



**LIVRET 1 JUGE-ARBITRE F.F.Tir
TRONC COMMUN DE FORMATION**

ÉDITION octobre 2017
Mise à jour par la Commission Nationale d'Arbitrage

**LE JUGE-ARBITRE
Rôle-Missions-Comportement**

TABLES DES MATIERES

Le Juge arbitre.....1

- Missions
- Comment le devenir
- Evolution
- Juge arbitre et juridiction
 - Protection
 - Situations
 - Sanctions

Le comportement du juge arbitre.....3

- Le corps arbitral
- Comportement du juge arbitre lors d'une compétition
 - Attitudes à éviter
 - Attitudes à proscrire
 - Attitudes à adopter
 - Intervention du juge arbitre en cours de match
- Le rôle pédagogique du juge arbitre

Lexique.....6

1. LE JUGE-ARBITRE

1.1. MISSIONS

Le juge-arbitre est un tireur qui accepte de donner de son temps pour que la pratique du tir sportif de compétition ou de loisir se déroule dans les meilleures conditions d'organisation, de sécurité et d'équité entre tous les compétiteurs.

Il va intervenir dans le déroulement de la vie sportive de son club en expliquant à tous, la nécessité des règles de sécurité et en contrôlant leur exécution.

C'est lui qui doit diriger les tirs organisés en ligne au sein du club pour préparer les tireurs à la compétition. Il va ensuite permettre le déroulement des compétitions sportives de tous les niveaux en assurant une multitude de fonctions qui sont l'occasion de faire appliquer la réglementation sans perdre de vue qu'il s'agit d'une réglementation sportive et non d'une application rigide de textes.

Voici quelques exemples de ces fonctions :

- avant la compétition, contrôle de la conformité des armes et équipements,
- contrôle des positions de tir et résolution des incidents de tir,
- mise en œuvre opérationnelle des systèmes de cibles papier ou électroniques.
- vérification des plans de tir et palmarès,
- mise en place et reconditionnement des fonds de cibles, cartons de contrôle et contre cibles,
- direction des tirs en assurant la sécurité et le déroulement des épreuves,
- annonce, enregistrement ou comptage des résultats des tirs,
- au niveau de membre du jury (superviseur): vérification de la conformité des installations de tir, traitement des réclamations, vérification du classement et aide aux responsables des pas de tir,

La diversité de ces fonctions exige une formation longue qui ne sera obtenue que par une pratique continue et une intégration complète dans le monde de la compétition.

1.2. COMMENT LE DEVENIR

Il faut être licencié F.F.Tir, avoir 18 ans, pratiquer le tir sportif (tout arbitre doit avoir pratiqué le sport qu'il va juger) et avoir participé à quelques compétitions (pour comprendre l'état de stress du compétiteur).

Faire une demande à son président de club qui transmettra au responsable départemental ou régional de l'arbitrage. Cette demande implique le désir de rendre service et l'engagement de donner de son temps même si il est recommandé de continuer la compétition.

A la suite d'un appel à candidature, celui-ci devient **Juge-arbitre stagiaire** pendant un an. Pendant cette période il devra suivre une formation théorique sur le contenu du Livret du Tronc Commun

Ce titre vous permettra de participer à l'arbitrage et d'aider à l'organisation dans les disciplines du tir ainsi que de vous préparer à accéder (si vous le désirez) au niveau supérieur de l'arbitrage.

Le tronc commun applicable à tous les juges arbitres porte, pour l'ensemble des disciplines, sur :

- étude des règles de sécurité liées à la pratique sportive et en compétition,
- définition pédagogique du profil et de l'attitude du juge-arbitre dans son intervention sur le terrain,
- étude des différentes disciplines gérées par la F.F.Tir,
- étude des termes employés.

1.3. ÉVOLUTION

Après une année de pratique assidue, le Juge-arbitre Stagiaire pourra être admis à participer au stage de formation et à l'examen du tronc commun et de la discipline souhaitée.

