



WAITS



piedāvā



atbalstītāji:



"eXpotīcija" 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 pilnvarojuši 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. "eXpotīcija" 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 Ādažu, Carnikavas, Garkalnes, Inčukalna, Krimuldas, Limbažu, Mālpils, Ropažu, Saulkrastu, Sējas, Siguldas novadi.
- 2.6. Pasākuma norises laiks ir 22.05.2010 no 3:30 līdz 23:30.
- 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 (un ar strādājošu odometru),
- 3.1.2 mobilais tālrunis, kas atbalsta WAP 2.0 protokolu,
- 3.1.3 nedaudz apķērības un humora izjūtas.

- 3.2. **Elītes** 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, audio 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 MP3 audio failus,
- 3.3.4 tehnisko aprīkojumu, kas ļauj atskaņot DivX video failus,
- 3.3.5 vienu mobilo tālruni priekš zvaniem un SMS-pasta saņemšanas un otru mobilo tālruni priekš WAP sistēmas lietošanas,
- 3.3.6 apģērbu un apavus, kas piemēroti pastaigai brīvā dabā,
- 3.3.7 pulksteni (tiem, kas mēdz šad un tad kavēt finišu, acīmredzot piemērotāks būs modinātājs),
- 3.3.8 kompasu,
- 3.3.9 kalkulatoru,
- 3.3.10 rakstāmrīkus,
- 3.3.11 mērlenti, teiksim, sākot ar 5 m,
- 3.3.12 lāpstu jeb amuletu pret iestigšanu, arī dēļi nekaitēs.

4. Starts

- 4.1. Starta vieta atrodas ne tālāk kā 50 km no Rīgas.
- 4.2. 3:30 WAP sistēmā tiek publicēts uzdevums, kuru atrisinot var uzzināt starta vietas koordinātes.
- 4.3. Elītes klases starts ir atvērts no 4:00 līdz 5:00.
- 4.4. 8:00 WAP sistēmā tiek publicētas starta vietas koordinātes.
- 4.5. Tautas klases starts ir atvērts no 10:00 līdz 11:00.

- 4.6. Ekipāžai jāierodas starta vietā pašu izvēlētās klases starta logā un jāpiesakās pie tiesnešiem.
- 4.7. Ekipāžas transportlīdzekļa vadītājam jāuzrāda tiesnešiem:
 - 4.7.1 atbilstošās kategorijas autovadītāja apliecība,
 - 4.7.2 attiecīgā transportlīdzekļa tehniskā pase,
 - 4.7.3 līdz pasākuma beigām derīgs attiecīgā transportlīdzekļa CSDD tehniskās apskates dokuments,
 - 4.7.4 aptieciņa,
 - 4.7.5 avārijas apstāšanās zīme,
 - 4.7.6 ugunsdzēsamais aparāts,
 - 4.7.7 Elites klasei obligāti un Tautas klasei pēc izvēles – attiecīgā transportlīdzekļa viens noskrūvēts rats (ne rezerves), kas cita starpā ļaus ekipāžai nopelnīt pirmos punktus ar papilduzdevumu 9.2.
- 4.8. Tiesneši fiksē ekipāžas starta laiku un ometru.
- 4.9. Ekipāžai WAP sistēmā kļūst pieejamas atklāto uzdevumu koordinātes sekojošos formātos:
 - 4.9.1 teksts (DD MM.MMM);
 - 4.9.2 karte (GIF – 4386x4000 – 6,30 MB);
 - 4.9.3 kartes fragmenti (GIF – 240x320 jeb apmēram 4 km x 6 km – caurmērā 40 KB katrs);
 - 4.9.4 GPX.
- 4.10. Ekipāžu starta secība un intervāls ir lielā mērā atkarīgi no ekipāžu prāta asuma un roku veiklības un nelielā mērā arī no vienlaicīgi pieejamo tiesnešu skaita.

5. eXpotīcija

- 5.1. Kristofers Robins sēdēja ārā pie savas mājas durvīm un vilka kājās Lielos Zābakus. Tikko Pūks bija ieraudzījis Lielos Zābakus, viņš saprata, ka nu jānotiek Piedzīvojumam, tāpēc viņš noslaucīja medaino degunu ar ķepas virspusi, cik glīti vien varēdams, lai izskatītos *gatavs uz visu*.
 - Mēs visi dosimies Ekspedīcijā, – teica Kristofers Robins. – Mēs iesim atklāt Ziemeļpolu. Tā ir tāda lieta, ko atklāj.
 - Lai notiek, – sacīja I-ā. – Ejam! Tikai *nesakiet, ka es biju vainīgs*.
 - Ja Ziemeļpols ir zemes ass, tad taču tam jābūt iespraustam zemē, vai ne? – prātoja Kristofers Robins.
 - Tātad mums jāmeklē kāds zemē iesprausts ass koks, puļķis vai miets, – nosprieda Trusītis. – Tikai *kur tas varētu būt iesprausts?*
 - Taisni to jau mūsu Ekspedīcija meklē, – Kristofers Robins teica. – Vēl ir Dienvidpols. Jādomā, ka ir arī Austrumpols un Rietumpols, kaut gan par to neviens īpaši nerunā.

