



REGULAMIN
CARAVANINGOWYCH MISTRZOSTW POLSKI
POLSKIEGO ZWIĄZKU MOTOROWEGO
NA ROK 2017

GRUDZIEŃ 2016 r.



REGULAMIN CARAVANINGOWYCH MISTRZOSTW POLSKI PZM NA ROK 2017

1. ORGANIZATOR

- 1.1. Caravanningowe Mistrzostwa Polski corocznie zleca Główna Komisja Caravaningu (GKC) PZM do realizacji klubom zrzeszonym w PZM i odbywa się pod nadzorem GKC PZM.
- 1.2. Do zadań Głównej Komisji Caravaningu należy ustalenie na dany rok liczby eliminacji ich terminów oraz organizatorów.
- 1.3. Mistrzostwa są własnością PZM, w tym także praw do transmisji TV i radiowych.

2. PRZEBIEG MISTRZOSTW

- 2.1. Mistrzostwa składają się z rund, które odbywają się na zlotach organizowanych przez kluby lub koła caravanningowe zrzeszone w PZM na zlecenie GKC PZM.
- 2.2. Klub (Koło), któremu powierzono organizację rundy przedstawi do zatwierdzenia GKC PZM program imprezy (informator + zadania rekreacyjno-sportowe do pieszego rajdu rekreacyjno-sportowego) na 80 dni przed terminem rundy.
- 2.3. Po zakończeniu rundy organizator w ciągu 7-miu dni przekazuje wyniki rundy do sekretariatu GKC PZM.
- 2.4. Organizator ma obowiązek ubezpieczyć imprezę od odpowiedzialności cywilnej (OC).

3. CEL MISTRZOSTW

- 3.1. Celem Konkursu jest wyłonienie najlepszej drużyny, klubu i okręgu w Polsce
- 3.2. Udziałem w mistrzostwach przyczynia się do:
 1. popularyzacji zorganizowanych form turystyki caravanningowej,
 2. wpajania kultury motoryzacyjnej i kultury biwakowania,
 3. podnoszenia praktycznych umiejętności kierowania pojazdem samochodowym , pojazdem z przyczepą oraz ich obsługi,
 4. doskonalenia i ugruntowania wiedzy o przepisach ruchu drogowego, o udzielaniu pomocy przedlekarskiej oraz o regionie, w którym odbywa się runda,
 5. praktycznego szkolenia organizatorów turystyki caravanningowej.



4. UCZESTNICTWO W MISTRZOSTWACH

- 4.1. Uczestnikami mistrzostw są dwuosobowe drużyny reprezentujące zgłoszone załogi, które na rundę przyjadą samochodem z przyczepą campingową, samochodem campingowym lub pojazdem z namiotem oraz wezmą w niej udział.
- 4.2. Za załogę uważa się osoby mieszkające w przyczepie campingowej, samochodzie campingowym lub namiocie, nie więcej jednak niż pięć osób.
- 4.3. Za drużynę uważa się dwóch reprezentantów danej zgłoszonej załogi z których przynajmniej jedna osoba jest pełnoletnia.

Zmiana składu osobowego w drużynie w kolejnej rundzie powoduje uznanie jej za nową drużynę w klasyfikacji końcowej.
- 4.4. W rundzie nie biorą udziału drużyny organizatora danej rundy.

5. ZGŁOSZENIE DO MISTRZOSTW

Zgłoszeniem do mistrzostw jest udział drużyny w przynajmniej jednej rundzie.

6. KLASYFIKACJA MISTRZOSTW

- 6.1. W ciągu miesiąca po zakończeniu ostatniej rundy powołana przez GKC PZM komisja obliczeń, w oparciu o wyniki z poszczególnych rund dokona obliczeń wyników mistrzostw i ustali kolejność miejsc w poszczególnych klasyfikacjach.
- 6.2. Do klasyfikacji drużynowej mistrzostw zalicza się
 - sumę punktów przeliczeniowych wg pkt. 10.2. niniejszego regulaminu z max. 2 rund, w których drużyna osiągnęła najlepsze wyniki,
 - o kolejności zajętego miejsca w klasyfikacji drużynowej decyduje suma punktów przeliczeniowych - zwycięzcą zostaje drużyna, która uzyska największą liczbę punktów,
 - w przypadku jednakowej liczby punktów o kolejności miejsc decyduje lepsze miejsce w zaliczonych rundach.

