

ST32(R)用ラピッドファイア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」メニューから「21.ラピッドファイアピストル標的」を選択すると、「ラピッドファイアピストル標的」が表示されます（図 1）。

この時、操作画面のターゲットウィンドウの右上の方に「本選／ファイナル」選択ボックスが表示されます。（設定がデフォルトの場合）このボックスの操作だけで本選の「試射ステージ」と「ファイナル競技」が実行できます。

デフォルトで 25m ラピッドファイアピストル競技がエアソフトガンで距離 4m の距離で、実際の競技と同じ見え方でできる設定になっています。

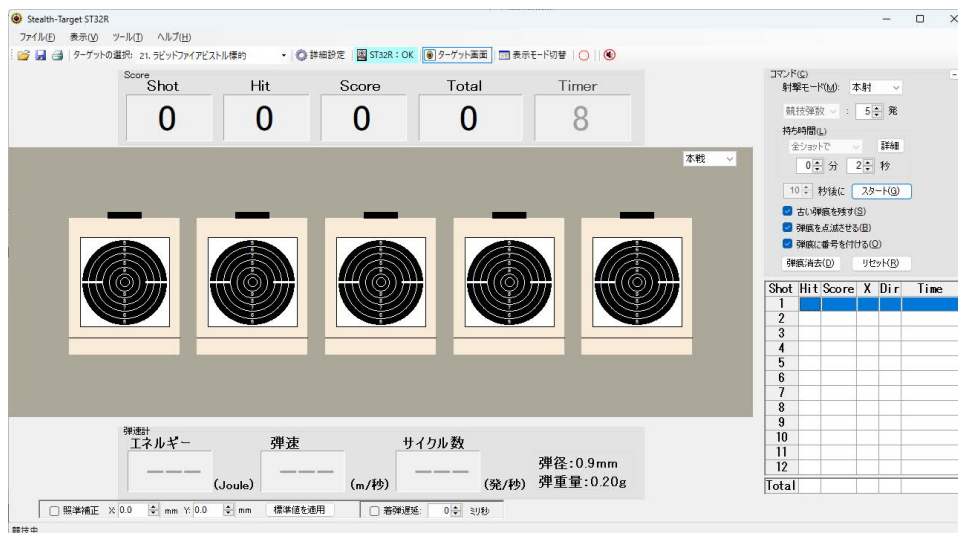


図 1 [メイン画面（PC 側操作画面）]

実際に撃つ ST32 の「標的画面」の表示は下図のようになります（図 2）。尚、「標的側は横線のみ表示（L）」（後述）のチェックを外すとメイン画面と同様にスコアと圏線も表示するようにできます。

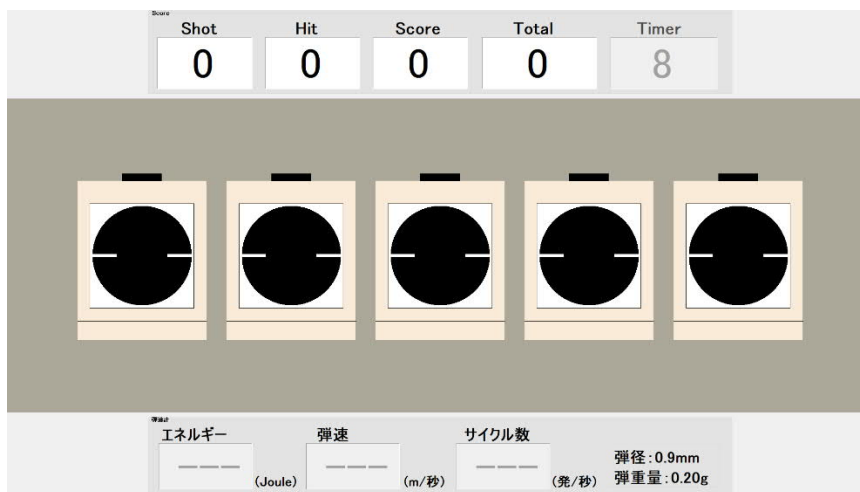


図 2 [標的画面]

