

2019 EST Officer training camp



SIUS Textbook

SiusData SiusRank ControlUnit

(2.07h) (8.4.0)

Ver.1.0 6 . Oct . 2019

テキスト制作者

静岡県ライフル射撃協会

澤戸 覚

CONTENTS

01 概略

02 ハードウェアの説明

- 02-1 ターゲットとコントロールユニット
- 02-2 使用機材
- 02-3 インターフェース（接続機器）と配線



03 事前準備

- 03-1 事前準備① SiusData と SiusRank のインストール
- 03-2 事前準備② 競技会ファイル（SiusRank）
- 03-3 事前準備③ 初期設定（SiusData）

04 競技会の運営

- 04-0 競技開始前にすること
- 04-1 Qualification（クオリフィケーション）
- 04-2 AR・AP の Final（ファイナル）
- 04-3 50m 3 Position の Final

05 トラブルが発生したとき（頻出のもの）

- 05-0 基本的な対処方法
- 05-1 暴発した場合（Insert Zero shot）
- 05-2 誤射（Insert Zero shot + 強制ランク）
- 05-3 ペナルティを与える（SiusRank）
- 05-4 本射中の試射（Sighters）
- 05-5 射座を移動する（SiusData）
- 05-6 DNS DNF

06 成績の発表

07 SIUS License の取得について



01 概略

このテキストは、電子標的（EST）の一括操作方法を知り、競技会運営技能を習得することを目的として作成されたものです。できる限り必要最低限の知識・技能にしぼり、実際の競技会を運営するときの手順で使用法を記述しました。

それでは、ソフトを使用する上で、理解しておきたい概念について解説をしていきます。

SiusData と SiusRank

一括操作は、コンピュータに専用のソフトをインストールし、そのソフトを使用して行います。使用するソフトは **SiusData** と **SiusRank** です。SiusData はコントロールユニットを操作し、得点のデータをためておくソフトです。一方、SiusRank は得点のデータを PC に読み込んでランキングし、観客に見せるソフトです。

SiusData 	・ コントロールユニットを操作する ・ 得点のデータをためておく
SiusRank 	・ 得点のデータを PC に読み込む ・ ランキング表を観客に見せる

試合中は、2つのソフトを同時に動かします。

02 ハードウェア

競技会の運営を行うためには、ある程度のハードウェアの知識が必要です。

02-1 ターゲットとコントロールユニット

EST はターゲットとコントロールユニット、バーコードリーダー、プリンタ、モニタで構成されています。操作をするときには、バーコードリーダーを使ってコントロールユニットを操作します。使用するバーコードは資料を参照してください。さらに必要な場合は、SIUSBarcodeLibrary で印刷することができます。

02-2 使用機材

コンピュータ（windows10 IntelCorei5 以上を推奨 市販のノートパソコンで十分）

液晶モニタ（ケーブル、分配器を含む）

※ 観客用大型モニタ（2台程度）

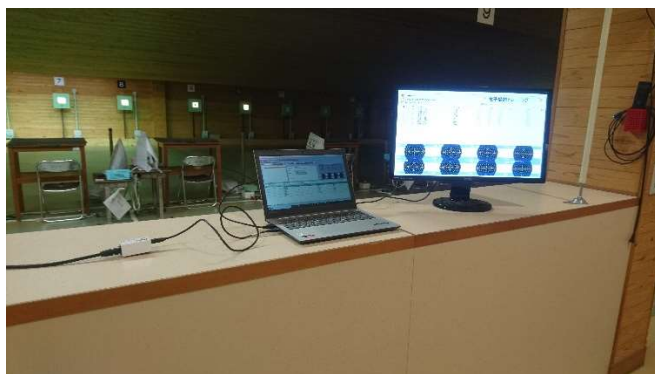
※ EST 用モニタ（1台）

※ 射手用モニタ（5台）ファイナルで使用します。

※ 配線用ケーブルと分配器（必要な数を用意）

02-3 インターフェース（接続機器）と配線

パソコンと EST をつなぐ時には SIUS Network Interface(SNI：変換器)が必要です。ターゲット側に円型の端子を、PC 側には USB ケーブルを接続します。



03 事前準備

03-1 事前準備① SiusData SiusRank SNIDriver のインストール

まず、SiusData、SiusRank、SNIDriver を SIUS のウェブサイトからダウンロードします。(無料)

SIUS ウェブサイト <http://www.sius.com>

ダウンロードファイル

<https://software.sius.com/file-display/release>

つぎに、コンピュータにソフトをインストールします。

SiusData

ダウンロードした圧縮ファイル「SiusData」を解凍し、その中にある「SiusDataInstaller」を起動します。その後、コンピュータ画面に表示される手順に従って操作すれば、インストールが完了です。

SiusRank

ダウンロードした圧縮ファイル「SiusRank」解凍し、その中にある「SiusRank (インストーラーパッケージ)」を起動します。その後、コンピュータ画面に表示される手順に従って操作すれば、インストールが完了です。

SNIDriver

まず、SNI をコンピュータに接続します。(※EST への接続は不要です。)

その後、自動でドライバが読み込まれます。(※SNI に青のランプが点灯すれば成功)

ドライバが読み込まれない場合（非常に面倒な作業が必要です）

- ① デバイスマネージャを起動する。
- ② SNI を選択し、プロパティを開く
- ③ ドライバの検索（コンピュータで探すを選択）
- ④ SNI に青のランプが点灯すれば成功

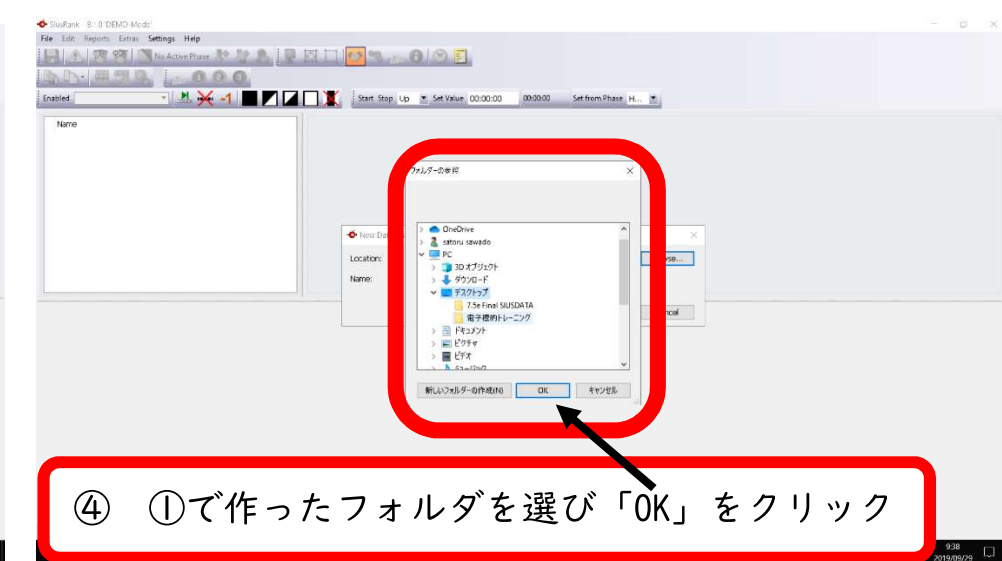
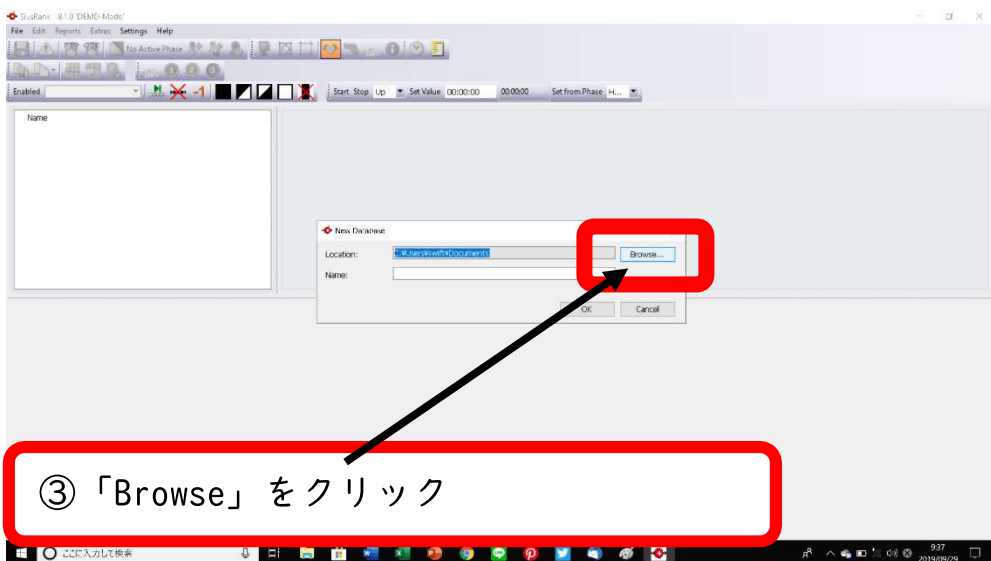
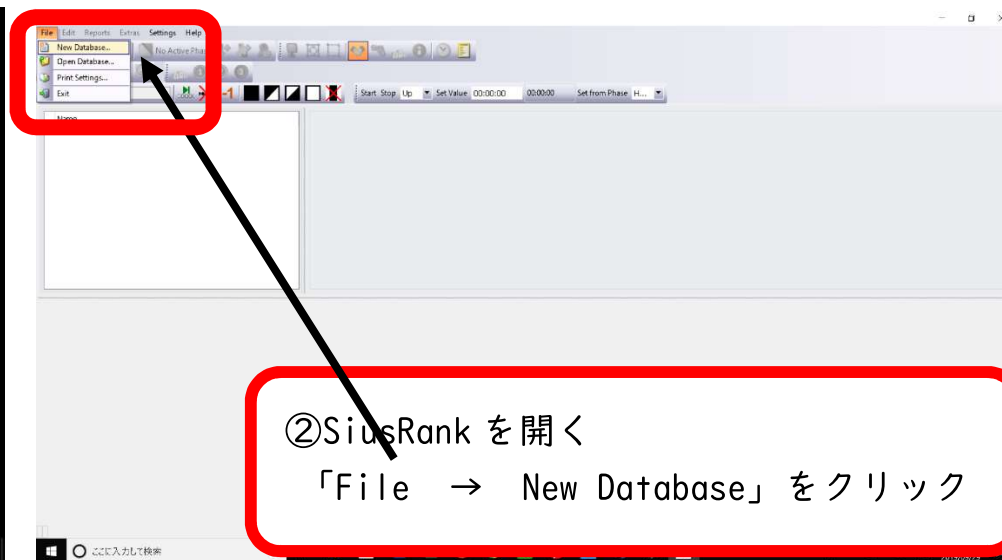
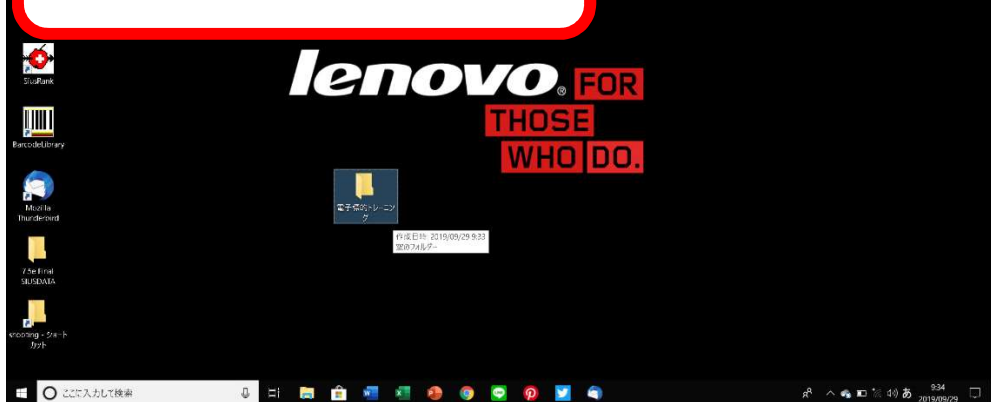
これらのソフトとドライバのインストールが完了すれば、使用可能になります。

03-2 事前準備② 競技会ファイル (SiusRank)

03-2-01 .srk ファイルの作成

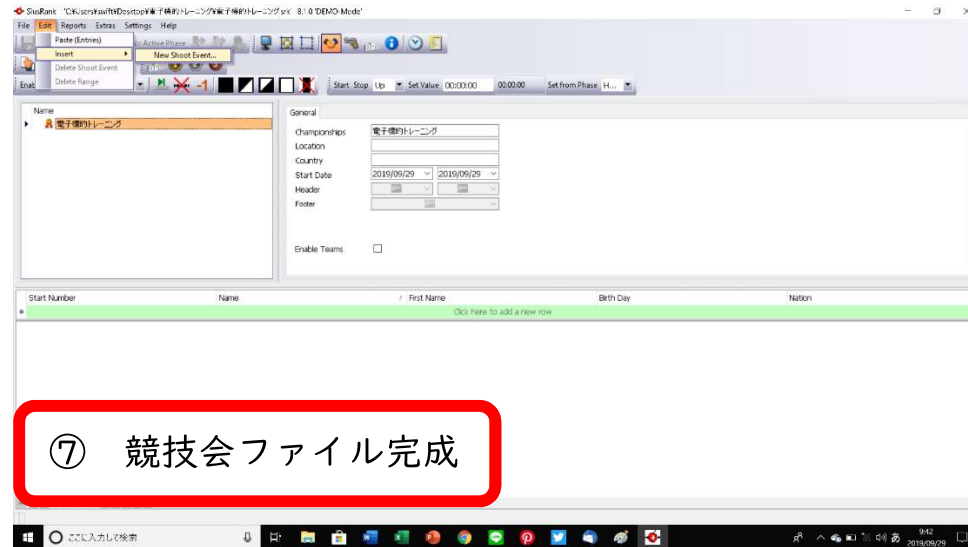
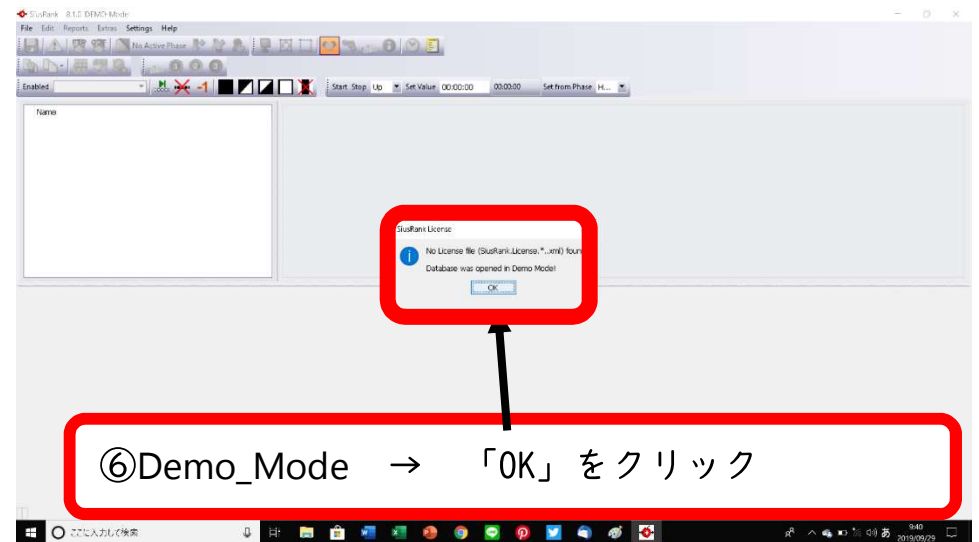
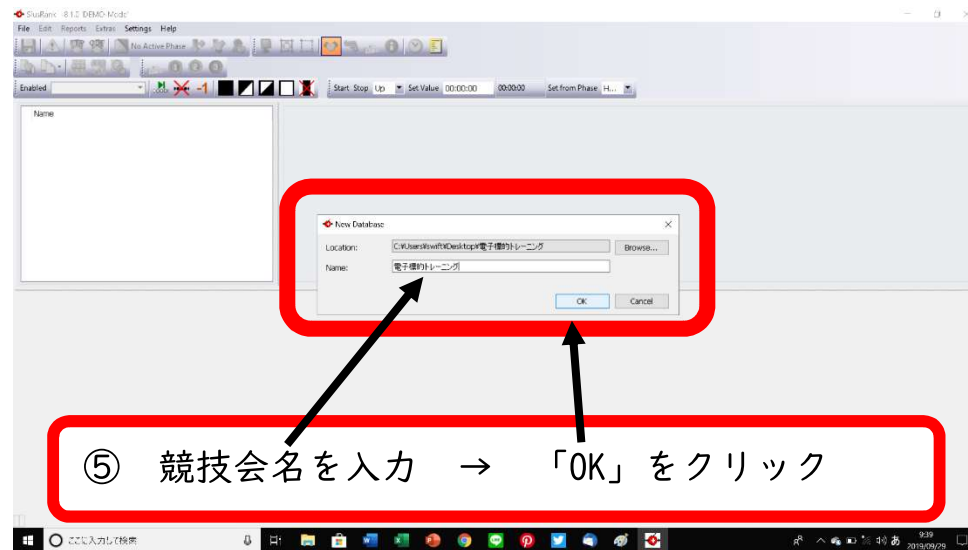
① フォルダの作成

