



KERAJAAN NEGERI SELANGOR DARUL EHSAN

**PEKELILING SETIAUSAHA KERAJAAN NEGERI SELANGOR
(SEKSYEN PIHAK BERKUASA TEMPATAN)
BILANGAN 3 TAHUN 2021**

**GARIS PANDUAN PELESENAN PREMIS
SUKAN ELEKTRONIK (*ESPORTS*) NEGERI SELANGOR**

1. TUJUAN

- 1.1. Pekeliling ini bertujuan untuk memaklumkan kepada Pihak Berkuasa Tempatan (PBT), Jabatan dan Agensi berkaitan di Negeri Selangor mengenai Garis Panduan Pelesenan Premis Sukan Elektronik (*Esports*) Negeri Selangor yang telah diluluskan oleh Majlis Mesyuarat Kerajaan Negeri (MMKN) Selangor.

2. LATAR BELAKANG

- 2.1. Mesyuarat Jawatankuasa Tetap Kerajaan Tempatan Negeri Selangor Bilangan 2 Tahun 2019 pada 22 April 2019 telah bersetuju agar Seksyen Pihak Berkuasa Tempatan Unit Perancang Ekonomi Negeri (SPBT UPEN) menyelaraskan satu garis panduan bagi melesenkan premis sukan elektronik yang boleh diguna pakai oleh PBT Negeri Selangor.

3. KEPUTUSAN KERAJAAN NEGERI

3.1 MMKN Ke 38/2021 bertarikh 10 November 2021 yang disahkan oleh MMKN Ke 39/2021 bertarikh 17 November 2021 telah memutuskan perkara-perkara berikut:

3.1.1 **Bersetuju** agar semua premis sukan elektronik atau *esports* di Negeri Selangor dikawal dan dilesenkan oleh semua PBT Negeri Selangor mengguna pakai Garis Panduan Pelesenan Premis Sukan Elektronik (*Esports*) Negeri Selangor.

3.1.2 **Bersetuju** agar tarikh kuat kuasa Garis Panduan Pelesenan Premis Sukan Elektronik (*Esports*) Negeri Selangor berkuat kuasa mulai 1 Januari 2022.

3.1.3 **Bersetuju** agar SPBT UPEN bersama-sama dengan semua PBT Negeri Selangor mengadakan siri taklimat dan perbincangan bersama pengusaha/ penganjur/ pemilik premis sukan elektronik (*esports*) sebelum penguatkuasaan Garis Panduan Pelesenan Premis Sukan Elektronik (*Esports*) Negeri Selangor dalam waktu yang terdekat.

4. PEMAKAIAN

4.1 Semua PBT Negeri Selangor adalah dikehendaki untuk menerima pakai Garis Panduan Pelesenan Premis Sukan Elektronik (*Esports*) Negeri Selangor seperti di lampiran.

5. TARIKH KUAT KUASA

5.1 Pekeliling ini berkuat kuasa mulai 1 Januari 2022.

Sekian.

“SELANGOR MAJU BERSAMA”
“BERKHIDMAT UNTUK NEGARA”

Saya yang menjalankan amanah,


(DATO' HAJI HARIS BIN KASIM) D.P.M.S, S.I.S, A.S.A, P.P.T.
Setiausaha Kerajaan Negeri Selangor

Tarikh:  November 2021

Salinan Kepada:

- (i) Y.A.B. Dato' Menteri Besar Selangor
- (ii) Y.B. Ahli Majlis Mesyuarat Kerajaan Negeri
- (iii) Timbalan Setiausaha Kerajaan (Pembangunan)
- (iv) Timbalan Setiausaha Kerajaan (Pengurusan)



