



REGLES PISTOLET I.S.S.F.

PISTOLET AIR 10M 5 COUPS



EDITION 2011

Mise à jour par CNA
Édition et corrections du 10 Novembre 2011

Fédération Française de Tir 38 Rue Brunel 75017 PARIS Tél. : +33 (0)1 58 05 45 45 Fax : +33 (0)1 55 37 99 93

Vous pouvez consulter la dernière version de ce document sur le site : <http://www.fftir.asso.fr>

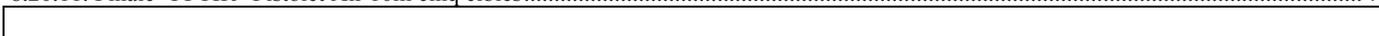
Note: Quand des figures ou des tableaux contiennent une information spécifique, celle-ci a la même valeur qu'une règle numérotée.

Mise à jour imprimée en rouge.

Les directives particulières à la FFTIR figurent en italiques

SOMMAIRE

| | |
|---|----------|
| 8.20. PISTOLET AIR 10M CINQ COUPS..... | 1 |
| 8.20.1. Arme utilisée | 1 |
| 8.20.2. Généralités | 1 |
| 8.20.3. Épreuve Pistolet Air 10m cinq cibles..... | 1 |
| 8.20.4. Épreuve Pistolet Air 10m standard | 1 |
| 8.20.5. Interruption de tir | 2 |
| 8.20.6. Gêne du tireur..... | 2 |
| 8.20.7. Incidents de fonctionnement | 2 |
| 8.20.8. Commandements de tir incorrects..... | 2 |
| 8.20.9. Cibles | 2 |
| 8.20.10. Autres spécifications | 3 |
| 8.20.11. Finale "FFTIR "Pistolet Air 10m cinq cibles..... | 4 |





8.20. PISTOLET AIR 10M CINQ COUPS

8.20.1. Arme utilisée

Tout pistolet de calibre 4,5 mm (.177) à air ou gaz comprimé peut être utilisé.

8.20.1.1. Le pistolet air 10m cinq coups doit être équipé d'un chargeur qui peut contenir 5 plombs.

8.20.2. Généralités

8.20.2.1. Temps de préparation / entraînement

Pistolet air 10m cinq cibles: 3 minutes

Pistolet air 10m standard: 3 minutes

8.20.2.2.

Avant chaque série de tir, le tireur doit abaisser son bras à 45° ou bien toucher la table de tir (si trop haute)

8.20.2.3. La série commence au commandement "ATTENTION" et tout coup tiré à partir de ce moment est compté dans la compétition. *Cependant, tout coup tiré avant "ATTENTION" sera compté zéro à moins que l'arme ne soit reconnue défectueuse.*

8.20.2.4. Pendant la préparation / entraînement, des cibles en carton sont utilisables pour des tirs et pour le réglage de la visée (en l'absence de rameneurs, la préparation pourra être interrompue pour changer les cibles)

8.20.2.5. Avant le début de match, une série d'essai de 5 coups en 10 secondes peut être tirée.

8.20.2.6. Tous les tirs (essai et compétition) sont effectués au commandement. Les tireurs de la même section du stand doivent tirer ensemble et il est également possible d'utiliser une commande centralisée pour l'ensemble des sections du stand.

8.20.3. Épreuve Pistolet Air 10m cinq cibles

L'épreuve comprend 40 coups de match pour les hommes (et juniors G) et 30 coups de match pour les dames (et juniors F) en séries de 5 coups tirées en 10 secondes.

Dans le temps limite de chaque série, 1 coup est tiré sur chacune des 5 cibles tombantes.

8.20.3.1. Quand le commandement "CHARGEZ" est donné, les tireurs doivent se préparer dans le temps de 1 minute.

8.20.3.2. Quand le temps de 1 minute est passé, l'arbitre annonce:

8.20.3.2.1. Cibles sans contrôle électronique

| | |
|---|--|
| "ATTENTION" " 3. 2. 1. TIR " (temps contrôlé au chrono) | Le commandement "TIR" est le signal de début du tir. |
| Après 10 secondes "STOP" | Les tirs après "STOP" seront comptés zéro. |

8.20.3.2.2. Cibles avec contrôle électronique

| | |
|-------------------|---|
| "ATTENTION" | La lumière rouge s'allume et bloque les cibles |
| " 3. 2. 1. TIR " | Au commandement "TIR", la lumière rouge s'éteint et donne le signal du tir (cibles débloquées). |
| Après 10 secondes | La lumière rouge s'allume et les cibles sont bloquées. |

8.20.3.3. Résultat.

Un "touché" (1 point) est donné pour chaque cible qui tombe pendant les 10 secondes de tir.