6.3. Klasyfikacja klubów

O zajęciu miejsca w klasyfikacji klubowej decyduje suma punktów przeliczeniowych w pkt. 10.4. z max. 2 rund, w których klub osiągnął najlepsze wyniki. Klub – organizator rundy otrzymuje za zorganizowaną rundę 19 pkt przeliczeniowych

Zwycięzcą zostaje klub, który uzyska największą liczbę punktów.

W przypadku równej liczby punktów o kolejności zajętego miejsca decyduje większa ilość drużyn z danego klubu sklasyfikowanych w pierwszej dziesiątce mistrzostw, a następnie wyższe miejsce w klasyfikacji drużynowej.



7. NAGRODY REGULAMINOWE

- 7.1. Dla drużyny:
- za miejsca od I do III - nagrody honorowe i dyplomy
 - za miejsca od IV do VI - dyplomy
- 7.2. Dla klubu:
- za miejsca od I do III - nagrody honorowe i dyplomy
 - za miejsca od IV do VI - dyplomy

RUNDY MISTRZOSTW

8. POSTANOWIENIA ORGANIZACYJNE

- 8.1. Organizatorem rundy jest klub lub koło carawaningowe zrzeszone w PZM organizujące rundę pod nadzorem GKC PZM.
- 8.2. W ramach rundy organizator ma obowiązek zabezpieczyć załogom:
- miejsce na campingu lub polu namiotowym,
 - możliwość zasilania energią elektryczną o mocy min.0,7 kW
- 8.3. Organizator rundy zobowiązany jest w terminie nie krótszym niż 45 dni przed rundą rozesłać w wersji elektronicznej komunikat w następujące miejsca:
- automobilkluby,
 - kluby i koła,
 - skrzynka e-mail: caravaning@pzm.pl

Komunikat powinien określać:

- a) nazwę organizatora i jego adres,
- b) termin, miejsce i numer kolejny rozgrywanej rundy,
- c) dane osobowe sztabu rundy oraz Jury,
- d) warunki udziału w rundzie w tym termin i sposób zgłoszeń,
- e) wysokość opłat,
- f) program imprezy, w tym planowane terminy konkurencji regulaminowych rundy,
- g) zadania (i ich regulamin) rekreacyjno-sportowe do pieszego rajdu rekreacyjno-sportowego
- h) świadczenia organizatora,
- i) inne informacje dla uczestników wg uznania organizatora np. plan dojazdu, konkursy przeprowadzone w ramach organizowanego zlotu,
- j) dodatkowe wymogi bezpieczeństwa,



8.4. Konkurencjami regulaminowymi rundy są:

- a. 15 pytań testowych z przepisów prawa o ruchu drogowym zgodnie z kategorią "B",
- b. 5 pytań testowych z udzielania pomocy przedlekarskiej
- c. konkurencja sportowa opracowana zgodnie z załącznikiem nr 1
- d. pieszy rajd rekreacyjno-sportowy zgodnie z załącznikiem nr 2,

Uwaga!

Jako pytania z prawa o ruchu drogowym stosuje się wyłącznie przepisy prawa o ruchu drogowym zgodnie z kat. „B”.

Za poprawną odpowiedź z wiedzy na temat przepisów z prawa o ruchu drogowym zgodnie z kategorią „B” oraz wiedzy przed lekarskiej uznaje się wyłącznie zaznaczenie jednej prawidłowej odpowiedzi w danym pytaniu, każde inne zaznaczenie, poprawienie lub nie zaznaczenie uznaje się za odpowiedź niepoprawną.

Pytania testowe przygotowuje organizator rundy wykorzystując otrzymaną od GKC PZM bazę pytań.

- 8.5. W imieniu drużyny występuje wyłącznie kierownik drużyny, którego nazwisko i imię podane jest na pierwszej pozycji w karcie zgłoszenia na rundę.
- 8.6. W imieniu klubu występuje wyłącznie kierownik ekipy klubowej, którego nazwisko i imię zostanie podane przed rozpoczęciem mistrzostw.
- 8.7. W rundzie nie mogą uczestniczyć drużyny organizatora.
- 8.8. W przypadku odwołania rundy, organizator zobowiązany jest na 7 dni przed terminem rozpoczęcia mistrzostw do pisemnego powiadomienia GKC PZM oraz klubów zgłoszonych do uczestnictwa w rundzie.

