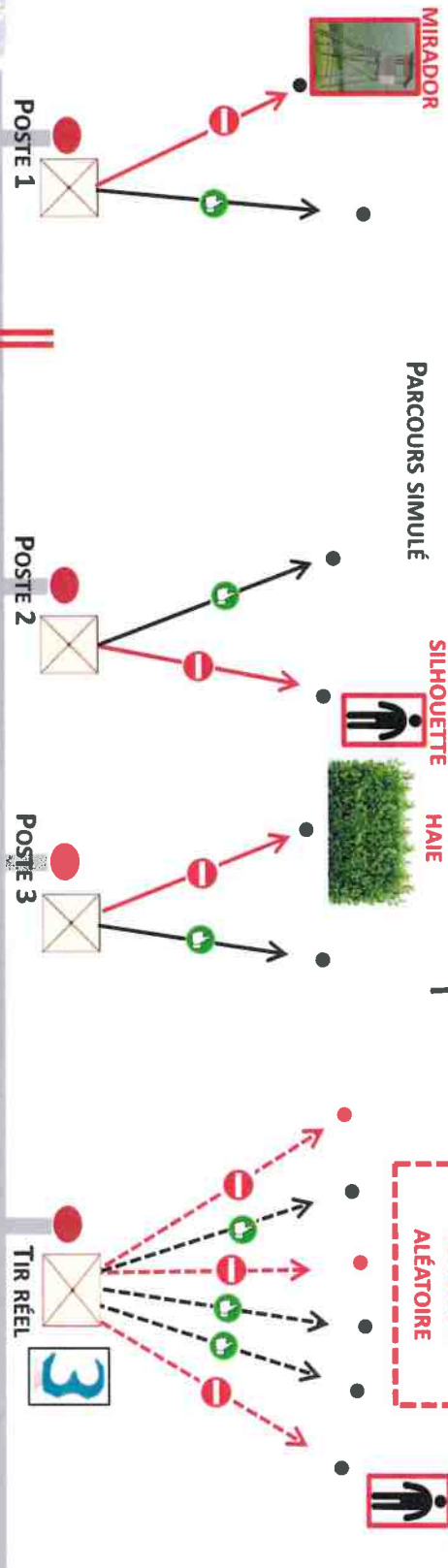




THÉORIE

1

PARCOURS SIMULÉ



Départ

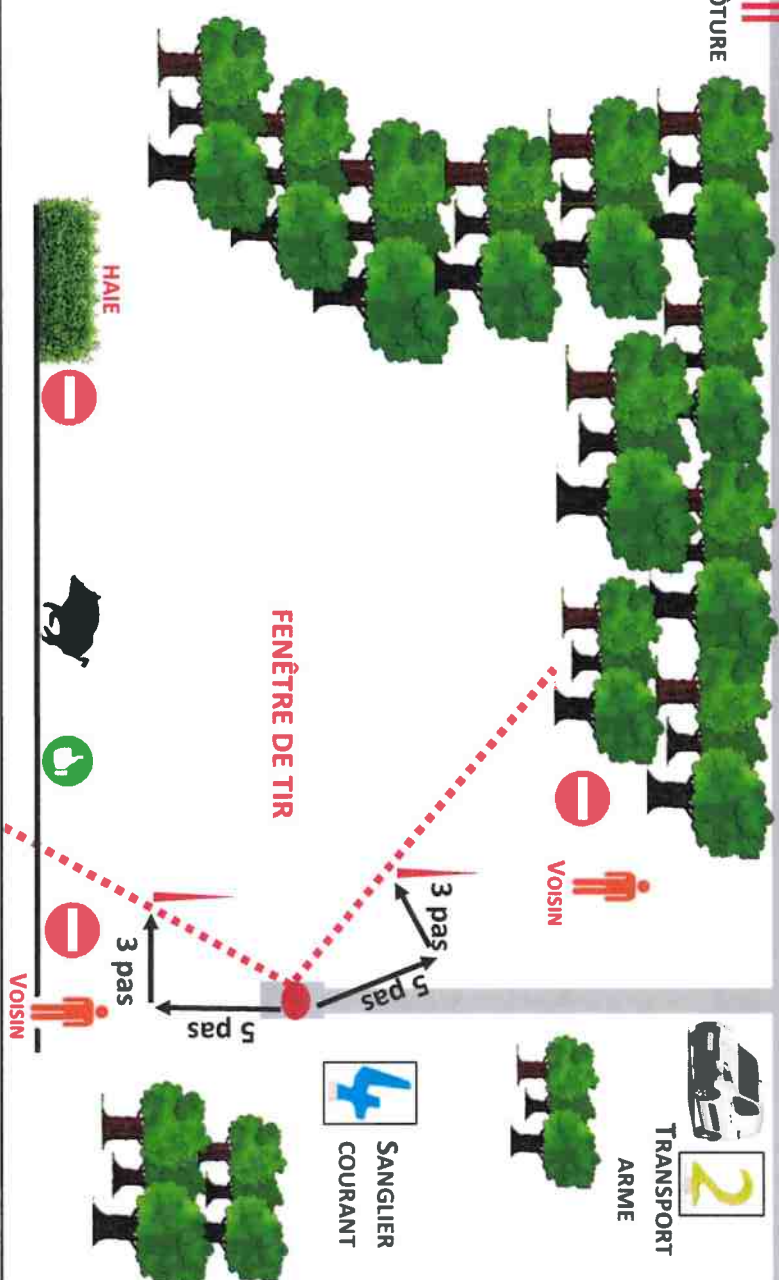
FOSSÉ

Clôture

TRANSPORT ARME

LÉGENDE

- LANCEURS
- PLATEAUX
- SILHOUETTE
- N° D'ATELIER
- VOISIN
- INTERDICTION DE TIR
- TIR AUTORISÉ
- JALONS FLUO
- POSTE DE TIR



ATELIER N° 1 Parcours simulé (7 points) Cet atelier (cartouches amorcées+fusil basculant) comporte : - 2 obstacles (clôture et fossé) - 3 postes de tir avec des plateaux noirs (direction aléatoire) <u>Attention au mirador, à la haie, silhouette</u> TOUJOURS : - bien prendre en compte son environnement, regarder à hauteur d'homme dans la zone où on manipule l'arme lors d'un changement de direction des canons ! - vérifier les canons (vers ciel) avant d'approvisionner ou de remettre l'arme à l'inspecteur. - charger et décharger son fusil canons vers le bas, mouvement de la crosse sur le côté (quart de tour) dans une direction non dangereuse et à ≈ 1m des pieds. 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 bien épaulé et visé! 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 Transport Arme(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/housse, soit dans un étui court/mallette (démontage- mise en sécurité). Attention aux manipulations des armes dans une zone non dangereuse, aux doigts (toujours derrière le pontet), à la hauteur des canons, à son environnement, pas vers le véhicule ou tout autre bien. 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 dirigé dans ou vers le véhicule.	ATELIER N° 3 Tir réel (7 points) Cet atelier (tir réel) consiste au départ de 6 plateaux (direction aléatoire) (noir = chassable ; rouge = protégé) Le candidat choisi entre un fusil basculant ou semi-automatique. <u>Attention à la silhouette (tir ou canons à hauteur dangereuse=élimination)</u> <u>-Attention aux plateaux rouges (tir=élimination)</u> -Ramasser les douilles qui sont au sol TOUJOURS : - bien prendre en compte son environnement, regarder à hauteur d'homme dans la zone où on manipule l'arme lors d'un changement de direction des canons ! - 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!
