

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2023-7972
(P2023-7972A)

(43)公開日 令和5年1月19日(2023.1.19)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I
A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z
A 6 3 F 7/02 3 3 2 B

テーマコード (参考)
2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全420頁)

(21)出願番号	特願2021-111158(P2021-111158)	(71)出願人	000148922 株式会社大一商会 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地
(22)出願日	令和3年7月2日(2021.7.2)	(74)代理人	100174182 弁理士 古田 広人
		(72)発明者	市原 高明 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株 式会社大一商会内
		(72)発明者	坂根 渉 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株 式会社大一商会内
		Fターム (参考)	2C088 CA05 CA14

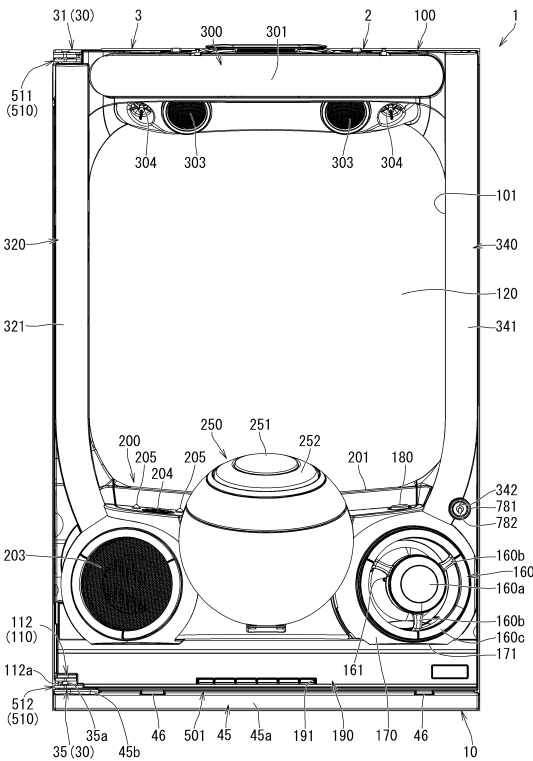
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】大量の出玉を付与した遊技機の管理の適正化を図ることが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】図柄変動遊技の結果が当りの場合に所定の当り遊技を実行する遊技機において、入賞口への入賞に基づいて賞球を付与する賞球付与手段と、所定期間の差玉が特定値に達したか否かを判定する差玉判定手段と、遊技の進行を制御する遊技制御手段と、備え、遊技制御手段は、差玉判定手段により差玉が特定値に達したと判定された場合に、以降の遊技を抑制態様で制御する遊技抑制手段を有する。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数の入賞口を有し、所定の始動条件の成立に基づいて図柄変動遊技を行い、該図柄変動遊技の結果が当りの場合に所定の当り遊技を実行する遊技機において、
前記入賞口への入賞に基づいて賞球を付与する賞球付与手段と、
所定期間の差玉が特定値に達したか否かを判定する差玉判定手段と、
遊技の進行を制御する遊技制御手段と、
備え、
前記遊技制御手段は、
前記差玉判定手段により前記差玉が前記特定値に達したと判定された場合に、以降の遊技を抑制態様で制御する遊技抑制手段を有する
ことを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ぱちんこ遊技機（一般に「パチンコ機」とも称する）や回胴式遊技機（一般に「パチスロ機」とも称する）等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、始動口に遊技球が入賞したことに基づいて大当たりとするか否かの抽選を行い、抽選結果が大当たりとなった場合には、表示装置に大当たり図柄を停止表示して大当たり遊技を発生させる遊技機が知られている。また、大当たり遊技の終了後に通常時に比べて遊技者に有利な状態に制御する遊技機が多数提案されている（例えば、特許文献 1）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2016-26097 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、近年では、新たな不正行為等により大量の出玉が不正行為者に付与された場合でも、当落に関する確率の偏りにより大量の出玉が遊技者に付与されてしまった場合と見分けがつかず、遊技ホール側が不正行為者に対する遊技停止を促すことが困難な場合があり、遊技機の管理がし難いという問題が生じている。また、当落に関する確率の偏りにより大量の出玉が正規の遊技者に付与されてしまう場合もあり、所謂「のめり込み」等についても問題が生じている。

30

【0005】

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、大量の出玉を付与した遊技機の管理の適正化を図ることが可能な遊技機を提供することにある。

40

【課題を解決するための手段】

【0006】

上述の目的を達成するための有効な解決手段を以下に示す。なお、必要に応じてその作用等の説明を行う。また、理解の容易のため、発明の実施の形態において対応する構成等についても適宜示すが、何ら限定されるものではない。

【0007】

上記した目的を達成するために、請求項 1 に係る発明においては、
複数の入賞口を有し、所定の始動条件の成立に基づいて図柄変動遊技を行い、該図柄変動遊技の結果が当りの場合に所定の当り遊技を実行する遊技機において、
前記入賞口への入賞に基づいて賞球を付与する賞球付与手段と、

50

所定期間の差玉が特定値に達したか否かを判定する差玉判定手段と、
遊技の進行を制御する遊技制御手段と、
備え、
前記遊技制御手段は、

前記差玉判定手段により前記差玉が前記特定値に達したと判定された場合に、以降の遊技を抑制態様で制御する遊技抑制手段を有することを特徴とする。

【0008】

上記構成では、差玉判定手段により差玉が特定値に達したと判定された場合に、以降の遊技を抑制態様で制御することから、以降の遊技で大量の出玉が付与されることがなく、遊技停止を促すことができ、大量の出玉を付与した遊技機の管理の適正化を図ることができる（例えば、段落2296～2436、図124～129等の記載を参照）。

【発明の効果】

【0009】

このように、本発明によれば、大量の出玉を付与した遊技機の管理の適正化を図ることが可能な遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】本発明の一実施形態であるパチンコ機の正面図である。

【図2】上側を前方へ傾けた状態で示すパチンコ機の正面図斜視図である。

【図3】パチンコ機を前から見た斜視図である。

【図4】パチンコ機の背面図である。

【図5】パチンコ機を構成している扉枠、本体枠、及び外枠を夫々ヒンジ回転させて開いた状態で示す斜視図である。

【図6】パチンコ機を主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図である。

【図7】パチンコ機を主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図8】扉枠を外した状態で示すパチンコ機の正面図である。

【図9】図8において本体枠から遊技盤を分離させた状態で示す分解斜視図である。

【図10】扉枠及び遊技盤を外した状態で示すパチンコ機の正面図である。

【図11】図10のパチンコ機の背面図である。

【図12】図10のパチンコ機を斜め前から見た斜視図である。

【図13】外枠と本体枠とを分解した状態で前から見た分解斜視図である。

【図14】外枠と本体枠とを分解した状態で後ろから見た分解斜視図である。

【図15】外枠を上下方向中央で切断した平面断面図である。

【図16】外枠の下部を示す斜視図である。

【図17】本体枠を主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図である。

【図18】本体枠を主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図19】図10のパチンコ機を上下中央で切断した平面図である。

【図20】図19においてア－ア線で切断した断面図である。

【図21】図8の正面図において発射ユニット及びファールユニット等を断面にして示す要部正面図である。

【図22】本体枠における本体枠ベースユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図である。

【図23】本体枠における本体枠ベースユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図24】（a）は本体枠ベースユニットにおける本体枠ベースの正面図であり、（b）は複数の本体枠ベースを重ねている状態を斜視図で示す説明図である。

【図25】（a）は本体枠における球発射ユニットを前から見た斜視図であり、（b）は本体枠における球発射ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図26】（a）は球発射ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、（b）は球

10

20

30

40

50

発射ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図 27】(a) は球発射ユニットの発射ユニットカバーを左後ろから見た斜視図であり、(b) は正面視において発射ユニットカバーのみを断面で示す球発射ユニットの説明図である。

【図 28】発射減算センサと発射槌とを破線で示す球発射ユニットの正面図である。

【図 29】(a) は本体枠におけるファールユニットを前から見た斜視図であり、(b) は本体枠におけるファールユニットを後ろから見た斜視図である。

【図 30】(a) はファールユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、(b) はファールユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図 31】(a) はファールユニットの側面断面においてファールシャッターを閉じた状態で示す説明図であり、(b) はファールユニットの側面断面においてファールシャッターを開いた状態で示す説明図である。

【図 32】(a) は第二実施形態のファールユニットを前から見た斜視図であり、(b) は第二実施形態のファールユニットを後ろから見た斜視図である。

【図 33】(a) は第二実施形態のファールユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、(b) は第二実施形態のファールユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図 34】(a) は第二実施形態のファールユニットの側面断面においてファールシャッターを閉じた状態で示す説明図であり、(b) は第二実施形態のファールユニットの側面断面においてファールシャッターを開いた状態で示す説明図である。

【図 35】(a) は本体枠における循環球経路ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は本体枠における循環球経路ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図 36】循環球経路ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。

【図 37】循環球経路ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図 38】(a) は循環球経路ユニットにおける球蛇行部材及び球抜シャッターのみを示す平面図であり、(b) は循環球経路ユニットにおける球蛇行部材及び球抜シャッターのみを示す前から見た斜視図である。

【図 39】(a1) は閉位置の球抜シャッター及び球蛇行部材を球受トレーと共に側面断面で示す説明図であり、(a2) は(a1)における球抜シャッターの部位のみを底面から示す説明図であり、(b1) は開位置の球抜シャッター及び球蛇行部材を球受トレーと共に側面断面で示す説明図であり、(b2) は(b1)における球抜シャッターの部位のみを底面から示す説明図である。

【図 40】(a) は循環球経路ユニットをアウト球センサの部位で切断して正面断面で示す説明図であり、(b) は循環球経路ユニットをセーフ球センサの部位で切断して正面断面で示す説明図である。

【図 41】(a) は循環球経路ユニットの蛇行カバーを外した状態で外枠と共に本体枠の下部を拡大して示す前から見た斜視図であり、(b) は循環球経路ユニットの蛇行カバーを外した状態で外枠と共に本体枠の下部を拡大して示す後ろから見た斜視図である。

【図 42】循環球経路ユニットにおける球蛇行部材、蛇行カバー、球抜シャッター、及びゲージ部を示す平面図である。

【図 43】(a) は本体枠に取付けられている循環球経路ユニットにおいて球解消機構の蓋部材を閉じた状態でアウト球センサの部位で切断した背面断面の要部を拡大して示す説明図であり、(b) は(a)において蓋部材を開いた状態で示す説明図である。

【図 44】(a) は閉位置の球抜シャッターに鉄球が磁着している状態で球蛇行部材及び球抜トレーと共に側面断面で示す説明図であり、(b) は開位置の球抜シャッターに鉄球が磁着している状態で球蛇行部材及び球抜トレーと共に側面断面で示す説明図であり、(c) は(b)の状態から球抜シャッターを閉位置へスライドさせて下面に鉄球が磁着している状態で球蛇行部材及び球抜トレーと共に側面断面で示す説明図である。

【図 45】(a) は本体枠における球揚上ユニットを左前から見た斜視図であり、(b) は本体枠における球揚上ユニットを右前から見た斜視図であり、(c) は本体枠における

10

20

30

40

50

球揚上ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図 4 6】球磨モータベース及びカセット押圧片を開いて球磨カセットを取外した状態を示す球揚上ユニットの分解斜視図である。

【図 4 7】(a) は球磨カセットを装着していない状態で示す球揚上ユニットの平面図であり、(b) は球磨モータベース及びカセット押圧片を開いた状態で球磨カセットと共に示す球揚上ユニットの平面図であり、(c) は球磨カセットが装着されている状態で示す球揚上ユニットの平面図である。

【図 4 8】(a) は球磨カセットのロックが不完全な状態で扉枠が閉められる様子を示す説明図であり、(b) は(a)の状態から扉枠が閉まる方向へ移動して扉枠の突起部が球磨モータベースの先端に当接している状態を示す説明図であり、(c) は(b)の状態から扉枠が閉まって球磨カットがロックされている状態を示す説明図である。

【図 4 9】本体枠に取付けられている球揚上ユニットから球磨カセットを取外した状態で要部を拡大して示す正面図である。

【図 5 0】(a) は球揚上ユニットにおいて球磨機構及び球揚上機構の要部を示す右側面図であり、(b) は球揚上機構の要部を示す背面図であり、(c) は球揚上機構の要部を(b)の矢視 A から見た平面図である。

【図 5 1】球揚上ユニットにおいて揚上スパイラルシャフトと磨布との関係を示す説明図である。

【図 5 2】(a) は揚上入口センサと揚上出口センサの部位を拡大して示すと共に球揚上ユニットを左後ろから見た斜視図であり、(b) は球揚上ユニットを揚上入口センサの部位で切断した平面断面図である。

【図 5 3】球通路におけるフォトセンサからなる球センサの前後の部位を模式的に示す説明図である。

【図 5 4】(a) は球揚上ユニットの球磨カセットを左前から見た斜視図であり、(b) は球磨カセットを右後ろから見た斜視図であり、(c) は球磨カセットを左右方向中央で切断した右側面断面図である。

【図 5 5】(a) は本体枠における球送ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は本体枠における球送ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図 5 6】(a) は球送ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、(b) は球送ユニットを分解して後ろが見た分解斜視図である。

【図 5 7】発射手前センサの部位で切断した球送ユニットの正面断面図である。

【図 5 8】外枠に対して本体枠を開くと共に裏カバー及び枠基板ユニットを開いた状態を示す斜視図である。

【図 5 9】外枠及び本体枠における枠基板ユニットの部位を拡大して示す説明図である。

【図 6 0】枠基板ユニットを開いた状態で本体枠の後側を示す参考写真である。

【図 6 1】本体枠の後面側における遊技球の各種通路を背面から示す説明図である。

【図 6 2】本体枠における遊技球の流れを模式的に示す説明図である。

【図 6 3】パチンコ機の制御構成を概略で示すブロック図である。

【図 6 4】発射許可処理を示すフローチャートである。

【図 6 5】持ち球減算処理を示すフローチャートである。

【図 6 6】ファール球による持ち球加算処理を示すフローチャートである。

【図 6 7】発射制御処理を示すフローチャートである。

【図 6 8】発射シーケンスにおける発射ソレノイドと球送ソレノイドとの動作を示すタイムチャートである。

【図 6 9】(a) は図 6 7 とは異なる発射制御処理を示すフローチャートであり、(b) は(a)の発射制御処理の場合の持ち球減算処理を示すフローチャートである。

【図 7 0】賞球処理を示すフローチャートである。

【図 7 1】揚上モータ動作処理を示すフローチャートである。

【図 7 2】揚上入口センサ及び揚上出口センサと揚上モータの動作との関係を示す表である。

10

20

30

40

50

【図 7 3】遊技球の発射動作と球揚上ユニットの動作との関係を示すグラフである。

【図 7 4】球揚上ユニットにおける球揚上機構の動作を示すグラフである。

【図 7 5】(a) はセキュリティ処理を示すフローチャートであり、(b) は(a)とは異なる実施形態のセキュリティ処理を示すフローチャートである。

【図 7 6】循環球過少センサ及び循環球過多センサとエラー報知との関係を示す表である。

【図 7 7】(a) は磁石からの磁力線を検知可能な磁気センサの向きを示す説明図であり、(b) は磁石からの磁力線を検知不能な磁気センサの向きを示す説明図であり、(c) は遊技盤における磁気センサによる検知範囲を斜視図により模式的に示す説明図であり、(d) は磁石からの磁力線が検知不能となる磁気センサと磁性体との位置関係を示す説明図であり、(e) は磁石からの磁力線が検知可能となる磁気センサと磁性体との位置関係を示す説明図であり、(f) は磁気センサと保持部とを分離して示す説明図である。

【図 7 8】透明なセンター役物等を不透明にして示す遊技盤の正面図である。

【図 7 9】図 7 8 の遊技盤を右前から見た斜視図である。

【図 8 0】図 7 8 の遊技盤を左前から見た斜視図である。

【図 8 1】図 7 8 の遊技盤を後ろから見た斜視図である。

【図 8 2】遊技盤を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。

【図 8 3】遊技盤を主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図 8 4】遊技パネルの面と平行に表ユニットを切断して遊技球が流通する遊技領域内を示す遊技盤の正面図である。

【図 8 5】(a) はセンター役物における抽選役物の正面図であり、(b) は抽選役物を前方の上方から見た斜視図である。

【図 8 6】センター役物における抽選役物を左右方向の中央で切断した側面断面図である。

【図 8 7】(a) は抽選役物において遊技球がループ不能な状態を断面で示す説明図であり、(b) は抽選役物において遊技球がループ可能な状態を断面で示す説明図である。

【図 8 8】抽選役物における遊技球の流れを示す説明図である。

【図 8 9】通常の状態を示す遊技盤の正面図である。

【図 9 0】通常の状態から裏前演出ユニットの裏前昇降装飾体ユニットを待機位置から演出位置へ落下させた状態を示す遊技盤の正面図である。

【図 9 1】通常の状態から裏後演出ユニットの裏後昇降装飾体を退避位置から出現位置へ移動させた状態を示す遊技盤の正面図である。

【図 9 2】通常の状態から、裏前演出ユニットの裏前昇降装飾体ユニットを待機位置から演出位置へ落下させると共に、裏後演出ユニットの裏後昇降装飾体を退避位置から出現位置へ移動させた状態を示す遊技盤の正面図である。

【図 9 3】パチンコ機の制御構成を概略で示すブロック図である。

【図 9 4】第一実施形態のセンター役物を遊技パネルに取付けた状態で上下方向の途中で切断して前構成部材と共に示す説明図である。

【図 9 5】(a) はセンター役物における装飾体を前装飾部と後装飾部とに分解した状態で正面から示す説明図であり、(b) は前装飾部と後装飾部とからなる装飾体を正面から示す説明図である。

【図 9 6】図 9 4 のセンター役物において後端を下にしてセンターフレームを台に置いた状態を示す説明図である。

【図 9 7】図 9 4 とは異なる装飾体が取付けられているセンターフレームを備えたセンター役物を部分断面で示す説明図である。

【図 9 8】(a) は第二実施形態のセンター役物の要部を枠内から見た説明図であり、(b) は(a)における A-A 線で切断した断面図であり、(c) は(a)のセンター役物において後端を下にしてセンターフレームを台に置いた状態を示す説明図である。

【図 9 9】第三実施形態のセンター役物が設けられている遊技盤において遊技パネルよりも後側を省略した状態を示す正面図である。

10

20

30

40

50

【図 1 0 0】図 9 9 のセンター役物と遊技パネルとを分解した状態で前から見た分解斜視図である。

【図 1 0 1】図 9 9 のセンター役物を分解して前から見た分解斜視図である。

【図 1 0 2】(a) ~ (g) は第三実施形態のセンター役物における第一フレームと第二フレームとの間の様々な接合パターンを示す説明図である。

【図 1 0 3】(a) は第二実施形態のサイドユニットが設けられている遊技盤の要部を示す正面図であり、(b) は (a) を前から見た斜視図である。

【図 1 0 4】(a) は図 1 0 3 の遊技盤において遊技パネルからサイドユニットを分解して示す分解斜視図であり、(b) は (a) のサイドユニットを分解して前から示す分解斜視図であり、(c) は (b) を後ろから見たサイドユニットの分解斜視図であり、(d) は遊技パネルとサイドユニットとの関係を縦断面で示す説明図である。

【図 1 0 5】図 1 0 4 のサイドユニットと遊技パネルとの関係を横断面で示す説明図である。

【図 1 0 6】図 1 0 3 のサイドユニットとは異なる形態のサイドユニットを遊技パネルと共に縦断面で示す説明図である。

【図 1 0 7】(a) は図 1 0 5 に示すサイドユニットとは異なる形態のサイドユニットを遊技パネル共に縦断面で示す説明図であり、(b) は (a) におけるサイドユニットの LED 基板と基板カバーとの要部を斜視図で示す説明図である。

【図 1 0 8】図 1 0 7 に示すサイドユニットとは異なる形態のサイドユニットを遊技パネル共に縦断面で示す説明図である。

【図 1 0 9】更に異なる形態のサイドユニットを遊技パネル共に縦断面で示す説明図である。

【図 1 1 0】更に異なる形態のサイドユニットを遊技パネル共に縦断面で示す説明図である。

【図 1 1 1】(a) は更に異なる形態のサイドユニットを遊技パネル共に横断面で示す説明図であり、(b) は (a) を縦断面で示す説明図である。

【図 1 1 2】(a) は第三実施形態のサイドユニット等が設けられている遊技盤の要部を示す正面図であり、(b) は (a) におけるアウト口の部位を拡大して示す説明図であり、(c) は (b) を縦断面で示す説明図である。

【図 1 1 3】(a) は図 1 1 2 とは異なる形態の指掛部を有するサイドユニット等が設けられている遊技盤のアウト口の部位を拡大して示す説明図であり、(b) は (a) を縦断面で示す説明図である。

【図 1 1 4】サイドユニットが取付けられる開口部とアウト口とが連続して繋がっている遊技パネルのパネル板を模式的に示す説明図である。

【図 1 1 5】(a) は非接触面部を LED 基板よりも後方に設けている例を示す説明図であり、(b) は (a) とは異なる形態で非接触面部を LED 基板よりも後方に設けている例を示す説明図であり、(c) は非接触面部を LED 基板にかかるように設けている例を示す説明図であり、(d) は非接触面部をユニットカバーの全周に亘って設けている例を示す説明図である。

【図 1 1 6】扉枠に対して着脱可能な枠飾り部材を示す説明図である。

【図 1 1 7】通常営業時において扉枠を開放して枠飾り部材を脱着した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

【図 1 1 8】リユース確認状態 A における扉枠の開放中に枠飾り部材を取り外して次の扉枠の開放中に枠飾り部材を取り付けた場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

【図 1 1 9】リユース確認状態 B における扉枠の開放中に枠飾り部材を取り外して次の扉枠の開放中に枠飾り部材を取り付けた場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

【図 1 2 0】リユース確認状態 A における扉枠の開放中に枠飾り部材を脱着した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

10

20

30

40

50

【図 1 2 1】リユース確認状態 B における扉枠の開放中に枠飾り部材を脱着した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

【図 1 2 2】判定タイミングにて枠飾り部材が未接続であると判定した後に枠飾り部材を取り付けた場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

【図 1 2 3】エラー状態且つリユース確認状態 A における扉枠の開放中に枠飾り部材を取り外して次の扉枠の開放中に枠飾り部材を取り付けた場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

【図 1 2 4】打ち止め用カウンタの推移に対して算出される出玉量の一例を示すタイムチャートである。

【図 1 2 5】「打ち止め状態が開始される前に算出された出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」のクリア条件を示すテーブルである。

【図 1 2 6】出玉量が特定値に達して遊技が制限された場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

【図 1 2 7】電源遮断後の再投入時に遊技の制限を解除した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

【図 1 2 8】大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入球したタイミングで出玉量が特定値に達する場合における具体的な演出例である。

【図 1 2 9】特別図柄の変動表示中に一般入賞口に遊技球が入球したタイミングで出玉量が特定値に達する場合における具体的な演出例である。

【発明を実施するための形態】

【0011】

〔1. パチンコ機の全体構造〕

本発明の一実施形態であるパチンコ機 1 について、図面を参照して詳細に説明する。まず、図 1 乃至図 7 を参照して本実施形態のパチンコ機 1 の全体構成について説明する。図 1 は、本発明の一実施形態であるパチンコ機の正面図である。図 2 は、上側を前方へ傾けた状態で示すパチンコ機の正面図斜視図である。図 3 はパチンコ機を前から見た斜視図であり、図 4 はパチンコ機の背面図である。図 5 は、パチンコ機を構成している扉枠、本体枠、及び外枠を夫々ヒンジ回転させて開いた状態で示す斜視図である。図 6 はパチンコ機を主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図 7 はパチンコ機を主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【0012】

本実施形態のパチンコ機 1 は、遊技ホールの島設備などに設置されて使用されるものである。このパチンコ機 1 は、多数（例えば、40～60 個）の遊技球 B が、外部へ排出されたり外部から供給されたりすることなく封入されており、内部において循環することで、遊技者が遊技球 B に触れることのない、所謂、封入式遊技機や管理遊技機と呼ばれている遊技機である。このパチンコ機 1 では、遊技者の持ち球数を持球データとしてデータ化して扱っている。

【0013】

パチンコ機 1 に封入されている遊技球 B は、直径（以下では、直径 D とも記載する。直径 $D = 11\text{ mm}$ ）が従来のパチンコ機に使用される遊技球と同じであるが、材質を SUS 304 のような磁着しないステンレス鋼により形成されている。これにより、遊技球 B がパチンコ機 1 内において長期に亘って封入されていても錆びることはないと共に、磁着する従来の遊技球（鉄球 SB）と区別している。

【0014】

本実施形態のパチンコ機 1 は、遊技ホールの島設備（図示しない）に設置される枠状の外枠 2 と、外枠 2 の前面を開閉可能に閉鎖する扉枠 3 と、扉枠 3 を開閉可能に支持していると共に外枠 2 に開閉可能に取付けられている本体枠 4 と、本体枠 4 に前側から着脱可能に取付けられると共に扉枠 3 を通して遊技者側から視認可能とされ遊技者によって遊技球 B が打込まれる遊技領域 5 a を有した遊技盤 5 と、を備えている。

【0015】

10

20

30

40

50

〔 2 . 外 枠 〕

パチンコ機 1 の外枠 2 について、主に図 8 乃至図 1 6 等を参照して説明する。図 8 は、扉枠を取外した状態で示すパチンコ機の正面図である。図 9 は、図 8 において本体枠から遊技盤を分離させた状態で示す分解斜視図である。図 1 0 は扉枠及び遊技盤を取外した状態で示すパチンコ機の正面図であり、図 1 1 は図 1 0 のパチンコ機の背面図であり、図 1 2 は図 1 0 のパチンコ機を斜め前から見た斜視図である。図 1 3 は外枠と本体枠とを分解した状態で前から見た分解斜視図であり、図 1 4 は外枠と本体枠とを分解した状態で後ろから見た分解斜視図である。図 1 5 は、外枠を上下方向中央で切断した平面断面図である。図 1 6 は、外枠の下部を示す斜視図である。

〔 0 0 1 6 〕

外枠 2 は、図示しない遊技ホールの島設備に取付けられると共に、本体枠 4 を前方へ開閉可能、且つ、着脱可能、に取付けることができるものである。外枠 2 は、全体が縦長の枠状に形成されている外枠本体 1 0 と、外枠本体 1 0 を組付けている外枠組付金具 2 0 と、本体枠 4 を開閉可能に支持する外枠ヒンジ機構 3 0 と、本体枠 4 を閉じた状態でロックするための外枠ロック金具（図示は省略）と、外枠本体 1 0 の下枠体 1 4 に取付けられる幕板 4 5 と、幕板 4 5 の上面に取付けられるスベリ板 4 6 と、を備えている。

〔 0 0 1 7 〕

外枠 2 の外枠本体 1 0 は、上下方向に延出し左右に離間して設けられている左枠体 1 1 及び右枠体 1 2 と、左枠体 1 1 及び右枠体 1 2 の上端同士を連結している上枠体 1 3 と、左枠体 1 1 及び右枠体 1 2 の下端同士を連結している下枠体 1 4 と、を備えている。左枠体 1 1 及び右枠体 1 2 は、夫々がアルミニウム合金のような金属の押出型材により形成されている。上枠体 1 3 及び下枠体 1 4 は、木材によって形成されている。左枠体 1 1、右枠体 1 2、上枠体 1 3、及び下枠体 1 4 は、前後方向の寸法が同じである。

〔 0 0 1 8 〕

外枠 2 の外枠組付金具 2 0 は、左枠体 1 1 と上枠体 1 3 とを連結している左上金具と、右枠体 1 2 と上枠体 1 3 とを連結している右上金具と、左枠体 1 1 と下枠体 1 4 とを連結している左下金具と、右枠体 1 2 と下枠体 1 4 とを連結している右下金具と、を有している。左下金具は、外枠下ヒンジ体 3 5 と兼用している。

〔 0 0 1 9 〕

外枠ヒンジ機構 3 0 は、外枠本体 1 0 の左上端に設けられている外枠上ヒンジ体 3 1 と、外枠本体 1 0 の左下端に設けられている外枠下ヒンジ体 3 5 と、を有している。

〔 0 0 2 0 〕

外枠ヒンジ機構 3 0 の外枠上ヒンジ体 3 1 は、上枠体 1 3 の左端上面に取付けられており、前端が外枠本体 1 0 よりも前方へ突出している。外枠上ヒンジ体 3 1 は、外枠本体 1 0 よりも前方へ突出している部位に、上下に貫通していると共に一つの側辺において解放されている軸受溝 3 1 a と、外枠本体 1 0 よりも前方へ突出している部位の下面に設けられており軸受溝 3 1 a の解放されている部位を開閉可能なロック部材 3 2 と、を有している。

〔 0 0 2 1 〕

外枠上ヒンジ体 3 1 の軸受溝 3 1 a は、解放されている部位から、本体枠 4 における本体枠上ヒンジ体 5 1 1 の本体枠ヒンジ軸 5 1 1 a を挿入することで当該本体枠ヒンジ軸 5 1 1 a を軸支することができる。外枠上ヒンジ体 3 1 のロック部材 3 2 は、通常の状態では、図示しない弾性片の付勢力によって軸受溝 3 1 a の解放されている部位を閉鎖するロック位置の状態に位置している。ロック部材 3 2 を、弾性片の付勢力に抗して解除位置へ移動させると、軸受溝 3 1 a が側面側へ開放された状態となり、側面側から本体枠ヒンジ軸 5 1 1 a を軸受溝 3 1 a に挿入したり、軸受溝 3 1 a に挿入されている本体枠ヒンジ軸 5 1 1 a を軸受溝 3 1 a から外したりすることができる。

〔 0 0 2 2 〕

外枠ヒンジ機構 3 0 の外枠下ヒンジ体 3 5 は、幕板 4 5 の左端上面における下枠体 1 4 と重なる部位（上方の部位）に取付けられており、前端が外枠本体 1 0 よりも前方へ突出

10

20

30

40

50

している。外枠下ヒンジ体 35 は、外枠本体 10 よりも前方へ突出している部位に、上方へ突出しているヒンジ軸 35 a を有している。外枠下ヒンジ体 35 のヒンジ軸 35 a を、本体枠 4 における本体枠下ヒンジ体 512 の外枠用軸孔（図示は省略）に挿入させることで、本体枠下ヒンジ体 512 を回転可能に支持することができる。

【0023】

外枠ヒンジ機構 30 は、外枠上ヒンジ体 31 の軸受溝 31 a に本体枠 4 における本体枠上ヒンジ体 511 の本体枠ヒンジ軸 511 a を軸支させると共に、外枠下ヒンジ体 35 のヒンジ軸 35 a を本体枠下ヒンジ体 512 の外枠用軸孔に挿入させることで、本体枠 4 を開閉可能に支持することができる。

【0024】

外枠 2 の外枠ロック金具は、右枠体 12 の内側面（左側面）に上下に離間して二つ設けられている。外枠ロック金具は、本体枠 4 における錠ユニット 780 の外枠ロック爪 784 が夫々係止されることで、外枠 2 に対して本体枠 4 を閉じた状態で開放不能にロックすることができる。

【0025】

外枠 2 の幕板 45 は、下枠体 14 に取付けられており、前端が下枠体 14 よりも前方へ突出している。幕板 45 を、合成樹脂によって形成されている。スベリ板 46 は、幕板 45 の上面において、左右に離間して二つ設けられている。スベリ板 46 は、外枠 2 に対して本体枠 4 を閉じた時に、本体枠 4 の下端面が当接するものである。スベリ板 46 は、摩擦抵抗の低い低摩擦材料によって形成されており、本体枠 4 を滑り易くして、開閉を容易にしている。

【0026】

幕板 45 について、更に詳述すると、幕板 45 は、下枠体 14 の上端面における前後方向中央より前側の部位と、下枠体 14 の前端側とを、覆うように形成されている幕板本体 45 a と、幕板本体 45 a の上面の左端付近に設けられているヒンジ体カバー部 45 b と、ヒンジ体カバー部 45 b の後端から上方へ平板状に延出している後壁部 45 c と、幕板本体 45 a の上面に設けられている案内表示部 45 d と、を有している。

【0027】

幕板 45 のヒンジ体カバー部 45 b は、外枠下ヒンジ体 35 の下面及び側面を覆うように設けられている。これにより、遊技者、メンテナンスや搬送・設置等の作業、等が外枠下ヒンジ体 35 付近へ手を伸ばした際に、ヒンジ体カバー部 45 b によって手が外枠下ヒンジ体 35 に直接触れてしまうことを阻止することができ、外枠下ヒンジ体 35 のエッジにより怪我を防止することができる。

【0028】

また、ヒンジ体カバー部 45 b により、外枠下ヒンジ体 35 の下面や側面を覆うようにしているため、遊技者側から外枠下ヒンジ体 35 を隠すことができると共に、幕板 45（幕板本体 45 a）との一体感を高めて見栄えを良くすることができる。

【0029】

幕板 45 の後壁部 45 c は、外枠 2 に対して本体枠 4 を閉じた時に、後壁部 45 c の前面に、後述する本体枠 4 における本体枠下ヒンジ体 512 の後面が当接するように設けられている。これにより、外枠 2 に対して本体枠 4 を閉じた時に、後壁部 45 c に本体枠下ヒンジ体 512 が当接することで、本体枠 4 がこれ以上後方側へヒンジ回転するのを規制することができる。

【0030】

幕板 45 の案内表示部 45 d は、図 15 及び図 16 等に応示するように、幕板本体 45 a の上面の後辺から後方へ突出するように設けられており、左右方向が左側のスベリ板 46 の後方の部位から右側のスベリ板 46 の後方の部位まで延びている。この案内表示部 45 d には、左端付近に左方へ向いた矢印と、右端付近に右方へ向いた矢印とが、表示されていると共に、二つの矢印の間に、「！この範囲に固定釘および固定金具の突出禁止！」の文字が表示されている。これら矢印や文字は、幕板 45 を射出成形するための金型により刻

10

20

30

40

50

設されている。

【0031】

案内表示部45dは、外枠2に対して開閉可能に設けられている本体枠4とは接触しないように設けられている。この案内表示部45dは、パチンコ機1を遊技ホールの島設備に設置する際に、作業者に対して注意を喚起するためのものである。具体的には、外枠2の下枠体14を取付ビス（図示は省略）により島設備に固定する際に、案内表示部45dに表示されている範囲内では取付ビスの頭部が、案内表示部45dよりも上方へ突出しないように注意を喚起するためのものである。この注意喚起に従って取付ビスにより外枠2を固定することで、外枠2に対して本体枠4を閉じた時に、取付ビスが本体枠4に当接することはなく、取付ビスが本体枠4に干渉することはない。

10

【0032】

この案内表示部45dによれば、外枠2を固定している取付ビスが本体枠4に対して干渉しないようにすることが可能となるため、取付ビスの干渉により本体枠4が破損してしまうことを回避させることができる。また、案内表示部45dにより、外枠2を固定するための取付ビスの打込み量の目印になるため、取付ビスが干渉しないように本体枠4を開け閉めしながら取付ビスを打込む必要がなく、作業効率を良くすることができる。

【0033】

更に、案内表示部45dを有しているため、島設備に対する外枠2の固定状態を確認する際に、案内表示部45dを目安にすることで、取付ビスの状態の良否を目視で簡単に確認することができる。

20

【0034】

また、取付ビスの固定範囲を示す案内表示部45dを、幕板本体45aと一体成形するようにしているため、幕板本体45aを下枠体14に取付けて外枠2に組立てるだけで、外枠2に案内表示部45dを設けることができ、案内表示部45dを別途に設ける場合と比較してコストを低減させることができる。

【0035】

なお、上記の実施形態では、幕板本体45aの後端から後方へ突出している案内表示部45dとして、左端の矢印から右端の矢印まで、左右方向へ連続して延びているものを示したが、これに限定するものではなく、左右の矢印の部位のみが幕板本体45aの後端から後方へ突出しているような形態としても良い。

30

【0036】

また、上記の実施形態では、幕板45の射出成形の際に案内表示部45dを刻設するものを示したが、これに限定するものではなく、シールを貼り付けたり、印刷や塗装したり、して案内表示部45dを設けるようにしても良い。

【0037】

また、上記の実施形態では、幕板45に案内表示部45dを設けているものを示したが、これに限定するものではなく、下枠体14やスベリ板46等に設けるようにしても良い。下枠体14に案内表示部45dを設ける場合は、例えば、シールを貼り付けたり、インクによるスタンプを押したり、焼き印を押したり、するようによい。スベリ板46に案内表示部45dを設ける場合は、例えば、スベリ板46に凹状の刻印をするようにしても良い。

40

【0038】

〔3. 扉枠〕

パチンコ機1の扉枠3について、図1乃至図3、及び、図5乃至図7を参照して説明する。扉枠3は、外枠2の枠内と略同じ大きさで正面視において上下に延びた四角形に形成されており、本体枠4を介して外枠2の枠内を前側から開閉可能に取付けられている。扉枠3は、本体枠4に対して開閉可能に設けられており閉じた時に本体枠4に取付けられている遊技盤5の遊技領域5aが前方へ臨む遊技窓101を有する扉枠本体100と、扉枠本体100の後側に着脱可能に取付けられており遊技窓101を閉鎖する透明なガラス120と、遊技者の持ち球数を表示する持ち球数表示部140と、遊技盤5の遊技領域5a

50

内に遊技球Bを打込むために遊技者が操作するハンドル160と、ハンドル160の外周を囲んでいる筒状のハンドルカバー170と、遊技者が操作可能な計数ボタンスイッチ180と、を備えている。

【0039】

また、扉枠3は、扉枠本体100の前面において下端から一定の高さで左右方向の全幅に亘って延出している扉枠幕板190と、扉枠本体100の前面における遊技窓101と扉枠幕板190との間の部位において前方へ突出している棚ユニット200と、棚ユニット200の左右方向中央に設けられており遊技者が操作可能な演出操作ユニット250と、を備えている。持ち球数表示部140、及び計数ボタンスイッチ180は、棚ユニット200の上面（棚部201の上面）に設けられている。

10

【0040】

更に、扉枠3は、扉枠本体100の前面における遊技窓101よりも上側に設けられている扉枠トップユニット300と、扉枠本体100の前面における遊技窓101よりも左側に設けられている扉枠左サイドユニット320と、扉枠本体100の前面における遊技窓101よりも右側に設けられている扉枠右サイドユニット340と、を備えている。

【0041】

扉枠本体100は、本体枠4に対して開閉可能に取付けるための扉枠ヒンジ機構110を有している。扉枠ヒンジ機構110は、扉枠本体100の左上端に設けられている扉枠上ヒンジ体111（図6を参照）と、扉枠本体100の左下端に設けられている扉枠下ヒンジ体112と、を有している。扉枠上ヒンジ体111は、上方へ突出している扉枠上ヒンジ軸111aを有している。扉枠ヒンジ機構110は、扉枠上ヒンジ体111の扉枠上ヒンジ軸111aを後述する本体枠上ヒンジ体511の扉枠用上軸孔511bに下方から挿入すると共に、扉枠下ヒンジ体112の扉枠下ヒンジ軸112aを後述する本体枠下ヒンジ体512の扉枠用下軸孔512bに上方から挿入することで、扉枠3を本体枠4に対して開閉可能に支持することができる。

20

【0042】

また、扉枠本体100は、図5及び図7等に示すように、後面における下端付近から後方へ突出している突起部102を有している。この突起部102は、扉枠3を本体枠4に対して閉じた時に、その下面が後述する本体枠4における本体枠ベース501の支持段部501qに乗り上げるように当接し、扉枠3をある程度持ち上げることができるものである。この突起部102によれば、扉枠3を本体枠4に対して閉じることで扉枠3が持ち上がるようにしているため、扉枠3の荷重を突起部102と扉枠下ヒンジ体112とに分散させることができる。これにより、扉枠3を開閉可能としているヒンジ（扉枠下ヒンジ体112及び外枠下ヒンジ体35）に対して過度の荷重がかかり続けることを回避させることができ、ヒンジを歪み難くすることができると共に、ヒンジが歪んでも突起部102により扉枠3を持ち上げることができるため、扉枠3を本体枠4に対して適正位置で閉じることができる。なお、図示は省略するが、突起部102の下面には、前後方向に延びている複数のリブを有しており、それらリブにより強度・剛性が高められている。

30

【0043】

突起部102は、後方へ向かうに従って左方へ移動するように傾斜している案内面102aを有している。詳細は後述するが、突起部102の案内面102aは、球揚上ユニット650における球磨モータベース686がロック位置以外の状態で、扉枠3を本体枠4に対して閉じようとした時に、球磨モータベース686の前端が接触して、球磨モータベース686をロック位置へ移動（回動）させることができるものである。

40

【0044】

持ち球数表示部140は、6桁の7セグメントLEDにより構成されている。持ち球数表示部140は、棚ユニット200の上面における左右方向中央よりも右側で計数ボタンスイッチ180の左側の部位に設けられている。

【0045】

ハンドル160は、扉枠本体100の前面における右下隅、すなわち、扉枠本体100

50

の前面における遊技窓 101 と扉枠幕板 190 との間の右端付近に設けられている。ハンドル 160 は、回転軸を前後方向へ向けて遊技者が回転操作可能に取付けられている。ハンドル 160 は、自動車のステアリングのような形態に形成されており、中央のハブ部 160a と、ハブ部 160a から外方へ延出している複数（ここでは三本）のスポーク部 160b と、スポーク部 160b の先端同士を繋いでいる円環状のリング部 160c と、を有している。

【0046】

ハンドル 160 におけるリング部 160c は、筒状のハンドルカバー 170 の前端から僅かに離れた前方の部位に設けられており、遊技者がリング部 160c を握ることはできないように設けられている。従って、遊技者がハンドル 160 を回転操作する際には、主に、指をスポーク部 160b の間を通すようにしてハブ部 160a を握った状態で操作することとなる。この状態では、遊技者の指が、ハンドルカバー 170 の筒内に突っ込まれた状態となる。

10

【0047】

ハンドル 160 には、遊技者が押圧操作可能な発射停止スイッチ 161 と、ハンドル 160 の静電気容量の変化を検知するハンドルタッチセンサ 162 と、ハンドル 160 の回転角度を検知するハンドル回転センサ 163 と、を備えている（図 63 を参照）。

【0048】

発射停止スイッチ 161 は、遊技者により押圧操作すると、枠制御基板 740 によって発射ソレノイド 553 の駆動が停止させられる。従って、遊技者がハンドル 160 を回転操作中に発射停止スイッチ 161 を押圧操作すると、ハンドル 160 の回転操作を戻さなくても、遊技球 B の発射を一時的に停止させることができる。その後、ハンドル 160 の回転操作はそのまま発射停止スイッチ 161 の押圧操作を解除すると、発射停止スイッチ 161 を押圧操作する前の打込み強さ（ハンドル 160 の回転操作に応じた打込み強さ）で再び遊技球 B を遊技領域 5a 内に打込むことができる。

20

【0049】

ハンドルタッチセンサ 162 は、ハンドル 160 に作用する静電気を検知するものであり、遊技者がハンドル 160 に接触することで、遊技者から作用する静電気を検知し、遊技者のハンドル 160 への接触（タッチ）を検出する。そして、ハンドルタッチセンサ 162 が遊技者の接触を検出している時に、ハンドル 160 を回動させると、ハンドル回転センサ 163 の検知が受け付けられ、ハンドル 160 の回転角度に応じた強さで発射ソレノイドの駆動が制御されて、遊技球 B を打込むことができる。

30

【0050】

従って、遊技者がハンドル 160 に触れずに、何らかの方法でハンドル 160 を回転させて遊技球 B を遊技領域 5a 内に打込もうとしても、ハンドルタッチセンサ 162 が遊技者の接触を検知していないことから、発射ソレノイド 553 は駆動されず、遊技球 B を打込むことができない。これにより、遊技者が本来とは異なる方法でハンドル 160 を回転させて遊技が行われるのを防止することができ、パチンコ機 1 を設置する遊技ホールに係る負荷（負担）を軽減させることができる。

【0051】

ハンドル回転センサ 163 は、可変抵抗器とされており、ハンドル 160 を回転させると、検知軸が回転すると共に検知軸の回転角度に応じて内部抵抗が変化する。従って、ハンドル 160 を回転させてハンドル回転センサ 163 の内部抵抗を変化させると、その内部抵抗に応じて後述する球発射ユニット 550 における発射ソレノイド 553 の駆動力が変化することとなり、ハンドル 160 の回転角度に応じた強さで、遊技球 B を遊技領域 5a 内へ打込むことができる。

40

【0052】

ハンドルカバー 170 は、ハンドル 160 における環状部分の後方の部位から直径が広がるように後方へ延出しており、円錐筒状に形成されている。ハンドルカバー 170 の外周面における右周面と下周面に、内部と連通している開口部 171 が設けられている。こ

50

れら開口部 171 により、ハンドルカバー 170 内に、ゴミや液体等が入っても、下方へ排出させることができる。

【0053】

計数ボタンスイッチ 180 は、棚ユニット 200 の上面において、左右方向中央よりも右側の部位に設けられている。計数ボタンスイッチ 180 は、詳細は後述するが、持ち球がある状態で押圧操作することで、持ち球を遊技球貸出装置 8 へ送って精算することができるものである。

【0054】

扉枠幕板 190 は、一定の高さで、扉枠本体 100 の左右方向の幅と同じ長さで左右に延出しており、扉枠本体 100 の前面における下端に取付けられている。扉枠幕板 190 は、左右方向中央において前後に貫通しており、後述する本体枠 4 のバスレフダクト 501e の前方に位置するダクトグリル 191 を有している。ダクトグリル 191 は、左右に細長く延出しており、複数の縦格子により仕切られている。このダクトグリル 191 は、詳細は後述するが、本体枠 4 のバスレフダクト 501e から本体枠スピーカ 503 の駆動による空気振動（風）を前方へ放出するためのものである。

【0055】

棚ユニット 200 は、扉枠本体 100 の前面における遊技窓 101 と扉枠幕板 190 との間の部位に設けられている。棚ユニット 200 の左右方向中央には球形の演出操作ユニット 250 が設けられている。棚ユニット 200 は、上端から遊技窓 101 の下端に沿うように前方へ棚状に膨出している棚部 201 と、棚部 201 の下方で演出操作ユニット 250 よりも右側に設けられているスピーカグリル 203 と、棚部 201 の上面に設けられており前後左右に並んだ四つの押しボタンからなる設定調節ボタン 204 と、左右に離隔して設けられている一対の突部 205 と、を有している。なお、設定調節ボタン 204 は、前後左右に並んだ四つの押しボタンのうち、前後の押しボタンを操作することにより音量の調整を可能にし、左右の押しボタンを操作することにより光量の調整を可能にしている。

【0056】

棚部 201 は、上面が滑らかな面に形成されている。棚部 201 の上面には、左右方向中央よりも右側では、右端付近に計数ボタンスイッチ 180 が設けられていると共に、計数ボタンスイッチ 180 の左側に持ち球数表示部 140 が設けられており、左右方向中央よりも右側では、設定調節ボタン 204 が設けられていると共に、設定調節ボタン 204 の後端付近の左右両側に突部 205 が設けられている。

【0057】

一対の突部 205 は、設定調節ボタン 204 よりも高く突出しており、上端が丸められている。一対の突部 205 は、棚部 201 の後辺とほぼ平行に設けられている。一対の突部 205 は、例えば、棚部 201 の上面においてスマートフォンを立て掛けるのに使用することが可能であり、便利である。

【0058】

スピーカグリル 203 は、後述する本体枠 4 における本体枠スピーカ 503 の前方に位置しており、複数の貫通孔を有するパンチングメタルにより形成されている。スピーカグリル 203 は、扉枠 3 の中方向中央を境にしてハンドル 160 と対称で同じ大きさに設けられており、ハンドルカバー 170 と同様に前方へ膨出した形態に形成されている。

【0059】

演出操作ユニット 250 は、棚ユニット 200 における左右方向の中央に設けられており、前端が棚ユニット 200 よりも前方へ突出していると共に、上端が棚ユニット 200 よりも上方へ突出している。演出操作ユニット 250 は、全体が球状に形成されている。演出操作ユニット 250 は、上面に中央付近の設けられている円形の第一演出ボタン 251 と、第一演出ボタン 251 の周囲を囲むように設けられている環状の第二演出ボタン 252 と、を有している。詳細な図示は省略するが、第一演出ボタン 251 は円柱状に形成されており、第二演出ボタン 252 は円筒状に形成されている。第一演出ボタン 251 及

10

20

30

40

50

び第二演出ボタン２５２は、同軸上に設けられており、その軸線が上方へ向かうほど前方へ移動するように傾斜している。

【００６０】

第一演出ボタン２５１及び第二演出ボタン２５２は、遊技者参加型演出に応じて全体が上方へ移動（ポップアップ）するように設けられている。第一演出ボタン２５１は、常時押圧可能とされているのに対して、第二演出ボタン２５２は、ポップアップした時のみ押圧可能とされている。

【００６１】

なお、図示は省略するが、第一演出ボタン２５１の内部には、バイブレータ（振動装置）が設けられている。

【００６２】

扉枠トップユニット３００は、扉枠本体１００の前面における遊技窓１０１よりも上側の部位で、左右方向の両端が扉枠左サイドユニット３２０の上端部分と扉枠右サイドユニット３４０の上端部分との間に挟まれるように設けられている。扉枠トップユニット３００は、底のように前方へ突出している。扉枠トップユニット３００は、前端縁に沿って左右に延出し透光性を有する半チューブ状の扉枠トップ装飾体３０１を備えている。扉枠トップ装飾体３０１は、平面視において、左右方向中央が最も前方へ位置するように前後方向に湾曲している。

【００６３】

扉枠トップユニット３００は、図示は省略するが、扉枠トップ装飾体３０１を発光装飾させるための複数のＬＥＤが実装されている扉枠トップ装飾基板と、音声、音楽、効果音等のサウンドを出力し左右に離隔して設けられている一対の扉枠トップスピーカ３０３と、一対の扉枠トップスピーカ３０３の左右両外側に設けられている一対の扉枠トップサイドスピーカ３０４と、を有している。一対の扉枠トップスピーカ３０３は、フルレンジスピーカ（又は、ミッドレンジスピーカ）であり、一対の扉枠トップサイドスピーカ３０４は、ツイーター（高音用スピーカ）である。

【００６４】

扉枠左サイドユニット３２０は、扉枠本体１００の前面における遊技窓１０１よりも左側の部位で、扉枠本体１００の上端付近から棚ユニット２００の棚部２０１よりも下方のスピーカグリル２０３付近まで上下に長く設けられている。扉枠左サイドユニット３２０は、上下方向の全長に亘って延出しており、透光性を有する半チューブ状の扉枠左サイド装飾体３２１を備えている。扉枠左サイド装飾体３２１は、下端付近が右方へ湾曲している。

【００６５】

扉枠左サイドユニット３２０は、図示は省略するが、扉枠左サイド装飾体３２１を発光装飾させるための複数のＬＥＤが実装されている扉枠左サイド装飾基板を有している。

【００６６】

扉枠右サイドユニット３４０は、扉枠本体１００の前面における遊技窓１０１よりも右側の部位で、扉枠本体１００の上端付近から棚ユニット２００の棚部２０１よりも下方のハンドルカバー１７０まで上下に長く設けられている。扉枠右サイドユニット３４０は、扉枠左サイドユニット３２０よりも前方へ長く突出しており、上下に長い仕切り立状に形成されている。

【００６７】

扉枠右サイドユニット３４０は、前端に沿って上下に延出しており透光性を有する半チューブ状の扉枠右サイド装飾体３４１と、扉枠右サイド装飾体３４１の後方に設けられており左側面を形成している透光性を有する扉枠右サイド左側面装飾体（図示は省略）と、扉枠右サイド装飾体３４１の後方に設けられており右側面を形成している透光性を有する扉枠右サイド右側面装飾体（図示は省略）と、扉枠右サイド装飾体３４１、扉枠右サイド左側面装飾体及び扉枠右サイド右側面装飾体を発光装飾させるための複数のＬＥＤが実装されている扉枠右サイド装飾基板（図示は省略）と、を備えている。扉枠右サイド装飾体

10

20

30

40

50

341は、下端付近が左方へ湾曲している。

【0068】

また、扉枠右サイドユニット340は、下端付近において前後に貫通し、錠ユニット780の鍵穴782が前方へ臨む開口部342を有している。

【0069】

〔3-1. 計数ボタンスイッチ〕

計数ボタンスイッチ180は、棚ユニット200の上面において、左右方向中央よりも右側の部位に設けられている。計数ボタンスイッチ180は、持ち球がある（持ち球数>0）状態で押圧操作することで、持ち球を遊技球貸出装置8へ送って精算することができるものである。計数ボタンスイッチ180は、詳細は後述するが、押圧時間に応じて、持ち球を1個ずつ送ったり、所定個数（例えば、250個毎）ずつ送ったり、することができる。遊技球貸出装置8へ送られた持ち球数は、通信ネットワークを介して管理サーバ9へ送られると共に、その持ち球数を記憶したICカードが遊技球貸出装置8から排出される。

10

【0070】

ここで、遊技球貸出装置8は、遊技ホールの島設備においてパチンコ機1に隣接するように設けられているものである（サンドとも称する）。遊技球貸出装置8には、詳細に図示は省略するが、現金やプリペイドカード等を投入する投入口、ICカードを挿入／排出するカード口、球貸ボタンスイッチ8a、返却ボタンスイッチ、投入金額や計数球数等が表示される表示部、等が設けられている。遊技球貸出装置8は、現金等を投入口に投入した状態で、球貸ボタンスイッチ8aを押圧操作すると、投入した金額の範囲内で所定個数ずつ遊技球Bが貸し出される。本実施形態では、貸し出された遊技球Bの数が、デジタルデータとして枠制御基板へ送信されると共に、通信ネットワークを介して管理サーバ9へ送信されて管理される。

20

【0071】

計数ボタンスイッチ180について詳述すると、持ち球がある状態で遊技者が計数ボタンスイッチ180を「短押し（例えば、1回の押圧時間が500ms未満）」すると、持ち球から遊技球Bを1個計数する。計数ボタンスイッチ180を、「長押し（例えば、1回の押圧時間が500ms以上）」すると、持ち球数が250個未満になるまで、長押し中は所定時間（例えば、300ms）毎の計数通知タイミングで遊技球Bを250個ずつ計数する。長押し中に持ち球数が250個以下になると、遊技球Bを1個ずつ計数する。また、計数ボタンスイッチ180を、「長押し（例えば、1回の押圧時間が500ms以上）」した場合、計数ボタンスイッチ180を押し続けていなくても、無条件に持ち球の全数を計数するようにしても良い。

30

【0072】

計数ボタンスイッチ180の押圧操作により計数されると、持ち球数表示部140において表示されている持ち球数が減算されて表示されると共に、遊技球貸出装置8の図示しない表示部に計数球数が表示される。

【0073】

〔4. 本体枠〕

パチンコ機1の本体枠4について、図8乃至図14、図17乃至図21等を参照して詳細に説明する。図17は本体枠を主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図18は本体枠を主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。図19は、図10のパチンコ機を上下中央で切断した平面図である。図20は、図19においてア-ア線で切断した断面図である。図21は、図8の正面図において発射ユニット及びファールユニット等を断面にして示す要部正面図である。

40

【0074】

本体枠4は、前方が開放された箱枠状に形成されており、内部に前方から遊技盤5が着脱可能に收容される。本体枠4は、正面左辺側前端の上下において、遊技ホールの島設備に取付けられる枠状の外枠2に開閉可能に取付けられると共に、開放された前面側が閉鎖

50

されるように扉枠 3 が開閉可能に取付けられる。

【0075】

本体枠 4 は、外枠 2 に対して開閉可能に支持される枠状の本体枠ベースユニット 500 と、遊技球 B を遊技盤 5 の遊技領域 5 a へ打込むための球発射ユニット 550 と、球発射ユニット 550 により発射されたにも関わらず遊技領域 5 a に打ち込まれなかった遊技球 B を回収するためのファールユニット 570 と、遊技盤 5 から排出された遊技球 B 及びファールユニット 570 により回収された遊技球 B を球発射ユニット 550 側へ送るための循環球経路ユニット 600 と、循環球経路ユニット 600 の下流端から遊技球 B を上方へ移動させる球揚上ユニット 650 と、球揚上ユニット 650 により揚上された遊技球 B を一つずつ球発射ユニット 550 へ送る球送ユニット 700 と、を備えている。

10

【0076】

また、本体枠 4 は、循環球経路ユニット 600 の球抜口 613 p から排出された遊技球 B を受けるための球受トレイ 720 と、球発射ユニット 550 や球揚上ユニット 650 等を制御する枠制御基板 740 を有する枠基板ユニット 730 と、外枠 2 と本体枠 4 及び扉枠 3 と本体枠 4 の間を施錠する錠ユニット 780 と、を備えている。

【0077】

〔4-1. 本体枠ベースユニット〕

本体枠 4 における本体枠ベースユニット 500 について、主に図 22 乃至図 24 等を参照して詳細に説明する。図 22 は本体枠における本体枠ベースユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図 23 は本体枠における本体枠ベースユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。図 24 (a) は本体枠ベースユニットにおける本体枠ベースの正面図であり、(b) は複数の本体枠ベースを重ねている状態を斜視図で示す説明図である。

20

【0078】

本体枠ベースユニット 500 は、外枠 2 に対して前方へ開閉可能に支持されると共に、扉枠 3 を前方へ開閉可能に支持することが可能なものである。本体枠ベースユニット 500 には、球発射ユニット 550、ファールユニット 570、循環球経路ユニット 600、球揚上ユニット 650、球送ユニット 700、球受トレイ 720、枠基板ユニット 730、錠ユニット 780、等が取付けられている。

【0079】

本体枠ベースユニット 500 は、前後に貫通しており遊技盤 5 が前方から挿入され遊技盤挿入部 502、及び遊技盤挿入部 502 の下側に設けられているベース壁部 501 b を有し、全体が縦長の四角形に形成されている本体枠ベース 501 と、本体枠ベース 501 の左側面を補強している側面補強板 509 と、を備えている。

30

【0080】

また、本体枠ベースユニット 500 は、本体枠ベース 501 におけるベース壁部 501 b の後側に取付けられる本体枠スピーカ 503 と、本体枠スピーカ 503 を後方から覆うようにベース壁部 501 b に取付けられ前方が解放されている箱状の本体枠スピーカボックス 504 と、本体枠ベース 501 における遊技盤挿入部 502 を後方から開閉可能に設けられている裏カバー 505 と、を備えている。

40

【0081】

更に、本体枠ベースユニット 500 は、本体枠ベース 501 に取付けられている遊技盤ロック部材 506 と、本体枠ベース 501 に取付けられている扉開放スイッチ 507 及び枠開放スイッチ 508 と、本体枠ベース 501 に取付けられている本体枠ヒンジ機構 510 と、を備えている。

【0082】

本体枠ベース 501 は、正面視の形状が縦長の四角形に形成されている。本体枠ベース 501 は、黒色の不透明な合成樹脂により形成されている。本体枠ベース 501 は、左辺を有しない枠状の枠体 501 a と、枠体 501 a の枠内であって上端付近から下方へ全高の約 2/3 の範囲において前後に貫通している遊技盤挿入部 502 と、遊技盤挿入部 50

50

2の下側に設けられているベース壁部501bと、ベース壁部501bの上端面における左右方向中央付近において上方（遊技盤挿入部502内）へ突出している遊技盤規制部501cと、ベース壁部501bの左端付近において前後に貫通しており本体枠スピーカ503が前方へ臨む本体枠スピーカ口501dと、ベース壁部501bにおける左右方向中央の下端付近において横長で前後に貫通しているバスレフダクト501eと、を備えている。

【0083】

また、本体枠ベース501は、ベース壁部501bにおけるバスレフダクト501eの上方において前面側から後方へ凹んでおり球受トレイ720が挿入されるトレイ挿入凹部501fと、ベース壁部501bにおけるトレイ挿入凹部501fの上方で前後に貫通しており循環球経路ユニット600の球蛇行部材613及び蛇行カバー614が挿入される球貯留通路挿入口501gと、を備えている。

10

【0084】

また、本体枠ベース501は、ベース壁部501bの前面における球貯留通路挿入口501gの上方において左右に並んで設けられているファールユニット取付部501h及び球発射ユニット取付部501iと、ベース壁部501bにおける球発射ユニット取付部501iの右方に設けられている球揚上ユニット取付部501jと、ベース壁部501bの後面における球発射ユニット取付部501iの後方となる部位に設けられている球送ユニット取付部501kと、ベース壁部501bの後面に設けられている循環球経路ユニット取付部501lと、ベース壁部501bにおける右上隅付近において前後に貫通しており錠ユニット780の錠シリンダ781が挿通されるシリンダ挿通口501mと、を備えている。

20

【0085】

更に、本体枠ベース501は、トレイ挿入凹部501fにおける左右の内壁からの夫々突出しており、トレイ挿入凹部501fに挿入されている球受トレイ720の弾性爪721が係止されることで、球受トレイ720の前方への移動を規制するための係止爪501nを備えている。また、本体枠ベース501は、球揚上ユニット取付部501jの部位で前後に貫通している縦長の開口501oを、備えている。

【0086】

また、本体枠ベース501は、遊技盤挿入部502の上端から後方へ延出している上面カバー502aと、上面カバー502aの後端辺から下方へ短く平板状に延出している後面カバー502bと、遊技盤挿入部502の左端から後方へ延出しており上端が上面カバー502aと繋がっている左側面カバー502cと、遊技盤挿入部502の右端から後方へ延出しており上端が上面カバー502aと繋がっている右側面カバー502dと、遊技盤挿入部502の下端から後方へ延出している下面カバー502eと、を備えている。

30

【0087】

また、本体枠ベース501は、後面カバー502bを貫通している複数の通風孔502fと、上面カバー502aに設けられており下方へ凹んでいる複数の上面凹部502gと、下面カバー502eに設けられており下方へ凹んでいる複数の下面凹部502hと、上面カバー502aの下面及び下面カバー502eの上面に夫々設けられている複数の補強リブ502iと、を備えている。

40

【0088】

更に、本体枠ベース501は、球発射ユニット取付部501iの上側に設けられており、球発射ユニット550に対して上方からの光の入射を遮るための底部501pを、更に備えている。この底部501pにより、球発射ユニット取付部501iに取付けられている球発射ユニット550のフォトセンサからなる発射減算センサ554に対して、外部からの光を遮ることができ、発射減算センサ554での誤検知を防止することができる。

【0089】

また、本体枠ベース501は、トレイ挿入凹部501fと開口501oとの間の部位で、トレイ挿入凹部501fの底面よりもやや上方の部位に設けられている支持段部501

50

qと、ベース壁部501bの後面における右端付近において上下に離隔して設けられており後方へ突出している一対の支持突部501rと、を更に備えている。支持段部501qは、上方を向いた面（上面）を有している。この支持段部501qは、本体枠4に対して扉枠3を閉じると、扉枠3の突起部102が乗り上げるように当接し、扉枠3をある程度持ち上げることができるものであり、扉枠3の荷重の一部を支持するものである。支持突部501rの後端面には、枠基板ユニット730のナイラッチ774に係止される係止孔が設けられている。

【0090】

本体枠ベース501の遊技盤挿入部502は、遊技盤5が前方から着脱可能に挿入される。遊技盤挿入部502は、ベース壁部501bよりも後方の部位の周囲が、上面カバー502a、左側面カバー502c、右側面カバー502d、及び下面カバー502e、によって囲まれている。

【0091】

ベース壁部501bは、上端面に遊技盤5が載置される。ベース壁部501bの前面には、扉開放スイッチ507、球発射ユニット550、ファールユニット570、球受トレイ720、が取付けられる。また、ベース壁部501bの後面には、本体枠スピーカ503、本体枠スピーカボックス504、枠開放スイッチ508、循環球経路ユニット600、球揚上ユニット650、球送ユニット700、が取付けられる。

【0092】

遊技盤規制部501cは、遊技盤挿入部502に遊技盤5を挿入した時に、遊技盤5の左右方向及び後方への移動を規制するものである。本体枠スピーカ口501dは、図示するように、格子状に形成されており、本体枠4に対して扉枠3を閉じた状態で、扉枠3のスピーカグリル203の後方に位置するように設けられている。本体枠スピーカ口501dを後方から閉鎖するように、ベース壁部501bの後面に本体枠スピーカ503が取付けられる。

【0093】

バスレフダクト501eは、左右に長い四角形の筒状に形成されている。バスレフダクト501eは、詳細は後述するが、ベース壁部501bと本体枠スピーカボックス504とで構成される本体枠スピーカ503のエンクロージャ504aと連通しており、本体枠スピーカ503から後方へ出力されサウンドの位相を反転させて前方へ放出させるためのものである。本実施形態では、筒状のバスレフダクト501eにより、本体枠スピーカ503から出力されたサウンドの音域のうち、低音域を共振・増幅させてより重低音のサウンドを響かせることが可能である。このバスレフダクト501eは、本体枠4に対して扉枠3を閉じた状態で、扉枠3のダクトグリル191の後方に位置するように設けられている。

【0094】

トレイ挿入凹部501fは、前方から球受トレイ720を着脱可能に支持することができる。トレイ挿入凹部501fの底壁は、前端側が低くなるように傾斜している（図20を参照）。これにより、トレイ挿入凹部501fに球受トレイ720が挿入されていない状態で、遊技球Bがトレイ挿入凹部501fにこぼれても、前方へ排出させることができる。また、トレイ挿入凹部501fの底壁が、前端側が低くなるように傾斜しているため、載置されている球受トレイ720を前方へスライドさせ易くすることができる。

【0095】

球貯留通路挿入口501gは、ベース壁部501bの後面に取付けられた循環球経路ユニット600の球蛇行部材613及び蛇行カバー614の前側部分が貫通して前方へ突出するように設けられている。ファールユニット取付部501hは、ベース壁部501bの上端付近で本体枠スピーカ口501dよりも右側に設けられている。球発射ユニット取付部501iは、ファールユニット取付部501hよりも右側に設けられている。球揚上ユニット取付部501jは、ベース壁部501bの上端付近から下端付近までの間の部位に設けられている。

10

20

30

40

50

【0096】

球送ユニット取付部501kは、ベース壁部501bの後面において球送ユニット700の上面が上方（遊技盤挿入部502内）へ臨むように設けられており、上方から球送ユニット700を着脱できるように設けられている。球送ユニット取付部501kに球送ユニット700を取付けると、球発射ユニット550の右方において球送ユニット700の弾性爪709bがベース壁部501bの係止孔を貫通して前方へ臨んだ状態となる。この状態で、弾性爪709bを後方へ押圧して弾性変形させると共に、球送ユニット700の上面に設けられているツマミ部709aを摘まんで引き上げると、球送ユニット700を上方へ取外すことができる。

【0097】

循環球経路ユニット取付部501lは、ベース壁部501bの後面の左右方向中央部分で後述する本体枠スピーカボックス504のボックス拡張部504cよりも上方の部位に設けられている。シリンダ挿通口501mは、ベース壁部501bの上端付近で球揚上ユニット取付部501jの右方に設けられている。

【0098】

上面カバー502aは、遊技盤挿入部502に遊技盤5を装着した状態で、遊技盤5よりも後方へ延出している。この上面カバー502aには、図17及び図18等に応示するように、二つの上面凹部502gが左右に離隔して設けられており、この上面凹部502gによって上面カバー502aに対して補強リブの一部を省略している。このように構成することにより、上面カバーの上面に複数の補強リブを左右方向へ列設する場合よりも、上面カバー502aを補強リブの分だけ上方へ位置させることが可能となり、遊技盤挿入部502の内容積を確保している。更に、上面カバーの上面に複数の補強リブを設けると、清掃の際に拭き残しが生じ美観を損なうこととなるが、本実施形態では、上面カバー502aの上面から補強リブ等を排除することにより美観の維持が可能となる。

【0099】

上面カバー502aの上面、及び、二つの上面凹部502gの底面は水平面に対して2度程度後方に行くほど低くなるように傾斜している。さらに、パチンコ機1は通常、後傾するように設置され、その角度は一般的に0.75度程度後傾しているため、合計で2.75度程度の下り傾斜になっている。また、二つの上面凹部502gは、左右の幅が後方へ向かうに従って広がっている。

【0100】

このような緩斜面にしておくことにより、パチンコ機1の上方から落ちてくる遊技球Bは上面カバー502aの上面、若しくは、上面凹部502gを流下してパチンコ機1の下方に設けられた島設備の遊技球Bの回収経路に落下し、回収される。また、金属粉や、ネジ等の球形でない物体の落下物は、上面カバー502aの上面、若しくは、上面凹部502gに滞留する。このような効果を奏するには上面カバー502aの上面は水平面からの傾斜は15度以内が望ましい。

【0101】

上面カバー502aは、平板状に形成されていることから、上面カバー502aにおいて上方から凹んでいる二つの上面凹部502gの下面（裏面）は、上面カバー502aの下面から下方へ突出している（図24（b）を参照）。つまり、上面凹部502gは、上面カバー502aの下面では、下方へ突出した凸部の形態となっている。そして、二つの上面凹部502gの終点すなわち前壁は、突当部502jの裏であり、突当部502jは遊技盤5の上辺の後面と接して位置決めを行う。

【0102】

換言すると、上面カバー502aの裏側（下面側）には、二つの上面凹部502gの裏側がある。二つの上面凹部502gの裏側の先端（前端）は、突当部502jとなっており遊技盤5の上辺の後面と接して遊技盤5の位置決めを行う。

【0103】

上面カバー502aの裏側（下面側）には複数の補強リブ502iのうち四つ補強リブ

10

20

30

40

50

502 i があり、上面凹部 502 g と合わせて上面カバー 502 a の補強となっている。このように補強リブ 502 i を上面カバー 502 a の上面ではなく内側の下面に設けることによって上面カバー 502 a の上面（外面）の美観を保つことが可能になる。

【0104】

なお、図 23 に示すように、上面カバー 502 a の上面の前端には、複数のリブ 502 k が設けられているが、これらリブ 502 k の上方は本体枠ベース 501 の縁の枠体 501 a で覆われているし、更に、その上方が外枠 2 で覆われるため、上方から金属粉等が落ちてくることはなく、美観に影響を与えない。

【0105】

更に、図示は省略するが、上面カバー 502 a の上面や上面凹部 502 g には、射出成形する際に溶融した樹脂を送り込むためのゲートを設けていない。これは、ゲートによる凹凸で、上面カバー 502 a の上面や上面凹部 502 g を流下する遊技球 B の流下を妨げないためである。

【0106】

また、同様に射出成形された本体枠ベース 501 を金型から取り出すためのイジェクタピンの痕を、上面カバー 502 a の上面や上面凹部 502 g に設けないように配慮されている。通常、イジェクタピンの痕は、バリを適切に処理することによって遊技球 B の流下を妨げる可能性は少ないが、金属粉などが堆積した上面カバー 502 a の上面や上面凹部 502 g を清掃するなどの際に美観を損なう可能性がある。このためイジェクタピンの痕を設けないように配慮されている。

【0107】

本体枠ベース 501 における後面カバー 502 b は、左右両端が夫々左側面カバー 502 c 及び右側面カバー 502 d と繋がっている。この後面カバー 502 b には、上下に長いスリット状の複数の通風孔 502 f が、左右方向へ列設されている。

【0108】

また、本体枠ベース 501 における左側面カバー 502 c は、前後方向の奥行が上面カバー 502 a の奥行と同じである。左側面カバー 502 c は、平面視において、後方へ向かうに従って右方へ移動するように傾斜している。左側面カバー 502 c の後端には、裏カバー 505 を係止するためのカバー係止部 502 l が上下に離隔して二つ設けられている。

【0109】

本体枠ベース 501 の右側面カバー 502 d は、平面視において、後方へ向かうに従って左方へ移動するように傾斜している。右側面カバー 502 d は、後面カバー 502 b よりも下側の部位が、後端から前方へ向かって切り欠かれており、当該部位の後端が上面カバー 502 a の後端よりも前方に位置している。つまり、右側面カバー 502 d は、後面カバー 502 b よりも下側の部位の奥行が短く形成されている。右側面カバー 502 d の後端における後面カバー 502 b よりも下側の部位には、裏カバー 505 をヒンジ回転可能に支持するための複数のカバー軸支部 502 m が上下方向に間隔をあけて設けられている。

【0110】

本体枠ベース 501 の下面カバー 502 e は、遊技盤挿入部 502 の下端（ベース壁部 501 b の上面）よりも一段上がった部位から後方へ延出している。下面カバー 502 e は、循環球経路ユニット取付部 501 l の上方の部位を除くように設けられており、循環球経路ユニット取付部 501 l よりも左側の部位では左側面カバー 502 c の後端と同じ位置まで後方へ延出しており、循環球経路ユニット取付部 501 l よりも右側の部位では右側面カバー 502 d における奥行が短く形成されている部位の後端と同じ位置まで後方へ延出している。この下面カバー 502 e は、後方へ向かうほど高くなるように傾斜している。

【0111】

本体枠ベース 501 の下面凹部 502 h は、下面カバー 502 e の上面から下方へ凹ん

10

20

30

40

50

でいる。下面凹部 502h は、前方へ向かって開放されており、後方へ向かうに従って左右の幅が狭くなるように形成されている。下面凹部 502h の底面は、下面カバー 502e と同様に、後方へ向かうに従って高くなるように傾斜している。下面カバー 502e は、平板状に形成されていることから、下面カバー 502e において上方から凹んでいる下面凹部 502h の下面（裏面）は、下面カバー 502e の下面から下方へ突出している図 24（b）を参照。つまり、下面凹部 502h は、下面カバー 502e の下面では、下方へ突出した凸部の形態となっている。下面凹部 502h の内部には、補強リブ 502i が設けられている。

【0112】

複数の補強リブ 502i は、上面カバー 502a の下面と、下面凹部 502h の底面と、に夫々設けられている。上面カバー 502a には四つの補強リブ 502i が設けられており、二つが、二つの突当部 502j から夫々前方へ延出するように設けられていると共に、残りの二つが、二つの上面凹部 502g よりも左右両外側の部位に設けられている。上面凹部 502g よりも左右両外側に設けられている補強リブ 502i は、後端が後面カバー 502b に繋がっており、上面凹部 502g よりも短く前方へ延出している。

【0113】

複数の補強リブ 502i のうち、上面カバー 502a における上面凹部 502g よりも左右両外側の二つと、二つの下面凹部 502h に夫々設けられている二つとの、合計四つは、当リブとして機能するように設けられている。詳述すると、本実施形態の本体枠ベース 501 は、前端側を下にして作業台等に置くと、ガタ付くことなく水平に置けるように構成されている。また、本体枠ベース 501 は、図 24（b）に示すように、重ねて保管できるように形成されている。この際に、リブとしての四つの補強リブ 502i が相手側に当接することにより、重ねた本体枠ベース 501 同士が噛み合うことを回避させることができる。これにより、部品（本体枠ベース 501）同士が噛み合っており、取外すのに時間がかかるのを低減させることができ、組立作業の効率化を図ることができる。また、本体枠ベース 501 を重ねられるようにしているため、梱包数の増量、及び、梱包箱の小型化、等が可能となる。

【0114】

本実施形態の本体枠ベース 501 によれば、本体枠 4 に収納された遊技盤 5 を上方から保護する本体枠ベース 501 の上面カバー 502a において、その上面を後ろ下がりの緩斜面としているので、パチンコ機 1 の上方から落下してくる遊技球 B、金属粉、ネジ等を適切に処理可能である。具体的には球形である遊技球 B に関しては上面カバー 502a の上面を流下させてパチンコ機 1 下に落下させ得るので、遊技球 B はそのまま回収されてトラブルを生じない。また、非球形である、金属粉やネジ等は流下させずに上面カバー 502a 上に留めることができるため、やはりトラブルを発生しない。

【0115】

また、この上面カバー 502a の上面には通風孔 502f は設けない。これにより、通風孔 502f からの金属粉、ネジ等の侵入を防ぎ、遊技盤 5 の電気部品などに悪影響を与えない。

【0116】

更には、射出成形機で成形される上面カバー 502a の上面には、成形を行う際の熔融樹脂を金型に注入するためのゲートを設けていない。これにより、上面カバー 502a の上面にはゲート由来の凹凸は生じないため、遊技球 B の流下を妨げない。

【0117】

同様に、射出成形された本体枠ベース 501 を金型から取外す際のイジェクタピンの痕を設けないように配慮されている。通常、イジェクタピンの痕は、バリを適切に処理することによって遊技球 B の流下を妨げる可能性は少ないが、金属粉等が堆積した上面カバー 502a の上面を清掃するなどの際にイジェクタピンの痕に残り、美観を損なう可能性がある。このためイジェクタピンの痕を設けないことにより、清掃により簡単に美観を取り戻すことができる。

【0118】

また、この上面カバー502aは本体枠ベース501と一体的に成形されている。このように成形することにより組み立て工数の節約と本体枠ベースユニット500（遊技盤収容枠）全体の強度の向上が可能となる。

【0119】

そして、上面カバー502aはその上面で、内部に収容した遊技盤5を保護するだけではなく、その内側に遊技盤5と接して遊技盤5の位置決めを行う位置決め部（突当部502j）を有している。これにより遊技盤5と上面カバー502aの位置関係が固定され、遊技盤5を保護するという遊技盤収容枠（本体枠4）の目的を発揮できる。

【0120】

また、図18等に示すように、上面カバー502aの上面には、補強のためのリブを設けていない、これにより、リブにより清掃がし難くなることなく、メンテナンスが楽になる。なお、上面カバー502aの上面を覆うように他の部材（例えば、枠体501a、外枠2、等）があり、異物が落ちてこない部位に関してはリブを設けても差し支えない。

【0121】

側面補強板509は、平面視の形状が、右方へ開放されているコ字状に形成されており、本体枠ベース501における枠体501aの解放されている左辺の替わりとなるように取付けられている。側面補強板509は、アルミ合金のような金属の押出型材により形成されている。側面補強板509は、左位置規制部材509aが上下に離間して二つ設けられている。左位置規制部材509aは、遊技盤5の左辺を位置決めするためのものである。

【0122】

本体枠スピーカ503は、本体枠ベース501の本体枠スピーカ口501dを後方から閉鎖するようにベース壁部501bの後側に取付けられている。本体枠スピーカ503は、主に低音を出力するコーン型のスピーカである。

【0123】

本体枠スピーカボックス504は、前方へ開放されている箱状に形成されており、本体枠スピーカ503を後方から覆うようにベース壁部501bの後側に取付けられる。本体枠スピーカボックス504は、ベース壁部501bに取付けることで本体枠スピーカ503のエンクロージャ504aを形成するものである。

【0124】

本体枠スピーカボックス504は、本体枠スピーカ503の後方に位置するボックス本体部504bと、ボックス本体部504bの下端と接続されており正面視において右方へ延出しているボックス拡張部504cと、ボックス本体部504bの後面に設けられている枠基板ユニット軸支部504dと、を有している。本体枠スピーカボックス504のボックス拡張部504cは、バスレフダクト501eの後方を覆うように、本体枠ベース501の右端付近まで右方へ延出していると共に、一部がボックス本体部504bよりも後方へ延出している。

【0125】

エンクロージャ504aは、ボックス本体部504bとボックス拡張部504cとで構成されており、バスレフダクト501eを通して外部と連通している。つまり、バスレフダクト501e、本体枠スピーカ503、本体枠スピーカボックス504、によって位相反転型のバスレフ型スピーカを構成している。

【0126】

詳述すると、本体枠スピーカ503からは、所定のサウンドが前方及び後方に出力される。本体枠スピーカ503から前方へ出力されたサウンドは、本体枠スピーカ口501d、スピーカグリル203を通してパチンコ機1の前方へ放出される。

【0127】

一方、本体枠スピーカ503から後方へ出力されたサウンドは、本体枠スピーカボックス504（エンクロージャ504a）内の空気を振動させることとなる。そして、このエ

10

20

30

40

50

ンクロージャ 504a は、筒状のバスレフダクト 501e により前方（外部）に解放されているため、バスレフダクト 501e から前方へ放出されることとなる。この際に、バスレフダクト 501e が所定長さの筒状に形成されていることから、その内部において気柱振動による共振により低音域が増幅されると共に、位相が反転された状態で前方へ放出される。

【0128】

これにより、本体枠スピーカ 503 から前方へ出力されたサウンドと、後方へ出力されたサウンドとが、互いに打ち消し合って減衰するように作用することではなく、互いに共振して増幅するように作用することとなり、本体枠スピーカ 503 の口径が小さくても重低音が響く大きなサウンドを出力させることができ、豊かな低音を有したサウンドを遊技者に聴かせることができる。

10

【0129】

本体枠スピーカボックス 504 のボックス拡張部 504c は、前後方向の奥行が上下の高さよりも長く形成されており、後端が枠基板ユニット 730 の後端よりも僅かに後方へ突出するように設けられている（図 20 を参照）。ボックス拡張部 504c は、本体枠 4 に組立てた状態で、枠基板ユニット 730（ユニットベース 770 及び電源基板ボックス 772）との間に隙間が形成されるように、枠基板ユニット 730 の下方を覆っている。これにより、ボックス拡張部 504c によって、枠基板ユニット 730 に接続されている各種の配線を垂れ下がり難くしている。

【0130】

20

ボックス拡張部 504c は、図 20 に示すように、上面が後方へ向かって低くなるように傾斜している。これにより、上方から落下してきたゴミや遊技球 B 等を後方へ案内して排出させることができる。また、ボックス拡張部 504c は、下面が後方へ向かって高くなるように傾斜している。これにより、外枠 2 に対して本体枠 4 を閉じる際に、ボックス拡張部 504c が本体枠 4 の下枠体 14 に接触することはない。

【0131】

また、ボックス拡張部 504c は、図 20 に示すように、下面が後方へ向かって高くなるように傾斜している。これにより、本体枠 4 を外枠 2 に対して閉じる際に、本体枠 4 が傾いていてもボックス拡張部 504c の下面により本体枠 4 を外枠 2 内に案内することができる。

30

【0132】

この本体枠スピーカボックス 504 は、本体枠 4 に組立てた状態で、本体枠ベース 501 におけるトレー挿入凹部 501f の後端側を吊り下げるように支持している。これにより、循環球経路ユニット 600 から排出された遊技球 B が球受トレー 720 に受けられることで、球受トレー 720 を介してトレー挿入凹部 501f に上方から荷重（複数の遊技球 B の重さ）が作用しても、トレー挿入凹部 501f が変形することはない。

【0133】

また、本体枠スピーカボックス 504 は、透明な合成樹脂により形成されており、外部から本体枠スピーカ 503 を確認することができる。

【0134】

40

裏カバー 505 は、パチンコ機 1 に組立てた状態で、本体枠 4 に取付けられている遊技盤 5 の後方を覆うように、本体枠ベース 501 に対して開閉可能に設けられている。裏カバー 505 は、平板の右辺側を前方へ屈曲させたような平面視において L 字状に形成されている。裏カバー 505 は、左端において上下に離隔して設けられている二つの係止爪 505a と、右端において上下に列設されている複数の軸部 505b とを有している。係止爪 505a は、本体枠ベース 501 におけるカバー係止部 502l に対して着脱可能に係止される。軸部 505b は、本体枠ベース 501 におけるカバー軸支部 502m に軸支される。これにより、裏カバー 505 が本体枠 4 の本体枠ベース 501 に対し開閉可能に取付けられる。裏カバー 505 には、複数の通風孔が設けられており、遊技盤 5 からの熱を外へ逃がすことができる。この、裏カバー 505 は、透明な合成樹脂によって形成され

50

ている。

【0135】

裏カバー505は、本体枠ユニット500に対して後述する枠基板ユニット730を先に閉じた後で、本体枠ユニット500（本体枠ベース501）に閉じようとする、閉じられている枠基板ユニット730と干渉（当接）して閉じられることが阻止されるように形成されている。また、裏カバー505は、外枠2に対して本体枠4を開くと共に、裏カバー505を本体枠ベース501に対して開いている状態で、本体枠4を外枠2に対して閉じようとする、外枠2と干渉（当接）して閉じられることが阻止されるように形成されている。

【0136】

遊技盤ロック部材506は、本体枠ベース501（ベース壁部501b）の前面に、前後方向に延びた軸周りに対して回転可能に取付けられている。遊技盤ロック部材506は、遊技盤挿入部502に遊技盤5を挿入した状態でロック位置に回転させることにより、遊技盤5の下端側が前方へ移動するのを阻止することができる。

【0137】

扉開放スイッチ507は、本体枠4に対する扉枠3の開閉を検知するためのものである。扉開放スイッチ507は、本体枠ベース501のベース壁部501bにおけるシリンダ挿通口501mの下方に取付けられている。

【0138】

枠開放スイッチ508は、外枠2に対する本体枠4の開閉を検知するためのものである。枠開放スイッチ508は、本体枠ベース501のベース壁部501bにおける扉開放スイッチ507の下方に取付けられている。

【0139】

本体枠ヒンジ機構510は、本体枠ベース501の左辺上端に取付けられる本体枠上ヒンジ体511と、本体枠ベース501の左辺下端に取付けられる本体枠下ヒンジ体512と、を有している。

【0140】

本体枠上ヒンジ体511は、上方へ円柱状に突出し外枠2における外枠上ヒンジ体31の軸受溝31aに挿入される本体枠ヒンジ軸511aと、本体枠ヒンジ軸511aに隣接して設けられており扉枠3における扉枠上ヒンジ体111の扉枠上ヒンジ軸111aが下方から挿入される扉枠用上軸孔511bと、を備えている。本体枠上ヒンジ体511は、平板状で水平に延出している部位と、当該水平に延出している部位の後端から下方へ延出している部位と、を有している。本体枠上ヒンジ体511における水平に延出している部位には、本体枠ヒンジ軸511aと扉枠用上軸孔511bとが設けられている。また、本体枠上ヒンジ体511は、下方へ延出している部位が、本体枠ベース501に取付けられる。

【0141】

本体枠下ヒンジ体512は、外枠2における外枠下ヒンジ体35のヒンジ軸35aが下方から挿入される外枠用軸孔（図示は省略）と、扉枠3における扉枠下ヒンジ体112の扉枠下ヒンジ軸112aが上方から挿入される扉枠用下軸孔512bと、を備えている。本体枠下ヒンジ体512は、平板状で水平に延出している部位と、当該水平に延出している部位の後端から上方へ延出している部位と、を有している。本体枠下ヒンジ体512における水平に延出している部位には、外枠用軸孔と扉枠用下軸孔512bとが設けられている。また、本体枠下ヒンジ体512は、下方へ延出している部位が、本体枠ベース501に取付けられる。また、本体枠下ヒンジ体512における下方へ延出している部位は、本体枠4を外枠2に対して閉じた時に、幕板45の後壁部45cに当接する。これにより、本体枠4がこれ以上後方へヒンジ回転することはない。

【0142】

本体枠ヒンジ機構510は、本体枠上ヒンジ体511の本体枠ヒンジ軸511aを外枠2における外枠上ヒンジ体31の軸受溝31aに挿入させると共に、本体枠下ヒンジ体5

10

20

30

40

50

12の外枠用軸孔に外枠2における外枠下ヒンジ体35のヒンジ軸35aを挿入させることで、外枠2に対して本体枠4が開閉可能に支持される。

【0143】

また、本体枠ヒンジ機構510は、本体枠上ヒンジ体511の扉枠用上軸孔511bに下方から扉枠3における扉枠上ヒンジ体111の扉枠上ヒンジ軸111aを挿入させると共に、本体枠下ヒンジ体512の扉枠用下軸孔512bに上方から扉枠3における扉枠下ヒンジ体112の扉枠下ヒンジ軸112aを挿入させることで、本体枠4に対して扉枠3が開閉可能に支持される。

【0144】

〔4-2. 球発射ユニット〕

本体枠4における球発射ユニット550について、主に図25乃至図28等を参照して詳細に説明する。図25(a)は本体枠4における球発射ユニットを前から見た斜視図であり、(b)は本体枠4における球発射ユニットを後ろから見た斜視図である。図26(a)は球発射ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、(b)は球発射ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図27(a)は球発射ユニットの発射ユニットカバーを左後ろから見た斜視図であり、(b)は正面視において発射ユニットカバーのみを断面で示す球発射ユニットの説明図である。図28は、発射減算センサと発射槌とを破線で示す球発射ユニットの正面図である。

【0145】

球発射ユニット550は、遊技盤5の遊技領域5aに遊技球Bを発射するためのものであり、球送ユニット700から送られた遊技球Bを受取る球入口550aと、発射された遊技球Bが外部へ放出される球発射口550bと、遊技球Bを排出するための球排出口550cと、を有している。球発射ユニット550は、扉枠3の前面右下隅のハンドル160の回動角度に応じた強さで遊技球Bを打込むことができる。球発射ユニット550は、本体枠ベース501のベース壁部501bの前面の上部において、左右方向中央よりも右側で不透光の底部501pの下方に設けられている球発射ユニット取付部501iに取付けられる。

【0146】

球発射ユニット550の球入口550aは、後面に設けられており、一つの遊技球Bが通過可能な大きさで四角く開口している。この球入口550aは、本体枠4に組立てた状態で、球送ユニット700の球送出口702の前方に位置しており、球送出口702と連通する。球発射口550bは、上面の左端において、左端側が低くなるように斜めに開口している。この球発射口550bは、本体枠4に組立てた状態で、ファールユニット570のファール右開口部570bの上部と連通する。球排出口550cは、左側面において開口している。この球排出口550cは、本体枠4に組立てた状態で、ファールユニット570のファール右開口部570bの下部と連通する。

【0147】

球発射ユニット550は、平板状のユニットベース551と、ユニットベース551の前面側を覆うように取付けられている発射ユニットカバー552と、ユニットベース551よりも前方へ回転軸553aが突出するようにユニットベース551の後側に取付けられている発射ソレノイド553と、遊技球Bの発射の有無を検知可能な発射減算センサ554と、発射ソレノイド553の回転軸553aに取付けられている発射槌555と、発射槌555を発射ソレノイド553の回転軸553aに取付けているナット556と、発射ソレノイド553の回転軸553aに挿入されている円環状のスペーサ557と、発射槌555と接触可能な二つの当ゴム558と、を備えている。

【0148】

球発射ユニット550のユニットベース551は、鉄板のような金属板により形成されている。ユニットベース551には、球入口550aが設けられており、正面視において中央から上方の部位に四角く貫通している。

【0149】

10

20

30

40

50

発射ユニットカバー５５２は、透明な合成樹脂を使用して射出成形によって形成されている。発射ユニットカバー５５２は、ユニットベース５５１に対して前方へ離隔して設けられる平板状の前板５５２ａと、前板５５２ａの後側でユニットベース５５１の球入口５５０ａの直下となる部位に設けられており左端側が高くなるように傾斜している球発射台５５２ｂと、球発射台５５２ｂを上下に貫通している検知口５５２ｃと、を備えている。

【０１５０】

また、発射ユニットカバー５５２は、前板５５２ａの後側で球発射台５５２ｂの正面視右上において球発射台５５２ｂとの間に遊技球Ｂが通過不能な隙間を形成している発射台上方壁部５５２ｄと、前板５５２ａの後側で球発射台５５２ｂ及び発射台上方壁部５５２ｄとを挟むように設けられているセンサ下取付部５５２ｅ及びセンサ上取付部５５２ｆと、を備えている。

10

【０１５１】

更に、発射ユニットカバー５５２は、球発射台５５２ｂにおける遊技球Ｂの発射方向に設けられており上端が球発射口５５０ｂの下端を構成している障壁部５５２ｇと、前板５５２ａの後側で球発射台５５２ｂの左端から下方へ延出した後に左方へ向かって低くなるように延出している排出案内壁部５５２ｈと、センサ下取付部５５２ｅの上方とセンサ下取付部５５２ｅの右方との部位において前後に貫通している窓部５５２ｉと、前板５５２ａの前面において凹んでおり左下から右上へ延出している配線用溝５５２ｊと、配線用溝５５２ｊの前端から配線用溝５５２ｊの底面と平行に突出している複数の配線係止部５５２ｋと、を備えている。

20

【０１５２】

球発射台５５２ｂは、球入口５５０ａを通して供給された遊技球Ｂが載置される。球発射台５５２ｂは、上面が正面視において左端が高くなるように傾斜している。球発射台５５２ｂは、上面が傾斜している方向へ沿って下方へ窄まるように一定の断面形状（台形状）に凹んでいる。球発射台５５２ｂは、傾斜方向（発射方向）の長さが遊技球Ｂの直径とほぼ同じであり、台形状に凹んでいる二つの傾斜面に接するように遊技球Ｂが一つのみ載置されるように形成されている。本実施形態では、球発射台５５２ｂが水平に対して約２７度の角度で傾斜している。

【０１５３】

検知口５５２ｃは、球発射台５５２ｂにおける台形状に凹んでいる部位の底部に設けられている。発射台上方壁部５５２ｄは、球発射台５５２ｂの傾斜している下端側の上方に設けられている。発射台上方壁部５５２ｄは、球発射台５５２ｂとの間で、遊技球Ｂが通過不能、且つ、発射槌５５５の先端が通過可能、の隙間を形成するように設けられている。これにより、球発射台５５２ｂに供給された遊技球Ｂは、発射台上方壁部５５２ｄの左端に当接して球発射台５５２ｂの傾斜方向の下流側（ここでは右方）への移動が規制された状態で球発射台５５２ｂに載置される。

30

【０１５４】

球発射台５５２ｂに遊技球Ｂが載置されている状態では、当該遊技球Ｂの中心が、球入口５５０ａの中心よりも若干右方に位置している。また、球発射台５５２ｂの長さを、遊技球Ｂが一つのみ載置される長さとしている。これにより、球発射台５５２ｂに遊技球Ｂが載置されている状態で、発射された遊技球Ｂが戻ってきたり、球送ユニット７００から遊技球Ｂが送球されたりして、別の遊技球Ｂが球発射台５５２ｂに供給されても、球発射台５５２ｂに載置されている遊技球Ｂに弾かれ、球発射台５５２ｂに載ることなく排出案内壁部５５２ｈ側（ファールユニット５７０側）に排出され、ファール球センサ６０７により検知される。従って、球発射台５５２ｂに遊技球Ｂが載置されている状態で、発射した遊技球Ｂが戻ってきたり、球送ユニット７００から供給されたりしても、その遊技球Ｂをファールユニット５７０へ送って当該遊技球Ｂをファール球として持ち球に加算するようにしているため、発射した遊技球Ｂの実数との誤差を無くすることができる。

40

【０１５５】

センサ下取付部５５２ｅとセンサ上取付部５５２ｆとは、夫々に発射減算センサ５５４

50

を構成している発光部 5 5 4 a と受光部 5 5 4 b とが取付けられる。センサ下取付部 5 5 2 e では発射減算センサ 5 5 4 (ここでは発光部 5 5 4 a) が上方へ向けて取付けられるため、発光部 5 5 4 a の上面にゴミや塵等が付着すると誤検知する恐れがあるが、発光部 5 5 4 a を斜めに取り付けるようにしているため、ゴミ等が溜まり難い。

【0156】

障壁部 5 5 2 g は、球発射台 5 5 2 b から左方へ遊技球 B の直径よりも長く離れた部位において、球発射台 5 5 2 b から発射された遊技球 B の弾道よりも下方に設けられている。障壁部 5 5 2 g は、打込み強さの弱い遊技球 B が当接可能とされており、当接した遊技球 B は障壁部 5 5 2 g と球発射台 5 5 2 b との間を通過して下方の排出案内壁部 5 5 2 h 上に流下することとなり、球発射台 5 5 2 b に戻ることはない。また、障壁部 5 5 2 g は上下に延出しているため、ファールユニット 5 7 0 側からの遊技球 B の侵入を阻止することが可能である。

10

【0157】

排出案内壁部 5 5 2 h は、障壁部 5 5 2 g との間で球排出口 5 5 0 c を形成している。排出案内壁部 5 5 2 h は、左端側が低くなるように傾斜しており、球発射台 5 5 2 b と障壁部 5 5 2 g との間を通過して流下してきた遊技球 B を左方へ案内して、左端の球排出口 5 5 0 c からファールユニット 5 7 0 側へ排出することができる。これにより、球発射台 5 5 2 b において発射槌 5 5 5 により打撃されたのにも関わらず、球発射口 5 5 0 b から発射されなかった遊技球 B は、排出案内壁部 5 5 2 h に案内されて球排出口 5 5 0 c からファールユニット 5 7 0 へ排出される。

20

【0158】

窓部 5 5 2 i は、球発射台 5 5 2 b とセンサ下取付部 5 5 2 e との間の部位と、打撃位置から離れた後退位置の発射槌 5 5 5 における先端の前方の部位と、に設けられている。センサ下取付部 5 5 2 e には、発射減算センサ 5 5 4 (ここでは発光部 5 5 4 a) が上方へ向けて取付けられているため、発光部 5 5 4 a の上面にゴミや塵等が溜まり易く、ゴミ等が付着すると誤検知する恐れがあるが、球発射台 5 5 2 b とセンサ下取付部 5 5 2 e との間の部位の窓部 5 5 2 i を通して綿棒等の清掃具を挿入することで、発光部 5 5 4 a の上面の清掃を容易に行うことができる。

【0159】

また、発射槌 5 5 5 の先端は、遊技球 B に接触することから、発射槌 5 5 5 の先端にゴミ等が付着していると、遊技球 B を良好に発射させることができなくなる恐れがあるが、図 28 に示すように、待機位置の発射槌 5 5 5 の先端の前方に窓部 5 5 2 i を設けているため、当該窓部 5 5 2 i を通して綿棒等の清掃具を挿入することで、発射槌 5 5 5 の先端を容易に清掃することができる。

30

【0160】

発射ソレノイド 5 5 3 は、前後に延びた回転軸 5 5 3 a を有するロータリーソレノイドにより構成されている。詳細は後述するが、発射ソレノイド 5 5 3 は、後述の球送ソレノイド 7 0 6 と関連して、所定の発射シーケンスに基づいてハード的に一連の動作をする。

【0161】

発射減算センサ 5 5 4 は、球発射台 5 5 2 b 上における遊技球 B の有無を検知することができる。発射減算センサ 5 5 4 は、検知光を照射する発光部 5 5 4 a と、検知光を受光する受光部 5 5 4 b と、で構成されており、夫々が発射ユニットカバー 5 5 2 のセンサ下取付部 5 5 2 e とセンサ上取付部 5 5 2 f とに取り付けられる。発光部 5 5 4 a から発光された検知光は、球発射台 5 5 2 b の底部に設けられている検知口 5 5 2 c を通って受光部 5 5 4 b に受光される。この際に、球発射台 5 5 2 b に遊技球 B が載置されていると、遊技球 B により検知光が遮られ、受光部 5 5 4 b において検知光が受光されることはない。これにより、球発射台 5 5 2 b における遊技球 B の有無を検知することができる。

40

【0162】

発射減算センサ 5 5 4 は、詳細は後述するが、球発射台 5 5 2 b から遊技球 B が発射されたことを検知して、遊技者の持ち球数を 1 個減算するためのものである。

50

【0163】

本実施形態では、発射減算センサ554のOFF判定により持ち球数を減算するようにしているが、発射減算センサ554の動作次第では遊技者の持ち球数が変化してしまうため、遊技球Bの発射に対して1対1の信頼性が求められる。ところで、遊技球Bに対する通常の通過判定では、受光部における発光部からの光に対して、所定の時間間隔（例えば、割込み周期が4ms）で非検知、検知、検知、（所謂「011」）のOFFからON（遊技球Bの無しから有り）への切り替わりにより判定しているが、球発射台552b（発射レール）への遊技球Bの供給時の球あばれや、発射後の発射槌555の先端による発射球以外での誤検知の懸念がある。

【0164】

これに対して、本実施形態では、球発射台552bに遊技球Bが停留していることに着目し、まずは球発射台552bにおいて遊技球Bが有るか否かの判定をして、遊技球Bが無くなると発射した判定するようにしている。つまり、ON（遊技球有り）判定してから、OFF（遊技球無し＝発射）するようにしている。具体的には、ONとOFFを認識するための閾値（例えば、ONの閾値が80ms、OFFの閾値が80ms）を設け、ONの閾値を越えた時に初めて「遊技球有り」とし、そこからOFFの閾値を越えると遊技球Bが発射された（「遊技球無し」）と認識して、持ち球数を減算する。これにより、遊技球のチャタリングやノイズでの誤動作を防止することができる。なお、上記の閾値としては、割込み周期（例えば、4ms）の整数倍が望ましい。

【0165】

発射槌555は、遊技球Bを打撃して発射するためのものである。発射槌555は、発射ソレノイド553の回転軸553aに取付けられ、回転軸553aと一緒に回転（回動）する。発射槌555の先端は、球発射台552bと発射台上方壁部552dとの間を通過して、球発射台552bに載置されている遊技球Bに対して当接可能に設けられている。

【0166】

ところで、球発射ユニット550の量産化に当たり、遊技球Bの発射精度を担保するためには、発射槌555の先端の挿入角度、球発射台552b（発射レール）の取付角度、球発射ユニット550への組立て後の発射槌555の先端位置調整、等全てがシビアな値での調整が必要となり、量産化の難易度が高かった。そこで、本実施形態では、発射精度の決定方法を、従来の発射レールへの遊技球Bの当たり方と、発射レールの形状と、による担保から、発射槌555と遊技球Bとの接触のみを担保するように変更した。この変更では、発射精度が、発射槌555の単体での先端の精度がより重要となるため、発射槌555の先端を、板金インサート成形により形成すると共に、発射槌555の先端における遊技球Bとの接触面積を従来よりも多くするようにしている。これにより、発射精度の安定性を確保することができると共に、多少の組付け誤差も許容することができ、球発射ユニット550を量産化することができる。

【0167】

ナット556は、発射ソレノイド553の回転軸553aに螺合されるものである。スペーサ557は、発射ソレノイド553の回転軸553aが挿入されるものである。発射ソレノイド553の回転軸553aが、後方からスペーサ557、発射槌555の順に挿通され、発射槌555から前方へ突出している先端にナット556が螺合されて締め付けられることにより、発射槌555が取付けられる。

【0168】

当ゴム558は、発射槌555における回転範囲（回動範囲）を規制するようにユニットベース551に取付けられている。

【0169】

本実施形態の球発射ユニット550によれば、球発射台552bにおいて遊技球Bが1個のみ載置されるようにしていると共に、発射減算センサ554により球発射台552bから遊技球Bが発射されたことを検知するようにしているため、遊技球Bの発射を1個ずつ確実に検知することができる。

10

20

30

40

50

【0170】

また、球発射ユニット550によれば、発射ユニットカバー552を透明な合成樹脂により形成しているため、本体枠4に対して扉枠3を開くことで、前方から球発射ユニット550の内部を確認することができる。この発射ユニットカバー552を透明としていることで、内部に光が入射してフォトセンサからなる発射減算センサ554において誤検知が発生する恐れがあるが、本体枠4に対して扉枠3を閉じた状態では、前方からの光が扉枠3によって遮られ、後方からの光が金属板からなるユニットベース551に遮られ、更に、上方からの光は黒色不透明の本体枠ベース501における底部501pによって遮られるため、内部に光が入射することはない、発射減算センサ554での光による誤検知が防止されている。

10

【0171】

また、本実施形態で開示しているパチンコ機1（循環式遊技機）は、発射完了をした後に初めて持ち球を減算する仕様となっている。このため、従来の循環式遊技機で採用されていた発射前に球送りをトリガとして持ち球を減算する方式と比べ、遊技を清算する際に、発射せずに発射レールに残った遊技球B（持ち球減算済）を、遊技者に返却するために自動的に空打ちしてファール球とし、持ち球を加算してつじつまを合わせる必要がなく、迅速な清算処理を行うことができる。

【0172】

更に、球発射ユニット550によれば、発射減算センサ554を斜めに取付けているため、発射減算センサ554の検知面にゴミや塵等を載り難くできると共に、発射減算センサ554にゴミ等が付着しても、発射ユニットカバー552の窓部552iから綿棒のような清掃具を挿入して検知面を容易に清掃することができ、ゴミ等の付着による誤検知（誤作動）を簡単に解消させることができる。

20

【0173】

また、球発射ユニット550によれば、窓部552iを、発射槌555の先端を清掃可能な部位にも設けているため、当該部位の窓部552iから清掃具を挿入することで、発射槌555の先端を容易に清掃することができ、ゴミ等の付着による遊技球Bの発射のバラツキを解消させることができる。

【0174】

【4-3. ファールユニット】

本体枠4におけるファールユニット570について、主に図29乃至図31を参照して詳細に説明する。図29(a)は本体枠におけるファールユニットを前から見た斜視図であり、(b)は本体枠におけるファールユニットを後ろから見た斜視図である。図30(a)はファールユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、(b)はファールユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図31(a)はファールユニットの側面断面においてファールシャッターを閉じた状態で示す説明図であり、(b)はファールユニットの側面断面においてファールシャッターを開いた状態で示す説明図である。

30

【0175】

ファールユニット570は、球発射ユニット550により発射されて遊技盤5における外レール1001と内レール1002との間に打ち込まれたものの、遊技領域5aには打ち込まれなかった遊技球B、球発射ユニット550により発射されたものの発射強度が弱すぎて遊技盤5（外レール1001と内レール1002との間）にたどり着かなかった遊技球B、等を回収するためのものである。ファールユニット570は、上面において開口しているファール上開口部570aと、右側面において開口しているファール右開口部570bと、ファール上開口部570a及びファール右開口部570bと連通しており下端において後方へ向かって開口しているファール球出口570cと、を有している。

40

【0176】

ファールユニット570は、本体枠ベース501のベース壁部501bの前面上部における左右方向中部分に設けられているファールユニット取付部501hに取付けられる。ファールユニット570は、本体枠4に組立てた状態で、上端がベース壁部501bの上

50

端と略同じ高さであり、ファール右開口部 570b が球発射ユニット 550 の球発射口 550b 及び球排出口 550c により閉鎖されている。つまり、本体枠 4 に組立てた状態では、ファール右開口部 570b が、球発射口 550b と球排出口 550c とに連通している。ファール上開口部 570a 及びファール右開口部 570b は、後述するユニットベース 572 と前カバー 573 とにより形成され、球排出口 550c は、ユニットベース 572 に形成されている。

【0177】

ファールユニット 570 は、ファール上開口部 570a を遊技球 B が通過不能に開閉可能なファールシャッター 571 と、本体枠ベース 501 のベース壁部 501b に取付けられるユニットベース 572 と、ユニットベース 572 の前面側に取り付けられている前カバー 573 と、ファールシャッター 571 の後部を覆うようにユニットベース 572 の後側に取り付けられている後カバー 574 と、ファールシャッター 571 を前方へ付勢しているバネ 575 と、を備えている。

10

【0178】

ファールシャッター 571 は、ユニットベース 572 と前カバー 573 とが協働することで前後方向へスライド可能に支持されている。ファールシャッター 571 は、左右に長い帯板状のシャッター部 571a と、シャッター部 571a の左右両端から夫々が前方へ突出している二つの前方突出部 571b と、シャッター部 571a の後端辺から下方へ延出している平板状の後壁部 571c と、を有している。

【0179】

ファールシャッター 571 は、シャッター部 571a によってファール上開口部 570a を遊技球 B が通過不能に閉鎖することができる。二つの前方突出部 571b は、前端が前カバー 573 よりも前方へ突出するように設けられていると共に、扉枠 3 における扉枠本体 100 の後面が当接可能に設けられている。後壁部 571c は、後面にバネ 575 の前端が当接する。

20

【0180】

ユニットベース 572 は、左右に長く右端付近において下方へ延出している部位を有する L 字状に形成されている。ユニットベース 572 は、上辺に沿って左右に延びていると共に後方へ向かって凹んでいるシャッター収容部 572a と、シャッター収容部 572a の下方において左右に延びていると共に右端が下方へ延出しており、後方へ向かって凹んでいる球誘導部 572b と、球誘導部 572b の下端から角筒状に後方へ延出している筒部 572c と、球誘導部 572b の下端から前方へ平板状に延出している受部 572d と、を有している。

30

【0181】

ユニットベース 572 のシャッター収容部 572a は、前方からファールシャッター 571 及びバネ 575 が収容される。ユニットベース 572 における球誘導部 572b の左右に延びている部位は、右方へ低くなるように傾斜している。ユニットベース 572 の筒部 572c は、後方へ低くなるように傾斜しており、後端の開口がファール球出口 570c である。

【0182】

ユニットベース 572 の受部 572d は、後端側が低くなるように傾斜している。この受部 572d の右端縁は、ファール右開口部 570b の下端縁を構成している。受部 572d は、右端縁がファール右開口部 570b の下端縁を構成しており、ファール右開口部 570b の下端を含む下部は球発射ユニット 550 における球排出口 550c と連通していることから、球発射台 552b から落下するなどして球排出口 550c から排出されてファール右開口部 570b を通った遊技球 B は、受部 572d 上へ流下することとなり、受部 572d により後方へ案内されて、筒部 572c を通ってファール球出口 570c から後方へ排出されることとなる。なお、ファールシャッター 571 が閉じている状態で、球発射ユニット 550 から発射されファール右開口部 570b を通ってファールシャッター 571 の裏面（下面）に当接した遊技球 B は、前カバー 573 の下壁部 573c により

40

50

後方の球誘導部 572b に送られ、受部 572d の後方を通して筒部 572c を介してファール球出口 570c から排出される。

【0183】

また、ユニットベース 572 は、球誘導部 572b における左右に延びている部位の底壁の右端付近において前方から凹んでいる切欠部 572e を、有している。この切欠部 572e は、遊技球 B の流通を妨げない大きさに形成されており、ファール上開口部 570a から球誘導部 572b 内に侵入したゴミ等を下方へ排出させることができる。

【0184】

前カバー 573 は、左右に長く右端付近において下方へ延出している部位を有する L 字状で平板状の前板 573a と、前板 573a の左端縁から後方へ延出している左壁部 573b と、左壁部 573b の下端から前板 573a の下端縁に沿って右方へ延出していると共に後方へ延出している下壁部 573c と、下壁部 573c の右端から前板 573a における下方へ延出している部位の左端縁に沿って下方へ延出していると共に後方に延出している垂下壁部 573d と、前板 573a の右上端から後方へ延出している右壁部 573f と、を備えている。

【0185】

前板 573a の上端縁及び右端縁は、ファール上開口部 570a 及びファール右開口部 570b の前端縁を構成している。左壁部 573b の上端の右端縁は、ファール上開口部 570a の左端縁を、右壁部 573f の上端の左端縁は、ファール上開口部 570a の右端縁を、夫々構成している。右壁部 573f の下端縁は、ファール右開口部 570b の上端縁を、夫々構成している。

【0186】

前カバー 573 は、下壁部 573c がファール上開口部 570a の下方に位置している。この前カバー 573 の下壁部 573c は、左方へ低くなるように緩く傾斜していると共に、後方へ低くなるように傾斜している。これにより、ファール球として上方から落下してきた遊技球 B の衝撃をまともに受けることはなく、その衝撃を逃がしつつ遊技球 B を後方に設けられているユニットベース 572 の球誘導部 572b に受け渡すことができる。そして、球誘導部 572b に受け渡された遊技球 B は、球誘導部 572b の右端の下端から筒部 572c を通ってファール球出口 570c から後方へ排出されることとなる。

【0187】

バネ 575 は、左右に離隔して二つ設けられており、ユニットベース 572 における箱状のシャッター収容部 572a の内部に配置される。バネ 575 は、前端がファールシャッター 571 における後壁部 571c の後面に当接していると共に、後端がシャッター収容部 572a の後壁の前面に当接している。バネ 575 は、ファールシャッター 571 を前方へ付勢している。

【0188】

このファールユニット 570 は、パチンコ機 1 に組立てた状態で、本体枠 4 のベース壁部 501b の前面における左右方向中央付近の上部に設けられているファールユニット取付部 501h に取付けられている。この状態では、ファールユニット 570 の右側に球発射ユニット 550 が隣接して取付けられている。

【0189】

そして、図 21 に示すように、ファールユニット 570 のファール上開口部 570a は、ベース壁部 501b の上端付近に位置していると共に、球発射ユニット 550 における遊技球 B の発射方向の軸線上に位置している。換言すると、ファール上開口部 570a は、遊技盤 5 における外レール 1001 と内レール 1002 の間の下端の開口部分と、球発射ユニット 550 の球発射口 550b と、の間の部位に設けられている。

【0190】

一方、ファールユニット 570 のファール右開口部 570b は、その上部が球発射ユニット 550 の球発射口 550b と連通していると共に、下部が球発射ユニット 550 の球排出口 550c と連通している。従って、遊技盤 5 における外レール 1001 と内レール

10

20

30

40

50

1002の間の下端の開口部分と、球発射ユニット550の球発射口550bと、の間の部位には、ファール上開口部570aとファール右開口部570bとが設けられている。これにより、球発射ユニット550の球発射口550bから発射された遊技球Bは、ファール右開口部570bからファールユニット570内に進入した上で、ファール上開口部570aを通過して遊技盤5における外レール1001と内レール1002との間に進入することとなる。

【0191】

本実施形態のファールユニット570は、本体枠4に対して扉枠3を前方へ開いた状態にすると、図34(a)に示すように、ファールシャッター571がバネ575の付勢力により前方へスライドし、ファールシャッター571のシャッター部571aが、ユニットベース572の前面と前カバー573の前板573aとの間に突出して、ファール上開口部570aを遊技球Bが通過不能に閉鎖している。つまり、ファールシャッター571が閉位置の状態となっている。この状態では、ファールシャッター571における前方突出部571bの後端に設けられている段の部分が、前カバー573に当接しており、これ以上前方へスライドすることはない。

【0192】

ファールシャッター571が閉位置の状態、球発射ユニット550から遊技球Bが発射されると、発射された遊技球Bは、ファール右開口部570bからファールユニット570内に進入した上で、ファールシャッター571のシャッター部571aの下面に当接し、ファール上開口部570aを通過して上方へ打ち出されることなくファールユニット570内を流下することとなる。ファールユニット570内を流下した遊技球Bは、下壁部573c、球誘導部572b、筒部572c、等に案内されて、後側のファール球出口570cから循環球経路ユニット600に供給される。これにより、扉枠3を開いている時に、遊技球Bが発射されても、ファールユニット570から遊技球Bが外部へ漏れることはない。

【0193】

なお、扉枠3を本体枠4に対して開くと、扉開放スイッチ507がOFFになるため、扉開放スイッチ507のOFFにより球発射ユニット550から遊技球Bの発射を停止させるようにしても良い。或いは、扉枠3を開いた時には、遊技球Bの発射を停止させるのではなく、主制御基板1310による遊技一時停止とし、扉枠3を閉じると遊技再開とするようにしても良い。

【0194】

また、本体枠4を外枠2に対して開いた（枠開放スイッチ508がOFF）時には、扉枠3が閉じられており遊技球Bが外部へ漏れることはないため、球発射ユニット550からの遊技球Bの発射を停止させないようにしても良い。或いは、本体枠4を開いた時に、上記の扉枠3を開いた時と同じ処理を行うようにしても良い。

【0195】

本体枠4に対して扉枠3を閉じた状態にすると、扉枠3の後面がファールシャッター571における二つの前方突出部571bの前端に当接し、バネ575の付勢力に抗してファールシャッター571が後方へスライドした状態となる（図34(b)を参照）。この状態では、ファールシャッター571のシャッター部571aがユニットベース572の前面よりも後方に位置しており、ファール上開口部570aを遊技球Bが通過可能に開口している。つまり、ファールシャッター571が開位置の状態となっている。

【0196】

ファールシャッター571が開位置の状態、球発射ユニット550から遊技球Bが発射されると、発射された遊技球Bは、ファール右開口部570bからファールユニット570内に進入した上で、ファール上開口部570aを通過して上方の遊技盤5側（外レール1001と内レール1002との間）へ打ち出されることとなる。そして、打ち出された遊技球Bが内レール1002の上端に設けられている逆流防止部材1007を越えることで、遊技球Bが遊技領域5a内に打ち込まれることとなる。

10

20

30

40

50

【0197】

なお、球発射ユニット550から発射されたものの、内レール1002の上端の逆流防止部材1007を越えなかった遊技球B（遊技領域内に打ち込まれなかった遊技球B）は、外レール1001と内レール1002との間を流下してファール球としてファール上開口部570aから進入してファールユニット570により回収される。ファール上開口部570aを通して回収された遊技球Bは、下壁部573c、球誘導部572b、筒部572c、等に案内されて、後側のファール球出口570cから循環球経路ユニット600に排出（供給）される。

【0198】

また、ファールユニット570では、球発射ユニット550の球排出口550cから排出された遊技球Bを、ファール右開口部570bの下部において受け取る。ファール右開口部570bの下部からファールユニット570内に進入した遊技球Bは、受部572d上に流下し、受部572dの傾斜により後方へ案内されてファール球出口570cから循環球経路ユニット600へ排出される。

【0199】

このように、ファールユニット570によれば、球発射ユニット550から発射されたにも関わらず遊技盤5の遊技領域5aに打ち込まれなかった遊技球Bを外へ漏らすことなく回収して、循環球経路ユニット600へ供給することができる。そして、詳細は後述するが、循環球経路ユニット600では、ファール球出口570cから供給された遊技球Bをファール球センサ607により検知する。このファール球センサ607により遊技球Bが検知されると、遊技者の持ち球数を1個加算する。

【0200】

また、ファールユニット570では、ユニットベース572、前カバー573、等が透明に合成樹脂によって形成されているため、外部から内部を視認することができ、内部での球詰まりを発見し易い。

【0201】

[4-3a. 第二実施形態のファールユニット]

次に、第二実施形態のファールユニット570Aについて、主に図32乃至図34を参照して詳細に説明する。図32(a)は第二実施形態のファールユニットを前から見た斜視図であり、(b)は第二実施形態のファールユニットを後ろから見た斜視図である。図33(a)は第二実施形態のファールユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、(b)は第二実施形態のファールユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図34(a)は第二実施形態のファールユニットの側面断面においてファールシャッターを閉じた状態で示す説明図であり、(b)は第二実施形態のファールユニットの側面断面においてファールシャッターを開いた状態で示す説明図である。

【0202】

ファールユニット570Aは、球発射ユニット550により発射されて遊技盤5における外レール1001と内レール1002との間に打ち込まれたものの、遊技領域5aには打ち込まれなかった遊技球B、球発射ユニット550により発射されたものの発射強度が弱すぎて遊技盤5（外レール1001と内レール1002との間）にたどり着かなかった遊技球B、等を回収するためのものである。ファールユニット570Aは、上面において開口しているファール上開口部570aと、右側面において開口しているファール右開口部570bと、ファール上開口部570a及びファール右開口部570bと連通しており下端において後方へ向かって開口しているファール球出口570cと、を有している。

【0203】

ファールユニット570Aは、本体枠ベース501のベース壁部501bの前面上部における左右方向中部分に設けられているファールユニット取付部501hに取付けられる。ファールユニット570Aは、本体枠4に組立てた状態で、上端がベース壁部501bの上端と略同じ高さであり、ファール右開口部570bが球発射ユニット550の球発射口550b及び球排出口550cにより閉鎖されている。つまり、本体枠4に組立てた状

態では、ファール右開口部 570b が、球発射口 550b と球排出口 550c とに連通している。ファール上開口部 570a 及びファール右開口部 570b は、後述するユニットベース 572 と前カバー 573 とにより形成され、球排出口 550c は、ユニットベース 572 に形成されている。

【0204】

ファールユニット 570A は、ファール上開口部 570a を遊技球 B が通過不能に開閉可能なファールシャッター 571 と、本体枠ベース 501 のベース壁部 501b に取付けられるユニットベース 572 と、ユニットベース 572 の前面側に取付けられている前カバー 573 と、ファールシャッター 571 の後部を覆うようにユニットベース 572 の後側に取付けられている後カバー 574 と、ファールシャッター 571 を前方へ付勢しているバネ 575 と、ユニットベース 572 と前カバー 573 との間に設けられているファール球アース板金 576 と、を備えている。

10

【0205】

ファールシャッター 571 は、ユニットベース 572 と前カバー 573 とが協働することで前後方向へスライド可能に支持されている。ファールシャッター 571 は、左右に長い帯板状のシャッター部 571a と、シャッター部 571a の左右両端から夫々が前方へ突出している二つの前方突出部 571b と、シャッター部 571a の後端辺から下方へ延出している平板状の後壁部 571c と、を有している。

【0206】

ファールシャッター 571 は、シャッター部 571a によってファール上開口部 570a を遊技球 B が通過不能に閉鎖することができる。二つの前方突出部 571b は、前端が前カバー 573 よりも前方へ突出するように設けられていると共に、扉枠 3 における扉枠本体 100 の後面が当接可能に設けられている。後壁部 571c は、後面にバネ 575 の前端が当接する。

20

【0207】

ユニットベース 572 は、左右に長く右端付近において下方へ延出している部位を有する偏 T 字状で平板状の本体部 572f と、本体部 572f の上端付近において前後に貫通していると共に左右に延出しているシャッター挿通口 572g と、本体部 572f における下方へ延出している部位よりも左側の下端縁に沿って設けられており前後に貫通している複数の後支持口 572h と、を有している。

30

【0208】

ユニットベース 572 には、本体部 572f における下方へ延出している部位の下端付近において、前後に貫通し角筒状に後方へ延出しているファール球出口 570c が設けられている。筒状のファール球出口 570c は、後方へ低くなるように傾斜している。

【0209】

本体部 572f は、下方へ延出している部位よりも左側の部位の下端縁が、右方へ低くなるように傾斜している。シャッター挿通口 572g は、ファールシャッター 571 のシャッター部 571a と前方突出部 571b とが挿通可能な大きさに設けられている。複数の後支持口 572h は、夫々が右方へ低くなるように左右に長く設けられており、本体部 572f の傾斜している下端縁に沿って列設されている。後支持口 572h は、ファール球アース板金 576 の支持片 576a が隙間を有した状態で挿入されるように設けられている。

40

【0210】

前カバー 573 は、左右に長く右端付近において下方へ延出している部位を有する偏 T 字状で平板状の前板 573a と、前板 573a の左端縁から後方へ延出している左壁部 573b と、左壁部 573b の下端から前板 573a の下端縁に沿って右方へ延出していると共に後方へ延出している下壁部 573c と、下壁部 573c の右端から前板 573a における下方へ延出している部位の左端縁に沿って下方へ延出していると共に後方に延出している垂下壁部 573d と、垂下壁部 573d の下端から前板 573a における下方へ延出している部位の下端縁に沿って右方へ延出していると共に後方に延出している底壁部 5

50

7 3 e と、前板 5 7 3 a の右上端から後方へ延出している右壁部 5 7 3 f と、を備えている。

【0 2 1 1】

前板 5 7 3 a の上端縁及び右端縁は、ファール上開口部 5 7 0 a 及びファール右開口部 5 7 0 b の前端縁を構成している。左壁部 5 7 3 b の上端の右端縁は、ファール上開口部 5 7 0 a の左端縁を、右壁部 5 7 3 f の上端の左端縁は、ファール上開口部 5 7 0 a の右端縁を、夫々構成している。右壁部 5 7 3 f の下端縁は、ファール右開口部 5 7 0 b の上端縁を、底壁部 5 7 3 e の右端縁は、ファール右開口部 5 7 0 b の下端縁を、夫々構成している。

【0 2 1 2】

前カバー 5 7 3 は、下壁部 5 7 3 c がファール上開口部 5 7 0 a の下方に位置しており、ファール上開口部 5 7 0 a を通して流下してきた遊技球 B を右方へ案内した後に、垂下壁部 5 7 3 d に沿って底壁部 5 7 3 e 上に流下させることができる。この底壁部 5 7 3 e は、ファール球出口 5 7 0 c の前方となる部位が後方へ低くなるように傾斜していると共に、当該部位よりも右側の部位が右方へ高くなるように傾斜している。従って、底壁部 5 7 3 e に流下してきた遊技球 B は、後方へ案内されてファール球出口 5 7 0 c から後方へ排出されることとなる。また、底壁部 5 7 3 e は、右端縁がファール右開口部 5 7 0 b の下端縁を構成していることから、ファール右開口部 5 7 0 b から進入した遊技球 B は、底壁部 5 7 3 e 上へ流下することとなり、底壁部 5 7 3 e に案内されてファール球出口 5 7 0 c から後方へ排出されることとなる。

【0 2 1 3】

また、前カバー 5 7 3 は、前板 5 7 3 a において、下壁部 5 7 3 c に沿って左右に列設されており、前後に貫通している複数の前支持口 5 7 3 g を備えている。複数の前支持口 5 7 3 g は、ユニットベース 5 7 2 の後支持口 5 7 2 h と向かい合うように設けられている。また、前支持口 5 7 3 g は、ファール球アース板金 5 7 6 の支持片 5 7 6 a が隙間を有した状態で挿入されるように設けられている。

【0 2 1 4】

後カバー 5 7 4 は、前方が解放された箱状に形成されている。後カバー 5 7 4 の内部には、ファールシャッター 5 7 1 の後部が挿入されると共に、バネ 5 7 5 が配置される。後カバー 5 7 4 の後壁の前面には、バネ 5 7 5 の後端が当接する。

【0 2 1 5】

バネ 5 7 5 は、左右に離隔して二つ設けられており、箱状の後カバー 5 7 4 の内部に配置される。バネ 5 7 5 は、前端がファールシャッター 5 7 1 における後壁部 5 7 1 c の後面に当接していると共に、後端が後カバー 5 7 4 の後壁の前面に当接している。バネ 5 7 5 は、ファールシャッター 5 7 1 を前方へ付勢している。

【0 2 1 6】

ファール球アース板金 5 7 6 は、鉄板のような金属板により形成されており、最終的に図示しないアース線を介して遊技ホールのアースに接続されている。ファール球アース板金 5 7 6 は、左右に長い帯板状に形成されており、前後の長辺から複数の支持片 5 7 6 a が外方へ延出している。ファール球アース板金 5 7 6 は、前カバー 5 7 3 における下壁部 5 7 3 c の上面に載置されると共に、複数の支持片 5 7 6 a が、ユニットベース 5 7 2 の後支持口 5 7 2 h、及び、前カバー 5 7 3 の前支持口 5 7 3 g、に対して遊びを有した状態で挿入される。

【0 2 1 7】

これにより、ファール上開口部 5 7 0 a を通して下壁部 5 7 3 c へ向かって流下してきた遊技球 B は、ファール球アース板金 5 7 6 に接触して帯電している静電気が除去された状態で右方へ案内される。この際に、支持片 5 7 6 a が、後支持口 5 7 2 h 及び前支持口 5 7 3 g に遊嵌されているため、遊技球 B の接触により、ファール球アース板金 5 7 6 が振動すると共に、その振動によりファール球アース板金 5 7 6 上の塵やゴミが、遊嵌されている後支持口 5 7 2 h 及び前支持口 5 7 3 g の隙間を通して外部に排出される。なお、

10

20

30

40

50

このファール球アース板金 5 7 6 は、落下してくる遊技球 B に対する補強も兼ねている。

【 0 2 1 8 】

このファールユニット 5 7 0 A は、パチンコ機 1 に組立てた状態で、本体枠 4 のベース壁部 5 0 1 b の前面における左右方向中央付近の上部に設けられているファールユニット取付部 5 0 1 h に取付けられている。この状態では、ファールユニット 5 7 0 A の右側に球発射ユニット 5 5 0 が隣接して取付けられている。

【 0 2 1 9 】

そして、第一実施形態のファールユニット 5 7 0 と同様に、ファールユニット 5 7 0 A のファール上開口部 5 7 0 a は、ベース壁部 5 0 1 b の上端付近に位置していると共に、球発射ユニット 5 5 0 における遊技球 B の発射方向の軸線上に位置している。換言すると、ファール上開口部 5 7 0 a は、遊技盤 5 における外レール 1 0 0 1 と内レール 1 0 0 2 の間の下端の開口部分と、球発射ユニット 5 5 0 の球発射口 5 5 0 b と、の間の部位に設けられている。

10

【 0 2 2 0 】

一方、ファールユニット 5 7 0 A のファール右開口部 5 7 0 b は、その上部が球発射ユニット 5 5 0 の球発射口 5 5 0 b と連通していると共に、下部が球発射ユニット 5 5 0 の球排出口 5 5 0 c と連通している。従って、遊技盤 5 における外レール 1 0 0 1 と内レール 1 0 0 2 の間の下端の開口部分と、球発射ユニット 5 5 0 の球発射口 5 5 0 b と、の間の部位には、ファール上開口部 5 7 0 a とファール右開口部 5 7 0 b とが設けられている。これにより、球発射ユニット 5 5 0 の球発射口 5 5 0 b から発射された遊技球 B は、ファール右開口部 5 7 0 b からファールユニット 5 7 0 A 内に進入した上で、ファール上開口部 5 7 0 a を通って遊技盤 5 における外レール 1 0 0 1 と内レール 1 0 0 2 との間に進入することとなる。

20

【 0 2 2 1 】

本実施形態のファールユニット 5 7 0 A は、本体枠 4 に対して扉枠 3 を前方へ開いた状態にすると、図 3 4 (a) に示すように、ファールシャッター 5 7 1 がバネ 5 7 5 の付勢力により前方へスライドし、ファールシャッター 5 7 1 のシャッター部 5 7 1 a が、ユニットベース 5 7 2 の前面と前カバー 5 7 3 の前板 5 7 3 a との間に突出して、ファール上開口部 5 7 0 a を遊技球 B が通過不能に閉鎖している。つまり、ファールシャッター 5 7 1 が閉位置の状態となっている。この状態では、ファールシャッター 5 7 1 の後壁部 5 7 1 c がユニットベース 5 7 2 の本体部 5 7 2 f の後面に当接しており、これ以上前方へスライドすることはない。

30

【 0 2 2 2 】

ファールシャッター 5 7 1 が閉位置の状態、球発射ユニット 5 5 0 から遊技球 B が発射されると、発射された遊技球 B は、ファール右開口部 5 7 0 b からファールユニット 5 7 0 A 内に進入した上で、ファールシャッター 5 7 1 のシャッター部 5 7 1 a の下面に当接し、ファール上開口部 5 7 0 a を通って上方へ打ち出されることなくファールユニット 5 7 0 A 内を流下することとなる。ファールユニット 5 7 0 A 内を流下した遊技球 B は、下壁部 5 7 3 c (ファール球アース板金 5 7 6)、垂下壁部 5 7 3 d、底壁部 5 7 3 e、等に案内されて、後側のファール球出口 5 7 0 c から循環球経路ユニット 6 0 0 に供給される。これにより、扉枠 3 を開いている時に、遊技球 B が発射されても、ファールユニット 5 7 0 A から遊技球 B が外部へ漏れることはない。

40

【 0 2 2 3 】

なお、扉枠 3 を本体枠 4 に対して開くと、扉開放スイッチ 5 0 7 が O F F になるため、扉開放スイッチ 5 0 7 の O F F により球発射ユニット 5 5 0 から遊技球 B の発射を停止させるようにしても良い。或いは、扉枠 3 を開いた時には、遊技球 B の発射を停止させるのではなく、主制御基板 1 3 1 0 による遊技一時停止とし、扉枠 3 を閉じると遊技再開とするようにしても良い。

【 0 2 2 4 】

また、本体枠 4 を外枠 2 に対して開いた (枠開放スイッチ 5 0 8 が O F F) 時には、扉

50

枠 3 が閉じられており遊技球 B が外部へ漏れることはないため、球発射ユニット 5 5 0 からの遊技球 B の発射を停止させないようにしても良い。或いは、本体枠 4 を開いた時に、上記の扉枠 3 を開いた時と同じ処理を行うようにしても良い。

【 0 2 2 5 】

本体枠 4 に対して扉枠 3 を閉じた状態にすると、扉枠 3 の後面がファールシャッター 5 7 1 における二つの前方突出部 5 7 1 b の前端に当接し、バネ 5 7 5 の付勢力に抗してファールシャッター 5 7 1 が後方へスライドした状態となる（図 3 4（b）を参照）。この状態では、ファールシャッター 5 7 1 のシャッター部 5 7 1 a がユニットベース 5 7 2 の前面よりも後方に位置しており、ファール上開口部 5 7 0 a を遊技球 B が通過可能に開口している。つまり、ファールシャッター 5 7 1 が開位置の状態となっている。

10

【 0 2 2 6 】

ファールシャッター 5 7 1 が開位置の状態、球発射ユニット 5 5 0 から遊技球 B が発射されると、発射された遊技球 B は、ファール右開口部 5 7 0 b からファールユニット 5 7 0 A 内に進入した上で、ファール上開口部 5 7 0 a を通って上方の遊技盤 5 側（外レール 1 0 0 1 と内レール 1 0 0 2 との間）へ打ち出されることとなる。そして、打ち出された遊技球 B が内レール 1 0 0 2 の上端に設けられている逆流防止部材 1 0 0 7 を越えることで、遊技球 B が遊技領域 5 a 内に打ち込まれることとなる。

【 0 2 2 7 】

なお、球発射ユニット 5 5 0 から発射されたものの、内レール 1 0 0 2 の上端の逆流防止部材 1 0 0 7 を越えなかった遊技球 B（遊技領域内に打ち込まれなかった遊技球 B）は、外レール 1 0 0 1 と内レール 1 0 0 2 との間を流下してファール球としてファール上開口部 5 7 0 a から進入してファールユニット 5 7 0 A により回収される。ファール上開口部 5 7 0 a を通って回収された遊技球 B は、下壁部 5 7 3 c の上面に載置されているファール球アース板金 5 7 6 上に流下し、ファール球アース板金 5 7 6 により静電気が除去される。この際に、ファール球アース板金 5 7 6 は遊嵌されているため、遊技球 B が当接することで振動し、その振動によりファール球アース板金 5 7 6 上の塵やゴミ等が後支持口 5 7 2 h や前支持口 5 7 3 g からファールユニット 5 7 0 A 外へ排出される。

20

【 0 2 2 8 】

ファール球アース板金 5 7 6（下壁部 5 7 3 c）上に流下した遊技球 B は、その傾斜により右方へ案内され、垂下壁部 5 7 3 d に沿って底壁部 5 7 3 e 上に流下し、底壁部 5 7 3 e の傾斜により後方へ案内されてファール球出口 5 7 0 c から循環球経路ユニット 6 0 0 へ排出される。

30

【 0 2 2 9 】

また、ファールユニット 5 7 0 A では、球発射ユニット 5 5 0 の球排出口 5 5 0 c から排出された遊技球 B を、ファール右開口部 5 7 0 b の下部において受け取る。ファール右開口部 5 7 0 b の下部からファールユニット 5 7 0 A 内に進入した遊技球 B は、底壁部 5 7 3 e 上に流下し、底壁部 5 7 3 e の傾斜により後方へ案内されてファール球出口 5 7 0 c から循環球経路ユニット 6 0 0 へ排出される。

【 0 2 3 0 】

このように、ファールユニット 5 7 0 A によれば、球発射ユニット 5 5 0 から発射されたにも関わらず遊技盤 5 の遊技領域 5 a に打ち込まれなかった遊技球 B を外部へ漏らすことなく回収して、循環球経路ユニット 6 0 0 へ供給することができる。そして、詳細は後述するが、循環球経路ユニット 6 0 0 では、ファール球出口 5 7 0 c から供給された遊技球 B をファール球センサ 6 0 7 により検知する。このファール球センサ 6 0 7 により遊技球 B が検知されると、遊技者の持ち球数を 1 個加算する。

40

【 0 2 3 1 】

また、ファールユニット 5 7 0 A では、ユニットベース 5 7 2、前カバー 5 7 3、後カバー 5 7 4、等が透明に合成樹脂によって形成されているため、外部から内部を視認することができ、内部での球詰まりを発見し易い。

【 0 2 3 2 】

50

[4-3 b . 第三実施形態のファールユニット]

続いて、第三実施形態のファールユニット 570 について説明する。第三実施形態のファールユニット 570 は、ファールシャッター 571 の開閉機構が異なるのみで、他の構成は上記のファールユニット 570 と同じである。第三実施形態のファールユニット 570 は、図示省略するが、ファールシャッター 571 を開閉するためのモータやソレノイドのような電動アクチュエータが設けられている。

【 0233 】

この実施形態では、本体枠 4 に対して扉枠 3 を開くことで扉開放スイッチ 507 が OFF になると、電動アクチュエータによりファールシャッター 571 が閉位置へスライドする。これにより、扉枠 3 を開けた状態で球発射ユニット 550 から遊技球 B が発射されても、ファール上開口部 570 a から遊技球 B が外部へ飛び出すことはない。

10

【 0234 】

そして、扉枠 3 を閉じて扉開放スイッチ 507 が ON になると、電動アクチュエータによりファールシャッター 571 が開位置へスライドして、球発射ユニット 550 から発射された遊技球 B を、ファール上開口部 570 a を通って遊技盤 5 側へ打ち込むことが可能となる。

【 0235 】

なお、本体枠 4 を外枠 2 に対して開くことで枠開放スイッチ 508 が OFF になった時にも、電動アクチュエータによりファールシャッター 571 が閉位置へスライドするようにしても良い。この場合、枠開放スイッチ 508 によるファールシャッター 571 の開閉処理を、上記の扉開放スイッチ 507 による開閉処理と同じにすると、ソフトウェアにかかる構成を簡単にすることができる。

20

【 0236 】

また、扉枠 3 の開放と本体枠 4 の開放の何れも検知可能な開放スイッチ（図示は省略）を設けて、電動アクチュエータによりファールシャッター 571 を開閉させるようにしても良く、開閉にかかる機構を簡単なものにすることができる。

【 0237 】

[4-4 . 循環球経路ユニット]

本体枠 4 における循環球経路ユニット 600 について、主に図 35 乃至図 42 等を参照して詳細に説明する。図 35 (a) は本体枠における循環球経路ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は本体枠における循環球経路ユニットを後ろから見た斜視図である。図 36 は循環球経路ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図 37 は循環球経路ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図 38 (a) は循環球経路ユニットにおける球蛇行部材及び球抜シャッターのみを示す平面図であり、(b) は循環球経路ユニットにおける球蛇行部材及び球抜シャッターのみを示す前から見た斜視図である。図 39 (a1) は閉位置の球抜シャッター及び球蛇行部材を球受トレイと共に側面断面で示す説明図であり、(a2) は (a1) における球抜シャッターの部位のみを底面から示す説明図であり、(b1) は開位置の球抜シャッター及び球蛇行部材を球受トレイと共に側面断面で示す説明図であり、(b2) は (b1) における球抜シャッターの部位のみを底面から示す説明図である。

30

40

【 0238 】

また、図 40 (a) は循環球経路ユニットをアウト球センサの部位で切断して正面断面で示す説明図であり、(b) は循環球経路ユニットをセーフ球センサの部位で切断して正面断面で示す説明図である。図 41 (a) は循環球経路ユニットの蛇行カバーを外した状態で外枠と共に本体枠の下部を拡大して示す前から見た斜視図であり、(b) は循環球経路ユニットの蛇行カバーを外した状態で外枠と共に本体枠の下部を拡大して示す後ろから見た斜視図である。図 42 は、循環球経路ユニットにおける球蛇行部材、蛇行カバー、球抜シャッター、及びゲージ部を示す平面図である。