9. PUNKTACJA DRUŻYN W RUNDZIE

Drużyny uczestniczące w rundzie podlegają następującej punktacji:

- a) z pytań testowych z prawa o ruchu drogowym,
- za każdą poprawną odpowiedź 2 pkt.
- b) z pytań testowych z udzielania pomocy przedlekarskiej,
- za każdą poprawną odpowiedź 2 pkt.
- c) konkurencja sportowa - od 0 do 24 pkt.
- d) pieszy rajd rekreacyjno-sportowy - od 0 do 20 pkt.



10. KLASYFIKACJA RUNDY

10.1. Klasyfikacja drużyn

O kolejności zajętego miejsca w klasyfikacji drużynowej decyduje suma punktów wyliczona wg pkt. 9. niniejszego regulaminu.

W przypadku jednakowej liczby punktów o kolejności miejsc decyduje lepszy wynik (większa liczba punktów) uzyskanych z testu z prawa o ruchu drogowym, a następnie lepszy wynik w konkurencji sportowej (większa liczba punktów, a w przypadku równej – krótszy czas w konkurencji sportowej)

10.2. Za zajęcie miejsca w poszczególnych rundach drużynom przyznaje się liczbę punktów przeliczeniowych:

1 miejsce	100 pkt.
2 miejsce	98 pkt.
3 miejsce	96 pkt.
4 miejsce	94 pkt.
5 miejsce	92 pkt.
6 miejsce	90 pkt.
7 miejsce	88 pkt.
8 miejsce	86 pkt.
9 miejsce	84 pkt.
10 miejsce	82 pkt.
11 miejsce	80 pkt.
12 miejsce	79 pkt.
13 miejsce	78 pkt.

itd. za dalsze miejsca o 1 pkt. Mniej

10.3. Klasyfikacja klubów

a) do klasyfikacji klubów zalicza się:

- punkty uzyskane przez maksymalnie trzy drużyny danego klubu wg pkt. 9, które brały udział we wszystkich konkurencjach rundy,
- po jednym punkcie za każdą dodatkową drużynę powyżej trzech uczestniczącą we wszystkich konkurencjach rundy,
- punkty uzyskane za przejechaną trasę od miejscowości siedziby klubu do miejscowości organizowanej rundy (najkrótszą drogą).
Za każde rozpoczęte 50 km przyznaje się klubowi 1 pkt.

b) zwycięzcą zostaje klub który uzyska największą liczbę punktów



- c) w przypadku równej liczby punktów o kolejności zajętego miejsca decyduje większa ilość drużyn z danego klubu sklasyfikowanych w pierwszej dziesiątce rundy, a następnie wyższe miejsca drużyny w klasyfikacji drużynowej.
- d) warunkiem sklasyfikowania klubu (sekcji, koła) jest udział co najmniej jednej drużyny z danego klubu (sekcji, koła) we wszystkich konkurencjach rundy.

10.4. Za zajęcie miejsca w poszczególnych rundach klubom przyznaje się liczbę punktów przeliczeniowych:

1 miejsce	20 pkt.
2 miejsce	17 pkt.
3 miejsce	15 pkt.
4 miejsce	14 pkt.
5 miejsce	13 pkt.
6 miejsce	12 pkt.
7 miejsce	11 pkt.

itd. za dalsze miejsce o 1 pkt. Mniej

11. NAGRODY REGULAMINOWE W RUNDZIE

11.1. Dla drużyny:

- za miejsce od I do III - nagrody honorowe, rzeczowe* i dyplomy
- za miejsca IV do VI - dyplomy

11.2. Dla klubu:

- za miejsce od I do III - nagrody honorowe i dyplomy
- za miejsca od IV do VI - dyplomy

*Uwaga!

Przyznanie nagród rzeczowych uzależnione jest od możliwości finansowych organizatora!



12. JURY RUNDY

12.1. Jury prowadzi nadzór nad prawidłowym przebiegiem poszczególnych rund mistrzostw (zgodnie z obowiązującym w danym roku regulaminem).

