

IEC61131-3 “PLC Programming Languages” (JIS B 3503:2016 “プログラマブルコントローラー プログラム言語”)					
実装者：株式会社アイ・エル・シー					
製品：INTALOGIC5 Ver.2.08.000					
日付：2026/8/20					
この製品は、次の言語仕様に関してこの規格の要求事項に順守しています。					
項目番号	表番号及びタイトル/項目説明	実装言語の遵守性			実装者備考
		LD	ST	FBD	
表1ー文字セット					
1	JIS X 0221	●	●	●	
2a	小文字： a, b, c	●	●	●	
2b	数値記号： # 表5 参照				
2c	ドル記号： \$ 表6 参照	●	●	●	
表2ー識別子					
1	大文字及び数字： IW215	●	●	●	
2	大文字及び小文字, 数字, 途中の下線	●	●	●	下線は定数で使用不可
3	大文字及び小文字, 数字, 先頭又は途中の下線	●	●	●	下線は定数で使用不可
表3ーコメント					
2a	複数行コメント (* ... *)		●		
3a	入れ子にされたコメント (* .. (* .. *) ..*)		●		
表 4ーブラグマ					
1	ブラグマ { ... }				
表5ー数値リテラル					
1	整数リテラル -12, 0	●	●	●	
2	実数リテラル 0.0, 0.4560	●	●	●	
3	指数付実数リテラル -1.34E-12, -1.34e-12 1.0E+6, 1.0e+6 1.234E6, 1.234e6	●	●	●	
4	2進リテラル 2#11111111 2#11100000	●	●	●	
5	8進リテラル 8#377 8#340	●	●	●	
6	16進リテラル 16#FF 又は16#ff 16#E0 又は16#e0	●	●	●	
7	ブール 0 及び1 0 又は1	●	●	●	
8	ブール偽及び真 FALSE TRUE	●	●	●	
表6ー文字列リテラル					
	1 バイト文字又は文字列 ''				
1a	空文字列(長さ0) ''	●	●	●	
1b	単一文字からなる長さ1 の列 'A'	●	●	●	
1c	“空白”文字からなる長さ1 の列 ' '	●	●	●	
1d	“シングルクォーテーション”文字からなる長さ1 の列 '\$'	●	●	●	
1e	“ダブルクォーテーション”文字からなる長さ1 の列 ','	●	●	●	
1f	表7 の二文字の組合せのサポート '\$R\$L'	●	●	●	
表7ー文字列における2 文字の組合せ					
1	ドル記号 \$\$	●	●	●	
2	シングルクォーテーション \$'	●	●	●	
3	ラインフィード \$L 又は\$l	●	●	●	
4	改行 \$N 又は\$n	●	●	●	
5	ページ送り \$P 又は\$p	●	●	●	
6	復帰 \$R 又は\$r	●	●	●	
7	タブ \$T 又は\$t	●	●	●	

表8ー持続時間型リテラル					
	アンダースコアなしの継続時間リテラル				
2a	省略型 T#12:34:56	●	●	●	#以降は実装独自
表9ー日付及び時刻のリテラル					
1b	日付リテラル（省略型） D#1984-06-25	●	●	●	
3b	時刻リテラル（省略型） TOD#15:36:55	●	●	●	#以降は実装独自
5b	日付及び時間リテラル（省略型） DT#1984-06-25-15:36:55	●	●	●	#以降は実装独自
表10ー基本データ型					
1	ブール型 BOOL	●	●	●	
3	整数(16ビット) INT	●	●	●	
4	32ビット整数 DINT	●	●	●	
5	64ビット整数 LINT	●	●	●	
7	符号なし整数(16ビット) UINT	●	●	●	
8	符号なし32ビット整数 UDINT	●	●	●	
9	符号なし64ビット整数 ULINT	●	●	●	
10	実数(32ビット) REAL	●	●	●	
11	64ビット実数 LREAL	●	●	●	
12a	持続時間型 TIME	●	●	●	
13a	日付 DATE	●	●	●	
14a	時刻 TOD	●	●	●	
15a	日付と時刻 DT	●	●	●	データ型の使用ビット数は64bit
16a	可変長1 バイト文字列 STRING	●	●	●	最大31文字
18	8ビットのビット列 BYTE	●	●	●	
19	16ビットのビット列 WORD	●	●	●	
20	32ビットのビット列 DWORD	●	●	●	
表11ーユーザ定義データ型の宣言及び初期化					
表12ーリファレンス演算					
表13ー変数の宣言					
1	基本データ型の変数	●	●	●	変数宣言の方法は実装独自
2	ユーザ定義データ型の変数				
3	配列型の変数	●	●	●	変数宣言の方法は実装独自
4	リファレンス型の変数				
表14ー変数の初期化					
1	基本データ型の変数の初期化	●	●	●	変数初期化の方法は実装独自
2	ユーザ定義データ型の変数の初期化				
3	配列型の変数の初期化	●	●	●	変数初期化の方法は実装独自
4	定数の初期化				
5	定数式を用いた初期化				
6	リファレンス型の変数の初期化				
表15ー可変長 ARRAY 型変数					
表16ー直接表現変数					
表17ーANY_BIT 変数の部分的アクセス					
1a	BYTE-ビット	●	●	●	
1b	WORD-ビット	●	●	●	
1c	DWORD-ビット	●	●	●	
1d	LWORD-ビット				
2a	WORD-バイト				
2b	DWORD-バイト				
2c	LWORD-バイト				
3a	DWORD-ワード				
3b	LWORD-ワード				
4	LWORD-2倍長ワード				
表18ーEN 及びENO をグラフィック表現で用いた実行制御					
1	EN 及びENO なしでの使用	●		●	
2	EN だけの使用 (ENO なし)	●		●	
3	ENO だけの使用 (EN なし)			●	
4	EN 及びENO の使用	●		●	

