

Міністерство внутрішніх справ України
ДНІПРОПЕТРОВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ВНУТРІШНІХ СПРАВ

ФАКУЛЬТЕТ ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ
ДЛЯ ПІДРОЗДІЛІВ ПРЕВЕНТИВНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ
КАФЕДРА ТАКТИКО-СПЕЦІАЛЬНОЇ ПІДГОТОВКИ

МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

щодо використання Інтерактивного мультимедійного лазерного тиру «Рубін-У» під час проведення сценарно-орієнтованих занять з дисциплін «Тактико-спеціальна підготовка» та «Вогнева підготовка»

«ТОЗИ ПРОЕКТ Е ФИНАНСИРАН СЪС СРЕДСТВА ПО БЪЛГАРСКАТА ПОМОЩ ЗА РАЗВИТИЕ / ЦЕЙ ПРОЕКТ ФИНАНСУЕТЪСЯ «БОЛГАРСЬКОЮ ДОПОМОГОЮ З МЕТОЮ РОЗВИТКУ»

Настоящата публикация (или друг вид материал) е изготвена с финансовата подкрепа на Българската помощ за развитие. Отговорност за съдържанието носят единствено изпълнителите на проекта /име на организацията изпълнител/. При никакви обстоятелства материалите (в съответната публикация /материал) не могат да се разглеждат като отразяващи позицията на Република България и Българската помощ за развитие.

Ці методичні рекомендації виготовлені за фінансової підтримки «Болгарської допомоги з метою розвитку». Відповідальність за зміст цієї публікації несуть: Віталій ПОКАЙЧУК, Василь ПОЛИВАНЮК, Вадим ФУРСА, Олександр ЗУБЕЦЬ і жодним чином не відображають погляди Республіки Болгарія та «Болгарської допомоги з метою розвитку».

Дніпро
2021

УДК 372.8 + 799.313

М 54

*Схвалено науково-методичною радою Дніпропетровського державного університету внутрішніх справ
25.08.2020, протокол № 11*

РЕЦЕНЗЕНТИ:

Олександр КОМІСАРОВ – заступник начальника Київського факультету Національної академії Національної гвардії України з навчально-методичної та наукової роботи, доктор юридичних наук, професор, полковник;

Дмитро БОДИРСЬ – начальник тренінгового центру ГУНП в Дніпропетровській області, підполковник поліції.

М 54 **Методичні рекомендації щодо використання Інтерактивного мультимедійного лазерного тиму «Рубін-У» під час проведення сценарно-орієнтованих занять з дисциплін «Тактико-спеціальна підготовка» та «Вогнева підготовка»: / Покайчук В., Поливанюк В., Фурса В., Зубець О. Дніпро : ДДУВС, 2021. 64 с.**

Методичні рекомендації містять матеріали щодо використання інтерактивного мультимедійного лазерного тиму (ІМЛТ) як особливого виду навчання, спрямованого на отримання міждисциплінарних знань та умінь щодо реагування на злочини та правопорушення, застосування поліцейських заходів, що ґрунтуються на комплексному підході до навчання та надають змогу виділити і головні елементи змісту освіти, і взаємозв'язки між навчальними дисциплінами.

У цілому методичні рекомендації орієнтовані на здобувачів вищої освіти закладів вищої освіти зі специфічними умовами навчання, а також можуть стати у пригоді працівникам практичних підрозділів Національної поліції України, Національної гвардії України, Державної прикордонної служби України, Служби безпеки України, Збройних Сил України, оскільки узагальнюють результати останніх вітчизняних і зарубіжних напрацювань відповідної галузі.

РОЗРОБНИКИ

Віталій ПОКАЙЧУК – завідувач кафедри тактико-спеціальної підготовки Дніпропетровського державного університету внутрішніх справ, кандидат юридичних наук, доцент.

Василь ПОЛИВАНЮК – доцент кафедри тактико-спеціальної підготовки Дніпропетровського державного університету внутрішніх справ, кандидат юридичних наук, доцент.

Вадим ФУРСА – старший викладач кафедри тактико-спеціальної підготовки Дніпропетровського державного університету внутрішніх справ.

Олексій ЗУБЕЦЬ – директор ТОВ «НВЦ «АЛЕКС-РУБІН»

© Покайчук В., 2020
© Поливанюк В., 2020
© Фурса В., 2020
© Зубець О., 2020
© ДДУВС, 2021

ЗМІСТ

ВСТУП	4
1. Перелік основних програм, які використовуються при проведенні заняття ІМЛТ та їх параметри:	
1.1. Програма «Конструктор стрілецьких вправ «Пістолет»	7
1.2. Програма «Курс стрільб «Спецназ»	19
1.3. Програма «Конструктор стрілецьких вправ «IPSC»	34
1.4. Програма «Конструктор стрілецьких вправ «Тактика»	44
2. Правові підстави застосування вогнепальної зброї та заходи безпеки при поводженні зі зброєю	54
ДОДАТКИ:	
Додаток А. Орієнтовний перелік та порядок виконання вправ	59
Додаток Б. Список рекомендованої літератури	60

ВСТУП

Побудова української держави на сучасному етапі державотворення потребує удосконалення системи охорони усіх суспільних відносин, і в першу чергу відносин, що становлять зміст публічного (громадського) порядку та публічної (громадської) безпеки. Проблеми забезпечення публічної безпеки та правопорядку має як наукове, так і практичне значення, оскільки зміст публічного (громадського) порядку, публічної (громадської) безпеки, активність державних органів і громадськості щодо його забезпечення мають значний вплив на стабільність стану охорони й захисту прав і свобод людей, на всебічне задоволення їх матеріальних і духовних потреб. Слід зазначити, що в результаті реалізації Національною поліцією України комплексу профілактичних заходів протягом останніх років криміногенна ситуація у більшості міст стабілізувалася, а кількість зареєстрованих злочинів, у тому числі особливо тяжких та вчинених із застосуванням зброї, поступово зменшується. Необхідність підвищення рівня забезпечення публічної безпеки та правопорядку, підтримання стабільності у суспільних відносинах, що складаються під час перебування людей у публічних (громадських) місцях, зумовлює об'єктивну потребу в подальшому вдосконаленні тактики оперативно-службової та службово-бойової діяльності Національної поліції України у зазначеній сфері. Вирішення проблеми попередження і припинення правопорушень, що вчиняються в публічних (громадських) місцях, значною мірою залежить від рівня організації і безпосереднього стану охорони публічного (громадського) порядку правоохоронними органами держави.

Аналіз заходів, що вживаються правоохоронними органами у боротьбі зі злочинністю, дає підстави вважати, що злочинний елемент став більш впевненим та зухвалим у своїх злочинних проявах. Люди по той бік закону почали активніше протидіяти заходам правоохоронних органів. Це проявляється у погрозах з їх боку по відношенню до поліцейських або членів їх сімей; у вчиненні нападів на них, які стали загрозою їх життю і здоров'ю, а в деяких випадках навіть і вбивств працівників поліції, пов'язаних з виконанням ними своїх службових повноважень.

Законодавство нашої країни дозволяє працівникам поліції зберігати та носити вогнепальну зброю, а з метою виконання службового обов'язку не тільки надає право, але іноді і зобов'язує їх як крайній за-

хід застосовувати вогнепальну зброю. Виявляючи високу довіру працівникам поліції, суспільство разом з тим покладає на них велику відповідальність за те, щоб довірена їм зброя застосовувалась лише для захисту інтересів держави, прав і свобод громадян, охорони громадського порядку, власності від злочинних посягань.

Діяльність поліцейського, пов'язана з чималими складнощами. І не є секретом, що поліцейський повинен володіти певним комплексом незвичайних якостей, великим обсягом знань і широким діапазоном вмінь. Отже, значиме місце в цьому особистому комплексі якостей працівника поліції посідає вміння впевнено володіти вогнепальною зброєю.

Застосовувати і використовувати зброю доводиться в досить різних умовах: в населених пунктах, на транспорті, в полі, в лісі, а в деяких випадках і в багатолюдних місцях. І кожен раз, застосовуючи зброю, поліцейський повинен (зобов'язаний) вміти, за необхідності, з одного-двох пострілів влучити в ціль. А таких результатів можна досягти лише тоді, коли навчишся досконало володіти зброєю. Володіння зброєю – це вміння в різних і несподіваних ситуаціях, з будь-якого положення, незалежно від способу ведення вогню не тільки вражати ціль, але і влучно стріляти по намічених точках на цілі; правомірно застосовувати зброю під час затримання злочинця або його конвоювання тощо.

У свою чергу, підготовка кваліфікованих фахівців повинна бути спрямована на формування вмінь та навичок, які відповідають професійно-кваліфікаційним характеристикам основних посад поліцейських Національної поліції України, завданням, які ставляться перед поліцією на конкретному етапі розвитку українського суспільства, і відповідати реаліям практичної складової оперативно-службової та службово-бойової діяльності. Якість професійної підготовки знаходиться у прямій залежності від форм і методів навчання, які обираються для реалізації педагогічних цілей. Ці форми та методи повинні бути професійно орієнтованими, допомагати здобувачу вищої освіти розробляти власний план професійної кар'єри, прогнозувати свій розвиток з урахуванням власних індивідуальних якостей, визначити головну мету й цілі кожного етапу, методи та технології досягнення професіоналізму. З урахуванням усього цього практичні заняття з використанням інтерактивного мультимедійного лазерного тиру (ІМЛТ) можна розглядати як особливий вид навчальних занять, під час яких здобувачі вищої освіти отримують міждисциплінарні знання та уміння щодо реагування на злочини та правопорушення, застосування поліцейських заходів, що ґрунтуються на комплексному підході до навчання та дають змогу виділити і головні елементи змісту освіти, і взаємозв'язки між навчальними дисциплінами.

Набуття початкових навичок поводження зі зброєю не передбачає тільки бездоганне володіння зброєю. Це також наявність врівноваженої нервової системи та доброї фізичної підготовки, за допомогою яких можна оволодіти навичками бездоганного поводження зі зброєю. В цьому напрямку можна стверджувати про взаємозалежність зі спеціальною фізичною підготовкою, яка навчає прийомам самозахисту, розглядаючи питання їх тактичного застосування. Слід також пам'ятати, що застосування і використання вогнепальної зброї є крайнім заходом, а забезпечення особистої безпеки при поводженні та під час її застосування вичаються в межах дисципліни «Особиста безпека поліцейського». Тактику застосування зброї курсанти розглядають і відпрацьовують під час проведення практичних занять з тактико-спеціальної підготовки.

Особливості практичних занять з використанням ІМЛТ:



– їх основою виступає модель професійної діяльності в цілому та її окремі елементи (об'єкт керування або керуюча система);

– у ході практичного заняття з використанням ІМЛТ ситуація, яка моделюється, розглядається як динамічна.

Метою проведення практичних занять з використанням ІМЛТ є підвищення мотивації здобувачів вищої освіти до навчання, формування й розвитку оперативного мислення, здатності ефективно та швидко діяти, приймати відповідальні рішення під час виконання професійних обов'язків у звичайних умовах, умовах обмеження часу, а іноді й обмежених ресурсів, у темну пору доби, критичних ситуаціях, поінформованості й зацікавленості в майбутній професійній діяльності.

Принципами проведення практичних занять з використанням ІМЛТ є:

- доступність для здобувачів вищої освіти;
- подання спеціальних знань, умінь і навичок з програми тактико-спеціальної та вогневої підготовки навчального плану підготовки здобувачів вищої освіти;
- відповідність програмі підготовки здобувачів вищої;
- корисність, цікавість, ефективність.

1. ПЕРЕЛІК ОСНОВНИХ ПРОГРАМ, ЯКІ ВИКОРИСТОВУЮТЬСЯ ПРИ ПРОВЕДЕННІ ЗАНЯТТЯ ІМЛТ ТА ЇХ ПАРАМЕТРИ

1.1. Програма «Конструктор стрілецьких вправ «Пістолет»

Програма «Конструктор стрілецьких вправ. Пістолет» призначена для вдосконалення рівня вогневої підготовки співробітників правоохоронних органів при навчанні прийомам і правилам стрільби з пістолета.

Програма дозволяє інструкторові створювати, редагувати і зберігати стрілецькі вправи різної складності, в тому числі з урахуванням чинного Курсу стрільб.



У вправах можуть використовуватися нерухомі, що з'являються, що коливаються і рухомі мішені; мішені злочинця, заручника або злочинця із заручником.

Для кожної мішені задаються: положення на мішені полі, відстань до цілі, час появи, час показу і кількість показів, напрямок, швидкість і діапазон переміщення цілі, кут і період коливання мішені, а також тип мішені, її текстура, імітація вогню.

У програмі вибираються наступні параметри: час вправи; кількість боеприпасів; тип пострілу (одиначний, подвійний); порядок ураження мішеней (довільний, прямий, зворотній); видимість мішеней (контраст), освітленість мішеневого поля (день, сутінки, ніч); фон, на якому розміщуються мішені, звуковий фон.

У програмі закладено такі можливості:

- Автоматичний розрахунок розмірів мішеней на екрані залежно від дальності до цілей (масштабування).
- Режим приведення зброї до нормального бою.
- Вибір бою зброї з перевищення 0 (по центру) або 12,5 см (під ві-

сімку).

- Можливість створення, редагування і збереження вправ інструктором.

- Можливість використання баз вправ з різних Курсів стрільб.

- Послідовне виконання вправи кількома стрільцями.

- Виконання вправи кілька разів поспіль з відображенням середнього результату.

- Вибір параметрів для цілі, що з'являється: час появи мішені після початку вправи, час показу мішені, кількість показів, проміжок часу між показами, номер мішені, яка активує.

- Вибір динамічних параметрів мети: кут і період коливання мішені, напрямок і швидкість руху цілі, діапазон переміщення.

- Вибір фону (тир, стрільбище, приміщення і т.д.) на якому розміщуються мішені.

- Вибір звукового фону.

- Вибір текстури мішеней і об'єктів, за якими ховаються мішені.

- Вибір рівня освітленості з урахуванням часу доби день, сутінки, ніч).

- Вибір видимості мішеней з урахуванням погодних метеоумов (дощ, сніг, туман).

- Дострокове припинення вправи, якщо порушений порядок ураження мішеней або враже на штрафна мішень.

- Облік перевищення часу виконання вправи.

- Оцінка рівня підготовки стрільця за показниками кучності і темпу стрільби.

- Висновок результатів стрільби на екран монітора для кожного стрільця і роздрукування протоколу стрільб.

Особливості роботи програми

При запуску програми відкривається вікно «Архів вправ», де представлений повний список вправ, наявних в архіві. Для вибору вправи досить клацнути на заголовок відповідної вправи. При цьому відкриється вікно «Налаштування вправи». Для початку вправи необхідно натиснути кнопку «ДАЛІ» і у вікні, кнопку «СТАРТ». Якщо потрібно змінити параметри вправи, то у вікні «Налаштування вправи» виберіть одну з груп налаштувань.

ВИДАЛИТИ	Вправа №	1	Тренировка точного прицеливания и меткой стрельбы по неподвижной цели
ВИДАЛИТИ	Вправа №	2	Тренировка точного прицеливания и меткой стрельбы в ограниченное время
ВИДАЛИТИ	Вправа №	3	Тренировка скоростной стрельбы по неподвижной цели
ВИДАЛИТИ	Вправа №	4	Тренировка сдвоенного выстрела
ВИДАЛИТИ	Вправа №	5	Тренировка переноса оружия при стрельбе одиночными выстрелами
ВИДАЛИТИ	Вправа №	6	Тренировка переноса оружия при стрельбе сдвоенными выстрелами
ВИДАЛИТИ	Вправа №	7	Тренировка переноса оружия при заданном порядке поражения целей
ВИДАЛИТИ	Вправа №	8	Тренировка смены скоростей при стрельбе одиночными выстрелами
ВИДАЛИТИ	Вправа №	9	Тренировка смены скоростей при стрельбе сдвоенными выстрелами
ВИДАЛИТИ	Вправа №	10	Тренировка скоростной выборочной стрельбы по неподвижным целям
ВИДАЛИТИ	Вправа №	11	Тренировка стрельбы по появляющейся цели
ВИДАЛИТИ	Вправа №	12	Тренировка стрельбы по появляющейся групповой цели
ВИДАЛИТИ	Вправа №	13	Тренировка стрельбы по появляющимся целям
ВИДАЛИТИ	Вправа №	14	Тренировка стрельбы по движущейся цели (дальность 40м)
ВИДАЛИТИ	Вправа №	15	Тренировка стрельбы по движущейся цели (дальность 20м)
ВИДАЛИТИ	Вправа №	16	Тренировка стрельбы по движущимся целям (дальность 7 м)
ВИДАЛИТИ	Вправа №	17	Тренировка стрельбы по качающейся цели
ВИДАЛИТИ	Вправа №	18	Тренировка стрельбы по качающимся целям
ВИДАЛИТИ	Вправа №	19	Тренировка стрельбы по качающимся мишеням террорист-заложник
ВИДАЛИТИ	Вправа №	20	Тренировка выборочной стрельбы по качающимся целям
ВИДАЛИТИ	Вправа №	21	Тренировка стрельбы сдвоенными выстрелами из различных положений
ВИДАЛИТИ	Вправа №	22	Тренировка стрельбы с места со сменой положений по появляющейся цели

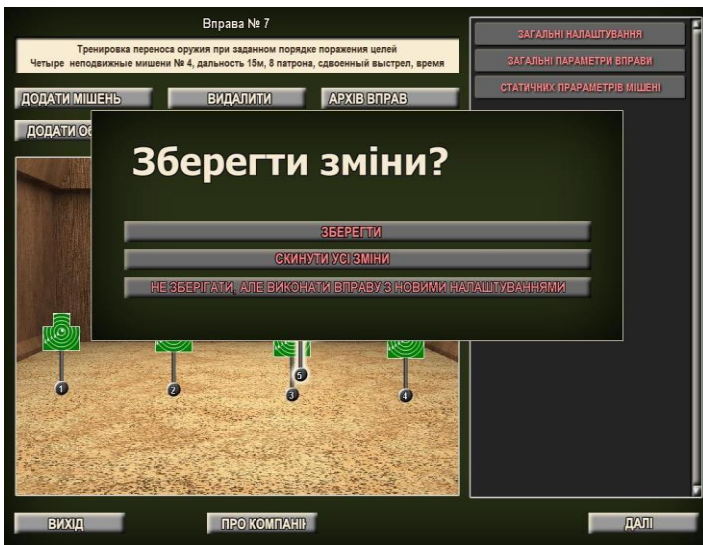
У програмі закладено шість груп налаштувань:



- Загальні налаштування
- Загальні параметри вправи
- Статичні параметри мішені
- Динамічні параметри мішені
- Параметри мішені, що з'являється
- Параметри об'єкта

Після редагування або створення нової вправи при виході з вікна «Налаштування вправи» програма виводить на екран повідомлення: «Зберегти» / «Скинути всі зміни» / «Не зберігати, але виконати вправу з новими налаштуваннями». При клацанні на кнопку «Зберегти» вправа зберігається в архіві вправ з новими параметрами, «Скинути всі зміни»

– вправа в архіві залишається незмінною, «Не зберігати, але виконати вправу з новими налаштуваннями» – стрільцем виконується відредагована вправа без збереження останньої в архіві.



У вікні «Налаштування вправи» розташовані наступні керуючі кнопки:

- «Додати мішень» – на мішеневому полі додається мішень, і праворуч на екрані з'являється група налаштувань «Статичні параметри мішені»;

- «Додати об'єкт» – на мішеневому полі додається об'єкт, і праворуч на екрані з'являється група налаштувань «Параметри об'єкту»:

• «Видалити» – з мішеневому поля видаляється виділена мішень або об'єкт;

- «Архів вправ» – програма автоматично повертається у вікно «Архів вправ»;

- «Правила» – на екран виводиться опис та рекомендації роботи з програмою;

- «Пристрілювання» – вмикається режим перевірки і приведення зброї до нормального бою;

- «Далі» – перехід до початку виконання вправи;

- «Вихід» – вихід з програми.

Загальні налаштування:



1) кількість стрільців – від 1 до 100

2) ширина екрану, м – від 2 до 5, крок 0,1

3) відстань до екрану, м – від 2 до 10

4) розмір пробоїни на мішені, % – від 0 до 100, крок 10

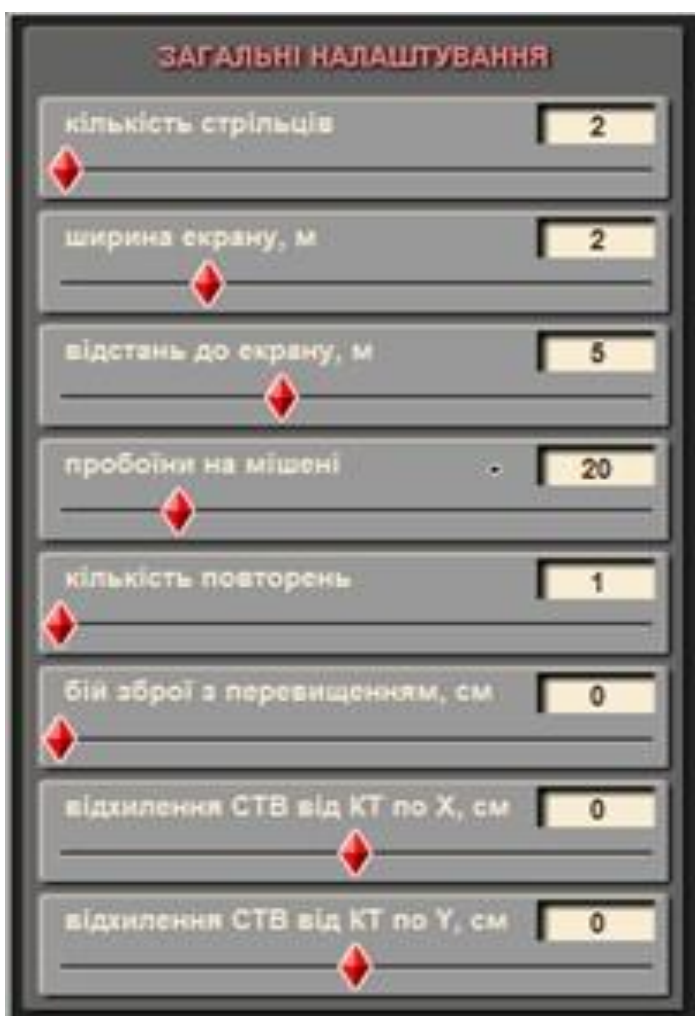
5) кількість повторень – від 1 до 10

6) бій зброї з перевищенням, см – 0 / 12,5

7) відхилення СТП від КТ по X, см – від 25 до 25, крок 0,5

8) відхилення СТП від КТ по Y, см – від 25 до 25, крок 0,5

Загальні налаштування встановлюються, як правило, один раз при першому запуску програми. Параметри «ширина екрану» і «відстань до екрану» (відстань від стрільця до проекційного екрану) вводяться перед початком роботи і дозволяють програмі розраховувати розміри мішеней на екрані залежно від вогневого рубежу (масштабування).



Параметр «кількість повторень» встановлює, скільки разів поспіль буде виконуватися вправа, при цьому в кінці вправи виводяться усереднені результати.

Параметр «бій зброї з перевищенням» дозволяє вибрати один з двох варіантів бою зброї:

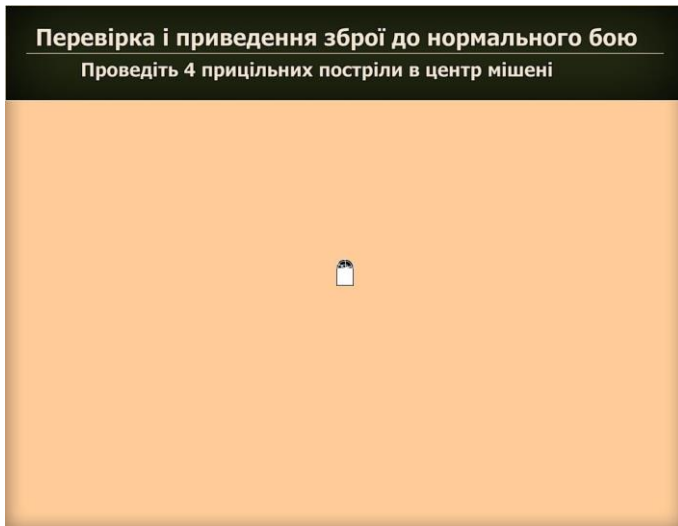
1) зброю приведено до нормального бою: з перевищенням 0 см (по центру);

2) з перевищенням 12,5 см (під вісімку).

Налаштування здійснюється програмно і не залежить від того, як дійсно вивіреним лазерний промінь щодо механічного прицілу пістолета по висоті.

У програмі передбачений спеціальний режим приведення зброї до нормального бою (кнопка «пристрілка»).

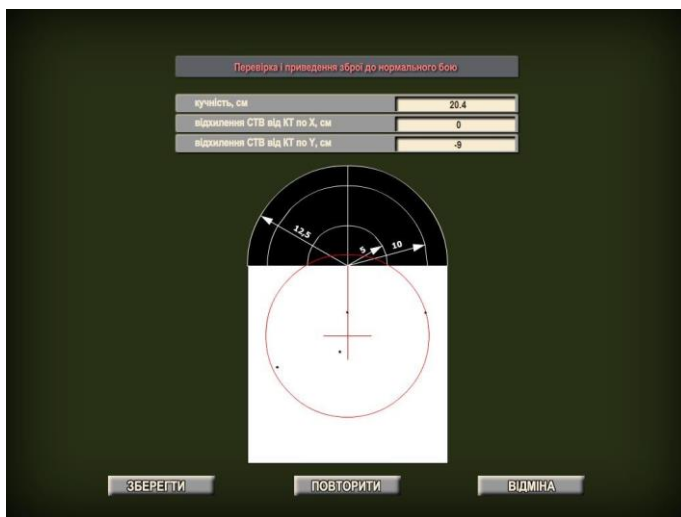
У цьому режимі на екрані з'являється перевірна мішень, вогневий рубіж – 25м. Приведення зброї до нормального бою здійснюється чотирима пострілами в центр мішені.



Під час зберігання значення поправок (відхилення СТП від КТ по Х, відхилення СТП від КТ по Y) заносяться в загальні налаштування і далі використовуються в програмі для корегування положення пробоїни щодо лазерної крапки на мішені.

Параметри «*відхилення СТП від КТ по Х*» і «*відхилення СТП від КТ по Y*» інструк-

тор може змінювати вручну, наприклад, для врахування індивідуальних особливостей зору стрільця або для ускладнення виконання вправи, вносячи систематичну помилку при стрільбі.



Загальні параметри вправи:

1) час вправи, с – від 1 до 60, що не обм. крок 1 (25с)*

2) кількість патронів – від 1 до 20, не обм. (3)*

3) подвійний постріл – так/ні (немає)*

4) фон – один з 80, запропонованих

5) видимість мішені,% – від 0 до 100, крок 5 (100%)*

6) освітленість,% – від 0 до 100, крок 5 (100%)*

7) фоновий звук – один з 5 шумових ефектів

8) перевищено час вправи – так/ні (немає)*



9) порядок ураження мішеней – довільний, прямий, зворотній. (Довільний)*

10) дострокове припинення вправи – так/ні (так)

*У дужках вказані значення параметрів за замовчуванням.



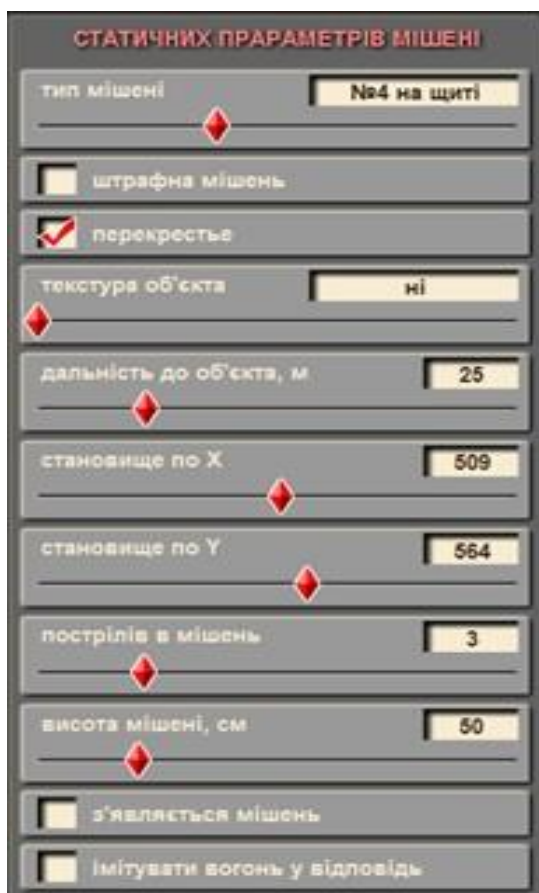
Параметр «*видимість мішені*» дозволяє регулювати контрастність мішеней на зовнішньому фоні і враховувати вплив погодних умов (дощ, сніг, туман).

Параметр **«освітленість»** дає можливість змінювати рівень освітленості мішеневого поля і імітувати різний час доби (день, сутінки, ніч).

Якщо увімкнено режим **«перевищено час вправи»**, то при невикористанні набоїв за час вправи виставляється – **«незадовільно»**.

При встановленому порядку ураження мішеней, наприклад **«прямий»** порядок, мішені уражаються по порядку: 1-ша, 2-га, 3-тя, потім знову 1-ша, 2-га, 3-тя. Кожна мішень уражається одиночним пострілом або здвоєним (якщо встановлено режим **«подвійний постріл»**).

Якщо увімкнено **«дострокове припинення вправи»**, то при порушенні порядку ураження мішеней або при влученні у штрафну мішень, вправа закінчується достроково і виставляється – **«незадовільно»**.



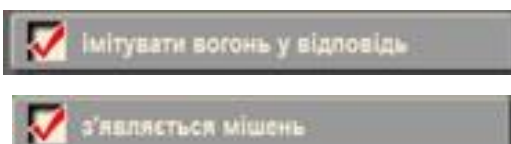
Статичні параметри мішені:

- 1) тип мішені (№6)
- 2) штрафна ціль – так/ні
- 3) перехрестя – так/ні
- 4) текстура об'єкта – так/ні
- 5) дальність до об'єкта, м – від 3 до 100, крок 1
- 6) положення по X, пікселів – від 0 до 1000, крок 1
- 7) положення по Y, пікселів – від 0 до 1000, крок 1
- 8) пострілів в мішень – від 1 до 10
- 9) висота мішені, см – від 10 до 200, крок 10
- 10) з'являється ціль – так/ні
- 11) імітувати вогонь – так/ні



імітують вогонь у відповідь.

Якщо увімкнено режим «*з'являється мішень*», то праворуч на екрані відображаються групи налаштувань: «*Динамічні параметри мішені*» і «*Параметри мішені, яка з'являється*».



Для кожної мішені може бути обрана відповідна текстура. Будь-яка ціль може бути штрафною. Для цього необхідно увімкнути параметр «*штрафна мішень*».

Місцезнаходження цілі на екрані задається інтерактивно «*перетягуванням*» мішені за допомогою миші в дану точку екрану або з використанням повзунків (положення по X, Y). Координати мішені (X, Y) виводяться в пікселях (від 0 до 1000). Точкою розташування мішені є центр диска з номером мішені. Через цю ж точку проходить вісь мішені, яка хитається.

Параметр «*пострілів в мішень*» встановлює кількість пострілів, яке фіксується на мішені. Решта постріли на мішені не фіксуються і вважаються промахами.

Якщо увімкнено режим «*імітувати вогонь*», то під час виконання вправи на мішені з'являються спалахи світла, що



Динамічні параметри мішені:

1. кут гойдання, град. – від 0 до 90, крок 5
2. період коливання, с – от.0,5 до 10, крок 0,5
3. швидкість руху цілі, м/с – від 0 до 5, крок 0,1
4. кут руху цілі, град – від 0 до 360, крок 5
5. діапазон переміщення, м – від 0 до 60, крок 1

Мішень хитатиметься, якщо кут гойдання відмінний від нуля.

Параметр «*період коливання*» задає швидкість руху маятникової мішені. Чим більше період (макс. 10 сек), тим повільніше гойдається мішень.

Якщо швидкість мішені більше нуля, то мішень буде рухатись. В цьому випадку, для зручності, на екран додатково виводиться напівпрозора копія мішені, яка показує кінцеву точку переміщення мішені.



Напрямок руху цілі під кутом 0 градусів означає, що

вона рухається в площині стрільби і віддаляється від стрільця. Кут 90 градусів відповідає руху цілі перпендикулярно площині стрільби вправо. При установці кута руху цілі і діапазону її переміщення необхідно стежити за тим, щоб додаткова мішень не виходила за межі екрану.

Якщо одночасно поставлено кут гойдання і швидкість руху мішені, то мішень буде одночасно рухатися і гойдатися.





Вправа з рухомою мішенню працює таким чином, що, коли ціль за час показу досягла кінцевої точки свого руху (наприклад, перемістилася на задану відстань 30м), то вона, не зникаючи з екрана, починає рухатися в протилежну сторону.

Параметри мішені, що з'являється:

1) появи після початку, с – від 1 до 60, крок 1;

2) час показу мішені, с – від 0,5 до 60, крок 0,5;

3) кількість показів мішені – від 1 до 10

4) час між показами, с – від 0,5 до 30, крок 0,5;

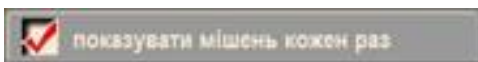
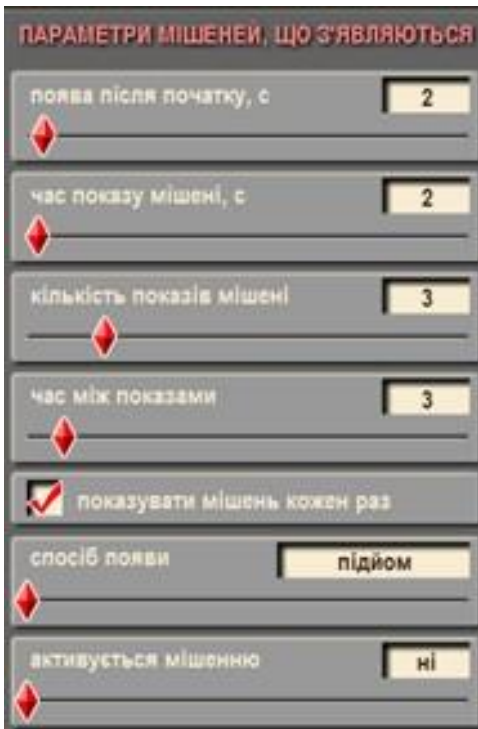
5) показувати мішень кожен раз – так/ні;

6) спосіб появи – підйом/поворот/поява;

7) активується мішенню – так (№ мішені) / немає;

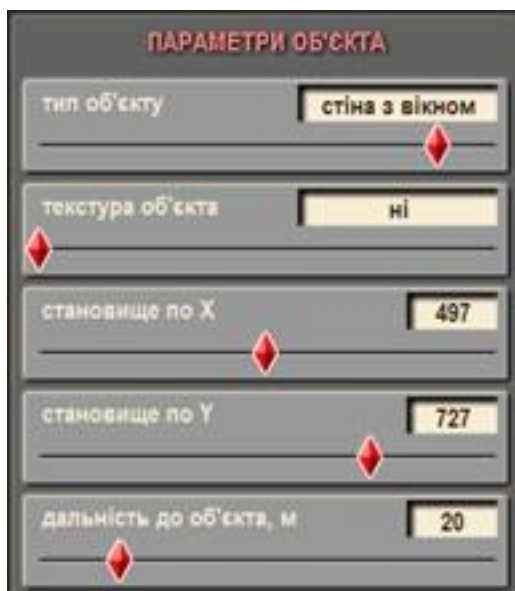
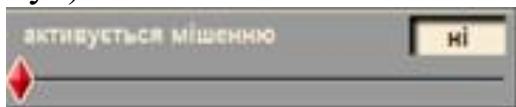
Мішень з'являється на екрані через заданий час, який визначається значенням параметра «*поява після початку*». Час перебування мішені на екрані залежить від часу показу і кількості показів. Якщо мішень вражена заданою кількістю пострілів раніше, ніж минув час показу, то вона зникає з екрану достроково.

Якщо увімкнено режим «*показувати мішень кожен раз*», то мішень з'являється під час кожного показу, не залежно від того, вражена вона була в попередньому показі чи ні. Проміжок часу між показами мішені визначається параметром «*час між показами*». Поява обраної мішені на екрані може ініціюватися мішенню, яка



встановлена, як активуюча мішень.

В цьому випадку при ураженні цієї мішені активується активована мішень, яка з'являється на екрані через заданий час («появи після початку»). Активована мішень з'являється на екрані і в тому випадку, коли активуюча мішень не уражена, але закінчився час її показу.



Параметри об'єкта:

- 1) тип об'єкта
- 2) текстура об'єкта – так (№ текстури)/ні
- 3) положення по X, пікселів – від 0 до 1000, крок 1
- 4) положення по Y, пікселів – від 0 до 1000, крок 1
- 5) дальність до об'єкта, м – від 3 до 100, крок 1.

У програмі закладено такі типи об'єктів:

- щит (100x135см),
- щит (100x135см) з вікном, щит

(100x100см),

– щит (100x50см), щит (100x25см), щит (50x200см), стіна (100x50см),

– стіна з вікном (150x200см), камінь.

Для кожного об'єкта може бути обрана відповідна текстура. В папці



textures знаходиться більше 20 файлів з текстурами. При бажанні можна додати свої текстури в форматах *.jpg, *.gif, *.png, *.swf. Об'єкт завжди знаходиться на передньому плані по відношенню до мішені, не залежно від його дальності.

Після закінчення вправи на екран виводяться результати стрільби.

У вправах з однією мішенню №2, №3 або №4 виводяться наступні параметри: кількість очок, час виконання вправи, оцінка, кучність, сере-

дня точка ураження (СТП), а також зображення мішені з пробоїнами.

Оцінка за вправу залежить від кількості набраних очок:

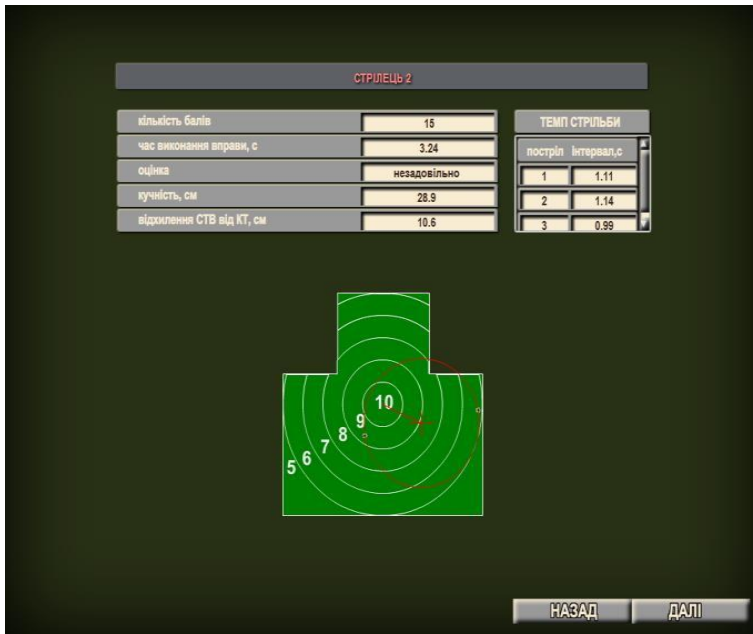
незадовільно < 60%

задовільно $\geq 60\%$ та < 70%

добре $\geq 70\%$ та < 83%

відмінно $\geq 83\%$

Максимальна кількість очок у вправі приймається за 100%.



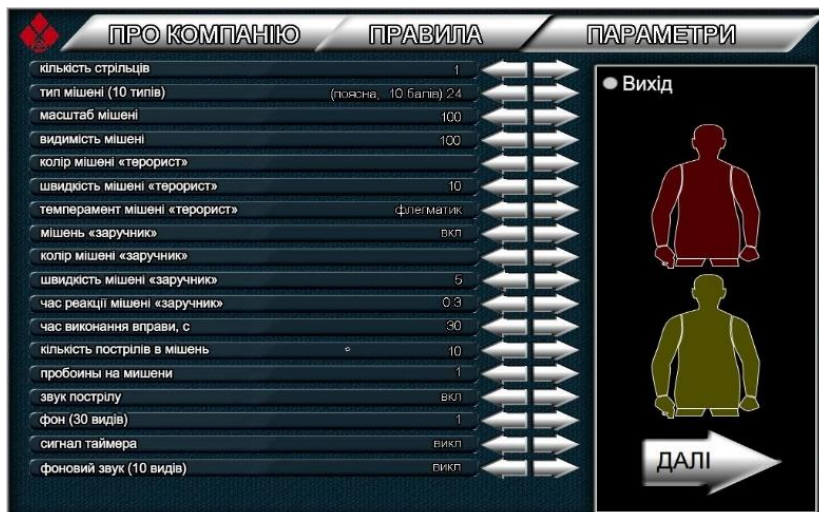
Для інших вправ в таблиці результатів показується кількість влучень у мішені або кількість уражених цілей, кількість влучень в штрафну зону (якщо вона є), час виконання вправи, мінімальний діаметр кола, таблиця темпу стрільби, виводиться зображення мішеней з пробоїнами.

Оцінка за вправу тут виставляється вручну керівником стрільб.

Після закінчення вправи усіма стрільцями на екрані з'являється підсумкова таблиця з результатами стрільб, яка може бути роздрукована на принтері.

ВІДОМІСТЬ СТРІЛЬБ Вправа №2, пістолет 7.1.2020					
стрілок	кількість балів	час виконання, с	кучність	відхилення СТВ від КТ, см	оцінка
1	8	8.65	0	11.5	незадовільно
2	15	3.24	28.9	10.6	незадовільно

1.2. Програма «Курс стрільб «Спецназ»



Програма «Курс стрільб «СПЕЦНАЗ» призначена для роботи у складі Інтерактивного мультимедійного лазерного тиру (ІМЛТ) «Рубін-У».

Включає дев'ять вправ для інтенсивного відпрацювання техніки швидкісної, прицільної та інтуїтивної стрільби з пістолета.

Вправа 1. Прицільна стрільба по нерухомій мішені.

Вправа 2. Швидкісна стрільба по статичним мішеням «свій»-«чужий».

Вправа 3. Швидкісна стрільба по мішенях, що з'являються.

Вправа 4. Швидкісна стрільба по рівномірно рухомих мішенях.

Вправа 5. Швидкісна стрільба по мішені, що рухається за принципом маятника.

Вправа 6. Швидкісна стрільба по спільно рухомих мішенях: «терорист» – «заручник».

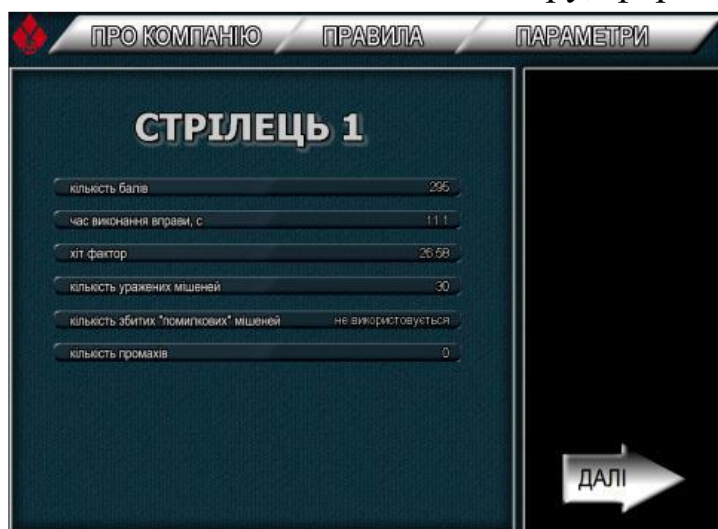
Вправа 7. Швидкісна стрільба по мішенях одного кольору, форми, види.

Вправа 8. Швидкісна стрільба по мішенях, рознесених по фронту і глибині.

Вправа 9. Дуель.

Тренування проводяться вхолосту, тобто без набоїв. Для тренування використовуються макети пістолетів, обладнані лазерними тренажерами.

Вправи «Курс стрільб «СПЕЦНАЗ» дозволяють у повному обсязі відпрацювати основи практичної стрільби.



Налаштування вправ «Курсу стрільб «Спецназ» дозволяють інструкторові спрощувати або ускладнювати умови виконання вправи залежно від ступеня підготовленості стрільців.

Програма дозволяє задати: тип мішені, її колір і видимість; дистанцію стрільби; кількість мішеней і відстань між ними; кількість пострілів в мішень;

швидкість руху мішені; час виконання вправи; фон, на якому з'являються мішені; звуковий супровід. Крім того, задається кількість стрільців, які виконують вправу.

Залежно від типу мішені і зони влучання нараховуються очки. Очки підсумовуються в загальний результат. Після закінчення вправи для кожного стрільця на екран виводяться докладні результати стрільби:

- кількість очок;
- час, витрачений на виконання вправи;
- хіт фактор (сума очок/час виконання вправи);
- кількість влучень у мішень;
- кількість промахів.



СТРІЛЕЦЬ	ОЧКИ	ЧАС	ФАКТОР
СТРІЛЕЦЬ 1	300	8.7	34.49
СТРІЛЕЦЬ 2	295	9.1	32.42
СТРІЛЕЦЬ 3	291	8.6	33.84
СТРІЛЕЦЬ 4	295	9.07	32.51
СТРІЛЕЦЬ 5	292	8	36.5

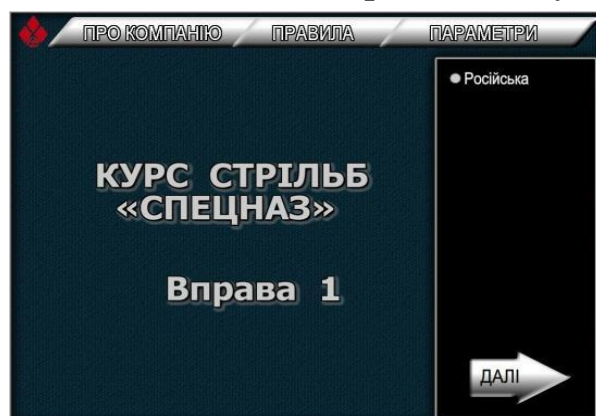
Після закінчення вправи усіма стрільцями на екрані з'являється підсумкова таблиця з результатами стрільб, яка може бути роздрукована на принтері (на малюнку показана таблиця для п'яти стрільців).

Вправа 1. Прицільна стрільба по нерухомій мішені

Вправа призначена для тренування стійки, хвата, вміння швидко наводити пістолет на мішень, точно прицілюватися, плавно обробляти спусковий гачок, а також техніки швидкісної прицільної стрільби і перенесення пістолета з мішені на мішень.

Всього в програмі задається 14 параметрів. Залежно від значень параметрів вправа може бути орієнтована на рішення різних навчальних завдань: наводка зброї подвійним хватом, наводка зброї на мішень і здійснення точного прицільного пострілу, скорочення часу на постріл, перенесення пістолета з мішені на мішень, крок-постріл і т.д.

Всього в програмі задається 14 параметрів. Залежно від значень параметрів вправа може бути орієнтована на рішення різних навчальних завдань: наводка зброї подвійним хватом, наводка зброї на мішень і здійснення точного прицільного пострілу, скорочення часу на постріл, перенесення пістолета з мішені на мішень, крок-постріл і т.д.



Кількість стріляючих	Від 1 до 20
Тип мішені	Один з 30 (грудна, спортивна, та ін.
Колір мішені	Від 10 до 100, крок 10
Видимість мішені, %	Від 5 до 50, крок 5
Дистанція стрільби, м	Від 1 до 4, крок 1
Кількість мішеней	Від 1 до 60, крок 1, або безмежно
Час виконання, с	Від 1 до 20, крок 1, або безмежно
Кількість пострілів в мішень	Вкл./викл (можна задати розмір 1,2 або 3)
Пробоїни в мішень	Вкл./викл
Звук пострілу	Один з 30 видів фонових заставок
Фон	Вкл./викл
Сигнал таймеру	один з 10 видів шумових ефектів, або викл.
Фоновий звук	Один з 4(статичний, підняття, поворот, поява)
Спосіб появи	

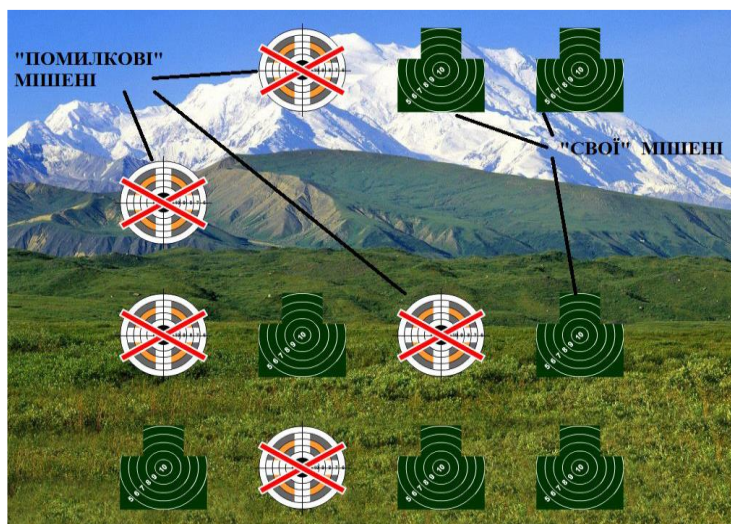


Вправа 2. Швидкісна стрільба по статичним мішеням «свій»-«чужий»

Вправа призначена для тренування техніки швидкісної прицільної і інтуїтивної стрільби при перенесенні пістолета з мішені на мішень, а також розвитку пам'яті та уваги. Розвиток навичок контролю мушки і мішеневого поля з використанням периферичного зору. Тренування координації рухів, м'язової пам'яті і розвиток інтуїції.

Мішеною обстановкою є матриця 4x4 статичних мішеней. Геометрія матриці мішеней завжди залишається незмінною. При цьому можна збільшити/ зменшити розмір самої мішені в межах матриці.





Мішені можуть бути «свої» (мішені, в які можна стріляти) і «чужі» («хибні») (мішені, в які стріляти не можна). Кількість мішеней «свій» – «чужий» регулюється в налаштуваннях. Положення мішеней «свій» – «чужий» по полю – випадкове. Перед початком вправи показується мішень, в яку можна стріляти.

Всього в програмі задається 17 параметрів:

кількість стрільців	від 1 до 20, крок 1
тип мішені	один з 30 запропонованих типів (див. Додаток 1)
колір мішені	один з 5 запропонованих кольорів
видимість мішені, %	від 10 до 100, крок 10
масштаб мішені, м	від 20 до 90, крок 10
кількість мішеней «свій»	від 1 до 16, крок 1
кількість показів мішеней	від 1 до 10, крок 1
кількість пострілів в мішень	від 1 до 8, крок 1
тип «помилковою» мішені	один з 30 запропонованих типів (див. Додаток 1)
колір «помилковою» мішені	один з 5 запропонованих кольорів
перекреслена «помилкова» мішень	вкл/викл.
пробоїни на мішені	вкл/викл (можна задати розмір пробоїни 1, 2 або 3)
звук пострілу	вкл. / викл.
фон	один з 30 фонових заставок
спосіб появи мішені	один з 4 (статичний, підняття, поворот, поява)
сигнал таймера	вкл/викл.
фоновий звук	вкл/викл. один з 10 видів шумових ефектів, або викл.

Вправа 3. Швидкісна стрільба по мішенях, що з'являються

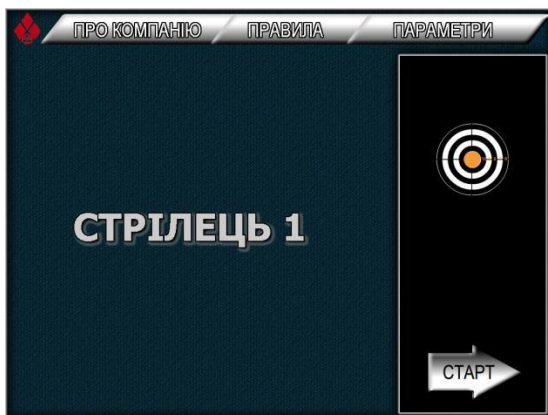
Вправа призначена для тренування техніки швидкісної прицільної і інтуїтивної стрільби при перенесенні пістолета з мішені на мішень, а також розвитку пам'яті та уваги. Розвиток навичок наведення на ціль з використанням периферичного зору. Тренування координації рухів, м'язової пам'яті і розвиток інтуїції.

Мішені на екрані з'являються через задану кількість часу і зникають після їх ураження або закінчення часу показу. Положення мішені задається за випадковим законом. На екрані може одночасно перебувати не одна, а кілька мішеней. Для цього час показу мішені повинно бути значно більше часу, через яке з'явиться наступна мішень. Наприклад, час показу мішені – 3 секунди, а час, через який з'явиться наступна ціль – 0,5 сек.

Для ускладнення стрільби можна задати в налаштуваннях програми появу «помилкової» мішені (мішені, в яку не можна стріляти).

Всього у вправі задається 19 параметрів:

кількість стрільців	від 1 до 20, крок 1
тип мішені	один з 30 запропонованих типів (див. Додаток 1)
колір мішені	один з 5 запропонованих кольорів
видимість мішені, %	від 10 до 100, крок 10
масштаб мішені, м	від 20 до 90, крок 10
час показу мішені, с	від 0.3 до 5.0, крок 0.1
Час затримки між мішенями, с	від 0.3 до 5.0, крок 0.1
кількість пострілів в мішень	1, 2 або 3
кількість показів мішеней	від 10 до 100, крок 10
Вірогідність показу «помилкової» мішені, %	Від 0 до 90, крок 10
тип «помилковою» мішені	один з 30 запропонованих типів
колір «помилковою» мішені	один з 5 запропонованих кольорів
перекреслена «помилкова» мішень	вкл/викл.
пробоїни на мішені	вкл/викл (можна задати розмір пробоїни 1, 2 або 3)
звук пострілу	вкл. / викл.
фон	один з 30 фонових заставок
спосіб появи мішені	один з 4 (статичний, підняття, поворот, поява)
сигнал таймера	вкл/викл.
фоновий звук	вкл/викл. один з 10 видів шумових ефектів, або викл.



Перед початком вправи з'являється мішень, в яку можна стріляти. Нажавши «СТАРТ» вправа розпочинається і на екрані почнуть з'являтися мішені. Якщо в налаштуваннях задана вірогідність появи «помилкової» мішені, наприклад 50%, то в середньому кожна друга мішень, яка з'являється на екрані, буде «помилковою».



Правильна ціль



Хибна ціль

Вправа 4. Швидкісна стрільба по рівномірно рухомих мішенях

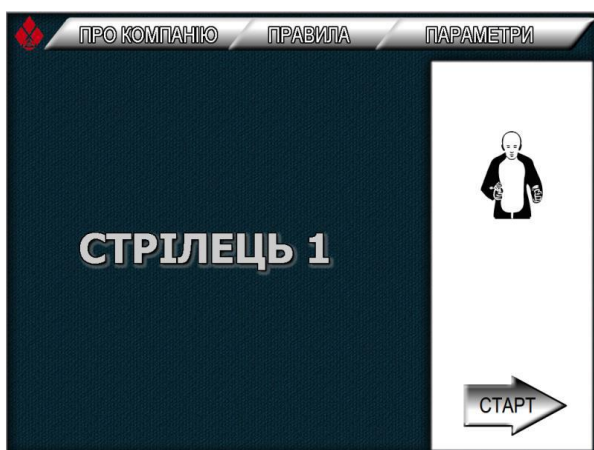
Вправа призначена для тренування техніки швидкісної прицільної стрільби по рухомих мішенях, а також розвитку пам'яті та уваги.

Залежно від величини швидкості і її напрямку, мішень рухається по горизонталі (x), по вертикалі (y) або у глибину (z). Значення складових швидкостей за координатами V_x , V_y , V_z задаються в налаштуваннях програми.

Мішень з'являється з лівого/правого краю екрану або зверху/знизу. Це залежить від значень швидкостей V_x , V_y . Мішень зникає, коли досягає протилежного краю екрану.

Потім на екрані з'являється нова мішень, яка рухається з тією ж швидкістю. Вправа закінчується після закінчення часу, відведеного на виконання вправи, або після закінчення заданої кількості пострілів.

Для ускладнення стрільби можна задати в налаштуваннях програми появу «помилкової» мішені (мішені, в яку не можна стріляти).



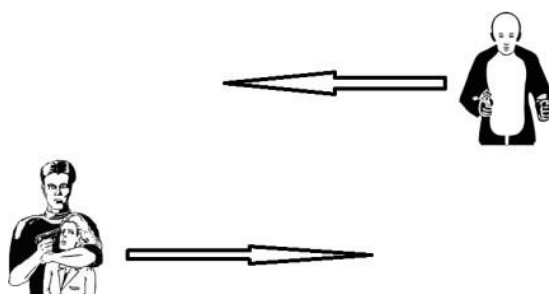
Перед початком вправи з'являється «своя» мішень, в яку можна стріляти

Якщо в налаштуваннях задано поява «помилкової» мішені, то на екрані показуються одночасно дві мішені: «своя» і «помилкова».

Початкове положення і напрямок руху мішеней випадкове. На малюнку мішені «своя» і «чужа» рухаються назустріч один одному з однаковими швидкостями.

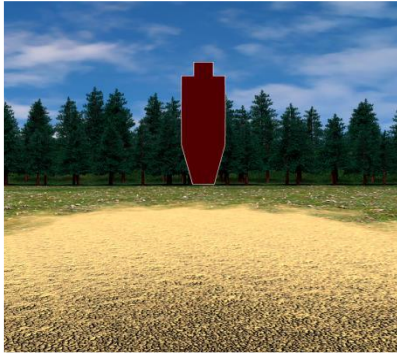
Всього у програмі задається 19 параметрів:

Кількість стрільців	від 1 до 20, крок 1
Тип мішені	один з 30 запронованих типів (див. додаток 1)
Колір мішені	один з 5 запронованих кольорів
Видимість мішені, %	від 10 до 100, крок 10
Масштаб мішені, м	від 30 до 150, крок 10
Швидкість мішені по горизонталі	від 0 до 20, крок 1
Швидкість мішені по вертикалі	від 0 до 20, крок 1
Швидкість мішені у глибину	від 1 до 10, крок 1
Час виконання вправи, с	від 5 до 60, крок 5
Кількість пострілів в мішень	від 5 до 60, крок 5
«помилкова» мішень	вімкн./вимн.
Тип «помилкової» мішені	один з 30 запронованих типів
Колір «помилкової» мішені	один з 5 запронованих кольорів
перекреслена «помилкова» мішень	вкл/викл.
Пробоїни в мішені	вкл/викл. (Розмір пробоїни 1,2, або 3)
Звук пострілу	вімкн./вимн.
фон	один з 30 фонових заставок
Сигнал таймеру	вімкн./вимн.
Фоновий звук	Один з 10 видів шумових ефектів, або вимкн.



ВПРАВА 5. Швидкісна стрільба по мішені, що рухається за принципом маятника

Вправа призначена для тренування техніки швидкісної прицільної і інтуїтивної стрільби по мішені «Маятник». У процесі руху мішень коливається як маятник і одночасно трансформується від одного виду мішені до іншого.



У налаштування можна задати конфігурацію мішеней «Маятник» (всього шість конфігурацій), відстань між мішенями по горизонталі і вертикалі і інші параметри.

Для конфігурації №2 вправа виглядає наступним чином. Спочатку на екрані з'являється поясна мішень, через заданий час мішень зміщується на корпус вліво і вниз, і трансформується грудну мішень.

Далі, через час T мішень зміщується на корпус вправо і вниз, і одночасно перетворюється в головну мішень, після цього головна мішень послідовно зміщується вправо на два корпуси. Нарешті, головна мішень зміщується на корпус вправо і вгору, трансформуючись в грудну мішень. Через час T рух мішені з одночасною трансформацією відновлюється, але вже в зворотному порядку.

Всього у вправі задано 15 параметрів:

кількість стрільців	від 1 до 20, крок 1
Кількість повторень	від 1 до 10, крок 1
колір мішені	один з 5 запропонованих кольорів
видимість мішені, %	від 10 до 100, крок 10
дистанція стрільби, м	Від 5 до 30, крок 1
час показу мішені, с	Від 0.3 до 3.0, крок 0.1
конфігурація мішені «маятник»	Від 1 до 6, або випадковий
відстань між мішенями по горизонталі	Від 0.0 до 1.0, крок 0.1
відстань між мішенями по вертикалі	Від 0.0 до 1.0, крок 0.1
кількість пострілів	Від 1 до 60, крок 1
пробоїни в мішені	вкл/викл. (Розмір пробоїни 1,2, або 3)

звук пострілу	ВІМКН./ВИМН.
фон	один з 30 фонових заставок
сигнал таймеру	ВІМКН./ВИМН.
фоновий звук	Один з 10 видів шумових ефектів, або ВИМКН.

ВПРАВА 6. Швидкісна стрільба по спільно рухомих мішенях: «терорист» – «заручник».

Вправа призначена для тренування техніки швидкісної прицільної стрільби по мішенях «терорист» – «заручник», що рухається ривками, а також розвитку інтуїції і уваги.



У вправі, крім стандартних налаштувань, введені параметри, які дозволяють задати:

- швидкість руху мішеней «терорист» і «заручник»;
- час запізнювання (реакції) мішені «заручник» щодо мішені «Терорист»;
- «темперамент» мішені «терорист» (флегматик, сангвінік, холерик).

нгангвінік, холерик).

Від «темпераменту» мішені залежить характерний час її руху і завмирання:

Флегматик – (час руху – 0,2-1,0 с; час завмирання – 0,5-3,0 с)

Сангвінік – (час руху – 0,1-0,7 с; час завмирання – 0,3-1,5 с)

Холерик – (час руху – 0,1-0,5 с; час завмирання – 0,2-1,0 с).

Перед початком вправи показується мішень «терорист». Нажавши «СТАРТ» вправа розпочинається і на екрані почнуть з'являтися мішені.

Мішень «заручник» закриває мішень

«терорист». Мішень «терорист» рухається ривками вправо-вліво по полю екрану. При цьому «заручник» з деякою запізнілістю відслідковує рухи мішені «терорист».



В перший момент руху, коли мішень «терорист» відривається від мішені «заручник», вона вільна для враження. В наступний момент мішень «заручник», рухаючись вслід за мішенню «терорист» затуляє її. Завдання стрільця швидкими і точними пострілами вразити мішень «терорист» в ту мить, коли вона відкрита і при цьому не вразити мішень «заручник».

Всього у вправі задано 18 параметрів

кількість стрільців	від 1 до 20, крок 1
тип мішені	один з 30 запропонованих типів
масштаб мішені, м	від 30 до 150, крок 10
видимість мішені, %	від 10 до 100, крок 10
колір мішені «терорист»	один з 5 запропонованих кольорів
швидкість мішені «терорист»	від 1 до 20, крок 1
темперамент мішені «терорист»	флегматик, сангвінік, холерик
мішень « заручник»	вімкн./вимн.
колір мішені «заручник»	один з 5 запропонованих кольорів
швидкість мішені «заручник»	від 1 до 20, крок 1
час реакції мішені «заручник», с	від 0 до 1.0, крок 0.1
час виконання вправи, с	від 1 до 60, крок 1
кількість пострілів і мішень	від 1 до 60, крок 1
пробоїни в мішені	вкл/викл. (Розмір пробоїни 1,2, або 3)
звук пострілу	вімкн./вимн.
фон	один з 30 фонових заставок
сигнал таймеру	вімкн./вимн.
фоновий звук	один з 10 видів шумових ефектів, або вимкн.

ВПРАВА 7. Швидкісна стрільба по мішеням одного кольору, форми, виду

Вправа призначена для тренування техніки швидкісної прицільної та інтуїтивної стрільби при перенесенні пістолету з мішені на мішень, а також розвитку пам'яті та уваги.

Програма дозволяє задавати чотири групи мішеней, які одночасно з'являються на екрані.



Мішені відрізняються по типу/або кольору. Кількість мішеней у групі може бути від 1 до 8. Всі мішені у однакові. Мінімальна кількість мішеней на екрані – 4, макс. – 32.

Мішені можуть розташовуватись в одну лінію (якщо загальна кількість мішеней перевищує 8) або розкидані у випадковому порядку по всьому полю

(екрану). З чотирьох груп мішені три являються «помилковими», тобто стріляти по ним не можна.

На початку вправи на заданий час показується мішень, яку треба уразити. Це необхідно, щоб стріляючий міг запам'ятати мішень, в яку йому належить стріляти. Потім з'являється команда «Вогонь» і на екрані проектується чотири групи мішеней. Задача стрільця – максимально швидко уразити «свої» мішені, не допускаючи при цьому промахів и уражень «помилкових» мішеней.

Всього у вправі задано 21 параметр:

кількість стрільців	від 1 до 20, крок 1
Кількість повторень	від 1 до 10, крок 1
Кількість однакових мішеней	від 1 до 8, крок 1
тип мішені 1	один з 30 запропонованих типів
колір мішені 1	один з 5 запропонованих кольорів
тип мішені 2	один з 30 запропонованих типів
колір мішені 2	один з 5 запропонованих кольорів
тип мішені 3	один з 30 запропонованих типів
колір мішені 3	один з 5 запропонованих кольорів
тип мішені 4	один з 30 запропонованих типів

колір мішені 4	один з 5 запропонованих кольорів
масштаб мішені,	від 30 до 150, крок 10
Час показу мішені для запам'ятання, с	Від 0.3 до 5, крок 0.1
кількість пострілів і мішень	1, 3 або 3
пробоїни в мішені	вкл/викл. (Розмір пробоїни 1,2, або 3)
звук пострілу	вімкн./вимн.
фон	один з 30 фонових заставок
Спосіб появи мішені	Статичний/динамічний
сигнал таймеру	вімкн./вимн.
фоновий звук	один з 10 видів шумових ефектів, або вимкн.
Розташування мішені на екрані	В лінію/ по полю

ВПРАВА 8. Швидкісна стрільба по мішеням, рознесеним по фронті та у глибину

Вправа призначена для тренування техніки прицілювання, зміни швидкості прицілювання, перенесення пістолету з мішені на мішень та проведення пострілу, координації рухів, м'язової пам'яті, а також для розвитку інтуїції та уваги.

Ця вправа, крім стандартних налаштувань, дозволяє задати параметри стрільби на чотирьох вогневих рубежах:

- дистанція стрільби (від 5 до 50 м),
- відстань між мішенями (від 0.5 до 3 м),
- тип мішені.

Кількість мішеней на всіх рубежах однакова (від 1 до 8).

По звуковому сигналу на екрані з'являються мішені першого вогневого рубежу. Коли мішень вражена заданою кількістю пострілів, вона зникає з екрану. Після враження всіх мішеней 1-го рубежу або витрати набоїв на екрані з'являються мішені 2-го вогневого рубежу і т.д.



1-й вогневий рубіж.
Чотири грудних мішені.
Дистанція стрільби 10 м.
Відстань між мішенями – 0.5м.



2-й вогневий рубіж.
Чотири поясних мішені.
Дистанція стрільби - 15 м
Відстань між мішенями – 0.5м



3-й вогневий рубіж.
Чотири грудних мішені.
Дистанція стрільби -20 м
Відстань між мішенями – 1 м



4-й вогневий рубіж.
Чотири ростових мішені.
Дистанція стрільби -30 м
Відстань між мішенями – 2 м

Всього у вправі задано 21 параметр:

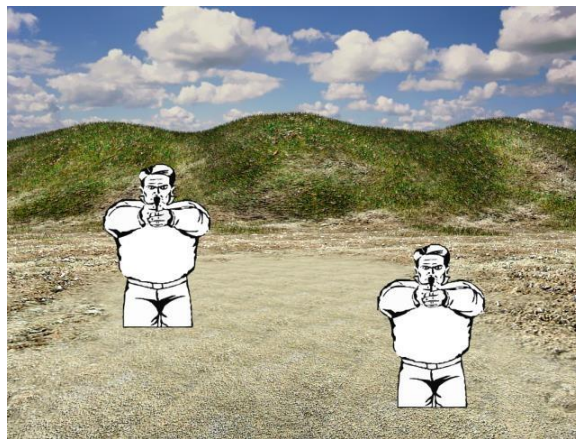
кількість стрільців	від 1 до 20, крок 1
Кількість мішеней	від 1 до 8, крок 1
тип мішені 1-го ВР	один з 30 запропонованих типів
Дистанція стрільби 1-го ВР, м	від 5 до 50, крок 5
Відстань між мішенями 1-го ВР, м	від 0 до 3.0, крок 0.5
тип мішені 2-го ВР	один з 30 запропонованих типів
Дистанція стрільби 2-го ВР, м	від 5 до 50, крок 5

Відстань між мішенями 2-го ВР, м	від 0 до 3.0, крок 0.5
тип мішені 3-го ВР	один з 30 запропонованих типів
Дистанція стрільби 3-го ВР, м	від 5 до 50, крок 5
Відстань між мішенями 3-го ВР, м	від 0 до 3.0, крок 0.5
тип мішені 4-го ВР	один з 30 запропонованих типів
Дистанція стрільби 4-го ВР, м	від 5 до 50, крок 5
Відстань між мішенями 4-го ВР, м	від 0 до 3.0, крок 0.5
пробоїни в мішені	вкл/викл. (Розмір пробоїни 1,2, або 3)
звук пострілу	вімкн./вимн.
Положення мішеней на екрані	Стаціонарне/випадкове
фон	один з 30 фонових заставок
сигнал таймеру	вкл/вимк.
фоновий звук	один з 10 видів шумових ефектів, або вимкн.

ВПРАВА 9. Дуель

Вправа призначена для тренування техніки вихоплення і першого пострілу. Розвиток навичок наводки на мішень з використанням периферійного зору. У вправі приймають участь два стрільця. Вони повинні вихопити пістолет і провести один або декілька влучних пострілів, кожен у свою мішень. Промахи не враховуються. Кількість пострілів не обмежено. Спроба зупиняється після того, як кожний із стрільців влучив у свою мішень.

Вправа «Дуель» закінчується з закінченням останньої спроби. В дуелі перемагає не той, у кого більший загальний результат, а більша кількість виграних спроб.



Перед початком дуелі з'являється повідомлення «Увага!» та час, який задається інструктором. Потім з'являються дві мішені (кожна для свого стрільця). Якщо в параметрах виставити сигнал таймеру – він буде слугувати сигналом початку стрільби.

Після закінчення вправи на екрані з'являється підсумкова таблиця з результатами стрільби по кожній парі стрільців. Результати можна роздрукувати на принтері.

Всього у вправі задано 17 параметрів:

кількість пар стрільців	від 1 до 10, крок 1
кількість спроб	від 1 до 10, крок 1
тип мішені	один з 30 запропонованих типів
колір мішені	Один з 5 запропонованих кольорів
видимість мішені , %	від 10 до 100, крок 10
дистанція стрільби, м	від 5 до 20, крок 1
положення мішені	Стационарне/випадкове
час чекання, с	Від 1 до 10, випадкове/задає інструктор
кількість пострілів в мішень	1, 2
пробоїни в мішені	вкл/викл. (Розмір пробоїни 1,2, або 3)
звук пострілу	вімкн./вимн.
фон	один з 30 фонових заставок
сигнал таймеру	вкл/вимк.
фоновий звук	один з 10 видів шумових ефектів, або вимкн.
осліплюючий спалах світла	Так/ні
спосіб появи мішені	Статичний/динамічний
враховувати результати стрільця, який програв	Так/ні



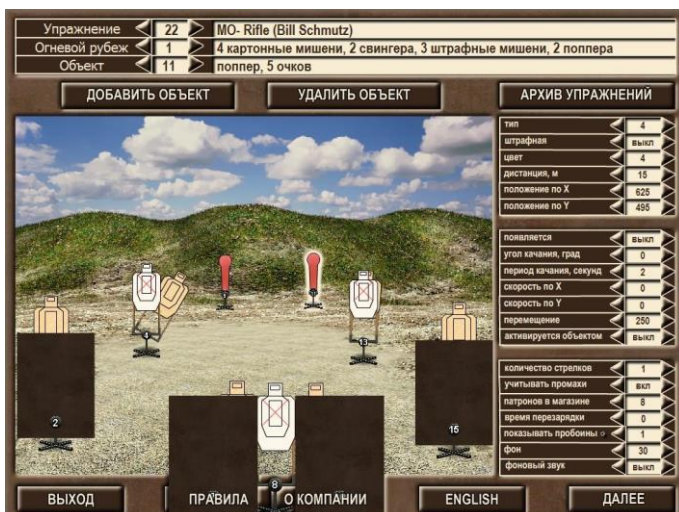
1.3. Програма «Конструктор вправ IPSC»

Програма «Конструктор вправ IPSC» призначена для відпрацювання техніки прицілювання, перенесення зброї, зміни швидкостей прицілювання, вихоплення пістолета і першого пострілу, прицілювання в русі, стрільби при зміні стійок і т.д.

Програма дозволяє розробляти дизайн коротких, середніх і довгих вправ з практичної стрільби. Вправа може складатися з декількох стрілецьких позицій (вогневих рубежів) і включати картонні мішені, Попери, тарілки.

У програмі запрограмовано такі можливості:

- Створення, редагування, збереження / видалення вправ, виконання вправи із внесеними змінами, але без збереження;
- Послідовне виконання вправи кількома стрільцями;
- Вибір динамічних параметрів мішені: кут і період коливання мішені, напрямок і швидкість руху мішені, діапазон переміщення, номер активуючої мішені;
- Вибір кількості патронів в магазині;
- Вибір часу зміни магазину;
- Вибір фону, на якому розміщуються об'єкти;
- Вибір звукового фону;
- Вибір кольору мішеней і об'єктів, за якими ховаються мішені;
- Виведення результатів стрільби на екран монітора для кожного стрільця і друк відомості стрільб;
- Розрахунок результатів стрільби з урахуванням/без урахування промахів.



Особливості роботи програми

При запуску програми відкривається вікно «*Налаштування вправи*».

Для початку вправи натисніть лівою кнопкою миші кнопку «*Далі*» (внизу праворуч) і у вікні, кнопку «*Старт*». Для вибору або створення нової вправи на-

тисніть кнопку «*Архів вправи*».

Якщо потрібно змінити параметри вправи, то у вікні «*Налаштування вправи*» (праворуч) виберіть одну з груп налаштувань.

Статичні параметри об'єкта

- Тип
- Штрафна
- Колір
- Дистанція, м
- Положення по X
- Положення по Y

тип	1
штрафная	вкл
цвет	1
дистанция, м	7
положение по X	620
положение по Y	770
появляется	вкл
угол качания, град	0
период качания, секунд	2
скорость по X	0
скорость по Y	0
перемещение	250
активируется объектом	вкл
количество стрелков	1
учитывать промахи	вкл
патронов в магазине	8
время перезарядки	0
показывать пробойны	1
фон	30
фоновый звук	вкл

Динамічні параметри об'єкта

- З'являється
- Кут коливання, градусів
- Період коливання, секунд
- Швидкість по X
- Швидкість по Y
- Переміщення
- Активується об'єктом

Загальні параметри вправи

- Кількість стрільців
- Враховувати промахи
- Патронів в магазині
- Час перезарядки
- Показувати пробойні
- Фон
- Фоновий звук

Після редагування або створення нової вправи при виході з вікна «*Налаштування вправи*» програма виводить на екран повідомлення:

«*Зберегти*»/«*Скинути всі зміни*» або «*Виконати без збереження*». При натисканні кнопки «*Зберегти*» вправа зберігається в архіві, «*Скинути всі зміни*» – вправа в архіві не змінюється.

У вікні «*Налаштування вправи*»

розташовані наступні керуючі кнопки:

- «*Номер вправи*» – вибір вправи. В полі праворуч від кнопки користувач вказує назву вправи;



– «**Вогневий рубіж**» – вибір вогневого рубежу. Поле праворуч від кнопки призначене для короткого опису вогневого рубежу (тип і кількість мішеней, дистанція стрільби);

– «**Об'єкт**» – вибір об'єкта. В полі праворуч від кнопки виводяться

назва і параметри обраного об'єкта;

– «**Додати об'єкт**» – на мішеневе поле додається об'єкт (картонна мішень, Поппер, тарілка або щит);

Упражнение	1	разминка
Огневой рубеж	1	3 картонные мишени, огневой рубеж 7 м
Объект	3	классическая мишень IPSC, очки: 5, 4, 2

– «**Видалити об'єкт**» – з мішеневого поля видаляється виділений об'єкт;

– «**Архів вправ**» – здійснюється перехід у вікно «Архів вправ»;



– «**Правила**» – на екран виводиться опис роботи з програмою;

– «**English / Русский**» – зміна мови інтерфейсу;

– «**Далі**» – перехід до початку виконання вправи;

– «**Вихід**» – вихід з програми.



НАЛАШТУВАННЯ ВПРАВИ

СТАТИЧНІ ПАРАМЕТРИ ОБ'ЄКТА

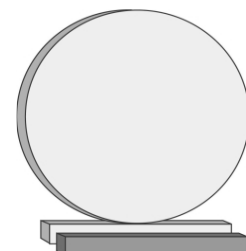
Найменування параметру	Діапазон зміни значень параметра
Тип	4 мішені або 2 щита
Штрафна	вкл./викл
Колір	Один з 6 пропонованих
Дистанція, м	від 3 до 50, крок 1
Положення мішені по осі X	від 0 до 1000, крок 1
Положення мішені по осі Y	від 0 до 1000, крок 1

Параметр «**тип**» визначає тип обраного об'єкта.

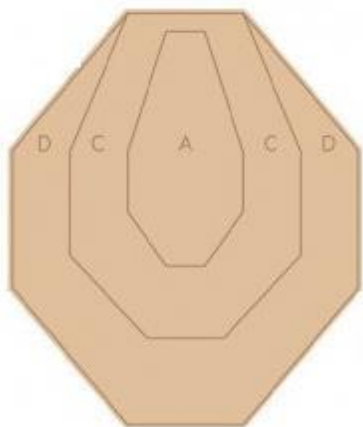
У програмі використовуються наступні мішені:

- Класична мішень IPSC;
- Метрична мішень IPSC;
- Поппер;

Тарілка (5 очок)



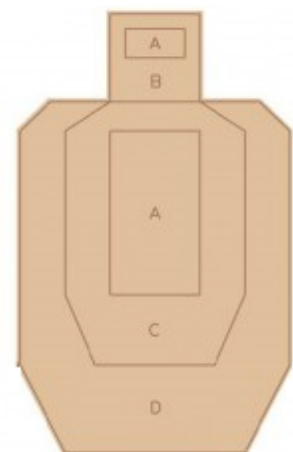
– Тарілка.



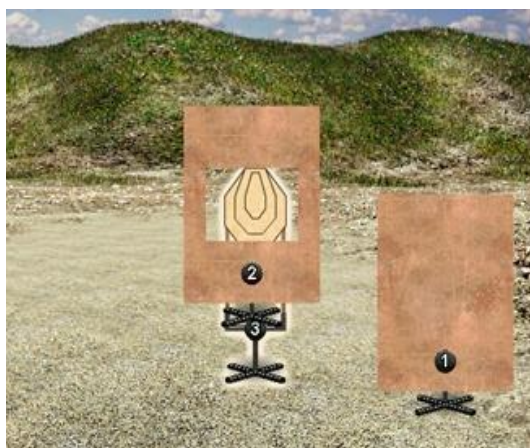
Класична мішень IPSC
(5, 4,2 очок)



Поппер (5 очок)



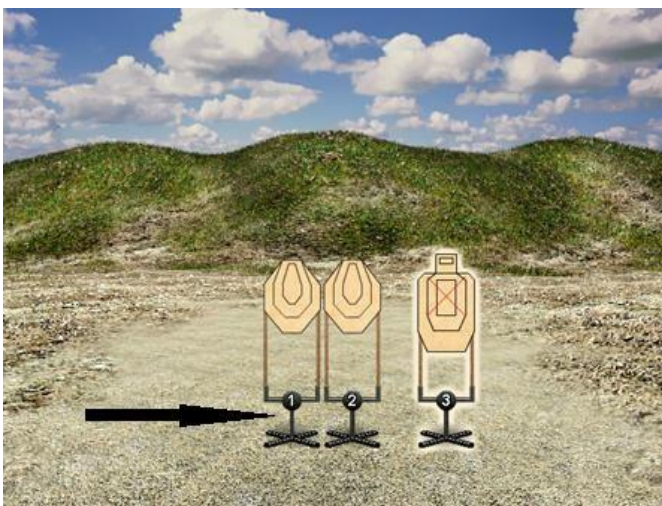
Метрична мішень IPSC
(5, 4,2 очок)



Для організації мішеневого поля використовуються щити. Наприклад, щит може частково закривати мішень, яка коливається. Двома щитами можна приховати початкове і кінцеве положення рухомої мішені. У програмі використовуються щити двох типів: суцільний щит і щит з вікном.

Для кожного об'єкта (мішень, тарілка, Поппер, щит) може бути обраний свій колір: білий, жовтий, червоний, зелений, синій, чорний.

Будь-яка ціль може бути штрафною. Для цього необхідно увімкнути параметр **«штрафна»**.



Параметр **«дистанція»** встановлює розмір об'єкта на екрані залежно від відстані до вогневого рубежу.

Місце розташування об'єкта задається інтерактивно «перетягуванням» його за допомогою миші в дану точку екрану або з використанням кнопок **«положення по X»**, **«положення по Y»**. Координати об'єкта (X, Y) виводяться в пікселях (від 0 до 1000).

Точкою місця розташування об'єкта є центр диска з номером, розташованим під об'єктом. Через цю ж точку проходить вісь коливання об'єкта.

ДИНАМІЧНІ ПАРАМЕТРИ ОБ'ЄКТА

Найменування параметру	Діапазон зміни значень параметра
З'являється	вкл/викл
Кут коливання, градусів	від 0 до 180, крок 5
Період коливання, секунд	від 0,5 до 10, крок 0.5
Швидкість по X	від -10 до 10, крок 1
Швидкість по Y	від -10 до 10, крок 1
Переміщення	від 0 до 1000, крок 5
Активується об'єктом	вкл/викл



Об'єкт коливатиметься, якщо кут гойдання відмінний від нуля. Параметр «*період коливання*» задає швидкість руху маятнікового об'єкта. Чим більше період (максимальний 10 сек.), тим повільніше гойдається об'єкт.

Якщо швидкість об'єкта більше нуля, то об'єкт буде рухомим. В цьому випадку, для зручності, на екран додатково виводиться напівпрозора копія об'єкта, яка показує кінцеву точку його переміщення.



При установці діапазону переміщення об'єкта необхідно стежити за тим, щоб напівпрозора копія об'єкта не виходила за межі екрана.

При установці діапазону переміщення об'єкта необхідно стежити за тим, щоб напівпрозора копія об'єкта не виходила за межі екрана.

Якщо одночасно поставлено кут гойдання і швидкість руху об'єкта, то при виконанні вправи об'єкт буде рухатися і коливатися одночасно.

Якщо для обраної мішені, наприклад, щ о коливається мішені №1 (свінгер) увімкнено кнопку «з'являється», а мішень №2 (поппер) встановлена як та, що активує, то тільки після ураження мішені №2 (поппер) мішень №1 (свінгер) з'являється на екрані і починає коливатись.

Якщо кнопка «з'являється» для мішені, яка коливається №1 (свінгер) вимкнена, а мішень №2 (поппер) встановлена як активуюча, то мішені №1 і №2 з'являються на екрані одночасно в момент початку вправи. При цьому, мішень №1 (свінгер) не коливається і активується (починає гойдатися) тільки після ураження мішені №2 (поппер).

ЗАГАЛЬНІ ПАРАМЕТРИ ВПРАВИ

Найменування параметру	Діапазон зміни значень параметра
Кількість стрільців	від 1 до 20, крок 1
Облік промахів	вкл./викл
Кількість патронів в магазині	від 1 до 20, крок 1
Час перезарядки, сек	від 0 до 3, крок 0,1
Показувати пробоїни фон	вкл./викл, можна задати розмір 1,2 або 3 один з 30 пропонованих типів
фоновий звук	один з 10 пропонованих типів, або викл.

Коли увімкнено меню «**враховувати промахи**» програма буде враховувати промахи, і нараховувати штрафні бали (-10 очок).

Параметри «**набоїв в магазині**» і «**час перезарядки**» дозволяють під час виконання вправи враховувати кількість пострілів до зміни магазину, а також час витрачений на зміну магазину.



Наприклад, якщо в магазині 8 набоїв, то через 8 пострілів програма зупинить реєстрацію пострілів на час зміни магазину (1 секунда).

Параметри «**фон**» і «**фоновий звук**» дозволяють вибрати фон, а також звуковий супровід вправи.

Після установки всіх налаштувань можна розпочинати виконання вправи, попередньо зберігши його під своїм ім'ям (якщо це необхідно), або «**Не зберігати, але виконати вправу з новими налаштуваннями**».

ПОРЯДОК СТВОРЕННЯ ТА ВИКОНАННЯ ВПРАВИ

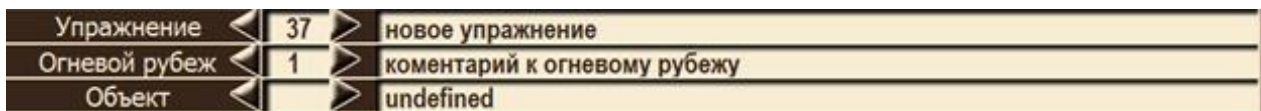


1. У вікні «*Налаштування вправи*» за допомогою кнопки «*Вправа*» виберіть вільний порядковий номер для нової вправи і в поле праворуч, навпроти кнопки введіть назву вправи, наприклад, «Тренування перенесення зброї, 3 рубежі».

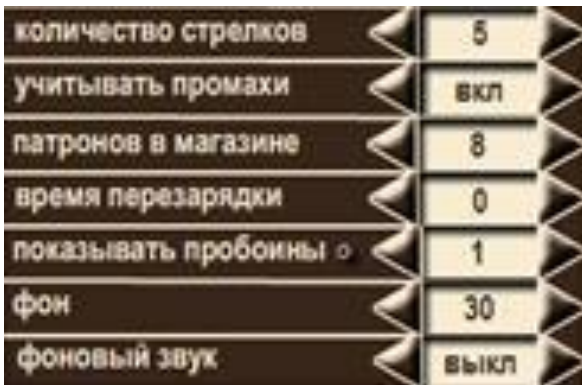
2. У полі праворуч, навпроти кнопки «*вогневий рубіж*», введіть опис 1-го вогневого рубежу, напри-

клад, «*Чотири класичні мішені IPSC, дальність 7м*».

При створенні нової вправи, програма автоматично пропонує для редагування 1-ий вогневий рубіж, а вже потім відкривається можливість перейти до редагування 2-го вогневого рубежу.



3. На першому етапі формування вправи встановіть загальні параметри вправи:



Введіть кількість стрільців, які послідовно будуть виконувати вправи;

Увімкніть або вимкніть облік промахів;

Задайте кількість набоїв в магазині;

Задайте час, необхідний для зміни магазину;

Виберіть фон і фоновий звук.

Загальні налаштування будуть постійні для всіх вогневих рубежів даної вправи.

4. Натисніть кнопку «*Додати об'єкт*» і перетягніть об'єкт, який з'явився в потрібну точку екрану. Праворуч, навпроти кнопки «*Об'єкт*», з'явиться номер і опис об'єкта («*Класична мішень IPSC*» (за замовчуванням)).



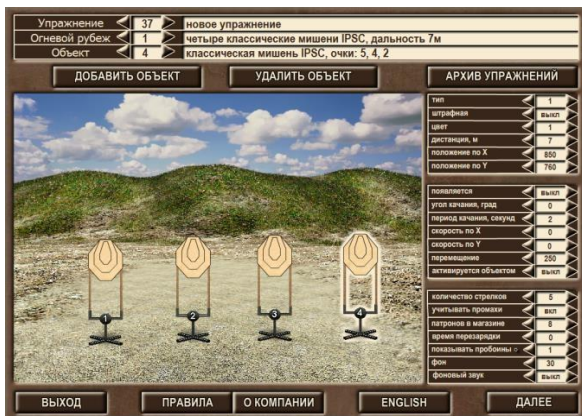
Встановіть параметри першого об'єкта, необхідні для даної вправи: тип, штрафна, колір і тощо. Якщо об'єкт є колихаємим або рухомим, то скористайтеся групою налаштувань «*Динамічні параметри об'єкта*».

5. Щоб додати на мішеневе поле наступний об'єкт повторити п.4 і п.5.

Після формування 1-го вогнево-

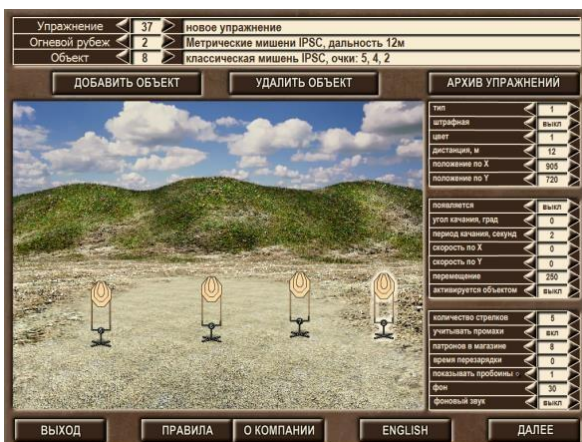
го рубежу переходимо до створення 2-го вогневого рубежу.

6. Для цього необхідно кнопкою «*вогневий рубіж*» вибрати цифру 2 і ввести назву 2-го вогневого рубежу, наприклад, «*Метричні мішені IPSC, дальність 12м*» і повторити п. 4 і п. 5.



Після формування 2-го вогнево-го рубежу переходимо до створення 3-го вогневого рубежу.

7. Для створення 3-го рубежу необхідно кнопкою «Вогневий кордон» вибрати цифру 3 і ввести назву 3-го вогневого рубежу, наприклад, «*чотири Поппера, дальність 16м*» і повторити п.4 і п.5

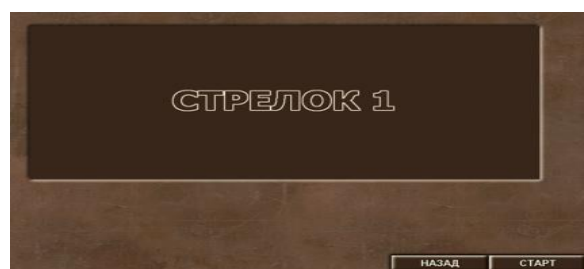


Для видалення об'єкта необхідно виділити об'єкт, натиснувши на нього лівою кнопкою миші, і натиснути кнопку «**Видалити об'єкт**».

Установивши параметри об'єктів для вогневих рубежів, натисніть «**Далі**».

Програма запропонує «**зберегти/скинути всі зміни**» чи «**не зберігати, але виконати вправу з новими налаштуваннями**».

Оберіть «**зберегти**», якщо в подальшому використовуватимете дану вправу для тренувань. У вікні натисніть кнопку «**старт**».



На екрані з'явиться мішеневе поле з мішенями першого вогневого рубежу для 1-го стрільця. Після звукового сигналу можна розпочати виконання вправи. Після ураження всіх мішеней 1-го вогневого рубежу з'явиться 2-ий вогневий рубіж. Після ураження всіх мішеней 2-го рубежу, з'явиться 3-ій вогневий рубіж. Вправа закінчується після ураження всіх мішеней або через 1 хвилину після останнього пострілу.

Картонна мішень уражається двома пострілами, Поппер і тарілка – одним пострілом.

Якщо постріл зроблений раніше звукового сигналу, то на екран виводиться повідомлення «**Фальстарт**». В цьому випадку необхідно повернутися до початку вправи, при цьому штрафні очки не нараховуються.

Бали стрільця підраховуються шляхом складання максимальних значень необхідної кількості пострілів, а потім відніманням штрафних очок.

В «*Архіві вправ*» знаходиться список з 30 готових вправ, які інструктор може редагувати самостійно. Список можна доповнювати новими вправами, кількість вогневих рубежів і об'єктів не обмежена.



Після закінчення вправи для кожного стрільця на екран виводяться результати:

- Кількість очок;
- Час виконання вправи;
- Хіт фактор (сума очок / час виконання вправи);
- Кількість влучень в мішень;

Кількість промахів;
Середній час між пострілом. Детальні результати оформлені в «*Таблиці швидкості стрільби*».

Кожен постріл характеризується чотирма параметрами:

- Час пострілу
- Час між пострілами
- Кількість очок
- Номер об'єкта

Після закінчення вправи усіма стрільцями на екрані з'являється підсумкова таблиця з результатами стрільб, яка може бути роздрукована на принтері.



1.4. Конструктор стрілецьких вправ «Тактика»

Програма «Конструктор стрілецьких вправ. Тактика» призначена для вдосконалення рівня вогневої підготовки співробітників правоохоронних органів при навчанні прийомам і правилам стрільби з пістолета.

Програма дозволяє моделювати реальні ситуації вогневого контакту на прикладі різних бойових завдань і являє собою відеоряд руху бійця з короткими зупинками на вогневих рубежах для ведення вогню по мішеням, які раптово з'являються і рухомих цілях.

У програмі реалізовано такі можливості:

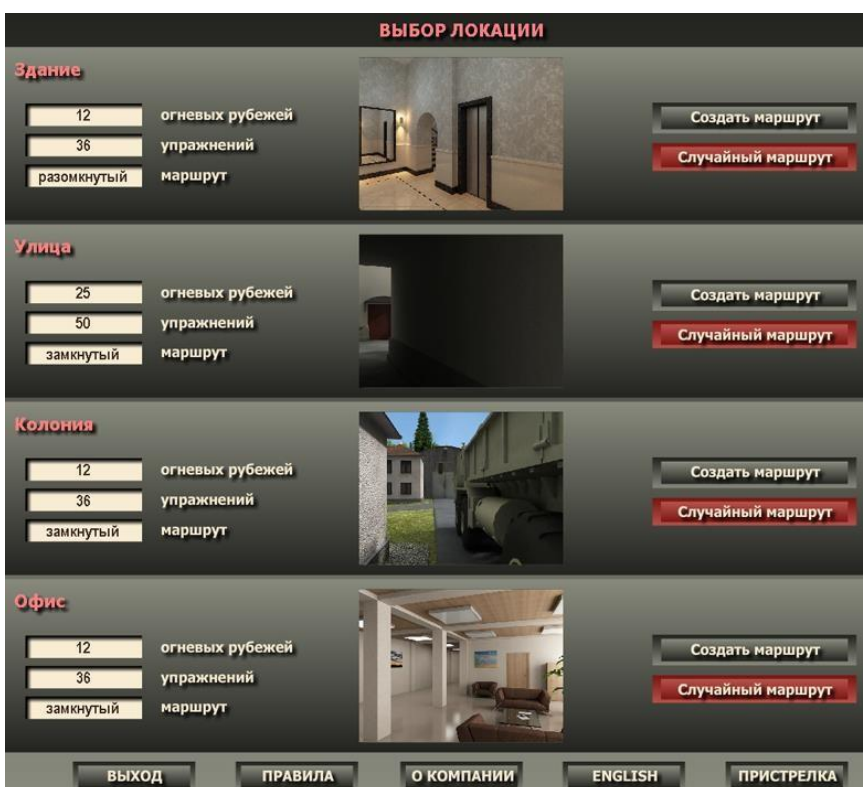
Вибір локації (локація – відеоряд руху бійця з короткими зупинками на рубежах ведення вогню);

Створення, редагування, збереження різних маршрутів руху бійця для даної локації;

Редагування та збереження декількох варіантів вправ для кожного вогневого рубежу;

Запуск на виконання певного або випадкового маршруту бойових дій;

Виведення результатів виконання бойового завдання на екран і друк.



Вікно «ЛОКАЦІЇ»

При запуску програми відкривається вікно «ЛОКАЦІЇ» з демонстраційними роликками маршрутів руху по кожній локації. У правій частині екрану, навпроти кожної локації розташовуються кнопки «Створити маршрут» і «Випадковий маршрут».

При натисканні кнопки «Випадковий маршрут» програма переходить до виконання маршруту для обраної локації. При цьому вибір вогневих рубежів, варіантів мішеневої обстановки (вправ), а також початку маршруту відбувається за випадковим законом. Для створення, редагування або вибору попередньо записаний маршрут використовуються



кнопки «Створити маршрут».

У лівій частині екрана розташовані назви локації і їх параметри:

кількість вогневих рубежів;

кількість вправ;

тип маршруту.

Наприклад, в наведеному прикладі, локація «Колонія» являє собою відеоряд руху бійця по території колонії. Кількість вогневих рубежів – 12, кількість вправ



– 36, тобто, на кожен рубіж припадає 3 вправи (три варіанти мішеневої обстановки). Вибір маршруту замкнутий. Це означає, що маршрут замкнений і може починатися з будь-якого вогневого рубежу.

При натисканні кнопки «Створити маршрут» програма переходить у вікно «МАРШРУТИ». Залежно від того, кнопка якої локації була натиснута, завантажується вікно маршрутів тієї чи іншої локації.

Вікно «МАРШРУТИ»



Вікно «МАРШРУТИ» має дві панелі: «Створити маршрут», «Архів маршрутів» і вікно «Попередній перегляд».

Внизу екрана розташовані кнопки:

«Зберегти маршрут» – збереження створеного маршруту в архіві;

«Очистити» – очищення панелі «Створити маршрут»;

«Локації» – перехід у вікно «ЛОКАЦІЇ»;

«Редагувати вправу» – перехід до вікна «Редагувати вправу»;

«Старт» – перехід до початку виконання маршруту.



Панель «Створити маршрут» дозволяє вибрати вогневі рубежі, вправи, відповідно цих рубежів, а також задати стартовий вогневий рубіж, з якого буде починатися маршрут. Якщо встановлена галочка «Випадковий старт», то маршрут починає виконуватися з довільного рубежу.

Колонка «Маска» показує, на яких рубежах використовуються маски. Маски необхідні для того, щоб приховати мішень, якщо вона знаходиться за укриттям (стіна, колона, машина і т.д.). Маски є стаціонарними об'єктами. Їх не можна ні видалити, ні перемістити.

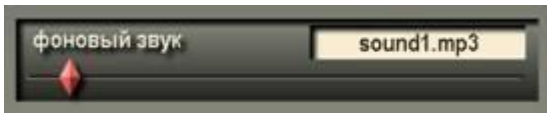
«Маски» у вікні «Попередній перегляд» виділяються рожевим кольором.

Щоб створити маршрут досить в панелі «Створити маршрут» виділити ті вправи, які повинні виконуватися і вказати номер вогневого рубежу, з якого буде починатися маршрут. Для кожного вогневого рубежу може бути встановлено тільки одна вправа.

Новостворений маршрут можна запустити на виконання без збере-

ження в архіві. Однак, при виході з вікна «МАРШРУТИ» не збережений маршрут видаляється з пам'яті програми.

Якщо новостворений або відредагований маршрут передбачається використовувати в подальшому, то його доцільно зберегти в «Архіві маршрутів». Для цього використовується кнопка «Зберегти маршрут». Маршрут видаляється з програми за допомогою кнопки «Очистити».



Повзунок «Фоновий звук» вибирає звуковий файл, який буде загальним для маршруту.

Якщо необхідно вибрати звуковий супровід для кожного вогневого рубежу, то для цього в вікні «КОРЕГУВАННЯ ВПРАВИ» вибирається свій звуковий файл.



Таким чином, в проміжках між вогневими рубежами і на тих рубежах, де не встановлено фоновий звук, чується загальний звуковий файл «маршруту», а вже на самому вогневому рубежі програватиметься звуковий файл «вогневого рубежу».

Таким чином, в проміжках між вогневими рубежами і на тих рубежах, де не встановлено фоновий звук, чується загальний звуковий файл «маршруту», а вже на самому вогневому рубежі програватиметься звуковий файл «вогневого рубежу».

Якщо необхідно вибрати звуковий супровід для кожного вогневого рубежу, то для цього в вікні «КОРЕГУВАННЯ ВПРАВИ» вибирається свій звуковий файл.



Панель «Архів маршрутів» являє собою список збережених маршрутів.

Маршрут може бути доданий в архів, видалений з нього або завантажений для виконання програмою. Кількість маршрутів в архіві не обмежена. Для видалення маршруту з архіву застосовується кнопка «Видалити».

Для додавання нового маршруту використовується кнопка «Зберегти маршрут». Для завантаження маршруту з архіву досить натиснути кнопку «Завантажити». При цьому маршрут буде завантажений в панель «Створити маршрут».



При натисканні кнопки «**Старт**» починає виконуватися вправа того маршруту, який в даний момент завантажений. Якщо маршрут не вибрано, то при старті програма не виконується і на екран виводиться повідомлення «**Виберіть вправи для виконання**».

Віконце «**Попередній перегляд**» дає можливість швидко переглянути вправи (розташування мішеней і масок на вогневих рубежах).

Вікно «Редагування вправи»

В панелі «**Створити маршрут**» виберіть вправу для редагування і натисніть кнопку «**Редагувати вправу**». У вікні відображається назва редагованої вправи і її опис. Нижче в віконці перегляду показані мішені.

На мішеневе поле можна додати мішень – кнопка «**Додати мішень**», або видалити – кнопка «**Видалити мішень**». Місцезнаходження мішені на полі задається інтерактивно «перетягуванням» мішені за допомогою миші в дану точку екрану.

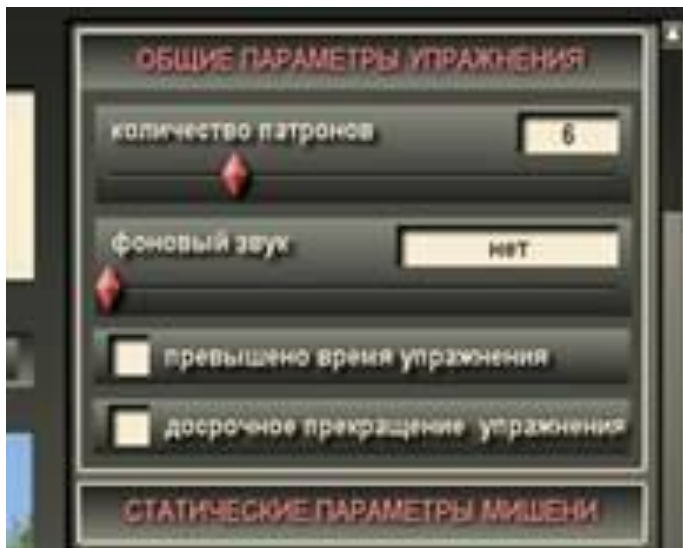
Для редагування мішеневого поля в програмі передбачені чотири групи налаштувань:



- «**Загальні параметри вправи**»
- «**Статичні параметри мішені**»
- «**Динамічні параметри мішені**»
- «**Параметри з'являється мішені**»

ЗАГАЛЬНІ ПАРАМЕТРИ ВПРАВИ

У загальних параметрах вправи встановлюється кількість патронів (від 1 до 20, не обмежено), фоновий звук (один з 10), а також режим дострокового припинення вправи при ураженні мішені, що не підлягає поразці (так/ні).



Якщо витрачено всі набої, то вправа закінчується достроково. Якщо значення параметра «*кількість набоїв*» вибрано «*не обмежено*», то вправа закінчується після ураження всіх цілей при закінченні часу показу мішеней.

Якщо увімкнено режим «*дострокове закінчення вправи*», то при ураженні штрафної мішені, вправа закінчується достроково.

Якщо увімкнено режим «*перевищення часу вправи*», то при не витрачанні набоїв за час вправи, вона вважається не виконаною.

СТАТИЧНІ ПАРАМЕТРИ ВПРАВИ

Статичні параметри мішені дозволяють вибрати:

- тип мішені – одна з 33;
- штрафна – (вкл/викл);
- текстура мішені – так/ні,



дальність до мішені – 3-100м, крок 1, положення по У – 0-100м, крок 1; положення по Х – 0-100м, крок 1; пострілів в мішень – 1-10, крок 1; висота мішені, см – 10-200, крок 10; імітація вогню у відповідь – так/ні.

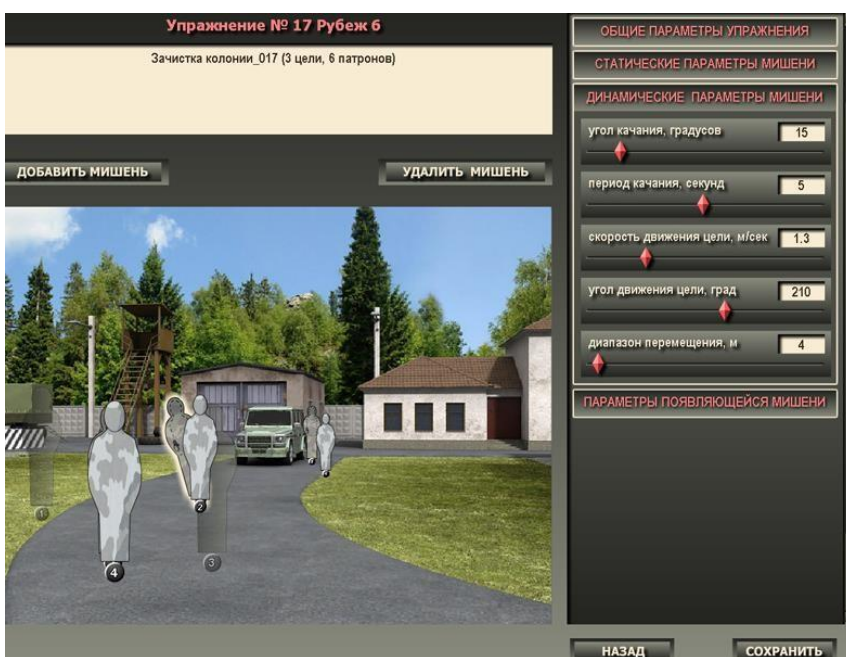
Для кожної мішені може бути обрана відповідна текстура (60 видів). Будь-яка мішень може бути штрафною. Для цього необхідно увімкнути параметр «*штрафна мішень*».

Місцезнаходження цілі на екрані задається інтерактивно «перетягуванням» мішені за допомогою миші у дану точку екрану або з використанням повзунка по У та Х. Координати мішені по У та Х вказуються в пікселях (від 0 до 1000).

Параметр «*пострілів у мішень*» встановлює кількість пострілів, яку необхідно зробити для враження цілі.

Якщо увімкнено режим «*імітувати вогонь у відповідь*», то під час виконання вправи на мішені з'являться спалахи світла, які імітують вогонь у відповідь.

ДИНАМІЧНІ ПАРАМЕТРИ МІШЕНІ



Динамічні параметри мішені визначають характер руху мішені. Якщо заданий кут гойдання (град., 0-90, крок 5) мішені і її період (сек., 0.5 – 10, крок 0.5), то мішень коливається. Для рухомої мішені задаються швидкість (0-5, крок 0.1) і напрямок руху, а також діапазон її переміщення (м, 1-

60, крок 1). Мішень може одночасно коливатися і переміщуватись, якщо задані відповідні динамічні параметри.

Динамічні параметри мішені визначають характер її руху. Якщо задано кут коливання і період більше 0, то мішень коливається. Чим більше період коливання (макс. 10 сек), тим повільніше коливається мішень.

Якщо швидкість мішені більше 0, то вона буде рухатись. У цьому випадку, для зручності, додатково на екран виводиться напівпрозора копія мішені, яка показує кінцеву точку її переміщення.

Напрямок руху цілі під кутом 0° означає, що мішень рухається в площині стрільби і віддаляється від стрільця. Кут 90° відповідає руху цілі перпендикулярно площині стрільби праворуч. При куті 180° мішень рухається в площині стрільби, наближаючись до стрільця. Кут 270° відповідає руху цілі перпендикулярно площині стрільби ліворуч.

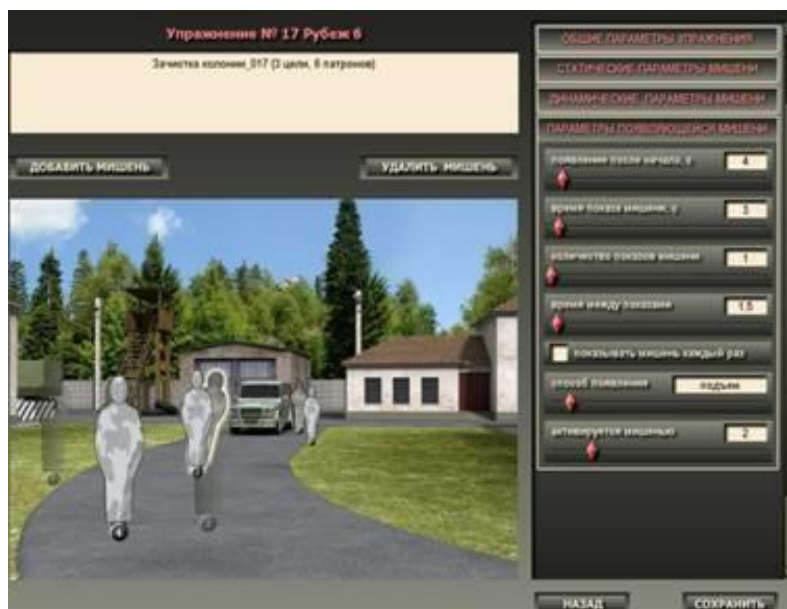
При куту руху цілі та діапазону її переміщення необхідно слідкувати, щоб додаткова мішень не виходила за межі екрану.

Якщо одночасно задані кут коливання та швидкість, то при виконанні вправи мішень буде рухатись и коливатись одночасно. Якщо час показу мішені перевищує час руху до кінцевої точки, то ціль не зникаючи з екрану, починає рухатись в протилежний бік.

ПАРАМЕТРИ МІШЕНІ, ЩО З'ЯВЛЯЄТЬСЯ

Ця група налаштувань задає час появи і черговість показу мішеней. Мішені у вправі можуть з'являтися одночасно або з деяким зрушенням за часом, послідовно одна за одною або багаторазово. Ураження однієї мішені може активувати появу іншої і т.д.

НАЛАШТУВАННЯ:



поява після початку, с – 0-60, крок 1;

час показу мішені, с – 0.5-60, крок 0.5, безмежно;

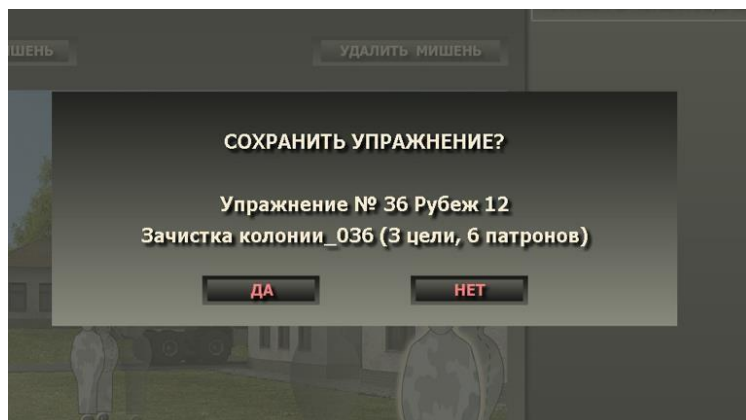
кількість показів мішені, – від 1 до 10;

спосіб появи – підйом, поворот, поява;

активується мішенню – так(№)/ні.

Мішень з'являється на екрані через заданий час. Час знаходження на

екрані залежить від часу та кількості показу. Якщо мішень уражена заданою кількістю пострілів раніше, ніж закінчився час, то вона зникає з екрану.



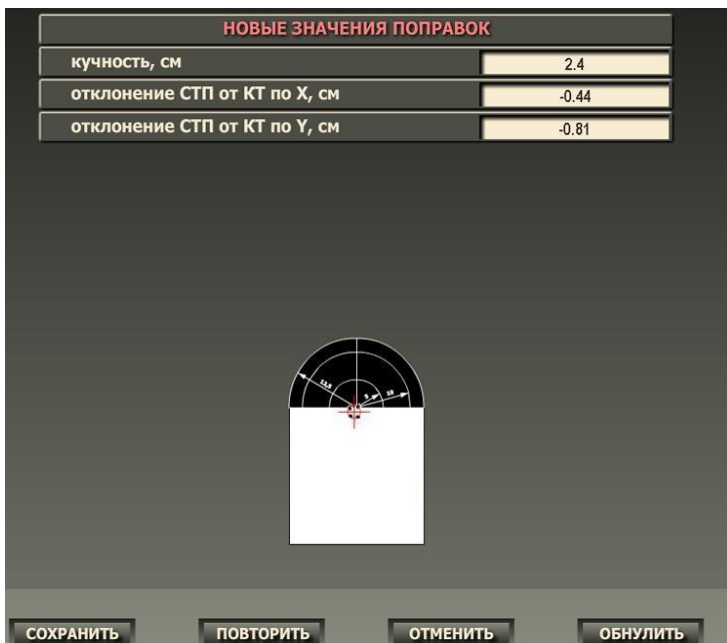
Якщо увімкнено режим «показувати кожний раз», то мішень з'являється при кожному показі, не залежно від того, уражена вона чи ні. Період часу між показами визначається параметром «час між показами». Поява вибраної мішені на

екрані може ініціюватись мішенню, яка визначена як активуюча. В цьому випадку, при ураженні активуючої мішені, активована мішень з'являється на екрані через заданий час («**час появи після початку**»). Активована мішень з'являється на екрані і у тому випадку, коли активуюча мішень не вражена, але закінчився час показу.

Після редагування вправу необхідно її зберегти. Для цього скористатись кнопкою «**Зберегти**». При цьому стару вправу буде з програми видалено, а на її місце записано нову.

Якщо нову вправу не треба зберігати, то натиснути кнопку «**Назад**» і в повідомленні, що з'явилося натиснути кнопку «**Ні**» (не зберігати вправу). В цьому випадку в програмі залишається старий варіант вправи. Після закінчення редагування програма автоматично повертається у вікно «**МАРШРУТИ**».

Вікно «пристрілка»



У програмі передбачений спеціальний режим приведення зброї до нормального бою (вікно «пристрілка»).

У цьому режимі на екран виводиться перевірна мішень, вогневий рубіж – 25м. Приведення зброї до нормального бою здійснюється чотирма пострілами в центр мішені. Під час зберігання (кнопка «**Зберегти**») значення поправок – відхилення середньої точки влучення

(СТП) від контрольної точки (КТ) по горизонталі (X) і вертикалі (Y) запам'ятовуються і далі використовуються в програмі для коригування точки пострілу щодо лазерної точки на мішені.

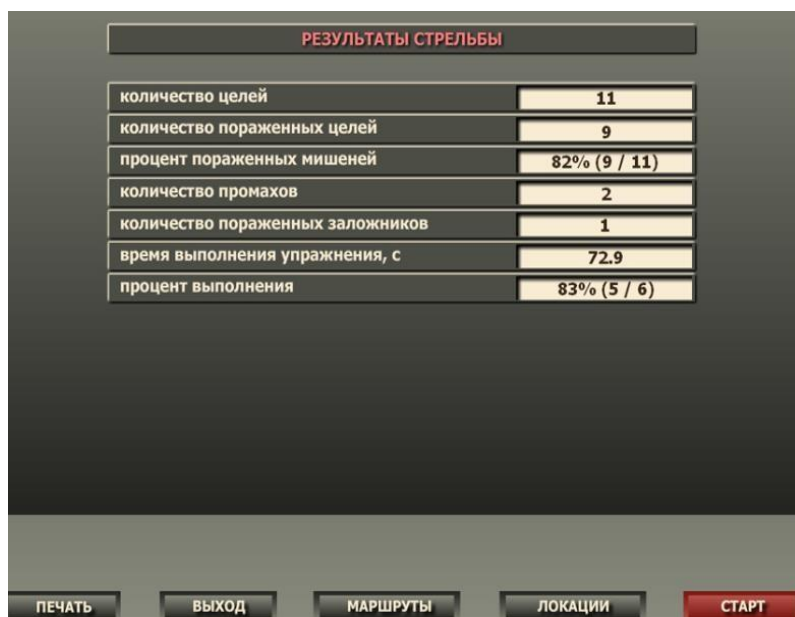


При необхідності пристрілювання можна повторити. Для цього необхідно натиснути кнопку **«Повторити»** і далі провести чотири прицільних постріли в перевірочну мішень.

При натисканні кнопки **«Скасувати»** програма переходить у вікно **«ЛОКАЦІЇ»**, значення поправочних коефіцієнтів пристрілки залишаються незмінними.

При натисканні кнопки **«Обнулити»** програма переходить у вікно **«ЛОКАЦІЇ»**, значення поправочних коефіцієнтів обнуляються.

Вікно «РЕЗУЛЬТАТИ СТРІЛЬБИ»



РЕЗУЛЬТАТЫ СТРЕЛЬБЫ	
количество целей	11
количество пораженных целей	9
процент пораженных мишеней	82% (9 / 11)
количество промахов	2
количество пораженных заложников	1
время выполнения упражнения, с	72.9
процент выполнения	83% (5 / 6)

ПЕЧАТЬ ВЫХОД МАРШРУТЫ ЛОКАЦИИ СТАРТ

Після виконання обраного маршруту на екран виводяться результати стрільби: кількість уражених цілей, кількість промахів, кількість убитих заручників, час виконання маршруту та ін.

Внизу вікна «Результати стрільби» розташовані кнопки:

«Друк» – виведення результатів стрільби на

друк;

«Вихід» – вихід з програми;

«Маршрути» – перехід у вікно **«МАРШРУТИ»**;

«Локації» – перехід у вікно **«ЛОКАЦІЇ»**;

«Старт» – перехід до початку виконання маршруту.

2. ПРАВОВІ ПІДСТАВИ ЗАСТОСУВАННЯ ВОГНЕПАЛЬНОЇ ЗБРОЇ ТА ЗАХОДИ БЕЗПЕКИ ПРИ ПОВОДЖЕННІ ЗІ ЗБРОЄЮ

Застосування вогнепальної зброї (ст. 46 ЗУ «Про Національну поліцію»)

1. Застосування вогнепальної зброї є найбільш суворим заходом примусу.

2. Поліцейський уповноважений на зберігання, носіння вогнепальної зброї, а також на її застосування і використання лише за умови що він пройшов відповідну спеціальну підготовку.

3. Порядок зберігання і носіння вогнепальної зброї, що знаходиться в розпорядженні поліцейського, перелік вогнепальної зброї та боєприпасів, що використовуються в діяльності поліції, та норми їх належності встановлюються Міністром внутрішніх справ України.

4. Поліцейський уповноважений у виняткових випадках застосовувати вогнепальну зброю:

1) для відбиття нападу на поліцейського або членів його сім'ї, у випадку загрози їхньому життю чи здоров'ю;

2) для захисту осіб від нападу, що загрожує їхньому життю чи здоров'ю;

3) для звільнення заручників або осіб, яких незаконно позбавлено волі;

4) для відбиття нападу на об'єкти, що перебувають під охороною, конвої, житлові та нежитлові приміщення, а також звільнення таких об'єктів у разі їх захоплення;

5) для затримання особи, яку застали під час вчинення тяжкого або



особливо тяжкого злочину і яка намагається втекти;

6) для затримання особи, яка чинить збройний опір, намагається втекти з-під варти, а також озброєної особи, яка погрожує застосуванням зброї та інших предметів, що загрожують життю і здоров'ю

людей та/або поліцейського;

7) для зупинки транспортного засобу шляхом його пошкодження, якщо водій своїми діями створює загрозу життю чи здоров'ю людей та/або поліцейського.

5. Поліцейський уповноважений застосовувати вогнепальну зброю тільки після попередження про необхідність припинення протиправних дій і намір використання заходу примусу, визначеного цією статтею.

6. Застосування вогнепальної зброї без попередження допускається:

1) при спробі особи, яку затримує поліцейський із вогнепальною зброєю в руках, наблизитися до нього, скоротивши визначену ним відстань, чи доторкнутися до зброї;

2) у разі збройного нападу, а також у разі раптового нападу із застосуванням бойової техніки, транспортних засобів або інших засобів, що загрожують життю чи здоров'ю людей;

3) якщо особа, затримана або заарештована за вчинення особливо тяжкого чи тяжкого злочину, втікає із застосуванням транспортного засобу;

4) якщо особа чинить збройний опір;

5) для припинення спроби заволодіти вогнепальною зброєю.

7. Поліцейський уповноважений застосовувати вогнепальну зброю тільки з метою заподіяння особі такої шкоди, яка є необхідною і достатньою в такій обстановці, для негайного відвернення чи припинення збройного нападу.

8. Поліцейський уповноважений застосовувати вогнепальну зброю у разі збройного нападу, якщо відвернення чи припинення відповідного нападу неможливо досягнути іншими засобами.

9. Поліцейському заборонено застосовувати вогнепальну зброю в місцях, де може бути завдано шкоди іншим особам, а також у вогненебезпечних та вибухонебезпечних місцях, крім випадків необхідності відбиття нападу або крайньої необхідності.

10. Поліцейський зобов'язаний у письмовій формі повідомляти свого керівника про застосування вогнепальної зброї, а також негайно повідомити свого керівника про активне застосування вогнепальної зброї, який, у свою чергу, зобов'язаний поінформувати центральний орган управління поліції та відповідного прокурора.

11. Поліцейський може взяти до рук вогнепальну зброю і привести її у готовність, якщо вважає, що в обстановці, що склалася, можуть виникнути підстави для її застосування.

12. Під час затримання осіб, щодо яких у поліцейського виникла підозра у вчиненні тяжкого чи особливо тяжкого злочину, а також під час перевірки документів у таких осіб поліцейський може привести в готов-

ність вогнепальну зброю та попередити особу про можливість її застосування.

Спроба особи, яку затримує поліцейський із вогнепальною зброєю в руках, наблизитися до нього, скоротивши визначену поліцейським відстань, чи доторкнутися до зброї є підставою для застосування вогнепальної зброї поліцейським.

13. Поліцейський може використати вогнепальну зброю для подання сигналу тривоги або виклику допоміжних сил, або для знешкодження тварини, яка загрожує життю чи здоров'ю поліцейського та інших осіб.

Заходи безпеки при поводженні зі зброєю

Категорично забороняється:

- 1) виймати зброю (боєприпаси) з кобури (спеціального спорядження, підсумка) без потреби;
- 2) тримати палець на спусковому гачку без необхідності;
- 3) знімати запобіжник з положення «запобігання» у всіх випадках, не пов'язаних зі стрільбою;
- 4) закривати або затикати сторонніми предметами канал ствола, що при пострілі може призвести до його роздуття чи розриву;
- 5) безпідставно спрямовувати ствол зброї у бік людей, транспорту, будинків, інших будівель та споруд. За необхідності зброя спрямовується на поверхню, яка в змозі прийняти кулю, наприклад: на землю, стовбур дерева, кулеуловлювач або вгору під кутом 45-60 градусів;
- 6) залишати зброю без нагляду, а також передавати її іншим особам;
- 7) користуватися без необхідності чужою зброєю та/або зброєю, навички поводження з якою відсутні;
- 8) проводити чищення зброї у невідведених для цього місцях, змащувати її бензином та іншими легкозаймистими речовинами, а також абразивними матеріалами, допускати наявність відкритого полум'я під час її чищення;
- 9) при поводженні з боєприпасами допускати їх пошкодження, забруднення тощо.

Отримавши вогнепальну зброю і боєприпаси, поліцейський здійснює їх огляд та зобов'язаний:

- 1) спрямувати ствол зброї в напрямку кулеуловлювача, при цьому вказівний палець повинен знаходитися на спусковій скобі;
- 2) перевірити наявність патрона в патроннику (зняти зброю із запобіжника, відвести затвор (затворну раму з газовим поршнем) у заднє положення, поставити його на затворну затримку (утримувати затворну раму з газовим поршнем у задньому положенні) та оглянути патронник);

3) переконавшись у відсутності патрона у патроннику повернути затвор у переднє положення (відпустити затворну раму з газовим поршнем);

4) здійснити спуск курка з бойового взводу в напрямку кулеуловлювача;

5) ввімкнути запобіжник;

6) перевірити кількість та стан отриманих патронів та самостійно спорядити ними магазини;

7) помістити запасний магазин (магазини) до кишені кобури (спеціального спорядження, підсумку для магазинів, розвантажувального жилета);

8) приєднати пістолет до пістолетного ремінця та помістити до кобури (спеціального спорядження), після чого, не виймаючи його, вставити основний магазин в основу рукоятки (приєднати основний магазин до ствольної коробки та помістити автомат у положення «на ремінь» «на груди», «за спину», «на плече»).

При огляді зброї необхідно перевірити:

1) відповідність номерів на затворі, запобіжнику та магазинах номеру на рамці пістолета (відповідність номерів на ствольній коробці, затворній рамі з газовим поршнем номеру на кришці ствольної коробки автомата);

2) відсутність на металевих частинах зброї нальоту, іржі, бруду, подряпин, тріщин;

3) справність частин зброї;

4) стан утримання магазину в основі рукоятки (ствольної коробки);

5) чистоту каналу ствола.

У разі виявлення несправностей зброї їх необхідно терміново усунути. Якщо в органі (закладі, установі) поліції вони не можуть бути усунені, зброя направляється до ремонтної майстерні. На час ремонту зброї за поліцейським закріплюється інша (резервна) зброя.

При огляді патронів необхідно перевірити:

1) відсутність на гільзах іржі й зеленого нальоту, особливо на капсулі, ум'ятин, подряпин, що перешкоджають входженню патрона до патронника;

2) чи не витягується куля з гільзи рукою, чи не виступає капсуль вище поверхні дна гільзи. Патрони з такими дефектами повинні бути відібрані і здані до чергової частини органу (закладу, установи) поліції;

3) відсутність навчальних патронів серед бойових.

Якщо патрони забруднені, вкриті незначним зеленим нальотом або іржею, їх необхідно витерти сухою чистою ганчіркою.

Під час несення служби поліцейським слід постійно контролювати наявність отриманої зброї, а саме:

1) перед застосуванням заходів фізичного впливу, спеціальних засобів, подоланням перешкод, якщо пістолет був оголений, необхідно увімкнути на ньому запобіжник, покласти в кобуру (спеціального спорядження) та вжити заходів, які б унеможливили його втрату;

2) після застосування заходів фізичного впливу, спеціальних засобів, подолання перешкод, падіння, виходу з місця значного скупчення людей, міського та іншого транспорту слід негайно перевірити наявність зброї, а також стан кобури (спеціального спорядження, автоматного ремня).

Під час несення служби категорично забороняється:

1) проводити розбирання зброї;

2) вимикати запобіжник, досилати патрон до патронника, якщо в застосуванні чи використанні зброї немає необхідності. Недбале або необережне поводження зі зброєю, особливо якщо патрон знаходиться в патроннику, може призвести до випадкового пострілу;

3) від'єднувати магазин від зброї та виймати з нього патрони.

Ведення вогню повинно бути терміново припинено кожним стріляючим самостійно або за командою керівника стрільб у випадках:

1) появи людей, машин, тварин у зоні ведення вогню, низьколітаючих літальних апаратів над районом проведення стрільб;

2) підняття білого прапора (у темну пору доби – увімкнення світла ліхтаря білого кольору) на командному пункті чи бліндажі (укритті), подачі сигналу ракети білого кольору;

3) виникнення пожежі під час стрільби;

4) втрати орієнтира під час проведення стрільб в темну пору доби.

Під час виконання вправи зі стрільби категорично забороняється:

1) заряджати зброю бойовими чи холостими патронами без команди керівника стрільб;

2) виймати зброю з кобури (чохла) без дозволу керівника стрільб;

3) спрямовувати зброю (незалежно від того, заряджена вона чи ні) у бік людей та місця, де вони можуть перебувати;

4) відкривати вогонь без команди керівника стрільб, у небезпечних напрямках, з несправної зброї та коли піднято білий прапор (увімкнено світло ліхтаря білого кольору) на командному пункті;

5) одягати, поправляти та знімати протишумові навушники і захисні окуляри зі зброєю в руках, а також після команди «Вогонь!» («Старт!»);

6) залишати зброю (боеприпаси) на рубежі відкриття вогню та передавати іншим особам без дозволу керівника стрільб.

ДОДАТКИ

Додаток А

ОРІЄНТОВНИЙ ПЕРЕЛІК ТА ПОРЯДОК ВИКОНАННЯ ВПРАВ

Вправа №1. Навчання стрільбі по нерухомій цілі в необмежений час Спорядження, яке використовується у вправі:

Тактичний пояс із кобурою.

Обладнання та зброя, які можуть використовуватися у вправі:

макет пістолета Макарова із вбудованим у нього лазерним тренажером ЛТ-513, тренажер ЛТ-310ПМ, ЛТ-510ПМ з відповідними вузлами кріплення на бойову або навчальну зброю, навчальна чи бойова зброя без патронів.

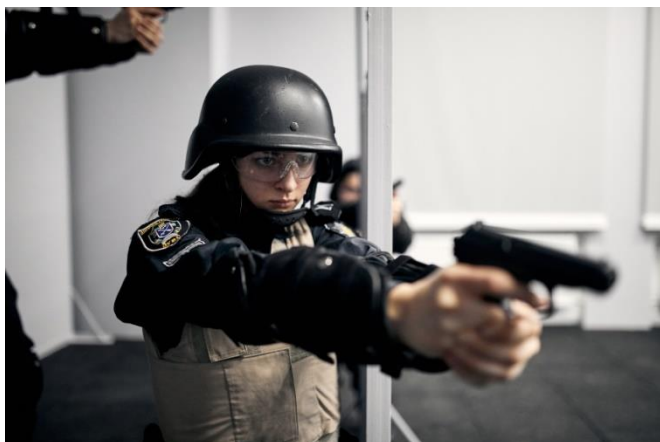
Програмне забезпечення, яке використовується у вправі:

варіант 1 – програма «Конструктор стрілецьких вправ «Пістолет»;

варіант 2 – програма «Курс стрільб «Спецназ».

Варіант 1. Запустити програму «Конструктор стрілецьких вправ «Пістолет». При запуску програми відкривається вікно «Архів вправ» в якому необхідно клікнути лівою клавішею миші по вправі № 1 «Тренування прицілювання та влучної стрільби по нерухомій цілі». Далі відкриється вікно «Налаштування вправи». Використовуючи інструкції наведені в підрозділі «Конструктор стрілецьких вправ «Пістолет» необхідно виставити параметри вправи після чого натиснути «СТАРТ».

Варіант 2. Запустити програму «Курс стрільб «Спецназ». При запуску програми відкриється вікно «Вправи» в якому необхідно клікнути лівою клавішею миші по вправі № 1 «Прицільна стрільба по нерухомій мішені». Використовуючи інструкції наведені в підрозділі «Курс стрільб «Спецназ» необхідно виставити параметри вправи після чого натиснути «Далі», а потім – «СТАРТ».



Порядок виконання вправи:

Уміння, які мають бути вироблені, та навички, які мають бути напрацьовані під час заняття: безпечно поводитись з вогнепальною зброєю в повсякденному житті, під час проведення навчально-тренувальних стрільб, а також під час виконання оперативно-службових завдань; виконувати прийоми стрільби, стоячи з

двох рук в умовах необмеженого часу; проводити аналіз своїх помилок, які виникають під час виконання практичної вправи; у визначеному порядку отримувати, проводити огляд зброї; у визначеному порядку здавати зброю.

СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

Основні нормативні акти

1. Конституція України. Прийнята на 5-й сесії Верховної Ради України 28 червня 1996 р. // Відомості Верховної Ради України. – 1996. – № 30.
2. Кодекс України про адміністративні правопорушення // Відомості Верховної Ради УРСР. – 1984. – додаток до № 51. Ст. 1122 (з наступними змінами та доповненнями).
3. Кримінальний кодекс України від 01 квітня 2001 р. // Відомості Верховної Ради України. – 2001. – № 25-26.
4. Кримінальний процесуальний кодекс України // Відомості Верховної Ради України — 2013 р. — № 9-10. — стор. 474. — ст. 88.

Закони України

1. Про національну безпеку України: Закон України від 21 червня 2018 року № 2469-VIII [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://zakon0.rada.gov.ua/laws/show/2469-19>
2. Про Національну поліцію : Закон України від 02.07.2015 р. № 580-VIII [Електронний ресурс] // Відомості Верховної Ради України. – 2015. – № 40-41. – Ст. 379. – Режим доступу : <http://zakon5.rada.gov.ua/laws/show/580-19/page>.
3. Про Службу безпеки України: Закон України від 25.03.1992 р. № 2229-XII [Електронний ресурс] // Відомості Верховної Ради України. – 1992. – № 27. – Ст. 382. – Режим доступу: <http://zakon3.rada.gov.ua/laws/show/2229-12/page>.
4. Про оперативно-розшукову діяльність: Закон України від 18 лютого 1992 р. № 2135-XII [Електронний ресурс] // Відомості Верховної Ради України – 1992. – № 22. – Режим доступу: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2135-12#Text>.
5. Про державний захист працівників суду і правоохоронних органів: Закон України від 24 грудня 1993 р. № 3781-XII [Електронний ресурс] // Відомості Верховної Ради України. – 1994. – № 11. – Режим доступу: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3781-12#Text>.
6. Про звернення громадян: Закон України від 02 жовтня 1996 р. № 393/96-ВР [Електронний ресурс] // Відомості Верховної Ради України. – 1996. – № 47. – Режим доступу: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/393/96-%D0%B2%D1%80#Text>.
7. Про правовий режим воєнного стану: Закон України від 12 травня 2015 р. № 389-VIII [Електронний ресурс] // Відомості Верховної Ради України. – 2015. – № 28. – ст. 250. – Режим доступу: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/389-19#Text>.
8. Про участь громадян в охороні громадського порядку і державного

кордону: Закон України від 22 червня 2000 р. № 1835-III VIII [Електронний ресурс] //Відомості Верховної Ради України. – 2000. – № 40. – ст. 338. – Режим доступу: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1835-14#Text>.

9. Про Дисциплінарний статут Національної поліції України: Закон України від 15 березня 2018 р. № 2337-VIII [Електронний ресурс] // Відомості Верховної Ради України. – 2018.- № 29. – ст. 223. – Режим доступу: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2337-19#Text>.

Підзаконні акти

1. Про затвердження Положення про Міністерство внутрішніх справ України: Постанова Кабінету Міністрів України від 28 жовтня 2015 року № 878 [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://zakon0.rada.gov.ua/laws/show/878-2015-%D0%BF>

2. Про затвердження Інструкції про порядок виготовлення, придбання, зберігання, обліку, перевезення та використання вогнепальної, пневматичної, холодної і охолощеної зброї, пристроїв вітчизняного виробництва для відстрілу патронів, споряджених гумовими чи аналогічними за своїми властивостями металевими снарядами несмертельної дії, та патронів до них, а також боєприпасів до зброї, основних частин зброї та вибухових матеріалів: Наказ МВС України від 21 серпня 1998 р. № 622. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0637-98#Text>.

3. Про затвердження Положення про організацію службової підготовки працівників Національної поліції України: Наказ МВС України від 26.01.2016 №50. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0260-16>

4. Про затвердження Інструкції із заходів безпеки при поводженні зі зброєю: Наказ МВС України від 01.02.2016 № 70 [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0250-16#Text>.

Навчальні посібники, інші дидактичні та методичні матеріали

1. Забезпечення охорони праці та особистої безпеки в Національній поліції України: навч. посібник / кол. авт.; за заг. ред. д.б.н., проф. Грибана В.Г., к.ю.н. Глуховері В.А. – Дніпро : Дніпроп. держ. ун-т внутр. справ ; Ліра ЛТД, 2017. 212 с.;

2. Застосування працівником поліції контрольованої сили при затриманні правопорушника чи протидії його агресивним діям: Методичні рекомендації / [О.Г. Комісаров, С.М. Балабан, Собакарь А.О., Жбанчик А.В., Примаченко В.Ф. та ін.]; Дніпропетровський державний університет внутрішніх справ. – Дніпро: ДДУВС, 2017. 69 с.

3. Мислива О.О. Основи надання патрульною поліцією невідкладної (домедичної та медичної) допомоги постраждалим особам: навч. посібник / О.О. Мислива. Дніпропетровський державний університет внутрішніх справ. Дніпро: ДДУВС, 2018. 164 с.

4. Навчання поліцейських на початковому етапі вогневої підготовки: методичні рекомендації / кол. авт.; за заг. ред. к.ю.н., доц. Поливанюка В.Д. Дніпро: ДДУВС, 2019. 52с.

5. Нормативно-правові засади доставлення затриманого до відділу (відділення) поліції: Методичні рекомендації // [О.Г. Комісаров, С.М. Балабан, А.О. Собакарь, В.Я. Покайчук, С.Б. Боровинський та ін.]; Дніпропетровський державний університет внутрішніх справ. – Дніпро: ДДУВС, 2017. 69 с.

6. Нормативно-правові засади зупинення та огляду транспортного засобу, затримання (озброєного та неозброєного) правопорушника: Методичні рекомендації / [О.Г. Комісаров, Р.В. Миронюк, С.М. Балабан, С.В. Белай, В.Я. Покайчук та ін.]; Дніпропетровський державний університет внутрішніх справ. – Дніпро: ДДУВС, 2017. 37 с.

7. Нормативно-правові засади огляду на відкритій місцевості (тактика зближення із озброєним правопорушником, оточення-блокування сховища злочинця) при проведенні пошуку та затримання (озброєного та неозброєного) правопорушника: Методичні рекомендації / [О.Г. Комісаров, С.М. Балабан, С.В. Белай, В.Я. Покайчук та ін.]; Дніпропетровський державний університет внутрішніх справ. – Дніпро: ДДУВС, 2016. 64 с.

8. Нормативно-правові засади огляду на об'єктах, будівлях, спорудах (способи проникнення до сховища, огляд приміщення) при проведенні пошуку та затримання (озброєного та неозброєного) правопорушника: Методичні рекомендації. / [О.Г. Комісаров, С.М. Балабан, С.В. Белай, В.Я. Покайчук та ін.]; Дніпропетровський державний університет внутрішніх справ. – Дніпро: ДДУВС, 2017. 69 с.

9. Поліцейські заходи (Частина 1 «Превентивні поліцейські заходи»): Навчальний відео посібник / за загальною редакцією В.А. Глухвері [А.О. Собакарь, Манза С.В., Кукліс Є.Б., О.Г. Комісаров, Мінка Т.П. та ін.]; Дніпропетровський державний університет внутрішніх справ. – Дніпро: ДДУВС, ГУНП У Дніпропетровській області, 2017.

10. Правові та тактичні засади застосування поліцейськими спеціальних засобів: Навчальний посібник / В.Д. Поливанюк, Д.Г. Казначеев, В.В. Біліченко та ін. ; ред. В.Д. Поливанюка. – Дніпро : ДДУВС, 2019. – 96 с.

11. Практикум з тактичної підготовки поліцейських / [А.О. Собакарь, О.Г. Комісаров, В.Я. Покайчук та ін.]; Дніпропетровський державний університет внутрішніх справ. – Дніпро : Дніпропетровський державний університет внутрішніх справ, 2018. – 158 с.

12. Ризики поліцейського (фізичні, процесуальні, соціальні) під час виконання службових обов'язків. Дотримання заходів особистої безпеки: / [О.Г. Комісаров, С.М. Балабан, А.О. Собакарь, В.Я. Покайчук, С.Б. Боровинський та ін.]; Дніпропетровський державний університет внутрішніх справ. – Дніпро: ДДУВС, 2017. 69 с.

13. Тактико-спеціальна підготовка (тактика професійної діяльності): навч. посіб. // О.Ю. Дрозд, В.О. Кудря, Г.М. Безпалій; За заг. ред. В.П. Петкова; МОН України. МВС України. ХНУВС. – Київ: КНТ, 2015. 351 с.
14. Тактико-спеціальна підготовка: навч. посіб. / [О.Г. Комісаров, А.О. Собакарь, Е.Ю. Соболю, О.С. Юнін та ін.]; Дніпропетровський державний університет внутрішніх справ. – Дніпро: ДДУВС, 2017. 277 с.
15. Тактико-спеціальна підготовка: Посіб. // Є.В. Гузенко, О.В. Каверін, О.М. Красіков, Б.В. Ліщук; МВС України. НАВС – Київ: НАВС, – 2014. 135 с.
16. Собакарь А.О., Покайчук В.Я., Поливанюк В.Д. Методичні рекомендації щодо організації та проведення практичних занять з тактико-спеціальної підготовки у нічний час: для курсантів II курсу факультету підготовки фахівців для підрозділів превентивної діяльності / А.О. Собакарь, В.Я. Покайчук, В.Д. Поливанюк. Дніпро: Дніпроп. держ. ун-т внутр. справ, 2019. 56 с.

Навчальне видання

Покайчук Віталій Ярославович
Поливанюк Василь Дмитрович
Фурса Вадим Вікторович
Зубець Олексій Петрович

МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ЩОДО ВИКОРИСТАННЯ
ІНТЕРАКТИВНОГО МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ЛАЗЕРНОГО ТИРУ
«РУБІН-У» ПІД ЧАС ПРОВЕДЕННЯ СЦЕНАРНО-ОРІЄНТОВАНИХ
ЗАНЯТЬ З ДИСЦИПЛІН «ТАКТИКО-СПЕЦІАЛЬНА ПІДГОТОВКА»
ТА «ВОГНЕВА ПІДГОТОВКА»

Редактор, оригінал-макет – *А.В. Самотуга*

Підп. до друку 08.12.2020. Формат 60x84/16. Друк цифровий. Папір офісний.
Гарнітура – Times. Ум.-друк. арк. 3,75. Обл.-вид. арк. 4,00. Тираж – 50 прим.

Надруковано у Дніпропетровському державному університеті внутрішніх справ
49005, м. Дніпро, просп. Гагаріна, 26, т./ф. (056) 756-46-41, rvv_vonr@dduvs.in.ua
Свідоцтво суб'єкта видавничої діяльності ДК № 6054 від 28.02.2018