



Galería de Tiro Virtual



ON-DEMAND ■



**ENTRENAMIENTOS
EN PROMOCIÓN**



**PRÁCTICAS
INDIVIDUALES
y
COMPETENCIAS
LOCALES**



**COMPETENCIAS
ON-LINE**

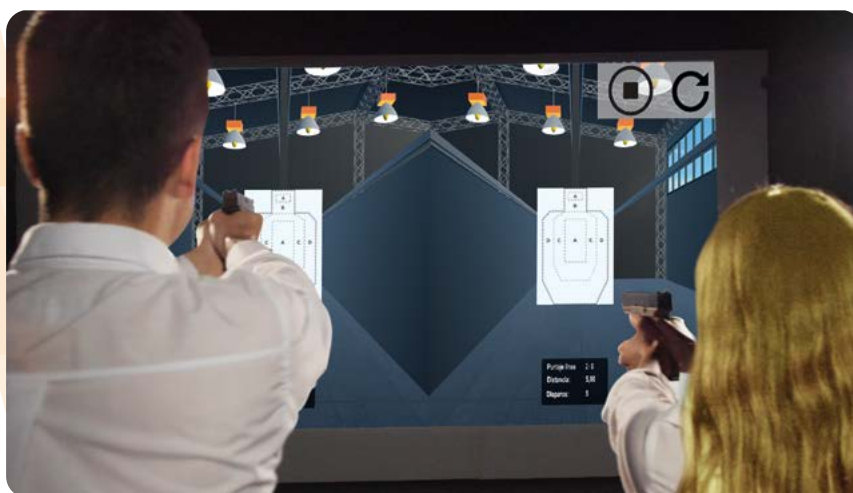
POWERED BY



PRÁCTICAS INDIVIDUALES



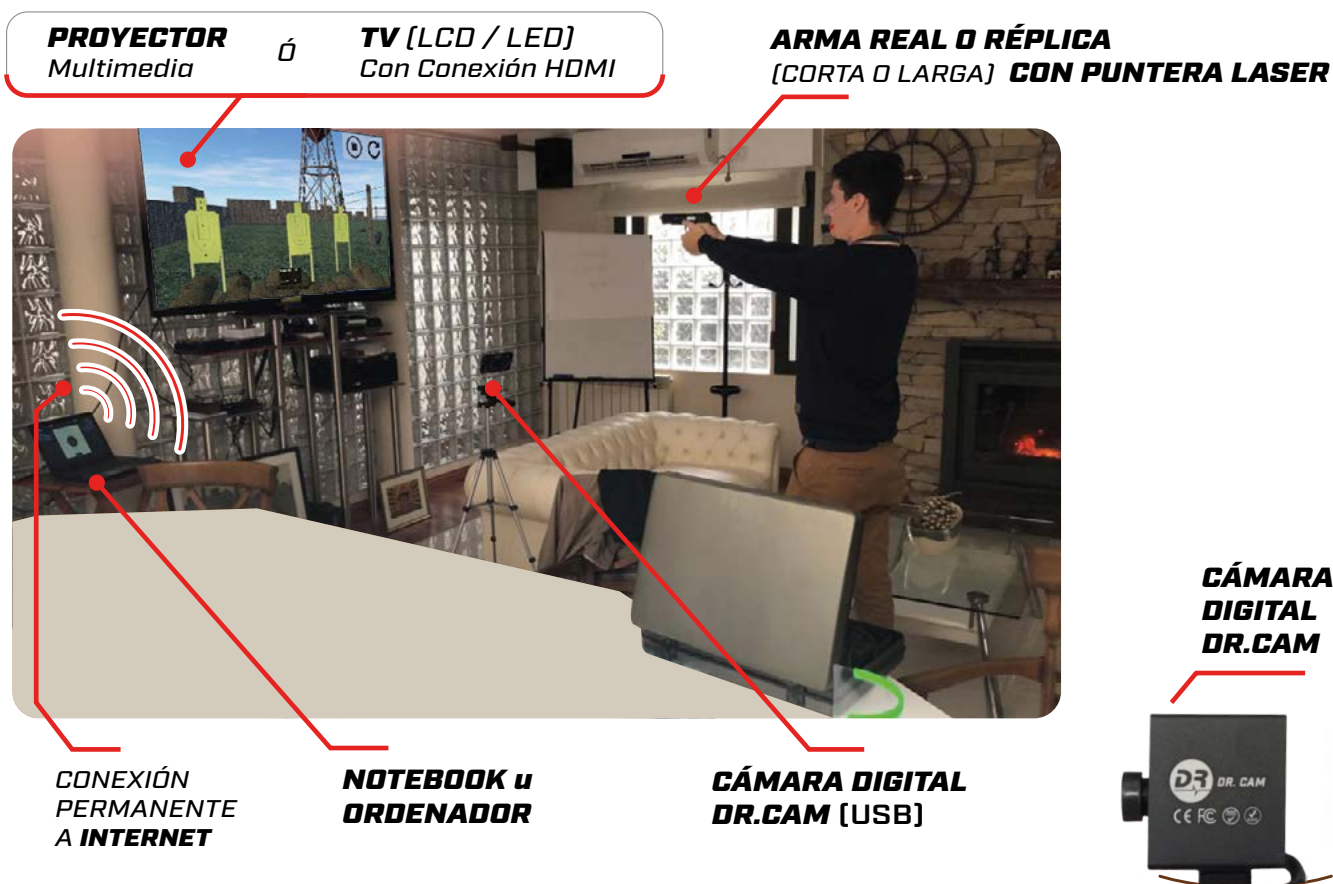
COMPETENCIAS LOCALES



COMPETENCIAS ON-LINE



¿Sabías que la mayoría de los instructores, entrenadores y tiradores poseen, sin saberlo, casi todo el hardware de una Galería de Tiro Virtual?



DR NET te permite descubrirlo disponibilizando el hardware complementario y el software adecuado para que mediante On-Demand puedas enseñar, practicar y competir en tu propia Casa, compartiéndolo en familia y con amigos. DR NET es el compañero ideal para no perder un solo día de entrenamiento y ¡sin gastar municiones!

