INFORMACJE PUCHAR PREZESA SPECTRUM 2026

PUCHAR PREZESA SPECTRUM 2026 - 15.11.2026 – 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.

Główna nagroda: Strzelba KARL ARMS Tactical Marine.
Dodatkowa nagroda: Strzelba KARL ARMS Tactical Marine – konkurs wiedzy o KSK Spectrum wśród wylosowanych zawodników. Warunkiem zdobycia nagrody w tym konkursie jest obecność podczas losowania.

Uczestnicy przybywają do godz. **8:30,** strzelają wszystkie konkurencje wg podziału na grupy.

Rejestracja uczestników do dnia 12-11-2026 pod adresem:
https://forms.gle/2i6yTWt71dUUmRJJ8

Koszty:

- wpisowe 300 zł,
- amunicja wg cen zawartych w formularzu zgłoszeniowym
- opłaty za catering - członkowie KSK Spectrum zwolnieni.
  Pozostali 60 zł, które należy doliczyć do sumy za WPISOWE.
  Osoby towarzyszące 60 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/2026.

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:

8:30 - rozpoczęcie zawodów, odprawa

9:00 - strzelania

KONKURENCJE

MEGA SHOOT OFF TIME

PISTOLET centralnego zapłonu – OPEN

Odległość – do 15 m.

Ilość strzałów – minimum 20.

Max. ilość amunicji w magazynku - 15

Czas liczony timerem.

Cel – 20 poperów.

Amunicja – tylko FMJ

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, podpina magazynek, przeładowuje wprowadzając nabój do komory nabojowej i zabezpiecza broń jeśli ma ona taką możliwość. Palec położony 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.

DUELING TREE – DRZEWO POJEDYNKÓW

PISTOLET centralnego zapłonu – OPEN

Odległość – 10 m.

Ilość strzałów – minimum 10

Max. ilość amunicji w magazynku - 10

Czas liczony timerem.

Cel – 2 drzewka metalowe.

Amunicja – tylko FMJ

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, podpina 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.

MOZAMBIQUE DRILL PISTOL

PISTOLET centralnego zapłonu – OPEN

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.
Amunicja – tylko FMJ
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, podpina 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.

PISTOLET TOR SC 103 wg STEEL CHALLENGE

PISTOLET centralnego zapłonu – OPEN

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.

Amunicja – tylko FMJ

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

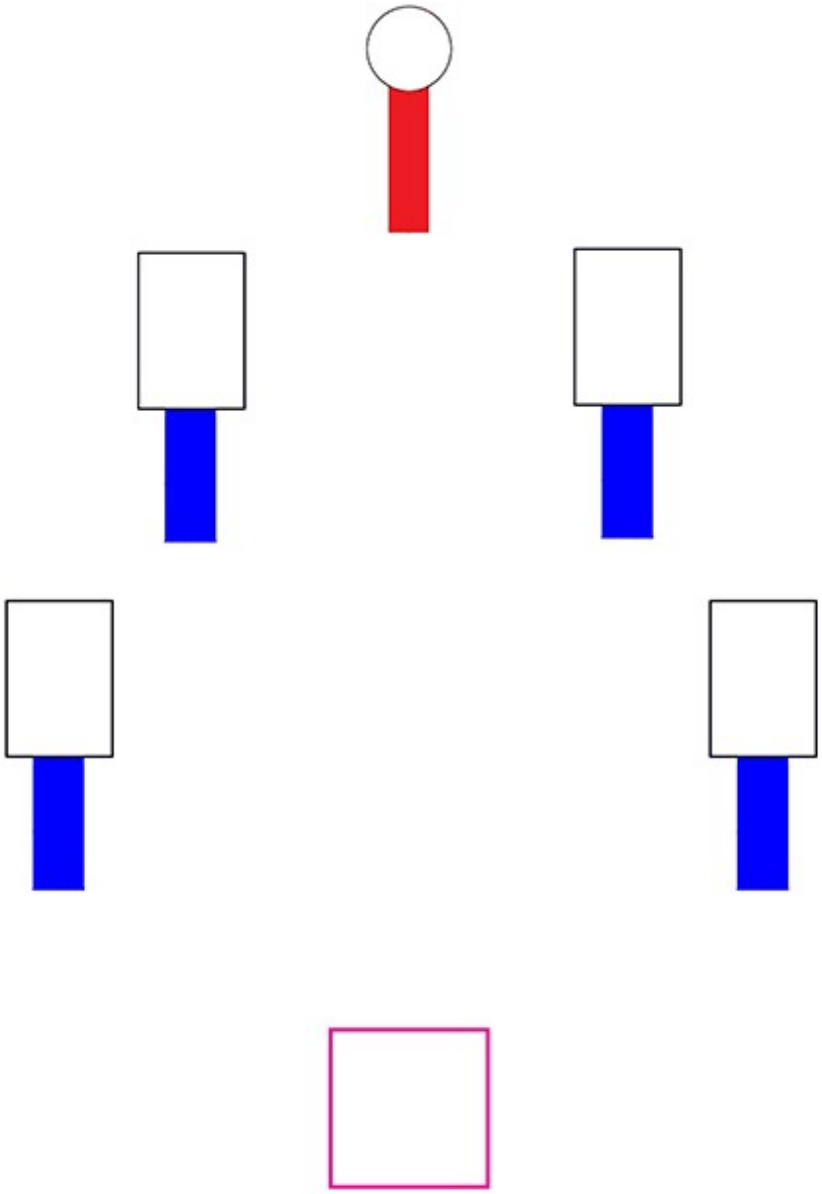
Zawodnicy stawiają się na torze do konkurencji z załadowanymi magazynkami, nie podpiętymi do broni.

