

# CASIO StopWatch+

## 取扱説明書

本アプリケーションは、携帯電話にインストールして、当社製ストップウォッチHSB-100WとBluetoothで接続するためのツールです。

- 本書の内容に関しては、将来予告なしに変更することがあります。
- 本書の内容については万全を期して作成いたしましたが、万一ご不審な点や誤りなど、お気づきのことがありましたらご連絡ください。
- 本書の一部または全部を無断で複製することは禁止されています。また、個人としてご利用になるほかは、著作権法上、当社に無断では使用できません。
- 本書および本製品の使用により生じた損害、逸失利益または第三者からのいかなる請求につきましても、当社では一切その責任を負えません。
- 故障、修理、その他の理由に起因するデータの消失による、損害および逸失利益などにつきまして、当社では一切その責任を負えません。
- 本書に掲載されているイラストや画面は、実際の製品と異なる場合があります。

# 目次

準備.....	JA-3
アプリケーションをインストールする.....	JA-3
Bluetoothを設定する.....	JA-4
ペアリングする.....	JA-4
ストップウォッチとアプリケーションを同期する.....	JA-7
プレイヤーを登録する.....	JA-12
プレイヤーを登録／追加する.....	JA-12
プレイヤー情報を編集する.....	JA-23
プレイヤーを削除する 1.....	JA-27
プレイヤーを削除する 2.....	JA-29
プレイヤーを削除する 3.....	JA-31
ラップメモリ.....	JA-33
記録を見る.....	JA-33
イベントに名前を付ける.....	JA-38
距離(DISTANCE)を入力する.....	JA-40
記録とプレイヤーを同期する.....	JA-42

データをCSVファイルで送信する .....	JA-45
データを削除する 1 .....	JA-51
データを削除する 2 .....	JA-53
<b>ピッチメモリ</b> .....	<b>JA-55</b>
記録の一覧を表示する.....	JA-55
イベントに名前を付ける .....	JA-58
記録とプレイヤーを同期する.....	JA-60
データをCSVファイルで送信する .....	JA-63
<b>ペースセット</b> .....	<b>JA-69</b>
ペースセットを追加する .....	JA-69
ペース値を設定する .....	JA-72
ペース値を追加する .....	JA-75
ストップウォッチに送信するデータを選ぶ .....	JA-77
ペースセットを削除する 1 .....	JA-79
ペースセットを削除する 2 .....	JA-81
ペースセット内のペース値を削除する .....	JA-83
<b>シングルモード</b> .....	<b>JA-85</b>
<b>アプリケーションのその他のメニュー</b> .....	<b>JA-86</b>
<b>メッセージ</b> .....	<b>JA-87</b>

# 準備

ストップウォッチと携帯電話をBluetoothで接続することで、ストップウォッチの計測データをアプリケーションで管理することができます。

携帯電話で使うためには、iTunes App Storeから専用アプリケーション「CASIO StopWatch+」をインストールします。

## アプリケーションをインストールする

- ① 「iTunes App Store」を開きます。
- ② 検索フィールドに“CASIO StopWatch+”と入力します。
- ③ “CASIO StopWatch+”をインストールします。




## Bluetoothを設定する

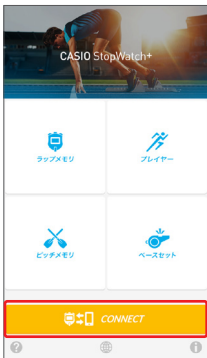
- ① 携帯電話のホーム画面で「設定」→「Bluetooth」の順にタップします。
- ② 「Bluetooth」をオンにします。
- ③ 「設定」をタップして「設定」画面に戻ります。


## ペアリングする

ストップウォッチと携帯電話を接続(ペアリング)するための準備をします。

- ① ペアリング相手の携帯電話を、ストップウォッチの近く(1m以内を推奨)に置きます。
- ② ホーム画面で「CASIO StopWatch+」アイコンをタップします。