Sólo necesitás tener un Ordenador / Portátil, un Proyector o TV, un trípode, conexión permanente a internet y tu propia arma, ya sea real o réplica, corta o larga. Entre la variedad de ejercicios disponibles para DR NET se encuentran los sistemas TOOLBOX IPSC-IDPA y Competencia ON-LINE. DR NET puede instalarse en cualquier lugar donde la luz natural / artificial puedan controlarse.

TECNOLOGÍA RECOMENDADA

Requerimientos Mínimos de Hardware y Software

PC o NOTEBOOK

[Procesador exclusivamente dedicado a la Galería de Tiro Virtual]



INTEL i3 9gen // i5 5gen // i7 4gen o Equivalentes.



RAM
16 GB



Sonido: según la disponibilidad del cliente.



SSD 240 GB



WINDOWS® 10 Home Edition

PROYECTOR o TV (conexión HDMI)



PROYECTOR (Opciones)

- Full HD 1920x1080 pixels 3.500 lumens
- Super VGA 800x600 pixels 3.300 lumens

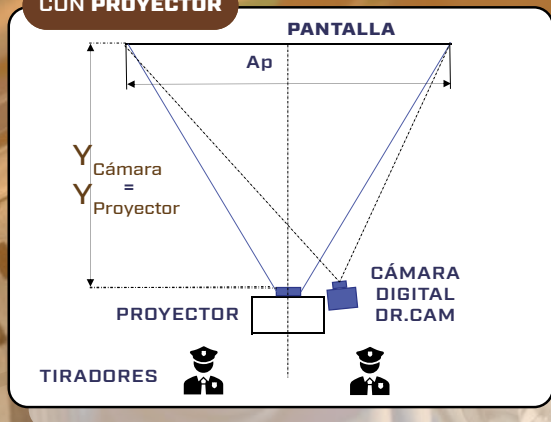


TV (LCD / LED)

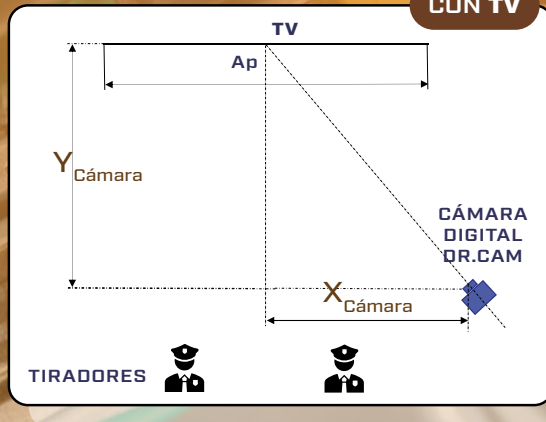
Desde 32" hasta 80"

LAY OUT

CON PROYECTOR



CON TV



SÍMBOLOS

Ap: Ancho de Pantalla

Y Cámara : Dist. Cámara - Pantalla

X Cámara : Dist. Cámara - Centro de Pantalla

Ap	Y Proyector = Y Cámara
1730 mm	2500 mm
900 mm	1301 mm

Ap	Pulgadas	Y Cámara	X Cámara
1600 mm	70"	2300 mm	1172 mm
900 mm	42"	1294 mm	659 mm

“ EJERCICIOS EN 3D



DR NET es la Galería de Tiro Virtual que complementa la práctica y competencia de tiradores de todos los niveles. Se trata de una herramienta de tiro virtual que hace uso de la última tecnología en materia de simulación, la que permite que entrenes durante todo el año en el lugar que quieras y con quien quieras.

La Simulación está basada en un sistema con ejercicios en 3D y mini videos reales, un sistema de detección de disparos, una Cámara Digital dedicada de alta calidad y como emisores virtuales Punteras Láser IR.

“ EJERCICIOS DE MINI-VIDEOS



ACCESORIOS



• GALERÍA DE TIRO VIRTUAL



Su Arma Real para Tiro Virtual

Con Puntera Láser IR

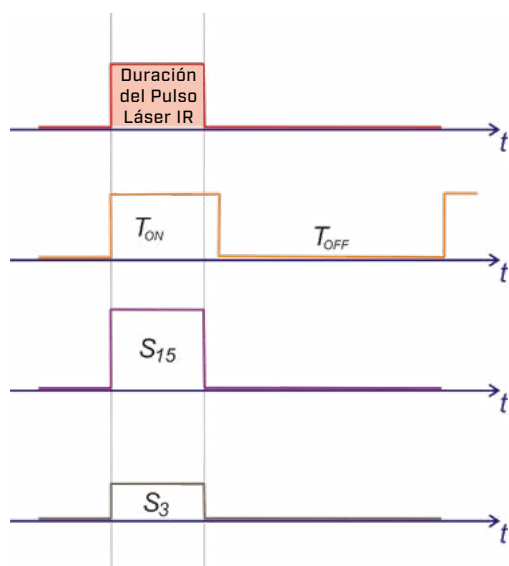
¿Cómo Funciona?

La Puntera Láser IR MARCA DAVNAR Tech emite una luz láser infrarroja, obteniendo información visual instantánea de la ubicación de cada uno de los disparos a través de los diferentes ejercicios de la Galería de Tiro Virtual DR NET. Las Punteras poseen una batería recargable y con conector mini USB (con cable de conexión).

La Puntera Láser IR y su sistema digital de disparo funciona cuando se acciona por un sensor, ante la vibración que produce el efecto de blowback; es de fácil montaje en el Riel Picatinny de la réplica. ▶



Puntera Láser IR mod. IRM



Parámetros Operativos de la Puntera Láser IR



Pistola con Puntera Láser IR

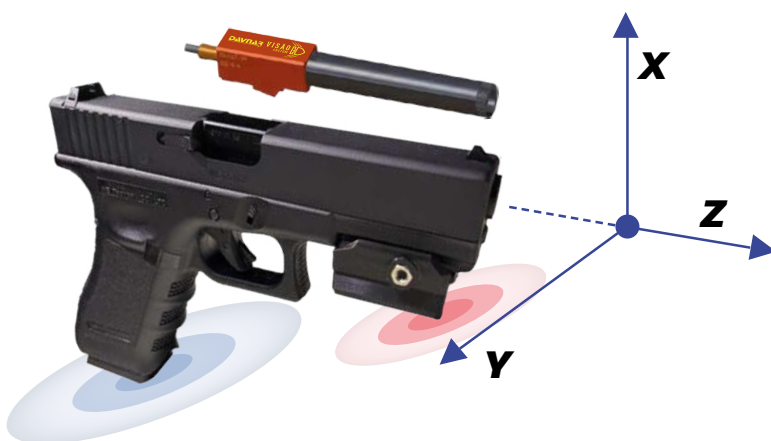
¿Cómo Funciona?

