

RINGKASAN

GARIS PANDUAN PEMBANGUNAN ESUKAN KEBANGSAAN

NATIONAL ESPORTS DEVELOPMENT GUIDELINE
(NESDEG)



RINGKASAN PENAMBAHBAIKAN NESDEG

TERAS 1

Pengurusan Kontrak Kepada Pemain

Teras 1 memastikan atlet esukan mempunyai kontrak yang jelas, adil, dan mematuhi undang-undang. Ia meliputi elemen penting seperti tanggungjawab, hak dan perlindungan, terma kewangan, hak harta intelek, dan syarat penamatan untuk mewujudkan persekitaran profesional dan selamat bagi pemain.

TERAS 2

Penerapan Tadbir Urus dalam Penganjuran Acara

Teras 2 menetapkan piawaian tadbir urus untuk kejohanan esukan. Ia memberi tumpuan kepada keadilan, integriti, akauntabiliti dan pengurusan risiko melalui peraturan berstruktur, langkah anti-doping, dan pematuhan kepada piawaian tempatan dan antarabangsa.

TERAS 3

Pemantauan dan Perlindungan Kanak-Kanak

Teras 3 bertujuan untuk mempromosi dan membangunkan integriti permainan dan perlindungan kanak-kanak. Teras ini mempunyai dua aspek utama: (i) Kod Tatakelakuan dan Etika dan; (ii) Perlindungan kanak-kanak.

TERAS 4

Panduan Kewangan Esukan

Teras 4 memberi panduan tentang gambaran pengurusan kewangan dan strategi pengurusan dalam industri esukan. Panduan ini mengandungi cadangan untuk menguruskan aliran pendapatan, jalinan kerjasama dengan rakan kongsi, dasar sokongan dan inisiatif cukai.

TERAS 5

Panduan Laluan Kerjaya dan Penganjuran di Sekolah

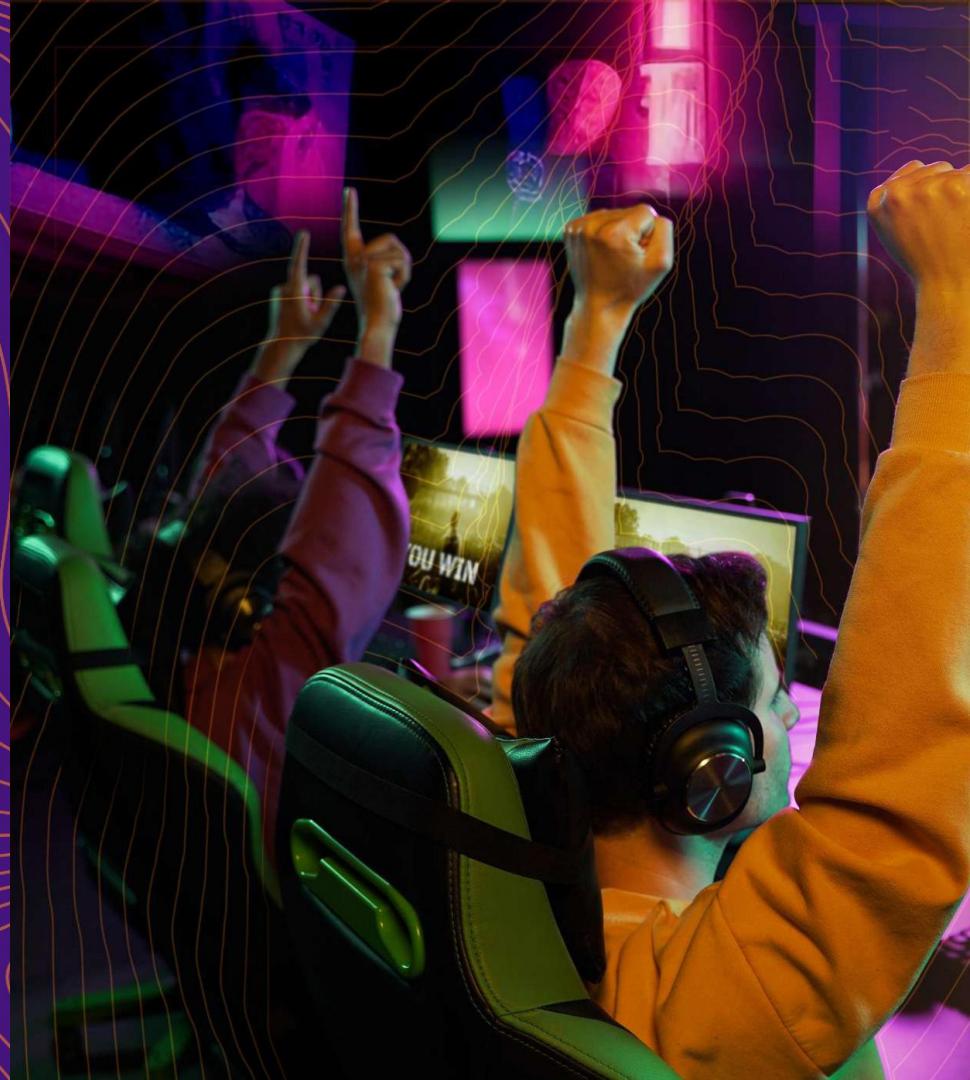
Teras 5 memberikan laluan kerjaya yang jelas serta panduan penganjuran program esukan di sekolah. Teras ini mempunyai dua bahagian utama: (i) Panduan laluan kerjaya esukan dan; (ii) Panduan penganjuran esukan di sekolah.

