



## Orientēšanās spēļu komandām „Liepājas pēdas Latvijā” nolikums

### RITENBRAUCĒJIEM



#### 1. PIETEIKŠANĀS SPĒLĒM

Pieteikšanās orientēšanās spēlēm “Liepājas pēdas Latvijā” (turpmāk – Spēles) notiek līdz 2018.gada 22.aprīlim, aizpildot pieteikuma anketu [www.liepaja.lv](http://www.liepaja.lv).

#### 2. NORISES LAIKI UN VIETAS (4.maijs)

2.1. Plkst. 11:00-12:00 – reģistrācija J.Čakstes laukumā, Liepājā

2.2. Plkst. 12:00 Orientēšanās spēļu „Liepājas pēdas Latvijā” atklāšana J.Čakstes laukumā

Tehniskā instruktaža autobraucējiem

Autobraucēju komandu parāde un STARTS

Tehniskā instruktaža gājējiem

Kājāmgājēju komandu parāde un STARTS

Tehniskā instruktaža riteņbraucējiem

Riteņbraucēju komandu parāde un STARTS

2.3. Plkst. 16:00 – 16:30 Komandu ierašanās Spēļu finišā Liepājas Olimpiskajā centrā

2.4. Plkst. 15:30 – 18:30 Spēļu noslēguma pasākums Liepājas Olimpiskā centra Arēnā (atpūta un spēku atgūšana, svētku koncerts, apbalvošana).

#### 3. SACENSĪBU MĒRĶIS

Radīt iespēju liepājniekiem piedalīties komandu orientēšanās spēlēs, lai visi kopā pozitīvā gaisotnē pavadītu svētku dienu un uzzinātu jaunus un interesantus faktus par Latviju un Liepāju.

#### 4. DALĪBNIEKI

4.1. Spēlēs piedalās komandas, kuru sastāvā ir no 3 līdz 5 dalībniekiem.

4.2. Komandas sastāvs un kapteinis nedrīkst mainīties visā Spēļu laikā.

4.3. Komandas dalībnieku vecumam nav ierobežojumu.

4.4. Komandā jābūt vismaz vienam pieaugušajam, ja Spēlēs piedalās bērni, kas jaunāki par 14 gadiem.

#### 5. ORGANIZATORI

Orientēšanās spēles “Liepājas pēdas Latvijā” draugiem, ģimenēm un kolektīviem organizē Liepājas pilsētas pašvaldība sadarbībā ar Liepājas uzņēmumiem un nevalstiskajām organizācijām.

#### 6. NOTEIKUMI DALĪBNIEKIEM

6.1. Spēles notiek saskaņā ar šo Nolikumu un spēkā esošajiem Ceļu satiksmes noteikumiem.

6.2. Pārvietojoties ar velosipēdu pa Liepājas pilsētas ielām un veloceliņiem, jāievēro Ceļu satiksmes noteikumi, kuru izpildi kontrolē sacensību oficiālās personas un policija.

6.3. Spēlēs var piedalīties ar jebkuru velosipēdu. Velosipēdi netiek dalīti pa grupām vai klasēm.

## 7. REĢISTRĒŠANĀS

- 7.1. Reģistrēšanās laiks noteikts noteikumu 2.1. punktā.
- 7.2. Ar savu parakstu Spēļu reģistrācijas lapā komandas kapteinis apliecina komandas apņemšanos izpildīt Spēļu noteikumus, kā arī ievērot spēkā esošos Ceļu satiksmes noteikumus un uzņemas pilnu atbildību par komandu un iespējamajiem negadījumiem.
- 7.3. Katrs komandas dalībnieks Spēlēs piedalās ar savu velosipēdu, izņemot gadījumus, ja komandā tiek izmantots tandēma velosipēds vai bērnu velo sēdekļītis.

