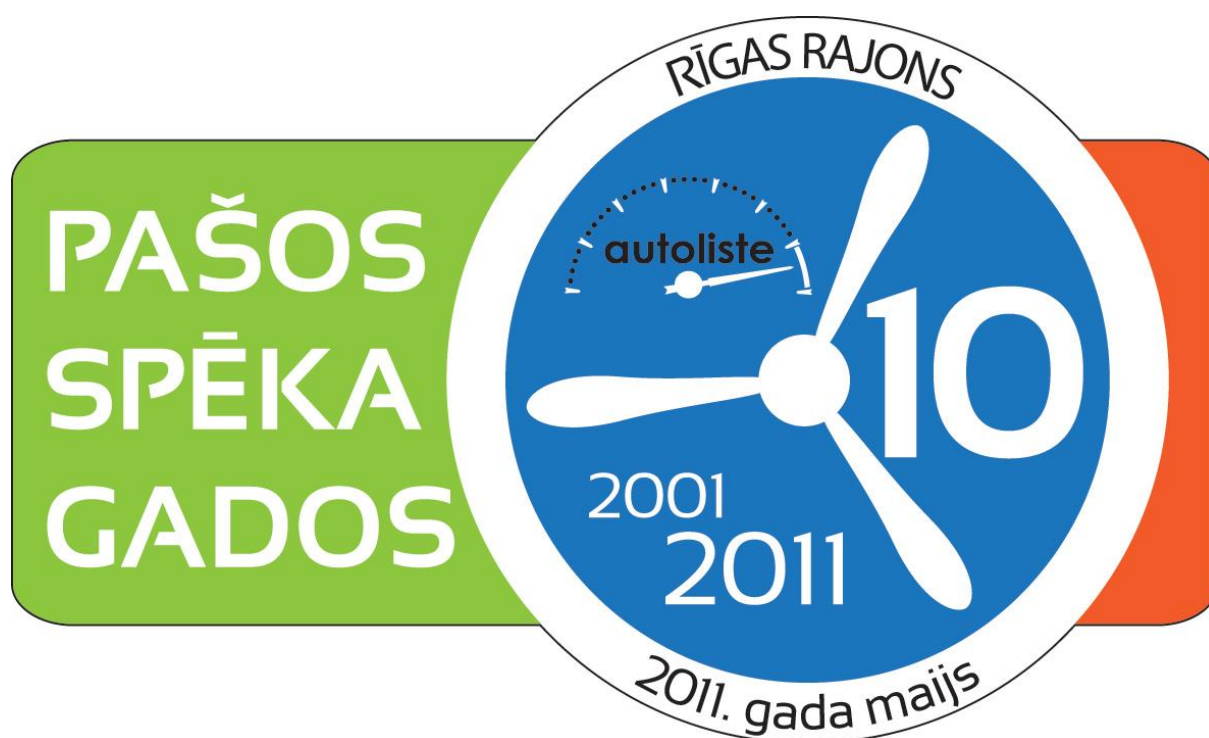




WAITS



piedāvā



PAŠOS
SPĒKA
GADOS

atbalstītāji:



19
POINTS

"Autoliste. Pašos spēka gados!" Reglaments

1. Reglamentā lietotie termini

- 1.1. Dalībnieks – fiziska persona, kura piedalās pasākumā.
- 1.2. Ekipāža – divu vai vairāku dalībnieku grupa, kuru pasākuma norisē vieno kopīgs transportlīdzeklis.
- 1.3. Organizators – fiziska vai juridiska persona, kas nodarbojas ar pasākuma organizēšanu un saistītajām darbībām.
- 1.4. Tiesnesis – fiziska persona, kuru organizatori ir pilnvarējuši pasākuma laikā veikt dalībnieku kontroli un ekipāžu veikuma vērtējumu.
- 1.5. Kontrolpunkts (KP) – ģeogrāfisks punkts, kura atrašanās vieta ir zināma un kurā var autorizēt konkrētas ekipāžas kontrolpunkta apmeklējumu.
- 1.6. CSN – [ceļu satiksmes noteikumi](#)
- 1.7. Autolistes mājas lapa – <http://www.autoliste.lv/>
- 1.8. WAP sistēma – pasākuma vadības sistēma <http://acevo.tosteris.com/>

2. Vispārīgie jautājumi

- 2.1. "Autoliste. Pašos spēka gados!" ir biedrības "Autoliste" atpūtas pasākums ar amatieru autorallija, orientēšanās un novadpētniecības elementiem.
- 2.2. Pasākuma mērķis ir aktīva dzīvesveida visai ģimenei veicināšana un ceļu satiksmes dalībnieku savstarpējo attiecību kultūras uzlabošana.
- 2.3. Pasākumā var piedalīties vēstkopas "Autoliste" un biedrības "Autoliste" biedri, kā arī minēto personu viesi. Par katras konkrētās personas atbilstību reglamenta prasībām lemj organizatori. Atteikums dalībai pasākumā nav pārsūdzams.
- 2.4. Pasākuma laikā dalībniekiem ir jāievēro **visi** Ceļu satiksmes noteikumi. Pasākumam **nav** autosporta sacensību, treniņu, rekordu uzstādīšanas vai publiska izklaides pasākuma rakstura.
- 2.5. Pasākuma norises vieta ir Babītes, Baldones, Daugmales, Ķekavas, Mārupes, Olaines un Salas novadi.
- 2.6. Pasākuma norises laiks ir 28.05.2011 no 2:00 līdz 22:00.
- 2.7. Pasākuma ietvaros noteiktas sekojošas kontaktpersonas no organizatoru puses:
 - 2.7.1 par reglamentu un WAP sistēmu – Gatis, 26 523 575,
 - 2.7.2 par tehnisko palīdzību / izstāšanos – Reinis, 29 129 007,
 - 2.7.3 par visiem pārējiem jautājumiem – Reinis, 29 129 007.
- 2.8. Organizatori dod priekšroku zvana vietā saņemt SMS-pastu no WAP sistēmas.

