

# A.I.C.A de la MBR

## Battues Sangliers Règlement - Consignes de Sécurité

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 carte et attestation d'assurance et du permis de chasse validé suivant la réglementation pour la chasse du grand gibier. Vous portez obligatoirement un gilet et casquette fluorescent (ce non respect entraîne l'exclusion immédiate de la battue). Vous devez être muni d'une laisse, d'un couteau de chasse, d'une trompe et d'un sifflet d'arbitre.

-----Vous tirez obligatoirement à balle. En battue, l'utilisation du « stecher » est interdite.

-----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.

### Au Poste :

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.

-----Votre tir doit être fichant, à courte distance.

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

-AUCUN DEPLACEMENT PENDANT LA BATTUE sauf en cas d'un accident majeur(1) .

-----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 au responsable de battue et au chef de ligne après chaque tir.

-----Vous déchargez votre arme dès la sonnerie de fin de battue.

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

En fin de battue, les douilles, les papiers et les détritux sont systématiquement ramassées.

### 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 et dépose d'abord son arme et reste aux abords immédiats du poste. Il ne court pas après les chiens pour les attraper.

En cas de ferme, un chasseur posté doit informer le responsable de battue, ne se déplace pas pour servir un animal sauf ordre spécifique du chef de battue et du chef de ligne.

Les piqueurs traquent armes déchargées. Seuls les tirs de courtes distances dans l'enceinte de la traque sont autorisés par les piqueurs en cas de ferme. Ils doivent impérativement rendre compte au responsable de battue.

### 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.)

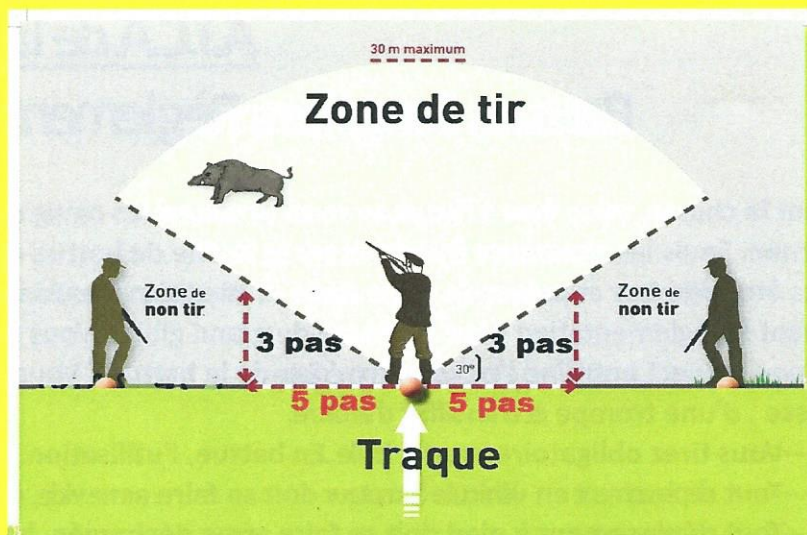
Vous participez au ramassage et au transport du gibier et au chargement de celui-ci.

Vous participez au dépeçage, nettoyage des locaux et au partage de la venaison.

Vous avez le devoir pour la sécurité de tous, de faire remarquer une infraction au responsable de battue.

**Vous êtes seul responsable de vos tirs et de leurs conséquences.**





### Code des sonneries :

Le responsable de battue sonne le début et la fin de la traque.

- 1 Coup long = Début de battue
- 3 Coups longs = Fin de Battue
- 3 Coups taïautés = Lancer du gibier
- 3 Coups courts + 1 long = Mort du gibier
- 5 Coups courts = Mort du chevreuil

-Coups de sifflet d'arbitre = Appel à l'aide en cas accident majeur.

### (1) CAS D'ACCIDENT MAJEUR. URGENCE TEL n°112

Conduite à tenir dans le cas d'un accident majeur (malaise , fracture, blessure par sanglier ou arme,etc...)

— SIFFLET IMMEDIATEMENT et sans arrêt avec un sifflet d'arbitre jusqu'à l'arrivée des premiers secours .

— COUPS DE SIFFLET = ARRET IMMEDIAT DE LA BATTUE.

— Les postiers et les traqueurs qui sont les plus proches des coups de sifflet DOIVENT IMPERATIVEMENT SE RENDRE SUR LE LIEU POUR PORTER SECOURS A LA VICTIME ( URGENCE N°112) , AVERTIR LE RESPONSABLE DE BATTUE ET LES CHEFS DE LIGNE.

*La Chasse est un loisir, le respect des règles de sécurité,  
La courtoisie et la convivialité en font un plaisir.*