12.2. W skład jury rundy wchodzi:

- | | |
|----------------------|--|
| • Przewodniczący | - Przedstawiciel GKC PZM |
| • Wiceprzewodniczący | - Komandor rundy |
| • Sekretarz | - Kierownik biura obliczeń |
| • Członek | - Sędzia konkurencji sportowej |
| • Członek | - Sędzia maratonu rekreacyjno-sportowego |

12.3. Przewodniczący jury może w skład jury powołać dodatkowo dwóch specjalistów.

13. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- 13.1. Organizatorzy poszczególnych rund posługiwać się będą ustalonym przez GKC PZM sposobem ewidencji drużyn oraz dokonywania obliczeń.
- 13.2. W trakcie trwania rundy organizator zobowiązany jest do podawania do wiadomości poprzez wywieszenie na tablicy ogłoszeń prawidłowych odpowiedzi wraz ze wskazaniem materiałów źródłowych zakończonych konkurencji.
- 13.3. Przewiduje się składanie wniosków do komandora rundy o wyjaśnienie niejasności zastosowanych sformułowań oraz prawidłowości zsumowania punktów bezpośrednio po wywieszeniu wyników konkurencji.
- 13.4. Protesty dotyczące wyników prowizorycznych mogą wnosić wyłącznie kierownicy ekip w ciągu 60 minut od chwili ich ogłoszenia.
- 13.5. Protest musi być zgłoszony na piśmie do komandora rundy i winna być wniesiona kaucja w wysokości 100 zł. Brak wpłaty kaucji powoduje nie rozpatrzenie protestu.
- 13.6. Protest podlega rozpatrzeniu przez jury w czasie 1 godziny. Jury może przeprowadzić postępowanie wyjaśniające z udziałem osób trzecich.
- 13.7. W przypadku nie uznania przez jury protestu, kaucja nie ulega zwrotowi.
- 13.8. Wyniki oficjalne zostaną ogłoszone w 60 minut po ogłoszeniu wyników prowizorycznych, a w przypadku złożenia protestu – w 60 minut po jego rozpatrzeniu.



- 13.9. Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności za szkody i straty spowodowane przez uczestników, osoby trzecie i żywioły w trakcie trwania mistrzostw. Uczestnicy biorą udział w rundzie na własną odpowiedzialność.
- 13.10. Uzupełnieniem niniejszego regulaminu są komunikaty organizatora podane do wiadomości poprzez wywieszenie na tablicy ogłoszeń.
- 13.11. Zgłoszenie się uczestnika do startu w rundzie jest równoznaczne z akceptacją postanowień niniejszego regulaminu.
- 13.12. Interpretacja niniejszego regulaminu należy do Jury przy udziale przewodniczącego jury z głosem decydującym.
- 13.13. Wszelka interpretacja regulaminu należy do Głównej Komisji Caravaningu Polskiego Związku Motorowego.

Warszawa, grudzień 2016 r.

Główna Komisja Caravaningu
Polskiego Związku Motorowego



Regulamin konkurencji

ZABEZPIECZENIE MIEJSCA ZDARZENIA (wypadek drogowy)

I. ZADANIA pk

1. Przygotowanie placu do konkurencji
2. Dwa samochody osobowe,
3. Pod samochodami muszą być podłożone klocki lub inne elementy, które zabezpieczą pojazdy przed możliwością toczenia się i przypadkowego przygniecenia uczestników,
4. Akcesoria potrzebne do konkurencji
 - a) Samochód, nazywany dalej **samochodem drużyny**, którym drużyna startująca w konkurencji symuluje przyjazd na miejsce wypadku drogowego:
 - kamizelki odblaskowe umiejscowione w kieszeni przednich drzwi 2 szt,
 - trójkąt ostrzegawczy zmontowany – rozłożony i umiejscowiony w bagażniku,
 - klucz do stacyjki włożony w stacyjkę.
 - b) Samochód, nazywany dalej **samochodem poszkodowanych**, biorący udział w symulacji wypadku:
 - kliny pod koła umiejscowione w bagażniku, 2 szt.
 - klucz do stacyjki włożony w stacyjkę,
 - telefon komórkowy (może być atrapa) umiejscowiony na stoliku w pobliżu samochodu poszkodowanych,
 - stoper umiejscowiony na stoliku w pobliżu samochodu drużyny.

II. PLAC DO KONKURENCJI

1. Teren konkurencji powinien zostać ogrodzony taśmą ostrzegawczą. Jego wielkość oraz sposób ustawienia samochodów pozostaje w gestii organizatora.
2. Odległość między samochodami, mierzona w prostej linii nie może przekraczać odległości 15 metrów.