保存場所、フォルダ名は自由



03-2 事前準備② 競技会ファイル (SiusRank)

03-2-01 .srk ファイルの作成



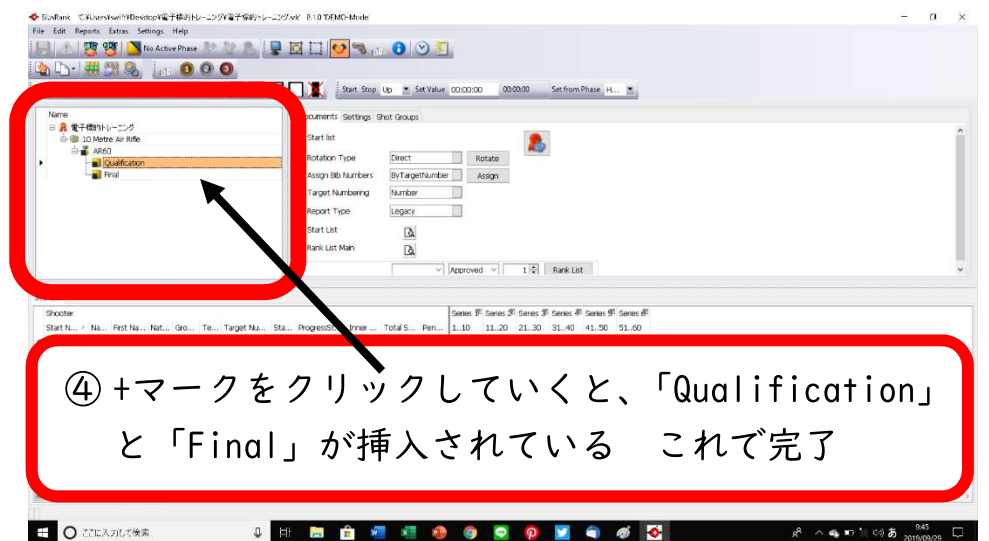
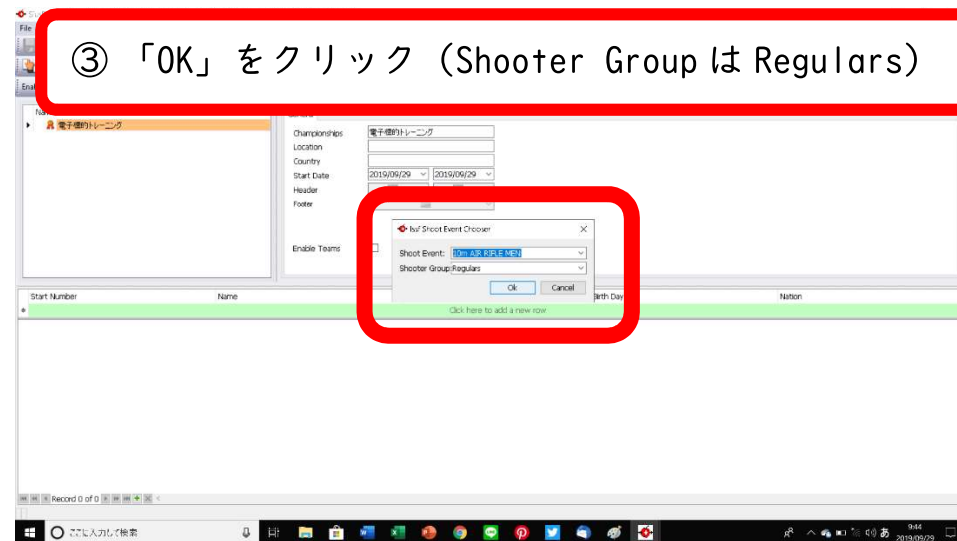
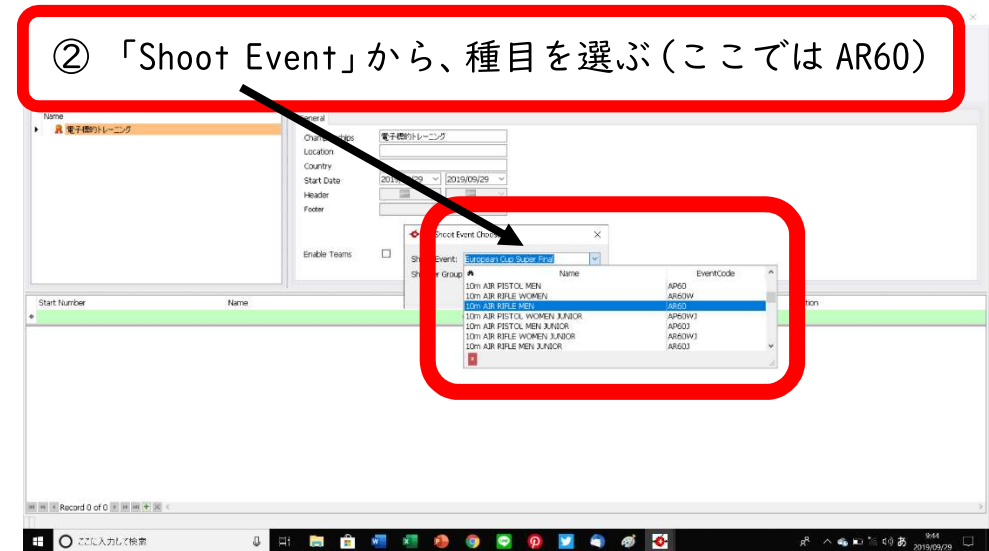
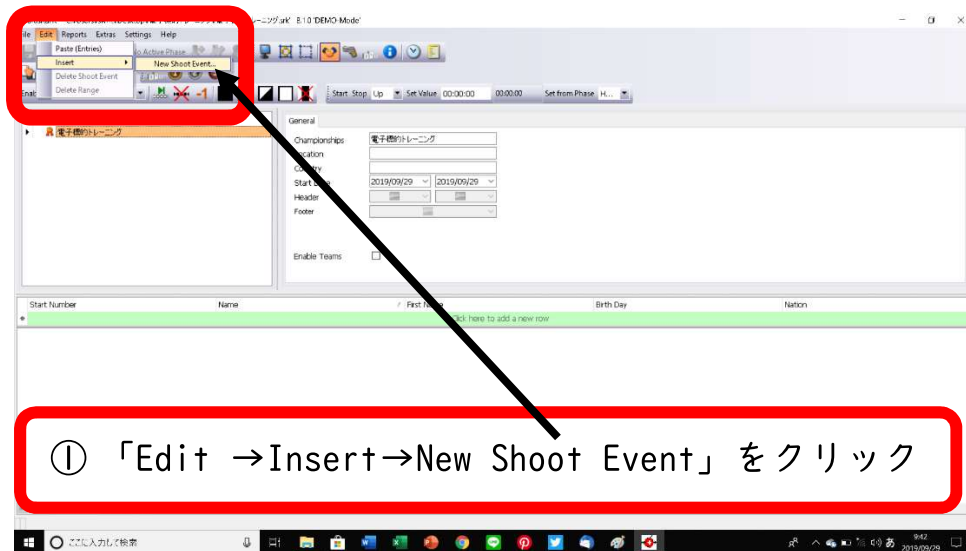
補足 SiusLicense について

このテキストでは「Demo Mode」(デモモード)で動かしています。ライセンスを取らなくても、競技会は運営可能です。(Mix を除く)

ライセンスを取ると、「ロゴ」「フラグ」「Mix 種目の運営」など、より多くの機能が使えるようになります。

03-2 事前準備② 競技会ファイル (SiusRank)

03-2-02 種目の設定



03-2 事前準備② 競技会ファイル (SiusRank)

03-2-03 スタートリストの作成

startlist_format_電的教育用 - Excel

sawado satoru SS

ファイル ホーム 挿入 ページレイアウト 数式 データ 校閲 表示 ヘルプ 実行したい作業を入力してください

貼り付け 切り取り コピー 書式のコピー/貼り付け クリップボード

游ゴシック 11 A A 標準 条件付き書式 テーブルとして書式設定 セルのスタイル 挿入 削除 書式

配置 数値 スタイル セル 編集

オートSUM フィルター 並べ替えと検索とフィルター 選択

C6

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
1	Start Number	Name	First Name	Nation	Team	Target Number	Relay							
2	1001	静岡 一郎		静岡		1	1							
3	1002	愛知 次郎		愛知		2	1							
4	1003	三重 三郎		三重		3	1							
5	1004	岐阜 四郎		岐阜		4	1							
6	2001	神奈川 五郎		神奈川		1	2							
7	2002	山梨 六郎		山梨		2	2							
8	2003	長野 七郎		長野		3	2							
9	2004	東京 八郎		東京		4	2							

一番上の英語は、大文字、小文字、スペースもすべてSiusRankの項目とそろえる。

- 1 「Start Number」 同じ番号が存在しないように入力。桁数に決まりはないが、4桁、5桁がわかりやすい。
- 2 「Name」 氏名を入力する。日本語可
- 3 「First Name」 Mix種目のときに使用する。(ここでは割愛)
- 4 「Nation」 所属を入力
- 5 「Team」 Mix種目のときに使用する。(ここでは割愛)
- 6 「Target Number」 射座番号を入力する。
- 7 「Relay」 射群を入力する。

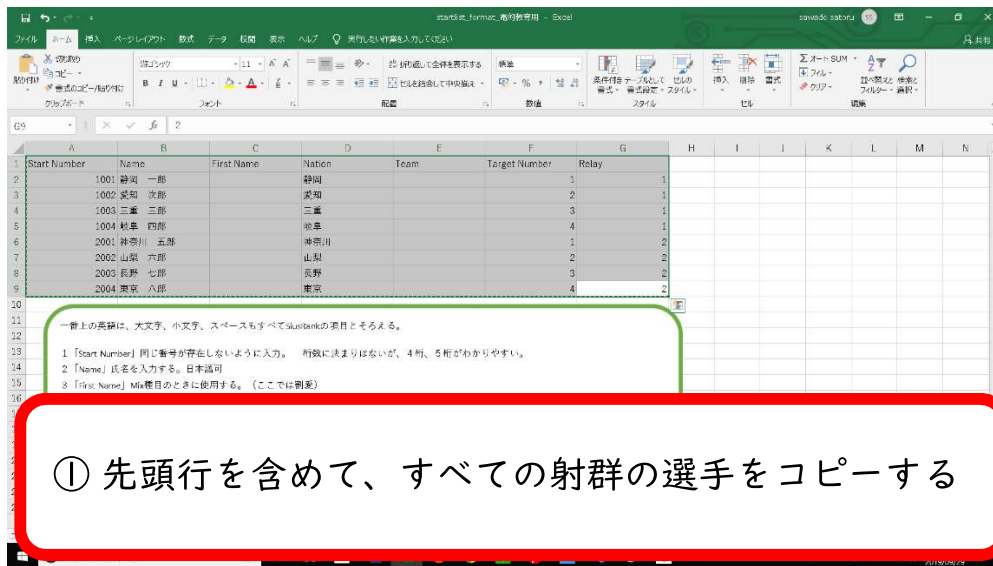
Sheet1

ここに入力して検索

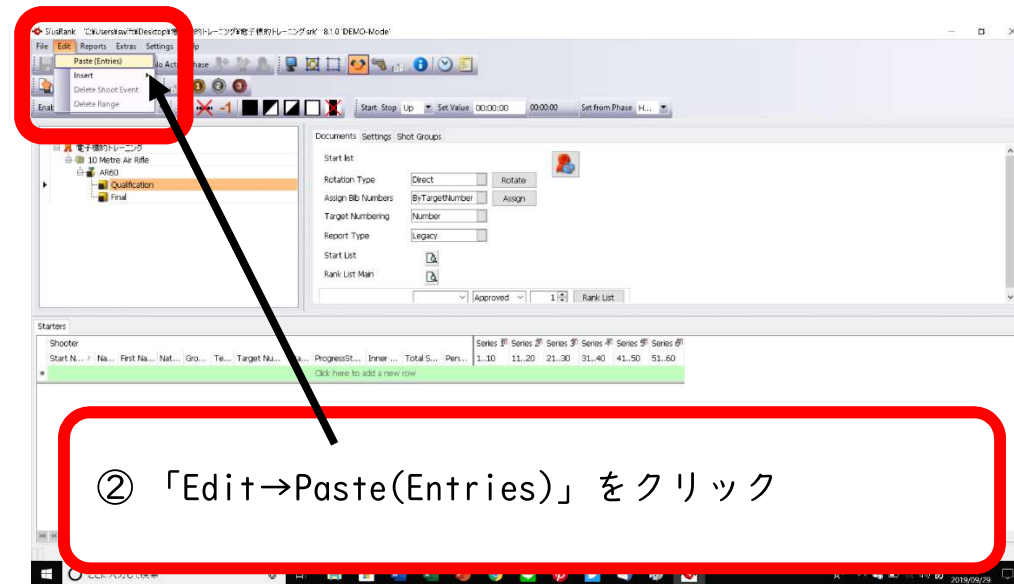
10:59 2019/09/29

03-2 事前準備② 競技会ファイル (SiusRank)

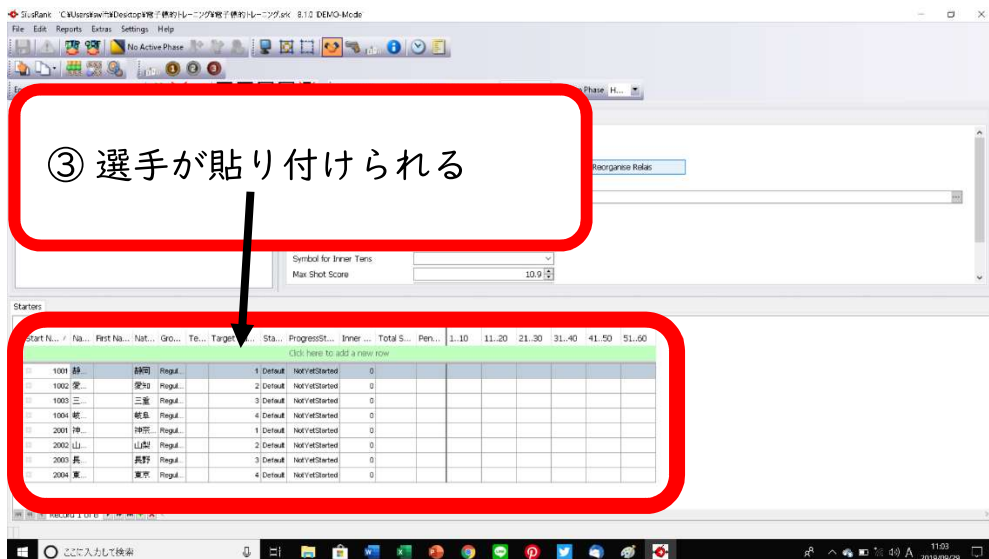
03-2-03 エクセルからスタートリストの貼り付け



① 先頭行を含めて、すべての射群の選手をコピーする



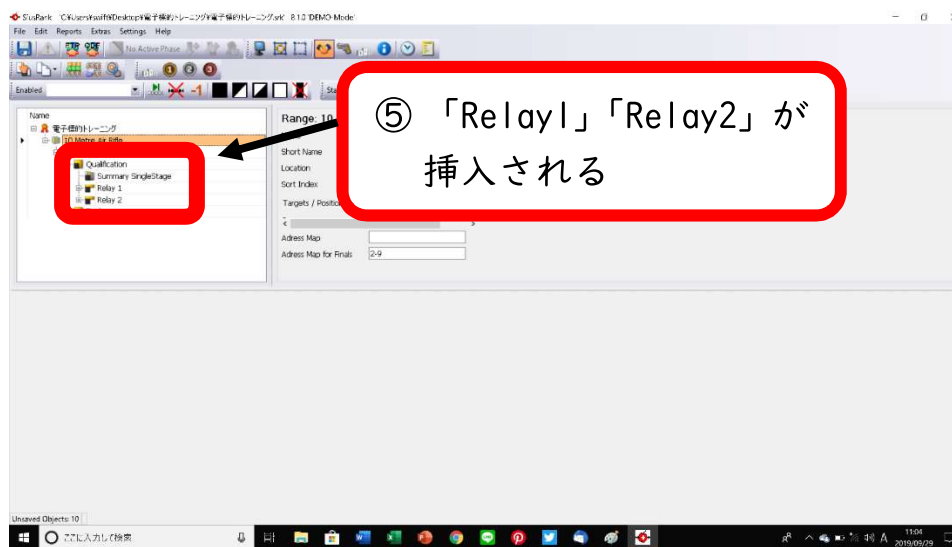
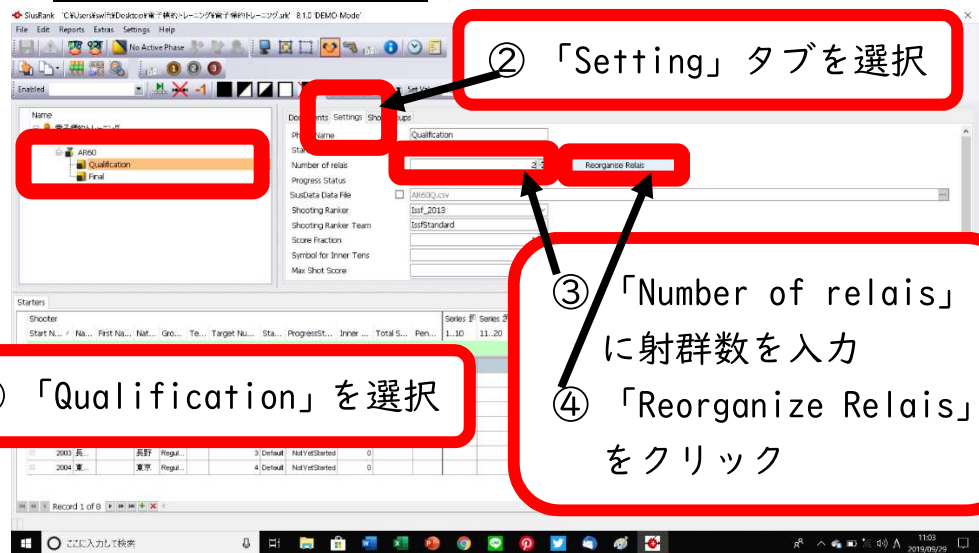
② 「Edit→Paste(Entries)」をクリック



