

2026. GADA BRUĢA BUMBA ČEMPIONĀTS LIEPĀJĀ

NOLIKUMS

1. MĒRĶIS UN UZDEVUMI

1. Noskaidrot 2026. gada Bruģa Bumba čempionāta uzvarētāju komandas.
2. Veicināt basketbola attīstību Liepājā un tās apkārtnē, kā arī popularizēt to iedzīvotāju vidū:
 - popularizēt basketbolu kā spēli, aktīvu atpūtu, veselīgu dzīves veidu, ar pārliecību, ka basketbols ir visieciņākā sporta spēle, un, kura ir viegli pieejama plašām tautu masām;
 - dot iespēju piedalīties basketbola čempionātā jebkura vecuma un dzimuma spēlētājiem.

2. ORGANIZATORI

“Bruģa bumbas” čempionātu organizē **Liepājas Amatieru sporta spēļu aģentūra** ar Liepājas pilsētas atbalstu (pirmais posms tiek organizēts sadarbībā ar Dienvidkurzemes novada pašvaldības Sporta pārvaldi.

3. LAIKS UN VIETA

Nr.	Datums	Vieta	Posma nosaukums
1.	30.05.2026.	Grobiņa	Grobiņas pilsētas posms
2.	17.06.2026.	LOC ledus halle	Street Burgers posms
3.	01.07.2026.	KP laukums	t/c Kurzeme posms
4.	22.07.2026.	KP laukums	SPB Sporta Bode posms
5.	05.08.2026.	KP laukums	LOC posms
6.	19.08.2026.	KP laukums	Noslēguma posms

4. PIETEIKŠANĀS

Pieteikšanās uz “Bruģa bumbas” čempionāta posmiem ir iespējama sacensību norises vietā 1 stundu pirms sacensību sākuma. Dalības maksa U99 vecuma grupā vīriešiem ir 10 EUR no komandas, neatkarīgi, vai komandā spēlē trīs vai četri spēlētāji. Savukārt visās pārējās vecuma grupās dalības maksa no komandas ir 5 EUR.

5. DALĪBNIEKI

U-11 grupa: 2015.gadā dzimušie un jaunāki zēni
U-13M grupa: 2013.gadā dzimušās un jaunākas meitenes
U-14 grupa: 2012.gadā dzimušie un jaunāki zēni
U-17 grupa: 2009.gadā dzimušie un jaunāki zēni
U-99 grupa: vīrieši bez vecuma ierobežojuma
U-99M grupa: meitenes bez vecuma ierobežojuma

6. PAMATPRINCIPI

1. PIETEIKUMI

1. Turnīrs ir Bruģa Bumba čempionāts, un tajā piedalās visi, kas vēlas.
2. Dalības maksa posmā U99 vecuma grupā vīriešiem no komandas ir 10 EUR, neatkarīgi, vai komandā spēlē trīs vai četri spēlētāji.
3. Dalības maksa visās pārējās vecuma grupās ir 5 EUR no komandas.
4. Dalībnieku skaits vienas komandas pieteikumā ir ierobežots - 4 spēlētāji.
5. Spēlētājs drīkst startēt vecuma grupā, kurai viņš atbilst.
6. Ja dalībnieks spēlē divās vecuma grupās, organizatori nevar garantēt, ka šo grupu spēles nenotiks vienlaicīgi.
7. Pieteicoties turnīram katrai komandai tiks dota iespēja izvirzīt vienu dalībnieku piedalīties meistarības konkursam, kas norisināsies sacensību laikā. Katrā posmā tiks izlozēti 15 dalībnieki.
8. Tāpat pieteicoties turnīram katrai komandai tiks dota iespēja izvirzīt vienu dalībnieku piedalīties arī precizitātes konkursā, kas norisināsies sacensību laikā. Katrā posmā tiks izlozēti 15 dalībnieki.
9. Ja komanda neierodas uz sacensībām, dalības nauda netiek atmaksāta.
10. Organizatori garantē katrai komandai posmā kā minimums 3 spēles (pretinieku komandas ierašanos organizatori nevar garantēt). Pārējais paliek pašu meistarības rokās.