3. Wyznaczone miejsce na postawienie trójkąta ostrzegawczego powinno zładować się w odległości 10 - 15 metrów za samochodem drużyny.
4. Wyznaczone miejsca na postawienie stolików z telefonem komórkowym i stoperem muszą znajdować się w pobliżu samochodu uszkodzowanych j.w.

III. SĘDZIOWANIE

1. Po każdym etapie konkurencji sędzia zapisuje punkty na karcie wyników.
2. Sędzia odgizduje każdej drużynie tylko rozpoczęcie konkurencji.

IV. PUNKTACJA

1. Drużyna może otrzymać maksymalnie 24 pkt.
2. Etapy konkurencji drużyna kontroluje samodzielnie. W przypadku pomyłki zostaną przyznane te punkty, które drużyna zdobyła do chwili popełnienia błędu w kolejności wykonywania etapów konkurencji.
3. Z chwilą popełnienia błędu w kolejności wykonywanych etapów, lub nieprawidłowym wykonaniu, sędzia trzykrotnym sygnałem gwizdka kończy konkurencję danej drużynie.
4. Limit czasu na wykonanie konkurencji wynosi 3 minuty.

V. KONKURENCJA DOTYCZY DRUŻYNY (2 osoby)

- Drużyna zgłasza się do sędziego i stwierdza gotowość do startu w konkurencji. Uczestnicy zapoznają się ze sposobem zatrzymania stopera,
- Na sygnał sędziego (gwizdek) drużyna przystępuje do konkurencji siedząc na przednich fotelach samochodu drużyny,
- Pomiar czasu na stoperze włącza sędzia, a następnie odkłada go w wyznaczonym miejscu na stoliku,
- Drużyna realizuje poszczególne etapy konkurencji kontrolując, aby kolejność ich wykonywania była prawidłowa,
- Punkty zdobyte przed limitem czasu są zaliczane do konkurencji.

Podział konkurencji na etapy:

1. Wyłączenie zapłonu w samochodzie drużyny. 2pkt.
2. Włączenie świateł awaryjnych w samochodzie drużyny. 2pkt.
(Etap 2 można rozpocząć po prawidłowym wykonaniu etapu 1)
3. Zaciągnięcie hamulca ręcznego w samochodzie drużyny. 2pkt.
(Etap 3 można rozpocząć po prawidłowym wykonaniu etapu 2)



4. Zabranie kluczyków z stacyjki samochodu drużyny. 1pkt.
(Etap 4 można rozpocząć po prawidłowym wykonaniu etapu 3)
5. Ubranie kamizełek odblaskowych po wyjściu z pojazdu 2pkt.
(Etap 5 można rozpocząć po prawidłowym wykonaniu etapu 4)
6. Zamknięcie pojazdu przed dostępem osób postronnych. 1pkt.
(Etap 6 można rozpocząć po prawidłowym wykonaniu etapu 5)
7. Ustawienie trójkąta ostrzegawczego w miejscu wyznaczonym na terenie rozgrywania konkurencji. 2pkt.
(Etap 7 można rozpocząć po prawidłowym wykonaniu etapu 6)
8. Sprawdzenie wycieków pod samochodem uszkodzonym. 2pkt.
(Etap 8 można rozpocząć po prawidłowym wykonaniu etapu 7)
9. Zaciągnięcie hamulca ręcznego w samochodzie uszkodzonym. 2pkt.
(Etap 9 można rozpocząć po prawidłowym wykonaniu etapu 8)
10. Wyłączenie zapłonu w samochodzie uszkodzonym 2pkt.
(Etap 10 można rozpocząć po prawidłowym wykonaniu etapu 9)
11. Wyjęcie kluczyka z stacyjki w samochodzie uszkodzonym. 1pkt.
(Etap 11 można rozpocząć po prawidłowym wykonaniu etapu 10)
12. Odłożenie wyjętego kluczyka na podszybie lub dywanik w samochodzie uszkodzonym. 1pkt.
(Etap 12 można rozpocząć po prawidłowym wykonaniu etapu 11)
13. Zabezpieczenie samochodu uszkodzonym przed stoczeniem się przez podłożenie klinów pod koło lewe od przodu pojazdu przednie i lewe tylne od tyłu pojazdu. 2pkt.
(Etap 13 można rozpocząć po prawidłowym wykonaniu etapu 12)
14. Wezwanie służb ratowniczych 999, 997, 998 – 112. 2pkt.
Prawidłowy meldunek: gdzie, co się stało, ilość uszkodzonych imię i nazwisko, nr telefonu
(Etap 14 można rozpocząć po prawidłowym wykonaniu etapu 13)

