

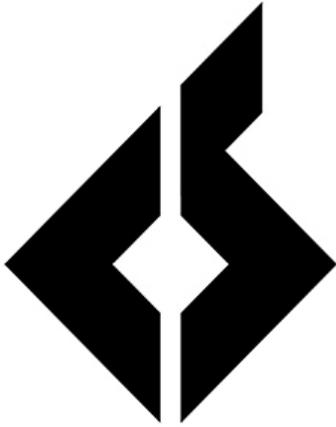
# LE SIMRANGE PRO

Pour la formation des forces de l'ordre et le tir des armes légères.



LASER SHOT®  
SIMULATIONS





**LASER SHOT**<sup>®</sup>  
SIMULATIONS

## **LASER SHOT U.S.A**

**Name** Laser Shot, Inc.  
**Address** 4214 Bluebonnet Drive  
Stafford, Texas 77477  
**Phone Number** +1 281.240.1122  
**Fax Number** +1 281.240.6518  
**Point of Contact** Brad Herm  
Law Enforcement Sales  
**Email Address:**



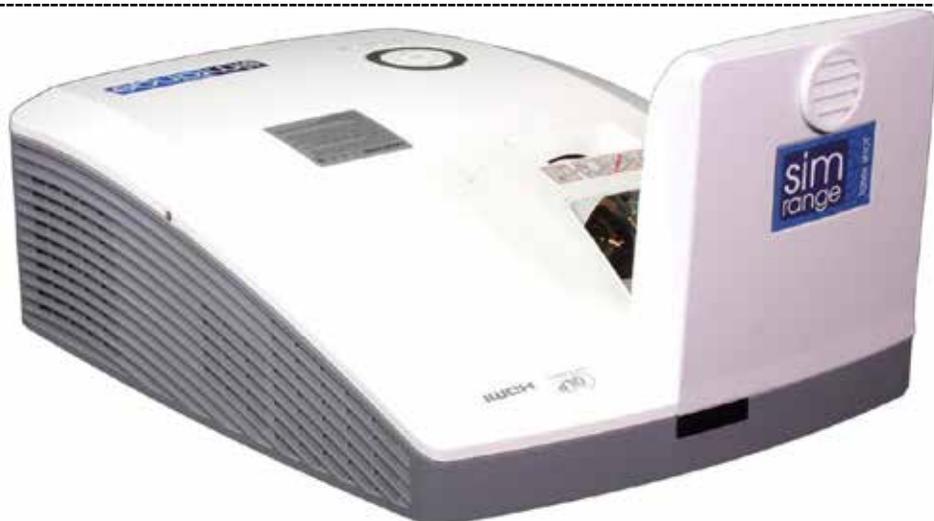
## **DANS L'VISEUR DISTRIBUTEUR LASER SHOT FRANCE**

**Name** Dans l'Viseur  
**Address** 27 rue des dessous des  
berges 75013 Paris  
**Phone Number :**  
**M MAHE :** +33 6.16.20.06.63  
**M COTTIN :** +33 6.09.48.38.75  
**email Address:** danslviseur@gmail.com

## SOMMAIRE

---

Introduction -----	4
Solution -----	6
Didacticiel -----	8
JTS - Logiciel de formation au jugement -----	8
Course de feu II -----	10
Prise de vue pratique -----	12
Skill Drills <sup>TM</sup> -----	13
PMI - Instruction préliminaire sur l'adresse au tir -----	16
Défi acier -----	17
Pack Alpha CQC -----	18
Gamme KD (option complémentaire) -----	19
Instruction de tir préliminaire (option complémentaire) -----	20
Armes simulées -----	21
Magazines SMART <sup>TM</sup> -----	22
Recharger les armes sans attaches -----	22
Modèles Taser -----	22
SIM17 -----	23
OC Spray -----	23
Lampe de poche formateur -----	23
Couvre / cache Angle Trainer -----	24
Niveau utilisateur - Formation sur le nouvel équipement -----	24
Résumé -----	25



# INTRODUCTION



Laser Shot propose des solutions de formation progressives pour tous les niveaux de compétence tout en se concentrant sur les principes fondamentaux d'entraînement et en s'adaptant aux besoins individuels des clients.

Le SimRange™ de Laser Shot est un système de formation portable qui offre une formation pratique dans un environnement virtuel. Les simulateurs offrent des opportunités de rétroaction immédiate à l'agent de police et à l'instructeur pour maîtriser les principes de base des armes comme le regroupement, la mise à zéro, la pratique et la qualification avant de se rendre au champ de tir pour des exercices de tir réel.

SimRange offre une formation progressive et répétitive «arrêt / marcher / courir» sans poser de restrictions environnementales ou de sécurité.

SimRange répond aux menaces émergentes et aux problèmes de tir actuels avec une technologie de simulation éprouvée qui prend directement en charge le transfert de compétences pour améliorer les résultats individuels. Il passe également au niveau suivant et offre des opportunités de formation avancées avec des cibles virtuelles dynamiques ou des scénarios interactifs pour développer des compétences supplémentaires.





Les environnements d'entraînement proposés par le simulateur sont totalement indépendants des champs de tir réel ou des conditions liés à la météo. Les stagiaires peuvent maintenir des rythmes d'entraînement performant et les instructeurs peuvent fournir une meilleure formation d'entraînement aux tireurs qu'ils soient tireurs débutants, intermédiaires avancés et tireurs d'élite. Les simulateurs développent un ensemble de compétences techniques qui forment des agents compétents et expérimentés conformément aux lois.

Les scénarios de jugement mettent à l'épreuve les compétences décisionnelles des agents et leur temps de réaction face aux menaces potentielles qu'ils peuvent rencontrer. Grâce à des simulations répétitives avec une escalade ou une désescalade des menaces contrôlées par un instructeur, les agents ou stagiaires peuvent voir comment les policiers faisant appliquer la loi réagissent dans des situations de tir actif et s'entraînent à renforcer la confiance dans leurs compétences. Grâce à des simulateurs dotés d'un grand nombre d'exercice d'entraînement, de scénario faisant appel à l'utilisation de la force et d'un éditeur de scénario intégré permet à un instructeur ayant des compétences informatiques minimum de créer ou de modifier des scénarios complexes pertinents pour la formation.

La simulation s'appuie sur les principes fondamentaux de la formation au tir de précision et remet en question les compétences intermédiaires et avancées des agents. La qualification des armes légères est une exigence fondamentale pour tous les agents des forces de police, et comme la maîtrise des armes à feu est une compétence périssable, elle nécessite une formation répétitive pour se maintenir et s'améliorer. Le didacticiel SimRange a été rédigé dans le respect des normes établies par l'armée américaine et les principales agences d'application de la loi des États-Unis, et renforce la préparation et les compétences grâce à une formation répétitive d'instruction préliminaire au tir (PMI).