以後は操作部の説明ですので、「メイン画面（PC の画面）」を載せて説明致します。

デフォルト設定では、「本選の試射ステージだけ」及び「ファイナル競技」が、「本選／ファイナル」選択ボックスの切替でできます。この場合、コマンドパネルの持ち時間の設定で競技時間を自由に変更することができます。

しかし、試射ステージをラピッドファイアピストル競技のシーケンス内で行う場合には、自動的に 8 秒が設定されます。

注 1) 尚、ラピッドファイア標的では、制限時間の 0.2 秒後までの着弾は OT（オーバータイム）にならない仕様となっております。

a. [本選：試射ステージの説明]

メイン画面右上の「射撃モード」メニューを「本射」に設定し、ターゲット画面の右上の「本選／ファイナル」選択ボックスを「本選」に設定して、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（下図の場合は持ち時間が 8 なので）8 秒後（正確には 8.2 秒後。以下他の秒数でも同じ※この 0.2 秒は昔、的が回転式だった時の動作遅れを考慮したものだそうです。以下同様）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」であることを表します。デフォルトでは「本選」は「試射ステージ」だけが実行可能となっております。

的の下得点表示の「OT」はオーバータイムのことです。5 射目は右のスコアボードで見ると 8.28 秒になっていますので、0.08 秒超過しております。

デフォルトでは試射ステージの時間はコマンド(C)パネルの持ち時間で変更できます。

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。

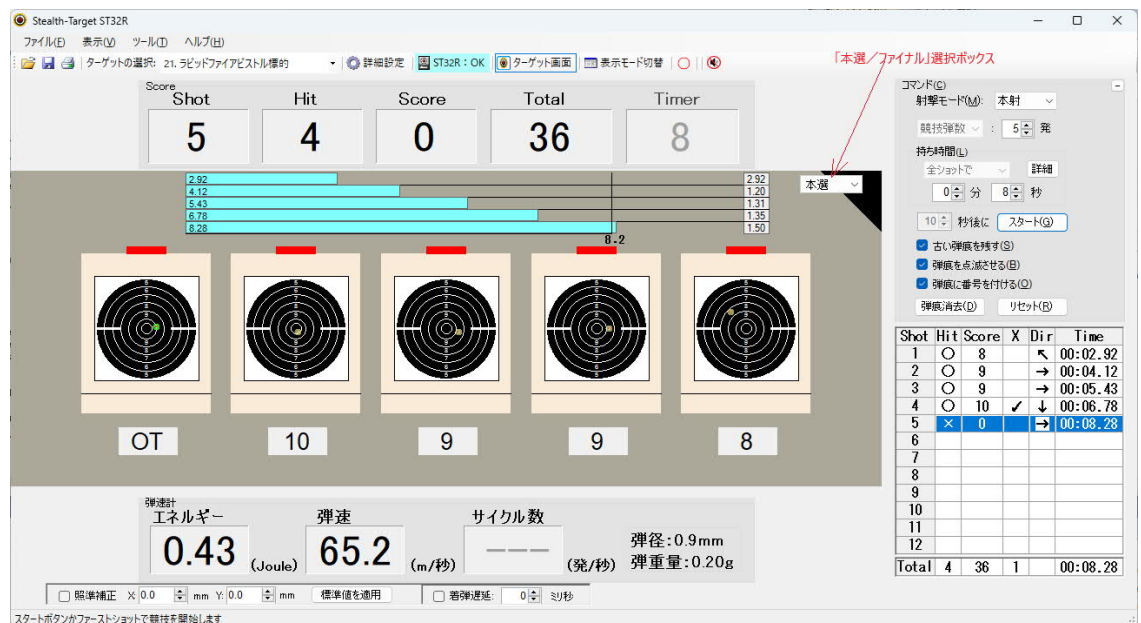


図 3 「本選：試射ステージ実行後のメイン画面（PC 画面）」

b. [ファイナル競技の説明]

