

Découvrir la visée

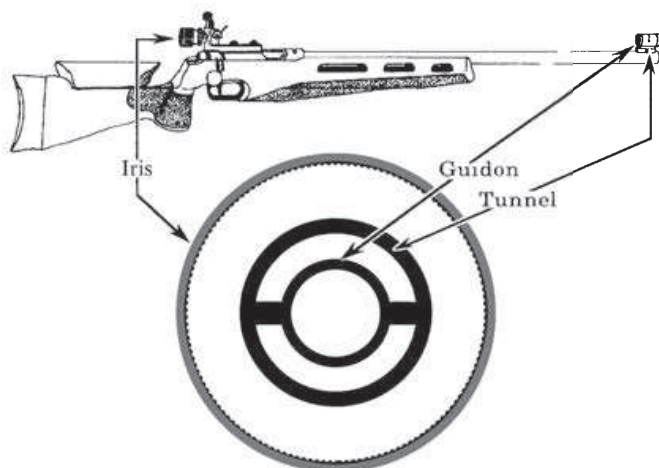
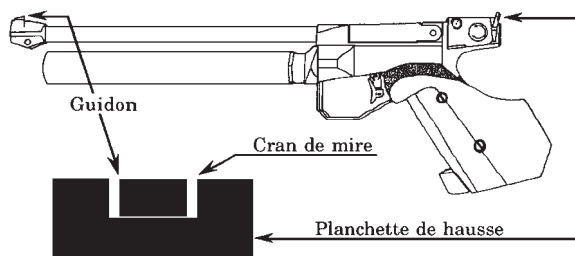
Les organes de l'arme permettant de prendre la visée sont : la hausse située en arrière du canon et le guidon placé à son extrémité avant. La hausse comporte une planchette réglable en hauteur et en direction, équipée soit d'un cran de mire (pistolet), soit d'un œilleton (carabine). Le guidon est à lame, de la forme du cran de mire (pistolet) ou circulaire, à trou, logé dans un tunnel (carabine). La visée avec cran de mire est dite "ouverte", celle avec œilleton est dite "fermée".

Définitions

Notions de ligne de mire

On appelle "ligne de mire", la ligne imaginaire reliant les deux éléments servant à orienter l'arme : le guidon et l'iris (carabine), le guidon et le cran de mire (pistolet).

Prendre la ligne de mire, consiste à centrer le guidon dans l'organe de visée arrière.



Notions de ligne de visée

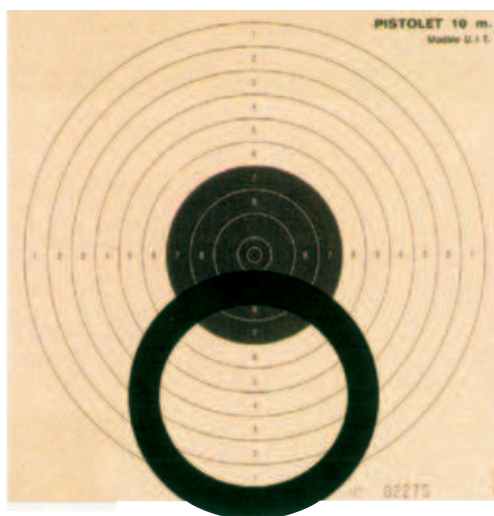
On appelle "ligne de visée", la ligne imaginaire reliant l'œil et la cible.

Prendre la visée, en tir sportif de précision, c'est orienter la ligne de mire vers le visuel (sous le visuel au pistolet, autour du visuel à la carabine) et la maintenir le temps nécessaire pendant l'action du "lâcher".

Notion de visuel et de zone de visée

Le visuel est la partie centrale noire des cibles utilisées en tir de précision.

La zone de visée est l'espace sous ou autour du visuel dans lequel le tireur essaie de maintenir la ligne de mire pendant qu'il effectue le lâcher et qui lui permet, lorsque le coup part dans des conditions acceptables, d'obtenir un résultat correct.



Savoir-faire à découvrir et développer

L'œil directeur

Dans la vision, un œil domine l'autre, latéralement : c'est l'œil directeur.

Pour connaître son œil directeur, voici une méthode simple : regardez la cible, les deux yeux ouverts, à travers un trou percé dans un carton et, sans bouger le carton percé, fermez successivement un œil puis l'autre. Votre œil directeur est celui avec lequel vous continuez à voir la cible à travers le trou.

