



REGULAMIN

MŁODZIEŻOWEGO KONKURSU
CARAVANINGOWEGO

POLSKIEGO ZWIĄZKU MOTOROWEGO

NA ROK 2016



Młodzieżowy Konkurs Carawaningowy (MKC) PZM

Regulamin Konkursu

Rozdział 1 ORGANIZATOR

- 1.1. Młodzieżowy Konkurs Carawaningowy corocznie zleca Główna Komisja Carawaningu Polskiego Związku Motorowego do realizacji klubom zrzeszonym w PZM i odbywa się pod nadzorem GKC PZM.
- 1.2. Konkurs rozgrywany jest równocześnie z Carawaningowymi Mistrzostwami Polski PZM.
- 1.3. Konkurs jest własnością Polskiego Związku Motorowego

Rozdział 2 PRZEBIEG KONKURSU

- 2.1. Konkurs składa się z trzech rund, które odbywają się na zlotach carawaningowych organizowanych przez kluby zrzeszone w PZM.

Rozdział 3 UCZESTNICTWO

- 3.1. Uczestnikami konkursu są osoby w wieku od 12 do 18 lat (pod uwagę brany jest rok urodzenia)
- 3.2. Uczestnictwo w MKC PZM wyklucza uczestnictwo w CMP PZM w danej rundzie.

Rozdział 4 ZGŁOSZENIE DO KONKURSU

- 4.1. Zgłoszeniem do konkursu jest udział w przynajmniej jednej rundzie.



Rozdział 5 KLASYFIKACJA KONKURSU

- 5.1. W ciągu 30 dni po zakończeniu ostatniej rundy MKC PZM, komisja obliczeń powołana przez Główną Komisję Caravaningu PZM w oparciu o wyniki z poszczególnych rund dokona obliczeń wyników konkursu i ustali kolejność miejsc.
- 5.2. Do klasyfikacji końcowej konkursu zalicza się sumę zdobytych punktów przeliczeniowych niniejszego regulaminu z maksymalnie dwóch rund, w których zawodnik osiągnął najlepsze wyniki według punktu 9.3. w rozdziale nr 9.
- 5.3. W przypadku jednakowej liczby punktów o kolejności miejsc decyduje lepsze miejsce w zaliczonych rundach, a następnie lepszy czas uzyskany w konkurencji według punktu 7.6. w zaliczonych rundach.

Rozdział 6 NAGRODY REGULAMINOWE KONKURSU

- 6.1. Za miejsca od I do III – nagrody honorowe
za miejsca od IV – VI – dyplomy
- 6.2. Wręczenie nagród odbywać się będzie na pierwszej rundzie MKC PZM w roku następnym.

Rozdział 7 RUNDA KONKURSU

Konkurencjami regulaminowymi są:

- 7.1. 5 pytań testowych z wiedzy przepisów prawa o ruchu drogowym w zakresie wiedzy na zdobycie karty rowerowej
- 7.2. 3 pytania testowe z udzielania pomocy przedlekarskiej
- 7.3. 2 pytania testowe z wiedzy ogólnej dotyczącej turystyki caravaningowej i PZM
- 7.4. Uczestnictwo w maratonie rekreacyjno–sprawnościowym
- 7.5. Ocena stroju klubowego
Na strój klubowy składają się takie części garderoby jak:
koszula, koszulka, bluzka, spódnica, spodnie, bluza lub kurtka (na chłodne lub deszczowe dni) nakrycie głowy na które naniesiono w sposób trwały elementy (barwy, znaki, nazwy) klubu
- 7.6. Konkurencja sportowa zgodna z załącznikiem nr 1



Rozdział 8 PUNKTACJA W RUNDZIE

- 8.1 Z pytań testowych - za każdą poprawną odpowiedź 5 pkt.
- 8.2 Pieszy rajd rekreacyjno – sprawnościowy - od 0 do 25 pkt.
- 8.3 Konkurencja stroju klubowego (załącznik nr 3)
- 8.4 Konkurencja sportowa (załącznik nr 1)