「本選／ファイナル」選択ボックスを「ファイナル」に設定して「スタート」ボタンを押すと、やはり設定時間後に**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（例えばTimerが6の場合）6秒後（正確には6.2秒後）には赤に戻ります。

「ファイナル」設定の場合、デフォルトでは9.7以上の着弾だけがヒットになります。この閾値は「詳細設定」→「ラピッドファイア」タブ→「ファイナルモード閾値」で変更できます。

また、標的下の得点表示は○×のみになります。○がヒットを表します。「OT」はオーvertimeの意味で「OT」の数だけヒット数が減算されます。従ってこの場合、○は3つですが、ヒット数は2になってしまいます。

上部の着弾時間グラフは、左側の数字が開始から着弾までの時間、右端が着弾間隔です。持ち時間が6秒（正確には6.2秒）なので、これを超えるとOTです。

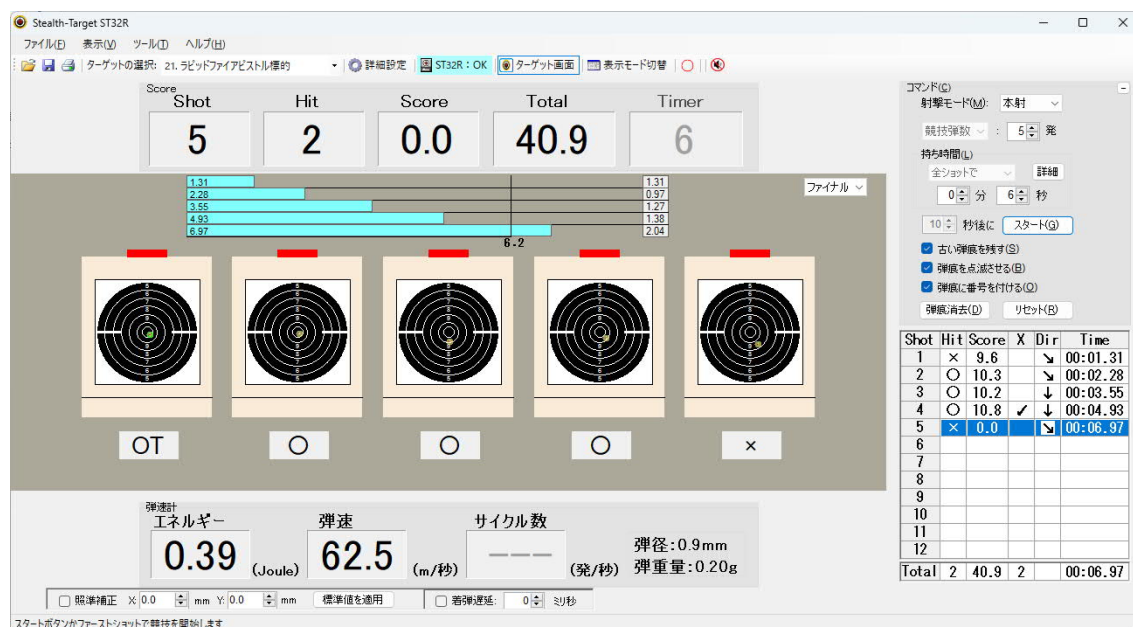


図4 「ファイナルステージ実行後のメイン画面」

2. 「詳細設定：ラピッドファイア」タブページの説明

ラピッドファイアピistol標的の細かい設定はツールバーの「詳細設定」-「ラピッドファイア」タブページで行います。

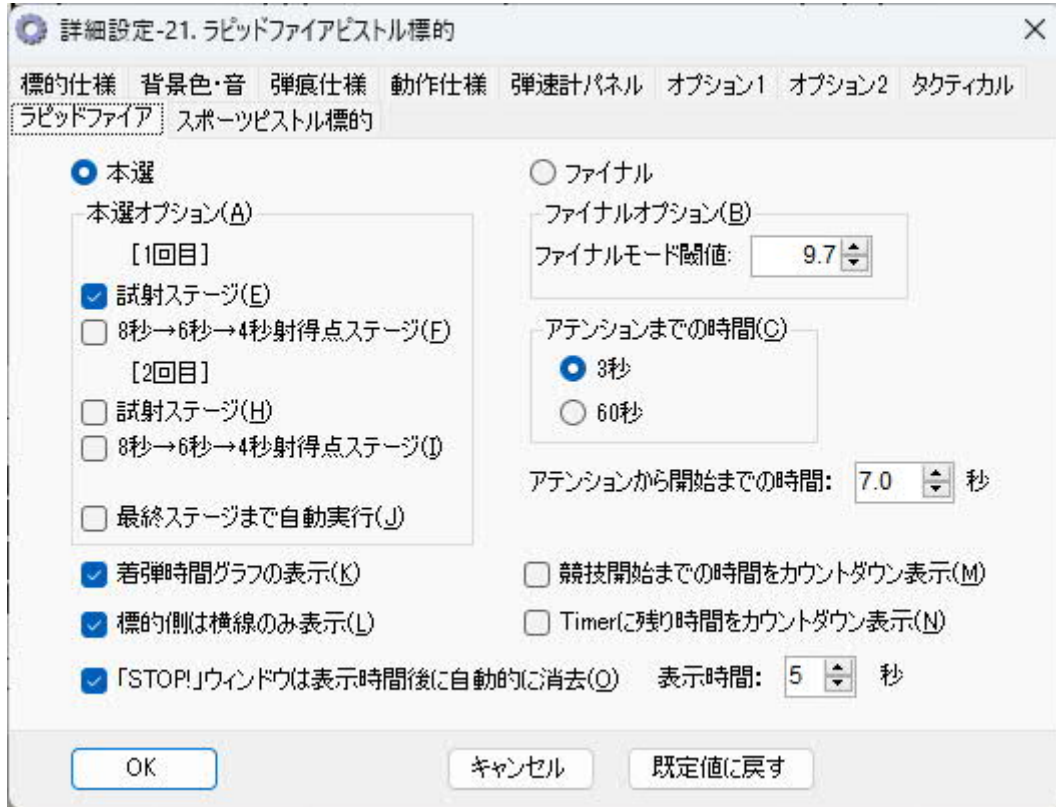


図5 [「詳細設定」-「ラピッドファイア」タブページ]

a. 「本選」／「ファイナル」ボタン： 本選かファイナルかを選択するボタンです。この機能は、「メイン画面」の「本選／ファイナル」選択ボックスと同じです。

b. [本選オプション(A)] パネルの説明： 本選の設定で競技がスタートするとチェックされた項目が順番に実行されます。

「試射ステージ(E)」チェックボックス： 本選前の試射ステージです。普段の繰り返し練習用にも使えます。（前掲「本選：試射ステージ実行時のメイン画面」(2頁)参照)

チェックすると、右上のコマンドパネルの射撃モードが「本射」の時、「試射ステージ」が実行されます。

標的の右上の黒い三角は「試射ステージ」であることを表します。

デフォルトでは「本選」は「試射ステージ」だけがチェックされて実行可能となっております。

試射ステージの制限時間は基本的には 8 秒ですが、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、画面右上のコマンドパネルの「持ち時間」で制限時間を変更できます。ですから、例えば 4 秒に設定すれば、4 秒射の練習を繰り返すなど、自由な練習ができます。

「8 秒→6 秒→4 秒射得点ステージ(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、「8 秒→6 秒→4 秒射得点ステージ」が実行されます（次図参照）。

