



Buku Panduan Umum Karnival ASSAK Futsal dan Bola Jaring 2026

Edisi Ke 12

TERUS BERBUDI | JIWA SAINS KEDAH

Maklumat	Butiran
Tarikh	Sabtu 19 September 2026
Masa	7.30 pagi hingga 5.30 petang
Tempat	Amanjaya Sports Arena Sungai Petani Kedah
Acara	Futsal dan Bola Jaring

Versi untuk peserta pengurus pasukan penyokong dan orang awam

[Portal rasmi assakfn.pages.dev](https://portal.assakfn.pages.dev)

Cara Menggunakan Buku Panduan Ini

Buku panduan ini menghimpunkan maklumat awam yang diperlukan untuk menghadiri dan menyertai Karnival ASSAK Futsal dan Bola Jaring 2026. Pengurus pasukan hendaklah membaca bahagian format pertandingan, syarat pemain, prosedur keputusan dan bantahan. Peserta serta pengunjung hendaklah merujuk bahagian tentatif, lokasi, keselamatan dan FAQ.

Maklumat jadual perlawanan, pertukaran gelanggang dan keputusan semasa boleh berubah mengikut keadaan operasi. Paparan pada portal rasmi dan pengumuman Jawatankuasa Teknikal pada hari kejohanan menjadi rujukan semasa.

Kandungan

- 1 Maklumat Program
- 2 Tentatif Hari Program
- 3 Panduan Ketibaan dan Venue
- 4 Struktur Pertandingan
- 5 Peraturan Futsal
- 6 Format Kalah Mati Futsal
- 7 Peraturan Bola Jaring
- 8 Sistem Mata dan Keputusan
- 9 Tatatertib dan Walkover
- 10 Keselamatan dan Kecemasan
- 11 Bantahan dan Rayuan
- 12 Hadiah dan Anugerah
- 13 Keputusan Rasmi Media dan Privasi
- 14 Soalan Lazim
- 15 Pautan dan Hubungan Rasmi

Maklumat Penting

- Datang sekurang-kurangnya 30 minit sebelum masa perlawanan pertama pasukan.
- Semak jadual dan keputusan hanya melalui portal rasmi atau Meja Teknikal.
- Waktu rehat rasmi ialah 1.00 petang hingga 2.00 petang. Tiada perlawanan dijalankan dalam tempoh ini.
- Pusingan kalah mati futsal bermula pada 2.15 petang.
- Nombor bantuan kecemasan acara ialah 019-512 7505.

1 Maklumat Program

Karnival ASSAK Futsal dan Bola Jaring 2026 Edisi Ke 12 ialah program sukan komuniti yang menghimpunkan alumni Sekolah Menengah Sains Sultan Mohamad Jiwa, warga sekolah, keluarga dan komuniti setempat. Program ini dianjurkan oleh Kelab Bola Sepak ASSAK dengan kerjasama Persatuan Alumni SM Sains Sultan Mohamad Jiwa dan rakan strategik berkaitan.

Perkara	Maklumat
Nama program	Karnival ASSAK Futsal dan Bola Jaring 2026 Edisi Ke 12
Tarikh	Sabtu 19 September 2026
Masa keseluruhan	7.30 pagi hingga 5.30 petang
Venue	Amanjaya Sports Arena Sungai Petani Kedah
Anggaran kehadiran	Sekitar 1,000 peserta dan pengunjung
Penganjur utama	Kelab Bola Sepak ASSAK
Sukan	Futsal dan Bola Jaring
Portal rasmi	https://assakfn.pages.dev

1.1 Objektif

- Menggalakkan gaya hidup sihat, aktif dan selamat melalui sukan.
- Memperkukuh hubungan alumni, warga sekolah, keluarga dan komuniti.
- Memupuk semangat kesukanan, disiplin, kepimpinan dan persaingan yang sihat.
- Menyediakan ruang penyertaan inklusif melalui kategori futsal dan bola jaring.

1.2 Kumpulan Sasaran

Peserta utama ialah alumni yang memenuhi syarat kategori pertandingan dan telah didaftarkan oleh pengurus pasukan. Pengunjung termasuk keluarga peserta, warga sekolah, penyokong dan komuniti setempat. Semua pengunjung tertakluk kepada arahan keselamatan, kawalan venue dan etika awam yang dinyatakan dalam buku panduan ini.