③ 選手が貼り付けられる

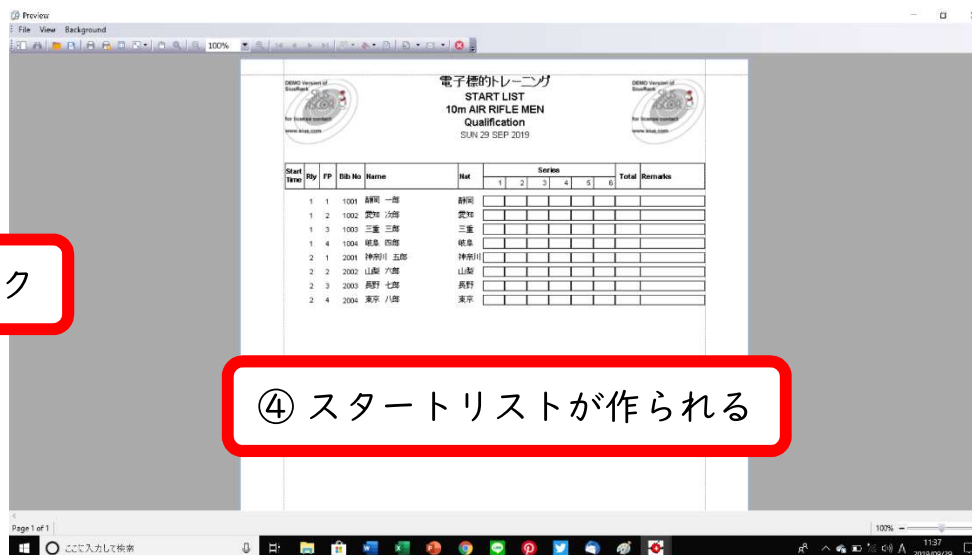
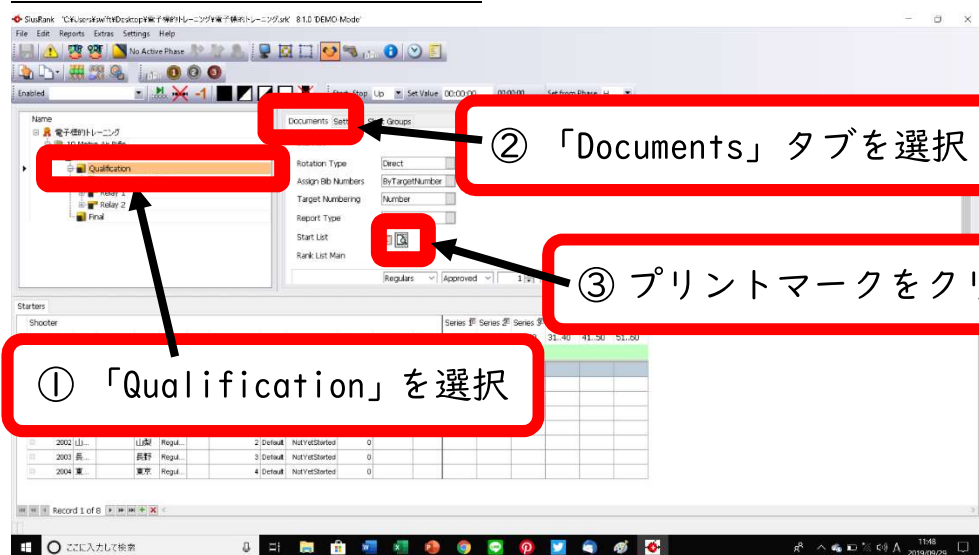
03-2 事前準備② 競技会ファイル (SiusRank)

03-2-04 射群の振り分け



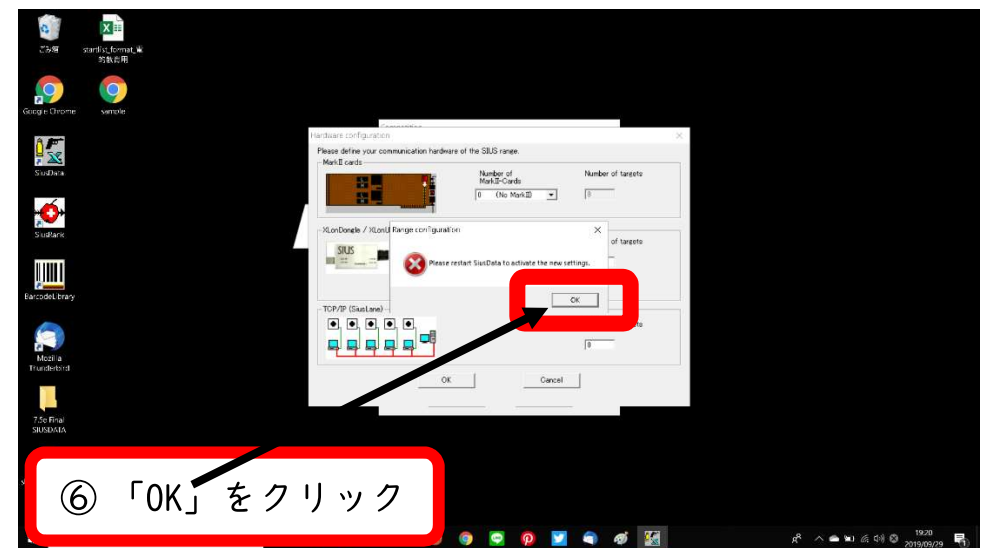
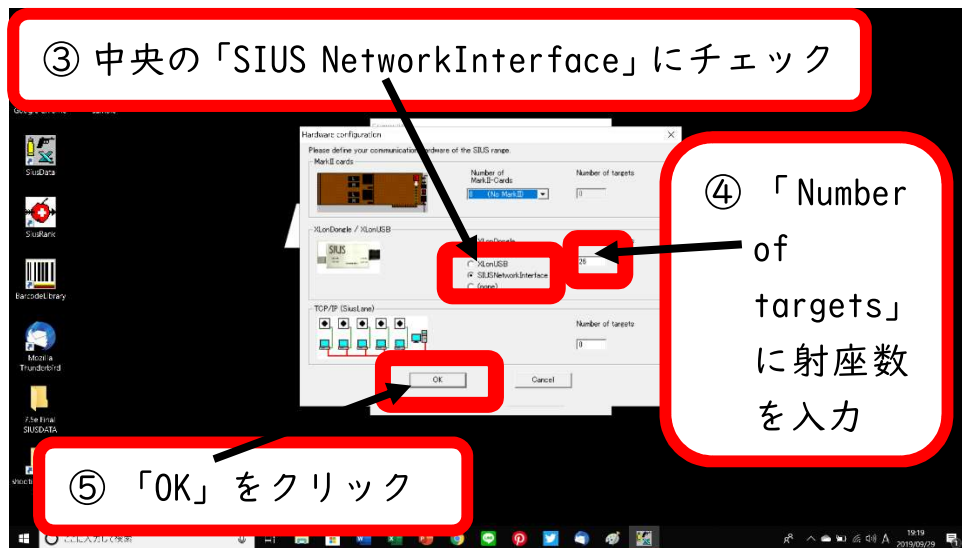
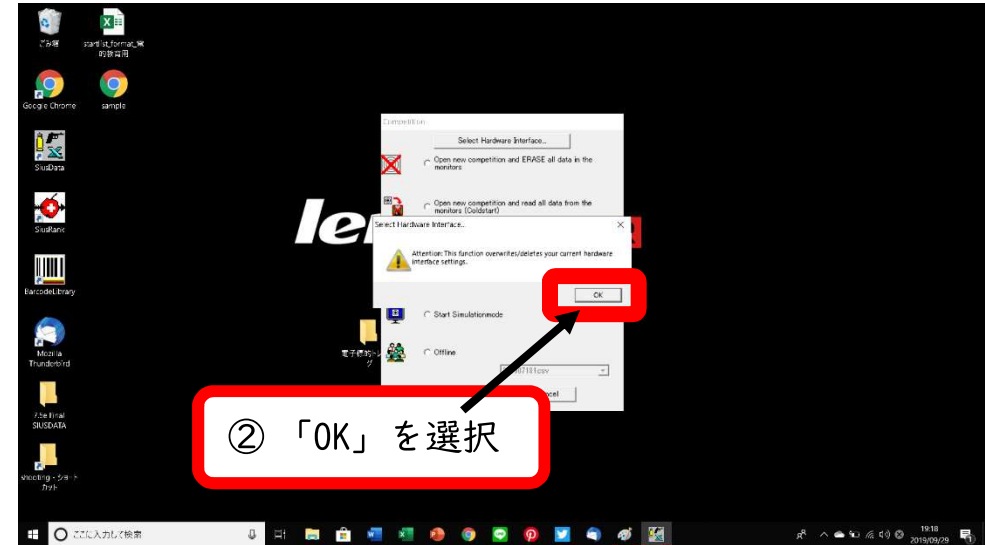
03-2 事前準備② 競技会ファイル (SiusRank)

03-2-05 スタートリストの印刷



03-3 事前準備③ 初期設定 (SiusData)

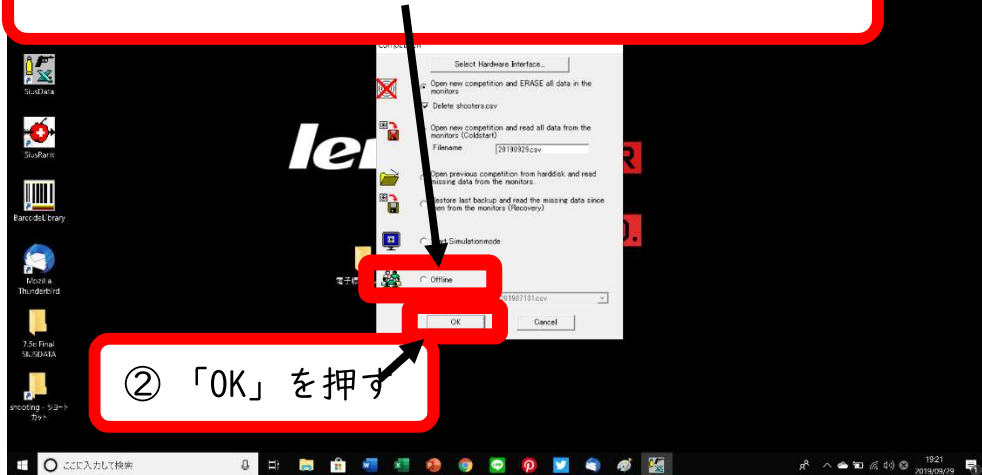
03-3-01 射座数の設定



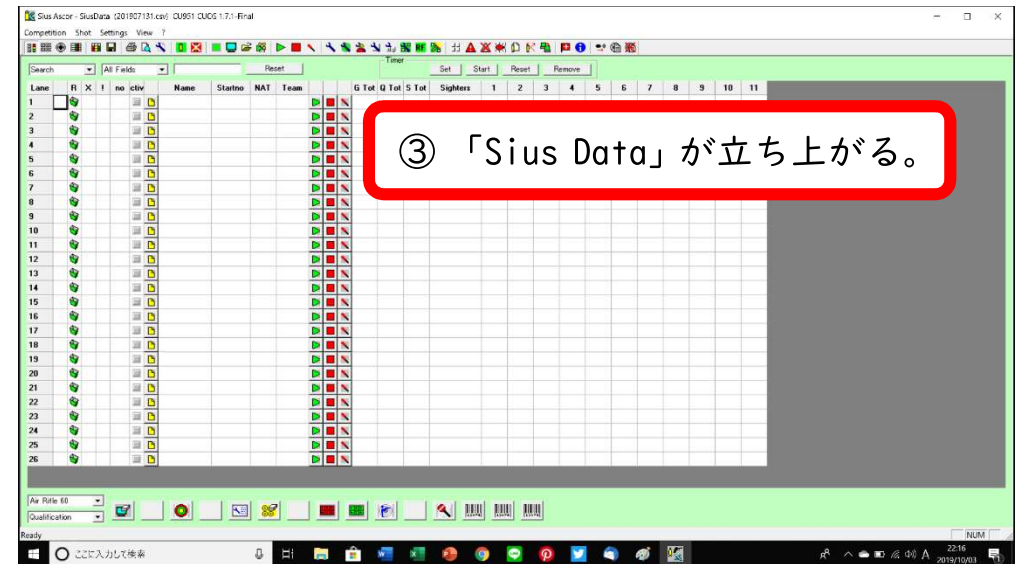
03-3 事前準備③ 初期設定 (SiusData)

03-3-02 Common setting

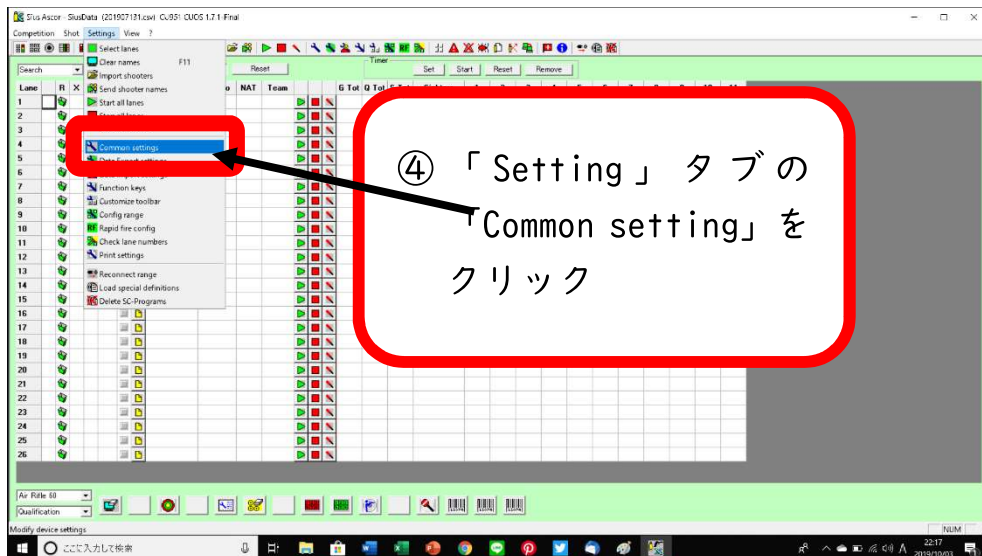
① 「Offline」にチェック (ESTに未接続の場合)



