

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内臓

最大20人まで利用可能

取扱説明書

2021年4月25日

20人型・標準型・簡易型・55人型・ミニ型は、各機種により操作性など若干の違いがあります。詳しくは各マニュアルをご覧ください。

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。



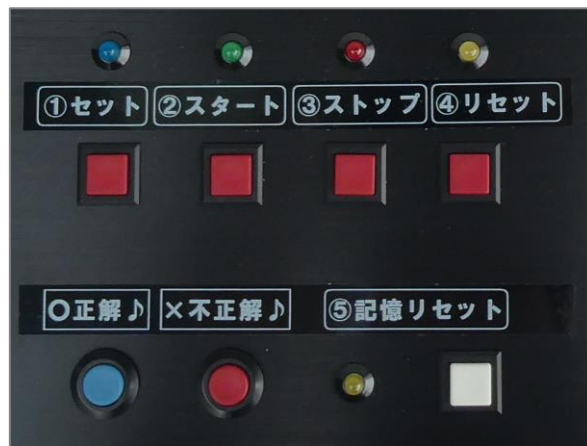
〒780-0991 高知県高知市宗安寺 591-1

電話：(088) 843-1601 携帯：090-3041-6033

WebSite: <https://shikokudenshokukogei.jp/> E-Mail: info@shikokudenshokukogei.jp

重要

お手着きモードを利用するときは、早押しボタンが押されたら必ず判定（○正解♪または×不正解♪）ボタンを押してください。本機は、[×不正解♪]ボタンが押された時点でお手着きとして扱います。



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！

回答者がボタンを押したあとに、×不正解♪ボタンを押す前であれば、④リセットボタンを押すことで、ボタンをキャンセルし、それまでのお手着きデータは継続できるようにしました。（※⑤記憶リセットは押さないでください。データが削除されます）

※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④リセットボタンを押すことでゲームの最初に戻ります。

ボタンが反応しない回答者がある！あった！

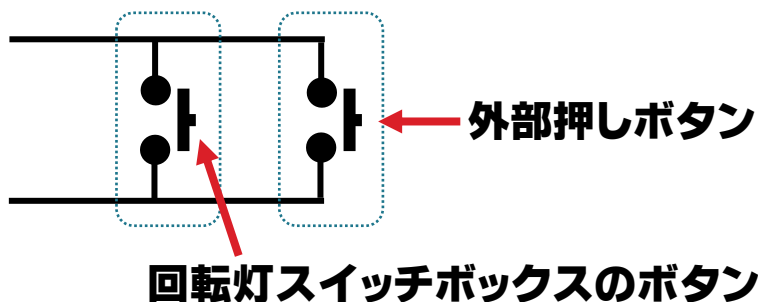
本番直前にボタンのテストした場合によく起きる事例です。

お手着きのデータが記憶されたままです。（お手着き状態の人のボタンは受け付けない）

始める前に、⑤記憶リセットボタンを押してお手着きのデータを消してください。

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。



上図にある様に、ボタンの回路が並列のため、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（連打中に何れかのボタンが押されている）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）が働くためボタンは受け付けません。

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

「アクションハットの取扱方法と注意」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多少の知識が必要です。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で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、事前確認を行っています。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（お手着きモードを利用するときは・・・）
Page 3	重要なお知らせ（外部押しボタンを利用するときは・・・）
Page 4	ご注意ください（帽子の破損について）
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
Page 13	
Page 14	5.機能の紹介
Page 15	
Page 16	6.基本セット（5人分）の内訳
Page 17	7.基本セット（20人分）の内訳
Page 18	8.20人型操作卓パネルの説明
Page 19	9.機器の接続方法（接続写真）
Page 20	この回転灯スイッチボックスは何番に接続するの？
	10.電源接続
Page 21	11.液晶画面の調整
	12.設定（パネル面）とその機能
Page 22	13.詳細設定の確認方法
	14.動作の確認手順
Page 23	15.液晶画面の表示内容と動作／詳細－設定画面
Page 24	
Page 25	16.タイマーと操作禁止
	17.効果音
Page 26	18.通信／19.制御
Page 27	ボタン操作の制限
Page 28	20.早押しゲームのフローチャート
Page 29	21.利用例 ①タイマーOFFモード
Page 30	22.利用例 ②タイマーONモード

Page 31	23.タイマーとは
Page 32	24.タイマー機能を利用した進行例
Page 33	25.利用例 ③タイマーON&リスタートONモード
Page 34	26.リスタート機能を利用した進行例
Page 35	27.利用例 ④お手着きON&リスタートON&タイマーONモード
Page 36	28.お手着き判定機能を利用した進行例
Page 37	29.効果音
Page 38	
Page 39	30.操作卓に中継ボックスを接続する方法
Page 40	
Page 41	31.中継ボックス パネルの説明
Page 42	32.ガッテンモードと電源の関係
Page 43	33.ガッテンゲーム機能
Page 44	ガッテンゲームのフローチャート
Page 45	34.オーナーズ設定
Page 46	35.よくある質問と答え
Page 47	
Page 48	
Page 49	
Page 50	36.アクションハットの取扱方法と注意
Page 51	
Page 52	37.アクションハットデザインシートの寸法
Page 53	38.アクションハット可動プレートの調整
Page 54	39.あと片づけの注意
Page 55	40.機材チェックシート（見本）
Page 56	41.安全にお使い頂くために／弊社連絡先
Page 57	42.判定モニター（オプション対応品）
Page 58	43.延長ケーブルの利用について
Page 59	44.回転灯スイッチボックスについて
Page 60	カラー回転灯・ミニLED灯
Page 61	45.できること、出来ないことのまとめ
Page 62	
Page 63	
Page 64	早押し判定器 機能比較表

1. はじめに

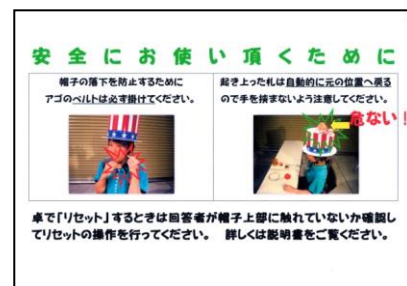
この度は弊社の「早押し判定器」をご利用いただき、誠にありがとうございます。製品の性能をフルに活用していただく為にも、必ず最後までこの取扱説明書（以下、本書）をお読みください。

■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ると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、100W 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すぐに利用を中止し、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



操作卓 (20人型)



アクションハット (コード: 2m)



回転灯スイッチボックス



外部押しボタン (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



収納袋



黒袋: 回転灯スイッチボックス
橙袋: 外部押しボタンスイッチ



収納した袋を箱へ



4. 操作卓ケースの組立て方

▼ケースから操作卓本体を取り出さずにご利用頂いても結構です。



①<ふたを閉じた状態>



②<ふたを開ける（ロック金具）>



③<金具つまみを回す>



④<金具つまみを持ち上げる>



⑤<開ける・ふたを外す>



⑥<右側に電源アダプターとコード>



⑦<電源アダプターと電源コード>



⑧<操作卓本体>



⑨<電源アダプターとコード収納状態>



⑩<電源コードは操作卓背面へ収納も可>



⑪<ふたをする>



⑫<先に背面の丁番を合わせる>



⑬<丁番は確実に合わせてください>



⑭<正しく合った丁番の状態>



<丁番が合っていない場合、移動中に中身が飛び出すことがあります。>

5. 機能の紹介



●リスタート機能 ボタンをバタバタ連打したい場面！

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（アクションハットのプレートは元の位置に・回転灯は消灯）、再びスタートしボタンを受け付ける状態にします。ゲームの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にするとそれ以降は無効となります。

●お手着き判定機能 2つのモードから選択

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2つのモードからお選びいただけます。

●ガッテンモード テレビでおなじみのあれ！

ボタンを押した全員の回転灯（アクションハット）が動作するモードです。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ません。リスタート機能はご利用いただけます。

【注意】アクションハットや回転灯の接続数の制限があります。別途に電源（電源アタプター）を追加する必要がありますのでご利用の際は事前にご相談ください。

●ゲームカウンター ゲーム回数の制限（リミット）

〔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、自動的にストップへ移行します。あと何人が回答権を持つかを操作卓上の液晶画面に表示します。人数分の値を設定した場合、全員が不正解となった瞬間に自動的にストップへ移行しタイムアップ効果音を鳴らします。この機能を無効にすることもできます。

●お手着きキャンセル機能

お手着きモード時に、回答者が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36ページ「28. お手着き判定機能を利用した進行例」をご覧ください。

●押したままのボタンを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: 押されていない状態」、ボタン受付中に「ON: 押された状態」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ので、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。

●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。操作禁止スイッチがONの状態であっても演出系の効果音、正解♪、不正解♪はいつでも鳴らすことができます。

【ワンポイント！】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、操作禁止スイッチをON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で表示します。

