

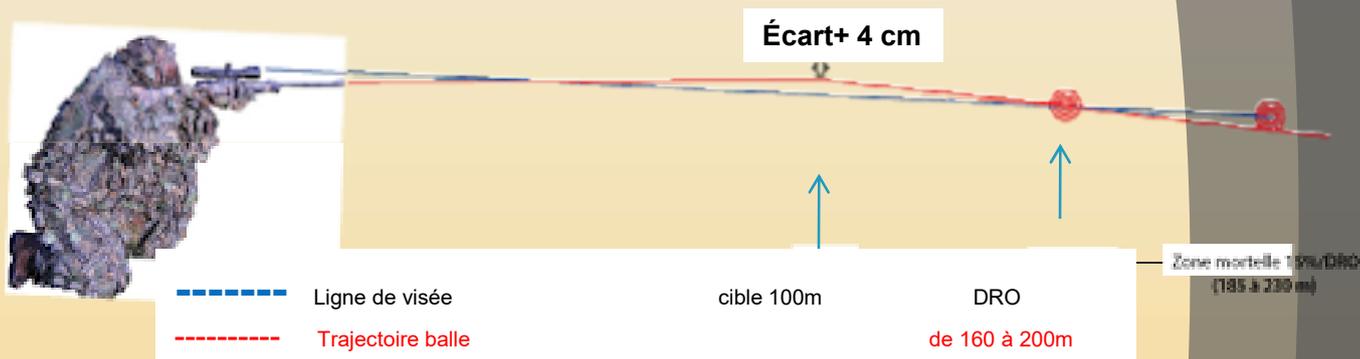


## Réglage d'une lunette à la DRO

### Qu'est ce que la DRO ?

La DRO (distance de réglage optimum) est le point où la trajectoire de la balle croise pour la deuxième fois l'axe de visée. Ce réglage est considéré comme optimal pour la chasse car il permet d'avoir un écart maximum de 4 cm entre la ligne de visée (alignement œil -> réticule -> cible) et le point d'impact sur une amplitude de distance moyenne 0 à 200m en fonction du calibre, donc jusqu'à 209m, il n'est pas nécessaire de corriger le point de visée.

Le projectile va donc sortir du canon à environ -4 cm pour monter vers le point zéro, l'atteindre et continuer à monter jusqu'à atteindre les +4 cm à 100 m, puis redescendre vers un deuxième point zéro, variable en fonction du calibre et de l'arme (la DRO). Nous allons donc régler à +4 cm à 100m.



### Réglage de la visée

La lunette de tir de chasse possède sur le corps 2 tourelles positionnées à droite et au dessus. Dévissez les capuchons et observez l'indication sur la valeur des clics :

- soit 1 cm à 100 m (modèles européennes),
- soit 1/4 MOA à 100 Yards (parfois un 1/2 MOA ou 1/8 MOA). Pour faire simple, 1/4 MOA à 100 Yards représente 7.5 mm à 100 m. Le principe de la MOA (Minute Of Angle) est l'un des systèmes les plus utilisés. Beaucoup de lunettes sont en 1/4 MOA.

La tourelle du côté vous permet le réglage sur le plan horizontal avec une flèche de déplacement vers la droite (Right, R, ) ou vers la gauche (Left, L, ).

La tourelle supérieure règle le réticule sur le plan vertical avec une flèche de déplacement vers le haut (Up, ) ou vers le bas (Down, ).



## Réglage d'une lunette à la DRC

Votre base de calcul est bien entendu la valeur du clic pour déterminer, le nombre de clic qu'il faut appliquer en particulier sur les corrections de longues distances

Distance	Déplacement du réticule en mm par clic		
	1MOA= en mm	1/2 MOA = en mm	1/4MOA= en mm
25m	7,272	3,636	1,818
50m	14,544	7,272	3,636
75m	21,816	10,908	5,454
<b>* 100m</b>	<b>29,088</b>	<b>14,544</b>	<b>7,272</b>
125m	36,36	18,18	9,09
150m	43,632	21,816	10,908
175m	50,904	25,452	12,726
200m	58,176	29,088	14,544
225m	65,445	32,724	16,362

\* valeur de référence MOA à 100m

Calcul de la valeur d'un clic suivant la distance.

**\*valeur de référence MOA x (distance /100).**

Exemple : valeur du clic pour 1/4 de MOA à 500m:  $7,272 \times (500/100) = 36.36\text{mm}$

Valeur du clic pour 1/4 de MOA à 40m :  $7.272 \times (40/100) = 2.9\text{mm}$

Calcul du nombre de clic de correction.