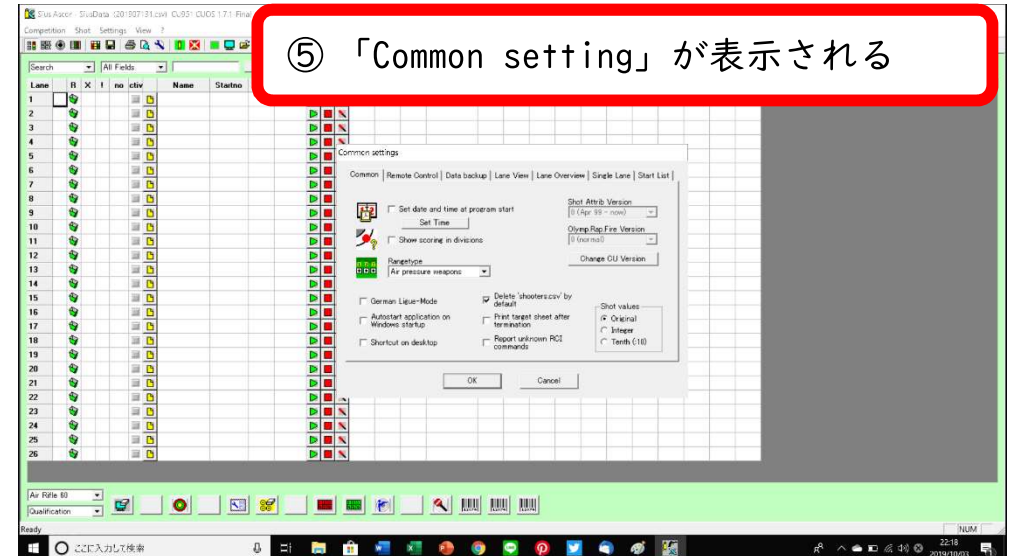
③ 「Sius Data」が立ち上がる。



④ 「Setting」タブの
「Common setting」を
クリック

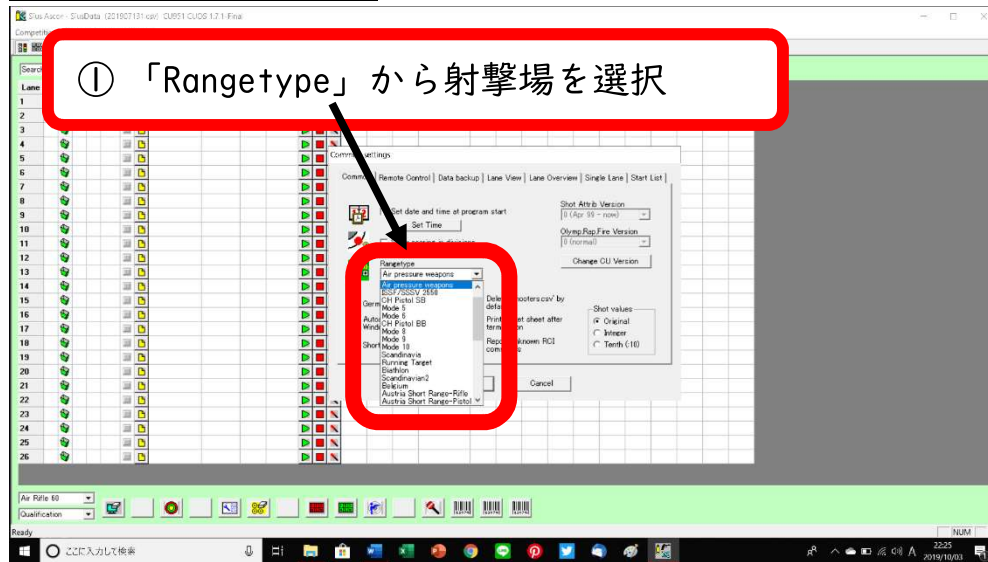


⑤ 「Common setting」が表示される



03-3 事前準備③ 初期設定 (SiusData)

03-3-02 Common setting

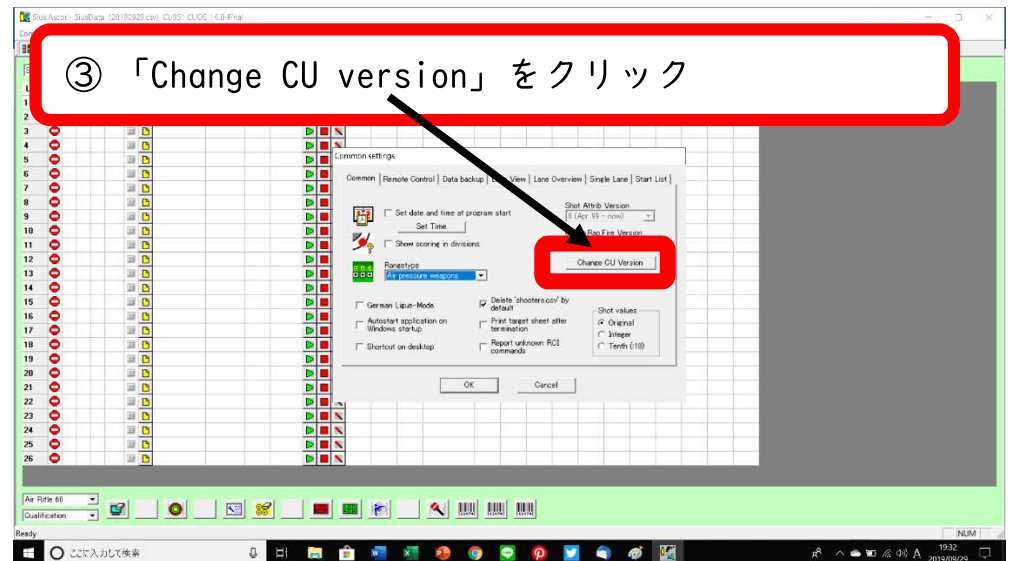
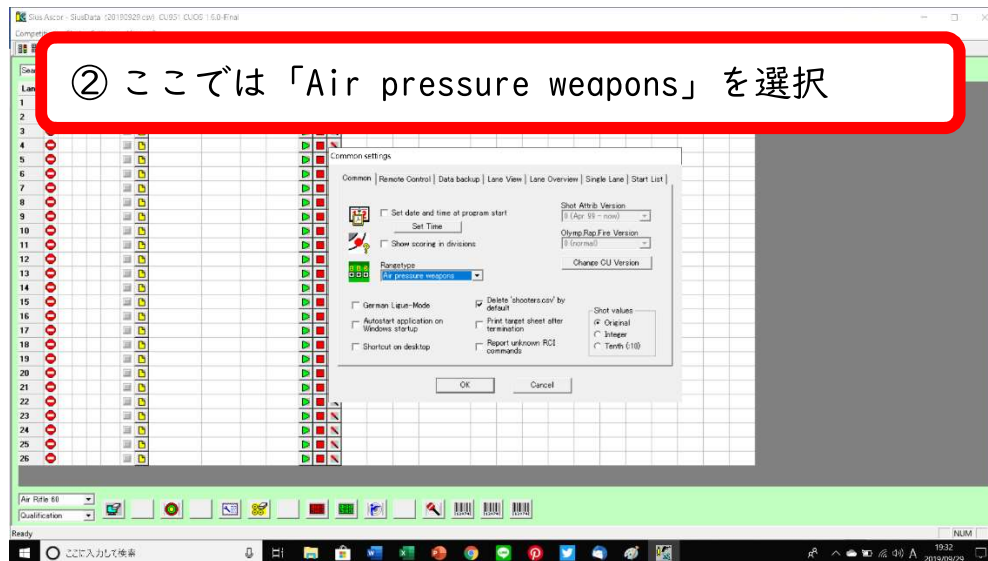


Range type について（主に2種類使う）

① 10m射撃場「Air pressure weapons」

② 50m射撃場「ISSF/SSSV/2550」

どちらかを選択

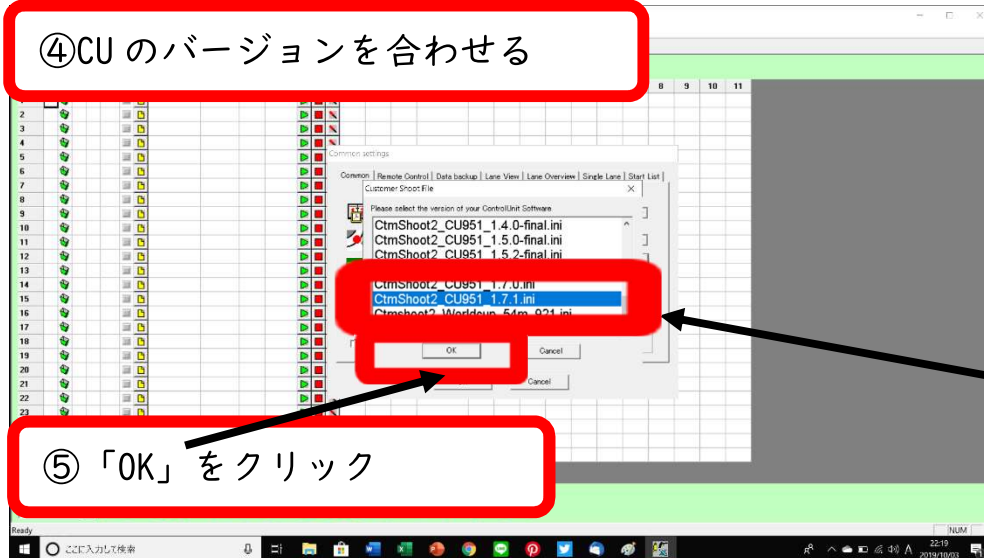


04 競技会の運営

03-3 事前準備③ 初期設定 (SiusData)

03-3-02 Common setting

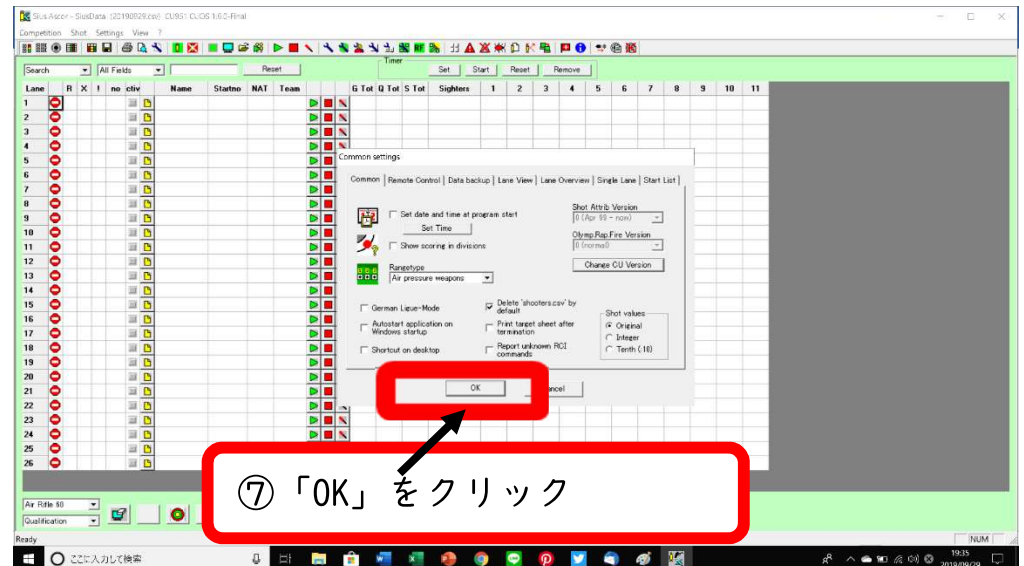
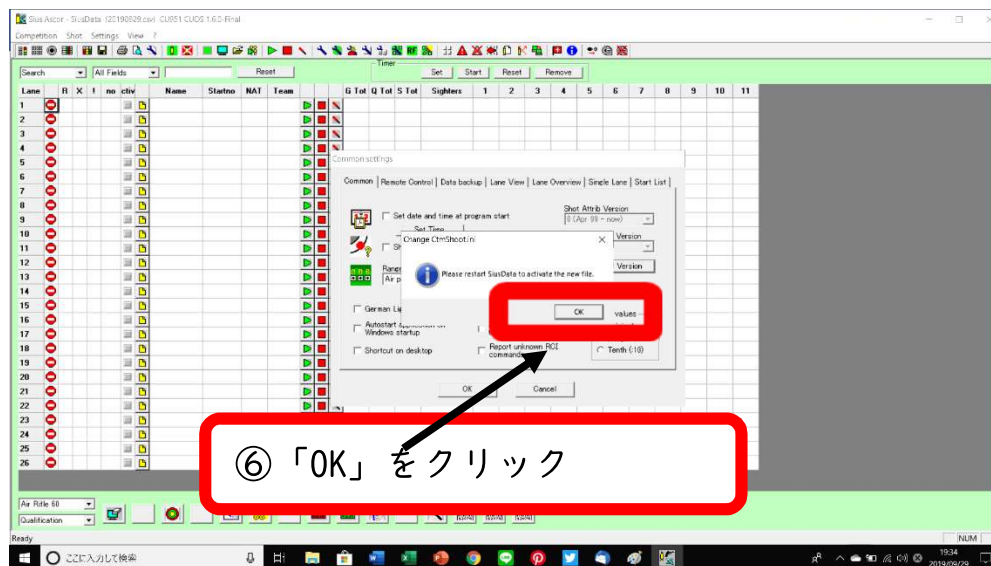
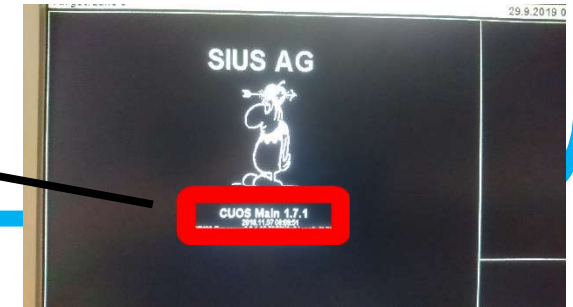
④CU のバージョンを合わせる



CU バージョンの合わせ方

①射座で CU に電源を入れた時の画面を確認する。

②それと同じバージョンを Common setting で合わせる。



04 競技会の運営

04-0 競技前にすること

04-0-01 SNI の接続 (02-3 インターフェースと配線を参照)

04-0-02 SiusRank 用のモニタ接続 (ここではモニタが1つの場合を説明。複数あっても同様)

①PC とモニタを接続 (HDMI、D-sub など)



②Windows のスタートボタンを右クリック→システム



③「ディスプレイ」をクリック



④ 拡張モードに設定



04 競技会の運営

04-0-03 SiusData の起動 (ログクリア)

① SiusData の起動

Competition

Select Hardware Interface...

☒ Open new competition and ERASE all data in the monitors
☒ Delete shooters.csv

☐ Open new competition and read all data from the monitors (Coldstart)
Filename: 20191005.csv

☐ Open previous competition from harddisk and read missing data from the monitors.

☐ Restore last backup and read the missing data since then from the monitors (Recovery)

☐ Start Simulationmode

☐ Offline

201907131.csv

OK Cancel

② 「Open new competition and ERASE all data in the monitors」を選択

③ 「Filename」を設定
デフォルトは日付です。
同じ名前のファイルは使えません。
やり直す時には、ファイル名を変更します
※日本語は不可！！

④ 「OK」をクリック

SiusData

ATTENTION: (Clear log)
Do you really want to DELETE all data in the monitors?

