

# 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10人まで利用可能

## 取扱説明書

2015年6月17日改訂



〒780-0991 高知県高知市宗安寺 591-1

電話:(088)843-1601 携帯:090-3041-6033

WebSite:<http://www.globe.to/shop/> E-Mail:[shop@globe.to](mailto:shop@globe.to)

# 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。

当然の事ながら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こともあります。万が一トラブルがあって連絡を頂いても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、いつでもサポートを保障するといった体制は取っておりませんので事前に余裕を持ってテストし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、弊社はいかなる責任も負いかねます。



－ 目次 －

|         |                                  |
|---------|----------------------------------|
| Page 1  | 表紙                               |
| Page 2  | ご注意ください。                         |
| Page 3  | ご利用のお客様へ 注意事項                    |
| Page 4  | 目次                               |
| Page 5  | 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 6  | 2.大切な電源について                      |
| Page 7  | 3.各機器の紹介と梱包                      |
| Page 8  | 4.操作卓パネルの説明                      |
| Page 9  | 5.新機能の紹介                         |
| Page 10 | 6.基本セット(5人分)の内訳 7.機器の接続方法        |
| Page 11 | 接続図                              |
| Page 12 | 8.動作の確認方法 9.設定方法(A)              |
| Page 13 | 10.設定方法(B) 11.制御                 |
| Page 14 | 同上                               |
| Page 15 | 12.利用例 ①タイマーOFFモード               |
| Page 16 | 13.利用例 ②タイマーONモード                |
| Page 17 | 14.タイマーとは 15.タイマー機能を利用した進行例      |
| Page 18 | 16.利用例 ③タイマーON&リスタートONモード        |
| Page 19 | 17.リスタート機能を利用した進行例               |
| Page 20 | 18.利用例 ④お手着きON&リスタートON&タイマーONモード |
| Page 21 | 19.お手着き判定機能を利用した進行例              |
| Page 22 | 20.効果音                           |
| Page 23 | 同上                               |
| Page 24 | 21.よくある質問と答え                     |
| Page 25 | 同上                               |
| Page 26 | 22.アクションハットの取扱方法と注意              |
| Page 27 | 同上 取付方法                          |
| Page 28 | 23.アクションハットデザインシートの寸法            |
| Page 29 | 24.アクションハット可動札の調整                |
| Page 30 | 25.あと片づけの注意                      |
| Page 31 | 26.機材チェックシート(見本)                 |
| Page 32 | 27.安全にお使い頂くために／弊社連絡先             |
| Page 33 | 28.判定モニター(オプション対応品)              |
| Page 34 | 29.延長ケーブルの利用について                 |

# 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頂く為にも必ず最後までこの取扱説明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

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操作卓で該当する番号のテストボタンを押して札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。特に回答者は一般人で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

- 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安易に電話で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慌てることになります。
- 落とせば壊れることもあります。乱暴に扱わないでください。
- 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。
- 本機は防水や防滴仕様ではありません。
- 内部には精密な電子部品が多数実装されています。移動および輸送時には大きな衝撃が加わらないようにして下さい。
- 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さけ、なるべく日陰で通気性の良い場所でご使用ください。熱反射シート等を利用して対策してください。
- 定格電圧 AC100V, 50/60Hz 300W 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。
- 電源の詳細については「大切な電源について」を参考にしてください
- 電源コードは機材への挟み込みなど、無理な力が加わらないようご注意ください。
- 異常な音やにおいが発生した際は、利用を中止し電源コードをコンセントから抜いてご連絡ください。
- 長時間利用しない場合、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」をはじめ会館などで照明電源として用いる「調光電源」、ほかにも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。テスターで 100V（無負荷電圧）あっ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接続箇所を少なく接続する必要があります。
- 例えば、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。これも大声測定器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。しかしちょうちん電球やホットプレートなど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 以下となることがあります。



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% フルで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？」と確認を取って利用することをお勧めします。



