



ALCOVISTA®
ALCOHOL SIMULATION
SINCE 2006



Cette fiche concerne
tous les modèles Alcool,
Drogues et Fatigue.

Les Lunettes de simulation Alcovista®, sont un excellent outil pédagogique pour éduquer, faire comprendre et sensibiliser les personnes de tous âges sur les conséquences d'une consommation excessive d'alcool et de drogues ainsi que la fatigue au volant.

Les Lunettes de simulation Alcovista® utilisent une technologie d'optique qui permet à l'utilisateur de se trouver dans une situation d'empêchement avec les comportements qui vont du déséquilibre, la déformation de la vision, les temps de réaction.

Les principaux effets produits

Simulation Alcool

- Une vigilance réduite,
- Des temps de réaction ralentis,
- Une distorsion visuelle,
- Une modification en profondeur de l'appréciation des distances,
- Une réduction de la vision périphérique, (effet tunnel)
- Un dédoublement de la vision,
- Un manque d'équilibre et de coordination musculaire.

Simulation Drogue

- La désorientation
- Un fort changement de la perception de l'environnement
- Une altération de l'espace
- Des difficultés visuelles
- Des changements de couleur
- Un haut niveau d'indécision
- Des sensations de perte de contrôle etc..

Simulation Fatigue

- Simulation après une nuit sans sommeil avec ou sans alcoolémie
- Verres teintés bleu pour reproduire l'aube
- Sensation de somnolence
- Instabilité en ligne (difficulté à rester sur sa voie)
- Diminution du temps de réaction
- Vue fatiguée et brouillée

L'altération de la vue peut varier suivant les individus

Vision jour ou de nuit

Vision jour: verres transparents

Vision nuit: verres teintés

Equivalences Alcool: Exemple "high Level"

Alcool dans le sang

1,3 g/l

1,3 ‰

.13 BAC

Alcool dans l'air expiré

0,65 mg/l

0,65 mg/l

0,65 mg/l

Le niveau d'alcool dans l'air expiré est mesuré par un éthylotest

Objectifs pédagogiques

- Appréhender la modification des sensations suite à une consommation d'alcool, de drogues ou de conduite sans sommeil
- Identifier les stratégies permettant de renforcer l'efficacité de vos campagnes de sensibilisation.

Les avantages des lunettes Alcovista®



Caractéristiques techniques

- Dimensions: 190 mm x 90 mm
- Poids de la lunette: 150 grammes
- Oculaire polycarbonate incolore
- Possibilité de porter des lunettes correctrices
- Ventilations importantes, oculaire antibuée
- Traitement anti-rayures
- Résistant aux impacts
- Matériau : ABS souple, facile d'entretien et non blessant
- S'adaptent à toutes les morphologies de visages
- Sangle latex ajustable et remplaçable avec attaches articulées
- Livrées avec un sac et lingette microfibre
- Fabriquées en Europe

Entretien des lunettes Alcovista®

Nettoyez vos lunettes avec la lingette en microfibre fournie.

Pour désinfection Covid ne pas utiliser de solvants ou détergeants, uniquement utiliser de l'alcool à 70° et essuyer avec la lingette fournie.

Conseils d'utilisation et précautions

Les lunettes d'alcoolémie ne sont pas des lunettes de protection ni des lunettes pour activités sportives. En conséquence elles ne doivent pas être utilisées pour ces usages.

Les lunettes d'alcoolémie doivent être uniquement utilisées en présence d'un moniteur ou d'un formateur pour simuler les effets de l'alcool, drogues ou fatigue.

Fabricant et vendeur

Fabriquées en Espagne par Addixis Consulting S.L., alfonso XII 8, 28014 Madrid, Espagne

Tel: +34 91 445 24 04, email : info@alcovista.com

Vendeur France

Kwioo S.A.S, 57 rue Labrouste, 75015 Paris, tel: 06 64 32 62 75, info@alcovista.com



ALCOVISTA®

Simulation Alcool, Drogues et Fatigue

LUNETTES ALCOOL



Alcoolémie Elevée - Vision Jour
Taux: entre 1,0 g/l et 1,6 g/l
Taux moyen: 1,3 g/l
Ref: DF-WN4I-3ZGJ



