

INFORMACJE PUCHAR PREZESA SPECTRUM 2024

PUCHAR PREZESA SPECTRUM 2024 - 17.11.2024 – zawody przeprowadzane w strzelaniu dynamicznym na strzelnicy SPECTRUM z pistoletów, karabinów i strzelb.

Zwycięzcy poszczególnych konkurencji otrzymują medale, zwycięzcy w klasyfikacji generalnej puchary i trofea.

Uczestnicy przybywają do godz. **9:00**, strzelają wszystkie konkurencje wg podziału na grupy.

Rejestracja uczestników do dnia 14-11-2024 pod adresem:

<https://forms.gle/t44YdxneaPe8rVvN6>

Koszty:

- wpisowe 300 zł,
 - amunicja wg cen zawartych w formularzu zgłoszeniowym
 - opłaty za catering - członkowie KSK Spectrum zwolnieni.
- Pozostali 50 zł, które należy doliczyć do sumy za WPISOWE. Osoby towarzyszące 50 zł.

Po dokonaniu rezerwacji, w ciągu 2 dni, należy dokonać opłaty startowej na:
KSK SPECTRUM

Nr konta **39 1240 3578 1111 0011 2421 5417**

W tytule przelewu koniecznie wpisać: (nazwisko i imię zawodnika) – PP/2024.

Regulamin zawodów na stronie <http://www.ksk-spectrum.pl/>

KONTAKT:

Bogdan Walczak

tel.: +48 531 281 340

e-mail: klub@ksk-spectrum.pl

Harmonogram zawodów:

9:00 - rozpoczęcie zawodów, odprawa

9:30 - strzelania

KONKURENCJE

PISTOLET centralnego zapłonu – OPEN

1. SHOOT OFF TIME

Odległość – do 15 m.

Ilość strzałów – minimum 6

Max. ilość amunicji w magazynku - 10

Czas liczony timerem.

Cel – popery.

Zawodnik startuje na sygnał timera. Oddaje strzały do celów. Obowiązkowa wymiana magazynka.

Zasady Bezpieczeństwa

Zawodnicy stawiają się na torze do konkurencji z załadowanymi magazynkami, nie podpiętymi do broni.

Każda jednostka broni musi mieć włożoną flagę bezpieczeństwa.

Na komendę „**ŁADUJ**”, zawodnik umożliwia sędziemu wyjęcie z broni flagi bezpieczeństwa, podcina magazynek, przeładowuje wprowadzając nabój do komory naboowej i zabezpiecza broń jeśli ma ona taką możliwość. Palec ułożony poza oknem kabłąku. Broń gotową do strzelania kieruje w wyznaczony punkt przed sobą, pod kątem 45 stopni w kierunku kulochwyty.

Po potwierdzeniu werbalnym przez sędziego gotowości zawodnika „**CZY JESTEŚ GOTÓW?**”, strzelanie rozpoczyna się po sygnale timera.

Po zakończeniu przebiegu, sędzia upewnia się zawodnik zakończył strzelanie i podaje komendę „**JEŚLI SKOŃCZYŁEŚ, STOP, ROZŁADUJ**”. Zawodnik rozładowuje broń, odłączając magazynek i usuwając nabój z komory naboowej, a sędzia wkłada flagę bezpieczeństwa.

2. DUELING TREE – DRZEWO POJEDYNKÓW

Odległość – 10 m.

Ilość strzałów – minimum 10

Max. ilość amunicji w magazynku - 10

Czas liczony timerem.

Cel – 2 drzewka metalowe.

Zawodnik startuje na sygnał timera. Oddaje strzały do celów. Obowiązkowa wymiana magazynka.

Zasady Bezpieczeństwa

Zawodnicy stawiają się na torze do konkurencji z załadowanymi magazynkami, nie podpiętymi do broni.

Każda jednostka broni musi mieć włożoną flagę bezpieczeństwa.

Na komendę „**ŁADUJ**”, zawodnik umożliwia sędziemu wyjęcie z broni flagi bezpieczeństwa, podcina magazynek, przeładowuje wprowadzając nabój do komory naboowej i zabezpiecza broń jeśli ma ona taką możliwość. Palec ułożony poza oknem kabłąku. Broń gotową do strzelania kieruje w wyznaczony punkt przed sobą, pod kątem 45 stopni w kierunku kulochwytu.

