

Latvijas universitātes aktīvās atpūtas pasākums “LU Ģimeņu sporta diena 2026”

NOLIKUMS

I. Mērķis un uzdevumi

1. Popularizēt sportisku un veselīgu dzīvesveidu Latvijas Universitātes (turpmāk – LU) darbinieku, studentu un viņu ģimeņu vidū.
2. Sniegt iespēju LU studentiem un darbiniekiem aizraujošā veidā iepazīties ar nestandarta sporta veidiem.

II. Vieta un laiks

3. Pasākums norisināsies Rīgā, Jelgavas ielā 3.
4. Pasākums norisināsies 2026. gada 9. maijā no plkst. 11.00 līdz 15.00.
5. Ierašanās un reģistrācija no plkst. 10.00 līdz 10.45.

III. Pasākuma vadība

6. Pasākumu organizē un vada LU Sporta centrs (turpmāk – SC) sadarbībā ar LU programmas “Sporta treneri” NLN 1. kursa studentiem.
7. Sacensību galvenais organizators – Kristofers Minajevs, LU programmas “Sporta treneri” NLN 1. kursa students.

IV. Dalībnieki

8. Pasākumā piedalās LU studenti un darbinieki ar savām ģimenēm un/vai draugiem.
9. Dalībnieki piesakās komandās ar 2 – 5 (diviem līdz pieciem) dalībniekiem.
10. Pieteikties pasākumam var elektroniski, aizpildot elektronisko [pieteikuma anketu](#) līdz 2026. gada 8. maija plkst. 23.59, vai arī pasākuma dienā, uz vietas, no plkst. 10.00 līdz 10.45.
11. Komandām, ierodoties pasākuma norises vietā, jāapstiprina sava dalība.

V. Pasākuma norise un vērtēšana

12. Pasākuma laikā tiks organizētas dažādas sporta spēles.
13. Katra spēle tiek organizēta atsevišķi.
14. Katrai spēlei ir savi noteikumi un vērtēšanas kārtība.
15. Ar katras spēles noteikumiem un vērtēšanas kārtību dalībnieki var iepazīties šajā nolikumā vai attiecīgi katrā stafetes posmā pie konkrētā stafetes vadītāja.
16. Katra spēle tiek vērtēta atsevišķi, kā arī spēļu rezultāti summējas un veido kopvērtējumu.
17. Kopvērtējuma 4 (četras) labākās komandas piedalās izšķirošajā spēlē “Ģimenes izaicinājums”.
18. Ja gadās ka kāda no 4 (četrām) kopvērtējuma labākajām komandām neirodas uz šo uzdevumu, tās vietu ieņem tā komanda kura ieguvā kopvērtējumā nākamo vietu.

IV. Spēļu apraksts un noteikumi

19. Atmiņas spēle:

19.1. Spēles norise:

- 19.1.1. dalībniekiem tiek parādīti 15 (piecpadsmit) dažādi priekšmeti, katrs ar noteiktu krāsu.
- 19.1.2. priekšmetu apskates laiks: komandām tiek dotas 2 (divas) minūtes, lai iepazītos ar priekšmetiem un mēģinātu tos iegaumēt.
- 19.1.3. apskates laikā ir aizliegts savstarpēji sarunāties fotografēt vai filmēt un pierakstīt informāciju - dalībnieki drīkst tikai skatīties un iegaumēt.

19.2. Atbilžu sniegšana:

- 19.2.1. pēc priekšmetu apskates katrai komandai ir maksimāli 3 (trīs) minūtes, lai: uzrakstītu/atcerētos pēc iespējas vairāk redzēto priekšmetu, norādītu katra priekšmeta krāsu.

19.3. Vērtēšana:

- 19.3.1. 1(viens) punkts par katru pareizi nosauktu priekšmetu.
- 19.3.2. 1(viens) punkts par pareizi norādītu priekšmeta krāsu;
- 19.3.3. maksimālais punktu skaits par vienu priekšmetu: 2 (divi) punkti;
- 19.3.4. Ja komandām ir vienāds punktu skaits: augstāku vietu ieņem komanda, kura ātrāk nodevusi kontrollapu.

19.4. Papildnoteikumi:

- 19.4.1. organizatori patur tiesības mainīt priekšmetu komplektu.
- 19.4.2. pieņemt galīgo lēmumu strīdīgos gadījumos.
- 19.4.3. noteikumu neievērošanas gadījumā komanda var tikt diskvalificēta.