- ③ アプリケーション画面下の「 CONNECT」アイコンをタップします。



- ④ ストップウォッチのモード  ボタンを約5秒間押し続けます。



ストップウォッチのディスプレイと携帯電話の画面に、4桁の英字と数字を組み合わせた番号が表示されます。



- 例として「05E8」を表示しています。  
お客様がお使いのストップウォッチによって、4桁の番号は異なります。

## ⑤ アプリケーションに表示された4桁の番号をタップして接続します。

4桁の番号が表示されない場合は、ストップウォッチと携帯電話を近づけて、手順1からやり直してください。



## ストップウォッチとアプリケーションを同期する

ストップウォッチとアプリケーションが接続されると、ストップウォッチとアプリケーションの画面はそれぞれ次のようになります。



## はじめてBluetooth接続したとき

- 1 アプリケーションの画面で「全データ同期」をタップします。

カレンダーをはじめ、すべてのデータがストップウォッチと同期します。



- ② データの同期が終わると、画面に次のメッセージが表示されるので、「OK」をタップします。



データの転送が終わると、自動で接続が解除されます。  
本体から新しいデータを転送するときは、その都度ペアリング操作をしてください。

## 同期が2回目以降のとき

- 1 アプリケーションの画面で「データ更新」をタップします。



- ② データの同期が終わると、画面に次のメッセージが表示されるので、「OK」をタップします。




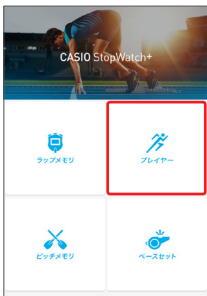
データの転送が終わると、自動で接続が解除されます。  
本体から新しいデータを転送するときは、その都度ペアリング操作をしてください。

# プレイヤーを登録する

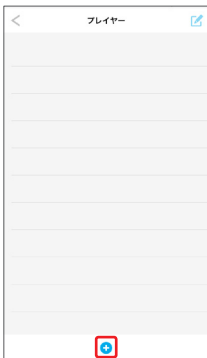
プレイヤーを登録します。プレイヤーごとに記録を管理して表示することができます。

## プレイヤーを登録／追加する

- 1 アプリケーションのメイン画面で「 (プレイヤー)」をタップします。



②「+」をタップして、プレイヤーを追加します。



### ③ 登録するプレイヤーの名前を入力します。



### ④ 写真を設定します。

カメラのアイコン「プレイヤー画像登録」をタップします。



以降の操作は、次をお読みください。

- [写真を撮って設定する…JA-15](#)
- [ライブラリーから写真を選んで設定する…JA-20](#)

## ◆ 写真を撮って設定する

1. 「写真を撮る」をタップします。



以下のメッセージが表示された場合は、「OK」をタップします。



また、カメラに何も写らない場合は、携帯電話の設定で「CASIO StopWatch+」からのカメラへのアクセスを許可してください。詳しい操作方法は、携帯電話の取扱説明書をご覧ください。

## 2. 写真を撮ります。

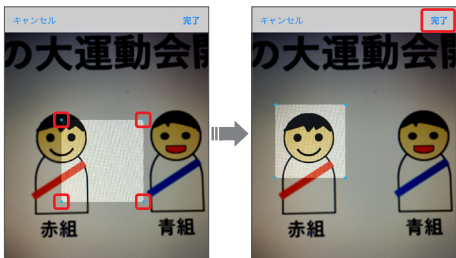


3. この写真を使う場合は「写真を使用」をタップします。  
撮り直す場合は「再撮影」をタップして写真を撮り直します。



4. 写真の四隅を動かして表示する範囲を選び、「完了」をタップします。

- 明るく表示されている部分がプレイヤーの画像になります。
- 写真は、プレイヤー登録用の大きさに自動で補正されます。



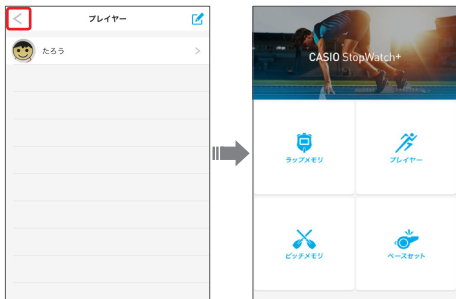
5. 「☑」をタップします。



プレイヤー一覧画面に戻ります。



6. 「<」をタップすると、メインメニューに戻ります。



## ◆ ライブラリーから写真を選んで設定する

1. 「ライブラリーから選ぶ」をタップします。



2. 以下のメッセージが表示されるので、「OK」をタップします。



次の画面が表示された場合は、携帯電話の設定で「CASIO StopWatch+」の写真へのアクセスを許可してください。詳しい操作方法は、携帯電話の取扱説明書をご覧ください。



3. 写真を選びます。
4. 写真の四隅を動かして表示する範囲を選び、「完了」をタップします。



- 写真は、プレイヤー登録用の大きさに自動で補正されます。

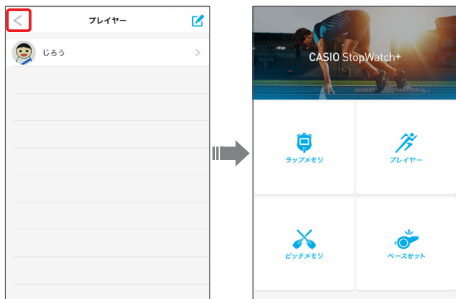
5. 「✔」をタップします。



プレイヤー一覧画面に戻ります。



6. 「<」をタップすると、メインメニューに戻ります。



# プレイヤー情報を編集する

一覧から、編集するプレイヤー名をタップします。

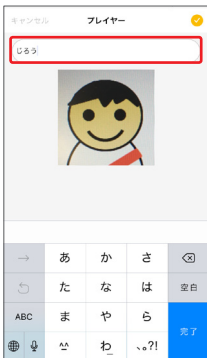


以降の操作は、次をお読みください。

- [名前を変更する…JA-24](#)
- [写真を変更する…JA-25](#)