---

**Développer, améliorer et bâtir le niveau le plus haut d'adresse au tir et inspirer la confiance des agents des forces de police est essentiel.**

---

Les simulateurs permettent aux dirigeants de se préparer au-delà des normes spécifiques d'adresse au tir et de continuer à s'améliorer pour tous les niveaux de compétence avec des capacités de formation supplémentaires en utilisant des cibles virtuelles et des didacticiels générés par ordinateur.

SimRange aborde spécifiquement des disciplines telles que les exercices réflexes, l'amélioration des temps de réaction, l'identification des cibles, l'atteinte de cibles mobiles, l'évaluation des menaces, la priorité des cibles, la discrétion des cibles et les compétences décisionnelles en une fraction de seconde. Ces exercices avancés de renforcement des compétences de tir sont au cœur des simulations de tir laser.

### **Défis de leadership**

- **Aucune solution actuelle pour la formation des agents en dehors d'une installation de tir réel**
- **Manque de formation au tir**
- **Maîtrise des armes des agents de sécurité des forces de l'ordre.**

## SOLUTIONS

La formation sur simulateur s'est avérée très efficace pour transférer des compétences à la formation en matière de tir réel et aux missions liés en tir réel. Le SimRange de Laser Shot résout de nombreux problèmes auxquels est confrontée l'ensemble des forces de l'ordre avec des exercices immersifs basés sur des scénarios dérivés de véritables rencontres avec les forces de l'ordre pour une préparation maximale.

Le SimRange de Laser Shot est un simulateur d'armes à feu multifonctionnel conçu pour répondre aux exigences de formation de base et avancées relatives aux armes à feu pour les forces de combat, d'application de la loi et de sécurité. Des modules complémentaires facultatifs de didacticiels de formation spécifiques à une mission ou de systèmes d'armes spécialisés peuvent améliorer la formation sur les armes standard pour répondre à toutes les exigences de formation face aux menaces individuelles, collectives et asymétriques.

SimRange est un simulateur rentable qui réussit à maîtriser les armes en utilisant des vignettes d'entraînement virtuelles. Les simulateurs offrent à l'agent et à l'instructeur des opportunités de rétroaction immédiate pour maîtriser les principes de base des armes comme le regroupement du tir, la mise à zéro et la qualification avant de se rendre au champ de tir pour une formation au tir réel. Les simulateurs aident à la manipulation et l'usage des armes en toute sécurité et aux exercices collectifs qui auparavant étaient considérés comme très dangereux et nécessitent une planification spécifique pour atténuer les risques d'accident.

Le SimRange dispose d'une caméra de détection de coup intégrée. Cette innovation simple réduit considérablement le temps nécessaire à la configuration et à l'étalonnage, par rapport aux autres simulateurs. Le poste opérateur et les accessoires se composent de deux moniteurs et claviers pour le contrôle individuel du poste d'instructeur et de l'écran principal. Tous les accessoires sont emballés dans un étui rigide à roulettes robuste pour le transport. SimRange est considéré comme une solution «Plug and Play» conçue spécifiquement pour les besoins de formation au tir des forces de l'ordre.

### Fonctionnalités SimRange™:

- Portable avec l'utilisation d'une mallette de transport
- Poste d'instructeur intégré
- Évolutif. Ajouter des voies supplémentaires à travers
  - mise en réseau de plusieurs unités SimRange ensemble
  - Compatible avec les armes légères et les systèmes d'armes simulées moins létales
  - Caméra de détection de coup intégrée pour une configuration rapide
- Formation individuelle et collective sur l'utilisation de la force avec des options létales et moins létales
- API balistique précise pour une formation réaliste Modules didactiques optionnels spécifiques à la mission pour les exigences CQB



La configuration de SimRange est un processus intuitif qui nécessite très peu de temps ou de main-d'œuvre. Après une séance de formation sur l'utilisation du SIMRANGE, un seul opérateur sera en mesure de terminer la configuration, qui comprend l'étalonnage de la caméra, et d'être prêt pour la formation en 10 minutes ou moins.

La technologie à ultra-courte focale pour les capacités de projection et de détection des tirs fait de la SimRange de Laser Shot la plus petite empreinte de pas du secteur, qui peut être installée dans une pièce ou une zone de 5 m x 5 m et peut fonctionner dans la plupart des environnements lumineux.

**Le SimRange est livré en standard avec un étui 1650 Pelican pour le transport lorsqu'il est utilisé comme système portable.**



**Options SIMRANGE™:**

- **M9**
- **M11**
- **1911**
- **Glock 17/19**
- **SIG 229/226**
- **R700**
- **R870**
- **Taser X26P / X2**
- **OC Spray**

**Convertir en Live-Fire Simulator pour une utilisation dans les gammes de produits**

**Laser Shot Virtual Shoot House (CQB)  
Logiciel  
Système Shoot Back**

**Matériel vidéo / audio externe JTS**

**Dispositif d'entraînement moins létal**

## LES COURS

---

Laser Shot Simulations développe des didacticiels qui se concentrent sur les formations de base des normes liés aux doctrines de formations militaires et policières. Des experts en la matière des forces de l'ordre, des opérations militaires spéciales, des tireurs de compétition professionnels et des instructeurs d'armes à feu ont collaboré avec Laser Shot pour concevoir des didacticiels qui abordent les fondamentaux de la formation dynamique.

- **Précision**
- **Identification de la cible**
- **Réflexe à l'ouverture de feu**
- **Hiérarchisation de l'engagement cible**
- **Réduire le temps de réaction à la cible**
- **Augmentation de la vitesse**
- **Évaluation de la menace**
- **Acquisition de cible**
- **Règles d'utilisation de la force (RUF)**
- **Exercices de pensée critique et désensibilisation**
- **Tireurs**

## JTS - EXERCICE DE JUGEMENT

Laser Shot Simulations a développé le JTS pour améliorer l'efficacité de l'entraînement au jugement grâce à l'utilisation de scénarios de simulation interactifs haute définition. Ces scénarios sont créés à partir de menaces anticipées ou de situations antérieures du monde réel qui ont entraîné la mort d'officiers. Les agents peuvent interagir avec des adversaires menaçants à l'écran dans des environnements de bureau pour évaluer les menaces et réagir aux situations de tir actif. Les formateurs peuvent évaluer les performances des agents de sécurité avec des fonctionnalités AAR complètes dans JTS et encadrer en fonction des politiques d'engagement actuelles.





Les scénarios de formation peuvent être générés à partir d'une bibliothèque existante ou personnalisés pour répondre aux menaces immergées et aux besoins de formation spécifiques. La formation mettra au défi les compétences décisionnelles et les temps de réaction des individus face aux menaces potentielles que les agents peuvent rencontrer. Les armes sans attaches de Laser Shot offrent aux officiers l'occasion la plus réaliste de s'entraîner, comme tirer de la position holster ou se mettre à couvert au besoin en fonction de la menace présentée dans le scénario.

