

Responsabilité lors de l'organisation DES CHASSES COLLECTIVES EN BATTUE

RESPONSABILITÉ DE L'ASSOCIATION :

L'association, en tant que personne morale, peut-être mise en cause sur le plan civil et pénal.

Notamment, si un incident a lieu au cours de la battue et entraîne des dommages matériels ou corporels.

RESPONSABILITÉ PÉNALE DU DÉLÉGATAIRE :

Pour que la délégation soit validée en termes de jurisprudence, le délégataire doit avoir :

- **La compétence** pour assumer la prise en charge de la battue (informations, rond de battue, tenue du carnet de battue, etc.)
- **L'autorité** pour imposer ses instructions aux chasseurs présents lors de la battue,
- **Les moyens** nécessaires pour organiser la battue (registre de battue, connaissance parfaite du territoire, etc.)

Le délégataire peut voir sa responsabilité personnelle engagée, sur le plan pénal si des erreurs sont constatées.

RESPONSABILITÉ PÉNALE DU PRÉSIDENT ORGANISATEUR :

Sur le plan pénal, la règle de principe est que le président de la société peut être poursuivi indépendamment.

Néanmoins, il est tout à fait possible de déléguer sa responsabilité à un membre de l'association. Dans ce cas, ce n'est pas le président qui encourt le risque d'être poursuivi pénalement, mais le délégataire, en toute connaissance de cause.

POUR RAPPEL :

Les règles énoncées lors du rond de battue doivent être dictées par **le responsable de la battue** et non par un autre chasseur.

Tout participant à la battue doit être inscrit sur le registre de battue avec un permis validé pour la saison en cours et à jour d'assurance, après avoir reçu les consignes de sécurité. Tout chasseur non inscrit à la battue arrivant en cours de chasse ne peut participer à celle-ci. Si ce dernier y participe, sa responsabilité est pleinement engagée en cas d'accident, ainsi que celle du responsable de battue qui aura accepté sa participation.

BATTUE INTER-SOCIÉTÉ :

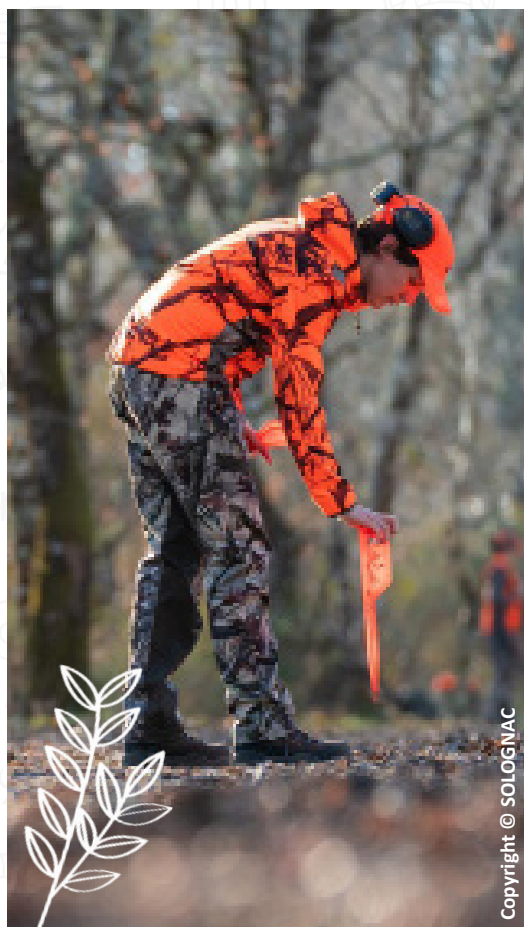
Règlementation et responsabilité :

- 1 carnet de battue pour chaque société,
- 1 responsable de battue pour chaque société,
- Tous les chasseurs de la battue sont placés sur les terrains de la société où ils sont adhérents.



Le chasseur informera avec courtoisie les promeneurs, ramasseurs de champignons, propriétaires forestiers etc., de l'organisation d'une battue. Du comportement responsable de chaque chasseur dépendent la sécurité de chacun et une bonne image de la pratique de la chasse.