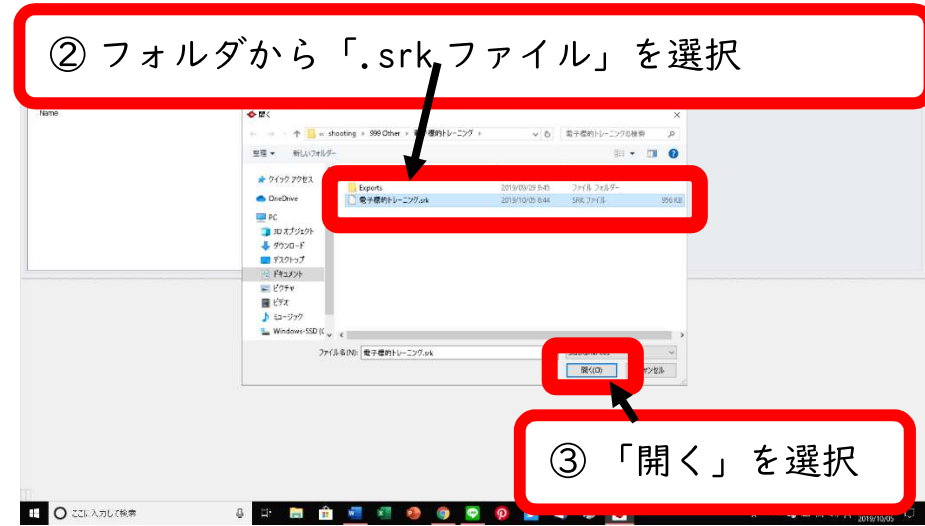
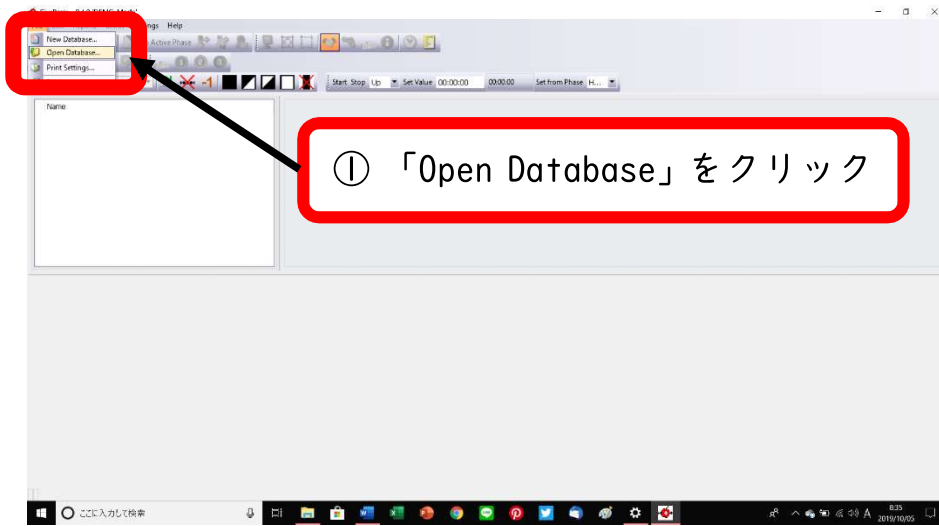
OK キャンセル

⑤ 「OK」をクリック

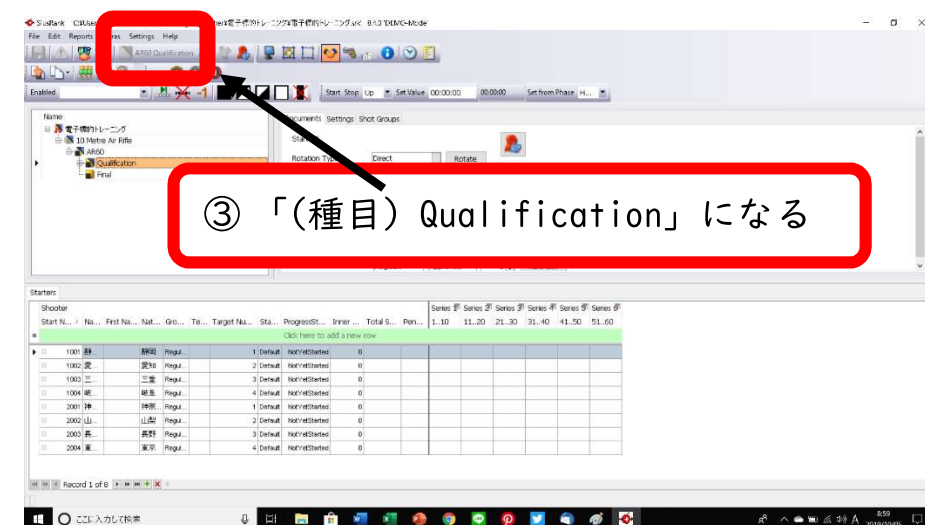
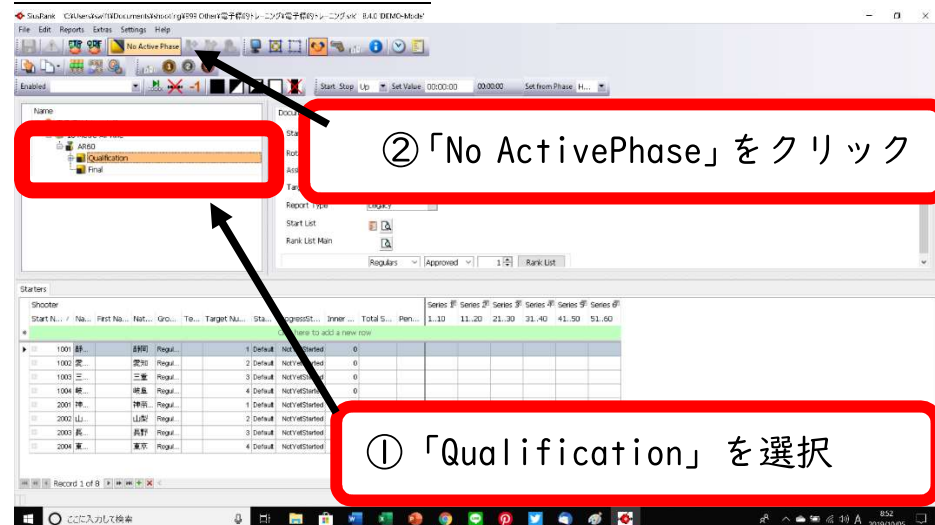
04 競技会の運営

04-1 Qualification (クオリフィケーション) ※04-0-03 で起動した SiusData は、そのままにしておく。

4-1-01 競技会ファイルの読み込み (SiusRank)

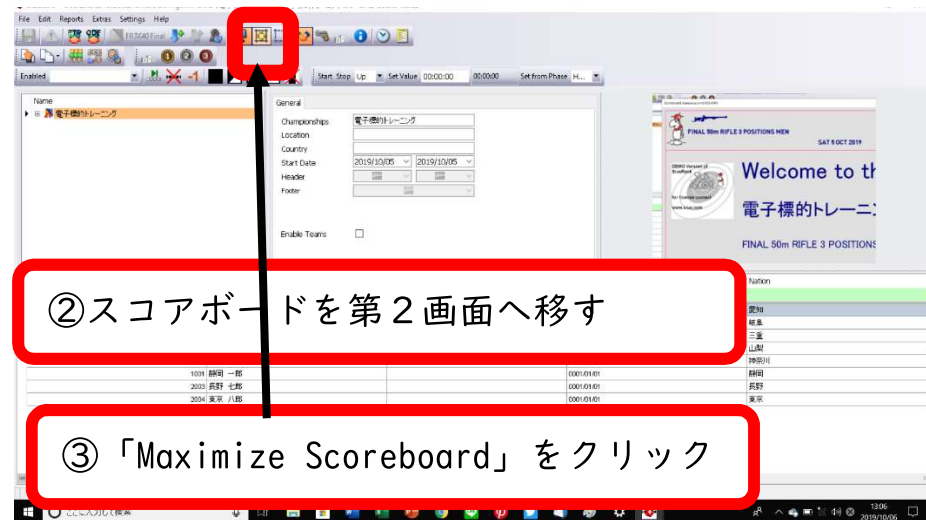
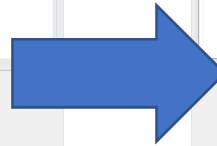
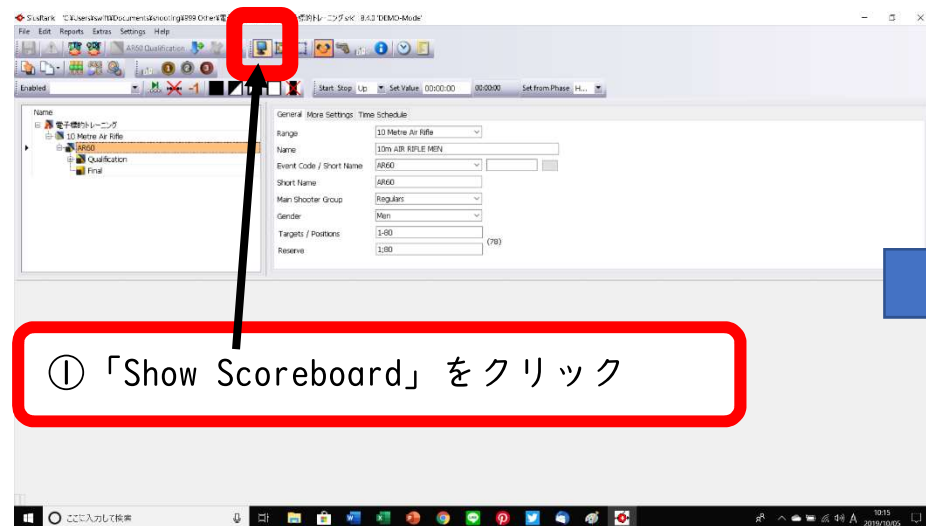


4-1-02 種目のアクティブ化



04 競技会の運営

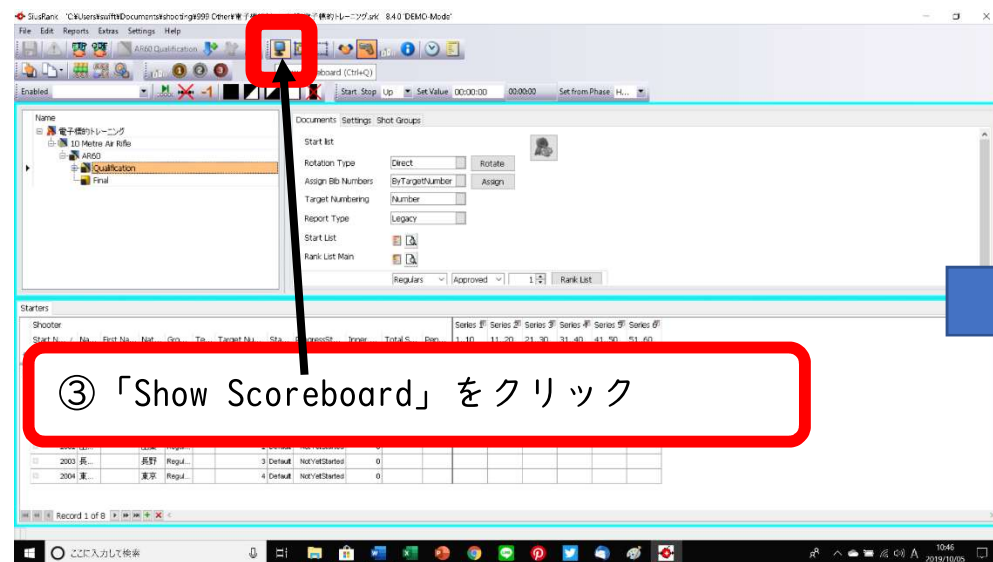
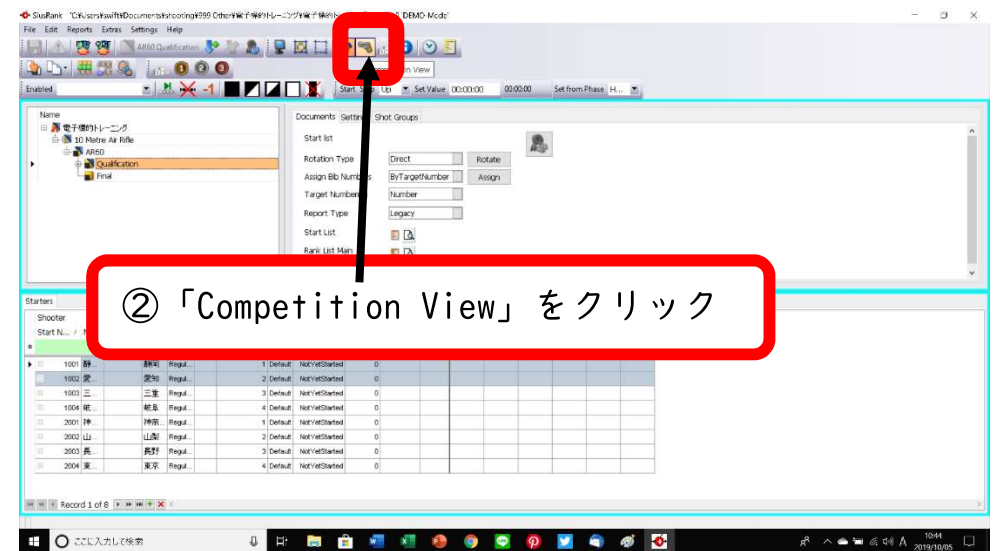
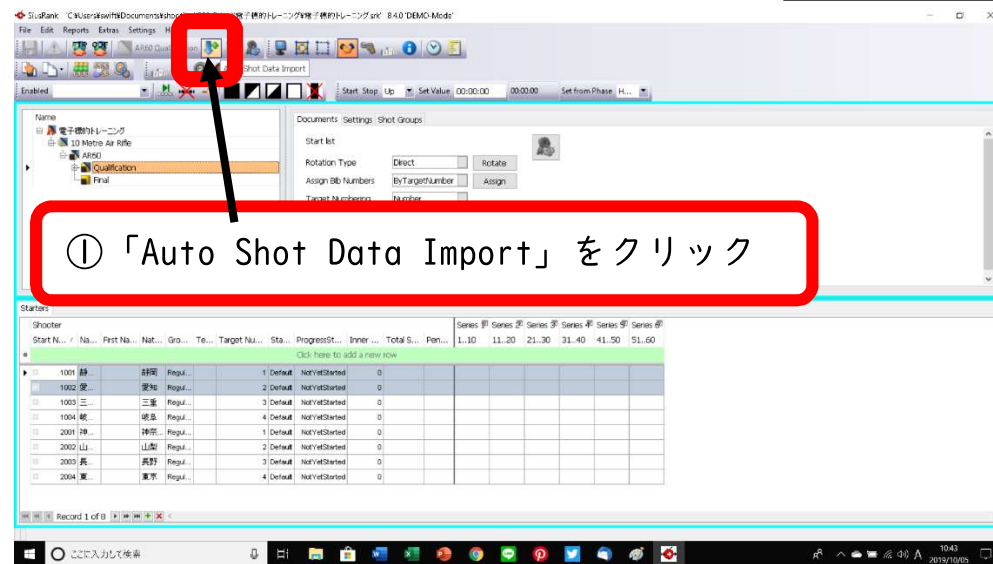
4-1-03 スコアボードの表示 (Welcome View)



04 競技会の運営

4-1-04 スコアボードの表示 (competition View)

※Welcome View が出ている場合は消す。



電子標的トレーニング Qualification 10m AIR RIFLE MEN START LIST SUN 29 SEP 2019					
Rly	FP	Bib	Name	First Name	Nation
1	1	1001	静岡 一郎	静岡	静岡
1	2	1002	愛知 次郎	愛知	愛知
1	3	1003	三重 三郎	三重	三重
1	4	1004	岐阜 四郎	岐阜	岐阜
2	1	2001	神奈川 五郎	神奈川	神奈川
2	2	2002	山梨 六郎	山梨	山梨
2	3	2003	長野 七郎	長野	長野
2	4	2004	東京 八郎	東京	東京

04 競技会の運営

4-1-04 スコアボードの表示 (competition View)

④シューター ターゲットマークをクリック

Rly	FP	Bib	Name	First Name	Nation
1	1	1001	静岡 一郎		静岡
1	2	1002	愛知 次郎		愛知
1	3	1003	三重 三郎		三重
1	4	1004	岐阜 四郎		岐阜
2	1	2001	神奈川 五郎		神奈川
2	2	2002	山梨 六郎		山梨
2	3	2003	長野 七郎		長野
2	4	2004	東京 八郎		東京



Rly	FP	Bib	Name	First Name	Nation
1	1	1001	静岡 一郎		静岡
1	2	1002	愛知 次郎		愛知
1	3	1003	三重 三郎		三重
1	4	1004	岐阜 四郎		岐阜
2	1	2001	神奈川 五郎		神奈川
2	2	2002	山梨 六郎		山梨
2	3	2003	長野 七郎		長野
2	4	2004	東京 八郎		東京

⑤スコアボードを第2画面へ移す

⑥「Maximize Scoreboard」をクリック

Rly	FP	Bib	Name	First Name	Nation
1	1	1001	静岡 一郎		静岡
1	2	1002	愛知 次郎		愛知
1	3	1003	三重 三郎		三重
1	4	1004	岐阜 四郎		岐阜
2	1	2001	神奈川 五郎		神奈川
2	2	2002	山梨 六郎		山梨
2	3	2003	長野 七郎		長野
2	4	2004	東京 八郎		東京

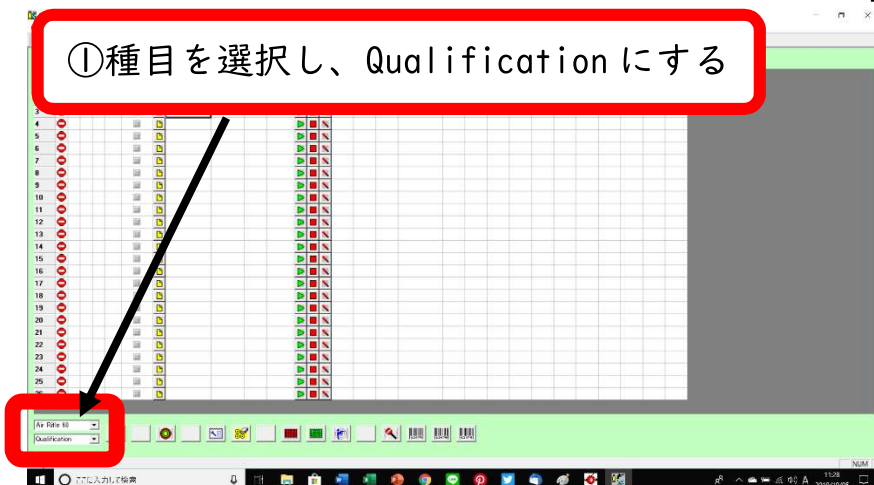
Rly	FP	Bib	Name	First Name	Nation
1	1	1001	静岡 一郎		静岡
1	2	1002	愛知 次郎		愛知
1	3	1003	三重 三郎		三重
1	4	1004	岐阜 四郎		岐阜
2	1	2001	神奈川 五郎		神奈川
2	2	2002	山梨 六郎		山梨
2	3	2003	長野 七郎		長野
2	4	2004	東京 八郎		東京

