

## Les jeux du revolver moderne SA/DA et le verrouillage du barillet.

### I - Les jeux

Sur un revolver normal qui verrouille bien quand il faut, il peut quand même y avoir deux types de jeux : le jeu rotatif et le jeu avant-arrière. Le jeu rotatif se produit tout aussi bien sur un revolver entièrement au repos lorsque l'on prend le barillet entre le pouce et l'index et que l'on essaye de le faire tourner dans un sens ou un autre. Généralement, ça bouge (disons que ça branle un peu dans le manche, si vous voulez) et on peut même entendre un petit bruit quand l'encoche du barillet tape un peu sur l'arrêtoir de barillet. Mais ceci n'est pas révélateur d'un jeu spécialement gênant ou nuisible, et tous les revolvers ont ce jeu, plus ou moins. Nous y reviendrons à ce qui est gênant plus loin.

Le jeu avant-arrière (longitudinal), c'est pareil : on prend le barillet entre le pouce et l'index et on le fait aller d'avant en arrière. Ça va aussi bouger, ça peut aussi claquer un peu. Tous les revolvers font ça. Pas gênant.

Maintenant, quand le revolver tire, l'idéal est qu'il n'y ait pas de jeux à ce moment-là. Et pour savoir s'il y en a ou pas à ce moment-là, on fait le test suivant :

- on garnit le barillet d'étuis vides (si on veut ensuite mesurer l'entrefer avant et arrière) ;
- on arme le chien ;
- on presse la détente (qu'on maintient pressée) en relâchant le chien pour qu'il retourne au repos (et on maintient toujours la détente pressée).

Et on regarde les jeux comme on a fait plus haut quand l'arme était au repos. Sauf que la détente est maintenue pressée. OK ? Et s'il y a alors encore du jeu, à l'idéal ce n'est pas bien. Et ça se répare.

Et un revolver qui a du jeu rotatif pendant le test ou au repos peut parfaitement avoir un timing impeccable et irréprochable. Seulement, comme il a du jeu, la balle ne sera pas forcément bien en face du centre du cône de forçement. Mais elle ne sera jamais très loin du centre et elle ne tapera jamais sur le bord du cône, etc. Mais elle pourra cracher des copeaux en tapant le fond du cône. Et d'une façon générale, une balle qui a perdu de son avant sous forme de copeaux (ou qui sera déformée, plus simplement) sera moins stable en vol et par conséquent moins aérodynamique et moins précise.

D'où la raison pour laquelle, indépendamment du timing, il faut qu'il y ait le moins de jeux possibles. Pour le jeu longitudinal (avant-arrière), on pourra avoir des ratés de percussion : le barillet peut avancer sous le coup et amortir le choc du percuteur sur l'amorce. Un peu comme une amorce mal enfoncée, en somme.

.../...

.../...

## II - Le verrouillage et le timing

Le verrouillage, c'est quand l'arrêteur de barillet s'engage dans une encoche dudit barillet, ce qui, donc, l'empêche de tourner. Le timing, c'est le moment où ce verrouillage se fait. Un bon timing (ou une bonne synchronisation), c'est quand ce verrouillage se fait :

- en DA : assez nettement avant que le chien ne s'abatte (on entend son clic caractéristique avant que le chien ne retombe) ;
- en SA : assez nettement avant que le chien ne soit pris par la gâchette pour rester armé (même clic, mais avant que le chien ne s'accroche à la gâchette).

Je fais un autre test personnellement, ceux qui me connaissent me l'ont vu faire fréquemment : je presse la détente lentement, le barillet tourne, le chien s'arme, il est très près... j'entends le clic et je peux relâcher la détente et la laisser revenir au repos. Le chien se rabaisse. Le barillet a avancé d'une chambre et il est verrouillé. Et je fais ça sur six chambres par exemple (ou plus), sans avoir jamais percuté.

Si ce mouvement est fait très rapidement, ça peut bluffer son monde, c'est sûr. Surtout 30 fois, 50 fois... C'est impressionnant mais peu démonstratif ni, surtout, probant : même un revolver avec un mauvais timing va verrouiller du seul fait que l'inertie du mouvement lance le barillet bien plus loin qu'en temps normal (du fait du poids de ce dernier). Donc ce test est à faire lentement, je le répète : on avance d'une chambre en... deux ou trois secondes.

Bon, je fais aussi une autre démo, qui ne sert strictement à rien mais c'est joli : je peux presser la détente et faire tourner le barillet d'une chambre, le faire se verrouiller et recommencer autant de fois que je veux mais... sans jamais que le chien ne s'arme... 10 fois, 20 fois, 50 fois et lentement (ou vite). Mais c'est une autre histoire...

Pour en terminer, comme la course du chien en DA avant qu'il ne s'abatte est plus courte que la course du chien en SA avant qu'il ne soit capturé par la gâchette, on comprend que, si le timing est bon en DA (si le barillet est verrouillé avant que le chien ne s'abatte), il sera forcément bon en SA.

**Philblack**

30 août 2012