



KEMENTERIAN WILAYAH PERSEKUTUAN
Blok 2, Menara Seri Wilayah, Presint 2, 62100 Putrajaya
Tel: 03-8000 8000 Faks: 03-8889 7957
Laman web: www.kwp.gov.my

KENYATAAN MEDIA

UNTUK LIPUTAN MEDIA MASSA

SUKAN ELEKTRONIK CUNGKIL BAKAT BELIA WILAYAH PERSEKUTUAN

Dalam usaha mendidik masyarakat bahawa sukan elektronik adalah sukan yang mempunyai potensi besar bagi melahirkan atlet profesional e-sukan, Kementerian Wilayah Persekutuan (KWP) melalui Dewan Bandaraya Kuala Lumpur (DBKL) mengambil inisiatif menganjurkan pertandingan sukan elektronik (Esports) PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG): Clan War Challenge secara atas talian.

Penganjuran yang diadakan dengan kerjasama Axis ESport Sdn Bhd itu melibatkan penyertaan belia daripada Wilayah Persekutuan Kuala Lumpur, Putrajaya dan Labuan yang bermula 22 Februari sehingga hari ini. Penganjuran Esports di bawah Cakna Sukan, Inisiatif Wilayah Prihatin (IWP) itu, bukan sahaja sebagai usaha untuk menggalakkan rakyat supaya kekal berada di rumah dan mematuhi Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) malah dapat mencungkil bakat baharu yang boleh mewakili Wilayah Persekutuan bagi penganjuran *Esports* bertaraf antarabangsa.

Pertandingan yang dianjurkan bersempena Sambutan Hari Wilayah Persekutuan 2021 itu terbuka kepada semua peminat Esports dengan pendaftarannya secara percuma bermula dari 16 hingga 20 Februari 2021. Sehingga hari ini, seramai 32 pasukan yang melibatkan kira-kira 2,500 pemain di Wilayah Persekutuan telah mendaftar sebagai peserta pertandingan ini. Sebanyak tiga (3) peringkat pertandingan yang dipertandingkan merangkumi peringkat kelayakan, separuh akhir dan akhir. Pemenang pertama berpeluang membawa pulang wang tunai berjumlah RM6,000, tempat kedua sebanyak RM2,000 dan dua hadiah sagu hati bernilai RM1,000. Menerusi platform e-sukan ini, DBKL berhasrat memperbanyakkan penganjurannya di samping program - program latihan dan kejurulatihan e-sukan kepada komuniti di Wilayah Persekutuan pada masa yang akan datang.

Kita yakin melalui penerimaan orang ramai terhadap e-sukan yang semakin terbuka dan mendapat sambutan luar biasa, permainan dalam talian ini bukan lagi sekadar satu hobi biasa, sebaliknya boleh dijadikan satu kerjaya profesional memandangkan ia berpotensi untuk menyumbang kepada pembangunan industri Esports dan ekonomi sesebuah negara serta Wilayah Persekutuan, khususnya.

Tan Sri TPr. Annuar Musa
Menteri Wilayah Persekutuan
25 Februari 2021