



Forges - 36 route de Château-Chinon 58160

SAUVIGNY-LES-BOIS

Tél : 03.86.36.93.16

E-mail : fdc-58@wanadoo.fr

Site internet : [www.chasse-nature-58.com](http://www.chasse-nature-58.com)

# Parcours du Permis de Chasser



Attention !

Durant **toute** la durée de l'examen, vous devez tenir compte de la présence de l'inspecteur, des personnes éventuellement présentes, des véhicules, des habitations et bâtiments, des zones de tir... et ne **JAMAIS** diriger les armes vers ces directions (notamment lors des opérations de chargement-déchargement et au moment de la remise de l'arme à l'inspecteur).

# ATELIER 1 : PARCOURS DE CHASSE SIMULÉ AVEC TIR À BLANC

## 7 points

**Vous devez prendre en compte votre environnement à chaque début d'atelier et à chaque fois que vous montez ou descendez votre arme !**



L'inspecteur vous remet l'arme ouverte, déchargée, crosse en avant.

- Je vérifie mon environnement ;
- Je vérifie les canons en regardant vers le ciel ;
- J'approvisionne le fusil en dirigeant les canons en direction du sol ;
- Je ferme le fusil, canons en direction du sol (1 m des pieds). Je fais pivoter l'arme vers l'extérieur du corps, puis je tire la crosse vers moi.
- Je me déplace avec l'arme, canons vers le ciel, une main sur la poignée (les doigts loin de la queue de détente, derrière le pontet), l'autre main sur la longesse.

Ensuite, je suis amené à franchir soit 1 ou 2 obstacles (clôture et/ou fossé).

### 1er obstacle : la clôture



- Je casse le fusil et le décharge (systématiquement).
- Je mets les cartouches dans la poche.
- Je passe la clôture en tenant le fusil ouvert et déchargé (canons devant moi).



- Une fois la clôture passée, je vérifie les canons en direction du ciel. Je réapprovisionne et referme l'arme en remontant la crosse. Je replace l'arme contre moi et je dirige les canons en direction du ciel.

### 2ème obstacle : le fossé



- Je casse le fusil et le décharge systématiquement.
- Je mets les cartouches dans ma poche.
- Je passe le fossé en tenant le fusil ouvert et déchargé canons devant moi.



- Une fois le fossé passé, je vérifie les canons en direction du ciel, je réapprovisionne et referme l'arme en remontant la crosse, puis je repars l'arme contre moi, canons dirigés vers le ciel.

## Les 3 postes de tir

### Poste 1

2 plateaux noirs partent de manière aléatoire. Certains sont tirables et doivent impérativement être tirés. D'autres peuvent partir en direction d'une haie : ils ne sont pas tirables. Tout plateau tirable qui n'est pas tiré fait perdre 1 point.



Lorsqu'un plateau est tiré :

- j'ouvre le fusil,
- j'enlève les deux cartouches,
- je contrôle le canon en le dirigeant vers le ciel,
- je réapprovisionne et referme le fusil en tirant la crosse,
- je remets en position le fusil contre moi, canons dirigés vers le ciel.

*Nota : je pense à laisser l'arme ouverte et déchargée si je dois ramasser une cartouche au sol.*

Le tir s'effectue comme suit : épauler, viser, mettre le doigt sur la queue de détente, presser la queue de détente, ramener votre doigt derrière le pontet.

### Poste 2



2 plateaux partent de manière aléatoire. Certains sont tirables et doivent impérativement être tirés. D'autres peuvent partir en direction d'une cabane : ils ne sont pas tirables.

Ensuite, idem qu'au poste 1.

### Poste 3



2 plateaux partent de manière aléatoire. Certains sont tirables et doivent impérativement être tirés. D'autres peuvent partir en direction de la silhouette : ils ne sont pas tirables.

Ensuite, idem qu'aux postes 1 et 2.

## ATELIER 2 : DEMONTAGE ET TRANSPORT DE L'ARME DANS UN VEHICULE

### 1 point



L'inspecteur vous amène au véhicule (fusil chargé) afin d'effectuer un rangement de l'arme. Vous devez décharger l'arme et vérifier vos canons, en prenant en compte l'environnement (véhicule, bâtiment, personnes présentes sur le stand).

A son choix, il vous fait procéder au rangement :

- soit du fusil superposé dans la valise courte, ce qui implique le démontage de l'arme,
- soit du fusil superposé dans l'étui long souple,
- soit du fusil à réarmement semi-automatique dans l'étui long souple, culasse ouverte. Si tel est le cas, rendez le superposé cassé en le tenant par la longueur, crosse en avant.

Dans tous les cas, n'oubliez pas de refermer les étuis et de sortir l'étui long souple du véhicule pour le rangement de l'arme.

## ATELIER 3 : TIR A LA FOSSE

### 7 points

### Tir réel

Pour cet atelier vous pouvez effectuer, à votre choix, les manipulations soit avec le fusil superposé, soit avec le semi-automatique.

