



KERTAS KONSEP

Kejohanan **S**ukan **E**kstrem **P**aintball Murid Asrama Harian Kementerian Pendidikan Malaysia



Unit Pengurusan Asrama
Sektor Pengurusan Kesihatan Intervensi Asrama (SPKIA)
Bahagian Pengurusan Sekolah Harian
Kementerian Pendidikan Malaysia

1 Tajuk

Kejohanan Sukan *Extreme Paintball* Murid Asrama Harian, Peringkat Kebangsaan Kementerian Pendidikan Malaysia

2 Pengenalan

- 2.1 Kejohanan "*Paintball*" adalah satu aktiviti sukan lasak yang dilaksanakan dalam Karnival Kokurikulum Asrama Peringkat Negeri dan Kebangsaan. Ianya telah dimulakan pada tahun 2011 dan menjadi "*trademark*" kepada asrama harian di seluruh Malaysia. Kejohanan sukan "*extreme*" *Paintball* ini merupakan program di bawah Kementerian Pendidikan Malaysia dan Jabatan Pendidikan Negeri yang dilantik secara bergilir sebagai tuan rumah bagi mengelola pertandingan tersebut.
- 2.2 Pertandingan *paintball* ini juga merupakan salah satu komponen dalam Program ASAT, di mana pelaksanaannya diselaraskan dengan program yang dikelolakan oleh Unit Asrama Harian, Bahagian Pengurusan Sekolah Harian, Kementerian Pendidikan Malaysia. Program ini merupakan satu platform dalam Inisiatif Transformasi Asrama Harian sebagai usaha untuk memupuk semangat integrasi antara murid-murid asrama seluruh negeri di Malaysia bagi memenuhi aspirasi murid dalam PPPM

3 Matlamat

- 3.1 Menjadikan “*paintball*” sebagai satu “kebitaraan” kepada asrama harian. Ia juga bertujuan untuk menjadi daya penarik kepada penglibatan murid di asrama.

4 Objektif

- 4.1 Memperkenal dan mempromosi asrama harian bersesuaian dengan konsep penjanaan kejayaan kokurikulum dan sukan yang mana ianya dijadikan sebagai “kebitaraan” asrama harian
- 4.2 Memberi ruang dan peluang untuk menggalakkan penglibatan murid asrama dalam bidang kokurikulum di peringkat kebangsaan untuk 10% markah kokurikulum kemasukan ke Institusi Pendidikan Tinggi.
- 4.3 Membantu murid mengembangkan potensi, bakat sendiri dan menjana kemahiran diri serta menjadi daya tarikan bagi meningkatkan minat murid untuk tinggal di asrama harian.
- 4.4 Mewujudkan aktiviti yang selari dengan generasi alaf baru untuk berdepan dengan pelbagai cabaran yang bakal ditempuhi.
- 4.5 Asrama harian khususnya dikenali oleh masyarakat luar melalui penganjuran program ini.

5 Peserta

- 5.1 Penyertaan adalah terbuka kepada semua asrama harian.
- 5.2 4 kategori yang dipertandingkan iaitu :
 - 5.2.1 Menengah atas (Tingkatan 4 lelaki dan perempuan)
 - 5.2.2 Menengah rendah (Tingkatan 1 dan Tingkatan 2 lelaki dan perempuan)
 - 5.2.3 Semua Asrama 1Malaysia akan membentuk satu pasukan dan hanya mewakili pasukan Asrama 1Malaysia (A1M) sahaja
- 5.3 Setiap negeri akan menghantar 24 orang peserta yang terdiri dari 12 orang murid lelaki dan 12 orang murid perempuan.
- 5.4 Peserta adalah murid-murid Tingkatan 1, Tingkatan 2 dan Tingkatan 4 yang tinggal di asrama.
- 5.5 Setiap negeri diminta melengkapkan borang pendaftaran pasukan dan borang pendaftaran individu yang telah disahkan oleh pengetua dan JPN. Borang yang tidak lengkap akan ditolak dan pasukan tidak akan dibenarkan menyertai pertandingan.
- 5.6 Semua pasukan perlu menyediakan pakaian pasukan masing- masing

6 Kontijen Negeri

BIL	KATEGORI	MURID	PEGAWAI PENGIRING	JUMLAH
1.	Pasukan Murid Lelaki	12	2	14
2.	Pasukan Murid Perempuan	12	2	14
3.	Pemandu	-	2	2
4.	Pegawai Teknikal Negeri	-	1	1
5.	Pegawai Asrama Negeri	-	1	1
	JUMLAH	24	7	32

