

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載

【部門区分】第 1 部門第 2 区分

【発行日】令和 4 年 2 月 3 日(2022.2.3)

【公開番号】特開 2020-146218(P2020-146218A)

【公開日】令和 2 年 9 月 17 日(2020.9.17)

【年通号数】公開・登録公報 2020-038

【出願番号】特願 2019-45949(P2019-45949)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 5 0

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 1 月 26 日(2022.1.26)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

20

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

第 1 リールと、

第 2 リールと、

第 3 リールと、

1 ベットランプと、

2 ベットランプと、

3 ベットランプと、

遊技メダル投入口と、

遊技メダル投入口から投入された遊技メダルが通過する通路中に設けられ、遊技メダルを検知し得る検知手段 A 及び検知手段 B (検知手段 B は、検知手段 A より下流側に位置する)と、

30

を備え、

1 ベットランプと、2 ベットランプと、3 ベットランプと、は、設定されているベット数に対応して点灯可能であり、

ベット数として「3」が設定されており、内部抽選手段の内部抽選の結果として所定結果が決定されて所定図柄組合せが停止された場合は所定数の遊技メダルが付与可能であり、ベット数として「3」が設定されており、内部抽選手段の内部抽選の結果として所定結果が決定された所定の遊技にて前記第 1 リールと、前記第 2 リールと、前記第 3 リールと、が回転しているときの第 1 のタイミングでは、1 ベットランプと 2 ベットランプと 3 ベットランプが点灯されており、

40

前記所定の遊技にて前記第 1 リールが停止しており、前記第 2 リールと、前記第 3 リールと、が回転しているときの第 2 のタイミングでは、1 ベットランプと 2 ベットランプと 3 ベットランプが点灯されており、

前記所定の遊技にて前記第 1 リールと、前記第 2 リールと、が停止しており、前記第 3 リールが回転しているときの第 3 のタイミングでは、1 ベットランプと 2 ベットランプと 3 ベットランプが点灯されており、

前記所定の遊技にて前記第 1 リールと、前記第 2 リールと、前記第 3 リールと、が停止して、所定図柄組合せが停止した後の遊技が行われていない状況であってベット数として「1」以上の値が設定されていないときの第 4 のタイミングでは、1 ベットランプと 2 ベッ

50

トランプと3ベットランプが点灯されており、

所定の状況にて、遊技メダル投入口から遊技メダルが投入される場合において、当該遊技メダルに対する検知手段Aと検知手段Bの検知結果が所定条件を満たすと、クレジット数に「1」が加算される場合があり、

所定の状況にて、電源の供給が遮断される事象が発生した時から、当該電源の供給が遮断される事象を検知し、電源断処理を実行する時までの期間の設計値をT1とし、

所定の状況にて、遊技メダル投入口から遊技メダルが投入される場合における、当該遊技メダルを検知手段Aが検知する時から、当該遊技メダルを検知手段Bが検知して当該遊技メダルを検知手段Aが検知しなくなり当該遊技メダルを検知手段Bが検知しなくなる時までの期間の設計値をT2としたとき、

$T1 > T2$

となっている

遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

上述した課題を解決するために、本発明は、

第1リールと、

第2リールと、

第3リールと、

1ベットランプと、

2ベットランプと、

3ベットランプと、

遊技メダル投入口と、

遊技メダル投入口から投入された遊技メダルが通過する通路中に設けられ、遊技メダルを検知し得る検知手段A及び検知手段B（検知手段Bは、検知手段Aより下流側に位置する）と、

を備え、

1ベットランプと、2ベットランプと、3ベットランプと、は、設定されているベット数に対応して点灯可能であり、

ベット数として「3」が設定されており、内部抽選手段の内部抽選の結果として所定結果が決定されて所定図柄組合せが停止された場合は所定数の遊技メダルが付与可能であり、ベット数として「3」が設定されており、内部抽選手段の内部抽選の結果として所定結果が決定された所定の遊技にて前記第1リールと、前記第2リールと、前記第3リールと、が回転しているときの第1のタイミングでは、1ベットランプと2ベットランプと3ベットランプが点灯されており、

前記所定の遊技にて前記第1リールが停止しており、前記第2リールと、前記第3リールと、が回転しているときの第2のタイミングでは、1ベットランプと2ベットランプと3ベットランプが点灯されており、

前記所定の遊技にて前記第1リールと、前記第2リールと、が停止しており、前記第3リールが回転しているときの第3のタイミングでは、1ベットランプと2ベットランプと3ベットランプが点灯されており、

前記所定の遊技にて前記第1リールと、前記第2リールと、前記第3リールと、が停止して、所定図柄組合せが停止した後の遊技が行われていない状況であってベット数として「1」以上の値が設定されていないときの第4のタイミングでは、1ベットランプと2ベットランプと3ベットランプが点灯されており、

所定の状況にて、遊技メダル投入口から遊技メダルが投入される場合において、当該遊技

10

20

30

40

50

メダルに対する検知手段 A と検知手段 B の検知結果が所定条件を満たすと、クレジット数に「 1 」が加算される場合があり、  
所定の状況にて、電源の供給が遮断される事象が発生した時から、当該電源の供給が遮断される事象を検知し、電源断処理を実行する時までの期間の設計値を T 1 とし、  
所定の状況にて、遊技メダル投入口から遊技メダルが投入される場合における、当該遊技メダルを検知手段 A が検知する時から、当該遊技メダルを検知手段 B が検知して当該遊技メダルを検知手段 A が検知しなくなり当該遊技メダルを検知手段 B が検知しなくなる時までの期間の設計値を T 2 としたとき、  
 $T 1 > T 2$   
となっている  
ことを特徴とする。

10

20

30

40

50