



**SOP KESELAMATAN  
PENGENDALIAN SUKAN EKSTREM PAINTBALL  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA**

Bil	Fasa Pelaksanaan	Huraian	Nota/Catatan
<b>FASA SEBELUM</b>			
	Pegawai Teknikal / Jurulatih	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenal pasti tempat, gelanggang atau lokasi aktiviti berkenaan.</li> <li>2. Mengenal pasti keadaan cuaca dan musim.</li> <li>3. Bertanggungjawab dan mempunyai pengetahuan menyeluruh tentang peserta, agihan kumpulan dan modul permainan aktiviti yang ingin dijalankan.</li> <li>4. Mengenalpasti jurulatih untuk teknikal , mashalling , pengurus peserta</li> </ol>	
	Peserta	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berpakaian yang sesuai untuk permainan</li> <li>2. Gunakan baju lengan panjang, berseluar panjang dan berkasut .</li> <li>3. Pakaian tambahan selain dari baju sejuk adalah dibenarkan . Dibenarkan menggunakan jaket keselamatan yang disediakan.</li> <li>4. Peserta hendaklah berada dalam keadaan sihat fizikal dan mental.</li> <li>5. Membawa bekalan minuman dan makanan yang secukupnya.</li> <li>6. Peserta hendaklah mendapat kelulusan dan pelepasan (surat kebenaran) dari ibubapa dan penjaga masing-masing.</li> </ol>	
	Peralatan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peralatan permainan Paintball berada dalam keadaan baik dan diselia dengan sempurna.</li> <li>2. Pallet yang akan digunakan juga sesuai digunakan ( tidak rosak, tidak tamat tempoh)</li> <li>3. Kadar bilangan marker dan peserta hendaklah</li> </ol>	

		<p>mengikut kadar yang ditetapkan. (Membuat pemeriksaan 5 hari sebelum digunakan) . (Mesti menyediakan sekurang-kurangnya dua marker sebagai tambahan sekiranya berlaku masalah kepada marker yang sedang digunakan dalam permainan.</p> <p>4. Peralatan , bahan-bahan untuk kegunaan teknikal menyelia peralatan semasa sesi permainan / pertandingan berjalan . ( kain kasa , tisu , spray air , O-ring , )</p>	
	First Aid Kit	1. Lengkap dengan segala keperluan asas bantu mula.	
	Persiapan Gelanggang / lokasi permainan	<p>1. Gelanggang permainan berada dalam keadaan yang sesuai untuk permainan .</p> <p>2. “<i>Air Bunker</i> “, atau kubu ‘bunker’ untuk gelanggang berada dalam susunan yang betul.</p>	
	Jurulatih/Pegawai Teknikal Menerima Taklimat Dan Tugasan.	<p>1. Jurulatih/Pegawai Teknikal menghadiri taklimat atau mesyuarat penyelarasan tugas oleh ketua Aktiviti / Head Marshal.-3 hingga 12 jam sebelum aktiviti bermula</p> <p>2. Membuat penyelarasan tugas dalam kalangan pegawai teknikal</p> <p>3. Ketua aktiviti memberi taklimat kepada peserta/ pengurus peserta – 360 orang</p> <p>i. Ketua Mashal – 2 orang</p> <p>ii. Marshal – 14 orang</p> <p>iii. Jurulatih Teknikal – 3 Orang</p> <p>4. Mengambil borang untuk tempahan alatan dan pengeluaran alatan untuk Permainan Paintball</p> <p>5. Memeriksa semua alatan yang hendak dikeluarkan dengan teliti dan dapatkan pengesahan pengeluaran barang selepas semua alatan diperiksa</p> <p>6. Barang yang dikeluarkan hendaklah sekali lagi diperiksa dari segi:</p> <p>i. Bilangan untuk digunakan oleh peserta mencukupi dan ada untuk digunakan sebagai ‘standby’ sekiranya berlaku masalah teknikal semasa permainan. ( Marker )</p> <p>ii. Jenis alatan yang tepat dengan borang</p> <p>iii. Tiada kecacatan pada alatan yang dikeluarkan</p> <p>iv. Bahan bekalan sentiasa mencukupi untuk menjalankan aktiviti.</p>	