La liste des disciplines est la suivante :

- I.S.S.F. Cible
- I.S.S.F. Plateau
- I.A.U. Arbalète
- M.L.A.I.C. Armes Anciennes
- W.B.S.F. Bench Rest
- I.M.S.S.U. Silhouettes Métalliques
- T.S.V. Tir Sportif de Vitesse
- T.A.R. Tir aux Armes Réglementaires
- W.S.P.S. Para-Tir (qualification ISSF Cible obligatoire)

La suite d'une carrière d'arbitre peut continuer par une présentation à l'examen de **Juge-arbitre National** dans votre discipline

Il est possible ensuite de devenir **Juge-arbitre International** après un examen organisé par l'une des Fédérations internationales dont la F.F.TIR est membre.

Le désir de mieux rendre service doit être le moteur de la progression. Pour cela, compétence et disponibilité permettent d'accéder au niveau supérieur dans une discipline, tout en ouvrant d'autres domaines d'arbitrage par les diverses disciplines proposées.

Sans devenir une finalité, la responsabilité d'arbitrage est le résultat d'une mission d'arbitrage menée à son plus haut niveau, en maintenant l'essentiel : former des juges arbitres avec l'esprit de rendre service aux tireurs.

Sans imposer de limitation, un juge-arbitre doit avoir une parfaite connaissance des disciplines qu'il détient.

Cas spécifiques :

Un Juge-arbitre stagiaire ayant déjà le tronc commun pourra passer directement l'examen de **Régional** dans les disciplines autres que l'ISSF Cible. I.S.S.F. plateau

Le juge-arbitre F.F.B.T. (Fédération Française de Ball-trap) désirant rejoindre le corps des juges-arbitres

I.S.S.F. Plateau doit se faire connaître au Responsable Régional d'Arbitrage ou au Responsable Départemental. Il passe l'examen théorique (le tronc commun) et devra participer à des compétitions régionales ou nationales ISSF. Il devra avoir une licence F.F.Tir. Il sera alors intégré dans le corps arbitral F.F.Tir à l'échelon qui est le sien à la F.F.B.T. (régional ou national).

TSV

Un seul échelon, celui de national et l'arbitre peut, également, être moniteur.

1.4 JUGE-ARBITRE ET JURIDICTION

• Protection

Le juge-arbitre, dans son activité, a une mission de service public et il est protégé par la loi n° 2006-1294 du 23 octobre 2006.

L'arbitre peut obtenir des remboursements de tout ou partie des frais occasionnés au cours de ses prestations selon les modalités en vigueur au niveau National, dans sa ligue ou son département. Il peut recevoir également une indemnité d'arbitrage.

L'arbitre est bénévole et conserve son indépendance dans l'exercice de sa mission.

• Situations du juge-arbitre

Un juge-arbitre peut-être dans l'une des deux situations suivantes :

- en activité,
- en suspension (après sanction ou sur demande de l'intéressé lorsque sa situation personnelle ne lui permet pas temporairement de poursuivre l'arbitrage).

• Sanctions

Les juges-arbitres sont soumis aux prescriptions du Règlement Disciplinaire de la F.F.Tir.

Toutefois, compte tenu de leur discipline et de leurs attributions dans l'organisation et la conduite des compétitions, des dispositions particulières suivantes leur sont applicables en matière de suspension, radiation ou réintégration.

La qualité de Juge-arbitre se perd par démission, par non-renouvellement de licence ou par radiation.

2. LE COMPORTEMENT DU JUGE-ARBITRE

2.1. LE CORPS ARBITRAL

La motivation première du juge-arbitre est de servir. Elle procède du dévouement dans le bénévolat. Cette motivation dont la noblesse ne saurait échapper à personne, conduit le postulant à signer un contrat moral, par lequel il se lie volontairement à une Fédération Sportive, en l'occurrence la Fédération Française de Tir représentée au niveau de l'organisation des compétitions par la Direction Technique Nationale.

Par cet acte de volontariat, ce dernier reconnaît, implicitement ses **DEVOIRS** :

- être disponible,
- répondre aux propositions de convocations,
- accepter de participer à la formation, aux formations continues,
- arbitrer les matchs pour lesquels il a accepté d'être présent,
- appliquer le règlement, sans interprétation, et le faire respecter.

En contrepartie, la F.F.Tir lui reconnaît des **DROITS** :

- droit à la formation,
- droit aux remarques ou à la critique constructive,
- remboursement de tout ou partie des frais occasionnés au cours de ses prestations selon les modalités en vigueur.

Arbitrer signifie :

- participer activement à l'organisation et au bon déroulement d'une compétition sur le terrain,
- veiller à l'application des règlements,
- tenir avec ponctualité, compétence et dignité le poste que l'on s'est vu assigner,
- aider les tireurs, sans pratiquer le coaching.

La compétence est faite :

- de la parfaite connaissance et compréhension des règlements,
- de la connaissance de l'organisation d'une compétition,
- du comportement du juge-arbitre sur le terrain (tenue, attitude, vocabulaire, etc.),
- de la pratique de l'arbitrage et du tir,
- de la remise à niveau régulière des connaissances (modifications des règlements).

Un bon juge-arbitre :

- doit être précis et clair dans ses commandements et décisions,
- est ferme sans être autoritaire,
- est toujours correct,
- est dévoué, sans être servile.

Ce sont ces qualités qui déterminent la crédibilité de ses décisions. Le bon juge-arbitre est la garantie de la qualité des compétitions. La formation continue doit tendre à donner aux juges arbitres ces qualités de manière uniforme sur tout le domaine géographique de compétence de la F.F.Tir.

2.2. COMPORTEMENT DU JUGE-ARBITRE LORS D'UNE COMPÉTITION

Le juge-arbitre doit, par son comportement, permettre aux tireurs de donner le maximum de leurs possibilités, dans un climat de confiance réciproque, sachant que de part et d'autre il existe un règlement qui doit être respecté et appliqué normalement sans aucune interprétation.

Par sa compétence, sa ponctualité, son calme, la précision et la clarté dans ses commandements, il doit faire en sorte que la compétition se déroule dans les meilleures conditions possibles, partant du principe que les compétiteurs, pour la plupart anxieux dans ces moments-là, ne se sentent pas en plus épiés par un juge-arbitre ne cherchant avant tout autre chose qu'à sanctionner.

Attitudes à éviter

- stationner trop près d'un tireur,
- regarder un tireur avec insistance,
- converser avec un tireur, un autre juge-arbitre, un responsable ou un spectateur de façon bruyante,
- quitter son poste sans en aviser son responsable. Se restaurer sur le pas de tir (sauf si le planning l'impose), stationner longuement à l'espace détente en tenue de juge-arbitre.

Attitudes à proscrire

- fumer,
- être agressif envers un tireur, un autre juge-arbitre, un responsable ou un spectateur,
- être familier avec un tireur,
- adopter une attitude trop intransigeante ou trop laxiste,
- avoir toute attitude allant à l'encontre de la bonne marche de la compétition,
- émettre, ostensiblement, des remarques ou des critiques envers le corps arbitral ou l'organisation de la compétition ou la Fédération,
- s'affranchir ou transgresser sciemment les règles de l'arbitrage,
- prendre des initiatives personnelles.



Attitudes à adopter

- assister à la réunion d'arbitrage avant le début de la compétition pour y recevoir les consignes, l'assignation de son poste et le plan de tir pour respecter les horaires,
- prendre connaissance de la disposition du site de la compétition, des pas de tir, du contrôle des équipements, du poste de secours, du C.O.L. (comité d'organisation local), de la maintenance (en cas de panne), etc.,
- dès que l'on a connaissance de son poste de responsabilité, s'assurer du bon fonctionnement du matériel,
- en toutes circonstances, respecter les compétiteurs,
- avoir constamment une attitude et une tenue vestimentaire correctes,
- être sûr de soi. En cas de doute, de lacune ou de difficulté à évaluer une situation ne pas hésiter à se faire conseiller par un autre juge-arbitre, avant de prendre une décision,
- limiter ses conversations aux seuls propos relatifs à la compétition ou aux commandements officiels,
- se comporter pendant la compétition comme si chaque tireur était un inconnu,
- établir de bonnes relations entre les tireurs et les juges arbitres,



Lors d'une compétition, le premier contact du tireur avec les juges arbitres s'effectue généralement lors du **contrôle** des licences et des équipements.

Les juges-arbitres désignés à ce poste doivent toujours avoir à l'esprit l'image qu'ils doivent donner de l'arbitrage au tireur et donc se demander si tel comportement dans telle situation ne ternirait pas cette image. Ces juges arbitres sont « la vitrine de la compétition », ce sont eux qui, en partie, donnent le ton du Championnat. Il importe donc que les remarques ou demandes de modifications éventuelles qui se rapportent à une non observation du règlement soient formulées de façon courtoise.

Lors des relations entre juges arbitres ou avec les responsables de l'organisation ou bien les cadres techniques, des tensions peuvent naître. Celles-ci sont générées par le stress développé lors d'une compétition. Il convient d'en prendre conscience afin de les minimiser, pour régler au mieux les problèmes existants. Il convient également de ne jamais manifester un désaccord vindicatif en présence de tireurs.



Intervention du juge-arbitre en cours de match

Le principe même de la compétition veut que tous les tireurs bénéficient de conditions identiques afin de pouvoir se mesurer équitablement, la différence n'étant faite que sur les aptitudes individuelles.

Lorsqu'un juge-arbitre observe un fait qui lui semble ne pas être conforme au règlement, il doit se poser les questions suivantes, **avant** d'intervenir auprès du tireur :

- si la remarque n'est pas fondée, le fait d'intervenir risquerait de gêner le tireur qui le cas échéant, pourra déposer une réclamation ?
- si la remarque est fondée, le fait de ne pas intervenir auprès du tireur risque-t-il de lui laisser un avantage, ce qui constitue un désavantage pour tous les autres tireurs ?

Si l'intervention peut être différée, il faut alors prendre l'avis d'un autre juge-arbitre. La décision est ainsi renforcée, en particulier en cas de contestation du tireur. (Exemples de situation où deux juges arbitres peuvent prendre la décision d'intervenir : un tireur est trop près de la table qui peut servir d'appui, un tireur prend une position limite du bras dans la position « prêt » au pistolet à 25 mètres, l'observation d'un équipement ou d'une arme dont la conformité peut être mise en doute et non décelée pendant la préparation ou les essais).

Cependant, si la sécurité n'est pas respectée et si la faute est manifeste, le juge-arbitre se doit d'intervenir immédiatement.

LIVRET 1 JUGE-ARBITRE F.F.Tir TRONC COMMUN DE FORMATION

Les rappels (durée, nombre de coups, modalités, etc.) doivent être effectués suivant les modalités prescrites dans les règlements et les mémentos. Les remarques (par exemple pour faire rectifier une position), doivent être faites pendant la période de préparation ou pendant les essais et sans gêne pour les tireurs.

Pendant le match, il convient de n'intervenir qu'en cas de nécessité absolue :

- arrêter le tir si la sécurité n'est pas respectée,
- faire respecter le règlement avec l'aide du jury par le jeu des avertissements, des pénalisations et des propositions de disqualification si une faute de la part du tireur est flagrante.

Important : Avant d'intervenir auprès d'un tireur, sur initiative du juge-arbitre, le chef de pas de tir devra être informé si possible. Cela évitera les interventions successives identiques et permettra un suivi de la situation.

La notification à un concurrent d'un avertissement, d'une pénalisation ou d'une demande de disqualification, ne devra causer aucune gêne au tireur et aux tireurs voisins. Il ne faut donc pas intervenir auprès d'un tireur lors de l'exécution d'un tir. Un rapport d'incident de stand mis à la disposition des juges-arbitres de pas de tir sera établi suivant les formalités du règlement, ainsi qu'une mention sur la fiche planning et sur la cible correspondante selon le cas.

De façon générale, hormis pour raison de sécurité, toutes les interventions du juge-arbitre auprès d'un tireur à son poste de tir doivent être exceptionnelles et se faire dans le respect du tireur et des tireurs immédiatement proches. En aucun cas ces derniers ne doivent être gênés. Le juge-arbitre doit toujours avoir à l'esprit que le seul fait de se rapprocher d'un tireur peut perturber ou gêner le tireur lui-même et ses voisins.