Si à 40m mon point d'impact est à 100mm du point visé, la correction sera de :  
écart/valeur du clic:  $100\text{mm}/2.9\text{mm} = 34.48$  soit 35 clic

Méthode de réglage : le procédé mathématique est bien plus fiable.

Placer une cible a 100m exactement, pour tirer en appui, il faut faire reposer le fût de la carabine (et non pas le canon ) sur un chevalet de tir ou à défaut, un sac de sable. L'arme ne doit pas être bloquée sur le chevalet, mais totalement libre. On se pose confortablement et bien calé.

Procédez à un premier tir : Si la première balle est pile dans le cercle de groupement, votre optique est parfaitement réglée et le contrôle s'arrête là.



## Réglage d'une lunette à la DRG

Dans le cas contraire, procédez à deux autres tirs. Si l'un des impacts présente un écart vraiment trop important, cela peut être dû à une erreur de votre part, n'en tenez pas compte et procédez à un tir supplémentaire.

Une méthode souvent employée consiste à ramener le réticule sur le centre des impacts après avoir fixé l'arme sur le chevalet : attention à ce procédé car un simple écart lors de la manipulation et tout est à recommencer. Prise de tête et la boîte de cartouches qui fond comme neige au soleil.

### Se fier à la science :

Prenez une règle et reliez le centre des 3 impacts les plus proches par un trait. Tracez ensuite les 3 médianes qui vont se rejoindre en un point. C'est ce point qui représente votre base de calcul pour effectuer la correction.

Mesurez l'écart entre ce point et un autre point situé à 4cm au-dessus du centre de la cible (centre du rond rouge sur notre cible de réglage. Voir schéma ci-dessous) en verticale et en horizontale. Ces deux mesures divisées par la valeur du clic de la lunette à la distance de tir vous donneront le nombre de clic nécessaires à la correction à apporter. Un dernier tir doit vous confirmer le bon réglage de votre arme.

Le but recherché n'est pas de ramener le point d'impact vers le point visé, mais au contraire de ramener le point visé sur le point d'impact.

Si l'impact était :

trop à droite du centre de la cible: vissez (sens des aiguilles d'une montre)

trop à gauche du centre de la cible: dévissez (sens inverse des aiguilles d'une montre)

Si l'impact était :

au dessus du centre de la cible: vissez (sens des aiguilles d'une montre)

en dessous du centre de la cible: dévissez (sens inverse des aiguilles d'une montre)





## Réglage d'une lunette à la DRC

### Cible de réglage de lunette de tir

Valeur du clic à 100m :