2. SACENSĪBU VISPĀRĒJIE NOTEIKUMI

- 2.1. Sacensības notiek pēc FIBA un Vasaras ielu basketbola spēles noteikumiem. Noteikumus skatīt Nolikuma pielikumā Nr. 1.
- 2.2. Visas spēles tiesās Liepājas labākie basketbola tiesneši.

3. VĒRTĒŠANA

- 3.1. Kopējo komandas vietu apakšgrupā vienā posmā noteiks pēc sekojoša principa:

- * par uzvarētu spēli – 2 punkti;
- * par zaudējumu – 1 punkts ;
- * par neierašanos uz spēli – 0 punktu;
- *ja divām vai vairākām komandām sakrīt punktu skaits, tad augstāko vietu nosaka:

uzvaru skaits savstarpējās spēlēs;
iegūto un zaudēto punktu attiecība savstarpējās spēlēs;
iegūto un zaudēto punktu attiecība visās spēlēs;
ja apakšgrupā rādītāji ir vienādi, tad katras komandas vienam spēlētājam jāizpilda pa trim soda metieniem vienu vai vairākas kārtas līdz noskaidro uzvarētājus.

- 3.2. Komandu reitings pēc posma un kopvērtējumā tiks noteikts pēc sistēmas, kura ir aprakstīta Pielikumā Nr.2.

- 3.3. Ja kopvērtējumā pēc pieciem posmiem vairākām komandām ir vienāds punktu skaits, tad augstāku vietu un dalību FINĀLA POSMĀ nodrošinās tā komanda, kura ir ieņēmusi augstāku vietu 5. posmā;

- 3.4. **Par Liepājas čempioniem** kļūs tā komanda, kura izcīnīs uzvaru FINĀLA POSMĀ;

3.5. FINĀLA POSMĀ iekļūs četras labākās katras grupas komandas. Nosakot FINĀLA POSMĀ dalībniekus, tiks ņemti vērā 5 konkrēto posmu rezultāti (vadoties no izcīnīto punktu skaita attiecīgajā posmā).

4. APBALVOŠANA

4.1. Katrā posmā, katras vecuma grupas pirmās trīs vietas tiks apbalvotas ar balvām.

4.2. FINĀLA POSMĀ pirmās trīs vietas katrā vecuma grupā tiks apbalvotas ar balvām un medaļām.

4.3. Ja komanda, kura pēc aizvadītiem pieciem posmiem ir izcīnījusi 1. - 4. vietu kopvērtējumā un nodrošinājusi sev vietu FINĀLA POSMĀ, ir piedalījies mazāk par 3 posmiem, tad viņas vietu uz FINĀLA POSMU nodrošinās tā komanda, kas kopvērtējumā ierindojusies nākamā aiz šīs komandas.

4.4. Vienā posmā tiek apbalvoti maksimums četri komandas spēlētāji un dalību FINĀLĀ iegūs tie spēlētāji, kuri būs nospēlējuši vismaz 3 posmos zem šīs komandas nosaukuma.

5. CITI NOTEIKUMI.

Organizatori patur tiesības, vajadzības gadījumā, veikt izmaiņas nolikumā, spēles norisē, laikā, vietā un vecuma grupās.



PIELIKUMS Nr. 1

„Bruģa Bumba”

