

STEM dienas nolikums

Kosmosa Izzināšanas centrs, Cēsis | 2026. gada 23. marts

1. Mērķis

1.1. Veicināt skolēnu interesi un kompetenci STEM (zinātne, tehnoloģijas, inženierzinātnes, matemātika) jomās, attīstot radošo un kritisko domāšanu, problēmu risināšanas prasmes un sadarbību komandu darbā, kā arī motivējot jauniešus izzināt un radīt inovatīvus risinājumus.

2. Uzdevumi

2.1. Nodrošināt dalībniekiem izaicinošus un izglītojošus uzdevumus, kas attīsta tehniskās zināšanas un prasmes, veicina interesi par inženiertehniskām profesijām un rada vidi radošai darbībai, inovācijām un mūsdienīgu tehnoloģiju izmantošanai.

3. Organizatori

3.1. Cēsu Bērnu un jauniešu centrs sadarbībā ar Kosmosa Izzināšanas centru.

4. Norises vieta un laiks

4.1. STEM diena notiek Kosmosa Izzināšanas centrā, Cīrulīšu ielā 63, Cēsis, 2025. gada 23. martā.

4.2. Dalībnieku ierašanās un reģistrācija no plkst. 10.00.

5. Dalībnieki

5.1. Sacensībās piedalās vispārējās izglītības un interešu izglītības iestāžu audzēkņi.

5.2. Atsevišķās disciplīnās dalībnieki tiek iedalīti vecuma grupās, kas noteiktas attiecīgo disciplīnu nolikumos.

6. Dalībnieka personas datu izmantošana

6.1. Sacensību organizētājiem ir tiesības apstrādāt no pilngadīga dalībnieka vai dalībnieka likumiskā pārstāvja iegūtos personas datus tikai nolikumā noteikto mērķu īstenošanai, ievērojot normatīvajos aktos noteiktās prasības, tai skaitā Eiropas Parlamenta un Padomes Regulu (ES) 2016/679 (Vispārīgā datu aizsardzības regula). Dalībniekam ir tiesības pieprasīt savu datu labošanu, dzēšanu vai apstrādes ierobežošanu, sazinoties ar sacensību organizatoru.

6.2. Sacensību laikā dalībnieki var tikt fotografēti vai filmēti, un iegūtais foto un audiovizuālais materiāls var tikt izmantots pasākuma un organizatoru aktivitāšu publicitātei. Datu pārzinis ir sacensību organizators - Cēsu Bērnu un jauniešu centrs. Dalībnieku personas dati tiek apstrādāti sacensību organizēšanas, norises un rezultātu apkopošanas nolūkos saskaņā ar spēkā esošajiem personas datu aizsardzības normatīvajiem aktiem. Jautājumos par personas datu apstrādi iespējams sazināties: cbjc@cesunovads.edu.lv.

6.3. Organizatori neuzņemas atbildību par trešo personu foto un/vai video uzņemšanu un to izmantošanu.

7. Disciplīnas

Sacensības notiek šādās disciplīnās:

- LEGO sumo roboti;
- Dronu simulatoru sacensības;
- Koka auto modeļu ātruma sacensības;
- Kuģu modeļu sacensības;
- Buru laivu modeļu sacensības;
- Radio vadāmo auto modeļu sacensības;
- Brīvās disciplīnas.

8. Reģistrācija sacensībām

8.1. **Dalībnieku pieteikšana** STEM dienai notiek izglītības iestādei **līdz 10.03.2026.**, aizpildot organizatoru sagatavotu reģistrēšanās anketu.

Reģistrēšanās anketa: <https://forms.gle/sqtwiu9DAz4R6c53A>

8.3. Dalība sacensībās tiek organizēta saskaņā ar nolikumu un katras disciplīnas noteikumiem, kas pievienoti nolikuma pielikumos.

9. Tiesāšana

9.1. Katra sacensību disciplīna tiek tiesāta ar konkrētās disciplīnas tiesneša starpniecību.

10. Sacensību norise

10.1. Katrai sacensību disciplīnai ir izstrādāts atsevišķs tehniskais apraksts un noteikumi, kas pievienoti nolikumam pielikumos Nr. 1–7.