Un coup tiré trop tôt ou trop tard est compté zéro.

Après chaque série de 5, les cibles tombées sont comptées, annoncées et enregistrées.

Si le tireur conteste le résultat il peut en informer l'arbitre dès que la série est terminée. L'arbitre et (ou) le Jury doivent vérifier le fonctionnement du mécanisme (blocage éventuel). S'il est confirmé qu'il y a défaut, la série sera répétée.

8.20.3.4. Barrages:

Premier à troisième: "shoot-off" comprenant 1 série d'essai + 1 série de 5 (renouvelable si égalité)

Quatrième et suivants: selon le score le plus élevé de la dernière série de 5, puis si nécessaire en remontant par série de 5 jusqu'à la fin de l'égalité. Si l'égalité demeure, les concurrents seront placés au même rang.

8.20.4. Épreuve Pistolet Air 10m standard

L'épreuve comprend 40 coups de match pour les hommes (et juniors G) et 30 coups de match pour les dames (et juniors F) en séries de 5 coups tirées en 10 secondes.

Dans le temps limite de chaque série, 5 coups sont tirés sur 1 cible pistolet air fixe (6.3.2.6)

8.20.4.1. Quand le commandement "CHARGEZ" est donné, les tireurs doivent se préparer dans le temps de 1 minute

8.20.4.2. Quand le temps de 1 minute est passé, l'arbitre annonce

| | |
|---|---|
| "ATTENTION" " 3. 2. 1. TIR " (temps contrôlé au chrono) | Le commandement "TIR" est le signal de début du tir |
| Après 10 secondes "STOP" | Les tirs après "STOP" seront comptés zéro |

Avec des cibles pivotantes:

"ATTENTION" (effacement)

" 3. 2. 1. TIR " (apparition et signal du tir)

après 10 secondes (effacement et impact tardif compté jusqu'à ovalisation horizontale maximum égale à 6 mm).

8.20.4.3. Résultat.

Les coups tirés pendant les 10 secondes sont comptés.

Un coup tiré trop tôt ou trop tard est compté zéro (si non identifié: meilleur impact déduit).

8.20.4.4. Barrages:

Premier à troisième: 1 série d'essai + 1 série de 5 (renouvelable si égalité).

Quatrième et suivants: selon le score le plus élevé de la dernière série de 5, puis si nécessaire en remontant par série de 5 jusqu'à la fin de l'égalité. Si l'égalité demeure, les concurrents seront placés au même rang.



8.20.5. Interruption de tir

Si pour des raisons techniques sans faute du tireur, le tir est interrompu:

8.20.5.1. Si l'interruption dépasse 15 minutes, une série d'essai sera tirée à la reprise.

8.20.5.2. Les séries interrompues seront annulées et répétées.

8.20.5.3. Tout temps supplémentaire donné par le jury doit être clairement indiqué, avec la raison, sur la fiche de résultats et le tableau d'affichage visible du tireur

8.20.6. Gêne du tireur

Si un tireur considère qu'il a été dérangé pendant le tir d'un coup, il doit maintenir son arme pointée vers le bas et prévenir immédiatement l'arbitre ou un membre du Jury, sans déranger les autres tireurs, en levant sa main libre.

8.20.6.1. Réclamation (gêne) justifiée

8.20.6.1.1. Série annulée et répétée.

8.20.6.2. Réclamation (gêne) non justifiée

8.20.6.2.1. Si le tireur a terminé la série, le coup ou la série sera crédité au tireur.

8.20.6.2.2. Si le tireur a interrompu la série en raison de la gêne, il pourra répéter celle-ci avec les pénalités suivantes:

8.20.6.2.3. Dans la série Pistolet Air 10m cinq cibles : déduction de 1 cible.

8.20.6.2.4. Dans la série Pistolet Air 10m standard : pénalité de 2 points et score qui sera le total des 5 plus basses valeurs sur les 2 cibles.

8.20.6.2.5. Dans la série répétée, les 5 coups doivent être tirés et tout coup non tiré ou n'atteignant pas la cible sera compté zéro.