Alcoolémie Moyenne - Vision Jour
Taux: entre 0,6 g/l et 1,0 g/l
Taux moyen: 0,8 g/l
Ref: 103-101-0006



Alcoolémie Basse - Vision Jour
Taux: entre 0,4 g/l et 0,6 g/l
Taux moyen: 0,5 g/l
Ref: 103-101-0002



Alcoolémie Elevée - Vision Nuit
Taux: entre 1,1 g/l et 1,7 g/l
Taux moyen: 1,4 g/l
Ref: 103-101-0004



Alcoolémie Moyenne - Vision Nuit
Taux: entre 0,7 g/l et 1,1 g/l
Taux moyen: 0,9 g/l
Ref: 103-101-0007



Alcoolémie Basse - Vision Nuit
Taux: entre 0,5 g/l et 0,7 g/l
Taux moyen: 0,6 g/l
Ref: 103-101-0003



Binge Drinking (jour et nuit)
Taux: Entre 2,5 g/l et 3,5 g/l
Taux moyen: 3,0 g/l
Ref: 103-101-0008

La simulation se traduit par une distorsion visuelle ainsi que par une réduction de l'angle de vision.

Les taux indiqués sont approximatifs en grammes par litre de sang, **chaque individu peut avoir une perception différente en fonction de sa vue, de ce fait les taux sont exprimés par une fourchette et non pas un taux fixe** (1 gr/l dans le sang = 0,50 mg/l dans l'air expiré).

Les modèles NOCTURNES simulent une situation de nuit (verres teintés), elles sont à utiliser le jour.

LUNETTES DROGUES



Drogues et Psychotropes
Ref: 103-101-00010



Cannabis et Opiacés
4 à 5 joints
Ref: 103-101-00011



Cannabis 1er Contact
1 à 2 joints
Ref: 103-101-00012



Hallucinogènes LSD, Trips, MDMA
Ref: 103-101-00013

Ces lunettes simulent un grand nombre des effets des drogues illicites ou une surdose de médicaments d'ordonnance. Les effets visuels portent sur la désorientation, la perception modifiée de l'espace, les vertiges, le manque de concentration, les distorsions de l'image, les problèmes de mémoire, et un sentiment d'euphorie.

LUNETTES FATIGUE AU VOLANT



Fatigue nuit blanche et crépuscule
12h de conduite sans repos
Ref: 103-101-00024



Fatigue nuit blanche et crépuscule
Avec effet alcool extrême 1,3 g/l
Ref: 103-101-00020

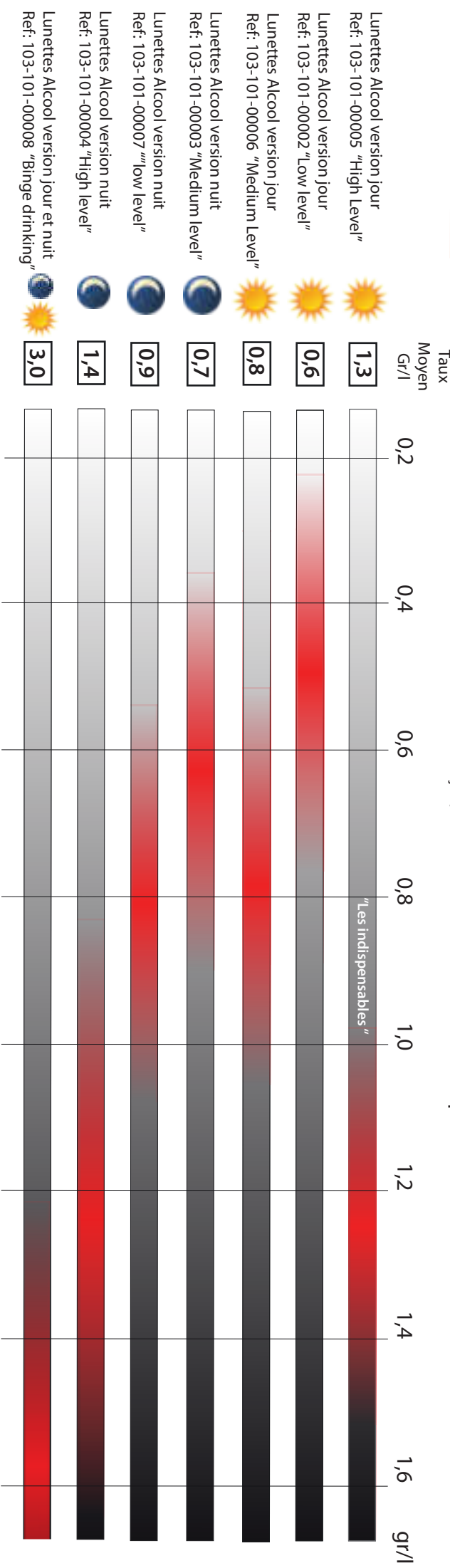
Les lunettes de fatigue simulent la fatigue après une longue nuit de travail, une sortie en discothèque, une soirée dans un endroit enfumé, un cas d'extrême fatigue ainsi qu'en fin de journée avec mauvaises conditions climatiques.