Rozdział 9 KLASYFIKACJA RUNDY

- 9.1. O kolejności zajętego miejsca, w klasyfikacji, decyduje suma punktów wyliczona wg pkt. 8 niniejszego regulaminu
- 9.2. W przypadku jednakowej liczby punktów o kolejności miejsc decyduje lepszy wynik uzyskany z testów prawa o ruchu drogowym w zakresie wiedzy na zdobycie karty rowerowej a następnie lepszy wynik uzyskany z testów o udzielaniu pomocy przedlekarskiej, a następnie czas z konkurencji według punktu 7.6.
- 9.3. Za zajęcie miejsca w poszczególnych rundach uczestnikom przyznaje się liczbę punktów przeliczeniowych:
 - za zajęcie 1 miejsca – 100 pkt.
 - za zajęcie 2 miejsca – 98 pkt.
 - za zajęcie 3 miejsca – 96 pkt.
 - za zajęcie 4 miejsca – 94 pkt.
 - za zajęcie 5 miejsca – 92 pkt.
 - za zajęcie 6 miejsca – 90 pkt.
 - za zajęcie 7 miejsca – 88 pkt.
 - za zajęcie 8 miejsca – 86 pkt.
 - za zajęcie 9 miejsca – 84 pkt.
 - za zajęcie 10 miejsca – 82 pkt.
 - za zajęcie 11 miejsca – 81 pkt.
 - za zajęcie 12 miejsca – 80 pkt.
 - za zajęcie 13 miejsca – 79 pkt.

Za dalsze kolejne miejsca – po 1 pkt. mniej.



Rozdział 10 NAGRODY REGULAMINOWE W RUNDZIE

- 10.1. Za zajęcie miejsca od I do III - nagrody honorowe, rzeczowe*, dyplomy
Za zajęcie miejsca od IV do VI - nagrody rzeczowe*, dyplomy

*- przyznanie nagród rzeczowych uzależnione jest od możliwości finansowych organizatora

Rozdział 11 JURY RUNDY

- 11.1. Jury prowadzi nadzór nad prawidłowym przebiegiem poszczególnych rund konkursu (zgodnie z obowiązującym w danym roku regulaminem)
- 11.2. Uwagi muszą być złożone na piśmie przez uczestnika konkursu u komandora rundy w czasie 60 minut od zdarzenia. Jury rozpatruje je w ciągu 60 minut po zakończeniu konkurencji.
- 11.3. W skład jury rundy wchodzi :
- Przewodniczący – Przedstawiciel GKC PZM
 - V-ce Przewodniczący – Komandor rundy
 - Członek – Sędzia techniczny konkurencji sportowej
 - członek - Sędzia rajdu rekreacyjno - sprawnościowego
 - Sekretarz – Kierownik Komisji Obliczeń

Rozdział 12 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- 12.1. Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności za szkody i straty spowodowane przez uczestników, osoby trzecie i żywoły w trakcie trwania imprezy. Za niepełnoletnich uczestników odpowiedzialność ponoszą ich opiekunowie prawni.
- 12.2. Uzupełnieniem niniejszego regulaminu są komunikaty organizatora podane do wiadomości poprzez wywieszanie na tablicy ogłoszeń.
- 12.3. W sprawach spornych decyzję podejmuje jury rundy
- 12.4. Wszelka interpretacja regulaminu Młodzieżowego Konkursu Carawaningowego należy do Głównej Komisji Carawaningu PZM.