- 2.9. Reglamentā neatrunātie jautājumi interpretējami atbilstoši Autolistes mājas lapā publicētajai informācijai par pasākumu.

3. Ekipējums

- 3.1. Katrai ekipāžai **obligāti** nepieciešams:

- 3.1.1 CSN prasībām atbilstošs transportlīdzeklis,
- 3.1.2 mobilais tālrunis, kas atbalsta WAP 2.0 protokolu,
- 3.1.3 aizpildīta un parakstīta [ekipāžas reģistrācijas lapa](#);
- 3.1.4 nedaudz apķērības un humora izjūtas.

- 3.2. **Elites** klases ekipāžai **obligāti** nepieciešami:

- 3.2.1 vismaz 3 dalībnieki,
- 3.2.2 vismaz 2 dalībnieki ar atbilstošās kategorijas autovadītāja apliecību.

- 3.3. Organizatori **iesaka** ņemt līdzi:

- 3.3.1 pasākuma izdales materiālus – reglamentu, karti, leģendas, fotogrāfijas un video failus – sev piemērotā formātā, jo organizatori nodrošina to pieejamību tikai un vienīgi kā lejupielādējamus failus,
- 3.3.2 tehnisko aprīkojumu, kas ļauj lejupielādēt no WAP sistēmas un apstrādāt uzdevumu koordinātes [GPX](#) formātā,
- 3.3.3 tehnisko aprīkojumu, kas ļauj atskaņot DivX video failus,
- 3.3.4 vienu mobilo tālruni priekš zvaniem un SMS-pasta saņemšanas un otru mobilo tālruni priekš WAP sistēmas lietošanas,
- 3.3.5 apģērbu un apavus, kas piemēroti pastaigai brīvā dabā,
- 3.3.6 pulksteni (tiem, kas mēdz šad un tad kavēt finišu, acīmredzot piemērotāks būs modinātājs),
- 3.3.7 kompasu,
- 3.3.8 tālskati,
- 3.3.9 rakstāmrīkus,
- 3.3.10 lāpstu jeb amuletu pret iestigšanu, arī dēļi nekaitēs.

4. Starts

- 4.1. Pasākumam tiek dots neklātienas masu starts.
- 4.2. Laikā no 2:00 līdz 8:00 WAP sistēmā ir pieejams starta uzdevums, kuru atrisinot Elites klasei kļūst pieejami pārējie uzdevumi.
- 4.3. Visām Elites klases ekipāžām starts tiek reģistrēts 2:00 – starta uzdevuma atrisināšanai patērētais laiks tiek iekļauts kontrollaikā.
- 4.4. Visām Tautas klases ekipāžām starts tiek reģistrēts 8:00.

- 4.5. Ekipāžai WAP sistēmā kļūst pieejamas atklāto uzdevumu koordinātes sekojošos formātos:
 - 4.5.1 teksts (DD MM.MMM);
 - 4.5.2 karte (PDF – 1 : 125 000 – 9,64 MB);
 - 4.5.3 GPX.
- 4.6. Ja laikā ierobežota uzdevuma izpildes vietā vienlaicīgi, teiksim, pēdējā brīdī, ierodas ļoti daudzas ekipāžas, tā ir Sagādīšanās un var nākties pagaidīt. Līdz ar to ekipāžu interesēs ir pašām parūpēties par Negadīšanos.
- 4.7. Ekipāžas transportlīdzekļa vadītāja pienākums ir pasākuma laikā (piemēram, papilduzdevumā 9.2, bet ne vēlāk kā finišā) pieteikties pie tiesnešiem, nodot ekipāžas reģistrācijas lapu un uzrādīt:
 - 4.7.1 atbilstošās kategorijas autovadītāja apliecību,
 - 4.7.2 attiecīgā transportlīdzekļa tehnisko pasi,
 - 4.7.3 līdz pasākuma beigām derīgu attiecīgā transportlīdzekļa CSDD tehniskās apskates dokumentu,
 - 4.7.4 aptieciņu,
 - 4.7.5 avārijas apstāšanās zīmi,
 - 4.7.6 ugunsdzēsamo aparātu,
 - 4.7.7 atstarojošo vesti.

5. Vasas pilsētas noslēpums

autoliste

sestdiena, 2011. gada 28. maijs

LIDOJOŠĀ MUCA VAI KAS CITS?

