

# ST32(R)用 25m スポーツピストル標的使用説明書

## 1. 基本的な使い方

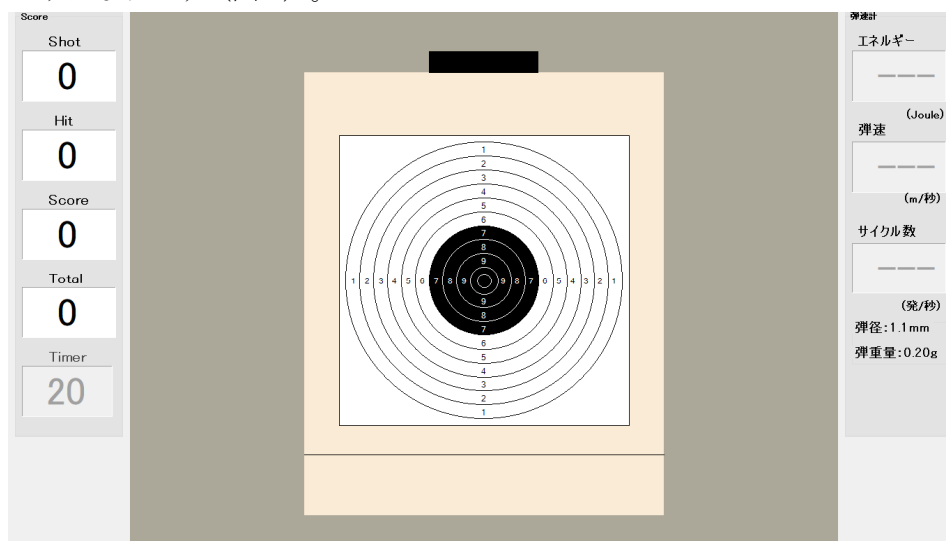
ST32(R)コントロールソフトメイン画面（PC 側操作画面）で、ツールバーの「ターゲットの選択」から「22. スポーツピストル標的」を選択すると、「25m スポーツピストル標的」が表示されます（図 1）。

デフォルトでは、距離 5m から見た場合に、25m 先の直径 500mm の標的を見た場合と同じサイズ（100mm）に表示されるようになっていきます。（※以下の説明では ST15（15.6 インチ電子標的）の画面で説明しますので、32 インチ電子標的では画面に対する標的のサイズはこの半分ほどになります）



（図 1）[メイン画面（PC 側操作画面）]

実際に撃つ ST32(R)の「標的画面」の表示は、標的とスコアパネル、弾速計パネルのみになります（図 2）。



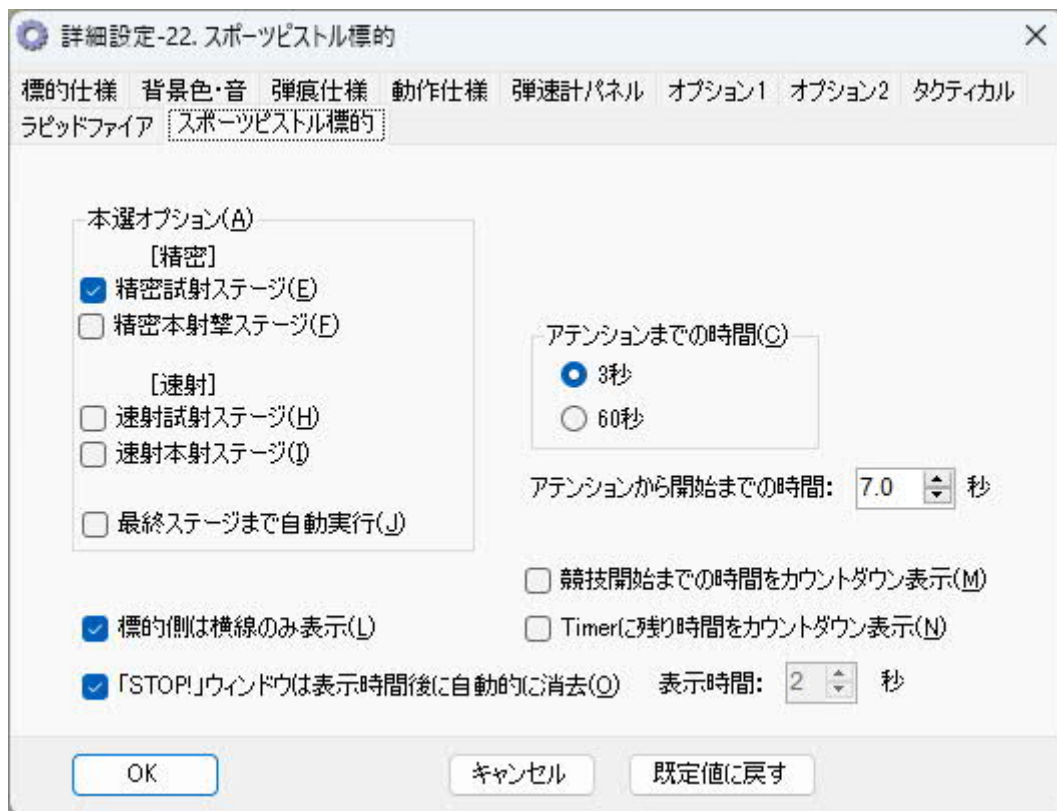
（図 2）[標的画面]

