

# 早押し判定器

<55人型>

読み上げ問題には欠かせないクイズイベントの定番

本格的な可動札を装備した帽子と光による判定

ピンポン♪ブー♪など華やかな効果音で演出

最大 55 人まで利用可能

## 取扱説明書

2018年5月6日



〒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)

## — ご案内 —

配線は、〈操作卓〉 → 〈子機〉 → 〈子機〉 → … と通信ケーブルで接続します。子機1台で最大5人までの回答者を収容できます。

通信ケーブルは10mのものをご用意します。10mで届かない場合は繋いで延長する事もできます。(本数など打ち合わせの上決定)

操作卓から1台目の子機までは30m以内で接続  
子機同士は10mで接続

電源は、ACアダプタ(DC12V)を使用して操作卓と子機に接続します。操作卓と子機の数だけコンセント(タップコードなど)をご用意ください。全体の消費電力は300W足らずです。壁のコンセント1個からの分配で大丈夫です。

子機から回転灯BOXへの配線は、15m、10m、5mのケーブルを準備しております。ケーブルは両端がオスのためケーブル同士は接続できません。(本数など打ち合わせの上決定)

標準型や簡易型の操作卓と異なる点は、効果音がモノラルになります。  
効果音については弊社までお問い合わせください。

55人操作卓はパッチなど複雑な機能を有しますが、普通にご利用いただく場合は出荷時(1対1)のまま設定などすることなくご利用頂けます。

### 〈子機使用時の注意〉

接続を完了した後、各機器に電源を入れましたら、必ず操作卓のリセットボタンを押して子機をリセットしてください。使用中に電源が落ちたとき、配線の接続を変更したときも同様に操作を行なってください。

# 目次

内 容
表紙
目次
目次
ご利用のお客様へ (必ずお読みください)
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
2. 大切な電源について
3. 機能の紹介
4. 【全体】一般的な配置と接続
5. 【全体】子機を増設した配置と接続 (6人から55人まで)
6. 【全体】基本セット(5人まで)
7. 【全体】各機器の紹介と梱包
8. 【準備】操作卓ケースの組立
9. 【操作卓】パネルの説明
10. 【準備】機器の接続方法 (接続写真)
11. 動作の確認方法
12. 【操作卓】液晶表示の説明
12. 【操作卓】液晶表示の説明
13. 【操作卓】液晶表示の説明、液晶表示のコントラスト調節
14. 【操作卓】パッチ機能 (出荷時設定[A]1:1)
【操作卓】パッチ機能 (出荷時設定[A]1:1)
15. 【操作卓】電源 16. 設定方法
17. 【操作卓】制御
18. 【操作卓】利用方法 ①タイマーOFF モード
19. 【操作卓】利用方法 ②タイマーON モード
20. 【操作卓】タイマーとは 21. タイマーを利用した進行例
22. 【操作卓】利用方法 ③タイマーON&リスタート ON モード
23. 【操作卓】利用方法 ③タイマーON&リスタート ON モード
24. 【操作卓】利用方法 ④お手着き ON&タイマーON&リスタート ON モード
25. 【操作卓】お手着き判定機能を利用した進行礼
26. 【操作卓】効果音
効果音
27. よくある質問と答え①
27. よくある質問と答え②
28. アクションハットの取扱方法と注意
アクションハットの取扱方法と注意



## ご利用のお客様へ（必ずお読みください）

弊社の機材レンタルサービスは、この取扱説明書の**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。機材の性能をフルに活用するには知識が必要となります。この取扱説明書には初めての方にも、簡単にご利用頂けるよう分かりやすく画像を多用し作成しております。最後まで必ず目をお通しください。

まず機材を受け取られましたら、**同梱の「機材チェックシート」**を用いて、機材の**数量、状態を確認**してからご利用ください。また、**利用後も同様に確認**したのちにご**発送**ください。**不具合や破損などを確認した場合は、その旨をお知らせください。**



機械ですから乱暴な扱いや指示にない使い方をすると壊れる場合もあります。万が一トラブルでご連絡を頂いても取扱説明書を読んでいない方へのサポートには限界があります。

また、電話を掛ければ、いつでも十分なサポートを保障するといった体制は取っておりません。事前に余裕を持ってテストを行い機械の扱いに慣れてください。いいイベントが出来ることをスタッフ一同願っております。

四国電飾工芸

### 注意事項

- ◇ 本書の内容の一部または全部を無断転載することは禁じられています。
- ◇ 本製品は機能追加、品質向上のため予告なく仕様を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、必ず取扱説明書をお読みください。
- ◇ 本書の内容につきましては万全を期していますが、万一ご不審な点や誤り、記入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、本書の不審点や誤り、記載漏れに関わらず、いか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。
- ◇ 本製品の故障などにより、人身事故、火災事故、社会的な損失などが生じても、弊社はいかなる責任も負いかねます。

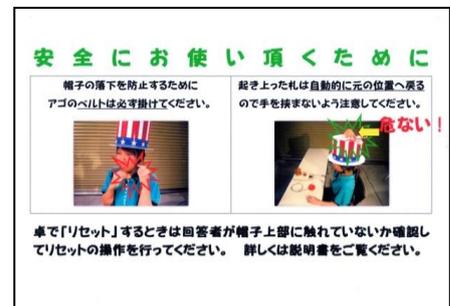
# 1. はじめに

## ■スマートにご利用いただくために！

配線に足を引っ掛けて転ぶことが無いように人の動きを予測して配線ルートを工夫してください。配線の固定は粘着力の弱いテープ（養生テープ）などを使ってください。紙テープ（クラフトテープ）や夏場のガムテープのご利用は器材を痛める為使用はお控えください。

テレビ番組のようにスムーズな進行を行うためには、機器の機能を十分に理解して、司会者を含めリハーサルを行ってください。スタッフ全員が本番のイメージを共有することが大切です。特に参加者は思いもかけない行動をとるのでスタッフは事前の説明だけでなく本番中も注意を払ってください。

帽子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。帽子上部にはモータで札が起き上がるメカを搭載しゲームを演出する仕様になっています。無理な力が札に加わった場合に外れるよう差し込み式で固定。モータシャフトにはさみ込みの衝撃を和らげる安全装置を組み込んでいます。起き上がった札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、利用中は絶対帽子上部へ手を当てないようにしてください。万が一挟まれた場合は慌てずボタンを押して札を起こしてください。



## ■ 使用上のご注意

- この取扱説明書に従い正しく”やさしく”操作してください。
- 取扱説明書を読まずに電話で安易に問い合わせをするのはやめてください。
- 機能を理解しないで操作すると想定外の事態に”不愉快”になることもあります。
- 落とせば壊れます。乱暴に扱くと機械も”不機嫌”になります。
- 取扱説明書の指示にない接続をすると壊れることもあります。
- 水には大変弱いので、雨などがかからないよう十分ご注意ください。
- 内部には精密な電子部品が多数実装されています。移動中や輸送時には大きな衝撃が加わらないよう丁寧に扱ってください。
- 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さげ、なるべく日影で通気性の良い場所でご使用ください。 レジャー用の熱反射シート等を用意して対策を施してください。
- 電圧や周波数の安定しない発電機でのご利用はお止めください。
- 電源の詳細については「■大切な電源について」を参考にしてください
- 異常な音や異臭が生じた際は、利用を中止し電源コードをコンセントから抜いてご連絡ください。
- 長時間利用しない時は、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。
- 故障や感電事故を防止するとともに、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」、会館、ホールなどで照明の電源として用いる「調光電源」、ほかにもお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させます。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。電圧計で 100V（無負荷電圧）あっても電球を点灯させたりすると電圧は降下します。それを防ぐには流す電流は少なくして短く太く接続箇所を少なく接続する必要があります。
- 電気ドラム等を利用して長い距離を引きまわす場合は、電気容量の大きなコード（7A→12A→15A）を利用することで電圧降下を少なくすることができます。
- お祭り会場などで電気ドラム 30m を 3 本つないで 90m で機器を接続した場合に動作しない。これも弊社の機材専用の電源であれば負荷（電気使用量）が小さいので殆ど問題はありません。しかし、ライトやホットプレートなど消費電力の大きなものと一緒に使用すると元のコンセントでは 100V あっても 90m 離れた場所では 80V 以下まで低下する事があります。



- 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こともあります。
- 会館の壁コンセントは「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%送っても波形が乱れた電源しか供給できないものもあります。壁から直接の電源でない限り念のために会館、ホール係員に「パソコンなどを使っても大丈夫か？」と確認を取って利用することをお勧めします。
- 電子機器は適正な電気が供給されなければ正常に動作しません。電気があってこそ本来の機能を発揮できるので細心の注意が求められます。