7 Peruntukan Kewangan

- 7.1 Perbelanjaan majlis akan menggunakan peruntukan yang diturunkan oleh KPM kepada negeri pengelola
- 7.2 Sekiranya tiada peruntukan daripada KPM perbelanjaan akan ditanggung bersama oleh negeri yang mengelola dan negeri yang menyertai.
- 7.3 Kos penganjuran, penyertaan dan bayaran boleh menggunakan peruntukan Bantuan Kokurikulum Asrama (BKKA) di sekolah dan peruntukan di bawah Anggaran Belanja Mengurus (ABM) Unit Asrama di Jabatan Pendidikan Negeri masing-masing serta mematuhi pekeliling kewangan yang sedang berkuat kuasa

8 Tentatif Jadual Pertandingan

TARIKH	MASA	PERKARA
<i>Hari Pertama</i>	<i>8.00 pg-5.00 ptg</i>	<i>Perjalanan ke Tempat Pertandingan</i>
	<i>4.00 ptg- 6.00 ptg</i>	<i>Pendaftaran</i>
	<i>9.00 malam</i>	<i>Perasmian/ Taklimat Pengurus Pasukan</i>
<i>Hari kedua</i>	<i>8.00 pg – 6.00 ptg</i>	<i>Pertandingan Berlangsung (Pusingan awal)</i>
<i>Hari ketiga</i>	<i>8.00 pg – 5.00 ptg</i>	<i>Pertandingan Pusingan Akhir</i>
	<i>5.30 ptg/8.00 mlm</i>	<i>Majlis Penutup dan Penyampaian Hadiah</i>
<i>Hari keempat</i>	<i>8.00 – 5.00 ptg</i>	<i>Perjalanan pulang.</i>

9 Format Pertandingan

- 9.1 Pusingan Awal – Liga Parelín (8 terbaik masuk pusingan ke-2)
- 9.2 Pusingan kedua – Suku akhir secara kalah singkir
- 9.3 Pusingan ketiga – Separuh akhir
- 9.4 Pusingan keempat - Akhir (2 pasukan terlibat)
- 9.5 (Tiada pertandingan tempat ketiga dan keempat, Keputusan tempat ketiga adalah bersama)

10 Perasmian/Hadiah

- 10.1 Majlis Perasmian Penutupan dan penyampaian hadiah dilaksanakan selepas acara pertandingan akhir di jalankan.
- 10.2 Penyerahan surat watakah perlantikan sebagai tuan rumah pada tahun hadapan akan diadakan semasa akhir penutupan kejohanan pada tahun semasa)
- 10.3 Hadiah-hadiah yang disampaikan adalah seperti berikut:
- i. Piala Pusingan bagi Johan Keseluruhan
 - ii. Piala Iringan pasukan mengikut kategori
 - iii. Piala Iringan kepada pemenang setiap pemain.
 - iv. Sijil penyertaan kepada semua peserta
 - v. Sijil pencapaian kepada pemenang
 - vi. Sijil penghargaan kepada pegawai pengiring, pegawai teknikal, mashall dan jawatankuasa.
- 10.4 Johan Keseluruhan ditentukan berdasar kiraan mata seperti berikut:
- i. Johan - 100 mata
 - ii. Naib Johan - 70 mata
 - iii. Tempat ke-3 - 50 mata
 - iv. Suku akhir - 20 mata
 - v. Penyertaan - 10 mata
- 10.5 Sekiranya mata yang dikumpul oleh semua negeri adalah sama, pemenang akan ditentukan melalui pasukan yang banyak menerima keputusan yang terbaik terlebih dahulu.(Johan, N. Johan dan Ketiga)

- 10.6 Pemenang perlu memulangkan piala pusingan dalam keadaan yang baik untuk pertandingan pada tahun hadapan semasa mesyuarat pertama kejohanan diadakan.
- 10.7 Negeri yang memenangi Piala Pusingan 3 kali berturut-turut, berhak untuk menyimpan piala pusingan sebagai hak milik kekal.
- 10.8 Piala Pusingan baru akan disediakan oleh tuan rumah pada tahun berikutnya.
- 10.9 Bilangan hadiah mengikut pencapaian:

Bil	Kategori	Johan	N.Johan	Ke-3		Jumlah
1	Lelaki Menengah Rendah	6	6	6	6	24
2	Lelaki Menengah Atas	6	6	6	6	24
3	Perempuan Menengah Rendah	6	6	6	6	24
4	Perempuan Menengah Atas	6	6	6	6	24

11 Undang-undang Pertandingan

- 11.1 Perlu mengikut syarat-syarat Persatuan Paintball Kebangsaan:

- i. Undang-undang pertandingan paintball terkini
- ii. Pegawai pertandingan dan marshal
- iii. SOP Keselamatan
- iv. SOP Bantahan

12 S.O.P Keselamatan

- 12.1 Mengikuti S.O.P Keselamatan yang ditetapkan (LAMPIRAN 2)
- 12.2 Semua Peserta dikehendaki mempunyai perlindungan Insurans Tambahan bermula daripada hari perjalanan ke kejohanan sehingga balik semula ke sekolah masing-masing. Premium Insurans Tambahan ini dibayar oleh pengurusan negeri masing-masing tetapi dibuat secara kelompok oleh negeri pengelola.
- 12.3 SOP Pemilihan Syarikat Penganjuran
 - i. Perlu mempunyai lesen paintball
 - ii. Menyediakan peralatan paintball yang mencukupi
 - iii. Menyediakan pengadil yang bertauliah dan mencukupi
 - iv. Mendapat kebenaran bertulis daripada pihak polis
- 12.4 Ambulans/JPAM dan kakitangan perubatan hendaklah disediakan sepanjang berlangsungnya kejohanan.
- 12.5 Hospital/Pusat Perubatan berdekatan hendaklah dimaklumkan secara bersurat berkaitan kejohanan agar bersedia menerima kes-kes kecemasan sekiranya berlaku.