JTS comprend un éditeur de scénario intégré convivial, permettant aux instructeurs possédant des compétences informatiques de base de créer ou de modifier sans effort des scénarios complexes. Des outils faciles à utiliser tels que des options de zonage avancées et des commandes simples «glisser-déposer» prennent en charge l'importation de scénarios dans le canevas de conception. Cela crée une plate-forme simple pour générer de nouvelles simulations qui sont automatiquement générées et affichées dans une vue hiérarchique 3D en temps réel de haut en bas. Au cours de la formation, l'instructeur peut diriger manuellement le scénario pour créer plusieurs résultats en fonction de l'interaction des agents, ce qui renforce la communication et une meilleure compréhension continue du recours à la force.

Le JTS comprend une tablette portable permettant à l'instructeur d'opérer loin du stagiaire pour lui faciliter sa ligne de tir ou une alternative au tir.

Le routeur et les antennes sans fil JTS seront fournis. A distance la tablette se connectera au réseau de la console de jeu via le routeur JTS.

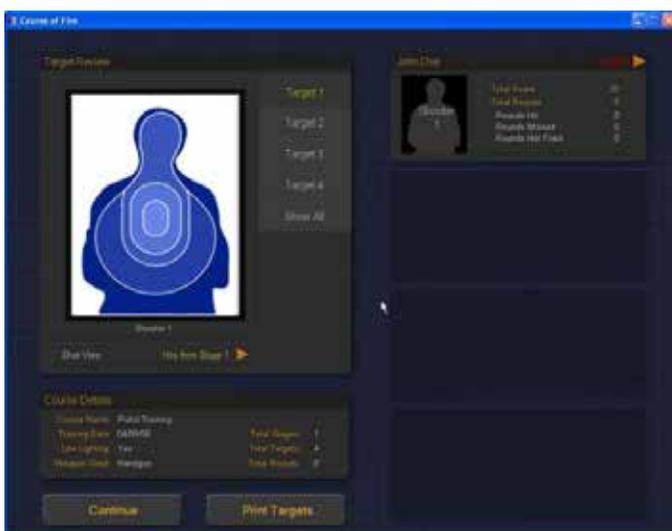


## LES COURS DE TIRS



Le module «Cours de tir» Laser Shot™ prend en charge les exigences de qualification pour l'instruction des tirs basiques et de précision en permettant aux instructeurs quel que soit le niveau de compétences aux tirs et à l'informatique de reproduire n'importe quel champ de tir physique et de ciblerie. Le module «Cours de tir» offre la possibilité d'avoir 4 pas de tir pour chaque ensemble Virtual Range, toutes exploitées via un seul IOS dédié ou une tablette distante. Les fonctionnalités GUI conviviales comprennent une interface de menu simple pour sélectionner et saisir les tireurs, sélectionner des cours, éditer des cours et développer et exporter des rapports de formation pour refléter les performances et les progrès des étudiants.

Le module «Cours de tir» propose des options d'édition de cours uniques et conviviales pour créer pratiquement tous les cours de qualification.



## LES CIBLES PRÉCHARGÉES COMPREND

- QIT-03
- LTR-I-BLEU
- CAT-I
- LTR-IV BLEU
- ICE-QT (2009)
- USFWS-KCF-1
- FLETC transitionnel II
- Trésor américain vert transitoire I
- CMD I
- CMD II
- Utilisation de la force par les douanes et les patrouilles frontalières
- Cible de protection de la frontière américaine (16 «x48»)
- Cible de protection de la frontière américaine (24 «x40»)
- LTR-III-Bleu
- Pistolet de base
- Pistolet pratique
- Fusil de base
- Cours de fusil de combat
- Cours de fusil de chasse
- APD II

De plus, toute nouvelle cible peut être modélisée par l'équipe logicielle de Laser Shot, et chargée dans le module «Cours de tir» permettant à un instructeur de modifier le zonage de la cible.

Lors de la sélection de la cible, un instructeur peut créer un cours de spécifique avec un nombre illimité de niveau, avec des distances de tir allant de 1,5 mètre à 50 mètres, des conditions d'éclairage variables à chaque étape allant de la pleine lumière à l'obscurité complète, et modifier le nombre de tours et temps par étape. L'instruction sur scène est également configurée via l'éditeur de cours par l'instructeur qui a la possibilité de taper les instructions individuelles par étape et / ou d'enregistrer les instructions pour l'instruction audible (comme cela serait fait sur une plage physique).

Sur le module «Cours de tir», l'instructeur inscrit les étudiants en saisissant la date de la formation, le nom de l'étudiant, son grade et son numéro de liste. Une fois l'étudiant inscrit, l'instructeur sélectionne un cours et commence la session. Les instructions de l'exercice s'affichent en bas de l'écran ou de manière audible sur les haut-parleurs du système. Lorsque le tireur tire avec son arme, il reçoit un retour visuel instantané de l'impact avec l'emplacement des tirs virtuelles sur la cible qui sont numérotés dans l'ordre du tir. L'impact de balle sur la cible est une option qui peut être désactivée et activée par l'instructeur, tout comme la fonction de numérotation des tirs. Lorsque l'exercice est terminé, la cible s'agrandit sur l'écran After-Action-Review (AAR) où les résultats sont notés et les tirs apparaissent sur la cible au total ou à chaque étape. Les scores AAR sont basés sur les éléments suivants: **le nombre de coups tirés, les coups dans les valeurs de points de score qui peuvent être définies par l'instructeur, les coups non marquant sur la cible, les coups sur cible manqués, les cartouches non tirées et les valeurs des anneaux de score (y compris une valeur de point plus élevée pour une bague de notation coupée)**. Les instructeurs ont la capacité de corriger les scores (ajouter ou déduire) pour chaque cible. **Le module «Cours de tir» permet au stagiaire ou à l'instructeur d'imprimer sa cible et ses données à la fin de chaque cours et d'archiver / d'exporter les résultats de chaque tour pour un examen ultérieur.**

Le module «Cours de tir» peut être utilisé comme une solution à écran unique ou mis en réseau pour faire fonctionner plusieurs écrans et pas de tir. Chaque ordinateur a la capacité de lancer indépendamment le module «Cours de tir» et de dispenser une formation. Chaque ordinateur sur un réseau peut être arrêté pour des tests et des modifications, ou des changements nécessaires par l'instructeur à partir de l'IOS. Aussi à partir de la station IOS, si un dysfonctionnement de l'arme se produit ou si l'instructeur doit interrompre la formation, le pas de tir souhaitée peut être mise en pause et poursuivie plus tard sans affecter les autres stagiaires. Les alibis sont également possibles à la discrétion de l'instructeur; l'instructeur peut effacer une cible pour permettre aux stagiaires de terminer le nombre total des dysfonctionnements ou des interruptions.