- 5.2. Karsti mīļotie dalībnieki laipni aicināti pievienoties eXpotīcijai un atklāt četrus polus. Tas nav tik grūti kā izklausās, pat lāči to var, tiesa, vispirms būtu lietderīgi noskaidrot koordinātes.
- 5.3. Septiņjūdžu mežs nav bezgalīgs, tāpēc jau pašā sākumā ir diezgan droši zināms, ka atsevišķa pola koordinātes sākas, piemēram, šādi:
- | | |
|----------------|----------------|
| 57° ??.'???' N | 24° ??.'???' E |
|----------------|----------------|
- 5.4. eXpotīcijas gaitā izpildot uzdevumus, jautājuma zīmes soli pa solim tiks aizstātas ar cipariem:
- | | |
|------------------------|------------------------|
| 57° 1 ?'???' N | 24° ??.'???' E |
| 57° 1 ?'???' N | 24° 2 ?'???' E |
| 57° 13 .'???' N | 24° 2?'???' E |
| 57° 13.'???' N | 24° 24 .'???' E |
| 57° 13. 555 ' N | 24° 24.'???' E |
| 57° 13.555' N | 24° 24. 666 ' E |
- 5.5. Katrs uzdevumu veids ved uz savu polu:
- 5.5.1 papilduzdevumi ved uz Ziemeļpolu;
 - 5.5.2 novadpētniecības uzdevumi ved uz Dienvidpolu;
 - 5.5.3 leģendu uzdevumi ved uz Austrumpolu;
 - 5.5.4 orientēšanās uzdevumi ved uz Rietumpolu.
- 5.6. Piemēram, lai atklātu Ziemeļpolu, nāksies vispirms izpildīt vismaz sešus papilduzdevumus un pēc tam apmeklēt norādītajās koordinātēs atrodamo zemes asi.
- 5.7. Par pirmo atklāto polu ekipāža saņem 900 punktus.
- 5.8. Par otro atklāto polu ekipāža saņem 1200 punktus.
- 5.9. Par trešo atklāto polu ekipāža saņem 1500 punktus.
- 5.10. Par ceturto atklāto polu ekipāža saņem 1800 punktus.

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 30 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 400 punktus.

Objekts	Darba laiks	Ieejas maksa
Andrusu senlietu muzejs	10:00 – 18:00	0,50 Ls
Elektronikas un datorzinātņu institūta muzejs*	10:00 – 14:00	–
Lauči	10:00 – 18:00	ziedojumš
Lēdurgas dendroparks	8:00 – 20:00	pieaugušajiem 1,00 Ls, bērniem 0,60 Ls
Mākslinieku dārzs	Neierobežots	–
Mini Zoo "Salmiņi"	10:00 – 18:00	1,00 Ls no cilvēka vai, ja ekipāžā ir vairāk kā 3 cilvēki, tad 3,00 Ls no ekipāžas
Saulkrastu Reiņa Kaudzītes muzejs	10:00 – 14:00	–
Saulkrastu velosipēdu muzejs	10:00 – 18:00	pieaugušajiem 1,00 Ls, skolniekiem 0,50 Ls
Vangažu skolas muzejs	09:00 – 12:00	ziedojumš
Z/S „Sautlāči” Šinšillu un paipalu audzētava	10:00 – 18:00	1,00 Ls

* Īpašas instrukcijas īpaša muzeja apmeklētājiem:

- Muzeja apmeklētāji tiek lūgti novietot auto stāvlaukumā. Auto novietošana tieši pie galvenās ieejas var novest pie noteikta veida nepatīkšanām.
[Kartē tas izskatās šādi](#)
- Ieejot pa galveno ieeju, ir jāpiesakās sargam, kas sēž savā telpā (stikla būrī) un jānosauc atslēgas vārdi "eXpotīcija" un "muzejs", piemēram,
"Labdien, mēs piedalāmies eXpotīcijā un gribam aiziet uz muzeju."
Lai nemulsinātu lāga cilvēku, droši drīkst lietot plašāk izplatīto apzīmējumu "ekspedīcija".
- Ja sargam liksies, ka apmeklētāji ir adekvāti un nav alkohola reibumā (tas nav joks!), viņiem tiks norādīts uz kāpnēm, kas atrodas pa kreisi no ieejas un ved uz otro stāvu.
- Kāpņu augšgalā apmeklētāji atdursies pret stiklotu sienu, aiz kuras kādreiz bijusi bibliotēka, bet tagad pamazām top muzejs. Muzejā saimnieko... daži no pasākuma organizatoriem. Ko gan visu neizdarīsi karsti mīļoto dalībnieku dēļ!

