

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2007-143917

(P2007-143917A)

(43) 公開日 平成19年6月14日(2007.6.14)

(51) Int. Cl. F I テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01)
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 C
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 A
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 8 頁)

(21) 出願番号	特願2005-343381 (P2005-343381)	(71) 出願人	000154679 株式会社平和
(22) 出願日	平成17年11月29日 (2005.11.29)		群馬県桐生市広沢町2丁目3014番地の8
		(74) 代理人	100060759 弁理士 竹沢 荘一
		(74) 代理人	100087893 弁理士 中馬 典嗣
		(72) 発明者	野崎 大亮 群馬県桐生市広沢町2丁目3014番地の8 株式会社平和内

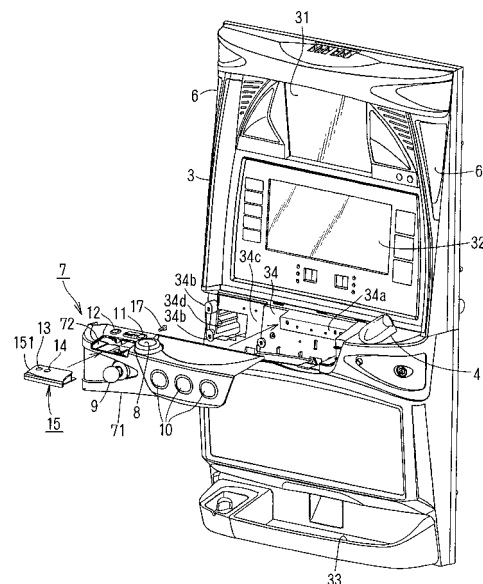
(54) 【発明の名称】遊技機の操作部構造

(57) 【要約】

【課題】遊技補助操作ユニットを固定している締結部材を緩める等の不正行為を防止する。

【解決手段】遊技操作ユニット7は、遊技操作ボタン8、9、10、11が組み付けられ、かつ前扉3の裏面側から前方を向く第1の締結部材16により前扉3の前面に固定される操作部カバー71と、操作部カバー71に設けられた装着孔72に組み付けられる遊技補助操作ユニット15とを含む。遊技補助操作ユニット15は、装着孔72を閉塞するとともに、操作部カバー71の裏側から前方を向く第2の締結部材17により操作部カバー71に固定される補助カバー151と、補助カバー151に組み付けられる遊技補助操作部13、14とを含む。前扉3は、補助カバー151を予め組み付けた操作部カバー71を前扉3に固定した状態において、第2の締結部材17の頭部17aに対向する遮蔽部34cを有する。

【選択図】図2



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

筐体と、該筐体の前面に設けられる前扉とを備え、該前扉の前面に設けられた遊技操作ユニットにゲームのために操作する遊技操作部を配置した遊技機の操作部構造において、

前記遊技操作ユニットは、前記遊技操作部が組み付けられ、かつ前記前扉の裏面側から前方を向く第 1 の締結部材により前記前扉の前面に固定される操作部カバーと、該操作部カバーに設けられた装着孔に組み付けられる遊技補助操作ユニットとを含み、

該遊技補助操作ユニットは、前記装着孔を閉塞するとともに、前記操作部カバーの裏側から前方を向く第 2 の締結部材により前記操作部カバーに固定される補助カバーと、該補助カバーに組み付けられる遊技補助操作部とを含み、

前記前扉は、予め前記補助カバーを組み付けた前記操作部カバーを前記前扉に固定した状態において、前記第 2 の締結部材の頭部に対向する遮蔽部を有することを特徴とする遊技機の操作部構造。

10

【請求項 2】

遊技補助操作ユニットの補助カバーに、遊技操作ユニットの操作部カバーにおける装着孔の裏面側周囲に対して上方へ係合可能な係合部を設けたことを特徴とする請求項 1 記載の遊技機の操作部構造。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、筐体と、筐体の前面に設けられる前扉とを備え、前扉の前面に設けられた遊技操作ユニットにゲームのために操作する遊技操作部を配置した遊技機の操作部構造に関する。

20

【背景技術】**【0002】**

スロットマシン等の遊技機は、筐体と、筐体の前面に開閉可能に設けられる前扉とを備え、前扉の前面中央には、遊技者が遊技のために操作する操作ボタン等の操作部を配置した操作ユニットが設けられている。また、操作ユニットには、遊技機の機種によって、遊技補助操作ユニット（例えば、メダル貸出用カード操作装置、いわゆる CR 操作装置）を取り付ける場合と取り付けない場合とがある。