### 3. 機能の紹介



#### ●リスタート機能

正解が出るまでゲームを継続する場合に便利な機能で、回答者がボタンを押した後、オペレーターが不正解ボタンを押すと同時に自動的にリスタートします。

#### ●お手着き判定機能

不正解だった場合に、その回答者は①一回だけお休みのモードと②記憶リセットボタンが押されるまでお休みの回答者が増える加算モード①②の選択が可能となりました。

#### ●液晶表示機能

判定のほかに、時間やお手着き、設定を表示することができます。

#### ●パッチ機能

ボタンと表示の関係を自由に組み合わせることができます。

#### ●増やせるボタン

(オプション) 子機を増設する事で最大 55 人まで判定できます。

#### ●判定モニター

(オプション) 司会者にも分りやすい。

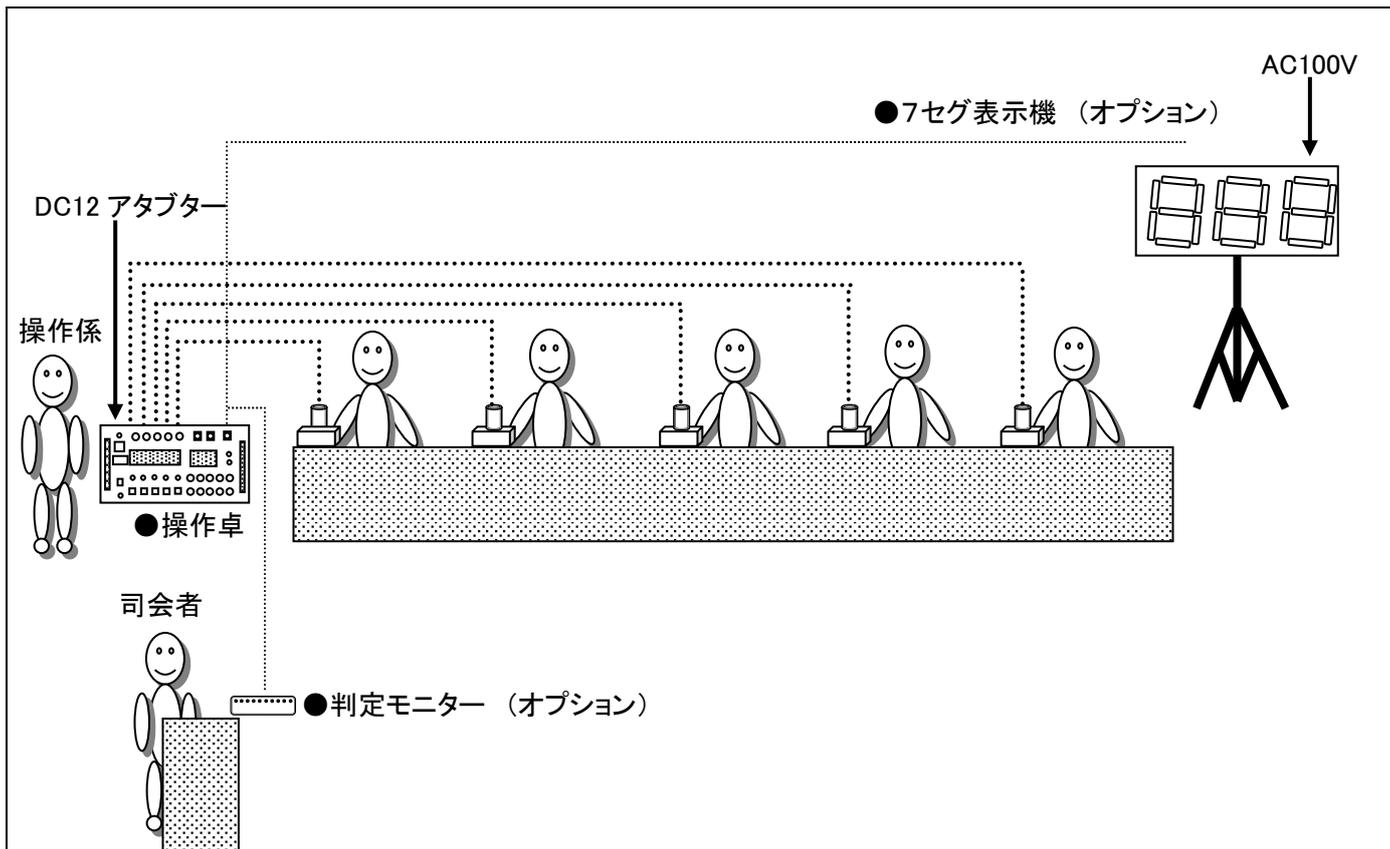
#### ●12V バッテリーでの運用が可能

(オプション) 100V 電源が容易に準備できない国外や海辺やゴルフ場といった場面に便利です。

#### ●効果音の変更が容易

お客様側で効果音を変更する事ができます。

## 4. 一般的な配置と接続 (5人まで)



回答者周辺機器



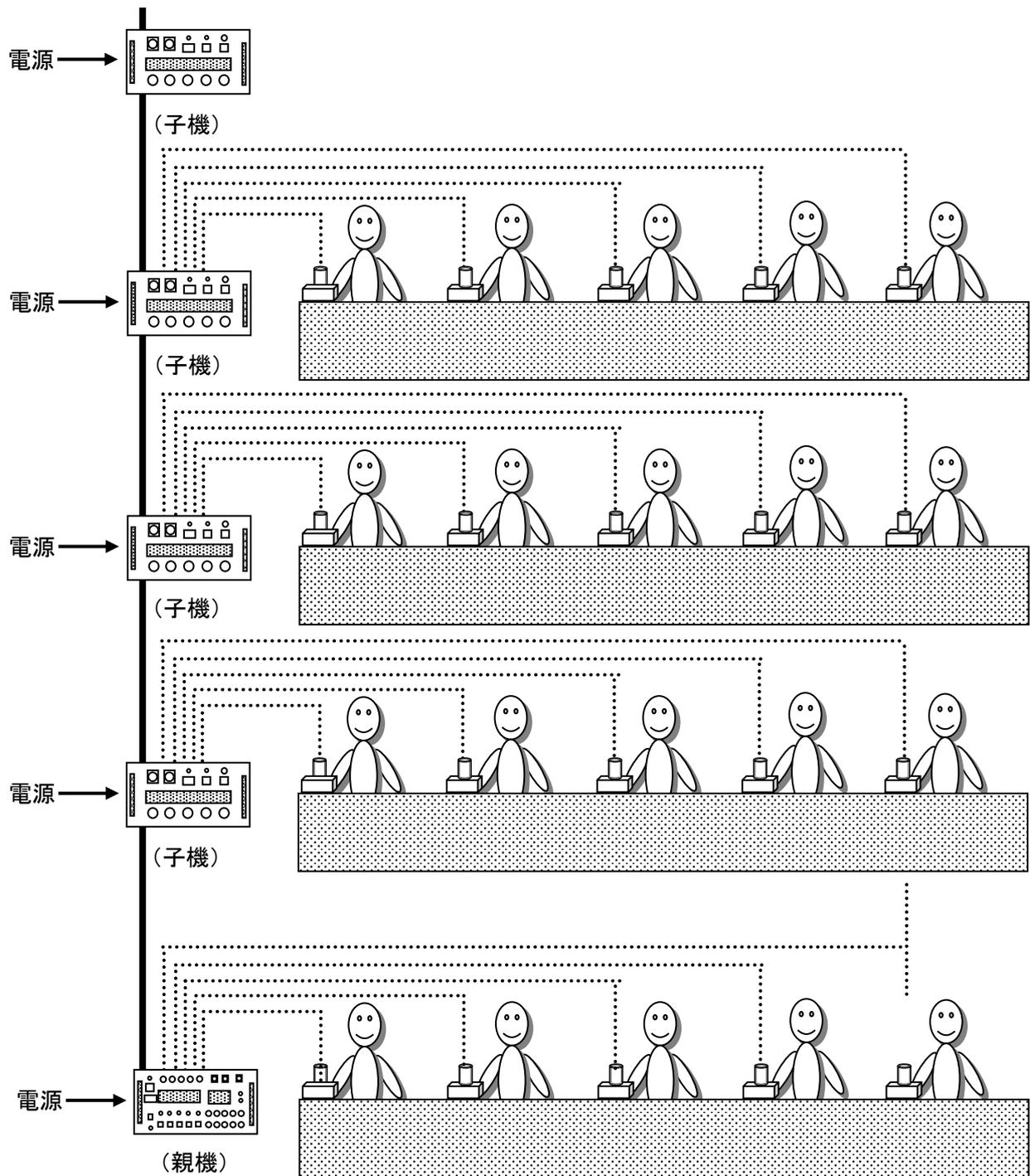
配線の状態



コネクタの形状



## 5. 子機を増設した配置と接続 (6人から55人まで)



親機に回答者 5 人

子機に回答者 5 人 × 最大 10 台

合計: 最大 55 人

## 6. 基本セット（5人まで）操作卓から配線する場合

品名	画像	数量
●操作卓		1台
●AC アタプタ		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
●マニュアルほか		一式
●運搬ケース		2箱

## 6-2. 20人セットの例 子機を4台利用する場合

品名	画像	数量
●操作卓		1台
●子機		4台
●AC アタプタ		5台
●アクションハット		20台
●回転灯スイッチボックス		20本
●外付け押しボタンスイッチ		20本
●配線コード 15m・10m・5m (打ち合わせの上決定)		20本
●通信コード 10m (打ち合わせの上決定)		4本
●マニュアルほか		一式
●運搬ケース		5箱