Kas gan ir tas noslēpumainais un dīvainais, kas lido apkārt pa Stokholmu? Cilvēki apgalvo, ka tā esot mazītiņa mucīņa vai kaut kas tamlīdzīgs, kas laiku pa laikam, spēcīgam motoram dūcot, laižoties pāri Vasas pilsētas jumtiem. Gaisa satiksmes pārvalde par šādu satiksmes līdzekli nekā nezinot, tāpēc modušās aizdomas, ka tas varētu būt kāds neliels, baigs spiegs, kas pētīdams lido apkārt. Šī parādība jānoskaidro, un lidotājs jānotver.



- 5.1. Čau, čau, karsti mīļotie dalībnieki! Autolistes redakcija izsludina desmittūkstoš kronu, tpu, 3000 punktu atlīdzību katram ārštata korespondentam, kas atklās šo Vasas pilsētas

lidojošo noslēpumu. Lidotāja notveršana un nogādāšana policijā nav nepieciešama. Ja tā padomā, ārštata korespondentu nogādāšana policijā – arī ne.

- 5.2. Tā stāsta, ka korespondentu informācijas avoti esot dokumenti, intervijas un personīgie novērojumi. Konkrētajā gadījumā redakcija var piedāvāt ikdienišķo darbu – leģendu, novadpētniecības un orientēšanās uzdevumus. Par katriem 3 izpildītiem uzdevumiem korespondenti saņem 1 norādi Vasas pilsētas noslēpuma atklāšanai.
- 5.3. Bez tam redakcijā ir ienākušas ziņas par iranizēšanas, jandalēšanas un figurēšanas gadījumiem – papilduzdevumiem, kas pelnījuši speciālreportāžu. Par katru izpildīto papilduzdevumu korespondenti saņem 1 norādi Vasas pilsētas noslēpuma atklāšanai.
- 5.4. Pavisam pieejamas 10 norādes.
- 5.5. Ar katru norādi korespondenti arvien precīzāk var noteikt vietu, kur meklējams dūcošais priekšmets.
- 5.6. Jāatzīmē, ka nesen redakcijā uz sienas noslēpumainos apstākļos parādījās lieliem nevienādiem burtiem rakstīts brīdinājums:

"Tas, kas mani nosaucis par priekšmetu, dabūs tā, ka viņam zils viens noies gar acīm! Es nepiedalos, ja rīkojas šitā! Atnākšu aptuveni pulksten piecos, bet nekādā ziņā pēc pulksten astoņiem."

6. Novadpētniecība

- 6.1. Zinām – kur jābrauc, nezinām – kas jāmeklē.
- 6.2. Šī tipa uzdevumā ekipāžai ir jāapmeklē dotajās koordinātēs atrodamais objekts un kontrolpunkts un jāatrod atbildes uz jautājumiem ar lielāku vai mazāku kultūrvēsturisku vērtību.
- 6.3. Lai apmeklētu objektu, var nākties šķirties no zināmas naudas summas
- 6.4. Par kontrolpunkta apmeklēšanu ekipāža saņem 100 punktus.
- 6.5. Par katru pareizu atbildi uz jautājumu ekipāža saņem 20 punktus.
- 6.6. Pēc organizatoru samaitātās saprašanas (un tā ir izšķirošā) katram jautājumam eksistē tieši viena pareiza atbilde.
- 6.7. Par novadpētniecības uzdevumu kopā ekipāža var saņemt ne vairāk kā 300 punktus.

Objekts	Darba laiks	Ieejas maksa
Aspazijas māja	10:00 – 18:00	pieaugušajiem 0,80 Ls, skolēniem un studentiem 0,40 Ls
Autolistes muzejs	10:00 – 16:00	–
F. Candra aviācijas tehnikas muzejs	10:00 – 15:00	2,00 Ls
Jūrmalas brīvdabas muzejs	10:00 – 18:00	pieaugušajiem 1,00 Ls, skolēniem un studentiem 0,50 Ls
Jūrmalas pilsētas muzejs	10:00 – 18:00	pieaugušajiem 1,00 Ls, skolēniem un studentiem



		0,50 Ls
Ķekavas novadpētniecības muzejs	09:00 – 14:00	pieaugušajiem 0,50 Ls, skolēniem un studentiem 0,30 Ls, fotografēšana 1,00 Ls
Olaines vēstures un mākslas muzejs	11:00 – 14:00	–

7. Lēgenda

- 7.1. Zinām – kā jābrauc, nezinām – kur nokļūsim.
- 7.2. Šī tipa uzdevumā ekipāžai ir jāveic lēgendā aprakstītā distance un jāsasniedz tās finišs.
- 7.3. Kas ir lēgenda un kā to pareizi lietot uzturā, var izlasīt šeit, nodaļā "Rallija lēgenda":
[Amatieru rallija rokasgrāmata](#)
- 7.4. Lēgendā attēloti tikai būtiskie krustojumi, un to attēlojums ir shematisks. Lēgendā dotie attālumi ir aptuveni.
- 7.5. Ja lēgenda ir pretrunā ar ceļa zīmēm un / vai citiem apzīmējumiem, piemēram, "Braukt aizliegts", "Apbraukšanas ceļa shēma", "Privātīpašums" utml., tad
- 7.5.1 ekipāžai ir obligāti jāievēro šo ceļa zīmju un / vai citu apzīmējumu noteiktie ierobežojumi;
- 7.5.2 ja ekipāža ir pārliecināta, ka nav novirzījusies no lēgendas, jāinformē par radušos situāciju organizatori.
- 7.6. Lēgendas finišā atrodas kontrolpunkts. Par tā apmeklēšanu ekipāža saņem 180 punktus.
- 7.7. Pēc lēgendas starta reģistrēšanas WAP sistēmā kļūst pieejami papildjautājumi – vai un kuras ceļazīmes atrodas norādītajā attālumā no lēgendas starta. Ceļazīmēm, kuras tiek uzstādītas pa pāriem, piemēram, „Apdzīvotas vietas sākums” un „Apdzīvotas vietas beigas”, jāņem vērā tikai tā zīme, kas attiecas uz kustības virzienu, vienā eksemplārā.
- 7.8. Par katru pareizu atbildi uz papildjautājumu ekipāža saņem punktus atbilstoši lēgendas papildjautājumu skaitam.