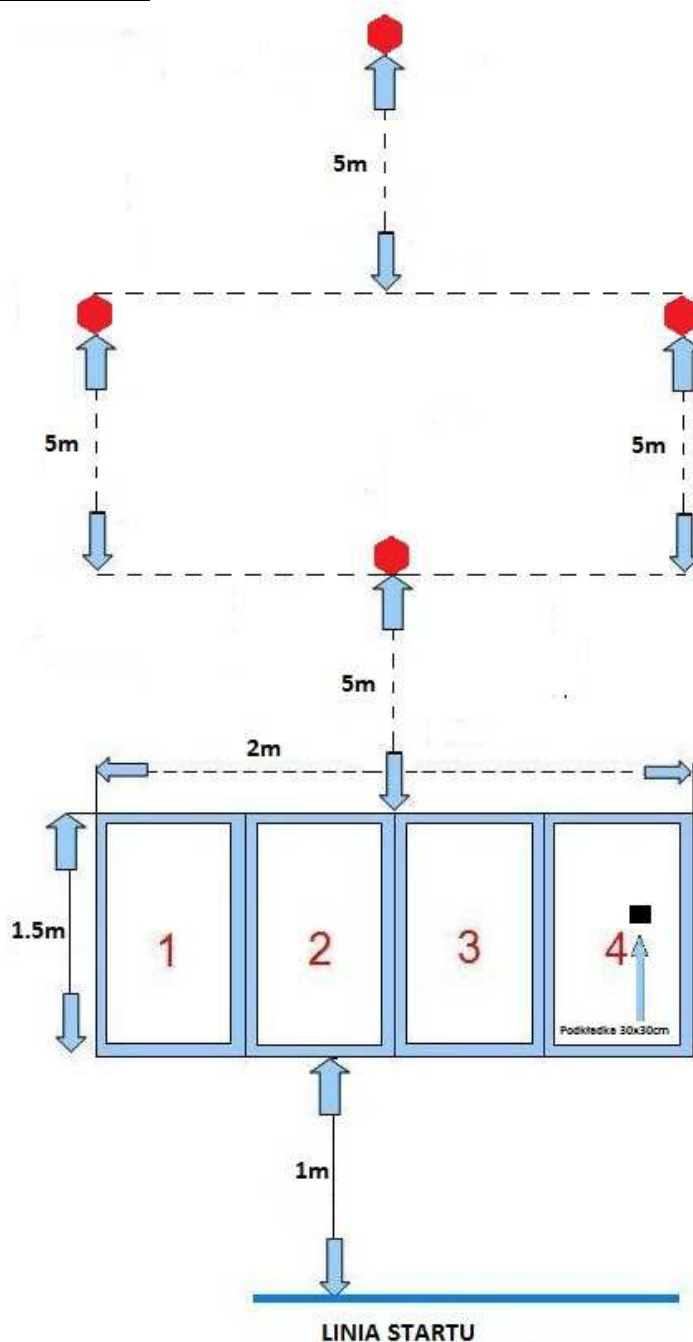
Regulamin Konkurencji

Jazda na rowerze

I – Zadania organizatora :

1. Przygotowanie placu do konkurencji (wg rysunku)
2. Akcesoria potrzebne do konkurencji (umieszczone w polach) :
 - kamizelka odblaskowa 1 szt.
 - kask rowerowy 1 szt.
 - Rowery typu „Damka” (mogą być dwa różne do wyboru). Rowery muszą posiadać stopki
 - słupki drogowe 4 szt.
 - stoper
 - stolik/taboret do położenia stopera
 - podstawka pod stopkę roweru o wymiarach min. 30cm x 30cm

II – Plac do konkurencji :



Oznaczenia pól

- 1- stolik/taboret do położenia stopera
- 2- kamizelka
- 3- kask rowerowy
- 4- rower *

* - w polu nr 4 musi znajdować się utwardzone pole o wymiarach 30cm x 30cm, które będzie miejscem postawienia stopki podpierającej rower.



III – SĘDZIOWIE

Po każdym etapie konkurencji sędzia odgwizduje jej koniec, co oznacza prawidłowe jej wykonanie i możliwość przystąpienia do następnego etapu.

IV – PUNKTACJA

Można uzyskać maksymalnie 10 pkt pod warunkiem wykonania prawidłowo wszystkich elementów - konkurencji.