## 名前を変更する

- ① 名前の欄をタップして新しい名前を入力します。



- ② 編集が終わったら「」をタップして、一覧表示に戻ります。

写真を変更する場合は、「[写真を変更する](#)」をご覧ください。

## 写真を変更する

- ① 写真をタップします。

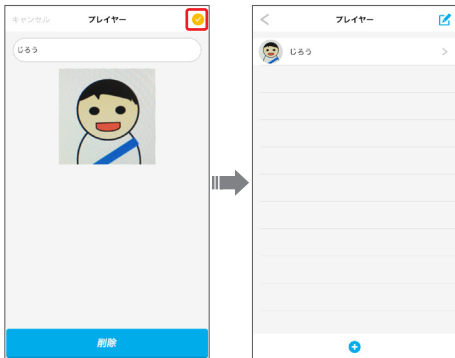


- ② 写真を撮る、または、ライブラリーから選んで写真を設定します。

詳細は「◆写真を撮って設定する」または「◆ライブラリーから写真を選んで設定する」をご覧ください。

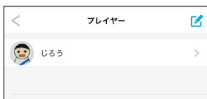


- ③ 編集が終わったら「✔」をタップして、一覧表示に戻ります。

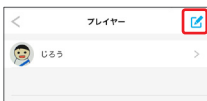


# プレイヤーを削除する 1

- ① プレイヤー一覧の画面を表示します。

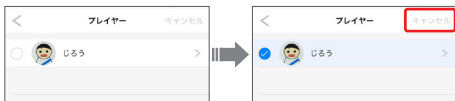


- ② 「✎」をタップします。

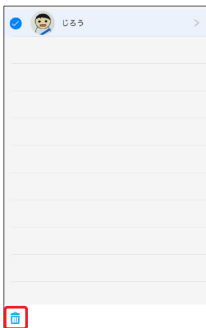


- ③ 削除するプレイヤー名にチェックを入れます。

プレイヤーの削除を中止する場合は、「キャンセル」をタップします。



④ 「🗑️」をタップします。

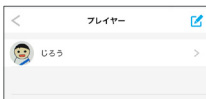


⑤ 削除するには「はい」を、削除しない場合には「いいえ」を選びます。



## プレイヤーを削除する 2

- ① プレイヤー一覧の画面を表示します。



- ② 削除するプレイヤー名を左にスワイプします。  
右側に「削除」が表示されます。



### ③ 「削除」をタップします。



#### 注意

- 削除前に確認画面は表示されません。「削除」をタップするとすぐにデータは削除されます。
- 削除を中止するには、プレイヤー名を右側にスワイプします。

プレイヤーが削除されます。

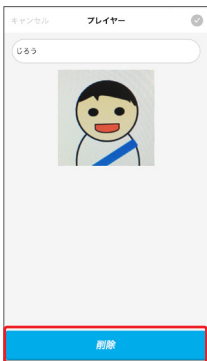


## プレイヤーを削除する 3

- ① プレイヤー一覧の画面を表示し、削除するプレイヤー名をタップします。



- ② 「削除」をタップします。




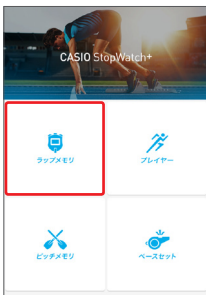
- ③ 削除するには「はい」を、削除しない場合には「いいえ」をタップします。



# ラップメモリ

## 記録を見る

- 1 アプリケーションのメイン画面で、「 (ラップメモリ)」をタップします。



プレイヤーとデータの一覧が表示されます。










The screenshot shows a mobile application interface titled 'ラップメモリ' (Lap Memory). It displays a list of lap records for a player named 'プレイヤー 1'. Each record includes a timestamp and the number of laps. A 'CSV' button is visible at the bottom right of the list.

