



Battues Sangliers

Règlement - Consignes de Sécurité

La Chasse est un loisir, le respect des règles de sécurité,

La courtoisie et la convivialité en font un plaisir

Article 1) Permis de chasse et règlement de tir :

Avant la chasse, vous êtes à l'heure au rond et écoutez les consignes de chasse données pour la journée.

Seuls les chasseurs **enregistrés** sur la feuille de battue et **présents** au **rond** participent à la **battue**.

Vous êtes **détenteur** et **porteur** de votre **attestation d'assurance** et du **permis de chasse validé** suivant la réglementation pour la chasse du grand gibier en **Loire atlantique**

Les fusils ou carabines semi-automatiques sont interdits

Vous êtes muni d'un **couteau** de chasse et d'une **pibolle**

Vous tirez obligatoirement à **balle**

En battue, l'utilisation du « **stecher** » est **interdite**

Vous tirez les sangliers sans limitation si ils sont **seuls**

En groupe tirez systématiquement les **plus petits** (bêtes rousses)

Doublés autorisés sur bêtes rousses

En aucun cas, vous tirez une **laie suitée**, une **laie meneuse** ou un **marcassin en livré**

Si vous pensez avoir raté un animal, vous le **doublez**, en aucun cas un autre animal

Article 2) Déplacements

Tout **déplacement** en **véhicule** à **moteur** doit se faire **arme vide**, **démontée** et **sous étui**

Tout déplacement à **pied** doit se faire **arme déchargée**, **bascule** ou **culasse ouverte**

Tout déplacement se fait en **silence**

Une arme **fermée** est toujours considérée comme **chargée**

Article 3) Au Poste

Vous portez **obligatoirement** un gilet **jaune fluorescent** (ce non respect entraîne **l'exclusion immédiate** de la battue)

Votre chef de ligne vous donnera toutes les consignes particulières et vous mènera à votre poste que vous ne **quittez pas avant la fin de la battue**

Vous ne **chargez votre arme** que lorsque vous vous êtes **assuré** de la position de vos **voisins** et après avoir **matérialisé l'angle vital des 30°**, à l'intérieur duquel tout tir est considéré comme dangereux

Vous ne **changez de coté** que lorsque votre **chef de ligne** vous **l'indique** après le passage des chiens et des piqueux, vous **répétez** la consigne à vos voisins

Votre **tir** doit être **fichant**, à **courte distance**, au **rembuché** après le passage de l'allée.

Vous tirez exclusivement **l'animal de chasse** après l'avoir **identifié** et en **respectant** les consignes données.

Vous gérez votre gibier et votre tir afin d'**éviter** tout **danger** pour les autres

Vous ne **tirez** que sur un **gibier** parfaitement **identifié** (pas de tir hasardeux)

Vous ne **tirez jamais** dans la **traque** ni un **animal rentrant**

Vous ne **balayez jamais** la **ligne** de tir avec votre arme

Vous ne **tirez pas** en direction des **routes** et des **bâtiments**

Vous ne **tire pas** au **delà** de vos **voisins**

Vous **annoncez** impérativement **après chaque tir**

Vous **répétez** les annonces pour vos voisins

Le **contrôle** du tir a lieu après le **signal de fin de traque**

Vous attendez votre chef de ligne pour contrôler votre tir

Vous **déchargez** votre arme des la **sonnerie de fin de battue**

Article 4) La Traque

Le chef de battue est seul habilité à autoriser l'arrêt des chiens par un chasseur posté. Cette action ne se fait en aucun cas à l'initiative du chasseur posté

Si le chasseur doit arrêter les chiens, il **décharge** d'abord son **arme** et reste aux **abords immédiats** du poste (5 à 10 mètres au maximum). Il ne court pas après les chiens pour les attraper. Lors de cette action, le **port du gilet fluorescent est obligatoire**

En cas de **ferme**, un chasseur posté ne se **déplace pas** pour servir un animal sauf **ordre spécifique** du **chef de battue**

En fin de battue, les douilles sont systématiquement ramassées

Les **piqueux** et **chefs de lignes** portent un gilet fluorescent **orange**

Le **chef de traque** sonne le **début** et la **fin** de traque.

Code des sonneries :

1 Coup long	Début de battue
1 Coup long + rigodon	Fin de Battue
3 Coups	Renard
4 Coups	Chevreuril
5 Coups	Sanglier
7 Coups	Lait suitée
10 Coups après fin battue	Appel à l'aide en cas d'incident

La mort s'annonce par la sonnerie de l'animal plus un rigodon

Vous pensez avoir blessé un animal, l'annonce commence par le rigodon puis la sonnerie de l'animal

Article 5) Après la battue

Après la **sonnerie de fin de battue**, les armes doivent **immédiatement** être **déchargées**

A ce **moment seulement**, les tireurs peuvent se déplacer et vérifier avec le chef de ligne très minutieusement tous leurs tirs (impacts de la balle, recherche d'indices de blessures, poils, sang, os) cela **même** si l'animal n'a pas marqué ou changé d'allure au tir

Vous **balisez** si présence d'indices ou soupçon d'atteinte, vous l'informez de tout ce qui s'est passé à votre poste (gibier sauté, tiré, etc.)

Vous **videz** votre **gibier** sur place

Vous **participez** au **transport** du gibier et au chargement de celui-ci

Vous **aidez** en toute circonstance à la **récupération des chiens**

En rentrant au repos vous **assistez au tableau**

Vous avez le devoir pour la sécurité de tous, de faire remarquer une infraction

Vous êtes seul responsable de vos tirs et de leurs conséquences

**Le risque de la chasse en commun est accepté
par le fait même de la participation à cette chasse**

**Tout recours éventuel ne pourra être exercé
que contre le seul auteur de l'acte dommageable**

*Les Services mis à disposition dans le repos de chasse impliquent
Une participation financière que chacun se doit de régler ...*