**GARIS PANDUAN
PELESENAN PREMIS
SUKAN ELEKTRONIK (*ESPORTS*)
NEGERI SELANGOR**

2022

**SEKSYEN PIHAK BERKUASA TEMPATAN
UNIT PERANCANG EKONOMI NEGERI SELANGOR**

ISI KANDUNGAN

<u>BIL</u>	<u>PERKARA</u>	<u>M/S</u>
1.0	PENDAHULUAN	1
2.0	OBJEKTIF	1
3.0	TAFSIRAN	1
4.0	PUNCA KUASA	3
5.0	KAEDAH PELESENAN	3
5.1	Syarat-Syarat Am Premis	3
5.2	Pengurusan Premis	4
5.3	Reka Bentuk Premis	5
5.4	Tempoh Lesen, Kadar Fi dan Deposit	6
5.5	Waktu Operasi	7
5.6	Larangan-Larangan	7
6.0	PENGUATKUASAAN	8
7.0	PENGEQUALIAN	8
8.0	TARIKH KUATKUASA	9
9.0	PENUTUP	9

1.0 PENDAHULUAN

- 1.1. Garis panduan ini dirangka dan disediakan dengan kerjasama Jabatan Pelesenan, Majlis Bandaraya Subang Jaya sebagai rujukan dan panduan kepada semua Pihak Berkuasa Tempatan (PBT) Negeri Selangor dalam memproses permohonan lesen perniagaan dan iklan bagi premis sukan elektronik atau *esports*. Garis panduan ini juga akan digunakan untuk kaedah pengawalan dan penguatkuasaan.

2.0 OBJEKTIF

- 2.1 Menyambut baik saranan Kerajaan yang mengiktiraf *esports* sebagai salah satu jenis sukan profesional yang boleh dipertandingkan di peringkat antarabangsa.
- 2.2 Memastikan premis *esports* diiktiraf oleh PBT melalui pemberian lesen perniagaan dan iklan untuk memastikan operasi perniagaan dijalankan secara sah serta mematuhi garis panduan serta syarat dan/ atau sekatan yang ditetapkan oleh PBT.
- 2.3 Memastikan penganjuran pertandingan *esports* mendapat kelulusan PBT.
- 2.4 Memastikan permainan digital lain yang seumpama seperti permainan menggunakan konsol, *virtual reality* serta simulator turut dilesenkan oleh PBT.
- 2.5 Menggalakkan kewujudan pusat *esports* secara sihat bagi memberikan lebih banyak peluang kepada generasi muda untuk mengetengahkan bakat dan kemahiran mereka dalam sukan elektronik sebagai persediaan bertanding di peringkat antarabangsa.

3.0 TAFSIRAN

- 3.1 “**Esports**” merupakan istilah komersial bagi sukan elektronik iaitu satu bentuk permainan sukan yang kompetitif dan membabitkan permainan video di kalangan individu bertaraf amatur/ profesional serta dipertandingkan di peringkat antarabangsa.
- 3.2 “**Konsol**” ertinya stesen kerja yang mengawasi dan mengawal operasi suatu sistem komputer. Konsol biasanya merupakan permukaan yang menempatkan papan kekunci dan satu atau lebih unit paparan visual dan dokumen-dokumen rujukan. Mungkin juga terdapat beberapa suis dan petunjuk lain yang dipasang pada suatu panel.