Po potwierdzeniu werbalnym przez sędziego gotowości zawodnika „**CZY JESTEŚ GOTÓW?**”, strzelanie rozpoczyna się po sygnale timera.

Po zakończeniu przebiegu, sędzia upewnia się zawodnik zakończył strzelanie i podaje komendę „**JEŚLI SKOŃCZYŁEŚ, STOP, ROZŁADUJ**”. Zawodnik rozładowuje broń, odłączając magazynek i usuwając nabój z komory naboowej, a sędzia wkłada flagę bezpieczeństwa.

3. MOZAMBIQUE DRILL PISTOL

Odległość – do 5 m.

Ilość strzałów – minimum 13

Max. ilość amunicji w magazynku - 10

Czas liczony timerem.

Cel – 4 tarcze SPECTRUM BALDMAN i poper z podnośnikiem tarcz.

Zawodnik startuje na sygnał timera. Oddaje strzały do celów. Tarcze – dwa strzały w korpus i jeden w głowę.

Zasady Bezpieczeństwa

Zawodnicy stawiają się na torze do konkurencji z załadowanymi magazynkami, nie podpiętymi do broni.

Każda jednostka broni musi mieć włożoną flagę bezpieczeństwa.

Na komendę „**ŁADUJ**”, zawodnik umożliwia sędziemu wyjęcie z broni flagi bezpieczeństwa, podcina magazynek, przeładowuje wprowadzając nabój do komory nabojowej i zabezpiecza broń jeśli ma ona taką możliwość. Palec ułożony poza oknem kabłąku. Broń gotową do strzelania kieruje w wyznaczony punkt przed sobą, pod kątem 45 stopni w kierunku kulochwytu.

Po potwierdzeniu werbalnym przez sędziego gotowości zawodnika „**CZY JESTEŚ GOTÓW?**”, strzelanie rozpoczyna się po sygnale timera.

Po zakończeniu przebiegu, sędzia upewnia się zawodnik zakończył strzelanie i podaje komendę „**JEŚLI SKOŃCZYŁEŚ, STOP, ROZŁADUJ**”. Zawodnik rozładowuje broń, odłączając magazynek i usuwając nabój z komory nabojowej, a sędzia wkłada flagę bezpieczeństwa.

4. TOR SC 103 wg STEEL CHALLENGE

Odległość – do 13 m.

Ilość strzałów – minimum 15

Max. ilość amunicji w magazynku – bez ograniczeń

Czas liczony timerem.

Cel – 4 cele metalowe 60x40 cm oraz 1 końcowy metalowy cel o średnicy 30 cm.

Zawodnik startuje na sygnał timera. Oddaje strzały do celów. Każdy z celów musi zostać trafiony co najmniej raz przed trafieniem w cel zakańczający, aby uniknąć kary proceduralnej. W każdym przebiegu zawodnik może oddać dowolną ilość strzałów, aby ostrzelać wszystkie cele.

Wykonuje 3 serie strzelań z czego 2 najlepsze będą brane do klasyfikacji.

Zasady Bezpieczeństwa

Zawodnicy stawiają się na torze do konkurencji z załadowanymi magazynkami, nie podpiętymi do broni.

Każda jednostka broni musi mieć włożoną flagę bezpieczeństwa.

Na komendę „**ŁADUJ**”, zawodnik umożliwia sędziemu wyjęcie z broni flagi bezpieczeństwa, podcina magazynek, przeladowuje wprowadzając nabój do komory naboowej i zabezpiecza broń jeśli ma ona taką możliwość. Palec ułożony poza oknem kabłąku. Broń gotową do strzelania kieruje w wyznaczony punkt przed sobą, pod kątem 45 stopni w kierunku kulochwytu.

Po potwierdzeniu werbalnym przez sędziego gotowości zawodnika „**CZY JESTEŚ GOTÓW?**”, strzelanie rozpoczyna się po sygnale timera.

Po zakończeniu przebiegu, sędzia upewnia się zawodnik zakończył strzelanie i podaje komendę „**JEŚLI SKOŃCZYŁEŚ, STOP, ROZŁADUJ**”. Zawodnik rozładowuje broń, odłączając magazynek i usuwając nabój z komory naboowej, a sędzia wkłada flagę bezpieczeństwa.

KARABIN centralnego zapłonu OPEN

1. MOZAMBIQUE DRILL RIFLE

Odległość – do 25 m.

Ilość strzałów – minimum 18

Max. ilość amunicji w magazynku - 10

Czas liczony timerem.

