

# 早押し判定器

読み上げ問題には欠かせないクイズイベントの定番

本格的な可動プレートを装備したアクションハットと光による判定

ピンポン♪ブー♪など華やかな効果音で演出

最大10人まで利用可能

## 取扱説明書

2019年7月1日改訂

**早押しクイズのノウハウや運営サービスについてはホームページをご覧ください。**



〒780-0991 高知県高知市宗安寺 591-1

電話:(088)843-1601 携帯:090-3041-6033

WebSite: <https://shikokudenshokukogei.jp/> E-Mail: [info@shikokudenshokukogei.jp](mailto:info@shikokudenshokukogei.jp)

お手着きモードの仕様を変更しました。(標準卓・簡易卓)

2018.8.10

# 重要

**お手着きモード利用時は、必ず判定(正解♪または不正解♪)ボタンを押してください。**

判定前にリセットボタンを押すとキャンセルの扱いとなりお手着きにはなりません。



**お手着きモードを利用中に、回答者が誤ってボタンを押してしまった!**

これまではお手着きとするしかなかったのですが、今回の仕様変更で誤って押したボタンをキャンセルし、それまでのお手着きは継続できるようにしました。

**お手着きと判断するタイミングを不正解♪ボタンが押されたときに変更しました。**

不正解♪ボタンを押さずにリセットボタンを押すと、回転灯は消灯・アクションハットのプレートは下がり、ボタンを押したことがキャンセルされます。

※お手着きモードを使用しない場合は、不正解♪ボタンを押す、押さないに関わらずリセットボタンを押すことでゲームの最初に戻ります。

# 重要

外部押しボタンを利用するときは、回転灯スイッチボックスのボタンは使用しないでください。



同時に利用することはできますが、ボタンは並列接続しているため、二つのボタンを同時に連打した場合、ボタンが押されたまま（連打中何れかのボタンが押される）と機器が判断すると、不正操作防止機能（押したままのボタンを無効にする）が優先するためボタンは受け付けません。

ボタンは一個だけ押してください。

# ご注意ください！

**(重要) 乱暴に取り扱っていると壊れてしまいます**

「アクションハット取扱方法と注意」を必ずお読みください。

アクションハットを無理に被ろうとすると壊れてしまいます。

## 「落下・扱い不良によると思われる破損」



**機材の不具合や破損に関しては  
ご連絡をお願いします。**

## ご利用のお客様へ

弊社の機材レンタルサービスは、この取扱説明書を読み注意・約束を守ってご利用頂ける方を対象にしております。多機能なマシンを利用するにはそれなりの知識が必要です。この説明書には初めての方でも、簡単に利用できるように例を示して書いておりますので最後まで目を通してからご利用ください。



精密機械なので、落としたり、乱暴に扱うと故障します。また、取扱説明書(以下、本書)の手順にない使い方をすると、予期せぬ不具合も起こり得ます。更に、本書と異なる使い方トラブルが発生した場合はサポートにも限界がありますし、常時サポート可能な体制も取っていないので、急なご連絡では対応を致しかねます。そこで事前に余裕を持ってテストして頂き、本書通りの操作で機械の取り扱いに慣れておいてください。

## ＜注意事項＞

- ◆ 本書の一部または全部を無断転載することは禁じています。
- ◆ 本製品は機能追加、並びに品質向上のため、予告なく仕様変更する場合があります。継続的にご利用いただく場合でも、必ず本書の最新版をお読みください。
- ◆ 本書につきましては万全を期していますが、万一ご不明な点や誤り、内容の記載漏れなどお気づきの点がございましたら、弊社までご一報ください。
- ◆ 弊社では、本書の内容に従った利用で起こり得る様々なケースを想定して、事前確認を行っております。また、商品発送前にも機器の動作確認をし、お客様のお手元に商品が届いた後のテスト中に不具合があった場合に備え、商品の交換体制もできるかぎり整えています(但し近県のみ)。そのため、本製品の運用を理由とする損失、逸失利益などの請求につきましては、如何なる責任も負いかねますのであらかじめご了承ください。同様に、本製品の故障などにより人身事故・火災事故・社会的損失などが生じても、弊社は如何なる責任も負いかねます。

# 目次

Page 1	表紙
Page 2	重要なお知らせ
Page 3	重要なお知らせ
Page 4	ご注意ください。
Page 5	ご利用のお客様へ 注意事項
Page 6	目次
Page 7	目次
Page 8	1.はじめに 安全にご利用頂くための重要事項 使用上のご注意
Page 9	2.大切な電源について
Page 10	3.各機器の紹介と梱包
Page 11	
Page 12	4.操作卓ケースの組立て方(簡易型・55人型)
Page 13	5.標準型操作卓パネルの説明
Page 14	6.簡易型操作卓パネルの説明
Page 15	7.55人型操作卓パネルの説明
Page 16	8.機能の紹介
Page 17	9.基本セット(5人分)の内訳
Page 18	10.機器の接続方法(接続写真参照)
Page 19	
Page 20	11.動作の確認方法 12.設定方法(A)
Page 21	13.設定方法(B) 14.制御
Page 22	
Page 23	15.フローチャート
Page 24	16.利用例 ①タイマーOFFモード
Page 25	17.利用例 ②タイマーONモード
Page 26	18.タイマーとは 19.タイマー機能を利用した進行例
Page 27	20.利用例 ③タイマーON&リスタートONモード
Page 28	21.ガッテン機能とゲームカウンター
Page 29	22.リスタート機能を利用した進行例
Page 30	23.利用例 ④お手着きON&リスタートON&タイマーONモード
Page 31	24.お手着き判定機能を利用した進行例
Page 32	25.効果音
Page 33	
Page 34	26.よくある質問と答え
Page 35	

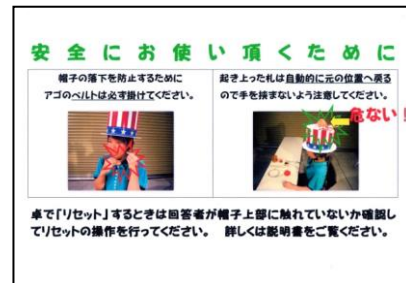
Page 36	
Page 37	27.アクションハットの取扱方法と注意
Page 38	
Page 39	28.アクションハットデザインシートの寸法
Page 41	29.アクションハット可動プレートの調整(Bタイプ)
Page 42	30.あと片づけの注意
Page 43	31.機材チェックシート(見本)
Page 44	32.安全にお使い頂くために／弊社連絡先
Page 45	33.判定モニター(オプション対応品)
Page 46	34.延長ケーブルの利用について
Page 47	35.回転灯について
Page 48	カラー回転灯・ミニ LED 灯
Page 49	36.できること、出来ないことのまとめ
Page 50	
Page 51	
Page 52	
Page 53	早押し判定器 機能比較表

# 1. はじめに

この度は弊社の「早押し判定器」をご利用いただき、誠にありがとうございます。製品の性能をフルに活用していただく為にも、必ず最後までこの取扱説明書（以下、本書）をお読みください。

## ■安全にご利用いただくための重要事項

アクションハットを利用する場合は、必ずあご紐を掛け落下防止 に努めてください。アクションハット上部にはモータでプレートが 起き上がるメカを搭載しています。無理な力がプレートに加わった場合に外れるようはめ込み式で固定しています。モータシャフトには、挟み込みの衝撃を和らげる安全装置を組み込んでいます。起き上がったプレートは操作卓からのリセットすることで自動的に元の位置に戻りますので、利用中は絶対にアクションハット上部へ手を当てないよう回答者にその旨 の説明を行ってください。万が一挟まれた場合、慌てず標準操作卓ではリセットボタンを押してから該当する番号のテストボタンを押す。それ以外の場合はリセットボタンを押してから該当する早押しボタンを押してプレートを起こしてください。テレビ番組のようにスムーズな進行を行うためには、この機器の機能を理解して、司会者を含めリハーサルを行い本番のイメージをすることが大切です。特に回答者は思いもよらない行動をするので事前の説明だけでなく付属の注意書きプレートなどを回答者の前に配置するなどして十分な安全対策に努めてください。



## <使用上のご注意>

- 取扱説明書（以下、本書）に従い、正しくやさしく操作してください。
- 本書を読まずに、安易に弊社に電話で問い合わせるのはお控えください。
- 機能を理解しないで操作すると、想定外の事態に慌てたり、イベントを台無しにし兼ねません。基本に則り、本書をご一読ください。
- 商品は精密機械ゆえ、落とせば故障します。乱暴に取り扱わないでください。
- 本書の手順にない接続をすると、故障の原因になることもあります。
- 本機は防水・防滴仕様ではありません。屋外や水濡れの可能性がある場所では、対策を施してください。
- 本機は、精密な電子部品を多数実装しています。本機の移動および運搬時には、衝撃が加わらないように注意して下さい。
- 本機の設置場所は、直射日光の当たる場所や高温になりやすい場所を避け、なるべく日陰で通気性の良い場所でご使用ください。やむを得ず使用する場合は、熱反射シート等を利用して対策してください。
- 定格電圧は、AC100V、50/60Hz、300W 未満です。
- 電圧の安定しない発電機でのご利用は、お控えください。
- 電源の詳細は、「大切な電源について」の項を参考にしてください。
- 電源コードは、機材への挟み込みやなど無理な力が加わらないよう、また発熱体への接触などにご注意ください。
- 異常音や臭いが発生した際は利用を中止し、電源コードをコンセントから抜いて、至急弊社にご連絡ください。
- 長時間利用しない場合は、電源を切り、電源コードもコンセントから抜いてください。
- 故障と感電事故を防止や、性能を維持するためにも、絶対にケースを開けて内部に触れたりしないでください。修理・改良が必要なときには、事前に弊社に許可を得てください。



## 2. 大切な電源について

- 電源には家庭等で使われる「一般電源」をはじめ、会館など施設の照明電源として用いている「調光電源」のほか、祭りなど仮設会場で使われる「発電機による電源」など、いくつかの種類があります。
- 「一般電源」 以外でも、調節により 100V、50Hz/ 60Hz を供給することができます。ただし、タコ足配線や長いコードで接続すると本来の電圧が得られなくなり、機器が正常に動作しない場合や、配線の発熱に至る場合があります。
- 電線には抵抗があるので、負荷（機器）を接続して電流を流すと電圧を降下が生じます。実際の電圧は、負荷を接続した状態で測る必要があります。テスターでコンセントの電圧を測定し 100V（無負荷電圧）を示していても、電球を点灯させたりすると、電線の抵抗により機器側では電圧は降下します。それを防ぐには、流す電流は少なくして短く太く、更に接続箇所を少なくする必要があります。
- 例えば、イベント等で電気ドラム（コード 30m）を 3 本直列につないで 90mにし、機器を接続してみたら動作しない場合です。負荷（消費電力）が小さい機器なら、殆ど問題はありません。しかしホットプレートなど、消費電力が大きい機器と一緒に使用すると、元が 100V であっても 90m 離れた場所では 80V 以下となることがあります。30m の電気ドラムを 3 本つないだ場合も同様になると考えられ、目的の機器を正常に利用できる保障はありません。



30m の電気ドラムを 3 本つなぐと・・・

- 特に古い発電機の中には電圧変動が大きなものや、ノイズが加わり正常の動作しない場合もあります。



- 会館の壁のコンセントは「一般電源」ですが、照明を明暗させるための調光電源では、100%フルで送っても波形が乱れた電源（電圧が変動する電源）しか供給できないものもあります。壁から直接とる電源ではない場合は、念のため会館職員に「パソコンなどを使っても大丈夫か？」と確認を取ってから利用することをお勧めします。
- 以上のように、電子機器には正しい電気を送るよう、細心の注意が求められます。

※良いイベントが開催できることを、スタッフ一同願っております。

四国電飾工芸

### 3. 各機器の紹介と梱包



運搬用箱



アクションハット(コード:2m)



回転灯スイッチボックス



操作卓(標準型)



外部押しボタンスイッチ(90φ1.4m)



配線コード 15m



回答者周辺機器



配線の状態



コネクタの形状



プロでない方はコードは巻かずにそのまま箱へ入れて返却してください。  
標準5人セット運搬箱(通常)のサイズは、84cm×68cm×30cm 重量は22kgと13kgになります。



