

# Règlement Intérieur du Parc de Camelot



## ARTICLE 1. Sécurité des chasseurs et des tiers.

*A son arrivée au rendez-vous de chasse, chaque chasseur se présentera au responsable de la battue, afin d'émarger obligatoirement le carnet de battue.*

*Chacun devra être porteur de son permis de chasser validé, de l'attestation d'assurance.*

*Chaque chasseur ou accompagnateur devra être équipé d'un baudrier ou gilet fluorescent, d'une trompe de chasse. Le chasseur qui ne posséderait pas ce matériel se verrait interdire de chasse.*

*Monter aux postes en silence et respecter les décisions du responsable de battue.*

*Il est formellement interdit de charger son arme avant l'arrivée au poste. Avant cette prise de poste, repérer ses voisins de droite et de gauche et s'assurer des angles de tir (règle des 30°).*

*Tous les tirs doivent être fichants.*

*Il est interdit de transporter un fusil (ou une carabine) chargé(e) à la bretelle ou de battre les buissons avec le canon de son arme. Les armes ne pourront être transportées à bord d'un véhicule que démontées ou déchargées et placées sous étui.*

*Ne jamais changer de poste en battue sans ordre formel du responsable de battue ou des piqueurs, même sur gibier blessé. Pendant le "ferme", seuls les piqueurs sont habilités à intervenir (le posté ne doit pas se déplacer).*

*Ne jamais tirer sur un gibier sans l'avoir formellement identifié auparavant et seulement après s'être assuré de l'absence de danger pour autrui. De manière permanente, il est interdit de tirer au jugé dans les haies et les buissons, en direction des maisons, routes, et tous lieux fréquentés par le public au moment de l'action de chasse, à hauteur d'homme.*

*Désarmer son arme dès le signal de fin de battue ; répéter les signaux de fin de battue et s'assurer que les chasseurs de sa ligne les ont entendus ; attendre le retour des postés du dessus avant de quitter son poste.*

*Le responsable de la battue et les piqueurs sont seuls habilités à sonner le signal de fin de battue.*

*Codes des sonneries : un coup long : début de chasse - un coup long suivi d'un coup bref : fin de la battue.*

*Ne pas s'amuser à cueillir des champignons, plantes, etc. sur les terrains de chasse entre les signaux de début et de fin de battue.*

*Ne pas se trouver en état d'ébriété.*

*Laisser le poste propre ; ramasser ses douilles, ses papiers, etc.*

*Pour la sécurité de tous, la consommation de boissons alcoolisées ne sera autorisée qu'à la fin de la journée de chasse.*

## **ARTICLE 2. Responsabilité.**

*Le parc de Camelot dégage formellement sa responsabilité lors d'un incident ou accident de chasse. Chaque chasseur restera personnellement responsable des accidents et blessures ou des dommages matériels qu'il pourrait causer à autrui et des procès qui pourraient lui être faits pour une infraction de chasse ou autre. Le Parc de Camelot dégage également formellement sa responsabilité en cas d'accidents provoqués par un abandon de poste en battue sans ordre d'un responsable.*

## **ARTICLE 3. Décisions et sanctions.**

*En cas de manquement manifeste aux règles de sécurité, le responsable de battue se réserve la possibilité d'arrêter la battue. Le cout de la journée reste dû.*

*Si un ou plusieurs chasseurs se permettent de tenir des propos injurieux ou de proférer des menaces à l'occasion de l'application du présent règlement à une personne chargée de les faire observer, leur exclusion du parc sera prononcée.*

## **ARTICLE 4. Dégât sur gibier.**

*Tous sangliers blessés, obligés d'être abattus ou retrouvés morts dans les jours suivants la chasse ou l'entraînement seront facturés.*

## **ARTICLE 5. Connaissance du règlement.**

*Tous les chasseurs en signant le carnet de battue, reconnaissent avoir pris connaissance du présent règlement intérieur et s'engagent à en respecter les règles.*