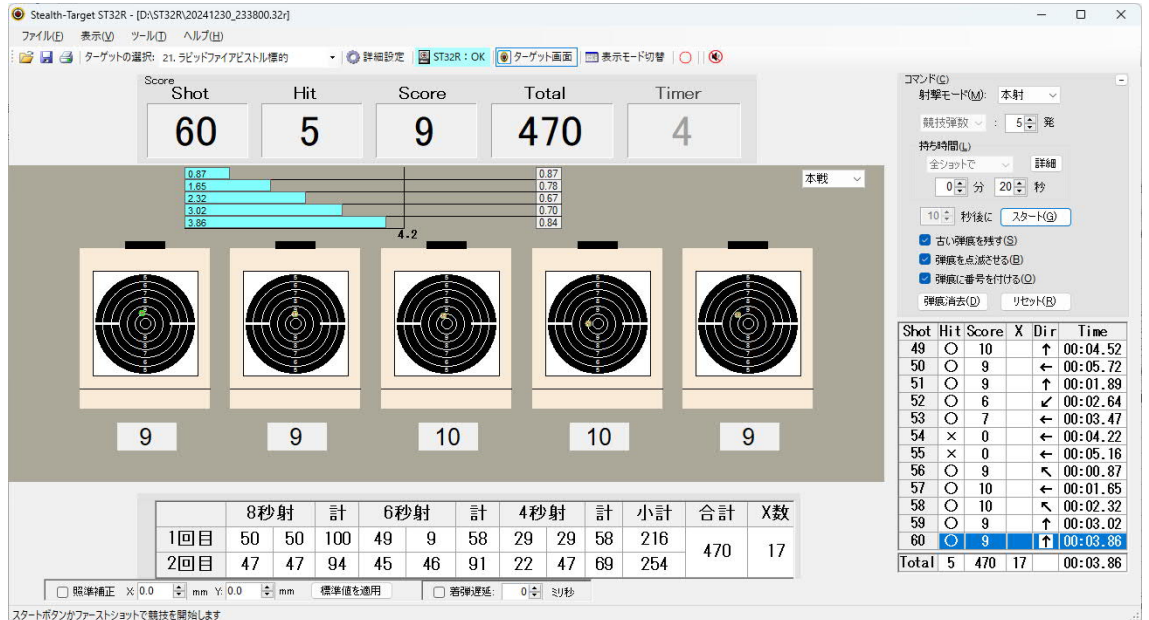


図6 「8 秒→6 秒→4 秒射得点ステージ実行時のメイン画面」

このステージがスタートすると、**8 秒射 2 回、6 秒射 2 回、4 秒射 2 回のサブステージが連続して行われます**。「最終ステージまで自動実行」チェックボックスが未チェックならば、5 発毎にスタートボタンを押す必要があります。

このステージでは下部に集計表が表示されます。

「8 秒→6 秒→4 秒射得点ステージ」のデフォルトは未チェックです。

「試射ステージ(H)」チェックボックス: 2 回目の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。

「8 秒→6 秒→4 秒射得点ステージ(I)」チェックボックス:

2 回目の 8 秒→6 秒→4 秒射得点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。

本選オプションは 1 回目・2 回目個別に設定できます。ですから、2 回目は「試射ステージ」は行わない等の設定ができます。

「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。「8 秒→6 秒→4 秒射得点ステージ」も最後まで自動実行します。

チェックを外すと、スタートボタンを押すか、1 発撃つか、エンターキーを押さなければ、次のステージ及びサブステージは始まりません。

c. [ファイナルオプション(B)] パネルの説明

「ファイナルモード閾値」設定ボックス：

ファイナルモードの時に、ヒットにするかどうかを判定する閾値を設定するボックスです。9.7 に設定すると 9.7 以上の着弾だけがヒットになります。デフォルトは 9.7 です。

d. [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「3 秒」です。

e. [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。

f. [着弾時間グラフの表示(K)] 設定ボックスの説明：

チェックすると、その着弾までの時間をグラフで表示します。デフォルトはチェックです。

g. 「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。

h. 「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、実際に撃つ標的の画面の表示は「前掲「標的画面」(1 頁参照)」のようになります。デフォルトはチェックです。

i. 「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。

カウントダウン表示しない場合、スコアパネルの Timer には持ち時間が薄い文字で表示されます。

j. 「STOP!」ウィンドウは表示時間後に自動的に消去(O)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。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」、ST32R は張子「.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。