Za każde podparcie się nogą w czasie jazdy rowerem uczestnikowi dodaje się 5 sekund do końcowego czasu wykonania konkurencji,

Za każde dotknięcie/potrącenie słupka drogowego w czasie jazdy rowerem uczestnikowi dodaje się 10 sekund do końcowego czasu wykonania konkurencji.

V – KONKURENCJA DOTYCZY JEDNEJ OSOBY

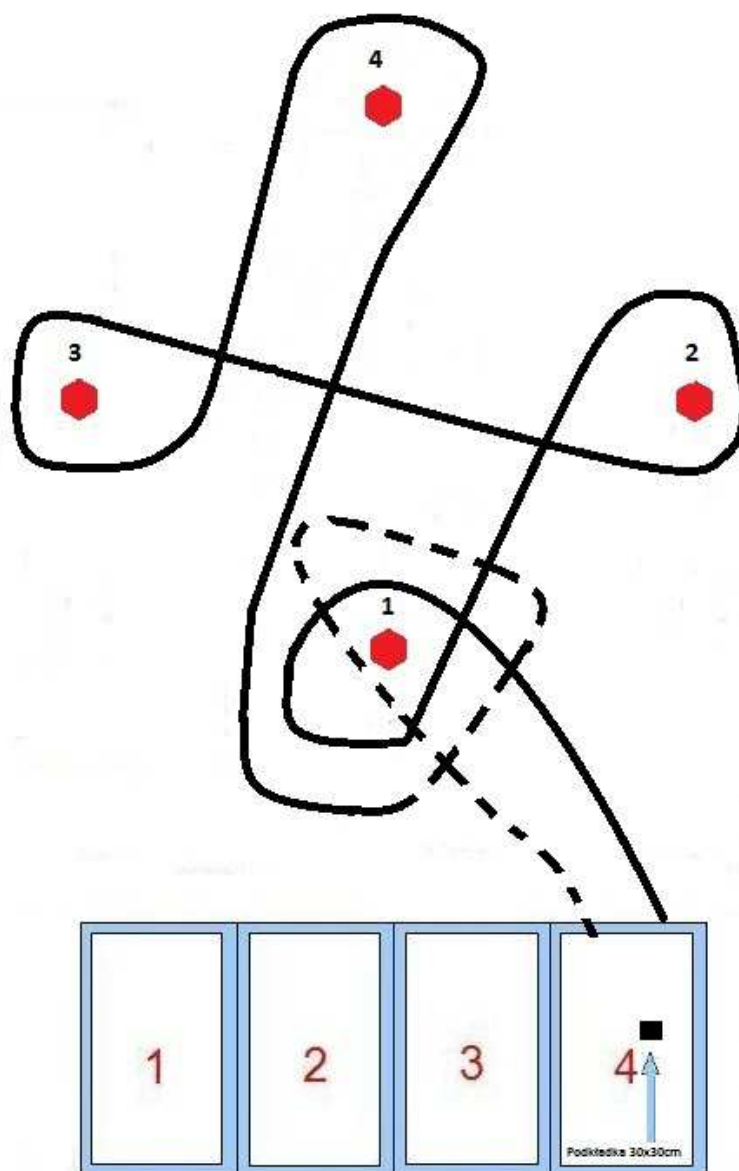
Przygotowanie do startu:

Uczestnik konkurencji zgłasza się do sędziego i stwierdza gotowość uczestnictwa. Na polecenie sędziego uczestnik dokonuje wyboru jednego z dwóch rowerów i stawia w wyznaczonym polu nr 4.

Następnie uczestnik dopasowuje kask rowerowy do głowy, a sędzia instruuje sposób uruchomienia i zatrzymania stopera.