11. Kontaktinformācija

11.1. Kontaktpersonas par sacensību norisi:

- Simona Šmidte (Kosmosa Izzināšanas centrs) – 25663933
- Agija Veinberga (Cēsu Bērnu un jauniešu centrs) – 28684739

12. Finansējums

12.1. Sacensību uzvarētāji tiek apbalvoti ar diplomiem, pateicībām un speciālbavām, kuras sagatavojuši Cēsu Bērnu un jauniešu centrs, Kosmosa Izzināšanas centrs un sacensību atbalstītāji.

LEGO SUMO ROBOTU SACENSĪBU NOLIKUMS

1. Sacensību noteikumi

1.1. Sacensību mērķis

1. Sacensību mērķis ir pilnībā autonomam robotam izstumt pretinieka robotu ārpus sacensību laukuma (Dohyo).
2. Cīņa notiek starp diviem robotiem vienlaicīgi vienā sacensību laukumā.

1.2. Sacensību formāts

1. Sacensības norit mačos, katrs mačs sastāv no raundiem.
2. Standarta mačs:
 - o līdz 3 raundiem,
 - o uzvar tas robots, kurš pirmais iegūst 2 Yuko punktus.
3. Maksimālais mača ilgums: 3 minūtes (skaitot tikai raundu laiku).
4. Laiks robota sakārtošanai starp raundiem: līdz 30 sekundēm.

1.3. Robota starts un raunda uzsākšana

1. Pirms raunda roboti tiek novietoti uz Dohyo:
 - o pa diagonāli pretējos sektoros (*1. attēls*),
2. Pēc robota novietošanas nedrīkst:
 - o pieskarties robotam,
 - o mainīt robota iestatījumus,
 - o mainīt robota formu vai izmēru.
3. Raunda uzsākšana notiek ar organizatoru noteiktajiem veidiem:
 - o vispirms ar tiesneša starta signālu (Piemēram, “Starts”),
 - o pēc starta signāla ar 5 sekunžu atlikto startu,
 - o pēc starta signāla komandu dalībnieki atkāpjas no laukuma aiz iezīmētām norādēm.

1.4. Uzvara raundā (Yuko)

Yuko punkts tiek piešķirts, ja:

1. Pretinieka robots pilnībā izstumts no Dohyo.
2. Pretinieka robots pieskaras zonai ārpus Dohyo.
3. Iestājas Shinitai situācija – robots daļēji atrodas ārpus laukuma un nespēj atgriezties.
4. Uzvara tiek piešķirta par pārsvaru (Yusei), ja raunda laikā nav skaidra izstumšana.

1.5. Raunda atkārtošana (Torinaoshi)

Raunds tiek atkārtots, ja:

1. Abi roboti vienlaicīgi izkrīt no laukuma.
2. Roboti ir iestrēguši un nav iespējams noteikt pārsvaru.
3. Tiesnesis objektīvi nevar noteikt uzvarētāju.

2. Robota konstrukcija un ierobežojumi

2.1. Autonomija

1. Robotam jādarbojas pilnībā autonomi.

2. Tālvadība, bezvadu kontrole vai ārēja iejaukšanās raunda laikā nav atļauta.
3. Robots izstrādāts tikai no LEGO konstruktora detaļām, sensoriem un izpildelementiem, kā arī vadības bloka.

2.2. Robota izmēri

1. Starta brīdī robota maksimālie izmēri:
 - o garums: 20 cm
 - o platums: 20 cm
 - o augstums: 50 cm
2. Pēc starta signāla robots drīkst:
 - o palielināt izmērus,
 - o izvirzīt mehānismus vai konstrukcijas elementus, ar nosacījumu, ka robots paliek vienā fiziskā vienībā.

2.3. Svars

- Maksimālais robota svars: 1,5 kg.

