



# EPREUVE PRATIQUE DE L'EXAMEN DE CHASSE

## AIDE-MEMOIRE A L'USAGE DES CANDIDATS

Version 2026



## Table des matières

Préambule.....	2
Chapitre 1 – Mesures de sécurité et manipulation des armes .....	2
1.1.    Prise en main d’une arme .....	3
1.2.    Mise en sûreté d’une arme .....	3
1.3.    Manipulation d’une arme basculante à canon(s) lisse(s) ou rayé(s) .....	6
1.4.    Manipulation d’une arme à répétition à verrou (canon fixe) .....	8
1.5.    Manipulation d’une arme semi-automatique (canon fixe) .....	12
1.6.    Manipulation d’une carabine à armement linéaire .....	16
1.7.    Démontage et remontage d’une arme basculante.....	20
1.8.    Port de l’arme .....	23
1.9.    Accéder à une plate-forme d’affût avec une arme et en redescendre.....	23
1.10.    Franchissement d’obstacles (clôture, haie, fossé, passerelle ...)	23
1.11.    Précautions à prendre lors de la pratique de certains modes de chasse.....	24
1.12.    Tirer proprement et de façon responsable .....	27
Chapitre 2 – Connaissance des armes et munitions .....	29
2.1.    Reconnaissance du type d’arme .....	29
2.2.    Identification des éléments d’une arme.....	30
2.3.    Identification des éléments d’une munition et signification des inscriptions .....	32
2.4.    Correspondance entre détones et canons .....	34
2.5.    Choix de la munition en fonction du gibier, du mode de chasse ou de l’époque.	35

## Préambule

Cet aide-mémoire préparatoire à l'épreuve pratique de l'examen de chasse consiste en un recueil **non exhaustif** des gestes, attitudes, comportements et connaissances à posséder pour réussir les tests organisés par le Département de la nature et des forêts dans le cadre de cette épreuve. Il sert de **référence** aux examinateurs et observateurs pour évaluer les candidats lors de l'épreuve pratique de l'examen de chasse. Cela vaut notamment pour les procédures relatives à la manipulation des armes, qui y sont décrites, étape par étape.

**L'étude de ce document ne saurait remplacer les formations pratiques sur le terrain**, arme en main, dispensées par différentes associations. Tout au plus, cette étude permet-elle de mieux profiter encore d'une telle formation – non obligatoire – mais dont on ne peut que très vivement conseiller le suivi.

Le candidat est invité à prendre également connaissance, avec une attention toute particulière, du **règlement d'ordre technique** de l'épreuve pratique de l'examen de chasse, qui définit les instructions spécifiques aux deux sous-épreuves, ainsi que les dispositions relatives à l'attribution des pénalités et bonus.

## Chapitre 1 – Mesures de sécurité et manipulation des armes

### **Principes de base**

D'une façon générale, l'attention des candidats est attirée sur les points suivants :

- La manipulation des armes se fait avec une certaine fermeté mais sans brutalité.
- Par principe, une arme fermée doit systématiquement être considérée comme chargée.
- Même s'il ne faut jamais perdre de vue que la sûreté de détente n'est jamais fiable à 100 %, il convient, dès la prise en main d'une arme fermée, d'engager la "sûreté" avant toute autre manipulation.
- On ne dirige jamais les canons d'une arme fermée vers :
  - soi ou autrui ;
  - une habitation ou un bâtiment quelconque ;
  - d'une façon générale, une cible ou un objectif (animaux, gibiers, ...) que l'on ne souhaite pas atteindre.
- Les mesures de sécurité préconisées ci-après sont d'application **à tout moment** au cours de l'épreuve pratique de l'examen de chasse.
- Lors de la manipulation d'une arme, on ne met jamais le doigt dans le pontet. Il en est de même en action de chasse, sauf au moment où l'on s'apprête à tirer.
- Il faut toujours identifier correctement sa cible avant de tirer.

## 1.1. Prise en main d'une arme

Dans un local :

Dès la prise en main de n'importe quelle arme, orienter immédiatement celle-ci (= le ou les canons) vers une direction non dangereuse, c'est-à-dire vers un endroit susceptible d'absorber l'énergie du projectile s'il venait à partir accidentellement et d'éviter un ricochet.

→ orientation du ou des canons vers le plafond ou mieux, vers un coin de la pièce.

A l'extérieur :

Même principe.

→ Orientation du ou des canons vers le sol (s'il est meuble !) ou vers le haut.

*Prendre l'arme en mains  
(prise ferme, à pleine main)*



*Diriger l'arme dans une direction non  
dangereuse (canons vers le haut)*



**Ne jamais diriger / tenir les canons à l'horizontale !**

## 1.2. Mise en sûreté d'une arme

Après avoir correctement pris en main l'arme, il convient immédiatement de mettre la sûreté (ou de vérifier que la sûreté est mise).

Cette opération, qui doit devenir un réflexe, est à réaliser impérativement et systématiquement :

- dès que l'on prend en main une arme ;
- avant tout chargement ;
- **ET** après tout déchargement, notamment avant de ranger l'arme.

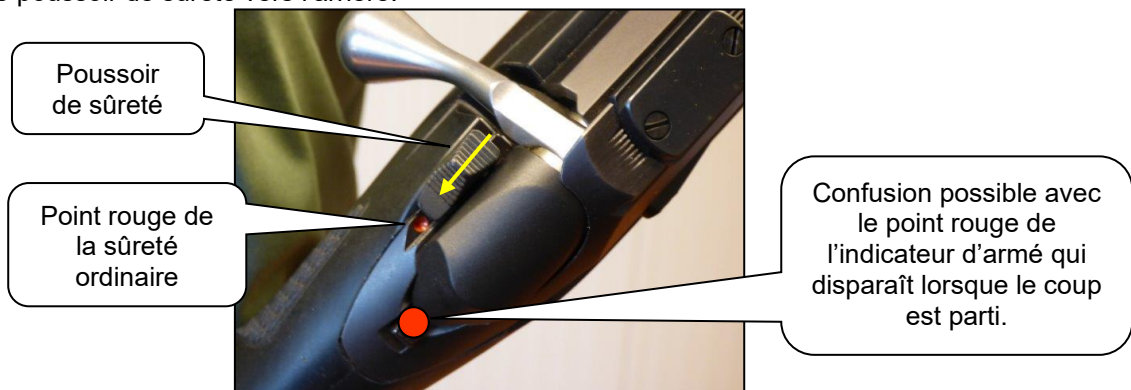
La manière de mettre en sûreté est variable d'une arme à l'autre, mais le « code couleur » utilisé par les fabricants d'armes est généralement le même : **Rouge = Danger (arme prête au tir)**

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples (non exhaustif) de placement de la sûreté ordinaire sur des armes qui sont utilisées dans le cadre de la première sous-épreuve de l'examen pratique de chasse.

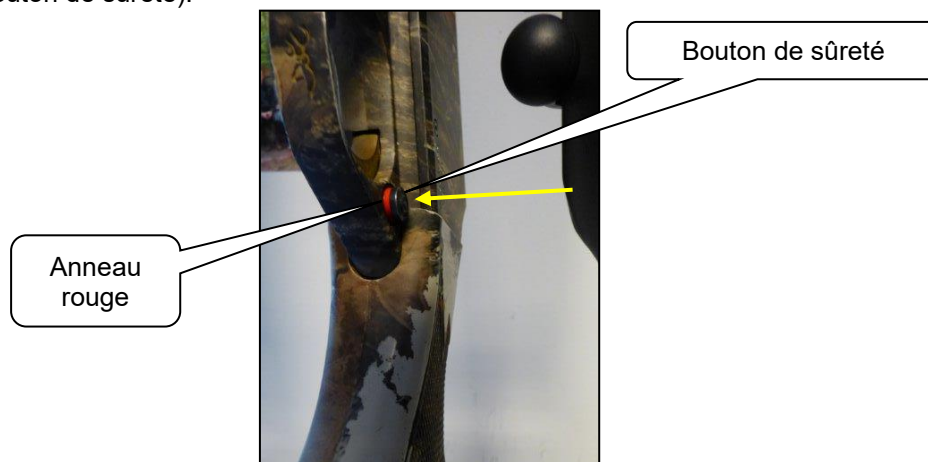
**Exemple 1** : sur un fusil superposé Browning B525, mettre la sûreté ordinaire en faisant apparaître le « S ».