Consigne de BATTUE



Copyright © SOLOGNAC

Les consignes de sécurité ci-contre sont une proposition de la FDC29, et peuvent être données lors du rond de battue. **Donner des consignes de sécurité est obligatoire.**

AVANT LA BATTUE

01

► 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.**

02

► LE FLUO ORANGE

Tous les participants doivent être vêtus d'un vêtement à majorité fluo orange (gilet ou veste) et d'une casquette ou d'un chapeau à majorité fluo orange.

03

► LES DOCUMENTS

Pour chaque participant détenteur du permis de chasser doivent être vérifiés, par le détenteur du droit de chasse ou son délégué, le volet permanent du permis de chasser, le volet de validation annuelle, le timbre sanglier (pour la chasse du sanglier) et l'attestation d'assurance individuelle.

04

► 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.

05

► 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 cerf et le sanglier: Tir à balle ou à l'arc de chasse.
- Le chevreuil : Tir à balle ou au plomb n°1 ou 2, et/ou de grenaille sans plomb d'un diamètre de 4,8 millimètre (zone humide) ou à l'arc de chasse.
- Le renard : Tir à balle ou au plomb n°1 ou 2 préconisé, et/ou de grenaille sans plomb d'un diamètre de 4,8 millimètre (zone humide), ou à l'arc de chasse.

06

► CORNE, PIBOLE ET FOUET

Le port de la corne ou de la pibole pour tous les participants détenteurs d'une validation de la saison en cours du permis de chasser est obligatoire.

07

► LES POSTES

Tous les participants doivent se voir attribuer leur rôle et leur poste.



Copyright © SOLOGNAC



PENDANT LA BATTUE

08

► LES DÉPLACEMENTS ET PORT DE L'ARME

Le déplacement des postés est interdit durant la battue. Seuls les déplacements expressément prévus et énoncés lors du rond de battue pour les changements de traques peuvent avoir lieu dans le respect le plus strict de la sécurité. Ils imposeront à chaque participant une nouvelle prise en compte obligatoire de son environnement et de l'angle des 30°. Une arme équipée d'une bretelle doit être déchargée et non approvisionnée.

09

► 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°. À cet effet, la matérialisation de l'angle des 30°, par des piquets de marquage fluo orange, est recommandée. Interdiction de quitter son poste avant le signal de fin de battue. Le déplacement des postés est interdit durant la 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. 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 vers du bruit ou des mouvements. Obligation du tir 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. L'interdiction du tir dans la traque à l'exception de traqueurs nominativement identifiés et autorisés à tirer à très courte distance pour la mise à mort de l'animal blessé.

11

► VÉRIFICATION DES TIRS, SONNERIES ET BRACELET

Chaque tir doit être vérifié après la traque. Un animal blessé doit être recherché, si besoin via 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. Le signalement à l'OFB de tout incident ou accident de chasse dans les 48h est obligatoire.

ATTENTION

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.



SPÉCIAL CHASSE À L'ARC

LA RÉGLEMENTATION CONCERNANT LES BATTUES AUX ARMES À FEU S'APPLIQUE AUSSI AUX ARCHERS: LES ARCHERS PARTICIPANTS À LA BATTUE DOIVENT SE CONFORMER AUX CONSIGNES DE SÉCURITÉ.

Il est obligatoire d'être en possession de votre permis de chasser, de votre validation annuelle, de votre attestation de formation complémentaire (JFO) et de votre assurance.

- Lors des déplacements en véhicule, les arcs seront placés sous housse ou débandés.

- Le port d'un vêtement et couvre-chef fluo ainsi qu'une corne est obligatoire pour l'ensemble des participants.

- Toutes les flèches doivent être marquées, sur le fût, de votre numéro de permis de chasser à l'aide un feutre indélébile.

- La flèche ne doit être encochée qu'en action de chasse, après le signal de début de battue, et dés-encochée après le signal de fin de battue.

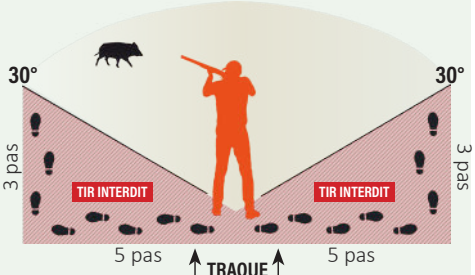
- Toujours dés-encocher et ranger sa flèche avant de franchir un obstacle.