La forma más realista de practicar tiro virtual con un arma real es utilizando un Kit de Blowback marca DAVNAR + VISÃO CUSTOM mod. Gas Shot con una Puntera Láser IR marca DAVNAR Tech mod. IRM. La Puntera Láser IR se instala en riel Picatinny del arma. En el arma se realiza el cambio del cañón durante la práctica del tiro virtual.

La conversión del arma real para el uso virtual se traduce en un entrenamiento en forma segura, pues el cañón del arma de fuego se retira, por lo que no hay más recámara y no hay forma alguna de introducir una munición real. Se sustituye por un nuevo cañón compatible con el arma.

El sistema ha sido desarrollado para su utilización con gas CO₂ comprimido, fácilmente disponible y de bajo costo. Así se experimenta el beneficio del entrenamiento realista con blowback, donde para lograr el efecto del retroceso se utilizan cañones de conversión DAVNAR + VISÃO CUSTOM específicos para cada pistola real. VER MODELOS DISPONIBLES- CONSULTAR POR OTROS MODELOS.

Cada vez que se presiona el gatillo se desplaza la corredera como si se produjera un disparo real, en el que simultáneamente se genera la emisión de un pulso láser infrarrojo IR como resultado del movimiento descrito.



Se destaca que los Kits de Blowback marca DAVNAR + VISÃO CUSTOM poseen un calificado soporte técnico desde que sean adquiridos en agentes autorizados. ▶

KITS de Blowback

MARCA	MODELO
GLOCK 17	gen 3
GLOCK 17	gen 4
GLOCK 17	gen 5
GLOCK 19	gen 4
GLOCK 19	gen 5
Beretta	PT 92
Bersa	TPR 9
Taurus	1911
Taurus	1911 BULL
Taurus	PT 92
Taurus	TS 9
Imbel	MD 2
Imbel	MD 1
STI	2011
VISÃO	3011
OTROS MODELOS EN DESARROLLO	

Armas Largas, Carabinas y Revólveres

¿Cómo Funcionan?

Para la adaptación al uso virtual tanto en escopetas Calibre 12 como en los rifles de aire comprimido o en réplicas diversas con o sin Blowback se utiliza una Puntera Láser IR colocada en el extremo del cañón, con o sin el riel Picatinny.

Si tiene riel Picatinny la puntera se instala en el extremo del riel, si no tiene riel Picatinny se utiliza un emulador de riel Picatinny (ver imagen) y cada vez que se produce el impacto del percutor, la Puntera Láser IR emite un pulso que impacta en la pantalla del Simulador de Tiro / Galería de Tiro Virtual, como resultado de la vibración producida.



Ejemplo de Montaje con Emulador de Riel Picatinny



12 Gauge

Si el cliente lo desea se suministra un emulador de cartucho Cal. 12, un emulador de munición Cal. 9 mm o Cal. .38, de manera tal que el percutor impacte sobre una superficie de goma de alta resistencia, solo a los fines de que el impacto no sea en vacío y reduciendo así la vibración de la aguja percutora.

El uso del emulador de cartucho / munición brinda también mayor seguridad, pues garantiza la imposibilidad de poder colocarse una munición real durante la práctica de tiro virtual.

La instalación en el extremo del tubo cañón de la Puntera Láser IR es temporaria y solo se realiza durante la práctica de tiro virtual, mediante un

emulador de Riel Picatinny y dos cintas plásticas con auto anclaje descartables.

Cuando se produce el disparo con la marcadora, carabina, rifle, escopeta o marcadora automática se acciona el percutor este genera una vibración que produce una emisión de una luz láser infrarroja IR obteniendo información visual instantánea para la ubicación de los disparos a través de los diferentes ejercicios de los simuladores de tiro. ▶



Revólver con Emulador de Riel Picatinny

Trazabilidad Pre-Post Disparo En Armas Reales y Réplicas / Marcadoras

Puntera con emisión Láser IR marca DAVNAR Tech mod. IRM-P y con comunicación con el Simulador de Tiro / Galería de Tiro Virtual.



Gráfico de Movimiento **PRE-POST** Disparo en la Computadora

Mismo Gráfico en el Celular

La Puntera mod. IRM-P es un modelo con tecnología muy avanzada la que además de emitir el pulso láser IR con sensibilidad ajustable y otros parámetros configurables, posee en su interior 6 sensores activos de movimiento con tecnología de nano mecánica; de los cuales 3 sensores deciden el momento del disparo del láser IR y los otros 3 con tecnología axial y angular, mediante transductores y conversores analógicos-digitales, permiten que el procesador del Simulador / Galería pueda* “dibujar” el movimiento de la punta del arma Previo a producirse el disparo -Gráfico PRE- y también dibu-

