|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **KONTROLPUNKTU IZVEIDE UN SPORTISKO AKTIVITĀŠU NODROŠINĀŠANA**  **ORIENTĒŠANĀS SPĒLĒS “LIEPĀJAS PĒDAS LATVIJĀ”** | | | | |
| Atzīmējot Latvijas Republikas Neatkarības atjaunošanas gadadienu (Brīvības svētkus), 2025. gada 4.maijā Liepājā vienpadsmito reizi notiks orientēšanās spēle komandām „Liepājas pēdas Latvijā”.  Orientēšanās spēlē aicinātas piedalīties ģimenes, draugu vai kolēģu komandas, lai visi pozitīvā gaisotnē un aktīvi pavadītu svētku dienu, iepazītu Liepājas vērtības un simbolus, jaunus vai vēsturiski nozīmīgus objektus Liepājā. | | | | |
| **Uzdevums** | **Prasības** | | | |
| **DARBA UZDEVUMS** | | | | |
| **Darba uzdevuma saturs** | Līguma priekšmets ir orientēšanās spēles komandām “Liepājas pēdas Latvijā” (turpmāk tekstā – Spēle) kontrolpunktu izveide un sportisko aktivitāšu sagatavošana un organizēšana (turpmāk tekstā – Aktivitātes) visos kontrolpunktos. Kontrolpunktu vietas nosaka pasūtītājs.  Spēles kontrolpunkti Liepājā tiek veidoti vietās, kurās:   * apskatāmi Liepājas pilsētas simboli vai vērtības; * pēdējo divu gada laikā tapuši jauni objekti vai pakalpojumu sniegšanas vietas, kuros iespējams saturīgi pavadīt brīvo laiku; * norisinājušies nozīmīgi notikumi Latvijas valsts izveidošanas gados un Valsts neatkarības atjaunošanas laikā.   Veicamie pienākumi:   1. Aktivitātes Spēles kontrolpunktos jānodrošina 2025. gada. 4. maijā no plkst. 11.00 līdz plkst. 15.15., Spēles kontrolpunkti pilnībā sagatavoti Aktivitāšu veikšanai no plkst.10.30; 2. Spēles norisei, komandu vadībai kontrolpunktu maršrutos, viktorīnas jautājumiem un sportiskajās aktivitātēs iegūto punktu uzskaitei tiek izmantota tīmeklī bāzēta pārvaldības lietotne orientēšanās spēlēm “Liepājas pēdas Latvijā” (turpmāk tekstā – Digitālā orientēšanās karte). 3. Spēlei ir 45 (četrdesmit pieci) kontrolpunkti, kuri atrodas Liepājas pilsētas administratīvajā teritorijā, sadalot tos 5 (piecos) maršrutos / grupās. Katrā maršrutā pa 9 (deviņiem) kontrolpunktiem. Tiek izveidoti 2 (divi) maršruti kājāmgājējiem, 2 (divi) maršruti riteņbraucējiem un 1 (viens) maršruts autobraucējiem, ņemot vērā, ka Spēles starta vieta ir J.Čakstes laukums un Spēles finiša vieta – pie Liepājas Centrālās administrācijas ēkas (Rožu iela 6, Liepāja). 4. Spēles kontrolpunktu izvietojums (maršruts) katrai grupai tiek plānots tā, lai noteiktajā laikā – 4 (četrās) stundās ir iespējams tos attiecīgajā pārvietošanās veidā apmeklēt, rezervējot arī laiku Aktivitāšu pildīšanai. 5. Aktivitātes jāorganizē visos 45 (četrdesmit piecos) kontrolpunktos: divos maršrutos kājāmgājējiem - pa 9 (deviņiem) kontrolpunktiem katrā, divos maršrutos riteņbraucējiem - pa 9 (deviņiem) kontrolpunktiem katrā un vienā maršrutā autobraucējiem - 9 (deviņi) kontrolpunkti. Abos kājāmgājēju maršrutos un abos riteņbraucēju maršrutos sportisko aktivitāšu uzdevumiem jābūt identiskiem, ar vienādu punktu skaitīšanas sistēmu. 6. Sportiskās aktivitātes visos punktos jānodrošina, ņemot vērā konkrētās vietas tehniskās iespējas un drošības (gan cilvēku, gan īpašuma) nosacījumus. 