7. Lēģenda

- 7.1. Zinām – kā jābrauc, nezinām – kur nokļūsim.
- 7.2. Šī tipa uzdevumā ekipāžai ir jāveic lēģendā aprakstītā distance un jāsasniedz tās finišs.
- 7.3. Kas ir lēģenda un kā to pareizi lietot uzturā, var izlasīt šeit, nodaļā "Rallija lēģenda":
[Amatieru rallija rokasgrāmata](#)

- 7.4. Leģendā attēloti tikai būtiskie krustojumi, un to attēlojums ir shematisks. Leģendā dotie attālumi ir aptuveni.
- 7.5. Ja leģenda 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 leģendas, jāinformē par radušos situāciju organizatori.
- 7.6. Leģendas gaitā sastopami vairāki imagināri kontrolpunkti (KPi) – pielikumā dotajiem attēliem atbilstoši reāli objekti.
- 7.7. Pielikums satur vairākas identificējamās KPi attēlu lapas.
- 7.8. Katrā attēlu lapā ir redzami 16 KPi.
- 7.9. Katrā attēlu lapā ir redzami vairāku leģendu KPi.
- 7.10. Katras leģendas KPi ir redzami tieši vienā attēlu lapā.
- 7.11. Sākot uzdevuma izpildi, kļūst zināms, kurā attēlu lapā ir redzami visi konkrētās leģendas KPi, taču nav zināms, kuriem attēliem tie atbilst. Toties ir zināms, ka uz katras leģendas ir sastopami ne mazāk kā 4 un ne vairāk kā 6 KPi.
- 7.12. Ekipāžai jānosaka attālums no leģendas starta līdz KPi.
- 7.13. Ja KPi neatrodas **uz** ceļa, tad attālums līdz vietai, kurā KPi atrodas **vistuvāk** ceļam.
- 7.14. Attāluma mērvienība – kilometri. Attāluma precizitāte – 2 zīmes aiz komata. Piemēram,
- 0.12
- 3.14
- 12.00
- 7.15. Par katra KPi atrašanu (attāluma noteikšanu) ekipāža saņem punktus atbilstoši leģendas KPi kopskaitam

KPi kopskaits	KPi vērtība
4	75
5	60
6	50

- 7.16. Atbildes neprecizitāte samazina nopelnītos punktus par 0,2% metrā, t.i., kļūdoties par 500 m un vairāk ekipāža punktus nesaņem.
- 7.17. Leģendas finišā atrodama atbilde uz papildjautājumu.
- 7.18. Par atbildi uz papildjautājumu ekipāža punktus nesaņem.
- 7.19. Pareiza atbilde uz papildjautājumu ir obligāts priekšnoteikums leģendas uzdevuma ieskaitīšanai.
- 7.20. Līdz ar to par leģendas uzdevumu kopā ekipāža var saņemt ne vairāk kā 300 punktus.
- 7.21. Lai dažādotu dalībnieku diētu, organizatori piedāvā arī sekojošas variācijas par leģendas uzdevuma tēmu:

- 7.21.1 audioleģenda – distance ir nevis aprakstīta, bet gan ierunāta organizatoru Stūrmaņa balsī,
- 7.21.2 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. Līdz ar to par orientēšanās uzdevumu kopā ekipāža var saņemt ne vairāk kā 300 punktus.
- 8.10. Lai dažādotu dalībnieku diētu, organizatori piedāvā arī sekojošas variācijas par orientēšanās uzdevuma tēmu:
- 8.10.1 audioKP – kontrolpunkta koordināšu vietā dalībniekiem ir pieejams audio ieraksts ar atpazīstama apkārtējās vides orientiera aprakstu, kurā atrodams kontrolpunkts.
- 8.10.2 videoKP – kontrolpunkta koordināšu vietā dalībniekiem ir pieejams video ieraksts ar ceļu no kontrolpunkta līdz atpazīstamam apkārtējās vides orientierim.

9. Papilduzdevumi

9.1. Vinnijs Pūks un viņa draugi.

- 9.1.1 – Šis stāsts ir sācies.
- Par Pūku un mani?
- Par Sivēnu, Trusīti un jums visiem. Vai tad tu neatceries?
- Atceros gan. Bet, kad es ļoti, ļoti gribu atcerēties, es atkal aizmirstu.

- 9.1.2 Uzdevuma ietvaros tiek noskaidrots, cik lielā mērā dalībnieki atceras pārsteigumus, piedzīvojumus un pārpratumus Septiņjūdžu mežā.
- 9.1.3 Uzdevuma izpilde pilnībā notiek WAP sistēmas ietvaros.
- 9.1.4 Par katru pareizu atbildi uz jautājumu ekipāža saņem 20 punktus.
- 9.1.5 Par uzdevumu kopā ekipāža var saņemt ne vairāk kā 300 punktus.