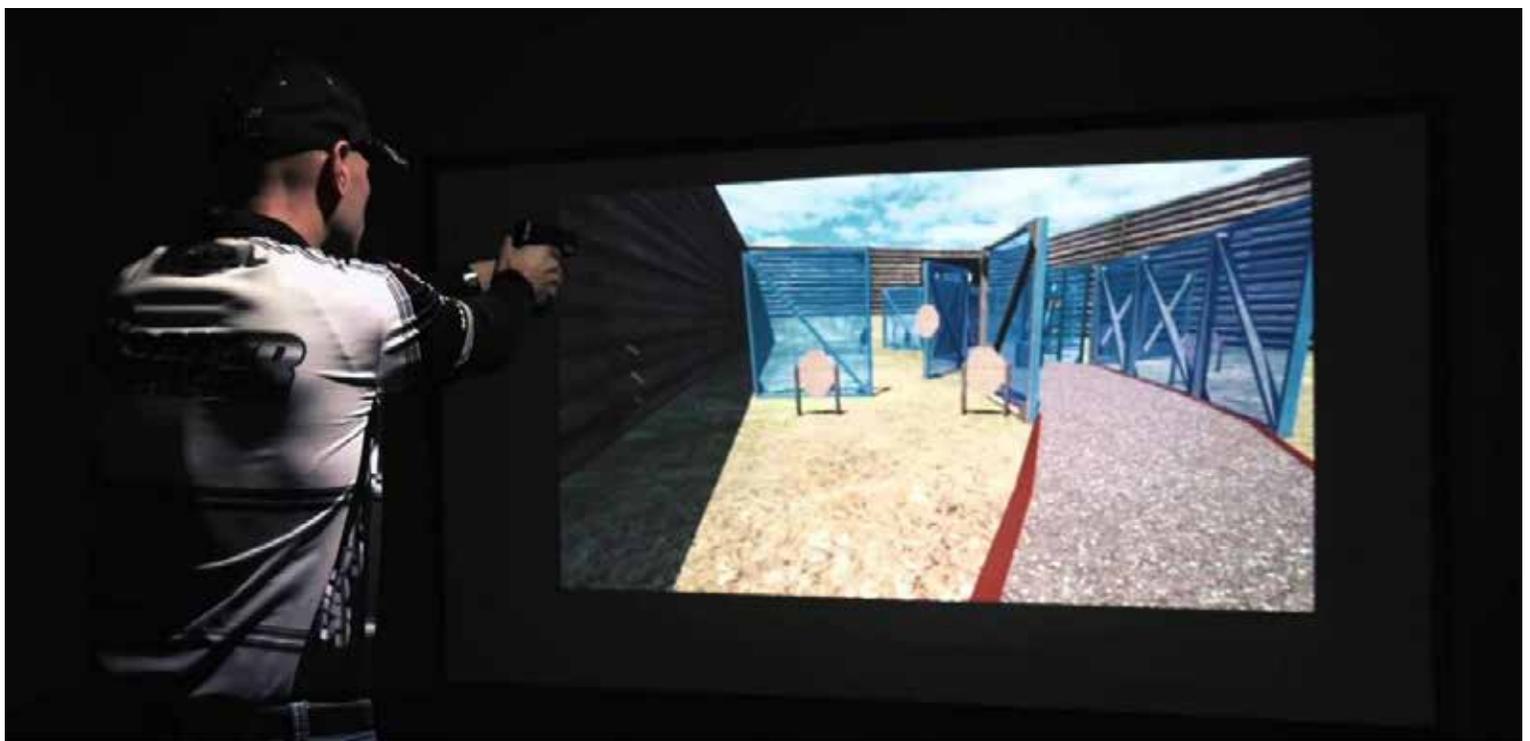
## LA PRATIQUE DU TIR ou IPSC

Les agents de police peuvent évaluer le point culminant de toutes leurs compétences combinées d'adresse au tir grâce au module «IPSC» de Laser Shot Simulations qui simule des compétitions de tir professionnel. Les tireurs se verront présenter des cibles de différentes tailles, des cibles à coups multiples, des cibles mobiles, des cibles de taille réduite et les facteurs de stress liés au chronométrage et à la compétition contre d'autres officiers.

Les agents de police développeront naturellement des compétences transférables impressionnantes qui amélioreront considérablement la maîtrise de l'adresse au tir et renforceront la préparation des agents tout en insufflant une confiance en soi dans leur capacités de tir individuelles.



Le module «IPSC» a été conçu avec la contribution du champion du monde actuel de la Confédération internationale de tir pratique (IPSC) ainsi que cinq championnats du monde de tir de vitesse parmi de nombreux autres titres. Ce n'est pas seulement un cours sur cible virtuelle statique, il simule les mouvements vers d'autres obstacles, barricades et présente un éventail de cibles qui en font non seulement un excellent outil d'entraînement, mais encouragent également les stagiaires à vouloir s'améliorer et à se faire concurrence. À la fin du cours, les agents recevront une note officielle de l'IPSC. Plusieurs cours sont inclus pour continuer à défier tous les niveaux de compétence. Le tir pratique peut être utilisé avec n'importe quel type d'arme d'exercice de petit calibre.



## LES EXERCICES DE COMPÉTENCES

Le module «exercices de compétence» sont des exercices avancés qui augmentent considérablement la maîtrise de l'adresse au tir. La multiplicité des exercices de simulations de tir au laser développent de solides compétences transférables dans les exercices de tir réel. Il comprend divers niveaux de formation axés sur l'amélioration de la vitesse, de la précision et des temps de réaction des agents de sécurité. Conçus par des experts en matière de formation avancée sur les armes à feu, les exercices sont conçus pour se concentrer sur la coordination critique des yeux et des mains tout en introduisant des facteurs de stress tels que des minuteries, aucune cible de tir, des tirs réflexes et une compétition tête à tête avec d'autres agents pour renforcer la rapidité en terme vitesse et de précision face à une urgence.

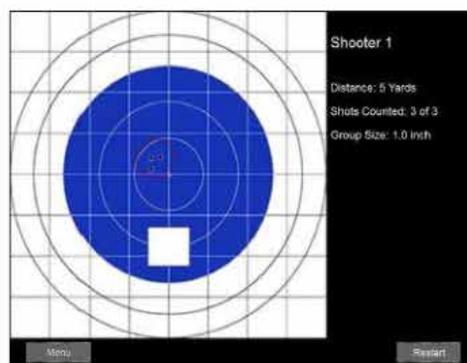
Chaque exercice a des paramètres ajustables pour permettre la progression de l'entraînement et déterminer le degré de difficulté en fonction des niveaux de compétence pour améliorer ses performances. Les exercices peuvent être utilisés avec tous les types d'armes d'exercices.