アクションハットのプレートは必ず下げてから箱へ入れてください。標準型操作卓では、アクションハット試験へ直接接続しスイッチで下げることができます。

## 4. 操作卓ケースの組立て方（簡易型・55人型）

▼ケースから操作卓を取り出さずにご利用頂いても結構です。

▼ケース内部に敷くクッションはケースと操作卓の面を合わせるための部材です。



①<カバーが閉じた状態>



②<開ける（マジックテープ）>



③<カバーを取る>



④<操作卓を取り出す>



⑤<クッション2枚>



⑥<右側に敷く>

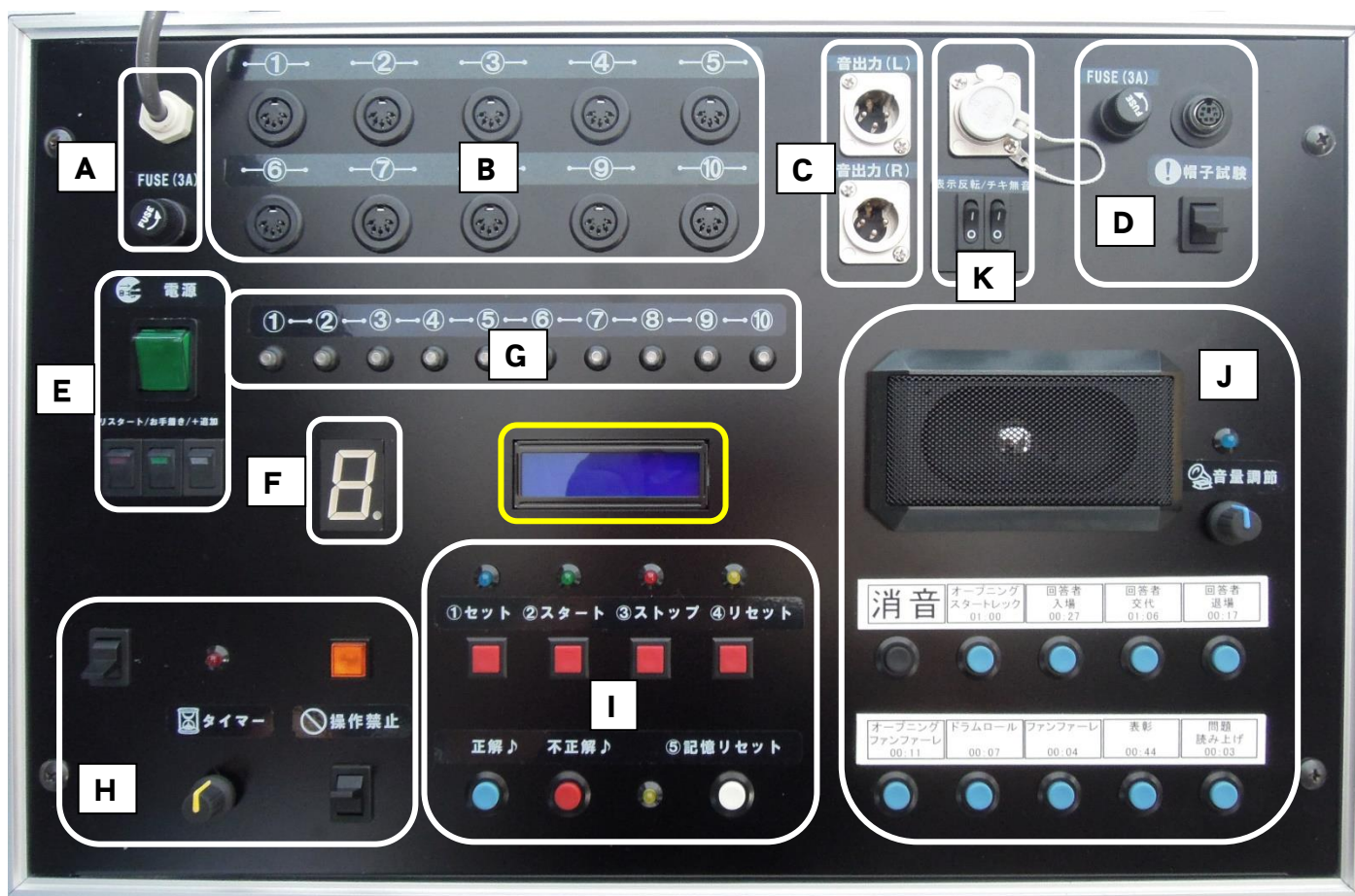


⑦<左側に敷く>



⑧<操作卓を収める>

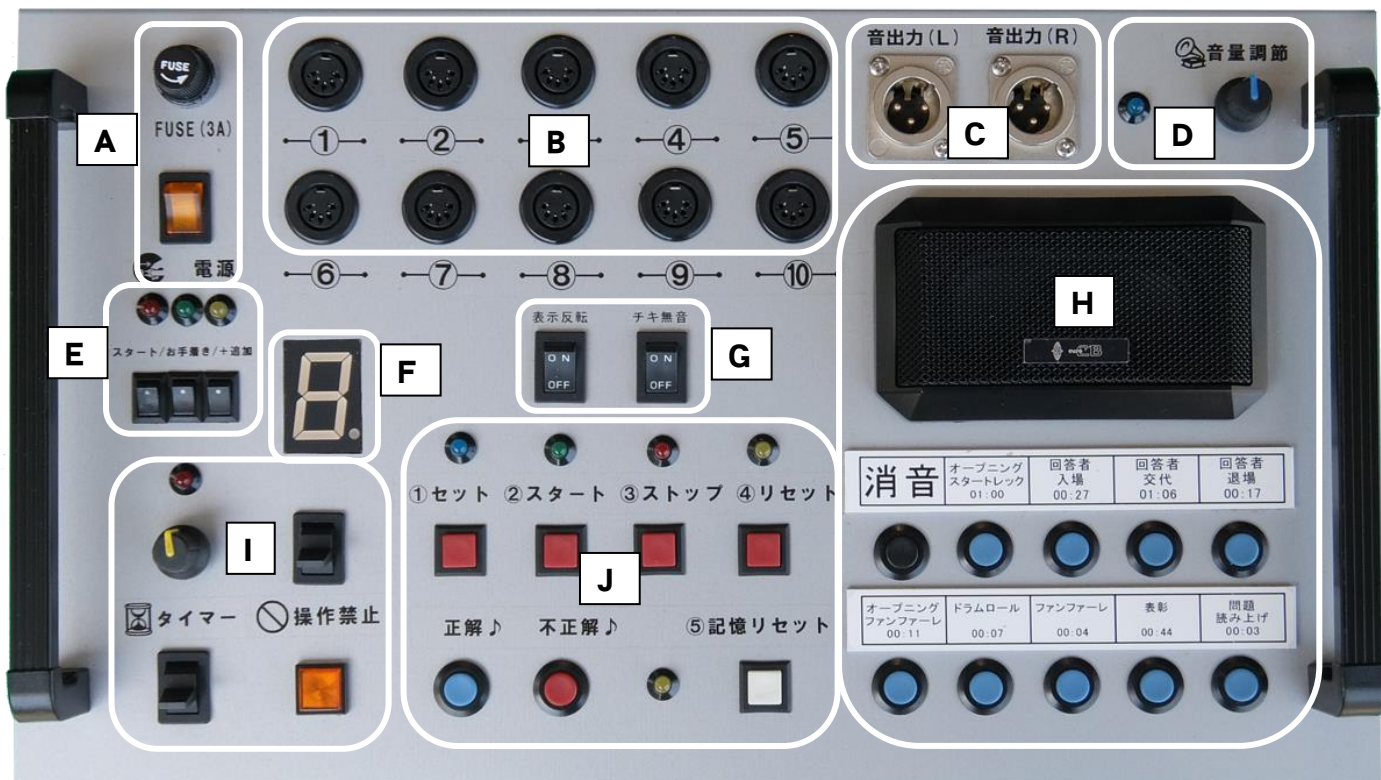
## 5. 標準型操作卓パネルの説明



- A - [電源] AC100V へ接続 ヒューズは 3A
- B - [早押し入出力] 回転灯スイッチボックスと接続
- C - [音出力] 効果音の出力 (レベルは固定 キャンノ 3P オス)
- D - [アクションハット試験] 収納時にアクションハットのプレートが上がっている場合などに接続しスイッチ操作で下げます
- E - [電源スイッチと設定] 本機のメイン電源スイッチと各種設定スイッチ
- F - [7 セグLED表示] 早押し判定を番号表示、ドットが点灯しているときはゲームカウンターの値を表示
- G - [モニターとテストボタン] 赤色 LED で判定を表示 テストボタンとしての利用も可能
- H - [タイマーと操作禁止]
- I - [制御] ゲームの操作ボタン
- J - [効果音] 効果音の選択と音量調節
- K - [表示反転・チキ無音設定スイッチ]

※黄線で囲まれた液晶表示器は、現在はアクリルプレートで塞いでいます。

## 6. 簡易型操作卓パネルの説明



- A - [電源スイッチ] AC100V へ接続 FUSEは 3A
- B - [早押し入出力] 回転灯スイッチボックスと接続
- C - [音出力] 効果音の出力 (レベルは固定 キャンノン 3P オス)
- D - [音量調節] 内臓スピーカーの音量を調節します。
- E - [設定] 各種設定スイッチ
- F - [7セグLED表示] 判定を番号表示
- G - [設定] 各種設定スイッチ
- H - [効果音] 効果音の選択
- I - [タイマーと操作禁止]
- J - [制御] ゲームの操作ボタン

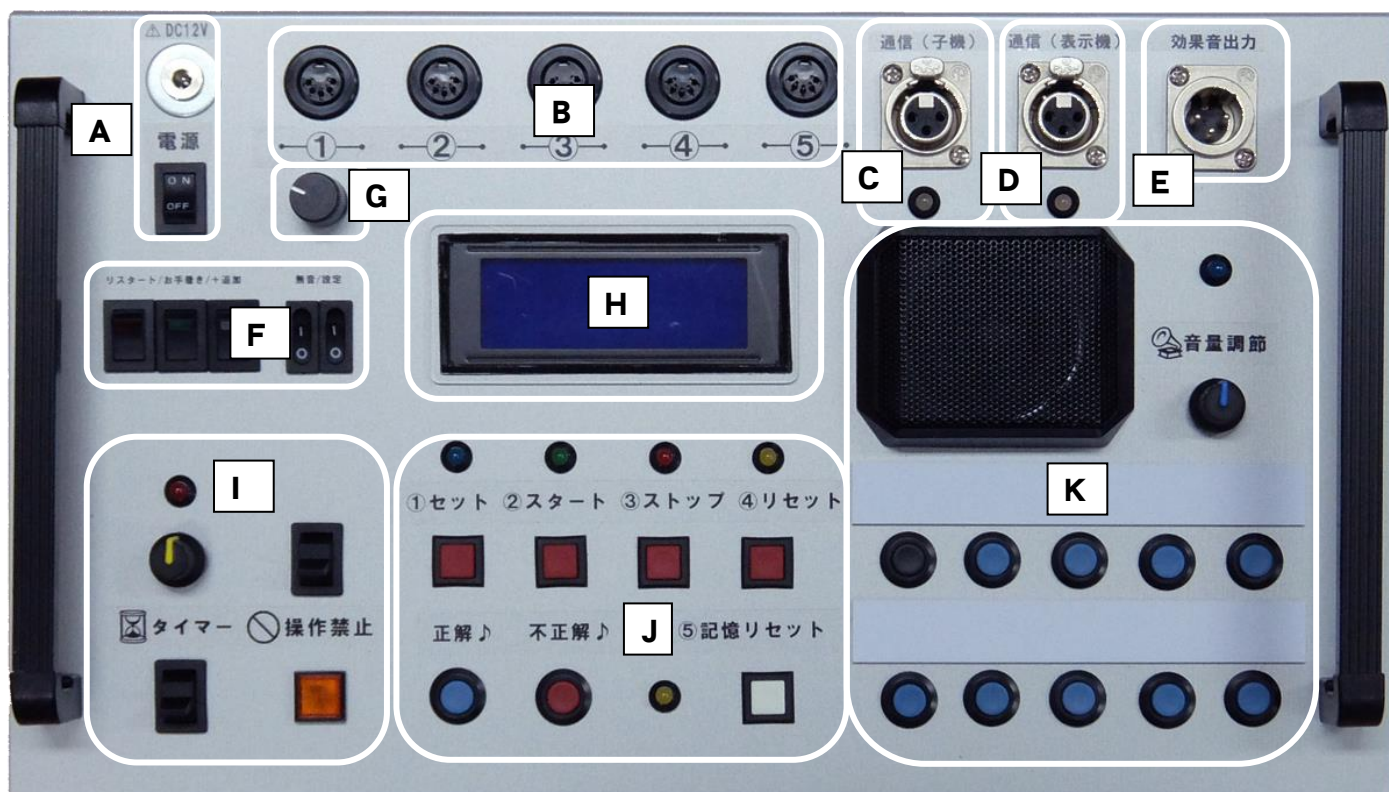
### 標準卓との比較

モニターとテストボタンを無くしました。

表示機への接続ができません。

※基本的にレンタル時は標準卓をお届けしますが機材の稼働状況により「簡易卓」や「55人卓」をお届けする場合があります。その場合は事前にお知らせいたします。

## 7.55 人型操作卓パネルの説明



- A - [電源・電源スイッチ] DC12V アダプタを接続
- B - [早押し入出力] 回転灯スイッチボックスと接続
- C - [通信・子機へ] 子機へ接続
- D - [通信・表示機へ] 表示機へ接続
- E - [音出力] 効果音の出力 (レベルは固定 キャンノン 3P オス)
- F - [各種設定] 各種設定スイッチ
- G - [液晶表示] コントラスト調節
- H - [液晶表示]
- I - [タイマーと操作禁止]
- J - [制御] ゲームの操作ボタン
- K - [効果音] 効果音の選択と音量調節

### 標準卓との比較

本体に直接接続できる数は 5 人まで  
効果音はモノラル  
効果音の変更可能(オプション対応)

※基本的にレンタル時は標準卓をお届けしますが機材運営の関係で「簡易卓」や「55人卓」をお届けする場合があります。その場合は事前にお知らせいたします。

※55人卓は効果音の動作が「標準型」や「簡易型」と異なる部分があります。(リピートや操作制限)、詳しくは55人説明書をご覧ください。

## 8. 機能の紹介



### ●新機能 ガッテンモード(標準型と簡易型)

ボタンを押した全員の回転灯(アクションハット)が動作するモード。設定は、[リスタート・お手着き・+追加]スイッチの[+追加]のみをONにします。ボタンが押されるとポニョ!と効果音が鳴ります。誰が最初にボタンを押したのかは操作卓上には表示されません。※ガッテンモード時はお手着き機能は機能しない。リスタート機能は利用できます。

**【注意】接続台数の制限があります。アクションハット利用時は最大5台まで、回転灯のみの場合は10台まで接続できます。**

### ●新機能 ゲームカウンター(標準型と簡易型)

[お手着き+追加]モード時に、設定値を超えるお手着き(不正解)があった場合に、自動的にSTOPへ移行します。あと何人が回答権を持つかを操作卓上の7セグLEDで「点灯表示+ドット点灯」します。全員がお手着きになった場合は、自動的にタイムアップ効果音と7セグLEDで「-」点灯でお知らせします。この機能を無効にすることもできます。