2.4. Aizliegumi robota konstrukcijā

Robotā aizliegts izmantot:

1. Komponentes, kas var bojāt vai skrāpēt sacensību laukumu.
2. Magnētus, līmes, piesūcekņus vai citus risinājumus, kas pielīp pie laukuma.
3. Šķidrums, pulverus, gāzes vai uzliesmojošus materiālus.
4. Ierīces, kas traucē pretinieka robota sensorus vai elektroniku.
5. Konstrukcijas daļas, kas var apzināti atdalīties no robota.
6. 3D drukātas detaļas.
7. Vadības blokus un sensorus no Arduino, ESP32 u.c.

2.5. Drošība

1. Visiem robota izvirzītajiem elementiem jābūt bez asām vai bīstamām malām.
2. Tiesnesim ir tiesības apturēt robotu, ja tas rada apdraudējumu.

3. Sacensību laukuma (Dohyo) apraksts

3.1. Laukuma uzbūve

1. Dohyo ir apaļš sacensību laukums.
2. Laukums izgatavots no koka, ar melnu krāsas segumu.
3. Apkārt Dohyo atrodas drošības zona.

3.2. Laukuma parametri

- Diametrs: 154 cm (*2. attēls*)
- Augstums virs grīdas: aptuveni 3 cm
- Baltā ārējā līnija (Tawara):
 - o platums: 3-4 cm
 - o skaitās Dohyo daļa

3.3. Starta zonas

1. Laukuma centrā ir:

- o starta krusts, vai
 - o iedomātas starta līnijas (Shikiri-sen).
2. Roboti vienmēr tiek novietoti pretējos sektoros.

4. Citi noteikumi

4.1. Brīdinājumi (Keikoku)

Brīdinājums tiek piešķirts, ja:

1. Robots kustas vai maina formu pirms starta.
2. Operators iejaucas raunda laikā.
3. Tiek pārkāpti drošības noteikumi.

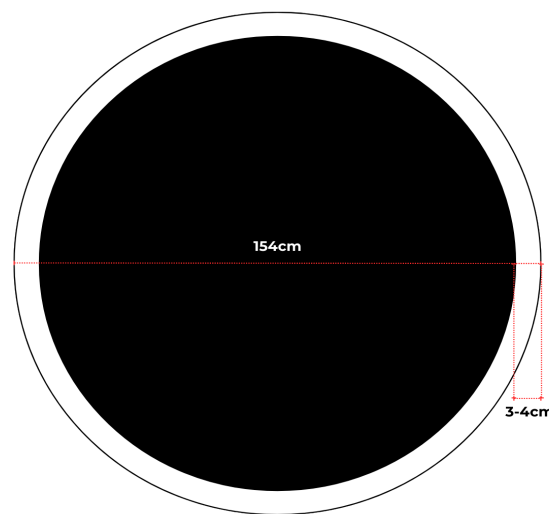
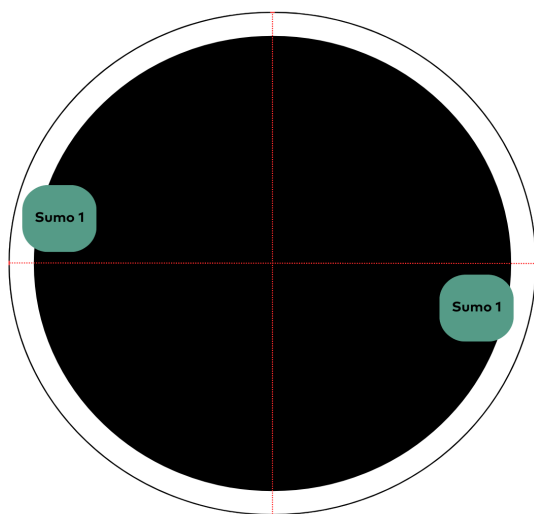
Divi brīdinājumi = pretinieks iegūst 1 Yuko punktu.

4.2. Diskvalifikācija

Robots var tikt diskvalificēts, ja:

1. Neatbilst izmēru prasībām starta brīdī.
2. Tiek izmantotas aizliegtas konstrukcijas vai metodes.
3. Tiek ignorēti tiesnešu norādījumi vai rupji pārkāpti noteikumi.