- 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

### 3. 各機器の紹介と梱包



運搬用箱



アクションハット



回転灯スイッチボックス



操作卓



外部押しボタンスイッチ



配線コード



回答者周辺機器



配線の状態



コネクタの形状





## 4. 操作卓パネルの説明



- A - [電源] 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 - [帽子試験] 収納時に帽子の札が上がっている場合に接続し下げます



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 — [判定 7 セグ] 判定を番号表示

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利用しません。

## 5. 新機能の紹介



### ●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リスタートします。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機能

回答者が押すボタンは最初の一度だけを判定する機能で押したままのボタンは受け付けません。

### ●お手着き判定機能

~~不正解だった場合に、その回答者は一回だけお休み、同時に複数の人がお休みとなることはありません。~~

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モード①②の選択が可能となりました。 2014.1.13

### ●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。

### ●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。

### ●帽子試験

アクションハットの札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札を下ろすことができます。札を交換する際などに利用してください。札はサーボモータへ直付けとなっているため手動での札の上げ下げは機器を破損させる恐れがあるため絶対に行わないでください。



## 6. 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 (帽子) : 5 台
- (4) 札 : 5 枚 (アクションハットへ取付済)
- (5) 外部押しボタンスイッチ : 5 台
- (6) 接続コード 15m : 5 本
- (7) 操作マニュアル : 1 冊 ※ (2) ~ (6) は回答者数分
- (8) 機材チェックシート : 1 枚 予備プレート : 1 枚 調整棒 : 1 本

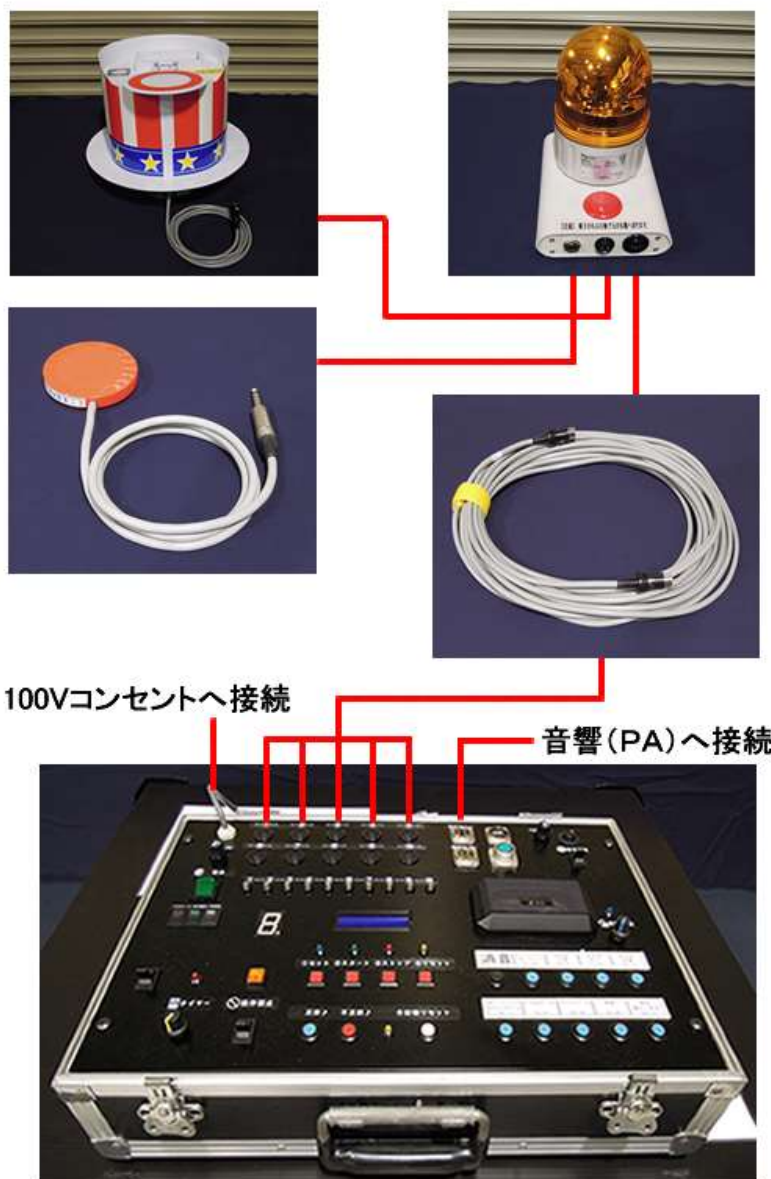
## 7. 機器の接続方法(接続写真参照)