●タイムアップ効果音

④リセット、または⑤記憶リセットの状態から③ストップボタンを長押し（約1秒）することで、タイムアップ効果音を鳴らすことができます。

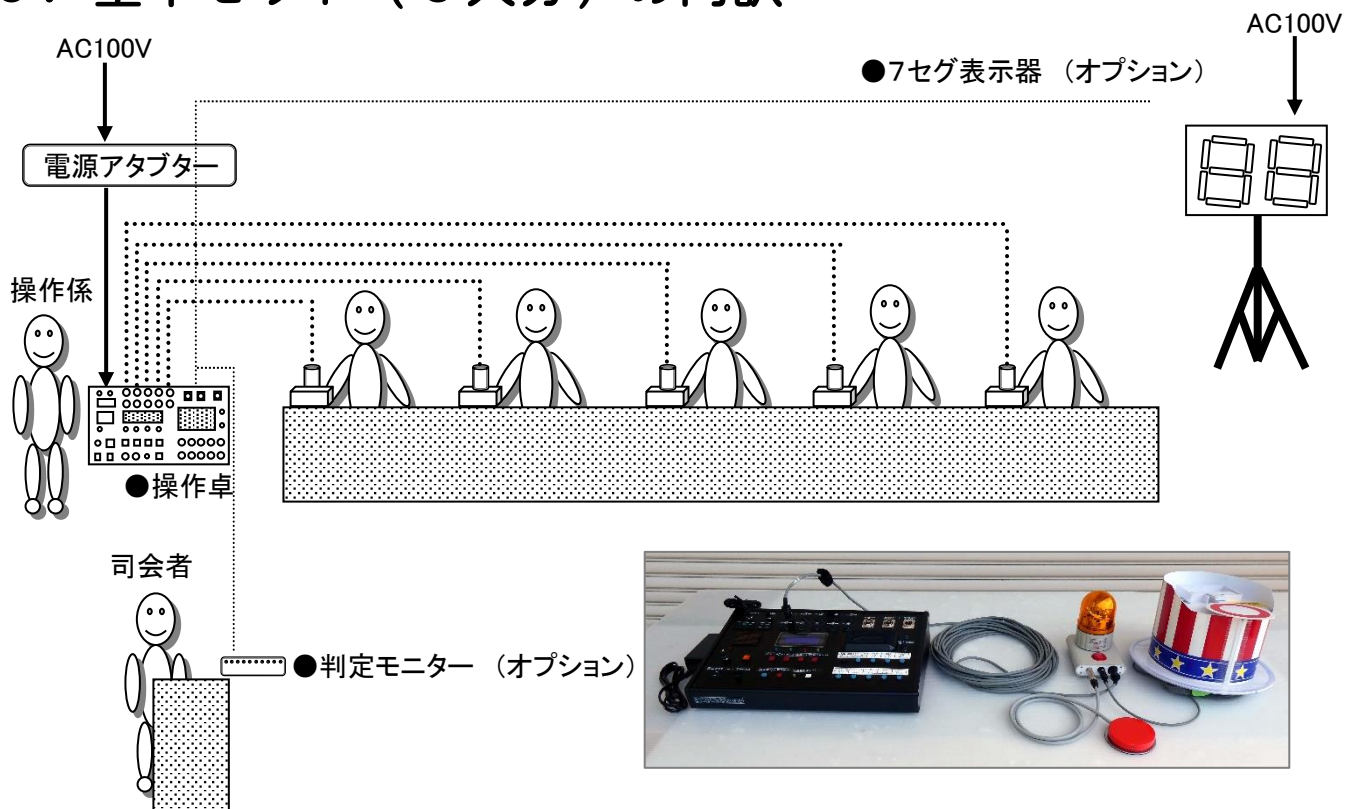
●設定 詳細モード

機能の一部は誤操作を防ぐために設定や実行が出来ない状態で出荷します。

LEDスイッチボックスのみでゲームを行う場合はランプの点灯方法などの演出ができます。

回転灯は機械的にミラーが回転するのに対して、LEDスイッチボックスはLEDの点滅や点灯、LEDを順番に点灯させる演出機能などがご利用いただけます。詳しくは、事前にお問い合わせください。

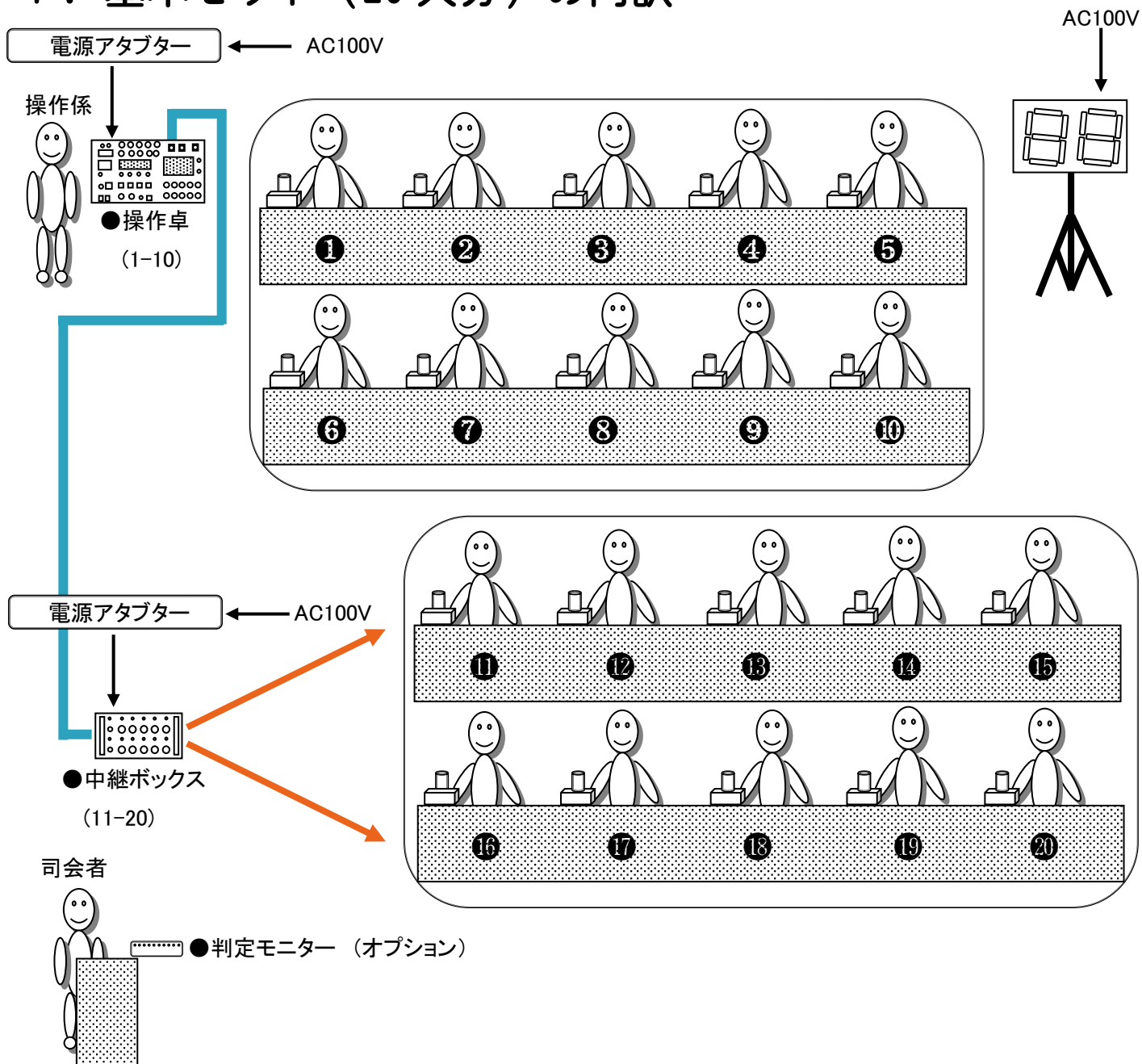
6. 基本セット（5人分）の内訳



品名	画像	数量
●操作卓		1台
●電源アダプター DC12V5A		1台
●アクションハット		5台
●回転灯スイッチボックス		5本
●外付け押しボタンスイッチ		5本
●配線コード 15m		5本
●運搬ケース		2箱
操作マニュアル：1冊		
機材チェックシート：1枚 予備プレート：1枚 調整棒：1本		

※機材は利用する会場のレイアウトなどにより変更となる場合があります。

7. 基本セット (20人分) の内訳

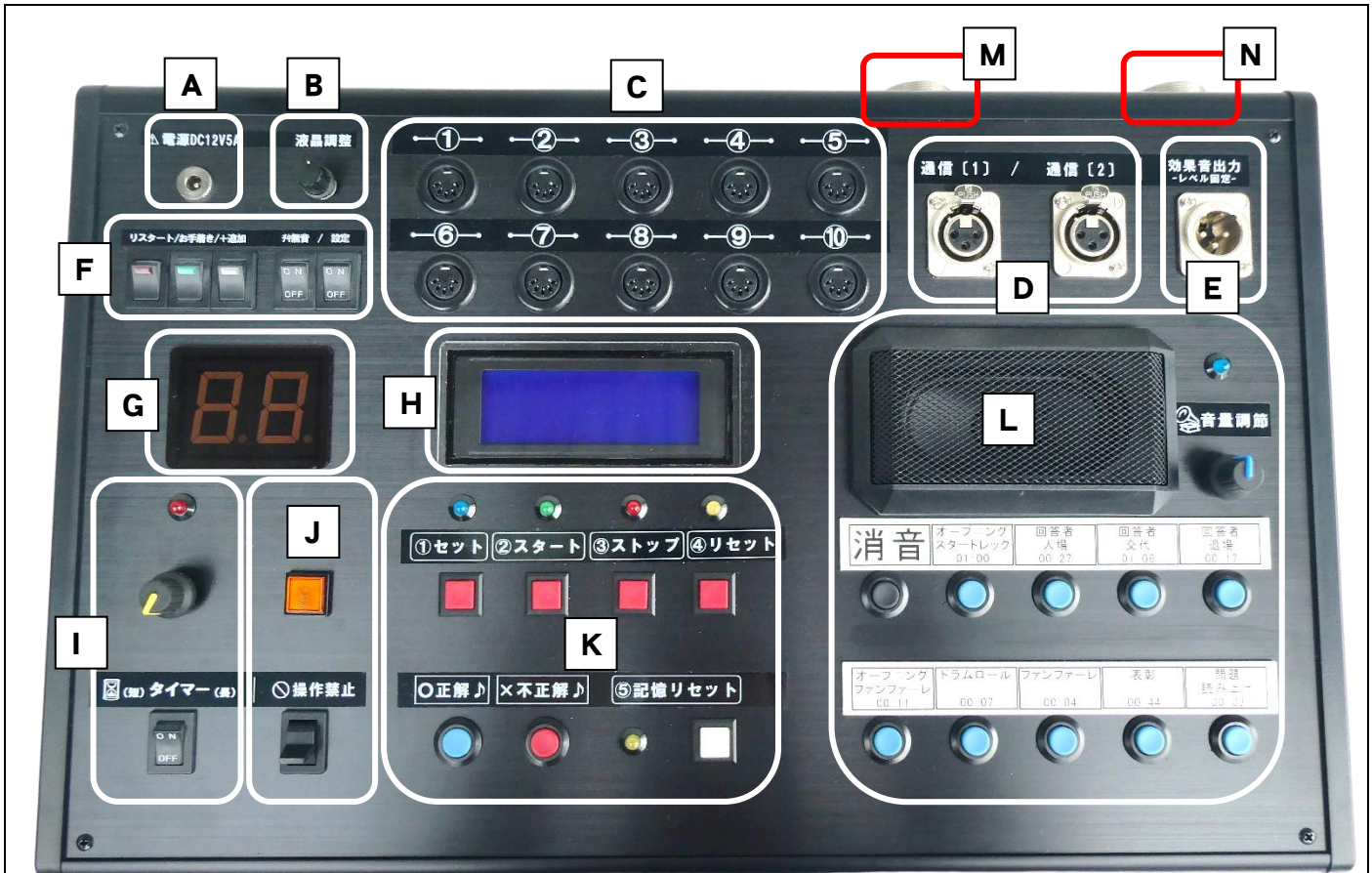


操作卓	1台
電源アダプターと電源コード	一式
中継ボックス	1台
操作卓⇔中継ボックス 接続コード	1本
アクションハット	20台
回転灯スイッチボックス	20台
外部押しボタンスイッチ	20個
配線コード (オス-オス) m	20本
配線コード延長 (オス-メス) m	