Papildjautājumu skaits	Papildjautājuma vērtība
2	60
3	40
4	30

- 7.9. Atbildes pierakstam izmantojama ceļazīmju numuru summa no [CSN 5. pielikuma](#), piemēram,

Nr.	Attēls	Nosaukums
142		Bīstami
803		Darbības zona

7.9.1 ja norādītajā attālumā atrodas ceļazīme "Bīstami", tad atbilde ir 142;

7.9.2 ja norādītajā attālumā atrodas ceļazīmes "Bīstami" un "Darbības zona", tad atbilde ir $142 + 803 = 945$

7.9.3 ja norādītajā attālumā nav nevienas ceļazīmes, tad atbilde ir 0.

7.10. Par leģendas uzdevumu kopā ekipāža var saņemt ne vairāk kā 300 punktus.

7.11. Lai dažādotu dalībnieku diētu, organizatori piedāvā arī sekojošas variācijas par leģendas uzdevuma tēmu:

7.11.1 fotoleģenda – distance ir nevis aprakstīta, bet gan sabildēta,

7.11.2 videoleģenda – distance ir nevis aprakstīta, bet gan nofilmēta, turklāt tik briesmīgā tempā un kvalitātē, ka krustojumus vēl saskatīt daudz maz var, bet visādas interesantas zīmes ar vietvārdiem gan ne pārāk (videoleģendā redzamais ātrums nav ātrums, ar kādu tā tika uzņemta, un pilnīgi noteikti NAV ātrums, kādā tā veicama).

8. Orientēšanās

8.1. Zinām – kur jābrauc, nezinām – kā jābrauc.

8.2. Šī tipa uzdevumā ekipāžai ir jāizplāno un jāveic iespējami efektīvākais maršruts (ar cieņu pret apkārtējo floru, faunu un civilizāciju!) līdz dotajās koordinātēs atrodamajam kontrolpunktam.

8.3. Katrs orientēšanās uzdevums sastāv no diviem kontrolpunktiem.

8.4. Pirmā kontrolpunkta koordinātes kļūst zināmas pasākuma startā.

8.5. Par pirmā kontrolpunkta apmeklēšanu ekipāža saņem 100 punktus.

8.6. Pēc pirmā kontrolpunkta apmeklēšanas kļūst zināms papildjautājums un otrā kontrolpunkta koordinātes, kurā meklējama atbilde.

8.7. Par atbildi uz papildjautājumu ekipāža saņem 200 punktus.

8.8. Atbildes neprecizitāte proporcionāli samazina nopelnītos punktus, t.i., kļūdoties par 5% ekipāža saņem 190 punktus, bet kļūdoties vairāk kā par 100% nesaņem neko.

- 8.9. Par orientēšanās uzdevumu kopā ekipāža var saņemt ne vairāk kā 300 punktus.
- 8.10. Lai dažādotu dalībnieku diētu, organizatori piedāvā arī sekojošu variāciju par orientēšanās uzdevuma tēmu:
- 8.10.1 videoKP – kontrolpunkta koordināšu vietā dalībniekiem ir pieejams video ieraksts ar ceļu no kontrolpunkta līdz atpazīstamam apkārtējās vides orientierim.

9. Papilduzdevumi

9.1. Intervija ar Karlsonu.

- 9.1.1 Karlsons dūkdams ielaidās istabā, apskurbis un līksms kā lapsene.
- Vai šodien laikrakstā iespiests kaut kas sevišķs? – viņš šķelmīgi vaicāja. – Izlasi man, ja tur tiešām ir kaut kas interesants!
- Tu esi neprātīgs, – Brālītis sacīja. – Vai tad tu nesaproti, ka tagad mums vairs nebūs nekāda miera, ne tev, ne man!
- Un kas tad šo mieru vēlas, kā tu domā? – Karlsons vaicāja. – Lai tikai viss iet heisā, hopsā un bums, citādi es nepiedalos, tik daudz tev jāzina.
- 9.1.2 Uzdevuma ietvaros tiek noskaidrots, cik daudz dalībnieki zina par Brālīti un Karlsonu, kas dzīvo uz jumta.
- 9.1.3 Uzdevuma izpilde pilnībā notiek WAP sistēmas ietvaros.
- 9.1.4 Par katru pareizu atbildi uz jautājumu ekipāža saņem 10 punktus.
- 9.1.5 Par uzdevumu kopā ekipāža var saņemt ne vairāk kā 300 punktus.