2 Tentatif Hari Program

Masa	Aktiviti
7.30 pagi	Pendaftaran pasukan dan semakan kehadiran
7.50 pagi	Taklimat ringkas pengurus pasukan dan keselamatan
8.30 pagi	Majlis perasmian Karnival ASSAK 2026
9.00 pagi	Perlawanan peringkat kumpulan dan liga bermula
1.00 hingga 2.00 petang	Rehat rasmi solat Zohor dan makan tengah hari. Tiada perlawanan.
2.15 petang	Pusingan kalah mati futsal bermula serentak di lima gelanggang
3.45 hingga 4.30 petang	Perlawanan akhir mengikut jadual teknikal
4.30 petang	Majlis penutup dan penyampaian hadiah
5.30 petang	Sesi bergambar dan bersurai

Nota: Masa perlawanan individu hendaklah dirujuk melalui portal rasmi dan arahan Meja Teknikal. Perubahan yang diumumkan oleh Jawatankuasa Teknikal pada hari acara mengatasi salinan jadual terdahulu.

3 Panduan Ketibaan dan Venue

Peringkat	Tindakan
Sebelum bergerak	Semak jadual pasukan, bawa jersi, kasut sukan, dokumen pengesahan dan keperluan peribadi.
Ketibaan pasukan	Hadir sekurang-kurangnya 30 minit sebelum perlawanan pertama dan lapor di kaunter pendaftaran.
Sebelum setiap perlawanan	Berada di gelanggang sekurang-kurangnya 10 minit sebelum masa dijadualkan.
Parkir	Ikut papan tanda dan arahan petugas. Jangan menghalang laluan ambulans atau pintu kecemasan.
Barang peribadi	Simpan sendiri wang, telefon dan barang berharga. Penganjur tidak menjamin keselamatan barang yang ditinggalkan.
Kanak-kanak	Mesti berada di bawah pengawasan penjaga dan tidak dibenarkan memasuki kawasan pertandingan.

3.1 Agihan Gelanggang

- Gelanggang 1 hingga 6 digunakan untuk futsal mengikut jadual kategori.
- Court FIFA atau gelanggang utama tertutup digunakan untuk bola jaring.
- Pembahagian gelanggang boleh diselaraskan oleh Jawatankuasa Teknikal bagi keselamatan atau kelancaran jadual.

4 Struktur Pertandingan

Kejohanan melibatkan 48 pasukan futsal dan 10 pasukan bola jaring, iaitu 58 pasukan keseluruhan. Nama pasukan, undian kumpulan dan jadual penuh dipaparkan melalui portal rasmi selepas disahkan.

Kategori	Pasukan	Format	Perincian
Futsal Super Senior	8	2 kumpulan	A 4 pasukan dan B 4 pasukan
Futsal Senior	16	4 kumpulan	A hingga D masing-masing 4 pasukan
Futsal Junior	14	4 kumpulan	A 4 B 4 C 3 dan D 3 pasukan
Futsal Super Junior	10	2 kumpulan	A 5 pasukan dan B 5 pasukan
Bola Jaring Senior	4	Liga satu pusingan	Setiap pasukan bermain 3 perlawanan
Bola Jaring Junior	6	Liga satu pusingan	Setiap pasukan bermain 5 perlawanan

Komponen	Jumlah Perlawanan
Futsal peringkat kumpulan	74
Futsal kalah mati	24
Bola Jaring Senior	6
Bola Jaring Junior	15
Jumlah slot pertandingan	119

4.1 Senarai Pasukan Mengikut Kategori

Senarai berikut disusun berdasarkan rekod pendaftaran terkini. Penempatan kumpulan A hingga D ditentukan melalui cabutan rasmi. Nama atau batch yang belum lengkap ditanda dengan jelas dan akan dikemas kini selepas pengesahan Urus Setia.