		<p>v. ( Gas Co2 , Pallet)</p> <p>7. Semua jurulatih / Pegawai Teknikal mesti sudah diberi taklimat tugas masing-masing sebelum aktiviti berlangsung</p> <p>8. Susun atur bunker dalam gelanggang telahditetapkan untuk digunakan.</p>	
<b>FASA SEMASA</b>			
	Penyelia Peserta Menerima Peserta	<p>1. Menerima peserta dari pengurus/pegawai teknikal pasukan secara protokol – (sekiranya peserta dihantar oleh Jurulatih bertugas)</p> <p>2. Mengumpul peserta dalam barisan dan membuat pengiraan peserta dan tentukan bilangan/ jantina. Pembahagian mengikut negeri dan kategori dilakukan</p>	
	Taklimat	<p>1. Peserta</p> <p>a) Keselamatan</p> <p>b) Aktiviti / modul permainan</p> <p>c) Pengenalan Anatomi alatan Paintball</p> <p>d) Arahan Marshal dalam gelanggang permainan</p> <p>e) Pemakaian Face mask atau pakaian lengkap yang sesuai untuk permainan Paintball.</p> <p>f) Menggunakan marker ( barrel socks off, safety pin off ,)</p> <p>g) Teknik memegang yang betul</p> <p>h) Arahan kepada peserta untuk melakukan senaman memanaskan badan dan aaregangannregangan</p>	
	Demonstrasi	<p>1. Jurulatih mengarahkan 2 pasukan yang akan bertanding terus bergerak ke meja urusetia A untuk mengambil Face Mask dan dipakai dengan sempurna . Peserta akan diperiksa oleh pengadil</p> <p>2. 'Face Mask' mesti dipakai sepanjang masa permainan, bermula daripada mengambil marker , masuk gelanggang sehinggalah selesai dan keluar dari gelanggang permainan.</p> <p>3. Peserta akan bergerak ke meja urusetia untuk mengambil marker yang telah siap diisi pallet.</p>	

		<p>( Jumlah pallet berdasarkan modul permainan )  Pemain diingatkan supaya barrel , muncung sentiasa ditunjukkan ke bawah</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Seterusnya peserta akan melalui sesi Latihan Lapang sasaran ( Shooting Range ). Marshal akan menunjuk cara teknik memegang marker , cara menembak sasaran , posisi 'safety pin'.</li> <li>5. Lokasinya adalah tertutup / berjaring untuk keselamatan peserta lain.</li> <li>6. Minima latihan tembakan adalah 5 hingga 10 pallet.( merujuk kepada peraturan pertandingan).</li> <li>7. Pemain akan bergerak ke dalam gelanggang untuk permainan.Dalam Gelanggang pemain akan dibariskan untuk sesi taklimat / arahan dari ketua Marshal. <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Barrel sock off,</li> <li>b. safety pin off</li> <li>c. Peringatan 10 saat / 10 second reminder</li> <li>d. Game On</li> <li>e. Hold the game</li> <li>f. Game over</li> <li>g. Paint check</li> <li>h. You're out</li> <li>i. Dead man zone</li> </ol> </li> <li>8. Pemain akan mula bermain mengikut modul yang telah dipilih.(Speed Ball - Centre flag , Base Flag , Team Building Game , Jungle War , sbg).</li> <li>9. Setelah selesai , Paintcheck akan dilakukan oleh marshal untuk mengesan tanda cat.</li> <li>10. Markah akan diberikan mengikut Modul Pemarkahan yang telah dibincangkan.</li> <li>11. Pasukan yang telah selesai akan keluar dari gelanggang. Peralatan yang dipakai akan diserahkan kepada meja urusetia untuk diselia dan selenggara bagi permainan seterusnya.</li> <li>12. Ulasan atau komen tentang strategi permainan boleh diberikan pada waktu ini . Kekuatan dan kelemahan pasukan akan dinilai agar pemain bersedia sekiranya ada sesi permainan selepas ini.</li> </ol>	
--	--	---	--

**3. FASA SELEPAS**

	3.1 Tamat Aktiviti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kumpulkan semua peserta dan kirakan bilangan peserta</li> <li>2. Periksa/ tanya peserta yang mengalami kecederaan. Ambil tindakan segera mengikut keperluan.</li> <li>3. Memeriksa semua alatan yang dibawa dan sekiranya ada yang rosak , tandakan dan laporkan kepada pihak logistik.</li> <li>4. Semua tempat aktiviti dijalankan diperiksa supaya tiada alatan yang dibawa atau barang-barang yang tercicir.</li> <li>5. Membuat pengisian ilmiah (refleksi)</li> <li>6. Ketua Jurulatih menyediakan laporan aktiviti</li> <li>7. Membuat post mortem awal dalam “O” group”</li> <li>8. Melapor post mortem</li> </ol>	
--	--------------------	--	--