※機材は利用する会場のレイアウトなどにより変更となる場合があります。

8. 20人型操作卓パネルの説明



- A - [電源] 電源アダプターを経由してコンセントへ接続
※操作卓や電源アダプターに電源スイッチはありません。
- B - [液晶画面コントラスト調整] 見やすく調整します
- C - [回答者ボタン入出力] 回転灯スイッチボックスと接続
- D - [通信 1-2] オプションの早押しモニターなどを接続
- E - [音出力] 効果音の出力 (レベルは固定 キヤノン 3P オス)
- F - [設定] 各種設定スイッチ
- G - [7セグLED表示] 早押し判定を番号表示
- H - [液晶画面] 判定やお手着きなど各種情報を表示
- I - [タイマー] シンキングタイムを自動化します
- J - [操作禁止] 不用意な操作を禁止します。
- K - [制御] ゲームと詳細設定の操作ボタン
- L - [効果音] 演出系効果音の選択と音量調節
- M - [出力端子 11-20] 中継ボックスへ接続
- N - [出力端子 1-10] 中継ボックスへ接続

9. 機器の接続方法（接続写真）

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。
配線変更や片付け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してください。

・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す

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。

・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。

・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。

・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。

・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。

③ : 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する。

・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。

・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す。

④ : 操作卓へ電源アダプターを接続する。

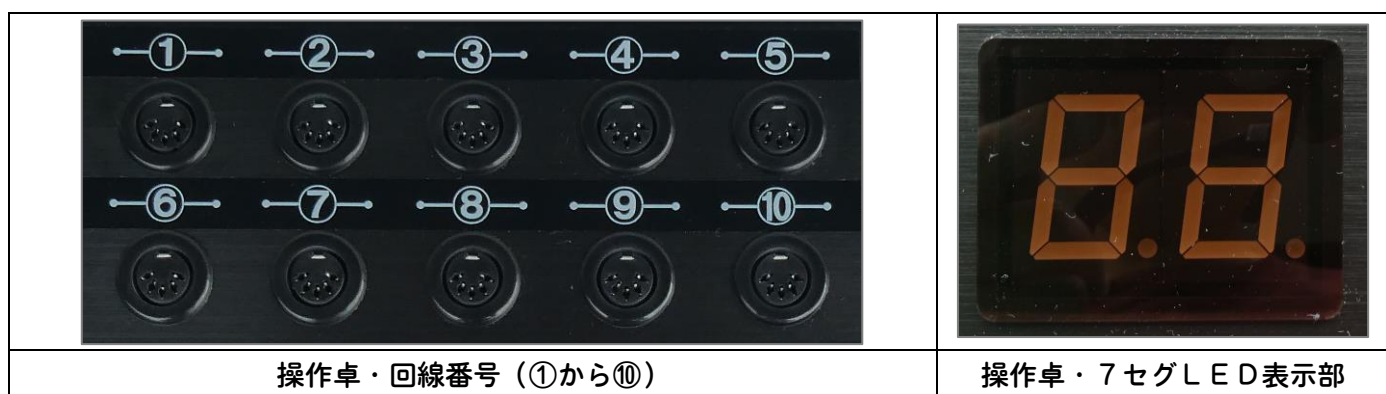
・電源は AC100V-100W 未満です。以上でセッティングは完了です。



この回転灯スイッチボックスは何番に接続するの？

回転灯スイッチボックスと操作卓の番号は一致していなくても正常に動作します。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表示や液晶画面表示）と回答者（席位置）が一致しくなくなります。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。

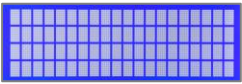
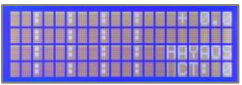
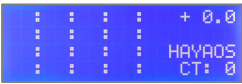
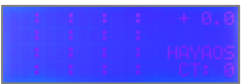

【ワンポイント！】操作卓側から見て回答者がどの位置（方向）に配置されるかで回答者－①－へ接続する枠を決めると良いでしょう。




10. 電源接続

	<p>【電源】 操作卓や電源アダプターに電源スイッチはありません。 電源アダプターのプラグを操作卓へ確実に差し込んでください。</p>
	<p>付属の電源アダプター（DC12V5A）</p> <ul style="list-style-type: none">・電源アダプター本体・ACコード

1 1. 液晶画面の調整

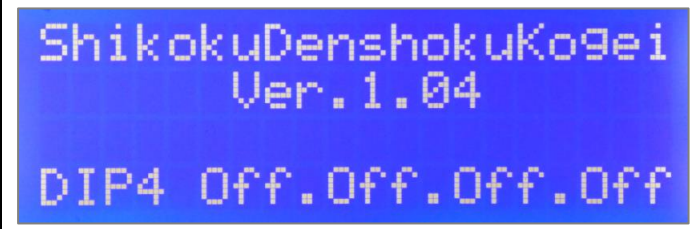
画面の見え方	つまみの位置	【液晶調整】
	右へまわす	<p>画面のコントラストを調整します。 つまみで見やすい状態にしてください。</p> <p>画面が真っ暗、何も表示されない場合は、この調整をしてください。</p> <p>周囲の温度によっても見え方が変化しますので適時調整を行ってください。</p>
	少し右へまわす	
	適切	
	少し左へまわす	
	左へまわす	

1 2. 設定（パネル面）とその機能



	<p>【ゲーム機能】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ A：左側（赤LED）：リスタート機能 ・ B：中央（緑LED）：お手続き判定機能 ・ C：右側（黄LED）：お手続き判定機能（+追加）※ <p>※B：中央（緑LED）がONの状態でのみ有効となります。</p> <p>お手続きモードスイッチをON/OFF操作するとお手続きデータを消去するため自動的に⑤記憶リセットへ移行します。</p> <p>【詳細】</p> <p>詳細設定モードへの移行するためのスイッチです。</p> <p>【チキ無音】</p> <p>イントロ早押しクイズなどで、スタート時のチキチキ・・・♪効果音を無くしたい場合にONにして使用します。</p> <p>ガッテン機能は、以下の組み合わせで動作します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ A：左側（赤LED）：リスタート機能 = 任意 ・ B：中央（緑LED）：お手続き判定機能 = OFF ・ C：右側（黄LED）：お手続き判定機能（+追加） = ON
------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1 3 . 詳細設定の確認方法

●起動画面

	<p>【起動画面】</p> <ul style="list-style-type: none">・バージョン情報：適時値は更新されます。・DIP4 設定情報：変更される場合があります。
----------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

●設定の確認（出荷時の設定のままで普通にご利用いただけます）

	<p>【設定スイッチのみON】アラート表示 設定モードへ移行する場合は、設定スイッチと操作禁止スイッチをONにする。</p>
	<p>【設定初期画面】メニュー 出荷時設定 (A) :- (B) :- (C) :- (D) :99</p>

1 4 . 動作の確認手順

最初に、設定スイッチ（リスタート/お手着き/+追加/チキ無音/詳細）は、すべてOFFの状態の基本動作を確認します。



全ての配線を終えましたら操作卓に電源を接続して、各回答者のボタンを順番に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の7セグモニターに「1」、液晶画面に[01]と表示していることを確認してください。問題なければ④リセットボタン押して次のボタンをテストします。

問題があれば電源を抜いて配線等を確認してください。ボタンを配置した席番と操作卓の数字が合わない場合は、操作卓側でケーブルを入れ替えるか最初から配線をやり直してください。

極まれに回転灯のランプは点灯しても回転しない現象があります。そのときは回転灯を配置した状態で軽く上部を数回叩いてみてください。機械的に引っかかっている場合は解決します。

15. 液晶画面の表示内容と動作

●早押しゲーム画面

	【早押しモード 基本画面 】 詳細設定の内容により表示される内容は変わります。 [+0.0] タイマーOFF 経過時間 [CT: 0] ゲームカウント
	【早押し・お手着きモード】 1・7のボタンがお手着きの状態 [+1.9] タイマーOFF 経過時間 [CT: 2] ゲームカウント
	【早押し・お手着き&追加モード】 3・7のボタンがお手着きの状態 [-24.4] タイマーON 経過時間 [CT: 3] ゲームカウント
	【早押しモード】 2・4・8のボタンがお手着きの状態 [+0.0] タイマーOFF 経過時間 [LIM: 5] リミットカウント あと5人のお手着き（不正解）でゲーム終了

●詳細一設定画面（設定できるのは、D：ゲームリミットのみです）

お手着きモード（+追加）と併用することで設定回数の不正解で自動的にカウントします。
ゲームの回数をカウントして設定値（LIM）でゲームを終了（ボタンの受付を停止）する機能です。
⑤記憶リセットボタンでカウントは初期化されます。

ゲームリミットに「99」を設定した場合、ゲームの回数（CT）を表示します。

<pre> < WARNING > SETEI_SW:turn it OFF < SetMode > SETEI+KINSHI_SW:ON </pre>	<p>【設定スイッチのみON】アラート表示 設定モードへ移行するには、 「設定スイッチ」と「操作禁止スイッチ」をONにします。</p>
<pre> *LAMP_SPEED A:-- *LAMP_RETURN B:-- *LAMP_TENMETSU C:-- *GAME_LIMIT D:99 </pre>	<p>【設定初期画面】メニュー表示 出荷時設定 (A) :- (B) :- (C) :- (D) :99 [①セット]ボタンを押すことで (D) GAME_LIMIT 設定画面へ移行する。 ※機能制限を掛けているため (A) (B) (C) の設定はできません</p>
<pre> D>GAME_LIMIT_SET <1> <2> <3> <4> SET SEL + - REC 99 </pre>	<p>(D)GAME_LIMIT 設定画面 <2>スタートボタンで値が+ <3>ストップボタンで値が- <4>リセットボタンで記憶 ※設定できる値は2から99の間です。</p>
<pre> D>GAME_LIMIT_SET Recording:**** </pre>	<p>(D)GAME_LIMIT_SET 設定画面 <4>リセットボタンで記憶処理中に画面表示</p>

