



Lexique Tir Sportif : Tous les Termes à Connaître

Vous débutez en tir sportif ou souhaitez mieux **maîtriser le jargon technique utilisé sur les pas de tir** ? Ce lexique complet vous aidera à comprendre les disciplines, les équipements, les optiques et les notions de précision indispensables à tout tireur.

Sommaire

1. Disciplines de tir sportif
2. Armes et munitions
3. Accessoires et équipements de tir
4. Lunettes de tir et optiques
5. Réglages et concepts de précision
6. Postures et techniques de tir
7. Termes BFA (FFTir)

1. Disciplines de Tir Sportif

- **ISSF** : Fédération Internationale de Tir Sportif régissant les disciplines olympiques.
- **IPSC** : Tir sportif de vitesse mêlant précision, puissance et rapidité sur des parcours dynamiques.
- **Benchrest** : Discipline de haute précision où le groupement des impacts est primordial.
- **F-Class** : Tir longue distance avec appuis, où l'équipement joue un rôle clé.
- **TLD (Tir Longue Distance)** : Tir au-delà de 300 mètres, souvent jusqu'à 1000 m et plus.
- **PRC (Precision Rifle Competition)** : Tir de précision en environnement dynamique, avec cibles à distances variables.
- **Tir à la carabine / arme de poing** : Disciplines classiques sur cibles fixes à différentes distances.
- **Match** : Compétition structurée de tir.
- **Stage** : Séquence ou poste de tir dans une compétition, avec règles spécifiques.
- **Stand de tir** : Lieu aménagé pour la pratique sécurisée du tir.

2. Armes et Munitions

- **âme** : intérieur du canon rayé pour stabiliser le projectile.
- **amorce** : capsule contenant la matière inflammable pour enflammer la poudre.
- **arme à répétition** : arme nécessitant un réarmement manuel après chaque coup.
- **arme à un coup** : arme sans magasin, à recharger après chaque tir.
- **arme automatique** : arme tirant en rafale tant que la détente est pressée.
- **arme semi-automatique** : arme réarmant automatiquement après chaque tir.
- **balle** : projectile propulsé par une arme à feu.
- **bouche** : extrémité avant du canon.
- **bourrelet** : bordure du culot d'une douille.
- **calibre** : diamètre du projectile et de l'âme du canon.
- **cartouche** : ensemble formé de la douille, de l'amorce, de la poudre et de la balle.
- **chambre** : partie du canon où se place la cartouche avant le tir.
- **chien** : pièce percutante de l'arme qui frappe l'amorce.
- **cliquer** : bruit ou action du mécanisme de détente ou de réarmement.
- **cordons** : anneau marquant la zone limite d'un score sur la cible.
- **crosse** : partie de l'arme permettant sa tenue contre l'épaule.
- **culasse** : pièce mobile fermant l'arrière du canon.
- **Carabine** : Arme longue conçue pour la précision.
- **Pistolet / Revolver** : Armes de poing utilisées en tir sur cible ou vitesse.
- **Semi-automatique** : L'arme réarme automatiquement, mais chaque coup nécessite une pression sur la détente.
- **Full-auto (automatique)** : Tir en rafale, généralement interdit au civil.
- **Canon flottant (Free Floating)** : Canon qui ne touche pas le garde-main pour éviter les vibrations parasites.
- **Rail Picatinny / M-LOK** : Interfaces normalisées pour fixer optiques, lampes, bipieds, etc.
- **Calibre** : Diamètre intérieur du canon et des projectiles utilisés.
- **Ogive** : Partie avant du projectile ; sa forme influence la précision.
- **Pas de rayure** : Indique le pas de torsion imprimé au projectile dans le canon (ex : 1:10).
- **Ballistique** : Étude de la trajectoire du projectile (interne, externe et terminale).
- **Détente (queue de)** : pièce actionnée pour déclencher le tir.
- **Double action** : mode de tir où le chien est armé et relâché en une seule pression sur la détente.
- **étui (ou douille)** : partie métallique ou plastique contenant la poudre et l'amorce.
- **Extracteur** : pièce mécanique permettant d'éjecter la douille après le tir.
- **fusil** : arme longue à un ou plusieurs coups.
- **groupement** : ensemble des impacts réalisés lors d'une série de tirs.