！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／回転灯側の向きはなくコードの両端の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 : アクションハット上部にある札は破損防止のためはめ込み式で付いています。
- ⑨ : 早押し判定機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。
- ⑩ : 電源は AC100V300W 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、操作卓の判定表示機能(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。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。

|                       |               |
|-----------------------|---------------|
|                       |               |
| <p>回転灯スイッチボックスへ接続</p> | <p>7セグ表示部</p> |

## 8. 動作の確認方法

全ての接続を終えまし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。なお、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)

## 9. 設定方法(A)



### 【電源スイッチ】

起動には電源を入れて0.5秒掛かります。

### 【設定スイッチ】

左側(赤LED):リスタート機能

中央(緑LED):お手着き判定機能

右側(黄LED):お手着き判定機能(+追加)機能選択へ変更 2014.1.13

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。



### 【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、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す。

### 【操作禁止機能】

操作禁止スイッチをONにすると、設定スイッチ(リスタート・おてつき・未設定)、タイマースイッチを除く全ての機能(効果音を含む)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。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。



# 10. 設定方法(B) 2014.5.17 追加



**【表示反転スイッチ】**

回転灯BOX(外部ボタン・アクションハット接続BOX)は、③接続位置に対応して④モニター & テストスイッチの番号や⑤判定表示に連動しています。操作卓の配置場所に寄っては表示を逆にしたい場合は発生します。ただし、④はそのまま、⑤判定表示だけ逆になりますのでご注意ください。