Les titres des exercices d'entraînement et les paramètres variables pour chaque exercice sont répertoriés ci-dessous :



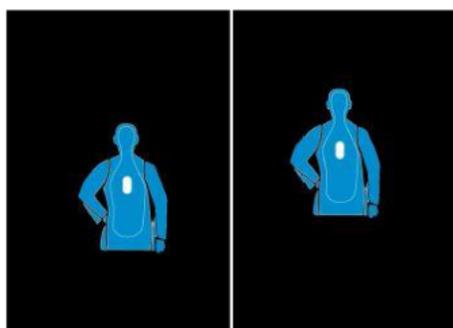
### Paires contrôlées (cibles fixes)

- 57 différents types de cibles
- Jusqu'à 4 cibles à la fois
- Cible et taille de balle ajustables



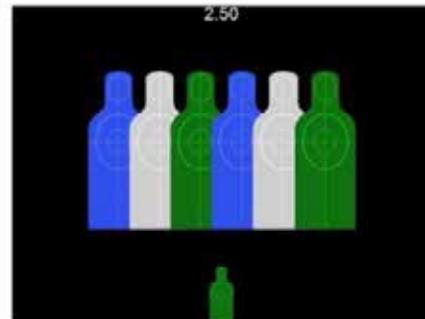
### Exercice de précision (cibles fixes)

- Jusqu'à 4 tireurs
- Limiter les tirs par cible 1-10
- Suivi du nombre de coups comptés
- Taille de groupe de tir réglable de 1 à 5 po
- Changer la distance de la cible de 3 à 33 mètres et la taille de la cible



### Exercices tête à tête (cibles fixes)

- 57 types de cibles
- Minuterie retardée
- Autoriser les cibles aléatoires
- Taille cible réglable



### Cible de couleur assortie

- Jusqu'à 4 tireurs pour 5 étapes
- Taille, distance et espacement des cibles personnalisés



### Exercice d'otage (cibles mobiles)

- Jusqu'à 4 tireurs pour 5 étapes
- Taille, distance et espacement des cibles personnalisées
- Jusqu'à 4 tireurs pour 5 étapes Temps et limites de munitions modifiés Taille de cible réglable
- Mouvements, vitesse et délai d'otage variables de la cible



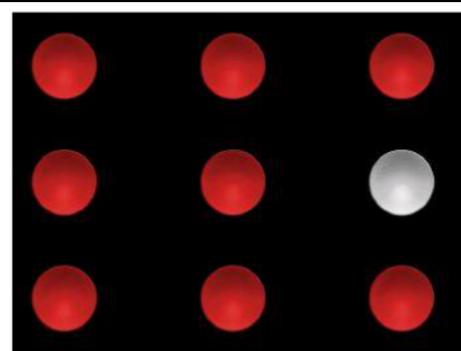
### Choisir la cible correspondant (cibles fixes)

- Jusqu'à 4 tireurs pour 5 étapes
- Taille, distance et espacement des cibles personnalisés



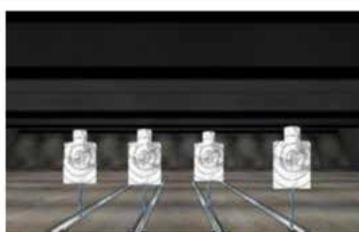
### Exercice rapidité (cibles rotatives)

- Jusqu'à 4 tireurs pour 10 étapes
- 57 types de cibles différents
- Limite de munitions, temps de retard et mode de score réglables
- Autoriser les cibles aléatoires
- Taille cible réglable



### Exercice rapidité (cibles rotative)

- Jusqu'à 4 tireurs pour 10 étapes 5 exercices d'exercice
- Ajuster la taille et le nombre de cibles
- Jusqu'à 4 tireurs pour 5 étapes Temps de scène réglable



### Exercice rapidité (cible en mouvement)

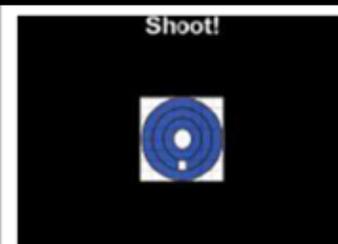
- Taille, nombre, mouvement et vitesse de

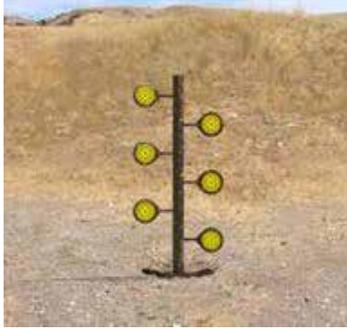
retraite de la cible personnalisés

- Définir le nombre de coups par cible
- Activer la minuterie et le point d'impact à l'écran
- Jusqu'à 4 tireurs pour 5 étapes
- Étapes chronométrées personnalisées, vitesse cible et taille

### Entraînement tir sur cible fixe et en mouvement

- Jusqu'à 4 tireurs pour 5 étapes
- Étapes chronométrées personnalisées, vitesse cible et taille





### Arbre de duel (cibles fixes et mobiles)

- 2 tireurs à la fois pour un maximum de 5 étapes
- Configuration d'arborescence variée; soldes, haut-bas, échelonnés
- Statistiques et impact facultatifs affichés à l'écran



### Exercice d'otage (cibles mobiles)

- Jusqu'à 4 tireurs pour 5 étapes
- La distance de la cible peut être ajustée
- En option, aucune cible de tir
- Définir l'ordre cible; nombres ascendants / descendants



### Entraînement de vitesse (cibles rotatives stationnaires)

- Jusqu'à 4 tireurs pour 5 étapes
- Temps de scène / visage réglable, nombre de coups et taille de la cible
- Option pour afficher l'impact et l'heure du tir

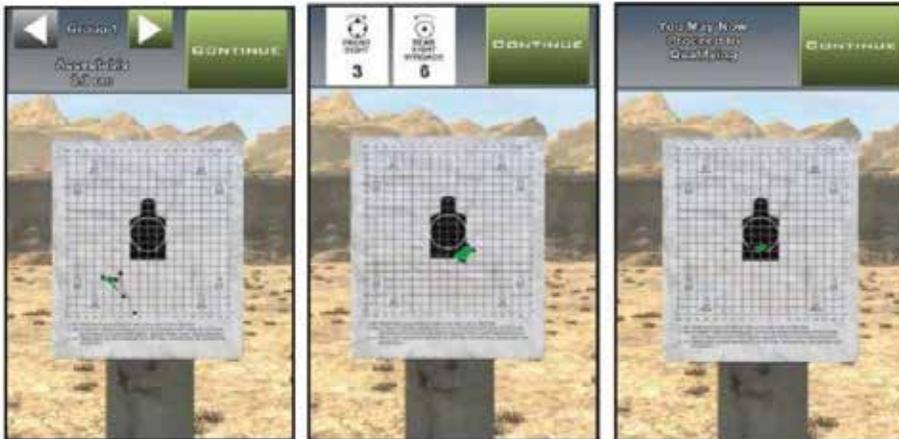


### Détection des menaces (cibles fixes)

- Jusqu'à 4 tireurs pour 10 étapes
- Taille de cible, espacement et temps de face réglables
- Nombre de tirs par cible personnalisé

## INSTRUCTION PRELIMINAIRE SUR L'ADRESSE AU TIR

PMI est un didacticiel interactif personnalisé conçu spécifiquement pour le développement, le maintien et la qualification des armes légères, directement à partir du FM 3-22.9 / MCO 3574.2L. Les stagiaires règlent leur armes d'exercices en regroupant six impacts dans le cercle de 4 cm de diamètre. La remise à zéro s'effectue seulement après ces 6 impacts. Une fois que cela se produit, le processus de remise à zéro guidera les stagiaires à travers le réglage des visuels sur les armes d'exercices avant de passer à la phase suivante.