【 0239 】

循環球経路ユニット 600 は、遊技盤 5 から排出された遊技球 B 及びファールユニット

50

570により回収された遊技球Bを、複数貯留すると共に、貯留している遊技球Bを、球揚上ユニット650を介して球発射ユニット550側へ送るためのものである。循環球経路ユニット600は、本体枠ベース501のベース壁部501bの後面に設けられている循環球経路ユニット取付部501lに取付けられる。

【0240】

循環球経路ユニット600は、左右に長く上方へ向かって開口しているアウト球受口600aと、アウト球受口600aの後方に設けられ左右に長く上方へ向かって開口しているセーフ球受口600bと、前面において開口しているファール球受口600cと、下端付近において右方へ向かって開口している球放出口600dと、を有している。アウト球受口600a及びセーフ球受口600bは、前後方向の奥行が遊技球Bの直径よりもやや広く形成されており、左右方向には複数の遊技球Bが通過可能に形成されている。ファール球受口600c及び球放出口600dは、遊技球Bが一つずつ通過可能な大きさに形成されている。

10

【0241】

アウト球受口600aには、遊技盤5のアウト口に受入れられた遊技球B（アウト球）が受けられる。セーフ球受口600bには、遊技盤5の一般入賞口、始動口、大入賞口、等の入賞口に受入れられた遊技球B（セーフ球）が受けられる。ファール球受口600cには、ファールユニット570のファール球出口570cから排出された遊技球B（ファール球）が受けられる。球放出口600dは、アウト球受口600a、セーフ球受口600b、ファール球受口600c、に受けられて内部に貯留された遊技球Bを放出して球揚上ユニット650に受け渡すものである。

20

【0242】

また、循環球経路ユニット600は、アウト球受口600aに受けられた遊技球Bが流通するアウト球通路601と、セーフ球受口600bに受けられた遊技球Bが流通するセーフ球通路602と、ファール球受口600cに受けられた遊技球Bが流通するファール球通路603と、アウト球通路601、セーフ球通路602、及びファール球通路603、の夫々の下流端と連通しており下流端が球放出口600dとされている球貯留通路604と、を有している。

【0243】

更に、循環球経路ユニット600は、アウト球通路601を流通している遊技球B（アウト球）を一つずつ検知するアウト球センサ605と、セーフ球通路602を流通している遊技球B（セーフ球）を一つずつ検知するセーフ球センサ606と、ファール球通路603を流通している遊技球B（ファール球）を一つずつ検知するファール球センサ607と、を有している。セーフ球センサ606は、従来のパチンコ機で言う全入賞口センサと言う意味があり、全ての入賞口の入賞個数の合計と比較することによって不正入賞の判定に使うことが可能である。

30

【0244】

循環球経路ユニット600は、平板状の球受前板610と、球受前板610の後側に取付けられている球受前部材611と、球受前部材611の後側に取付けられている球受後部材612と、を備えている。球受前板610、球受前部材611、球受後部材612、の下方に球貯留通路604が設けられている。

40

【0245】

また、循環球経路ユニット600は、球受前板610、球受前部材611、球受後部材612、の下方に設けられており上方へ開放されている球蛇行部材613と、球蛇行部材613の上方を覆っている蛇行カバー614と、球蛇行部材613から遊技球Bを排出するための球抜シャッター615と、球抜シャッター615に取付けられている磁石616と、球受前部材611の後側に取付けられている循環球経路中継基板617と、蛇行カバー614に設けられているゲージ部620と、を備えている。

【0246】

球受前板610は、左右に延出しており、左右方向中央の下部付近において前後に貫通

50

しているファール球受口 6 0 0 c が設けられている。

【0 2 4 7】

球受前部材 6 1 1 は、上面において、球受前板 6 1 0 と協働してアウト球受口 6 0 0 a を形成している。球受前部材 6 1 1 には、アウト球通路 6 0 1 及びファール球通路 6 0 3 が、前方へ開放された状態で形成されており、球受前板 6 1 0 が取付けられることによりそれらの前方側が閉鎖される。アウト球通路 6 0 1 は、その下流端が、球受前部材 6 1 1 の左端下部において下方へ向かって開口している。アウト球通路 6 0 1 の下流端の開口は、セーフ球通路 6 0 2 の下流端の開口の前方に位置している。ファール球通路 6 0 3 は、その下流端が、球受前部材 6 1 1 においてアウト球通路 6 0 1 の下流端よりも右下の部位で下方へ向かって開口している。

10

【0 2 4 8】

球受前部材 6 1 1 は、アウト球受口 6 0 0 a の左端縁を形成している垂直壁の途中から左右方向中央付近まで右方へ向かって低くなるように傾斜しているアウト球受板上 6 1 1 a と、アウト球受口 6 0 0 a の右端縁を形成している垂直壁におけるアウト球受板上 6 1 1 a よりも下方の部位からアウト球受口 6 0 0 a の左端縁の下方付近まで左方へ向かって低くなるように傾斜しているアウト球受板部下 6 1 1 b と、アウト球受板部下 6 1 1 b の左端から遊技球 B が一列で流通可能な幅で左下へ向かってクランク状に延出しているクランク部 6 1 1 c と、を有している。

【0 2 4 9】

アウト球受板上 6 1 1 a の右端と、アウト球受板部下 6 1 1 b との間の高さは、遊技球 B の直径の 2 倍ほどであり、それにより左側におけるアウト球受板部下 6 1 1 b の高さは、左方へ向かうほど低くなるように形成されている。これにより、アウト球受口 6 0 0 a に受けられた遊技球 B を 1 段に整列させることができる。

20

【0 2 5 0】

クランク部 6 1 1 c におけるアウト球受板部下 6 1 1 b の下流端の直下となる垂直に延出している部位に、アウト球センサ 6 0 5 が取付けられている。

【0 2 5 1】

球受前部材 6 1 1 では、アウト球受板上 6 1 1 a、アウト球受板部下 6 1 1 b、クランク部 6 1 1 c、等によってアウト球通路 6 0 1 を構成している。従って、アウト球通路 6 0 1 は、上流側が多く遊技球 B を受入可能に広く形成されており、受入れられた遊技球 B を一列に整列させて下流の球貯留通路 6 0 4 (球蛇行部材 6 1 3) へ受け渡すようにしている。

30

【0 2 5 2】

また、球受前部材 6 1 1 において、ファール球通路 6 0 3 は、アウト球受板上 6 1 1 a の下方、且つ、アウト球受板部下 6 1 1 b の下方の部位で、ファール球受口 6 0 0 c の後方の部位からアウト球受板部下 6 1 1 b の左端よりも右側の部位まで左方へ向かって低くなるように傾斜した後に、下方へ向かって短く延出している。球受前部材 6 1 1 では、ファール球通路 6 0 3 における左方へ延出している部位にファール球センサ 6 0 7 が取付けられている。このファール球通路 6 0 3 は、遊技球 b が一列で流通するように形成されており、ファール球通路 6 0 3 を流通した遊技球 B は、球貯留通路 6 0 4 (球蛇行部材 6 1 3) におけるアウト球通路 6 0 1 から受け渡される部位よりも下流の部位に受け渡される。

40

【0 2 5 3】

球受前部材 6 1 1 は、アウト球受板上 6 1 1 a の前端縁、アウト球受板部下 6 1 1 b の前端縁、及び、ファール球通路 6 0 3 を形成し左右に延出している底壁の前端縁、に遊技球 B の流通を妨げない大きさに凹んでいる凹部 6 1 1 d が設けられている。この凹部 6 1 1 d により、アウト球通路 6 0 1 内やファール球通路 6 0 3 内の塵やゴミ等を外部に排出可能としている。

【0 2 5 4】

また、球受前部材 6 1 1 は、後面におけるファール球通路 6 0 3 の後方の部位に、循環

50

球経路中継基板 6 1 7 が取付けられる。

【 0 2 5 5 】

球受後部材 6 1 2 は、上面において、球受前部材 6 1 1 と協働してセーフ球受口 6 0 0 b を形成している。球受後部材 6 1 2 には、セーフ球通路 6 0 2 が前方へ開放された状態で形成されており、球受前部材 6 1 1 が取付けられることによりセーフ球通路 6 0 2 の前方側が閉鎖される。セーフ球通路 6 0 2 は、球受後部材 6 1 2 の左端下部においてその下流端が下方へ向かって開口している。セーフ球通路 6 0 2 の下流端の開口は、アウト球通路 6 0 1 の下流端の開口の後方に位置している。つまり、アウト球通路 6 0 1 の下流端の開口と、セーフ球通路 6 0 2 の下流端の開口とは、前後に並んでいる。

【 0 2 5 6 】

球受後部材 6 1 2 は、セーフ球受口 6 0 0 b の左端縁を形成している垂直壁の途中から左右方向中央付近まで右方へ向かって低くなるように傾斜しているセーフ球受板上 6 1 2 a と、セーフ球受口 6 0 0 b の右端縁を形成している垂直壁におけるセーフ球受板上 6 1 2 a よりも下方の部位からセーフ球受口 6 0 0 b の左端縁の下方付近まで左方へ向かって低くなるように傾斜しているセーフ球受板部下 6 1 2 b と、セーフ球受板部下 6 1 2 b の左端から遊技球 B が一列で流通可能な幅で左下へ向かってクランク状に延出しているクランク部 6 1 2 c と、を有している。

【 0 2 5 7 】

セーフ球受板上 6 1 2 a の右端と、セーフ球受板部下 6 1 2 b との間の高さは、遊技球 B の直径の 2 倍ほどであり、それにより左側におけるセーフ球受板部下 6 1 2 b の高さは、左方へ向かうほど低くなるように形成されている。これにより、セーフ球受口 6 0 0 b に受けられた遊技球 B を 1 段に整列させることができる。

【 0 2 5 8 】

クランク部 6 1 2 c におけるセーフ球受板部下 6 1 2 b の下流端の直下となる垂直に延出している部位に、セーフ球センサ 6 0 6 が取付けられている。

【 0 2 5 9 】

球受後部材 6 1 2 では、セーフ球受板上 6 1 2 a、セーフ球受板部下 6 1 2 b、クランク部 6 1 2 c、等によってセーフ球通路 6 0 2 を構成している。従って、セーフ球通路 6 0 2 は、上流側が多く遊技球 B を受入可能に広く形成されており、受入れられた遊技球 B を一列に整列させて下流の球貯留通路 6 0 4 (球蛇行部材 6 1 3) の最上流部に受け渡すようにしている。

【 0 2 6 0 】

球受後部材 6 1 2 は、セーフ球受板上 6 1 2 a の前端縁、セーフ球受板部下 6 1 2 b の前端縁、に遊技球 B の流通を妨げない大きさで凹んでいる凹部 6 1 2 d が設けられている。この凹部 6 1 2 d により、セーフ球通路 6 0 2 内の塵やゴミ等を外部に排出可能としている。

【 0 2 6 1 】

球蛇行部材 6 1 3 は、前後に蛇行しながら右端側が低くなるように左右方向に延出しており、多数の遊技球 B を貯留可能な球貯留通路 6 0 4 を形成している。球蛇行部材 6 1 3 は、図 3 8 等に示すように、後部を上流端として前方へ向かって低くなるように傾斜している第一直行部 6 1 3 a と、第一直行部 6 1 3 a の下流端 (前端) から右方へ屈曲した後に更に後方へ低くなるように屈曲している第一折返部 6 1 3 b と、第一折返部 6 1 3 b の下流端 (後端) から後方へ低くなるように第一直行部 6 1 3 a の後端付近の位置まで延出している第二直行部 6 1 3 c と、第二直行部 6 1 3 c の下流端 (後端) から右方へ屈曲した後に更に前方へ低くなるように屈曲している第二折返部 6 1 3 d と、第二折返部 6 1 3 d の下流端 (前端) から前方へ低くなるように第二直行部 6 1 3 c の前端と同じ位置まで延出している第三直行部 6 1 3 e と、第三直行部 6 1 3 e の下流端 (前端) から右方へ屈曲した後に更に後方へ低くなるように屈曲している第三折返部 6 1 3 f と、第三折返部 6 1 3 f の下流端 (後端) から後方へ低くなるように第三直行部 6 1 3 e の後端と同じ位置まで延出している第四直行部 6 1 3 g と、第四直行部 6 1 3 g の下流端 (後端) から右方

10

20

30

40

50

へ屈曲した後に更に前方へ低くなるように屈曲している第四折返部 6 1 3 h と、第四折返部 6 1 3 h の下流端（前端）から前方へ低くなるように第四直行部 6 1 3 g の前端と同じ位置まで延出している第五直行部 6 1 3 i と、第五直行部 6 1 3 i の下流端（前端）から右方へ低くなるように屈曲している第一屈曲部 6 1 3 j と、第一屈曲部 6 1 3 j の下流端（右端）から右方へ低くなるように延出している第一横行部 6 1 3 k と、第一横行部 6 1 3 k の下流端（右端）から後方へ低くなるように屈曲している第二屈曲部 6 1 3 l と、第二屈曲部 6 1 3 l の下流端（後端）から後方へ低くなるように第五直行部 6 1 3 i の下流端付近の位置まで延出している第六直行部 6 1 3 m と、第六直行部 6 1 3 m の下流端（後端）から右方へ低くなるように屈曲している第三屈曲部 6 1 3 n と、第三屈曲部 6 1 3 n の下流端（右端）から右方へ低くなるように延出している第二横行部 6 1 3 o と、を備えている。第二横行部 6 1 3 o の下流端の開口が、右方へ開口している球放出口 6 0 0 d を形成している。

10

【0262】

球蛇行部材 6 1 3（球貯留通路 6 0 4）では、第一直行部 6 1 3 a の後端の上方に、セーフ球通路 6 0 2 の下流端の開口が位置すると共に、その前方にアウト球通路 6 0 1 の下流端の開口が位置する。また、第二直行部 6 1 3 c の後端の上方に、ファール球通路 6 0 3 の下流端の開口が位置する。

【0263】

また、球蛇行部材 6 1 3 は、第一横行部 6 1 3 k において上下に貫通している球抜口 6 1 3 p と、第一横行部 6 1 3 k の下面において球抜口 6 1 3 p の左右両端縁に沿うように前後に延出していると共に下方へ突出している一对のレール部 6 1 3 q と、一对のレール部 6 1 3 q の夫々の下端から互いに接近するように突出している支持片 6 1 3 r と、一对のレール部 6 1 3 q における互いに対面している側面に設けられている係止部 6 1 3 s と、遊技球 B が転動する転動面（底面）を貫通して設けられている複数のスリット 6 1 3 t と、を備えている。

20

【0264】

球蛇行部材 6 1 3 の球抜口 6 1 3 p は、詳細は後述するが、球抜シャッター 6 1 5 により開閉可能に閉鎖される。一对のレール部 6 1 3 q は、球抜口 6 1 3 p よりも後方に延出している。一对のレール部 6 1 3 q は、球抜シャッター 6 1 5 を前後方向へスライド可能に支持する。二つの支持片 6 1 3 r は、球抜シャッター 6 1 5 の落下を防止している。また、二つの支持片 6 1 3 r は、球抜口 6 1 3 p の部位で夫々のレール部 6 1 3 q から突出している。これにより、球抜口 6 1 3 p を通して球抜シャッター 6 1 5 に遊技球 B の荷重が作用しても、球抜シャッター 6 1 5 を十分に支持することができ、球抜シャッター 6 1 5 の脱落を防止している。係止部 6 1 3 s は、球抜シャッター 6 1 5 の係止突起 6 1 5 f が係止されることで、球抜シャッター 6 1 5 を開位置に保持することができる。

30

【0265】

球蛇行部材 6 1 3 のスリット 6 1 3 t は、遊技球 B の流通を妨げない大きさを下方へ貫通しており、球貯留通路 6 0 4 内のゴミや塵等を排出することができる。折返部や屈曲部の部位に設けられているスリット 6 1 3 t は、カーブの外側の部位に設けられている。

【0266】

なお、球蛇行部材 6 1 3 には、詳細は後述するが、流通している遊技球 B を検知可能な循環球過少センサ 6 2 1 及び循環球過多センサ 6 2 2 が設けられている。

40

【0267】

この球蛇行部材 6 1 3 によれば、前後に蛇行していると共に右方へ低くなるように左右方向へ延びている球貯留通路 6 0 4 を形成することができる。また、球蛇行部材 6 1 3 は、複数の折返部（第一折返部 6 1 3 b、第二折返部 6 1 3 d、第三折返部 6 1 3 f、第四折返部 6 1 3 h）や複数の屈曲部（第一屈曲部 6 1 3 j、第二屈曲部 6 1 3 l、第三屈曲部 6 1 3 n）が設けられているため、それらの部位で遊技球 B の流通速度を抑制させることができ、球揚上ユニット 6 5 0 の入口側にかかる衝撃を緩和させることができる。

【0268】

50

蛇行カバー 614 は、球蛇行部材 613 の開放されている上端を覆うように球蛇行部材 613 に取付けられる。蛇行カバー 614 は、球蛇行部材 613 に取付けることで、球蛇行部材 613（球貯留通路 604）から遊技球 B が外部に漏れたり、外部から球貯留通路 604 に対応していない遊技球 B や不正な遊技球 B が入れられたり、するのを防止することができる。

【0269】

蛇行カバー 614 は、左端における前後に延びている部位の長さが、球蛇行部材 613 の第一直行部 613a よりも後方へ短く形成されている。これにより、球蛇行部材 613 に蛇行カバー 614 を取付けた状態にすると、球蛇行部材 613 の第一直行部 613a の後部が上方へ開放された状態となり、その部位を通してアウト球通路 601 及びセーフ球通路 602 と連通可能となる。

【0270】

また、蛇行カバー 614 は、球蛇行部材 613 における第二直行部 613c の後端付近の上方となる部位に上下に貫通している開口部 614a を有している。この開口部 614a を通して、ファール球通路 603 が球貯留通路 604 と連通可能となる。

【0271】

球抜シャッター 615 は、循環球経路ユニット 600 等から遊技球 B（循環遊技球）を抜く（排出する）ためのものであり、球蛇行部材 613 の下面に前後方向へスライド可能に取付けられている。球抜シャッター 615 は、球抜口 613p を閉鎖可能な平板状の扉部 615a と、扉部 615a の前端縁から上下左右に延出しているツマミ部 615b と、扉部 615a の左右両端の後端から夫々が後方へ延出している一对の棹部 615c と、扉部 615a の後方において一对の棹部 615c を繋ぐことで上下に貫通している開口部 615d を形成している繋部 615e と、一对の棹部 615c における繋部 615e と後端との間において夫々の外側面から膨出している係止突起 615f と、一对の棹部 615c の後端から互いに外方へ延出している鉤部 615g と、扉部 615a の下面から円筒状に突出している磁石支持部 615h と、を有している。

【0272】

球抜シャッター 615 の磁石支持部 615h は、筒内に円筒状の磁石 616 を挿入させることで当該磁石 616 を支持することができる。磁石支持部 615h は、開口部 615d よりも上流側に設けられている。この磁石支持部 615h は、下端に筒内へ突出している部位を有していると共に、後方へ開放されており、後方から磁石 616 を挿入することで磁石 616 の下方に突出している部位が位置し、磁石支持部 615h から磁石 616 が落下することはない。

【0273】

球抜シャッター 615 は、球蛇行部材 613 に取付けた状態では、扉部 615a と一对の棹部 615c との左右両外側に、球蛇行部材 613 の一对のレール部 613q が位置すると共に、扉部 615a と一对の棹部 615c との上下両側に第一横行部 613k の下面と一对の支持片 613r の上面とが位置している。これにより、球抜シャッター 615 は、後述する閉位置と開位置との間で前後方向にスライド可能とされている。

【0274】

球抜シャッター 615 は、通常の状態では、図 39（a1）及び（a2）に示すように、扉部 615a によって球抜口 613p を遊技球 B が通過不能としている閉位置の状態となっている。この状態では、ツマミ部 615b の後面が第一横行部 613k の前面に当接していると共に、一对の係止突起 615f が一对のレール部 613q の夫々の後端面に接している。これにより、球抜シャッター 615 は前後方向への移動が規制されて閉位置に保持されている。従って、球抜シャッター 615 が閉位置の状態では、球抜口 613p から遊技球 B が下方の球受トレイ 720 に排出されることはない（図 20 を参照）。

【0275】

また、球抜シャッター 615 が閉位置の状態では、磁石支持部 615h（磁石 616）が球抜口 613p の上流側の端部付近の下方に位置している。詳細は後述するが、球貯留

10

20

30

40

50

通路 6 0 4 を鉄球 S B (図 4 4 を参照) が流通してきた場合、磁石 6 1 6 の磁力により当該鉄球 S B が扉部 6 1 5 a 上に磁着して球詰りが発生することとなり、鉄球 S B の混入を検出することが可能となる。

【 0 2 7 6 】

閉位置の状態の球抜シャッター 6 1 5 において、ツマミ部 6 1 5 b を摘んで前方へ引っ張ると、棹部 6 1 5 c に設けられている係止突起 6 1 5 f がレール部 6 1 3 q の後端面に強く当接することとなる。この際に、係止突起 6 1 5 f にかかる力によって棹部 6 1 5 c が内側へ弾性変形し、係止突起 6 1 5 f がレール部 6 1 3 q の内側面側へ移動して球抜シャッター 6 1 5 が閉位置から前方へスライドすることとなる。そして、係止突起 6 1 5 f が係止部 6 1 3 s の部位に到達すると、棹部 6 1 5 c の弾性力によって係止突起 6 1 5 f が係止部 6 1 3 s に係止されると共に、棹部 6 1 5 c の後端に設けられている鉤部 6 1 5 g がレール部 6 1 3 q の後端面に接近した状態となる。これにより、球抜シャッター 6 1 5 がこれ以上の前方へのスライドが規制された状態となる。

10

【 0 2 7 7 】

この状態では、図 3 9 (b 1) 及び (b 2) に示すように、球抜シャッター 6 1 5 の開口部 6 1 5 d が球抜口 6 1 3 p と一致しており、球抜口 6 1 3 p を遊技球 B が通過可能な状態となっている。つまり、球抜シャッター 6 1 5 が開位置の状態となっている。球抜シャッター 6 1 5 が開位置の状態では、球貯留通路 6 0 4 における球抜口 6 1 3 p よりも上流側の遊技球 B が、球抜口 6 1 3 p 及び開口部 6 1 5 d を通って下方の球受トレイ 7 2 0 に排出される。これにより、循環している遊技球 B を外部へ抜くことが可能となる。

20

【 0 2 7 8 】

そして、球受トレイ 7 2 0 に遊技球 B が溜まって重くなると、前端側が低くなるように傾斜しているトレイ挿入凹部 5 0 1 f の底壁に球受トレイ 7 2 0 が載置されるため、底壁の傾斜により前方へスライドしようとするが、係止爪 5 0 1 n の係止により前方へのスライドが阻止されている。この状態で、係止爪 5 0 1 n の係止を解除すると、貯留されている遊技球 B の重量により球受トレイ 7 2 0 が前方へ自動的にスライドし、球受トレイ 7 2 0 をトレイ挿入凹部 5 0 1 f から簡単に取り出すことができる。

【 0 2 7 9 】

なお、球抜シャッター 6 1 5 は、パチンコ機 1 に組立てた状態で、ツマミ部 6 1 5 b の前面に扉枠 3 の後面が近接しており、何らかの理由により球抜シャッター 6 1 5 が前方へスライドしようとしても、ツマミ部 6 1 5 b が扉枠 3 に当接して、開位置へのスライドが阻止される。これにより、循環している遊技球 B が勝手に抜けてなくなったり、球抜口 6 1 3 p を通した不正な遊技球 B が混入されたり、することはない。

30

【 0 2 8 0 】

磁石 6 1 6 は、球抜シャッター 6 1 5 の磁石支持部 6 1 5 h に挿入可能な円筒状に形成されている。この磁石 6 1 6 は、鉄球 S B を吸着するためのものである。磁石 6 1 6 は、ネオジム磁石のような磁力の強いものを使用している。

【 0 2 8 1 】

ところで、遊技ホール等において、本実施形態のパチンコ機 1 と、遊技者が遊技球 (鉄球 S B) を触れることが可能な従来のパチンコ機とが混在している場合、本実施形態のパチンコ機 1 のメンテナンス等により遊技球 B を補充したり交換したりした時に、鉄球 S B が混入してしまう恐れがある。

40

【 0 2 8 2 】

これに対して本パチンコ機 1 では、鉄球 S B が混入した場合、球抜シャッター 6 1 5 に磁石 6 1 6 が設けられているため、鉄球 S B が球貯留通路 6 0 4 を流通すると、閉位置の球抜シャッター 6 1 5 における扉部 6 1 5 a の上面において、磁石 6 1 6 の磁力によって鉄球 S B が磁着して停止することとなる。この際に、磁力が強い磁石 6 1 6 を用いているため、磁着している鉄球 S B の上流側に多数の遊技球 B が溜まることで下流側へ押圧する力が作用しても、扉部 6 1 5 a の上面から鉄球 S B が移動することはない。

【 0 2 8 3 】

50

そして、球貯留通路 6 0 4 内における球抜シャッター 6 1 5 の扉部 6 1 5 a (磁石 6 1 6) に鉄球 S B が磁着している状態で、球発射ユニット 5 5 0 からの遊技球 B の発射が継続されると、磁着している鉄球 S B よりも下流側の遊技球 B が順次消費されると共に、消費(発射)された遊技球 B が鉄球 S B よりも上流側へ順次供給されることとなる。従って、球抜シャッター 6 1 5 よりも下流に設けられている循環球過少センサ 6 2 1 や揚上入口センサ 6 5 3 等では遊技球 B の検知が O F F になり、球抜シャッター 6 1 5 よりも上流に設けられている循環球過多センサ 6 2 2 やアウト球センサ 6 0 5、セーフ球センサ 6 0 6、ファール球センサ 6 0 7、等では遊技球 B の検知が O N になる。これにより、循環球過少センサ 6 2 1 等と循環球過多センサ 6 2 2 等との間で球詰りが発生していることを検知して報知することができる。つまり、扉部 6 1 5 a において鉄球 S B が磁着していることを検出することができる。

10

【0284】

磁石 6 1 6 の磁力により球抜シャッター 6 1 5 の扉部 6 1 5 a の上面に鉄球 S B が磁着している状態で、球抜シャッター 6 1 5 を閉位置から前方の開位置へスライドさせると、扉部 6 1 5 a の上面に磁着している鉄球 S B の前端が第一横行部 6 1 3 k の前壁に当接し、鉄球 S B のみ前方への移動が阻止される。そして、磁石 6 1 6 が第一横行部 6 1 3 k の前壁よりも前方へ移動すると、鉄球 S B に作用する磁力が弱くなって鉄球 S B が下流側への転動を開始する。この際に、球抜シャッター 6 1 5 の開口部 6 1 5 d が球抜口 6 1 3 p と一致しており、球抜口 6 1 3 p を遊技球 B が通過可能な状態となっているため、鉄球 S B を球抜口 6 1 3 p から下方の球受トレイ 7 2 0 に排出させることができ、球貯留通路 6 0 4 から取り出すことができる。

20

【0285】

循環球経路中継基板 6 1 7 は、球受前部材 6 1 1 の後面におけるファール球通路 6 0 3 の後方の部位で、球受後部材 6 1 2 のアウト球受板部下 6 1 1 b の下方の部位に、取付けられている。循環球経路中継基板 6 1 7 は、アウト球センサ 6 0 5、セーフ球センサ 6 0 6、ファール球センサ 6 0 7、循環球過少センサ 6 2 1 及び循環球過多センサ 6 2 2 と、後述する枠制御基板 7 4 0 と、の接続を中継するためのものである。

【0286】

ゲージ部 6 2 0 は、球蛇行部材 6 1 3 における球貯留通路 6 0 4 の流通方向に対して、所定長さの適量領域を示すものである。ここでは、並んだ状態で貯留されている遊技球 B の列の後端が、ゲージ部 6 2 0 にかかっている状態を適量としている。ゲージ部 6 2 0 は、遊技球 B (循環球) の適量を目視で確認できるようにするものであり、一部が着色された透明なシールにより形成されている。このゲージ部 6 2 0 は、蛇行カバー 6 1 4 の上面に貼り付けられている。詳述すると、蛇行カバー 6 1 4 の上面において、球蛇行部材 6 1 3 の第一横行部 6 1 3 k よりも上流側の部位に貼り付けられている。このゲージ部 6 2 0 には、図 4 2 に示すように、遊技球 B の貯留量の適正範囲(適量領域)を示す文字と記号(矢印)が記載されている。

30

【0287】

ゲージ部 6 2 0 は、球蛇行部材 6 1 3 における第三直行部 6 1 3 e 及び第三折返部 6 1 3 f の上方の部位に貼り付けられる上ゲージシール 6 2 0 a と、第四直行部 6 1 3 g の上方の部位に貼り付けられる中ゲージシール 6 2 0 b と、第五直行部 6 1 3 i 及び第一屈曲部 6 1 3 j の上方の部位に貼り付けられる下ゲージシール 6 2 0 c と、の三つのシールにより構成されている。

40

【0288】

上ゲージシール 6 2 0 a には、第三直行部 6 1 3 e における前後方向の中央付近において左右に延びているラインと、そのラインの下流側(前側)において矢の部分の先端を当該ラインに向けて通路に沿って第三折返部 6 1 3 f の下流端まで棒の部分が延出している矢印と、当該矢印の矢の部分よりも下流の右側に「ここまで」の文字と、が記載(表示)されている。

【0289】

50

中ゲージシール 6 2 0 b には、上ゲージシール 6 2 0 a に記載されているおける矢印の棒の部分と続くように後方（下流）へ延びている棒状の部分と、当該棒状の部分にかかる上流端付近に「適正範囲」の文字と、が記載されている。

【0290】

下ゲージシール 6 2 0 c には、第一屈曲部 6 1 3 j の下流端において前後に延びているラインと、そのラインの上流側において矢の部分の先端を当該ラインに向けて通路に沿って第五直行部 6 1 3 i の上流端まで棒の部分が延出している矢印と、当該矢印の矢の部分よりも上流の右側に「ここから」の文字と、が記載（表示）されている。

【0291】

ゲージ部 6 2 0 は、メンテナンス等の際に見た時に、ゲージ部 6 2 0（適量領域）の部位、つまり、上ゲージシール 6 2 0 a のラインから下ゲージ部 6 2 0 c のラインまでの範囲の部位、に遊技球 B を見ることができない場合は、遊技球 B が適量よりも少ない遊技球過少であることが判る。遊技球 B を補充する場合、遊技盤 5 のアウト口 1 0 0 8、或いは、アウト球受口 6 0 0 a やセーフ球受口 6 0 0 b、から適量になるまで遊技球 B を投入する。

【0292】

一方、ゲージ部 6 2 0 を見た時に、ゲージ部 6 2 0 の全ての部位で遊技球 B が見られる場合、つまり、遊技球 B の列の後端が「ここまで」の部位（上ゲージシール 6 2 0 a のライン）よりも上流にある場合、は、遊技球 B が適量よりも多い遊技球過多であることが判る。遊技球 B が過多の場合は、球抜シャッター 6 1 5 を前方へ引いて開位置へスライドさせることで、球抜口 6 1 3 p から球貯留通路 6 0 4 内の遊技球 B を排出して、適量にする。

【0293】

このように、本実施形態のゲージ部 6 2 0 によれば、貯留されている遊技球 B が適正（適量）であるか否かを一目で判別することができると共に、貯留されている遊技球 B の量を適量にし易くすることができる。

【0294】

なお、上記の実施形態では、ゲージ部 6 2 0 として、蛇行カバー 6 1 4 にシールを貼り付けるものを示したが、適量領域を他の部位と異なる色に着色するようにしても良いし、ゲージ部 6 2 0 の部位の成形色を異ならせるようにしても良いし、適量領域の下流端と上流端の部位に色の付いた線を引いたゲージ部 6 2 0 としても良い。

【0295】

また、上記の実施形態では、ゲージ部 6 2 0 を、球抜シャッター 6 1 5 よりも上流側に設けているものを示したが、これに限定するものではなく、図 6 2 において二点鎖線で示すように、ゲージ部 6 2 0 の下流端を、球抜シャッター 6 1 5 よりも下流で循環球過少センサ 6 2 1 の上流付近に設けるようにしても良い。

【0296】

本実施形態の循環球経路ユニット 6 0 0 は、球受前板 6 1 0、球受前部材 6 1 1、球受後部材 6 1 2、球蛇行部材 6 1 3、及び、蛇行カバー 6 1 4、が透明な合成樹脂により形成されている。従って、外部から内部の状態を視認することが可能である。

【0297】

循環球経路ユニット 6 0 0 は、アウト球センサ 6 0 5 とファール球センサ 6 0 7 とが、球受前板 6 1 0 と球受前部材 6 1 1 との間に挟まれた状態で取付けられており、セーフ球センサ 6 0 6 が、球受前部材 6 1 1 と球受後部材 6 1 2 との間に挟まれた状態で取付けられている。アウト球センサ 6 0 5 とセーフ球センサ 6 0 6 は、前後に並んで設けられている。

【0298】

アウト球センサ 6 0 5、セーフ球センサ 6 0 6、ファール球センサ 6 0 7、循環球過少センサ 6 2 1、循環球過多センサ 6 2 2 は、例えば、誘導電流の変化を検知することで、非接触により遊技球 B を検知するものである。

【0299】

循環球経路ユニット600は、本体枠ベース501のベース壁部501bに後側から取付けられる。循環球経路ユニット600は、本体枠4に組立てた状態で、アウト球受口600a及びセーフ球受口600bが、ベース壁部501bの上面と同じ高さで、ベース壁部501bの上面の後端縁に接するように取付けられている。

【0300】

また、循環球経路ユニット600は、本体枠4に組立てた状態で、ベース壁部501bとの間に球送ユニット700が位置するように取付けられている。

【0301】

更に、循環球経路ユニット600は、本体枠4に組立てた状態で、球蛇行部材613及び蛇行カバー614の前後方向の中央より前側の部位が、ベース壁部501bに設けられている球貯留通路挿入口501gを後方から貫通して前方へ突出している。これにより、本体枠4に対して扉枠3を開いた状態にすると、球蛇行部材613（球貯留通路604）内の遊技球Bを前方（外部）から視認することができる。

10

【0302】

また、循環球経路ユニット600は、本体枠4に組立てた状態で、枠基板ユニット730を後方へ開いた状態にすると、アウト球通路601、セーフ球通路602、ファール球通路603、及び球貯留通路604におけるベース壁部501bよりも後側の部位、の夫々の内部を後方から視認することができる。これにより、球詰りが発生した時に、枠基板ユニット730を開くことで、アウト球通路601内等を確認することができ、球詰りの発生箇所を特定し易い。

20

【0303】

また、循環球経路ユニット600は、本体枠4に組立てた状態で、球蛇行部材613における第二横行部613oが、ベース壁部501bよりも後方で、且つ、球発射ユニット550よりも下方の部位に位置している。つまり、循環球経路ユニット600は、球放出口600dがベース壁部501bの後方で、球発射ユニット550よりも低い位置で右方へ向かって開口している。この球放出口600dは、後述する球揚上ユニット650の球揚上入口通路651と連通している。

【0304】

本実施形態の循環球経路ユニット600は、貯留されている遊技球B（循環球）が過少であることを検知するための循環球過少センサ621と、貯留されている遊技球B（循環球）が過多であることを検知するための循環球過多センサ622と、を有している（図62を参照）。

30

【0305】

循環球過少センサ621は、球貯留通路604におけるゲージ部620よりも下流に設けられている。なお、循環球過少センサ621を、球抜シャッター615の上流付近に設けるようにしても良い。循環球過多センサ622は、球貯留通路604におけるゲージ部620の上流端付近に設けられている。循環球過少センサ621及び循環球過多センサ622は、循環球経路中継基板617を介して枠制御基板740に接続されている。

【0306】

詳細は後述するが、遊技球Bが適量の状態では、循環球過少センサ621が遊技球Bを所定時間（例えば、80ms）以上検知すると共に、循環球過多センサ622が遊技球Bを所定時間（例えば、80ms）以上検知しない。遊技球Bが過少の状態では、循環球過少センサ621及び循環球過多センサ622が、何れも所定時間（例えば、80ms）以上遊技球Bを検知しない。一方、遊技球Bが過多の状態では、循環球過少センサ621及び循環球過多センサ622が、何れも所定時間（例えば、80ms）以上遊技球Bを検知する。なお、循環球過少センサ621が遊技球Bを所定時間（例えば、80ms）以上検知せずに、循環球過多センサ622が遊技球Bを所定時間（例えば、80ms）以上検知する場合は、循環球過少センサ621と循環球過多センサ622との間で鉄球SBの混入を含む球詰りが発生している。

40

50

【0307】

ここで、遊技球Bの有無を検知するための閾値としての所定時間 $k80ms$ の理由について説明する。例えば、循環経路R上において、循環球過多センサ622、循環球過少センサ621、揚上入口センサ653、揚上出口センサ654、発射手前センサ704、等のセンサが置かれている位置は、球揚上ユニット650や球送ユニット700等が停止している際の遊技球Bの停止位置に置かれている。この位置は遊技球Bが1個送られる毎に次の遊技球Bが位置する位置である。そのため、ここでの遊技球Bの検知は、 $80ms$ 以上検知されているか否かという検知方法になっている。これは、傾斜が5度程度の斜面で転がる遊技球Bが検知される時間が $50ms$ 程度であるため、その位置に確実に遊技球Bが存在したことを検知するためにマージンを付加して $80ms$ で検知するようにしている。つまり、この $80ms$ と言う値は実験によって得られた実用的な値である。

10

【0308】

このように、循環球過少センサ621と循環球過多センサ622とによる遊技球Bの検知状態の組み合わせにより、枠制御基板740において遊技球Bの量や球詰り等を自動的に判断して報知することが可能である。

【0309】

なお、上記の実施形態では、循環球過少センサ621及び循環球過多センサ622を設けたものを示したが、循環球過少センサ621を後述する揚上入口センサで代用すると共に、循環球過多センサ622をアウト球センサ605、セーフ球センサ606、ファール球センサ607で代用するようにしても良い。

20

【0310】

[4-4a. 球詰解消機構]

次に、循環球経路ユニット600において、図43に示すような、アウト球センサ605やセーフ球センサ606での球詰りを解消させ易くするための球詰解消機構630を設けても良い。図43(a)は本体枠に取付けられている循環球経路ユニットにおいて球詰解消機構の蓋部材を閉じた状態でアウト球センサの部位で切断した背面断面の要部を拡大して示す説明図であり、(b)は(a)において蓋部材を開いた状態で示す説明図である。

【0311】

球詰解消機構630は、循環球経路ユニット600における球受前部材611及び球受後部材612において、アウト球センサ605及びセーフ球センサ606の上方の壁部を、開閉可能な蓋部材631としたものである。蓋部材631は、図43(a)に示すように、通常の状態では、閉じられている。蓋部材631は、図示しない係止爪による係止によって閉じた状態に保持されている。

30

【0312】

この球詰解消機構630は、アウト球通路601やセーフ球通路602において球詰りが発生したり、不正行為として遊技球Bよりも大径の不正球B'が投入されてアウト球センサ605等が塞がれてしまったり、した時にそれらを解消するために使用される。

【0313】

例えば、遊技盤5のアウト口1008等から遊技球Bよりも大径の不正球B'が投入されてアウト球センサ605が塞がれた場合、外枠2に対して本体枠4を開いた上で枠基板ユニット730を開くと、循環球経路ユニット600の後部が現れる。そして、本実施形態では、循環球経路ユニット600における球詰解消機構630が設けられている部位と、本体枠スピーカボックス504のボックス本体部504bとの間には指を挿入可能な隙間が形成されているため、その隙間を通して蓋部材631の係止爪を解除し、蓋部材631の下端が上方へ移動するように回動させることで、蓋部材631を開くことができる(図43(b)を参照)。

40

【0314】

そして、蓋部材631を開いた状態とすることで、アウト球通路601内におけるアウト球センサ605の上方部位に対して、指を挿入することができるようになり、アウト球センサ605を塞いでいる不正球B'を容易に取り出すことができる。このように、ドラ

50

イバを使用してネジ止めされている循環球経路ユニット 6 0 0 を取外さなくても、不正球 B' を簡単に取り出すことができる。

【0 3 1 5】

なお、セーフ球センサ 6 0 6 を不正球 B' によって塞がれた場合も、上記と同様の手順によって不正球 B' を取出すことができる。

【0 3 1 6】

上記では、球詰解消機構 6 3 0 として、開閉可能な蓋部材 6 3 1 を設けたものを示したが、例えば、球受後部材 6 1 2 及び球受前部材 6 1 1 に弾性爪を設け、弾性爪の係止により、球受後部材 6 1 2 及び球受前部材 6 1 1 を後方へ着脱可能とするようにしても良い。この場合、通常の状態では、循環球経路ユニット 6 0 0 の後方に枠基板ユニット 7 3 0 が位置しており、弾性爪の係止が緩んでも、球受後部材 6 1 2 や球受前部材 6 1 1 が後方へ外れることはない。そして、アウト球センサ 6 0 5 が不正球 B' で塞がれた場合は、外枠 2 に対して本体枠 4 を開いた上で枠基板ユニット 7 3 0 を開くと、循環球経路ユニット 6 0 0 の後部が現れるため、球受後部材 6 1 2 や球受前部材 6 1 1 を取付けている弾性爪の係止を解除することで、球受後部材 6 1 2 や球受前部材 6 1 1 を簡単に取外すことができ、アウト球センサ 6 0 5 を塞いでいる不正球 B' を容易に取り出すことができる。

【0 3 1 7】

或いは、球詰解消機構 6 3 0 として、球受前板 6 1 0 と球受後部材 6 1 2 との間に挟まれている球受前部材 6 1 1 において、アウト球センサ 6 0 5 の上方の部位を上方へスライドさせて取外すことができるようにしても良い。この場合、通常の状態では、循環球経路ユニット 6 0 0 の上方には遊技盤 5 が位置していると共に、重力の作用により球受前部材 6 1 1 におけるスライド可能な部位が上方へ外れることはない。そして、アウト球センサ 6 0 5 が不正球 B' で塞がれた場合は、本体枠 4 に対して扉枠 3 を開くと共に、本体枠 4 から遊技盤 5 を取外すと、循環球経路ユニット 6 0 0 の上部が現れるため、球受前部材 6 1 1 のスライド可能な部位を上方へスライドさせて外すことで、アウト球センサ 6 0 5 を塞いでいる不正球 B' を容易に取り出すことができる。

【0 3 1 8】

〔4-4b. 第二実施形態の球抜シャッター〕

次に、循環球経路ユニット 6 0 0 において、図 4 4 に示すように、球抜シャッター 6 1 5 において、磁石 6 1 6 を開口部 6 1 5 d の前方の部位に取付けるようにしても良い。図 4 4 (a) は閉位置の球抜シャッターに鉄球が磁着している状態で球蛇行部材及び球抜トレイと共に側面断面で示す説明図であり、(b) は開位置の球抜シャッターに鉄球が磁着している状態で球蛇行部材及び球抜トレイと共に側面断面で示す説明図であり、(c) は (b) の状態から球抜シャッターを閉位置へスライドさせて下面に鉄球が磁着している状態で球蛇行部材及び球抜トレイと共に側面断面で示す説明図である。この球抜シャッター 6 1 5 は、磁石支持部 6 1 5 h に支持されている磁石 6 1 6 の外周面の後端側が、開口部 6 1 5 d における前側の内周面と一致するようにしたものである。

【0 3 1 9】

第二実施形態の球抜シャッター 6 1 5 によれば、図 4 4 (a) に示すように、磁石 6 1 6 の磁力により球抜シャッター 6 1 5 の扉部 6 1 5 a の上面に鉄球 S B が磁着している状態で、球抜シャッター 6 1 5 を閉位置から前方の開位置へスライドさせると、扉部 6 1 5 a の上面に磁着している鉄球 S B の前端が第一横行部 6 1 3 k の前壁に当接し、鉄球 S B のみ前方への移動が阻止される。そして、球抜シャッター 6 1 5 が更に前方へスライドすると、鉄球 S B の下端を支持していた扉部 6 1 5 a がなくなり、重力により鉄球 S B が下方の開口部 6 1 5 d 内へ移動することとなる。この際に、磁石 6 1 6 の外周面の後端側が、開口部 6 1 5 d の前側の内面と一致しているため、鉄球 S B が磁石 6 1 6 の外周面に磁着した状態となる (図 4 4 (b) を参照)。

【0 3 2 0】

なお、鉄球 S B は、磁石 6 1 6 においてその外周面から磁力の強い極側 (ここでは下端面側) へ移動しようとするが、球抜シャッター 6 1 5 が開位置の状態では磁石 6 1 6 の下

方に球受トレー 7 2 0 の上端面が位置しており、鉄球 S B が磁石 6 1 6 の下方へ移動することはない。従って、球抜シャッター 6 1 5 を開位置へスライドさせ状態では、鉄球 B が開口部 6 1 5 d と重なる部位に位置しており、鉄球 S B の上流側の遊技球 B が開口部 6 1 5 d つまり球抜口 6 1 3 p を通って下方へ排出されることはない。

【0321】

球抜シャッター 6 1 5 を開位置にスライドさせた後に、球抜シャッター 6 1 5 を後方の閉位置へスライドさせると、扉部 6 1 5 a により鉄球 S B の上流側の遊技球 B が球抜口 6 1 3 p を通ることを阻止しつつ、磁石 6 1 6 の外周面に磁石していた鉄球 S B が磁石 6 1 6 の下面側へ移動し、磁石 6 1 6 の下面に鉄球 S B が磁着している状態となる（図 4 4 (c) を参照）。その後、球受トレー 7 2 0 を引き出してトレー挿入凹部 5 0 1 f から取り外し、磁石 6 1 6 の下面に磁着している鉄球 S B を取り除く。

10

【0322】

このように、磁石 6 1 6 によって球抜シャッター 6 1 5 の扉部 6 1 5 a に鉄球 S B が磁着している状態で、球抜シャッター 6 1 5 を前後にスライドさせると、磁着された鉄球 S B のみを球貯留通路 6 0 4 から外部に取り出すことができる。

【0323】

〔4-5. 球揚上ユニット〕

本体枠 4 における球揚上ユニット 6 5 0 について、主に図 4 5 乃至図 5 4 等を参照して詳細に説明する。図 4 5 (a) は本体枠における球揚上ユニットを左前から見た斜視図であり、(b) は本体枠における球揚上ユニットを右前から見た斜視図であり、(c) は本体枠における球揚上ユニットを後ろから見た斜視図である。図 4 6 は、球磨モータベース及びカセット押圧片を開いて球磨カセットを取外した状態を示す球揚上ユニットの分解斜視図である。図 4 7 (a) は球磨カセットを装着していない状態で示す球揚上ユニットの平面図であり、(b) は球磨モータベース及びカセット押圧片を開いた状態で球磨カセットと共に示す球揚上ユニットの平面図であり、(c) は球磨カセットが装着されている状態で示す球揚上ユニットの平面図である。

20

【0324】

また、図 4 8 (a) は球磨カセットのロックが不完全な状態で扉枠が閉められる様子を示す説明図であり、(b) は (a) の状態から扉枠が閉まる方向へ移動して扉枠の突起部が球磨モータベースの先端に当接している状態を示す説明図であり、(c) は (b) の状態から扉枠が閉まって球磨カットがロックされている状態を示す説明図である。図 4 9 は、本体枠に取付けられている球揚上ユニットから球磨カセットを取外した状態で要部を拡大して示す正面図である。図 5 0 (a) は球揚上ユニットにおいて球磨機構及び球揚上機構の要部を示す右側面図であり、(b) は球揚上機構の要部を示す背面図であり、(c) は球揚上機構の要部を (b) の矢視 A から見た平面図である。

30

【0325】

更に、図 5 1 は、球揚上ユニットにおいて揚上スパイラルシャフトと磨布との関係を示す説明図である。図 5 2 (a) は揚上入口センサと揚上出口センサの部位を拡大して示すと共に球揚上ユニットを左後ろから見た斜視図であり、(b) は球揚上ユニットを揚上入口センサの部位で切断した平面断面図である。図 5 3 は、球通路におけるフォトセンサからなる球センサの前後の部位を模式的に示す説明図である。図 5 4 (a) は球揚上ユニットの球磨カセットを左前から見た斜視図であり、(b) は球磨カセットを右後ろから見た斜視図であり、(c) は球磨カセットを左右方向中央で切断した右側面断面図である。

40

【0326】

球揚上ユニット 6 5 0 は、遊技盤 5 やファールユニット 5 7 0 から排出されて循環球経路ユニット 6 0 0 を流通した遊技球 B を、球送ユニット 7 0 0 を介して球発射ユニット 5 5 0 へ送るためのものである。球揚上ユニット 6 5 0 は、本体枠ベース 5 0 1 におけるベース壁部 5 0 1 b の後面に設けられている球揚上ユニット取付部 5 0 1 j に取付けられる。

。

【0327】

50

球揚上ユニット 650 は、遊技球 B を揚上するための球揚上機構 660 と、循環球経路ユニット 600 から送られた遊技球 B を球揚上機構 660 へ供給する球揚上入口通路 651 と、球揚上機構 660 により揚上された遊技球 B を球送ユニット 700 へ供給する球揚上出口通路 652 と、球揚上入口通路 651 に設けられており流通している遊技球 B を検知する揚上入口センサ 653 と、球揚上出口通路 652 に設けられており流通している遊技球 B を検知する揚上出口センサ 654 と、を備えている。

【0328】

また、球揚上ユニット 650 は、球揚上入口通路 651 において遊技球 B と接触可能に設けられている球揚上入口アース板金 655 と、球揚上出口通路 652 において遊技球 B と接触可能に設けられている球揚上出口アース板金 656 と、枠制御基板 740 との接続を中継している球揚上中継基板 657 と、球揚上ユニット 650 は、球揚上機構 660 により揚上されている遊技球 B を磨くための球磨機構 680 と、を備えている。

【0329】

まず、球揚上ユニット 650 の球揚上機構 660 は、上下に延出しており外周面に螺旋状の揚上溝 661a を有する揚上スパイラルシャフト 661 と、揚上スパイラルシャフト 661 の下端に取付けられているシャフトギア 662 と、シャフトギア 662 と噛合しており揚上スパイラルシャフト 661 の軸芯と直交する軸周りに回転可能なモータギア 663 と、回転軸にモータギア 663 が取付けられており揚上スパイラルシャフト 661 を回転させるための揚上モータ 664 と、シャフトギア 662 の下端からフランジ状に延出している周方向の一部において切り欠かれるように設けられている検知部 665a を有する揚上モータインデックス 665 と、揚上モータインデックス 665 の検知部 665a を検知可能な揚上モータインデックスセンサ 666 と、を備えている。

【0330】

また、球揚上機構 660 は、揚上モータ 664 が取付けられていると共にモータギア 663 を回転可能に支持しているモータベース板金 667 と、モータベース板金 667 の一取付けられていると共に揚上スパイラルシャフト 661 を回転可能に支持し、本体枠ベース 501 におけるベース壁部 501b の球揚上ユニット取付部 501j に取付けられる揚上機構ベース 668 及び揚上機構カバー 669 と、を備えている。

【0331】

揚上スパイラルシャフト 661 は、外周面に遊技球 B を一列で収容可能な深さで螺旋状の揚上溝 661a が設けられている。揚上スパイラルシャフト 661 は、その軸方向の上方から見た時（図 50（c）を参照）に、時計回りの方向へ回転することで遊技球 B を揚上させることができるように、揚上溝 661a が形成されている。揚上溝 661a の螺旋のピッチは、上下両端付近がそれらの間よりも長く形成されている。揚上スパイラルシャフト 661 は、揚上機構ベース 668 及び揚上機構カバー 669 によって回転可能に支持されている。この揚上スパイラルシャフト 661 は、正面視において上端が下端よりも右方に位置するように回転軸が垂直に対して傾斜している。これにより、揚上スパイラルシャフト 661 の上端側を球送ユニットから右方へ遠ざけることができ、球揚上出口通路 652 の長さを相対的に長くして遊技球 B の貯留量をより多くすることが可能となる。本実施形態では、揚上スパイラルシャフト 661 の回転軸は、垂直に対して 12 度の角度で傾斜している。

【0332】

更に、揚上スパイラルシャフト 661 について詳述する。この揚上スパイラルシャフト 661 は、図 51 に示すように、揚上溝 661a における底部の直径（底径）を底径 D1 としている小径部 661b と、小径部 661b よりも大きい底径 D2 の大径部 661c と、を有し、大径部 661c を球磨カセット 681 の磨布 682 と重なる軸方向の中間部分に設けるようにしている。なお、揚上スパイラルシャフト 661 における小径部 661b と大径部 661c との間では、その径が徐々に変化するように構成されている。

【0333】

また、揚上スパイラルシャフト 661 は、小径部 661b の部位における螺旋のピッチ

P 1 に対して、大径部 6 6 1 c の部位における螺旋のピッチ P 2 を小さくしている。螺旋のピッチが小さくなるほど、遊技球 B の揚上速度が遅くなる。

【0 3 3 4】

この揚上スパイラルシャフト 6 6 1 は、大径部 6 6 1 c と球磨カセット 6 8 1 における磨布 6 8 2 の表面との間に、遊技球 B の直径 D よりも小さい隙間 S 1 が形成されるように配置している。

【0 3 3 5】

ところで、揚上スパイラルシャフト 6 6 1 において、揚上溝 6 6 1 a の底部の直径を、全長に亘って小径部 6 6 1 b の底径 D 1 で構成すると、底径 D 1 は大径部 6 6 1 c の底径 D 2 よりも小さいことから、揚上溝 6 6 1 a の底と磨布 6 8 2 との間の隙間が大きくなる。そのため、揚上スパイラルシャフト 6 6 1 を回転させて揚上溝 6 6 1 a により揚上されている遊技球 B を磨布 6 8 2 により磨こうとしても、磨布 6 8 2 との隙間が大きくなることで遊技球 B が揚上溝 6 6 1 a の底側へ逃げてしまい、遊技球 B における磨布 6 8 2 との接触面積が小さくなることで、研磨効率が低下してしまう。

10

【0 3 3 6】

これに対して、本実施形態では、揚上スパイラルシャフト 6 6 1 における軸方向の中間部分で球磨カセット 6 8 1 の磨布 6 8 2 と重なる部位において、揚上溝 6 6 1 a の底径 D 2 を、小径部 6 6 1 b の底径 D 1 よりも大きい大径部 6 6 1 c としているため、大径部 6 6 1 c における揚上溝 6 6 1 a の底から磨布 6 8 2 の表面までの隙間を、小径部 6 6 1 b の部位での隙間よりも小さくすることができる。また、本実施形態では、大径部 6 6 1 c から磨布 6 8 2 までの隙間 S 1 を、遊技球 B の直径 D よりも小さくしている。これらのことから、大径部 6 6 1 c の部位では、遊技球 B が揚上溝 6 6 1 a の底側へ逃げることができず、揚上溝 6 6 1 a の底により遊技球 B を磨布 6 8 2 へ押し付けることができ、磨布 6 8 2 の裏側に設けられている球磨スポンジ 6 8 3 と一緒に磨布 6 8 2 を凹ませることができる。これにより、遊技球 B に対する磨布 6 8 2 の接触面積を大きくすることができ、遊技球 B の研磨効率を高めることができる。

20

【0 3 3 7】

また、本実施形態の揚上スパイラルシャフト 6 6 1 は、磨布 6 8 2 と重なる大径部 6 6 1 c における螺旋のピッチ P 2 を、小径部 6 6 1 b の部位の螺旋のピッチ P 1 よりも小さくしているため、大径部 6 6 1 c における遊技球 B の揚上速度を遅くすることができる。これにより、遊技球 B における磨布 6 8 2 との接触時間を長くすることができるため、遊技球 B をより丹念に磨くことができる。

30

【0 3 3 8】

更に、本実施形態の揚上スパイラルシャフト 6 6 1 は、小径部 6 6 1 b と大径部 6 6 1 c との間において、その径が徐々に変化するようにしているため、遊技球 B を揚上させる際にかかる負荷が急激に変化することを回避させることができ、揚上動作における負荷を低減させることができる。

【0 3 3 9】

また、本実施形態の揚上スパイラルシャフト 6 6 1 は、図 5 0 (b) に示すように、垂直に対して 1 2 度の角度で傾斜していることから、磨布 6 8 2 に対して斜めに交差するようにしているため、磨布 6 8 2 の幅の全体を使用して遊技球 B を磨くことができ、磨布 6 8 2 を効率良く研磨に使用することができる。

40

【0 3 4 0】

なお、揚上スパイラルシャフト 6 6 1 として、軸方向の中間に大径部 6 6 1 c を設けているものを示したが、これに限定するものではなく、下端側にのみ小径部 6 6 1 b を設け、その上側は上端まで大径部 6 6 1 c を設けるようにしても良い。

【0 3 4 1】

シャフトギア 6 6 2 は、平歯車（ウォームホイールギア）である。モータギア 6 6 3 は、ウォームギアである。これにより、揚上スパイラルシャフト 6 6 1 の揚上溝 6 6 1 a 内に多数の遊技球 B が収容されていることで作用する荷重によって、揚上スパイラルシャフ

50

ト 6 6 1 が回転しようとしても、シャフトギア 6 6 2 に噛合しているウォームギアからなるモータギア 6 6 3 により回転を阻止することができる。また、モータギア 6 6 3 をウォームギアとしているため、揚上モータ 6 6 4 の駆動が停止した際のイナーシャにより、揚上スパイラルシャフト 6 6 1 が回転しようとしても、その回転を直ちに停止させることができ、遊技球 B のオーバーシュートを防止することができる。

【0342】

本実施形態では、シャフトギア 6 6 2 を POM（ポリアセタール樹脂）により形成していると共に、モータギア 6 6 3 をポリアミドカーボンファイバー入りの繊維強化プラスチックにより形成している。これにより、ウォームギアからなるモータギア 6 6 3 を欠け難くしている。なお、モータギア 6 6 3 を金属製としても良い。

【0343】

揚上モータ 6 6 4 は、DC モータである。揚上モータインデックス 6 6 5 は、フランジ状にシャフトギア 6 6 2 と一体成形されている。揚上モータインデックス 6 6 5 の検知部 6 6 5 a は、全周に対して 45 度の角度の範囲が切り欠かれるように設けられている。揚上モータインデックスセンサ 6 6 6 は、フォトセンサである。揚上モータインデックスセンサ 6 6 6 は、揚上モータインデックス 6 6 5 において検知部 6 6 5 a の部位では受光状態となり、検知部 6 6 5 a 以外の部位では遮光されて非受光状態となる。これにより、揚上モータインデックス 6 6 5 を介して揚上スパイラルシャフト 6 6 1 の回転位置を検知することが可能である。

【0344】

なお、詳細は後述するが、揚上スパイラルシャフト 6 6 1 は、シャフトギア 6 6 2 及びモータギア 6 6 3 により、揚上モータ 6 6 4 の回転軸が 32 回転すると、揚上スパイラルシャフト 6 6 1 が 1 回転する。そして、揚上モータインデックスセンサ 6 6 6 では、検知部 6 6 5 a 以外の部位に位置して非受光状態になってから揚上モータ 6 6 4 が 28 回転すると、検知部 6 6 5 a に到達して受光状態となり、受光状態になってから揚上モータ 6 6 4 が更に 4 回転すると、検知部 6 6 5 a から離れて非受光状態となる。本実施形態では、検知部 6 6 5 a に到達して受光状態になってから、揚上モータ 6 6 4 が 2 回転した位置を、原点としている。つまり、検知部 6 6 5 a の中央を、揚上スパイラルシャフト 6 6 1 の回転の原点としている。

【0345】

モータベース板金 6 6 7 は、正面視左端側において揚上モータ 6 6 4 を取付けており、右端側においてモータギア 6 6 3 の右端を回転可能に支持している。モータベース板金 6 6 7 は、上端側が揚上機構ベース 6 6 8 に取付けられていると共に、下端側が揚上機構カバー 6 6 9 に取付けられている。

【0346】

揚上機構ベース 6 6 8 は、揚上機構カバー 6 6 9 と協働して揚上スパイラルシャフト 6 6 1 を收容していると共に、揚上スパイラルシャフト 6 6 1 を回転可能に支持している。揚上機構ベース 6 6 8 は、遊技球 B が通過不能な大きさに揚上スパイラルシャフト 6 6 1 が前方へ臨むように前後に貫通している球磨口 6 6 8 a と、前面から後方へ凹んでいると共に底面に球磨口 6 6 8 a が開口しており球磨カセット 6 8 1 の後端側を收容可能なカセット取付凹部 6 6 8 b と、を有している。球磨口 6 6 8 a は、遊技球 B の直径よりも狭い幅で上下に延出している。この球磨口 6 6 8 a は、揚上スパイラルシャフト 6 6 1 により揚上されている遊技球 B の一部が前方へ突出するように設けられており、遊技球 B における球磨口 6 6 8 a よりも前方へ突出している部位が、カセット取付凹部 6 6 8 b に取付けられている（装着されている）球磨機構 6 8 0 における球磨カセット 6 8 1 の磨布 6 8 2 に接触することで遊技球 B が磨かれる。

【0347】

揚上機構ベース 6 6 8 には、下端付近における揚上スパイラルシャフト 6 6 1 よりも正面視右方の部位に、球揚上入口通路 6 5 1 の下流部分が設けられている。球揚上入口通路 6 5 1 における揚上機構ベース 6 6 8 に設けられている部分は、上流端が後方へ向かって

10

20

30

40

50

開口し左方の揚上スパイラルシャフト 6 6 1 の下端部へ向かって低くなるように傾斜している。また、揚上機構ベース 6 6 8 には、揚上スパイラルシャフト 6 6 1 の下端よりも正面視右方の部位に、揚上入口センサ 6 5 3 が取付けられている。

【 0 3 4 8 】

また、揚上機構ベース 6 6 8 には、上端付近に球揚上出口通路 6 5 2 の上流部分が設けられている。球揚上出口通路 6 5 2 における揚上機構ベース 6 6 8 に設けられている部分は、揚上スパイラルシャフト 6 6 1 の上端部の前方から正面視左方へ低くなるように傾斜した後に後方へ低くなるように傾斜して下流端が後方へ向かって開口している。球揚上出口通路 6 5 2 については、揚上機構ベース 6 6 8 における後方へ向かって開口している部位から左方へ向かって低くなるように傾斜した後に、前方へ向かって低くなるように傾斜し、前端において前方へ向かって開口している。球揚上出口通路 6 5 2 における当該部位は、揚上機構ベース 6 6 8 と揚上機構カバー 6 6 9 とが協働して形成している。

10

【 0 3 4 9 】

また、揚上機構ベース 6 6 8 には、球磨機構 6 8 0 の球磨モータ 6 8 8 が取付けられる球磨モータベース 6 8 6 が、上下に延びた軸周りに対して回転可能に取付けられている。

【 0 3 5 0 】

揚上機構カバー 6 6 9 は、揚上機構ベース 6 6 8 と協働して揚上スパイラルシャフト 6 6 1 を収容していると共に、揚上スパイラルシャフト 6 6 1 を回転可能に支持しており、本体枠ベース 5 0 1 におけるベース壁部 5 0 1 b の球揚上ユニット取付部 5 0 1 j に後方から取付けられる。揚上機構カバー 6 6 9 の後面には、球揚上中継基板 6 5 7 が取付けられている。

20

【 0 3 5 1 】

揚上機構カバー 6 6 9 には、球揚上入口通路 6 5 1 における揚上機構ベース 6 6 8 に設けられている部分よりも上流側の部分が設けられている。球揚上入口通路 6 5 1 における揚上機構ベース 6 6 8 に設けられている部分は、下流端が揚上スパイラルシャフト 6 6 1 の下端付近の正面視右方の部位で前方へ向かって開口しており、後方へ延出した上で、左方へ屈曲して揚上スパイラルシャフト 6 6 1 の後方を通った後に、斜め前方へ延出して上流端が左方へ向かって開口している。この揚上機構カバー 6 6 9 には、揚上スパイラルシャフト 6 6 1 の下端の後方において、球揚上入口通路 6 5 1 を流通している遊技球 B と接触可能に設けられている球揚上入口アース板金 6 5 5 が取付けられている。

30

【 0 3 5 2 】

また、揚上機構カバー 6 6 9 には、球揚上出口通路 6 5 2 における揚上機構ベース 6 6 8 に設けられている部分よりも下流側の部分が設けられている。球揚上出口通路 6 5 2 における揚上機構カバー 6 6 9 に設けられている部分は、上流端が後方へ開口しており正面視左方へ屈曲して左端まで左方へ延出した後に前方へ屈曲し、揚上機構カバー 6 6 9 の前端において下流端が前方へ向かって開口している。

【 0 3 5 3 】

また、揚上機構カバー 6 6 9 には、球揚上出口通路 6 5 2 における正面視左方へ延出している部位の左端付近に、揚上出口センサ 6 5 4 が取付けられている。更に、揚上機構カバー 6 6 9 には、球揚上出口通路 6 5 2 において左方へ延出している部位における揚上出口センサ 6 5 4 よりも上流の部位に、球揚上出口通路 6 5 2 を流通している遊技球 B と接触可能に設けられている球揚上出口アース板金 6 5 6 が取付けられている。

40

【 0 3 5 4 】

更に、揚上機構カバー 6 6 9 は、右端における上下方向中央下寄りの部位から、揚上機構ベース 6 6 8 よりも前方へ突出している支持突部 6 6 9 a と、支持突部 6 6 9 a の前面において貫通しておりナイラッチ 6 9 4 が係止される係止孔 6 6 9 b と、を有している。支持突部 6 6 9 a は、球揚上ユニット 6 5 0 を本体枠 4 の球揚上ユニット取付部 5 0 1 j に後方から取付けると、ベース壁部 5 0 1 b を貫通している開口 5 0 1 o を通して、ベース壁部 5 0 1 b の前面側へ突出する。

【 0 3 5 5 】

50

続いて、球揚上ユニット 6 5 0 の球揚上入口通路 6 5 1 は、上流端の開口（入口）が球揚上ユニット 6 5 0 の左側面の下部付近において左方へ向かって開口している。この開口は、本体枠 4 に組立てた時に、循環球経路ユニット 6 0 0 の球放出口 6 0 0 d と対面するように設けられている。球揚上入口通路 6 5 1 は、左端の入口から右方へ向かって低くなるように傾斜しており、揚上スパイラルシャフト 6 6 1 の後方を迂回するように揚上スパイラルシャフト 6 6 1 よりも右方に延出した後に、前方側へ折り返して左方へ揚上スパイラルシャフト 6 6 1 の下端付近まで延出している。そして、揚上スパイラルシャフト 6 6 1 の近傍において揚上スパイラルシャフト 6 6 1 の前側へ回り込むようにクランク状に屈曲し、揚上スパイラルシャフト 6 6 1 の下端付近の前側で揚上スパイラルシャフト 6 6 1 の揚上溝 6 6 1 a と連通している。

10

【0356】

球揚上入口通路 6 5 1 は、上流端の開口が、循環球経路ユニット 6 0 0 における球貯留通路 6 0 4 の下流端の開口を形成している球放出口 6 0 0 d と、対面するように設けられており、球貯留通路 6 0 4 を流通した遊技球 B が受け渡されて流通する。

【0357】

球揚上入口通路 6 5 1 は、揚上スパイラルシャフト 6 6 1 の右方の部位に、揚上入口センサ 6 5 3 が設けられていると共に、揚上スパイラルシャフト 6 6 1 の後方の部位に、球揚上入口アース板金 6 5 5 が取付けられている。

【0358】

球揚上出口通路 6 5 2 は、球揚上ユニット 6 5 0 の上端付近において、上流端が揚上スパイラルシャフト 6 6 1 の上端付近の前側において揚上溝 6 6 1 a と連通しており、揚上スパイラルシャフト 6 6 1 よりも左方へ延出した後に後方へ屈曲して、揚上スパイラルシャフト 6 6 1 の後端と同じ位置まで延出した上で左方へ屈曲している。そして、そこから球揚上ユニット 6 5 0 の左端付近で左方へ延出した上で前方へ屈曲し、下流端が球揚上ユニット 6 5 0 （揚上機構カバー 6 6 9）の前面において前方へ向かって開口している。

20

【0359】

球揚上出口通路 6 5 2 は、下流端の開口が、後述する球送ユニットの球供給口と対面するように設けられており、球送ユニット 7 0 0 へ遊技球 B を供給することができる。

【0360】

球揚上出口通路 6 5 2 は、球揚上ユニット 6 5 0 の後端付近において左方へ延出している部位の左端付近に、揚上出口センサ 6 5 4 が設けられていと共に、その上流側（右方側）に球揚上出口アース板金 6 5 6 が取付けられている。なお、球揚上出口通路 6 5 2 における球揚上出口アース板金 6 5 6 が設けられている部位の底壁には、遊技球 B の流通を妨げない大きさで開口している開口部が設けられており、当該開口部を通して塵やゴミ等を外部へ排出可能としている。

30

【0361】

揚上入口センサ 6 5 3 は、揚上モータ 6 6 4 の駆動により揚上スパイラルシャフト 6 6 1 を回転させて遊技球 B を揚上させる際に、揚上させる遊技球 B の有無を検知するものである。詳細は後述するが、揚上入口センサ 6 5 3 において遊技球 B が非検知の状態では、揚上モータ 6 6 4 が駆動されない。

40

【0362】

揚上出口センサ 6 5 4 は、球送ユニットに供給される遊技球 B の有無を検知するものである。詳細は後述するが、揚上入口センサ 6 5 3 が遊技球 B を検知している状態で、揚上出口センサ 6 5 4 において遊技球 B が非検知の状態になると共に、所定条件の充足（ここでは、発射減算センサ 5 5 4 による所定数（例えば 3 個）の遊技球 B の減算）により、揚上モータ 6 6 4 の駆動により揚上スパイラルシャフト 6 6 1 が回転して所定数の遊技球 B が揚上される。

【0363】

揚上入口センサ 6 5 3 及び揚上出口センサ 6 5 4 は、発光部と受光部とを有するフォトセンサであり、遊技球 B により発光部からの光が遮られることにより、遊技球 B の有無を

50

非接触により検知するものである。

【0364】

ここで、球揚上入口通路651及び球揚上出口通路652と、揚上入口センサ653及び揚上出口センサ654との関係について説明する。ここでは、球揚上入口通路651と揚上入口センサ653との関係について説明し、球揚上出口通路652と揚上出口センサ654との関係も同じであるため省略する。図52及び図53に示すように、球揚上入口通路651における揚上入口センサ653が設けられている部位は、断面V字状（下方へ窄まった逆台形状）のV字通路部651aとされている。なお、球揚上入口通路651におけるV字通路部651a以外の部位は、上方へ開放された断面コ字状のコ字通路部651bである。

10

【0365】

なお、球揚上出口通路652でも同じであり、揚上出口センサ654の部位が、断面V字状（下方へ窄まった逆台形状）のV字通路部652aとされており、その他の部位が、上方へ開放された断面コ字状のコ字通路部652bとされている。

【0366】

換言すると、V字通路部651a及びV字通路部652aは、夫々に対して遊技球Bが接し、上方へ向かうに従って間隔が広がるように傾斜している一対の傾斜面を有している。また、コ字通路部651b及びコ字通路部652bは、遊技球Bが接すると共に遊技球Bの直径よりも大きい幅の平坦な底面と、底面の幅方向両端から立設されている一対の側壁面と、を有している。なお、球揚上出口通路652の下流側となる球送ユニット700の球送通路703も、コ字通路部651b及びコ字通路部652bと同様の形状に形成されている。

20

【0367】

ところで、フォトセンサからなる揚上入口センサ653の部位の通路の断面を、上方へ開放された断面コ字状の通路にすると、流通する遊技球Bが側壁に接触するため、遊技球Bの接触により通路の側壁に発生するキズや汚れ等によって、フォトセンサの受発光を阻害し、誤検知が発生する恐れがある。また、断面コ字状の通路では、通路の幅方向における遊技球Bの位置が一定でなく安定しないため、センサによる検知位置が区々となり、誤検知が発生する恐れがある。

【0368】

これに対して、本実施形態では、揚上入口センサ653（揚上出口センサ654）の部位を、断面V字状のV字通路部651a（V字通路部652a）としているため、V字の斜めの両側の部位によって遊技球Bを2点で保持することで、通路の幅方向への移動を規制することができ、通路の幅方向に対して遊技球Bの位置を一定にして安定させることができる。これにより、揚上入口センサ653（揚上出口センサ654）の部位において、遊技球Bが通路の側壁に接触することはないため、遊技球Bの接触によるキズや汚れの発生を防止することができ、誤検知を解消して確実に遊技球を検知することができる。

30

【0369】

上記では、センサに対して遊技球Bの位置を一定にして安定させる通路の形状として、断面V字状（逆台形状）のV字通路部651a（V字通路部652a）を示したが、遊技球Bの直径よりも狭い間隔で設けられ遊技球Bの流通方向へ延出している一対の突条と、しても良い。

40

【0370】

球揚上入口通路651は、下流端に揚上スパイラルシャフト661が設けられている。従って、揚上スパイラルシャフト661よりも上流の球揚上入口通路651では、遊技球Bが1個ずつ揚上スパイラルシャフト661の揚上溝661aに拾われるため、間欠的に進むこととり、球揚上入口通路651において遊技球Bが停留する。一方、球揚上出口通路652は、下流端に後述する球送ユニット700が設けられている。従って、球送ユニット700よりも上流側の球揚上出口通路652では、球送ユニット700の球送動作によって遊技球Bが1個ずつ間欠的に進むため、球揚上出口通路652において遊技球Bが

50

停留する。

【0371】

そして、球揚上入口通路651（球揚上出口通路652）では、図53に示すように、揚上入口センサ653（揚上出口センサ654）の部位のみを、断面V字状のV字通路部651a（V字通路部652a）とし、その他の部位を、断面コ字状のコ字通路部651b（コ字通路部652b）としているため、通路内に置いて複数の遊技球Bが停留されていても、下流側にかかる複数の遊技球Bによる球圧を軽減させることができる。

【0372】

詳述すると、図53において二点鎖線で示すように、V字通路部651a（V字通路部652a）では複数の遊技球Bが直線状（通路の軸線上に一直列）に並ぶが、コ字通路部651b（コ字通路部652b）では複数の遊技球Bが下流側へ押されることで両側の側壁に対して交互に接触するように千鳥状に並ぶこととなり、球圧を側壁へ分散させることができ、下流側においてかかる複数の遊技球Bによる球圧を軽減させることができる。従って、球揚上入口通路651（球揚上出口通路652）の下流側に設けられている部位（例えば、揚上スパイラルシャフト661、球送ユニット700の球送可動部材705、等）が、停留（貯留）されている複数の遊技球Bの球圧により破損することはないと共に、当該部位を球圧に対して過度に補強する必要はなく、パチンコ機1にかかるコストを低減させることができる。

【0373】

ところで、入賞口等での遊技球Bの検知は、所定の割込み周期（例えば、4ms）ごとに球センサからの出力を確認し、その出力が、非検知、検知、検知、（換言すると「011」）となった場合に、遊技球Bを検知した（ON）と判定するようにしている。つまり、球センサからの出力が「011」の時はONと判定し、「011」以外の時はOFFと判定している。しかしながら、球揚上入口通路651や球揚上出口通路652のように、複数の遊技球Bが停留するような球通路に設けられている球センサ（ここでは、揚上入口センサ653や揚上出口センサ654）において、上記のような判定方法により遊技球Bの有無を判定するようにすると、当該球センサでは、球通路に遊技球Bが無い場合はOFFのみが発生し、球通路に遊技球Bが供給されている場合は短い間隔のONが多く発生し、球通路に貯留されている遊技球Bが一つずつ移動している（発射間隔で遊技球Bが移動している）場合は短い間隔のOFFが多く発生することとなる。そのため、上記のような判定方法では、球通路に遊技球Bが無いことを正確に判定することはできなかった。

【0374】

これに対して、本実施形態では、ONの判定とOFFの判定に、夫々閾値（例えば、ONの閾値が200ms、OFFの閾値が200ms）を設け、閾値を越えて非検知や検知が連続した時にのみに、ONやOFFを判定するようにしている。換言すると、例えば、球センサからの出力が「01111・・・」の時にはONと判定し、「10000・・・」の時にはOFFと判定するようにしている。これにより、複数の遊技球Bが停留する球通路において、遊技球Bの有無を確実に検知（判定）することができる。

【0375】

なお、ONやOFFを判定する閾値は、球通路の種類や、停留される遊技球Bの数、等によって異なるようにしても良いし、ONの閾値とOFFの閾値とを異ならせるようにしても良い。本実施形態では、球揚上入口通路651の揚上入口センサ653では、例えば、ONの閾値を80ms、OFFの閾値を200ms、としている。また、球揚上出口通路652の揚上出口センサ654では、例えば、ONの閾値を80ms、OFFの閾値を200ms、としている。また、後述する球送ユニット700の発射手前センサ704では、例えば、ONの閾値を12ms、OFFの閾値を12ms、としている。また、上述したように、球発射ユニット550の発射減算センサ554では、例えば、ONの閾値を80ms、OFFの閾値を80msとしている。

【0376】

これら上記の閾値は、小さすぎるとちょっとした振動等で、誤検知し制御上のノイズと

なる。また、閾値は、必要以上に大きすぎると、遊技球 B の状態を取りこぼすことになる。従って、適切な閾値については球センサの設けられる場所によって異なるが、最小でも 10 ms 以上、最大でも 300 ms 以下が望ましい。また、閾値は、割込み周期（例えば、4 ms）の倍数（例えば、3 倍～60 倍）に決定すると、ソフト制御上、割込み回数をカウントするだけなのでソフトの負担を減らすことができる。基本的に閾値は、確実に遊技球 B が定位置に滞留する発射手前センサ 704 では短い、ほぼ定位置に遊技球 B が滞留するものの、ある程度滞留位置に幅があるもの（例えば揚上出口センサ 654）では閾値を長くして余裕を持たしている。発射減算センサ 554 の部分では遊技球 B は定位置に滞留（停留）するのであるが、人為的な振動により誤検知をしないように閾値を長くしている。

10

【0377】

球揚上入口アース板金 655 は、循環球経路ユニット 600 から球揚上入口通路 651 に供給された遊技球 B の静電気を除去するものである。球揚上入口アース板金 655 は、揚上入口センサ 653 よりも上流側に設けられている。これにより、揚上入口センサ 653 を通る遊技球 B の静電気を事前に除去することができ、遊技球 B からの静電気により揚上入口センサ 653 において誤検知が生じたり枠制御基板 740 が故障したりすることを回避させることができる。

【0378】

球揚上出口アース板金 656 は、球揚上機構 660 により揚上されると共に、球磨機構 680 により磨かれた遊技球 B の静電気を除去するものである。球揚上出口アース板金 656 は、揚上出口センサ 654 よりも上流側に設けられている。これにより、揚上出口センサ 654 を通る遊技球 B の静電気を事前に除去することができ、遊技球 B からの静電気により揚上出口センサ 654 において誤検知が生じたり枠制御基板 740 が故障したりすることを回避させることができる。

20

【0379】

球揚上中継基板 657 は、揚上入口センサ 653、揚上出口センサ 654、揚上モータ 664、揚上モータインデックスセンサ 666、球磨モータ 688、等と枠制御基板 740 との接続を中継するためのものである。球揚上中継基板 657 は、揚上機構カバー 669 の後側に取付けられている。

【0380】

球磨機構 680 は、球揚上機構 660 の前側に取付けられている。球磨機構 680 は、外形が縦長直方体の箱状の球磨カセット 681 と、一部が球磨カセット 681 の後面において外部に露出している無端環ベルト状の磨布 682 と、磨布 682 における外部に露出している部位と球磨カセット 681 の後面との間に設けられているシート状の球磨スポンジ 683 と、球磨カセット 681 内の下部において左右方向の軸周りに回転可能に支持されている球磨送歯車 684 と、磨布 682 を間にして球磨送歯車 684 と噛合しており左右方向の軸周りに回転可能に支持されている球磨従動歯車 685 と、を備えている。

30

【0381】

また、球磨機構 680 は、球磨カセット 681 の左方において前後の奥行が一定で上下延出しており後端辺が揚上機構ベース 668 に回転可能に取付けられている平板状の球磨モータベース 686 と、球磨モータベース 686 の左面に取付けられているギアカバー 687 と、ギアカバー 687 の左面に取付けられており回転軸がギアカバー 687 と球磨モータベース 686 との間に突出している球磨モータ 688 と、球磨モータ 688 の回転軸に取付けられている平歯車状のモータギア 689 と、モータギア 689 と噛合している平歯車状の大径ギア部 690 a、及び大径ギア部 690 a と一体回転する小径で平歯車状の小径ギア部 690 b を有し、球磨モータベース 686 とギアカバー 687 との間で回転可能に支持されている変速ギア 690 と、変速ギア 690 の小径ギア部 690 b と噛合しており球磨モータベース 686 とギアカバー 687 との間で回転可能に支持されている平歯車状の伝達ギア 691 と、伝達ギア 691 と一体回転し球磨モータベース 686 を貫通して右方へ突出している回転連結部 692 と、を備えている。

40

50

【0382】

更に、球磨機構680は、球磨カセット681の前面に当接しており、左端側が球磨モータベース686の前端に係止されていると共に、右端側が本体枠ベース501におけるベース壁部501bの前面に取付けられる平板状のカセット押圧片693と、カセット押圧片693の右端側を揚上機構カバー669における支持突部669aの前面（係止孔669b）に対して着脱可能に取付けているナイラッチ694と、球磨モータベース686に対してカセット押圧片693を後方（球磨カセット681側）へ付勢しているバネ695と、を備えている。

【0383】

球磨機構680の球磨カセット681は、図54に示すように、内部が空洞の箱状に形成されており、後面の上下両端縁に磨布682が通過可能なスリット681aが設けられている。球磨カセット681は、球揚上機構660における揚上機構ベース668に対して球磨口668aを閉鎖するように前方から着脱可能に取付けられている。

【0384】

また、球磨カセット681は、左側面の下部に設けられている連結用孔681bと、連結孔の前方に設けられている位置決孔681cと、を有している。連結用孔681bは、球磨モータベース686から右方へ突出している回転連結部692が挿入されるものであり、連結用孔681bに挿入された回転連結部692の先端は球磨送歯車684に連結される。位置決孔681cは、球磨モータベース686の後述する位置決ピン686bが挿入されるものであり、位置決ピン686bが挿入されることで、球揚上機構660に対して球磨カセット681が位置決めされると共に、球磨カセット681が球揚上機構660に対して前方への移動が規制（ロック）される。

【0385】

更に、球磨カセット681は、磨布682が巻き掛けられている複数のローラ681dと、上側のスリット681aに近接して設けられているローラ681dへ磨布682を押し付けている平板状のテンションバネ681eと、を有している。テンションバネ681eは、磨布682をローラ681dへ押し付けることにより、磨布682における球磨カセット681から外部に露出している部位に対してテンション（張力）を付与し、後面の外側において磨布682が撓まないようにしている。

【0386】

磨布682は、左右が一定の幅の無端環のベルト状に形成されている。磨布682は、図50(a)及び図54(c)に示すように、球磨カセット681内では、前後に蛇行している状態で収容されており、球磨カセット681の上下のスリットを通して一部が球磨カセット681の後面よりも後方に露出している。

【0387】

球磨スポンジ683は、球磨カセット681の後面と磨布682における後方へ露出している部位との間に設けられており、球磨カセット681の後面に取付けられている。球磨スポンジ683の後面には磨布682の内側面が接触している。この球磨スポンジ683は、球揚上ユニット650に組立てた状態で、球揚上機構660の球磨口668aから前方へ露出している遊技球Bに対して、磨布682を弾性押圧しており、遊技球Bの球面に対してより広い範囲で磨布682が接触するようにしている。なお、球磨スポンジ683は、球磨カセット681に対して交換可能に取付けられている。

【0388】

球磨送歯車684は、球磨カセット681を取付けた状態で、その軸芯が伝達ギア691（回転連結部692）の軸芯と一致するように設けられており、回転軸の左端が回転連結部692と連結して伝達ギア691と一体回転する。

【0389】

球磨従動歯車685は、球磨送歯車684との間で磨布682が入る隙間を有するように噛合しており、球磨送歯車684が回転することで逆方向へ回転すると共に、球磨送歯車684との間に挟まれている磨布682を送ることが可能である。

【0390】

球磨モータベース686は、球磨カセット681の左側面に沿うように上下に延出しており、後端辺が揚上機構ベース668に対し上下方向に延びている軸周りに回転可能に取り付けられている。これにより、球磨モータベース686は、球磨カセット681の左側面と平行なロック位置と、前端側が球磨カセット681から左方へ遠ざかった解除位置との間で回動させることができる。球磨モータベース686は、前端縁における上下方向中央よりも上側の部位に、左右に貫通している係止孔686aを有している。この係止孔686aには、カセット押圧片693の左端に設けられている係止鉤部693aが挿入されて係止される。

【0391】

この球磨モータベース686は、図46に示すように、右側面における下端付近の前後方向後寄りの部位から回転連結部692が右方へ突出している。また、球磨モータベース686は、右側面における下端付近の前後方向中央の部位から右方へ円柱状に突出している位置決ピン686bを有している。位置決ピン686bの先端（右端）は円錐状に形成されている。この位置決ピン686bは、球磨カセット681の位置決孔681cに挿入されることにより、球磨カセット681を位置決めすると共に前方への移動を規制するものである。

【0392】

詳述すると、球磨モータベース686が前後方向に対して前端が左方へ移動した解除位置に回動していると共に、揚上機構ベース668のカセット取付凹部668bに球磨カセット681が装着されている状態で、球磨モータベース686をその先端が右方へ移動するように回動させてロック位置に移動させると、前後方向に対して交差する方向から位置決ピン686bが球磨カセット681の位置決孔681cに挿入され、球磨カセット681を位置決めすることができると共に、球磨カセット681がカセット取付凹部668bから前方へ移動するのを阻止することができる。

【0393】

この球磨モータベース686は、先端側が扉枠3の突起部102（案内面102a）に当接するように設けられている。これにより、詳細は後述するが、球磨モータベース686がロック位置以外の状態で、扉枠3を本体枠4に対して閉じようとする、突起部102の案内面102aが球磨モータベース686の前端に接触して、球磨モータベース686がロック位置へ回動し、ロックのし忘れを防止することができると共に、カセット押圧片693等が扉枠3との間に挟まって破損してしまうことを防止することができる。

【0394】

球磨モータ688は、揚上モータ664の作動とは無関係に制御されており、遊技球Bを1000個発射する毎に、磨布682が0.17mm移動するように制御されている。

【0395】

カセット押圧片693は、左右に延出しており、左端に球磨モータベース686の係止孔686aに挿入されて係止される鉤状の係止鉤部693aが設けられている。このカセット押圧片693は、バネ695により平面視において反時計回りの方向へ回転するように付勢されている。換言すると、揚上機構ベース668のカセット取付凹部668bに装着されている球磨カセット681を後方へ押圧するように付勢されている。カセット押圧片693は、右端が球磨カセット681よりも右方へ延出しており、その後面が揚上機構カバー669における支持突部669aの前面に当接可能に構成されている。このカセット押圧片693の右端付近には、ナイラッチ694が設けられている。

【0396】

ナイラッチ694は、カセット押圧片693の右端を揚上機構カバー669の支持突部669aに当接させた状態で、操作部694aを押すと、先端が拡径して支持突部669aの係止孔669bに係止され、カセット押圧片693を移動不能にロックすることができる。詳述すると、ナイラッチ694は、円盤状の円盤部と円盤部の中心から突出している棒状部とからなる操作

10

20

30

40

50

部 6 9 4 a と、操作部 6 9 4 a の棒状部が摺動可能に挿入される筒状部と筒状部における円盤部に近い基端部から外方へ延出しているフランジ部と筒状部におけるフランジ部とは反対側の先端部からフランジ部へ向かって切欠かれていると共に周方向に複数設けられているスリットとを有する筒部材（グロメット）と、を備えている。このナイラッチ 6 9 4 は、筒部材を支持突部 6 6 9 a の係止孔 6 6 9 b に挿入した状態で、操作部 6 9 4 a を支持突部 6 6 9 a 側へ押圧すると、棒状部が筒状部内を先端側へ摺動することで、複数のスリットにより分割されている筒状部の先端が開くように拡張する。これにより、筒部材が係止孔 6 6 9 b から抜けなくなり、ロックすることができる。

【0397】

本実施形態の球揚上ユニット 6 5 0 は、本体枠 4 に組立てた状態で、本体枠ベース 5 0 1 のベース壁部 5 0 1 b の後側に取付けられている。この球揚上ユニット 6 5 0 は、本体枠 4 の本体枠ベース 5 0 1 に組付ける場合、球揚上機構 6 6 0 から球磨機構 6 8 0 の球磨カセット 6 8 1 が取外された状態（図 4 7（a）を参照）で、ベース壁部 5 0 1 b の後面に設けられている球揚上ユニット取付部 5 0 1 j に取付ける。この際に、揚上機構ベース 6 6 8 から前方へ突出している球磨モータベース 6 8 6 及び支持突部 6 6 9 a を、球揚上ユニット取付部 5 0 1 j において前後に貫通している開口 5 0 1 o を通して前端側をベース壁部 5 0 1 b の前方へ突出させる。

【0398】

この状態では、ベース壁部 5 0 1 b の後面の球揚上ユニット取付部 5 0 1 j において貫通している開口 5 0 1 o に、球揚上機構 6 6 0 の揚上機構ベース 6 6 8 の球磨口 6 6 8 a が位置しており、開口 5 0 1 o 及び球磨口 6 6 8 a を通してベース壁部 5 0 1 b（本体枠 4）の前方から揚上スパイラルシャフト 6 6 1 に揚上されている遊技球 B を視認することができる（図 4 9 を参照）。球磨口 6 6 8 a は、その幅が遊技球 B の直径よりも狭いため、球磨カセット 6 8 1 を取外しても、遊技球 B がこぼれることはない。これにより、本体枠 4 に対して扉枠 3 を開けると共に、球磨カセット 6 8 1 を取外することで、前方から揚上スパイラルシャフト 6 6 1 や揚上スパイラルシャフト 6 6 1 に揚上されている遊技球 B を確認することができる。

【0399】

球揚上ユニット 6 5 0 の球揚上機構 6 6 0 側をベース壁部 5 0 1 b の球揚上ユニット取付部 5 0 1 j に取付けたら、ベース壁部 5 0 1 b から前方へ突出しているナイラッチ 6 9 4 の操作部 6 9 4 a を引いてロックを解除し、バネ 6 9 5 の付勢力に抗してカセット押圧片 6 9 3 を前方且つ左方へ開くように回転させると共に、球磨モータベース 6 8 6 を、その先端側が球磨カセット 6 8 1 から遠ざかるように解除位置に回動させて、カセット押圧片 6 9 3 及び球磨モータベース 6 8 6 が揚上機構ベース 6 6 8 のカセット取付凹部 6 6 8 b の前方と重ならないようにする。そして、ベース壁部 5 0 1 b の前方から、磨布 6 8 2 が露出している面を後方へ向けた状態で球磨カセット 6 8 1 を、球磨口 6 6 8 a を前方から閉鎖するように揚上機構ベース 6 6 8 におけるカセット取付凹部 6 6 8 b の前方に配置する（図 4 6 及び図 4 7（b）を参照）。

【0400】

この状態で、球磨カセット 6 8 1 を後方へ移動させて、その後端をカセット取付凹部 6 6 8 b に挿入する。その後、球磨モータベース 6 8 6 を球磨カセット 6 8 1 の左側面と平行になるようにロック位置へ回動させ、球磨モータベース 6 8 6 の右側面から突出している回転連結部 6 9 2 と位置決ピン 6 8 6 b を、球磨カセット 6 8 1 の連結用孔 6 8 1 b と位置決孔 6 8 1 c に夫々挿入する。これにより、回転連結部 6 9 2 及び位置決ピン 6 8 6 b が前後方向に対して交差する方向から球磨カセット 6 8 1 に挿入されるため、球磨カセット 6 8 1 の前方への移動を規制することができる。

【0401】

球磨モータベース 6 8 6 をロック位置へ移動させると、球磨モータベース 6 8 6 の前端に取付けられているカセット押圧片 6 9 3 がバネ 6 9 5 の付勢力により球磨カセット 6 8 1 を後方へ押圧すると共に、カセット押圧片 6 9 3 の右端が揚上機構カバー 6 6 9 の支持

10

20

30

40

50

突部 669a に当接した状態となる。この状態で、ナイラッチ 694 の操作部 694a を押して支持突部 669a の係止孔 669b に係止させると、カセット押圧片 693 が回転不能にロックされ、球磨カセット 681 の取付けが完了する。

【0402】

球磨カセット 681 を取外す場合は、ナイラッチ 694 の操作部 694a を手前に引いてロックを解除した後に、上記とは逆の手順を行うことで球磨カセット 681 を取外すことができる。

【0403】

ところで、球磨カセット 681 を取付けた際に、球磨モータベース 686 やカセット押圧片 693 によるロックをし忘れたりして不完全な状態であると、遊技中に球磨カセット 681 が外れることで遊技の中断の原因になり、遊技者の興趣を低下させてしまう恐れがある。

【0404】

これに対して、本実施形態では、球磨モータベース 686 やカセット押圧片 693 によるロックをし忘れても、球磨カセット 681 が外れないように構成されている。詳述すると、例えば、図 48 (a) に示すように、球磨モータベース 686 がロック位置に位置していないと共に、カセット押圧片 693 が球磨カセット 681 を後方へ押圧していない状態で、扉枠 3 を本体枠 4 に対して閉じようとする、扉枠 3 の扉枠本体 100 における突起部 102 の傾斜している案内面 102a が、球磨モータベース 686 の前端に当接する (図 48 (b) を参照)。

【0405】

この際に、球磨モータベース 686 の前端に取付けられているカセット押圧片 693 は、図 46 に示すような前方へ突出したままの状態ではなく、バネ 695 の付勢力により図 48 (a) に示すような後方の球磨カセット 681 に接近するように移動しているため、カセット押圧片 693 が扉枠 3 に当接して球磨カセット 681 とは反対側へ回転することではなく、カセット押圧片 693 や扉枠 3 が破損することはない。

【0406】

そして、扉枠 3 が閉じる方向へ更に移動すると、球磨モータベース 686 の先端が案内面 102a に押されて右方のロック位置の方向へ回動することとなる。これにより、球磨モータベース 686 の右側面から突出している回転連結部 692 が球磨カセット 681 の連結用孔 681b に挿入されると共に、球磨モータベース 686 の位置決ピン 686b が球磨カセット 681 の位置決孔 681c に挿入され、球磨カセット 681 の前方への移動が規制 (ロック) される。また、カセット押圧片 693 がバネ 695 の付勢力により球磨カセット 681 を後方へ押圧している状態となる (図 48 (c) を参照)。これにより、球磨カセット 681 は、ロックされた状態となり、前方へ外れることはない。

【0407】

なお、図示は省略するが、扉枠 3 の後面にナイラッチ 694 の操作部 694a を後方へ押圧可能な突起を設けるようにしても良い。これにより、ナイラッチ 694 によるカセット押圧片 693 のロックをし忘れていても、ロックすることが可能となり、球磨カセット 681 の脱落 (外れ) を確実に防止することができる。

【0408】

また、上記の実施形態では、扉枠 3 の突起部 102 により球磨モータベース 686 をロック位置へ移動させて球磨カセット 681 を着脱不能にロックできるものを示したが、これに限定するものではなく、例えば、球発射ユニット 550 やファールユニット 570 を着脱可能に設けると共に、球発射ユニット 550 等を着脱不能にロックするためのロック手段を設け、当該ロック手段のロックが不完全な状態で扉枠 3 を本体枠 4 に対して閉めると、突起部 102 がロック手段に当接して球発射ユニット 550 等を着脱不能にロックできるようにしても良い。

【0409】

本実施形態の球揚上ユニット 650 は、本体枠 4 に組立てた状態で、球揚上入口通路 6

10

20

30

40

50

51の上流端の開口が、循環球経路ユニット600の球放出口600dと対面しており、蛇行状の球貯留通路604を流通した遊技球Bが供給される。球揚上入口通路651に供給された遊技球Bは、球揚上入口アース板金655に接触して静電気が除去された上で、揚上入口センサ653に検知されて、揚上スパイラルシャフト661の下端に供給される。この際に、遊技球Bは、前端側が前方へ貫通している球磨口668aに挿入されて、遊技球Bの前端側が球磨機構680の磨布682に接触すると共に、縦長の球磨口668aにより左右方向への移動が規制された状態となる。

【0410】

この状態で、揚上モータ664により揚上スパイラルシャフト661が遊技球Bを揚上させる方向へ回転すると、揚上溝661aにより下から押されて遊技球Bが球磨口668aに沿って上方へ移動することとなる。この際に、遊技球Bは、球磨口668aの内周縁における上下に延びている部位と揚上溝661aとに接しつつ、回転しながら上方へ移動することとなる。これにより、遊技球Bにおける前端側の磨布682と接している部位が、遊技球Bの上昇（回転）に伴って変化することとなり、遊技球Bの全面を満遍なく磨くことが可能となる。

【0411】

そして、遊技球Bが揚上スパイラルシャフト661の上端側に到達すると、球揚上出口通路652に進入し、球揚上出口アース板金656に接触した上で、揚上出口センサ654に検知され、球揚上出口通路652の下流端から、球送ユニットへ送られることとなる。この際に、球揚上機構660により揚上されることで遊技球Bが磨布682により磨かれて静電気が帯電しても、揚上出口センサ654の上流にある球揚上出口アース板金656との接触により、静電気が除去されることとなり、揚上出口センサ654や枠制御基板740等において球磨の静電気による不具合が生じることはない。

【0412】

一方、球磨機構680では、球磨カセット681を取付けた状態で、球磨モータ688により球磨送歯車684が右側面視において時計回りの方向へ回動させると、磨布682における球磨カセット681の後面から外部に露出している部位が、球磨カセット681の下側のスリットを通して球磨カセット681内に収容される。この際に、磨布682における外部に露出している部位が下方へ引っ張られるため、球磨カセット681の上側のスリットを介して、磨布682における球磨カセット681内に収容されている部位が外部から繰り出されることとなる。

【0413】

球磨機構680の磨布682は、間欠的にゆっくりとした速度で移動している。本実施形態では、遊技球Bを1000個発射する毎に、磨布682が0.17mm移動する。

【0414】

このように、本実施形態の球揚上ユニット650によれば、遊技球Bを磨きつつ、循環球経路ユニット600から排出された遊技球Bを、球送ユニット700へ供給することができる。

【0415】

〔4-6. 球送ユニット〕

本体枠4における球送ユニット700について、主に図55乃至図57等を参照して詳細に説明する。図55(a)は本体枠における球送ユニットを前から見た斜視図であり、(b)は本体枠における球送ユニットを後ろから見た斜視図である。図56(a)は球送ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、(b)は球送ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図57は、発射手前センサの部位で切断した球送ユニットの正面断面図である。

【0416】

球送ユニット700は、球揚上ユニット650により揚上された遊技球Bを一つずつ球発射ユニット550へ供給するためのものである。球送ユニット700は、本体枠ベース501におけるベース壁部501bの後側に設けられている球送ユニット取付部501k

10

20

30

40

50

に取付けられる。球送ユニット 700 は、ベース壁部 501b と循環球経路ユニット 600 との間に挟まれるように、ベース壁部 501b の上面から上方へ臨むと共に、上方へ着脱可能に取付けられる。

【0417】

球送ユニット 700 は、後面において開口しており球揚上ユニット 650 から供給される遊技球 B が進入可能な球供給口 701 と、前面において開口しており球発射ユニット 550 の球発射台 552b に遊技球 B を送球するための球送出口 702 と、球供給口 701 と球送出口 702 とを繋いでおり遊技球 B が流通可能な球送通路 703 と、球送通路 703 を流通する遊技球 B を検知可能な発射手前センサ 704 と、発射手前センサ 704 により検知された遊技球 B を一つずつ球送出口 702 から放出させるための球送可動部材 705 と、球送可動部材 705 を可動させて遊技球 B を球発射ユニット 550 へ送球するための球送ソレノイド 706 と、球送ソレノイド 706 及び発射手前センサ 704 と枠制御基板 740 との接続を中継している球送中継基板 707 と、を備えている。

10

【0418】

また、球送ユニット 700 は、球送ソレノイド 706 におけるプランジャの進退を伝達させて球送可動部材 705 を可動させる伝達部材 708 と、後方へ開放されている箱状で内部に発射手前センサ 704 や球送ソレノイド 706 等が設けられているユニットベース 709 と、ユニットベース 709 の後端の開口を閉鎖するように取付けられている平板状のユニットカバー 710 と、を備えている。

【0419】

球送ユニット 700 の球供給口 701 は、球送ユニット 700 の後面を構成しているユニットカバー 710 を貫通して設けられており、正面視中央から右上の部位に設けられている。球供給口 701 は、遊技球 B が一つずつ通過可能な大きさに形成されている。

20

【0420】

球送出口 702 は、球送ユニット 700 の前面側を構成しているユニットベース 709 を前後に貫通して設けられており、正面視中央から下寄りの部位に設けられている。球送出口 702 は、遊技球 B が一つずつ通過可能な大きさに形成されている。

【0421】

球送通路 703 は、球供給口 701 と球送出口 702 とを繋いでおり、球供給口 701 の部位から球送出口 702 の上方の部位まで左方へ低くなるように延出した後に、球送出口 702 の部位まで下方へ延出している。この球送通路 703 における左方へ延出している部位の左端付近に発射手前センサ 704 が設けられている。また、球送通路 703 における球送出口 702 の後方の上下に延びている部位に、球送可動部材 705 の球受部 705a が位置している。

30

【0422】

発射手前センサ 704 は、球送通路 703 における左方へ低くなるように延出している左端付近に設けられている。つまり、発射手前センサ 704 は、球送可動部材 705 における球受部 705a の上流側直前に設けられている。この発射手前センサ 704 は、例えば、誘導電流の変化を検知することで、非接触により遊技球 B を検知するものである。

【0423】

この発射手前センサ 704 が設けられている球送通路 703 は、球揚上入口通路 651 や球揚上出口通路 652 と同様に、遊技球 B の流れが停留する。そのため、発射手前センサ 704 では、揚上入口センサ 653 や揚上出口センサ 654 と同様に、ON の判定と OFF の判定に、夫々閾値を設け、その閾値を越えて非検知や検知が連続した時にのみに、ON や OFF を判定するようにしており、遊技球 B の有無を確実に判定（検知）することができる。なお、本実施形態の発射手前センサ 704 では、例えば、ON の閾値を 12 ms、OFF の閾値を 12 ms、としている。

40

【0424】

球送可動部材 705 は、球送ソレノイド 706 の駆動に可動することで、球送通路 703 内の遊技球 B を一つずつ球送出口 702 から放出させて球発射ユニット 550 に供給す

50

るためのものである。球送可動部材 705 を、右方及び前後に解放されたコ字状で底壁が前方へ向かって傾斜しており遊技球 B を一つのみ収容可能な球受部 705 a と、球受部 705 a の左端から左方へ延出している棹部 705 b と、棹部 705 b の左端において前後に貫通しておりユニットカバー 710 の第一軸ピン 710 a が相対回転可能に挿入される軸受部 705 c と、軸受部 705 c と同軸上で右方へ扇状に設けられている可動ギア部 705 d とコ字状の球受部 705 a の上部を形成している球止部 705 e と、を有している。

【0425】

球送ソレノイド 706 は、球送可動部材 705 を可動させて球送通路 703 内の遊技球 B を一つずつ球送出口 702 から球発射ユニット 550 に供給するためのものである。球送ソレノイド 706 は、ユニットベース 709 とユニットカバー 710 との間において、通電により磁力が発生する磁極部を下方へ向けた状態で、正面視左上隅に設けられている。詳細は後述するが、球送ソレノイド 706 は、発射ソレノイド 553 と関連して、所定の発射シーケンスに基づいてハード的に一連の動作をする。

【0426】

球送中継基板 707 は、発射手前センサ 704 及び球送ソレノイド 706 と、枠制御基板 740 との接続を中継するためのものである。球送中継基板 707 は、ユニットベース 709 とユニットカバー 710 の間で、発射手前センサ 704 の右方に設けられている。

この球送中継基板 707 に

【0427】

伝達部材 708 は、球送可動部材 705 が可動するように球送ソレノイド 706 のプランジャの進退を伝達させるものである。伝達部材 708 は、球送ソレノイド 706 の磁極部に磁着可能な板金 708 a が取付けられている板金保持部 708 b と、板金保持部 708 b から右方へ延出している棹部 708 c と、棹部 708 c の右端において前後に貫通しておりユニットカバー 710 の第二軸ピン 710 b が相対回転可能に挿入される軸受部 708 d と、軸受部 708 d と同軸上で左方へ扇状に設けられており球送可動部材 705 の可動ギア部 705 d と噛合する駆動ギア部 708 e と、を有している。

【0428】

ユニットベース 709 は、後方へ開放された箱状に形成されており、前面の中央下寄りの部位に球送出口 702 が前後に貫通して設けられている。ユニットベース 709 は、ユニットカバー 710 と協働して、球送通路 703 を形成していると共に、発射手前センサ 704、球送可動部材 705、球送ソレノイド 706、球送中継基板 707、伝達部材 708、を保持している。

【0429】

ユニットベース 709 は、上面において左右方向に離隔して下方へ凹んでいるツマミ部 709 a と、前面の右下隅に設けられている弾性爪 709 b と、を有している。ツマミ部 709 a は、作業者が上方から摘まめるように形成されており、球送ユニット 700 を本体枠 4 の本体枠ベース 501 から上方へ取外す際に使用される。ツマミ部 709 a は、互いに近接している側面が、蟻溝状に形成されており、下方へ向かうに従って接近するように傾斜している。ツマミ部 709 a の側面には、前後に延びた突条が上下に並んで複数設けられている。弾性爪 709 b は、球送ユニット 700 を本体枠ベース 501 の球送ユニット取付部 501 k に取付けた状態にすると、球送ユニット取付部 501 k の係止孔に係止されて上方へ取外せないようにするためのものである。

【0430】

球送ユニット 700 を本体枠ベース 501 から取外す場合は、ベース壁部 501 b の係止孔を貫通して前方へ臨んでいる弾性爪 709 b を後方へ押圧して弾性変形させると共に、上面に設けられているツマミ部 709 a を摘まんで引き上げることで、本体枠ベース 501 の球送ユニット取付部 501 k から上方へ取外すことができる。

【0431】

ユニットカバー 710 は、正面視中央から右上の部位に球供給口 701 が前後に貫通し

10

20

30

40

50

て設けられている。ユニットカバー 710 は、ユニットベース 709 と協働して、球送通路 703 を形成していると共に、発射手前センサ 704、球送可動部材 705、球送ソレノイド 706、球送中継基板 707、伝達部材 708、を保持している。ユニットカバー 710 は、正面視左下隅付近に、円柱状に前方へ突出している第一軸ピン 710a 及び第二軸ピン 710b を、有している。第一軸ピン 710a は、球送可動部材 705 の軸受部 705c に挿入することで、球送可動部材 705 を回転（回動）可能に支持することができる。第二軸ピン 710b は、伝達部材 708 の軸受部 708d に挿入することで、伝達部材 708 を回転（回動）可能に支持することができる。

【0432】

本実施形態の球送ユニット 700 は、組立てた状態では、球送可動部材 705 の軸受部 705c に第一軸ピン 710a が挿入されていると共に、伝達部材 708 の軸受部 708d に第二軸ピン 710b が挿入されており、球送可動部材 705 の可動ギア部 705d と伝達部材 708 の駆動ギア部 708e とが互いに噛合している。この状態では、球送可動部材 705 の右端の球受部 705a が、球送通路 703 内における球送出口 702 の後方の上下に延びている部位に位置しており、軸受部 705c を中心として球送可動部材 705 が回動すると、球受部 705a が球送通路 703 における上下に延びている部位を上下に移動する。

【0433】

球送ユニット 700 は、通常の状態では、球送ソレノイド 706 が非通電（OFF）となっている。そのため、伝達部材 708 の板金 708a が重力により球送ソレノイド 706 の磁極部から下方へ離れた状態となっている。この状態では、球送可動部材 705 の球受部 705a の下面が、球送通路 703 の下流端の底壁と当接し、球受部 705a の前端開口が球送出口 702 と一致していると共に、球受部 705a の右端開口が球送通路 703 と一致していない。従って、上流から球受部 705a へ向かって流通してきた遊技球 B は、球受部 705a のコ字状の上部の球止部 705e に当接して球受部 705a に受けられることはない。一方、球受部 705a に受けられている遊技球 B は、球受部 705a の底壁の傾斜により前方へ転動して球送出口 702 から前方へ放出される。

【0434】

球送可動部材 705 の球止部 705e は、遊技球 B が当接して球送りを停止させている状態では、図 57 に示すように、球送可動部材 705 の回転中心と当接している遊技球 B の中心とを結んだ軸線上に位置している。これにより、球止部 705e に作用する遊技球 B からの球圧を、第一軸ピン 710a により受けることができるため、球送ユニット 700 までに貯留されている複数の遊技球 B の球圧により、球送可動部材 705 が回転して球発射ユニット 550 側へ落下してしまうことを防止することができる。

【0435】

また、通常の状態において、球止部 705e を、第一軸ピン 710a の中心と球止されている遊技球 B の中心とを結んだ軸線上に位置させているため、ドツキゴトや周囲からの振動が作用することで、球止部 705e に当接している遊技球 B が上下に振動しても、遊技球 B の振動に合わせて球止部 705e が追従するように球送可動部材 705 を、第一軸ピン 710a を中心にして回転させることができ、球止部 705e による球止が解除されてしまうことを防止することができる。これにより、ドツキゴト等により球止部 705e による球止が解除された遊技球 B が球発射ユニット 550 を介してファールユニット 570 に排出されて、ファール球として持ち球数に加算されてしまうことを防止することができる。

【0436】

この通常の状態で、球送ソレノイド 706 に通電（ON）されると、球送ソレノイド 706 の磁極部に発生した磁力により伝達部材 708 の板金 708a が上方の磁極部へ吸い寄せられ、伝達部材 708 がその軸受部 708d を中心にして時計回りの方向へ回動することとなる。伝達部材 708 が時計回りの方向へ回動すると、伝達部材 708 の駆動ギア部 708e と噛合している球送可動部材 705 の可動ギア部 705d により、球送可動部

10

20

30

40

50

材 705 がその軸受部 705 c を中心にして反時計回りの方向へ回転することとなり、球受部 705 a が上方へ移動することとなる。

【0437】

球送可動部材 705 の球受部 705 a が上方へ移動すると、球受部 705 a の前端開口が球送出口 702 と一致していない状態になると共に、球受部 705 a の右端開口が球送通路 703 と一致した状態となり、球送通路 703 から遊技球 B が球受部 705 a に受け取られる。この状態では、球受部 705 a の右端開口が球送出口 702 と一致していないため、球受部 705 a に受けられた遊技球 B が前方へ転動して球送出口 702 から放出されることはない。また、球受部 705 a は、遊技球 B を一つのみ収容可能な大きさとして

10

【0438】

その後、球送ソレノイド 706 の通電が停止 (OFF) されると、球送ソレノイド 706 の磁極部からの伝達部材 708 の板金 708 a に対する吸着が解除される。この際に、球送可動部材 705 の球受部 705 a に遊技球 B が受けられているため、遊技球 B の重さにより球受部 705 a が下方へ移動するように、球送可動部材 705 がその軸受部 705 c を中心にして時計回りの方向へ回転すると共に、球送可動部材 705 の可動ギア部 705 d と噛合している駆動ギア部 708 e を介して伝達部材 708 がその軸受部 708 d を中心にして反時計回りの方向へ回転し、通常の状態に復帰する。

【0439】

20

そして、球送ユニット 700 が通常の状態に復帰すると、球送可動部材 705 の球受部 705 a の前端開口が球送出口 702 と一致するため、球受部 705 a に受けられていた遊技球 B が前方へ転動して球送出口 702 から球発射ユニット 550 へ放出されることとなる。

【0440】

このように、本実施形態の球送ユニット 700 によれば、球送ソレノイド 706 を ON・OFF することで、遊技球 B を一つずつ球発射ユニット 550 へ送ることができる。

【0441】

[4-7. 球受トレイ]

本体枠 4 における球受トレイ 720 について、主に図 6 及び図 7、図 20、等を参照して説明する。球受トレイ 720 は、循環球経路ユニット 600 の下方に設けられており、循環球経路ユニット 600 の球抜口 613 p から排出された遊技球 B を受けるためのものである。球受トレイ 720 は、上方へ開放された容器状に形成されており、底壁が前方へ向かって低くなるように傾斜している。

30

【0442】

球受トレイ 720 は、本体枠ベース 501 におけるトレイ挿入凹部 501 f に前方から挿入されて取付けられている。球受トレイ 720 は、左右両側壁に弾性爪 721 を有しており、本体枠ベース 501 に取付けた状態で、弾性爪 721 が本体枠ベース 501 の係止爪 501 n に係止されて、前方へ抜けることはない。球受トレイ 720 を取外す場合、弾性爪 721 を球受トレイ 720 の内側へ弾性変形させることで、係止が解除され、前方へ引き出すことが可能となる。

40

【0443】

球受トレイ 720 を本体枠ベース 501 のトレイ挿入凹部 501 f に取付ける場合は、トレイ挿入凹部 501 f の前方から球受トレイ 720 を後方へ移動させて、トレイ挿入凹部 501 f 内に挿入する。この際に、係止爪 501 n の前端が鋸状に傾斜しているため、係止爪 501 n に前方から球受トレイ 720 の弾性爪 721 が当接すると、鋸状の傾斜により弾性爪 721 が内側に弾性変形し、球受トレイ 720 をトレイ挿入凹部 501 f に挿入させることができる。そして、球受トレイ 720 の弾性爪 721 が係止爪 501 n の部位を通り過ぎて係止爪 501 n との当接がなくなると、弾性変形していた弾性爪 721 が元の状態に戻り、係止爪 501 n に係止されて球受トレイ 720 の前方へのスライドを阻

50

止している状態となる。

【0444】

この球受トレー720は、前端側が低くなるように傾斜しているトレー挿入凹部501fの底壁に載置されるため、循環球経路ユニット600の球抜口613pから排出された遊技球Bが貯留されて重くなると、底壁の傾斜により前方へスライドしようとするが、弾性爪721と係止爪501nとの係止によりスライドが阻止される。そして、弾性爪721による係止爪501nへの係止を解除すると、貯留されている遊技球Bの重量により球受トレー720が前方へ自動的にスライドし、球受トレー720をトレー挿入凹部501fから簡単に取り出すことができる。

【0445】

なお、図示は省略するが、本実施形態の球送ユニット700は、本体枠4に取付けた状態で、本体枠ベース501のベース壁部501bを前方から貫通するようにして球送中継基板707に、配線コネクタが接続されるため、配線コネクタを接続した状態で球送ユニット取付部501kから上方へ取外そうとしても、配線コネクタが干渉して取外せないように構成されている。

【0446】

また、球送ユニット700を本体枠4に取付けてパチンコ機1に組立てた状態では、球送ユニット700の上方に遊技盤5の遊技パネル1100が位置しており、球送ユニット700が上方へ抜けることはない。また、本体枠4の球送ユニット取付部501kに対する球送ユニット700の上方からの挿入が不完全な状態で、遊技盤挿入部502に前方から遊技盤5を挿入すると、球送ユニット700の上部が遊技盤5（遊技パネル1100）により下方へ押圧されて、完全に挿入させることができる。

【0447】

〔4-8. 枠基板ユニット〕

本体枠4における枠基板ユニット730について、主に図17及び図18、図58乃至図60等を参照して説明する。図58は、外枠に対して本体枠を開くと共に裏カバー及び枠基板ユニットを開いた状態で示す斜視図である。図59は、外枠及び本体枠における枠基板ユニットの部位を拡大して示す説明図である。図60は、枠基板ユニットを開いた状態で本体枠の後側を示す参考写真である。枠制御基板740は、詳細は後述するが、持ち球数表示部140での持ち球数の表示、計数ボタンスイッチ180に操作による精算処理、球発射ユニット550、球揚上ユニット650、球送ユニット700、等の制御や、循環球経路ユニット600における遊技球Bの管理（監視）、等を行うためのものである。

【0448】

枠基板ユニット730は、本体枠ベースユニット500における本体枠ベース501のベース壁部501bの後方の部位に開閉可能に取付けられる。枠基板ユニット730は、枠制御基板740と、電源基板750と、インターフェース基板760と、遊技球貸出装置接続端子板765と、を備えている。

【0449】

また、枠基板ユニット730は、本体枠ベースユニット500の後側に開閉可能に取付けられるユニットベース770と、ユニットベース770の後側に取付けられ枠制御基板740を収容している枠制御基板ボックス771と、枠制御基板ボックス771とユニットベース770との間に取付けられ電源基板750を収容している電源基板ボックス772と、枠制御基板ボックス771の正面視左方においてユニットベース770に取付けられインターフェース基板760及び遊技球貸出装置接続端子板765を収容しているインターフェース基板ボックス773と、ユニットベース770を本体枠ベースユニット500に対して開閉不能に固定するためのナイラッチ774と、を備えている。ナイラッチ774は、上述したナイラッチ694と同じ構成であり、その構成についての詳細な説明は省略する。

【0450】

枠制御基板740は、図示は省略するが、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶し

10

20

30

40

50

ているROM、一時的にデータを記憶するためのRAM、処理プログラムやコマンドを実行させるCPU、等を備えている。

【0451】

枠制御基板740は、枠制御基板740は、RAMに記憶されている情報を消去するためのRAMクリアスイッチ741と、封入されている遊技球Bを循環球経路ユニット600の球抜口613pから外部（球受トレイ720）へ抜く際に使用する球抜スイッチ742と、RAM等に記憶されている遊技者の持ち球数をクリアすると共に扉枠3の持ち球数表示部140での表示をクリアするための球数記憶・表示クリアスイッチ743と、を有している（図63を参照）。

【0452】

枠制御基板740には、遊技盤5に設けられている後述する主制御基板1310が双方向通信で接続されていると共に、遊技球貸出装置接続端子板765が双方向通信で接続されている。枠制御基板740は、遊技球貸出装置接続端子板765を介して遊技球貸出装置8に接続されている。

【0453】

枠制御基板740には、扉枠3の持ち球数表示部140、発射停止スイッチ161、ハンドルタッチセンサ162、ハンドル回転センサ163、計数ボタンスイッチ180、が接続されている。

【0454】

また、枠制御基板740には、本体枠4の扉開放スイッチ507、枠開放スイッチ508、発射ソレノイド553、発射減算センサ554、アウト球センサ605、セーフ球センサ606、ファール球センサ607、循環球過少センサ621、循環球過多センサ622、揚上入口センサ653、揚上出口センサ654、揚上モータ664、揚上モータインデックスセンサ666、球磨モータ688、発射手前センサ704、球送ソレノイド706、が接続されている。

【0455】

電源基板750は、枠制御基板740や主制御基板1310、周辺制御基板1510等に、所定電圧の電力を供給するためのものである。電源基板750の後面の右端付近に電源スイッチ751が設けられている。この電源スイッチ751は、操作できるように電源基板ボックス772から後方へ露出している。

【0456】

インターフェース基板760は、枠制御基板740と、扉枠3側や遊技盤5側に設けられている各種の中継基板との接続を中継するためのものである。

【0457】

遊技球貸出装置接続端子板765は、枠制御基板740と遊技球貸出装置8との接続を中継するためのものである。

【0458】

ユニットベース770は、左右に長く形成されており、左端に本体枠ベースユニット500の本体枠スピーカボックス504の後面に設けられている枠基板ユニット軸支部504dに軸支されるヒンジ軸770aが設けられていると共に、右端に二つのナイラッチ774が操作部774aを後方へ向けて取付けられている。

【0459】

ユニットベース770は、平面視において左端から左右方向の全長に対して1/4の長さで右方へ延出している後面部770bと、後面部770bの右端から前方へ短く延出している繋部770cと、繋部770cの前端から右端まで延出している前面部770dと、を有している。これにより、ユニットベース770は、後面部770bと前面部770dとの間において前後方向の段差を有している。

【0460】

ユニットベース770の後面部770bの後側には、インターフェース基板ボックス773が着脱可能に取付けられる。一方、ユニットベース770の前面部770dの後側に

10

20

30

40

50

は、電源基板ボックス 772 が着脱可能に取付けられると共に、電源基板ボックス 772 の後側に枠制御基板ボックス 771 が着脱可能に取付けられる。

【0461】

また、ユニットベース 770 は、枠制御基板ボックス 771 及び電源基板ボックス 772 が取付けられる部位よりも上側に、左右に延びていると共に後方から前方へ向かって凹んでいる電源ハーネス収容部 770e が設けられている。この電源ハーネス収容部 770e は、ヒンジ軸 770a に近い左端付近の部位が広く形成されている。電源ハーネス収容部 770e には、ガイドリブが設けられており、束ねた状態の電源ハーネス PH（図 60 を参照）を収容することができる。これにより、枠基板ユニット 730 を本体枠ベースユニット 500 に取付けるまでの組立ての際に、電源ハーネス PH（電源コード）が邪魔になることはなく、組立作業の効率を向上させることができる。

10

【0462】

また、図 59 に示すように、電源ハーネス収容部 770e の後方の一部を、裏カバー 505 の下端の一部と重なるようにしているため、本体枠 4 等を搬送している時に、電源ハーネス PH がフリーの状態になっても、裏カバー 505 に当接することにより電源ハーネス PH の飛び出しを抑えることができ、電源ハーネス PH が飛び出して不慮の引っ掛かり等による破損を防止することができる。

【0463】

本実施形態の枠基板ユニット 730 は、通常の状態（使用状態）では、ユニットベース 770 の左端に設けられているヒンジ軸 770a が本体枠ベースユニット 500 の枠基板ユニット軸支部 504d に軸支されていると共に、ユニットベース 770 の右端に取付けられているナイラッチ 774 が本体枠ベース 501 のベース壁部 501b の後面に設けられている支持突部 501r に取付けられている。この状態では、枠基板ユニット 730 が、ベース壁部 501b の後側に取付けられている循環球経路ユニット 600 や球揚上ユニット 650 の後方を覆っており、それらに対してアプローチ不能としている。

20

【0464】

また、通常の状態では、図 20 に示すように、枠基板ユニット 730 におけるユニットベース 770 の前面部 770d、電源基板ボックス 772、枠制御基板ボックス 771、が本体枠スピーカボックス 504 におけるボックス拡張部 504c の上方に位置している。この際に、前面部 770d 及び電源基板ボックス 772 が、枠制御基板ボックス 771 よりも上下が短く形成されているため、電源基板ボックス 772 とボックス拡張部 504c との間に、配線等を収容可能な空間が形成されている。

30

【0465】

更に、通常の状態では、図 59 に示すように、上側のナイラッチ 774 の後に裏カバー 505 の前端が位置しており、ナイラッチ 774 の操作部 774a を引けないように構成されている。また、通常の状態では、裏カバー 505 の下部が枠基板ユニット 730 の後方と重なっている。これにより、裏カバー 505 を本体枠ベース 501 から開いた状態にしないと、裏カバー 505 が干渉（当接）して枠基板ユニット 730 を後方へ開くことができない（開くことが阻止される）ように構成されている。

【0466】

従って、通常の状態において、何らかの理由によりナイラッチ 774 のロックが解除されて、枠基板ユニット 730 が後方へヒンジ回転しようとしても、その後方に裏カバー 505 の下部が重なるように位置しているため、枠基板ユニット 730 がヒンジ回転して本体枠ベース 501 から開くことを阻止することができる。これにより、枠基板ユニット 730 が本体枠ベース 501 から開いている状態で、本体枠 4 を外枠 2 から開くことにより、枠基板ユニット 730 が外枠 2 に接触して枠基板ユニット 730 が破損してしまうことを回避させることができる。

40

【0467】

この通常の状態から、本体枠 4 の後側における循環球経路ユニット 600 や球揚上ユニット 650 等を確認する場合は、まず、外枠 2 に対して本体枠 4 を前方へ開いた状態にす

50

る。そして、裏カバー５０５を本体枠ベース５０１から後方へ開いた上で、ナイラッチ７７４の操作部７７４ａを後方へ引いてロックを解除すると、ユニットベース７７０の右端側の支持突部５０１ｒとの取付けが外れ、左端のヒンジ軸７７０ａを中心にしてヒンジ回転させることで、枠基板ユニット７３０を後方へ開くことが可能となる。この枠基板ユニット７３０を後方へ開くことで、ベース壁部５０１ｂの後側に取付けられている循環球経路ユニット６００や球揚上ユニット６５０が現れることとなり、それらに対するアプローチが可能となる（図５８及び図６０を参照）。

【０４６８】

枠基板ユニット７３０を後方へ開いた状態では、図６０に示すように、本体枠ベース５０１が黒色の不透明であるのに対して、本体枠スピーカボックス５０４、循環球経路ユニット６００、球揚上ユニット６５０、等が透明な部材により構成されており、それらの内部を外側から視認（確認）することができる。

【０４６９】

枠基板ユニット７３０を後方へ開いた状態から、通常の状態に戻すには、上記とは逆の手順を行うことで、通常の状態に戻すことができる。

【０４７０】

ところで、枠基板ユニット７３０を本体枠ベース５０１から開いた後に、通常の状態に戻す際に、先に裏カバー５０５を本体枠ベース５０１に対して閉じると、枠基板ユニット７３０を閉じようとしても、枠基板ユニット７３０が裏カバー５０５に干渉（当接）して閉じることができない。また、枠基板ユニット７３０が開いている状態（裏カバー５０５が開いている状態）で、本体枠４を外枠２に対して閉じようとする、枠基板ユニット７３０や裏カバー５０５が外枠２に干渉（当接）して閉じることが阻止される。これにより、枠基板ユニット７３０の閉め忘れを知らせることができる。

【０４７１】

また、枠基板ユニット７３０を本体枠ベース５０１に対して閉じた後に、ナイラッチ７７４の操作部７７４ａを押し忘れ（ロックし忘れ）ても、裏カバー５０５を本体枠ベース５０１に対して閉じると、裏カバー５０５における右下の前端がナイラッチ７７４の操作部７７４ａに後方から当接し、操作部７７４ａを押圧してロックすることができる。

【０４７２】

〔４－９．錠ユニット〕

本体枠４における錠ユニット７８０について、主に図６及び図７等を参照して説明する。錠ユニット７８０は、本体枠ベースユニット５００における本体枠ベース５０１の正面視右端縁に沿って後方から取付けられている。錠ユニット７８０は、外枠２と本体枠４及び扉枠３と本体枠４の間を施錠するためのものである。

【０４７３】

錠ユニット７８０は、本体枠ベース５０１のシリンダ挿通口５０１ｍを後方から貫通して前端が前方へ突出する筒状の錠シリンダ７８１と、錠シリンダ７８１の前端面に設けられている鍵穴７８２と、鍵穴７８２に対応する鍵を挿入して所定方向へ回動させると扉枠３と本体枠４との施錠が解除される扉枠ロック爪７８３と、鍵穴７８２に対応する鍵を挿入して上記とは判定方向へ回動させると本体枠４と外枠２との施錠が解除される外枠ロック爪７８４と、を有している。

【０４７４】

〔５．遊技盤の簡単な説明〕

パチンコ機１の遊技盤５について、後述する図１０３等で示す遊技盤５と同じ盤面構成であり、ここでは図８を参照して簡単に説明する。遊技盤５は、遊技球Ｂが打ち込まれる遊技領域５ａ内に、遊技球Ｂの受入れにより特典が付与される一般入賞口２００１、第一始動口２００３、第二始動口２００４、大入賞口２００５、等の入賞口が設けられており、入賞口に遊技球Ｂが受入れられるように遊技者がハンドル１６０を操作して遊技球Ｂの打込みを楽しませるためのものである。遊技盤５は、本体枠４の遊技盤挿入部５０２に前側から着脱可能に取付けられる。遊技盤５は、パチンコ機１に組立てた状態で、扉枠３の

10

20

30

40

50

遊技窓 101 を通して遊技者側から視認可能とされ、遊技者がハンドル 160 を操作することにより遊技球 B が打込まれる遊技領域 5 a を有している。

【0475】

遊技盤 5 は、遊技領域 5 a の外周を区画し外形が正面視略四角形状とされた前構成部材 1000 と、前構成部材 1000 の後側に取付けられており遊技領域 5 a の後端を区画する板状の遊技パネル 1100 と、遊技パネル 1100 の前面における遊技領域 5 a 内において遊技球 B と当接可能に所定のゲージ配列で植設されている複数の障害釘（図示は省略）と、を備えている。

【0476】

遊技盤 5 の前構成部材 1000 は、全体が透明に形成されている。前構成部材 1000 は、正面視の外形が略正方形とされ、内形が略円形状に前後方向へ貫通しており、内形の内周によって遊技領域 5 a の外周を区画している。前構成部材 1000 は、正面視で左右方向中央から左寄りの下端から時計回りの周方向へ沿って円弧状に延び正面視左右方向中央上端を通り過ぎて右斜め上部まで延びた外レール 1001 と、外レール 1001 に略沿って前構成部材 1000 の内側に配置され正面視左右方向中央下部から正面視左斜め上部まで円弧状に延びた内レール 1002 と、内レール 1002 の下端の正面視右側で遊技領域 5 a の最も低くなった位置に形成されており後方へ向かって低くなるように傾斜しているアウト誘導部 1003 と、を備えている。

【0477】

また、前構成部材 1000 は、アウト誘導部 1003 の正面視右端から前構成部材 1000 の右辺付近まで右端側が僅かに高くなるように直線状に傾斜している右下レール 1004 と、右下レール 1004 の右端から前構成部材 1000 の右辺に沿って外レール 1001 の上端の下側まで延びており上部が前構成部材 1000 の内側へ湾曲している右レール 1005 と、右レール 1005 の上端と外レール 1001 の上端とを繋いでおり外レール 1001 に沿って転動して来た遊技球 B が当接する衝止部 1006 と、を備えている。

【0478】

また、前構成部材 1000 は、内レール 1002 の上端に回動可能に軸支され、外レール 1001 との間を閉鎖するように内レール 1002 の上端から上方へ延出した閉鎖位置と正面視時計回りの方向へ回動して外レール 1001 との間を開放した開放位置との間でのみ回動可能とされると共に閉鎖位置側へ復帰するように図示しないバネによって付勢された逆流防止部材 1007 を、備えている。

【0479】

更に、前構成部材 1000 は、枠内における正面視左右方向中央下部で、アウト誘導部 1003 の後端において前後に貫通しているアウト口 1008 を備えている。アウト口 1008 に受入れられた遊技球 B は、遊技領域 5 a に戻されることなく遊技パネル 1100 の後方において遊技盤 5 から下方（循環球経路ユニット 600 のアウト球受口 600 a）へ排出される。

【0480】

遊技盤 5 は、遊技パネル 1100 の後方に設けられており遊技球 B を遊技領域 5 a 内へ打込むことで行われる遊技内容を制御する主制御基板 1310 と、主制御基板 1310 からの制御信号に基づいて遊技状況を表示し前構成部材 1000 の左上隅に遊技者側へ視認可能に取付けられている機能表示ユニット 1400 と、を備えている。

【0481】

また、遊技盤 5 は、遊技パネル 1100 の後方に設けられている周辺制御基板 1510 と、遊技パネル 1100 の後方で正面視において遊技領域 5 a の中央に配置されており所定の演出画像を表示可能な演出表示装置 1600 と、遊技パネル 1100 の前面に取付けられる表ユニット 2000 と、遊技パネル 1100 の後面に取付けられる裏ユニット 3000 と、を備えている。

【0482】

遊技盤 5（表ユニット 2000）には、遊技領域 5 a 内に打込まれた遊技球 B を受入可

10

20

30

40

50

能としており常時開口している複数の一般入賞口 2001 と、遊技領域 5 a 内の所定位置に設けられており遊技球 B が通過可能なゲート 2010 と、遊技領域 5 a 内の所定位置に設けられており遊技球 B の受入れにより第一特別図柄及び第二特別図柄の抽選が行われる第一始動口 2003 及び第二始動口 2004 と、第一始動口 2003 や第二始動口 2004 への遊技球 B の受入れにより抽選された特別図柄の抽選結果に応じて遊技球 B の受入が可能となる大入賞口 2005 と、を備えている。

【0483】

第一始動口 2003 は、遊技領域 5 a 内の中央に設けられている枠状のセンター役物 2500 の下方でアウト口 1008 の直上に設けられている。第二始動口 2004 は、アタッカユニット 2400 に設けられており、ゲート 2010 を遊技球 B が通過することにより抽選された普通図柄の抽選結果に応じて遊技球 B を受入可能に開閉する。

10

【0484】

大入賞口 2005 は、遊技領域 5 a 内における右下隅に取付けられているアタッカユニット 2400 に設けられている。

【0485】

また、遊技盤 5 には、一般入賞口 2001 に受入れられた遊技球 B を検知する一般入賞口センサ 3001 と、ゲート 2010 を通過している遊技球 B を検知するゲートセンサ 2011 と、第一始動口 2003 に受入れられた遊技球 B を検知する第一始動口センサ 2101 と、第二始動口 2004 に受入れられた遊技球 B を検知する第二始動口センサ 2401 と、大入賞口 2005 に受入れられた遊技球 B を検知する大入賞口センサ 2402 と、を備えている（図 63 を参照）。

20

【0486】

一般入賞口 2001 に受入れられた遊技球 B は、遊技パネル 1100 の後方において一般入賞口センサ 3001 に検知された上で、遊技盤 5 から下方の循環球経路ユニット 600 におけるセーフ球受口 600b に排出される。第一始動口 2003 に受入れられた遊技球 B は、遊技パネル 1100 の後方において第一始動口センサ 2101 に検知された上で、遊技盤 5 から下方の循環球経路ユニット 600 におけるセーフ球受口 600b に排出される。第二始動口 2004 に受入れられた遊技球 B は、遊技パネル 1100 の後方において第二始動口センサ 2401 に検知された上で、遊技盤 5 から下方の循環球経路ユニット 600 におけるセーフ球受口 600b に排出される。大入賞口 2005 に受入れられた遊技球 B は、遊技パネル 1100 の後方において大入賞口センサ 2402 に検知された上で、遊技盤 5 から下方の循環球経路ユニット 600 におけるセーフ球受口 600b に排出される。

30

【0487】

主制御基板 1310 は、パチンコ機 1 において遊技領域 5 a 内での遊技球 B を使用した遊技の制御を行うものである。主制御基板 1310 は、本体枠 4 に設けられている枠制御基板 740 に対して双方向通信で接続されていると共に、周辺制御基板 1510 に対して出力信号のみの一方向で接続されている。

【0488】

主制御基板 1310 は、一般入賞口センサ 3001、ゲートセンサ 2011、第一始動口センサ 2101、第二始動口センサ 2401、大入賞口センサ 2402、等からの遊技球 B の検知信号が入力される。また、主制御基板 1310 は、第二始動口 2004 を開閉するための始動口ソレノイド 2412、大入賞口 2005 を開閉するためのアタッカソレノイド 2414、等へ駆動信号を出力する。

40

【0489】

主制御基板 1310 は、一般入賞口 2001 に受入れられた遊技球 B が一般入賞口センサ 3001 に検知されると、所定数（例えば、10 個）の賞球コマンドを出力する。これは従来のパチンコ機と変わらないため主制御基板 1310 のソフトウェアを変更しなくても良い。この賞球コマンド受け付けると枠制御基板 740 では、持ち球加算信号と解釈する。また、第一始動口 2003 に受入れられた遊技球 B が第一始動口センサ 2101 に検知

50

されると、所定数（例えば、１個）の賞球コマンドを出力する。また、第二始動口２００４に受入れられた遊技球Ｂが第二始動口センサ２４０１に検知されると、所定数（例えば、１個）の賞球コマンドを出力する。更に、大入賞口２００５に受入れられた遊技球Ｂが大入賞口センサ２４０２に検知されると、所定数（例えば、１０個、または、１３個）の賞球コマンドを出力する。

【０４９０】

また、主制御基板１３１０は、普通図柄の抽選結果や特別図柄の抽選結果等の信号を、周辺制御基板１５１０へ出力する。

【０４９１】

機能表示ユニット１４００は、主制御基板１３１０からの信号に基づき複数のＬＥＤを用いて、遊技状態（遊技状況）や、普通図柄の抽選結果や特別図柄の抽選結果等を表示するものである。

【０４９２】

機能表示ユニット１４００は、詳細な図示は省略するが、遊技状態を表示する三つのＬＥＤからなる状態表示器と、ゲート２０１０での遊技球Ｂの通過により抽選される普通図柄の抽選結果を表示する二つのＬＥＤからなる普通図柄表示器と、ゲート２０１０での遊技球Ｂの通過により抽選される普通図柄の保留数を表示する二つのＬＥＤからなる普通保留表示器と、を備えている。

【０４９３】

また、機能表示ユニット１４００は、第一始動口２００３への遊技球Ｂの受入れにより抽選された第一特別図柄の抽選結果を表示する八つのＬＥＤからなる第一特別図柄表示器と、第一始動口２００３への遊技球Ｂの受入れに係る保留数を表示する二つのＬＥＤからなる第一特別保留数表示器と、第二始動口２００４への遊技球Ｂの受入れにより抽選された第二特別図柄の抽選結果を表示する八つのＬＥＤからなる第二特別図柄表示器と、第二始動口２００４への遊技球Ｂの受入れに係る保留数を表示する二つのＬＥＤからなる第二特別保留数表示器と、を備えている。

【０４９４】

更に、機能表示ユニット１４００は、特別図柄（第一特別図柄又は第二特別図柄）の抽選結果が「当り」等の時に、大入賞口２００５の開閉パターンの繰返し回数（ラウンド数）を表示する五つのＬＥＤからなるラウンド表示器、を備えている。

【０４９５】

この機能表示ユニット１４００では、備えられているＬＥＤを、適宜、点灯、消灯、及び、点滅、等させることにより、保留数や図柄等を表示することができる。

【０４９６】

周辺制御基板１５１０は、演出表示装置１６００の後側に取付けられている。周辺制御基板１５１０は、主制御基板１３１０から送られた信号に基づいて、演出表示装置１６００に演出画像を表示させたり発光演出や可動演出等を実行させたりするものである。

【０４９７】

〔６．遊技球の流れ〕

続いて、パチンコ機１における遊技球Ｂの流れについて、主に図６１及び図６２等を参照して説明する。図６１は、本体枠の後面側における遊技球の各種通路を背面から示す説明図である。図６２は、本体枠における遊技球の流れを模式的に示す説明図である。

【０４９８】

本実施形態のパチンコ機１は、遊技者がハンドル１６０を操作していない状態では、図６２に示すように、多数（例えば、４０～６０個）の循環する遊技球Ｂが本体枠４における遊技盤５よりも下方の部位において貯留されている。本体枠４における遊技球Ｂの循環経路Ｒは、上流側から順に、ファールユニット５７０及び循環球経路ユニット６００、球揚上ユニット６５０、球送ユニット７００、球発射ユニット５５０、が設けられている。循環経路Ｒは、アウト球通路６０１、セーフ球通路６０２、ファール球通路６０３、球貯留通路６０４、球揚上入口通路６５１、球揚上出口通路６５２、等により構成されている