5. Attēli



1. Attēls. Robotu novietojums uz laukuma Dohyo pirms raunda parametri.

2. Attēls. Laukuma (Dohyo)

DRONU SIMULATORU SACENSĪBU NOLIKUMS

1. Sacensību noteikumi

1.1. Sacensību mērķis

Sacensību mērķis ir noteikt ātrāko un precīzāko pilotu dronu simulatoru sacīkstēs, veicot trases lidojumu simulācijas.

1.2. Dalībnieki un vecuma grupas

Sacensību dalībnieki tiek iedalīti šādās vecuma grupās:

- Jaunākā grupa: no 7 līdz 18 gadiem;
- Vecākā grupa: no 19 gadiem.

Sacensības katrā vecuma grupā norit atsevišķi.

1.3. Sacensību formāts

- Sacensības notiek individuāli.
- Katrs dalībnieks veic pēc iespējas vairāk simulācijas lidojumu 15 minūšu laikā.
- Maksimālais aplu skaits ir 3, kur pēc nolidotajiem apliem piefiksē laiku un jāsāk jauns lidojums.
- Kā rezultāts tiek fiksēts:
 - laiks kurā veikti 3 apli;
 - ja netiek izlidoti 3 apli, tad skatās pēc 1 apla laika;
 - ja netiek izlidots 1 aplis, tad skatās pēc izlidoto vārtu skaita primajā aplī;svarīgāks ir nolidoto aplu skaits un tikai tad skatās pēc laikiem.

Piem. 2 apli izlidoti 2 minūtēs, 1 aplis izlidots 30 sekundēs, 2 apli izlidoti 1 minūtē, uzvarētājs būs 2 apli izlidoti 1 minūtē, otrā vieta ir 2 apli izlidoti 2 minūtēs un trešā vieta ir 1 aplis izlidots 30 sekundēs.

1.4. Tiesāšana un rezultāti

- Dalībnieku sniegumu vērtē sacensību organizatoru nozīmēts tiesnesis.
- Tiesnesis nodrošina sacensību norises kontroli.

2. Pieteikšanās sacensībām

2.1. Pieteikšanās kārtība

Pieteikšanās sacensībām notiek sacensību dienā, dalībniekam ierodoties un reģistrējoties pie attiecīgās disciplīnas reģistrācijas galdiņa.

KOKA AUTO MODEĻU ĀTRUMSACENSĪBU UN DIZAINA KONKURSA NOLIKUMS

1. Sacensību noteikumi

1.1. Sacensību mērķis

Sacensību mērķis ir veicināt skolēnu interesi par tehnisko jaunradi, attīstīt precizitāti, inženiertehnisko domāšanu un dizaina prasmes, sacenšoties koka auto modeļu ātrumsacensībās un dizaina konkursā.

1.2. Disciplīnas un vecuma grupas

Sacensības notiek šādās disciplīnās un vecuma grupās:

- Ātrumsacensības (koka auto modeļi):
 - 1.–4. klašu grupa;
 - 5.–9. klašu grupa.
- Dizaina konkurss (vieglo auto modeļi):
 - 1.–4. klašu grupa;
 - 5.–9. klašu grupa.

Dizaina konkursā piedalās automodeļi, kuru dizainā iekļauta kosmosa tematika (krāsojums, papildelementi u.c. dizaina elementi).

1.3. Dalības nosacījumi

- Katrs dalībnieks sacensībās piedalās ar vienu koka auto modeli.
- Katrs auto modelis tiek pielaists sacensībām tikai pēc tehniskās kontroles (svars, izmēri, atbilstība noteikumiem).

2. Auto modeļa izmēri

Auto modeļa izmēri (gatavam modelim):

- Maksimālais garums: 180 mm;
- Maksimālais platums: 70 mm;
- Minimālais attālums starp riteņu iekšējām malām: 45 mm;
- Minimālais attālums no modeļa apakšas līdz pamatnei: 10 mm;
- Minimālais korpusa augstums bez riteņiem: 32 mm.

Auto modeļa korpusa apakšai jābūt nekrāsotai koka virsmai, kurā iegravēts vai ar pirogrāfu iededzināts:

- autora vārds;
- autora uzvārds;
- izgatavošanas gads.