- **percuteur** : pièce frappant l'amorce pour enflammer la poudre.
- **pistolet** : arme de poing à canon court.
- **révolver** : arme de poing à barillet rotatif.
- **simple action** : le chien doit être armé manuellement avant de tirer.

3. Accessoires et Équipements

- **Bipied / Trépied** : Supports stabilisants pour la carabine.
- **Sac arrière** : Coussin pour caler l'arme à l'arrière en tir couché.
- **Crosse réglable** : Partie ajustable de l'arme pour adapter la longueur ou l'alignement.
- **Détente réglable** : Permet d'ajuster la pression nécessaire pour le départ du coup.
- **Casque anti-bruit** : Protection auditive obligatoire.
- **Lunettes balistiques** : Lunettes de sécurité résistant aux projections.
- **Barillet** : pièce rotative du revolver contenant les cartouches.
- **Bretelle** : sangle permettant de porter l'arme ou d'améliorer la stabilité en tir.
- **Busc** : partie de la crosse sur laquelle repose la joue.
- **Canon (ou tube)** : partie de l'arme par laquelle sort le projectile.
- **Cale main** : accessoire pour stabiliser la main supportant l'arme.
- **Fût** : partie avant de la crosse.
- **Lunette** : terme général pour désigner un système optique de visée.
- **Lunette de visée** : système optique permettant un tir de précision.
- **Plaque de couche** : partie arrière de la crosse, en contact avec l'épaule.
- **Poignée pistolet** : forme spécifique de poignée pour une meilleure prise en main.
- **Pontet** : partie protégeant la détente contre un déclenchement accidentel.

4. Lunettes de Tir et Viseur point rouge

- **MOA (Minute of Angle)** : Mesure angulaire équivalente à ~2,9 cm à 100 mètres ; utilisée pour les réglages d'optique.
- **MRAD (Milliradian)** : Alternative au MOA, utilisée pour des réglages plus fins (1 MRAD ≈ 10 cm à 100 m).
- **Réticule / Mil-Dot** : Croisillon ou grille dans la lunette, avec ou sans points de référence.
- **Red Dot (point rouge)** : Viseur à point lumineux pour tir rapide à courte distance.
- **Holographique** : Type de viseur projetant un réticule via holographie ; offre une visée rapide et intuitive.
- **Zoom variable / fixe** : Optiques à grossissement fixe (ex : 10x) ou réglable (ex : 4-16x).
- **Premier / Second Plan Focal (FPP / SFP)** : Indique si le réticule change ou non de taille avec le zoom.

- **Réglage de dérive / élévation** : Tourelles servant à corriger horizontalement et verticalement l'impact.
- **Zero Stop** : Système de butée permettant de revenir rapidement au réglage de base (zéro).
- **Réglage de parallaxe** : Ajustement pour éviter les erreurs de visée à longue distance.
- **Eye Relief** : Distance entre l'œil et la lunette pour une image nette.
- **Champ de vision (FOV)** : Largeur visible à travers la lunette à une distance donnée.
- **Tube 30 mm / 34 mm** : Diamètre du corps de l'optique influençant sa solidité et les réglages internes.
- **iris** : accessoire optique permettant d'ajuster la luminosité et la netteté de la visée.
- **ligne de mire** : alignement entre le guidon et la hausse pour viser correctement.
- **ligne de visée** : trajectoire théorique entre l'œil du tireur et la cible.
- **mouche** : centre exact de la cible, correspondant au score maximal.
- **point moyen** : moyenne des impacts, indiquant la tendance de visée du tireur.
- **visuel** : partie centrale de la cible servant de référence pour la visée.

5. Réglages et Concepts de Précision

- **Click MOA / MRAD** : Unité de réglage des optiques (ex : 1 clic = 0,25 MOA).
- **Zérotage** : Réglage initial de l'optique pour faire coïncider le point d'impact et le point visé.
- **Drop (Chute)** : Baisse naturelle de la trajectoire du projectile avec la distance.
- **Drift (Dérive)** : Déviation latérale due au vent.
- **Windage** : Terme anglophone pour la correction du vent.
- **Groupement** : Distance entre les impacts, reflet de la précision.
- **Hold Over** : Technique de visée surélevée sans modifier les réglages.
- **BC (Ballistic Coefficient)** : Capacité d'un projectile à conserver sa vitesse et trajectoire.
- **Trajectoire hyperbolique** : Courbe que suit naturellement un projectile soumis à la gravité.
- **flèche** : hauteur maximale de la courbe balistique d'un projectile.
- **portée** : distance maximale à laquelle un projectile est efficace.
- **réglage** : ensemble des opérations permettant de calibrer les instruments de visée.
- **trajectoire** : chemin suivi par le projectile après le départ du coup.