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 factices. Le candidat se met à son poste ventre au bois. Le candidat doit : 1-Prendre en compte son environnement à 360° 2-Prendre contact avec ses voisins 3-Calculer ses angles de 30° (5 pas vers le voisin et 3 pas perpendiculairement). Jamais de canon dans les 30°! 4-Revenir au poste, prendre des repères au loin, se retourner ventre au bois (face à la traque), et ne plus se déplacer. 5-Entendre le signal de début de traque 6-Se retourner canon en l'air, <u>direction centre</u> de la fenêtre de tir, enlever la culasse, vérifier son canon et remettre la culasse. 7-Approvisionner (<u>en l'air</u>) sa carabine avec les 2 cartouches factices (canon en l'air) puis charger sa carabine (fermeture de la culasse canon vers le sol). Puis remonter le canon. 8-Se remettre ventre au bois (canon en l'air). 9-Revenir au centre de la fenêtre de tir (canon en l'air), décharger complètement sa carabine (canon au sol) puis revenir canon en l'air (prendre en compte son environnement)	10-L'inspecteur lui donne 1 cartouche factice à insérer dans le magasin, puis lui remet 2 cartouches plastiques à insérer dans le magasin, (approvisionner canon en l'air) 11-Charger sa carabine (canon vers le sol) 12-Se retourner (canon en l'air) ventre au bois 13-Tirer (<u>attention au doigt</u>) sur 2 sangliers au <u>rembucher</u> avant la haie (<u>attention aux angles de 30°</u>), pas de tir du gibier rentrant pour la sécurité des voisins. 14-Entendre le signal de fin de traque 15-Se retourner au centre de la fenêtre de tir pour décharger immédiatement (au sol) 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 signal de fin de traque et faire signe à ses voisins 17-Nettoyer le poste, ramasser les cartouches. Vérifier que tous les voisins ont bien déchargé, et ensuite aller chercher les jalons. Attendre son chef de ligne. 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 10 secondes pour répondre et 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