プレイヤー	タイム	ラップ数
プレイヤー 1	14:03 2017/04/25	5 Laps >
プレイヤー 1	14:01 2017/04/25	3 Laps >
プレイヤー 1	14:00 2017/04/25	2 Laps >
プレイヤー 1	13:59 2017/04/25	5 Laps >
プレイヤー 1	11:24 2017/04/25	1 Lap >
プレイヤー 1	11:24 2017/04/25	1 Lap >
プレイヤー 1	11:24 2017/04/25	4 Laps >

## ② プレイヤー名をタップすると、詳細を表示します。

ラップメモリ

11 RECORDS

	プレイヤー 1 14:03 2017/04/25	5 Laps >
	プレイヤー 1 14:01 2017/04/25	3 Laps >
	プレイヤー 1 14:00 2017/04/25	2 Laps >
	プレイヤー 1 13:59 2017/04/25	5 Laps >
	プレイヤー 1 13:24 2017/04/25	1 Lap >
	プレイヤー 1 13:24 2017/04/25	1 Lap >
	プレイヤー 1 13:24 2017/04/25	4 Laps >

CSV



ラップメモリ

プレイヤー 1

イベント

2017/04/25 14:03

TOTAL: 0:00'50"73

DISTANCE: --

LAP TIME/SPEED LAP/SPLIT TIME

NO	LAP	SPLIT
1	0:00'10"60	0:00'10"60
2	0:00'09"84	0:00'20"44
3	0:00'10"28	0:00'30"72
4	0:00'10"26	0:00'40"98
5	0:00'09"75	0:00'50"73

CSV

- ③ ラップタイムとスピードを表示するには「LAP TIME/SPEED」を、ラップタイムとスプリットタイムを表示するには「LAP/SPLIT TIME」をタップします。

記録の一覧がそれぞれ表示されます。

ラップメモリ

プレイヤー 1

イベント

2017/04/25 14:03

TOTAL: 0:00'50"73

DISTANCE: --

LAP TIME/SPEED LAP/SPLIT TIME

LAP	TIME	SPEED
1	0:00'10"60	--
2	0:00'09"84	--
3	0:00'10"28	--
4	0:00'10"26	--
5	0:00'09"75	--

CSV

ラップメモリ

プレイヤー 1

イベント

2017/04/25 14:03

TOTAL: 0:00'50"73

DISTANCE: --

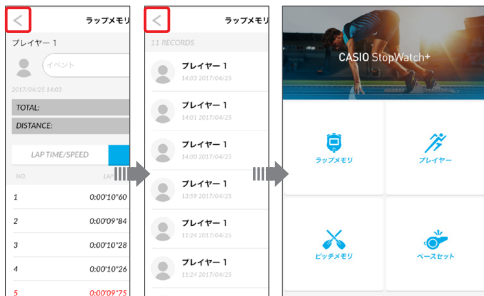
LAP TIME/SPEED LAP/SPLIT TIME

NO.	LAP	SPLIT
1	0:00'10"60	0:00'10"60
2	0:00'09"84	0:00'20"44
3	0:00'10"28	0:00'30"72
4	0:00'10"26	0:00'40"98
5	0:00'09"75	0:00'50"73

CSV

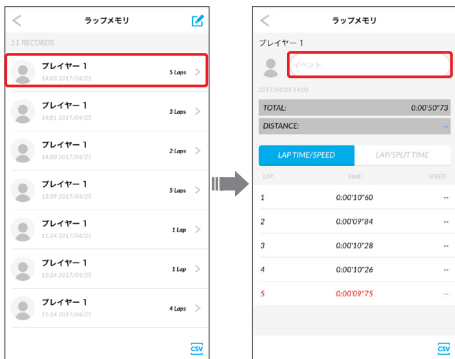
- スピードは、距離を入力すると自動で算出されます。詳しくは「[距離\(DISTANCE\)を入力する](#)」をご覧ください。

#### 4 「<」をタップすると、ひとつ前の画面に戻ります。



# イベントに名前を付ける

- ① 一覧からプレイヤーを選び、「イベント」をタップします。



## ② イベント名を入力します。

The screenshot shows the 'ラップメモリ' (Lap Memory) app interface. At the top, there is a back arrow and the title 'ラップメモリ'. Below it, the text 'プレイヤー 1' (Player 1) is displayed. A red box highlights the input field containing the text '100メートル走' (100m Run). Below the input field, the date '2017/04/25 14:03' is shown. There are two summary rows: 'TOTAL: 0:00'50'73' and 'DISTANCE: --'. Below these are two tabs: 'LAP TIME/SPEED' and 'LAP/SPLIT TIME'. A table with three columns (NO, LAP, SPLIT) shows lap data for two laps. At the bottom, there is a Japanese keyboard with a blue '完了' (Done) button.

NO	LAP	SPLIT
1	0:00'10"60	0:00'10"60
2	0:00'09"84	0:00'20"44

## ③ 「<」をタップして、一覧に戻ります。

The screenshot shows the 'ラップメモリ' (Lap Memory) app interface after the event name has been entered. A red box highlights the back arrow button at the top left. The rest of the interface is identical to the previous screenshot, showing the player name 'プレイヤー 1', the event name '100メートル走', the date '2017/04/25 14:03', the total time 'TOTAL: 0:00'50'73', the distance 'DISTANCE: --', and the lap data table.