以後は操作部の説明ですので、主に「メイン画面」を載せて説明致します。

デフォルト設定では、コマンドパネルの「射撃モード(M)」(※操作画面の右上)を「本射」にして「スタートボタン」を押すと「精密試射ステージ」だけが実行されるようになっています。

## 2. 「詳細設定：25m ピistol標的」タブページの説明

25m ピistol標的の細かい設定はツールバーの「詳細設定」-「25m ピistol標的」タブページで行います。(図3)



(図3) [「詳細設定」-「スポーツピistol標的」タブページ]

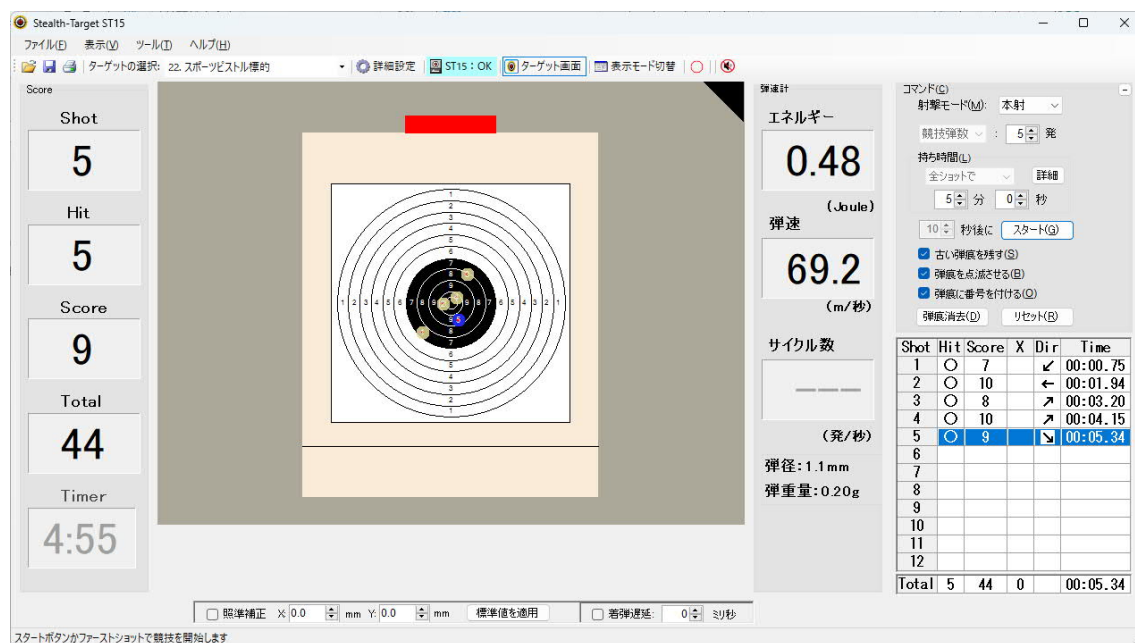
- a. [本選オプション(A)] パネルの説明：「射撃モード」を「本射」にして「スタート」ボタンを押すとチェックされた項目が順番に実行されます。例えばこの図の設定なら、「精密試射ステージ」だけが実行されます。

