

BIZNESA AUGSTSKOLAS TURĪBA
JURIDISKĀS FAKULTĀTES
Tiesas procesa izspēles
NOLIKUMS

1. Vispārīgie noteikumi

1.1. Izspēle

- 1.1.1. Tiesas procesa izspēles (turpmāk tekstā - Izspēle) notiek starp Biznesa augstskolas Turība (turpmāk tekstā - BAT), kā arī citu Latvijas augstskolu komandām, kuru dalībnieki studē tiesību zinātnes koledžas, bakalaura vai maģistra studiju programmā. Izspēlē tiek analizēts kāzuss par aktuāliem tiesību jautājumiem.
- 1.1.2. Izspēle sastāv no rakstiskās daļas un mutiskajām izspēlēm.

1.2. Organizētāji

- 1.2.1. Izspēli organizē BAT Juridiskā fakultāte.
- 1.2.2. Izspēles organizācijas procesā tiek iesaistīta arī BAT Studējošo pašpārvalde.
- 1.2.3. Izspēles kāzusa izstrādāšana un vērtēšana rakstiskajā daļā tiek organizēta BAT Juridiskās fakultātes Tiesību zinātņu katedrā.

1.3. Izspēles tiesneši

- 1.3.1. Izspēles tiesneši ir akadēmiskā un praktiskā darbā pieredzējuši juristi, kā arī BAT Studējošo pašpārvaldes ieteikti Tiesību zinātnes bakalaura vai maģistra studiju programmas studenti.
- 1.3.2. BAT Juridiskā fakultāte un Tiesību zinātņu katedra no BAT Studējošo pašpārvaldes ieteiktajiem tiesnešu kandidātiem izvēlas ne vairāk kā trīs tiesnešus.
- 1.3.3. Tiesas sastāvu veido nepāra skaits tiesnešu. Priekšsacīkstēs un pusfinālā tiesas sastāvā ir trīs tiesneši. Fināla izspēlē tiesas sastāvā ir vismaz septiņi tiesneši.
- 1.3.4. Katrs tiesas sastāvs no sava vidus ievēlē tiesas sēdes priekšsēdētāju.

1.4. Izspēles dalībnieki

- 1.4.1. Dalībai izspēlēs var pieteikties komandas, kurās ir ne vairāk kā trīs dalībnieki.
- 1.4.2. Izspēlē kā dalībnieki nedrīkst piedalīties to organizētāji (personas, kuras ir izstrādājušas kāzusu, kuras piedalās kāzusa vērtēšanā vai kurām citādi ir pieejama informācija par kāzusu un tā risinājumu), Izspēles tiesneši un treneri.

1.5. Komandu treneri

- 1.5.1. Komandām var būt treneri. BAT Juridiskā fakultāte sadarbībā ar Tiesību zinātņu katedru var nozīmēt treneru grupas vadītāju un trenerus. Dalībniekiem ir tiesības piesaistīt arī citu personu par treneri.
- 1.5.2. Par treneriem nevar būt Izspēles kāzusa izstrādē un vērtēšanā iesaistītās personas un treneru grupas vadītājs, kā arī Izspēles tiesneši.

1.6. Pieteikšanās dalībai Izspēlē

- 1.6.1. Organizētāji rīko tikšanos ar iespējamiem Izspēles dalībniekiem, vienu nedēļu iepriekš par to informējot mājas lapā internetā www.turiba.lv.
- 1.6.2. Komandas rakstiskos darbus un pieteikuma anketas iesniedz līdz organizētāju norādītajam termiņam un noteiktajā kārtībā.
- 1.6.3. Iesniedzot rakstisko darbu, tam klāt tiek pievienota Pieteikuma anketa (pielikums Nr.1), norādot dalībnieku vārdu, uzvārdu, telefona numuru e-pasta adresi, kā arī komandas kapteini. Pieteikuma anketa ir obligāta un neatņemama dalībnieku reģistrācijas sastāvdaļa.
- 1.6.4. Saziņā ar Izspēles organizatoriem komandu pārstāv tās kapteinis.

1.7. Izspēles kāzusa izstrāde

- 1.7.1. Izspēles kāzusu izstrādā organizatori.
- 1.7.2. Kāzusa izstrādāšanā un tā vērtēšanā nepiedalās Izspēles dalībnieki un komandu treneri.

1.8. Kāzusa publicēšana

Kāzusa teksts tiek publicēts mājas lapā internetā www.turiba.lv, var tikt publicēts arī citās interneta vietnēs, kā arī tas ir pieejams Tiesību zinātņu katedrā.