8.20.7. Incidents de fonctionnement.

8.20.7.1. Si un coup n'a pas été tiré en raison d'un fonctionnement défectueux et si le tireur désire faire une réclamation pour incident mécanique, il doit tenir son arme pointée vers le bas, garder sa crosse en main et informer immédiatement l'arbitre de pas de tir en levant son bras libre, sans déranger les autres tireurs.

8.20.7.1.1. Le tireur peut tenter de corriger un fonctionnement défectueux et poursuivre sa série mais il ne peut plus alors faire de réclamation pour fonctionnement défectueux, à moins que le pistolet soit suffisamment endommagé pour empêcher son fonctionnement.

8.20.7.2. Si l'incident se produit durant l'essai, il ne sera pas enregistré comme incident et la série d'essai pourra être répétée.

8.20.7.3. Le nombre de coups réellement tiré sera enregistré.

8.20.7.4. Incident ADMIS.

Pistolet Air 10m cinq cibles

8.20.7.4.1. Le résultat de chaque cible sera noté et la série pourra être répétée. Dans la série répétée, un touché ne peut être compté sur une cible manquée en premier mais un manqué peut être compté sur une cible touchée en premier (cela revient à compter le résultat le plus mauvais sur chaque cible dans les 2 séries)

Pistolet Air 10m standard

8.20.7.4.2. La série sera répétée sur une cible neuve. Le résultat sera le total des 5 plus basses valeurs sur les 2 cibles. Dans la série répétée, les 5 coups doivent être tirés et tout coup non tiré ou n'atteignant pas la cible sera compté zéro.

8.20.7.5. Incident NON ADMIS

8.20.7.5.1. Pistolet Air 10m cinq cibles

Il n'y aura pas de répétition et le résultat sera le total des cibles tombées.

8.20.7.5.2. Pistolet Air 10m standard

Il n'y aura pas de répétition et le résultat sera le total des coups tirés.

8.20.7.6. Au cours de l'épreuve ou standard, il n'est possible de répéter qu'une seule fois une série pour incident admis

8.20.8. Commandements de tir incorrects

8.20.8.1. Si, en raison d'une action et (ou) d'un commandement incorrect, le tireur n'est pas prêt à tirer, il doit maintenir son pistolet pointé vers le bas, lever la main libre et dès la fin de la série en informer l'arbitre ou un membre du jury.

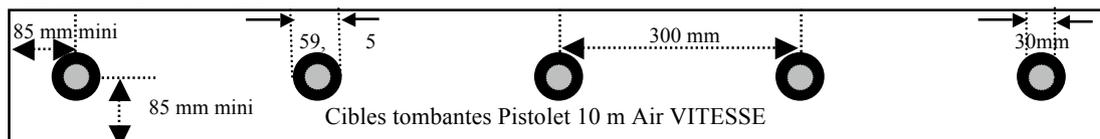
8.20.8.2. Si la réclamation est justifiée, le tireur sera autorisé à tirer la série.

8.20.8.3. Si la réclamation est injustifiée, le tireur pourra tirer la série mais sera pénalisé dans cette série par la déduction de **1 cible** pour l'épreuve cinq cibles ou de **2 points** pour l'épreuve standard.

8.20.8.4. Si le tireur a commencé à tirer après l'action et (ou) le commandement incorrect, la réclamation n'est pas recevable.

8.20.9. Cibles

8.20.9.1. Épreuve Pistolet Air 10M VITESSE



Le diamètre du visuel noir est de 59,5 mm (comme sur la cible de précision) avec une tolérance de + 0,2 mm.

Le diamètre de l'ouverture (trou) est de 30 mm avec tolérance de + 0,2 mm.

Les cibles peuvent utiliser un dispositif de chronométrage électronique (avec une lampe de signalisation) qui bloque les cibles avant "TIR" et après "STOP". Le chronométrage peut aussi être effectué manuellement.

**8.20.10. Autres spécifications**

| Épreuves Pistolet Air 10m 5 coups | | Caractéristiques des pistolets 10m Air cinq coups et et standard | |
|-----------------------------------|-------------------------------------|--|---|
| | Cinq cibles | Standard | |
| Essais | 1 série de 5 en début de match | | Poids maximum 1500 g avec accessoires dont contre poids et chargeur vide |
| Préparation | 3 minutes | | Détente mini 500g |
| Cibles | Basculantes | 6.3.2.6. | Boîte 420x200x50 mm (tolérance de fabrication de 0.0 à 1mm) |
| Comptage | Après chaque série de 5 | | Long.canon et visée Boîte |
| Durée | H /JG 8X5 en 10" D/JF 6X5 en 10" | | Poignée Identique au pistolet 10m précision |
| | | | Autres spécifications Perforation canon et ses accessoires autorisée Chargeur chargé avec 5 plombs |

Poignée pistolet air 10m

Aucune partie de la poignée, de la carcasse ou des accessoires ne peut toucher une partie du poignet.