13 Jawatankuasa

1. JAWATANKUASA INDUK

Penaung	:	Menteri Pendidikan Malaysia
Penasihat	:	Ketua Pengarah Pelajaran Malaysia
Pengerusi	:	Pengarah, Bahagian Pengurusan Sekolah Harian, KPM
Timbalan Pengerusi	:	Timbalan Pengarah (Murid), Bahagian Pengurusan Sekolah Harian, KPM
Naib Pengerusi	:	Ketua Penolong Pengarah, Sektor Pengurusan Kesihatan, Intervensi dan Asrama (SPKIA) Bahagian Pengurusan Sekolah Harian
Setiausaha	:	Ketua Unit Asrama, Sektor Pengurusan Kesihatan, Intervensi dan Asrama (SPKIA) Bahagian Pengurusan Sekolah Harian, KPM
Pen. Setiausaha	:	Penolong Pengarah Sektor Pengurusan Kesihatan, Intervensi dan Asrama (SPKIA) Bahagian Pengurusan Sekolah Harian, KPM
AJK	:	Pengarah Pendidikan Negeri Selangor Pengarah Pendidikan Negeri Johor Pengarah Pendidikan Negeri Perak Pengarah Pendidikan Negeri Kedah Pengarah Pendidikan Negeri P. Pinang Pengarah Pendidikan Negeri Kelantan Pengarah Pendidikan Negeri Terengganu Pengarah Pendidikan Negeri Pahang Pengarah Pendidikan Negeri Sarawak Pengarah Pendidikan Negeri Sabah Pengarah Pendidikan WP Kuala Lumpur Pengarah Pendidikan Negeri Sembilan Pengarah Pendidikan Negeri Melaka Pengarah Pendidikan Negeri Perlis

2. JAWATANKUASA PENGELOLA

Penaung	:	Menteri Pendidikan Malaysia
Penasihat	:	Ketua Pengarah Pelajaran Malaysia
Pengerusi	:	Pengarah Pendidikan Negeri
Timbalan Pengerusi	:	Timbalan Pengarah Pendidikan Negeri
Naib Pengerusi	:	Ketua Sektor, Sektor Pembangunan Kemanusiaan
Setiausaha	:	KPP/KU Unit Hal Ehwal Murid, JPN
Naib Setiausaha	:	Penyelia Kanan Asrama JPN
Bendahari	:	Unit Kewangan JPN
Ahli Jawatankuasa	:	Ketua-ketua Sektor di JPN KPP – KPP di JPN Pegawai Pendidikan Daerah Pengetua / Guru Besar Sekolah-sekolah berasrama Persatuan Penyelia Asrama Agensi Kerajaan Agensi Swasta NGO-NGO

3. JAWATANKUASA KERJA

Jawatankuasa Kerja utama yang WAJIB diwujudkan ialah seperti di bawah :

- i. Jawatankuasa Pendaftaran & Pemeriksaan Dokumen
- ii. Jawatankuasa Jemputan
- iii. Jawatankuasa Teks Ucapan VVIP & VIP
- iv. Jawatankuasa Pegawai Perhubungan
- v. Jawatankuasa Protokol
- vi. Jawatankuasa Dokumentasi & Buku Program
- vii. Jawatankuasa Promosi
- viii. Jawatankuasa Siaraya, Multimedia dan Teknikal
- ix. Jawatankuasa Logistik dan Penginapan
- x. Jawatankuasa Kebajikan dan Keselamatan
- xi. Jawatankuasa Persiapan Tempat, Pentas dan Kebersihan
- xii. Jawatankuasa Hadiah & Sijil & Cenderamata
- xiii. Jawatankuasa Aturcara Majlis dan Floor Manager (Pengurus Pentas)
- xiv. Jawatankuasa Persembahan
- xv. Jawatankuasa Makanan & Jamuan

Lampiran

- i. LAMPIRAN 1 – Garis Panduan Pengendalian Program Peringkat Kebangsaan
- ii. LAMPIRAN 2 – SOP Keselamatan
- iii. M01 – Borang Pendaftaran
- iv. M02 – Borang Pendaftaran Pasukan
- v. Undang-Undang Pertandingan USA/Persatuan Paintball Malaysia