TERAS 6

Aplikasi Sains dan Perubatan Sukan Dalam Esukan

Teras ini menekankan kepentingan kesihatan fizikal dan mental dalam esukan. Ia termasuk panduan amalan terbaik dalam penjagaan kesihatan, pencegahan kecederaan, jadual latihan, dan sokongan psikologi untuk mengoptimumkan prestasi dan ketahanan pemain.

PENGURUSAN KONTRAK KEPADA PEMAIN



APAKAH KANDUNGAN TERASINI?

Teras 1 menggariskan elemen penting yang perlu dimasukkan dan dipertimbangkan dalam kontrak untuk atlet esukan selaras dengan undang-undang di Malaysia.

Kontrak dengan terma dan syarat yang jelas akan membantu mengurangkan potensi risiko salah faham dan pertikaian. Ini membantu memupuk persekitaran yang selamat dan profesional dalam industri esukan, menggalakkan pertumbuhan dan pembangunan yang mampan.

SIAPA YANG HARUS MENGAMBIL TAHU TENTANG TERASINI?



Atlet esukan



Pengurus pasukan dan jurulatih



Ibu bapa dan penjaga atlet bawah umur



Penasihat undang-undang dan pakar kontrak



Organisasi dan kelab esukan



Badan kawal selia dan persatuan esukan



Penaja dan rakan jenama



Penganjur acara

ISI KANDUNGAN

- 1 Elemen Utama Kontrak Pemain Esukan**
- 2 Potensi Risiko untuk Kontrak Pemain**
- 3 Pemain sebagai Pekerja atau Kontraktor Bebas**
- 4 Rangka Kerja Tadbir Urus dan Kawal Selia**

Lampiran: Contoh Kontrak Pemain Esukan

Teras 1 merangkumi elemen-elemen berikut:

- Menyediakan terma yang jelas bagi mengurangkan salah faham dan pertikaian, dengan mentakrifkan peranan dan tanggungjawab semua pihak yang terlibat, termasuk perkhidmatan, kewajipan pemain, dan sekatan.
- Kontrak untuk pemain esukan di bawah umur 18 tahun perlu ada persetujuan ibu bapa dan fokus pendidikan serta perkembangan mereka, dengan tempoh kontrak yang sesuai dan jadual yang fleksibel.
- Menyediakan panduan untuk pengurusan kewangan yang telus dan adil antara pemain, kelab, dan penganjur. Ini termasuk pendapatan pemain seperti gaji, bahagian penajaan, hasil jualan, dan bonus.
- Mengatur penggunaan hak imej pemain, tag permainan, dan harta intelek lain dengan memastikan persetujuan bertulis serta pampasan yang adil untuk penggunaan komersial.
- Menyediakan terma untuk sokongan kerjaya, akses kepada fasiliti, klausa tamat kontrak, dan pampasan yang adil apabila kontrak berakhir, serta memastikan semua pihak faham tentang tempoh syarat pembaharuan.

PENERAPAN TADBIR URUS DALAM PENGANJURAN ACARA



APAKAH KANDUNGAN TERASINI?

Teras 2 memberikan panduan bagi penganjuran kejohanan esukan. Panduan ini akan membantu persatuan atau penganjur acara dengan menyediakan langkah-langkah dan perkara yang perlu diambil kira dalam memastikan sebuah acara esukan berjalan dengan lancar dan mematuhi peraturan tempatan.