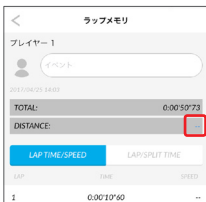
NO	LAP	SPLIT
1	0:00'10"60	0:00'10"60
2	0:00'09"84	0:00'20"44

# 距離(DISTANCE)を入力する

- ① 一覧を表示して、編集するプレイヤー名をタップします。



- ② 「DISTANCE」欄の右端をタップします。



### ③ 距離を数字で入力し、単位を選びます。

距離を入力してください。

100

m

km

キャンセル

「DISTANCE」欄の右端に、設定した距離が表示されます。これにより、スピードの値が自動で算出されて右欄に表示されます。

< ラップメモリ

プレイヤー 1

100メートル走

2017/04/25 14:03

TOTAL: 0:00'50"73

DISTANCE: 100 m

LAP TIME/SPEED LAP/SPLIT TIME

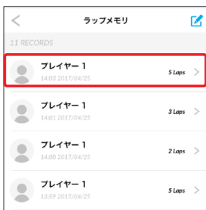
LAP	TIME	mi/h
1	0:00'10"60	33,960.00
2	0:00'09"84	36,590.00
3	0:00'10"28	35,020.00
4	0:00'10"26	35,090.00
5	0:00'09"75	36,920.00

CSV

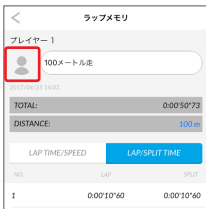
# 記録とプレイヤーを同期する

記録と、すでに登録してあるプレイヤーを同期することができます。

## ① 同期する記録をタップします。



## ② プレイヤーのアイコンをタップします。



### ③ 同期するプレイヤーを選びます。



### ④ すべてのデータを同期するには「はい」を、このデータだけを同期するには「このデータだけ」を選びます。



プレイヤーとデータが同期します。

NO.	LAP	SPLIT
1	0:00'10'60	0:00'10'60

⑤ 「<」をタップして、一覧に戻ります。

NO.	LAP	SPLIT
1	0:00'10'60	0:00'10'60
2	0:00'09'84	0:00'20'44
3	0:00'10'28	0:00'30'72
4	0:00'10'26	0:00'40'98
5	0:00'09'75	0:00'50'73

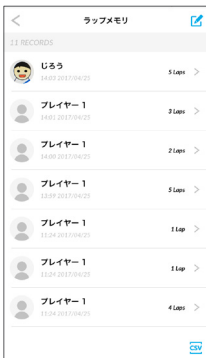
プレイヤー	ラップ数
じろう	5 Laps
プレイヤー 1	3 Laps
プレイヤー 1	2 Laps
プレイヤー 1	5 Laps
プレイヤー 1	1 Lap
プレイヤー 1	1 Lap
プレイヤー 1	4 Laps








# データをCSVファイルで送信する

ラップメモリのデータをCSV形式のファイルにして、メールで送信することができます。

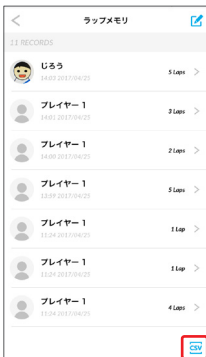
## すべてのデータを送信する

### ① ラップメモリー一覧を表示します。



ラップメモリ		
11 RECORDS		
	じろう 14:03 2017/04/25	5 Laps >
	プレイヤー 1 14:01 2017/04/25	3 Laps >
	プレイヤー 1 14:00 2017/04/25	2 Laps >
	プレイヤー 1 13:59 2017/04/25	5 Laps >
	プレイヤー 1 11:24 2017/04/25	1 Lap >
	プレイヤー 1 11:24 2017/04/25	1 Lap >
	プレイヤー 1 11:24 2017/04/25	4 Laps >

## ② 「CSV」をタップします。



## ③ データを送信するには「はい」をタップします。 「いいえ」をタップすると、ひとつ前の画面に戻ります。



メール送信画面が立ち上がります。

- ④ ファイルが添付されているので、送信先を入力してメールを送信します。

キャンセル 送信

---

宛先:

---

Cc/Bcc, 差出人: xxxx\_xxxx\_xx@xxxxxxxx.ne.jp

---

件名: HSB-100W Data

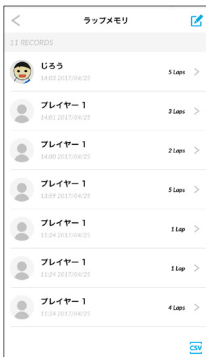
---

すべてのラップメモリ

  
HSB-100W...14\_11\_27.csv

データを選んで送信する

① ラップメモリー一覧を表示します。



② 送信するデータをタップします。



### ③ 「CSV」をタップします。

ラップメモリ

じろう

100メートル走

2017/04/25 14:03

TOTAL: 0:00'50"73

DISTANCE: 100 m

LAP TIME/SPEED LAP/SPLIT TIME

NO	LAP	SPLIT
1	0:00'10"60	0:00'10"60
2	0:00'09"84	0:00'20"44
3	0:00'10"28	0:00'30"72
4	0:00'10"26	0:00'40"98
5	0:00'09"75	0:00'50"73

