Latvijas Universitātes studentu konkurss ,,Fakultātes basketbola tribīnēs”

**Nolikums**

**1. Organizatori**

Konkursu „Fakultātes basketbola tribīnēs” (turpmāk - Sacensības) organizē un vada Latvijas Universitātes Sporta Centrs (turpmāk - LU SC), sadarbojoties ar Latvijas Universitātes Studentu padomi (turpmāk - LU SP).

**2. Mērķi un uzdevumi**

2.1. Popularizēt basketbolu Latvijas Universitātē (turpmāk - LU) kā sporta spēli, aktīvu atpūtu, veselīgu dzīvesveidu, ar pārliecību, ka basketbols ir iecienīta komandu sporta spēle, kura ir viegli pieejama un spēlējama jebkurā vietā un laikā;

2.2. Veicināt basketbola atpazīstamību LU studentu vidū, aicinot studentus apmeklēt basketbola komandas „Latvijas Universitāte” (turpmāk - BK LU) mājas spēles Pafbet Latvijas – Igaunijas basketbola līgā;

2.3. Veicināt studentos vienotības un saliedēšanās izjūtu;

2.4. Noskaidrot konkursa „Fakultātes basketbola tribīnēs” uzvarētājus, pēc izstrādātajiem vērtēšanas kritērijiem.

**3. Vieta un laiks**

3.1. Konkurss notiek Pafbet Latvijas - Igaunijas basketbola komandas Latvijas Universitāte mājas spēļu laikā, kuras notiek Elektrum Olimpiskajā centrā (Grostonas ielā 6b);

3.2. Konkurss norisinās sekojošās basketbola komandas Latvijas Universitāte mājas spēlēs:

**Priekšsacīkstes:**

* 3. novembris plkst. 17:30 – BK LU: Kalev/Cramo
* 17. novembris plkst. 17:30 – BK LU: BK Liepāja
* 24. novembris plkst. 17:30 – BK LU: Parnu Sadam
* 30. novembris plkst. 20:00 – BK LU: Rakvere Tarvas
* 4. decembris plkst. 19:30 – BK LU: TALTECH

**Fināls:**

* 15.decembris plkst. 17:30 – BK LU: Tallina Kalev/TLU

3.3. Pilns basketbola komandas Latvijas Universitāte aktuālais mājas spēļu grafiks atrodams oficiālajā līgas mājaslapā.

**4. Sacensību dalībnieki**

4.1. Sacensībās tiek aicinātas piedalīties visu Latvijas Universitātes fakultāšu pašpārvalžu un aktīvu studentu organizētas komandas;

4.2. Komandā jābūt minimums 5 (pieciem) dalībniekiem;

4.3. Konkursā drīkst piedalīties jebkurš Latvijas Universitātes esošais students.

**5. Pieteikumi**

5.1. Organizatori jāinformē par komandas līdzdalību, nosūtot zemāk minēto informāciju uz e-pasta adresi austra.aprane@lusp.lv:

·         Komandas nosaukums (fakultāte);

·         Komandas pārstāvja/kontaktpersonas vārds, uzvārds;

·         Komandas pārstāvja telefona numurs;

·         Komandas pārstāvja e-pasta adrese;

·         Balstoties uz basketbola komandas Latvijas Universitāte spēļu grafiku, provizoriskie datumi komandas iesaistei konkursa norisē.

**6. Sacensību norise**

6.1. Sacensības tiek aizvadītas divās kārtās. Priekšsacīkstēs iespēja startēt būs katrai dalību apstiprinājušai komandai, savukārt finālā iekļūs žūrijas vērtējumā (summējot katrai komandai divu veiksmīgāko spēļu punktus) trīs labākās priekšsacīkšu komandas;

6.2. Pirms spēles sākuma organizatori ar fakultāšu komandu pārstāvju klātbūtnē veic izlozi, nosakot laiku/periodu, kurā attiecīgajai komandai būs iespēja uzņemties iniciatīvu (saukļu ierosināšana, BK LU piešķirtās fanu atribūtikas izmantošana u.c. priekšrocības). Iniciatīvas laiks/periods tiks sadalīts vienādās daļās attiecībā pret komandu skaitu konkrētajā spēlē;