### ●新機能 お手着きキャンセル機能(標準型と簡易型)

[お手着き]モード時に、誤って押したボタンをお手着きとせずキャンセル扱いとする機能です。お手着きと判断するタイミングを不正解♪ボタンが押されたときに変更しました。詳しくは28ページをご覧ください。

### ●リスタート機能 ボタンをバタバタ連打したい場面に!

正解が出るまでゲームを継続する場合に便利な機能です。不正解♪ボタンを押すと、不正解の効果音が鳴り終わると同時に自動的にリセット(プレートを下ろし・回転灯を消す)、再びスタートしボタンを受け付ける状態にします。途中で中止する場合は、判定前にリスタートスイッチをOFFにするとその時点で無効となります。



## ●押したままボタンの無効化する不正操作防止機能

回答者が押すボタンは、リセット時に「OFF」、ボタン受付中(スタート時)に「ON」になることで早押しを判定します。押したままのボタンは不正操作と見なし判定から除外されます。一度、ボタンから手を放すとボタンを受け付ける状態になります。

**【注意】**外部押しボタンを利用するときは、回転灯スイッチボックスのボタンは使用しないでください。同時に利用することはできませんが、ボタンは並列接続しているため、二つのボタンを同時に連打した場合、ボタンが押されたまま(連打中何れかのボタンが押される)と機器が判断すると、不正操作防止機能(押したままのボタンを無効にする)が優先するためボタンは受け付けません。

## ●お手着き判定機能

回答が不正解だった場合に、①:一回だけお休み(ひとりだけ)のモードと、②:記憶リセットボタンが押されるまでお休み(複数人)の二種類のモードからお選びいただけます。

**【注意】**早押しボタンが押されている状態で、お手着き機能を ON にするとそのときのお手着きは有効となります。

## ●操作禁止機能

作業中等に回答者やオペレーターが誤って操作することを防ぐためのものです。操作禁止の状態であっても効果音演出系はいつでも鳴らすことができます。

**【注意】**ゲームの進行に関係なく正解♪と不正解♪を鳴らしたい場合は、操作禁止:OFF+設定(リスタート:OFF)にしてください

## ●判定表示機能

操作卓上で最初にボタンを押した回答者の回線番号を7セグLEDで点滅表示します。そのため、回答者席番号と早押し操作卓の回線番号を同じにする必要があります。なお、10番はゼロと表示されます。

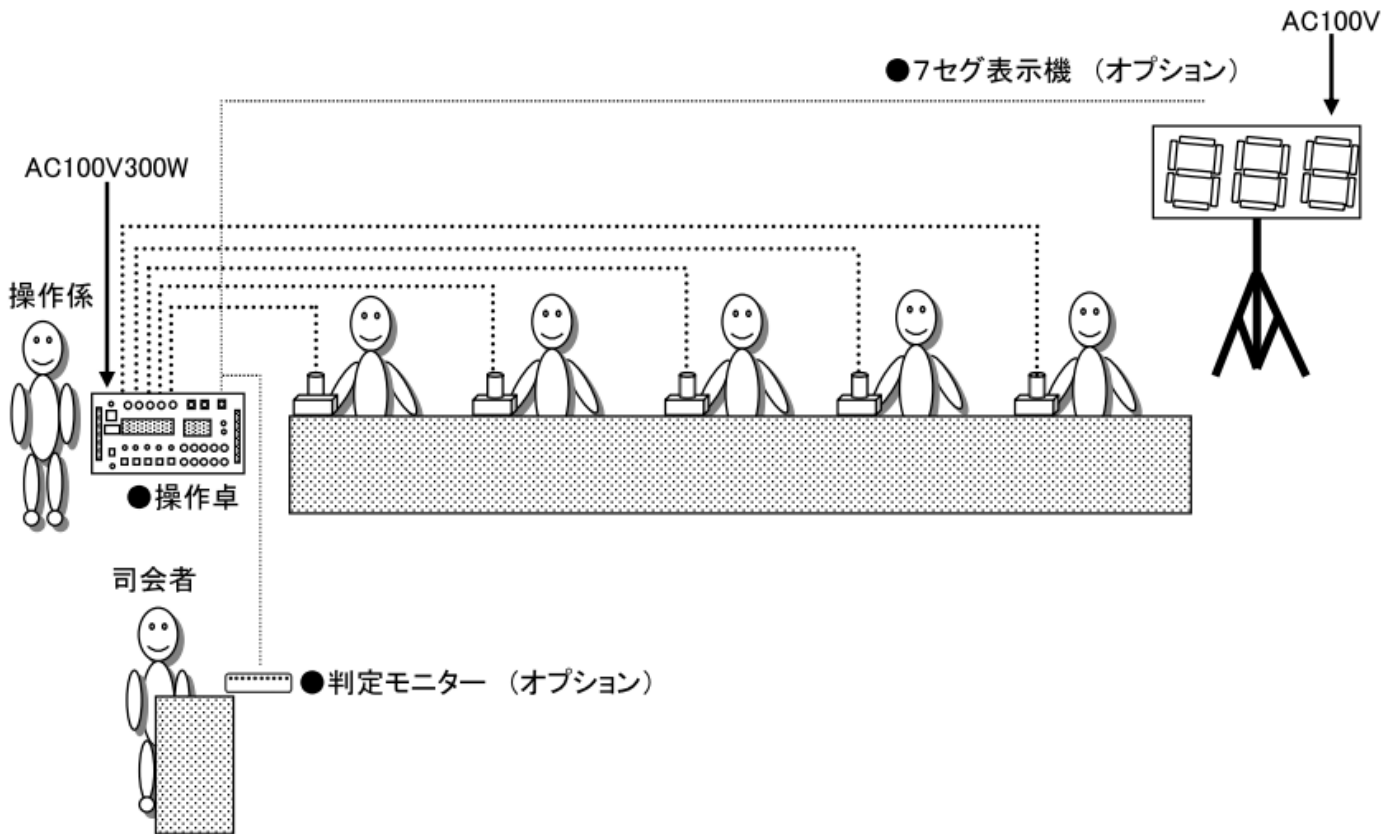
## ●アクションハット試験(標準型のみ)

アクションハットのプレートが上がったまま接続コードを外した場合に、この端子へアクションハットを接続してスイッチでプレートを上げ下げすることができます。プレートを交換する際などに利用してください。

**【注意】**プレートはサーボモータへ直付けとなっているため手動でのプレートの上げ下げは機器を破損させるため絶対に行わないでください。

# 9. 基本セット(5人分)の内訳

- (1) 操作卓 : 1台
- (2) 回転灯スイッチボックス : 5台
- (3) アクションハット(アクションハット) : 5台
- (4) 外部押しボタンスイッチ : 5台
- (5) 接続コード15m : 5本
- (6) 操作マニュアル : 1冊 ※(2)~(6)は回答者数分
- (7) 機材チェックシート : 1枚 予備プレート : 1枚 調整棒 : 1本

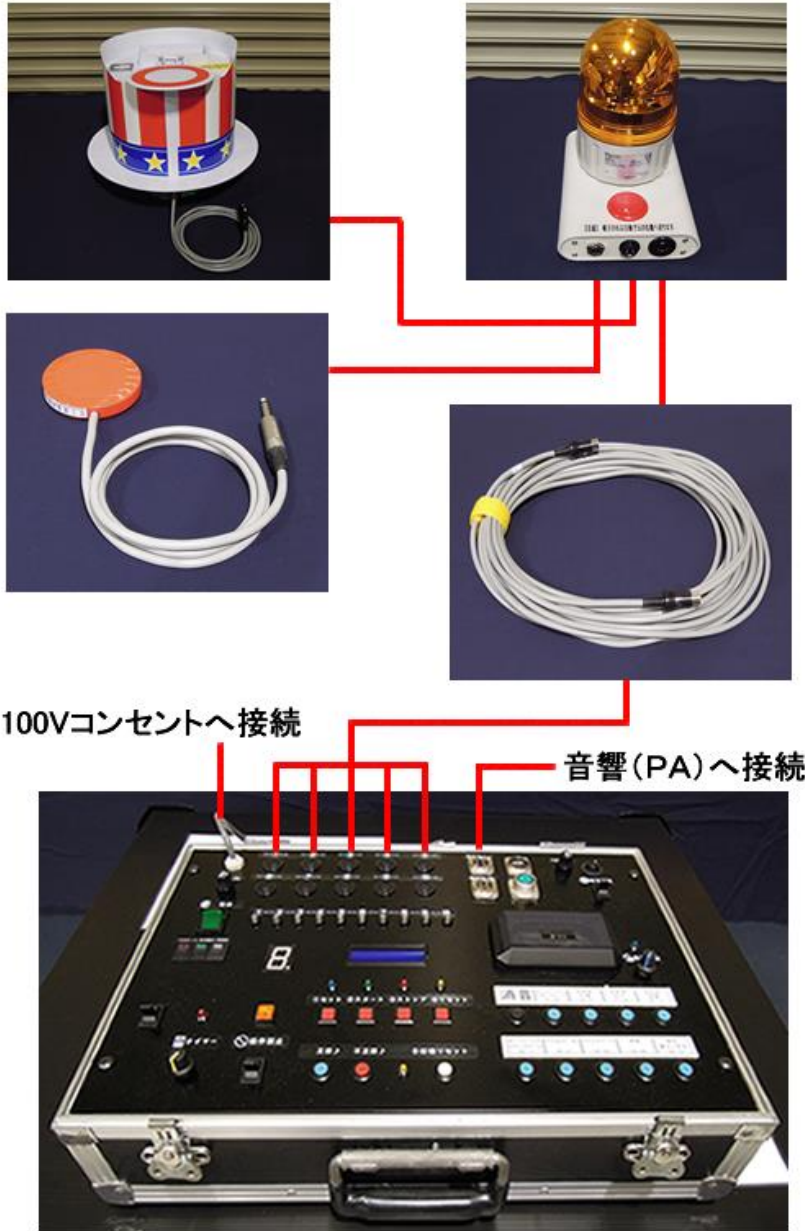


## 10. 機器の接続方法 (接続写真参照)

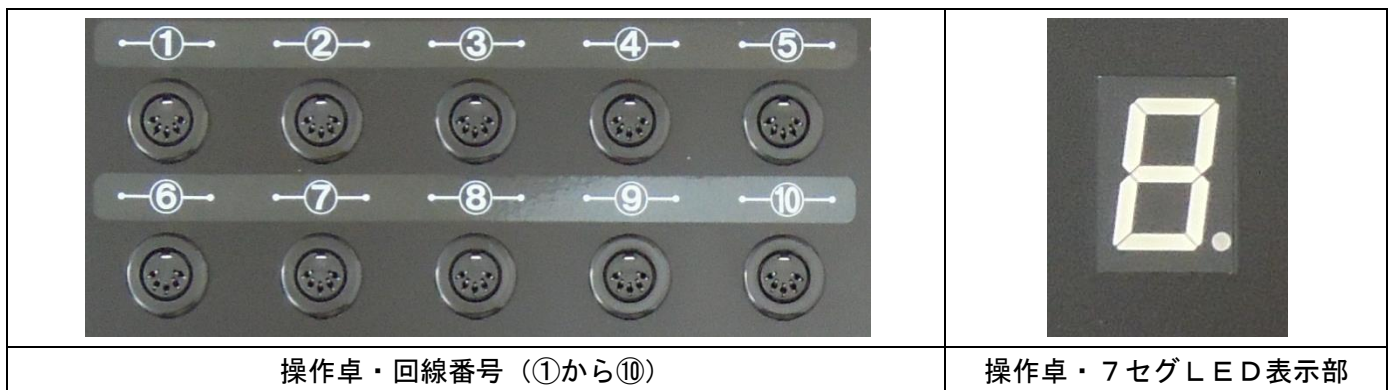
**重要** 全ての接続を終えてから操作卓の電源を投入してください。

**重要** 片付けや配線変更の際は電源を切った後に行ってください。

- ① : アクションハットにプレートが確実に付いているか確認を行ってください。
- ② : 操作卓と回転灯スイッチボックスを専用の接続コード (オス-オス) を使い接続する。
- ③ : コネクタには差し込の出来る向きがあるので溝を合わせて接続する。
- ④ : コードに操作卓側/回転灯側の向きはなくコードの両端 (オス) のどちらでも接続可能です。  
ケーブルタイの付いている末端を操作卓へ接続することをおすすめします。
- ⑤ : 回答者数分コードを配線する事になります。5人セットの場合は5本です。
- ⑥ : 操作卓へ接続した番号がその回転灯スイッチボックスの回線番号 (回答者の席番号) となります。
- ⑦ : 回転灯スイッチボックスに外部押しボタンスイッチ及びアクションハットを接続してください。
- ⑧ : 外部押しボタンスイッチ及びアクションハットを使わずにゲームを行うことも出来ます。
- ⑨ : アクションハット上部にあるプレートは破損やケガ防止のためはめ込み式で付いています。
- ⑩ : 早押し判定器の操作卓の電源コードをコンセントに差し込んでください。
- ⑪ : 電源は AC100V300W 未満です。以上でセッティングは完了です。

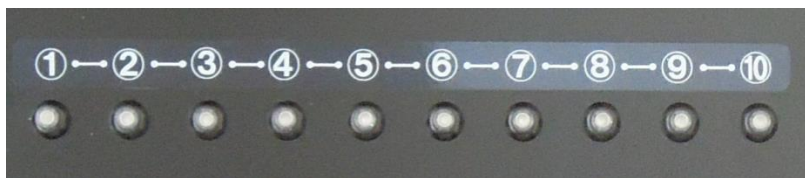


回転灯スイッチボックスと操作卓の番号（回線番号）は一致していなくても正常に動作します。接続は必ずしも①番から順番である必要はありませんが、操作卓の判定表示（7セグLED表示）と回答者（席位置）が一致しなくなり混乱を招く恐れがありますので時間に余裕があれば一致させることをおすすめします。



