

Epreuve pratique du Permis de Chasser



S. M. LE ROI D'ITALIE A LA CHASSE DE RANDOUILLET
XI. — S. M. Victor-Emmanuel III tirant un faisan.
Publié par la "VIE ILLUSTREE"



Accueil

- le jour de l'examen bien vouloir se présenter ¼ d'heure avant l'heure de convocation (le retard est signe d'impolitesse). A titre indicatif, le trajet Hyères-Mazaugues est de ¾ d'heure à 1 heure suivant la densité de la circulation (possibilités de dépassements restreintes)
- Lors de l'arrivée sur le lieu du 1^{er} atelier :
 1. dire bonjour à l'examineur et présenter sa convocation et pièce d'identité
 2. prendre le gilet prévu à cet effet. Ne pas oublier de refermer le gilet afin d'éviter de s'accrocher lors de la manipulation de l'arme. Mettre 8 cartouches à blanc dans une poche.
 3. puis l'examineur pourra poser minimum 2 à 3 questions:
 - êtes-vous droitier ou gaucher ? (pour se positionner au côté du candidat afin de bien voir ses mains)
 - avez-vous un téléphone mobile ? (Si oui bien vouloir l'éteindre)
 - êtes-vous détenteur de cartouches à grenailles ? (NON il ne faut pas plaisanter!)

Avant de démarrer le parcours

- Dès lors il présente le fusil ouvert, sans cartouche, et enfin, crosse en avant. C'est de cette façon qu'il faudra le remettre à la fin du parcours de l'examen du 1^{er} atelier et du 2^{ème} atelier (tir réel à la fosse).
- Ensuite, définir une zone neutre, mirer les canons, puis, baisser les canons en direction de cette **zone neutre** (pas sur ses pieds ni sur ceux de l'examineur, ne pas pointer en direction d'une tierce personne, d'un véhicule, d'une habitation, d'une zone dangereuse, puisque tout compte dans le décor).

REMARQUE :

Pour mirer les canons il faut prendre le fusil à 2 mains (longuesse et poignée de crosse). Les canons doivent être bien dirigés vers le haut.

Mettre 2 cartouches en utilisant la main droite si vous êtes droitier, la main gauche si vous êtes gaucher. L'autre main tient le fusil ouvert par la longuesse.

Pour fermer le fusil il faut toujours avoir les canons dirigés vers le bas avec une main sur la longuesse et une sur la poignée de crosse.

ON RELEVE LA CROSSE UNIQUEMENT !!!!!!!!!!!!!!! (Et non les canons)

1er Atelier



Tir à blanc :

- Sur le parcours on se déplace avec le fusil, canons toujours dirigés vers le haut avec les mains sur la longuesse et la poignée de la crosse. **En aucun cas les doigts ne doivent traîner sur les queues de détente ou sur le pontet (même un seul doigt) !**
- 1^{er} obstacle : franchissement de clôture. Ouvrir le fusil canons vers le bas, lever les cartouches et les mettre dans la poche, puis passer l'obstacle fusil ouvert et vide, canons vers l'avant. Mirer les canons, recharger et reprendre le parcours.
- Arrivée au poste à tir à blanc, (les plateaux sont noirs de même que les 2 autres postes) seul le tir bien dirigé vers le haut est possible. Le plateau qui part sur la gauche sur la maison, et rasant est interdit. Après chaque tir, décharger et mirer les canons avant rechargement. **(Toujours manipuler l'arme en direction d'une zone identifiée comme non dangereuse)**
- Déplacement vers le 2^{ème} obstacle : passage du fossé. Avant de traverser, baisser les canons, ouvrir le fusil, lever les cartouches et traverser fusil ouvert et vide. Une fois de l'autre côté, mirer les canons, recharger et se déplacer vers le 2^{ème} poste à tir.
- A ce poste, le plateau rasant lancé vers la gauche sur la silhouette est interdit. Seul le plateau lancé face à soi et bien vers le haut est autorisé. Après le tir, faire les opérations comme précédemment. (Ne pas manipuler l'arme en direction de la silhouette)
- Déplacement vers le 3^{ème} poste à tir : faire de même que les autres postes. Seul le plateau lancé face à soi et bien haut peut être tiré. Le plateau finissant sa course dans les pins ne doit pas être tiré, pour cause de végétation dense, une tierce personne pourrait s'y trouver.

