

# LES EFFETS DU VENT DANS LE TIR A 50 M ...

Écrit par Administrator

Mercredi, 22 Octobre 2008 23:00

## **Posons au départ quelques principes :**

- Nous avons besoin de l'air pour respirer et nos projectiles traversent ce "fluide" sur une longueur d'environ 50m.
- L'air se déplace.
- Nous ne pouvons pas faire le vide autour du projectile en vol.
- Et, il faut se rendre à l'évidence, le déplacement de l'air influence la trajectoire du projectile.

## **Maintenant l'approche théorique donne les éléments suivants :**

- En projectile subsonique (le cas des 22Lr de match), plus la balle est rapide, plus elle est déviée par le vent. (C'est un problème de frottement avec un fluide en mouvement relatif par rapport au projectile, il est proportionnel au carré de la vitesse de déplacement du projectile)
- Un vent de droite porte le projectile à 10 heures (à gauche, un peu haut)
- Un vent de gauche porte le projectile à 4 heures (à droite, un peu bas)
- Un vent arrière (théorique) "monte" le tir.
- Un vent de face (théorique) "descend" le tir.

Et le vent n'est jamais purement de face ou uniquement de droite, c'est toujours la résultante de deux composantes.

On déduit des éléments apportés que le premier fanion est en principe (certains stands ont une aérologie différente) le plus important à regarder (c'est à cet endroit que la balle est la plus rapide).

## **Les éléments susceptibles de "mesurer" (force, direction, comportement) le vent sont :**

- les fanions
- l'herbe, les feuilles (et autres objets au sol)
- les arbres, les arbustes sur la butte de tir.
- la pluie qui tombe, la neige,...
- La fumée dégagée par les canons des voisins ou les impacts dans la butte de tir.
- Le bruit du vent.
- La sensation sur le corps (la joue, les oreilles, les pieds) par le refroidissement ponctuel engendré....
- Le voisin, tireur de haut niveau, qui, alors qu'il vient de tirer, peste en regardant dans sa lunette. En général, c'est qu'il a fait une mauvaise estimation du vent ...

Pas de chance pour nous, il faut prendre en compte le fait que lorsque le fanion se redresse, le vent est déjà présent depuis quelques instants. Il a une certaine inertie mécanique.

## **Pour jouer avec le vent (j'utilise le terme jouer volontairement) :**

- pour un vent constant, on se règle dedans et on envoie son match sur ce réglage.
- pour un vent irrégulier, on choisit la situation la plus fréquente (et la moins dangereuse en cas d'erreur d'appréciation), on se règle dedans, on envoie et on évite de tirer dans les autres situations.

- pour un vent irrégulier, on peut contreviser. Il s'agit de décentrer sa visée pour lâcher en face du neuf en bas à droite pour un vent qui vient de droite par exemple. Le vent va ramener le projectile au centre. C'est là que cela devient un vrai jeu. C'est sans aucun doute la meilleure technique pour une personne entraînée et cela permet de s'adapter en permanence à un vent changeant.

**Dans tous les cas**, il vaut mieux tirer des munitions lentes, et bien utiliser la plage de réglage de sa hausse : Sur un léger vent de droite, le tireur a intérêt à se régler légèrement trop à droite dans le dix avec un vent nul. Si le vent se lève un peu, il peut espérer dans le dix à gauche.

Une attention importante doit aussi être portée sur le comportement du vent. On remarque souvent des phénomènes de cycles dans un stand : La rafale entre dans le champ de tir, chamboule tout, et puis doucement cela se calme avant de recommencer. Il faut donc prendre le temps d'observer ce genre de cycles lors des entraînements ou avant le match. Et puis, pour ne pas être pris dans une grosse rafale, il faut regarder loin sur les côtés du champ de tir.

Un match dans un fort vent changeant, c'est un problème de prise de risque et de gestion du temps : ne pas tirer lors des fortes rafales et envoyer vite plusieurs balles en deux minutes lors d'une période un peu plus "gérable" .

De ma connaissance du tir à 50m en presque 20 ans, le vent était à prendre en compte dans plus de 75 % des cas...

Milouze

[Source de l'article](#)