。

【0499】

循環経路 R を流通している遊技球 B を検知するための複数のセンサは、上流側から、セーフ球センサ 606、アウト球センサ 605、ファール球センサ 607、循環球過多センサ 622、循環球過少センサ 621、揚上入口センサ 653、揚上出口センサ 654、発射手前センサ 704、発射減算センサ 554、の順に設けられている。これら各種センサからの信号に基づいて、枠制御基板 740 において後述する様々な制御処理が実行される。

。

【0500】

遊技者がハンドル 160 を操作していない状態では、セーフ球センサ 606、アウト球センサ 605、ファール球センサ 607、循環球過多センサ 622、が OFF（非検知）の状態となっており、循環球過少センサ 621、揚上入口センサ 653、揚上出口センサ 654、発射手前センサ 704、発射減算センサ 554、が ON（検知）の状態となっている。

10

【0501】

本体枠 4 における循環経路 R 内では、多数の遊技球 B が一列に並んでいる状態で貯留されている。一列に並んでいる多数の遊技球 B は、先頭が球発射ユニット 550 における発射ユニットカバー 552 の球発射台 552b 上に位置しており、最後部が循環球経路ユニット 600 の球貯留通路 604 におけるゲージ部 620 の範囲内で、球抜シャッター 615 よりも上流側に位置している。

20

【0502】

循環経路 R において、球揚上ユニット 650 における揚上スパイラルシャフト 661 の上端と揚上出口センサ 654 との間の部位は、所定個数（例えば、5 個）の遊技球 B が並ぶ長さに対して所定個数よりも少ない特定個数（例えば、4 個）の遊技球 B が並んでいる。これは、揚上スパイラルシャフト 661 を原点復帰させる際に、遊技球 B が 1 個揚上されても、その揚上された遊技球 B を受け取るスペースを確保するためである。

【0503】

また、循環経路 R において、発射手前センサ 704 と揚上出口センサ 654 との間の部位は、所定個数（例えば、10 個）が並んでいる。これにより、揚上出口センサ 654 において遊技球 B の検知が OFF（非検知）になった後にも、球発射ユニット 550 において遊技球 B が発射され続けている場合、揚上スパイラルシャフト 661 の回転により遊技球 B が揚上されて補充されるまでの間に、発射される遊技球 B がなくなってしまうことを回避させることができる。

30

【0504】

そして、遊技者がハンドル 160 を操作して球発射ユニット 550 の発射ソレノイド 553 が駆動されると、発射ユニットカバー 552 における球発射台 552b に載置されていた遊技球 B が発射され、発射減算センサ 554 において遊技球 B の検知が非検知（OFF）となる。これにより、遊技者の持ち球数が 1 個減算される（後述の持ち球減算処理）。その後、球送ユニット 700 の球送ソレノイド 706 に所定時間通電され、球送可動部材 705 の球受部 705a が上下に移動して、1 個の遊技球 B が球発射台 552b に載置されて、発射減算センサ 554 が検知（ON）の状態となる。

40

【0505】

遊技者のハンドル 160 の操作により遊技球 B が 1 個ずつ発射されと、発射手前センサ 704 と揚上スパイラルシャフト 661 の上端との間（球揚上出口通路 652）に貯留されている複数の遊技球 B が 1 個ずつ減少し、やがて揚上出口センサ 654 において遊技球 B の検知が非検知（OFF）となる。そして、揚上出口センサ 654 が非検知になってから所定数（例えば、3 個）の遊技球 B が発射されると、球揚上ユニット 650 の揚上モータ 664 により揚上スパイラルシャフト 661 が回転を開始し、3 回転して 3 個の遊技球 B を球揚上出口通路 652 へ供給した後に停止する（後述の揚上モータ動作処理）。

【0506】

50

揚上モータ 6 6 4 により揚上スパイラルシャフト 6 6 1 が回転すると、球揚上入口通路 6 5 1 の下流端に位置している遊技球 B が、揚上スパイラルシャフト 6 6 1 の下端側へ移動して上方へ移動させられる。これにより、球揚上入口通路 6 5 1 及び球貯留通路 6 0 4 において並んでいる多数の遊技球 B が下流側へ流れることとなり、球貯留通路 6 0 4 に貯留されている遊技球 B が減少することとなる。

【0507】

球発射ユニット 5 5 0 から発射されて遊技盤 5 の遊技領域 5 a に打ち込まれた遊技球 B は、アウト口 1 0 0 8、又は、入賞口（一般入賞口 2 0 0 1、第一始動口 2 0 0 3、第二始動口 2 0 0 4、大入賞口 2 0 0 5）の何れかに受入れられる。遊技盤 5 のアウト口 1 0 0 8 に受入れられた遊技球 B は、遊技盤 5 から下方へ排出されて循環球経路ユニット 6 0 0 のアウト球受口 6 0 0 a に受け渡される。アウト球受口 6 0 0 a に受け渡された遊技球 B は、アウト球通路 6 0 1 を通ることでアウト球センサ 6 0 5 に検知され、球貯留通路 6 0 4 へ送られる。

10

【0508】

一方、遊技盤 5 の入賞口に受入れられた遊技球 B は、遊技盤 5 から下方へ排出されて循環球経路ユニット 6 0 0 のセーフ球受口 6 0 0 b に受け渡される。セーフ球受口 6 0 0 b に受け渡された遊技球 B は、セーフ球通路 6 0 2 を通ることでセーフ球センサ 6 0 6 に検知され、球貯留通路 6 0 4 へ送られる。

【0509】

アウト球センサ 6 0 5 により遊技球 B が検知されるとアウト球数がカウントされ、セーフ球センサ 6 0 6 により遊技球 B が検知されるとセーフ球数がカウントされる。これにより、正確な遊技球 B の出玉率を算出することが可能となる。なお、算出された出玉率は、主制御基板 1 3 1 0 に設けられている表示部（図示は省略）に表示される。この出玉率は、遊技状態に応じて変化するため、所定期間（例えば、単位時間当たり、所定時間当たり、一日当たり、等）内の出玉率として、「（所定期間内の入賞による持ち球の加算数－所定期間内のセーフ球数）÷所定期間内のアウト球数＝所定期間内の出玉率」のように算出する。

20

【0510】

ところで、球発射ユニット 5 5 0（球発射台 5 5 2 b）から発射されたにも関わらず遊技盤 5 の遊技領域 5 a に打ち込まれなかった遊技球 B は、ファール球としてファールユニット 5 7 0 により回収された後に、循環球経路ユニット 6 0 0 のファール球受口 6 0 0 c に受け渡される。そして、ファール球受口 6 0 0 c に受け渡された遊技球 B は、ファール球通路 6 0 3 を流通することでファール球センサ 6 0 7 に検知され、球貯留通路 6 0 4 へ送られる。ファール球センサ 6 0 7 により遊技球 B が検知されると、遊技者の持ち球数が 1 個加算される（後述の持ち球加算処理）。

30

【0511】

このように、本実施形態のパチンコ機 1 では、遊技球 B が、外部へ排出されたり外部から供給されたりすることなく封入されており、内部において循環することで、遊技者が遊技球 B に触れることはない。

【0512】

40

〔7. 各種制御処理〕

次に、本実施形態のパチンコ機 1 における枠制御基板 7 4 0 での各種の制御処理について、図 6 3 乃至図 7 6 等を参照して詳細に説明する。図 6 3 は、パチンコ機の制御構成を概略で示すブロック図である。図 6 4 は、発射許可処理を示すフローチャートである。図 6 5 は持ち球減算処理を示すフローチャートであり、図 6 6 はファール球による持ち球加算処理を示すフローチャートである。図 6 7 は、発射制御処理を示すフローチャートである。図 6 8 は、発射シーケンスにおける発射ソレノイドと球送ソレノイドとの動作を示すタイムチャートである。図 6 9（a）は図 6 7 とは異なる発射制御処理を示すフローチャートであり、（b）は（a）の発射制御処理の場合の持ち球減算処理を示すフローチャートである。

50

【0513】

また、図70は、賞球処理を示すフローチャートである。図71は揚上モータ動作処理を示すフローチャートであり、図72は揚上入口センサ及び揚上出口センサと揚上モータの動作との関係を示す表であり、図73は遊技球の発射動作と球揚上ユニットの動作との関係を示すグラフである。図74は、球揚上ユニットにおける球揚上機構の動作を示すグラフである。図75(a)はセキュリティ処理を示すフローチャートであり、(b)は(a)とは異なる実施形態のセキュリティ処理を示すフローチャートである。図76は、循環球過少センサ及び循環球過多センサとエラー報知との関係を示す表である。なお、図63では、主制御基板1310や周辺制御基板1510等に接続されているセンサ、ソレノイド、モータ、LED、等の電子部品の一部を省略して示している。

10

【0514】

パチンコ機1の主な制御構成は、図63に示すように、本体枠4に取付けられている枠制御基板740と、遊技盤5に取付けられている主制御基板1310及び周辺制御基板1510と、から構成されている。枠制御基板740は、主に遊技球Bの発射や循環、持ち球数、等の制御処理を行うものである。主制御基板1310は、主に遊技の制御処理を行うものである。周辺制御基板1510は、主に演出の制御処理を行うものである。

【0515】

枠制御基板740には、発射停止スイッチ161、ハンドルタッチセンサ162、ハンドル回転センサ163、計数ボタンスイッチ180、扉開放スイッチ507、枠開放スイッチ508、発射減算センサ554、アウト球センサ605、セーフ球センサ606、ファール球センサ607、循環球過少センサ621、循環球過多センサ622、揚上入口センサ653、揚上出口センサ654、揚上モータインデックスセンサ666、発射手前センサ704、RAMクリアスイッチ741、球抜スイッチ742、球数記憶・表示クリアスイッチ743、等からの信号が入力される。

20

【0516】

また、枠制御基板740は、持ち球数表示部140、発射ソレノイド553、揚上モータ664、球磨モータ688、球送ソレノイド706、等へ信号を出力する。

【0517】

更に、枠制御基板740は、遊技球貸出装置接続端子板765を介して遊技球貸出装置8から信号が入力されたり、信号を出力したりする。また、枠制御基板740は、主制御基板1310から信号が入力されたり、信号を出力したりする。

30

【0518】

主制御基板1310には、一般入賞口センサ3001、ゲートセンサ2011、第一始動口センサ2101、第二始動口センサ2401、大入賞口センサ2402、等からの信号が入力される。また、主制御基板1310は、始動口ソレノイド2412、アタッカソレノイド2414、周辺制御基板1510、等へ信号を出力する。

【0519】

なお、遊技球貸出装置8は、パチンコ機1の外部に設けられており、通信ネットワークを介して管理サーバ9へ信号を出力する。遊技球貸出装置8には、球貸ボタンスイッチ8a、返却ボタンスイッチ、枠制御基板740、等からの信号が入力される。また、遊技球貸出装置8は、表示部、枠制御基板740、等へ信号を出力する。

40

【0520】

〔7-1. 発射許可処理〕

発射許可処理について図64を参照して説明する。発射許可処理は、遊技球Bを発射すべきか否かを判断する処理である。発射許可処理が開始されると、まずステップS101において、遊技者がハンドル160に触れているか否かを確認し、遊技者がハンドル160に触れてハンドルタッチセンサ162がONの場合(YES)には、次のステップS102へ進む。ステップS101においてハンドルタッチセンサ162がOFFの場合(NO)には、ステップS107へ進み、枠制御発射許可信号をOFFにして処理を終了する。

50

【0521】

ステップS102では、発射停止スイッチ161がOFFになっているか否かを確認し、発射停止スイッチ161がOFFの場合には、YESとして次のステップS103へ進む。一方、ステップS102において発射停止スイッチ161がOFFの場合は、NOとしてステップS107へ進み、枠制御発射許可信号をOFFにして処理を終了する。

【0522】

ステップS103では、枠制御基板740が遊技球貸出装置接続端子板765を介して遊技球貸出装置8と接続されているか否かを確認し、遊技球貸出装置8に接続されている場合には、YESとして次のステップS104へ進む。一方、ステップS103において遊技球貸出装置8との接続が確認されない場合は、NOとしてステップS107へ進み、枠制御発射許可信号をOFFにして処理を終了する。

10

【0523】

ステップS104では、主制御基板1310からの主制御発射許可の有無(ON/OFF)を確認し、主制御発射許可が有る場合には、YESとして次のステップS105へ進む。一方、ステップS104において、主制御発射許可が無い場合は、NOとしてステップS107へ進み、枠制御発射許可信号をOFFにして処理を終了する。

【0524】

ここで、主制御発射許可がONとなる条件としては、「主制御基板1310におけるRAMエラーなど致命的なエラーが出ていないこと」、「磁気センサ、電波センサ、振動センサなどで、不正行為を検出していないこと」、「その他、遊技停止状態でないこと」、

20

【0525】

また、枠制御発射許可(枠制御発射許可信号)がONとなる条件としては、上記のステップS101～ステップS105の条件の他に、「枠制御基板740におけるRAMエラーなど致命的なエラーが出ていないこと」、「磁気センサ、電波センサ、振動センサなどで、不正行為を検出していないこと」、「循環経路Rに異常がないこと」、「循環球過少センサ621、循環球過多センサ622、発射手前センサ704がONしない等が検出されていないこと」、「遊技球貸出装置8との通信が正常であること」、等が挙げられる。これらステップS101～ステップS105以外の条件は、ごく普通に処理されているものである。

30

【0526】

ステップS105では、遊技者の持ち球数が0よりも多いか否かを確認し、持ち球数が0よりも多い場合には、YESとして次のステップS106へ進み、枠制御発射許可信号をONにして処理を終了する。一方、ステップS105において、持ち球数が0よりも少ない(持ち球数が0個)場合は、NOとしてステップS107へ進み、枠制御発射許可信号をOFFにして処理を終了する。

【0527】

このように、発射許可処理により遊技球Bの発射が許可された状態となり、この状態で遊技者がハンドル160を回転操作すると、その回転角度に応じた強さで発射ソレノイド553が駆動されて、球発射ユニット550から遊技球Bが発射されることとなる。発射ソレノイド553を駆動する際には、後述する発射制御処理が実行される。

40

【0528】

[7-2. 持ち球減算処理]

持ち球減算処理について図65を参照して説明する。持ち球減算処理は、遊技球Bの発射により遊技者の持ち球数を減算する処理である。持ち球減算処理は、まずステップS111において、球発射ユニット550の発射減算センサ554が、ONの状態からOFFの状態になったか否かを判断する。球発射ユニット550の球発射台552bに遊技球Bが載置されている状態では、発射減算センサ554が遊技球Bを検知しておりONの状態になっている。この状態から、発射ソレノイド553の駆動により発射槌555が球発射台552bの遊技球Bを打撃して遊技球Bが発射されると、発射減算センサ554が非検

50

知となりOFFの状態となる。

【0529】

そして、ステップS111において、遊技球Bが発射されて発射減算センサ554がONからOFFになると、YESとして次のステップS112へ進み、持ち球数を1個減算して処理を終了する。

【0530】

一方、ステップS111において、発射減算センサ554がONからOFFにならずにONのままの状態であれば、NOとして持ち球数を減算せずに処理を終了する。

【0531】

このように、持ち球減算処理により、球発射ユニット550から遊技球Bが発射されると、遊技者の持ち球数が1個減算されることとなる。

【0532】

[7-3. 持ち球加算処理]

ファールによる持ち球加算処理について図66を参照して説明する。球発射ユニット550から遊技球Bが発射されると、持ち球減算処理により遊技者の持ち球数が減算されるが、発射された遊技球Bが遊技盤5の遊技領域5aに打ち込まれなかった場合、当該遊技球Bによる遊技が行われることはないため、持ち球数が減算されたままでは遊技者の興趣を低下させてしまう。そこで、持ち球加算処理では、遊技領域5aに打ち込まれなかった遊技球B（ファール球）を、遊技者の持ち球数に加算するものである。

【0533】

持ち球加算処理は、ステップS121において、循環球経路ユニット600のファール球センサ607が遊技球B（ファール球）を検知することでOFFからONになったか否かを判断し、ファール球センサ607がONになった場合、YESとして次のステップS122へ進み、持ち球数を1個加算して処理を終了する。

【0534】

一方、ステップS121において、ファール球センサ607がONにならずにOFFのままであれば、NOとして持ち球数を加算することなく処理を終了する。

【0535】

このように、持ち球加算処理により、球発射ユニット550から発射されたにも関わらず、遊技盤5の遊技領域5aに遊技球Bが打ち込まれなかった場合に、ファール球を持ち球数に加算して遊技者が不利になることを回避させることができる。

【0536】

[7-4. 発射制御処理]

発射制御処理について図67及び図68等を参照して説明する。発射制御処理は、発射許可処理において枠制御発射許可信号がONになってから遊技者がハンドル160を回転操作した後に、発射ソレノイド553の駆動により実際に遊技球Bを発射するか否かを判断するものである。発射制御処理は、まず、ステップS131において、枠制御発射許可の有無（ON／OFF）を判断し、枠制御発射許可が有る（ON）場合は、YESとして次のステップS132へ進み、発射許可信号をONにして処理を終了する。一方、ステップS131において、枠制御発射許可が無い（OFF）場合は、ステップS133へ進み、発射許可信号をOFFにして処理を終了する。

【0537】

そして、発射許可信号がONになると、発射ソレノイド553により遊技球Bを発射する際に、図68に示すように、まず、球送ソレノイド706を第一時間t1（例えば、150ms）の間ONにし、球送可動部材705の球受部705aを上方へ可動させて、発射手前センサ704により検知されている遊技球Bを受け取りに行く。この第一時間t1は、球送可動部材705の球受部705aにおいて遊技球Bを受け取るのに十分な時間に設定されている。

【0538】

この球送ソレノイド706がONになってから第一時間t1よりも短い第二時間t2（

10

20

30

40

50

例えば、90ms)が経過すると、発射ソレノイド553を第三時間t3(例えば、23ms)の間ONにして、球発射台552b上の遊技球Bを発射する。そして、第三時間t3が経過すると、発射ソレノイド553がOFFになる。なお、第一時間t1は、第二時間t2と第三時間t3とを加算した時間よりも長い。

【0539】

そして、第一時間t1が経過すると、球送ソレノイド706がOFFになり、球受部705aに受け取られた遊技球Bが球発射台552bへ供給される。これにより、発射シーケンスの一連の動作が完了する。

【0540】

なお、遊技球Bが連続して発射される場合は、第一時間t1の経過後、更に、第四時間t4(例えば、450.5ms)経過すると、球送ソレノイド706が再び第一時間t1の間ONになり、上記と同様の動作を繰り返す。

【0541】

従って、本実施形態のパチンコ機1では、パチンコ機1を設置した初めの1回目は、球発射台552bに遊技球Bが載置されていないため、発射制御処理のステップS132において、「発射減算センサON?」がNOとなり、その後のステップS136により球送ソレノイド706がONとなって球発射台552bに遊技球Bが供給される。その後は、常時、球発射台552bに遊技球Bが載置されているため、何時でも遊技球Bを発射可能である。

【0542】

一方、ドツキゴトや振動等により球発射台552bから遊技球Bが落下した場合は、発射減算センサ554がOFFになるため、発射したと見なされて持ち球減算処理により持ち球数が1つ減算されるが、落下した遊技球Bはファールユニット570で回収されてファール球センサ607により検知されるため、持ち球加算処理により持ち球数が1つ加算され、落下前の持ち球数に戻ることで、遊技者が不利になることはない。

【0543】

また、球発射台552bから発射された遊技球Bが、球発射台552bに戻ってきた場合、上述したように、発射後には球送ユニット700の球送ソレノイド706により次の遊技球Bが供給されると共に、球発射台552bには遊技球Bが一つしか載らないため、戻ってきた先の遊技球B、或いは、球送ユニット700から供給された次の遊技球B、の何れかは落下してファールユニット570に回収される。従って、上記と同様に、発射により持ち球数が減算されても、戻ってきた遊技球B、或いは、次の遊技球Bの何れかがファール球となって持ち球数に加算されるため、発射前の持ち球数に戻ることができ、遊技者が不利になることはない。

【0544】

なお、持ち球数が「0」の状態、球発射台552bから遊技球Bが落下した場合は、持ち球減算処理において持ち球数を減算することができないので、落下した遊技球Bがファール球とされて持ち球加算処理により、持ち球数が「1」となる。このような場合に、警報を発して、遊技ホールの係員により持ち球数の矛盾を解消させるようにしても良い。

【0545】

本実施形態では、ドツキゴト等により発射減算センサ554がOFFになるような揺れでは、球発射台552bが短いため、遊技球Bが必ず落下する。従って、球発射台552bに遊技球Bが載置されているのに、発射減算センサ554がOFFになって発射したと見なされるような誤検知が発生することはない。

【0546】

ところで、上記のような発射シーケンスの途中で、停電する(枠制御基板740や主制御基板1310が停電信号を受付ける)ことが考えられる。例えば、発射ソレノイド553がONの前(励磁の前)に停電した場合、発射槌555は動かないが、球送ソレノイド706の動作タイミングによっては、球受部705aに次の遊技球Bが受けられていると当該遊技球Bが球発射台552bに供給され、先に載置されている遊技球Bに弾かれてフ

10

20

30

40

50

ァールユニット 570 に回収される。しかしながら、停電信号を受付けると枠制御基板 740 等は各センサを見に行かないため、ファール球センサ 607 の信号を無視する。これにより、ファール球として持ち球数に加算されないため、停電前の持ち球数の正確性が保たれる。

【0547】

また、発射ソレノイド 553 の励磁中、若しくは、励磁済み、の時に停電した場合、発射槌 555 が動いて球発射台 552 b の遊技球 B は発射されるが、発射減算センサ 554 が OFF 判定する前 (OFF の閾値である 80ms が経過する前) に、枠制御基板 740 では発射減算センサ 554 を見に行かなくなるため、発射されたとは見なされない。発射ソレノイド 553 が励磁された時点では、球送ソレノイド 706 により球受部 705 a に遊技球 B が受けられているため、遊技球 B の発射後に、球受部 705 a に受けられている遊技球 B が球発射台 552 b に供給され、発射前の状態になる。一方、発射された遊技球 B は、遊技盤 5 の入賞口に入球しても、主制御基板 1310 は入賞センサを見に行かないため、当該入賞は無効となり、持ち球数が加算されることはない。従って、この場合でも、停電前の持ち球数の正確性が保たれる。

10

【0548】

【7-4a. 第二実施形態の発射制御処理および持ち球減算処理】

上記の実施形態では、球発射台 552 b から遊技球 B が落下した時の持ち球数の整合性を、ハード的な発射シーケンスにより保つようにしたものを示したが、図 69 に示すように、ソフトウェアにより整合性を保つようにしても良い。この発射制御処理は、まず、ステップ S131 において、枠制御発射許可の有無 (ON/OFF) を判断し、枠制御発射許可が有る (ON) 場合は、YES として次のステップ S134 へ進む。一方、ステップ S131 において、枠制御発射許可が無い (OFF) 場合は、NO として発射ソレノイド 553 を駆動せずに処理を終了する。

20

【0549】

ステップ S134 では、発射減算センサ 554 が ON であるか否かを判断し、発射減算センサ 554 が ON (球発射台 552 b に遊技球 B が有る) の場合、YES として次のステップ S135 へ進み、減算完了フラグが ON であるか否かを判断する。この減算完了フラグは、図 69 (b) に示すように、第二実施形態の持ち球減算処理により、持ち球数が減算された場合はステップ S113 によって減算完了フラグが ON になり、減算されなかった場合はステップ S114 により減算完了フラグが OFF になる。

30

【0550】

従って、通常の発射前の状態では、球発射台 552 b に遊技球 B が載置されており、減算完了フラグが OFF であるため、ステップ S135 において NO と判断され、次のステップ S136 へ進み、発射ソレノイド 553 を ON にしてハンドル 160 の回転角度に応じた強さで遊技球 B を打撃して処理を終了する。

【0551】

一方、ドツキゴト等により球発射台 552 b から遊技球 B が落下すると、図 69 (b) に示す持ち球減算処理により、持ち球数が減算されて、減算完了フラグが ON になる。そのため、発射制御処理のステップ S135 では YES と判断され、ステップ S137 へ進む。

40

【0552】

ステップ S137 では、発射手前センサ 704 が ON であるか否かを判断し、発射手前センサ 704 が ON ではない場合 (遊技球 B を非検知の場合) には、NO として次のステップ S138 へ進み、「発射球切れ」を示すエラー表示を ON にし、ステップ S137 へ戻り、発射手前センサ 704 が ON になるまで繰り返す。なお、エラー表示は、例えば、演出表示装置の表示画面に表示される。

【0553】

なお、エラー表示は、報知ランプを設けて点灯させても良いし、演出表示装置において画像表示させても良い。或いは、エラー信号を遊技球貸出装置 8 を介して遊技ホールのホ

50

ールコンピュータ（ホルコン）へ出力して、遊技ホール側に設けられている報知ランプを点灯させても良い。

【0554】

このステップS137において、発射手前センサ704が遊技球Bを検知してONの場合には、YESとして次のステップS139へ進み、球送ソレノイド706をON（通電）にして球送可動部材705を可動させる。これにより、発射手前センサ704により検知されている遊技球Bが、球送可動部材705の球受部705aに受け渡され、所定短時間後に球送ソレノイド706がOFFになると、球受部705aに受け渡された遊技球Bが球発射台552bへ供給される。この際に、球送可動部材705により球発射台552bへ送られた遊技球Bよりも上流側（球揚上出口通路652）に遊技球Bがあれば、その遊技球Bが下流側へ移動して発射手前センサ704がONになる。

10

【0555】

ステップS139において、球送ソレノイド706をONにしたら、次のステップS140へ進み、再び発射減算センサ554がONであるか否かを判断し、発射減算センサ554がONでなければ、NOとしてステップS137へ戻り、発射減算センサ554がONになるまで上記のフローを繰り返す。

【0556】

そして、ステップS140において、発射減算センサ554がONの場合は、YESとして次のステップS141へ進み、「発射球切れ」のエラー表示をOFFにした上で、ステップS136へ進んで発射ソレノイド553をONにし、ハンドル160の回転角度に応じた強さで遊技球Bを打撃して処理を終了する。

20

【0557】

このように、発射制御処理により、球発射ユニット550における球発射台552bに遊技球Bが載置されていることを確認した上で、遊技球Bを発射させることができる。

【0558】

ところで、球発射台552bから遊技球Bが落下すると、図69（b）の持ち球減算処理により持ち球数が減算されるが、落下した遊技球Bはファールユニット570に回収されてファール球センサ607に検知されることで持ち球加算処理が実行される。これにより、持ち球数が加算されるため、落下する前の持ち球数に戻り、遊技者が不利になることはない。

30

【0559】

このように、第二実施形態の発射制御処理および持ち球減算処理によっても、球発射台552bから遊技球Bが落下した時に、持ち球数の整合性を保つことができる。

【0560】

〔7-5. 賞球処理〕

賞球処理について図70等を参照して説明する。賞球処理は、遊技盤5に設けられている一般入賞口2001、第一始動口2003、第二始動口2004、大入賞口2005、等の入賞口に遊技球Bが受入れられることにより、特典として入賞口に応じた所定個数の賞球が付与され、その賞球を遊技者の持ち球数に加算するものである。

【0561】

40

賞球処理では、遊技盤5において入賞口に遊技球Bが受入れられことで主制御基板1310から出力された信号（賞球信号）が枠制御基板740に入力されると、ステップS141において入力された賞球信号を解析する。主制御基板1310から出力される賞球信号としては、賞球個数としても良いし、遊技球Bが受入れられた入賞口の種類としても良い。

【0562】

そして、ステップS141において賞球信号が解析されると、続くステップS142において、解析された賞球信号に応じた賞球個数を、遊技者の持ち球数に加算し、処理を終了する。

【0563】

50

このように、賞球処理により、遊技盤 5 において遊技球 B が入賞した入賞口に応じた数の遊技球 B（賞球個数）を、遊技者の待ち球数に加算することができる。

【0564】

〔7-6. 揚上モータ動作処理〕

揚上モータ動作処理について図 7 1 乃至図 7 4 等を参照して説明する。揚上モータ動作処理は、球発射ユニット 550 により遊技球 B が発射されることで球揚上出口通路 652 内の遊技球 B が減少すると、球揚上入口通路 651 内の遊技球 B を球揚上ユニット 650 の揚上スパイラルシャフト 661 の回転により揚上させて球揚上出口通路 652 に供給するものである。

【0565】

揚上モータ動作処理は、まず、ステップ S 201 において、リトライカウンタ 1 をクリアして次のステップ S 202 に進む。ステップ S 202 では、球揚上ユニット 650 の球揚上機構 660 における揚上スパイラルシャフト 661 の下端に取付けられている揚上モータインデックス 665 を検知するための揚上モータインデックスセンサ 666 が ON か否かを判断する。

【0566】

揚上モータインデックス 665 は、円盤状（フランジ状）の周方向に対して一部を切り欠くようにして設けられている検知部 665a を有しており、揚上スパイラルシャフト 661 の回転により揚上モータインデックス 665 の検知部 665a が揚上モータインデックスセンサ 666 の部位に位置すると、揚上モータインデックスセンサ 666 が ON により、検知部 665a 以外の部位では揚上モータインデックスセンサ 666 が OFF となる。

【0567】

ステップ S 202 において、揚上モータインデックスセンサ 666 が ON の場合は、YES として次のステップ S 203 へ進み、揚上出口センサ 654 が 80ms 以上 ON であるか否かが判断される。このステップ S 203 において、揚上出口センサ 654 が 80ms 以上 ON でない（揚上出口センサ 654 が OFF）と判断されると、NO として次のステップ S 204 へ進む。

【0568】

一方、ステップ S 203 において、揚上出口センサ 654 が 80ms 以上 ON と判断された場合は、YES としてステップ S 203 に戻り、揚上出口センサ 654 が 80ms 以上 ON でなくなるまで（揚上出口センサ 654 が OFF になるまで）繰り返される。つまり、球揚上出口通路 652 内の複数の遊技球 B の列の最後部が、遊技球 B の発射により減少して揚上出口センサ 654 よりも下流側になるまで繰り返され、揚上出口センサ 654 が OFF になるとステップ S 204 へ進む。

【0569】

ステップ S 204 では、揚上入口センサ 653 が 80ms 以上 ON であるか否かが判断され、揚上入口センサ 653 が 80ms 以上 ON でない（揚上入口センサ 653 が OFF）と判断された場合、NO としてステップ S 205 へ進み、「揚上入口球切れ」を示すエラー表示を ON にしてステップ S 204 へ戻る。これにより、球揚上入口通路 651 での球切れを報知して球切れの解消を促すことができる。

【0570】

ステップ S 204 において、揚上入口センサ 653 が 80ms 以上 ON であると判断された場合は、YES として次のステップ S 206 へ進み、「揚上入口球切れ」を示すエラー表示を OFF にした後に、続くステップ S 207 において 1800ms 経過後に揚上モータ 664 の作動を開始させて揚上スパイラルシャフト 661 を回転させる。これにより、球揚上入口通路 651 内の遊技球 B の揚上を開始される。揚上スパイラルシャフト 661 は、1 回転すると遊技球 B を 1 個吐出する。

【0571】

ここで、揚上モータ 664 の作動開始について換言すると、図 7 3 に示すように、揚上

10

20

30

40

50

入口センサ 653 が 80ms 以上 ON（連続 ON）、揚上モータ 664 が停止、揚上出口センサ 654 が 80ms 以上 ON（連続 ON）、発射手前センサ 704 が 80ms 以上 ON（連続 ON）、の状態で、ハンドル 160 の操作により所定時間（ここでは 600ms）間隔で遊技球 B が連続するように発射されている。そして、揚上出口センサ 654 が OFF になると、そこから ts 時間（ここでは 1800ms）経過後に、揚上モータ 664 の作動が開始して、揚上スパイラルシャフト 661 の上端から球揚上出口通路 652 側への遊技球 B の吐出（揚上装置球吐出）が開始する。

【0572】

本実施形態では、揚上出口センサ 654 が OFF になってから、遊技球 B が 3 個発射されると、揚上モータ 664 が作動して揚上スパイラルシャフト 661 の回転が開始する。なお、揚上スパイラルシャフト 661 の回転により遊技球 B を吐出する時間間隔は、遊技球 B を連続発射する時間間隔よりも短く設定している。これにより、球発射ユニット 550 への遊技球 B の供給が、遊技球 B の発射に対して追いつかなくなることはない。

10

【0573】

なお、球揚上ユニット 650 に設けられている球磨モータ 688 は、図 73 に示すように、揚上モータ 664 の作動とは無関係に制御されており、遊技球 B を 1000 個発射する毎に、磨布 682 が 0.17mm 移動するように作動している。

【0574】

この揚上モータ 664 は、図 72 に示すように、揚上入口センサ 653 が ON で、揚上出口センサ 654 が OFF の組み合わせ以外では作動することはなく停止している。

20

【0575】

揚上モータ動作処理の説明に戻ると、ステップ S207 において揚上モータ 664 の作動が開始されると、続くステップ S208 でリトライカウンタ 2 をクリアし、続くステップ S209 で揚上モータインデックス 665（揚上モータインデックスセンサ 666）が OFF 後 600ms 以内に再度 ON になったか否かが判断される。

【0576】

ステップ S209 において、揚上モータインデックス 665 が OFF 後 600ms 以内に再度 ON になった（揚上スパイラルシャフト 661 が回転している）と判断された場合、YES として次のステップ S210 へ進み、揚上出口センサ 654 が 80ms 以上 ON であるか否かを判断し、ON でない場合には、NO としてステップ S208 へ戻り、揚上モータ 664 の作動が継続される。

30

【0577】

一方、ステップ S210 において、揚上出口センサ 654 が 80ms 以上 ON であると判断された場合は、YES として次のステップ S211 へ進み、揚上モータインデックス 665 の検知部 665a の検出 3 回目の位置にて揚上モータ 664 を停止させ、ステップ S201 へ戻り、揚上モータ動作処理を繰り返す。

【0578】

つまり、図 73 及び図 74 に示すように、揚上出口センサ 654 が ON（連続 ON）になってから、揚上モータインデックス 665 の回転により非遮光（検知部 665a により揚上モータインデックスセンサ 666 が ON）の 3 回目の時に、揚上モータ 664 が停止する。この際に、揚上モータインデックス 665 と一体回転する揚上スパイラルシャフト 661 により、1 回転につき 1 個の遊技球 B が球揚上出口通路 652 側へ吐出（揚上装置球吐出）されるため、揚上出口センサ 654 が ON になってから揚上モータ 664 が停止するまでの間に 3 個の遊技球 B が吐出されることとなる。換言すると、揚上出口センサ 654 が ON になると、3 個の遊技球 B を球揚上出口通路 652 側へ吐出して揚上モータ 664 が停止する。これにより、球揚上出口通路 652 内には、余裕を持った数の遊技球 B が貯留される。なお、後述する揚上モータ原点復帰処理が円滑に実行されるように、球揚上出口通路 652 内を遊技球 B で満タンにすることはなく、所定個数の空きが出るようにしている。

40

【0579】

50

この揚上モータ動作処理では、ステップ S 2 0 2 において、揚上モータインデックス 6 6 5 が O N でない（揚上モータインデックスセンサ 6 6 6 が O F F）と判断された場合、N O として次のステップ S 2 1 2 へと進み、リトライカウンタ 1 が 3 未満であるか否かが判断される。

【0580】

ステップ S 2 1 2 において、リトライカウンタ 1 が 3 未満である場合は、Y E S として次のステップ S 2 1 3 の揚上モータ原点復帰処理を実行した上で、ステップ S 2 1 4 においてリトライカウンタ 1 に「1」を加算してステップ S 2 0 2 へ戻る。

【0581】

ステップ S 2 1 3 の揚上モータ原点復帰処理は、揚上モータインデックスセンサ 6 6 6 が O F F の場合、揚上モータ 6 6 4 を作動させて揚上スパイラルシャフト 6 6 1 と一緒に揚上モータインデックス 6 6 5 を回転させ、揚上モータインデックスセンサ 6 6 6 が O F F の状態で、検知部 6 6 5 a が到達することで O N の状態になった後に、揚上モータ 6 6 4 が 2 回転して停止し、揚上モータ 6 6 4（揚上モータインデックス 6 6 5）が原点に復帰する。

【0582】

詳述すると、揚上モータインデックス 6 6 5（揚上スパイラルシャフト 6 6 1）は、シャフトギア 6 6 2 とモータギア 6 6 3 とのギア比により、揚上モータ 6 6 4 が 3 2 回転すると 1 回転するように構成されている。そして、揚上モータインデックス 6 6 5 の検知部 6 6 5 a の周方向の長さを、揚上モータ 6 6 4 が 4 回転する長さに形成しているため、揚上モータインデックスセンサ 6 6 6 が O N になってから揚上モータ 6 6 4 が 2 回転して停止する位置は、検知部 6 6 5 a の中央に位置している。つまり、揚上モータインデックス 6 6 5 における検知部 6 6 5 a の中央を、揚上モータ 6 6 4（揚上スパイラルシャフト 6 6 1、揚上モータインデックス 6 6 5）の原点としている（図 7 4 を参照）。

【0583】

揚上モータ原点復帰処理が実行されると、揚上スパイラルシャフト 6 6 1 がおよそ 1 回転するため、1 個の遊技球 B が球揚上出口通路 6 5 2 へ吐出されるが、球揚上出口通路 6 5 2 では遊技球 B の収容に対して所定個数の空きを持たせているため、揚上スパイラルシャフト 6 6 1 からの遊技球 B の吐出が妨げられることはなく、揚上モータ 6 6 4 を原点復帰させることができる。

【0584】

上記のステップ S 2 1 2 において、リトライカウンタ 1 が 3 未満ではないと判断された場合は、N O としてステップ S 2 1 5 へ進み、「揚上球ガミエラー」を示すエラー表示を O N にして、続くステップ S 2 1 6 により動作停止する。この動作停止の解除条件は、本体枠 4 における電源基板 7 5 0 に設けられている電源スイッチ 7 5 1 を切入することで解除することができる。

【0585】

一方、上記のステップ S 2 0 9 において、揚上モータインデックス 6 6 5 が O F F 後 6 0 0 m s 以内に再度 O N にならなかった（揚上スパイラルシャフト 6 6 1 が回転していない）と判断された場合、O N としてステップ S 2 1 7 へ進み、リトライカウンタ 2 が 3 未満であるか否かを判断し、リトライカウンタ 2 が 3 未満でないと判断された場合には、N O としてステップ S 2 1 5 へ進み、「揚上球ガミエラー」を示すエラー表示を O N にして、続くステップ S 2 1 6 により動作停止する。

【0586】

一方、ステップ S 2 1 7 において、リトライカウンタ 2 が 3 未満であると判断された場合は、Y E S として次のステップ S 2 1 8 の球ガミ解除処理を実行し、続くステップ S 2 1 9 でリトライカウンタ 2 に「1」を加算してステップ S 2 0 9 に戻る。

【0587】

ステップ S 2 1 8 の球ガミ解除処理は、揚上出口センサ 6 5 4 の O N / O F F を監視しない状態で、揚上モータ 6 6 4 を停止させた後に、揚上モータ 6 6 4 を逆回転させ、所定

時間（例えば、100ms）経過後に揚上モータ664を停止させ、再び揚上モータ664を作動（正転）させる。

【0588】

このように、揚上モータ動作処理により、遊技球Bが発射されることで球揚上出口通路652内の遊技球Bが減少すると、揚上モータ664の作動により揚上スパイラルシャフト661を回転させて、下端から球揚上入口通路651内の遊技球Bを揚上させると共に、上端から吐出させて球揚上出口通路652に供給することができる。

【0589】

なお、上記した揚上モータ664の作動時間や遊技球Bの吐出個数等は一例であり、適宜の時間や個数にしても良い。

【0590】

〔7-7. セキュリティ処理〕

セキュリティ処理について図75等を参照して説明する。セキュリティ処理は、不正行為の有無を監視するためのものである。セキュリティ処理は、図75(a)に示すように、ステップS301において矛盾カウンタをクリアし、続くステップS302において、循環球経路ユニット600における所定時間内の回収球数を算出する。回収球数は、アウト球数とセーフ球数とファール球数との和によって算出される。

【0591】

ステップS302において回収球数を算出したら、次のステップS303へ進み、発射減算センサ554による発射球数と回収球数とが同じであるか否かを判断し、同じと判断された場合には、YESとしてステップS302へ戻る。一方、発射球数と回収球数とが同じでないと判断された場合には、NOとして次のステップS304へ進み、矛盾カウンタに「1」を加算して続くステップS305へ進む。

【0592】

ステップS305では、矛盾カウンタがn（例えば、50）よりも大きいか否かを判断し、nよりも小さいと判断された場合には、NOとしてステップS302に戻る。一方、矛盾カウンタがnよりも大きいと判断された場合は、YESとして次のステップS306へ進み、不正行為が行われている旨のエラー表示をONにした後に、続くステップS307において遊技停止処理を実行して処理を終了する。

【0593】

ステップS306でのエラー表示の解除は、本体枠4における電源基板750に設けられている電源スイッチ751を切入することで解除することができる。

【0594】

また、ステップS307での遊技停止処理としては、球発射ユニット550における遊技球Bの発射停止、球揚上ユニット650による遊技球Bの揚上停止（循環停止）、主制御基板1310側での遊技の停止、等がある。

【0595】

セキュリティ処理としては、図75(b)に示すような処理としても良い。このセキュリティ処理では、まず、ステップS311において矛盾カウンタをクリアし、続くステップS312において、発射減算センサ554による発射球数が、ファール球センサ607によるファール球数以上か否かを判断する。

【0596】

ステップS312において、発射球数がファール球数以上と判断された場合には、YESとしてステップS312へ戻る。一方、発射球数がファール球数以上でないと判断された場合には、NOとして次のステップS313へ進み、矛盾カウンタに「1」を加算して続くステップS314へ進む。

【0597】

ステップS314では、矛盾カウンタがn（例えば、50）よりも大きいか否かを判断し、nよりも小さいと判断された場合には、NOとしてステップS312に戻る。一方、矛盾カウンタがnよりも大きいと判断された場合は、YESとして次のステップS315

10

20

30

40

50

へ進み、不正行為が行われている旨のエラー表示をONにした後に、続くステップS316において遊技停止処理を実行して処理を終了する。

【0598】

ステップS315でのエラー表示の解除は、本体枠4における電源基板750に設けられている電源スイッチ751を切入することで解除することができる。

【0599】

また、ステップS316での遊技停止処理としては、球発射ユニット550における遊技球Bの発射停止、球揚上ユニット650による遊技球Bの揚上停止（循環停止）、主制御基板1310側での遊技の停止、等がある。

【0600】

このように、発射球数と、遊技盤5から排出された遊技球Bの数（回収球数）やファール球数等と、によって不正行為の有無を判断することができる。

【0601】

〔7-8. 封入球量検知処理〕

封入球量検知処理について図76等を参照して説明する。封入球量検知処理は、封入されている遊技球Bの量（球数）が適量であるか否かを検知するものである。封入球量検知処理は、循環球過少センサ621のON/OFFと、循環球過多センサ622のON/OFFとの組み合わせにより、遊技球Bが適量であるか否かを判断している。循環球過少センサ621及び循環球過多センサ622では、遊技球Bの検知が所定時間（例えば、80ms）以上継続している時を、ONとしている。

【0602】

具体的には、球揚上ユニット650における球揚上入口通路651の上流側となる循環球経路ユニット600の球貯留通路604において、一列に並んでいる遊技球Bの最後部分が、循環球過少センサ621と循環球過多センサ622との間に位置していると、循環球過少センサ621がONで循環球過多センサ622がOFFとなる。このような組み合わせの時には、遊技球Bの量が適量であると判断し、関係するようなエラーが報知されることはない。

【0603】

一方、球貯留通路604において一列に並んでいる遊技球Bの最後部分が、循環球過少センサ621よりも下流に位置している場合は、循環球過少センサ621がOFFで循環球過多センサ622がOFFのとなる。このような組み合わせの時には、遊技球Bの量が過少であると判断し、「遊技球過少」の旨を案内するエラーが報知される。

【0604】

また、球貯留通路604において一列に並んでいる遊技球Bの最後部分が、循環球過少センサ621及び循環球過多センサ622を越えて循環球過多センサ622よりも上流に位置している場合は、循環球過少センサ621がONで循環球過多センサ622がONとなる。このような組み合わせの時には、遊技球Bの量が過多であると判断し、「遊技球過多」の旨を案内するエラーが報知される。

【0605】

ところで、本実施形態のパチンコ機1が設置される環境（遊技ホール）によっては、従来の鉄球SBを遊技球とするパチンコ機と一緒に設置される場合があり、本実施形態のパチンコ機1のメンテナンス等により遊技球Bを補充したり交換したりした時に、鉄球SBが混入してしまう恐れがある。そして、本パチンコ機1に鉄球SBが混入された場合、循環経路Rにおける球貯留通路604の球抜シャッター615に強力な磁石616を設けているため、混入された鉄球Bが磁石616により磁着して、球抜シャッター615上で停止した状態となる。

【0606】

球抜シャッター615に鉄球SBが磁着した状態で、球発射ユニット550において遊技球Bの発射が続けられると、球貯留通路604における球抜シャッター615よりも下流側の遊技球Bが球揚上ユニット650により揚上されて減少し、やがて循環球過少セン

10

20

30

40

50

サ 6 2 1 が O F F になる。一方、球発射ユニット 5 5 0 から発射された遊技球 B は、循環球経路ユニット 6 0 0 のアウト球受口 6 0 0 a やセーフ球受口 6 0 0 b、ファールユニット 5 7 0 等により回収されて球貯留通路 6 0 4 の上流側へ供給され、球抜シャッター 6 1 5 (鉄球 S B) よりも上流側に溜まることとなり、やがて循環球過多センサ 6 2 2 が O N になる。このように、循環球過少センサ 6 2 1 が O F F で循環球過多センサ 6 2 2 が O N となった組み合わせの場合には、球抜シャッター 6 1 5 に鉄球 S B が磁着していると判断し、「鉄球混入」の旨を案内するエラーが報知される。

【 0 6 0 7 】

なお、循環球過少センサ 6 2 1 と循環球過多センサ 6 2 2 との間において、球ガミによる球詰まりが発生した場合は、上記と同様の組み合わせとなるため、「鉄球混入」の旨を案内するエラーが報知される。

10

【 0 6 0 8 】

また、エラーの報知は、報知ランプを設けて点灯させても良いし、演出表示装置において画像表示させても良い。或いは、エラー信号を、遊技球貸出装置 8 を介して遊技ホールのホールコンピュータ (ホルコン) へ出力して、遊技ホール側に設けられている報知ランプを点灯させても良い。

【 0 6 0 9 】

このように、封入球量検知処理により、封入されている遊技球 B の量を適量に管理することができると共に、鉄球 S B の混入を検知することができる。

【 0 6 1 0 】

20

[7 - 9 . 球抜処理]

球抜処理について説明する。球抜処理は、循環球経路ユニット 6 0 0 において、球抜シャッター 6 1 5 により球抜口 6 1 3 p を開いて球受トレイ 7 2 0 へ遊技球 B を抜く際に実行するものである。球抜処理は、扉枠 3 を本体枠 4 に対して開いて扉開放スイッチ 5 0 7 を O F F にし、球抜シャッター 6 1 5 を手前に引いて球抜口 6 1 3 p を開くと共に、枠制御基板 7 4 0 に設けられている球抜スイッチ 7 4 2 を O N にすることで実行される。

【 0 6 1 1 】

[7 - 9 . 球抜処理]

球抜処理について説明する。球抜処理は、循環球経路ユニット 6 0 0 において、球抜シャッター 6 1 5 により球抜口 6 1 3 p を開いて球受トレイ 7 2 0 へ遊技球 B を抜く際に実行するものである。球抜処理は、扉枠 3 を本体枠 4 に対して開いて扉開放スイッチ 5 0 7 を O F F にし、球抜シャッター 6 1 5 を手前に引いて球抜口 6 1 3 p を開いて、枠制御基板 7 4 0 に設けられている球抜スイッチ 7 4 2 を O N にした状態で電源投入することで (電源投入時に球抜スイッチ 7 4 2 を O N にすることで) 実行される。

30

【 0 6 1 2 】

球抜処理では、揚上入口センサ 6 5 3 の O N / O F F が無効にされ、球発射ユニット 5 5 0 における発射ソレノイド 5 5 3 が所定時間間隔で O N / O F F を繰り返すと共に、揚上モータ 6 6 4 が作動したままの状態となる。

【 0 6 1 3 】

この際に、発射ソレノイド 5 5 3 が O N になることで遊技球 B が発射されても、扉枠 3 を開いていることでファールシャッター 5 7 1 が閉位置の状態となっており、ファールユニット 5 7 0 から外部へ打ち出されることなくファール球として循環球経路ユニット 6 0 0 へ送られる。なお、球抜処理中には、遊技球 B の発射が停止されていないものの、遊技が停止されて、例えば、始動入賞があったとしても、遊技球の払い出しがなく、特別図柄に関する抽選や変動表示を行うことがない等、通常の遊技を行うことができない状態とする。また、球抜処理中には、演出表示装置 1 6 0 0、ランプやスピーカ等を用いて、専用の報知を行う。また、電源投入時に球抜スイッチ 7 4 2 を O N にした場合には、主制御基板 1 3 1 0 に内蔵されている R A M を初期化するラムクリアを実行することがなく、電源遮断時の遊技状態等の遊技に関する情報を維持する。

40

【 0 6 1 4 】

50

このように、球抜処理により、封入されている遊技球 B を抜くことができる。なお、遊技球 B を入れる場合は、遊技盤 5 のアウト口 1008 から入れたり、本体枠 4 から遊技盤 5 を取外して上方へ開口しているアウト球受口 600a やセーフ球受口 600b、から入れたり（補充する）ことが可能である。

【0615】

[7-10. その他]

上記の実施形態では、パチンコ機 1 に使用する遊技球 B として、ステンレス鋼により形成されているステンレス球を使用することを前提として説明してきたが、これに限定するものではなく、従来と同様、遊技球 B として鉄球 S B を使用するようにしても良い。なお、遊技球 B として鉄球を使用する場合は、循環球経路ユニット 600 における磁石 616 を廃止して球貯留通路 604 を遊技球 B（鉄球 S B）が流れるようにすると共に、本体枠 4 や遊技盤 5 の双方に設けられているステンレス球専用の遊技球 B の通過センサ（球センサ）を、鉄球 S B を検知可能なものに置き換える。これらの変更により、本パチンコ機 1 は動作可能となる。なお、光学式の球センサは、置き換えることなくそのまま使用することが可能である。

【0616】

ところで、遊技球 B として鉄球 S B を使用する場合、磁石 M による不正行為（所謂磁石ゴト）が可能になってしまうため、遊技盤 5 側には従来の磁石センサ（磁気センサ 1030）／電波センサによる不正検出が必要となる。また、本体枠 4 側にも遊技球 B の循環経路に対して不正行為が行われる可能性があるため、循環経路の周辺や、特に遊技者の持ち球数の加算／減算にかかわるセンサ（発射減算センサ 554、ファール球センサ 607、発射手前センサ 704、等）周辺をカバーするような磁石センサ（磁気センサ 1030）が必要となる。

【0617】

以下では、図 77 等を参照して説明する。図 77（a）は磁石からの磁力線を検知可能な磁気センサの向きを示す説明図であり、（b）は磁石からの磁力線を検知不能な磁気センサの向きを示す説明図であり、（c）は遊技盤における磁気センサによる検知範囲を斜視図により模式的に示す説明図であり、（d）は磁石からの磁力線が検知不能となる磁気センサと磁性体との位置関係を示す説明図であり、（e）は磁石からの磁力線が検知可能となる磁気センサと磁性体との位置関係を示す説明図であり、（f）は磁気センサと保持部とを分離して示す説明図である。

【0618】

鉄球 S B である遊技球 B を使用した場合、遊技盤 5 に対する不正の対策は従来の通りで良いが、本実施例のように循環経路 R を本体枠 4（遊技機枠）に持ったパチンコ機 1（遊技機）はこの循環経路 R に対する不正対策が必要となる。

【0619】

一般的に磁気センサ 1030 は、パチンコ機 1 に複数設けられており、不正な磁気（磁力線）を検知するためのものである。磁気センサ 1030 は、図 77（f）に示すように、磁気を検知するためのセンサ本体 1031 と、センサ本体 1031 が実装されている表面が白色のセンサ基板 1032 と、センサ基板 1032 及びセンサ本体 1031 を覆っている透明なセンサケース 1033 と、を備えている。なお、図示は省略するが、センサ基板 1032 には、センサ本体 1031 の他に、IC、トランジスタ、抵抗器、ダイオード、接続用コネクタ、等が実装されている。なお、本実施例では、センサ本体 1031 には GMR 素子を使った磁気センサを使っている。

【0620】

磁気センサ 1030 は、平面視が長方形で、当該長方形の短辺の長さよりも低い高さの直方体状に形成されており、高さ方向の辺の一つの部位が C 面取りされている。この磁気センサ 1030 は、透明なセンサケース 1033 を通して、内部のセンサ本体 1031 やセンサ基板 1032 を外部から視認することができる。

【0621】

磁気センサ１０３０は、直方体における最も長い長辺と平行な磁力線の通過を検知することができるものである。従って、図７７（ａ）に示すような磁気センサ１０３０の向きと磁石Ｍとの位置関係の時には、磁石Ｍの磁力線が、長辺と平行な方向に通過するため、磁石Ｍの磁気（磁力線）を検知することができる。

【０６２２】

一方、図７７（ｂ）に示すような磁気センサ１０３０の向きと磁石Ｍとの位置関係の時には、磁石Ｍの磁力線が、長辺と直角方向（長辺と短辺とによる長方形の面に対して垂直方向）に通過するため、磁石Ｍの磁気（磁力線）を検知することができない。

【０６２３】

このようなことから、この磁気センサ１０３０は、図７７（ｃ）において網掛けで示すように、磁気センサ１０３０を中心にした長辺方向の一方側と他方側に、磁石Ｍの磁気を検知領域ＤＡを有している。換言すると、磁気センサ１０３０は、直径１０ｃｍ程度の二つの球を組み合わせたヒョウタン型の検知領域ＤＡを有している。なお、図７７（ｃ）は遊技盤５の第一始動口２００３の近辺の不正対策で磁気センサ１０３０を置いたと仮定した図である。

【０６２４】

次に、図７７（ｄ）に示すように、磁石Ｍからの磁力線を検知可能な磁気センサ１０３０に対して、磁性体Ｍ１を並列に配置した場合、磁力線が磁性体Ｍ１に引き寄せられることで、磁気センサ１０３０を通過する磁力線が減少し、磁気センサ１０３０により磁石Ｍからの磁力線（磁気）を検知することができなくなることがある。

【０６２５】

一方、図７７（ｅ）に示すように、磁石Ｍからの磁力線を検知可能な磁気センサ１０３０に対して、磁性体Ｍ２を直列に配置した場合、磁性体Ｍ２により磁力線が引き寄せられることで、磁気センサ１０３０を通過する磁力線を増加させることができる。これにより、遠くの磁石Ｍや、磁力の弱い磁石Ｍの磁気を検知することができる。

【０６２６】

ところで、従来のパチンコ機では、磁性体からなるネジを使用して磁気センサを遊技盤に取付けているため、磁気センサとネジとの位置関係によっては、不正行為を行うための磁石Ｍからの磁力線が、透磁率の高いネジに引き寄せられることにより、磁気センサを通過する磁力線が減少し、磁石Ｍの接近を検知することができなくなる問題があった。これ

に対して、本実施形態では、ネジを用いることなく磁気センサ１０３０を取付けるようにしている。

【０６２７】

具体的に詳述すると、図７７（ｆ）に示すように、磁気センサ１０３０は、非磁性体（ここでは、合成樹脂）からなる保持部１０３５を介して遊技機（本体枠４や遊技盤５）の枠に取付けられている。保持部１０３５は、図示しない部材と一体的に成形されている。この保持部１０３５は、磁気センサ１０３０を一方側から収容可能な収容部１０３６と、収容部１０３６に収容されている磁気センサ１０３０に係止されている弾性爪１０３７と、を有している。また、保持部１０３５は、弾性爪１０３７の脚部から収容部内へ突出している突起１０３８を有している。この保持部１０３５は、透明な合成樹脂により形成されている。

【０６２８】

磁気センサ１０３０を保持する保持部１０３５は、外部から磁気センサ１０３０を収容部へ挿入させると、弾性爪１０３７が収容部１０３６から遠ざかる方向へ弾性変形し、磁気センサ１０３０が収容部１０３６に収容されると、弾性爪１０３７が復帰して磁気センサ１０３０の端部に係止される。この際に、弾性爪１０３７の脚部に設けられている突起１０３８が磁気センサ１０３０に当接しており、磁気センサ１０３０を収容部１０３６の内面における弾性爪１０３７とは反対側の部位に押圧している。

【０６２９】

この弾性爪１０３７の係止により、磁気センサ１０３０の収容部１０３６から抜ける方

10

20

30

40

50

向への移動を阻止することができ、磁気センサ 1030 の脱落を防止することができる。
また、突起 1038 の当接によって磁気センサ 1030 を収容部 1036 内に押圧しているため、収容部 1036 1 内での磁気センサ 1030 のガタツキを防止することができる。

【0630】

このように、保持部 1035 を非磁性体としているため、遊技領域 5a に磁石 M が近づけられた際に、保持部 1035 が磁石 M からの磁力線を引寄せてしまうことを回避させることができ、磁気センサ 1030 を通過する磁力線の減少を防止することができる。従って、遊技領域 5a に作用する磁気を検知し易くすることができ、磁石 M を使用した不正行為を早期に検知することができると共に、磁気センサ 1030 による不審な磁気を検知を
10

【0631】

また、非磁性体からなる保持部 1035 により磁石 M からの磁力線の引寄せを回避させて、磁気センサ 1030 を通過する磁力線の減少を防止することができるため、従来のパチンコ機よりも少ない数の磁気センサ 1030 により遊技領域 5a に作用する磁気を効果的に検知することが可能となり、従来よりも磁気センサ 1030 の数を少なくすることができ、パチンコ機 1 にかかるコストの増加を抑制させることができる。

【0632】

また、保持部 1035 の弾性爪 1037 を弾性変形させることで、保持部 1035 に対する磁気センサ 1030 の取付けや取外しを容易に行うことができるため、従来のパチンコ機のように、磁性体からなる金属製のネジを使用しなくても、弾性爪 1037 により磁気センサ 1030 を取付けることができると共に、パチンコ機 1 の組立にかかる手間を容易なものとすることができ、パチンコ機 1 にかかるコストの増加を抑制させることができる。
20

【0633】

更に、保持部 1035 の突起 1038 により磁気センサ 1030 を収容部 1036 へ付勢（押圧）していることから、突起 1038 による付勢によって磁気センサ 1030 が細かく振動することを抑制することができるため、当該振動により磁気センサ 1030 に接続されているコネクタが外れたり接触不良が発生したりすることを低減させることができ
30

【0634】

ところで、循環経路 R を本体枠 4（遊技機枠）に持ったパチンコ機 1 の場合、特に不正の対象になり易いのは、球発射ユニット 550 の発射減算センサ 554 の近辺であり、具体的には球発射台 552b（発射レール）上の遊技球 B と、ファールユニット 570 からファール球センサ 607 に至るまでの経路である。

【0635】

例えば、球送ユニット 700 から落下（供給）した遊技球 B を、発射減算センサ 554 で検出する前に磁石 M で吸着し、ファール球センサ 607 に流し込んでしまえば、持ち球は減算されることなしに加算される。それらは、ソフト的に整合性を確認しているが、例えば誤差球が 50 個以内ならば発報しないという余裕を持った仕様になっているので、1 個だけの誤差球では検出できない。
40

【0636】

これに対して磁気センサ 1030 ならば、磁石 M による不正を検出してすぐに発報できるので不正の抑止力になる。

【0637】

そして、上記のようなヒョウタン型の検知領域 DA を有している磁気センサ 1030 はその検知領域 DA の大きさ及び形状が上記 2 か所に対して磁石 M を用いた不正を検出するには好都合である。具体的には、球発射台 552b とファール球受口 600c の中間位置である、例えば、球発射ユニット 550 のユニットベース 551 の左側の中ほどより少し
50

上に、磁気センサ 1030 を設ければヒョウタン型の検知領域 DA のヒョウタンが球送ユニット 700 の球送出口 702 から球発射台 552b (発射レール) までをカバーし、もう 1 つのヒョウタン型の検知領域 DA がファール球通路 603 等の経路をカバーする。この場合は球発射ユニット 550 のユニットベース 551 は、アルミ板、ジュラルミンなどの非鉄金属にするのが望ましい。

【0638】

この磁気センサ 1030 は、枠制御基板 740 に接続されており、磁気センサ 1030 により磁気を検知したら、枠制御基板 740 は循環経路 R の停止、持ち球数の加算／減算の停止を行う。また、枠制御基板 740 は主制御基板 1310 にこの旨を通信により伝達する。主制御基板 1310 は、周辺制御基板 1510 にコマンドを送信し、報知させる。報知する際の手段としては、最大の音量で警告音を出力して報知したり、扉枠 3 に設けられているランプ全体を特に目立つように赤色に発光／点滅させたりする。更に、枠制御基板 740 は、エラー信号を遊技球貸出装置 8 を介して遊技ホールのホールコンピュータへ出力して、遊技ホール側に設けられている報知ランプを点灯させても良い。

【0639】

〔8. 遊技盤の全体構成〕

パチンコ機 1 における遊技盤 5 の全体構成について、主に図 78 乃至図 84 を参照して詳細に説明する。図 78 は、透明なセンター役物等を不透明にして示す遊技盤の正面図である。図 79 は図 78 の遊技盤を右前から見た斜視図であり、図 80 は図 78 の遊技盤を左前から見た斜視図であり、図 81 は図 78 の遊技盤を後ろから見た斜視図である。図 82 は遊技盤を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図 83 は遊技盤を主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。図 84 は、遊技パネルの面と平行に表ユニットを切断して遊技球が流通する遊技領域内を示す遊技盤の正面図である。

【0640】

パチンコ機 1 の遊技盤 5 は、遊技者がハンドル 160 を操作することで遊技球 B が打込まれる遊技領域 5a を有している。遊技領域 5a には、遊技球 B の受入れ又は通過により遊技者に対して所定の特典（例えば、所定個数の持ち球数の加算）を付与する一般入賞口 2001、普通入賞口 2002、第一始動口 2003、第二始動口 2004、大入賞口 2005、役物入賞口 2006、第二 V 入賞口 2008、が備えられている。この遊技盤 5 は、遊技球 B が、遊技領域 5a 内の一般入賞口 2001、普通入賞口 2002、第一始動口 2003、第二始動口 2004、大入賞口 2005、及び役物入賞口 2006 等に、受入れられるように、ハンドル 160 の打込操作と遊技領域 5a 内での遊技球 B の流通とを楽しませる遊技を行うためのものである。

【0641】

遊技盤 5 は、遊技領域 5a の外周を区画し外形が正面視略四角形状とされた前構成部材 1000 と、前構成部材 1000 の後側に取付けられており遊技領域 5a の後端を区画する板状の遊技パネル 1100 と、遊技領域 5a 内において不正に作用する磁気を検知する複数の磁気センサ 1030 (図 93 を参照) と、遊技盤 5 (パチンコ機 1) に作用する振動を検知する振動センサ 1040 (図 93 等を参照) と、を備えている。遊技パネル 1100 の前面における遊技領域 5a 内となる部位には、遊技球 B と当接する複数の障害釘が所定のゲージ配列で植設されている。

【0642】

また、遊技盤 5 は、遊技パネル 1100 の後側下部に取付けられている基板ホルダ 1200 と、基板ホルダ 1200 の後面に取付けられており遊技球 B を遊技領域 5a 内へ打込むことで行われる遊技内容を制御する主制御基板 1310 (図 93 等を参照) を有している主制御ユニット 1300 と、を備えている。

【0643】

また、遊技盤 5 は、主制御基板 1310 からの制御信号に基づいて遊技状況を表示し前構成部材 1000 の左上隅に遊技者側へ視認可能に取付けられている機能表示ユニット 1400 と、遊技パネル 1100 の後側に配置されている周辺制御ユニット 1500 と、正

10

20

30

40

50

面視において遊技領域 5 a の中央に配置されており所定の演出画像を表示可能な演出表示装置 1 6 0 0 と、遊技パネル 1 1 0 0 の後側に配置されており主制御基板 1 3 1 0 と周辺制御基板 1 5 1 0 との接続を中継しているパネル中継基板（図示は省略）と、遊技パネル 1 1 0 0 の前面に取付けられる表ユニット 2 0 0 0 と、遊技パネル 1 1 0 0 の後面に取付けられる裏ユニット 3 0 0 0 と、を更に備えている。

【0 6 4 4】

裏ユニット 3 0 0 0 の後面に演出表示装置 1 6 0 0 が設けられていると共に、演出表示装置 1 6 0 0 の後面に周辺制御ユニット 1 5 0 0 が設けられている。

【0 6 4 5】

表ユニット 2 0 0 0 は、遊技領域 5 a 内に打込まれた遊技球 B を受入可能としており常時開口している複数（ここでは三つ）の一般入賞口 2 0 0 1 と、遊技領域 5 a 内の所定位置に設けられており遊技球 B を受入可能に常時開口している普通入賞口 2 0 0 2 と、センター役物 2 5 0 0 の下方における左右方向の中央に設けられており遊技球 B を受入可能に常時開口している第一始動口 2 0 0 3 と、遊技球 B が普通入賞口 2 0 0 2 に受入れられることにより抽選される普通図柄の抽選結果に応じて遊技球 B の受入れが可能となる第二始動口 2 0 0 4 と、第一始動口 2 0 0 3 への遊技球 B の受入れにより抽選される第一特別図柄や第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れにより抽選される第二特別図柄の抽選結果に応じて遊技球 B の受入が可能となる大入賞口 2 0 0 5 又は役物入賞口 2 0 0 6 と、役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B が受入可能となる第一 V 入賞口 2 0 0 7 及び第二 V 入賞口 2 0 0 8 と、を備えている。また、遊技盤 5 は、遊技領域 5 a 内において不正に作用する磁気を検知する複数の磁気センサ 1 0 3 0（図 9 3 を参照）を、備えている。

【0 6 4 6】

また、表ユニット 2 0 0 0 は、遊技領域 5 a 内における最も下流に設けられており、遊技球 B を受入可能に常時開口していると共に、受入れた遊技球 B を戻すことなく遊技領域 5 a 外に排出するアウト口 2 0 2 0 と、遊技領域 5 a 内におけるアウト口 2 0 2 0 よりも上流に設けられており、遊技球 B を受入可能に常時開口していると共に、受入れた遊技球 B を戻すことなく遊技領域 5 a 外に排出する二つのサブアウト口 2 0 2 1 と、を備えている。アウト口 2 0 2 0 は、第一始動口 2 0 0 3 を間にして左右に二つ設けられている。また、二つのサブアウト口 2 0 2 1 は、遊技領域 5 a の左右方向中央よりも左方の部位と、遊技領域 5 a の左右方向中央よりも右方の部位と、に夫々設けられている。

【0 6 4 7】

更に、表ユニット 2 0 0 0 は、遊技領域 5 a 内の左右方向中央で遊技領域 5 a の下端の直上を取付けられており第一始動口 2 0 0 3 及びアウト口 2 0 2 0 を有している始動口ユニット 2 1 0 0 と、始動口ユニット 2 1 0 0 の正面視左方で内レール 1 0 0 2 に沿うように設けられており三つの一般入賞口 2 0 0 1 と一つのサブアウト口 2 0 2 1 とを有しているサイドユニット 2 2 0 0 と、サイドユニット 2 2 0 0 の正面視左方のやや上側に設けられているサイド左上ユニット 2 3 0 0 と、始動口ユニット 2 1 0 0 の右方に設けられており第二始動口 2 0 0 4 と大入賞口 2 0 0 5 と一つのサブアウト口 2 0 2 1 とを有しているアタッカユニット 2 4 0 0 と、遊技領域 5 a 内の正面視略中央やや上寄りに設けられており役物入賞口 2 0 0 6、第一 V 入賞口 2 0 0 7 及び第二 V 入賞口 2 0 0 8 を有している枠状のセンター役物 2 5 0 0 と、アタッカユニット 2 4 0 0 の右端上方に設けられており普通入賞口 2 0 0 2 を有している普通入賞口ユニット 2 6 0 0 と、を備えている。

【0 6 4 8】

センター役物 2 5 0 0 は、役物入賞口 2 0 0 6 及び第一 V 入賞口 2 0 0 7 を有している枠状の本体ユニット 2 5 1 0 と、本体ユニット 2 5 1 0 の枠内の下部に設けられており第二 V 入賞口 2 0 0 8 を有している抽選役物 2 5 5 0 と、を備えている。

【0 6 4 9】

裏ユニット 3 0 0 0 は、遊技領域 5 a 内において不正に作用する磁気を検知する複数の磁気センサ 1 0 3 0 と、遊技盤 5（パチンコ機 1）に作用する振動を検知する振動センサ 1 0 4 0 と、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネルホルダ 1 1 2 0 の後面に取付けられ前方

が開放されている箱状で後壁に四角い開口部 3010a を有している裏箱 3010 と、裏箱 3010 の後壁に演出表示装置 1600 を着脱可能に取付けているロックスライダ 3020 と、演出表示装置 1600 の後方に配置されており裏箱 3010 の後壁に取付けられている裏基板ユニット 3040 と、を備えている。

【0650】

また、裏ユニット 3000 は、裏箱 3010 内の前端付近の下部に設けられており遊技パネル 1100 の後方へ誘導された遊技球 B が流通する裏球誘導ユニット 3100 と、裏箱 3010 内における裏球誘導ユニット 3100 の後に設けられている裏装飾ユニット 3200 と、裏箱 3010 内に前端付近における裏球誘導ユニット 3100 の左方及び上方に設けられている裏前演出ユニット 3300 と、裏箱 3010 内における裏前演出ユニット 3300 の後ろに設けられている裏後演出ユニット 3400 と、を備えている。

10

【0651】

〔8-1. 前構成部材〕

遊技盤 5 における前構成部材 1000 について、主に図 82 及び図 83 等を参照して詳細に説明する。前構成部材 1000 は、全体が透明に形成されている。前構成部材 1000 は、正面視の外形が略正方形とされ、内形が略円形状に前後方向へ貫通しており、内形の内周によって遊技領域 5a の外周を区画している。この前構成部材 1000 は、正面視で左右方向中央から左寄りの下端から時計回りの周方向へ沿って円弧状に延び正面視左右方向中央上端を通り過ぎて右斜め上部まで延びた外レール 1001 と、外レール 1001 に略沿って前構成部材 1000 の内側に配置され正面視左右方向中央下部から正面視左斜め上部まで円弧状に延びた内レール 1002 と、内レール 1002 の下端の正面視右側で遊技領域 5a の最も低くなった位置に形成されており後方へ向かって低くなるように傾斜しているアウト誘導部 1003 と、を備えている。

20

【0652】

また、前構成部材 1000 は、アウト誘導部 1003 の正面視右端から前構成部材 1000 の右辺付近まで右端側が僅かに高くなるように直線状に傾斜している右下レール 1004 と、右下レール 1004 の右端から前構成部材 1000 の右辺に沿って外レール 1001 の上端の下側まで延びており上部が前構成部材 1000 の内側へ湾曲している右レール 1005 と、右レール 1005 の上端と外レール 1001 の上端とを繋いでおり外レール 1001 に沿って転動して来た遊技球 B が当接する衝止部 1006 と、を備えている。

30

【0653】

また、前構成部材 1000 は、内レール 1002 の上端に回動可能に軸支され、外レール 1001 との間を閉鎖するように内レール 1002 の上端から上方へ延出した閉鎖位置と正面視時計回りの方向へ回動して外レール 1001 との間を開放した開放位置との間でのみ回動可能とされると共に閉鎖位置側へ復帰するように図示しないバネによって付勢された逆流防止部材 1007 を、備えている。

【0654】

更に、前構成部材 1000 は、枠内における正面視左右方向中央下部で、アウト誘導部 1003 の後端において前後に貫通しているアウト口 1008 を備えている。このアウト口 1008 は、始動口ユニット 2100 によって前方から閉鎖されている。

40

【0655】

また、前構成部材 1000 は、外レール 1001 及び内レール 1002 における下端から略垂直に延びた付近の部位の外側、アウト誘導部 1003 及び右下レール 1004 の下側、及び右レール 1005 の外側、の夫々の部位において、前端から後方へ窪んだ防犯凹部 1009 を備えている。この防犯凹部 1009 は、遊技盤 5 を本体枠 4 に取付けて、本体枠 4 に対して扉枠 3 を閉じた状態とすると、扉枠 3 における防犯カバー（図示は省略）の後方へ突出した後方突片（図示は省略）が挿入された状態となる。これにより、防犯カバーと遊技盤 5（前構成部材 1000）との間が、防犯カバーの後方突片と前構成部材 1000 の防犯凹部 1009 とによって複雑に屈曲した状態となるため、遊技盤 5 の前面下方より防犯カバーと前構成部材 1000 との間を通してピアノ線等の不正な工具を遊技領

50

域 5 a 内に侵入させようとしても、後方突片や防犯凹部 1 0 0 9 に阻まれることとなり、遊技領域 5 a 内への不正な工具の侵入を阻止することができる。

【 0 6 5 6 】

また、前構成部材 1 0 0 0 は、正面視左下隅において下端から上方へ切欠かれている切欠部 1 0 1 0 を備えている。この切欠部 1 0 1 0 は、遊技パネル 1 1 0 0 の切欠部 1 1 2 2 と一致している。この切欠部 1 0 1 0 は、遊技球を遊技者に払出すタイプのパチンコ機の本体枠に取付けた時に、切欠部 1 0 1 0 及び切欠部 1 1 2 2 を貫通して下部満タン球経路ユニットの下部通常払出通路及び下部満タン払出通路の前端開口が前方へ臨ませて扉枠の上皿や下皿へ遊技球を供給するためのものである。

【 0 6 5 7 】

更に、前構成部材 1 0 0 0 は、正面視において左上隅に形成されており、機能表示ユニット 1 4 0 0 が取付けられる機能表示ユニット取付部 1 0 1 1 と、右下隅に形成されている証紙貼付部 1 0 1 2 と、を備えている。

【 0 6 5 8 】

また、前構成部材 1 0 0 0 は、略全体が透明に形成されており、後側に配置されている遊技パネル 1 1 0 0 や裏ユニット 3 0 0 0 等を前方から視認することができる。

【 0 6 5 9 】

[8 - 2 . 遊技パネル]

遊技盤 5 における遊技パネル 1 1 0 0 について、主に図 8 2 及び図 8 3 等を参照して詳細に説明する。遊技パネル 1 1 0 0 は、前構成部材 1 0 0 0 の後面に取付けられており、表ユニット 2 0 0 0 及び裏ユニット 3 0 0 0 が取付けられるものである。遊技パネル 1 1 0 0 は、外周が枠状の前構成部材 1 0 0 0 の内周よりもやや大きく形成されていると共に透明な合成樹脂で形成されている平板状のパネル板 1 1 1 0 と、パネル板 1 1 1 0 の外周を保持しており前構成部材 1 0 0 0 の後側に取付けられると共に後面に裏ユニット 3 0 0 0 が取付けられる枠状のパネルホルダ 1 1 2 0 と、を備えている。遊技パネル 1 1 0 0 の前面には、所定のゲージ配列で複数の障害釘が植設されている。

【 0 6 6 0 】

遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 は、アクリル樹脂、ポリカーボネイト樹脂、ポリアリレート樹脂、メタクリル樹脂等の合成樹脂板や、ガラスや金属等の無機質板により形成されている。このパネル板 1 1 1 0 の板厚は、木製の遊技パネルの板厚が約 2 0 mm であるのに対しこれよりも薄く、障害釘を前面に植設したり表ユニット 2 0 0 0 を取付けたりしても十分に保持可能な必要最低限の厚さが約 1 0 mm とされている。なお、本実施形態では、透明な合成樹脂板によってパネル板 1 1 1 0 が形成されている。

【 0 6 6 1 】

パネル板 1 1 1 0 は、遊技領域 5 a 内において最も低い位置となり前構成部材 1 0 0 0 のアウト口 1 0 0 8 と対応した位置が、下端から上方へ窪んでいる。つまり、本実施形態では、パネル板 1 1 1 0 のアウト口 1 0 0 8 は、孔状ではなく、パネル板 1 1 1 0 の下方へ開放されている切欠状に形成されている。なお、アウト口 1 0 0 8 を孔状に形成するようにしても良い。また、パネル板 1 1 1 0 には、前後に貫通しており表ユニット 2 0 0 0 を取付けるための開口部 1 1 1 2 が複数形成されている。本実施形態では、開口部 1 1 1 2 を孔状に形成しているが、パネル板 1 1 1 0 の外周面から外方へ開放されている切欠状に形成しても良い。

【 0 6 6 2 】

また、パネル板 1 1 1 0 は、図示は省略するが、前後に貫通した丸孔及び短い長孔に形成されている複数の位置決孔と、上縁と下縁とにおいて夫々左右方向へ離隔しており板厚が薄く形成されている複数の係合段部と、を備えている。位置決孔は、パネルホルダ 1 1 2 0 の突出ピン（図示は省略）が挿入されることで、パネルホルダ 1 1 2 0 との位置決めをするためのものである。係合段部は、パネルホルダ 1 1 2 0 の係合爪（図示は省略）や係合片（図示は省略）に係合されることで、パネルホルダ 1 1 2 0 に対して着脱可能に取付けられるためのものである。

10

20

30

40

50

【0663】

パネル板1110は、センター役物2500を取付けるための大きな開口部1112が、正面視において中央よりも上側にオフセットしている。これにより、パネル板1110が枠状となっており、正面視において、遊技球Bの流通方向（枠状の周方向）に対して直交している幅が、中央より上側を除いた、左側及び右側と下側が複数の遊技球Bが並ぶことが可能な広い幅となっており、上側が複数の遊技球Bが並ぶことが不能な狭い幅となっている。

【0664】

遊技パネル1100のパネルホルダ1120は、パネル板1110を包含する大きさで外形が略四角形状とされ、パネル板1110よりも厚く（本実施形態では、約38mmと木製の遊技パネルと同じ厚みに）形成されている。このことは、木製の遊技パネルや透明な合成樹脂製の遊技パネル1100に問わず、同じパチンコ機1（遊技機）の本体枠4に装着して遊技ができるようにするためである。

【0665】

このパネルホルダ1120は、透明な合成樹脂（例えば、熱可塑性合成樹脂）により形成されている。このパネルホルダ1120は、パネル板1110と略同じ大きさで前面側から後方側に向かって凹んでいる保持段部（図示は省略）と、保持段部を略遊技領域5aと同等の大きさで前後方向に貫通している貫通口1121を備えている。

【0666】

また、パネルホルダ1120は、正面視左下隅において下端から上方へ切欠かれている切欠部1122を備えている。この切欠部1122は、前構成部材1000の切欠部1010と一致するように形成されている。この切欠部1122は、遊技球を遊技者に払出すタイプのパチンコ機の本体枠に取付けた時に、切欠部1010及び切欠部1122を貫通して下部満タン球経路ユニットの下部通常払出通路及び下部満タン払出通路の前端開口が前方へ臨ませて扉枠の上皿や下皿へ遊技球を供給するためのものである。

【0667】

更に、パネルホルダ1120には、下端からアウト口1008に対応した位置まで上方へ延びており、後面から前方へ向かって窪んでいるアウト凹部1123が形成されている。アウト凹部1123は、上部がアウト口1008と連通している。

【0668】

また、パネルホルダ1120は、図示は省略するが、保持段部から前方へ突出しておりパネル板1110の複数の位置決孔に夫々が挿入される複数の突出ピンと、保持段部よりも外側に配置されておりパネル板1110の上側と左下の傾斜している部位の係合段部に対して弾性係合する三つの係合爪と、保持段部の下外側から上方へ突出しておりパネル板1110の下辺の二つの係合段部と夫々係合する一対の係合片と、を備えている。パネルホルダ1120は、前方斜め上からパネル板1110の下辺の係合段部を、係合片に係合させた上で、パネル板1110の上部を後方へ移動させて、上側と左下の傾斜している部位の係合段部を係合爪に係合させることで、パネル板1110を保持段部に収容した状態で着脱可能に取付けることができる。この際に、パネル板1110の位置決孔に、パネルホルダ1120の突出ピンが挿入され、パネル板1110がパネルホルダ1120に対して所定の位置に位置決めされる。

【0669】

この遊技パネル1100は、前側に取付けられる前構成部材1000と共に透明に形成されているため、遊技盤5に組立てた時に、遊技領域5aの境界が明瞭に見えることを低減させることができ、遊技者に対して開放感を与えることができると共に、実際の遊技領域5aの大きさが変わらないものの、遊技者に対して遊技領域5aを大きく（広く）見せることができる。

【0670】

また、遊技パネル1100を、前構成部材1000と共に透明としているため、演出表示装置1600、表ユニット2000や裏ユニット3000、等からの光を、前方（遊技

10

20

30

40

50

者側)へ反射させたり屈折させたりすることで発光しているように見せることができ、遊技盤5の全体の装飾性をより高めることができる。

【0671】

〔8-3. 基板ホルダ〕

遊技盤5における基板ホルダ1200について、主に図82及び図83等を参照して詳細に説明する。基板ホルダ1200は、上方及び前方が開放された横長の箱状に形成されており、底面が左右方向中央へ向かって低くなるように傾斜している。基板ホルダ1200は、底面における左右方向中央において、前端から後方へ向かって切欠かれている排出部1201を有している。この基板ホルダ1200は、遊技盤5に組立てた状態で、遊技パネル1100の後側に取付けられている裏ユニット3000の下部を下側及び後側から覆っていると共に、後面に主制御ユニット1300の主制御基板ボックス1320が取付けられている。

10

【0672】

基板ホルダ1200は、パチンコ機1に組立てた状態で、排出部1201が、本体枠4の循環球経路ユニット600におけるアウト球受口600a及びセーフ球受口600bの直上に位置している。これにより、アウト口2020やサブアウト口2021を通して遊技パネル1100の後側へ排出された遊技球Bは、循環球経路ユニット600におけるアウト球受口600aへ排出され、アウト球受口600aに受けられることでアウト球通路601を流通してアウト球センサ605により一つずつ検知(カウント)される。一方、一般入賞口2001、普通入賞口2002、第一始動口2003、第二始動口2004、大入賞口2005、役物入賞口2006のような入賞口に受入れられて表ユニット2000及び裏ユニット3000から下方へ排出された遊技球Bは、循環球経路ユニット600におけるセーフ球受口600bへ排出され、セーフ球受口600bに受けられることでセーフ球通路602を流通してセーフ球センサ606により一つずつ検知(カウント)される。

20

【0673】

〔8-4. 主制御基板ユニット〕

遊技盤5における主制御ユニット1300について、主に図81乃至図83等を参照して説明する。主制御ユニット1300は、基板ホルダ1200の後面に着脱可能に取付けられている。主制御ユニット1300は、遊技内容及び遊技者への特典の付与等を制御する主制御基板1310(図93を参照)と、主制御基板1310を収容しており基板ホルダ1200に取付けられる主制御基板ボックス1320と、を備えている。

30

【0674】

主制御基板ボックス1320は、基板ホルダ1200に取付けられると共に後面に主制御基板1310が取付けられる基板ベース1330と、主制御基板1310を後方から覆うように基板ベース1330に取付けられている基板カバー1340と、から構成されている。基板ベース1330と基板カバー1340とは、透明なポリカーボネイトにより形成されている。基板ベース1330と基板カバー1340とにより形成される内部空間には、主制御基板1310が収容されている。基板ベース1330と基板カバー1340が透明なポリカーボネイトにより形成されていることによって、主制御基板1310の表面側や裏面側の状態(不正な改変が行われているか否か、又は不正ICが実装されているか否か)を、主制御基板ボックス1320の外側から確認することができるようになってい

40

【0675】

また、主制御基板ボックス1320は、基板ベース1330と基板カバー1340とに夫々対応するように複数の封印機構1350を備えており、一つの封印機構1350を用いて主制御基板ボックス1320を閉じると、次に、主制御基板ボックス1320を開けるためにはその封印機構1350を破壊する必要がある、主制御基板ボックス1320の開閉の痕跡を残すことができる。従って、開閉の痕跡を見ることで、主制御基板ボックス1320の不正な開閉を発見することができ、主制御基板1310への不正行為に対する

50

抑止力が高められている。

【0676】

主制御ユニット1300の主制御基板1310は、インターフェース基板760、アウト球センサ605、周辺制御基板1510、等と接続されている。また、主制御基板1310は、機能表示ユニット1400、一般入賞口センサ3001、普通入賞口センサ3002、第一始動口センサ2101、第二始動口センサ2401、大入賞口センサ2402、役物入賞口センサ2501、第一V入賞口センサ2502、第二V入賞口センサ2503、ハズレ口センサ2504、始動口ソレノイド2412、アタッカソレノイド2414、役物入賞口ソレノイド2516、第一振分ソレノイド2534、第二振分ソレノイド2544、抽選ループソレノイド2558、打撃片駆動モータ2561、樋揺動駆動モータ2564、揺動片ソレノイド2565、磁気センサ1030、振動センサ1040、等と接続されている。

10

【0677】

また、主制御基板1310には、四つの7セグメントLEDからなるベースモニタを有している（図示は省略）。ベースモニタは、透明な基板カバー1340を通して後方から視認することができる。このベースモニタは、球発射ユニット550により発射された遊技球Bのうち、遊技領域5a内に打込まれた後に遊技盤5から下方へ排出されて、本体枠4の循環球経路ユニット600に設けられているアウト球センサ605により検知されることでカウントされた遊技球Bの球数を表示するものである。本実施形態のベースモニタは、100発発射してアウト球センサ605によりカウントされた球数（遊技ホール側へ戻ってきた球数）を百分率にして表示している。

20

【0678】

〔8-5. 機能表示ユニット〕

遊技盤5における機能表示ユニット1400について、主に図78等を参照して詳細に説明する。機能表示ユニット1400は、遊技領域5aの外側で前構成部材1000の左上隅に取付けられている。機能表示ユニット1400は、パチンコ機1に組立てた状態で、扉枠3の遊技窓101を通して前方（遊技者側）から視認することができる。この機能表示ユニット1400は、主制御基板1310からの制御信号に基づき複数のLEDを用いて、遊技状態（遊技状況）や、普通図柄の抽選結果や特別図柄の抽選結果等を表示するものである。

30

【0679】

機能表示ユニット1400は、詳細な図示は省略するが、遊技状態を表示する三つのLEDからなる状態表示器と、普通入賞口2002への遊技球Bの受入れにより抽選される普通図柄の抽選結果を表示する二つのLEDからなる普通図柄表示器と、普通入賞口2002への遊技球Bの受入れに係る保留数を表示する二つのLEDからなる普通保留表示器と、を備えている。

【0680】

また、機能表示ユニット1400は、第一始動口2003への遊技球Bの受入れにより抽選された第一特別図柄の抽選結果を表示する八つのLEDからなる第一特別図柄表示器と、第一始動口2003への遊技球Bの受入れに係る保留数を表示する二つのLEDからなる第一特別保留数表示器と、第二始動口2004への遊技球Bの受入れにより抽選された第二特別図柄の抽選結果を表示する八つのLEDからなる第二特別図柄表示器と、第二始動口2004への遊技球Bの受入れに係る保留数を表示する二つのLEDからなる第二特別保留数表示器と、を備えている。

40

【0681】

更に、機能表示ユニット1400は、第一特別図柄の抽選結果又は第二特別図柄の抽選結果が「当り」等の時に、大入賞口2005の開閉パターンの繰返し回数（ラウンド数）を表示する五つのLEDからなるラウンド表示器、を備えている。

【0682】

この機能表示ユニット1400では、備えられているLEDを、適宜、点灯、消灯、及

50

び、点滅、等させることにより、保留数や図柄等を表示することができる。

【0683】

〔8-6. 周辺制御ユニット〕

遊技盤5における周辺制御ユニット1500について、主に図81等を参照して説明する。周辺制御ユニット1500は、裏ユニット3000の裏箱3010の後側に設けられている演出表示装置1600の後方に設けられている。詳述すると、周辺制御ユニット1500は、裏箱3010の後面に演出表示装置1600を取付けている液晶スペーサ1610の後面に取付けられている。周辺制御ユニット1500は、主制御基板1310からの制御信号に基づいて遊技者に提示する演出を制御する周辺制御基板1510（図93を参照）と、周辺制御基板1510を収容している周辺制御基板ボックス1520と、を備えている。周辺制御基板1510は、発光演出、サウンド演出、及び可動演出、等を制御するための周辺制御部1511と、演出画像を制御するための演出表示制御部1512と、を備えている。

10

【0684】

周辺制御ユニット1500の周辺制御基板1510は、主制御基板1310、演出操作ユニット250、扉枠3側の各種装飾基板、演出表示装置1600、等と接続されている（図93を参照）。周辺制御ユニット1500は、詳細は後述するが、演出表示装置1600の後側に取付けられている。

【0685】

〔8-7. 演出表示装置〕

遊技盤5における演出表示装置1600について、主に図82及び図83等を参照して説明する。演出表示装置1600は、正面視において遊技領域5aの中央に配置されており、遊技パネル1100の後側に、裏ユニット3000の裏箱3010を介して取付けられている。演出表示装置1600は、裏箱3010の後壁に取付けられる液晶スペーサ1610の前面に取付けられている。液晶スペーサ1610は、裏箱3010に対して着脱可能としていることから、演出表示装置1600が液晶スペーサ1610を介して裏箱3010から着脱させることができる。演出表示装置1600は、遊技盤5を組立てた状態で、透明な遊技パネル1100や枠状のセンター役物2500の枠内を通して、前側（遊技者側）から視認することができる。

20

【0686】

演出表示装置1600は、白色LEDをバックライトとした15inchのフルカラーの液晶表示装置であり、横長の状態で液晶スペーサ1610の前面に取付けられている。演出表示装置1600は、周辺制御基板1510に接続されており、所定の静止画像や動画を表示することができる。

30

【0687】

演出表示装置1600は、液晶スペーサ1610に対して、上方及び左方にスペースが形成されるように、その中心が液晶スペーサ1610の中心よりも右下に位置するようにオフセット（偏芯）して取付けられている。

【0688】

液晶スペーサ1610は、19inchの液晶表示装置と同じ大きさで透明平板状に形成されている。液晶スペーサ1610は、上端面から上方へ突出している二つの上固定片1611と、下端面から下方へ突出している一つの下固定片1612と、を備えている。この液晶スペーサ1610は、演出表示装置1600の液晶画面を前方へ向けた状態で、後述する裏箱3010の開口部3010aの上内周面に開口している二つの固定溝3010cに、裏箱3010の斜め後方から二つの上固定片1611を挿入した上で、下固定片1612側を前方へ移動させて、下固定片1612をロックスライダ3020の開口部内に挿入し、ロックスライダ3020を背面視において左方へスライドさせることにより、裏箱3010に取付けられる。

40

【0689】

〔8-8. 表ユニットの全体構成〕

50

遊技盤 5 における表ユニット 2000 について、主に図 82 及び図 83 等を参照して詳細に説明する。表ユニット 2000 は、遊技パネル 1100 に、前方から取付けられており、前端が遊技パネル 1100 の前面よりも前方へ突出していると共に、後端の一部が遊技パネル 1100 の開口部 1112 内に突出している。

【0690】

表ユニット 2000 は、遊技領域 5a 内に打込まれた遊技球 B を受入可能に常時開口している複数（ここでは三つ）の一般入賞口 2001 と、遊技領域 5a 内の所定位置に設けられており遊技球 B を受入可能に常時開口している普通入賞口 2002 と、遊技領域 5a 内の所定位置に設けられており遊技球 B を受入可能に常時開口している第一始動口 2003 と、遊技球 B が普通入賞口 2002 に受入れられることにより抽選される普通図柄の抽選結果に応じて遊技球 B の受入れが可能となる第二始動口 2004 と、第一始動口 2003 への遊技球 B の受入れにより抽選される第一特別図柄又は第二始動口 2004 への遊技球 B の受入れにより抽選される第二特別図柄に応じて遊技球 B の受入れが可能となる大入賞口 2005 や役物入賞口 2006 と、役物入賞口 2006 に受入れられた遊技球 B が受入可能となる第一 V 入賞口 2007 や第二 V 入賞口 2008 と、を備えている。

【0691】

また、表ユニット 2000 は、遊技領域 5a 内に打込まれた遊技球 B を遊技領域 5a 外へ排出するアウト口 2020 及びサブアウト口 2021 を、更に備えている。アウト口 2020 及びサブアウト口 2021 は、遊技球 B を受入可能に常時開口している。また、アウト口 2020 は、遊技領域 5a の下流端に設けられている。

【0692】

また、表ユニット 2000 は、第一始動口 2003 に受入れられた遊技球 B を検知する第一始動口センサ 2101 と、第二始動口 2004 に受入れられた遊技球 B を検知する第二始動口センサ 2401 と、大入賞口 2005 に受入れられた遊技球 B を検知する大入賞口センサ 2402 と、第一 V 入賞口 2007 に受入れられた遊技球 B を検知する第一 V 入賞口センサ 2502 と、第二 V 入賞口 2008 に受入れられた遊技球 B を検知する第二 V 入賞口センサ 2503 と、ハズレ口 2009 に受入れられた遊技球 B を検知するハズレ口センサ 2504 と、遊技領域 5a 内に作用する不正な磁気を検知する磁気センサ 1030 と、を備えている。

【0693】

複数（ここでは三つ）の一般入賞口 2001 は、遊技領域 5a 内の下部における左右方向中央に対して左側に配置されている。普通入賞口 2002 は、遊技領域 5a 内における正面視右端付近で上下方向中央よりも下方に配置されている。第一始動口 2003 は、遊技領域 5a 内の左右方向中央で二つのアウト口 2020 の間に配置されている。第二始動口 2004 は、遊技領域 5a 内における右端付近で普通入賞口 2002 よりも下方に配置されている。大入賞口 2005 は、遊技領域 5a 内における第一始動口 2003 の右方に配置されている。役物入賞口 2006 は、遊技領域 5a 内における右端付近で普通入賞口 2002 よりも上方に配置されている。

【0694】

アウト口 2020 は、遊技領域 5a の下流端で第一始動口 2003 の左右両側の下方に配置されている。サブアウト口 2021 は、一つが三つの一般入賞口 2001 よりも左方に配置されていると共に、残りの一つが第二始動口 2004 の下方に配置されている。

【0695】

表ユニット 2000 は、遊技領域 5a 内の左右方向中央で遊技領域 5a の下端の直上に取付けられており第一始動口 2003 及びアウト口 2020 を有している始動口ユニット 2100 と、始動口ユニット 2100 の正面視左方で内レール 1002 に沿うように設けられており三つの一般入賞口 2001 及び一つのサブアウト口 2021 を有しているサイドユニット 2200 と、サイドユニット 2200 の正面視左方のやや上側に設けられているサイド左上ユニット 2300 と、を備えている。

【0696】

また、表ユニット2000は、始動口ユニット2100の右方に設けられており第二始動口2004、大入賞口2005、及び一つのサブアウト口2021を有しているアタッカユニット2400と、遊技領域5a内の正面視略中央やや上寄りに設けられており、役物入賞口2006、第一V入賞口2007、第二V入賞口2008、及びハズレ口2009を有している枠状のセンター役物2500と、アタッカユニット2400の上方に設けられており普通入賞口2002を有している普通入賞口ユニット2600と、を更に備えている。

【0697】

〔8-8a. 始動口ユニット〕

次に、表ユニット2000の始動口ユニット2100について、主に図78乃至図80、及び図84等を参照して説明する。表ユニット2000の始動口ユニット2100は、遊技領域5a内において、左右方向中央の下端部付近でアウト口1008の直上に配置されており、遊技パネル1100に前方から取付けられている。始動口ユニット2100は、遊技球Bが一つのみ受入可能な幅で上方へ向かって常時開口している第一始動口2003と、遊技球Bを受入可能に常時開口しており受入れた遊技球Bを戻すことなく遊技領域5a外に排出する二つのアウト口2020と、を有している。また、始動口ユニット2100は、第一始動口2003に受入れられた遊技球Bを検知する第一始動口センサ2101を、有している（図93を参照）。

【0698】

アウト口2020は、第一始動口2003よりも低い位置に設けられている。始動口ユニット2100の二つのアウト口2020は、第一始動口2003を間にして左右対称の位置に設けられている。第一始動口2003は、遊技球Bが一つ通過可能な幅で上方へ向かって開口している。アウト口2020は、遊技球B二つ分の幅で上方へ向かって開口しており、遊技領域5a内の最も低い位置に設けられている。

【0699】

始動口ユニット2100は、第一始動口2003とアウト口2020との高低差が、従来のパチンコ機における第一始動口とアウト口（アウト口1008）との高低差よりも小さく（低く）設けられている。これにより、遊技者に対して第一始動口2003が、従来の第一始動口よりも下方に設けられているように錯覚させることができ、相対的に遊技領域5a内を広く見せることができる。

【0700】

始動口ユニット2100は、第一始動口2003の下方に設けられており所定の絵柄を表示可能な始動口表示部2110を有している。始動口表示部2110は、一つの7セグメントLEDにより構成されている。この始動口表示部2110は、遊技の進行に応じて所定の絵柄（数字を含む）を表示することができる。始動口ユニット2100は、遊技盤5に組立てた状態で、始動口表示部2110によりアウト口1008を前方から閉鎖しており、遊技者側からアウト口1008を視認不能にしている。これにより、アウト口2020が遊技領域5aの最も下端であることを遊技者に認識させることができる。

【0701】

始動口ユニット2100は、遊技盤5に組立てた状態で、第一始動口2003がセンター役物2500のステージ2513における中央放出部2513aの直下に位置しており、中央放出部2513aから放出された遊技球Bを高い確率で受入れることができる。この第一始動口2003に受入れられた遊技球Bは、第一始動口センサ2101に検知された上で、遊技パネル1100の後方へ誘導されて、裏ユニット3000の裏球誘導ユニット3100に受け渡されて下方の循環球経路ユニット600のセーフ球受口600bへ排出される。

【0702】

アウト口2020に受入れられた遊技球Bは、遊技パネル1100の後方へ誘導されて、裏ユニット3000の裏球誘導ユニット3100に受け渡された後に、裏球誘導ユニット3100から下方の循環球経路ユニット600のアウト球受口600aへ排出される。

【0703】

[8-8b. サイドユニット]

次に、表ユニット2000のサイドユニット2200について、主に図78乃至図80、及び図84等を参照して説明する。表ユニット2000のサイドユニット2200は、遊技領域5a内において、始動口ユニット2100の左方で内レール1002に沿うように延出しており、遊技パネル1100に前方から取付けられている。サイドユニット2200は、遊技球Bを常時受入可能に開口している三つの一般入賞口2001と、遊技球Bを常時受入可能に開口している一つのサブアウト口2021と、を備えている。

【0704】

サイドユニット2200の三つの一般入賞口2001は、内レール1002に沿うように円弧状に列設されており、左方へ向かうほど高い位置に設けられている。各一般入賞口2001は、遊技球B一つ分の大きさ（幅）で開口している。最も左方の一般入賞口2001の左方に、一つのサブアウト口2021が設けられている。サブアウト口2021は、遊技球B一つ分の大きさ（幅）で開口している。

【0705】

また、サイドユニット2200は、最も右方の一般入賞口2001よりも右側に、右方へ向かうに従って低くなるように傾斜している棚部2201を有している。棚部2201は、始動口ユニット2100における左側のアウト口2020の右端付近まで、右方へ延出している。つまり、遊技球Bが棚部2201を転動すると、左側のアウト口2020に受入れられる。

【0706】

サイドユニット2200は、遊技盤5に組立てた状態で、三つの一般入賞口2001と一つのサブアウト口2021とが、遊技パネル1100の前面よりも前方に突出している。このサイドユニット2200は、一般入賞口2001に受入れられた遊技球Bを、遊技パネル1100の後方に誘導し、裏ユニット3000の裏球誘導ユニット3100に受け渡すことができる。裏ユニット3000の裏球誘導ユニット3100に受渡された遊技球Bは、一般入賞口センサ3001に検知された上で下方へ排出される。

【0707】

また、サイドユニット2200は、サブアウト口2021に受入れられた遊技球Bを、遊技パネル1100の後方に誘導して、裏ユニット3000の裏球誘導ユニット3100に受け渡すことができる。裏ユニット3000の裏球誘導ユニット3100に受渡された遊技球Bは、下方の循環球経路ユニット600のセーフ球受口600bへ排出される。

【0708】

[8-8c. サイド左上ユニット]

次に、表ユニット2000のサイド左上ユニット2300について、主に図78乃至図80、及び図84等を参照して説明する。表ユニット2000のサイド左上ユニット2300は、遊技領域5a内において、サイドユニット2200の左方で内レール1002に接するように、遊技パネル1100に前方から取付けられている。サイド左上ユニット2300は、右方へ低くなるように傾斜した棚部2301を有している。

【0709】

サイド左上ユニット2300は、遊技盤5に組立てた状態で、棚部2301が遊技パネル1100の前面よりも前方へ突出している。サイド左上ユニット2300は、センター役物2500の左側を流下してきた遊技球Bを、棚部2301により、センター役物2500の下方となる右方側へ誘導することができる。

【0710】

[8-8d. アタッカユニット]

次に、表ユニット2000のアタッカユニット2400について、主に図78乃至図80、及び図84等を参照して説明する。表ユニット2000のアタッカユニット2400は、遊技領域5a内において、正面視右下隅となる始動口ユニット2100の正面視右方に配置されており、遊技パネル1100の前面に前方から取付けられている。このアタッ

カユニット 2 4 0 0 は、第二始動口 2 0 0 4、大入賞口 2 0 0 5、及び一つのサブアウト口 2 0 2 1 を備えている（図 8 4 等を参照）。

【0 7 1 1】

アタッカユニット 2 4 0 0 は、正面視において、第二始動口 2 0 0 4 が左右方向中央から右寄りの上部に設けられており、大入賞口 2 0 0 5 が左右方向中央より左側で第二始動口 2 0 0 4 よりも低い位置に設けられており、一つのサブアウト口 2 0 2 1 が第二始動口 2 0 0 4 の下方で大入賞口 2 0 0 5 よりも低い位置に設けられている。

【0 7 1 2】

また、アタッカユニット 2 4 0 0 は、第二始動口 2 0 0 4 に受入れられた遊技球 B を検知する第二始動口センサ 2 4 0 1 と、大入賞口 2 0 0 5 に受入れられた遊技球 B を検知する大入賞口センサ 2 4 0 2 と、不正な磁気を検知する磁気センサ 1 0 3 0 と、を備えている（図 9 3 を参照）。大入賞口センサ 2 4 0 2 は、左右に並んで二つ設けられている。

【0 7 1 3】

また、アタッカユニット 2 4 0 0 は、サブアウト口 2 0 2 1 の後方で前方から視認可能な位置にダミーセンサ 2 4 0 3 を有している。このダミーセンサ 2 4 0 3 は、遊技球 B を検知することはできないが、大入賞口センサ 2 4 0 2 のように遊技球 B の通過を検知するスルーセンサと同じ態様に形成されている。この構成によれば、ダミーセンサ 2 4 0 3 を、実際に遊技球 B を検知可能なセンサと交換することができるため、本体枠 4 においてアウト球をカウントする場合と、カウントしない場合の何れにも変更可能である。なお、ダミーセンサ 2 4 0 3 を、スルーセンサと同じ態様のものとしたが、当該部位において球詰りが発生するような段差をなくすスペーサとしても良い。

【0 7 1 4】

アタッカユニット 2 4 0 0 は、第二始動口 2 0 0 4 を開閉可能な第二始動口扉 2 4 1 1 と、第二始動口扉 2 4 1 1 を普通入賞口 2 0 0 2 における遊技球 B の受入れにより抽選された普通抽選結果に応じて開閉させる始動口ソレノイド 2 4 1 2 と、大入賞口 2 0 0 5 を開閉可能な大入賞口扉 2 4 1 3 と、大入賞口扉 2 4 1 3 を第一始動口 2 0 0 3 又は第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れにより抽選される第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて開閉させるアタッカソレノイド 2 4 1 4 と、を備えている。

【0 7 1 5】

アタッカユニット 2 4 0 0 の第二始動口 2 0 0 4 は、左右方向の幅が遊技球 B の直径よりも若干大きい幅で上方へ向かって開口している。大入賞口 2 0 0 5 は、左右方向の幅が、遊技球 B の直径に対して 4 ～ 6 倍の幅で上方へ向かって開口している。第二始動口 2 0 0 4 を開閉可能としている第二始動口扉 2 4 1 1 は、前後方向へ進退可能に設けられており、左端側が低くなるように傾斜している。大入賞口 2 0 0 5 を開閉可能としている大入賞口扉 2 4 1 3 は、左右方向に延びている軸芯周りに回動することで、前後方向へ進退可能に設けられており、左端側が低くなるように傾斜している。

【0 7 1 6】

この第二始動口扉 2 4 1 1 は、前後方向へ移動するように設けられている。第二始動口扉 2 4 1 1 は、始動口ソレノイド 2 4 1 2 が通電されていない状態では、始動口ソレノイド 2 4 1 2 のプランジャがバネの付勢力により突出することにより前方へ移動し、第二始動口 2 0 0 4 を閉鎖している。また、第二始動口扉 2 4 1 1 は、始動口ソレノイド 2 4 1 2 が通電されている状態では、始動口ソレノイド 2 4 1 2 のプランジャがバネの付勢力に抗して後退することにより、後方へ移動し、第二始動口 2 0 0 4 を開放する。

【0 7 1 7】

大入賞口扉 2 4 1 3 は、左右に長い平板状で、大入賞口センサ 2 4 0 2 よりも下方に設けられている左右方向に延びた軸芯周りに回動することにより、前後に移動するように設けられている。大入賞口扉 2 4 1 3 は、アタッカソレノイド 2 4 1 4 のプランジャの前後方向への進退により、大入賞口 2 0 0 5 を開閉することができる。大入賞口扉 2 4 1 3 は、アタッカソレノイド 2 4 1 4 が通電されていない状態では、アタッカソレノイド 2 4 1 4 のプランジャがバネの付勢力により突出することにより前方へ移動し、大入賞口 2 0 0

5を閉鎖している。また、大入賞口扉2413は、アタッカソレノイド2414が通電されている状態では、アタッカソレノイド2414のプランジャがバネの付勢力に抗して後退することにより、後方へ移動し、大入賞口2005を開放する。

【0718】

アタッカユニット2400は、その上端に、第二始動口2004及び大入賞口2005との間に遊技球Bが流通可能な空間を形成していると共に、左方へ向かって低くなるように傾斜しており、それらの上方を覆うように設けられている上棚部2421を有している。上棚部2421は、第二始動口2004の右端上方から大入賞口2005の左端上方の部位まで、左右方向へ延出している。

【0719】

アタッカユニット2400は、第二始動口2004よりも上方でアタッカユニット2400の右端（右レール1005）から左方へ遊技球Bが一つ通過可能な間隔をあけた部位から左方の第二始動口2004へ向かって低くなるように傾斜している第一棚部2422と、第二始動口2004の左端から左方へ低くなるように傾斜している第二棚部2423と、第二棚部2423の左方且つ下方で第二棚部2423との間に遊技球Bが通過可能な隙間をあけた部位から左方の大入賞口2005へ向かって低くなるように傾斜している第三棚部2424と、大入賞口2005の左端から左方へ向かって低くなるように傾斜している第四棚部2425と、を備えている。

【0720】

このアタッカユニット2400は、第一棚部2422よりも右方の隙間、第二棚部2423と第三棚部2424との間の隙間、に遊技球Bが進入すると、サブアウト口2021に受入れられて、遊技領域5a外へ遊技球Bを排出する。

【0721】

アタッカユニット2400は、詳細な図示は省略するが、上棚部2421と大入賞口2005との間の遊技球Bが左方へ流通可能な空間内において、当該空間を形成している前壁と後壁とから左右方向へ互い違いとなるように、平面視三角形の複数の当接部が当該空間内に突出している。これら複数の当接部は、大入賞口2005が閉状態の時に、大入賞口扉2413上を転動している遊技球Bを、前後方向へ大きくジグザグ状に流通させることができ、大入賞口扉2413上を流通する遊技球Bの流通時間を長くしている。

【0722】

アタッカユニット2400は、通常の状態では、始動口ソレノイド2412及びアタッカソレノイド2414が、夫々非通電（OFF）の状態となっている。この通常の状態では、始動口ソレノイド2412のプランジャが、図示しないバネの付勢力により前方へ突出していると共に、第二始動口扉2411が前方へ突出している。この状態では、第二始動口扉2411が、第二始動口2004の上方に位置しており、第二始動口扉2411により第二始動口2004への遊技球Bの受入れが不能な状態となっている。つまり、第二始動口2004が第二始動口扉2411により閉鎖されている。

【0723】

また、通常の状態では、アタッカソレノイド2414のプランジャが、図示しないバネの付勢力により前方へ突出していると共に、大入賞口扉2413が前方へ突出している。この状態では、大入賞口扉2413が、大入賞口2005の上方に位置しており、大入賞口2005への遊技球Bの受入れが不能な状態となっている。つまり、大入賞口2005が大入賞口扉2413により閉鎖されている。

【0724】

この通常の状態で、第一棚部2422上に遊技球Bが流下すると、第一棚部2422の傾斜により遊技球Bが左方へ転動し、第二始動口扉2411の上面、及び第二棚部2423を転動した上で、第二棚部2423の左端から左方へ放出される。第二棚部2423から左方へ放出された遊技球Bは、その勢いに応じて、第三棚部2424又は大入賞口扉2413上に落下し、それらの傾斜により左方へ転動する。なお、第二棚部2423から左方へ放出された遊技球Bが、上棚部2421の下面に当接して右方へ跳ね返ると、第二棚

10

20

30

40

50

部 2 4 2 3 と第三棚部 2 4 2 4 との間の隙間に進入することがある。

【0 7 2 5】

そして、大入賞口 2 0 0 5 を閉鎖している大入賞口扉 2 4 1 3 上を転動している遊技球 B は、上棚部 2 4 2 1 と大入賞口 2 0 0 5 との間の空間に設けられている複数の当接部に対して、交互に当接することとなり、前後方向へジグザグしながら左方へ転動することとなる。大入賞口扉 2 4 1 3 上を左方へ転動した遊技球 B は、第四棚部 2 4 2 5 を転動した後に、その左端からアタッカユニット 2 4 0 0 外へ放出される。第四棚部 2 4 2 5 の左端は、第一始動口 2 0 0 3 よりも低い位置にあるため、第四棚部 2 4 2 5 から左方へ放出された遊技球 B は、アウト口 2 0 2 0 に受入れられることとなる。

【0 7 2 6】

アタッカユニット 2 4 0 0 は、上棚部 2 4 2 1 上に遊技球 B が流下すると、その傾斜により左方へ誘導され、第二始動口 2 0 0 4 や大入賞口 2 0 0 5 に受入れられる機会が与えられることなく、アタッカユニット 2 4 0 0 の左方へ放出される。上棚部 2 4 2 1 の左端は、第一始動口 2 0 0 3 よりも高い位置に設けられているため、上棚部 2 4 2 1 から左方へ放出された遊技球 B は、第一始動口 2 0 0 3 に受入れられる可能性がある。

【0 7 2 7】

このアタッカユニット 2 4 0 0 では、第一棚部 2 4 2 2 よりも右方に遊技球 B が流下すると、サブアウト口 2 0 2 1 に進入する。また、遊技球 B が、第二棚部 2 4 2 3 と第三棚部 2 4 2 4 との間の隙間に進入すると、サブアウト口 2 0 2 1 に進入する。サブアウト口 2 0 2 1 に進入した遊技球 B は、遊技領域 5 a 内に戻されることなく裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 を通って下方の基板ホルダ 1 2 0 0 上に排出され、循環球経路ユニット 6 0 0 のアウト球受口 6 0 0 a に受け渡される。このアタッカユニット 2 4 0 0 では、第一棚部 2 4 2 2 の右側を流通した遊技球 B と、第二棚部 2 4 2 3 と第三棚部 2 4 2 4 の間の隙間を通った遊技球 B とが、何れもサブアウト口 2 0 2 1 に進入するように形成されており、実質的にサブアウト口 2 0 2 1 が二つ設けられている。

【0 7 2 8】

この通常の状態において、普通入賞口 2 0 0 2 に遊技球 B が受入れられることで抽選された普通抽選結果に応じて、始動口ソレノイド 2 4 1 2 に通電（ON）されると、バネの付勢力に抗してプランジャが後退し、第二始動口扉 2 4 1 1 が後方に移動する。そして、第二始動口扉 2 4 1 1 が後方へ移動することにより、第二始動口 2 0 0 4 の上方が開放された状態となり、第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れが可能となる。つまり、第二始動口 2 0 0 4 が開状態となる。

【0 7 2 9】

第二始動口 2 0 0 4 が開状態の時に、遊技球 B が第二始動口 2 0 0 4 に受入れられると、第二始動口センサ 2 4 0 1 に検知された後に、アタッカユニット 2 4 0 0 から後方へ放出される。第二始動口 2 0 0 4 に受入れられてアタッカユニット 2 4 0 0 から後方へ放出された遊技球 B は、裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡され、下方の循環球経路ユニット 6 0 0 のセーフ球受口 6 0 0 b に排出される。

【0 7 3 0】

一方、通常の状態において、第一始動口 2 0 0 3 や第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が受入れられることで抽選された特別抽選結果（第一特別抽選結果や第二特別抽選結果）に応じて、アタッカソレノイド 2 4 1 4 に通電（ON）されると、バネの付勢力に抗してプランジャが後退し、大入賞口扉 2 4 1 3 が後方へ移動する。大入賞口扉 2 4 1 3 が後方へ移動することにより、大入賞口 2 0 0 5 が上方へ開放された状態となり、大入賞口 2 0 0 5 への遊技球 B の受入れが可能な状態となる。つまり、大入賞口 2 0 0 5 が開状態となる。

【0 7 3 1】

大入賞口 2 0 0 5 が開状態の時に、遊技球 B が大入賞口 2 0 0 5 に受入れられると、下方に設けられている二つの大入賞口センサ 2 4 0 2 のうちの一つに検知された上で、アタッカユニット 2 4 0 0 から後方へ放出される。大入賞口 2 0 0 5 に受入れられてアタッカユニット 2 4 0 0 から後方へ放出された遊技球 B は、裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニ

10

20

30

40

50

ット 3 1 0 0 に受け渡されて下方の循環球経路ユニット 6 0 0 のセーフ球受口 6 0 0 b に排出される。

【 0 7 3 2 】

このように、本実施形態のアタッカユニット 2 4 0 0 によれば、大入賞口 2 0 0 5 に受入れられた遊技球 B を、二つの大入賞口センサ 2 4 0 2 の何れかにより検知してから後方へ放出するようにしているため、大入賞口 2 0 0 5 と大入賞口センサ 2 4 0 2 との間で遊技球 B が滞ることを抑制させることができると共に、短時間で多くの遊技球 B を受入れることができる。

【 0 7 3 3 】

[8 - 8 e . センター役物]

次に、表ユニット 2 0 0 0 におけるセンター役物 2 5 0 0 について、主に図 7 8 乃至図 8 0、図 8 4、図 8 5 乃至図 8 8 等を参照して詳細に説明する。図 8 5 (a) はセンター役物における抽選役物の正面図であり、(b) は抽選役物を前方の上方から見た斜視図である。図 8 6 は、センター役物における抽選役物を左右方向の中央で切断した側面断面図である。図 8 7 (a) は抽選役物において遊技球がループ不能な状態を断面で示す説明図であり、(b) は抽選役物において遊技球がループ可能な状態を断面で示す説明図である。図 8 8 は、抽選役物における遊技球の流れを示す説明図である。

【 0 7 3 4 】

表ユニット 2 0 0 0 のセンター役物 2 5 0 0 は、遊技領域 5 a 内において、始動口ユニット 2 1 0 0 よりも上方で、正面視略中央やや上寄りに配置されており、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の前面に取付けられている。センター役物 2 5 0 0 は、透明な枠状に形成されている。

【 0 7 3 5 】

センター役物 2 5 0 0 は、詳細は後述するが、第一始動口 2 0 0 3 への遊技球 B の受入れにより抽選された第一特別図柄や第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れにより抽選された第二特別図柄の抽選結果に応じて遊技球 B を受入可能に開閉する役物入賞口 2 0 0 6 と、役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B のみが受入可能となる第二 V 入賞口 2 0 0 8 と、役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた後に第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられなかった遊技球 B が受入れられるハズレ口 2 0 0 9 と、を備えている。

【 0 7 3 6 】

センター役物 2 5 0 0 は、役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B を検知する役物入賞口センサ 2 5 0 1 と、第一 V 入賞口 2 0 0 7 に受入れられた遊技球 B を検知する第一 V 入賞口センサ 2 5 0 2 と、第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられた遊技球 B を検知する第二 V 入賞口センサ 2 5 0 3 と、ハズレ口 2 0 0 9 に受入れられた遊技球 B を検知するハズレ口センサ 2 5 0 4 と、を備えている。

【 0 7 3 7 】

センター役物 2 5 0 0 は、枠状に形成されている本体ユニット 2 5 1 0 と、本体ユニット 2 5 1 0 の枠内の下部に設けられている抽選役物 2 5 5 0 と、を備えている。本体ユニット 2 5 1 0 は、役物入賞口 2 0 0 6 及び第一 V 入賞口 2 0 0 7 を有している。抽選役物 2 5 5 0 は、第二 V 入賞口 2 0 0 8 及びハズレ口 2 0 0 9 を有している。

【 0 7 3 8 】

[8 - 8 e - 1 . 本体ユニット]

センター役物 2 5 0 0 の本体ユニット 2 5 1 0 について詳細に説明する。本体ユニット 2 5 1 0 は、役物入賞口 2 0 0 6 を有している。本体ユニット 2 5 1 0 は、遊技パネル 1 1 0 0 (パネル板 1 1 1 0) の前面に取付けられる透明枠状のセンターフレーム 2 5 1 1 と、センターフレーム 2 5 1 1 の外側から枠の内側へ遊技球 B を夫々誘導可能なワープ通路 2 5 1 2 と、センターフレーム 2 5 1 1 の枠内における下辺部に設けられておりワープ通路 2 5 1 2 を流通した遊技球 B を左右方向へ転動させた後に遊技領域 5 a 内へ放出させるステージ 2 5 1 3 と、を備えている。

【 0 7 3 9 】

センターフレーム 2511 は、遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の開口部 1112 に挿入されると共に開口部 1112 の内周面に沿うように設けられており前後方向に延びている枠状の挿入部 2511a と、挿入部 2511a の前端外周から外方へ突出しており遊技パネル 1100 のパネル板 1110 の前面に当接する平板状のフランジ部 2511b と、フランジ部 2511b よりも前方へ延出しており遊技領域 5a を流下する遊技球 B が遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の開口部 1112 の内部に流入することを規制する流入規制部 2511c と、挿入部 2511a の前端内周から突出している平板状のサポート部 2511d と、を有している。

【0740】

挿入部 2511a は、遊技盤 5 に組立てた状態で、その後端が遊技パネル 1100 のパネル板 1110 の後面と一致するように設けられている。流入規制部 2511c は、遊技盤 5 に組立てた状態で、枠状（環状）の下辺部を除いた前端が、遊技パネル 1100 のパネル板 1110 の前面よりも前方に突出している。これにより、遊技盤 5 に組立てた状態で、流入規制部 2511c によってセンター役物 2500（センターフレーム 2511）の外側から枠内の内側への遊技球 B の侵入（流入）を防止（規制）することができる。

【0741】

フランジ部 2511b とサポート部 2511d の厚さは、パネル板 1110 の厚さよりも薄く（パネル板 1110 の厚さの $1/4 \sim 1/5$ の厚さ）形成されている。フランジ部 2511b とサポート部 2511d は、前後方向の同じ位置で挿入部 2511a から突出している。

【0742】

サポート部 2511d は、挿入部 2511a の内周において、部分的に複数設けられている。また、サポート部 2511d は、挿入部 2511a におけるフランジ部 2511b の突出していない部位にも設けられており、挿入部 2511a（センターフレーム 2511）を補強している。また、サポート部 2511d は、挿入部 2511a から突出した端辺が、挿入部 2511a の正面形状に倣った形状、若しくは、直線状に形成されており、サポート部 2511d が目立たないようにしている。このサポート部 2511d は、挿入部 2511a からの突出量を、サポート部 2511d の厚さからパネル板 1110 の厚さまで、の範囲（1mm～10mm）内としており、補強としての効果を発揮させつつ遊技者から目立ち難いようにしている。

【0743】

ワープ通路 2512 は、流入規制部 2511c における正面視左側の部位において、遊技領域 5a 内の遊技球 B が進入可能に開口している。ワープ通路 2512 は、進入した遊技球 B を、ステージ 2513 へ誘導することができる。ワープ通路 2512 の一部は、センターフレーム 2511 により形成されている。

【0744】

ステージ 2513 は、センターフレーム 2511 における挿入部 2511a に取付けられている。ステージ 2513 は、左右方向の中央側が窪んだ湾曲状で、始動口ユニット 2100 の第一始動口 2003 の直上と対応した位置、つまり、センター役物 2500 を遊技パネル 1100 のパネル板 1110 に取付けた状態で左右方向の略中央の位置が、その左右両側よりも若干高くなるような波状（W 字状）に形成されている。このステージ 2513 は、左右方向中央の左右両側よりも若干高くなっている部位（中央放出部 2513a）と、その左右両側の最も低くなっている部位（サイド放出部 2513b）とが、前方へ向かって低くなるように傾斜しており、それらの部位から遊技球 B を遊技領域 5a 内へ放出させることができる。

【0745】

ステージ 2513 は、遊技盤 5 に組立てた状態で、その左右方向中央の高くなっている部位（中央放出部 2513a）が、始動口ユニット 2100 の第一始動口 2003 の直上に位置している。これにより、ステージ 2513 の中央の中央放出部 2513a から遊技球 B が放出されると、極めて高い確率で第一始動口 2003 に受入れられる。

10

20

30

40

50

【0746】

また、センター役物2500の本体ユニット2510は、センターフレーム2511の右上隅に設けられており、遊技球Bが流通可能な二つの通路からなる案内通路群2520を、備えている。案内通路群2520は、普通入賞口2002及びアタッカユニット2400の上方へ遊技球Bを案内するものである。

【0747】

案内通路群2520は、図84に示すように、センターフレーム2511の流入規制部2511cの枠外に設けられており、上部の入口が衝止部1006の部位に設けられている第一案内通路2521と、上部の入口が第一案内通路2521の入口の左側に隣接して設けられている第二案内通路2522と、から構成されている。案内通路群2520（第一案内通路2521及び第二案内通路2522）は、何れも無色透明な部材により形成されており、内部を流通する遊技球Bを、前方から視認することができる。

10

【0748】

第一案内通路2521は、前構成部材1000の衝止部1006から垂直に短く下方へ延びた後に右方へ直角に屈曲し、右レール1005に近接すると、下方へ屈曲して右レール1005に沿って延び、遊技領域5aの高さの下から3/4の高さ付近で左方へ屈曲して、緩い角度で低くなるように左方へ延び、第二案内通路2522の入口よりも遊技球B一つ分左側の位置で下方へ屈曲して遊技領域5aの中央の高さまで延びた上で、右方へ屈曲して右レール1005付近まで延び、その後下方へ屈曲して出口が下方へ向かって開口した形状に形成されている。

20

【0749】

第一案内通路2521は、前後方向へは屈曲しておらず、遊技パネル1100の前面と略同一面上で遊技球Bを下方へ案内している。第一案内通路2521における上側の左方へ延びている部位に、役物入賞口2006が設けられている。また、第一案内通路2521の出口の下方には、普通入賞口2002が上方へ向けて開口している。

【0750】

一方、第二案内通路2522は、第一案内通路2521の入口から左方へ間隔をあけた部位で、上方へ向かって入口が開口している。第二案内通路2522は、上端の入口から略真直ぐに下方へ延び、第一案内通路2521が最初に右方へ屈曲する部位の高さよりも低い高さの位置で後方へ屈曲した上で、遊技パネル1100の前面よりも後側で下方へ屈曲して第一案内通路2521と前後方向に並んだ状態で、第一案内通路2521における最も左方に位置して下方へ延びている部位と左右方向が概ね一致するように下方へ延び、遊技領域5aの中央の高さの部位でクランク状に右方へ屈曲した上で下方へ屈曲し、そして、第一案内通路2521における下側の右方へ延びている部位よりも下方の部位で前方へ屈曲した後に、第一案内通路2521と前後方向が同一面となった状態で、第一案内通路2521における下側の右方へ延びている部位の下側に沿って延びるように右方へ屈曲し、その後、第一案内通路2521の出口の左側に隣接するように下方へ屈曲して、出口が下方へ向かって開口した形状に形成されている。

30

【0751】

また、本体ユニット2510は、案内通路群2520のうちの一つの通路（ここでは、第一案内通路2521）の途中に設けられており、第一始動口2003及び第二始動口2004に遊技球Bが受入れられることで抽選される第一特別抽選結果及び第二特別抽選結果に応じて遊技球Bが受入可能となる役物入賞口2006と、役物入賞口2006に受入れられた遊技球Bをチャンス口2531に振分ける第一振分装置2530と、第一振分装置2530によりチャンス口2531に振分けられた遊技球Bを第一V入賞口2007に振分ける第二振分装置2540と、第二振分装置2540により第一V入賞口2007に振分けられなかった遊技球B（第二スカ口2541に振分けられた遊技球B）を抽選役物2550へ誘導する抽選案内通路2545と、を備えている。

40

【0752】

本体ユニット2510（センター役物2500）における役物入賞口2006は、第一

50

案内通路 2521 における上側の左方へ延びている部位に設けられており、当該部位の左右方向の略全長に亘って左右に延びていると共に、上方へ向かって開口している。役物入賞口扉 2515 は、前後に延びていると共に、左端が低くなるように左右に延びた板状に形成されており、前後に進退することで上方へ開口している役物入賞口 2006 を開閉可能としている。役物入賞口扉 2515 は、前進することで役物入賞口 2006 を閉鎖することができ、役物入賞口 2006 を閉鎖している状態では、第一案内通路 2521 における左方へ延びている部位の底面を形成して、上流側から流通してきた遊技球 B を、第一案内通路 2521 の出口側へ誘導することができる。

【0753】

役物入賞口扉 2515 は、役物入賞口ソレノイド 2516 の駆動によって後退することで役物入賞口 2006 を開放して、第一案内通路 2521 を流通してきた遊技球 B を、役物入賞口 2006 に受入れさせることができる。この役物入賞口扉 2515 は、役物入賞口ソレノイド 2516 が OFF（非通電時）の時は役物入賞口 2006 を閉鎖し、役物入賞口ソレノイド 2516 が ON（通電時）の時は役物入賞口 2006 を開放させる。

【0754】

第一振分装置 2530 は、役物入賞口 2006 に受入れられて役物入賞口センサ 2501 により検知された遊技球 B が進入可能なチャンス口 2531 及び第一スカ口 2532 と、遊技球 B を一つのみ収容可能な収容部 2533a を外周面に有し、前後方向の軸周りに回動可能な振分回転体 2533 と、振分回転体 2533 の収容部 2533a が右方を向いている状態と上方を向いている状態との間で振分回転体 2533 を回動させるための第一振分ソレノイド 2534（図 93 を参照）と、を備えている。振分回転体 2533 は、外周面が後方へ窄まった円錐台状に形成されている。

【0755】

第一振分装置 2530 のチャンス口 2531 は、遊技球 B の流れに対して振分回転体 2533 よりも下流側に設けられており、振分回転体 2533 の収容部 2533a に収容された遊技球 B が進入可能とされており、振分回転体 2533 の右方に設けられている。チャンス口 2531 は、第二振分装置 2540 に繋がっている。第一スカ口 2532 は、遊技球 B の流れに対して振分回転体 2533 よりも上流側に設けられており、振分回転体 2533 の収容部 2533a に収容されなかった遊技球 B が進入し、振分回転体 2533 の上方に設けられている。第一スカ口 2532 は、前方へ向かって開口しており、進入した遊技球 B を遊技パネル 1100 よりも後方へ誘導する。

【0756】

第一振分装置 2530 は、第一振分ソレノイド 2534 が OFF（非通電）の状態では、振分回転体 2533 の収容部 2533a が右方を向いている。この状態で、役物入賞口 2006 に受入れられた遊技球 B が、役物入賞口センサ 2501 に検知された後に振分回転体 2533 へ上方から流下すると、振分回転体 2533 の外周面に当接する。この振分回転体 2533 の外周面は、後方へ窄まった円錐台状に形成されているため、外周面の傾斜により遊技球 B が後方へ誘導され、第一スカ口 2532 へ進入することとなる。

【0757】

一方、第一振分ソレノイド 2534 が ON（通電）の状態では、振分回転体 2533 が反時計回りの方向へ 90 度回動して、収容部 2533a が上方を向いている状態となる。この状態で、役物入賞口 2006 に受入れられた遊技球 B が、役物入賞口センサ 2501 に検知された後に振分回転体 2533 へ上方から流下すると、収容部 2533a に一つのみ収容される。振分回転体 2533 の収容部 2533a に遊技球 B が収容されている状態で、役物入賞口 2006 側から更に遊技球 B が上方から振分回転体 2533 へ流下すると、当該遊技球 B が収容部 2533a に収容されている遊技球 B に当接した後に、後方の第一スカ口 2532 に進入することとなる。第一スカ口 2532 に進入した遊技球 B は、センサにより検知された上で、裏ユニット 3000 の裏球誘導ユニット 3100 に受渡され、裏球誘導ユニット 3100 から下方の循環球経路ユニット 600 のセーフ球受口 600b に排出される。

10

20

30

40

50

【0758】

収容部2533aに遊技球Bが収容されている状態で、第一振分ソレノイド2534により振分回転体2533が時計回りの方向へ90度回転して、収容部2533aが右方を向くと、収容部2533aに収容されている遊技球Bが、収容部2533aから右方へ回転しチャンス口2531に受入れられることとなる。チャンス口2531に受入れられた遊技球Bは、次の第二振分装置2540へ送られる。

【0759】

このように、第一振分装置2530では、役物入賞口2006に受入れられた遊技球Bを、チャンス口2531側（第二振分装置2540側）、又は、第一スカ口2532側の何れかに振分けることができる。

10

【0760】

第二振分装置2540は、第一振分装置2530において、チャンス口2531へ振分けられた遊技球Bを、第二スカ口2541又は第一V入賞口2007の何れかに振分けるものである。第二振分装置2540は、正面視において、第一振分装置2530と、案内通路群2520の出口との間の高さに設けられている。第二振分装置2540は、第一振分装置2530の振分回転体2533よりも後方に設けられている。

【0761】

第二振分装置2540は、第一振分装置2530において振分回転体2533の収容部2533aに収容されてチャンス口2531に振分けられた遊技球Bが進入可能に設けられている第二スカ口2541及び第一V入賞口2007と、前後方向へ進退することで第二スカ口2541を開閉可能としている振分片2543と、振分片2543を進退させるための第二振分ソレノイド2544（図93を参照）と、を備えている。

20

【0762】

第二スカ口2541は、振分回転体2533よりも右方の位置で上方へ向かって開口しており、チャンス口2531に振分けられた遊技球Bが上方から供給される。第一V入賞口2007は、第二スカ口2541の右側に隣接して設けられており、上方へ向かって開口している。振分片2543は、右方へ低くなるように傾斜している平板状で、前方へ突出することで第二スカ口2541の上端開口を閉鎖して第二スカ口2541への遊技球Bの受入れを不能とすることができると共に、上面に当接した遊技球Bを右方へ誘導して第一V入賞口2007へ受入れさせることができる。

30

【0763】

第二振分装置2540は、第二振分ソレノイド2544がOFF（非通電）の状態では、振分片2543が前進しており、第二スカ口2541を閉鎖している。この状態で、第一振分装置2530においてチャンス口2531に振分けられた遊技球Bが流下してくると、振分片2543の上面に当接し、振分片2543の傾斜により右方へ誘導されて第一V入賞口2007に受入れられる（振分けられる）。第一V入賞口2007に振分けられた遊技球Bは、第一V入賞口センサ2502により検知された上で、裏ユニット3000の裏球誘導ユニット3100に受け渡され、裏球誘導ユニット3100から下方の循環球経路ユニット600のセーフ球受口600bに排出される。

【0764】

一方、第二振分ソレノイド2544がON（通電）の状態では、振分片2543が後退して、第二スカ口2541が上方へ開放された状態となり、第二スカ口2541への遊技球Bの受入れが可能な状態となる。この状態で、第一振分装置2530においてチャンス口2531に振分けられた遊技球Bが流下してくると、当該遊技球Bが後退している振分片2543の前方を通して第二スカ口2541に受入れられる（振分けられる）こととなる。そして、第二スカ口2541に振分けられた遊技球Bは、抽選案内通路2545により左方の抽選役物2550へ誘導される。

40

【0765】

このように、第二振分装置2540では、第一振分装置2530において振分回転体2533の収容部2533aに収容された遊技球B、つまり、チャンス口2531に振分け

50

られた遊技球 B を、第二スカ口 2 5 4 1（抽選役物 2 5 5 0）側、又は、第一 V 入賞口 2 0 0 7 側、の何れかに振分けることができる。

【0 7 6 6】

抽選案内通路 2 5 4 5 には、遊技球 B の流通を検知する抽選役物入球センサ 2 5 4 6 が設けられている。この抽選役物入球センサ 2 5 4 6 により遊技球 B が検知されると、周辺制御基板 1 5 1 0 の周辺制御部 1 5 1 1 により、演出表示装置 1 6 0 0、本体枠スピーカ 5 0 3、トップ中央スピーカ、トップサイドスピーカ、遊技盤 5 や扉枠 3 に設けられる LED 等を制御して、抽選役物 2 5 5 0 内での遊技球 B の抽選（振分け）を盛り上げる演出が実行される。これにより、第二振分装置 2 5 4 0 において第二スカ口 2 5 4 1 に遊技球 B が振分けられることで、遊技者の残念な気分を払拭して抽選役物 2 5 5 0 に対する期待感を高めさせる。

10

【0 7 6 7】

〔8－8 e－2．抽選役物〕

センター役物 2 5 0 0 における抽選役物 2 5 5 0 について、主に図 8 5 乃至図 8 8 等を参照して詳細に説明する。センター役物 2 5 0 0 の抽選役物 2 5 5 0 は、枠状に形成されている本体ユニット 2 5 1 0 の枠内の下部に設けられており、第二 V 入賞口 2 0 0 8 及びハズレ口 2 0 0 9 を有している。この抽選役物 2 5 5 0 は、役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B が供給される。詳しくは、役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられて第一振分装置 2 5 3 0 によりチャンス口 2 5 3 1 に振分けられた上で、更に、第二振分装置 2 5 4 0 により第二スカ口 2 5 4 1 に振分けられた遊技球 B が供給される。また、抽選役物 2 5 5 0 は、第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられた遊技球 B を検知する第二 V 入賞口センサ 2 5 0 3 と、ハズレ口 2 0 0 9 に受入れられた遊技球 B を検知するハズレ口センサ 2 5 0 4 と、を備えている。

20

【0 7 6 8】

センター役物 2 5 0 0 の抽選役物 2 5 5 0 は、第二振分装置 2 5 4 0 により第二スカ口 2 5 4 1 へ振分けられて抽選案内通路 2 5 4 5 を流通した遊技球 B が供給され、左方へ向かって低くなるように傾斜している誘導路 2 5 5 1 と、誘導路 2 5 5 1 を流通した遊技球 B をループ側又は非ループ側（ハズレ口 2 0 0 9 側）の何れかに振分ける振分部 2 5 5 2 と、振分部 2 5 5 2 によりループ側に振分けられた遊技球 B を後方へ打撃可能な打撃部 2 5 5 3 と、打撃部 2 5 5 3 により後方へ打撃された遊技球 B が供給され、前方へ向かって低くなるように傾斜していると共に、上下方向の軸芯周りに対して揺動するように往復回動可能な揺動樋 2 5 5 4 と、揺動樋 2 5 5 4 により誘導された遊技球 B が転動し、前方の誘導路 2 5 5 1 へ向かって低くなるように傾斜している前後及び左右に広い面状で、下流端付近に第二 V 入賞口 2 0 0 8 が設けられているテーブル 2 5 5 5 と、テーブル 2 5 5 5 における第二 V 入賞口 2 0 0 8 と揺動樋 2 5 5 4 との間に設けられており、上下方向の軸芯周りに対して揺動可能な一对の揺動片 2 5 5 6 と、を有している。

30

【0 7 6 9】

この抽選役物 2 5 5 0 は、詳細は後述するが、振分部 2 5 5 2 により遊技球 B がループ側へ振分けられる限り、第二 V 入賞口 2 0 0 8 が設けられているテーブル 2 5 5 5 から放出された遊技球 B が打撃部 2 5 5 3 へ供給され、打撃部 2 5 5 3 とテーブル 2 5 5 5 との間で遊技球 B がループすることが可能なものである。

40

【0 7 7 0】

抽選役物 2 5 5 0 の誘導路 2 5 5 1 は、抽選役物 2 5 5 0 の右端辺に沿って後端付近から前端まで前方が低くなるように延出した後に、抽選役物 2 5 5 0 の前端辺に沿って左端付近まで左方が低くなるように延出しており、平面視において L 字状に形成されている。この誘導路 2 5 5 1 は、遊技球 B の直径よりもやや大きい幅で延出している。誘導路 2 5 5 1 には、右端辺に沿って前後方向へ延出している部位に、抽選案内通路 2 5 4 5 から遊技球 B が供給される。

【0 7 7 1】

抽選役物 2 5 5 0 の振分部 2 5 5 2 は、誘導路 2 5 5 1 の左右方向へ延出している部位

50

における下流端（左端）に近い部位に設けられている。振分部 2552 は、誘導路 2551 を貫通し上方へ向かって開口しているハズレ口 2009 と、ハズレ口 2009 の左端付近において前後方向へ延びた軸芯周りに対して回動可能に設けられておりハズレ口 2009 を開閉可能としているハネ橋状の振分橋 2557 と、振分橋 2557 を回動させるための抽選ループソレノイド 2558（図 93 を参照）と、を備えている。誘導路 2551 は、ハズレ口 2009 を境にして上流側と下流側とに分割されている。

【0772】

振分橋 2557 は、平面視において、左右に長い平板状に形成されており、左辺側が前後方向の軸芯周りに対して回動可能に支持されており、右辺側が自由端とされている。振分橋 2557 は、右辺側がハズレ口 2009 の右辺に接近して左右方向へ延びて倒れた状態のループ位置（図 87（a）を参照）と、右辺側が左辺側の上方へ位置して上下方向へ延びて直立した状態の非ループ位置（図 87（b）を参照）と、の間で回動可能に設けられている。