例) スwitchをONで、最初に 2 番が押された場合に、本来2と⑤に表示されるものは8と表示されます。

**【チキ無音スイッチ】**

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

## 11. 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witch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

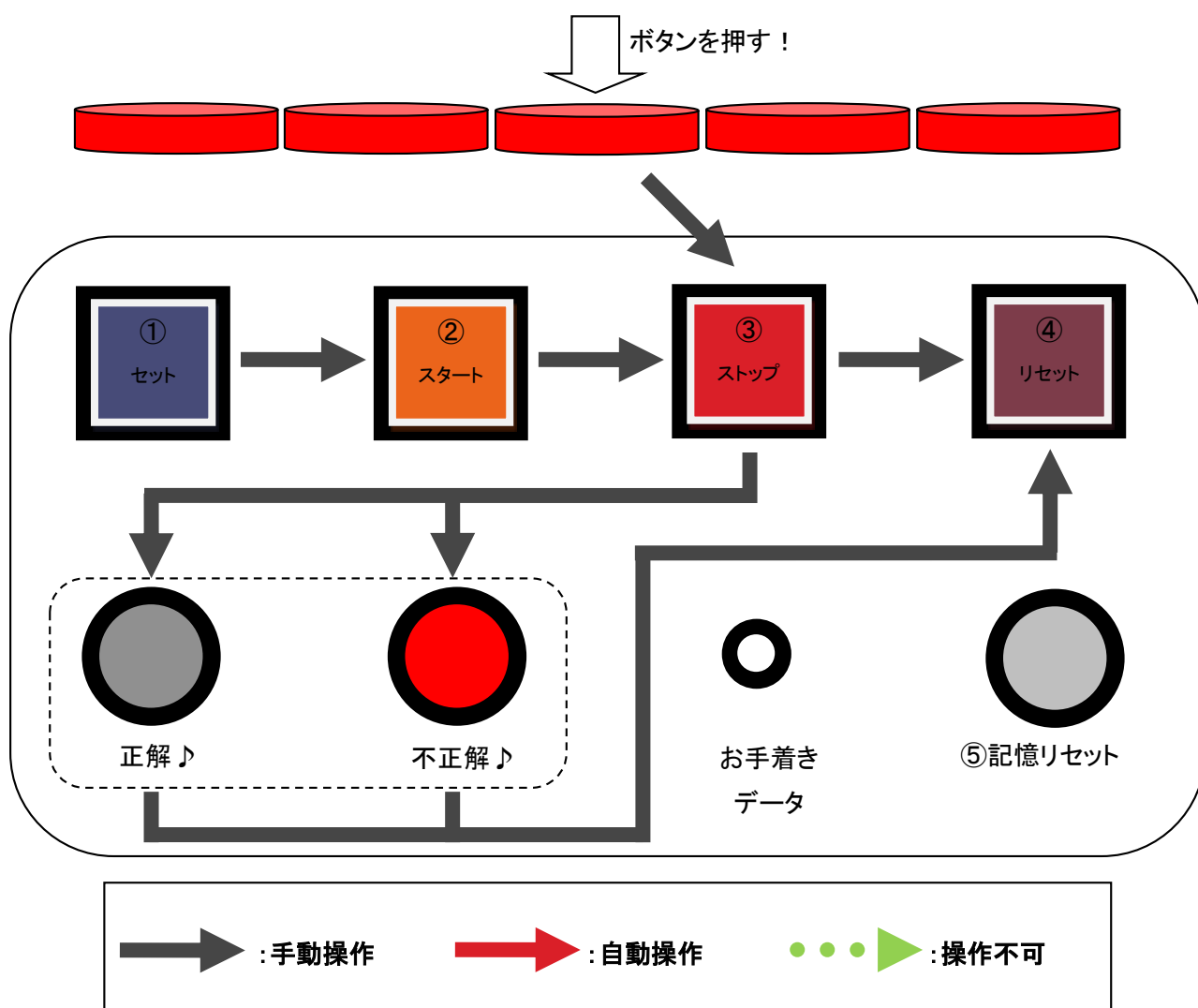


【重要】 リスタート機能ON時には正解♪・不正解♪ボタンを押すことで自動的にリセット処理からスタートへ移行するため、不正解♪の連続押しはしないでください。

【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。