30

【0003】

遊技補助操作ユニットを操作ユニットに取り付ける場合には、操作ユニットに設けた開口に遊技補助操作ユニットの操作ボタンを上面側に露出させるように取り付けられる。また、遊技補助操作ユニットを取り付けない場合には、補助カバーにより操作ユニットの開口を塞ぐようになっている。そして、遊技補助操作ユニットまたは補助カバーは、前扉の裏側からボルト止めされて操作ユニットから容易に外れないように固定される（例えば、特許文献 1 参照）。

【特許文献 1】特開 2005 - 21436 号公報

【発明の開示】**【発明が解決しようとする課題】**

40

【0004】

しかし、特許文献 1 に記載された遊技機の操作部構造においては、ボルトの頭部が前扉の裏面側に露出するため、ボルトの頭部を不正に操作することによってボルトを緩め、遊技補助操作ユニットと操作ユニットの開口との間の隙間から不正具を遊技機内へ不正にアクセスする等の不正行為を防止する上で十分なものではない。

【0005】

本発明は、上述のような課題に鑑み、遊技補助操作ユニットを固定している締結部材を緩める等の不正行為を確実に防止し得るようにした遊技機の操作部構造を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

50

【0006】

本発明によると、上記課題は、次のようにして解決される。

(1) 筐体と、該筐体の前面に設けられる前扉とを備え、該前扉の前面に設けられた遊技操作ユニットにゲームのために操作する遊技操作部を配置した遊技機の操作部構造において、前記遊技操作ユニットは、前記遊技操作部が組み付けられ、かつ前記前扉の裏面側から前方を向く第1の締結部材により前記前扉の前面に固定される操作部カバーと、該操作部カバーに設けられた装着孔に組み付けられる遊技補助操作ユニットとを含み、該遊技補助操作ユニットは、前記装着孔を閉塞するとともに、前記操作部カバーの裏側から前方を向く第2の締結部材により前記操作部カバーに固定される補助カバーと、該補助カバーに組み付けられる遊技補助操作部とを含み、前記前扉は、予め前記補助カバーを組み付けた前記操作部カバーを前記前扉に固定した状態において、前記第2の締結部材の頭部に対向する遮蔽部を有する。

10

【0007】

(2) 上記(1)項において、遊技補助操作ユニットの補助カバーに、遊技操作ユニットの操作部カバーにおける装着孔の裏面側周囲に対して上方へ係合可能な係合部を設ける。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、次のような効果が奏せられる。

(a) 請求項1記載の発明によると、遊技補助操作ユニットを取り付けた遊技操作ユニットの操作部カバーを前扉に固定した状態において、補助カバーを固定している第2の締結部材の頭部が前扉に設けた遮蔽部により隠蔽されるため、遊技操作ユニットを前扉から外さない限り第2の締結部材を緩めることは実質的に不可能である。その結果、遊技補助操作ユニットの不正な取り外しを阻止することができ、遊技機内への不正アクセスを確実に防止することができる。

20

【0009】

(b) 請求項2記載の発明によると、補助カバーに設けた係合部が操作部カバーにおける装着孔の裏面側周囲に係合するため、遊技補助操作ユニットを遊技操作ユニットに対して確実に固定することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0010】

図1は、本発明の一実施形態を適用した遊技機(スロットマシン)の斜視図である。なお、以下の説明では、図1における左斜め下方を「前方」とし、右斜め上方を「後方」とし、左斜め上方を「左方」とし、右斜め下方「右方」とする。

30

【0011】

遊技機(1)は、遊技媒体を円板状のメダル(コインも含む)とし、メダルを筐体(2)の前面に開閉可能に設けられた前扉(3)の前面右側に設けたメダル投入部(4)に投入することによって、後述のような所定のゲームが行われるものである。

【0012】

なお、本実施形態において、遊技機(1)を遊技媒体がメダルとするスロットマシンとして説明するが、本発明は、これに特定されるものでなく、遊技機(1)を遊技媒体がパチンコ玉であるパチンコ機またはスロットマシンとしても良い。