3. Svārs

3.1. Svāra ierobežojumi

- Maksimālais auto modeļa svārs: 140 g.
- Auto modeļa svārs nedrīkst tikt mainīts līdz sacensību beigām.

3.2. Neatbilstošs svārs

- Auto modeļi, kuru svārs pārsniedz 140g vai pārsniedz noteiktos izmērus, ātrumsacensībās nepiedalās.
- Par to dalību dizaina un izpildes kvalitātes konkursā lemj vērtēšanas komisija.

3.3. Nestandarta klase

Pēc dalībnieka lūguma auto modeļi, kas neatbilst standartam, var tikt iekļauti “nestandarta” klasē.

4. Auto modeļa konstrukcija (korpuss)

4.1. Pamatprasības

- Auto modeļa korpuss jāizgatavo no viena monolīta koka bloka, kura sākotnējie izmēri ir $180 \times 45 \times 32$ mm.

4.2. Forma un apstrāde

- Korpuss var tikt veidots un apstrādāts jebkādā formā un dizainā, ievērojot noteiktos izmēru un svāra ierobežojumus.

4.3. Papildelementi

- Pie pamatformas drīkst stiprināt dažādus papildinājumus (piemēram, spoilerus), ja tiek ievēroti svāra un pamatizmēru ierobežojumi.
- Papildelementi var atrasties ārpus pamatizmēra robežām.

5. Riteņi un asis

5.1. Riteņu nodrošinājums

- Auto modeļa riteņi un nagliņas tiek nodrošināti sacensību organizatoru.

5.2. Riteņu specifikācija

Katrs dalībnieks pēc reģistrēšanās saņem:

- 4 riteņus (materiāls – saplāksnis, diametrs 30 mm, biezums 9 mm);
- 4 nagliņas (diametrs 1,5 mm).

Kopējais riteņu un nagliņu svārs: 21 g.

Pēc sacensībām riteņi jānodod tiesnešiem.

5.3. Riteņu uzstādīšana

- Riteņu piestiprināšanai tiek atvēlēts 20 minūšu laiks.
- Auto modelim jau iepriekš jābūt izurbtiem 4 caurumiem riteņu piestiprināšanai.

6. Aizliegtās modifikācijas

Autobmodelī aizliegts izmantot:

- gultņus, metāla bukses vai paplāksnes uz asīm vai zem tām;
- atsperes un/vai amortizatorus;
- jebkādas starta palīgierīces;
- brīvi kustīgus priekšmetus (piemēram, skrotis, stikla bumbiņas u.c.).

Auto modeļi ar neatļautām modifikācijām var tikt iekļauti nestandarta klasē.

7. Sacensību norises un drošības noteikumi

- Pēc tehniskās kontroles auto modeļa konstrukcijā nedrīkst veikt nekādas izmaiņas.
- Sacensību laikā auto modelim drīkst pieskarties tikai tiesnešu kolēģijas pārstāvji.
- Auto modeli trasē novieto pats modeļa autors.
- Ja sacensību laikā nokrīt ritenis vai modelis tiek bojāts, dalībniekam tiek dots līdz 5 minūšu laiks remontam.
- Ja modelis sacensību gaitā neatbilst noteikumiem, tas tiek diskvalificēts no attiecīgajām sacensībām, bet var piedalīties dizaina konkursā.

8. Sacensību formāts (ātrumsacensības)

8.1. Trase un laika uzskaitē

- Sacensības notiek “Drag race” formātā uz astoņu celiņu trases.
Laika uzskaites sistēmas precizitāte: 0,001 sekunde.
- Katrs celiņš tiek vadīts ar atsevišķu starta pulti.

8.2. Braucieni

- Katrs auto modelis veic vairākus sacensību braucienus, katru pa citu trases celiņu.
Starta secību nosaka trases datorprogramma.

8.3. Rezultātu noteikšana

- Kopējo rezultātu veido visu astoņu braucienu kopējais laiks.
- Priekšlaicīga starta gadījumā iebrauciena rezultāts tiek noteikts 60 sekundes.
- Ja auto modelis nešķērso finiša līniju, iebrauciena rezultāts tiek noteikts 60 sekundes.

