



# LA SECURITE

Ces consignes, les animaux à tirer et les signaux de trompe seront rappelés le matin par l'organisateur.

## DEPLACEMENT EN VEHICULE

- Votre arme doit toujours être **déchargée** et transportée dans son étui

## DEPLACEMENT A PIED

- Votre arme doit toujours être **déchargée** :  
culasse ouverte pour les carabines ou cassée pour les armes basculantes.

## A LA TRAQUE

- Equipement de sécurité obligatoire (gilet ou veste rouge ou orange)
  - Ne sortez jamais de l'enceinte chassée
- Alignement des traqueurs avec le chef de traque

## AU POSTE

*A l'arrivée :*

- Equipement de sécurité obligatoire (gilet ou veste rouge ou orange)
- Repérez votre poste, vos voisins et s'assurer que ceux-ci vous ont repéré
- **Repérez vos directions de tir** (angle de sécurité de 30°)
- Ne quittez votre poste sous aucun prétexte
- Tenez votre arme et manipulez-la afin que les canons ne soient jamais dirigés vers vos voisins ou à hauteur d'homme.

*En Présence d'un gibier :*

- **Identifiez formellement le gibier avant de tirer**
- Ne balayer jamais l'horizon avec votre arme

*Le Tir :*

- **Le tir doit être fichant et à courte distance**
- Ne tirez qu'avec certitude ; **dans le doute abstenez vous**
- Le tir doit respecter la position des voisins (angle de 30°)
- Ne jamais tirer en direction d'une autre personne ou des axes routiers (traqueurs, promeneurs, etc...)
- Ne pas tirer à genou ou assis
- **Ne jamais quitter son poste avant la fin de la battue** – même pour achever un animal blessé ou vérifier son tir...

*Le Ferme :*

- Seule la personne définie au rond de chasse doit servir au ferme

*La Fin de Traque :*

- **Déchargez votre arme dès le signal de fin de traque**
- Répétez le signal de trompe à vos voisins et s'assurer qu'ils l'ont entendu
- Vérifiez vos tirs et ramassez vos douilles vides
- Attendez votre chef de ligne

*Le Gibier tiré :*

- Situez l'emplacement de l'animal au moment du tir
- Ne pas piétiner les indices
- Ne jamais déplacer le gibier soumis au plan de chasse sans dispositif de marquage



# CODE DE SONNERIE DE TROMPE



**1 coup long : Début de traque**



**3 coups longs : Fin de traque**



**2 coups : Mort d'un chevreuil**



**4 coups : Mort d'un sanglier**



**Plusieurs coups courts : Rappel des chiens**

## LE POSTE : La règle de l'angle de 30°

Elle engage la responsabilité juridique du tireur