9.2. Tvaika mašīna.

- 9.2.1 Tā, nudien, bija lieliska tvaika mašīna, un Karlsons izskatījās tik lepns un tik laimīgs, it kā pats to būtu darinājis.
- Āre, Brālīt, kāds varens puf, puf, puf! Pasaules labākais tvaika mašīnu meistars... – tālāk Karlsons netika, jo atskanēja briesmīgs blīkšķis, un mašīna pēkšņi bija beigta un pagalam, istabā mētājās tikai mašīnas lauskas.
- Tā eksplodēja, – Karlsons jūsmoja, it kā mašīna būtu izdarījusi kādu brīnumainu triku. – Nudien, tā eksplodēja! Tas tik bija blīkšķis!
- 9.2.2 Ekipāžas uzdevums ir nodemonstrēt tvaika mašīnas operatora prasmes, darbinot savu transportlīdzekli pašu izvēlētajā skaļumā robežās no 20 līdz 80 decibeliem. Eksplozija nav obligāta.
- 9.2.3 Drošs paliek nedrošs, tvaika mašīnas operatoram uzdevumu uzsākot:
- 9.2.3.1 jāuzrāda operatora licence (atbilstošās kategorijas autovadītāja apliecība, +10 punkti) un tvaika mašīnas reģistrācijas sertifikāts (attiecīgā transportlīdzekļa tehniskā pase, +10 punkti; līdz pasākuma beigām derīgs attiecīgā transportlīdzekļa CSDD tehniskās apskates dokuments, +10 punkti),
- 9.2.3.2 jāuzvelk atstarojošā veste (+60 punkti),
- 9.2.3.3 jāizliek avārijas apstāšanās zīme (+10 punkti),

- 9.2.3.4 jānoliek pa rokai ugunsdzēsamais aparāts (+10 punkti) un aptieciņa (+10 punkti).
- 9.2.4 Ekipāžai ir 3 piegājieni.
- 9.2.5 Katram piegājenam jāizvēlas cits skaļums.
- 9.2.6 Skaļums tiek mērīts 1m attālumā aiz transportlīdzekļa.
- 9.2.7 Katra piegājiena sākotnējā vērtība ir 60 punkti.
- 9.2.8 Neprecizitāte – starpība starp pieteikto skaļumu un uzrādīto skaļumu – samazina nopelnītos punktus par 1 punktu decibelā.
- 9.2.9 Līdz ar to par uzdevumu kopā ekipāža var saņemt ne vairāk kā 300 punktus.
- 9.2.10 Uzdevuma izpildi reģistrē tiesneši.
- 9.2.11 Uzdevums pieejams no 9:00 līdz 12:00.

9.3. Oho, Mājāzis rikšo!

- 9.3.1 Bokas jaunkundze iekleidzās, paķēra putekļu daudzāmo un metās Karlsonam pakaļ.
- Ak tu nešpetni, tad nu gan būtu savādi, ja es tevi uz pēdām nedabūtu ārā!
- Karlsons izlaidās priekšnamā, un tad sākās negantas medības pa visu dzīvokli. Pa priekšu lidinājās Karlsons sēkdams, priecīgi klaigādams, viņam pakaļ Bokas jaunkundze ar putekļu daudzāmo rokās, aiz viņas Brālītis un Bimbo, mežonīgi riedams.
- Oho, oho! – Karlsons kļiedza.
- 9.3.2 Ekipāžas uzdevums ir iejusties Mājāža ādā un veikt norādīto distanci, kārtīgi trenkājot Karlsonu.
- 9.3.3 Karlsons tiek trenkāts kārtīgi, ja viņš atrodas vismaz 1m no zemes.
- 9.3.4 Uzdevuma sākotnējā vērtība ir 300 punkti.
- 9.3.5 Ar katru distancē pavadīto sekundi uzdevuma vērtība samazinās par 1 punktu.
- 9.3.6 Par atkārtotu Karlsona saplēšanu ekipāža saņem 100 soda punktus.
- 9.3.7 Uzdevuma izpildi reģistrē tiesneši.
- 9.3.8 Uzdevums pieejams no 12:00 līdz 15:00.

9.4. Te, tur vai tā?

- 9.4.1 Karlsons bija gatavs lidošanai. Viņš pagrieza podziņu uz vēdera, un motors ierūcās.
- Aši lec man uz muguras! Mēs tūliņ lidosim! – Karlsons sauca.
- Un to viņi arī darīja. Izlaidās ārā pa logu un pacēlās gaisā.
- 9.4.2 Ja Karlsonam jautātu, kurš lidojuma virziens ir pa labi un kurš – pa kreisi, visticamāk saņemtu atbildi, ka viņš ir pilots un priekš tādiem sīkumiem ir domāti stūrmaņi, piemēram, Brālītis. Savukārt Brālītis paraustītu plecus un paskaidrotu, ka tā ir pavisam parasta lieta:
- 9.4.2.1 “te” – pavisam īss vārdiņš – norāda uz stūrmanim tuvāko, īsāko labo pagriezienu,

- 9.4.2.2 “tur” – garāks vārdiņš – norāda uz tālāko no stūrmaņa un garāko kreiso pagriezienu,
- 9.4.2.3 “tā” nozīmē taisni, uz priekšu,
- 9.4.2.4 piebilde “ne” – ka ar to saistītā norāde nav jāizpilda,
- 9.4.2.5 pagriezienu uzskaitīšana vienmēr sākas ar visasāko.
- 9.4.3 Ekipāžas uzdevums ir sekot Brālītim un Karlsonam.
- 9.4.4 Par lidojuma galamērķa – kontrolpunkta – sasniegšanu ekipāža saņem 300 punktus.