L'appui paume doit s'étendre à un angle qui ne soit pas inférieur à 90° par rapport à la poignée.

Toute courbure ascendante de l'appui paume et/ou du repose pouce et/ou courbure descendante du côté opposé au pouce est interdite. Le repose pouce doit permettre tout mouvement vers le haut du pouce.

Les surfaces incurvées sur la crosse ou la carcasse (y compris l'appui paume et/ou le repose pouce) sont autorisées dans l'axe longitudinal du pistolet.

Poids du pistolet

Mesuré avec tous les accessoires dont les contre poids et le chargeur vide.

Boîte de mesure

Le pistolet doit être mesuré avec tous les accessoires en place (si un pistolet air est utilisé, il doit être mesuré avec le chargeur enlevé). Tolérance de fabrication sur la boîte rectangulaire de mesure: **0.0 mm à +1 mm** dans toutes les dimensions.



8.20.11.

Finale "FFTIR "Pistolet Air 10m cinq cibles

| | |
|--|---|
| Finale : | La Finale du Pistolet vitesse comprend quatre à huit séries de cinq coups en 10 secondes, avec un comptage Touché/Manqué et l'élimination des finalistes ayant les plus faibles scores à partir de la quatrième série. |
| Qualification : | <ul style="list-style-type: none">- Le programme complet en 40 coups (30 coups pour les Dames et Junior Filles) sera tiré en qualification pour la Finale. Les six (6) premiers concurrents du classement de Qualification participent à la Finale.- En cas d'égalité, pour accéder à la finale, les tireurs seront départagés par le score le plus élevé de la dernière série de 5 coups, en remontant par séries jusqu'à rupture de l'égalité. Si l'égalité persiste, un « shoot-off » (renouvelable) sera organisé : 1 série de 5 cibles en 10 secondes, précédée d'une série d'essai.- Les postes de tir sont attribués aux concurrents en fonction de leur classement de Qualification en commençant par la gauche.- Les finalistes commencent à zéro (0). |
| Cibles : | <ul style="list-style-type: none">- Trois groupes de cinq (5) cibles électroniques 10 mètres doivent être utilisés. Deux positions de tir distantes de 1 mètre seront définies pour chaque groupe de 5 cibles. Chaque concurrent devra prendre position de façon à ce qu'au moins un (1) pied touche la ligne qui marque le coté gauche ou droit du poste de tir. Chaque ligne est à 50 cm de la ligne centrale du groupe de cibles. |
| Comptage : | <ul style="list-style-type: none">- Le comptage est seulement Touché ou Manqué; chaque Touché compte un (1) point, chaque Manqué compte zéro. Une présentation graphique des Touchés et Manqués sera affichée sur les moniteurs des tireurs et les écrans du stand de Finale.- Les concurrents en Finale commencent à zéro (0). Les résultats de Qualification permettent aux concurrents de participer à la Finale. Durant la Finale les résultats s'ajoutent et le résultat final de chaque tireur est déterminé par le nombre de Touchés de toutes les séries tirées en Finale (à l'exclusion des barrages).- Si une déduction est appliquée sur le résultat d'une série de Finale, aucun résultat inférieur à zéro ne sera enregistré (par exemple : 3 – 1 point de déduction = 2, 0 – 1 point de déduction = 0). |
