Apstiprināts

Juridiskā fakultātes dekāns

BIZNESA AUGSTSKOLAS TURĪBA

JURIDISKĀS FAKULTĀTES

**LĪGUMU SAGATAVOŠANAS IZSPĒLES**

NOLIKUMS

### Vispārīgie noteikumi

* 1. Izspēle
     1. Līgumu sagatavošanas izspēles (turpmāk tekstā - Izspēle) notiek starp Biznesa augstskolas Turība (turpmāk tekstā - BAT) , kā arī citu Latvijas augstskolu komandām, kuru dalībnieki studē tiesību zinātnes vai citā sociālo zinātņu koledžas, bakalaura vai maģistra studiju programmā. Izspēlē tiek sagatavots un prezentēts līguma projekts par aktuāliem tiesību jautājumiem (turpmāk tekstā - Līgums).
     2. Izspēle sastāv no Līguma rakstiskās daļas izstrādes un tā mutiskas līguma un problēmjautājuu prezentācijas, kā arī atbildēm uz jautājumiem.
  2. Organizētāji
     1. Izspēli organizē BAT Juridiskā fakultāte.
     2. Izspēles organizācijas procesā tiek iesaistīta arī BAT Studējošo pašpārvalde.
     3. Izspēles uzdevuma izstrādāšana un vērtēšana rakstiskajā daļā tiek organizēta BAT Juridiskās fakultātes Tiesību zinātņu katedrā.
  3. Izspēles tiesneši
     1. Izspēles tiesneši ir akadēmiskā un praktiskā darbā pieredzējuši juristi.
     2. Tiesnešu sastāvu veido nepāra skaits, bet ne mazāk kā trīs tiesneši.
  4. Izspēles dalībnieki
     1. Dalībai izspēlēs var pieteikties komandas, kurās ir ne vairāk kā trīs dalībnieki.
     2. Izspēlē kā dalībnieki nedrīkst piedalīties to organizētāji (personas, kuras ir izstrādājušas uzdevumu, kuras piedalās vērtēšanā vai kurām citādi ir pieejama informācija par uzdevumu un tā risinājumu).
  5. Komandu treneri
     1. Komandām var būt treneri. BAT Juridiskā fakultāte sadarbībā ar Tiesību zinātņu katedru nozīmē treneru grupas vadītāju un trenerus. Dalībniekiem ir tiesības piesaistīt arī citu personu par treneri.
     2. Par treneriem nevar būt Izspēles uzdevuma izstrādē un vērtēšanā iesaistītās personas un treneru grupas vadītājs, kā arī Izspēles tiesneši.

### Organizatoriskie noteikumi

* 1. Izspēles uzdevuma izstrāde
     1. Izspēles uzdevumu izstrādā organizatori.
     2. Izspēles uzdevuma izstrādāšanā un tā vērtēšanā nepiedalās Izspēles dalībnieki un komandu treneri.
     3. Uzdevuma teksts tiek publiskots mājas lapā internetā [www.turiba.lv](http://www.turiba.lv) , kā arī tas ir pieejams Tiesību zinātņu katedrā.
  2. Izspēles laiks, vieta un norise
     1. Izspēles notiek BAT telpās.
     2. komanda līdz **2024. gada 19. aprīlim** iesniedz pieteikuma anketu un izspēles rakstisko daļu (Līguma projektu) e-pastā: [jf@turiba.lv](mailto:jf@turiba.lv).
     3. Mutiskā izspēle tiek organizēta **2024. gada 26. aprīlī** no pulksten 12.00 – 17.00
     4. Izspēles termiņi tiek publicēti arī mājas lapā internetā [www.turiba.lv](http://www.turiba.lv) .
  3. Izspēles valoda - Izspēle notiek latviešu valodā.
  4. Pieteikšanās dalībai Izspēlē
     1. Organizētāji rīko tikšanos ar iespējamiem Izspēles dalībniekiem, vismaz vienu nedēļu iepriekš par to informējot mājas lapā internetā [www.turiba.lv](http://www.turiba.lv) .
     2. Komandas rakstiskos darbus un pieteikuma anketas iesniedz līdz 1.2.2.punktā norādītajam termiņam un noteiktajā kārtībā.
     3. Iesniedzot rakstisko darbu, tam klāt tiek pievienota Pieteikuma anketa (pielikumā Nr.1), norādot dalībnieku vārdu, uzvārdu, telefona numuru e-pasta adresi, kā arī komandas kapteini. Pieteikuma anketa ir obligāta un neatņemama dalībnieku reģistrācijas sastāvdaļa.
     4. Saziņā ar Izspēles organizatoriem komandu pārstāv tās kapteinis.