10

【0773】

振分橋 2557 は、ループ位置の状態となることで、ハズレ口 2009 により上流側と下流側とに二つに分割された誘導路 2551 を橋渡すような状態となり、振分橋 2557 上を通過して遊技球 B が上流側から下流側へ転動することができる。つまり、振分橋 2557 は、ループ位置の状態となることで、ハズレ口 2009 を閉鎖して、遊技球 B を受入不能することができる。一方、振分橋 2557 は、非ループ位置の状態となることで、ハズレ口 2009 が上方へ開放された状態となり、上流から転動してきた遊技球 B を、下流側へ渡すことなくハズレ口 2009 へ受入れさせることができる。このように、振分部 2552 では、振分橋 2557 によって遊技球 B をループ側又は非ループ側の何れかに振分けることができる。

20

【0774】

この振分橋 2557 は、遊技球 B の転動面とは反対側に、×印が施されて旗状に形成されている振分表示部 2557a が設けられている。この振分表示部 2557a は、振分橋 2557 がハズレ口 2009 を開放する非ループ位置の状態になると、遊技者側から視認可能となる。これにより、遊技者に対して遊技球 B が下流側の打撃部 2553 へ行けない（ループすることができない）状態であることを認識させることができる。

【0775】

30

また、振分橋 2557 は、回動可能に支持されている左端側が、テーブル 2555 の下流端（前端辺）における左端よりも左方に設けられている。従って、テーブル 2555 から誘導路 2551 側へ放出される遊技球 B は、非ループ位置の振分橋 2557 よりも右方の部位に放出されるため、非ループ位置の時にテーブル 2555 から遊技球 B が、二つに分割されている誘導路 2551 の下流側（振分橋 2557 よりも下流側）へ行くことはなく、開放されているハズレ口 2009 に受入れられる。

【0776】

抽選役物 2550 の打撃部 2553 は、前端が誘導路 2551 の下流端よりも低く後方へ向かって高くなるように傾斜しており振分部 2552 によりループ側に振分けられた遊技球 B が供給される登坂部 2559 と、登坂部 2559 の下流端に設けられており遊技球 B を打撃可能な扇状の打撃片 2560 と、打撃片 2560 を登坂部 2559 と垂直な軸芯周りに対して回転させる打撃片駆動モータ 2561（図 93 を参照）と、を備えている。

40

【0777】

扇状の打撃片 2560 は、打撃片駆動モータ 2561 により比較的早い速度で回転させられている。従って、遊技球 B が打撃片 2560 の設けられている部位に到達するタイミングと、打撃片 2560 の回転位置のタイミングと、によって遊技球 B が打撃される強さが区々となる。そのため、遊技球 B がある程度強く打撃されると、登坂部 2559 を乗り越えて後方の揺動樋 2554 側へ行くことができ、打撃が弱いと、登坂部 2559 を乗り越えることができずに、前方へ戻ってくることとなる。これにより、遊技球 B が強く打撃されて揺動樋 2554（テーブル 2555）側へ行くか否かによって遊技者をハラハラ・

50

ドキドキさせることができ、遊技者を楽しませることができる。また、打撃片 2 5 6 0 による打撃が弱いと遊技球 B が戻ってくるため、当該遊技球 B による遊技が確定するまでの時間を長くすることができると共に、遊技者に対して得した気分させることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【0 7 7 8】

この抽選役物 2 5 5 0 は、打撃部 2 5 5 3 と揺動樋 2 5 5 4 との間に、登坂部 2 5 5 9 を乗り越えた遊技球 B が供給され、左右両端が高く中央が低くなるように湾曲している揺動通路 2 5 6 2 と、揺動通路 2 5 6 2 の中央に設けられており遊技球 B を揺動樋 2 5 5 4 へ放出する放出口 2 5 6 3 と、を有している。揺動通路 2 5 6 2 の高くなっている左右両端付近には複数の凹凸が設けられており、遊技球 B の転動速度を減衰させることができる。この揺動通路 2 5 6 2 は、抽選役物 2 5 5 0 の後端辺に沿って設けられており、テーブル 2 5 5 5 よりも後ろに設けられている。打撃部 2 5 5 3 から揺動通路 2 5 6 2 へ供給された遊技球 B は、ステージ 2 5 1 3 と同様に、左右方向へ転動した後に、中央の放出口 2 5 6 3 から揺動樋 2 5 5 4 へ放出される。

10

【0 7 7 9】

抽選役物 2 5 5 0 の揺動樋 2 5 5 4 は、円盤状に形成されており、中心から外周へ向かって延出している樋状に凹んだ樋部 2 5 5 4 a を有している。円盤状の揺動樋 2 5 5 4 は、後側が高くなるようにその回転軸が傾斜している。抽選役物 2 5 5 0 は、揺動樋 2 5 5 4 を所定角度の範囲内で往復回動させるための樋揺動駆動モータ 2 5 6 4 (図 9 3 を参照) を有している。この揺動樋 2 5 5 4 は、樋揺動駆動モータ 2 5 6 4 によって、樋部 2 5 5 4 a の先端が前方の第二 V 入賞口 2 0 0 8 を向いている状態を中心として、その先端が所定の角度の範囲で左右方向を向くように往復回動する。

20

【0 7 8 0】

揺動樋 2 5 5 4 は、テーブル 2 5 5 5 の左右方向中央の後端(上端)に設けられており、放出口 2 5 6 3 から放出された遊技球 B が樋部 2 5 5 4 a に受け渡される。樋部 2 5 5 4 a に受け渡された遊技球 B は、揺動樋 2 5 5 4 が往復回動しているため、テーブル 2 5 5 5 における樋部 2 5 5 4 a の先端が向いている回動方向に応じた扇状の範囲内へ遊技球 B を放出させることができる。この際に、受け取られた遊技球 B が樋部 2 5 5 4 a を転動して先端から放出されるまでのも、揺動樋 2 5 5 4 が回動しているため、当該回動により遊技球 B に慣性力が作用することとなる。そのため、樋部 2 5 5 4 a の先端から放出された遊技球 B は、樋部 2 5 5 4 a の向いている方向へ真直ぐにテーブル 2 5 5 5 上を転動することはなく、転動方向が予想し難くなっている。

30

【0 7 8 1】

抽選役物 2 5 5 0 のテーブル 2 5 5 5 は、前端側が低くなるように傾斜しており、下流端となる前端側の左右方向の長さが、後端の左右方向の長さよりも短く形成されている。また、テーブル 2 5 5 5 は、左右方向中央の上端に揺動樋 2 5 5 4 が設けられていると共に、左右方向中央の下端付近に第二 V 入賞口 2 0 0 8 が設けられている。テーブル 2 5 5 5 は、左右方向中央において揺動樋 2 5 5 4 から第二 V 入賞口 2 0 0 8 へ延びている中央溝 2 5 5 5 a を有していると共に、左右方向中央の下端付近において周囲よりも凹んでいる凹部 2 5 5 5 b を有している。凹部 2 5 5 5 b は、五角形のホームベース状に凹んでおり、その底部に第二 V 入賞口 2 0 0 8 が設けられている。

40

【0 7 8 2】

このテーブル 2 5 5 5 は、第二 V 入賞口 2 0 0 8 へ続く中央溝 2 5 5 5 a や、底部に第二 V 入賞口 2 0 0 8 が設けられている凹部 2 5 5 5 b を有しているため、遊技者に対して、それらに遊技球 B が進入すると第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられるように思わせることができ、テーブル 2 5 5 5 上を転動している遊技球 B の動きを楽しませることができる。

【0 7 8 3】

テーブル 2 5 5 5 の下流端である前端側は、前方の誘導路 2 5 5 1 よりも高い位置に設けられている。従って、誘導路 2 5 5 1 を流通している遊技球 B が、打撃部 2 5 5 3 及び

50

揺動樋 2 5 5 4 を経由せずにテーブル 2 5 5 5 上へ供給されることはない。

【0 7 8 4】

抽選役物 2 5 5 0 の揺動片 2 5 5 6 は、テーブル 2 5 5 5 における揺動樋 2 5 5 4 と第二 V 入賞口 2 0 0 8 との間で、テーブル 2 5 5 5 の左右方向中央を境にして左右対称の位置に、左右対称に一对が設けられている。揺動片 2 5 5 6 は、流滴状に形成されており、基端となる円形の部位を前側にして尖った先端を後方へ向けていると共に、円形の基端側を中心として回動可能に設けられている。

【0 7 8 5】

抽選役物 2 5 5 0 は、一对の揺動片 2 5 5 6 を上下方向の軸芯周りに対して所定角度範囲内で往復回動させることで揺動させるための揺動片ソレノイド 2 5 6 5 を備えている。一对の揺動片 2 5 5 6 は、一つの揺動片ソレノイド 2 5 6 5 により、互いに相反する方向へ回動するように設けられている。

【0 7 8 6】

一对の揺動片 2 5 5 6 は、揺動片ソレノイド 2 5 6 5 により回動されるため、駆動モータにより回動される場合と比較して、回動速度が速くなっている。従って、揺動片 2 5 5 6 が揺動して動いている時に、揺動片 2 5 5 6 に遊技球 B が当接すると、当該遊技球 B を強く跳ね飛ばすことができる。従って、揺動片 2 5 5 6 の回動方向によって、当接した遊技球 B を、テーブル 2 5 5 5 の左右方向中央側へ送ったり左右方向両端側へ送ったりすることができ、遊技球 B の流れに変化を付与することができる。

【0 7 8 7】

一对の揺動片 2 5 5 6 は、尖った先端が互いに接近している状態では、揺動片 2 5 5 6 同士の間隔が狭くなると共に、揺動片 2 5 5 6 の後方を向いている面部が、前方へ向かうに従って左右方向中央から遠ざかるように傾斜しており、一对の揺動片 2 5 5 6 が後方へ窄まった状態となっている。これにより、揺動樋 2 5 5 4 やテーブル 2 5 5 5 の後方から流下してきた遊技球 B が、一对の揺動片 2 5 5 6 の間を通ると、第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられる可能性が高くなり、一对の揺動片 2 5 5 6 における後方を向いている面部に当接すると、その傾斜により左右方向中央から遠ざかる方向へ誘導されるため、第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられる可能性が低くなる。

【0 7 8 8】

一方、一对の揺動片 2 5 5 6 が、それらの尖った先端が互いに遠ざかっている状態（図 8 8 において破線で示す状態）では、揺動片 2 5 5 6 の後方を向いている面部が、前方へ向かうに従って左右方向中央に接近するように傾斜しており、一对の揺動片 2 5 5 6 が後方へ拡開した状態となっている。これにより、揺動樋 2 5 5 4 やテーブル 2 5 5 5 の後方から流下してきた遊技球 B が、一对の揺動片 2 5 5 6 における後方を向いている面部に当接すると、その傾斜により左右方向中央へ誘導され、第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられる可能性がある。

【0 7 8 9】

従って、一对の揺動片 2 5 5 6 が後方へ拡開している状態では、揺動片 2 5 5 6 に当接した遊技球 B が左右方向の中央へ誘導されるため、一对の揺動片 2 5 5 6 が後方へ窄まっている状態と比較して、後方から流下してきた遊技球 B が第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられる可能性が高くなっている。換言すると、一对の揺動片 2 5 5 6 の状態に応じて、第二 V 入賞口 2 0 0 8 への遊技球 B の受入確率を変化させることができる。

【0 7 9 0】

本実施形態の抽選役物 2 5 5 0 は、上方から全体を覆う透明なカバー 2 5 6 6 を備えている（図 7 8 乃至図 8 0 等を参照）。このカバー 2 5 6 6 により、抽選案内通路 2 5 4 5 を通って供給された遊技球 B が、抽選役物 2 5 5 0 から外部へ飛び出してしまうことを防止することができると共に、抽選案内通路 2 5 4 5 以外の外部から遊技球 B が供給される（侵入する）ことを防止することができる。

【0 7 9 1】

次に、抽選役物 2 5 5 0 での遊技球 B の流れについて説明する。抽選役物 2 5 5 0 には

10

20

30

40

50

、第一始動口 2 0 0 3 や第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が受入れられて抽選された第一特別抽選結果や第二特別抽選結果（例えば、「役物当り」）に応じて、所定パターンで開閉する役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B の一つが、抽選案内通路 2 5 4 5 を通って誘導路 2 5 5 1 の上流付近に供給される。誘導路 2 5 5 1 の上流付近に供給された遊技球 B は、誘導路 2 5 5 1 の傾斜に従って左方の振分部 2 5 5 2 へ向かって転動する。

【0792】

振分部 2 5 5 2 では、所定時間の間、振分橋 2 5 5 7 が倒れてループ位置の状態となっているおり、上流側から転動してきた遊技球 B が、振分橋 2 5 5 7 を通って下流側の打撃部 2 5 5 3 へ転動することとなる。そして、打撃部 2 5 5 3 へ供給された遊技球 B は、回転している打撃片 2 5 6 0 により後方へ打撃されることで、後方へ延出している登坂部 2 5 5 9 を登るように転動することとなる。

10

【0793】

この際に、打撃片 2 5 6 0 が扇形に形成されていると共に、比較的早い速度で回転しているため、打撃片 2 5 6 0 の回転位置に対する遊技球 B が当接するタイミングによっては、遊技球 B に強く当接したり、遊技球 B に掠るように当接したり、することとなり、後方へ打撃される遊技球 B の勢いが様々となる。従って、打撃片 2 5 6 0 による打撃が弱いと、後方へ高くなっている登坂部 2 5 5 9 を登り切ることができず、登坂部 2 5 5 9 を戻ってきてしまい、遊技球 B が登坂部 2 5 5 9 を行ったり来たりすることがある。

【0794】

そして、打撃片 2 5 6 0 により打撃された遊技球 B が登坂部 2 5 5 9 を乗り越えたと、後方に設けられている揺動通路 2 5 6 2 に進入し、左右方向中央が低くなっている揺動通路 2 5 6 2 を左右方向へ転動することとなる。この際に、揺動通路 2 5 6 2 の左右両端付近には複数の凹凸が設けられているため、遊技球 B が凹凸の部位を通ることで、凹凸の衝撃により転動速度が減衰することとなる。これにより、打撃片 2 5 6 0 により打撃されて登坂部 2 5 5 9 を乗り越えた遊技球 B の勢いを低減させることができる。

20

【0795】

揺動通路 2 5 6 2 を左右方向へ揺動するように転動した遊技球 B は、最後に中央に設けられている放出口 2 5 6 3 から揺動樋 2 5 5 4 を介してテーブル 2 5 5 5 上に放出される。この際に、揺動樋 2 5 5 4 は、樋揺動駆動モータ 2 5 6 4 により所定角度の範囲内において往復するように揺動回動しているため、遊技球 B が放出口 2 5 6 3 から揺動樋 2 5 5 4 へ放出されるタイミングと、揺動樋 2 5 5 4 の回動位置とのタイミングと、によって揺動樋 2 5 5 4 から様々な方向へ遊技球 B が放出されることとなる。

30

【0796】

揺動樋 2 5 5 4 からテーブル 2 5 5 5 へ放出された遊技球 B は、テーブル 2 5 5 5 の傾斜に従って前方へ転動し、前端辺から誘導路 2 5 5 1 へ放出されることとなる。この際に、テーブル 2 5 5 5 の前後方向の中央付近には、左右に離隔して設けられている一対の揺動片 2 5 5 6 が揺動しているため、揺動片 2 5 5 6 により当接した遊技球 B を弾いて転動方向を変化させることができる。また、テーブル 2 5 5 5 の左右方向中央における前端付近には、第二 V 入賞口 2 0 0 8 が設けられているため、テーブル 2 5 5 5 を転動している遊技球 B が第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられることがある。

40

【0797】

第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられた遊技球 B は、第二 V 入賞口センサ 2 5 0 3 により検知された上で、裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡された後に、下方の循環球経路ユニット 6 0 0 のセーフ球受口 6 0 0 b へ排出される。この第二 V 入賞口 2 0 0 8 に遊技球 B が受入れられると、大入賞口 2 0 0 5 を所定のパターンで開閉させる有利遊技状態としての「大当り遊技」が実行される。従って、遊技球 B が抽選役物 2 5 5 0 に供給されると、当該遊技球 B が第二 V 入賞口 2 0 0 8 へ受入れられるか否かによって遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【0798】

50

テーブル 2 5 5 5 の前端辺から誘導路 2 5 5 1 へ放出された遊技球 B は、所定の時間内であれば、振分部 2 5 5 2 の振分橋 2 5 5 7 がループ位置の状態となっているため、振分橋 2 5 5 7 を通って打撃部 2 5 5 3 へ供給されることとなる。従って、振分橋 2 5 5 7 がループ位置の状態では、第二 V 入賞口 2 0 0 8 に遊技球 B が受入れられない限り、打撃部 2 5 5 3 とテーブル 2 5 5 5 との間を遊技球 B が何回でもループすることができる。つまり、振分橋 2 5 5 7 がループ位置の状態では、第二 V 入賞口 2 0 0 8 への遊技球 B の受入れ機会が何度でも訪れる。これにより、テーブル 2 5 5 5 を転動している遊技球 B が第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられなかった場合でも、ループ位置の振分橋 2 5 5 7 を通ることで、第二 V 入賞口 2 0 0 8 へ受入可能となる機会が再び訪れるため、遊技者を継続して楽しませることができる。

10

【0 7 9 9】

そして、所定時間が経過すると、振分部 2 5 5 2 の振分橋 2 5 5 7 がループ位置から、立上った非ループ位置の状態となり、振分橋 2 5 5 7 により閉鎖されていたハズレ口 2 0 0 9 が上方へ開放される。この状態では、テーブル 2 5 5 5 の前端辺から放出された遊技球 B や、誘導路 2 5 5 1 を転動してきた遊技球 B が、ハズレ口 2 0 0 9 に受入れられることとなり、遊技球 B がループすることなく抽選役物 2 5 5 0 での抽選が終了する。この際に、直立した振分橋 2 5 5 7 により、×印の旗を模した振分表示部 2 5 5 7 a が立上って視認可能となるため、振分表示部 2 5 5 7 a により遊技者に対して遊技球 B がループしないことを認識させることができる。

20

【0 8 0 0】

ハズレ口 2 0 0 9 に受入れられた遊技球 B は、ハズレ口センサ 2 5 0 4 に検知された上で、裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡された後に、下方の循環球経路ユニット 6 0 0 のセーフ球受口 6 0 0 b へ排出される。

【0 8 0 1】

このように、本実施形態の抽選役物 2 5 5 0 によれば、役物入賞口 2 0 0 6 から供給された遊技球 B が、第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられるか否かによって遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができ、遊技者を楽しませることができる。また、遊技球 B が第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられなかった場合でも、振分部 2 5 5 2 の振分橋 2 5 5 7 がループ位置の時には、当該遊技球 B が打撃部 2 5 5 3 を介して再び第二 V 入賞口 2 0 0 8 の上流に位置している揺動樋 2 5 5 4 へ送られてループするため、再び第二 V 入賞口 2 0 0 8 へ受入れられる機会が与えられることで、遊技者に対して再び期待感を付与することができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

30

【0 8 0 2】

〔8-8 f. 普通入賞口ユニット〕

次に、表ユニット 2 0 0 0 における普通入賞口ユニット 2 6 0 0 について、主に図 7 8 乃至図 8 0、及び図 8 4 等を参照して説明する。普通入賞口ユニット 2 6 0 0 は、普通入賞口 2 0 0 2 を有しており、遊技領域 5 a 内における左端付近で、上下方向の中央よりも下方の部位に設けられている。この普通入賞口ユニット 2 6 0 0 は、アタッカユニット 2 4 0 0 とセンター役物 2 5 0 0 における案内通路群 2 5 2 0 との間に設けられており、普通入賞口 2 0 0 2 が第一案内通路 2 5 2 1 の出口の直下に位置するように設けられている。

40

【0 8 0 3】

普通入賞口ユニット 2 6 0 0 の普通入賞口 2 0 0 2 は、上方へ向けて遊技球 B を受入可能に常時開口している。普通入賞口 2 0 0 2 に受入れられた遊技球 B は、遊技パネル 1 1 0 0 の後方へ誘導された後に、裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡され、普通入賞口センサ 3 0 0 2 に検知された上で下方の循環球経路ユニット 6 0 0 のセーフ球受口 6 0 0 b へ排出される。

【0 8 0 4】

〔8-9. 遊技領域内での遊技球の流れ〕

次に、遊技領域 5 a 内での遊技球 B の流れについて、主に図 8 4 等を参照して詳細に説

50

明する。遊技盤 5 に組立てた状態では、センター役物 2 5 0 0 が遊技領域 5 a の略中央に設けられている。図示は省略するが、遊技領域 5 a 内において、センター役物 2 5 0 0 の左右両外側の部位と下側の部位、及び、アタッカユニット 2 4 0 0 とセンター役物 2 5 0 0 における案内通路群 2 5 2 0 との間の部位に、複数の障害釘が所定のゲージ配列で植設されている。また、センター役物 2 5 0 0 の左側でサイド左上ユニット 2 3 0 0 の上方に、遊技球 B の当接により回転する風車（図示は省略）が設けられている。

【0805】

センター役物 2 5 0 0 の左側には、内レール 1 0 0 2 との間に所定のゲージ配列で植設されている複数の障害釘が設けられている。遊技領域 5 a 内におけるセンター役物 2 5 0 0 の左側において、センターフレーム 2 5 1 1 の流入規制部 2 5 1 1 c における上下方向の中央よりも下方の部位において、左方からやや上方を向けてワープ通路 2 5 1 2 の入口が開口している。そして、ワープ通路 2 5 1 2 とサイド左上ユニット 2 3 0 0 の棚部 2 3 0 1 との間に風車が設けられている。

【0806】

センター役物 2 5 0 0 の左側へ打込まれた遊技球 B は、或る程度の確率でワープ通路 2 5 1 2 に進入する。ワープ通路 2 5 1 2 に進入した遊技球 B は、センター役物 2 5 0 0 の枠内に設けられているステージ 2 5 1 3 に供給され、ステージ 2 5 1 3 上を左右方向へ転動し、中央放出部 2 5 1 3 a 又はサイド放出部 2 5 1 3 b の何れかから遊技領域 5 a 内へ還流するように放出される。ステージ 2 5 1 3 の中央放出部 2 5 1 3 a は、遊技領域 5 a 内の左右方向中央で第一始動口 2 0 0 3 の直上に設けられているため、中央放出部 2 5 1 3 a から放出された遊技球 B は、高い確率で第一始動口 2 0 0 3 に受入れられる。中央放出部 2 5 1 3 a の左右両側のサイド放出部 2 5 1 3 b から放出された遊技球 B は、或る程度の確率で第一始動口 2 0 0 3 に受入れられる。

【0807】

第一始動口 2 0 0 3 に受入れられた遊技球 B は、始動口ユニット 2 1 0 0 の第一始動口センサ 2 1 0 1 に検知された後に遊技パネル 1 1 0 0 の後方へ誘導されて、裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡されて裏球誘導ユニット 3 1 0 0 から下方へ排出される。第一始動口センサ 2 1 0 1 により遊技球 B が検知されると、持ち球数に所定個数の遊技球 B が加算される特典が付与されると共に、所定条件を充足している状態（例えば、第一特別図柄の保留数が 4 未満の状態）で、遊技者に有利となる有利遊技状態の発生を可能としている第一特別図柄の抽選が実行される。なお、抽選された第一特別図柄を、第一特別抽選結果とも称する。

【0808】

ステージ 2 5 1 3 から放出されて第一始動口 2 0 0 3 に受入れられなかった遊技球 B は、アウト口 2 0 2 0 に受入れられて遊技領域 5 a 外へ排出される。アウト口 2 0 2 0 に受入れられた遊技球 B は、遊技パネル 1 1 0 0 の後方へ誘導されて、裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡された後に、裏球誘導ユニット 3 1 0 0 から下方の循環球経路ユニット 6 0 0 のアウト球受口 6 0 0 a へ排出される。

【0809】

センター役物 2 5 0 0 の左外側へ打込まれ、ワープ通路 2 5 1 2 に進入しなかった遊技球 B は、風車の中心よりも右側を流通した場合では、高い確率で、センター役物 2 5 0 0 の下辺に沿って斜めに列設されている複数の障害釘に沿うように右方へ流下する。風車の中心よりも右側を流通した遊技球 B は、第一始動口 2 0 0 3 やサイドユニット 2 2 0 0 に設けられている一般入賞口 2 0 0 1 に受入れられる可能性がある。また、風車の中心よりも右側を流通した遊技球 B は、サイドユニット 2 2 0 0 に設けられているサブアウト口 2 0 2 1 に受入れられることがある。第一始動口 2 0 0 3、一般入賞口 2 0 0 1、及びサブアウト口 2 0 2 1 に受入れられなかった遊技球 B は、アウト口 2 0 2 0 に受入れられて遊技領域 5 a 外へ排出される。

【0810】

一般入賞口 2 0 0 1 に受入れられた遊技球 B は、遊技パネル 1 1 0 0 の後方へ誘導され

10

20

30

40

50

た上で裏ユニット3000の裏球誘導ユニット3100に受け渡され、一般入賞口センサ3001に検知された上で下方へ排出される。一般入賞口センサ3001に遊技球Bが検知されると、持ち球数を所定個数加算する特典が付与される。

【0811】

一方、風車の中心よりも左側を流通した場合では、サイド左上ユニット2300の棚部2301上に流下し、棚部2301を右方へ流下する。風車の中心よりも左側を流通した遊技球Bは、サイドユニット2200に設けられている一般入賞口2001及びサブアウト口2021に受入れられる可能性がある。サブアウト口2021に受入れられた遊技球Bは、遊技パネル1100の後方に誘導された後に、裏ユニット3000の裏球誘導ユニット3100に受け渡され、裏球誘導ユニット3100から下方へ排出される。一般入賞口2001及びサブアウト口2021に受入れられなかった遊技球Bは、アウト口2020に受入れられて遊技領域5a外へ排出される。

10

【0812】

続いて、センター役物2500の右側には、案内通路群2520、役物入賞口2006、普通入賞口2002、第二始動口2004、大入賞口2005、及び、サブアウト口2021、が上から順に設けられている。案内通路群2520と第二始動口2004との間、に夫々複数の障害釘が植設されている。

【0813】

本実施形態の遊技盤5では、センター役物2500におけるセンターフレーム2511の流入規制部2511cの上辺における左右方向中央付近から右方へ向かって低くなる部位の上方に、遊技球Bが進入する強さで遊技球Bを打込むと、案内通路群2520の第一案内通路2521又は第二案内通路2522の何れかを遊技球Bが流通する。

20

【0814】

具体的に詳述すると、遊技球Bを、遊技領域5aの周縁の一部を構成する外レール1001から内方へ突出している衝止部1006に当接する強さで打込む（所謂、右打ちする）と、衝止部1006に当接した遊技球Bが第一案内通路2521に進入する。この第一案内通路2521に進入した遊技球Bは、第一案内通路2521の途中の役物入賞口2006を閉鎖している役物入賞口扉2515の上面を転動した上で、案内通路群2520の下端の右側の出口から下方の普通入賞口ユニット2600側へ放出される。

【0815】

一方、センター役物2500の上方に打込まれた遊技球Bが第二案内通路2522の入口に進入して流通すると、後方へひねられて第一案内通路2521と前後方向に並んだ後に、前方へひねられて第一案内通路2521の出口の左側の出口から下方の普通入賞口ユニット2600側へ放出される。

30

【0816】

普通入賞口ユニット2600の普通入賞口2002は、第一案内通路2521の出口の直下に設けられているため、第一案内通路2521を流通した遊技球Bの方が、第二案内通路2522を流通した遊技球Bよりも、普通入賞口2002に受入れられる可能性が高い。

【0817】

普通入賞口2002に受入れられた遊技球Bは、遊技パネル1100の後方へ誘導された上で裏ユニット3000の裏球誘導ユニット3100に受け渡され、普通入賞口センサ3002に検知された上で下方の循環球経路ユニット600のセーフ球受口600bへ排出される。普通入賞口センサ3002に遊技球Bが検知されると、持ち球数を所定個数加算する特典が付与されると共に、所定条件を充足している状態（例えば、普通図柄の保留数が4未満の状態）で、第二始動口2004への遊技球Bの受入れを可能とする普通図柄の抽選が実行される。なお、抽選された普通図柄を、普通抽選結果とも称する。

40

【0818】

遊技領域5a内へ右打ちされて案内通路群2520を流通した後に、普通入賞口2002に受入れられなかった遊技球Bは、複数の障害釘に当接しながらアタッカユニット24

50

00上へ流下する。そして、遊技球Bがアタッカユニット2400の上棚部2421に流下すると、上棚部2421の傾斜に従って左方且つ下方へ誘導され、第二始動口2004や大入賞口2005に受入れられる機会もなく、アタッカユニット2400から左方へ排出される。なお、アタッカユニット2400の上棚部2421の下流端（左端）は、第一始動口2003よりも上方に位置しているため、上棚部2421を流通した遊技球Bが第一始動口2003に受入れられる可能性がある。

【0819】

一方、アタッカユニット2400の第一棚部2422に遊技球Bが流下すると、その傾斜により左方へ転動して、第二始動口扉2411の上面、及び第二棚部2423を転動した上で、第二棚部2423の左端から左方へ放出される。そして、第二棚部2423から左方へ放出された遊技球Bは、その勢いに応じて、第三棚部2424又は大入賞口扉2413上に落下し、それらの傾斜により左方へ転動し、大入賞口扉2413から第四棚部2425を転動した後に、第四棚部2425からアタッカユニット2400外となる左方へ放出される。第四棚部2425から放出された遊技球Bは、アウト口2020に受入れられる。

10

【0820】

更に、アタッカユニット2400の上棚部2421及び第一棚部2422の何れにも流下せず、第一棚部2422よりも右方へ遊技球Bが流下すると、サブアウト口2021に受入れられる。また、遊技球Bが第一棚部2422上に流下した場合でも、第二棚部2423と第三棚部2424との間の隙間に進入すると、サブアウト口2021に受入れられる。サブアウト口2021に受入れられた遊技球Bは、遊技領域5a内に戻されることなく裏ユニット3000の裏球誘導ユニット3100に受け渡されて、下方の循環球経路ユニット600のアウト球受口600aに排出される。

20

【0821】

アタッカユニット2400の第一棚部2422に遊技球Bが流下すると、当該遊技球Bが第二始動口扉2411を転動する。従って、普通入賞口2002への遊技球Bの受入れにより普通図柄（普通抽選結果）として「普通当り」が抽選されて、始動口ソレノイド2412により第二始動口扉2411が後退して第二始動口2004が開放されているタイミングで、第一棚部2422側から遊技球Bが流通（転動）してくると、当該遊技球Bが第二始動口2004に受入れられる。

30

【0822】

第二始動口2004に受入れられた遊技球Bは、第二始動口センサ2401に検知された後に、裏ユニット3000の裏球誘導ユニット3100に受け渡された上で、裏球誘導ユニット3100から下方へ排出される。第二始動口センサ2401により遊技球Bが検知されると、持ち球数を所定個数加算する特典が付与されると共に、所定条件を充足している状態（例えば、第二特別図柄の保留数が4未満の状態）で、遊技者に有利となる有利遊技状態の発生を可能としている第二特別図柄の抽選が実行される。なお、抽選された第二特別図柄を、第二特別抽選結果とも称する。

【0823】

また、アタッカユニット2400の第一棚部2422に流下して第二始動口扉2411や第二棚部2423を転動した遊技球Bは、大入賞口扉2413上を転動する。従って、第一始動口2003への遊技球Bの受入れにより抽選された第一特別図柄（第一特別抽選結果）、第二始動口2004への遊技球Bの受入れにより抽選された第二特別図柄（第二特別抽選結果）、に応じて（例えば、抽選された特別図柄（特別抽選結果）が、「大当り」、「中当り」、「小当り」、等の時）、アタッカソレノイド2414により大入賞口扉2413が後退して大入賞口2005が開放されているタイミングで、第二棚部2423側から遊技球Bが流通（転動）してくると、当該遊技球Bが大入賞口2005に受入れられる。

40

【0824】

大入賞口2005に受入れられた遊技球Bは、下方に設けられている二つの大入賞口セ

50

ンサ 2 4 0 2 の何れかに検知された後に、遊技パネル 1 1 0 0 の後方へ誘導されて裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡された上で、下方の循環球経路ユニット 6 0 0 のセーフ球受口 6 0 0 b に排出される。大入賞口センサ 2 4 0 2 により遊技球 B が検知されると、持ち球数を所定個数加算する特典が付与される。

【0825】

ところで、第一始動口 2 0 0 3 や第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が受入れられて第一特別図柄や第二特別図柄として「役物当り」が抽選された場合、第一案内通路 2 5 2 1 の途中に設けられている役物入賞口 2 0 0 6 が所定のパターンで開閉すると共に、第一振分装置 2 5 3 0 の振分回転体 2 5 3 3 及び第二振分装置 2 5 4 0 の振分片 2 5 4 3 が所定のパターンで動作する。従って、「役物当り」が抽選された場合、役物入賞口 2 0 0 6 が開閉することから、遊技者に対して、遊技球 B が役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられるようにするために、役物入賞口 2 0 0 6 が設けられている第一案内通路 2 5 2 1 に遊技球 B が流通するように、「右打ち」を行わせることができる。

10

【0826】

本実施形態では、「役物当り」は、「大当り」よりも抽選される確率が高く、「役物当り」として、「第一役物当り」、「第二役物当り」、「第三役物当り」の三つのパターンが設定されており、何れのパターンも役物入賞口 2 0 0 6 が大別して 2 回開閉する。

【0827】

まず、各「役物当り」における役物入賞口 2 0 0 6 の開閉について詳述する。「第一役物当り」は、実行開始から一定時間 (3 0 0 0 m s) 経過した後に、役物入賞口 2 0 0 6 が、短い時間 (8 0 m s) 開状態となり、その後、閉状態となって短い時間 (1 2 5 2 m s) 経過した後に、再び短い時間 (8 0 m s) 開状態となった上で閉状態となって完了する。「第二役物当り」は、実行開始から一定時間 (3 0 0 0 m s) 経過した後に、役物入賞口 2 0 0 6 が、短い時間 (8 0 m s) 開状態となり、その後、閉状態となって「第一役物当り」よりも長い時間 (5 4 2 0 m s) 経過した後に、長い時間 (9 4 1 4 m s) 開状態となった上で閉状態となって完了する。「第三役物当り」は、実行開始から一定時間 (3 0 0 0 m s) 経過した後に、役物入賞口 2 0 0 6 が、短い時間 (8 0 m s) 開状態となり、その後、閉状態となって「第二役物当り」よりも長い時間 (1 9 3 6 6 m s) 経過した後に、長い時間 (9 4 0 4 m s) 開状態となった上で閉状態となって完了する。

20

【0828】

「第一役物当り」における役物入賞口 2 0 0 6 の 2 回目の開状態は、実行開始から「第一役物当り」が完了する時間よりも後に開始される。また、「第三役物当り」における役物入賞口 2 0 0 6 の 2 回目の開状態は、実行開始から「第二役物当り」が完了する時間よりも後に開始される。

30

【0829】

なお、「第二役物当り」及び「第三役物当り」における 2 回目の長い時間の開状態では、8 回の開状態 (8 0 m s) が一定の間隔 (1 2 5 2 m s) で繰返されている。つまり、役物入賞口 2 0 0 6 は、「第一役物当り」では 2 回、「第二役物当り」及び「第三役物当り」では 9 回、開閉する (開状態となる)。

【0830】

次に、「役物当り」における第一振分装置 2 5 3 0 の振分回転体 2 5 3 3 の動作は、実行開始と同時に反時計回りに回転して所定時間 (3 0 2 0 m s) 収容部 2 5 3 3 a を上方へ向けた 1 回目の収容可能状態となり、その後、時計回りに回転して収容部 2 5 3 3 a を右方へ向けた収容不能状態となって所定時間 (4 5 6 0 m s) 経過すると、1 回目よりも長い時間 (1 3 4 4 6 m s) 2 回目の収容可能状態となり、短時間 (5 0 0 m s) 収容不能状態となった後に、2 回目と同じ時間 (1 3 4 4 6 m s) 3 回目の収容可能状態となった上で、収容不能状態となる。

40

【0831】

この振分回転体 2 5 3 3 は、1 回目の収容可能状態が、「役物当り」における役物入賞口 2 0 0 6 の 1 回目の開状態の途中で終了して収容不能状態となる。また、振分回転体 2

50

5 3 3 は、実行開始から「第一役物当り」が完了する時間よりも後に 2 回目の収容可能状態となる。従って、「第一役物当り」の時には、2 回目の収容可能状態となる前に、振分回転体 2 5 3 3 の制御が終了し、2 回目と 3 回目の収容可能状態は実行されない。この振分回転体 2 5 3 3 は、2 回目の収容可能状態が、「第二役物当り」における役物入賞口 2 0 0 6 の 2 回目の開状態よりも前に開始され、当該 2 回目の開状態が閉状態となった後で、収容不能状態となる。

【0 8 3 2】

また、振分回転体 2 5 3 3 は、実行開始から「第二役物当り」が完了する時間よりも後に 3 回目の収容可能状態となる。従って、「第二役物当り」の時には、3 回目の収容可能状態となる前に、振分回転体 2 5 3 3 の制御が終了し、3 回目の収容可能状態は実行されない。つまり、振分回転体 2 5 3 3 は、「第一役物当り」の時には 1 回、「第二役物当り」の時には 2 回、「第三役物当り」の時には 3 回、夫々収容可能状態となる。この振分回転体 2 5 3 3 は、3 回目の収容可能状態が、「第三役物当り」における役物入賞口 2 0 0 6 の 2 回目の開状態よりも前に開始され、当該 2 回目の開状態が終了して閉状態となった後で、収容不能状態となる。

【0 8 3 3】

次に、「役物当り」における第二振分装置 2 5 4 0 の振分片 2 5 4 3 の動作は、実行開始と同時に前方へ突出して所定時間（3 0 2 0 m s）第二スカ口 2 5 4 1 を閉鎖する 1 回目の閉状態（第一 V 入賞口 2 0 0 7 へ振分可能な状態）となり、その後、後退して第二スカ口 2 5 4 1 が開放された開状態（抽選役物 2 5 5 0 へ振分可能な状態）となって所定時間（2 3 0 0 6 m s）経過すると、1 回目の開状態よりも長い時間（1 3 4 4 6 m s）2 回目の閉状態となった上で、開状態となる。

【0 8 3 4】

この振分片 2 5 4 3 は、1 回目の閉状態が、「役物当り」における役物入賞口 2 0 0 6 の 1 回目の開状態の途中で終了して開状態となる。また、第二振分装置 2 5 4 0 は、振分片 2 5 4 3 の 2 回目の閉状態が、「第三役物当り」における役物入賞口 2 0 0 6 の 2 回目の開状態の途中から開始され、役物入賞口 2 0 0 6 の 2 回目の開状態が閉状態となった後で、振分片 2 5 4 3 が閉状態から開状態となる。従って、第二振分装置 2 5 4 0 では、「第三役物当り」の時のみ、振分片 2 5 4 3 の 2 回目の閉状態が実行され、「第一役物当り」や「第二役物当り」の時には振分片 2 5 4 3 の 2 回目の閉状態は実行されない。

【0 8 3 5】

このようなことから、「第一役物当り」では、役物入賞口 2 0 0 6 の開閉が、短時間に 2 回、実行されるため、「右打ち」により第一案内通路 2 5 2 1 を流通している遊技球 B が、役物入賞口 2 0 0 6 の受入れられる可能性は低い。また、「第二役物当り」及び「第三役物当り」における役物入賞口 2 0 0 6 の 1 回目の開状態も、短時間であることから、遊技球 B が役物入賞口 2 0 0 6 の受入れられる可能性は低い。また、第一振分装置 2 5 3 0 における振分回転体 2 5 3 3 の 1 回目の収容可能状態が、「役物当り」における役物入賞口 2 0 0 6 の 1 回目の開状態と重なっている時間が、役物入賞口 2 0 0 6 の 1 回目の開状態の時間よりも短いため、役物入賞口 2 0 0 6 の 1 回目の開状態の時に、役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B が、振分回転体 2 5 3 3 の収容部 2 5 3 3 a に収容される可能性は更に低い。そして、振分回転体 2 5 3 3 の 1 回目の収容可能状態と、第二振分装置 2 5 4 0 における振分片 2 5 4 3 の 1 回目の閉状態とが終了する時間が同じであるため、振分回転体 2 5 3 3 の 1 回目の収容可能状態の時に、収容部 2 5 3 3 a に収容された遊技球 B が、第一 V 入賞口 2 0 0 7 側へ振分けられることはない。

【0 8 3 6】

一方、「第二役物当り」及び「第三役物当り」における役物入賞口 2 0 0 6 の 2 回目の開状態は、時間が長いため、第一案内通路 2 5 2 1 を通って、遊技球 B が役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられる可能性は高い。この際に、第一振分装置 2 5 3 0 の振分回転体 2 5 3 3 が、役物入賞口 2 0 0 6 が開状態となる前に収容可能状態となった上で、役物入賞口 2 0 0 6 が開状態から閉状態となった後に収容不能状態となるため、2 回目の開状態の時の

役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B が、振分回転体 2 5 3 3 の収容部 2 5 3 3 a に収容される可能性は高い。

【 0 8 3 7 】

このように、本例では「第二役物当り」及び「第三役物当り」における役物入賞口 2 0 0 6 の 1 回目の開状態において遊技球 B が役物入賞口 2 0 0 6 の受入れられる可能性は低いことに加えて、役物入賞口 2 0 0 6 の 1 回目の開状態の時に、役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B が、振分回転体 2 5 3 3 の収容部 2 5 3 3 a に収容される可能性は更に低いにもかかわらず、役物当り遊技状態の実行開始と同時に振分回転体 2 5 3 3 を反時計回りに回転して収容部 2 5 3 3 a を上方へ向けた収容可能状態とし、所定期間（3 0 2 0 m s）収容部 2 5 3 3 a を上方へ向けた後に時計回りに回転して収容部 2 5 3 3 a を右方へ向けた収容不能状態としている。即ち、役物当り遊技状態の開始直後には振分回転体 2 5 3 3 が遊技球 B をチャンス口 2 5 3 1 側に振分ける可能性は低いものの、振分回転体 2 5 3 3 が遊技球 B をチャンス口 2 5 3 1 側に振分ける動作を実行して振分回転体 2 5 3 3 による振分け動作を事前に示すようになっている。

10

【 0 8 3 8 】

同様に、役物当り遊技状態の開始直後には振分回転体 2 5 3 3 が遊技球 B をチャンス口 2 5 3 1 側に振分ける可能性は低いものの、役物当り遊技状態の実行開始と同時に第二振分装置 2 5 4 0 の振分片 2 5 4 3 を前方へ突出して第二スカ口 2 5 4 1 を閉鎖することで第一 V 入賞口 2 0 0 7 へ振分可能な状態とし、所定時間（3 0 2 0 m s）経過後に後退して第二スカ口 2 5 4 1 が開放することで抽選役物 2 5 5 0 へ振分ける状態とするようになっている。即ち、役物当り遊技状態の開始直後には振分片 2 5 4 3 が遊技球 B を第一 V 入賞口 2 0 0 7 側に振分ける可能性は低いものの、振分片 2 5 4 3 が遊技球 B を第一 V 入賞口 2 0 0 7 側に振分ける動作を実行して振分片 2 5 4 3 による振分け動作を事前に示すようになっている。

20

【 0 8 3 9 】

本例では、振分回転体 2 5 3 3 及び振分片 2 5 4 3 は役物当り遊技状態の実行開始と同時に、即ち役物当り遊技状態開始時の演出（役物当り遊技状態のオープニング演出であって例えば「役物入賞口 2 0 0 6 を狙ってね」等の役物当り遊技状態における遊技の説明等が行われる演出）の実行中に動作し、振分回転体 2 5 3 3 及び振分片 2 5 4 3 の動作後に役物入賞口 2 0 0 6 が 1 回目の開状態となる。これにより、振分回転体 2 5 3 3 による遊技球 B のチャンス口 2 5 3 1 側への振分けと、振分片 2 5 4 3 による遊技球 B の第二スカ口 2 5 4 1 側への振分けと、の可能性を低くしている。なお、振分回転体 2 5 3 3 による遊技球 B のチャンス口 2 5 3 1 側への振分けと、振分片 2 5 4 3 による遊技球 B の第二スカ口 2 5 4 1 側への振分けと、の可能性がない、若しくは限りなく低いものであれば、振分回転体 2 5 3 3 及び振分片 2 5 4 3 の動作と同時に役物入賞口 2 0 0 6 を 1 回目の開状態としても良い。

30

【 0 8 4 0 】

また、振分回転体 2 5 3 3 と振分片 2 5 4 3 との一方のみを事前に動作させ、他方については事前に動作させないようにしても良い。即ち、役物入賞口 2 0 0 6 に入賞した遊技球 B の振分けを行う複数の可動部（振分回転体 2 5 3 3、振分片 2 5 4 3）のうち一部の可動部について事前に動作させて振分け動作を示し、他の可動部については事前に動作させないようにしても良い。例えば、動作することで V 入賞口（この例では第一 V 入賞口 2 0 0 7）へ遊技球 B を進入させる可能性が高い（V 入賞期待度が高い）振分片 2 5 4 3 については事前に動作させないようにし、振分片 2 5 4 3 よりも V 入賞口（この例では第二 V 入賞口 2 0 0 8）へ遊技球 B を進入させる可能性が低い（V 入賞期待度が低い）振分回転体 2 5 3 3 についてのみ事前に動作させるようにしても良い。これにより、役物入賞口 2 0 0 6 に入賞した遊技球 B の振分け先の一部について事前に知ることができるものの、他の振分け先については未知の状態とすることができ、他の振分け先が明らかになったときに振分け先が増えたことにより遊技者を驚かせて期待感を高めさせることができると共に、振分けられる遊技球 B に注目させてその動きを楽しませることができ、遊技興趣の低

40

50

下を抑制することができる。

【0841】

また、V入賞期待度の高い可動部（振分片2543）については事前に動作させないことでその存在を隠蔽して、抽選役物2550へ遊技球Bが進入すると遊技者に思い込ませることで「第三役物当り」が実行されたときにV入賞期待度の高い可動部（振分片2543）が動作して遊技球BをV入賞口（この例では第一V入賞口2007）に進入させることで意外性を与えると共に、予想もしていなかった振分け先に遊技球Bが進入することで遊技興趣を向上させることができる。また、振分け先として第一V入賞口2007側への振分けが隠蔽され、第一スカ口2532側と抽選役物2550側との2つだけと思い込ませることができ、「第三役物当り」よりもV入賞期待度が低い「第二役物当り」が実行されて抽選役物2550側に遊技球Bが振分けられても遊技者を落胆させない。

10

【0842】

また、本例では振分回転体2533については遊技者が容易に視認できる態様で配置するのに対し、振分片2543については遊技盤5の前後に進退する平板状とされて前面側の面積が狭いため、動作していてもその動作を気付かれ難い。ひいては、振分片2543が前方に突出することで進入可能となる第一V入賞口2007側の通路について遊技者に気付かれ難い。そのため、「第三役物当り」となった場合に振分片2543が動作して第一V入賞口2007に遊技球Bが進入した時の遊技球Bの挙動に気付かれ難くなり、遊技球Bが第一V入賞口2007に進入したことに気付かせることなく、突然V入賞が発生して15R大当りが実行されたかのような感覚を遊技者に与えることができる。

20

【0843】

また、役物当り遊技状態のオープニング演出中に振分回転体2533が事前に動作させることで、オープニング演出における指示内容、例えば「役物入賞口2006を狙ってね」に加えて振分回転体2533の動作によっても打込み先、即ち役物当り遊技状態中に狙うべき位置を遊技者に容易に認識させることができる。

【0844】

上記のように「役物当り」が抽選されることで、役物入賞口2006が開状態となった時に、第一案内通路2521を流下してきた遊技球Bが、役物入賞口2006に受入れられると、役物入賞口センサ2501により検知された後に、第一振分装置2530へ送られる。役物入賞口センサ2501により遊技球Bが検知されると、持ち球数を所定個数加算する等の特典が付与される。

30

【0845】

「役物当り」のうち、「第二役物当り」では、役物入賞口2006が2回目の開状態の時に、第二振分装置2540の振分片2543が開状態であるため、振分回転体2533が収容可能状態から収容不能状態に回転すると、収容部2533aに収容されている遊技球Bが、チャンス口2531を通過して第二振分装置2540側へ流下し、第二スカ口2541から抽選案内通路2545を流通して抽選役物入球センサ2546により検知された上で、抽選役物2550へ送られることとなる。

【0846】

抽選役物2550では、非ループ位置の振分橋2557がループ位置の状態となる。例えば、第二振分装置2540における振分片2543の後退による第二スカ口2541の開放に応じて、振分橋2557をループ位置の状態にする。そして、第二振分装置2540から抽選役物2550に送られた遊技球Bは、誘導路2551を左方へ転動し、ループ位置の振分橋2557を通過して打撃部2553に送られる。そして、打撃部2553に送られた遊技球Bは、高速回転している打撃片2560の打撃により、テーブル2555の中央後端に設けられている揺動樋2554に供給され、揺動樋2554からテーブル2555上へ放出されることとなる。

40

【0847】

テーブル2555上に放出された遊技球Bは、その傾斜により前方へ向かって転動し、テーブル2555の中央前端に設けられている第二V入賞口2008に受入れられるか、

50

テーブル 2 5 5 5 の前端辺から前方（誘導路 2 5 5 1）へ放出されるか、の何れかの動きをする。テーブル 2 5 5 5 の前端辺から前方へ遊技球 B が放出された時に、振分橋 2 5 5 7 がまだループ位置の状態であれば、当該遊技球 B が振分橋 2 5 5 7 を通って打撃部 2 5 5 3 へ供給されることとなる。従って、振分橋 2 5 5 7 がループ位置の状態では、遊技球 B が第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられるまで、当該遊技球 B が、打撃部 2 5 5 3、揺動樋 2 5 5 4、テーブル 2 5 5 5、及び誘導路 2 5 5 1 の順に巡回するようにループする。

【0 8 4 8】

そして、第二 V 入賞口 2 0 0 8 への遊技球 B の受入れ、又は、所定時間の経過により振分橋 2 5 5 7 が非ループ位置の状態となることで開放されるハズレ口 2 0 0 9 への遊技球 B の受入れ、の何れかにより抽選役物 2 5 5 0 での V 入賞にかかる抽選が終了する。

10

【0 8 4 9】

第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられた遊技球 B は、第二 V 入賞口センサ 2 5 0 3 により検知された上で、裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 を介して下方の循環球経路ユニット 6 0 0 のセーフ球受口 6 0 0 b に排出される。一方、ハズレ口 2 0 0 9 に受入れられた遊技球 B は、ハズレ口センサ 2 5 0 4 により検知された上で、裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 を介して下方の循環球経路ユニット 6 0 0 のセーフ球受口 6 0 0 b に排出される。第二 V 入賞口センサ 2 5 0 3 により遊技球 B が検知されると、大入賞口 2 0 0 5 が所定のパターンで開閉する特典が付与される。

【0 8 5 0】

ところで、「第三役物当り」では、役物入賞口 2 0 0 6 が 2 回目の開状態の時に、第二振分装置 2 5 4 0 の振分片 2 5 4 3 が閉状態であるため、振分回転体 2 5 3 3 が収容可能状態から収容不能状態に回転すると、収容部 2 5 3 3 a に収容されている遊技球 B が、チャンス口 2 5 3 1 を通って第二振分装置 2 5 4 0 の閉状態の振分片 2 5 4 3 の上面に当接して右方へ誘導され、第一 V 入賞口 2 0 0 7 に進入する（受入れられる）こととなる。第一 V 入賞口 2 0 0 7 に進入した遊技球 B は、第一 V 入賞口センサ 2 5 0 2 により検知された後に、裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 を介して下方の循環球経路ユニット 6 0 0 のセーフ球受口 6 0 0 b に排出される。第一 V 入賞口センサ 2 5 0 2 により遊技球 B が検知されると、大入賞口 2 0 0 5 が所定のパターンで開閉する特典が付与される。

20

【0 8 5 1】

本実施形態では、大入賞口 2 0 0 5 や役物入賞口 2 0 0 6 が開閉して遊技者が有利となる有利遊技状態が発生する第一特別図柄や第二特別図柄の特別図柄の抽選において、第一始動口 2 0 0 3 が遊技球 B を受入可能に常時開口しているのに対して、第二始動口 2 0 0 4 が普通入賞口 2 0 0 2 への遊技球 B の受入れにより抽選される普通抽選が「普通当り」の時のみ所定パターンで遊技球 B を受入可能にしている。これにより、第二始動口 2 0 0 4 よりも第一始動口 2 0 0 3 の方が、遊技球 B が受入れられる可能性が高くなっている。

30

【0 8 5 2】

このようなことから、通常の状態では、遊技者に対して、第一始動口 2 0 0 3 に遊技球 B が受入れられるように、センター役物 2 5 0 0 の左側を遊技球 B が流下するように、遊技球 B の打込操作を行わせることができ、複数の障害釘により案内される遊技球 B の動きを見せて、遊技球 B によるパチンコ機 1 本来の遊技を楽しませることができると共に、第一始動口 2 0 0 3 への遊技球 B の受入れに対する期待感を高めさせることができる。

40

【0 8 5 3】

そして、第一始動口 2 0 0 3 へ遊技球 B が受入れられることで、第一特別図柄の抽選結果として「当り」（例えば、「小当り」、「中当り」、「大当り」、「役物当り」、等）が抽選されると、大入賞口 2 0 0 5 又は役物入賞口 2 0 0 6 が所定のパターンで開閉するため、大入賞口 2 0 0 5 又は役物入賞口 2 0 0 6 に遊技球 B が受入れられるように、センター役物 2 5 0 0 の右側を狙った遊技球 B の打込操作（所謂、「右打ち」）を楽しませることができる共に、大入賞口 2 0 0 5 又は役物入賞口 2 0 0 6 への遊技球 B の受入れに対する期待感を高めさせることができる。

50

【0854】

センター役物2500の右側へ遊技球Bを打込む際に、センター役物2500の右側には、第一案内通路2521と第二案内通路2522とからなる案内通路群2520が設けられており、多様な流路を有しているため、所望の流路を遊技球Bが流通するように、遊技球Bの打込強さを調整させることができ、遊技者に対して遊技球Bの打込操作を楽しむことができる。

【0855】

また、センター役物2500の右側には、普通入賞口2002が設けられており、普通入賞口2002に遊技球Bが受入れられることで第二始動口2004が受入可能となる普通抽選の抽選が行われるため、右側に打込んだ遊技球Bが普通入賞口2002を通過する
10
か否かによって遊技者を楽しませることができると共に、第二始動口2004が受入可能となった時に、第二始動口2004に遊技球Bが受入れられるか否かによっても遊技者を楽しませることができる。この際に、普通入賞口2002が、案内通路群2520における第一案内通路2521の出口の直下に設けられているため、第一案内通路2521を狙った遊技球Bの打込操作を楽しませることができる。

【0856】

更に、役物入賞口2006では、受入れられて第一振分装置2530により選別された一つの遊技球Bが、第二振分装置2540において第一V入賞口2007又は第二スカ口2541の何れかに振分けられるため、当該遊技球Bが第一V入賞口2007へ振分けられるか否かによって遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができる。そして、第二振分
20
装置2540において遊技球Bが第二スカ口2541へ振分けられてしまっても、当該遊技球Bが、センター役物2500の下部中央において目立つように設けられている抽選役物2550へ供給されるため、抽選役物2550において第二V入賞口2008への遊技球Bの受入れに対する期待感を抱かせることができる。その後、抽選役物2550のテーブル2555を転動している遊技球Bが、第二V入賞口2008に受入れられるか否かによって遊技者を再びドキドキ・ワクワクさせることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【0857】

そして、遊技球Bが、第一V入賞口2007又は第二V入賞口2008に受入れられた場合、或いは、第一始動口2003及び第二始動口2004への遊技球Bの受入れにより
30
第一特別図柄及び第二特別図柄として「大当り」が抽選された場合、アタッカユニット2400の大入賞口2005が所定のパターンで開閉することで多くの遊技球Bが持ち球数に加算される機会が到来するため、開閉している大入賞口2005に遊技球Bが受入れられるように、センター役物2500の右側を狙った遊技球Bの打込操作を行わせることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【0858】

〔8-10. 裏ユニットの全体構成〕

次に、遊技盤5における裏ユニット3000の全体構成について、主に図82及び図83等を参照して詳細に説明する。裏ユニット3000は、遊技盤5（パチンコ機1）に作用する振動を検知する振動センサ1040（図93を参照）と、一般入賞口2001に受
40
入れられて遊技パネル1100の後方に誘導された遊技球Bを検知する一般入賞口センサ3001と、普通入賞口2002に受入れられて遊技パネル1100の後方に誘導された遊技球Bを検知する普通入賞口センサ3002、を備えている。一般入賞口センサ3001及び普通入賞口センサ3002は、裏球誘導ユニット3100に設けられている。

【0859】

裏ユニット3000は、遊技パネル1100におけるパネルホルダ1120の後面に取付けられ前方が開放されている箱状で後壁に四角い開口部3010aを有している裏箱3010と、裏箱3010の後壁に左右方向へスライド可能に設けられており演出表示装置1600を着脱させるためのロックスライダ3020と、裏箱3010の後壁にヒンジ回転可能に取付けられている裏基板ユニット3040と、を備えている。
50

【0860】

裏基板ユニット3040は、正面視の形状がL字型で前後に薄い箱状の基板ボックス3041と、基板ボックス3041内に收容されているパネル中継基板及び演出駆動基板（図示は省略）と、を備えている。基板ボックス3041は、L字型の上下に延びている部位の外側辺に、裏箱3010の軸支部3010fに回転可能に支持される二つの軸部3041aを有している。また、基板ボックス3041は、L字型の左右に延びている部位の先端に、裏箱3010の係止部3010gに係止される係止爪3041bを有している。

【0861】

更に、裏ユニット3000は、裏箱3010内の前端付近の下部に設けられており遊技パネル1100の後方へ誘導された遊技球Bが流通する裏球誘導ユニット3100と、裏箱3010内における裏球誘導ユニット3100の後に設けられている裏装飾ユニット3200と、裏箱3010内に前端付近における裏球誘導ユニット3100の左方及び上方に設けられている裏前演出ユニット3300と、裏箱3010内における裏前演出ユニット3300の後ろに設けられている裏後演出ユニット3400と、を備えている。

10

【0862】

裏球誘導ユニット3100は、裏装飾ユニット3200の前面に取付けられている。裏装飾ユニット3200は、取付サポータ（図示は省略）を介して裏箱3010の後壁の前面に取付けられている。裏前演出ユニット3300は、左端側が裏箱3010の前端付近に取付けられていると共に、右端側が裏後演出ユニット3400の右端側の前面に取付けられている。裏後演出ユニット3400は、上部が取付サポータ（図示は省略）を介して裏箱3010の後壁の前面に取付けられていると共に、下部が裏装飾ユニット3200に取付けられている。

20

【0863】

裏ユニット3000における裏装飾ユニット3200、裏前演出ユニット3300、及び裏後演出ユニット3400は、遊技の進行に応じで、所定の可動演出や発光演出を遊技者に見せることができるものである。

【0864】

[8-10a. 裏箱]

次に、裏ユニット3000における裏箱3010について、主に図82及び図83等を参照して詳細に説明する。裏箱3010は、遊技パネル1100（パネルホルダ1120）の後側に取付けられるものであり、箱状の内部に演出ユニットが取付けられると共に、後面に演出表示装置1600や裏基板ユニット3040が取付けられるものである。裏箱3010は、透明に形成されている。これにより、遊技盤5に組立てた状態でも外側から内部を視認することができる。

30

【0865】

裏箱3010は、前方が開放されている箱状で後壁に四角く貫通している開口部3010aと、開口部3010aの下辺に設けられており演出表示装置1600が載置される載置面部3010bと、開口部3010aの上辺において枠内の内側から上方へ向かって窪んでいる二つの固定溝3010cと、載置面部3010bの左右方向中央付近の下側に設けられておりロックスライダ3020が左右ヘスライド可能に取付けられるロック機構部3010dと、を備えている。

40

【0866】

裏箱3010の開口部3010aは、正面視において縦横の比が、3:4の四角形に形成されている。開口部3010aは、左右方向が、裏箱3010の後壁の左右方向と略同じ大きさに形成されている。また、開口部3010aは、上下方向が、裏箱3010の上下方向の中心に対して上方にオフセット（偏芯）した位置に設けられている。開口部3010aは、液晶スペーサ1610（19インチの液晶表示装置）と同じ大きさに形成されている。

【0867】

裏箱3010の二つの固定溝3010cには、下方から演出表示装置1600が取付け

50

られる液晶スペーサ1610の上固定片1611が挿入される。また、裏箱3010のロック機構部3010dには、ロックスライダ3020を背面視において左方へスライドさせた状態で、演出表示装置1600が取付けられる液晶スペーサ1610の下固定片1612を後方から挿入させることができる。ロック機構部3010dに液晶スペーサ1610の下固定片1612を挿入させた状態で、ロックスライダ3020を背面視において右方へスライドさせると、ロックスライダ3020により下固定片1612の後方への移動を阻止して液晶スペーサ1610（演出表示装置1600）を取付けることができる。

【0868】

また、裏箱3010は、前端から外方へ延出している平板状の固定片部3010eを備えている。この固定片部3010eは、前面が遊技パネル1100の後面に当接した状態で、遊技パネル1100に取付けられる。

10

【0869】

更に、裏箱3010は、後面に裏基板ユニット3040の軸部3041aを上下方向に延びた軸周りに対して回転可能に支持することが可能な一对の軸支部3010fと、一对の軸支部3010fとは左右方向の反対側の後面に設けられており裏基板ユニット3040の係止爪3041bが係止される係止部3010gと、を備えている。

【0870】

裏箱3010は、一对の軸支部3010fと係止部3010gとにより、開口部3010a（液晶スペーサ1610や演出表示装置1600）を跨いで裏基板ユニット3040を後側に取付けることができる。遊技盤5に組立てた時に、裏基板ユニット3040におけるL字型の上下に延びている部位が、背面視において周辺制御ユニット1500の左方に位置している。また、裏基板ユニット3040におけるL字型の左右に延びている部位は、周辺制御ユニット1500の下方に位置している。

20

【0871】

裏箱3010は、遊技盤5に組立てた状態で、係止部3010gに係止されている裏基板ユニット3040の係止爪3041bを解除して、軸部3041aを中心として係止爪3041bが後方へ移動するように回動させることで、裏箱3010に取付けられている液晶スペーサ1610の後方を開放させることができ、裏箱3010から裏基板ユニット3040を取外すことなく、液晶スペーサ1610つまり演出表示装置1600を着脱させることができる。

30

【0872】

また、裏箱3010は、固定片部3010eを除いた前後方向を向いている面に設けられており上下又は左右に並んでいる二つの貫通孔を一組とした複数の機能孔部と、パチンコ機1（遊技盤5）の組立て等の際に用いることが可能な前後方向を向いている機能面と、を有している。機能孔部の二つの貫通孔は、同じ直径である。機能孔部は、演出ユニットを直接、又は、取付サポータを介して、裏箱3010に取付けるためのものである。

【0873】

【8-10b. 裏球誘導ユニット】

続いて、裏ユニット3000における裏球誘導ユニット3100について、主に図82等を参照して説明する。裏球誘導ユニット3100は、裏箱3010内における前端付近の下部に設けられており、裏装飾ユニット3200を介して裏箱3010に取付けられている。裏球誘導ユニット3100は、一般入賞口2001に受入れられた遊技球Bを検知する一般入賞口センサ3001と、普通入賞口2002に受入れられた遊技球Bを検知する普通入賞口センサ3002と、遊技領域5a内に作用する不正な磁気を検知可能な複数の磁気センサ1030と、を備えている。

40

【0874】

裏球誘導ユニット3100は、表ユニット2000における一般入賞口2001、普通入賞口2002、第一始動口2003、第二始動口2004、大入賞口2005、第一V入賞口2007、第二V入賞口2008、ハズレ口2009、及び第一スカ口2532、に受入れられた遊技球Bを遊技パネル1100の後方において受け取って、左右方向の中

50

央付近へ誘導した後に、下方の循環球経路ユニット 600 のセーフ球受口 600b へ排出することができるものである。また、裏球誘導ユニット 3100 は、表ユニット 2000 におけるアウト口 2020、及びサブアウト口 2021、に受入れられた遊技球 B を遊技パネル 1100 の後方において受け取って、左右方向の中央付近へ誘導した後に、下方の循環球経路ユニット 600 のアウト球受口 600a へ排出することができるものである。

【0875】

〔8-10c. 裏装飾ユニット〕

次に、裏ユニット 3000 における裏装飾ユニット 3200 について、主に図 82 及び図 83 等を参照して説明する。裏装飾ユニット 3200 は、裏箱 3010 内における裏球誘導ユニット 3100 の後に設けられており、取付サポータを介して裏箱 3010 の後壁の前面に取付けられている。裏装飾ユニット 3200 には、振動センサ 1040 が取付けられている。この裏装飾ユニット 3200 の前面には、裏球誘導ユニット 3100 が取付けられる。

10

【0876】

裏装飾ユニット 3200 は、遊技盤 5 に組立てた状態で、センター役物 2500 における抽選役物 2550 の左右両外側の後部を装飾する裏下左装飾体 3210 及び裏下右装飾体 3220 と、裏下左装飾体 3210 及び裏下右装飾体 3220 を夫々発光装飾させるための複数の LED が実装されている裏下左装飾基板及び裏下右装飾基板（図示は省略）と、を備えている。

【0877】

20

裏下左装飾体 3210 及び裏下右装飾体 3220 は、透光性を有しており、夫々の上面に、ミニチュア状に町を模した複数の凹凸が形成されている。裏下左装飾基板及び裏下右装飾基板は、裏下左装飾体 3210 及び裏下右装飾体 3220 の夫々の下方に設けられており、上面に複数の LED（フルカラー LED）が実装されている。裏下左装飾基板や裏下右装飾基板に実装されている LED を適宜発光させることで、裏下左装飾体 3210 や裏下右装飾体 3220 を発光装飾させることができる。

【0878】

〔8-10d. 裏前演出ユニット〕

続いて、裏ユニット 3000 における裏前演出ユニット 3300 について、主に図 78 乃至図 80、及び図 82 等を参照して説明する。裏前演出ユニット 3300 は、裏箱 3010 内の前端付近における裏球誘導ユニット 3100 の左方及び上方に設けられており、左端側が裏箱 3010 の前端付近に取付けられていると共に、右端側が裏後演出ユニット 3400 の右端側に取付けられている。

30

【0879】

裏前演出ユニット 3300 は、左端側に設けられており上下に長い平板状の裏前左装飾体 3301 と、裏前左装飾体 3301 の右方において昇降可能に設けられている裏前昇降装飾体ユニット 3310 と、裏前昇降装飾体ユニット 3310 を昇降させるための裏前昇降機構 3350 と、を備えている。

【0880】

裏前演出ユニット 3300 の裏前左装飾体 3301 は、上下方向中央から下寄りの位置に設けられている磁気センサ 1030 が設けられている。裏前左装飾体 3301 は、裏箱 3010 内の全高と略同じ長さで上下に延びており、透光性を有している。裏前左装飾体 3301 の後には、前面に複数の LED が実装されている裏前左装飾基板（図示は省略）が設けられている。この裏前左装飾基板の LED を適宜発光させることで、裏前左装飾体を発光装飾させることができる。

40

【0881】

裏前昇降装飾体ユニット 3310 は、左右方向に長く形成されている。裏前昇降装飾体ユニット 3310 は、左右に長い透明平板状の裏前昇降ベース 3311 と、裏前昇降ベース 3311 の前面中央に取付けられており演出カウント表示部 3005 を有する裏前中央装飾体 3320 と、裏前昇降ベース 3311 の前面における裏前中央装飾体 3320 の左

50

方に取付けられている裏前中左装飾体 3 3 3 0 と、裏前昇降ベース 3 3 1 1 の前面における裏前中央装飾体 3 3 2 0 の右方に取付けられている裏前中右装飾体 3 3 4 0 と、を備えている。

【0882】

裏前中央装飾体 3 3 2 0 は、立体的な所定形状に形成されている裏前中央装飾部 3 3 2 1 と、裏前中央装飾部 3 3 2 1 の後に設けられており複数の LED が実装されている裏前中央装飾基板（図示は省略）と、裏前中央装飾基板及び裏前中央装飾部 3 3 2 1 を後方から支持しており裏前昇降ベース 3 3 1 1 に取付けられる裏前中央ベース 3 3 2 3 と、を有している。裏前中央装飾部 3 3 2 1 は、松の図柄を立体的に模した部位を有しており、当該部位に四つの 7 セグメント表示からなる演出カウント表示部 3 0 0 5 が設けられている。演出カウント表示部 3 0 0 5 は、裏前中央装飾基板に実装されている複数の LED のうちの一部を使用している。

10

【0883】

裏前中左装飾体 3 3 3 0 は、所定のキャラクタの頭部を模したレリーフ状に形成されており透光性を有している裏前中左装飾部 3 3 3 1 と、裏前中左装飾部 3 3 3 1 の後に設けられており複数の LED が実装されている裏前中左装飾基板（図示は省略）と、裏前中左装飾基板及び裏前中左装飾部 3 3 3 1 を後方から支持しており裏前昇降ベース 3 3 1 1 に取付けられる裏前中左ベース 3 3 3 3 と、を有している。裏前中左装飾体 3 3 3 0 は、裏前中左装飾基板の LED を適宜発光させることで、裏前中左装飾部 3 3 3 1 を発光装飾させることができる。

20

【0884】

裏前中右装飾体 3 3 4 0 は、所定のキャラクタの頭部を模したレリーフ状に形成されており透光性を有している裏前中右装飾部 3 3 4 1 と、裏前中右装飾部 3 3 4 1 の後に設けられており複数の LED が実装されている裏前中右装飾基板（図示は省略）と、裏前中右装飾基板及び裏前中右装飾部 3 3 4 1 を後方から支持しており裏前昇降ベース 3 3 1 1 に取付けられる裏前中右ベース 3 3 4 3 と、を有している。裏前中右装飾体 3 3 4 0 は、裏前中右装飾基板の LED を適宜発光させることで、裏前中右装飾部 3 3 4 1 を発光装飾させることができる。

【0885】

裏前昇降機構 3 3 5 0 は、裏前左装飾体 3 3 0 1 の後に設けられており裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 の左端側を昇降可能に支持している裏前左昇降レール（図示は省略）と、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 の右端側を昇降可能に支持している裏前右昇降レール 3 3 5 2 と、裏前左装飾体 3 3 0 1 の後に設けられており裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 を昇降させるための裏前昇降駆動部（図示は省略）と、を備えている。また、裏前昇降機構 3 3 5 0 は、図示は省略するが、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 を上昇している待機位置の状態から落下させるための落下ソレノイドと、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 を下方へ落下した演出位置から上方の待機位置へ上昇させる裏前昇降駆動モータと、を有している。

30

【0886】

裏前演出ユニット 3 3 0 0 の裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 は、遊技盤 5 に組立てた状態で、センター役物 2 5 0 0 の枠内を通して前方から視認可能に設けられている。裏前演出ユニット 3 3 0 0 は、通常の状態では、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 が上方の移動端である待機位置に位置しており、ロック爪の係止により下方への落下が阻止されている。裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 は、通常の状態では、図 7 8 等 に示すように、演出表示装置 1 6 0 0 の表示画面の上端付近に位置している。

40

【0887】

また、裏前演出ユニット 3 3 0 0 の裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 は、通常の状態である待機位置の状態では、その後方に裏後演出ユニット 3 4 0 0 における退避位置の裏後昇降装飾体ユニットが位置しており、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 を前方から視認不能な状態としている。

50

【0888】

裏前演出ユニット3300は、通常の状態から、裏前昇降駆動モータにより昇降スライダを下端側へ移動させることで、裏前昇降装飾体ユニット3310が待機位置から下方の演出位置へ落下可能な状態となる。そして、その状態から、落下ソレノイドによりロック爪による係止を解除すると、裏前昇降装飾体ユニット3310が待機位置へ向かって自由落下する。裏前昇降装飾体ユニット3310が演出位置へ落下した状態では、裏前昇降装飾体ユニット3310が、センター役物2500の抽選役物2550よりも上方で遊技領域5aの上下方向中央に対してやや下寄りに位置している。

【0889】

裏前昇降装飾体ユニット3310が落下して演出位置の状態になると、後方に設けられている裏後演出ユニット3400の退避位置の裏後昇降装飾体3410が前方から視認可能な状態となる。これにより、遊技者を驚かせることができると共に、遊技者に対して何か良いことがあるのではないかと（チャンスの到来と）思わせることができる。

10

【0890】

なお、裏前昇降機構3350の下部には、落下してきた裏前昇降装飾体ユニット3310による衝撃を吸収又は緩和させるためのダンパが設けられている。

【0891】

演出位置に落下した裏前昇降装飾体ユニット3310は、裏前昇降駆動モータによる昇降スライダの上方への移動により、上方の待機位置へ上昇し、ロック爪が自動で係止されることで待機位置の状態に復帰する。

20

【0892】

この裏前演出ユニット3300には、裏前昇降装飾体ユニット3310（裏前中央装飾体3320）に四つの7セグメント表示からなる演出カウント表示部3005を有しているため、演出カウント表示部3005において表示されている数字が減少するカウントダウン表示を実行することで、裏前昇降装飾体ユニット3310が落下するカウントダウン演出を遊技者に見せることができる。なお、カウントダウン演出では、裏前昇降装飾体ユニット3310を落下させずに、裏後昇降装飾体3410を下方の出現位置へ移動させても良いし、裏前昇降装飾体ユニット3310を落下させると共に裏後昇降装飾体3410を下方の出現位置へ移動させるようにしても良い。

【0893】

30

【8-10e. 裏後演出ユニット】

続いて、裏ユニット3000における裏後演出ユニット3400について、主に図82及び図83等を参照して説明する。裏後演出ユニット3400は、裏箱3010内における裏前演出ユニット3300の後に設けられており、上部が取付サポータを介して裏箱3010の後壁に取付けられていると共に、下部が裏装飾ユニット3200に取付けられている。裏後演出ユニット3400は、左右に長い裏後昇降装飾体3410と、裏後昇降装飾体3410を昇降させるための裏後昇降機構3450と、を備えている。

【0894】

裏後演出ユニット3400における裏後昇降装飾体3410は、左右に長く透光性を有する裏後昇降装飾部3411と、裏後昇降装飾部3411の後に設けられており複数のLEDが実装されている裏後昇降装飾基板（図示は省略）と、裏後昇降装飾基板及び裏後昇降装飾部を後方から支持しており裏後昇降機構3450により昇降させられる裏後昇降ベース（図示は省略）と、を備えている。裏後昇降装飾部3411は、左右方向の全長に亘って施されており所定のロゴからなるロゴ部3411aと、ロゴ部3411aの上方にレリーフ状に設けられており裏前昇降装飾体ユニット3310とは異なる複数のキャラクタが左右に列設されているキャラクタ部3411bと、を有している。裏後昇降装飾基板のLEDを適宜発光させることで、裏後昇降装飾部3411を発光装飾させることができる。

40

【0895】

裏後演出ユニット3400における裏後昇降機構3450は、下方へ開放されたコ字状

50

の裏後ベース 3 4 5 1 と、裏後ベース 3 4 5 1 の上辺の前面に設けられており透光性を有する平板状の裏後固定装飾部 3 4 5 2 と、裏後固定装飾部 3 4 5 2 と裏後ベース 3 4 5 1 との間に設けられており複数の LED が実装されている裏後固定装飾基板 3 4 5 3 と、を備えている。裏後固定装飾部 3 4 5 2 は、左右方向が裏後昇降装飾体 3 4 1 0 と略同じ長さに形成されており、前面に所定の絵柄が施されている。裏後固定装飾基板 3 4 5 3 の LED を適宜発光させることで、裏後固定装飾部 3 4 5 2 を発光装飾させることができる。

【0896】

また、裏後昇降機構 3 4 5 0 は、図示は省略するが、裏後ベース 3 4 5 1 の左辺に設けられており裏後昇降装飾体 3 4 1 0 の左端側を昇降可能に支持している裏後左レールと、裏後ベース 3 4 5 1 の右辺に設けられており裏後昇降装飾体 3 4 1 0 の右端側を昇降可能に支持している裏後右レールと、裏後ベースの左辺側に設けられており裏後昇降装飾体 3 4 1 0 を昇降させるための裏後昇降駆動部と、を有している。

【0897】

裏後昇降駆動部は、裏後昇降駆動モータを有しており、裏後昇降駆動モータの駆動により裏後昇降装飾体 3 4 1 0 を上方の移動端である退避位置と、下方の移動端である出現位置と、の間で昇降させることができると共に、退避位置と出現位置との間の任意の位置で裏後昇降装飾体 3 4 1 0 を停止させることができる。

【0898】

裏後演出ユニット 3 4 0 0 は、通常の状態では、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 が上方の移動端である退避位置の状態となっている。この状態では、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 が裏後昇降機構 3 4 5 0 の裏後固定装飾部 3 4 5 2 の前方に位置している。従って、裏後固定装飾部 3 4 5 2 は、退避位置の裏後昇降装飾体 3 4 1 0 によって前方から視認不能に隠された状態となっている。

【0899】

この裏後演出ユニット 3 4 0 0 は、遊技盤 5 に組立てた状態では、裏前演出ユニット 3 3 0 0 の後に設けられているため、通常の状態では、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 の前方に裏前演出ユニット 3 3 0 0 の待機位置の裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 が位置しており、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 により隠されて前方から視認不能な状態となっている。

【0900】

裏後演出ユニット 3 4 0 0 は、通常の状態から、裏後昇降機構 3 4 5 0 の裏後昇降駆動モータの駆動により裏後昇降装飾体 3 4 1 0 を下方の移動端である出現位置へ移動させると、待機位置の裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 よりも下方で遊技領域 5 a の上下方向中央に対してやや上寄りに位置する。これにより、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 が遊技者側から視認可能な状態となる。

【0901】

なお、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 を退避位置から下方へ移動させた状態でも、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 が待機位置の状態では、裏後固定装飾部 3 4 5 2 の前方に裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 が位置しているため、裏後固定装飾部 3 4 5 2 は前方から視認することはではない。従って、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 を退避位置から下方（出現位置）へ移動させると共に、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 を待機位置から下方の演出位置へ落下させると、初めて、裏後固定装飾部 3 4 5 2 が前方から視認可能な状態となる。これにより、裏後固定装飾部 3 4 5 2 が見えることに対してプレミアム感を付与することができる。

【0902】

裏後昇降装飾体 3 4 1 0 を下方の出現位置へ移動させた状態で、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 を落下させて演出位置の状態にすると、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 の裏後昇降装飾部 3 4 1 1 におけるロゴ部 3 4 1 1 a の前方に、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 が位置し、ロゴ部 3 4 1 1 a が隠された状態となると共に、複数のキャラクタが列設されているキャラクタ部 3 4 1 1 b が、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 よりも上側から前方へ臨んだ状態となる（図 9 2 を参照）。

10

20

30

40

50

【0903】

裏後昇降装飾体3410を出現位置へ移動させた状態で、裏後昇降機構3450の裏後昇降駆動モータを逆転させることで、裏後昇降装飾体3410が上昇し、退避位置へ復帰させることができる。

【0904】

〔8-11. 遊技盤による演出〕

続いて、遊技盤5による演出について、主に図89乃至図92を参照して詳細に説明する。図89は、通常の状態を示す遊技盤の正面図である。図90は、通常の状態から裏前演出ユニットの裏前昇降装飾体ユニットを待機位置から演出位置へ落下させた状態で示す遊技盤の正面図である。図91は、通常の状態から裏後演出ユニットの裏後昇降装飾体を退避位置から出現位置へ移動させた状態で示す遊技盤の正面図である。図92は、通常の状態から、裏前演出ユニットの裏前昇降装飾体ユニットを待機位置から演出位置へ落下させると共に、裏後演出ユニットの裏後昇降装飾体を退避位置から出現位置へ移動させた状態で示す遊技盤の正面図である。

10

【0905】

本実施形態の遊技盤5は、図89等に応示するように、主にセンター役物2500の枠内を通して、後方に設けられている裏ユニット3000や演出表示装置1600の表示画面等が視認可能となっている。この遊技盤5は、センター役物2500の枠内を通して、その下辺付近において抽選役物2550とその左右に設けられている裏装飾ユニット3200の裏下左装飾体3210及び裏下右装飾体3220が常時視認可能に設けられていると共に、センター役物2500の枠内における左辺付近に裏前演出ユニット3300の裏前左装飾体3301が常時視認可能に設けられている。

20

【0906】

遊技盤5は、通常の状態では、裏ユニット3000における裏前演出ユニット3300の裏前昇降装飾体ユニット3310が上方の移動端である待機位置に移動していると共に、裏後演出ユニット3400の裏後昇降装飾体3410が上方の移動端である退避位置に移動している。待機位置に移動している裏前昇降装飾体ユニット3310は、センター役物2500の枠内における上辺付近において視認可能に前方へ臨んでいる。退避位置に移動している裏後昇降装飾体3410は、裏前昇降装飾体ユニット3310の後で待機位置の裏前昇降装飾体ユニット3310と同じ高さに位置しており、裏前昇降装飾体ユニット3310により隠されて前方から視認不能な状態となっている。

30

【0907】

また、通常の状態では、裏後演出ユニット3400の裏後固定装飾部3452の前方に、退避位置の裏後昇降装飾体3410が位置していると共に、更にその前方に、待機位置の裏前昇降装飾体ユニット3310が位置しており、それらによって隠されて前方から視認不能な状態となっている。

【0908】

この通常の状態では、裏前昇降装飾体ユニット3310が上方の待機位置に移動しているため、裏前昇降装飾体ユニット3310（裏前中央装飾体3320）に設けられている演出カウント表示部3005が、演出表示装置1600の表示画面の中央の上方に位置しており、演出表示装置1600に表示されている演出画像を妨げることなく、遊技者側から目立つように見える。

40

【0909】

本実施形態の遊技盤5は、裏ユニット3000の裏前演出ユニット3300を使用して図90に応示するような演出を実行することができる。この演出は、裏前昇降装飾体ユニット3310が上方の待機位置へ移動している通常の状態、裏前昇降機構3350において、裏前昇降駆動モータにより昇降スライダを下端側へ移動させた後に、落下ソレノイドによりロック爪による係止を解除し、裏前昇降装飾体ユニット3310を自由落下させて演出位置の状態とする。裏前昇降装飾体ユニット3310が演出位置へ落下した状態では、裏前昇降装飾体ユニット3310が、センター役物2500の抽選役物2550よりも上

50

方で遊技領域 5 a の上下方向中央に対してやや下寄りに位置しており、演出表示装置 1 6 0 0 の表示画面の上下方向中央付近を隠した状態となる。また、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 が演出位置へ落下すると、センター役物 2 5 0 0 の枠内における上辺付近において、裏後演出ユニット 3 4 0 0 の退避位置の裏後昇降装飾体 3 4 1 0 が見えるようになる。これにより、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 が自由落下してくるため、遊技者を驚かせることができると共に、遊技者に対して何か良いことがあるのではないかと（チャンスの到来と）思わせることができる。

【0910】

次に、遊技盤 5 は、裏ユニット 3 0 0 0 の裏後演出ユニット 3 4 0 0 を使用して図 9 1 に示すような演出を実行することができる。この演出は、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 が上方の退避位置へ移動している通常の状態、裏後昇降機構 3 4 5 0 の裏後昇降駆動モータにより裏後昇降装飾体 3 4 1 0 を下方の移動端へ移動させて出現位置の状態とする。これにより、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 によって視認不能となっていた裏後昇降装飾体 3 4 1 0 が視認可能となるため、遊技者を驚かせることができ、チャンスが到来したと思わせて遊技に対する期待感を高めさせることができる。また、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 が出現位置へ移動すると、演出表示装置 1 6 0 0 の表示画面の上下方向の略中央に位置するため、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 によって表示画面を上下に分割することができ、演出画像が物理的に上下に分割される演出を遊技者に見せることができる。

【0911】

また、裏後演出ユニット 3 4 0 0 を使用した演出として、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 が裏後昇降駆動モータにより退避位置と出現位置との間であれば任意の高さに移動させることができるため、予告演出として、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 を退避位置から僅かに下方へ移動させたり上下に振動させたりしても良い。

【0912】

続いて、遊技盤 5 は、裏ユニット 3 0 0 0 の裏前演出ユニット 3 3 0 0 と裏後演出ユニット 3 4 0 0 の両方を使用して図 9 2 に示すような演出を実行することができる。この演出では、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 を待機位置から落下させて演出位置の状態とすると共に、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 を退避位置から下方へ移動させて出現位置の状態とする。これにより、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 と裏後昇降装飾体 3 4 1 0 とにより演出表示装置 1 6 0 0 の表示画面を覆ったような状態となるため、遊技者に対して強いインパクトを与えることができると共に、これまで視認できなかった表示画面の上方に設けられている裏後固定装飾部 3 4 5 2 が視認可能となるため、遊技者に対してプレミアム感を付与することができ、遊技者が有利となる有利遊技状態（例えば、大当たり遊技）の発生に対する期待感を高めさせることができる。

【0913】

この演出では、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 と裏後昇降装飾体 3 4 1 0 とを同時に下方へ移動させても良いし、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 を先に落下させてから裏後昇降装飾体 3 4 1 0 を下方へ移動させても良いし、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 を先に下方へ移動させてから裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 を落下させても良い。

【0914】

また、遊技盤 5 は、裏ユニット 3 0 0 0 に前方から常時視認可能に設けられている演出カウント表示部 3 0 0 5 を有しているため、当該演出カウント表示部 3 0 0 5 を使用した演出を実行することができる。例えば、演出カウント表示部 3 0 0 5 に表示される数字を刻々と減少させるカウントダウン表示により、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 が落下したり、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 が下方へ移動したり、するタイミングをカウントダウンさせるようにしても良い。或いは、例えば、抽選役物入球センサ 2 5 4 6 による遊技球 B の検知により抽選役物 2 5 5 0 において遊技球 B がループ不能となるまでをカウントダウンさせるようにしても良い。

【0915】

また、演出カウント表示部 3 0 0 5 において、第一始動口 2 0 0 3 や第二始動口 2 0 0

10

20

30

40

50

4 への遊技球 B の受入れにより抽選された特別図柄に対する期待度を数字として表示（示唆）させるようにしても良い。或いは、演出カウント表示部 3005 では、四つの 7 セグメント表示を有していることから、各セグメントの発光の組合せにより演出図柄を構成するようにして、当該演出図柄を変動表示させた後、停止表示させて、停止表示された演出図柄により期待度を示唆させるようにしても良い。

【0916】

〔9. 制御構成〕

次に、パチンコ機 1 の各種制御を行う制御構成について、図 63 及び図 93 等を参照して説明する。図 93 は、パチンコ機の制御構成を概略で示すブロック図である。なお、図 93 では、枠制御基板 740 に接続されているセンサ、ソレノイド、モータ、LED、等の電子部品の一部を省略して示している。

10

【0917】

パチンコ機 1 の主な制御構成は、図示するように、遊技盤 5 に取付けられる主制御基板 1310 及び周辺制御基板 1510 と、本体枠 4 に取付けられる枠制御基板 740 と、から構成されており、夫々の制御が分担されている。主制御基板 1310 は、遊技動作（遊技の進行）を制御する。周辺制御基板 1510 は、主制御基板 1310 からのコマンドに基づいて遊技中の各種演出を制御する周辺制御部 1511 と、周辺制御部 1511 からのコマンドに基づいて演出表示装置 1600 での演出画像の表示を制御する演出表示制御部 1512 と、を備えている。

【0918】

20

〔9-1. 主制御基板〕

遊技の進行を制御する主制御基板 1310 は、詳細な図示は省略するが、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶する ROM や一時的にデータを記憶する RAM 等が内蔵されるマイクロプロセッサである主制御 MPU と、入出力デバイス（I/O デバイス）としての主制御 I/O ポートと、各種検出スイッチからの検出信号が入力される主制御入力回路と、各種ソレノイドを駆動するための主制御ソレノイド駆動回路と、主制御 MPU に内蔵されている RAM に記憶された情報を完全に消去するための RAM クリアスイッチと、設定値の表示やエラー表示を行うための設定表示器、遊技盤 5 に区画形成される遊技領域 5a に設けられるアウト口 2020 及びサブアウト口 2021 により回収された遊技球 B の球数を表示するためのベースモニタと、を備えている。主制御 MPU は、その内蔵された ROM や RAM のほかに、その動作（システム）を監視するウォッチドックタイマや不正を防止するための機能等も内蔵されている。

30

【0919】

主制御 MPU には、その内蔵されている RAM（以下、「主制御内蔵 RAM」と記載する。）や、その内蔵されている ROM（以下、「主制御内蔵 ROM」と記載する。）のほかに、その動作（システム）を監視するウォッチドックタイマ（以下、「主制御内蔵 WDT」と記載する。）や不正を防止するための機能等も内蔵されている。

【0920】

また、主制御 MPU は、不揮発性の RAM が内蔵されている。この不揮発性の RAM には、主制御 MPU を製造したメーカーによって個体を識別するためのユニークな符号（世界で 1 つしか存在しない符号）が付された固有の ID コードが予め記憶されている。この一度付された ID コードは、不揮発性の RAM に記憶されるため、外部装置を用いても書き換えることができない。主制御 MPU は、不揮発性の RAM から ID コードを取り出して参照することができるようになっている。

40

【0921】

また、主制御 MPU は、電気的なノイズの影響を受けると、ハードウェアによって強制的にリセットがかかる回路も内蔵されている（以下、「内蔵リセット回路」と記載する）。内蔵リセット回路は、主制御 MPU の所定のレジスタの内容を監視して、つじつまの合わない内容にレジスタが変化した場合に、電気的なノイズの影響を受けたとして、主制御 MPU を強制的にリセットする回路である。このような内蔵リセット回路による強制リセ

50

ットは、ユーザプログラムによって制御して無効化することができない仕組みとなっている。このため、主制御MPUは、内蔵リセット回路による強制リセットがかかると、後述する主制御側電源断時処理を実行することなく、リセットがかかり、再び、後述する主制御側電源投入時処理を実行することとなる。この場合、主制御側電源断時処理が実行されていないため、後述するように、必ず主制御内蔵RAMのチェックサム（サム値）エラーとなるため、主制御内蔵RAMの内容が完全に消去（クリア）されることとなる。なお、主制御MPUが内蔵リセット回路により強制リセットがかかったとしても、主制御MPUの内蔵リセット回路から枠制御基板740に対してリセット信号を出力することがないため、主制御基板1310（主制御MPU）のみが再起動することとなり、枠制御基板740は起動した状態が維持されている。

10

【0922】

また、主制御MPUは、遊技に関する各種乱数のうち、大当たり遊技状態を発生させるか否かの決定に用いるための大当たり判定用乱数をハードウェアにより更新するハード乱数回路（以下、「主制御内蔵ハード乱数回路」と記載する。）が内蔵されている。この主制御内蔵ハード乱数回路は、予め定めた数値範囲（本実施形態では、最小値として値0～最大値として値65535という数値範囲が予め設定されている。）内において乱数を生成し、初期値として予め定めた値が固定されず（つまり、初期値が固定されず）、主制御MPUがリセットされるごとに異なる値がセットされるように回路構成されている。具体的には、主制御内蔵ハード乱数回路は、主制御MPUがリセットされると、まず、予め定めた数値範囲内における一の値を初期値として、主制御MPUに入力されるクロック信号（主制御MPUと別体に設けた図示しない水晶発振器から出力されるクロック信号）に基づいて高速に予め定めた数値範囲内における他の値を重複することなく次々に抽出し、予め定めた数値範囲内におけるすべての値を抽出し終わると、再び、予め定めた数値範囲内における一の値を抽出して、主制御MPUに入力されるクロック信号に基づいて高速に予め定めた数値範囲内における他の値を重複することなく次々に抽出する。このような高速な抽選を主制御内蔵ハード乱数回路が繰返し行い、主制御MPUは、主制御内蔵ハード乱数回路から値を取得する時点における主制御内蔵ハード乱数回路が抽出した値を大当たり判定用乱数としてセットするようになっている。

20

【0923】

主制御入力回路は、その各種入力端子に各種センサからの検出信号がそれぞれ入力された情報を強制的にリセットするためのリセット端子が設けられず、リセット機能を有していない。このため、主制御入力回路は、図示しない主制御システムリセットからのシステムリセット信号が入力されない回路として構成されている。つまり、主制御入力回路は、その各種入力端子に入力されている各種センサからの検出信号に基づく情報が主制御システムリセットによりリセットされないことによって、その情報に基づく各種信号がその各種出力端子から出力される回路として構成されている。

30

【0924】

主制御基板1310の主制御MPUは、第一始動口2003に受入れられた遊技球Bを検出する第一始動口センサ2101、第二始動口2004に受入れられた遊技球Bを検出する第二始動口センサ2401、一般入賞口2001に受入れられた遊技球Bを検出する一般入賞口センサ3001、普通入賞口2002に受入れられた遊技球Bを検知する普通入賞口センサ3002、大入賞口2005に受入れられた遊技球Bを検知する大入賞口センサ2402、役物入賞口2006に受入れられた遊技球Bを検知する役物入賞口センサ2501、第一V入賞口2007に受入れられた遊技球Bを検知する第一V入賞口センサ2502、第二V入賞口2008に受入れられた遊技球Bを検知する第二V入賞口センサ2503、ハズレ口2009に受入れられた遊技球Bを検知するハズレ口センサ2504、遊技盤5から排出された遊技球Bを検知するアウト球センサ605、セーフ球センサ606、遊技領域5a内における不正な磁気を検知する磁気センサ1030、及び遊技盤5に作用する振動を検知する振動センサ1040、等からの検出信号は、主制御入力回路を介して主制御MPUの所定の入力ポートの入力端子に、入力されている。

40

50

【0925】

また、扉開放スイッチ507からの検出信号と枠開放スイッチ508からの検出信号とは、枠制御基板740を介して、主制御基板1310へそれぞれ入力されると、主制御入力回路を介して、主制御MPUの所定の入力ポートの入力端子にそれぞれ入力されている。

【0926】

なお、アウト球センサ605、第一始動口センサ2101、及び第二始動口センサ2401からのそれぞれの検出信号は、他の基板を介することなく、つまり直接、主制御基板1310に入力され、主制御入力回路を介して主制御MPUの所定の入力ポートの入力端子に入力されている。これに対して、一般入賞口センサ3001、普通入賞口センサ3002、大入賞口センサ2402、役物入賞口センサ2501、第一V入賞口センサ2502、第二V入賞口センサ2503、ハズレ口センサ2504、磁気センサ1030、及び振動センサ1040からのそれぞれの検出信号は、パネル中継基板を介して、つまり間接的に、主制御基板1310に入力され、主制御入力回路を介して主制御MPUの所定の入力ポートの入力端子に入力されている。

【0927】

主制御MPUは、これらの検出信号に基づいて、その所定の出力ポートの出力端子から主制御ソレノイド駆動回路に制御信号を出力することにより、主制御ソレノイド駆動回路から始動口ソレノイド2412、アタッカソレノイド2414、役物入賞口ソレノイド2516、第一振分ソレノイド2534、第二振分ソレノイド2544、抽選ループソレノイド2558、打撃片駆動モータ2561、樋揺動駆動モータ2564、揺動片ソレノイド2565、へそれぞれの駆動信号を、パネル中継基板を介して、つまり間接的に、出力したり、その所定の出力ポートの出力端子から機能表示ユニット1400の状態表示器、普通図柄表示器、普通保留表示器、第一特別図柄表示器、第一特別保留数表示器、第二特別図柄表示器、第二特別保留数表示器、ラウンド表示器、へそれぞれの駆動信号を、他の基板を介することなく、つまり直接、出力したり、する。また、主制御MPUは、これらの検出信号に基づいて、その所定の出力ポートの出力端子から駆動信号を出力することにより、設定変更基板の設定変更許可ランプへ駆動信号を出力する。

【0928】

また、主制御MPUは、その所定の出力ポートの出力端子から遊技に関する各種情報（遊技情報）を出力することにより、枠制御基板740に対して遊技に関する各種情報（遊技情報）を出力したり、その所定の出力ポートの出力端子から信号（停電クリア信号）を出力することにより、停電監視回路に対して信号（停電クリア信号）を出力したり、その所定の出力ポートの出力端子から遊技球Bの発射を許可する旨を伝える発射許可信号を出力することにより、枠制御基板740に対して遊技球Bの発射を許可する旨を伝える発射許可信号を出力したりする。この発射を許可する旨を伝える発射許可信号の論理は、発射を許可するときには発射許可論理に設定される一方、発射を許可しないときには発射許可論理を反転させた発射停止論理（発射非許可論理）に設定される。なお、発射許可信号の論理は、初期値（デフォルト）として、パチンコ機1が電源投入されてから（復電してから）後述する主制御側タイマ割込み処理における発射許可信号設定処理が開始されるまでに亘って、発射許可論理を反転させた発射停止論理（発射非許可論理）に設定されるようにリセット機能付き主制御出力回路を含むハードウェアにより構成されている。

【0929】

なお、本実施形態において、第一始動口センサ2101、第二始動口センサ2401、普通入賞口センサ3002、大入賞口センサ2402、役物入賞口センサ2501、第一V入賞口センサ2502、第二V入賞口センサ2503、ハズレ口センサ2504、アウト球センサ605、セーフ球センサ606、ファール球センサ607には、非接触タイプの電磁式の近接スイッチを用いているのに対して、一般入賞口センサ3001には、接触タイプのON/OFF動作式のメカニカルスイッチを用いている。これは、遊技球Bが、第一始動口2003や第二始動口2004、普通入賞口2002には頻繁に入球するため

、第一始動口センサ 2 1 0 1、第二始動口センサ 2 4 0 1、及び普通入賞口センサ 3 0 0 2 による遊技球 B の検出も頻繁に発生する。このため、第一始動口センサ 2 1 0 1、第二始動口センサ 2 4 0 1、及び普通入賞口センサ 3 0 0 2 には、耐久性が高く寿命の長い近接スイッチを用いている。

【0930】

また、遊技者にとって有利となる有利遊技状態（「大当たり」遊技、等）が発生すると、大入賞口 2 0 0 5 や役物入賞口 2 0 0 6 が開放されて遊技球 B が頻繁に入球するため、大入賞口センサ 2 4 0 2 や役物入賞口センサ 2 5 0 1 による遊技球 B の検出も頻繁に発生する。このため、大入賞口センサ 2 4 0 2 や役物入賞口センサ 2 5 0 1 にも、耐久性が高く寿命の長い近接スイッチを用いている。また、遊技領域 5 a に発射された遊技球 B は、遊技盤 5 に区画形成される遊技領域 5 a に設けられるアウト口 2 0 2 0 やサブアウト口 2 0 2 1 により多量に回収されるため、アウト球センサ 6 0 5 による遊技球 B の検出も頻繁に発生する。このため、アウト球センサ 6 0 5 に対しても、耐久性が高く寿命の長い近接スイッチを用いている。これに対して、遊技球 B が頻繁に入球しない一般入賞口 2 0 0 1 には、一般入賞口センサ 3 0 0 1 による検出も頻繁に発生しない。このため、一般入賞口センサ 3 0 0 1 には、近接スイッチより寿命が短いメカニカルスイッチを用いている。なお、一般入賞口 2 0 0 1 に遊技球 B が頻繁に入球する・しないに関係なく、耐久性が高く寿命の長い近接スイッチを用いてもよい。

10

【0931】

また、主制御 MPU は、遊技に関する各種情報（遊技情報）及び特典の付与に関する各種コマンド等を枠制御基板 7 4 0 に送信したり、この枠制御基板 7 4 0 からのパチンコ機 1 の状態に関する各種コマンド等を受信したりする。更に、主制御 MPU は、遊技演出の制御に関する各種コマンド及びパチンコ機 1 の状態に関する各種コマンドを、主制御 I/O ポートを介して周辺制御基板 1 5 1 0 の周辺制御部 1 5 1 1 に送信したりする。なお、主制御 MPU は、その詳細な説明は後述するが、枠制御基板 7 4 0 からパチンコ機 1 の状態に関する各種コマンドを受信すると、これらの各種コマンドを整形して周辺制御部 1 5 1 1 に送信する。

20

【0932】

主制御基板 1 3 1 0 には、詳細な説明は後述するが、枠基板ユニット 7 3 0 の電源基板 7 5 0 から各種電圧が供給されている。この主制御基板 1 3 1 0 に各種電圧を供給する電源基板 7 5 0 は、電源遮断時にでも所定時間、主制御基板 1 3 1 0 に電力を供給するためのバックアップ電源としての電気二重層キャパシタ（以下、単に「キャパシタ」と記載する。）を備えている。このキャパシタにより主制御 MPU は、電源遮断時にでも電源断時処理において各種情報を RAM に記憶することができる。この記憶した各種情報は、電源投入時に主制御基板 1 3 1 0 の RAM クリアスイッチが操作されると、RAM から完全に消去（クリア）される。この RAM クリアスイッチの操作信号（検出信号）は、枠制御基板 7 4 0 にも出力される。

30

【0933】

また、主制御基板 1 3 1 0 には、停電監視回路が設けられている。この停電監視回路は、電源基板 7 5 0 から供給される各種電圧の低下を監視しており、それらの電圧が停電予告電圧以下となると、停電予告として停電予告信号を出力する。この停電予告信号は、主制御 I/O ポートを介して主制御 MPU に入力される他に、枠制御基板 7 4 0 等にも出力されている。

40

【0934】

〔9-2. 枠制御基板〕

遊技者の遊技球 B の持ち球数等を制御する枠制御基板 7 4 0 は、RAM に記憶されている情報を消去するための RAM クリアスイッチ 7 4 1 と、封入されている遊技球 B を循環球経路ユニット 6 0 0 の球抜口 6 1 3 p から外部（球受トレイ 7 2 0）へ抜く際に使用する球抜スイッチ 7 4 2 と、RAM 等に記憶されている遊技者の持ち球数をクリアすると共に扉枠 3 の持ち球数表示部 1 4 0 での表示をクリアするための球数記憶・表示クリアスイ

50

ッチ 7 4 3 と、を備えている。

【 0 9 3 5 】

[9 - 3 . 周辺制御基板]

周辺制御基板 1 5 1 0 は、図 9 3 に示すように、主制御基板 1 3 1 0 からのコマンドに基づいて演出制御を行う周辺制御部 1 5 1 1 と、この周辺制御部 1 5 1 1 からの制御データに基づいて、演出表示装置 1 6 0 0 の描画制御を行う演出表示制御部 1 5 1 2 と、を備えている。

【 0 9 3 6 】

[9 - 3 a . 周辺制御部]

周辺制御基板 1 5 1 0 における演出制御を行う周辺制御部 1 5 1 1 は、詳細な図示は省略するが、CPU、RAM、VDP、VRAM、音源、SATAコントローラ、そして各種 I / O インターフェース等が 1 つの半導体チップ上に集積された周辺制御 IC と、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶する周辺制御 ROM と、高音質の演奏を行う音源 IC と、この音源 IC が参照する音楽、音声、及び効果音等の音情報が記憶されている音 ROM と、を備えている。

【 0 9 3 7 】

周辺制御 IC には、1 つの半導体チップ上にパラレル I / O ポート、シリアル I / O ポート等を複数集積されており、主制御基板 1 3 1 0 から各種コマンドを受信すると、この各種コマンドに基づいて、周辺制御 IC の CPU は遊技盤 5 の各装飾基板に設けられたカラー LED 等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための遊技盤側発光データをランプ駆動基板用シリアル I / O ポートから遊技盤 5 の各装飾基板に送信したり、遊技盤 5 に設けられた各種演出ユニットを作動させる駆動モータへの駆動信号を出力するための遊技盤側駆動データを遊技盤装飾駆動基板用シリアル I / O ポートから遊技盤 5 の駆動モータ或いは駆動ソレノイドに送信したり、扉枠 3 に設けられたバイブレータ等への駆動信号を出力するための扉側駆動データと、扉枠 3 の各装飾基板に設けられたカラー LED 等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための扉側発光データと、から構成される扉側駆動発光データを枠装飾駆動基板用シリアル I / O ポートから扉枠 3 側に送信したり、演出表示装置 1 6 0 0 に表示させる画面を示す制御データ（表示コマンド）を表示制御部用シリアル I / O ポートから演出表示制御部 1 5 1 2 に送信したり、するほかに、音 ROM から音情報を抽出するための制御信号（音コマンド）を音源 IC に出力したりする。

【 0 9 3 8 】

扉枠 3 に設けられた演出操作ユニット 2 5 0 の第一演出ボタン 2 5 1 や第二演出ボタン 2 5 2 からの検知信号は、周辺制御 IC に入力されている。

【 0 9 3 9 】

また周辺制御 IC の CPU は、演出表示制御部 1 5 1 2 が正常に動作している旨を伝える信号（動作信号）が演出表示制御部 1 5 1 2 から入力されており、この動作信号に基づいて演出表示制御部 1 5 1 2 の動作を監視している。

【 0 9 4 0 】

音源 IC は、周辺制御 IC の CPU からの制御データ（音コマンド）に基づいて音 ROM から音情報を抽出し、扉枠 3 や本体枠 4 等に設けられた、トップ中央スピーカ、トップサイドスピーカや、本体枠 4 の本体枠スピーカ 5 0 3 等から各種演出に合せた音楽及び効果音等のサウンドが流れるように制御を行う。なお、周辺制御基板 1 5 1 0 が収容された周辺制御基板ボックスから後方へ突出している音量調整スイッチを回転操作することで、音量を調整することができるようになっている。本実施形態では、扉枠 3 側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠 4 の低音用の本体枠スピーカ 5 0 3 とに、音情報としての音響信号（例えば、2 c h ステレオ信号、4 c h ステレオ信号、2 . 1 c h サラウンド信号、或いは、4 . 1 c h サラウンド信号、等）を送ることで、従来よりも臨場感のある音響効果（音響演出）を提示することができる。

【 0 9 4 1 】

なお、周辺制御部 1511 は、周辺制御 IC の CPU に内蔵された内蔵 WDT（ウォッチドックタイマ）のほかに、図示しない、外部 WDT（ウォッチドックタイマ）も備えており、周辺制御 IC の CPU は、内蔵 WDT と外部 WDT とを併用して自身のシステムが暴走しているか否かを診断している。

【0942】

この周辺制御 IC の CPU から演出表示制御部 1512 に出力される表示コマンドはシリアル入出力ポートにより行われ、本実施形態では、ビットレート（単位時間あたりに送信できるデータの大きさ）として 19.2 キロ（k）ビーピーエス（bits per second、以下、「bps」と記載する）が設定されている。一方、周辺制御 IC の CPU から遊技盤 5 側に出力される、初期データ、扉枠側点灯点滅コマンド、遊技盤側点灯点滅コマンド、可動体駆動コマンド等は、表示コマンドと異なる複数のシリアル入出力ポートにより行われ、本実施形態では、ビットレートとして 250 kbps が設定されている。

10

【0943】

【9-3b. 演出表示制御部】

演出表示制御部 1512 は、演出表示装置 1600 の描画制御を行うものである。演出表示制御部 1512 は、詳細な図示は省略するが、マイクロプロセッサとしての表示制御 MPU と、各種処理プログラム、各種コマンド及び各種データを記憶する表示制御 ROM と、演出表示装置 1600 を表示制御する VDP（Video Display Processor の略）と、演出表示装置 1600 に表示される画面の各種データを記憶する画像 ROM と、この画像 ROM に記憶されている各種データが転送されてコピーされる画像 RAM と、を備えている。

20

【0944】

この表示制御 MPU は、パラレル I/O ポート、シリアル I/O ポート等を内蔵しており、周辺制御部 1511 からの制御データ（表示コマンド）に基づいて VDP を制御して演出表示装置 1600 の描画制御を行っている。なお、表示制御 MPU は、正常に動作していると、その旨を伝える動作信号を周辺制御部 1511 に出力する。また表示制御 MPU は、VDP から実行中信号が入力されており、この実行中信号の出力が 16 ms ごとに停止されたことを契機として、割り込み処理を行っている。

【0945】

表示制御 ROM は、演出表示装置 1600 に描画する画面を生成するための各種プログラムのほかに、周辺制御部 1511 からの制御データ（表示コマンド）と対応するスケジュールデータ、その制御データ（表示コマンド）と対応する非常駐領域転送スケジュールデータ等を複数記憶している。スケジュールデータは、画面の構成を規定する画面データが時系列に配列されて構成されており、演出表示装置 1600 に描画する画面の順序が規定されている。非常駐領域転送スケジュールデータは、画像 ROM に記憶されている各種データを画像 RAM の非常駐領域に転送する際に、その順序を規定する非常駐領域転送データが時系列に配列されて構成されている。この非常駐領域転送データは、スケジュールデータの進行に従って演出表示装置 1600 に描画される画面データを、前もって、画像 ROM から画像 RAM の非常駐領域に各種データを転送する順序が規定されている。

30

40

【0946】

表示制御 MPU は、周辺制御部 1511 からの制御データ（表示コマンド）と対応するスケジュールデータの先頭の画面データを表示制御 ROM から抽出して VDP に出力した後に、先頭の画面データに続く画面データを表示制御 ROM から抽出して VDP に出力する。このように、表示制御 MPU は、スケジュールデータに時系列に配列された画面データを、先頭の画面データから 1 つずつ表示制御 ROM から抽出して VDP に出力する。

【0947】

VDP は、表示制御 MPU から出力された画面データが入力されると、この入力された画面データに基づいて画像 RAM からスプライトデータを抽出して演出表示装置 1600 に表示する描画データを生成し、この生成した描画データを、演出表示装置 1600 に出

50

力する。またVDPは、演出表示装置1600が、表示制御MPUからの画面データを受入れないときに、その旨を伝える実行中信号を表示制御MPUに出力する。なお、VDPは、ラインバッファ方式が採用されている。この「ラインバッファ方式」とは、演出表示装置1600の左右方向を描画する1ライン分の描画データをラインバッファに保持し、このラインバッファに保持した1ライン分の描画データを、演出表示装置1600に出力する方式である。

【0948】

画像ROMには、極めて多くのスプライトデータが記憶されており、その容量が大きくなっている。画像ROMの容量が大きくなると、つまり、演出表示装置1600に描画するスプライトの数が多くなると、画像ROMのアクセス速度が無視できなくなり、演出表示装置1600に描画する速度に影響することとなる。そこで、本実施形態では、アクセス速度の速い画像RAMに、画像ROMに記憶されているスプライトデータを転送してコピーし、この画像RAMからスプライトデータを抽出している。なお、スプライトデータは、スプライトをビットマップ形式に展開する前のデータである基データであり、圧縮された状態で画像ROMに記憶されている。

【0949】

ここで、「スプライト」について説明すると、「スプライト」とは、演出表示装置1600に、纏まった単位として表示されるイメージである。例えば、演出表示装置1600に、種々の人物（キャラクタ）を表示させる場合には、夫々の人物を描くためのデータを「スプライト」と呼ぶ。これにより、演出表示装置1600に複数人の人物を表示させる場合には、複数のスプライトを用いることとなる。また人物のほかに、背景を構成する家、山、道路等もスプライトであり、背景全体を1つのスプライトとすることもできる。これらのスプライトは、画面に配置される位置やスプライト同士が重なる場合の上下関係（以下、「スプライトの重ね合わせの順序」と記載する。）が設定されて演出表示装置1600に描画される。

【0950】

なお、スプライトは縦横それぞれ64画素の矩形領域を複数張り合わせて構成されている。この矩形領域を描くためのデータを「スプライトキャラクタ」と呼ぶ。小さなスプライトの場合には1つのスプライトキャラクタを用いて表現することができるし、人物など比較的大きいスプライトの場合には、例えば横2×縦3などで配置した合計6個のスプライトキャラクタを用いて表現することができる。背景のように更に大きいスプライトの場合には更に多数のスプライトキャラクタを用いて表現することができる。このように、スプライトキャラクタの数及び配置は、スプライトごとに任意に指定することができるようになっている。

【0951】

演出表示装置1600は、その正面から見て左から右に向かって順次、画素に沿った一方向に画素ごとの表示状態を設定する主走査と、その一方向と交差する方向に主走査を繰返し行う副走査と、によって駆動される。演出表示装置1600は、演出表示制御部1512から出力された1ライン分の描画データが入力されると、主走査として演出表示装置1600の正面から見て左から右に向かって順次、1ライン分の画素にそれぞれ出力する。そして1ライン分の出力が完了すると、演出表示装置1600は、副走査として直下のラインに移行し、同様に次ライン分の描画データが入力されると、この次ライン分の描画データに基づいて主走査として演出表示装置1600の正面から見て左から右に向かって順次、1ライン分の画素にそれぞれ出力する。

【0952】

〔10．遊技内容〕

本実施形態のパチンコ機1による遊技内容について、図84等を参照して説明する。本実施形態のパチンコ機1は、扉枠3の前面右下隅に配置されたハンドル160を遊技者が回転操作することで、循環経路R内に封入されている遊技球Bが、遊技盤5における外レール1001と内レール1002との間を通過して遊技領域5a内の上部へと打込まれて、

遊技球 B による遊技が開始される。遊技領域 5 a 内の上部へ打込まれた遊技球 B は、その打込強さによってセンター役物 2 5 0 0 の左側、或いは、右側の何れかを流下する。なお、遊技球 B の打込強さは、ハンドル 1 6 0 の回転量によって調整することができ、時計回りの方向へ回転させるほど強く打込むことができ、連続で一分間に最大 1 0 0 個の遊技球 B、つまり、0.6 秒間隔で遊技球 B を打込むことができる。

【0953】

また、遊技領域 5 a 内には、適宜位置に所定のゲージ配列で複数の障害釘が遊技パネル 1 1 0 0 の前面に植設されており、遊技球 B が障害釘に当接することで、遊技球 B の流下速度が抑制されると共に、遊技球 B に様々な動きが付与されて、その動きを楽しませられるようになっている。また、遊技領域 5 a 内には、障害釘の他に、遊技球 B の当接により回転する風車がサイド左上ユニット 2 3 0 0 の上方でセンター役物 2 5 0 0 の左方に設けられている。

【0954】

センター役物 2 5 0 0 の上部へ打込まれた遊技球 B は、センター役物 2 5 0 0 の外周面のうち、最も高くなった部位よりも正面視左側へ進入すると、センター役物 2 5 0 0 の左側、つまり、内レール 1 0 0 2 とセンター役物 2 5 0 0 との間を、複数の障害釘に当接しながら流通することとなる。センター役物 2 5 0 0 の左側には、ワープ通路 2 5 1 2 の入口が、遊技球 B を受入可能に常時開口している。

【0955】

ワープ通路 2 5 1 2 に進入した遊技球 B は、センター役物 2 5 0 0 の枠内に設けられているステージ 2 5 1 3 に供給され、ステージ 2 5 1 3 上を左右方向へ転動し、中央放出部 2 5 1 3 a 又はサイド放出部 2 5 1 3 b の何れかから遊技領域 5 a 内へ還流するように放出される。ステージ 2 5 1 3 の中央放出部 2 5 1 3 a は、遊技領域 5 a 内の左右方向中央で第一始動口 2 0 0 3 の直上に設けられているため、中央放出部 2 5 1 3 a から放出された遊技球 B は、高い確率で第一始動口 2 0 0 3 に受入れられる。中央放出部 2 5 1 3 a の左右両側のサイド放出部 2 5 1 3 b から放出された遊技球 B は、或る程度の確率で第一始動口 2 0 0 3 に受入れられる可能性がある。

【0956】

第一始動口 2 0 0 3 に遊技球 B が受入れられると、主制御基板 1 3 1 0 を介して枠制御基板 7 4 0 において所定個数（例えば、3 個）の遊技球 B が、持ち球数に加算されると共に、主制御基板 1 3 1 0 において、第一特別図柄（例えば、「ハズレ」、「小当り」、「役物当り」、「2 R 大当り」、「5 R 大当り」、「1 5 R 大当り」、「確変（確率変更）当り」、「時短（時間短縮）当り」、「確変時短当り」、「確変時短無し当り」、「第二大当り」、等）の抽選が行われる。抽選された第一特別図柄の抽選結果が、「ハズレ」以外であると、遊技者が有利な有利遊技状態が発生する。そして、抽選された第一特別図柄の抽選結果は、所定時間（例えば、0.1～360 秒、特別変動時間とも称す）かけて遊技者に示唆される。

【0957】

本実施形態では、第一始動口 2 0 0 3 への遊技球 B の受入れにより特別抽選の開始から抽選された第一特別図柄の抽選結果が示唆されるまで（特別変動時間）の間に、第一始動口 2 0 0 3 に遊技球 B が受入れられると、第一特別図柄の抽選結果の示唆を開始することができないため、先に抽選された第一特別図柄の抽選結果の示唆が完了するまで、第一特別図柄の抽選結果の示唆の開始が保留される。この保留される第一特別図柄の抽選結果の保留数は、第一始動口 2 0 0 3 に対して、夫々 4 つまでを上限とし、それ以上については、第一始動口 2 0 0 3 に遊技球 B が受入れられても第一特別図柄の抽選結果を保留せずに、破棄している。これにより、保留が貯まることで遊技ホール側の負担の増加を抑制している。

【0958】

ところで、センター役物 2 5 0 0 の左側へ流下した遊技球 B が、ワープ通路 2 5 1 2 に進入しなかった場合、サイド左上ユニット 2 3 0 0 の棚部 2 3 0 1 や障害釘により左右方

10

20

30

40

50

向中央側へ寄せられ、サイドユニット 2 2 0 0 の一般入賞口 2 0 0 1 やサブアウト口 2 0 2 1、或いは、始動口ユニット 2 1 0 0 の第一始動口 2 0 0 3 等、に受入れられる可能性がある。そして、一般入賞口 2 0 0 1 に遊技球 B が受入れられると、主制御基板 1 3 1 0 を介して枠制御基板 7 4 0 において所定個数（例えば、1 0 個）の遊技球 B が、持ち球数に加算される。

【0 9 5 9】

一方、遊技領域 5 a 内においてセンター役物 2 5 0 0 の上部に打込まれた遊技球 B が、センター役物 2 5 0 0 におけるセンターフレーム 2 5 1 1 の流入規制部 2 5 1 1 c の最も高くなった部位よりも右側に進入すると、センター役物 2 5 0 0 の案内通路群 2 5 2 0 の第一案内通路 2 5 2 1 又は第二案内通路 2 5 2 2 の何れかを通る。第一案内通路 2 5 2 1 に進入した遊技球 B は、途中において役物入賞口 2 0 0 6 を閉鎖している役物入賞口扉 2 5 1 5 の上面を転動した上で、普通入賞口ユニット 2 6 0 0 の上方（直上）に放出される。一方、第二案内通路 2 5 2 2 に進入した遊技球 B は、普通入賞口 2 0 0 2 の左寄りの上方に放出される。従って、第一案内通路 2 5 2 1 に遊技球 B が進入すると、役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられる可能性がある。

10

【0 9 6 0】

役物入賞口 2 0 0 6 は、第一始動口 2 0 0 3 や第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が受入れられることで抽選される特別図柄の抽選結果が、「小当り」や「役物当り」等の時に、所定のパターンで開閉して遊技球 B を受入可能な状態となる。遊技球 B が役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられると、主制御基板 1 3 1 0 を介して枠制御基板 7 4 0 において所定個数（例えば、1 0 個、又は、1 3 個）の遊技球 B が、持ち球数に加算される。

20

【0 9 6 1】

役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B は、第一振分装置 2 5 3 0 へ送られ、振分回転体 2 5 3 3 によりチャンス口 2 5 3 1 又は第一スカ口 2 5 3 2 の何れかに振分けられる。第一スカ口 2 5 3 2 に振分けられた遊技球 B は排出される。チャンス口 2 5 3 1 に振分けられた遊技球 B は、第二振分装置 2 5 4 0 へ送られる。第二振分装置 2 5 4 0 へ送られた遊技球 B は、第一 V 入賞口 2 0 0 7 又は第二スカ口 2 5 4 1 の何れかに振分けられる。第二振分装置 2 5 4 0 の振分により第一 V 入賞口 2 0 0 7 に遊技球 B が受入れられると、大入賞口 2 0 0 5 が所定の開閉パターンで開閉する「大当り」遊技が実行される。

【0 9 6 2】

第二振分装置 2 5 4 0 において第二スカ口 2 5 4 1 に遊技球 B が振分けられると、抽選役物 2 5 5 0 へ送られる。抽選役物 2 5 5 0 へ送られた遊技球 B は、振分部 2 5 5 2 の振分橋 2 5 5 7 がループ位置へ移動している時間の間、第二 V 入賞口 2 0 0 8 が設けられているテーブル 2 5 5 5 と、遊技球 B をテーブル 2 5 5 5 へ供給する打撃部 2 5 5 3 との間でループする。そして、第二 V 入賞口 2 0 0 8 に遊技球 B が受入れられると、大入賞口 2 0 0 5 が所定の開閉パターンで開閉する「大当り」遊技が実行される。

30

【0 9 6 3】

一方、所定時間が経過して振分橋 2 5 5 7 がループ位置から非ループ位置へ移動してハズレ口 2 0 0 9 が開放された状態となると、テーブル 2 5 5 5 の第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられなかった遊技球 B がハズレ口 2 0 0 9 に受入れられる。ハズレ口 2 0 0 9 に受入れられた遊技球 B は、排出される。

40

【0 9 6 4】

案内通路群 2 5 2 0 の下流に設けられている普通入賞口 2 0 0 2 は、第一案内通路 2 5 2 1 の出口の直下に設けられているため、第一案内通路 2 5 2 1 を流通した遊技球 B の方が、第二案内通路 2 5 2 2 を流通した遊技球 B よりも、普通入賞口 2 0 0 2 に受入れられる可能性が高い。普通入賞口 2 0 0 2 に受入れられなかった遊技球 B は、アタッカユニット 2 4 0 0 へ流下する。

【0 9 6 5】

この普通入賞口 2 0 0 2 に遊技球 B が受入れられて普通入賞口センサ 3 0 0 2 により検知されると、主制御基板 1 3 1 0 において普通抽選が行われ、抽選された普通図柄の抽選

50

結果が「普通当り」の場合、第二始動口扉 2 4 1 1 により閉鎖されている第二始動口 2 0 0 4 が所定時間（例えば、0.3～10 秒）の間、開状態となり、第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れが可能となる。

【0966】

本実施形態では、普通入賞口 2 0 0 2 に遊技球 B が受入れられることで行われる普通抽選において、普通抽選を開始してから普通図柄の抽選結果を示唆するまでにある程度の時間を設定している（例えば、0.01～60 秒、普通変動時間とも称す）。この普通図柄の抽選結果の示唆は、遊技盤 5 の機能表示ユニット 1 4 0 0 に表示される。第二始動口 2 0 0 4 では、普通変動時間の経過後に開状態となる。

【0967】

なお、遊技球 B が普通入賞口 2 0 0 2 に受入れられてから普通図柄の抽選結果が示唆されるまでの間に、遊技球 B が普通入賞口 2 0 0 2 に受入れられると、普通図柄の抽選結果の示唆を開始することができないため、普通図柄の抽選結果の示唆の開始を、先の普通図柄の抽選結果の示唆が終了するまで保留するようにしている。また、普通図柄の抽選結果の保留数は、4 つまでを上限とし、それ以上については、普通入賞口 2 0 0 2 に遊技球 B が受入れられても、保留せずに破棄している。これにより、保留が貯まることで遊技ホール側の負担の増加を抑制している。

【0968】

普通入賞口 2 0 0 2 に受入れられずに流下した遊技球 B は、アタッカユニット 2 4 0 0 における上棚部 2 4 2 1、第一棚部 2 4 2 2、第一棚部 2 4 2 2 よりも右方、の何れかに流下する。上棚部 2 4 2 1 に流下した遊技球 B は左方へ誘導されて大入賞口 2 0 0 5 よりも左方に放出される。従って、上棚部 2 4 2 1 上に流下した遊技球 B は、第二始動口 2 0 0 4 及び大入賞口 2 0 0 5 に受入れられることはない。

【0969】

アタッカユニット 2 4 0 0 の第一棚部 2 4 2 2 に流下した遊技球 B は、その傾斜により左方へ転動し、第二始動口 2 0 0 4 を閉鎖している第二始動口扉 2 4 1 1、第二棚部 2 4 2 3、大入賞口 2 0 0 5 を閉鎖している大入賞口扉 2 4 1 3、及び第四棚部 2 4 2 5 を転動した後に、左方へ放出される。第四棚部 2 4 2 5 から放出された遊技球 B は、アウト口 2 0 2 0 に受入れられて排出される。従って、遊技球 B が第一棚部 2 4 2 2 に流下すると、第二始動口 2 0 0 4 や大入賞口 2 0 0 5 に受入れられ可能性がある。

【0970】

アタッカユニット 2 4 0 0 の第一棚部 2 4 2 2 よりも右方に流下した遊技球 B は、サブアウト口 2 0 2 1 に受入れられて排出される。なお、稀ではあるが、第一棚部 2 4 2 2 に流下した遊技球 B が、第二棚部 2 4 2 3 と第三棚部 2 4 2 4 との間の隙間に進入すると、サブアウト口 2 0 2 1 に受入れられて排出される。

【0971】

アタッカユニット 2 4 0 0 の第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が受入れられると、主制御基板 1 3 1 0 を介して枠制御基板 7 4 0 において所定個数（例えば、1 個）の遊技球 B が、持ち球数に加算されると共に、主制御基板 1 3 1 0 において、第二特別図柄（例えば、「ハズレ」、「小当り」、「役物当り」、「2 R 大当り」、「5 R 大当り」、「15 R 大当り」、「確変（確率変更）当り」、「時短（時間短縮）当り」、「確変時短当り」、「確変時短無し当り」、「第二大当り」、等）の抽選が行われる。抽選された第二特別図柄の抽選結果が、「ハズレ」以外であると、遊技者が有利な有利遊技状態が発生する。そして、抽選された第二特別図柄の抽選結果は、第一特別図柄の抽選結果の特別変動時間よりも長い所定時間（例えば、0.1～360 秒、特別変動時間とも称す）かけて遊技者に示唆される。

【0972】

本実施形態では、第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れにより特別抽選の開始から抽選された第二特別図柄の抽選結果が示唆されるまで（特別変動時間）の間に、第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が受入れられると、第二特別図柄の抽選結果の示唆を開始すること

10

20

30

40

50

ができないため、先に抽選された第二特別図柄の抽選結果の示唆が完了するまで、第二特別図柄の抽選結果の示唆の開始が保留される。この保留される第二特別図柄の抽選結果の保留数は、第二始動口 2 0 0 4 に対して、夫々 4 つまでを上限とし、それ以上については、第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が受入れられても第二特別図柄の抽選結果を保留せずに、破棄している。これにより、保留が貯まることで遊技ホール側の負担の増加を抑制している。

【 0 9 7 3 】

第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れにより抽選された第二特別図柄の抽選結果の特別変動時間は、第一始動口 2 0 0 3 への遊技球 B の受入れにより抽選された第一特別図柄の抽選結果の特別変動時間よりも長く設定されている。これにより、第二特別図柄の抽選結果の方が保留数の消費に時間がかかるため、第一始動口 2 0 0 3 及び第二始動口 2 0 0 4 に対する単位時間当たりの遊技球 B の受入数が同じであっても、第二始動口 2 0 0 4の方が実行される第二特別図柄の抽選結果の数が少なくなる。従って、通常の状態において、センター役物 2 5 0 0 の右側へ遊技球 B を打込んでも、第二始動口 2 0 0 4 しか受入れられる可能性がなく、第二特別図柄の抽選結果が実行される頻度が低いため、遊技者に対して遊技球 B がセンター役物 2 5 0 0 の左側を流通するような打込操作を積極的に行わせることができる

【 0 9 7 4 】

上記のように、第一始動口 2 0 0 3 又は第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が受入れられることで抽選された第一特別図柄の抽選結果又は第二特別図柄の抽選結果により、大入賞口 2 0 0 5 や役物入賞口 2 0 0 6 が、所定の開閉パターンで開閉して、遊技球 B を受入可能な状態となる。

【 0 9 7 5 】

そして、アタッカユニット 2 4 0 0 において、第一特別図柄の抽選結果や第二特別図柄の抽選結果に応じて、或いは、第一 V 入賞口 2 0 0 7 や第二 V 入賞口 2 0 0 8 への遊技球 B の受入れ、等により大入賞口 2 0 0 5 が受入可能となっているタイミングで遊技球 B が流下してくると、当該遊技球 B が大入賞口 2 0 0 5 に受入れられる。遊技球 B が大入賞口 2 0 0 5 に受入れられると、主制御基板 1 3 1 0 を介して枠制御基板 7 4 0 において所定個数（例えば、1 0 個、又は、1 3 個）の遊技球 B が、持ち球数に加算される。

【 0 9 7 6 】

大入賞口 2 0 0 5 は、遊技球 B を受入可能な開状態となった後に、所定時間（例えば、2 0 秒～4 0 秒）経過、或いは、大入賞口 2 0 0 5 への所定個数（例えば、1 0 個）の遊技球 B の受入れ、の何れかの条件が充足すると、遊技球 B を受入不能な閉状態とする開閉パターン（一回の開閉パターンを 1 ラウンドと称す）を、所定回数（所定ラウンド数）繰返す。例えば、「2 R 大当り」であれば 2 ラウンド、「5 R 大当り」であれば 5 ラウンド、「1 5 R 大当り」であれば 1 5 ラウンド、夫々繰返して、遊技者に有利な有利遊技状態を発生させる。

【 0 9 7 7 】

なお、「大当り」では、大当り遊技の終了後に、「大当り」等の第一特別図柄や第二特別図柄が抽選される確率を変更（「確変当り」）したり、第一特別図柄の抽選結果や第二特別図柄の抽選結果を示唆する演出画像の表示時間を変更（「時短当り」）したりする「当り」がある。

【 0 9 7 8 】

第一特別図柄の抽選結果や第二特別図柄の抽選結果（例えば、第二特別図柄の抽選結果）が「第二大当り」の場合、大入賞口 2 0 0 5 又は役物入賞口 2 0 0 6 が、所定のパターンで遊技球 B を受入可能とした後に、有利遊技状態として S T（スペシャル・タイム）を発生させる。この S T とは、予め決められた特定の変動回数の間、確変や時短の状態を維持するものである。

【 0 9 7 9 】

このように、大入賞口 2 0 0 5 や役物入賞口 2 0 0 6 が遊技球 B を受入可能な時に、大

10

20

30

40

50

入賞口 2005 や役物入賞口 2006 に遊技球 B を受入れさせることで、多くの遊技球 B を持ち球数に加算させることができるため、遊技者を楽しませることができ、遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【0980】

本実施形態では、第一特別図柄の抽選結果や第二特別図柄の抽選結果の示唆を、機能表示ユニット 1400 と演出表示装置 1600 とで行っている。機能表示ユニット 1400 では、主制御基板 1310 によって直接制御されて特別図柄の抽選結果（第一特別図柄の抽選結果及び第二特別図柄の抽選結果）の示唆が行われる。機能表示ユニット 1400 の特別図柄の抽選結果の示唆は、複数の LED を、点灯・消灯を繰返して所定時間点滅させ、その後に、点灯している LED の組合せによって特別図柄の抽選結果を示唆する。

10

【0981】

一方、演出表示装置 1600 では、主制御基板 1310 からの制御信号に基づいて、周辺制御基板 1510 によって間接的に制御され演出画像として特別図柄の抽選結果の示唆が行われる。演出表示装置 1600 の特別図柄の抽選結果を示唆する演出画像は、複数の絵柄からなる絵柄列を、左右方向へ三つ並べて表示した状態で、各絵柄列を変動させ、変動表示されている絵柄列を順次停止表示させ、停止表示される三つの絵柄列の絵柄が、特別図柄の抽選結果と対応した組合せとなるように夫々の絵柄列が停止表示される。特別図柄の抽選結果が「ハズレ」以外の場合は、三つの絵柄列が停止して各絵柄が停止表示された後に、特別図柄の抽選結果を示唆する確定画像が演出表示装置 1600 に表示されて、抽選された特別図柄の抽選結果に応じた有利遊技状態（例えば、「小当り」遊技、「大当り」遊技、等）が発生する。

20

【0982】

なお、機能表示ユニット 1400 の特別図柄の抽選結果を示唆する時間（LED の点滅時間（特別変動時間））と、演出表示装置 1600 の特別図柄の抽選結果を示唆する時間（絵柄列が変動して確定画像が表示されるまでの時間）とは、異なっており、機能表示ユニット 1400 の方が長い時間に設定されている。

【0983】

また、周辺制御基板 1510 では、演出表示装置 1600 による特別図柄の抽選結果を示唆するための演出画像の表示の他に、抽選された特別図柄の抽選結果に応じて、扉枠 3 における演出操作ユニット 250 における第一演出ボタン 251 や第二演出ボタン 252 を操作させる遊技者参加型演出を行うことができる。遊技者参加型演出では、第一演出ボタン 251 及び第二演出ボタン 252 をポップアップさせて目立たせることができ、第一演出ボタン 251 や第二演出ボタン 252 の操作により遊技者参加型演出を楽しませることができる。

30

【0984】

また、周辺制御基板 1510 では、扉枠 3 に備えられている各装飾基板や、遊技盤 5 に備えられている各装飾基板、演出表示装置 1600、始動口表示部 2110、演出カウント表示部 3005、裏装飾ユニット 3200、裏前演出ユニット 3300、裏後演出ユニット 3400、等を適宜用いて、発光演出、表示演出、可動演出、等を行うことが可能であり、各種の演出によっても遊技者を楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興趣が低下するのを抑制することができる。

40

【0985】

更に、周辺制御基板 1510 では、第一演出ボタン 251 や第二演出ボタン 252 を操作する遊技者参加型演出において、遊技者が操作すべき操作を間違えたり、行わなかったりした時に、正しい操作を行わせるように遊技者にその旨を告知する。

【0986】

本実施形態によれば、遊技者によって遊技球 B が遊技領域 5a に打込まれて、所定条件の充足として、第一始動口 2003 や第二始動口 2004 への遊技球 B の受入れにより抽選された特別図柄の抽選結果により役物入賞口 2006 が所定パターンで開閉し、役物入賞口 2006 に受入れられた遊技球 B が第一振分装置 2530 及び第二振分装置 2540

50

を経た遊技球 B が、センター役物 2 5 0 0 における抽選役物 2 5 5 0 の誘導路 2 5 5 1 に供給され、当該遊技球 B が下流の振分部 2 5 5 2 へ向かって流通する。この振分部 2 5 5 2 では、誘導路 2 5 5 1 に開口しているハズレ口 2 0 0 9 を振分橋 2 5 5 7 により閉鎖している状態では当該遊技球 B が第一側としての打撃部 2 5 5 3 へ振分けられ、振分橋 2 5 5 7 が抽選ループソレノイド 2 5 5 8 により回動させられてハズレ口 2 0 0 9 を開放している状態では当該遊技球 B がハズレ口 2 0 0 9 (第二側) へ振分けられ、遊技球 B の振分状態が振分橋 2 5 5 7 の振分表示部 2 5 5 7 a により示されている。そして、振分部 2 5 5 2 において、遊技球 B が第一側へ振分けられると、打撃部 2 5 5 3 へ供給される。一方、振分部 2 5 5 2 において、遊技球 B が第二側 (ハズレ口 2 0 0 9) へ振分けられると、打撃部 2 5 5 3 へ供給されることはなく、抽選役物 2 5 5 0 から排出される。

10

【0987】

振分部 2 5 5 2 から打撃部 2 5 5 3 へ供給された遊技球 B は、当該打撃部 2 5 5 3 の回転している打撃片 2 5 6 0 により後方へ打撃されて、後方へ向かって高くなっている登坂部 2 5 5 9 を登るように流通 (転動) することとなる。この打撃部 2 5 5 3 では、遊技球 B が供給されるタイミングと、遊技球 B を打撃片 2 5 6 0 が打撃するタイミングとによっては、遊技球 B が強く打撃されたり殆ど打撃されなかったりすることとなり、後方へ打撃される遊技球 B の勢いが様々となるため、打撃された遊技球 B の勢いが弱いと、遊技球 B が登坂部 2 5 5 9 を登り切れずに打撃部 2 5 5 3 へ戻ってしまい、遊技球 B が前後に登坂部 2 5 5 9 を行ったり来たりすることとなる。そして、遊技球 B が打撃部 2 5 5 3 により強く打撃されて登坂部 2 5 5 9 を乗り越え、テーブル 2 5 5 5 の後端で左右方向の中央に設けられている揺動樋 2 5 5 4 に供給され、揺動樋 2 5 5 4 からテーブル 2 5 5 5 に放出される。この際に、揺動樋 2 5 5 4 が上下方向の軸芯周りに対して揺動するように往復回動しているため、遊技球 B が供給されるタイミングと揺動樋 2 5 5 4 の回動位置のタイミングとによって、揺動樋 2 5 5 4 の樋部 2 5 5 4 a から様々な方向へ遊技球 B がテーブル 2 5 5 5 に放出されることとなる。

20

【0988】

揺動樋 2 5 5 4 からテーブル 2 5 5 5 へ放出された遊技球 B は、その傾斜に従って前方へ転動し、テーブル 2 5 5 5 の前端から誘導路 2 5 5 1 へ放出されることとなる。この際に、テーブル 2 5 5 5 の前端付近で揺動樋 2 5 5 4 の中心を通る前後方向の中央軸線上に設けられている第二 V 入賞口 2 0 0 8 に遊技球 B が受入れられる可能性があると共に、揺動樋 2 5 5 4 と第二 V 入賞口 2 0 0 8 との間で中央軸線を境にして左右対称に設けられている揺動片 2 5 5 6 に遊技球 B が当接することで、遊技球 B の流通方向が、第二 V 入賞口 2 0 0 8 へ向かったり、第二 V 入賞口 2 0 0 8 から遠ざかったりする。テーブル 2 5 5 5 の第二 V 入賞口 2 0 0 8 に遊技球 B が受入れられると、有利遊技状態 (例えば、大当り遊技) が発生する。一方、遊技球 B が第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられずにテーブル 2 5 5 5 の前端から誘導路 2 5 5 1 へ放出された後に、振分部 2 5 5 2 によって一方側へ振分けられると、当該遊技球 B が打撃部 2 5 5 3 によって揺動樋 2 5 5 4 へ供給される。従って、遊技球 B が振分部 2 5 5 2 により一方側 (打撃部 2 5 5 3) へ振分けられる限り、当該遊技球 B が第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられるまで、誘導路 2 5 5 1、振分部 2 5 5 2、打撃部 2 5 5 3、揺動樋 2 5 5 4、テーブル 2 5 5 5 の順にループする。

30

40

【0989】

このようなことから、役物入賞口 2 0 0 6 が所定パターンで開閉して遊技球 B を抽選役物 2 5 5 0 へ供給可能となった時に、振分部 2 5 5 2 の振分表示部 2 5 5 7 a を見ることで、振分部 2 5 5 2 において遊技球 B が第一側 (打撃部 2 5 5 3) へ振分ける状態であるか否かを遊技者に確認させることができる。これにより、振分表示部 2 5 5 7 a を見て振分部 2 5 5 2 が第一側 (打撃部 2 5 5 3、ひいては、第二 V 入賞口 2 0 0 8) へ振分ける状態となっている時に、役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B (ここでは、第一振分装置 2 5 3 0 において振分回転体 2 5 3 3 の収容部 2 5 3 3 a に収容されている遊技球 B) が抽選役物 2 5 5 0 (誘導路 2 5 5 1) に供給される否かで遊技者をワクワクさせることができる。その後、役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B が抽選役物 2 5 5 0