●[D]ゲームリミットの設定 出荷値：99 (OFF)

設定できる値は2から99の間です。

「99」をセットした場合、液晶表示はゲームの回数 (CT:カウント) を表示します。

その他の場合は、ゲーム回数の制限 (LIM:リミット) を表示します。

CT : ゲームの回数を表示

LIM : あと何回を表示

★ゲームリミット値を一時的に「99」にする方法

- ・設定スイッチ (詳細) をON、その他の設定スイッチは任意、操作禁止スイッチはOFF
- ・④リセットボタンと⑤記憶リセットボタンの同時押す
- ・①セット、②スタート、③ストップ、④リセットのLEDが点灯
- ・設定スイッチ (詳細) と操作禁止スイッチをOFFにする

※ただし、「99」は記憶されていないので電源を入切りすると初期値 (設定値) に戻ります。

16. タイマーと操作禁止



【タイマー機能】

シンキングタイム（チキチキ・・・）を自動化するもので時間経過後は自動的にタイムアップとなり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、タイマーつまみで時間を調整します。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。

■チキチキ録音時間：1分45秒

■タイマー最大：30秒 実行中ボタン押で延長

■つまみ位置 9時:5秒/12時:15秒/15時:25秒

【操作禁止機能】

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）や判定（○正解♪と×不正解♪）は、いつでも操作することができます。

17. 効果音



（効果音-演出系）

【効果音】

- ・
- ・
- ・
- ・
- ・
- ・
- ・
- ・
- ・
- ・

18. 通信



19. 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：[〇正解]と[×不正解]
- ・タイマー機能：スイッチと時間調節つまみ
- ・その他、効果音ボタン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
お手続き機能利用時は、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 → 現在の状態 ↓	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
①セット時	▽	●	● (長押可)	●	●	×	×
②スタート時	×	▽	● (長押可)	●	●	×	×
③ストップ時	●	●	▽ (長押可)	●	●	×	×
タイムアップ時	●	●	×	●	●	×	×
ボタンが押されたら	×	×	×	●	●	●	●
④リセット時	●	●	● (長押可)	▽	●	×	×
⑤記憶リセット時	●	●	● (長押可)	●	▽	×	×
操作禁止時○正解時	×	×	×	×	×	●	●
操作禁止時×不正解時	×	×	×	×	×	●	●

▽=現在動作中 ●=押せる ×=押せない 例) ②スタートを押したら次に①セットは押せない

※リスタートモード、お手着きモード、ガッテンモードなどで変わる場合があります。

正解を不正解、不正解を正解とミスジャッジしても慌てないで!

- 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、後に押した効果音を鳴らすことができます。繰り返し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できません。どうしてもおのときはリセットしますが、操作禁止スイッチを ON にして判定効果音を操作してください。