Précautions d'usage: Ne pas utiliser dans des véhicules sur la voie publique où dans des endroits mettant en danger la vie d'autrui.

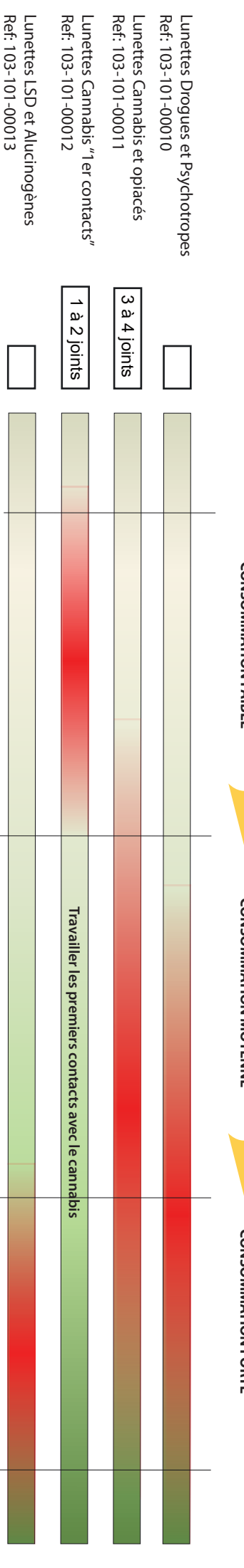
Les lunettes ALCOVISTA® sont conçues pour un usage pédagogique, la présence d'un animateur est nécessaire lors de l'utilisation.

Bien que dans certains exercices les lunettes procurent une certaine lenteur ou des comportements maladroits, une conduite sous influence de l'alcool, des drogues ou sous l'emprise de la fatigue peut se traduire dans la réalité par des comportements différents, par exemple les lunettes ne simulent pas des comportements agressifs, la somnolence ainsi que l'allongement des temps de réaction liés à la diminution des réflexes.

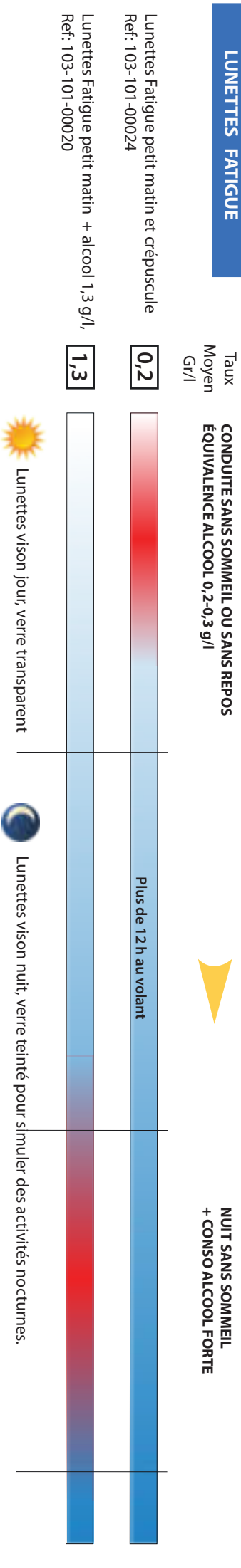
LUNETTES ALCOOLÉMIIE



LUNETTES DROGUES, CANNABIS ET PSYCHOTROPES



LUNETTES FATIGUE



THERMOMÈTRE DE L'ALCOOLÉMIE

ALCOOLÉMIE

EFFETS

ELIMINATION* en heures