**Exemple 2** : sur une carabine à verrou Tikka T3, mettre la sûreté en faisant disparaître le point rouge en tirant le poussoir de sûreté vers l'arrière.



**Exemple 3** : sur une carabine semi-automatique Browning BAR II, faire disparaître l'anneau rouge (en enfonçant le bouton de sûreté).



**Exemple 4** : sur une carabine semi-automatique Browning BAR 4X, faire disparaître la ligne rouge en appuyant sur le bouton de sûreté (situé sur l'armeur manuel).



**Exemple 5** : sur une carabine à armement linéaire Beretta BRX 1, faire disparaître la ligne rouge en appuyant sur le poussoir de sûreté (situé sur l'armeur manuel).



### 1.3. Manipulation d'une arme basculante à canon(s) lisse(s) ou rayé(s)

#### 1.3.1. Ouvrir l'arme basculante, canons dirigés vers le bas



*Diriger le(s) canon(s) à +/- 45° vers le bas. (± 70 cm des pieds).  
Fermer le poing, garder le pouce ouvert.*



*Placer le poing fermé latéralement à la hauteur de la clé d'ouverture, positionner le pouce de l'autre côté de la clé et ouvrir l'arme par **abaissement de la crosse.***

Autre méthode : à la « française »



*En positionnant latéralement la face inférieure de la bascule sur la hanche, on actionne la clé d'ouverture / fermeture et on casse l'arme ; les canons restent dirigés à 45° vers le bas.*

Avantage : cette méthode exige moins de force physique, **si on écarte suffisamment les mains !**

### 1.3.2. Vérification vacuité chambres et canons



soit vers le bas



soit vers le haut  
(source de lumière !)

### 1.3.3. Charger et fermer l'arme basculante

Rappel : avant de charger une arme :

- ✓ Prendre l'arme et la diriger dans une direction non dangereuse.
- ✓ Mettre l'arme en sûreté.
- ✓ Ouvrir l'arme par abaissement de la crosse.
- ✓ Vérifier vacuité chambres et canons vers une source lumineuse.

- ✓ Vérifier compatibilité du calibre arme/munitions

*Remarque importante* : avoir pêle-mêle en poche des munitions de calibres différents entraîne des risques importants : par exemple, charger une cartouche de calibre 20 dans un fusil de calibre 12. Il reste en effet la place pour mettre une cartouche de 12 en plus ! Explosion (double) garantie !



- ✓ L'arme étant ouverte, canon(s) vers le bas, introduire une cartouche dans chaque chambre.



- ✓ Fermer l'arme en remontant la crosse

*Remarque 1 : Ecarter les mains pour avoir plus de force, la main "forte" soulève le bec de la crosse.*

*Remarque 2 : Dans le cadre de la 2<sup>ème</sup> sous-épreuve qui a lieu au stand de tir aux clays du camp militaire à Marche, la fermeture s'opère en relevant les canons car la direction non dangereuse est vers l'avant et parce que le sol est en dur – risque de ricochet.*



- ✓ Autre méthode : à la « française »

Poser la bande de visée, à la hauteur des chambres, latéralement sur la hanche et refermer l'arme (par la crosse).



#### 1.3.4. Décharger l'arme basculante

Rappel : avant de décharger une arme :

- ✓ Diriger l'arme dans une direction non dangereuse.
- ✓ Mettre l'arme en sûreté.

- ✓ Ouvrir l'arme par abaissement de la crosse.
- ✓ Vider chaque chambre.
- ✓ Vérifier vacuité chambres et canons vers une source lumineuse.
- ✓ Refermer l'arme (en remontant la crosse).

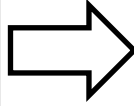
#### 1.4. Manipulation d'une arme à répétition à verrou (canon fixe)

Exemple : TIKKA – T3 : chargeur amovible – capacité maximale de 3 cartouches (2 dans le chargeur, 1 dans la chambre).

Rappel : pour la prise en main de l'arme, toujours respecter le même principe :

- ✓ Diriger l'arme (les canons) vers une direction non dangereuse.
- ✓ Mettre la sûreté ordinaire qui va ici bloquer la détente et le verrou.

Poussoir de sûreté à 2 positions :  
Poussé vers l'avant :  
point rouge visible = « arme prête au tir »  
Tiré vers l'arrière :  
point rouge masqué = « arme en sûreté »



#### 1.4.1. Ouverture, chargement de l'arme et fermeture

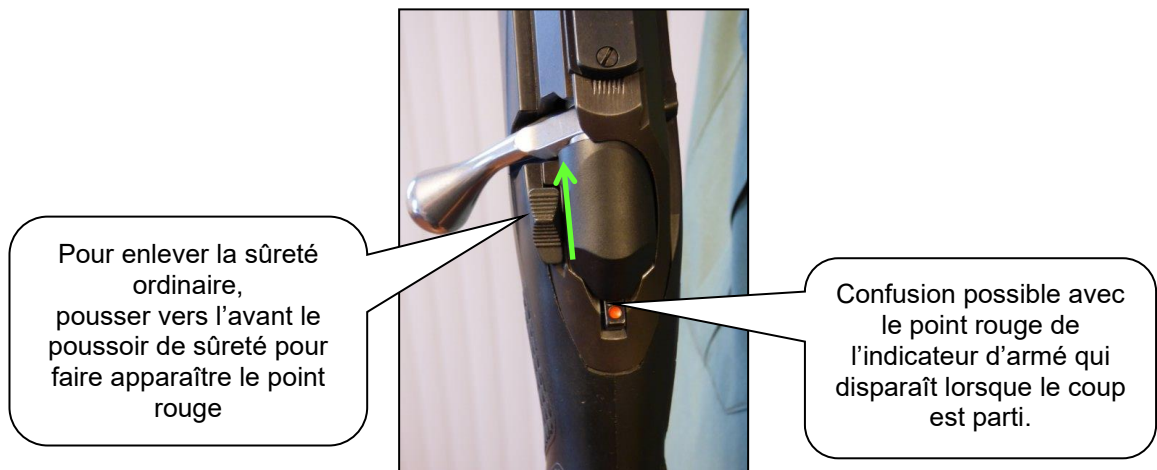
- ✓ Diriger l'arme dans une direction non dangereuse canon à 45° vers le haut.



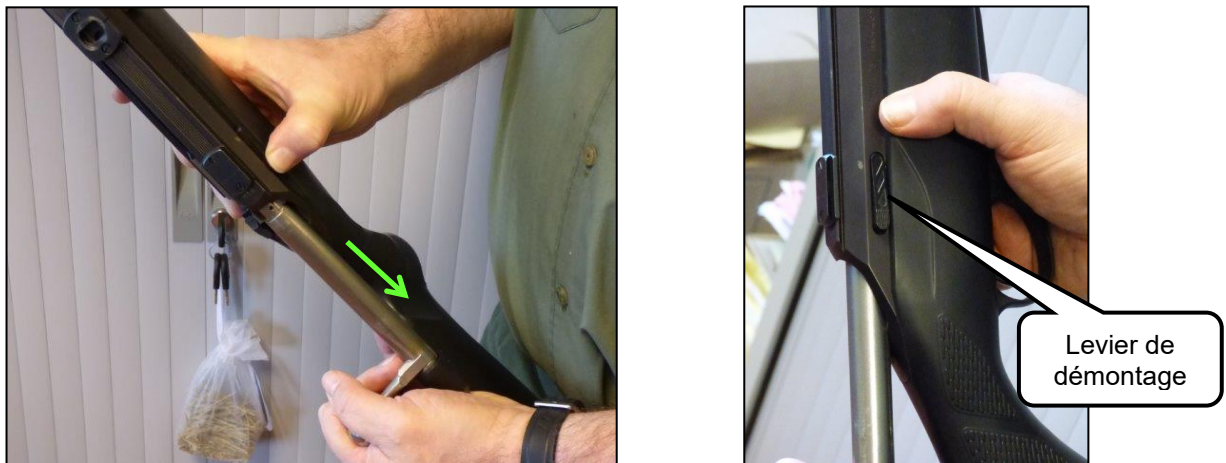
- ✓ Enlever le chargeur (pour avoir les mains libres : poser le chargeur ou le mettre en poche)



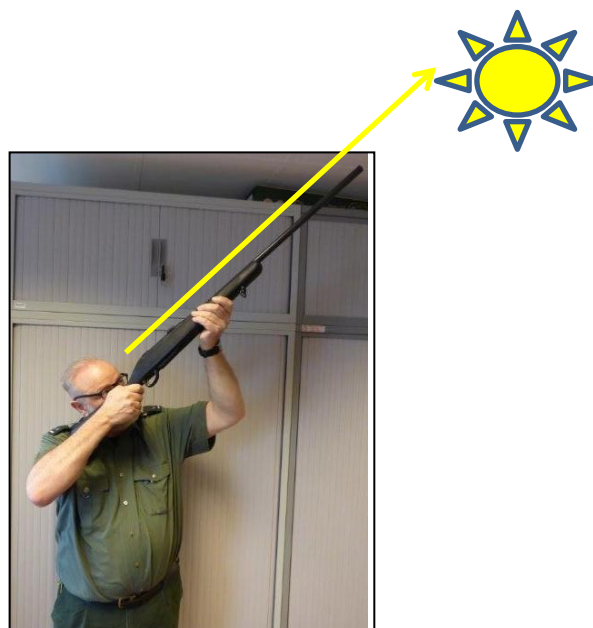
- ✓ Enlever la sûreté ordinaire.