Każda jednostka broni musi mieć włożoną flagę bezpieczeństwa.

Na komendę „**ŁADUJ**”, zawodnik umożliwia sędziemu wyjęcie z broni flagi bezpieczeństwa, podpina 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.

SC - 103



MOZAMBIQUE DRILL RIFLE

KARABIN centralnego zapłonu – OPEN

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, podpina 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.

STRZELNICA SPECTRUM



KARABIN TOR SC 101 wg STEEL CHALLENGE

KARABIN centralnego zapłonu – OPEN

Odległość – min. 50 m.

Ilość strzałów – minimum 15

Max. ilość amunicji w magazynku – bez ograniczeń

Czas liczony timerem.

Cel – blachy hardox.

Amunicja – tylko FMJ

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.

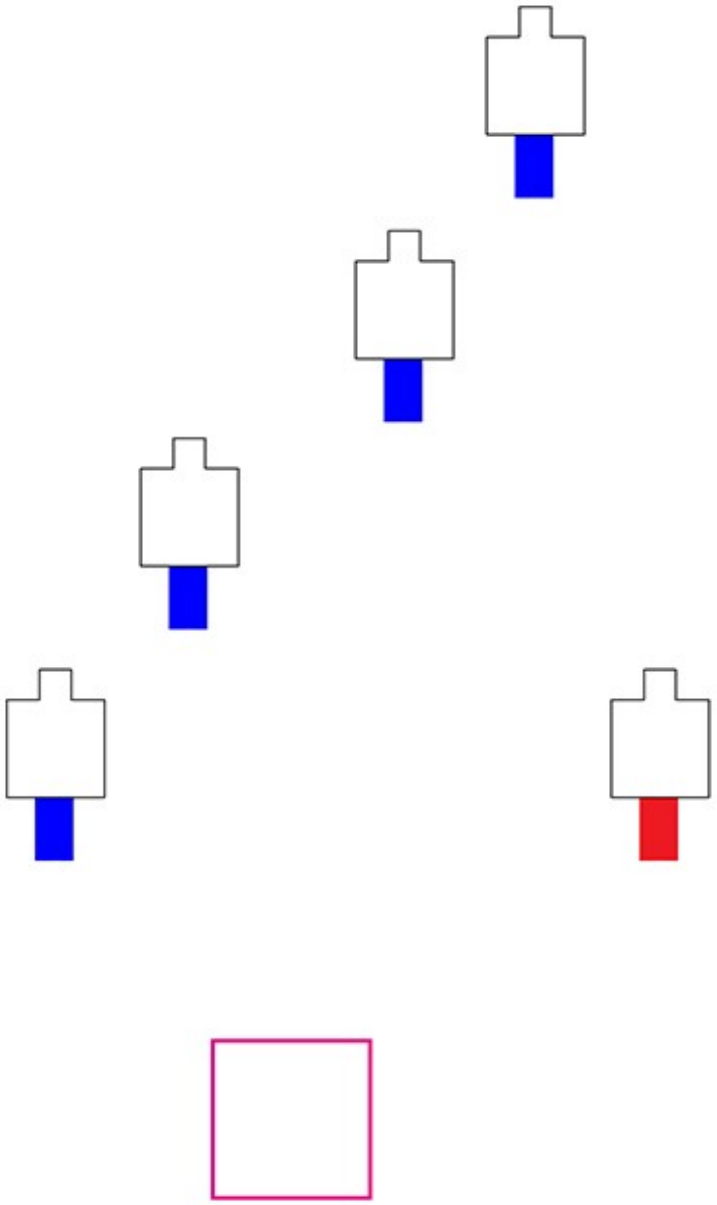
Na komendę „**ŁADUJ**", zawodnik umożliwia sędziemu wyjęcie z broni flagi bezpieczeństwa, podpina magazynek, przeładowuje wprowadzając nabój do komory nabojowej i zabezpiecza broń jeśli ma ona taką możliwość. Palec ułożony poza oknem kabłąku. Broń gotową do strzelania kieruje w wyznaczony punkt przed 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.

SC - 101



STRZELBA

PUMP ACTION – AUTOMAT: przyrządy celownicze mechaniczne.

TOR STRZELBA

Odległość – do 15 m.

Ilość strzałów – 6

Czas liczony timerem.

Cel – 4 popery + podwójny kiwak.

Amunicja – śrutowa nieelaborowana, skit lub trap ołowiany.

Strzelba załadowana czterema sztukami amunicji, przeładowana i zabezpieczona, lufa skierowana w dół (45 stopni). Zawodnik startuje na sygnał timera. Oddaje cztery strzały do celów. Przemieszcza się do drugiego stanowiska, doładowuje kolejne dwie sztuki amunicji, uruchamia kiwak 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 „**JEŚLI SKOŃCZYŁEŚ**, **STOP**, **ROZŁADUJ**". Zawodnik rozładowuje broń, a sędzia wkłada flagę bezpieczeństwa.

STRZELBA TOR SC 106 wg STEEL CHALLENGE

Odległość – od 10 do 15 m

Ilość strzałów – minimum 5

Max. ilość amunicji w magazynku – bez ograniczeń

Czas liczony timerem.

Cel – krążki metalowe lub popery

Amunicja – śrutowa nieelaborowana, skit lub trap ołowiany.

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 niezaładowaną 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.

SC - 106