Kepentingan semua pihak perlu diambil kira, termasuk pasukan yang bertugas dalam pelbagai peranan seperti penstriman langsung, perlindungan, pengurusan risiko, dan aspek lain yang berkaitan semasa kejohanan.

SIAPA YANG HARUS MENGAMBIL TAHU TENTANG TERASINI?



Pengatur acara dan pihak-pihak yang terlibat dalam menyediakan kejohanan esukan



Atlet dan pasukan esukan



Pengurus pasukan dan jurulatih



Organisasi dan kelab esukan



Ibu bapa atlet muda



Media dan wartawan esukan



Penyediaan platform dan infrastruktur digital



Penaja dan rakan jenama

ISI KANDUNGAN

- 1 Piawaian Pertandingan dan Penganjuran
- 2 Tanggungjawab Penyiaran dan Penstriman
- 3 Integriti Penganjur Acara dan Tatatertib Pemain
- 4 Had Umur
- 5 Data Peribadi dan Notis Privasi
- 6 Tajaan
- 7 Elemen Utama Perjanjian Kejohanan

Lampiran: Borang Penyertaan Pemain dalam Perjanjian Kejohanan

Teras 2 merangkumi elemen-elemen berikut:

- Mengandungi langkah-langkah tersusun untuk mengurus acara esukan, termasuk peralatan penting, sumber pengurusan projek, dan templat borang bagi memastikan acara berjalan lancar.
- Pengajur mesti patuh kepada piawaian dan peraturan tempatan, amalan mesra alam, dan penilaian peserta untuk menjaga integriti acara.
- Merangkumi tanggungjawab penyiaran, privasi data, standard penajaan, had umur, dan tata tertib permainan.
- Menyediakan syarat penyertaan, tempoh acara, struktur pertandingan, pembahagian hadiah, saluran komunikasi, dan klausa penamatan atau pindaan untuk memastikan perjanjian dengan peserta jelas.
- Gariskan polisi anti-penipuan, *whistleblowing*, serta protokol keselamatan siber dan fizikal untuk melindungi integriti acara dan peserta.

PEMANTAUAN DAN PERLINDUNGAN KANAK-KANAK



APAKAH KANDUNGAN TERASINI?

Teras 3 mempunyai 2 aspek utama berikut:

(i) Kod Tatakelakuan dan Etika: Menetapkan peraturan untuk mengawal tingkah laku semua pihak yang terlibat bagi mempromosi dan membangunkan integriti esukan.

(ii) Perlindungan kanak-kanak: Memberi hala tuju yang jelas tentang jangkaan dan komitmen untuk menjaga dan mempromosi kebijakan dan kesejahteraan pemain esukan.

SIAPA YANG HARUS MENGAMBIL TAHU TENTANG TERAS INI?



Penganjur dan pihak-pihak yang terlibat dalam menyediakan kejohanan esukan



Kelab esukan



Pengurus pasukan



Atlet esukan



Sukarelawan acara



Penonton



Komuniti serta industri esukan

ISI KANDUNGAN

1

Kod Tatakelakuan dan Etika

- i. Tatakelakuan
- ii. Tingkah Laku Kesalahan
- iii. Prosedur Tatatertib

2

Perlindungan Kanak-Kanak

- i. Peranan dan Tanggungjawab
- ii. Prosedur Pencegahan
- iii. Mekanism Aduan

Lampiran: Borang Laporan Insiden dan Borang Kebenaran Ibu Bapa

Teras 3 merangkumi perkara berikut:

Bahagian (i): Kod Tatakelakuan dan Etika

- Menyediakan garis panduan minimum untuk kelakuan yang baik, menghargai sikap positif, dan kebijaksanaan.
- Menerangkan cara menangani masalah seperti penipuan, manipulasi, dan rasuah.
- Menetapkan langkah untuk memastikan pertandingan berjalan dengan adil dan keputusan yang jelas, termasuk melantik pegawai khas untuk menangani konflik.

Bahagian (ii) Perlindungan Kanak-Kanak

- Semua pihak perlu mengelak daripada tingkah laku yang tidak sesuai, termasuk apa-apa bentuk gangguan. Panduan diberikan untuk penganjur, pengurus, dan ibu bapa.
- Menyediakan langkah-langkah untuk memastikan keselamatan dan kesejahteraan fizikal dan mental kanak-kanak. Ini termasuk latihan, kawalan akses, taklimat sebelum acara, dan cara membuat laporan.
- Penganjur perlu menyediakan saluran yang mudah untuk melaporkan sebarang insiden atau salah laku.