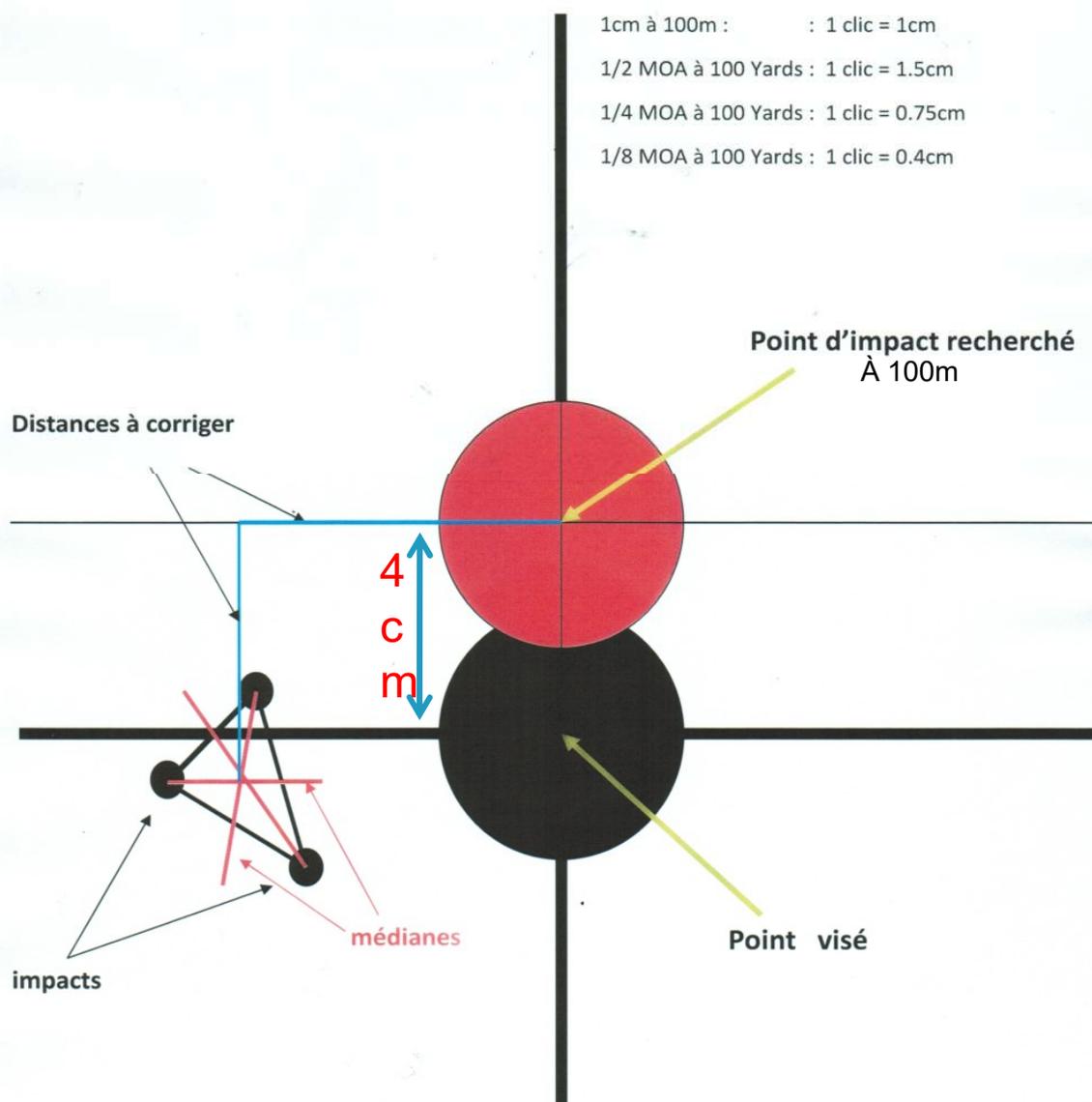
Valeur indiquée	Valeur de correction
-----------------	----------------------

1cm à 100m :	1 clic = 1cm
--------------	--------------

1/2 MOA à 100 Yards :	1 clic = 1.5cm
-----------------------	----------------

1/4 MOA à 100 Yards :	1 clic = 0.75cm
-----------------------	-----------------

1/8 MOA à 100 Yards :	1 clic = 0.4cm
-----------------------	----------------



Exemple:: cible à 60m: écart 12cm horizontal / 8cm vertical

Correction horizontale:  $7.272 \times (60/100) = 4.36\text{mm}$  de valeur de clic; à 60m

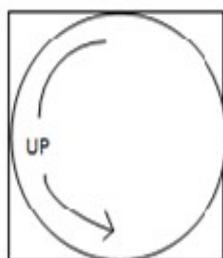
NB de clic:  $120\text{mm}/4.36 = 27\text{clic}$

Correction verticale: NB de clic :  $80\text{mm}/4.36 = 18\text{ clic}$



## Réglage d'une lunette à la DRC

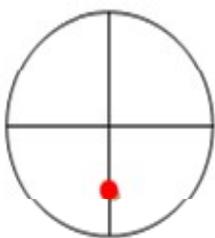
indication sur molette  
de la lunette



(UP = HAUT)

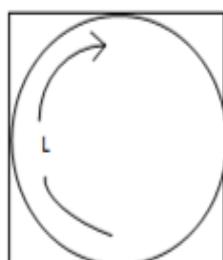


Si impact trop HAUT : tourner molette à DROITE

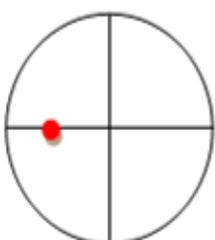


Si impact trop BAS : tourner molette à GAUCHE

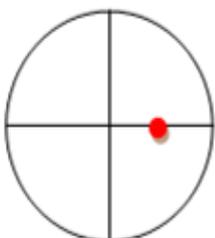
indication sur molette  
de la lunette



(L = GAUCHE)



Si impact trop à GAUCHE : tourner molette à GAUCHE



Si impact trop à DROITE : tourner molette à DROITE