Faut-il accorder une priorité à cet œil directeur au détriment de la latéralisation du tireur (droitier ou gaucher) ? La réponse est non.

Il arrive souvent qu'un droitier ait l'œil gauche directeur et inversement. En règle générale, c'est à dire hors pathologie, on recommandera donc qu'un droitier vise avec l'œil droit et un gaucher avec l'œil gauche. Pour réussir à viser, ils devront occulter leur œil directeur contraire soit en fermant cet œil, soit en positionnant un cache devant.

CHOIX POSSIBLES DE VISION :

- Viser en fermant un œil.
- Viser en occultant un œil par un cache.
- Viser avec les deux yeux ouverts.

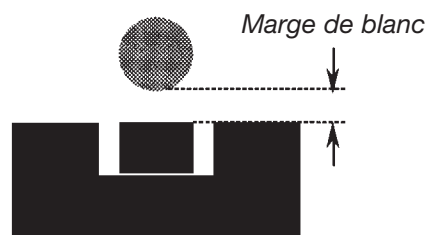


L'accommodation

L'œil humain possède de nombreuses facultés mais il ne sait pas voir simultanément net de près et de loin. Accommoder résulte d'une action volontaire de l'œil qui permet de voir net à un endroit précis. En Tir sportif de précision, on demande de faire la mise au point nette sur les organes de visée (accommoder sur le guidon), le visuel de la cible étant perçu moins net, voire flou, selon nos possibilités visuelles.

La marge de blanc

La marge de blanc est l'espace compris entre le sommet du guidon et le bas du visuel en pistolet, entre le bord interne du guidon et le bord du visuel en carabine.



C'est l'élément régulateur de la visée ; elle a une incidence sur le réglage de l'arme. On utilise la visée avec marge de blanc en tir de précision pour plus de finesse par amélioration du contraste alors qu'on serait tenté, a priori, de viser directement le centre du visuel.

Pendant cette période de découverte, il vous faudra apprendre à reconnaître votre marge de blanc. Nous vous conseillons, dès le début, d'utiliser une grande marge de blanc pour moins percevoir les bougés du guidon par rapport au visuel.

La tenue après le départ du coup

Dès le début de l'action de "visée" le tireur bloque sa respiration (en demi-expiration) pour limiter ses bougés et maintenir la ligne de mire dans la zone de visée, le temps que le doigt exerce la pression nécessaire au départ du coup.

Au moment du tir et après le départ du coup, le tireur doit maintenir sa visée quelques instants, tout en conservant sa position. Cela lui permet de mieux percevoir, juste au moment du tir, la position des organes de visée et de pouvoir estimer, avec un peu d'entraînement, l'endroit de son impact en cible.

Le réglage de l'arme

Le réglage de la visée d'une arme n'est pas universel et s'effectue en fonction des capacités visuelles ainsi que le placement et le port de la tête de celui qui effectue la visée. Il importe de savoir également que le réglage d'une arme n'est jamais définitif, car il faut prendre en compte les facteurs pouvant se modifier : la configuration du stand de tir, l'éclairage du pas de tir et des cibles, le vent.

Modalités pour régler son arme : le principe est simple, on déplace la hausse, par l'intermédiaire des molettes verticales ou latérales, dans le sens où l'on veut ajuster son tir.

4 ou 5 clics (selon les constructeurs) sont nécessaires pour déplacer le tir d'une zone. La procédure de réglage consiste à faire un groupement de quelques coups, estimer le point moyen, puis déplacer la hausse du nombre de clics nécessaires.



Le tireur au pistolet et le carabinier doivent maintenir leur visée quelques secondes après le départ du coup.

Comment prendre la visée ?

Prendre la visée quand on débute au pistolet précision

PISTOLET



1^{er} temps : prendre la ligne de mire au-dessus de la cible.

2^e temps : guider lentement la ligne de mire sous le visuel.



3^e temps : maintenir la ligne de mire sous le visuel, au travers d'une grande marge de blanc, en acceptant de bouger. Il est intéressant de s'aider au début d'une marque ou d'un grand cercle plus large que le visuel.



Prendre la visée quand on débute à la carabine position debout

CARABINE



1^{er} temps : attendre tête haute que la position se mette en place et se stabilise.



2^e temps : poser doucement la joue sur le busc et vérifier la ligne de mire (concentricité du guidon avec le trou de l'iris).

3^e temps : amener le guidon vers la cible et son visuel, puis le maintenir autour du visuel en acceptant les bougés et un léger décentrage.