表19ーファンクション宣言					
1a	結果なし				
1b	結果あり		●	●	ユーザ定義ファンクションの宣言の方法は実装独自
2a	入力		●	●	変数宣言の方法は実装独自
2b	出力		●	●	変数宣言の方法は実装独自
2c	入出力		●	●	変数宣言の方法は実装独自
2d	一時変数 VAR_TEMP...END_VAR				
2e	一時変数 VAR...END_VAR		●	●	変数宣言の方法は実装独自
2f	外部変数 VAR_EXTERNAL...END_VAR		●	●	変数宣言の方法は実装独自
2g	外部定数 VAR_EXTERNAL_CONSTANT...END_VAR				
3a	入力の初期化		●	●	変数初期化の方法は実装独自
3b	出力の初期化		●	●	変数初期化の方法は実装独自
3c	一時変数の初期化		●	●	変数初期化の方法は実装独自
表20ーファンクション呼出し					
1a	完全な正式呼出し(テキスト表現だけ)				
1b	不完全な正式呼出し(テキスト表現だけ)				
2	略式呼出し(テキスト表現だけ)		●		
3	ファンクション結果がないファンクション				
4	グラフィック表現	●		●	
5	グラフィック表現の否定ブール型入力及び出力の使用				
6	VAR_IN_OUT のグラフィック表現方法	●		●	
表21ーデータ型指定ファンクション及び多重定義ファンクション					
1a	多重定義ファンクション ADD(ANY_Num to ANY_Num)	●	●	●	
1b	入力の変換 ANY_ELEMENT TO_INT				
2a	データ型指定ファンクション: ADD_INT				
2b	データ型変換 WORD TO_INT	●	●	●	
表22ーデータ型変換ファンクション					
1a	データ型変換 input TO output	●	●	●	
1b	多重定義変換 TO_output				
2a	“旧”多重定義小数切捨て TRUNC				
2b	データ型指定小数切捨て input_TRUNC output				
2c	データ型指定小数切捨て input_TRUNC output				
3a	データ型指定 input_BCD TO_output				
3b	多重定義 BCD TO_output	●	●	●	
4a	データ型指定 input_BCD TO_output				
4b	多重定義 input TO_BCD	●	●	●	