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」、ST32R は張子「.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 0.9mm 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 (※0.9mm では殆ど見えませんので)。

得点判定は弾径に設定された値 (この場合は 0.9mm) 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。

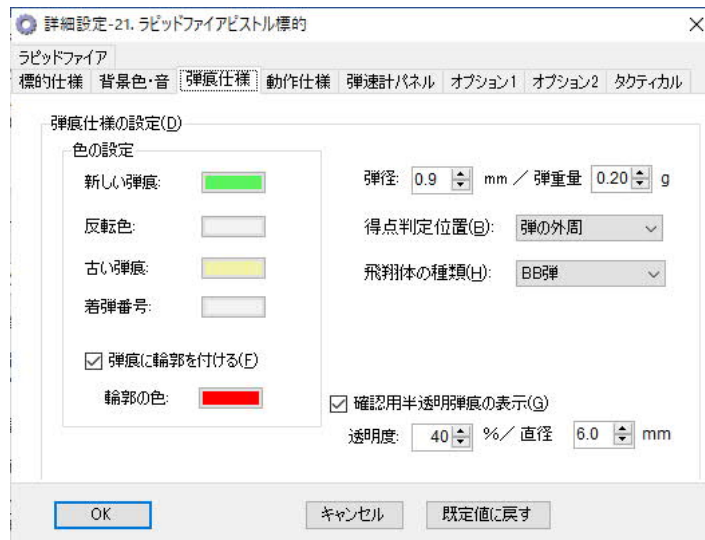


図 7 [詳細設定：弾痕仕様タブページ]

詳細設定：弾痕仕様タブページの各項目の説明

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「弾痕に番号をつける (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 (F)

チェックすると、弾痕に輪郭が付きます。

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。

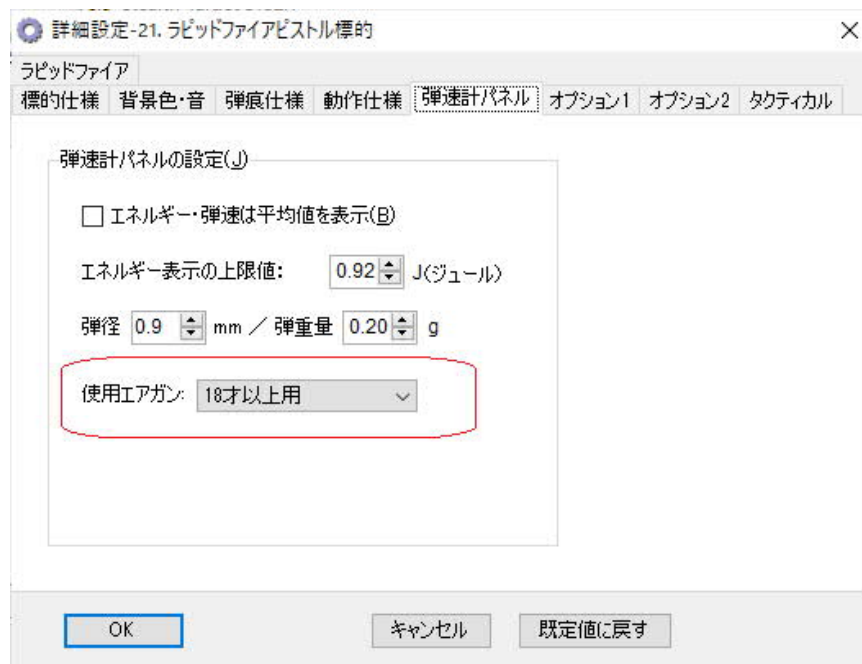


図 8 「詳細設定：弾速計パネル」タブページ

※これは ST32R のラピッドファイアピストル標的に関する使用説明書になります。

ST32R の使い方については、ST32R 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