



FÉDÉRATION DÉPARTEMENTALE  
DES CHASSEURS DU FINISTÈRE

# Réussir votre examen pratique du permis de chasser



Sur le parcours de la fédération  
des chasseurs du Finistère  
de Ty Blaise à Brasparts

- ❖ Ce document est fait pour vous guider sur le parcours du permis de chasser du Finistère, et ainsi de vous faciliter l'épreuve pratique de cet examen.
- ❖ Rappelez-vous que la sécurité est de mise sur ce parcours, alors n'hésitez pas à prendre votre temps et soyez vraiment très prudent.
- ❖ N'oubliez jamais ces règles de sécurité, Elles vous seront utiles tout au long de votre vie de chasseur.

### **l'examen se déroule en trois parties**

●1: Evolution sur le parcours de chasse simulé avec tir à blanc

●2: Exercice de tir réel et démontage d'une arme pour déplacement en voiture

●3: Exercice de tir à l'arme rayée sur un sanglier courant pour un tireur posté en battue

le comportement général du candidat est intégré dans la grille de notation

Pour réussir votre examen vous devez obtenir un **minimum de 16 points**, et avoir réalisé toutes les épreuves éliminatoires (voir la grille de notation)

# 1:Les manipulations fondamentales et parcours simulé

C'est votre tour, après avoir pris le fusil dans la cabane, vous allez sortir et démarrer votre examen. Celui ci commence quand l'examineur vous annonce « **l'examen commence** »

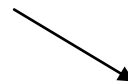
Vous êtes tout d'abord amené à charger votre arme, mais auparavant vous devez vérifier l'intérieur des canons.(1) Ensuite vous armez votre fusil, les canons dirigés vers le sol, en relevant la crosse(2). Enfin, pour commencer à vous déplacer, vous allez diriger vos canons vers le ciel(3) , mais en **veillant à ce que la zone devant vous soit sécurisée et neutre(4)**,



Lors de vos déplacements vous devez tenir votre arme les canons dirigés vers le ciel



Et gardez bien tous vos doigts sur la poignée de crosse



Après un court déplacement, vous arrivez au premier obstacle : le fossé

A ce moment il vous faut décharger votre arme vers une zone de sécurité(1), ensuite vous pouvez passer l'obstacle arme ouverte et déchargée(2), enfin vous vérifiez l'intérieur des canons(3) avant de recharger votre arme(4) dans une zone neutre.



Ensuite votre parcours vous mène au premier poste de tir, c'est le poste de tir avec véhicule

A tous les postes de tir, 2 plateaux noirs, vous seront envoyés. Lorsque vous serez prêt, et à votre demande, l'inspecteur fera partir de façon aléatoire un premier plateau puis un deuxième.

Au premier poste de tir, les situations peuvent être :



Plateau partant vers la voiture  
**Vous ne devez ni épauler, ni tirer sur ce plateau**  
Vous seriez éliminé



vers un endroit dégagé  
**vous devez tirer sur le plateau**  
pour marquer les points

A tous les postes de tir, lorsque vous aurez tiré, vous devez enlever la douille percutée, vérifier l'intérieur des canons et recharger correctement.



A la sortie du poste de tir vous allez faire un autre déplacement, **mais attention il vous faut vous retourner coté opposé à l'examineur**, pour atteindre le second poste de tir, c'est le poste de tir avec silhouette.

Au deuxième poste de tir, les situations peuvent être :



Plateau partant vers la silhouette  
**Vous ne devez ni épauler, ni tirer sur ce plateau**  
Vous seriez éliminé

vers un endroit dégagé  
**vous devez tirer sur le plateau**  
pour marquer les points

Après un court déplacement, vous arrivez au deuxième obstacle : la barrière. A ce moment il vous faut décharger votre arme vers une zone de sécurité(1), ensuite vous pouvez passer l'obstacle arme ouverte et déchargée(2), enfin vous vérifiez l'intérieur des canons(3) avant de recharger votre arme(4) dans une zone neutre.



Ensuite votre parcours vous mène au troisième poste de tir, c'est le poste de tir avec sous bois.

Le troisième et dernier poste de tir, est toujours basé sur le même principe avec les deux directions suivantes :



Plateau partant vers le sous bois  
**Vous ne devez ni épauler, ni tirer sur ce plateau**  
Vous seriez éliminé



vers un endroit dégagé  
**vous devez tirer sur le plateau**  
pour marquer les points

A la fin du parcours, vous devez rendre l'arme cassée et déchargée à l'inspecteur

Attention il vous faut une dernière fois décharger votre arme, pour cela n'oubliez pas de faire vos manipulations dans une zone neutre.



