

PIEDZĪVOJUMU UN AUTO ORIENTĒŠANĀS SACENSĪBU „AKROPOLE SIEVIEŠU RALLIJS 2026” GALVENIE NOTEIKUMI UN NOLIKUMS

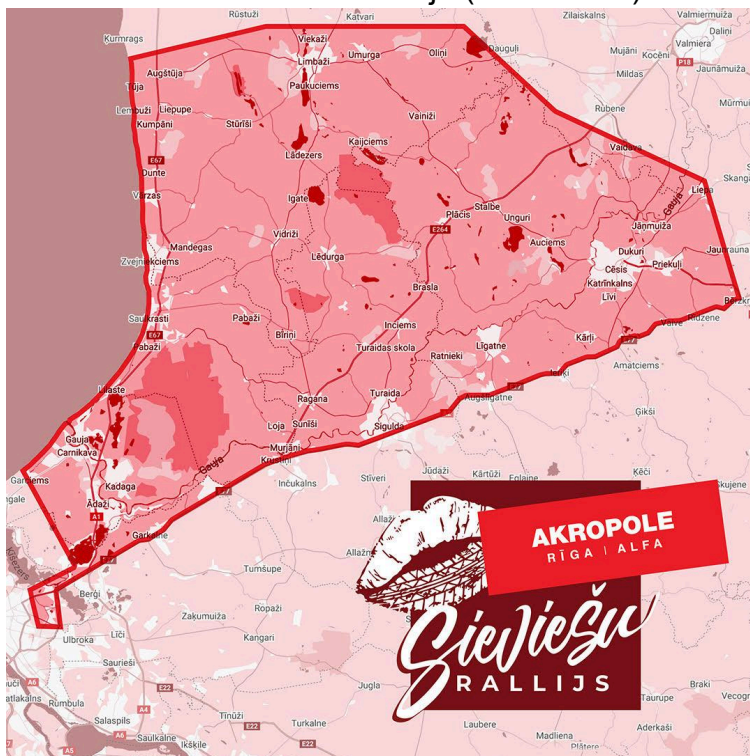
1. PAMATPRINCIPI:

1. “AKROPOLE Sieviešu rallijs 2026” (turpmāk - Rallijs) ir organizētas auto tūrisma sacensības ar dažāda rakstura papilduzdevumiem, kas ļauj iepazīt savu zemi un vienlaikus cīnīties par balvām.
2. Rallija norise - dalībnieces pārvietojas ar auto atbilstoši savam izvēlētajam maršrutam, brīvi orientējoties spēles kartē, meklējot kontrolpunktus un paralēli pildot mini-uzdevumus. Spēles karte un visi mini-uzdevumi būs pieejami aplikācijā “DrivAR Games”, kuru būs iespējams lejupielādēt sākot 7.februārī (turpmāk - Spēle):



[Lejupielādē aplikāciju šeit](#)

3. Rallija spēle norisināsies Vidzemes teritorijā (*skatt. 1.att.*).



1.att. Spēles teritorijas karte.

4. **Rallija dalībniecēm jāievēro Latvijas Republikas Ceļu satiksmes noteikumi (turpmāk - CSN) un šī Nolikuma prasības, kā arī jāievēro sacensību tiesnešu un policijas darbinieku likumīgās prasības.**

2. MĒRĶIS UN UZDEVUMI:

- 2.1. Popularizēt veselīgu un aktīvu dzīvesveidu.
- 2.2. Radīt unikālu notikumu sievietēm - draudzeņu, ģimenes, darba kolektīvu sieviešu grupu saliedēšanai.
- 2.3. Noteikt veiksmīgākās un erudītākās 2026.gada Rallija dalībnieces.

3. RALLIJA ORGANIZĀCIJA:

- 3.1. Ralliju organizē SIA "SOFART" sadarbībā ar SIA "Studio Perspective" (turpmāk tekstā - Organizators).
- 3.2. Ralliju vada sacensību direkcija un Organizatoru apstiprināta tiesnešu komanda:
 - Sacensību galvenais tiesnesis: Juris (26431300, sieviesurallijs@gmail.com)
 - Rallija sekretariāts: 28454144, info@sieviesurallijs.eu
 - Spēles aplikācijas galvenais pārstāvis: Māris (29456147, putns@perspective.lv)

4. ORGANIZATORS:

- 1.1. Uzņemas atbildību par Rallija Nolikuma izstrādāšanu, Spēles aplikācijas izveidi un uzdevumu sagatavošanu, kā arī par pārējo sacensību organizāciju un veic visas pārējās darbības, kas saistītas ar sacensību realizācijas procesu.
- 3.3. Uzņemas visa nepieciešamā ekipējuma transportēšanu un uzstādīšanu pasākuma norises vietā.
- 3.4. Nodrošina kvalificētu tiesnešu un personāla darbību.
- 3.5. Uzņemas līgumu slēgšanu ar dažādiem uzņēmumiem, kuri garantēs dalībniekiem nepieciešamo servisu un komfortu.
- 3.6. Organizators rīko un koordinē Apbalvošanas ceremonijas programmu.
- 3.7. Organizatori patur tiesības vajadzības gadījumā veikt izmaiņas nolikumā, sacensību norisē, laikā, Spēles uzdevumos.

4. PASĀKUMA DALĪBNIECES:

- 4.1. Rallijā piedalīties var jebkura sieviete, bet būt par auto vadītāju/piloti var jebkura sieviete, kurai ir atbilstošās kategorijas autovadītāja apliecība. Katra komanda personīgi uzņemas atbildību par nepieciešamo dokumentu klātesamību atbilstoši CSN.
- 4.2. Dalībnieču Komandā reģistrēto personu skaits 2 - 4 (turpmāk - Komanda). Automašīnā var būt vairāk līdzbraucējas (tikai sievietes) - tik, cik to atļauj Transportlīdzekļa reģistrācijas apliecība.
- 4.3. Komandas kapteinei jābūt pilngadīgai personai.
- 4.4. Organizatori patur tiesības ierobežot maksimālo Komandu skaitu. Plānotais komandu skaits - 500 komandas.