# 1 1. 動作の確認方法

設定スイッチ(リスタート/お手着き/+追加/表示反転/チキ無音)はすべてOFFで基本動作を確認します。全ての接続を終えたら操作卓の電源を投入して、各回答者のボタンを順番に押して動作テストを行います。例)①番の回転灯スイッチボックスのボタン、または外部押しボタンを押して操作卓7セグモニターが「1」と表示と同時にモニターLED(赤色)の①番が点灯していることを確認してください。問題なければリセットボタン押して次のボタンをテストします。動作不良の場合は、電源をOFFにして配線を確認し問題なければ電源を投入し直してください。「標準型操作卓」では、モニターLED①～⑩はスイッチも兼ねているため操作卓側で回転灯スイッチボックスのボタンを押したことと同じ操作ができます。



モニターLED①～⑩ & 押しボタン(回答者ボタンスイッチと並列配線)

# 1 2. 設定方法 (A)

	<p><b>【電源スイッチ】</b> 起動には電源を入れて1秒ほど掛かります。</p> <p><b>【設定スイッチ】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・左側(赤LED):リスタート機能</li> <li>・中央(緑LED):お手着き判定機能</li> <li>・右側(黄LED):お手着き判定機能(+追加)※</li> </ul> <p>※中央(緑LED)がONの状態でのみ有効 設定スイッチの変更は④リセット、または⑤記憶リセットの状態で行ってください。お手着きモードスイッチをON/OFF操作すると自動的に④リセットを処理します。</p> <p><b>【ガッテンボタン機能】</b>(2018.5.18 追加) 中央(緑LED):お手着き判定機能 = OFF 右側(黄LED):お手着き判定機能(+追加) = ON</p>
	<p><b>【タイマー機能】</b> シンキングタイム(チキチキ・・・約30秒)を自動化するもので時間経過後は自動的にタイムアプトとなり③ストップを処理します。利用時はタイマースイッチをON、時間調節ボリュームで時間を設定します。右に回せば長くなり、左に回せば短くなります。②スタート中も時間の変更はできます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■チキチキ録音時間:1分45秒</li> <li>■タイマー最大:30秒 実行中ボタン押で延長</li> <li>■つまみ位置 9時:5秒/12時:15秒/15時:25秒</li> </ul>



(効果音-演出系)

### 【操作禁止スイッチと効果音】

操作禁止スイッチは、作業中等に回答者やオペレーターが誤って操作することを防ぐためのものです。設定スイッチ(リスタート・お手着き・お手着き+追加)、タイマースイッチを除く全ての機能の操作を禁止にすると同時に④リセット状態で待機となります。但し、操作禁止の状態であっても効果音演出系(消音から問題読み上げの10個)はいつでも操作することができます(2018.7.16変更)

※設定スイッチ(お手着き・+追加)を操作するとリセットへ移行するため効果音が停止されます。ご注意ください。

## 1 3. 設定方法 (B)



### 【表示反転スイッチ】

1 枠を10枠として表示させる機能です。1-10 が 10-1 になります。

回転灯スイッチボックスは、接続位置①から⑩に対応して操作卓のLEDモニター & テストスイッチの番号やオプションの早押し判定モニターに連動しています。

操作卓の配置場所に寄っては表示を逆にしたい場合があります。

ただし、LEDモニターはそのまま、判定表示(7セグLED)だけ逆になりますのでご注意ください。

例) 2番が押された場合に判定表示(7セグLED)に9と表示されます。

※1-5 が 5-1 とはなりません。

### 【チキ無音スイッチ】

イントロ早押しクイズなどで、スタート時のチキチキ・・・♪音を無くしたい場合にONにして使用します。

## 1 4. 制御



### 【操作ボタン】

制御ボタン: ①セットから⑤記憶リセット。判定ボタン: [正解♪]と[不正解♪]。タイマー操作ボタン: スイッチと時間調節つまみ。効果音を利用してゲームを行います。

通常操作は ①セット、②スタート、③ストップ、④リセット  
お手着き機能利用時は ①セット、②スタート、③ストップ、④リセット、⑤記憶リセットを使用します。

ゲーム進行上の誤操作を防ぐために、現在の状態から次に押せるボタンを制限しています。

押せるボタン →	①セット	②スタート	③ストップ	④リセット	⑤記憶リセット	○正解	×不正解
現在の状態 ↓							
①セット時	▼	●	◇	●	●	◇	◇
②スタート時	◇	▼(●)	●	●	●	◇	◇
③ストップ時	●	●	▼	●	●	◇	◇
タイムアップ時	●	●	◇	●	●	●	※
ボタンが押されたら	◇	◇	◇	●	●	●	●
④リセット時	●	●	◇	▼	●	●	●
⑤記憶リセット時	●	●	◇	●	▼	●	●
○正解時	◇	◇	●	●	●	▼(●)	●
×不正解時	◇	◇	●	●	●	●	▼(●)

▼=現在動作中 ●=押せる ◇=押せない 例)①セットを押したら次に③ストップは押せない

※リスタートスイッチOFF:●、ON:◇

**【変更】** お手着きの判定は、不正解ボタンを押すことでデータを記憶する方式に変更しました。この変更でミスジャッジに対してリカバーすることができるようになりました。

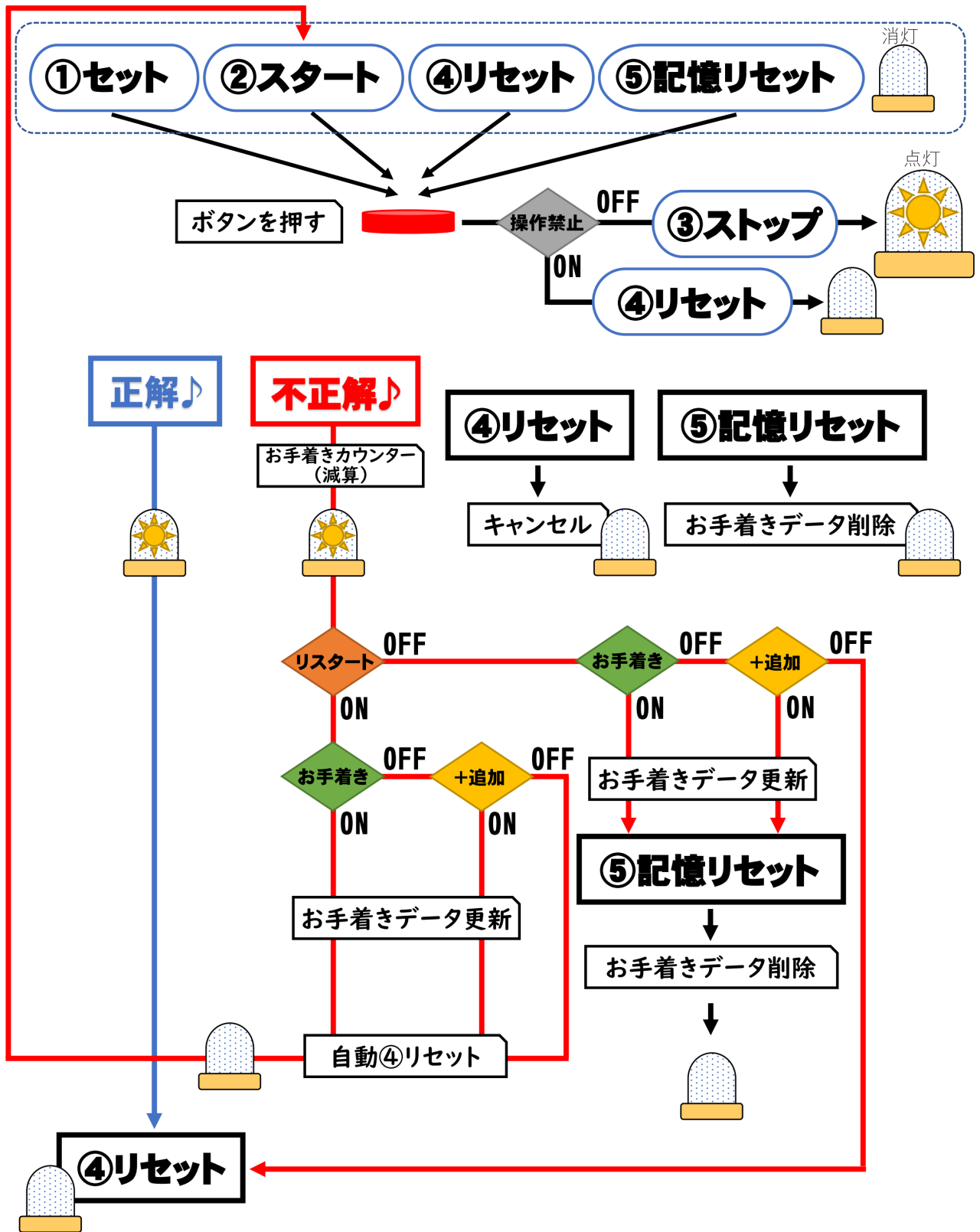
### 正解を不正解、不正解を正解とミスジャッジしても・・・

- リスタート機能OFF時は正しい方のボタンを押せば、最初に押した効果音が鳴ったのちに後で押した効果音を鳴らすことができます。繰り返して鳴らすこともできます。
- リスタート機能ON時は、リスタート(判定→リセット→スタート)した後は判定効果音の操作は無効となります。どうしても場合は、リセットボタンを押したのちに判定効果音を操作してください。

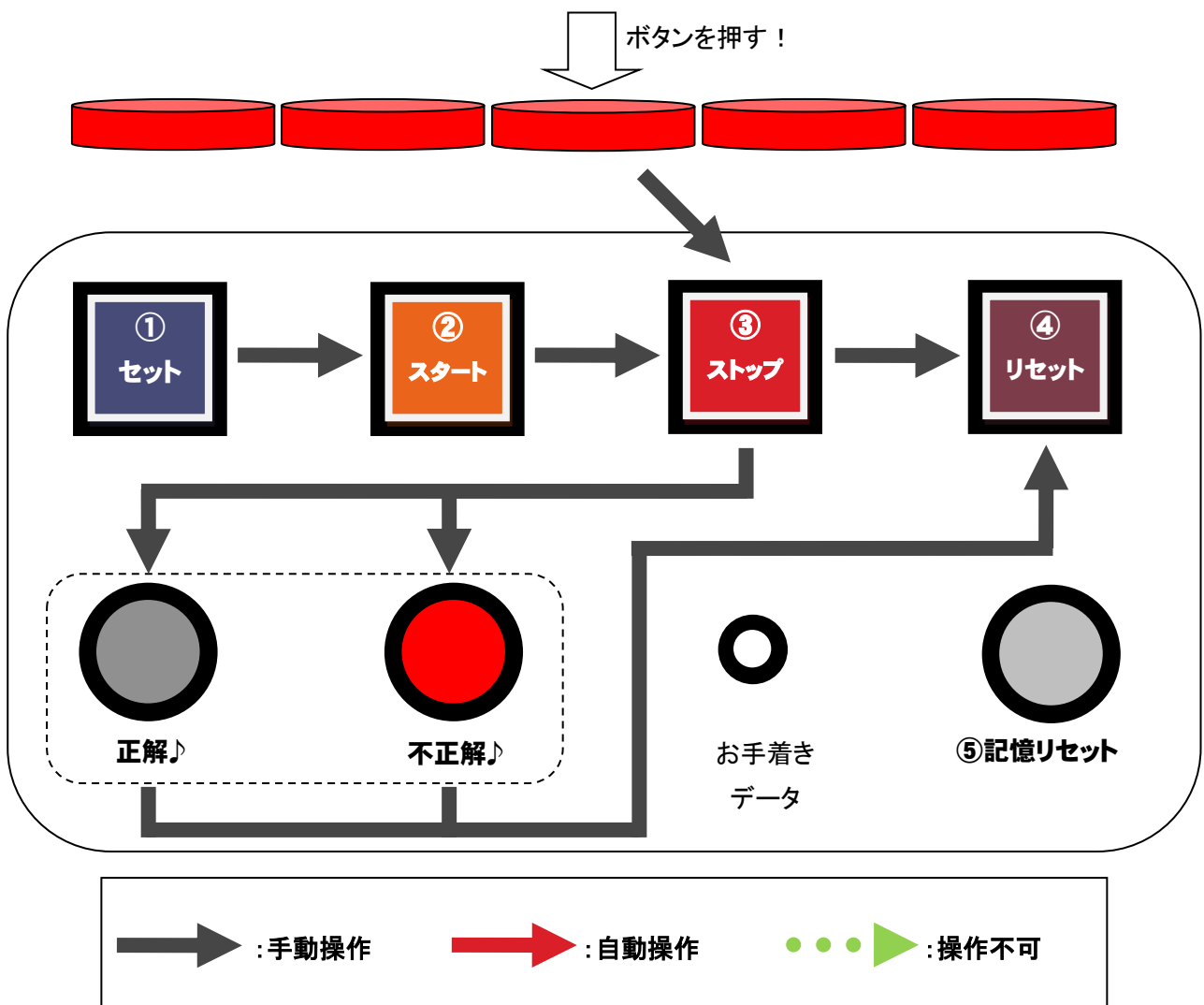
リスタート機能を途中で中止する場合は、不正解ボタンを押す前にリスタート設定をOFFにします。



