

ÂME : intérieur du canon. Il est rayé longitudinalement selon un pas approprié pour conférer au projectile un effet de rotation afin de stabiliser et régulariser sa trajectoire.

AMORCE : capsule contenant la matière inflammable au choc du percuteur pour permettre l'ignition de la poudre. Elle peut être sertie au fond de l'étui d'une cartouche (percussion centrale) ou placée sur la cheminée en arme ancienne. Dans une percussion annulaire, la matière inflammable est logée dans le bourrelet de l'étui.

ANNONCE : pouvoir dire où se situe l'impact en cible en fonction de l'analyse du tir au moment du départ du coup.

ARME À RÉPÉTITION : arme qui, après chaque coup tiré, est rechargée manuellement par l'introduction dans le canon d'une cartouche prélevée dans un magasin et transportée à l'aide d'un mécanisme.

ARME À UN COUP : arme sans magasin qui est chargée avant chaque coup par l'introduction manuelle d'une cartouche dans la chambre, ou dans un logement prévu à cet effet à l'entrée du canon.

ARME AUTOMATIQUE : arme qui, après chaque coup tiré, se recharge automatiquement et qui peut, par une seule pression sur la queue de détente, lâcher une rafale de plusieurs coups. Cette arme est interdite en Tir sportif.

ARME SEMI-AUTOMATIQUE : toute arme qui, après chaque coup tiré, se recharge automatiquement et qui, par une seule pression sur la queue de détente, ne peut lâcher qu'un seul coup à la fois.

BALLE : c'est le projectile. Il est généralement en plomb. Il peut être chemisé de laiton (ou de cuivre s'il est propulsé à une vitesse initiale élevée). Son poids est le plus souvent cité en grains ; 1 grain = 0,0648 gramme, 1 gramme = 15,432 grains.

BARILLET : cylindre des revolvers qui tourne sur un axe parallèle au canon pour placer successivement les cartouches en position de percussion.

BOSSETTE : point dur sur la course de la détente.

BOUCHE : orifice du canon par lequel sortent les projectiles.

BOURRELET : partie saillante du culot de l'étui des cartouches.

BUSC : partie supérieure de la crosse des carabines et des poignées des revolvers ou pistolets.

BRETELLE : accessoire utilisé en tir à la carabine dans certaines disciplines. Elle permet de créer de la stabilité dans les positions "couché" et "genou" au lieu de porter l'arme avec le bras.

CANON : partie de l'arme qui guide le projectile. Sa qualité confère à l'arme la majeure partie de sa précision.

CALE MAIN : accessoire utilisé en tir à la carabine dans le tir avec bretelle. Fixé sous le fût, il évite à la main du tireur de changer de position et relie la bretelle à l'arme.

CALIBRE : ils peuvent être exprimés en m/m, en inches (armes rayées d'épaule ou de poing) ou en jauges (armes lisses : fusils). Exemples : un calibre 22 L.R (en réalité 0,22 inch ou 22/100^e d'inch) correspond à un calibre de 5,5 mm, un calibre 45 est égal à 11,43 mm. Pour un fusil de calibre 12, ce chiffre correspond au nombre de balles sphériques qu'il serait possible de couler dans une livre de plomb. Leur diamètre serait alors de 19 mm.

CARCASSE : partie usinée qui supporte le canon et l'ensemble des pièces constitutives de l'arme.

CARTOUCHE : ensemble constitué de l'étui, l'amorce, la poudre et le projectile.

CHAMBRE : partie du canon (pistolet, carabine ou fusil) où se loge la cartouche provenant du chargeur, du magasin ou introduite à la main. C'est également l'alvéole du barillet des revolvers recevant la cartouche.

CHARGEUR : boîtier amovible contenant les cartouches.

CHIEN : pièce permettant la percussion : il frappe ou lance le percuteur. Il peut être apparent ou caché. Au décrochement de la gâchette, le chien est libéré ce qui entraîne la percussion et le départ du coup.

CLIQUER : déplacer la hausse pour régler le tir. Les vis de hausse comportent des " clics ", d'où l'expression usuelle des tireurs " cliquer ". Notons



qu'il faut déplacer la hausse dans le sens où on veut déplacer le tir.

CORDON : petit liseré sur une cible séparant les zones de valeur des points.

CROSSE : partie de l'arme, de poing ou d'épaule, qui permet sa préhension. Elle doit être, si possible, adaptée à la morphologie du tireur.

CULASSE : pièce mobile de l'arme qui sert à l'approvisionnement en munitions et à l'extraction des étuis usagés.

DÉTENTE : ensemble complexe de petites pièces permettant l'accrochage de la gâchette avec le système de percussion ainsi que divers réglages (course, poids, trigger stop...).

DOUBLE ACTION : système de détente permettant avec une même pression du doigt l'armement puis la libération du chien.

ÉPAULÉ : action qui consiste à placer la plaque de couche de son arme contre son épaule.

ÉTUI ou DOUILLE : partie de la cartouche, généralement en laiton, qui reçoit l'amorce et la poudre et sur laquelle est sertie la balle.

EXTRACTEUR : ergot fixé sur la culasse qui accroche la gorge ou le bourrelet de l'étui et permet de l'extraire de la chambre.

FLÈCHE : hauteur maximale atteinte par la balle sur sa trajectoire.

FÛT : partie inférieure de la crosse en avant du pontet.