9.5. Pa pasaku pasaules pēdām.

- 9.5.1 – Jauki, ka viņš tomēr atradis ceļu uz mājām – Brālītis sacīja.
 – Tāpēc, ka viņam bija izliktas ceļazīmes, citādi viņš nekad nebūtu pārnācis, - ieminējās Karlsons.
 – Kādas zīmes? – Brālītis jautāja.
 – Tādas, kādas es pametu. Jo esmu vislabsirdīgākais zēns pasaulē, – Karlsons skaidroja.
 Bet tad atskanēja ārdurvju zvans, Bokas jaunkundze strauji gāja atvērt durvis, un Brālītis viņai sekoja.
 – Kā tas varēja gadīties, ka visā mājā uz katra durvju roktura karājas pankūkas?
 – tēvocis Jūlijs stingri vaicāja.
- 9.5.2 Ekipāžas uzdevums ir doties nelielā pastaigā **bez GPS** pa norādīto maršrutu un kartē atzīmēt tos distances punktus, kuros atrodamas ja ne gluži pankūkas, tad vismaz prizmas.
- 9.5.3 Distancē izvietoti 7 kontrolpunkti.
- 9.5.4 Tiesnešu izsniegtajā kartē dalībniekiem jāatzīmē 5 kontrolpunkti.
- 9.5.5 Par katru kontrolpunktu ekipāža saņem punktus atbilstoši tā atzīmēšanas precizitātei:

Kļūda milimetros	Punkti
[0; 3]	60
(3; 5]	40
(5; 8]	24
(8; 12]	6
>12	0

- 9.5.6 Uzdevuma izpildi reģistrē tiesneši.
- 9.5.7 Uzdevums pieejams no 12:00 līdz 15:00.

9.6. Pasaules labākais celtnieks.

- 9.6.1 Uz grīdas stāvēja no klucīšiem uzcelts tornis. Ļoti augsts un smails tornis. Lai gan Karlsons, protams, prata būvēt celtnus un automobiļus, taču šoreiz viņš tikai bija krāvis klucīšus citu uz cita un izveidojis ļoti augstu un smailu torni.

- 9.6.2 Ekipāžas uzdevums ir nodemonstrēt, kurš ir pasaules labākais celtnieks un no ierobežota skaita klucīšu uzbūvēt iespējami augstu struktūru, kurai jānoturas vismaz 10 sekundes pēc pabeigšanas.
- 9.6.3 Arhitektūras stils nav ierobežots – var būvēt gan Pizas torņus (augstākus, bet nestabilākus), gan Heopsa piramīdas (zemākas, bet stabilākas).
- 9.6.4 Ekipāžai ir 3 piegājieni.
- 9.6.5 Ja būve sabrūk ātrāk kā 10 sekundēs, piegājieni ir izmantoti, taču rezultāts netiek reģistrēts.
- 9.6.6 Ieskaitīts tiek labākais rezultāts.
- 9.6.7 Ekipāža, kura uzceļ augstāko torni, saņem 300 punktus.
- 9.6.8 Pārējās ekipāžas saņem punktus proporcionāli sava torņa augstumam, piemēram, ja augstākais tornis ir 100cm un ekipāžas torņa augstums ir 90cm, tad ekipāža saņem 270 punktus.
- 9.6.9 Uzdevuma izpildi reģistrē tiesneši.
- 9.6.10 Uzdevums pieejams no 15:00 līdz 18:00.

9.7. Vislielākais blikšķis pasaulē.

- 9.7.1 Karlsons bija noliecies pār krānu un lēja turzā ūdeni.
 - Tu esi traks! Papīra turzā taču nevar turēt ūdeni, – Brālītis aizrādīja. – Vai tad tu to nesaproti?
 - Un kas tā ir? – Karlsons vaicāja, piebāzis pie Brālīša deguna turzu, kas jebkuru brīdi varēja pārplīst. Mirkli viņš paturēja turzu, lai Brālītis pārlicinātos, ka tajā var būt ūdens, bet tad joza atpakaļ uz Brālīša istabu.
 - Brālītis, ļaunu nojautu pārņemts, brāzās pakaļ. Nu protams...
- 9.7.2 Ekipāžas uzdevums ir nodemonstrēt savu trāpīgumu priekšmetu mešanā.
- 9.7.3 Par tiesnešu norādījumu neievērošanu ekipāžu var nepielaist uzdevuma izpildei.
- 9.7.4 Ekipāžai ir 3 metieni.
- 9.7.5 Katra metiena sākotnējā vērtība ir 100 punkti.
- 9.7.6 Metiena neprecizitāte samazina nopelnītos punktus par 1 punktu uz 10 centimetriem.
- 9.7.7 Uzdevuma izpildi reģistrē tiesneši.
- 9.7.8 Uzdevums pieejams no 16:00 līdz 19:00.