20. Futbols

20.1. Spēles norise:

- 20.1.1. spēles laukuma izmērs ir 10 x 5 (desmit reiz pieci) metri.
- 20.1.2. spēlē no katras komandas piedalās 2 (divi) dalībnieki.
- 20.1.3. viens komandas dalībnieks (turpmāk – spēlētājs) atrodas starta līnijā ar aizsietām acīm.
- 20.1.4. otrs komandas dalībnieks (turpmāk – vadītājs) vada spēlētāju.
- 20.1.5. spēlētāja uzdevums ir, vadoties pēc vadītāja norādījumiem, izvest futbola bumbu cauri konusiem.
- 20.1.6. sasniedzot sitiena līniju, kas atrodas 3 (trīs) metru attālumā no vārtiem, vadītājs dod komandu izdarīt sitienu.
- 20.1.7. spēlētājs veic sitienu pa vārtiem.

20.2. Vērtēšana:

- 20.2.1. komandas rezultāts tiek noteikts pēc uzdevuma izpildes laika;
- 20.2.2. uzvar komanda ar visīsāko laiku;
- 20.2.3. sods par katru pieskārienu konusam, komandai tiek pieskaitītas +2 sekundes pie kopējā laika.

20.3. Tiesāšana:

- 20.3.1. disciplīnas norisi uzrauga tiesnesis;
- 20.3.2. tiesnesis fiksē laiku un kontrolē noteikumu ievērošanu.
- 20.3.3. Papildnoteikumi:
 - 20.3.3.1. strīdīgos jautājumus risina stacijas tiesneši;
 - 20.3.3.2. noteikumu neievērošanas gadījumā komanda var tikt diskvalificēta.

21. Karāšanās pie stieņa

21.1. Spēles norise:

- 21.1.1. Spēlē no katras komandas piedalās 3 (trīs) dalībnieki, tās sastāvā obligāti jābūt diviem vecākiem un vienam bērnam.
- 21.1.2. visi komandas dalībnieki pēc kārtas karājas pie stieņa, turoties ar rokām;
- 21.1.3. katram dalībniekam tiek fiksēts noturēšanās laiks pie stieņa sekundēs;
- 21.1.4. komandas kopējais rezultāts ir visu dalībnieku laiku summa sekundēs.

21.2. Rezultātu aprēķināšana:

- 21.2.1. rezultāts tiek pārrēķināts punktos pēc principa: 10 (desmit) sekundes = 1 punkts;
- 21.2.2. ja rezultātā rodas decimāldaļas: 0,5 (nulle komats piecas) sekundes = 0,5 punkti, 0,6 (nulle komats sešas) sekundes un vairāk – noapaļo uz augšu līdz nākamajam punktam, 0,4 (nulle komats četras) sekundes un mazāk – noapaļo uz leju;

21.2.2.1. uzvar komanda ar lielāko punktu skaitu.

21.3. Drošības noteikumi:

- 21.3.1. dalībniekiem jāievēro organizatoru norādījumi;
- 21.3.2. karāšanās jāveic droši, bez apzinātas riskēšanas ar veselību;
- 21.3.3. nepieciešamības gadījumā organizatori var pārtraukt dalībnieka mēģinājumu drošības apsvērumu dēļ.

21.4. Papildnoteikumi:

- 21.4.1. strīdīgos jautājumus par spēļu norisi un tiesāšanu risina tiesneši;
- 21.4.2. noteikumu neievērošanas gadījumā komanda var tikt diskvalificēta.