7. Visas Aktivitātes pretendentam jānodrošina, izmantojot savā rīcībā esošos materiālus un resursus vai arī sadarbojoties ar objekta/vietas īpašnieku/apsaimniekotāju, kur kontrolpunkts tiek organizēts. Sportiskās aktivitātes jāorganizē tādas, lai tās iespējams veikt dažādu vecumu cilvēkiem – gan ģimenēm ar pirmsskolas / sākumskolas bērniem, gan senioriem. 8. Katrā kontrolpunktā jānodrošina galvenais tiesnesis un tiesnesis. 9. Katrā kontrolpunktā ir jāparedz iespēja veikt identiskas sportiskās Aktivitātes vismaz 2 (divām) komandām vienlaicīgi. 10. Ja kādā no kontrolpunktiem Aktivitātes veikšanai nepieciešamais laika patēriņš plānots vairāk par 5 (piecām) minūtēm, tad pretendentam ir jāparedz iespēja veikt identiskas Aktivitātes vismaz 3 (trīs) komandām vienlaicīgi, nodrošinot lielāku tiesnešu skaitu. 11. Pretendentam jāsagatavo informācija par katru Spēles kontrolpunktu - veicamās aktivitātes, vērtēšanas kritērijus un iegūstamo punktu uzskaites sistēmu. 12. Vismaz divos kontrolpunktos katrā maršrutā jāparedz tādas sportiskās aktivitātes, kurās vērtējums izsakāms decimāldaļskaitļos (līdz diviem cipariem aiz komata), piemēram metri, sekundes u.c., lai kopvērtējumā izvairītos no vienādu punktu skaita vairākām komandām. 13. Kontrolpunktu galvenie tiesneši katrā kontrolpunktā nodrošina komandu sportiskajās aktivitātēs iegūto punktu precīzu ievadīšanu Digitālajā orientēšanās kartē. 14. Pretendentam jānodrošina savlaicīga Spēles kontrolpunktos darbojošos personu nokļūšana visos kontrolpunktos, kā arī nepieciešamā aprīkojuma piegāde. 15. Pretendentam, līgumā noteikto darbu izpildei, ir tiesības piesaistīt trešās personas. Piesaistot līgumā noteikto darbu izpildei trešās personas, Izpildītājs ir pilnībā atbildīgs par trešo personu veikto darbu tāpat kā par sevis veikto. 16. Pasūtītājs sportisko Aktivitāšu nodrošināšanai kontrolpunktos piesaista brīvprātīgos, iepriekš vienojoties ar līguma izpildītāju par nepieciešamo cilvēku skaitu. 17. Pirms Spēles pretendentam ir pienākums noorganizēt vismaz vienu kopēju plānošanas sapulci visiem kontrolpunktu galvenajiem tiesnešiem un pasūtītāja pārstāvjiem. 18. Pēc Spēles beigām 2025. gada 4. maijā konktrolpunktos strādājošie nodrošina katras kontrolpunktu vietas sakopšanu (banera noņemšana, atkritumu savākšana utt.). 19. Pretendents nodrošina visu nepieciešamo tehnisko, materiālo, cilvēkresursu un cita veida nodrošinājumu, kas nepieciešams darba uzdevuma sekmīgai izpildei.   Papildu informācija:   * Pasūtītājs Spēles kontrolpunktu atzīmēšanai nodrošina vienota dizaina banerus ar katra kontrolpunkta kodu un paroli; * Pasūtītājs Spēles kontrolpunktos strādājošajiem nodrošina Spēles organizatoru ID kartes; * Pasūtītājs izstrādā Spēles nolikumus un nodrošina Spēles dalībnieku reģistrāciju. Spēles nolikumos paredzēts, ka dalībnieku reģistrācija notiks līdz 2025. gada 23. aprīlim. Pēc reģistrācijas beigām Pasūtītājs veic dalībnieku apkopojumu dalībai Spēlē un informē Izpildītāju par komandu un dalībnieku skaitu katrā pārvietošanās veidā; * Spēles norisei nepieciešamo Digitālo orientēšanās karti (informāciju par kontrolpunktiem, viktorīnas jautājumus, komandu sadalījumu pa maršrutiem, tehnisko atbalstu Spēles laikā) nodrošina pasūtītājs. * Spēles norises dienā Pasūtītājs nodrošina dalībnieku reģistrēšanos Spēles startam, tehnisko instruktāžu, Spēles Digitālās orientēšanās kartes darbību, komandu noformējuma vērtēšanu, rezultātu apkopošanu, reģistrāciju finišā un apbalvošanu.   