- ✓ Ouvrir le verrou et l'enlever en appuyant sur le levier de démontage.



- ✓ Vérifier la vacuité de la chambre et du canon vers une source de lumière.



- ✓ Pour avoir les mains libres : porter l'arme à la bretelle ou la poser.
- ✓ Garnir le chargeur (entrer les munitions par le culot d'avant en arrière).
- ✓ Replacer le chargeur.
- ✓ Manœuvrer le verrou vers l'avant pour introduire une cartouche dans la chambre.
- ✓ Mettre la sûreté ordinaire (dès le chargement d'une munition).

#### 1.4.2. Déchargement de l'arme

##### Rappel :

- ✓ Diriger l'arme dans une direction non dangereuse : canon à 45° vers le haut.
- ✓ Enlever le chargeur. (Pour avoir les mains libres, poser le chargeur ou le mettre en poche).
- ✓ Enlever la sûreté ordinaire.
- ✓ Ouvrir le verrou et récupérer la cartouche chambrée.
- ✓ Enlever le verrou.
- ✓ Vérifier la vacuité de la chambre et du canon vers une source de lumière.
- ✓ Replacer le verrou et le fermer.
- ✓ Pour avoir les mains libres, porter l'arme à la bretelle ou la poser.
- ✓ Retirer les cartouches du chargeur en les poussant d'arrière en avant.
- ✓ Replacer le chargeur vide sur l'arme.
- ✓ Remettre la sûreté ordinaire.

#### 1.4.3. Activation – désactivation du Stecher (détente sensible), l'arme étant chargée et mise en sûreté

- ✓ Activer :           1. Enlever la sûreté.  
                          2. Viser sa cible et pousser la détente vers l'avant.
- ✓ Désactiver :       Mettre l'arme en sûreté (c'est-à-dire tirer le poussoir de sûreté vers l'arrière pour faire disparaître le point rouge), ce qui désactive le Stecher.

## 1.5. Manipulation d'une arme semi-automatique (canon fixe)

Exemple : BAR 4X

Rappel : pour la prise en main de l'arme, toujours respecter le même principe :

- ✓ Diriger l'arme (le canon) vers une direction non dangereuse.
- ✓ Mettre l'arme en sécurité en actionnant le poussoir d'armement / désarmement afin de faire disparaître la ligne rouge.



### 1.5.1. Chargement de l'arme

- ✓ Ouvrir le chargeur.



- ✓ Tirer les pièces mobiles et actionner l'arrêtoir des pièces mobiles :

1. Tirer les pièces mobiles à fond vers l'arrière et les maintenir dans cette position.
2. Remonter l'arrêtoir des pièces mobiles pour que les pièces mobiles restent en position arrière.
3. Lâcher les pièces mobiles : elles sont tenues ouvertes par l'arrêtoir.

Levier d'armement  
des pièces mobiles



Arrêtoir des pièces  
mobiles



- ✓ Contrôler la vacuité de la chambre et du canon : diriger le canon vers le haut vers une source de lumière et regarder au travers : on doit apercevoir une vague clarté.



- ✓ Charger l'arme pour qu'elle soit prête à tirer.
  1. Le canon étant toujours dans une direction non dangereuse,
  2. Le chargeur et la culasse restant « ouverts » à la suite des manipulations décrites ci-avant,
- 3. Presser 2 cartouches dans le chargeur (une cartouche après l'autre).
- 4. Repositionner le chargeur.
- 5. Presser l'arrêteur des pièces mobiles vers le bas : les pièces mobiles sont ainsi relâchées vers l'avant en position fermée et une cartouche est chamberée correctement.



Remarques concernant le point 5 :

- Ne pas « accompagner » le mouvement des pièces mobiles !
- Garder le canon vers le haut !

6. Ouvrir à nouveau le chargeur en pressant l'arrêteur de chargeur vers l'arrière.
7. Placer une 3<sup>ème</sup> cartouche dans le chargeur par pression sur la cartouche qui y est déjà positionnée.
8. Repositionner le chargeur.
9. Actionner le poussoir d'armement / désarmement de telle manière que le ligne rouge apparaisse, ainsi l'arme est prête au tir.

**Dès fermeture des pièces mobiles, le canon reste toujours en direction vers le haut pendant toutes les opérations !**

### 1.5.2. Décharger l'arme

#### Rappel :

- ✓ Diriger le canon vers le haut.
- ✓ Mettre l'arme en sécurité ou vérifier qu'elle l'est (ligne rouge cachée).
- ✓ Décharger l'arme :
  1. Ouvrir le chargeur.
  2. Tirer les pièces mobiles vers l'arrière, sortir la cartouche de la chambre et la récupérer à sa sortie de la fenêtre d'éjection.
  3. Actionner l'arrêt des pièces mobiles pour les bloquer dans cette position.



4. Contrôler la vacuité du canon.
5. Refermer les pièces mobiles en actionnant l'arrêt des pièces mobiles.
6. Sortir les cartouches du chargeur en les saisissant par la pointe à l'aide du doigt (on peut aussi les pousser vers l'avant du chargeur, mais cela demande un certain effort et on peut se blesser sur les lèvres du chargeur).



7. Repositionner le chargeur.
8. Mettre l'arme en sécurité ou vérifier qu'elle l'est (ligne rouge cachée).

**Mémo :** pour tout chargement et déchargement de la semi-automatique, on commence par manipuler le chargeur (ou magasin) et on termine par manipuler le chargeur (ou magasin).

## 1.6. Manipulation d'une carabine à armement linéaire

Exemple : BERETTA – BRX-1: chargeur amovible – capacité maximale de 3 cartouches (2 dans le chargeur, 1 dans la chambre).

Rappel : pour la prise en main de l'arme, toujours respecter le même principe :

- ✓ Diriger l'arme (les canons) vers une direction non dangereuse.
- ✓ Mettre l'arme en sécurité ou vérifier qu'elle l'est (ligne rouge cachée).

### 1.6.1. Ouverture, chargement de l'arme et fermeture

- ✓ Diriger l'arme dans une direction non dangereuse canon à 45° vers le haut.



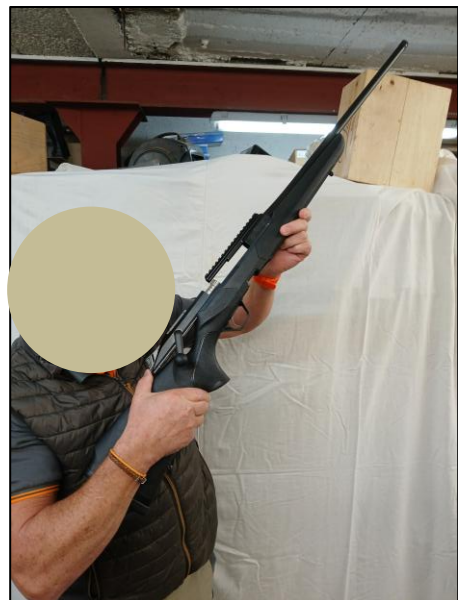
- ✓ Enlever le chargeur en pressant les deux arrêtoirs (pour avoir les mains libres : poser le chargeur ou le mettre en poche).