### Izspēles rakstiskā daļa

* 1. **Līguma projekta** sagatavošana
     1. Līguma projektu raksta gramatiski un stilistiski pareizā latviešu valodā,
     2. Līgumā jāapraksta vismaz sekojoši jautājumi atbilstoši Uzdevumā dotajam pakalpojuma aprakstam:
        1. Preču piegādes un norēķinu kārtība;
        2. Personu datu aizsardzības prasības;
        3. Preču/pakalpojuma saņēmējs un preču pārdevēja/pakalpojuma sniedzēja pienākumi un tiesības;
        4. Risku apdrošināšana;
        5. Autortiesību jautājumi;
        6. Konkurences jautājumi;
        7. Komercnoslēpuma neizpaušanas nosacījumi;
        8. Strīdu risināšanas kārtība un piemērojamie normatīvie akti
     3. Līguma projektā neiekļauj norādes, kas jebkādā veidā ļauj identificēt tā autorus. Visa informācija par autoriem tiek iekļauta pieteikuma anketā, kas tiek pievienota rakstiskajam darbam.
  2. Līguma projekta nosūtīšana
     1. Līguma projektu, prezentāciju un anketu jānosūta Izspēles organizatoriem līdz 1.2.2. punktā noteiktajam datumam uz elektroniskā pasta adresi jf@turiba.lv .
     2. Pēc līguma projekta nosūtīšanas vai iesniegšanas izmaiņas tajā vairs nedrīkst veikt.
  3. Līguma projekts loģiski strukturējams un noformējams, tā lai izvairītos no neskaidriem formulējumiem, kā arī izvairoties no liekvārdības.
  4. Sagatavojot Līguma projektu, jāņem vērā attiecīgo jautājumu regulējošie normatīvie akti un jānodrošina, ka netiek pārkāpti tie. Ja komanda konstatē kādus iespējamus normatīvo aktu pārkāpumus, tā uz to norāda un iesaka kā šo jautājumu varētu regulēt līgumā, lai tiesību normas netiktu pārkāptas.
  5. Līguma projektā ir tiesības izdarīt arī paskaidrojošus komentārus, lai parādītu, kādēļ komanda ir izvēlējusies konkrētu juridisko risinājumu vai norādot, ka pastāv arī alternatīvi problēmjautājumu risinājumi.

### Izspēles mutiskā daļa

* 1. Prezentācijas sagatavošana
     1. Katra komanda sagatavo prezentāciju 5-10 minūšu garumā, kurā iekļauj īsu kopsavilkumu par līguma struktūru, konstatētām problēmām un piedāvātiem risinājumiem. Ieteicams nokomentēt katru no uzdevuma 2.3.punktā noteiktām līguma sadaļām.
     2. Ja kāzusa analīzes procesā Izspēles dalībniekiem neskaidrība par uzdevuma būtību, viņi var pieprasīt precizējošu jautājumu organizatoriem, nosūtot to uz adresi: [jf@turiba.lv](mailto:jf@turiba.lv)
     3. Prezentācija jāiesniedz ne vēlāk kā 1 stundu pirms mutiskās daļas izspēles sākuma, t.i. līdz 26.aprīļa plkst. 11:00 nosūtot organizatoriem uz e-pastu: [jf@turiba.lv](mailto:jf@turiba.lv).
  2. 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.

* 1. Prezentēt var viens vai vairāki komandas dalībnieki pēc komandas ieskata
  2. Pēc komandas prezentācijas citas komandas var uzdots prezentējošai komandai vienu jautājumu par prezentācijā rādīto. Prezentējošai komandai ir jāsniedz atbilde uz uzdoto jautājumu. Komanda ir tiesīga arī atteikties no jautājuma uzdošanas.
  3. Pēc komandu jautājumiem jautājumus uzdod tiesneši. Tiesneši nav aprobežoti ar jautājumu skaitu.
  4. Izspēles mutiskajā daļā komandas nav ierobežotas ar rakstiskajā daļā paustajiem argumentiem.
  5. Tiesneši ar savu lēmumu var pagarināt komandas uzstāšanās laiku, piešķirot ne vairāk kā 7 (septiņas) papildus minūtes katrā Izspēlē.