※リスタート機能をゲーム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スイッチをOFFにします。



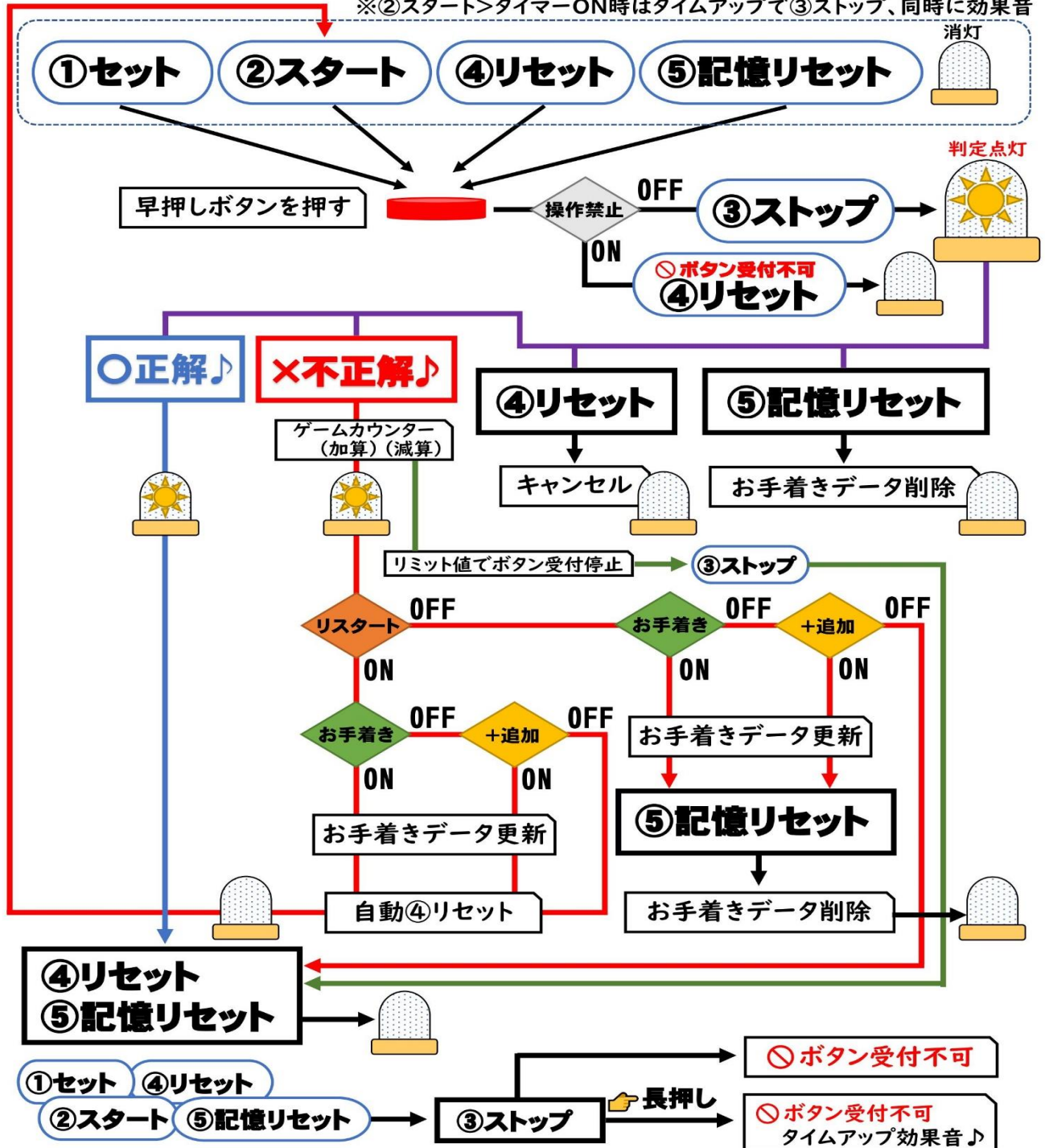
20. 早押しゲームのフォローチャート

早押し判定器 20人卓 早押しゲーム フローチャート

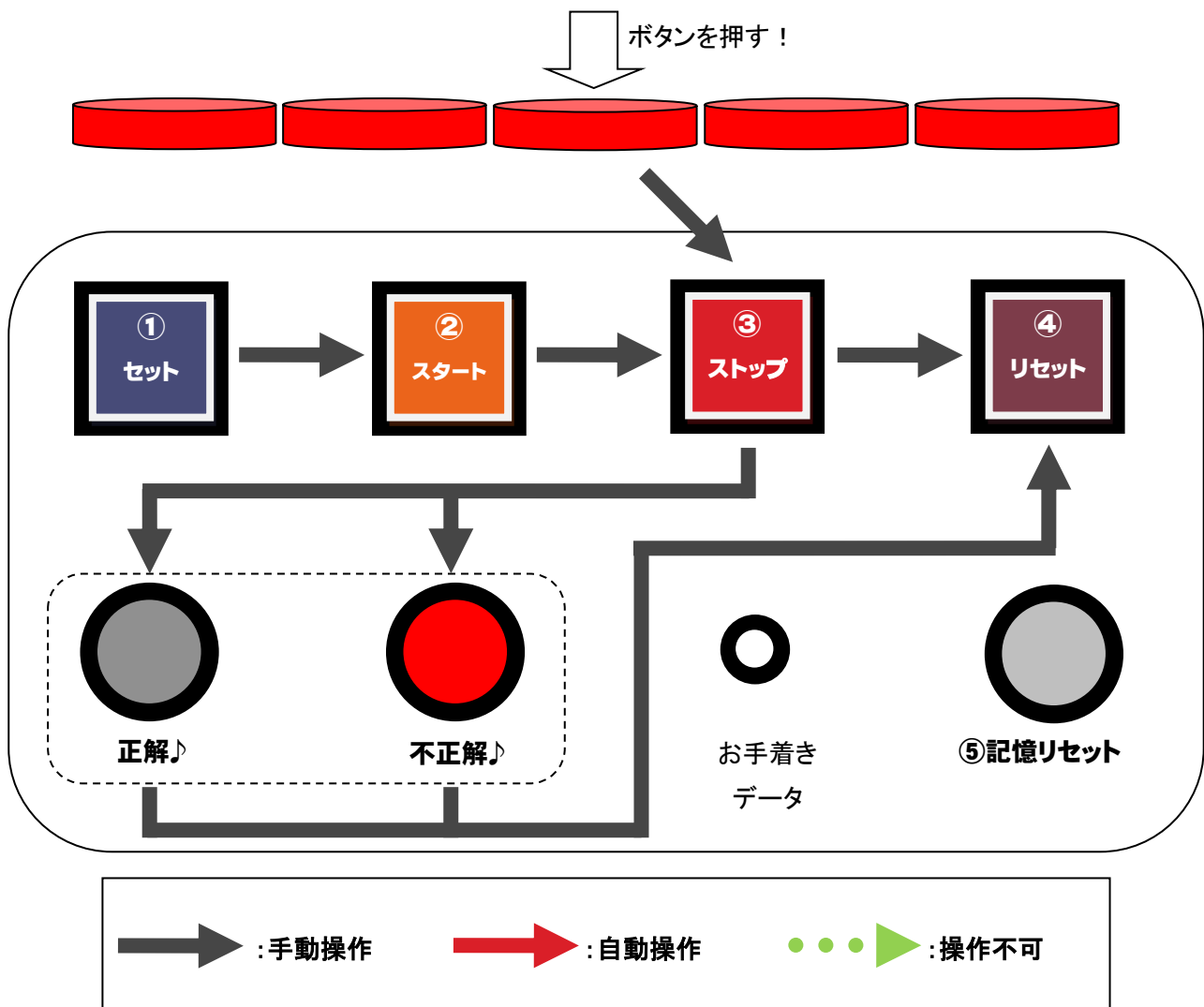


※お手続き: OFF&+追加: ON設定時はガッテンゲームになります。

※②スタート>タイマーON時はタイムアップで③ストップ、同時に効果音



21. 利用例 ①タイマーOFFモード

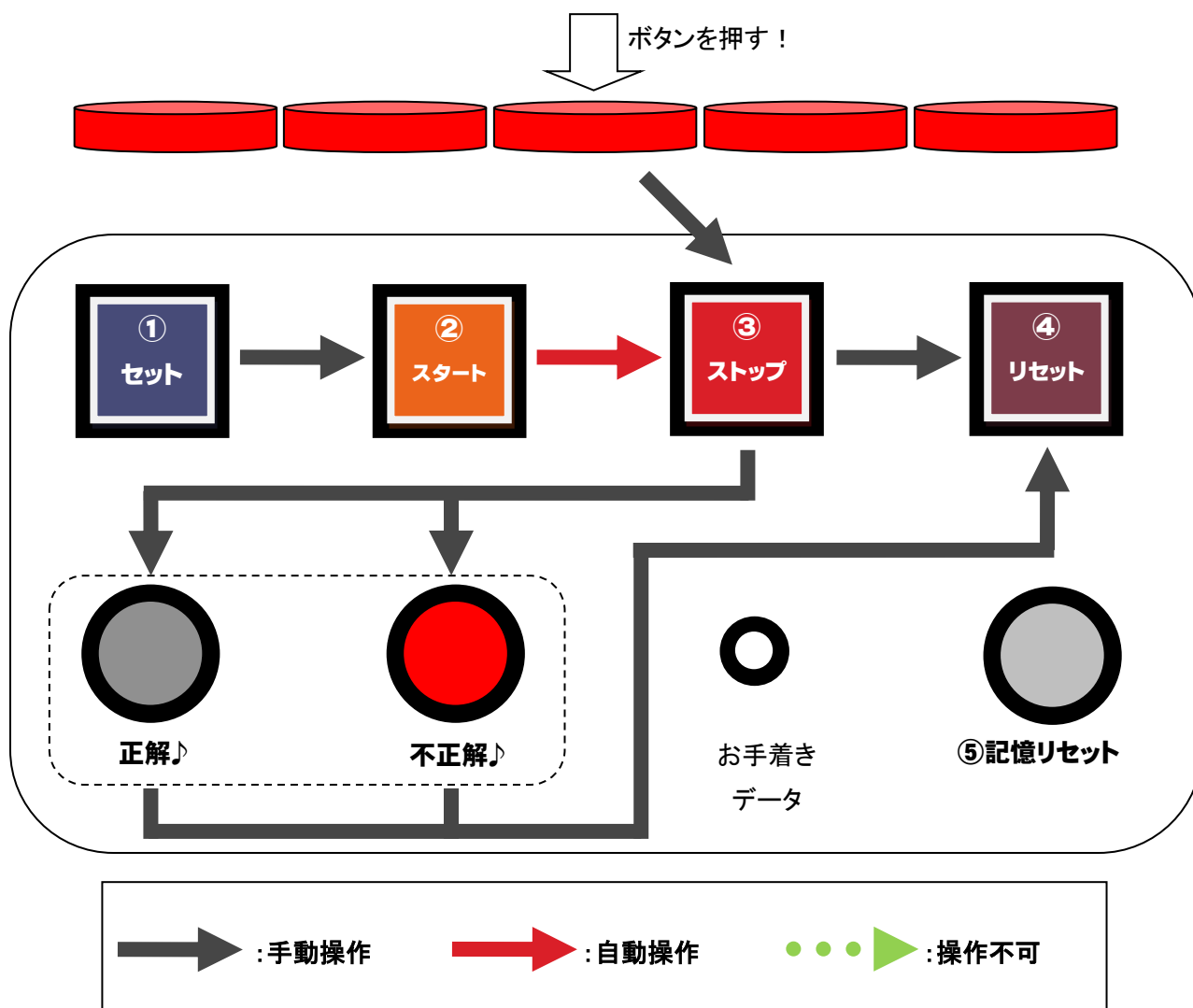


- ①セット・②スタート・③ストップ・④リセットを自由なタイミングで操作可能

【共通注意事項】

- 各操作系のボタンは、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。
- ①セットボタンは必ずしも利用する必要はありません。効果音が鳴るだけです。
- チキチキ♪効果音（シンキングタイム）は、音源の収録時間が最長時間（約1分45秒）となります。スタート後に時間を延長したい場合は再度スタートボタンを押すか、またはタイマーつまみで再調整してください。おおよその時間は液晶画面で確認することができます。
- 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。③ストップの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も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、③ストップボタンを短めに押す。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、回答に応じて、○正解♪、×不正解♪ボタンで判定して、適時 ④リセット（⑤記憶リセット）してください。

22. 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。

23. 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（時間切れ）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。時間は液晶に表示されます。
- ・タイムアップ（時間切れ）すると③ストップ（ボタン受付停止）。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、ボ〜〜ン♪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

※リスタートやお手着きが設定されている場合はその機能が優先されます。



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。

- チキチキ録音時間：1分45秒
- タイマー最大：30秒 実行中ボタン押で延長
- つまみ位置 9時:5秒/12時:15秒/15時:25秒



24. 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～～ン♪ → 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！

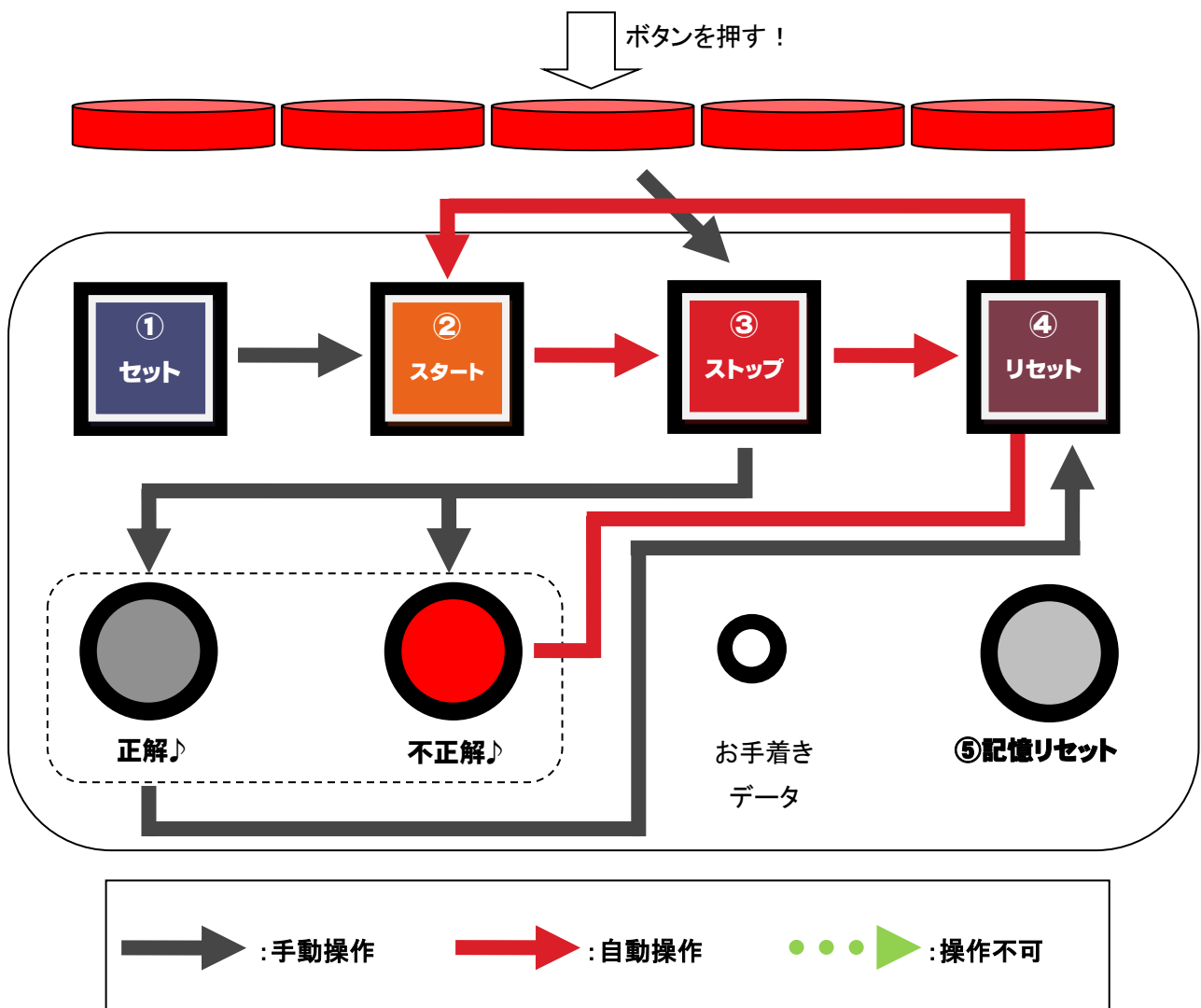
▼司会者：判定は？をやめるとスピード感が増します。

▼司会者が正解です！と発した後、操作係が正解ボタンを押す方法は、操作係がジャッジしなくて済むので荷が軽い。

▼誰も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。



25. 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慌てないで！

- 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、後に押した効果音を鳴らすことができます。繰り返し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できません。どうしてもものときはリセットしますが、操作禁止スイッチをONにして判定効果音を操作してください。