- ✓ Ouvrir le verrou en le laissant attaché à l'arme.



- ✓ Vérifier la vacuité de la chambre et du canon : diriger le canon vers le haut en direction d'une source de lumière et regarder au travers. On doit apercevoir une légère clarté.



- ✓ Pour avoir les mains libres : porter l'arme à l'épaule ou la poser.
- ✓ Garnir le chargeur



- ✓ Replacer le chargeur sur l'arme.



- ✓ Manœuvrer le verrou vers l'avant pour introduire une cartouche dans la chambre.



- ✓ Mettre l'arme en sécurité ou vérifier qu'elle l'est (ligne rouge cachée) (dès le chargement d'une munition).

Poussoir d'armement/désarmement



Poussoir d'armement/désarmement



- ✓ Pour mettre l'arme en sécurité avec blocage complet des pièces mobiles, faire disparaître la ligne blanche en actionnant sur le poussoir d'armement / désarmement.



#### 1.6.2. Déchargement de l'arme

- ✓ Diriger l'arme dans une direction non dangereuse : canon à 45° vers le haut.
- ✓ Enlever le chargeur. (Pour avoir les mains libres, poser le chargeur ou le mettre en poche).
- ✓ Actionner le poussoir d'armement / désarmement pour rendre visible la ligne blanche.
- ✓ Ouvrir le verrou et récupérer la cartouche chamberée.
- ✓ En laissant le verrou attaché à l'arme, vérifier la vacuité de la chambre et du canon : diriger le canon vers le haut en direction d'une source de lumière et regarder au travers. On doit apercevoir une légère clarté.
- ✓ Fermer le verrou.
- ✓ Pour avoir les mains libres, porter l'arme à la bretelle ou la poser.
- ✓ Retirer les cartouches du chargeur en les poussant d'arrière en avant.
- ✓ Replacer le chargeur vide sur l'arme.
- ✓ Mettre l'arme en sécurité ou vérifier qu'elle l'est (ligne rouge cachée).

#### Rappel des positions possibles du poussoir d'armement / désarmement :

- *Ligne rouge : arme prête au tir (danger)*
- *Ligne blanche : arme en sécurité avec possibilité d'ouvrir le verrou*
- *Aucune ligne : arme en sécurité avec blocage complet des pièces mobiles*

## 1.7. Démontage et remontage d'une arme basculante

### 1.7.1. Démontage

Le démontage d'une arme basculante se fait uniquement au départ d'une arme fermée

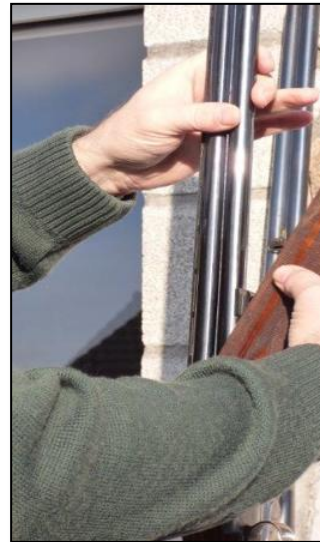
1. Après avoir accompli les mesures de sécurité complètes, refermer l'arme.
2. Poser l'arme « debout » sur une table.
3. Actionner le levier de démontage ou le presseur de démontage.



4. Enlever la longesse.



*Pendant que l'index actionne le levier, le pouce de l'autre main exerce une pression sur le bout de la longesse afin de dissocier celle-ci du canon.*



*Dissocier la longesse du canon et la poser sur la table (en évitant qu'elle tombe, car elle « roule » !)*

5. Ouvrir l'arme (en écartant bien les mains pour avoir plus de force).



6. Dissocier les canons de la crosse.



*Rem : le calibre se trouve soit sur le canon, soit sur la bascule.*

#### 1.7.2. Remontage

En principe, il suffit de répéter les opérations de démontage en ordre inverse ; cependant, ce n'est pas si simple et quelques astuces permettent de se simplifier la vie :



*Saisir la crosse et les canons en veillant à bien écarter les mains et associer les pièces les unes dans les autres.*



*Affirmer l'association en tirant sur les mains comme pour les éloigner l'une de l'autre : en principe, l'arme se referme d'elle-même.*



- ✓ *Reposer l'arme « debout » sur la table.*
- ✓ *Bien aligner les éléments du mécanisme.*
- ✓ *Remettre la longresse en place fermement.*
- ✓ *Revérifier la vacuité de l'arme.*
- ✓ *Fermer l'arme*
- ✓ *Mettre la sureté ou vérifier qu'elle est mise*

## 1.8. Port de l'arme

### 1.8.1. Hors action de chasse (arme toujours déchargée)

- ✓ Arme avec bretelle : port à l'épaule, canon(s) dans une direction non dangereuse (vers le haut) – *Figure 1*.
- ✓ Arme sans bretelle : arme « cassée » (et déchargée), port au bras (le port à l'épaule est interdit) – *Figure 2*.

*Figure 1*



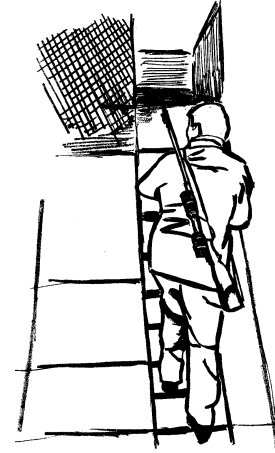
*Figure 2*



*Figure 3*



*Figure 4*



### 1.8.2. En action de chasse (arme chargée)

- ✓ Arme avec bretelle : port à l'épaule, canon(s) dans une direction non dangereuse (vers le haut), sûreté ordinaire mise. L'arme est portée derrière soi. Le port « à l'allemande » (arme portée à l'épaule mais devant soi) n'est pas admis.
- ✓ Arme sans bretelle : port devant soi à hauteur de poitrine, canon(s) vers le haut ; le maintien de l'arme est assuré avec une main placée devant le busc, l'index étant à hauteur ou (mieux) en arrière du pontet, l'autre main saisissant la longueur – *Figure 3*.

*Remarque* : dans le cadre de la 1<sup>ère</sup> sous-épreuve, les armes utilisées sur les parcours « chasse à la botte » et « battue » ne sont pas munies de bretelles. Les armes utilisées sur le parcours « affût et approche » en sont pourvues.

## 1.9. Accéder à une plate-forme d'affût avec une arme et en redescendre

- ✓ Avant de monter ou de descendre de la plate-forme, décharger l'arme. Le chargeur muni des balles peut être mis dans la poche. Maintenir le verrou ouvert ou enlever le verrou.
- ✓ Arme portée en bandoulière, canon(s) dirigés vers le haut – *Figure 4*.  
**NB** : on admet ici que l'arme soit portée derrière soi ou devant soi.
- ✓ Sur l'échelle, respecter la règle des 3 appuis : 1 main et 2 pieds posés sur les échelons ou, l'inverse, 2 mains et 1 pied.
- ✓ Si le tireur est accompagné : le tireur monte le premier et descend le dernier.

## 1.10. Franchissement d'obstacles (clôture, haie, fossé, passerelle ...)

- ✓ Décharger l'arme.
- ✓ Franchir l'obstacle.
- ✓ Recharger l'arme, après avoir vérifié la vacuité des canons.

## 1.11. Précautions à prendre lors de la pratique de certains modes de chasse

### 1.11.1. Chasse à la botte au petit gibier

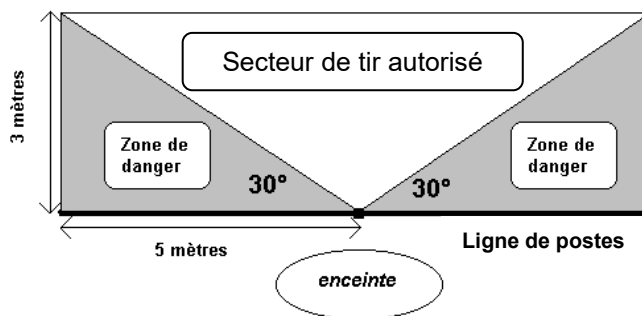
Les tireurs doivent veiller à progresser en ligne et, pour ce faire, régler leur avance sur les tireurs placés aux 2 extrémités de la ligne.

