di Malaysia. Antara pemegang taruh berkaitan dan peranannya adalah seperti berikut: -

a. **Pemain** - berperanan besar dalam setiap aktiviti sukan elektronik di malaysia yang mana tanpa penglibatan pemain, sesuatu aktiviti sukan elektronik tidak mungkin akan berjalan. Oleh yang demikian, hak dan kepentingan seorang individu yang bergelar pemain tanpa mengira umur, bangsa, agama, tahap penglibatan dan prestasinya harus dikawal selia dengan sebaiknya.

b. **Badan Sukan Berdaftar** - berperanan untuk memastikan semua aktiviti sukan berkaitan dengan sukan elektronik adalah mengikut undang-undang, peraturan, kaedah, garis panduan dan syarat-syarat yang ditetapkan oleh badan sukan kebangsaan Pesuruhjaya Sukan dan Badan Regulatori / pihak berkuasa berkaitan.

c. **Penganjur Acara** - berperanan untuk memastikan kelestarian aktiviti sukan elektronik sama ada di peringkat daerah, negeri mahupun kebangsaan. Selain menganjurkan aktiviti sukan elektronik, penganjur acara juga bertanggungjawab untuk memastikan objektif setiap aktiviti yang dianjurkan adalah selaras dengan inisiatif dan strategi di bawah Pelan Strategik Sukan Elektronik.

d. **Penerbit Permainan** - berperanan untuk memastikan kelestarian pembangunan dan penciptaan permainan yang terkini yang menyumbang kepada perkembangan industri kreatif di Malaysia. Pertumbuhan industri kreatif di dalam ekosistem sukan elektronik seterusnya dapat menambah peluang pekerjaan di samping mewujudkan persaingan yang lebih sihat di antara penerbit permainan.

e. **Agensi Kerajaan dan badan-badan regulatori negara** - berperanan untuk memastikan industri sukan elektronik ini dapat dibangunkan dan dihidupkan dalam parameter dan strategi yang disasarkan oleh kerajaan di bawah Pelan Strategik Sukan Elektronik selaras dengan perkembangan pesat industri ini di seluruh dunia.

2. Keberkesanan penglibatan pemegang taruh adalah salah satu penentu utama dalam mencapai objektif seperti mana yang digariskan di bawah Pelan Strategik Sukan Elektronik.

Teras NESDEG

NESDEG menetapkan teras-teras pengawasan yang berkesan oleh pemegang taruh yang dibuat dengan sasaran untuk membantu pemegang taruh memahami dan mengaplikasikan panduan sepertimana yang disarankan.

Garis Panduan ini mengandungi enam (6) teras utama seperti berikut: -

Teras 1

Pengurusan Kontrak kepada Pemain

Teras 2

Tadbir Urus dalam Penganjuran Acara

Teras 3

Pemantauan dan Perlindungan Kepada Kanak-kanak

Teras 4

Kod Tatakelakuan dan Etika

Teras 5

Laluan Kerjaya

Teras 6

Aplikasi Sains dan Perubatan Sukan Dalam Sukan Elektronik

Keenam-enam teras NESDEG ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik dan pengawasan yang lebih berkesan mengenai aktiviti sukan elektronik tertakluk pada perubahan dan penambahbaikan dari semasa ke semasa tanpa dirangka berpandukan kepada undang-undang, peraturan dan garis panduan sedia ada di bawah agensi yang berkaitan.

Mana-mana pihak yang terjejas akibat mana-mana keputusan atau tindakan yang berlandaskan kepada panduan dan/atau maklumat berpandukan NESDEG ini tidak berhak menuntut apa-apa ganti rugi atau pampasan atau mengambil apa-apa tindakan perundangan ke atas Kementerian Belia dan Sukan (KBS) atau Kerajaan.

TERAS ①

PENGURUSAN KONTRAK KEPADA PEMAIN

TERAS 1

Sasaran

· Keputusan yang telah dipersetujui melalui kontrak yang ditandatangani secara bersama antara pemain, kelab, penganjur acara atau mana-mana entiti dan individu perlu bersifat adil kepada pihak yang terlibat dan mesti menyatakan hak dan tanggungjawabnya dengan jelas serta mudah difahami.

· Penggunaan contoh kontrak yang terdapat dalam NESDEC ini adalah sebagai bahan rujukan kepada pihak berkepentingan. Contoh kontrak tersebut mengandungi terma dan syarat yang relevan bagi mengelakkan pertikaian. Walau bagaimanapun, nasihat guaman profesional amat digalakkan sebelum mengguna pakai mana-mana panduan yang telah tersedia dalam NESDEC.

Senarai Panduan

· Antara terma-terma penting yang perlu diberi perhatian oleh pemain adalah seperti berikut:-

· Tempoh Perjanjian

Antara perkara yang perlu diberi perhatian oleh pemain sebelum menandatangani kontrak dengan mana-mana kelab adalah:

a. Jaminan daripada pihak kelab untuk memastikan perkembangan kerjaya pemain tersebut ke peringkat yang lebih baik dalam tempoh kontrak tersebut.

b. Fasiliti dan kemudahan yang disediakan juga haruslah dititik beratkan sebelum menjadi ahli kepada mana-mana kelab.

Tiada tempoh minimum atau maksimum ditetapkan untuk mana-mana kontrak. Namun begitu, tempoh kontrak yang pendek tetapi munasabah adalah lebih bermanfaat kepada kedua-dua pihak berbanding tempoh yang lama kerana pihak-pihak boleh mengambil pilihan menamatkan kontrak tersebut atau memperbaharui kontrak tersebut dengan terma-terma yang lebih adil dan kemas.

Semua perincian kos kewangan yang perlu ditanggung oleh semua pihak secara harian, mingguan, bulanan, tahunan ataupun apa-apa cara lain yang dipersetujui haruslah direkodkan dengan jelas di dalam kontrak. Terma ini amatlah penting dan tidak boleh diambil mudah memandangkan sebarang ketidakpatuhan terhadap apa-apa pembayaran dalam tempoh dan jumlah yang dipersetujui adalah satu pelanggaran kontrak.

Antara kos kewangan yang harus dinyatakan dengan jelas dan terperinci di dalam kontrak adalah seperti berikut :-

a. Gaji (Sekali, Bermusim atau Berkala)
Pemain berhak mendapat bayaran gaji tanpa mengira prestasi ataupun status pemain tersebut sama ada pemain utama atau pemain simpanan dan boleh berunding dengan pihak kelab untuk balasan-balasan lain seperti dinyatakan di bawah.

b. Pecahan Tajaan

c. Pecahan Keuntungan Barangan

d. Pecahan Keuntungan Penstriman
Sekiranya terdapat sebarang pecahan jumlah tajaan, keuntungan barangan dan keuntungan penstriman yang akan diterima, pecahan tersebut dan kiraannya harus dinyatakan dengan jelas.

e. Bonus Prestasi/Bonus Perlawanan
Sekiranya terdapat sebarang persetujuan untuk pemberian bonus prestasi ataupun perlawanan, terma dan syaratnya harus dinyatakan dalam kontrak.

f. Wang Hadiah Perlawanan
Sekiranya terdapat sebarang persetujuan untuk agihan wang hadiah perlawanan yang akan diterima, pecahan yang akan diterima dan kiraannya berserta terma dan syarat harus dinyatakan dalam kontrak.

g. Pendapatan, Imbuhan, Elaun dan Kos Pengurusan
Jumlah, pecahan ataupun pengiraan pendapatan, imbuhan, elaun dan kos pengurusan perlu dinyatakan dengan jelas. Kos pengurusan yang dipersetujui haruslah dengan niat baik dengan pecahan ataupun kadar yang adil bagi pihak yang terlibat.

- Kewajipan pihak yang terlibat –

Antara kewajipan yang perlu dinyatakan dengan jelas di dalam kontrak tersebut adalah komitmen untuk membuat pembayaran kepada pemain oleh kelab dan penganjur acara. Kewajipan ini termasuklah perkara-perkara yang melibatkan pengurusan yang baik dan berkualiti untuk menjamin keharmonian perhubungan semua pihak dan berterusan.

Selain itu, tanggungjawab sebagai pemain juga haruslah ditekankan supaya pemain dapat dibentuk dengan disiplin yang tinggi selain maklum bahawa peranan sebagai pemain adalah kehendak kontraktual yang wajib dipatuhi.

- Penamatan dan Kesan Penamatan Kontrak –

Sebarang bentuk kontrak adalah tertakluk dengan peruntukan di bawah Akta Kontrak 1950. Kontrak boleh ditamatkan sekiranya ia merupakan satu tuntutan di bawah undang-undang atau ketidakpatuhan pihak tertentu untuk mematuhi terma kontrak tersebut, atau tamat tempoh waktu yang dipersetujui atau ditamatkan dengan persetujuan bersama.

Pihak yang telah melanggar kontrak ketika tempoh kontrak masih lagi berkuatkuasa masih perlu bertanggungjawab terhadap pelanggaran apa-apa terma di bawahnya. Perkara yang berhak dituntut kepada pihak yang melanggar kontrak adalah kesemua kos kerugian yang ditanggung oleh pihak lagi satu termasuk sebarang kos teladan yang lain yang dibenarkan di bawah undang-undang.

Selain itu, terdapat terma-terma lain yang akan kekal berkuatkuasa walaupun kontrak telah ditamatkan seperti hak untuk meneruskan penggunaan imej (sekiranya ada) dan terma kerahsiaan.

Selain itu juga, sekiranya tempoh masa bagi sesuatu kontrak telah tamat, pihak terlibat boleh membuat perundingan semula terma-terma yang baru sebelum memperbaharui kontrak tersebut.

- Harta Intelek - Tag Permainan dan Hak Imej Pemain –

Harta Intelek ialah satu bentuk monopoli yang diiktiraf undang-undang ke atas hasil kerja atau ciptaan menerusi kreativiti mana-mana entiti ataupun individual termasuk imej seseorang. Undang-undang berkaitan dengan Harta Intelek di Malaysia ditadbir oleh akta yang berasingan berdasarkan enam (6) cabang utama bagi Harta Intelek iaitu:-

a. Cap Dagangan (*Trademark*)
b. Reka Bentuk Perindustrian (*Industrial Design*)
c. Paten (*Patent*)
d. Hak Cipta (*Copyright*)
e. Petunjuk Geografi (*Geographical Indication*)
f. Reka Bentuk Litar Bersepadu (*Integrated Circuit Design*)

Harta Intelek bagi industri sukan elektronik adalah merujuk kepada perkara yang merangkumi kerja-kerja kreatif yang dihasilkan oleh sesuatu pihak dalam pelbagai bentuk termasuk tag permainan dan hak imej seorang pemain. Hak Intelek untuk pihak-pihak yang berkontrak ini adalah hak komersial yang perlu dihormati dan dipatuhi terma penggunaanya oleh pihak yang lagi satu dan tidak boleh disalahgunakan untuk kepentingan mana-mana pihak tanpa persetujuan empunya Harta Intelek sepertimana yang tertakluk di bawah undang-undang yang dinyatakan di atas atau undang-undang lain yang terpakai.

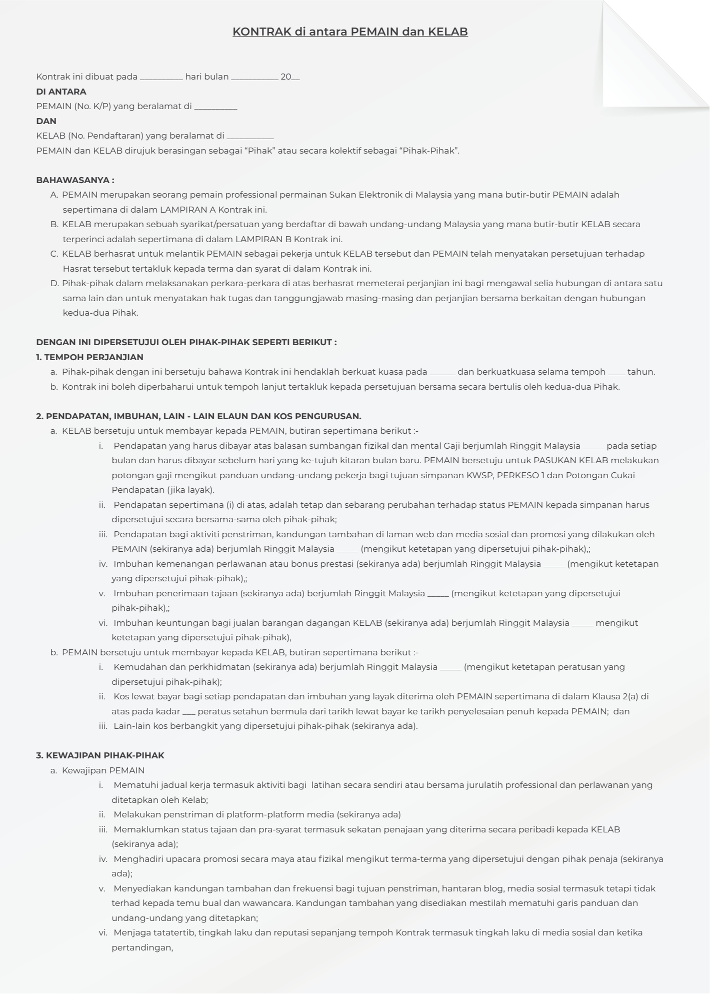
- **Kerahsiaan** – Terma kerahsiaan ini penting supaya pihak-pihak menghormati sebarang terma komersial atau data-data peribadi yang tidak boleh diumumkan kepada awam bagi melindungi kepentingan sesuatu pihak atas tuntutan perundangan sedia ada.

- **Notis** – Notis merupakan terma yang perlu ada di dalam setiap kontrak bagi memudahkan pihak-pihak menyerahkan apa-apa notis bertulis kepada pihak yang lagi satu mengikut cara penyerahan notis yang telah dipersetujui ke butiran alamat yang dinyatakan di dalam kontrak tersebut.

- **Pindaan** – Untuk mengelakkan sebarang pertikaian, sebarang pindaan kepada terma-terma yang dipersetujui, hanya boleh dibuat melalui pindaan secara bertulis dan direkodkan persetujuannya oleh pihak-pihak melalui kontrak tambahan.

*Penggunaan panduan kontrak yang terdapat dalam NESDEC adalah sebagai bahan rujukan kepada pihak pemain dan kelab. Walau bagaimanapun, nasihat guaman profesional amat digalakkan sebelum mengguna pakai mana-mana panduan yang telah tersedia. Sebarang penambahan klausa dan/atau penambahbaikan pada panduan kontrak ini adalah secara sukarela.

Rujukan



KONTRAK di antara PEMAIN dan KELAB

Kontrak ini dibuat pada _________ hari bulan __________ 20__
DI ANTARA
PEMAIN (No. K/P) yang beralamat di _________
DAN
KELAB (No. Pendaftaran) yang beralamat di __________
PEMAIN dan KELAB dirujuk berasingan sebagai “Pihak” atau secara kolektif sebagai “Pihak-Pihak”.