※リスタート機能をゲーム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スイッチをOFFにします。

26. リスタート機能を利用した進行例

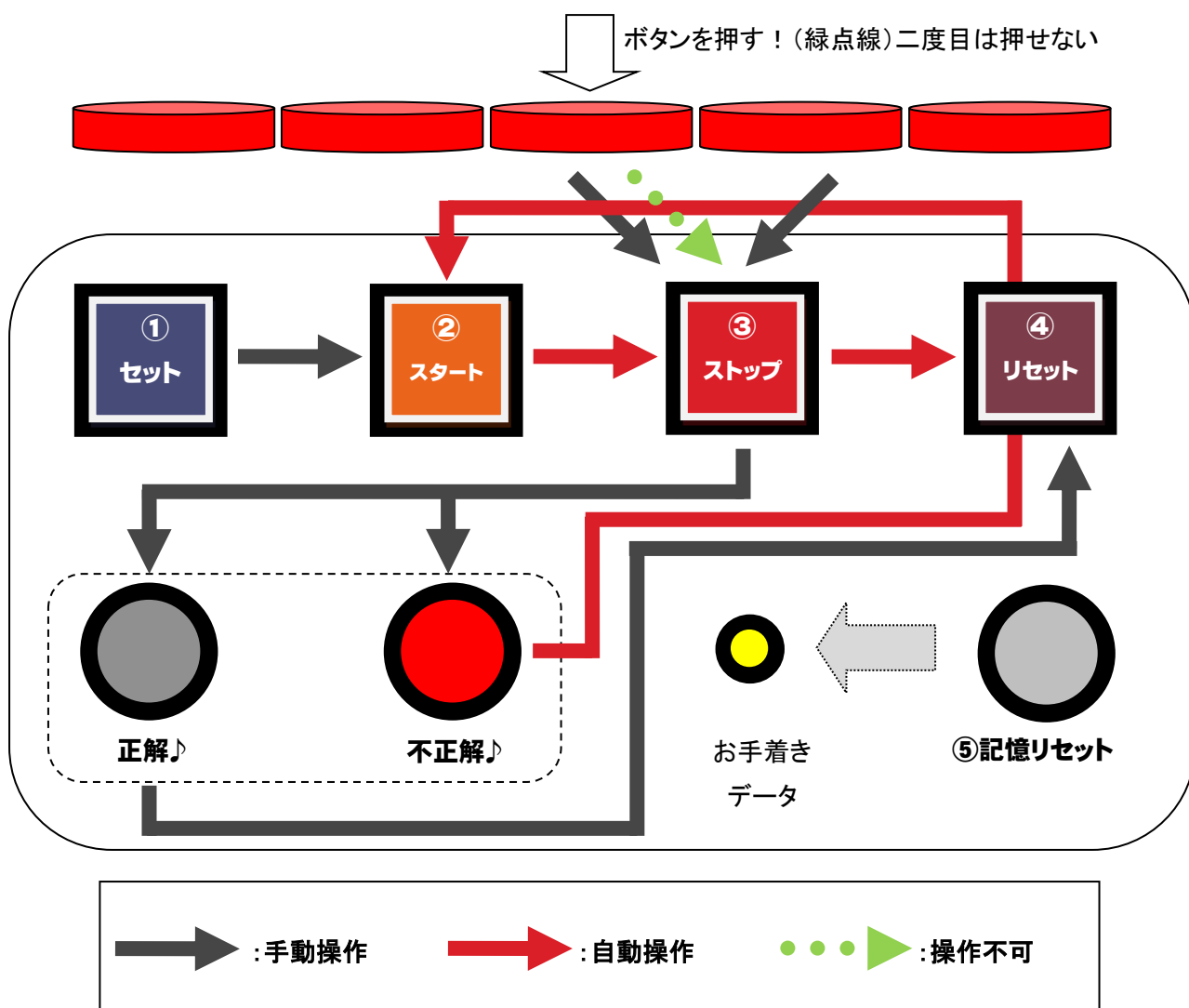
- ・司会者：問題です！（①セット）～ジャジャン♪
- ・司会者：日本の海のない県は？
- ・操作係：（②スタート）～チキチキ・♪・♪・♪
- ・回答者：ボタンを押すとピヨ～～♪ → 同時に回転灯・アクションハットが動作する。
- ・司会者：○番の方、答えをどうぞ
- ・回答者：答える 高知県
- ・司会者：判定は？
- ・操作係：不正解♪（ブブー） → 同時に自動的にリセットされ②スタートへ移行する

▼司会者：判定は？をやめるとスピード感が増します。

▼司会者が不正解！と発した後、操作係が不正解ボタンを押す方法は、操作係がジャッジしなくて済むので荷が軽い。

▼誰も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。

27. 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慌てないで!

- 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、後に押した効果音を鳴らすことができます。繰り返し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できません。どうしてもものときはリセットしますが、操作禁止スイッチをONにして判定効果音を操作してください。

※リスタート機能をゲーム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スイッチをOFFにします。

28. 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〜〜♪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

< 設定スイッチ A B C >



【+追加】：OFF 一回だけお休みモード・ひとりだけ

- ▼不正解だった人のボタンは受け付けない。
- ▼続いて別の人が不正解だった場合、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。

【+追加】：ON ⑤記憶リセットするまでお休みするモード・複数人



- ▼不正解だった人のボタンは受け付けない。
- ▼続いて別の人が不正解だった場合、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。

※お手着きのモードを変更すると自動的に⑤記憶リセットへ移行します。

29. 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。

一部の操作卓では有料で効果音の内容を変更することができます。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出力できます。</p> <p>効果音のライン出力はキャノン 3P (オス) 1 番: グランド 2 番: ホット</p> <ul style="list-style-type: none"> ・アンバランス出力 ・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>操作卓内蔵スピーカーの音量調節で効果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-フォーン</p>	
 <p>有線マイクで直接集音</p>	 <p>キャノン 3P メス-フォーン</p>	

■演出系効果音

対応	内容	時間
オープニング	スタートレックのテーマ♪	1分
回答者入場		27秒
回答者交代		1分5秒
回答者退場		17秒
オープニングファンファーレ		11秒
ドラムロール		7秒
ファンファーレ		4秒
表彰		44秒
問題 読み上げ		3秒

■操作系効果音

対応	内容	時間
① セット	ジャジャン♪	
② スタート	チキチキ・・・♪	1分45秒
回答者がボタンを押した	ボ～～ン♪	早押し判定モード時
ガッテン ボタンを押した	ポヨッ♪	ガッテンモード時
タイムアップ	ピヨーフォアフォー♪	
③ストップ		

■判定系効果音

対応	内容	時間
正解	ピポピポピポーン♪	
不正解	ブブー♪	

操作禁止の状態であっても演出系（消音から問題読み上げの10個）や判定（○正解♪と×不正解♪）は、いつでも操作することができます。

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の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。

30. 操作卓に中継ボックスを接続する方法



左側：操作卓 右側：中継ボックス
手前：操作卓⇔中継ボックスコード



中継ボックス接続コネクタ



コネクタの溝を合わせる



確実に差し込む



ネジをしっかり締める



ボックスは両端 [IN] [OUT] 共にメス



コードは両端共にオス

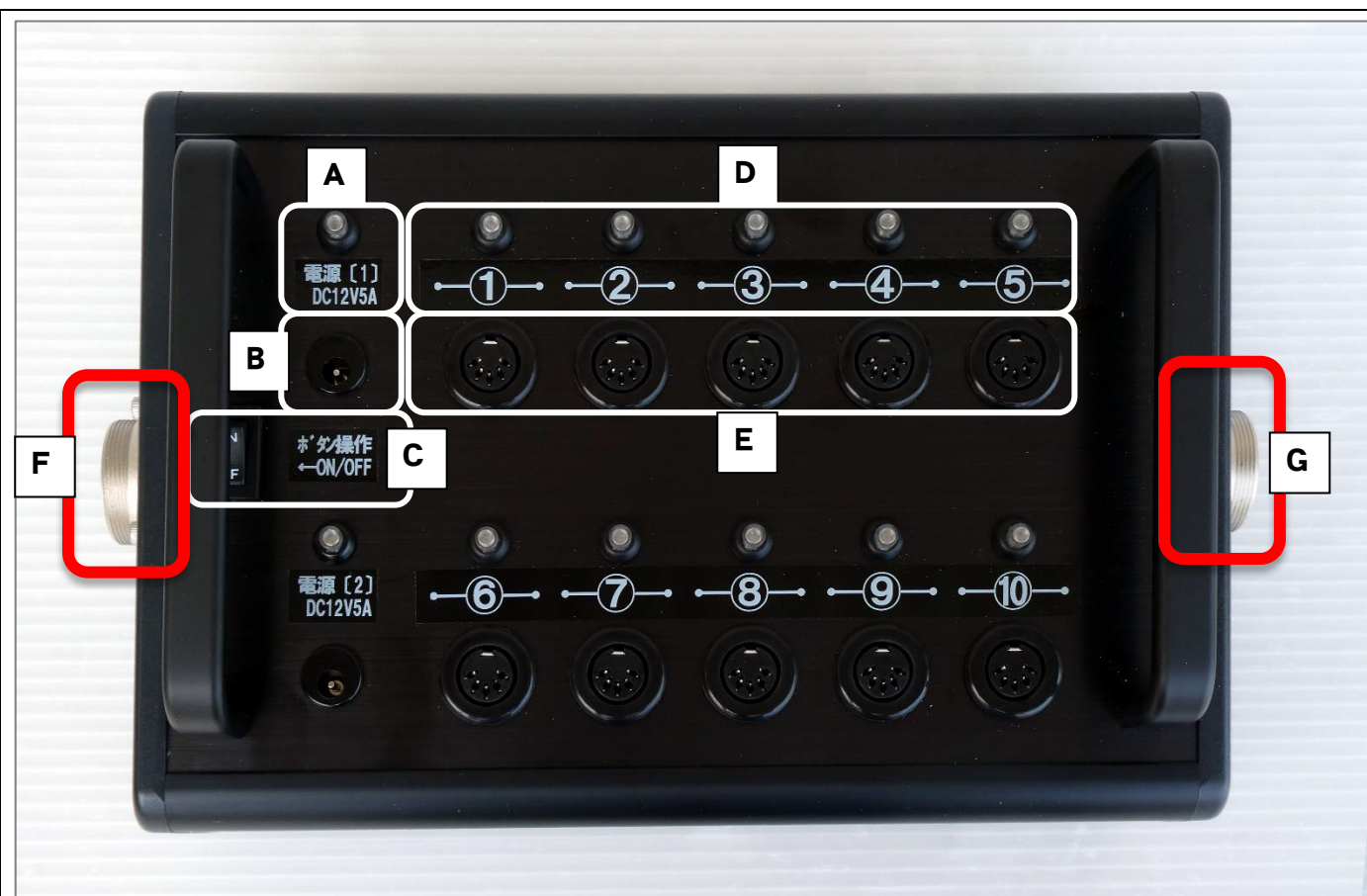


[IN] 側へ接続、コネクタの溝を合わせる



[IN] 側へ接続、ネジをしっかり締める

3 1 . 中継ボックス パネルの説明 (11 人以上から)