9. Pieteikšanās sacensībām

9.1. Pieteikšanās kārtība

Pieteikšanās sacensībām notiek sacensību dienā, dalībniekam ierodoties un reģistrējoties pie attiecīgās disciplīnas reģistrācijas galdiņa.

KUĢU MODEĻU SACENSĪBU UN DIZAINA KONKURSA NOLIKUMS

1. Sacensību noteikumi

1.1. Sacensību mērķis

Sacensību mērķis ir veicināt skolēnu tehnisko jaunradi, izpratni par kuģu būves principiem, piedziņas risinājumiem un dizainu, sacenšoties kuģu modeļu sacīkstēs un dizaina konkursā.

1.2. Disciplīnas un vecuma grupas

Sacensībās dalībnieki piedalās šādās klasēs:

- EX-600g – dalībnieki, kuru vecums sacensību dienā nepārsniedz 15 gadus (silueta koka kuģu modeļi ar gumijas dzenskrūves piedziņu, maksimālais modeļa garums 600 mm).
- EX-600e – dalībnieki, kuru vecums sacensību dienā nepārsniedz 18 gadus (brīvās klases kuģu modeļi ar baterijām darbināmu dzenskrūves piedziņu, maksimālais modeļa garums 600 mm).

Katrs dalībnieks sacensībās piedalās ar vienu kuģa modeli.

2. Sacensību norise un vērtēšana

2.1. Sacensību vide

- Sacensības notiek baseinā:
 - platums: 1 m;
 - garums: 6 m.

2.2. Braucieni un rezultāti

- Sacensību rezultāts tiek noteikts, summējot punktus no 3 iebraucieniem.
- Vienāda rezultāta gadījumā tiek veikts viens pārbrauciens, pēc kura tiek noteikts gala rezultāts.

2.3. Dizaina konkurss

Dizaina konkursā kuģu modeļi tiek vērtēti katrs savā modeļu grupā.

Vērtēšanas kritēriji:

- modeļa vizuālais izskats;
- izpildes kvalitāte (savienojumi, virsmu kvalitāte, precizitāte);
- tehniskā risinājuma sarežģītība;
- izstrādātāja vecumposms.

3. Kuģa modeļa tehniskās prasības

3.1. Vispārīgās prasības

- Kuģa modeļa konstrukcijai un aprīkojumam jāatbilst Latvijas Republikas kuģu modeļu sacensību noteikumiem.
- Maksimālais kuģa modeļa garums abās klasēs: 600 mm.

4. Sacensību drošība un tiesāšana

4.1. Drošība

- Tiesnesim ir tiesības apturēt braucienu, ja kuģa modelis vai dalībnieka rīcība rada apdraudējumu.

4.2. Tiesāšana

- Sacensību norisi un rezultātu noteikšanu nodrošina organizatoru nozīmēts tiesnesis.

5. Pieteikšanās sacensībām

5.1. Pieteikšanās kārtība

Pieteikšanās sacensībām notiek sacensību dienā, dalībniekam ierodoties un reģistrējoties pie attiecīgās disciplīnas reģistrācijas galdiņa.

BURU LAIVU MODEĻU SACENSĪBU UN DIZAINA KONKURSA NOLIKUMS

1. Sacensību noteikumi

1.1. Sacensību mērķis

Sacensību mērķis ir attīstīt skolēnu tehnisko jaunradi, izpratni par aerodinamiku un hidrodinamiku, kā arī dizaina prasmes, sacenšoties buru laivu modeļu ātrumsacensībās un dizaina konkursā.

1.2. Disciplīnas un vecuma grupas

Sacensības notiek šādās disciplīnās un vecuma grupās:

- **Ātrumsacensības (buru laivu modeļi):**

- 1.–4. klašu grupa;
- 5.–9. klašu grupa.

Ātrumsacensībās dalībnieks piedalās ar vienu buru laivu modeli.