BAHAWASANYA :

A. PEMAIN merupakan seorang pemain professional permainan Sukan Elektronik di Malaysia yang mana butir-butir PEMAIN adalah sepertimana di dalam LAMPIRAN A Kontrak ini.
B. KELAB merupakan sebuah syarikat/persatuan yang berdaftar di bawah undang-undang Malaysia yang mana butir-butir KELAB secara terperinci adalah sepertimana di dalam LAMPIRAN B Kontrak ini.
C. KELAB berhasrat untuk melantik PEMAIN sebagai pekerja untuk KELAB tersebut dan PEMAIN telah menyatakan persetujuan terhadap Hasrat tersebut tertakluk kepada terma dan syarat di dalam Kontrak ini.
D. Pihak-pihak dalam melaksanakan perkara-perkara di atas berhasrat memeterai perjanjian ini bagi mengawal selia hubungan di antara satu sama lain dan untuk menyatakan hak tugas dan tanggungjawab masing-masing dan perjanjian bersama berkaitan dengan hubungan kedua-dua Pihak.

DENGAN INI DIPERSETUJUI OLEH PIHAK-PIHAK SEPERTI BERIKUT :

1. TEMPOH PERJANJIAN

a. Pihak-pihak dengan ini bersetuju bahawa Kontrak ini hendaklah berkuat kuasa pada ______ dan berkuatkuasa selama tempoh ____ tahun.
b. Kontrak ini boleh diperbaharui untuk tempoh lanjut tertakluk kepada persetujuan bersama secara bertulis oleh kedua-dua Pihak.

2. PENDAPATAN, IMBUHAN, LAIN - LAIN ELAUN DAN KOS PENGURUSAN.

a. KELAB bersetuju untuk membayar kepada PEMAIN, butiran sepertimana berikut :-
    i. Pendapatan yang harus dibayar atas balasan sumbangan fizikal dan mental Gaji berjumlah Ringgit Malaysia _____ pada setiap bulan dan harus dibayar sebelum hari yang ke-tujuh kitaran bulan baru. PEMAIN bersetuju untuk PASUKAN KELAB melakukan potongan gaji mengikut panduan undang-undang pekerja bagi tujuan simpanan KWSP, PERKESO 1 dan Potongan Cukai Pendapatan (jika layak).
    ii. Pendapatan sepertimana (i) di atas, adalah tetap dan sebarang perubahan terhadap status PEMAIN kepada simpanan harus dipersetujui secara bersama-sama oleh pihak-pihak;
    iii. Pendapatan bagi aktiviti penstriman, kandungan tambahan di laman web dan media sosial dan promosi yang dilakukan oleh PEMAIN (sekiranya ada) berjumlah Ringgit Malaysia _____ (mengikut ketetapan yang dipersetujui pihak-pihak),;
    iv. Imbuhan kemenangan perlawanan atau bonus prestasi (sekiranya ada) berjumlah Ringgit Malaysia _____ (mengikut ketetapan yang dipersetujui pihak-pihak),;
    v. Imbuhan penerimaan tajaan (sekiranya ada) berjumlah Ringgit Malaysia _____ (mengikut ketetapan yang dipersetujui pihak-pihak),;
    vi. Imbuhan keuntungan bagi jualan barangan dagangan KELAB (sekiranya ada) berjumlah Ringgit Malaysia _____ mengikut ketetapan yang dipersetujui pihak-pihak),
b. PEMAIN bersetuju untuk membayar kepada KELAB, butiran sepertimana berikut :-
    i. Kemudahan dan perkhidmatan (sekiranya ada) berjumlah Ringgit Malaysia _____ (mengikut ketetapan peratusan yang dipersetujui pihak-pihak);
    ii. Kos lewat bayar bagi setiap pendapatan dan imbuhan yang layak diterima oleh PEMAIN sepertimana di dalam Klausa 2(a) di atas pada kadar ___ peratus setahun bermula dari tarikh lewat bayar ke tarikh penyelesaian penuh kepada PEMAIN; dan
    iii. Lain-lain kos berbangkit yang dipersetujui pihak-pihak (sekiranya ada).

3. KEWAJIPAN PIHAK-PIHAK

a. Kewajipan PEMAIN
    i. Mematuhi jadual kerja termasuk aktiviti bagi latihan secara sendiri atau bersama jurulatih professional dan perlawanan yang ditetapkan oleh Kelab;
    ii. Melakukan penstriman di platform-platform media (sekiranya ada)
    iii. Memaklumkan status tajaan dan pra-syarat termasuk sekatan penajaan yang diterima secara peribadi kepada KELAB (sekiranya ada);
    iv. Menghadiri upacara promosi secara maya atau fizikal mengikut terma-terma yang dipersetujui dengan pihak penaja (sekiranya ada);
    v. Menyediakan kandungan tambahan dan frekuensi bagi tujuan penstriman, hantaran blog, media sosial termasuk tetapi tidak terhad kepada temu bual dan wawancara. Kandungan tambahan yang disediakan mestilah mematuhi garis panduan dan undang-undang yang ditetapkan;
    vi. Menjaga tatatertib, tingkah laku dan reputasi sepanjang tempoh Kontrak termasuk tingkah laku di media sosial dan ketika pertandingan,

b. Kewajipan KELAB:
   i. Membuat bayaran kepada Pemain sepertimana dipersetujui di Klausa 2 di atas;
   ii. Menyediakan jadual kerja yang adil dan merangkumi jadual latihan dan pertandingan yang melibatkan PEMAIN. PEMAIN dan KELAB mestilah bersetuju dengan 45 jam maksimum bagi setiap minggu tidak termasuk hari cuti;
   iii. Menyediakan peralatan termasuk penyelenggaraan untuk PEMAIN termasuk akses internet dan kemudahan-kemudahan lain (sekiranya ada);
   iv. Memaklumkan status tajaan dan jenis syarat termasuk sebarang pembayaran yang diterima oleh pasukan PEMAIN dan imbuhan yang akan diterima PEMAIN (sekiranya ada);
   v. Mendapatkan kebenaran daripada PEMAIN sekiranya barangan dagangan KELAB menggunakan nama asal atau nama dalam permainan (in-game), imej, gambar PEMAIN untuk tujuan jualan dan/atau promosi serta jumlah imbuhan yang harus dibayar kepada PEMAIN;
   vi. Memberikan perlindungan insurans dan penjagaan kesihatan termasuk bagi perubatan kepada PEMAIN
   vii. Menanggung kos penyertaan pertandingan yang tersenarai dalam kalendar pasukan.

4. PENAMATAN DAN KESAN PENAMATAN KONTRAK

a. Pihak-pihak dengan ini bersetuju bahawa Kontrak ini tamat pada ______, kecuali kedua-dua Pihak bersetuju memperbaharui Kontrak ini.

b. Kontrak ini boleh ditamatkan oleh PEMAIN sebelum tamat tempoh dan dengan segera, apabila berlakunya sebarang daripada yang berikut :-
   i. KELAB melakukan kemungkiran di bawah Kontrak ini termasuk tetapi tidak terhad kepada kegagalan untuk membuat pembayaran seperti mana Klausa 2 di atas;
   ii. KELAB ingkar terhadap sebarang kewajipan atau terma dan syarat Kontrak ini, dan sekiranya pengingkaran tersebut boleh diperbaiki, KELAB gagal untuk memperbaiki keingkaran itu dalam tempoh ___ hari dari notis bertulis oleh PEMAIN kepada KELAB;
   iii. KELAB menggunakan hak intelek, tag permainan dan hak imej PEMAIN tanpa persetujuan PEMAIN;
   iv. KELAB membenarkan pengendalian perniagaannya, pembubaran atau ditutup, memasukkan atau menggabungkan dengan atau ke dalam entiti lain atau menjual sebahagian besar asetnya.

c. Penamatan Kontrak ini tidak boleh memberi kesan atau menjejaskan sebarang kewajipan atau hak-hak yang timbul sebelum tarikh penamatan. Sebarang Pendapatan, Imbuhan, Elaun dan lain-lain kos yang tertunggak akan terhutang dan perlu dibayar oleh KELAB kepada PEMAIN mengikut terma Kontrak ini.

d. Pihak-pihak harus memulangkan kepada pihak yang lagi satu semua akses, data, bahan rujukan, manual, dokumentasi, peralatan dan semua yang berkaitan yang diberikan kepada PEMAIN untuk tujuan pekerjaan sepanjang tempoh Kontrak ini.

5. HARTA INTELEK - TAG PERMAINAN DAN HAK IMEJ PEMAIN

a. Pihak-pihak bersetuju bahawa harta intelek yang dihasilkan oleh PEMAIN semasa waktu bekerja adalah milik KELAB melainkan KELAB menyatakan sebaliknya atau membayar kepada PEMAIN jumlah yang dipersetujui secara bersama.

b. Pihak-pihak bersetuju bahawa tag permainan dan imej yang digunakan oleh PEMAIN semasa bermain adalah milik mutlak PEMAIN melainkan PEMAIN bersetuju untuk menyerahkan tag permainan dan imej tersebut secara lesen bagi kegunaan KELAB untuk tempoh Kontrak ini.

c. Pihak-pihak bersetuju bahawa KELAB harus memohon kebenaran bertulis daripada PEMAIN sebelum menggunakan hak imej PEMAIN bagi tujuan jualan barangan dagangan dan membayar imbuhan keuntungan bagi jualan barangan dagangan KELAB kepada PEMAIN.

6. KERAHSIAAN

Pihak-pihak tidak boleh mendedahkan sebarang maklumat yang diterima daripada Pihak yang mendedahkan termasuk dan tidak terhad kepada maklumat mengenai Kontrak ini kepada sebarang pihak ketiga tanpa persetujuan Pihak yang mendedahkan. Semua pendedahan maklumat di bawah Kontrak ini kepada Pihak penerima akan dianggap sebagai sulit melainkan khusus ditetapkan sebagai tidak sulit pada masa pendedahan.

7. NOTIS

Semua notis atau komunikasi antara pihak-pihak hendaklah diberikan oleh penghantaran tangan, pos berdaftar atau mel elektronik kepada wakil PEMAIN atau KELAB.

8. MASA

Masa merupakan intipati Kontrak ini.

9. PINDAAN

Sebarang pindaan hendaklah dibuat secara bertulis melalui perjanjian tambahan, disahkan, ditandatangani serta dipersetujui oleh kedua-dua Pihak.

10. PENYERAHAN HAK

Sebarang hak dan kewajipan pihak-pihak tidak boleh diserah hak, dipindah milik atau dinovasi secara keseluruhan dengan keizinan bertulis terlebih dahulu daripada pihak yang satu lagi.

11. DUTI SETEM

Duti Setem yang harus dibayar bagi Kontrak ini akan ditanggung KELAB.

PADA MENYAKSIKAN HAL DI ATAS, pihak-pihak kepada Kontrak ini telah menurunkan tandatangan pada hari dan tahun seperti tertera di atas.

Ditandatangani oleh PEMAIN

Nama :
No. Kad Pengenalan :

Ditandatangani oleh KELAB

Nama :
No. Kad Pengenalan :

Disaksikan oleh

Nama :
No. Kad Pengenalan :

Disaksikan oleh

Nama :
No. Kad Pengenalan :

TERAS ②

GARIS PANDUAN PEMBANGUNAN
SUKAN ELEKTRONIK KEBANGSAAN

PENERAPAN TADBIR URUS DALAM PENGANJURAN ACARA

TERAS 2

Sasaran

- Memastikan standard penganjuran yang terbaik bagi semua pertandingan sukan elektronik di setiap peringkat.
- Pematuhan kepada semua terma dan syarat yang dikeluarkan oleh penerbit permainan termasuk mendapatkan lesen dan penganjuran apa-apa aktiviti sukan elektronik, jika perlu.
- Mempromosi dan membuat hebahan maklumat berkaitan sebarang aktiviti sukan elektronik secara efisien dan jelas kepada pemain dan kelab.
- Penerapan prinsip kesamarataan dan sikap integriti oleh penganjur acara dalam menjalankan aktiviti sukan elektronik untuk membentuk masyarakat sukan elektronik yang lebih terbuka dan inklusif kepada semua pihak.
- Memastikan pemprosesan data peribadi pemain bagi tujuan aktiviti sukan elektronik setelah mendapat persetujuan yang nyata oleh pemain dipatuhi sepenuhnya oleh penganjur acara seperti mana yang ditetapkan di bawah Akta Perlindungan Data Peribadi 2010.
- Persetujuan untuk menerima apa-apa bentuk tajaan untuk penganjuran aktiviti sukan elektronik hanyalah bersifat telus dan terbuka serta dengan niat dan tahap tadbir urus yang baik.
- Pencapaian pematuhan pada tahap yang maksimum oleh pihak yang terlibat.

Senarai Panduan

- **Standard Pertandingan dan Penganjuran**
  - Sebarang penganjuran aktiviti sukan elektronik di Malaysia haruslah mendapat input dan rujukan daripada pihak yang bertanggungjawab dengan mengambil kira standard antarabangsa yang ditetapkan oleh pihak yang terlibat berkuasa tempatan dan antarabangsa. (sekiranya perlu).
  - Penganjur acara bertanggungjawab memastikan standard penganjuran aktiviti sukan elektronik termasuk peraturan-peraturan dan syarat-syarat penglibatan diterangkan secara jelas untuk mengelakkan sebarang ketelusan dan pertikaian. Hebahan ini perlu dilakukan melalui medium komunikasi rasmi penganjur acara sahaja dan pautan untuk sebarang pertanyaan lanjut harus disediakan oleh pihak penganjur acara.
  - Proses pendaftaran haruslah dikodkan dan dimeterai secara sukarela oleh pihak yang terlibat. Penganjur acara haruslah memastikan tiada isu berbangkit yang belum diselesaikan sebelum proses pendaftaran mana-mana pihak sebagai peserta dalam aktiviti sukan elektronik tersebut.
  - Terma-terma untuk membuat penarikan diri sebelum atau selepas sebarang aktiviti sukan elektronik berjalan haruslah jelas dan selaras dengan terma-terma yang dipersetujui oleh peserta dan penganjur acara termasuk sebarang pembayaran balik atau penalti yang perlu ditanggung oleh peserta dan penganjur acara.
  - Sekiranya aktiviti sukan elektronik yang melibatkan pertandingan di antara pemain atau pasukan:-
    - Format pertandingan dan struktur pusingan haruslah dinyatakan pada peringkat awal sebelum pendaftaran dan sebarang pindaan mestilah mendapat kebenaran daripada pemain atau pasukan yang bertanding.;
    - Sistem pemberian mata dan penetapan kedudukan peserta yang bertanding haruslah mengikut format pertandingan yang dipersetujui dan dipaparkan secara jelas dan terbuka kepada semua peserta. Penganjur acara perlu memastikan formula yang diguna pakai setelah mengambil kira pembatalan sebarang perlawanan atau penarikan diri peserta adalah adil dan dimaklumkan kepada semua pihak yang terlibat secara serta merta.
    - Sebarang prosedur untuk membantah pemberian mata atau kedudukan peserta secara rasmi oleh peserta pertandingan secara lisan atau bertulis haruslah diperincikan dan dimaklumkan kepada semua peserta termasuk tempoh masa sah untuk membuat bantahan tersebut. Penganjur acara bertanggungjawab mendapatkan jawatankuasa bebas untuk mengadili bantahan atau apa-apa rayuan terhadap keputusan bantahan tersebut.
    - Keputusan dan pemarkahan bagi setiap perlawanan perlu diumumkan sejurus selepas perlawanan tamat melalui medium komunikasi rasmi penganjur acara.
    - Hadiah yang dijanjikan seperti mana terma haruslah diberikan kepada peserta yang memenangi pertandingan tersebut dalam tempoh masa yang dipersetujui selepas tamatnya pertandingan tersebut. Penganjur acara bertanggungjawab memastikan hadiah yang dijanjikan adalah hadiah yang sah untuk diguna pakai oleh pemenang dari sudut undang-undang, tidak bercanggah dengan adab, moral dan agama.