Futsal Super Senior

Bil	Nama Pasukan	Batch SPM
1	SEJIWA96 FC	1996
2	91 AVENGERS	1991
3	91 Boomers	1991
4	ASSAK 95	1995
5	ASSAK 92 YNWA	1992
6	Mat Jiwa 94	1994
7	AKU TENGAH LAJU	1997
8	ASSAK 893	1993

Futsal Senior

Bil	Nama Pasukan	Batch SPM
1	ASSAK 03 A	2003
2	KOOP SABUN SUSU KAMBENG	2004
3	BAWAI	2007
4	BAWAI PUTIH	2007
5	9600	2000
6	MATADOR 1	2006
7	MATADOR 2	2006
8	MATADOR 3	2006
9	ASSAK 99	1999
10	Hellbong FC	2001
11	BADUT A	2005
12	Tanpa Nama	1998
13	BADUT B	2005
14	Bengkel Pak Cheng BPC 02	2002
15	Big Bobby 02	2002
16	Chicken FC	2001

Futsal Junior

Bil	Nama Pasukan	Batch SPM
1	ASSAK 0610	2010
2	Titan 16 A	2016
3	Titan 16 B	2016
4	PRIME 09	2009
5	ALPHA 09	2009
6	R-Five FT	2011
7	Tokan B	2015
8	Rebel 95 B	2012
9	REBEL95 A	2012
10	Capat FC	2013
11	ASSAK 17	2017
12	SEMBANG KEMAIH	2008
13	KEMAIH CENDOI	2008
14	Tokan A	2015

Futsal Super Junior

Bil	Nama Pasukan	Batch SPM
1	Palang	2023
2	EL PRIMO	2020
3	TIGREX V	2021
4	TIGREX X	2021
5	ASSAK XIX A	2019
6	ASSAK XIX B	2019
7	STP 22	2022
8	ASSAK XIX C	2019
9	VTS	2018
10	Nama pasukan belum diterima	Belum disahkan

Bola Jaring Senior

Bil	Nama Pasukan	Batch
1	Cikgu	Warga guru
2	COURT CRUSHER	2007
3	STORM SISTERS	2002 dan 2003
4	ASSAK 96'-00'	1996 hingga 2000

Bola Jaring Junior

Bil	Nama Pasukan	Batch
1	Nama pasukan belum diterima	2009
2	Astra Nova	2012, 2014, 2018 dan 2021
3	POPSLAY	2019
4	Starlight	2021 dan 2025
5	Aurora Squad	2008
6	Nama pasukan belum diterima	Belum disahkan

4.2 Format Masa

Fasa	Tempoh	Format
Futsal kumpulan	5 minit permainan 1 minit rehat 5 minit permainan	5 1 5
Futsal kalah mati	7 minit permainan 1 minit rehat 7 minit permainan	7 1 7
Bola jaring liga	7 minit permainan 1 minit rehat 7 minit permainan	7 1 7

Semua tempoh menggunakan running time. Jam hanya dihentikan apabila diarahkan oleh pengadil atau pegawai pertandingan, termasuk bagi kecederaan yang memerlukan rawatan.

5 Peraturan Futsal

5.1 Pendaftaran dan Kelayakan Pemain

- Setiap pasukan mendaftarkan 5 hingga 10 pemain, termasuk penjaga gol dan pemain simpanan.
- Hanya pemain yang telah didaftarkan dan memenuhi kategori atau batch yang diluluskan boleh bermain.
- Pemain import, pertukaran identiti atau penggunaan pemain tidak berdaftar adalah dilarang.
- Pengesahan identiti boleh dibuat oleh Urus Setia atau Jawatankuasa Teknikal sebelum atau selepas perlawanan.
- Sebarang pindaan senarai pemain tertakluk kepada tempoh dan kelulusan yang ditetapkan oleh penganjur.

5.2 Peraturan Permainan

Perkara	Ketetapan
Pemain di gelanggang	Lima pemain termasuk seorang penjaga gol. Perlawanan boleh dimulakan dengan sekurang-kurangnya empat pemain.
Pertukaran	Rolling substitution dibenarkan. Pemain masuk hanya selepas pemain keluar melalui kawasan pertukaran yang ditetapkan.
Running time	Jam terus berjalan ketika bola keluar dan semasa pertukaran, kecuali pengadil mengarahkan sebaliknya.
Kawalan penjaga gol	Maksimum empat saat untuk memainkan bola di kawasan sendiri.
Sepakan masuk	Dilakukan dari garisan sisi dalam masa empat saat selepas bersedia.
Keputusan pengadil	Keputusan fakta permainan oleh pengadil adalah muktamad tertakluk kepada tatacara bantahan rasmi.