Toute réparation, réglage ou autre manipulation sur une arme ou un équipement nécessitant la présence d'une personne autre que le tireur, y compris celle d'un juge-arbitre, hormis la détermination d'un incident, sera fait à l'extérieur du pas de tir, après demande et accord du chef de pas de tir, dans le strict respect des règles de sécurité.

De même, si un tireur semble éprouver des difficultés pour réparer ou régler son arme ou équipement, le juge-arbitre n'a pas à intervenir. Toutefois, si l'agissement du tireur cause une gêne durable pour ses voisins, le juge-arbitre l'invitera et l'autorisera à quitter le pas de tir pour procéder à la réparation ou réglage.

2.3. LE RÔLE PÉDAGOGIQUE DU JUGE-ARBITRE

Responsable de l'application des règlements, le juge-arbitre se doit d'être à l'écoute des compétiteurs et de faire en sorte que les épreuves se déroulent sans heurt. Comme le tireur, il est l'un des acteurs du championnat.

Ses décisions doivent être bien reçues et comprises par les compétiteurs. Il doit chaque fois que cela est possible expliquer le point du règlement qui a motivé son intervention.

Se contenter de faire une observation, infliger un avertissement, voire une pénalisation, avec comme seul propos : «c'est le règlement», ne suffit pas. S'il est vrai que sans juge-arbitre les compétitions sportives sont impossibles, le juge-arbitre ne doit pas se contenter d'être « présent » à des championnats. Il a un rôle, très important, à jouer au sein de son club de tir, au même titre que l'initiateur et l'animateur du club.

N'est-ce pas lui qui connaît le mieux les règlements sur le déroulement des compétitions, sur les armes et les équipements ? Il peut donc conseiller les compétiteurs pour leur éviter des remarques lors des championnats, et surtout attirer l'attention des responsables et tireurs de son club, afin de faire respecter la sécurité.



LEXIQUE

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 son analyse du tir au moment du départ du coup (position des organes de visée par rapport au visuel, qualité du lâcher,...).

ARME à RÉPÉTITION MANUELLE :

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 à REPETITION 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 à REPETITION 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 épreuves. 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 poing) ou en gauges (armes lisses : fusils).

Exemple : un calibre .22 L.R. (en réalité 0,22 inch ou 22/100^e inch) correspond à un calibre de 5,5 mm (exactement 5,58 mm), un .45 à 11,43 mm, etc.

Un fusil calibre 12 : 12 est le nombre de balles sphériques qu'il serait possible de couler dans une livre de plomb.

Une telle balle aurait 19 mm 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.

LIVRET 1 JUGE-ARBITRE F.F.Tir
TRONC COMMUN DE FORMATION

CHARGEUR :

Boîtier fixe ou 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 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 et à tort appelée gâchette.

DISCIPLINE :

Le tir est une discipline gérée par la F.F.Tir. Les spécificités telles que Cible et Plateau, Armes Anciennes, Bench rest, Arbalète, Silhouettes métalliques, en sont les constituants. Chaque spécificité comporte plusieurs épreuves (Par exemple le Pistolet 50 mètres est l'une des épreuves de la spécificité Cible).

DOUBLE ACTION :

Armement puis libération du chien.

ÉPAULER :

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 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 par rapport à la droite joignant le canon à l'objectif.

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 l'épreuve 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 des impacts situés 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 les 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'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 sur la cible.

IRIS :

Système se fixant sur la hausse. Il permet d'en régler l'ouverture et d'y positionner des filtres de couleur.

LÂCHER :

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 grossissant ou télescope qui permet de voir ses impacts en cible. Il est important que la lunette 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.

Mouche :

Partie centrale du « 10 » permettant de partager 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 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.

PONNET :

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 épreuves, le rechargement est conseillé, afin d'obtenir le meilleur couple arme/munition.

RÉVOLVER :

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.

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, ou de couleur, de certaines cibles.

WAD-CUTTER :

Type de projectile à face plate 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).