- **Dizaina konkurss:**

- dalībnieks var piedalīties ar vairākiem buru laivu modeļiem, maksimāli ar 3 modeļiem.
- **Dizaina konkursā piedalās buru laivu modeļi, kuru dizainā iekļauta kosmosa tematika** (krāsojums, papildelementi u.c. dizaina elementi)

2. Sacensību formāts un vērtēšana

2.1. Ātrumsacensības

- Sacensības notiek starp buru laivu modeļiem, kas pamatā izgatavoti no koka.
- Enerģijas avots ir tikai dalībnieka prasme izmantot balonu pūšamo pumpi; citi enerģijas avoti nav atļauti.
- Sacensības notiek baseinā:
 - garums: 2,5 m;
 - platums: 30 cm.
- Mērķis – pēc iespējas ātrāk aizpūst buru laivu no starta līdz finišam.

2.2. Dizaina konkurss

Dizaina konkursā tiek vērtēts:

- modeļa vizuālais izskats;
- izpildes kvalitāte (savienojumi, virsmu apstrāde, precizitāte);
- tehniskā risinājuma sarežģītība.

3. Buru laivas modeļa izmēri

- Kopējais garums: no 165 mm līdz 180 mm;
- Korpusa platums: ne vairāk kā 55 mm;
- Korpusa biezums: ne mazāks par 21 mm;
- Masts:
 - uzstādīts 90° leņķī pret korpusu;
 - garums: no 150 mm līdz 165 mm.
- **Buru laivas modelim:**
 - drīkst būt piestiprināts ķīlis un stūres plāksne, izgatavoti no metāla;
 - ķīļa un stūres maksimālais attālums no korpusa apakšas: 30 mm;
 - kopējais korpusa biezums, ieskaitot ķīli, nedrīkst pārsniegt 60 mm.
- **Bura:**
 - izgatavota no nemirkstoša materiāla;
 - bura jāiekļaujas trapeces formas laukumā:
 - apakšējā mala: 100 mm;
 - augšējā mala: 60 mm;
 - augstums: 150 mm;
 - buru drīkst nostiprināt un piešķirt tai noteiktu formu.

4. Svars

- Minimālais buru laivas modeļa svars: 75 g;
- Buru laivas modeļa svars nedrīkst tikt mainīts līdz sacensību beigām.

5. Buru laivas modeļa konstrukcija (korpuss)

5.1. Pamatprasības

- Buru laivas modeļa korpuss jāizgatavo no koka.
- Aizliegts izmantot putuplastu, putupolistirolu vai tiem līdzīgus materiālus.

5.2. Forma un apstrāde

- Korpuss var tikt veidots un apstrādāts jebkādā formā un dizainā.

5.3. Papildelementi

- Korpusam var pievienot detaļas no citiem materiāliem, ja:
 - visas detaļas ir dalībnieka pašizgatavotas;
 - tiek ievēroti maksimālie gabarītmēri.

6. Papildu noteikumi un ierobežojumi

- Neviena detaļa nedrīkst pārsniegt buru laivas modeļa maksimālos izmērus.
- Buru laivas modelim jābūt ar vienu korpusu (katamarāni un trimarāni nav atļauti).
- Atļauts tikai viens masts un viena bura.
- Katrs modelis tiek pielaists sacensībām tikai pēc svara un izmēru kontroles.
- Pēc kontroles modeļa konstrukcijā nedrīkst veikt nekādas izmaiņas.
- Modeļi, kas neatbilst noteikumiem, sacensībām netiek pielaisti.

- Buru laivu braucienu skaitu katrās sacensībās nosaka tiesnesis.
- Sacensību laikā buru laivu pūšana notiek tikai ar sacensību organizatora nodrošināto pumpi.

7. Pieteikšanās sacensībām

7.1. Pieteikšanās kārtība

Pieteikšanās sacensībām notiek sacensību dienā, dalībniekam ierodoties un reģistrējoties pie attiecīgās disciplīnas reģistrācijas galdiņa

RADIOVADĀMO AUTO MODEĻU SACENSĪBU

1. Sacensību noteikumi

1.1. Sacensību mērķis

Sacensību mērķis ir attīstīt dalībnieku precizitāti, reakcijas spējas un vadīšanas prasmes, sacenšoties radiovadāmo auto modeļu ātruma braucienos.

