



# RĪGAS TEHNISKĀS JAUNRADES NAMS "ANNAS 2"

Annas iela 2, Rīga, LV-1001, tālrunis 67379387, e-pasts: [tjn@riga.lv](mailto:tjn@riga.lv)

## NOLIKUMS

Rīgā

18.03.2026.

Nr. TJNA2-26-5-nos

### Sacensību “Minecraft skolu čempionāts 2026” nolikums

#### I. Vispārīgie jautājumi

1. Šis nolikums nosaka kārtību, kādā norisinās **sacensības “Minecraft skolu čempionāts 2026”** (turpmāk Sacensības).

2. Sacensību mērķis ir veicināt bērnu un jauniešu digitālo kompetenču un e-sporta prasmes attīstību, izmantojot uz spēli balstītu mācīšanos. Sacensību ietvaros tiek attīstīta radošā domāšana, sadarbības prasmes, stratēģiskā plānošana un problēmu risināšana, vienlaikus stiprinot dalībnieku izpratni par digitālajām tehnoloģijām un to jēgpilnu pielietojumu. Sacensības tiek īstenotas, izmantojot Minecraft Education kā mūsdienīgu un izglītojošu mācību platformu, kas veicina STEM jomu integrāciju un motivē skolēnus aktīvi iesaistīties mācību procesā.

3. Sacensību uzdevumi ir:

3.1. Attīstīt skolēnu digitālās un tehnoloģiskās prasmes, izmantojot Minecraft Education kā rīku loģikas, telpiskās domāšanas un problēmu risināšanas uzdevumu veikšanai.

3.2. Veicināt sadarbību un komandas darbu, attīstot skolēnu komunikācijas prasmes un spēju strādāt kopīga mērķa sasniegšanai.

3.3. Sekmēt radošumu un pašizpausmi, piedāvājot dažādas būvēšanas, dizaina un interpretācijas sacensību kategorijas.

3.4. Veidot atbildīgu un pozitīvu e-sporta kultūru, uzsverot godīgas spēles, cieņpilnas komunikācijas un drošas digitālās vides principus.

3.5. Piedāvāt izglītojošu un kvalitatīvu brīvā laika pavadīšanas iespēju, kas ir saistoša mūsdienu jauniešiem un atbilst izglītības attīstības mērķiem.

4. Sacensības rīko Rīgas Tehniskās jaunrades nams “Annas 2” (turpmāk – Iestāde) sadarbībā Rīgas valstspilsētas pašvaldības Izglītības, kultūras un sporta departamenta (turpmāk – Departaments) Sporta un jaunatnes pārvaldi (turpmāk kopā – Organizatori).

5. Iestāde ir atbildīga par dalībnieku drošību saskaņā ar Ministru kabineta noteikumu prasībām, kādas jānodrošina izglītības iestādēs un to organizētajos pasākumos. Ārkārtas situācijas gadījumos rīkojas atbilstoši Departamenta noteiktajai kārtībai.

6. Atbildīgā persona par sacensību norisi Rīgas Tehniskās jaunrades nama “Annas 2” “Minecraft skola” skolotāja Arina Mozzherikova, [amozzherikova@edu.riga.lv](mailto:amozzherikova@edu.riga.lv), tālr. 20051154.

## II. Sacensību norises vieta un laiks

7. Sacensības notiek **2026. gada 12. jūnijā**, pieteikšanās sacensībām no 2026.gada 19. marta.

8. Sacensības notiek Rīgas Tehniskās jaunrades “Annas 2” telpās, Rīgā, Annas ielā 2, un to sākums ir plkst. 12.00.

9. Sacensību nolikums un informācija par sacensībām tiek publicēta Rīgas Interesu izglītības metodiskā centra tīmekļvietnē [www.intereses.lv](http://www.intereses.lv), iestādes tīmekļvietnē [www.tjn.lv](http://www.tjn.lv) un sociālajos tīklos: [www.facebook.com/tjn.annas2](https://www.facebook.com/tjn.annas2), [www.instagram.com/tjnannas/](https://www.instagram.com/tjnannas/).

## III. Sacensību dalībnieki, pieteikumu iesniegšana un dalības nosacījumi

10. Sacensībās piedalās vispārējās izglītības iestāžu skolēni un interešu izglītības iestāžu audzēkņi vecumā no 10. līdz 18. gadiem divās vecuma kategorijās (turpmāk – Dalībnieki):

- 10.1. I grupa (10 - 14 gadi),
- 10.2. II grupa (15 - 18 gadi).

11. Pieteikumu dalībai Sacensībām jāiesniedz aizpildot anketu <https://www.tjn.lv/> no 2026. gada 19. marta līdz 20. maijam. Pieteikumā jānorāda dalībnieka vārds, uzvārds, vecums, izglītības iestāde, izvēlēto sacensību kategoriju (-as), komandas sastāvu un nosaukumu (ja attiecināms), pedagoga vai atbildīgās personas kontaktinformāciju.