- 4.5. Katra Dalībniece pilnībā atbild par savu rīcību pasākuma laikā, tās izraisītajām sekām un nodarītajiem zaudējumiem.
- 4.6. Rallija un ar to saistīto pasākumu laikā Dalībnieces pašas uzņemas atbildību par sevi, savu mantu, dzīvību un veselību, kā arī savu darbību rezultātā trešo personu mantai, dzīvībai vai veselībai nodarīto kaitējumu. Katra Dalībniece ir atbildīga, lai izvēlētais maršruts un/vai rīcība atbilstu visas komandas spējām.
- 4.7. Dalībniece atsakās no jebkādām prasījuma tiesībām un apņemas necelt ne mantiskas, ne citāda rakstura pretenzijas vai prasības pret Organizatoru un/vai citiem dalībniekiem par Spēles laikā gūtajiem miesas bojājumiem, kaitējumu veselībai vai mantai un jebkādiem zaudējumiem.
- 4.8. Dalībniecēm ir pienākums pilnā apmērā atlīdzināt zaudējumus, kas attiecīgā dalībnieka rīcības rezultātā radušies Organizatoram, citiem dalībniekiem un/vai trešajām personām.
- 4.9. **Reģistrējoties Rallijam dalībnieces piešķir** Organizatoram tiesības pašam vai, pilnvarojot trešās personas, uzņemt Dalībnieču fotogrāfijas, video un citus skaņu un vizuālās informācijas ierakstus, kā arī vākt, saglabāt un apstrādāt informāciju par Dalībniecēm teksta, skaņas un vizuālo datu formātos. Nepieciešamības gadījumā Organizators minēto informāciju ir tiesīgs nodot ar to saistītajām sabiedrībām, kā arī citām trešajām personām. Organizatoram ir tiesības izmantot iepriekš minēto informāciju un datus Pasākuma reklāmas kampaņās. Autortiesības, izplatīšanas tiesības un pārējās mantiskās tiesības attiecībā uz uzņemtajām fotogrāfijām, ierakstiem un citu iegūto informāciju pieder Organizatoram.
- 4.10. Reģistrējoties Rallijam, dalībnieces piešķir Organizatoram tiesības apstrādāt komandu datus, rediģēt, pārlūkot un nodot komandu datus trešajām personām spēles rezultātu noteikšanai.

5. VIETA UN LAIKS:

- 5.1. *Laiks*: Rallijs norisināsies 2026. gada 07.martā.
- 5.2. *Rallija starta vieta*: Rallija dalībniecēm nav vienotas starta vietas. Katra komanda drīkst startēt no savas individuāli izvēlētas vietas, kas iekļaujas aplikācijā norādītajā spēles kartē.
- 5.3. *Starta un finiša laiks*: Spēles uzdevumi un norādes atvērsies plkst. 11:00, kas ir Rallija starta/sākuma laiks visām komandām neatkarīgi no tā brīža komandas atrašanās vietas. **Veikt spēles uzdevumus aplikācijā varēs no plkst. 11:00 - 17:00.** Pēc plkst. 17:00 apmeklēt spēles kontrolpunktus vairs nebūs iespējams.
- 5.4. *Komandu kustība*: Rallija komandas pašas plāno savu kustības maršrutu. Galvenais Spēles mērķis ir, ievērojot CSN, uzrādīt vislabāko maršruta kontrollaiku.
- 5.5. *Rallija oficiālā finiša vieta*: Jebkura Jūsu spēles beigu vieta spēles maršrutā. Pēc spēles laika beigām gaidīsim Jūs Rallija apbalvošanas ceremonijas vietā - iepirkšanās un izklaides centrā AKROPOLE Rīga (Latgales iela 257).
- 5.6. Pasākuma norise*:

2026.gada 7.marts

Laiks	Pasākums	Norises vieta
11:00	Spēles starta laiks visām dalībniecēm neatkarīgi no starta vietas.	Komandas individuāli izvēlētā starta vieta.
11:00 - 17:00	Laiks, kurā veikt spēles uzdevumus.	Rallija izstrādātajā maršrutā.
17:00	Spēles noslēgums.	Jebkuras komandas tā brīža individuālā atrašanās vietā.
No 17:00 - 18:30	Komandu finišēšana.	Iepirkšanās un izklaides centrā AKROPOLE Rīga
No 18:30 - 22:00	Balvu izlozes**, konkursi, apbalvošana radošās darbnīcas, atpūta un relaksācija.	Iepirkšanās un izklaides centrā AKROPOLE Rīga
21:30 - 22:00	Apbalvošana (1., 2. un 3. vieta)	Iepirkšanās un izklaides centrā AKROPOLE Rīga
No 22:00 - 22:30	Spēles aplikācijā tiek publicēti komandu rezultāti.	

*Programma var tikt precizēta tuvojoties pasākumam atkarībā no dalībnieču skaita.

** Balvu izlozē piedalās tikai tās komandas, kas atrodas klātienē iepirkšanās un izklaides centrā AKROPOLE Rīga (Latgales iela 257).

7. AUTOMAŠĪNA:

- 5.7. Rallijā var piedalīties ar jebkuras markas, modeļa vieglo pasažieru automašīnu, pasažieru mikro autobusu, kas atbilst CSN un CSDD prasībām.
- 5.8. Automašīnām ir jābūt derīgam CSDD izdotiem tehniskās apskates (TA) dokumentam.
- 5.9. Automašīnai jābūt līdz pasākuma beigām derīgai automašīnas OCTA apdrošināšanas polisei.
- 5.10. Automašīnai jābūt nokomplektētai atbilstoši CSN prasībām (aptieciņa, avārijas apstāšanās zīme, ugunsdzēsamais aparāts, rezerves riepa). Visam jābūt stingri nostiprinātam savās vietās.
- 5.11. Dalībnieces pašas uzņemas atbildību par visu nepieciešamo automašīnas dokumentācijas klātesamību un tās atbilstību CSN un citiem noteikumiem Rallija norises laikā.
- 5.12. Dalībnieces uzņemas atbildību par savas automašīnas nokomplektēšanu atbilstoši CSN un citiem noteikumiem Rallija norises laikā.

