

# Gladiator™ – die modulare Körperausrüstung für effektives Training



Körperausrüstung Gladiator™ mit Waffensimulator im Live Training

Anvisieren, zielen und schießen – der Gegner wird am Arm getroffen und ausser Gefecht gesetzt. Seine Einheit eilt ihm zu Hilfe, wird jedoch sofort unter Dauerbeschuss genommen und erleidet rasch schwere Verluste. Ein Signalton verrät: Es handelt sich glücklicherweise nicht um einen Ernstfall, sondern um realitätsnahes simuliertes Training. Mit Hilfe der Körperausrüstung werden Verwundungsgrad und Position der Soldaten angezeigt. Die übermittelten Daten werden umgehend an die Leitzentrale weitergeleitet. Hier werden sie analysiert und ausgewertet. Dank Gladiator™ können Soldaten und ihre Vorgesetzten aus Fehlern lernen, ihr Gefechtsverhalten verbessern und taktisch gereift aus dem Training hervorgehen.

## Gladiator™ – ein Hightech-Trainingsystem

Gladiator™ ist die persönliche Körperausrüstung für realitätsnahes simuliertes Live Training. Es kommt in der Ausbildung von Spezialeinheiten, Kampftruppen und Polizeieinheiten zum Einsatz – von Gruppen- bis Brigadelevel. Mit Gladiator™ werden Feuer und Bewegung anhand verschiedener Einsatzszenarien trainiert: in offenem und überbautem Gelände und ohne Einsatz von scharfer Munition.

## Modularer Aufbau

Gladiator™ kann ausgehend von der Variante Basic in mehreren Stufen modular ausgebaut werden.

## Einfache Bedienung, ergonomisches Design

Bei der Entwicklung von Gladiator™ lag der Fokus ganz auf dem Trainingsnutzen, der Bedienerfreundlichkeit, dem Tragkomfort und der Robustheit des Systems.

## Training für künftige Konfliktsituationen

Die Körperausrüstung ist so konzipiert, dass sie an die unterschiedlichsten Trainingszenarien angepasst werden kann. Seien dies Waffengefechte im offenen Gelände, Häuserkampf oder der Kampf mit kombinierten Waffen. Dies sind nur einige Features des Gladiator™:

- Laser-Schusssimulation
- Hohe Genauigkeit auch bei grosser Entfernung
- Gesundheitszustand und Position
- Differenzierte Verwundungsmodelle
- Realistische Simulation verschiedener Waffenwirkungen (z.B. IED)



## Gladiator™: Das modulare System

**Gladiator™ Basic** ermöglicht die Interaktion unter den Trainingsteilnehmern per Laser und Funk – optimal für die Simulation von Zweikampfsituationen. Die Trefferauswertung erfolgt entsprechend der Waffenwirkung und dem Verwundungsmodell. Beinahe-Treffer und effektive Treffer werden sowohl akustisch als auch per Display angezeigt. Die Basic Variante erlaubt die Nutzung verschiedener Waffensimulatoren.

Die Variante **Gladiator™ Standard** ermöglicht zusätzlich die Ortung von Personen im freien Gelände. Zustand und Position werden in der Körperrüstung gespeichert und zum Download und zur Auswertung für den «After Action Review» bereitgestellt. Ein optionales Interface für den Angriffsdatenempfang ermöglicht den Miteinbezug der Waffenwirkung aus den funkbasierten Waffensimulatoren.

Bei **Gladiator™ CTC** werden Status und Position nicht nur gespeichert, sondern auch direkt per Funk an die Leitzentrale weitergeleitet. Zudem kann aktiv in laufende Übungen eingegriffen werden. Zur weiteren Verbesserung der Trainingseffektivität ist die Variante CTC zusätzlich mit Lasertechnologie ausgestattet, welche die ballistischen Merkmale von Fahrzeugbewaffnungen und schweren Waffen genau simulieren kann.

**Gladiator™ MOUT CTC** ist die vierte und umfassendste Variante. Diese ermöglicht die Simulation von Gefechten in überbautem Gelände, inklusive Positionsbestimmungen in Gebäuden, und den Empfang von Angriffsdaten, die durch das Gebäude weitergeleitet werden.

## Konfigurierbares Verwundungsmodell

- Verwundungsgrad abhängig von:
  - Angriffswaffe und Munitionstyp
  - Schussdistanz
  - Trefferzone
  - Schwere einer bereits vorhandenen Verletzung
  - Schutzniveau

### Schwere der Verletzung

1	Unverletzt
2	Verwundet
3	Schwer verletzt
4	Tödlich getroffen

Beispiel, Schweregrade konfigurierbar  
 ○ Tod\*    ○ Verletzung\*\*

\* Diese Körperzone ändert sich zu «Verletzung», wenn eine kugelsichere Schutzweste verwendet wird.

\*\* Beinzone ist optional.