- Le tir devra s'effectuer sur un animal immobile ou se déplaçant lentement au moyen d'une flèche de chasse réglementaire (en fonction du gibier). Interdiction de tirer au-delà des 20 mètres.

Mémento de L'ORGANISATEUR

LES 30°

- Déterminer les axes de tirs de sécurité par la méthode des 30° permet de prévenir les accidents par tirs direct ou par ricochets.
1. Analyser votre environnement et déterminer 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, calculer, de chaque côté, un espace de 30° à l'intérieur duquel le tir est interdit. Pour ce faire, vous exécutez 5 pas depuis votre poste en direction du danger à identifier, puis 3 pas perpendiculairement pour établir votre angle de 30° (voir figure ci-contre). Il est conseillé de placer des repères au sol pour mieux visualiser les angles durant la chasse.








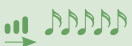



LA PORTÉE UTILE







La portée utile est la distance de tir ne devant jamais être dépassée au risque de blesser l'animal sans le tuer. La distance maximale est celle à laquelle les plombs tombent au sol (diamètre de plomb x80m, les valeurs ci-dessous sont données pour un canon lisse).

NUMÉRO	DIAMÈTRE	PORTÉE UTILE	PORTÉE MAXIMALE
N°1	4 mm	35 mètres	320 mètres
N°5	3 mm	35 mètres	240 mètres
Balle	...	35 mètres	1 500 mètres
Carabine	...	100 mètres	5 000 mètres

LES ANNONCES Exemple fourni par l' ANCGG

DÉBUT DE BATTUE	FIN DE BATTUE
sonnée par le responsable et répétée par les chefs de lignes ou de traque  1 coup long	sonnée par le responsable et répétée par les chefs de lignes ou de traque  1 coup long + rigodon
ANNONCES PARTICULIÈRES (accidents, incidents, opposants...)	
 10 coups longs	

ANIMAL VU		
sonné par le traqueur ou le posté		
Cerf		7 coups brefs
Biche		6 coups brefs
Sanglier		5 coups brefs
Chevreuil		4 coups brefs
Renard		3 coups brefs
Autres (ex: lièvre)		2 coups brefs

ANIMAL TUÉ		
sonné par le tireur		
Cerf		7 coups brefs + rigodon
Biche		6 coups brefs + rigodon
Sanglier		5 coups brefs + rigodon
Chevreuil		4 coups brefs + rigodon
Renard		3 coups brefs + rigodon
Autres		2 coups brefs + rigodon