- **Penguatkuasaan Polisi Anti-Doping**
  - Penganjur acara adalah digalakkan untuk mengeluarkan Polisi *Anti-Doping* dan menjalankan ujian doping sebelum apa-apa aktiviti sukan elektronik sekiranya didapati bahawa penggunaan bahan yang tersenarai di bawah senarai bahan terlarang telah disalahguna secara berleluasa oleh pemain yang menggunakannya untuk membantu meningkatkan prestasi mereka.
  - Pemain jika disabitkan bersalah menggunakan bahan di bawah senarai bahan terlarang boleh dihukum antara lainnya, menarik mana-mana anugerah, kemenangan dan/atau larangan untuk menyertai apa-apa acara sukan elektronik dalam sesuatu tempoh.
  - Agensi yang bertanggungjawab di dalam pengawalseliaan dan pemantauan *Anti-Doping* dalam kalangan atlet tempatan adalah Agensi *Anti-Doping* Malaysia (*ADAMAS*). Pihak penganjur acara disarankan supaya merujuk kepada garis panduan yang dikeluarkan oleh pihak *ADAMAS* dari semasa ke semasa.

- **Keselamatan Siber dan Fizikal**
  - Penganjur acara mestilah menetapkan standard keselamatan termasuklah keselamatan siber sekiranya aktiviti sukan elektronik tersebut dijalankan secara maya.
  - Sekiranya aktiviti sukan elektronik tersebut dijalankan secara fizikal, penganjur acara perlu memastikan penanda laluan masuk dan keluar, kawasan larangan, penanda lokasi bagi ambulans atau paramedik dan standard keselamatan kebakaran yang menyeluruh. Penyeliaan dan pemeriksaan rutin perlu dilakukan dengan berkala demi mengekalkan keselamatan lokasi aktiviti sukan elektronik dijalankan.
  - Keselamatan siber perlu dijadikan perkara yang penting dalam menentukan mutu penganjuran sesuatu aktiviti sukan elektronik. Ianya penting bagi penganjur acara untuk memastikan data peribadi peserta/pemilik data dilindungi dan tiada penglibatan orang ketiga untuk berkomunikasi secara langsung dengan peserta melalui medium komunikasi yang telah ditetapkan oleh penganjur acara untuk menjamin keteluan sebuah perlawanan sukan elektronik.

- **Tanggungjawab Penyiaran dan Penstriman**
  - Penganjur acara bertanggungjawab sepenuhnya bagi memastikan penyiaran dan penstriman apa-apa aktiviti sukan elektronik kepada umum mematuhi peraturan, garis panduan dan undang-undang Malaysia. Penganjur acara antara lain harus merujuk dan mematuhi kod yang dikeluarkan oleh Forum Kandungan Komunikasi dan Multimedia Malaysia (CMCF) yang menggariskan amalan dan standard kandungan yang dibenarkan untuk hebahan.
  - Hak penyiaran dan penstriman adalah bukan hak mutlak pihak penganjur acara. Penganjur acara (sekiranya perlu) mendapatkan kebenaran daripada pihak yang terlibat yang mempunyai kuasa untuk membenarkan aktiviti sukan elektronik tersebut dipertontonkan kepada orang awam tertakluk kepada syarat-syarat yang telah dipersetujui.
  - Kebenaran mutlak perlu diperoleh daripada peserta-peserta atau ibu bapa bagi peserta di bawah umur sebelum menyiarkan atau menstrim sesuatu perlawanan kerana peserta adalah subjek kepada siaran atau strim tersebut. Selain itu juga, penganjur acara adalah tertakluk dengan terma-terma privasi dengan peserta (sekiranya ada) untuk tidak mendedahkan identiti peserta.

Teras 2: Tadbir Urus dalam Penganjuran Acara

- **Integriti Penganjur Acara dan Tatatertib Pemain**
  - Standard penganjuran kelas pertama untuk semua aktiviti sukan elektronik adalah penting yang mana penganjur acara bertanggungjawab memastikan kepatuhan dan integriti yang tinggi semasa aktiviti sukan elektronik berlangsung.
  - Penganjur acara hendaklah berlaku adil dan tanpa rasa takut atau pilih kasih bagi memastikan tiada unsur yang membolehkan keputusan perlawanan dipengaruhi secara langsung atau tidak langsung termasuk isu penetapan perlawanan serta pasukan dan peserta.
  - Untuk memastikan kemampanan industri sukan elektronik, penganjur acara dilarang sama sekali untuk terlibat di dalam sebarang aktiviti pertaruhan, perjudian, loteri, atau transaksi yang berkait dengan pertandingan sukan elektronik.
  - Kod tatatertib yang menggariskan amalan dan tingkah laku pemain ketika aktiviti sukan elektronik harus disiarkan di dalam medium komunikasi rasmi penganjur acara dan diakses tanpa had oleh mana-mana individu yang terlibat dalam aktiviti sukan elektronik. Penganjur acara digalakkan supaya mendapatkan pengesahan pematuhan tatatertib daripada setiap peserta sebelum memulakan aktiviti sukan elektronik tersebut.
  - Penganjur acara juga harus memastikan mana-mana kelakuan atau percubaan untuk melakukan sebarang kesalahan termasuk penggunaan bahan-bahan yang boleh memabukkan dan memudaratkan serta penggunaan bahan-bahan di bawah senarai barang terlarang yang melanggar tatacara kelakuan sebagai pemain, jika disabitkan bersalah perlu dihukum mengikut tahap kesalahan pemain tersebut. Hukuman tersebut antara lainnya, menarik atau membatalkan mana-mana anugerah, kemenangan dan/atau larangan untuk menyertai apa-apa acara sukan elektronik dalam sesuatu tempoh.
  - Penganjur acara juga bertanggungjawab terhadap semua pihak yang terlibat dalam aktiviti sukan elektronik untuk tidak membuat sebarang bentuk gangguan dengan perbuatan atau lisan berunsur kebencian, menghina, mengancam secara agresif dan tidak wajar dengan bertujuan untuk menakutkan, mengaibkan dan memberi tekanan emosi ("Buli").
  - Buli adalah termasuk perbuatan atau lisan yang berkaitan dengan isyarat lucah, identiti seks dan ekspresi jantina, orientasi seksual, bangsa, etnik, ketidakupayaan, penampilan fizikal, saiz badan, umur, agama atau lain-lain.
  - Antara langkah awal yang boleh diambil oleh penganjur acara untuk membendung gejala buli ketika aktiviti sukan elektronik ialah memastikan taklimat mengenai tatatertib peserta, proses dan prosedur pengaduan dan tindakan tatatertib yang akan diambil sekiranya peserta tersebut didapati bersalah.
  - Selain itu juga, penganjur acara bertanggungjawab untuk memastikan tag nama, logo dan imej yang akan digunakan oleh peserta dan pasukan ketika aktiviti sukan elektronik tidak mempunyai unsur-unsur negatif atau lucah atau mempunyai unsur-unsur sensitif yang melibatkan seksual, perkauman, agama serta mematuhi syarat-syarat yang telah ditetapkan.
  - Penganjur acara berhak untuk menukar atau tidak menggunakan mana-mana nama, logo dan imej yang digunakan oleh peserta dan pasukan yang tidak mengikut standard dan peraturan yang telah ditetapkan termasuk menolak permintaan untuk menyertai aktiviti sukan elektronik.

- **Had Umur**
  - Sebelum membuka pendaftaran kepada kanak-kanak, penganjur acara haruslah menyemak dengan teliti syarat yang ditetapkan oleh penerbit permainan berkaitan had umur yang dibenarkan memandangkan terdapat permainan yang tidak sesuai dimainkan oleh kanak-kanak di bawah umur.
  - Penganjur acara harus memastikan bahawa semua langkah-langkah yang produktif telah diambil untuk melindungi kanak-kanak di bawah umur dari sebarang bentuk kemudaratan sama ada sebagai pemain, peserta atau penonton sebelum mengadakan apa-apa penganjuran aktiviti sukan elektronik.
  - Langkah-langkah ini termasuk memastikan persetujuan ibu bapa diperolehi secara bertulis sebelum membenarkan kanak-kanak di bawah umur menyertai apa-apa aktiviti sukan elektronik tersebut.

- **Data Peribadi dan Notis Privasi**
  - Penganjur acara adalah dibenarkan untuk mengakses/mengumpul maklumat peribadi peserta setelah mendapat persetujuan dan kebenaran daripada peserta sendiri bagi tujuan proses pendaftaran atau promosi untuk sebarang aktiviti sukan elektronik sahaja di mana keseluruhan proses tersebut haruslah sepertimana yang ditetapkan di bawah Akta Perlindungan Data Peribadi 2010.

  - Penganjur acara bertanggungjawab untuk memastikan maklumat peribadi peserta tidak disalahguna untuk tujuan selain aktiviti sukan elektronik atau dijual dan dikongsi kepada mana-mana pihak di dalam dan luar negara tanpa kebenaran.
  - Data peribadi atau maklumat berhubung dengan alat dan sistem maklumat harus mematuhi Standard ISO 27001 Sistem pengurusan keselamatan maklumat atau mana-mana piawaian lain ditetapkan oleh Suruhanjaya Perlindungan Data Peribadi.
  - Notis privasi bagi penggunaan data peribadi perlu mendapat kebenaran peserta tersebut dan notis yang berkaitan hendaklah ditulis dengan cara yang mudah difahami oleh semua pihak.
  - Peserta berhak menarik balik kebenaran dari menggunapakai data peribadi atau maklumat pada bila-bila masa tanpa perlu memberikan alasan.
- **Tajaan**
  - Pihak penganjur acara serta pemain atau pasukan boleh mendapatkan tajaan daripada mana-mana pertubuhan korporat atau NGO untuk menaja aktiviti sukan elektronik yang akan dijalankan.
  - Walau bagaimanapun, penganjur acara serta pemain atau pasukan harus mengambil kira faktor-faktor berikut sebelum membuat apa-apa rundingan lanjut berkenaan penajaan untuk aktiviti sukan elektronik yang akan dijalankan. Antara lainnya ialah penaja-penaja yang terlibat di dalam aktiviti perjudian, alkohol, rokok, dan rokok elektronik atau aktiviti-aktiviti keganasan, yang tidak bersesuaian dengan moral dan penerimaan masyarakat umum di Malaysia.
  - Penganjur acara juga perlu memastikan pematuhan penuh terhadap Akta Pencegahan Pengubahan Wang Haram, Pencegahan Pembiayaan Keganasan dan Hasil daripada Aktiviti Haram 2001.

- **Bagi memastikan penganjur acara menerapkan saranan-saranan di atas secara maksimum, pemantauan daripada agensi-agensi kerajaan dan juga badan-badan regulatori terhadap pematuhan undang-undang yang sedia ada adalah amat penting dalam merancakkan aktiviti sukan elektronik di Malaysia.**
- **Oleh yang demikian, penyediaan panduan kontrak yang disediakan di dalam NESDEC ini telah disediakan secara menyeluruh setelah mengkaji kehendak dan keperluan semua pihak. Diharap panduan ini dapat dijadikan sebagai dokumen pemudahcara untuk sebarang aktiviti sukan elektronik yang ingin dijalankan oleh mana-mana pihak sebagai penganjur acara di Malaysia.**

- **Antara terma-terma penting yang perlu diberi perhatian oleh pemain adalah seperti berikut:-**

  - **Syarat Penyertaan**
    Penganjur acara bertanggungjawab untuk menyatakan dengan jelas tentang semua syarat dan terma penyertaan sebelum menerima masuk Pemain atau Kelab untuk menyertai apa-apa aktiviti sukan elektronik.

    Terma dan syarat yang dinyatakan haruslah mengambil kira semua syarat -syarat tambahan dan syarat-syarat lain yang diminta oleh penerbit permainan atau apa-apa syarat lain yang dituntut oleh pihak penaja aktiviti sukan elektronik tersebut.
  - **Tempoh Aktiviti**
    Tempoh masa bagi aktiviti sukan elektronik adalah penting dan perlu dinyatakan dengan jelas bagi memastikan kesediaan dan komitmen pemain/kelab sepanjang tempoh aktiviti sukan elektronik yang dianjurkan.

    Tempoh aktiviti sukan elektronik tersebut haruslah dipersetujui oleh pemain/kelab setelah mengambil kira semua faktor dan risiko sebelum menandatangani kontrak tersebut memandangkan semua terma dan syarat yang dinyatakan (melainkan dinyatakan sebaliknya) akan mengikat semua pihak sepanjang tempoh aktiviti sukan elektronik tersebut.
  - **Format Pertandingan dan Struktur Pusingan**
    Antara butiran lain yang perlu dilampirkan bersama terma dan syarat aktiviti sukan elektronik yang akan dianjurkan oleh penganjur acara adalah seperti berikut: -

    a) jadual pertandingan sepanjang tempoh aktiviti sukan elektronik;

    b) peraturan-peraturan yang melibatkan aktiviti sukan elektronik termasuk sistem kutipan mata dan proses pembantahan kutipan mata (sekiranya ada).

    Format yang telah disediakan dan dikongsi bersama pemain/kelab tidak boleh diubah sewenang-wenangnya oleh penganjur acara melainkan mendapat persetujuan penuh daripada semua pihak yang terlibat termasuk pihak penaja.

- **Hadiah Pertandingan**

  Semua bentuk hadiah yang dijanjikan oleh pihak penganjur acara kepada pemenang yang memenangi pertandingan yang dipertandingkan perlulah berakujanji untuk menyerahkan hadiah tersebut kepada pihak pemenang dalam tempoh yang dipersetujui oleh pihak yang terlibat sepertimana di dalam kontrak.

