

本射の結果(参考) : 60%の縮尺なので距離は6m、「外れても的痕を残す(X)」ON(チェック)

Score

Shot	Hit	Score	Total	Counter
10	1	0	2	0

弾速計
エネルギー: 0.55 (Joule) 弾速: 62.5 (m/秒) サイクル数: ---- (発/秒) 弾径: 3.6mm 弾重量: 0.28g

コマンド(C)
射撃モード(M): 本射
競技弾数: 10発
表示回数: 10回
5秒 秒後に スタート(G)
 古い弾痕を残す(S)
 弾痕を点滅させる(B)
 弾痕に番号を付ける(O)
弾痕消去(D) リセット(R)

Shot	Hit	Score	Dir	Time
1	×	0	↗	05.42
2	×	0	↓	04.76
3	×	0	→	03.34
4	×	0	↖	05.58
5	×	0	↗	05.03
6	×	0	↑	04.67
7	○	2	↗	04.78
8	×	0	↘	05.85
9	×	0	↘	04.45
10	×	0	↖	04.65
11				
12				
Total	1	2		48.53

スタートボタンがファーストショットで競技を開始します

Score

Shot	Hit	Score	Total	Counter
10	1	0	2	0

弾速計
エネルギー: 0.55 (Joule) 弾速: 62.5 (m/秒) サイクル数: ---- (発/秒) 弾径: 3.6mm 弾重量: 0.28g

コマンド(C)
射撃モード(M): 本射
競技弾数: 10発
表示回数: 10回
5秒 秒後に スタート(G)
 古い弾痕を残す(S)
 弾痕を点滅させる(B)
 弾痕に番号を付ける(O)
弾痕消去(D) リセット(R)

Shot	Hit	Score	Dir	Time
1	×	0	↗	05.42
2	×	0	↓	04.76
3	×	0	→	03.34
4	×	0	↖	05.58
5	×	0	↗	05.03
6	×	0	↑	04.67
7	○	2	↗	04.78
8	×	0	↘	05.85
9	×	0	↘	04.45
10	×	0	↖	04.65
11				
12				
Total	1	2		48.53

スタートボタンがファーストショットで競技を開始します

Stealth-Target ST32R

ファイル(F) 表示(V) ツール(T) ヘルプ(H)

ターゲットの選択: 18. APS10mmレーザーターゲット

詳細設定 ST32R: OK ターゲット画面 表示モード切替

Score	Shot	Hit	Score	Total	Counter
	10	1	0	2	0

コマンド(C)

射撃モード(M): 本射

競技弾数: 10発

持ち時間(L)

表示回数: 10回

5秒にスタート(G)

古い弾痕を消す(S)

弾痕を点滅させる(B)

弾痕に番号を付ける(Q)

弾痕消去(D) リセット(R)

Shot	Hit	Score	Dir	Time
1	×	0	↗	05.42
2	×	0	↓	04.76
3	×	0	→	03.34
4	×	0	↘	05.58
5	×	0	↖	05.03
6	×	0	↑	04.67
7	○	2	↗	04.78
8	×	0	↘	05.85
9	×	0	↓	04.45
10	×	0	↖	04.65
11				
12				
Total	1	2		48.53

弾速計

エネルギー: 0.55 (Joule)

弾速: 62.5 (m/秒)

サイクル数: --- (発/秒)

弾径: 3.6mm

弾重量: 0.28g

照準補正 X: 0.0 mm Y: 0.0 mm 標準値を適用

着弾遅延: 0.0 ミリ秒

スタートボタンがファーストショットで競技を開始します

Stealth-Target ST32R

ファイル(F) 表示(V) ツール(T) ヘルプ(H)

ターゲットの選択: 18. APS10mmレーザーターゲット

詳細設定 ST32R: OK ターゲット画面 表示モード切替

Score	Shot	Hit	Score	Total	Counter
	10	1	0	2	0

コマンド(C)

射撃モード(M): 本射

競技弾数: 10発

持ち時間(L)

表示回数: 10回

5秒にスタート(G)

古い弾痕を消す(S)

弾痕を点滅させる(B)

弾痕に番号を付ける(Q)

弾痕消去(D) リセット(R)

Shot	Hit	Score	Dir	Time
1	×	0	↗	05.42
2	×	0	↓	04.76
3	×	0	→	03.34
4	×	0	↘	05.58
5	×	0	↖	05.03
6	×	0	↑	04.67
7	○	2	↗	04.78
8	×	0	↘	05.85
9	×	0	↓	04.45
10	×	0	↖	04.65
11				
12				
Total	1	2		48.53