50

(誘導路 2 5 5 1) に供給されると、振分部 2 5 5 2 において第一側 (打撃部 2 5 5 3 側) へ振分けられるか否かによって遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができる。そして、遊技球 B が第一側へ振分けられて打撃部 2 5 5 3 に供給されると、遊技球 B が打撃されるタイミング等によっては遊技球 B が登坂部 2 5 5 9 を行ったり来たりするため、遊技球 B が登坂部 2 5 5 9 を乗り越える強さで打撃されるか否かによって遊技者を楽しませることができる。また、登坂部 2 5 5 9 を乗り越えた遊技球 B は、往復回動している揺動樋 2 5 5 4 に供給されるため、揺動樋 2 5 5 4 が遊技球 B を第二 V 入賞口 2 0 0 8 へ向かって放出できるタイミングで、揺動樋 2 5 5 4 に遊技球 B が供給されるように、遊技球 B が登坂部 2 5 5 9 を乗り越える強さで打撃されるか否かによっても、遊技者をハラハラ・ドキドキさせて楽しませることができる。

10

【0 9 9 0】

打撃部 2 5 5 3 により打撃された遊技球 B が登坂部 2 5 5 9 を乗り越えて揺動樋 2 5 5 4 に供給されると、往復回動している揺動樋 2 5 5 4 から遊技球 B が第二 V 入賞口 2 0 0 8 へ向かって放出されるか否かによって遊技者をワクワク・ドキドキさせることができる。この揺動樋 2 5 5 4 から遊技球 B が中央軸線 (第二 V 入賞口 2 0 0 8) から離れる方向へ放出されても、中央軸線を境にして左右対称に設けられている一对の揺動片 2 5 5 6 の揺動状況によっては、揺動片 2 5 5 6 に当接した遊技球 B が中央軸線側へ寄せられて、第二 V 入賞口 2 0 0 8 へ向かう可能性があるため、遊技者をガッカリさせることはなく、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。そして、テーブル 2 5 5 5 の下流端付近に設けられている第二 V 入賞口 2 0 0 8 に遊技球 B が受入れられるか否かによって遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができ、第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられると、有利遊技状態 (大入賞口 2 0 0 5 が所定パターンで開閉する大当たり遊技) が発生するため、遊技者を大いに楽しませることができる。

20

【0 9 9 1】

一方、第二 V 入賞口 2 0 0 8 に遊技球 B が受入れられなかった場合でも、テーブル 2 5 5 5 の下流端から誘導路 2 5 5 1 に放出されるため、誘導路 2 5 5 1 の下流に設けられている振分部 2 5 5 2 によって、遊技球 B が再び第一側 (打撃部 2 5 5 3) へ振分けられるか否かによって遊技者の期待感を高めさせることができ、振分部 2 5 5 2 によって再び第一側へ振分けられると、打撃部 2 5 5 3 及び登坂部 2 5 5 9 を介してテーブル 2 5 5 5 の上流の揺動樋 2 5 5 4 へ供給されるため、第二 V 入賞口 2 0 0 8 へ受入れられるチャンスが再び到来することで、遊技者をガッカリさせることはない。この際に、振分橋 2 5 5 7 の振分表示部 2 5 5 7 a を見て振分部 2 5 5 2 が第一側 (打撃部 2 5 5 3) へ振分ける状態となっている時に、テーブル 2 5 5 5 の前端から遊技球 B が誘導路 2 5 5 1 へ放出されるか否かで遊技者をワクワクさせることもできる。従って、抽選役物 2 5 5 0 における様々な場面において遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができるため、遊技者を飽きさせ難くすることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができると共に、遊技者を楽しませられる抽選役物 2 5 5 0 を備えたパチンコ機 1 機を提供することができる。

30

【0 9 9 2】

また、センター役物 2 5 0 0 の抽選役物 2 5 5 0 には、前後及び左右に広い面状のテーブル 2 5 5 5 を有していると共に、テーブル 2 5 5 5 の前端よりも前方に誘導路 2 5 5 1 を設けていることから、抽選役物 2 5 5 0 が大きなものとなっているため、本抽選役物 2 5 5 0 によりパチンコ機 1 を目立たせることができ、遊技者の関心を強く引付けさせることができると共に、抽選役物 2 5 5 0 を使用する遊技に対して遊技者の期待感を高めさせることができ、遊技するパチンコ機として本パチンコ機 1 を選択させ易くして遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機 1 を提供することができる。

40

【0 9 9 3】

更に、後端が高くなるように傾斜しているテーブル 2 5 5 5 の左右方向の中央軸線上に第二 V 入賞口 2 0 0 8 を設けているため、第二 V 入賞口 2 0 0 8 を目立たせることができ、遊技者の視線を第二 V 入賞口 2 0 0 8 へ向けさせ易くすることができると共に、第二 V

50

入賞口 2 0 0 8 への遊技球 B の受入れに対する期待感を抱かせ易くすることができ、遊技するパチンコ機として本パチンコ機 1 を選択させ易くすることができる。

【0 9 9 4】

また、後端が高くなっているテーブル 2 5 5 5 の中央軸線上の後端付近に、揺動樋 2 5 5 4 を設けると共に、中央軸線を境にして左右対称に一对の揺動片 2 5 5 6 を設けているため、揺動片 2 5 5 6 によって後方の揺動樋 2 5 5 4 の視認性が阻害されることはなく、遊技者からテーブル 2 5 5 5 に設けられている第二 V 入賞口 2 0 0 8、一对の揺動片 2 5 5 6、及び揺動樋 2 5 5 4 を良好に視認させることができる。従って、一对の揺動片 2 5 5 6 や揺動樋 2 5 5 4 の回動状況や揺動状況が認識し易くなるため、それらの動きによる遊技球 B の転動経路等が予測し易くなり、予測通りに遊技球 B が転動するか否かによって遊技球 B の動きを楽しませることができる。

10

【0 9 9 5】

また、振分部 2 5 5 2 において、第二側に連通するハズレ口 2 0 0 9 を誘導路 2 5 5 1 に設けているため、振分橋 2 5 5 7 により閉鎖している状態から抽選ループソレノイド 2 5 5 8 により振分橋 2 5 5 7 を回動させてハズレ口 2 0 0 9 を開放させた状態にすると、誘導路 2 5 5 1 においてハズレ口 2 0 0 9 が上方へ開口している状態となるため、遊技者からハズレ口 2 0 0 9 を目立たせることができ、誘導路 2 5 5 1 を流通している遊技球 B が第二側（ハズレ口 2 0 0 9）に振分けられる状態、つまり、第一側（打撃部 2 5 5 3、ひいては、第二 V 入賞口 2 0 0 8）に振分けられない状態であることを認識させ易くすることができる。従って、目立つハズレ口 2 0 0 9 が振分橋 2 5 5 7 により閉鎖されていると、第一側（打撃部 2 5 5 3）へ振分けられる状態であることを容易に認識させることができ、誘導路 2 5 5 1 を見るだけで何れに振分けられる状態であるのかを容易に判別させることができる。

20

【0 9 9 6】

更に、打撃部 2 5 5 3 による遊技球 B を打撃するタイミング等によっては、遊技球 B が登坂部 2 5 5 9 を行ったり来たりするため、抽選役物 2 5 5 0 における遊技球 B の滞在時間を稼ぐ（長くする）ことができ、短時間で抽選役物 2 5 5 0 における遊技が終わることによって遊技者をガッカリさせてしまうことを回避させることができると共に、登坂部 2 5 5 9 により稼いだ時間により演出表示装置 1 6 0 0 における演出画像等による演出を遊技者に対して十分に見せることができ、遊技者をより楽しませられるパチンコ機 1 を提供することができる。

30

【0 9 9 7】

また、打撃部 2 5 5 3 と揺動樋 2 5 5 4（揺動通路 2 5 6 2）との間に登坂部 2 5 5 9 を設けていることから、打撃部 2 5 5 3 において遊技球 B が強く打撃されても、登坂部 2 5 5 9 を登ることでその勢いを減衰させることができると共に、揺動通路 2 5 6 2 において左右方向へ揺動させていることで更にその勢いを減衰させることができるため、勢い良く揺動樋 2 5 5 4 に遊技球 B が供給されることで、揺動樋 2 5 5 4 が往復回動して放出方向を変化させているのにも関わらず、遊技球 B の勢いによって揺動樋 2 5 5 4 の放出方向とは異なる方向へ揺動樋 2 5 5 4 から放出されてしまい、遊技者に対して不快感を与えてしまったり、揺動樋 2 5 5 4 から勢いよくテーブル 2 5 5 5 に遊技球 B が放出されることで、テーブル 2 5 5 5 における遊技球 B の滞在時間（転動時間）が短くなってしまうたり、することを回避させることができる。従って、遊技者に不快感を与えることなく揺動樋 2 5 5 4 での遊技球 B の放出を楽しませることができると共に、テーブル 2 5 5 5 上を転動している遊技球 B の動きを楽しませられ易くすることができる。

40

【0 9 9 8】

また、抽選役物 2 5 5 0 に遊技球 B が供給されるタイミングを、遊技球 B の打込操作によって遊技者が選択できるような場合では、振分表示部 2 5 5 7 a において遊技球 B が第一側へ振分けられる状態であることを表示するタイミングで、遊技球 B が供給されるように打込操作を行うことが可能となるため、抽選役物 2 5 5 0 内における遊技球 B の動きだけでなく、遊技球 B の打込操作も楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興趣の低

50

下を抑制可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

【0999】

更に、ハズレ口 2009 を開放すると、振分橋 2557 が、その先端を基端よりも上方に位置させて誘導路 2551 から直立したような状態になるため、誘導路 2551 を遊技球 B が勢い良く流通してきてハズレ口 2009 を飛び越えようとしても、直立している振分橋 2557 により飛び越えて第一側（打撃部 2553）へ侵入してしまうことを防止することができ、遊技球 B を確実にハズレ口 2009（第二側）に振分けることができる。

【1000】

また、ハズレ口 2009 を開放すると、振分橋 2557 が、その先端を基端よりも上方に位置させて誘導路 2551 から直立したような状態になるため、振分橋 2557 が遊技者から目立って見えることになると共に、振分橋 2557 に設けられている振分表示部 2557a が見える状態となるため、振分橋 2557（振分表示部 2557a）によっても遊技球 B が第二側へ振分けられる状態であることを判別させることができる。

【1001】

【11．遊技盤におけるセンター役物の詳細】

次に、上記の遊技盤 5 に設けられているセンター役物 2500 の詳細について説明する。

【1002】

【11-1．第一実施形態のセンター役物】

第一実施形態のセンター役物 2500 について、図 94 乃至図 97 等を参照して詳細に説明する。図 94 は、第一実施形態のセンター役物を遊技パネルに取付けた状態で上下方向の途中で切断して前構成部材と共に示す説明図である。図 95（a）はセンター役物における装飾体を前装飾部と後装飾部とに分解した状態で正面から示す説明図であり、（b）は前装飾部と後装飾部とからなる装飾体を正面から示す説明図である。図 96 は、図 94 のセンター役物において後端を下にしてセンターフレームを台に置いた状態で示す説明図である。図 97 は、図 94 とは異なる装飾体が取付けられているセンターフレームを備えたセンター役物を部分断面で示す説明図である。

【1003】

第一実施形態のセンター役物 2500 は、図 78 乃至図 83 等を示す第一実施形態の遊技盤 5 に設けられているものである。このセンター役物 2500 は、遊技パネル 1100（パネル板 1110）の前面に取付けられる透明枠状のセンターフレーム 2511 と、センターフレーム 2511 の外側から枠の内側へ遊技球 B を夫々誘導可能なワープ通路 2512 と、センターフレーム 2511 の枠内における下辺部に設けられておりワープ通路 2512 を流通した遊技球 B を左右方向へ転動させた後に遊技領域 5a 内へ放出させるステージ 2513 と、を備えている。

【1004】

また、センター役物 2500 は、センターフレーム 2511 に取付けられており所定の装飾が施されている装飾体 2570 を、更に備えている。

【1005】

センターフレーム 2511 は、遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の開口部 1112 に挿入されると共に開口部 1112 の内周面に沿うように設けられており前後方向に延びている枠状の挿入部 2511a と、挿入部 2511a の前端外周から外方へ突出しており遊技パネル 1100 のパネル板 1110 の前面に当接する平板状のフランジ部 2511b と、フランジ部 2511b よりも前方へ延出しており遊技領域 5a を流下する遊技球 B が遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の開口部 1112 の内部に流入することを規制する流入規制部 2511c と、挿入部 2511a の前端内周から突出している平板状のサポート部 2511d と、を有している。

【1006】

センターフレーム 2511（挿入部 2511a）の後端は、遊技パネル 1100（パネルホルダ 1120）の後端（後面）よりも前方に位置するように設けられている。なお、

センターフレーム 2511 の後端は、遊技パネル 1100 の後面よりも後方へ突出していないものであっても良いし、遊技パネル 1100 の後面よりも後方へ突出しているものであっても良い。

【1007】

装飾体 2570 は、図 94 に示すように、センターフレーム 2511 の前端に取付けられる平板状の透明な前板 2571 と、前板の前面に取付けられている前装飾部 2572 と、センターフレーム 2511（挿入部 2511a）の後端よりも前方に設けられている後装飾部 2573 と、を有している。換言すると、装飾体 2570 は、センターフレーム 2511 の枠内に延出するように設けられており、センターフレーム 2511 の後端よりも前方に設けられている後装飾部 2573 と、後装飾部 2573 における少なくとも一部の前方に重なるように設けられている前装飾部 2572 と、を有している。前装飾部 2572 と後装飾部 2573 は、互いに協調している装飾が施されている。

10

【1008】

前板 2571 は、後面が流入規制部 2511c の前端面に当接するように設けられている。この前板 2571 は、サポート部 2511d との間に遊技球 B が流通可能な球通路 2517 を形成している。

【1009】

装飾体 2570 の前装飾部 2572 は、図 95 に示すように、所定の絵柄（ここでは、鬼の顔の周りに雲のような図案を配置した絵柄）からなる装飾が施されている。前装飾部 2572 は、球通路 2517 の前方となる部位に設けられている透明な透過部 2572a と、透過部 2572a に設けられており装飾としての絵柄の一部を構成している点状で不透明な複数のドット部 2572b と、を有している（図 95（a）を参照）。

20

【1010】

前装飾部 2572 の透過部 2572a は、無色透明または有色透明に形成されている。有色透明な透過部 2572a では、絵柄の一部を構成するように、絵柄の色と同じような色に着色されている。本実施形態では、鬼の顔の部分の透過部 2572a を有色透明にしていると共に、雲の図案の部分の透過部 2572a を無色透明にしている。

【1011】

前装飾部 2572 の各ドット部 2572b は、絵柄と同じ色に着色されている。複数のドット部 2572b は、図 95（a）において拡大して示すように、一つずつが円形に形成されており、水平に対して上下 45 度の角度の斜め方向へその直径と同じ間隔をあけて設けられている。

30

【1012】

後装飾部 2573 は、センターフレーム 2511 における透明なサポート部 2511d の後側に取付けられている。後装飾部 2573 は、センターフレーム 2511 における枠状の挿入部 2511a の枠内に延出するように設けられている。後装飾部 2573 の装飾は、前方に設けられている前装飾部 2572 の絵柄と同じ絵柄が不透明に施されている。なお、遊技パネル 1100 が透明な部材の場合、後装飾部 2573 は遊技パネル 1100 の裏面にあっても良い。この場合装飾の面積を広くとれる効果がある。

【1013】

前装飾部 2572 及び後装飾部 2573 は、透明な樹脂フィルムに、装飾としての絵柄を印刷したものである。本実施形態の前装飾部 2572 及び後装飾部 2573 は、フィルム状に形成されている。

40

【1014】

この装飾体 2570 は、図 95（b）に示すように、正面（前方）から見ると、前装飾部 2572 の装飾（絵柄）における透明な透過部 2572a を通して後方に設けられている後装飾部 2573 の装飾（絵柄）が見えるため、後装飾部 2573 の絵柄が透過部 2572a を補うことで、透過部 2572a が無いような本来の絵柄が見えることとなる。

【1015】

一方、前装飾部 2572 と後装飾部 2573 との間に設けられている球通路 2517 を

50

遊技球 B が流通すると、前装飾部 2 5 7 2 における透明な透過部 2 5 7 2 a を通して遊技球 B が見えることとなる。これにより、一時的にせよ遊技球 B が見えなくなることで遊技者に対して不信感や不安感等を与えてしまうことを回避させることができ、遊技球 B による遊技を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【1 0 1 6】

本実施形態の装飾体 2 5 7 0 は、センターフレーム 2 5 1 1 に対して、挿入部 2 5 1 1 a の後端よりも前方の部位に取付けられる。つまり、センターフレーム 2 5 1 1 に装飾体 2 5 7 0 を取付けた状態では、センターフレーム 2 5 1 1 の後端から装飾体 2 5 7 0 の一部が後方へ突出することはない。これにより、図 9 6 に示すように、センターフレーム 2 5 1 1 に装飾体 2 5 7 0 を取付けた状態で、センターフレーム 2 5 1 1 の後端を下にして台 T A に置いた時に、挿入部 2 5 1 1 a の後端面のみが台 T A に当接する（触れる）。 10

【1 0 1 7】

本実施形態のセンター役物 2 5 0 0 は、詳細は省略するが、装飾体 2 5 7 0 の他に、図柄表示器 2 5 1 8、第一振分装置 2 5 3 0、第二振分装置 2 5 4 0、抽選役物 2 5 5 0、等がセンターフレーム 2 5 1 1 に取付けられている。図柄表示器 2 5 1 8 は、第一始動口 2 0 0 3 や第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れにより抽選された特別図柄や第四図柄等を表示するものである。

【1 0 1 8】

また、詳細な図示は省略するが、センターフレーム 2 5 1 1 に取付けられている第一振分装置 2 5 3 0 の第一振分ソレノイド 2 5 3 4 や、第二振分装置 2 5 4 0 の第二振分ソレノイド 2 5 4 4 等のソレノイドでは、その金属ケースが後端に位置するように取付けられている。これにより、センターフレーム 2 5 1 1（センター役物 2 5 0 0）の後端を下にして台 T A に置いた時に、丈夫なソレノイドの金属ケースが台 T A に触れることとなり、組立作業等において傷付き難いものとすることができる。この際に、ソレノイドの金属ケースを覆うような樹脂カバーが設けられていても良い。 20

【1 0 1 9】

更に、図示は省略するが、センター役物 2 5 0 0 には、LED 基板や中継基板、ソレノイド等と接続されている配線が設けられている。当該配線は、センター役物 2 5 0 0 のセンターフレーム 2 5 1 1 における挿入部 2 5 1 1 a に沿うように設けられていると共に、装飾体 2 5 7 0 の装飾によって隠されるように設けられている。これにより、遊技者から配線が見えることによる見栄えの悪化を抑制している。なお、センターフレーム 2 5 1 1 の挿入部 2 5 1 1 a を二重の壁状に形成し、その壁同士の間配線を通すようにしても良い。この場合、配線として、フレキシブルフラットケーブル（FFC）を使用することが望ましい。 30

【1 0 2 0】

なお、上記の実施形態において、透過部 2 5 7 2 a とドット部 2 5 7 2 b とを逆にしても良い。詳述すると、透過部 2 5 7 2 a の部位を不透明で絵柄が施されている部位とし、ドット部 2 5 7 2 b を透明な部位としても良い。

【1 0 2 1】

また、上記の実施形態では、透過部 2 5 7 2 a を透明な部位としたものを示したが、これに限定するものではなく、前後に貫通している部位としても良い。 40

【1 0 2 2】

更に、上記の実施形態では、施されている装飾（絵柄）に透過部 2 5 7 2 a 及びドット部 2 5 7 2 b を有する前装飾部 2 5 7 2 と、透過部 2 5 7 2 a を補う装飾（絵柄）が施されている後装飾部 2 5 7 3 とからなる装飾体 2 5 7 0 を、センター役物 2 5 0 0 のセンターフレーム 2 5 1 1 に設けるものを示したが、これに限定するものではなく、始動口ユニット 2 1 0 0、サイドユニット 2 2 0 0、アタッカユニット 2 4 0 0、裏ユニット 3 0 0 0、等に装飾体 2 5 7 0 を設けるようにしても良い。

【1 0 2 3】

また、上記の実施形態では、装飾体 2 5 7 0 を構成している前装飾部 2 5 7 2 及び後装 50

飾部 2 5 7 3 の装飾として、透明フィルムに絵柄を印刷したものを示したが、これに限定するものではなく、図 9 7 に示すような装飾体 2 5 7 0 A が取付けられているセンターフレーム 2 5 1 1 を備えたセンター役物 2 5 0 0 としても良い。この装飾体 2 5 7 0 A は、センターフレーム 2 5 1 1 における流入規制部 2 5 1 1 c の前端に取付けられている平板状の前装飾部 2 5 7 2 と、前装飾部 2 5 7 2 の後方で枠状の挿入部 2 5 1 1 a の枠内に取付けられており立体的に形成されている後装飾部 2 5 7 3 と、を備えている。

【1 0 2 4】

装飾体 2 5 7 0 A の前装飾部 2 5 7 2 と後装飾部 2 5 7 3 とは、詳細な図示は省略するが、夫々立体的に造形されている装飾が施されている。前装飾部 2 5 7 2 及び後装飾部 2 5 7 3 には、互いに協調している装飾が夫々に施されている。また、前装飾部 2 5 7 2 と後装飾部 2 5 7 3 は、正面視において少なくとも一部が重なるように設けられている。

10

【1 0 2 5】

装飾体 2 5 7 0 A（後装飾部 2 5 7 3）は、センターフレーム 2 5 1 1 の後端よりも前方に設けられている。従って、センターフレーム 2 5 1 1 に装飾体 2 5 7 0 A を取付けた状態では、センターフレーム 2 5 1 1 の後端から装飾体 2 5 7 0 A の一部が後方へ突出することはない。

【1 0 2 6】

この装飾体 2 5 7 0 A は、予め着色された樹脂を成形したものであっても良いし、成形後に塗装したりやシールを貼り付けたりしたものであっても良い。また、装飾体 2 5 7 0 A の装飾として、メタリック系の顔料やメッキ処理を用いても良く、キラキラした装飾により遊技者の関心を強く引き付けさせることが可能となり、遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機 1 を提供することができる。

20

【1 0 2 7】

また、装飾体 2 5 7 0 A として、後装飾部 2 5 7 3 の一部を、前装飾部 2 5 7 2 と同じ位置まで前方へ突出させるようにしても良い。これにより、装飾体 2 5 7 0 A の奥行き感を出し易くすることが可能となり、より装飾効果を高めることができる。

【1 0 2 8】

本実施形態によれば、遊技盤 5 の遊技パネル 1 1 0 0 に装着される透明なセンターフレーム 2 5 1 1 に、センターフレーム 2 5 1 1 の後端よりも前方に設けられている後装飾部 2 5 7 3 と、後装飾部 2 5 7 3 における少なくとも一部の前方に重なるように設けられている前装飾部 2 5 7 2 とからなる装飾体 2 5 7 0 を設けているため、センターフレーム 2 5 1 1 が透明であることで目立ち難くして相対的に装飾体 2 5 7 0 を目立たせることができると共に、装飾体 2 5 7 0 の前装飾部 2 5 7 2 と後装飾部 2 5 7 3 との一部が重なることで、前装飾部 2 5 7 2 の装飾と後装飾部 2 5 7 3 の装飾との境目を判り難くすることが可能となり、前装飾部 2 5 7 2 と後装飾部 2 5 7 3 とによる装飾を良好な状態で遊技者に見せることができる。これにより、前装飾部 2 5 7 2 と後装飾部 2 5 7 3 とで装飾効果の高い装飾体 2 5 7 0 を構成することができるため、当該装飾体 2 5 7 0 により遊技者の関心を強く引き付けさせて飽きさせ難くすることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

30

【1 0 2 9】

また、本実施形態によれば、装飾体 2 5 7 0 を構成している前装飾部 2 5 7 2 における一部（球通路 2 5 1 7 の前方の部位）の装飾を、透過部 2 5 7 2 a と複数のドット部 2 5 7 2 b とで構成していると共に、当該部位の後方に前装飾部 2 5 7 2 の装飾と協調する装飾（同じ絵柄の装飾）が施された後装飾部 2 5 7 3 を設けているため、透明な透過部 2 5 7 2 a を通して見える後装飾部 2 5 7 3 により透過部 2 5 7 2 a の部位を補って、恰も透過部 2 5 7 2 a が存在していないかのように一つの良い装飾（絵柄）を見せることができ、良好であることで装飾効果の高い装飾により遊技者を楽しませることができる。

40

【1 0 3 0】

更に、本実施形態によれば、上記のように、前装飾部 2 5 7 2 における球通路 2 5 1 7 の前方の部位の装飾を、透過部 2 5 7 2 a と複数のドット部 2 5 7 2 b とで構成している

50

ため、球通路 2 5 1 7 を流通している遊技球 B を、透過部 2 5 7 2 a を通して前方から視認させることができる。これにより、球通路 2 5 1 7 を遊技球 B が流通していない時には、透過部 2 5 7 2 a を通して後方の後装飾部 2 5 7 3 の装飾が見えることで前装飾部 2 5 7 2 と後装飾部 2 5 7 3 とによる良好な装飾を楽しませつつ、球通路 2 5 1 7 を遊技球 B が流通している時には、透過部 2 5 7 2 a を通して遊技球 B を視認させて遊技球 B が見えなくなることによって遊技者に対して不信感や不安感等を与えてしまうことを回避させることができ、遊技球 B による遊技を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【1 0 3 1】

また、本実施形態によれば、装飾体 2 5 7 0 の後装飾部 2 5 7 3 をセンターフレーム 2 5 1 1 の後端よりも前方に設けているため、センターフレーム 2 5 1 1 に装飾体 2 5 7 0 を取付けた状態で、センターフレーム 2 5 1 1 の後端を下にして台 T A に置いた時に、挿入部 2 5 1 1 a の後端面のみが台 T A に当接する。従って、センターフレーム 2 5 1 1 を、その後端側を下にした状態で台 T A に置いて組立作業や分解作業をする際に、センターフレーム 2 5 1 1 がガタツクことはなく組立作業等がし易いパチンコ機 1 を提供することができる。

10

【1 0 3 2】

更に、本実施形態によれば、装飾体 2 5 7 0 の後装飾部 2 5 7 3 をセンターフレーム 2 5 1 1 の後端よりも前方に設けていることから、装飾体 2 5 7 0 をセンターフレーム 2 5 1 1 の後端よりも後方へ突出させないようにしているため、センターフレーム 2 5 1 1 (遊技パネル 1 1 0 0) の後方のスペースを確保し易くすることができる。従って、センターフレーム 2 5 1 1 の後方に、大きな装飾体や可動装飾体等を設けることが可能となり、より遊技者を楽しませることが可能なパチンコ機 1 を構築し易くすることができる。

20

【1 0 3 3】

また、本実施形態によれば、センターフレーム 2 5 1 1 に特別図柄を表示するための図柄表示器 2 5 1 8 を取付けるようにしているため、センターフレーム 2 5 1 1 と一緒に図柄表示器 2 5 1 8 を遊技パネル 1 1 0 0 に取付けることができ、図柄表示器 2 5 1 8 を別途に取付けるようにする場合と比較して、パチンコ機 1 の組立てにかかる手間を省くことができる。

【1 0 3 4】

なお、センターフレーム 2 5 1 1 (装飾体 2 5 7 0、装飾体 2 5 7 0 A) の装飾は、遊技パネル 1 1 0 0 に施される装飾と連携していても良い。

30

【1 0 3 5】

【1 1 - 2. 第二実施形態のセンター役物】

第二実施形態のセンター役物 2 5 0 0 について、主に図 9 8 等を参照して詳細に説明する。図 9 8 (a) は第二実施形態のセンター役物の要部を枠内から見た説明図であり、(b) は (a) における A - A 線で切断した断面図であり、(c) は (a) のセンター役物において後端を下にしてセンターフレームを台に置いた状態で示す説明図である。

【1 0 3 6】

第二実施形態のセンター役物 2 5 0 0 は、詳細な図示は省略するが、第一実施形態のセンター役物 2 5 0 0 と同様に、遊技パネル 1 1 0 0 (パネル板 1 1 1 0) の前面に取付けられる透明枠状のセンターフレーム 2 5 1 1 と、センターフレーム 2 5 1 1 の外側から枠の内側へ遊技球 B を夫々誘導可能なワープ通路 2 5 1 2 と、センターフレーム 2 5 1 1 の枠内における下辺部に設けられておりワープ通路 2 5 1 2 を流通した遊技球 B を左右方向へ転動させた後に遊技領域 5 a 内へ放出させるステージ 2 5 1 3 と、を備えている。

40

【1 0 3 7】

また、センター役物 2 5 0 0 は、センターフレーム 2 5 1 1 に取付けられており所定の装飾が施されている装飾体 2 5 8 0 を、更に備えている。

【1 0 3 8】

センターフレーム 2 5 1 1 は、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 に挿入されると共に開口部 1 1 1 2 の内周面に沿うように設けられており前後方

50

向に延びている杵状の挿入部 2 5 1 1 a と、挿入部 2 5 1 1 a の前端外周から外方へ突出しており遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の前面に当接する平板状のフランジ部 2 5 1 1 b と、フランジ部 2 5 1 1 b よりも前方へ延出しており遊技領域 5 a を流下する遊技球 B が遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 の内部に流入することを規制する流入規制部 2 5 1 1 c と、挿入部 2 5 1 1 a の前端内周から突出している平板状のサポート部 2 5 1 1 d と、を有している。

【1 0 3 9】

センターフレーム 2 5 1 1（挿入部 2 5 1 1 a）の後端は、遊技パネル 1 1 0 0（パネルホルダ 1 1 2 0）の後端（後面）よりも前方に位置するように設けられている。なお、センターフレーム 2 5 1 1 の後端は、遊技パネル 1 1 0 0 の後面よりも後方へ突出して

10

【1 0 4 0】

装飾体 2 5 8 0 は、前装飾部 2 5 8 1 と、後装飾部 2 5 8 2 と、後装飾部 2 5 8 2 の前面側を覆っている透明な前カバー 2 5 8 3 と、後装飾部 2 5 8 2 の後側に設けられており側面から入射された光を前方へ照射可能な平板状の拡散レンズ 2 5 8 4 と、拡散レンズ 2 5 8 4 を後方から覆うように前カバー 2 5 8 3 の後側に取付けられている透明な後カバー 2 5 8 5 と、拡散レンズ 2 5 8 4 の側面に光を照射する L E D 2 5 8 6 a が実装されている L E D 基板 2 5 8 6 と、を有している。

【1 0 4 1】

前装飾部 2 5 8 1 は、後装飾部 2 5 8 2 よりも前方に設けられている。前装飾部 2 5 8 1 は、センターフレーム 2 5 1 1 における透明なサポート部 2 5 1 1 d の後側に取付けられている。

20

【1 0 4 2】

後装飾部 2 5 8 2 は、センターフレーム 2 5 1 1 の杵内に延出していると共に、一部がセンターフレーム 2 5 1 1（挿入部 2 5 1 1 a）の後端よりも後方へ突出している。

【1 0 4 3】

前装飾部 2 5 8 1 と後装飾部 2 5 8 2 とは、互いに協調している装飾が施されており、正面視において少なくとも一部が重なるように設けられている。図示は省略するが、前装飾部 2 5 8 1 の装飾と、後装飾部 2 5 8 2 の装飾とは、正面視において互いに重なる部位を境にして、一つの絵柄の該当する部位の絵柄が夫々に施されている。

30

【1 0 4 4】

前装飾部 2 5 8 1 及び後装飾部 2 5 8 2 は、全体が不透明に形成されている。つまり、前装飾部 2 5 8 1 及び後装飾部 2 5 8 2 は、不透明部により構成されている。また、前装飾部 2 5 8 1 及び後装飾部 2 5 8 2 は、透光性を有している。なお、前装飾部 2 5 8 1 や後装飾部 2 5 8 2 に、装飾の一部に透明な透明部（透過部）を設けるようにしても良い。

【1 0 4 5】

前装飾部 2 5 8 1 及び後装飾部 2 5 8 2 は、透明な樹脂フィルムに、装飾としての絵柄を印刷したものである。本実施形態の前装飾部 2 5 8 1 及び後装飾部 2 5 8 2 は、フィルム状に形成されている。

40

【1 0 4 6】

L E D 基板 2 5 8 6 は、前装飾部 2 5 8 1 の後方に設けられている。これにより、L E D 基板 2 5 8 6 及び L E D 基板 2 5 8 6 に接続されている配線が、前装飾部 2 5 8 1 により前方から視認不能に隠されている。L E D 基板 2 5 8 6 は、実装されている複数の L E D 2 5 8 6 a を発光させることで、後装飾部 2 5 8 2 を発光装飾させることができる。

【1 0 4 7】

本実施形態の装飾体 2 5 8 0 は、センターフレーム 2 5 1 1 に取付けた状態では、センターフレーム 2 5 1 1 の後端から一部が後方へ突出する。これにより、図 9 8（c）に示すように、センターフレーム 2 5 1 1 に装飾体 2 5 8 0 を取付けた状態で、センターフレーム 2 5 1 1 の後端を下にして台 T A に置いた時に、装飾体 2 5 8 0（後装飾部 2 5 8 2

50

）の後端が台 T A に当接する（触れる）と共に、センターフレーム 2 5 1 1 の後端の一部が台 T A に当接する。

【1 0 4 8】

本実施形態のセンター役物 2 5 0 0 は、詳細は省略するが、装飾体 2 5 8 0 の他に、図柄表示器 2 5 1 8、第一振分装置 2 5 3 0、第二振分装置 2 5 4 0、抽選役物 2 5 5 0、等がセンターフレーム 2 5 1 1 に取付けられている。図柄表示器 2 5 1 8 は、第一始動口 2 0 0 3 や第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れにより抽選された特別図柄や第四図柄等を表示するものである。

【1 0 4 9】

また、詳細な図示は省略するが、センターフレーム 2 5 1 1 に取付けられている第一振分装置 2 5 3 0 の第一振分ソレノイド 2 5 3 4 や、第二振分装置 2 5 4 0 の第二振分ソレノイド 2 5 4 4 等のソレノイドでは、その金属ケースが後端に位置するように取付けられている。これにより、センターフレーム 2 5 1 1（センター役物 2 5 0 0）の後端を下にして台 T A に置いた時に、丈夫なソレノイドの金属ケースが台 T A に触れることとなり、組立作業等において傷付き難いものとすることができる。この際に、ソレノイドの金属ケースを覆うような樹脂カバーが設けられていても良い。

【1 0 5 0】

なお、上記の実施形態において、センターフレーム 2 5 1 1 の挿入部 2 5 1 1 a を二重の壁状に形成し、その壁同士の間には LED 基板 2 5 8 6 の配線を通すようにしても良い。この場合、配線として、フレキシブルフラットケーブル（F F C）を使用することが望ましい。

【1 0 5 1】

また、上記の実施形態では、装飾体 2 5 8 0 を構成している前装飾部 2 5 8 1 及び後装飾部 2 5 8 2 の装飾として、透明フィルムに絵柄を印刷したものを示したが、これに限定するものではなく、前装飾部 2 5 8 1 及び後装飾部 2 5 8 2 を立体的に造形されたものとしても良い。或いは、本実施形態に図 9 5 に示す装飾体 2 5 7 0 の構成を適用しても良い。

【1 0 5 2】

本実施形態によれば、遊技盤 5 の遊技パネル 1 1 0 0 に装着される透明なセンターフレーム 2 5 1 1 に、一部がセンターフレーム 2 5 1 1 の後端よりも後方へ突出している後装飾部 2 5 8 2 と、後装飾部 2 5 8 2 よりも前方に設けられている前装飾部 2 5 8 1 とからなる装飾体 2 5 8 0 を設けているため、センターフレーム 2 5 1 1 が透明であることで目立ち難くして相対的に装飾体 2 5 8 0 を目立たせることができると共に、装飾体 2 5 8 0 の前装飾部 2 5 8 1 と後装飾部 2 5 8 2 とで奥行のある装飾を遊技者に見せることができる。この際に、後装飾部 2 5 8 2 と前装飾部 2 5 8 1 とに互いに協調している装飾を施していると共に、正面視において夫々の一部が重なるように設けているため、正面（前）から見た時に、前装飾部 2 5 8 1 の装飾と後装飾部 2 5 8 2 の装飾との境目を判り難くすることが可能となり、前装飾部 2 5 8 1 と後装飾部 2 5 8 2 とによる大きな装飾を良好な状態で遊技者に見せることができ、後装飾部 2 5 8 2 と前装飾部 2 5 8 1 とで大きくて奥行きのある装飾効果の高い装飾体 2 5 8 0 を構成することができる。従って、センターフレーム 2 5 1 1 に装飾効果の高い装飾体 2 5 8 0 を設けることができるため、当該装飾体 2 5 8 0 により遊技者の関心を強く引き付けさせて飽きさせ難くすることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

【1 0 5 3】

また、本実施形態によれば、装飾体 2 5 8 0 を構成している後装飾部 2 5 8 2 を、センターフレーム 2 5 1 1 の枠内に延出させているため、後装飾部 2 5 8 2 によって遊技パネル 1 1 0 0 の前面の遊技領域 5 a を狭めてしまったり遊技領域 5 a を流下する遊技球 B を見え辛くしてしまったりすることはなく、遊技領域 5 a における遊技球 B による遊技を良好な状態で遊技者に楽しませることができる。

【1 0 5 4】

更に、本実施形態によれば、装飾体 2580 を構成している後装飾部 2582 を、センターフレーム 2511 の枠内に延出させているため、遊技パネル 1100 の後方に設けられている演出表示装置 1600、裏前演出ユニット 3300、裏後演出ユニット 3400 等に対して、演出表示装置 1600（表示画面）の周りを装飾したり、裏前演出ユニット 3300 や裏後演出ユニット 3400 の装飾体（可動装飾体）と協働してより装飾効果の高い装飾（演出）を見せたり、することができ、遊技者の関心を強く引き付けさせることが可能な訴求力の高いパチンコ機 1 を提供することができる。

【1055】

また、本実施形態によれば、装飾体 2580 の不透明部により LED 基板 2586 のような電子部品の配線を前方から視認し難くしていることから、不透明部により配線を隠すことができるため、配線が見えることで見栄えの悪化を防止することができ、装飾体 2580 による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

10

【1056】

更に、本実施形態によれば、装飾体 2580（前装飾部 2581）を LED 基板 2586 の前方に設けるようにしていることから、装飾体 2580（装飾）によって LED 基板 2586 を隠すことができるため、LED 基板 2586 が見えることで見栄えが悪くなることを回避させることができ、装飾体 2580 による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

【1057】

また、本実施形態によれば、センターフレーム 2511 に特別図柄を表示するための図柄表示器 2518 を取付けるようにしているため、センターフレーム 2511 と一緒に図柄表示器 2518 を遊技パネル 1100 に取付けることができ、図柄表示器 2518 を別途に取付けるようにする場合と比較して、パチンコ機 1 の組立てにかかる手間を省くことができる。

20

【1058】

なお、センターフレーム 2511（装飾体 2580）の装飾は、遊技パネル 1100 に施される装飾と連携していても良い。

【1059】

【11-3. 第三実施形態のセンター役物】

続いて、第三実施形態のセンター役物 2500A について、主に図 99 乃至図 102 等を参照して詳細に説明する。図 99 は、第三実施形態のセンター役物が設けられている遊技盤において遊技パネルよりも後側を省略した状態で示す正面図である。図 100 は、図 99 のセンター役物と遊技パネルとを分解した状態で前から見た分解斜視図である。図 101 は、図 99 のセンター役物を分解して前から見た分解斜視図である。図 102（a）～（g）はセンター役物における第一フレームと第二フレームとの間の様々な接合パターンを示す説明図である。なお、以下では、上記のセンター役物 2500 と同じ構成については同じ符号を付し、詳細な説明は省略する。

30

【1060】

第三実施形態のセンター役物 2500A は、図 99 に示すように、遊技領域 5a 内において、始動口ユニット 2100 よりも上方で、正面視略中央やや上寄りに配置されており、遊技パネル 1100 の前面に取付けられている。なお、本実施形態の遊技パネル 1100 は、図 100 に示すように、一枚の板材により構成されている。

40

【1061】

センター役物 2500A は、透明で枠状に形成されているセンターフレーム 2700 と、センターフレーム 2700 の外側から枠の内側へ遊技球 B を夫々誘導可能なワープ通路 2512 と、センターフレーム 2700 の枠内における下辺部に設けられておりワープ通路 2512 を流通した遊技球 B を左右方向へ転動させた後に遊技領域 5a 内へ放出させるステージ 2513 と、を備えている。詳細は後述するが、枠状のセンターフレーム 2700 は、枠の周方向へ複数のフレームに分割されている。なお、本実施形態に、図 95 に示す装飾体 2570 や図 98 に示す装飾体 2580 を設けても良い。また、センターフレイ

50

ム 2 7 0 0 (装飾体 2 5 7 0、装飾体 2 5 7 0 A、装飾体 2 5 8 0)の装飾は、遊技パネル 1 1 0 0 に施される装飾と連携していても良い。

【1 0 6 2】

また、センター役物 2 5 0 0 A は、センターフレーム 2 7 0 0 を構成している複数のフレームに対して、隣接しているフレーム同士を連結している連結保持部 2 7 1 0 を有している。

【1 0 6 3】

更に、センター役物 2 5 0 0 A は、第一始動口 2 0 0 3 や第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れにより抽選された特別図柄の抽選結果を表示する図柄表示器 2 5 1 8 と、ゲート 2 0 1 0 及び第二始動口 2 0 0 4 を有している第二始動口ユニット 2 7 2 0 と、大入賞口 2 0 0 5 を有しているアタッカユニット 2 7 3 0 と、役物入賞口 2 0 0 6 を有している役物入賞口ユニット 2 7 4 0 と、を有している。

【1 0 6 4】

【1 1 - 3 a . センターフレーム】

第三実施形態のセンター役物 2 5 0 0 A におけるセンターフレーム 2 7 0 0 は、遊技パネル 1 1 0 0 に形成された開口部 1 1 1 2 の縁部に対応して設けられており、遊技領域 5 a を流下する遊技球 B が開口部 1 1 1 2 の内部に流入することを規制する流入規制部 2 7 0 0 a と、流入規制部 2 7 0 0 a の後端から遊技パネル 1 1 0 0 の前面と平行な方向へ延出しているフランジ部 2 7 0 0 b と、を有している。

【1 0 6 5】

センターフレーム 2 7 0 0 の流入規制部 2 7 0 0 a は、遊技パネル 1 1 0 0 にセンターフレーム 2 7 0 0 を取付けた状態で、遊技パネル 1 1 0 0 の前面から前方へ突出している。

【1 0 6 6】

フランジ部 2 7 0 0 b は、センターフレーム 2 7 0 0 における周方向の場所に応じて、枠の外側や内側へ平板状に延出している。フランジ部 2 7 0 0 b は、センターフレーム 2 7 0 0 を遊技パネル 1 1 0 0 の前面に取付けた状態で、一部の後面が遊技パネル 1 1 0 0 の前面に当接している。

【1 0 6 7】

また、センターフレーム 2 7 0 0 は、流入規制部 2 7 0 0 a の後端から枠内の外側及び内側のうちの少なくとも一方側においてフランジ部 2 7 0 0 b が延出していない非フランジ部 2 7 0 0 c と、フランジ部 2 7 0 0 b よりも後方へ延出しており遊技パネル 1 1 0 0 の開口部 1 1 1 2 に挿入される挿入部 (図示は省略) と、を有している。この非フランジ部 2 7 0 0 c の部位では、流入規制部 2 7 0 0 a の後面がフランジ部 2 7 0 0 b の後面と一致している。挿入部は、センターフレーム 2 7 0 0 の全周に対して一部に設けられている。

【1 0 6 8】

本実施形態の枠状のセンターフレーム 2 7 0 0 は、周方向へ複数に分割されている。詳述すると、センターフレーム 2 7 0 0 は、第一フレーム 2 7 0 1、第二フレーム 2 7 0 2、第三フレーム 2 7 0 3、第四フレーム 2 7 0 4、及び、第五フレーム 2 7 0 5、の五つに分割されており、夫々が同じような構成に形成されている。このセンター役物 2 5 0 0 A では、隣接しているフレーム同士を連結している連結保持部 2 7 1 0 を、有している。

【1 0 6 9】

第一フレーム 2 7 0 1 は、センターフレーム 2 7 0 0 の上辺と左辺の上下中間から上側の部分を構成している。第二フレーム 2 7 0 2 は、第一フレーム 2 7 0 1 の左辺の下端と続くようにセンターフレーム 2 7 0 0 の左辺の上下中間から下側と下辺の部分を構成している。第三フレーム 2 7 0 3 は、第一フレーム 2 7 0 1 の右端と続くようにセンターフレーム 2 7 0 0 の右辺の上部を構成している。第四フレーム 2 7 0 4 は、第三フレーム 2 7 0 3 の下端と続きセンターフレーム 2 7 0 0 の右辺の中間部分を構成している。第五フレーム 2 7 0 5 は、第四フレーム 2 7 0 4 の下端と続くと共に第二フレーム 2 7 0 2 の右端

と続くようにセンターフレーム 2700 の下部を構成している。

【1070】

第二フレーム 2702 には、ワープ通路 2512 とステージ 2513 とが取付けられている。第三フレーム 2703 には、役物入賞口ユニット 2740 が取付けられている。第四フレーム 2704 には、第二始動口ユニット 2720 が取付けられている。第五フレーム 2705 には、アタッカユニット 2730 が取付けられている。

【1071】

以下では、センターフレーム 2700 を構成している複数のフレームのうち、代表して第一フレーム 2701 と第二フレーム 2702 について詳細に説明する。

【1072】

まず、センターフレーム 2700 の第一フレーム 2701 は、透明に形成されている。この第一フレーム 2701 は、センターフレーム 2700 (センター役物 2500A) において、上辺の部位と、左辺における上下方向の上側の部位と、を構成するように形成されている。

【1073】

第一フレーム 2701 は、遊技パネル 1100 に形成された開口部 1112 の縁部に対応するように設けられており、遊技領域 5a を流下する遊技球 B が開口部 1112 の内部に流入することを規制する第一流入規制部 2701a と、第一流入規制部 2701a の後端と接続されており遊技パネル 1100 の前面に沿うように延出している平板状の第一フランジ部 2701b と、第一流入規制部 2701a の後端において枠の外側及び内側の少なくとも一方に第一フランジ部 2701b が設けられていない第一非フランジ部 2701c と、を有している。

【1074】

第一フレーム 2701 の第一流入規制部 2701a は、上辺における左右方向中央付近から右側が右方へ低くなるように直線状に傾斜しており、その部位の左側が左方へ向かうほど低くなるように多段階に屈曲して左辺へ移行し、左辺の下端が下方へ垂直に延出している。

【1075】

第一流入規制部 2701a の右端付近における枠の内側の部位と、左端下部の下方へ垂直に延出している部位における枠の内側の部位と、には連結保持部 2710 の一方の端部が着脱可能に取付けられる。

【1076】

第一フランジ部 2701b は、第一流入規制部 2701a における上辺の右方へ低くなるように直線状に傾斜している部位では枠の外側と内側の両方へ延出するように設けられている。また、第一フランジ部 2701b は、第一流入規制部 2701a における左方へ向かうほど低くなるように多段階に屈曲している部位では、その左端付近を除いて枠の外側へ延出するように設けられており、その左端付近 (第一流入規制部 2701a の左端下部の下方へ垂直に延出している部位よりも上側の部位) では枠の内側にも延出するように設けられている。

【1077】

第一フランジ部 2701b には、遊技パネル 1100 に取付けるための取付孔が適宜の位置に設けられている。

【1078】

第一非フランジ部 2701c は、第一流入規制部 2701a の右端では枠の内側のみに設けられており、第一流入規制部 2701a の左端下部の下方へ垂直に延出している部位では枠の外側と内側の両方に設けられている。

【1079】

次に、センターフレーム 2700 の第二フレーム 2702 は、透明に形成されている。この第二フレーム 2702 は、センターフレーム 2700 (センター役物 2500A) において、左辺における上下方向の下側の部位と、下辺の部位と、を構成するように形成さ

10

20

30

40

50

れている。第二フレーム 2702 には、ワープ通路 2512 とステージ 2513 とが取付けられる。

【1080】

センターフレーム 2700 の第二フレーム 2702 は、遊技パネル 1100 に形成された開口部 1112 の縁部に対応するように設けられており、遊技領域 5a を流下する遊技球 B が開口部 1112 の内部に流入することを規制する第二流入規制部 2702a と、第二流入規制部 2702a の後端と接続されており遊技パネル 1100 の前面に沿うように延出している平板状の第二フランジ部 2702b と、第二流入規制部 2702a の後端において枠の外側及び内側の少なくとも一方に第二フランジ部 2702b が設けられていない第二非フランジ部 2702c と、を有している。

10

【1081】

第二フレーム 2702 の第二流入規制部 2702a は、上下に延出している左辺の部位と、下辺の右端の部位と、に左右に分かれて設けられており、それらの部位の間には設けられていない。詳述すると、左側の第二流入規制部 2702a は、左辺の上端から左辺に沿って下方へ延出した後に下辺へ移行し、下辺に沿って右端が低くなるように右方（右下）へ短く延出している。また、右側の第二流入規制部 2702a は、下辺の右端に沿って上下に延出している。

【1082】

左側の第二流入規制部 2702a の上端における枠の内側の部位と、右側の第二流入規制部 2702a における右側（右側面）の部位と、には連結保持部 2710 の一方の端部が着脱可能に取付けられる。

20

【1083】

左側の第二流入規制部 2702a にはワープ通路 2512 の入口が設けられており、左右の第二流入規制部 2702a の間にはステージ 2513 が設けられる。

【1084】

第二フランジ部 2702b は、左側の第二流入規制部 2702a における上下に延出している部位（左辺の部位）では、枠の内側へ延出するように設けられており、左側の第二流入規制部 2702a における下辺に沿って右下へ延出している部位では、枠の外側と内側の両方へ延出するように設けられている。この第二フランジ部 2702b は、下辺では枠の外側へ大きく延出するように設けられており、当該部位により左右に分かれている二つの第二流入規制部 2702a を繋いでいる。

30

【1085】

第二フランジ部 2702b には、遊技パネル 1100 に取付けるための取付孔が適宜の位置に設けられている。

【1086】

第二非フランジ部 2702c は、左側の第二流入規制部 2702a における左辺に沿って上下に延出している部位では枠の外側に設けられており、右側の第二流入規制部 2702a では右側（右側面）に設けられている。

【1087】

この第二フレーム 2702 は、第二フランジ部 2702b よりも後方へ延出しており、遊技パネル 1100 の開口部 1112 に挿入される第二挿入部（図示は省略）、を更に有している。第二挿入部は、左右に分かれている二つの第二流入規制部 2702a を繋ぐように、第二フランジ部 2702b から後方へ突出している。この第二挿入部にステージ 2513 が取付けられる。

40

【1088】

続いて、第一フレーム 2701 及び第二フレーム 2702 を例にして、遊技パネル 1100 へのセンターフレーム 2700 の取付について説明する。第一フレーム 2701 及び第二フレーム 2702 は、第一フランジ部 2701b 及び第二フランジ部 2702b に設けられている取付孔を通して、取付ビスにより遊技パネル 1100 に取付けられる。

【1089】

50

例えば、第一フレーム 2701 と第二フレーム 2702 との間では、図 99 及び図 102 (a) に示すように、第一フレーム 2701 の第一流入規制部 2701a と第二フレーム 2702 の第二流入規制部 2702a とが隣り合うように遊技パネル 1100 に取付けられる。

【1090】

詳述すると、第一フレーム 2701 の第一流入規制部 2701a に対して、第二フレーム 2702 の第二流入規制部 2702a が、上下方向の位置が若干重なるように、右方に位置している状態で、第一フレーム 2701 及び第二フレーム 2702 が遊技パネル 1100 の前面に取付けられる。換言すると、第一非フランジ部 2701c が設けられている第一流入規制部 2701a の右側面側と、第二非フランジ部 2702c が設けられている第二流入規制部 2702a の左側面側とが、対面するように取付けられている。これにより、第一非フランジ部 2701c 及び第二非フランジ部 2702c により、第一流入規制部 2701a と第二流入規制部 2702a とを可及的に接近させることが可能である。

10

【1091】

ところで、第一実施形態のセンター役物 2500 のように枠状の周方向に対して分割されていないセンターフレーム 2511 を用いているものでは、設計変更等により遊技パネル 1100 の前面の遊技領域 5a の大きさを変更したい場合、センターフレーム 2511 を作り直す必要があり、コストが増加する恐れがある。

【1092】

これに対して、本実施形態のセンターフレーム 2700 は、枠の周方向へ複数のフレーム（ここでは、第一フレーム 2701 ～第五フレーム 2705 の五つ）に分割されているため、各フレームを取付ける位置を変更することで遊技領域 5a の大きさを自由に変えることができる。

20

【1093】

具体的には、例えば、遊技領域 5a における第二フレーム 2702 よりも下方の領域を大きくする場合、図 102 (b) に示すように、図 102 (a) の状態よりも第二フレーム 2702 を上方へ移動させた位置に取付ける。これにより、上下方向に対して遊技領域 5a（遊技パネル 1100 の開口部 1112）の拡大縮小に対応することができる。

【1094】

或いは、遊技領域 5a における第二フレーム 2702 よりも左方の領域を小さくする場合、図 102 (c) に示すように、第二フレーム 2702 の第二流入規制部 2702a が、第一フレーム 2701 の第一流入規制部 2701a の左方に位置するように、図 102 (a) の状態よりも第二フレーム 2702 を左方へ移動させた位置に取付ける。これにより、左右方向に対して遊技領域 5a（遊技パネル 1100 の開口部 1112）の拡大縮小に対応することができる。

30

【1095】

更には、図 102 (d) に示すように、第一フレーム 2701 の第一流入規制部 2701a の下端と、第二フレーム 2702 の第二流入規制部 2702a の上端とを、互いに向き合った状態とし、互いに突き合わせて夫々を遊技パネル 1100 に取付けるようにしても良い。これにより、図 102 (a) の状態よりも遊技領域 5a における第二フレーム 2702 の左方及び下方の領域を小さくすることができる。また、この場合、第一流入規制部 2701a と第二流入規制部 2702a とが付き合わされていることで、第一フレーム 2701 と第二フレーム 2702 とが一体であるように見せることができる。

40

【1096】

また、図 102 (e) に示すように、第一フレーム 2701 の第一流入規制部 2701a と、第二フレーム 2702 の第二流入規制部 2702a との間に、隙間 C が形成されるようにしても良い。この際に、隙間 C を遊技球 B の直径よりも小さくすることが望ましい。なお、隙間 C が遊技球 B の直径よりも大きい場合は、隙間 C を遊技球 B が通過しないように、障害釘を植設すれば良い。

【1097】

50

更に、図102(f)に示すように、第二フレーム2702の第二流入規制部2702a側の左右両側にも、第二フランジ部2702bが形成されていない第二非フランジ部2702cを設けるようにしても良い。これにより、第一流入規制部2701aの左右両側に第一非フランジ部2701cを設けていると共に、第二流入規制部2702aの左右両側に第二非フランジ部2702cを設けているため、第一流入規制部2701aと第二流入規制部2702aとを左右方向に対して可及的に接近させることができる。従って、第一フレーム2701に対する第二フレーム2702の配置自由度を高めることができ、設計変更等による様々な大きさの遊技領域5aに対応することができる。つまり、上下方向及び左右方向に対して遊技領域5a(遊技パネル1100の開口部1112)の拡大縮小に対応させ易くすることができる。

10

【1098】

また、図102(g)に示すように、第一フレーム2701において第一流入規制部2701aの下端まで第一フランジ部2701bを設けるようにしても良い。これにより、第一フランジ部2701bの存在により第一流入規制部2701aの剛性を高めることができるため、第一流入規制部2701aに遊技球Bが当接しても破損し難くすることができる。

【1099】

このセンターフレーム2700では、隣接しているフレーム同士の間には余裕部が設けられている。余裕部とは、特に符号は付していないが図102に例示するように、隣接しているフレームの端部同士に対して、相対的に移動できるようにしている部位(フレームの端部の周囲の部位)のことである。この余裕部は、遊技パネル1100の開口部1112が左右方向に拡大縮小する可能性がある場合、左右方向に移動可能とする余裕部が少なくとも二か所必要である。同様に、開口部1112が上下方向に拡大縮小する可能性がある場合、上下方向に移動可能とする余裕部が少なくとも二か所必要である。更に、開口部1112が上下左右方向に拡大縮小する可能性がある場合、少なくとも上下方向は二か所、少なくとも左右方向も二か所、移動可能とする余裕部が必要である。

20

【1100】

具体的には、第二フレーム2702の両端、つまり、第一フレーム2701と第二フレーム2702との間と、第二フレーム2702と第五フレーム2705と、の間の二か所に上下方向への余裕部が設けられている(図99乃至図101を参照)。また、第三フレーム2703の両端、つまり、第一フレーム2701と第三フレーム2703との間と、第三フレーム2703と第四フレーム2704と、の間の二か所に左右方向への余裕部が設けられている。なお、上下方向の余裕部については図102に示しているが、左右方向の余裕部についても同様である。

30

【1101】

ところで、左右方向の余裕部として、例えば、第一フレーム2701と第三フレーム2703との間の部位では、第一フレーム2701の第一流入規制部2701aにおける左右に延出している部位の上面を遊技球Bが転動するため、第一フレーム2701が左方へ移動して取付けられると、第一フレーム2701と第三フレーム2703との間に隙間が形成され、その隙間により遊技球Bの流れが阻害されてしまう恐れがある。このような場合には、余裕部の部位にスペーサを設けたり障害釘を列設したりして、遊技球Bの流れを阻害しないようする。このようなことから、遊技領域5a(遊技パネル1100の開口部1112)を上下方向へ拡大するよりも左右方向へ拡大する方が、遊技球Bの流れ等の理由で難易度が高い。

40

【1102】

このように、本実施形態によれば、センター役物2500Aにおける枠状のセンターフレーム2700を、枠の周方向へ第一フレーム2701や第二フレーム2702等のように複数のフレームに分割しているため、設計変更等により遊技領域5aの大きさを変更したい時に、分割されている第一フレーム2701や第二フレーム2702等のフレームの取付位置を変更することで、センターフレーム2700全体を作り直さなくても簡単に対

50

応することができ、設計自由度の高いパチンコ機 1 を提供することができる。

【1103】

また、本実施形態によれば、センター役物 2500A におけるセンターフレーム 2700 を、第一フレーム 2701 や第二フレーム 2702 等のように複数のフレームに分割しているため、センター役物 2500A のデザインを部分的に変更する場合、変更する部位に該当するフレームのみを変更することで、センター役物 2500A を所望のデザインに簡単に変更することができ、機種変更にかかるコストを抑制させることができると共に、機種変更に対して容易に対応可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

【1104】

また、本実施形態によれば、枠状のセンターフレーム 2700 を、枠の周方向へ第一フレーム 2701 や第二フレーム 2702 等のように複数のフレームに分割していることから、遊技パネルに対する各フレームの取付位置を変更することで、センターフレーム 2700 全体を作り直さなくても遊技領域 5a の大きさを簡単に変更することができるため、パチンコ機 1 にかかるコストを低減させることができる。

【1105】

また、本実施形態によれば、センター役物 2500A における枠状のセンターフレーム 2700 を、枠の周方向へ第一フレーム 2701 や第二フレーム 2702 等のように複数のフレームに分割しているため、センター役物 2500A に設けられている図柄表示器 2518、第二始動口ユニット 2720、アタッカユニット 2730、等において不具合が発生した時に、センターフレーム 2700 全体を遊技パネル 1100 から取外さなくても、不具合が発生したユニットが設けられているフレームのみを取外せば良く、メンテナンス作業にかかる手間を容易なものとすることができる。

【1106】

【11-3b. 連結保持部】

連結保持部 2710 は、枠の周方向へ第一フレーム 2701 や第二フレーム 2702 等のように複数のフレームに分割されているセンターフレーム 2700 の各フレームにおいて、互いに隣接しているフレーム同士を連結するものである。

【1107】

ところで、本実施形態のセンターフレーム 2700 では、上記のように、枠の周方向に対して複数のフレームに分割する構成としていることから、組立てやメンテナンス等における脱着作業の時に、一部のフレームが落下して破損してしまう恐れがある。これに対して、本実施形態では、隣接しているフレーム同士を連結する連結保持部 2710 を設けるようにしている。連結保持部 2710 は、図 99 乃至図 101 に示すように、可撓性を有する線状（紐状）の部材に形成されている。この連結保持部 2710 の長さは、例えば、遊技盤 5 を立てた状態でセンターフレーム 2700 を外した時に、遊技盤 5 の下端までいかない程度の長さが落下保護の観点から望ましい。

【1108】

本実施形態の連結保持部 2710 は、装飾性を有する球鎖を使用している。これにより、連結保持部 2710 が見えても、装飾性を有していることで装飾を兼ねることが可能となるため、遊技盤 5 全体の見栄えが悪くなることはない。

【1109】

連結保持部 2710 は、例えば、第一フレーム 2701 と第二フレーム 2702 との間では、一方の端部が第一フレーム 2701 の第一流入規制部 2701a に対して着脱可能に取付けられており、他方の端部が第二フレーム 2702 の第二流入規制部 2702a に対して着脱可能に取付けられている。この連結保持部 2710 の取付けは、他のフレーム同士の間でも同様である。

【1110】

図 99 乃至図 101 では、第一フレーム 2701 と第二フレーム 2702 との間、第一フレーム 2701 と第三フレーム 2703 との間、及び、第二フレーム 2702 と第五フレーム 2705 との間、を連結保持部 2710 により連結しているものを示しているが、

10

20

30

40

50

第三フレーム 2703 と第四フレーム 2704 との間、第四フレーム 2704 と第五フレーム 2705 との間、も同様の連結保持部 2710 により連結されている。

【1111】

この連結保持部 2710 によれば、センターフレーム 2700 を構成している第一フレーム 2701 や第二フレーム 2702 等の複数のフレームにおいて、隣接しているフレーム同士を連結しているため、着脱作業の時に一つのフレームを取外しても、取外したフレームが作業台や床等に落下することではなく、落下によるフレームの破損を防止することができる。

【1112】

なお、上記の実施形態では、連結保持部 2710 として、装飾を兼ねたものを示したが、これに限定するものではなく、装飾を兼ねていないものとしても良い。この場合は、連結保持部 2710 を、センターフレーム 2700 や装飾体等に隠れて前方から視認し難い部位に設けることが望ましい。

10

【1113】

また、上記の実施形態では、連結保持部 2710 が遊技者から見えるようにしたものを示したが、これに限定するものではなく、通常状態では遊技者から全く見えないようにしても良い。換言すると、連結保持部 2710 をセンターフレーム 2700 における遊技者から見えない部位に設けると、遊技中等の通常状態において遊技者の目に触れることはない。

【1114】

また、上記の実施形態では、全ての隣接しているフレーム同士を連結保持部 2710 により連結しているものを示したが、これに限定するものではなく、メンテナンス等において遊技パネル 1100 から取外す必要のないフレームについては連結保持部 2710 により隣接するフレームに連結していなくても良い。例えば、第一フレーム 2701 及び第二フレーム 2702 には可動物もないためメンテナンスの必要はなく、重量も軽いので落下したとしても破損の恐れもないことから連結させる必要はない。逆に、第三フレーム 2703 ～第五フレーム 2705 には可動物を持ち重量も重いので連結の必要が高まる。従って、第一フレーム 2701 及び第二フレーム 2702 は連結させないことにより簡略化し、第三フレーム 2703 ～第五フレーム 2705 は、他のフレームではなく、遊技盤 5（遊技パネル 1100）の裏の他の丈夫な部材と着脱可能に連結するのが望ましい。

20

30

【1115】

更に、上記の実施形態に対して、連結保持部 2710 を複数（本）設けても良い。この場合、製造時やメンテナンス中等において、障害釘等に連結保持部 2710 が絡まって障害釘を曲げてしまわないために、複数の連結保持部 2710 を束ねることが望ましい。

【1116】

また、連結保持部 2710 を複数設け、それらが遊技盤 5（遊技パネル 1100）の裏の複数の場所に連結されると、センターフレーム 2700 を遊技パネル 1100 に取付けている取付ビスを取外した状態でセンターフレーム 2700（各フレーム）の姿勢を維持することが可能になる。このため製造時やメンテナンス時に、センターフレーム 2700 を支える必要がなく作業性が向上する。

40

【1117】

このように、本実施形態によれば、センターフレーム 2700 を、枠の周方向へ第一フレーム 2701 や第二フレーム 2702 等のように複数のフレームに分割した上で、互いに隣接しているフレーム同士を連結保持部 2710 により連結するようにしているため、組立てやメンテナンス等における着脱作業の時に、遊技パネル 1100 に取付けている取付ビスを取外すことで、一部のフレームが遊技パネル 1100 から外れて落下しようとしても、可撓性を有する紐状の連結保持部 2710 により他のフレームと繋がれていることで、連結保持部 2710 が命綱のように作用して外れたフレームがぶら下がった状態となる。これにより、外れたフレームが、作業台や床等に落下することではなく、当該フレームが破損することはない。

50

【1118】

また、本実施形態によれば、連結保持部2710を第一流入規制部2701aや第二流入規制部2702a等に対して着脱可能に取付けているため、連結保持部2710の取付部分を第一流入規制部2701a等から取外すことで、第一フレーム2701等を単体で遊技パネル1100から取外することができる。

【1119】

更に、本実施形態によれば、可撓性を有する紐状の連結保持部2710により隣接しているフレーム同士を連結しているため、設計変更等により、例えば、第一フレーム2701に対して第二フレーム2702の位置を変更しても、連結保持部2710が変形して追従することで位置の変更に対応することができ、設計自由度の高いパチンコ機1を提供することができる。

10

【1120】

なお、連結保持部2710として、例えば、図102(a)に示すように、第一フレーム2701の第一流入規制部2701aと、第二フレーム2702の第二流入規制部2702aとの間に、隙間Cが形成されるように第一フレーム2701と第二フレーム2702を遊技パネル1100に取付ける場合、第一流入規制部2701aと第二流入規制部2702aとを連結している（繋いでいる）連結保持部2710に、隙間Cを遊技球Bが通過しないようにする規制部としての機能を持たせるようにしても良い。

【1121】

【12. 遊技盤におけるサイドユニットの詳細】

20

次に、上記の遊技盤5に設けられているサイドユニット2200の詳細について説明する。サイドユニット2200は、遊技領域5a内において、始動口ユニット2100の左方で内レール1002に沿うように延出しており、遊技パネル1100に前方から取付けられている。サイドユニット2200は、遊技球Bを常時受入可能に開口している三つの一般入賞口2001と、遊技球Bを常時受入可能に開口している一つのサブアウト口2021と、を備えている。

【1122】

サイドユニット2200は、詳細に図示は省略するが、一般入賞口2001やサブアウト口2021を形成し断面がU字状で前後方向へ短く延出していると共に上方及び後方へ開放されており左右方向へ列設されている複数の球受部と、球受部と同じ長さで前後方向へ短く棒状に延出しており正面視右端の球受部の右方に設けられている棚部2201と、複数の球受部及び棚部の夫々の前端同士を繋いでいる平板状の前板と、正面視左端の球受部及び棚部2201の夫々の後端から夫々左右方向外方へ平板状に延出しているフランジ部と、各球受部の夫々の後端から樋状に後方へ延出している樋部と、を有している。

30

【1123】

また、サイドユニット2200は、フランジ部から後方へ突出している二つの位置決突起と、フランジ部を貫通している二つの取付孔と、を有している。位置決突起は、遊技パネル1100におけるパネル板1110の位置決孔1113（図104を参照）に挿入されることでパネル板1110に対してサイドユニット2200を位置決めするためのものである。取付孔は、フランジ部をパネル板1110の前面に当接させた状態で、前方から取付ビスを挿通させてパネル板1110の取付孔1114（図104を参照）にねじ込んで締め付けることで、サイドユニット2200をパネル板1110の前面に取付けるためのものである。

40

【1124】

サイドユニット2200は、遊技盤5に組立てた状態で、複数の球受部、つまり、三つの一般入賞口2001と一つのサブアウト口2021とが、遊技パネル1100の前面よりも前方に突出している。また、球受部から後方へ延出している樋部は、その後端が遊技パネル1100におけるパネル板1110の板厚内に位置しており、パネル板1110の後面よりも後方へ突出していない。

【1125】

50

このサイドユニット 2200 は、一般入賞口 2001（球受部）に受入れられた遊技球 B を、樋部により遊技パネル 1100 の後方に誘導し、裏ユニット 3000 の裏球誘導ユニット 3100 に受け渡す。そして、裏ユニット 3000 の裏球誘導ユニット 3100 に受け渡された遊技球 B は、一般入賞口センサ 3001 に検知された上で下方へ排出される。一方、サブアウト口 2021 に受入れられた遊技球 B は、上記と同様に、裏ユニット 3000 の裏球誘導ユニット 3100 に受け渡され、下方の循環球経路ユニット 600 のセーフ球受口 600b へ排出される。

【1126】

このサイドユニット 2200 は、断面が U 字状の複数の球受部の夫々の前端と、断面が枠状の棚部 2201 の前端とを、平板状の前板により繋いでいるため、平板状の台板から複数の球受部が前方へ突出しているような従来のサイドユニットと比較して、剛性が高くなっている。従って、リサイクル等によるパチンコ機 1 の分解作業において、サイドユニット 2200 をパネル板 1110 に取付けている取付ビスを取外してサイドユニット 2200 を前方へ引っ張った時に、サイドユニット 2200 の剛性が高められていることでサイドユニット 2200 が撓むことはない。これにより、パネル板 1110 の位置決孔 1113 に対してサイドユニット 2200 の位置決突起が傾くことはなく、遊技パネル 1100（パネル板 1110）からサイドユニット 2200 を簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

【1127】

また、サイドユニット 2200 は、棚部 2201 の前端において前板の一部が、棚部 2201 よりも上方へ突出しているため、パチンコ機 1 の分解作業において、作業者の指を棚部から突出している部位に引っ掛けることで、サイドユニット 2200 を容易に前方へ引っ張ることができ、分解作業の作業性が良い。

【1128】

また、サイドユニット 2200 は、遊技盤 5 に組立てた状態では、平板状の台板により開口部 1112 を前方から塞いでいるため、パネル板 1110 の後側から塵や埃等の異物が開口部 1112 を通してパネル板 1110 の前面側の遊技領域 5a に侵入するのを防止することができる。

【1129】

【12-1. 第二実施形態のサイドユニット】

次に、第二実施形態のサイドユニット 2800 について、主に図 103 乃至図 105 等を参照して詳細に説明する。図 103（a）は第二実施形態のサイドユニットが設けられている遊技盤の要部を示す正面図であり、（b）は（a）を前から見た斜視図である。図 104（a）は図 103 の遊技盤において遊技パネルからサイドユニットを分解して示す分解斜視図であり、（b）は（a）のサイドユニットを分解して前から示す分解斜視図であり、（c）は（b）を後ろから見たサイドユニットの分解斜視図であり、（d）は遊技パネルとサイドユニットとの関係を縦断面で示す説明図である。図 105 は、図 104 のサイドユニットと遊技パネルとの関係を横断面で示す説明図である。

【1130】

本実施形態のサイドユニット 2800 が設けられている遊技盤 5 において、図 78 に示す遊技盤 5 と同じ構成の部位については、同じ符号を付し、詳細な説明は省略する。

【1131】

第二実施形態のサイドユニット 2800 は、遊技者がハンドル 160 を操作することで遊技球 B が打ち込まれる遊技領域 5a 内において、始動口ユニット 2100 の左方で内レール 1002 に沿うように延出しており、遊技パネル 1100 に前方から取付けられている。サイドユニット 2800 は、遊技球 B を常時受入可能に開口している三つの一般入賞口 2001 を備えている。

【1132】

サイドユニット 2800 は、図 104 等 to 示すように、遊技パネル 1100 における障害釘が植設される平板状のパネル板 1110 に前方から取付けられる第一構成部材 281

10

20

30

40

50

1と、第一構成部材2811に後側から取付けられる第二構成部材2812と、から構成されている。本実施形態のサイドユニット2800は、第一構成部材2811の後側に第二構成部材2812が取付けられている。

【1133】

サイドユニット2800の第一構成部材2811は、遊技パネル1100（パネル板1110）の前面に当接可能な平板状の台板2811aと、台板2811aから前方へ突出していると共に上方及び後方が解放されており一般入賞口2001を形成している複数の球受部2811bと、を有している。

【1134】

台板2811aは、前構成部材1000の内レール1002に沿うように延出している。三つの球受部2811bは、互いが左右に離隔して設けられていると共に、右方の球受部2811bほど下方へ位置するように設けられている。左端の球受部2811bは、前端面が下端まで台板2811aと平行に形成されている。残り（中央と右端）の球受部2811bは、前端面が下端へ向かうほど後方へ移動するように傾斜している。

【1135】

また、第一構成部材2811は、台板2811aから後方へ突出している二つの位置決突起2811cと、台板2811aを貫通しており遊技パネル1100に取付けるための複数の（ここでは三つ）の取付孔2811dと、球受部2811b（台板2811a）の後端面に設けられており第二構成部材2812を取付けるための複数の被取付孔（図示は省略）と、を有している。

【1136】

二つの位置決突起2811cは、台板2811aの長手方向へ離隔して設けられている。位置決突起2811cは、遊技パネル1100のパネル板1110に設けられている位置決孔1113に挿入される。本実施形態では、二つの位置決突起2811cは同じ長さである。

【1137】

三つの取付孔2811dは、台板2811aにおける位置決突起2811cの近傍と、台板2811aの左右方向中央付近の上部と、に設けられている。これら取付孔2811dは、前側に皿ザグリが形成されており、パネル板1110の取付孔1114にねじ込まれる皿頭の取付ビス（図示は省略）が前方から挿通される。パネル板1110の前面に取付けた状態では、取付ビスの頭部が台板2811aの前面よりも前方へ突出することはない。

【1138】

被取付孔は、後述する第二構成部材2812の取付孔（図示は省略）に挿通された取付ビスがねじ込まれるものである。

【1139】

第二構成部材2812は、前方へ開放された容器状に形成されており、一般入賞口2001（球受部2811b）に受入れられた遊技球Bを遊技パネル1100（パネル板1110）の面（板面）に沿って流下させる球通路2812aと、球通路2812aの下流端において後方へ向かって開口している通路出口2812bと、第一構成部材2811に取付けられるための複数の取付孔（図示は省略）と、を有している。

【1140】

本実施形態の第二構成部材2812は、図104（d）及び図105に示すように、遊技パネル1100のパネル板1110の開口部1112内に挿入されると共に、奥行きがパネル板1110の板厚内に収まるように形成されている。なお、図104（d）は、左右方向中央の球受部2811bの部位で切断したものである。

【1141】

第二構成部材2812の球通路2812aは、前構成部材1000の内レール1002に沿うと共に、パネル板1110の面に沿って右方へ向かうほど低くなるように形成されている。通路出口2812bは、球通路2812aの下流端である第二構成部材2812

10

20

30

40

50

の右端において後方へ向かって開口している。

【1142】

第二構成部材2812の取付孔は、第一構成部材2811の被取付孔と対応する部位に設けられている。第二構成部材2812の取付孔に対して、取付ビスを後方から挿通させて第一構成部材2811の被取付孔にねじ込むことにより、第一構成部材2811に後側から第二構成部材2812が取付けられる。

【1143】

本実施形態のサイドユニット2800は、図105に示すように、一般入賞口2001（球受部2811b）と連通している支流部2801（図105において薄い網掛けで示す部位）と、支流部2801と合流しており遊技パネル1100におけるパネル板1110の面（板面）に沿って延出している本流部2802（図105において濃い網掛けで示す部位）と、を有している。球通路2812aは、複数の支流部2801と、本流部2802と、で構成されている。

10

【1144】

支流部2801は、パネル板1110の前面よりも前方の部位から、パネル板1110の前面よりも後方で本流部2802の上方の（パネル板1110の板厚の）部位まで、後方へ延出している。

【1145】

本流部2802は、遊技パネル1100のパネル板1110の板面に沿うと共に、右方へ低くなるように台板2811aの左端付近から右端付近まで延出している。本流部2802の長さは、遊技球Bの直径の2倍以上（本実施形態では、8～10倍）である。

20

【1146】

本実施形態のサイドユニット2800は、第一構成部材2811の後方に第二構成部材2812を位置させ、第二構成部材2812の後方から取付ビスを第二構成部材2812の取付孔を通して第一構成部材2811の被取付孔にねじ込むことで、組立てられる。これにより、第一構成部材2811に後側から第二構成部材2812が取付けられたサイドユニット2800が構築される。

【1147】

第二構成部材2812の球通路2812aは、図示するように、前方へ開放されているが、サイドユニット2800に構築するために、前側に第一構成部材2811が取付けられると、球通路2812aの前端側が第一構成部材2811の台板2811aにより閉鎖された状態となり、球通路2812aから遊技球Bが前方へ零れることはない。つまり、第一構成部材2811と第二構成部材2812とで球通路2812aを構成しておける。換言すると、第一構成部材2811と第二構成部材2812との間に球通路2812aが設けられている。

30

【1148】

このサイドユニット2800は、遊技パネル1100におけるパネル板1110の前方から、第一構成部材2811の台板2811aがパネル板1110を貫通している開口部1112を閉鎖するように、台板2811aをパネル板1110の前面に当接させる。この際に、第一構成部材2811の二つの位置決突起2811cを、パネル板1110の位置決孔1113に挿入させる。この状態では、第一構成部材2811の取付孔2811dが、パネル板1110の取付孔1114と一致している。

40

【1149】

そして、前方から第一構成部材2811の取付孔2811dを通して取付ビスをパネル板1110の取付孔1114にねじ込んで締め付けることにより、サイドユニット2800がパネル板1110の前面に取付けられる。この際に、第一構成部材2811の取付孔2811dを、位置決突起2811cの近傍に設けているため、取付孔2811dを介して取付ビスを遊技パネル1100におけるパネル板1110の取付孔1114にねじ込むことで、位置決突起2811cをパネル板1110側へ強く押し付けて位置決孔1113へ確実に挿入させることができ、位置決突起2811cの不完全挿入による浮き上がりを

50

防止することができる。

【1150】

サイドユニット2800をパネル板1110の前面に取付けた状態（遊技盤5を組立てた状態）では、第二構成部材2812がパネル板1110の開口部1112内でパネル板1110の板厚内に位置しており、パネル板1110の後面よりも前方に位置している。換言すると、遊技盤5に組立てた状態では、サイドユニット2800がパネル板1110の後面よりも後方へ突出しておらず、パネル板1110の後方のスペースを広く確保することが可能である。

【1151】

本実施形態では、サイドユニット2800及びパネル板1110が透明な合成樹脂により形成されており、サイドユニット2800等を通して前方からパネル板1110の後面に設けられている演出ユニットの装飾を視認することができる。ここでは、サイドユニット2800の後方に、遊技の進行に応じて昇降可能な裏下可動装飾体3510を有する裏下演出ユニット3500が設けられている。この裏下可動装飾体3510は、全体のほとんどがセンター役物2500の枠内よりも下方に位置している待機位置と、待機位置から上昇してセンター役物2500の枠内に位置している出願位置と、の間で昇降可能に設けられている。そして、裏下可動装飾体3510が下降した待機位置の状態では、透明なサイドユニット2800及びパネル板1110を通して、前方から視認することができる。

10

【1152】

サイドユニット2800では、一般入賞口2001に遊技球Bが受入れられると、一般入賞口2001を形成している球受部2811bによりパネル板1110の前面よりも後方の球通路2812aへ誘導され、球通路2812aによりパネル板1110の面に沿って流下した後に、通路出口2812bから後方に設けられている裏ユニット3000の裏球誘導ユニット3100に受け渡される。裏球誘導ユニット3100に受け渡された遊技球Bは、一般入賞口センサ3001に検知された後に、下方へ排出される。

20

【1153】

本実施形態では、詳細な図示は省略するが、第二構成部材2812の通路出口2812bが、待機位置の裏下可動装飾体3510よりも下方に設けられている。つまり、一般入賞口2001（球受部2811b）に受入れられた遊技球Bを検知する一般入賞口センサ3001が待機位置の裏下可動装飾体3510よりも下方に設けられている。従って、サイドユニット2800や一般入賞口センサ3001等が裏下可動装飾体3510の邪魔になることはない。

30

【1154】

また、本実施形態では、サイドユニット2800には、一般入賞口センサ3001は設けず、裏ユニット3000（裏球誘導ユニット3100）に一般入賞口センサ3001を設けている。つまり、サイドユニット2800を無配線構造にしている。このように、遊技パネル1100におけるパネル板1110の前側から取付けられる各種ユニットに対して、配線をともなう球センサや磁気センサ等の各種センサのような電子部品を、裏ユニット3000に設けることで、パネル板1110に取付けている取付ビスを外して当該ユニットを前方へ引っ張った時に、パネル板1110の開口部1112を通して当該ユニットが配線で繋がれた状態となることで、配線を切断したりコネクタから抜いたりする必要はなく、配線を気にすることなく当該ユニットをパネル板1110から前方へ取外すことができ、分解作業を効率良く行うことができる。

40

【1155】

本実施形態のサイドユニット2800によれば、第一構成部材2811に平板状の台板2811aを設けているため、台板2811aを貫通している取付孔2811dを介して取付ビスを遊技パネル1100におけるパネル板1110の取付孔1114にねじ込んで第一構成部材2811をパネル板1110の前面に取付けることで、台板2811aによりパネル板1110の開口部1112を前側から塞ぐことができ、前側（遊技者側）から開口部1112を通してパネル板1110（遊技パネル1100）の後方を隠すことが可

50

能となり、パチンコ機 1（遊技盤 5）の見栄えを良くすることができる。一方、第二構成部材 2812 に、パネル板 1110 の面に沿って遊技球 B を流下させる球通路 2812a を設けていることから、当該球通路 2812a の部位の断面がコ字状となっているため、球通路 2812a の存在により第二構成部材 2812 の剛性を高めることができる。そして、台板 2811a を平板状としていることから第一構成部材 2811 の剛性が低くなる可能性があるが、球通路 2812a により剛性が高められている第二構成部材 2812 を、その取付孔を介して取付ビスにより第一構成部材 2811 の後側から取付けてサイドユニット 2800 を形成しているため、サイドユニット 2800 の剛性を従来のサイドユニットよりも高めることができる。従って、リサイクル等によるパチンコ機 1 の分解作業において、第一構成部材 2811 の取付孔 2811d を介して遊技パネル 1100 のパネル板 1110 にねじ込まれている取付ビスを取外してサイドユニット 2800 を前方へ引っ張った時に、サイドユニット 2800 の剛性が高められていることでサイドユニット 2800 が撓むことはないため、パネル板 1110 の位置決孔 1113 に対してサイドユニット 2800（第一構成部材 2811）の位置決突起 2811c が傾くことはなく、遊技パネル 1100（パネル板 1110）からサイドユニット 2800 を簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

10

【1156】

ところで、第一構成部材 2811 における二つの位置決突起 2811c を、第一構成部材 2811 の長手方向へ離隔するように設けているため、分解作業の際に第一構成部材 2811 を前方へ引っ張ると、第一構成部材 2811 の中央が前方へ移動するように湾曲状に撓むこととなり、その撓みにより長手方向へ離隔している位置決突起 2811c の先端同士が互いに接近するように夫々の位置決突起 2811c が傾こうとする力が作用し、遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の位置決孔 1113 から位置決突起 2811c が抜けなくなる恐れがある。しかしながら、本実施形態では、上述したように、第一構成部材 2811 の後側から第二構成部材 2812 を取付けてサイドユニット 2800 を形成しており、当該サイドユニット 2800 の剛性が高められているため、サイドユニット 2800 を前方へ引っ張っても、サイドユニット 2800 が撓んで長手方向へ離隔している位置決突起 2811c が傾くことはなく、遊技パネル 1100 のパネル板 1110 からサイドユニット 2800 を簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

20

30

【1157】

更に、複数の球受部 2811b を遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の前面よりも前方へ突出させているため、パチンコ機 1 の分解作業において、パネル板 1110 から取外すためにサイドユニット 2800 を前方へ引っ張る際に、球受部 2811b を掴まんで引っ張ることができ、サイドユニット 2800 の取外作業をし易くすることができる。

【1158】

また、第一構成部材 2811 の台板 2811a により、遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の開口部 1112 を前方から塞いでいるため、パネル板 1110 の後側から塵や埃等の異物が開口部 1112 を通してパネル板 1110 の前面側の遊技領域 5a に侵入するのを防止することができる。

40

【1159】

また、第二構成部材 2812 を、図示しない取付孔を介して取付ビスにより第一構成部材 2811 の後側から取付けているため、前方から第二構成部材 2812 を取付けている取付ビスを見え難くすることができ、パチンコ機 1（遊技盤 5）の見栄えを良くすることができる。

【1160】

また、第一構成部材 2811 と第二構成部材 2812 との間に球受部 2811b（一般入賞口 2001）に入球した遊技球 B を遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の面に沿って流下させる球通路 2812a を、パネル板 1110 の開口部 1112 内に突出

50

するように設けているため、従来のサイドユニットのように一般入賞口 2001 に入球した遊技球 B を遊技パネル 1100 の後面よりも後方へ誘導し遊技パネル 1100 の後面よりも後方において球通路を設けて下方へ流下させる場合と比較して、遊技パネル 1100 (パネル板 1110) の板厚を有効利用することができ、パネル板 1110 の後方の空スペースを確保し易くすることができる。従って、当該空スペースに裏下演出ユニット 3500 (裏下可動装飾体 3510) のような演出装置を設けることが可能となり、より遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機 1 を提供することができる。

【1161】

更に、第一構成部材 2811 における二つの位置決突起 2811c を、第一構成部材 2811 の長手方向へ離隔するように設けているため、サイドユニット 2800 を遊技パネル 1100 のパネル板 1110 に取付けた時に、サイドユニット 2800 がパネル板 1110 の面に沿って回転することはなく、サイドユニット 2800 を遊技パネル 1100 の所望の位置に確実に位置決めすることができる。

【1162】

なお、上記の実施形態では、遊技パネル 1100 として透明樹脂製のパネル板 1110 を備えているものを示したが、これに限定するものではなく、木製の遊技パネル 1100 としても良い。これにより、遊技パネル 1100 を木製とすることで、樹脂製のものと比較して板厚が厚くなるため、遊技パネル 1100 の板厚内をより有効利用し易くすることができる。

【1163】

また、上記のサイドユニット 2800 では、夫々の球受部 2812c と連通している複数の支流部 2801 と、複数の支流部 2801 が合流する本流部 2802 と、から構成されている球通路 2812a を、有しているものを示したが、これに限定するものではなく、各球受部 2811b ごとに球通路 2812a が独立しているものとしても良い。

【1164】

更に、上記のサイドユニット 2800 では、球受部 2811b に受入れられた遊技球 B を検知する球センサを設けていないものを示したが、これに限定するものではなく、球センサを備えるようにしても良い。サイドユニット 2800 に球センサを備える場合は、球センサをパネル板 1110 の板厚内に設けたり、球センサを後方の演出装置 (裏下演出ユニット 3500) よりも下方に設けたり、することが望ましい。

【1165】

また、上記のサイドユニット 2800 では、後側に LED 基板を設けていないものを示したが、これに限定するものではなく、発光装飾させるための LED を備えるようにしても良い。サイドユニット 2800 に LED 基板を備える場合、LED 基板を後方から覆うと共に前端面がサイドユニット 2800 (第二構成部材 2812) の後面に当接するユニットカバーを設けると共に、ユニットカバーとサイドユニットとが互いに接触する接触面部に、互いに接触していない非接触面部を設けることが望ましい。これにより、LED 基板の LED によりサイドユニット 2800 を発光装飾させることができると共に、非接触面部を通して LED からの熱を外部へ放熱させることができる。

【1166】

【12-2. サイドユニットの変形例】

続いて、上記実施形態のサイドユニット 2800 の様々な変形例について、詳細に説明する。

【1167】

【12-2a. サイドユニットの変形例 1】

次に、上記の図 103 等を示すサイドユニット 2800 とは異なる形態のサイドユニット 2800A について、主に図 106 等を参照して説明する。図 106 は、図 103 のサイドユニットとは異なる形態のサイドユニットを遊技パネルと共に縦断面で示す説明図である。ここでは、上記のサイドユニット 2800 と同じ構成については同じ符号を付して説明する。

10

20

30

40

50

【1168】

サイドユニット2800Aは、遊技者がハンドル160を操作することで遊技球Bが打ち込まれる遊技領域5a内において、始動口ユニット2100の左方で内レール1002に沿うように延出しており、遊技球Bを常時受入可能に開口している複数（2つ～4つ）の一般入賞口2001を備えている。

【1169】

サイドユニット2800Aは、遊技パネル1100における障害釘が植設される平板状のパネル板1110に前方から取付けられる第一構成部材2811と、第一構成部材2811の後側に設けられている第二構成部材2813と、から構成されている。

【1170】

サイドユニット2800Aの第一構成部材2811は、遊技パネル1100（パネル板1110）の前面に当接可能な平板状の台板2811aと、台板2811aから前方へ突出していると共に上方及び後方が解放されており一般入賞口2001を形成している複数の球受部2811bと、を有している。また、第一構成部材2811は、台板2811aから後方へ突出している複数の位置決突起2811cと、台板2811aを貫通しており遊技パネル1100に取付けるための複数の取付孔2811dと、を有している（図104を参照）。

【1171】

台板2811aは、前構成部材1000の内レール1002に沿うように延出している。複数の位置決突起2811cは、台板2811aの長手方向へ離隔して設けられている。位置決突起2811cは、遊技パネル1100のパネル板1110に設けられている位置決孔1113に挿入される。本実施形態では、各位置決突起2811cは同じ長さである。複数の取付孔2811dは、台板2811aにおける位置決突起2811cの近傍と、台板2811aの左右方向中央付近の上部と、に設けられている。これら取付孔2811dは、前側に皿ザグリが形成されており、パネル板1110の取付孔1114にねじ込まれる皿頭の取付ビス（図示は省略）が前方から挿通される。パネル板1110の前面に取付けた状態では、取付ビスの頭部が台板2811aの前面よりも前方へ突出することはない。

【1172】

なお、本実施形態では、第一構成部材2811における台板2811aの前面と球受部2811bの前面に、透光性を有する装飾シール2803が貼り付けられている。

【1173】

サイドユニット2800Aの第二構成部材2813は、第一構成部材2811の球受部2811b（一般入賞口2001）入球口に入球した遊技球Bが、遊技パネル1100におけるパネル板1110の板厚内にかかるようにパネル板1110を貫通している開口部1112内においてパネル板1110の板面に沿って流下可能な球通路2813aと、球通路2813aを流通している遊技球Bを検知する球センサ2813bと、を有している。

【1174】

第二構成部材2813は、一つの部材により構成されていても良いし、複数の部材を組み合わせて構成されていても良い。

【1175】

この球通路2813aは、図示するように、開口部1112の下端付近に置いて後方へ屈曲した後に、パネル板1110の後面に沿うように下方へ屈曲して、下流端が開口部1112よりも下方へ延出している。換言すると、球通路2813aは、後方に設けられている裏下演出ユニット3500（裏下可動装飾体3510）よりも下方の部位で、後方へ屈曲している。これにより、裏下演出ユニット3500の配置スペースを十分に確保することができ、裏下可動装飾体3510の可動範囲（昇降範囲）を広くしたり、裏下可動装飾体3510を大きくしたりすることができる。

【1176】

10

20

30

40

50

球センサ 2813b は、球通路 2813a におけるパネル板 1110 の後面に沿って延出している部位に設けられている。つまり、球センサ 2813b は、球通路 2813a における後方に設けられている裏下演出ユニット 3500（裏下可動装飾体 3510）よりも下方の部位に設けられており、裏下可動装飾体 3510 の妨げになることはない。

【1177】

サイドユニット 2800A の第一構成部材 2811 は、遊技パネル 1100 のパネル板 1110 の前方から、台板 2811a がパネル板 1110 における対応する開口部 1112 を閉鎖するように、台板 2811a をパネル板 1110 の前面に当接させていると共に、台板 2811a から後方へ突出している複数の位置決突起 2811c をパネル板 1110 の位置決孔 1113 に挿入させている状態で、取付孔 2811d を介して取付ビスをパネル板 1110 の取付孔 1114 にねじ込んで締め付けることにより、パネル板 1110 の前面に取付けられる。

10

【1178】

一方、サイドユニット 2800A の第二構成部材 2813 は、裏ユニット 3000 の裏箱 3010 に取付けられる。第二構成部材 2813 を裏ユニット 3000 に取付けた状態では、図示は省略するが、球通路 2813a の一部（パネル板 1110 の開口部 1112 内に收容される部位）が、裏箱 3010 よりも前方へ突出している。

【1179】

そして、遊技パネル 1100 の後側に裏ユニット 3000 を取付けると、第二構成部材 2813 における裏箱 3010 よりも前方へ突出している部位が、遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の開口部 1112 内に後方から挿入された状態となり、当該部位が第一構成部材 2811 の後側に位置してサイドユニット 2800A が構築される。

20

【1180】

このサイドユニット 2800A は、遊技盤 5 に組立てた状態で、第二構成部材 2813 の球通路 2813a におけるパネル板 1110 の開口部 1112 内にかかっている部位の後面が、パネル板 1110 の後面から後方へ突出している。この突出量 TL は、遊技球 B の直径 D の $1/2$ 以下としている。

【1181】

ところで、遊技パネル 1100 を射出成形により形成する場合、障害釘が植設される遊技領域 5a の部位の厚さが、遊技パネル 1100（パネル板 1110）を木製の合板としてたり樹脂板を切削加工したりする場合よりも薄くなり易いため、第二構成部材 2813 の球通路 2813a におけるパネル板 1110 の面と沿っている部位が、パネル板 1110 の板厚内に収まり切れずに、パネル板 1110 の後面よりも後方へ突出してしまう恐れがある。そして、第二構成部材 2813 におけるパネル板 1110 の後面よりも後方への突出量が大きいと、後方のスペースを十分に確保することができなくなる。これに対して、本実施形態では、第二構成部材 2813 における球通路 2813a の部位のパネル板 1110 の後面からの突出量 TL を、遊技球 B の直径 D の $1/2$ 以下としているため、後方のスペースを十分に確保することができ、所望の大きさの裏下演出ユニット 3500（裏下可動装飾体 3510）を設けることができる。

30

【1182】

サイドユニット 2800A では、一般入賞口 2001 に遊技球 B が受入れられると、一般入賞口 2001 を形成している第一構成部材 2811 の球受部 2811b によりパネル板 1110 の前面よりも後方の球通路 2813a へ誘導され、第二構成部材 2813 の球通路 2813a に受け渡される。そして、第二構成部材 2813 の球通路 2813a に受け渡された遊技球 B は、まず、パネル板 1110 の板厚内にかかるようにパネル板 1110 の面に沿って流下し、開口部 1112 の下端付近において、パネル板 1110 の後面よりも後方へ流通した上で、パネル板 1110 の後面に沿って下方へ流下する。その後、遊技球 B は、球センサ 2813b により検知された後に、図示しない出口から下方へ排出される。

40

【1183】

50

本実施形態のサイドユニット２８００Ａによれば、上記のサイドユニット２８００と同様の作用効果を奏することができる。

【１１８４】

また、サイドユニット２８００Ａによれば、球センサ２８１３ｂが設けられている第二構成部材２８１３を、遊技パネル１１００（パネル板１１１０）の後方に設けられている裏ユニット３０００に取付けているため、パネル板１１１０に取付けられる第一構成部材２８１１には球センサ２８１３ｂを設けていない。従って、球センサ２８１３ｂのような電子部品を裏ユニット３０００に纏めるようにしており、遊技パネル１１００側から球センサ２８１３ｂからの配線を延出させていないため、遊技盤５の製造において、遊技パネル１１００と裏ユニット３０００とを組立てる際に、球センサ２８１３ｂからの配線が障

10

【１１８５】

また、サイドユニット２８００Ａによれば、遊技盤５に組立てることで、第一構成部材２８１１の台板２８１１ａにより、遊技パネル１１００におけるパネル板１１１０の開口部１１１２を前方から塞いでいるため、パネル板１１１０の後側から塵や埃等の異物が開口部１１１２を通してパネル板１１１０の前面側の遊技領域５ａに侵入するのを防止することができる。

【１１８６】

なお、サイドユニット２８００Ａは、各球受部２８１１ｂごとに独立した球通路２８１３ａを設けるようにしても良いし、サイドユニット２８００の球通路２８１２ａと同様に、球受部２８１１ｂの下流に一つの球通路２８１３ａを設けて、各球受部２８１１ｂに入球した遊技球Ｂを合流させるようにしても良い。

20

【１１８７】

また、上記のサイドユニット２８００Ａでは、第二構成部材２８１３を裏ユニット３０００に取付けるものを示したが、これに限定するものではなく、第二構成部材２８１３を第一構成部材２８１１の後側に取付けられるものとしても良い。

【１１８８】

また、上記の実施形態では、遊技パネル１１００として透明樹脂製のパネル板１１１０を備えているものを示したが、これに限定するものではなく、木製の遊技パネル１１００としても良い。これにより、遊技パネル１１００を木製とすることで、樹脂製のものと比較して板厚が厚くなるため、遊技パネル１１００の板厚内をより有効利用し易くすることができる。

30

【１１８９】

【１２－２ｂ．サイドユニットの変形例２】

次に、上記のサイドユニット２８００やサイドユニット２８００Ａとは異なる形態のサイドユニット２８００Ｂについて、主に図１０７を参照して説明する。図１０７（ａ）は図１０５に示すサイドユニットとは異なる形態のサイドユニットを遊技パネル共に縦断面で示す説明図であり、（ｂ）は（ａ）におけるサイドユニットのＬＥＤ基板と基板カバーとの要部を斜視図で示す説明図である。ここでは、上記のサイドユニット２８００と同じ構成については同じ符号を付して説明する。

40

【１１９０】

サイドユニット２８００Ｂは、遊技者がハンドル１６０を操作することで遊技球Ｂが打ち込まれる遊技領域５ａ内において、始動口ユニット２１００の左方で内レール１００２に沿うように延出しており、遊技球Ｂを常時受入可能に開口している複数（２つ～４つ）の一般入賞口２００１を備えている。

【１１９１】

サイドユニット２８００Ｂは、遊技パネル１１００における障害釘が植設される平板状のパネル板１１１０に前方から取付けられるユニット本体２８１０と、ユニット本体２８１０の後側から取付けられるユニットカバー２８２０と、ユニット本体２８１０とユニッ

50

トカバー 2820 との間に設けられ複数の LED 2825a が実装されている LED 基板 2825 と、を備えている。サイドユニット 2800B のユニット本体 2810 とユニットカバー 2820 は、透明な合成樹脂により形成されている。

【1192】

また、サイドユニット 2800B は、ユニット本体 2810 とユニットカバー 2820 とが互いに接している接触面部 2830 と、接触面部 2830 の一部に設けられており互いに接触していない非接触面部 2831 と、を有している。

【1193】

サイドユニット 2800B のユニット本体 2810 は、遊技パネル 1100 における障害釘が植設される平板状のパネル板 1110 に前方から取付けられる第一構成部材 2811 と、第一構成部材 2811 に後側から取付けられる第二構成部材 2812 と、ユニットカバー 2820 の外周縁に沿うように後方へ枠状に突出しており後端面がユニットカバー 2820 の前端面に当接する支持枠部 2814 と、を有している。本実施形態では、第一構成部材 2811 の後側に第二構成部材 2812 が取付けられている。また、本実施形態では、支持枠部 2814 が第二構成部材 2812 の後面から突出している。

【1194】

ユニット本体 2810 の第一構成部材 2811 は、遊技パネル 1100（パネル板 1110）の前面に当接可能な平板状の台板 2811a と、台板 2811a から前方へ突出していると共に上方及び後方が解放されており一般入賞口 2001 を形成している複数の球受部 2811b と、を有している。また、第一構成部材 2811 は、台板 2811a から後方へ突出している複数の位置決突起 2811c と、台板 2811a を貫通しており遊技パネル 1100 に取付けるための複数の取付孔 2811d と、台板 2811a の後端面に設けられており第二構成部材 2812 を取付けるための複数の被取付孔（図示は省略）と、を有している（図 104 を参照）。

【1195】

台板 2811a は、前構成部材 1000 の内レール 1002 に沿うように延出している。複数の位置決突起 2811c は、台板 2811a の長手方向へ離隔して設けられている。位置決突起 2811c は、遊技パネル 1100 のパネル板 1110 に設けられている位置決孔 1113 に挿入される。本実施形態では、各位置決突起 2811c は同じ長さである。複数の取付孔 2811d は、台板 2811a における位置決突起 2811c の近傍と、台板 2811a の左右方向中央付近の上部と、に設けられている。これら取付孔 2811d は、前側に皿ザグりが形成されており、パネル板 1110 の取付孔 1114 にねじ込まれる皿頭の取付ビス（図示は省略）が前方から挿通される。パネル板 1110 の前面に取付けた状態では、取付ビスの頭部が台板 2811a の前面よりも前方へ突出することはない。

【1196】

なお、本実施形態では、第一構成部材 2811 における台板 2811a の前面と球受部 2811b の前面に、透光性を有する装飾シール 2803 が貼り付けられている。

【1197】

第二構成部材 2812 は、前方へ開放された容器状に形成されており、一般入賞口 2001（球受部 2811b）に受入れられた遊技球 B を遊技パネル 1100（パネル板 1110）の面（板面）に沿って流下させる球通路 2812a と、球通路 2812a の下流端において後方へ向かって開口している通路出口（図示は省略）と、第一構成部材 2811 に取付けられるための複数の取付孔（図示は省略）と、後面に設けられておりユニットカバー 2820 を取付けるための被取付孔（図示は省略）と、を有している。

【1198】

この第二構成部材 2812 には、後端がユニットカバー 2820 の前端と当接する支持枠部 2814 が後側に設けられている。換言すると、第二構成部材 2812 は、ユニットカバー 2820 の外周縁に沿うように後方へ枠状に突出しており後端面がユニットカバー 2820 の前端面に当接する支持枠部 2814 を、有している。支持枠部 2814 の後端

面は、サイドユニット 2800B に組立てることでユニットカバー 2820 における後述する周壁部 2820b の前端面に当接する。つまり、支持枠部 2814 の後端面と、周壁部 2820b の前端面とが、接触面部 2830 を構成している。

【1199】

第二構成部材 2812 の支持枠部 2814（接触面部 2830）は、球通路 2812a の出口である図示しない通路出口よりも上方に設けられている。換言すると、第二構成部材 2812 の通路出口は、支持枠部 2814（接触面部 2830）よりも下方の部位に設けられている。

【1200】

ユニット本体 2810 は、第一構成部材 2811 の後方に第二構成部材 2812 を位置させ、第二構成部材 2812 の後方から取付ビスを第二構成部材 2812 の取付孔を通して第一構成部材 2811 の被取付孔にねじ込むことで、組立てられる。これにより、第一構成部材 2811 に後側から第二構成部材 2812 が取付けられたユニット本体 2810 が構築される。

【1201】

本実施形態の第二構成部材 2812 は、図 107 に示すように、遊技パネル 1100 のパネル板 1110 の開口部 1112 内に挿入されると共に、奥行きがパネル板 1110 の板厚内に収まるように形成されている。

【1202】

サイドユニット 2800B のユニットカバー 2820 は、前方へ開放された浅い容器状に形成されており、内部に LED 基板 2825 が收容される。このユニットカバー 2820 は、図 107 に示すように、平板状のカバー部 2820a と、カバー部 2820a の外周縁から前方へ突出している枠状の周壁部 2820b と、周壁部 2820b の一部において前端から凹んでいる切欠部 2820c と、を有している。なお、カバー部 2820a に、通気用の複数のスリットを設けても良い。

【1203】

また、ユニットカバー 2820 は、カバー部 2820a の前面から周壁部 2820b よりも短く前方へ突出しており LED 基板 2825 を取付けるための複数のボス部 2820d と、カバー部 2820a を貫通しておりユニット本体 2810 に取付けるための取付ビスが挿通される複数の取付孔（図示は省略）と、を有している。

【1204】

ユニットカバー 2820 のカバー部 2820a は、LED 基板 2825 を後方から覆う大きさに形成されている。周壁部 2820b は、外形がユニット本体 2810 における支持枠部 2814 の外形と同じである。周壁部 2820b の前端面は、サイドユニット 2800B に組立てることで、ユニット本体 2810 における支持枠部 2814 の後端面に当接する。つまり、支持枠部 2814 の後端面と、周壁部 2820b の前端面とが、接触面部 2830 を構成している。

【1205】

切欠部 2820c は、周壁部 2820b のにおける上辺側と下辺側とに設けられている。切欠部 2820c は、サイドユニット 2800B に組立てることで、周壁部 2820b の前端面とユニット本体 2810 における支持枠部 2814 の前端面との間に隙間を形成することができる。つまり、切欠部 2820c により、支持枠部 2814 の後端面と周壁部 2820b の前端面とで構成している接触面部 2830 の一部に、互いに接触していない非接触面部 2831 を形成している。この切欠部 2820c により、容器状のユニットカバー 2820 の内部を通気させることができ、内部に取付けられた LED 基板 2825 からの熱を外部へ放熱することができ、ユニットカバー 2820 に熱が籠ることはない。

【1206】

サイドユニット 2800B の LED 基板 2825 は、後面をユニットカバー 2820 におけるボス部 2820d の前端に当接させた状態で、ユニットカバー 2820 の内部に取付けられる。LED 基板 2825 に実装されている複数の LED 2825a は、フルカラ

10

20

30

40

50

ーLEDであり、サイドユニット2800Bに組立てることで、サイドユニット2800Bを様々な発光色で発光装飾させることができる。

【1207】

このサイドユニット2800Bは、ユニットカバー2820の内部のボス部2820dに、LED基板2825を取付けた状態で、ユニットカバー2820の周壁部2820bの前端面を、ユニット本体2810における支持枠部2814の後端面に当接（接触）させ、ユニットカバー2820の後方からユニットカバー2820の取付孔を介して取付ビスをユニット本体2810の第二構成部材2812の被取付孔にねじ込んで締め付けることにより、組立てることができる。

【1208】

サイドユニット2800Bの遊技パネル1100への取付けは、まず、遊技パネル1100におけるパネル板1110の前方から、第一構成部材2811の台板2811aがパネル板1110を貫通している開口部1112を閉鎖するように、台板2811aをパネル板1110の前面に当接させる。この際に、第一構成部材2811の二つの位置決突起2811cを、パネル板1110の位置決孔1113に挿入させる。この状態では、第一構成部材2811の取付孔2811dが、パネル板1110の取付孔1114と一致している。

【1209】

そして、前方から第一構成部材2811の取付孔2811dを通して取付ビスをパネル板1110の取付孔1114にねじ込んで締め付けることにより、サイドユニット2800Bがパネル板1110の前面に取付けられる。この際に、第一構成部材2811の取付孔2811dを、位置決突起2811cの近傍に設けているため、取付孔2811dを介して取付ビスを遊技パネル1100におけるパネル板1110の取付孔1114にねじ込むことで、位置決突起2811cをパネル板1110側へ強く押し付けて位置決孔1113へ確実に挿入させることができ、位置決突起2811cの不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

【1210】

サイドユニット2800Bでは、ユニット本体2810の第二構成部材2812に、パネル板1110の面に沿って遊技球Bを流下させる球通路2812aを設けている。第二構成部材2812における球通路2812aの部位の断面は、コ字状となっているため、球通路2812aの存在により第二構成部材2812の剛性を高めることができる。そして、平板状の台板2811aを有することで剛性が低くなっている可能性がある第一構成部材2811に、球通路2812aにより剛性が高められている第二構成部材2812を、第一構成部材2811の後側から取付けてサイドユニット2800Bを形成しているため、サイドユニット2800Bの剛性を従来のサイドユニットよりも高めることができる。従って、リサイクル等によるパチンコ機1の分解作業において、サイドユニット2800Bをパネル板1110に取付けている取付ビスを取外してサイドユニット2800Bを前方へ引っ張った時に、サイドユニット2800Bの剛性が高められているため、サイドユニット2800Bが撓むことはない。これにより、パネル板1110の位置決孔1113に対してサイドユニット2800B（第一構成部材2811）の位置決突起2811cが傾くことはなく、遊技パネル1100（パネル板1110）からサイドユニット2800Bを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能なパチンコ機1を提供することができる。

【1211】

サイドユニット2800Bをパネル板1110の前面に取付けた状態（遊技盤5を組立てた状態）では、ユニット本体2810の第二構成部材2812がパネル板1110の開口部1112内でパネル板1110の板厚内に位置しており、パネル板1110の後面よりも前方に位置している。

【1212】

また、本実施形態のサイドユニット2800Bは、遊技盤5に組立てた状態で、ユニッ

10

20

30

40

50

トカバー 2820 がパネル板 1110 の後面よりも後方へ突出していると共に、ユニットカバー 2820 の切欠部 2820c (非接触面部 2831) の一部がパネル板 1110 の後面よりも後方へ突出している。この際に、切欠部 2820c (非接触面部 2831) を上下に設けているため、上側の切欠部 2820c により LED 基板 2825 からの熱を上方へ排出させつつ、下側の切欠部 2820c から外部の空気を内部へ取り込むことができる。また、遊技盤 5 に組立てた状態では、サイドユニット 2800B のユニット本体 2810 におけるパネル板 1110 の開口部 1112 内に挿入されている部位の外周、つまり、第二構成部材 2812 の外周と、開口部 1112 の内周との間には、隙間が設けられている。これらにより、LED 基板 2825 からの熱を、切欠部 2820c (非接触面部 2831) を通して外部へ放出し易くなり、効率良く放熱することができる。

10

【1213】

また、本実施形態のサイドユニット 2800B は、LED 基板 2825 をユニットカバー 2820 に取付けた状態では、LED 基板 2825 が切欠部 2820c (非接触面部 2831) よりも後方に位置している。換言すると、平面視において、LED 基板 2825 が切欠部 2820c (非接触面部 2831) と重ならないように設けられている。これにより、切欠部 2820c を通してユニットカバー 2820 内に塵や埃が侵入しても、LED 基板 2825 にかかり難くすることができ、塵や埃の影響を極力防ぐことができる。また、ユニットカバー 2820 の下辺側にも切欠部 2820c を設けているため、上側の切欠部 2820c から侵入した塵や埃を下側の切欠部 2820c から下方へ排出させることができる。

20

【1214】

また、本実施形態のサイドユニット 2800B は、遊技盤 5 に組立てることで、第一構成部材 2811 の台板 2811a により遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の開口部 1112 を前方から塞いでいるため、パネル板 1110 の後側から塵や埃等の異物が開口部 1112 を通してパネル板 1110 の前面側の遊技領域 5a に侵入するのを防止することができる。

【1215】

更に、サイドユニット 2800B は、遊技盤 5 に組立てた状態で、ユニット本体 2810 における第二構成部材 2813 の後側に取付けられているユニットカバー 2820 が、パネル板 1110 の後面から後方へ突出している。この突出量は、図 106 のサイドユニット 2800A と同様に、遊技球 B の直径 D の $1/2$ 以下としている。

30

【1216】

ところで、遊技パネル 1100 を射出成形により形成する場合、障害釘が植設される遊技領域 5a の部位の厚さが、遊技パネル 1100 (パネル板 1110) を木製の合板としてたり樹脂板を切削加工したりする場合よりも薄くなり易いため、ユニット本体 2810 の球通路 2812a におけるパネル板 1110 の面と沿っている部位や、ユニット本体 2810 の後側に取付けられているユニットカバー 2820 が、パネル板 1110 の板厚内に収まり切れずに、パネル板 1110 の後面よりも後方へ突出してしまう恐れがある。そして、サイドユニット 2800B におけるパネル板 1110 の後面よりも後方への突出量が大きいと、後方のスペースを十分に確保することができなくなる。これに対して、本実施形態では、サイドユニット 2800B において、球通路 2813a におけるパネル板 1110 の板厚内にかかると共にパネル板 1110 の面に沿って延出している部位のパネル板 1110 の後面からの突出量を、遊技球 B の直径 D の $1/2$ 以下としているため、後方のスペースを十分に確保することができ、所望の大きさの裏下演出ユニット 3500 (裏下可動装飾体 3510) を設けることができる。

40

【1217】

サイドユニット 2800B では、一般入賞口 2001 に遊技球 B が受入れられると、一般入賞口 2001 を形成している球受部 2811b によりパネル板 1110 の前面よりも後方の球通路 2812a へ誘導され、球通路 2812a によりパネル板 1110 の面に沿って流下した後に、図示しない通路出口から後方に設けられている裏ユニット 3000 の

50

裏球誘導ユニット３１００に受け渡される。裏球誘導ユニット３１００に受け渡された遊技球Ｂは、一般入賞口センサ３００１に検知された後に、下方へ排出される。

【１２１８】

本実施形態のサイドユニット２８００Ｂは、詳細な図示は省略するが、ユニット本体２８１０における第二構成部材２８１２の図示しない通路出口が、待機位置の裏下可動装飾体３５１０よりも下方に設けられている。つまり、一般入賞口２００１（球受部２８１１ｂ）に受入れられた遊技球Ｂを検知する一般入賞口センサ３００１が待機位置の裏下可動装飾体３５１０よりも下方に設けられている。従って、サイドユニット２８００Ｂや一般入賞口センサ３００１等が裏下可動装飾体３５１０の邪魔になることはない。

【１２１９】

本実施形態のサイドユニット２８００Ｂは、詳細な図示は省略するが、ユニット本体２８１０が図１０４のサイドユニット２８００と同じであり、一般入賞口２００１（球受部２８１１ｂ）と連通している支流部２８０１と、支流部２８０１と合流しており遊技パネル１１００におけるパネル板１１１０の面（板面）に沿って延出している本流部２８０２と、を有している。球通路２８１２ａは、複数の支流部２８０１と、本流部２８０２と、で構成されている。

【１２２０】

本実施形態のサイドユニット２８００Ｂによれば、上記のサイドユニット２８００と同様の作用効果を奏することができる。

【１２２１】

なお、上記のサイドユニット２８００Ｂでは、ユニットカバー２８２０の周壁部２８２０ｂに切欠部２８２０ｃ（非接触面部２８３１）を設けているものを示したが、これに限定するものではなく、ユニットカバー２８２０の周壁部２８２０ｂに切欠部２８２０ｃを設けずにユニット本体２８１０の支持枠部２８１４に後端から前方へ切欠かれた切欠部（非接触面部２８３１）を設けるようにしても良い。或いは、ユニットカバー２８２０の周壁部２８２０ｂとユニット本体２８１０の支持枠部２８１４との両方に切欠部（非接触面部）を設けるようにしても良い。

【１２２２】

また、上記のサイドユニット２８００Ｂでは、ユニット本体２８１０に後方へ突出する枠状の支持枠部２８１４を設け、その後端面を接触面部２８３０とするものを示したが、これに限定するものではなく、ユニット本体２８１０に支持枠部２８１４を設けずに、ユニットカバー２８２０（周壁部２８２０ｂ）の前端が、ユニット本体２８１０の後面に当接するようにして、当該当接する部位を接触面部２８３０としても良い。これにより、後方へ突出する支持枠部２８１４を設けていないため、サイドユニット２８００Ｂにおけるパネル板１１１０の後面から後方へ突出する突出量を少なくすることができ、パネル板１１１０の後方の空スペースをより広く確保することが可能となる。

【１２２３】

更に、上記のサイドユニット２８００Ｂでは、ＬＥＤ基板２８２５をユニットカバー２８２０に取付けているものを示したが、これに限定するものではなく、ＬＥＤ基板２８２５をユニット本体２８１０（第二構成部材２８１２）の後側に取付けるようにしても良い。

【１２２４】

また、上記のサイドユニット２８００Ｂにおいて、ＬＥＤ基板２８２５の前方にＬＥＤ２８２５ａからの光を拡散させる複数の凹凸からなる拡散レンズ部を設けるようにしても良い。この拡散レンズ部は、ユニット本体２８１０（第二構成部材２８１２）の後面に設けても良いし、ユニット本体２８１０とは別体の部材に設けても良い。

【１２２５】

更に、上記のサイドユニット２８００Ｂでは、夫々の球受部２８１１ｂと連通している複数の支流部２８０１と、複数の支流部２８０１が合流する本流部２８０２と、から構成されている球通路２８１２ａを、有しているものを示したが、これに限定するものではない。

10

20

30

40

50

く、各球受部 2 8 1 1 b ごとに球通路 2 8 1 2 a が独立しているものとしても良い。

【1 2 2 6】

また、上記の実施形態では、遊技パネル 1 1 0 0 として透明樹脂製のパネル板 1 1 1 0 を備えているものを示したが、これに限定するものではなく、木製の遊技パネル 1 1 0 0 としても良い。これにより、遊技パネル 1 1 0 0 を木製とすることで、樹脂製のものと比較して板厚が厚くなるため、遊技パネル 1 1 0 0 の板厚内をより有効利用し易くすることができる。ところで、遊技パネル 1 1 0 0 (パネル板 1 1 1 0) を透明なものとする、LED 基板 2 8 2 5 の LED 2 8 2 5 a からの光が、パネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 の内周面からパネル板 1 1 1 0 内に入射して、パネル板 1 1 1 0 内に拡散してしまい、前方へ照射される光量が低下することで、発光による演出効果が弱くなる恐れがある。これ 10

に対して、遊技パネル 1 1 0 0 を木製 (不透明) とすることで、LED 基板 2 8 2 5 の LED 2 8 2 5 a からの光が、開口部 1 1 1 2 の内周面から遊技パネル 1 1 0 0 の内部に入射することはなく、開口部 1 1 1 2 の内周面により反射させることが可能となるため、前方へ照射される光量の低下を抑制させることができ、発光による演出効果を十分に発揮させ易くすることができる。

【1 2 2 7】

【1 2 - 2 c . サイドユニットの変形例 3】

次に、上記とは更に異なる形態のサイドユニット 2 8 0 0 C について、主に図 1 0 8 等を参照して説明する。図 1 0 8 は、図 1 0 7 に示すサイドユニットとは異なる形態のサイド 20

ユニットを遊技パネル共に縦断面で示す説明図である。ここでは、上記のサイドユニット 2 8 0 0 B と同じ構成については同じ符号を付して説明する。

【1 2 2 8】

サイドユニット 2 8 0 0 C は、遊技者がハンドル 1 6 0 を操作することで遊技球 B が打ち込まれる遊技領域 5 a 内において、始動口ユニット 2 1 0 0 の左方で内レール 1 0 0 2 に沿うように延出しており、遊技球 B を常時受入可能に開口している複数 (2 つ ~ 4 つ) の一般入賞口 2 0 0 1 を備えている。

【1 2 2 9】

サイドユニット 2 8 0 0 C は、遊技パネル 1 1 0 0 における障害釘が植設される平板状のパネル板 1 1 1 0 に前方から取付けられるユニット本体 2 8 1 0 と、ユニット本体 2 8 1 0 の後側から取付けられるユニットカバー 2 8 2 0 と、ユニット本体 2 8 1 0 とユニット 30

カバー 2 8 2 0 との間に設けられ複数の LED 2 8 2 5 a が実装されている LED 基板 2 8 2 5 と、を備えている。サイドユニット 2 8 0 0 B のユニット本体 2 8 1 0 とユニットカバー 2 8 2 0 は、透明な合成樹脂により形成されている。

【1 2 3 0】

また、サイドユニット 2 8 0 0 C は、ユニット本体 2 8 1 0 とユニットカバー 2 8 2 0 とが互いに接している接触面部 2 8 3 0 と、接触面部 2 8 3 0 の一部に設けられており互いに接触していない非接触面部 2 8 3 1 と、を有している。

【1 2 3 1】

サイドユニット 2 8 0 0 B のユニット本体 2 8 1 0 は、遊技パネル 1 1 0 0 における障害釘が植設される平板状のパネル板 1 1 1 0 に前方から取付けられる第一構成部材 2 8 1 1 と、第一構成部材 2 8 1 1 に後側から取付けられる第二構成部材 2 8 1 2 と、ユニット 40

カバー 2 8 2 0 の外周縁に沿うように後方へ枠状に突出しており後端面がユニットカバー 2 8 2 0 の前端面に当接する支持枠部 2 8 1 4 と、第一構成部材 2 8 1 1 と第二構成部材 2 8 1 2 との間に設けられており一般入賞口 2 0 0 1 に受入れられた遊技球 B を検知する球センサ 2 8 1 5 (一般入賞口センサ 3 0 0 1) と、を有している。本実施形態では、第一構成部材 2 8 1 1 の後側に第二構成部材 2 8 1 2 が取付けられている。また、本実施形態では、支持枠部 2 8 1 4 が第二構成部材 2 8 1 2 の後面から突出している。

【1 2 3 2】

ユニット本体 2 8 1 0 の第一構成部材 2 8 1 1 は、遊技パネル 1 1 0 0 (パネル板 1 1 1 0) の前面に当接可能な平板状の台板 2 8 1 1 a と、台板 2 8 1 1 a から前方へ突出し 50

ていると共に上方及び後方が解放されており一般入賞口 2 0 0 1 を形成している複数の球受部 2 8 1 1 b と、を有している。また、第一構成部材 2 8 1 1 は、台板 2 8 1 1 a から後方へ突出している複数の位置決突起 2 8 1 1 c と、台板 2 8 1 1 a を貫通しており遊技パネル 1 1 0 0 に取付けるための複数の取付孔 2 8 1 1 d と、台板 2 8 1 1 a の後端面に設けられており第二構成部材 2 8 1 2 を取付けるための複数の被取付孔（図示は省略）と、を有している（図 1 0 4 を参照）。

【1 2 3 3】

台板 2 8 1 1 a は、前構成部材 1 0 0 0 の内レール 1 0 0 2 に沿うように延出している。複数の位置決突起 2 8 1 1 c は、台板 2 8 1 1 a の長手方向へ離隔して設けられている。位置決突起 2 8 1 1 c は、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 に設けられている位置決孔 1 1 1 3 に挿入される。本実施形態では、各位置決突起 2 8 1 1 c は同じ長さである。複数の取付孔 2 8 1 1 d は、台板 2 8 1 1 a における位置決突起 2 8 1 1 c の近傍と、台板 2 8 1 1 a の左右方向中央付近の上部と、に設けられている。これら取付孔 2 8 1 1 d は、前側に皿ザグリが形成されており、パネル板 1 1 1 0 の取付孔 1 1 1 4 にねじ込まれる皿頭の取付ビス（図示は省略）が前方から挿通される。パネル板 1 1 1 0 の前面に取付けた状態では、取付ビスの頭部が台板 2 8 1 1 a の前面よりも前方へ突出することはない。

【1 2 3 4】

なお、本実施形態では、第一構成部材 2 8 1 1 における台板 2 8 1 1 a の前面と球受部 2 8 1 1 b の前面に、透光性を有する装飾シール 2 8 0 3 が貼り付けられている。

【1 2 3 5】

第二構成部材 2 8 1 2 は、前方へ開放された容器状に形成されており、一般入賞口 2 0 0 1（球受部 2 8 1 1 b）に受入れられた遊技球 B を遊技パネル 1 1 0 0（パネル板 1 1 1 0）の面（板面）に沿って流下させる球通路 2 8 1 2 a と、球通路 2 8 1 2 a の下流端において後方へ向かって開口している通路出口 2 8 1 2 b と、第一構成部材 2 8 1 1 に取付けられるための複数の取付孔（図示は省略）と、後面に設けられておりユニットカバー 2 8 2 0 を取付けるための被取付孔（図示は省略）と、を有している。

【1 2 3 6】

この第二構成部材 2 8 1 2 には、後端がユニットカバー 2 8 2 0 の前端と当接する支持枠部 2 8 1 4 が後側に設けられている。換言すると、第二構成部材 2 8 1 2 は、ユニットカバー 2 8 2 0 の外周縁に沿うように後方へ枠状に突出しており後端面がユニットカバー 2 8 2 0 の前端面に当接する支持枠部 2 8 1 4 を、有している。支持枠部 2 8 1 4 の後端面は、サイドユニット 2 8 0 0 c に組立てることでユニットカバー 2 8 2 0 における後述する周壁部 2 8 2 0 b の前端面に当接する。つまり、支持枠部 2 8 1 4 の後端面と、周壁部 2 8 2 0 b の前端面とが、接触面部 2 8 3 0 を構成している。

【1 2 3 7】

第二構成部材 2 8 1 2 の支持枠部 2 8 1 4（接触面部 2 8 3 0）は、球通路 2 8 1 2 a の通路出口 2 8 1 2 b 及び球センサ 2 8 1 5 よりも上方に設けられている。換言すると、第二構成部材 2 8 1 2 の通路出口 2 8 1 2 b 及び球センサ 2 8 1 5 は、支持枠部 2 8 1 4（接触面部 2 8 3 0）よりも下方の部位に設けられている。これにより、球センサ 2 8 1 5 が、LED 基板 2 8 2 5 の LED 2 8 2 5 a による発光装飾の妨げになり難い。

【1 2 3 8】

ユニット本体 2 8 1 0 は、第一構成部材 2 8 1 1 の後方に第二構成部材 2 8 1 2 を位置させ、第二構成部材 2 8 1 2 の後方から取付ビスを第二構成部材 2 8 1 2 の取付孔を通して第一構成部材 2 8 1 1 の被取付孔にねじ込むことで、組立てられる。この際に、球センサ 2 8 1 5 を、第一構成部材 2 8 1 1 と第二構成部材 2 8 1 2 とで挟まれるように、球通路 2 8 1 2 a の所定位置に配置して組み付ける。これにより、第一構成部材 2 8 1 1 に後側から第二構成部材 2 8 1 2 が取付けられたユニット本体 2 8 1 0 が構築される。

【1 2 3 9】

本実施形態の第二構成部材 2 8 1 2 は、図 1 0 8 に示すように、遊技パネル 1 1 0 0 の

パネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 内に挿入されると共に、奥行きがパネル板 1 1 1 0 の板厚内に収まるように形成されている。

【1 2 4 0】

サイドユニット 2 8 0 0 C のユニットカバー 2 8 2 0 は、前方へ開放された浅い容器状に形成されており、内部に L E D 基板 2 8 2 5 が収容される。このユニットカバー 2 8 2 0 は、平板状のカバー部 2 8 2 0 a と、カバー部 2 8 2 0 a の外周縁から前方へ突出している枠状の周壁部 2 8 2 0 b と、周壁部 2 8 2 0 b の一部において前端から凹んでいる切欠部 2 8 2 0 c と、を有している。なお、カバー部 2 8 2 0 a に、通気用の複数のスリット孔を設けても良い。

【1 2 4 1】

また、ユニットカバー 2 8 2 0 は、カバー部 2 8 2 0 a の前面から周壁部 2 8 2 0 b よりも短く前方へ突出しており L E D 基板 2 8 2 5 を取付けるための複数のボス部 2 8 2 0 d と、カバー部 2 8 2 0 a を貫通しておりユニット本体 2 8 1 0 に取付けるための取付ビスが挿通される複数の取付孔（図示は省略）と、を有している。

【1 2 4 2】

ユニットカバー 2 8 2 0 のカバー部 2 8 2 0 a は、L E D 基板 2 8 2 5 を後方から覆う大きさに形成されている。周壁部 2 8 2 0 b は、外形がユニット本体 2 8 1 0 における支持枠部 2 8 1 4 の外形と同じである。周壁部 2 8 2 0 b の前端面は、サイドユニット 2 8 0 0 C に組立てることで、ユニット本体 2 8 1 0 における支持枠部 2 8 1 4 の後端面に当接する。つまり、支持枠部 2 8 1 4 の後端面と、周壁部 2 8 2 0 b の前端面とが、接触面部 2 8 3 0 を構成している。

【1 2 4 3】

切欠部 2 8 2 0 c は、周壁部 2 8 2 0 b のおける上辺側と下辺側とに設けられている。切欠部 2 8 2 0 c は、サイドユニット 2 8 0 0 C に組立てることで、周壁部 2 8 2 0 b の前端面とユニット本体 2 8 1 0 における支持枠部 2 8 1 4 の前端面との間に隙間を形成することができる。つまり、切欠部 2 8 2 0 c により、支持枠部 2 8 1 4 の後端面と周壁部 2 8 2 0 b の前端面とで構成している接触面部 2 8 3 0 の一部に、互いに接触していない非接触面部 2 8 3 1 を形成している。この切欠部 2 8 2 0 c により、容器状のユニットカバー 2 8 2 0 の内部を通気させることができ、内部に取付けられた L E D 基板 2 8 2 5 からの熱を外部へ放熱することができ、ユニットカバー 2 8 2 0 に熱が籠ることはない。

【1 2 4 4】

サイドユニット 2 8 0 0 C の L E D 基板 2 8 2 5 は、後面をユニットカバー 2 8 2 0 におけるボス部 2 8 2 0 d の前端に当接させた状態で、ユニットカバー 2 8 2 0 の内部に取付けられる。L E D 基板 2 8 2 5 に実装されている複数の L E D 2 8 2 5 a は、フルカラー L E D であり、サイドユニット 2 8 0 0 C に組立てることで、サイドユニット 2 8 0 0 C を様々な発光色で発光装飾させることができる。

【1 2 4 5】

このサイドユニット 2 8 0 0 C は、ユニットカバー 2 8 2 0 の内部のボス部 2 8 2 0 d に、L E D 基板 2 8 2 5 を取付けた状態で、ユニットカバー 2 8 2 0 の周壁部 2 8 2 0 b の前端面を、ユニット本体 2 8 1 0 における支持枠部 2 8 1 4 の後端面に当接（接触）させ、ユニットカバー 2 8 2 0 の後方からユニットカバー 2 8 2 0 の取付孔を介して取付ビスをユニット本体 2 8 1 0 の第二構成部材 2 8 1 2 の被取付孔にねじ込んで締め付けることにより、組立てることができる。

【1 2 4 6】

サイドユニット 2 8 0 0 C の遊技パネル 1 1 0 0 への取付けは、まず、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の前方から、第一構成部材 2 8 1 1 の台板 2 8 1 1 a がパネル板 1 1 1 0 を貫通している開口部 1 1 1 2 を閉鎖するように、台板 2 8 1 1 a をパネル板 1 1 1 0 の前面に当接させる。この際に、第一構成部材 2 8 1 1 の二つの位置決突起 2 8 1 1 c を、パネル板 1 1 1 0 の位置決孔 1 1 1 3 に挿入させる。この状態では、第一構成部材 2 8 1 1 の取付孔 2 8 1 1 d が、パネル板 1 1 1 0 の取付孔 1 1 1 4 と一致して

10

20

30

40

50

いる。

【1247】

そして、前方から第一構成部材2811の取付孔2811dを通して取付ビスをパネル板1110の取付孔1114にねじ込んで締め付けることにより、サイドユニット2800Cがパネル板1110の前面に取付けられる。この際に、第一構成部材2811の取付孔2811dを、位置決突起2811cの近傍に設けているため、取付孔2811dを介して取付ビスを遊技パネル1100におけるパネル板1110の取付孔1114にねじ込むことで、位置決突起2811cをパネル板1110側へ強く押し付けて位置決孔1113へ確実に挿入させることができ、位置決突起2811cの不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

10

【1248】

サイドユニット2800Cでは、ユニット本体2810の第二構成部材2812に、パネル板1110の面に沿って遊技球Bを流下させる球通路2812aを設けている。第二構成部材2812における球通路2812aの部位の断面は、コ字状となっているため、球通路2812aの存在により第二構成部材2812の剛性を高めることができる。そして、平板状の台板2811aを有することで剛性が低くなっている可能性がある第一構成部材2811に、球通路2812aにより剛性が高められている第二構成部材2812を、第一構成部材2811の後側から取付けてサイドユニット2800Cを形成しているため、サイドユニット2800Cの剛性を従来のサイドユニットよりも高めることができる。従って、リサイクル等によるパチンコ機1の分解作業において、サイドユニット2800Cをパネル板1110に取付けている取付ビスを外してサイドユニット2800Cを前方へ引っ張った時に、サイドユニット2800Cの剛性が高められているため、サイドユニット2800Cが撓むことはない。これにより、パネル板1110の位置決孔1113に対してサイドユニット2800C（第一構成部材2811）の位置決突起2811cが傾くことはなく、遊技パネル1100（パネル板1110）からサイドユニット2800Cを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能なパチンコ機1を提供することができる。

20

【1249】

サイドユニット2800Cをパネル板1110の前面に取付けた状態（遊技盤5を組立てた状態）では、ユニット本体2810の第二構成部材2812及び球センサ2815が、パネル板1110の開口部1112内でパネル板1110の板厚内に位置しており、パネル板1110の後面よりも前方に位置している。

30

【1250】

また、本実施形態のサイドユニット2800Cは、遊技盤5に組立てた状態で、ユニットカバー2820がパネル板1110の後面よりも後方へ突出していると共に、ユニットカバー2820の切欠部2820c（非接触面部2831）の一部がパネル板1110の後面よりも後方へ突出している。この際に、切欠部2820c（非接触面部2831）を上下に設けているため、上側の切欠部2820cによりLED基板2825からの熱を上方へ排出させつつ、下側の切欠部2820cから外部の空気を内部へ取り込むことができる。また、遊技盤5に組立てた状態では、サイドユニット2800Cのユニット本体2810におけるパネル板1110の開口部1112内に挿入されている部位の外周、つまり、第二構成部材2812の外周と、開口部1112の内周との間には、隙間が設けられている。これらにより、LED基板2825からの熱を、切欠部2820c（非接触面部2831）を通して外部へ放出し易くなり、効率良く放熱することができる。

40

【1251】

また、本実施形態のサイドユニット2800Cは、LED基板2825をユニットカバー2820に取付けた状態では、LED基板2825が切欠部2820c（非接触面部2831）よりも後方に位置している。換言すると、平面視において、LED基板2825が切欠部2820c（非接触面部2831）と重ならないように設けられている。これにより、切欠部2820cを通してユニットカバー2820内に塵や埃が侵入しても、L

50

E D 基板 2 8 2 5 にかかり難くすることができ、塵や埃の影響を極力防ぐことができる。また、ユニットカバー 2 8 2 0 の下辺側にも切欠部 2 8 2 0 c を設けているため、上側の切欠部 2 8 2 0 c から侵入した塵や埃を下側の切欠部 2 8 2 0 c から下方へ排出させることができる。

【1 2 5 2】

また、本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 C は、遊技盤 5 に組立てることで、第一構成部材 2 8 1 1 の台板 2 8 1 1 a により遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 を前方から塞いでいるため、パネル板 1 1 1 0 の後側から塵や埃等の異物が開口部 1 1 1 2 を通してパネル板 1 1 1 0 の前面側の遊技領域 5 a に侵入するのを防止することができる。

10

【1 2 5 3】

更に、サイドユニット 2 8 0 0 C は、遊技盤 5 に組立てた状態で、ユニット本体 2 8 1 0 における第二構成部材 2 8 1 3 の後側に取付けられているユニットカバー 2 8 2 0 が、パネル板 1 1 1 0 の後面から後方へ突出している。この突出量は、図 1 0 6 のサイドユニット 2 8 0 0 A と同様に、遊技球 B の直径 D の $1/2$ 以下としている。

【1 2 5 4】

ところで、遊技パネル 1 1 0 0 を射出成形により形成する場合、障害釘が植設される遊技領域 5 a の部位の厚さが、遊技パネル 1 1 0 0 (パネル板 1 1 1 0) を木製の合板としてたり樹脂板を切削加工したりする場合よりも薄くなり易いため、ユニット本体 2 8 1 0 の球通路 2 8 1 2 a におけるパネル板 1 1 1 0 の面と沿っている部位や、ユニット本体 2 8 1 0 の後側に取付けられているユニットカバー 2 8 2 0 が、パネル板 1 1 1 0 の板厚内に収まり切れずに、パネル板 1 1 1 0 の後面よりも後方へ突出してしまう恐れがある。そして、サイドユニット 2 8 0 0 C におけるパネル板 1 1 1 0 の後面よりも後方への突出量が大きいと、後方のスペースを十分に確保することができなくなる。これに対して、本実施形態では、サイドユニット 2 8 0 0 C において、球通路 2 8 1 3 a におけるパネル板 1 1 1 0 の板厚内にかかると共にパネル板 1 1 1 0 の面に沿って延出している部位のパネル板 1 1 1 0 の後面からの突出量を、遊技球 B の直径 D の $1/2$ 以下としているため、後方のスペースを十分に確保することができ、所望の大きさの裏下演出ユニット 3 5 0 0 (裏下可動装飾体 3 5 1 0) を設けることができる。

20

【1 2 5 5】

サイドユニット 2 8 0 0 C では、一般入賞口 2 0 0 1 に遊技球 B が受入れられると、一般入賞口 2 0 0 1 を形成している球受部 2 8 1 1 b によりパネル板 1 1 1 0 の前面よりも後方の球通路 2 8 1 2 a へ誘導され、球通路 2 8 1 2 a によりパネル板 1 1 1 0 の板厚内においてパネル板 1 1 1 0 の面に沿って流下し、球センサ 2 8 1 5 により検知された上で、後方へ向かって開口している通路出口 2 8 1 2 b から排出される。

30

【1 2 5 6】

本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 C は、詳細な図示は省略するが、ユニット本体 2 8 1 0 における第二構成部材 2 8 1 2 の通路出口 2 8 1 2 b が、待機位置の裏下可動装飾体 3 5 1 0 よりも下方に設けられている。また、一般入賞口 2 0 0 1 (球受部 2 8 1 1 b) に受入れられた遊技球 B を検知する球センサ 2 8 1 5 (一般入賞口センサ 3 0 0 1) が、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 内で且つパネル板 1 1 1 0 の板厚内に設けられている。従って、サイドユニット 2 8 0 0 C や球センサ 2 8 1 5 等が裏下可動装飾体 3 5 1 0 の邪魔になることはない。

40

【1 2 5 7】

本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 C は、詳細な図示は省略するが、ユニット本体 2 8 1 0 が図 1 0 4 のサイドユニット 2 8 0 0 と同じであり、一般入賞口 2 0 0 1 (球受部 2 8 1 1 b) と連通している支流部 2 8 0 1 と、支流部 2 8 0 1 と合流しており遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の面 (板面) に沿って延出している本流部 2 8 0 2 と、を有している。球通路 2 8 1 2 a は、複数の支流部 2 8 0 1 と、本流部 2 8 0 2 と、で構成されている。