### 1.11.2. Chasse en battue au grand gibier

Lors de l'arrivée au poste :

- ✓ Repérer la ligne des postes : elle n'est pas nécessairement toujours rectiligne.
- ✓ Repérer et avertir ses voisins de gauche et de droite et si possible les survoisins.
- ✓ Délimiter son secteur de tir (appliquer la règle des 30°) en appliquant la formule : 5 pas dans la ligne de postes et 3 pas perpendiculairement à cette ligne – *Figure 5*.  
Dans un souci de sécurité, on veillera scrupuleusement à ne tirer qu'au-delà d'une ligne imaginaire formant un angle minimum de 30° avec la ligne reliant son poste à ceux des voisins.
- ✓ Au coup de trompe (= début de la battue) – et seulement à ce moment-là, pas avant – charger et fermer son arme dans une direction non dangereuse (= vers secteur de tir).
- ✓ Assis sur une canne-siège, ne pas oublier de continuer à maintenir le canon de l'arme dans une direction non dangereuse (ne jamais poser l'arme à plat sur les cuisses ! – *Figure 6*).
- ✓ Ne jamais appuyer son arme chargée contre un support.

*Figure 5*



*Figure 6*



Durant la battue :

- ✓ Ne jamais quitter son poste avant la fin de la battue.
- ✓ Ne jamais suivre avec son arme un gibier s'appêtant à sortir de l'enceinte et à franchir la ligne des chasseurs postés.
- ✓ Ne jamais tirer sur un gibier rentrant dans l'enceinte, blessé ou non.
- ✓ Ne jamais achever un gibier blessé dans l'enceinte.
- ✓ Ne jamais se déplacer pour achever un gibier blessé hors enceinte.
- ✓ Veiller d'une façon générale :
  - à la sécurité des traqueurs, en particulier lorsqu'ils sortent accidentellement de l'enceinte (dans ce cas : décharger son arme même si la chasse n'est pas terminée et inviter les traqueurs à rentrer dans l'enceinte) ;
  - à la sécurité des chiens, notamment en cas de tir, hors enceinte, sur un gibier blessé et fixé par les chiens.

A la fin de la battue (signalée par 3 coups longs de trompe) :

- ✓ Décharger immédiatement son arme (direction non dangereuse = secteur de tir), avant de quitter son poste.
- ✓ Ranger ses munitions et ramasser ses douilles.
- ✓ Rappeler ses voisins et s'assurer qu'ils ont bien entendu le rappel.
- ✓ Après avoir prévenu les voisins, se déplacer pour contrôler chacun de ses tirs.
- ✓ Si l'animal tiré n'est pas directement retrouvé mort :
  - Rechercher l'impact de la balle au niveau des troncs d'arbres ou du sol.
  - Relever les indices éventuels de blessure (poils coupés, esquilles d'os, sang, empreinte de pas anormalement marquée au sol...) :
    - à l'anschuss (= endroit où se trouve le gibier au moment précis où la balle est tirée et le touche éventuellement) ;
    - sur la trajectoire de la balle ;
    - dans la direction de fuite, sur une courte distance (environ 100 m), en évitant de piétiner la piste suivie par le gibier blessé.
  - Remarque : si un fourré se présente dans la direction de fuite du gibier, arrêter le contrôle pour éviter de faire relever l'animal blessé qui s'est peut-être réfugié dans le fourré.*
  - Veiller à baliser l'anschuss, chaque indice ainsi que la direction de fuite (mettre idéalement les balises en hauteur).
  - Si on se trouve en présence d'un gibier blessé, fixé et parfaitement identifié l'achèvement est permis aux conditions suivantes :
    - avertissement des chasseurs et des traqueurs encore sur place ;
    - possibilité de faire un tir fichant ;
    - éviter de tirer en présence de chiens.
  - Si l'animal n'a pas été retrouvé et achevé, remplir une fiche gibier blessé – Figure 7 (modèle).
- ✓ Rejoindre le lieu de rendez-vous, faire rapport (n° de poste, animaux observés, tirés, blessés, tués, direction de fuite, balisage des indices) au directeur de battue et lui remettre la fiche « gibier blessé » le cas échéant.

Figure 7

FICHE N° **FICHE SPECIALE GIBIER BLESSE**

Chasseur  Date  Chasse (lieu)

Enceinte  Poste n°  Gibier seul  OUI  NON suivi par les chiens  OUI  NON

Gibier	<input type="checkbox"/> Cerf .... cors	<input type="checkbox"/> Sanglier mâle ..... kg	<input type="checkbox"/> Brocard	Trouvé :			
	<input type="checkbox"/> Biche	<input type="checkbox"/> fem ..... kg	<input type="checkbox"/> Chèvre			<input type="checkbox"/>	viande
	<input type="checkbox"/> Faon	<input type="checkbox"/> Jeune	<input type="checkbox"/> Jeune			<input type="checkbox"/>	contenu stomacal
						<input type="checkbox"/>	graisse
				<input type="checkbox"/>	os		
				<input type="checkbox"/>	boyau		

OUI  NON sur .... m  NON

Anschuss balisé AVEC  OUI  NON
  rubalise  papier  serpentins

Autres gibiers tirés à proximité	Réactions à la balle :
<input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON (dessin)	

**CROQUIS DES LIEUX**

ENCEINTE	<input type="checkbox"/> VOISIN	V O U S	<input type="checkbox"/> VOISIN	ENCEINTE
HORS ENCEINTE				HORS ENCEINTE

REMARQUE : Téléphone :

N'hésitez pas à reproduire cette fiche afin qu'elle puisse vous accompagner à chaque sortie cynégétique; remplissez minutieusement l'ENSEMBLE de la fiche, TOUTES les données sont importantes pour le conducteur, ... et pour le gibier blessé : pensez à lui !

## 1.12. Tirer proprement et de façon responsable

**Règle N° 1** – S'exercer régulièrement au tir.

**Règle n° 2** – Toujours respecter une distance de tir raisonnable.

**Règle N° 3** – Toujours tirer dans de bonnes conditions :

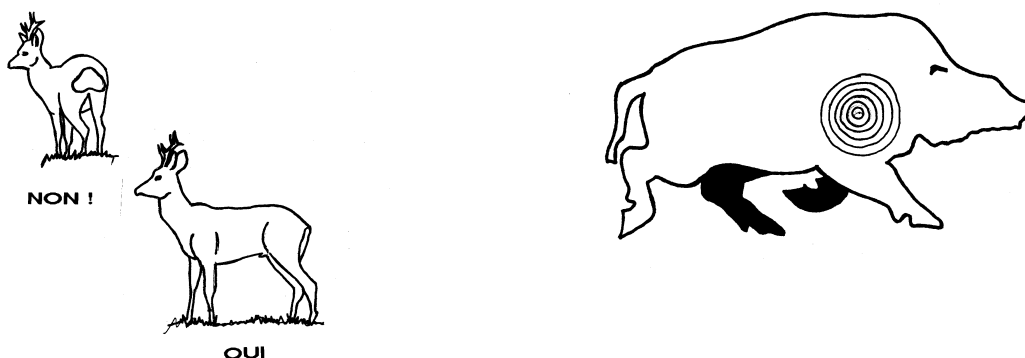
- ✓ bonne visibilité (attention au risque de ricochet, aux buissons qui peuvent dissimuler des personnes, du bétail, ...)
- ✓ tir fichant (ne jamais tirer des animaux se trouvant en crête) – *Figure 8*
- ✓ gibier de profil (tir au niveau du défaut de l'épaule) – *Figure 9*