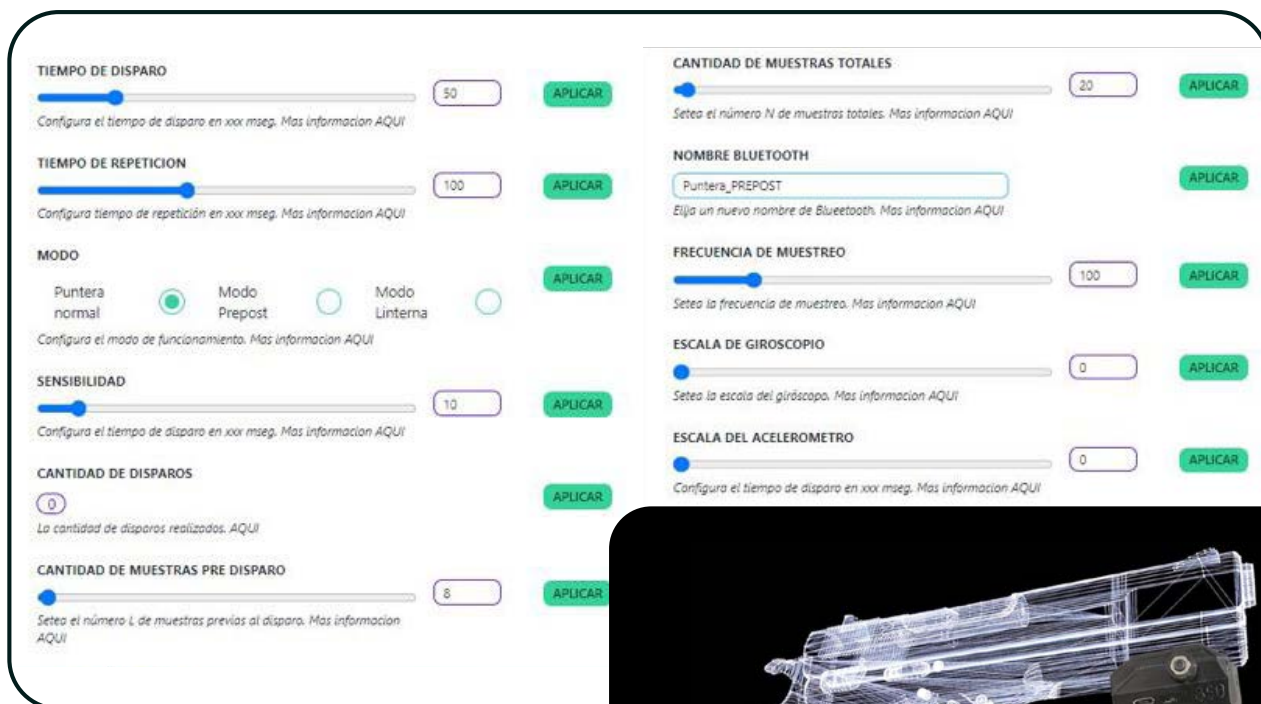
ja el movimiento de la punta del arma Posterior al disparo -**Gráfico POST**- en el reporte del ejercicio Blanco de Precisión. Todo ello además es posible pues la puntera posee comunicación inalámbrica con el procesador del Simulador / Galería. ▶



Puntera Láser IR mod. IRM-P

[*] Disponemos de una Aplicación para Teléfonos Móviles SIN COSTO para que el usuario de la Puntera IRM-P pueda practicar el ejercicio de control del arma antes y después de cada disparo en su celular y sin necesidad de utilizar ningún Simulador. El fabricante ha desarrollado una web que está disponible para los usuarios de Punteras IRM-P para que los clientes que se suscriban con una mínima cuota anual puedan reconfigurar sus punteras, así como cambiar la configuración para diferentes armas.

Sitio Web de Configuración de las Punteras



TIEMPO DE DISPARO: 50 APLICAR
Configura el tiempo de disparo en xxx mseg. Mas informacion AQUI

TIEMPO DE REPETICION: 100 APLICAR
Configura tiempo de repetición en xxx mseg. Mas informacion AQUI

MODO: Puntera normal (seleccionado), Modo Prepost, Modo Linterna APLICAR
Configura el modo de funcionamiento. Mas informacion AQUI

SENSIBILIDAD: 10 APLICAR
Configura el tiempo de disparo en xxx mseg. Mas informacion AQUI

CANTIDAD DE DISPAROS: 0 APLICAR
La cantidad de disparos realizados. AQUI

CANTIDAD DE MUESTRAS PRE DISPARO: 8 APLICAR
Setea el número L de muestras previas al disparo. Mas informacion AQUI

CANTIDAD DE MUESTRAS TOTALES: 20 APLICAR
Setea el número N de muestras totales. Mas informacion AQUI

NOMBRE BLUETOOTH: Puntera_PREPOST APLICAR
Elija un nuevo nombre de Bluetooth. Mas informacion AQUI

FRECUENCIA DE MUESTREO: 100 APLICAR
Setea la frecuencia de muestreo. Mas informacion AQUI

ESCALA DE GIROSCOPIO: 0 APLICAR
Setea la escala del giróscopo. Mas informacion AQUI

ESCALA DEL ACCELEROMETRO: 0 APLICAR
Configura el tiempo de disparo en xxx mseg. Mas informacion AQUI



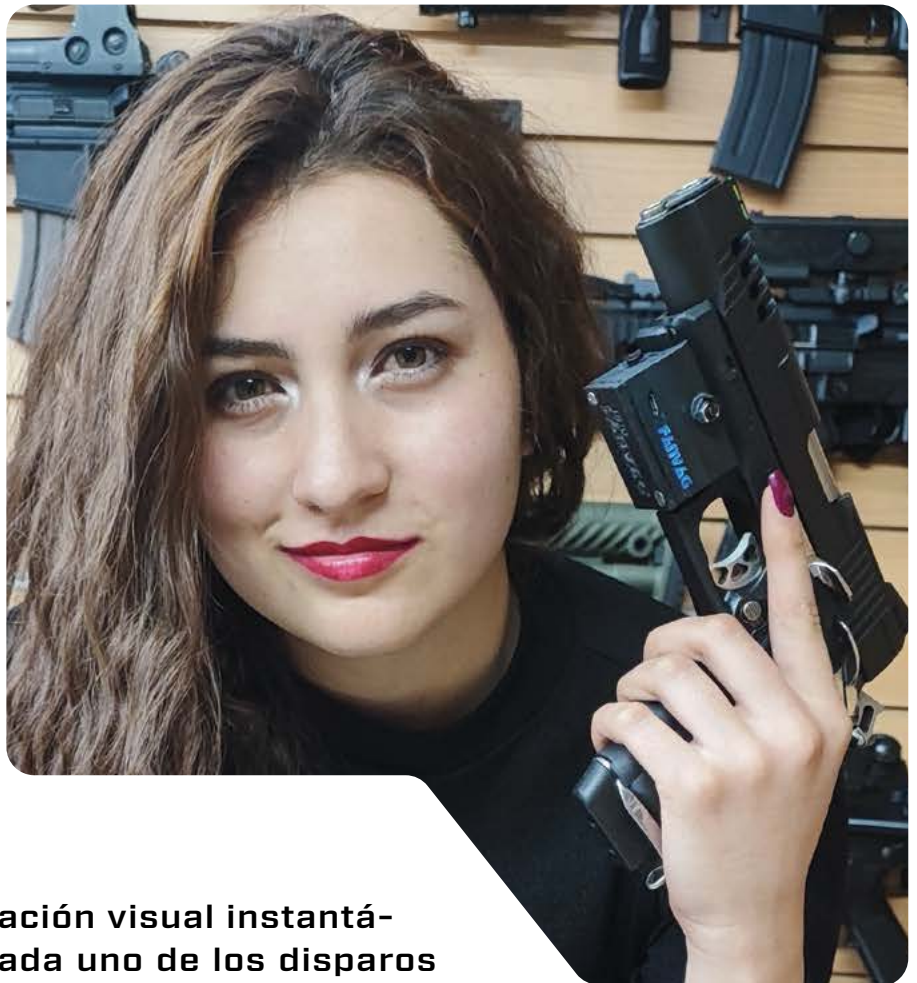
Pistola con Riel Picatinny y Puntera mod. IRM-P