50

【1258】

本実施形態のサイドユニット2800Cによれば、上記のサイドユニット2800と同様の作用効果を奏することができる。

【1259】

なお、上記のサイドユニット2800Cでは、ユニットカバー2820の周壁部2820bに切欠部2820c（非接触面部2831）を設けているものを示したが、これに限定するものではなく、ユニットカバー2820の周壁部2820bに切欠部2820cを設けずにユニット本体2810の支持枠部2814に後端から前方へ切欠かれた切欠部（非接触面部2831）を設けるようにしても良い。或いは、ユニットカバー2820の周壁部2820bとユニット本体2810の支持枠部2814との両方に切欠部（非接触面部）を設けるようにしても良い。

10

【1260】

また、上記のサイドユニット2800Cでは、ユニット本体2810に後方へ突出する枠状の支持枠部2814を設け、その後端面を接触面部2830とするものを示したが、これに限定するものではなく、ユニット本体2810に支持枠部2814を設けずに、ユニットカバー2820（周壁部2820b）の前端が、ユニット本体2810の後面に当接するようにして、当該当接する部位を接触面部2830としても良い。これにより、後方へ突出する支持枠部2814を設けていないため、サイドユニット2800Cにおけるパネル板1110の後面から後方へ突出する突出量を少なくすることができ、パネル板1110の後方の空スペースをより広く確保することが可能となる。

20

【1261】

更に、上記のサイドユニット2800Cでは、LED基板2825をユニットカバー2820に取付けているものを示したが、これに限定するものではなく、LED基板2825をユニット本体2810（第二構成部材2812）の後側に取付けるようにしても良い。

【1262】

また、上記のサイドユニット2800Cにおいて、LED基板2825の前方にLED2825aからの光を拡散させる複数の凹凸からなる拡散レンズ部を設けるようにしても良い。この拡散レンズ部は、ユニット本体2810（第二構成部材2812）の後面に設けても良いし、ユニット本体2810とは別体の部材に設けても良い。

30

【1263】

更に、上記のサイドユニット2800Cでは、夫々の球受部2811bと連通している複数の支流部2801と、複数の支流部2801が合流する本流部2802と、から構成されている球通路2812aを、有しているものを示したが、これに限定するものではなく、各球受部2811bごとに球通路2812aが独立しているものとしても良い。

【1264】

また、上記の実施形態では、遊技パネル1100として透明樹脂製のパネル板1110を備えているものを示したが、これに限定するものではなく、木製の遊技パネル1100としても良い。これにより、遊技パネル1100を木製とすることで、樹脂製のものと比較して板厚が厚くなるため、遊技パネル1100の板厚内をより有効利用し易くすることができる。ところで、遊技パネル1100（パネル板1110）を透明なものとすると、LED基板2825のLED2825aからの光が、パネル板1110の開口部1112の内周面からパネル板1110内に入射して、パネル板1110内に拡散してしまい、前方へ照射される光量が低下することで、発光による演出効果が弱くなる恐れがある。これに対して、遊技パネル1100を木製（不透明）とすることで、LED基板2825のLED2825aからの光が、開口部1112の内周面から遊技パネル1100の内部に入射することはなく、開口部1112の内周面により反射させることが可能となるため、前方へ照射される光量の低下を抑制させることができ、発光による演出効果を十分に発揮させ易くすることができる。

40

【1265】

50

【12-2d. サイドユニットの変形例4】

次に、上記とは更に異なる形態のサイドユニット2800Dについて、主に図109等を参照して説明する。図109は、更に異なる形態のサイドユニットを遊技パネル共に縦断面で示す説明図である。ここでは、上記のサイドユニット2800やサイドユニット2800B及びサイドユニット2800Cと同じ構成については同じ符号を付して説明する。

【1266】

サイドユニット2800Dは、遊技者がハンドル160を操作することで遊技球Bが打ち込まれる遊技領域5a内において、始動口ユニット2100の左方で内レール1002に沿うように延出しており、遊技球Bを常時受入可能に開口している複数（2つ～4つ）の一般入賞口2001を備えている。

10

【1267】

サイドユニット2800Dは、遊技パネル1100における障害釘が植設される平板状のパネル板1110に前方から取付けられるユニット本体2810Aと、ユニット本体2810Aの後側から取付けられるユニットカバー2820と、ユニット本体2810Aとユニットカバー2820との間に設けられ複数のLED2825aが実装されているLED基板2825と、を備えている。サイドユニット2800Dのユニット本体2810Aとユニットカバー2820は、透明な合成樹脂により形成されている。

【1268】

また、サイドユニット2800Dは、ユニット本体2810Aとユニットカバー2820とが互いに接している接触面部2830と、接触面部2830の一部に設けられており互いに接触していない非接触面部2831と、を有している。

20

【1269】

サイドユニット2800Dのユニット本体2810Aは、遊技パネル1100における障害釘が植設される平板状のパネル板1110に前方から取付けられる第一構成部材2811Aと、第一構成部材2811Aに後側から取付けられる第二構成部材2812Aと、ユニットカバー2820の外周縁に沿うように後方へ枠状に突出しており後端面がユニットカバー2820の前端面に当接する支持枠部2814と、を有している。本実施形態では、第一構成部材2811Aの前側に第二構成部材2812Aが取付けられている。また、支持枠部2814が第一構成部材2811Aの後面から突出している。

30

【1270】

ユニット本体2810Aの第一構成部材2811Aは、遊技パネル1100（パネル板1110）の前面に当接可能な平板状の台板2811aと、台板2811aを貫通しており遊技球Bが流通可能な球通路2811eと、を有している。第一構成部材2811Aの球通路2811eは、上流端が後述する第二構成部材2812Aにおける球受部2812cの後方に位置している。

【1271】

また、第一構成部材2811Aは、台板2811aから後方へ突出している複数の位置決突起2811cと、台板2811aを貫通しており遊技パネル1100に取付けるための複数の取付孔2811dと、台板2811aを貫通しており第二構成部材2812Aを取付けるための複数の取付孔（図示は省略）と、後面に設けられておりユニットカバー2820を取付けるための複数の被取付孔（図示は省略）と、を有している（図104を参照）。

40

【1272】

台板2811aは、前構成部材1000の内レール1002に沿うように延出している。複数の位置決突起2811cは、台板2811aの長手方向へ離隔して設けられている。位置決突起2811cは、遊技パネル1100のパネル板1110に設けられている位置決孔1113に挿入される。本実施形態では、各位置決突起2811cは同じ長さである。複数の取付孔2811dは、台板2811aにおける位置決突起2811cの近傍と、台板2811aの左右方向中央付近の上部と、に設けられている。これら取付孔281

50

1 d は、前側に皿ザグリが形成されており、パネル板 1 1 1 0 の取付孔 1 1 1 4 にねじ込まれる皿頭の取付ビス（図示は省略）が前方から挿通される。パネル板 1 1 1 0 の前面に取付けた状態では、取付ビスの頭部が台板 2 8 1 1 a の前面よりも前方へ突出することはない。

【1 2 7 3】

この第一構成部材 2 8 1 1 A には、後端がユニットカバー 2 8 2 0 の前端と当接する支持枠部 2 8 1 4 が後側に設けられている。換言すると、第一構成部材 2 8 1 1 A は、ユニットカバー 2 8 2 0 の外周縁に沿うように後方へ枠状に突出しており後端面がユニットカバー 2 8 2 0 の前端面に当接する支持枠部 2 8 1 4 を、有している。支持枠部 2 8 1 4 は、台板 2 8 1 1 a の後面における球通路 2 8 1 1 e よりも下方の部位に設けられている。支持枠部 2 8 1 4 の後端面は、サイドユニット 2 8 0 0 D に組立てることでユニットカバー 2 8 2 0 における後述する周壁部 2 8 2 0 b の前端面に当接する。つまり、支持枠部 2 8 1 4 の後端面と、周壁部 2 8 2 0 b の前端面とが、接触面部 2 8 3 0 を構成している。

10

【1 2 7 4】

第二構成部材 2 8 1 2 A は、前後方向に短く延びていると共に上方及び後方が解放されており一般入賞口 2 0 0 1 を形成している複数の球受部 2 8 1 2 c と、複数の球受部 2 8 1 2 c の前端同士を繋いでいる平板状の前板 2 8 1 2 d と、第一構成部材 2 8 1 1 A に取付けるための複数の取付孔（図示は省略）と、を有している。球受部 2 8 1 2 c は、第一構成部材 2 8 1 1 A の球通路 2 8 1 1 e の前方に位置している。

20

【1 2 7 5】

なお、本実施形態では、第二構成部材 2 8 1 2 A における前板 2 8 1 2 d の前面に、透光性を有する装飾シール 2 8 0 3 が貼り付けられている。

【1 2 7 6】

ユニット本体 2 8 1 0 A は、第一構成部材 2 8 1 1 A の前方に第二構成部材 2 8 1 2 A を位置させ、後方から第一構成部材 2 8 1 1 A の取付孔を通して取付ビスを第二構成部材 2 8 1 2 A の被取付孔にねじ込むことで、組立てられる。これにより、第一構成部材 2 8 1 1 A に後側から第二構成部材 2 8 1 2 A が取付けられたユニット本体 2 8 1 0 A が構築される。このユニット本体 2 8 1 0 A では、第一構成部材 2 8 1 1 A の台板 2 8 1 1 a よりも前方で、第二構成部材 2 8 1 2 A の球受部 2 8 1 2 c が前方へ突出している。

30

【1 2 7 7】

本実施形態の第一構成部材 2 8 1 1 A は、図 1 0 9 に示すように、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 内に挿入されると共に、奥行きがパネル板 1 1 1 0 の板厚内に収まるように形成されている。

【1 2 7 8】

サイドユニット 2 8 0 0 D のユニットカバー 2 8 2 0 は、前方へ開放された浅い容器状に形成されており、内部に LED 基板 2 8 2 5 が収容される。このユニットカバー 2 8 2 0 は、平板状のカバー部 2 8 2 0 a と、カバー部 2 8 2 0 a の外周縁から前方へ突出している枠状の周壁部 2 8 2 0 b と、周壁部 2 8 2 0 b の一部において前端から凹んでいる切欠部 2 8 2 0 c と、を有している。なお、カバー部 2 8 2 0 a に、通気用の複数のスリット孔を設けても良い。

40

【1 2 7 9】

また、ユニットカバー 2 8 2 0 は、カバー部 2 8 2 0 a の前面から周壁部 2 8 2 0 b よりも短く前方へ突出しており LED 基板 2 8 2 5 を取付けるための複数のボス部 2 8 2 0 d と、カバー部 2 8 2 0 a を貫通しておりユニット本体 2 8 1 0 A に取付けるための取付ビスが挿通される複数の取付孔（図示は省略）と、を有している。

【1 2 8 0】

ユニットカバー 2 8 2 0 のカバー部 2 8 2 0 a は、LED 基板 2 8 2 5 を後方から覆う大きさに形成されている。周壁部 2 8 2 0 b は、外形がユニット本体 2 8 1 0 A における支持枠部 2 8 1 4 の外形と同じである。周壁部 2 8 2 0 b の前端面は、サイドユニット 2 8 0 0 D に組立てることで、ユニット本体 2 8 1 0 A における支持枠部 2 8 1 4 の後端面

50

に当接する。つまり、支持枠部 2814 の後端面と、周壁部 2820b の前端面とが、接触面部 2830 を構成している。

【1281】

切欠部 2820c は、周壁部 2820b のおける上辺側と下辺側とに設けられている。切欠部 2820c は、サイドユニット 2800D に組立てることで、周壁部 2820b の前端面とユニット本体 2810A における支持枠部 2814 の前端面との間に隙間を形成することができる。つまり、切欠部 2820c により、支持枠部 2814 の後端面と周壁部 2820b の前端面とで構成している接触面部 2830 の一部に、互いに接触していない非接触面部 2831 を形成している。この切欠部 2820c により、容器状のユニットカバー 2820 の内部を通気させることができ、内部に取付けられた LED 基板 2825 からの熱を外部へ放熱することができ、ユニットカバー 2820 に熱が籠ることはない。

10

【1282】

サイドユニット 2800D の LED 基板 2825 は、後面をユニットカバー 2820 におけるボス部 2820d の前端に当接させた状態で、ユニットカバー 2820 の内部に取付けられる。LED 基板 2825 に実装されている複数の LED 2825a は、フルカラー LED であり、サイドユニット 2800D に組立てることで、サイドユニット 2800D を様々な発光色で発光装飾させることができる。

【1283】

このサイドユニット 2800D は、ユニットカバー 2820 の内部のボス部 2820d に、LED 基板 2825 を取付けた状態で、ユニットカバー 2820 の周壁部 2820b の前端面を、ユニット本体 2810A における支持枠部 2814 の後端面に当接（接触）させ、ユニットカバー 2820 の後方からユニットカバー 2820 の取付孔を介して取付ビスをユニット本体 2810A の第一構成部材 2811A の被取付孔にねじ込んで締め付けることにより、組立てることができる。

20

【1284】

サイドユニット 2800D の遊技パネル 1100 への取付けは、まず、遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の前方から、第一構成部材 2811A の台板 2811a がパネル板 1110 を貫通している開口部 1112 を閉鎖するように、台板 2811a をパネル板 1110 の前面に当接させる。この際に、第一構成部材 2811A の二つの位置決突起 2811c を、パネル板 1110 の位置決孔 1113 に挿入させる。この状態では、第一構成部材 2811A の取付孔 2811d が、パネル板 1110 の取付孔 1114 と一致している。

30

【1285】

そして、前方から第一構成部材 2811A の取付孔 2811d を通して取付ビスをパネル板 1110 の取付孔 1114 にねじ込んで締め付けることにより、サイドユニット 2800D がパネル板 1110 の前面に取付けられる。この際に、第一構成部材 2811A の取付孔 2811d を、位置決突起 2811c の近傍に設けているため、取付孔 2811d を介して取付ビスを遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の取付孔 1114 にねじ込むことで、位置決突起 2811c をパネル板 1110 側へ強く押し付けて位置決孔 1113 へ確実に挿入させることができ、位置決突起 2811c の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

40

【1286】

サイドユニット 2800D では、ユニット本体 2810A に組立てることにより、第二構成部材 2812A における複数の球受部 2812c が、その前端側と後端側とが、第二構成部材 2812A の前板 2812d と、第一構成部材 2811A の台板 2811a とで、挟まれた構造となるため、従来のサイドユニットよりも剛性を高めることができる。従って、リサイクル等によるパチンコ機 1 の分解作業において、サイドユニット 2800D をパネル板 1110 に取付けている取付ビスを外してサイドユニット 2800D を前方へ引っ張った時に、サイドユニット 2800D の剛性が高められているため、サイドユニット 2800D が撓むことはない。これにより、パネル板 1110 の位置決孔 1113 に

50

対してサイドユニット 2800D（第一構成部材 2811A）の位置決突起 2811c が傾くことはなく、遊技パネル 1100（パネル板 1110）からサイドユニット 2800D を簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

【1287】

サイドユニット 2800D をパネル板 1110 の前面に取付けた状態（遊技盤 5 を組立てた状態）では、ユニット本体 2810A における第一構成部材 2811A の球通路 2811e 及びユニットカバー 2820（LED 基板 2825）が、パネル板 1110 の開口部 1112 内でパネル板 1110 の板厚内に位置しており、パネル板 1110 の後面よりも前方に位置している。これにより、遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の板厚内に LED 基板 2825 を設けていることから、パネル板 1110 の板厚内を有効利用しているため、LED 基板 2825（ユニットカバー 2820）の後方の空スペースを確保し易くすることができる。従って、当該空スペースに演出装置の一部を設けることが可能となり、より遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機 1 を提供することができる。

10

【1288】

また、本実施形態のサイドユニット 2800D では、ユニットカバー 2820 の切欠部 2820c（非接触面部 2831）を上下に設けているため、上側の切欠部 2820c により LED 基板 2825 からの熱を上方へ排出させつつ、下側の切欠部 2820c から外部の空気を内部へ取り込むことができる。また、遊技盤 5 に組立てた状態では、サイドユニット 2800D のユニット本体 2810 におけるパネル板 1110 の開口部 1112 内に挿入されている部位の外周と、開口部 1112 の内周との間には、隙間が設けられている。これらにより、LED 基板 2825 からの熱を、切欠部 2820c（非接触面部 2831）を通して外部へ放出し易くなり、効率良く放熱することができる。

20

【1289】

また、本実施形態のサイドユニット 2800D は、LED 基板 2825 をユニットカバー 2820 に取付けた状態では、LED 基板 2825 が切欠部 2820c（非接触面部 2831）よりも後方に位置している。換言すると、平面視において、LED 基板 2825 が切欠部 2820c（非接触面部 2831）と重ならないように設けられている。これにより、切欠部 2820c を通してユニットカバー 2820 内に塵や埃が侵入しても、LED 基板 2825 にかかり難くすることができ、塵や埃の影響を極力防ぐことができる。また、ユニットカバー 2820 の下辺側にも切欠部 2820c を設けているため、上側の切欠部 2820c から侵入した塵や埃を下側の切欠部 2820c から下方へ排出させることができる。

30

【1290】

更に、本実施形態のサイドユニット 2800D は、遊技盤 5 に組立てた状態では、ユニットカバー 2820 の切欠部 2820c が、遊技パネル 1100 のパネル板 1110 における開口部 1112 内で、パネル板 1110 の板厚内に位置しているため、塵や埃が上方から切欠部 2820c を通ってユニットカバー 2820 内へ侵入し難い。

【1291】

また、本実施形態のサイドユニット 2800D は、遊技盤 5 に組立てた状態では、ユニットカバー 2820 の周壁部 2820b と、遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の開口部 1112 の内周面との間に隙間を設けていると共に、第一構成部材 2811 の台板 2811a により開口部 1112 を前方から塞いでいる。これにより、ユニットカバー 2820 内の LED 基板 2825 からの熱を、切欠部 2820c 及び開口部 1112 の内周面との間の隙間を通してパネル板 1110 の後方へ向けて放熱することができると共に、パネル板 1110 の後側から塵や埃等の異物が開口部 1112 を通してパネル板 1110 の前面側の遊技領域 5a に侵入するのを防止することができる。

40

【1292】

サイドユニット 2800D では、一般入賞口 2001 に遊技球 B が受入れられると、一般入賞口 2001 を形成している第二構成部材 2812A の球受部 2812c により後方

50

の第一構成部材 2811A の球通路 2811e へ誘導され、球通路 2811e によりパネル板 1110 の板厚内を後方へ流通した後に、パネル板 1110（遊技パネル 1100）の後方に設けられている裏ユニット 3000 の裏球誘導ユニット 3100 に受け渡される。裏球誘導ユニット 3100 に受け渡された遊技球 B は、一般入賞口センサ 3001 に検知された後に、下方へ排出される。

【1293】

本実施形態のサイドユニット 2800D によれば、上記のサイドユニット 2800 等と同様の作用効果を奏することができる。

【1294】

なお、上記のサイドユニット 2800D では、ユニットカバー 2820 の周壁部 2820b に切欠部 2820c（非接触面部 2831）を設けているものを示したが、これに限定するものではなく、ユニットカバー 2820 の周壁部 2820b に切欠部 2820c を設けずにユニット本体 2810A の支持枠部 2814 に後端から前方へ切欠かれた切欠部（非接触面部 2831）を設けるようにしても良い。或いは、ユニットカバー 2820 の周壁部 2820b とユニット本体 2810A の支持枠部 2814 との両方に切欠部（非接触面部）を設けるようにしても良い。

【1295】

また、上記のサイドユニット 2800D では、ユニット本体 2810A に後方へ突出する枠状の支持枠部 2814 を設け、その後端面を接触面部 2830 とするものを示したが、これに限定するものではなく、ユニット本体 2810A に支持枠部 2814 を設けずに、ユニットカバー 2820（周壁部 2820b）の前端が、ユニット本体 2810A の後面に当接するようにして、当該当接する部位を接触面部 2830 としても良い。これにより、後方へ突出する支持枠部 2814 を設けていないため、LED 基板 2825 をより前方へ位置させることができ、より明るい発光装飾（発光演出）を遊技者に見せることができる。

【1296】

更に、上記のサイドユニット 2800D では、LED 基板 2825 をユニットカバー 2820 に取付けているものを示したが、これに限定するものではなく、LED 基板 2825 をユニット本体 2810A（第一構成部材 2811A）の後側に取付けるようにしても良い。

【1297】

また、上記のサイドユニット 2800D において、LED 基板 2825 の前方に LED 2825a からの光を拡散させる複数の凹凸からなる拡散レンズ部を設けるようにしても良い。この拡散レンズ部は、ユニット本体 2810A（第一構成部材 2811A の台板 2811a）の後面に設けても良いし、ユニット本体 2810A とは別体の部材に設けても良い。

【1298】

また、上記の実施形態では、遊技パネル 1100 として透明樹脂製のパネル板 1110 を備えているものを示したが、これに限定するものではなく、木製の遊技パネル 1100 としても良い。これにより、遊技パネル 1100 を木製とすることで、樹脂製のものと比較して板厚が厚くなるため、遊技パネル 1100 の板厚内をより有効利用し易くすることができる。ところで、遊技パネル 1100（パネル板 1110）を透明なものとすると、LED 基板 2825 の LED 2825a からの光が、パネル板 1110 の開口部 1112 の内周面からパネル板 1110 内に入射して、パネル板 1110 内に拡散してしまい、前方へ照射される光量が低下することで、発光による演出効果が弱くなる恐れがある。これに対して、遊技パネル 1100 を木製（不透明）とすることで、LED 基板 2825 の LED 2825a からの光が、開口部 1112 の内周面から遊技パネル 1100 の内部に入射することではなく、開口部 1112 の内周面により反射させることが可能となるため、前方へ照射される光量の低下を抑制させることができ、発光による演出効果を十分に発揮させ易くすることができる。

10

20

30

40

50

【1299】

【12-2e. サイドユニットの変形例5】

次に、上記とは更に異なる形態のサイドユニット2800Eについて、主に図110等を参照して説明する。図110は、更に異なる形態のサイドユニットを遊技パネル共に縦断面で示す説明図である。ここでは、上記のサイドユニット2800Dと同じ構成については同じ符号を付して説明する。

【1300】

サイドユニット2800Eは、遊技者がハンドル160を操作することで遊技球Bが打ち込まれる遊技領域5a内において、始動口ユニット2100の左方で内レール1002に沿うように延出しており、遊技球Bを常時受入可能に開口している複数（2つ～4つ）の一般入賞口2001を備えている。

10

【1301】

サイドユニット2800Eは、遊技パネル1100における障害釘が植設される平板状のパネル板1110に前方から取付けられるユニット本体2810Aと、ユニット本体2810Aの後側から取付けられるユニットカバー2820と、ユニット本体2810Aとユニットカバー2820との間に設けられ複数のLED2825aが実装されているLED基板2825と、を備えている。サイドユニット2800Eのユニット本体2810Aとユニットカバー2820は、透明な合成樹脂により形成されている。

【1302】

また、サイドユニット2800Eは、ユニット本体2810Aとユニットカバー2820とが互いに接している接触面部2830と、接触面部2830の一部に設けられており互いに接触していない非接触面部2831と、を有している。

20

【1303】

サイドユニット2800Eのユニット本体2810Aは、遊技パネル1100における障害釘が植設される平板状のパネル板1110に前方から取付けられる第一構成部材2811Aと、第一構成部材2811Aに後側から取付けられる第二構成部材2812Aと、ユニットカバー2820の外周縁に沿うように後方へ枠状に突出しており後端面がユニットカバー2820の前端面に当接する支持枠部2814と、を有している。本実施形態では、第一構成部材2811Aの前側に第二構成部材2812Aが取付けられている。また、支持枠部2814が第一構成部材2811Aの後面から突出している。

30

【1304】

ユニット本体2810Aの第一構成部材2811Aは、遊技パネル1100（パネル板1110）の前面に当接可能な平板状の台板2811aと、台板2811aを貫通して前方へ開放されており一般入賞口2001（球受部2812c）に受入れられた遊技球Bを遊技パネル1100（パネル板1110）の面（板面）に沿って流下させる球通路2811eと、球通路2811eの下流端において後方へ向かって開口している通路出口（図示は省略）と、を有している。

【1305】

また、第一構成部材2811Aは、台板2811aから後方へ突出している複数の位置決突起2811cと、台板2811aを貫通しており遊技パネル1100に取付けるための複数の取付孔2811dと、台板2811aを貫通しており第二構成部材2812Aを取付けるための複数の取付孔（図示は省略）と、後面に設けられておりユニットカバー2820を取付けるための複数の被取付孔（図示は省略）と、を有している（図104を参照）。

40

【1306】

台板2811aは、前構成部材1000の内レール1002に沿うように延出している。複数の位置決突起2811cは、台板2811aの長手方向へ離隔して設けられている。位置決突起2811cは、遊技パネル1100のパネル板1110に設けられている位置決孔1113に挿入される。本実施形態では、各位置決突起2811cは同じ長さである。複数の取付孔2811dは、台板2811aにおける位置決突起2811cの近傍と

50

、台板 2811a の左右方向中央付近の上部と、に設けられている。これら取付孔 2811d は、前側に皿ザグリが形成されており、パネル板 1110 の取付孔 1114 にねじ込まれる皿頭の取付ビス（図示は省略）が前方から挿通される。パネル板 1110 の前面に取付けた状態では、取付ビスの頭部が台板 2811a の前面よりも前方へ突出することはない。

【1307】

この第一構成部材 2811A には、後端がユニットカバー 2820 の前端と当接する支持枠部 2814 が後側に設けられている。換言すると、第一構成部材 2811A は、ユニットカバー 2820 の外周縁に沿うように後方へ枠状に突出しており後端面がユニットカバー 2820 の前端面に当接する支持枠部 2814 を、有している。支持枠部 2814 は、台板 2811a の後面に設けられている。支持枠部 2814 の後端面は、サイドユニット 2800E に組立てることでユニットカバー 2820 における後述する周壁部 2820b の前端面に当接する。つまり、支持枠部 2814 の後端面と、周壁部 2820b の前端面とが、接触面部 2830 を構成している。

10

【1308】

第二構成部材 2812A は、前後方向に短く延びていると共に上方及び後方が解放されており一般入賞口 2001 を形成している複数の球受部 2812c と、複数の球受部 2812c の後端同士を繋いでいる平板状の後板 2812e と、第一構成部材 2811A に取付けるための複数の取付孔（図示は省略）と、を有している。

【1309】

なお、本実施形態では、第二構成部材 2812A における球受部 2812c の前面と、後板 2812e の前面に、透光性を有する装飾シール 2803 が貼り付けられている。

20

【1310】

ユニット本体 2810A は、第一構成部材 2811A の前方に第二構成部材 2812A を位置させ、後方から第一構成部材 2811A の取付孔を通して取付ビスを第二構成部材 2812A の被取付孔にねじ込むことで、組立てられる。これにより、第一構成部材 2811A に後側から第二構成部材 2812A が取付けられたユニット本体 2810A が構築される。このユニット本体 2810A では、第一構成部材 2811A の台板 2811a よりも前方で、第二構成部材 2812A の球受部 2812c が前方へ突出している。

【1311】

サイドユニット 2800E のユニット本体 2810A は、一般入賞口 2001（球受部 2812c）と連通している支流部 2801 と、支流部 2801 と合流しており遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の面（板面）に沿って延出している本流部 2802 と、を有している。球通路 2811e は、複数の支流部 2801 と、本流部 2802 と、で構成されている。

30

【1312】

支流部 2801 は、パネル板 1110 の前面よりも前方の部位から、パネル板 1110 の前面よりも後方で本流部 2802 の上方の（パネル板 1110 の板厚の）部位まで、後方へ延出している。

【1313】

本流部 2802 は、遊技パネル 1100 のパネル板 1110 の板面に沿うと共に、右方へ低くなるように台板 2811a の左端付近から右端付近まで延出している。本流部 2802 の長さは、遊技球 B の直径の 2 倍以上（本実施形態では、8～10 倍）である。

40

【1314】

また、ユニット本体 2810A に組立てた状態では、第一構成部材 2811A における前方へ開放されている球通路 2811e において、球受部 2812c の後方を除いた部位が、第二構成部材 2812A の後板 2812e によって閉鎖された状態となり、球通路 2811e から遊技球 B が前方へ零れることはない。つまり、第一構成部材 2811A と第二構成部材 2812A とで球通路 2811e を構成しておける。換言すると、第一構成部材 2811A と第二構成部材 2812A との間に球通路 2811e が設けられている。

50

【1315】

本実施形態の第一構成部材2811Aは、図110に示すように、台板2811aを除いた部位が、遊技パネル1100のパネル板1110の開口部1112内に挿入されると共に、奥行きがパネル板1110の板厚内に収まるように形成されている。

【1316】

サイドユニット2800Eのユニットカバー2820は、前方へ開放された浅い容器状に形成されており、内部にLED基板2825が收容される。このユニットカバー2820は、平板状のカバー部2820aと、カバー部2820aの外周縁から前方へ突出している枠状の周壁部2820bと、周壁部2820bの一部において前端から凹んでいる切欠部2820cと、を有している。なお、カバー部2820aに、通気用の複数のスリット孔を設けても良い。

10

【1317】

また、ユニットカバー2820は、カバー部2820aの前面から周壁部2820bよりも短く前方へ突出しておりLED基板2825を取付けるための複数のボス部2820dと、カバー部2820aを貫通しておりユニット本体2810Aに取付けるための取付ビスが挿通される複数の取付孔（図示は省略）と、を有している。

【1318】

ユニットカバー2820のカバー部2820aは、LED基板2825を後方から覆う大きさに形成されている。周壁部2820bは、外形がユニット本体2810Aにおける支持枠部2814の外形と同じである。周壁部2820bの前端面は、サイドユニット2800Eに組立てることで、ユニット本体2810Aにおける支持枠部2814の後端面に当接する。つまり、支持枠部2814の後端面と、周壁部2820bの前端面とが、接触面部2830を構成している。

20

【1319】

切欠部2820cは、周壁部2820bにおける上辺側と下辺側とに設けられている。切欠部2820cは、サイドユニット2800Dに組立てることで、周壁部2820bの前端面とユニット本体2810Aにおける支持枠部2814の前端面との間に隙間を形成することができる。つまり、切欠部2820cにより、支持枠部2814の後端面と周壁部2820bの前端面とで構成している接触面部2830の一部に、互いに接触していない非接触面部2831を形成している。この切欠部2820cにより、容器状のユニットカバー2820の内部を通気させることができ、内部に取付けられたLED基板2825からの熱を外部へ放熱することができ、ユニットカバー2820に熱が籠ることはない。

30

【1320】

サイドユニット2800EのLED基板2825は、後面をユニットカバー2820におけるボス部2820dの前端に当接させた状態で、ユニットカバー2820の内部に取付けられる。LED基板2825に実装されている複数のLED2825aは、フルカラーLEDであり、サイドユニット2800Eに組立てることで、サイドユニット2800Eを様々な発光色で発光装飾させることができる。

【1321】

このサイドユニット2800Eは、ユニットカバー2820の内部のボス部2820dに、LED基板2825を取付けた状態で、ユニットカバー2820の周壁部2820bの前端面を、ユニット本体2810Aにおける支持枠部2814の後端面に当接（接触）させ、ユニットカバー2820の後方からユニットカバー2820の取付孔を介して取付ビスをユニット本体2810Aの第一構成部材2811Aの被取付孔にねじ込んで締め付けることにより、組立てることができる。

40

【1322】

サイドユニット2800Eの遊技パネル1100への取付けは、まず、遊技パネル1100におけるパネル板1110の前方から、第一構成部材2811Aの台板2811aがパネル板1110を貫通している開口部1112を閉鎖するように、台板2811aをパネル板1110の前面に当接させる。この際に、第一構成部材2811Aの二つの位置決

50

突起 2811c を、パネル板 1110 の位置決孔 1113 に挿入させる。この状態では、第一構成部材 2811A の取付孔 2811d が、パネル板 1110 の取付孔 1114 と一致している。

【1323】

そして、前方から第一構成部材 2811A の取付孔 2811d を通して取付ビスをパネル板 1110 の取付孔 1114 にねじ込んで締め付けることにより、サイドユニット 2800E がパネル板 1110 の前面に取付けられる。この際に、第一構成部材 2811A の取付孔 2811d を、位置決突起 2811c の近傍に設けているため、取付孔 2811d を介して取付ビスを遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の取付孔 1114 にねじ込むことで、位置決突起 2811c をパネル板 1110 側へ強く押し付けて位置決孔 1113 へ確実に挿入させることができ、位置決突起 2811c の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

10

【1324】

サイドユニット 2800E では、第一構成部材 2811A に、パネル板 1110 の面に沿って遊技球 B を流下させる球通路 2811e を設けており、当該球通路 2811e の部位の断面がコ字状となっているため、球通路 2811e の存在により第一構成部材 2811A の剛性が高められている。一方、第二構成部材 2812A は、平板状の後板 2812e から複数の球受部 2812c が前方へ突出している形態であることから、従来のサイドユニットと似ており、剛性が低くなっているが、ユニット本体 2810A に組立てることにより、剛性が高められている第一構成部材 2811A により、従来のサイドユニットよりも剛性を高めることができる。従って、リサイクル等によるパチンコ機 1 の分解作業において、サイドユニット 2800E をパネル板 1110 に取付けている取付ビスを外してサイドユニット 2800E を前方へ引っ張った時に、サイドユニット 2800E の剛性が高められているため、サイドユニット 2800E が撓むことはない。これにより、パネル板 1110 の位置決孔 1113 に対してサイドユニット 2800E (第一構成部材 2811A) の位置決突起 2811c が傾くことはなく、遊技パネル 1100 (パネル板 1110) からサイドユニット 2800E を簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

20

【1325】

サイドユニット 2800E をパネル板 1110 の前面に取付けた状態 (遊技盤 5 を組立てた状態) では、ユニット本体 2810A の第一構成部材 2811A がパネル板 1110 の開口部 1112 内でパネル板 1110 の板厚内に位置しており、パネル板 1110 の後面よりも前方に位置している。

30

【1326】

また、本実施形態のサイドユニット 2800E は、遊技盤 5 に組立てた状態で、ユニットカバー 2820 がパネル板 1110 の後面よりも後方へ突出している。この際に、切欠部 2820c (非接触面部 2831) を上下に設けているため、上側の切欠部 2820c により LED 基板 2825 からの熱を上方へ排出させつつ、下側の切欠部 2820c から外部の空気を内部へ取り込むことができる。また、遊技盤 5 に組立てた状態では、サイドユニット 2800E のユニット本体 2810A におけるパネル板 1110 の開口部 1112 内に挿入されている部位の外周、つまり、第一構成部材 2811A における球通路 2811e の外周と、開口部 1112 の内周との間には、隙間が設けられている。これらにより、LED 基板 2825 からの熱を、切欠部 2820c (非接触面部 2831) を通して外部へ放出し易くなり、効率良く放熱することができる。

40

【1327】

また、本実施形態のサイドユニット 2800E は、LED 基板 2825 をユニットカバー 2820 に取付けた状態では、LED 基板 2825 が切欠部 2820c (非接触面部 2831) よりも後方に位置している。換言すると、平面視において、LED 基板 2825 が切欠部 2820c (非接触面部 2831) と重ならないように設けられている。これにより、切欠部 2820c を通してユニットカバー 2820 内に塵や埃が侵入しても、L

50

ED基板2825にかかり難くすることができ、塵や埃の影響を極力防ぐことができる。また、ユニットカバー2820の下辺側にも切欠部2820cを設けているため、上側の切欠部2820cから侵入した塵や埃を下側の切欠部2820cから下方へ排出させることができる。

【1328】

更に、本実施形態のサイドユニット2800Eは、遊技盤5に組立てた状態では、ユニットカバー2820の切欠部2820cが、遊技パネル1100のパネル板1110における開口部1112内で、パネル板1110の板厚内に位置しているため、塵や埃が上方から切欠部2820cを通してユニットカバー2820内へ侵入し難い。

【1329】

また、本実施形態のサイドユニット2800Eは、遊技盤5に組立てた状態では、ユニットカバー2820の周壁部2820bと、遊技パネル1100におけるパネル板1110の開口部1112の内周面との間に隙間を設けていると共に、第一構成部材2811の台板2811aにより開口部1112を前方から塞いでいる。これにより、ユニットカバー2820内のLED基板2825からの熱を、切欠部2820c及び開口部1112の内周面との間の隙間を通してパネル板1110の後方へ向けて放熱することができると共に、パネル板1110の後側から塵や埃等の異物が開口部1112を通してパネル板1110の前面側の遊技領域5aに侵入するのを防止することができる。

【1330】

更に、サイドユニット2800Eは、遊技盤5に組立てた状態で、図110に示すように、ユニット本体2810Aに設けられている球通路2811eの一部（前端側）が、遊技パネル1100のパネル板1110の前面よりも前方へ突出している。ここでは、球通路2811eが、第一構成部材2811Aの台板2811aの厚さ分、前方へ突出している。これにより、パネル板1110の後面から後方へ突出するユニットカバー2820（LED基板2825）の突出量をより少なくすることができるため、遊技パネル1100（パネル板1110）の後方のスペースを十分に確保することができ、所望の大きさの裏下演出ユニット3500（裏下可動装飾体3510）を設けることができる。

【1331】

なお、パネル板1110から後方への突出量は、図106のサイドユニット2800Aと同様に、遊技球Bの直径Dの $1/2$ 以下としている。

【1332】

ところで、遊技パネル1100を射出成形により形成する場合、障害釘が植設される遊技領域5aの部位の厚さが、遊技パネル1100（パネル板1110）を木製の合板として樹脂板を切削加工したりする場合よりも薄くなり易いため、ユニット本体2810Aの球通路2811eにおけるパネル板1110の面と沿っている部位や、ユニット本体2810Aの後側に取付けられているユニットカバー2820が、パネル板1110の板厚内に収まり切れずに、パネル板1110の後面よりも後方へ突出してしまう恐れがある。そして、サイドユニット2800Eにおけるパネル板1110の後面よりも後方への突出量が大いいと、後方のスペースを十分に確保することができなくなる。これに対して、本実施形態では、サイドユニット2800Eにおいて、パネル板1110の後面からの突出量を、遊技球Bの直径Dの $1/2$ 以下としているため、後方のスペースを十分に確保することができ、所望の大きさの裏下演出ユニット3500（裏下可動装飾体3510）を設けることができる。

【1333】

サイドユニット2800Eでは、一般入賞口2001に遊技球Bが受入れられると、一般入賞口2001を形成している球受部2812cにより後方の球通路2811eへ誘導され、球通路2811eによりパネル板1110の板厚内にかかりながらパネル板1110の面に沿って流下した後に、図示しない通路出口から後方に設けられている裏ユニット3000の裏球誘導ユニット3100に受け渡される。裏球誘導ユニット3100に受け渡された遊技球Bは、一般入賞口センサ3001に検知された後に、下方へ排出される。

10

20

30

40

50

【1334】

本実施形態のサイドユニット2800Eは、詳細な図示は省略するが、ユニット本体2810Aにおける第一構成部材2811Aの図示しない通路出口が、待機位置の裏下可動装飾体3510よりも下方に設けられている。つまり、一般入賞口2001（球受部2812c）に受入れられた遊技球Bを検知する一般入賞口センサ3001が待機位置の裏下可動装飾体3510よりも下方に設けられている。従って、サイドユニット2800Eや一般入賞口センサ3001等が裏下可動装飾体3510の邪魔になることはない。

【1335】

本実施形態のサイドユニット2800Eによれば、上記のサイドユニット2800等と同様の作用効果を奏することができる。

【1336】

なお、上記のサイドユニット2800Eでは、ユニットカバー2820の周壁部2820bに切欠部2820c（非接触面部2831）を設けているものを示したが、これに限定するものではなく、ユニットカバー2820の周壁部2820bに切欠部2820cを設けずにユニット本体2810Aの支持枠部2814に後端から前方へ切欠かれた切欠部（非接触面部2831）を設けるようにしても良い。或いは、ユニットカバー2820の周壁部2820bとユニット本体2810Aの支持枠部2814との両方に切欠部（非接触面部）を設けるようにしても良い。

【1337】

また、上記のサイドユニット2800Eでは、ユニット本体2810Aに後方へ突出する枠状の支持枠部2814を設け、その後端面を接触面部2830とするものを示したが、これに限定するものではなく、ユニット本体2810Aに支持枠部2814を設けずに、ユニットカバー2820（周壁部2820b）の前端が、ユニット本体2810Aの後面に当接するようにして、当該当接する部位を接触面部2830としても良い。これにより、後方へ突出する支持枠部2814を設けていないため、サイドユニット2800Eにおけるパネル板1110の後面から後方へ突出する突出量を少なくすることができ、パネル板1110の後方の空スペースをより広く確保することが可能となる。

【1338】

更に、上記のサイドユニット2800Eでは、LED基板2825をユニットカバー2820に取付けているものを示したが、これに限定するものではなく、LED基板2825をユニット本体2810A（第一構成部材2811A）の後側に取付けるようにしても良い。

【1339】

また、上記のサイドユニット2800Eにおいて、LED基板2825の前方にLED2825aからの光を拡散させる複数の凹凸からなる拡散レンズ部を設けるようにしても良い。この拡散レンズ部は、ユニット本体2810A（第一構成部材2811A）の後面に設けても良いし、ユニット本体2810Aとは別体の部材に設けても良い。

【1340】

更に、上記のサイドユニット2800Eでは、夫々の球受部2812cと連通している複数の支流部2801と、複数の支流部2801が合流する本流部2802と、から構成されている球通路2811eを、有しているものを示したが、これに限定するものではなく、各球受部2812cごとに球通路2811eが独立しているものとしても良い。

【1341】

また、上記の実施形態では、遊技パネル1100として透明樹脂製のパネル板1110を備えているものを示したが、これに限定するものではなく、木製の遊技パネル1100としても良い。これにより、遊技パネル1100を木製とすることで、樹脂製のものと比較して板厚が厚くなるため、遊技パネル1100の板厚内をより有効利用し易くすることができる。ところで、遊技パネル1100（パネル板1110）を透明なものとする、LED基板2825のLED2825aからの光が、パネル板1110の開口部1112の内周面からパネル板1110内に入射して、パネル板1110内に拡散してしまい、前

10

20

30

40

50

方へ照射される光量が低下することで、発光による演出効果が弱くなる恐れがある。これに対して、遊技パネル 1100 を木製（不透明）とすることで、LED 基板 2825 の LED 2825 a からの光が、開口部 1112 の内周面から遊技パネル 1100 の内部に入射することはなく、開口部 1112 の内周面により反射させることが可能となるため、前方へ照射される光量の低下を抑制させることができ、発光による演出効果を十分に発揮させ易くすることができる。

【1342】

〔12-2f. サイドユニットの変形例 6〕

次に、上記とは更に異なる形態のサイドユニット 2800 F について、主に図 111 等を参照して説明する。図 111 (a) は更に異なる形態のサイドユニットを遊技パネル共に横断面で示す説明図であり、(b) は (a) を縦断面で示す説明図である。ここでは、上記のサイドユニット 2800 D と同じ構成については同じ符号を付して説明する。

【1343】

サイドユニット 2800 F は、遊技者がハンドル 160 を操作することで遊技球 B が打ち込まれる遊技領域 5 a において、始動口ユニット 2100 の左方で内レール 1002 に沿うように延出しており、遊技球 B を常時受入可能に開口している複数（2 つ～4 つ）の一般入賞口 2001 を備えている。

【1344】

サイドユニット 2800 F は、遊技パネル 1100 における障害釘が植設される平板状のパネル板 1110 に前方から取付けられるユニット本体 2810 A と、ユニット本体 2810 A の後側から取付けられるユニットカバー 2820 と、ユニット本体 2810 A とユニットカバー 2820 との間に設けられ複数の LED 2825 a が実装されている LED 基板 2825 と、を備えている。サイドユニット 2800 F のユニット本体 2810 A とユニットカバー 2820 は、透明な合成樹脂により形成されている。

【1345】

また、サイドユニット 2800 F は、ユニット本体 2810 A とユニットカバー 2820 とが互いに接している接触面部 2830 と、接触面部 2830 の一部に設けられており互いに接触していない非接触面部 2831 と、を有している。

【1346】

サイドユニット 2800 F のユニット本体 2810 A は、遊技パネル 1100 における障害釘が植設される平板状のパネル板 1110 に前方から取付けられる第一構成部材 2811 A と、第一構成部材 2811 A に後側から取付けられる第二構成部材 2812 A と、ユニットカバー 2820 の外周縁に沿うように後方へ枠状に突出しており後端面がユニットカバー 2820 の前端面に当接する支持枠部 2814 と、を有している。本実施形態では、第一構成部材 2811 A の前側に第二構成部材 2812 A が取付けられている。また、支持枠部 2814 が第一構成部材 2811 A の後面から突出している。

【1347】

ユニット本体 2810 A の第一構成部材 2811 A は、遊技パネル 1100（パネル板 1110）の前面に当接可能な平板状の台板 2811 a と、台板 2811 a を貫通して前方へ開放されており一般入賞口 2001（球受部 2812 c）に受入れられた遊技球 B を遊技パネル 1100（パネル板 1110）の面（板面）に沿って流下させる球通路 2811 e と、球通路 2811 e の下流端において後方へ向かって開口している通路出口（図示は省略）と、を有している。

【1348】

また、第一構成部材 2811 A は、台板 2811 a から後方へ突出している複数の位置決突起 2811 c と、台板 2811 a を貫通しており遊技パネル 1100 に取付けるための複数の取付孔 2811 d と、台板 2811 a を貫通しており第二構成部材 2812 A を取付けるための複数の取付孔（図示は省略）と、後面に設けられておりユニットカバー 2820 を取付けるための複数の被取付孔（図示は省略）と、を有している（図 104 を参照）。

10

20

30

40

50

【1349】

台板2811aは、前構成部材1000の内レール1002に沿うように延出している。また、サイドユニット2800Fでは、第一構成部材2811Aの球通路2811eが、台板2811aの上下方向中央よりも下側に設けられている。

【1350】

複数の位置決突起2811cは、台板2811aの長手方向へ離隔して設けられている。位置決突起2811cは、遊技パネル1100のパネル板1110に設けられている位置決孔1113に挿入される。本実施形態では、各位置決突起2811cは同じ長さである。複数の取付孔2811dは、台板2811aにおける位置決突起2811cの近傍と、台板2811aの左右方向中央付近の上部と、に設けられている。これら取付孔2811dは、前側に皿ザグリが形成されており、パネル板1110の取付孔1114にねじ込まれる皿頭の取付ビス（図示は省略）が前方から挿通される。パネル板1110の前面に取付けた状態では、取付ビスの頭部が台板2811aの前面よりも前方へ突出することはない。

10

【1351】

この第一構成部材2811Aには、後端がユニットカバー2820の前端と当接する支持枠部2814が後側に設けられている。換言すると、第一構成部材2811Aは、ユニットカバー2820の外周縁に沿うように後方へ枠状に突出しており後端面がユニットカバー2820の前端面に当接する支持枠部2814を、有している。支持枠部2814は、球通路2811eの上方で、台板2811aの後面に設けられている。支持枠部2814の後端面は、サイドユニット2800Fに組立てることでユニットカバー2820における後述する周壁部2820bの前端面に当接する。つまり、支持枠部2814の後端面と、周壁部2820bの前端面とが、接触面部2830を構成している。

20

【1352】

第二構成部材2812Aは、前後方向に短く延びていると共に上方及び下方が解放されており一般入賞口2001を形成している複数の球受部2812cと、複数の球受部2812cの前端同士を繋いでいる平板状の前板2812dと、前板2812dの後で球受部2812cの下方に設けられていると共に後方へ開放されており球受部2812cに受入れられた遊技球Bが流通する球通路2812fと、第一構成部材2811Aに取付けるための複数の取付孔（図示は省略）と、を有している。

30

【1353】

なお、本実施形態では、第二構成部材2812Aにおける前板2812dの前面に、透光性を有する装飾シール2803が貼り付けられている。

【1354】

ユニット本体2810Aは、第一構成部材2811Aの前方に第二構成部材2812Aを位置させ、後方から第一構成部材2811Aの取付孔を通して取付ビスを第二構成部材2812Aの被取付孔にねじ込むことで、組立てられる。これにより、第一構成部材2811Aに後側から第二構成部材2812Aが取付けられたユニット本体2810Aが構築される。このユニット本体2810Aでは、第一構成部材2811Aの台板2811aよりも前方で、第二構成部材2812Aの球受部2812cが前方へ突出している。

40

【1355】

サイドユニット2800Fのユニット本体2810Aは、一般入賞口2001（球受部2812c）と連通している支流部2801（図111において薄い網掛けで示す部位）と、支流部2801と合流しており遊技パネル1100におけるパネル板1110の面（板面）に沿って延出している本流部2802（図111において濃い網掛けで示す部位）と、を有している。球通路2811e及び球通路2812fは、複数の支流部2801と、本流部2802と、で構成されている。

【1356】

支流部2801は、正面視において左右方向中央の球受部2812cとその左端の球受部2812cとでは、パネル板1110よりも前方において下方へ延出しており、右端の

50

球受部 2812c では、パネル板 1110 よりも前方の部位からパネル板 1110 の板厚内の部位まで後方へ延出している。

【1357】

本流部 2802 は、正面視において左端の球受部 2812c の下方の部位から左右方向中央の球受部 2812c の下方の部位までは、遊技パネル 1100 のパネル板 1110 の前方においてパネル板 1110 の板面に沿って延出しており、左右方向中央の球受部 2812c の下方の部位で後方へ屈曲して、パネル板 1110 の板厚内へ延出した後に、パネル板 1110 の板厚内でパネル板 1110 の板面に沿って右端の球受部 2812c の後方の部位まで延出している。本流部 2802 の長さは、遊技球 B の直径の 2 倍以上（本実施形態では、8～15 倍）である。

【1358】

ユニット本体 2810A に組立てた状態では、第一構成部材 2811A における前方へ開放されている球通路 2811e が、第二構成部材 2812A の球通路 2812f 及び後面によって閉鎖された状態となる。また、第二構成部材 2812A における後方へ開放されている球通路 2812f が、第一構成部材 2811A の台板 2811a 及び球通路 2811e によって閉鎖された状態となる。これにより、球通路 2811e 及び球通路 2812f から遊技球 B が零れることはない。つまり、第一構成部材 2811A と第二構成部材 2812A とで、球通路 2811e 及び球通路 2812f を構成しておける。換言すると、第一構成部材 2811A と第二構成部材 2812A との間に、球通路 2811e 及び球通路 2812f が設けられている。

【1359】

本実施形態の第一構成部材 2811A は、図 111 に示すように、台板 2811a を除いた部位が、遊技パネル 1100 のパネル板 1110 の開口部 1112 内に挿入されると共に、奥行きがパネル板 1110 の板厚内に収まるように形成されている。

【1360】

サイドユニット 2800F のユニットカバー 2820 は、前方へ開放された浅い容器状に形成されており、内部に LED 基板 2825 が収容される。このユニットカバー 2820 は、平板状のカバー部 2820a と、カバー部 2820a の外周縁から前方へ突出している枠状の周壁部 2820b と、周壁部 2820b の一部において前端から凹んでいる切欠部 2820c と、を有している。なお、カバー部 2820a に、通気用の複数のスリット孔を設けても良い。

【1361】

また、ユニットカバー 2820 は、カバー部 2820a の前面から周壁部 2820b よりも短く前方へ突出しており LED 基板 2825 を取付けるための複数のボス部 2820d と、カバー部 2820a を貫通しておりユニット本体 2810A に取付けるための取付ビスが挿通される複数の取付孔（図示は省略）と、を有している。

【1362】

ユニットカバー 2820 のカバー部 2820a は、LED 基板 2825 を後方から覆う大きさに形成されている。周壁部 2820b は、外形がユニット本体 2810A における支持枠部 2814 の外形と同じである。周壁部 2820b の前端面は、サイドユニット 2800F に組立てることで、ユニット本体 2810A における支持枠部 2814 の後端面に当接する。つまり、支持枠部 2814 の後端面と、周壁部 2820b の前端面とが、接触面部 2830 を構成している。

【1363】

切欠部 2820c は、周壁部 2820b のおける上辺側と下辺側とに設けられている。切欠部 2820c は、サイドユニット 2800D に組立てることで、周壁部 2820b の前端面とユニット本体 2810A における支持枠部 2814 の前端面との間に隙間を形成することができる。つまり、切欠部 2820c により、支持枠部 2814 の後端面と周壁部 2820b の前端面とで構成している接触面部 2830 の一部に、互いに接触していない非接触面部 2831 を形成している。この切欠部 2820c により、容器状のユニット

10

20

30

40

50

カバー 2820 の内部を通気させることができ、内部に取付けられた LED 基板 2825 からの熱を外部へ放熱することができ、ユニットカバー 2820 に熱が籠ることはない。

【1364】

サイドユニット 2800F の LED 基板 2825 は、後面をユニットカバー 2820 におけるボス部 2820d の前端に当接させた状態で、ユニットカバー 2820 の内部に取付けられる。LED 基板 2825 に実装されている複数の LED 2825a は、フルカラー LED であり、サイドユニット 2800F に組立てることで、サイドユニット 2800F を様々な発光色で発光装飾させることができる。

【1365】

このサイドユニット 2800F は、ユニットカバー 2820 の内部のボス部 2820d に、LED 基板 2825 を取付けた状態で、ユニットカバー 2820 の周壁部 2820b の前端面を、ユニット本体 2810A における支持枠部 2814 の後端面に当接（接触）させ、ユニットカバー 2820 の後方からユニットカバー 2820 の取付孔を介して取付ビスをユニット本体 2810A の第一構成部材 2811A の被取付孔にねじ込んで締め付けることにより、組立てることができる。

【1366】

サイドユニット 2800F の遊技パネル 1100 への取付けは、まず、遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の前方から、第一構成部材 2811A の台板 2811a がパネル板 1110 を貫通している開口部 1112 を閉鎖するように、台板 2811a をパネル板 1110 の前面に当接させる。この際に、第一構成部材 2811A の二つの位置決突起 2811c を、パネル板 1110 の位置決孔 1113 に挿入させる。この状態では、第一構成部材 2811A の取付孔 2811d が、パネル板 1110 の取付孔 1114 と一致している。

【1367】

そして、前方から第一構成部材 2811A の取付孔 2811d を通して取付ビスをパネル板 1110 の取付孔 1114 にねじ込んで締め付けることにより、サイドユニット 2800F がパネル板 1110 の前面に取付けられる。この際に、第一構成部材 2811A の取付孔 2811d を、位置決突起 2811c の近傍に設けているため、取付孔 2811d を介して取付ビスを遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の取付孔 1114 にねじ込むことで、位置決突起 2811c をパネル板 1110 側へ強く押し付けて位置決孔 1113 へ確実に挿入させることができ、位置決突起 2811c の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

【1368】

サイドユニット 2800F では、第一構成部材 2811A に、パネル板 1110 の面に沿って遊技球 B を流下させる球通路 2811e を設けており、当該球通路 2811e の部位の断面がコ字状となっているため、球通路 2811e の存在により第一構成部材 2811A の剛性が高められている。一方、第二構成部材 2812A にも、パネル板 1110 の面に沿って遊技球 B を流下させる球通路 2812f を設けており、当該球通路 2812f の部位の断面がコ字状となっているため、球通路 2812f の存在により第二構成部材 2812A の剛性が高められている。これにより、剛性が高められている第一構成部材 2811A と第二構成部材 2812A とを組み合わせることでサイドユニット 2800F を構築しているため、従来のサイドユニットよりも剛性を高めることができる。従って、リサイクル等によるパチンコ機 1 の分解作業において、サイドユニット 2800F をパネル板 1110 に取付けている取付ビスを外してサイドユニット 2800F を前方へ引っ張った時に、サイドユニット 2800F の剛性が高められているため、サイドユニット 2800F が撓むことはない。このようなことから、パネル板 1110 の位置決孔 1113 に対してサイドユニット 2800F（第一構成部材 2811A）の位置決突起 2811c が傾くことはなく、遊技パネル 1100（パネル板 1110）からサイドユニット 2800F を簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

10

20

30

40

50

【1369】

サイドユニット2800Fをパネル板1110の前面に取付けた状態（遊技盤5を組立てた状態）では、ユニット本体2810Aにおける第一構成部材2811Aの球通路2811e及びユニットカバー2820（LED基板2825）が、パネル板1110の開口部1112内でパネル板1110の板厚内に位置しており、パネル板1110の後面よりも前方に位置している。換言すると、遊技盤5に組立てた状態では、サイドユニット2800Fがパネル板1110の後面よりも後方へ突出しておらず、パネル板1110の後方のスペースを広く確保することが可能である。

【1370】

また、本実施形態のサイドユニット2800Fでは、ユニットカバー2820の切欠部2820c（非接触面部2831）を上下に設けているため、上側の切欠部2820cによりLED基板2825からの熱を上方へ排出させつつ、下側の切欠部2820cから外部の空気を内部へ取り込むことができる。また、遊技盤5に組立てた状態では、サイドユニット2800Fのユニット本体2810Aにおけるパネル板1110の開口部1112内に挿入されている部位の外周、つまり、第一構成部材2811Aにおける支持枠部2814の外周と、開口部1112の内周との間には、隙間が設けられている。これらにより、LED基板2825からの熱を、切欠部2820c（非接触面部2831）を通して外部へ放出し易くなり、効率良く放熱することができる。

【1371】

また、本実施形態のサイドユニット2800Fは、LED基板2825をユニットカバー2820に取付けた状態では、LED基板2825が切欠部2820c（非接触面部2831）よりも後方に位置している。換言すると、平面視において、LED基板2825が切欠部2820c（非接触面部2831）と重ならないように設けられている。これにより、切欠部2820cを通してユニットカバー2820内に塵や埃が侵入しても、LED基板2825にかかり難くすることができ、塵や埃の影響を極力防ぐことができる。また、ユニットカバー2820の下辺側にも切欠部2820cを設けているため、上側の切欠部2820cから侵入した塵や埃を下側の切欠部2820cから下方へ排出させることができる。

【1372】

更に、本実施形態のサイドユニット2800Fは、遊技盤5に組立てた状態では、ユニットカバー2820の切欠部2820cが、遊技パネル1100のパネル板1110における開口部1112内で、パネル板1110の板厚内に位置しているため、塵や埃が上方から切欠部2820cを通してユニットカバー2820内へ侵入し難い。

【1373】

また、本実施形態のサイドユニット2800Fは、遊技盤5に組立てた状態では、ユニットカバー2820の周壁部2820bと、遊技パネル1100におけるパネル板1110の開口部1112の内周面との間に隙間を設けていると共に、第一構成部材2811の台板2811aにより開口部1112を前方から塞いでいる。これにより、ユニットカバー2820内のLED基板2825からの熱を、切欠部2820c及び開口部1112の内周面との間の隙間を通してパネル板1110の後方へ向けて放熱することができると共に、パネル板1110の後側から塵や埃等の異物が開口部1112を通してパネル板1110の前面側の遊技領域5aに侵入するのを防止することができる。

【1374】

更に、サイドユニット2800Fは、遊技盤5に組立てた状態で、図111に示すように、球受部2812cに受入れられた遊技球Bが遊技パネル1100のパネル板1110の面に沿って流下する球通路2812fを、遊技パネル1100のパネル板1110の前面よりも前方に設けている。これにより、第一構成部材2811Aにおける台板2811aの後側に設けられているユニットカバー2820（LED基板2825）を、パネル板1110の開口部1112内でパネル板1110の板厚内に収めることができ、パネル板1110の後面よりも後方へ突出させないようにすることができる。従って、サイドユニ

10

20

30

40

50

ット 2 8 0 0 F における遊技パネル 1 1 0 0 (パネル板 1 1 1 0) の後方のスペースを十分に確保することができ、所望の大きさの裏下演出ユニット 3 5 0 0 (裏下可動装飾体 3 5 1 0) を設けることができる。

【1 3 7 5】

サイドユニット 2 8 0 0 F では、一般入賞口 2 0 0 1 に遊技球 B が受入れられると、一般入賞口 2 0 0 1 を形成している球受部 2 8 1 2 c により下方の球通路 2 8 1 2 f へ流下し、球通路 2 8 1 2 f によりパネル板 1 1 1 0 の前面よりも前方において、パネル板 1 1 1 0 の面に沿って流下し、途中で後方へクランク状に屈曲してパネル板 1 1 1 0 の板厚内でパネル板 1 1 1 0 の面に沿って流下した上で、図示しない通路出口から後方に設けられている裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡される。裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡された遊技球 B は、一般入賞口センサ 3 0 0 1 に検知された後に、下方へ排出される。一方、サイドユニット 2 8 0 0 F へ向かって流下してきた遊技球 B が、サイドユニット 2 8 0 0 F の一般入賞口 2 0 0 1 (球受部 2 8 1 2 c) に受入れられなかった場合、当該遊技球 B は、台板 2 8 1 1 a と前板 2 8 1 2 d との間の空間を通過してアウト口 1 0 0 8 へ流下し、アウト口 1 0 0 8 を通過して遊技パネル 1 1 0 0 の後方且つ下方へ排出される。

10

【1 3 7 6】

本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 F は、図 1 1 1 (b) に示すように、ユニット本体 2 8 1 0 A における第一構成部材 2 8 1 1 A の図示しない通路出口が、待機位置の裏下可動装飾体 3 5 1 0 よりも下方に設けられている。つまり、一般入賞口 2 0 0 1 (球受部 2 8 1 2 c) に受入れられた遊技球 B を検知する一般入賞口センサ 3 0 0 1 が待機位置の裏下可動装飾体 3 5 1 0 よりも下方に設けられている。従って、サイドユニット 2 8 0 0 F や一般入賞口センサ 3 0 0 1 等が裏下可動装飾体 3 5 1 0 の邪魔になることはない。

20

【1 3 7 7】

本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 F によれば、上記のサイドユニット 2 8 0 0 等と同様の作用効果を奏することができる。

【1 3 7 8】

なお、上記のサイドユニット 2 8 0 0 F では、ユニットカバー 2 8 2 0 の周壁部 2 8 2 0 b に切欠部 2 8 2 0 c (非接触面部 2 8 3 1) を設けているものを示したが、これに限定するものではなく、ユニットカバー 2 8 2 0 の周壁部 2 8 2 0 b に切欠部 2 8 2 0 c を設けずにユニット本体 2 8 1 0 A の支持枠部 2 8 1 4 に後端から前方へ切欠かれた切欠部 (非接触面部 2 8 3 1) を設けるようにしても良い。或いは、ユニットカバー 2 8 2 0 の周壁部 2 8 2 0 b とユニット本体 2 8 1 0 A の支持枠部 2 8 1 4 との両方に切欠部 (非接触面部) を設けるようにしても良い。

30

【1 3 7 9】

また、上記のサイドユニット 2 8 0 0 F では、ユニット本体 2 8 1 0 A に後方へ突出する枠状の支持枠部 2 8 1 4 を設け、その後端面を接触面部 2 8 3 0 とするものを示したが、これに限定するものではなく、ユニット本体 2 8 1 0 A に支持枠部 2 8 1 4 を設けずに、ユニットカバー 2 8 2 0 (周壁部 2 8 2 0 b) の前端が、ユニット本体 2 8 1 0 A の後面に当接するようにして、当該当接する部位を接触面部 2 8 3 0 としても良い。これにより、後方へ突出する支持枠部 2 8 1 4 を設けていないため、サイドユニット 2 8 0 0 F における後方への突出量を少なくすることができる。

40

【1 3 8 0】

更に、上記のサイドユニット 2 8 0 0 F では、LED 基板 2 8 2 5 をユニットカバー 2 8 2 0 に取付けているものを示したが、これに限定するものではなく、LED 基板 2 8 2 5 をユニット本体 2 8 1 0 A (第一構成部材 2 8 1 1 A) の後側に取付けるようにしても良い。

【1 3 8 1】

また、上記のサイドユニット 2 8 0 0 F において、LED 基板 2 8 2 5 の前方に LED 2 8 2 5 a からの光を拡散させる複数の凹凸からなる拡散レンズ部を設けるようにしても

50

良い。この拡散レンズ部は、ユニット本体 2810A（第一構成部材 2811A）の後面に設けても良いし、ユニット本体 2810Aとは別体の部材に設けても良い。

【1382】

更に、上記のサイドユニット 2800Fでは、夫々の球受部 2812cと連通している複数の支流部 2801と、複数の支流部 2801が合流する本流部 2802と、から構成されている球通路 2811eを、有しているものを示したが、これに限定するものではなく、各球受部 2812cごとに球通路 2811eが独立しているものとしても良い。

【1383】

また、上記の実施形態では、遊技パネル 1100として透明樹脂製のパネル板 1110を備えているものを示したが、これに限定するものではなく、木製の遊技パネル 1100としても良い。これにより、遊技パネル 1100を木製とすることで、樹脂製のものと比較して板厚が厚くなるため、遊技パネル 1100の板厚内をより有効利用し易くすることができる。ところで、遊技パネル 1100（パネル板 1110）を透明なものとすると、LED基板 2825のLED 2825aからの光が、パネル板 1110の開口部 1112の内周面からパネル板 1110内に入射して、パネル板 1110内に拡散してしまい、前方へ照射される光量が低下することで、発光による演出効果が弱くなる恐れがある。これに対して、遊技パネル 1100を木製（不透明）とすることで、LED基板 2825のLED 2825aからの光が、開口部 1112の内周面から遊技パネル 1100の内部に入射することはなく、開口部 1112の内周面により反射させることが可能となるため、前方へ照射される光量の低下を抑制させることができ、発光による演出効果を十分に発揮させることができる。

【1384】

【12-3. 第三実施形態のサイドユニット等】

次に、第三実施形態のサイドユニット 2800Gについて、主に図 112及び図 114等を参照して説明する。図 112（a）は第三実施形態のサイドユニット等が設けられている遊技盤の要部を示す正面図であり、（b）は（a）におけるアウト口の部位を拡大して示す説明図であり、（c）は（b）を縦断面で示す説明図である。図 113（a）は図 112とは異なる形態の指掛部を有するサイドユニット等が設けられている遊技盤のアウト口の部位を拡大して示す説明図であり、（b）は（a）を縦断面で示す説明図である。図 114は、サイドユニットが取付けられる開口部とアウト口とが連続して繋がっている遊技パネルのパネル板を模式的に示す説明図である。ここでは、上記と同じ構成については、同じ符号を付して説明する。

【1385】

第三実施形態のサイドユニット 2800Gは、遊技者がハンドル 160を操作することで遊技球 Bが打ち込まれる遊技領域 5a内において、始動口ユニット 2100の左方で内レール 1002に沿うように延出しており、遊技パネル 1100（パネル板 1110）に前方から取付けられている。サイドユニット 2800Gは、遊技球 Bを常時受入可能に開口している三つの一般入賞口 2001を備えている。

【1386】

本実施形態では、遊技パネル 1100においてパネル板 1110の前面側から後面側へ遊技球 Bが流通可能なパネル板 1110を貫通している開口領域 1101を有している。この開口領域 1101は、サイドユニット 2800Gの一般入賞口 2001に受入れられた遊技球 Bが流通可能な普通開口領域 1102と、一般入賞口 2001に受入れられなかった遊技球 Bが流通可能な特定開口領域 1103と、から構成されている。普通開口領域 1102は、サイドユニット 2800Gが取付けられる部位の開口部 1112であり、特定開口領域 1103は、アウト口 1008である。このアウト口 1008は、パネル板 1110において下方へ開放されている切欠状に形成されている。

【1387】

図 112及び後述する図 113の実施形態では、開口領域 1101を構成している普通開口領域 1102と特定開口領域 1103とが互いに繋がらずに独立している。つまり、

特定開口領域 1103 は、普通開口領域 1102 とは別で遊技パネル 1100 のパネル板 1110 に形成されている。換言すると、アウト口 1008 は、サイドユニット 2800 G が嵌合される普通開口領域 1102 とは別で遊技パネル 1100 のパネル板 1110 に形成された特定開口領域 1103 により構成されている。これにより、パネル板 1110 では、外周面から外方へ切欠状に解放されている部位の広さを小さくすることが可能となるため、開口領域 1101 を形成することによるパネル板 1110 の強度の低下を抑制することができる。

【1388】

このサイドユニット 2800 G は、パネル板 1110 に取付けた時に、パネル板 1110 を貫通しているアウト口 1008（特定開口領域 1103）に、外縁の一部が重なる指掛部 2816 を有している。換言すると、サイドユニット 2800 G は、アウト口 1008（特定開口領域 1103）に外縁の一部が重なるようにパネル板 1110 に取付けられる。

10

【1389】

サイドユニット 2800 G に指掛部 2816 を設けているため、リサイクル等によるパチンコ機 1 の分解作業において、サイドユニット 2800 G をパネル板 1110 に取付けている取付ビスを取外した状態で、アウト口 1008 に指や工具等を挿入することで、指掛部 2816 に指等を引っ掛けてサイドユニット 2800 G を前方へ引っ張ることができる。これにより、遊技パネル 1100（パネル板 1110）からサイドユニット 2800 G を簡単に取外することができ、分別する際の分解作業を軽減することができる。

20

【1390】

本実施形態のサイドユニット 2800 G について、更に説明すると、サイドユニット 2800 G は、図 104 等に示すサイドユニット 2800 と同様に、遊技パネル 1100 における障害釘が植設される平板状のパネル板 1110 に前方から取付けられる第一構成部材 2811 と、第一構成部材 2811 に後側から取付けられる第二構成部材 2812 と、から構成されている。本実施形態のサイドユニット 2800 は、第一構成部材 2811 の後側に第二構成部材 2812 が取付けられている。

【1391】

サイドユニット 2800 G の第一構成部材 2811 は、遊技パネル 1100（パネル板 1110）の前面に当接可能な平板状の台板 2811a と、台板 2811a から前方へ突出していると共に上方及び後方が解放されており一般入賞口 2001 を形成している複数の球受部 2811b と、を有している。

30

【1392】

台板 2811a は、前構成部材 1000 の内レール 1002 に沿うように延出している。本実施形態の台板 2811a は、図 112 に示すように、右端側が、始動口ユニット 2100 に接近するように右端の球受部 2811b よりも右方へ延出している。この台板 2811a は、アウト口 1008（特定開口領域 1103）に対して外縁の一部が重なるように設けられている。換言すると、パネル板 1110 に取付けた状態で、台板 2811a の外縁の一部が、正面視においてアウト口 1008（特定開口領域 1103）に重なるようにアウト口 1008 の前方へ突出するように形成されている。本実施形態では、台板 2811a におけるアウト口 1008 の前方へ突出している部位が、指掛部 2816 である。

40

【1393】

台板 2811a の外縁は、前面が外縁端へ向かうに従って後方へ移動するように傾斜している。従って、台板 2811a の外縁におけるアウト口 1008 の部位、つまり、指掛部 2816 の前端面が、アウト口 1008 に向かうように傾斜している。

【1394】

三つの球受部 2811b は、互いが左右に離隔して設けられていると共に、右方の球受部 2811b ほど下方へ位置するように設けられている。左端の球受部 2811b は、前端面が下端まで台板 2811a と平行に形成されている。残り（中央と右端）の球受部 2

50

8 1 1 b は、前端面が下端へ向かうほど後方へ移動するように傾斜している。

【1 3 9 5】

また、第一構成部材 2 8 1 1 は、台板 2 8 1 1 a から後方へ突出している二つの位置決突起 2 8 1 1 c と、台板 2 8 1 1 a を貫通しており遊技パネル 1 1 0 0 に取付けるための複数（ここでは三つ）の取付孔 2 8 1 1 d と、球受部 2 8 1 1 b（台板 2 8 1 1 a）の後端面に設けられており第二構成部材 2 8 1 2 を取付けるための複数の被取付孔（図示は省略）と、を有している。

【1 3 9 6】

二つの位置決突起 2 8 1 1 c は、台板 2 8 1 1 a の長手方向へ離隔して設けられている。ここでは、二つの位置決突起 2 8 1 1 c が、アウト口 1 0 0 8 に近い部位と、アウト口 1 0 0 8 から遠い部位と、に設けられている。位置決突起 2 8 1 1 c は、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 に設けられている位置決孔 1 1 1 3 に挿入される。本実施形態では、二つの位置決突起 2 8 1 1 c は同じ長さである。

【1 3 9 7】

三つの取付孔 2 8 1 1 d は、台板 2 8 1 1 a における位置決突起 2 8 1 1 c の近傍と、台板 2 8 1 1 a の左右方向中央付近の上部と、に設けられている。これら取付孔 2 8 1 1 d は、前側に皿ザグりが形成されており、パネル板 1 1 1 0 の取付孔 1 1 1 4 にねじ込まれる皿頭の取付ビス（図示は省略）が前方から挿通される。パネル板 1 1 1 0 の前面に取付けた状態では、取付ビスの頭部が台板 2 8 1 1 a の前面よりも前方へ突出することはない。

【1 3 9 8】

被取付孔は、後述する第二構成部材 2 8 1 2 の取付孔（図示は省略）に挿通された取付ビスがねじ込まれるものである。

【1 3 9 9】

第二構成部材 2 8 1 2 は、前方へ開放された容器状に形成されており、一般入賞口 2 0 0 1（球受部 2 8 1 1 b）に受入れられた遊技球 B を遊技パネル 1 1 0 0（パネル板 1 1 1 0）の面（板面）に沿って流下させる球通路 2 8 1 2 a と、球通路 2 8 1 2 a の下流端において後方へ向かって開口している通路出口 2 8 1 2 b と、第一構成部材 2 8 1 1 に取付けられるための複数の取付孔（図示は省略）と、を有している。

【1 4 0 0】

本実施形態の第二構成部材 2 8 1 2 は、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2（普通開口領域 1 1 0 2）内に挿入（嵌入）されると共に、奥行きがパネル板 1 1 1 0 の板厚内に収まるように形成されている。

【1 4 0 1】

第二構成部材 2 8 1 2 の球通路 2 8 1 2 a は、前構成部材 1 0 0 0 の内レール 1 0 0 2 に沿うと共に、パネル板 1 1 1 0 の面に沿って右方へ向かうほど低くなるように形成されている。通路出口 2 8 1 2 b は、球通路 2 8 1 2 a の下流端である第二構成部材 2 8 1 2 の右端において後方へ向かって開口している。

【1 4 0 2】

第二構成部材 2 8 1 2 の取付孔は、第一構成部材 2 8 1 1 の被取付孔と対応する部位に設けられている。第二構成部材 2 8 1 2 の取付孔に対して、取付ビスを後方から挿通させて第一構成部材 2 8 1 1 の被取付孔にねじ込むことにより、第一構成部材 2 8 1 1 に後側から第二構成部材 2 8 1 2 が取付けられる。

【1 4 0 3】

本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 G は、一般入賞口 2 0 0 1（球受部 2 8 1 1 b）と連通している支流部 2 8 0 1 と、支流部 2 8 0 1 と合流しており遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の面（板面）に沿って延出している本流部 2 8 0 2 と、を有している。球通路 2 8 1 2 a は、複数の支流部 2 8 0 1 と、本流部 2 8 0 2 と、で構成されている。

【1 4 0 4】

支流部 2801 は、パネル板 1110 の前面よりも前方の部位から、パネル板 1110 の前面よりも後方で本流部 2802 の上方の（パネル板 1110 の板厚の）部位まで、後方へ延出している。

【1405】

本流部 2802 は、遊技パネル 1100 のパネル板 1110 の板面に沿うと共に、右方へ低くなるように台板 2811a の左端付近から右端付近まで延出している。本流部 2802 の長さは、遊技球 B の直径の 2 倍以上（本実施形態では、8～10 倍）である。

【1406】

本実施形態のサイドユニット 2800G は、第一構成部材 2811 の後方に第二構成部材 2812 を位置させ、第二構成部材 2812 の後方から取付ビスを第二構成部材 2812 の取付孔を通して第一構成部材 2811 の被取付孔にねじ込むことで、組立てられる。これにより、第一構成部材 2811 に後側から第二構成部材 2812 が取付けられたサイドユニット 2800G が構築される。

10

【1407】

第二構成部材 2812 の球通路 2812a は、前方へ開放されているが、前側に第一構成部材 2811 が取付けられると、球通路 2812a の前端側が第一構成部材 2811 の台板 2811a により閉鎖された状態となり、球通路 2812a から遊技球 B が前方へ零れることはない。つまり、第一構成部材 2811 と第二構成部材 2812 とで球通路 2812a を構成しておける。換言すると、第一構成部材 2811 と第二構成部材 2812 との間に球通路 2812a が設けられている。

20

【1408】

このサイドユニット 2800G は、遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の前方から、第一構成部材 2811 の台板 2811a がパネル板 1110 を貫通している開口部 1112（開口領域 1101 の普通開口領域 1102）を閉鎖するように、台板 2811a をパネル板 1110 の前面に当接させる。この際に、第一構成部材 2811 の二つの位置決突起 2811c を、パネル板 1110 の位置決孔 1113 に挿入させる。この状態では、第一構成部材 2811 の取付孔 2811d が、パネル板 1110 の取付孔 1114 と一致している。

【1409】

そして、前方から第一構成部材 2811 の取付孔 2811d を通して取付ビスをパネル板 1110 の取付孔 1114 にねじ込んで締め付けることにより、サイドユニット 2800G がパネル板 1110 の前面に取付けられる。この際に、第一構成部材 2811 の取付孔 2811d を、位置決突起 2811c の近傍に設けているため、取付孔 2811d を介して取付ビスを遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の取付孔 1114 にねじ込むことで、位置決突起 2811c をパネル板 1110 側へ強く押し付けて位置決孔 1113 へ確実に挿入させることができ、位置決突起 2811c の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

30

【1410】

本実施形態のサイドユニット 2800G は、遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の前面に取付けた状態（遊技盤 5 を組立てた状態）では、第一構成部材 2811 における台板 2811a の指掛部 2816 が、アウト口 1008（開口領域 1101 の特定開口領域 1103）の前方へ突出している。

40

【1411】

また、サイドユニット 2800G をパネル板 1110 の前面に取付けた状態（遊技盤 5 を組立てた状態）では、第二構成部材 2812 がパネル板 1110 の開口部 1112 内でパネル板 1110 の板厚内に位置しており、パネル板 1110 の後面よりも前方に位置している。換言すると、遊技盤 5 に組立てた状態では、サイドユニット 2800G がパネル板 1110 の後面よりも後方へ突出しておらず、パネル板 1110 の後方のスペースを広く確保することが可能である。

【1412】

50

サイドユニット 2800G では、一般入賞口 2001 に遊技球 B が受入れられると、一般入賞口 2001 を形成している球受部 2811b によりパネル板 1110 の前面よりも後方の球通路 2812a へ誘導され、球通路 2812a によりパネル板 1110 の面に沿って流下した後に、通路出口 2812b から後方に設けられている裏ユニット 3000 の裏球誘導ユニット 3100 に受け渡される。裏球誘導ユニット 3100 に受け渡された遊技球 B は、一般入賞口センサ 3001 に検知された後に、下方へ排出される。

【1413】

本実施形態では、詳細な図示は省略するが、第二構成部材 2812 の通路出口 2812b が、待機位置の裏下可動装飾体 3510 よりも下方に設けられている。つまり、一般入賞口 2001（球受部 2811b）に受入れられた遊技球 B を検知する一般入賞口センサ 3001 が待機位置の裏下可動装飾体 3510 よりも下方に設けられている。従って、サイドユニット 2800G や一般入賞口センサ 3001 等が裏下可動装飾体 3510 の邪魔になることはない。

10

【1414】

本実施形態のサイドユニット 2800G によれば、上記のサイドユニット 2800 等と同様の作用効果を奏することができる。

【1415】

本実施形態のサイドユニット 2800G によれば、第二構成部材 2812 に、パネル板 1110 の面に沿って遊技球 B を流下させる球通路 2812a を設けていることから、当該球通路 2812a の部位の断面がコ字状となっているため、球通路 2812a の存在により第二構成部材 2812 の剛性を高めることができる。そして、剛性が高められている第二構成部材 2812 を、第一構成部材 2811 の後側から取付けてサイドユニット 2800G を形成しているため、サイドユニット 2800 の剛性を従来のサイドユニットよりも高めることができる。従って、リサイクル等によるパチンコ機 1 の分解作業において、サイドユニット 2800G を遊技パネル 1100 のパネル板 1110 に取付けている取付ビスを外してサイドユニット 2800G を前方へ引っ張った時に、サイドユニット 2800 の剛性が高められていることでサイドユニット 2800 が撓むことはない。これにより、パネル板 1110 の位置決孔 1113 に対してサイドユニット 2800G（第一構成部材 2811）の位置決突起 2811c が傾くことはなく、遊技パネル 1100（パネル板 1110）からサイドユニット 2800G を簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

20

30

【1416】

また、本実施形態のサイドユニット 2800G によれば、外縁の一部に、パネル板 1110 のアウト口 1008 と重なる指掛部 2816 を設けているため、リサイクル等によるパチンコ機 1 の分解作業において、サイドユニット 2800G をパネル板 1110 に取付けている取付ビスを外した状態で、アウト口 1008 に指や工具等を挿入することで、指掛部 2816 に指等を引っ掛けてサイドユニット 2800G を前方へ引っ張ることができる。これにより、遊技パネル 1100（パネル板 1110）からサイドユニット 2800G を簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減させることができる。

【1417】

40

また、本実施形態のサイドユニット 2800G では、指掛部 2816 をアウト口 1008（特定開口領域 1103）と重なるように設けており、当該アウト口 1008 は遊技球 B 二個以上の大きさを有しているため、作業者の指等を案内アウト口 1008 に挿入することができ、指掛部 2816 に指等を容易に引っ掛けることができる。

【1418】

更に、サイドユニット 2800G では、台板 2811a の指掛部 2816 をアウト口 1008 に重なるようにアウト口 1008 の前方へ突出させているため、遊技領域 5a を流下してきた遊技球 B がアウト口 1008 を通して排出される際に、アウト口 1008 の上方からパネル板 1110 の面に沿って流下してきた遊技球 B がアウト口 1008 の前端的角をなめるようにしてアウト口 1008 に入球したり、アウト口 1008 の手前のアウト

50

誘導部 1 0 0 3 において上方へ跳ね返った遊技球 B がアウト口 1 0 0 8 の前端の角に当接したり、することを回避させることができる。つまり、指掛部 2 8 1 6 によりパネル板 1 1 1 0 におけるアウト口 1 0 0 8 の前端の角に遊技球 B が当接しないように保護することができる。これにより、アウト口 1 0 0 8 の前端が欠けてしまうことを防止することができる。

【1 4 1 9】

また、サイドユニット 2 8 0 0 G では、台板 2 8 1 1 a における指掛部 2 8 1 6 の前面をアウト口 1 0 0 8 へ向かって傾斜させていることから、外縁の角が鈍角になっている。従って、パチンコ機 1 の分解作業においてサイドユニット 2 8 0 0 G を遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 から取外すために、サイドユニット 2 8 0 0 G における台板 2 8 1 1 a の外縁におけるアウト口 1 0 0 8 と重なっている指掛部 2 8 1 6 (指掛部 2 8 1 7) に作業者の指等を引っ掛ける際に、台板 2 8 1 1 a の外縁の角に指等が当接しても、当該角が鈍角になっているため、当該角が直角になっている場合と比較して、指等を傷付け難くすることができ、指等によりサイドユニット 2 8 0 0 G を安全に取外すことができる。

10

【1 4 2 0】

また、サイドユニット 2 8 0 0 G では、台板 2 8 1 1 a における指掛部 2 8 1 6 の前面をアウト口 1 0 0 8 へ向かって傾斜させているため、台板 2 8 1 1 a の前面に沿ってアウト口 1 0 0 8 へ流下する遊技球 B を、滑らかにアウト口 1 0 0 8 へ誘導することができ、アウト口 1 0 0 8 付近で遊技球 B が滞ることを抑制させることができる。また、指掛部 2 8 1 6 の前面を傾斜させていることから、指掛部 2 8 1 6 の前端の角が鈍角になっているため、前端の角を欠け難くすることができる。

20

【1 4 2 1】

また、サイドユニット 2 8 0 0 G では、遊技盤 5 に組立てることで、第一構成部材 2 8 1 1 の台板 2 8 1 1 a により、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 を前方から塞いでいるため、パネル板 1 1 1 0 の後側から塵や埃等の異物が開口部 1 1 1 2 を通してパネル板 1 1 1 0 の前面側の遊技領域 5 a に侵入するのを防止することができる。

【1 4 2 2】

ところで、サイドユニット 2 8 0 0 G に二つの位置決突起 2 8 1 1 c を設けて夫々を遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の位置決孔 1 1 1 3 に挿入させていることから、分解作業においてサイドユニット 2 8 0 0 G をパネル板 1 1 1 0 から取外す際に、二つの位置決突起 2 8 1 1 c を同時に位置決孔 1 1 1 3 から引き抜こうとすると、強い力でサイドユニット 2 8 0 0 G を前方へ引っ張る必要があり、作業者の負担が増加する恐れがある。これに対して、本実施形態では、位置決突起 2 8 1 1 c をアウト口 1 0 0 8 に接近している部位と遠い部位とに設けているため、リサイクル等によるパチンコ機 1 の分解作業において、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 からサイドユニット 2 8 0 0 G を取外す際に、サイドユニット 2 8 0 0 の台板 2 8 1 1 a の外縁におけるアウト口 1 0 0 8 と重なっている指掛部 2 8 1 6 に、作業者の指等を引っ掛けて前方へ引っ張ることで、アウト口 1 0 0 8 に近い位置決突起 2 8 1 1 c に対して強い引抜力を作用させることが可能となる。これにより、分解作業において、二つの位置決突起 2 8 1 1 c のうち、まず初めにアウト口 1 0 0 8 に近い位置決突起 2 8 1 1 c を位置決孔 1 1 1 3 から抜くことができ、その後、アウト口 1 0 0 8 から遠い残りの位置決突起 2 8 1 1 c を位置決孔 1 1 1 3 から抜けば良いため、同時に二つの位置決突起 2 8 1 1 c を引き抜く場合と比較して、弱い力で引き抜くことが可能となり、作業種の負担を軽減させることができる。

30

40

【1 4 2 3】

なお、上記のサイドユニット 2 8 0 0 G では、指掛部 2 8 1 6 として遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の前面に沿った平板状のものを示したが、これに限定するものではなく、図 1 1 3 に示すような形態の指掛部 2 8 1 7 としても良い。

【1 4 2 4】

この指掛部 2 8 1 7 は、サイドユニット 2 8 0 0 G をパネル板 1 1 1 0 の前面に取付け

50

た時に、正面視においてパネル板 1 1 1 0 を貫通しているアウト口 1 0 0 8 と重なると共に、アウト口 1 0 0 8 の内面に沿ってパネル板 1 1 1 0 の前面からパネル板 1 1 1 0 の後面よりも後方へ延出しているものである。この指掛部 2 8 1 7 は、サイドユニット 2 8 0 0 G の第一構成部材 2 8 1 1 における台板 2 8 1 1 a の外縁に設けられている。また、指掛部 2 8 1 7 の前面は、アウト口 1 0 0 8 に向かうように傾斜している。

【1 4 2 5】

図 1 1 3 の実施例では、サイドユニット 2 8 0 0 G の台板 2 8 1 1 a の外縁におけるアウト口 1 0 0 8（特定開口領域 1 1 0 3）と重なっている指掛部 2 8 1 7 の奥行を長くしており、アウト口 1 0 0 8 に挿入されている部位がある程度の厚さを有している。そのため、指掛部 2 8 1 7 の厚さによりアウト口 1 0 0 8 のサイズが小さくなる（遊技球 B を排出するための通路容積が小さくなる）が、本実施形態では、指掛部 2 8 1 7 の厚さを見越して、アウト口 1 0 0 8 のサイズを広くしている（遊技球 B を排出するための通路容積を大きくしている）。これにより、アウト口 1 0 0 8 において遊技球 B が滞りなく排出することができる。

10

【1 4 2 6】

この指掛部 2 8 1 7 によれば、上記の指掛部 2 8 1 6 と同様の作用効果を奏することができる。従って、リサイクル等によるパチンコ機 1 の分解作業において、サイドユニット 2 8 0 0 G をパネル板 1 1 1 0 に取付けている取付ビスを取外した状態で、アウト口 1 0 0 8 に指や工具等を挿入することで、当該指掛部 2 8 1 7 に指等を引っ掛けてサイドユニット 2 8 0 0 G を前方へ引っ張ることができる。これにより、遊技パネル 1 1 0 0（パネル板 1 1 1 0）からサイドユニット 2 8 0 0 G を簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することができる。

20

【1 4 2 7】

また、指掛部 2 8 1 7 をアウト口 1 0 0 8 の内面に沿ってパネル板 1 1 1 0 の後面よりも後方へ突出させているため、指掛部 2 8 1 7 によりアウト口 1 0 0 8 の内面を保護することができる。また、木製の遊技パネル 1 1 0 0 を使用する場合、木部がそのまま現れるアウト口 1 0 0 8 の内面を指掛部 2 8 1 7 により隠すことができ、パチンコ機 1（遊技盤 5）の見栄えを良くすることができる。

【1 4 2 8】

また、上記の実施形態では、サイドユニット 2 8 0 0 G に指掛部 2 8 1 6 や指掛部 2 8 1 7 を設けるものを示したが、これに限定するものではなく、図 1 1 2 及び図 1 1 3 に示すように、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の前面に取付けられる始動口ユニット 2 1 0 0 やアタッカユニット 2 4 0 0 に、外縁の一部がアウト口 1 0 0 8 に重なる指掛部 2 8 1 6 や指掛部 2 8 1 7 を設けるようにしても良い。

30

【1 4 2 9】

詳述すると、始動口ユニット 2 1 0 0 は、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の前面に当接する平板状の台板 2 1 0 3 を有しており、台板 2 1 0 3 におけるアウト口 1 0 0 8 と重なる部位に指掛部 2 8 1 6 や指掛部 2 8 1 7 が設けられている。なお、図示は省略するが、始動口ユニット 2 1 0 0 は、台板 2 1 0 3 から後方へ突出しパネル板 1 1 1 0 の位置決孔 1 1 1 3 に挿入される複数の位置決突起を有している。

40

【1 4 3 0】

また、アタッカユニット 2 4 0 0 は、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の前面に当接する平板状の台板 2 4 3 1 を有しており、台板 2 4 3 1 におけるアウト口 1 0 0 8 と重なる部位に指掛部 2 8 1 6 や指掛部 2 8 1 7 が設けられている。なお、図示は省略するが、アタッカユニット 2 4 0 0 は、台板 2 4 3 1 から後方へ突出しパネル板 1 1 1 0 の位置決孔 1 1 1 3 に挿入される複数の位置決突起を有している。

【1 4 3 1】

これら始動口ユニット 2 1 0 0 及びアタッカユニット 2 4 0 0 によっても、上記のサイドユニット 2 8 0 0 G と同様の作用効果を奏することができる。

【1 4 3 2】

50

更に、上記の実施形態では、遊技パネル 1100 のパネル板 1110 において、サイドユニット 2800G により塞がれる開口部 1112 と、アウト口 1008 とが繋がっておらず、別々に設けられているものを示したが、これに限定するものではなく、図 114 に示すように、開口部 1112 とアウト口 1008 とが連続するように繋がっているものとしても良い。つまり、サイドユニット 2800G により塞がれる普通開口領域 1102 と、アウト口 1008 を構成している特定開口領域 1103 とが、繋がっている開口領域 1101 を有するパネル板 1110 としても良い。換言すると、アウト口 1008 は、サイドユニット 2800G が嵌合される普通開口領域 1102 から連続するように遊技パネル 1100 のパネル板 1110 に形成されつつも、サイドユニット 2800G が嵌合されない特定開口領域 1103 により構成されているようにしても良い。

10

【1433】

図 114 の実施形態によっても、サイドユニット 2800G において、アウト口 1008（特定開口領域 1103）に台板 2811a の一部が重なるように指掛部 2816 を設けており、上記と同様の作用効果を奏することができる他に、特定開口領域 1103 を、普通開口領域 1102 から連続するように遊技パネル 1100 のパネル板 1110 に形成しているため、パネル板 1110 に対してエンドミルのような切削工具を使用して普通開口領域 1102 及び特定開口領域 1103 を形成する場合、普通開口領域 1102 と特定開口領域 1103 とを連続して切削加工することができ、パネル板 1110 にかかるコストを低減させることができる。

【1434】

20

また、上記の実施形態では、遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の前面に当接する台板 2811a（台板 2103、台板 2431）に、アウト口 1008 と重なる指掛部 2816（指掛部 2817）を設けるものを示したが、これに限定するものではなく、パネル板 1110 の板面から前後方向へ離れている部位（例えば、パネル板 1110 から前方へ離れている前板 2812d）に、指掛部 2816（指掛部 2817）を設けても良い。

【1435】

更に、上記の実施形態では、遊技パネル 1100 として透明樹脂製のパネル板 1110 を備えているものを示したが、これに限定するものではなく、木製の遊技パネル 1100 としても良い。これにより、遊技パネル 1100 を木製とすることで、樹脂製のものと比較して板厚が厚くなるため、遊技パネル 1100 の板厚内をより有効利用し易くすることができる。

30

【1436】

また、上記のサイドユニット 2800G では、夫々の球受部 2812c と連通している複数の支流部 2801 と、複数の支流部 2801 が合流する本流部 2802 と、から構成されている球通路 2812a を、有しているものを示したが、これに限定するものではなく、各球受部 2811b ごとに球通路 2812a が独立しているものとしても良い。

【1437】

更に、上記のサイドユニット 2800G では、球受部 2811b に受入れられた遊技球 B を検知する球センサを設けていないものを示したが、これに限定するものではなく、球センサを備えるようにしても良い。サイドユニット 2800G に球センサを備える場合は、球センサをパネル板 1110 の板厚内に設けたり、球センサを後方の演出装置（裏下演出ユニット 3500）よりも下方に設けたり、することが望ましい。

40

【1438】

また、上記のサイドユニット 2800G では、後側に LED 基板を設けていないものを示したが、これに限定するものではなく、発光装飾させるための LED を備えるようにしても良い。サイドユニット 2800G に LED 基板を備える場合、LED 基板を後方から覆うと共に前端面がサイドユニット 2800G（第二構成部材 2812）の後面に当接するユニットカバーを設けると共に、ユニットカバーとサイドユニットとが互いに接触する接触面部に、互いに接触していない非接触面部を設けることが望ましい。これにより、L

50

ＥＤ基板のＬＥＤによりサイドユニット２８００Ｇを発光装飾させることができると共に、非接触面部を通してＬＥＤからの熱を外部へ放熱させることができる。

【１４３９】

また、上記の実施形態では、遊技パネル１１００のパネル板１１１０の板厚内を有効利用するものとして、サイドユニット２８００（サイドユニット２８００Ａ、サイドユニット２８００Ｂ、サイドユニット２８００Ｃ、サイドユニット２８００Ｄ、サイドユニット２８００Ｅ、サイドユニット２８００Ｆ、サイドユニット２８００Ｇ）を示したが、これに限定するものではなく、始動口ユニット２１００、アタッカユニット２４００（アタッカユニット２７３０）、普通入賞口ユニット２６００、第二始動口ユニット２７２０、役物入賞口ユニット２７４０、等において、パネル板１１１０の板厚内を有効利用するようにしても良い。

10

【１４４０】

【１２－４．サイドユニットにおけるＬＥＤ基板と非接触面部との関係について】

続いて、ＬＥＤ基板２８２５が設けられているサイドユニット２８００Ｂ乃至サイドユニット２８００ＦにおけるＬＥＤ基板２８２５と非接触面部２８３１との関係について、主に図１１５等を参照して説明する。図１１５（ａ）は非接触面部をＬＥＤ基板よりも後方に設けている例を示す説明図であり、（ｂ）は（ａ）とは異なる形態で非接触面部をＬＥＤ基板よりも後方に設けている例を示す説明図であり、（ｃ）は非接触面部をＬＥＤ基板にかかるように設けている例を示す説明図であり、（ｄ）は非接触面部をユニットカバーの全周に亘って設けている例を示す説明図である。図１１５（ａ）及び（ｃ）では、図１０７のサイドユニット２８００Ｂを例に示しており、図１１５（ｃ）及び（ｄ）では、図１０９のサイドユニット２８００Ｄを例に示している。ここでは、上記と同じ構成については、同じ符号を付して説明する。

20

【１４４１】

図１０７乃至図１１１に示すＬＥＤ基板２８２５は、実装されているＬＥＤ２８２５ａを駆動させる電流を制限するための抵抗器が、別の基板に実装されている。従って、当該ＬＥＤ基板２８２５では、ＬＥＤ２８２５ａの発熱量が最も大きい。つまり、ＬＥＤ基板２８２５において、ＬＥＤ２８２５ａが実装されている前面側から多くの熱が放出される。そして、図１０７乃至図１１１に示す実施形態では、ＬＥＤ基板２８２５における発熱量の大きい前面に近側に、非接触面部２８３１（切欠部２８２０ｃ）が設けられている。これにより、ＬＥＤ基板２８２５からの熱を、非接触面部２８３１（切欠部２８２０ｃ）を通して速やかに外部へ放熱することができ、ユニットカバー２８２０内に熱が籠ることはない。

30

【１４４２】

上記の実施形態では、ＬＥＤ基板２８２５に対して、抵抗器（電流制限抵抗器）を別の基板に実装しているものを示したが、これに限定するものではなく、当該抵抗器をＬＥＤ基板２８２５に実装するようにしても良い。例えば、ＬＥＤ基板２８２５におけるＬＥＤ２８２５ａが実装されている面と同じ面に抵抗器を実装するようにしても良い。この場合は、図１０７乃至図１１１に示す実施形態と同様に、ＬＥＤ基板２８２５におけるＬＥＤ２８２５ａ及び抵抗器が実装されている面（ここでは前面）に近い側に、非接触面部２８３１（切欠部２８２０ｃ）を設けるようにすれば良い。

40

【１４４３】

なお、ＬＥＤ基板２８２５において、ＬＥＤ２８２５ａと抵抗器とを同じ面に実装する場合は、ＬＥＤ２８２５ａと抵抗器とが上下方向に対して重ならないようにすることが望ましい。これにより、ＬＥＤ２８２５ａ及び抵抗器から夫々放出される熱に対して、互いに影響を及ぼしてしまうことを回避させることができる。

【１４４４】

一方、図１１５に示すように、ＬＥＤ基板２８２５において、ＬＥＤ２８２５ａと、ＬＥＤ２８２５ａに供給する電流を制限するための抵抗器２８２５ｂと、互いに異なる面に実装するようにしても良い。換言すると、ＬＥＤ基板２８２５において、ＬＥＤ２８２５

50

aが実装されている面とは、反対側の面に抵抗器2825bを実装させる。この場合、熱量的には、LED2825aよりも抵抗器2825bの方が大きいため、図115に示すように、LED基板2825における抵抗器2825bが実装されている面（ここでは後面）に近い側に、非接触面部2831（切欠部2820c）を設けるようにすれば良い。

【1445】

詳述すると、図115（a）に示す実施形態では、LED2825aの後面に実装されている抵抗器2825bに近い側に、非接触面部2831（切欠部2820c）が位置するように、ユニットカバー2820のボス部2820dを前方へ長く突出させ、LED基板2825がユニット本体2810の支持枠部2814の枠内に位置するようにしている。これにより、LED基板2825からの熱を、非接触面部2831（切欠部2820c）を通して速やかに外部へ放熱することができ、ユニットカバー2820内に熱が籠ること

10

【1446】

この図115（a）に示す実施形態では、平面視において、LED基板2825が切欠部2820c（非接触面部2831）と重ならないように設けられているため、切欠部2820cを通してユニットカバー2820内に塵や埃が侵入しても、LED基板2825にかかり難くすることができ、塵や埃の影響を極力防ぐことができる。また、ユニットカバー2820の下辺側にも切欠部2820cを設けているため、上側の切欠部2820cから侵入した塵や埃を下側の切欠部2820cから下方へ排出させることができる。

【1447】

20

なお、図115（a）に示す実施形態では、非接触面部2831（切欠部2820c）をユニットカバー2820側に設けているものを示したが、これに限定するものではなく、ユニット本体2810（支持枠部2814）側に設けても良いし、ユニット本体2810及びユニットカバー2820の両方に設けても良い。

【1448】

また、図115（b）に示す実施形態では、ユニット本体2810の後面における支持枠部2814の枠内の部位から後方へ突出しLED基板2825が取付けられる複数のボス部2814aと、枠状の支持枠部2814の後端面から前方へ向かって切欠かれている切欠部2814bと、を有している。この実施形態では、ユニットカバー2820は平板状のカバー部2820aのみを有しているものであるが、上記と同様に、周壁部2820bを有していても良い。

30

【1449】

この図115（b）に示す実施形態では、LED基板2825の前面にLED2825aが実装されていると共に、後面に抵抗器2825bが実装されており、ボス部2814aにLED基板2825を取付けている状態では、LED基板2825の後面よりも後方に切欠部2814bが位置している。換言すると、LED基板2825における抵抗器2825bが実装されている面（ここでは後面）に近い側に、非接触面部2831（切欠部2814b）が設けられている。これにより、LED基板2825からの熱を、非接触面部2831（切欠部2814b）を通して速やかに外部へ放熱することができ、ユニットカバー2820内に熱が籠ること

40

【1450】

この図115（b）に示す実施形態では、平面視において、LED基板2825が切欠部2814b（非接触面部2831）と重ならないように設けられているため、切欠部2814bを通してユニットカバー2820内に塵や埃が侵入しても、LED基板2825にかかり難くすることができ、塵や埃の影響を極力防ぐことができる。また、ユニットカバー2820の下辺側にも切欠部2814bを設けているため、上側の切欠部2814bから侵入した塵や埃を下側の切欠部2814bから下方へ排出させることができる。

【1451】

なお、図115（b）に示す実施形態では、非接触面部2831（切欠部2814b）をユニット本体2810（支持枠部2814）側に設けているものを示したが、これに限

50

定するものではなく、ユニットカバー 2820 側に設けても良いし、ユニット本体 2810 及びユニットカバー 2820 の両方に設けても良い。

【1452】

また、上記の実施形態では、平面視において、LED 基板 2825 が非接触面部 2831（切欠部 2814b、切欠部 2820c）と重ならないようにしているものを示したが、これに限定するものではなく、図 115（c）に示すように、LED 基板 2825 が非接触面部 2831（切欠部 2820c）と重なるようにしても良い。詳述すると、図 115（c）に示す実施形態では、ユニット本体 2810A の支持枠部 2814 と、支持枠部 2814 に取付けられているユニットカバー 2820 とが、遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の開口部 1112 内で、パネル板 1110 の板厚内に位置するように設けられている。つまり、ユニット本体 2810A とユニットカバー 2820 とで形成され、LED 基板 2825 が收容される空間を、パネル板 1110 の板厚内に設けるようにしている。これにより、LED 基板 2825 と非接触面部 2831（切欠部 2820c）と重なるように設けても、切欠部 2820c がパネル板 1110 の開口部 1112 内でその板厚内に位置しているため、パネル板 1110 の外側の塵や埃等の異物が、開口部 1112 内に侵入した上で、更に、切欠部 2820c を通してユニットカバー 2820 内へ侵入する可能性を可及的に低減させることができ、塵や埃等の異物を LED 基板 2825 にかかり難くすることができ、塵や埃の影響を極力防ぐことができる。

10

【1453】

そして、図 115（c）に実施形態では、LED 基板 2825 にかかるように非接触面部 2831（切欠部 2820c）を設けているため、LED 基板 2825 の前面に実装されている LED 2825a からの熱と、後面に実装されている抵抗器 2825b からの熱、の両方を効率良く非接触面部 2831 を通して外部へ放熱させることができ、ユニットカバー 2820 内に熱が籠ることはない。

20

【1454】

なお、図 115（c）では、LED 2825a と抵抗器 2825b とが、LED 基板 2825 に対して異なる面に実装されているものを示したが、これに限定するものではなく、LED 2825a と抵抗器 2825b とを LED 基板 2825 の同じ面に設けるようにしても良い。

【1455】

また、図 115（c）では、非接触面部 2831 として切欠部 2820c をユニットカバー 2820 に設けたものを示したが、これに限定するものではなく、非接触面部 2831 を、ユニット本体 2810A（支持枠部 2814）側に設けても良いし、ユニット本体 2810A 及びユニットカバー 2820 の両方に設けても良い。

30

【1456】

なお、図 115（c）の実施形態において、LED 基板 2825 の一部を、ユニット本体 2810A の支持枠部 2814 と、ユニットカバー 2820 との間の非接触面部 2831（切欠部 2820c）内に進入させても良く、非接触面部 2831 の開口を塞がない範囲で外側へ飛び出しても良い。LED 基板 2825 を非接触面部 2831 内に進入、或いは、非接触面部 2831 を通して外側へ飛び出させることで、LED 基板 2825 が外気に触れ放熱効果をより高めることができる。

40

【1457】

更に、上記の実施形態では、ユニット本体 2810A（支持枠部 2814）とユニットカバー 2820 との間の接触面部 2830 の一部に非接触面部 2831（切欠部 2820c）を設けるものを示したが、これに限定するものではなく、図 115（d）に示すように、非接触面部 2831 をユニットカバー 2820 の全周に亘って設けるようにしても良い。つまり、ユニット本体 2810A における支持枠部 2814 の後端面と、ユニットカバー 2820 における周壁部 2820b の前端面との間に、全周に亘って隙間が設けられている。この実施形態では、ユニットカバー 2820 が、ユニット本体 2810A の後面から後方へ突出しているボス部 2814a に取付けられている。

50

【1458】

この図115(d)に示す実施形態では、LED基板2825の一部を、ユニット本体2810Aの支持枠部2814と、ユニットカバー2820の周壁部2820bとの間の非接触面部2831(隙間)内に進入させたり外側へ飛び出させたりしている。この場合でも、LED基板2825が非接触面部2831の開口を塞がない範囲としている。この実施形態によれば、LED基板2825をより外気に触れ易くすることができ、放熱効果をより高めることができる。また、埃や塵等の異物の侵入を防止することからすれば、非接触面部2831の開口を利用するにあたり有用性が高まる。

【1459】

上記のLED基板2825は、図示は省略するが、少なくともLED2825aが実装される基板面に、電子部品の実装時にハンダが不必要な部分へ付着するのを防止すると共に、回路パターンの酸化や絶縁保護のために施されているソルダーレジストとして、明色(例えば、白色)のソルダーレジストが使用されている。これにより、明色のソルダーレジストによりLED2825a等からの光を反射させることで、発光効率を高めることができる。或いは、LED2825aとしてフルカラーLEDを使用する場合、白色のソルダーレジストにより、様々な色の発光色に対して見る側の色感に同調することができ、違和感のない発光装飾を見せることができる。

【1460】

このLED基板2825では、実装する電子部品等の部品番号や実装位置、LED基板2825の名称や取付位置や取付方向、等の情報(文字や記号)が、読み取りたい時に読み取れるように同系色(例えば、黄色)で、印刷(例えば、シルク印刷)により施されている。

【1461】

ところで、LED基板に実装される抵抗器やLEDドライバのような電子部品は、そのパッケージが黒色の樹脂でモールドされていることが多いため、当該LED基板が遊技者に近い位置に設けられる場合、LEDの消灯時も含めて電子部品が目立つ存在となり、遊技機の見栄えに影響を与えてしまう恐れがある。これに対して、図115に示す実施形態では、抵抗器2825bをLED基板2825の後面に実装しているため、遊技者から抵抗器2825bを隠すことができ、遊技機の見栄えを良くすることができる。

【1462】

また、図107乃至図111に示す実施形態において、LED基板2825の前面に抵抗器2825bを実装する場合は、遊技者から抵抗器2825bが目立たないようにすることが望ましい。本実施形態では、LED基板2825の前方に、所定の装飾が施された透光性を有する装飾シール2803を設けているため、装飾シール2803によって抵抗器2825bを目立ち難くすることができる。

【1463】

或いは、LED基板2825の前面に抵抗器2825bを実装する場合、LED基板2825の前方に、光を拡散させる板状又はシート状の拡散レンズを設けることで、抵抗器2825bが目立たないようにしても良い。また、LED基板2825の前方に、部分的に透光性を有しないデザインされた板状又はシート状の装飾体を設け、その装飾体のデザインによって抵抗器2825bが隠れて気にならないようにしても良い。また、LED基板2825の前面に実装されている抵抗器2825bを、明色の塗料やインクで着色するようにしても良い。これら、上記の装飾シール2803、拡散レンズ、装飾体、等は、適宜組み合わせ使用しても良い。

【1464】

なお、遊技パネル1100としては、透光性を有しない木製のものと、透光性を有する樹脂製のものとがあり、木製の場合は開口部1112が暗いトンネル状であるため、ある程度の外光が遮断されることとなるが、透光性を有する透明な樹脂製の場合、開口部1112が同じトンネル状であってもその外側を見通せてしまうため、上記のような見栄えを良くするための構成を併用すると、遊技パネル1100(パネル板1110)の板厚内を

10

20

30

40

50

利用するにあたり、上述したような効果を発揮することができる。

【1465】

〔13．本発明と実施形態との関係〕

本実施形態の扉枠3における扉枠本体100の突起部102は本発明の突起部に、本実施形態における本体枠4の球発射ユニット550は本発明の球発射手段に、本実施形態におけるファールユニット570、循環球経路ユニット600、球揚上ユニット650、及び球送ユニット700は本発明の球循環手段に、本実施形態における球磨カセット681は本発明の着脱ユニットに、本実施形態における球磨モータベース686は本発明のロック手段のロック片に、本実施形態における位置決ピン686b及び回転連結部692は本発明の挿入体に、本実施形態におけるカセット押圧片693は本発明の押圧片に、本実施形態におけるナイラッチ694は本発明の固定手段に、夫々相当している。

10

【1466】

〔14．本実施形態の特徴的な作用効果〕

本実施形態のパチンコ機1によれば、遊技盤5の遊技領域5aへ遊技球Bを発射する球発射ユニット550から発射された遊技球Bを、ファールユニット570、循環球経路ユニット600、球揚上ユニット650、及び球送ユニット700により回収して球発射ユニット550へ供給すると共に、遊技者の持球データに基づいて球発射ユニット550から遊技球Bを発射させるようにしている。そして、このパチンコ機1（所謂、封入式遊技機、管理遊技機）において、本体枠4に球磨カセット681を取付けた状態で、球揚上ユニット650における球磨機構680の球磨モータベース686をロック位置の状態にすると、位置決ピン686bや回転連結部692が前後方向に対して交差する方向から球磨カセット681に挿入されると共に、カセット押圧片693（バネ695）により球磨カセット681が後方へ押圧される。この状態で、ロック手段のナイラッチにより押圧片を移動不能に固定する。これにより、球磨カセット681の取付けが不完全であっても、後方へ押圧することにより球磨カセット681の取付けを良好な状態にすることができると共に、位置決ピン686b等により球磨カセット681が前方へ外れることを阻止することができる上に、ナイラッチ694によりカセット押圧片693による球磨カセット681の押圧を維持させ続けることができ、球磨カセット681を取外せないようにすることができる。この際に、ナイラッチ694における操作部694aの位置を見ることで、ナイラッチ694がカセット押圧片693を移動不能に固定しているか否かを容易に判別することができ、ロックのし忘れを低減させることができる。従って、遊技中に球磨カセット681が振動等の何らかの理由により勝手に外れてしまうことを防止することができると共に、球磨カセット681の外れを起因とした遊技の中断を回避させることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることができる。

20

30

【1467】

この状態で、メンテナンス等により本体枠4に対して扉枠3を開く場合、カセット押圧片693により球磨カセット681を後方へ押圧している状態でナイラッチ694によりカセット押圧片693を移動不能にしているため、本体枠4に対して扉枠3を開いても、カセット押圧片693による球磨カセット681の押圧が維持されており、球磨カセット681が直ちに前方へ外れてしまうことを回避させることができる。球磨カセット681の取外しは、遊技盤5を支持している本体枠4に対して扉枠3を開いた上で、ナイラッチ694を操作してカセット押圧片693を移動可能にした上で、球磨モータベース686を回動させてロック位置から解除位置へ移動させると、位置決ピン686b等が球磨カセット681から離れて、本体枠4（揚上機構ベース668のカセット取付凹部668b）に取付けられている球磨カセット681を前方へ取外すことができる。これにより、循環している遊技球Bを磨くための磨布682を有する球磨カセット681を取外すことで、その後方に設けられている球揚上ユニット650の球揚上機構660の内部（揚上スパイラルシャフト661等）を確認することが可能となり、パチンコ機1のメンテナンスにかかる作業性を向上させることができる。

40

【1468】

50

そして、本体枠４に対して扉枠３を閉める際に、球磨モータベース６８６がロック位置の状態になっていなくても、扉枠３を閉めると、扉枠３の突起部１０２が球磨モータベース６８６に当接することにより、球磨モータベース６８６が回転してロック位置へ移動すると共に、前後方向と交差する方向から位置決めピン６８６ｂ等が球磨カセット６８１に挿入されるため、ロックのし忘れを防止することができ、遊技中に球磨カセット６８１が外れるのを防止することができると供、扉枠３の当接により球磨モータベース６８６やカセット押圧片６９３、球磨カセット６８１等が破損することはない。

【１４６９】

また、球磨モータベース６８６がロック位置に移動していない不完全な状態で扉枠３を閉めると、扉枠３の突起部１０２が球磨モータベース６８６に当接することにより、球磨モータベース６８６が回転してロック位置へ移動すると共に、バネ６９５の付勢力によりカセット押圧片６９３が球磨カセット６８１を後方へ押圧するため、球磨モータベース６８６の位置決めピン６８６ｂ等によるロックに加えて球磨カセット６８１の取付けが不完全であっても、球磨カセット６８１の取付けを良好な状態にすることができ、球磨カセット６８１が外れるのを確実に防止することができる。

【１４７０】

更に、扉枠３の突起部１０２により、扉枠３を本体枠４に対して閉じると、扉枠３が持ち上がるようにしているため、扉枠３を開閉可能としている扉枠ヒンジ機構１１０等に対して過度の荷重がかかり続けることを回避させることができ、ヒンジを歪み難くすることができると共に、ヒンジが歪んでも突起部１０２により扉枠３を持ち上げることができるため、扉枠３を本体枠４に対して適正位置で閉じることができる。

【１４７１】

また、球磨カセット６８１に、循環している遊技球Ｂを磨くための磨布６８２を有するようにしているため、磨布６８２が汚れた場合には球磨カセット６８１を取外して、綺麗な磨布６８２を有する新たな球磨カセット６８１に交換することができ、循環している遊技球Ｂを汚れの無い良好な状態に維持し続けることができる。また、定期的に交換等のメンテナンスを行う球磨カセット６８１（着脱ユニット）に対して、上記の構成を適用することで、メンテナンス時における着脱ユニットの着脱に伴うトラブルを最小限に留めることができる。

【１４７２】

【１５．本実施形態に包含されている別の特徴について】

【１５－１．第一技術的特徴】

本明細書には、上記とは異なる以下のような技術的特徴を有している。

【１４７３】

【１５－１ａ．第一技術的特徴の背景】

パチンコ機のような遊技機として、データ化された遊技者の持球データに基づいて、球発射手段により遊技球を遊技領域に発射させ、遊技球を発射すると持球データから発射した遊技球を減算し、球発射手段より発射されても遊技領域に供給されずに、ファール球回収手段により回収されると、持球データに回収した遊技球を加算するようにしているものが提案されている（例えば、特許文献Ａ：特開２０２０－８９４８９号公報）。この特許文献Ｂの技術によれば、遊技機内において、遊技球を循環させることができ、遊技機を設置する遊技ホールの負担を軽減させることが可能となる。

【１４７４】

しかしながら、特許文献Ａの技術では、球発射手段により発射された遊技球が、何らかの理由により球発射手段に戻ってきた場合、当該遊技球がファール球回収手段により回収されないため、持球データから遊技球が減算されたままとなり、遊技領域に発射した遊技球の実数との誤差が生じて遊技者に不利益を与えてしまう恐れがある。

【１４７５】

そこで、以下の手段では、上記の実情に鑑み、発射した遊技球が戻ってくることによる遊技領域に発射した遊技球の実数との誤差を解消させることが可能な遊技機の提供を課題

とする。

【1476】

[15-1b. 第一技術的特徴の解決手段]

手段1: 遊技機において、

「遊技球により遊技が行われる遊技領域を有する遊技盤と、

該遊技盤の前記遊技領域に遊技球を供給可能な球発射手段と、

該球発射手段により発射されても前記遊技領域に供給されなかった遊技球を回収するファール球回収手段と、

前記球発射手段により発射された遊技球を回収して再び該球発射手段に供給する球循環手段と、

を具備し、データ化された遊技者の持球データに基づいて前記球発射手段により遊技球を発射させるようにした遊技機であって、

前記球発射手段は、

発射する遊技球が載置される発射レールを有しており、該発射レールは遊技球を一つのみ載置可能な長さであり、

前記発射レールに遊技球が載置された状態で前記球循環手段により新たに遊技球が前記発射レールに供給された場合には、後に前記発射レールに供給された遊技球が前記ファール球回収手段に回収される」

ものであることを特徴とする。

【1477】

手段1の構成によると、遊技球により遊技が行われる遊技領域を有する遊技盤と、遊技盤の遊技領域に遊技球を供給可能な球発射手段と、球発射手段により発射されても遊技領域に供給されなかった遊技球を回収するファール球回収手段と、球発射手段により発射された遊技球を回収して再び球発射手段に供給する球循環手段と、を具備し、データ化された遊技者の持球データに基づいて球発射手段により遊技球を発射させるようにした遊技機であって、球発射手段は、発射する遊技球が載置される発射レールを有しており、発射レールは遊技球を一つのみ載置可能な長さであり、発射レールに遊技球が載置された状態で球循環手段により新たに遊技球が発射レールに供給された場合には、後に発射レールに供給された遊技球がファール球回収手段に回収されるものである（[発明を実施するための形態]では、[4-2. 球発射ユニット]及び[7-4. 発射制御処理]の章、図27、図68等の記載を参照）。

【1478】

これにより、遊技盤の遊技領域へ遊技球を発射する球発射手段から発射された遊技球を、球循環手段により回収して球発射手段へ供給すると共に、遊技者の持球データ（例えば、持ち球数が1以上）に基づいて球発射手段から遊技球を発射させるようにした遊技機（所謂、封入式遊技機、管理遊技機）において、球発射手段における発射レールの長さを、遊技球が一つのみ載置可能な長さとしているため、発射された遊技球が何らかの理由により発射レールに戻ってきた場合、既に発射レールに次の遊技球が載置されていれば、発射レールに載置されている遊技球により戻ってきた遊技球を弾いてファール球とすることが可能となる。一方、発射レールに次の遊技球が載置される前に発射した遊技球が戻ってきた場合は、戻ってきた遊技球が発射レールに載置されることとなるが、球循環手段から供給される次の遊技球が、戻ってきて発射レールに載置されている遊技球に弾かれてファール球とすることが可能となる。従って、遊技者の持球データでは、発射レールから発射されることで減算されるが、発射された遊技球が発射レールに戻ってきても、発射レールには遊技球が一つしか載置されないことから、戻ってきた遊技球、又は、次の遊技球、の何れかはファール球となってファール球回収手段により回収されるため、ファール球の検知により持球データを加算することで、持球データを発射前の状態に戻すことができ、遊技領域に発射した遊技球の実数との誤差を解消させて遊技者が不利益を被ることはない。

【1479】

なお、発射レールを遊技球が一つのみ載置される長さとしていることから、振動等によ

10

20

30

40

50

り発射レールから落下してしまう恐れがあるが、持球データがある状態で発射レールから遊技球が落下した場合は、落下の結果、発射したと誤認され、持球データ（持ち球数）が減算されたとしても、上記と同様に、ファール球回収手段により回収されることによりファール球として扱うことで持球データに加算して落下前の状態に戻す。一方、持球データが無い状態（持ち球数が0の状態）で、発射レールから遊技球が落下してファール球回収手段より回収された場合は、持球データに加算しないようにしても良いし、遊技機を設置している遊技ホール側に警報を発するようにしても良い。

【1480】

また、球循環手段により、球発射手段による遊技球の発射動作後に発射レールへ遊技球を一つ供給させるようにしても良い。これにより、発射レールから遊技球を発射したら、球循環手段により必ず遊技球を一つ発射レールに供給するようにしているため、発射した遊技球が何らかの理由により発射レールへ戻ってきても、球循環手段により発射レールに供給された遊技球によって弾いてファール球にすることができ、上述した作用効果を奏する遊技機を確実に提供することができる。

【1481】

また、上記のように、球循環手段により遊技球の発射動作後に発射レールへ遊技球を一つ供給させる場合、球発射手段による遊技球の発射と、球循環手段による球発射手段（発射レール）への遊技球の供給と、を一連の動作にすることが可能となるため、例えば、発射レールにおける遊技球の有無、球発射手段及び球循環手段の動作、等に基づいて発射した遊技球が発射レールに戻ってきたか否かを判定するようにする場合（プログラムを組んで判定する場合）と比較して、遊技機の制御にかかる負荷を軽減させることができる。

【1482】

更に、遊技機に、持球データがある状態で発射レール上の遊技球が有りから無しに変化すると、持球データから遊技球を一つ減算する持球減算手段と、ファール回収手段により遊技球が回収されると持球データに遊技球を一つ加算する持球加算手段と、を更に備えるようにしても良い。これにより、遊技者の持球データがある状態（持ち球数が1以上の状態）で、球発射手段により遊技盤の遊技領域へ向かって遊技球を発射すると、持球減算手段により持球データから遊技球が一つ減算され、遊技球が遊技領域に供給されることで遊技者に対して遊技球による遊技を楽しませることができる。一方、球発射手段により発射された遊技球が遊技領域に供給されなかった場合、ファール球としてファール球回収手段により回収されると共に、持球加算手段により持球データに遊技球が一つ加算されるため、遊技球が遊技領域に供給されなかったことに対して、遊技者が不利益を被ることはなく、引き続き遊技を楽しませることができる。そして、発射された遊技球が何らかの理由により発射レールに戻ってきた場合、発射レールを遊技球が一つのみ載置可能な長さとしていことから、既に発射レールに次の遊技球が載置されていれば、発射レールに載置されている遊技球により戻ってきた遊技球を弾いてファール球とすることが可能となり、戻ってきた遊技球が発射レールに載置されること、球循環手段から供給される次の遊技球が戻ってきて載置された遊技球に弾かれてファール球とすることが可能となり、何れもファール球となるため、持球加算手段により持球データに遊技球を一つ加算して持球データを発射前の状態に戻すことができ、遊技領域に発射した遊技球の実数との誤差を解消させることができる。

【1483】

また、ファール球回収手段によって発射レールから落下した遊技球を回収可能とするようにしても良い。これにより、発射レールから落下した遊技球をファール球回収手段により回収するようにしていることから、発射して戻ってきた遊技球や球循環手段から供給された次の遊技球が、発射レールに載置されている遊技球により弾かれると、ファール球回収手段により回収することができるため、ファール球として持球データに加算することができ、上述した作用効果を奏する遊技機を確実に提供することができる。

【1484】

また、上記のように、発射レールから落下した遊技球をファール球回収手段により回収

10

20

30

40

50

する場合、振動等により発射レールから遊技球が落下しても、ファール球回収手段により回収されることで、ファール球として持球データに加算して落下前の状態に戻すことができ、遊技者が不利になることはない。

【1485】

手段2：手段1の構成において、

「前記球循環手段は、

前記球発射手段による遊技球の発射動作後に前記発射レールへ遊技球を一つ供給する」ものであることを特徴とする。

【1486】

手段2の構成によると、球循環手段により、球発射手段による遊技球の発射動作後に発射レールへ遊技球を一つ供給させるようにするものである（「発明を実施するための形態」では、[7-4. 発射制御処理]の章、及び、図68等の記載を参照）。

【1487】

これにより、発射レールから遊技球を発射したら、球循環手段により必ず遊技球を一つ発射レールに供給するようにしているため、発射した遊技球が何らかの理由により発射レールへ戻ってきても、球循環手段により発射レールに供給された遊技球によって弾いてファール球にすることができ、上述した作用効果を奏する遊技機を確実に提供することができる。

【1488】

また、球発射手段による遊技球の発射と、球循環手段による球発射手段（発射レール）への遊技球の供給と、を一連の動作にすることが可能となるため、例えば、発射レールにおける遊技球の有無、球発射手段及び球循環手段の動作、等に基づいて発射した遊技球が発射レールに戻ってきたか否かを判定するようにする場合（プログラムを組んで判定する場合）と比較して、遊技機の制御にかかる負荷を軽減させることができる。

【1489】

手段3：手段1又は手段2の構成において、

「前記持球データがある状態で前記発射レール上の遊技球が有りから無しに変化すると、前記持球データから遊技球を一つ減算する持球減算手段と、

前記ファール回収手段により遊技球が回収されると前記持球データに遊技球を一つ加算する持球加算手段と、」

を更に具備しているものであることを特徴とする。

【1490】

手段3の構成によると、遊技機に、持球データがある状態で発射レール上の遊技球が有りから無しに変化すると、持球データから遊技球を一つ減算する持球減算手段と、ファール回収手段により遊技球が回収されると持球データに遊技球を一つ加算する持球加算手段と、を更に備えるようにするものである（「発明を実施するための形態」では、[7-2. 持ち球減算処理]及び[7-3. 持ち球加算処理]の章、図65及び図66等の記載を参照）。

【1491】

これにより、遊技者の持球データがある状態（持ち球数が1以上の状態）で、球発射手段により遊技盤の遊技領域へ向かって遊技球を発射すると、持球減算手段により持球データから遊技球が一つ減算され、遊技球が遊技領域に供給されることで遊技者に対して遊技球による遊技を楽しませることができる。一方、球発射手段により発射された遊技球が遊技領域に供給されなかった場合、ファール球としてファール球回収手段により回収されると共に、持球加算手段により持球データに遊技球が一つ加算されるため、遊技球が遊技領域に供給されなかったことに対して、遊技者が不利益を被ることはなく、引き続き遊技を楽しませることができる。そして、発射された遊技球が何らかの理由により発射レールに戻ってきた場合、発射レールを遊技球が一つのみ載置可能な長さとしていることから、既に発射レールに次の遊技球が載置されていれば、発射レールに載置されている遊技球により戻ってきた遊技球を弾いてファール球とすることが可能となり、戻ってきた遊技球が発

10

20

30

40

50

射レールに載置されること、球循環手段から供給される次の遊技球が戻ってきて載置された遊技球に弾かれてファール球とすることが可能となり、何れもファール球となるため、持球加算手段により持球データに遊技球を一つ加算して持球データを発射前の状態に戻すことができ、遊技領域に発射した遊技球の実数との誤差を解消させることができる。

【1492】

手段4：手段1から手段3までの何れか一つの構成において、

「前記ファール球回収手段は、

前記発射レールから落下した遊技球を回収可能としている」

ものであることを特徴とする。

【1493】

手段4の構成によると、ファール球回収手段によって発射レールから落下した遊技球を回収可能とするものである（「発明を実施するための形態」では、球発射ユニット550及びファールユニット570に関する記載を参照）。

【1494】

これにより、発射レールから落下した遊技球をファール球回収手段により回収するようにしていることから、発射して戻ってきた遊技球や球循環手段から供給された次の遊技球が、発射レールに載置されている遊技球により弾かれると、ファール球回収手段により回収することができるため、ファール球として持球データに加算することができ、上述した作用効果を奏する遊技機を確実に提供することができる。

【1495】

また、発射レールから落下した遊技球をファール球回収手段により回収するようにしているため、振動等により発射レールから遊技球が落下しても、ファール球回収手段により回収されることで、ファール球として持球データに加算して落下前の状態に戻すことができ、遊技者が不利になることはない。

【1496】

なお、持球データが無い状態（持ち球数が0の状態）で、発射レールから遊技球が落下してファール球回収手段より回収された場合は、持球データに加算しないようにしても良いし、遊技機を設置している遊技ホール側に警報を発するようにしても良い。

【1497】

手段5：遊技機において、

「遊技球により遊技が行われる遊技領域を有する遊技盤と、

該遊技盤の前記遊技領域に遊技球を供給可能とされ、発射する遊技球が載置される発射レールを有している球発射手段と、

該球発射手段により発射されても前記遊技領域に供給されなかった遊技球、及び、前記発射レールから落下した遊技球を回収するファール球回収手段と、

前記球発射手段により発射された遊技球を回収して再び該球発射手段に供給する球循環手段と、

を具備し、データ化された遊技者の持球データに基づいて前記球発射手段により遊技球を発射させるようにした遊技機であって、

前記持球データがある状態で前記発射レール上の遊技球が有りから無しに変化すると、前記持球データから遊技球を一つ減算する持球減算手段と、

前記ファール回収手段により遊技球が回収されると前記持球データに遊技球を一つ加算する持球加算手段と、

を更に具備し、

前記発射レールは、遊技球を一つのみ載置可能な長さであり、

前記球循環手段は、前記球発射手段による遊技球の発射動作後に前記発射レールへ遊技球を一つ供給するものであり、

前記発射レールに遊技球が載置された状態で前記球循環手段により新たに遊技球が前記発射レールに供給された場合には、後に前記発射レールに供給された遊技球が前記ファール球回収手段に回収される」

10

20

30

40

50

ものであることを特徴とする。

【1498】

手段5の構成によると、遊技球により遊技が行われる遊技領域を有する遊技盤と、遊技盤の遊技領域に遊技球を供給可能とされ、発射する遊技球が載置される発射レールを有している球発射手段と、球発射手段により発射されても遊技領域に供給されなかった遊技球、及び、発射レールから落下した遊技球を回収するファール球回収手段と、球発射手段により発射された遊技球を回収して再び球発射手段に供給する球循環手段と、を具備し、データ化された遊技者の持球データに基づいて球発射手段により遊技球を発射させるようにした遊技機であって、持球データがある状態で発射レール上の遊技球が有りから無しに変化すると、持球データから遊技球を一つ減算する持球減算手段と、ファール回収手段により遊技球が回収されると持球データに遊技球を一つ加算する持球加算手段と、を更に具備し、発射レールは、遊技球を一つのみ載置可能な長さであり、球循環手段は、球発射手段による遊技球の発射動作後に発射レールへ遊技球を一つ供給するものであり、発射レールに遊技球が載置された状態で球循環手段により新たに遊技球が発射レールに供給された場合には、後に発射レールに供給された遊技球がファール球回収手段に回収されるものである。

10

【1499】

これにより、遊技盤の遊技領域へ遊技球を発射する球発射手段から発射された遊技球を、球循環手段により回収して球発射手段へ供給すると共に、遊技者の持球データ（例えば、持ち球数が1以上）に基づいて球発射手段から遊技球を発射させるようにした遊技機（所謂、封入式遊技機、管理遊技機）において、遊技者の持球データがある状態（持ち球数が1以上の状態）で、球発射手段により遊技盤の遊技領域へ向かって遊技球を発射すると、持球減算手段により持球データから遊技球が一つ減算され、遊技球が遊技領域に供給されることで遊技者に対して遊技球による遊技を楽しませることができる。一方、球発射手段により発射された遊技球が遊技領域に供給されなかった場合、ファール球としてファール球回収手段により回収されると共に、持球加算手段により持球データに遊技球が一つ加算されるため、遊技球が遊技領域に供給されなかったことに対して、遊技者が不利益を被ることはなく、引き続き遊技を楽しませることができる。

20

【1500】

そして、発射された遊技球が何らかの理由により発射レールに戻ってきた場合、発射レールを遊技球が一つのみ載置可能な長さとしていることから、球循環手段によって既に発射レールに次の遊技球が載置されていれば、発射レールに載置されている遊技球により戻ってきた遊技球が弾かれて発射レールから落下し、ファール球としてファール球回収手段に回収される。一方、球循環手段によって発射レールに次の遊技球が載置される前に発射した遊技球が戻ってきた場合は、戻ってきた遊技球が発射レールに載置されることとなるが、球循環手段から供給される次の遊技球が、発射レールに載置されている遊技球に弾かれることで発射レールから落下し、ファール球としてファール球回収手段に回収される。従って、遊技者の持球データでは、発射レールから発射されることで持球減算手段より持球データから遊技球が一つ減算されるが、発射された遊技球が発射レールに戻ってきても、発射レールには遊技球が一つしか載置されないことから、戻ってきた遊技球、又は、次の遊技球、の何れかはファール球となってファール球回収手段により回収されるため、持球加算手段により持球データに遊技球が一つ加算されることとなり、持球データを発射前の状態に戻すことができ、遊技領域に発射した遊技球の実数との誤差を解消させて遊技者が不利益を被ることはない。

30

40

【1501】

また、発射レールから遊技球を発射したら、球循環手段により必ず遊技球を一つ発射レールに供給するようにしているため、発射した遊技球が何らかの理由により発射レールへ戻ってきても、球循環手段により発射レールに供給された遊技球によって弾いてファール球にすることができ、上述した作用効果を奏する遊技機を確実に提供することができる。

【1502】

50

また、球循環手段により遊技球の発射動作後に発射レールへ遊技球を一つ供給させるようにしており、球発射手段による遊技球の発射と、球循環手段による球発射手段（発射レール）への遊技球の供給と、を一連の動作にすることが可能となるため、例えば、発射レールにおける遊技球の有無、球発射手段及び球循環手段の動作、等に基づいて発射した遊技球が発射レールに戻ってきたか否かを判定するようにする場合（プログラムを組んで判定する場合）と比較して、遊技機の制御にかかる負荷を軽減させることができる。

【1503】

更に、発射レールを遊技球が一つのみ載置される長さとしていることから、振動等により発射レールから遊技球が落下してしまう恐れがあるが、持球データがある状態（持ち球数が1以上の状態）で振動等により発射レールから遊技球が落下した場合、落下の結果、発射したと誤認され、持球データ（持ち球数）が減算されたとしても、ファール球回収手段により回収されることで、ファール球として持球加算手段により持球データに遊技球を一つ加算して落下前の状態に戻すことができ、遊技者が不利になることはない。

10

【1504】

なお、発射レールを遊技球が一つのみ載置される長さとしていることから、持球データが無い状態（持ち球数が0の状態）で、発射レールから遊技球が落下してファール球回収手段より回収された場合は、持球加算手段により持球データに遊技球を加算しないようにしても良いし、遊技機を設置している遊技ホール側に警報を発するようにしても良い。

【1505】

このように、上記の解決手段によれば、発射した遊技球が戻ってくることによる遊技領域に発射した遊技球の実数との誤差を解消させることが可能な遊技機を提供することができる。

20

【1506】

【15-1c. 第一技術的特徴の解決手段と実施形態との関係】

本実施形態における本体枠4の球発射ユニット550は上記解決手段の球発射手段に、本実施形態における球発射ユニット550の球発射台552bは上記解決手段の発射レールに、本実施形態におけるファールユニット570は上記解決手段のファール球回収手段に、本実施形態における循環球経路ユニット600、球揚上ユニット650、及び球送ユニット700は上記解決手段の球循環手段に、本実施形態の枠制御基板740における持ち球減算処理は上記解決手段の持球減算手段に、本実施形態の枠制御基板740における持ち球加算処理は上記解決手段の持球加算手段に、夫々相当している。

30

【1507】

【15-1d. 第一技術的特徴の特徴的な作用効果】

本実施形態のパチンコ機1によれば、遊技盤5の遊技領域5aへ遊技球Bを発射する球発射ユニット550から発射された遊技球Bを、ファールユニット570、循環球経路ユニット600、球揚上ユニット650、及び球送ユニット700により回収して球発射ユニット550へ供給すると共に、遊技者の持球データ（持ち球数が1以上）に基づいて球発射ユニット550から遊技球Bを発射させるようにしている。このパチンコ機1（所謂、封入式遊技機、管理遊技機）において、遊技者の持球データがある状態（持ち球数が1以上の状態）で、球発射ユニット550により遊技盤5の遊技領域5aへ向かって遊技球Bを発射すると、持ち球減算処理により持球データから遊技球Bが一つ減算され、遊技球Bが遊技領域5aに供給されることで遊技者に対して遊技球Bによる遊技を楽しませることができる。一方、球発射ユニット550により発射された遊技球Bが遊技領域5aに供給されなかった場合、ファール球としてファールユニット570により回収されると共に、持ち球加算処理により持球データに遊技球Bが一つ加算されるため、遊技球Bが遊技領域5aに供給されなかったことに対して、遊技者が不利益を被ることはなく、引き続き遊技を楽しませることができる。

40

【1508】

そして、発射された遊技球Bが何らかの理由により球発射台552bに戻ってきた場合、球発射台552bを遊技球Bが一つのみ載置可能な長さとしていることから、球送ユニ

50

ット 700 によって既に球発射台 552b に次の遊技球 B が載置されていれば、球発射台 552b に載置されている遊技球 B により戻ってきた遊技球 B が弾かれ、球発射台 552b から落下してファール球としてファールユニット 570 に回収される。一方、球送ユニット 700 によって球発射台 552b に次の遊技球 B が載置される前に発射した遊技球 B が戻ってきた場合は、戻ってきた遊技球 B が球発射台 552b に載置されることとなるが、球送ユニット 700 から供給される次の遊技球 B が、球発射台 552b に載置されている遊技球 B に弾かれることで球発射台 552b から落下し、ファール球としてファールユニット 570 に回収される。従って、遊技者の持球データでは、球発射台 552b から発射されることで持ち球減算処理より持球データから遊技球 B が一つ減算されるが、発射された遊技球 B が発射レールに戻ってきても、球発射台 552b には遊技球 B が一つしか載置されないことから、戻ってきた遊技球 B、又は、次の遊技球 B、の何れかはファール球となってファールユニット 570 により回収されるため、持ち球加算処理により持球データに遊技球 B が一つ加算されることとなり、持球データを発射前の状態に戻すことができ、遊技領域 5a に発射した遊技球 B の実数との誤差を解消させて遊技者が不利益を被ることはない。

10

【1509】

また、球発射台 552b から遊技球 B を発射したら、球送ユニット 700 により必ず遊技球 B を一つ球発射台 552b に供給するようにしているため、発射した遊技球 B が何らかの理由により球発射台 552b へ戻ってきても、球送ユニット 700 により球発射台 552b に供給された遊技球 B によって弾いてファール球にすることができ、上述した作用効果を奏するパチンコ機 1 を確実に提供することができる。

20

【1510】

また、球送ユニット 700 により遊技球 B の発射動作後に球発射台 552b へ遊技球 B を一つ供給させるようにしており、球発射ユニット 550 による遊技球 B の発射と、球送ユニット 700 による球発射台 552b への遊技球 B の供給と、を一連の動作にしているため、例えば、球発射台 552b における遊技球 B の有無、球発射ユニット 550 及び球送ユニット 700 の動作、等に基づいて発射した遊技球 B が球発射台 552b に戻ってきたか否かを判定するようにする場合（プログラムを組んで判定する場合）と比較して、パチンコ機 1 の制御にかかる負荷を軽減させることができる。

【1511】

更に、球発射台 552b を遊技球 B が一つのみ載置される長さとしていることから、振動等により球発射台 552b から遊技球 B が落下してしまう恐れがあるが、持球データがある状態（持ち球数が 1 以上の状態）で振動等により球発射台 552b から遊技球 B が落下した場合、落下の結果、発射したと誤認され、持球データ（持ち球数）が減算されたとしても、ファールユニット 570 により回収されることで、ファール球として持ち球加算処理により持球データに遊技球 B を一つ加算して落下前の状態に戻すことができ、遊技者が不利になることはない。

