



Orientēšanās spēļu komandām „Liepājas pēdas Latvijā” nolikums 2026



RITENBRAUCĒJIEM

1. PIETEIKŠANĀS SPĒLĒM

- 1.1. Pieteikšanās orientēšanās spēlēm “Liepājas pēdas Latvijā” (turpmāk – Spēles) notiek līdz 2026. gada 26. aprīlim, autorizējoties Liepājas elektronisko pieteikumu sistēmā un aizpildot pieteikuma anketu <https://epakalpojumi.liepaja.lv/>
- 1.2. Aizpildot pieteikuma anketu komandas kapteinis apliecina komandas apņemšanos izpildīt Spēļu noteikumus, kā arī spēkā esošos Ceļu satiksmes noteikumus, un uzņemas pilnīgu atbildību par komandu un iespējamajiem negadījumiem.
- 1.3. Aizpildot pieteikuma anketu komandas kapteinis pats un komandas vārdā apliecina, ka ir iepazinies un iepazīstinājis komandas dalībniekus ar Spēļu nolikumu un tajā ietvertu informāciju par personas datu apstrādi.
- 1.4. Pēc komandas pieteikuma veiksmīgas reģistrācijas Liepājas elektronisko pieteikumu sistēmā <https://epakalpojumi.liepaja.lv/> uz norādīto komandas kapteiņa e-pastu tiek nosūtīts apliecinājums par komandas reģistrāciju Spēlēm.

2. NORISES LAIKI UN VIETAS (4.maijs)

- 2.1. Plkst. 10.00-11.00 – reģistrācija J.Čakstes laukumā, Liepājā
- 2.2. Plkst. 11.00 Orientēšanās spēļu „Liepājas pēdas Latvijā” atklāšana J.Čakstes laukumā: Tehniskā instruktaža visiem spēles dalībniekiem.
STARTS visām komandām.
- 2.3. Līdz plkst. 15.15 Komandu ierašanās Spēļu finišā Rožu ielā 6 (pie Liepājas valstspilsētas pašvaldības domes ēkas).
- 2.4. Ap plkst. 16.30 Spēles uzvarētāju apbalvošana J.Čakstes laukumā (4. maija Svētku koncerta noslēgumā).

3. SPĒLES MĒRĶIS

Radīt iespēju liepājniekiem un Liepājas viesiem piedalīties 4. maija Latvijas Republikas Neatkarības atjaunošanas dienas svētku pasākumā – komandu orientēšanās spēlēs “Liepājas pēdas Latvijā”, lai pozitīvā gaisotnē pavadītu svētku dienu, kā arī uzzinātu interesantus faktus par Latviju un Liepāju. Komandu noformējumu aicinām veidot atbilstoši valsts svētkiem ar devīzi: Sarkans-balts-sarkans!

4. DALĪBNIKI

- 4.1. Spēlēs piedalās komandas, kuru sastāvā ir no 3 līdz 5 dalībniekiem.
- 4.2. Dalībniekiem (komandām) nepieciešamais aprīkojums - vismaz viena viedierīce (telefons, planšete utml.) ar interneta pieslēgumu, kā arī laika apstākļiem atbilstošs apģērbs.
- 4.3. Komandas sastāvs un kapteinis nedrīkst mainīties Spēļu laikā (4.maijā).
- 4.4. Komandas dalībnieku vecumam nav ierobežojumu.
- 4.5. Komandā jābūt vismaz vienam pieaugušajam, ja Spēlēs piedalās bērni, kas jaunāki par 14 gadiem.

5. ORGANIZATORI

Orientēšanās spēles “Liepājas pēdas Latvijā” organizē Liepājas valstspilsētas pašvaldība sadarbībā ar Liepājas uzņēmumiem un nevalstiskajām organizācijām un citiem sadarbības partneriem.