Cel – 3 tarcze SPECTRUM BALDMAN

Zawodnik startuje na sygnał timera. Oddaje strzały do tarcz wg **MOZAMBIQUE DRILL** – dwa strzały w korpus i jeden w głowę. Tarcze ostrzeliwane w pierwszej kolejności w postawie stojącej, a następnie w postawie klęczącej.

Zasady Bezpieczeństwa

Zawodnicy stawiają się na torze do konkurencji z załadowanymi magazynkami, nie podpiętymi do broni.

Każda jednostka broni musi mieć włożoną flagę bezpieczeństwa.

Na komendę „**ŁADUJ**”, zawodnik umożliwia sędziemu wyjęcie z broni flagi bezpieczeństwa, podcina magazynek, przeładowuje wprowadzając nabój do komory naboowej i zabezpiecza broń jeśli ma ona taką możliwość. Palec ułożony poza oknem kabłąku. Broń gotową do strzelania kieruje w wyznaczony punkt przed sobą, pod kątem 45 stopni w kierunku kulochwytu.

Po potwierdzeniu werbalnym przez sędziego gotowości zawodnika „**CZY JESTEŚ GOTÓW?**”, strzelanie rozpoczyna się po sygnale timera.

Po zakończeniu przebiegu, sędzia upewnia się zawodnik zakończył strzelanie i podaje komendę „**JEŚLI SKOŃCZYŁEŚ, STOP, ROZŁADUJ**”. Zawodnik rozładowuje broń, odłączając magazynek i usuwając nabój z komory naboowej, a sędzia wkłada flagę bezpieczeństwa.

2. TOR SC 101 wg STEEL CHALLENGE

Odległość – min. 50 m.

Ilość strzałów – minimum 15

Max. ilość amunicji w magazynku – bez ograniczeń

Czas liczony timerem.

Cel – blachy hardox.

Zawodnik startuje na sygnał timera. Oddaje strzały do celów. Każdy z celów musi zostać trafiony co najmniej raz przed trafieniem w cel zakańczający, aby uniknąć kary proceduralnej. W każdym przebiegu zawodnik może oddać dowolną ilość strzałów, aby ostrzelać wszystkie cele.

Wykonuje 3 serie strzelań z czego 2 najlepsze będą brane do klasyfikacji.

Zasady Bezpieczeństwa

Zawodnicy stawiają się na torze do konkurencji z załadowanymi magazynkami, nie podpiętymi do broni.

Każda jednostka broni musi mieć włożoną flagę bezpieczeństwa.

Na komendę „**ŁADUJ**”, zawodnik umożliwia sędziemu wyjęcie z broni flagi bezpieczeństwa, podcina magazynek, przeladowuje wprowadzając nabój do komory naboowej i zabezpiecza broń jeśli ma ona taką możliwość. Palec ułożony poza oknem kabłąku. Broń gotową do strzelania kieruje w wyznaczony punkt przed sobą, pod kątem 45 stopni w kierunku kulochwytu.

Po potwierdzeniu werbalnym przez sędziego gotowości zawodnika „**CZY JESTEŚ GOTÓW?**”, strzelanie rozpoczyna się po sygnale timera.

Po zakończeniu przebiegu, sędzia upewnia się zawodnik zakończył strzelanie i podaje komendę „**JEŚLI SKOŃCZYŁEŚ, STOP, ROZŁADUJ**”. Zawodnik rozładowuje broń, odłączając magazynek i usuwając nabój z komory naboowej, a sędzia wkłada flagę bezpieczeństwa.

STRZELBA

PUMP ACTION – przyrządy celownicze mechaniczne.

AUTOMAT – przyrządy celownicze mechaniczne.

1. TOR

Odległość – do 15 m.

Ilość strzałów – 12

Czas liczony timerem.

Cel – krążki metalowe, popery

Amunicja – śrutowa nieelaborowana, skit lub trap ołowiany.

Strzelba załadowana czterema sztukami amunicji, nieprzeładowana, lufa skierowana w dół (45 stopni). Zawodnik startuje na sygnał timera. Oddaje cztery strzały do celów. Przemieszcza się do drugiego stanowiska, doładowuje kolejne cztery sztuki amunicji i ostrzeliwuje kolejne cele. Następnie przemieszcza się do trzeciego stanowiska, doładowuje kolejne cztery sztuki amunicji i ostrzeliwuje kolejne cele.