30

【1512】

なお、持球データが無い状態（持ち球数が 0 の状態）で、球発射台 552b から遊技球 B が落下してファールユニット 570 より回収された場合は、持ち球加算処理により持球データに遊技球 B を加算しないようにしても良いし、パチンコ機 1 を設置している遊技ホール側に警報を発するようにしても良い。

40

【1513】

【15-2. 第二技術的特徴】

本明細書には、上記とは異なる以下のような技術的特徴を有している。

【1514】

【15-2a. 第二技術的特徴の背景】

パチンコ機のような遊技機として、遊技盤を着脱可能に支持している本体枠と、本体枠に設けられており遊技機内において遊技球を循環させるための球循環手段と、本体枠の後面における遊技盤よりも下方の部位に取付けられている基板ユニットと、を備えているも

50

のが提案されている（例えば、特許文献B：特開2015-188537号公報）。この特許文献Bの技術によれば、球循環手段等を制御する制御基板を有する基板ユニットを、遊技盤よりも下方に設けているため、遊技盤における奥行方向を可能な限り活用することができ、他の遊技機との差別化をより図ることが可能となる。

【1515】

しかしながら、特許文献Bのような技術では、球循環手段の一部が、本体枠の後面と基板ユニットとの間の部に位置しており、当該部位を確認したりメンテナンスしたりするためには、基板ユニットを取外す必要があり、メンテナンス等に手間がかかる問題があった。このような問題に対して、基板ユニットのような後ユニットを、本体枠に対して開閉可能に設けることで、取外す手間を省略してメンテナンス性を高めることが考えられるが、後ユニットを閉め忘れてしまうことで、不具合の原因となる恐れがある。

10

【1516】

そこで、以下の手段では、上記の実情に鑑み、本体枠の後側において開閉可能に設けられている後ユニットに対してメンテナンス等の際の閉め忘れを防止することが可能な遊技機の提供を課題とする。

【1517】

[15-2b. 第二技術的特徴の解決手段]

手段1：遊技機において、

「遊技球により遊技が行われる遊技領域を有する遊技盤を前方から着脱可能に支持している本体枠と、

20

該本体枠に支持されている前記遊技盤を後方から覆うように前記本体枠に対して後方へ開閉可能に設けられている裏カバーと、

前記本体枠に設けられており、前記遊技領域に遊技球を供給可能な球発射手段と、

該球発射手段により発射された遊技球を回収して再び該球発射手段に供給する球循環手段と、

を具備し、データ化された遊技者の持球データに基づいて前記球発射手段により遊技球を発射させるようにしている遊技機であって、

前記本体枠の後面における前記遊技盤よりも下方の部位において後方へ開閉可能に設けられている後ユニットを更に具備しており、

該後ユニットは、前記本体枠から開いている状態で前記裏カバーを前記本体枠へ閉じようとするとき前記裏カバーに干渉するように設けられている」

30

ものであることを特徴とする。

【1518】

ここで、「後ユニット」としては、「球発射手段や球循環手段等を制御するための枠制御基板や電力を供給するための電源基板等を有している基板ユニット」、「球循環手段における球経路の一部を構成しているような球通路ユニット」、「スピーカを有するスピーカユニット」、「基板や通路部材等の後側を保護する保護カバー」、等が挙げられる。

【1519】

手段1の構成によると、遊技球により遊技が行われる遊技領域を有する遊技盤を前方から着脱可能に支持している本体枠と、本体枠に支持されている遊技盤を後方から覆うように本体枠に対して後方へ開閉可能に設けられている裏カバーと、本体枠に設けられており、遊技領域に遊技球を供給可能な球発射手段と、球発射手段により発射された遊技球を回収して再び球発射手段に供給する球循環手段と、を具備し、データ化された遊技者の持球データに基づいて球発射手段により遊技球を発射させるようにしている遊技機であって、本体枠の後面における遊技盤よりも下方の部位において後方へ開閉可能に設けられている後ユニットを更に具備しており、後ユニットは、本体枠から開いている状態で裏カバーを本体枠へ閉じようとするとき裏カバーに干渉するように設けられているものである（「発明を実施するための形態」では、[4-8. 枠基板ユニット]の章、図58乃至図60等の記載を参照）。

40

【1520】

50

これにより、遊技盤の遊技領域へ遊技球を発射する球発射手段から発射された遊技球を、球循環手段により回収して球発射手段へ供給すると共に、遊技者の持球データ（例えば、持ち球数が1以上）に基づいて球発射手段から遊技球を発射させるようにした遊技機（所謂、封入式遊技機、管理遊技機）において、本体枠の後面における遊技盤よりも下方の部位に後ユニットを設けているため、従来の遊技機において遊技盤の後方に設けられている部材を、本構成の後ユニットとすることで、当該部材の分だけ遊技盤の奥行方向を広くすることができ、奥行方向の広い遊技盤を有する遊技機として、他の遊技機との差別化をより図ることが可能となり、遊技者に対する訴求力の高い遊技機を提供することができる。そして、この後ユニットを開閉可能に設けているため、後ユニットを後方へ開くことで、本体枠の後面における後ユニットの前方に設けられている部材、後ユニットの前面側、等を確認したりメンテナンスしたりすることができ、メンテナンス等にかかる作業性を向上させることができる。この際に、後ユニットと裏カバーとが互いに干渉（当接）することから、メンテナンス等をする場合には、初めに裏カバーを開いてから後ユニットを開き、メンテナンス等が終了した場合には、後ユニットを閉じてから裏カバーを閉じる。従って、本体枠に対して後ユニットが開いている状態で、遊技盤の後方を覆う裏カバーを閉じようとする、閉じられていない後ユニットと裏カバーとが干渉するため、つまり、閉じられていない後ユニットにより裏カバーが閉じられることを阻止されるため、後ユニットが閉じられていないことに気付かせることができ、メンテナンス等の際の閉め忘れを防止することができる。

10

20

【1521】

また、後ユニットと裏カバーとが互いに干渉するようにしているため、遊技中等において振動等の何らかの理由により本体枠から後ユニットが開こうとしても、裏カバーに干渉する（阻止される）ことで、後ユニットが大きく開いてしまうことを回避させることができ、後ユニットが開くことによる不具合の発生を防止することができる。

【1522】

なお、後ユニットが、本体枠から開くことで、少なくとも球循環手段の一部が後方から視認可能となるように設けることが望ましい。これにより、本体枠に対して後ユニットを開くことで、球循環手段における本体枠と後ユニットとの間の部位を、確認したりメンテナンスしたりすることができ、球循環手段における不具合を解消させ易くすることができる。そして、メンテナンス等の後に、本体枠に対して後ユニットを閉め忘れても、裏カバーを閉じようとする、閉じられていない後ユニットと裏カバーとが干渉（当接）して閉じられることを阻止されるため、後ユニットが閉じられていないことに気付かせることができ、メンテナンス等の際の閉め忘れを防止することができる。

30

【1523】

また、遊技機に、ロック位置と解除位置との間で移動可能とされ、後ユニットを本体枠に対して閉じた状態でロック位置へ移動させると、後ユニットを開閉不能にロックするロック手段を、更に具備させ、ロック手段は、解除位置で、且つ、後ユニットが本体枠に対して閉じている状態で、裏カバーを本体枠に対して閉じると、ロック位置へ移動するように設けるようにしても良い。これにより、本体枠に対して後ユニットを閉じた状態で、ロック手段をロック位置へ移動させると、後ユニットを開閉不能にロックすることができるため、振動等の何らかの理由により後ユニットが勝手に開くのを阻止することができ、後ユニットが開くことによる不具合の発生を防止することができる。また、メンテナンス等の終了時に、本体枠に対して後ユニットを閉じた後に、ロック手段によるロックをし忘れても、裏カバーを閉じることでロック手段をロック位置へ移動させてロックすることができるため、ロックのし忘れを防止することができる。

40

【1524】

また、上記のようなロック手段を設ける場合、ロック手段では、ロック位置と解除位置との間で移動するようにしているため、ロック手段の位置を確認することで、ロックされているか否かを容易に判別することができ、ロックのし忘れを防止することができる。

【1525】

50

更に、遊技機に、本体枠を前方へ開閉可能に支持している枠状の外枠を、更に具備させ、裏カバーは、外枠に対して本体枠が開いており、且つ、本体枠に対して裏カバーが開いている状態で、本体枠を外枠へ閉じようとする外枠に干渉するように設けるようにしても良い。これにより、外枠を遊技ホールの島設備に取付けた状態で、外枠に対して本体枠を前方へ開くと、本体枠の後側を確認することができ、この状態で、裏カバーを開くと、遊技盤の後側を確認することができると共に、更に、後ユニットを開くと、本体枠と後ユニットとの間の部材等を確認することができ、確認やメンテナンス等の作業性を高めることができる。そして、外枠に対して本体枠を閉じる際に、後ユニットを閉めずに裏カバーを閉めようとする、裏カバーが後ユニットに干渉（当接）して閉めることができず、後ユニットの閉め忘れに気付かせることができ、後ユニットの閉め忘れを防止することができる。更に、後ユニットを閉めて裏カバーが開いている状態や、後ユニットと裏カバーの両方が開いている状態で、外枠に対して本体枠を閉じようとする、裏カバーが外枠に干渉（当接）して閉じることを阻止されるため、裏カバー等が開いていることに気付かせることができ、裏カバー等の閉め忘れを防止することができる。

10

【1526】

手段2：手段1の構成において、

「前記後ユニットは、

前記本体枠から開くことで、少なくとも前記球循環手段の一部が後方から視認可能となるように設けられている」

ものであることを特徴とする。

20

【1527】

手段2の構成によると、後ユニットが、本体枠から開くことで、少なくとも球循環手段の一部が後方から視認可能となるように設けられているものである（「発明を実施するための形態」では、循環球経路ユニット600、球揚上ユニット650、枠基板ユニット730等に関する記載を参照）。

【1528】

これにより、本体枠に対して後ユニットを開くことで、球循環手段における本体枠と後ユニットとの間の部位を、確認したりメンテナンスしたりすることができ、球循環手段における不具合を解消させ易くすることができる。そして、メンテナンス等の後に、本体枠に対して後ユニットを閉め忘れても、裏カバーを閉じようとする、閉じられていない後ユニットと裏カバーとが干渉（当接）して閉じられることを阻止されるため、後ユニットが閉じられていないことに気付かせることができ、メンテナンス等の際の閉め忘れを防止することができる。

30

【1529】

手段3：手段1又は手段2の構成において、

「ロック位置と解除位置との間で移動可能とされ、前記後ユニットを前記本体枠に対して閉じた状態で前記ロック位置へ移動させると、前記後ユニットを開閉不能にロックするロック手段を、更に具備しており、

該ロック手段は、

前記解除位置で、且つ、前記後ユニットが前記本体枠に対して閉じている状態で、前記裏カバーを前記本体枠に対して閉じると、前記ロック位置へ移動するように設けられている」

40

ものであることを特徴とする。

【1530】

ここで、「ロック手段」としては、「裏カバーが当接することにより操作部がロック位置へ押し込まれて先端が拡径することにより固定されるもの（例えば、ナイラッチ）」、「一方の端部側が回動可能に支持されており、反対側の他方の端部側に裏カバーが当接することにより解除位置からロック位置へ回動するロック片を有しているもの」、「裏カバーが当接することにより解除位置からロック位置へ移動すると、後ユニットを本体枠へ押圧する押圧片を有しているもの」、「裏カバーが当接することにより解除位置からロック

50

位置へ移動すると、前後方向に対して交差する方向から後ユニット又は本体枠に挿入されるロックピンを有しているもの」、「裏カバーが当接することにより解除位置からロック位置へスライドするもの」、等が挙げられる。

【1531】

手段3の構成によると、遊技機に、ロック位置と解除位置との間で移動可能とされ、後ユニットを本体枠に対して閉じた状態でロック位置へ移動させると、後ユニットを開閉不能にロックするロック手段を、更に具備させ、ロック手段は、解除位置で、且つ、後ユニットが本体枠に対して閉じている状態で、裏カバーを本体枠に対して閉じると、ロック位置へ移動するように設けられているものである（「発明を実施するための形態」では、裏カバー505及びナイラッチ774に関する記載を参照）。

10

【1532】

これにより、本体枠に対して後ユニットを閉じた状態で、ロック手段をロック位置へ移動させると、後ユニットを開閉不能にロックすることができるため、振動等の何らかの理由により後ユニットが勝手に開くのを阻止することができ、後ユニットが開くことによる不具合の発生を防止することができる。また、メンテナンス等の終了時に、本体枠に対して後ユニットを閉じた後に、ロック手段によるロックをし忘れても、裏カバーを閉じることでロック手段をロック位置へ移動させてロックすることができるため、ロックのし忘れを防止することができる。

【1533】

また、ロック手段では、ロック位置と解除位置との間で移動するようにしているため、ロック手段の位置を確認することで、ロックされているか否かを容易に判別することができる。

20

【1534】

手段4：手段1から手段3までの何れか一つの構成において、

「前記本体枠を前方へ開閉可能に支持している枠状の外枠を、更に具備しており、
前記裏カバーは、

前記外枠に対して前記本体枠が開いており、且つ、前記本体枠に対して前記裏カバーが開いている状態で、前記本体枠を前記外枠へ閉じようとする前記外枠に干渉するように設けられている」

ものであることを特徴とする。

30

【1535】

手段4の構成によると、遊技機に、本体枠を前方へ開閉可能に支持している枠状の外枠を、更に具備させ、裏カバーは、外枠に対して本体枠が開いており、且つ、本体枠に対して裏カバーが開いている状態で、本体枠を外枠へ閉じようとする外枠に干渉するように設けられているものである（「発明を実施するための形態」では、裏カバー505に関する記載を参照）。

【1536】

これにより、外枠を遊技ホールの島設備に取付けた状態で、外枠に対して本体枠を前方へ開くと、本体枠の後側を確認することができ、この状態で、裏カバーを開くと、遊技盤の後側を確認することができると共に、更に、後ユニットを開くと、本体枠と後ユニットとの間の部材等を確認することができ、確認やメンテナンス等の作業性を高めることができる。そして、外枠に対して本体枠を閉じる際に、後ユニットを閉めずに裏カバーを閉めようとする、裏カバーが後ユニットに干渉（当接）して閉めることができず、後ユニットの閉め忘れに気付かせることができ、後ユニットの閉め忘れを防止することができる。更に、後ユニットを閉めて裏カバーが開いている状態や、後ユニットと裏カバーの両方が開いている状態で、外枠に対して本体枠を閉じようとする、裏カバーが外枠に干渉（当接）して閉じることを阻止されるため、裏カバー等が開いていることに気付かせることができ、裏カバー等の閉め忘れを防止することができる。

40

【1537】

手段5：遊技機において、

50

「杵状の外杵と、

該外杵に対して前方へ開閉可能に支持されており、遊技球により遊技が行われる遊技領域を有する遊技盤を前方から着脱可能に支持している本体杵と、

該本体杵に支持されている前記遊技盤を後方から覆うように前記本体杵に対して後方へ開閉可能に設けられている裏カバーと、

前記本体杵に設けられており、前記遊技領域に遊技球を供給可能な球発射手段と、

該球発射手段により発射された遊技球を回収して再び該球発射手段に供給する球循環手段と、

を具備し、データ化された遊技者の持球データに基づいて前記球発射手段により遊技球を発射させるようにしている遊技機であって、

前記本体杵の後面における前記遊技盤よりも下方の部位において後方へ開閉可能に設けられており、前記本体杵から開くことで少なくとも前記球循環手段の一部が後方から視認可能となる後ユニットと、

ロック位置と解除位置との間で移動可能とされ、前記後ユニットを前記本体杵に対して閉じた状態で前記ロック位置へ移動させると、前記後ユニットを開閉不能にロックするロック手段と、

を更に具備しており、

前記後ユニットは、前記本体杵から開いている状態で前記裏カバーを前記本体杵へ閉じようとする前記裏カバーに干渉するように設けられており、

前記ロック手段は、前記解除位置で、且つ、前記後ユニットが前記本体杵に対して閉じている状態で、前記裏カバーを前記本体杵に対して閉じると、前記ロック位置へ移動するように設けられており、

前記裏カバーは、前記外杵に対して前記本体杵が開いており、且つ、前記本体杵に対して前記裏カバーが開いている状態で、前記本体杵を前記外杵へ閉じようとする前記外杵に干渉するように設けられている」

ものであることを特徴とする。

【1538】

手段5の構成によると、杵状の外杵と、外杵に対して前方へ開閉可能に支持されており、遊技球により遊技が行われる遊技領域を有する遊技盤を前方から着脱可能に支持している本体杵と、本体杵に支持されている遊技盤を後方から覆うように本体杵に対して後方へ開閉可能に設けられている裏カバーと、本体杵に設けられており、遊技領域に遊技球を供給可能な球発射手段と、球発射手段により発射された遊技球を回収して再び球発射手段に供給する球循環手段と、を具備し、データ化された遊技者の持球データに基づいて球発射手段により遊技球を発射させるようにしている遊技機であって、本体杵の後面における遊技盤よりも下方の部位において後方へ開閉可能に設けられており、本体杵から開くことで少なくとも球循環手段の一部が後方から視認可能となる後ユニットと、ロック位置と解除位置との間で移動可能とされ、後ユニットを本体杵に対して閉じた状態でロック位置へ移動させると、後ユニットを開閉不能にロックするロック手段と、を更に具備しており、後ユニットは、本体杵から開いている状態で裏カバーを本体杵へ閉じようとする裏カバーに干渉するように設けられており、ロック手段は、解除位置で、且つ、後ユニットが本体杵に対して閉じている状態で、裏カバーを本体杵に対して閉じると、ロック位置へ移動するように設けられており、裏カバーは、外杵に対して本体杵が開いており、且つ、本体杵に対して裏カバーが開いている状態で、本体杵を外杵へ閉じようとする外杵に干渉するように設けられているものである。

【1539】

これにより、遊技盤の遊技領域へ遊技球を発射する球発射手段から発射された遊技球を、球循環手段により回収して球発射手段へ供給すると共に、遊技者の持球データ（例えば、持ち球数が1以上）に基づいて球発射手段から遊技球を発射させるようにした遊技機（所謂、封入式遊技機、管理遊技機）において、本体杵の後面における遊技盤よりも下方の部位に後ユニットを設けているため、従来の遊技機において遊技盤の後方に設けられてい

10

20

30

40

50

る部材を、本構成の後ユニットとすることで、当該部材の分だけ遊技盤の奥行方向を広くすることができ、奥行方向の広い遊技盤を有する遊技機として、他の遊技機との差別化をより図ることが可能となり、遊技者に対する訴求力の高い遊技機を提供することができる。この遊技機では、外枠を遊技ホールの島設備に取付けた状態で、外枠に対して本体枠を前方へ開くと、本体枠の後側を確認することができ、この状態で、裏カバーを開くと、遊技盤の後側を確認することができると共に、更に、後ユニットを開くと、球循環手段における本体枠と後ユニットとの間の部位、本体枠の後面における後ユニットの前方に設けられている部材、後ユニットの前面側、等を確認したりメンテナンスしたりすることができ、メンテナンス等にかかる作業性を向上させることができる。

【1540】

10

そして、外枠に対して本体枠を閉じる際に、後ユニットを閉めずに裏カバーを閉めようとする、裏カバーが後ユニットに干渉（当接）して閉めることができず、後ユニットの閉め忘れに気付かせることができ、後ユニットの閉め忘れを防止することができる。更に、後ユニットを閉めて裏カバーが開いている状態や、後ユニットと裏カバーの両方が開いている状態で、外枠に対して本体枠を閉じようとする、裏カバーが外枠に干渉（当接）して閉じることを阻止されるため、裏カバー等が開いていることに気付かせることができ、裏カバー等の閉め忘れを防止することができる。このようなことから、メンテナンス等の際の後ユニットや裏カバーの閉め忘れを防止することができる。

【1541】

20

また、後ユニットと裏カバーとが互いに干渉（当接）するようにしているため、遊技中において振動等の何らかの理由により本体枠から後ユニットが開こうとしても、裏カバーに干渉する（阻止される）ことで、後ユニットが大きく開いてしまうことを回避させることができ、後ユニットが開くことによる不具合の発生を防止することができる。

【1542】

また、本体枠に対して後ユニットを閉じた状態で、ロック手段をロック位置へ移動させると、後ユニットを開閉不能にロックすることができるため、振動等の何らかの理由により後ユニットが勝手に開くのを阻止することができ、後ユニットが開くことによる不具合の発生を防止することができる。また、メンテナンス等の終了時に、本体枠に対して後ユニットを閉じた後に、ロック手段によるロックをし忘れても、裏カバーを閉じることでロック手段をロック位置へ移動させてロックすることができるため、ロックのし忘れを防止することができる。

30

【1543】

更に、ロック手段では、ロック位置と解除位置との間で移動するようにしているため、ロック手段の位置を確認することで、ロックされているか否かを容易に判別することができ、ロックのし忘れを防止することができる。

【1544】

このように、上記の解決手段によれば、本体枠の後側において開閉可能に設けられている後ユニットに対してメンテナンス等の際の閉め忘れを防止することが可能な遊技機を提供することができる。

【1545】

40

【15-2c. 第二技術的特徴の解決手段と実施形態との関係】

本実施形態における本体枠4の球発射ユニット550は上記解決手段の球発射手段に、本実施形態におけるファールユニット570、循環球経路ユニット600、球揚上ユニット650、及び球送ユニット700は上記解決手段の球循環手段に、本実施形態における枠基板ユニット730は上記解決手段の後ユニットに、本実施形態におけるナイラッチ774は上記解決手段のロック手段に、本実施形態における裏カバー505は上記解決手段の裏カバーに、夫々相当している。

【1546】

【15-2d. 第二技術的特徴の特徴的な作用効果】

本実施形態のパチンコ機1によれば、遊技盤5の遊技領域5aへ遊技球Bを発射する球

50

発射ユニット５５０から発射された遊技球Ｂを、ファールユニット５７０、循環球経路ユニット６００、球揚上ユニット６５０、及び球送ユニット７００により回収して球発射ユニット５５０へ供給すると共に、遊技者の持球データ（持ち球数が１以上）に基づいて球発射ユニット５５０から遊技球Ｂを発射させるようにしているパチンコ機１（所謂、封入式遊技機、管理遊技機）において、本体枠４の後面における遊技盤５よりも下方の部位に後ユニットとしての枠基板ユニット７３０を設けているため、従来のパチンコ機において遊技盤の後方に設けられている部材を、本実施形態の枠基板ユニット７３０とすることで、当該部材の分だけ遊技盤５の奥行方向を広くすることができ、奥行方向の広い遊技盤５を有するパチンコ機１として、他のパチンコ機との差別化をより図ることが可能となり、遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機１を提供することができる。このパチンコ機１では、外枠２を遊技ホールの島設備に取付けた状態で、外枠２に対して本体枠４を前方へ開くと、本体枠４の後側を確認することができ、この状態で、裏カバー５０５を開くと、遊技盤５の後側を確認することができると共に、更に、枠基板ユニット７３０を開くと、本体枠スピーカ５０３、本体枠スピーカボックス５０４、循環球経路ユニット６００、球揚上ユニット６５０、基板ユニット７３０の前面側、等を確認したりメンテナンスしたりすることができ、メンテナンス等にかかる作業性を向上させることができる。

10

【１５４７】

そして、外枠２に対して本体枠４を閉じる際に、枠基板ユニット７３０を閉めずに裏カバー５０５を閉めようとする、裏カバー５０５が枠基板ユニット７３０に干渉（当接）して閉めることができず、枠基板ユニット７３０の閉め忘れに気付かせることができ、枠基板ユニット７３０の閉め忘れを防止することができる。更に、枠基板ユニット７３０を閉めて裏カバー５０５が開いている状態や、枠基板ユニット７３０と裏カバー５０５の両方が開いている状態で、外枠２に対して本体枠４を閉じようとする、裏カバー５０５が外枠２に干渉（当接）して閉じることを阻止されるため、裏カバー５０５等が開いていることに気付かせることができ、裏カバー５０５等の閉め忘れを防止することができる。このようなことから、メンテナンス等の際の枠基板ユニット７３０や裏カバー５０５の閉め忘れを防止することができる。

20

【１５４８】

また、枠基板ユニット７３０と裏カバー５０５とが互いに干渉（当接）するようにしているため、遊技中等において振動等の何らかの理由により本体枠４から枠基板ユニット７３０が開こうとしても、裏カバー５０５に干渉する（阻止される）ことで、枠基板ユニット７３０が大きく開いてしまうことを回避させることができ、枠基板ユニット７３０が開くことによる不具合の発生を防止することができる。

30

【１５４９】

また、本体枠４に対して枠基板ユニット７３０を閉じた状態で、ロック手段としてのナイラッチ７７４を押圧してロック位置へ移動させると、枠基板ユニット７３０を開閉不能にロックすることができるため、振動等の何らかの理由により枠基板ユニット７３０が勝手に開くのを阻止することができ、枠基板ユニット７３０が開くことによる不具合の発生を防止することができる。また、メンテナンス等の終了時に、本体枠４に対して枠基板ユニット７３０を閉じた後に、ナイラッチ７７４によるロックをし忘れても、裏カバー５０５を閉じることでナイラッチ７７４をロック位置へ移動させてロックすることができるため、ロックのし忘れを防止することができる。

40

【１５５０】

更に、ロック手段としてのナイラッチ７７４では、ロック位置と解除位置との間で移動するようにしているため、ナイラッチ７７４の操作部７７４aの位置を確認することで、ロックされているか否かを容易に判別することができ、ロックのし忘れを防止することができる。

【１５５１】

【１５－３．第三技術的特徴】

本明細書には、上記とは異なる以下のような技術的特徴を有している。

50

【1552】

[15-3a. 第三技術的特徴の背景]

パチンコ機のような遊技機では、遊技球が流通する球通路において、上下に延びている部位に検知孔を有する球センサを設けて、当該球通路を流通している遊技球を検知するようにしている（例えば、特許文献C：特開2016-96868号公報）。

【1553】

ところで、球通路において、遊技球が左右方向（又は前後方向）へ流通するような部位に、特許文献Cのような検知孔を有する球センサを設けると、検知孔の部位で通路が狭くなることで、遊技球の流通速度が低下したり球詰りが発生したりする恐れがある。そこで、球センサとして検知孔を有していないフォトセンサを使用することが考えられるが、球通路の内周形状が四角いと、遊技球が球通路の幅方向へ振れ易くなるため、遊技球が頻繁に側壁に接触することで、側面が摩耗してたり傷付いたりしてゴミや塵等の汚れが発生し易くなり、それら汚れ等によりフォトセンサの受発光を阻害して誤検知する恐れがある。

10

【1554】

そこで、以下の手段では、上記の実情に鑑み、球通路を流通している遊技球の誤検知を低減させることが可能な遊技機の提供を課題とする。

【1555】

[15-3b. 第三技術的特徴の解決手段]

手段1：遊技機において、

「遊技球により遊技が行われる遊技領域を有する遊技盤と、

20

該遊技盤の前記遊技領域に遊技球を供給可能な球発射手段と、

該球発射手段により発射された遊技球を回収して再び該球発射手段に供給する球循環手段と、

を具備し、データ化された遊技者の持球データに基づいて前記球発射手段により遊技球を発射させるようにしている遊技機であって、

前記球循環手段は、

遊技球が流通する球通路と、

該球通路を流通している遊技球を検知するフォトセンサと、を有しており、

前記球通路は、

少なくとも前記フォトセンサが設けられている部位が、遊技球の中心よりも下側において2点で接するように設けられている」

30

ものであることを特徴とする。

【1556】

ここで、球通路における「遊技球の中心よりも下側において2点で接する」部位としては、「上方へ向かうに従って間隔が広がるように傾斜している一対の傾斜面を有するもの（断面がV字形状、断面が下方へ窄まる逆台形状、等）」、「遊技機の直径よりも狭い間隔で流通方向へ延出している一対の突条を有するもの」、等が挙げられる。

【1557】

手段1の構成によると、遊技球により遊技が行われる遊技領域を有する遊技盤と、遊技盤の遊技領域に遊技球を供給可能な球発射手段と、球発射手段により発射された遊技球を回収して再び球発射手段に供給する球循環手段と、を具備し、データ化された遊技者の持球データに基づいて球発射手段により遊技球を発射させるようにしている遊技機であって、球循環手段は、遊技球が流通する球通路と、球通路を流通している遊技球を検知するフォトセンサと、を有しており、球通路は、少なくともフォトセンサが設けられている部位が、遊技球の中心よりも下側において2点で接するように設けられているものである（「発明を実施するための形態」では、[4-5. 球揚上ユニット]の章、図52及び図53等の記載を参照）。

40

【1558】

これにより、遊技盤の遊技領域へ遊技球を発射する球発射手段から発射された遊技球を、球循環手段により回収して球発射手段へ供給すると共に、遊技者の持球データ（例えば

50

、持ち球数が1以上)に基づいて球発射手段から遊技球を発射させるようにした遊技機(所謂、封入式遊技機、管理遊技機)において、遊技球が流通する球通路における少なくともフォトセンサの部位を、遊技球がその中心よりも下側において2点で接するようにしているため、フォトセンサの部位では遊技球が球通路の幅方向へ振れることはなく、遊技球が球通路の側壁に接触して側壁が摩耗したり傷付いたりすることでゴミや塵等の汚れが発生することを回避させることができる。従って、球通路内におけるゴミや塵等の汚れを可及的に低減させることができるため、汚れ等によりフォトセンサの受発光が阻害されることで誤検知が発生してしまうのを防止することができ、球通路を流通している遊技球の誤検知を低減させることが可能な遊技機を提供することができる。

【1559】

10

また、球通路における少なくともフォトセンサの部位では、遊技球が球通路の幅方向へ振れることはないため、フォトセンサと遊技球との位置関係を一定にすることができ、当該位置関係のズレによる誤検知をなくして、球通路を流通している遊技球を確実に検知することができる。

【1560】

なお、球通路に、少なくともフォトセンサが設けられている部位に設けられ、夫々に対して遊技球が接(接触)し、上方へ向かうに従って間隔が広がるように傾斜している一对の傾斜面を有する第一形状通路部を、有するようにしても良い。これにより、球通路におけるフォトセンサが設けられている第一形状通路部において、遊技球を一对の傾斜面に接触させるようにしているため、遊技球を一对の突条に接触させる場合と比較して、遊技球による接触部位の摩耗や傷付きを低減させることができ、ゴミや塵等の汚れの発生を防止してフォトセンサによる遊技球の誤検知を低減させることができる。

20

【1561】

また、上記のように、球通路に第一形状通路部を設ける場合、球通路の第一形状通路部に一对の傾斜面を設けているため、遊技球の接触によりゴミや塵等の汚れが発生しても、当該傾斜面により汚れを遊技球との接触部位よりも下方へ誘導することができ、汚れによりフォトセンサへの影響を低減させることができると共に、遊技球への汚れの付着を回避させることができる。

【1562】

また、球通路に、フォトセンサが設けられている部位の上流側に設けられ、遊技球の流通を妨げない大きさで下方へ開口している開口部を、有するようにしても良い。これにより、球通路内のゴミや塵等の汚れを開口部から外部へ排出させることができるため、汚れによりフォトセンサへの影響を低減させることができ、フォトセンサにおける汚れを起因とする遊技球の誤検知を低減させることができる。

30

【1563】

更に、球通路に、フォトセンサが設けられている部位の下流側又は上流側の少なくとも一方に設けられ、遊技球が接すると共に遊技球の直径よりも大きい幅の平坦な底面と、底面の幅方向両端から立設されている一对の側壁面と、を有する第二形状通路部を、有するようにしても良い。これにより、球通路における少なくともフォトセンサが設けられている部位の下流側又は上流側の少なくとも一方を、平坦な底面と一对の側壁面とからなる第二形状通路部としているため、第二形状通路部において複数の遊技球が停留すると、上流側の遊技球により押されることで、下流側から遊技球が一对の側壁面に対して交互に接触するように並ぶこととなる。つまり、第二形状通路部において複数の遊技球が停留すると、千鳥状に並び、球通路の軸線上に一直で並ぶことはない。従って、下流側への遊技球の球圧の一部を、接触している側壁面へ交互に逃がすことができるため、軸線上で一直に並んでいる場合と比較して、複数の遊技球を停留させている部材にかかる球圧を低減させることができ、当該部材を破損し難くすることができると共に、当該部材を過度に補強する必要はなく遊技機にかかるコストの増加を抑制させることができる。

40

【1564】

また、球通路におけるフォトセンサが設けられている部位が、一時的に遊技球の流れが

50

停止可能である場合は、フォトセンサによる遊技球の検知時間及び非検知時間が所定の閾値を越えると、球通路における遊技球が停留する部位での遊技球の有無を判定するようにしても良い。ところで、入賞口等での遊技球の検知は、所定の割込み周期（例えば、4 ms）ごとにフォトセンサ（球センサ）からの出力を確認し、その出力が、非検知、検知、検知、（換言すると「0 1 1」）となった場合に、遊技球を検知した（ON）と判定するようにしている。つまり、フォトセンサからの出力が「0 1 1」の時はONと判定し、「0 1 1」以外の時はOFFと判定している。しかしながら、一時的に遊技球の流れが停止するような部位（停留部）に設けられているフォトセンサにおいて、上記のような判定方法により遊技球の有無を判定するようにすると、当該フォトセンサでは、停留部に遊技球が無い場合はOFFのみが発生し、停留部に遊技球が供給されている場合は短い間隔のONが多く発生し、停留部に貯留されている遊技球が一つずつ移動している（発射間隔で遊技球が移動している）場合は短い間隔のOFFが多く発生することとなる。そのため、上記のような判定方法では、停留部に遊技球が無いことを正確に判定することはできなかった。これに対して、フォトセンサによる遊技球の検知時間及び非検知時間が所定の閾値を越えることにより遊技球の有無を判定する。換言すると、ON（有）の判定とOFF（無）の判定に、夫々閾値を設け、閾値を越えて非検知や検知が連続した時にのみに、ONやOFFを判定する。つまり、例えば、フォトセンサからの出力が「0 1 1 1 1・・・」の時にはONと判定し、「1 0 0 0 0・・・」の時にはOFFと判定するようにする。これにより、複数の遊技球が停留する球通路の停留部において、遊技球の有無を確実に判定することができる。

10

20

【1 5 6 5】

手段2：手段1の構成において、

「前記球通路は、

少なくとも前記フォトセンサが設けられている部位に設けられており、夫々に対して遊技球が接し、上方へ向かうに従って間隔が広がるように傾斜している一対の傾斜面を有する第一形状通路部を、有している」
ものであることを特徴とする。

【1 5 6 6】

手段2の構成によると、球通路に、少なくともフォトセンサが設けられている部位に設けられ、夫々に対して遊技球が接（接触）し、上方へ向かうに従って間隔が広がるように傾斜している一対の傾斜面を有する第一形状通路部を、有するようにしているものである（「発明を実施するための形態」では、球揚上入口通路6 5 1のV字通路部6 5 1 a及び球揚上出口通路6 5 2のV字通路部6 5 2 aに関する記載を参照）。

30

【1 5 6 7】

これにより、球通路におけるフォトセンサが設けられている第一形状通路部において、遊技球を一対の傾斜面に接触させるようにしているため、遊技球を一対の突条に接触させる場合と比較して、遊技球による接触部位の摩耗や傷付きを低減させることができ、ゴミや塵等の汚れの発生を防止してフォトセンサによる遊技球の誤検知を低減させることができる。

【1 5 6 8】

また、球通路の第一形状通路部に一対の傾斜面を設けているため、遊技球の接触によりゴミや塵等の汚れが発生しても、当該傾斜面により汚れを遊技球との接触部位よりも下方へ誘導することができ、汚れによりフォトセンサへの影響を低減させることができると共に、遊技球への汚れの付着を回避させることができる。

40

【1 5 6 9】

手段3：手段1又は手段2の構成において、

「前記球通路は、

前記フォトセンサが設けられている部位の上流側に設けられており、遊技球の流通を妨げない大きさで下方へ開口している開口部を、有している」
ものであることを特徴とする。

50

【1570】

手段3の構成によると、球通路に、フォトセンサが設けられている部位の上流側に設けられ、遊技球の流通を妨げない大きさで下方へ開口している開口部を、有するようにしているものである（「発明を実施するための形態」では、球揚上入口アース板金655及び球揚上出口アース板金656に関する記載を参照）。

【1571】

これにより、球通路内のゴミや塵等の汚れを開口部から外部へ排出させることができるため、汚れによりフォトセンサへの影響を低減させることができ、フォトセンサにおける汚れを起因とする遊技球の誤検知を低減させることができる。

【1572】

手段4：手段1から手段3までの何れか一つの構成において、

「前記球通路は、

前記フォトセンサが設けられている部位の下流側又は上流側の少なくとも一方に設けられており、遊技球が接すると共に遊技球の直径よりも大きい幅の平坦な底面と、該底面の幅方向両端から立設されている一对の側壁面と、を有する第二形状通路部を、有している」

ものであることを特徴とする。

【1573】

ところで、球通路の形状を、遊技球の中心よりも下側において2点で接するようにすると、上述したように、遊技球が球通路の幅方向へ振れることはないため、当該球通路において複数の遊技球が停留するような場合、それら複数の遊技球は球通路の軸線上に一直列で並ぶこととなる。そのため、複数の遊技球を停留させている部材に、複数の遊技球による大きな球圧が作用することとなり、当該部材が破損し易くなる恐れがあり、破損を回避させるために当該部材を補強するとコストが増加する恐れがある。

【1574】

手段4の構成によると、球通路に、フォトセンサが設けられている部位の下流側又は上流側の少なくとも一方に設けられ、遊技球が接すると共に遊技球の直径よりも大きい幅の平坦な底面と、底面の幅方向両端から立設されている一对の側壁面と、を有する第二形状通路部を、有するようにしているものである（「発明を実施するための形態」では、球揚上入口通路651のコ字通路部651b及び球揚上出口通路652のコ字通路部652bに関する記載を参照）。

【1575】

これにより、球通路における少なくともフォトセンサが設けられている部位の下流側又は上流側の少なくとも一方を、平坦な底面と一对の側壁面とからなる第二形状通路部としているため、第二形状通路部において複数の遊技球が停留すると、上流側の遊技球により押されることで、下流側から遊技球が一对の側壁面に対して交互に接触するように並ぶこととなる。つまり、第二形状通路部において複数の遊技球が停留すると、千鳥状に並び、球通路の軸線上に一直列で並ぶことはない。従って、下流側への遊技球の球圧の一部を、接触している側壁面へ交互に逃がすことができるため、軸線上で一直列に並んでいる場合と比較して、複数の遊技球を停留させている部材にかかる球圧を低減させることができ、当該部材を破損し難くすることができると共に、当該部材を過度に補強する必要はなく遊技機にかかるコストの増加を抑制させることができる。

【1576】

なお、第二形状通路部は、フォトセンサの下流側にのみ設けても良いし、フォトセンサの上流側にのみ設けても良いし、フォトセンサの下流側と上流側の両方に設けても良い。フォトセンサの下流側に多くの遊技球が停留されるような球通路の場合は、第二形状通路部をフォトセンサの少なくとも下流側に設けることが望ましい。

【1577】

手段5：遊技機において、

「遊技球により遊技が行われる遊技領域を有する遊技盤と、

10

20

30

40

50

該遊技盤の前記遊技領域に遊技球を供給可能な球発射手段と、

該球発射手段により発射された遊技球を回収して再び該球発射手段に供給する球循環手段と、

を具備し、データ化された遊技者の持球データに基づいて前記球発射手段により遊技球を発射させるようにしている遊技機であって、

前記球循環手段は、

遊技球が流通する球通路と、

該球通路を流通している遊技球を検知するフォトセンサと、を有しており、

前記球通路は、

前記フォトセンサが設けられている部位に設けられており、遊技球の中心よりも下側において2点で接するように夫々に対して遊技球が接し、上方へ向かうに従って間隔が広がるように傾斜している一对の傾斜面を有する第一形状通路部と、

該第一形状通路部の上流側に設けられており、遊技球の流通を妨げない大きさを下方へ開口している開口部と、

前記第一形状通路部の下流側又は上流側の少なくとも一方に設けられており、遊技球が接すると共に遊技球の直径よりも大きい幅の平坦な底面、及び該底面の幅方向両端から立設されている一对の側壁面を有する第二形状通路部と、を有する」

ものであることを特徴とする。

【1578】

手段5の構成によると、遊技球により遊技が行われる遊技領域を有する遊技盤と、遊技盤の遊技領域に遊技球を供給可能な球発射手段と、球発射手段により発射された遊技球を回収して再び球発射手段に供給する球循環手段と、を具備し、データ化された遊技者の持球データに基づいて球発射手段により遊技球を発射させるようにしている遊技機であって、球循環手段は、遊技球が流通する球通路と、球通路を流通している遊技球を検知するフォトセンサと、を有しており、球通路は、フォトセンサが設けられている部位に設けられており、遊技球の中心よりも下側において2点で接するように夫々に対して遊技球が接し、上方へ向かうに従って間隔が広がるように傾斜している一对の傾斜面を有する第一形状通路部と、第一形状通路部の上流側に設けられており、遊技球の流通を妨げない大きさを下方へ開口している開口部と、第一形状通路部の下流側又は上流側の少なくとも一方に設けられており、遊技球が接すると共に遊技球の直径よりも大きい幅の平坦な底面、及び底面の幅方向両端から立設されている一对の側壁面を有する第二形状通路部と、を有するよう

【1579】

これにより、遊技盤の遊技領域へ遊技球を発射する球発射手段から発射された遊技球を、球循環手段により回収して球発射手段へ供給すると共に、遊技者の持球データ（例えば、持ち球数が1以上）に基づいて球発射手段から遊技球を発射させるようにした遊技機（所謂、封入式遊技機、管理遊技機）において、遊技球が流通する球通路における少なくともフォトセンサの部位を、上方へ向かうに従って間隔が広がるように傾斜している一对の傾斜面を有する第一形状通路部として、一对の傾斜面により遊技球がその中心よりも下側において2点で接するようにしているため、フォトセンサの部位では遊技球が球通路の幅方向へ振れることはなく、遊技球が球通路の側壁に接触して側壁が摩耗したり傷付いたりすることでゴミや塵等の汚れが発生することを回避させることができる。従って、球通路内におけるゴミや塵等の汚れを可及的に低減させることができるため、汚れ等によりフォトセンサの受発光が阻害されることで誤検知が発生してしまうのを防止することができ、球通路を流通している遊技球の誤検知を低減させることが可能な遊技機を提供することができる。

【1580】

また、球通路におけるフォトセンサが設けられている第一形状通路部では、遊技球が球通路の幅方向へ振れることはないため、フォトセンサと遊技球との位置関係を一定にすることができ、当該位置関係のズレによる誤検知をなくして、球通路を流通している遊技球

を確実に検知することができる。

【1581】

また、フォトセンサが設けられている第一形状通路部において、遊技球を一对の傾斜面に接触させるようにしているため、遊技球を一对の突条に接触させる場合と比較して、遊技球による接触部位の摩耗や傷付きを低減させることができ、ゴミや塵等の汚れの発生を防止してフォトセンサによる遊技球の誤検知を低減させることができる。

【1582】

更に、球通路の第一形状通路部に一对の傾斜面を設けているため、遊技球の接触によりゴミや塵等の汚れが発生しても、当該傾斜面により汚れを遊技球との接触部位よりも下方へ誘導することができ、汚れによりフォトセンサへの影響を低減させることができると共に、遊技球への汚れの付着を回避させることができる。

10

【1583】

また、球通路におけるフォトセンサが設けられている第一形状通路部の上流側に開口部を設けていることから、球通路内のゴミや塵等の汚れを開口部から外部へ排出させることができるため、汚れによりフォトセンサへの影響を低減させることができ、フォトセンサにおける汚れを起因とする遊技球の誤検知を低減させることができる。

【1584】

また、球通路における少なくともフォトセンサが設けられている第一形状通路部の下流側又は上流側の少なくとも一方を、平坦な底面と一对の側壁面とからなる第二形状通路部としているため、第二形状通路部において複数の遊技球が停留すると、上流側の遊技球により押されることで、下流側から遊技球が一对の側壁面に対して交互に接触するように並ぶこととなる。つまり、第二形状通路部において複数の遊技球が停留すると、千鳥状に並び、球通路の軸線上に一列で並ぶことはない。従って、下流側への遊技球の球圧の一部を、接触している側壁面へ交互に逃がすことができるため、軸線上で一列に並んでいる場合と比較して、複数の遊技球を停留させている部材にかかる球圧を低減させることができ、当該部材を破損し難くすることができると共に、当該部材の強度・剛性を必要以上に高める必要はなく遊技機にかかるコストの増加を抑制させることができる。

20

【1585】

このように、上記の解決手段によれば、球通路を流通している遊技球の誤検知を低減させることが可能な遊技機を提供することができる。

30

【1586】

[15-3c. 第三技術的特徴の解決手段と実施形態との関係]

本実施形態における本体枠4の球発射ユニット550は上記解決手段の球発射手段に、本実施形態におけるファールユニット570、循環球経路ユニット600、球揚上ユニット650、及び球送ユニット700は上記解決手段の球循環手段に、本実施形態における球揚上ユニット650の球揚上入口通路651、球揚上出口通路652、及び球送ユニット700の球送通路703は上記解決手段の球通路に、本実施形態におけるV字通路部651a及びV字通路部652aは上記解決手段の第一形状通路部に、本実施形態におけるコ字通路部651b、コ字通路部652b、及び球送通路703は上記解決手段の第二形状通路部に、本実施形態における球揚上入口アース板金655と球揚上出口アース板金656が取付けられている部位は上記解決手段の開口部に、夫々相当している。

40

【1587】

[15-3d. 第三技術的特徴の特徴的な作用効果]

以下では、球通路として球揚上ユニット650における球揚上出口通路652について作用効果を記載し、球揚上入口通路651においても同様の作用効果を奏するため球揚上入口通路651の作用効果の記載は省略する。本実施形態のパチンコ機1によれば、遊技盤5の遊技領域5aへ遊技球Bを発射する球発射ユニット550から発射された遊技球Bを、ファールユニット570、循環球経路ユニット600、球揚上ユニット650、及び球送ユニット700により回収して球発射ユニット550へ供給すると共に、遊技者の持球データ（持ち球数が1以上）に基づいて球発射ユニット550から遊技球Bを発射させ

50

るようにしているパチンコ機 1（所謂、封入式遊技機、管理遊技機）において、遊技球 B が流通する球揚上ユニット 6 5 0 の球揚上出口通路 6 5 2 におけるフォトセンサからなる揚上出口センサ 6 5 4 の部位を、上方へ向かうに従って間隔が広がるように傾斜している一対の傾斜面を有する断面 V 字状の V 字通路部 6 5 2 a として、一対の傾斜面により遊技球 B がその中心よりも下側において 2 点で接するようにしているため、揚上出口センサ 6 5 4 の部位では遊技球 B が球揚上出口通路 6 5 2 の幅方向へ振れることはなく、遊技球 B が球揚上出口通路 6 5 2 の側壁に接触して側壁が摩耗したり傷付いたりすることでゴミや塵等の汚れが発生することを回避させることができる。従って、球揚上出口通路 6 5 2 内におけるゴミや塵等の汚れを可及的に低減させることができるため、汚れ等により揚上出口センサ 6 5 4 におけるフォトセンサの受発光が阻害されることで誤検知が発生してしまうのを防止することができ、球揚上出口通路 6 5 2 を流通している遊技球 B の誤検知を低減させることが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

10

【1 5 8 8】

また、球揚上出口通路 6 5 2 におけるフォトセンサからなる揚上出口センサ 6 5 4 が設けられている V 字通路部 6 5 2 a では、遊技球 B が球揚上出口通路 6 5 2 の幅方向へ振れることはないため、揚上出口センサ 6 5 4（フォトセンサ）と遊技球 B との位置関係を一定にすることができ、当該位置関係のズレによる誤検知をなくして、球揚上出口通路 6 5 2 を流通している遊技球 B を確実に検知することができる。

【1 5 8 9】

また、フォトセンサからなる揚上出口センサ 6 5 4 が設けられている V 字通路部 6 5 2 a において、遊技球 B を一対の傾斜面に接触させるようにしているため、遊技球 B を一対の突条に接触させる場合と比較して、遊技球 B による接触部位の摩耗や傷付きを低減させることができ、ゴミや塵等の汚れの発生を防止して揚上出口センサ 6 5 4 による遊技球 B の誤検知を低減させることができる。

20

【1 5 9 0】

更に、球揚上出口通路 6 5 2 の V 字通路部 6 5 2 a に一対の傾斜面を設けているため、遊技球 B の接触によりゴミや塵等の汚れが発生しても、当該傾斜面により汚れを遊技球 B との接触部位よりも下方へ誘導することができ、汚れにより揚上出口センサ 6 5 4 への影響を低減させることができると共に、遊技球 B への汚れの付着を回避させることができる。

30

【1 5 9 1】

また、球揚上出口通路 6 5 2 におけるフォトセンサからなる揚上出口センサ 6 5 4 が設けられている V 字通路部 6 5 2 a の上流側に、球揚上出口アース板金 6 5 6 が取付けられている開口部を設けていることから、球揚上出口通路 6 5 2 内のゴミや塵等の汚れを当該開口部から外部へ排出させることができるため、汚れにより揚上出口センサ 6 5 4 への影響を低減させることができ、揚上出口センサ 6 5 4 における汚れを起因とする遊技球 B の誤検知を低減させることができる。

【1 5 9 2】

また、球揚上出口通路 6 5 2 におけるフォトセンサからなる揚上出口センサ 6 5 4 が設けられている V 字通路部 6 5 2 a の下流側又は上流側の少なくとも一方（ここでは、上流側及び下流側の両方）を、平坦な底面と一対の側壁面とからなる断面コ字状のコ字通路部 6 5 2 b 及び球送通路 7 0 3 としているため、コ字通路部 6 5 2 b 及び球送通路 7 0 3 において複数の遊技球 B が停留すると、上流側の遊技球 B により押されることで、下流側から遊技球 B が一対の側壁面に対して交互に接触するように並ぶこととなる。つまり、コ字通路部 6 5 2 b 及び球送通路 7 0 3 において複数の遊技球 B が停留すると、千鳥状に並び、球揚上出口通路 6 5 2 や球送通路 7 0 3 の軸線上に一直列で並ぶことはない。従って、下流側への遊技球 B の球圧の一部を、接触している側壁面へ交互に逃がすことができるため、軸線上で一直列に並んでいる場合と比較して、複数の遊技球 B を停留させている球送ユニット 7 0 0 の球送可動部材 7 0 5（球止部 7 0 5 e）にかかる球圧を低減させることができ、球送可動部材 7 0 5 を破損し難くすることができると共に、球送可動部材 7 0 5 を過

40

50

度に補強する必要はなくパチンコ機 1 にかかるコストの増加を抑制させることができる。

【1593】

[15-4. 第四技術的特徴]

本明細書には、上記とは異なる以下のような技術的特徴を有している。

【1594】

[15-4a. 第四技術的特徴の背景]

パチンコ機のような遊技機として、遊技球が流通する球通路に球センサを設け、当該球センサによる遊技球の検知により球通路内での遊技球の有無を判定するようにしているものが提案されている（例えば、特許文献 D：特開 2015-188537 号公報）。この特許文献 1 の技術では、球通路に間隔をあけて二つの球センサを設け、二つの球センサからの検知信号の組み合わせにより、遊技球の有無を判定するようにしている。

10

【1595】

しかしながら、特許文献 D の技術では、球通路における所定の部位での遊技球の有無を判定するために複数の球センサを設けているため、コストが増加すると共に、判定にかかる制御手段での負荷が増加する問題があった。そこで、一つの球センサにより遊技球の有無を判定することが考えられるが、遊技球の流通が一時的に停止するような部位（停留部）では、遊技球が無いことを正確に判定することが困難であった。

【1596】

そこで、以下の解決手段では、上記の実情に鑑み、遊技球が流通する通路における遊技球が一時的に停止した状態となる停留部での遊技球の有無を確実に検知することが可能な遊技機の提供を課題とする。

20

【1597】

[15-4b. 第四技術的特徴の解決手段]

手段 1：遊技機において、

「遊技球により遊技が行われる遊技領域を有する遊技盤と、

該遊技盤の前記遊技領域に遊技球を供給可能な球発射手段と、

該球発射手段により発射された遊技球を回収して再び該球発射手段に供給する球循環手段と、

該球循環手段及び前記球発射手段を制御可能な制御手段と、

を具備し、データ化された遊技者の持球データに基づいて前記球発射手段により遊技球を発射させるようにしている遊技機であって、

30

前記球発射手段及び前記球循環手段は、

遊技球が循環する循環球経路上に設けられ、一時的に遊技球の流通が停止可能な停留部と、

該停留部で停留している遊技球を検知する球センサと、
を有しており、

前記制御手段は、

前記球センサによる遊技球の検知時間及び非検知時間が所定の閾値を越えると、前記停留部における遊技球の有無を判定して前記球循環手段を制御する」

ものであることを特徴とする。

40

【1598】

ここで、「停留部」としては、「球発射手段における発射レール（発射台）」、「球循環手段における球発射手段へ遊技球を一つずつ供給する球送ユニットの球送通路」、「球循環手段における遊技球を揚上する球揚上ユニットの球揚上入口通路や球揚上出口通路」、「球循環手段における遊技球を貯留する循環球経路ユニットの球貯留通路」、等が挙げられる。

【1599】

また、「球センサ」としては、「発光部と受光部とを有するフォトセンサ」、「誘導電流の変化を検知する誘電センサ」、「遊技球の接触を検知する接触センサ」、「磁気の変化を検知する磁気センサ」、「静電気容量の変化を検知する静電容量センサ」、等が挙げ

50

られる。停留部が複数設けられている場合は、夫々の停留部に設けられている球センサが、同じ種類であっても良いし、異なる種類であっても良い。

【1600】

ところで、従来より入賞口等での遊技球の検知は、所定の割込み周期（例えば、4ms）ごとにフォトセンサ（球センサ）からの出力を確認し、その出力が、非検知、検知、検知、（換言すると「011」）となった場合に、遊技球を検知した（ON）と判定するようにしている。つまり、フォトセンサからの出力が「011」の時はONと判定し、「011」以外の時はOFFと判定している。しかしながら、一時的に遊技球の流れが停止するような停留部に球センサを設ける場合、上記のような従来の判定方法により遊技球の有無を判定するようにすると、当該球センサでは、停留部に遊技球が無い場合はOFFのみが発生し、停留部に遊技球が供給されている場合は短い間隔のONが多く発生し、停留部に貯留されている遊技球が一つずつ移動している（発射間隔で遊技球が移動している）場合は短い間隔のOFFが多く発生することとなる。そのため、従来の判定方法では、停留部に遊技球が無いことを正確に判定することはできなかった。

【1601】

手段1の構成によると、遊技球により遊技が行われる遊技領域を有する遊技盤と、遊技盤の遊技領域に遊技球を供給可能な球発射手段と、球発射手段により発射された遊技球を回収して再び球発射手段に供給する球循環手段と、球循環手段及び球発射手段を制御可能な制御手段と、を具備し、データ化された遊技者の持球データに基づいて球発射手段により遊技球を発射させるようにしている遊技機であって、球発射手段及び球循環手段は、遊技球が循環する循環球経路上に設けられ、一時的に遊技球の流通が停止可能な停留部と、停留部で停留している遊技球を検知する球センサと、を有しており、制御手段は、球センサによる遊技球の検知時間及び非検知時間が所定の閾値を越えると、停留部における遊技球の有無を判定して球循環手段を制御するものである（〔発明を実施するための形態〕では、〔4-5. 球揚上ユニット〕の章、図52及び図53等の記載を参照）。

【1602】

これにより、遊技盤の遊技領域へ遊技球を発射する球発射手段から発射された遊技球を、球循環手段により回収して球発射手段へ供給すると共に、遊技者の持球データ（例えば、持ち球数が1以上）に基づいて球発射手段から遊技球を発射させるようにした遊技機（所謂、封入式遊技機、管理遊技機）において、遊技球が循環する循環球経路上における遊技球が一時的に停止可能な停留部に球センサを設け、制御手段により、球センサによる遊技球の検知時間及び非検知時間が所定の閾値を越えると、停留部における遊技球の有無を判定して球循環手段を制御するようにしている。換言すると、従来の判定では、遊技球が有（ON）の条件（閾値）のみを使用して、遊技球の有無（ON／OFF）を判定しているのに対して、本手段では、ON（有）の判定とOFF（無）の判定に、夫々閾値を設け、閾値を越えて非検知や検知が連続した時にのみに、ONやOFFを判定している。つまり、例えば、球センサからの出力が「01111・・・」の時にはONと判定し、「10000・・・」の時にはOFFと判定するようにする。これにより、複数の遊技球が停留する球通路の停留部において、遊技球の有無を確実に判定することができる。

【1603】

また、停留部における遊技球の有無を確実に判定して球循環手段を制御するようにしているため、循環球経路（停留部）において球切れが発生して持球データ（持ち球数）があるにも関わらず遊技球を発射することができなかつたり、停留部が満タンの状態で更に遊技球が供給されることにより球循環手段の破損や球詰り等が発生したり、することを回避させることができ、遊技者に継続して遊技を楽しませることができる。

【1604】

なお、閾値は、小さすぎるとちょっとした振動等で、誤検知し制御上のノイズとなる。また、閾値は、必要以上に大きすぎると、遊技球の状態を取りこぼすことになる。従って、適切な閾値については球センサが設けられる場所によって異なるが、最小でも10ms以上、最大でも300ms以下が望ましい。また、閾値は、割込み周期の倍数に決定する

10

20

30

40

50

と、ソフト制御上、割込み回数をカウントするだけなのでソフトの負担を減らすことができる。

【1605】

また、停留部を、循環球経路上に複数設け、制御手段により、停留部に応じて、同じ閾値、又は、異なる閾値、で遊技球の有無を判定させるようにしても良い。これにより、停留部（球センサ）に応じて、遊技球の有無を判定する閾値を異ならせても良いようにしているため、例えば、球発射手段に遊技球を供給する球送ユニットの球送通路のような停留部の球センサでは閾値を小さくしたり、遊技球を球送ユニットへ揚上する球揚上ユニットの球揚上入口通路や球揚上出口通路のような停留部の球センサでは閾値を大きくしたり、することが可能となる。従って、停留部における遊技球の流通速度（停止頻度）、停留される遊技球の停留数、等に応じて遊技球の有無を判定することで、制御手段による制御を効率良く行わせることができ、制御にかかる負荷を軽減させることができる。

10

【1606】

更に、停留部を、循環球経路上に複数設け、制御手段により、停留部に応じて、遊技球の有と無とを同じ閾値、又は、遊技球の有と無とを異なる閾値、で判定させるようにしても良い。これにより、停留部（球センサ）に応じて、遊技球が有の閾値と遊技球が無の閾値とを、異ならせても良いようにしているため、例えば、遊技球を発射する球発射手段の発射レールのような停留部の球センサでは遊技球が有の閾値と遊技球が無の閾値とを同じにしたり、遊技球を揚上する球揚上ユニットの球揚上入口通路や球揚上出口通路のような停留部の球センサでは遊技球が有の閾値と遊技球が無の閾値とを異なるようにしたり、することが可能となる。従って、停留部における遊技球の流通速度（停止頻度）、停留される遊技球の停留数、等に応じて遊技球が有の閾値と遊技球が無の閾値とを同じにしたり異ならせたりして判定することで、制御手段による制御を停留部に合わせて効率良く行わせることができ、制御にかかる負荷を軽減させることができる。

20

【1607】

また、停留部の少なくとも一部に、遊技球が接すると共に遊技球の直径よりも大きい幅の平坦な底面と、底面の幅方向両端から立設されている一对の側壁面と、を有するコ字通路部を、設けるようにしても良い。これにより、遊技球が一時的に停留する停留部の少なくとも一部に、平坦な底面と一对の側壁面とからなるコ字通路部を設けているため、コ字通路部において複数の遊技球が停留すると、上流側の遊技球により押されることで、下流側から遊技球が一对の側壁面に対して交互に接触するように並ぶこととなる。つまり、コ字通路部において複数の遊技球が停留すると、千鳥状に並び、停留部（通路）の軸線上に遊技球が一行で並ぶことはない。従って、下流側への遊技球の球圧の一部を、接触している側壁面へ交互に逃がすことができるため、遊技球を停留させている所定の部材にかかる球圧を低減させることができ、当該部材を破損し難くすることができると共に、当該部材を過度に補強する必要はなく遊技機にかかるコストの増加を抑制させることができる。

30

【1608】

更に、球センサとしてフォトセンサを含ませるようにし、停留部における少なくともフォトセンサの部位に、夫々に対して遊技球が接し上方へ向かうに従って間隔が広がるように傾斜している一对の傾斜面を有するV字通路部を設けるようにしても良い。これにより、停留部におけるフォトセンサが設けられている部位にV字通路部を設けているため、V字通路部の一对の傾斜面に遊技球が接触することにより、フォトセンサの部位では遊技球が停留部の通路（球通路）の幅方向へ振れることはなく、遊技球が側壁に接触して側壁が摩耗したり傷付いたりすることでゴミや塵等の汚れが発生することを回避させることができる。従って、停留部内におけるゴミや塵等の汚れを可及的に低減させることができるため、汚れ等によりフォトセンサの受発光が阻害されることで誤検知が発生してしまうのを防止することができ、停留部で停留している遊技球の誤検知を低減させることが可能な遊技機を提供することができる。

40

【1609】

また、上記のように、V字通路部を設ける場合、停留部における少なくともフォトセン

50

サの部位では、V字通路部の一对の傾斜面により遊技球が球通路の幅方向へ振れることはないため、フォトセンサと遊技球との位置関係を一定にすることができ、当該位置関係のズレによる誤検知をなくして、遊技球を確実に検知することができる。

【1610】

更に、上記のように、V字通路部を設ける場合、V字通路部には一对の傾斜面を有しているため、遊技球の接触によりゴミや塵等の汚れが発生しても、当該傾斜面により汚れを遊技球との接触部位よりも下方へ誘導することができ、汚れによりフォトセンサへの影響を低減させることができると共に、遊技球への汚れの付着を回避させることができる。なお、V字通路部は、一对の傾斜面を有しているものであれば良く、一对の傾斜面の下端同士が繋がった断面がV字形状の通路であっても良いし、断面が下方へ窄まる逆台形状の通路であっても良い。

10

【1611】

手段2：手段1の構成において、

「前記停留部は、

前記循環球経路上に複数設けられており、

前記制御手段は、

前記停留部に応じて、同じ前記閾値、又は、異なる前記閾値、により遊技球の有無を判定する」

ものであることを特徴とする。

【1612】

手段2の構成によると、停留部を、循環球経路上に複数設け、制御手段により、停留部に応じて、同じ閾値、又は、異なる閾値、で遊技球の有無を判定させるようにするものである（「発明を実施するための形態」では、発射減算センサ554、揚上入口センサ653、揚上出口センサ654、発射手前センサ704等に関する記載を参照）。

20

【1613】

これにより、停留部（球センサ）に応じて、遊技球の有無を判定する閾値を異ならせても良いようにしているため、例えば、球発射手段に遊技球を供給する球送ユニットの球送通路のような停留部の球センサでは閾値を小さくしたり、遊技球を球送ユニットへ揚上する球揚上ユニットの球揚上入口通路や球揚上出口通路のような停留部の球センサでは閾値を大きくしたり、することが可能となる。従って、停留部における遊技球の流通速度（停止頻度）、停留される遊技球の停留数、等に応じて遊技球の有無を判定することで、制御手段による制御を効率良く行わせることができ、制御にかかる負荷を軽減させることができる。

30

【1614】

手段3：手段1又は手段2の構成において、

「前記停留部は、

前記循環球経路上に複数設けられており、

前記制御手段は、

前記停留部に応じて、遊技球の有と無とを同じ前記閾値、又は、遊技球の有と無とを異なる前記閾値、で判定する」

ものであることを特徴とする。

40

【1615】

手段3の構成によると、停留部を、循環球経路上に複数設け、制御手段により、停留部に応じて、遊技球の有と無とを同じ閾値、又は、遊技球の有と無とを異なる閾値、で判定させるようにするものである（「発明を実施するための形態」では、発射減算センサ554、揚上入口センサ653、揚上出口センサ654、発射手前センサ704等に関する記載を参照）。

【1616】

これにより、停留部（球センサ）に応じて、遊技球の有の閾値と遊技球が無の閾値とを、異ならせても良いようにしているため、例えば、遊技球を発射する球発射手段の発射レ

50

ールのような停留部の球センサでは遊技球が有の閾値と遊技球が無の閾値とを同じにしたり、遊技球を揚上する球揚上ユニットの球揚上入口通路や球揚上出口通路のような停留部の球センサでは遊技球が有の閾値と遊技球が無の閾値とを異なるようにしたり、することが可能となる。従って、停留部における遊技球の流通速度（停止頻度）、停留される遊技球の停留数、等に応じて遊技球が有の閾値と遊技球が無の閾値とを同じにしたり異ならせたりして判定することで、制御手段による制御を停留部に合わせて効率良く行わせることができ、制御にかかる負荷を軽減させることができる。

【1617】

手段4：手段1から手段3までの何れか一つの構成において、

「前記停留部は、

遊技球が接すると共に遊技球の直径よりも大きい幅の平坦な底面と、該底面の幅方向両端から立設されている一対の側壁面と、を有するコ字通路部を、少なくとも一部に設けている」

ものであることを特徴とする。

【1618】

ところで、循環球経路における停留部では、所定の部材により遊技球の流通を一時的に停止させるようにしていることから、停留部において停留させる遊技球の数が多くなるほど、遊技球を停留させている所定の部材にかかる球圧が大きくなり、当該部材が破損し易くなる恐れがあり、破損を回避させるために当該部材を補強するとコストが増加する恐れがある。

【1619】

手段4の構成によると、停留部の少なくとも一部に、遊技球が接すると共に遊技球の直径よりも大きい幅の平坦な底面と、底面の幅方向両端から立設されている一対の側壁面と、を有するコ字通路部を、設けているものである（〔発明を実施するための形態〕では、球揚上入口通路651のコ字通路部651b及び球揚上出口通路652のコ字通路部652bに関する記載を参照）。

【1620】

これにより、遊技球が一時的に停留する停留部の少なくとも一部に、平坦な底面と一対の側壁面とからなるコ字通路部を設けているため、コ字通路部において複数の遊技球が停留すると、上流側の遊技球により押されることで、下流側から遊技球が一対の側壁面に対して交互に接触するように並ぶこととなる。つまり、コ字通路部において複数の遊技球が停留すると、千鳥状に並び、停留部（通路）の軸線上に遊技球が一行で並ぶことはない。従って、下流側への遊技球の球圧の一部を、接触している側壁面へ交互に逃がすことができるため、遊技球を停留させている所定の部材にかかる球圧を低減させることができ、当該部材を破損し難くすることができると共に、当該部材を過度に補強する必要はなく遊技機にかかるコストの増加を抑制させることができる。

【1621】

手段5：手段1から手段4までの何れか一つの構成において、

「前記球センサは、

フォトセンサを含んでおり、

前記停留部は、

夫々に対して遊技球が接し上方へ向かうに従って間隔が広がるように傾斜している一対の傾斜面を有するV字通路部を、少なくとも前記フォトセンサの部位に設けている」

ものであることを特徴とする。

【1622】

ところで、球センサとしてフォトセンサを使用する場合、停留部におけるフォトセンサの部位の内周形状が四角いと、遊技球が停留部（球通路）の幅方向へ振れ易くなるため、遊技球が頻繁に側壁に接触することで、側面が摩耗したり傷付いたりしてゴミや塵等の汚れが発生し易くなり、それら汚れ等によりフォトセンサの受発光を阻害して誤検知する恐れがある。

【1623】

手段5の構成によると、球センサとしてフォトセンサを含ませるようにし、停留部における少なくともフォトセンサの部位に、夫々に対して遊技球が接し上方へ向かうに従って間隔が広がるように傾斜している一対の傾斜面を有するV字通路部を設けているものである（「発明を実施するための形態」では、球揚上入口通路651のV字通路部651a及び球揚上出口通路652のV字通路部652a、揚上入口センサ653や揚上出口センサ654等に関する記載を参照）。

【1624】

これにより、停留部におけるフォトセンサが設けられている部位にV字通路部を設けているため、V字通路部の一対の傾斜面に遊技球が接触することにより、フォトセンサの部位では遊技球が停留部の通路（球通路）の幅方向へ振れることはなく、遊技球が側壁に接触して側壁が摩耗したり傷付いたりすることでゴミや塵等の汚れが発生することを回避させることができる。従って、停留部内におけるゴミや塵等の汚れを可及的に低減させることができるため、汚れ等によりフォトセンサの受発光が阻害されることで誤検知が発生してしまうのを防止することができ、停留部で停留している遊技球の誤検知を低減させることが可能な遊技機を提供することができる。

10

【1625】

また、停留部における少なくともフォトセンサの部位では、V字通路部の一対の傾斜面により遊技球が球通路の幅方向へ振れることはないため、フォトセンサと遊技球との位置関係を一定にすることができ、当該位置関係のズレによる誤検知をなくして、遊技球を確実に検知することができる。

20

【1626】

更に、V字通路部には一対の傾斜面を有しているため、遊技球の接触によりゴミや塵等の汚れが発生しても、当該傾斜面により汚れを遊技球との接触部位よりも下方へ誘導することができ、汚れによりフォトセンサへの影響を低減させることができると共に、遊技球への汚れの付着を回避させることができる。

【1627】

なお、V字通路部は、一対の傾斜面を有しているものであれば良く、一対の傾斜面の下端同士が繋がった断面がV字形状の通路であっても良いし、断面が下方へ窄まる逆台形状の通路であっても良い。

30

【1628】

手段6：遊技機において、

「遊技球により遊技が行われる遊技領域を有する遊技盤と、

該遊技盤の前記遊技領域に遊技球を供給可能な球発射手段と、

該球発射手段により発射された遊技球を回収して再び該球発射手段に供給する球循環手段と、

該球循環手段及び前記球発射手段を制御可能な制御手段と、

を具備し、データ化された遊技者の持球データに基づいて前記球発射手段により遊技球を発射させるようにしている遊技機であって、

前記球発射手段及び前記球循環手段は、

遊技球が循環する循環球経路上に設けられ、一時的に遊技球の流通が停止可能な複数の停留部と、

40

各該停留部で停留している遊技球を検知し、フォトセンサを含む複数の球センサと、を有しており、

前記停留部は、

「夫々に対して遊技球が接し上方へ向かうに従って間隔が広がるように傾斜している一対の傾斜面を有するV字通路部」が少なくとも前記フォトセンサの部位に設けられていると共に、「遊技球が接すると共に遊技球の直径よりも大きい幅の平坦な底面、及び該底面の幅方向両端から立設されている一対の側壁面、を有するコ字通路部」が前記V字通路部を除いた部位に設けられており、

50

前記制御手段は、

前記球センサによる遊技球の検知時間及び非検知時間が所定の閾値を越えると、前記停留部における遊技球の有無を判定して前記球循環手段を制御し、更に、「前記停留部に於いて、同じ前記閾値、又は、異なる前記閾値、により遊技球の有無を判定する」と共に、「前記停留部に於いて、遊技球の有と無とを同じ前記閾値、又は、遊技球の有と無とを異なる前記閾値、で判定する」ものである」ことを特徴とする。

【1629】

手段6の構成によると、遊技球により遊技が行われる遊技領域を有する遊技盤と、遊技盤の遊技領域に遊技球を供給可能な球発射手段と、球発射手段により発射された遊技球を回収して再び球発射手段に供給する球循環手段と、球循環手段及び球発射手段を制御可能な制御手段と、を具備し、データ化された遊技者の持球データに基づいて球発射手段により遊技球を発射させるようにしている遊技機であって、球発射手段及び球循環手段は、遊技球が循環する循環球経路上に設けられ、一時的に遊技球の流通が停止可能な複数の停留部と、各停留部で停留している遊技球を検知しフォトセンサを含む複数の球センサと、を有しており、停留部は、「夫々に対して遊技球が接し上方へ向かうに従って間隔が広がるように傾斜している一対の傾斜面を有するV字通路部」が少なくともフォトセンサの部位に設けられていると共に、「遊技球が接すると共に遊技球の直径よりも大きい幅の平坦な底面、及び底面の幅方向両端から立設されている一対の側壁面、を有するコ字通路部」がV字通路部を除いた部位に設けられており、制御手段は、球センサによる遊技球の検知時間及び非検知時間が所定の閾値を越えると、停留部における遊技球の有無を判定して球循環手段を制御し、更に、「停留部に於いて、同じ閾値、又は、異なる閾値、により遊技球の有無を判定する」と共に、「停留部に於いて、遊技球の有と無とを同じ閾値、又は、遊技球の有と無とを異なる閾値、で判定する」ようにしているものである。

【1630】

これにより、遊技盤の遊技領域へ遊技球を発射する球発射手段から発射された遊技球を、球循環手段により回収して球発射手段へ供給すると共に、遊技者の持球データ（例えば、持ち球数が1以上）に基づいて球発射手段から遊技球を発射させるようにした遊技機（所謂、封入式遊技機、管理遊技機）において、遊技球が循環する循環球経路上における遊技球が一時的に停止可能な停留部に球センサを設け、制御手段により、球センサによる遊技球の検知時間及び非検知時間が所定の閾値を越えると、停留部における遊技球の有無を判定して球循環手段を制御するようにしている。換言すると、従来の判定では、遊技球が有（ON）の条件（閾値）のみを使用して、遊技球の有無（ON／OFF）を判定しているのに対して、本手段では、ON（有）の判定とOFF（無）の判定に、夫々閾値を設け、閾値を越えて非検知や検知が連続した時にのみに、ONやOFFを判定している。つまり、例えば、球センサからの出力が「01111・・・」の時にはONと判定し、「10000・・・」の時にはOFFと判定するようにする。これにより、複数の遊技球が停留する球通路の停留部において、遊技球の有無を確実に判定することができる。

【1631】

また、停留部における遊技球の有無を確実に判定して球循環手段を制御するようにしているため、循環球経路（停留部）において球切れが発生して持球データ（持ち球数）が有るにも関わらず遊技球を発射することができなかつたり、停留部が満タンの状態で更に遊技球が供給されることにより球循環手段の破損や球詰り等が発生したり、することを回避させることができ、遊技者に継続して遊技を楽しませることができる。

【1632】

更に、停留部（球センサ）に於いて、遊技球の有無を判定する閾値を異ならせても良いようにしているため、例えば、球発射手段に遊技球を供給する球送ユニットの球送通路のような停留部の球センサでは閾値を小さくしたり、遊技球を球送ユニットへ揚上する球揚上ユニットの球揚上入口通路や球揚上出口通路のような停留部の球センサでは閾値を大きくしたり、することが可能となる。従って、停留部における遊技球の流通速度（停止頻度

）、停留される遊技球の停留数、等に応じて遊技球の有無を判定することで、制御手段による制御を効率良く行わせることができ、制御にかかる負荷を軽減させることができる。

【1633】

また、停留部（球センサ）に応じて、遊技球が有の閾値と遊技球が無の閾値とを、異ならせても良いようにしているため、例えば、遊技球を発射する球発射手段の発射レールのような停留部の球センサでは遊技球が有の閾値と遊技球が無の閾値とを同じにしたり、遊技球を揚上する球揚上ユニットの球揚上入口通路や球揚上出口通路のような停留部の球センサでは遊技球が有の閾値と遊技球が無の閾値とを異なるようにしたり、することが可能となる。従って、停留部における遊技球の流通速度（停止頻度）、停留される遊技球の停留数、等に応じて遊技球が有の閾値と遊技球が無の閾値とを同じにしたり異ならせたりして判定することで、制御手段による制御を停留部に合わせて効率良く行わせることができ、制御にかかる負荷を軽減させることができる。

10

【1634】

更に、停留部におけるフォトセンサが設けられている部位にV字通路部を設けているため、V字通路部の一对の傾斜面に遊技球が接触することにより、フォトセンサの部位では遊技球が停留部の通路（球通路）の幅方向へ振れることはなく、遊技球が側壁に接触して側壁が摩耗したり傷付いたりすることでゴミや塵等の汚れが発生することを回避させることができる。従って、停留部内におけるゴミや塵等の汚れを可及的に低減させることができるため、汚れ等によりフォトセンサの受発光が阻害されることで誤検知が発生してしまうのを防止することができ、停留部で停留している遊技球の誤検知を低減させることが可能な遊技機を提供することができる。

20

【1635】

また、停留部におけるフォトセンサが設けられているV字通路部以外の部位に、平坦な底面と一对の側壁面とからなるコ字通路部を設けているため、コ字通路部において複数の遊技球が停留すると、上流側の遊技球により押されることで、下流側から遊技球が一对の側壁面に対して交互に接触するように並ぶこととなる。つまり、コ字通路部において複数の遊技球が停留すると、千鳥状に並び、停留部（通路）の軸線上に遊技球が一行で並ぶことはない。従って、下流側への遊技球の球圧の一部を、接触している側壁面へ交互に逃がすことができるため、遊技球を停留させている所定の部材にかかる球圧を低減させることができ、当該部材を破損し難くすることができると共に、当該部材を過度に補強する必要はなく遊技機にかかるコストの増加を抑制させることができる。

30

【1636】

更に、停留部におけるフォトセンサの部位では、V字通路部の一对の傾斜面により遊技球が球通路の幅方向へ振れることはないため、フォトセンサと遊技球との位置関係を一定にすることができ、当該位置関係のズレによる誤検知をなくして、遊技球を確実に検知することができる。

【1637】

また、V字通路部には一对の傾斜面を有しているため、遊技球の接触によりゴミや塵等の汚れが発生しても、当該傾斜面により汚れを遊技球との接触部位よりも下方へ誘導することができる、汚れによりフォトセンサへの影響を低減させることができると共に、遊技球への汚れの付着を回避させることができる。なお、V字通路部は、一对の傾斜面を有しているものであれば良く、一对の傾斜面の下端同士が繋がった断面がV字形状の通路であっても良いし、断面が下方へ窄まる逆台形状の通路であっても良い。

40

【1638】

なお、閾値は、小さすぎるとちょっとした振動等で、誤検知し制御上のノイズとなる。また、閾値は、必要以上に大きすぎると、遊技球の状態を取りこぼすことになる。従って、適切な閾値については球センサが設けられる場所によって異なるが、最小でも10ms以上、最大でも300ms以下が望ましい。また、閾値は、割込み周期の倍数に決定すると、ソフト制御上、割込み回数をカウントするだけなのでソフトの負担を減らすことができる。

50

【1639】

このように、上記の解決手段によれば、遊技球が流通する通路における遊技球が一時的に停止した状態となる停留部での遊技球の有無を確実に検知することが可能な遊技機を提供することができる。

【1640】

[15-4c. 第四技術的特徴の解決手段と実施形態との関係]

本実施形態における本体枠4の球発射ユニット550は上記解決手段の球発射手段に、本実施形態におけるファールユニット570、循環球経路ユニット600、球揚上ユニット650、及び球送ユニット700は上記解決手段の球循環手段に、本実施形態における循環経路Rは上記解決手段の循環球経路に、本実施形態における球発射ユニット550の球発射台552b、循環球経路ユニット600の球貯留通路604、球揚上ユニット650における球揚上入口通路651及び球揚上出口通路652、球送ユニット700の球送通路703は上記解決手段の停留部に、本実施形態における球発射ユニット550の発射減算センサ554、循環球経路ユニット600の循環球過少センサ621及び循環球過多センサ622、球揚上ユニット650における揚上入口センサ653及び揚上出口センサ654、球送ユニット700の発射手前センサ704は上記解決手段の球センサに、本実施形態における発射減算センサ554、揚上入口センサ653及び揚上出口センサ654は上記解決手段のフォトセンサに、夫々相当している。

【1641】

本実施形態における球発射台552b、球揚上入口通路651のV字通路部651a、球揚上出口通路652のV字通路部652aは上記解決手段のV字通路部に、本実施形態における球貯留通路604、球揚上入口通路651のコ字通路部651b、球揚上出口通路652のコ字通路部652b、球送通路703は上記解決手段のコ字通路部に、本実施形態における枠制御基板740は上記解決手段の制御手段に、夫々相当している。

【1642】

[15-4d. 第四技術的特徴の特徴的な作用効果]

以下では、遊技球Bの流通が一時的に停止して定位置停止状態となる停留部として球揚上ユニット650における球揚上入口通路651の揚上入口センサ653について作用効果を記載し、発射減算センサ554、循環球過少センサ621、循環球過多センサ622、揚上出口センサ654、発射手前センサ704、等については同様の作用効果を奏するため、特に必要のある場合を除いて、それらの作用効果の記載は省略する。本実施形態のパチンコ機1によれば、遊技盤5の遊技領域5aへ遊技球Bを発射する球発射ユニット550から発射された遊技球Bを、ファールユニット570、循環球経路ユニット600、球揚上ユニット650、及び球送ユニット700により回収して球発射ユニット550へ供給すると共に、遊技者の持球データ（持ち球数が1以上）に基づいて球発射ユニット550から遊技球Bを発射させるようにしているパチンコ機1（所謂、封入式遊技機、管理遊技機）において、遊技球Bが循環する循環経路R上における遊技球Bが一時的に停止可能な停留部としての球揚上ユニット650の球揚上入口通路651にフォトセンサからなる揚上入口センサ653を設け、枠制御基板740により、揚上入口センサ653による遊技球Bの検知時間及び非検知時間が所定の閾値を越えると、球揚上入口通路651における遊技球Bの有無を判定して揚上モータ664の駆動を制御するようにしている。換言すると、従来の判定では、遊技球Bが有（ON）の条件（閾値）のみを使用して、遊技球Bの有無（ON／OFF）を判定しているのに対して、本実施形態では、ON（有）の判定とOFF（無）の判定に、夫々閾値を設け、その閾値を越えて非検知や検知が連続した時にのみに、ONやOFFを判定している。つまり、例えば、揚上入口センサ653からの出力が「01111・・・」の時にはONと判定し、「10000・・・」の時にはOFFと判定するようにする。これにより、複数の遊技球Bが停留する球揚上入口通路651において、遊技球Bの有無を確実に判定することができる。

【1643】

また、球揚上入口通路651における遊技球Bの有無を確実に判定して揚上モータ66

4の駆動を制御するようにしているため、循環経路R（ここでは、球揚上入口通路651）において球切れが発生して持球データ（持ち球数）が有るにも関わらず遊技球Bを発射することができなかつたり、球揚上入口通路651が満タンな状態で更に遊技球Bが供給されることにより球揚上ユニット650の破損や球詰り等が発生したり、することを回避させることができ、遊技者に対して継続して遊技を楽しませることができる。

【1644】

更に、遊技球Bの流通が一時的に停止する停留部に応じて、遊技球Bの有無を判定する閾値を異ならせても良いようにしているため、球発射ユニット550に遊技球Bを供給する球送ユニット700の球送通路703のような停留部に設けられている発射手前センサ704では閾値を小さくしたり、遊技球Bを球送ユニット700へ揚上する球揚上ユニット650の球揚上入口通路651や球揚上出口通路652のような停留部に設けられている揚上入口センサ653や揚上出口センサ654では閾値を大きくしたり、することが可能となる。従って、停留部における遊技球Bの流通速度（停止頻度）、停留される遊技球Bの停留数、等に応じて遊技球Bの有無を判定することで、枠制御基板740による制御を効率良く行わせることができ、制御にかかる負荷を軽減させることができる。

【1645】

また、遊技球Bの流通が一時的に停止する停留部に応じて、遊技球Bが有の閾値と遊技球Bが無の閾値とを、異ならせても良いようにしているため、例えば、遊技球Bを発射する球発射ユニット550の球発射台552bのような停留部に設けられている発射減算センサ554では遊技球Bが有の閾値と遊技球が無の閾値とを同じにしたり、遊技球Bを揚上する球揚上ユニット650の球揚上入口通路651や球揚上出口通路652のような停留部に設けられている揚上入口センサ653や揚上出口センサ654では遊技球Bが有の閾値と遊技球Bが無の閾値とを異なるようにしたり、することが可能となる。従って、停留部における遊技球Bの流通速度（停止頻度）、停留される遊技球Bの停留数、等に応じて遊技球Bが有の閾値と遊技球が無の閾値とを同じにしたり異ならせたりして判定することで、枠制御基板740による制御を停留部に合わせて効率良く行わせることができ、制御にかかる負荷を軽減させることができる。

【1646】

更に、球揚上入口通路651におけるフォトセンサからなる揚上入口センサ653が設けられている部位にV字通路部651aを設けているため、V字通路部651aの一对の傾斜面に遊技球Bが接触することにより、揚上入口センサ653の部位では遊技球Bが球揚上入口通路651の幅方向へ振れることはなく、遊技球Bが側壁に接触して側壁が摩耗したり傷付いたりすることでゴミや塵等の汚れが発生することを回避させることができる。従って、球揚上入口通路651内におけるゴミや塵等の汚れを可及的に低減させることができるため、汚れ等によりフォトセンサからなる揚上入口センサ653の受発光が阻害されることで誤検知が発生してしまうのを防止することができ、停留部で停留している遊技球Bの誤検知を低減させることが可能なパチンコ機1を提供することができる。

【1647】

また、球揚上入口通路651におけるフォトセンサからなる揚上入口センサ653が設けられているV字通路部651a以外の部位に、平坦な底面と一对の側壁面とからなるコ字通路部651bを設けているため、コ字通路部651bにおいて複数の遊技球Bが停留すると、上流側の遊技球Bにより押されることで、下流側から遊技球Bが一对の側壁面に対して交互に接触するように並ぶこととなる。つまり、コ字通路部651bにおいて複数の遊技球Bが停留すると、千鳥状に並び、球揚上入口通路651の軸線上に遊技球Bが一行で並ぶことはない。従って、下流側への遊技球Bの球圧の一部を、接触している側壁面へ交互に逃がすことができるため、遊技球Bを停留させている揚上スパイラルシャフト661にかかる球圧を低減させることができ、揚上スパイラルシャフト661を破損し難くすることができると共に、揚上スパイラルシャフト661を過度に補強する必要はなくパチンコ機1にかかるコストの増加を抑制させることができる。

【1648】

更に、球揚上入口通路 6 5 1 におけるフォトセンサからなる揚上入口センサ 6 5 3 の部位では、V 字通路部 6 5 1 a の一对の傾斜面により遊技球 B が球揚上入口通路 6 5 1 の幅方向へ振れることはないため、揚上入口センサ 6 5 3 と遊技球 B との位置関係を一定にすることができ、当該位置関係のズレによる誤検知をなくして、遊技球 B を確実に検知することができる。

【1 6 4 9】

また、球揚上入口通路 6 5 1 の V 字通路部 6 5 1 a には一对の傾斜面を有しているため、遊技球 B の接触によりゴミや塵等の汚れが発生しても、当該傾斜面により汚れを遊技球 B との接触部位よりも下方へ誘導することができ、汚れによりフォトセンサからなる揚上入口センサ 6 5 3 への影響を低減させることができると共に、遊技球 B への汚れの付着を回避させることができる。なお、V 字通路部 6 5 1 a は、一对の傾斜面を有しているものであれば良く、一对の傾斜面の下端同士が繋がった断面が V 字形状の通路であっても良いし、断面が下方へ窄まる逆台形状の通路であっても良い。

【1 6 5 0】

【1 5 - 5 . 第五技術的特徴】

本明細書には、上記とは異なる以下のような技術的特徴を有している。

【1 6 5 1】

【1 5 - 5 a . 第五技術的特徴の背景】

パチンコ機のような遊技機として、遊技中は内部に封入されている多数の遊技球を循環させ、遊技者が遊技球に触れることのない遊技機（所謂、封入式遊技機、管理遊技機）が知られている（例えば、特許文献 X：特開 2 0 2 0 - 1 6 2 8 5 0 号公報）。この特許文献 X のような遊技機では、遊技盤の遊技領域に打ち込まれた遊技球を球循環手段により回収して、球発射手段へ供給するようにしている。

【1 6 5 2】

このような、所謂、封入式遊技機は、現在普及しておらず、普及してゆく過程において従来型のパチンコ機用の島設備において従来型のパチンコ機と混在されることが予想される。

【1 6 5 3】

このため所謂、封入式遊技機においても、遊技機裏面上方で、供給球が流れ、遊技機の裏面下方で回収球が流れる環境に置かれる。このため、上方からは遊技球や遊技球などから発生した金属粉や、さらには入れ替え作業で回収し忘れたネジなどが落ちてくる。

【1 6 5 4】

そこで、以下の手段では、上記の実情に鑑み、遊技機上方から落下してくる物体を適切に処理可能な遊技機の提供を課題とするものである。

【1 6 5 5】

【1 5 - 5 b . 第五技術的特徴の解決手段】

手段 1：遊技機において、

「遊技機内に遊技球を封入し、遊技機内部を循環する遊技球で遊技を行う遊技機において、

前記遊技機は遊技機枠に遊技盤を収容するものであり、前記遊技機枠は前記遊技盤を上方から保護する上面カバーと、後方から保護する後面カバーと、を備え、

前記上面カバーの上面は球形である遊技球は後方に流下させるが、非球形の部材は前記上面カバーの上面に滞留させ得る緩斜面を備えた」ことを特徴とする。

【1 6 5 6】

ここで、「遊技機内に遊技球を封入し、遊技機内部を循環する遊技球で遊技を行う遊技機」とは封入式パチンコ機や、循環式パチンコ機、管理遊技機と呼ばれる遊技機が相当する。

【1 6 5 7】

また、「上面カバー」、「後面カバー」としては、合成樹脂からなる板状の部材などが挙げられる。「後面カバー」に関しては、メンテナンスのためには開閉できるほうが望ま

10

20

30

40

50

しいが、防犯の観点からは容易に開閉できないのが望ましい。

【1658】

緩斜面としては水平面から数度～15度程度の角度であり、それよりも深い角度の場合非球形の形状のネジや、金属粉などが滑り落ちることが考えられるため適さない。

【1659】

手段1の構成によると、遊技機内に遊技球を封入し、遊技機内部を循環する遊技球で遊技を行う遊技機において、前記遊技機は遊技機枠に遊技盤を収容するものであり、前記遊技機枠は前記遊技盤を上方から保護する上面カバーと、後方から保護する後面カバーと、を備え、前記上面カバーの上面は球形である遊技球は後方に流下させるが、非球形の部材は前記上面カバーの上面に滞留させ得る緩斜面を備えたものである（「発明を実施するための形態」では、[4-1. 本体枠ベースユニット]の章、図22乃至図24等の記載を参照）。

10

【1660】

上記のように構成すると、例えば球供給路から落ちてきた遊技球は上面カバーの上面を流下し、そのまま落下して遊技球の回収通路に落下して回収されるだけなので問題は生じない。また金属粉やねじなどは緩斜面であるので流下せず、上面から保護するカバーの上面に留まる。このため、回収通路にねじなどの異物が落ちて、遊技球の回収を妨げるなどの不都合を生じない。

【1661】

以上のように緩斜面とすることによって、落下してきた物が選択的に流下したり留まったりする。つまり、遊技機上方から落下してくる物体を適切に処理可能となる。

20

【1662】

本手段の実施例においては上面から保護するカバーの上面の傾斜は水平面から2.00度となっており、パチンコ機の設置状態での所謂寝かせ（一般的に0.75度程度後傾）を考慮すると2.75度の下り傾斜となる。

【1663】

なお、遊技盤を収容する遊技機枠の保護カバーには発熱する遊技盤の放熱のために通風孔は必須であるが、この通風孔は後面カバーに設けるが、上面カバーには設けないことが望ましい。上面カバーに通風孔を設けないことで、金属粉による遊技盤の電気部品に対する悪影響を防ぐことができる。また、通風孔による凹凸によって遊技球の流下を妨げない。

30

【1664】

さらに、上面カバーが樹脂の射出成型機で成型される場合、上面カバーの上面には樹脂を金型に注入する所謂ゲートを設けないことが望ましい。ゲートを設けると凹凸が生じ、遊技球の流下を妨げる可能性があるからである。

【1665】

また、上面カバーが樹脂の射出成型機で成型される場合、ゲートと同様に、金型から成型品を押し出すための生じるイジェクタピンの痕を設けないのが望ましい。当然、イジェクタピンの痕も少ないながらも凹凸を生じ、遊技球の流下を妨げる可能性があり、また、清掃を行った際に金属粉が入り込んで見栄えが悪くなる。

40

【1666】

このように上面カバーの上面を極力平滑に維持することで本発明の効果である、遊技機上方から落下してくる物体を適切に処理することがより良く発揮できる。

【1667】

手段2：手段1の構成において、

「前記上面カバーの上面には通風孔を設けず、前記後面カバーに通風孔を設けたこと」を特徴とする。

【1668】

手段2の構成によると、上面カバーの上面には通風孔を設けず、後面カバーに通風孔を設けたものである。つまり、通風孔は発熱する遊技盤の放熱のために、遊技盤を収容する

50

遊技機枠の保護カバーには必須の構成であるが、この通風孔は後面カバーに設けるが、上面カバーには設けないことが望ましい（「発明を実施するための形態」では、通風孔 5 0 2 f に関する記載を参照）。

【1 6 6 9】

このように構成することにより、上面カバーの上面に通風孔を設けないことで、落下してくる金属粉による遊技盤の電気部品に対する悪影響を防ぐことができる。また、通風孔による凹凸によって遊技球の流下を妨げない。

【1 6 7 0】

手段 3：手段 1 又は手段 2 の構成において、

「前記上面カバーは樹脂製であり、前記上面カバーの上面には樹脂の注入口を設けないこと」を特徴とする。

【1 6 7 1】

手段 3 の構成によると、上面カバーを樹脂製とし、上面カバーの上面には樹脂の注入口を設けないようにしたものである（「発明を実施するための形態」では、本体枠ベース 5 0 1 の上面カバー 5 0 2 a に関する記載を参照）。

【1 6 7 2】

このように構成することにより、樹脂の注入口（所謂ゲート）により生じる凹凸を上面カバーの上面には生じないため、遊技球の流下を妨げない。

【1 6 7 3】

手段 4：手段 1 から手段 3 までの何れか一つの構成において、

「前記上面カバーは樹脂製であり、前記上面カバーの上面にはイジェクタピンの痕を設けないこと」を特徴とする。

【1 6 7 4】

手段 4 の構成によると、上面カバーを樹脂製とし、上面カバーの上面にはイジェクタピンの痕を設けないようにしたものである（「発明を実施するための形態」では、上面カバー 5 0 2 a に関する記載を参照）。

【1 6 7 5】

このように構成することにより、射出成型の際に金型から成型品を押し出す際のイジェクタピンの痕を設けないことから上面カバーの上面の平滑度が向上する。イジェクタピンの痕は、そんなに大きな凹凸にはならないのであるが、イジェクタピンの痕を設けないことで遊技球の流下を妨げない。また清掃の際もイジェクタピンの痕の凹凸がないことから金属粉等が入り込まず見栄えが良くなる。

【1 6 7 6】

手段 5：手段 1 から手段 4 までの何れか一つの構成において、

「前記遊技機枠は、遊技場島設備に固定される外枠と、該外枠に軸支された遊技盤収容枠を備え、前記上面カバーは前記遊技盤収容枠と一体的に成型されること」を特徴とする。

【1 6 7 7】

手段 5 の構成によると、遊技機枠は、遊技場島設備に固定される外枠と、外枠に軸支された遊技盤収容枠を備え、上面カバーは遊技盤収容枠と一体的に成型されているものである（「発明を実施するための形態」では、本体枠ベース 5 0 1 に関する記載を参照）。

【1 6 7 8】

このように構成することにより、一体的に成型することによる組み立て工数の節約や、遊技盤収容枠（本体枠）全体の強度の向上が可能となる。

【1 6 7 9】

手段 6：手段 1 から手段 5 までの何れか一つの構成において、

「遊技盤収容枠に前記遊技盤を収容したときに、前記上面カバーは、その内側に前記遊技盤と接し、位置決めを行うための位置決め部を備えたこと」を特徴とする。

【1 6 8 0】

手段 6 の構成によると、遊技盤収容枠に遊技盤を収容したときに、上面カバーは、その

10

20

30

40

50

内側に遊技盤と接し、位置決めを行うための位置決め部を備えているものである（「発明を実施するための形態」では、突当面 5 0 2 j に関する記載を参照）。

【1 6 8 1】

このように構成することにより、遊技盤と上面カバーの位置関係がしっかりと固定され、遊技盤収容枠の遊技盤を保護する目的を発揮することができる。

【1 6 8 2】

このように、上記の解決手段によれば、遊技機上方から落下してくる物体を適切に処理可能な遊技機を提供することができる。

【1 6 8 3】

【1 5 - 5 c . 第五技術的特徴の解決手段と実施形態との関係】

本実施形態の遊技盤 5 における本体枠 4 は上記解決手段の遊技盤収容枠に、本実施形態における本体枠ベース 5 0 1 の上面カバー 5 0 2 a は上記解決手段の上面カバーに、本実施形態における後面カバー 5 0 2 b は上記解決手段の後面カバーに、本実施形態における通風孔 5 0 2 f は上記解決手段の通風孔に、夫々相当している。

【1 6 8 4】

【1 5 - 5 d . 第五技術的特徴の特徴的な作用効果】

本実施形態のパチンコ機 1 によれば、本体枠 4 に収納された遊技盤 5 を上方から保護する本体枠ベース 5 0 1 の上面カバー 5 0 2 a において、その上面を後ろ下がりの緩斜面としているので、パチンコ機 1 の上方から落下してくる遊技球 B、金属粉、ネジ等を適切に処理可能である。具体的には球形である遊技球 B に関しては上面カバー 5 0 2 a の上面を流下させてパチンコ機 1 下に落下させ得るので、遊技球 B はそのまま回収されてトラブルを生じない。また、非球形である、金属粉やネジ等は流下させずに上面カバー 5 0 2 a 上に留めることができるため、やはりトラブルを発生しない。

【1 6 8 5】

また、この上面カバー 5 0 2 a の上面には通風孔 5 0 2 f は設けない。これにより、通風孔 5 0 2 f からの金属粉、ネジ等の侵入を防ぎ、遊技盤 5 の電気部品などに悪影響を与えない。

【1 6 8 6】

更には、射出成形機で成形される上面カバー 5 0 2 a の上面には、成形を行う際の溶融樹脂を金型に注入するためのゲートを設けていない。これにより、上面カバー 5 0 2 a の上面にはゲート由来の凹凸は生じないため、遊技球 B の流下を妨げない。

【1 6 8 7】

同様に、射出成形された本体枠ベース 5 0 1 を金型から取外す際のイジェクタピンの痕を設けないように配慮されている。通常、イジェクタピンの痕は、バリを適切に処理することによって遊技球 B の流下を妨げる可能性は少ないが、金属粉等が堆積した上面カバー 5 0 2 a の上面を清掃するなどの際にイジェクタピンの痕に残り、美観を損なう可能性がある。このためイジェクタピンの痕を設けないことにより、清掃により簡単に美観を取り戻すことができる。

【1 6 8 8】

また、この上面カバー 5 0 2 a は本体枠ベース 5 0 1 と一体的に成形されている。このように成形することにより組み立て工数の節約と本体枠ベースユニット 5 0 0（遊技盤収容枠）全体の強度の向上が可能となる。

【1 6 8 9】

そして、上面カバー 5 0 2 a はその上面で、内部に収容した遊技盤 5 を保護するだけではなく、その内側に遊技盤 5 と接して遊技盤 5 の位置決めを行う位置決め部（突当面 5 0 2 j）を有している。これにより遊技盤 5 と上面カバー 5 0 2 a の位置関係が固定され、遊技盤 5 を保護するという遊技盤収容枠（本体枠 4）の目的を発揮できる。

【1 6 9 0】

また、上面カバー 5 0 2 a の上面には、補強のためのリブを設けていない、これにより、リブにより清掃がし難くなることがなく、メンテナンスが楽になる。なお、上面カバー

10

20

30

40

50

502aの上面を覆うように他の部材（例えば、枠体501a、外枠2、等）があり、異物が落ちてこない部位に関してはリブを設けても差し支えない。

【1691】

〔15-6. 第六技術的特徴〕

本明細書には、上記とは異なる以下のような技術的特徴を有している。

【1692】

〔15-6a. 第六技術的特徴の背景〕

近年では、環境問題を背景とした資源の有効利用が更に重要性を増している。そのような観点から、遊技機では、より多く部品をリサイクル可能な材質で形成する開発が進められている。またその一方で、遊技機を設置している遊技ホール（遊技店）での機種の入替えサイクルが短くなっており、遊技機の廃棄・解体数は増加傾向にある。そのため、遊技機の分解及び分別に掛かる負担は大きくなっており、その作業を少しでも軽減させたい要望がある。

【1693】

例えば、特許文献Y（特開2017-018185号公報）に示すような従来の遊技機では、分解するために、入球口として複数の一般入賞口が設けられているサイドユニット（入球ユニット）を前方へ引っ張って遊技パネルから取外そうとすると、入球ユニットが撓むことで遊技パネルの位置決孔に挿入されていた位置決突起が傾いてしまい、分解作業に手間がかかる問題があった。

【1694】

そこで、以下の手段では、上記の実情に鑑み、リサイクル等のために分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機の提供を課題とするものである。

【1695】

〔15-6b. 第六技術的特徴の解決手段〕

手段1：遊技機において、

「遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技パネルの前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、

前記入球ユニットは、

前記遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び前記遊技パネルに取付けるための第一取付孔を有し、前記遊技パネルを貫通するように設けられている開口を前側から塞ぐように前記遊技パネルに取付けられる第一構成部材と、

該第一構成部材に取付けるための第二取付孔を有し、前記第一構成部材の後側から取付けられる第二構成部材と、
を備える」ことを特徴とするものである。

【1696】

ここで、「入球口」としては、「遊技球の入球により所定の特典を付与する入賞口（例えば、一般入賞口、普通入賞口、始動入賞口（始動口）、大入賞口、役物入賞口、V入賞口、等）」、「遊技球が入球しても特典を付与せずに、遊技者に戻すことなく遊技機外へ排出するアウト口」、等が挙げられる。

【1697】

また、「入球口」としては、第一構成部材に設けられていても良いし、第二構成部材に設けられていても良い。

【1698】

また、「遊技パネル」としては、「ベニヤ板のような木製の合板からなるもの」、「透明樹脂板を切削加工したパネル板と、パネル板の外周を保持しているパネルホルダと、からなるもの」、「透明樹脂を射出成形したもの」、等が挙げられる。

【1699】

手段1の構成によると、遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技パネルの前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、入球ユニットは、遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び遊技パネルに取付

10

20

30

40

50

けるための第一取付孔を有し、遊技パネルを貫通するように設けられている開口を前側から塞ぐように遊技パネルに取付けられる第一構成部材と、第一構成部材に取付けるための第二取付孔を有し、第一構成部材の後側から取付けられる第二構成部材と、を備えているものである（「発明を実施するための形態」では、[12-1. 第二実施形態のサイドユニット]の章、及び、図103乃至図105等の記載を参照）。

【1700】

これにより、第一取付孔を介して取付ビスにより遊技パネルの前面に取付けられる第一構成部材に、第二取付孔を介して取付ビスにより第二構成部材を取付けているため、第一構成部材と第二構成部材とで構成されている入球ユニットの剛性を高めることができる。従って、リサイクル等による遊技機の分解作業において、第一取付孔を介して遊技パネルにねじ込まれている取付ビスを取外して入球ユニットを前方へ引っ張った時に、入球ユニットの剛性が高められていることで入球ユニットが撓むことはないため、遊技パネルの位置決孔に対して入球ユニット（第一構成部材）の位置決突起が傾くことはなく、遊技パネルから入球ユニットを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【1701】

また、第二構成部材を、第二取付孔を介して取付ビスにより第一構成部材の後側から取付けているため、前方から第二構成部材を取付けている取付ビスを見え難くすることができる。遊技機の見栄えを良くすることができる。

【1702】

なお、第一構成部材における遊技パネルに取付けるための第一取付孔を、位置決突起の近傍に設けることが望ましい。これにより、第一取付孔を介して取付ビスを遊技パネルにねじ込むことで、位置決突起を遊技パネル側へ強く押し付けて遊技パネルの位置決孔へ確実に挿入させることができ、位置決突起の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

【1703】

また、第二構成部材を、開口内に突出するように前記第一構成部材の後側から取付けられているものとしても良い。これにより、第一構成部材の裏側から取付けられる第二構成部材を、遊技パネルの開口内に突出させているため、第二構成部材を遊技パネルの前面や後面へ突出させる場合と比較して、遊技パネルの板厚を有効利用することができ、遊技パネルの前方や後方の空スペースを確保し易くすることができる。従って、当該空スペースに装飾体やLED基板や可動役物のような演出装置を設けることが可能となり、より遊技者に対する訴求力の高い遊技機を提供することができる。

【1704】

更に、第二構成部材を、開口内に突出するように第一構成部材の後側から取付けると共に、第一構成部材との間で入球口に入球した遊技球を遊技パネルの面に沿って流下させる球通路を有するようにしても良い。これにより、第二構成部材に遊技パネルの面に沿って遊技球を流下させる球通路を設けていることから、当該球通路の部位の断面がコ字状となっているため、球通路の存在により第二構成部材の剛性を高めることができる。そして、球通路により剛性が高められている第二構成部材を、第一構成部材の後側から取付けて入球ユニットを形成しているため、入球ユニットの剛性をより高めることができ、上述した作用効果を確実に奏することが可能な遊技機を提供することができる。

【1705】

また、上記のように、第一構成部材の裏側から取付けられる第二構成部材を、遊技パネルの開口内に突出させていると共に、第一構成部材と第二構成部材との間に入球口に入球した遊技球を遊技パネルの面に沿って流下させる球通路を設けているため、球通路を遊技パネルの後面よりも後方に設ける場合と比較して、遊技パネルの板厚を有効利用することができ、遊技パネルの後方の空スペースを確保し易くすることができる。従って、当該空スペースに装飾体やLED基板や可動役物のような演出装置を設けることが可能となり、より遊技者に対する訴求力の高い遊技機を提供することができる。

【1706】

また、位置決突起を、第一構成部材の長手方向へ離隔するように少なくとも二つ設けるようにすることが望ましい。これにより、第一構成部材における複数の位置決突起を、第一構成部材の長手方向へ離隔するように設けているため、入球ユニットを遊技パネルに取付けた時に、入球ユニットが遊技パネルの面に沿って回転することはなく、入球ユニットを遊技パネルの所望の位置に確実に位置決めすることができる。

【1707】

ところで、剛性の低い従来の入球ユニットに複数の位置決突起を長手方向へ離隔して設ける場合、分解作業の際に入球ユニットを前方へ引っ張ると、入球ユニットの中央が前方へ移動するように湾曲状に撓むこととなり、その撓みにより長手方向へ離隔している位置決突起の先端同士が互いに接近するように夫々の位置決突起が傾こうとする力が作用し、遊技パネルの位置決孔から位置決突起が抜けなくなる。これに対して、上記のように、第一構成部材における複数の位置決突起を、第一構成部材の長手方向へ離隔するように設ける場合、第一構成部材に第二構成部材を取付けていることで入球ユニットの剛性が高められているため、入球ユニットを前方へ引っ張っても、入球ユニットが撓んで長手方向へ離隔している位置決突起が傾くことはなく、遊技パネルから入球ユニットを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

10

【1708】

更に、入球口を、遊技パネルの前面よりも前方へ突出するように第一構成部材に設けることが望ましい。これにより、複数の入球口を遊技パネルの前面よりも前方へ突出させているため、遊技機の分解作業において、遊技パネルから取外すために入球ユニットを前方へ引っ張る際に、入球口を掴んで引っ張ることができ、入球ユニットの取外作業をし易くすることができる。

20

【1709】

また、第二構成部材に、第一構成部材の前面よりも前方へ突出している複数の入球口と、複数の入球口の前端同士を繋いでいる平板状の前板と、を有するようにしても良い。これにより、前方へ突出している複数の入球口の前端同士を平板状の前板により繋いでいる第二構成部材を、第一取付孔を介して遊技パネルの前面に取付けられる第一構成部材の後側から取付けて入球ユニットを構成するようにしているため、従来の入球ユニットよりも剛性を高めることができ、上述と同様の作用効果を奏することができる。

30

【1710】

また、第一構成部材に、遊技パネルの前面に当接可能な平板状の台板を有するようにしても良い。これにより、第一構成部材に平板状の台板を設けているため、第一取付孔を介して第一構成部材を遊技パネルの前面に取付けることで、台板により遊技パネルの開口を前側から塞ぐことができ、前側（遊技者側）から開口を通して遊技パネルの後方を台板により隠すことが可能となり、遊技機の見栄えを良くすることができる。この際に、台板を平板状としていることから第一構成部材の剛性が低くなることがあるが、第一構成部材の後側から第二構成部材を取付けているため、第一構成部材と第二構成部材とによる入球ユニットの剛性を従来の入球ユニットの剛性よりも高めることができ、上述と同様の作用効果を奏することができる。

40

【1711】

手段2：手段1の構成において、

「前記第二構成部材は、前記開口内に突出するように前記第一構成部材の後側から取付けられている」

ものであることを特徴とする。

【1712】

手段2の構成によると、第二構成部材は、開口内に突出するように前記第一構成部材の後側から取付けられているものである（「発明を実施するための形態」では、サイドユニット2800の第二構成部材2812に関する記載を参照）。

50

【1713】

これにより、第一構成部材の裏側から取付けられる第二構成部材を、遊技パネルの開口内に突出させているため、第二構成部材を遊技パネルの前面や後面へ突出させる場合と比較して、遊技パネルの板厚を有効利用することができ、遊技パネルの前方や後方の空スペースを確保し易くすることができる。従って、当該空スペースに装飾体やLED基板や可動役物のような演出装置を設けることが可能となり、より遊技者に対する訴求力の高い遊技機を提供することができる。

【1714】

手段3：手段1又は手段2の構成において、

「前記第二構成部材は、前記開口内に突出するように前記第一構成部材の後側から取付けられていると共に、該第一構成部材との間で前記入球口に入球した遊技球を前記遊技パネルの面に沿って流下させる球通路を有している」
ものであることを特徴とする。

10

【1715】

手段3の構成によると、第二構成部材は、開口内に突出するように第一構成部材の後側から取付けられていると共に、第一構成部材との間で入球口に入球した遊技球を遊技パネルの面に沿って流下させる球通路を有しているものである（〔発明を実施するための形態〕では、サイドユニット2800の第二構成部材2812に関する記載を参照）。

【1716】

これにより、第二構成部材に遊技パネルの面に沿って遊技球を流下させる球通路を設けていることから、当該球通路の部位の断面がコ字状となっているため、球通路の存在により第二構成部材の剛性を高めることができる。そして、球通路により剛性が高められている第二構成部材を、第一構成部材の後側から取付けて入球ユニットを形成しているため、入球ユニットの剛性をより高めることができ、上述した作用効果を確実に奏することができる。

20

【1717】

また、第一構成部材の裏側から取付けられる第二構成部材を、遊技パネルの開口内に突出させていると共に、第一構成部材と第二構成部材との間に入球口に入球した遊技球を遊技パネルの面に沿って流下させる球通路を設けているため、球通路を遊技パネルの後面よりも後方に設ける場合と比較して、遊技パネルの板厚を有効利用することができ、遊技パネルの後方の空スペースを確保し易くすることができる。従って、当該空スペースに装飾体やLED基板や可動役物のような演出装置を設けることが可能となり、より遊技者に対する訴求力の高い遊技機を提供することができる。

30

【1718】

なお、球通路に流通している遊技球を検知する球センサを設ける場合は、球センサを遊技パネルの板厚内（開口内）に設けることが望ましい。或いは、球センサを後方に設けられる演出装置（可動役物）よりも下方に設けることが望ましい。これらにより、球センサが演出装置の妨げとなることはなく、可動役物可動範囲をより大きくすることが可能となる。

【1719】

手段4：手段1から手段3までの何れか一つの構成において、

「前記位置決突起は、前記第一構成部材の長手方向へ離隔するように少なくとも二つ設けられている」
ものであることを特徴とする。

40

【1720】

手段4の構成によると、位置決突起は、第一構成部材の長手方向へ離隔するように少なくとも二つ設けられているものである（〔発明を実施するための形態〕では、サイドユニット2800の第一構成部材2811に関する記載を参照）。

【1721】

これにより、第一構成部材における複数の位置決突起を、第一構成部材の長手方向へ離

50

隔するように設けているため、入球ユニットを遊技パネルに取付けた時に、入球ユニットが遊技パネルの面に沿って回転することではなく、入球ユニットを遊技パネルの所望の位置に確実に位置決めすることができる。

【1722】

ところで、剛性の低い従来の入球ユニットに複数の位置決突起を長手方向へ離隔して設ける場合、分解作業の際に入球ユニットを前方へ引っ張ると、入球ユニットの中央が前方へ移動するように湾曲状に撓むこととなり、その撓みにより長手方向へ離隔している位置決突起の先端同士が互いに接近するように夫々の位置決突起が傾こうとする力が作用し、遊技パネルの位置決孔から位置決突起が抜けなくなる。これに対して、本構成では、上記のように、第一構成部材に第二構成部材を取付けていることで入球ユニットの剛性が高められているため、入球ユニットを前方へ引っ張っても、入球ユニットが撓んで長手方向へ離隔している位置決突起が傾くことはなく、遊技パネルから入球ユニットを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

10

【1723】

手段5：手段1から手段5までの何れか一つの構成において、

「前記入球口は、前記遊技パネルの前面よりも前方へ突出するように前記第一構成部材に設けられている」

ものであることを特徴とする。

【1724】

手段5の構成によると、入球口は、遊技パネルの前面よりも前方へ突出するように第一構成部材に設けられているものである（「発明を実施するための形態」では、サイドユニット2800の第一構成部材2811に関する記載を参照）。

20

【1725】

これにより、複数の入球口を遊技パネルの前面よりも前方へ突出させているため、遊技機の分解作業において、遊技パネルから取外すために入球ユニットを前方へ引っ張る際に、入球口を掴んで引っ張ることができ、入球ユニットの取外作業をし易くすることができる。

【1726】

手段6：手段1から手段5までの何れか一つの構成において、

「前記第二構成部材は、前記第一構成部材の前面よりも前方へ突出している複数の前記入球口と、複数の該入球口の前端同士を繋いでいる平板状の前板と、を有している」

ものであることを特徴とする。

30

【1727】

手段6の構成によると、第二構成部材は、第一構成部材の前面よりも前方へ突出している複数の入球口と、複数の入球口の前端同士を繋いでいる平板状の前板と、を有しているものである（「発明を実施するための形態」では、サイドユニット2800Dの第二構成部材2812Aに関する記載を参照）。

【1728】

これにより、前方へ突出している複数の入球口の前端同士を平板状の前板により繋いでいる第二構成部材を、第一取付孔を介して遊技パネルの前面に取付けられる第一構成部材の後側から取付けて入球ユニットを構成するようにしているため、従来の入球ユニットよりも剛性を高めることができ、上述と同様の作用効果を奏することができる。

40

【1729】

手段7：手段1から手段6までの何れか一つの構成において、

「前記第一構成部材は、前記遊技パネルの前面に当接可能な平板状の台板を有している」

ものであることを特徴とする。

【1730】

手段7の構成によると、第一構成部材は、遊技パネルの前面に当接可能な平板状の台板

50

を有しているものである（〔発明を実施するための形態〕では、サイドユニット２８００の第一構成部材２８１１に関する記載を参照）。

【１７３１】

これにより、第一構成部材に平板状の台板を設けているため、第一取付孔を介して第一構成部材を遊技パネルの前面に取付けることで、台板により遊技パネルの開口を前側から塞ぐことができ、前側（遊技者側）から開口を通して遊技パネルの後方を台板により隠すことが可能となり、遊技機の見栄えを良くすることができる。この際に、台板を平板状としていることから第一構成部材の剛性が低くなることがあるが、第一構成部材の後側から第二構成部材を取付けているため、第一構成部材と第二構成部材とによる入球ユニットの剛性を従来の入球ユニットの剛性よりも高めることができ、上述と同様の作用効果を奏することができる。

10

【１７３２】

手段８：遊技機において、

「遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技パネルの前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、

前記入球ユニットは、

前記遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び前記遊技パネルに取付けるための第一取付孔を有し、前記遊技パネルを貫通するように設けられている開口を前側から塞ぐように前記遊技パネルに取付けられる第一構成部材と、

該第一構成部材に取付けるための第二取付孔を有し、前記第一構成部材の後側から取付けられる第二構成部材と、
を備え、

20

前記第一構成部材は、前記位置決突起が突出していると共に前記第一取付孔が貫通しており前記遊技パネルの前面に当接可能な平板状の台板を有し、前記位置決突起が前記台板の長手方向へ離隔するように少なくとも二つ設けられていると共に、前記入球口が前記台板の前面よりも前方へ突出するように設けられており、

前記第二構成部材は、前記開口内に突出するように前記第一構成部材の後側から取付けられていると共に、該第一構成部材との間で前記入球口に入球した遊技球を前記遊技パネルの面に沿って流下させる球通路を有している」

ものであることを特徴とする。

30

【１７３３】

手段８の構成によると、遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技パネルの前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、入球ユニットは、遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び遊技パネルに取付けるための第一取付孔を有し、遊技パネルを貫通するように設けられている開口を前側から塞ぐように前記遊技パネルに取付けられる第一構成部材と、第一構成部材に取付けるための第二取付孔を有し、第一構成部材の後側から取付けられる第二構成部材と、を備え、第一構成部材は、位置決突起が突出していると共に第一取付孔が貫通しており遊技パネルの前面に当接可能な平板状の台板を有し、位置決突起が台板の長手方向へ離隔するように少なくとも二つ設けられていると共に、入球口が台板の前面よりも前方へ突出するように設けられており、第二構成部材は、開口内に突出するように第一構成部材の後側から取付けられていると共に、第一構成部材との間で入球口に入球した遊技球を遊技パネルの面に沿って流下させる球通路を有しているものである。

40

【１７３４】

これにより、第一構成部材に平板状の台板を設けているため、台板を貫通している第一取付孔を介して取付ビスを遊技パネルにねじ込んで第一構成部材を遊技パネルの前面に取付けることで、台板により遊技パネルの開口を前側から塞ぐことができ、前側（遊技者側）から開口を通して遊技パネルの後方を台板により隠すことが可能となり、遊技機の見栄えを良くすることができる。一方、第二構成部材に、遊技パネルの面に沿って遊技球を流下させる球通路を設けていることから、当該球通路の部位の断面がコ字状となっているた

50

め、球通路の存在により第二構成部材の剛性を高めることができる。そして、台板を平板状としていることから第一構成部材の剛性が低くなることがあるが、球通路により剛性が高められている第二構成部材を、第二取付孔を介して取付ビスにより第一構成部材の後側から取付けて入球ユニットを形成しているため、入球ユニットの剛性を従来の入球ユニットよりも高めることができる。従って、リサイクル等による遊技機の分解作業において、第一取付孔を介して遊技パネルにねじ込まれている取付ビスを取外して入球ユニットを前方へ引っ張った時に、入球ユニットの剛性が高められていることで入球ユニットが撓むことはないため、遊技パネルの位置決孔に対して入球ユニット（第一構成部材）の位置決突起が傾くことはなく、遊技パネルから入球ユニットを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

10

【1735】

ところで、第一構成部材における複数の位置決突起を、第一構成部材の長手方向へ離隔するように設けているため、分解作業の際に第一構成部材を前方へ引っ張ると、第一構成部材の中央が前方へ移動するように湾曲状に撓むこととなり、その撓みにより長手方向へ離隔している位置決突起の先端同士が互いに接近するように夫々の位置決突起が傾こうとする力が作用し、遊技パネルの位置決孔から位置決突起が抜けなくなる恐れがある。しかしながら、本構成では、上述したように、第一構成部材の後側から第二構成部材を取付けて入球ユニットを形成しており、当該入球ユニットの剛性が高められているため、入球ユニットを前方へ引っ張っても、入球ユニットが撓んで長手方向へ離隔している位置決突起が傾くことはなく、遊技パネルから入球ユニットを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

20

【1736】

更に、複数の入球口を遊技パネルの前面よりも前方へ突出させているため、遊技機の分解作業において、遊技パネルから取外すために入球ユニットを前方へ引っ張る際に、入球口を掴んで引っ張ることができ、入球ユニットの取外作業をし易くすることができる。

【1737】

また、第二構成部材を、第二取付孔を介して取付ビスにより第一構成部材の後側から取付けているため、前方から第二構成部材を取付けている取付ビスを見え難くすることができる。遊技機の見栄えを良くすることができる。

【1738】

また、第一構成部材と第二構成部材との間に入球口に入球した遊技球を遊技パネルの面に沿って流下させる球通路を、遊技パネルの開口内に突出するように設けているため、従来の入球ユニットのように入球口に入球した遊技球を遊技パネルの後面よりも後方へ誘導し遊技パネルの後面よりも後方において球通路を設けて下方へ流下させる場合と比較して、遊技パネルの板厚を有効利用することができ、遊技パネルの後方の空スペースを確保し易くすることができる。従って、当該空スペースに装飾体やLED基板や可動役物のような演出装置を設けることが可能となり、より遊技者に対する訴求力の高い遊技機を提供することができる。

30

【1739】

更に、第一構成部材における複数の位置決突起を、第一構成部材の長手方向へ離隔するように設けているため、入球ユニットを遊技パネルに取付けた時に、入球ユニットが遊技パネルの面に沿って回転することはなく、入球ユニットを遊技パネルの所望の位置に確実に位置決めすることができる。

40

【1740】

なお、第一構成部材における遊技パネルに取付けるための第一取付孔を、位置決突起の近傍に設けるようにすると、第一取付孔を介して取付ビスを遊技パネルにねじ込むことで、位置決突起を遊技パネル側へ強く押し付けて遊技パネルの位置決孔へ確実に挿入させることができ、位置決突起の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

【1741】

このように、上記の解決手段によれば、リサイクル等のために分別する際の分解作業を

50

軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【1742】

〔15-6c. 第六技術的特徴の解決手段と実施形態との関係〕

本実施形態の遊技盤5における遊技パネル1100のパネル板1110は上記解決手段の遊技パネルに、本実施形態におけるパネル板1110の開口部1112は上記解決手段の開口に、本実施形態における位置決孔1113は上記解決手段の位置決孔に、本実施形態における一般入賞口2001、第一構成部材2811の球受部2811b、及び第二構成部材2812の球受部2812cは上記解決手段の入球口に、本実施形態におけるサイドユニット2800、サイドユニット2800B、サイドユニット2800C、サイドユニット2800D、サイドユニット2800E、サイドユニット2800F、サイドユニット2800Gは上記解決手段の入球ユニットに、夫々相当している。

10

【1743】

また、本実施形態における第一構成部材2811及び第一構成部材2811Aは上記解決手段の第一構成部材に、本実施形態における台板2811aは上記解決手段の台板に、本実施形態における位置決突起2811cは上記解決手段の位置決突起に、本実施形態における取付孔2811dは上記解決手段の第一取付孔に、本実施形態における第二構成部材2812及び第二構成部材2812Aは上記解決手段の第二構成部材に、本実施形態における球通路2812a及び球通路2812fは上記解決手段の球通路に、本実施形態における前板2812dは上記解決手段の前板に、本実施形態における第二構成部材2812の取付孔は上記解決手段の第二取付孔に、夫々相当している。

20

【1744】

〔15-6d. 第六技術的特徴の特徴的な作用効果〕

ここでは、本実施形態におけるサイドユニット2800、サイドユニット2800B、サイドユニット2800C、サイドユニット2800D、サイドユニット2800E、サイドユニット2800F、及びサイドユニット2800Gの特徴として、サイドユニット2800を代表して記載する。本実施形態によれば、遊技パネル1100におけるパネル板1110の前面に取付けられるサイドユニット2800において、第一構成部材2811に平板状の台板2811aを設けているため、台板2811aを貫通している取付孔2811dを介して取付ビスを遊技パネル1100のパネル板1110にねじ込んで第一構成部材2811をパネル板1110の前面に取付けることで、台板2811aによりパネル板1110の開口部1112を前側から塞ぐことができ、前側（遊技者側）から開口部1112を通して遊技パネル1100の後方の部材を台板2811aにより隠すことが可能となり、パチンコ機1の見栄えを良くすることができる。一方、第二構成部材2812に、遊技パネル1100におけるパネル板1110の面に沿って遊技球Bを流下させる球通路2812aを設けていることから、当該球通路2812aの部位の断面がコ字状となっているため、球通路2812aの存在により第二構成部材2812の剛性を高めることができる。そして、台板2811aを平板状としていることから第一構成部材2811の剛性が低くなることがあるが、球通路2812aにより剛性が高められている第二構成部材2812を、その取付孔を介して取付ビスにより第一構成部材2811の後側から取付けてサイドユニット2800を形成しているため、サイドユニット2800の剛性を従来のサイドユニットよりも高めることができる。従って、リサイクル等によるパチンコ機1（遊技盤5）の分解作業において、取付孔2811dを介して遊技パネル1100のパネル板1110にねじ込まれている取付ビスを外してサイドユニット2800を前方へ引っ張った時に、サイドユニット2800の剛性が高められていることでサイドユニット2800が撓むことはないため、パネル板1110の位置決孔1113に対してサイドユニット2800における第一構成部材2811の位置決突起2811cが傾くことはなく、パネル板1110からサイドユニット2800を簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能なパチンコ機1を提供することができる。

30

40

【1745】

ところで、サイドユニット2800では、第一構成部材2811における複数の位置決

50

突起 2811c を、第一構成部材 2811 の長手方向へ離隔するように設けているため、分解作業の際に第一構成部材 2811 を前方へ引っ張ると、第一構成部材 2811 の中央が前方へ移動するように湾曲状に撓むこととなり、その撓みにより長手方向へ離隔している位置決突起 2811c の先端同士が互いに接近するように夫々の位置決突起 2811c が傾こうとする力が作用し、遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の位置決孔 1113 から位置決突起 2811c が抜けなくなる恐れがある。しかしながら、本実施形態では、上述したように、第一構成部材 2811 の後側から第二構成部材 2812 を取付けてサイドユニット 2800 を形成しており、当該サイドユニット 2800 の剛性が高められているため、サイドユニット 2800 を前方へ引っ張っても、サイドユニット 2800 が撓んで長手方向へ離隔している位置決突起 2811c が傾くことはなく、遊技パネル 1100 のパネル板 1110 からサイドユニット 2800 を簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

10

【1746】

更に、サイドユニット 2800 よれば、複数の球受部 2811b（一般入賞口 2001）を遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の前面よりも前方へ突出させているため、パチンコ機 1 の分解作業において、パネル板 1110 から取外すためにサイドユニット 2800 を前方へ引っ張る際に、球受部 2811b を摘まんで引っ張ることができ、サイドユニット 2800 の取外作業をし易くすることができる。

【1747】

また、サイドユニット 2800 よれば、第二構成部材 2812 を、その取付孔を介して取付ビスにより第一構成部材 2811 の後側から取付けているため、前方から第二構成部材 2812 を取付けている取付ビスを見え難くすることができ、パチンコ機 1 の見栄えを良くすることができる。

20

【1748】

また、サイドユニット 2800 よれば、第一構成部材 2811 と第二構成部材 2812 との間に球受部 2811b（一般入賞口 2001）に入球した遊技球 B を遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の面に沿って流下させる球通路 2812a を、パネル板 1110 の開口部 1112 内に突出するように設けているため、従来のサイドユニットのように一般入賞口 2001 に入球した遊技球 B を遊技パネル 1100（パネル板 1110）の後面よりも後方へ誘導し遊技パネル 1100 の後面よりも後方において球通路を設けて下方へ流下させる場合と比較して、パネル板 1110 の板厚を有効利用することができ、遊技パネル 1100（パネル板 1110）の後方の空スペースを確保し易くすることができる。従って、当該空スペースに装飾体や LED 基板や可動役物（裏下演出ユニット 3500）のような演出装置を設けることが可能となり、より遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機 1 を提供することができる。

30

【1749】

更に、サイドユニット 2800 によれば、第一構成部材 2811 における複数の位置決突起 2811c を、第一構成部材 2811 の長手方向へ離隔するように設けているため、サイドユニット 2800 を遊技パネル 1100 のパネル板 1110 に取付けた時に、サイドユニット 2800 がパネル板 1110 の面に沿って回転することはなく、サイドユニット 2800 をパネル板 1110 の所望の位置に確実に位置決めすることができる。

40

【1750】

また、サイドユニット 2800 によれば、第一構成部材 2811 における遊技パネル 1100 のパネル板 1110 に取付けるための取付孔 2811d を、位置決突起 2811c の近傍に設けるようにしているため、取付孔 2811d を介して取付ビスを遊技パネル 1100 のパネル板 1110 にねじ込んで締め付けることで、位置決突起 2811c をパネル板 1110 側へ強く押し付けてパネル板 1110 の位置決孔 1113 へ確実に挿入させることができ、位置決突起 2811c の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

【1751】

50

[1 5 - 7 . 第七技術的特徴]

本明細書には、上記とは異なる以下のような技術的特徴を有している。

[1 7 5 2]

[1 5 - 7 a . 第七技術的特徴の背景]

近年では、環境問題を背景とした資源の有効利用が更に重要性を増している。そのような観点から、遊技機では、より多く部品をリサイクル可能な材質で形成する開発が進められている。またその一方で、遊技機を設置している遊技ホール（遊技店）での機種の入替えサイクルが短くなっており、遊技機の廃棄・解体数は増加傾向にある。そのため、遊技機の分解及び分別に掛かる負担は大きくなっており、その作業を少しでも軽減させたい要望がある。

10

[1 7 5 3]

例えば、特許文献 Y（特開 2 0 1 7 - 0 1 8 1 8 5 号公報）に示すような従来の遊技機では、分解するために、入球口として複数の一般入賞口が設けられているサイドユニット（入球ユニット）を前方へ引っ張って遊技パネルから取外そうとすると、入球ユニットの位置決突起が遊技パネルの位置決孔に挿入されているため、位置決孔の内面との抵抗により位置決突起が抜け難く、分解作業に手間がかかる問題があった。

[1 7 5 4]

そこで、以下の手段では、上記の実情に鑑み、リサイクル等のために分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機の提供を課題とするものである。

20

[1 7 5 5]

[1 5 - 7 b . 第七技術的特徴の解決手段]

手段 1：遊技機において、

「遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技パネルの前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、

前記遊技パネルは、

前面側から後面側へ遊技球が流通可能な開口領域を有しており、

前記入球ユニットは、

前記遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び前記遊技パネルに取付けるための取付孔を有し、前記開口領域のうち前記入球口に入球した遊技球が流通可能な普通開口領域を前側から塞ぐように前記遊技パネルに取付けられると共に、前記開口領域のうち前記入球口に入球しなかった遊技球が流通可能な特定開口領域に前記入球ユニットの外縁の一部が重なるように前記遊技パネルに取付けられる」

30

ものであることを特徴とする。

[1 7 5 6]

ここで、「入球口」としては、「遊技球の入球により所定の特典を付与する入賞口（例えば、一般入賞口、普通入賞口、始動入賞口（始動口）、大入賞口、役物入賞口、V入賞口、等）」、「遊技球が入球しても特典を付与せずに、遊技者に戻すことなく遊技機外へ排出するアウト口」、等が挙げられる。

[1 7 5 7]

また、「遊技パネル」としては、「ベニヤ板のような木製の合板からなるもの」、「透明樹脂板を切削加工したパネル板と、パネル板の外周を保持しているパネルホルダと、からなるもの」、「透明樹脂を射出成形したもの」、等が挙げられる。

40

[1 7 5 8]

更に、「開口領域」としては、「遊技パネルを貫通しており、内周面が全周に亘って繋がっている孔状のもの」、「遊技パネルを貫通していると共に、一部が遊技パネルの側面へ開放されている切欠状のもの」、等が挙げられる。また、「開口領域」としては、入球口に入球した遊技球が流通可能な普通開口領域と、入球口に入球しなかった遊技球が流通可能な特定開口領域（アウト口）と、を有し、特定開口領域が普通開口領域と繋がっていても良いし、特定開口領域が普通開口領域と繋がらずに独立しているものとしても良い。

[1 7 5 9]

50

また、「入球ユニット」としては、「遊技パネルを貫通している普通開口領域を前方から塞ぐように遊技パネルの前面に取付けられる第一構成部材と、第一構成部材の後側から取付けられる第二構成部材と、で少なくとも構成されており、第一構成部材又は第二構成部材に入球口が設けられているもの」、「遊技パネルを貫通している普通開口領域を前方から塞ぐように遊技パネルの前面に取付けられる平板状の台板と、台板から前方へ突出していると共に上方及び後方へ開放されており入球口を形成している球受部と、で少なくとも構成されているもの」、「遊技パネルを貫通している普通開口領域を前方から塞ぐように遊技パネルの前面に取付けられる平板状の台板と、台板を貫通している入球口と、で少なくとも構成されているもの」、等が挙げられる。

【1760】

更に、「球排出口に重なる入球ユニットの外縁の一部」としては、当該部位が正面視において球排出口と重なっているものであれば良く、当該部位を構成している外縁が遊技パネルの前面と接していても良いし、外縁が遊技パネルの面から離れていても良い。

【1761】

手段1の構成によると、遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技パネルの前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、遊技パネルは、前面側から後面側へ遊技球が流通可能な開口領域を有しており、入球ユニットは、遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び遊技パネルに取付けるための取付孔を有し、開口領域のうち入球口に入球した遊技球が流通可能な普通開口領域を前側から塞ぐように遊技パネルに取付けられると共に、開口領域のうち入球口に入球しなかった遊技球が流通可能な特定開口領域に入球ユニットの外縁の一部が重なるように遊技パネルに取付けられるものである（「発明を実施するための形態」では、[12-3. 第三実施形態のサイドユニット等]の章、図112及び図114等の記載を参照）。

【1762】

これにより、入球ユニットの位置決突起を前方から遊技パネルの位置決孔に挿入した上で、取付孔を介して取付ビスを遊技パネルにねじ込んで締め付けることにより、遊技パネルの前面に入球ユニットを取付けることができると共に、入球ユニットの入球口に入球した遊技球を遊技パネルの開口領域のうち普通開口領域を通して遊技パネルの後方へ誘導することができる。この際に、遊技パネルの普通開口領域を入球ユニットにより前方から塞ぐようにしているため、普通開口領域を通して遊技パネルの後方を見え難くして隠すことができ、遊技機の見栄えを良くすることができる。この入球ユニットを遊技パネルの前面に取付けている状態では、入球ユニットの外縁の一部が開口領域のうち特定開口領域と重なる（正面視において、特定開口領域の投影範囲に外縁の一部が重なる）ように取付けられているため、当該外縁の一部が特定開口領域の中心側へ突出している。そして、リサイクル等による遊技機の分解作業において、遊技パネルから入球ユニットを取外す際に、入球ユニットの外縁における特定開口領域と重なっている部位に、作業者の指や工具等を引っ掛けることが可能となるため、指等を引っ掛けることで入球ユニットを強い力で前方へ引っ張ることができる。従って、位置決孔と位置決突起との間の抵抗に抗して遊技パネルから入球ユニットを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【1763】

なお、入球ユニットにおける遊技パネルに取付けるための取付孔を、位置決突起の近傍に設けることが望ましい。これにより、取付孔を介して取付ビスを遊技パネルにねじ込んで締め付けることで、位置決突起を遊技パネル側へ強く押し付けて遊技パネルの位置決孔へ確実に挿入させることができ、位置決突起の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

【1764】

また、入球ユニットにおける外縁の前面を、後方に向かうように傾斜させるようにしても良い。入球ユニットにおける外縁の前面を後方に向かうように傾斜させていることから、外縁の角が鈍角になっている。従って、遊技機の分解作業において入球ユニットを遊技

10

20

30

40

50

パネルから取外すために、入球ユニットの外縁における特定開口領域と重なっている部位に作業者の指等を引っ掛ける際に、外縁の角に指等が当接しても、当該角が鈍角になっているため、当該角が直角になっている場合と比較して、指等を傷付け難くすることができ、指等により入球ユニットを安全に取外することができる。

【1765】

また、上記のように、外縁の前面を傾斜させるようにする場合、入球ユニットにおける外縁の角が鈍角になるため、当該角が直角になっている場合と比較して、遊技球が特定開口領域に進入するために外縁をなめるように遊技球が転動しても、外縁の角が欠けることはなく、入球ユニットの耐久性を向上させることができる。

【1766】

また、上記のように、入球ユニットの外縁を後方へ傾斜させると、遊技球をスムーズに特定開口領域へ誘導することができ、特定開口領域での遊技球の滞りを回避させることができる。

【1767】

更に、入球ユニットの外縁を透明にすることが望ましい。これにより、入球ユニットの外縁を透明にしているため、外縁の一部を特定開口領域と重なるようにしても、特定開口領域の大きさが小さく見えることを回避させることができる。

【1768】

また、位置決突起を、特定開口領域に接近している部位と、特定開口領域から遠い部位と、に設けるようにすることが望ましい。これにより、二つの位置決突起を互いに離隔するように設けているため、入球ユニットを遊技パネルに取付けた時に、入球ユニットが遊技パネルの面に沿って回転することはなく、入球ユニットを遊技パネルの所望の位置に確実に位置決めすることができる。

【1769】

ところで、入球ユニットに二つの位置決突起を設けて夫々を遊技パネルの位置決孔に挿入させるようにする場合、分解作業において入球ユニットを遊技パネルから取外す際に、二つの位置決突起を同時に位置決孔から引き抜こうとすると、強い力で入球ユニットを前方へ引っ張る必要があり、作業者の負担が増加する恐れがある。これに対して、上記のように、位置決突起を特定開口領域に接近している部位と遠い部位とに設ける場合、一つの位置決突起を特定開口領域の近くに設けているため、リサイクル等による遊技機の分解作業において、遊技パネルから入球ユニットを取外す際に、入球ユニットの外縁における特定開口領域と重なっている部位に、作業者の指等を引っ掛けて前方へ引っ張ることで、特定開口領域に近い位置決突起に対して強い引抜力を作用させることが可能となる。これにより、分解作業において、二つの位置決突起のうち、まず初めに特定開口領域に近い位置決突起を位置決孔から抜くことができ、その後、特定開口領域から遠い残りの位置決突起を位置決孔から抜けば良いため、同時に二つの位置決突起を引き抜く場合と比較して、弱い力で引き抜くことが可能となり、作業種の負担を軽減させることができる。

【1770】

また、外縁における特定開口領域と重なる部位を、特定開口領域を貫通して遊技パネルの後面よりも後方へ突出させるようにしても良い。ところで、遊技機の分解作業において、入球ユニットを遊技パネルから取外すために、外縁における特定開口領域と重なっている部位に作業者の指等を引っ掛けて前方へ引っ張った時に、当該部位の強度が弱いと、外縁が割れて入球ユニットが遊技パネル側に残ってしまう恐れがある。これに対して、上記のように、入球ユニットの外縁における特定開口領域と重なっている部位の奥行を長くしていることから、遊技パネルの前面において外縁（延設部）の一部を重ねる方法に比べ、特定開口領域（球排出口）のサイズが小さくなる（遊技球を排出するための通路容積が小さくなる）、或いは、予め特定開口領域（球排出口）のサイズを広げておく（遊技球を排出するための通路容積を大きくしておく）ことになるが、当該部位の強度を高めることができるため、当該部位に作業者の指等を引っ掛けて前方へ引っ張っても割れる（破損する）ことはなく、入球ユニットを遊技パネルから確実に取外すことができる。