CSV

### ④ データを送信するには「はい」をタップします。 「いいえ」をタップすると、ひとつ前の画面に戻ります。



メール送信画面が立ち上がります。

- ⑤ ファイルが添付されているので、送信先を入力してメールを送信します。

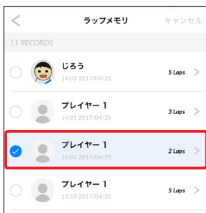
キャンセル	送信
宛先:	
Cc/Bcc, 差出人: xxxx_xxxx_xx@xxxxxxxx.ne.jp	
件名: HSB-100W Data	
ラップメモリ	
	
HSB-100W_...4_12_43.csv	

# データを削除する 1

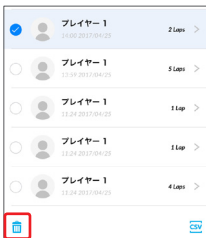
① データの一覧を表示し、「」をタップします。



② 削除するデータにチェックを入れます。



### ③ 「」をタップします。

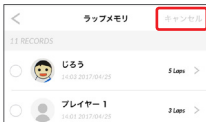


### ④ データを削除するには「はい」をタップします。



データが削除されます。

編集を終了するには、「キャンセル」をタップします。

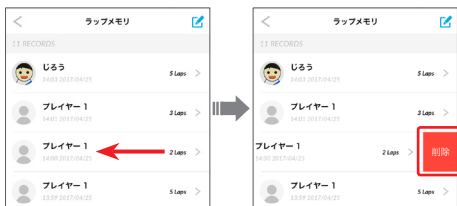


## データを削除する 2

① データの一覧を表示します。



② 削除するデータ名を左にスワイプします。  
右側に「削除」が表示されます。



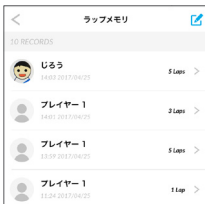
### ③ 「削除」をタップします。



#### 注意


- 削除前に確認画面は表示されません。「削除」をタップするとすぐにデータは削除されます。
- 削除を中止するには、データ名を右側にスワイプします。

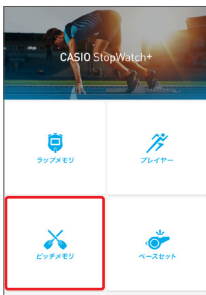
データが削除されます。



# ピッチメモリ

## 記録の一覧を表示する

- 1 アプリケーションのメイン画面で「 (ピッチメモリ)」をタップします。



ピッチメモリの一覧が表示されます。

プレイヤー名	スコア
プレイヤー 1 14:25 2017/04/25	122 >
プレイヤー 1 14:25 2017/04/25	81 >
プレイヤー 1 14:24 2017/04/25	83 >

② プレイヤー名をタップすると、詳細を表示します。

Left screen (List):

プレイヤー名	スコア
プレイヤー 1 14:25 2017/04/25	122 >
プレイヤー 1 14:25 2017/04/25	81 >
プレイヤー 1 14:24 2017/04/25	83 >

Right screen (Detail):

プレイヤー 1

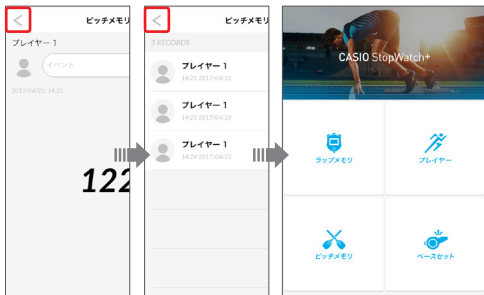
イベント

2017/04/25, 14:25

**122**

ピッチ/分

③ 「<」をタップすると、ひとつ前の画面に戻ります。



# イベントに名前を付ける

- ① 一覧からプレイヤーを選び、「イベント」をタップします。



## ② イベント名を入力します。



## ③ 「<」をタップして、一覧に戻ります。



# 記録とプレイヤーを同期する

記録と、すでに登録してあるプレイヤーを同期することができます。

## ① 同期する記録をタップして、詳細を表示します。



② プレイヤーのアイコンをタップします。



③ 同期するプレイヤーを選びます。



メッセージが表示されます。

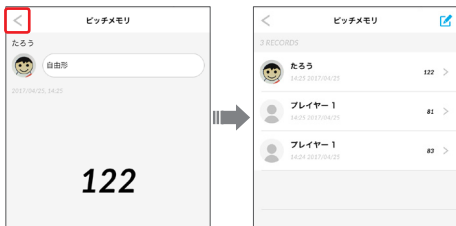
④ すべてのデータを同期するには「はい」を、このデータだけを同期するには「このデータだけ」を選びます。