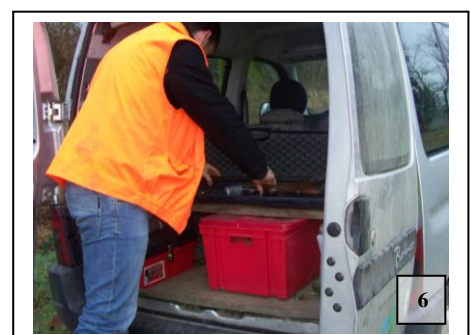
Attention à ne pas rendre l'arme fermée à l'inspecteur (même déchargée), vous seriez éliminé.

## 2:Exercice de tir réel et démontage d'une arme

Vous voilà à la fin du premier atelier vous allez donc passer au poste de tir réel mais avant vous devez démonter votre arme pour transports dans un véhicule.

Voici comment procéder :

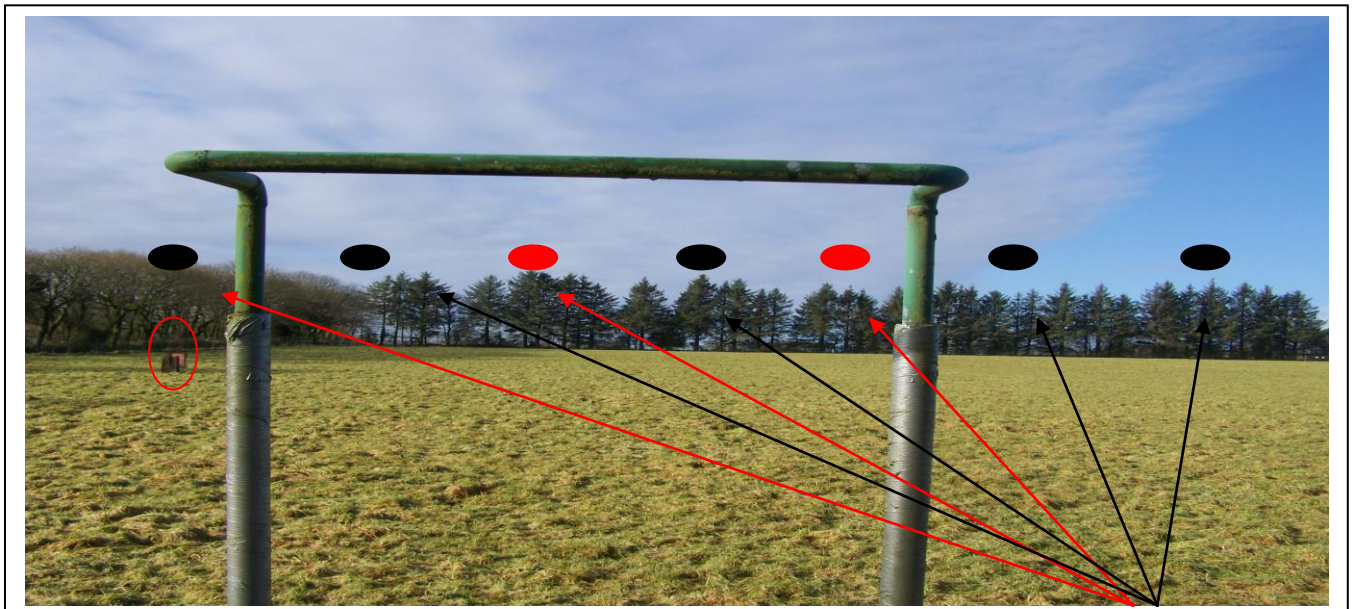
Commencer par vous dégager de l'inspecteur et du véhicule, et vous positionner face à une zone de sécurité(1), vérifier l'intérieur des canons(2), fermer l'arme correctement(3), puis poser le fusil sur la hanche canon dirigé vers le ciel, en le retournant(4), séparer la longueur des canons et la mettre dans la poche du gilet enfin séparer les canons de la bascule(5) et ranger le tout dans l'étui(6).



Lorsque vous serez positionné dans la cage de sécurité, l'inspecteur vous remettra un fusil, ouvert et déchargé, par l'avant de la cage. Il vous remet ensuite les munitions nécessaires au chargement de votre arme, vous devez au préalable vérifier l'intérieur des canons et charger correctement votre arme.



A votre demande, 7 plateaux d'argile sont propulsés de façon aléatoire



**Vous ne devez pas tirer :**

- sur les plateaux rouges, ils symbolisent des espèces protégées.
- vers la silhouette

**vous devez tirer :**

- sur les plateaux noirs, ils symbolisent des espèces chassables.

A la suite de chaque tir vous devez enlever les cartouches, vérifier l'intérieur des canons et recharger correctement votre arme.

Au dernier plateau, que vous ayez tiré ou non, vous devez décharger votre arme, remettre les cartouches puis donner l'arme ouverte à l'inspecteur.

Le deuxième atelier est maintenant fini, en route pour la dernière étape le sanglier courant.