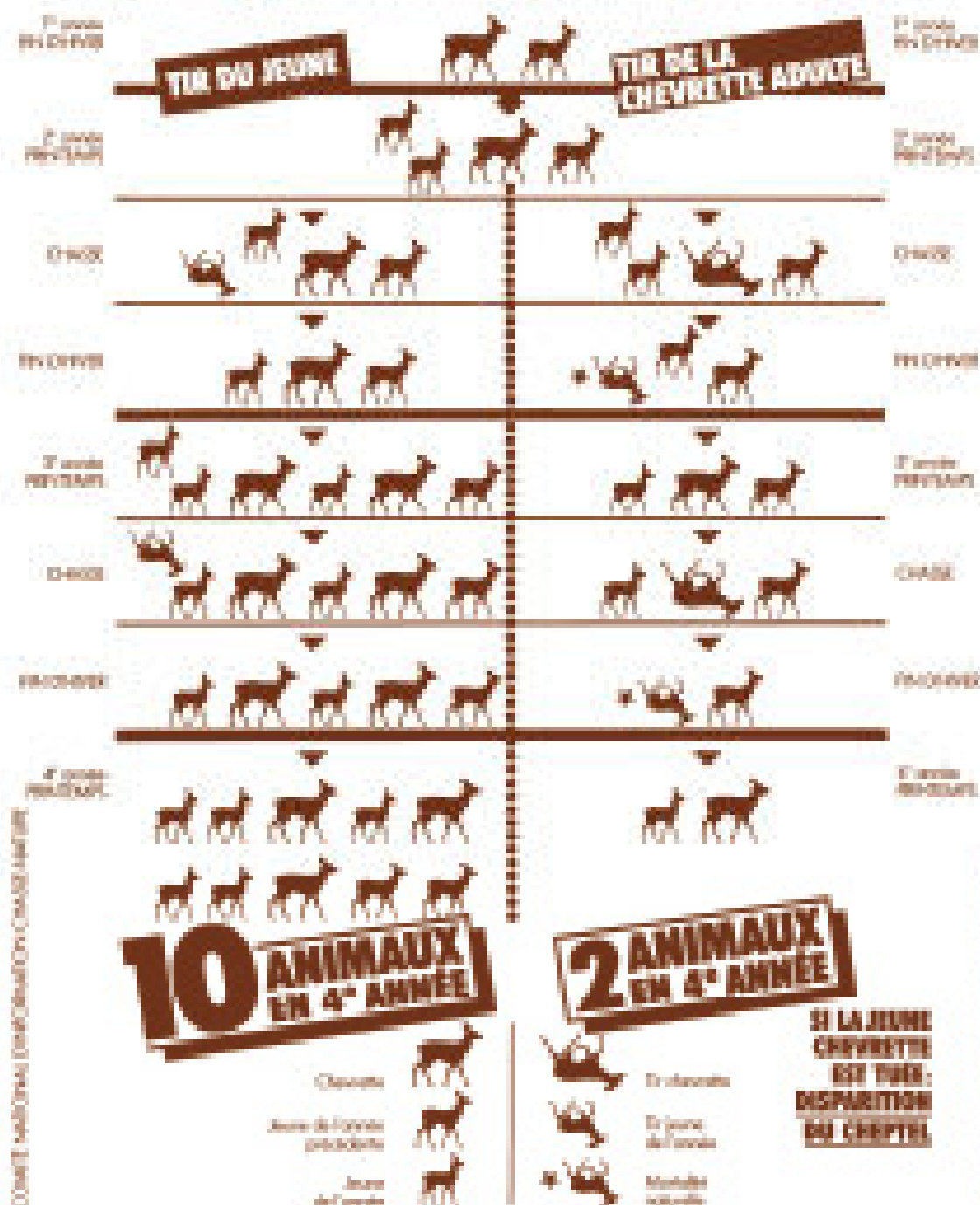
Gestion des populations de GRAND GIBIER

Tir co-actif à plomb jusqu'à 30 mètres

TIR À
PLOMB
CO-ACTIF

DISTANCE	TUÉS	RAPPORT
00 à 200 mètres	80%	20%
200 à 300 mètres	50%	40%
300 à 500 mètres	50%	50%
et au-delà 500 mètres	0%	100%

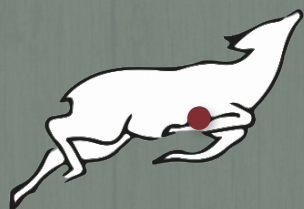
Exemple d'augmentation d'une population par le tir des jeunes



La gestion du cerf et du sanglier est similaire, par contre les taux d'accroissement des populations ne seront pas les mêmes.

Réactions AU COUP DE FEU

RÉACTION DES **CERVIDÉS** (CHEVREUIL) AU COUP DE FEU (d'après U.N.U.C.R.)



Tir de thorax bas

Bond en l'air. L'animal peut fuir droit devant lui sur quelques dizaines de mètres puis s'effondrer.



Tir de rein

L'animal peut pousser un cri. Il reste un moment sur place puis se traîne pour s'arrêter rapidement.



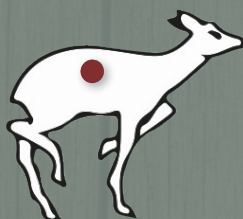
Tir de thorax haut

Affaissement vers l'avant. Parfois petite ruade.



Tir de patte arrière

Affaissement de l'arrière-train et fuite.



Tir de foie

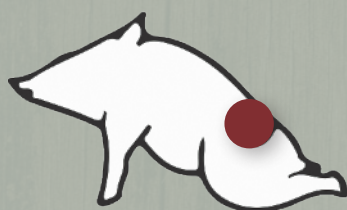
Peu de réaction au coup de feu. L'animal rue légèrement et fuit le dos voûté.



Tir de patte avant

Fléchissement et fuite rapide. Cul par-dessus tête si c'est la patte d'appui.

RÉACTION D'UN **SANGLIER** AU COUP DE FEU (d'après U.N.U.C.R.)