- 3.3 **“Lesen”** ertinya lesen yang dikeluarkan di bawah PBT.
- 3.4 **“Mesin video”** ertinya apa-apa mesin, yang dikendalikan dengan syiling atau cakera, yang di rekebentuk untuk membolehkan pengendalinya bermain permainan video.
- 3.5 **“Pemegang lesen”** ertinya mana-mana orang, pihak atau syarikat yang memiliki lesen yang dikeluarkan di bawah PBT.
- 3.6 **“Permainan video”** ertinya apa-apa jenis permainan yang di rekabentuk sedemikian yang dikendalikan melalui mesin video termasuk yang ditafsirkan di bawah seksyen 2(h) Enakmen Hiburan Dan Tempat-Tempat Hiburan (Selangor) 1995.
- 3.7 **“Permit”** ertinya kebenaran bertulis yang dikeluarkan di bawah PBT.
- 3.8 **“Pihak Berkuasa Melesen** atau **“PBM”** ertinya Datuk Bandar, Yang Dipertua, Setiausaha di PBT atau mana-mana pegawai yang diberi kuasa secara bertulis oleh Datuk Bandar atau Yang Dipertua.
- 3.9 **“Pihak Berkuasa Negeri”** atau **“PBN”** ertinya Kerajaan Negeri Selangor.
- 3.10 **“Pihak Berkuasa Tempatan”** atau **“PBT”** ertinya mana-mana Majlis Bandaraya, Majlis Perbandaran atau Majlis Daerah di dalam negeri Selangor.
- 3.11 **“Premis”** ertinya mana-mana bangunan, pusat, gelanggang atau seumpamanya yang dijadikan kawasan permainan *esports*.
- 3.12 **“Simulator”** ertinya alat yang digunakan bagi sesuatu perbuatan (latihan dan seumpamanya) yang berasaskan atau menggunakan sesuatu yang direka atau dibuat-buat tetapi yang mirip kepada atau hampir dengan yang sebenarnya (mensimulasikan menghasilkan semula keadaan tertentu untuk tujuan kajian atau latihan).
- 3.13 **“Undang-Undang Kecil”** atau **“UUK”** ertinya mana-mana undang-undang kecil yang dibuat oleh PBT di bawah punca kuasa sedia ada.
- 3.14 **“Virtual reality”** ertinya teknologi yang dapat berinteraksi dengan suatu lingkungan yang disimulasikan oleh komputer dan digunakan untuk menggambarkan lingkungan tiga (3) dimensi yang dihasilkan oleh komputer dan dapat berinteraksi dengan seseorang seolah-olah ianya persekitaran yang benar.

4.0 PUNCA KUASA

- 4.1 Akta Kerajaan Tempatan 1976 (Akta 171).
- 4.2 Akta Perancangan Bandar dan Desa 1976 (Akta 172).
- 4.3 Enakmen Hiburan Dan Tempat-Tempat Hiburan (Selangor) 1995 termasuk semua pindaan yang berkuatkuasa.
- 4.4 Peraturan Hiburan Dan Tempat-Tempat Hiburan (Permainan Snuker Dan Video) (Kawalan & Penyeliaan) (Selangor) 1996.
- 4.5 UUK Pusat Siber Dan Kafe Siber PBT.
- 4.6 UUK lain yang berkaitan.
- 4.7 Pekeliling dan arahan dari PBN, PBT dan Jabatan/ Agensi di negeri Selangor yang berkuat kuasa.

5.0 KAEDAH PELESENAN

5.1 Syarat-Syarat Am Premis

5.1.1 Jenis premis yang dibenarkan:

- (i) Kompleks perniagaan.
- (ii) Kompleks membeli belah.
- (iii) Rumah kedai/ pejabat (tingkat bawah dan tingkat satu sahaja).
- (iv) Premis Binaan/ Pemilikan Sendiri: Kebenaran diberi kepada persatuan-persatuan yang berdaftar dengan Kerajaan seperti Pendaftar Pertubuhan dan memiliki atau menyewa bangunan-bangunan yang kedudukannya terasing daripada bangunan-bangunan lain.

5.1.2 Premis *esports* tidak dibenarkan beroperasi berhampiran dengan kawasan-kawasan sensitif seperti masjid, rumah ibadat dan lain-lain kawasan yang ditetapkan oleh PBM. Jarak minimum yang dibenarkan hendaklah sekurang-kurangnya 500 meter radius daripada kawasan sensitif tersebut.