04 競技会の運営

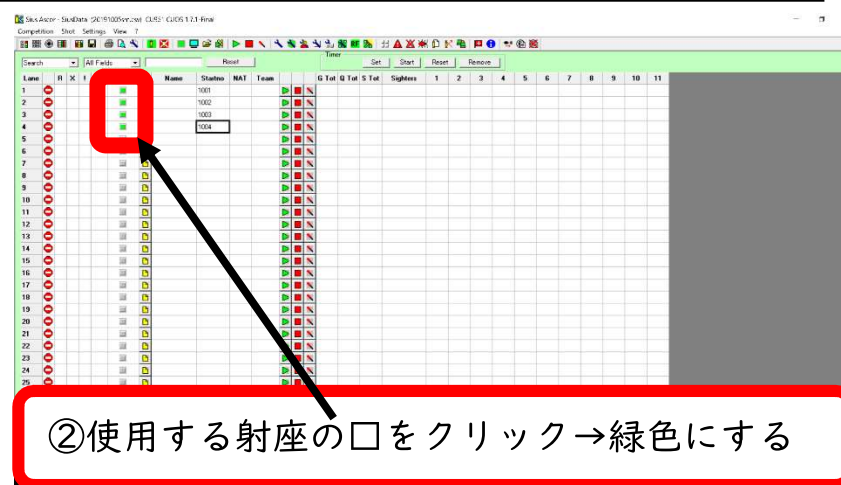
4-1-05 コントロールユニットの種目設定 (SiusData)

※SiusData、SiusRank の両方を開いたまま行う

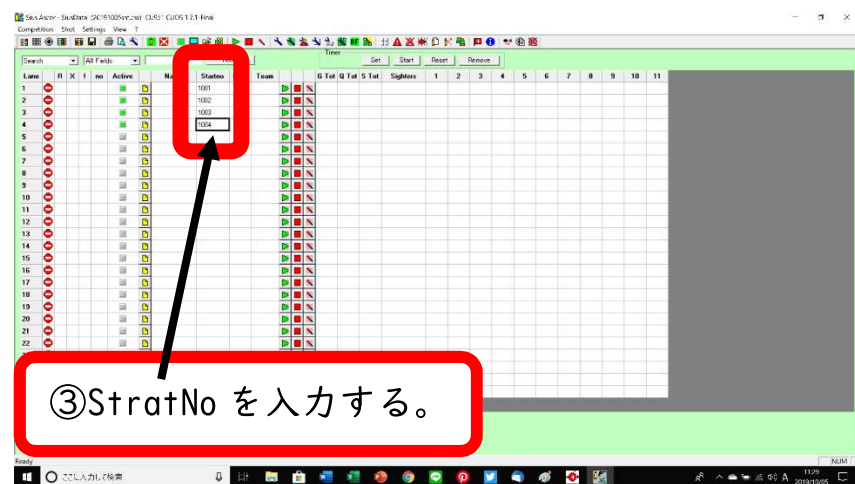
①種目を選択し、Qualificationにする



②使用する射座の□をクリック→緑色にする



③StratNoを入力する。



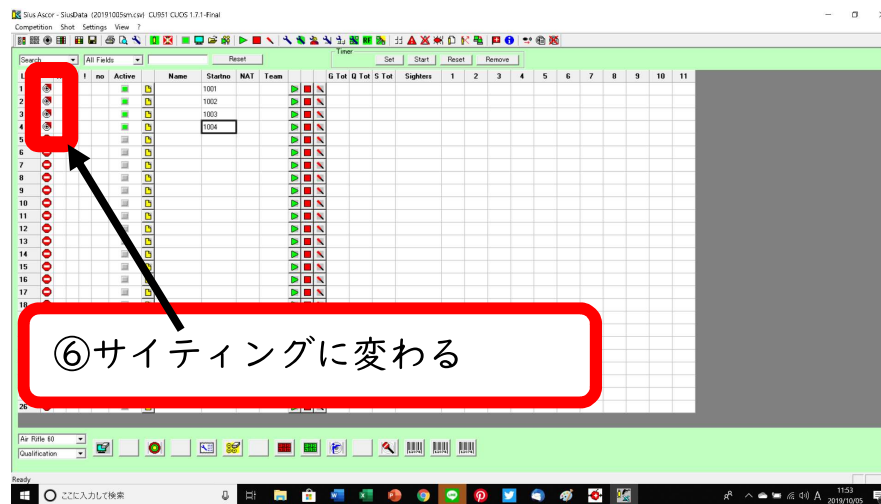
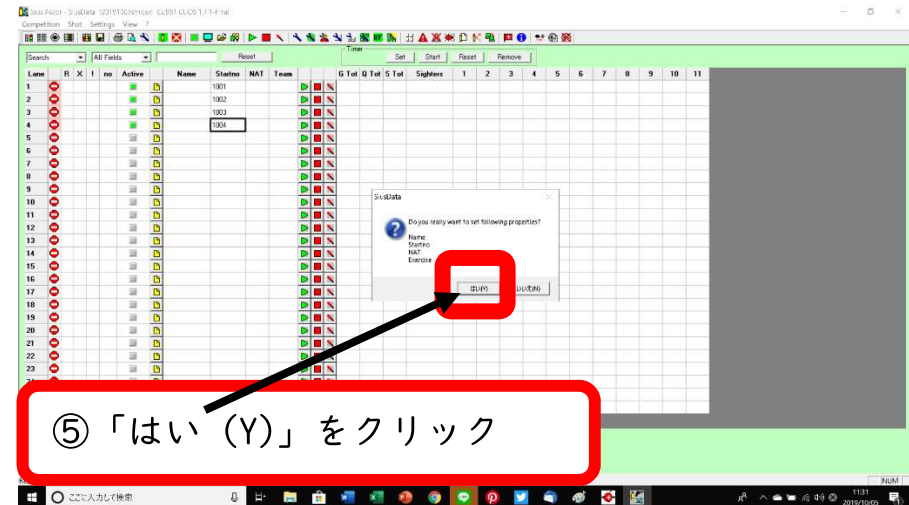
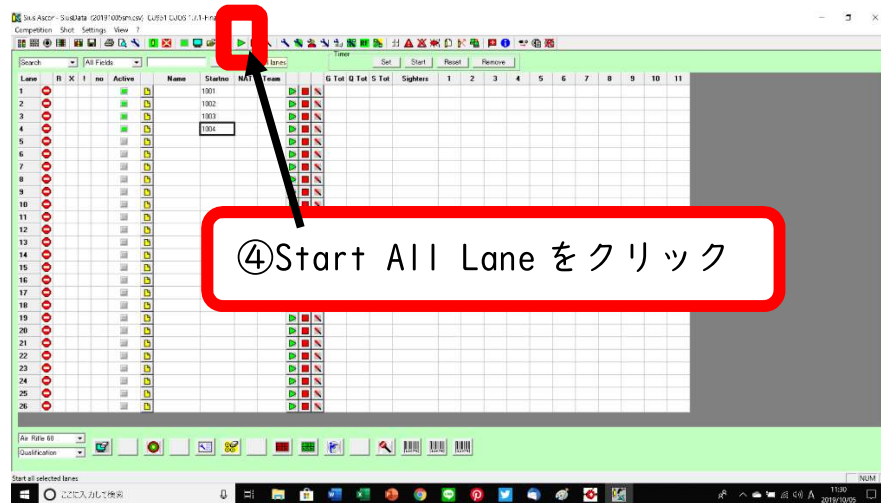
!!! 最重要事項 !!!

StratNo は、SiusRank で設定した番号と全く同じものにしてください。番号を間違えると、SiusRank で読み込まなくなります。取り違えると、別の選手のデータを取り込んでしまうことになります。細心の注意を払ってください。

※.stl ファイルを SiusData に取り込む方法もあります（！上級者向け！）

04 競技会の運営

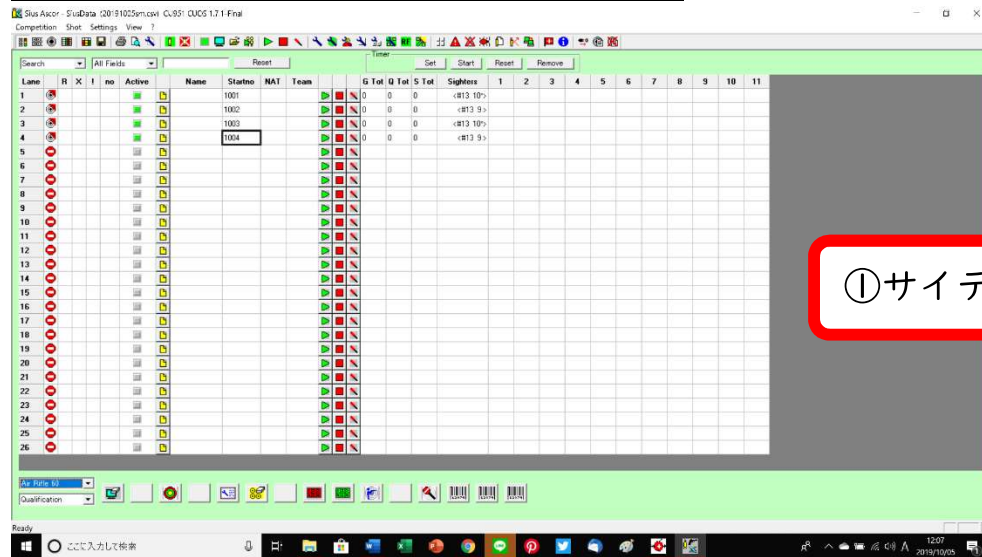
4-1-05 コントロールユニットの種目設定 (SiusData)



これで、Qualification の準備は完了です。
試射が撃ち込まれれば、スコアボードに着弾が表示されます。

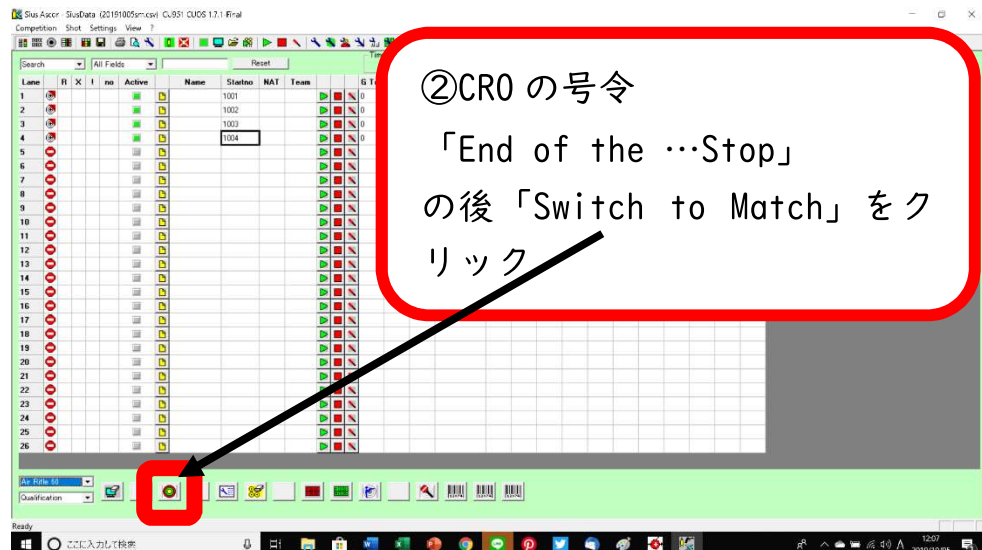
04 競技会の運営

4-1-06 本射への切り替え (Switch to Match)



①サイティングの状態

※もし、スコアボードに着弾が表示されない時には、「Auto Shot Import」をクリック。



②CR0 の号令

「End of the ...Stop」
の後「Switch to Match」をク
リック

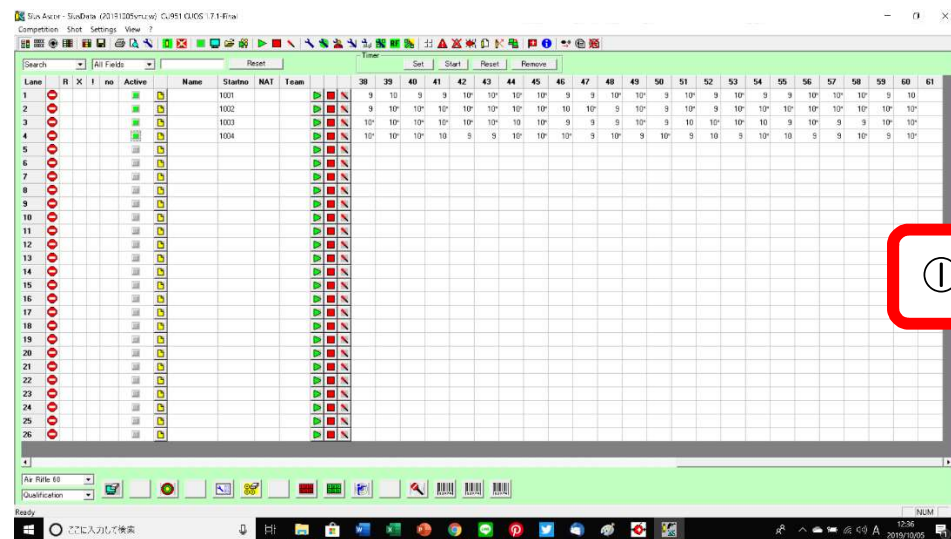


③Match に切り替わる

※SiusRank のスコアボードは、本射が撃ち込まれれば、自動的に、本射表示になります。

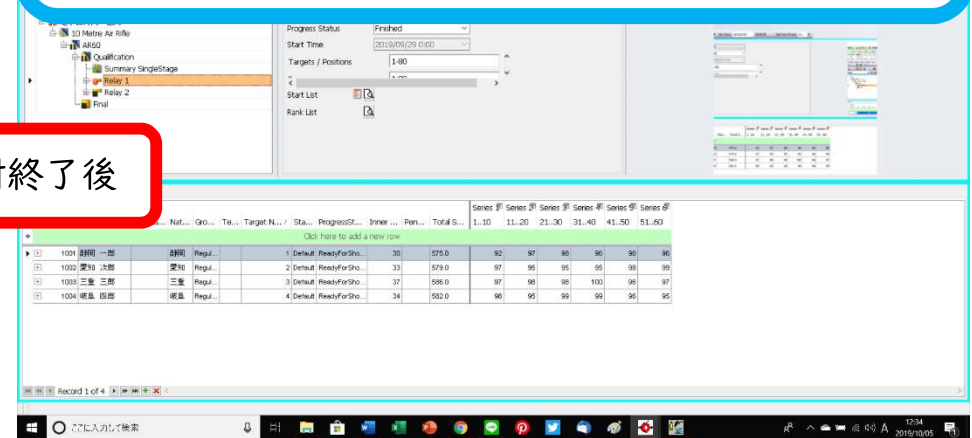
04 競技会の運営

4-1-07 射群の切り替え

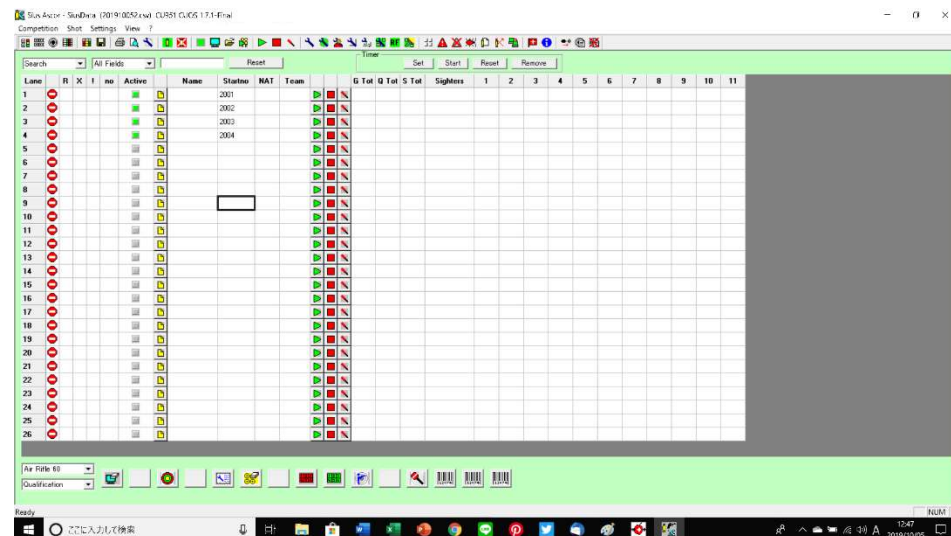


①本射終了後

※SiusRank は次の射群の試射が撃ち込まれれば、自動的に、第2射群になります。(第3射群以降同じ) 特に操作は不要です。



SiusData は一度消します。(これは一つの方法です。ログを残したい場合もあります。※上級者向け)