Balle de rein

La colonne vertébrale est brisée, obligeant l'animal à se traîner à l'aide de ses pattes avant.



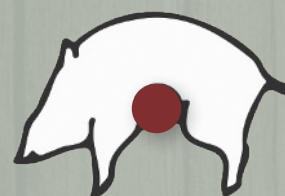
Balle de colonne vertébrale située au niveau des cervicales.

L'animal roule et s'immobilise, incapable d'effectuer un mètre de plus.



Balle placée à une patte antérieure.

L'animal boule comme un lapin avant de reprendre sa course, apparemment indemne.



Balle de panse ou de foie.

Le dos s'arrondit. Selon l'emplacement de la blessure, l'animal effectuera un trajet plus ou moins long.



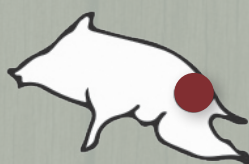
Balle placée à une patte postérieure.

Occasionne un léger fléchissement arrière.



Balle d'apophyse

La balle d'apophyse paralyse instantanément mais momentanément le sanglier.



Les vertèbres lombaires ont été brisées.

L'animal se traîne sur place et crie souvent.



Balle de groin.

Le sanglier chute vers l'avant et effectue des cercles, grogne, avant de repartir.



Balle de thorax située au cœur ou aux poumons.

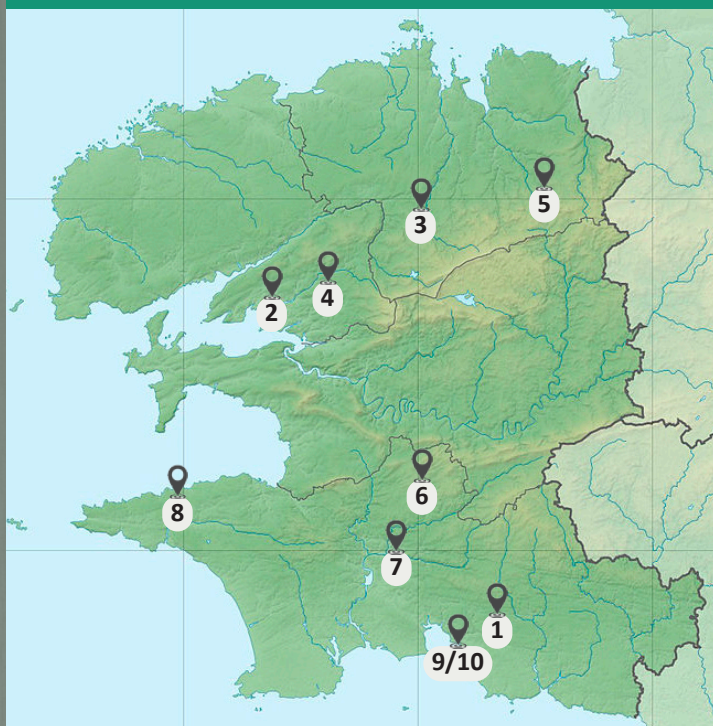
Le sanglier peut s'affaïsser ou continuer sa course sur quelques dizaines de mètres.

UNION DÉPARTEMENTALE POUR L'UTILISATION DE CHIENS DE ROUGE EN FINISTÈRE

Pour la recherche du grand gibier blessé

Jusqu'au bout !

LISTE DES CONDUCTEURS AGRÉÉS DE CHIENS DE SANG DU FINISTÈRE



1 | LE GUYADER Philippe

Conducteur agréé

Tél : 06.88.94.01.21

MELGVEN

2 | LEBLAIS Eric

Conducteur agréé

Tél : 06.07.74.49.80

LOPERHET

3 | POULIQUEN René

Conducteur agréé

Tél : 06.88.39.40.59

LAMPAUL-GUIMILAU

4 | MOALIC Henri

Conducteur agréé

Tél : 06.06.43.76.01

SAINT URBAIN

5 | BELLEC Thierry

Conducteur agréé

Tél : 06.61.32.30.93

PLOURIN-LES-MORLAIX

6 | PERON Raymond

Conducteur agréé

Tél : 06.78.78.82.33

BRIEC

7 | ANSQUER Patrice

Conducteur agréé

Tél : 06.77.23.87.24

QUIMPER

8 | KERISIT Jean-Jacques

Conducteur agréé

Tél : 06.38.83.10.30

GOULIEN

9 | LEMOT Sindy

Conductrice agréée

Tél : 06.87.61.62.77

CONCARNEAU

10 | DELORME Didier

Conducteur agréé

Tél : 07.68.73.03.33

CONCARNEAU



Que le gibier soit supposé blessé ou manqué, le contrôle de son tir est une obligation. Les remarques suivantes permettent d'optimiser au maximum la recherche des animaux blessés.