9.8. Satiksmes mācība.

- 9.8.1 Turēdams spaini augstu gaisā, Karlsons cilpoja pa jumtu. Brālītis izbijās: ja nu Karlsons nespēj apstāties, kad nonāks pie jumta notekas!
 - Bremzē, – viņš kļiedza, – bremzē!
 - Un Karlsons bremzēja. Bet tikai kad bija nonācis pie pašas jumta malas.

Brālītis nopūtās. Skolā satiksmes mācībā viņam stāstīja, kā izpaužas agresīva braukšana un pie kādām nelīgām sekām tā var novest. Bet tā jau ir parasta lieta – skolotāja nebija redzējusi agresīvu kājāmiešanu.

- 9.8.2 Uzdevumā tiek pārbaudītas dalībnieku zināšanas satiksmes mācībā.
- 9.8.3 Uzdevuma izpilde pilnībā notiek WAP sistēmas ietvaros, un tai ir atvēlētas 30 minūtes.
- 9.8.4 Par katru pareizu atbildi uz jautājumu ekipāža saņem 10 punktus.
- 9.8.5 Par uzdevumu kopā ekipāža var saņemt ne vairāk kā 300 punktus.
- 9.8.6 Uzdevuma neizpildīšana... liek ekipāžas dalībniekiem nokaunēties.

10. Finišs

- 10.1. Finiša vieta atrodas Rīgā.
- 10.2. Finiša vietu ekipāžas uzzina pasākuma startā.
- 10.3. Finišs ir atvērts no 19:00.
- 10.4. Ekipāža pati reģistrē finišu, ievadot WAP sistēmā finiša kontrolpunkta autorizācijas kodu.
- 10.5. Tautas klasei ir noteikts 12 stundu kontrollaiks.
- 10.6. Elites klasei ir noteikts 18 stundu kontrollaiks.
- 10.7. Ekipāžas, kuras finišē pēc kontrollaika beigām, saņem 100 soda punktus par katru pilno kavēto minūti.
- 10.8. Ekipāžas, kuras finišē vēlāk kā 15 minūtes pēc kontrollaika beigām vai nefinišē vispār, netiek vērtētas.

11. Vērtēšana

- 11.1. Par uzdevuma izpildīšanu ekipāža saņem uzdevuma aprakstā norādītos punktus, kuriem pielietota korekcija pēc formulas

$$+ \text{MAX}(0, (31 - [\text{Ekipāžu skaits, kas izpildījušas uzdevumu}]) * 10)$$

piemēram,

Ekipāžu skaits, kas izpildījušas uzdevumu	Korekcija
1	+ 300
3	+ 280
30	+ 10
32	+ 0

- 11.2. Korekcija netiek pielietota uzdevumiem:

- 11.2.1 Vasas pilsētas noslēpums.

- 11.3. Ekipāžas tiek vērtētas pēc klases – Tautas un Elites.
- 11.4. Augstāka vieta ir ekipāžai, kura savākusi vairāk punktu.
- 11.5. Kopvērtējuma rezultāti tiek noteikti pēc formulas
punkti / kontrollaiks
kur kontrollaiks ir 12 (Tautas klasei) vai 18 (Elites klasei).
- 11.6. Iepriekšējie rezultāti tiek izsludināti 10 minūšu laikā pēc pēdējās ekipāžas finiša.
- 11.7. Pēc iepriekšējo rezultātu izsludināšanas ekipāžām ir 20 minūtes laika, lai pieteiktu tiesnešiem tajos konstatētās kļūdas.
- 11.8. Pēc iepriekšējo rezultātu precizēšanas, ja tāda ir nepieciešama, tiek izsludināti galīgie rezultāti.

12. Īpašie jautājumi

12.1. Ceļu satiksmes noteikumu pārkāpšana.

12.1.1 Soda punkti tiek piešķirti par katru tiesnešu konstatēto pārkāpumu, kas minēts [Pārkāpumu uzskaites punktu sistēmas piemērošanas noteikumos](#)

12.1.2 Soda punkti tiek noteikti pēc formulas

$$200 * 2 ^ (\text{pārkāpumu uzskaites punktu skaits MK noteikumos})$$

piemēram,

149. Par braukšanu ar transportlīdzekli, kurš nav apgādāts ar avārijas zīmi, medicīnisko aptieciņu (aptieciņām) vai ugunsdzēsamo aparātu (aparātiem) (0)

$$200 * 2 ^ 0 = 200$$

146. Par braukšanu diennakts gaišajā laikā bez iedegtas avārijas gaismas signalizācijas ar transportlīdzekli, kuram nedeg neviens no bremzēšanas signāllukturiem (1)

$$200 * 2 ^ 1 = 400$$

86. Par uzbraukšanu uz dzelzceļa pārbrauktuves, ja: 1) uzbraukšanu aizliedz dzelzceļa pārbrauktuves dežuranta žests; 2) luksoforā deg aizlieguma signāls (4)

$$200 * 2 ^ 4 = 3200$$

12.1.3 Par ceļu policijas paziņotiem CSN pārkāpumiem ekipāža tiek diskvalificēta.

12.2. Citi pārkāpumi

12.2.1 Par organizatoru noteiktās kontaktēšanās kārtības pārkāpšanu (piemēram, zvanišanu nepareizajam adresātam), ekipāža saņem 50 soda punktus.