弾速計

エネルギー: 0.55 (Joule)

弾速: 62.5 (m/秒)

サイクル数: --- (発/秒)

弾径: 3.6mm

弾重量: 0.28g

照準補正 X: 0.0 mm Y: 0.0 mm 標準値を適用

着弾遅延: 0.0 ミリ秒

スタートボタンがファーストショットで競技を開始します

※当たっていますが、黒帯に触れているのでNGです。

Stealth-Target ST32R

ファイル(F) 表示(O) ツール(T) ヘルプ(H)

ターゲットの選択: 18. APS10mmレーザーターゲット

詳細設定 ST32R: OK ターゲット画面 表示モード切替

Score	Shot	Hit	Score	Total	Counter
	10	1	0	2	0

コマンド(C)

射撃モード(M): 本射

競技弾数: 10発

持ち時間(L)

表示回数: 10回

5秒に 秒後に スタート(G)

古い弾痕を消す(S)

弾痕を点滅させる(B)

弾痕に番号を付ける(Q)

弾痕消去(D) リセット(R)

Shot	Hit	Score	Dir	Time
1	×	0	↗	05.42
2	×	0	↓	04.76
3	×	0	→	03.34
4	×	0	↙	05.58
5	×	0	↗	05.03
6	×	0	↑	04.67
7	○	2	↗	04.78
8	×	0	↘	05.85
9	×	0	↘	04.45
10	×	0	↖	04.65
11				
12				
Total	1	2		48.53

弾速計

エネルギー: 0.55 (Joule)

弾速: 62.5 (m/秒)

サイクル数: ----- (発/秒)

弾径: 3.6mm

弾重量: 0.28g

照準補正 X: 0.0 mm Y: 0.0 mm 標準値を適用

着弾遅延: 0.0 ミリ秒

スタートボタンがファーストショットで競技を開始します

Stealth-Target ST32R

ファイル(F) 表示(O) ツール(T) ヘルプ(H)

ターゲットの選択: 18. APS10mmレーザーターゲット

詳細設定 ST32R: OK ターゲット画面 表示モード切替

Score	Shot	Hit	Score	Total	Counter
	10	1	0	2	0

コマンド(C)

射撃モード(M): 本射

競技弾数: 10発

持ち時間(L)

表示回数: 10回

5秒に 秒後に スタート(G)

古い弾痕を消す(S)

弾痕を点滅させる(B)

弾痕に番号を付ける(Q)

弾痕消去(D) リセット(R)

Shot	Hit	Score	Dir	Time
1	×	0	↗	05.42
2	×	0	↓	04.76
3	×	0	→	03.34
4	×	0	↙	05.58
5	×	0	↗	05.03
6	×	0	↑	04.67
7	○	2	↗	04.78
8	×	0	↘	05.85
9	×	0	↘	04.45
10	×	0	↖	04.65
11				
12				
Total	1	2		48.53

弾速計

エネルギー: 0.55 (Joule)

弾速: 62.5 (m/秒)

サイクル数: ----- (発/秒)

弾径: 3.6mm

弾重量: 0.28g

照準補正 X: 0.0 mm Y: 0.0 mm 標準値を適用

着弾遅延: 0.0 ミリ秒

スタートボタンがファーストショットで競技を開始します

Stealth-Target ST32R

ファイル(F) 表示(O) ツール(T) ヘルプ(H)

ターゲットの選択: 18. APS10mmレーザーターゲット

詳細設定 ST32R: OK ターゲット画面 表示モード切替

Score	Shot	Hit	Score	Total	Counter
	10	1	0	2	0

弾速計
エネルギー: 0.55 (Joule) 弾速: 62.5 (m/秒) サイクル数: --- 弾径: 3.6mm 弾重量: 0.28g

照準補正 X: 0.0 mm Y: 0.0 mm 標準値を適用 着弾遅延: 0.0 ミリ秒

スタートボタンがファーストショットで競技を開始します

コマンド(C)

射撃モード(M): 本射

競技弾数: 10発 持ち時間(L)

表示回数: 10回

5秒 秒後に スタート(G)

古い弾痕を残す(S)

弾痕を点滅させる(B)

弾痕に番号を付ける(Q)

弾痕消去(D) リセット(R)