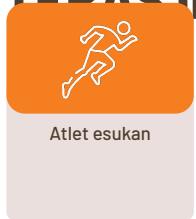
PANDUAN KEWANGAN ESUKAN



APAKAH KANDUNGAN TERASINI?

Teras 4 memberi panduan tentang gambaran pengurusan kewangan dan strategi pengurusan dalam industri esukan. Panduan ini mengandungi cadangan untuk menguruskan aliran pendapatan, jalinan kerjasama dengan rakan kongsi dan penaja, serta polisi sokongan dan insentif cukai yang boleh membantu perkembangan industri esukan di Malaysia.

SIAPA YANG HARUS MENGAMBIL TAHU TENTANG TERAS INI?



Atlet esukan



Pengurus pasukan dan jurulatih



Organisasi dan kelab esukan



Penaja dan rakan jenama



Badan kawal selia dan persatuan esukan



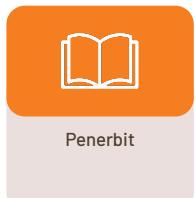
Penasihat kewangan dan akauntan



Penganjur acara



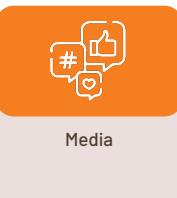
Pencipta



Penerbit



Pemaju permainan video



Media

ISI KANDUNGAN

- 1 Gambaran Keseluruhan Rantaian Nilai Esukan
- 2 Aliran Pendapatan Esukan
- 3 Pengurusan Penajaan dan Perkongsian
- 4 Pematuhan dan Pelaporan Kewangan
- 5 Dasar Sokongan dan Percukaian

Elemen-elemen utama dalam Teras 4 adalah:

- Esukan melibatkan pelbagai pihak seperti pemain, pencipta kandungan, penerbit permainan, pengatur acara, pasukan, media, penaja, dan peminat. Setiap pihak memainkan peranan penting dalam membangunkan nilai industri.
- Pendapatan esukan datang daripada tajaan, pengiklanan, penstriman, jualan barang, tiket, dan yuran penyertaan. Pertumbuhan ini menunjukkan populariti esukan yang semakin meningkat, menarik pelaburan, terutamanya daripada generasi muda.
- Tajaan daripada jenama berkaitan esukan (contoh: perkakasan permainan) dan jenama umum (contoh: jenama makanan dan minuman) adalah penting untuk membayai pasukan dan acara. Kerjasama dengan platform media dan penstriman juga membantu menarik lebih ramai penonton dan meningkatkan pendapatan.
- Organisasi esukan perlu menyimpan rekod kewangan yang tepat, dan mengikuti piawaian pelaporan kewangan antarabangsa atau piawaian tempatan. Ketelusan kewangan ini memastikan akauntabiliti kepada pelabur dan membantu pertumbuhan perniagaan.
- Dokumen kewangan utama untuk memantau prestasi kewangan dan merancang pertumbuhan masa depan.
- Belanjawan Kerajaan Persekutuan menawarkan insentif kewangan dan faedah cukai untuk industri teknologi, memberi peluang kepada esukan untuk berkembang dalam ekonomi digital Malaysia.

PANDUAN LALUAN KERJAYA DAN PENGANJURAN DI SEKOLAH



APAKAH KANDUNGAN TERASINI?

Teras 5 mempunyai dua bahagian utama:

(i) Panduan laluan kerjaya esukan: Membina laluan kerjaya yang lebih jelas dan terancang bagi pelbagai pekerjaan dalam industri esukan.

(ii) Panduan penganjuran program esukan di sekolah: Menunjukkan panduan pemudah cara yang dicipta untuk mereka yang berminat untuk memperkenalkan esukan di peringkat sekolah.

SIAPA YANG HARUS MENGAMBIL TAHU TENTANG TERASINI?