- **Medium Komunikasi Rasmi**

  Penganjur acara digalakkan untuk mempunyai medium komunikasi rasmi untuk menjadi bahan rujukan mudah kepada pemain/kelab mengenai pengumuman penting atau informasi terkini berkenaan aktiviti sukan elektronik tersebut.

  Selain itu, medium komunikasi ini penting supaya sebarang bentuk persoalan dan kekeliruan dapat diajukan dengan mudah oleh pihak yang berminat dengan aktiviti sukan elektronik tersebut.

- **Kewajipan pihak yang terlibat**

  Tanggungjawab, komitmen, penyampaian servis dan perkhidmatan pihak penganjur acara dengan pemain/kelab perlu dinyatakan dengan jelas supaya kedua-dua pihak memahami objektif aktiviti sukan elektronik tersebut. Selain itu, terma ini juga amatlah penting supaya pihak-pihak dapat melindungi kepentingan masing-masing dengan lebih jelas telus dan dapat mengelakkan sebarang isu serta pertikaian sekiranya ia tidak dinyatakan di dalam kontrak tersebut.

  Selain itu, tanggungjawab sebagai pemain juga haruslah ditekankan supaya pemain dapat dibentuk dengan disiplin yang tinggi selain maklum bahawa peranan sebagai pemain adalah kehendak kontraktual yang wajib dipatuhi.

- **Penamatan dan Kesan Penamatan Kontrak**

  Terma penamatan kontrak adalah penting supaya pihak yang terlibat menghormati bahawa kontrak yang ditandatangani adalah tertakluk dengan peruntukan di bawah Akta Kontrak 1950. Sebarang kontrak akan ditamatkan sekiranya ia merupakan satu tuntutan di bawah undang-undang atau ketidakpatuhan pihak yang terlibat untuk mematuhi terma kontrak tersebut, atau tamat tempoh waktu yang dipersetujui pihak yang terlibat atau ditamatkan dengan persetujuan bersama-sama.

  Pihak yang terlibat juga harus mengambil maklum setiap kesan-kesan sekiranya kontrak yang ditandatangani telah tamat. Walaupun pihak yang terlibat berkontrak tidak lagi terikat dengan kewajipan di bawah kontrak tersebut selepas penamatan kontrak, beberapa perkara harus menjadi perhatian kepada pihak berkontrak.

  Antaranya pihak yang telah melanggar kontrak ketika tempoh kontrak masih lagi berkuatkuasa masih perlu bertanggungjawab terhadap pelanggaran apa-apa terma di bawahnya. Perkara yang berhak dituntut kepada pihak yang melanggar kontrak adalah semua kos kerugian yang ditanggung oleh pihak lagi satu termasuk sebarang kos teladan yang lain yang dibenarkan di bawah undang-undang.

  Selain itu, terdapat terma-terma lain yang akan kekal berkuatkuasa walaupun kontrak telah ditamatkan seperti hak untuk meneruskan penggunaan imej (sekiranya ada) dan terma kerahsiaan.

  Selain itu juga, sekiranya tempoh masa bagi sesuatu kontrak telah tamat, pihak yang terlibat boleh membuat perundingan semula terma-terma yang baru sebelum memperbaharui kontrak tersebut.

- **Harta Intelek - Tag Permainan dan Hak Imej Pemain**

  Harta intelek ialah satu bentuk monopoli yang diiktiraf undang-undang ke atas hasil kerja atau ciptaan menerusi kreativiti mana-mana entiti ataupun individual termasuk imej seseorang. Undang-undang berkaitan dengan harta intelek di Malaysia ditadbir oleh akta yang berasingan berdasarkan enam (6) cabang utama bagi Harta Intelek iaitu: -

a. Cap Dagangan (Trademark)
b. Reka Bentuk Perindustrian (Industrial Design)
c. Paten (Patent)
d. Hak Cipta (Copyright)
e. Petunjuk Geografi (Geographical Indication)
f. Reka Bentuk Litar Bersepadu (Integrated Circuit Design)

  Harta intelek bagi industri sukan elektronik adalah merujuk kepada perkara yang merangkumi kerja-kerja kreatif yang dihasilkan oleh sesuatu pihak dalam pelbagai bentuk termasuk tag permainan dan hak imej seorang pemain. Hak intelek untuk pihak yang terlibat yang berkontrak ini adalah hak komersial yang perlu dihormati dan dipatuhi terma penggunaannya oleh pihak yang lagi satu dan tidak boleh disalahgunakan untuk kepentingan mana-mana pihak tanpa persetujuan empunya harta intelek sepertimana yang tertakluk di bawah undang-undang yang dinyatakan di atas atau undang-undang lain yang terpakai.

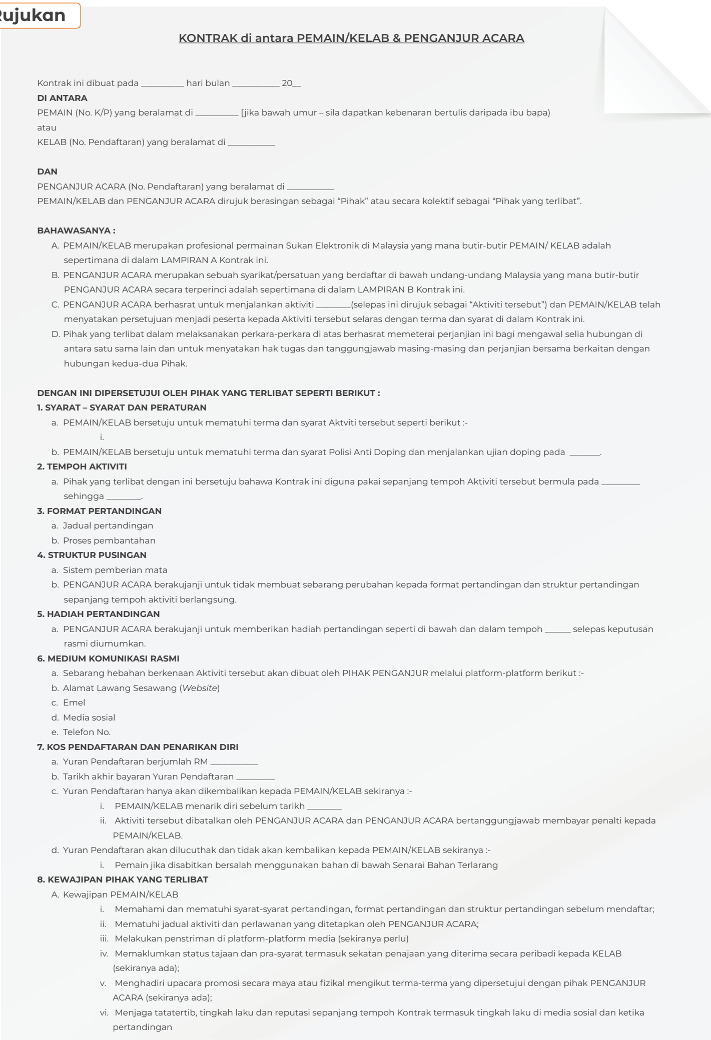
- **Kerahsiaan** – Terma kerahsiaan ini penting supaya pihak yang terlibat menghormati sebarang terma komersial atau data-data peribadi yang tidak boleh diumumkan kepada awam bagi melindungi kepentingan sesuatu pihak atau pihak lain atas tuntutan perundangan sedia ada.

- **Notis** – Notis merupakan terma yang perlu ada di dalam setiap kontrak bagi memudahkan pihak yang terlibat menyerahkan apa-apa notis bertulis kepada pihak yang lagi satu mengikut cara penyerahan notis yang telah dipersetujui ke butiran alamat yang dinyatakan di dalam kontrak tersebut.

- **Pindaan** – Untuk mengelakkan sebarang pertikaian, sebarang pindaan kepada terma-terma yang sedia ada yang sudah dipersetujui oleh pihak yang terlibat, hanya boleh dibuat melalui pindaan secara bertulis dan direkodkan persetujuannya oleh pihak yang terlibat melalui kontrak tambahan.

- **Panduan kontrak yang disediakan adalah sebagai rujukan bagi transaksi yang melibatkan kontrak di antara kelab dan penganjur acara. Walaubagaimanapun, nasihat guaman profesional amat digalakkan sebelum mengguna pakai mana-mana panduan yang telah tersedia. Sebarang penambahan klausa dan/atau penambahbaikan pada panduan kontrak ini adalah secara sukarela.**

Rujukan



KONTRAK di antara PEMAIN/KELAB & PENGANJUR ACARA

Kontrak ini dibuat pada _________ hari bulan __________ 20__

DI ANTARA

PEMAIN (No. K/P) yang beralamat di _________ [jika bawah umur – sila dapatkan kebenaran bertulis daripada ibu bapa)

atau

KELAB (No. Pendaftaran) yang beralamat di __________

DAN

PENGANJUR ACARA (No. Pendaftaran) yang beralamat di __________

PEMAIN/KELAB dan PENGANJUR ACARA dirujuk berasingan sebagai “Pihak” atau secara kolektif sebagai “Pihak yang terlibat”.

BAHAWASANYA :

A. PEMAIN/KELAB merupakan profesional permainan Sukan Elektronik di Malaysia yang mana butir-butir PEMAIN/ KELAB adalah sepertimana di dalam LAMPIRAN A Kontrak ini.
B. PENGANJUR ACARA merupakan sebuah syarikat/persatuan yang berdaftar di bawah undang-undang Malaysia yang mana butir-butir PENGANJUR ACARA secara terperinci adalah sepertimana di dalam LAMPIRAN B Kontrak ini.
C. PENGANJUR ACARA berhasrat untuk menjalankan aktiviti ________(selepas ini dirujuk sebagai “Aktiviti tersebut”) dan PEMAIN/KELAB telah menyatakan persetujuan menjadi peserta kepada Aktiviti tersebut selaras dengan terma dan syarat di dalam Kontrak ini.
D. Pihak yang terlibat dalam melaksanakan perkara-perkara di atas berhasrat memeterai perjanjian ini bagi mengawal selia hubungan di antara satu sama lain dan untuk menyatakan hak tugas dan tanggungjawab masing-masing dan perjanjian bersama berkaitan dengan hubungan kedua-dua Pihak.

DENGAN INI DIPERSETUJUI OLEH PIHAK YANG TERLIBAT SEPERTI BERIKUT :

1. SYARAT – SYARAT DAN PERATURAN

a. PEMAIN/KELAB bersetuju untuk mematuhi terma dan syarat Aktviti tersebut seperti berikut :-
    i.
b. PEMAIN/KELAB bersetuju untuk mematuhi terma dan syarat Polisi Anti Doping dan menjalankan ujian doping pada _______.

2. TEMPOH AKTIVITI

a. Pihak yang terlibat dengan ini bersetuju bahawa Kontrak ini diguna pakai sepanjang tempoh Aktiviti tersebut bermula pada _________ sehingga ________.

3. FORMAT PERTANDINGAN

a. Jadual pertandingan
b. Proses pembantahan

4. STRUKTUR PUSINGAN

a. Sistem pemberian mata
b. PENGANJUR ACARA berakujanji untuk tidak membuat sebarang perubahan kepada format pertandingan dan struktur pertandingan sepanjang tempoh aktiviti berlangsung.

5. HADIAH PERTANDINGAN

a. PENGANJUR ACARA berakujanji untuk memberikan hadiah pertandingan seperti di bawah dan dalam tempoh ______ selepas keputusan rasmi diumumkan.

6. MEDIUM KOMUNIKASI RASMI

a. Sebarang hebahan berkenaan Aktiviti tersebut akan dibuat oleh PIHAK PENGANJUR melalui platform-platform berikut :-
b. Alamat Lawang Sesawang (*Website*)
c. Emel
d. Media sosial
e. Telefon No.

7. KOS PENDAFTARAN DAN PENARIKAN DIRI

a. Yuran Pendaftaran berjumlah RM __________
b. Tarikh akhir bayaran Yuran Pendaftaran _________
c. Yuran Pendaftaran hanya akan dikembalikan kepada PEMAIN/KELAB sekiranya :-
    i. PEMAIN/KELAB menarik diri sebelum tarikh ________
    ii. Aktiviti tersebut dibatalkan oleh PENGANJUR ACARA dan PENGANJUR ACARA bertanggungjawab membayar penalti kepada PEMAIN/KELAB.
d. Yuran Pendaftaran akan dilucuthak dan tidak akan kembalikan kepada PEMAIN/KELAB sekiranya :-
    i. Pemain jika disabitkan bersalah menggunakan bahan di bawah Senarai Bahan Terlarang

8. KEWAJIPAN PIHAK YANG TERLIBAT

A. Kewajipan PEMAIN/KELAB
    i. Memahami dan mematuhi syarat-syarat pertandingan, format pertandingan dan struktur pertandingan sebelum mendaftar;
    ii. Mematuhi jadual aktiviti dan perlawanan yang ditetapkan oleh PENGANJUR ACARA;
    iii. Melakukan penstriman di platform-platform media (sekiranya perlu)
    iv. Memaklumkan status tajaan dan pra-syarat termasuk sekatan penajaan yang diterima secara peribadi kepada KELAB (sekiranya ada);
    v. Menghadiri upacara promosi secara maya atau fizikal mengikut terma-terma yang dipersetujui dengan pihak PENGANJUR ACARA (sekiranya ada);
    vi. Menjaga tatatertib, tingkah laku dan reputasi sepanjang tempoh Kontrak termasuk tingkah laku di media sosial dan ketika pertandingan

h. Kewajipan PENGANJUR ACARA
   - i. Menyediakan syarat-syarat pertandingan, format pertandingan dan struktur pertandingan;
   - ii. Memastikan Kod tatatertib dan Polisi Anti Doping dapat diakses pada setiap masa melalui medium komunikasi rasmi PENGANJUR ACARA;
   - iii. Mendapatkan kebenaran ibu bapa sebelum membenarkan mana-mana individu bawah umur untuk terlibat di dalam Aktiviti tersebut;
   - iv. Mendapatkan hak penyiaran dan penstriman daripada pihak yang terlibat yang mempunyai kuasa untuk membenarkan Aktiviti Sukan Elektronik tersebut distrimkan kepada orang awam;
   - v. Menyediakan peralatan termasuk penyelenggaraan untuk PEMAIN termasuk internet akses dan kemudahan-kemudahan lain (sekiranya ada);
   - vi. Memberikan perlindungan insurans kepada PEMAIN/KELAB yang menyertai Aktiviti tersebut;
   - vii. Penganjur Acara dilarang sama sekali untuk terlibat di dalam sebarang aktiviti pertaruhan, perjudian, loteri, atau mana-mana yang berkait dengan pertandingan Sukan Elektronik;
   - viii. Memastikan tag nama, logo dan imej yang akan digunakan oleh PEMAIN/KELAB ketika Aktiviti Sukan Elektronik tidak mempunyai unsur-unsur negatif atau lucah atau mempunyai unsur-unsur sensitif yang melibatkan sebarang, perkauman, agama serta mematuhi syarat-syarat yang telah ditetapkan.
   - ix. PENGANJUR ACARA bertanggungjawab untuk memastikan maklumat peribadi peserta dikumpul setelah mendapat persetujuan daripada PEMAIN/KELAB dan maklumat peribadi tersebut tidak disalahguna untuk tujuan selain daripada untuk Aktiviti Sukan Elektronik atau dijual dan dikongsi kepada mana-mana pihak di dalam dan di luar negara tanpa kebenaran.

