**Piedzīvojumu un izaicinājuma spēle „Jaunie Rīgas sargi”**

**NOLIKUMS**

1. **Spēles misija**
	1. Spēles misija ir palīdzēt jauniešiem atklāt patriotisma jūtas, veidot un stiprināt valstiskuma apziņu.
2. **Spēles mērķi**
	1. Popularizēt Jaunsardzes kustību un Nacionālos bruņotos spēkus (NBS) pusaudžu un jauniešu vidū, saistošā veidā veicot jauniešu patriotisko audzināšanu un pilsoniskās apziņas stiprināšanu.
	2. Izglītot jauniešus par Latvijas vēsturi, valsts aizsardzības, drošības politikas, kā arī starptautiskajiem jautājumiem;
	3. Sniegt pamatzināšanas komandas darba efektivitātes uzlabošanā, savstarpējās komunikācijas veicināšanā;
	4. Sniegt pamatiemaņas darbojoties āra dzīves apstākļos (lauka apstākļos).
3. **Spēles organizatori un sadarbības partneri**
	1. LR Aizsardzības ministrijas Jaunsardzes un informācijas centrs (Spēles organizators);
	2. LR Nacionālie Bruņotie spēki;
	3. Pašvaldība.
	4. Spēles īstenošanai papildus var tiek piesaistīti dažāda veida partneri un atbalstītāji.
4. **Dalībnieki**
	1. Spēles dalībnieki ir seši 14 līdz 19 gadus (uz pieteikšanās brīdi 18 gadi) jauni jaunieši (trīs puiši un trīs meitenes);
	2. Spēlē komandu pārstāv pilngadīgs komandas pārstāvis, kurš nav komandas sastāvā;
	3. Katrā rajonā kārtā, atlasot komandas no neklātienes kārtas, spēlē tiks iesaistītas ne vairāk kā 20 komandas.
	4. Dalībnieki ir atbildīgi par piemērotu apģērbu spēles norises laikā. Apģērbam un apaviem jābūt vienkāršiem, pieklājīgiem un ērtiem, piemērotiem aktivitātēm brīvā dabā un pie mainīgiem laika apstākļiem. Komandas var izvēlēties vienotu apģērbu un tā elementus. Apģērbā un tā elementos nedrīkst izmantot LR aizliegtu simboliku.
5. **Laiks un vieta**
	1. Pasākuma norises vietas un laiki tiks publicēti mājas lapā [www.jaunierigassargi.lv](http://www.jaunierigassargi.lv) (Sk. sadaļā KALENDĀRS);
	2. Spēles neklātienes kārta, kas ir pieteikšanās spēlei, notiek katru gadu no augusta - septembrim;
	3. Spēles norise notiek katru gadu no septembra - decembrim.
6. **Spēles norise**
	1. **Vispārīgie noteikumi**

Spēle notiek divās kārtās:

* + 1. neklātienes kārta – pieteikumu anketu aizpildīšana un atbildes uz testa jautājumiem;
		2. klātienes kārta – praktiskās nodarbības un spēles notiek novados (Sk. sadaļā KALENDĀRS [www.jaunierigassargi.lv](http://www.jaunierigassargi.lv));
	1. **Neklātienes kārta**
		1. Spēles neklātienes kārtā piedalās ikviena komanda, kas aizpildījusi spēles pieteikuma anketu un atbildējusi uz testa jautājumiem (pieejami mājas lapā [www.jaunierigassargi.lv](http://www.jaunierigassargi.lv)) un nosūtījuši spēles organizatoriem vismaz 14 kalendārās dienas iepriekš – atkarībā no spēles norises datuma, uz kuru komanda ir pieteikusies.
		2. Jaunsardzes un informācijas centra sporta metodiķi veic anketu un testu izvērtēšanu un apstiprina komandu sastāvu un skaitu saskaņā ar vērtēšanas kritērijiem (Nolikuma 7.punkts).
		3. Gadījumā, ja rodas nepieciešamība sporta metodiķi izvērtēšanai var piesaistīt novadu instruktorus.
	2. **Klātienes kārta – spēles posms „Misija” Latvijas novados, kur piedalās ne vairāk kā 20 komandas katrā novadā.**
		1. Dalībnieki, kuri ir atlasīti klātienes kārtai, ir atbildīgi par nokļūšanu uz to un no tās.
		2. Komandas pirms klātienes kārtas sagatavo komandas karogu. Karoga minimālais izmērs 60cm x 80cm. To lietos komandas spēles atklāšanā un tās laikā. Karogs kalpo kā komandas atpazīšanas zīme. Karoga krāsām un attēlojumam ir komandas brīva izvēle. Aizliegts izmantot LR Republikā aizliegto simboliku un valsts karoga elementus.
		3. Šajā spēles posmā darbības programma tiek sadalīta divos posmos:
			1. zināšanu un prasmju apguve,
			2. komandu spēle „Misija”.
		4. Komanda apgūst dažādas prasmes un jaunas zināšanas sešās dažādās jomās (katrs komandas dalībnieks apgūst atšķirīgas prasmes):
			1. *pirmās medicīniskās palīdzības sniegšana āra dzīves apstākļos;*
			2. *pārvietošanās pēc kartes un kompasa – orientēšanās ABC;*
			3. *mītnes iekārtošana āra dzīves apstākļos;*
			4. *Latvijas Brīvības cīņu, Jaunsardzes un NBS vēsture un mūsdienas vēsture;*
			5. *ugunskura kurināšana, ūdens attīrīšana, ūdens uzvārīšana;*
			6. *ekipējuma komplektēšanas principi un sagatavošana līdzņemšanai;*
			7. *sakari (Morzes ābece, semafors, un radiosakari);*
			8. *Speciālā tūrisma inventāra izmantošana (virves, alpīnisms, kalnu tūrisms u.c.);*
			9. *ieroču mācība, pārvietošanās taktika.*
		5. Spēles posmiem ir 6 posteņi, kur viens dalībnieks no katras komandas apgūst konkrētas teorētiskās zināšanas, kuras tiks izmantotas kopā ar komandu dalībai misijas uzdevumos.
		6. Spēles misija tiek izspēlēta pēc leģendas, kas balstīta uz patiesiem, konkrētā reģiona vēstures notikumiem.
1. **Vērtēšanas kritēriji**
	1. **Neklātienes kārtas vērtēšanas kritēriji**
		1. Komandas, kas neklātienes kārtā ieguvušas vislielāko punktu skaitu, tiek apstiprinātas otrajai kārtai – spēles posmam „Misija”, kas norisinās attiecīgajos rajonos.
		2. Komandas tiek atlasītas, izvērtējot pieteikuma anketas un atbildes uz testa jautājumiem pēc šādiem kritērijiem:
			1. Anketas pareiza aizpildīšana;
			2. Komandas kopējā motivācija (0 – 10 balles);
			3. Atbildes uz testa jautājumiem (pareiza atbilde 1 punkts, nepareiza – 0 punkti).
	2. **Klātienes kārtas vērtēšanas kritēriji**
		1. Maksimālais punktu skaits katrā kārtā – 6 punkti (1 par veiktu posmu – 0 par neveiktu posmu) un izpildes laika punkti;
		2. Vienādu punktu rezultātā tiek vērtēts savstarpējais rezultāts komandām:
			1. Pirmkārt, vēstures zināšanās;
			2. Otrkārt, pirmās medicīniskās palīdzības zināšanās;
			3. Treškārt, ugunskura u.c. ekipējuma uzdevumi.
		3. Par komandas karogu papildus var iegūt 5 punktus. Komandu karogu vērtēšana norit spēles laikā ar izveidotu žūriju 5-6 cilvēku sastāvā no organizatoru dalībniekiem.
2. **Protesti**
	1. Rakstveida protesti par sacensību norisi un/vai par citu komandu rīcību sacensību distancē vai tiesnešu vērtējumu var tikt iesniegti spēles sekretariātā ne vēlāk kā 30 min. pēc pēdējās komandas finiša. No vienas komandas tiks ņemts vērā tikai viens viedoklis (komandas pārstāvja). Mutiskie protesti vai protesti, kas iesniegti pēc noteiktā laika, netiks izskatīti.
3. **Pieteikšanās**
	1. Lai pieteiktos spēlei, komandai jāaizpilda pieteikuma anketa, jāatbild uz testa jautājumiem mājas lapā [www.jaunierigassargi.lv](http://www.jaunierigassargi.lv) un jānosūta tā spēles organizatoriem vismaz 14 kalendārās dienas iepriekš – atkarībā no spēles norises datuma, uz kuru komanda ir pieteikusies.
4. **Dalībnieku veselības stāvoklis un drošība**
	1. Spēle klātienes kārta notiek āra apstākļos un šajās kārtās paredzēti praktiskie uzdevumi ar vidēju fizisko slodzi;
	2. Organizatori nodrošina neatliekamās medicīniskās palīdzības brigādes klātbūtni spēļu laikā klātienes kārtā;
	3. Pirms klātienes kārtas norises komandas pārstāvis iesniedz Organizatoram vecāku vai aizbildņu parakstītu anketu par dalībnieku veselības stāvokli. Anketa pieejama mājas lapā [www.jaunierigassargi.lv](http://www.jaunierigassargi.lv).
5. **Balvas**
	1. Klātienes kārtas dalībnieki un uzvarētāji saņems veicināšanas balvas.
6. **Nolikuma izmaiņas**
	1. Spēles koordinators patur tiesības veikt izmaiņas Sacensību nolikumā, par to savlaicīgi informējot komandu pārstāvjus un koriģēto nolikumu publicējot Spēles mājas lapā [www.jaunierigassargi.lv](http://www.jaunierigassargi.lv) ;
	2. Visa informācija par spēles norisi un tās kārtām tiek publicēta spēles mājas lapā [www.jaunierigassargi.lv](http://www.jaunierigassargi.lv) .

**13. Nolikuma Pielikumi**

13.1. Pieteikuma anketa

13.2. Testa jautājumi

13.3. Anketa par dalībnieku veselības stāvokli (aizpilda spēles dalībnieka vecāki)