- 5.1.3 Pintu atau dinding premis hendaklah menggunakan kaca atau apa-apa benda lutsinar lain dan tidak dibenarkan untuk diwarnakan atau ditampal dengan apa-apa bahan yang menghalang penglihatan.
- 5.1.4 Keadaan premis perlulah terbuka dengan sistem pengudaraan yang baik dan sistem pencahayaan yang terang. Penggunaan cermin gelap adalah dilarang.
- 5.1.5 Kedudukan komputer hendaklah diletakkan dalam ruangan yang terbuka dan mudah dilihat.
- 5.1.6 Perlu memaparkan papan tanda bersaiz 2'x2' yang menyatakan larangan-larangan di perenggan 5.6 dan syarat-syarat waktu operasi diselaraskan dan dipamerkan di pintu masuk hadapan premis.
- 5.1.7 Penyediaan/ penjualan makanan dan minuman atau apa-apa jenis perniagaan lain hendaklah dijalankan di ruangan yang berasingan dari premis *esports*.
- 5.1.8 Premis dan persekitarannya hendaklah sentiasa dalam keadaan bersih, selamat dan teratur. Semua tangga, laluan, pelantar dan jalan keluar adalah bebas dari halangan dan semua pintu keluar hendaklah boleh diakses pada setiap masa semasa waktu operasi.
- 5.1.9 Menyediakan tandas yang sempurna dan mencukupi serta berasingan antara lelaki dan perempuan serta hendaklah dalam keadaan bersih sepanjang masa.
- 5.1.10 Menyediakan tong sampah dengan bilangan yang mencukupi dan bertutup sepanjang masa.
- 5.1.11 Menyediakan ruang rehat yang mencukupi/ bersesuaian kepada pelanggan/ pengunjung.

5.2 **Pengurusan Premis**

- 5.2.1 Premis *esports* hendaklah diuruskan secara profesional oleh pengurus yang mempunyai pengetahuan yang luas dalam bidang tersebut.

- 5.2.2 Kedudukan komputer hendaklah berasingan daripada aktiviti lain dan diletakkan di ruangan yang bersesuaian.
- 5.2.3 Lesen perniagaan hendaklah dipamerkan di tempat yang mudah dilihat sama ada di dalam premis atau di lokasi permainan/ gelanggang yang diluluskan. Pemegang lesen dilarang mempamerkan iklan tanpa lesen yang dikeluarkan oleh PBT.
- 5.2.4 Pemegang lesen bertanggungjawab memastikan premis mempunyai pekerja yang mencukupi setiap masa untuk tujuan pengawasan dan kawalan serta berumur 18 tahun ke atas.
- 5.2.5 Pemegang lesen hendaklah memastikan pekerja warga asing yang bekerja di premisnya mempunyai permit pekerjaan yang sah atas nama syarikat pemegang lesen tetapi tidak dibenarkan untuk bekerja di barisan hadapan.
- 5.2.6 Pemegang lesen bertanggungjawab untuk memastikan penapis laman sesawang (*web filtering*) digunakan di premis *esports* tersebut bagi menghalang pelanggan daripada mengakses portal berunsurkan lucah, pornografi, perjudian atau apa-apa portal yang dilarang mengikut peruntukan undang-undang.
- 5.2.7 Pemegang lesen hendaklah melaksanakan pemasangan perisian sistem bil pengurusan internet seperti 'B3 Cafe (*Internet Billing Management Software*) atau lain-lain model yang setara yang diiktiraf oleh PBT. Invois perisian tersebut hendaklah dikemukakan ketika permohonan lesen baharu dan pembaharuan lesen bagi premis *esports*.
- 5.2.8 Pemegang lesen hendaklah menyediakan buku rekod kemasukan pelanggan/ pengunjung atau apa-apa transaksi seumpama yang boleh digunakan untuk tujuan semakan oleh pihak berkuasa.
- 5.2.9 Tindakan penutupan dan sitaan akan dilakukan ke atas premis yang melanggar mana-mana syarat yang ditetapkan termasuk pembatalan lesen perniagaan dan iklan.

