NOTEIKUMI

Pastaigu foto orientēšanās spēle Rīgas centrā
2026. gada 1. maijā

1. Spēles organizatori

1.1. Latvijas Brīvo arodbiedrību savienība.
1.2. SIA Questory, info@questory.in, +371 29361334.

2. Pieteikšanas spēlei

2.1. Pieteikšanas notiek https://questory.in/pasakumi/2026-05-01-lbas-orientesanas-spele-rigas-centra/?lang=lv interneta vietnē.
2.2. Komandu skaits ir ierobežots. Bezmaksas biļetes būs pieejamas līdz būs sasniegts limits (150 komandas), bet ne ilgāk par 1. maija plkst. 18.00.
2.3. Pēc veiksmīgas reģistrācijas komandas kapteinis saņem e-pastu ar unikālo spēles piekļuves saiti un instrukcijām par turpmākiem soļiem.

3. Dalība spēlēs

3.1. Dalībā spēlēs ir bezmaksas.
3.2. Dalība spēlēs ir brīvprātīga.
3.3. Ieteicamais dalībnieku vecums 8+. Spēlē drīkst patstavīgi piedalīties tikai 18 gadu vecumu sasniegušas personas. Nepilngadīgas personas drīkst piedalīties spēlē tikai vecāku vai pilnvaroto pieaugušo pavadībā. Par šī punkta nosacījumu izpildi ir atbildīgs komandas kapteinis.
3.4. Spēlēs nedrīkst piedalīties personas alkoholiskajā vai narkotiskajā reibumā.

4. Spēlei reģistrējoties

4.1. Komandas kapteinis, apstiprinot dalību spēlē, pieņem šos noteikumus un apņemas tos pildīt, kā arī uzņemas atbildību par savas komandas dalībnieku rīcību vai bezdarbību spēles laikā.
4.2. Komandas kapteinis apstiprina, kā visa informācija reģistrācijas anketā ir patiesa.
4.3. Spēles dalībnieki uzņemas ievērot Ceļu satiksmes noteikumus un Latvijas valsts spēkā esošos likumus un normatīvos aktus, un uzņemas pilno atbildību par likumdošanas prasību pārkāpumiem.
4.4. Spēles dalībnieki uzņemas atbildību par sev piederošo transportlīdzekļu un mantu stāvokli un drošību spēles laikā.
4.5. Spēles dalībnieki uzņemas atbildību par savu veselību, fizisko un morālo stāvokli spēles laikā. Tas ir jebkura uzdevuma izpildei jābalstās uz dalībnieku pašu izvēli un kritisko iespējamo risku vērtējumiem.
4.6. Spēles dalībnieki uzņemas atbildību par savu rīcību un/vai bezdarbību, to tās izraisītajām sekām un nodarītajiem zaudējumiem sev un trešajām personām.
4.7. Spēles dalībnieki atsakās no jebkura veida materiālām vai cita veida pretenzijām pret spēles organizatoriem.
4.8. Spēles dalībnieki piekrīt, ka jebkuru strīdu gadījumā par izšķirošu tiek uzskatīts spēles organizatoru viedoklis.
4.9. Spēles dalībnieki piekrīt, ka visas iespējamas kļūdas spēles vietnes darbībā un uzdevumos ir spēles neatņemama daļa.

4.10. Spēles dalībnieki piekrīt, ka organizatori patur tiesības neapstiprināt komandas vai dalībnieks dalību spēlēs, nepaskaidrojot iemeslus.
4.11. Spēles dalībnieki uzņemas ievērot šos noteikumus un ir tiesīgs rēķināties, kā arī citi spēles dalībnieki ievēro šos noteikumus.
4.12. Spēles dalībnieki piekrīt, kā viņu komentāri, uzņemtie foto, video, skaņu un citi medija materiāli var būt izmantoti spēles organizatoru popularizēšanas nolūkos bez saskaņošanas ar autoru.
4.13. Spēles dalībnieki atļauj spēles organizatoriem uzņemt dalībnieku fotogrāfijas, video, skaņu un citus medija materiālus, kā arī vākt, saglabāt un apstrādāt informāciju par dalībniekiem teksta, skaņu un vizuālo datu nesējos. Ar informācijas apstrādi, cita starpā, saprotamas tiesības vākt, reģistrēt, ievadīt, glabāt, sakārtot, pārveidot, izmantot, nodot, pārraidīt un dzēst informāciju par dalībniekiem. Spēles organizatori patur tiesības izmantot iepriekš minēto informāciju un datus savas reklāmas kampaņās. Autortiesības, izplatīšanas tiesības un pārējās mantiskās tiesības attiecībā uz uzņemtajām fotogrāfijām, ierakstiem un citu iegūto informāciju pieder spēles organizatoriem.

5. Spēles laikā

5.1. Dalībnieki uzņemas ievērot godīgas spēles (Fair Play) principus.
5.2. Aizliegts nodarīt fiziskos un materiālos zaudējumus spēlēs izmantotājiem objektiem un apkārtējai videi.
5.3. Aizliegts ienākt un iebraukt privātīpašumos. Visi objekti ir redzami no ielām un sabiedriskām vietām.

6. Spēles būtība

6.1. Noteiktajā laikā dalībnieki ieiet spēles vietnē un saņem digitālo karti ar atzīmētiem punktiem. Ierodoties tajos, dalībniekiem jāatbild uz jautājumu vai jāizpilda atjautības uzdevums. Par pareizi izpildīto uzdevumu dalībnieki saņem noteikto punktu skaitu.
6.2. Obligāto uzdevumu nav.
6.3. Komanda plāno savu maršrutu un stratēģiju, lai ierobežotā laikā, pildot uzdevumus brīvi izvēlētājā secībā, nopelnīt pēc iespējas vairāk punktu.
6.4. Izpildes ātrumam nav nozīmes. Laiks netiek ņemts vērā pie rezultātu apkopošanas.

7. Pēc spēles

7.1. Rezultāti tiks publicēti Latvijas Brīvo arodbiedrību savienības tīmekļa vietnē pēc 2026. gada 5. maija. Ar spēles laureātiem organizatori sazināsies personīgi. Komandas ar lielāko iegūto punktu skaitu tiks apbalvotas 2026. gada 23. maijā Arodbiedrību namā Muzeju nakts pasākumā.

8. Vispārīgie jautājumi

8.1. Lēmumus par noteikumos neparedzētajiem situācijām pieņem spēles organizatori.