9. PENAMATAN DAN KESAN PENAMATAN KONTRAK

a. Pihak yang terlibat dengan ini bersetuju bahawa Kontrak ini tamat pada ______, kecuali kedua-dua Pihak bersetuju memperbaharui Kontrak ini.

b. Kontrak ini boleh ditamatkan oleh PEMAIN/KELAB sebelum tamat tempoh dan dengan segera, apabila berlakunya sebarang daripada yang berikut :-
   - i. PENGANJUR ACARA melakukan kemungkiran di bawah Kontrak ini;
   - ii. PENGANJUR ACARA ingkar terhadap sebarang kewajipan atau terma dan syarat Kontrak ini, dan sekiranya pengingkaran tersebut boleh diperbaiki, PENGANJUR ACARA gagal untuk memperbaiki keingkaran itu dalam tempoh __ hari dari notis bertulis oleh PEMAIN/KELAB;
   - iii. PENGANJUR ACARA menggunakan hak intelek, tag permainan dan hak imej PEMAIN/KELAB tanpa persetujuan PEMAIN/KELAB;
   - iv. PENGANJUR ACARA memberhentikan perniagaannya, pembubaran atau ditutup, memasukkan atau menggabungkan dengan atau ke dalam entiti lain atau menjual keseluruhan besar asetnya.

c. Penamatan Kontrak ini tidak boleh memberi kesan atau mengurangkan sebarang kewajipan atau hak-hak yang timbul sebelum tarikh penamatan. Sebarang kos yang tertunggak akan terhutang dan perlu dibayar oleh PENGANJUR ACARA kepada PEMAIN/KELAB mengikut terma Kontrak ini.

d. Pihak yang terlibat harus memulangkan kepada pihak yang lagi satu semua akses, data, bahan rujukan, manual, dokumentasi, peralatan dan semua yang berkaitan yang diberikan untuk tujuan Aktiviti tersebut sepanjang tempoh Kontrak ini.

10. KERAHSIAAN

Pihak yang terlibat tidak boleh mendedahkan sebarang maklumat yang diterima daripada Pihak yang mendedahkan termasuk dan tidak terhad kepada maklumat mengenai Kontrak ini kepada sebarang pihak ketiga tanpa persetujuan Pihak yang mendedahkan. Semua pendedahan maklumat di bawah Kontrak ini kepada Pihak penerima akan dianggap sebagai sulit melainkan khusus ditetapkan sebagai tidak sulit pada masa pendedahan.

11. NOTIS

Semua notis atau komunikasi antara pihak yang terlibat hendaklah diberikan oleh penghantaran tangan, pos berdaftar atau mel elektronik kepada wakil PEMAIN/KELAB atau PENGANJUR ACARA.

12. MASA

Masa merupakan intipati Kontrak ini.

13. PINDAAN

Sebarang pindaan hendaklah dibuat secara bertulis melalui perjanjian tambahan, disahkan, ditandatangani serta dipersetujui oleh kedua-dua Pihak.

14. PENYERAHAN HAK

Sebarang hak dan kewajipan pihak yang terlibat tidak boleh diserah hak, dipindah milik atau dinovasi secara keseluruhan dengan keizinan bertulis terlebih dahulu daripada pihak yang satu lagi.

15. DUTI SETEM

Duti Setem yang harus dibayar bagi Kontrak ini akan ditanggung PENGANJUR ACARA.

PADA MENYAKSIKAN HAL DI ATAS, pihak yang terlibat kepada Kontrak ini telah menurunkan tandatangan pada hari dan tahun seperti tersebut di atas.

Ditandatangani
oleh PEMAIN/KELAB ______________

Nama :
No. Kad Pengenalan/
No. Pendaftaran :

Ditandatangani
oleh PENGANJUR ACARA ______________

Nama :
No. Kad Pengenalan :

Disaksikan oleh ______________
Nama :
No. Kad Pengenalan :

Disaksikan oleh ______________
Nama :
No. Kad Pengenalan :

TERAS ③

PEMANTAUAN DAN PERLINDUNGAN KEPADA KANAK-KANAK

TERAS 3

Sasaran

- Memperakukan bahawa penglibatan kanak-kanak dalam aktiviti sukan elektronik perlu dihormati dan diberi perlindungan.
- Menggalakkan kanak-kanak untuk turut serta dalam menyumbang secara positif ke arah membentuk keluarga sukan elektronik madani yang unggul.
- Menggalakkan kanak-kanak untuk terlibat di dalam aktiviti sukan elektronik tanpa mengira apa-apa jenis perbezaan, seperti bangsa, warna kulit, jantina, bahasa, agama, asal usul atau ketidakupayaan, mental atau emosi atau apa-apa status lain.
- Memastikan aktiviti sukan elektronik yang melibatkan kanak-kanak dikawal sebaiknya. Kekurangan upaya fizikal, kegagalan pihak berkepentingan untuk memantau aktiviti sukan elektronik, boleh menjejaskan kesihatan fizikal atau mental kanak-kanak termasuk perkembangan intelektual, emosi, sosial dan tingkah laku.
- Memastikan aktiviti sukan elektronik di Malaysia diperkukuh dengan pencapaian sifar penderaan seksual, fizikal dan emosi serta eksploitasi (selepas ini akan dirujuk sebagai "Penderaan")

Fizikal	Emosi	Seksual	Eksploitasi
terdapat kecederaan ketara yang dapat dilihat pada mana-mana bahagian tubuh akibat kekerasan seperti lebam, patah tulang, luka atau kecederaan yang menyebabkan kecacatan kekal atau sementara.	dicederakan dari segi emosi yang mengganggu fungsi mental atau emosi kanak-kanak dan mengakibatkan kecelaruan mental, keresahan, kemurungan, kemendiri atau lembat perkembangan.	diguna untuk mengambil bahagian dalam aktiviti yang bersifat seks bagi tujuan pornografi, lucah atau sumbang atau eksploitasi seks oleh mana-mana individu bagi memuaskan nafsu seks	sebarang bentuk penipuan yang dilakukan dengan bertujuan untuk mengeksploitasi Kanak-kanak atau meletakkan Kanak-kanak di bawah sebarang tekanan kewangan termasuk konteks perjudian.

- **Tanggungjawab Pemegang Taruh Untuk Melindungi Kanak-Kanak.**
  - Setiap individu yang terlibat dalam aktiviti sukan elektronik bertanggungjawab untuk mengawal interaksi kanak-kanak bagi tujuan melindungi keselamatan mereka.
  - Antara interaksi yang sekeras-kerasnya dilarang adalah –
    - percakapan yang bersifat seksual, membuat gurauan atau sindiran seksual, atau terlibat dalam tingkah laku yang tidak sesuai atau tidak senonoh secara seksual dengan Kanak-kanak;
    - tingkah laku yang kasar di hadapan kanak-kanak seperti penyalahgunaan lisan, memukul, menumbuk atau tindakan fizikal bahaya yang lain;
    - interaksi secara terus 'one-on-one' di suatu ruang tertutup yang tidak dapat diperhatikan dan diawasi oleh orang dewasa atau kakitangan-kakitangan lain; dan
    - interaksi fizikal mana-mana orang dewasa yang tidak dikenali dan tidak mempunyai hubungan keluarga dengan kanak-kanak tersebut;
  - Pengurus bagi setiap kelab pasukan bertanggungjawab untuk :-
    - memastikan para jurulatih, pengurus pasukan dan kakitangan yang dilantik termasuk *freelancer* bagi menjaga, mengendali dan memantau kanak-kanak di dalam sesuatu kelab pasukan tidak mempunyai sejarah jenayah seksual dan fizikal atau mempunyai corak tingkah laku yang boleh menunjukkan bahawa mereka mungkin berbahaya kepada kanak-kanak.
    - menilai dan mengenal pasti risiko yang dapat mendedahkan kanak-kanak kepada bahaya sebelum memulakan apa-apa aktiviti sukan elektronik. penilaian dan pengenalpastian risiko membolehkan pengurus pasukan kelab untuk lebih bersedia meletakkan langkah-langkah untuk melindungi kanak-kanak di bawah umur dan bertindak balas terhadap sebarang kejadian dengan cepat dan berkesan.
    - ia adalah disyorkan bahawa proses penilaian dan pengenalpastian risiko adalah didokumentasikan serta langkah-langkah yang diambil untuk mengatasi risiko-risiko ini, sebagai rujukan dalam aktiviti sukan elektronik pada masa akan datang dan jika diperlukan oleh pihak-pihak berkuasa.
    - sentiasa memberi pendedahan kepada semua pihak tentang pentingnya berinteraksi dengan kanak-kanak dengan menggunakan tingkah laku yang betul dan supaya kanak-kanak juga lebih peka tentang interaksi yang tidak bersesuaian terhadap diri mereka dan memerlukan laporan dan tindakan yang sesuai daripada pihak yang berwajib.

  - memastikan sesi latihan/bimbingan/mentor antara seorang dewasa dan seorang kanak-kanak di bawah umur dijalankan di kawasan yang terbuka dan boleh dilihat tetapi dalam pengawasan keselamatan yang sesuai bagi meminimumkan sebarang kelakuan yang tidak sopan dilakukan kepada kanak-kanak tersebut.
  - sekiranya terdapat apa-apa tanda penderaan atau yakin dan percaya bahawa wujudnya satu bentuk penderaan telah dilakukan oleh mana-mana pihak kepada kanak-kanak yang didedahkan walaupun tanpa bukti yang kukuh harus membuat laporan terus dan segera kepada pihak berkuatkuasa.

- Penganjur acara bagi aktiviti sukan elektronik digalakkan untuk:-

  - memaklumkan dan mempamerkan kod tatakelakuan dan etika (sila rujuk Teras 4 NESDEC) sebelum dan sewaktu aktiviti sukan elektronik sedang berlangsung;
  - melakukan sesi taklimat mandatori sebelum bermulanya sebarang aktiviti sukan elektronik mengenai tingkah laku yang betul, dan menerangkan tentang kod tatakelakuan dan etika.
  - memastikan mekanisma pemantauan dan bilangan kakitangan yang hadir semasa aktiviti sukan elektronik untuk memantau penglibatan kanak-kanak hendaklah bersesuaian dan mencukupi dengan bilangan para peserta yang hadir.
  - memastikan setiap kawalan keselamatan diperketat bagi memastikan tiada pencerobohan daripada individu yang tidak bertanggungjawab.
  - meminimumkan aktiviti sukan elektronik yang mempunyai kontak fizikal yang dianggap sebagai tidak sesuai, atau tidak akan menjadi selesa untuk kanak-kanak.
  - tidak mengambil gambar atau merekodkan filem atau menyebarkan identiti kanak-kanak ketika aktiviti sukan elektronik tanpa persetujuan yang nyata dari ibu bapa atau penjaganya. Sebarang persetujuan dari ibu bapa atau penjaganya harus direkodkan secara bertulis.
  - menggalakkan ibu bapa atau penjaga untuk turut menemani kanak-kanak tersebut sekiranya terdapat sebarang aktiviti sukan elektronik di luar kawasan dan menyediakan penginapan yang sewajarnya.
  - sekiranya terdapat sebarang tanda penderaan atau yakin dan percaya bahawa wujudnya satu bentuk penderaan telah dilakukan oleh mana-mana pihak kepada kanak-kanak yang disedari walaupun tanpa bukti yang kukuh harus membuat laporan terus dan segera kepada pihak berkuatkuasa.

- **Perbuatan Yang Dilarang Ketika Aktiviti Sukan Elektronik**

  - Semua pihak yang terlibat dalam aktiviti sukan elektronik termasuk seorang kanak-kanak tidak boleh melakukan sebarang kegiatan seksual, membuat komen-komen seksual, menceritakan gurauan yang berunsurkan seksual, atau memberikan komen tentang anggota tubuh badan orang lain dengan cara yang eksplisit dengan niat yang tidak baik;
  - Semua pihak yang terlibat dalam aktiviti sukan elektronik termasuk seorang kanak-kanak tidak boleh berkongsi bahan eksplisit berunsurkan seksual atau keganasan atau membantu dalam apa jua cara untuk memberikan akses bahan kepada kanak-kanak di bawah umur sama ada secara langsung atau tidak langsung.
  - Semua pihak yang terlibat dalam aktiviti sukan elektronik termasuk seorang kanak-kanak tidak boleh terlibat dalam perbuatan-perbuatan yang boleh menjurus kepada perbuatan yang ganas, lucah atau sensitif.
  - Orang dewasa tidak boleh melibatkan kanak-kanak di bawah umur untuk terlibat dalam perbuatan-perbuatan kecuali atas suatu alasan pendidikan, programatik atau profesional.

- **Latihan Kepada Pengurusan Kelab Dan Penganjur Acara**

  - Semua ahli pengurusan kelab dan penganjur acara termasuk pekerja, pengurus pasukan, kakitangan, freelancer dan sukarelawan harus dilatih mengenai polisi dan isu yang berkaitan dengan keselamatan dan kesejahteraan kanak-kanak.
  - NESDEC menyarankan agar latihan ini dijalankan oleh para profesional perundangan yang dilatih di dalam bidang yang melibatkan hak kanak-kanak ataupun pakar motivasi yang mampu memberikan penerangan yang mana latihan tersebut hendaklah berkaitan proses dan tindakan berikut:
    - mengesan dan melaporkan penderaan atau pengabaian;
    - menguruskan dan memahami tingkah laku kanak-kanak;
    - prosedur-prosedur tatatertib;
    - mengenal pasti bentuk gangguan fizikal, mental emosi dan seksual atau gangguan lain-lain yang menyalahi undang-undang;
    - memahami proses untuk mendapatkan persetujuan daripada ibu bapa dan penjaga;
    - cara yang sesuai untuk bertindak balas dan respon kepada laporan-laporan penderaan dan/atau gangguan;
    - protokol keselamatan dan sekuriti; dan
    - prosedur melaporkan jenayah kepada pihak berkuasa.