- Instruction
- Regroupement
- Réglages de la vue
- Remise à zéro
- Qualification

Une fois la mise à zéro réussie, les stagiaires passeront directement sur le cours de qualification du fusil de l'armée américaine et se qualifieront en utilisant tous les niveaux et les cartouches appropriés. Un AAR illustrera chaque emplacement de prise de vue et différenciera les tableaux par couleur. Les scores finaux seront publiés pour un examen et les résultats peuvent être imprimés ou exportés vers une feuille de calcul pour les enregistrements de formation. D'autres cours et d'autres niveaux sont également inclus.

- Minimise les problèmes de sécurité
- Moins stressant pour les tireurs
- Fournit une répétition nécessaire
- Rétroaction immédiate
- Peut être utilisé à l'intérieur
- Réduit le coût des munitions
- Économise un temps précieux
- Amélioration des résultats



## LE DEFI D'ACIER



Les officiers peuvent continuer à développer leurs compétences avancées en adresse au tir en s'entraînant sur Steel Challenge. Les cibles deviennent progressivement plus petites et plus difficiles à atteindre.

Laser Shot Simulations a développé Steel Challenge avec Max Michel, six fois champion du monde Steel Challenge. Ce didacticiel reproduit un cours de plaque d'acier chronométré conçu pour évaluer et améliorer la vitesse et la précision. Steel Challenge propose huit (8) cours individuels de différents degrés de difficulté.



➤ Accerelator



➤ Outer Limits



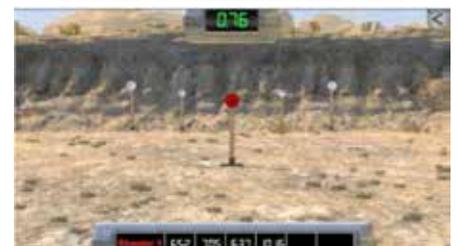
➤ Roundabout



➤ Smoke & Hope



➤ Five to go



➤ Pendulum



➤ Showdown



➤ Speed option

## C.Q.C ALPHA PACK



Laser Shot est fier de présenter CQC - Alpha, avec des scénarios pleins d'action mis en scène dans un quartier général abandonné d'un trafiquant de drogue. Attention, ce titre teste bien plus que l'adresse au tir! Les tireurs sont mis au défi de faire la distinction entre les cibles de tir et les cibles sans tir en un clin d'œil alors qu'ils dégagent la structure pièce par pièce; briser les portes, les fenêtres et négocier les débris - tout en luttant contre la faible luminosité de l'antre de ce trafiquant de drogue.

### LES PRINCIPALES CARACTÉRISTIQUES

- Cibles mobiles de tir / pas de tir difficiles
- LMouvements instantanés dans les coins et dans les passages
- Chaque itération est notée et chronométrée pour suivre l'amélioration du tireur
- Instances d'éclairage faible et obstructif (feux de police)

## KD RANGE



Dotée d'une cible milspec dans une immersion virtuelle vive 1080P, la plage de distance connue (KD) est un élément fondamental du programme complet d'instruction au tir de Laser Shot, adhérant aux normes doctrinales des manuels de terrain militaires et d'application de la loi, tels que FM3-22.9. Cette version virtuelle de l'instruction de tir de précision dans le monde réel comprend des fonctions conçues pour améliorer l'expérience d'entraînement du tireur et fournir un retour instantané à l'instructeur, comme un indicateur LOMAH réactif (emplacement des échecs et des coups) dans la vue périphérique du tireur, qui s'affiche instantanément. placement de tir sans avoir besoin d'interrompre l'image de visée du tireur. De plus, ce didacticiel puissant visualise à la fois le POA et le POI (point de visée et point d'impact) au tireur pour conceptualiser clairement la relation entre l'endroit où l'arme est dirigée et l'emplacement de l'impact de la balle virtuelle en fonction du type de Balistique de type arme à feu / balle et distance dans l'environnement virtuel. Ces fonctionnalités supplémentaires réduisent considérablement le temps nécessaire à un tireur pour maîtriser son système d'arme à des distances variées.



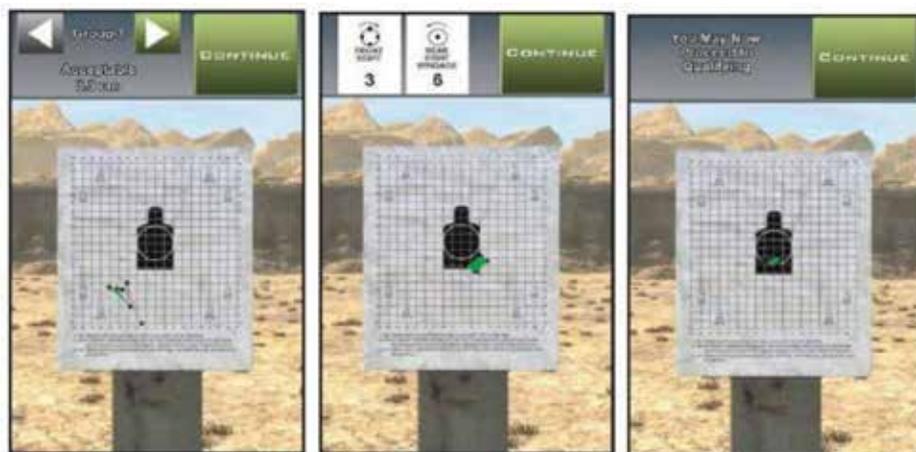
La gamme KD établit une nouvelle norme industrielle en matière de réalisme en proposant des tailles de cibles réalistes - résultat d'un calcul précis de la distance du tireur

### CURRICULUM

Un champ de tir KD a trois objectifs principaux: grouper des tirs s à une distance connue, effectuer des ajustements de visée à distance tout en ressentant les effets de la gravité et tester l'adresse au tir. La tâche de tir sur un champ KD est une étape intermédiaire pour les unités combats dans l'exécution d'un tir. Les unités de combats reçoivent des informations concernant l'emplacement précis de chaque balle tirée. Le tir KD est effectué avec une seule cible clairement visible à une distance connue, et le membre du service peut établir une position qui fournit un point de visée naturel sur cette seule cible.

