

**JUNIOR ACHIEVEMENT LATVIA
TRANSPORTA UN SAKARU INSTTŪTA (TSI)
MOBILITĀTES IDEJU HAKATONA Smart Move
NOLIKUMS
2026. gada 30.-31. marts**

1. Vispārīgie noteikumi

- 1.1. Nolikums nosaka kārtību, kādā tiek organizēts un norisinās mobilitātes risinājumu hakatons „Smart Move” (turpmāk – Hakatons).
- 1.2. **Hakatona mērķis** ir sniegt jauniešiem iespēju, izmantojot STEM zināšanas un mentoru atbalstu, radīt risinājumus izaicinājumiem mobilitātes jomā un iegūt naudas balvu savas idejas attīstībai.
- 1.3. Hakatona ietvaros komandas sacenšas par labākā risinājuma izstrādi un naudas **balvu savas idejas attīstīšanai 1000,00 Eur apmērā** (pēc nodokļu nomaksas).
- 1.4. Hakatonu organizē **Junior Achievement Latvia** un **Transporta un sakaru institūts (TSI)**.
- 1.5. Hakatons norisinās **2026. gada 30.-31. martā, TSI telpās Rīgā, Lauvas ielā 2, LV-1019**.
- 1.6. Hakatona **darba valodas ir latviešu un angļu**.
- 1.7. Informāciju par Hakatonu un Hakatona nolikumu publicē Junior Achievement un TSI sociālo mediju kanālos, kā arī mājaslapā www.jalatvia.lv.
- 1.8. Papildu informāciju par Hakatona norisi iespējams saņemt rakstiski, jautājumus, sūtot uz e-pastu: karlis@jalatvia.lv.
- 1.9. Organizatori patur tiesības papildināt un precizēt nolikumu.

2. Hakatona dalībnieki un pieteikšanās kārtība

- 2.1. Dalībai Hakatonā var pieteikties **jaunieši 16 – 21 gadu vecumā**, kas ir JA Latvia **dalībsskolu 9.-12. klases** vai profesionālo izglītības iestāžu **1. – 4. kursa audzēkņi**, kas interesējas par STEM programmām, IKT, tehnoloģijām, vides zinātņi, sociālajām zinātnēm, inženierzinātnēm, robotiku vai autonomo transportlīdzekļu sistēmu jomu.
- 2.2. Dalībai hakatonā var pieteikties kā **komanda** ne mazāk kā trīs un ne vairāk kā piecu cilvēku sastāvā.
- 2.3. Lai pieteiktos dalībai hakatonā, interesenti **līdz 2026. gada 18. martam** aizpilda tiešsaistes pieteikšanās anketu.
- 2.4. Dalībnieku atlasī dalībai Hakatonā veic Hakatona organizatori, izvērtējot tiešsaistē aizpildītos pieteikumus.
- 2.5. Hakatona organizatori informē izvēlētajās komandas un individuālos dalībniekus par apstiprinājumu dalībai Hakatonā rakstiski uz pieteikumā norādīto kontaktpersonas e-pastu.

3. Dalībnieku atlase

3.1. Dalībai Hakatonā tiks atlasīti 50-60 dalībnieki pēc pieteikuma anketā sniegtās informācijas sadaļās par dalībnieka/-u prasmēm un motivāciju.

3.2. Hakatona organizatori, izvērtējot pieteikumus, var lemt par atlasīto dalībnieku skaita palielināšanu.

3.3. Visas komandas, kas iesūtījušas pieteikumu Konkursam, saņem apstiprinājumu par pieteikuma saņemšanu trīs darba dienas laikā.

3.4. Visas dalībnieki un komandas saņem **apstiprinājumu vai noraidījumu dalībai Hakatonā līdz 2026. gada 20. martam**. Dalībai Hakatonā apstiprinātās komandas saņems detalizētu informāciju par turpmākām Hakatona aktivitātēm un to norisi.

4. Hakatona norise

4.1. Hakatona norises laiks ir no 2026. gada 30. marta plkst. 10.00 līdz 31. marta 17.00.

4.2. Hakatona laikā dalībnieki uzklausa organizatoru izvirzītos izaicinājumus, komandās strādā pie risinājumu idejas, kā arī piedalās darbnīcās, uzklausa pieredzes stāstus, konsultējas ar mentoriem, iepazīstas ar TSI sniegtajām iespējām ideju praktiskā īstenošanā.

4.3. Komandu izstrādāto risinājumu prezentācijas ir jāsagatavo tiešsaistes rīkā Canva un jāiesniedz Organizatoriem 2026. gada 31.martā līdz plkst. 12.30. Plkst. 13.30 sākas komandu prezentācijas Hakatona žūrijai.

4.4. Hakatona laikā izstrādātās risinājumu idejas un to īstenošanas plānus vērtēs Hakatona organizatoru izveidotā žūrija.

4.5. Hakatona dalībniekiem, kuru dzīvesvieta atrodas ārpus Rīgas, Organizatori nodrošinās naktsmītņi ārpus pasākuma norises vietas. Uz naktsmītņi attiecīgie dalībnieki dosies organizēti, reizē ar Organizatoru pārstāvi.

