

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

AMORCE : Capsule 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 dans le bourrelet 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 cuop (position des organes de visée par rapport au visuel, qualité du lâcher).

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

ARME A 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 : Tout 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 : Tout arme qui, après chaque coup tiré, se recharge automatiquement et qui ne peut, par une seule pression sur la queue de détente, que lâcher un seul coup à la fois.

BALLE : C'est le projectile. Il est également 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 : Ils peuvent être exprimés en mm, en inchs(armes rayées d'épaule ou de poings) ou en gauges (armes lisses : fusils). Exemple un calibre 22 L.R. (en réalité 0,22 inch ou 22/100 inch) correspond à un calibre de 5,5mm (exactement 5,58mm), un 45 à 11,43mm, etc.

UN FUSIL CALIBRE 12 : 12 est le nombre de balles sphériques qu'il est possible de couler dans une livre de plomb. Une balle aurait 19mm de diamètre.

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 : Pièce qui frappe le percuteur. Il peut être apparent ou caché. Au décrochement de la gâchette, le chien est libéré, ce qui provoque le départ du coup.

CLIQUER : Déplacer la hausse pour régler le tir. Les vis de la 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 : Sur la cible, 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 sert à l'approvisionnement en munitions et à l'extraction des étuis usagés.

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

DOUBLE ACTION : Armement puis 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 qui accroche la gorge ou le bourrelet de l'étui et permet de l'extraire de la chambre.

FLÈCHE : **FLÈCHE** : Hauteur maximale 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.

GÂCHETTE : 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 au même endroit dans la 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 : Des deux instruments de visée de l'arme, c'est le plus proche de l'oeil. 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 d'en régler l'ouverture et d'y 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'oeil du tireur au point de visée 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'oeil. Plus la surface 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.

MOUCHE : Partie centrale du "10" permettant de départager les éventuels ex-aequo.

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 que le 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 carabinier 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 DE 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...

PORTEE : 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 l'axe parallèle au canon. Le barillet demeure solidaire de l'arme pour l'approvisionner en munitions. Il peut être basculant ou fixe.

RÉGLAGE : Déplacement de la hausse dans le sens où l'on dirige son tir. Voir cliquer.

SIMPLE ACTION : Libération du chien préalablement armé.

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

TIR PRÉCIS : 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.

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