2. Izspēles rakstiskā daļa

2.1. Kāzusa analīzes forma un saturs

- 2.1.1. Kāzusa analīzi raksta gramatiski un stilistiski pareizā latviešu valodā.
- 2.1.2. Kāzusa analīzē ir šādas sadaļas:
 - 2.1.2.1. titullapa;
 - 2.1.2.2. satura rādītājs;
 - 2.1.2.3. kāzusa atrisināšanai būtisko faktu izklāsts;
 - 2.1.2.4. kāzusa analīzes argumentācija;
 - 2.1.2.5. kāzusa analīzes kopsavilkums;
 - 2.1.2.6. izmantotās literatūras un avotu saraksts.
- 2.1.3. Kāzusa analīzes kopējā darba apjoms nepārsniedz 20 lapaspuses (neskaitot titullapu).
- 2.1.4. Kāzusa analīze tiek noformēta atbilstoši BAT Nolikumam par patstāvīgo pētniecisko darbu izstrādāšanu un noformēšanu.
- 2.1.5. Kāzusa titullapā un citur kāzusa analīzē neiekļauj norādes, kas jebkādā veidā ļauj identificēt tā autorus. Visa informācija par autoriem tiek iekļauta pieteikuma anketā, kas tiek pievienota rakstiskajam darbam.

2.2. Kāzusa analīze

- 2.2.1. Katra komanda sagatavo kāzusa analīzi no divu pušu pozīcijām, kas piedalās attiecīgajā procesā.
- 2.2.2. Ja kāzusa analīzes procesā Izspēles dalībniekiem neskaidrība par kāzusa būtību, viņi var pieprasīt precizējošu jautājumu organizatoriem, nosūtot to uz elektroniskā pasta adresi jf@turiba.lv

2.3. Kāzusa analīzes nosūtīšana

- 2.3.1. Kāzusa analīzes jānosūta Izspēles organizatoriem līdz dekāna rīkojumā noteiktajam datumam uz elektroniskā pasta adresi jf@turiba.lv.
- 2.3.2. Pēc kāzusa analīzes nosūtīšanas vai iesniegšanas izmaiņas tajā vairs nedrīkst veikt.
- 2.3.3. Visas saņemtās kāzusa analīzes Izspēles organizatori izmanto tikai Izspēles ietvaros.

3. Izspēles mutiskā daļa

3.1. Izspēles mutiskās daļas dalībnieki

Izspēles mutiskajā daļā piedalās 8 komandas (nepieciešamības gadījumā Izspēles organizatori var lemt par dalībnieku skaita palielināšanu vai samazināšanu), kas Izspēles rakstiskajā daļā ieguvuši lielāko punktu skaitu.

3.2. Izspēju laiks, vieta un norise

3.2.1. Izspēles notiek BAT telpās.

3.2.2. Izspēles termiņus nosaka Juridiskās fakultātes dekāns ar savu rīkojumu.

3.2.3. Izspēles termiņi tiek publicēti arī mājas lapā internetā www.turiba.lv.

3.3. Izspēles valoda

Izspēles notiek latviešu valodā.

3.4. Izspēles kārtas

3.4.1. Izspēles notiek trijās kārtās:

3.4.1.1. divas priekšsacīkstes, kuru laikā katra no komandām piedalās divās izspēlēs;

3.4.1.2. pusfināls, kurā piedalās komandas, kas ieguvušas lielāko punktu skaitu priekšsacīkstēs un rakstiskajā daļā;

3.4.1.3. fināls, kurā piedalās komandas, kas uzvarējušas pusfināla izspēlēs.

3.4.2. Ja Izspēlēs piedalās mazāk par sešām komandām, pusfināls nenotiek.

3.5. Pozīciju sadalījums

3.5.1. Katra komanda priekšsacīkstēs uzstājas divas reizes: vienu reizi kā katra procesa attiecīgā puse.

3.5.2. Pozīcijas sadalījumu veic organizatori pēc nejaušības principa. Nākamajā dienā pēc komandu sadalījuma katrai komandai pa elektronisko pastu tiek nosūtītas komandu – pretinieču kāzusa analīzes.

3.5.3. Abām pusfinālu izspēlēm komandu pāri tiek noteikti atbilstoši iepriekš iegūtajiem punktiem – sacenšas attiecīgi 1. ar 4. komandu un 2. ar 3. komandu. Pozīcijas tiek izlozētas.

3.5.4. Pozīcijas fināla izspēlei izlozē.

3.6. Izspēles norise

3.6.1. Izspēle noris šādā kārtībā:

3.6.1.1. vispirms – ne ilgāk kā 20 minūtes – uzstājas attiecīgā procesa prasītāja puse;

3.6.1.2. pēc tam – ne ilgāk kā 20 minūtes – uzstājas attiecīgā procesa atbildētāja puse;

3.6.1.3. pēc tam attiecīgā procesa prasītāja pusei ir tiesības uzdot jautājumus atbildētāja pusei ne vairāk kā 5 minūtes par attiecīgā procesa atbildētāja puses uzstāšanos;

3.6.1.4. pēc tam attiecīgā procesa atbildētāja pusei ir tiesības uzdot jautājumus prasītāja pusei ne vairāk kā 5 minūtes par attiecīgā procesa prasītāja puses uzstāšanos;

3.6.1.5. pēc tam attiecīgā procesa prasītāja pusei ir tiesības teikt ne vairāk kā 5 minūtes ilgu repliku par attiecīgā procesa atbildētāja puses uzstāšanos;

3.6.1.6. visbeidzot, ja attiecīgā procesa prasītāja puse izmanto tiesības teikt repliku, arī attiecīgā procesa atbildētāja pusei ir tiesības teikt ne vairāk kā 5 minūtes ilgu repliku.

