

# Parcours du permis de chasser



## Attention !

Durant toute la durée de l'examen, vous devez tenir compte de la présence de l'inspecteur, des autres personnes éventuellement présentes, des véhicules, des habitations et autres 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



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

- Vérifiez les canons en regardant vers le ciel;
- Approvisionnez le fusil en dirigeant toujours les canons vers le sol;
- Toujours fermer le fusil en remontant la crosse et l'arme devant soi tournée vers une zone non dangereuse;
- Déplacez-vous avec l'arme contre soi, les canons en direction du ciel, une main sur la poignée (les doigts loin de la queue de détente), l'autre main sur la longuesse.

## 1er obstacle : la clôture



- Cassez le fusil et déchargez systématiquement.
- Mettez les cartouches dans la poche.
- Passez la clôture en tenant le fusil ouvert et déchargé.



- Une fois la clôture passée, vérifiez les canons vers le ciel, réapprovisionnez, refermez l'arme en remontant la crosse, replacez l'arme contre soi et canons dirigés vers le haut.

## 2ème partie : les 3 postes de tir

### Poste 1

2 plateaux partent de manière aléatoire. Certains peuvent être tirables et doivent impérativement être tirés avant qu'ils aient touché le sol. D'autres peuvent partir vers la haie : ils ne sont pas tirables.



Lorsqu'un plateau est tiré :

- Ouvrez le fusil.
- Récupérez vos cartouches.
- Contrôlez le canon en le dirigeant vers le ciel;
- Réapprovisionnez et refermez le fusil en remontant la crosse;
- Remettez-vous en position fusil contre soi, canons dirigés vers le ciel.

Nota : pensez à laisser votre arme déchargée quand vous ramassez une cartouche.

L'inspecteur vous remet alors les 2 cartouches amorcées, vous chargez votre arme dans le respect des règles de sécurité habituelles et vous vous mettez en position face à la traque.



Vous effectuez un tir sur le sanglier en respectant toutes les règles de sécurité, notamment l'angle des 30°.

Cette action est à renouveler une fois.

Une fois les deux tirs effectués, vous refermez la culasse de la carabine en respectant les règles de sécurité et vous vous remettez en position face à la traque.

Vous dites à l'inspecteur :

« J'attends le signal de fin de battue pour décharger mon arme et quitter mon poste. »

Vous vous retournez dos à la traque, déchargez votre arme et enlevez le chargeur.

Vous signalez « la fin de battue » à vos voisins et pouvez alors quitter votre poste pour ramasser les repères et les douilles.

Vous remettez la carabine à l'inspecteur, crosse en avant et culasse ouverte.

A cet instant, l'atelier est terminé.

## Barème de notation

L'examen est noté sur **21** points.

*La partie «parcours fictif» : 8 points*

- Clôture : 1 point
- 6 plateaux : 6 points
- Fossé : 1 point

*La fosse : 7 points*

- 7 plateaux : 7 points

*Le démontage de l'arme : 1 point*

*Le sanglier courant : 3 points*

- Chargement d'une carabine : 1 point
- 2 tirs sur sanglier courant : 2 points

2 points restent à l'appréciation de l'inspecteur concernant votre attitude et votre comportement au long de l'examen.

# ATELIER 3 : TIR A L'ARME RAYÉE SUR SANGLIER COURANT

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

Arrivé au poste, vous devez apprécier votre environnement.  
Vous vous signalez à vos voisins.



Vous effectuez les angles de sécurité (angles de 30°) en déposant les repères (plateaux).



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

Vous signalez à l'inspecteur :  
« J'attends le signal de début de battue pour charger mon arme ».

L'inspecteur vous remet 2 cartouches désamorcées et vous devez effectuer la manipulation de chargement/déchargement à blanc, les canons orientés vers le sol.

Une fois l'arme chargée en respectant les règles de sécurité habituelles, vous devez vous retourner face à la traque en tournant le dos à l'inspecteur.

Au signal de l'inspecteur, vous effectuez le déchargement canon vers le bas et dos à la traque.

## Poste 2



2 plateaux partent de manière aléatoire. Certains peuvent être tirables et doivent impérativement être tirés avant qu'ils aient touché le sol. D'autres peuvent partir vers la voiture : ils ne sont pas tirables. Ensuite, idem qu'au poste 1.

## Poste 3



2 plateaux partent de manière aléatoire. Certains peuvent être tirables et doivent impérativement être tirés avant qu'ils aient touché le sol. D'autres peuvent partir vers la silhouette : ils ne sont pas tirables.

Ensuite, idem qu'aux postes 1 et 2.

## 3ème partie : le fossé



- Cassez le fusil et déchargez systématiquement
- Mettez les cartouches dans la poche
- Passez le fossé en tenant le fusil ouvert et déchargé



- Une fois le fossé passé, vérifiez les canons vers le ciel, réapprovisionnez, refermez l'arme en remontant la crosse, repartez l'arme contre soi et canons dirigés vers le haut.
- A la demande de l'inspecteur, déchargez l'arme, rangez les cartouches dans son gilet, vérifiez les canons et remettez l'arme ouverte et déchargée à l'inspecteur crosse en avant.

# ATELIER 2 : TIR À LA FOSSE AMÉRICAINE ET DÉMONTAGE DE L'ARME

## Tir réel

Au total, 7 plateaux sont lancés.

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

Les plateaux noirs représentent des espèces chassables, les plateaux oranges 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.



- Positionnez-vous dans la cage « compact »;
- L'inspecteur vous remet le fusil (par le devant de la cage);
- Vérifiez les canons en les dirigeant vers le ciel;
- Approvisionnez l'arme;
- Fermez le fusil en remontant la crosse;
- Tenez-vous prêt en tenant l'arme contre soi, canons orientés vers le ciel, une main sur la poignée (les doigts loin de la queue de détente), l'autre main sur la longesse.