Au total, 6 plateaux sont lancés.

L'objectif de cet atelier n'est pas de casser les plateaux !

Les plateaux noirs représentent des espèces chassables, les plateaux orange représentent des espèces protégées qu'il ne faut donc pas tirer.

En s'installant, vous devez bien repérer le site et les zones de tir (prise en compte de l'environnement).



### Manipulations avec le fusil superposé

- Je me positionne dans la cage « compact ».
- L'inspecteur me remet le fusil (par le devant de la cage).
- Je vérifie les canons en les dirigeant vers le ciel.
- J'approvisionne l'arme.
- Je ferme le fusil en tirant la crosse.
- Je me tiens prêt en tenant l'arme contre moi, canons orientés vers le ciel, une main sur la poignée (les doigts loin de la queue de détente, derrière le pontet), l'autre main sur la longueur.
- Je déclenche à la voix, le départ des plateaux.

Je ne dois pas tirer ni même épauler les plateaux lancés en direction de la silhouette. Les plateaux noirs lancés dans des directions tirables doivent impérativement être tirés. Pour tous les plateaux tirables, je dois franchement épauler et suivre celui-ci avec mon arme.

Le tir s'effectue comme suit : épauler, viser, mettre le doigt sur la queue de détente, presser la queue de détente, ramener mon doigt derrière le pontet.

Si je tire :

- j'ouvre le fusil,
- je décharge,
- je vérifie les canons,
- je recharge et ferme l'arme en tirant la crosse,
- je me remets en position d'attente,
- j'annonce le départ du plateau suivant.

Après le dernier plateau (6ème), je décharge mon fusil, je remets les cartouches à l'inspecteur, je vérifie les canons et remets le fusil ouvert, crosse en avant à l'inspecteur, par l'avant de la cage de sécurité.



## Manipulations avec le semi-automatique

- Je me positionne dans la cage « compact ».
- L'inspecteur me remet le fusil culasse ouverte (par le devant de la cage anti-retournement).
- Je ferme la culasse, vérifie le magasin, la chambre. Mes canons sont toujours dirigés vers le ciel.



L'inspecteur me remet 2 cartouches que j'introduis dans le magasin. Je tire la culasse, puis je relâche celle-ci afin de faire monter une cartouche dans la chambre. L'inspecteur me donne une 3<sup>ème</sup> cartouche que j'introduis dans le magasin (attention cette manipulation se fait arme chargée).

Après chaque tir, l'inspecteur me donne une cartouche que j'introduis dans le magasin.

A la fin de l'exercice, je décharge mon arme canon vers le ciel en manœuvrant la culasse afin d'éjecter toutes les cartouches qui se trouvent soit dans le magasin soit dans la chambre.

Je rends l'arme à l'inspecteur, crosse en avant, culasse ouverte et canon en l'air, après avoir vérifié le magasin et la chambre, puis je ramasse mes cartouches.



Les droitiers doivent manipuler avec leur main droite et les gauchers avec leur main gauche.

## ATELIER 4 : TIR A L'ARME RAYEE SUR SANGLIER COURANT

6 points

L'inspecteur vous remet l'arme et rappelle le contexte de l'atelier (Battue au sanglier, sens de la traque, présence des voisins...). Ne jamais tirer le sanglier rentrant dans la traque.



**En arrivant au poste vous avez quatre choses à faire avant de manipuler la carabine :**

1. Prendre en compte votre environnement.
2. Vous signaler manifestement à vos voisins.
3. Effectuer les angles de sécurité (angles de 30°) en déposant les repères.
4. Revenir à votre poste face à la traque et signalez à l'inspecteur :  
« j'attends le signal de début de battue ».

Vous devez réaliser l'exercice arme à la main, canon dirigé vers le ciel, chargeur dans la poche et culasse ouverte.

- Vérifiez le canon de la carabine après avoir retiré la culasse, dos à la traque dans votre angle de tir.
- Toujours dos à la traque, approvisionnez le chargeur de l'arme avec les 2 cartouches désamorçées remises par l'inspecteur, carabine dirigée canon vers le ciel. Ensuite prenez en compte votre environnement et verrouillez votre arme canon vers le sol, remontez votre arme en prenant en compte l'environnement, puis postez-vous face à la traque.
- Retournez-vous (dos à la traque) et procédez à la manipulation de déchargement/chargement de l'arme.
- L'inspecteur vous remet ensuite dans cet ordre 1 munition désamorçée et 2 munitions amorçées. approvisionnez le chargeur de l'arme, carabine dirigée canon vers le ciel. Ensuite verrouillez votre arme canon vers le sol, remontez votre arme en prenant en compte l'environnement, puis postez-vous face à la traque.
- Au départ du sanglier, retournez-vous et épauliez le sanglier au-delà de votre angle de 30°, visez, épauliez puis tirez sur celui-ci. Rechargez l'arme dos à la traque puis replacez-vous face à la traque canon vers le ciel, tout en prenant en compte votre environnement.
- Après, le deuxième passage du sanglier et donc le deuxième tir, rechargez votre arme et remettez-vous ventre au bois.
- Signaler à l'inspecteur : « j'attends le signal de fin de battue ».