「精密試射ステージ(E)」チェックボックス：本選前の射撃ステージです。普段の繰り返し練習にも使えます。

メイン画面右上の「射撃モード」を「本射」に設定し、メイン画面の「スタート」ボタンを押すと、設定時間後にアテンションの号令が掛かって赤ランプが点灯し、その7秒後にランプが緑に変わり、5発撃ち終わらなくても(図6の場合は持ち時間が5分なので)5分後には赤に戻ります。

標的の右上の黒い三角は「試射ステージ」であることを示します。デフォルトでは「試射ステージ」だけが実行可能となっております。

参考) 「スタート」ボタンの代わりに Enter キーを押したり、1 発撃って競技を開始することもできます。

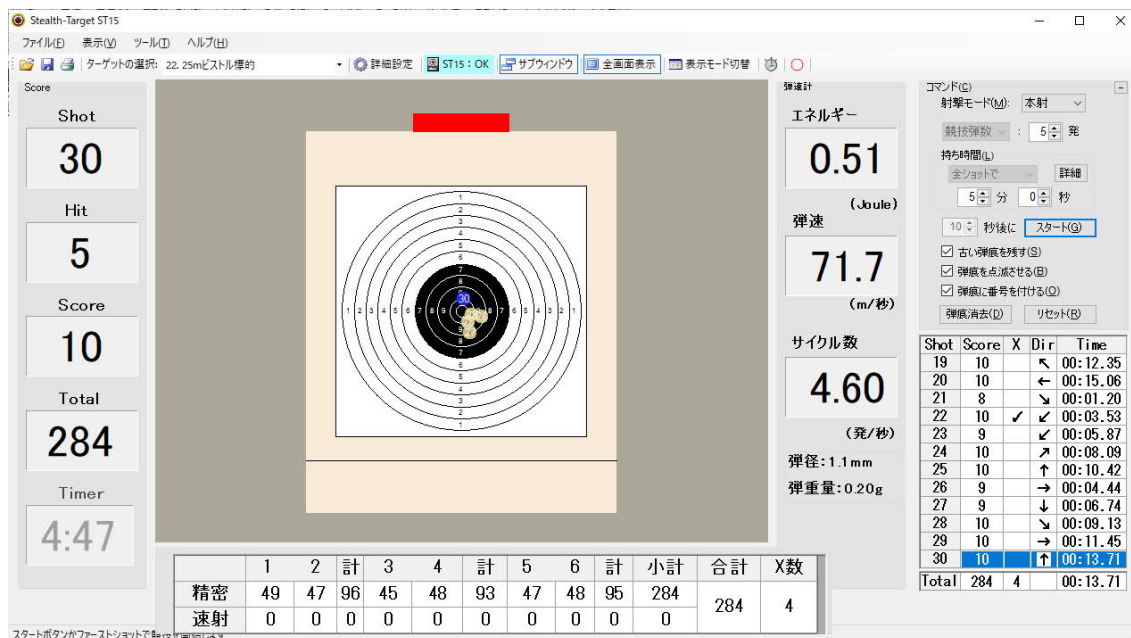


(図 4) 「精密試射ステージ実行時のメイン画面」

精密試射ステージの制限時間は基本的には 5 分ですが、この様に本選オプションで試射ステージだけしかチェックを入れなかった場合には、メイン画面右上のコマンドパネルの「持ち時間 (L)」で制限時間を変更できます。

「精密本射ステージ(F)」チェックボックス：本射のステージです。

チェックすると、射撃モードが「本射」の時、最初のスタートボタン押下で「精密本射ステージ」（5分間で5発）の1回目が始まり、その後、スタートボタンを押す度に5分間で5発のサブステージが6回目まで実行されます（図5参照）。



（図5）「精密本射ステージ実行時のメイン画面」

このステージではメイン画面の下部に集計表が表示されます。

「精密本射ステージ(F)」のデフォルトは未チェックです。

「速射試射ステージ(H)」チェックボックス：速射の試射ステージ（「アテンション」でランプが赤に変わり、7秒後から緑3秒、赤7秒、を5回繰り返す試射ステージ）を行うかどうかを決めるチェックボックスです。デフォルトは未チェックです。