6. Postures et Techniques de Tir

- **Prise de visée** : Alignement des organes de visée ou du réticule avec la cible.
- **Départ du coup** : Action d'appuyer sur la détente sans perturber l'alignement.
- **Follow Through** : Maintien de la position après le tir, évitant les mouvements parasites.
- **Contrôle de la respiration** : Tir au moment optimal du cycle respiratoire, généralement à l'apnée naturelle.
- **Positions de tir** : Couchée (la plus stable), à genou, debout (la plus instable mais courante en IPSC).
- **épaulé** : position de tir avec l'arme calée contre l'épaule.

- **impact** : endroit où le projectile touche la cible.
- **ignition** : déclenchement de l'inflammation de la poudre.
- **lâcher** : moment où le coup part, idéalement sans perturber l'alignement.
- **prise en main** : manière dont l'arme est tenue, influant sur la stabilité et la précision.
- **tir juste** : tir correspondant parfaitement à la visée.
- **tir précis** : tir visant la plus grande exactitude possible.

Conclusion : Maîtrisez le Tir Sportif avec Confiance et Précision

Le tir sportif est une discipline exigeante qui allie technique, rigueur et sang-froid. En maîtrisant ces termes essentiels, vous développez non seulement vos compétences, mais aussi votre compréhension des équipements et réglages indispensables pour progresser.

Que vous soyez passionné de tir de précision, adepte des compétitions dynamiques ou amateur de longue distance, l'entraînement et la connaissance du matériel font toute la différence.

Besoin d'équipement de qualité pour accompagner vos performances ? Découvrez notre sélection de lunettes de tir, viseurs, accessoires de précision et équipements de protection sur [Conditionsextremes.com](https://www.conditionsextremes.com). Préparez-vous à viser juste, à chaque tir !

7. Lexique BFA (FFTir)

Retrouvez tous les éléments de vocabulaire du guide pédagogique BFA :

Accommodation	Action de l'œil permettant de voir une image nette à une distance donnée.
Ambidextre	Pouvant être utilisé indifféremment par un droitier ou par un gaucher.
Amorce	Élément de la munition permettant la mise à feu.
Appui-paume	Élément de la crosse du pistolet ou de la poignée-pistolet de la carabine empêchant le déplacement vers le bas de la main tenant l'arme.
Arme approvisionnée	Arme contenant une ou plusieurs munitions.
Arme assurée	Arme désapprovisionnée avec le mécanisme ouvert, le drapeau de sécurité introduit (carabine et pistolet) et pour laquelle l'absence de munition a été contrôlée.
Arme chargée	Arme avec une munition engagée dans la chambre.
Arme désapprovisionnée	Arme qui ne contient plus de munition.
Arme mise en sécurité	Arme désapprovisionnée avec le mécanisme ouvert, le drapeau de sécurité introduit (carabine et pistolet) et pour laquelle l'absence de munition a été contrôlée.
Attache-bretelle	Élément permettant de relier la bretelle de tir à l'arme.
Bande de visée	Sur les fusils, bande reliant l'arrière du canon à l'avant et supportant le guidon ou point de mire.
Bande intermédiaire	Bande solidarissant les deux canons d'un fusil.
Bar	Unité de mesure de pression.
Barillet	Élément circulaire d'une arme de poing dans lequel viennent se positionner les munitions.
Bascule	Point de rotation permettant de basculer le canon par rapport à la crosse.
Bec de crosse	Partie basse de la plaque de couche.
Bloc ressort	Support fixe permettant de maintenir la carabine ou le pistolet en position de tir sans procurer une stabilité de l'arme parfaite.
Bouche du canon	Partie avant du canon.
Bourre	Élément de la cartouche séparant les plombs de la charge de poudre.

