

## EJSL Jahikaare võistlusreeglid ja harjutuse skeem

EJSL Jahikaare võistlused viiakse läbi Olümpia kaarraja väljakutel allpool kirjeldatud lihtsustatud reeglitega, võrreldes Olümpia-kaarraja harjutusega, k.a on lubatud teatavad kõrvalekalded kaarraja ülesehituse mõõtudes ja märkide lennutrajektoories (märkide lennukiirused ja lennutrajektoorid ei ole rangelt piiritletud, soovitatavalt on need igal rajal võimalikult lähedased olümpiaharjutusele), kui on tagatud kõigi võistlejate võrdsed võimalused võistlusradade laskmisel konkreetsel võistlusel (s.t kõik võistlejad lasevad samu radu ühe võistluse jooksul). Lisatud kaarraja ehituse skeem.

Muus osas lähtutakse üldiselt Compak Sporting reeglitest, sh piirangud relvadele (lubatud on kõik siledaraudsed relvad kaliibriga kuni 12 ja relvaraua pikkusega vähemalt 66 cm, k.a poolautomaatrelvad, v.a pumppüssid... jne) ja laskemoonale (lubatud haavilaeng kuni 28 gr, lubatud haavel diameetriga 2,0mm kuni 2,5mm ehk nr. 9,5 - nr. 7... jne).

Kõik laskurid peavad kandma kuulmiskaitseid ja kaitseprille.  
Püssi lähteasend ootel on vaba.

Relv laetakse kahe padruniga (v.a esimesel laskekohal kõige esimese üksiku märgi puhul, kui laetakse ühe padruniga).

Üksikute märkide laskmise vahel ei tohi püssi lahti murda. Selle vastu eksimisel esimesel korral teeb kohtunik hoiatuse, järgmistel kordadel samas seerias loetakse teine üksik märk mööda ehk 0.

Laadimise ja esimese märgi küsimise vaheline ajalimiit on 7 sekundit. Pärast esimese üksiku märgi laskmist küsib laskur teise üksiku märgi hiljemalt 5 sekundi jooksul.

Igat märki võib lasta 1 padruniga.

Märki võib lasta kuni selle maandumiseni (majad ei piira laskeala), järgides samas ohutust ja lennutrajektoori piiravaid võimalikke laskerajatisi.

Dubleti laskmisel tuleb lasta mõlemat märki. Kui laskur tabab dubletis esimesena lennutatud märki teise lasuga, loetakse mõlemad märgid mööda ehk 0. Kui dubleti laskmisel väljub teine märk purunenult, siis dublett korratakse ja esimene märk loetakse vastavalt lasu tulemusele. Dubletid on plussiga, s.t. esimest märki küsib laskur ja teine märk lennutatakse pärast esimest lasku.

Jahikaare seeria on 25 märki.

Jahikaare märkide lennuskem (**A** – „kõrge maja“ märk, **B** – „madala maja“ märk):

1. laskekoht - üksik A, dublett A + B
2. laskekoht - üksik A, üksik B, dublett A + B
3. laskekoht - üksik A, üksik B, dublett A + B
4. laskekoht - üksik A, üksik B, dublett A+ B
5. laskekoht - üksik B, üksik A, dublett B + A
6. laskekoht - üksik B, üksik A, dublett B + A
7. laskekoht - dublett B + A

Võistluste läbiviimiseks moodustatakse meeskonnad, soovitavalt 4-6 liikmelised.

Laskmise järjekord meeskonnas loositakse enne 1.seeria laskmise algust ja see jääb muutumatuks kogu võistluse jooksul.

Üldjuhul (eraldi kohtunike puudumisel) päästetakse märke ja protokollitakse võistlustulemusi meeskonna laskurite endi poolt.

Võrdse tulemuse korral toimub 1.-3. koha väljaselgitamine üheaegsete dublettide laskmisega 3., 4. ja 5. laskekohalt vastavalt kohtuniku või korraldaja otsustatud skeemile, üks dublett korraga, kuni esimese kehvema dubletini.

Samuti toimitakse, kui võistkondlikus arvestuses on kahel või enamal võistkonnal põhivõistluse lõppedes võrdne tulemus.

Võistkondlikus ümberlaskmises osalevad võistkonna siseselt kõige nõrgema tulemuse saavutanud liikmed („nõrgim lüli“).