6. NOTEIKUMI DALĪBNIEKIEM

- 6.1. Spēles notiek saskaņā ar šo Nolikumu un spēkā esošajiem Ceļu satiksmes noteikumiem (turpmāk – CSN).
- 6.2. Pārvietojoties ar velosipēdu pa Liepājas pilsētas ielām un veloceliņiem, jāievēro Ceļu satiksmes noteikumi, kuru izpildi kontrolē policija.
- 6.3. Spēļu dalībnieki ievēro sabiedriskās kārtības un drošības noteikumus, t.sk. – neatstāj atkritumus vidē, nelieto alkoholu un citas apreibinošas vielas, nepauž agresiju vai aizskarošu rīcību pret citiem spēļu dalībniekiem un tiesnešiem.
- 6.4. Spēlēs var piedalīties ar jebkuru velosipēdu. Velosipēdi netiek dalīti pa grupām vai klasēm.
- 6.5. Katrs komandas dalībnieks Spēlēs piedalās ar savu velosipēdu, izņemot gadījumus, ja komandā tiek izmantots tandēma velosipēds vai bērnu velo sēdekļītis.

7. REĢISTRĒŠANĀS

Reģistrēšanās, apliecinot komandas ierašanos spēles startā 4. maijā, laiks ir noteikts noteikumu 2.1. punktā.

8. ORIENTĒŠANĀS SPĒĻU GAITA

- 8.1. Spēles notiek Liepājas pilsētas administratīvajā teritorijā.
- 8.2. Uz pieteikumā norādīto komandas kapteiņa e-pasta adresi laikā no 2026. gada 28. aprīļa līdz 30. aprīlim tiek nosūtīta informācija par komandas reģistrācijas numuru un piekļuves parole orientēšanās spēļu “Liepājas pēdas Latvijai” lietotnei - digitālajai orientēšanās kartei (turpmāk – Lietotne).
- 8.3. Komandai 4. maijā plkst.11.00, pēc Spēļu atklāšanas pasākuma vadītāja aicinājuma jāierodas starta vietā, jāpiedalās tehniskajā instruktāžā un jāstartē izmantojot Lietotni.
- 8.4. Spēļu laikā visiem komandas dalībniekiem jāpārvietojas ar velosipēdiem.
- 8.5. Pēc starta komandas dodas trasē ar nolūku uzminēt un atrast digitālajā orientēšanās kartē attēlotos un aprakstītos objektus – kontrolpunktus. Digitālajā orientēšanās kartē redzams kontrolpunkts, kurš jāapmeklē pirmais un pēc tam noteiktā secībā arī pārējie kontrolpunkti.
- 8.6. Orientēšanās spēļu uzdevumu veikšanai tiek dots laiks līdz plkst.15.15 bez laika kontroles kontrolpunktos un precīzas laika fiksēšanas finišā.
- 8.7. Kontrolpunktos tiek organizēti atjautības uzdevumi un sportiskās aktivitātes komandai vai atsevišķiem komandas dalībniekiem.
- 8.8. Komandai līdz noteikumu 2.3. punktā norādītajam laikam jāierodas Spēļu finiša vietā.
- 8.9. Kad komanda ierodas finišā, komandas kapteinim jāreģistrējas pie Spēļu tiesnešiem, informējot, ka komanda ir beigusi Spēles.
- 8.10. Komandas, kuras līdz 4. maija plkst.15.15 nav reģistrējušas Spēļu finišā, netiek iekļautas komandu kopvērtējuma punktu uzskaitē.
- 8.11. 4. maijā plkst.15.20 digitālajā orientēšanās kartē tiks pārtraukta pieeja punktu ievadei, piekļuvei viktorīnu jautājumiem un atbilžu sniegšanai.
- 8.12. Ja Spēļu dalībnieki neievēro šī Nolikuma noteikumus vai pārkāpj CSN, kā arī sabiedriskās kārtības un drošības noteikumus, komanda tiek izslēgta no dalības Spēlēs, pārtraucot komandas pieeju orientēšanās spēļu “Liepājas pēdas Latvijā” lietotnei. Kontroli veic Spēļu tiesneši un policijas darbinieki.