表23－数値データ型のデータ型変換					
1	LREAL_TO_REAL	●	●	●	
2	LREAL_TO_LINT	●	●	●	
3	LREAL_TO_DINT	●	●	●	
4	LREAL_TO_INT	●	●	●	
5	LREAL_TO_SINT				
6	LREAL_TO_ULINT	●	●	●	
7	LREAL_TO_UDINT	●	●	●	
8	LREAL_TO_UINT	●	●	●	
9	LREAL_TO_USINT				
10	REAL_TO_LREAL	●	●	●	
11	REAL_TO_LINT	●	●	●	
12	REAL_TO_DINT	●	●	●	
13	REAL_TO_INT	●	●	●	
14	REAL_TO_SINT				
15	REAL_TO_ULINT	●	●	●	
16	REAL_TO_UDINT	●	●	●	
17	REAL_TO_UINT	●	●	●	
18	REAL_TO_USINT				
19	LINT_TO_LREAL	●	●	●	
20	LINT_TO_REAL	●	●	●	
21	LINT_TO_DINT	●	●	●	
22	LINT_TO_INT	●	●	●	
23	LINT_TO_SINT				
24	LINT_TO_ULINT	●	●	●	
25	LINT_TO_UDINT	●	●	●	
26	LINT_TO_UINT	●	●	●	
27	LINT_TO_USINT				
28	DINT_TO_LREAL	●	●	●	
29	DINT_TO_REAL	●	●	●	
30	DINT_TO_LINT	●	●	●	
31	DINT_TO_INT	●	●	●	
32	DINT_TO_SINT				
33	DINT_TO_ULINT	●	●	●	
34	DINT_TO_UDINT	●	●	●	
35	DINT_TO_UINT	●	●	●	
36	DINT_TO_USINT				
37	INT_TO_LREAL	●	●	●	
38	INT_TO_REAL	●	●	●	
39	INT_TO_LINT	●	●	●	
40	INT_TO_DINT	●	●	●	
41	INT_TO_SINT				
42	INT_TO_ULINT	●	●	●	
43	INT_TO_UDINT	●	●	●	
44	INT_TO_UINT	●	●	●	
45	INT_TO_USINT				
46	SINT_TO_LREAL				
47	SINT_TO_REAL				
48	SINT_TO_LINT				
49	SINT_TO_DINT				
50	SINT_TO_INT				
51	SINT_TO_ULINT				
52	SINT_TO_UDINT				
53	SINT_TO_UINT				
54	SINT_TO_USINT				

55	ULINT_TO_LREAL	●	●	●	
56	ULINT_TO_REAL	●	●	●	
57	ULINT_TO_LINT	●	●	●	
58	ULINT_TO_DINT	●	●	●	
59	ULINT_TO_INT	●	●	●	
60	ULINT_TO_SINT				
61	ULINT_TO_UDINT	●	●	●	
62	ULINT_TO_UINT	●	●	●	
63	ULINT_TO_USINT				
64	UDINT_TO_LREAL	●	●	●	
65	UDINT_TO_REAL	●	●	●	
66	UDINT_TO_LINT	●	●	●	
67	UDINT_TO_DINT	●	●	●	
68	UDINT_TO_INT	●	●	●	
69	UDINT_TO_SINT				
70	UDINT_TO_ULINT	●	●	●	
71	UDINT_TO_UINT	●	●	●	
72	UDINT_TO_USINT				
73	UINT_TO_LREAL	●	●	●	
74	UINT_TO_REAL	●	●	●	
75	UINT_TO_LINT	●	●	●	
76	UINT_TO_DINT	●	●	●	
77	UINT_TO_INT	●	●	●	
78	UINT_TO_SINT				
79	UINT_TO_ULINT	●	●	●	
80	UINT_TO_UDINT	●	●	●	
81	UINT_TO_USINT				
82	USINT_TO_LREAL				
83	USINT_TO_REAL				
84	USINT_TO_LINT				
85	USINT_TO_DINT				
86	USINT_TO_INT				
87	USINT_TO_SINT				
88	USINT_TO_ULINT				
89	USINT_TO_UDINT				
90	USINT_TO_UINT				

	表24ービットデータ型のデータ型変換				
1	LWORD_TO_DWORD				
2	LWORD_TO_WORD				
3	LWORD_TO_BYTE				
4	LWORD_TO_BOOL				
5	DWORD_TO_LWORD				
6	DWORD_TO_WORD	●	●	●	
7	DWORD_TO_BYTE	●	●	●	
8	DWORD_TO_BOOL	●	●	●	
9	WORD_TO_LWORD				
10	WORD_TO_DWORD	●	●	●	
11	WORD_TO_BYTE	●	●	●	
12	WORD_TO_BOOL	●	●	●	
13	BYTE_TO_LWORD				
14	BYTE_TO_DWORD	●	●	●	
15	BYTE_TO_WORD	●	●	●	
16	BYTE_TO_BOOL	●	●	●	
17	BYTE_TO_CHAR				
18	BOOL_TO_LWORD				
19	BOOL_TO_DWORD	●	●	●	
20	BOOL_TO_WORD	●	●	●	
21	BOOL_TO_BYTE	●	●	●	
22	CHAR_TO_BYTE				
23	CHAR_TO_WORD				
24	CHAR_TO_DWORD				
25	CHAR_TO_LWORD				
26	WCHAR_TO_WORD				
27	WCHAR_TO_DWORD				
28	WCHAR_TO_LWORD				

