

# Exemple de briefing de chasse en battue

***Salutation, présentation de la journée ainsi que de vos responsables de chasse.***

## **REGLEMENTATION**

- Chaque chasseur doit être muni de son permis de chasser correctement validé (permis national ou départemental avec le timbre grand gibier et assurance comprise), porteur d'une pibole et d'une veste ou gilet orange fluorescent.
- Le tir à balle du grand gibier est obligatoire et ne devra pas être tiré en travers ou en direction d'un axe routier.
- Les armes doivent être mises sous étuis en cas de transport en véhicule.
- L'utilisation des mobiles à des fins cynégétiques est prohibée.

## **SECURITE**

- Les tireurs doivent se poster exactement à l'emplacement indiqué par le chef de ligne et doivent y rester jusqu'à la fin de la traque.
- Entre les traques, les armes sont portées cassées ou culasse ouverte visible de tous.
- Au poste, il faut prendre en compte son environnement, se signaler des plus proches voisins et réalisé les angles de tir avec un minimum de 30° de chaque côté de son poste. (L'angle est formé par 5 pas sur le côté et 3 pas perpendiculaires par rapport un bien ou une personne la plus exposé), puis les tireurs se tiendront pendant l'acte de chasse « ventre au bois ».
- Il est absolument interdit de quitter sa place en cours de battue.
- Le début de battue signalé, les chasseurs auront la possibilité de charger leurs armes et devront la décharger impérativement au signal de fin de battue.
- Il est interdit de tirer dans la traque sauf indication individuelle du chef de ligne et de traque.
- Tous les tirs s'effectuent au rebuché en mode fichant. Ne pas suivre en joue le gibier sur la ligne de tir, ne pas tirer assis et ne pas tirer un animal entrant dans la traque.
- Tout animal doit être parfaitement identifié avant de prendre la décision de tirer.
- Bien que privée, cette forêt est traversée par des chemins communaux et peut-être fréquentée par des promeneurs et des cueilleurs de champignons Nous vous prions d'observer la plus grande courtoisie vis à vis de tout promeneur
- Les sonneries devront être systématiquement et distinctement répétées par tous
- L'autorisation du tir des traqueurs est à l'appréciation du responsable de chasse. Toutefois si le tir est possible, il est important de garder un alignement de la ligne de traque et de placer des personnes de confiance au centre et aux ailes.
- Prévoir un protocole d'intervention en cas de ferme.
- Se signaler régulièrement en cas de végétation dense.

**Chaque chasseur reste le seul responsable de sa décision de tir**

## **FIN DE BATTUE ET CONTROLE DES TIRS**

- La fin de la battue signalée, les armes doivent immédiatement être déchargées. A ce moment seulement, les tireurs peuvent se déplacer et doivent aller vérifier très minutieusement **tous leurs tirs** (impact de balle, recherche d'indices de blessures, poils, sang, os) cela même si l'animal n'a pas marqué ou changé d'allure au tir.
- Les chasseurs doivent signaler tous leurs tirs à leur chef de ligne et rester sur place dans l'attente de celui-ci en cas de mort d'un animal, d'indices de blessure ou de doute.
- Ne pas suivre la piste d'un animal blessé au-delà de 100 m, toute recherche au sang serait alors compromise.
- Marquer sur l'allée la direction de fuite de l'animal à l'aide d'une brisée et les premiers indices avec un ruban plastique ou du papier de couleur.
- Aucun animal soumis au plan de chasse ne doit être manipulé avant l'apposition du bracelet par le chef de ligne.

## **TIR DES ANIMAUX**

- En ce qui concerne les animaux soumis au plan de chasse, le tir de l'animal doit être immédiatement suivi de son annonce taïaut si le tireur pense l'avoir atteint.
- L'animal doit être tiré isolé, jamais dans une harde.
- Doubler toujours le même animal si le tireur pense avoir manqué au premier coup.
- Pour les sangliers, tir des animaux sans limitation

## **ANNONCES**

- |                        |   |  |
|------------------------|---|--|
| • 1 coup long          | : | début de battue                                |
| • 1 coup long + taïaut |   | fin de battue                                  |
| • 10 coups court       | : | Incident arrêt momentané de l'action de chasse |
| • 1 coup court         | : | promeneur en forêt ou sur un layon             |
| • 2 coups              | : | chevreuil                                      |
| • 3 coups              | : | sanglier                                       |
| • Taïaut + 3 coup      | : | laie suitée vue dans la traque                 |
| • 4/5/6... coups       |   | grand cervidé                                  |

**Toute consigne particulière de votre chef de ligne ou de traque primera sur les consignes généralistes du responsable de chasse**

***Nous vous souhaitons à tous une excellente journée. ,***