

Lexique (Fédération Française de Tir)

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 amovible sertie au fond de l'étui d'une cartouche à percussion centrale contenant la matière inflammable au choc du percuteur pour mettre feu à la poudre. Dans une percussion annulaire la matière inflammable est logée au fond et au pourtour du culot de l'étui.

ANNONCE : C'est pouvoir dire où se situe l'impact sur la cible en fonction de l'analyse du tir au moment du départ du coup (position des organes de visée par rapport au visuel, qualité du lâcher,...).

ARME à REPETITION : Arme qui, après chaque coup tiré, est rechargée manuellement par 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 introduction manuelle de la cartouche dans la chambre ou dans un logement prévu à cet effet à l'entrée du canon.

ARME AUTOMATIQUE : Toute 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 ne peut, par une seule pression sur la queue de détente, lâcher plus d'un seul coup.

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

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 consolide efficacement le triangle arme / bras / avant-bras du tireur.

CANON ou TUBE : 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. Fixé sur le fût, il évite à la main du tireur de changer de position et relie la bretelle à l'arme.

CALIBRE : Les calibres européens sont définis en millimètres. Exemple : un 7,65 (mm). Les calibres anglo-saxons sont définis en pouces ou inches. Un pouce ou inch = 25,4 mm. Exemple : un calibre 22 L.R. (en réalité 0,22 inch ou 22/100 èmes d'inch) correspond à un calibre de 5,5 mm (exactement 5,58 mm), un 45 à 11,43 mm, etc.

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

CARTOUCHE : Ensemble comportant l'étui, l'amorce, la poudre et le projectile.

CHAMBRE : Alvéole du barillet des revolvers recevant la cartouche. Partie du canon du pistolet ou de la carabine où se loge la cartouche provenant du chargeur ou du magasin.

CHARGEUR : Boîtier amovible contenant les cartouches.

CHIEN : Il est apparent sur les revolvers et comprend souvent le percuteur. Il est également apparent sur certains pistolets (ex : Colt 45) ou carabines (ex : Winchester). La gâchette ayant décroché, le chien, libéré, provoque le départ du coup directement (chien à percuteur) ou en frappant sur le percuteur.

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 séparant les zones de valeur des points.

CROSSE : Partie de l'arme, de poing ou d'épaule, qui permet sa préhension. Le tireur peut l'adapter à sa morphologie.

CULASSE : Pièce mobile de l'arme qui comporte le percuteur et l'extracteur. Dans son mouvement arrière engendré par la poussée des gaz ou la manipulation du tireur, la culasse extrait la cartouche ou l'étui vide et réarme le chien. Dans son mouvement avant, provoqué par le ressort récupérateur ou la manipulation du tireur, elle prélève un nouveau projectile dans le chargeur ou le magasin et l'introduit dans la chambre.

DÉTENTE (queue de) : Pièce sur laquelle l'index exerce une pression qui provoque le décrochage de la gâchette. Cette pièce est souvent et à tort appelée gâchette.

DOUBLE ACTION : Une pression sur la queue de détente arme le chien puis le libère.

EPAULÉ : Action qui consiste pour un carabinier à placer la plaque de couche de son arme contre son épaule ou son bras pour commencer sa mise en position et l'action de viser - tirer.

ETUI ou DOUILLE : Partie de la cartouche, généralement en laiton, qui reçoit l'amorce et la poudre et sur laquelle on vient sertir la balle.

EXTRACTEUR : Ergot qui accroche la gorge ou le bourrelet de l'étui et permet de l'extraire de la chambre.

FLÈCHE : Hauteur maximum atteinte par la balle sur sa trajectoire.

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

FUSIL : De chasse ou de guerre. En tir sportif aux plateaux, l'arme d'épaule est appelée fusil. En tir à la cible, l'arme d'épaule peut être appelée fusil ou carabine, en fonction de la discipline tirée.

GACHETTE : Pièce interne du mécanisme de détente qui retient le chien armé et qui décroche lors de l'action du doigt sur la queue de détente.

GROUPEMENT : La notion de groupement correspond à un nombre d'impacts situés au même endroit dans 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 les armes anciennes. Dans ce cas pour obtenir le même résultat qu'avec une hausse, il se déplace dans le sens opposé à celle-ci. Il est souvent interchangeable pour pouvoir modifier sa taille et sa forme. Il est toujours à lame pour les pistolets et revolvers de compétition (visée ouverte), et 99 fois sur 100 en anneau pour les carabines et sous le tunnel protégé - guidon (visée fermée).

HAUSSE : Des deux instruments de visée de l'arme, c'est le plus proche de l'œil. Elle est réglable en hauteur et latéralement pour permettre d'ajuster le tir.

IGNITION : Mise à feu de la poudre.

IMPACT : Trou effectué par le projectile dans la cible.

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

LACHER : Action du doigt sur la queue de détente qui a pour but de provoquer le départ du projectile.

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

LIGNE DE VISÉE : Droite théorique allant de l'œil du tireur au point visé en passant par les instruments de visée.

LUNETTE : Optique grossissante ou télescope 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 : Accessoire pouvant être monté sur une arme.

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

PERCUTEUR : Pièce qui frappe l'amorce pour faire partir le coup. Presque toujours solidaire du chien sur le revolver, il est intégré à la culasse sur le pistolet et la carabine.

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

PLAQUE DE COUCHE : Partie arrière fixe ou mobile de la crosse des carabines et fusils qui se place contre l'épaule ou le bras. Réglable, elle permet au tireur par son déplacement vertical, de s'adapter aux différentes positions debout, genou, couché, ainsi que d'offrir un placement en bonne position par rapport à la hauteur de sa cible.

POIGNÉE PISTOLET : Partie de la crosse 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 protégeant la queue de détente d'un accrochage intempestif, d'un choc, d'un déplacement, etc.

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

PRISE EN MAIN : Manière de prendre l'arme. La prise en main doit être reproduite de façon identique, tir après tir, pour éviter des écarts importants en cible.

RECHARGEMENT DES MUNITIONS : Action de recomposer une munition à partir des éléments de base qui la composent : étui, amorce, poudre, balle. Dans certaines disciplines le rechargement est conseillé afin d'obtenir le meilleur couple arme-munition.

REVOLVER : Arme de poing comportant un magasin cylindrique rotatif (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.

REGLAGE : Déplacement de la hausse dans le sens où l'on veut faire porter son tir. Voir cliquer.

SIMPLE ACTION : Quand le chien est armé par un procédé autre que la pression sur la queue de détente.

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

TIR PRECIS : Ensemble d'impacts très groupés situé n'importe où dans la cible.

TIR JUSTE : Ensemble de coups groupés situé au centre de la cible. Pour obtenir un tir juste, après avoir effectué un tir précis, on fait intervenir le réglage.

VISUEL : Partie centrale noire de certaines cibles.

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.