



Déterminer son œil directeur

Distance

-

Arme

-

Niveau

Débutant

La vision humaine est binoculaire. Cela nous permet d'apprécier les distances.

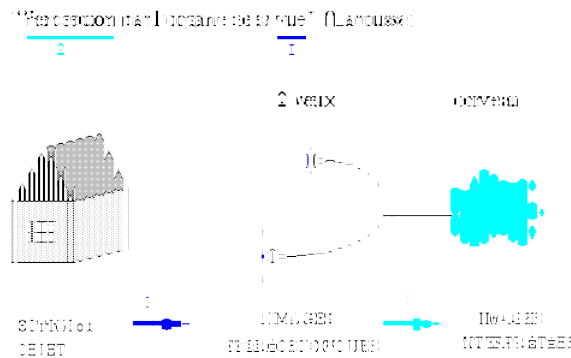


Illustration 2: Source <http://www.irit.fr/~Jean-Denis.Durou/ENSEIGNEMENT/VISION/COURS/co01.html>

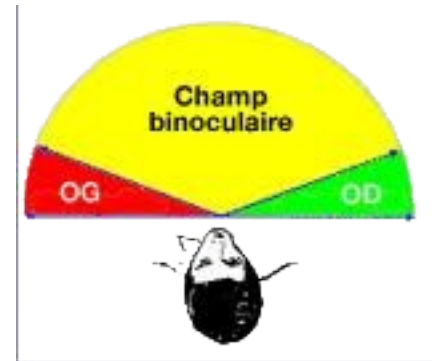


Illustration 1: Champ visuel humain, source <http://delphina-perso.over-blog.fr>

Mais, un des deux yeux sert de référence, c'est l'œil directeur. Dans le tir, c'est celui qui permet le mieux de viser.

THEORIE

Il est possible d'être droitier avec œil directeur droit ou gauche et inversement.

Le cas le plus facile à gérer est l'homogénéité latérale (droitier + œil directeur droit, ou gaucher + œil directeur gauche). Des accessoires de déport de ligne de visée existent. Mais ils ajoutent des complexités à la visée, notamment en cas de dévers.

Néanmoins, la tendance actuelle est de choisir la solution dans laquelle le tireur se sent le mieux. Il est préférable qu'il utilise l'œil le plus adapté à son habileté manuelle. Contraindre une solution différente ne lui sera pas confortable.

En conclusion, la notion d'œil directeur est donc à oublier.

Remarque :

Vous noterez que la vision étant binoculaire, il est déconseillé de fermer l'œil non-actif en visée. Cela vous occasionnerait des défauts angulaires de vision, de la fatigue oculaire et musculaire (L'œil bouge grâce à beaucoup de petits muscles.). L'œil ne reprenant pas le même angle dans la visée. Ainsi, le tir se pratique les deux yeux ouverts avec un cache translucide (Il existe des caches-œil opaques blanc et noir. Ils sont déconseillés car ils ne permettent pas à une quantité de lumière suffisante d'atteindre l'œil non-actif.) devant l'œil non-actif.

Sources : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Vision>,

Bon courage et bon tir.

Vous pouvez vous adresser au rédacteur si vous souhaitez des précisions, des éclaircissements ou nous faire part de vos remarques. Envoyez un courriel par le site du club (<http://www.societedetir-macon.fr>) en précisant « STM-formation » dans la ligne objet.