表25ービット及び数値データ型のデータ型変換					
1	LWORD_TO_LREAL				
2	DWORD_TO_REAL	●	●	●	
3	LWORD_TO_LINT				
4	LWORD_TO_DINT				
5	LWORD_TO_INT				
6	LWORD_TO_SINT				
7	LWORD_TO_ULINT				
8	LWORD_TO_UDINT				
9	LWORD_TO_UINT				
10	LWORD_TO_USINT				
11	DWORD_TO_LINT	●	●	●	
12	DWORD_TO_DINT	●	●	●	
13	DWORD_TO_INT	●	●	●	
14	DWORD_TO_SINT				
15	DWORD_TO_ULINT	●	●	●	
16	DWORD_TO_UDINT	●	●	●	
17	DWORD_TO_UINT	●	●	●	
18	DWORD_TO_USINT				
19	WORD_TO_LINT	●	●	●	
20	WORD_TO_DINT	●	●	●	
21	WORD_TO_INT	●	●	●	
22	WORD_TO_SINT				
23	WORD_TO_ULINT	●	●	●	
24	WORD_TO_UDINT	●	●	●	
25	WORD_TO_UINT	●	●	●	
26	WORD_TO_USINT				
27	BYTE_TO_LINT	●	●	●	
28	BYTE_TO_DINT	●	●	●	
29	BYTE_TO_INT	●	●	●	
30	BYTE_TO_SINT				
31	BYTE_TO_ULINT	●	●	●	
32	BYTE_TO_UDINT	●	●	●	
33	BYTE_TO_UINT	●	●	●	
34	BYTE_TO_USINT				
35	BOOL_TO_LINT	●	●	●	
36	BOOL_TO_DINT	●	●	●	
37	BOOL_TO_INT	●	●	●	
38	BOOL_TO_SINT				
39	BOOL_TO_ULINT	●	●	●	
40	BOOL_TO_UDINT	●	●	●	
41	BOOL_TO_UINT	●	●	●	
42	BOOL_TO_USINT				
43	LREAL_TO_LWORD				
44	REAL_TO_DWORD	●	●	●	

45	LINT_TO_LWORD				
46	LINT_TO_DWORD	●	●	●	
47	LINT_TO_WORD	●	●	●	
48	LINT_TO_BYTE	●	●	●	
49	DINT_TO_LWORD				
50	DINT_TO_DWORD	●	●	●	
51	DINT_TO_WORD	●	●	●	
52	DINT_TO_BYTE	●	●	●	
53	INT_TO_LWORD				
54	INT_TO_DWORD	●	●	●	
55	INT_TO_WORD	●	●	●	
56	INT_TO_BYTE	●	●	●	
57	SINT_TO_LWORD				
58	SINT_TO_DWORD				
59	SINT_TO_WORD				
60	SINT_TO_BYTE				
61	ULINT_TO_LWORD				
62	ULINT_TO_DWORD	●	●	●	
63	ULINT_TO_WORD	●	●	●	
64	ULINT_TO_BYTE	●	●	●	
65	UDINT_TO_LWORD				
66	UDINT_TO_DWORD	●	●	●	
67	UDINT_TO_WORD	●	●	●	
68	UDINT_TO_BYTE	●	●	●	
69	UINT_TO_LWORD				
70	UINT_TO_DWORD	●	●	●	
71	UINT_TO_WORD	●	●	●	
72	UINT_TO_BYTE	●	●	●	
73	USINT_TO_LWORD				
74	USINT_TO_DWORD				
75	USINT_TO_WORD				
76	USINT_TO_BYTE				