Réplicas de Armas con Puntera Láser IR

¿Cómo Funcionan?

Con Blowback

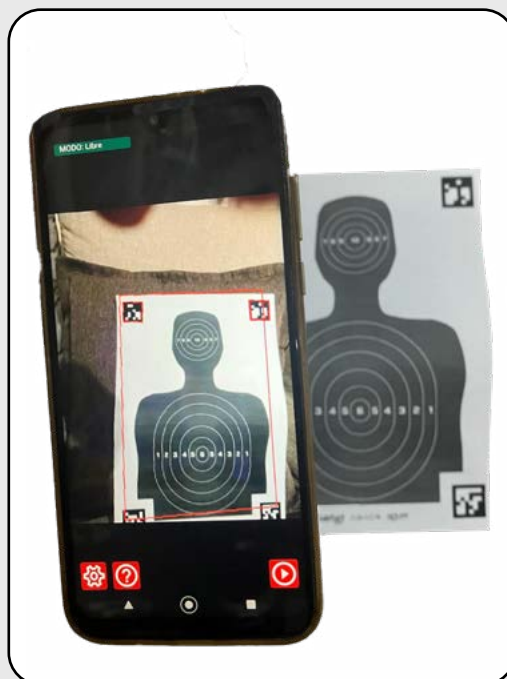
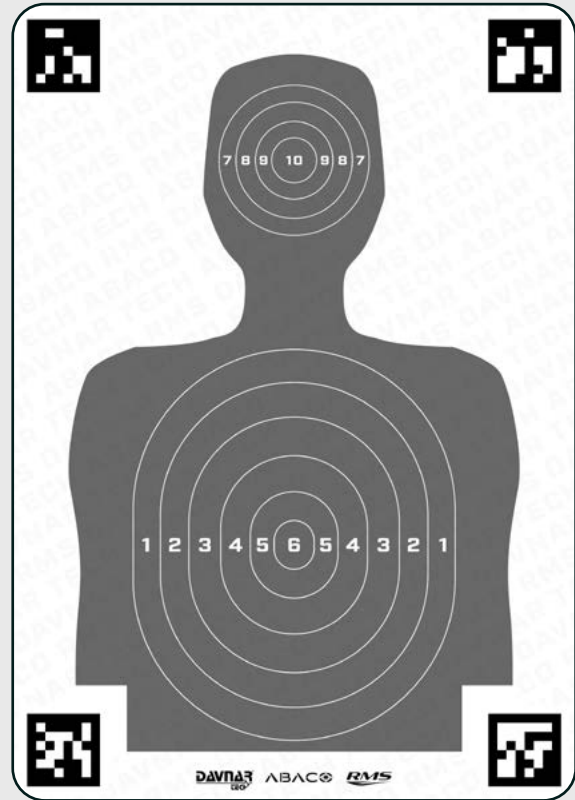
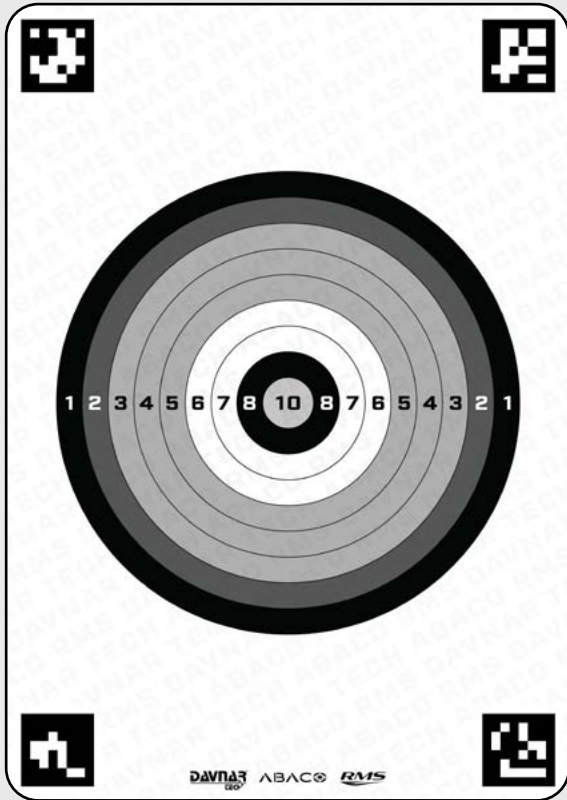
Se trata de Marcadoras / Réplicas de Pistolas con los marcajes y licencias originales de la marca original, accionados mediante Green Gas -CO₂- / Batería. La Puntera Láser IR y su sistema digital de disparo funciona cuando se acciona por un sensor, ante la vibración que produce el efecto de blowback; es de fácil montaje en el Riel Picatinny de la réplica.