## 7. 各機器の紹介と梱包



運搬用箱



コードが正しく巻けない場合は、無理に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。

## 8. 操作卓ケースの組立て方

▼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>

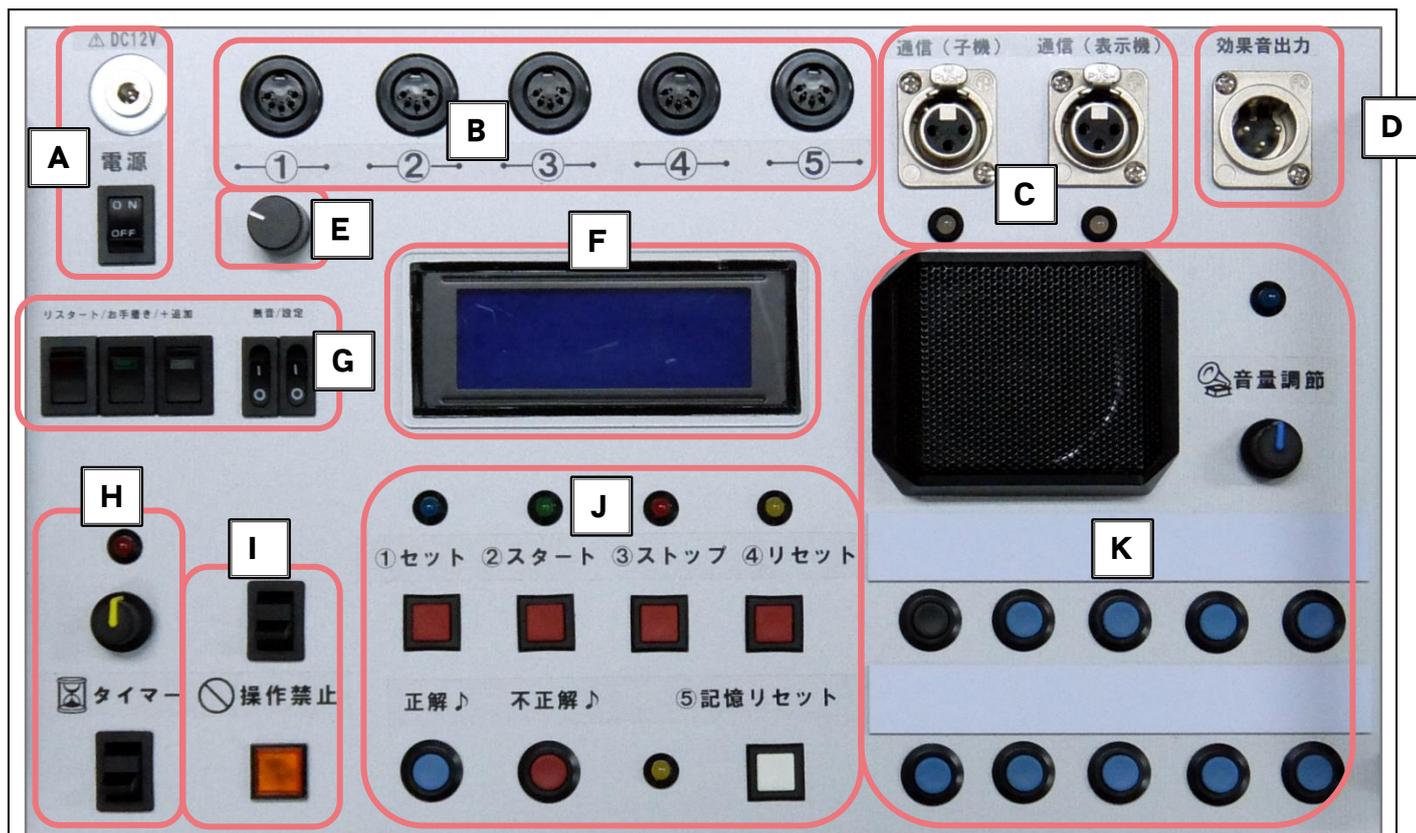


⑦<左側に敷く>



⑧<操作卓を収める>

## 9. 操作卓パネルの説明



- 【A】 - [電源] 付属の AC アダプターを接続、電源スイッチ
- 【B】 - [早押し入出力] 回転灯スイッチボックスを接続
- 【C】 - [通信] (子機：子機を増設)、(表示機：表示機を増設) キヤノン 3P メス
- 【D】 - [効果音出力] 効果音の出力 (レベルは固定 キヤノン 3P オス)
- 【E】 - [液晶表示コントラスト調節]
- 【F】 - [液晶表示]
- 【G】 - [設定スイッチ]
- 【H】 - [タイマースイッチ]
- 【I】 - [操作禁止スイッチ]
- 【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

## 10. 機器の接続方法（接続写真）

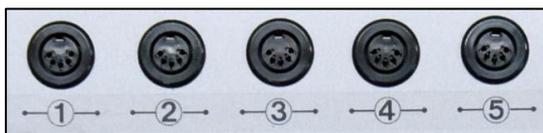


**重要** 全ての接続を終えてから操作卓の電源を投入してください。  
片付けや配線変更の際は電源を切った後に作業を行ってください。

札は、はめ込み式で固定しているのので確実に付いているか確認を行ってください。

- ①：操作卓と回転灯スイッチボックスを専用の接続コードを使い接続する。
- ②：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。
- ③：コードに操作卓側／回転灯スイッチボックス側の向きはなくどちらでも接続可能です。
- ④：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
- ⑤：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アドレス（回答者の席番号）となります。
- ⑥：回転灯スイッチボックスに外部押し外部押しボタンスイッチ及び帽子を接続してください。
- ⑦：外部押しボタンスイッチ及び帽子を使わずにゲームを行うことも出来ます。
- ⑧：電源はAC100Vです。ACアダプターを利用して接続します。以上でセッティングは完了です。

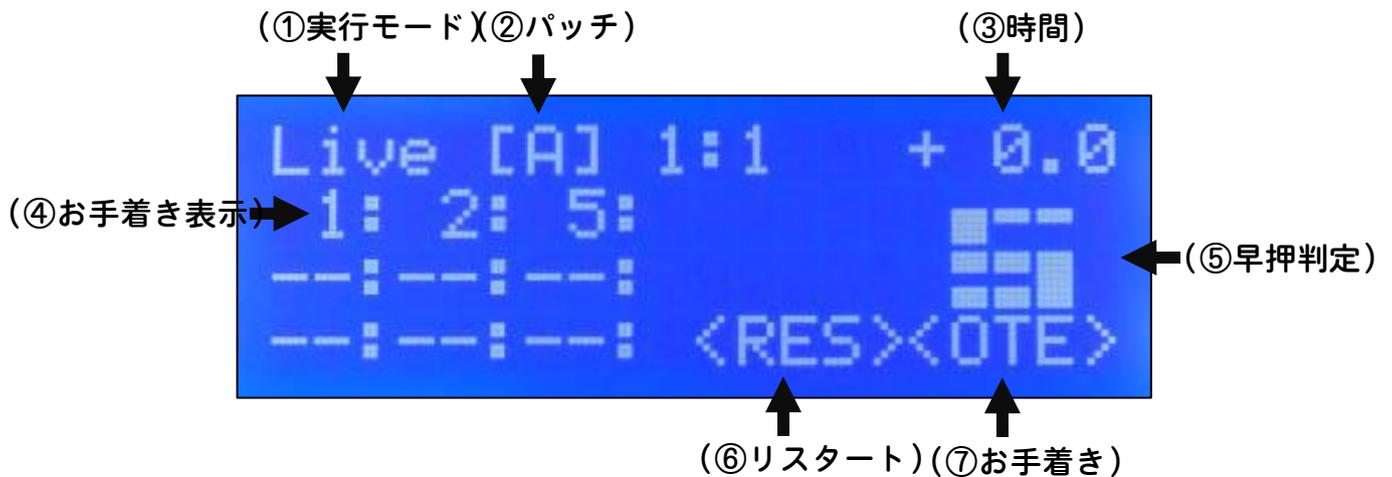
回転灯スイッチボックスと操作卓の番号は一致していなくてもマシンは正常に動作します。そのため接続は必ずしも①番から順番である必要はありません。しかし、操作卓の液晶表示に表示される番号と回答者（席位置）が一致しなくなり混乱を招く恐れがあります。そのため設営に余裕がある場合は番号を決めて操作卓へ順番に接続することで操作卓パネルの番号名称との関係が分かりやすくなります。



## 11. 動作の確認方法

全ての接続を終えたら、操作卓の電源スイッチをONにして、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) パッチ[A]1対1の場合は、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液晶表示に「1」と表示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をそ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。表示される番号はパッチ設定により変更する事ができます。(出荷時デフォルトはパッチ[A]1対1になります)

## 12. 液晶表示の説明



### ①：実行モード

[Live] 実行モード：ゲームを行なう

[Patch\_Select] パッチモード：パッチ設定を行なう

[Terminal\_Chaek] ターミナルチェックモード：子機の接続を確認する

### ②：パッチ

[A] 1対1

[B] 1対1 (1-5 リバース) 1番が押されると表示は5番となる

[C] 1対1 (1-10 リバース) 1番が押されると表示は10番となる

[D] ユーザープログラム1 任意の組み合わせができる

[E] ユーザープログラム2 任意の組み合わせができる

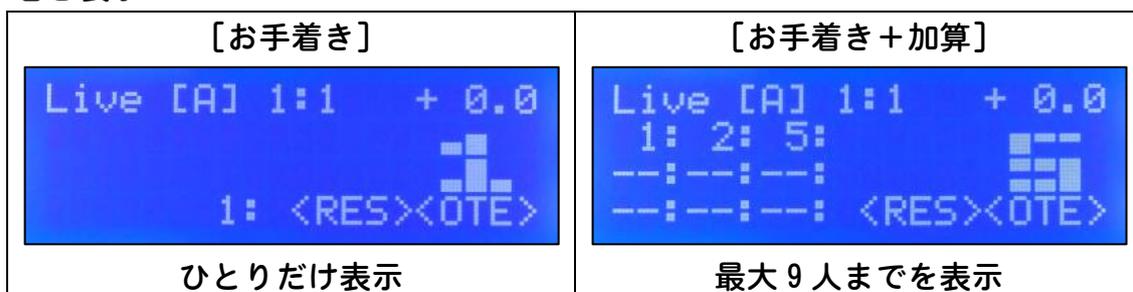
操作卓（子機）の入力端子1番から5番に対して液晶表示される番号を任意に割り振る機能

### ③：時間

[+] ノーマルモード 時間は加算される

[-] タイマーモード 時間は減算される

### ④：お手着き表示



⑤：早押判定

パッチの設定に従い判定を表示する

⑥：リスタート

不正解ボタンが押されると自動的にスタートへ移行する

⑦：お手着き

[お手着き] 一回だけ休みモード

[お手着き+加算] お休み回答者加算モード

●初期画面

●パッチ選択	●タイマー	●リスタート	●お手着き	●お手着き加算
[A]1:1	OFF	OFF	OFF	OFF
				

●実行画面 1

●パッチ選択	●タイマー	●リスタート	●お手着き	●お手着き加算
[A]1:1	ON	OFF	OFF	OFF
				
タイマー設定時間：-15.0 時間の調節はタイマーつまみで行ないます。				
				
リセットの状態、回答者1番がボタンを押したときの表示				

●実行画面 2

●パッチ選択	●タイマー	●リスタート	●お手着き	●お手着き加算
[A]1:1	OFF	ON	OFF	OFF
				
リセット状態で、回答者1番がボタンを押したときの表示 (+0.0 スタートボタンが押されていない)				
				

●実行画面 3				
●パッチ選択	●タイマー	●リスタート	●お手続き	●お手続き加算
[A]1:1	OFF	ON	ON	OFF

●実行画面 4				
●パッチ選択	●タイマー	●リスタート	●お手続き	●お手続き加算
[A]1:1	OFF	ON	ON	ON
		初期画面 リセット		
		回答者 1 番がボタンを押したときの表示		
		回答者 1 番が不正解 つづいて、回答者 2 番がボタンを押したときの表示		
		回答者 1 番と 2 番が不正解 つづいて、回答者 5 番がボタンを押したときの表示		