## 1 2. 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。

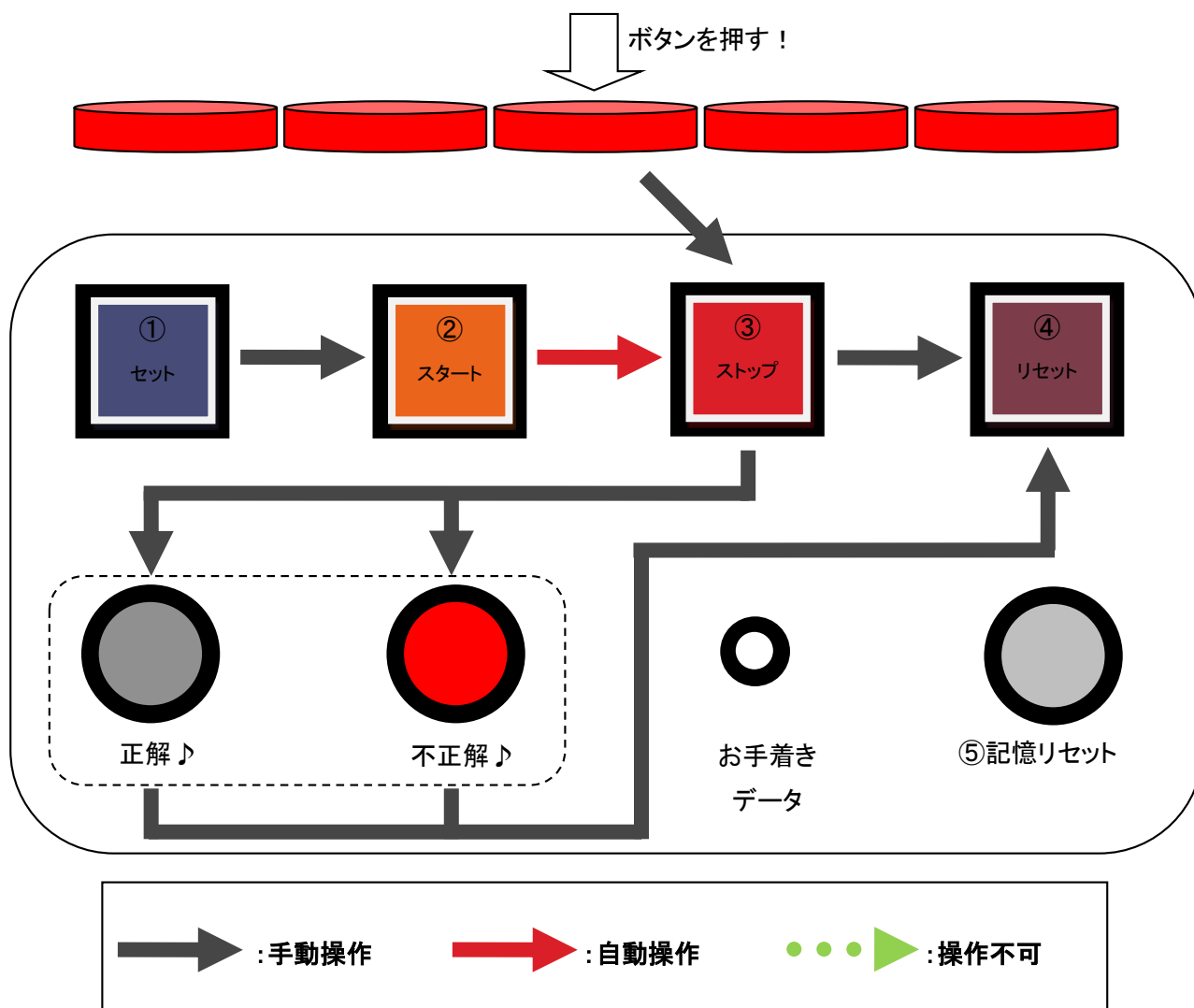
ストップ状態では回答者ボタンは受け付けません。

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

## 1 3. 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。

## 14. 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：ピョ～～♪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

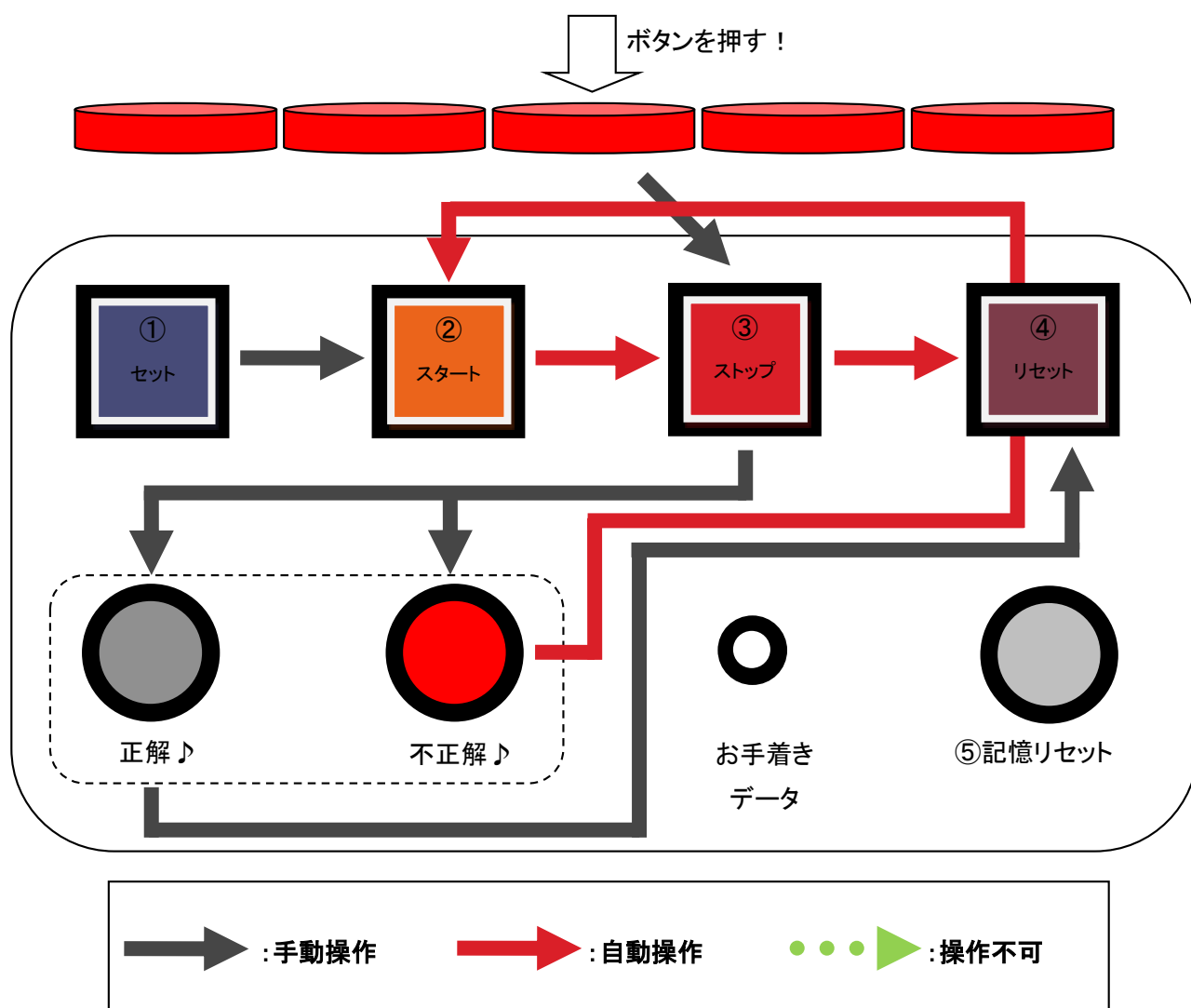
### ！重要！

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。

## 15. 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 ボタンを押すとピョ～～♪ → 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♪（ピンポーン）／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 ピョーフォアフォー♪）が鳴り時間切れとなる。

## 16. 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

※判定は一回だけ有効(正解♪・不正解♪)誤って正解♪を押すと後に不正解♪を押してもリスタートしない。

※不正解♪ボタンの二度押しはできない。(リスタート機能ON時)