**Règle N° 4** – N'activer le Stecher (détente sensible) qu'au moment où on vise sa cible, juste avant le tir éventuel.

*Figure 8*

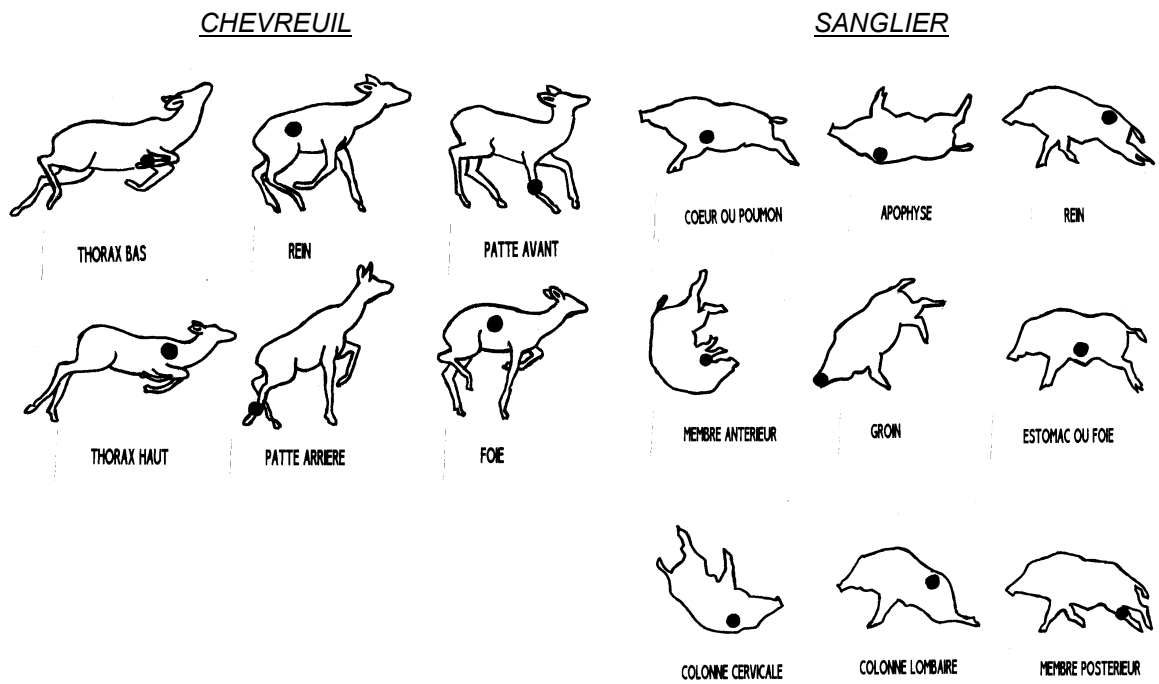


*Figure 9*



**Règle N° 5** – Toujours bien observer la réaction du gibier pour faciliter la recherche éventuelle si le gibier tiré ne reste pas sur place – La *Figure 10*, ci-après, présente un schéma théorique. Il est très difficile d'interpréter les différentes réactions car chaque balle est un cas particulier. Néanmoins, en général, la réaction sera proportionnelle au rapport entre la masse de la balle (poids/vitesse) et la masse de l'animal. Si on tire au défaut de l'épaule avec une 7x64 sur un chevreuil de 10 kg ou sur un cerf de 130 kg, le chevreuil va probablement basculer tandis que le cerf va démarrer droit devant lui.

Figure 10 (d'après U.N.U.C.R. et A.N.C.G.G.)



## Chapitre 2 – Connaissance des armes et munitions

### 2.1. Reconnaissance du type d'arme

#### 2.1.1. Armes basculantes

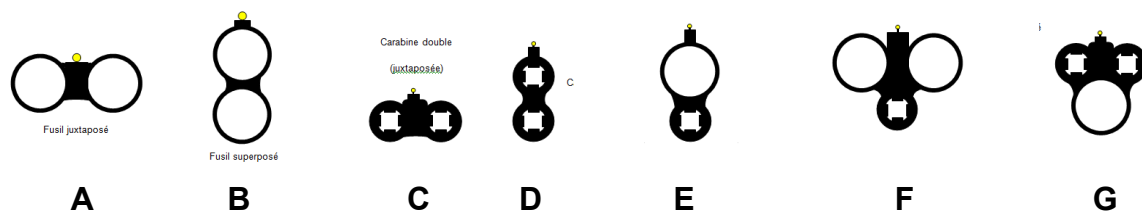
= armes à canon(s) lisse(s) et/ou rayé(s), dont les canons pivotent partiellement autour d'un axe (broche).

Parmi les armes à 2 ou 3 canons, on distingue – *Figure 11* :

- Fusils de chasse à canons juxtaposés (A) ou superposés (B)
- Carabines doubles à canons juxtaposés (C) ou superposés (D)
- Armes mixtes « classiques » :
  - 2 canons superposés (1 rayé + 1 lisse) – (E)
  - Drilling (2 canons lisses + 1 canon rayé) – (F)
  - Drilling double carabine (2 canons rayés + 1 canon lisse) – (G)

Remarque : *l'utilisation du terme « pliant » à la place du terme « basculant » est à proscrire. Un fusil pliant se replie complètement et peut être aisément dissimulé sous un manteau. C'est la raison pour laquelle la loi sur les armes range parmi les armes prohibées un fusil pliant d'un calibre supérieur au calibre 20 (16, 12).*

Figure 11



#### 2.1.2. Armes à répétition manuelle

= armes à canon lisse ou rayé qui, après chaque tir, nécessitent manuellement l'éjection de la douille et l'alimentation d'une nouvelle cartouche.

On rencontre trois modèles différents selon le mécanisme de réarmement :

- Le modèle à levier latéral ou à verrou (ex. modèle "Mauser" ou "Blaser").
- Le modèle à levier de sous-garde<sup>1</sup> (ex. carabine à levier "Marlin", la "Winchester" des westerns).
- Le modèle à pompe<sup>1</sup> (riot gun)

#### 2.1.3. Armes semi-automatiques

= armes à canon lisse ou rayé, dont le réarmement s'effectue automatiquement, notamment par emprunt de gaz (ex. carabine semi-automatique Bar de chez Browning), mais ne permettant le tir que d'une seule cartouche par pression sur la détente (coup-par-coup).

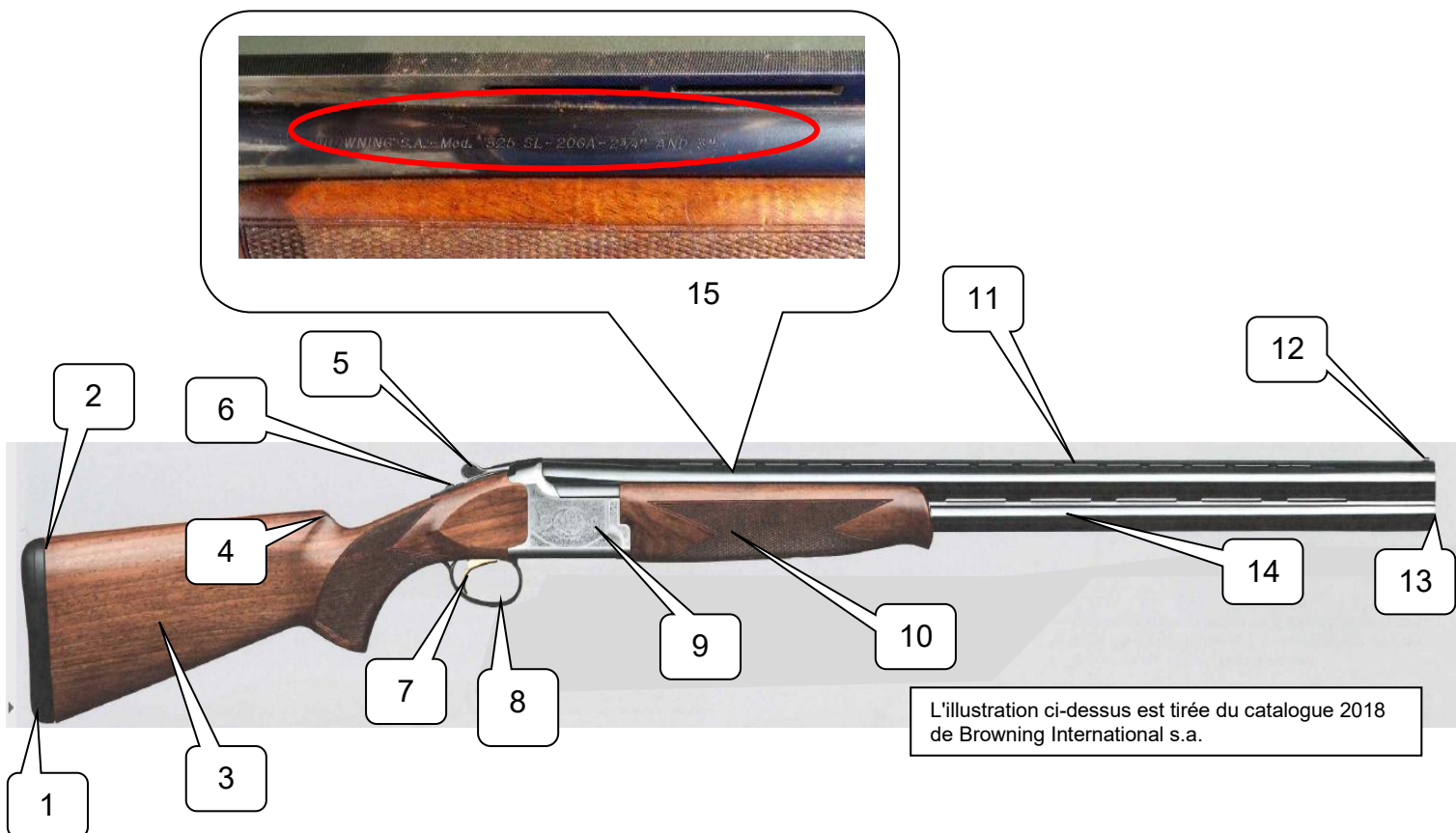
<sup>1</sup> Ces types d'armes ne sont pas présents à l'examen.