## 8. ORIENTĒŠANĀS SPĒĻU GAITA

- 8.1. Komanda apmeklē tos kontrolpunktus, kas apzīmēti oranžā krāsā ar velosipēda simboliku.
- 8.2. Spēļu laikā visiem komandas dalībniekiem jāpārvietojas ar velosipēdiem.
- 8.3. Spēles notiek Liepājas pilsētā un to teritorija riteņbraucējiem attēlota orientēšanās kartēs, kas tiek izsniegtas 4.maijā STARTA laikā.
- 8.4. Komandai plkst.12:00, pēc Spēļu atklāšanas pasākuma vadītāja aicinājuma jāierodas starta vietā, komandu reģistrācijas secībā jāpiedalās komandu parādē un jāstartē.
- 8.5. Pēc starta komanda dodas trasē ar nolūku uzminēt un atrast orientēšanās kartē aprakstītos objektus – kontrolpunktus. Orientēšanās kartē aprakstītos kontrolpunktus komandas apmeklē brīvi izvēlētā secībā.
- 8.6. Orientēšanās spēles uzdevumu veikšanai tiek dots laiks līdz plkst.16:00 bez laika kontroles kontrolpunktos un precīzas laika fiksēšanas finišā.
- 8.7. Kontrolpunktos tiek organizēti sportiskās un atjaunības pārbaudes uzdevumi komandai vai atsevišķiem komandas dalībniekiem.
- 8.8. Komandai noteikumu 2.3. punktā norādītajā laikā jāierodas Spēļu finiša vietā.
- 8.9. Kad komanda ierodas finišā, komandas kapteinim jāreģistrējas pie Spēļu tiesnešiem, parakstoties, ka komanda ir beigusī Spēles.
- 8.10. Ja komanda finišā ierodas pēc 2.3. punktā minētā laika:
  - 8.10.1. līdz 30 minūtēm – komanda saņem tik soda punktus, cik minūtes nokavētas;
  - 8.10.2. vairāk par 30 minūtēm – komandas rezultāts netiek iekļauts punktu skaitīšanas tabulā.

## 9. DALĪBNIKU ORIENTĒŠANĀS KARTE

- 9.1. Pēc tehniskās instrukcijas un komandu parādes katrai komandai izsniedz orientēšanās karti ar objektu – kontrolpunktu aprakstiem. Katra komanda atbild par savu orientēšanās karti, tās nozaudēšanas gadījumā komanda tiek izslēgta no Spēlēm.
- 9.2. Spēļu laikā orientēšanās kartei jāatrodas pie komandas.
- 9.3. Spēļu finišā komandas kapteinis Spēļu tiesnešiem nodod iegūto punktu uzskaites lapu, kurā komanda ir ierakstījusi komandas nosaukumu un kodu, bet kontrolpunktu tiesneši – iegūto punktu skaitu aktivitātēs, to kopsummā un zīmogu.

## 10. VĒRTĒŠANA

- 10.1. Punktu skaits, ko komanda var iegūt piedaloties Spēlēs, ir 450.  
Riteņbraucēju maršrutā ir 7 kontrolpunkti. No tiem 5 kontrolpunktos komanda var iegūt 50 punktus katrā, bet 2 kontrolpunktos – 100 punktus katrā, t.sk. 10 punktus par ierašanos kontrolpunktā un pārējos par dalību papildus aktivitātēs.
- 10.2. Komandu parādes laikā tiek vērtēts komandas noformējums, nosaukums un atraktivitāte.
- 10.3. Soda punktus var piešķirt komandai, ja tā neievēro vai pārkāpj Spēļu vai ceļu satiksmes noteikumus:
  - 10.3.1. par pirmo pārkāpumu – 50 soda punkti;
  - 10.3.2. par otro pārkāpumu – komanda tiek izslēgta no spēlēm.
- 10.4. Augstāku vietu ieņem komanda ar vairāk punktiem kopvērtējumā.

## **11. APBALVOŠANA**

- 11.1. Spēļu organizators apbalvo pirmo trīs vietu ieguvējus kopvērtējumā katrā pārvietošanās veidā. Vienādu punktu skaita gadījumā komandām noslēguma pasākuma laikā tiek dots papildus uzdevums. Komanda, kura uzvar papildus uzdevumā, iegūst augstāku vietu kopvērtējumā.
- 11.2. Spēļu organizators apbalvo visatraktīvāk un interesantāk noformēto komandu katrā pārvietošanās veidā.
- 11.3. Spēļu organizators sadarbībā ar katra kontrolpunkta īpašnieku / apsaimniekotāju apbalvo komandas, kuras ieguvušas visaugstāko punktu skaitu katra kontrolpunkta papildspēlēs (sportiskās vai atjautības pārbaudes uzdevumos). Par uzvaru kontrolpunktu papildspēlēs balvas nepiešķir komandām, kuras saņem 11.1.punktā noteiktās balvas. Vienādu punktu skaita gadījumā balvu saņem komanda, kura ir augstākā vietā Spēļu kopvērtējumā savā pārvietošanās veidā.
- 11.4. Spēļu organizators var piešķirt arī citas balvas.