



LIVRET ARBITRE JEUNE DE LA F.F.Tir

ÉDITION octobre 2017

Mise à jour par la Commission Nationale d'Arbitrage

Avant-propos

Le sport, c'est d'abord le jeu, le plaisir d'une rencontre, la joie, la fête dans le respect des uns et des autres, des règles et de l'arbitre.

Sans arbitre, la rencontre ne peut exister.

Dans chacune de ses actions, l'arbitre jeune se doit de remplir sa mission.

La Commission Nationale d'Arbitrage

TABLE DES MATIERES

1. L'ARBITRE JEUNE.....	1
1.1. MISSIONS.....	1
1.2. COMMENT LE DEVENIR	2
1.3. PROGRESSION	2
1.4. ARBITRE JEUNE ET JURIDICTION	2
1.4.1. Protection	2
1.4.2. Attribution de la qualité d'arbitre jeune	2
1.4.3. Sanctions.....	2
2. LE COMPORTEMENT DE L'ARBITRE JEUNE.....	3
2.1. LE CORPS ARBITRAL	3
2.2. COMPORTEMENT DU JUGE-ARBITRE LORS D'UNE COMPÉTITION	4
2.2.1. Attitudes à éviter.....	4
2.2.2. Attitudes à proscrire	4
2.2.3. Attitudes à adopter	4
2.2.4. Intervention de l'arbitre jeune en cours de match	5
2.3. LE RÔLE PÉDAGOGIQUE DU JUGE-ARBITRE	5
2.4. L'ARBITRAGE.....	6
2.4.1. Convocations.....	6
3. LA SÉCURITÉ	7
3.1. Règles générales	7
3.2. L'Arme.....	7
3.3. Le transport de l'arme	7
3.4. L'arrivée au pas de tir	7
3.5. Pendant le tir	7
3.6. En cas d'arrêt du tir	7
3.7. En fin de tir	7
3.8. Au domicile.....	7
4. CONNAISSANCES SPECIFIQUES DE L'ARBITRE JEUNE.....	8
4.1. ECOLES DE TIR.....	8
5. LEXIQUE	9

1. L'ARBITRE JEUNE

L'arbitre jeune se doit de connaître le règlement de l'activité, être sensible à l'esprit du jeu, être objectif et impartial et permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.

Pour mieux remplir son rôle, il est indispensable que l'arbitre jeune ait à chaque journée de compétition l'ensemble des documents nécessaires (licence FFTir, carte de jeune arbitre, règlement de l'activité, ...) et son matériel.

1.1. MISSIONS

L'arbitre jeune est un athlète 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 d'abord 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.

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. Néanmoins un accord parental est obligatoire.

Fonctions qui pourront lui être confiées **sous la responsabilité d'un arbitre fédéral**:

Avant la compétition

- contrôler la conformité des armes et équipements,
- donner son approbation à tout le matériel utilisé par les athlètes,
- appeler les athlètes aux postes de tir,
- vérifier les dossards,
- faire remplir les fiches planning,
- distribuer les cibles (sauf en cas de cibles électroniques)
- respecter les horaires (heure d'accès au pas de tir, temps de préparation et heure de début de match).

Pendant la compétition

- exercer une attention permanente sur le respect des règles de sécurité,
- donner les ordres de tir, en début et fin de compétition ou pendant si c'est nécessaire,
- contrôler les positions de tir,
- mettre en œuvre des systèmes de cibles ou de comptage électronique.
- mettre en place les cibles, les façades de cible électronique.
- faire exécuter le tir de sécurité avant le rangement de l'arme si le drapeau de sécurité n'est pas introduit dans le canon.

Après la compétition

- amener les cibles de match à la salle de contrôle,
- contrôler la sortie des athlètes armes rangées dans les malles de transport,
- annoncer, enregistrer ou compter des résultats des tirs,
- aider au rangement du matériel 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 14 ans (minime 2^{ème} année), pratiquer le tir sportif (tout arbitre doit avoir pratiqué le sport qu'il va juger, être obligatoirement détenteur d'un niveau de cible de couleur « verte » (ou en cours d'obtention dans l'année) 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 (joindre l'autorisation parentale). Cette demande implique le désir de rendre service et l'engagement de donner de son temps même s'il est recommandé de continuer la compétition.

À la suite d'un stage de formation sur le contenu du règlement Ecole de Tir, vous passerez un test et en fonction du résultat, vous recevrez le titre **d'Arbitre Jeune**.

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

Le test applicable à tous les jeunes arbitres porte sur :

- étude des règles de sécurité liées à la pratique sportive et en compétition,
- définition pédagogique du profil et de l'attitude du jeune arbitre dans son intervention sur le terrain,
- Étude des termes employés.

1.3. PROGRESSION

A l'âge de 18 ans et suite à une pratique assidue, l'arbitre jeune pourra être admis à participer au stage de formation et à l'examen de Juge-Arbitre Départemental dans une discipline qu'il aura choisie.