5.3 Reka Bentuk Premis

- 5.3.1 Reka bentuk premis *esports* adalah merujuk kepada pusat siber dan kafe siber. Pemegang lesen perlu mematuhi keperluan minimum kategori reka bentuk yang ditetapkan.

5.3.2 **Reka Bentuk A: Premis *Esports* Yang Beroperasi Di Pusat Membeli Belah Dan Komersial.**

Keluasan Premis (30'X40')	Luas (m ²)
Ruang rehat/ daftar	30.6
Ruang komputer	80.8
Jumlah Komputer (1 unit komputer bagi setiap 1.2 m ²)	45 hingga 50 unit

5.3.3 **Reka Bentuk B: Premis *Esports* Yang Beroperasi Di Pusat Komersial Atau Lot-Lot Kedai Pejabat**

Keluasan Premis (22'X70')	Luas (m ²)
Ruang rehat/ daftar	24.5
Ruang komputer	104.2
Jumlah Komputer (1 unit komputer bagi setiap 1.2 m ²)	60 hingga 65 unit

5.3.4 **Reka Bentuk C: Premis *Esports* Yang Beroperasi Di Kawasan Luar Bandar/ Bangunan Persendirian**

Keluasan Premis (40'X60')	Luas (m ²)
Ruang rehat/ daftar	34.2
Ruang komputer	141.0
Jumlah Komputer (1 unit komputer bagi setiap 1.2 m ²)	80 hingga 90 unit

5.4 **Tempoh Lesen, Kadar Fi Dan Deposit**

5.4.1 Tempoh lesen, kadar fi dan deposit bagi setiap lesen perniagaan premis *esports* atau pusat yang mengadakan permainan video adalah merujuk kepada UUK Pusat Siber dan Kafe Siber PBT Negeri Selangor.

5.4.2 Manakala tempoh lesen, kadar fi dan deposit bagi lesen hiburan dan tempat hiburan pula adalah merujuk kepada aktiviti "permainan video" di bawah Enakmen Hiburan Dan Tempat-Tempat Hiburan (Selangor) 1995 termasuk senarai pindaan dan Peraturan-Peraturan Hiburan Dan Tempat-Tempat Hiburan (Permainan Snuker dan Video) (Kawalan Dan Penyeliaan) (Selangor) 1996.

5.5 Waktu Operasi

- 5.5.1 Waktu operasi adalah dihadkan daripada pukul 8.00 pagi hingga 12.00 tengah malam sahaja (tertakluk pada kebenaran khas PBT dan lokasi perniagaan).
- 5.5.2 Individu di bawah umur 12 tahun dibenarkan mengunjungi premis *esports* sehingga pukul 10.00 malam sahaja dengan ditemani oleh ibu bapa atau penjaga yang sah sepanjang masa.
- 5.5.3 Pengusaha premis *esports* perlu mengemukakan permohonan secara berasingan kepada PBT untuk memohon kebenaran menganjurkan pertandingan serta lanjutan waktu operasi melebihi jam 12.00 tengah malam.
- 5.5.4 Penganjuran aktiviti *esports* sama ada pertandingan, pameran, karnival dan lain-lain perlu mendapatkan sokongan daripada Jabatan/ Agensi berkaitan seperti Pesuruhjaya Sukan Malaysia dan Polis Diraja Malaysia (PDRM).

5.6 Larangan-Larangan

- 5.6.1 Menjalankan sebarang aktiviti berbentuk perjudian.
- 5.6.2 Memuat naik, memuat turun atau mengakses gambar atau mencetak, video atau artikel kurang sopan atau lucah termasuk berunsur hasutan termasuk menjual apa-apa bahan bercetak yang berunsur negatif dan lucah.
- 5.6.3 Menjalankan apa-apa bentuk aktiviti hiburan termasuk muzik siar pusat (*pipe music*).
- 5.6.4 Pelajar berpakaian seragam sekolah di dalam premis.
- 5.6.5 Sebarang aktiviti menjual, menghidang atau meminum minuman keras (beralkohol).
- 5.6.6 Sebarang aktiviti menghisap, mengambil, memberi, menjual atau menyediakan rokok, *vape* dan seumpamanya termasuk apa-apa jenis/ kategori dadah.
- 5.6.7 Menggajikan warga asing tanpa permit bekerja yang sah dalam apa jua aktiviti perniagaan.