6. PIETEIKUMI UN DALĪBAS MAKSAS:

- 1.2. Pieteikties iespējams interneta vietnē: www.sieviesurallijs.eu līdz **05.03.2026. plkst. 23:59.**
- 6.1. Reģistrējot Komandu, reģistrācijas anketā jānorāda *Komandas nosaukums, Komandas kapteine, e-pasts un telefona numurs*. Norādītie dati nepieciešami komunikācijai starp Organizatoru un komandu, un Spēles aplikācijas profila izveidei (**Kā lejupielādēt un pieslēgties spēlei - lūdzam skatīt pielikumu**

Nr.2). Dalībniecēm vai jebkurām trešajām personām ir aizliegts nesankcionēti piekļūt Rallija dalībnieču datiem, tos izmainīt vai jebkādā veidā traucēt Rallija norisei. Komandas biedrenes būs jāpievieno aplikācijā (**Kā izveidot komandu - lūdzam skatīt Pielikumu Nr.3).**

- 6.2. Reģistrējoties Spēles aplikācijā, pirmā dalībniece būs komandas kapteine, bet pārējās – komandas biedrenes. Komandas kapteini nevarēs mainīt.
- 6.3. Pieteikumam bez 100% apmaksātas dalības maksas ir tikai informatīvs raksturs.
- 6.4. Organizatoram ir tiesības atteikt Komandai dalību, nepaskaidrojot atteikuma iemeslu. Tādā gadījumā dalības maksa tiek atmaksāta pilnā apmērā. Atteikums dalībai Rallijā nav pārsūdzams.

6.5. Dalības maksa:

- ✓ līdz 12.01.2026. dalības maksa ar numura izņemšanu expo 118 EUR ar numura saņemšanu DPD pakomātā 121 EU (summas ar PVN).
- ✓ līdz 19.02.2026. dalības maksa ar numura izņemšanu expo 135.00 EUR ar numura saņemšanu DPD pakomātā 138 EUR (summa ar PVN).
- ✓ līdz 05.03.2026. dalības maksa ar numura izņemšanu expo 150.00 EUR ar numura saņemšanu DPD pakomātā 153 EUR (summa ar PVN).

Dalības maksas iekļauj: Auto numuru*, reģistrācijas sistēmas nodrošinājumu, mājaslapas uzturēšanu, Spēles sagatavošanu, izveidi, programmēšanu, tehnisko vadīšanu, Spēles rezultātu apkopošanu, pamata tehnisko nodrošinājumu, tiesnešu un personāla darbu, drukas lietas, bezmaksas foto galeriju un video atskatu, apbalvošanas ceremoniju (grupa, balvas, tehniskais nodrošinājums, priekšnesumi, noformējums, welcome drink utt.), suvenīrus un citus organizatoriskos izdevumus.

*Starta paku ar auto numuru varēs saņemt vai nu DPD pakomātā, vai Rallija Expo no (4.-5.03.2026. Iepirkšanās un izklaides centrā AKROPOLE Rīga (Latgales iela 257), no plkst. 12:00 - 20:00). Vienu numuru iesakām līmēt uz automašīnas priekšējā stikla kreisajā (pasažiera puses) augšējā stūrī un otru šoferā sāna pusē aiz mugurējā logā, augšējā stūrī.



Dalības maksa ir jāapmaksā 3 darba dienu laikā pēc rēķina saņemšanas, pretējā gadījumā pieteikums tiek anulēts.

6.8. Ja Komanda ir pieteikusies un apmaksājusi dalības maksu un atsakās no dalības līdz 05.02.2026. - dalības maksa tiek atmaksāta pilnībā, atsakoties līdz 19.02.2026. - dalības maksa tiek atmaksāta 50% apmērā, pārējos gadījumos dalības maksa netiek atmaksāta.

6.6. Organizatoram ir tiesības atteikt dalību komandai, kas pieteikušās un apmaksājušas dalības maksu pēc noteiktā maksimālā ekipāžu skaita (punkts 5.4.). Šajā gadījumā iemaksātā dalības maksa (ja tā ir veikta) tiek atmaksāta.

6.7. Komandas diskvalifikācijas gadījumā dalības maksa netiek atmaksāta.

9. TIESNEŠI UN PROTESTI:

6.8. Rallija galvenais tiesnesis sastāda Rallija programmu un ir atbildīgs, lai Rallijs noritētu saskaņā ar Nolikumu. Rallija galvenais tiesnesis vada un norīko sacensību tiesnešus un sekretariātu.

6.9. Protesti par Rallija norisi (ne par rezultātiem) jāiesniedz Galvenajam tiesnesim rakstiskā veidā Rallija norises dienā (07.03.2026.) līdz plkst. 19:30.

6.10. Iesniedzot protestu, jāiemaksā drošības nauda 200 EUR Sacensību sekretariātā. Ja protests tiek apmierināts pilnībā, nauda tiek atmaksāta protesta iesniedzējai.

6.11. Pēc nepieciešamo dokumentu saņemšanas Rallija galvenais tiesnesis izskata lietu pēc būtības un pieņem lēmumu 60 min laikā. Par pieņemto lēmumu tiek informētas visas ieinteresētās puses.

6.12. Visus strīdus un nesaskaņas starp Rallija dalībniecēm risina Rallija galvenais tiesnesis un viņa apstiprinātā tiesnešu kolēģija. Galvenā Tiesneša lēmums ir galīgs, neapstrīdams un visām rallija dalībniecēm obligāts.

6.13. Tiesnesis ir tiesīgs komandai piešķirt 20 min soda minūtes par jebkāda veida nesportisku rīcību - tīšu inventāra bojāšanu, uzlīmju bojāšanu, citu komandu tīšu kavēšanu u.c. (*Punkts papildināts 05.03.2026. pēc tiesnešu sapulces ņemot vērā dalībnieču un tiesnešu citu gadu pieredzi*).