3.6.2. Fināla izspēlē uzstāšanās laiks ir par 10 minūtēm garāks.

3.6.3. Izspēles mutiskajā daļā komandas nav ierobežotas ar rakstiskajā daļā paustajiem argumentiem.

3.6.4. Tiesneši ar savu lēmumu var pagarināt komandas uzstāšanās laiku, piešķirot ne vairāk kā 7 (septiņas) papildus minūtes katrā Izspēlē.

4. Vērtēšana

4.6. Kāzusa analīzes vērtēšana

- 4.6.1. Kāzusa rakstiskās daļas vērtēšanu veic no Izspēles organizētāju puses nozīmētas personas. Mutiskās daļas vērtējumu nodrošina Izspēles tiesneši.
- 4.6.2. Kāzusa rakstiskās daļas vērtēšana notiek pēc šādiem kritērijiem:
 - 4.6.2.1. saturs (izvirzīto argumentu oriģinalitāte, pamatotība, skaidrība, izkārtojums, tiesību avotu izmantošana) – maksimālais punktu skaits:100;
 - 4.6.2.2. forma (atbilstība Juridiskās fakultātes patstāvīgo darbu izstrādes noteikumiem) – maksimālais punktu skaits:50.
- 4.6.3. Komandas iegūto punktu skaitu veido vērtējumu summa par kāzusa analīzi no prasītāja un atbildēja pozīcijas.
- 4.6.4. Kāzusa rakstisko daļu vērtē organizatoru noteiktas personas.

4.7. Izspēļu vērtēšana

- 4.7.1. Katrā priekšsacīkšu izspēlē katrs tiesnesis komandas sniegumu novērtē pēc šādiem kritērijiem:
 - 4.7.1.1. uzstāšanās forma (oratora sniegums, uzstāšanās stils, pieklājība, procesa formas ievērošana) – maksimālais punktu skaits: 25;
 - 4.7.1.2. uzstāšanās saturs (argumentu pamatotība, loģika) – maksimālais punktu skaits: 25;
 - 4.7.1.3. replika un atbilde uz repliku (replikas un atbildes efektivitāte) – maksimālais punktu skaits: 20;
 - 4.7.1.4. spēja atbildēt uz tiesnešu jautājumiem – maksimālais punktu skaits: 10;
 - 4.7.1.5. oriģinalitāte – maksimālais punktu skaits: 10;
 - 4.7.1.6. komandas darbs (vai komanda darbojas saskaņoti) – maksimālais punktu skaits: 10.
- 4.7.2. Priekšsacīkstēs komandu iegūtais punktu skaits tiek noteikts summējot katra tiesneša piešķirto punktu skaitu.
- 4.7.3. Pusfinālā un finālā tiesneši punktus nepiešķir, bet uzvarētāja komandu nosaka balsojot. Tiesnešiem nav tiesību balsojumā atturēties.
- 4.7.4. Katra tiesneša individuāli piešķirtais punktu skaits, balsojums pusfinālā un finālā netiek atklāts.

5. Noslēguma noteikumi

5.7. Godalgas

- 5.7.1. Godalgotas tiek trīs labākas komandas rakstiskajā daļā pēc punktu skaita un trīs labākās komandas mutiskajā daļā pēc punktu skaita.
- 5.7.2. Izspēles fināla dalībniekiem tiek ieskaitīts tekošā studiju gada studiju darbs, kā arī komandām var tik piešķirtas citas balvas.
- 5.7.3. Visi Izspēles dalībnieki saņem atzinības rakstus.

5.8. Tiesnešu lēmumu apstrīdēšana

Jebkurš ar Izspēli saistīts lēmums, ko pieņēmuši tiesneši, ir galīgs un nav apstrīdams.

Juridiskās fakultātes prodekāne

I.Kīsnica

PIETEIKUMA ANKETA TIESAS PROCESA IZSPĒLĒM

Komandas nosaukums un devīze:

Komandas dalībnieki:

N.p.k.	Vārds, uzvārds	Tālr.	e-pasts

Treneris:

Vārds, uzvārds	Tālr.	e-pasts

Ar šo apliecinām, ka esam iepazinušies ar Izspēles Nolikumu, un visa iepriekš sniegtā informācija ir patiesa

Aizpildīšanas datums un paraksts: