

TURYSTYCZNE SAMOCHODOWE MISTRZOSTWA OKRĘGU PZM 2023 RUNDA 6.



PARTNERZY



PATRONAT



e-Odprawa - Informacje dla uczestników

GRUDZIĄDZKI TURYSTYCZNY RAJD SAMOCHODOWY

POZNAJ PIĘKNO ZIEMI GRUDZIĄDZKIEJ 2023

TURYSTYCZNE SAMOCHODOWE MISTRZOSTWA OKRĘGU BYDGOSKIEGO PZM 2023 - RUNDA 6.

Witamy serdecznie wszystkich uczestników Rajdu!

W dokumencie tym można znaleźć najważniejsze informacje i małe rady - "rajdowy niezbędnik" podczas Turystycznego Rajdu Samochodowego Poznaj Piękno Ziemi Grudziądzkiej 2023.

Impreza została objęta honorowymi patronatami:

- > Prezydenta Miasta Grudziądzka Macieja Glamowskiego
- > Starosty Grudziądzkiego Adama Olejnika

Czynnie partnerują nam w organizacji:

- OSP w Szynychu oraz Gmina Grudziądz
- Chełmińskie Towarzystwo Strzeleckie - Bractwo Kurkowe

1. LOKALIZACJE JAWNE (na wypadek zgubienia drogi do celu):

"Czas to..." w przypadku samochodowych imprez turystycznych cenne punkty, więc w razie problemów z rozszyfrowaniem materiałów rajdowych, lepiej skorzystać z podpowiedzi i dotrzeć do celu na czas niż załapać niepotrzebne kary za spóźnienia.

START - Starostwo Powiatowe w Grudziądzu, ul. Małomłyńska 1, Grudziądz

lokalizacja: FQQ3+8XQ Grudziądz; 53°29'18.0"N 18°45'17.9"E; 53.488354, 18.754975;
<https://maps.app.goo.gl/KCuCVRRINsBfHCHG9>



SZ1 - Parking, Oddziału Celnego w Grudziądzu

lokalizacja: FQV4+633 Grudziądz; 53°29'34.9"N 18°45'18.7"E; 53.493022, 18.755185;
<https://goo.gl/maps/3xwzKFJ5gSuuyUWt6>



PKC1, ZD1, SZ2 - Boisko Sportowe w Rozgartach / Szynych

lokalizacja: CMC5+XWX Rozgarty; 53°25'21.0"N 18°39'35.5"E; 53.422486, 18.659848;
<https://maps.app.goo.gl/x45f5CzLFgwej4IN7>



Meta, ZD2, ZD3 - Fort VIII Klamry Twierdzy Chełmno, 86-200 Klamry

lokalizacja: 9G38+4J Klamry; 53°21'09.8"N 18°30'59.2"E; 53.352721, 18.516448;
<https://maps.app.goo.gl/eps3sNESwo69hH1J8>



WARTO WYDRUKOWAĆ
I MIEĆ POD RĘKĄ PODCZAS RAJDU!



2. POCZĄTEK RAJDU

Przyjmowanie uczestników, zapisy i start do Rajdu nastąpi w budynku Starostwa Powiatowego w Grudziądzu, gdzie będzie można jeszcze rozwiązać wątpliwości po przeczytaniu tej e-Odprawy.

Przed honorowym startem na trasę pierwszego odcinka Rajdu (oznaczonego w materiałach: **O1**) uczestników będzie czekać pierwsza konkurencja-test:

1. rozwiązanie **testu z Bezpieczeństwa Ruchu Drogowego i Pierwszej Pomocy**
(na rozwiązanie testu będą **tylko 4 minuty** - uczestnicy sami muszą pilnować tego czasu)
 - należy zakreślić tylko jedną prawidłową odpowiedź (**poprawki, skreślenia, zaznaczenie więcej niż jednej odpowiedzi będą traktowane jako błąd**)

Rozwiązujący test sami muszą dopilnować, aby oddać sędziemu test z odpowiedziami nie później niż w założonym czasie (spóźnienia to punkty karne - 10 pkt za każdą rozpoczętą minutę).

Start pierwszej załogi odbędzie się o godzinie 10:00, a następnych, zgodnie z ustalonymi numerami.

Już od pierwszych metrów trzeba być czujnym, zagadki trasy, w szczególności te zdjęciowe, będą "atakować" niespodziewanie.

Jedziemy **zawsze zgodnie z przepisami ruchu drogowego** (nawet jeśli wydaje się, że itinerer prowadzi inaczej). Jeśli nie zostało to oznaczone w itinererze, to nie wjeżdżamy nikomu na podwórko, posesję, w bramy, w ślepe ulice. W razie wątpliwości przy nieopisanym skrzyżowaniu poruszamy się drogą, która wygląda na główną, a jeśli wszystkie wyglądają równie "głównie" wtedy jedziemy drogą prosto lub najbardziej zbliżoną do prostej, w stosunku do tej, po której jedziemy.

3. ODCINEK 1 - O1 (START → SZ1 → PKC1)

Długość: ok. 38 km

Czas na pokonanie odcinka: 120 minut

Drogi, którymi będziemy się poruszać: głównie asfalt, ale również drogi gruntowe i brukowane.

Na trasie będzie trzeba zarezerwować chwilę dodatkowego czasu na:

- próba sprawności prowadzenia pojazdu SZ1 (pokonywana jednokrotnie)
- zadanie dodatkowe ZD1 - "strzelanie na czas" z hydronetki ręcznej

4. ODCINEK 2 - O2 (PKC1 → SZ2 → META)

Długość: ok. 21 km

Czas na pokonanie odcinka: 70 minut

Drogi, którymi się poruszamy: głównie asfalt, sporadycznie drogi gruntowe, ewentualnie bruk.

Przed wyruszeniem na odcinek O2 do wykonania:

- próba sprawności prowadzenia pojazdu SZ2 (pokonywana jednokrotnie)

Po jej wykonaniu ruszamy na odcinek O2, którego celem jest META.

Na trasie będzie trzeba zarezerwować chwilę dodatkowego czasu na:

- zadanie dodatkowe ZD2 - jazda z liną

Po przyjechaniu na METĘ uczestników czeka jeszcze:

- zadanie dodatkowe ZD3 - strzelanie do celu z karabinka sportowego (3 strzały)
- rozwiązanie testu turystycznego na podstawie dostępnych materiałów



5. KARTA DROGOWA

Jest to najważniejszy dokument na każdym z odcinków. Musicie o niego szczególnie zadbać i starannie wypełniać, ponieważ to na podstawie kart drogowych będą liczone wasze punkty.

W tym dokumencie wpisujecie już wszystko "na czysto", tu **nie wolno kreślić, poprawiać, dopisywać swoich uwag** itp.. Dlatego zaleca się, aby podczas trasy prowadzić brudnopis, z którego przed wjechaniem w strefę PKC1, META przepisiecie wszystko do karty drogowej.

Kartę Drogową **Otrzymujecie** od sędziego przy starcie na trasę odcinka:

- O1 - w punkcie START
- O2 - w punkcie PKC1

Kartę Drogową **Oddajecie** obowiązkowo po zakończeniu przejechanego odcinka:

- po odcinku O1 - w punkcie PKC1
- po odcinku O2 - w punkcie META

WAŻNE!

To wy musicie zadbać, aby podać kartę drogową sędziemu o prawidłowej godzinie - sędzia odbiera od was to co mu przekazacie i wpisuje w kartę (o ile ją dostanie od was) godzinę, o której ją otrzymał.

	GRUDZIĄDZKI TURYSTYCZNY RAJD SAMOCHODOWY POZNAJ PIĘKNO ZIEMI GRUDZIĄDZKIEJ 2023 TURYSTYCZNE SAMOCHODOWE MISTRZOSTWA OKRĘGU BYDGOSKIEGO PZM 2023 - RUNDA 6.	
ODCINEK	GRUDZIĄDZ, dn. 14.10.2023r.	NR ZAŁOGI
O1	KARTA DROGOWA, KARTA ZADAŃ I PRÓB START - PKC1	

START DO O1 GODZINA WYJAZDU	KARTA DROGOWA	PKC1 GODZINA PRZYJAZDU
--------------------------------	----------------------	---------------------------

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32

PYTANIA NA TRASIE (ODPOWIEDZI)

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

WYPEŁNIA SĘDZIA

SZ-1	CZAS	KARA	WYNIK	UWAGI Z PODPISEM SĘDZIEGO

ZD-1 HYDRONETKA	WYNIK	UWAGI

A co w Kartę Drogową w ogóle należy wpisywać?

WYPEŁNIANE PRZEZ UCZESTNIKÓW (ZAŁOGI) RAJDU

1. W pierwszej części (najliczniejsza ilość kratek) - PKP

w następujące po sobie kratki, od lewej do prawej, w kolejnych rzędach wpisuje się napotkane na trasie PKP (punkty kontroli przejazdu) w kolejności ich wystąpienia - dla ułatwienia kratki zawierają pomocniczą numerację.

KARTA DROGOWA							
1	2	3	4	5	6	7	8
GR	CH	Z3					

Co to są PKP? O tym za chwilę w dalszej części e-Odprawy.

2. W drugiej części - PYTANIA NA TRASIE (ODPOWIEDZI)

Pytania na trasie (zdania z trasy) mają charakter zamknięty, czyli podane są różne warianty odpowiedzi oznakowane odpowiednią literą i trzeba wybrać prawidłowy wariant.

W numerowane kratki, zgodne z numerem pytania z arkusza PYTANIA NA TRASIE, wpisujecie literę prawidłowej odpowiedzi.

Pozostałe części wypełniają sędziowie - wy jedynie **musicie zawsze zweryfikować czy to co wpisuje sędzia w danym punkcie jest zgodne z rzeczywistością** (jak już odjedziecie z punktu, trudno będzie "wyprostować" błąd):

<ul style="list-style-type: none"> GODZINA WYJAZDU NA ODCINEK (START i PKC1) GODZINA PRZYJAZDU (PKC1 i META) 	<table border="1"> <tr> <td>START DO 01 GODZINA WYJAZDU</td> <td>PKC1 GODZINA PRZYJAZDU</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">KARTA DROGOWA</td> </tr> </table>	START DO 01 GODZINA WYJAZDU	PKC1 GODZINA PRZYJAZDU	KARTA DROGOWA																					
START DO 01 GODZINA WYJAZDU	PKC1 GODZINA PRZYJAZDU																								
KARTA DROGOWA																									
<ul style="list-style-type: none"> WYNIKI PRÓB SZ i ZADAŃ DODATKOWYCH ZD 	<table border="1"> <tr> <th colspan="4">WYPEŁNIA SĘDZIA</th> </tr> <tr> <th>SZ-1</th> <th>CZAS</th> <th>KARA</th> <th>WYNIK</th> <th>UWAGI Z PODPISEM SĘDZIEGO</th> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">ZD-1 HYDRONETIKA</td> <td>WYNIK</td> <td>UWAGI</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	WYPEŁNIA SĘDZIA				SZ-1	CZAS	KARA	WYNIK	UWAGI Z PODPISEM SĘDZIEGO						ZD-1 HYDRONETIKA		WYNIK	UWAGI						
WYPEŁNIA SĘDZIA																									
SZ-1	CZAS	KARA	WYNIK	UWAGI Z PODPISEM SĘDZIEGO																					
ZD-1 HYDRONETIKA		WYNIK	UWAGI																						

6. PUNKTY KONTROLI PRZEJAZDU (PKP)

Załoga wprowadzając je do karty drogowej potwierdza prawidłowy przejazd trasą, tak jak zaplanował to autor/organizator. W tej imprezie PKP-ami są:

- znaki drogowe nazwy początku miejscowości na zielonym tle (znak E-17a) **znajdujące się WYŁĄCZNIE PO PRAWEJ stronie drogi, którą się poruszamy** - do kolejnej wolnej kratki karty drogowej lub brudnopisu wpisujemy tylko 2 pierwsze znaki/litery z tablicy (niezależnie od ilości członów nazwy - np. dla Nowa Wieś wpis do kolejnej wolnej kratki karty drogowej to **NO**)
- oznaczenia zdjęć obiektów, które wpisujecie po minięciu zauważonego obiektu ze zdjęcia (np. jadąc zauważamy płot wyglądający jak kredki, co zgadza się ze zdjęciem oznaczonym jako Z1 - w tym momencie do kolejnej wolnej kratki karty drogowej lub brudnopisu wpisujemy **Z1**). **Pamiętajcie! obiekty ze zdjęcia mogą znajdować się z dowolnej strony drogi**

UWAGA:

- Kolejność wpisywania PKP do karty drogowej musi być zgodna z kolejnością w jakiej mijacie dany PKP

- Jeśli PKP-y występują w jednym miejscu, wtedy wpisujecie je w kolejności od dołu do góry.

Poniżej przedstawiono przykład wypełnienia PKP-ami kolejnych kratek karty drogowej w następującej sytuacji:

- ➔ jadąc trasą najpierw mijacie znak E-17a z nazwą miejscowości "GRUDZIĄDZ",
- ➔ następnie widzicie/przejeżdżacie obok obiektu ze zdjęcia Z10,
- ➔ w dalszej kolejności mijacie znak E-17a opisany nazwą miejscowości "NOWA WIEŚ",
- ➔ a jadąc dalej widzicie/mijacie obiekt ze zdjęcia Z1



7. ITINERER

To są wytyczne na podstawie, których powinniśmy dotrzeć do wyznaczonego celu, którym jest:

- PKC-1 dla odcinka O1
- META dla odcinka O2

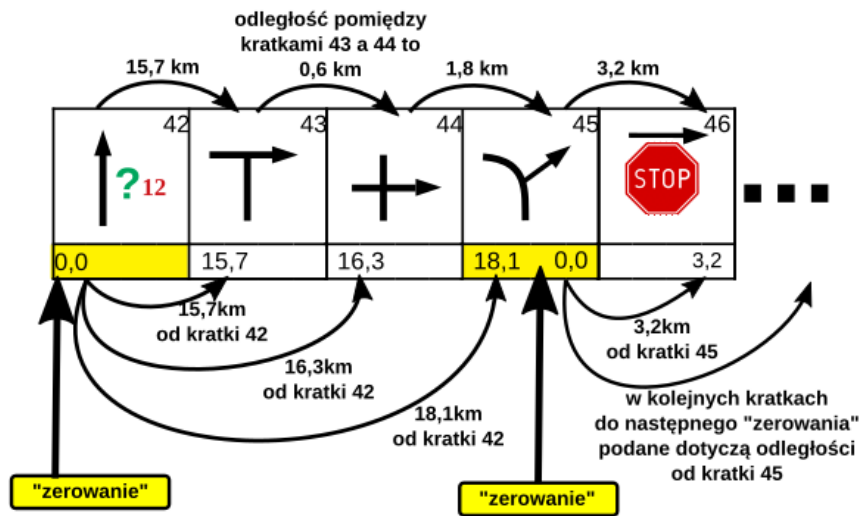
Na podstawie tych wytycznych będziecie w stanie wypełnić prawidłowo kartę drogową (PKP-y we właściwej kolejności) i odpowiedzieć na pytania z trasy.

	GRUDZIĄDZKI TURYSTY	CAŁOWITA DŁUGOŚĆ ODCINKA	
	POZNAJ PIĘKNO ZIEMI GRUDZIĄDZKIEJ RUNDA 6. TURYSTYCZNE SAMOCH	LIMIT CZASU NA POKONANIE ODCINKA	
ODCINEK	TRASA: START → PKC1		DYST.: 38 km
O1			CZAS: 120 min
NAZWA / NR ODCINKA	PUNKT POCZĄTKU ODCINKA	PUNKT KONCA ODCINKA	

ODLEGŁOŚCI POMIĘDZY „KRATKAMI” - opis w naszym itinererze uporządkowany jest zgodnie z ponumerowanymi kratkami (w ich prawych górnych rogach). Dodatkowo większość kratek zawiera informacje dotyczące odległości (dolna część każdej kratki) od tzw. kratki zerowania (zerowania licznika kilometrów).

Kratka „zerowanie" (wpisane w dolnej części kratki 0,0 - zwykle na żółtym tle) jest punktem, od którego podawana jest odległość w kolejnych kratkach.

Na poniższym rysunku przedstawione jest graficzne wyjaśnienie opisu:



Oznaczenia stosowane w itinererze

W naszym itinererze do skrzyżowań zawsze dojeżdżamy od dołu kratki (niezależnie od kształtu skrzyżowania i kierunków geograficznych).

Wygląd skrzyżowań przedstawionych schematycznie w kratce powinien być zbliżony do kształtu skrzyżowania w rzeczywistości (w naturze) – ilość dróg dojazdowych, przybliżone kąty dojazdu, wysepki, inne charakterystyczne elementy itp. Natomiast strzałka określa, w którym kierunku (w którą drogę) trzeba pojechać.

W tabeli zawarto kilka przykładowych oznaczeń z krótkim opisem, z którymi spotkacie się w naszym itinererze.

	Przed wjazdem pod most, wiadukt skręć w lewo
	Za drogowskazem (tutaj na ODDZIAŁ CELNY) skręć w lewo w pierwszą możliwą drogę
	Za znakiem (tutaj STOP) na skrzyżowaniu skręć zgodnie z kierunkiem strzałki (tutaj w prawo)
	Wykonaj wskazane polecenie 2 razy (oznaczenie x2) jedno po drugim - w tym przypadku: na kolejnych skrzyżowaniach, na których występuje wskazany znak (tu "ustęp pierwszeństwa") jedź na wprost

	<p>Na skrzyżowaniu o wskazanym kształcie z "wysepką" (oznaczenie w postaci elipsy) skręć w prawo.</p>
	<p>Przejdź przez bramę (oznaczona dwoma kółeczkami) i za nią skręć w drogę w prawo</p>
	<p>Po znalezieniu obiektu z odpowiedzią na wskazane pytanie, zawróć tą samą drogą, którą przyjechałeś.</p>
	<p>Odpowiedź na pytanie (tutaj P13) znajdziesz zjeżdżając bezpośrednio za kościołem w pierwszą drogę (asfaltowa, brukowana, gruntowa itd.), prowadzącą w stronę cmentarza.</p>
	<p>Skręć w pierwszą możliwą drogę w prawo</p>
	<p>Skręć w pierwszą możliwą drogę w lewo</p>
	<p>Na skrzyżowaniu o wskazanym kształcie jedź po łuku w prawo. Drogi dojazdowe mogą być asfaltowe, brukowe, gruntowe. Mogą nawet prowadzić do czyjejs posesji, bramy, ogrodzenia, które są od skrzyżowania oddalone.</p>
	<p>Na skrzyżowaniu o wskazanym kształcie skręć w lewo w drogę na wjeździe której ustawiono kombinację znaków pionowych o pokazanym kształcie (tutaj: koło a pod nim prostokątna tabliczka)</p>
	<p>Skręć w prawo na skrzyżowaniu z drogą dwujezdniową (2 równoległe proste). Dodatkowo przed wjazdem na skrzyżowaniu ustawiono kombinację wskazanych znaków (tutaj: "ustąp pierwszeństwa" i "za znakiem skręć w prawo"). Takie skrzyżowanie normalnie nie jest opisywane, ponieważ przepisy ruchu drogowego wymuszają jednoznaczny przejazd (skręt w prawo), ale w naszym rajdzie ma to pewne zastosowanie - na pewno domyślisz się jakie.</p>



PRZEJAZD PRZEZ RONDO OZNACZONE W ITINERERZE ZNAKIEM DROGOWYM Z CYFERKĄ W ŚRODKU

W tym przypadku manewr zaczynamy dopiero wjeżdżając na rondo, a następnie należy zjechać z ronda trzecim **MOŻLIWYM** ZJAZDEM, czyli:

- jeśli na zjeździe jest zakaz wjazdu lub nie można wjechać w taki zjazd ze względu na inne przepisy ruchu drogowego, to tego zjazdu nie liczymy - tak jakby go w ogóle nie było,
- jeśli zjazd jest oznakowany znakiem D-4 "ślepa uliczka", to wtedy liczymy go normalnie, ponieważ zjechanie tym zjazdem jest możliwe, znak tego nie zakazuje

SKRZYŻOWANIA NIEOPISANE W ITINERERZE - zasady w tym Rajdzie

1. należy przejeżdżać zgodnie z dyspozycją znaków drogowych nakazu, zakazu lub innymi przepisami ruchu drogowego, narzucającymi na skrzyżowaniu jeden kierunek jazdy
2. należy jechać po drodze głównej (z pierwszeństwem - jeśli tą drogą się poruszamy) oznaczonej znakiem drogowym
3. jeśli brak odpowiednich znaków drogowych na takim nieopisanym skrzyżowaniu, wtedy:
 - a. jedziemy drogą, której nawierzchnia wyraźnie wskazuje, że jest bardziej uczęszczana,
 - b. jedziemy na wprost - jeśli stan nawierzchni każdej z dróg dojazdowych do skrzyżowania jest podobny

8. PYTANIA NA TRASIE

W itinererze znajdziecie również symbole podobne do tych poniżej pokazanych



Oznaczają one, że na tym odcinku drogi, znajduje się element, obiekt itp. pozwalający odpowiedzieć na pytanie o wskazanym numerze w przekazanym materiale PYTANIA NA TRASIE (tutaj dotyczy pytań 4. i 5.).