1.2. Disciplīna un vecuma grupas

- Sacensības norit paralēli, vienlaicīgi startējot 2 dalībniekiem pa paralēliem celiņiem.
- Sacensības notiek divās vecuma grupās:
 - 1.–4. klašu grupa;
 - 5.–9. klašu grupa.

1.2.1. Kvalifikācijas braucieni

- Braucienu skaits atkarīgs no dalībnieku skaita sacensībās.
- Punktu sadalījums:
 - Uzvarētājs braucienā – 2 punkti
 - Otra vieta – 1 punkts
 - Izstāšanās braucienā – 0 punkti
- Pēc kvalifikācijas braucieniem 16 labākie kvalificējas izslēgšanas braucieniem.

1.2.2. Izslēgšanas braucieni

- Vienlaicīgi startē 2 dalībnieki pa paralēliem celiņiem.
- Uzvarētājs braucienā kvalificējas nākamajā kārtā.

1.3. Sacensību modeļi

- Sacensībās tiek izmantoti pilnpiedziņas drifta automodeļi mērogā 1:28: Wltoys K989 un to modifikācijas K969, 284131, 284010 ar stock elektroniku un riepām.
- Braucējs var izmantot savu modeli vai organizatora piedāvāto automodeli.

2. Tiesāšana

Sacensību norisi un rezultātu fiksēšanu nodrošina organizatoru nozīmēti tiesneši.

Tiesnešu lēmumi sacensību laikā ir galīgi.

3. Sacensību drošība

3.1. Drošības noteikumi

- Dalībniekiem jāievēro sacensību organizatoru un tiesnešu norādījumi.
- Tiesnesim ir tiesības apturēt braucienu, ja dalībnieka rīcība rada apdraudējumu.

4. Pieteikšanās sacensībām

Pieteikšanās sacensībām notiek sacensību dienā, dalībniekam ierodoties un reģistrējoties pie attiecīgās disciplīnas reģistrācijas galdiņa.

BRĪVO DISCIPLĪNU NOLIKUMS

1. Sacensību noteikumi

1.1. Sacensību mērķis

Brīvās disciplīnas ir paredzētas ikvienam pasākuma apmeklētājam bez iepriekšējas pieteikšanās. To mērķis ir veicināt bērnu un jauniešu interesi par STEM jomām (zinātne, tehnoloģijas, inženierzinātnes un matemātika) un radīt iespēju praktiski izmēģināt dažādas aktivitātes.

1.2. Dalībnieki un vecuma grupas

- Dalībnieki var piedalīties bez vecuma ierobežojuma.
- Pasākuma dalībnieki var piedalīties vienā vai vairākās disciplīnās.

1.3. Sacensību formāts

- Dalība ir individuāla, aktivitātēs var piedalīties ikviens, kurš ierodas pasākuma norises laikā.
- Dalībnieks var disciplīnā piedalīties atkārtoti, mēģinot uzlabot savu rezultātu.

1.4. Tiesāšana un rezultāti

- Dalībnieku sniegumu vērtē organizatoru nozīmēts tiesnesis vai disciplīnas vadītājs.
- Tiks izmantota rekordu siena, kur dalībnieki var ierakstīt savu labāko rezultātu. Apbalvošana tiek veikta 1.–3. vietai katrā disciplīnā.
- Tiesnešu lēmumi sacensību laikā ir galīgi.

2. Sacensību norises kārtība

2.1. Dalības kārtība

- Dalībnieki var pievienoties aktivitātēm jebkurā laikā, ievērojot organizatoru norādījumus.
- Dalībai nav nepieciešama iepriekšēja sagatavošanās vai speciālas priekšzināšanas.

2.2. Drošība

- Dalībniekiem jāievēro tiesnešu norādītie drošības noteikumi.
- Tiesnesim vai organizatoram ir tiesības apturēt aktivitāti, ja tā rada apdraudējumu dalībniekam vai citiem.

3. Disciplīnas

Brīvās disciplīnas un to noteikumi tiks izziņoti pasākuma norises laikā.