9. DALĪBNIEKU DIGITĀLĀ ORIENTĒŠANĀS KARTE

- 9.1. Digitālā orientēšanās karte ir tīmeklī bāzēta pārvaldības lietotne “Liepājas pēdas Latvijā”, kura pieejama www.liepajaspedas.lv.
- 9.2. Piekļuve digitālajai orientēšanās kartei ir iespējama no jebkuras viedierīces (telefona, planšetes, portatīvā datora) ar interneta pieslēgumu.
- 9.3. Lietotnē komandas var ielogoties pēc piekļuves informācijas saņemšanas.
- 9.4. Pēc tehniskās instruktāžas un starta Lietotnē tiks atvērta pieeja informācijai par pirmo kontrolpunktu (fotogrāfijas fragments un īss apraksts par kontrolpunkta atrašanās vietu).
- 9.5. Ierodoties kontrolpunktā:
 - 9.5.1. Komandai ir jāatrod kontrolpunkta informatīvā plāksne un no tās Lietotnē norādītajā lauciņā jāievada kontrolpunkta parole un jāapstiprina ar pogu “Esam kontrolpunktā”.

- 9.5.2. Komandai Lietotnē ir jāatbild uz viktorīnas jautājumiem par konkrēto kontrolpunktu. Iesniegt atbildes uz viktorīnas jautājumiem var tikai vienu reizi.
- 9.5.3. Komandas iegūtos punktus sportiskajā aktivitātēs Lietotnē ievada kontrolpunkta tiesnesis. Ja komanda nevēlas piedalīties sportiskajās aktivitātēs, par to jāinformē kontrolpunkta tiesnesis un komandas punktu tabulā tiks ievadīti 0 punkti.
- 9.6. Kad kontrolpunktā būs izpildīti visi dotie uzdevumi, Lietotnē tiks atvērta informācija par nākamo kontrolpunktu.
- 9.7. Lietotnē pieejama arī Lietotnes lietošanas rokasgrāmata, informācija par spēles norisi un arī tehniskā atbalsta saziņas informācija.

10. VĒRTĒŠANA

- 10.1. Punktu skaits, ko komanda var iegūt piedaloties Spēlēs, ir 450:
- 10.1.1. Riteņbraucējiem ir divi maršruti, katrā ir 9 kontrolpunkti. Abos maršrutos kopējais punktu skaits, uzdevumi kontrolpunktos un attālums ir līdzvērtīgs.
- 10.1.2. Katra komanda piedalās tikai vienā Spēles maršrutā.
- 10.1.3. Katrā kontrolpunktā komanda var iegūt 50 punktus, t.sk. 10 punktus par ierašanos kontrolpunktā un pārējos par dalību papildu aktivitātēs.
- 10.2. Komandu reģistrēšanās laikā (4. maijā no plkst.10.00 līdz 11.00) tiek vērtēts komandas noformējums, nosaukums un atraktivitāte.
- 10.3. Augstāku vietu ieņem komanda ar vairāk punktiem kopvērtējumā. Kopvērtējuma punkti komandai veidojas saskaitot kopā visos kontrolpunktos iegūto punktu summu.

11. APBALVOŠANA

- 11.1. Spēļu organizators apbalvo pirmo trīs vietu ieguvējus kopvērtējumā katrā pārvietošanās veidā. Vienādu punktu skaita gadījumā komandām pirms apbalvošanas, finiša vietā Rožu ielā 6 tiek dots papildu uzdevums. Komanda, kura uzvar papildu uzdevumā, iegūst augstāku vietu kopvērtējumā.
- 11.2. Spēļu organizators apbalvo trīs visatraktīvāk un interesantāk noformētās komandas, vērtējot visas Spēles dalībnieku komandas kopā.
- 11.3. Katra kontrolpunkta uzvarētāji atsevišķi netiek apbalvoti.
- 11.4. Visiem Spēles dalībniekiem, komandai reģistrējoties Spēles finišā, tiek piešķirta piemiņas medaļa par dalību Spēlēs.
- 11.5. Spēļu organizators var piešķirt arī citas balvas.

