



BEDIENUNGSANLEITUNG FÜR DEN SIMULATOR

Trainingssystem für Sicherheitskontrollen und Diebstahlerkennung

Dieses Handbuch bietet eine vollständige Anleitung zu den Funktionen des Theft Test Simulators. Das System dient dem fortgeschrittenen Training von Sicherheitspersonal, der Entwicklung von Analysefähigkeiten, der Interaktion mit kontrollierten Personen und der Entscheidungsfindung unter Stress.

Kontrollverfahren (Schritt für Schritt)

1. Anmeldung und Schichtbeginn

Geben Sie Ihren Namen oder Ihre ID ein. Das System protokolliert die Startzeit und verfolgt Ihre Statistiken.

2. Analyse der Anzeigen (WTMD)

Beobachten Sie die Körpersilhouette. Rote Zonen (Kopf, Rumpf, Taschen, Füße) zeigen den genauen Ort der Metallerkennung an.

3. Interaktion mit Personen

Achten Sie auf das Textfeld. Personen können kooperieren, aber auch versuchen, Sie abzulenken, zu stressen oder zu täuschen.

4. Überprüfung von Gegenständen

Fordern Sie die Person auf, Gegenstände aus den Alarmzonen in die Schale zu legen.

5. Endgültige Entscheidung

Wenn die Person frei von verbotenen Gegenständen ist, lassen Sie sie passieren oder leiten Sie Disziplinarmaßnahmen ein.

Tastenfunktionen und Bedeutungen

**KOPF / RUMPF / TASCHEN /
FÜSSE**

Befehl, Gegenstände aus einer bestimmten Körperzone in die Schale zu legen.

MED. BADGE

Überprüfung medizinischer Dokumente für Implantate.

 **REGELVERSTOß**

Melden eines Verstoßes gegen die internen Vorschriften (z.B. Feuerzeug).

ERNEUT DURCHGEHEN

Befehl, das Tor nach dem Ablegen von Gegenständen erneut zu durchschreiten.

 **ERZWUNGENE
ÜBERPRÜFUNG**

Verfahren, wenn eine Person die Erkennungszone meidet.

 **ZURÜCKTRETEN /
EINZELN**

Reaktion auf unbefugtes Folgen (Tailgating).

 **KOMMANDANT RUFEN**

Eskalation bei offensichtlicher Schmuggelware oder aggressivem Verhalten.

FREIGEBEN / PASS

Positiver Abschluss des Verfahrens. Keine Alarme vorhanden.