7. SPĒLES DARBĪBA UN NOTEIKUMI:

7.1. Spēlei par pamatu tiek ņemts kontrollaiks. Par labāko rezultātu tiks uzskatīts mazākais kontrollaiks Spēles laikā.

7.2. Spēles aplikāciju reģistrētās dalībnieces varēs aktivizēt pēc dalības maksas apmaksas veikšanas un aktivizācijas koda saņemšanas. Informācija par aplikācijas lejupielādēšanu un komandas izveidošanu pieejama nolikuma *Pielikumā Nr.2 un Nr.3*.

7.3. Spēle norisinās 2026. gada 7.martā. Spēles uzdevumus varēs veikt no plkst. **11:00 - 17:00**. Spēles laiks ir 6 stundas.

7.4. **Divas nedēļas līdz spēlei dalībnieces varēs iepazīties ar orientēšanās principiem treniņu trasē Rīgā, kā arī spēlēt iekštelpu slēpošanas spēli iepirkšanās un izklaides centrā AKROPOLE Alfa.** (Vairāk par sagatavošanās spēlēm Pielikumā Nr. 4)

7.5. Komandas Spēles kontrolpunktus varēs apmeklēt tikai no plkst. 11:00 - 17:00. Pēc plkst. 17:00 kontrolpunktus apmeklēt vairs nevarēs un Spēle būs noslēgusies.

7.6. Spēle notiek tikai elektroniski, izmantojot viedtālrunus.

7.7. **Spēles apraksts:** Sākoties spēlei, Spēles aplikācijā tiek atklāta karte, kurā atzīmēti Spēles kontrolpunkti (turpmāk tekstā - KP). Komanda spēlē Spēli, braucot ar automašīnu un veidojot sevis izvēlētu maršrutu, lai iegūtu pēc iespējas labāku laiku nepārkāpjot CSD. Spēles laikā būs jāapmeklē pēc iespējas vairāk KP, kuri būs redzami aplikācijas kartē. Uz izvēlēto KP norādīs spēles kompass un 500 metrus pirms KP to precizēs 3d gaisa balons. Lai pierēģistrētu KP, 50 metru no tā GPS koordinātes būs jānokļūst komandas kapteines viedtālrunim. Kapteinei vajadzēs atrast 3d gaisa balonu un pieskarties tam uz telefona ekrāna. Pie katra KP būs iespēja spēlēt mini-spēles (Turpmāk tekstā MS). Tās spēlēt nav obligāti, bet, par spēlēšanu būs iespēja saņemt bonusa laiku 10 minūtes mīnus spēlei patērētais laiks. Spēles aplikācijai var pieslēgties visas komandas reģistrētās dalībnieces (2 - 4 dalībnieces), kas nozīmē, ka spēlēt MS varēs visas komandas dalībnieces reizē. Ieskaitīts tiks labākais rezultāts.

Spēles laikā komandām būs iespēja spēlēt šādas MS: *Mini Golfs, Pozeris, Deja, Detektīvs, Burtotājs, Ķēdes, Sēņotājs, Sikspārņi, Kurmīši, Pārsteigums*.

Katram MS veidam būs dažādu līmeņu sarežģītība, kuru varēs uzzināt tikai pēc piekrišanas MS pildīt.

Lai piedalītos spēlē, komandas kapteinei visu spēles laiku jābūt ieslēgtai GPS sekošanai un visu spēles laiku jāievēro CSN. Visu spēles laiku tiks sekots līdzī pārvietošanās ātrumam. Par ātruma pārkāpumiem tiks piešķirti sodi.

7.8. MS apraksti pieejami ***Pielikumā Nr. 1***

1.8. Orientēšanās progresu savos viedtālrunos varēs redzēt visas komandas biedrenes, bet KP būs iespējams pierēģistrēt tikai ar komandas kapteines mobilo iekārtu.

1.9. Komandas kapteinei visas spēles laikā viedtālrunī jābūt ieslēgtai GPS sekošanai, ko pieprasa lietotne - pēc tā tiks noteikta komandas lokācija spēles laikā. Ja viedtālrunim, kurā aktivizēta GPS sekošana, ir vājš tīkla pārklājums, GPS sekošanu var aktivizēt viedtālrunī ar labāku tīkla pārklājumu. Vienlaicīgi iespējams aktivizēt GPS sekošanu tikai vienā no komandas dalībnieču viedtālruniem. Ja GPS sekošana netiks ieslēgta, komanda tiks diskvalificēta.

10.9.1. **Ātruma kontrole:** Katra Komandai tiks fiksēti ātruma pārkāpumi. Ātruma pārkāpumi tiks noteikti ar komandas kapteines viedtālruna GPS koordināšu izsekošanu. Par pirmo ātruma pārkāpumu Komanda saņems brīdinājumu, par katru nākošo pārkāpumu Komanda saņems soda laiku - 120 minūtes. Pieļaujamās atkāpes ir 20 km/h robežās, ņemot vērā apdzīšanas manevrus, ja tie nebūs ilgāki par 60 sekundēm.

10.9.2. **Mobilās ierīces:** Pirms Spēles ir jāpārlicinās, ka mobilās ierīces atbalsta AR funkciju. AR darbosies iOS jaunākos par 2016. gadu, bet Android jaunāki par 2013. gadu ar dažu modeļu izņēmumiem pēc šī saraksta: <https://developers.google.com/ar/devices>. Dažām Android ierīcēm iespējams, ka būs nepieciešams uzinstalēt **Google Play Services**

AR: https://play.google.com/store/apps/details?hl=en_US&id=com.google.ar.core&utm_source=chatgpt.com. Ieteicams ņemt līdz jaudas bankas. Ierīcēm jābūt līdzī lādēšanas vadiem no auto, vai jaudas bankas, lai nodrošinātu nepārtrauktu spēli 9 stundu garumā (no kurām 6 stundas ir

Spēle un 3 stundas ir laiks pēc Spēles, lai dotos uz finiša vietu un apbalvošanas vietu). Ja mobilajai ierīcei ir limitēts mobilā interneta datu apjoms, sekojat līdzī patēriņam, lai izvairītos no nepatīkamiem pārsteigumiem ceļā.