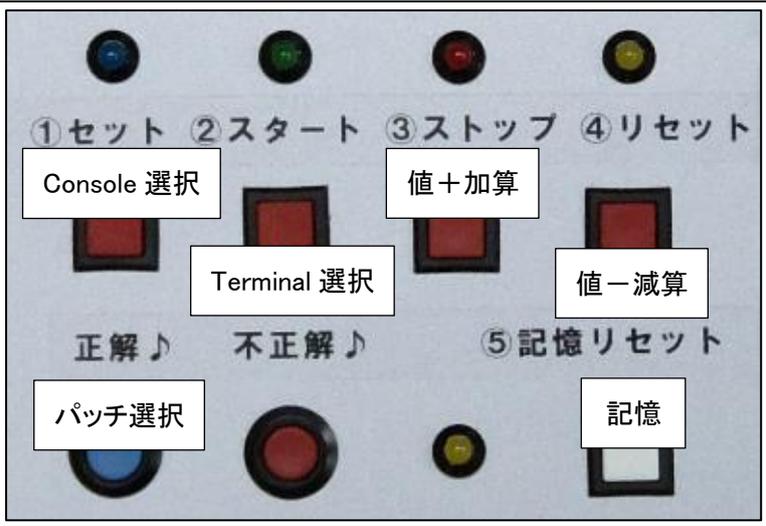
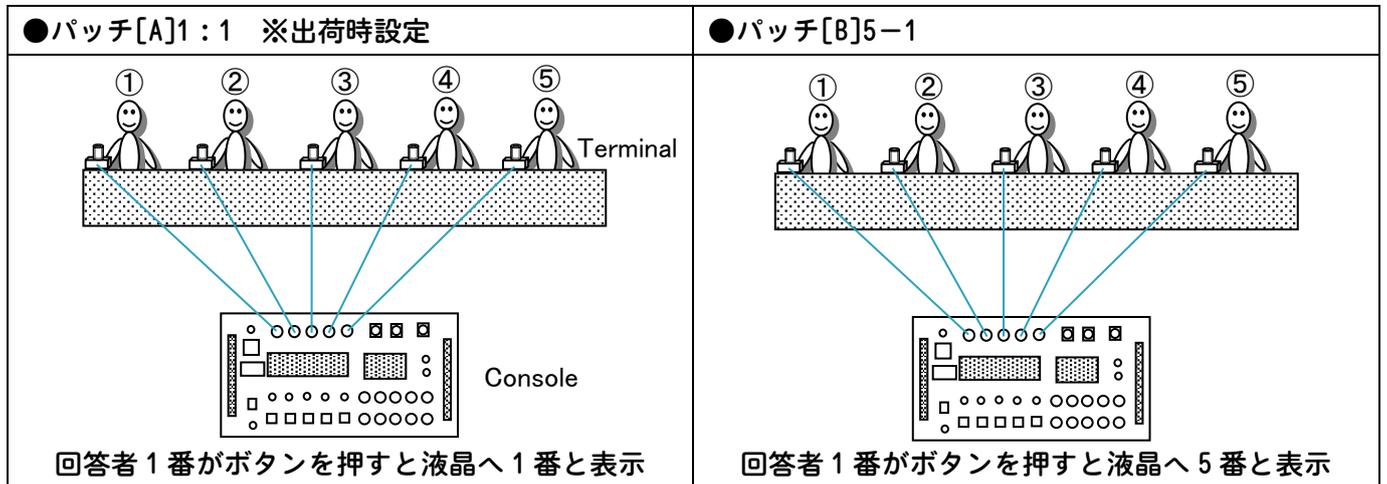
## 13. 液晶表示のコントラスト調節

		見やすい状態につまみを回して調整する
		薄くて見難い場合は、つまみを右方向へ
		濃くて見難い場合は、つまみを左方向へ

# 14. パッチ機能（出荷時設定 [A]1:1）

※出荷時の設定のままです。普通にご利用いただけます。

パッチ機能は、操作卓の液晶表示や判定モニターへ表示される Console 番号（=判定番号）と Terminal 番号（回答者の回転灯スイッチボックスの位置）を関連づけるための機能です。



## ●パッチの手順

設定スイッチ：ON→パッチ選択（判定○（正解）ボタン）→【パッチ作業】→⑤記憶（記憶リセット）→設定スイッチ：OFF

※パッチ選択をしたあと、パッチ作業スイッチを操作すると、後はパッチ選択は変更できない

※パッチをキャンセルするには（判定×（不正解）スイッチ）を押す。または、設定スイッチ：OFF 最初からやりなおす。

### 【パッチ作業】

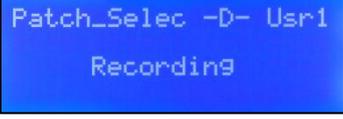
- ①セットボタン→Console を選択
- ②スタートボタン→Terminal を選択
- ③ストップボタン→数値加算

- ④リセットボタン→数値減算)
- ⑤記憶リセットボタン→作業を記憶

●パッチの選択

設定スイッチ：ON→パッチ選択（判定○（正解）ボタン）→記憶（記憶リセットボタン）→設定スイッチ：OFF

- [A] 1対1
- [B] 1対1（1-5リバース）1番が押されると表示は5番となる
- [C] 1対1（1-10リバース）1番が押されると表示は10番となる
- [D] ユーザープログラム1 任意の組み合わせができる
- [E] ユーザープログラム2 任意の組み合わせができる

	<p>■パッチ選択：C 10-1 Consoleが選択されている状態 Consoleの1番にTerminalの10番がパッチさせている</p>
	<p>Terminalが選択されている状態 Terminalの10番にConsoleの1番がパッチさせている</p>
	<p>■パッチ選択：ユーザー設定1 初期値</p>
	<p>Consoleが選択されている状態 Consoleの1番にTerminalの1番がパッチさせている</p>
	<p>Terminalが選択されている状態 Terminalの4番にConsoleの2番がパッチさせている</p>
	<p>記録リセットボタンを押す</p>
	<p>記憶完了</p>

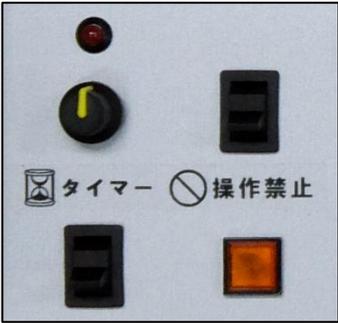
●パッチの初期化（ユーザープログラムが初期化されます。）

セットボタン+スタートボタン+ストップボタン+リセットボタン+判定○ボタン+判定×ボタン+オールリセットを同時押してください。

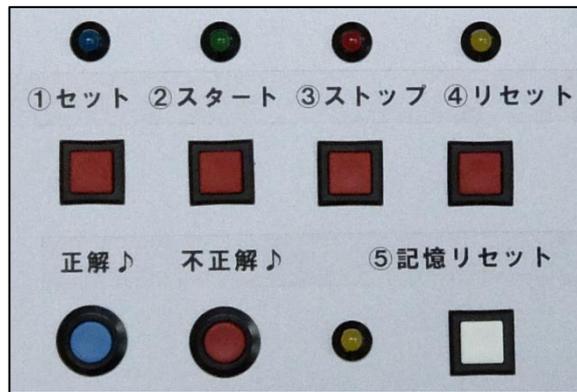
## 15. 電源

 <p>△ DC12V 電源 ON OFF</p>	 <p>付属のもの以外を使用しないで下さい。</p>
--	--

## 16. 設定方法

 <p>リスタート/お手着き/+追加</p>	<p>【設定スイッチ/左ブロック】</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>無音/設定</p>	<p>【設定スイッチ/右ブロック】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●無音 イントロ早押しクイズなどで、スタート時にチキチキ・・・♪音を無くしたい場合の ON にして使用します。</li> <li>●設定 パッチの設定を行ないます。</li> </ul>
 <p>タイマー 操作禁止</p>	<p>【タイマー機能】</p> <p>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プトとなり③ストップを処理します。</p> <p>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スタート中も設定変更はできません。</p> <p>【操作禁止機能】</p> <p>操作禁止スイッチを ON にすると、設定スイッチや効果音以外の操作を禁止するほか④リセット状態で待機となります。この機能は、作業中に回答者やオペレーターが誤ってボタンを操作することを防ぎます。</p>

# 17. 制御



## 【制御系操作ボタン】

操作卓中央手間にある制御系操作ボタン：①セットから⑤記憶リセット、判定系：[正解]と[不正解]、タイマー系：スイッチと時間調節ボリューム、効果音系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

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。

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
▼▼▼	●	◇	●	●	◇	◇
◇	▼▼▼	●	●	●	◇	◇
●	●	▼▼▼	●	●	◇	◇
●	●	◇	▼▼▼	●	●	●
●	●	◇	●	▼▼▼	●	●
◇	◇	◇	●	●	▼▼▼	●
◇	◇	◇	●	●	●	▼▼▼