5.3 Peralatan dan Pemakaian

- Pasukan hendaklah memakai jersi yang membezakan kedua-dua pasukan dan mempunyai nombor yang jelas.
- Kasut hendaklah sesuai untuk permukaan gelanggang dan berada dalam keadaan selamat.
- Barang kemas, aksesori tajam atau apa-apa peralatan yang membahayakan tidak dibenarkan.
- Penganjur atau pengadil boleh mengarahkan pertukaran bib atau warna jersi jika berlaku persamaan warna.

6 Format Kalah Mati Futsal

6.1 Super Senior

Johan dan Naib Johan Kumpulan A dan B mara ke Separuh Akhir.

Perlawanan	Pasukan
Separuh Akhir 1	Johan A lawan Naib Johan B
Separuh Akhir 2	Johan B lawan Naib Johan A
Akhir	Pemenang Separuh Akhir 1 lawan Pemenang Separuh Akhir 2

6.2 Senior dan Junior

Johan dan Naib Johan daripada Kumpulan A B C dan D mara ke Suku Akhir bagi setiap kategori.

Perlawanan	Pasukan
Suku Akhir 1	Johan A lawan Naib Johan D
Suku Akhir 2	Johan B lawan Naib Johan C
Suku Akhir 3	Johan C lawan Naib Johan B
Suku Akhir 4	Johan D lawan Naib Johan A
Separuh Akhir dan Akhir	Mengikut laluan bracket rasmi yang disahkan oleh Jawatankuasa Teknikal

6.3 Super Junior

Empat pasukan teratas daripada setiap kumpulan mara ke Suku Akhir.

Perlawanan	Pasukan
Suku Akhir 1	A1 lawan B4
Suku Akhir 2	B1 lawan A4
Suku Akhir 3	A2 lawan B3
Suku Akhir 4	B2 lawan A3
Separuh Akhir dan Akhir	Mengikut laluan bracket rasmi yang disahkan oleh Jawatankuasa Teknikal

6.4 Seri dalam Kalah Mati

1. Tiga sepakan penalti diambil oleh tiga pemain berbeza bagi setiap pasukan.
2. Jika masih seri, sepakan sudden death diteruskan secara bergilir.
3. Kaedah tambahan atau keputusan akhir tertakluk kepada arahan pengadil dan Jawatankuasa Teknikal.

7 Peraturan Bola Jaring

Bola jaring dibahagikan kepada kategori Senior dengan empat pasukan dan Junior dengan enam pasukan. Kedua-dua kategori menggunakan liga satu pusingan. Tiada pusingan kalah mati; kedudukan akhir liga menentukan pemenang kategori.

Kategori	Pasukan	Perlawanan Setiap Pasukan	Jumlah	Penentuan Juara
Senior	4	3	6	Pasukan dengan mata tertinggi menjadi juara
Junior	6	5	15	Pasukan dengan mata tertinggi menjadi juara

7.1 Pemain dan Posisi

Setiap pasukan mendaftarkan 7 hingga 12 pemain. Tujuh pemain berada di gelanggang pada satu-satu masa, tertakluk kepada peraturan pertandingan dan kelulusan Urus Setia.

Posisi	Nama	Kawasan Permainan
GS	Goal Shooter	Bulatan gol dan kawasan menyerang
GA	Goal Attack	Bulatan gol kawasan menyerang dan tengah
WA	Wing Attack	Kawasan menyerang dan tengah
C	Centre	Seluruh gelanggang kecuali bulatan gol
WD	Wing Defence	Kawasan bertahan dan tengah
GD	Goal Defence	Bulatan gol kawasan bertahan dan tengah
GK	Goal Keeper	Bulatan gol dan kawasan bertahan

7.2 Undang Undang Asas

Peraturan	Ringkasan
Tiga saat	Bola mesti dihantar atau dijaringkan dalam masa tiga saat selepas dikawal.
Gerak kaki	Pemain tidak boleh mengheret kaki pangsi atau melangkah secara salah semasa memegang bola.
Halangan	Pemain pertahanan hendaklah berada sekurang-kurangnya 0.9 meter daripada kaki mendarat pemain yang memegang bola.
Sentuhan	Tolakan rempuhan atau sentuhan yang mengganggu permainan dikenakan penalti.
Offside	Pemain tidak boleh memasuki kawasan yang tidak dibenarkan untuk posisinya.