10.9.3. Komandas kapteinei jābūt aktivizētai GPS sekošanai lietotnē, lai ar GPS signālu palīdzību varētu sekot līdz komandas atrašanās vietai un tam, lai komanda ievērotu ceļu satiksmes noteikumus.

10.9.4. Spēles Organizatori neuzņemas atbildību par sliktu mobilā operatora zonas pārklājumu un ierīču tehnisko piemērotību Spēles laikā.

10.10. Spēlē uzvar Komanda ar mazāko kontrollaiku.

10.11. Par izstāšanos no Spēles dalībniecēm jāpaziņo Rallija galvenajam tiesnesim.

10.12. Rezultāti Spēles aplikācijā tiks publicēti pēc apbalvošanas ceremonijas.

KĀ VEIDOSIES KOMANDAS REZULTĀTS

KONTROLLAIKS



IZSPĒLĒTĀS MINI SPĒLES × 10 min.



SODI PAR ĀTRUMUA PĀRKĀPUMIEM × 120 min.

Pirmais ātruma pārkāpums - brīdinājums.



REZULTĀTS

11. APBALVOŠANA:

11.1. Apbalvotas tiek pirmās trīs Komandas ar Organizatora sarūpētām balvām.

11.2. Atsevišķi tiek apbalvotas pirmās trīs Komandas Elektroauto klasē.

- 11.3. Organizators patur tiesības apbalvot arī atsevišķas Komandas, pēc saviem ieskatiem.
- 11.4. Sponsoru Komandas, balvu fondu pārstāvošo uzņēmumu darbinieki, ar Organizatoriem saistītās personas nevar pretendēt uz pirmajām trīs vietām apbalvošanas ceremonijā.
- 11.5. Uz vietas iepirkšanās un izklaides centrā AKROPOLE Rīga (Latgales iela 257) norisināsies vairāku vērtīgu balvu izloze. Balvas varēs saņemt tikai tās komandas, kas atradīsies uz vietas pasākuma norises vietā.

12. REKLĀMA:

- 12.1. Jebkura veida ar Organizatoriem nesaskaņotas uzņēmumu vai organizāciju reklāmas aktivizācija Rallijā un ar to saistītajos pasākumos ir aizliegta. Sods - 1000 EUR un Komandas diskvalifikācija.
- 12.2. **Dalībniecēm ir atļauts uz saviem tērpiem un auto** izvietot reklāmas uzlīmes, pārstāvošu uzņēmumu reklāmas/logo, ja tās nav pretrunā ar morāles normām, neaizsedz pasākuma emblēmas un numurus, kā arī pasākuma Organizatora sponsoru reklāmas, ja tādas ir piešķirtas.
- 12.3. Tiek atļauta uzņēmuma vai organizācijas nosaukuma vai zīmola iekļaušana Komandas nosaukumā, uzlīmes uz automašīnas, reklāma uz dalībnieču apģērba.

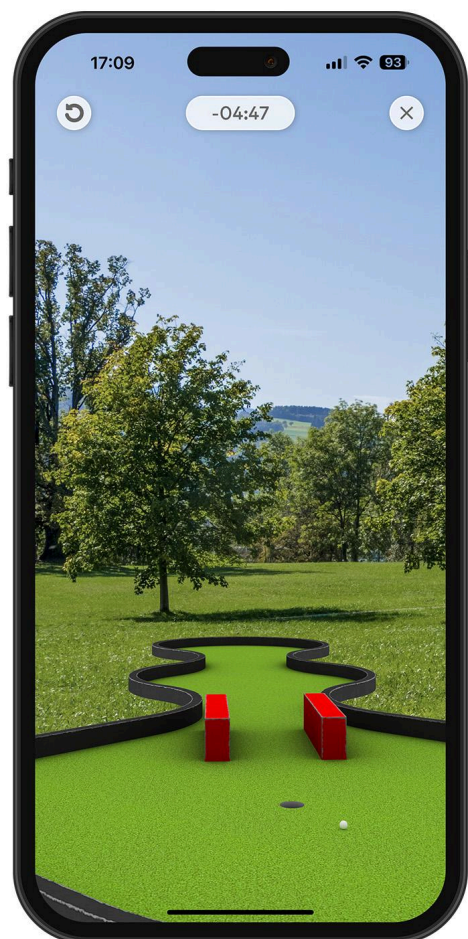
13. CITI NOTEIKUMI:

- 13.1. Šo noteikumu izpilde un ievērošana ir obligāta visām reģistrētajām Rallija dalībniecēm. Reģistrēšanās Rallijam tiek uzskatīta kā katras dalībnieces piekrišana šiem noteikumiem. Reģistrējoties un piedaloties Rallijā dalībiece apliecina, ka ir izlasījusi Rallija noteikumus un nolikumu, saprot tos un piekrīt tos ievērot bez ierobežojumiem un nosacījumiem.
- 13.2. **Ar reģistrēšanos Rallijam dalībnieces apstiprina**, ka ir iepazinušās ar Rallija Nolikumu, Spēles noteikumiem, Gidu un pārējiem nepieciešamajiem ar Rallija norisi saistītajiem dokumentiem.
- 13.3. Organizatoram ir tiesības jebkurā brīdī grozīt un papildināt šo Nolikumu, un šādas izmaiņas stājas spēkā pēc to publicēšanas lietotnē un Rallija mājaslapā www.sieviesurallijs.eu

Pielikums Nr. 1

„AKROPOLE SIEVIEŠU RALLIJS 2026” MINI-SPĒĻU APRAKSTS

1. **AR mini golfs ar 18 dažādiem laukumiem (Mini Golfs)** - spēlētājas kontrolpunktā atrod vienu no 18 dažādiem AR 3d minigolfa laukumiem. Uzdevums - pēc iespējas ātrāk iesist bumbiņu bedrītē. Visas komandas biedrenes MS spēlē vienlaicīgi. Ieskaitīts tiek labākais laiks. Ieguvums: bonusa laiks 10 minūtes mīnus MS patērētais laiks.



Papildinātās realitātes uzstādīšana: Pavērs kameru pret horizontālu virsmu un pieskaties ekrānam, lai novietotu spēles laukumu.