9.2. Noskrūvēt - pieskrūvēt.

- 9.2.1 Domās Pūks sastādīja tādu plānu:
 - 1. Starta Vieta (Lai atrastu tiesnešus)
 - 2. Domkrats (Lai noskrūvētu ratu)
 - 3. Rats (Jānoskrūvē, lai parādītu tiesnešiem)
 - 4. Tiesneši (Lai reģistrētu startu un, protams, arī uzdevuma izpildi)
 - 5. Atkal Rats (Jāpieskrūvē, lai dotos eXpotīcijā)"Sāk izskatīties, ka šī būs traka diena," Pūks nodomāja.
- 9.2.2 Ekipāžas uzdevums ir starta vietā noskrūvēt un pieskrūvēt vienu ratu savam transportlīdzeklim.
- 9.2.3 Noskrūvēšana veicama pirms starta.
- 9.2.4 Pieskrūvēšana veicama pēc starta.
- 9.2.5 Uzdevuma izpildi reģistrē starta tiesneši.
- 9.2.6 Par uzdevuma izpildi ekipāža saņem 300 punktus.

9.3. Satiksmes mācība.

- 9.3.1 Ko dara Kristofers Robins no rītiem? Viņš mācās. Viņš kļūst Izglītots. Viņš apgūst Zināšanas – Pareizrakstību, Aritmētiku, Ģeogrāfiju un, jā, arī Satiksmes mācību.
- 9.3.2 Savukārt uzdevumā tiek pārbaudītas dalībnieku zināšanas satiksmes mācībā.
- 9.3.3 Uzdevuma izpilde pilnībā notiek WAP sistēmas ietvaros, un tai ir atvēlētas 30 minūtes.
- 9.3.4 Par katru pareizu atbildi uz jautājumu ekipāža saņem 20 punktus.
- 9.3.5 Par uzdevumu kopā ekipāža var saņemt ne vairāk kā 600 punktus.
- 9.3.6 Uzdevuma neizpildīšana... liek ekipāžas dalībniekiem nokaunēties.

9.4. Bišu koks.

- 9.4.1 Pūks padomāja un teica:
 - Kristofer Robin, tev vajadzēs sašaut balonu. Šautene tev ir?
 - Protams, ir, – Kristofers Robins atbildēja. – Bet, ja es to darīšu, balons būs pagalam.
 - Ja tu to nedarīsi, es būšu pagalam.Kad jautājums bija nostādīts tā, Kristofers Robins saprata, ka cits nekas neatliek, rūpīgi notēmēja un izšāva.

– Vai! – iekliedzās Pūks.

– Es netrāpīju? – Kristofers Robins jautāja.

– Nevar teikt, ka tu pavisam netrāpīji, – atbildēja Pūks, – bet tu netrāpīji balonam.

9.4.2 Ekipāžas uzdevums ir nodemonstrēt savu trāpīgumu šaušanā mērķī ar gaisa šauteni.

9.4.3 Šaušanas standā vienlaicīgi drīkst atrasties tikai viena ekipāža.

9.4.4 Šaušanas standā drīkst ieņemt vietu tikai pēc tiesneša uzaicinājuma.

9.4.5 Par tiesneša norādījumu neievērošanu ekipāžu var nepielaist uzdevuma izpildei vai pat diskvalificēt.

9.4.6 Šaušana notiek ar atbalstu.

9.4.7 Ekipāžai ir 10 šāvienu.

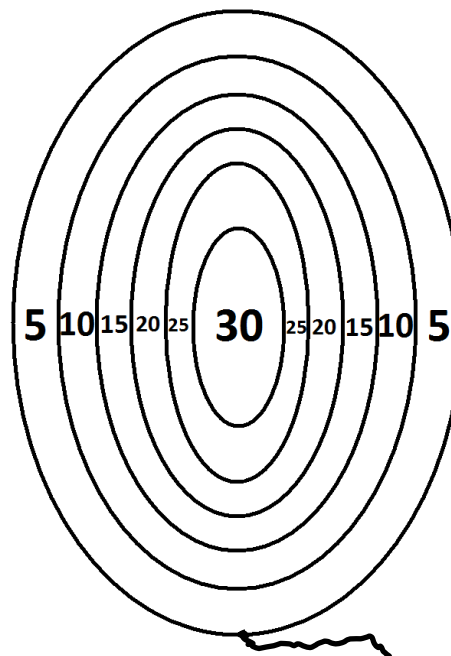
9.4.8 Ar katru šāvienu ekipāža var nopelnīt līdz 30 punktiem (skat. mērķa attēlu).

9.4.9 Līdz ar to par uzdevumu kopā ekipāža var saņemt ne vairāk kā 300 punktus.

9.4.10 Uzdevuma izpildi reģistrē tiesneši.

9.4.11 Uzdevums pieejams no 14:00 līdz 18:00.

9.4.12 Ja 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 Negādīšanos.



9.5. Šaurā Bezizeja.

9.5.1 – Glābiet! – noelsās Pūks. – Es labāk rāpšos atpakaļ.

– Sasodīts! – viņš sacīja. – Vajadzēja tomēr uz priekšu.

– Es vairs nevaru nekā... Ne turp, ne atpakaļ. Palīgā!