| Présence des finalistes 30:00 minutes avant l'heure de début du tir : | <ul style="list-style-type: none">- L'heure de début du tir est l'heure du commandement « CHARGEZ » de la première série de Finale.Les concurrents doivent se présenter en zone de préparation au moins 30 minutes avant l'heure de début du tir. Si un tireur ne se présente pas à l'heure (30 minutes avant l'heure de début du tir) pour la Finale, une pénalité de un (1) Touché sera déduite du résultat de la première série de Finale.- Les concurrents doivent se présenter avec leur équipement, leurs vêtements de compétition.- Le Jury doit utiliser la Liste d'entrée en Finale pour confirmer que tous les finalistes sont présents et que leurs noms, clubs et Lignes sont correctement enregistrés dans le système de comptage et affichés sur les tableaux de résultats.- Les concurrents peuvent changer de vêtements si nécessaire et le Jury doit terminer la vérification des équipements pendant cette période.- Les concurrents doivent être autorisés à placer leurs équipements à leurs postes de tir, au plus tard 15 minutes avant l'heure de début du tir. L'équipement peut inclure un pistolet de rechange utilisable pour remplacer un pistolet au fonctionnement défectueux.- Aucun conteneur ou boîte de transport d'armes ou d'équipements ne peut être laissé derrière la ligne de tir en zone de compétition du stand de Finale. |
| Préparation et essais 10:00 minutes avant : | <ul style="list-style-type: none">- Une période de préparation et une (1) série d'essai auront lieu avant la Présentation.- L'arbitre appellera les concurrents à leurs postes dix (10) minutes avant l'heure de début du tir. L'arbitre lancera ensuite une période de préparation de deux minutes en annonçant « LA PREPARATION COMMENCE MAINTENANT ».- Après deux (2) minutes l'arbitre annoncera « FIN DE LA PREPARATION ».- Les séries d'essai doivent commencer immédiatement après la Préparation. Elles seront tirées en utilisant les commandements et le timing décrits dans la partie « Procédure détaillée et commandements de tir » ci-dessous.- Chaque concurrent tirera en séquence une (1) série d'essai de 5 coups en 10 secondes, en commençant par le concurrent de gauche. Il n'y aura aucune annonce de résultat.- Après les séries d'essai, les concurrents doivent poser leurs pistolets déchargés sur leurs tables et se tourner face aux spectateurs pour être présentés.- L'arbitre doit vérifier que les culasses sont ouvertes et qu'il n'y a pas de plomb dans les chambres ou les chargeurs. |
| Présentation des finalistes 6:00 minutes avant : | <ul style="list-style-type: none">- Après les séries d'essai, l'annonceur présentera les finalistes en donnant le nom, le résultat de qualification et une brève information sur les meilleures performances de chacun. Il présentera aussi le Chef Arbitre et le Membre du Jury en fonction.- Immédiatement après les présentations, les concurrents gagneront leurs postes de tir et attendront le commandement « CHARGEZ ».- Tout finaliste qui n'est pas à son poste quand la présentation des finalistes commence est automatiquement classé dernier de la Finale avec son résultat de Qualification et n'est pas autorisé à participer à la Finale. |