### 3 Exercice de tir à l'arme rayée sur sanglier courant.

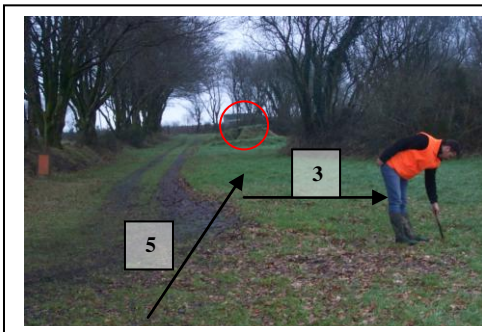
Au début de cet atelier, l'examineur va vous demander si vous êtes prêt. Mais non vous ne l'êtes pas.



Pour commencer cet atelier vous devez vous signaler à vos voisins (Afin de vous faire voir de vos voisins mais aussi pour identifier leurs positions)



Puis vous devez matérialiser un angle de  $30^\circ$  par rapport à la ligne de battue, en faisant 5 pas vers vos voisins de traque, puis 3 pas perpendiculairement vers la zone de tir. Vous marquez votre repère (à l'aide d'une branche par exemple) et revenez à votre poste.



Attention sur votre gauche se trouve la cabane du départ, il faut la prendre en compte pour calculer votre angle de sécurité.



Enfin avant de prendre la carabine en main vous précisez à l'examineur que vous avez bien entendu le signal de début de battue. avant toute manipulation vérifier le canon en enlevant la culasse



Une fois à votre poste l'inspecteur va vous remettre deux cartouches désamorcées afin d'effectuer le chargement / déchargement de l'arme.

Pivoter arme haute sans passer devant l'inspecteur pour vous orienter vers la zone de tir (après l'angle de  $30^\circ$ ) et dos à la traque. Approvisionner l'arme canon vers le ciel



Charger et décharger l'arme canon vers le bas

Vous devez ensuite effectuer deux tirs sur le sanglier **sortant** de la traque. L'inspecteur vous remet alors deux autres balles, vous devez charger votre arme de la même façon que précédemment.



Une fois l'arme chargée pivotez arme vers le haut, pour vous poster face à la traque



Dès que le sanglier sort, pivotez canon haut pour l'épauler et le tirer après l'angle des 30°, dans la zone de tir.



Une fois le tir effectué, vous baisser votre arme pour décharger et réarmer **toujours dos à la traque**. Et renouvelez l'exercice

Une fois le deuxième tir réalisé, vous remettez l'arme en place après avoir **précisé que vous avez entendu le signal de fin de battue et après avoir fait signe à vos voisins de traque**. Enfin n'oubliez pas de ramasser vos douilles.

L'examen est terminé. !

**La fédération des chasseurs vous souhaite bonne chance à votre examen.**

## Listing des avertissements

- Fermeture du fusil en relevant les canons.
- Ouverture de l'arme canons non dirigés vers le sol
- Déplacement avec fusil à l'horizontale.
- Ne vérifie pas les canons.
- Met les doigts sur le pontet ou les détentes, quel que soit l'endroit du parcours.
- Non respect des zones de sécurité.
- Se retourne face à la personne qui l'accompagne.

**!L'avertissement entraîne la perte d'un point de comportement général, au bout de trois, c'est l'élimination directe !**

## listing des comportements éliminatoire

- Départ intempestif d'un coup de fusil ou carabine, imputable au candidat.
- Dirige ses canons vers une personne, arme fermée( toutes les personnes présentes sur le site comptent pour l'examen, sans exception)
- Epauler l'arme en direction d'une silhouette, d'un véhicule, d'une habitation.
- Passage des obstacles fusil fermé(chargé ou non) ou fusil ouvert et chargé.
- Remise de l'arme fermée à l'inspecteur.
- Tir dangereux, (non fichant à la carabine par exemple) ou non maîtrise de l'arme qui rend le tir dangereux.
- Manipulation dangereuse de l'arme (mauvaise utilisation de la carabine par exemple)

# Grille de notation

Attribution des points :

- bon comportement A 1 point
- Erreur bénigne ou non-tir dans des circonstances satisfaisantes de sécurité B 0 point
- Comportement dangereux C éliminatoire

parcours de chasse simulé(8points)

franchissement de la clôture

franchissement du fossé

poste silhouette

poste véhicule

poste sous bois

Epreuve de tir réel(8 points)

1 point par tir de plateaux noir et 1 point par non-tir de plateaux rouges ou en direction de la silhouette.

Démontage de l'arme

Epreuve sur sanglier courant(3 points)

Chargement, déchargement

Tir

Comportement général (2 points)

	A	B	C	Observations
1				
2				
1				
2				
1				
2				
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				

1				
2				

total

/21
-----