9.5.2 Ekipāžas uzdevums ir ar savu muskuļu spēku pastumt Pūku vispirms 25 m turp un pēc tam 25 m atpakaļ.

9.5.3 Jāatzīmē, ka Pūks pēc nelielās iestiprināšanās ir visai ievērojami pieņēmis svarā – pašmasa $1350 \pm$ daži kg.

9.5.4 Ekipāžu drīkst pārstāvēt ne vairāk kā 3 dalībnieki.

9.5.5 Uzdevuma izpildi reģistrē tiesneši.

9.5.6 Uzdevuma sākotnējā vērtība ir 600 punkti.

9.5.7 Ar katru distancē pavadīto sekundi, uzdevuma vērtība samazinās par 2 punktiem.

9.5.8 Uzdevums pieejams no 9:00 līdz 12:00. Lai samazinātu Sagādīšanās iespēju, Elites klases ekipāžām vēlams ierasties līdz 10:00.

9.6. **Bubuļu un Pēku medības.**

- 9.6.1 – Viss var būt, – Pūks noteica. – Reizēm ir un reizēm atkal nav. Ar pēdām nekad neko nevar zināt. Vai tu nenāktu man līdzi, Sivēn? Ja izrādītos, ka tie ir plēsīgi zvēri, diviem drošāk.
- 9.6.2 Ekipāžas uzdevums ir doties nelielā pastaigā kopā ar Pūku un Sivēnu un saskaitīt, cik reižu pastaigas laikā jūs sastapsieties ar Bubuli un cik – ar Pēku.
- 9.6.3 Par pastaigas galamērķa – kontrolpunkta – sasniegšanu ekipāža saņem 300 punktus.
- 9.6.4 Par Bubuļu pareizu saskaitīšanu ekipāža saņem 150 punktus.
- 9.6.5 Par Pēku pareizu saskaitīšanu ekipāža saņem 150 punktus.
- 9.6.6 Līdz ar to par uzdevumu kopā ekipāža var saņemt ne vairāk kā 600 punktus.

9.7. **Lamatas Milzu Lempjiem.**

- 9.7.1 Pūka pirmā doma bija izrakt Ļoti Dziļu Bedri, un tad Milzu Lempis nāks un iekritīs Bedrē, un...
- 9.7.2 Kā zināms, beigu galā Sivēns noķēra Pūku. Jebšu Pūks noķēra pats sevi?
- 9.7.3 Lai nu kā arī būtu, ekipāžas uzdevums ir aplūkot Lamatas Milzu Lempjiem gan no Sivēna skatupunkta (no augšas), gan Pūka skatupunkta (no apakšas – lai nokļūtu pie šī kontrolpunkta dalībniekiem nāksies norāpties nedaudz zemāk).
- 9.7.4 Par uzdevuma izpildi ekipāža saņem 300 punktus.

9.8. **Tīģeri nekāpj kokos.**

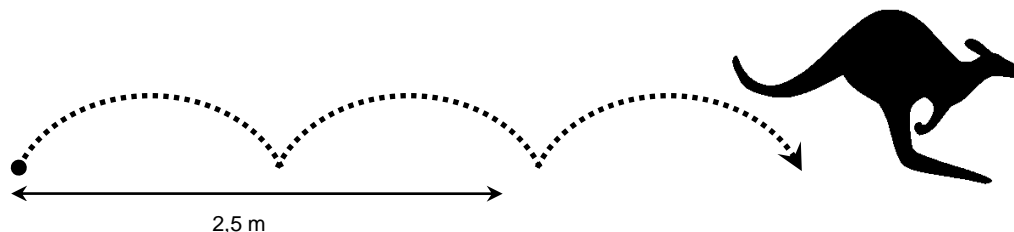
- 9.8.1 Pēc pirmajām desmit pēdām Tīģeris laimīgi nomurmināja: – Tā lieta iet!
Pēc nākamajām desmit viņš sacīja: – Es vienmēr esmu teicis, ka Tīģeri prot kāpt kokos!
Vēl pēc desmit pēdām viņš piebilda: – Protams, viegli tas nav.
Pēc turpmākajām desmit pēdām viņš nopūtās: – Un tad vēl, bez šaubām, būs jākāpj lejā. Atmuguriski.
Un tad viņš teica:
– Tas būs jau grūtāk...
– Izņemot krišanu...
– Kad tas būtu pavisam...
– VIEGLI.
- 9.8.2 Lai nokļūtu pie šī kontrolpunkta dalībniekiem nāksies pakāpties nedaudz augstāk.
- 9.8.3 Par uzdevuma izpildi ekipāža saņem 300 punktus.

9.9. **Ķengurlēkšana Rū smiltiņās.**

- 9.9.1 – Labi, mums beidzot jātiek mājās, – teica Kenga. – Uz redzēšanos, Pūk!
Un trīs lielos lēcienos viņa bija projām.
Pūks noskatījās pakaļ, kā viņa aizlēca.