12.2.2 Par organizatoru noteiktās informācijas aprites kārtības pārkāpšanu (piemēram, jautājumu uzdošanu, kuru atbildes jau atrunātas reglamentā), ekipāža saņem 50 soda punktus pirmajā reizē un 2x vairāk ar katru nākamo reizi, t.i., 100 soda punktus otrajā reizē, 200 soda punktus trešajā reizē utt.

12.2.3 Tiesneši var piešķirt soda punktus arī par nesportisku rīcību, tiesnešu lēmuma apstrīdēšanu, rasu naida kurināšanu, apkārtnes piesārņošanu un citiem pārkāpumiem.

12.3. Protestu izskatīšanas kārtība.

12.3.1 Protesti ir iesniedzami tiesnešu kolēģijai rakstiskā veidā un tiks izskatīti pirmajā lasījumā 10 darba dienu laikā.

12.3.2 Ja tiesnešu kolēģijai neizdodas nonākt pie protesta risinājuma, tas līdzīgi tiek skatīts otrajā un trešajā (galīgajā) lasījumā.

12.4. Tehniskā palīdzība.

12.4.1 Ja dalībniekiem distancē ir radušies nepārvarami šķēršļi, tie var zvanīt organizatoriem un lūgt tehnisko palīdzību.

12.4.2 Ekipāža, kurai tiek sniegta tehniskā palīdzība, izstājas no distances.

Mieru, tikai mieru!

" Autoliste. Pašos spēka gados "

WAP sistēmas lietotāja rokasgrāmata

Sistēma ir paredzēta mobilajiem tālruniem, kas atbalsta WAP 2.0 protokolu. Ar to, kas nepieciešams, lai sagatavotu savu tālruni darbam, var iepazīties, piemēram, LMT mājas lapā:

http://www.lmt.lv/lat/abonentiem/pakalpojumi/datu_pakalpojumi/citi_datu_pakalpojumi/wap

Ar sistēmu ir iespējams strādāt arī no datora ar interneta pieslēgumu, lai gan jāatzīmē, ka tā nav sistēmas mērķa platforma. Pārbaudītās pārlūkprogrammas ir Internet Explorer, Firefox, Opera, Safari un Chrome.

Sistēmai iespējams pieslēgties pēc adreses

[http://acevo.tosteris.com/?P=\[Parole\]](http://acevo.tosteris.com/?P=[Parole])

kur [Parole] ir 16 burtu virkne. Ērtības nolūkos šo adresi būtu vērts ielikt telefona grāmatzīmēs. Un, jā, tā tiek saukta par paroli tieši tāpēc, ka tā ir paredzēta tikai konkrētajai ekipāžai un viss, kas būs sastrādāts, izmantojot šo paroli, tiks pierakstīts par labu vai par ļaunu šai ekipāžai. Tāpēc būsīm solīdi savstarpējās attiecībās.



The first screenshot shows a list of tasks with callouts:

- Uzdevumu saraksti** (Task lists)
- [Status] KP# Nosaukums (punkti p / ekipāžu skaits, kas šo uzdevumu jau ir izpildījušas e)** (Status KP# Name (points p / number of teams that have already completed this task e))
- Uzdevumu statusi:**
 - [?] nav iesākts (not started)
 - [*] iesākts (started)
 - [+] izpildīts un pabeigts (completed and finished)
 - [-] neizpildīts un pabeigts (not completed and finished)

The second screenshot shows the details for task **[?] D6 Lauči (400p/0e)** with callouts:

- Papildinformācija par uzdevumu.** (Additional information about the task.)

The third screenshot shows a task question with callouts:

- Dažos uzdevumos atbildi varēs izvēlēties no saraksta** (In some tasks, answers can be chosen from a list)
- Neaizmirstam laiku pa laikam nospiegt maģisko pogu** (Don't forget to press the magic button from time to time)

The fourth screenshot shows the completion page with callouts:

- Citos uzdevumos būs jāievada teksts, biežāk gan skaitļi.** (In other tasks, text will need to be entered, more often numbers.)

KP autorizācija mūs pavadīs visas dienas garumā. Novadpētniecības uzdevumiem tā jāizpilda pirms pārējo atbilžu ievades.

Ievadām kodu un spiežam pogu.

10 KP000

6. PPPPPP 11. GGGGGG
 7. TTTTTT 12. JJJJJJ
 8. WWWWWW 13. MMMMMM
 9. AAAAAA 14. PPPPPP
 10. DDDDDD 15. TTTTTT

Papildinformācija:

- Kontrolpunkta paraugs

Uzdevums ir izpildīts tikai tad, kad ir SAGLABĀTAS atbildes uz VISIEM jautājumiem, t.sk., PAREIZS KP autorizācijas kods

Kamēr uzdevums NAV pabeigts, norādes netiek atklātas. Savukārt, kad uzdevums IR pabeigts, atbildes vairāk mainīt nevar.

Saglabāt

10 KP000

6. PPPPPP 11. GGGGGG
 7. TTTTTT 12. JJJJJJ
 8. WWWWWW 13. MMMMMM
 9. AAAAAA 14. PPPPPP
 10. DDDDDD 15. TTTTTT