La liste des disciplines est la suivante :

- I.S.S.F. Cible
- I.S.S.F. Cible Mobile
- I.S.S.F. Plateau
- I.A.U. Arbalète
- M.L.A.I.C. Armes Anciennes
- I.M.S.S.U. Silhouettes Métalliques
- T.A.R. Tir aux Armes Réglementaires
- W.B.S.F. Bench Rest
- W.S.P.S. Para-tir

Pour en savoir plus sur la suite de son parcours d'arbitre, l'arbitre jeune peut se référer au Livret 1 Juge-Arbitre FFTir disponible sur le site de la Fédération Française de Tir.

1.4. ARBITRE JEUNE ET JURIDICTION

1.4.1. Protection

L'arbitre jeune, dans son activité, **sera obligatoirement accompagné par un arbitre fédéral.**

L'arbitre jeune est bénévole dans l'exercice de sa mission sous l'autorité d'un juge arbitre fédéral.

L'arbitre jeune doit avoir obtenu et présenter un accord parental pour la saison sportive

1.4.2. Attribution de la qualité d'arbitre jeune

La qualité d'arbitre jeune F.F.Tir est décernée par le Directeur Technique National sur proposition de la commission régionale selon le degré de qualification.

Elle est attachée à la possession de la licence F.F.Tir en cours de validité.

- l'âge minimum est fixé à 14 ans
- elle est attribuée par une évaluation de capacités d'arbitrer en Ecole de Tir
- une carte d'arbitre jeune valide la qualification obtenue.

1.4.3. Sanctions

L'arbitre jeune est soumis aux prescriptions du Règlement Disciplinaire de la F.F.Tir.

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

2. LE COMPORTEMENT DE L'ARBITRE JEUNE

2.1. LE CORPS ARBITRAL

La motivation première de l'arbitre jeune 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 quasi-contrat, 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,
- possibilité de percevoir des indemnités.

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 athlètes, sans pratiquer le coaching.

La **compétence** est faite de:

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

Un **bon arbitre jeune** :

- 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 arbitres jeunes 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

L'arbitre jeune doit, par son comportement, permettre aux athlètes 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 arbitre jeune ne cherchant avant tout autre chose qu'à sanctionner.

2.2.1. Attitudes à éviter

- stationner trop près d'un athlète,
- regarder un athlète avec insistance,
- converser avec un athlète, 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.

2.2.2. Attitudes à proscrire

- fumer,
- être agressif envers un athlète, un autre juge arbitre, un responsable ou un spectateur,
- être familier avec un athlète,
- 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,
- s'affranchir ou transgresser sciemment les règles de l'arbitrage,
- prendre des initiatives personnelles.

2.2.3. 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,
- se renseigner sur la disposition du site de la compétition, les pas de tir, le contrôle des équipements, le comptage des points, le poste de secours, le C.O.L. (comité d'organisation local), le secrétariat, 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 athlète était un inconnu,
- établir de bonnes relations entre les athlètes et les juges arbitres,

Lors d'une compétition, le premier contact de l'athlète avec les arbitres jeunes s'effectue généralement lors du **contrôle** des armes et équipements.

Les arbitres jeunes désignés à ce poste doivent toujours avoir à l'esprit l'image qu'ils doivent donner de l'arbitrage à l'athlète et donc se demander si tel comportement dans telle situation ne ternirait pas cette image. Il importe donc que les remarques ou demandes de modifications éventuelles soient formulées de façon courtoise.

Lors des relations entre arbitres jeunes, 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 l'athlète.

2.2.4. Intervention de l'arbitre jeune en cours de match

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

Lorsqu'un jeune arbitre observe un fait qui lui semble ne pas être conforme au règlement, il doit prendre l'avis d'un juge arbitre fédéral. La décision est ainsi renforcée, en particulier en cas de contestation de l'athlète.

Exemples de situation où deux juges-arbitres peuvent prendre la décision d'intervenir :

un athlète touche la table, un athlète prend une position incorrecte du bras dans la position « prêt » au pistolet 3/7, l'observation d'un équipement ou d'une arme dont la conformité est 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 jeune arbitre se doit d'intervenir immédiatement.

Les rappels (durée, nombre de coups, modalités, etc.) doivent être effectués pendant la période d'installation afin de permettre aux athlètes de bénéficier pleinement du temps de préparation et essai. Les remarques (par exemple pour faire rectifier une position), doivent être faites pendant cette période ou pendant le temps de préparation et essais et sans gêne pour les athlètes.

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 par le jeu des avertissements, des pénalisations et des propositions de disqualification si une faute de la part d'un athlète est flagrante.