Teras 3: Pemantauan dan Perlindungan Kepada Kanak-kanak

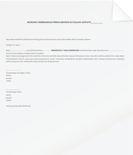
- **Had Akses Kepada Individu Tertentu**
  - Penganjur acara dan pengurus kelab pasukan digalakkan untuk memperkenalkan kaedah dan peraturan-peraturan yang mengehadkan akses kepada individu tertentu yang mungkin dapat menimbulkan sebarang bentuk kemudaratan kepada kanak-kanak.
  - Kaedah dan peraturan-peraturan ini termasuk menghalang mereka yang mempunyai sejarah dalam serangan seksual, penderaan, gangguan dan lain-lain yang serupa dalam mengambil bahagian dalam aktiviti sukan elektronik yang melibatkan kanak-kanak.
  - Kaedah dan peraturan-peraturan yang ditetapkan seharusnya tidak menimbulkan sebarang bentuk penilaian dan salah faham. Alasan dan ulasan yang menghalang akses seseorang perlu diteliti untuk rujukan pihak yang berwajib.
- **Taklimat**
  - Pihak yang bertanggungjawab harus menyampaikan taklimat kepada semua peserta dan kanak-kanak mengenai cara-cara untuk berinteraksi dengan betul diantara satu sama lain termasuk mekanisme membuat laporan sekiranya perkara yang tidak diingini berlaku. Taklimat ini digalakkan untuk dilakukan oleh seorang profesional.
  - Taklimat ini wajib dilakukan sebelum setiap aktiviti sukan elektronik dan peringatan juga harus dikeluarkan untuk memastikan pematuhan pada tahap yang maksimum.
  - Semua pihak yang terlibat wajib mengetahui dan memahami objektif kandungan-kandungan taklimat tersebut dan menandatangani suatu senarai kehadiran atau suatu perisytiharan bahawa mereka hadir semasa taklimat dan memahami kandungannya.
  - Taklimat tersebut haruslah disampaikan dengan cara yang dapat difahami oleh semua yang hadir termasuk oleh kanak-kanak, jika perlu, taklimat perlu disampaikan dalam pelbagai bahasa untuk memenuhi keperluan setiap peserta.
  - Mekanisme untuk membuat laporan haruslah diterangkan dengan jelas termasuk laporan mengenai pelanggaran tatatertib dan tindakan yang akan diambil terhadap pelanggaran tersebut.
- **Pemantauan**
  - Pihak yang bertanggungjawab harus memantau aktiviti sukan elektronik yang dilakukan sama ada secara fizikal ataupun dalam talian secara aktif.
  - Aktiviti pemantauan ini adalah penting untuk memastikan bahawa kanak-kanak di mempunyai risiko untuk didera dan atau berada di keadaan yang membahayakan emosi dan fizikal mereka.
  - Pihak yang bertanggungjawab harus memastikan bahawa:-
  - kanak-kanak tidak dibiarkan tanpa pengawasan;
  - kanak-kanak tidak terdedah kepada kandungan yang berbahaya dan berunsurkan dewasa;
  - kanak-kanak tidak terdedah dengan alkohol, rokok, dan bahan-bahan berbahaya lain;
  - berinteraksi dengan mana-mana individu dengan cara yang tidak sesuai (seperti, perbualan berunsurkan seksual dan sentuhan yang tidak sesuai);
  - berinteraksi dengan mana-mana individu yang tidak mempunyai kaitan dengan kanak-kanak tersebut dan berinteraksi tentang hal peribadi di kawasan tertutup dan tidak diawasi; dan
  - bagi aktiviti sukan elektronik di dalam talian, memastikan bahawa komen dan perbualan orang awam ditapis sekiranya sensitif dan tidak sesuai kepada kanak-kanak.
- **Mekanisme Pelaporan**
  - Mekanisme pelaporan adalah penting untuk memastikan bahawa individu dapat melaporkan sebarang kecurigaan yang melibatkan kanak-kanak atau untuk melaporkan sebarang kejadian kemudaratan yang dilakukan terhadap mana-mana kanak-kanak.
  - Tindakan yang akan diambil hendaklah dipaparkan dan disampaikan secara jelas kepada semua peserta dan pihak yang terlibat dalam aktiviti sukan elektronik sekiranya terdapat laporan yang telah dibuat.
  - Laporan yang dibuat juga haruskan disampaikan kepada pihak berkuasa sekiranya terdapat sebarang elemen pelanggaran undang-undang dan tingkah laku jenayah.
  - NESDEG 2022 mengesyorkan supaya penganjur acara atau pihak-pihak yang berkaitan menyediakan talian telefon, alamat e-mel, atau sistem pelaporan dalam talian khusus dan melantik individu terlatih yang bertanggungjawab untuk bertindak balas dan menyiasat laporan-laporan yang dihantar melalui saluran khusus dengan suatu cara yang cepat dan profesional.

- **Laporan Dan Proses Sekiranya Terdapat Kemungkinan Pelanggaran Undang-Undang**
  - Sekiranya mana-mana pihak yang terlibat dalam aktiviti sukan elektronik menerima apa-apa laporan dan persaya bahawa laporan-laporan yang diterima menunjukkan bahawa kemungkinan terdapat pelanggaran undang-undang dan tingkah laku jenayah, laporan segera harus dibuat kepada pihak-pihak berkuasa dan memberikan kerjasama penuh kepada siasatan yang dijalankan oleh pihak berkuasa yang berkaitan.
  - Makluman yang segera juga hendaklah dibuat kepada ibu bapa dan penjaga mangsa atau dipercayai menjadi mangsa apabila mereka telah dimaklumkan mengenai sesuatu laporan yang telah dibuat.
  - Semua laporan yang diterima seharusnya dijaga dengan sensitiviti. Pihak yang terlibat dalam proses percakapan dengan mangsa harus lebih sensitif terhadap keadaan mangsa dan mempunyai kemahiran untuk mengawal situasi dan berinteraksi dengan mangsa. Berikut adalah antara tingkah laku yang tidak sesuai apabila bercakap dengan mangsa kanak-kanak termasuk;
    - menuduh mangsa berbohong;
    - membuat gurauan yang tidak sesuai dengan niat untuk mengejek;
    - meyakinkan mangsa bahawa kemudaratan yang dilakukan terhadap mereka bukanlah masalah besar;
    - memaksa mangsa untuk memberikan lebih banyak perincian;
    - memaksa atau meyakinkan mangsa untuk menarik balik laporan yang telah dibuat; dan
    - meminta mangsa untuk tidak memaklumkan kepada ibu bapa/penjaga atau individu yang dipercayai.
  - Individu yang bertanggungjawab harus memastikan identiti mangsa dilindungi. Maklumat mengenai kes itu tidak boleh didedahkan kepada sesiapa tanpa persetujuan mangsa. Perlindungan identiti mangsa, terutamanya terhadap pelaku akan membantu untuk memastikan bahawa mangsa tidak akan mengalami gangguan selanjutnya.

- **Penggunaan Alkohol, Aktiviti Perjudian Dan Bahan-Bahan Yang Terlarang**
  - Individu yang terlibat dalam aktiviti sukan elektronik adalah dilarang daripada memiliki, atau berada di bawah pengaruh alkohol atau dadah.
  - Sebarang pemberian alkohol atau bahan-bahan terlarang kepada kanak-kanak adalah dilarang dan salah di sisi undang-undang.
  - Penganjur acara dan pengurusan kelab pasukan harus memastikan bahawa alkohol dan bahan-bahan lain yang menyalahi undang-undang tidak dibawa ke kawasan aktiviti sukan elektronik dan dilarang untuk menjadi penaja untuk mana-mana pemain, kelab pasukan atau aktiviti sukan elektronik.
- **Persetujuan Bertulis Daripada Ibu Bapa & Penjaga**
  - Pengurusan kelab pasukan dan penganjur acara harus mendapatkan persetujuan ibu bapa dan penjaga kepada kanak-kanak tersebut sebelum kanak-kanak tersebut dibenarkan terlibat dalam sebarang aktiviti sukan elektronik.
  - Borang kebenaran harus disediakan oleh pengurusan kelab pasukan untuk ditandatangani oleh ibu bapa dan penjaga sebagai rekod membuktikan persetujuan mereka untuk melibatkan kanak-kanak tersebut di dalam aktiviti sukan elektronik yang dianjurkan.
  - Sampel borang kebenaran boleh dirujuk di bahagian rujukan sebagai pemudah cara kepada pihak terlibat.

- **Data Peribadi**
  - Notis privasi yang jelas harus disediakan oleh pihak yang menganjurkan sebarang aktiviti sukan elektronik untuk membolehkan semua peserta, termasuk kanak-kanak yang diwakili oleh ibu bapa atau penjaganya memahami berkenaan hak data peribadi mereka yang dikongsi kepada mana-mana yang terlibat bagi aktiviti sukan elektronik.
  - Pihak yang mengumpul dan memproses data yang diberikan kepada mereka harus peka dan sensitif terhadap data yang dikumpulkan serta wajib untuk mendapatkan persetujuan secara bertulis daripada pemilik data sebelum memproses data tersebut bagi apa-apa tujuan.
  - Ini adalah untuk memastikan bahawa data peribadi ini tidak disalahgunakan atau dijual kepada pihak ketiga tanpa kebenaran dan persetujuan pemilik data.
  - Selain itu juga, pengumpul data harus bertanggungjawab untuk memastikan bahawa mereka melindungi identiti dan memastikan kerahsiaan yang telus.

Rujukan



BORANG KEBENARAN PENGLIBATAN DI DALAM AKTIVITI__________

Saya telah membaca/ dibacakan tentang [nama aktiviti] serta tujuan dan faedah aktiviti tersebut seperti.

Dengan ini, saya :-

Saya, ________________ No.K.P/Polis/Tentera ____________ ***BERSETUJU / TIDAK BERSETUJU** membenarkan anak saya bernama ________________ No.K.P untuk terlibat di dalam aktiviti tersebut.
Saya melarang penggunaan data peribadi, dokumen peribadi yang diberikan kepada Penganjur Acara, imej dan perkara-perkara lain yang dapat mendedahkan identiti anak saya pada pengetahuan awam melainkan pendedahan tersebut dikehendaki oleh undang-undang atau sebarang arahan yang sah dari mahkamah yang mempunyai bidang kuasa.

____
Tandatangan Ibu Bapa / Waris
Nama :
No.K/P :
Tarikh :

____
Tandatangan Saksi
Nama :
No.K/P :
Tarikh :

*potong yang tidak berkenaan

TERAS ④

KOD TATAKELAKUAN DAN ETIKA

TERAS 4

Sasaran

- Kod tatakelakuan dan etika ini ("kod etika") dibangunkan untuk menetapkan peraturan yang akan mengawal tingkah laku semua pihak yang terlibat di dalam ekosistem sukan elektronik di Malaysia dan bertujuan untuk mempromosi dan membangunkan integriti sukan elektronik di seluruh dunia.
- Kod etika ini akan dikemaskini daripada semasa ke semasa untuk membolehkan semua perkara berbangkit dirangkumi mengikut peredaran zaman sebagai panduan kepada semua pihak.
- Kod etika ini harus dibaca dan difahami sebagai standard minimum kelakuan yang boleh diterima oleh semua pihak.
- Kod etika ini terpakai dan boleh digunapakai oleh semua pihak berkepentingan untuk meningkatkan semangat daya saing yang lebih sihat dalam kalangan pemain dan kelab.
- Pemegang taruh yang terlibat dalam aktiviti sukan elektronik di Malaysia haruslah melaksanakan kewajipannya dengan suci hati, dedikasi dan berhemat demi kepentingan semua pihak.
- Semua pihak secara individu, bertanggungjawab dan bebas daripada sebarang pengaruh yang mungkin mengganggu pelaksanaan tugas dan kewajipan mereka.
- Setiap individu mempunyai kewajipan untuk mematuhi dan melaporkan pelanggaran kod etika ini apabila mereka menyedarinya atau beranggapan bahawa wujudnya pelanggaran kod etika ini oleh mana-mana pihak.
- Kod etika ini menyarankan pemain-pemain aktiviti sukan elektronik untuk berkelakuan seperti berikut :-
- Menghormati individu lain termasuk pihak media, penonton, rakan kongsi dan pemain-pemain lain;
- Menjaga tingkah laku dalam permainan dan juga di ruang komentar media sosial dan media-media lain. NESDEC menyarankan nilai-nilai berikut:-
  - kerjasama;
  - berintegriti : jujur, komited dan bermain dengan adil;
  - menghormati;
  - berdisiplin tinggi;
  - sifat kesukanan; dan
  - keberanian.

- Pemain dilarang untuk terlibat dalam sebarang bentuk gangguan, penghinaan atau ucapan berbaur kebencian. Ini termasuk tetapi tidak terhad kepada:
  - pertuturan kebencian, tingkah laku menyinggung perasaan atau penderaan lisan yang berkaitan dengan jantina, identiti jantina dan ekspresi, orientasi seksual, bangsa, etnik, ketidakupayaan, penampilan fizikal, saiz badan, umur atau agama;
  - mengugut (secara fizikal atau dalam talian) dengan niat memberi ancaman keganasan;
  - spamming and trolling – membuat gangguan atau di media sosial secara berlebihan dan sia-sia serta menyengketakan dengan niat untuk menyinggung perasaan termasuklah perkongsian kandungan atau mana-mana pautan yang sensitif dan lucah;
  - menyiarkan atau mengugut untuk menyiarkan maklumat pengenalan peribadi orang lain dengan berniat jahat; dan
  - ulasan seksual yang berbentuk lucah atau menghina dan menjatuhkan maruah individu lain yang dikira sebagai gangguan seksual.

- Penganjur acara atau kelab berhak untuk mengecualikan mana-mana individu dan pemain untuk terlibat di dalam apa-apa aktiviti sukan elektronik kerana pelanggaran mana-mana peruntukan di bawah kod etika ini. Tindakan ini boleh mengakibatkan individu dan pemain kehilangan hak untuk menerima apa-apa yang layak diterimanya. Dalam kes pelanggaran berulang atau melampau, penganjur acara berhak untuk menggantung penyertaan pemain termasuk kelabnya daripada menyertai mana-mana aktiviti sukan elektronik di bawah penganjurannya.
- Semua pihak yang terlibat dalam aktiviti sukan elektronik harus bertindak secara jujur, dan beretika dan dilarang untuk :-
  - terlibat dalam sebarang bentuk kelakuan yang boleh memburukkan industri sukan elektronik atau menjejaskan imej industri sukan elektronik kepada masyarakat;
  - menerima hadiah wang tunai atau ganjaran dalam sebarang bentuk sebagai balasan untuk sebarang perkhidmatan yang bertentangan dengan kod etika ini ataupun undang-undang;
  - menggunakan dana atau tajaan untuk sebarang tujuan yang menyalahi undang-undang, dan terlibat dalam aktiviti kewangan yang menyalahi undang-undang;
  - menggunakan kedudukan untuk mendapat kelebihan atau keuntungan sama ada untuk peribadi atau organisasi mereka kerana kegagalan untuk mendedahkan sebarang konflik kepentingan jika ada; dan

- mendedahkan sebarang fakta, data atau maklumat lain yang diamanahkan kepada mereka secara rahsia melainkan tuntutan undang-undang. Sebarang pendedahan mana-mana maklumat sedemikian mestilah bukan untuk keuntungan atau faedah peribadi, dan tidak boleh dilakukan dengan niat jahat untuk merosakkan reputasi mana-mana orang lain yang terlibat secara individu.