40

【0013】

筐体(2)内には、外周面に複数種類の図柄、数字等で構成される識別情報が描かれた左、中、右3個の回転リール(5)、メダルを貯留及び払出可能なホッパーユニット(図示略)、遊技全体を統括的に制御する主制御基板(図示略)、主制御基板の指令に基づいて遊技演出手段に制御信号を出力可能な副制御基板(図示略)、主制御基板やその他の電気機器へ電力を供給する電源装置(図示略)等が収容されている。なお、遊技演出手段としては、前扉(3)の裏面側に設けられ、各種遊技情報や演出情報を表示可能な液晶表示ユニット(図示略)、効果音を発生するスピーカ(図示略)、光により演出効果を盛り上げるランプ(6)等がある。

50

【0014】

前扉(3)の前面中央に必要に応じて着脱可能に取り付けられた遊技操作ユニット(7)の操作部カバー(71)には、クレジット状態(ゲームが入賞したとき賞品として付与されるメダルやメダル投入部(4)に投入されたメダルを主制御基板に設けたメモリに電氣的に蓄積する状態)のメダルを最大の3枚、ゲームに投資するときに操作されるMAXベットボタン(8)と、各回転リール(5)を回転させるときに操作されるスタートレバー(9)と、各回転リール(5)の回転を停止させるときに操作される3個のストップボタン(10)と、メダルを1枚ずつゲームに投資するときに操作される1枚ベットボタン(11)と、クレジット状態のメダルを精算するときに操作される精算ボタン(12)と、遊技補助操作ユニットをなすCR操作ユニット(15)が設けられている。

10

【0015】

なお、MAXベットボタン(8)、スタートレバー(9)、ストップボタン(10)、1枚ベットボタン(11)、精算ボタン(11)は、本発明に係わるゲームのために操作する遊技操作部を構成する。

【0016】

CR操作ユニット(15)は、遊技操作ユニット(7)の操作部カバー(71)の左部に設けられた装着孔(72)を閉塞するように取り付けられるとともに、その上面には、遊技補助操作部をなすメダル貸出用操作ボタン(13)及びカードを返却させるときに操作されるカード返却操作ボタン(14)が設けられている。

【0017】

遊技操作ユニット(7)の装着孔(72)には、遊技機(1)がカードを用いてメダルの貸し出しを行なう、いわゆるCR対応機種である場合、貸出用操作ボタン(13)及びカード返却操作ボタン(14)を設けたCR操作ユニット(15)が取り付けられ、また、遊技機(1)がCR対応機種以外の機種である場合、貸出用操作ボタン(13)及びカード返却操作ボタン(14)を有しない補助カバー(15)のみが取り付けられる。なお、以下の説明では、CR対応機種とCR対応機種以外の補助カバー(15)の取付構造は、同一であるため、CR対応機種について説明する。

20

【0018】

前扉(3)の前面には、液晶表示ユニットの液晶画面に表示される遊技情報や演出情報を透視可能な演出情報表示窓(31)及び各回転リール(5)の識別情報を3こまずつ透視可能な識別情報表示窓(32)が設けられている。

30

【0019】

遊技機(1)のゲームは、遊技者がメダルをメダル投入部(4)に投入した後、MAXベットボタン(8)または1枚ベットボタン(11)によりメダルの賭数を設定した後、スタートレバー(9)を操作して、全ての回転リール(5)を回転させることによって開始される。

【0020】

回転リール(5)が回転して所定時間が経過した後、3個のストップボタン(10)を順次操作して、各回転リール(5)の回転を停止させ、有効ラインに並ぶ各回転リール(5)の識別情報の組み合わせにより、入賞の有無、及び賞の大小に応じたメダルの配当枚数が確定される。入賞した場合には、予め定めた入賞枚数分だけそのときのクレジット数に加算される。クレジット数が限度枚数(例えば、50枚)を超過した場合には、その超過分に相当する数のメダルがホッパーユニットから前扉(3)の下部に設けられた受皿(33)に払い出される。

40

【0021】

次に、本発明の特徴部分なす遊技操作ユニット(7)について説明する。図2は、前扉(3)の分解斜視図、図3は、遊技操作ユニット(7)の平面図、図4は、図3におけるIV-IV線に沿う拡大縦断面図、図5は、前扉(3)を含む図3におけるV-V線に沿う拡大縦断面図、図6は、前扉(3)を含む図3におけるVI-VI線に沿う拡大縦断面図である。