Peraturan	Ringkasan
Jaringan	Jaringan sah hanya dibuat oleh GS atau GA dari dalam bulatan gol.
Centre pass	Hantaran tengah dilakukan secara bergilir selepas setiap jaringan.

7.3 Pemakaian dan Keselamatan

- Bib posisi yang jelas dan kontras wajib dipakai sepanjang perlawanan.
- Pakaian sukan hendaklah sopan, seragam dan tidak mengganggu pergerakan.
- Kasut sukan bertapak getah yang sesuai hendaklah digunakan.
- Kuku hendaklah pendek. Jam tangan, cincin, gelang dan aksesori tajam tidak dibenarkan.

8 Sistem Mata dan Keputusan

Keputusan	Mata
Menang	3
Seri	1
Kalah	0

8.1 Penentuan Kedudukan Terikat

1. Jumlah mata keseluruhan.
2. Perbezaan jaringan atau mata dibuat ditolak mata dibolosi.
3. Jumlah jaringan atau mata dibuat tertinggi.
4. Keputusan pertemuan antara pasukan yang terikat jika sesuai.
5. Kaedah tambahan yang diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal apabila masih terikat.

8.2 Pengesahan Keputusan

- Keputusan dicatat oleh petugas meja teknikal atau pencatat skor.
- Pengadil atau pegawai pertandingan mengesahkan keputusan sebelum ia ditandakan sebagai rasmi.
- Keputusan hanya dipaparkan kepada umum selepas pengesahan.
- Kedudukan kumpulan atau liga dikira daripada keputusan yang telah disahkan sahaja.
- Jika terdapat perbezaan antara tangkap layar, mesej atau paparan lama, keputusan Meja Teknikal dan portal rasmi terkini digunakan.

8.3 Live Score

Laman keputusan menyemak kemas kini secara berkala. Pengguna boleh memuat semula halaman sekiranya keputusan baru belum kelihatan. Nama pasukan, jadual, status perlawanan, skor dan kedudukan sahaja dipaparkan; data peribadi pemain tidak dipaparkan.

[Buka portal rasmi dan Live Score](#)

9 Tatatertib dan Walkover

9.1 Kehadiran dan Walkover

- Pasukan hendaklah berada di gelanggang sekurang-kurangnya 10 minit sebelum masa perlawanan.
- Pasukan yang belum bersedia selepas panggilan rasmi dan melebihi tempoh tiga minit boleh diisytiharkan kalah walkover.
- Keputusan standard walkover ialah 3 berbalas 0 kepada pihak lawan, tertakluk pengesahan Jawatankuasa Teknikal.

- Masalah perjalanan atau kelewatan hendaklah dimaklumkan secepat mungkin tetapi tidak menjamin penangguhan perlawanan.

9.2 Salah Laku

- Pemain dan pegawai pasukan hendaklah menghormati pengadil, lawan, petugas dan penonton.
- Keganasan, ugutan, bahasa kesat, provokasi, penipuan identiti atau penggunaan pemain tidak berdaftar boleh menyebabkan tindakan disiplin atau pembatalan penyertaan.
- Dua kad kuning dalam perlawanan yang sama atau satu kad merah langsung boleh menyebabkan penggantungan sekurang-kurangnya satu perlawanan berikutnya.
- Penganjur berhak mengarahkan individu keluar dari kawasan acara sekiranya keselamatan atau ketenteraman awam terjejas.

9.3 Etika Pengunjung

- Sokongan hendaklah terkawal dan tidak mengganggu pegawai pertandingan.
- Dilarang memasuki gelanggang tanpa kebenaran.
- Dilarang merokok atau menggunakan vape di kawasan larangan venue.
- Jaga kebersihan dan buang sampah di tempat yang disediakan.
- Hormati ruang solat, keluarga, kanak-kanak dan pengguna venue lain.

10 Keselamatan dan Kecemasan

Pasukan pertolongan cemas, petugas perubatan dan ambulans disediakan untuk tindakan kecemasan. Semua peserta dan pengunjung hendaklah mematuhi arahan petugas keselamatan serta memastikan laluan kecemasan sentiasa bebas.