- A - [リセットスイッチ] リセットか記憶リセットか操作卓側で設定
- B - [電源] 電源アダプターを経由してコンセントへ接続
- C - [ボタン操作禁止スイッチ] ボタンの操作を禁止します
- D - [早押しスイッチ] 早押しボタンと並列に接続
- E - [早押し入出力] 回転灯スイッチボックスと接続

- F - [入力端子 IN] 操作卓へ
- G - [出力端子 OUT] 次の中継ボックスへ

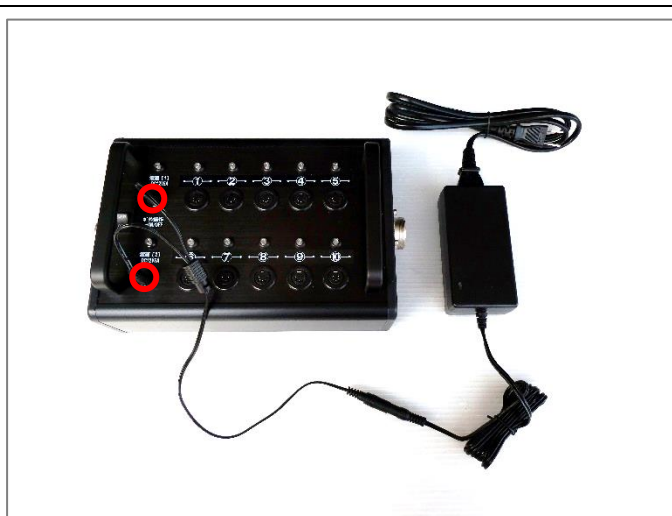
※操作卓本体に10人分を直接接続できます。

※10人まででご利用いただく場合は、中継ボックスは不要です。

※ご利用方法によっては中継ボックスを使用する場合があります。

32. ガッテンモードを利用する場合の電源

操作卓	中継ボックス	アクションハット	回転灯	電源アダプター
1台		5台まで	5台まで	1個
1台	1台	10台まで	10台まで	2個
1台	1台	—	10台まで	1個
1台	2台	15台まで	15台まで	3個
1台	2台	—	15台まで	3個
1台	2台	20台まで	20台まで	5個
1台	2台	—	20台まで	3個



電源分岐（二又）コードで給電



電源アダプター+電源コード



中継ボックスコード






電源分岐（二又）コード

33. ガッテンゲーム機能

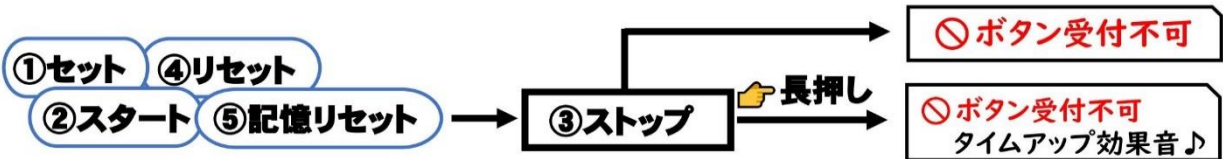
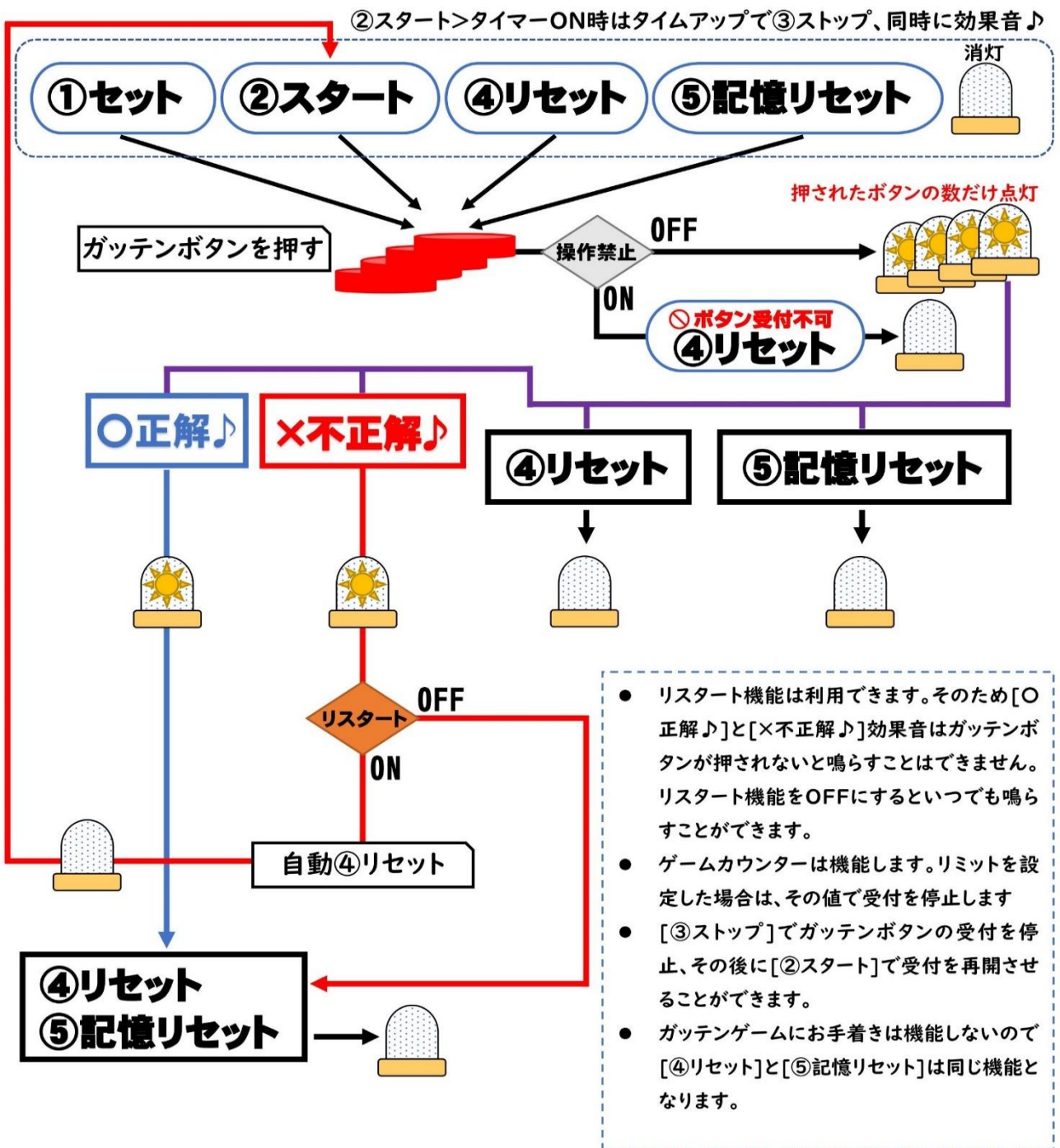
ボタンを押した全員の回転灯（アクションハット）が動作するモード。ボタンが押されるとポニョ！と効果音が鳴ります。早押しではないので誰が最初にボタンを押したのかは操作卓上には表示されません。

※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。

	<p>ガッテン機能を利用するには</p> <ul style="list-style-type: none"> ・左側（赤LED）：リスタート機能 = 自由 ・中央（緑LED）：お手着き判定機能 = OFF ・右側（黄LED）：+追加 = ON
<ul style="list-style-type: none"> ● リスタート機能は利用できます。そのため[○正解♪]と[×不正解♪]効果音はガッテンボタンが押されないと鳴らすことはできません。リスタート機能をOFFにするといつでも鳴らすことができます。 ● ゲームカウンターは機能します。リミットを設定した場合は、その値で受付を停止します ● [③ストップ]でガッテンボタンの受付を停止、その後[②スタート]で受付を再開させることができます。 ● ガッテンゲームにお手着きは機能しないので[④リセット]と[⑤記憶リセット]は同じ機能となります。 	
	<p>【ガッテンモード】 [CT: 10] タイマー：OFF [+ 0.0] スタートボタンを押すと経過時間を表示 動作>1~10のボタンが押された状態</p>
	<p>【ガッテンモード】 [CT: 6] タイマー：ON [-25.5] スタートボタンを押すと経過時間を表示 動作>1, 2, 3, 4, 7, 9のボタンが押された状態</p>

早押し判定器 20人卓 ガッティングゲーム フローチャート



34. オーナース設定

<pre>ShikokuDenshokuKogei Ver.1.04 DIP4 0n.0n.0ff 0n</pre>	<p>起動時のDIP4値が、*、*、*、Onの場合は詳細の(A)(B)(C)及びランプテストモードを実行することができます。</p>
<pre>*LAMP_SPEED A:-- *LAMP_RETURN B:-- *LAMP_TENMETSU C:-- *GAME_LIMIT D:99</pre>	<p>上記の場合は、詳細設定モードでは以下の様に表示</p>
<pre>A>LAMP_SPEED_SET <1> <2> <3> <4> SET SEL + - REC 0</pre>	<p>(A)LAMP_SPEED 設定画面 <2>スタートボタンで値が+ <3>ストップボタンで値が- <4>リセットボタンで記憶 設定できる値に制限があります。</p>
<pre>B>LAMP_RETURN_SET <1> <2> <3> <4> SET SEL + - REC 5</pre>	<p>(B)LAMP_RETURN 設定画面 <2>スタートボタンで値が+ <3>ストップボタンで値が- <4>リセットボタンで記憶 設定できる値に制限があります。</p>
<pre>C>LAMP_TENMETSU_SET <1> <2> <3> <4> SET SEL + - REC 0</pre>	<p>(C)LAMP_TENMETSU 設定画面 <2>スタートボタンで値が+ <3>ストップボタンで値が- <4>リセットボタンで記憶 設定できる値に制限があります。</p>
<pre>D>GAME_LIMIT_SET <1> <2> <3> <4> SET SEL + - REC 99</pre>	<p>(D)GAME_LIMIT 設定画面 <2>スタートボタンで値が+ <3>ストップボタンで値が- <4>リセットボタンで記憶 設定できる値に制限があります。</p>
<pre>LAMP_TEST_MODE:Step *<0>All_On *<X>Step *<5>All_Off *<0>+<X>+<5>= Esc</pre>	<p>ランプテストモード実行画面</p>

35. 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たることができます。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1kg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「〇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、④リセット・⑤記憶リセット時に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。リスタート機能は、不正解の場合に不正解♪ボタンを押すと効果音が0.5秒程鳴ったあと自動的に④リセット処理し②スタート状態に自動的に移行させるので安定的にゲームが行えます。