## 2.2. Identification des éléments d'une arme

Outre le numéro de l'arme, la dénomination complète du calibre (ex. : 12, 16, 20, .30 R Blaser, .270 Win, .300 Win Mag, 8x57 JRS, 9,3x74 R, ...) et la longueur de la chambre en mm ou en pouces<sup>2</sup> (la correspondance métrique doit être fournie)<sup>3</sup>, le candidat doit pouvoir identifier les éléments suivants :

### 2.2.1. Fusils de chasse – Figure 12

1. Plaque de couche – 2. Talon – 3. Crosse – 4. Busc – 5. Clé d'ouverture – 6. Poussoir de sûreté – 7. Détonateur – 8. Pontet – 9. Bascule – 10. Longuesse ou fût – 11. Bande de visée ou bande ventilée – 12. Grain d'orge ou guidon – 13. Bouche du canon – 14. Canon – 15. Indications du calibre et de la longueur des chambres



Selon les modèles et les marques, on peut trouver les indications de calibre sur les chambres, arme ouverte.



<sup>2</sup> 1 pouce = 25,4 mm.

<sup>3</sup> Dans le cadre de l'examen, seules 2 longueurs de chambre seront rencontrées :  
- 2 pouces  $\frac{3}{4}$  = 70 mm ;  
- 3 pouces = 76 mm.

### 2.2.2. Carabine à verrou – Figure 13

1. Plaque de couche – 2. Talon – 3. Crosse – 4. Busc – 5. Poussoir de sûreté – 6. Détonateur – 7. Pontet – 8. Verrou – 9. Chambre – 10. Chargeur ou magasin amovible – 11. Fût – 12. Hausse = mire = viseur<sup>4</sup> – 13. Canon – 14. Guidon – 15. Bouche du canon – 16. Bande de battue



#### Localisation du poussoir de sûreté sur l'arme utilisée pour l'examen

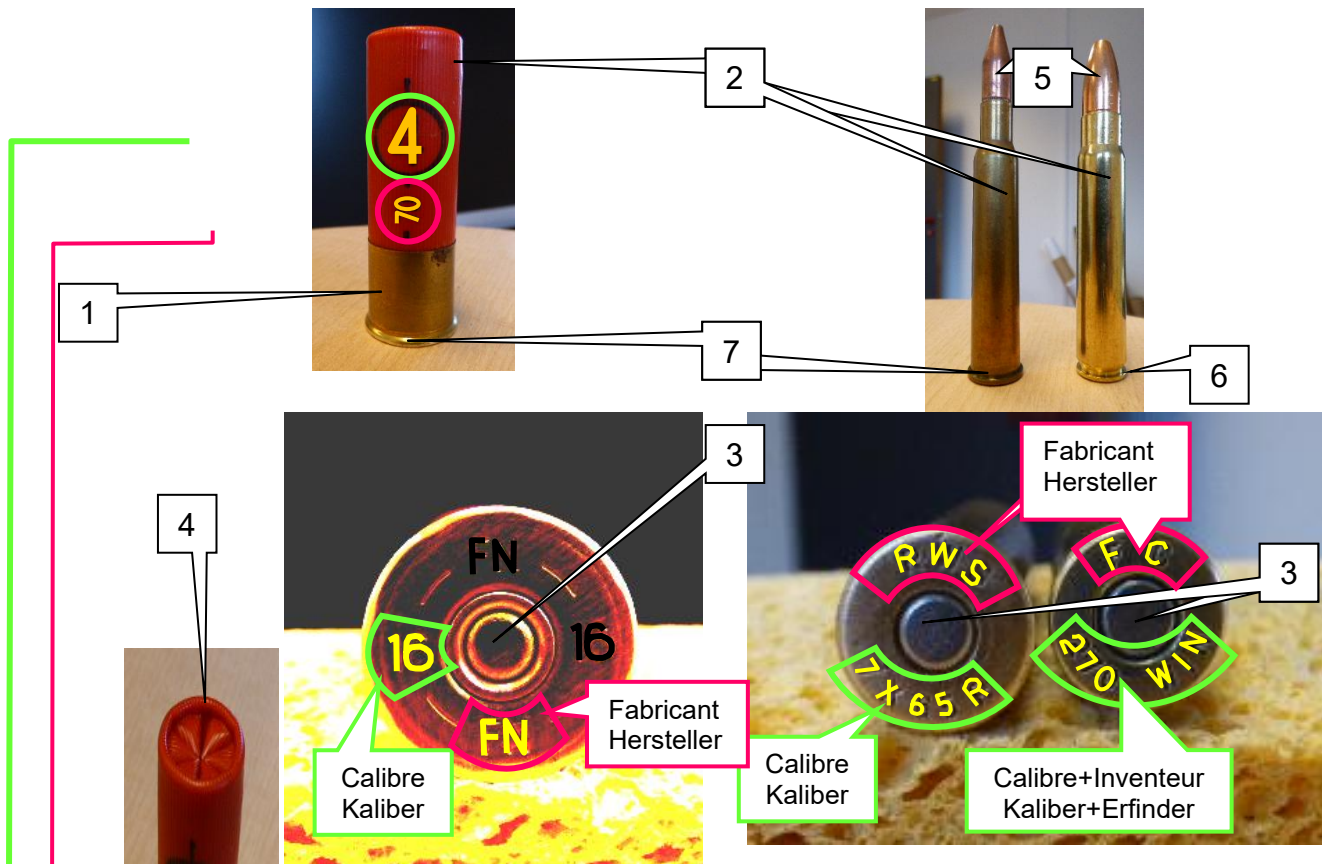


<sup>4</sup> Ces trois mots sont synonymes et désignent l'ensemble de l'instrument de visée.

## 2.3. Identification des éléments d'une munition et signification des inscriptions

Figure 14

1. Culot – 2. Douille ou étui – 3. Amorce – 4. Sertissage ou fermeture – 5. Balle ou ogive ou projectile – 6. Gorge – 7. Bourrelet



### Sur une cartouche à grenaille :

- la face inférieure du culot porte les indications
  - du calibre (12, 16, 20, ...).
  - du fabricant (FN, RWS, ...).
- Sur l'étui figurent notamment les inscriptions suivantes :
  - la longueur de la douille (en mm ou en pouces).

*Remarque : il est extrêmement dangereux de chamberer une munition dont la longueur de douille est plus grande que celle de la chambre (en général, les fusils sont chamberés en 70 mm).*

- le **numéro de la grenaille** (avec éventuellement lecture simultanée du diamètre de la grenaille en mm).
- la charge de la **grenaille** (en grammes (g) – 24, 28, 32 ou 36). (non visible sur l'illustration).

Sur une cartouche pour carabine :

La face inférieure du culot porte des chiffres et des lettres correspondant à la dénomination du calibre et à celle du fabricant.

Un calibre s'exprime entièrement sans rien omettre : "*Je voudrais une boîte de 8x57JRS et des 270Winchester s'il vous plaît*". Chacun des mots, chiffres, lettres a son importance et sa signification particulière.

NB : Pour l'examen pratique, il suffit de savoir que ces mots, nombres et lettres appartiennent à la dénomination complète du calibre tel qu'il est défini dans le commerce pour donner une réponse correcte.

