



LE B2M-GRENADE

LA GRENADE D'EXERCICE RÉINVENTÉE

L'instruction au tir par la simulation est un des piliers majeurs pour la préparation opérationnelle des Forces Armées et de Sécurité. Conscient de cet enjeu, et fort de son succès avec le Simulateur de Tir de Combat **STC B2M**, GDI Simulation a élargi sa gamme de simulateurs terrain en créant le **B2M-GR**. Ce simulateur a été imaginé pour renforcer le **réalisme** de la simulation et **intégrer les grenades dans la simulation « Live »**.

Facile d'utilisation, le B2M-GR reproduit toutes les conséquences d'une explosion de grenade. Il a été conçu dans l'optique de perfectionner l'engagement tactique des Forces Armées et de Sécurité.

Disposant d'une interopérabilité totale avec les fantassins équipés du STC ARES et du STC AL NG, son utilisation se fait aussi bien en zone ouverte qu'en zone urbaine.

Le **B2M-GR** est constitué de 3 sous-systèmes :

- Le **SNF-Grenade (Système de Neutralisation des Fantassins)** : Module fixé sur la grenade d'exercice pouvant s'utiliser seul en zone ouverte ou urbaine
- Le **BRE** : Boîtier d'activation et de **RE**cupération du SNF Grenade une fois l'exercice achevé
- Le **SNF-Fantassin** : Module à fixer en salle d'exercice permettant de simuler les effets de destruction sur fantassin en zone fermée

SES PERFORMANCES

- Respect du réalisme de l'utilisation d'une grenade réelle (dégoupillage, éjection cuillère...)
- Résistance aux contraintes d'utilisation d'une grenade en situation réelle (chocs, explosion, immersion)
- Le SNF-Grenade est localisable jusqu'à 20 m autour du BRE
- Interopérable avec tous les moyens de simulation en dotation
- Entraînement en toute sécurité pour les utilisateurs

SA MISSION

Intégrer la grenade d'exercice dans la simulation « Live ».

L'ATOUT GDI

- Adaptable sur les grenades d'exercice et réutilisable plus de 20 fois
- Large autonomie
- Compatible avec l'équipement FELIN
- Montage et démontage simple et rapide



TECHNOLOGIE

Technologie mixte (IR Eyes safe, radio)

AIRBUS
GROUP

GDI SIMULATION