



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

ÉDITION octobre 2018
Mise à jour par la Commission Nationale d'Arbitrage

LE JUGE-ARBITRE

La Sécurité

TABLE DES MATIERES

| | |
|---------------------------|---|
| Règles générales | 3 |
| • L'arme | |
| • Le transport de l'arme | |
| • L'arrivée au pas de tir | |
| • Pendant le tir | |
| • En cas d'arrêt du tir | |
| • En fin de tir | |
| • Au domicile | |
| Lexique..... | 4 |

1. LA SÉCURITÉ

3.1. RÈGLES GÉNÉRALES

La sécurité nous concerne tous, tireurs, arbitres, dirigeants et spectateurs. Nous devons l'appliquer dans le respect de l'utilisation des règlements propres à chaque stand et à chaque discipline. Vous trouverez ci-après, ce qu'il convient de faire et de ne pas faire. Cette liste n'est évidemment pas exhaustive.



3.2. L'ARME

Arme approvisionnée : c'est une arme qui contient des munitions.

Arme chargée : c'est une arme qui contient des munitions dans la chambre.

Arme prête à tirer : c'est une arme dont toute action sur la queue de détente fait partir le coup.

Arme mise en sécurité : c'est une arme dont on a :

- enlevé le chargeur, vidé le magasin, la chambre ou le barillet de ses munitions,
- ouvert le mécanisme (culasse ouverte ou barillet basculé),
- contrôlé visuellement et physiquement l'absence de munitions.
- mis en place le drapeau de sécurité dans le canon.

Ne jamais faire confiance aux seules sécurités mécaniques des armes.

Une arme doit TOUJOURS être considérée comme chargée et à ce titre ne doit JAMAIS être dirigée vers soi-même ou autrui.



3.3. LE TRANSPORT DE L'ARME

Entre le domicile et le stand :

L'arme désapprovisionnée et équipée d'un dispositif rendant son utilisation immédiate impossible doit être transportée dans une mallette.

Les munitions sont transportées à part.

Lorsque vous vous déplacez avec vos armes, vous devez toujours être en possession de votre licence, de votre carnet de tir et des autorisations de détention correspondantes.

3.4. L'ARRIVÉE AU PAS DE TIR

La mallette est apportée au poste de tir et l'arme n'est sortie qu'à ce moment-là.

Une arme ne doit jamais être manipulée, ni fermée brutalement.

Avant d'utiliser une arme, s'assurer qu'elle est en bon état de fonctionnement.



3.5. PENDANT LE TIR

Le canon de l'arme doit être, **EN TOUTES CIRCONSTANCES**, dirigé vers les cibles ou la butte de tir. Avant qu'un tireur, juge-arbitre, responsable ne se déplace en avant du pas de tir, les armes doivent être mises en sécurité (avec le drapeau de sécurité).

Pendant qu'un tireur, juge-arbitre, responsable est en avant du pas de tir, il est interdit :

- de toucher à son arme et à son chargeur,
- d'approvisionner les chargeurs sans autorisation.

Il est obligatoire de porter un système de protection auditif pendant les tirs aux armes à feu.

Il est vivement recommandé ou obligatoire pour certaines disciplines de porter des protections oculaires pendant le tir.



3.6. EN CAS D'ARRÊT DU TIR

Lors d'une pause de courte durée au poste de tir, le tireur doit rester maître de son arme et respecter les règles de sécurité.

En cas de dysfonctionnement, de contrôle ou de réparation, l'arme doit être mise en sécurité et posée sur la table.

3.7. EN FIN DE TIR

L'arme doit être mise en sécurité et contrôlée par l'arbitre avant son rangement. C'est la boîte ou la housse qui va à l'arme.

3.8. AU DOMICILE

L'arme doit être mise en sécurité. Les armes et les munitions soumises à autorisation doivent être entreposées dans un coffre-fort ou une armoire forte.

Les opérations de réparation et d'entretien doivent se faire dans un local adapté.



2. 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 inches (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.

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

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.

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 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).