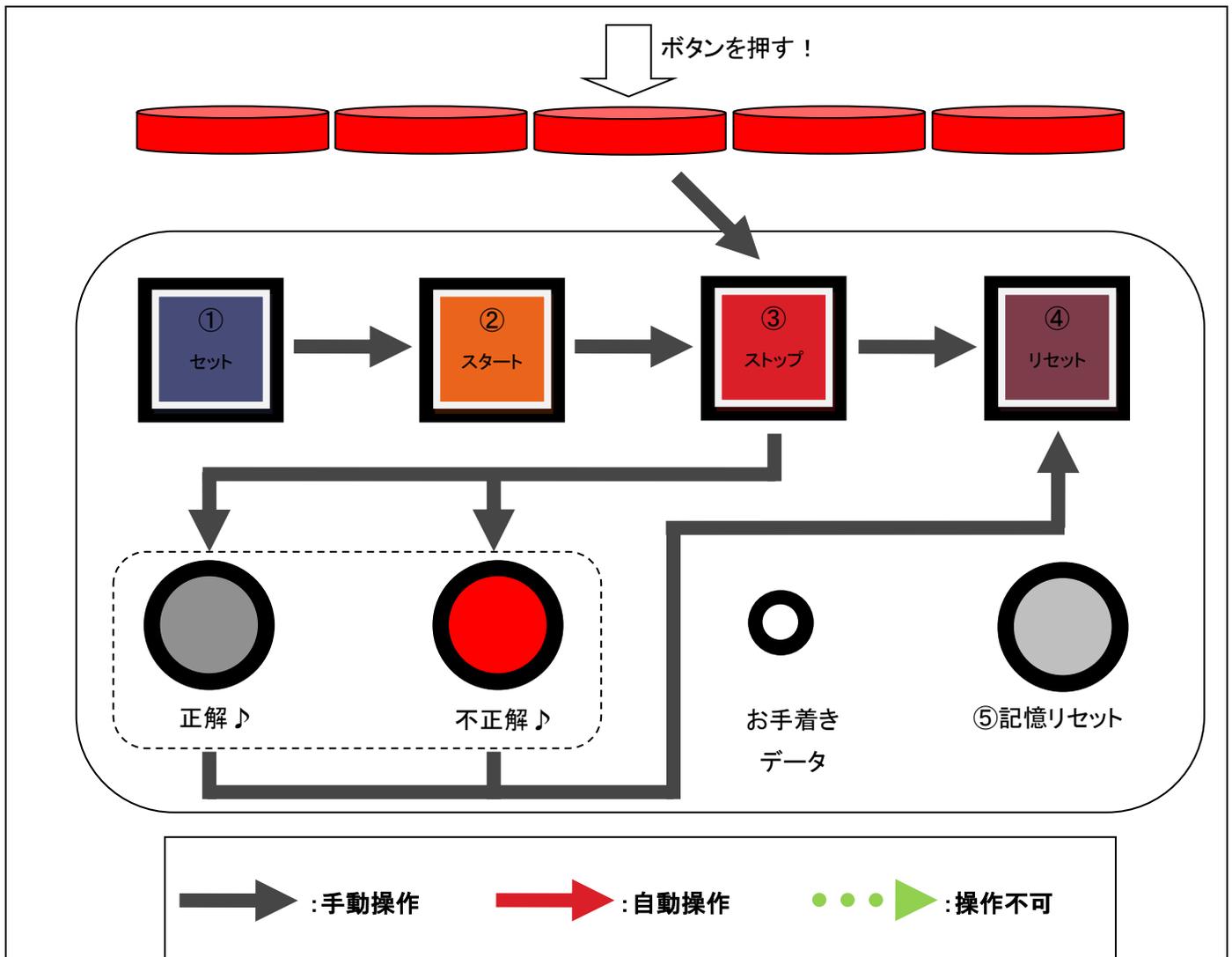
▼▼▼=現在動作中 ●=押せる ◇=押せない 例) ①セットを押したら次に③ストップは押せない

【重要】 リスタート機能 ON 時には正解♪・不正解♪ボタンを押すことで自動的にリセット処理からスタートへ移行するため、不正解♪の連続押しはしないでください。

【重要】 お手着き機能 ON 時には判定(正解♪・不正解♪)操作を誤るとお手着きのデータが削除されますので判定には細心の注意を払ってください。



## 18. 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リセットの操作系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。

①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となります。

動作中に延長したい場合はスタートボタンを再度押してください。

③ストップボタンをタイムアウト（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。

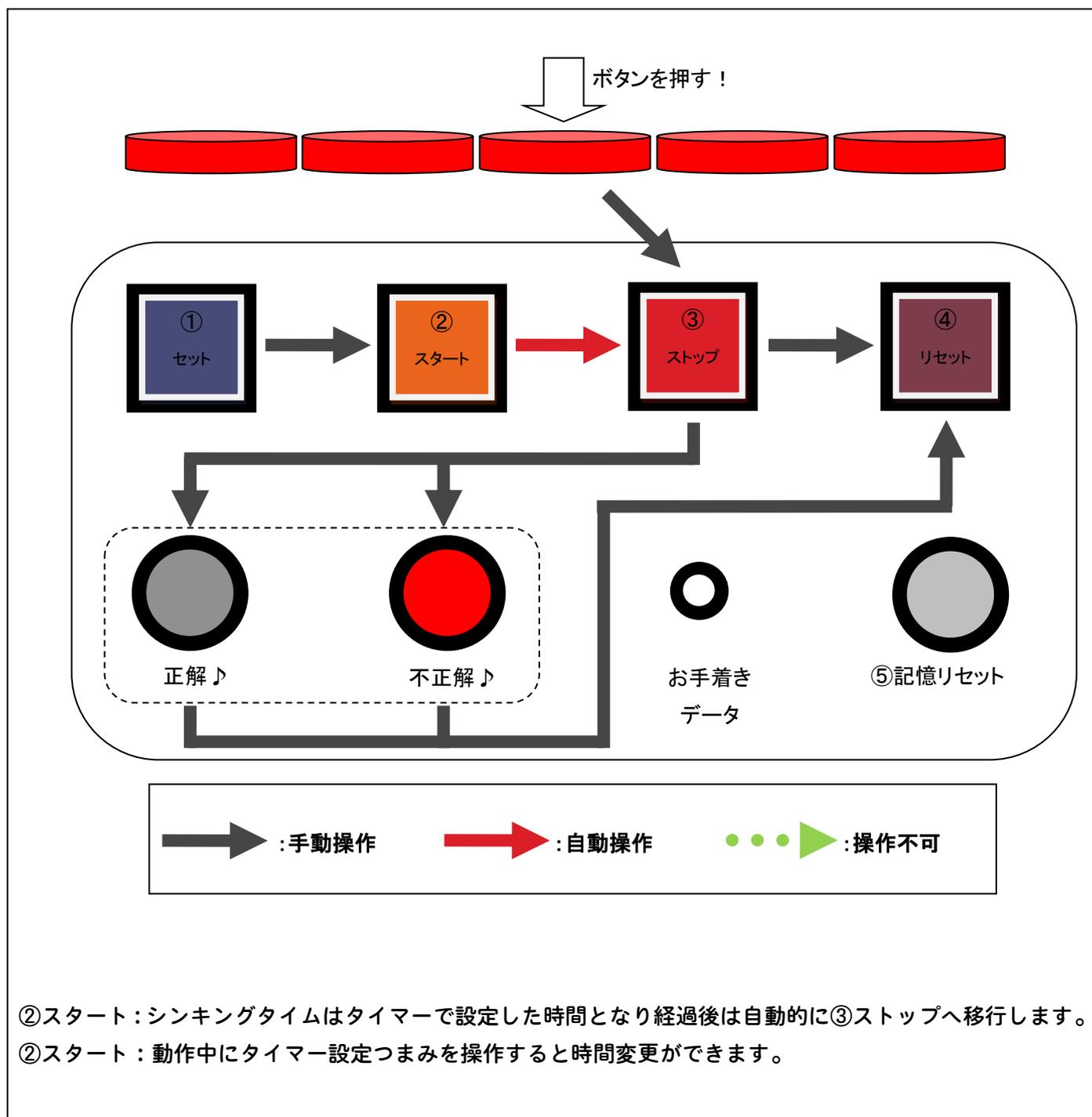
ストップ状態では回答者ボタンは受け付けません。

④リセット状態で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 にします。】

回答者ボタンが押された場合は、回答に応じて 正解♪ 不正解♪ を押して ④リセットする

## 19. 利用例 ②タイマーONモード



## 20. 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ストップを処理しますので操作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
- : ボリューム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タイムアップ。ピヨーフォアフォー♪が鳴る
- : タイマー動作中に回答者ボタンを押すと：ピヨ～～♪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リセットボタンを押して 次の問題へ

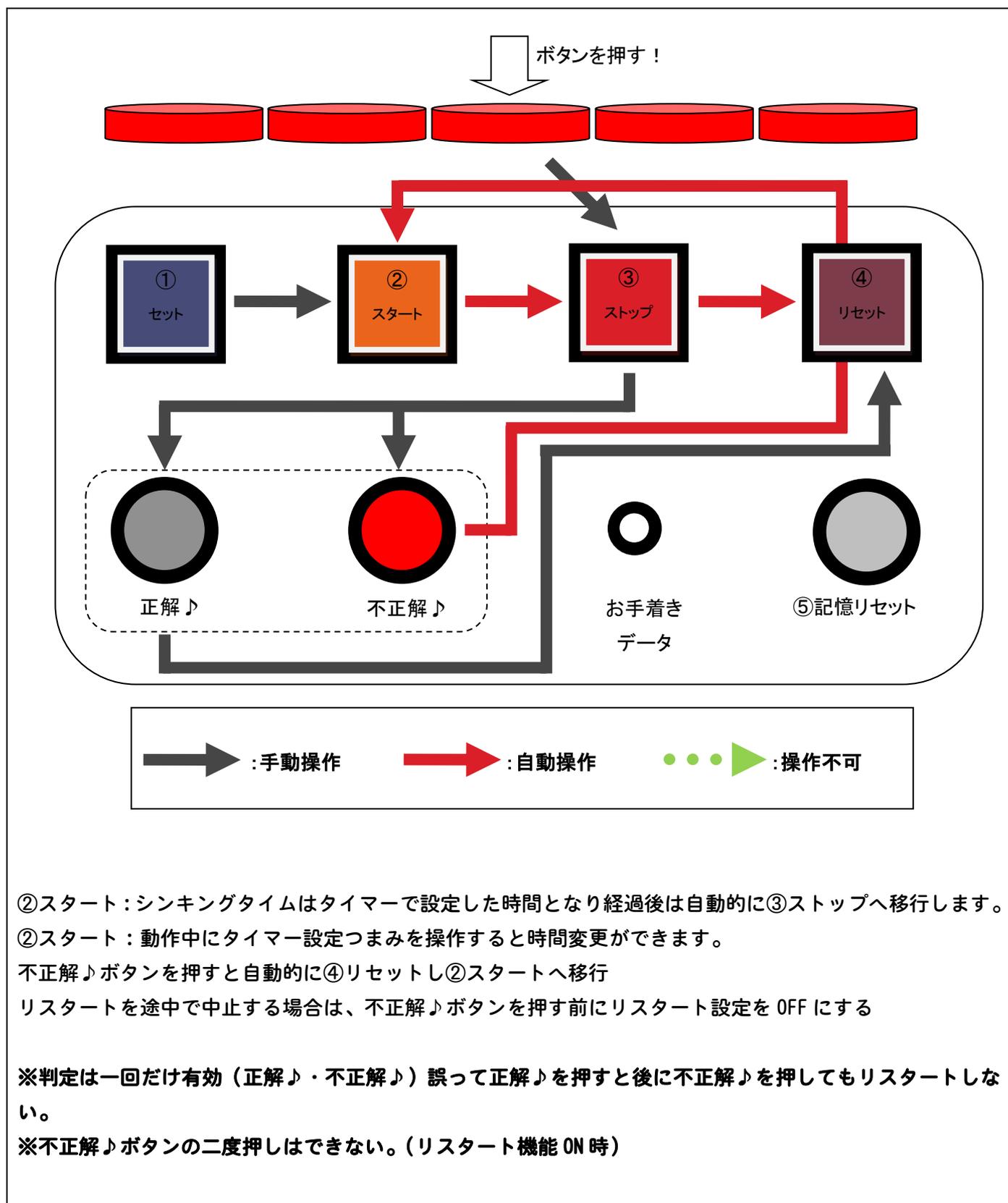
### ！重要！

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ボリューム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。