6.3. Komandu uzdevums ir atraktīvā gaisotnē atbalstīt basketbola komandu LU cīņā ar kādu no Pafbet Latvijas-Igaunijas basketbola līgas pretiniekiem. Komandu uzdevums ir būt ievērojamiem tribīnēs, ko vērtēs speciāli izveidota Sacensību žūrija;

6.4. Dalībniekiem, kuri atbalstīšanas procesā izmanto karogus, jāstāv tribīnes augšgalā vai sānu malā;

6.5. Konkursa priekšsacīkšu un fināla uzvarētāji tiek noteikti pēc:

Žūrijas kritērijiem (70% no vērtējuma):

·         **Vizuālais noformējums/koptēls;**

·         **Atbalsta saukļu oriģinalitāte;**

·         **Papildus atribūtu izmantošana;**

·         **Atsaucība uz spēles vadītāja piedāvātām aktivitātēm;**

·         **Atbalstīšanas intensitāte.**

Žūrijas priekšsēdētāja novērojuma:

·         **Dalībnieku skaits (30% no vērtējuma);**

6.6. Katrs žūrijas un žūrijas priekšsēdētāja kritērijs tiek novērtēts skalā no 1 līdz 10 ( 1 – ļoti vāji, 10 – izcili). Žūrijas vērtējums tiek sniegts balstoties uz personīgām sajūtām un viedokli, savukārt žūrijas priekšsēdētāja kritēriju vērtējums balstās uz Pielikumā Nr.1. atspoguļotajām vērtējumu skalām;

6.7. Katrā spēlē komandas punkti tiek noteikti, summējot visu minēto kritēriju piešķirtos punktus un aprēķinot vidējo punktu kopsummu starp visiem žūrijas locekļiem;

6.8. Visiem konkursa dalībniekiem, balstoties uz iepriekš iesniegto pieteikumu, tiek nodrošināta bezmaksas ieeja spēlē;

6.9. Lai kvalificētos konkursa finālam, komandai ir jāsasniedz viens no trim augstākajiem rezultātiem žūrijas vērtējumā 2 spēļu kopsummā.

**7. Žūrija**

7.1. Sacensību žūrija sastāv no 4 locekļiem, kuru veido: divi Latvijas Universitātes Sporta centra pārstāvji, divi Latvijas Universitātes Studentu Padomes pārstāvji. Neparedzētu apstākļu gadījumā žūrijas sastāvs var būt nepilnīgs, taču katru konkursa kārtu vērtēs ne mazāk kā 3 žūrijas locekļi no minētajām kategorijām;

7.2. Uzvarētāju nosaka balstoties uz 6.4. punktā minēto žūrijas kritēriju punktu summas vidējo un žūrijas priekšsēdētāja kritēriju atsevišķo rādītāju;

7.3. Viens žūrijas pārstāvis 1 komandai maksimāli var piešķirt 50 punktus;

7.4. Maksimālais punktu skaits 1 komandai ir 65 punkti (50 punkti žūrijas vidējā vērtējumā\*0,7 + 100 punkti par komandas dalībnieku skaitu\*0,3);

7.5.Vienādu punktu gadījumā (gan priekšsacīkstēs, gan finālā) gala lēmumu pieņem žūrijas priekšsēdētāja Krista Ramane (BK Latvijas Universitāte mārketinga un sabiedrisko attiecību speciāliste).

**8. Kopvērtējuma uzvarētāju noteikšana**

Fināls norisināsies vienas spēles ietvaros. Tajā iekļūs 3 komandas, kas priekšsacīkstēs būs sasniegušas vienu no trim augstākajiem rezultātiem žūrijas vērtējumā 2 spēļu kopsummā. Konkursa organizatori patur tiesības mainīt finālposma komandu skaitu, par to brīdinot visu komandu pārstāvjus ne vēlāk kā 2 spēles pirms plānotā fināla norises.

**9. Apbalvošana**

9.1. 1.-3. vietas ieguvēji kopvērtējumā tiek apbalvoti ar atbalstītāju sarūpētajām balvām;

9.2. Pirmā vieta saņems balvā ceļojumu visai komandai ar Tallink, otrā vieta – biļetes uz pasākumu “Laba Daba”, kā arī trešās vietas ieguvēji – biļetes uz studentu svētkiem “Aristotelis”;

9.3. Ar atbalstītāju sarūpētām balvām var tikt sumināti arī katra posma dalībnieki;

9.4. Ar īpašām specbalvām tiks motivēti arī katras komandas kapteiņi, lai vēl vairāk raisītu interesi iesaistīt komandas biedrus pasākumā.

