



FEU À CIEL OUVERT

N'oubliez pas qu'il est **obligatoire d'obtenir un permis de brûlage avant de faire un feu extérieur** (défrichage de terrain, feu de joie ou feu de branchage).

La procédure est très simple, vous devez téléphoner sur les heures d'ouverture de 8 h 30 à 16 h 30 (sauf horaire d'été du 29 avril au 25 octobre de 8 h à 16 h 45 du lundi au jeudi et le vendredi de 8 h à midi) au **450-836-7007 poste 2510** et laisser vos coordonnées pour qu'un officier du service vous rencontre afin de constater si votre demande respecte les exigences du règlement 248 de la MRC de D'Autray et par la suite vous délivrer le permis.

Nous vous rappelons que nous avons 24 heures pour délivrer un permis.

Le fait de faire un feu ne doit pas nuire à votre voisinage. Même avec un permis, vous demeurez responsables des déboursés ou dommages qui peuvent résulter d'un feu ainsi allumé. Par ailleurs, il est interdit de faire un feu extérieur lorsque le vent excède 25 km/h ou lorsqu'une interdiction d'allumer un feu à ciel ouvert a été émise.

FEU DE BOIS DANS UN FOYER EXTÉRIEUR

ARTICLE 3

2.4.5.2 Feu de bois dans un foyer extérieur

- 1) Un seul foyer extérieur est autorisé par bâtiment à condition qu'il soit situé dans une zone où l'usage habitation est permis.
- 2) Le foyer ne doit pas être installé en cour avant du bâtiment. Il doit être situé à une distance minimale d'un (1) mètre des limites de la propriété et à une distance minimale de quatre (4) mètres **de toute construction, haie, arbuste ou boisé**. De plus, le foyer ne peut se trouver sous un arbre ou toute autre végétation. »
- 3) Le foyer extérieur doit être solide, être fermé sur toutes ses faces, soit par des matériaux non combustibles ou par un pare-étincelles dont les ouvertures sont d'au plus 1 cm². Il doit être conçu afin d'éviter l'émission d'escarbilles et d'étincelles.

Pour obtenir de plus amples informations sur la réglementation:

Francis Doyon, agent de prévention

Service de sécurité incendie de la MRC de D'Autray

450-836-7007, poste 2743