Shot	Hit	Score	Dir	Time
1	×	0	↗	05.42
2	×	0	↓	04.76
3	×	0	→	03.34
4	×	0	↙	05.58
5	×	0	↖	05.03
6	×	0	↑	04.67
7	○	2	↗	04.78
8	×	0	↘	05.85
9	×	0	↙	04.45
10	×	0	↖	04.65
11				
12				
Total	1	2		48.53

Stealth-Target ST32R

ファイル(F) 表示(O) ツール(T) ヘルプ(H)

ターゲットの選択: 18. APS10mmレーザーターゲット

詳細設定 ST32R: OK ターゲット画面 表示モード切替

Score	Shot	Hit	Score	Total	Counter
	10	1	0	2	0

弾速計
エネルギー: 0.55 (Joule) 弾速: 62.5 (m/秒) サイクル数: --- 弾径: 3.6mm 弾重量: 0.28g

照準補正 X: 0.0 mm Y: 0.0 mm 標準値を適用 着弾遅延: 0.0 ミリ秒

スタートボタンがファーストショットで競技を開始します

コマンド(C)

射撃モード(M): 本射

競技弾数: 10発 持ち時間(L)

表示回数: 10回

5秒 秒後に スタート(G)

古い弾痕を残す(S)

弾痕を点滅させる(B)

弾痕に番号を付ける(Q)

弾痕消去(D) リセット(R)

Shot	Hit	Score	Dir	Time
1	×	0	↗	05.42
2	×	0	↓	04.76
3	×	0	→	03.34
4	×	0	↙	05.58
5	×	0	↖	05.03
6	×	0	↑	04.67
7	○	2	↗	04.78
8	×	0	↘	05.85
9	×	0	↙	04.45
10	×	0	↖	04.65
11				
12				
Total	1	2		48.53

Stealth-Target ST32R

ファイル(F) 表示(O) ツール(T) ヘルプ(H)

ターゲットの選択: 18. APS10mmレーザーターゲット

詳細設定 ST32R: OK ターゲット画面 表示モード切替

Score	Shot	Hit	Score	Total	Counter
	10	1	0	2	0

コマンド(C)

射撃モード(M): 本射

競技弾数: 10発

持ち時間(L)

表示回数: 10回

5秒に 秒後に スタート(G)

古い弾痕を残す(S)

弾痕を点滅させる(B)

弾痕に番号を付ける(Q)

弾痕消去(D) リセット(R)

Shot	Hit	Score	Dir	Time
1	×	0	↗	05.42
2	×	0	↓	04.76
3	×	0	→	03.34
4	×	0	↙	05.58
5	×	0	↖	05.03
6	×	0	↑	04.67
7	○	2	↗	04.78
8	×	0	↘	05.85
9	×	0	↙	04.45
10	×	0	↖	04.65
11				
12				
Total	1	2		48.53

弾速計

エネルギー: 0.55 (Joule)

弾速: 62.5 (m/秒)

サイクル数: ----- (発/秒)

弾径: 3.6mm

弾重量: 0.28g

照準補正 X: 0.0 mm Y: 0.0 mm 標準値を適用

着弾遅延: 0.0 ミリ秒

スタートボタンがファーストショットで競技を開始します

Stealth-Target ST32R

ファイル(F) 表示(O) ツール(T) ヘルプ(H)

ターゲットの選択: 18. APS10mmレーザーターゲット

詳細設定 ST32R: OK ターゲット画面 表示モード切替

Score	Shot	Hit	Score	Total	Counter
	10	1	0	2	0

コマンド(C)

射撃モード(M): 本射

競技弾数: 10発

持ち時間(L)

表示回数: 10回

5秒に 秒後に スタート(G)

古い弾痕を残す(S)

弾痕を点滅させる(B)

弾痕に番号を付ける(Q)

弾痕消去(D) リセット(R)

Shot	Hit	Score	Dir	Time
1	×	0	↗	05.42
2	×	0	↓	04.76
3	×	0	→	03.34
4	×	0	↙	05.58
5	×	0	↖	05.03
6	×	0	↑	04.67
7	○	2	↗	04.78
8	×	0	↘	05.85
9	×	0	↙	04.45
10	×	0	↖	04.65
11				
12				
Total	1	2		48.53

弾速計

エネルギー: 0.55 (Joule)

弾速: 62.5 (m/秒)

サイクル数: ----- (発/秒)

弾径: 3.6mm

弾重量: 0.28g

照準補正 X: 0.0 mm Y: 0.0 mm 標準値を適用

着弾遅延: 0.0 ミリ秒

スタートボタンがファーストショットで競技を開始します