「速射本射ステージ(I)」チェックボックス：

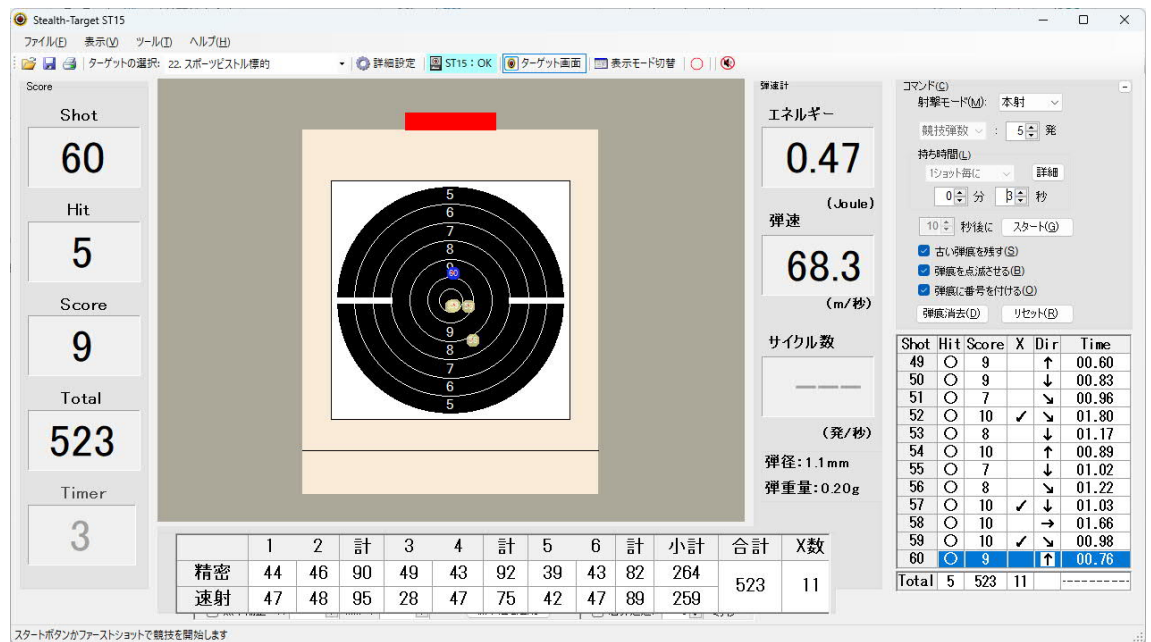
速射の本射撃ステージを行うかどうかを決めるチェックボックスです。

チェックすると、射撃モードが「本射」の時、スタートボタン押下で「速射本射ステージ」（「アテンション」でランプが赤に変わり、7秒後から緑3秒、赤7秒、を5回繰り返すサブステージ）が始まり、その後、スタートボタンを押す度に6回目まで実行されます。

図6は「精密本射ステージ(F)」と「速射本射ステージ(I)」を両方チェックして連続して実行した時の画面です。

「速射本射ステージ(I)」チェックボックスのデフォルトは未チェックです。

※本選オプションは精密と速射と各々個別に設定できます。ですから、速射では「試射ステージ」は行わない等、自由に設定ができます。



(図 6) [速射本射ステージ実行時のメイン画面]

#### 「最終ステージまで自動実行(J)」チェックボックス：

チェックすると、射撃モードが「本射」でスタートボタンを押したとき、チェックされた全てのステージを最後まで自動実行します。「精密及び速射の本射ステージ」も6回目まで全て自動実行します。  
チェックを外すと、スタートボタンを押さなければ、次のステージ及びサブステージは始まりません。

#### b. [アテンションまでの時間(C)] 設定パネルの説明

「3秒」ボタンを押すとスタートから3秒後に「アテンション」の号令がかかります。  
「60秒」ボタンを押すとスタートから60秒後に「アテンション」の号令がかかります。「60秒」にすると、スタートボタンを押した後、操作画面に赤で「LOAD 済」と表示されます。デフォルトは「60秒」です。