### Vērtēšana

* 1. **Līguma projekta** vērtēšana
     1. Līguma rakstiskās daļas vērtēšanu veic no Izspēles organizētāju puses nozīmētas personas. Mutiskās daļas vērtējumu nodrošina tieneši.
     2. Līguma rakstiskā daļā var iegūt līdz 50 punktiem un vērtēšana notiek pēc šādiem kritērijiem un ievērojot sekojošu piešķiramo punktu robežu:
        1. Līguma struktūra: maksimālais punktu skaits 5 punkti;
        2. Līguma noformējums un lietoto jēdzienu konsekvence: maksimālais punktu skaits 5 punkti;
        3. Līgumā iekļauto jautājumu pilnība (atbilstoši Pakalpojuma aprakstam): maksimālais punktu skaits 10 punkti;
        4. Izmantotā valoda (gramatika un juridiski precīzi formulējumi): maksimālais punktu skaits 10 punkti;
        5. Rastie problēmsituāciju risinājumi: maksimālais punktu skaits 10 punkti;
        6. Līguma atbilstība ārējiem normatīvajiem aktiem: maksimālais punktu skaits 10 punkti.
     3. Rakstisko daļu vērtē organizatoru noteiktas personas.
     4. Rakstiskās daļas punktu skaits tiek atklāts tikai pēc gala rezultātu paziņošanas.
  2. Izspēļu vērtēšana
     1. Katrs tiesnesis katras komandas sniegumu novērtē pēc šādiem kritērijiem un ievērojot sekojošu piešķiramo punktu robežu:
        1. uzstāšanās forma (oratora sniegums, uzstāšanās stils, pieklājība, valoda) – maksimālais punktu skaits 5;
        2. Sagatavotā prezentācija (uztveramība, izskats, mijiedarbība ar mutiski pausto informāciju) - – maksimālais punktu skaits 10;
        3. uzstāšanās saturs (runas struktūra, argumentācija, mijiedarbība ar prezentāciju) – maksimālais punktu skaits 10;
        4. Jautājumu uzdošana citām komandām (spēja saskatīt trūkumus, loģikas un tiesiskas kļūdas citu komandu prezentācijā un uzstāšanās) – maksimālais punktu skaits 5;
        5. spēja atbildēt uz citu komandu un tiesnešu jautājumiem – maksimālais punktu skaits: 5;
        6. oriģinalitāte – maksimālais punktu skaits 10;
        7. komandas darbs (vai komanda darbojas saskaņoti) – maksimālais punktu skaits 5.
     2. Katrs tiesnesis piešķir komandai punktus katrā no pozīcijām. Skaitot balsis tiek izdalīts vidējais komandas punktu skaits (saskaitot visu tiesnešu punktus par visām pozīcijām kopā un izdalot ar tiesnešu skaitu) un pieskaitīts rakstiskās daļas punktu skaitam.
     3. Katra Tiesneša individuāli piešķirtais punktu skaits, balsojums netiek atklāts, bet komandu vidējais punktu skaits rakstiskā daļā tiek atklāts pēc gala rezultātu paziņošanas.
     4. Uzvarētājs ir tā komanda, kura saņēmusi vislielāko punktu skaitu. Ja kādai komandai punktu skaits ir vienāds, tad par uzvarētāju tiek paziņota tā komanda, kas saņēmusi vairāk punktus mutiskajā daļā.

### Noslēguma noteikumi

* 1. Godalgas
     1. Godalgotas tiek trīs labākas komandas pēc kopējo punktu skaita (mutiskās un rakstiskās daļas kopsummā).
     2. Komandām var tik piešķirtas arī citas balvas.
     3. Visi Izspēles dalībnieki saņem atzinības rakstus.
  2. Tiesnešu lēmumu apstrīdēšana

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

Juridiskās fakultātes dekāns I. Krievs

26.03.2024

1. **pielikums**

## PIETEIKUMA ANKETA IZSPĒLĒM

**Komandas nosaukums un devīze:**

Komandas dalībnieki:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Vārds, uzvārds** | **Atzīmēt, kurš no dalībniekiem būs komandas kapteinis**  *\*Ja komandā piedalās tikai viena persona, tad tā ir uzskatāma arī par komandas kapteini* | **Augstskola,**  **kurā dalībnieks studē** | **Tālrunis\*** | **E-pasts\*** |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

*\* tālruņa numurs un e-pasts nepieciešams tikai lai sazinātos par jautājumiem, kas skar izspēli.*

**Ar šo Komandas kapteinis apliecina, ka katrs komandas dalībnieks ir iepazinies ar Izspēles nolikumu un pārējie komandas dalībnieki ir piekrituši piedalīties Izspēlē.**

**Datums: \_\_\_\_\_\_\_\_**

**Komandas kapteiņa paraksts:**