Bouteille nourrice	Bouteille remplie d'air comprimé permettant de remplir les réservoirs d'air.
Busc	Partie de la crosse sur laquelle vient se poser la joue au moment de la visée.
But	Résultat escompté.
Canon	Partie métallique percée qui guide le projectile au moment du départ du coup.
Carcasse	Armature, ossature de l'arme.
Cartouche	Munition composée de la douille, de la poudre, de la bourre et des plombs.
Chambre	Élément du canon dans lequel on introduit la munition.
Chambre de compression	Sur les armes à air comprimé, partie dans laquelle l'air est comprimé avant le départ du coup.
Charge	Quantité de poudre se trouvant dans la munition.
Choke	Élément se fixant sur le canon du fusil afin de modifier la dispersion des plombs.
Cible	But que l'on vise, objet que l'on veut atteindre. Souvent en carton. Elle est composée de différentes parties.
CNOSF	Comité National Olympique et Sportif Français. Il se décline au niveau régional en Comité Régional Olympique et Sportif (CROS) et au niveau départemental en Comité Départemental Olympique et Sportif (CDOS).
Cognitif	Éléments en lien avec les processus d'apprentissage et l'acquisition des connaissances.
Compétence	Capacité à mettre en œuvre des savoirs et des savoir-faire.
Compresseur	Matériel permettant de compresser l'air jusqu'à une pression définie.
Contrepoids	Masses se rajoutant à l'arme pour l'alourdir ou l'équilibrer.
Coordination	La coordination permet de mener en parallèle le lâcher avec une action de stabilisation de la visée.
CPSF	Comité Paralympique et Sportif Français.
Cran de mire	Fente se trouvant sur la hausse.
CREPS	Centre de ressources, d'expertise et de performance sportives.
Crosse	Élément ou ensemble des éléments permettant de tenir l'arme.
Culasse	Élément du système d'armement permettant d'introduire la munition dans la chambre.

Culot	Partie métallique d'une cartouche.
Cycle	Ensemble de séances visant à atteindre un objectif précis en termes d'apprentissage.
Deltoïde	Muscle externe recouvrant l'épaule et ayant la forme d'un triangle.
Dioptre	Organe de visée se trouvant près de l'œil.
Drapeau de sécurité	Élément s'introduisant dans le canon d'un pistolet ou d'une carabine permettant de confirmer que l'arme n'est pas chargée.
École de tir	Structure accueillant des enfants et des jeunes des catégories poussins, benjamins et minimes.
Émetteur	Dans une relation de communication, personne délivrant une information, un message à une autre personne (le récepteur).
Erreur angulaire	Erreur de visée consistant à décaler les éléments de la ligne de mire l'un par rapport à l'autre.
Erreur parallèle	Erreur consistant à décaler la ligne de mire par rapport à la cible à atteindre.
ETNF	Équipe technique nationale formation.
ETR	Équipe technique régionale.
Feed-back	Démarche consistant à revenir sur l'action effectuée pour l'analyser. Un feed-back positif est plus efficace qu'un feed-back s'appuyant sur les échecs. Il doit cependant rester réaliste. De même, il est plus efficace s'il est immédiat. On parle aussi de rétroaction.
FFTir	Fédération Française de Tir.
Finalité	But que l'on souhaite atteindre.
FOAD	Formation ouverte et à distance.
Fourche de la main	Espace situé entre le pouce et l'index.
Frein de bouche	Dispositif situé à l'extrémité du canon déviant les gaz de propulsion pour diminuer les effets du recul.
Fût	Partie avant de la crosse de la carabine qui vient au contact de la main gauche pour un droitier.
Guidon	Élément de visée par rapport auquel on positionne la cible. C'est avec l'œilleton le second élément de la ligne de mire. Sur un fusil on peut aussi le nommer point de mire.
Hausse	Élément de visée se trouvant à l'arrière de l'arme.
IPC	International Paralympic Comitee. Fédération internationale gérant les disciplines paralympiques.
Iris	Partie du dioptre dans laquelle le tireur regarde pour viser. On parle