12. INFORMĀCIJA PAR PERSONAS DATU APSTRĀDI

- 12.1. Spēļu organizēšanas procesā veiktajai personas datu apstrādei pārzinis ir Liepājas valstspilsētas pašvaldība, kuras vārdā rīkojas tās iestāde "Liepājas Centrālā administrācija", Rožu iela 6, Liepāja, tālrunis: 63404750, elektroniskā pasta adrese: pasts@liepaja.lv.
- 12.2. Personas datu aizsardzības speciālista kontaktinformācija: tālr. 63422331, adrese: Rožu ielā 6, Liepājā, elektroniskā pasta adrese: das@liepaja.lv.
- 12.3. Spēļu organizēšanas procesā dalībnieku personas dati tiek apstrādi šādiem nolūkiem un tiesisko pamatu:
- 12.3.1. veikt dalībnieku reģistrāciju un organizēt Spēles, tai skaitā nodrošinot Lietotnes izmantošanu. Tiesiskais pamats līguma (kā dalībnieku un Spēļu organizatora savstarpēja vienošanās par noteikumiem un uzņemšanos ievērot un izpildīt nolikuma nosacījumus) nodibināšana un izpilde (Vispārīgās datu aizsardzības regulas 6.panta 1.punkta b)apakšpunkts);
- 12.3.2. Spēļu fotografēšana un video filmēšana, lai publicētu iegūtos materiālus sabiedrības informēšanai par Spēļu norisi kā nozīmīgu Liepājas notikumu. Fotografijas un video var tikt izvietoti Liepājas pilsētas pašvaldības tīmekļa vietnē www.liepaja.lv, pašvaldības sociālo tīklu Facebook.com, Twitter.com un Instagram.com kontos. Tiesiskais pamats ir uzdevuma izpilde, ko veic sabiedrības interesēs, lai īstenotu veselīga dzīvesveida veicināšanas pasākumus (Vispārīgās datu aizsardzības regulas 6.panta 1.punkta e)apakšpunktu un Pašvaldību likums, 51. panta piektā daļa, Valsts pārvaldes iekārtas likums, 10. panta septītajā daļā).

- 12.4. Personas datu iespējamie saņēmēji – Liepājas Centrālās administrācijas Izpilddirektora birojs (pasākuma organizēšana), IT daļa (informācijas un komunikāciju tehnoloģiju administrēšana), Sabiedrisko attiecību un mārketinga daļa (fotogrāfiju un video apstrāde, publicēšana), pārziņa nolīgtie apstrādātāji (Lietotnes uzturētājs, Liepājas elektronisko pieteikumu sistēmas uzturētājs, fotogrāfs, video operators), jebkura persona (kurai būs piekļuve pie publicētajām fotogrāfijām un video).
- 12.5. Dalībnieku personas dati tiks glabāti atkarībā no to apstrādes mērķa un veida:
- 12.5.1. elektroniski vai papīra formā iesniegtie pieteikumi tiks glabāti – līdz Spēļu beigām;
 - 12.5.2. Lietotnē ievadītie personas dati tiks glabāti – 1 mēnesi;
 - 12.5.3. Spēļu laikā uzņemtās fotogrāfijas un video tiks glabātas - 5 gadus, tad veikta to vēsturiskā nozīmīguma izvērtēšana. Ja fotogrāfijām un video tiks noteikta vēsturiska, sabiedriska nozīme, tad glabās pastāvīgi;
 - 12.5.4. Tās fotogrāfijas, kuras pārzinis publicēs Liepājas valstspilsētas pašvaldības tīmekļa vietnē un pašvaldības sociālo tīklu kontos - tiks izņemtas 1 gadu pēc pasākuma norises dienas.
- 12.6. Dalībniekiem kā datu subjektiem ir tiesības:
- 12.6.1. pieprasīt pārzinim piekļūt apstrādātajiem personas datiem, lūgt neprecīzo personas datu labošanu vai dzēšanu, iesniedzot pamatojumu lūgumam, normatīvajos aktos noteiktajos gadījumos lūgt personas datu apstrādes ierobežošanu, kā arī iebilst pret apstrādi;
 - 12.6.2. iesniegt sūdzību par nelikumīgu personas datu apstrādi Datu valsts inspekcijā.