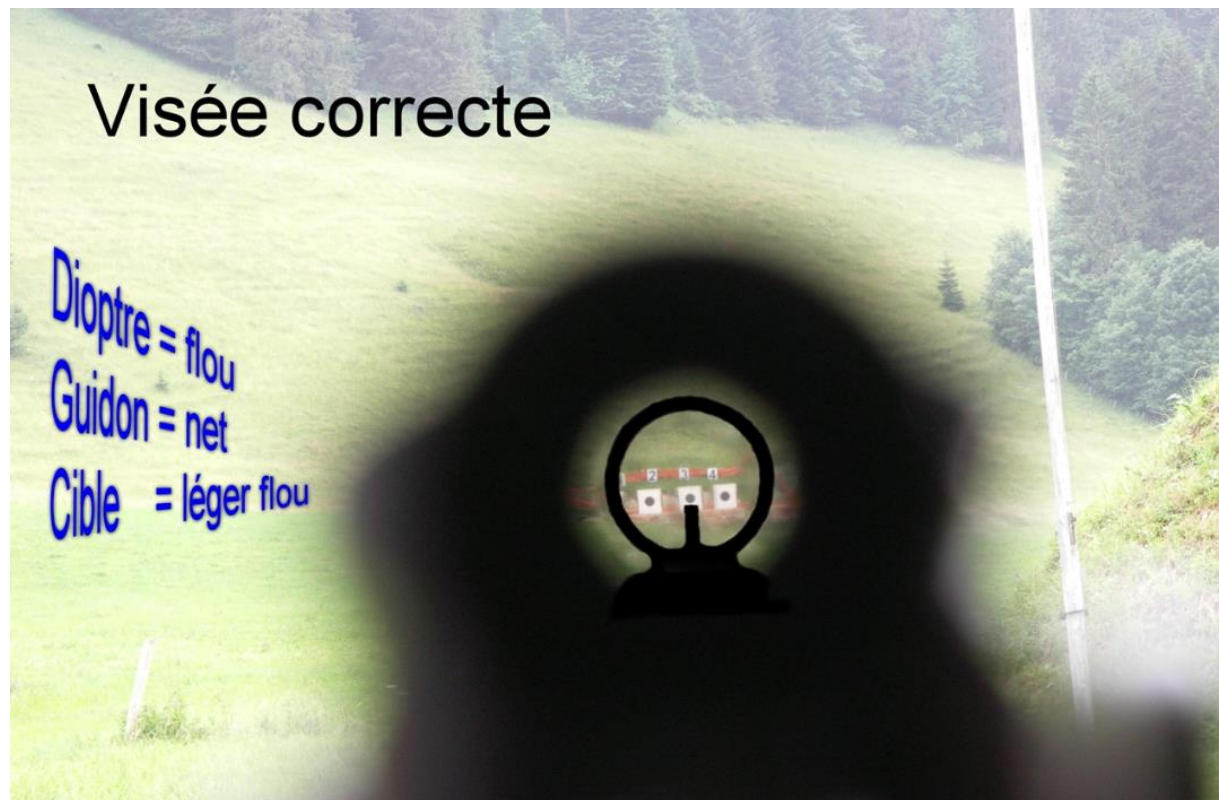


Visée correcte



Mauvaise visée

l'oeil fixe la cible = touchés dispersés