# 15. 早押し判定器 標準卓・簡易卓フローチャート



## 16. 利用例 ①タイマーOFFモード



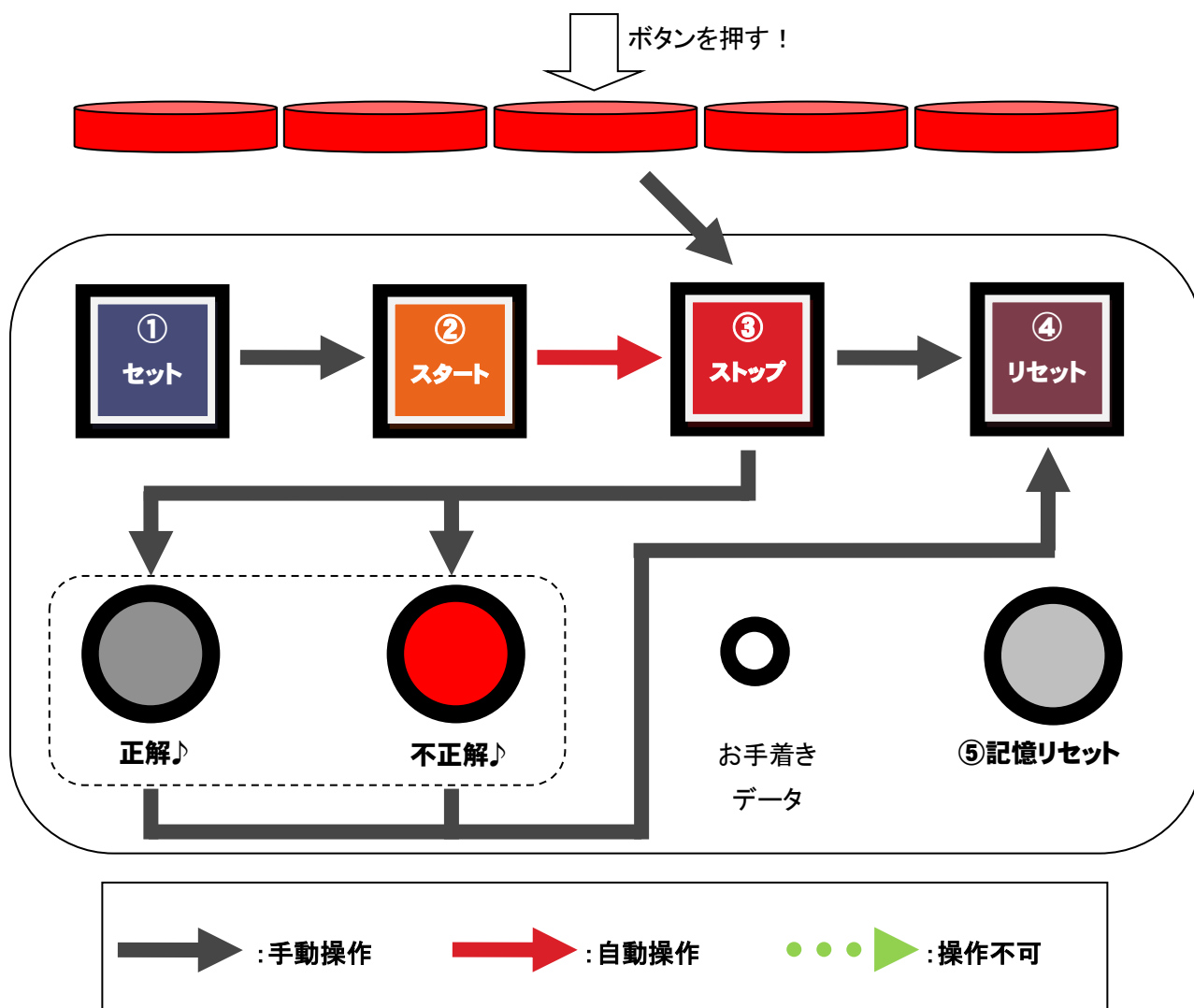
- ①セット・②スタート・③ストップ・④リセットを自由なタイミングで操作することができます。

### 【共通注意事項】

- 各操作系ボタンは、現在の状態から次に押せるボタンは誤操作防止のために制限しています。
- セットボタンは必ずしも利用する必要はありません。
- ②スタート(シンキングタイム)チキチキ♪効果音は音源の収録時間が最長時間(約1分45秒)となります。スタート中に延長したい場合は再度スタートボタンを押すかタイマーつまみで再調整してください。
- ③ストップボタンはタイムアウト(時間切れ)、回答者がボタンを押すと自動的にストップ状態となります。ストップ状態では回答者ボタンは受け付けません。
- ④リセット、⑤記憶リセットの状態では回答者がボタンを押すと受け付けます。受け付けたくない場合は「操作禁止」スイッチをON、または④リセット・⑤記憶リセットボタンを押し続けます。
- 回答者がボタンを押した場合は、回答に応じて 正解♪ 不正解♪ ボタンを押して ④リセット(⑤記憶リセット)する。



## 17. 利用例 ②タイマーONモード



- ②スタート:シンキングタイムはタイマーで設定した時間となり経過後は自動的に③ストップへ移行します。
- ②スタート:動作中にタイマー設定つまみを操作すると時間変更ができます。

## 18. タイマーとは

タイマーを使ってシンキングタイム（考え中：チキチキ時間）を設定します。タイムアウト時は自動的に③ストップへ移行しますので操作手順を簡単にして演出効果を上げる事ができます。

- ・タイマースイッチをONすると赤LEDが点灯します。
- ・①セットボタンを押すとジャジャン♪と鳴る
- ・②スタートボタンを押すとタイマーが動作、チキチキ・・・♪と鳴る
- ・タイマーの時間設定に従いスタートLED（緑）が点滅します。
- ・タイマーが停止すると③ストップ（タイムアップ）。ピョーフォアフォー♪が鳴る
- ・タイマー動作中に回答者ボタンを押すと、ポ～～♪が鳴りタイマーは停止。  
同時に回転灯・アクションハットが動作する。
- ・判定を行った後に④リセットボタン（⑤記憶リセットボタン）を押して 次の問題へ

### ワンポイント！

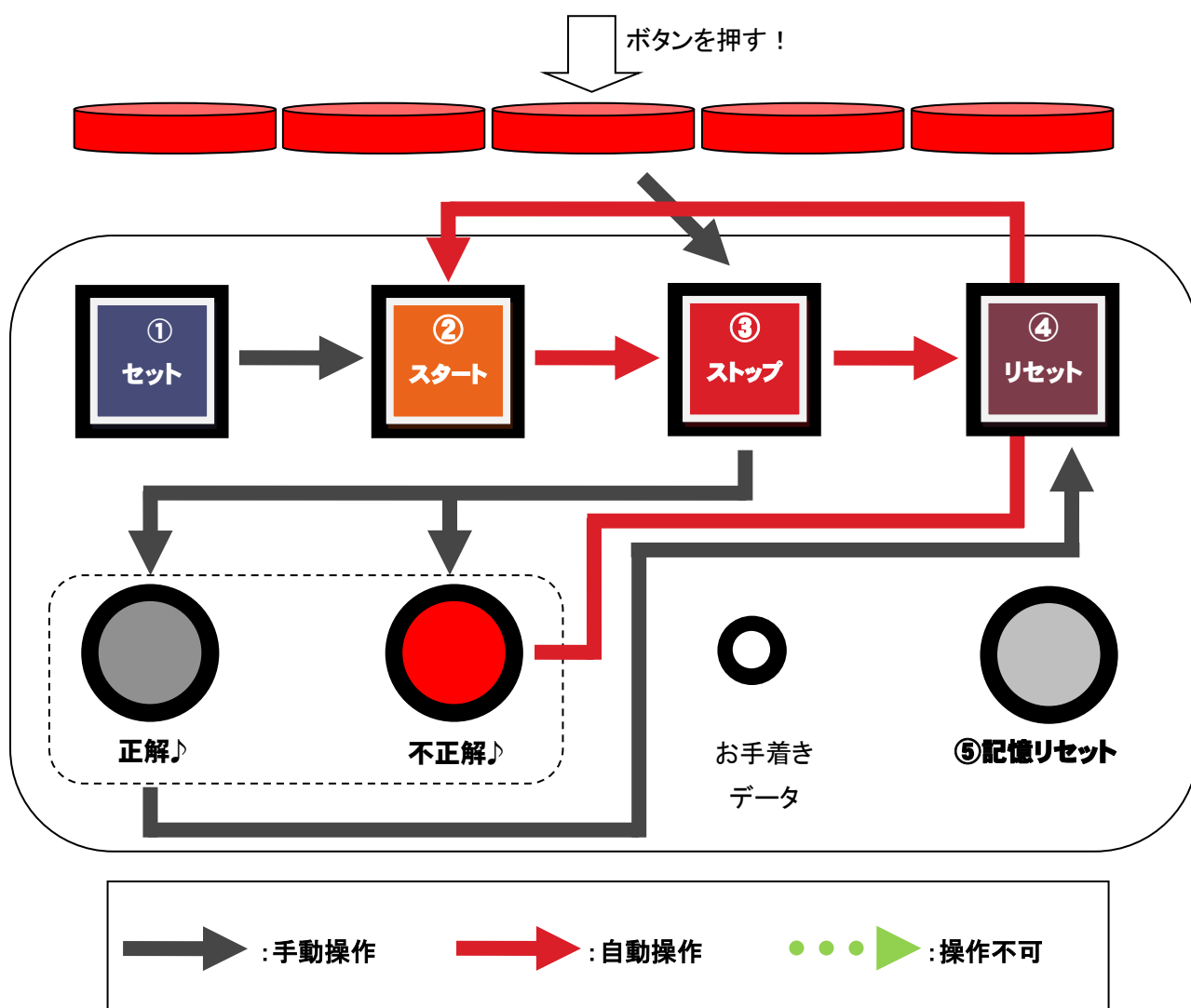
②スタート（シンキングタイム）中に時間を延長する場合は、再度②スタートボタンを押す、またはタイマー設定つまみを右へ回してください。反対に短くする場合は左へ回してください。

- |   |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>■チキチキ録音時間：1分45秒</li><li>■タイマー最大：30秒 実行中ボタン押で延長</li><li>■つまみ位置 9時:5秒/12時:15秒/15時:25秒</li></ul> |
|---|

## 19. タイマー機能を利用した進行例

- ・司会者：問題です！（①セット）～ジャジャン♪
- ・司会者：日本の海のない県は？
- ・操作係：（②スタート）～チキチキ・・・♪
- ・回答者：ボタンを押すとポ～～♪ → 同時に回転灯・アクションハットが動作する。
- ・司会者：○番の方答えをどうぞ
- ・回答者：答える
- ・司会者：判定は？
- ・操作係：正解♪（ピポピポピポーン）／不正解♪（ブブー）
- ・司会者：正解です！／不正解です！
  - ▼回答者がボタンを押さないときはタイマー設定時間経過後自動的に③ストップ（タイムアウト ピョーフォアフォー♪）が鳴り時間切れとなる。

## 20. 利用例 ③タイマーON&リスタートONモード



- ②スタート:シンキングタイムはタイマーで設定した時間となり経過後は自動的に③ストップへ移行します。
- ②スタート:動作中にタイマー設定つまみを操作すると時間変更ができます。
- 不正解♪ボタンを押すと自動的に④リセットし②スタートへ移行
- リスタートを途中で中止する場合は、不正解♪ボタンを押す前にリスタート設定をOFFにする

### 正解を不正解、不正解を正解とミスジャッジしても・・・

- リスタート機能OFF時は正しい方のボタンを押せば、最初に押した効果音が鳴ったのちに後で押した効果音を鳴らすことができます。繰り返して鳴らすこともできます。
- リスタート機能ON時は、リスタート(判定→リセット→スタート)した後は判定効果音の操作は無効となります。どうしても場合は、リセットボタンを押したのちに判定効果音を操作してください。

リスタート機能を途中で中止する場合は、不正解♪ボタンを押す前にリスタート設定をOFFにします。

## 21. ガッテン機能とゲームカウンター

### 新機能【ガッテン機能】

ボタンを押した全員の回転灯(アクションハット)が動作するモード。設定は、[リスタート・お手着き・+追加]スイッチの[+追加]のみをONにします。ボタンが押されるとポニョ！と効果音が鳴ります。誰が最初にボタンを押したのかは操作卓上には表示されません。※ガッテンモード時はお手着き機能は機能しない。リスタート機能は利用できます。

**(重要)※アクションハット利用時は最大5人まで、回転灯のみ利用時は10人まで接続できます。**

### 新機能【ゲームカウンター】

[お手着き]モード時に[+追加モード]を利用する場合、設定値を超えるお手着き(不正解)があった場合に自動的にSTOPへ移行します。あと何人が回答権を持つかを操作卓上の7セグLEDで「点灯表示+ドット点灯」します。全員がお手着きになった場合は、タイムアップ効果音と7セグLEDで「-」点灯表示します。

- ・回答者がボタンを押す → 判定(不正解)の場合に、ゲームカウントは減算されます。
- ・回答者がボタンを押す → やりなおす場合(キャンセル) → リセットボタンを押すと、これまでの状態に戻ります。

※設定の前に電源を10秒以上 OFF にしてください。

設定は、早押しボタン①から⑩(標準卓はパネルスイッチでも可)と①セットボタンを同時に押した状態で電源を投入する。設定値の確認は、操作禁止スイッチをONにして7セグLEDで確認する。設定値の数値とドットが点灯します。

回答権のある人数は、リセットボタンを押すことで7セグLEDへ表示。ドットが点灯します。

- 一時的に設定値を10として立ち上げる方法は、電源投入時に記憶リセットボタンを押して起動する。(値は記憶されない)
- 無効にする場合は、①セットボタンと④リセットボタンを同時に押したまま電源を ON にしてください。設定値の確認は、操作禁止スイッチをONにして7セグLEDで確認する。数値は表示されずドットのみが点灯します。無効設定時は99が記憶されます。