【0022】

遊技操作ユニット(7)は、合成樹脂製の操作部カバー(71)に、予めMAXベットボタン

50

(8)、スタートレバー(9)、ストップボタン(10)、1枚ベットボタン(11)、精算ボタン(12)、CR操作ユニット(15)を組み付けた状態で、前扉(3)の前面中央に設けられた凹部(34)の取付部(34a)(34b)に、前扉(3)の裏面側から前方を向く複数のボルト(16)(第1の締結部材)(図6参照)によって操作部カバー(71)を締結することにより、前扉(3)の前面中央に固定される。

【0023】

CR操作ユニット(15)は、合成樹脂製の補助カバー(151)に、予め貸出用操作ボタン(13)、カード返却操作ボタン(14)、各操作ボタン(13)(14)の操作を検出するセンサ(152)を実装したCR基板(153)をそれぞれ組み付けた状態で、操作部カバー(71)の装着孔(72)に補助カバー(151)を嵌合するとともに、操作部カバー(71)の裏面側から前方を向くボルト(17)(第2の締結部材)(図5参照)によって補助カバー(151)を締結することにより、操作部カバー(71)に固定される。

10

【0024】

補助カバー(151)の前下部には、後方へ所定量突出した下爪部(151a)(図4参照)、また、同じく後上部には、後方へ所定突出した上爪部(151b)(図4参照)がそれぞれ設けられている。下爪部(151a)及び上爪部(151b)は、操作部カバー(71)における装着孔(72)の裏面側周囲に下方から係合することによって、CRカバー(151)の上方移動を阻止する。

【0025】

CR操作ユニット(15)を遊技操作ユニット(7)に固定した後、遊技操作ユニット(7)は、前扉(3)の前面中央に、前述のように固定される。この結果、図5に示すように、CR操作ユニット(15)を遊技操作ユニット(7)に固定しているボルト(17)の頭部(17a)は、頭部(17a)に対向する前扉(3)に設けられた遮蔽部(34c)により、前扉(3)の裏面側に露出しないように隠蔽される。

20

【0026】

なお、前扉(3)における遮蔽部(34c)の左方に穿設された開口部(34d)(図2参照)は、遊技操作ユニット(7)におけるセンサ、基板等に電氣的に接続された各ハーネス(電線)を前扉(3)の裏面側に引き出すためのもので、ボルト(17)の頭部(17a)に対向しない位置に設けられている。

【0027】

以上のように、本発明の実施形態は、CR操作ユニット(15)を取り付けた遊技操作ユニット(7)の操作部カバー(71)を前扉(3)の前面に固定した状態においては、補助カバー(151)を固定しているボルト(17)の頭部(17a)が前扉(3)に設けた遮蔽部(34c)により隠蔽されるため、遊技操作ユニット(7)を前扉(3)から外さない限りボルト(17)を緩めることは実質的に不可能となる。この結果、CR操作ユニット(15)の不正な取り外しを阻止することができ、遊技機(1)内への不正アクセスを確実に防止することができる。

30

【図面の簡単な説明】

【0028】

【図1】本発明の一実施形態を適用した遊技機の斜視図である。

【図2】本発明に係わる前扉の分解斜視図である。

【図3】本発明に係わる遊技操作ユニットの平面図である。

40

【図4】図3におけるIV-IV線に沿う拡大縦断面図である。

【図5】前扉を含む図3におけるV-V線に沿う拡大縦断面図である。

【図6】前扉を含む図3におけるVI-VI線に沿う拡大縦断面図である。

【符号の説明】

【0029】

(1)遊技機(スロットマシン)