Spēles pamatnoteikumi:   * Spēlē var piedalīties jebkurš interesents, organizējot komandu 3-5 cilvēku sastāvā, kurā ir vismaz viena pilngadīga persona; * komandām pirms sacensībām ir jāreģistrējas Liepājas elektronisko pieteikumu sistēmā https://epakalpojumi.liepaja.lv/, izvēloties dalības veidu Spēlē – kājāmgājēji, riteņbraucēji vai autobraucēji; * Spēles uzdevumi un piekļuve Digitālai orientēšanās kartei un komandas maršrutam tiks nodrošināta noteiktajā spēles starta laikā un vietā; * katram dalības veidam (gājējiem, riteņbraucējiem, autobraucējiem) maršrutā ir noteikti 9 (deviņi) kontrolpunkti; * ņemot vērā lielo Spēles dalībnieku (komandu) skaitu, gājējiem un riteņbraucējiem ir izveidoti divi atsevišķi maršruti ar 9 (deviņiem) kontrolpunktiem katrā maršrutā ar identiskām vai līdzvērtīgām sportiskajām aktivitātēm abos maršrutos; * ierodoties kontrolpunktā un Digitālajā orientēšanās kartē ievadot paroli, komanda saņem noteiktu punktu skaitu par kontrolpunkta atrašanu, kā arī piekļuvi viktorīnas jautājumiem; * kontrolpunktos ir iespējams iegūt papildus punktus, atbildot uz viktorīnas jautājumiem par Latviju, Liepāju vai konkrēto vietu, kurā atrodas kontrolpunkts, kā arī piedaloties sportiskajās aktivitātēs; * kopējais punktu skaits, ko komanda var iegūt vienā kontrolpunktā, ir 50 (piecdesmit), Spēlē kopumā – 450 (četri simti piecdesmit); * Spēles uzdevumu veikšanai dots noteikts laika periods – 4 (četras) stundas; * kontrolpunktus jāapmeklē Digitālajā orientēšanās kartē norādītajā secībā, bez laika kontroles starp kontrolpunktiem un finiša laika fiksēšanas; * Spēles laikā, pārvietojoties pa pilsētu, jāievēro visi ceļu satiksmes noteikumi.   Spēles laika plāns 4.maijā:  10.00 – 11.00 dalībnieku reģistrācija J.Čakstes laukumā, Liepājā  11.00 Orientēšanās spēles „Liepājas pēdas Latvijā” atklāšana J.Čakstes laukumā,  tehniskā instruktāža un STARTS visām komandām  Līdz 15.15 komandu ierašanās Spēles finišā Rožu ielā (pie Liepājas pilsētas pašvaldības administrācijas ēkas)  15:00 – 17.00 svētku koncerts J.Čakstes laukumā, koncerta noslēgumā apbalvošana  Uzziņai:   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | *Dalībnieki* | ***2018.gads***  *Komandas*  *(dalībnieku skaits)* | ***2022.gads***  *Komandas*  *(dalībnieku skaits)* | ***2023.gads***  *Komandas*  *(dalībnieku skaits)* | ***2024.gads***  *Komandas*  *(dalībnieku skaits)* | | **Kājāmgājēji** | 118  (522) | 109  (444) | 134  (553) | 148  (625) | | **Riteņbraucēji** | 121  (511) | 73  (298) | 80  (332) | 115  (471) | | **Autobraucēji** | 78  (339) | 43  (184) | 45  (197) | 53  (227) | | **KOPĀ** | **317**  **(1372)** | **225**  **(926)** | **259**  **(1082)** | **316**  **(1323)** | | | | |