FUSIL : arme de chasse ou arme de guerre utilisée par l'infanterie. Dans les disciplines de tir aux plateaux, l'arme d'épaule est appelée fusil. En tir à la cible, l'arme d'épaule peut être appelée fusil dans les disciplines utilisant des gros calibres (300 m) et des armes réglementaires militaires (TAR).

GÂCHETTE : pièce interne du mécanisme de détente qui retient le chien armé (ou le marteau) et qui décroche lors de l'action du doigt sur la queue de détente.

GROUPEMENT : le groupement est une valeur correspondant à l'ensemble d'une série de tirs situés sur la cible. Grouper signifie être capable de mettre les impacts les uns à côté des autres au même endroit sur une cible.

GUIDON : c'est le deuxième élément de la visée. Situé à l'extrémité du canon, au-dessus de la bouche. Le plus souvent fixe, il est parfois mobile sur certaines armes anciennes. Il est toujours à lame pour les pistolets et revolvers de compétition (visée ouverte), et le plus souvent en anneau pour les carabines (visée fermée).

HAUSSE : c'est l'instrument de visée arrière, le plus proche de l'œil. La hausse est réglable en hauteur et latéralement pour permettre d'ajuster le tir (Voir "cliquer").

IGNITION : mise à feu de la poudre suite à la percussion de l'amorçage.

IMPACT : trou découpé par le projectile dans une cible papier ou trace (heurt, endroit de la touche) sur les cibles en métal.

IRIS : système se fixant sur la hausse. Il permet de régler le diamètre de l'ouverture et de positionner des filtres de couleur.

LÂCHER : action du doigt sur la queue de détente qui entraîne la libération du système de percussion, la mise à feu et le départ du projectile.

LIGNE DE MIRE : droite théorique allant du centre de la hausse au guidon.

LIGNE DE VISÉE : droite théorique allant de l'œil du tireur au point visé.

LUNETTE ou TÉLESCOPE : optique grossissante qui permet de voir ses impacts en cible. Il est important qu'elle soit lumineuse afin de bien voir sans fatiguer l'œil. Plus la surface de la lentille frontale est importante et plus la lunette est lumineuse. La luminosité est un meilleur critère de qualité que le grossissement.

LUNETTE DE VISÉE : optique grossissante pouvant être montée sur une arme.

MOUCHE : partie centrale du "10" permettant de départager les éventuels ex-æquo.

PAS DE TIR : emplacement organisé face aux cibles comprenant l'ensemble des postes de tir.

PERCUTEUR : pièce qui frappe l'amorce (cartouche) ou la soupape (air comprimé) pour faire partir le coup. Il peut être intégré à la culasse ainsi que sur certains chiens de revolver.

PISTOLET : toute arme de poing autre qu'un revolver.

PLAQUE DE COUCHE : partie arrière, fixe ou mobile, de la crosse des carabines et des fusils qui se place contre l'épaule ou le bras. Réglable, elle permet d'adapter l'arme à la morphologie du tireur et aux différentes positions de tir.

POIGNÉE PISTOLET : partie de la crosse d'une carabine adjacente au pontet permettant la prise en main.

POINT MOYEN : milieu d'un groupement d'impacts. On se réfère au point moyen pour régler son tir par déplacement de la hausse.

PONTET : pièce en arceau, élément de sécurité obligatoire dans la majeure partie des disciplines, protégeant la queue de détente d'un accrochage ou d'un déplacement et donc d'un départ intempestif.

PORTÉE : distance maximale possible du parcours d'un projectile.

PRISE EN MAIN : terme technique au pistolet décrivant la manière de prendre l'arme. La prise en main doit être identique, tir après tir, pour éviter des écarts importants en cible.

QUEUE DE DÉTENTE : pièce sur laquelle l'index exerce une pression qui entraîne le décrochage de la gâchette. La queue de détente est souvent appelée à tort "gâchette" dans les films au cinéma ou à la télévision.

RECHARGEMENT DES MUNITIONS : action de recomposer une munition à partir des éléments de base qui la constituent : étui, amorce, poudre, balle. Le rechargement n'est possible qu'avec des munitions à percussion centrale dont les amorces peuvent être extraites.

REVOLVER : arme de poing comportant un barillet tournant selon un axe parallèle au canon. Le barillet demeure solidaire de l'arme pour l'approvisionner en munitions. Il peut être basculant ou fixe.

RÉGLAGE : adaptation d'une arme à la vision du tireur ainsi qu'à sa manière de viser. Il faut déplacer la hausse dans le sens où l'on dirige son tir. (Voir "cliquer").

SIMPLE ACTION : système de détente permettant, avec la pression du doigt, la libération du chien préalablement armé.

TRAJECTOIRE : courbe décrite par un projectile dans son déplacement dans l'espace.

VISUEL : partie centrale noire de certaines cibles permettant d'ajuster la visée.

WAD-CUTTER : type de projectile entièrement en plomb qui découpe dans le papier ou le carton des cibles des impacts d'une netteté parfaite comme le ferait un emporte-pièce. Traduction littérale : wad-cutter = bourre coupante.

ZONE : surface délimitant la valeur de l'impact dans la cible (10, 9, 8, etc.).

Mémento



A series of horizontal dotted lines for writing, spanning the width of the page.

www.fftir.org

38, rue Brunel - 75017 PARIS
Téléphone : 01 58 05 45 45 - Télécopie : 01 55 37 99 93
e-mail : info@fftir.org