## 17. 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

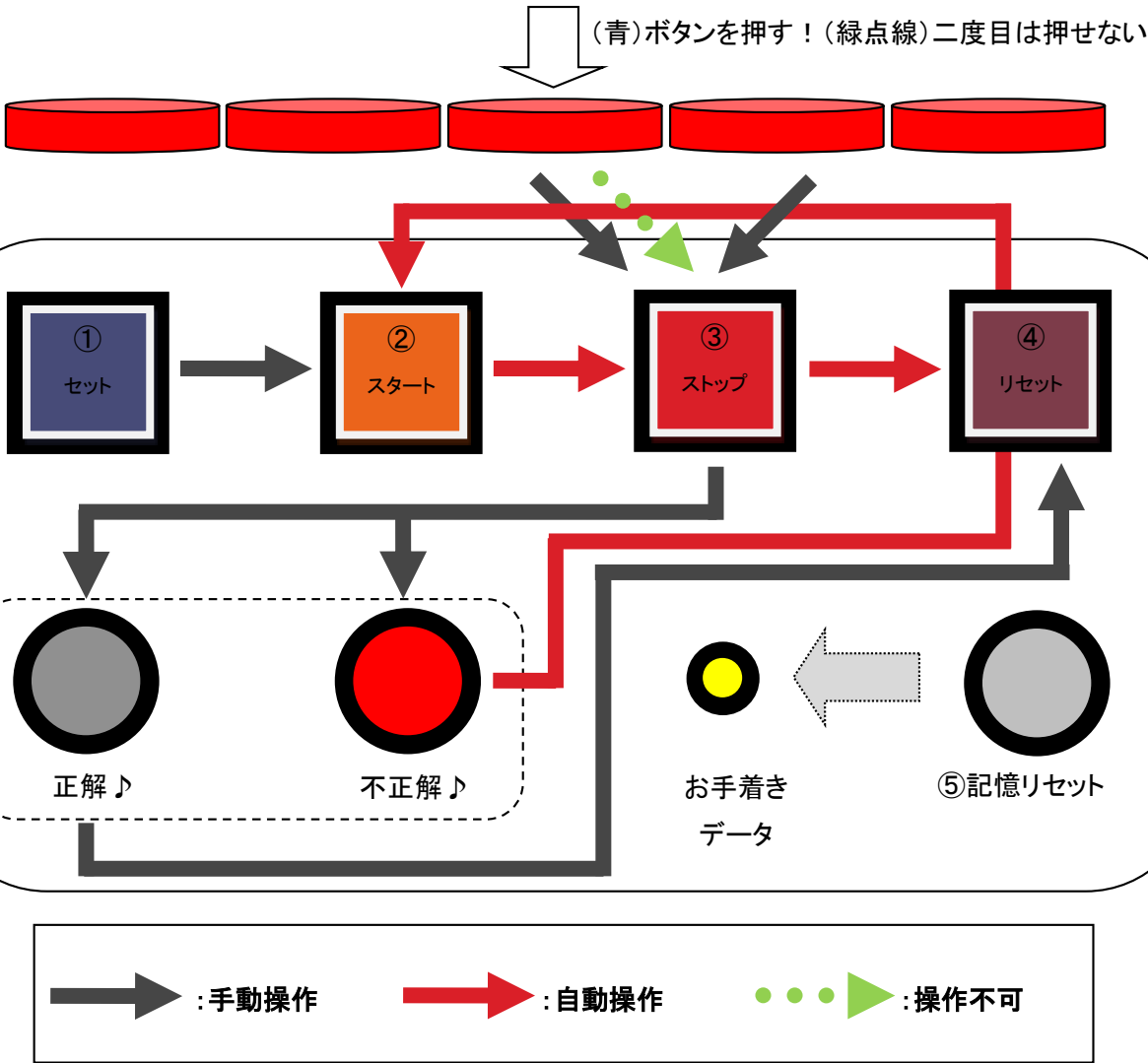
### ！重要！

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。

## 18. 利用例



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。

※判定は一回だけ有効(正解♪・不正解♪) 誤って正解♪を押すと後に不正解♪を押してもリスタートしない。また、同時にお手着きデータも消去されるので注意してください。

※不正解♪ボタンの二度押しはできない。(リスタート機能ON時)

## 仕様変更 ●お手着き判定機能

~~不正解の場合に、その回答者は一回だけお休み、同時に複数の人がお休みとなることはありません。~~

不正解の場合に、①記憶リセットボタンが押されるまでお手付き者が増えて行く(+追加お休みモード)と②次のお手付き者が出た時点で復活できる(一回だけお休みのモード)から選択が可能となりました。 2014.1.13

## 19. 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Cで機能選択

#### ◎OFF (一回だけお休みモード)

- ▼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。
- ※同時に複数の人がお休みとなることはありません。

#### ◎ON (+追加お休みモード)

- ▼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。
- ※同時に複数の人がお休みになります。

### ！重要！2014.1.13 変更

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。

## 20. 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ステレオ出力できます。</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 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</p> <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                                                                               |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| <br>ミキサーへの接続   | <br>キャノン 3P オスメスコード |  |
| <br>ギターアンプへの接続 | <br>キャノン 3P メス-フォーン |  |
| <br>有線マイクで直接集音 | <br>キャノン 3P メス-フォーン |  |

## ■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   | 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 2014.1.13 変更 |             | 3秒   | ST9U0016.MP3 |