	表26－日付及び時刻のデータ型変換				
1	LTIME_TO_TIME				
2	TIME_TO_LTIME				
3	LDT_TO_DT				
4	LDT_TO_DATE				
5	LDT_TO_LTOD				
6	LDT_TO_TOD				
7	DT_TO_LDT				
8	DT_TO_DATE	●	●	●	
10	DT_TO_TOD	●	●	●	
	表27－文字型のデータ型変換				非対応のため表の詳細は記載しない
	表28－数値演算ファンクション及び算術演算ファンクション				
	一般ファンクション				
1	ABS(x)	●	●	●	
2	SQRT(x)	●	●	●	
	対数ファンクション				
3	LN(x)	●	●	●	
4	LOG(x)	●	●	●	
5	EXP(x)	●	●	●	
	三角関数ファンクション				
6	SIN(x)	●	●	●	
7	COS(x)	●	●	●	
8	TAN(x)	●	●	●	
9	ASIN(x)	●	●	●	
10	ACOS(x)	●	●	●	
11	ATAN(x)	●	●	●	
12	ATAN2(y, x)				
	表29－算術演算ファンクション				
	拡張可能な算術演算ファンクション				
1	加算 ADD +	●	●	●	
2	乗算 MUL *	●	●	●	
	拡張できない算術演算ファンクション				
3	減算 SUB -	●	●	●	
4	除算 DIV /	●	●	●	
5	剰余 MOD	●	●	●	
6	べき乗 EXPT **	●	●	●	
7	代入 MOVE :=	●	●	●	
	表30－ビットシフトファンクション				
1	左シフト SHL	●	●	●	
2	右シフト SHR	●	●	●	
3	左ローテート ROL	●	●	●	
4	右ローテート ROR	●	●	●	
	表31－ビットごとのブールファンクション				
1	論理積 AND &	●	●	●	
2	論理和 OR	●	●	●	
3	排他的論理和 XOR	●	●	●	
4	否定 NOT	●	●	●	
	表32－選択ファンクション				
1	代入 MOVE	●	●	●	
2	2 入力マルチプレクサ SEL	●	●	●	
3	拡張可能最大値ファンクション MAX	●	●	●	
4	拡張可能最小値ファンクション MIN	●	●	●	
5	リミッタ LIMIT	●	●	●	
6	拡張可能マルチプレクサ MUX	●	●	●	

表33ー比較ファンクション					
1	より大 GT >	●	●	●	
2	より大きいか又は等しい GE >=	●	●	●	
3	等しい EQ =	●	●	●	
4	より小さいか又は等しい LE <=	●	●	●	
5	より小 LT <	●	●	●	
6	等しくない NE <>	●	●	●	
表34ー文字列ファンクション					
1	文字列長 LEN	●	●	●	
2	左端文字抽出 LEFT	●	●	●	
3	右端文字抽出 RIGHT	●	●	●	
4	中間文字抽出 MID	●	●	●	
5	拡張可能な連結 CONCAT	●	●	●	最大連結数:2
6	挿入 INSERT	●	●	●	
7	削除 DELETE	●	●	●	
8	置換 REPLACE	●	●	●	
9	検索 FIND	●	●	●	
表35ー時間データ型ファンクション及び継続時間データ型の数値演算ファンクション					
1b	ADD_TIME	●	●	●	
2b	ADD_TOD_TIME	●	●	●	
3b	ADD_DT_TIME	●	●	●	
4b	SUB_TIME	●	●	●	
5b	SUB_DATE_DATE	●	●	●	
6b	SUB_TOD_TIME	●	●	●	
7b	SUB_TOD_TOD	●	●	●	
8b	SUB_DT_TIME	●	●	●	
9b	SUB_DT_DT	●	●	●	
10b	MUL_TIME	●	●	●	
11b	DIV_TIME	●	●	●	
表36ー時間データ型CONCAT 及びSPLIT の追加ファンクション					
1a	CONCAT DATE TOD	●	●	●	
表37ーエンディアン変換ファンクション					
表38ー列挙データ型ファンクション					
表39ーバリデートファンクション					
					非対応のため表の詳細は記載しない
					非対応のため表の詳細は記載しない
					非対応のため表の詳細は記載しない