Important : Avant d'intervenir auprès d'un athlète, sur initiative de l'arbitre jeune, le chef de pas de tir devra être informé. 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 à l'athlète et aux athlètes voisins. Il ne faut donc pas intervenir auprès d'un athlète 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, 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 de l'arbitre jeune auprès d'un athlète à son poste de tir doivent être exceptionnelles et se faire dans le respect d'un athlète et des athlètes immédiatement proches. En aucun cas ces derniers ne doivent être gênés. L'arbitre jeune doit toujours avoir à l'esprit, dont le seul fait de se rapprocher d'un athlète peut perturber ou gêner l'athlète 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 l'athlète, y compris celle de l'arbitre jeune, 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 athlète semble éprouver des difficultés pour réparer ou régler son arme ou équipement, l'arbitre jeune n'a pas à intervenir. Toutefois, si l'agissement d'athlète cause une gêne durable pour ses voisins, l'arbitre jeune 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

Partenaire de l'application des règlements, le jeune arbitre se doit d'être à l'écoute des compétiteurs et de faire en sorte que les épreuves se déroulent sans heurt. Comme l'athlète, 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 athlètes de son club, afin de faire respecter la sécurité.

2.4. L'ARBITRAGE

Les règles d'arbitrage, conformément aux règlements officiels, sont celles reconnues par la F.F.Tir à la date de la manifestation.

Les compétitions sont organisées en coordination avec le responsable Gestion Sportive.

2.4.1. Convocations

L'arbitrage est organisé par la commission d'arbitrage (départementale ou régionale selon le cas).

Elle s'assure le concours des arbitres jeunes.

L'attribution des postes doit tenir compte des aptitudes individuelles. Le choix des arbitres jeunes et leur affectation conditionnent le bon déroulement de la compétition.

Le Président du Comité Départemental ou de la Ligue selon le cas, décide, en accord avec le Président de la Commission d'Arbitrage, du nombre d'arbitres jeunes à convoquer.

Pour les postes officiels, ils doivent être associés à des arbitres fédéraux (contrôle des armes et équipements, pas de tir, contrôle des points).

L'effectif doit permettre un déroulement correct de la compétition et tenir compte des possibilités de restauration.

3. LA SÉCURITÉ

3.1. RÈGLES GÉNÉRALES

La sécurité nous concerne tous, athlètes, 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.
- Introduit le drapeau de sécurité.

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 cet endroit après autorisation de l'arbitre.

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 athlète, juge arbitre, arbitre jeune, responsable ne se déplace en avant du pas de tir, les armes doivent être mises en sécurité avec le drapeau de sécurité inséré.

Pendant qu'un athlète, juge arbitre, arbitre jeune, 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 (arbitre jeune sans exception).

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, l'athlète 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 avec le drapeau de sécurité et contrôlée par l'arbitre avant son rangement.

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.

4. CONNAISSANCES SPECIFIQUES DE L'ARBITRE JEUNE.

4.1. ECOLES DE TIR

Les Ecoles de tir sont nées, pour permettre aux enfants de pratiquer le tir sportif. Les connaissances sont transmises selon la méthode nationale d'initiation conçue par la Fédération Française de Tir et adaptée aux jeunes pratiquants dès 8 ans.

Cible :

Trois catégories :

- poussin,
- benjamin,
- minime.

Armes :

- pistolet,
- carabine,
- arbalète.

Programme de tir précision carabine et pistolet :

- Installation 15 mn
- Préparation et essais 10 mn
- Poussin et benjamin : 30 coups en 40 mn.
- Minime : 40 coups en 50 mn sur cibles électroniques ou 1 h sur cibles papiers.

Programme de tir 3 positions carabine (minime) :

- Installation 15 mn
- 10 coups en position « genou » en 15 mn (essais inclus)
- 10 coups en position « couché » en 15 mn (essais inclus)
- 10 coups en position « debout » en 20 mn (essais inclus)

Programmes de tir pistolet vitesse (minime) :

- 30 coups en 3/7
- 30 coups sur cibles basculantes.

Programme de tir cible mobile (minime) :

- benjamin : 2 x 15 coups en vitesse lent 5 s,
- minime : 2 x 20 coups en vitesse lente 5 s et 2 x 20 en vitesse rapide 2,5 s.

Programme de tir arbalète field (minime) :

- 10 x 3 flèches en 3mn sur blason 25 cm.

Plateau :

Trois catégories :

- benjamin,
- minime,
- cadet.

Arme : fusil à canon lisse, cartouches subsoniques calibre 12 chargées de 24 g de plombs n° 7 1/2.

Programme de tir :

- benjamin : 3 séries de 10 plateaux,
- minime : 3 séries de 10 plateaux,
- cadet : 40 plateaux « mini fosse » ou 40 plateaux « mini skeet ».

5. LEXIQUE

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.

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 de l'athlète.

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 de l'athlète 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.

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 athlètes « 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. L'athlète 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.

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 de l'athlète 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-æquo.

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 à l'athlète 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.

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.

VISUEL :

Partie centrale noire, ou de couleur, de certaines cibles.

ZONE :

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