Exemples d'indications :

**8x57JRS** :  
8 : diamètre approximatif de la balle en mm  
57 : hauteur de la douille en mm  
I ou J : munition utilisée autrefois dans l'infanterie  
R : bourrelet  
S : calibre (diamètre) "supérieur" (= danger<sup>5</sup>) !

**.30-06Sprg** .30 : diamètre approximatif de la balle en centièmes de pouce  
06 : année d'adoption de la munition (1906) par l'US Army  
Sprg : mis pour Springfield (arsenal US Army)

**.270Win** = diamètre approximatif de la balle en millièmes de pouce +  
inventeur (winchester)

**7mmRemMag** = diamètre approximatif de la balle en mm + inventeur (Remington) +  
Magnum

→ WIN, REM, BROWNING, RWS, W-W, RP... :

- au-dessus de l'amorce : indication relative au fabricant (ne fait pas partie du calibre).
- accolé aux dimensions chiffrées : appartient à la dénomination complète du calibre (nom du concepteur-inventeur du calibre dans certains cas).

→ MAG(NUM) : munition à douille de grande capacité<sup>6</sup> culot *éventuellement* renforcé (ceinture magnum)

<sup>5</sup> Il est possible de chamberer une munition "S" dans une arme prévue pour une munition sans S, mais compte tenu que le diamètre de la balle "S" est de 8,22mm (.323") alors que le diamètre de la balle "sans S" est de 8,04mm (.318"), un tir occasionnerait une surpression pouvant provoquer l'explosion de l'arme.

<sup>6</sup> Le terme de "surchargée" parfois utilisé est impropre. A proscrire.

## 2.4. Correspondance entre détente et canons – Figure 15



### Arme juxtaposée

- 1<sup>ère</sup> détente → canon droit
- 2<sup>ème</sup> détente → canon gauche.

Remarque : en cas de monodétente et en l'absence de sélecteur, le premier coup part du canon droit.

### Arme superposée

- 1<sup>ère</sup> détente → canon inférieur.
- 2<sup>ème</sup> détente → canon supérieur.

Remarque : en cas de monodétente et en l'absence de sélecteur, le premier coup part du canon inférieur.



Sur cette photo, on peut voir que les (queues de) détente sont en fait organisées parallèlement et juxtaposées comme les canons :

- détente droite = canon droit
- détente gauche = canon gauche

## 2.5. Choix de la munition en fonction du gibier, du mode de chasse ou de l'époque

2.5.1. Rappel de certaines dispositions de l'AGW du 22 septembre 2005 réglementant l'emploi des armes à feu et de leurs munitions en vue de l'exercice de la chasse, ainsi que certains procédés ou techniques de chasse (M.B. 05.10.2005), modifié par les AGW des 10 novembre 2006 (M.B. 17.11.2006), 13 septembre 2012 (M.B. 21.09.2012), 17 septembre 2015 (M.B. 29.09.2015), 2 mai 2024 (M.B. 27.09.24) et AM 25 août 2025 (M.B. 25.09.2025).

Catégories de gibier	Armes à canon(s) lisse(s) calibre compris entre le 8 et le 36 (.410)		Armes à canon(s) rayée(s)
	cartouches à grains métalliques	cartouches à balle	
<b>Grand gibier</b>	<b>NON</b>	OUI si - calibre 20, 16 ou 12 uniquement - balle déformable à l'impact	<b>Chevreuril à l'approche et à l'affût</b> - calibre $\geq 5,58$ mm (.22) - énergie à 100 m $\geq 980$ joules <b>Autres cas</b> - calibre $\geq 6,5$ mm - énergie à 100 m $\geq 2200$ joules
<b>Petit gibier</b>	OUI si diamètre des grains $\leq 5$ mm	<b>NON</b>	<b>NON</b>
<b>Gibier d'eau</b>	OUI si diamètre des grains $\leq 5$ mm	<b>NON</b>	<b>NON</b>
<b>Autre gibier</b>	OUI si diamètre des grains $\leq 5$ mm	OUI	OUI si calibre $\geq 5,58$ mm (.22) (pas d'énergie minimale)

Les armes mixtes de calibres identiques à ceux mentionnés dans le tableau sont autorisées. Les armes suivantes sont en revanche toujours interdites :

- ◇ les armes automatiques ou semi-automatiques dont la capacité du chargeur est supérieure à 2 cartouches (cette limitation du chargeur ne concerne donc pas les armes à répétition manuelle, par verrou, levier ou pompe) ;
- ◇ les armes munies de sources ou de dispositifs lumineux sont interdites pour peu que ceux-ci servent à éclairer la cible. Un guidon fluorescent, un réticule lumineux, une lunette de type "qwik point" ou équivalente ne sont pas des dispositifs qui éclairent la cible et sont donc autorisés ;
- ◇ les armes équipées de lunettes et appareils munis d'un viseur à infrarouge permettant le tir de nuit ;
- ◇ les armes munies d'un réducteur de son (silencieux).

Les projectiles suivants sont toujours interdits :

- ◇ les projectiles militaires de tous types ;
- ◇ les projectiles gainés ;
- ◇ les projectiles non expansifs.

Remarque : Les dispositions de l'A.G.W. du 22 septembre 2005 ne visent que l'exercice de la chasse. Toutefois, l'arrêté du Gouvernement wallon du 18 octobre 2002 permettant la destruction de certaines espèces gibiers précise que les dispositions concernant l'emploi des armes et munitions figurant dans l'arrêté du 22 septembre 2005 sont également d'application dans le cadre de la destruction.

- Depuis le 27 septembre 2024, l'usage d'un fusil avec des cartouches à grains métalliques ou avec des cartouches à une balle contenant du plomb est interdit dans et à moins de 100 mètres des zones humides, tant en chasse qu'en destruction. Pour compenser la moindre pénétration et létalité des cartouches à grains sans plomb (nettement plus légers à volume égal), un arrêté ministériel entré en vigueur le 25 septembre 2025, permet d'utiliser des grains dont le diamètre est supérieur (5 mm au lieu de 3,5 ou 4 mm auparavant).

### 2.5.2. Munitions pour armes à canon lisse : quelques principes pour le choix des grenailles

- Plus le gibier est lourd, plus les grenailles à utiliser seront grosses pour que les atteintes soient suffisamment "énergétiques". Ne pas perdre de vue cependant, que plus les grenailles utilisées sont grosses, moins il y en a dans la cartouche. Par conséquent, statistiquement parlant, elles ont

moins de chance d'atteindre le gibier efficacement (on considère habituellement que 4 ou 5 atteintes sont nécessaires pour abattre un gibier) ;

- En début de saison, la distance de fuite des gibiers est inférieure à ce qu'elle est en fin de saison. Ne pas perdre de vue cependant qu'il faut éviter de toute façon les "coups de longueur", hasardeux : ils augmentent inutilement les risques de blessure du gibier, et qu'il faut s'abstenir de tirer au-delà de 40 m. Rappelons que la dispersion des grains métalliques augmente avec la distance de tir, ce qui rend le tir moins efficace. Avec l'augmentation de la distance parcourue par la gerbe de grenailles, l'espace entre les grenailles au sein de cette gerbe augmente également ;
- De même, en hiver, la composition du pelage ou du plumage présente une consistance plus forte susceptible d'"amortir" et donc de diminuer l'impact du projectile. A cette saison, on préférera donc un grain plus gros.
- Pour le tir avec des munitions « sans plomb », on recommande d'utiliser des grenailles plus grosses pour garder un pouvoir létal suffisant. Concrètement, on conseille de descendre de deux numéros en acier par rapport au plomb, soit de passer par exemple d'une cartouche de grenailles en plomb N°6 à une cartouche de grenailles en acier N°4.

Concrètement :

N° des grenailles pouvant être correct	Numérotation des grenailles (série belge)									
	Espèce	N°00	N°0	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7
	<b>Bécasse</b>								Plomb	
							Acier (steel)			
	<b>Lapin</b>								Plomb	
							Acier (steel)			
	<b>Perdrix</b>								Plomb	
							Acier (steel)			
	<b>Pigeon ramier</b>								Plomb	
							Acier (steel)			
	<b>Faisan</b>								Plomb	
							Acier (steel)			
	<b>Canard colvert</b>								Plomb	
							Acier (steel)			
	<b>Lièvre</b>								Plomb	
							Acier (steel)			
	<b>Renard</b>								Plomb	
							Acier (steel)			