Atlet esukan berpotensi dan sedia ada



Pengurus pasukan dan jurulatih esukan



Ibu bapa dan penjaga atlet muda



Institusi pendidikan dan pusat latihan



Penganjur acara esukan



Organisasi dan kelab esukan



Kaunselor dan penasihat kerjaya



Penggubal dasar dan badan tadbir sukan

ISI KANDUNGAN

1

Laluan Kerjaya dalam Esukan

- Laluan Kerjaya
- Program Pendidikan Esukan

2

Panduan Esukan di Sekolah

- Penetapan Misi, Visi, dan Nilai Sejajar dengan Matlamat Sekolah
- Penglibatan Sekolah
- Penyediaan Teknologi
- Persiapan Pelancaran
- Pertandingan dan Acara di Peringkat Sekolah

Lampiran: Sampel Agenda Mesyuarat Kelab Pertama

Elemen-elemen dalam Teras 5 adalah:

Bahagian (i): Panduan Laluan Kerjaya Esukan

- Ekosistem esukan menawarkan pelbagai peranan, termasuk pemain, jurulatih, pengatur acara, penganalisis keselamatan siber, dan pengurus kewangan.
- Terdapat kursus esukan yang ditawarkan oleh pelbagai institusi pendidikan, dengan sijil dalam bidang permainan tertentu dan pengurusan esukan.

Bahagian (ii): Panduan Esukan Di Sekolah

- Panduan untuk memulakan kelab, pasukan, atau program esukan di sekolah merangkumi beberapa langkah asas yang selari dengan amalan terbaik esukan dalam pendidikan di pelbagai negara.
- Panduan 5 langkah mudah untuk mengintegrasikan esukan dalam kurrikulum sekolah.

APLIKASI SAINS DAN PERUBATAN SUKAN DALAM ESUKAN



APAKAH KANDUNGAN TERASINI?

Kesihatan fizikal dan mental memainkan peranan penting dalam kejayaan semua sukan dan esukan tidak terkecuali. Kesihatan dan kesejahteraan secara holistik dalam kalangan atlet boleh mengurangkan risiko kecederaan serta meningkatkan prestasi permainan.

Teras 6 bertujuan untuk memberi panduan tentang sains dan perubatan sukan untuk meningkatkan kesejahteraan komuniti esukan. Panduan ini merangkumi beberapa aspek kesihatan utama yang penting untuk pemain dan jurulatih dalam mengekalkan prestasi dan kesihatan.

SIAPA YANG HARUS MENGAMBIL TAHU TENTANG TERAS INI?



Atlet esukan



Pengurus pasukan dan jurulatih



Ibu bapa dan penjaga atlet muda



Profesional kesihatan dan kesejahteraan



Organisasi dan kelab esukan



Badan kawal selia dan persatuan esukan



Institusi pendidikan dengan program esukan



Penganjur acara



Penyelidik dalam sains dan perubatan sukan

ISI KANDUNGAN

- 1 Kecergasan Fizikal dan Pemulihan
- 2 Pengurusan Kecederaan Muskuloskeletal
- 3 Pemakanan untuk Esukan
- 4 Kesihatan Penglihatan dan Pendengaran
- 5 Aplikasi Psikologi dan Kesejahteraan Mental

Aspek-aspek kesihatan dalam Teras 6 termasuk:

- **Kecergasan fizikal dan pemulihan:** Menekankan kepentingan senaman dan rutin pemulihan untuk meningkatkan ketahanan dan mencegah keletihan selepas latihan atau pertandingan.
- **Pengurusan kecederaan musculoskeletal:** Panduan untuk mencegah dan mengurus kecederaan pada otot dan sendi seperti sakit leher dan pergelangan tangan yang biasa berlaku dalam esukan.
- **Pemakanan untuk esukan:** Memberi cadangan pemakanan seimbang untuk memastikan tenaga dan fokus optimum semasa latihan dan pertandingan.
- **Kesihatan penglihatan dan pendengaran:** Teknik untuk menjaga kesihatan mata dan melindungi pendengaran semasa waktu permainan yang panjang di hadapan skrin.
- **Aplikasi psikologi dan kesejahteraan mental:** Teknik pengurusan stres dan latihan relaksasi untuk menjaga keseimbangan mental dan meningkatkan fokus dalam pertandingan.

TERIMA KASIH

ADAKAH ANDA MEMPUNYAI SEBARANG MAKLUM BALAS?



NESDEG.MY

NATIONAL ESPORTS DEVELOPMENT GUIDELINE (NESDEG) Edisi Kedua

No 27, Persiaran Perdana, Precinct 4 Pusat Pentadbiran
Kerajaan Persekutuan 62570 Putrajaya

03 8871 3221

03 8888 8763