## 21. タイマー機能を利用した進行例

- : 司会 問題です！（①セット）～ジャジャジャン♪
- : 司会 日本の海のない県は？
- : 操作 （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 ××番の方答えをどうぞ
- : 回答者 答える
- : 司会 判定は？
- : 操作 正解♪（ピンポン）／不正解♪（ブー）
- : 司会 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（タイムアウトピヨーフォアフォー♪）が鳴り時間切れとなる。

## 22. 利用例 ③タイマーON&リスタート ONモード



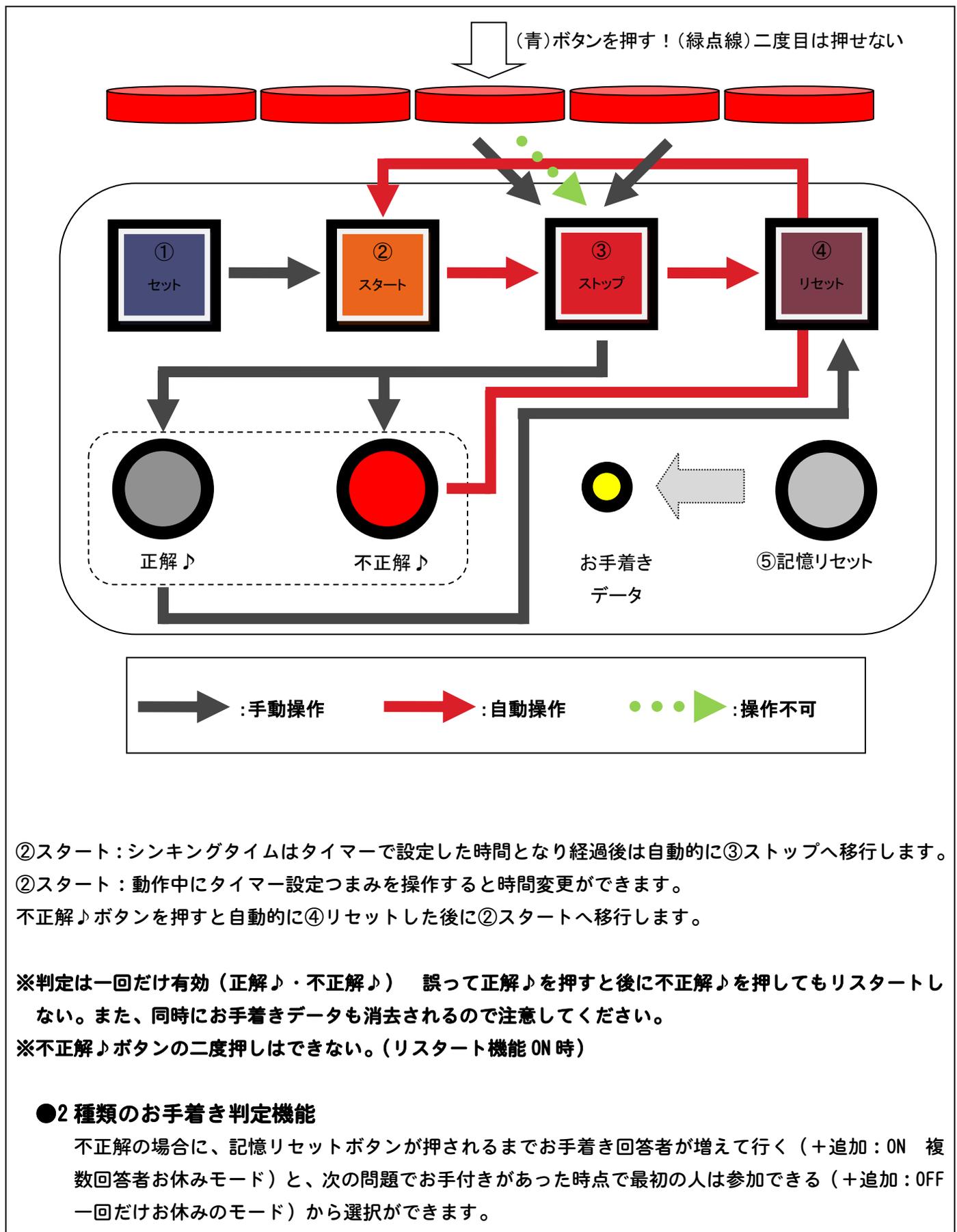
## 23. リスタート機能を利用した進行例

- : 司会 問題です!(①セット)～ジャジャジャン♪
- : 司会 日本の海のない県は?
- : 操作 (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 ××番の方答えをどうぞ
- : 回答者 答える 高知県
- : 司会 判定は?
- : 操作 不正解♪(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

### !重要!

- 不正解♪ボタンを押すところ誤って正解♪ボタンを押すとリスタートは機能しない。
- 不正解♪ボタンでリスタートさせるため判定時に不正解♪ボタンを連続して押さないでください。
- 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. 利用例 ④お手続き ON&リスタート ON&タイマーON モード



## 25. お手着き判定機能を利用した進行例

: 問題です! (①セット)～ジャジャジャン♪  
: 日本の海のない県は? (②スタート)～チキチキ・♪・♪・♪  
: 回答者がボタンを押すとピヨ～～♪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 ××番の方答えをどうぞ  
: 回答者 答える → 高知県  
: 司会 判定は?  
: 効果音×～ブー♪  
: 司会 不正解です!  
: 操作係 (④リセット)ボタンを押す。  
: 司会 次の問題です! (①セット)～ジャジャジャン♪以降繰り返す。

### ■設定スイッチ「お手着き」: ON

◎設定スイッチ「+追加」: OFF (ひとりだけお休みモード)

- ▼不正解だった××番の方のボタンは受け付けない
  - ▼続いて誰か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。

◎設定スイッチ「+追加」: ON (複数回答者お休みモード)

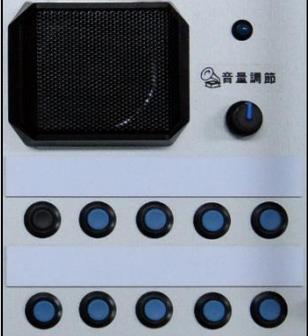
- ▼不正解だった××番の方のボタンは受け付けない
  - ▼続いて不正解だった場合、その不正解者もボタンは受け付けない
  - ▼最後は正解♪または⑤記憶リセットで終わってください。
- ※同時に複数の方がお休みになります。

### !重要!

正解♪ボタンまたは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。タイムアップした場合もお手着きデータは継続されます。他の回答者がボタンを押した時点で設定C(+追加機能)により、直前回答者のお手着きデータは消去される(OFF:一回だけお休みモード)と、お手付きデータが削除されない(ON:+追加お休みモード)の二種類から選択可能。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。⑤記憶リセットボタンを押すとお手着きデータが削除されます。設定B(お手着き機能)スイッチを切り替えると自動的に⑤記憶リセットとなり同時に効果音は消音となります。

## 26. 効果音

この早押し判定機の操作卓には 16 種類の効果音があらかじめ記憶されています。  
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。効果音作動中は青 LED が点灯します。</p> <p>【消音】上段左端の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モノラル出力できます。 効果音出力はキャノン 3P (オス) 1 番：グランド 2 番：ホット アンバランス出力、レベルは固定 出力インピーダンス 600Ω (不平衡) 0dBm</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は音響設備側で行ってください。</p>

### 外部機器への接続資料

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>	

■効果音 演出系

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	S
回答者入場		27秒	S
回答者交代		1分5秒	S
回答者退場		17秒	S
オープニングファンファーレ		11秒	S
ドラムロール		7秒	S
ファンファーレ		4秒	S
表彰		44秒	S
問題 読み上げ		3秒	S

■効果音 操作系

対応	内容	時間	ファイル名
①セット	ジャジャジャン		S
②スタート 設定C (OFF)	チキチキ	1分45秒	S
ボタンを押した	ピヨ～～		S
タイムアップ	ピヨーフォアフォー		S
③ストップ			

■効果音 判定操作系

対応	内容	時間	ファイル名
正解	ピンポーン♪		S
不正解	ブッブブー♪		S

演出系／判定操作効果音は早押しゲームに関係なく鳴らすことができますが、リスタート機能 ON 時には（正解♪・不正解♪）ボタンは制御操作スイッチとしての機能を有するために不正解♪ボタンを連続して押さないでください。早押しゲームと違う場面で効果音を利用する時はリスタート機能を OFF にしてご利用ください。

効果音は後で押したものが優先となります。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。

全ての効果音は、操作禁止スイッチが ON の状態でもご利用いただけます。

## 27. 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一人のスタッフが大勢に対応でき、はさみ込みなどの注意に余裕を持って説明することができます。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ピンポン♪と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。

### ●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）

### ●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。帽子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帽子をかぶる際にスタッフが「札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という方法もあります。