表40ーファンクションブロック型宣言					
1	ファンクションブロック型の宣言	●	●	●	
2a	入力の宣言	●	●	●	
2b	出力の宣言	●	●	●	
2c	入出力の宣言	●	●	●	
2d	一時的変数の宣言 VAR TEMP ... END_VAR				一時的変数に対応しない。
2e	静的変数の宣言 VAR ... END_VAR	●	●	●	
2f	外部変数の宣言	●	●	●	
2g	外部変数の宣言(CONSTANT)				CONSTANTに対応しない。
3a	入力の初期化	●	●	●	
3b	出力の初期化	●	●	●	
3c	静的変数の初期化	●	●	●	
3d	一時変数の初期化				一時的変数に対応しない。
-	EN/ENO入力及び出力(表18に定義)	-	-	-	(表18に定義)
4a	入力変数に対するRETAIN修飾子の宣言				RETAIN(停電保持機能)は対応しない。
4b	出力変数に対するRETAIN修飾子の宣言				RETAIN(停電保持機能)は対応しない。
4c	入力変数に対するNON_RETAIN修飾子の宣言				RETAIN(停電保持機能)は対応しない。
4d	出力変数に対するNON_RETAIN修飾子の宣言				RETAIN(停電保持機能)は対応しない。
4e	静的変数に対するRETAIN修飾子の宣言				RETAIN(停電保持機能)は対応しない。
4f	静的変数に対するNON_RETAIN修飾子の宣言				RETAIN(停電保持機能)は対応しない。
5a	ローカルFBインスタンスに対するRETAIN修飾子の宣言				RETAIN(停電保持機能)は対応しない。
5b	ローカルFBインスタンスに対するNON_RETAIN修飾子の宣言				RETAIN(停電保持機能)は対応しない。
6a	立上りエッジ入力のテキスト表現宣言				標準エッジファンクションブロックには対応する。表44ー標準エッジ検出ファンクションブロック参照
6b	立下りエッジの入力(テキスト表現)				標準エッジファンクションブロックには対応する。表44ー標準エッジ検出ファンクションブロック参照
7a	立上りエッジ入力のグラフィック表現宣言(>)				標準エッジファンクションブロックには対応する。表44ー標準エッジ検出ファンクションブロック参照
7b	立下りエッジ入力のグラフィック表現宣言(<)				標準エッジファンクションブロックには対応する。表44ー標準エッジ検出ファンクションブロック参照
表41ーファンクションブロックインスタンスの宣言					
1	FBインスタンスの宣言	●	●	●	
2	その変数を初期化したFBインスタンスの宣言	●	●	●	

表42ーファンクションブロック呼出し				
1	完全な正式呼出し(テキスト表現だけ)			略式呼出しに対応するが、完全な正式呼出しには対応しない。 【完全な正式呼出し】 YourCTU(EN :=not B, CU :=r, PV :=c1, ENO=> next, Q => out, CV=> c2); 【略式呼出し】 YourCTU(not B,r,c1,next,out,c2);
2	不完全な正式呼出し(テキスト表現だけ)			↓はできないが、引数の省略は可能とする 【非対応】 YourCTU(Q => out, CV=> c2); EN, CU, PV 変数は、直前の呼出しの値又は以前に呼出しがなければ初期値をもつことになる。 【対応】 YourCTU(out, c1, .,.);
3	グラフィック表現呼出し	●	●	<pre> YourCTU +-----+ CTU B -- EN ENO -- next r -- CU Q -- out c1 -- PV CV -- c2 +-----+ </pre>
4	否定されたブール入力及び出力によるグラフィック表現呼出し			<pre> YourCTU +-----+ CTU B -0 EN ENO -- next r -- CU Q -- 0- out c1 -- PV CV -- c2 +-----+ </pre> これらの構文の使用は入出力変数には禁止されている。
5a	VAR_IN_OUTによるグラフィック表現呼出し	●	●	<pre> YourCTU +-----+ CTU in -- ----- -- out +-----+ </pre>
5b	変数へのVAR_IN_OUTの代入によるグラフィック表現呼出し	●	●	<pre> YourCTU +-----+ CTU in -- ----- -- out +-----+ </pre>
6a	入力の分離代入によるテキスト表現呼出し			
6b	入力の分離代入によるグラフィック表現呼出し			
7	FB呼出し後のテキスト表現出力読出し			
8a	FB呼出しに代入したテキスト表現出力			
8b	否定によるFB呼出しに代入したテキスト表現出力			
9a	入力としてのファンクションブロックインスタンス名によるテキスト表現呼出し			
9b	入力としてのファンクションブロックインスタンス名によるグラフィック表現呼出し			
10a	VAR_IN_OUTとしてファンクションブロックインスタンス名によるテキスト表現呼出し			
10b	VAR_IN_OUTとしてファンクションブロックインスタンス名によるグラフィック表現呼出し			
11a	外部変数としてファンクションブロックインスタンス名によるテキスト表現呼出し			
11b	外部変数としてファンクションブロックインスタンス名によるグラフィック表現呼出し			