| **Pretendenta piedāvājums** | *Pretendents norāda:*   * *Idejas aprakstu (līdz 200 vārdiem par katru kontrolpunktu) 5 kontrolpunktu izveidei un sportiskajām aktivitātēm šādās vietās:* * *Divi punkti kājāmgājējiem – Gulbju dīķis/rotonda (Jūrmalas parks) un Liepājas teātris (Teātra iela 4)* * *Divi punkti riteņbraucējiem – Līvas upes gultne (Līvas laukums) un Kaltais zviedru akmens bruģis (Kuģinieku iela)* * *Viens punkts autobraucējiem – Olimpijas stadions, senā velotreka trase (Zvejnieku aleja 2/4)* * *Idejas aprakstā jāiekļauj informācija par sportisko aktivitāti, punktu skaitīšanas sistēmu, nepieciešamo aprīkojumu un tiesnešu skaitu.* * *Ja iespējams – idejas vizualizācija.* | | | |
| **Prasības Pretendentam** | Pretendentam vai Pretendenta piesaistītam izpildītājam ir jāatbilst šādām prasībām:   * Pretendents ir reģistrēts, licencēts un/vai sertificēts atbilstoši valsts normatīvo aktu prasībām, tiesīgs sniegt Pasūtītājam nepieciešamos pakalpojumus. * Pretendentam iepriekšējo 3 (trīs) gadu laikā ir pieredze vismaz 2 (divu) korporatīvo un/vai sporta spēļu rīkošanā ar dalībnieku skaitu katrā virs 500 cilvēkiem. * Pretendenta rīcībā ir visi nepieciešamie resursi savlaicīgai un kvalitatīvai līguma izpildei, tai skaitā pietiekams cilvēku skaits, kurus pretendents var piesaistīt darbam 45 (četrdesmit piecos) kontrolpunktos. * Nav nodokļu maksājumu parādu. | | | |
| Aizpilda Pretendents | *Pretendenta apraksts:*  *Pretendents norāda vārdu, uzvārdu vai nosaukumu, juridisko statusu, reģistrācijas numuru vai personas kodu.*  *Pieredzes apraksts:*   |  |  | | --- | --- | | Īss pieredzes apraksts | Kontaktinformācija atsauksmju gūšanai | |  |  | |  |  |   *Apliecina prasību izpildi, norāda nepieciešamo tehnisko, materiālo vai cita veida nodrošinājumu, kas nepieciešams kontrolpunktu un aktivitāšu sekmīgai organizēšanai un īstenošanai.*  *Apliecina, ka nav nodokļu maksājumu parādu.* | | | |
| **Projekta vadītāji (ja attiecināms)** | Ja darba uzdevuma izpildē tiks piesaistīti citi izpildītāji, norāda piedāvātā aktivitāšu īstenotāja vārdu, uzvārdu, kvalifikāciju un pieredzi. | | | |
| Vārds, uzvārds | | Aktivitāte | *Īss pieredzes apraksts* | |
|  | |  |  | |
|  | |  |  | |
|  | |  |  | |
| **FINANŠU PIEDĀVĀJUMS**  **(detalizēts finanšu atšifrējums jāaizpilda 1.pielikumā norādītajā formā)**  **Pretendenta izvēles izšķirošais kritērijs ir saimnieciski izdevīgākais piedāvājums.** | | | | |
| **KOPĀ, EUR, bez PVN** | | | |  |
| **PVN** (*attiecināms, ja Pretendents ir PVN maksātājs*) | | | |  |
| **KOPĀ, EUR, ar PVN** | | | |  |
| *Apliecinām, ka, iesniedzot piedāvājumu, esam iepazinušies ar visiem apstākļiem, kas varētu ietekmēt līguma summu un piedāvāto saistību izpildi un garantējam, ka gadījumā, ja mums tiks piešķirtas līguma slēgšanas tiesības, līgumsaistības apņemamies pildīt atbilstoši mūsu piedāvājumam.*  *Apliecinām, ka finanšu piedāvājumā ievērtētas visas pasākuma īstenošanas izmaksas, kā arī iespējamie sadārdzinājumi, jebkuri ar līguma pilnīgu izpildi saistīti izdevumi un iespējamās cenu izmaiņas.* | | | | |
|  | | | | |