**(重要)※設定値と同じ人数が不正解だった場合(STOP)、最後は記憶リセットで次の問題へ移ってください。**

※お手着きモード(一人だけ)の場合は、この機能は使用できません

※誰がお手着きであるかは操作卓では判断できません。オプションの早押しモニターをご利用ください。

## 22. リスタート機能を利用した進行例

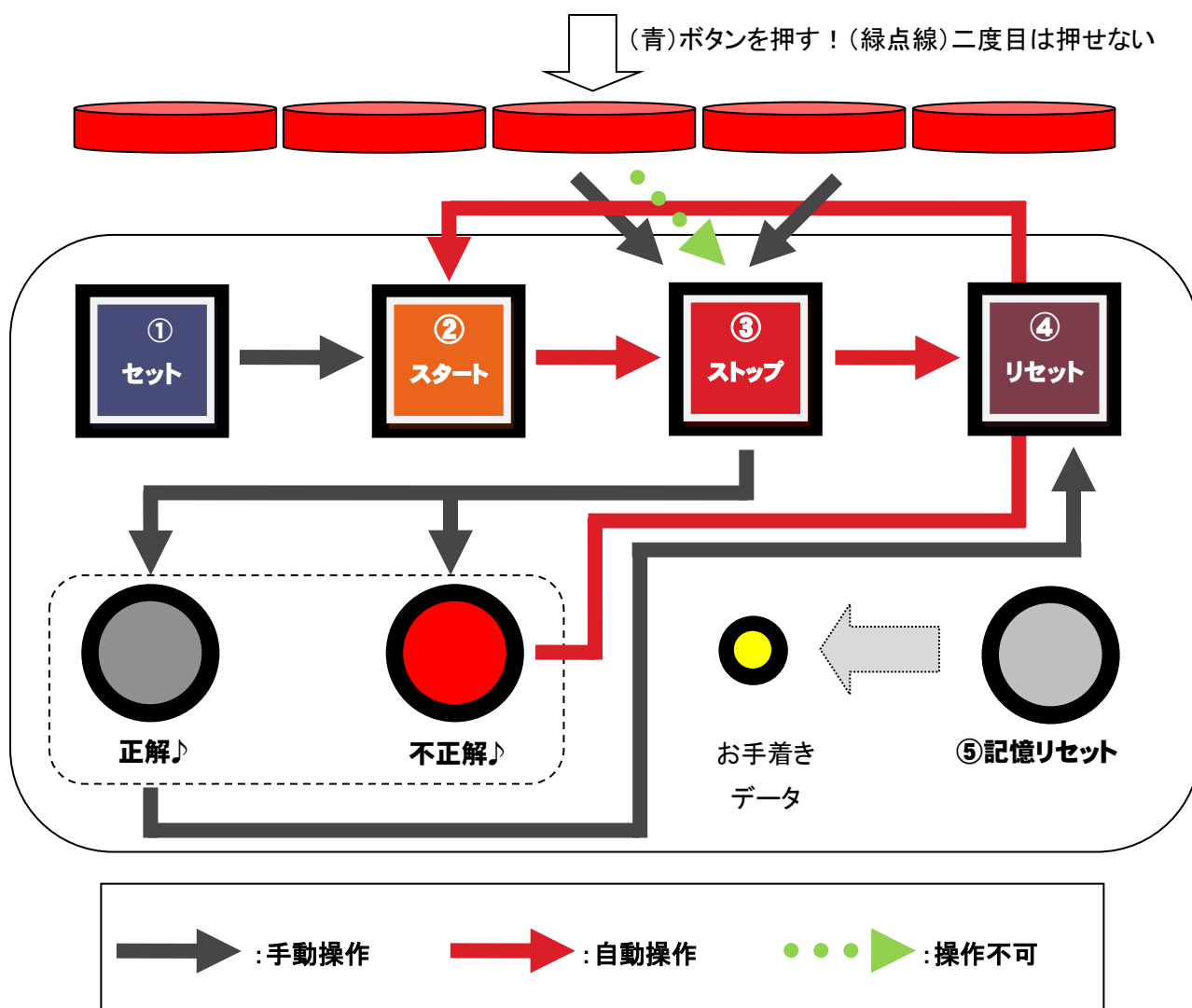
- ・司会者：問題です！（①セット）～ジャジャン♪
- ・司会者：日本の海のない県は？
- ・操作係：（②スタート）～チキチキ・♪・♪・♪
- ・回答者：ボタンを押すとピヨ～～♪ → 同時に回転灯・アクションハットが動作する。
- ・司会者：○番の方、答えをどうぞ
- ・回答者：答える 高知県
- ・司会者：判定は？
- ・操作係：不正解♪（ブブー） → 同時に自動的にリセットされ②スタートへ移行する

### 正解を不正解、不正解を正解とミスジャッジしても・・・

- リスタート機能OFF時は正しい方のボタンを押せば、最初に押した効果音が鳴ったのちに後で押した効果音を鳴らすことができます。繰り返して鳴らすこともできます。
- リスタート機能ON時は、リスタート（判定→リセット→スタート）した後は判定効果音の操作は無効となります。どうしても場合は、リセットボタンを押したのちに判定効果音を操作してください。

リスタート機能を途中で中止する場合は、不正解♪ボタンを押す前にリスタート設定をOFFにします。

## 2 3. 利用例 ④お手着きON&リスタートON&タイマーONモード



- ②スタート:シンキングタイムはタイマーで設定した時間となり経過後は自動的に③ストップへ移行します。
- ②スタート:動作中にタイマー設定つまみを操作すると時間変更ができます。
- 不正解♪ボタンを押すと自動的に④リセットした後に②スタートへ移行します。

### 正解を不正解、不正解を正解とミスジャッジしても・・・

- リスタート機能OFF時は正しい方のボタンを押せば、最初に押した効果音が鳴ったのちに後で押した効果音を鳴らすことができます。繰り返して鳴らすこともできます。
- リスタート機能ON時は、リスタート(判定→リセット→スタート)した後は判定効果音の操作は無効となります。どうしても場合は、リセットボタンを押したのちに判定効果音を操作してください。

リスタート機能を途中で中止する場合は、不正解♪ボタンを押す前にリスタート設定をOFFにします。

## 24. お手着き判定機能を利用した進行例

- ・司会者：問題です！ 操作係：(①セット) ボタンを押す。ジャジャン♪
- ・司会者：日本の海のない県は？ 操作係：(②スタート) ボタンを押す。チキチキ・♪・♪・♪
- ・回答者：早押しボタンを押す。ポ〜ン♪と同時に判定を行い回転灯・アクションハットが動作する。
- ・司会者：○番の方、答えをどうぞ
- ・回答者：答える → 高知県
- ・司会者：判定は？
- ・操作係：(不正解♪) ボタンを押す。ブブー♪
- ・司会者：不正解です！
- ・操作係：(④リセット) ボタンを押す。
- ・司会者：次の問題です！ 操作係：(①セット) ボタンを押す。ジャジャン♪以降繰り返す。

### ■設定スイッチC (+追加) で機能選択

◎OFF (一回だけお休みモード・ひとりだけ)

- ▼不正解だった○番の方のボタンは受け付けない
- ▼続いて不正解だった場合、最初の不正解者は次回より参加できる
- ▼最後は正解♪または⑤記憶リセットで終わってください。

※同時に複数の方がお休みとなることはありません。

◎ON (+追加お休みモード・複数人)

- ▼不正解だった○番の方のボタンは受け付けない
- ▼続いて不正解だった場合、その不正解者もボタンは受け付けない
- ▼最後は正解♪または⑤記憶リセットで終わってください。

※同時に複数の方がお休みになります。

### | 重要 | お手着きモードの仕様を変更しました。2018. 8. 1

お手着きモードを利用中に、解答者が誤ってボタンを押してしまった。これまではお手着きとするしかなかったのですが、今回の仕様変更で判定(正解♪・不正解♪)ボタンを押す前にリセットボタンを押すことで誤って押したボタンをキャンセルし、お手着きのデータはそれまでのものを継続できるようにしました。



お手着きと判断するタイミングを不正解♪ボタンが押されたときに変更しました。

※お手着きモードを使用しない場合は、判定(正解♪・不正解♪)ボタンの操作に関わらずリセットボタンを押すことでゲームの最初に戻ります。

## 25. 効果音

操作卓には 16 種類の効果音があらかじめ記憶されています。

一部の操作卓ではオプション対応で効果音の内容を変更することができますので必要な方は事前にご相談ください。

	<p>操作卓内蔵スピーカーの音量はスピーカー右側の音量調節つまみで適音にしてください。外部出力のレベルは固定で、つまみとは連動していません。効果音作動中はつまみ上部の青LEDが点灯します。</p> <p>【消音】ボタンを押すことで鳴っている効果音を停止させることができます。</p>
	<p>会場や持ち込みの音響設備へ効果音をステレオ出力できます。効果音のライン出力はキャノン3P（オス）1番：グラウンド 2番：ホット アンバランス出力</p> <p>レベルは固定 フルスケールで 1Vp-p 出力インピーダンス 51KΩ（不平衡）</p> <p>操作卓内蔵スピーカーの音量調節で音出力のレベルを調節することはできません。効果音をフェードアウトしたい場合などは別途にミキサーをご用意いただくか音響設備側で行ってください。</p>

### 外部機器への接続(お客様側でご用意ください)

機器	ケーブル	コネクタの形状
 <p>ミキサーへの接続</p>	 <p>キャノン 3P オスメスコード</p>	
 <p>ギターアンプへの接続</p>	 <p>キャノン 3P メス-フォン</p>	
 <p>有線マイクで直接集音</p>	 <p>キャノン 3P メス-フォン</p>	



## ■演出系効果音

対応	内容	時間	ファイル名
オープニング	スタートレックのテーマ♪	1分	ST9U0008.MP3
回答者入場		27秒	ST9U0009.MP3
回答者交代		1分5秒	ST9U0010.MP3
回答者退場		17秒	ST9U0011.MP3
オープニングファンファーレ		11秒	ST9U0012.MP3
ドラムロール		7秒	ST9U0013.MP3
ファンファーレ		4秒	ST9U0014.MP3
表彰		44秒	ST9U0015.MP3
問題 読み上げ		3秒	ST9U0016.MP3

## ■操作系効果音

対応	内容	時間	ファイル名
① セット	ジャジャン♪		ST9U0001.MP3
② スタート	チキチキ・・・♪	1分45秒	ST9U0002.MP3
回答者がボタンを押した	ボ～～ン♪		ST9U0003.MP3
ガッテン ボタンを押した	ポヨッ♪		ST9U0007.MP3
タイムアップ	ピヨーフォアフォー♪		ST9U0004.MP3
③ストップ			

## ■判定系効果音

対応	内容	時間	ファイル名
正解	ピポピポピポーン♪		ST9U0005.MP3
不正解	ブブー♪		ST9U0006.MP3

演出系や判定系の効果音は、いつでも鳴らすことができます。操作禁止スイッチをOFF、リスタート機能をOFFにしてお使いください。ただし、早押しボタンが押されるとボ～～ン♪となりますのでご注意ください。操作禁止スイッチをONにすると演出系のみ鳴らすことができます。

効果音は後押しが優先となります。例)②スタートボタンを押してシンキングタイム効果音(チキチキ・・・)が鳴っている最中にファンファーレや消音などの演出系効果音ボタンを押すとゲームは継続のままで効果音は入れ替わりますのでゲーム進行中は不要に触らないようにしてください。また、効果音の途中から鳴らすことはできず常に最初からとなります。

既に鳴っている制御系の効果音は操作禁止ONで消音となります。ただし、演出系は操作禁止スイッチにON/OFFに関わらず鳴らすことができます。

【技術資料】 音素材 USBメモリ → SST900U フォルダ → ST9U0001.MP3～ST9U0016.MP3

※音素材転送中は効果音 LED(青)が点灯 → 転送完了後に消灯 → 電源再投入

## 26. よくある質問と答え

### スムーズに進行させるために気を付けることは

ステージ形式の場合、アクションハットはステージ袖で脱着を行うことで、少ないスタッフでも短時間に対応でき、アクションハットのかぶり具合や可動部への手のはさみ込みなどの注意説明に余裕をもって当てることができます。回答者が席に着いたらスタッフが回転灯スイッチボックスへアクションハットからのコードを接続します。

操作卓を操作するスタッフは司会者と綿密に打ち合わせが必要です。スピード感を失わないようにすると効果的です。答えが正解ならすぐに正解音♪を鳴らす方法がお勧めです。司会者がさて正解でしょうか？と進行すると時間が掛かってしまいます。そのためにも操作しているスタッフが正解／不正解をジャッジする権限を持つ必要があります。

また、片付けのことを考えた操作卓の位置やケーブルの引き回し経路、空いた箱の置き場なども考慮しておくことをおすすめします。

### 早押し判定器以外でクイズイベントに必要なものは何でしょうか

- ・長机、イス、電源
- ・音響設備 1（会場全体や回答者に問題や効果音が伝わるもの）
- ・音響設備 2（操作卓を操作する人が司会者や回答者の内容が確実に聞こえる状況）
- ・司会用マイク（出題者）
- ・回答用マイク（人数分の卓上マイク、またはワイヤレスマイク）
- ・席札（名前、チーム名、番号）
- ・各回答者の得点（得点を書いた紙を重ねて席前に配置し正解の場合はめくる）
- ・スタッフ（司会マイク係得点係など）
- ・賞金、賞品、表彰状
- ・手元明かり（会場が暗い場合は台本や問題を確認するための）
- ・養生テープ、マジック、用紙