#### c. [アテンションから開始までの時間] 設定ボックス：

アテンションから開始までの時間を6.5秒から7.5秒までの間で0.1秒単位で調整できます。デフォルトは7.0秒です。

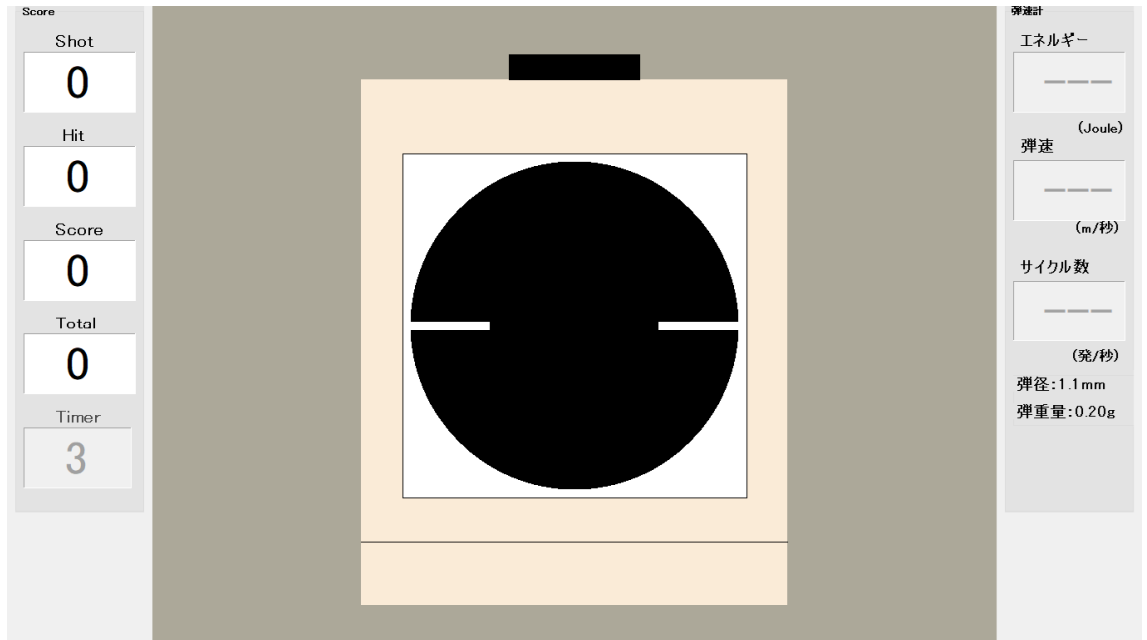
#### d. 「競技開始までの時間をカウントダウン表示(M)」チェックボックス：

チェックすると、スタートボタン押下から競技開始までの時間を画面中央にカウントダウン表示します。デフォルトは未チェックです。

#### e. 「標的側は横線のみ表示(L)」チェックボックス：

ここにチェックを入れると、メイン画面（操作画面）の表示はそのままですが、速射

ステージの場合、実際に撃つ標的画面の表示は次図（図9）の様になります。デフォルトはチェックです。（※精密ステージでもこの表示の方が良ければ、今後のバージョンアップ時に全てこの表示になる様に変更致します）



（図9）〔速射の標的側画面〕

f. 「Timer に残り時間をカウントダウン表示(N)」 チェックボックス：

チェックすると、競技中、スコアパネルの Timer 表示がカウントダウン表示されます。デフォルトは未チェックです。

g. 「STOP!」ウィンドウは表示時間後に自動的に消去(0)チェックボックス

チェックすると、STOP ウィンドウを表示時間経過後に自動的に消去します。チェックを外すと、OK ボタンを押さない限り STOP ウィンドウは消えなくなります。デフォルトはチェックです。

表示時間：

STOP ウィンドウの表示時間を指定します。デフォルトは 5 秒です（※現在都合により 2 秒に固定してあります。後で変更可能にします）。0 秒にすると表示されなくなります。ラピッドファイア標的の場合、STOP ウィンドウに表示される TOTAL は、5 発の合計点となっております。

3. 記録の保存／復元方法：

競技を中断・再開するときは、中断する時にファイルに保存し、再開するときにそのファイルを開く必要があります。保存する時、デフォルトでは日付・時刻がファイル名になりますが、複数人で使うときなどは、自分の名前をファイル名に付けて USB メモリに保存するなどして管理してください。

ST32(R)コントロールソフト上部のメニューバーにファイルメニューがあります。



## ファイルメニュー (F)

ファイルメニューでは、データファイルの保存や呼び出しなどを行うことができます。

### 開く (O)...

ST32(R)用のデータファイル (ST32 は拡張子「.32s」、ST32 は拡張子「.32r」) を開いて、ファイル保存時の設定に戻します。更に、着弾データがあれば着弾状況もファイル保存時の状況に戻します。この時、開いたファイルへのパスがタイトルバーに表示されます。また、コメントがあればコメントウィンドウを開いて表示します。