**Ensuite il vous reste trois choses à faire :**

1. Décharger votre arme (culasse ouverte et chargeur dans la poche).
2. S'assurer que vos voisins ont bien entendu le signal de fin de battue (leurs rappeler).
3. Ramasser vos étuis et vos piquets.

# METHODE MNEMOTECHNIQUE TIR A L'ARME RAYEE SUR SANGLIER COURANT

## 3 CHOSES A FAIRE EN ARRIVANT AU POSTE DE L'ATELIER DU SANGLIER COURANT

**E** = Environnement : je prends en compte mon Environnement à 360° en arrivant au poste.

**S** = se Signaler : je me Signale à mes voisins.

**A** = Angles : je matérialise mes Angles de 30°.

## 3 CHOSES A FAIRE EN APRS LE SIGNAL DE FIN DE BATTUE

**D** = Décharger : je décharge mon arme et enlève le chargeur.

**S** = Signaler : je Signale à mes voisins la fin de la battue.

**D** = Douilles : je ramasse me douilles et mes piquets

## Barème de notation

L'examen est noté sur 21 points.

Le parcours simulé : 7 points (dont 1 point de comportement général) \*

Le démontage de l'arme : 1 point

La fosse : 7 points (dont 1 point de comportement général) \*

Le sanglier courant : 6 points (dont 1 point de comportement général) \*

\* Ces 3 points de comportement général restent à l'appréciation de l'inspecteur.

La transgression d'une règle de sécurité est éliminatoire.

Tout comportement dangereux au cours des ateliers 1 à 4 est immédiatement éliminatoire et interrompt l'examen.

Notes :

.....

.....

.....

.....

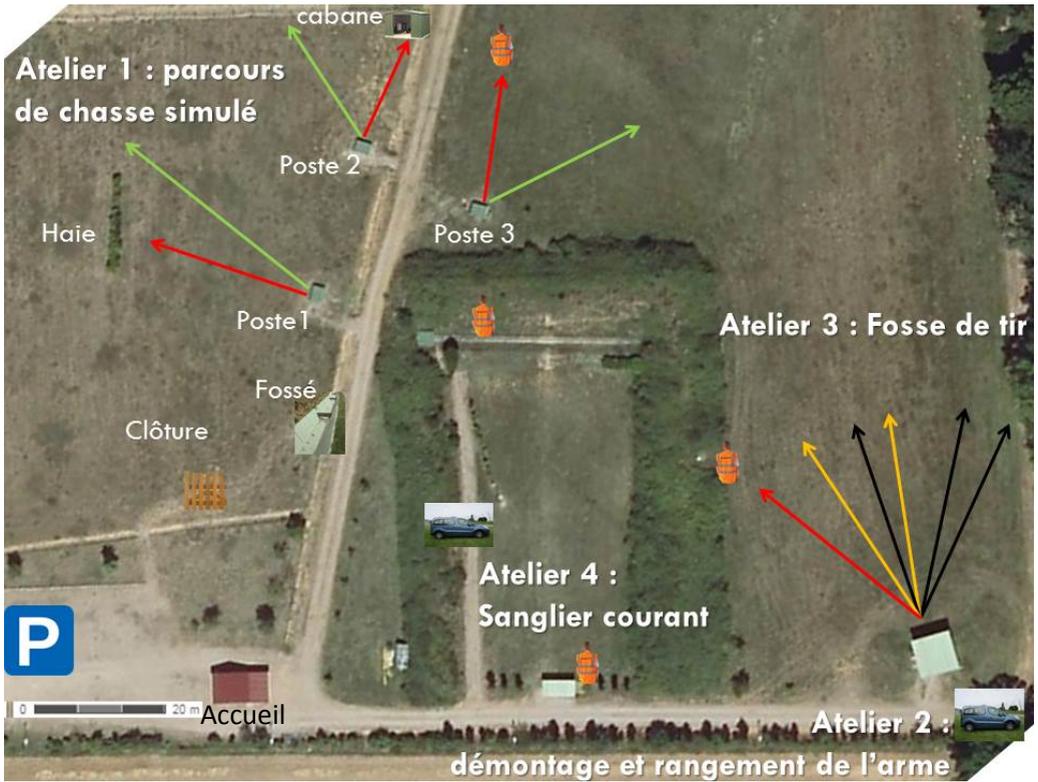
.....

.....

.....

.....

# PLAN DU PARCOURS



Forges - 36 route de Château-Chinon  
58160 SAUVIGNY-LES-BOIS

Tél : 03.86.36.93.16      [E-mail : fdc-58@wanadoo.fr](mailto:fdc-58@wanadoo.fr)

Site internet : [www.chasse-nature-58.com](http://www.chasse-nature-58.com)



Association agréée au titre de la Protection de l'Environnement