### あると便利なもの

- ・はがせる両面テープ（回転灯スイッチボックスや押しボタンスイッチの固定に利用する）
- ・タオル（アクションハットの中に入れることで、頭の小さな子供にもフィットできます）

### 雨天時に必要なものは何でしょうか

機材は防水や防滴ではありませんので屋外で使用する場合はテントをご用意ください。長机（1800mm）を人数分配置する場合は移動が楽な 1800mm四方のテントを人数分用意するといいでしょう。ただし、テントの高さが低いので立った状態でゲームを行う場合、背の高い人はアクションハットのプレートが天井に当たることも予想されます。そのほか、タオルやビニルシートなどを用意して備えてください。延長ケーブルを利用する場合は接続箇所が濡れないように対策を施してください。

### コードの固定に便利なものは

荷造り用の粘着力が弱い養生テープが仮設の現場では扱いやすく安価です。ガムテープ（布テープ）は夏の屋外などでは粘着剤が残りあとで手間の掛かることとなります。紙テープは更に厄介なので使わないでください。ゴムマットやパンチカーペットなどを利用すると見た目もよく撤去もスムーズに行えます。

### ステージ転換を簡単に早くしたいのですが何か良い方法はないですか

最初からステージ後方部へ長机(1800mm)を横に二つ並べて5人分を配置、配線も済ませた状態で待機する。アクションハットは各席の中心へボタンや回転灯は若干右側へ配置する。あとからケーブルを接続する場合はケーブルの末端に番号札を付けるなどして分かるようにする。アクションハットのインナーのスライダーは広げておきアクションハットをかぶる際にスタッフが「プレートは自動的に下がるので手で下げないようにしてください」と注意をするとよいでしょう。あご紐のロックは掛けておかないと下を向くなどした時に落下の危険性があります。アクションハットをかぶった状態で入場し席に着く方法もあります。※準備や片付けの際は操作禁止スイッチをONにしておきましょう。

### 子供にアクションハットをかぶられるときの注意はありますか？

アクションハットのインナー後部にあるスライダーで大きさの調節ができます。頭囲の目安は 555mm～610mm です。あご紐は大人も子供も必ずするようにしてください。落下することを防ぐことができます。ハットの中に畳んだタオルを入れることで頭の小さな方も安定してかぶることができます。どうしてもうまくかぶれない場合は、本人が片手で押さえる、机の上に置いたままでゲームを行うなど安全を第一に考えてください。

### アクションハットの重さは？

約 1 kg です。

### 配線接続の確認でよい方法はないですか

進行にもよりますが実際に一人ずつ動作テストをすることが確実です。司会者が回答者の紹介も兼ねて「一番の席の方ボタンを押してみてください」と言うようにすればよいでしょう。

### 押したままボタンの無効化機能とは何ですか？

回答者が押すボタンは、リセット時に OFF、ボタン受付中（スタート時）に ON になることで早押しを判定します。押したままのボタンは不正操作と見なし判定から除外されます。一度、ボタンから手を放すとボタンを受け付ける状態になります。

### リスタート機能とはどのようなものですか？

回答が不正解でその問題を継続する場合は起き上がったプレートを下げるために一度リセットを行う必要がありますが、ボタンを操作するタイミングが判定に大きな影響を及ぼします。最初にボタンを押した人の回転灯が点灯、アクションハットのプレートが起き上がります。リスタート機能は不正解の場合に不正解のボタンを押すと効果音が0.5秒程鳴った時点で自動的に④リセット処理し②スタート状態に移行させるので安定的にリスタートが行えます。途中で中止する場合は、判定前にリスタートスイッチをOFFにするとその時点で無効となります。

## リスタート機能を使ってゲームを進行中に正解がでないのでリスタートを中止したい

判定ボタン（正解♪／不正解♪）を押す前にリスタートスイッチをOFFにする

## ④リセット、または、⑤記憶リセットボタンを押さないと回転灯が消えたりアクションハットのプレートが元の位置へ戻ったりしないので手順が増えて不便ではないでしょうか？

正解♪ボタンや不正解♪ボタンで効果音と同時にリセットさせることはできますが、様々なゲーム進行を考慮すると現時点では自由にタイミングを計れる手動にしております。

## ④リセットや⑤記憶リセット状態から回答者ボタンを受け付ける必要は？

回答者が問題を先読みして答えが分かった時点でボタンを押すことがあるため、①セットや②スタート前にボタンを受け付けるようにしています。受け付けないようにするには、④リセットボタン（⑤記憶リセットボタン）を押し続ける。または、「操作禁止」スイッチをONにする方法があります。OFFにするタイミングを誤れば判定に影響を及ぼします。

## 効果音が鳴らないボタンがあり動作がおかしい。

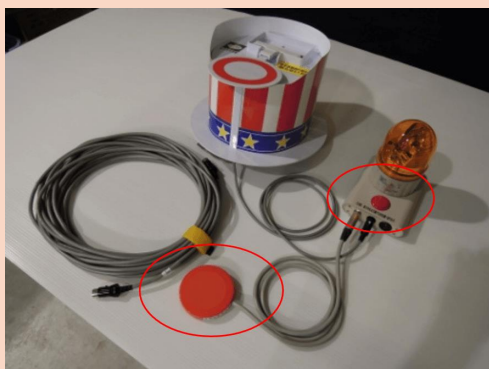
正解♪や不正解♪の判定系の効果音は、リスタート機能やお手着き判定機能を使用する際、ゲームの進行に合わせてボタンに制御の役割を持たせているため起こるものです。仕様になりますので全ての効果音を自由に扱いたい場合は、操作禁止スイッチをOFF、リスタート機能をOFFにしてご利用ください。

## 効果音の外部出力レベルは調節はできますか

できません。レベルは固定ですので接続機器側で調節する必要があります。操作卓の音量調節で調整できるのは操作卓にあるスピーカーだけになります。手元でフェードインやフェードアウトを行いたい場合は、別途にミキサーを用意する必要があります。

## （★変更しました）押しボタンが2個ありますが機能は同じですか

外部押しボタンを利用するときは、回転灯スイッチボックスのボタンは使用しないでください。同時に利用することはできますが、ボタンは並列接続しているため、二つのボタンを同時に連打した場合、ボタンが押されたまま（連打中何れかのボタンが押される）と機器が判断すると、不正操作防止機能（押したままのボタンを無効にする）が優先するためボタンは受け付けません。



### お手着きモードでタイムアップしたらお手着きデータはどうなりますか？

⑤記憶リセットボタンが押されるまでお手着きデータは継続されます。タイムアップ時もデータは継続されます。次の問題でもお手着きを継続する場合は④リセットを押してください。最初から行う場合は⑤記憶リセットを押してください。お手着きすると⑤記憶リセットボタン左側に配置している黄LEDが点滅します。

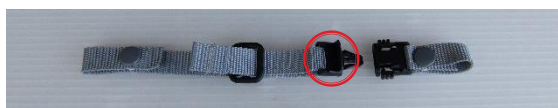
## 27. アクションハットの取扱方法と注意

### ■正しく確実にアクションハットを装着してください



アクションハットのインナーは一般的なヘルメットに使用しているパーツを使っています。後頭部にある緑色のスライダーで頭のサイズに合わせて調節してください。

ゲーム中にエキサイトしてアクションハットを落とさないようにあご紐は必ず掛けてください。



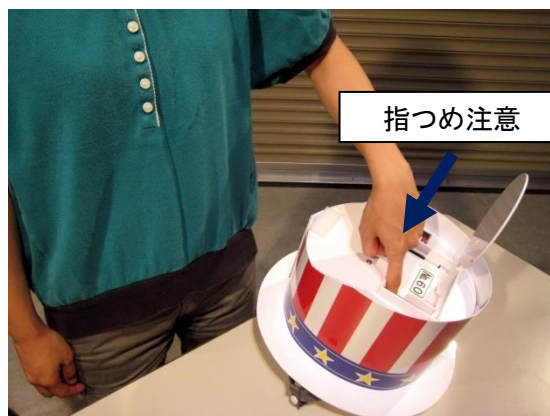
あごひも

赤丸部分に長さ調節の**ロック部**があります。



あご紐をつないだ状態

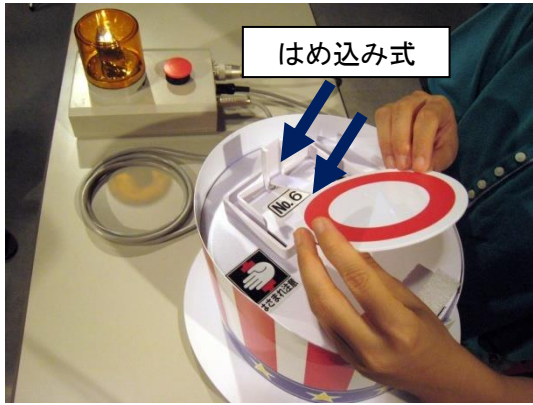
### ■手を挟まないために



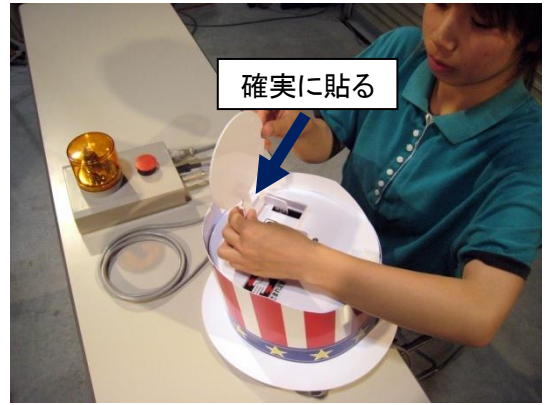
起き上がったプレートは操作卓からの操作で自動的に元の位置へ戻りますので手で戻さないでください。プレートに力が加わると外れるように設計しています。

プレートの可動部にはすき間がありますので指や異物を入れないでください。

### ■プレートの取付方法



可動部が起き上がった状態にして作業



はめ込み式で取付けます。

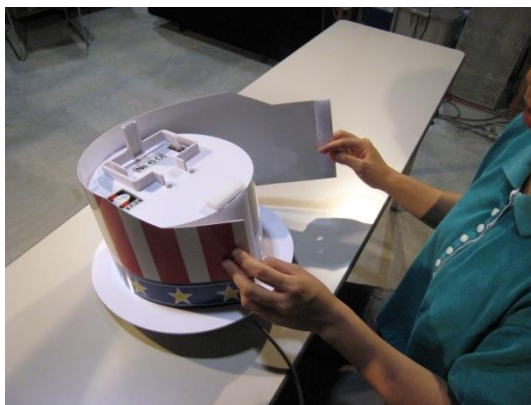
■デザインシートの取付方法



①デザインシートは交換することができます。



②正面を基準にして



③後頭部側へまわし固定



④あっという間に完成します。

★デザインシートやプレートに直接テープを貼付たり文字入れをしないでください。

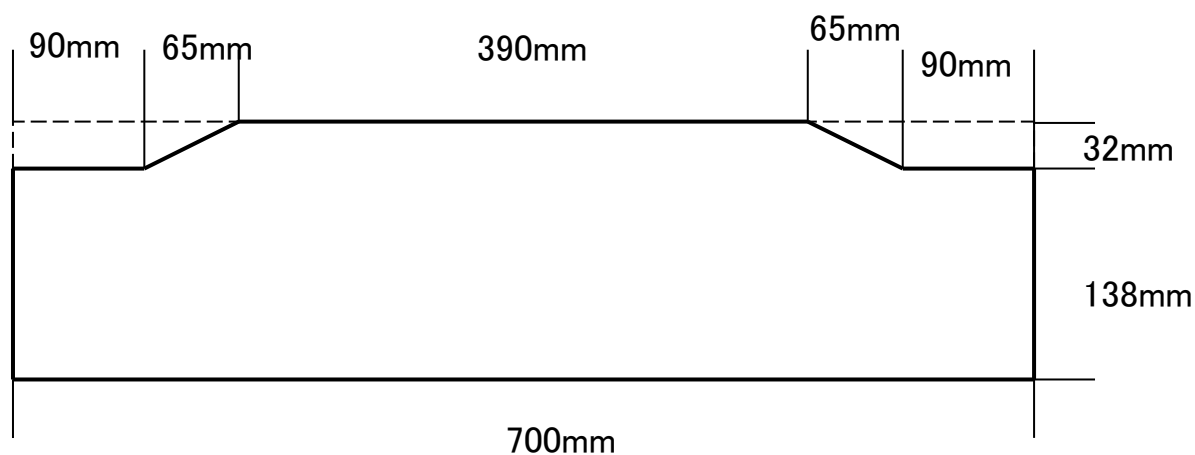
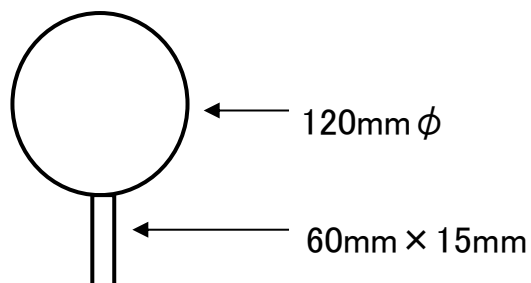
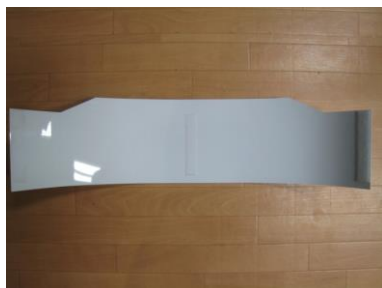
## 28. アクションハットデザインシートの寸法

