



Auto-velo foto orientēšanās komandu spēle “Literārās Cēsis”

2018. gada Dzejas dienu ietvaros

Noteikumi

1. Aktivitātes apraksts un norise

- 1.1. Auto-velo foto orientēšanās komandu spēle (turpmāk tekstā “Orientēšanās spēle”) ir azartiska aktīvās atpūtas iespēja, kurā uzdevumu izpildei nepieciešams transportlīdzeklis: automobilis, velosipēds, motocikls, motorollers.
- 1.2. Orientēšanās spēle notiks sestdien, 2018. gada 6. oktobrī. Dalībnieku pārvietošanās notiks pa vispārējās lietošanas ceļiem Cēsu pilsētas un vēsturiskā Cēsu rajona teritorijā, kas netiks slēgti publiskai satiksmei un pa kuriem jāpārvietojas, ievērojot [ceļu satiksmes noteikumus](#).
- 1.3. Pasākumu rīko Cēsu Centrālā bibliotēka (turpmāk tekstā “Organizators”).
- 1.4. Par Orientēšanās spēles starta vietu ir izvēlēta Cēsu Centrālā bibliotēka Raunas ielā 1, Cēsīs, bet par finišu – Ed. Veidenbauma dzimtas māju “Glāznieki” piemiņas vieta Rūpniecības ielā 18, Cēsīs.
- 1.5. Orientēšanās spēles dalībnieku reģistrācija un sapulce notiks īsi pirms starta – plkst. 10.00, Cēsu Centrālajā bibliotēkā.
- 1.6. Orientēšanās spēles komandām tiks dots starts ar laika intervālu no 2 līdz 3 minūtēm. Pirmās komandas starta laiks – plkst. 10.30.
- 1.7. Katras komandas maksimālais laiks Orientēšanās spēles maršrutā – 3 stundas.

2. Aktivitātes mērķis

- 2.1. Popularizēt Cēsu pilsētas un vēsturiskā Cēsu rajona teritoriju, kas vēsturiski saistīta ar literatūras, grāmatniecības un izglītības nozarēm.

3. Orientēšanās spēles maršruta raksturojums

- 3.1. Orientēšanās brauciena laikā dalībniekiem jāatrod kartē atzīmētie kontrolpunkti un jānofotografējas pie tiem. Ja komandu pārstāv tikai 1 dalībnieks – *pašbilžu*, citiem vārdiem, *selfiju*, fotogrāfijas ir obligātas. Komandā, kuras sastāvā ir vairāki dalībnieki, vienam no tās pārstāvjiem ir atļauts uzņemties fotogrāfa lomu.
- 3.2. Iepazīšanās ar brauciena maršrutu pirms Orientēšanās spēles nav paredzēta.
- 3.3. Kontrolpunktu atrašanas secība un konkrēts maršruts kartē atzīmēto vietu atrašanai nav noteikts.
- 3.4. Katra komanda (vai tās pārstāvis) starta vietā saņems numurētu aploksni, kurā ievietoti informatīvie materiāli:
 - Orientēšanās spēles noteikumi;
 - Orientēšanās spēles teritorijas karte ar atzīmētiem kontrolpunktiem;
 - meklējamo objektu fotogrāfijas.

4. Orientēšanās spēles dalībnieki un transports

- 4.1. Orientēšanās spēlē var piedalīties jebkura fiziska persona vai personu komanda, kura laikus reģistrējusi savu dalību šajā orientēšanās aktivitātē.
- 4.2. Dalībnieku transportlīdzeklī esošo personu skaits ir ierobežots ar ražotāja noteikto maksimālo pasažieru skaitu konkrētajam transportlīdzeklī.
- 4.3. Orientēšanās spēlē atļauts startēt arī individuāli – komandu pārstāvēt vienam cilvēkam.
- 4.4. Orientēšanās spēles komandu skaits ir ierobežots (ne vairāk par 15 komandām), taču maksimālais dalībnieku skaits komandā nav noteikts.