22. Volejbols

22.1. Spēles norise:

- 22.1.1. spēle notiek, izmantojot volejbola elementus;
- 22.1.2. spēlē no katras komandas piedalās ne mazāk kā 3 (trīs) dalībnieki (vismaz 1 bērns un 2 pieaugušie);
- 22.1.3. komanda atrodas vienā laukuma pusē, pretējā laukuma pusē uz zemes tiek izvietoti 5 (pieci) vingrošanas riņķi, kas kalpo kā mērķi, riņķiem jāpaliek nekustīgiem visu mēģinājumu laikā;
- 22.1.4. komandas dalībnieki veic bumbas piespēles savā starpā, ievērojot volejbola pamattehniku;
- 22.1.5. uzdevuma izpildes laikā katram komandas dalībniekam bumbai jāpieskaras vismaz vienu reizi;
- 22.1.6. pēc piespēlēm pēdējais dalībnieks pārsit bumbu pāri tīklam uz riņķu pusi, mēģinājums tiek uzskatīts par pabeigtu brīdī, kad bumba šķērso tīklu;
- 22.1.7. dalībniekiem līdz 14 (četrpadsmit) gadu vecumam ir atļauts izmantot vienkāršotu izpildes veidu — drīkst noķert bumbu un to mest, neievērojot volejbola piespēles tehniku.
- 22.1.8. Bumbas mešanas mēģinājumi:
 - 22.1.8.1. katrai komandai tiek piešķirti 5 (pieci) ieskaites mēģinājumi;
 - 22.1.8.2. mēģinājumu izpilde sākas pēc tiesneša signāla, kad komanda ir gatava;
 - 22.1.8.3. ja tiek pārkāpta piespēļu secība (ne visi dalībnieki ir pieskārušies bumbai), mēģinājums tiek vērtēts ar minimālo rezultātu — 1 (vienu) punktu.

22.2. Vērtēšana:

- 22.2.1. Punkti tiek piešķirti par katru mēģinājumu ievērojot šādu kārtību:
 - 22.2.1.1. bumba neiekrīt riņķī — 1 (viens) punkts;
 - 22.2.1.2. bumba pieskaras riņķim — 2 (divi) punkti;
 - 22.2.1.3. bumba iekrīt riņķī, to neaizskarot — 3 (trīs) punkti;
 - 22.2.1.4. komandas gala rezultāts tiek noteikts pēc kopējā punktu skaita 5 (piecos) mēģinājumos.

22.3. Papildnoteikumi:

- 22.3.1. strīdīgos jautājumus risina stacijas tiesneši;
- 22.3.2. noteikumu neievērošanas gadījumā komanda var tikt diskvalificēta.

23. Piepūšamās atrakcijas pārvarēšana

23.1. Spēles norise:

- 23.1.1. spēles mērķis ir pēc iespējas ātrāk pārvarēt piepūšamo atrakciju no starta līdz finišam;
 - 23.1.2. katrā komandā startē 1–4 dalībnieki (atkarībā no organizatoru noteikumiem), kuri distanci veic individuāli vai stafetes veidā;
 - 23.1.3. starts tiek dots pēc tiesneša signāla;
 - 23.1.4. laiks tiek uzņemts no starta signāla līdz brīdim, kad dalībnieks (vai komandas pēdējais dalībnieks) šķērso finiša līniju;
 - 23.1.5. dalībniekiem obligāti jāveic visi atrakcijas posmi paredzētajā secībā (kāpšana, līšana, šķēršļu pārvarēšana u.c.).
- 23.2. Vērtēšana:
- 23.2.1. rezultāts tiek noteikts pēc kopējā laika, ieskaitot soda sekundes;
 - 23.2.2. uzvar komanda vai dalībnieks ar visīsāko laiku.
- 23.3. Sodi:
- 23.3.1. +5 (piecas) sekundes par katru neizpildītu vai nepareizi izpildītu šķērslī;
 - 23.3.2. +10 (desmit) sekundes, ja pēc kritiena dalībnieks neatsāk distanci no tās pašas vietas;
 - 23.3.3. diskvalifikācija – par noteikumu apzinātu ignorēšanu vai bīstamu rīcību.
 - 23.3.4. Vienāda rezultāta gadījumā:
 - 23.3.4.1. augstāku vietu iegūst komanda ar mazāku soda sekunžu skaitu;
 - 23.3.4.2. ja rezultāts joprojām ir vienāds, tiek veikts atkārtots skrējieni.
 - 23.3.5. Tiesāšana:
 - 23.3.5.1. disciplīnas norisi uzrauga tiesnesis;
 - 23.3.5.2. tiesnesis fiksē laiku un kontrolē noteikumu ievērošanu.
 - 23.3.6. Papildnoteikumi:
 - 23.3.6.1. aizliegts apiet šķēršļus vai saīsināt distanci;
 - 23.3.6.2. aizliegts apzināti bojāt atrakciju;
 - 23.3.6.3. aizliegts traucēt citiem dalībniekiem;
 - 23.3.6.4. organizatoriem ir tiesības mainīt distances garumu, šķēršļu skaitu vai noteikumus, ņemot vērā dalībnieku skaitu un drošības apsvērumus.