プレートの交換は必ず操作卓へ接続して立ち上げてから行ってください。

無理に起こそうとすると機器を壊します。

オリジナルのシートやプレートを貼る場合は印刷面を養生してから貼ってください。

平面のシートをハットの曲面へ貼るためシートはできるだけ薄いものを選択してください。



※寸法は実測したのですがモノによっては多少の誤差がありますことをご了承ください



## 29. アクションハット可動プレートの調整 (Bタイプ)

(異音や振動など不具合がなければ調整不要)

### ■可動プレートの調整方法

- 出荷前にプレートの可動調節（起き上がって90度、通常は水平）をしておりますが不具合がある場合は予備のプレートと一緒に入れている小型ドライバーを使って調節をお願いします。
- 症状としては、90度や水平にならない。電源を投入した状態でアクションハット内部の箱から音（ジージー）や振動が発生する。その場合には以下の手順で調節をお願いします。
- **調整範囲はドライバーを一回転させることはまずありません。必要以上に回すと、90度位置と水平位置が逆になる場合もあります。無暗に回すと現場での調整が困難になりますのでご注意ください。**
- ※Bタイプはプレートの動きが停止した時点でモータへの電源を切り、動作中に振動や音を防ぐ仕様に変更しました。
- プッシュスイッチ（赤）ボタンを押すことで**調整モードへ移行**します。
- **プレートの動き注意**して調整ドライバーの先で**軽く一度押し**てください。
- プレートが水平の状態（赤）ボタンを一度押すとプレートが起き上がる。
- この状態で、**前ボリューム**を調節してプレートを**90度**にする。
- もう一度、**プレートの動き注意**して（赤）ボタンを押すとプレートは水平になる。
- この状態で、**後ボリューム**を調節して**ストッパークッションに当たらない程度に水平**にする。
- **【重要】調整を終えたら該当の早押しボタンを押して動作を確認してください。**
- 上記のテストが行えない場合は、該当のケーブルを一度抜くか、操作卓の電源を入り切りしてください。（調整モードから通常モードへ移行させるため）



### 30. あと片づけの注意

## 【とても大切なこと】

ケーブルの信頼性こそ生命線

**プロの方以外、ケーブルは巻かずに一本ずつ箱に入れてお返してください。**

- 正しい8の字巻きができない
- 腕に巻きつけて巻く
- 二つ折りを繰り返し最後に結ぶ
- 極端に小さく巻く



これらはケーブルに癖をつけ、見た目が悪くなるばかりか、スムーズな作業ができないだけでなく、信頼性の低下にもつながります。一度ついた癖は取れません。



巻かずに投げ込んでください



結ぶのは絶対にやめて



正しい巻き方をしないと左のように癖がつきます。

上記の約束を守って頂く事を条件にレンタルしております。あまりに酷い巻き方や返却状況については、その損害を弁償してもらう場合もありますのでご注意ください。ご協力よろしくお願いたします。

### 3 1. 機材チェックシート（見本）

## － 早押し判定器 機材チェックシート －

- この度は、早押し判定器のご利用ありがとうございます。
- 最初に機材数を確認して取扱説明書に従いお取扱ください。
- **利用後のケーブルは巻かずに返却してください。**
- 不明な点がありましたら 090-3041-6033 岡 までお願いします。

レンタル先:	お届け予定日 : 年 月 日 ご利用日 : 年 月 日 返却発送日(厳守): 年 月 日
--------	--

品名	基本数(追加数)	発送確認	受取確認	発送確認
操作卓	1台( )			
アクションハット	5個( )			
回転灯スイッチボックス	5個( )			
ボタンスイッチ	5個( )			
ケーブル15m( )	5本( )			
説明書	一冊( )			
予備プレート	1本( )			
調整棒	1本( )			
注意書き	2枚( )			
運送伝票	1枚( )			
荷締めベルト	2本( )			

動作確認				
見た目の異常				
(具体的に記入)				

アンケート (○で囲む) とても満足・満足・普通・不満・とても不満

●ご意見、ご希望、ご感想などありましたらご記入ください。後日、メールにてご案内させて頂きますフォームより投稿することもできます。ご協力よろしく願いいたします。

## 3 2. 安全にお使い頂くために／弊社連絡先

### 安全にお使い頂くために

帽子の落下を防止するために  
アゴのベルトは必ず掛けてください。



起き上がった札は自動的に元の位置へ戻る  
ので手を挟まないよう注意してください。



卓で「リセット」するときは回答者が帽子上部に触れていないか確認してリセットの操作を行ってください。詳しくは説明書をご覧ください。

ご不明な点はお気軽にお問い合わせください。

四国電飾工芸

電話 (088) 843-1601

携帯電話 090-3041-6033

### 3 3. 判定モニター（オプション対応品）

詳しくは弊社までお問い合わせください。



- 司会台に配置することで回答者を瞬時に判断し進行をスムーズにします。
- 回答者がボタンを押した瞬間に該当枠のLEDが赤く点滅
- お手着きの状態にある回答者は点灯で表示します。
- LED 手前のスペースへ回答者氏名やチーム名などを記入できます。
- 電源はDCアダプタ(DC5V)の他に単三乾電池3本でも可能
- 早押し操作卓からモニターまではマイクコード(3ピンキャノン)で接続

設定スイッチ 両方 OFF 早押しモード

設定スイッチ B だけ ON ガッテンモード

設定スイッチ C だけ ON お手着き表示モード



- 大声測定器等で使用している7セグ表示器を利用して回答番号を大きく表示させることもできます。

## 3 4. 延長コードの利用について

- 10人セットには延長コードが5本付属します。
- 通常コード15m(オス-オス)、延長コード15m(オス-メス)
- ケーブルの長さは30m以内でご利用ください。
- 操作卓、及び回転灯スイッチボックスには、オスコネクタで接続します。
- 延長コードのみで操作卓と回転灯スイッチボックスを接続することはできません。
- 接続したコネクタ同士を、ビニルテープ等を利用して簡単に外れないように処理してください。



通常コード(オス-オス)15m



延長コード(メス-オス)15m



通常コード(オス)⇔延長コード(メス)を接続



延長コード (上:オス 下:メス)

## 3 5. 回転灯について



丸型(オレンジ色)	角型(オレンジ色)	角型(赤色)
ベース寸法 140mm × 110mm × 35mm 回転灯直径 75φ 全体の高さ 165mm	ベース寸法 200mm × 135mm × 54mm 回転灯直径 80φ 全体の高さ 140mm	ベース寸法 200mm × 135mm × 54mm 回転灯直径 80φ 全体の高さ 140mm

## (オプション対応品)



### 【カラー回転灯型スイッチボックス】

横幅：140mm 奥行：200mm 高さ：195mm

高輝度のLEDを装備 ド派手です。



### 【LEDスイッチボックス】

横幅：100mm 奥行：160mm 高さ：115mm

明るさは二段階、回転灯ではありません。



## 36. できること、出来ないことのまとめ

標準型操作卓・簡易型操作卓・55 人型操作卓で仕様に若干の違いがございます。詳しくはお問い合わせ。

### 【機能】

#### ●お手着きを判定したい。

一回だけお休み（一人だけ）とその問題は答えられない（複数人）から選べます。  
お手着き判定をしないということもできます。

#### ●お手着きの状態を知りたい。

標準型操作卓や簡易型操作卓では操作卓上では分かりません。オプション対応になりますが、司会者台に配置する早押しモニターや着順モニターで表示させることができます。55 人型操作卓は液晶表示で知ることができます。

#### ●ゲームカウンターを無効にすることはできますか？

できます。セット+リセットボタンを同時に押したまま電源をONにしてください。  
確認は設定（お手着きスイッチ）と操作禁止スイッチをONすると操作卓上の7セグLEDのドットのみが点灯します。  
無効設定は 99 の値が記憶されています。数字が表示される場合は値が設定されています。

#### ●お手着き機能を利用しているとき、誤ってボタンを押してしまいました。

判定ボタン（不正解）を押すことでお手着きと判断するので、リセットボタンを押してキャンセルしてください。お手着きの状態（データ）は継続されます。※記憶リセットを押すとお手着きのデータが消えるので注意してください。

#### ●ボタンスイッチをバタバタ連打したい。

叩いても壊れない外部押しボタンで対応できます。リスタート機能と併用すれば盛り上がること間違いなし

#### ●問題を最後まで読み上げてからボタンを受け付けたい。

操作禁止スイッチをONにしてタイミングを見てOFFにする。または、リセットボタンを押した状態を保ちタイミングをみて放すことで対応できます。お手着き機能を利用しているときに記憶リセットを押すとお手着きのデータが消えるので注意してください。

#### ●アクションハットのプレートや回転灯を判定と同時にリセットしたい。

できません。自由な進行を考慮して別けております。

●二着以降の表示や繰り上げはできますか？

できません。

●2人で早押しをすることはできますか？

できます。

●セットボタンやスタートボタンは必ず押す必要がありますか？

ありません。

●標準卓や簡易卓は連結して大人数で使用できますか？

できません 55人卓をご利用ください。

## 【効果音】

●効果音を指定ものに変更できますか？

有料にてお受けいたします。55人卓のみ可能です。早めにご相談ください。

●効果音はいつでも鳴らすことはできますか？

早押しゲーム以外でも効果音を利用したい。操作禁止時は演出系のみ、操作禁止OFF時は演出系と判定系を鳴らすことができます。シンキングタイムやボタンが押されたときの制御系の音は機能とリンクしているので事前に確認の上ご利用ください。

●効果音 正解♪と不正解♪を自由に鳴らしたい。

- 設定スイッチ（リスタート）をOFFにしてください。
- 操作禁止スイッチはONの状態ではご利用いただけません。
- 正解♪は繰り返し鳴らすことができます。
- 不正解♪を繰り返し鳴らす場合は、一度リセットボタンを押してからになります。
- 正解♪と不正解♪を交互に鳴らすことはできます。
- リセットの状態では早押しボタンが押されるとピンポン♪と鳴りますのでご注意ください。
- 配線を一旦外すことでリスクを低減できます。

●効果音をフェードアウト、フェードインしたい。

- 操作卓のライン出力レベルは固定のためミキサー側で操作してください。
- 操作卓内臓スピーカーの音量調節はライン出力には影響を与えません。

●演出系(ファンファーレなど)の効果音をリピートしたい。

できません。手動で操作してください。また、曲の途中から鳴らすことはできません。

## ●チキチキ音の最長は？

録音時間は1分45秒ですが、実行中にスタートボタンを押すかタイマーつまみを触ると録音時間内で延長します。録音時間を過ぎると無音になりますが動作は継続されます。

## ●タイムアップ時の効果音を鳴らさなくすることは？

できません。タイマー機能をOFFにするとタイムアップ音は鳴りません。

## ●ミスジャッジしたら効果音は？

- リスタート機能OFF時は、正しい方のボタンを押せば、最初に押した効果音が鳴ったのちに後で押した効果音を鳴らすことができます。繰り返して鳴らすこともできます。
- リスタート機能ON時は、リスタート（判定→リセット→スタート）した後は判定効果音の操作は無効となります。どうしてもの場合は、リセットボタンを押したのちに判定効果音を操作してください。

## 【アクションハットとプレート】

### ●アクションハットやプレートのデザインを依頼できますか？

有料にてお受けいたします。早めにご相談ください。

### ●アクションハットのシートやプレートを自分たちでデザインしたい。

説明書にサイズや注意を掲載しておりますのでご覧ください。

### ●プレートは起さないと交換できませんか？

できません。プレートはモータに直結しておりますので無理に動かすとギアを破損させます。

### ●アクションハットや回転灯は少しくらいの雨は大丈夫ですか？

大丈夫ではありません。雨天が予想される場合はテントなどをご用意ください。

## 【その他】

### ●操作卓から回転灯ボックスの最大長は？

アクションハットを利用する場合は30m、回転灯のみの場合は45m以内でご利用ください。上記以上の長さを希望される場合は55人卓で対応できます。

### ●大きくて派手は回転灯のは？

5色（赤・青・黄・緑・紫）タイプを高輝度LEDに変更し派手になりました。

## ●回転灯の色を変更できますか？

- 赤色への変更は無料で対応いたします。
- 5色（赤・青・黄・緑・紫）セットもオプションで対応できます。

# 早押し判定器 機能比較表

		標準型	簡易型	55人型	ミニ型
		 当社の一番人気。アクションハット付きフルセット	 標準型の機能をそのままに「アクションハット」、「外部ボタン」を除いた格安セット	 10人以上の判定に対応。子機の増設で、5人単位で最大55人まで対応	 もっと気軽に楽しんでいただきたい！を実現する「ミニ型セット」
仕様	最大人数	10人	10人	55人	6人
	機器の構成	操作卓	操作卓	操作卓と子機	操作卓
機構	アクションハット	◎	△	◎	×
	外部ボタン	◎	◎	◎	×
	回転灯/LED灯	回転灯/LED灯	回転灯/LED灯	回転灯/LED灯	LED灯
	灯色の変更	◎	◎	◎	◎
	LED灯の点滅	×	×	×	◎
	コネクタの形状	DIN	DIN	DIN	キャノン
	ケーブルの長さ	15m	15m	15m	12m
	最大ケーブル長	30m	30m	30m	△
	親機側で回転灯操作	◎	×	×	×
	有線リモコン	×	×	×	◎
機能	リスタート	◎	◎	◎	◎
	お手着き	◎	◎	◎	×
	ガッテン	◎	◎	×	×
	ゲームカウンター	◎	×	×	×
	全回転灯点灯	×	×	◎	◎
	早押しボタンキャンセル	◎	×	×	×
効果音	効果音数	16音	16音	16音	8音
オプション	効果音変更	△	△	◎	△
	判定モニター	◎	×	◎	×
	着順モニター	◎	×	×	×
その他	長期レンタル	△	△	△	◎
	販売	×	×	×	◎

◎:対応 ×:未対応 △:応相談

仕様は予告なく変更される場合があります。最新情報は弊社までお問い合わせください。