Spēles gaita: Iesitiet bumbiņu bedrītē pēc iespējas ātrāk - katra iztērētā sekunde samazina tavu bonusa laiku.

2. **Fotografēšanās ar 3d maskotu (Pozeris)** - aplikācija piefiksēs, vai fotogrāfija ir bijusi veikta tajā brīdī, kad 3d maskots ir kadrā. Veiksmīgi uzņemto fotogrāfiju vajadzēs saglabāt Spēles serverī. Uzdevums – pēc iespējas ātrāk nofotografēt pārējās komandas dalībnieces ar 3d maskotu atraktīvās pozās. Ieguvums: bonusa laiks 10 minūtes mīnus MS patērētais laiks.



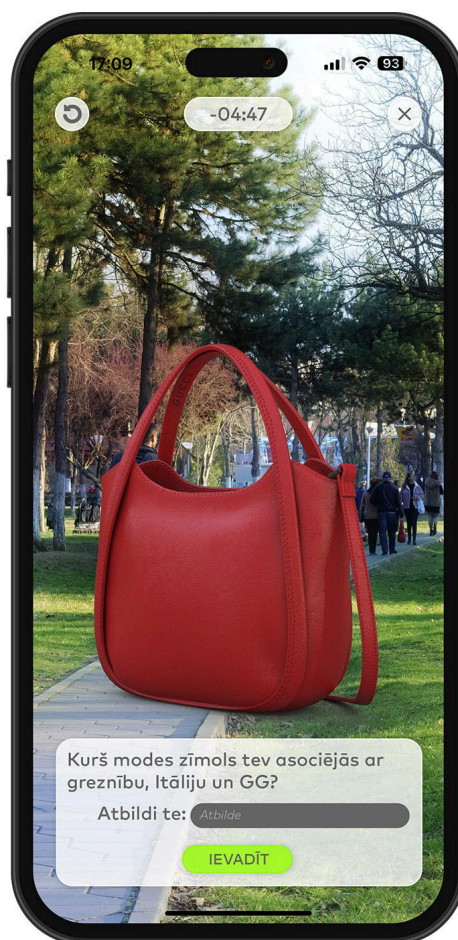
Papildinātās realitātes uzstādīšana: Pavērs kameru pret horizontālu virsmu un pieskaries ekrānam, lai novietotu spēles laukumu. Maskotu varat novietot sev ērtā vietā.

Spēles gaita: Uztaisi pēc iespējas atraktīvāku foto ar Maskotu un komandas biedriem (viens bildē, pārējie atrodas foto).

-

12

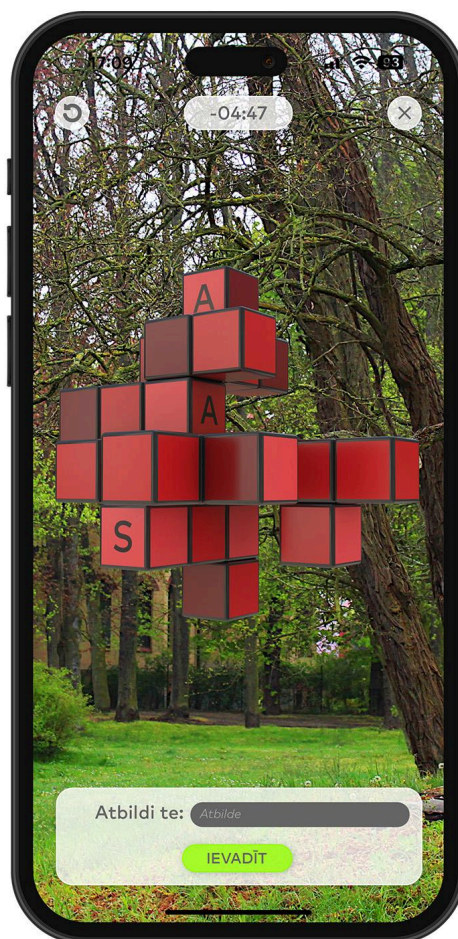
4. **Atbilde uz jautājumu (Detektīvs)** - spēlētājas kontrolpunktā atrod jautājumu un AR 3d objektu uz kura ir paslēpta atbilde uz to. Uzdevums – pareizā atbilde ir jāieraksta atbildes ailē. Visas komandas biedrenes MS spēlē vienlaicīgi. Ieskaitīts tiek labākais laiks. Ieguvums: bonusa laiks 10 minūtes mīnus MS patērētais laiks.



Papildinātās realitātes uzstādīšana: Pavērs kameru pret horizontālu virsmu un pieskaties ekrānam, lai novietotu spēles laukumu.

Spēles gaita: Atbildi uz jautājumu. Uz 3d priekšmeta ir noslēpta pareizā atbilde.

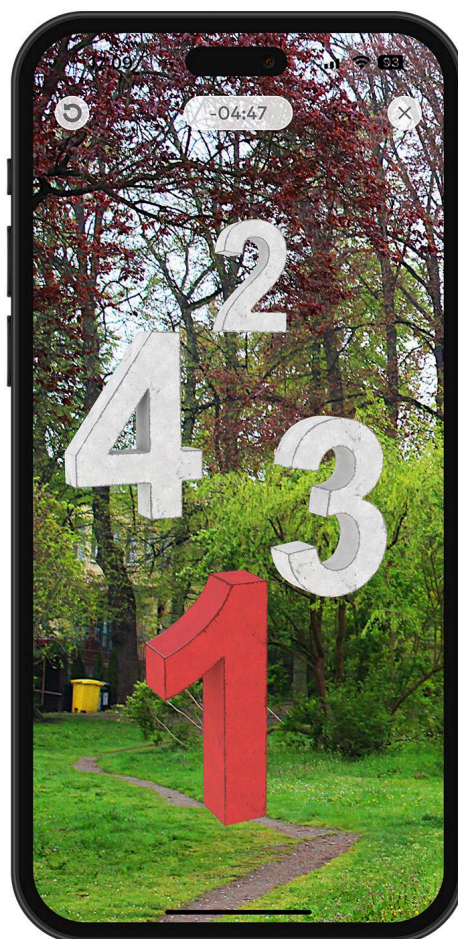
5. **Anagrammu spēles (Burtotājs)** - spēlētājas kontrolpunktā atrod AR 3d objektu uz kura ir vairāki burti. Uzdevums - no šiem burtiem ir jāsaliek pareizais vārds un jāieraksta atbildes ailē. Visas komandas biedrenes MS spēlē vienlaicīgi. Ieskaitīts tiek labākais laiks. Ieguvums: bonusa laiks 10 minūtes mīnus MS patērētais laiks.