(2)筐体

(3)前扉

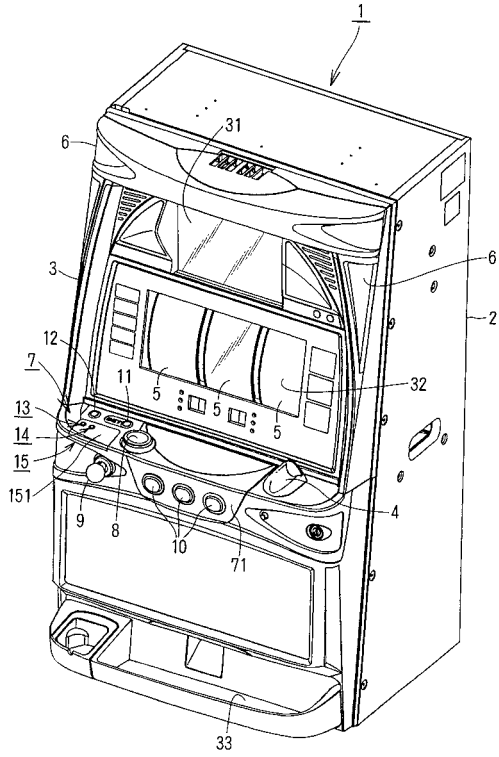
(4)メダル投入部

(5)回転リール

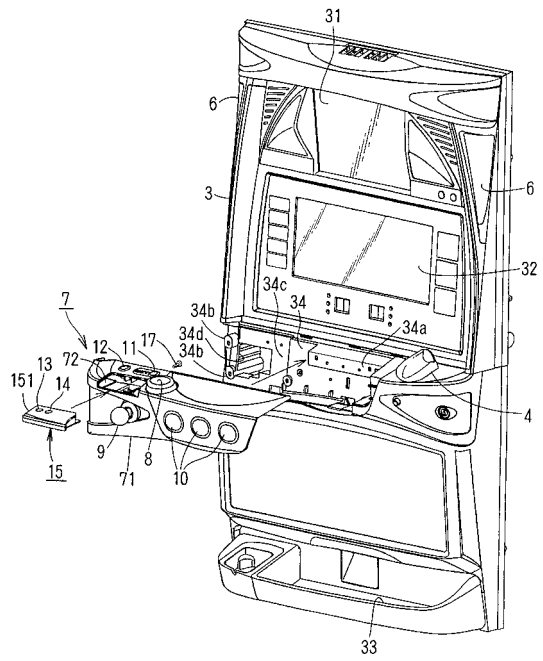
50

- (6) ランプ
- (7) 遊技操作ユニット
- (8) MAXベットボタン(遊技操作部)
- (9) スタートレバー(遊技操作部)
- (10) ストップボタン(遊技操作部)
- (11) 1枚ベットボタン(遊技操作部)
- (12) 精算ボタン
- (13) 貸出用操作ボタン(遊技補助操作部)
- (14) カード返却操作ボタン(遊技補助操作部)
- (15) CR操作ユニット(遊技補助操作ユニット) 10
- (16) ボルト(第1の締結部材)
- (17) ボルト(第2の締結部材)
- (17a) 頭部
- (31) 演出情報表示窓
- (32) 識別情報表示窓
- (33) 受皿
- (34) 凹部
- (34a)(34b) 取付部
- (34c) 遮蔽部
- (34d) 開口部 20
- (71) 操作部カバー
- (72) 装着孔
- (151) 補助カバー
- (151a) 下爪部
- (151b) 上爪部
- (152) センサ
- (153) CR基板

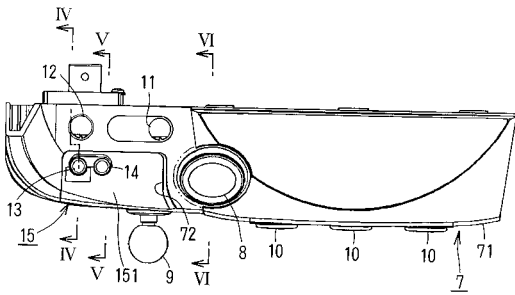
【 図 1 】



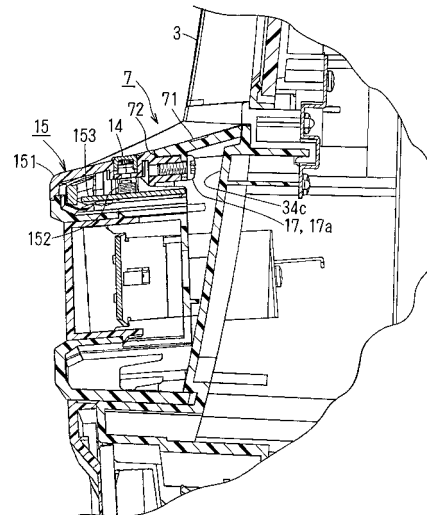
【 図 2 】



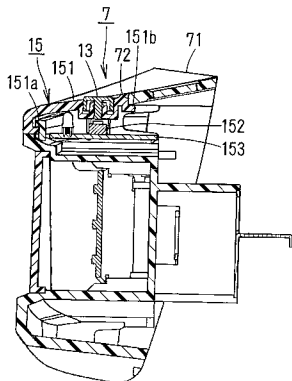
【 図 3 】



【 図 5 】



【 図 4 】



【 図 6 】