プレイヤーとデータが同期します。



⑤ 「<」をタップして、一覧に戻ります。

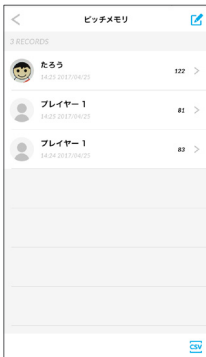


# データをCSVファイルで送信する

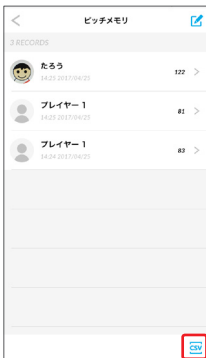
ピッチメモリのデータをCSV形式のファイルにして、メールで送信することができます。

## すべてのデータを送信する

- 1 ピッチメモリー一覧の画面を表示します。



## ② 「CSV」をタップします。



## ③ データを送信するには「はい」をタップします。

「いいえ」をタップすると、ひとつ前の画面に戻ります。



メール送信画面が立ち上がります。

- ④ ファイルが添付されているので、送信先を入力してメールを送信します。

キャンセル 送信

---

宛先:

---

Cc/Bcc, 差出人: xxxx\_xxxx\_xx@xxxxxxxxx.ne.jp

---

件名: HSB-100W Data

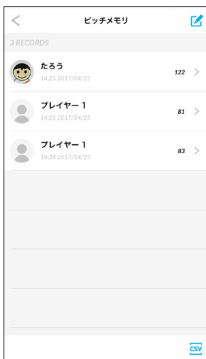
---

すべてのピッチメモリ

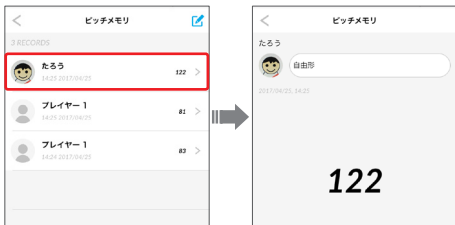
  
HSB-100W...\_28\_41.csv

## データを選んで送信する

- ① ピッチメモリー一覧の画面を表示します。



## ② 送信するデータをタップします。



## ③ 「CSV」をタップします。



- ④ データを送信するには「はい」をタップします。  
「いいえ」をタップすると、ひとつ前の画面に戻ります。



メール送信画面が立ち上がります。


- ⑤ ファイルが添付されているので、送信先を入力してメールを送信します。

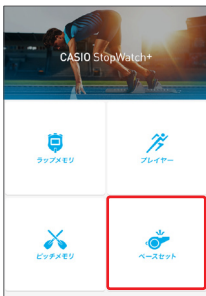


# ペースセット

アプリケーションでペースを設定してストップウォッチに送ります。

## ペースセットを追加する

- 1 アプリケーションのメイン画面で、「 (ペースセット)」をタップします。



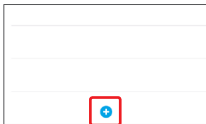
## ② 「メモリーモード」をタップします。

メモリーの一覧が表示されます。



メモリーモードでは、設定した順番にストップウォッチでペース音を報知します。

## ③ 「+」をタップします。



- ④ ペースセットの名前を入力し、「OK」をタップします。



ペースセットが追加されます。

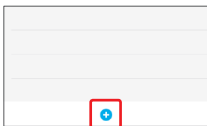


## ペース値を設定する

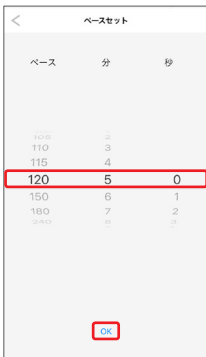
- ① メモリー一覧から、ペースを設定するメモリーを選んで名前をタップします。



- ② 「+」をタップします。



③ ペース値を設定し、「OK」をタップします。



ペース値が設定されます。



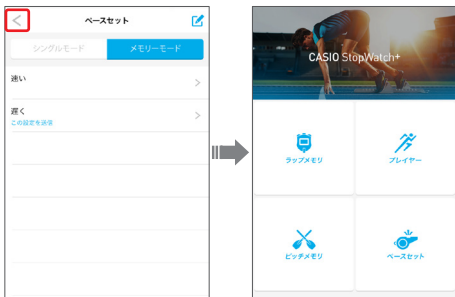
続けて「+」を押すと、ペース値を複数設定できます。

#### 4 「<」をタップして一覧に戻ります。



これでメモリーペースのセットが終了しました。  
ストップウォッチと接続すると、この設定がストップウォッチに送信されます。

#### 5 「<」をタップすると、メインメニューに戻ります。

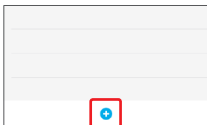


## ペース値を追加する

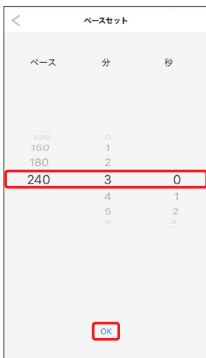
- ① 一覧からペース値を追加するペースセットをタップします。



- ② 「+」をタップします。



- ③ ペースの値を設定し、画面下の「OK」をタップします。



ペース値が追加されます。