| | |
|--|---|
| Procédure détaillée et commandements de tir | <p>Chaque série de Finale comprend cinq (5) coups tirés en 10 secondes. Pour chaque série, tous les concurrents restant en compétition tireront séparément et successivement. L'ordre du tir pour toutes les séries est de la gauche vers la droite.</p> <ul style="list-style-type: none">- 30 secondes après la présentation des concurrents, l'arbitre commandera « POUR LA PREMIERE SERIE DE FINALE, CHARGEZ ».- Après le commandement « CHARGEZ », les concurrents ont une minute pour garnir deux chargeurs.- Un seul commandement « CHARGEZ » est donné avant le début de la première série de Finale. Durant toute la Finale les concurrents pourront continuer à garnir leurs chargeurs selon le besoin.- Après le commandement « CHARGEZ » les concurrents peuvent régler leurs pistolets, faire des exercices de visée ou des levés de bras, sauf lorsque dans un groupe de cinq cibles l'un des deux concurrents tire. Pendant ce tir, l'autre concurrent peut prendre son arme en main et se préparer, mais il n'est pas autorisé à faire des exercices de visée ou des levés de bras.- Une minute après le commandement « CHARGEZ », l'arbitre appellera le premier concurrent en annonçant « NOM DE FAMILLE DU TIREUR N° 1 ». Dès que son nom a été annoncé, le tireur peut charger son arme et se préparer à tirer.- 15 secondes après avoir appelé le premier concurrent, l'arbitre annoncera « ATTENTION » et allumera les lampes rouges. Le premier concurrent doit prendre la position PRET (Règle 8.6.1). Les lampes vertes s'allumeront après un délai de sept (7) secondes. Après la période de tir de 10 secondes, les lampes rouges s'allumeront pendant 10-14 secondes (temps de mise à jour des cibles). Durant cette période de 10-14 secondes, l'Annonceur donnera le résultat de cette série (par exemple : 4 Touchés).- Immédiatement après l'annonce du résultat du premier tireur et l'indication du technicien de la ciblirie électronique que les cibles sont prêtes, les lampes rouges s'éteindront. Dès que les lampes rouges seront éteintes, l'arbitre appellera le deuxième concurrent « NOM DE FAMILLE DU TIREUR N° 2 ». 15 secondes plus tard, le commandement « ATTENTION » sera donné et le timing de la série sera suivi. Après cette série l'Annonceur donnera le résultat.- Les autres concurrents tireront dans l'ordre jusqu'à ce que tous les concurrents restant en compétition aient tiré cette série.- Il y a une pause de 30 secondes lorsque tous les tireurs terminent une série. Durant cette pause, l'annonceur commentera le classement des concurrents, les meilleurs scores, les éliminations, etc.- Pour la deuxième série, l'arbitre annoncera « NOM DE FAMILLE DU TIREUR N° 1 » et continuera. |
| Début de la Finale 0:00 minute: | <ul style="list-style-type: none">- 30 secondes après la présentation des finalistes, l'arbitre donnera les commandements de la procédure de tir pour le premier tireur. La séquence se déroulera jusqu'à ce que tous les tireurs restant en compétition aient tiré cette série.- Tous les tireurs restant en compétition tireront ensuite des séries additionnelles comme il est prévu pour cette partie de la compétition (voir « Procédure détaillée et commandements de tir »). |
| Eliminations : | <ul style="list-style-type: none">- Lorsque tous les finalistes ont tiré la quatrième série, le tireur dernier au classement est éliminé (6ème place).- Lorsque les finalistes restants ont terminé la cinquième série, le tireur dernier au classement est éliminé (5ème place).- Lorsque les finalistes restants ont tiré la sixième série, le tireur dernier au classement est éliminé (4ème place).- Lorsque les finalistes restants ont tiré la septième série, le tireur dernier au classement est éliminé (3ème place et médaille de bronze).- Quand un concurrent est éliminé, il doit décharger son pistolet (retirer le chargeur et ouvrir la culasse) et le poser sur sa table avant de reculer pour libérer son poste de tir. Tout chargeur ayant été préalablement garni doit être vidé de ses plombs. Un arbitre doit vérifier que la culasse est ouverte et qu'il n'y a pas de plomb dans la chambre ou les chargeurs. |
| Fin de la Finale : | Dès que les finalistes restants auront tiré la huitième série et s'il n'y a pas d'égalité ni de réclamation, l'arbitre annoncera « LES RESULTATS SONT DEFINITIFS ». Le concurrent premier au classement gagne la médaille d'or et le concurrent deuxième au classement gagne la médaille d'argent. |
| Proclamation des médaillés : | Dès que les résultats sont définitifs, l'Annonceur proclame : « MEDAILLE D'OR : (NOM et CLUB) AVEC UN SCORE TOTAL DE (POINTS) ». « MEDAILLE D'ARGENT : (NOM et CLUB) AVEC UN SCORE TOTAL DE (POINTS) ». « MEDAILLE DE BRONZE : (NOM et CLUB) AVEC UN SCORE TOTAL DE (POINTS) ». |
| Coups tardifs : | Si un concurrent tire un coup tardif ou ne tire pas sur les cinq (5) cibles dans le temps de 10 secondes, une déduction de un (1) Touché pour chaque coup hors temps sera effectuée sur le résultat de la série. Le coup sera marqué « OT ». |
| Incidents : | Si un incident survient, un arbitre doit déterminer si l'incident est ADMIS ou NON ADMIS. Si l'incident est ADMIS, le concurrent doit retirer la série et sera crédité du résultat de la série retirée. Le concurrent a 15 secondes pour être prêt pour la série retirée. En cas de nouveaux incidents ADMIS, la série ne sera pas retirée et les Touchés réalisés seront comptés. Si l'incident est NON ADMIS, une pénalité de deux (2) Touchés sera déduite du résultat du concurrent. |

**Barrage :**

S'il y a une égalité pour le tireur dernier au classement qui doit être éliminé, les concurrents à égalité tireront des séries additionnelles de barrage en dix (10) secondes jusqu'à rupture de l'égalité. Pour toutes les séries de barrage, le tireur de gauche tire en premier. Pour les séries de barrage, l'arbitre appellera le premier tireur en disant « NOM DE FAMILLE DU TIREUR N° 1 » et appliquera la procédure de tir normal.