- **Penipuan, Manipulasi dan Rasuah**
  - Semua bentuk penipuan termasuk manipulasi dan rasuah dalam aktiviti sukan elektronik termasuk penglibatan dalam sebarang tindakan yang tidak wajar yang mampu mempengaruhi keputusan permainan sukan elektronik atau pertandingan dalam apa cara sekalipun adalah dilarang dan akan dihukum.
  - Sekiranya diketahui oleh penganjur acara bahawa sebarang bentuk penipuan telah digunakan untuk keuntungan pemain atau kelab semasa aktiviti sukan elektronik, penganjur acara berhak untuk menghukum mereka sepenuhnya mengikut peraturan yang telah ditetapkan.
  - Penggunaan program (atau "godam") atau kaedah lain untuk meniru, mengubah suai atau dalam apa jua cara memanipulasi platform dengan niat menipu adalah dilarang. Ini termasuk tetapi tidak terhad kepada nama, laman sesawang atau logo, seperti profil pemain, profil pasukan, forum atau ulasan dan sebagainya.
  - Dengan melanggar mana-mana peraturan, pemain atau kelab berisiko disekat atau dikecualikan sepenuhnya daripada melibatkan diri dalam mana-mana aktiviti sukan elektronik termasuk perlucutan hak hadiah wang dan denda kewangan (jika perlu).

- **Lantikan Pegawai Integriti dan Etika**
  - Sebarang perkara yang berbangkit di bawah kod etika ini hendaklah diuruskan oleh pegawai integriti dan etika yang dilantik oleh pihak bertanggungjawab sebagai badan bebas.
  - Pegawai integriti dan etika hendaklah mempunyai budi bicara mutlak untuk menangani sebarang pertikaian mengikut prinsip dan prosedur yang ditetapkan atau mengikut kewajaran yang paling munasabah untuk menyelesaikan pertikaian tersebut.
  - Semua maklumat yang diterima oleh pegawai integriti dan etika adalah sangat sulit dan harus dihormati.
  - Walau bagaimanapun, sekiranya pegawai integriti dan etika mempunyai sebarang pertikaian atau konflik kepentingan yang berpotensi mempengaruhi keputusan maka beliau hendaklah membuat pengisytiharan tentang konflik tersebut kepada pihak yang bertanggungjawab.

- **Pengurusan Aktiviti Sukan Elektronik**
  - Penganjur acara bertanggungjawab untuk memastikan setiap aktiviti sukan elektronik dimainkan mengikut peraturan sehingga selesai dan keputusan bagi setiap aktiviti sukan elektronik diumumkan dengan telus tanpa bantahan oleh mana-mana pihak.
  - Penganjur acara juga berhak untuk mengedit nama panggilan dan/ atau URL jika pemain atau kelab gagal mematuhi peraturan berkenaan tag nama yang telah ditetapkan.
  - Nama panggilan/alias adalah dilarang sekiranya :-
    - dilindungi oleh hak pihak ketiga dan pengguna tidak mempunyai kebenaran bertulis; atau
    - menyerupai atau sama dengan jenama atau tanda dagangan; atau
    - menyerupai atau sama dengan orang sebenar selain diri mereka sendiri.
  - Sebarang nama panggilan/nama pasukan/alias yang bersifat memfitnah, menghina, menyinggung perasaan, besar, lucah atau nama yang menghasut kebencian atau menyinggung budi pekerti yang baik adalah dilarang.
  - Penganjur acara juga bertanggungjawab untuk memastikan bahawa setiap pemain tidak dibenarkan membuat pertaruhan untuk sebarang aktiviti sukan elektronik. Sekiranya pemain atau kelab melanggar peraturan ini, mereka akan dilucutkan kelayakan daripada kelayakan semasa dan mungkin menghadapi hukuman lanjut, sehingga dan termasuk kehilangan kelayakan daripada terlibat dalam mana-mana aktiviti sukan elektronik.
  - Bagi memastikan ketelusan aktiviti sukan elektronik, pihak penganjur acara bertanggungjawab untuk memastikan tiada penyalahgunaan pejabat atau peranti pada laman sesawang yang boleh memanipulasikan proses atau keputusan.

- **Kewujudan Konflik Kepentingan**
  - Konflik kepentingan ialah situasi di mana kepentingan peribadi seseorang individu bertentangan dengan kepentingan profesional sebagai pemain atau kelab atau penganjur acara yang berpotensi menjejaskan ketidakberpihakan individu berkenaan. Konflik kepentingan merangkumi sebelum, semasa dan selepas sesuatu aktiviti sukan elektronik.
  - Secara umumnya, konflik kepentingan akan timbul di mana kemampuan seseorang untuk melaksanakan tugas dengan amanah serta tidak berat sebelah berpotensi terjejas oleh kepentingan, pertimbangan dan hubungan peribadi. Konflik kepentingan yang boleh timbul termasuk:
    - penglibatan peribadi secara material dan langsung dengan perlantikan mana-mana individu yang mempunyai pengaruh kepada mana-mana aktiviti sukan elektronik.; atau
    - penglibatan ahli keluarga atau individu yang mempunyai hubungan peribadi dengan mana-mana individu yang mempunyai pengaruh kepada mana-mana aktiviti sukan elektronik.; atau
    - pekerjaan atau penglibatan yang mungkin memberi kesan material kepada prestasi atau kecekapan seseorang individu berhubung dengan tugasnya

  - Sekiranya terdapat konflik yang boleh membawa implikasi kepada keputusan sesuatu aktiviti sukan elektronik, individu tersebut disarankan untuk dikeluarkan dari mana-mana proses tersebut, yang meliputi hal-hal berikut :-
  - menghindari penglibatan dalam proses yang menyebabkan konflik kepentingan timbul;
  - menyusun semula tugas dan tanggungjawab supaya tidak bertentangan dengan kepentingan pihak yang lain;
  - mengehadkan akses kepada maklumat dan dokumen penting;
  - menarik hak untuk sebarang perbincangan termasuk pengundian untuk membuat apa-apa keputusan.

- **Doping dan/atau Penyalahgunaan Bahan Terlarang**
  - Setiap pemain secara automatik adalah tertakluk kepada ujian doping yang mana apa-apa jenis doping adalah dilarang terhadap pemain termasuk pemain simpanan.
  - Jika pemain mempunyai preskripsi aktif yang tersenarai dalam senarai bahan terlarang oleh WADA, pemain perlu menghantar bukti kepada penganjur acara sebelum aktiviti sukan elektronik berlangsung atau apa-apa tarikh yang telah ditetapkan oleh penganjur acara.
  - Penganjur acara disyorkan untuk membuat sekatan doping kepada semua pemain dan penglibatan pemain dalam aktiviti sukan elektronik adalah bergantung kepada keputusan ujian doping tersebut.
  - Penganjur acara juga bertanggungjawab untuk menggalakkan kesedaran dan pendidikan tentang anti-doping dalam kalangan semua pemain.
  - Penganjur acara digalakkan untuk bekerjasama dengan Agensi Anti-Doping Malaysia (ADAMAS) dari segi pengawalseliaan anti-doping di dalam acara.

- **Penguatkuasaan**
  - Semua individu diwajibkan untuk menggunakan pertimbangan yang baik, melindungi reputasi ekosistem sukan elektronik dan aktiviti sukan elektronik secara keseluruhan.
  - Sesiapa yang melanggar kod etika ini boleh dikenakan tindakan sama ada oleh kelab atau penganjur acara. Pegawai integriti dan etika yang dilantik hendaklah menyemak semua dakwaan pelanggaran kod etika ini dan jika perlu, menjalankan penyiasatan, pendengaran dan sekatan sementara sehingga penyelesaian penuh untuk tindakan tatatertib jika perlu.
  - Selain itu juga, tindakan penguatkuasaan tatatertib akan diambil sekiranya terdapat mana-mana pihak menyedari perubahan pihak yang lain untuk menipu pihak lain dengan memberi kenyataan, maklumat atau data yang salah atau palsu.

TERAS ⑤

LALUAN KERJAYA

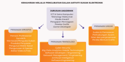
TERAS 5

Sasaran

- Mengiktiraf sukan elektronik sebagai satu kerjaya yang mampu membina ekosistem sukan elektronik yang mampan dan berdaya saing.
- Membangunkan bidang akademik dan kemahiran yang serba boleh serta holistik bertujuan untuk membina laluan kerjaya yang lebih jelas dan terancang.
- Menyediakan platform yang lebih dinamik bertujuan untuk membangunkan sistem ranking sebagai tanda aras untuk mengukur prestasi Pemain.

Senarai Panduan

- Secara amnya, bidang kerjaya dalam ekosistem Sukan Elektronik merangkumi perkara berikut:-



KEMAHIRAN MELALUI PENGLIBATAN DALAM AKTIVITI SUKAN ELEKTRONIK

JURUSAN AKADEMIK
ICT & Sains Komputer
Teknologi Maklumat
Media Kreatif
Pengajian Perniagaan
Pereka Grafik
Game Developer

PERANAN SPESIFIK
Pemain Professional
Jurulatih
Wartawan/Pengulas Sukan
Produksi Penyiaran
Pengurus Media Sosial
Pengurusan & Operasi
Editor Video & Foto

PERANAN TEKNOLOGI
Cyber Security
Big Data Analytics Mobile Technologies
Software Developer / Engineering
Network Management / Engineering
Artificial Intelligence
Software Engineering
UI/UX Design

PERANAN UMUM
Jualan & Pemasaran
Perhubungan Awam
Iklan dan penjenamaan
Pereka Bentuk Grafik

- Terdapat empat (4) carta alir kerja yang membentuk peranan-peranan yang penting dan berbeza melibatkan keseluruhan ekosistem Sukan Elektronik di Malaysia seperti berikut:

  a. Pemain, Pengurus dan Jurulatih

Pemain *Amatur*
Pemain Professional
Atlet
Jurulatih / Penganalisis
Pengurus Kelab Pasukan

Pembangunan kerjaya di dalam bidang Sukan Elektronik boleh bermula sebagai Pemain *Amatur* melalui minat dan hobi. Pemain *Amatur* selepas menjalani latihan professional boleh menjadi Pemain Professional seterusnya sebagai Atlet. Peranan seorang Atlet Sukan Elektronik sudah pasti untuk berusaha menjadi wakil dan memenangi perlawanan yang dipertandingkan.

Pengalaman sebagai seorang pemain professional boleh dikembangkan dengan menjadi seorang jurulatih. Peranan seorang jurulatih adalah untuk melatih Pemain perseorangan atau Kelab Pasukan dengan merancang strategi perlawanan termasuk menganalisis strategi pasukan lawan.

Selain itu, pengalaman sebagai Pemain amat penting untuk menjadi seorang Pengurus Kelab Pasukan. Kerjaya ini melibatkan pengurusan tadbir urus korporat bagi Sukan Elektronik agar boleh mengenalpasti bakat yang berpotensi untuk perkembangan industri Sukan Elektronik di Malaysia.

- Pengurus Kelab Pasukan
- Jurulatih Fizikal
- Pakar Psikologi / Kaunseling
- Pakar Diet/ Pemakanan

Seorang Pengurus Kelab Pasukan juga turut bertanggungjawab untuk menyelaras perhubungan antara jurulatih, atlet dan pihak yang berkaitan termasuk memastikan kepatuhan standard terhadap prestasi dalam latihan, kejurulatihan dan khidmat sokongan. Selain itu, latihan Jurulatih Fizikal juga penting untuk memastikan Pemain-Pemain mempunyai daya ketahanan fizikal yang sihat selaras dengan objektif kem latihan pusat sukan elektronik yang pernah dianjurkan oleh Pusat Sukan Elektronik Malaysia (ESM).

Industri Sukan Elektronik juga memerlukan pakar psikologi/kaunseling kerana kerjaya ini berperanan untuk membina fokus yang lebih baik kepada Pemain dalam meningkatkan produktiviti ketika sedang bersaing bersama pihak lawan. Selain itu, kerjaya sebagai Pakar diet/Pemakanan juga diperlukan untuk membantu setiap individu dalam bidang Sukan Elektronik untuk menjaga kesihatan melalui cara pemakanan yang betul mengikut penyusun diet yang sesuai.

b. Pengenjuran Acara

- Ketua Marshals
- Marshal
- Produksi Penyiaran
- Pengurusan & Operasi
- Jualan & Pemasaran
- Perhubungan Awam
- Iklan & Penjenamaan

Pengurusan Acara merupakan salah satu peranan utama dalam memastikan penganjuran sesuatu acara dapat diuruskan dengan baik. Individu yang berminat dalam bidang pengurusan acara disarankan untuk mendapatkan Sarjana Muda dalam Pengurusan Acara bagi memastikan ilmu dan kemahiran dapat diaplikasikan dengan baik semasa menguruskan sesuatu acara.

Kemahiran dan pengalaman yang mencukupi mampu untuk mengembangkan karier di dalam bahagian Produksi Penyiaran juga merupakan salah satu komponen utama Sukan Elektronik yang membantu mempromosikan komuniti awam untuk menjadi sebahagian daripada komuniti Sukan Elektronik.

Pengalaman dan kemahiran seseorang itu jika bersesuaian mampu membolehkan individu tersebut ke dalam bahagian Jualan & Pemasaran serta Perhubungan Awam. Kaedah dan teknik untuk menyampaikan produk Sukan Elektronik yang diterima baik oleh umum adalah dengan memerlukan seseorang yang mempunyai pengetahuan dan penglibatan yang luas di dalam Pengurusan Acara. Sehubungan dengan itu, tugasan sebagai Pakar Jualan & Pemasaran serta Perhubungan Awam dapat membuahkan hasil perhubungan antara komuniti awam dengan Sukan Elektronik.

c. Informasi dan Teknologi Maklumat

- Pengurus Media Sosial
- Streamer
- Content Creator
- Jurugambar/video

Penglibatan dalam bahagian Informasi & Teknologi Maklumat (ICT) bagi Sukan Elektronik mempunyai laluan karier yang cukup luas. Kecenderungan dalam bidang ICT boleh bermula dengan mendapatkan pelajaran khususnya di dalam Sarjana Muda Sains Komputer atau bidang lain yang berkaitan termasuk kursus-kursus singkat yang memberi akreditasi terhadap kemahiran dan pengetahuan seseorang.