- 5.6.8 Menayang atau mempamerkan apa-apa gambar yang tidak sesuai dengan adat resam, agama dan nilai murni masyarakat Malaysia.
- 5.6.9 Melakukan apa-apa aktiviti yang salah di sisi undang-undang yang berkuat kuasa.
- 5.6.10 Melakukan apa-apa aktiviti yang bertentangan dengan arahan pihak berkuasa.

6.0 PENGUATKUASAAN

- 6.1 PBM atau pegawai diberi kuasa boleh pada setiap masa yang munasabah mengikut peruntukan undang-undang yang berkuat kuasa memasuki mana-mana premis *esports*/ lokasi permainan video dan menjalankan apa-apa pemeriksaan di premis/ lokasi tersebut.
- 6.2 Sebarang tindakan penguatkuasaan yang diambil hendaklah merujuk kepada peruntukan undang-undang yang berkuat kuasa di PBT masing-masing.
- 6.3 PBT boleh mengenakan syarat-syarat tambahan kepada lesen yang dikeluarkan bagi premis *esports*.
- 6.4 PBT boleh menambah syarat/ terma berdasarkan peruntukan sedia ada di dalam garis panduan ini mengikut kesesuaian dari masa ke semasa bagi tujuan kawalan dan pemantauan.
- 6.5 PBT boleh meneliti semula setiap proses mengikut kesesuaian dari masa ke semasa berpandukan peruntukan undang-undang yang berkuat kuasa bagi memastikan premis *esports* beroperasi secara terkawal dan teratur.

7.0 PENGECUALIAN

- 7.1 Pegawai Pelesen boleh mengikut budi bicaranya memberikan pengecualian daripada pembayaran fi lesen hiburan dan fi lesen tempat-tempat hiburan serta fi permit *esports* seperti berikut:
 - 7.1.1 Bagi maksud pendidikan yang dianjurkan oleh mana-mana institusi pendidikan, persatuan guru dan ibu bapa atau daripada kumpulan guru atau murid.

- 7.1.2 Bagi maksud sukan atau permainan yang bertaraf amatir yang dianjurkan oleh sesuatu pertubuhan atau badan.
- 7.1.3 Program yang dianjurkan oleh Jabatan Kerajaan, Badan Berkanun, pertubuhan, orang, kelab, persatuan, organisasi, jawatankuasa atau institusi yang bersifat dan bagi maksud agama, pendidikan atau khairat secara percuma dan bukan bersifat keuntungan.
- 7.2 PBN boleh mengecualikan apa-apa peruntukan, fi atau caj yang dinyatakan di dalam garis panduan ini tertakluk kepada undang-undang berkaitan yang berkuat kuasa.

8.0 TARIKH KUAT KUASA

- 8.1 Garis panduan ini mula berkuat kuasa pada tarikh yang ditentukan oleh PBN.

9.0 PENUTUP

- 9.1 Garis panduan ini perlu dibaca bersama-sama dengan arahan serta pekeliling-pekeliling lain yang terpakai di PBT Negeri Selangor termasuk yang dikeluarkan oleh PBN yang sedang berkuat kuasa.
- 9.2 Dengan adanya garis panduan ini, PBT Negeri Selangor diharap boleh memastikan premis *esports* dapat dikawal serta mematuhi syarat yang telah ditetapkan.

[RUANGAN INI SENGAJA DIBIARKAN KOSONG]