表43ー標準双安定ファンクションブロックa)					
1a	双安定ファンクションブロック(セット優先):SR(S1, R, Q1)	●	●	●	正式呼出しは対応しない。略式呼出しのみ対応
1b	ロング入力名による双安定ファンクションブロック(セット優先):SR(SET1, RESET, Q1)				1aとの差は引数の名前のためのため対応しない
2a	双安定ファンクションブロック(リセット優先):RS(S, R1, Q1)	●	●	●	正式呼出しは対応しない。略式呼出しのみ対応
2b	ロング入力名による双安定ファンクションブロック(リセット優先):RS(SET, RESET1, Q1)				2aとの差は引数の名前のためのため対応しない
表44ー標準エッジ検出ファンクションブロック					
1	立上りエッジ検出器:R_TRIG(CLK, Q)	●	●	●	正式呼出しは対応しない。略式呼出しのみ対応
2	立下りエッジ検出器:F_TRIG(CLK, Q)	●	●	●	正式呼出しは対応しない。略式呼出しのみ対応
表45ー標準カウンタファンクションブロック					
アップカウンタ					
1a	CTU_INT(CU, R, PV, Q, CV)又はCTU(..)	●	●	●	正式呼出しは対応しない。略式呼出しのみ対応
1b	CTU_DINT PV,CV:DINT	●	●	●	
1c	CTU_LINT PV,CV:LINT	●	●	●	
1d	CTU_UDINT PV,CV:UDINT	●	●	●	
1e	CTU_ULINT(CD,LD,PV,CV)PV,CV:ULINT	●	●	●	
ダウンカウンタ					
2a	CTD_INT(CD, LD, PV, Q, CV)又はCTD	●	●	●	正式呼出しは対応しない。略式呼出しのみ対応
2b	CTD_DINT PV,CV:DINT	●	●	●	
2c	CTD_LINT PV,CV:LINT	●	●	●	
2d	CTD_UDINT PV,CV:UDINT	●	●	●	
2e	CTD_ULINT PV,CV:UDINT	●	●	●	
アップダウンカウンタ					
3a	CTUD_INT(CD, LD, PV, Q, CV)又はCTUD(..)	●	●	●	正式呼出しは対応しない。略式呼出しのみ対応
2b	CTUD_DINT PV,CV:DINT	●	●	●	
2c	CTUD_LINT PV,CV:LINT	●	●	●	
2d	CTUD_UDINT PV,CV:UDINT	●	●	●	
2e	CTUD_ULINT PV,CV:ULINT	●	●	●	
表46ー標準タイマファンクションブロック					
1a	多重定義パルスTP	●	●	●	
1b	TIMEを用いたパルスTP_TIME	●	●	●	
1c	LTIMEを用いたパルスTP_LTIME				
2a	多重定義オン・ディレイTON	●	●	●	正式呼出しは対応しない。略式呼出しのみ対応
2b	TIMEを用いたオン・ディレイTON_TIME		●		
2c	LTIMEを用いたオン・ディレイTON_LTIME				
2d	多重定義オン・ディレイ(グラフィック表現)T---0	●		●	
3a	多重定義オフ・ディレイTOF	●	●	●	
3b	TIMEを用いたオフ・ディレイTOF_TIME		●		
3c	LTIMEを用いたオフ・ディレイTOF_LTIME				
3d	多重定義オフ・ディレイ(グラフィック表現)0---T	●		●	

