

Epreuve pratique du Permis de Chasser



S. M. LE ROI D'ITALIE A LA CHASSE DE RANDOUILLET.
XL — S. M. VICTOR-EMMANUEL III tirant un faisan.
Publié par la "VIE ILLUSTRÉE."



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).
- Dès ce moment, mirer les canons, puis, baisser les canons dans une 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.

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

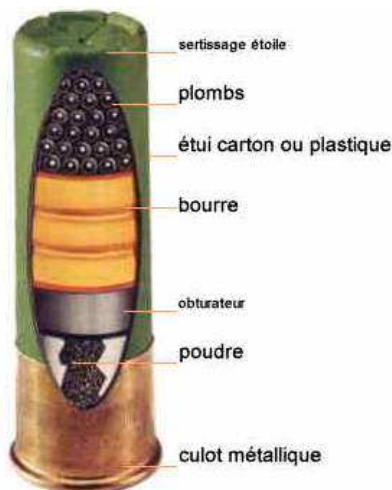
Tir à blanc :

- 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. 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. (Ne pas manipuler l'arme en direction de l'habitation)
- Déplacement vers le 2^{ème} obstacle : passage du fossé. Avant de traverser, baisser les canons, ouvrir le fusil, lever les cartouches et traverser. 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. Celui qui est rasant aux côtés de la haie matérialisée par un filet vert et finissant sa course dans les pins est interdit.

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.

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 neutre***, ouvrir le fusil, ***lever les cartouches***, les mettre dans sa poche et ***présenter l'arme ouverte crosse en avant à l'examineur***. Il doit ensuite se diriger vers le point de départ, déposer les cartouches non tirées dans la gibecière prévue à cet effet. Déposer le gilet pour le candidat suivant.



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 oranges sont utilisés pour représenter les espèces protégées et interdites de tir (de même il est interdit d'épauler et de resté épaulé pour ces plateaux).

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 terre. 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.

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

- 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 sur la plaque de couche, lever la longesse 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 longesse sur le canon et la mettre dans le logement de la valise.
- 5- Faire l'opération inverse pour le remontage de l'arme et laisser le fusil ouvert sur la mallette pour le candidat suivant (après remontage il est inutile de mirer les canons).



3^{ème} Atelier

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

En premier lieu, une fois au pas de tir, le candidat doit se signaler au posteur qui se trouve à sa droite, et doit faire un angle de sécurité de 30° par rapport à ce dernier, il doit le matérialiser au sol (du pas de tir ,5 pas en direction du posteur, puis 3 pas perpendiculairement vers la droite).

Ensuite, l'examineur fait **approvisionner** la carabine avec des cartouches inertes (**canon vers le haut**) et manipuler l'arme, **chargement** et **déchargement** des cartouches (**canon vers le bas et dirigé vers une zone de non risque**).

En dernier, vient l'épreuve de tir avec des cartouches chargées en poudre et avec ogives en matière plastique.

La carabine sera remise canon dirigé vers le haut, culasse ouverte, non chargée.

EXPLICATION DETAILLEE DU CHARGEMENT ET DU DECHARGEMENT DE LA CARABINE

Après avoir matérialisé l'angle de sécurité, dès qu'il arrive sur le pas de tir, le candidat doit alors se positionner **dos à la battue** en maintenant la carabine **canons dirigés vers le haut arme à la verticale**, approvisionner le magasin avec 2 cartouches à blanc (à bien mettre dans ce dernier).

Baisser le canon vers le sol et manipuler la culasse afin d'engager la 1^{ère} cartouche dans la chambre de la carabine.

Garder le canon vers le sol, manipuler la culasse en sens inverse (2 fois) afin d'éjecter les 2 munitions à blanc.

Enfin ramasser les munitions à blanc, **culasse** de la carabine **ouverte** et **canon dirigé vers le haut**.

EXPLICATION DETAILLEE DE LA MANIPULATION DE LA CARABINE POUR LE TIR REEL.

Toujours sur le pas de tir, le candidat doit pivoter et se positionner dos à la battue en maintenant la carabine **canons dirigés vers le haut arme à la verticale**, approvisionner le magasin avec 2 cartouches réelles (à bien mettre dans ce dernier).

Baisser le canon vers le sol et manipuler la culasse afin d'engager la 1^{ère} cartouche dans la chambre de la carabine.

Remonter la carabine canon vers le ciel et pivoter pour venir se mettre en position d'attente, face à la butte, canon dirigé vers le ciel et 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, **baisser le canon vers le sol** 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, **baisser le canon vers le sol** et manipuler la culasse pour éjecter la 2^{ème} douille, **garder la culasse ouverte**, **remonter l'arme canon vers le ciel** et ramasser les deux douilles vides.

Rendre l'arme à l'inspecteur, culasse ouverte et canon dirigé vers le ciel

ATTENTION :

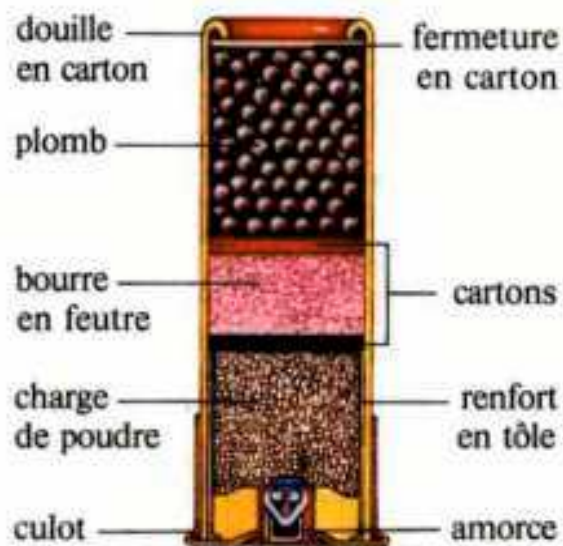
Ne jamais manipuler ou pointer l'arme, prendre une visée et encore moins tirer dans la zone de sécurité (30°)

REMARQUE :

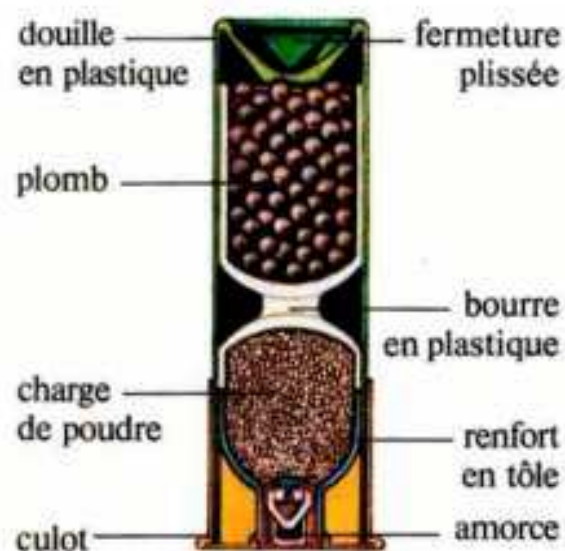
A cet atelier aussi, le tir d'adresse ne compte pas.

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.*

Détails cartouches à grenailles :













CARTOUCHE TRADITIONNELLE



CARTOUCHE MODERNE

les plombs

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| n° 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 4,25 mm | 4 | 3,75 | 3,50 | 3,25 | 3 | 2,75 | 2,50 | 2,25 | 2 |
| n°0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 4,25mm | 4 | 3,75 | 3,50 | 3,25 | 3 | 2,75 | 2,50 | 2,25 | 2 |