**10. Dalībnieku atbildība**

10.1. Oficiāli norādītās komandas atbildīgās personas pienākumi ietver:

* Uzturēt stabilu komunikāciju ar konkursa organizatoriem, nepieciešamības gadījumā sniedzot nepieciešamo informāciju vai citā veidā iesaistoties veiksmīgākā konkursa norisē;
* Informēt konkursa organizatorus ne vēlāk kā 30 stundas pirms spēles sākuma gadījumā, ja fakultātes komanda attaisnojošu iemeslu dēļ uz iepriekš pieteikto spēli ierasties nevarēs;
* Motivēt un iedrošināt savas komandas dalībniekus aktīvi atbalstīt Latvijas Universitātes basketbola komandu katrā spēlē, pirms tam veicot sagatavošanās darbus fanu saukļu, plakātu vai cita veida lietderīgu un atbilstošu kategoriju radīšanā.

10.2. Gadījumā, ja komanda neierodas uz iepriekš pieteikto spēli un nebrīdina par to konkursa organizatorus vismaz 30 stundas iepriekš, attiecīgās fakultātes komandai tiek piešķirti 10 (desmit) soda punkti, kas pirms finālistu noteikšanas tiks atņemti no fakultātes visaugstāk sasniegtā rezultāta kādā no citām konkursa ietvaros aizvadītajām spēlēm.

PIELIKUMS NR.1.

Žūrijas un žūrijas priekšsēdētāja vērtējuma kritēriju paskaidrojums

·         **Vizuālais noformējums/koptēls;**

*Tiek vērtēts visu komandas dalībnieku vizuālais noformējums un vienots stils gan apģērbā, gan citās izpausmēs. Veidojot vizuālo komandas identitāti, var tikt iekļauti pārstāvēto fakultāti reprezentējoši elementi.*

·         **Atbalsta saukļu oriģinalitāte;**

*Tiek vērtēta komandas atbalsta saukļu oriģinalitāte un daudzveidība. Jo skanīgāki, atbilstošāki spēles situācijām un daudzveidīgāki būs paustie atbalsta saukļi, jo augstāks žūrijas vērtējums.*

·         **Papildus atribūtu izmantošana;**

*Tiek vērtēta komandu papildus atribūtu izmantošana – karogi, bungas, plakāti u.c. atribūtika atbalsta paušanai.*

·         **Atsaucība uz spēles vadītāja piedāvātām aktivitātēm;**

*Spēles vadītājs puslaika pārtraukumā un citos spēles brīžos var mudināt komandu dalībniekus iesaistīties dažādās aktivitātēs, kur galvenokārt tiks vērtēta dalībnieku vēlme un atsaucība iesaistīties. Gadījumā, ja spēles ietvaros šāda iespēja no vadītāja puses netiks piedāvāta, žūrijas vērtējumā aile komandām paliks tukša un vidējais punktu vērtējums tiks noteikts balstoties uz pārējiem kritērijiem.*

·         **Atbalstīšanas intensitāte.**

*Tiek vērtēta komandu atbalsta intensitāte visas spēles garumā, galvenokārt brīžos, kad nav komandas iniciatīvas laiks rosināt atbalsta saukļus. Augstāk tiks novērtētas komandas, kas saukļu bļaušanā pievienosies citu fakultāšu komandām.*

·         **Dalībnieku skaits (30% no rezultāta);**

*Balstoties uz komandas dalībnieku skaitu spēlē, tiek piešķirti papildus punkti pēc zemāk esošās skalas.*

o    *5-6 dalībnieki –****30****punkti*

o    *7-8 dalībnieki –****40****punkti*

o    *9-10 dalībnieki –****50****punkti*

o    *11-12 dalībnieki –****60****punkti*

o    *13-14 dalībnieki –****70****punkti*

o    *15-16 dalībnieki –****80****punkti*

o    *17-18 dalībnieki –****90****punkti*

o    *19 vai vairāk dalībnieku –****100****punkti*