- 4.5. Orientēšanās spēles dalībnieks (transportlīdzekļa vadītājs) ir atbildīgs par sava transportlīdzekļa tehnisko stāvokli, derīgu tehniskās apskates talonu, apdrošināšanas polisi, atbilstošu un spēkā esošu transportlīdzekļa vadītāja apliecību un citiem likumam atbilstošu transportlīdzekļa vadīšanas nosacījumu ievērošanu. Par minēto punktu pārkāpumiem un ceļu satiksmes noteikumu neievērošanas izraisītām sekām Orientēšanās spēles Organizators atbildību neuzņemas!
- 4.6. Piedaloties Orientēšanās spēlē, dalībnieki neiebilst pret Organizatoru rīcībā nonākušo dalībnieku vārdu, uzvārdu, kā arī fotogrāfiju un videomateriālu publiskošanu. Dalībniekiem ir tiesības vērsties pie Organizatora, lai vienotos par personas datu izpaušanas nosacījumiem.
- 4.7. Ja tehnisku vai citu sarežģījumu dēļ komandai nav iespējams finišēt, dalībniekiem jābrīdina Orientēšanās spēles Organizators pa tālruni: 26411177.

5. Pieteikumi

- 5.1. Pieteikuma anketa aizpildāma internetā [tiešsaistē](#) vai bibliotēkā, uzrādot komandas nosaukumu, sastāvu ar personu vārdiem un uzvārdiem, kontakttālruni u.c. nepieciešamo informāciju.
- 5.2. Dalība Orientēšanās spēlē ir bez maksas.
- 5.3. Komandu pieteikumi dalībai Orientēšanās spēlē tiks pieņemti līdz š.g. 1. oktobrim (ieskaitot). Sasniedzot maksimālo komandu pieteikumu skaitu (15 komandas), pieteikšanās Orientēšanās spēlei tiks pārtraukta.
- 5.4. Orientēšanās spēles dienā dalībnieki paraksta Organizatoru sagatavotu vienošanos, kurā ar saviem parakstiem apliecina, ka ir iepazinušies ar Orientēšanās spēles noteikumiem.

6. Citi Orientēšanās spēles nosacījumi

- 6.1. Katra komanda sev nodrošina digitālo fotoaparātu vai viedtālruni, kurā fiksēt orientēšanās objektus.
- 6.2. Apmeklējot kartē atzīmētos objektus, transportlīdzekļi jānovieto tiem paredzētajās vietās.
- 6.3. Kontrolpunkti, kuros esošie objekti ir nofotografēti no automobiļa salona, netiek ieskaitīti.
- 6.4. Komandas kopējo rezultātu nosaka, summējot punktus par atrastajiem kontrolpunktiem un uzdevumu izpildes laiku.
- 6.5. Ja Orientēšanās spēles laikā vai rezultātu aprēķināšanas procesā rodas neskaidra situācija, kura nav aprakstīta noteikumos un nav minēta dalībnieku sapulcē, gala lēmumu par tās risinājumu pieņem Organizators.
- 6.6. Jautājumus par Orientēšanās spēles norisi vai tās noteikumiem komanda drīkst uzdot Organizatoram līdz savas komandas startam. Telefoniskas konsultācijas pēc komandas starta netiek sniegtas.
- 6.7. Gadījumā, ja Orientēšanās spēles dalībnieks (komanda) izstājas no spēles, viņam par to jāpaziņo Organizatoram, nosūtot SMS vai piezvanot pa tālruni.
- 6.8. Neievērojot Orientēšanās spēles noteikums, Organizators patur tiesības diskvalificēt komandu no orientēšanās spēles.

7. Apbalvošana

- 7.1. Galvenā balva 1. vietas ieguvēju komandai.
- 7.2. Pateicības balva un *diploms* katrai komandai par dalību Orientēšanās spēlē.
- 7.3. Organizatora simpātiju balva vienai no komandām.