A ces 3 postes, la logique voudrait qu'il y ait un plateau « tirable » et un plateau « non tirable ». Si éventuellement il y en a 2 tirables, il faut les tirer, à contrario, 2 non tirables, ne pas les tirer. Bien entendu, tous les plateaux tirables doivent être tirés avant qu'ils ne retombent. Sinon, le tir peut être considéré comme dangereux.

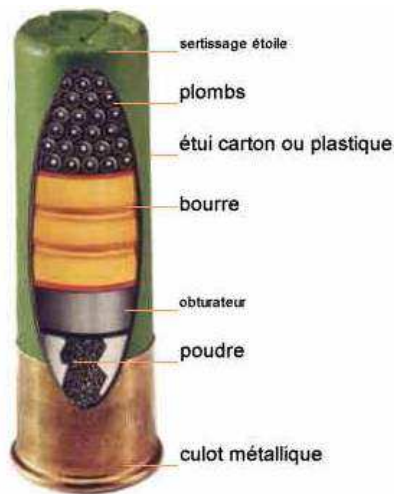
A chaque fin de parcours il faut toujours avoir l'arme chargée, canons dirigés vers le haut.

Lorsque l'examineur signalera la fin du 1^{er} parcours d'examen, il demandera au candidat de restituer l'arme. Le candidat devra alors baisser les canons **dans une zone vérifiée comme étant neutre**, ouvrir le fusil, **lever les cartouches**, les mettre dans sa poche et **présenter l'arme ouverte crosse en avant à l'examineur**.

Lors du tir, bien décomposer le mouvement en 2 parties :

1 : Le fusil monte à l'épaule et la visée est prise la main restant serrée autour de la poignée .

2 : L'index se porte sur la queue de détente, le coup part, et l'index revient immédiatement derrière le pontet sans toucher la 2^{ème} queue de détente.



2ème Atelier

Le 2^{ème} atelier est axé sur **le tir avec cartouches à grenailles.**

Il y a 7 possibilités de tir et de « non tir » (4 ou 5 tirs probables et 2 ou 3 tirs interdits).

Ici les plateaux noirs représentent les espèces chassables, et les plateaux orange sont utilisés pour représenter les espèces protégées et interdites de tir.

Il est également interdit d'épauler ou de tirer un plateau noir s'il passe au-dessus ou à proximité de la silhouette si cette dernière pivote face à vous.

A cet atelier, la vigilance doit être de rigueur ! Il ne faut surtout pas vouloir tirer vite.

Elle doit être de rigueur autant sur la couleur des plateaux, que sur la présence d'une silhouette.

Après le tir le doigt doit revenir immédiatement derrière le pontet car le fusil mis à disposition est un mono détente (une 2^{ème} pression sur la queue de détente et le 2^{ème} coup part).

Le tir intempestif est éliminatoire.

Le plateau tirable doit être tiré avant de retomber à hauteur d'homme. Il ne faut pas chercher à le casser mais il faut diriger le fusil dans la direction et tirer (l'adresse n'est pas notée).

REMARQUE :

A chaque poste de tir c'est le candidat qui doit informer l'examineur qu'il est prêt pour le lancer de plateaux et ce, à chaque fois.

Après le 7^{ème} plateau, rendre l'arme déchargée à l'inspecteur, crosse en avant, après avoir miré les canons.

Entre 2 ateliers, doit se faire le démontage et le remontage de l'arme. Pour cela :

Les règles de manipulation d'une arme vide sont exactement les mêmes que pour une arme chargée.

- 1- prendre l'arme à 2 mains, mirer les canons, puis refermer l'arme en zone neutre, canons dirigés vers le bas et lever la crosse.
- 2- Appuyer le fusil en posant la plaque de couche sur la cuisse, canon vers le ciel. Lever la longresse en actionnant le mécanisme se trouvant juste au dessous.
- 3- Pencher le fusil canons vers le bas, actionner la clef d'ouverture et séparer les canons de la crosse.
- 4- Mettre la crosse dans son logement ; mettre la longresse sur le canon et la mettre dans le logement de la valise.

5- Faire l'opération inverse pour le remontage de l'arme.



3ème Atelier

Le 3^{ème} atelier porte sur le tir du sanglier courant.

En premier lieu, une fois sur le pas de tir, le candidat doit se signaler aux posteurs (Faire coucou) qui se trouvent 1 à droite et 1 à gauche, et doit faire un angle de sécurité de 30° par rapport à ces derniers, il doit le matérialiser au sol (du pas de tir ,5 pas en direction du 1^{er} posteur, puis 3 pas perpendiculairement vers la droite et 5 pas en direction du 2^{ème} posteur, puis 3 pas perpendiculairement vers la gauche).

