

LES CONSIGNES DE SECURITE

Les consignes de sécurité ci-dessous sont une proposition de la FDC29 et peuvent être données lors du rond de battue.

AVANT LA BATTUE

1. **AVANT LE ROND** : les responsables de battue doivent définir la zone de chasse et les enceintes de battue en fonction du nombre de participants, des conditions climatiques et des objectifs du plan de chasse. Ils doivent aussi baliser la zone de chasse et les routes, désigner les chefs de lignes et localiser les postes de tirs. Toute personne absente au rond ne sera pas admise à participer à la battue.
2. **LE FLUO ORANGE** : Tous les participants doivent être vêtus d'un vêtement fluo orange (gilet ou veste) et d'une casquette ou d'un chapeau fluo orange.
3. **LES DOCUMENTS** : Tous les chasseurs doivent avoir sur eux et faire vérifier par le chef de battue la validité de leur permis de chasser, de leur validation annuelle, de leur attestation assurance et de leur timbre sanglier ou timbre national grand gibier si besoin.
4. **LES ESPÈCES ET SONNERIES** : Les espèces autorisées au tir et les sonneries correspondantes doivent être annoncées, tout comme les sonneries de début et de fin de battue.
5. **LES ARMES ET MUNITIONS** : Tous les chasseurs ne doivent utiliser que des armes et munitions autorisées à la chasse en battue. L'usage du plomb est interdit en zone humide. Le Chevreuil et le Renard ne peuvent être chassés qu'à balle ou au plomb n°1 et 2, le Cerf et le Sanglier ne peuvent être chassés qu'à balle.
6. **CORNE, PIBOLE ET FOUET** : Tous les participants doivent se munir d'une corne ou d'une pibole. Cependant, le port simultané de la corne/pibole et du fouet est interdit à tous les participants non-titulaires du permis de chasser.
7. **LES POSTES** : tous les participants doivent se voir attribuer leur rôle et leur poste.

PENDANT LA BATTUE

8. **LES DÉPLACEMENTS ET PORT DE L'ARME** : pendant les déplacements vers ou au retour des postes, l'arme doit être ouverte et déchargée. Les déplacements en véhicule motorisés sont interdits, sauf pour la récupération des chiens. Dans ce cas l'arme doit être déchargée puis démontée, ou placée sous étui. Le port de l'arme à la bretelle est interdit en battue. L'arme chargée doit être tenue à la main et non posée.
9. **AU POSTE DE TIR** : tout chasseur posté doit se placer ventre au bois à l'emplacement défini par le chef de ligne. Il doit repérer ses voisins et leur signaler sa présence. Il doit ensuite analyser son environnement et déterminer ses axes de tirs sécurisés par la méthode des 30°. Interdiction de quitter son poste avant le signal de fin de battue.
10. **CHARGEMENT DE L'ARME ET TIRS** : Ne charger son arme qu'après le signal de début de battue, dos à la traque, dans la zone de sécurité et après vérification des canons. Interdiction de charger et de tirer avant le signal de début de battue. Il est interdit de charger son arme ou de tirer depuis ou vers une route ou un chemin ouvert au public, une voie ferrée ou une habitation. Les tirs sont uniquement réalisés vers un animal formellement identifié, et non pas à partir de bruits ou de mouvements. Le tir doit être fichant (vers le sol), en dehors de la traque, au débouché et à portée utile. Quelle que soit l'arme ou la munition utilisée, aucun tir ne doit être effectué au-delà de 35m.
11. **VERIFICATION DES TIRS, SONNERIES ET BRACELET** : chaque tir doit être vérifié après la traque. Un animal blessé doit être recherché, si besoin au moyen d'un conducteur de chien de sang. Pour chaque réalisation, la sonnerie correspondante doit être annoncée et répétée dans toute la zone de chasse. Un Chevreuil, un Cerf ou un Lièvre tiré ne doit pas être déplacé avant la pose du bracelet.
12. **IL NE DOIT ÊTRE APPORTÉ AUCUN CHANGEMENT DANS L'ORGANISATION DE LA BATTUE**. Si vous devez quitter votre poste, prévenez votre chef de ligne ainsi que le responsable de la battue, de préférence au moment du rond. Pour la transmission d'informations sécuritaires et d'organisation, les communications par téléphones portables sont conseillées. À tout moment vous devez rester courtois avec les autres utilisateurs de la nature.

ATTENTION

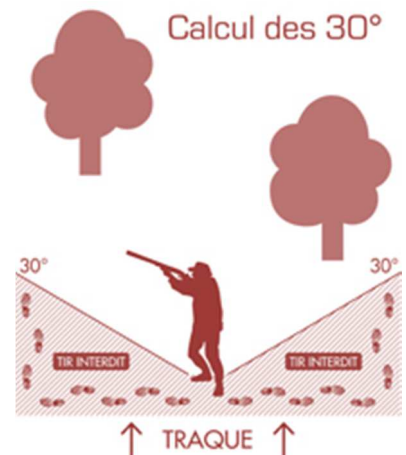
13. Les consignes sont données, tous les participants doivent maintenant signer le carnet de battue. Tout manquement aux consignes pourra être sanctionné par une exclusion temporaire ou définitive des battues, et la responsabilité pénale du chasseur pourra être engagée.

MEMENTO DE L'ORGANISATEUR DE BATTUES

LES 30°

Déterminer les axes de tirs de sécurité par la méthode des 30° permet de prévenir les accidents par tirs directs ou par ricochets.

1. Analysez votre environnement et déterminez une zone où est exclu tout axe de tir dangereux : vers une habitation, un chemin, une route, une voie ferrée, de la végétation dense, des roches ou autres types d'obstacles.
2. À partir de cette zone, calculez, de chaque côté, un espace de 30° à l'intérieur desquels le tir est interdit. Pour ce faire, vous exécutez 5 pas depuis votre poste vers l'extrémité de la zone et 3 pas perpendiculairement (voir figure ci-contre). Il est conseillé de placer des repères au sol pour mieux visualiser les angles durant la chasse.



ONCFS- DAT « Réseau sécurité à la chasse »

LA PORTEE UTILE

La portée utile est la distance de tir ne devant jamais être dépassée au risque de blesser l'animal sans le tuer. Quel que soit le type d'arme ou de munition utilisé, la portée utile ne dépasse jamais 35m. La distance maximale est celle à laquelle les plombs tombent au sol (diamètre du plomb x 80m, les valeurs ci-dessous sont données pour un canon lisse).

Numéro	Diamètre	Portée utile	Distance maximale
N°1	4 mm	35 m	320 m
N°5	3 mm	35 m	240 m
Balle	...	35 m	1500 m

LES ANNONCES

DÉBUT DE TRAQUE : Un coup long **FIN DE TRAQUE :** Un coup long, suivi du rigodon

Cerf	La vue	7 coups brefs
	La mort	7 coups brefs, suivi du rigodon
Biche	La vue	6 coups brefs
	La mort	6 coups brefs, suivi du rigodon
Sanglier	La vue	5 coups brefs
	La mort	5 coups brefs, suivi du rigodon
Chevreuil	La vue	4 coups brefs
	La mort	4 coups brefs, suivi du rigodon
Renard	La vue	3 coups brefs
	La mort	3 coups brefs, suivi du rigodon
Autre (Ex : le lièvre)	La vue	2 coups brefs
	La mort	2 coups brefs, suivi du rigodon