Situasi	Tindakan
Sebelum bermain	Lakukan pemanasan badan, pastikan kasut dan peralatan sesuai serta maklumkan keadaan kesihatan penting kepada pengurus pasukan.
Hidrasi	Minum air secukupnya sebelum, semasa dan selepas perlawanan. Berehat jika mengalami pening, loya, kekejangan atau sesak nafas.
Kecederaan	Berhenti bermain dan maklumkan pengadil atau petugas. Jangan memindahkan mangsa kecederaan serius tanpa arahan petugas perubatan.
Kebakaran atau pemindahan	Hentikan aktiviti, ikut arahan pembesar suara atau petugas dan bergerak melalui laluan selamat ke tempat berkumpul.
Cuaca atau gangguan venue	Ikut arahan penangguhan, pemindahan atau perubahan gelanggang oleh penganjur.
Kanak-kanak hilang	Maklumkan segera kepada Urus Setia atau petugas keselamatan dan berikan penerangan yang jelas.

10.1 Cara Mendapatkan Bantuan

1. Hubungi petugas gelanggang atau pergi ke Meja Urus Setia.
2. Nyatakan lokasi, jenis kecemasan, bilangan mangsa dan keadaan semasa.
3. Bagi kecemasan acara, hubungi 019-512 7505.
4. Bagi kecemasan yang mengancam nyawa, hubungi 999 dan maklumkan Urus Setia supaya akses ambulans dapat dikawal.

10.2 Tanggungjawab Peserta

Penyertaan sukan melibatkan risiko kecederaan. Peserta bertanggungjawab memastikan dirinya layak bermain, menggunakan peralatan yang sesuai dan mematuhi nasihat perubatan yang pernah diterima. Pengurus pasukan hendaklah mempunyai maklumat hubungan kecemasan pemain dan memastikan ahli pasukan mengetahui lokasi bantuan perubatan.

11 Bantahan dan Rayuan

Bantahan teknikal hanya boleh dikemukakan oleh Pengurus Pasukan melalui saluran rasmi kepada Jawatankuasa Teknikal. Bantahan melalui komen media sosial, mesej tidak rasmi atau pertengkar di gelanggang tidak dianggap sebagai bantahan yang sah.

1. Maklumkan hasrat membuat bantahan kepada Meja Teknikal sebaik sahaja perlawanan tamat.
2. Kemukakan bantahan dalam tempoh 15 minit selepas tamat perlawanan.
3. Nyatakan Match ID, kategori, pasukan, masa kejadian, peraturan yang dipertikaikan dan bukti yang berkaitan.
4. Serahkan melalui borang atau saluran digital rasmi yang diberikan oleh Meja Teknikal.
5. Jawatankuasa Teknikal menyemak rekod pengadil, skor, bukti dan peraturan sebelum memberikan keputusan.
6. Keputusan Jawatankuasa Rayuan dan Teknikal adalah muktamad.

12 Hadiah dan Anugerah

Hadiah pertandingan dan anugerah individu disampaikan selepas keputusan disahkan. Butiran nilai hadiah atau barangan tajaan tertakluk kepada pengumuman rasmi penganjur.

Bahagian	Anugerah
Setiap kategori pertandingan	Johan Naib Johan dan Tempat Ketiga
Futsal	Pemain Terbaik dan Penjaring Terbanyak
Bola jaring	Pemain Terbaik dan Penjaring atau Shooter Terbaik
Anugerah tambahan	Tertakluk keputusan penganjur dan sumbangan penaja

Semua penerima hendaklah hadir di kawasan penyampaian hadiah apabila dipanggil. Nama pasukan dan pemain mestilah sama seperti rekod yang disahkan oleh Meja Teknikal.

12.1 Kaedah Pemilihan Anugerah Individu

Kriteria	Panduan Penilaian
Prestasi pertandingan	Sumbangan konsisten sepanjang kejohanan dan pencapaian dalam perlawanan penting.
Statistik rasmi	Jaringan, sumbangan permainan dan rekod yang telah disahkan oleh Meja Teknikal.
Disiplin	Semangat kesukanan, pematuhan peraturan dan penghormatan kepada pengadil serta lawan.
Pengesahan panel	Penerima diputuskan selepas semakan pencalonan, statistik dan pemerhatian panel teknikal.

Keputusan anugerah individu diumumkan selepas semua rekod berkaitan disemak. Keputusan panel dan Jawatankuasa Teknikal adalah muktamad.