# ストップウォッチに送信するデータを選ぶ

- ① 一覧を表示し、「メモリーモード」をタップします。



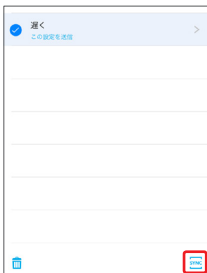
- ② 「」をタップします。



- ③ 送信するデータにチェックを入れます。



#### 4 「SYNC」をタップします。



選んだデータ名の下に「この設定を送信」の文字が表示されます。

次にストップウォッチと携帯電話を同期したときに、この設定がストップウォッチに送信されます。



# ペースセットを削除する 1

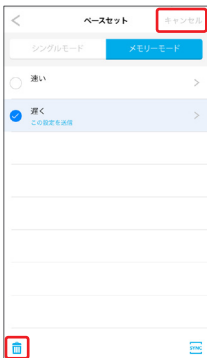
- ① 一覧を表示し、「」をタップします。



- ② 削除するセットにチェックを入れます。



### ③ 「」をタップします。



ペースセットの削除を中止するには、「キャンセル」をタップします。

### ④ 削除するには「はい」をタップします。



ペースセットが削除されます。

編集を終了するには、「キャンセル」をタップします。



## ペースセットを削除する 2

① ペースセットの一覧を表示します。



② 削除するペースセット名を左にスワイプします。  
右側に「削除」が表示されます。



### ③ 「削除」をタップします。



#### 注意

- 削除前に確認画面は表示されません。「削除」をタップするとすぐにデータは削除されます。
- 削除を中止するには、プレイヤー名を右側にスワイプします。

ベースセットが削除されます。



# ペースセット内のペース値を削除する

- ① 一覧から、ペースを削除するペースセット名をタップします。



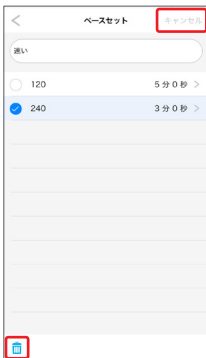
- ② 「✎」をタップします。



- ③ 削除するペースにチェックを入れます。



#### ④ 「🗑️」をタップします。



ペース値の削除を中止するには、「キャンセル」をタップします。

#### ⑤ 削除するには「はい」をタップします。



選んだペースが削除されます。

編集を終了するには、「キャンセル」をタップします。



## シングルモード

アプリで「シングルモード」を選んでストップウォッチと携帯電話を接続すると、ストップウォッチのペースモードはシングルモードになります。

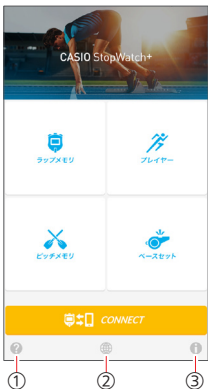
- ペースセット画面で「シングルモード」をタップします。



シングルモードを設定したときは、ストップウォッチ本体でペースの設定ができます。

詳しい操作方法は、ストップウォッチ本体の取扱説明書をご覧ください。

# アプリケーションのその他のメニュー



## ① ヘルプ

アプリケーションの操作がわからない場合、参考にします。

## ② CASIO WATCH サイト

カシオ計算機のホームページを開きます。

## ③ About CASIO StopWatch+

アプリケーションのバージョンを記載しています。

# メッセージ

メッセージの意味	対処方法
<div data-bbox="156 340 428 489"><p>BluetoothがOFFです。 Bluetoothの設定をONにしてください。</p><p>OK</p></div> <p data-bbox="80 515 503 594">携帯電話のBluetooth機能がオフになっています。</p>	<p data-bbox="529 362 951 441">携帯電話の設定でBluetooth機能をオンにしてください。</p> <p data-bbox="529 493 951 572">詳しくは携帯電話の取扱説明書をご覧ください。</p>

**CASIO®**

**カシオ計算機株式会社**

〒151-8543 東京都渋谷区本町1-6-2

© 2017 CASIO COMPUTER CO., LTD.

MA1705-A