



EXAMEN UNIQUE DU PERMIS DE CHASSER

L'examen unique du permis de chasser se déroule en une seule séance composée en premier lieu des exercices pratiques, puis, en cas de réussite, des questions théoriques.
Cet examen est noté sur **31** points ; le candidat devant obtenir 25 points minimum.

Déroulement de l'examen unique

Exercices pratiques

- 1^{er} atelier : Evolution sur un parcours de chasse avec tir à blanc
(6 points+1 point (comportement général))
- 2^{ème} atelier : Epreuve de rangement de l'arme dans un véhicule
(1 point)
- 3^{ème} atelier : Epreuve de tir avec cartouches à grenailles sur plateau d'argile
(6 points+1 point (comportement général))
- 4^{me} atelier : Epreuve de tir à l'arme rayée sur sanglier courant
(5 points+1 point (comportement général))

Exercice théorique

Une série de 10 questions sélectionnées parmi les 414 questions officielles vous sera posée.

Cette série sera répartie sur les thèmes :

- Connaissance de la faune sauvage
- Connaissance de la chasse
- Règlementation nature et chasse
- Emploi des armes et sécurité

Parmi ces 10 questions, une seule est considérée comme éliminatoire. Elle est relative à l'emploi des armes et sécurité.

RAPPEL

Pièces obligatoires le jour de votre examen unique du permis de chasser :

- convocation officielle à l'examen unique
- pièces d'identité avec photographie (carte nationale d'identité, passeport, pour les étrangers toute pièce en tenant lieu)

EXERCICES PRATIQUES

1^{er} atelier : Evolution sur un parcours de chasse avec tir à blanc (6pts + 1pt(comportement général))

Après remise de l'arme à canon lisse et des munitions factices par l'inspecteur, vous devrez contrôler l'intérieur de vos canons, approvisionner et fermer votre arme dans une zone neutre que vous aurez prédefinie. Cette atelier se déroule arme chargée et canons dirigés vers le ciel. Les différentes étapes se feront de façon aléatoire.

Franchissement de la clôture



- Choisir une zone neutre
- Ouvrir et décharger votre arme dans cette zone
- Franchir l'obstacle
- Contrôler les canons, approvisionner et fermer votre arme dans cette zone
- Poursuivre l'atelier

Postes de tir



A chaque poste de tir l'inspecteur vous envoie un ou deux plateau(x) aléatoire(s) de couleur noir à votre demande. A vous de juger si ces plateaux peuvent être tirés ou non.
Le premier poste de tir est composé d'une silhouette, le deuxième d'une voiture, le troisième d'une haie. Si toutefois vous avez tiré, alors vous déchargez, contrôlez et approvisionnez votre arme, tout ceci, dans une zone neutre (en l'occurrence zone de tir).

Franchissement du fossé



- Choisir une zone neutre
- Ouvrir et décharger votre arme dans cette zone
- Franchir l'obstacle
- Contrôler les canons, approvisionner et fermer votre arme dans cette zone
- Poursuivre l'atelier

Cet atelier se termine par la remise de l'arme à l'inspecteur, arme ouverte déchargée et contrôlée.

2^{ème} atelier : Epreuve de transport, démontage et rangement dans un véhicule

(1 pt)

L'inspecteur vous demandera d'effectuer

- Soit le rangement de l'arme à canons basculants dans un étui court (valise) ou dans un étui long (fourreau).
- Soit le rangement de l'arme semi-automatique dans un étui long (fourreau).

Le candidat doit vérifier l'intérieur des canons de l'arme à canons basculants, ou pour l'arme semi-automatique chronologiquement : le magasin et ensuite la chambre de l'arme (canons dirigés vers le ciel) dans un environnement sécurisé.

3^{ème} atelier : Exercice de tir avec des cartouches à grenade sur plateau d'argile(6pts+1pt(comportement général))

Tir sur plateaux



Pour cet atelier, vous choisirez soit l'arme à canons basculants, soit l'arme semi-automatique.

Lorsque vous serez positionné dans la cage de sécurité, l'inspecteur vous remettra un fusil ouvert et déchargé par l'avant de la cage. Il vous remettra les munitions au fur et à mesure de vos besoins.

A votre demande l'inspecteur vous enverra 6 plateaux aléatoires. Les plateaux de couleur noir symbolisent les espèces chassables, les plateaux de couleur orange symbolisent les espèces non chassables. Les plateaux vont dans toutes les directions : tous les plateaux orange sont non tirables, tous les plateaux noirs sont tirables sauf ceux qui se dirigent en direction de la silhouette **en la faisant pivoter**.

Utilisation de l'arme à canons basculants

Après avoir contrôlé dans une zone neutre (prendre en compte son environnement) l'intérieur des canons, approvisionner et fermer votre arme. Après chaque tir, décharger, contrôler, approvisionner et fermer à nouveau votre arme pour le tir suivant.

A la fin des six plateaux, décharger, contrôler, et rendre l'arme par l'avant de la cage.

Utilisation de l'arme semi-automatique

Procéder aux contrôles chronologiques (magasin puis chambre) puis approvisionner l'arme par le magasin. Après chaque tir, réapprovisionner le magasin.

A la fin des six plateaux, tout décharger par la culasse et procéder aux contrôles chronologiques.

3ème atelier : Exercice de tir à l'arme rayée sur un sanglier courant (5 pts et 1 pt (comportement général))

Avant toute chose, l'inspecteur vous indique le lieu de votre poste de battue, l'emplacement de vos voisins de chasse, la ligne de bois et la direction de la traque.

L'exercice se compose en trois parties :

Prise de possession du poste



La carabine en main vous vous placez à votre poste (face au bois).
La carabine se tient toujours canon dirigé vers le haut.
Après avoir effectué un 360° pour la prise en compte de votre environnement, repérer et se faire repérer par vos voisins. (Signal avec gestes et voix).
Tracer ses angles de sécurité (30°, 5 pas en direction de son voisin et 3 pas perpendiculaires à cette ligne)
Se remettre à son poste ventre au bois.

Changement et déchargement



L'inspecteur vous donne deux balles factices et vous demande d'approvisionner, charger et décharger.
Après avoir attendu le signal de début de traque, pivoter dans votre zone de tir et procéder au contrôle du canon.
Approvisionner (canon vers le haut) et charger (canon vers le bas) puis revenir ventre au bois (2 secondes).
A nouveau pivoter vers la zone de tir et procéder au déchargement des deux balles factices.

Tirs réels sur sanglier courant



L'inspecteur vous remet deux balles réelles et une factice (à insérer en premier) et vous demande d'approvisionner, charger et attend votre départ pour le sanglier.
Approvisionner, charger dans la zone de tir puis revenir ventre au bois. A votre top le sanglier part, pivoter dans la zone de tir et procéder au tir, décharger, recharger et revenir face au bois
La même chose pour le deuxième tir
Pour terminer cet atelier, **attendre le signal de fin de traque**, décharger (canons vers le bas) contrôler votre arme, prévenir vos voisins de la fin de battue et ramasser les douilles et les marquages d'angle.