Seseorang itu boleh memulakan kerjaya sebagai seorang *Software/Web Developer*, Jurutera Data ataupun Jurutera Teknikal yang mana individu tersebut mestilah menguasai bahasa asas programming seperti *HTML, PHP, JavaScript, Python, CSS, Search Engine Optimization (SEO)*, reka bentuk visual laman web, memahami fungsi sistem pangkalan data, menulis skrip bagi tujuan mengautomasi tugasan yang berulang, menguasai teknik memproses data yang besar, mengenali cloud storage dan cloud computing serta berupaya untuk mengurus keselamatan sesuatu data. Pengalaman yang ada berpotensi untuk digelarkan sebagai Jurutera *Network* dan Penganalisis Keselamatan Siber yang bertanggungjawab bagi memastikan tiada pencerobohan melalui network ataupun sistem komputer berlaku dengan mengaplikasikan kemahiran-kemahiran teknikal terutamanya dari segi keselamatan siber agar ekosistem ICT sentiasa berada dalam keadaan yang terkawal.

- Contoh bidang kerjaya berkaitan Sukan Elektronik dan peranan utama mereka adalah seperti berikut :-

Jurulatih/Analyst

Berperanan untuk mengemudi dan melatih pemain atau pasukan selain membina strategi perlawanan dan menganalisis kelebihan dan kekurangan pemain lawan.

Jurulatih bagi Aktiviti Sukan Elektronik dapat membantu untuk mencungkil kemahiran bagi setiap pemain dan menanam semangat berpasukan ketika berlatih. Selain itu, Jurulatih bagi Pemain atau Ketua Pasukan berperanan untuk membina dan menerapkan strategi perlawanan termasuk memberi semangat emosi dan membentuk disiplin pemain ketika menjalani latihan dan bertanding.

Cyber Security Analyst

Berperanan memastikan sistem dan network yang digunakan selamat daripada digodam.

Cyber Security ini merupakan satu bidang baru di dalam industri digital yang mana peranan Cyber Security Analyst di dalam memastikan peranti-peranti yang digunakan oleh Pasukan dan Pemain termasuk Penganjur Acara adalah selamat daripada sebarang bentuk serangan siber.

Pengurus Acara

Berperanan untuk memastikan setiap penganjuran dijalankan dengan baik, berkualiti dan mencapai tahap yang diharapkan oleh semua pihak yang terlibat.

Pengurus Acara bagi Aktiviti Sukan Elektronik adalah satu tugas yang baru pada masa kini yang mana Pengurus Acara perlu mengeluarkan idea-idea baru yang menarik untuk mempromosikan Sukan Elektronik sebagai satu sukan yang baru.

Selain itu juga, Pengurus Acara harus berhubungan dengan pelbagai pihak antaranya Pemain, Pengurus Pasukan, Penerbit Permainan, agensi kerajaan dan pihak-pihak penaja.

Pengurus Kewangan / Akauntan

Berperanan untuk mengurus aktiviti kewangan syarikat seperti bajet, cukai dan audit.

Peranan Pengurus Kewangan / Akauntan adalah tidak asing dalam sebuah organisasi termasuk organisasi yang terlibat dalam Aktiviti Sukan Elektronik. Kepakaran di dalam bidang kewangan adalah perlu bagi mengawal urus tadbir kewangan yang turut memerlukan pemahaman dari sudut perniagaan dan pengurusan selain dari mengurus dan menganalisis data-data.

Pengurus Sumber Manusia

Berperanan untuk mengurus polisi dalaman syarikat, pekerja-pekerja, penggajian dan cuti termasuk pengambilan dan pemberhentian pekerja.

Pengurus Sumber Manusia perlu mempunyai pemahaman dan ilmu dalam tadbir urus korporat bagi Sukan Elektronik, mengenal pasti bakat yang berpotensi termasuk strategi pendekatan yang sesuai dengan bertujuan untuk perkembangan industri Sukan Elektronik di Malaysia.

Pegawai Undang-Undang/ Peguam

Pegawai Undang-undang atau Peguam berperanan untuk menasihati sesuatu organisasi dari sudut perundangan, tuntutan mahkamah termasuk merangka dokumen-dokumen perundangan yang berkaitan.

Pegawai Undang-undang atau Peguam dapat membantu Pemain atau mana-mana individu dalam bidang Sukan Elektronik dari sudut kontrak, proses dan operasi sesuatu Aktiviti Sukan Elektronik supaya mematuhi kehendak perundangan negara termasuk isu-isu berbangkit yang telah dibawa ke Mahkamah.

Wartawan Sukan Elektronik

Peranan seorang wartawan adalah untuk mengumpul informasi dan mencipta bahan untuk kepentingan orang awam. Wartawan akan menyampaikan informasi kepada orang awam melalui media cetak seperti majalah dan surat khabar atau melalui media elektronik seperti radio, televisyen dan atas talian.

Wartawan Sukan Elektronik akan menyampaikan informasi berkenaan Aktiviti Sukan Elektronik melalui analisis artikel, bual bicara, laporan perlawanan, dan ulasan atau temu bual dengan mana-mana pihak yang terlibat dalam industri Sukan Elektronik. Peranan seorang Wartawan Sukan Elektronik dapat membantu pembangunan industri Sukan Elektronik sekiranya kemahiran penulisan dan penyampaian mereka terhadap kepentingan Sukan Elektronik di Malaysia mendapat perhatian pihak-pihak berkepentingan.

Jurugambar dan Juruvideo / Editor

Peranan seorang jurugambar dan juruvideo adalah mengambil foto atau video dari sudut dan pandangan yang menarik bagi sesuatu acara. Selain daripada itu, terlibat dalam pemilihan foto dan video sehingga produk akhir.

Bagi Aktiviti Sukan Elektronik, tugas juru gambar/video adalah untuk memastikan setiap foto dan video yang diambil dan direkodkan bertepatan dengan subjek serta karya tersebut hendaklah kelihatan seperti 'hidup'.

Pengurus Media Sosial

Pengurus Media Sosial bertanggungjawab terhadap platform media sosial sesebuah organisasi. Antara tugas utama mereka adalah penyediaan kandungan yang responsif, peka kepada penglibatan pelanggan, menyusun kempen yang strategik dan memberi panduan serta nasihat dari semasa ke semasa mengenai reputasi sesebuah organisasi di platform media sosial.

Bagi Aktiviti Sukan Elektronik, penyampaian maklumat melalui platform media sosial adalah medium yang berkesan untuk menghubungkan setiap Pihak Berkepentingan dan orang awam. Kandungan dan informasi yang betul dan kreatif dapat dijadikan sebagai medium untuk meningkatkan kesedaran mengenai budaya dan perkembangan Sukan Elektronik.

Pengulas Sukan *Shoutcaster / Caster*

Berperanan penting dalam mengulas dan menganalisis suatu pertandingan untuk fahaman mudah penonton. Seorang Pengulas Sukan haruslah memiliki kelancaran dalam berbicara dan mengulas sesuatu pertandingan dengan baik dan menarik.

Pertumbuhan industri Sukan Elektronik yang berkembang membuktikan bahawa Sukan Elektronik kini mendapat tempat dan di pandang serius oleh peminatnya. Oleh yang demikian, kerjaya sebagai sebagai shoutcaster mampu untuk mendamaikan suasana yang tegang ketika sesuatu perlawanan sedang berlangsung. Seorang shoutcaster harus memahami dengan mendalam mekanisma yang sedang dipertandingkan dan membiasakan diri dengan nama-nama pemain profesional untuk membuat ulasan bagi sesuatu pertandingan.

Software / Web Developer

Web Developer adalah salah satu kerjaya di dalam bidang IT yang mana individu-individu ini berkemahiran untuk membangunkan aplikasi berasaskan web dan bertanggungjawab untuk memastikan website yang dibangunkan dapat berfungsi dengan baik . Selain membina website, Web Developer juga harus bertanggungjawab untuk menaik taraf (jika perlu) dan mengurus penyelenggaraan bagi website yang dibangunkan.

Sukan Elektronik memerlukan individu-individu yang dapat bekerja dengan baik dan tangkas dan secara rentas fungsi bagi memastikan website untuk digunakan oleh Sukan Elektronik dapat digunakan mengikut keperluan dan kehendak Pemain dan Pemegang Taruh yang lain.

Pakar Psikologi / Kaunseling

Pakar yang mempunyai kemahiran untuk memahami secara saintifik tentang tingkah laku manusia dan proses mental khususnya, memahami cara orang berfikir, merasa, bertindak dan berinteraksi dengan diri mereka sendiri dan orang lain.

Tugas seorang Pakar Psikologi amat penting untuk pembangunan Sukan Elektronik. Peranan Pakar Psikologi dapat membantu setiap individu untuk memberi fokus yang lebih baik dalam menjalankan aktiviti harian mereka di samping dapat meningkat produktiviti ketika bermain dan menjalankan tugas.

Pakar Diet / Pemakanan

Seorang Pakar Diet / Pemakanan adalah seseorang yang bekerja dengan makanan dan sains pemakanan, bertujuan untuk mencegah penyakit yang berkaitan dengan kekurangan nutrisi atau membantu menggalakkan kesihatan yang baik melalui pemakanan yang betul. Pakar Diet/Pemakanan adalah individu yang diiktiraf oleh organisasi profesional.

Pakar Diet / Pemakanan dapat membantu setiap individu dalam bidang sukan elektronik untuk menjaga kesihatan dengan lebih baik melalui cara pemakanan yang betul.

Penghargaan	
Ahmad Faris Bin Amir	Import Integrated / Exports Integrated
Muhammad Fadzli Bin Ab Rahim	
Jasmina Hj Abdullah	
Muhammad Khairul Amir Bin Fadzalih	
Amira Binti Ishak	
Luqmanhakim Bin Nasaruddin	
Ahmad Khairul Bin Kamaruzaman	
Abdul Karim Akram Bin Adnan	
Junaidi Al Johary Bin Jamil	
Ahmad Affanda Araffan Bin Mohamad Zaoul	
Muhammad Firdaus Bin Baddiosi	
Nurfadzila Binti Zulkefli	
Kelvin Alfred Da Souza	
Norliyana Hanisa Binti Jaafar	
Dazaan Mahathir Shahalin	Kementerian Belia dan Sukan
Grace Wai Yee Chai	Kementerian Belia dan Sukan
Clarie Olivia Fedrick	Kementerian Belia dan Sukan
Zhamair Shafiq Bin Mohd Ilias	Kementerian Belia dan Sukan
Ahmad Jafry Bin Aziz@Abdan	Bahagian Dasar & Perancangan Strategik
Shaiful Nizam B. Yaakob	
Mohamad Fajeed Bin Malik	
Muhammad Zul Dhanil Bin Wan Nasir	
Nabilla Binti Abdul Najib	
Mohd Azhan Bin Mohammad	Jabatan Belia & Sukan Negara
Rafidah Binti Abu Bakar	
Ibrahim Bin Mohd Yusof	Pejabat Pesuruhjaya Sukan
Ahmad Taufiq Bin Abdul Rahim	
Saufi Bin Othman	
Amiba Binti Roslan	
YBhg. Dato' Hj. Ahmad Shapawi Ismail	Majlis Sukan Negara
Mohd Syarizan Bin Mohd Hanafia	
Ahmad Faddzil Bin Md Darid	Institut Sukan Negara
Mohd Isham Bin Mohamad	
Philip Lau Chun Foong	
Chee Lee Wing	
Nur Sulastri Binti Nasruddin	
Chai Wan Jin	
Hoe Beck Ngor	
Siti Masyitah Binti Ismail	
Dr. Ahmad Zazaauli Bin Zakaria	
Dr. Ahmad Munawwar Helmi Bin Salim	
Dr. Zakiy Bin Jamalul Lail	
Dr. Kamarul Hashimy Bin Hussein	
Mohd Damanhuri Bin Mohd Nasir	
Muhamad Syafiq Bin Wanmai	
Asnidar Nor Binti Abdul Rahim	
Abdul Aziz Bin Abdul Wahir	
Zuhimi Bin Mohd Saleh	
Muhammad Shah Nizam Bin Abdullah	
Aruna Bt Abidin	Agensi Anti Doping Malaysia
Zulkefli Bin Saad	

Mustaza bin Ahmad	Sekretariat Industri Sukan
Muhammad Alif Bin Amdan	
Noor Shahida	
Suhaida	
Azizi Azran Bin Abdullah	
Mohd Zaki Bin Ghazali	Kementerian Pendidikan Malaysia
Nor Alia Balqis	Kementerian Komunikasi dan Multimedia
Fairul Hafiz B. Mohd	Kementerian Perumahan dan Kerajaan Tempatan
Nur Fadhilah	Kementerian Pembangunan Wanita, Keluarga, & Masyarakat
Majdi M. Yusuf	Jabatan Kebajikan Masyarakat
Dr. Khairil Idham Bin Ismail	Kementerian Kesihatan Malaysia
Siow Aik Wee	Malaysia Digital Economy Corporation
Muhammad Yusry Kasmain	Malaysian Communications and Multimedia Commission
Hashimah Binti Hashim	
Nurul Amira Bin Mat Ariffin	Futurise
Rosihan Zain Bin Baharudin	
Dr Andi Rossi Bin A. Razak	
Tengku Azrul Bin Tg Azhar	
Sharifah Nur Shafika Bt. Syed Mansor	
Maizurah Binti Abd Razak	
Nur Hazleen Binti Mohamed Ismail	
Azzarizal Mohd Zainol	Persatuan Sukan Elektronik Putrajaya
Rinie Bin Ramli	Persatuan Sukan Elektronik Putrajaya
Muhammad Faries Faizal Bin Shamsul	Persatuan Sukan Elektronik Negeri Sembilan
Abdul Akif Rahim	Persatuan Sukan Elektronik Negeri Sembilan
Muhammad Farouq Bin Abdul Patah	Persatuan Sukan Elektronik Negeri Sabah / Sabah Esports Association
Syed Afif Hakimi bin Tengku Abdillah	Persatuan Sukan Elektronik Terengganu
Syed Muhammad Syakir	Persatuan Sukan Elektronik Terengganu
Husyin bin Abd Murat	Persatuan Sukan Elektronik Negeri Pahang
Muhamad Nur Dzulkarnain Bin Norizan	Persatuan Sukan Elektronik Negeri Perak
Muhammad Adam Bin Azian	Persatuan Sukan Elektronik Negeri Perak
Muhammad Issya Bin Md Salleh	Persatuan Sukan Elektronik Negeri Perlis
Melanie Ho Mei Yee	
Imran Bin Ismail	Melanie Advocates & Solicitors
Anis Farhana Binti Mohd Soji	
Richard Wee	Richard Wee Chambers
Khor Wei Soon	SEM9 Holdings Sdn Bhd
Bryan Wong	
Stella Ng	Geek Fam
Dr. Mahenderan Appukutty	Universiti Teknologi MARA
Prof. Dr. Hairul Anuar bin Hashim	Universiti Sains Malaysia
Dr. Nor Farah binti Mohamad Fauzi	Universiti Kebangsaan Malaysia
Dr. Zul Azlin bin Razali	Universiti Sains Islam Malaysia
Prof. Madya Dr. Mohamad Shariff bin A Hamid	Universiti Malaya
Dr. Muhammad Kashani bin Mohd Kamil	Pusat Perubatan Universiti Malaya