La Puntera Láser emite una luz láser infrarroja, obteniendo información visual instantánea de la ubicación de cada uno de los disparos a través de los diferentes ejercicios de la Galería de Tiro Virtual DR NET. Las Punteras poseen una batería recargable y con conector mini USB (con cable de conexión). ▶

Práctica de Tiro Real con Lectura Remota y Registro PRE-POST

Disparo





GUÍA DE EJERCICIOS

Ajustes

- D** Distancia
- T** Tiempo de Duración
- L** Luminosidad
- E** Tiempo de Exposición
- B** Rotación de la Base
- S** Rotación de la Silueta
- Z** Tiempo de Iluminación de las Luces
- C** Cant. Máxima de Disparos
- N** Tiempo de Detención en Cada Estación
- P** Velocidad de Desplazamiento
- A** Cant. de Impactos Requeridos p/ Abatir el Blanco
- V** Velocidad con que Aparecen y Desaparecen las Figuras
- M** Modo de Movimiento de los Animales
- O** Velocidad de Movimiento de los Animales
- H** Variantes de Forma y Velocidad de Desplazamiento de la Hélice
- G** Variantes de Forma y Velocidad de Desplazamiento de las Aves



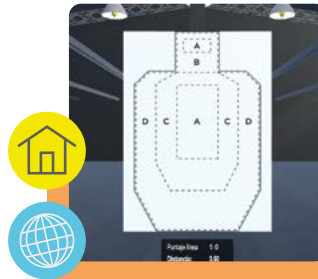
Blanco de Precisión

D T L C



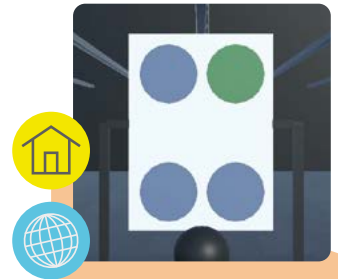
Silueta tipo FBI

D T L E S C



Blanco tipo IDPA

D T L E S C



Uno en Cuatro

D T L C



Árbol de Duelo

T L C



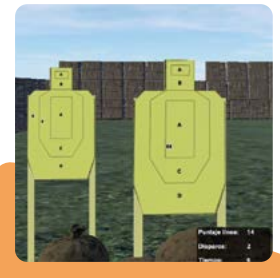
Duelo tipo IPSC

T L C



Reacción

T L Z C



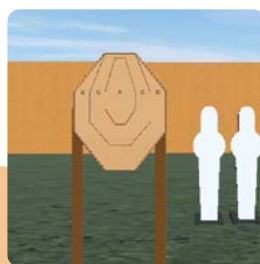
El Presidente

T L C



Campo de Entrenamiento

N L C



Circuito tipo IPSC

L C



Secuencia 1



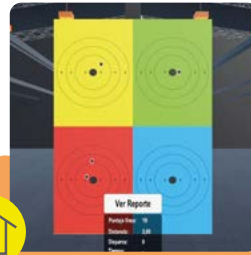
Blancos Móviles

T L C



Números Aleatorios

D T L B C



Diana de 4 Colores

T L C



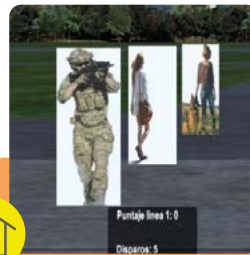
Figuras

T L C



Blanco FAT

D T L E S C



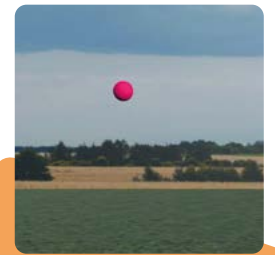
Varias Figuras

D T L V A C



Cabina de Avión

T L C



Esferas

T L C



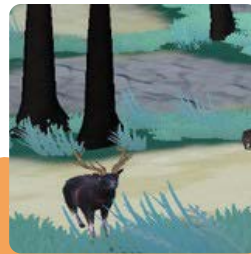
Silueta Móvil

D T L C



Interactivo

T L P C



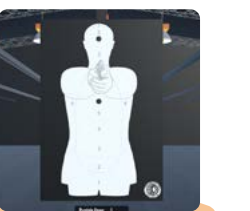
Animales Suelos

T L M C



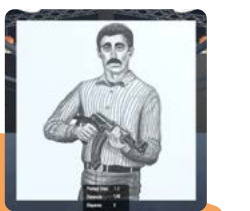
Animales que Atacan

T L O C



Silueta

D T L C E B



Silueta Hostil

D T L C E B



Silueta 1

D T L E S C



Silueta 2

D T L E S C



Silueta 3

D T L E S C

Ajustes

- D** Distancia **T** Tiempo de Duración **L** Luminosidad **H** Variantes de Forma y Velocidad de Desplazamiento de la Hélice
- E** Tiempo de Exposición **B** Rotación de la Base **S** Rotación de la Silueta
- Z** Tiempo de Iluminación de las Luces **C** Cant. Máxima de Disparos
- N** Tiempo de Detención en Cada Estación **P** Velocidad de Desplazamiento
- A** Cant. de Impactos Requeridos p/ Abatir el Blanco **G** Variantes de Forma y Velocidad de Desplazamiento de las Aves
- V** Velocidad con que Aparecen y Desaparecen las Figuras
- M** Modo de Movimiento de los Animales **O** Velocidad de Movimiento de los Animales



Entrenamiento con Movimiento

T L N C



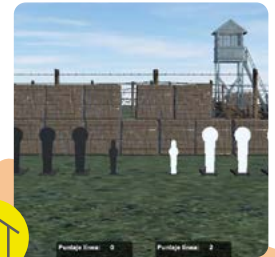
Tiro al Pato

T L G C



Hélice

T L H C



Duelo tipo IPSC "2"