4.6. Dalībniekiem, kuri nakšņos organizatora nodrošinātajās naktsmītnēs, ir pienākums tajās ierasties 2026. gada 30. martā līdz plkst. 22:15 un atrasties naktsmītņu telpās līdz 2026. gada 31. marta plkst. 7:00.

4.7. Lai nodrošinātu drošu, produktīvu un radošu darba vidi visiem dalībniekiem, hakatona laikā dalībniekiem ir stingri aizliegts lietot alkoholu vai citas apreibinošas vielas.

4.8. Šī nolikuma 4.6. un 4.7. punktos iekļauto noteikumu pārkāpšanas gadījumā attiecīgais dalībnieks tiks izslēgts no turpmākas dalības hakatonā par šo faktu informējot dalībnieka mācību iestādi.

5. Izstrādāto risinājumu vērtēšana un uzvarētāju noteikšana

5.1. Komandu izstrādāto risinājumu prezentācijas vērtēs **žūrijas komisija 3-5 locekļu sastāvā** (TSI un mobilitātes jomas uzņēmumu pārstāvji).

5.2. Pirms prezentāciju sākuma žūrijas locekļi no sava vidus izvirza žūrijas priekšsēdētāju.

5.3. Žūrija lēmumu par labāko risinājuma idejas prezentāciju pieņem, izvērtējot un summējot šādus vērtēšanas kritērijus:

Nr.	Kritērijs	Iespējamie punkti	Punktu skaidrojums
1	Piedāvātā risinājuma atbilstība Hakatona problemātikai	0-1	0 - risinājums nav atbilstošs hakatona problemātikai; 1 - risinājums ir atbilstošs hakatona problemātikai.
2	Risinājuma inovācija	0-8	0 - risinājums nav inovatīvs; 4 - risinājums ir inovatīvs Latvijas mērogā; 8 - risinājums ir inovatīvs starptautiskā mērogā.
3	Piedāvātā risinājuma komercializācijas potenciāls	0-2	0 - piedāvātais risinājums nav komercializējams vai tā komercializēšana ir ekonomiski nepamatota un neizdevīga; 1 - piedāvātais risinājums ir komercializējams 3 - 5 gadu laikā ; 2 - piedāvātais risinājums ir komercializējams 1 -2 gadu laikā .
5	Piedāvātā risinājuma mērķa tirgus un klients	0-3	0 - nav definēts mērķa tirgus un klients; 3 - ir definēts mērķa tirgus un klients. Ir norādīts un ļoti konkrēti aprakstīts mērķa klienta profils.
6	Nākotnes plāni un potenciāls	0-1	0 - nav definēti nākotnes plāni un potenciāls; 1 - ir skaidri turpmākie soļi idejas īstenošanai.
7	Prezentācijas noformējums un pasniegšanas kvalitāte	0-3	0 - prezentācija grūti uztverama 1 – prezentācija daļēji saprotama 2 - kvalitatīva, skaidri uztverama prezentācija, bet vājas atbildes uz žūrijas jautājumiem 3- kvalitatīva, skaidri uztverama prezentācija un pārliecinošas atbildes uz žūrijas jautājumiem
8	Žūrijas locekļa individuālā simpātija	1	Papildu 1 punkts , kuru katrs žūrijas loceklis var piešķirt vienu reizi un tikai vienai komandai.

5.2. Uzvarētāju nosaka slēgtā žūrijas apspriedē, kuras laikā apkopo komandu saņemtos punktus. Vienāda vērtējuma gadījumā vairākām komandām Žūrija pieņem lēmumu, atklāti balsojot.

5.3. Vienādu žūrijas balsu gadījumā gala lēmumu nosaka žūrijas priekšsēdētājs.

6. Hakatona uzvarētāju paziņošana un naudas balvas izmaksa

6.1. Uzvarējušo komandu - **naudas balvas ieguvēju paziņo un apbalvo 2026. gada 31. martā Hakatona noslēguma pasākumā TSI telpās** Rīgā, Lauvas ielā 2.

6.2. Pēc lēmuma par naudas balvas piešķiršanu to **pārskaita** uz uzvarējušās komandas iesniegumā norādīto bankas kontu līdz **2026. gada 15. maijam**.

7. Personas datu apstrāde

7.1. Reģistrējoties dalībai hakatonā iesniegtie dati – dalībnieku informācija un kontaktinformācija - tiks izmantota saziņai ar dalībniekiem, hakatona organizēšanai un sekmīgai norisei.

7.2. Apmeklējot Junior Achievement Latvia organizētos pasākumus dalībnieks piekrīt, ka var tikt fotografēts un filmēts, ka viņa attēls var tikt izmantots fotogrāfijās, audiovizuālajos ierakstos. Visas tiesības uz šādu materiālu un tā izmantošanu pieder Junior Achievement Latvia vai attiecīgi pilnvarotajai trešajai personai.

7.3. JA Latvia un tās sadarbības partneri nav atbildīgi par tiem uzņemtajiem un publicētajiem foto un videomateriāliem, ko veikusi kāda no personām, kas apmeklē pasākumu, ar savām ierīcēm un no saviem datu nesējiem.

7.4. Lai iepazītos ar JA Latvia Privātuma Politiku, kurā ir iekļauta informācija par personas datu apstrādi, glabāšanas ilgumu, piekļuvi, saņemšanu un dzēšanu, apmeklējiet mājas lapu www.jalatvia.lv.