Papildinātās realitātes uzstādīšana: Pavērs kameru pret horizontālu virsmu un pieskaties ekrānam, lai novietotu spēles laukumu.

Spēles gaita: No burtiem uz 3d objekta saliec pareizu vārdu.

6. **Loģikas spēle (Kēdes)** - spēlētājs kontrolpunktā atrod vairākus dažādus AR 3d objektus. Uzdevums - uz tiem ir jānospiež pareizā secībā lai tie visi nomaina krāsu. Visas komandas biedrenes MS spēlē vienlaicīgi. Ieskaitīts tiek labākais laiks. Ieguvums: bonusa laiks 10 minūtes mīnus MS patērētais laiks.



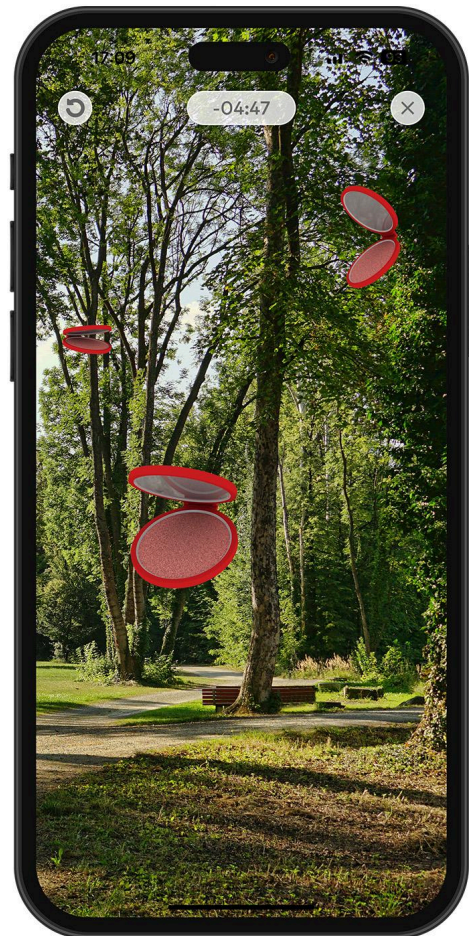
Papildinātās realitātes uzstādīšana: Pavērs kameru pret horizontālu virsmu un pieskaties ekrānam, lai novietotu spēles laukumu.

Spēles gaita: Pieskaries visiem 3d priekšmetiem pareizā secībā tā, lai tie visi nomaina krāsu.

-

16

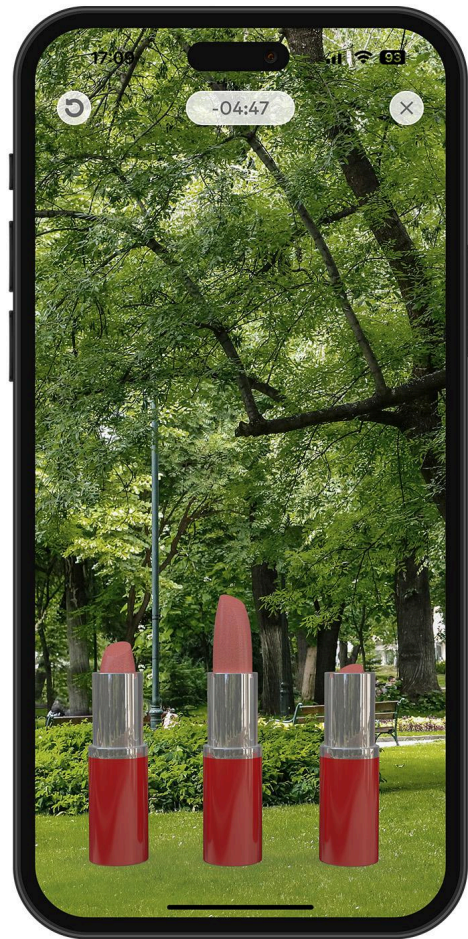
8. **Ķeršanas spēle (Sikspārņi)** - kontrolpunktā ap spēlētājām gaisā lidinās vairāki AR 3d objekti. Uzdevums - uz tiem ir jātrāpa nospiež uz ekrāna, lai pēc iespējas ātrāk noķertu konkrētu skaitu. Visas komandas biedrenes MS spēlē vienlaicīgi. Ieskaitīts tiek labākais laiks. Ieguvums: bonusa laiks 10 minūtes mīnus MS patērētais laiks.



Papildinātās realitātes uzstādīšana: Pavērs kameru pret horizontālu virsmu un pieskaties ekrānam, lai novietotu spēles laukumu.

Spēles gaita: Noķer vajadzīgo skaitu ap tevi lidojošos 3d objektus.

9. **Ķeršanas spēle 2 (Kurmīši)** - kontrolpunktā ap spēlētājam no zemes parādās un pazūd viens pēc otra vairāki AR 3d objekti. Uzdevums - uz tiem ir jātrāpa nospiežot uz ekrāna, lai pēc iespējas ātrāk noķertu konkrētu skaitu. Visas komandas biedrenes MS spēlē vienlaicīgi. Ieskaitīts tiek labākais laiks. Ieguvums: bonusa laiks 10 minūtes mīnus MS patērētais laiks.



Papildinātās realitātes uzstādīšana: Pavērs kameru pret horizontālu virsmu un pieskaties ekrānam, lai novietotu spēles laukumu.

Spēles gaita: Noķer vajadzīgo skaitu līdz galam parādījušos 3d objektus.