Vous déclenchez à la voix le départ des plateaux.

Les plateaux oranges ne doivent pas être tirés. Les plateaux lancés en direction de la silhouette apparente ne doivent pas être tirés ni même épaulés.

Les plateaux noirs lancés dans des directions tirables doivent impérativement être tirés avant qu'ils aient touché le sol. Le candidat doit franchement épauler et suivre son plateau avec son arme pour tous les plateaux tirables.



Si vous tirez :

- Ouvrez le fusil,
- déchargez,
- vérifiez les canons,
- rechargez et fermez l'arme en remontant la crosse,
- remettez-vous en position,
- et annoncez le départ du plateau suivant.

Après le dernier plateau (7ème), vous déchargez votre fusil, remettez les cartouches, vérifiez les canons et remettez le fusil ouvert, crosse en avant à l'inspecteur, par l'avant de la cage de sécurité.

### **Démontage de l'arme pour un déplacement en véhicule**

L'inspecteur vous remet l'arme en vous précisant qu'elle est déchargée.

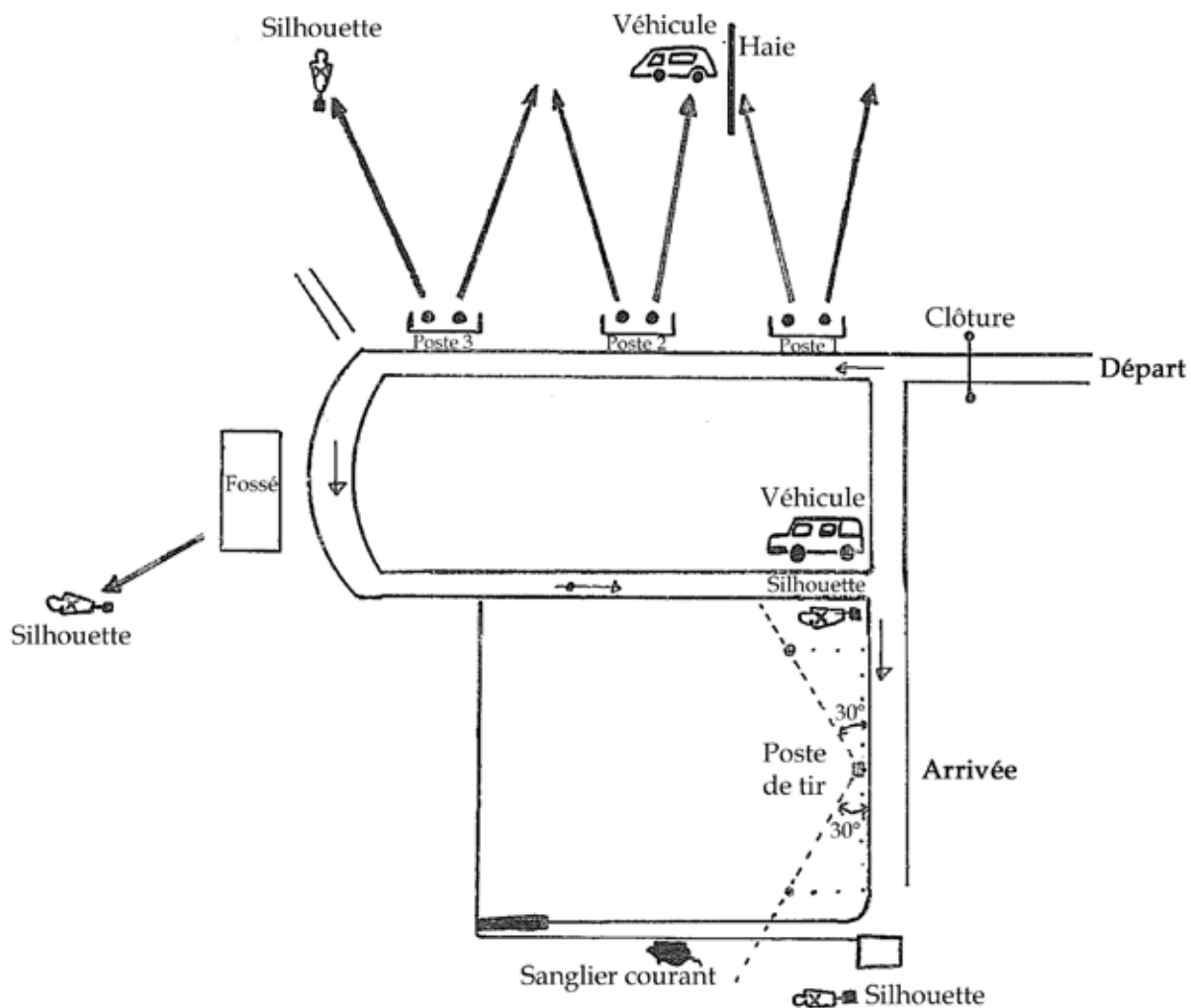


Vous vérifiez les canons.



Vous démontez l'arme et la rangez dans l'étui prévu à cet effet dans le véhicule.

# Plan du parcours



**Fédération Départementale des Chasseurs de la Corrèze**  
**Quartier Montana**  
**19150 Laguenne**

**Tél : 05 55 29 95 75 / Fax : 05 55 29 95 70**

**[www.chasse-correze.fr](http://www.chasse-correze.fr) / [chasseurs.19@wanadoo.fr](mailto:chasseurs.19@wanadoo.fr)**