24. Spēle “Aklās vīstīņas”

- 24.1. Spēles laukums un aprīkojums:
 - 24.1.1. uz zemes ar lentu izveidots līkloču koridors (trase);
 - 24.1.2. necaurspīdīgs acu aizsegs;
 - 24.1.3. hronometrs laika fiksēšanai.
- 24.2. Spēles norise:
 - 24.2.1. spēles mērķis ir pēc iespējas ātrāk iziet trasi, vadoties pēc komandas biedru norādēm;
 - 24.2.2. no katras komandas spēlē piedalās vismaz 2 (divi) dalībnieki;
 - 24.2.3. viens dalībnieks ir “Gājējs” (ar aizsietām acīm);
 - 24.2.4. pārējie dalībnieki ir “Navigatori”;
 - 24.2.5. “Gājējs” nostājas pie starta līnijas un viņam tiek uzlikts acu aizsegs;
 - 24.2.6. pēc tiesneša signāla “Gājējs” uzsāk kustību trasē;
 - 24.2.7. “Gājējs” pārvietojas, vadoties tikai pēc “Navigatoru” mutiskajām norādēm;
 - 24.2.8. laiks tiek fiksēts no starta signāla līdz brīdim, kad “Gājējs” ar abām kājām šķērso finiša līniju.
- 24.3. Aizliegumi/ierobežojumi:

- 24.3.1. “Navigatoriem” aizliegts fiziski pieskarties “Gājējam”;
- 24.3.2. “Navigatoriem” aizliegts ieiet trases iekšpusē;
- 24.3.3. drīkst izmantot tikai mutiskas komandas.
- 24.4. Sodi:
 - 24.4.1. ja “Gājējs” uzkāpj uz trases malas (lentas) vai iziet ārpus tās, mēģinājums tiek pārtraukts;
 - 24.4.2. šādā gadījumā dalībnieks uzsāk trasi no sākuma.
- 24.5. Vērtēšana:
 - 24.5.1. rezultāts tiek noteikts pēc trasē pavadītā laika (sekundēs);
 - 24.5.2. uzvar komanda ar visīsāko laiku.
 - 24.5.3. Tiesāšana:
 - 24.5.3.1. disciplīnas norisi uzrauga tiesnesis;
 - 24.5.3.2. tiesnesis fiksē laiku un kontrolē noteikumu ievērošanu.

25. Reakcijas spēle

- 25.1. Spēles laukums un aprīkojums:
 - 25.1.1. spēlē tiek izmantotas 4 (četras) reakcijas gaismas (Lummic);
 - 25.1.2. spēle norisinās speciāli norobežotā zonā (3x3 m) kvadrātveida laukumā;
 - 25.1.3. gaismas tiek izvietotas uz zemes katrā stūrī.
- 25.2. Spēles norise:
 - 25.2.1. spēlē var piedalīties jebkurš pasākuma dalībnieks;
 - 25.2.2. dalība notiek individuāli;
 - 25.2.3. dalībnieks ieņem starta pozīciju spēles laukuma centrā;
 - 25.2.4. pēc starta signāla viena no gaismām iedegas nejaušā secībā;
 - 25.2.5. dalībniekam pēc iespējas ātrāk jāpieskaras iedegušajai gaismai, lai to izslēgtu;
 - 25.2.6. uzreiz pēc pieskāriena iedegas nākamā gaisma;
 - 25.2.7. spēles ilgums 20 (divdesmit) sekundes;
 - 25.2.8. uzdevuma laikā dalībnieks pārvietojas brīvi pa laukumu.
- 25.3. Spēles noteikumi:
 - 25.3.1. pieskāriens jāveic ar roku;
 - 25.3.2. aizliegts traucēt citu dalībnieku mēģinājumu;
 - 25.3.3. dalībnieks drīkst sākt kustību tikai pēc starta signāla;
 - 25.3.4. par katru pieskārienu dalībnieks iegūst vienu punktu;
 - 25.3.5. katrs dalībnieks var veikt mēģinājumu divas reizes.

26. Basketbola bumbas metieni

- 26.1. Spēles noteikumi:
 - 26.1.1. katra komanda izpilda kopā 20 (divdesmit) bumbas metienus basketbola grozā no dažādiem attālumiem;
 - 24.1.1. viens komandas dalībnieks nedrīkst izpildīt vairāk kā 10 (desmit) metienus;
 - 24.1.2. par katru iemesto metienu komanda iegūst punktus kopvērtējumā;
 - 24.1.3. uzvar komanda, kurai ir visvairāk punktu. Ja 2 (divām) vai vairāk komandām ir vienāds punktu skaits, tiek vērtēts, cik daudz punktu ir ieguvusi no tālākajām līnijām.
 - 26.1.2. Iegūtie punkti :
 - 1. līnija – 1 (viens) punkts;
 - 2. līnija – 2 (divi) punkti;
 - 3. līnija – 3 (trīs) punkti.