	d'iris s'il est réglable ou d'ocillon s'il n'est pas réglable.
ISSF	International Shooting Sport Federation. Fédération internationale gérant certaines disciplines gérées au sein de la FFTir.
Levier d'armement	Pièce permettant d'activer la culasse.
Ligne de visée	Ligne imaginaire reliant l'œil du tireur, les organes de visée et la cible.
Longuesse	Partie avant de l'arme qui sera prise en main par le tireur au moment du tir.
Lumières	Espaces visibles lors de la visée en pistolet entre le guidon et le cran de mire.
Marge de blanc	Espace existant lors de la visée entre le bord du guidon et le visuel.
Molette de réglage	Molette se trouvant sur le dioptre et permettant de régler la visée.
Mouche	Centre du dix.
Objectif	But vers lequel tend l'exercice en termes d'apprentissage.
Œil directeur	Œil dominant dans le cadre de la vision binoculaire.
Œillon	Partie du dioptre dans laquelle le tireur regarde pour viser. On parle d'iris s'il est réglable ou d'ocillon s'il n'est pas réglable.
Paraplégique	Personne souffrant d'une paralysie complète ou non des membres inférieurs.
Pectoral	Muscle triangulaire et plat se fixant sur la poitrine.
Percuteur	Pièce métallique qui vient frapper l'amorce.
Pistolet	Arme de poing à un coup ou utilisant un chargeur.
Plaque de couche	Partie de l'arme venant au contact de l'épaule.
Planchette	Partie de la hausse intégrant le cran de mire et permettant de changer la dimension du cran de mire.
Plateau	Objet en argile servant de cible pour le tir au plateau. Il est constitué d'un bord chanfreiné, d'un dôme profilé, d'une bague de rotation et de rainures d'évacuation.
Plomb	Projectile utilisé pour les armes à air comprimé. Éléments cylindriques constituant les projectiles contenus dans la cartouche.
Poignée-pistolet	Partie de la crosse permettant de tenir l'arme.

Point de mire	Élément de visée se situant au bout du canon, aussi nommé guidon.
Point dur	Point sur lequel l'action de l'index, au moment du lâcher, rencontre une résistance plus importante.
Pontet	Partie métallique ou en bois protégeant la queue de détente.
Potence fixe	Support fixe permettant de maintenir la carabine ou le pistolet en position de tir.
PPF	Projet de performance fédéral.
PR	Precision rifle.
Queue de détente	Partie du bloc détente sur laquelle vient agir l'index pour déclencher le départ du coup.
Rampe de remplissage	Élément relié à la bouteille nourrice sur lequel viennent se visser les réservoirs d'air.
Récepteur	Dans une relation de communication, personne envers laquelle est délivrée un message ou une information.
Recul	Réaction de l'arme provoquée par le départ du coup.
Revolver	Arme de poing ayant un barillet contenant les munitions.
Réservoir d'air	Réservoir contenant la réserve d'air. Il peut être chargé suivant les fabricants à 200 ou à 300 bar.
RFL	Responsable formation ligue.
SAM	Support à assistance modulable. Il est équipé de contre-poids qui permettent de maintenir l'arme en allégeant le poids en fonction des objectifs.
Scoliose	Déviation permanente de la colonne vertébrale liée à la rotation des vertèbres. La colonne vertébrale présente alors une torsion et ses courbures son modifiées.
Séance	La séance est le temps de prise en charge de l'individu ou du groupe sans temps d'arrêt de l'activité. Elle est constituée de diverses temps (prise en main, apprentissage, bilan) et a un objectif d'apprentissage bien défini.
Séquence de tir	Chronologie des actions nécessaires pour tirer.
Subsonique	La charge de plomb part à une vitesse inférieure à la vitesse du son, soit 340,29 m/s.
Talon	Partie haute de la plaque de couche.
TAR	Tir aux armes règlementaires.

Tétraplégique	Personne souffrant d'une paralysie complète ou non des quatre membres.
TSV	Tir sportif de vitesse.
Tunnel porte-guidon	Élément dans lequel est positionné le guidon. Il sert à le protéger.
VAE	Validation des acquis de l'expérience.
Vis de réglage de la hausse	Vis se trouvant sur la hausse et permettant de déplacer le tir.
Visée fermée	La visée se fait en regardant à l'intérieur d'un œilleton (carabine).
Visée ouverte	La visée se fait à partir d'un repère sur l'arme (cran de mire en pistolet).
Visuel	Partie noire de la cible.
Zone	Espace situé sur la cible entre deux limites de points.
Zone de visée	Zone de la cible dans laquelle le tireur place ses organes de visée. Sa dimension est fonction de la stabilité du tireur.