"Kaut es varētu lēkt tā kā Kenga," viņš nodomāja. "Bet citi var, un citi atkal nevar. Tā nu tas reiz ir."

- 9.9.2 Organizatori ir noskaņoti optimistiskāk par Pūku un uzskata, ka principā var katrs. Vienīgi katrs nevar TIK tālu. Tāpēc galvenais nav attālums, bet gan precizitāte.
- 9.9.3 Ar ķengurlēcieni šī uzdevuma ietvaros saprot trīs lēcieni kombināciju, atsperoties ar **abām** kājām.
- 9.9.4 Ekipāžas uzdevums ir veikt trīs iespējami precīzus ķengurlēcienus pašu izvēlētajā attālumā, ne mazākā par 2,5 m.



- 9.9.5 Ja nepieciešams uzskates materiāls perfektai ķengurlēkšanas tehnikai, organizatori iesaka noskatīties šo <http://www.youtube.com/watch?v=XWe1wQKuIe0>
- 9.9.6 Katram ķengurlēcienam var pieteikt citu attālumu.
- 9.9.7 Katram ķengurlēcienam var pieteikt citu ekipāžas dalībnieku.
- 9.9.8 Attālums tiek mērīts no atspēriena līnijas līdz tuvākā papēža nospiedumam.
- 9.9.9 Katra ķengurlēciena sākotnējā vērtība ir 100 punkti.
- 9.9.10 Ķengurlēciena neprecizitāte – starpība starp pieteikto attālumu un sasniegto attālumu – samazina nopelnītos punktus par 1 punktu centimetrā.
- 9.9.11 Līdz ar to par uzdevumu kopā ekipāža var saņemt ne vairāk kā 300 punktus.
- 9.9.12 Uzdevuma izpildi reģistrē tiesneši.
- 9.9.13 Uzdevums pieejams no 14:00 līdz 18:00.
- 9.9.14 Ja 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 Negādīšanos.

10. Finišs

- 10.1. Finiša vieta atrodas ne tālāk kā 50 km no Rīgas.
- 10.2. Finiša vietu ekipāžas uzzina pasākuma startā.
- 10.3. Finišs ir atvērts no 20:00.
- 10.4. Tiesneši fiksē ekipāžas finiša laiku un ometru.
- 10.5. Tautas klasei ir noteikts 12 stundu kontrollaiks.
- 10.6. Elītes 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 pielietoti sekojoši vērtības koeficienti:

Ekipāžu skaits, kas izpildījušas uzdevumu	Vērtības koeficients
1	2.0
2 – 5	1.5
6 – 10	1.2
>10	1.0

- 11.2. Vērtības koeficients netiek pielietots uzdevumiem:

11.2.1 eXpotīcija

- 11.3. Ekipāžas tiek vērtētas pēc klases – Tautas un Elites.
- 11.4. Augstāka vieta ir ekipāžai, kura savākusi vairāk punktu.
- 11.5. Ja vairākām ekipāžām ir vienāds punktu skaits, augstāka vieta ir ekipāžai, kura veikusi īsāku distanci atbilstoši odometra rādījumam.
- 11.6. Kopvērtējuma rezultāti tiek noteikti pēc formulas
punkti / kontrollaiks
kur kontrollaiks ir 12 (Tautas klasei) vai 18 (Elites klasei).
- 11.7. Iepriekšējie rezultāti tiek izsludināti 10 minūšu laikā pēc pēdējās ekipāžas finiša.
- 11.8. Pēc iepriekšējo rezultātu izsludināšanas ekipāžām ir 20 minūtes laika, lai pieteiktu tiesnešiem tajos konstatētās kļūdas.
- 11.9. 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

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

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, zvanīšanu 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.

– Un tas ir tas, ko mēs meklējam? – jautāja I-ā.

– Jā, – teica Pūks.

– Ā! – sacīja ēzelītis. – Bija vērts. Nekas. Labi vismaz, ka lietus nelija...

"eXpotīcija"

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:

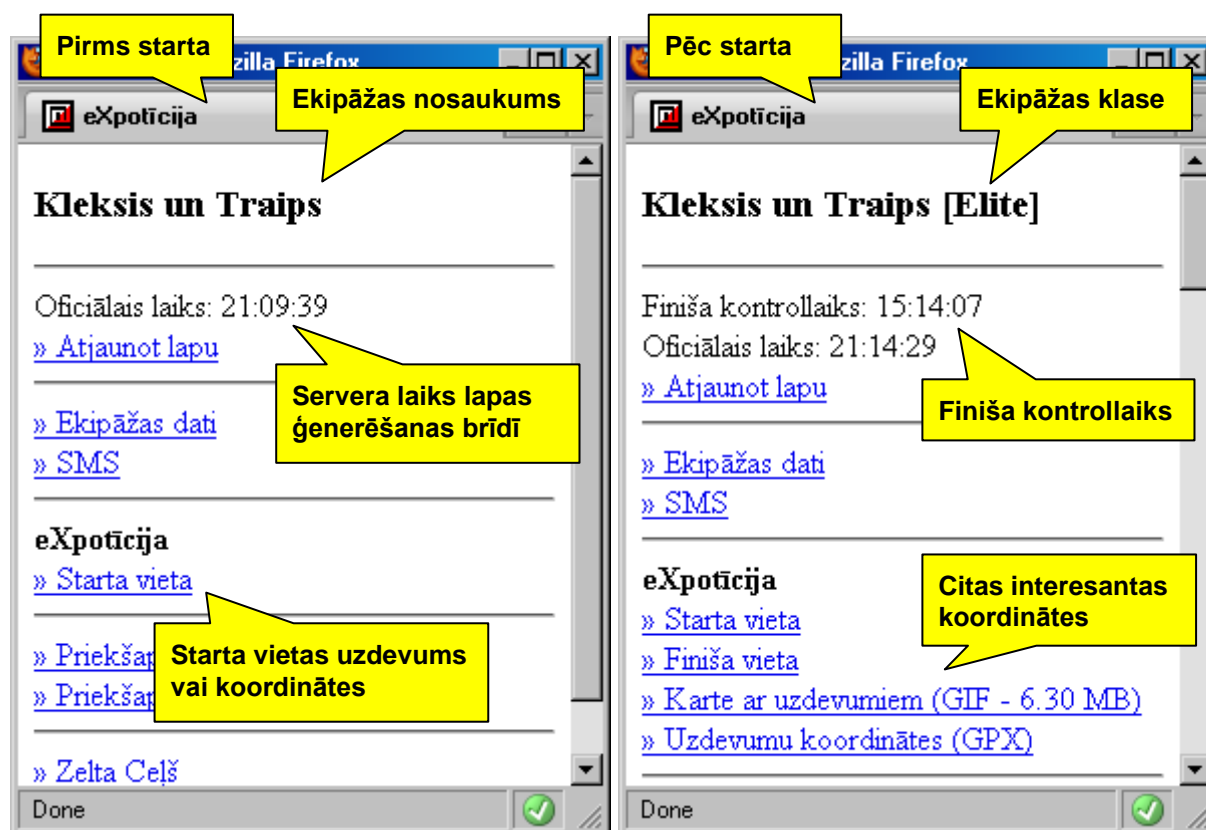
http://www.lmt.lv/lat/abonentiem/pakalpojumi/datu_pakalpojumi/citi_datu_pakalpojumi/wap