## INSTRUCTIONS PRÉLIMINAIRES DU MARKSMANSHIP (PLUS D'OPTIONS)

PMI est un didacticiel interactif personnalisé conçu spécifiquement pour le développement, le maintien et la qualification des armes légères, directement à partir du FM 3-22.9 / MCO 3574.2L. Les stagiaires règlent leur armes d'exercices en regroupant six impacts dans le cercle de 4 cm de diamètre. La remise à zéro s'effectue seulement après ces 6 impacts. Une fois que cela se produit, le processus de remise à zéro guidera les stagiaires à travers les réglages des viseurs sur les armes d'exercices avant de passer à la phase suivante.



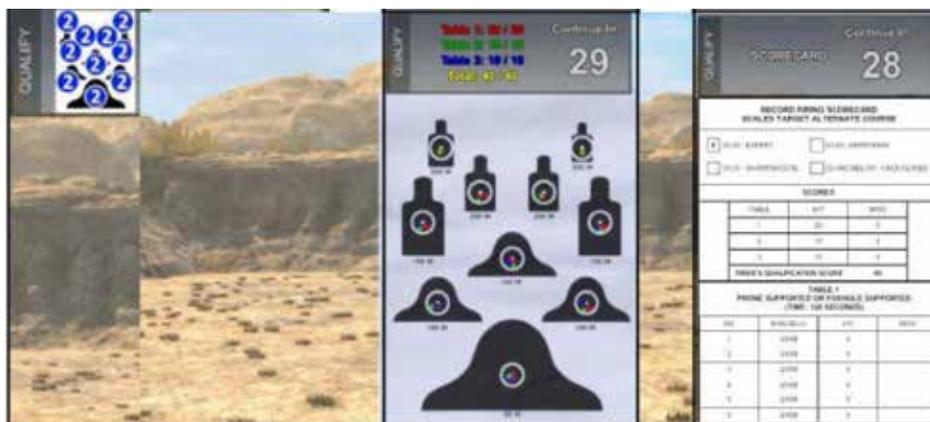
- Instruction
- Regroupement
- Réglages de la vue
- Remise à zéro
- Qualification

### CURRICULUM

Une fois la mise à zéro réussie, les stagiaires passeront directement à un cours de qualification de carabine et se qualifieront en utilisant toutes les tables et les manches appropriées. Un AAR illustrera chaque emplacement de prise de vue et différenciera les tableaux par couleur. Les scores finaux seront publiés pour examen et les résultats peuvent être imprimés ou exportés vers une feuille de calcul pour les enregistrements de formation.

PMI propose une bibliothèque complète de cours de formation, tels que la gamme contextuelle BRM standard de 300 m (comme décrit dans FM 3-22.9), les gammes de qualification de pistolet, les gammes de pratique KD, ALT-C et les gammes de qualification de la police militaire.

- Minimise les problèmes de sécurité
- Moins stressant pour les tireurs
- Fournit la répétition nécessaire
- Réactions immédiates
- Réduit les coûts de munitions
- Gain de temps précieux



## LES ARMES D'EXERCICES

Laser Shot Simulations conçoit nos armes à recul pour reproduire le poids et la sensation d'armes réelles. L'équipement fourni par le gouvernement n'est pas requis. Laser Shot Simulations a la capacité de fabriquer toutes les pièces dans notre usine de production d'armes à la pointe de la technologie.

Laser Shot est la première société de simulateurs à concevoir le recul pneumatique à remplir à l'intérieur des réservoirs du canon au lieu des chargeurs. Les réservoirs de canons peuvent être remplis avec un adaptateur de CO2 sur un réservoir de CO2 avec un tube de siphon. Étant donné que les changements de chargeur sont nécessaires plus fréquemment pendant l'entraînement normal, les joints sont généralement usés et provoquent une augmentation des fuites d'air. Laser Shot a amélioré cette fonctionnalité en laissant les chargeurs inertes et en construisant des réservoirs d'air à l'intérieur des canons. Aucun accessoire supplémentaire à l'arme n'est requis. Cette conception permet à une arme d'exercice d'être le plus fièle à la réalité. L'audio synthétique n'est pas nécessaire car l'action mécanique est suffisante pour reproduire le craquement de l'arme qui commence à tirer. Tout l'ensemble aide à travailler l'atténuation du tressaillement ou l'anticipation du recul.



- Sans attaches
- Viseurs ajustables
- Recul pneumatique
- Réservoirs de CO2 rechargeables
- Le tour de chargeur compte
- conception haute fidélité
- impossible de placer ou de tirer de vraies munitions
- Viseurs amovibles
- Sécurité pour les yeux

Si le CO2 n'est pas accessible, toutes les armes d'exercices de Laser Shot peuvent également être utilisées à l'aide d'un système à air comprimé. Cette configuration nécessite que les armes soient attachées.

Les chargeurs sont capables de compter les tours pour renforcer les procédures de rechargement et doivent être complètement retirés. Les lasers infrarouges sont fixés à l'intérieur du canon ou dans l'assemblage PEQ 15 pour une maintenance plus facile. Tous les viseurs sont réglables et complètement fonctionnels.

## LES CHARGEURS



Laser Shot a développé des chargeurs dit «intelligents» capables de régler le nombre de coups pour les armes d'épaules d'exercice et à pistolet.

Lorsque le nombre de coups tirés correspond au réglage choisi, une butée de culasse est actionnée pour verrouiller la culasse à l'arrière reproduisant les caractéristiques physiques d'une arme et d'un chargeur vides. Les utilisateurs doivent éjecter physiquement le chargeur et appuyer sur l'actionneur pour réinitialiser la culasse ou recharger le magasin, puis le réinsérer dans le puits du magasin.

Chaque chargeur reproduit le poids et la sensation d'un chargeur réel et chargé et présente les mêmes caractéristiques que les véritables chargeurs pour permettre un rechargement d'urgence ou tactique avec le ceinturon de service.



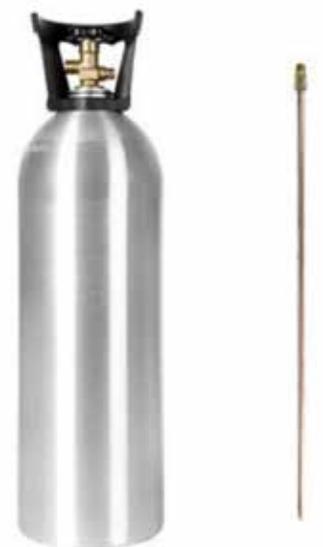
## RECHARGEMENT DES ARMES D'EXERCICE AVEC LE CO<sup>2</sup>

Les armes d'exercice avec recul telles que le M4 ont été conçues pour contenir suffisamment de CO<sup>2</sup> pour simuler un exercice de combat correspondant à environ 210 cartouches. Lorsque l'action du verrou commence à ralentir ou que le tir commence à se sentir lent, le M4 devra être de nouveau rempli. Selon le modèle, les orifices de remplissage sont soit situés sous le guidon, au niveau de la bouche, ou sur chaque chargeur.