## ■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   |       | ST9U0001.MP3 |
| ②スタート 設定C(OFF) | チキチキ      | 1分45秒 | ST9U0002.MP3 |
|                |           |       |              |
| ボタンを押した        | ピヨ～～      |       | ST9U0003.MP3 |
| タイムアップ         | ピヨーフォアフォー |       | ST9U0004.MP3 |
| 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♪ |    | ST9U0005.MP3 |
| 不正解 | ブブブブー♪ |    | ST9U0006.MP3 |

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。

全ての効果音は操作禁止スイッチがONの状態では利用できません。

## 【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



## 2 1. 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witch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。

## 2 2. 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。

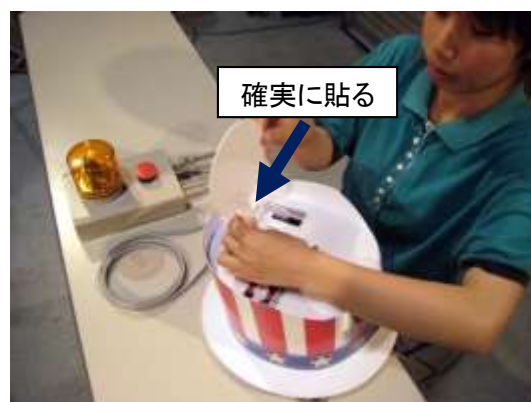
### ■手を挟まないために



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。



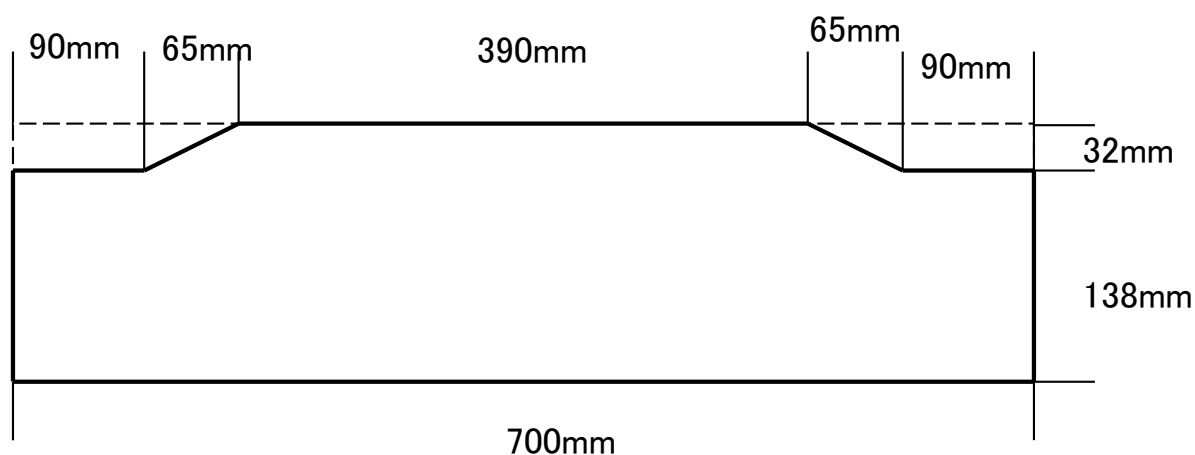
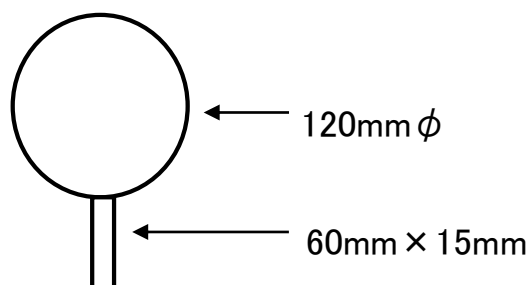
## 23. アクションハットデザインシートの寸法

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

## 24. 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。





## 25. 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！**

## 26. 機材チェックシート(見本)

### ー 早押し判定器 機材チェックシート ー

- 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<br>ご利用日 : 年 月 日<br>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)   | 4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。**

## 27.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

## 28. 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。

2014. 2. 13



- 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DC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



- 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。



## 29. 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(オスーオス)、延長コード15m(オスーメス)
- 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(オスーオス)15m



延長コード(メスーオス)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)