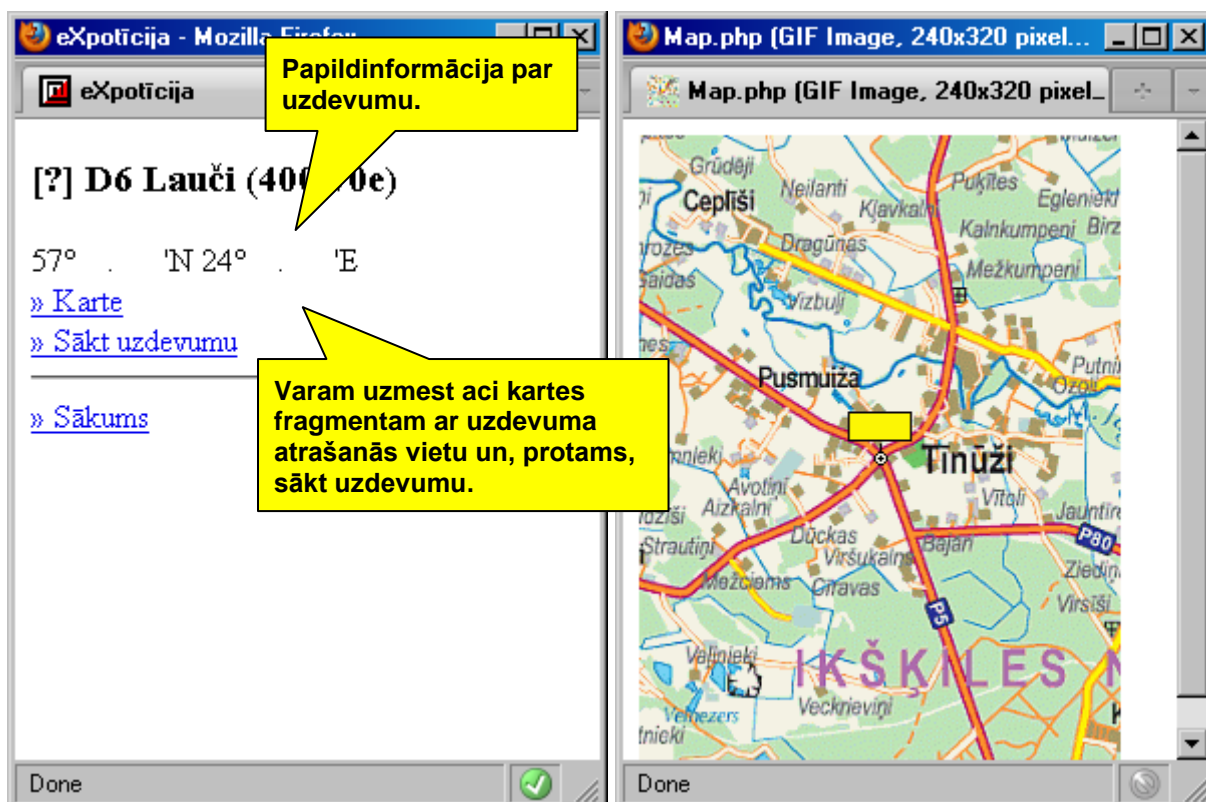
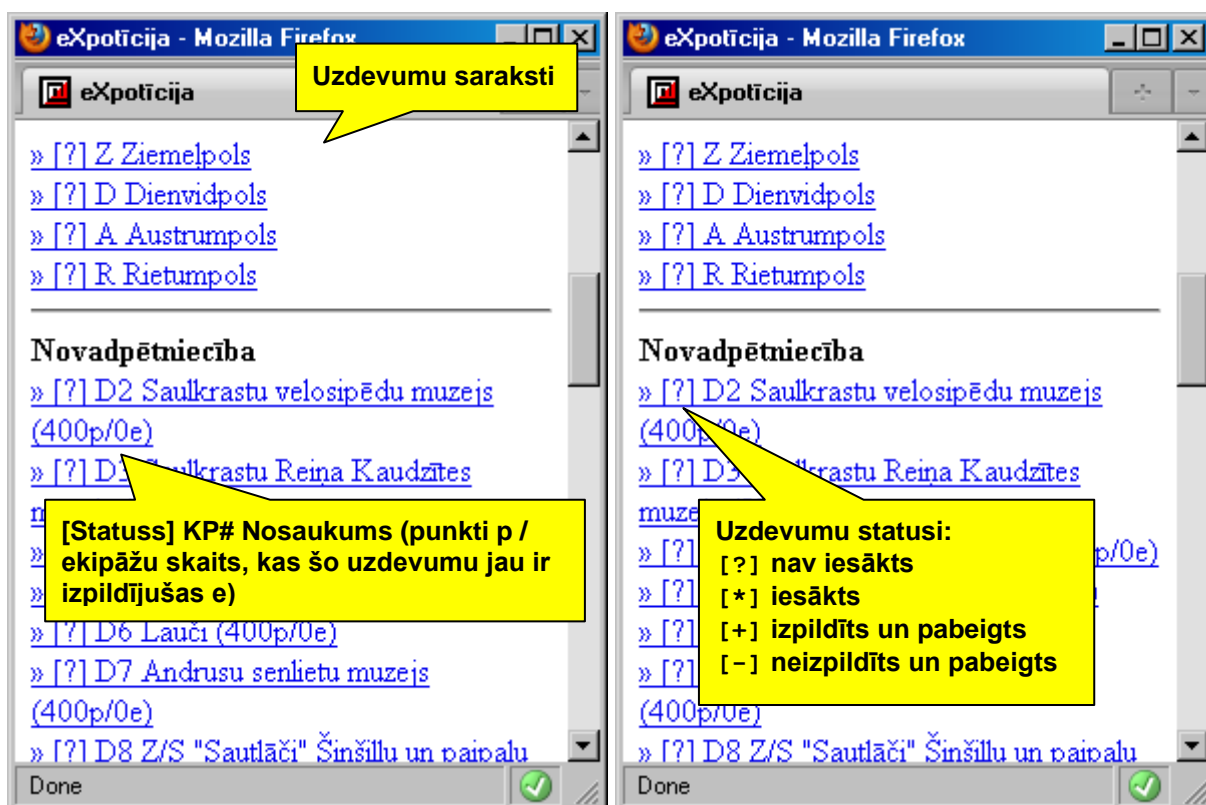
Ar sistēmu ir iespējams strādāt arī no datora ar interneta pieslēgumu, lai gan jāatzīmē, ka tā nav sistēmas mērķa platforma. Pārbaudītās pārlūkprogrammas ir Internet Explorer, Firefox, Opera, Safari un Chrome.

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 būsim solīdi savstarpējās attiecībās.





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

J.KP. Ievadiet D6 autorizācijas kodu Nr. 1: (100p)

Ievadām kodu un spiežam pogu.

Autorizācijas kodi:

- | | | |
|------------------|-------------------|-------------------|
| 1. AAAAAA | 6. PPPPPP | 11. GGGGGG |
| 2. DDDDDD | 7. TTTTTT | 12. JJJJJJ |
| 3. GGGGGG | 8. WWWWWW | 13. MMMMMM |
| 4. JJJJJJ | 9. AAAAAA | 14. PPPPPP |
| 5. MMMMMM | 10. DDDDDD | 15. TTTTTT |

Papildinformācija:

1. Kontrolpunkta paraugs

Lūdzu, neaiztikt – notiek pasākums!
Kontrolpunkts tiks novākts līdz 24.05.2010