Pour faire le plein, attachez simplement le tuyau de la bouteille d'alimentation en CO<sup>2</sup>, ouvrez la valve et laissez le CO<sup>2</sup> recharger le M4. Cela prend généralement environ 30 secondes. Une fois terminé, fermez simplement la vanne de la bouteille de CO<sup>2</sup> et reprenez le fonctionnement normal de l'arme d'exercice.

***\* Toutes les procédures de remplissage et de maintenance générale sont fournies dans le manuel d'utilisation du modèle et disponibles en format vidéo en ligne.***



## LE TASER



Lorsque vous appuyez sur la gâchette du Taser d'exercice, les personnages de certains scénarios JTS réagissent comme si un Taser avait été utilisé par l'agent de police



## LE SIM 7



Conçu par des ingénieurs d'armes à feu pour reproduire la forme, l'ajustement et la fonction d'armes de poing prolifiques à cadre en polymère, le SIM17 instille une mémoire musculaire inoubliable à l'utilisateur avec son poids de déclenchement, sa prise et sa réinitialisation réalistes. Cette arme à feu simulée peut être équipée, au choix de l'utilisateur, d'un laser visible pour l'entraînement au tir sec standard ou d'un laser infrarouge de 850 nm pour l'intégration avec les simulateurs d'entraînement virtuel des armes à feu Laser Shot.

Laser Shot comprend qu'un bon outil de formation nécessite plus que du réalisme et a poussé le développement de ce produit plusieurs étapes plus loin et a répondu à la demande du marché pour un appareil sans entretien en s'assurant que la gâchette simulée fonctionnera parfaitement grâce à des déclencheurs numérotés par centaines de milliers. - sinon des millions.

## LE SPRAY



Conçus pour correspondre aux dimensions des appareils OC Spray standard, lorsque vous appuyez sur la gâchette, les personnages de certains scénarios HD réagissent comme si OC Spray avait été déployé.

## LA LAMPE

L'IR Flashlight Trainer est un appareil d'entraînement à laser infrarouge qui, lors de l'activation, déclenche l'éclairage de l'écran dans des scénarios de faible luminosité.



## PETIT MUR POUR TRAVAILLER LES OUVERTURES D'ANGLES



Le C / CAT de Laser Shot est un système de panneaux portable et modulaire qui permet aux tireurs d'utiliser la couverture et la dissimulation, améliorant ainsi les scénarios d'entraînement. Les barricades mesurent 4 pi x 6 pi et sont modulables. Un C / CAT peut être configuré pour reproduire les obstacles trouvés sur le terrain, tels que: les portes, les couloirs, les coins et autres dispositions architecturales. Les panneaux comprenant également des parties amovibles de 60 cm x 60 cm pour créer des ouvertures et des fenêtres. Chaque système C / CAT est composé de deux barricades qui peuvent être installées et démolies en quelques minutes. L'ensemble se range facilement dans une caisse de transport mesurant 0,40 m x 1,20 m et ne pèse que 20 Kg.

### LES CARACTÉRISTIQUES

- Les panneaux peuvent être liés pour créer un angle de 90° degré
- Les panneaux peuvent être configurées pour simuler une pièce avec des fenêtre latérale ou centrale
- Les panneaux peuvent être autonomes ou liés facilement à l'aide de boucles Fastex intégrées aux panneaux. Plusieurs C / CAT peuvent être achetés pour créer des aménagements plus élaborés tels que des pièces ou des couloirs allongés.
- Chaque ensemble comprend 2 barrières complètes, (4) panneaux pleins de 0,60 m x 0,60 m, (2) fenêtres transparentes, (1) rideau et (1) quart d'ouverture
- L'Assemblage s'effectue en moins de 5 minutes et sans outils conforme au feu CA
- Fabriqué en PVC et conforme aux sécurité anti-feu
- L'ensemble comprend un sac de transport renforcé pour les trajet en voiture ou en avion.
- Fabriqué aux Etats Unis

## FORMANTION DES UTILISATEURS SUR LE SIM RANGE

Les formateurs expérimentés de Laser Shot inspecteront et assureront le bon fonctionnement de l'unité et fourniront des instructions NET. Une journée de formation (environ 8 heures) est allouée pour couvrir la configuration et le fonctionnement du système, le fonctionnement des armes d'exercices, le fonctionnement des didacticiels, le lecteur et l'éditeur de scénario JTS, la maintenance du système au niveau de l'utilisateur, la maintenance des armes au niveau de l'utilisateur et les procédures de dépannage. Le NET est pratique et sera effectué avec l'unité SIMRANGE™ des utilisateurs finaux. Tous les participants recevront un certificat d'opérateur habilité sur SIMRANGE à la fin de chaque cession de formation.

## RÉSUMÉ

L'achat du SIMRANGE™ de Laser Shot améliorera les programmes actuels de formation au tir pour les forces de l'ordre et les protégera contre d'éventuelles menaces quotidiennes dans leur profession. De nouveaux ensembles de compétences sont créés pour augmenter la précision, l'identification des cibles, le temps de réaction, l'évaluation des menaces et l'augmentation constante des taux de qualification. La tenue de dossiers numériques permet de suivre les performances individuelles des agents de police.

Des exercices de scénarios axés sur la formation par immersion de situation prépareront les agents à prendre des décisions et à renforcer leur confiance en leurs capacités de jugement pour effectuer leur mission quotidienne. Le SIMRANGE™ répond aux nouvelles menaces émergentes liés aux terrorisme, l'augmentation de la délinquance. Il palit aux manques d'entraînements de tir grâce à une technologie de simulation avancée qui prend directement en charge le transfert de compétences pour améliorer les résultats individuels. Il permet de passer à des niveaux supérieurs et offre des axes d'améliorations avancés avec un ciblage virtuel dynamique dans des scénarios interactifs permettant de développer des compétences supplémentaires.

Le SIMRANGE™ est facilement transportable car il est portable et robuste. il permet de se déplacer au niveau des différentes unités pour augmenter le nombre d'entraînement. Le SIMRANGE™ est facile à utiliser, auto-calibré , il offre la possibilité de s'entraîner avec des systèmes d'armes supplémentaires. Le SIMRANGE™ ne nécessite pas une maintenance particulière avec un dépanneur

Les agents des forces de sécurité doivent être en mesure de tirer. En fonction du nombre d'entraînements des unités, la confiance et la maîtrise de son arme sera plus ou moins longue pour les différents agents des forces de sécurité.

Le tir est une compétence périssable qui nécessite des répétitions pour être maîtrisée. Les unités d'application de la loi opèrent dans un environnement budgétaire aux ressources limitées et les possibilités d'exécuter des exercices d'entraînement au tir réel sont limitées. Grâce à l'utilisation de simulations, ce défi est l'occasion de créer du succès et de se préparer.



**LASER SHOT®**  
SIMULATIONS