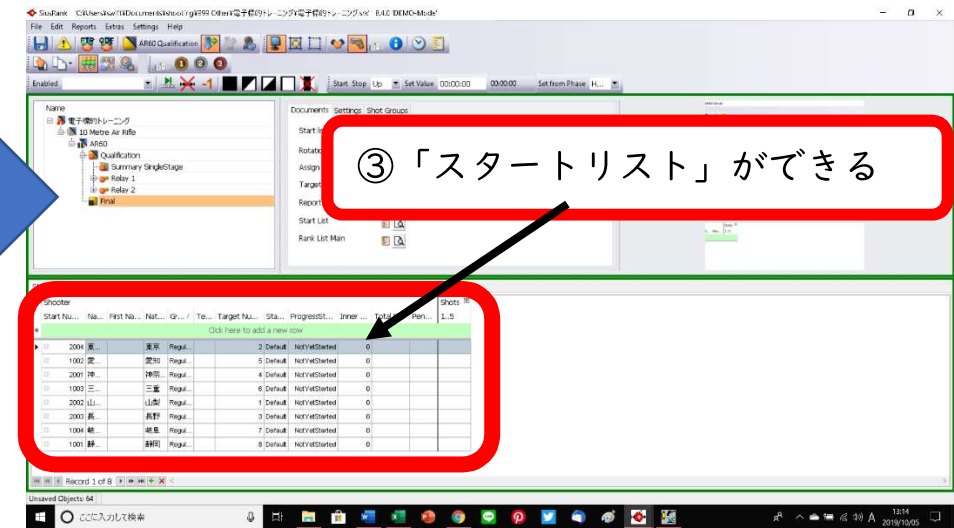
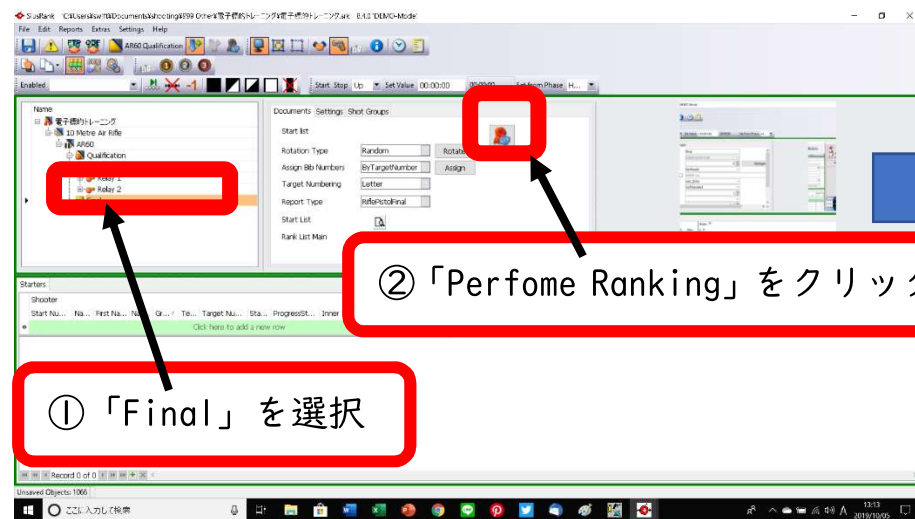


4-1-05、4-1-06 で説明した手順と同じです。
ただし、スタートナンバーは変更してください。

04 競技会の運営

04-2 AR・AP の Final (ファイナル)

04-2-01 ファイナリストの選出 (SiusRank)



Scoreboard (www.sius.com/153061)

電子標的トレーニング

FINAL 10m AIR RIFLE MEN

SAT 5 OCT 2019

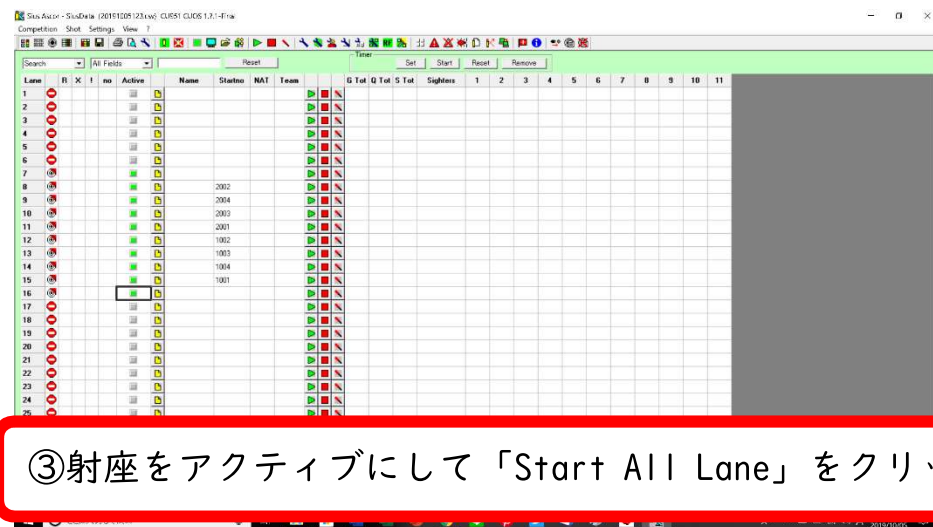
FP	Bib	Name	First Name	Nation
A	2002	山梨 六郎	山梨	山梨
B	2004	東京 八郎	東京	東京
C	2003	長野 七郎	長野	長野
D	2001	神奈川 五郎	神奈川	神奈川
E	1002	愛知 次郎	愛知	愛知
F	1003	三重 三郎	三重	三重
G	1004	岐阜 四郎	岐阜	岐阜
H	1001	静岡 一郎	静岡	静岡

山梨 六郎	東京 八郎	長野 七郎	神奈川 五郎
Rk1	Rk1	Rk1	Rk1
愛知 次郎	三重 三郎	岐阜 四郎	静岡 一郎
Rk1	Rk1	Rk1	Rk1

④ Final をアクティブにして、
04-1-04 の手順で、スコアボードに表
示します

04-2 AR・AP の Final (ファイナル)

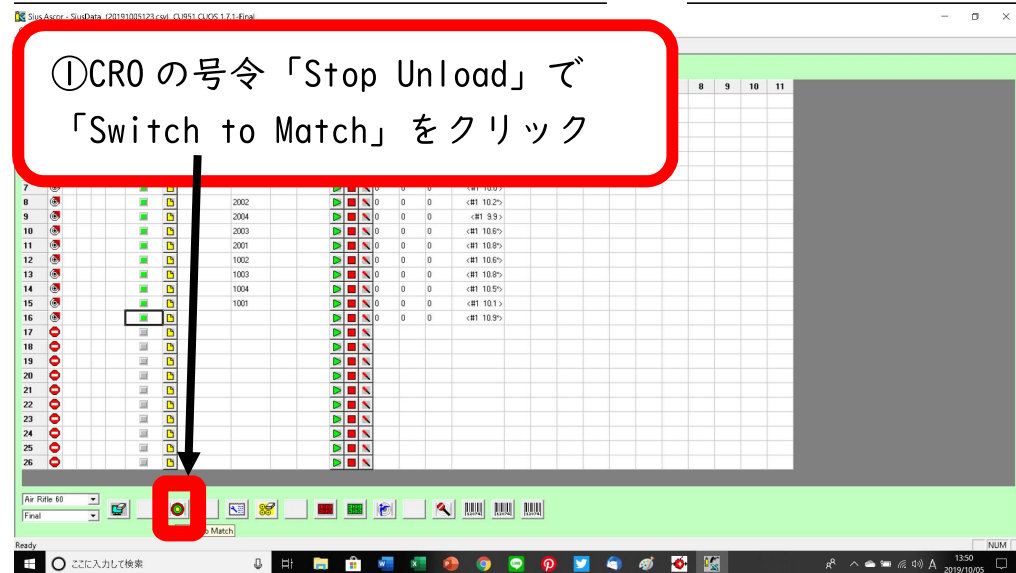
04-2-02 コントロールユニットの設定 (SiusData) ※4-1-05 とほぼ同じです



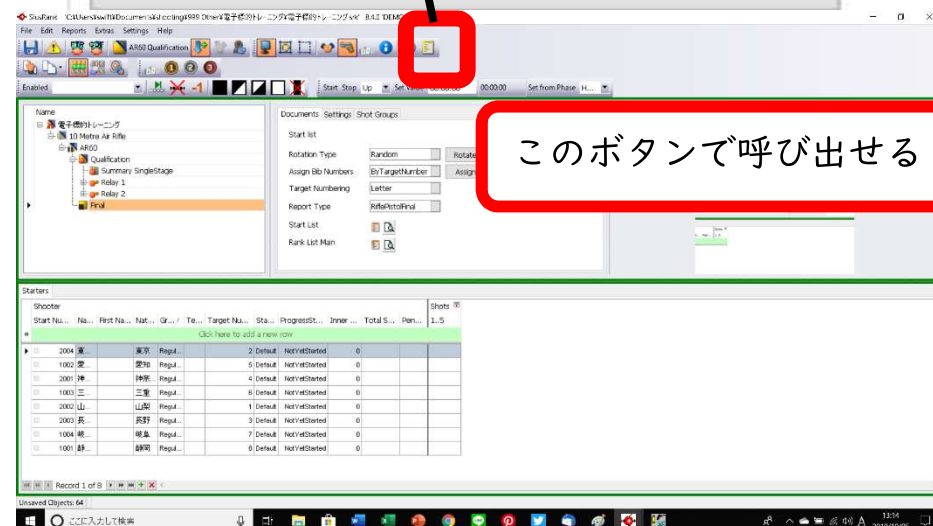
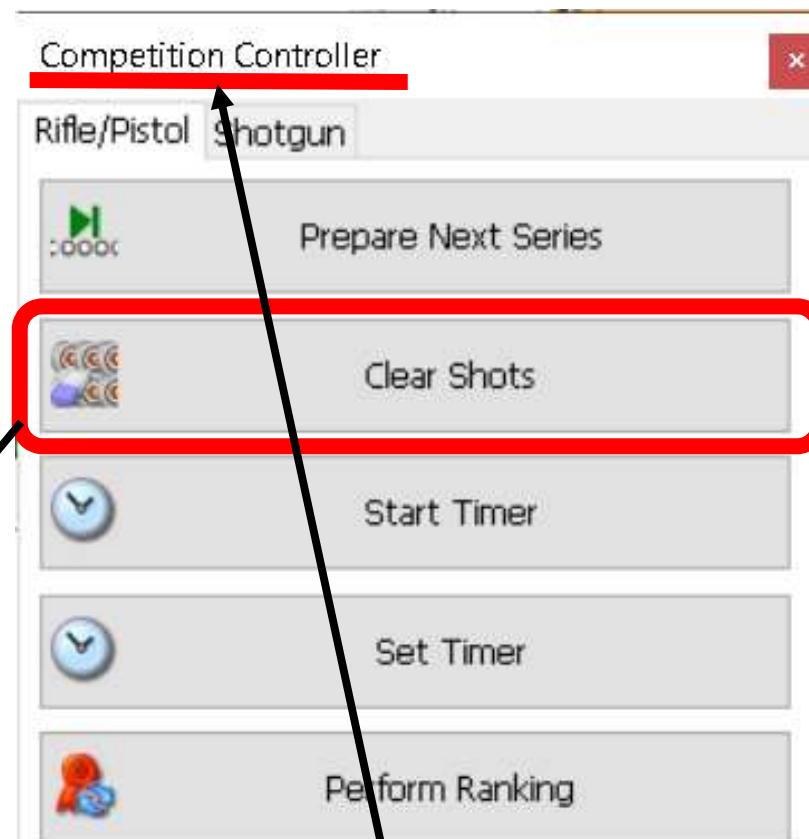
通常 Final では、
R1, A~H, R2 の 10 射座を使用します。
予備的もアクティブにします。

04-2 AR・AP の Final (ファイナル)

04-2-03 本射への切り替え (SiusData) ※4-1-06 とほぼ同じです。



04-2-04 SiusRank の Competition Controller について



04-2 AR・AP の Final (ファイナル)

04-2-04 SiusRank の Competition Controller について

● 「Perform Ranking」 について

ファイナルでは、**ランキングの変動**を即座に観客に見せたいので、選手が射撃をするごとに、「Perform Ranking」を押します。

● 「Prepare Next Series」 について

FINAL 10m AIR RIFLE MEN
INTERMEDIATE RESULTS
SAT 5 OCT 2019

電子標的トレーニング

Rk	FP	Name	Nation	5	Total	Diff
1	E	愛知 次郎	愛知	52.7	52.7	
2	C	長野 七郎	長野	52.4	52.4	0.3
3	D	神奈川 五郎	神奈川	51.7	51.7	1.0
4	G	岐阜 四郎	岐阜	50.8	50.8	1.9
4	A	山梨 六郎	山梨	50.8	50.8	1.9
6	H	静岡 一郎	静岡	50.0	50.0	2.7
7	B	東京 八郎	東京	49.7	49.7	3.0
8	F	三重 三郎	三重	49.1	49.1	3.6

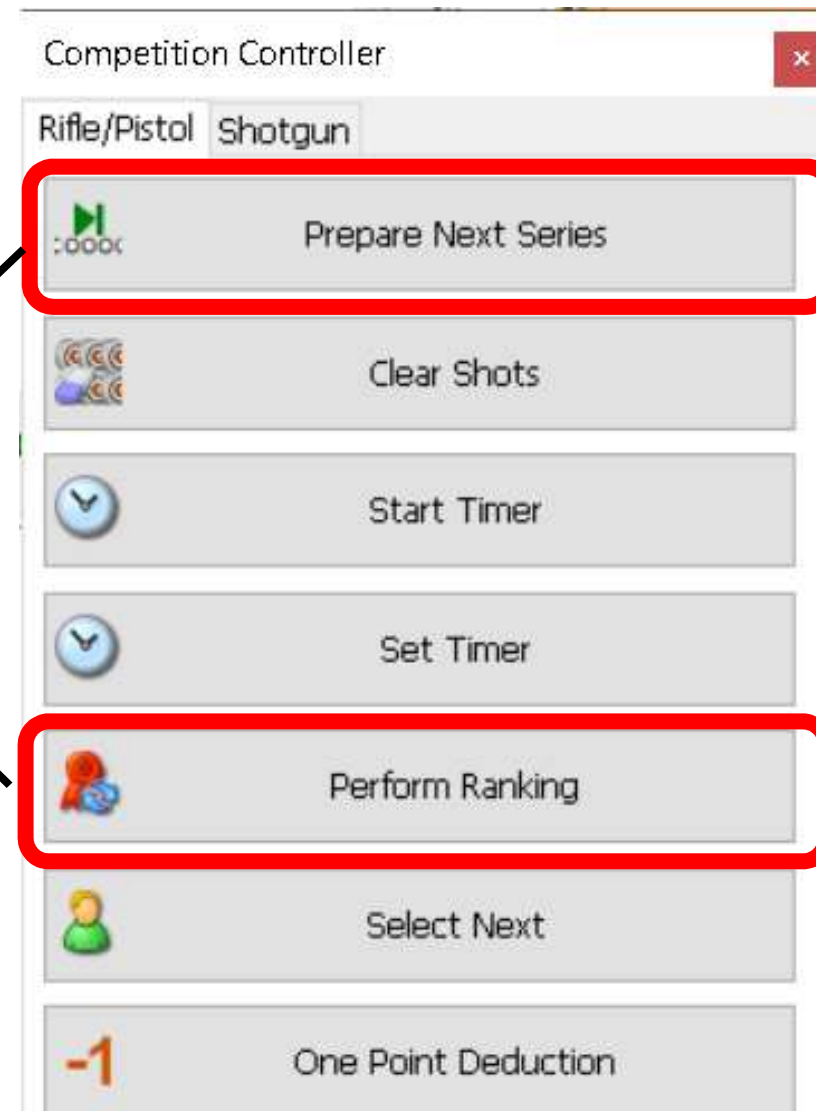
山梨 六郎 東京 八郎 長野 七郎 神奈川 五郎
Rk4 10.1 Rk7 10.0 Rk2 10.3
愛知 次郎 三重 三郎 岐阜 四郎 静岡 一郎
Rk1 10.7 Rk8 9.8 Rk4 10.4 Rk6 10.7

