



PARKING

5

THÉORIE

CHALET

4

SANGLIER COURANT

PASSAGE CLÔTURE

Départ

FENÊTRE DE TIR

HAIE

Pylône



VOITURE

1

PARCOURS TIR À BLANC

POSTE 1

POSTE 2

POSTE 3

PASSAGE FOSSE

3

TIR RÉEL

2

TRANSPORT ARME

SILHOUETTE

ATTENTION :
- COULEUR DU
PLATEAU ALÉATOIRE
- À LA SILHOUETTE

SILHOUETTE

LÉGENDE

- SENS DU PARCOURS
- ☒ BIENS MATÉRIELS (ABRIS...)
- POSTES DE TIRS
- ◆ LANCEURS
- PLATEAUX
- 👤 SILHOUETTE
- 2 N° D'ATELIER
- 👷 VOISIN
- ⊘ INTERDICTION DE TIR
- 👍 TIR AUTORISÉ (SI BIEN IDENTIFIÉ)
- 🚧 JALONS FLUO

ATELIER N° 1 Parcours à blanc (7 points)

Cet atelier (cartouches à blanc uniquement) comporte 3 postes de tir avec des plateaux noirs (direction aléatoire) et 2 obstacles (clôture et fossé)

- Toujours bien prendre en compte son environnement (dans la zone ou on manipule l'arme)
- Toujours vérifier les canons (vers ciel) avant de charger ou de remettre l'arme à l'inspecteur
- Toujours charger et décharger son fusil canons vers le bas (mouvement de la crosse sur le coté) dans une direction non dangereuse
- Jamais de doigt sur le pontet ou sur les queues de détente (main autour de la poignée de crosse)

Le doigt ne peut bouger qu'au moment du tir, c'est-à-dire après avoir épaulé et visé!

-Attention à la haie, silhouette et véhicule (tir ou canons à hauteur dangereuse= élimination)

Remarque : l'inspecteur aura la faculté de ne faire franchir qu'un seul obstacle ou de ne positionner le candidat que sur deux des trois postes de tir.

ATELIER N° 2 Rangement dans un véhicule (1 point)

Rangement d'un fusil basculant ou semi-auto (au choix de l'inspecteur) pour son transport en véhicule

L'inspecteur indiquera au candidat le mode de rangement soit dans un étui long, soit dans une valise (démontage- mise en sécurité).

Attention aux manipulations des armes, aux doigts (toujours derrière le pontet), à la hauteur des canons, à son environnement ...

Ne pas oublier de décharger son arme, de faire les mesures de sécurité puis ensuite ouvrir le coffre du véhicule et ne jamais ranger l'arme canon diriger dans ou vers le véhicule.

ATELIER N° 3 Tir réel (7 points)

Remarque : le candidat choisira entre une arme basculante ou semi-automatique.

Cet atelier (tir réel) consiste au départ de 6 plateaux (direction aléatoire) (noir = chassable ; rouge = protégé)

- Toujours bien prendre en compte son environnement (dans la zone ou on manipule l'arme)
- Toujours vérifier l'arme avant de charger ou de remettre l'arme à l'inspecteur
- Toujours charger et décharger son fusil canons vers le bas pour un fusil basculant
- Approvisionnement et Chargement canon vers le haut pour le semi-auto
- Jamais de doigt sur le pontet ou sur les queues de détente (main autour de la poignée de crosse)

Le doigt ne peut bouger qu'au moment du tir, c'est-à-dire après avoir épaulé et visé!

-Attention à la silhouette (tir ou canons à hauteur dangereuse= élimination)

-Attention aux plateaux rouges (tir=élimination)

-Ramasser les douilles qui sont au sol

ATELIER N° 4 Sanglier courant (6 points)

Simulation d'une chasse au sanglier au bois en battue (manipulation + 2 tirs sur sanglier)

L'inspecteur remet au candidat l'arme et 2 cartouches à blanc. Le candidat se met à son poste ventre au bois.

Le candidat doit :

- 1-Prendre en compte son environnement
 - 2-Nettoyer et Marquer son poste (mettre un jalon)
 - 3-Prendre contact avec ces voisins
 - 4-**Calculer ses angles de 30°** (5 pas vers le voisin et 3 pas perpendiculairement). **Jamais de canon dans les 30°!**
- Attention : prendre en compte le pylône pour le 2^{ème} angle.
- 5-Revenir au poste, prendre des repères au loin, se mettre ventre au bois, et ne plus se déplacer.

6-Entendre le signal de début de traque

7-Se retourner canon vers le haut, direction fenêtre de tir, enlever la culasse, vérifier son canon et remettre la culasse.

8-Approvisionner sa carabine avec les 2 cartouches à blanc (canon vers le haut) puis charger sa carabine (fermeture de la culasse canon vers le bas !).

Se remettre ventre au bois (canon vers le haut).

9-Revenir dans la fenêtre de tir (canon vers le haut), décharger complètement sa carabine (canon vers le bas) puis revenir canon vers le haut (prendre en compte son environnement)

10-L'inspecteur lui donne 1 cartouche à blanc que le candidat doit insérer dans le magasin, puis lui remet 2 cartouches plastiques à insérer dans le magasin,

(approvisionnement canon vers le haut!)

11-Charger sa carabine (canon vers le bas !)

12-Se retourner (canon vers le haut) ventre au bois

13-Tirer (**attention au doigt**) sur 2 sangliers au rebucher avant la haie (**attention aux angles de 30°**), pas de tir du gibier rentrant pour la sécurité des voisins.

14-Entendre le signal de fin de traque

15-Se retourner dans la fenêtre de tir pour **décharger immédiatement** son arme (éjection de la 3^{ème} cartouche) Enlever sa culasse, **vérifier son canon**, remettre sa culasse et garder la culasse ouverte.

16-**Répéter** le signale de fin de traque **et faire signe** à ses voisins

17-Attendre le chef de ligne et lui rendre compte, **nettoyer** le poste, **ramasser** les cartouches. **Vérifier** que tous les voisins ont bien déchargé, et ensuite aller chercher les jalons. Rendre l'arme à l'inspecteur culasse ouverte magasin vide.

ATELIER N° 5 Théorie (10 points)

Épreuve théorique sur 10 questions portant sur les thèmes suivants :

- Connaissance de la faune sauvage et de ses habitats
- Connaissance de la chasse
- Lois et règlements de la police de la chasse et de la protection de la nature
- Emploi des armes et munitions
- Sécurité à la chasse

Remarque : parmi ces 10 questions, une question éliminatoire qui portera sur la sécurité à la chasse.

NOTATION SUR 31 POINTS, MINI DE 25 POINTS POUR ÊTRE REÇU SANS AVOIR FAIT DE FAUTE GRAVE ÉLIMINATOIRE.

ATTENTION 3 AVERTISSEMENTS = ÉLIMINATION