AU MOMENT DU TIR :

- Observer l'animal tiré, son comportement à l'impact et sa direction
- **NE QUITTER SON POSTE EN AUCUN CAS, GARDER SON CALME.**
- Annoncer la mort de l'animal si ce dernier a été blessé (ceci afin d'éviter les dépassements de plan de chasse pour les espèces concernées).
- Annoncer éventuellement la fin de battue pour optimiser par la suite la recherche au sang (ceci permettra de stopper au plus tôt les chiens poursuivant l'animal).

À LA FIN DE LA BATTUE :

- Bien repérer l'emplacement de son poste
- Couper les chiens s'il est encore temps
- Se rendre sur le lieu du tir et le matérialiser (branche, mouchoir, veste...)
- Inspecter cet emplacement dans l'objectif de trouver d'éventuels indices caractéristiques (poils, sang, fragment d'os...) qui permettent de certifier et d'identifier le type de blessure.
- En aucun cas relancer des chiens sur la voie (un gibier se cale si on lui laisse la tranquillité).
- Éventuellement, remonter parallèlement la piste de l'animal sur quelques dizaines de mètres seulement afin de se rendre compte de l'évolution de la blessure (effectuer cette recherche, discrètement, en évitant de brouiller la voie de l'animal et les indices de blessure).

L'APPEL DU CONDUCTEUR :

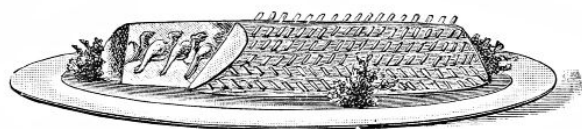
- Faire appel à un conducteur agréé le plus rapidement possible.
 - Lui communiquer, avec précision, les informations recueillies précédemment (emplacement du tir, localisation des indices de blessure, direction de fuite de l'animal...)
- Faire appel à un conducteur de chien de sang est un acte respectueux de notre passion.

La venaison

RÈGLES DE TRANSPORT DES ANIMAUX SOUMIS AU PLAN DE CHASSE



- | | | | |
|--|-------------------------------|---|--------------------------|
| 1. Côtelettes ou filets entiers détachés | 2. Rôti de surlonge ou steaks | 3. Steaks ou muscles détachés pour fondue | 4. Rôti d'épaule ou cube |
|--|-------------------------------|---|--------------------------|



EN PÉRIODE D'OUVERTURE DE LA CHASSE DU CERF ET DU CHEVREUIL

Pour les personnes titulaires d'un permis de chasser validé :

- ▶ Le ticket de transport n'est pas obligatoire.
 - ▶ La validation du permis vaut bon de transport.
- Ceci est valable pour tout le territoire national, ainsi qu'en ouverture anticipée selon les espèces (tir d'été du chevreuil par exemple).

Pour les « non-chasseurs »

- ▶ Le ticket de transport est obligatoire.
 - ▶ Il doit être numéroté et authentifié par la fédération départementale ou interdépartementale des chasseurs.
- Il doit y être mentionné :

- Nom et prénom du détenteur du droit de chasse
- Numéro du dispositif de marquage
- Lieu de prélèvement de l'animal
- Date de l'établissement du volet
- Nom du bénéficiaire du volet

PÉRIODE DE FERMETURE DE LA CHASSE

Pour toutes les personnes, chasseur avec permis validé et non chasseur :

- ▶ Le ticket de transport est obligatoire
 - ▶ Il doit être numéroté et authentifié par la fédération départementale ou interdépartementale des chasseurs.
- Il doit y être mentionné :
- Nom et prénom du détenteur du droit de chasse
 - Numéro du dispositif de marquage
 - Lieu de prélèvement de l'animal
 - Date de l'établissement du volet
 - Nom du bénéficiaire du volet