FINAL 10m AIR RIFLE MEN
INTERMEDIATE RESULTS
SAT 5 OCT 2019

電子標的トレーニング

Rk	FP	Name	Nation	5	10	Total	Diff
1	E	愛知 次郎	愛知	52.7		52.7	
2	C	長野 七郎	長野	52.4		52.4	
3	D	神奈川 五郎	神奈川	51.7		51.7	
4	G	岐阜 四郎	岐阜	50.8		50.8	
4	A	山梨 六郎	山梨	50.8		50.8	
6	H	静岡 一郎	静岡	50.0		50.0	
7	B	東京 八郎	東京	49.7		49.7	
8	F	三重 三郎	三重	49.1		49.1	

山梨 六郎 東京 八郎 長野 七郎 神奈川 五郎
Rk4 Rk7 Rk2 Rk3
愛知 次郎 三重 三郎 岐阜 四郎 静岡 一郎
Rk1 Rk8 Rk4 Rk6



ファイナルでは、5発×2シリーズ、2発×7シリーズあります。各シリーズの終わりに、必ず「Prepare Next Series」をクリックしてください。クリックしないと、得点が表示されません。

04-2 AR・AP の Final (ファイナル)

04-2-05 エリミネーションステージについて

Scoreboard (www.sus.com) (1536x801)

FINAL 10m AIR RIFLE MEN INTERMEDIATE RESULTS									
電子標的トレーニング SAT 5 OCT 2019									
Rk	FP	Name	Nation	5	10	12	14	Total	Diff
1	D	神奈川 五郎	神奈川	51.7	51.3	21.5		124.5	
2	E	愛知 次郎	愛知	52.7	50.9	20.5		124.1	0.4
3	A	山梨 六郎	山梨	50.8	51.3	20.8		122.9	1.2
4	C	長野 七郎	長野	52.4	51.0	19.2		122.6	0.3
5	H	静岡 一郎	静岡	50.0	50.8	21.5		122.3	0.3
6	F	三重 三郎	三重	49.1	51.5	21.0		121.6	0.7
7	B	東京 八郎	東京	49.7	50.1	20.4		120.2	1.4
8	G	岐阜 四郎	岐阜	50.8	49.0	20.2		120.0	

山梨 六郎	東京 八郎	長野 七郎	神奈川 五郎
Rk3	Rk7	Rk4	Rk1
愛知 次郎	三重 三郎	岐阜 四郎	静岡 一郎
Rk2	Rk6	Rk8	Rk5

Scoreboard (www.sus.com) (1536x801)

FINAL 10m AIR RIFLE MEN RESULTS									
電子標的トレーニング SAT 5 OCT 2019									
Rk	Name	Nation	18	20	22	24	Total	Diff	
1	山梨 六郎	山梨	20.3	21.6	20.0	20.9	247.7		
2	静岡 一郎	静岡	21.4	21.5	19.8	20.8	247.3	0.4	
3	三重 三郎	三重	21.6	20.0	20.6		226.1		
4	神奈川 五郎	神奈川	19.6	19.7			205.0		
5	愛知 次郎	愛知	19.6				183.4		
6	長野 七郎	長野					162.6		
7	東京 八郎	東京					140.6		
8	岐阜 四郎	岐阜					120.0		

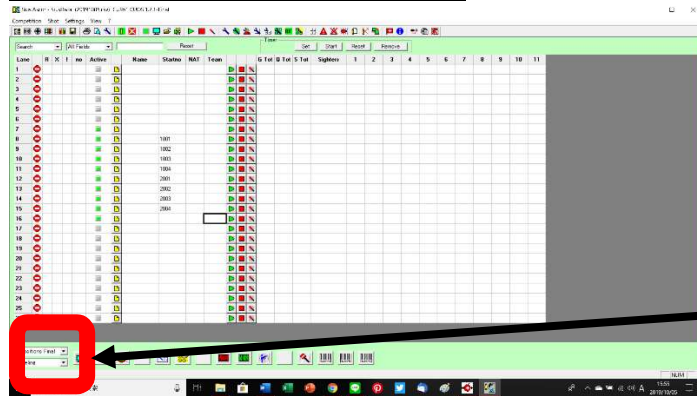
山梨 六郎	東京 八郎	長野 七郎	神奈川 五郎
Rk1	Rk7	Rk6	Rk4
愛知 次郎	三重 三郎	岐阜 四郎	静岡 一郎
Rk5	Rk3	Rk8	Rk2

シリーズの終了ごとに、「Prepare Next Series」をクリックしていくと、脱落の選手が自動で判別されていきます。

シュートオフのときにも、その射座だけ、自動で選ばれます。

04-3 50m 3 Position の Final 基本的な操作は 10m と同じです。異なる点についてのみ、説明します。

04-3-01 Change over について

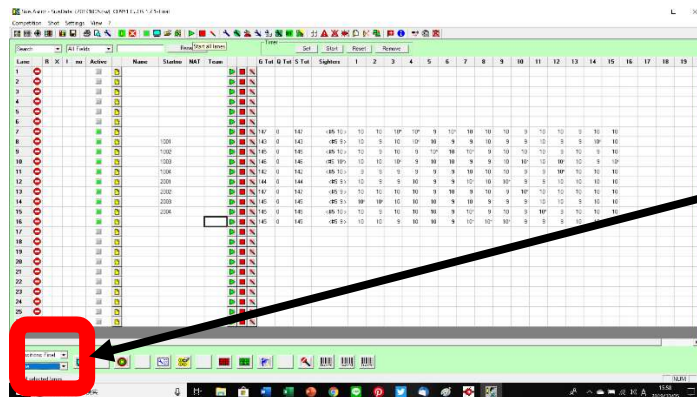


3 position Final では、姿勢の切り替えごとに、SiusData を操作します。

① 「Kneeling stage」 ファイナルの前にセットする
種目 「3 position final」

「Kneeling」

本射は 「Switch to Match」



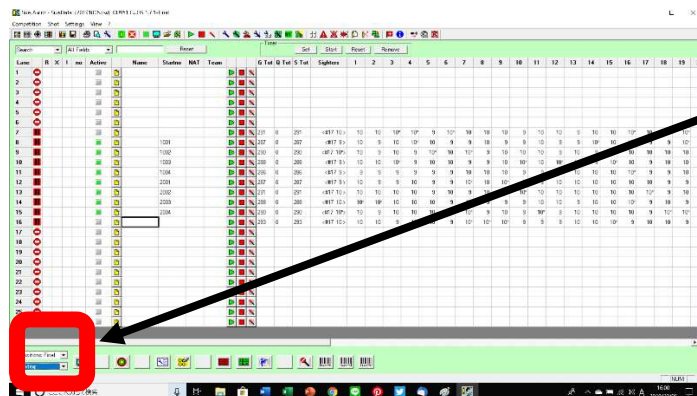
② 「Prone stage」 (Kneeling stage 終了後)

種目 「3 Position final」

「Prone」 ※ファイナル中でも、

「Start All Lane」 をクリック

本射は 「Switch to Match」



③ 「Standing stage」 (Prone stage 終了後)

種目 「3 Position final」

「Standing」 ※ファイナル中でも、

「Start All Lane」 をクリック

本射は 「Switch to Match」

05 トラブルが発生したとき（頻出のもの）

05-0 基本的な対処方法

トラブルの対応は、コントロールユニット＋バーコードで行います。
得点の修正や、ペナルティがある場合は、SiusRank で修正します。

05-1 暴発した場合（Insert Zero shot）

暴発した射手の射座へ行き、「Insert Zero shot」のバーコードを読み込みます。

05-2 誤射（Insert Zero shot＋強制ランク）

05-2-01 誤射した射手への対応

05-1 と同じ対応を取ります。

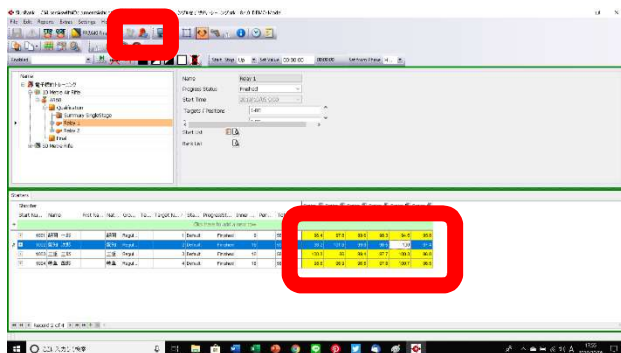


05-2-02 誤射された射手への対応

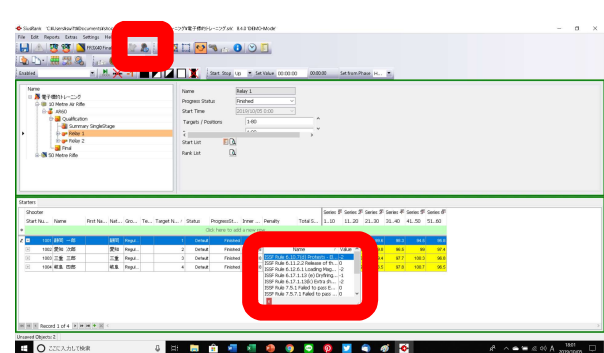
- ・何発目に誤射されたのかを確かめ、記録しておきます。
- ・本射終了まで撃ってもらいます。
- ・審判員立ち合いのもと、illegalshot を撃ってもらいます。
- ・正式な記録が決まり次第、その記録に合わせて、SiusRank で点数を調整します。

05-3 ペナルティを与える（SiusRank）

- ・SiusRank でペナルティの表示をします。
- ・ペナルティの表示をするだけでは、減点されないなので、減点する点数を、対象となるシリーズから、引き、ランキングします。



強制ランク ①数字を書き換える
②Perform Ranking



ペナルティ ①数字を書き換える（強制ランクと同じ）
②Penalty 選択
③Perform Ranking

05-4 本射中の試射 (Sighters)

- ・射撃の中断があり、試射を与えることになった場合は、射座で「Sighters」のバーコードを読みこみます。
- ・本射に戻す時には、Match ボタンまたは、「Match」のバーコードで行います。

Control\Sighters

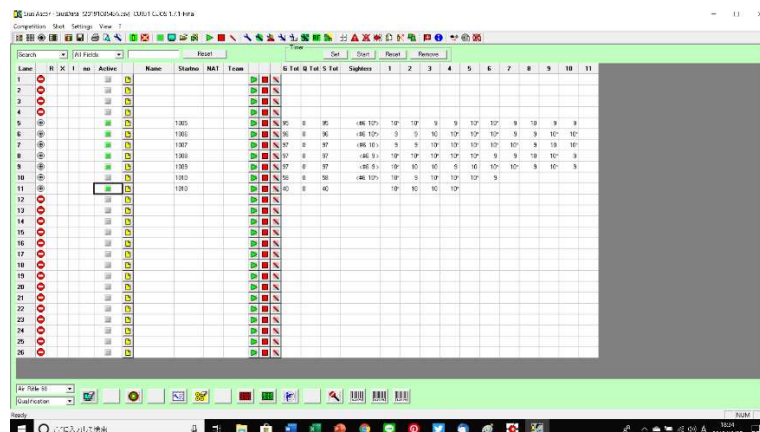


ControlMatch

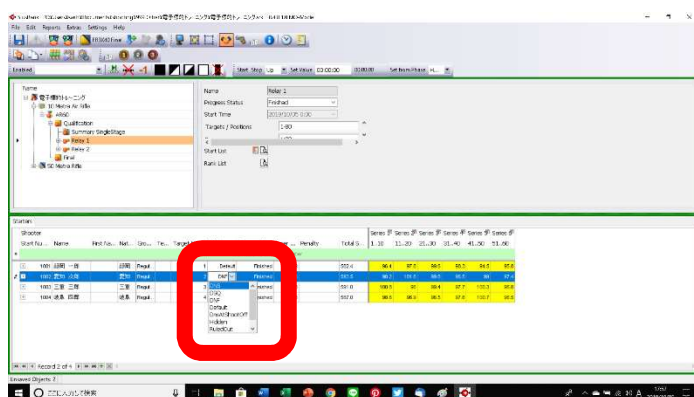


05-5 射座を移動する (SiusData)

- ・ターゲットが故障し、射座移動をする場合は、予備的の射座に、SiusData で移動する射手のスタートナンバーを送信します。
(自信がない場合は、後で SiusRank に全部手入力してもよい。その方が安全かもしれない。)
- ・もともとの射座は非アクティブにしておきます。

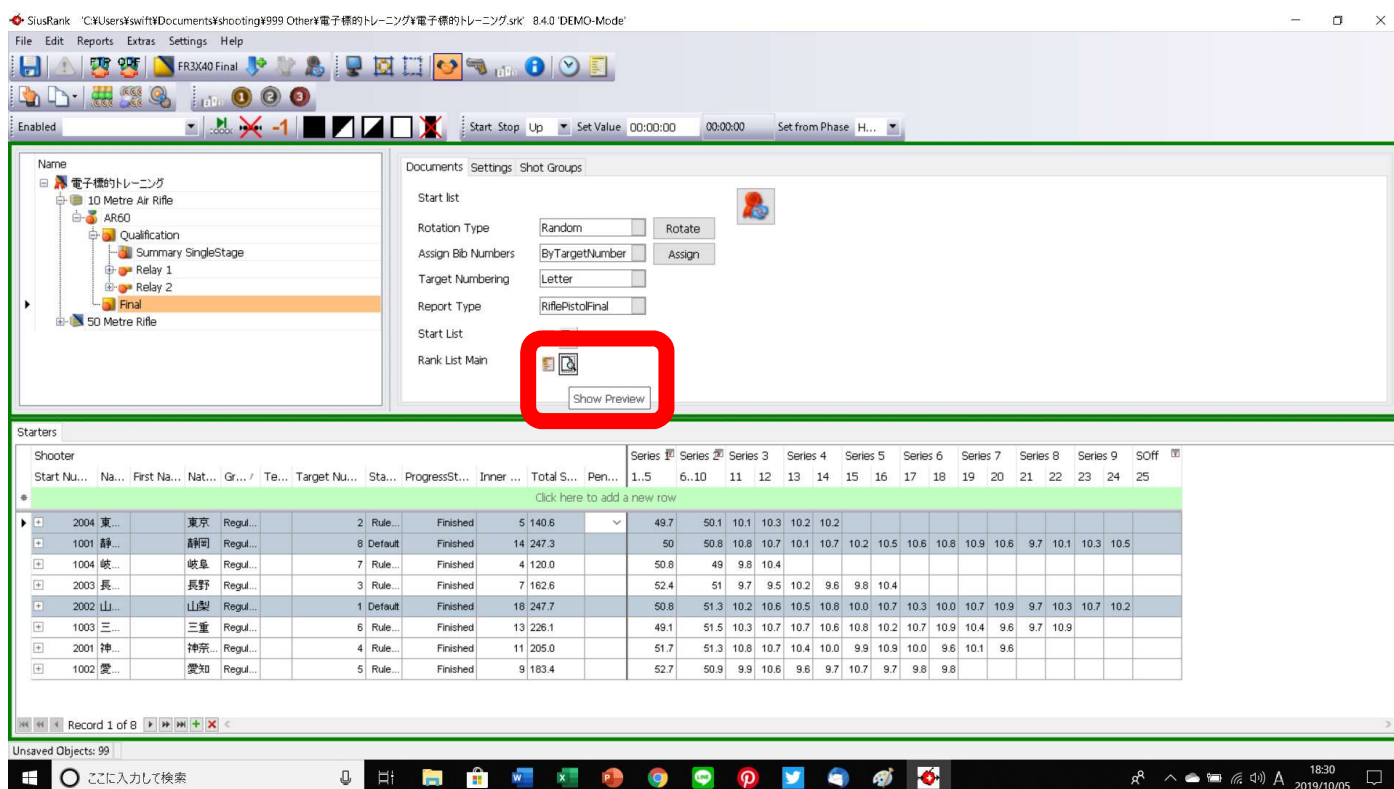


05-6 DNS DNF



Status の項目から、該当するものを選びます。その後、Perform Ranking します。

06 成績の発表



結果を印刷したい種目を選択して、「Rank List Main」の「Show Preview」をクリック。これで印刷が可能になります。

07 SIUS License の取得について

SIUS のウェブサイトから、ライセンスを取得することができます。そのためにはユーザー登録が必要です。

あまり意味はないので、取得する必要はありません。デモモードで十分です。

ただし、Mix の場合はライセンス取得が必要になります。

テキスト制作者

静岡県ライフル射撃協会 事務局委員 澤戸 寛

連絡先 swift.3810@gmail.com

質問や御意見、出役依頼など、お待ちしております。