12. Dalību sacensībās var pieteikt paši skolēni, skolēnu vecāki un pedagogi.

13. Sacensības norisinās vairākās kategorijās:

- 13.1. interpretācijas būves un reālās pasaules objektu būvēšana;
- 13.2. elektrisko slēgumu veidošana ar sarkanakmeni (*Redstone*);
- 13.3. kustību prasmju un reakcijas uzdevumi – *Parkour* un *Clutch*;
- 13.4. komandu sacensība spēle “Gultu kaujas” (*Bed wars*).

14. Katrs dalībnieks vai komanda var piedalīties vienā vai divās sacensību kategorijā, ņemot vērā sacensību norises laika ierobežojumus.

15. Dalībnieki vai viņu pārstāvji aizpilda un iesniedz pieteikuma anketu līdz 2026. gada 20. maijam.

16. Dalībniekiem sacensību laikā ir pienākums ievērot sacensību nolikumu, organizatoru norādījumus un vispārpieņemtas uzvedības normas.

17. Dalībnieki sacensībās piedalās ar organizatoru nodrošinātu vai saskaņotu tehnisko aprīkojumu (datori, programmatūra), nodrošinot vienlīdzīgus apstākļus visiem dalībniekiem.

18. Sacensību laikā dalībniekiem ir aizliegts izmantot nesaskaņotu papildus programmatūru, modifikācijas vai palīglīdzekļus, kas varētu ietekmēt sacensību rezultātus.

19. Sacensību laikā dalībniekiem jāievēro godīgas spēles principi, cieņpilna komunikācija un droša uzvedība gan digitālajā, gan klātienēs vidē. Dalībnieki piekrīt, ka sacensību laikā var tikt veikta foto, video un tiešraides (straumēšanas) uzņemšana, un iegūtie materiāli var tikt izmantoti sacensību popularizēšanai un izglītojošiem nolūkiem.

20. Nepilngadīgo dalībnieku dalībai sacensībās nepieciešama pedagoga, izglītības iestādes vai likumiskā pārstāvja atļauja (atbilstoši pieteikuma kārtībai).

21. Dalībniekiem jāierodas sacensību norises vietā noteiktajā laikā, jāreģistrējas un jāievēro sacensību grafiks.

22. Dalībnieks vai komanda var tikt diskvalificēta, ja netiek ievēroti sacensību nolikuma noteikumi, traucēta sacensību norise vai pārkāpti godīgas spēles principi.

23. Organizatori patur tiesības veikt nelielas izmaiņas sacensību norisē, ja tas nepieciešams sacensību kvalitatīvai un drošai norisei, par to savlaicīgi informējot dalībniekus.

#### **IV. Vērtēšanas noteikumi**

24. Dalībnieku sniegumu vērtē iestādes izveidota un apstiprināta vērtēšanas komisija, kuras sastāvā ir pedagogi un nozares speciālisti.

25. Sacensības norisināsies vairākās kategorijās, tāpēc sacensību vērtēšana tiek veikta, ņemot vērā katras kategorijas specifiku. Atsevišķās kategorijās uzvarētājs tiek noteikts pēc objektīva sacensību rezultāta, savukārt radošajās un tehniskajās kategorijās dalībnieku sniegums tiek vērtēts no 1 līdz 10 punktu sistēmā.

26. Būvēšanas, interpretācijas un reālās pasaules objektu modelēšanas uzdevumos un elektrisko slēgumu veidošanas ar sarkanakmeni (*Redstone*) - dalībnieku darbi tiek vērtēti 1–10 punktu sistēmā.

27. Komandu sacensību spēlē “Gultu kaujas” (*Bed Wars*) uzvarētājs tiek noteikts pēc objektīva sacensību rezultāta, atbilstoši spēles noteikumiem.

28. Kustību prasmju un reakcijas uzdevumu kategorijās *Parkour* un *Clutch* dalībnieku sniegums tiek vērtēts pēc uzdevuma izpildes laika un korektuma.

29. Vērtēšanas komisijai ir tiesības lemt par vietu piešķiršanu vai nepiešķiršanu kādā no nominācijām.

30. Vērtēšanas komisijas lēmums ir galīgs un neapstrīdams.

## V. Dalībnieku apbalvošana un rezultātu paziņošana

31. Sacensību rezultātu paziņošana un laureātu apbalvošana notiek 2026. gada 12. jūnijā sacensību norises vietā.

32. Informācija par sacensību uzvarētājiem 2026. gada 15. jūnijā tiek publicēta Organizatora tīmekļvietnē [www.tjn.lv](http://www.tjn.lv) un sociālajos tīklos: [www.facebook.com/tjn.annas2](https://www.facebook.com/tjn.annas2), [www.instagram.com/tjnannas/](https://www.instagram.com/tjnannas/), kā arī Rīgas Interesu izglītības metodiskā centra tīmekļvietnē – [www.intereses.lv](http://www.intereses.lv).