回答者がボタンを連打するのはなぜですか？

リスタート機能を利用した場合、不正解の効果音が鳴ったあと、リセットされる微妙なタイミングが回答者に分からないため、回答権を得るために回答者はボタンを連打することになります。また、ボタンを押したままでは不正な扱いとされボタンは無視されます。

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。

正解♪や不正解♪の効果音を自由に扱いたい場合は、操作禁止スイッチをONにしてください。

お手着きのデータは電源を切っても記憶されていますか？

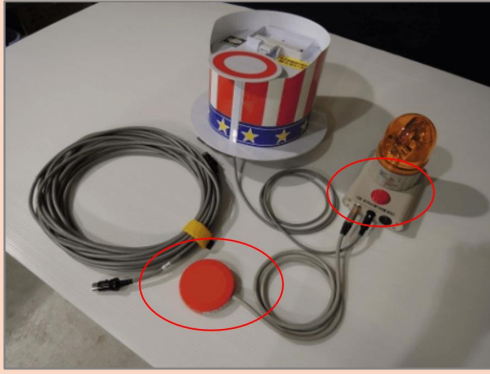
記憶されていません。

効果音の外部出力レベルは調節できますか

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。

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（お手着きデータ保存中）します。

詳細設定の設定値は電源を切っても記憶されていますか？

記憶されています。

① セットボタンは必ず押さないで大丈夫ですか？

効果音を鳴らすボタンになりますので押さなくてもいいです。

特定の人ボタンが受け付けなかった

本番直前にボタンのテストした場合によく起きる事例です。

お手着きのデータが記憶されたままです。（お手着き状態の人のボタンは受け付けない）始める前に、⑤記憶リセットボタンを押してお手着きのデータを消してください。

お手着き機能をON・OFFすると⑤記憶リセットされるのはなぜですか？

お手着きのデータを初期化するためです。

早押し判定器なのに複数の回転灯がまわるのはなぜ？

ガッテンゲーム機能がONになっています。OFFにしてください。

ガッテンモードは、設定スイッチ：お手着き（OFF）+追加（ON）の状態です。

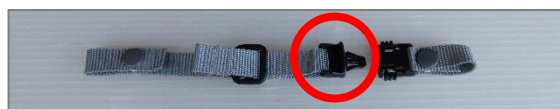
36. アクションハットの取扱方法と注意

■正しく確実にアクションハットを装着してください



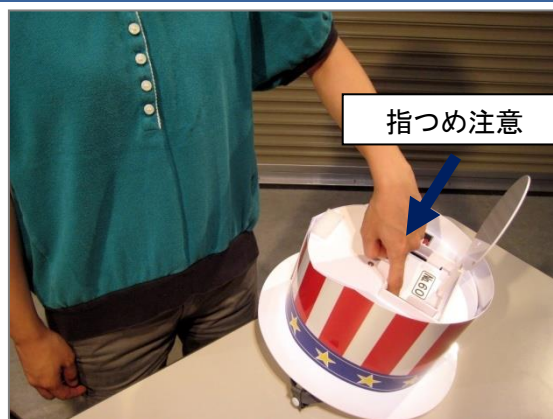
アクションハットのインナーは一般的なヘルメットに使用しているパーツを使っています。後頭部にある緑色のスライダーで頭のサイズに合わせて調節してください。

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。



赤丸部分に長さ調節の**ロック部**があります。

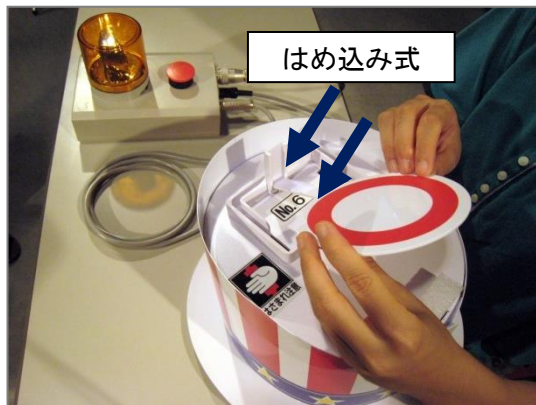
■手を挟まないために



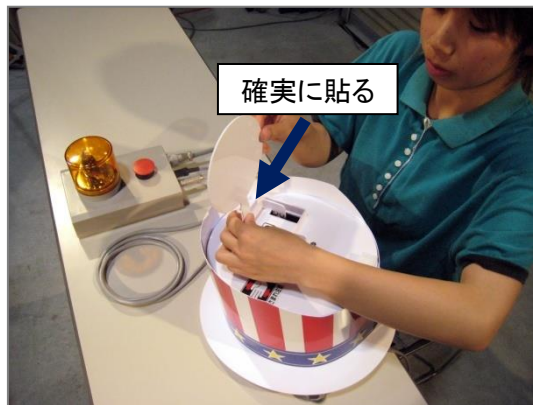
起き上がったプレートは操作卓からの操作で自動的に元の位置へ戻りますので手で戻さないでください。プレートに力が加わると外れるように設計しています。

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あつという間に完成します。

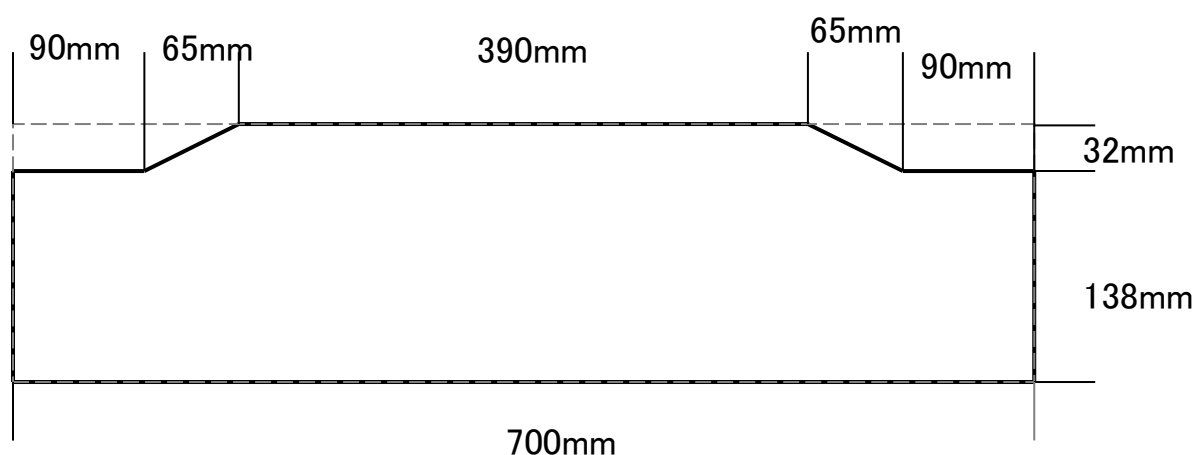
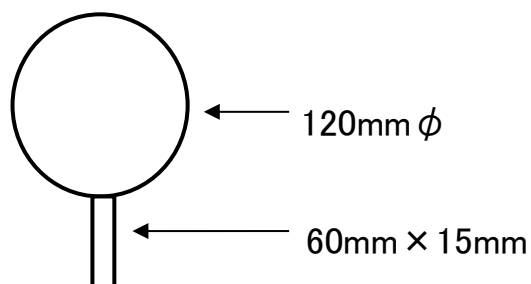
★デザインシートやプレートに直接テープを貼付たり文字入れをしないでください。返却時は元の状態に戻してお返してください。

37. 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回転灯スイッチボックス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

38. アクションハット可動プレートの調整

(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。**
- **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です（赤）ボタンを一度押し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）



39. 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。

40. 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。**
- 不明な点がございましたら 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） ととも満足・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。ご協力よろしくお願いたします。

4 1. 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」するときに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

4 2 . 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。
- 電源は電源アダプター（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 両方をOFF 早押しモード

設定スイッチ BだけをON ガッテンモード

設定スイッチ Cだけを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。

4 3 . 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）、または、通常コードに変換コード（メス-メス）を接続して延長します。
- 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）



変換コードを接続してオス-メスコードにする



変換コード（オス-オス）

4 4 . 回転灯スイッチボックスについて



丸型（オレンジ色）	角型（オレンジ色）	角型（赤色）
<ul style="list-style-type: none">・ベース寸法 140mm×110mm×35mm・回転灯直径 75φ・全体の高さ 165mm	<ul style="list-style-type: none">・ベース寸法 200mm×135mm×54mm・回転灯直径 80φ・全体の高さ 140mm	<ul style="list-style-type: none">・ベース寸法 200mm×135mm×54mm・回転灯直径 80φ・全体の高さ 140mm
※特にご指定が無い場合はこのタイプをお届けします。		

(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。

45. 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・20人型操作卓・55人型操作卓で仕様に若干の違いがございます。

20人型操作卓の場合

【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こともできます。

●お手着きの状態を知りたい。

20人型操作卓では、パネルにある液晶画面で確認することができます。そのほか、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に表示させることができます。

●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、④リセットボタンを押すことでキャンセルできます。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削除され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、④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など対応できます。お手着き機能を利用しているときに⑤記憶リセットを押すとお手着きのデータが削除され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。自由なタイミングでの進行を考慮してあえて別けております。

●2着以降の表示や繰り上げはできますか？

できません。

●2人で早押しゲーム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。

●操作卓は連結して多人数で使用できますか？

できません 55人卓で最大55人になります。

【効果音】

●効果音をこちらで用意したものに変更できますか？

有料にてお受けいたします。55人卓と20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？

操作禁止スイッチをONにすると、効果音演出系ボタン（消音から問題読み上げの10個）や判定ボタン（○正解♪と×不正解♪）は、いつでも操作することができます。

●正解♪と不正解♪を自由に鳴らしたい。

操作禁止スイッチはONの状態にしてください。
繰り返し鳴らすことができます。

●複数の効果音を同時に鳴らしたい。

できません。後で押したボタンが優先となります。

●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もできません。

●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？

できます。事前にご相談ください。

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、鳴っている途中でも正しい方のボタンを押せば鳴らすことができます。繰り返し鳴らすことでもできます。
- リスタート機能ON時は、リスタート（手動→判定→自動→リセット→自動→スタート）した後は判定効果音の操作はできません。どうしても場合は、操作禁止スイッチをON（④リセットへ移行）にしたのちに判定効果音を操作してください。繰り返し鳴らすことでもできます。りgあ

【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で交換できませんか？

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。