27. Zābaku mešana;

- 27.1. Vispārīgie noteikumi:
 - 27.1.1. Zābaku mešana ir komandu sacensība;

- 27.1.2. Sacensību mērķis ir ar trīs metieniem sasniegt pēc iespējas lielāku kopējo rezultātu (attālumu);
- 27.2. Komandas sastāvs:
 - 27.2.1. Komandu veido vismaz trīs ģimenes locekļi;
 - 27.2.2. Maksimālais dalībnieku skaits komandā – 3 (trīs) personas;
 - 27.2.3. Komandas sastāvā jābūt vismaz vienam vecākam un vienam bērnam;
- 27.3. Metienu izpilde:
 - 27.3.1. Katra komanda veic trīs metienus kopā;
 - 27.3.2. Katru metienu izpilda cits komandas dalībnieks;
 - 27.3.3. Metieni tiek veikti no noteiktas starta līnijas;
 - 27.3.4. Metiena laikā nedrīkst pārkāpt starta līniju;
 - 27.3.5. Bērni no 4 (četriem) līdz 6 (sešiem) gadiem metienu izpilda ar 26. izmēra zābaku;
 - 27.3.6. Bērni no 7(septiņiem) līdz 11 (vienpadsmit) gadiem, metienu izpilda ar 34. izmēra zābaku;
 - 27.3.7. Pusaudži no 12 (divpadsmit) līdz 16 (sešpadsmit) gadiem, metienu izpilda ar 40 izmēra zābaku;
 - 27.3.8. Jaunieši un vecāki no 17 (septiņpadsmit) gadiem un vecāki, metienu izpilda ar 45 izmēra zābaku.
- 27.4. Rezultātu vērtēšana:
 - 27.4.1. Tiek mērīts katra metiena attālums (metros un centimetros);
 - 27.4.2. Komandas rezultāts ir visu trīs metienu summa;
 - 27.4.3. Uzvar komanda ar lielāko kopējo aizmesto attālumu.
- 27.5. Papildnoteikumi:
 - 27.5.1. Ja rezultāti sakrīt, var tikt organizēts papildu metiens (vai papildu kāрта);
 - 27.5.2. Sacensību organizatori nodrošina vienādus apstākļus visām komandām;
 - 27.5.3. Dalībniekiem jāievēro sacensību drošības noteikumi.

28. Stafete “Ģimenes izaicinājums ”

- 28.1. Dalībnieki:
 - 28.1.1. Stafetē piedalās 4 (četras) labākās kopvērtējuma komandas;
 - 28.1.2. Komandai ir iespēja atteikties no piedalīšanās stafetē un tās vietu ieņemt nākošā labākā komanda kopvērtējumā;
 - 28.1.3. Ja komanda izstājas no stafetes labprātīgi vai tiek diskvalificēta, tad komandai nav iespējās saņemt galvenās balvas;
 - 28.1.4. Komandu veido 4 (četri) dalībnieki: vīrietis, sieviete un 2 (divi) bērni;
 - 28.1.5. Nepieciešamības gadījumā atļauta komandas sastāva papildināšana ar citas komandas dalībniekiem gadījumā, ja ģimenei trūkst dalībnieku vai kāds no ģimenes locekļiem fiziski nevar piedalīties stafetē;
- 28.2. Sacensību norise:
 - 28.2.1. Stafete notiek pēc pārējo spēļu nobeiguma un kopvērtējuma sastādīšanas;
 - 28.2.2. Dalībnieki tiks brīdināti par viņu dalību stafetē, viņiem būs laiks ierasties/sagatavoties vai atteikties no dalības tajā.
 - 28.2.3. Stafete sastāv no 3 (trijiem) posmiem, kas tiek veikti secīgi.
- 28.3. **1. posms “Sievās nešana”:**
 - 28.3.1. Vīrietis nes sievieti pa norādīto distanci/ šķēršļu joslu;
 - 28.3.2. Atļauti dažādi nešanas veidi pēc vīra izvēles; galvenais nosacījums- nesamās sievietes kājas nedrīkst skart zemi un palīdzēt vīram;
 - 28.3.3. Ja dalībniece nokrīt, komanda turpina kustību no kritiena vietas.