	表47ープログラム宣言				
1	プログラムの宣言	●	●	●	プログラム記述エリアは実装独自
2a	入力の宣言	●	●	●	変数宣言の方法は実装独自
2b	出力の宣言	●	●	●	変数宣言の方法は実装独自
2c	入出力の宣言	●	●	●	変数宣言の方法は実装独自
2f	外部変数の宣言	●	●	●	変数宣言の方法は実装独自
3a	入力の初期化	●	●	●	変数初期化の方法は実装独自
3b	出力の初期化	●	●	●	変数初期化の方法は実装独自
	表48ークラス				非対応のため表の詳細は記載しない
	表49ークラスインスタンス宣言				非対応のため表の詳細は記載しない
	表50ーメソッドのテキスト形式の呼出しー正式及び略式パラメータリスト				
2	略式呼出し(テキスト形式だけ) (順序どおり全てのパラメータを記述する。)		●		
	表51ーインタフェース				非対応のため表の詳細は記載しない
	表52ー実装評価代入				非対応のため表の詳細は記載しない
	表53ーオブジェクト指向ファンクションブロック				非対応のため表の詳細は記載しない
	表54ーSFC ステップ				非対応のため表の詳細は記載しない
	表55ーSFC トランジション及びトランジション条件				非対応のため表の詳細は記載しない
	表56ーアクションの SFC 宣言				非対応のため表の詳細は記載しない
	表57ーステップ/アクションの連結				非対応のため表の詳細は記載しない
	表58ーアクションブロック				非対応のため表の詳細は記載しない
	表59ーアクションクオリファイア				非対応のため表の詳細は記載しない
	表60ーアクション制御項目				非対応のため表の詳細は記載しない
	表61ーシーケンスの展開ーグラフィック形式				非対応のため表の詳細は記載しない
	表62ーコンフィグレーション及びリソース宣言				非対応のため表の詳細は記載しない
	表63ータスク				非対応のため表の詳細は記載しない
	表64ー名前空間				非対応のため表の詳細は記載しない
	表65ー入れ子にされた名前空間宣言オプション				非対応のため表の詳細は記載しない
	表66ー名前空間指令 USING				非対応のため表の詳細は記載しない
	表67ーIL 言語の括弧でくくった式				非対応のため表の詳細は記載しない
	表68ー命令リスト演算子				非対応のため表の詳細は記載しない
	表69ーIL 言語の呼出し				非対応のため表の詳細は記載しない
	表70ーIL 言語における標準ファンクションブロック演算子				非対応のため表の詳細は記載しない

表71ーST 言語の演算子				
1	括弧 (式)		●	演算優先度:12(最上位)
2	ファンクション及びメソッドの結果の評価 ー 結果が宣言される場合 識別子(引数リスト)		●	演算優先度:11
6	補数 NOT		●	演算優先度:9
7	べき乗 **		●	演算優先度:8
8	乗算 *		●	演算優先度:7
9	除算 /		●	演算優先度:7
10	剰余算 MOD		●	演算優先度:7
11	加算 +		●	演算優先度:6
12	減算 -		●	演算優先度:6
13	比較 <, >, <=, >=		●	演算優先度:5
14	等式 =		●	演算優先度:4
15	不等式 <>		●	演算優先度:4
16a	論理積 &		●	演算優先度:3
16b	論理積 AND		●	演算優先度:3
17	排他的論理和 XOR		●	演算優先度:2
18	論理和 OR		●	演算優先度:1(最下位)
表72ーST 言語の文				
1	代入 変数 :=式		●	
1a	基本データ型の変数及び式 A :=B; CV :=CV+1; C :=SIN(X);		●	
1b	図11 に従った暗黙的型変換を伴うそれぞれ異なる基本データ型 の変数及び式 A_Real :=B_Int;		●	
	呼出し			
2a	ファンクションの呼出し FCT(17);		●	
3	RETURN RETURN;		●	
	選択			
4	IF ... THEN ... ELSIF ... THEN ... ELSE ...END_IF		●	
5	CASE ... OF ... ELSE ... END_CASE		●	
	繰返し			
6	FOR ... TO ... BY ... DO ... END_FOR		●	
7	WHILE ... DO ... END_WHILE		●	
8	REPEAT ... UNTIL ... END_REPEAT		●	
10	EXIT		●	
11	空文 ;		●	

	表73ーグラフィック実行制御要素				
	無条件ジャンプ				
1b	LD 言語	●			
	条件付きジャンプ				
2b	LD 言語	●			
	表74ー母線及び接続要素				
1	左母線 (水平接続線に接続している。)	●			
2	右母線 (水平接続線に接続している。)	●			
3	水平接続	●			
4	垂直接続 (水平接続線に接続している。)	●			
	表75ー接点				
	静的接点				
1	a 接点	●			
2	b 接点	●			
	トランジション検出接点				
3	立上り検出接点	●			
4	立下り検出接点	●			
5a	比較接点(データ型指定)	●			
	表76ーコイル				
	一般コイル				
1	コイル	●			
	ラッチコイル				
3	セット(ラッチ)コイル	●			
4	リセット(ラッチ解除)コイル	●			
	トランジション検出コイル				
5	立上り検出コイル	●			
6	立下り検出コイル	●			