### ●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？

回答者がボタンを継続して押したままであるとボタンは無視されます。一度離して再度押すと受け付けます。特にリスタート機能を利用する場合に有効なものとなります。

●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札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札が起き上がります。リスタート機能は不正解の場合に不正解♪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札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。受け付けない場合は「操作禁止」スイッチを利用する方法がありますが 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♪は、リスタート機能やお手着き判定機能利用時には、ゲームの進行に合わせて同じ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。よって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リスタート設定とお手着き設定共に OFF にしてご利用ください。

●押しボタンが2個ありますが機能は同じですか

回転灯スイッチボックスにあるボタンと外付けのボタンスイッチの回路は並列に接続されていますので、どちらのボタンを押しても構いません。外付けボタンは強度があるので叩いても OK！外付けボタンを接続しないでも構いません。

●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？

正解♪ボタンまたは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ので、タイムアップ時もデータは継続されます。次の問題でもお手付きを継続する場合は④リセットを！ 最初から行う場合は⑤記憶リセットを行ってください。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。

## 28. アクションハットの取扱方法と注意

### ■正しく確実に帽子を装着してください



帽子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帽子を落とさないようにあご紐は必ず掛けてください。

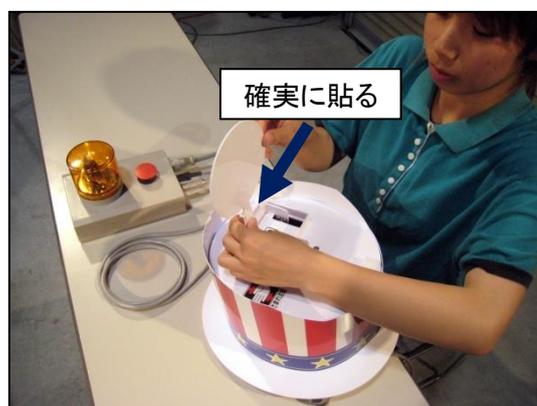
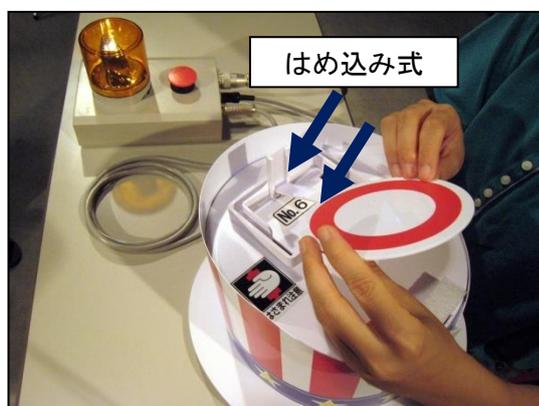
### ■手を挟まないために



起き上がった札は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。札に力が加わると外れるように設計しています。

札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。

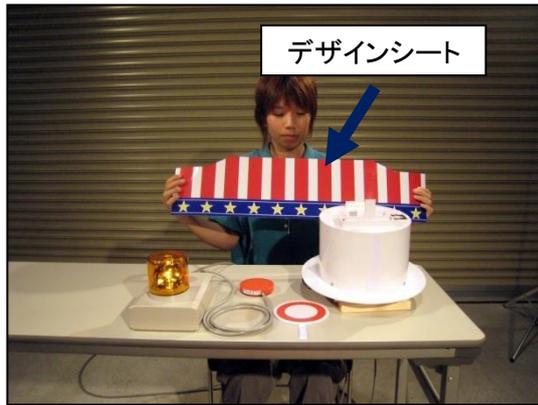
### ■札の取付方法



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。



★デザインシートや札に直接テープを貼付たり文字入れをしないでください。

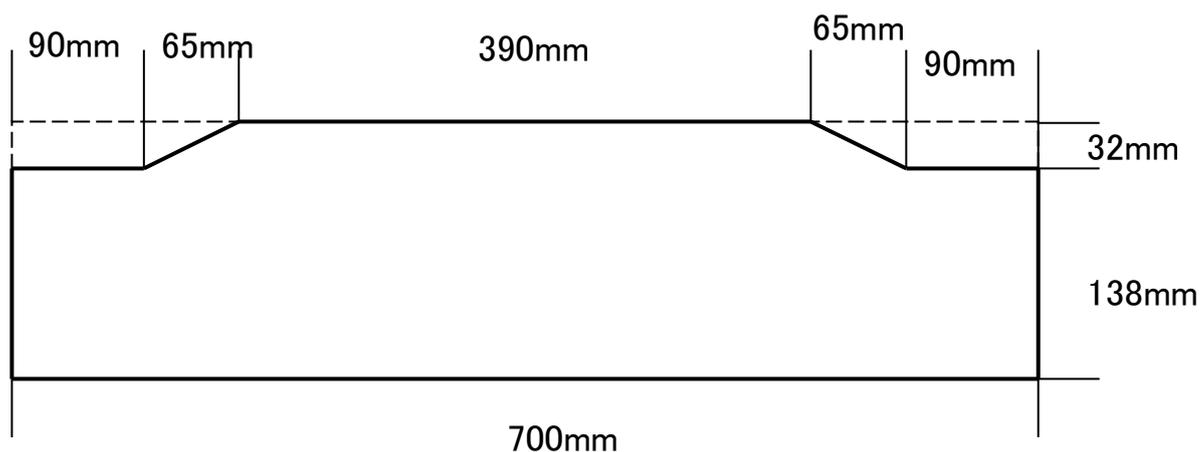
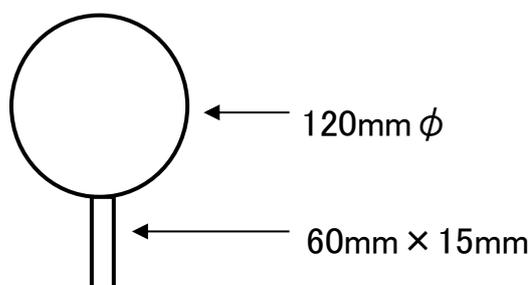
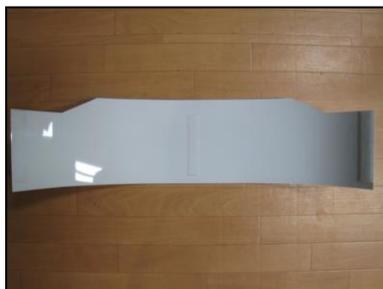
## 29. アクションハットデザインシートの寸法

札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す恐れがあります。

オリジナルのシートや札の上に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

## 30. アクションハット可動札の調整

### (異音や振動など不具合がなければ調整不要)

#### ■可動札の調整方法

- 出荷前に札の可動調節（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札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、接続完了後に電源を投入した状態で帽子内部の箱から音（ジージー）や振動が発生する場合には帽子内部の機器を以下の手順で調節をお願いします。
- 札が下りた状態で水平にする。  
左ボリュームを時計方向に回すと札が立ち上がる。反時計方向に回すと降りる。
- 札が立ち上がった状態で 90 度にする  
右ボリュームを時計方向に回すと札が立ち上がる。反時計方向に回すとねる。
- ジーと音や振動がしなくなる方向へボリュームをやさしく回して調節してください。
- ※回し過ぎるとストッパーなどに触れジーと音や振動を発生させます。
- 



## 31. あと片づけの注意

### ■お願い

- 札が起き上がっている場合は操作卓でリセット または可動札テストを利用して下げてください。
- **コードは巻かずにそのまま箱へ入れてください。**
- チェックシートで数量を確認して受取時のように梱包してください。
- ご意見、ご希望、ご感想などありましたらチェックシートへ
- 商品に不具合等があった場合はメモ書きなど入れて頂けると幸いです。

# コードを痛めないために



**“コードは巻かず” にそのまま箱へ入れてください。**



**この巻き方は絶対にしないで！**

## 32. 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（ ）			
予備札	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（緑）	2本（ ）			

動作確認				
見た目の異常				
（具体的に記入）				

アンケート      とても満足・満足・普通・不満・とても不満      （○で囲む）

- ご意見、ご希望、ご感想などありましたらご記入ください。

### 33. 安全にお使い頂くために

## 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。

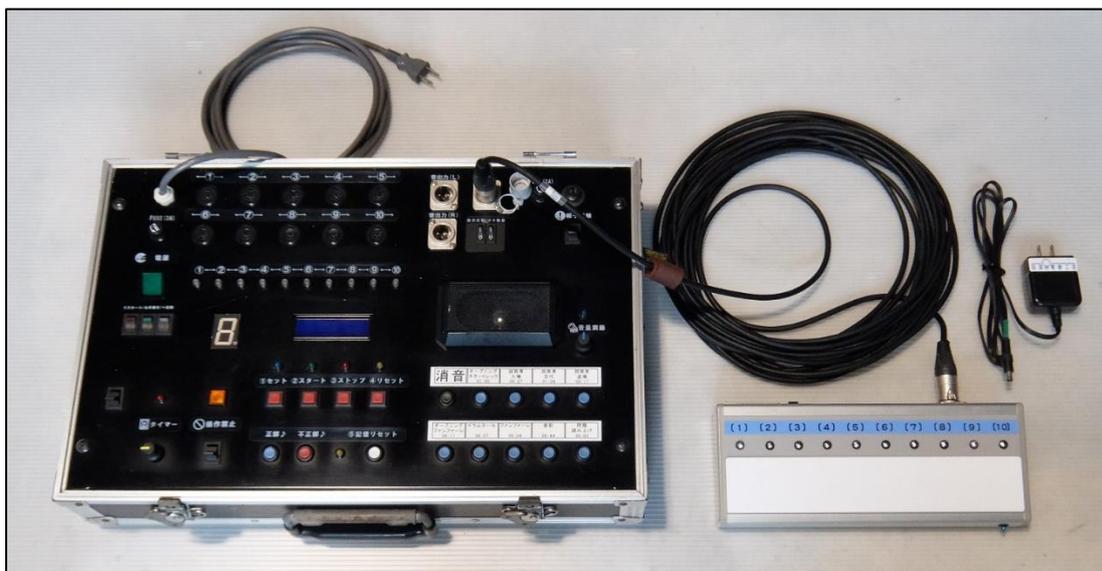


卓で「リセット」するときには回答者が帽子上部に触れていないか確認してリセットの操作を行ってください。詳しくは説明書をご覧ください。

## 34. オプション

詳しくは弊社までお問い合わせください。

### ●早押し判定モニター（アナログ表示式）



- ・判定モニター：1台
- ・ACアダプター：1台
- ・通信ケーブル10m：2本

操作卓と判定モニターを通信ケーブルで接続する。  
ACアダプターを接続して電源スイッチをONにする。  
早押しボタンが押されると該当番号が点灯する。

白プラスチックスペースに紙などに書いたチーム名札を貼り付けて使用することをオススメします。並びが逆になる場合は、操作卓「表示反転」スイッチをONにして番号を割り振りなおしてください。