10. **Tiesneša uzdevumi (Pārsteigums)** - spēlētāju kontrolpunktā sagaida organizatora tiesnesis, kurš uzdod izpildīt fizisku uzdevumu. Tiesnesim ir QR kods, kuru noskanējot aplikācijā, viņš piešķir spēlētājam nopelnīto balvu - bonusa laiks 10 minūtes.



UZMANĪBU!!! JĀ SPIEŽAM TIKAI TAD, KAD TIESNESIS IR IZSTĀSTĪJIS UZDEVUMU UN JŪS SĀKAT FIZISKI PILDĪT ŠO UZDEVUMU. NOSPIEŽOT “JĀ” JUMS AIZIES UZDEVUMA LAIKS, TĀPĒC ĀTRĀK PAR INSTRUKTĀŽU TO NESPIEŽAM. LAIKS APSTĀSIES, KAD NOSKENĒSIET TIESNEŠA UZRĀDĪTO QR KODU.

Spēles gaita: Izpildi tiesneša uzdevumu. Ja to izdarīsi, tiesnesis dos noskanēt QR kodu. Daļa no šiem uzdevumiem atradīsies iekšējās ēkā, pie kuras jūs pievedīs spēle.

Pielikums Nr. 2

„AKROPOLE SIEVIEŠU RALLIJS 2026” PIESLĒGŠANĀS SPĒLEI

Sākot ar 7.februāri būs iespēja lejupielādēt Rallija spēli App Store un Google Play veikalos ar nosaukumu “**DrivAR Games**” bez maksas. Pēc Spēles lejupielādes tajā vajadzēs reģistrēties izveidojot savu profilu. To vajadzēs izdarīt visām spēles dalībniecēm.

- App Store un Google Play ir pieejama aplikācija ar nosaukumu “**DrivAR Games**”. Lejupielādējam to un izveidojam tajā savu personīgo profilu. **Profils būs jāizveido visām komandas dalībniecēm.**
- **Lai izveidotu komandas profilu, trīs darba dienas pēc bilešu iegādes** aplūkājā jāievada komandas unikālais kods, **kas ir iegādātās biļetes kods** (pieejams biļetē zem QR koda).
- Ievadot komandas kodu Spēles aplikācijā, tā tiks aktivizēta.
- Lai izveidotu komandu, komandas kapteine nodod komandas unikālo kodu pārējām komandas dalībniecēm.
- Aicinām sekot līdzi spēles aplikācijas čatam, kur saņemsiet Jums noderīgu informāciju.

Pielikums Nr.3

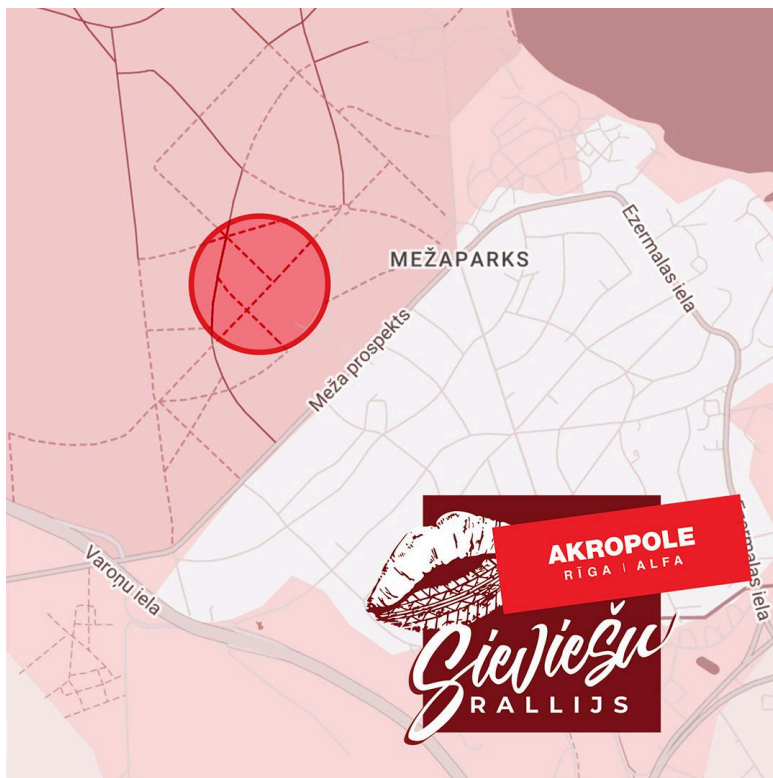
„AKROPOLE SIEVIEŠU RALLIJS 2026” PIEVENOŠANĀS KOMANDAI

Lai pievienotos komandai pārējās komandas biedrenes ievada komandas kodu savos viedtālruņos uzinstalētajā Spēles aplikācijā. Līdz 3 komandas biedrenes pievienosies automātiski. Vairāk nekas cits nav jādara.

„AKROPOLE SIEVIEŠU RALLIJS 2026” IEPAZĪŠANĀS SPĒLES

Divas nedēļas līdz spēlei dalībnieces varēs iepazīties ar orientēšanās principiem treniņu trasē Rīgā, kā arī spēlēt iekštelpu slēpošanas spēli iepirkšanās un izklaides centrā AKROPOLE Rīga.

Treniņu trase - kādā Rīgas parkā būs iespēja izmēģināt Spēles orientēšanās



principus izejot ar kājām nelielu maršrutu, pirms spēlētājas sēžas pie auto stūres un dara to uz rezultātu.

Iekštelpu slēpņošanas spēle - visām reģistrētajām Spēles dalībniecēm būs iespēja piedalīties iekštelpu slēpņošanas spēlē, kura notiks iepirkšanās un izklaides centrā AKROPOLE Rīga. Rallija dalībnieces kopā ar ģimenēm varēs meklēt pa Akropole veikala telpām uzlīmes ar AR marķieriem. Uz tiem paskatoties caur Spēles aplikāciju, parādīsies 3d maskoti. Tos būs jānofotografē. Uz fotogrāfijas parādīsies unikāls atlaižu kods. Uz katras marķiera uzlīmes AR fotogrāfijā būs savs kods, kuru varēs izmantot tikai vienu reizi. Lai to izmantotu, fotogrāfija būs jāuzrāda veikalā.