Start:

1. Uczestnik podchodzi do pola nr 1 i włącza samodzielnie stoper (sędzia kontroluje czy został załączony prawidłowo). W przypadku błędu, sędzia przerywa i powiadamia o tym zawodnika, aby ponowił start w konkurencji,
2. Uczestnik podchodzi do pola nr 2 i ubiera kamizelkę, zwracając uwagę na to, aby była ubrana na prawą stronę.
Sędzia potwierdza gwizdkiem zaliczenie etapu nr 1, **- 2 pkt**
3. Uczestnik podchodzi do pola nr 3 i zakłada oraz zapina prawidłowo kask.
Sędzia potwierdza gwizdkiem zaliczenie etapu nr 2, **- 2 pkt**
4. Uczestnik podchodzi do pola nr 4, następnie wsiada na rower i zalicza jazdę wg poniższego rysunku, począwszy od słupka nr 1, objeżdżając go dookoła. Następnie pokonuje kolejno słupki nr 2, 3, 4 w ten sam sposób je okrążając. W drodze do mety uczestnik ponownie okrąża słupki nr 1 i odstawia rower w polu nr 4, koniecznie podpierając go stopką w wyznaczonym miejscu. Rower nie może się przewrócić.
Sędzia potwierdza gwizdkiem zaliczenie etapu nr 3. Brak gwizdka sędziego oznacza pomylenie kolejności toru przejazdu, **- 2 pkt**



LINIA STARTU



5. Uczestnik zdejmuje kask i odkłada w polu nr 3.
Sędzia potwierdza gwizdkiem zaliczenie etapu nr 4, - 2 pkt

6. Uczestnik zdejmuje kamizelkę i odkłada w polu nr 2.
Sędzia potwierdza gwizdkiem zaliczenie etapu nr 5, - 2 pkt

7. Uczestnik podchodzi do pola nr 1 i zatrzymuje włączony wcześniej stoper.
Sędzia potwierdza gwizdkiem zaliczenie etapu nr 3.



Młodzieżowy Konkurs Caravanningowy PZM
Karta wyników z maratonu rekreacyjno-sprawnościowego

Imię i nazwisko.....

Klub.....

	Konkurencja 1	Konkurencja 2	Konkurencja 3	Konkurencja 4	Konkurencja 5	Suma
Ilość punktów						
Podpis sędziego						



Młodzieżowy Konkurs Caravanningowy PZM
Karta wyników z maratonu rekreacyjno-sprawnościowego

Imię i nazwisko.....

Klub.....

	Konkurencja 1	Konkurencja 2	Konkurencja 3	Konkurencja 4	Konkurencja 5	Suma
Ilość punktów						
Podpis sędziego						



Regulamin Konkurencji

Strój klubowy

1. Strój klubowy wyróżnia w czasie rundy drużyny i kluby, konsoliduje zespoły ludzkie występujące pod wspólnym znakiem.
2. Na strój klubowy składają się takie części garderoby jak:
koszula, koszulka, bluzka, spódnica, spodnie, bluza lub kurtka (na dni chłodne lub deszczowe) nakrycie głowy na które naniesiono w sposób trwały elementy (barwy, znaki, nazwy) klubu.
3. Punktacja:
 - każdy zawodnik może otrzymać od 0 do 3 pkt. (po jednym punkcie za każdy element stroju)
4. Kompletny strój lub jego elementy są wymagane od zawodnika podczas uroczystości otwarcia rundy, sytuacjach wskazanych przez organizatora. W innym czasie strój jest zalecany.



Młodzieżowy konkurs Carawaningowy PZM

Karta oceny stroju klubowego

Imię i nazwisko.....

Klub.....

Pierwszy element	Drugi element	Trzeci element	Suma	Podpis sędziego



Młodzieżowy konkurs Caravanningowy PZM

Karta oceny konkurencji głównej

Imię i nazwisko.....

Klub.....

Etap 1	Etap 2	Etap 3	Etap 4	Etap 5	Suma	Czas	Podpis sędziego



Młodzieżowy konkurs Caravanningowy PZM

Karta oceny konkurencji głównej

Imię i nazwisko.....

Klub.....

Etap 1	Etap 2	Etap 3	Etap 4	Etap 5	Suma	Czas	Podpis sędziego