1. NOTEIKUMI

1. Spēle notiek pēc basketbola noteikumiem 3 : 3 ar nelielām noteikumu izmaiņām.
2. Spēle notiek ar organizatoru noteiktajām basketbola bumbām.
3. Trīs sekunžu zonas nav. Minūtes pārtraukumi netiek doti.
4. Iesildišanās laikā, kas notiek trīs minūtes pirms spēles sākuma, nedrīkst “spraust” bumbu grozā no augšas. Pretējā gadījumā spēle sākas ar vienu soda metienu par katru “spraudienu”. Spēles laikā bumbu likt grozā no augšas nav aizliegts ar noteikumu, ka spēlētājs neieķeras stīpā.
 - a. ieķeroties stīpā viens soda metiens;
 - b. salaužot grozu, komandai tiek piešķirts zaudējums, un organizatori ar komandu vienojās par defekta novēršanu.
5. Spēles ilgums līdz 11 punktiem vai 7 minūtes, atkarībā no tā, kas tiek sasniegts pirmais. Pārtraukums starp spēlēm 3 minūtes.
6. Bumba pāriet pie otras komandas pēc iemesta groza.
7. Strīdus bumba gadījumos bumba pāriet aizsargājošās komandas kontrolē.
8. Pēc jebkura noteikumu pārkāpuma, spēlē ir jārealizē soda metiens. Par izdarītu pārkāpumu metienā aiz 6 metru līnijas, spēlē ir jārealizē divi soda metieni.
9. Komandai, kura aizsargājas, izcīna vai atgūst bumbu, visās spēles situācijās tā ir jāizspēlē aiz 6 metru metiena līnijas. No tās pašas vietas bumbu ievada spēlē arī spēles sākumā.
10. Visos gadījumos aizsargs drīkst atbilstoši noteikumiem izsist bumbu uzbrucējam no rokām. Vienīgais gadījums, kad nedrīkst bumbu izsist, ja spēlētājs bumbu izspēlē aiz gala līnijas. Sods – tehniskā piezīme.
11. Grozi, kas gūti spēles laikā tiek skaitīti kā 1 punkts. Rezultatīvs metiens, kas izdarīts aiz 6 metru atzīmes, ir 2 punktu vērts.
12. Nesportisks sods, tehniska piezīme vai spēles laika vilcināšana tiek sodīta ar 1 soda metienu un bumba paliek komandai, kura izpilda soda metienu par šo pārkāpumu.
13. Ja spēlētājs izdara grūdienu vai sitienu tiesnesim, viņš tiek diskvalificēts uz visām turpmākajām 2026. gada sezonas “Bruģa bumbas” sacensībām, bet komanda tiek diskvalificēta uz konkrēto posmu.
14. Atklātu sitienu vai kautiņa gadījumos ar pretinieku spēlētājiem, komanda vai spēlētājs tiek diskvalificēti attiecīgajā posmā un spēlētāja jautājumu izlemj tiesnešu komisija jeb attiecīgā posma visi laukuma tiesneši.
15. Ja spēlētājam traumas rezultātā parādās asinis, viņam nekavējoties jāatstāj laukums. Spēlētājs drīkst atgriezties spēlē, kad asiņošana ir apturēta. Ja šo punktu neievēro, komandai tiek piešķirts tehniskais zaudējums ar rezultātu 0:11.
16. Visus pārkāpumus nosaka spēles tiesnesis.
17. Ja kāds no spēlētājiem nopelna personisko piezīmi pēdējās spēles sekundēs, tad soda metieni par šo pārkāpumu tiek izpildīti arī pēc spēles beigu signāla.
18. Ja tiek gūts grozs no spēles un ir noteikumu pārkāpums metiena brīdī, tad bumba paliek uzbrucēju komandas rīcībā.
19. Soda metienu izdara spēlētājs, pret kuru izdarīts pārkāpums, traumas gadījumā spēlētājs, kurš nomaina savainoto spēlētāju, bet ja komandai ir mazāk par 4 spēlētājiem, tad jebkurš cits komandas spēlētājs.

20. Ja uzbrucējs pēc nesekmīga metiena izcīna bumbu, tad viņam ir tiesības uzbrukt grozam no jauna, neizspēlējot bumbu aiz sešu metru līnijas neatkarīgi no atrašanās vietas.

21. Acīmredzama spēles vilcināšana pēc spēles tiesneša lēmuma tiek sodīta ar tehnisko piezīmi vainīgajai komandai (1 soda metiens un bumbas kontrole), kurus izpilda arī pēc spēles beigu signāla. Spēles pēdējās minūtēs, sekundēs bumbas tiša izmešana no laukuma robežām vai neatdošana tiks uzskatīta kā spēles vilcināšana. Spēles tiesnesis ir tiesīgs fiksēt uzbrukuma ilgumu. Gadījumā, ja komanda ilgāku laiku necenšas izdarīt metienu pa grozu, tiesnesis, paceļot roku, signalizē, ka līdz komandas bumbas kontroles beigām atlikušas 10 sekundes.