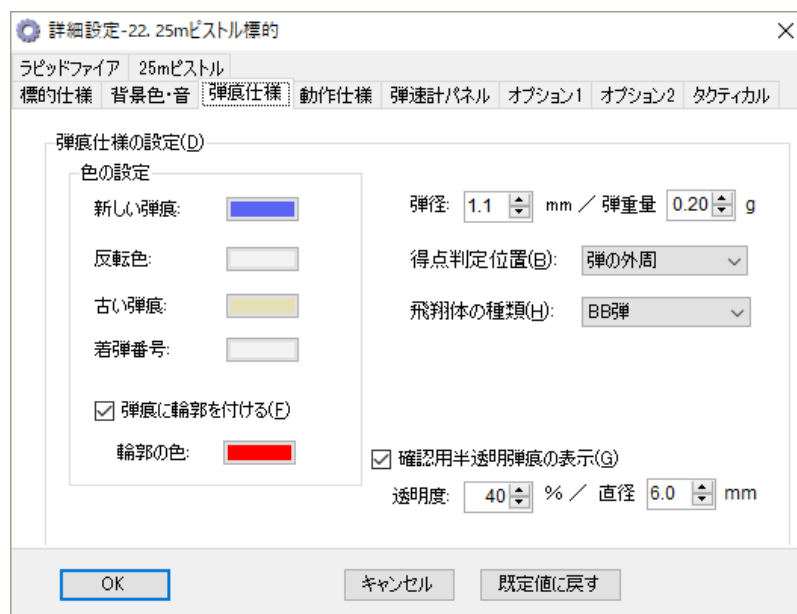
### 名前をつけて保存 (A) ...

現在の設定と着弾状況をデータファイル (ST32 は拡張子「.32s」、ST32 は拡張子「.32r」) に名前を付けて保存します。また、保存したファイルへのパスがタイトルバーに表示されます。

## 4. 「詳細設定：弾痕仕様」タブページの説明

弾痕の色や大きさ等を設定をするページです。デフォルトでは次図の設定になっています。弾痕の真中の 1.1mm の赤い丸が、25m 先の 5.6mm 弾の弾痕サイズに相当する弾径、その外側の 6mm の丸は確認用の半透明弾痕です。

得点判定は弾径に設定された値 (この場合は 1.1mm) で行われますので、色や確認用半透明弾痕のサイズ・透明度などは見易いように変更して頂いて構いません。真中の弾痕の色は「輪郭の色：」で変更できます。確認用半透明弾痕の色は、「色の設定」パネルの「新しい弾痕：」「古い弾痕：」で変更できます。



「詳細設定：弾痕仕様」タブページ

### 新しい弾痕：

新しい弾痕の色を設定するカラーボタンです。クリックすると「色の設定」ウィンドウが表示されますので、ご希望の色に設定してください。

### 反転色：

反転色を設定するカラーボタンです。コマンドパネルの「弾痕を点滅させる」をチェックした時は新しい弾痕の色と反転色の間で色を切り替え表示します。クリックすると「色の設定」ウィンドウが表示されますので、ご希望の色に設定してください。

#### **古い弾痕：**

古い弾痕の色を設定するカラーボタンです。コマンドパネルの「古い弾痕を残す」をチェックした場合はここで設定した色で表示されます。クリックすると「色の設定」ウィンドウが表示されますので、ご希望の色に設定してください。

#### **着弾番号：**

着弾番号の色を設定するカラーボタンです。コマンドパネルの「弾痕に番号を付ける (Q)」をチェックした時は、ここで設定した色で番号が表示されます。クリックすると「色の設定」ウィンドウが表示されますので、ご希望の色に設定してください。

#### **弾痕に輪郭をつける (E)**

チェックすると、弾痕に輪郭がつきます。

#### **輪郭の色：**

弾痕の輪郭の色を設定するカラーボタンです。クリックすると「色の設定」ウィンドウが表示されますので、ご希望の色に設定してください。

#### **弾径：**

BB 弾の直径を設定します。「弾速計パネル」タブの「弾径」と同じです。

#### **弾重量：**

BB 弾の重量を設定します。「弾速計パネル」タブの「弾重量」と同じです。

#### **得点判定位置 (B) メニュー**

得点を「弾の外周」で判定するか「弾の中心」で判定するかを選択するメニューです。「弾の外周」を選択した場合、弾痕が的の内側の円にかすっているだけでも内側の円の得点になるので、その分だけ高得点が出やすくなります。