- 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時点でモニターのLEDが赤く点灯
- 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ACアダプターの他に単三乾電池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

# ●早押し判定モニター（デジアナ表示式）



スムーズな進行をお手伝いする判定モニター 判定は手元のモニターで確認！

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 赤色 LED 点灯：最初にボタンを押した人</li> <li>● 青色 LED 点灯：お手つき状態にある人</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 最初に 5 番の人がボタンを押した状態を表示</li> <li>● オレンジ色の LED が点滅します。</li> <li>● 青色のつまみで液晶画面のコントラストを調整できます。</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 液晶画面には、ボタンを押した人の番号が右側「ACTION」に表示</li> <li>● 左側「OTETSUKI」に、お手つきの状態にある人を番号表示します。</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 電源（5V）を接続すると赤色 LED が点灯</li> <li>● 早押し判定器操作卓からの信号を受けると緑色 LED が点灯</li> <li>● 通信線はキャノンコネクタ（入力：オス側）へ接続します。</li> <li>● 左端にあるスイッチは、通常は「1」です。回答者が 10 人を超える場合は「2」を選択、赤青の LED 表示は消灯となります。</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● モニターは 2 台以上接続できます。</li> <li>● 本体に判定のデータを記憶する機能はありません。早押し判定器との接続が外れた場合は、リセットボタンを押す事でデータの回復が行なわれます。</li> <li>● 10 個の LED 下にある白色プレートは、「番号」「回答者氏名」「回答者チーム名」などを書い</li> </ul>	

た紙を貼り付けてご使用ください。白色プレートのサイズは、横幅：255mm、高さ：80mm、LED間：25mmです。

## ●早押し判定7セグモニター



- 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。

## 35. 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)

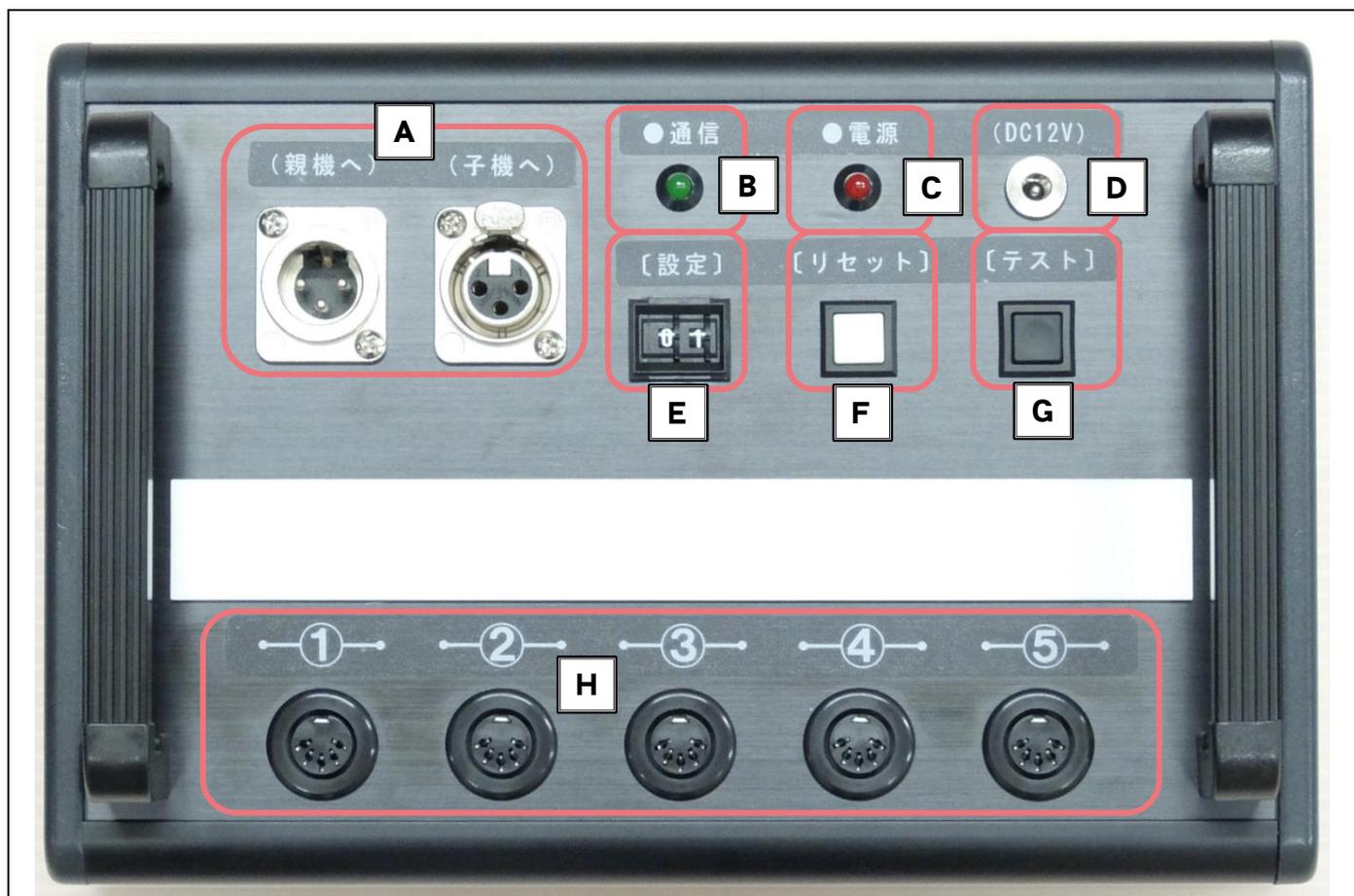


変換コードを接続してオス-メスコードにする



変換コード (オス-オス)

## 36. 子機パネルの説明



- 【A】 - [通信]
- 【B】 - [通信 LED]
- 【C】 - [電源 LED]
- 【D】 - [電源入力]
- 【E】 - [設定スイッチ]
- 【F】 - [リセットスイッチ]
- 【G】 - [テストスイッチ]
- 【H】 - [早押し入出力] 回転灯スイッチボックスと接続

## 37. 設定方法



### 【設定スイッチ】

- 左側（十の位）：機能
- 右側（一の位）：子機アドレス

### ■（親機接続チェック）子機から親機への通信状況を確認する機能

親機へ接続している状況でリセットボタンとテストボタンを同時に押す。

通信 LED を 5 回 0.5 秒点滅する

※親機のターミナルチェックモードで接続を液晶表示で確認できる。

### ■機能

- 【0】 早押し判定ゲーム
- 【1】 動作テストモード 一の位の操作で、1号機（1：ON 2：OFF） 2号機（3：ON 4：OFF）・・・
- 【2】 子機単体モード
- 【3】

### ■アドレスとターミナル番号の関係

親機 1-5

子機

1号：6-10、2号：11-15、3号：16-20、4号：21-25、5号：26-30

6号：31-35、7号：36-40、8号：41-45、9号：46-50、10号：51-55

## 38. キヤノンコネクタの接続方法



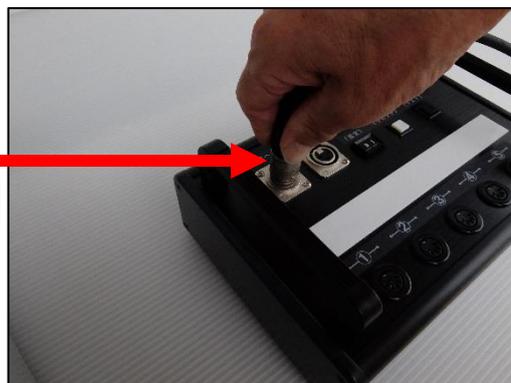
＜操作卓 通信ケーブルの接続＞  
カチッと音がするまで差し込む



＜操作卓 通信ケーブルを外す＞  
金具ピンを押しながらプラグを抜く



＜子機 通信ケーブルの接続＞



＜子機 通信ケーブルを外す＞  
子機側のツメを押し込み抜いてください



＜子機⇄子機間 通信ケーブルの接続＞



＜通信 3Pin ケーブル＞ ＜電源 (AC アダプタ) ＞

## 39. ターミナルチェック機能

ターミナルチェック（子機接続時のみ）	
<pre>Terminal_Chaek 1:NL 2:NL 3:NL 4:NL 5:NL 6:NL 7:NL 8:NL 9:NL 0:NL</pre>	<p>■（ターミナルチェック）親機から子機への通信状況を確認する機能 1:OK 2:NL で表示</p> <p>設定スイッチ（無音）と（設定）をONにする。 サウンドストップボタンを押すと子機へ向けてコマンドを送信</p>
<pre>Terminal_Chaek 1:OK 2:OK 3:NL 4:NL 5:NL 6:NL 7:NL 8:NL 9:NL 0:NL</pre>	<p>子機1号と子機2号から返事がある。</p>
<pre>Terminal_Chaek 1:2 2:NL 3:NL 4:NL 5:NL 6:NL 7:NL 8:NL 9:NL 0:NL</pre>	<p>子機1号のアドレスを設定したものが2台接続されている事を表示</p>

## 40. よくある質問と答え（子機増設関連）

●	
●	
●	
●	
●	
●	
●	
●	
●	

# ご注意ください！

**(重要) 乱暴に取り扱おうと壊れてしまいます**

「22. 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」



**機材の不良や破損に関しては  
ご連絡をお願いします。**

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