22. Spēlētāju maiņa var notikt jebkurā brīdī.

23. Ja maiņa notiek nepareizi un laukumā vienlaicīgi ir četri spēlētāji, tad:

*vainīgā komanda tiek sodīta ar tehnisko piezīmi;

*gadījumā, ja šī komanda ir guvusi grozu, tas netiek skaitīts un vainīgā komanda tiek sodīta ar tehnisko piezīmi.

24. Neizšķirta rezultāta gadījumā spēli turpina līdz pirmajam gūtajam grozam. Pagarinājumu uzsāk tā komanda, kura spēli sākusī aizsargājoties.

2. SĪKĀKI SKAIDROJUMI

1. Spēles visos laukumos sākas un beidzas pēc kopēja signāla (izņemot gadījumu, kad sasniegti 11 punkti).
2. Visas spēles var sākt tikai tad, ja katrai komandai laukumā ir gatavi iziet kā minimums trīs spēlētāji.
3. Ja sākoties spēlei komanda neierodas laukumā, tiek piešķirts zaudējums.
4. Spēles tiesnesis ar monētas palīdzību (vai arī kā savādāk) pirms spēles sākuma izlozē komandu, kura uzsāk spēli.
5. Atsevišķos izņēmuma gadījumos galvenais tiesnesis var lemt par pārspēli (ja nokavēta pirmā spēle, attaisnojošu iemeslu dēļ ne ilgāk kā 10 minūtes no spēles sākuma).

CIENĪJAMIE DALĪBNIEKI, NECENTIETIES PIERĀDĪT SAVU TAISNĪBU AR VĀRDIEM UN NEKOREKTU RĪCĪBU. VADIETIES PĒC PRINCIPA, KA LABĀKAIS UZVAR SPĒLĒJOT LAUKUMĀ, JO NAV NEKAS LABĀKS PAR GODĪGI IZCĪNĪTU UZVARU. VAI NE TĀ?

3. SPĒLES LAIKS

Spēles laiks tiek apturēts tikai pēc nospēlētām 7 minūtēm. Centieties pierādīt savu taisnību tikai spēlē. Strīdoties tiek zaudēts laiks un neiegūti punkti. Spēles garums var tikt mainīts katrā no posmiem; šajā gadījumā tas tiek paziņots tieši pirms attiecīgā posma sākuma.

4. TIESNEŠU PĀRSTĀVIS

1. Ārpus spēles laukuma atrodas spēles tiesnesis, kurš seko, lai spēles sāktos laikā, reģistrē rezultātu, novērš strīdus, kā arī pieņem galīgos lēmumus.
2. Protesta gadījumā komandas iemaksājot 50 EUR varēs iesniegt protestu rakstiskā veidā. Protestus izskata tiesnešu kolēģija jeb attiecīgā posma visi laukuma tiesneši. Ja protests būs pamatots un tas tiks akceptēts, 50 EUR tiks izmaksāti atpakaļ. Bez iemaksas protesti netiks uzskatīti un izskatīti.

PIELIKUMS Nr. 2
SACENSĪBU VĒRTĒŠANAS NOLIKUMS

1. FINĀLA POSMĀ iekļūs četras labākās katras grupas komandas. Nosakot FINĀLA POSMA dalībniekus, tiks ņemti vērā 5 konkrēto "Bruģa Bumbas" posmu rezultāti (vadoties no izcīnīto punktu skaita attiecīgajā posmā).

2. POSMU SACENSĪBĀS punkti tiks skaitīti sekojoši:

1.v. - 10 p.	5.v. - 4 p.
2.v. - 8 p.	6.v. - 3 p.
3.v. - 6 p.	7.v. - 2 p.
4.v. - 5 p.	8.v. - 1 p.

Kontaktinformācija:

Mārtiņš Kozlovskis – Bruģa Bumba 2026' organizators (martins@e-liepaja.lv)

Liepāja

PORZINGIS
FAMILY FOUNDATION

spb
sportabode.eu