Po zakończeniu etapu nr 14 osoba, która w drużynie wykonywała etap wzywania służb, samodzielnie wyłącza czas na stoperze odłożonym uprzednio przez sędziego, który kontroluje czy stoper został wyłączony prawidłowo. Skuteczne zatrzymanie czasu na stoperze jest zakończeniem konkurencji przez drużynę.



Regulamin konkurencji

PIESZY RAJD REKREACYJNO – SPORTOWY

1. Pieszy rajd rekreacyjno-sportowy polega na przejściu pieszo wyznaczonej trasy, zapoznanie się z przyrodą i mijanymi obiektami, oraz wykonaniu zadań wyznaczonych przez organizatora.

W wyjątkowych wypadkach, jeżeli wymaga tego sytuacja terenowa, dopuszcza się dojazd uczestników na start samochodem, lecz nie dalej jak 8 km.
2. Uczestnikami pieszego rajdu rekreacyjno-sportowego są członkowie drużyn uczestniczących w rundzie CMP, którzy zgłoszą się w punkcie startowym w miejscu i czasie wyznaczonym przez organizatora.
3. Drużyny otrzymują na starcie kartę uczestnictwa rajdu i posługują się nią na trasie. Karta ta jest dokumentem stanowiącym podstawę klasyfikacji członków drużyny.
4. Trasa rajdu może być wyznaczona za pomocą:
 - opisu trasy - słownym, symbolicznym lub szkicowym,
 - planów lub map terenu z nakreśloną (opisaną) trasą,
 - znaków rozmieszczonych w terenie przez organizatora,
 - innych sposobów.
5. W wyznaczonych przez organizatora punktach trasy, każdy ze startujących w rajdzie członków drużyny wykonuje samodzielnie (lub wspólnie) zadania rekreacyjno-sportowe. Organizator zapewnia wszystkim startującym jednakowe warunki i kryteria wykonywania zadań. Wykonywanie zadań odbywa się w obecności dwóch komisarzy organizatora.
6. Zadania rekreacyjno-sportowe są określone w opracowanych przez organizatora regulaminach, podanych już w informatorze zlotowym danej rundy oraz wywieszane w miejscu wykonywania zadania.
7. Punktacja:
 - za każde zadanie każdy członek drużyny może otrzymać od 0 pkt do 2 pkt,
 - w przypadku konkurencji wykonywanych wspólnie przez obu członków drużyny można otrzymać za każdą konkurencję od 0 pkt do 4 pkt
 - uzyskane punkty sumuje się każdemu członkowi drużyny,
8. Do punktacji drużyny zalicza się wyniki uzyskane przez obu członków drużyny w rajdzie. Po wykonaniu zadań uczestnicy zobowiązani są zgłosić się na mecie rajdu w miejscu i czasie wyznaczonym przez organizatora i zwrócić kartę uczestnictwa.



CARAVANINGOWE MISTRZOSTWA POLSKI PZM
KARTA WYNIKÓW Z MARATONU SPRAWNOŚCIOWEGO

nr załogi.....

klub.....

Imię i Nazwisko	konkurencja 1	Konkurencja 2	Konkurencja 3	Konkurencja 4	Konkurencja 5	suma
Podpis komisarza						

.....
podpis sędziego



CARAVANINGOWE MISTRZOSTWA POLSKI PZM
KARTA WYNIKÓW Z MARATONU SPRAWNOŚCIOWEGO

nr załogi.....

klub.....

Imię i Nazwisko	konkurencja 1	Konkurencja 2	Konkurencja 3	Konkurencja 4	Konkurencja 5	suma
Podpis komisarza						

.....
podpis sędziego



CARAVANINGOWE MISTRZOSTWA POLSKI PZM KARTA OCENY KONKURENCJI GŁÓWNEJ

Klub

Imiona i Nazwiska	Punkty za poszczególne etapy												Suma	Czas		

.....
podpis sędziego