T L C



Secuencia 2



Secuencia 3



Secuencia 4



Secuencia 5



Secuencia 1 Extendida



Secuencia 2 Extendida



Secuencia 3 Extendida



Secuencia 4 Extendida

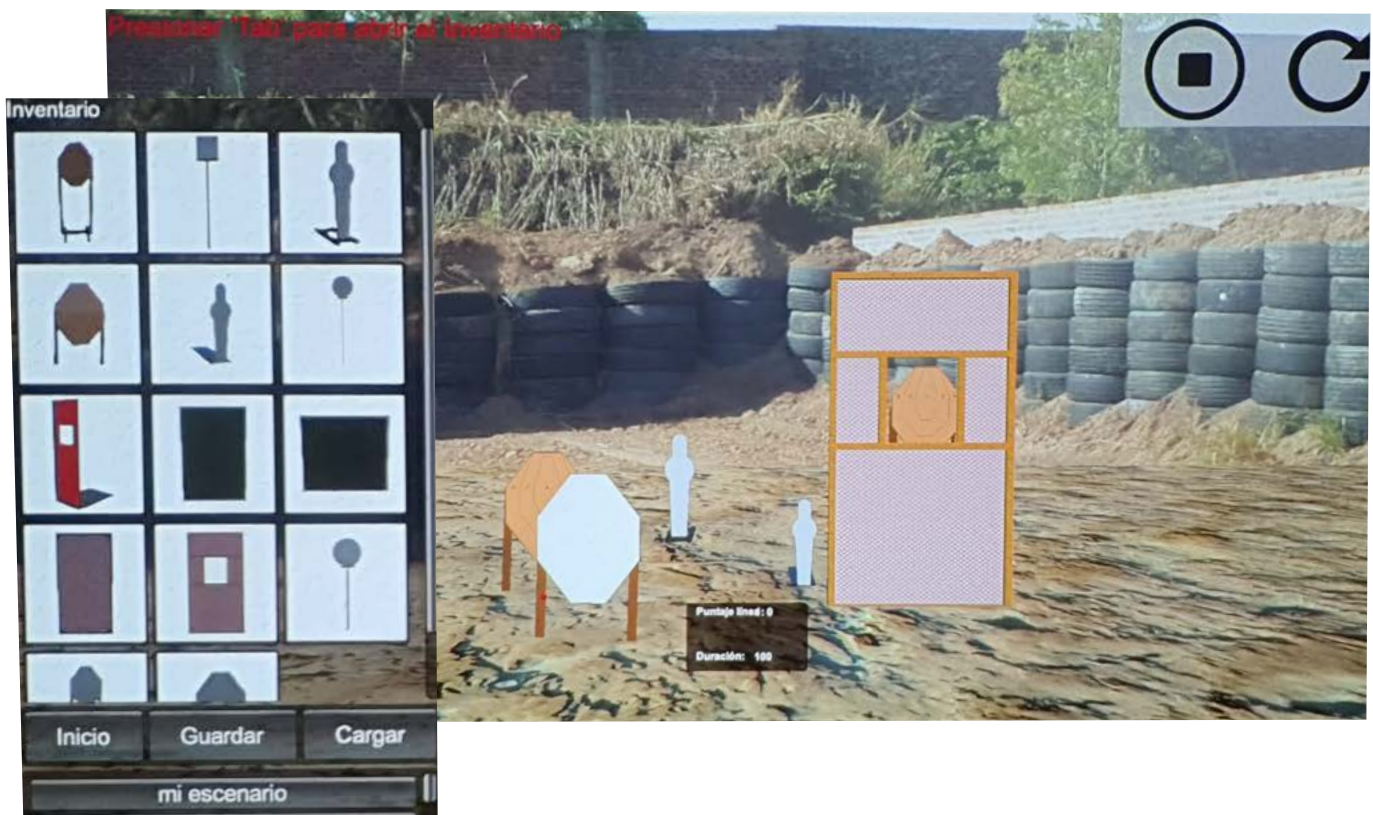
Ajustes

- D** Distancia **T** Tiempo de Duración **L** Luminosidad **H** Variantes de Forma y Velocidad de Desplazamiento de la Hélice
- E** Tiempo de Exposición **B** Rotación de la Base **S** Rotación de la Silueta
- Z** Tiempo de Iluminación de las Luces **C** Cant. Máxima de Disparos
- N** Tiempo de Detención en Cada Estación **P** Velocidad de Desplazamiento
- A** Cant. de Impactos Requeridos p/ Abatir el Blanco **G** Variantes de Forma y Velocidad de Desplazamiento de las Aves
- V** Velocidad con que Aparecen y Desaparecen las Figuras
- M** Modo de Movimiento de los Animales **O** Velocidad de Movimiento de los Animales

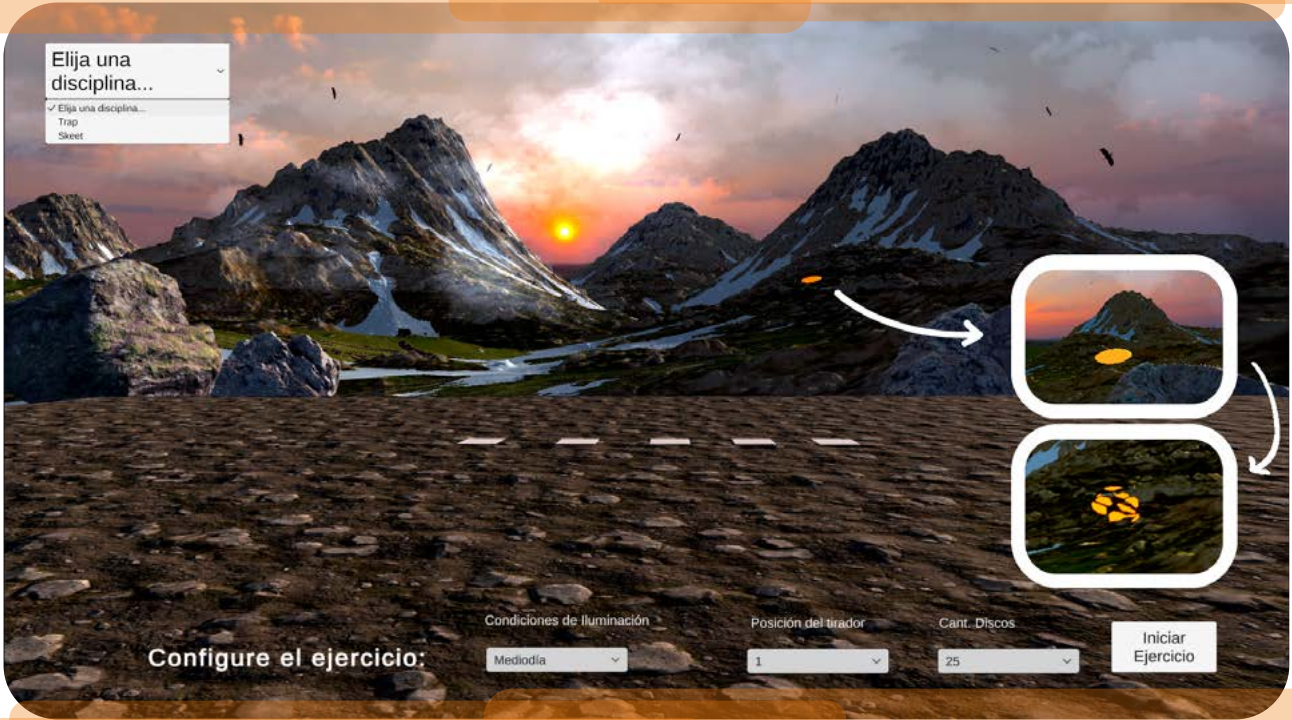
TOOLBOX IPSC - IDPA T G

EN 3D PARA DISEÑO DE CAMPOS DE TIRO

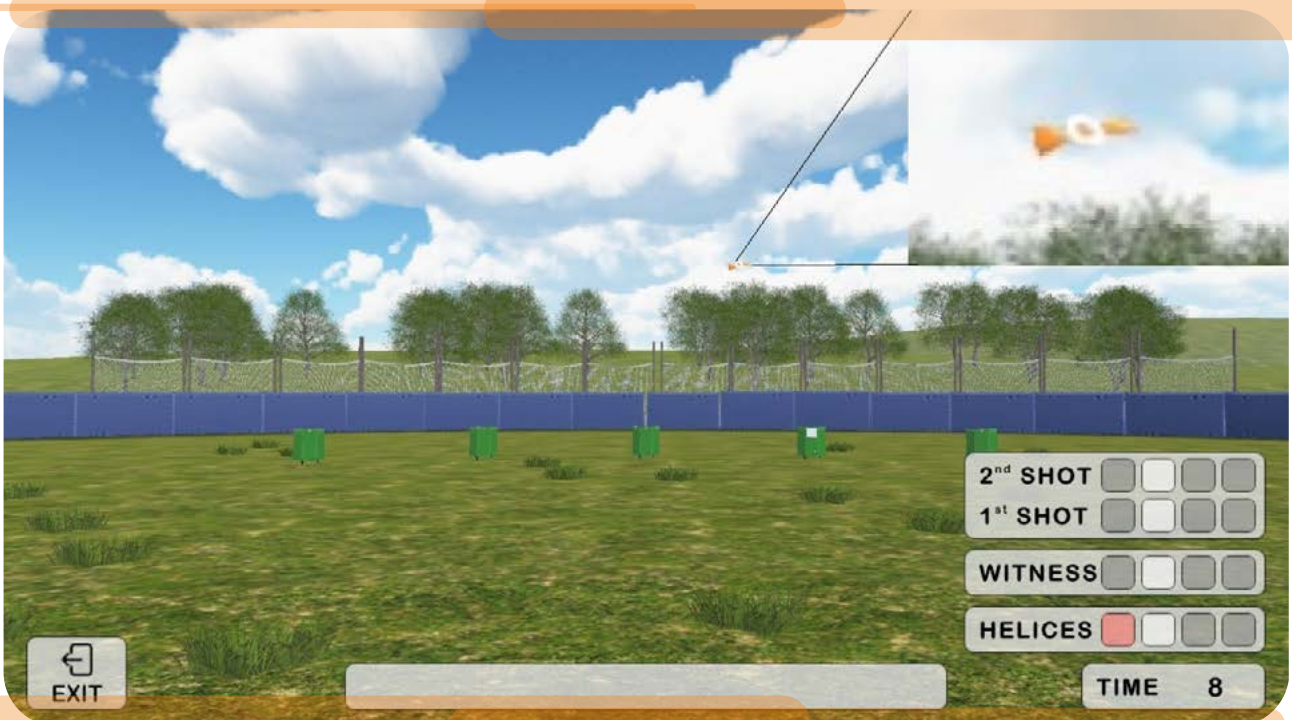
- ↻ **PERSONALIZADOS**
- ↻ **ESPECÍFICO PARA INSTRUCTORES**



TIRO AL PLATO

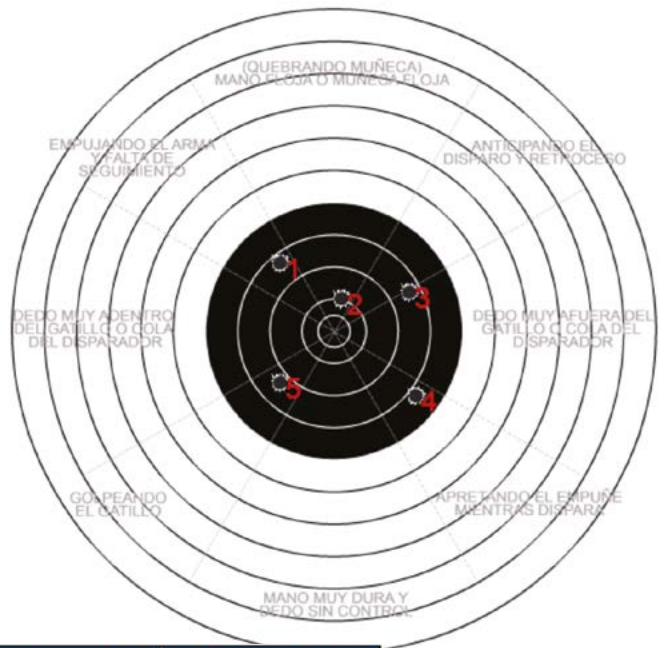


TIRO A LA HÉLICE



AMPLIOS REPORTES PARA TODOS LOS EJERCICIOS

ANÁLISIS DE DISPAROS POR ZONA



Disparo	Tiempo	T. entre disparos	Puntuación	Dirección
1	00'00'00.871	00'00'00.00	8	↖
2	00'00'01.473	00'00'00.602	10	↑
3	00'00'02.581	00'00'01.108	8	→
4	00'00'03.182	00'00'00.601	7	↘
5	00'00'04.654	00'00'01.472	8	↙
Promedio		00'00'00.946		

NUEVOS EJERCICIOS EN CONTINUO DESARROLLO



ES TECNOLOGÍA DE



▶ 📱 📷 📺 Davnar Simuladores

[HTTPS://TECH.DAVNAR.COM](https://tech.davnar.com)

cliente@davnar.com

📞 +54 (911) 5613-9427

📞 +54 (911) 4530-7898

**Puedes Encontrarnos en los
Sigüientes Países:**

Argentina, Bolivia, Brasil, Chile,
Colombia, Ecuador, España, México,
Paraguay, Perú y Uruguay.