Il doit aussi vérifier, d'un coup d'œil général, les environs de son poste, pour déterminer tout ce qui pourrait gêner le tir.

De retour à son poste (sur le pas de tir) il doit dire qu'il attend le **signal de début de battue**, « J'attends le signal de début de battue » (Signal donné par l'inspecteur). Puis pivoter vers **vers la zone de tir = zone de non risque** pour démonter la culasse de la carabine et vérifier l'intérieur du canon puis remonter la culasse et ensuite (**canon vers le haut**), approvisionner la carabine avec deux cartouches inertes. Puis **descendre le canon vers le bas** pour manipuler la culasse et armer la carabine, remonter l'arme (**canon vers le ciel**) et revenir en position d'attente face à la battue.

Ensuite, à la demande de l'inspecteur (**Veillez décharger l'arme !**), le candidat devra se tourner **vers la zone de tir = zone de non risque, (canon vers le haut)**, puis diriger l'arme **vers le sol** pour décharger cette dernière (Extraire les deux munitions à blanc).

Dans la foulée, le candidat doit approvisionner la carabine avec une cartouche inerte que l'inspecteur lui remet suivi de deux munitions réelles (Balles plastique) à approvisionner également (**canon vers le haut**), puis diriger le canon **vers le sol** pour armer la carabine, **remonter** le canon **vers le ciel** et se tourner face à la battue en position d'attente pour le premier tir réel (tourner la tête vers la droite afin d'apercevoir le sanglier pour commander son départ).

« **JE SUIS PRET** », dès que le sanglier démarre, pivoter vers la droite (**canon dirigé vers le ciel**), épauler et prendre la visée uniquement après que ce dernier ait passé l'angle de 30°(marque ou repère au sol), tirer, **baissier le canon vers le sol (dans la zone neutre)** et manipuler la culasse pour éjecter la douille, ré actionner la culasse pour approvisionner l'arme avec la deuxième munition, **remonter le canon vers le ciel**, revenir **se positionner face à la butte** et se préparer pour le deuxième tir .

Commander le 2^{ème} et dernier départ « **JE SUIS PRET** », dès que le sanglier démarre, pivoter vers la droite (**canon dirigé vers le ciel**), épauler et prendre la visée uniquement après que ce dernier ait passé l'angle de 30° (marque ou repère au sol), tirer, **baissier le canon vers le sol (dans la zone neutre)** et manipuler la culasse pour éjecter la 2^{ème} douille, ré actionner la culasse pour approvisionner l'arme avec la troisième munition, **remonter le canon vers le ciel**, revenir **se positionner face à la butte** . Dire alors que le **signal de fin de battue** a été entendu.

Dès le signal de fin de battue, le candidat doit dire à l'inspecteur « **MAINTENANT JE DOIS DECHARGER MON ARME** ».

Le candidat doit donc pivoter vers la zone neutre (*canon dirigé vers le ciel*), *baisser le canon vers le sol* et manipuler la culasse pour éjecter la 3^{ème} munition, *culasse ouverte remonter le canon vers le ciel*, et revenir en position d'attente face à la battue, se signaler à ces camarades (Faire coucou et s'assurer que ces derniers ont bien entendu le signal de fin de battue), *canon dirigé vers le ciel*, partir récupérer ces repères et ramasser ses munitions ou douilles, puis remettre l'arme à l'inspecteur canon dirigé vers le haut et *culasse ouverte*.

ATTENTION :

Ne jamais manipuler ou pointer l'arme, prendre une visée et encore moins tirer dans la zone de sécurité (30°)

REMARQUES :

A cet atelier aussi, le tir d'adresse ne compte pas.

Dans tout parcours il faut bien décomposer ses gestes et prendre son temps (vite et bien ne vont pas ensemble). *Attention aux imprévus, (personne physique, véhicule ou autre) tout compte dans le décor tout le long du parcours et des ateliers.*

Tout au long du parcours, bien veiller lorsque l'on évolue autour d'un poste, à garder les canons vers le ciel.

Egalement, **avant** de baisser ou de remonter les canons d'une arme, **toujours** regarder, scruter, définir une zone neutre est s'assurer que dans cette zone il n'y a pas de personnes, véhicule, habitation

BON EXAMEN