Kolejną istotną rzeczą w oznaczeniu jest to po której stronie strzałki występuje znak zapytania z numerem - właśnie po tej stronie drogi znajdziemy odpowiedź na postawione pytanie (tutaj odpowiedź na pytanie 4 znajduje się z prawej strony, natomiast na pytanie 5 z lewej strony drogi, którą jedziemy)

9. PKC i wyjazd na O2 (drugi odcinek trasy Rajdu)

PKC

Po przyjeździe na miejsce kończące odcinek O1 (boisko sportowe w Szynychu) parkujecie samochód w dostępnym miejscu i udajecie się do punktu PKC1 (punkt kontroli czasu), który jednocześnie jest miejscem, gdzie czekać będzie na was zadanie dodatkowe ZD1 (strzelanie z hydronetki na czas).

W pierwszej kolejności przekazujecie sędziemu wypełnioną Kartę Drogową i przystępujecie do ZD1 - po tym wasz wynik zostanie wpisany w waszą kartę drogową. Jednocześnie otrzymacie nową kartę drogową na O2 z wpisaną prowizoryczną godziną startu i do tej godziny macie czas na odpoczynek (będzie to ok. 30 minut).



SZ2 i wyjazd na O2

Przed wyjazdem na drugi odcinek trasy (O2) macie jeszcze do zaliczenia drugą próbę sprawności prowadzenia pojazdu (SZ2).

Próba SZ2 odbywać się będzie na przeciw PKC1 (boiska sportowego w Szynychu) - po drugiej stronie drogi.

Powinniście być już gotowi do rozpoczęcia próby SZ2 ok. 3 minuty przed wprowadzoną przez sędziego, w waszą nową kartę drogową, prowizoryczną godziną startu.

Po zaliczeniu próby SZ2, sędzia wpisuje wam do karty drogowej uzyskany wynik, godzinę wyjazdu do odcinka O2 i przekazuje wam wszystkie wymagane materiały wymagane na tym odcinku (itinerer, zdjęcia obiektów do znalezienia, pytania na trasę O2) - na dotarcie do METY macie teraz 70 minut.

10. META

Podobnie jak w punkcie PKC1, punkt METY połączony będzie z miejscem wykonania zadania dodatkowego ZD3 (strzelanie z karabinka sportowego). Dlatego po przyjeździe najpierw parkujecie samochód w dostępnym miejscu i z wypełnioną kartą drogową udajecie się pieszo na ZD3.

Na ZD3 oddajecie kartę drogową sędziemu, który wpisze wam godzinę otrzymania karty (zakończenia odcinka O2), a następnie wynik uzyskany w próbie strzeleckiej ZD3.

TEST TURYSTYCZNY

Po przyjeździe ostatniej załogi i zakończeniu ZD3, uczestnicy będą mieli jeszcze do zaliczenia test turystyczny na podstawie udostępnionego tekstu.

Do tego czasu (przyjazd ostatniego pojazdu), przynajmniej jeden przedstawiciel każdej załogi musi być w ciągłej gotowości do rozpoczęcia testu turystycznego - od razu po zakończeniu ZD3 przez ostatnią załogę, wszyscy przedstawiciele każdej z załóg wspólnie przechodzą do wskazanego miejsca, aby rozwiązać test turystyczny. Nieprzystąpienie lub spóźnienie się na test to 1000 punktów karnych.

- na rozwiązanie testu będą **tylko 4 minuty** - uczestnicy sami muszą pilnować tego czasu
- należy zakreślić tylko jedną prawidłową odpowiedź (**poprawki, skreślenia, zaznaczenie więcej niż jednej odpowiedzi będą traktowane jako błąd**)
- można korzystać ze swoich materiałów
- rozwiązujący test sami muszą dopilnować, aby oddać sędziemu test z odpowiedziami nie później niż w założonym czasie (spóźnienia to punkty karne - 10 pkt za każdą rozpoczętą minutę).

Meta usytuowana na terenie FORTU VIII KLAMRY dostarczy uczestnikom z pewnością wiele przyjemnych wrażeń. Tutaj będzie można odpocząć na łonie przyrody, w środku lasu, przy grillu lub ognisku, w sąsiedztwie ciekawego i nietuzinkowego obiektu, wśród fantastycznych osób.

Zwieńczeniem trudów imprezy i czasu spędzonego na mecie będzie uroczyste zakończenie Turystycznego Rajdu Poznaj Piękno Ziemi Grudziądzkiej 2023, podczas którego uhonorowane zostaną najlepsze załogi i uczestnicy tej imprezy.

W IMIENIU SWOIM I ORGANIZATORÓW, WSZYSTKIM UCZESTNIKOM ŻYCZĘ
POWODZENIA, ŚWIETNYCH WYNIKÓW I PRZYJEMNIE SPĘDZONEGO CZASU

KOMANDOR RAJDU
Adam Miosga