#### **飛翔体の種類 (H) メニュー**

標的板に向かって飛んでくる物体が「BB 弾」なのか「吹き矢」なのかを選択するメニューです。吹き矢を選択した場合には、弾痕が二重丸になり、外側の円は矢の裾の底部の直径、内側の円は先端の直径を表します。得点は内側の円（先端径）で判定します。現在の一般的な吹き矢の筒の内径は 13mm なので、外側の円は 13mm 固定です。内側の円は「詳細設定 (C)」→「弾痕仕様タブ」→「弾径ボックス」で 0.1mm 単位で調整できます。

吹き矢の場合は、先が丸められた重さ 1.2g 以内のものを使用してください。先が尖った矢は絶対に使用しないでください。

#### **確認用半透明弾痕の表示 (G) チェックボックス**

チェックすると、弾径の設定に係わらず、確認し易い大きさの透明度変更可能な弾痕を表示しますので、弾径を小さくしても弾痕が確認しやすくなります。

「弾痕に輪郭を付ける (F)」をチェックすると輪郭は弾径サイズで表示されますので、弾痕の中に実際の弾径の円が表示されて二重丸になり、実際の弾径も確認できます。但し、「飛翔体の種類」が「吹き矢」の場合はこの設定は無視されます。



**透明度**：確認用半透明弾痕の透明度設定ボックスです。数字を大きくすると透明度が増加します。透明度は 10～70%程度が実用的な範囲です。

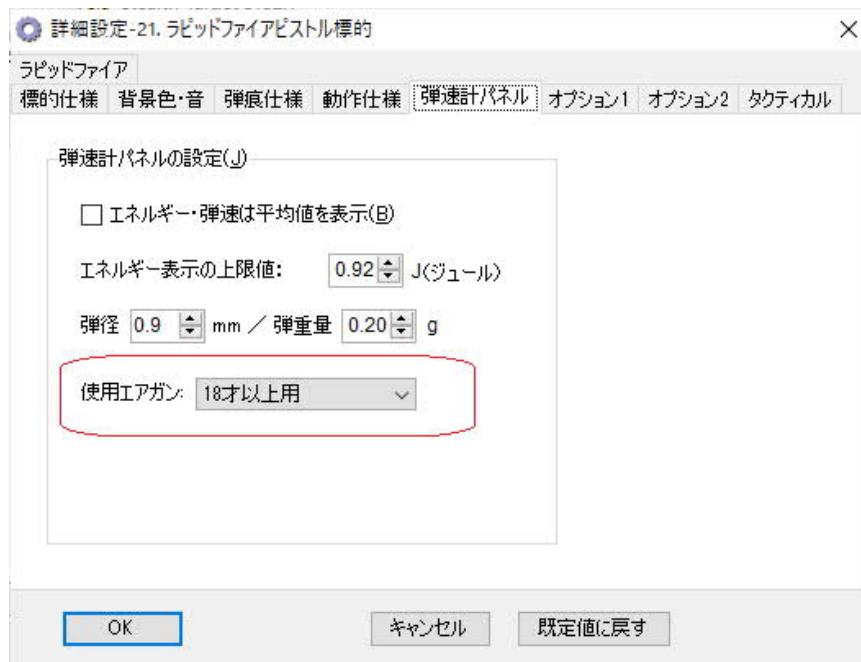
**直径**：確認用半透明弾痕の直径設定ボックスです。確認用半透明弾痕は最大 25mm まで拡大可能です。

#### 5. 18 才以上用と 10 歳以上用のエアガンの使い分けについて

使用するエアガンが 18 才以上用のものか、10 才以上用のものか、で「**詳細設定：弾速計パネル**」タブページの「**使用エアガン**」メニューの設定を変更する必要があります（次図）。

使用するエアガンが 18 才以上用の場合はここを「18 才以上用」とし、10 才以上用の場合はここを「10 才以上用」としてください。

デフォルトは「18 才以上用」です。



「詳細設定：弾速計パネル」タブページ

※これは ST32 の 25m スポーツピストル標的に関する使用説明書になります。ST32 の使い方については、ST32 取扱説明書をご覧ください。

2025 年 4 月 4 日  
株式会社エイテック