13 Keputusan Rasmi Media dan Privasi

13.1 Sumber Maklumat Rasmi

- Portal rasmi ASSAK untuk jadual, skor, kedudukan dan pengumuman.
- Meja Teknikal bagi keputusan pertandingan dan bantahan.
- Akaun Instagram rasmi ASSAK FC bagi hebahan awam dan sorotan acara.
- Pengumuman Urus Setia di venue bagi perubahan masa, gelanggang atau keselamatan.

13.2 Foto Video dan Data

Foto dan video boleh dirakam untuk liputan, dokumentasi dan promosi program. Penganjur tidak akan memaparkan nombor kad pengenalan, nombor telefon, alamat, maklumat perubatan atau rekod dalaman peserta kepada umum. Pengunjung hendaklah mengelakkan merakam dokumen pendaftaran, skrin kerja petugas atau mangsa kecemasan.

Sebarang permintaan berkaitan penggunaan gambar hendaklah dikemukakan melalui saluran rasmi penganjur dengan menyatakan pautan atau keterangan gambar yang berkaitan.

14 Soalan Lazim

Soalan	Jawapan
Di mana acara berlangsung?	Amanjaya Sports Arena Sungai Petani Kedah.
Pukul berapa perlu hadir?	Pasukan disaran hadir sekurang-kurangnya 30 minit sebelum perlawanan pertama dan berada di gelanggang 10 minit sebelum setiap perlawanan.
Di mana jadual dan skor terkini?	Rujuk portal rasmi assakfn.pages.dev . Keputusan hanya rasmi selepas disahkan Meja Teknikal.
Adakah bola jaring mempunyai kalah mati?	Tidak. Senior dan Junior menggunakan liga satu pusingan dan kedudukan akhir menentukan pemenang.
Bila waktu rehat?	1.00 petang hingga 2.00 petang. Tiada perlawanan dijalankan.
Bolehkah senarai pemain diubah pada hari acara?	Hanya dengan kelulusan Urus Setia atau Jawatankuasa Teknikal dan tertakluk syarat pendaftaran.
Apa berlaku jika pasukan lewat?	Pasukan yang lewat selepas panggilan rasmi boleh dikenakan walkover mengikut peraturan pertandingan.
Bagaimana membuat bantahan?	Pengurus pasukan perlu hadir ke Meja Teknikal dan mengemukakan bantahan dalam masa 15 minit selepas perlawanan.
Ada bantuan perubatan?	Ya. Petugas pertolongan cemas, perubatan dan ambulans disediakan.
Boleh bawa keluarga?	Boleh, tertakluk kapasiti dan peraturan venue. Kanak-kanak mesti berada di bawah pengawasan penjaga.
Di mana barang hilang dilaporkan?	Laporkan kepada Meja Urus Setia dengan keterangan barang dan lokasi terakhir dilihat.
Boleh merakam gambar dan video?	Boleh di kawasan awam selagi tidak mengganggu perlawanan, keselamatan atau privasi individu.

15 Pautan dan Hubungan Rasmi

Sumber	Pautan
Portal rasmi dan Live Score	assakfn.pages.dev
Lokasi venue	Google Maps Amanjaya Sports Arena
Instagram rasmi	@assakfc.official
Format rasmi futsal	Buka dokumen futsal
Format rasmi bola jaring	Buka dokumen bola jaring

Hubungan Awam

Saluran	Maklumat
E mel rasmi	assakfn@gmail.com
Kecemasan acara	019-512 7505
Media sosial	@assakfc.official

Rujukan Pantas

Portal Rasmi dan Live Score	Buka pautan
Lokasi Amanjaya Sports Arena	Buka pautan
Instagram Rasmi ASSAK FC	Buka pautan

Pengesahan dan Perkara Tidak Termaktub

Mana-mana perkara yang tidak dinyatakan dalam buku panduan ini diputuskan oleh Jawatankuasa Penganjur dan Jawatankuasa Teknikal Karnival ASSAK 2026. Keputusan rasmi mereka adalah muktamad. Pindaan boleh dibuat atas faktor keselamatan, operasi venue atau keperluan pertandingan dan akan dimaklumkan melalui saluran rasmi.

KELAB BOLA SEPAK ASSAK | KARNIVAL ASSAK 2026