## VI. Dalībnieka personas datu aizsardzība attiecībā uz personas datu apstrādi

33. Personu datu apstrādes tiesiskais pamats ir Izglītības likuma 17.panta pirmā daļa, 18.panta otrās daļas 12. un 13.punkts, Eiropas Parlamenta un Padomes 2016.gada 27.aprīļa regulas (ES) 2016/679 par fizisku personu aizsardzību attiecībā uz personas datu apstrādi un šādu datu brīvu apriti un ar ko atceļ direktīvu 95/46/EK (Vispārīgā datu aizsardzības regula) 6.panta pirmās daļas e.punkts.

34. Papildu informācija par personas datu apstrādi pieejama Departamenta tīmekļvietnē <https://iksd.riga.lv/lv/rd-iksd/Personas-datu-apstrade>.

35. Nolikumā noteikto mērķu sasniegšanai un sacensību publicitātes nodrošināšanai, tiks veikta Dalībnieku fotografēšana un video ierakstīšana, un pasākuma laikā iegūtās fotogrāfijas un veiktie videoieraksti var tikt izvietoti (norādīt vajadzīgo/papildināt, *Rīgas valstspilsētas pašvaldības sociālā tīkla Facebook kontā, iestādes Facebook kontā, tīmekļvietnēs [iksd.riga.lv](http://iksd.riga.lv), [intereses.lv](http://intereses.lv) un Rīgas valstspilsētas pašvaldības uzņemtie attēli ir pieejami:*

*<https://www.flickr.com/photos/103426396@N05/albums/with/72177720312212706>*).

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

37. Dalībniekam/Dalībnieka likumiskajam pārstāvim ir tiesības lūgt neveikt un iebilst fotogrāfiju un videoierakstu veikšanai un publicēšanai, nosūtot savu lūgumu uz Iestādes – pasākuma organizatora e-pasta adresi [tjn@riga.lv](mailto:tjn@riga.lv), norādot Dalībnieka identificējošu informāciju (piemēram, fotografēšanas laiku un izskatu raksturojošu informāciju).

38. Nepilngadīgā Dalībnieka fotografēšana un filmēšana, kā arī Dalībnieka personas datu publiskošana tiks veikta ar Dalībnieka likumiskā pārstāvja piekrišanu (turpmāk – Piekrišana). Pirms pieteikuma dalībai Skatē/Konkursā/Festivālā iesniegšanas pieteicējs pārliecinās par Piekrišanas esamību vai nodrošina Piekrišanas sagatavošanu (pielikums).

39. Dalībnieks/Dalībnieka likumiskais pārstāvis/pedagogs atbild par precīzu Dalībnieka datu iesniegšanu Iestādei – pasākuma organizatoram. Trešās personas nav tiesīgas iesniegt Dalībnieku datus un tas var tikt uzskatīts par tiesību aktu pārkāpumu.

Rīgas Tehniskās jaunrades nama "Annas 2"  
vadītāja/direktore (izglītības jomā)

I.Maskaļonoka

Kvitkovska 67374093

Pielikums  
Rīgas Tehniskās jaunrades nama "Annas 2" nolikumam  
sacensības "Minecraft skolu čempionāts 2026"

**Likumiskā pārstāvja piekrišana nepilngadīga bērna personas datu publiskošanai  
saistībā ar piedalīšanos sacensībās "Minecraft skolu čempionāts 2026"**

Es, \_\_\_\_\_ piekrītu mana bērna  
(vārds, uzvārds)

\_\_\_\_\_  
(vārds, uzvārds)

personas datu publiskošanai – fotogrāfiju un video izvietojšanai Rīgas Tehniskās jaunrades nama "Annas 2" tīmekļvietnē [www.tjn.lv](http://www.tjn.lv) un *Facebook, Instagram* kontos un tīmekļa vietnēs [www.iksd.riga.lv](http://www.iksd.riga.lv), [www.intereses.lv](http://www.intereses.lv).

Esmu informēts, ka varu atsaukt savu piekrišanu personas datu publiskošanai, rakstot uz Rīgas Tehniskās jaunrades nama "Annas 2" e-pastu [tjn@riga.lv](mailto:tjn@riga.lv). Iestāde nodrošina attiecīgās personas datu dzēšanu vai aizklāšanu.

Datums: \_\_\_\_\_ Likumiskais pārstāvis: \_\_\_\_\_  
(paraksts, vārds, uzvārds)

Direktore

I.Maskaļonoka

Mozzherikova 20051154