28.4.2. posms – “Ģimenes sadarbība”:

- 28.4.1. Divi dalībnieki (piemēram, mamma un bērns vai abi vecāki) saspiež volejbola bumbu starp vēderiem vai mugurām un skrien 25 (divdesmit piecu) metru distanci;
- 28.4.2. Nedrīkst izmantot rokas, lai turētu bumbu skrējiena laikā;
- 28.4.3. Ja bumba nokrīt, dalībniekiem jāapstājas un jāatsāk skrējiens no tās vietas, kur bumba ir nokritusi.
- 28.5.3. posms “3-kāju skrējiens” :
 - 28.5.1. Divi bērni skrien ar kopā sasietām ārējām kājām 25(divdesmit piecu) metru distanci;
 - 28.5.2. Kājas kopā var sasiet paši bērni, viņu vecāki un nepieciešamības gadījumā stafetes organizatori vai ģimenes norīkotā persona;
 - 28.5.3. Ja kājas atsienas, tad ir jāapstājas un jāsasien atpakaļ, jāsasien kājas no jauna un jāturpina skrējiens.
 - 28.5.4. Kritiena gadījumā drīkst piecelties un turpināt distanci.
- 28.6. Vērtēšana:
 - 28.6.1. Uzvar komanda ar ātrāko kopējo paveikto pārbaudījumu laiku;
 - 28.6.2. Vienāda rezultāta gadījumā iespējams atkārtots skrējiens;
- 28.7. Drošības noteikumi:
 - 28.7.1. Visiem dalībniekiem jāievēro organizatoru norādījumus.
 - 28.7.2. Trasei jābūt drošai un pārbaudītai.
 - 28.7.3. Organizatori patur tiesības diskvalificēt komandu par bīstamu rīcību.
 - 28.7.4. Vecāki uzņemas atbildību par bērnu dalību.

V. Dalībnieku apbalvošana

- 29. Apbalvošana norisināsies 2026. gada 9. maijā laika periodā no plkst. 14.00-14.30.
- 30. Katrā spēlē tiek apbalvotas 3 (trīs) labākās komandas.
- 31. Kopvērtējumā pēc noslēdzošās spēles “Ģimenes izaicinājums” tiek apbalvotas 3 (trīs) labākās pasākuma komandas.
- 32. Komandas tiks apbalvotas arī ar specbalvām.

VI. Personas datu apstrāde

- 33. Pasākuma ietvaros tiek apstrādāti šādi personas dati: dalībnieku vārds, uzvārds, e-pasts, telefona numurs.
- 34. Personas dati tiek apstrādāti, lai pasākumā identificētu dalībnieku rezultātu, kā arī lai organizatori varētu sazināties ar dalībniekiem.
- 35. Personas dati tiks saglabāti organizatora Kristofera Minajeva, e-pasts: kristofers.minajevs@gmail.com, datorā. Pēc pasākuma beigām visi dati tiks izdzēsti.
- 36. Piesakot savu dalību pasākumā, persona apliecina piekrišanu savu personas datu apstrādei pasākuma ietvaros.
- 37. Par datu apstrādi atbildīgs Kristofers Minajevs, e-pasts: kristofers.minajevs@gmail.com.
- 38. Papildu jautājumu gadījumā sazināties ar LU personas datu speciālistiem: datu.specialisti@lu.lv.

V III. Papildu informācija

- 39. Dalība pasākumā ir bez maksas.
- 40. Pasākums var tikt filmēts un fotografēts. Uzņemtos fotoattēlus un videomateriālus LU var izvietot savos reprezentatīvajos materiālos, tīmekļa vietnēs, kā arī LU sociālo tīklu profilos.
- 41. Piesakot savu dalību pasākumā, katrs dalībnieks apņemas ievērot sacensību noteikumus un tiesnešu norādījumus, kā arī uzņemas pilnu atbildību par sava veselības stāvokļa atbilstību spēļu veikšanai.
- 42. Dalībniekiem, kas jaunāki par 18 (astoņpadsmit)gadiem, jābūt līdzī atbildīgajai personai. Sacensību organizatori nav atbildīgi par dalībnieku iespējamām traumām sacensību laikā.
- 43. Visus strīdus vai nolikumā neatrunātos jautājumus risina sacensību galvenais tiesnesis.
- 44. Organizatoriem ir tiesības vajadzības gadījumā veikt izmaiņas nolikumā.