Zasady Bezpieczeństwa

Zawodnicy stawiają się na torze do konkurencji z niezaładowaną strzelbą.

Każda jednostka broni musi mieć włożoną flagę bezpieczeństwa.

Na komendę „**ŁADUJ**”, zawodnik umożliwia sędziemu wyjęcie z broni flagi bezpieczeństwa. Ładuje strzelbę czterema sztukami amunicji, broń nieprzeładowana. Palec ułożony poza oknem kabłąku. Broń gotową do strzelania kieruje w wyznaczony punkt przed sobą, pod kątem 45 stopni w kierunku kulochwytu. Po potwierdzeniu werbalnym przez sędziego gotowości zawodnika „**CZY JESTEŚ GOTÓW?**”, strzelanie rozpoczyna się po sygnale timera. Oddaje cztery strzały do celów. Przemieszcza się do drugiego stanowiska, doładowuje kolejne cztery sztuki amunicji i ostrzeliwuje kolejne cele. Następnie przemieszcza się do trzeciego stanowiska, doładowuje kolejne cztery sztuki amunicji i ostrzeliwuje kolejne cele.

Po zakończeniu przebiegu, sędzia upewnia się, że zawodnik zakończył strzelanie i podaje komendę „**JESLI SKOŃCZYŁEŚ, STOP, ROZŁADUJ**”. Zawodnik rozładowuje broń, a sędzia wkłada flagę bezpieczeństwa.

2. TOR SC 106 wg STEEL CHALLENGE

Odległość – od 10 do 15 m

Ilość strzałów – minimum 15

Max. ilość amunicji w magazynku – bez ograniczeń

Czas liczony timerem.

Cel – krążki metalowe, popery

Zawodnik startuje na sygnał timera. Oddaje strzały do celów. Każdy z celów musi zostać trafiony co najmniej raz przed trafieniem w cel zakańczający, aby uniknąć kary proceduralnej. W każdym przebiegu zawodnik może oddać dowolną ilość strzałów, aby ostrzelać wszystkie cele. Wykonuje 1 serię strzelań.

Zasady Bezpieczeństwa

Zawodnicy stawiają się na torze do konkurencji z niezaladowaną strzelbą.

Każda jednostka broni musi mieć włożoną flagę bezpieczeństwa.

Na komendę „**ŁADUJ**”, zawodnik umożliwia sędziemu wyjęcie z broni flagi bezpieczeństwa. Ładuje strzelbę dowolną ilością amunicji, broń nieprzeładowana. Palec ułożony poza oknem kabłąku. Broń gotową do strzelania kieruje w wyznaczony punkt przed sobą, pod kątem 45 stopni w kierunku kulochwytu. Po potwierdzeniu werbalnym przez sędziego gotowości zawodnika „**CZY JESTEŚ GOTÓW?**”, strzelanie rozpoczyna się po sygnale timera. Oddaje strzały do celów, w razie potrzeby doładowuje strzelbę.

Po zakończeniu przebiegu, sędzia upewnia się, że zawodnik zakończył strzelanie i podaje komendę „**JEŚLI SKOŃCZYŁEŚ, STOP, ROZŁADUJ**”. Zawodnik rozładowuje broń, a sędzia wkłada flagę bezpieczeństwa.

Załączniki:

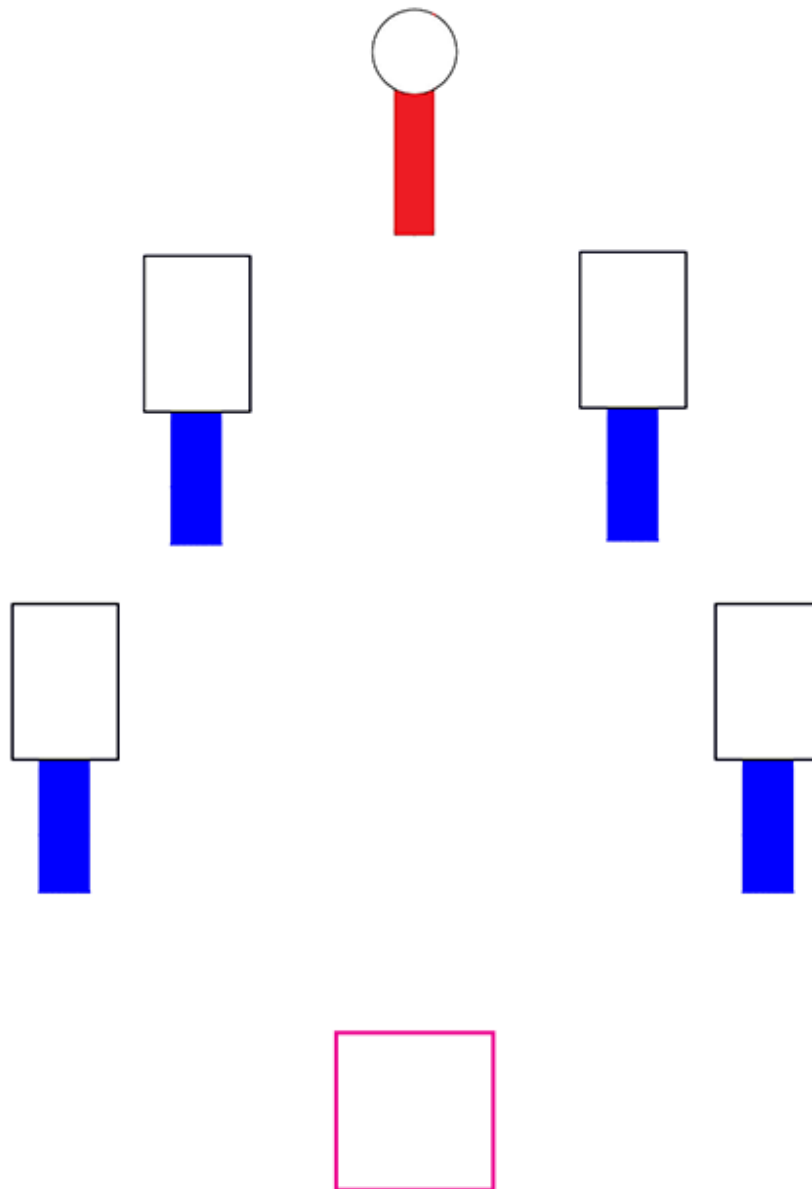
1. TARCZA SPECTRUM BALDMAN
2. TOR SC 103
3. TOR SC 101
4. TOR SC 106

1. TARCZA SPECTRUM BALDMAN



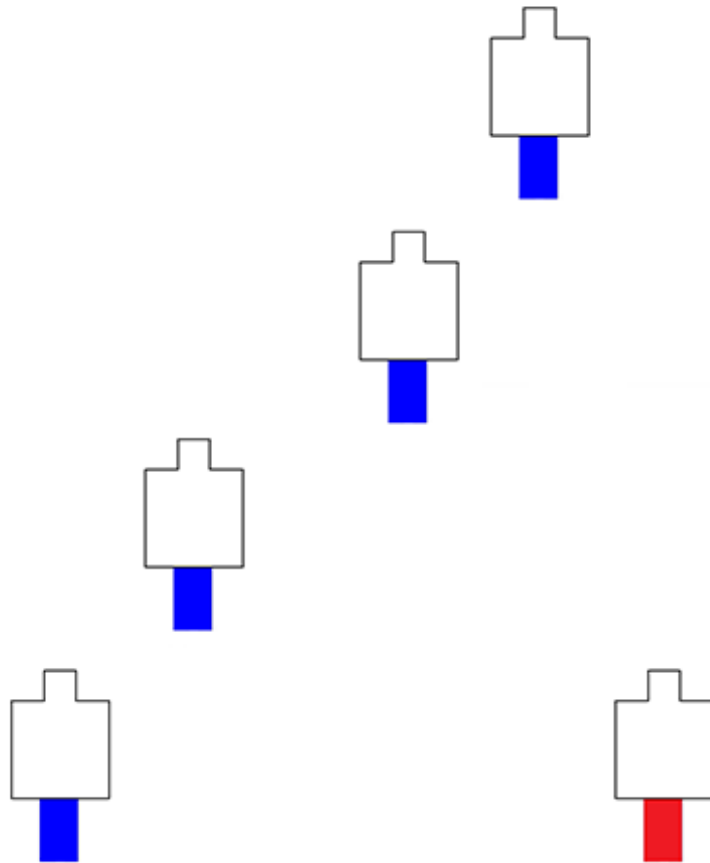
2. TOR SC 103

SC - 103



3. TOR SC 101

SC - 101



4. TOR SC 106

SC - 106