10

20

30

40

50

【1771】

また、上記のように、外縁における特定開口領域と重なる部位を、特定開口領域を貫通させて遊技パネルの後面よりも後方へ突出させると、当該部位により特定開口領域の内面を覆って遊技者から見え難くすることができ、遊技機の見栄えを良くすることができる。

【1772】

更に、入球ユニットに、位置決突起が突出していると共に取付孔が貫通しており、遊技パネルの前面に当接可能な平板状で外縁を形成する台板を有するようにしても良い。これにより、入球ユニットに平板状の台板を設けているため、取付孔を介して入球ユニットを遊技パネルの前面に取付けることで、台板により遊技パネルの普通開口領域を前側から塞ぐことができ、前側（遊技者側）から普通開口領域を通して遊技パネルの後方を台板により隠すことが可能となり、遊技機の見栄えを良くすることができる。

10

【1773】

手段2：遊技機において、

「遊技球が流下可能な遊技パネルを備えた遊技機において、

遊技球が入球可能な入球口を有する入球ユニットと、

前記入球口に入球しなかった遊技球が入球可能な球排出口と、を備え、

前記入球ユニットは、前記遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び前記遊技パネルに取付けるための取付孔を有し、前記遊技パネルに形成された普通開口領域に嵌合されるように前記遊技パネルに取付けられ、

前記球排出口は、前記入球ユニットが嵌合される前記普通開口領域とは別で前記遊技パネルに形成された特定開口領域により構成され、

20

前記入球ユニットの外縁には延設部が形成され、

該延設部は、前記遊技パネルの前記位置決孔に前記入球ユニットの前記位置決突起が挿入された状態にて、少なくとも一部が前記特定開口領域の縁部に重なるように形成されてなる」

ものであることを特徴とする。

【1774】

ここで、「普通開口領域」及び「特定開口領域」としては、「遊技パネルを貫通しており、内周面が全周に亘って繋がっている孔状のもの」、「遊技パネルを貫通していると共に、一部が遊技パネルの側面へ開放されている切欠状のもの」、等が挙げられる。

30

【1775】

手段2の構成によると、遊技球が流下可能な遊技パネルを備えた遊技機において、遊技球が入球可能な入球口を有する入球ユニットと、入球口に入球しなかった遊技球が入球可能な球排出口と、を備え、入球ユニットは、遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び遊技パネルに取付けるための取付孔を有し、遊技パネルに形成された普通開口領域に嵌合されるように遊技パネルに取付けられ、球排出口は、入球ユニットが嵌合される普通開口領域とは別で遊技パネルに形成された特定開口領域により構成され、入球ユニットの外縁には延設部が形成され、延設部は、遊技パネルの位置決孔に入球ユニットの位置決突起が挿入された状態にて、少なくとも一部が特定開口領域の縁部に重なるように形成されてなるものである（「発明を実施するための形態」では、図112及び図113に示す実施形態の記載を参照）。

40

【1776】

これにより、入球ユニットの位置決突起を前方から遊技パネルの位置決孔に挿入した上で、取付孔を介して取付ビスを遊技パネルにねじ込んで締め付けることにより、遊技パネルの前面に入球ユニットを取付けることができると共に、入球ユニットの入球口に入球した遊技球を遊技パネルの普通開口領域を通して遊技パネルの後方へ誘導することができる。この際に、入球ユニットが遊技パネルの普通開口領域に嵌合されるように遊技パネルに取付けているため、普通開口領域を通して遊技パネルの後方を見え難くして隠すことができ、遊技機の見栄えを良くすることができる。この入球ユニットを遊技パネルの前面に取付けている状態では、入球ユニットの外縁の延設部が、その一部が特定開口領域の縁部と

50

重なる（正面視において、特定開口領域の投影範囲に外縁の一部が重なる）ように形成されているため、当該延設部の一部が特定開口領域の中心側へ突出している。そして、リサイクル等による遊技機の分解作業において、遊技パネルから入球ユニットを取外す際に、入球ユニットの外縁における特定開口領域の縁部と重なっている部位（延設部）に、作業者の指や工具等を引っ掛けることが可能となるため、指等を引っ掛けることで入球ユニットを強い力で前方へ引っ張ることができる。従って、位置決孔と位置決突起との間の抵抗に抗して遊技パネルから入球ユニットを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【1777】

また、球排出口（特定開口領域）を、普通開口領域とは別で遊技パネルに形成しているため、普通開口領域と特定開口領域とが繋がっている場合と比較して、遊技パネルの強度の低下を抑制させることができる。

【1778】

手段3：遊技機において、

「遊技球が流下可能な遊技パネルを備えた遊技機において、

遊技球が入球可能な入球口を有する入球ユニットと、

前記入球口に入球しなかった遊技球が入球可能な球排出口と、を備え、

前記入球ユニットは、前記遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び前記遊技パネルに取り付けるための取付孔を有し、前記遊技パネルに形成された普通開口領域に挿入されるように前記遊技パネルに取付けられ、

前記球排出口は、前記入球ユニットが嵌合される前記普通開口領域から連続するように前記遊技パネルに形成されつつも、前記入球ユニットが嵌合されない特定開口領域により構成され、

前記入球ユニットの外縁には延設部が形成され、

該延設部は、前記遊技パネルの前記位置決孔に前記入球ユニットの前記位置決突起が挿入された状態にて、少なくとも一部が前記特定開口領域の縁部に重なるように形成されてなる」

ものであることを特徴とする。

【1779】

手段3の構成によると、遊技球が流下可能な遊技パネルを備えた遊技機において、遊技球が入球可能な入球口を有する入球ユニットと、入球口に入球しなかった遊技球が入球可能な球排出口と、を備え、入球ユニットは、遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び遊技パネルに取り付けるための取付孔を有し、遊技パネルに形成された普通開口領域に挿入されるように前記遊技パネルに取付けられ、球排出口は、入球ユニットが嵌合される普通開口領域から連続するように遊技パネルに形成されつつも、入球ユニットが嵌合されない特定開口領域により構成され、入球ユニットの外縁には延設部が形成され、延設部は、遊技パネルの位置決孔に入球ユニットの位置決突起が挿入された状態にて、少なくとも一部が特定開口領域の縁部に重なるように形成されてなるものである（「発明を実施するための形態」では、図114に示す実施形態の記載を参照）。

【1780】

これにより、入球ユニットの位置決突起を前方から遊技パネルの位置決孔に挿入した上で、取付孔を介して取付ビスを遊技パネルにねじ込んで締め付けることにより、遊技パネルの前面に入球ユニットを取付けることができると共に、入球ユニットの入球口に入球した遊技球を遊技パネルの普通開口領域を通して遊技パネルの後方へ誘導することができる。この際に、入球ユニットが遊技パネルの普通開口領域に嵌合されるように遊技パネルに取付けているため、普通開口領域を通して遊技パネルの後方を見え難くして隠すことができ、遊技機の見栄えを良くすることができる。この入球ユニットを遊技パネルの前面に取付けている状態では、入球ユニットの外縁の延設部が、その一部が特定開口領域の縁部と重なる（正面視において、特定開口領域の投影範囲に外縁の一部が重なる）ように形成されているため、当該延設部の一部が特定開口領域の中心側へ突出している。そして、リサ

10

20

30

40

50

イクル等による遊技機の分解作業において、遊技パネルから入球ユニットを取外す際に、入球ユニットの外縁における特定開口領域の縁部と重なっている部位（延設部）に、作業者の指や工具等を引っ掛けることが可能となるため、指等を引っ掛けることで入球ユニットを強い力で前方へ引っ張ることができる。従って、位置決孔と位置決突起との間の抵抗に抗して遊技パネルから入球ユニットを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【1781】

また、球排出口（特定開口領域）を、普通開口領域から連続するように遊技パネルに形成しているため、遊技パネルに対してエンドミルのような切削工具を使用して普通開口領域及び特定開口領域を形成する場合、普通開口領域と特定開口領域とを連続して切削加工することができ、遊技パネルにかかるコストを低減させることができる。

10

【1782】

手段4：手段1から手段3までの何れか一つの構成において、

「前記入球ユニットは、前記外縁の前面が後方に向かうように傾斜している」

ものであることを特徴とする。

【1783】

手段4の構成によると、入球ユニットは、外縁の前面が後方に向かうように傾斜しているものである（「発明を実施するための形態」では、第一構成部材2811の台板2811a、指掛部2816及び指掛部2817、に関する記載を参照）。

【1784】

20

これにより、入球ユニットにおける外縁の前面を後方に向かうように傾斜させていることから、外縁の角が鈍角になっている。従って、遊技機の分解作業において入球ユニットを遊技パネルから取外すために、入球ユニットの外縁（延設部）における特定開口領域と重なっている部位に作業者の指等を引っ掛ける際に、外縁の角に指等が当接しても、当該角が鈍角になっているため、当該角が直角になっている場合と比較して、指等を傷付け難くすることができ、指等により入球ユニットを安全に取外すことができる。

【1785】

また、上述したように、入球ユニットにおける外縁の角を鈍角にしているため、当該角が直角になっている場合と比較して、遊技球が特定開口領域に進入するために外縁をなめるように遊技球が転動しても、外縁の角が欠けることはなく、入球ユニットの耐久性を向上させることができる。

30

【1786】

また、入球ユニットの外縁を後方へ傾斜させているため、遊技球をスムーズに特定開口領域へ誘導することができ、特定開口領域での遊技球の滞りを回避させることができる。

【1787】

手段5：手段1から手段4までの何れか一つの構成において、

「前記入球ユニットは、前記外縁が透明である」

ことを特徴とする。

【1788】

手段5の構成によると、入球ユニットは、外縁が透明であることを特徴とする（「発明を実施するための形態」では、第一構成部材2811の台板2811aに関する記載を参照）。

40

【1789】

これにより、入球ユニットの外縁を透明にしているため、外縁の一部を特定開口領域と重なるようにしても、特定開口領域の大きさが小さく見えることを回避させることができる。

【1790】

手段6：手段1から手段5までの何れか一つの構成において、

「前記位置決突起は、前記特定開口領域に接近している部位と、該特定開口領域から遠い部位と、に設けられている」

50

ものであることを特徴とする。

【1791】

手段6の構成によると、位置決突起は、特定開口領域に接近している部位と、特定開口領域から遠い部位と、に設けられているものである（「発明を実施するための形態」では、第一構成部材2811の位置決突起2811cに関する記載を参照）。

【1792】

これにより、二つの位置決突起を互いに離隔するように設けているため、入球ユニットを遊技パネルに取付けた時に、入球ユニットが遊技パネルの面に沿って回転することではなく、入球ユニットを遊技パネルの所望の位置に確実に位置決めすることができる。

【1793】

ところで、入球ユニットに二つの位置決突起を設けて夫々を遊技パネルの位置決孔に挿入させるようにする場合、分解作業において入球ユニットを遊技パネルから取外す際に、二つの位置決突起を同時に位置決孔から引き抜こうとすると、強い力で入球ユニットを前方へ引っ張る必要があり、作業者の負担が増加する恐れがある。これに対して、本構成では、一つの位置決突起を特定開口領域の近くに設けているため、リサイクル等による遊技機の分解作業において、遊技パネルから入球ユニットを取外す際に、入球ユニットの外縁（延設部）における特定開口領域と重なっている部位に、作業者の指等を引っ掛けて前方へ引っ張ることで、特定開口領域に近い位置決突起に対して強い引抜力を作用させることが可能となる。これにより、分解作業において、二つの位置決突起のうち、まず初めに特定開口領域に近い位置決突起を位置決孔から抜くことができ、その後に、特定開口領域から遠い残りの位置決突起を位置決孔から抜けば良いため、同時に二つの位置決突起を引き抜く場合と比較して、弱い力で引き抜くことが可能となり、作業種の負担を軽減させることができる。

【1794】

手段7：手段1から手段6までの何れか一つの構成において、

「前記外縁における前記特定開口領域と重なる部位が、前記特定開口領域を貫通して前記遊技パネルの後面よりも後方へ突出している」

ものであることを特徴とする。

【1795】

手段7の構成によると、外縁における特定開口領域と重なる部位が、特定開口領域を貫通して遊技パネルの後面よりも後方へ突出しているものである（「発明を実施するための形態」では、指掛部2817に関する記載を参照）。

【1796】

ところで、遊技機の分解作業において、入球ユニットを遊技パネルから取外すために、外縁（延設部）における特定開口領域と重なっている部位に作業者の指等を引っ掛けて前方へ引っ張った時に、当該部位の強度が弱いと、外縁が割れて入球ユニットが遊技パネル側に残ってしまう恐れがある。これに対して、本構成では、入球ユニットの外縁における特定開口領域と重なっている部位の奥行を長くしていることから、遊技パネルの前面において外縁（延設部）の一部を重ねる方法に比べ、特定開口領域（球排出口）のサイズが小さくなる（遊技球を排出するための通路容積が小さくなる）、或いは、予め特定開口領域（球排出口）のサイズを広げておく（遊技球を排出するための通路容積を大きくしておく）ことになるが、当該部位の強度を高めることができるため、当該部位に作業者の指等を引っ掛けて前方へ引っ張っても割れる（破損する）ことはなく、入球ユニットを遊技パネルから確実に取外すことができる。

【1797】

また、外縁における特定開口領域と重なる部位を、特定開口領域を貫通させて遊技パネルの後面よりも後方へ突出させているため、当該部位により特定開口領域の内面を覆って遊技者から見え難くすることができ、遊技機の見栄えを良くすることができる。

【1798】

手段8：手段1から手段7までの何れか一つの構成において、

「前記入球ユニットは、前記位置決突起が突出していると共に前記取付孔が貫通しており、前記遊技パネルの前面に当接可能な平板状で前記外縁を形成する台板を有している」ものであることを特徴とする。

【1799】

手段8の構成によると、入球ユニットは、位置決突起が突出していると共に取付孔が貫通しており、遊技パネルの前面に当接可能な平板状で外縁を形成する台板を有しているものである（「発明を実施するための形態」では、第一構成部材2811の台板2811aに関する記載を参照）。

【1800】

これにより、入球ユニットに平板状の台板を設けているため、取付孔を介して入球ユニットを遊技パネルの前面に取付けることで、台板により遊技パネルの普通開口領域を前側から塞ぐことができ、前側（遊技者側）から普通開口領域を通して遊技パネルの後方を台板により隠すことが可能となり、遊技機の見栄えを良くすることができる。

【1801】

手段9：手段1及び手段4から手段8までの何れか一つの構成において、

「前記特定開口領域は、前記普通開口領域とは繋がらずに独立して前記遊技パネルを貫通するように設けられている」ものであることを特徴とする。

【1802】

手段9の構成によると、特定開口領域は、普通開口領域とは繋がらずに独立して遊技パネルを貫通するように設けられているものである（「発明を実施するための形態」では、図112及び図113に示す実施形態の記載を参照）。

【1803】

これにより、上記と同様の作用効果を奏する他に、特定開口領域を普通開口領域とは繋がらずに独立して遊技パネルに設けているため、普通開口領域と特定開口領域とが繋がっている場合と比較して、遊技パネルの強度の低下を抑制させることができる。

【1804】

手段10：手段1及び手段4から手段8までの何れか一つの構成において、

「前記特定開口領域は、前記普通開口領域と繋がるように設けられている」ものであることを特徴とする。

【1805】

手段10の構成によると、特定開口領域は、普通開口領域と繋がるように設けられているものである（「発明を実施するための形態」では、図114に示す実施形態の記載を参照）。

【1806】

これにより、上記と同様の作用効果を奏する他に、特定開口領域と普通開口領域と繋がるように設けているため、遊技パネルに対してエンドミルのような切削工具を使用して開口領域（普通開口領域及び特定開口領域）を形成する場合、普通開口領域と特定開口領域とを連続して切削加工することができ、遊技パネルにかかるコストを低減させることができる。

【1807】

手段11：遊技機において、

「遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技パネルの前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、

前記遊技パネルは、

前面側から後面側へ遊技球が流通可能とされており、前記入球口に入球した遊技球が流通可能な普通開口領域、及び前記入球口に入球しなかった遊技球が流通可能な特定開口領域、からなり、該特定開口領域が前記普通開口領域とは繋がらずに独立して前記遊技パネルを貫通している、又は、前記特定開口領域が前記普通開口領域と繋がっている、開口領域を有しており、

10

20

30

40

50

前記入球ユニットは、

前記遊技パネルの前面に当接可能な平板状の台板、該台板から突出しており前記遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び前記台板を貫通しており前記遊技パネルに取付けるための取付孔を有し、前記開口領域のうち前記普通開口領域を前側から塞ぐように前記遊技パネルに取付けられると共に、前記開口領域のうち前記特定開口領域に前記台板の透明な外縁の一部が重なるように前記遊技パネルに取付けられ、

更に、前記台板の前記外縁の前面が後方に向かうように傾斜していると共に、前記位置決突起が、前記球排出口に接近している部位と該球排出口から遠い部位とに設けられている」

ものであることを特徴とする。

10

【1808】

手段11の構成によると、遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技パネルの前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、遊技パネルは、前面側から後面側へ遊技球が流通可能とされており、入球口に入球した遊技球が流通可能な普通開口領域、及び入球口に入球しなかった遊技球が流通可能な特定開口領域、からなり、特定開口領域が普通開口領域とは繋がらずに独立して遊技パネルを貫通している、又は、特定開口領域が普通開口領域と繋がっている、開口領域を有しており、入球ユニットは、遊技パネルの前面に当接可能な平板状の台板、台板から突出しており遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び台板を貫通しており遊技パネルに取付けるための取付孔を有し、開口領域のうち普通開口領域を前側から塞ぐように遊技パネルに取付けられると共に、開口領域のうち特定開口領域に台板の透明な外縁の一部が重なるように遊技パネルに取付けられ、更に、台板の外縁の前面が後方に向かうように傾斜していると共に、位置決突起が、球排出口に接近している部位と球排出口から遠い部位とに設けられているものである。

20

【1809】

これにより、入球ユニットの台板から突出している位置決突起を、前方から遊技パネルの位置決孔に挿入すると共に台板を遊技パネルの前面に当接された上で、台板を貫通している取付孔を介して取付ビスを遊技パネルにねじ込んで締め付けることにより、遊技パネルの前面に入球ユニットを取付けることができると共に、入球ユニットの入球口に入球した遊技球を遊技パネルの開口領域のうちの普通開口領域を通して遊技パネルの後方へ誘導することができる。この際に、遊技パネルの普通開口領域を入球ユニットの台板により前方から塞ぐようにしているため、普通開口領域を通して遊技パネルの後方を見え難くして隠すことができ、遊技機の見栄えを良くすることができる。この入球ユニットを遊技パネルの前面に取付けている状態では、入球ユニットにおける台板の透明な外縁の一部が開口領域のうちの特定開口領域と重なる（正面視において、特定開口領域の投影範囲に外縁の一部が重なる）ように取付けられているため、当該外縁の一部が特定開口領域の中心側へ突出している。そして、リサイクル等による遊技機の分解作業において、遊技パネルから入球ユニットを取外す際に、台板の外縁における特定開口領域と重なっている部位に、作業者の指や工具等を引っ掛けることが可能となるため、指等を引っ掛けることで台板と共に入球ユニットを強い力で前方へ引っ張ることができる。従って、位置決孔と位置決突起との間の抵抗に抗して遊技パネルから入球ユニットを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

30

40

【1810】

ところで、入球ユニットに二つの位置決突起を設けて夫々を遊技パネルの位置決孔に挿入させるようにする場合、分解作業において入球ユニットを遊技パネルから取外す際に、二つの位置決突起を同時に位置決孔から引き抜こうとすると、強い力で入球ユニットを前方へ引っ張る必要があり、作業者の負担が増加する恐れがある。これに対して、本構成では、位置決突起を特定開口領域に接近している部位と遠い部位とに設けているため、リサイクル等による遊技機の分解作業において、遊技パネルから入球ユニットを取外す際に、入球ユニットの外縁における特定開口領域と重なっている部位に、作業者の指等を引っ掛

50

けて前方へ引っ張ることで、特定開口領域に近い位置決突起に対して強い引抜力を作用させることが可能となる。これにより、分解作業において、二つの位置決突起のうち、まず初めに特定開口領域に近い位置決突起を位置決孔から抜くことができ、その後に、特定開口領域から遠い残りの位置決突起を位置決孔から抜けば良いため、同時に二つの位置決突起を引き抜く場合と比較して、弱い力で引き抜くことが可能となり、作業種の負担を軽減させることができる。

【1811】

また、入球ユニットの台板における外縁の前面を後方に向かうように傾斜させていることから、外縁の角が鈍角になっている。従って、遊技機の分解作業において入球ユニットを遊技パネルから取外すために、入球ユニットの外縁における特定開口領域と重なっている部位に作業者の指等を引っ掛ける際に、外縁の角に指等が当接しても、当該角が鈍角になっているため、当該角が直角になっている場合と比較して、指等を傷付け難くすることができる。指等により入球ユニットを安全に取外すことができる。

10

【1812】

また、上述したように、入球ユニットにおける外縁の角を鈍角にしているため、当該角が直角になっている場合と比較して、遊技球が特定開口領域に進入するために外縁をなめるように遊技球が転動しても、外縁の角が欠けることはなく、入球ユニットの耐久性を向上させることができる。

【1813】

また、入球ユニットの台板における外縁の前面を後方に向かうように傾斜させていることから、外縁の角が鈍角になっている。従って、遊技球が特定開口領域に進入するために外縁をなめるように遊技球が転動しても、外縁の角が鈍角になっているため、外縁が欠けることはなく、入球ユニットの耐久性を向上させることができる。

20

【1814】

また、入球ユニットにおける台板の外縁を後方へ傾斜させているため、遊技球をスムーズに特定開口領域へ誘導することができ、特定開口領域での遊技球の滞りを回避させることができる。

【1815】

更に、入球ユニットにおける台板の外縁を透明にしているため、外縁の一部を特定開口領域と重なるようにしても、特定開口領域の大きさが小さく見えることを回避させることができる。

30

【1816】

また、二つの位置決突起を互いに離隔するように設けているため、入球ユニットを遊技パネルに取付けた時に、入球ユニットが遊技パネルの面に沿って回転することはなく、入球ユニットを遊技パネルの所望の位置に確実に位置決めすることができる。

【1817】

なお、入球ユニットにおける遊技パネルに取付けるための取付孔を、位置決突起の近傍に設けることが望ましい。これにより、取付孔を介して取付ビスを遊技パネルにねじ込んで締め付けることで、位置決突起を遊技パネル側へ強く押し付けて遊技パネルの位置決孔へ確実に挿入させることができ、位置決突起の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

40

【1818】

このように、上記の解決手段によれば、リサイクル等のために分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【1819】

〔15-7c. 第七技術的特徴の解決手段と実施形態との関係〕

本実施形態の遊技盤5におけるアウト口1008及び特定開口領域1103は上記解決手段の球排出口（特定開口領域）に、本実施形態における遊技パネル1100の開口領域1101は上記解決手段の開口領域に、本実施形態における遊技パネル1100のパネル板1110は上記解決手段の遊技パネルに、本実施形態におけるパネル板1110の開口

50

部 1 1 1 2 及び普通開口領域 1 1 0 2 は上記解決手段の普通開口領域に、本実施形態における位置決孔 1 1 1 3 は上記解決手段の位置決孔に、本実施形態における一般入賞口 2 0 0 1、及び第一構成部材 2 8 1 1 の球受部 2 8 1 1 b は上記解決手段の入球口に、本実施形態におけるサイドユニット 2 8 0 0 G は上記解決手段の入球ユニットに、夫々相当している。

【1 8 2 0】

また、本実施形態における台板 2 8 1 1 a は上記解決手段の台板（延設部）に、本実施形態における位置決突起 2 8 1 1 c は上記解決手段の位置決突起に、本実施形態における取付孔 2 8 1 1 d は上記解決手段の取付孔に、夫々相当している。更に、本実施形態における指掛部 2 8 1 6 及び指掛部 2 8 1 7 は、上記解決手段における球排出口（アウト口 1 0 0 8、特定開口領域 1 1 0 3）に入球ユニット（サイドユニット 2 8 0 0 G）の外縁（台板、延設部）の一部が重なる部位に、相当している。

【1 8 2 1】

【1 5－7 d．第七技術的特徴の特徴的な作用効果】

本実施形態によれば、遊技盤 5 におけるサイドユニット 2 8 0 0 G の台板 2 8 1 1 a から突出している位置決突起 2 8 1 1 c を、前方から遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の位置決孔 1 1 1 3 に挿入すると共に台板 2 8 1 1 a をパネル板 1 1 1 0 の前面に当接された上で、台板 2 8 1 1 a を貫通している取付孔 2 8 1 1 d を介して取付ビスを遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 にねじ込んで締め付けることにより、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の前面にサイドユニット 2 8 0 0 G を取付けることができる。この際、サイドユニット 2 8 0 0 G の一般入賞口 2 0 0 1（球受部 2 8 1 1 b）入球口に入球した遊技球 B をパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2（開口領域 1 1 0 1 のうちの普通開口領域 1 1 0 2）を通して遊技パネル 1 1 0 0 の後方へ誘導することができる。この際に、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 をサイドユニット 2 8 0 0 G の台板 2 8 1 1 a により前方から塞ぐようにしているため、開口部 1 1 1 2 を通して遊技パネル 1 1 0 0 の後方を見え難くして隠すことができ、パチンコ機 1（遊技盤 5）の見栄えを良くすることができる。このサイドユニット 2 8 0 0 G を遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の前面に取付けている状態では、サイドユニット 2 8 0 0 G における台板 2 8 1 1 a の透明な外縁の一部（指掛部 2 8 1 6 や指掛部 2 8 1 7）がアウト口 1 0 0 8（開口領域 1 1 0 1 のうちの特定開口領域 1 1 0 3）と重なる（正面視において、アウト口 1 0 0 8 の投影範囲に外縁の一部が重なる）ように取付けられているため、当該指掛部 2 8 1 6（指掛部 2 8 1 7）がアウト口 1 0 0 8 の中心側へ突出している。そして、リサイクル等によるパチンコ機 1 の分解作業において、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 からサイドユニット 2 8 0 0 G を取外す際に、台板 2 8 1 1 a の外縁におけるアウト口 1 0 0 8 と重なっている指掛部 2 8 1 6（指掛部 2 8 1 7）に、作業者の指や工具等を引っ掛けることが可能となるため、指等を引っ掛けることで台板 2 8 1 1 a と共にサイドユニット 2 8 0 0 G を強い力で前方へ引っ張ることができる。従って、位置決孔 1 1 1 3 と位置決突起 2 8 1 1 c との間の抵抗に抗して遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 からサイドユニット 2 8 0 0 G を簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

【1 8 2 2】

ところで、サイドユニット 2 8 0 0 G に二つの位置決突起 2 8 1 1 c を設けて夫々を遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の位置決孔 1 1 1 3 に挿入させていることから、分解作業においてサイドユニット 2 8 0 0 G をパネル板 1 1 1 0 から取外す際に、二つの位置決突起 2 8 1 1 c を同時に位置決孔 1 1 1 3 から引き抜こうとすると、強い力でサイドユニット 2 8 0 0 G を前方へ引っ張る必要があり、作業者の負担が増加する恐れがある。これに対して、本実施形態では、位置決突起 2 8 1 1 c をアウト口 1 0 0 8 に接近している部位と遠い部位とに設けているため、リサイクル等によるパチンコ機 1 の分解作業において、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 からサイドユニット 2 8 0 0 G を取外す際に、サイドユニット 2 8 0 0 の台板 2 8 1 1 a の外縁におけるアウト口 1 0 0 8 と重なっ

ている指掛部 2816（指掛部 2817）に、作業者の指等を引っ掛けて前方へ引っ張ることで、アウト口 1008 に近い位置決突起 2811c に対して強い引抜力を作用させることが可能となる。これにより、分解作業において、二つの位置決突起 2811c のうち、まず初めにアウト口 1008 に近い位置決突起 2811c を位置決孔 1113 から抜くことができ、その後に、アウト口 1008 から遠い残りの位置決突起 2811c を位置決孔 1113 から抜けば良いため、同時に二つの位置決突起 2811c を引き抜く場合と比較して、弱い力で引き抜くことが可能となり、作業種の負担を軽減させることができる。

【1823】

また、サイドユニット 2800G の台板 2811a における外縁の前面を後方に向かうように傾斜させていることから、外縁の角が鈍角になっている。従って、パチンコ機 1 の分解作業においてサイドユニット 2800G を遊技パネル 1100 のパネル板 1110 から取外すために、サイドユニット 2800G における台板 2811a の外縁におけるアウト口 1008 と重なっている指掛部 2816（指掛部 2817）に作業者の指等を引っ掛ける際に、台板 2811a の外縁の角に指等が当接しても、当該角が鈍角になっているため、当該角が直角になっている場合と比較して、指等を傷付け難くすることができ、指等によりサイドユニット 2800G を安全に取外すことができる。

【1824】

また、上述したように、サイドユニット 2800G の台板 2811a における外縁の角を鈍角にしているため、当該角が直角になっている場合と比較して、遊技球 B がアウト口 1008 に進入するために台板 2811a の外縁をなめるように遊技球 B が転動しても、外縁が欠けることはなく、サイドユニット 2800G の耐久性を向上させることができる。

【1825】

また、サイドユニット 2800G における台板 2811a の外縁を後方へ傾斜させているため、遊技球 B をスムーズにアウト口 1008 へ誘導することができ、アウト口 1008 での遊技球 B の滞りを回避させることができる。

【1826】

更に、サイドユニット 2800G における台板 2811a の外縁を透明にしているため、指掛部 2816（指掛部 2817）のように外縁の一部をアウト口 1008 と重なるようにしても、アウト口 1008 の大きさが小さく見えることを回避させることができる。

【1827】

また、二つの位置決突起 2811c を互いに離隔するように設けているため、サイドユニット 2800G を遊技パネル 1100 のパネル板 1110 に取付けた時に、サイドユニット 2800G がパネル板 1110 の面に沿って回転することはなく、サイドユニット 2800G をパネル板 1110 の所望の位置に確実に位置決めすることができる。

【1828】

また、サイドユニット 2800G における遊技パネル 1100 のパネル板 1110 に取付けるための取付孔 2811d を、位置決突起 2811c の近傍に設けているため、取付孔 2811d を介して取付ビスをパネル板 1110 の取付孔 1114 にねじ込んで締め付けることで、位置決突起 2811c をパネル板 1110 側へ強く押し付けてパネル板 1110 の位置決孔 1113 へ確実に挿入させることができ、位置決突起 2811c の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

【1829】

ところで、パチンコ機 1 の分解作業において、サイドユニット 2800G を遊技パネル 1100 のパネル板 1110 から取外すために、台板 2811a の外縁におけるアウト口 1008 と重なっている部位に作業者の指等を引っ掛けて前方へ引っ張った時に、当該部位の強度が弱いと、外縁が割れてサイドユニット 2800G が遊技パネル 1100 側に残ってしまう恐れがある。これに対して、図 113 に示す実施形態では、サイドユニット 2800G の台板 2811a の外縁におけるアウト口 1008 と重なっている指掛部 2817 の奥行を長くしていることから、遊技パネル 1100 のパネル板 1110 の前面におい

10

20

30

40

50

て台板 2 8 1 1 a の外縁（延設部）の一部を重ねる方法に比べ、特定開口領域 1 1 0 3（アウト口 1 0 0 8）のサイズが小さくなる（遊技球 B を排出するための通路容積が小さくなる）、或いは、予め特定開口領域 1 1 0 3（アウト口 1 0 0 8）のサイズを広げておく（遊技球 B を排出するための通路容積を大きくしておく）ことになるが、当該指掛部 2 8 1 7 の強度を高めることができるため、当該指掛部 2 8 1 7 に作業者の指等を引っ掛けて前方へ引っ張っても割れる（破損する）ことはなく、サイドユニット 2 8 0 0 G を遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 から確実に取外すことができる。

【1 8 3 0】

また、サイドユニット 2 8 0 0 G の台板 2 8 1 1 a の外縁におけるアウト口 1 0 0 8 と重なる指掛部 2 8 1 7 を、アウト口 1 0 0 8 を貫通させて遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の後面よりも後方へ突出させるようにしているため、当該指掛部 2 8 1 7 によりアウト口 1 0 0 8 の内面を覆って遊技者から見え難くすることができ、パチンコ機 1 の見栄えを良くすることができる。

【1 8 3 1】

〔1 5－8．第八技術的特徴〕

本明細書には、上記とは異なる以下のような技術的特徴を有している。

【1 8 3 2】

〔1 5－8 a．第八技術的特徴の背景〕

近年では、パチンコ機のような遊技機において、遊技者の関心を引き付けさせることが可能な演出を行うための手段として、演出装置を大きくしたり、演出装置の可動領域を広くしたり、演出装置を派手に発光装飾させるようにしたりしている。

【1 8 3 3】

ところで、特許文献 Y（特開 2 0 1 7－0 1 8 1 8 5 号公報）のような従来の遊技機では、前面を遊技球が流下する遊技パネルの前面に、複数の入球口（例えば、一般入賞口）が設けられている入球ユニットが取付けられている。この入球ユニットの入球口に入球した遊技球は、遊技パネルの後方へ誘導した上で、遊技パネルよりも後方に設けられている球誘導ユニットにおいて球センサにより検知された後に下方へ排出される。このような入球ユニットを発光装飾させるためには、入球ユニットの後方に設けられている球誘導ユニットの後側に、LED が実装されている LED を設ける必要があり、LED 基板を設けることで入球ユニットの後方のスペースが狭くなり、演出装置を設けるためのスペースをより広く確保することが困難となる問題がある。

【1 8 3 4】

そこで、以下の手段では、上記の実情に鑑み、入球ユニットの後方の空間を確保し易くすることでよりインパクトのある演出を提示することが可能な遊技機の提供を課題とするものである。

【1 8 3 5】

〔1 5－8 b．第八技術的特徴の解決手段〕

手段 1：遊技機において、

「遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技パネルの前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、

前記入球ユニットは、

前記遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び前記遊技パネルに取付けるための第一取付孔を有し、前記遊技パネルを貫通するように設けられている開口を前側から塞ぐように前記遊技パネルに取付けられる第一構成部と、

該第一構成部に取付けるための第二取付孔を有し、前記第一構成部とで前記開口内に所定の空間を形成するように前記第一構成部の後側から取付けられる第二構成部と、を備え、

前記第一構成部と前記第二構成部とで形成される前記空間に LED が実装されている LED 基板が設けられている」

ものであることを特徴とする。

10

20

30

40

50

【1836】

ここで、「入球口」としては、「遊技球の入球により所定の特典を付与する入賞口（例えば、一般入賞口、普通入賞口、始動入賞口（始動口）、大入賞口、役物入賞口、V入賞口、等）」、「遊技球が入球しても特典を付与せずに、遊技者に戻すことなく遊技機外へ排出するアウト口」、等が挙げられる。

【1837】

また、「遊技パネル」としては、「ベニヤ板のような木製の合板からなるもの」、「透明樹脂板を切削加工したパネル板と、パネル板の外周を保持しているパネルホルダと、からなるもの」、「透明樹脂を射出成形したもの」、等が挙げられる。

【1838】

更に、「LED基板」としては、第一構成部に取付けられていても良いし、第二構成部に取付けられていても良い。また、「非接触面部」としては、第一構成部に設けられていても良いし、第二構成部に設けられていても良いし、第一構成部及び第二構成部の両方に設けられていても良い。

【1839】

手段1の構成によると、遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技パネルの前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、入球ユニットは、遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び遊技パネルに取付けるための第一取付孔を有し、遊技パネルを貫通するように設けられている開口を前側から塞ぐように遊技パネルに取付けられる第一構成部と、第一構成部に取付けるための第二取付孔を有し、第一構成部とで開口内に所定の空間を形成するように第一構成部の後側から取付けられる第二構成部と、を備え、第一構成部と第二構成部とで形成される空間にLEDが実装されているLED基板が設けられているものである（「発明を実施するための形態」では、[12-2b. サイドユニットの変形例2]の章、図107等の記載を参照）。

【1840】

これにより、第一構成部の後側から第二取付孔を介して取付ビスにより第二構成部を取付けた上で、第一構成部の位置決突起を前方から遊技パネルの位置決孔に挿入した上で、第一取付孔を介して取付ビスを遊技パネルにねじ込んで締め付けることにより、遊技パネルの前面に入球ユニットを取付けることができると共に、第一構成部により遊技パネルを貫通している開口を塞ぐことができるため、開口を通して遊技パネルの後方を見え難くすることができ、遊技機の見栄えを良くすることができると共に、遊技パネルの後側から開口を通して塵や埃等の異物が遊技パネルの前面側へ侵入することを防止することができる。そして、第一構成部と、第二取付孔を介して取付ビスにより第一構成部の後側から取付けられる第二構成部とで、遊技パネルの開口内に空間を形成すると共に、当該空間内にLED基板を設けているため、LED基板のLEDにより入球ユニットを発光装飾させることができる。この際に、遊技パネルの開口内に、LED基板が設けられる空間を形成しているため、当該空間やLED基板を遊技パネルの板厚内に収めることが可能となり、遊技パネルの後面からの後方への突出量を可及的に小さくすることができ、入球ユニットの後方のスペースをより広く確保することができる。従って、入球ユニットの後方に、大きな演出装置や可動領域の広い演出装置等を設けることが可能となるため、よりインパクトのある演出を遊技者に提示することができ、遊技者に対する訴求力の高い遊技機を提供することができる。

【1841】

なお、入球ユニットにおける遊技パネルに取付けるための第一取付孔を、位置決突起の近傍に設けることが望ましい。これにより、第一取付孔を介して取付ビスを遊技パネルにねじ込んで締め付けることで、位置決突起を遊技パネル側へ強く押し付けて遊技パネルの位置決孔へ確実に挿入させることができ、位置決突起の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

【1842】

また、入球ユニットに、第一構成部と第二構成部とが互いに接する接触面部の一部に互いに接触していない非接触面部を設けることが望ましい。これにより、第一構成部と第二構成部との間の空間にＬＥＤ基板を設けていると共に、第一構成部と第二構成部とが互いに接している接触面部の一部に、互いに接していない非接触面部を設けているため、当該非接触面部を通してＬＥＤ基板からの熱を外部へ放熱することができ、熱による影響を回避させることができる。

【１８４３】

更に、上記のように非接触面部を設ける場合、遊技パネルの開口の前端側を第一構成部により塞いでいるため、非接触面部から外部へ放出された熱が、遊技パネルの前面側へ流れることはなく、遊技パネルの後面側へ放熱させることができる。

【１８４４】

また、上記のように非接触面部を設ける場合、入球ユニットを、遊技パネルの開口内の内周との間に隙間が設けられるように形成すると共に、非接触面部を、少なくとも上側となる接触面部に設けるようにすることが望ましい。これにより、第一構成部と第二構成部とで形成される空間内に設けられているＬＥＤ基板からの熱を外部へ放熱可能な非接触面部を、接触面部における少なくとも上側の部位に設けているため、当該非接触面部によりＬＥＤ基板からの熱を確実に外部へ放熱させることができ、空間内に熱が籠ることはない。この際に、入球ユニットにおいて遊技パネルの開口内に挿入されている部位の外周と、開口の内周と、の間に隙間を設けている。つまり、非接触面部と開口の内周との間に隙間を設けているため、ＬＥＤ基板からの熱を非接触面部から当該隙間へ確実に放熱させることができ、当該隙間を通して開口内から排熱することができる。

【１８４５】

また、上記のように非接触面部を設ける場合、平面視において非接触面部に重ならないようにＬＥＤ基板を設けるようにすることが望ましい。これにより、ＬＥＤ基板が設けられている空間内に、非接触面部を通して塵や埃等の異物が侵入しても、ＬＥＤ基板にかかり難くすることができ、異物による影響を極力防ぐことができる。

【１８４６】

更に、遊技パネルを、不透明とすることが望ましい。これにより、遊技パネルを不透明にしていることから、遊技パネルの開口の内周面から遊技パネルの内部にＬＥＤ基板のＬＥＤからの光が入射することはなく、開口の内周面により反射させることが可能となるため、前方へ照射される光量の低下を抑制させることができ、ＬＥＤの発光による演出効果を十分に発揮させ易くすることができる。

【１８４７】

また、上記のように非接触面部を設ける場合、非接触面部を、遊技パネルの後面よりも後方に設けるようにしても良い。これにより、第一構成部と第二構成部との間の空間内に設けられているＬＥＤ基板からの熱を、非接触面部を通して確実に遊技パネルの後面よりも後方へ放熱させることができ、熱による影響を回避させることができる。

【１８４８】

また、第一構成部に、位置決突起が突出していると共に取付孔が貫通しており、遊技パネルの前面に当接可能な平板状の台板を有するようにしても良い。これにより、入球ユニットに平板状の台板を設けているため、取付孔を介して入球ユニットを遊技パネルの前面に取付けることで、台板により遊技パネルの開口を前側から塞ぐことができ、前側（遊技者側）から開口を通して遊技パネルの後方を台板により隠すことが可能となり、遊技機の見栄えを良くすることができる。

【１８４９】

また、上記のように、第一構成部に台板を有するようにすると、入球ユニットの台板により遊技パネルの開口を前側から塞ぐことができるため、第一構成部と第二構成部との間の空間内に設けられているＬＥＤ基板からの熱を、非接触面部を通して遊技パネルの後側へ放熱させることができると共に、遊技パネルの後側から塵や埃等の異物が、遊技パネルの開口を通して遊技パネルの前面側に侵入するのを防止することができる。

10

20

30

40

50

【1850】

手段2：手段1の構成において、

「前記入球ユニットは、

前記第一構成部と前記第二構成部とが互いに接する接触面部の一部に互いに接触していない非接触面部を設けられている」

ものであることを特徴とする。

【1851】

手段2の構成によると、入球ユニットは、第一構成部と第二構成部とが互いに接する接触面部の一部に互いに接触していない非接触面部を設けられているものである（「発明を実施するための形態」では、サイドユニット2800B、接触面部2830、非接触面部2831に関する記載を参照）。

10

【1852】

これにより、第一構成部と第二構成部との間の空間にLED基板を設けていると共に、第一構成部と第二構成部とが互いに接している接触面部の一部に、互いに接していない非接触面部を設けているため、当該非接触面部を通してLED基板からの熱を外部へ放熱することができ、熱による影響を回避させることができる。

【1853】

また、遊技パネルの開口の前端側を第一構成部により塞いでいるため、非接触面部から外部へ放出された熱が、遊技パネルの前面側へ流れることはなく、遊技パネルの後面側へ放熱させることができる。

20

【1854】

手段3：手段2の構成において、

「前記入球ユニットは、前記遊技パネルの前記開口内の内周との間に隙間が設けられるように形成されており、

前記非接触面部は、少なくとも上側となる前記接触面部に設けられている」
ものであることを特徴とする。

【1855】

手段3の構成によると、入球ユニットは、遊技パネルの開口内の内周との間に隙間が設けられるように形成されており、非接触面部は、少なくとも上側となる接触面部に設けられているものである（「発明を実施するための形態」では、サイドユニット2800B及び非接触面部2831に関する記載を参照）。

30

【1856】

これにより、第一構成部と第二構成部とで形成される空間内に設けられているLED基板からの熱を外部へ放熱可能な非接触面部を、接触面部における少なくとも上側の部位に設けているため、当該非接触面部によりLED基板からの熱を確実に外部へ放熱させることができ、空間内に熱が籠ることはない。この際に、入球ユニットにおいて遊技パネルの開口内に挿入されている部位の外周と、開口の内周と、の間に隙間を設けている。つまり、非接触面部と開口の内周との間に隙間を設けているため、LED基板からの熱を非接触面部から当該隙間へ確実に放熱させることができ、当該隙間を通して開口内から排熱することができる。

40

【1857】

手段4：手段2又は手段3の構成において、

「平面視において前記非接触面部に重ならないように前記LED基板が設けられている」

ものであることを特徴とする。

【1858】

手段4の構成によると、平面視において非接触面部に重ならないようにLED基板が設けられているものである（「発明を実施するための形態」では、LED基板2825及び非接触面部2831に関する記載を参照）。

【1859】

50

これにより、ＬＥＤ基板が設けられている空間内に、非接触面部を通して塵や埃等の異物が侵入しても、ＬＥＤ基板にかかり難くすることができ、異物による影響を極力防ぐことができる。

【１８６０】

手段５：手段１から手段４までの何れか一つの構成において、

「前記遊技パネルは、不透明である」

ことを特徴とする。

【１８６１】

ところで、遊技パネルを透明なものとすると、ＬＥＤ基板のからの光が、遊技パネルの開口の内周面から遊技パネルの内部に入射して拡散することにより、前方へ照射される光量が低下してしまい、ＬＥＤの発光による演出効果が弱くなる恐れがある。

10

【１８６２】

手段５の構成によると、遊技パネルを、不透明としているものである（「発明を実施するための形態」では、遊技パネル１１００に関する記載を参照）。

【１８６３】

これにより、遊技パネルを不透明にしていることから、遊技パネルの開口の内周面から遊技パネルの内部にＬＥＤ基板のＬＥＤからの光が入射することはなく、開口の内周面により反射させることが可能となるため、前方へ照射される光量の低下を抑制させることができ、ＬＥＤの発光による演出効果を十分に発揮させ易くすることができる。

【１８６４】

20

手段６：手段２から手段５までの何れか一つの構成において、

「前記非接触面部は、前記遊技パネルの後面よりも後方に設けられている」

ものであることを特徴とする。

【１８６５】

手段６の構成によると、非接触面部は、遊技パネルの後面よりも後方に設けられているものである（「発明を実施するための形態」では、サイドユニット２８００Ｂに関する記載を参照）。

【１８６６】

これにより、第一構成部と第二構成部との間の空間内に設けられているＬＥＤ基板からの熱を、非接触面部を通して確実に遊技パネルの後面よりも後方へ放熱させることができ、熱による影響を回避させることができる。

30

【１８６７】

手段７：手段１から手段６までの何れか一つの構成において、

「前記第一構成部は、前記位置決突起が突出していると共に前記取付孔が貫通しており、前記遊技パネルの前面に当接可能な平板状の台板を有している」

ものであることを特徴とする。

【１８６８】

手段７の構成によると、第一構成部は、位置決突起が突出していると共に取付孔が貫通しており、遊技パネルの前面に当接可能な平板状の台板を有しているものである（「発明を実施するための形態」では、サイドユニット２８００Ｂのユニット本体２８１０に関する記載を参照）。

40

【１８６９】

これにより、入球ユニットに平板状の台板を設けているため、取付孔を介して入球ユニットを遊技パネルの前面に取付けることで、台板により遊技パネルの開口を前側から塞ぐことができ、前側（遊技者側）から開口を通して遊技パネルの後方を台板により隠すことが可能となり、遊技機の見栄えを良くすることができる。

【１８７０】

また、入球ユニットの台板により遊技パネルの開口を前側から塞ぐことができるため、第一構成部と第二構成部との間の空間内に設けられているＬＥＤ基板からの熱を、非接触面部を通して遊技パネルの後側へ放熱させることができると共に、遊技パネルの後側から

50

塵や埃等の異物が、遊技パネルの開口を通して遊技パネルの前面側に侵入するのを防止することができる。

【1871】

手段8：遊技機において、

「遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技パネルの前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、

前記入球ユニットは、

前記遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び前記遊技パネルに取付けるための第一取付孔を有し、前記遊技パネルを貫通するように設けられている開口を前側から塞ぐように前記遊技パネルに取付けられる第一構成部と、

該第一構成部に取付けるための第二取付孔を有し、前記第一構成部とで前記開口内に所定の空間を形成するように前記第一構成部の後側から取付けられる第二構成部と、を備えると共に、前記遊技パネルの前記開口内の内周との間に隙間が設けられるように形成されており、

前記第一構成部と前記第二構成部とが互いに接する接触面部における少なくとも上側となる部位に互いに接触していない非接触面部を設け、

平面視において該非接触面部に重ならないように、前記第一構成部と前記第二構成部とで形成される前記空間にLEDが実装されているLED基板が設けられている」ものであることを特徴とする。

【1872】

手段8の構成によると、遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技パネルの前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、入球ユニットは、遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び遊技パネルに取付けるための第一取付孔を有し、遊技パネルを貫通するように設けられている開口を前側から塞ぐように遊技パネルに取付けられる第一構成部と、第一構成部に取付けるための第二取付孔を有し、第一構成部とで開口内に所定の空間を形成するように第一構成部の後側から取付けられる第二構成部と、を備えると共に、遊技パネルの開口内の内周との間に隙間が設けられるように形成されており、第一構成部と第二構成部とが互いに接する接触面部における少なくとも上側となる部位に互いに接触していない非接触面部を設け、平面視において非接触面部に重ならないように、第一構成部と第二構成部とで形成される空間にLEDが実装されているLED基板が設けられているものである。

【1873】

これにより、第一構成部の後側から第二取付孔を介して取付ビスにより第二構成部を取付けた上で、第一構成部における平板状の台板から突出している位置決突起を前方から遊技パネルの位置決孔に挿入した上で、台板が遊技パネルの前面に当接するように、第一取付孔を介して取付ビスを遊技パネルにねじ込んで締め付けることにより、遊技パネルの前面に入球ユニットを取付けることができると共に、第一構成部の台板により遊技パネルを貫通している開口を塞ぐことができるため、開口を通して遊技パネルの後方を見え難くすることができる、遊技機の見栄えを良くすることができると共に、遊技パネルの後側から開口を通して塵や埃等の異物が遊技パネルの前面側へ侵入することを防止することができる。そして、第一構成部と、第二取付孔を介して取付ビスにより第一構成部の後側から取付けられる第二構成部とで、遊技パネルの開口内に空間を形成すると共に、当該空間内にLED基板を設けているため、LED基板のLEDにより入球ユニットを発光装飾させることができる。この際に、遊技パネルの開口内に、LED基板が設けられる空間を形成しているため、当該空間やLED基板を遊技パネルの板厚内に収めることが可能となり、遊技パネルの後面からの後方への突出量を可及的に小さくすることができ、入球ユニットの後方のスペースをより広く確保することができる。従って、入球ユニットの後方に、大きな演出装置や可動領域の広い演出装置等を設けることが可能となるため、よりインパクトのある演出を遊技者に提示することができ、遊技者に対する訴求力の高い遊技機を提供することができる。

【1874】

また、第一構成部と第二構成部との間の空間にLED基板を設けていると共に、第一構成部と第二構成部とが互いに接している接触面部における少なくとも上側となる部位に、互いに接していない非接触面部を設けているため、当該非接触面部を通してLED基板からの熱を外部へ放熱することができ、熱による影響を回避させることができる。この際に、入球ユニットにおいて遊技パネルの開口内に挿入されている部位の外周と、開口の内周と、の間に隙間を設けている。つまり、非接触面部と開口の内周との間に隙間を設けているため、LED基板からの熱を非接触面部から当該隙間へ確実に放熱させることができる。そして、遊技パネルの開口の前端側を第一構成部の台板により塞いでいるため、非接触面部から当該隙間へ放出された熱を、当該隙間を通して、遊技パネルの前面側へ流すことなく、遊技パネルの後面側へ誘導することができ、LED基板からの熱を確実に放熱させることができる。

10

【1875】

また、平面視において非接触面部に重ならないようにLED基板を設けているため、LED基板が設けられている空間内に、非接触面部を通して塵や埃等の異物が侵入しても、LED基板にかかり難くすることができ、異物による影響を極力防ぐことができる。

【1876】

更に、遊技パネルを不透明にしていることから、遊技パネルの開口の内周面から遊技パネルの内部にLED基板のLEDからの光が入射することはなく、開口の内周面により反射させることが可能となるため、前方へ照射される光量の低下を抑制させることができ、LEDの発光による演出効果を十分に発揮させ易くすることができる。

20

【1877】

また、入球ユニットの台板により遊技パネルの開口を前側から塞ぐようにしているため、第一構成部と第二構成部との間の空間内に設けられているLED基板からの熱を、非接触面部を通して遊技パネルの後側へ放熱させることができると共に、遊技パネルの後側から塵や埃等の異物が、遊技パネルの開口を通して遊技パネルの前面側に侵入するのを防止することができる。

【1878】

なお、入球ユニットの第一構成部において、遊技パネルに取付けるための台板を貫通している第一取付孔を、位置決突起の近傍に設けることが望ましい。これにより、第一取付孔を介して取付ビスを遊技パネルにねじ込んで締め付けることで、位置決突起を遊技パネル側へ強く押し付けて遊技パネルの位置決孔へ確実に挿入させることができ、位置決突起の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

30

【1879】

このように、上記の解決手段によれば、入球ユニットの後方の空間を確保し易くすることでよりインパクトのある演出を提示することが可能な遊技機を提供することができる。

【1880】

【15-8c. 第八技術的特徴の解決手段と実施形態との関係】

本実施形態の遊技盤5における遊技パネル1100のパネル板1110は上記解決手段の遊技パネルに、本実施形態におけるパネル板1110の開口部1112は上記解決手段の開口に、本実施形態における位置決孔1113は上記解決手段の位置決孔に、本実施形態における一般入賞口2001、及び第一構成部材2811の球受部2811bは上記解決手段の入球口に、本実施形態におけるサイドユニット2800B、サイドユニット2800C、サイドユニット2800D、サイドユニット2800E、サイドユニット2800Fは上記解決手段の入球ユニットに、夫々相当している。

40

【1881】

また、本実施形態におけるユニット本体2810及びユニット本体2810Aは上記解決手段の第一構成部に、本実施形態における台板2811aは上記解決手段の台板に、本実施形態における位置決突起2811cは上記解決手段の位置決突起に、本実施形態における取付孔2811dは上記解決手段の取付孔に、本実施形態におけるユニットカバー2

50

820は上記解決手段の第二構成部に、本実施形態におけるLED基板2825は上記解決手段のLED基板に、夫々相当している。また、本実施形態における接触面部2830（支持枠部2814とユニットカバー2820とが接している部位）は上記解決手段の接触面部に、本実施形態における非接触面部2831（支持枠部2814の切欠部2814b及びユニットカバー2820の切欠部2820c）は上記解決手段の非接触面部に、夫々相当している。

【1882】

[15-8d. 第八技術的特徴の特徴的な作用効果]

ここでは、本実施形態におけるサイドユニット2800B、サイドユニット2800C、サイドユニット2800D、サイドユニット2800E、及びサイドユニット2800Fの特徴として、サイドユニット2800Bを代表して記載する。本実施形態によれば、遊技パネル1100におけるパネル板1110の前面に取付けられるサイドユニット2800Bにおいて、ユニット本体2810の後側から取付孔を介して取付ビスによりユニットカバー2820を取付けた上で、ユニット本体2810の第一構成部材2811における平板状の台板2811aから突出している位置決突起2811cを前方から遊技パネル1100におけるパネル板1110の位置決孔1113に挿入した上で、台板2811aがパネル板1110の前面に当接するように、取付孔2811dを介して取付ビスをパネル板1110にねじ込んで締め付けることにより、パネル板1110の前面にサイドユニット2800Bを取付けることができると共に、台板2811aによりパネル板1110を貫通している開口部1112を塞ぐことができるため、開口部1112を通して遊技パネル1100の後方を見え難くすることができ、パチンコ機1の見栄えを良くすることができると共に、遊技パネル1100におけるパネル板1110の後側から開口部1112を通して塵や埃等の異物がパネル板1110の前面側（遊技領域5a）へ侵入することを防止することができる。そして、ユニット本体2810と、取付孔を介して取付ビスによりユニット本体2810の後側から取付けられるユニットカバー2820とで、パネル板1110の開口部1112内に空間を形成すると共に、当該空間内にLED基板2825を設けているため、LED基板2825のLED2825aによりサイドユニット2800Bを発光装飾させることができる。この際に、遊技パネル1100におけるパネル板1110の開口部1112内に、LED基板2825が設けられる空間を形成しているため、当該空間やLED基板2825をパネル板1110の板厚内に収めることが可能となり、パネル板1110の後面からの後方への突出量を可及的に小さくすることができ、サイドユニット2800Bの後方のスペースをより広く確保することができる。従って、サイドユニット2800Bの後方に、大きな演出装置や可動領域の広い演出装置等を設けることが可能となるため、よりインパクトのある演出を遊技者に提示することができ、遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機1を提供することができる。

【1883】

また、サイドユニット2800Bにおけるユニット本体2810とユニットカバー2820との間の空間にLED基板2825を設けていると共に、ユニット本体2810とユニットカバー2820とが互いに接している接触面部2830における少なくとも上側となる部位に、互いに接していない非接触面部2831（切欠部2820c）を設けているため、当該非接触面部2831を通してLED基板2825からの熱を外部へ放熱することができ、熱による影響を回避させることができる。この際に、サイドユニット2800Bにおいてパネル板1110の開口部1112内に挿入されている部位の外周と、開口部1112の内周と、の間に隙間を設けている。つまり、非接触面部2831と開口部1112の内周との間に隙間を設けているため、LED基板2825からの熱を非接触面部2831から当該隙間へ確実に放熱させることができる。そして、遊技パネル1100におけるパネル板1110の開口部1112の前端側をユニット本体2810における第一構成部材2811の台板2811aにより塞いでいるため、非接触面部2831から当該隙間へ放出された熱を、当該隙間を通して、パネル板1110の前面側へ流すことなく、パネル板1110の後面側へ誘導することができ、LED基板2825からの熱を確実に放

10

20

30

40

50

熱させることができる。

【1884】

また、平面視において非接触面部2831に重ならないようにLED基板2825を設けているため、LED基板2825が設けられている空間内に、非接触面部2831を通して塵や埃等の異物が侵入しても、LED基板2825にかかり難くすることができ、異物による影響を極力防ぐことができる。

【1885】

更に、遊技パネル1100を不透明すると、遊技パネル1100の開口部1112の内周面から遊技パネル1100の内部にLED基板2825のLED2825aからの光が入射することはなく、開口部1112の内周面により反射させることが可能となるため、前方へ照射される光量の低下を抑制させることができ、LED2825aの発光による演出効果を十分に発揮させ易くすることができる。

【1886】

また、サイドユニット2800Bにおける第一構成部材2811の台板2811aにより遊技パネル1100のパネル板1110の開口部1112を前側から塞ぐようにしているため、ユニット本体2810とユニットカバー2820との間の空間内に設けられているLED基板2825からの熱を、非接触面部2831を通してパネル板1110の後側へ放熱させることができると共に、パネル板1110の後側から塵や埃等の異物が、パネル板1110の開口部1112を通してパネル板1110の前面側に侵入するのを防止することができる。

【1887】

また、サイドユニット2800Bでは、ユニット本体2810における第一構成部材2811において、遊技パネル1100のパネル板1110に取付けるための台板2811aを貫通している取付孔2811dを、位置決突起2811cの近傍に設けているため、取付孔2811dを介して取付ビスを遊技パネル1100のパネル板1110にねじ込んで締め付けることで、位置決突起2811cをパネル板1110側へ強く押し付けてパネル板1110の位置決孔1113へ確実に挿入させることができ、位置決突起2811cの不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

【1888】

【15-9. 第九技術的特徴】

本明細書には、上記とは異なる以下のような技術的特徴を有している。

【1889】

【15-9a. 第九技術的特徴の背景】

近年では、パチンコ機のような遊技機において、遊技者の関心を引き付けさせることが可能な演出を行うための手段として、演出装置を大きくしたり、演出装置の可動範囲を広くしたり、演出装置を派手に発光装飾させるようにしたりしている。

【1890】

この種の遊技機として、例えば、特許文献Y（特開2017-018185号公報）のような従来の遊技機では、前面を遊技球が流下する遊技パネルの前面に複数の入球口（例えば、一般入賞口）を有する入球ユニットと、入球ユニットの入球口に入球した遊技球を遊技パネルの後方において検知した上で下方へ排出させる球誘導ユニットと、を備えているものが知られている。

【1891】

しかしながら、特許文献Yの技術では、遊技パネルの後方に球誘導ユニットが設けられているため、当該球誘導ユニットの存在により、入球ユニットの後方のスペースが狭くなり、演出装置を設けるためのスペースをより広く確保することができなかった。

【1892】

そこで、以下の手段では、上記の実情に鑑み、入球ユニットの後方の空間を確保し易くすることでよりインパクトのある演出を提示することが可能な遊技機の提供を課題とするものである。

【1893】

【15-9b. 第九技術的特徴の解決手段】

手段1：遊技機において、

「遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技板の前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、

前記入球ユニットは、

前記遊技板に設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び前記遊技板に取付けるための取付孔を有し、前記遊技板を貫通するように設けられている開口を前側から塞ぐように前記遊技板に取付けられる第一構成部と、

該第一構成部の後側に設けられており、前記入球口に入球した遊技球が、前記遊技板の板厚内にかかるように前記開口内において前記遊技板の板面に沿って流下可能な球通路を有する第二構成部と、」

を備えることを特徴とする。

【1894】

ここで、「入球口」としては、「遊技球の入球により所定の特典を付与する入賞口（例えば、一般入賞口、普通入賞口、始動入賞口（始動口）、大入賞口、役物入賞口、V入賞口、等）」、「遊技球が入球しても特典を付与せずに、遊技者に戻すことなく遊技機外へ排出するアウト口」、等が挙げられる。

【1895】

また、「遊技板」としては、障害釘が所定のゲージ配列で植設されるものであり、「ベニヤ板のような木製の合板からなるもの」、「透明樹脂板を切削加工したパネル板からなるもの」、「透明樹脂を射出成形したもの」、等が挙げられる。

【1896】

更に、「球通路」としては、全体が遊技板の板厚内にかかるように延出していても良いし、一部が遊技板の板厚内にかかるように延出していても良い。

【1897】

手段1の構成によると、遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技板の前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、入球ユニットは、遊技板に設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び遊技板に取付けるための取付孔を有し、遊技板を貫通するように設けられている開口を前側から塞ぐように遊技板に取付けられる第一構成部と、第一構成部の後側に設けられており、入球口に入球した遊技球が、遊技板の板厚内にかかるように開口内において遊技板の板面に沿って流下可能な球通路を有する第二構成部と、を備えるものである（〔発明を実施するための形態〕では、【12-1. 第二実施形態のサイドユニット】の章、図103乃至図108等の記載を参照）。

【1898】

これにより、第一構成部の位置決突起を前方から遊技パネルの位置決孔に挿入した上で、取付孔を介して取付ビスを遊技板にねじ込んで締め付けることにより、遊技板の前面に第一構成部（入球ユニット）を取付けることができると共に、第一構成部により遊技板を貫通している開口を塞ぐことができるため、開口を通して遊技板の後方を見え難くすることができ、遊技機の見栄えを良くすることができると共に、遊技板の後側から開口を通して塵や埃等の異物が遊技板の前面側へ侵入することを防止することができる。そして、第一構成部の後側に設けられている第二構成部に、遊技板の板厚内にかかるように開口内において遊技板の板面に沿って延出している球通路を設けていることから、当該球通路により入球口に入球した遊技球を、遊技板の板厚内にかかるようにして流下させることができるため、遊技板の板厚を利用することにより、入球ユニットにおける遊技板の後方からの後方への突出量を可及的に小さくすることができ、入球ユニットの後方のスペースをより広く確保することができる。従って、入球ユニットの後方に、大きな演出装置や可動領域の広い演出装置（可動役物）等を設けることが可能となるため、よりインパクトのある演出を遊技者に提示することができ、遊技者に対する訴求力の高い遊技機を提供することが

10

20

30

40

50

できる。

【1899】

なお、入球ユニットの第一構成部における遊技板に取付けるための取付孔を、位置決突起の近傍に設けることが望ましい。これにより、取付孔を介して取付ビスを遊技板にねじ込んで締め付けることで、位置決突起を遊技板側へ強く押し付けて遊技板の位置決孔へ確実に挿入させることができ、位置決突起の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

【1900】

また、球通路における少なくとも可動役物の前方となる部位を、遊技板の板厚内にかかるように設けるようにしても良い。これにより、球通路における演出装置としての可動役物の前方となる部位を、遊技板の板厚内にかかるようにしているため、可動役物が設けられている部位の前後方向のスペースを十分に確保することができると共に、可動役物の可動範囲をより広げることができる。よりインパクトの高い演出を遊技者に見せることが可能な遊技機を提供することができる。

【1901】

また、上記のように、球通路における可動役物の前方となる部位を遊技板の板厚内にかかるように設ける場合、上述したように、遊技板の後側において可動役物が設けられている部位の前後方向のスペースを十分に確保することが可能となるため、例えば、入球ユニットと可動役物との間に装飾体を配置すること、当該装飾体により下降位置の可動役物を遊技者から見え難いように隠すことができる。これにより、可動役物を下降位置から上昇させると可動役物が出現するような演出を遊技者に見せることができ、遊技者に強いインパクトを与えて楽しませることが可能な遊技機を提供することができる。

【1902】

更に、球通路における後方に設けられている可動役物よりも下方の部位に、球通路を流下している遊技球を検知する球センサを設けるようにしても良い。これにより、入球口に入球した遊技球を検知する球センサを、後方に設けられている可動役物よりも下方の部位に設けているため、球センサが可動役物の妨げになることはなく、可動役物による所望の演出効果を十分に発揮させることができる。

【1903】

また、球通路に、入球口と連通しており後方へ延出している支流部と、支流部と合流しており遊技板の板面に沿って下方へ延出している本流部と、を有するようにしても良い。これにより、各入球口において連通している夫々の支流部を、本流部に合流させて流下させるようにしているため、複数の入球口に対して夫々に球通路を設ける必要がなく、一つの球通路で纏めて排出させることができると共に、入球ユニットの後方の空間を確保し易くすることができる。

【1904】

また、第二構成部を第一構成部の後側に取付けるようにしても良い。これにより、第一構成部の後側に第二構成部を取付けているため、第二構成部により第一構成部の剛性を高めることができる。詳述すると、例えば、リサイクル等による遊技機の分解作業において、第一構成部を前方へ引っ張って遊技板から取外す際に、第一構成部の剛性が低いと、第一構成部が撓んでしまい、その撓みによって遊技板の位置決孔に挿入されていた位置決突起が傾くことで、位置決孔から抜け難くなり、分解作業に手間がかかる恐れがある。これに対して、第二構成部を第一構成部の後側に取付けるようにすると、第二構成部には球通路が設けられており、当該球通路はその断面がコ字状となっていることから、第二構成部の剛性が球通路の存在によって高められているため、この第二構成部を取付けることで第一構成部（入球ユニット）の剛性を高めることができる。従って、リサイクル等による遊技機の分解作業において、入球ユニットを前方へ引っ張った時に、入球ユニットの剛性が高められていることで位置決突起が突出している第一構成部が撓むことはないため、遊技板の位置決孔に対して位置決突起が傾くことはなく、遊技板から入球ユニットを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機を提供することが

できる。

【1905】

更に、第二構成部を、遊技板の後方に設けられている背面部材に取付けるようにしても良い。これにより、入球ユニットの第二構成部を、遊技板の後方の背面部材に取付けているため、球通路を遊技板の後側において遊技板を貫通している開口よりも下方へ延出させることが可能となる。詳述すると、第一構成部に第二構成部を取付けるようにすると、第一構成部により遊技板の開口を前側から塞ぐことから、球通路が設けられている第二構成部を開口よりも小さくする必要があり、球通路の一部を遊技板の後側において開口よりも下方へ延出させることが困難となる。これに対して、第二構成部を遊技板の後方に設けられている背面部材に取付けるようにすると、球通路の一部を遊技板の後側において開口よりも下方へ延出させるようにすることができる。従って、球通路を遊技板の下端まで延出させることが可能となるため、下方へ排出される遊技球の落下高さを低くすることができ、排出される遊技球による衝撃を低減させることができる。また、球通路の一部を遊技板の後側において開口よりも下方へ延出させるようにすることができるため、遊技板を貫通している開口を、遊技板の下端まで下方へ延長させる必要がなく、遊技板の強度が低下することはない。

10

【1906】

また、上記のように、入球ユニットの第二構成部を遊技板の後方の背面部材に取付けるようにすると、球通路に球センサを設ける場合、球センサのような電子部品が遊技板の後方の背面部材側に設けられることとなり、電子部品を背面部材側に纏めることができ、遊技板側に球センサのような電子部品を設ける必要がない。従って、遊技機の組立作業や分解作業において、遊技板側から電子部品の配線が延出していないため、当該配線が障害釘等の部材に引っ掛かって作業の邪魔になったり配線が切れてしまったりすることはない。

20

【1907】

手段2：手段1の構成において、

「前記第二構成部は、前記球通路における少なくとも可動役物の前方となる部位が前記遊技板の板厚内にかかるように設けられている」

ものであることを特徴とする。

【1908】

手段2の構成によると、第二構成部は、球通路における少なくとも可動役物の前方となる部位が遊技板の板厚内にかかるように設けられているものである（〔発明を実施するための形態〕では、第二構成部材2812の球通路2812aに関する記載を参照）。

30

【1909】

これにより、球通路における演出装置としての可動役物の前方となる部位を、遊技板の板厚内にかかるようにしているため、可動役物が設けられている部位の前後方向のスペースを十分に確保することができると共に、可動役物の可動範囲をより広くすることができ、よりインパクトの高い演出を遊技者に見せることが可能な遊技機を提供することができる。

【1910】

また、上述したように、遊技板の後側において可動役物が設けられている部位の前後方向のスペースを十分に確保することが可能となるため、例えば、入球ユニットと可動役物との間に装飾体を配置すること、当該装飾体により下降位置の可動役物を遊技者から見えないように隠すことができる。これにより、可動役物を下降位置から上昇させると可動役物が出現するような演出を遊技者に見せることができ、遊技者に強いインパクトを与えて楽しませることが可能な遊技機を提供することができる。

40

【1911】

手段3：手段1又は手段2の構成において、

「前記第二構成部は、前記球通路における後方に設けられている可動役物よりも下方の部位に、前記球通路を流下している遊技球を検知する球センサが設けられている」

ものであることを特徴とする。

50

【1912】

手段3の構成によると、第二構成部は、球通路における後方に設けられている可動役物よりも下方の部位に、球通路を流下している遊技球を検知する球センサが設けられているものである（「発明を実施するための形態」では、球センサ2813bに関する記載を参照）。

【1913】

これにより、入球口に入球した遊技球を検知する球センサを、後方に設けられている可動役物よりも下方の部位に設けているため、球センサが可動役物の妨げになることはなく、可動役物による所望の演出効果を十分に発揮させることができる。

【1914】

手段4：手段1から手段3までの何れか一つの構成において、

「前記球通路は、前記入球口と連通しており後方へ延出している支流部と、該支流部と合流しており前記遊技板の板面に沿って下方へ延出している本流部と、を有している」ものであることを特徴とする。

【1915】

手段4の構成によると、球通路は、入球口と連通しており後方へ延出している支流部と、支流部と合流しており遊技板の板面に沿って下方へ延出している本流部と、を有しているものである（「発明を実施するための形態」では、球通路2812aにおける支流部2801及び本流部2802に関する記載を参照）。

【1916】

これにより、各入球口において連通している夫々の支流部を、本流部に合流させて流下させるようにしているため、複数の入球口に対して夫々に球通路を設ける必要がなく、一つの球通路で纏めて排出させることができると共に、入球ユニットの後方の空間を確保し易くすることができる。

【1917】

手段5：手段1から手段4までの何れか一つの構成において、

「前記第二構成部は、第一構成部の後側に取付けられている」ものであることを特徴とする。

【1918】

手段5の構成によると、第二構成部は、第一構成部の後側に取付けられているものである（「発明を実施するための形態」では、サイドユニット2800の第二構成部材2812に関する記載を参照）。

【1919】

これにより、第一構成部の後側に第二構成部を取付けているため、第二構成部により第一構成部の剛性を高めることができる。詳述すると、例えば、リサイクル等による遊技機の分解作業において、第一構成部を前方へ引っ張って遊技板から取外す際に、第一構成部の剛性が低いと、第一構成部が撓んでしまい、その撓みによって遊技板の位置決孔に挿入されていた位置決突起が傾くことで、位置決孔から抜け難くなり、分解作業に手間がかかる恐れがある。これに対して、本手段では、第二構成部には球通路が設けられており、当該球通路はその断面がコ字状となっていることから、第二構成部の剛性が球通路の存在によって高められているため、この第二構成部を取付けることで第一構成部（入球ユニット）の剛性を高めることができる。従って、リサイクル等による遊技機の分解作業において、入球ユニットを前方へ引っ張った時に、入球ユニットの剛性が高められていることで位置決突起が突出している第一構成部が撓むことはないため、遊技板の位置決孔に対して位置決突起が傾くことはなく、遊技板から入球ユニットを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【1920】

手段6：手段1から手段4までの何れか一つの構成において、

「前記第二構成部は、前記遊技板の後方に設けられている背面部材に取付けられている」

ものであることを特徴とする。

【1921】

ここで、「背面部材」としては、「背面装飾体」、「裏ユニット」、「裏箱」、等が挙げられる。

【1922】

手段6の構成によると、第二構成部は、遊技板の後方に設けられている背面部材に取付けられているものである（「発明を実施するための形態」では、サイドユニット2800Aの第二構成部材2813に関する記載を参照）。

【1923】

これにより、入球ユニットの第二構成部を、遊技板の後方の背面部材に取付けているため、球通路を遊技板の後側において遊技板を貫通している開口よりも下方へ延出させることが可能となる。詳述すると、第一構成部に第二構成部を取付けるようにすると、第一構成部により遊技板の開口を前側から塞ぐことから、球通路が設けられている第二構成部を開口よりも小さくする必要があり、球通路の一部を遊技板の後側において開口よりも下方へ延出させることが困難となる。これに対して、本手段では、第二構成部を遊技板の後方の背面部材に取付けているため、球通路の一部を遊技板の後側において開口よりも下方へ延出させるようにすることができる。従って、球通路を遊技板の下端まで延出させることが可能となるため、下方へ排出される遊技球の落下高さを低くすることができ、排出される遊技球による衝撃を低減させることができる。また、球通路の一部を遊技板の後側において開口よりも下方へ延出させるようにすることができるため、遊技板を貫通している開口を、遊技板の下端まで下方へ延長させる必要がなく、遊技板の強度が低下することはない。

【1924】

また、入球ユニットの第二構成部を、遊技板の後方の背面部材に取付けているため、球通路に球センサを設ける場合、球センサのような電子部品が遊技板の後方の背面部材側に設けられることとなり、電子部品を背面部材側に纏めることができ、遊技板側に球センサのような電子部品を設ける必要がない。従って、遊技機の組立作業や分解作業において、遊技板側から電子部品の配線が延出していないため、当該配線が障害釘等の部材に引っ掛かって作業の邪魔になったり配線が切れてしまったりすることはない。

【1925】

手段7：遊技機において、

「遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技板の前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、

前記入球ユニットは、

前記遊技板に設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び前記遊技板に取付けるための取付孔を有し、前記遊技板を貫通するように設けられている開口を前側から塞ぐように前記遊技板に取付けられる第一構成部と、

該第一構成部の後側に設けられており、前記入球口に入球した遊技球が、前記遊技板の板厚内にかかるように前記開口内において前記遊技板の板面に沿って流下可能な球通路を有する第二構成部と、

を備え、

該第二構成部は、第一構成部の後側、又は、前記遊技板の後方に設けられている背面部材、に取付けられていると共に、可動役物よりも下方の部位に前記球通路を流下している遊技球を検知する球センサが設けられており、

前記球通路は、前記入球口と連通しており後方へ延出している支流部と、該支流部と合流しており前記遊技板の板面に沿って下方へ延出している本流部と、を有し、少なくとも前記可動役物の前方となる部位が前記遊技板の板厚内にかかるように設けられている」

ものであることを特徴とする。

【1926】

手段7の構成によると、遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可

能な遊技板の前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、入球ユニットは、遊技板に設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び遊技板に取付けるための取付孔を有し、遊技板を貫通するように設けられている開口を前側から塞ぐように遊技板に取付けられる第一構成部と、第一構成部の後側に設けられており、入球口に入球した遊技球が、遊技板の板厚内にかかるように開口内において遊技板の板面に沿って流下可能な球通路を有する第二構成部と、を備え、第二構成部は、第一構成部の後側、又は、遊技板の後方に設けられている背面部材、に取付けられていると共に、可動役物よりも下方の部位に球通路を流下している遊技球を検知する球センサが設けられており、球通路は、入球口と連通しており後方へ延出している支流部と、支流部と合流しており遊技板の板面に沿って下方へ延出している主流部と、を有し、少なくとも可動役物の前方となる部位が遊技板の板厚内にかかるように設けられているものである。

10

【1927】

これにより、第一構成部の位置決突起を前方から遊技パネルの位置決孔に挿入した上で、取付孔を介して取付ビスを遊技板にねじ込んで締め付けることにより、遊技板の前面に第一構成部（入球ユニット）を取付けることができると共に、第一構成部により遊技板を貫通している開口を塞ぐことができるため、開口を通して遊技板の後方を見え難くすることができ、遊技機の見栄えを良くすることができると共に、遊技板の後側から開口を通して塵や埃等の異物が遊技板の前面側へ侵入することを防止することができる。そして、第一構成部の後側に設けられている第二構成部に、遊技板の板厚内にかかるように開口内において遊技板の板面に沿って延出している球通路を設けていることから、当該球通路により入球口に入球した遊技球を、遊技板の板厚内にかかるようにして流下させることができるため、遊技板の板厚を利用することにより、入球ユニットにおける遊技板の後面からの後方への突出量を可及的に小さくすることができ、入球ユニットの後方のスペースをより広く確保することができる。従って、入球ユニットの後方に、大きな演出装置や可動領域の広い演出装置（可動役物）等を設けることが可能となるため、よりインパクトのある演出を遊技者に提示することができ、遊技者に対する訴求力の高い遊技機を提供することができる。

20

【1928】

また、球通路における演出装置としての可動役物の前方となる部位を、遊技板の板厚内にかかるようにしているため、可動役物が設けられている部位の前後方向のスペースを十分に確保することができると共に、可動役物の可動範囲をより広くすることができ、よりインパクトの高い演出を遊技者に見せることが可能な遊技機を提供することができる。

30

【1929】

また、上述したように、遊技板の後側において可動役物が設けられている部位の前後方向のスペースを十分に確保することが可能となるため、例えば、入球ユニットと可動役物との間に装飾体を配置すること、当該装飾体により下降位置の可動役物を遊技者から見え難いように隠すことができる。これにより、可動役物を下降位置から上昇させると可動役物が出現するような演出を遊技者に見せることができ、遊技者に強いインパクトを与えて楽しませることが可能な遊技機を提供することができる。

【1930】

更に、入球口に入球した遊技球を検知する球センサを、後方に設けられている可動役物よりも下方の部位に設けているため、球センサが可動役物の妨げになることはなく、可動役物による所望の演出効果を十分に発揮させることができる。

40

【1931】

また、各入球口において連通している夫々の支流部を、主流部に合流させて流下させるようにしているため、複数の入球口に対して夫々に球通路を設ける必要がなく、一つの球通路で纏めて排出させることができると共に、入球ユニットの後方の空間を確保し易くすることができる。

【1932】

また、第一構成部の後側に第二構成部を取付けるようにすると、第二構成部により第一

50

構成部の剛性を高めることができる。詳述すると、例えば、リサイクル等による遊技機の分解作業において、第一構成部を前方へ引っ張って遊技板から取外す際に、第一構成部の剛性が低いと、第一構成部が撓んでしまい、その撓みによって遊技板の位置決孔に挿入されていた位置決突起が傾くことで、位置決孔から抜け難くなり、分解作業に手間がかかる恐れがある。これに対して、第二構成部を第一構成部の後側に取り付けるようにすると、第二構成部には球通路が設けられており、当該球通路はその断面がコ字状となっていることから、第二構成部の剛性が球通路の存在によって高められているため、この第二構成部を取り付けることで第一構成部（入球ユニット）の剛性を高めることができる。従って、リサイクル等による遊技機の分解作業において、入球ユニットを前方へ引っ張った時に、入球ユニットの剛性が高められていることで位置決突起が突出している第一構成部が撓むことはな

10

【1933】

更に、入球ユニットの第二構成部を、遊技板の後方の背面部材に取り付けるようにすると、球通路を遊技板の後側において遊技板を貫通している開口よりも下方へ延出させることが可能となる。詳述すると、第一構成部に第二構成部を取り付けるようにすると、第一構成部により遊技板の開口を前側から塞ぐことから、球通路が設けられている第二構成部を開口よりも小さくする必要があり、球通路の一部を遊技板の後側において開口よりも下方へ延出させることが困難となる。これに対して、第二構成部を遊技板の後方に設けられてい

20

【1934】

また、入球ユニットの第二構成部を遊技板の後方の背面部材に取り付けるようにすると、球通路に設けられている球センサのような電子部品が遊技板の後方の背面部材側に設けられることとなり、電子部品を背面部材側に纏めることができ、遊技板側に球センサのような電子部品を設ける必要がない。従って、遊技機の組立作業や分解作業において、遊技板側から電子部品の配線が延出していないため、当該配線が障害釘等の部材に引っ掛かって作業の邪魔になったり配線が切れてしまったりすることはない。

30

【1935】

なお、入球ユニットの第一構成部における遊技板に取り付けるための取付孔を、位置決突起の近傍に設けることが望ましい。これにより、取付孔を介して取付ビスを遊技板にねじ込んで締め付けることで、位置決突起を遊技板側へ強く押し付けて遊技板の位置決孔へ確実に挿入させることができ、位置決突起の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

40

【1936】

このように、上記の解決手段によれば、入球ユニットの後方の空間を確保し易くすることでよりインパクトのある演出を提示することが可能な遊技機を提供することができる。

【1937】

〔15-9c. 第九技術的特徴の解決手段と実施形態との関係〕

本実施形態の遊技盤5における遊技パネル1100のパネル板1110は上記解決手段の遊技板に、本実施形態におけるパネル板1110の開口部1112は上記解決手段の開口に、本実施形態における位置決孔1113は上記解決手段の位置決孔に、本実施形態における一般入賞口2001、及び第一構成部材2811の球受部2811bは上記解決手段の入球口に、本実施形態におけるサイドユニット2800、サイドユニット2800A

50

、サイドユニット２８００Ｂ、サイドユニット２８００Ｃ、サイドユニット２８００Ｇは上記解決手段の入球ユニットに、夫々相当している。

【１９３８】

また、本実施形態におけるユニット本体２８１０の第一構成部材２８１１は上記解決手段の第一構成部に、本実施形態における位置決突起２８１１ｃは上記解決手段の位置決突起に、本実施形態における取付孔２８１１ｄは上記解決手段の取付孔に、本実施形態における第二構成部材２８１２及び第二構成部材２８１３は上記解決手段の第二構成部に、本実施形態における球通路２８１２ａ及び球通路２８１３ａは上記解決手段の球通路に、本実施形態における球センサ２８１３ｂ及び球センサ２８１５は上記解決手段の球センサに、本実施形態における裏ユニット３０００（裏箱３０１０）は上記解決手段の背面部材に、本実施形態における裏下演出ユニット３５００は上記解決手段の可動役物に、夫々相当している。

10

【１９３９】

【１５－９ｄ．第九技術的特徴の特徴的な作用効果】

ここでは、本実施形態におけるサイドユニット２８００、サイドユニット２８００Ａ、サイドユニット２８００Ｂ、サイドユニット２８００Ｃ、及びサイドユニット２８００Ｇの特徴として、サイドユニット２８００を代表して記載する。本実施形態によれば、遊技盤５において、サイドユニット２８００における第一構成部材２８１１の位置決突起２８１１ｃを前方から遊技パネル１１００におけるパネル板１１１０の位置決孔１１１３に挿入した上で、取付孔２８１１ｄを介して取付ビスをパネル板１１１０にねじ込んで締め付けることにより、パネル板１１１０の前面に第一構成部材２８１１（サイドユニット２８００）を取付けることができると共に、第一構成部材２８１１によりパネル板１１１０を貫通している開口部１１１２を塞ぐことができるため、開口部１１１２を通してパネル板１１１０の後方を見え難くすることができ、パチンコ機１の見栄えを良くすることができる。また、パネル板１１１０の後側から開口部１１１２を通して塵や埃等の異物がパネル板１１１０の前面（遊技領域５ａ）側へ侵入することを防止することができる。そして、第一構成部材２８１１の後側に設けられている第二構成部材２８１２に、パネル板１１１０の板厚内にかかるように開口部１１１２内においてパネル板１１１０の板面に沿って延出している球通路２８１２ａを設けていることから、当該球通路２８１２ａにより球受部２８１１ｂ（一般入賞口２００１）に入球した遊技球Ｂを、パネル板１１１０の板厚内にかかるようにして流下させることができるため、パネル板１１１０の板厚を利用することにより、サイドユニット２８００におけるパネル板１１１０の後面からの後方への突出量を可及的に小さくすることができ、サイドユニット２８００の後方のスペースをより広く確保することができる。従って、サイドユニット２８００の後方に、裏下演出ユニット３５００のような大きな演出装置や可動領域の広い演出装置等を設けることが可能となるため、よりインパクトのある演出を遊技者に提示することができ、遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機１を提供することができる。

20

30

【１９４０】

また、球通路２８１２ａにおける裏下演出ユニット３５００の前方となる部位を、パネル板１１１０の板厚内にかかるようにしているため、裏下演出ユニット３５００が設けられている部位の前後方向のスペースを十分に確保することができると共に、裏下演出ユニット３５００の可動範囲をより広くすることができ、よりインパクトの高い演出を遊技者に見せることが可能なパチンコ機１を提供することができる。

40

【１９４１】

また、上述したように、パネル板１１１０の後側において裏下演出ユニット３５００が設けられている部位の前後方向のスペースを十分に確保することが可能となるため、例えば、サイドユニット２８００と裏下演出ユニット３５００との間に装飾体を配置すること、当該装飾体により下降位置の裏下可動装飾体３５１０を遊技者から見え難いように隠すことができる。これにより、裏下可動装飾体３５１０を下降位置から上昇させると、裏下可動装飾体３５１０が出現するような演出を遊技者に見せることができ、遊技者に強いイ

50

ンパクトを与えて楽しませることが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

【1942】

また、サイドユニット 2800 では、各球受部 2811b において連通している夫々の支流部 2801 を、主流部 2802 に合流させて流下させるようにしているため、複数の球受部 2811b に対して夫々に球通路 2812a を設ける必要がなく、一つの球通路 2812a で纏めて排出させることができると共に、サイドユニット 2800 の後方の空間を確保し易くすることができる。

【1943】

更に、サイドユニット 2800A では、球受部 2811b（一般入賞口 2001）に入球した遊技球 B を検知する球センサ 2813b を、後方に設けられている裏下演出ユニット 3500 よりも下方の部位に設けているため、球センサ 2813b が裏下演出ユニット 3500 の妨げになることはなく、裏下演出ユニット 3500 による所望の演出効果を十分に発揮させることができる。

【1944】

また、サイドユニット 2800 のように、第一構成部材 2811 の後側に第二構成部材 2812 を取付けるようにすると、第二構成部材 2812 により第一構成部材 2811 の剛性を高めることができる。詳述すると、例えば、リサイクル等によるパチンコ機 1 の分解作業において、第一構成部材 2811 を前方へ引っ張ってパネル板 1110 から取外す際に、第一構成部材 2811 の剛性が低いと、第一構成部材 2811 が撓んでしまい、その撓みによってパネル板 1110 の位置決孔 1113 に挿入されていた位置決突起 2811c が傾くことで、位置決孔 1113 から抜け難くなり、分解作業に手間がかかる恐れがある。これに対して、第二構成部材 2812 を第一構成部材 2811 の後側に取り付けるようにすると、第二構成部材 2812 には球通路 2812a が設けられており、当該球通路 2812a はその断面がコ字状となっていることから、第二構成部材 2812 の剛性が球通路 2812a の存在によって高められているため、この第二構成部材 2812 を取付けることで第一構成部材 2811（サイドユニット 2800）の剛性を高めることができる。従って、リサイクル等によるパチンコ機 1 の分解作業において、サイドユニット 2800 を前方へ引っ張った時に、サイドユニット 2800 の剛性が高められていることで位置決突起 2811c が突出している第一構成部材 2811 が撓むことはないため、パネル板 1110 の位置決孔 1113 に対して位置決突起 2811c が傾くことはなく、パネル板 1110 からサイドユニット 2800 を簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

【1945】

更に、サイドユニット 2800A では、第二構成部材 2813 を、パネル板 1110 の後方の裏ユニット 3000 等の背面部材に取り付けるようにしているため、球通路 2813a をパネル板 1110 の後側においてパネル板 1110 を貫通している開口部 1112 よりも下方へ延出させることが可能となる。詳述すると、第一構成部材 2811 に第二構成部材 2812 を取付けるようにすると、第一構成部材 2811 によりパネル板 1110 の開口部 1112 を前側から塞ぐことから、球通路 2812a が設けられている第二構成部材 2812 を開口部 1112 よりも小さくする必要があり、球通路 2812a の一部をパネル板 1110 の後側において開口部 1112 よりも下方へ延出させることが困難となる。これに対して、サイドユニット 2800A では、第二構成部材 2813 をパネル板 1110 の後方に設けられている裏ユニット 3000 等の背面部材に取り付けるようにしているため、球通路 2813a の一部をパネル板 1110 の後側において開口部 1112 よりも下方へ延出させるようにすることができる。従って、球通路 2813a をパネル板 1110 の下端まで延出させることが可能となるため、下方へ排出される遊技球 B の落下高さを低くすることができ、排出される遊技球 B による衝撃を低減させることができる。また、球通路 2813a の一部をパネル板 1110 の後側において開口部 1112 よりも下方へ延出させるようにすることができるため、パネル板 1110 を貫通している開口部 1112 を、パネル板 1110 の下端まで下方へ延長させる必要がなく、パネル板 1110 の強

度が低下することはない。

【1946】

また、サイドユニット2800Aでは、第二構成部材2813をパネル板1110の後方の裏ユニット3000等の背面部材に取付けるようにしているため、球通路2813aに設けられている球センサ2813bのような電子部品がパネル板1110の後方の背面部材側に設けられることとなり、電子部品を背面部材側に纏めることができ、パネル板1110側に球センサ2813bのような電子部品を設ける必要がない。従って、パチンコ機1の組立作業や分解作業において、パネル板1110側から電子部品の配線が延出していないため、当該配線が障害釘等の部材に引っ掛かって作業の邪魔になったり配線が切れてしまったりすることはない。

10

【1947】

また、サイドユニット2800では、第一構成部材2811におけるパネル板1110に取付けるための取付孔2811dを、位置決突起2811cの近傍に設けているため、取付孔2811dを介して取付ビスをパネル板1110にねじ込んで締め付けることで、位置決突起2811cをパネル板1110側へ強く押し付けてパネル板1110の位置決孔1113へ確実に挿入させることができ、位置決突起2811cの不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

【1948】

【15-10. 第十技術的特徴】

本明細書には、上記とは異なる以下のような技術的特徴を有している。

20

【1949】

【15-10a. 第十技術的特徴の背景】

パチンコ機のような遊技機として、遊技球が流下可能な遊技領域が形成される遊技パネルの開口に前方から装着されており、所定の装飾が施されている装飾体を有するセンター役物を、備えたものが知られている（例えば、特許文献Z：特開2017-074434号公報）。この特許文献Zの技術では、センター役物に設けられた装飾体により遊技機の見栄えを向上させるようにしている。

【1950】

しかしながら、特許文献Zの技術では、平板状の装飾体をセンター役物の前端付近に設けているため、装飾体にレリーフ状の装飾が施されていても奥行き感に乏しく、遊技者によっては早期に見飽きてしまい、遊技者の興趣を低下させてしまう恐れがあった。

30

【1951】

そこで、以下の手段では、上記の実情に鑑み、より装飾効果の高い装飾体を設けることで遊技者の興趣の低下を抑制させることが可能な遊技機の提供を課題とするものである。

【1952】

【15-10b. 第十技術的特徴の解決手段】

手段1：遊技機において、

「遊技球が流下可能な遊技領域が形成される遊技パネルを有する遊技盤を備えた遊技機において、

前記遊技盤は、

40

前記遊技パネルに形成された開口に前方から装着される枠状のセンターフレームと、

該センターフレームに取付けられており所定の装飾が施されている装飾体と、

を備え、

該装飾体は、

前記センターフレームの枠内に延出していると共に一部が該センターフレームの後端よりも後方へ突出している後装飾部と、該後装飾部よりも前方に設けられている前装飾部と、を有し、

前記後装飾部と前記前装飾部とは、互いに協調している装飾が施されている」ものであることを特徴とする。

【1953】

50

ここで、「遊技パネル」としては、「ベニヤ板（合板）のような不透明なパネル」、「透明樹脂からなるパネル板」、「透明樹脂からなるパネル板と、パネル板の外周縁を保持する枠状のパネルホルダと、から構成されているもの」、等が挙げられる。

【1954】

また、「センターフレーム」としては、「遊技パネルの前面に当接可能な平板状のフランジ部と、フランジ部から前方へ延出しており遊技領域を流下する遊技球が遊技パネルの開口の内部に流入することを規制する流入規制部と、を有しているもの」、「遊技パネルの開口に挿入されると共に開口の内周面に沿うように設けられている挿入部と、挿入部の前端から遊技パネルの面に沿った方向へ延出し遊技パネルの前面に当接可能な平板状のフランジ部と、フランジ部よりも前方へ延出しており遊技領域を流下する遊技球が遊技パネルの開口の内部に流入することを規制する流入規制部と、を有しているもの」、等が挙げられる。

10

【1955】

また、「装飾体」としては、「印刷や塗装等による絵柄からなる装飾が施されているもの」、「立体的に造形された装飾が施されているもの」、「メッキのような金属光沢を有する装飾が施されているもの」、等が挙げられる。

【1956】

更に、「装飾体」としては、「LED基板に実装されているLEDの発光によって発光装飾されるもの」、「後方に設けられている電子部品（例えば、LED基板、中継基板、球センサ、磁気センサ、表示器（特別図柄の表示器）、ソレノイド、等）の配線を前方から視認し難くするための不透明部を有しているもの」、「センターフレームの後端よりも後方へ突出している電子部品（例えば、LED基板、中継基板、球センサ、磁気センサ、表示器（特別図柄の表示器）、ソレノイド、等）を有しているもの」、等が挙げられる。

20

【1957】

また、「互いに協調している装飾」としては、「前装飾部の装飾と後装飾部の装飾とで一つの装飾（絵柄）を構成するような装飾」、「前装飾部の装飾と後装飾部の装飾とが互いに連続するような模様（図形）の装飾」、「前装飾部の装飾又は後装飾部の装飾が、後装飾部の装飾又は前装飾部の装飾を、引き立てる（強調する）ような装飾」、等が挙げられる。

【1958】

手段1の構成によると、遊技球が流下可能な遊技領域が形成される遊技パネルを有する遊技盤を備えた遊技機において、遊技盤は、遊技パネルに形成された開口に前方から装着される枠状のセンターフレームと、センターフレームに取付けられており所定の装飾が施されている装飾体と、を備え、装飾体は、センターフレームの枠内に延出していると共に一部がセンターフレームの後端よりも後方へ突出している後装飾部と、後装飾部よりも前方に設けられている前装飾部と、を有し、後装飾部と前装飾部とは、互いに協調している装飾が施されているものである。（〔発明を実施するための形態〕では、〔11-2. 第二実施形態のセンター役物〕の章、及び、図98等の記載を参照）

30

【1959】

これにより、遊技盤の遊技パネルに装着されるセンターフレームに、一部がセンターフレームの後端よりも後方へ突出している後装飾部と、後装飾部よりも前方に設けられている前装飾部とからなる装飾体を設けているため、装飾体の前装飾部と後装飾部とで奥行のある装飾を遊技者に見せることができる。この際に、後装飾部と前装飾部とに互いに協調している装飾を施しているため、大きな装飾を遊技者に見せることができ、後装飾部と前装飾部とで大きくて奥行きのある装飾効果の高い装飾体を構成することができる。従って、センターフレームに装飾効果の高い装飾体を設けることができるため、当該装飾体により遊技者の関心を強く引き付けさせて飽きさせ難くすることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることが可能な遊技機を提供することができる。

40

【1960】

また、装飾体を構成している後装飾部を、センターフレームの枠内に延出させているた

50

め、後装飾部によって遊技パネルの前面の遊技領域を狭めてしまったり遊技領域を流下する遊技球を見え辛くしてしまったりすることはなく、遊技領域における遊技球による遊技を良好な状態で遊技者に楽しませることができる。

【1961】

更に、装飾体を構成している後装飾部を、センターフレームの枠内に延出させているため、遊技パネルの後方に演出表示装置、可動装飾体や装飾体、等が設けられている場合、後装飾部によって、演出表示装置（表示画面）の周りを装飾したり、装飾体（可動装飾体）と協働してより装飾効果の高い装飾（演出）を見せたり、することができ、遊技者の関心を強く引き付けさせることが可能な訴求力の高い遊技機を提供することができる。

【1962】

なお、前装飾部と後装飾部とを、正面視において少なくとも一部が重なるように設けることが望ましい。これにより、互いに協調している装飾が施されている前装飾部と後装飾部とを、正面視において一部が重なるように設けているため、正面（前）から見た時に、前装飾部の装飾と後装飾部の装飾との境目を判り難くすることが可能となり、前装飾部と後装飾部とによる大きな装飾をより良好な状態で遊技者に見せることができ、装飾体の装飾効果をより高めることができる。

【1963】

また、センターフレームを透明に形成することが望ましい。これにより、センターフレームを透明にしているため、遊技者からセンターフレームを見え辛くして目立ち難くすることができ、相対的に装飾体（前装飾部及び後装飾部）を目立たせることができ、装飾体の装飾効果をより高めることができる。

【1964】

更に、装飾体に、センターフレームに取付けられている電子部品の配線を前方から視認し難くする不透明部を有するようにしても良い。これにより、装飾体の不透明部により電子部品の配線を前方から視認し難くしていることから、不透明部により配線を隠すことができるため、配線が見えることで見栄えの悪化を防止することができ、装飾体による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

【1965】

また、装飾体を、LEDが実装されているLED基板の前方に設けるようにしても良い。これにより、装飾体をLED基板の前方に設けるようにしていることから、装飾体（装飾）によってLED基板を隠すことができるため、LED基板が見えることで見栄えが悪くなることを回避させることができ、装飾体による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

【1966】

また、センターフレームに、遊技領域内における遊技球による始動入球により抽選された特別図柄の抽選結果を表示可能な表示器を取付けるようにしても良い。これにより、センターフレームに特別図柄を表示するための表示器を取付けるようにしているため、センターフレームと一緒に表示器を遊技パネルに取付けることができ、表示器を別途に取付けるようにする場合と比較して、遊技機の組み立てにかかる手間を省くことができる。

【1967】

手段2：手段1の構成において、

「前記前装飾部と前記後装飾部とは、正面視において少なくとも一部が重なるように設けられている」

ものであることを特徴とする。

【1968】

手段2の構成によると、前装飾部と後装飾部とを、正面視において少なくとも一部が重なるように設けるものである。（「発明を実施するための形態」では、装飾体2580に関する記載を参照）

【1969】

これにより、互いに協調している装飾が施されている前装飾部と後装飾部とを、正面視

10

20

30

40

50

において一部が重なるように設けているため、正面（前）から見た時に、前装飾部の装飾と後装飾部の装飾との境目を判り難くすることが可能となり、前装飾部と後装飾部とによる大きな装飾をより良好な状態で遊技者に見せることができ、装飾体の装飾効果をより高めることができる。

【1970】

手段3：手段1及び手段2の構成において、

「前記センターフレームは、透明に形成されている」ものであることを特徴とする。

【1971】

手段3の構成によると、センターフレームを透明に形成するものである。換言すると、センターフレームを透明な部材により形成するものである。（「発明を実施するための形態」では、センターフレーム2511に関する記載を参照）

10

【1972】

これにより、センターフレームを透明にしているため、遊技者からセンターフレームを見え辛くして目立ち難くすることができ、相対的に装飾体（前装飾部及び後装飾部）を目立たせることができ、装飾体の装飾効果をより高めることができる。

【1973】

また、センターフレームを透明にしているため、遊技パネルを透明にすると共に遊技パネルの後方に装飾体や演出表示装置を設けるようにする場合、センターフレームが目立ち難くなることで透明な遊技パネルを通して見える装飾体や演出画像等をより目立ち易くすることができ、遊技者をより楽しませられる遊技機を提供することができる。

20

【1974】

手段4：手段1から手段3までの何れか一つの構成において、

「前記装飾体は、

前記センターフレームに取付けられている電子部品の配線を前方から視認し難くする不透明部を有している」
ものであることを特徴とする。

【1975】

ここで、「電子部品」としては、「LED基板」、「中継基板」、「遊技球を検知する球センサ」、「磁気センサ」、「特別図柄を表示するための表示器」、「可変入賞口を開閉させるためのソレノイド」、「可動装飾体を可動させるためのソレノイド又は駆動モータ」、等が挙げられる。

30

【1976】

手段4の構成によると、装飾体に、センターフレームに取付けられている電子部品の配線を前方から視認し難くする不透明部を有するようにするものである。（「発明を実施するための形態」では、装飾体2580に関する記載を参照）

【1977】

これにより、装飾体の不透明部により電子部品の配線を前方から視認し難くしていることから、不透明部により配線を隠すことができるため、配線が見えることで見栄えの悪化を防止することができ、装飾体による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

【1978】

40

手段5：手段1から手段4までの何れか一つの構成において、

「前記装飾体は、

LEDが実装されているLED基板の前方に設けられている」
ものであることを特徴とする。

【1979】

手段5の構成によると、装飾体を、LEDが実装されているLED基板の前方に設けるようにするものである。（「発明を実施するための形態」では、装飾体2580のLED基板2586に関する記載を参照）

【1980】

これにより、装飾体をLED基板の前方に設けるようにしていることから、装飾体（装

50

飾) によってＬＥＤ基板を隠すことができるため、ＬＥＤ基板が見えることで見栄えが悪くなることを回避させることができ、装飾体による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

【１９８１】

また、ＬＥＤ基板に実装されているＬＥＤからの光が装飾体に照射されるようにすると、ＬＥＤ基板により装飾体を発光装飾させることができるため、装飾体を明るく綺麗に見せることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【１９８２】

手段６：手段１から手段５までの何れか一つの構成において、

「前記センターフレームには、

前記遊技領域内における遊技球による始動入球により抽選された特別図柄の抽選結果を表示可能な表示器が取付けられている」

ものであることを特徴とする。

【１９８３】

手段６の構成によると、センターフレームに、遊技領域内における遊技球による始動入球により抽選された特別図柄の抽選結果を表示可能な表示器を取付けるようにするものである。（「発明を実施するための形態」では、図柄表示器２５１８に関する記載を参照）

【１９８４】

これにより、センターフレームに特別図柄を表示するための表示器を取付けるようにしているため、センターフレームと一緒に表示器を遊技パネルに取付けることができ、表示器を別途に取付けるようにする場合と比較して、遊技機の組み立てにかかる手間を省くことができる。

【１９８５】

手段７：遊技機において、

「遊技球が流下可能な遊技領域が形成される遊技パネルを有する遊技盤を備えた遊技機において、

前記遊技盤は、

前記遊技領域内における遊技球による始動入球により抽選された特別図柄の抽選結果を表示可能な表示器が取付けられており、前記遊技パネルに形成された開口に前方から装着される枠状の透明なセンターフレームと、

該センターフレームに取付けられており所定の装飾が施されていると共に、前記センターフレームに取付けられている電子部品の配線を前方から視認し難くする不透明部を有しており、ＬＥＤが実装されているＬＥＤ基板の前方に設けられている装飾体と、を備え、

該装飾体は、

前記センターフレームの枠内に延出していると共に一部が該センターフレームの後端よりも後方へ突出している後装飾部と、該後装飾部よりも前方に設けられている前装飾部と、を有し、

前記後装飾部と前記前装飾部とは、互いに協調している装飾が施されていると共に、正面視において少なくとも一部が重なるように設けられている」

ものであることを特徴とする。

【１９８６】

手段７の構成によると、遊技機として、遊技球が流下可能な遊技領域が形成される遊技パネルを有する遊技盤を備えた遊技機において、遊技盤は、遊技領域内における遊技球による始動入球により抽選された特別図柄の抽選結果を表示可能な表示器が取付けられており、遊技パネルに形成された開口に前方から装着される枠状の透明なセンターフレームと、センターフレームに取付けられており所定の装飾が施されていると共に、センターフレームに取付けられている電子部品の配線を前方から視認し難くする不透明部を有しており、ＬＥＤが実装されているＬＥＤ基板の前方に設けられている装飾体と、を備え、装飾体は、センターフレームの枠内に延出していると共に一部がセンターフレームの後端よりも

10

20

30

40

50

後方へ突出している後装飾部と、後装飾部よりも前方に設けられている前装飾部と、を有し、後装飾部と前装飾部とは、互いに協調している装飾が施されていると共に、正面視において少なくとも一部が重なるように設けられているものである。

【1987】

これにより、遊技盤の遊技パネルに装着される透明なセンターフレームに、一部がセンターフレームの後端よりも後方へ突出している後装飾部と、後装飾部よりも前方に設けられている前装飾部とからなる装飾体を設けているため、センターフレームが透明であることで目立ち難くして相対的に装飾体を目立たせることができると共に、装飾体の前装飾部と後装飾部とで奥行のある装飾を遊技者に見せることができる。この際に、後装飾部と前装飾部とに互いに協調している装飾を施していると共に、正面視において夫々の一部が重なるように設けているため、正面（前）から見た時に、前装飾部の装飾と後装飾部の装飾との境目を判り難くすることが可能となり、前装飾部と後装飾部とによる大きな装飾を良好な状態で遊技者に見せることができ、後装飾部と前装飾部とで大きくて奥行きのある装飾効果の高い装飾体を構成することができる。従って、センターフレームに装飾効果の高い装飾体を設けることができるため、当該装飾体により遊技者の関心を強く引き付けさせて飽きさせ難くすることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることが可能な遊技機を提供することができる。

10

【1988】

また、装飾体を構成している後装飾部を、センターフレームの枠内に延出させているため、後装飾部によって遊技パネルの前面の遊技領域を狭めてしまったり遊技領域を流下する遊技球を見え辛くしてしまったりすることはなく、遊技領域における遊技球による遊技を良好な状態で遊技者に楽しませることができる。

20

【1989】

更に、装飾体を構成している後装飾部を、センターフレームの枠内に延出させているため、遊技パネルの後方に演出表示装置、可動装飾体や装飾体、等が設けられている場合、後装飾部によって、演出表示装置（表示画面）の周りを装飾したり、装飾体（可動装飾体）と協働してより装飾効果の高い装飾（演出）を見せたり、することができ、遊技者の関心を強く引き付けさせることが可能な訴求力の高い遊技機を提供することができる。

【1990】

また、装飾体の不透明部により電子部品の配線を前方から視認し難くしていることから、不透明部により配線を隠すことができるため、配線が見えることで見栄えの悪化を防止することができ、装飾体による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

30

【1991】

更に、装飾体をLED基板の前方に設けるようにしていることから、装飾体（装飾）によってLED基板を隠すことができるため、LED基板が見えることで見栄えが悪くなることを回避させることができ、装飾体による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

【1992】

また、センターフレームに特別図柄を表示するための表示器を取付けるようにしているため、センターフレームと一緒に表示器を遊技パネルに取付けることができ、表示器を別途に取付けるようにする場合と比較して、遊技機の組み立てにかかる手間を省くことができる。

40

【1993】

このように、上記の解決手段によれば、より装飾効果の高い装飾体を設けることで遊技者の興趣の低下を抑制させることが可能な遊技機を提供することができる。

【1994】

〔15-10c. 第十技術的特徴の解決手段と実施形態との関係〕

本実施形態の遊技盤5におけるパネル板1110とパネルホルダ1120とからなる遊技パネル1100は上記解決手段の遊技パネルに、本実施形態におけるパネル板1110の開口部1112は上記解決手段の遊技パネルの開口に、本実施形態におけるセンター役

50

物 2 5 0 0 のセンターフレーム 2 5 1 1 は上記解決手段のセンターフレームに、本実施形態における図柄表示器 2 5 1 8 は上記解決手段の表示器に、本実施形態における装飾体 2 5 8 0 は上記解決手段の装飾体に、本実施形態における前装飾部 2 5 8 1 は上記解決手段の前装飾部に、本実施形態における後装飾部 2 5 8 2 は上記解決手段の後装飾部に、本実施形態における L E D 基板 2 5 8 6 は上記解決手段の L E D 基板に、夫々相当している。

【 1 9 9 5 】

〔 1 5 - 1 0 d . 第十技術的特徴的特徴的な作用効果 〕

本実施形態によれば、遊技盤 5 の遊技パネル 1 1 0 0 に装着される透明なセンターフレーム 2 5 1 1 に、一部がセンターフレーム 2 5 1 1 の後端よりも後方へ突出している後装飾部 2 5 8 2 と、後装飾部 2 5 8 2 よりも前方に設けられている前装飾部 2 5 8 1 とからなる装飾体 2 5 8 0 を設けているため、センターフレーム 2 5 1 1 が透明であることで目立ち難くして相対的に装飾体 2 5 8 0 を目立たせることができると共に、装飾体 2 5 8 0 の前装飾部 2 5 8 1 と後装飾部 2 5 8 2 とで奥行のある装飾を遊技者に見せることができる。この際に、後装飾部 2 5 8 2 と前装飾部 2 5 8 1 とに互いに協調している装飾を施していると共に、正面視において夫々の一部が重なるように設けているため、正面（前）から見た時に、前装飾部 2 5 8 1 の装飾と後装飾部 2 5 8 2 の装飾との境目を判り難くすることが可能となり、前装飾部 2 5 8 1 と後装飾部 2 5 8 2 とによる大きな装飾を良好な状態で遊技者に見せることができ、後装飾部 2 5 8 2 と前装飾部 2 5 8 1 とで大きくて奥行のある装飾効果の高い装飾体 2 5 8 0 を構成することができる。従って、センターフレーム 2 5 1 1 に装飾効果の高い装飾体 2 5 8 0 を設けることができるため、当該装飾体 2 5 8 0 により遊技者の関心を強く引き付けさせて飽きさせ難くすることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

【 1 9 9 6 】

また、本実施形態によれば、装飾体 2 5 8 0 を構成している後装飾部 2 5 8 2 を、センターフレーム 2 5 1 1 の枠内に延出させているため、後装飾部 2 5 8 2 によって遊技パネル 1 1 0 0 の前面の遊技領域 5 a を狭めてしまったり遊技領域 5 a を流下する遊技球 B を見え辛くしてしまったりすることはなく、遊技領域 5 a における遊技球 B による遊技を良好な状態で遊技者に楽しませることができる。

【 1 9 9 7 】

更に、本実施形態によれば、装飾体 2 5 8 0 を構成している後装飾部 2 5 8 2 を、センターフレーム 2 5 1 1 の枠内に延出させているため、遊技パネル 1 1 0 0 の後方に設けられている演出表示装置 1 6 0 0 、裏前演出ユニット 3 3 0 0 、裏後演出ユニット 3 4 0 0 等に対して、演出表示装置 1 6 0 0 （表示画面）の周りを装飾したり、裏前演出ユニット 3 3 0 0 や裏後演出ユニット 3 4 0 0 の装飾体（可動装飾体）と協働してより装飾効果の高い装飾（演出）を見せたり、することができ、遊技者の関心を強く引き付けさせることが可能な訴求力の高いパチンコ機 1 を提供することができる。

【 1 9 9 8 】

また、本実施形態によれば、装飾体 2 5 8 0 の不透明部により L E D 基板 2 5 8 6 のような電子部品の配線を前方から視認し難くしていることから、不透明部により配線を隠すことができるため、配線が見えることで見栄えの悪化を防止することができ、装飾体 2 5 8 0 による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

【 1 9 9 9 】

更に、本実施形態によれば、装飾体 2 5 8 0 （前装飾部 2 5 8 1 ）を L E D 基板 2 5 8 6 の前方に設けるようにしていることから、装飾体 2 5 8 0 （装飾）によって L E D 基板 2 5 8 6 を隠すことができるため、L E D 基板 2 5 8 6 が見えることで見栄えが悪くなることを回避させることができ、装飾体 2 5 8 0 による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

【 2 0 0 0 】

また、本実施形態によれば、センターフレーム 2 5 1 1 に特別図柄を表示するための図柄表示器 2 5 1 8 を取付けるようにしているため、センターフレーム 2 5 1 1 と一緒に図

柄表示器 2 5 1 8 を遊技パネル 1 1 0 0 に取付けることができ、図柄表示器 2 5 1 8 を別途に取付けるようにする場合と比較して、パチンコ機 1 の組立てにかかる手間を省くことができる。

【2 0 0 1】

【1 5 - 1 1 . 第十一技術的特徴】

本明細書には、上記とは異なる以下のような技術的特徴を有している。

【2 0 0 2】

【1 5 - 1 1 a . 第十一技術的特徴の背景】

パチンコ機のような遊技機として、遊技球が流下可能な遊技領域が形成される遊技パネルの開口に前方から装着されており、所定の装飾が施されている装飾体を有するセンター役物を、備えたものが知られている（例えば、特許文献 Z：特開 2 0 1 7 - 0 7 4 4 3 4 号公報）。この特許文献 Z の技術では、センター役物に設けられた装飾体により遊技機の見栄えを向上させるようにしている。

【2 0 0 3】

しかしながら、特許文献 Z の技術では、平板状の装飾体をセンター役物の前端付近に設けているため、装飾体にレリーフ状の装飾が施されていても奥行き感に乏しく、遊技者によっては早期に見飽きてしまい、遊技者の興味を低下させてしまう恐れがあった。

【2 0 0 4】

これに対して、センター役物に前後方向へ立体的に形成した装飾体を設けることで、装飾性を高めることが考えられるが、装飾体の後端がセンター役物（センターフレーム）よりも後方に突出していると、遊技機の製造時において突出している部位が邪魔になり易く、取回し（取扱い性）が悪くなることで、製造にかかるコストが増加する恐れがある。

【2 0 0 5】

そこで、以下の手段では、上記の実情に鑑み、装飾性を維持しつつ製造時における取扱い性を向上させることが可能な遊技機の提供を課題とするものである。

【2 0 0 6】

【1 5 - 1 1 b . 第十一技術的特徴の解決手段】

手段 1：遊技機において、

「遊技球が流下可能な遊技領域が形成される遊技パネルを有する遊技盤を備えた遊技機において、

前記遊技盤は、

前記遊技パネルに形成された開口に前方から装着される枠状のセンターフレームと、

該センターフレームに取付けられており所定の装飾が施されている装飾体と、
を備え、

該装飾体は、

前記センターフレームの枠内に延出しており、該センターフレームの後端よりも前方に設けられている後装飾部と、

該後装飾部における少なくとも一部の前方に重なるように設けられている前装飾部と、
を有している」ものであることを特徴とする。

【2 0 0 7】

ここで、「遊技パネル」としては、「ベニヤ板（合板）のような不透明なパネル」、「透明樹脂からなるパネル板」、「透明樹脂からなるパネル板と、パネル板の外周縁を保持する枠状のパネルホルダと、から構成されているもの」、等が挙げられる。

【2 0 0 8】

また、「センターフレーム」としては、「遊技パネルの前面に当接可能な平板状のフランジ部と、フランジ部から前方へ延出しており遊技領域を流下する遊技球が遊技パネルの開口の内部に流入することを規制する流入規制部と、を有しているもの」、「遊技パネルの開口に挿入されると共に開口の内周面に沿うように設けられている挿入部と、挿入部の前端から遊技パネルの面に沿った方向へ延出し遊技パネルの前面に当接可能な平板状のフランジ部と、フランジ部よりも前方へ延出しており遊技領域を流下する遊技球が遊技パネ

10

20

30

40

50

ルの開口の内部に流入することを規制する流入規制部と、を有しているもの」、等が挙げられる。

【2009】

また、「装飾体」としては、「印刷や塗装等による絵柄からなる装飾が施されているもの」、「立体的に造形された装飾が施されているもの」、「メッキのような金属光沢を有する装飾が施されているもの」、等が挙げられる。

【2010】

更に、「装飾体」としては、「LED基板に実装されているLEDの発光によって発光装飾されるもの」、「後方に設けられている電子部品（例えば、LED基板、中継基板、球センサ、磁気センサ、表示器（特別図柄の表示器）、ソレノイド、等）の配線を前方から視認し難くするための不透明部を有しているもの」、「センターフレームの後端よりも後方へ突出している電子部品（例えば、LED基板、中継基板、球センサ、磁気センサ、表示器（特別図柄の表示器）、ソレノイド、等）を有しているもの」、等が挙げられる。

【2011】

また、装飾体を構成している後装飾部と前装飾部との関係としては、「後装飾部に、前装飾部の装飾と協調している装飾が施されているもの」、「後装飾部に、前装飾部の装飾と協調するように同じ装飾が施されているもの」、「後装飾部に、前装飾部の装飾とは異なる装飾が施されているもの」、「前装飾部の装飾（前装飾）に、後方の後装飾部の装飾（後装飾）が視認可能な透過部を有しているもの」、「前装飾部の装飾（前装飾）に、後方の後装飾部の装飾（後装飾）が視認可能な透過部と、透過部に設けられ前装飾の一部を構成している装飾が施されている複数のドット部と、を有しているもの」、等が挙げられる。

【2012】

手段1の構成によると、遊技球が流下可能な遊技領域が形成される遊技パネルを有する遊技盤を備えた遊技機において、遊技盤は、遊技パネルに形成された開口に前方から装着される枠状のセンターフレームと、センターフレームに取付けられており所定の装飾が施されている装飾体と、を備え、装飾体は、センターフレームの枠内に延出しており、センターフレームの後端よりも前方に設けられている後装飾部と、後装飾部における少なくとも一部の前方に重なるように設けられている前装飾部と、を有しているものである。（「発明を実施するための形態」では、[11-1. 第一実施形態のセンター役物]の章、及び、図94乃至図97等の記載を参照）

【2013】

これにより、遊技盤の遊技パネルに装着されるセンターフレームに、センターフレームの後端よりも前方に設けられている後装飾部と、後装飾部における少なくとも一部の前方と重なるように設けられている前装飾部とからなる装飾体を設けているため、装飾体の前装飾部と後装飾部とで奥行のある装飾を遊技者に見せることができる。この際に、後装飾部の一部と前装飾部とが重なるようにしているため、正面（前）から見た時に、前装飾部の装飾と後装飾部の装飾との境目を判り難くすることが可能となり、前装飾部と後装飾部とによる大きな装飾を遊技者に見せることができ、後装飾部と前装飾部とで大きくて奥行きのある装飾効果の高い装飾体を構成することができる。従って、センターフレームに装飾効果の高い装飾体を設けることができるため、当該装飾体により遊技者の関心を強く引き付けさせて飽きさせ難くすることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることが可能な遊技機を提供することができる。

【2014】

また、後装飾部をセンターフレームの後端よりも前方に設けており、センターフレームから後方へ突出することで遊技機の製造時において邪魔になるような部位が存在しないため、製造時における取回し（取扱い性）を良くすることができ、作業性が向上することにより製造にかかるコストの増加を抑制させることができる。具体的には、例えば、センターフレームの後端側を下にして作業台等に置いた時に、センターフレームがガタツクことはない。或いは、組立作業や運搬作業等においてセンターフレームを取回す際に、セ

ンターフレームの後端から装飾体の一部が後方へ突出していないため、センターフレームから突出している部位が他の部材等に当接して傷付いたり破損したりする恐れがない。このようなことから、細心の注意を払いながら作業する必要がなく、作業性を向上させることができる。

【2015】

更に、装飾体を構成している後装飾部を、センターフレームの枠内に延出させているため、後装飾部によって遊技パネルの前面の遊技領域を狭めてしまったり遊技領域を流下する遊技球を見え辛くしてしまったりすることはなく、遊技領域における遊技球による遊技を良好な状態で遊技者に楽しませることができる。

【2016】

また、装飾体を構成している後装飾部を、センターフレームの枠内に延出させているため、遊技パネルの後方に演出表示装置、可動装飾体や装飾体、等が設けられている場合、後装飾部によって、演出表示装置（表示画面）の周りを装飾したり、装飾体（可動装飾体）と協働してより装飾効果の高い装飾（演出）を見せたり、することができ、遊技者の関心を強く引き付けさせることが可能な訴求力の高い遊技機を提供することができる。

【2017】

なお、後装飾部には、前装飾部の装飾と協調している装飾を施すようにすることが望ましい。これにより、後装飾部に前装飾部の装飾と協調する装飾を施すようにしているため、後装飾部の装飾と前装飾部の装飾とで一つの大きな装飾を遊技者に見せることができ、装飾体の装飾効果をより高めることができる。

【2018】

また、センターフレームを透明にすることが望ましい。これにより、センターフレームを透明にしているため、遊技者からセンターフレームを見え辛くして目立ち難くすることができ、相対的に装飾体（前装飾部及び後装飾部）を目立たせることができ、装飾体の装飾効果をより高めることができる。

【2019】

また、装飾体に、センターフレームに取付けられている電子部品の配線を前方から視認し難くする不透明部を有するようにしても良い。これにより、装飾体の不透明部により電子部品の配線を前方から視認し難くしていることから、不透明部により配線を隠すことができるため、配線が見えることで見栄えの悪化を防止することができ、装飾体による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

【2020】

更に、後装飾部には、正面視において前装飾部の前装飾における前方に重なっている部位と同じ装飾の後装飾が施されており、前装飾部には、前装飾における少なくとも前装飾部と後装飾部との間の一部に設けられている遊技球が流通する球通路の前方の部位に、後装飾及び球通路を流通している遊技球を前方から視認可能な透過部を有するようにしても良い。これにより、前装飾部と後装飾部との間に設けられている球通路を遊技球が流通していない時には、前装飾部の前装飾における球通路の前方の部位に設けられている透過部を通して、後方に設けられている後装飾部の後装飾を視認することができる。この際に、後装飾部の後装飾が前装飾部の前装飾と同じ装飾であるため、後装飾部の後装飾が前装飾部の前装飾における透過部を補うことで、前装飾部の前装飾に透過部が無いよう本来の装飾を遊技者に見せることができ、装飾体による装飾効果を確実に発揮させることができる。一方、前装飾部と後装飾部との間に設けられている球通路を遊技球が流通している時には、前装飾部の前装飾における透過部を通して遊技球が見えることとなるため、一時的にせよ遊技球が見えなくなることによって遊技者に対して不信感や不安感等を与えてしまうことを回避させることができ、遊技球による遊技を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【2021】

また、上記のように、前装飾部の前装飾における球通路の前方の部位に透過部を設けると共に、透過部の後方の後装飾部に前装飾と同じ後装飾を施す場合、前装飾部は、透過部

10

20

30

40

50

に設けられ遊技球よりも小さい大きさで前装飾の一部を構成している装飾が施されている複数のドット部を有するようにしても良い。これにより、前装飾部の前装飾における透過部を通して見える後装飾部の装飾が、前装飾部と後装飾部との間に設けられている球通路を流通している遊技球により遮られて見えなくなっても、当該遊技球の前方の透過部に設けられている複数のドット部の装飾が見えることで、遊技者に対して球通路内の遊技球を視認させつつ装飾体が見栄えが悪くなることを回避させることができ、装飾体による装飾効果を十分に発揮させることができる。

【2022】

また、装飾体を、LEDが実装されているLED基板の前方に設けるようにしても良い。これにより、装飾体をLED基板の前方に設けるようにしていることから、装飾体（装飾）によってLED基板を隠すことができるため、LED基板が見えることで見栄えが悪くなることを回避させることができ、装飾体による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

【2023】

また、センターフレームに、遊技領域内における遊技球による始動入球により抽選された特別図柄の抽選結果を表示可能な表示器を取付けるようにしても良い。これにより、センターフレームに特別図柄を表示するための表示器を取付けるようにしているため、センターフレームと一緒に表示器を遊技パネルに取付けることができ、表示器を別途に取付けるようにする場合と比較して、遊技機の組み立てにかかる手間を省くことができる。

【2024】

手段2：手段1の構成において、

「前記後装飾部には、前記前装飾部の装飾と協調している装飾が施されている」ものであることを特徴とする。

【2025】

ここで、「協調している装飾」としては、「前装飾部の装飾と後装飾部の装飾とで一つの装飾（絵柄）を構成するような装飾」、「前装飾部の装飾と後装飾部の装飾とが互いに連続するような模様（図形）の装飾」、「前装飾部の装飾又は後装飾部の装飾が、後装飾部の装飾又は前装飾部の装飾を、引き立てる（強調する）ような装飾」、等が挙げられる。

【2026】

手段2の構成によると、後装飾部には、前装飾部の装飾と協調している装飾を施すようにするものである。（「発明を実施するための形態」では、装飾体2570及び装飾体2570Aに関する記載を参照）

【2027】

これにより、後装飾部に前装飾部の装飾と協調する装飾を施すようにしているため、後装飾部の装飾と前装飾部の装飾とで一つの大きな装飾を遊技者に見せることができ、装飾体の装飾効果をより高めることができる。

【2028】

手段3：手段1又は手段2の構成において、

「前記センターフレームは、透明に形成されている」ものであることを特徴とする。

【2029】

手段3の構成によると、センターフレームを透明に形成するものである。換言すると、センターフレームを透明な部材により形成するものである。（「発明を実施するための形態」では、センターフレーム2511に関する記載を参照）

【2030】

これにより、センターフレームを透明にしているため、遊技者からセンターフレームを見え辛くして目立ち難くすることができ、相対的に装飾体（前装飾部及び後装飾部）を目立たせることができ、装飾体の装飾効果をより高めることができる。

【2031】

10

20

30

40

50

また、センターフレームを透明にしているため、遊技パネルを透明にすると共に遊技パネルの後方に装飾体や演出表示装置を設けるようにする場合、センターフレームが目立ち難くなることで透明な遊技パネルを通して見える装飾体や演出画像等をより目立ち易くすることができ、遊技者をより楽しませられる遊技機を提供することができる。

【2032】

手段4：手段1から手段3までの何れか一つの構成において、

「前記装飾体は、

前記センターフレームに取付けられている電子部品の配線を前方から視認し難くする不透明部を有している」

ものであることを特徴とする。

【2033】

ここで、「電子部品」としては、「LED基板」、「中継基板」、「遊技球を検知する球センサ」、「磁気センサ」、「特別図柄を表示するための表示器」、「可変入賞口を開閉させるためのソレノイド」、「可動装飾体を可動させるためのソレノイド又は駆動モータ」、等が挙げられる。

【2034】

手段4の構成によると、装飾体に、センターフレームに取付けられている電子部品の配線を前方から視認し難くする不透明部を有するようにするものである。（「発明を実施するための形態」では、装飾体2570及び装飾体2570Aに関する記載を参照）

【2035】

これにより、装飾体の不透明部により電子部品の配線を前方から視認し難くしていることから、不透明部により配線を隠すことができるため、配線が見えることで見栄えの悪化を防止することができ、装飾体による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

【2036】

手段5：手段1から手段4までの何れか一つの構成において、

「前記後装飾部には、正面視において前記前装飾部の前装飾における前方に重なっている部位と同じ装飾の後装飾が施されており、

前記前装飾部には、前記前装飾における少なくとも前記前装飾部と前記後装飾部との間の一部に設けられている遊技球が流通する球通路の前方の部位に、前記後装飾及び前記球通路を流通している遊技球を前方から視認可能な透過部を有している」

ものであることを特徴とする。

【2037】

ここで、「透過部」としては、「無色透明の部位」、「有色透明の部位」、「貫通孔の部位」、等が挙げられる。

【2038】

手段5の構成によると、後装飾部には、正面視において前装飾部の前装飾における前方に重なっている部位と同じ装飾の後装飾が施されており、前装飾部には、前装飾における少なくとも前装飾部と後装飾部との間の一部に設けられている遊技球が流通する球通路の前方の部位に、後装飾及び球通路を流通している遊技球を前方から視認可能な透過部を有するようにするものである。（「発明を実施するための形態」では、装飾体2570に関する記載を参照）

【2039】

これにより、前装飾部と後装飾部との間に設けられている球通路を遊技球が流通していない時には、前装飾部の前装飾における球通路の前方の部位に設けられている透過部を通して、後方に設けられている後装飾部の後装飾を視認することができる。この際に、後装飾部の後装飾が前装飾部の前装飾と同じ装飾であるため、後装飾部の後装飾が前装飾部の前装飾における透過部を補うことで、前装飾部の前装飾に透過部が無いよう本来の装飾を遊技者に見せることができ、装飾体による装飾効果を確実に発揮させることができる。

【2040】

一方、前装飾部と後装飾部との間に設けられている球通路を遊技球が流通している時に

10

20

30

40

50

は、前装飾部の前装飾における透過部を通して遊技球が見えることとなるため、一時的にせよ遊技球が見えなくなることで遊技者に対して不信感や不安感等を与えてしまうことを回避させることができ、遊技球による遊技を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【2041】

手段6：手段5の構成において、

「前記前装飾部は、

前記透過部に設けられており遊技球よりも小さい大きさで前記前装飾の一部を構成している装飾が施されている複数のドット部を有している」

ものであることを特徴とする。

10

【2042】

手段6の構成によると、前装飾部は、透過部に設けられ遊技球よりも小さい大きさで前装飾の一部を構成している装飾が施されている複数のドット部を有しているものである。

（「発明を実施するための形態」では、装飾体2570に関する記載を参照）

【2043】

これにより、前装飾部の前装飾における透過部を通して見える後装飾部の装飾が、前装飾部と後装飾部との間に設けられている球通路を流通している遊技球により遮られて見えなくなっても、当該遊技球の前方の透過部に設けられている複数のドット部の装飾が見えることで、遊技者に対して球通路内の遊技球を視認させつつ装飾体の見栄えが悪くなることを回避させることができ、装飾体による装飾効果を十分に発揮させることができる。

20

【2044】

手段7：遊技機において、

「遊技球が流下可能な遊技領域が形成される遊技パネルを有する遊技盤を備えた遊技機において、

前記遊技盤は、

前記遊技パネルに形成された開口に前方から装着される枠状の透明なセンターフレームと、

該センターフレームに取付けられており所定の装飾が施されていると共に、前記センターフレームに取付けられている電子部品の配線を前方から視認し難くする不透明部を有している装飾体と、

30

を備え、

該装飾体は、

前記センターフレームの枠内に延出しており、該センターフレームの後端よりも前方に設けられている後装飾部と、

該後装飾部における少なくとも一部の前方に重なるように設けられている前装飾部と、を有し、

前記後装飾部には、前記前装飾部の前装飾と協調し正面視において前記前装飾部の前記前装飾における前方に重なっている部位と同じ装飾の後装飾が施されており、

前記前装飾部には、前記前装飾における少なくとも前記前装飾部と前記後装飾部との間の一部に設けられている遊技球が流通する球通路の前方の部位に、前記後装飾及び前記球通路を流通している遊技球を前方から視認可能な透過部と、前記透過部に設けられており遊技球よりも小さい大きさで前記前装飾の一部を構成している装飾が施されている複数のドット部と、を有している」

40

ものであることを特徴とする。

【2045】

手段7の構成によると、遊技球が流下可能な遊技領域が形成される遊技パネルを有する遊技盤を備えた遊技機において、遊技盤は、遊技パネルに形成された開口に前方から装着される枠状の透明なセンターフレームと、センターフレームに取付けられており所定の装飾が施されていると共に、センターフレームに取付けられている電子部品の配線を前方から視認し難くする不透明部を有している装飾体と、を備え、装飾体は、センターフレーム

50

の枠内に延出しており、センターフレームの後端よりも前方に設けられている後装飾部と、後装飾部における少なくとも一部の前方に重なるように設けられている前装飾部と、を有し、後装飾部には、前装飾部の前装飾と協調し正面視において前装飾部の前装飾における前方に重なっている部位と同じ装飾の後装飾が施されており、前装飾部には、前装飾における少なくとも前装飾部と後装飾部との間の一部に設けられている遊技球が流通する球通路の前方の部位に、後装飾及び球通路を流通している遊技球を前方から視認可能な透過部と、透過部に設けられており遊技球よりも小さい大きさで前装飾の一部を構成している装飾が施されている複数のドット部と、を有しているものである。

【2046】

これにより、遊技盤の遊技パネルに装着される透明なセンターフレームに、センターフレームの後端よりも前方に設けられている後装飾部と、後装飾部における少なくとも一部の前方と重なるように設けられている前装飾部とからなる装飾体を設けているため、センターフレームが透明であることで目立ち難くして相対的に装飾体を目立たせることができると共に、装飾体の前装飾部と後装飾部とで奥行のある装飾を遊技者に見せることができる。この際に、後装飾部と前装飾部とに互いに協調している装飾を施していると共に、正面視において夫々の一部が重なるように設けているため、正面（前）から見た時に、前装飾部の装飾と後装飾部の装飾との境目を判り難くすることが可能となり、前装飾部と後装飾部とによる大きな装飾を良好な状態で遊技者に見せることができ、後装飾部と前装飾部とで大きくて奥行きのある装飾効果の高い装飾体を構成することができる。従って、センターフレームに装飾効果の高い装飾体を設けることができるため、当該装飾体により遊技者の関心を強く引き付けさせて飽きさせ難くすることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることが可能な遊技機を提供することができる。

【2047】

また、後装飾部には、正面視において前装飾部の前装飾における前方に重なっている部位と同じ装飾の後装飾を施し、前装飾部には、前装飾における少なくとも前装飾部と後装飾部との間の一部に設けられている遊技球が流通する球通路の前方の部位に、後装飾及び球通路を流通している遊技球を前方から視認可能な透過部と、透過部に設けられ遊技球よりも小さい大きさで前装飾の一部を構成している装飾が施されている複数のドット部と、を有するようにしているため、前装飾部と後装飾部との間に設けられている球通路を遊技球が流通していない時には、前装飾部の前装飾における球通路の前方の部位に設けられている透過部を通して、後方に設けられている後装飾部の後装飾を視認することができる。この際に、後装飾部の後装飾が前装飾部の前装飾と同じ装飾であるため、後装飾部の後装飾が前装飾部の前装飾における透過部を補うことで、前装飾部の前装飾に透過部が無いよう本来の装飾を遊技者に見せることができ、装飾体による装飾効果を確実に発揮させることができる。

【2048】

一方、前装飾部と後装飾部との間に設けられている球通路を遊技球が流通している時には、前装飾部の前装飾における透過部を通して遊技球が見えることとなるため、一時的にせよ遊技球が見えなくなることによって遊技者に対して不信感や不安感等を与えてしまうことを回避させることができ、遊技球による遊技を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。この際に、透過部に前装飾の一部を構成している複数のドット部を設けているため、前装飾部の前装飾における透過部を通して見える後装飾部の装飾が、前装飾部と後装飾部との間に設けられている球通路を流通している遊技球により遮られて見えなくなっても、当該遊技球の前方の透過部に設けられている複数のドット部の装飾が見えることで、遊技者に対して球通路内の遊技球を視認させつつ装飾体の見栄えが悪くなることを回避させることができ、装飾体による装飾効果を十分に発揮させることができる。

【2049】

また、後装飾部をセンターフレームの後端よりも前方に設けており、センターフレームから後方へ突出することで遊技機の製造時において邪魔になるような部位が存在しないため、製造時における取回し（取扱い性）を良くすることができ、作業性が向上するこ

とにより製造にかかるコストの増加を抑制させることができる。具体的には、例えば、センターフレームの後端側を下にして作業台等に置いた時に、センターフレームがガタツクことはない。或いは、組立作業や運搬作業等においてセンターフレームを取回す際に、センターフレームの後端から装飾体の一部が後方へ突出していないため、センターフレームから突出している部位が他の部材等に当接して傷付いたり破損したりする恐れがない。このようなことから、細心の注意を払いながら作業する必要がなく、作業性を向上させることができる。

【2050】

また、装飾体を構成している後装飾部を、センターフレームの枠内に延出させているため、後装飾部によって遊技パネルの前面の遊技領域を狭めてしまったり遊技領域を流下する遊技球を見え辛くしてしまったりすることはなく、遊技領域における遊技球による遊技を良好な状態で遊技者に楽しませることができる。

10

【2051】

更に、装飾体を構成している後装飾部を、センターフレームの枠内に延出させているため、遊技パネルの後方に演出表示装置、可動装飾体や装飾体、等が設けられている場合、後装飾部によって、演出表示装置（表示画面）の周りを装飾したり、装飾体（可動装飾体）と協働してより装飾効果の高い装飾（演出）を見せたり、することができ、遊技者の関心を強く引き付けさせることが可能な訴求力の高い遊技機を提供することができる。

【2052】

また、装飾体の不透明部により電子部品の配線を前方から視認し難くしていることから、不透明部により配線を隠すことができるため、配線が見えることで見栄えの悪化を防止することができ、装飾体による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

20

【2053】

このように、上記の解決手段によれば、装飾性を維持しつつ製造時における取扱い性を向上させることが可能な遊技機を提供することができる。

【2054】

【15-11c. 第十一技術的特徴の解決手段と実施形態との関係】

本実施形態の遊技盤5におけるパネル板1110とパネルホルダ1120とからなる遊技パネル1100は上記解決手段の遊技パネルに、本実施形態におけるパネル板1110の開口部1112は上記解決手段の遊技パネルの開口に、本実施形態におけるセンター役物2500のセンターフレーム2511は上記解決手段のセンターフレームに、本実施形態における球通路2517は上記解決手段の球通路に、本実施形態における装飾体2570及び装飾体2570Aは上記解決手段の装飾体に、本実施形態における前装飾部2572は上記解決手段の前装飾部に、本実施形態における透過部2572aは上記解決手段の透過部に、本実施形態におけるドット部2572bは上記解決手段のドット部に、本実施形態における後装飾部2573は上記解決手段の後装飾部に、夫々相当している。

30

【2055】

【15-11d. 第十一技術的特徴の特徴的な作用効果】

本実施形態によれば、遊技盤5の遊技パネル1100に装着される透明なセンターフレーム2511に、センターフレーム2511の後端よりも前方に設けられている後装飾部2573と、後装飾部2573における少なくとも一部の前方と重なるように設けられている前装飾部2572とからなる装飾体2570（装飾体2570A）を設けているため、センターフレーム2511が透明であることで目立ち難くして相対的に装飾体2570（装飾体2570A）を目立たせることができると共に、装飾体2570（装飾体2570A）の前装飾部2572と後装飾部2573とで奥行のある装飾を遊技者に見せることができる。この際に、後装飾部2573と前装飾部2572とに互いに協調している装飾を施していると共に、正面視において夫々の一部が重なるように設けているため、正面（前）から見た時に、前装飾部2572の装飾と後装飾部2573の装飾との境目を判り難くすることが可能となり、前装飾部2572と後装飾部2573とによる大きな装飾を良好な状態で遊技者に見せることができ、後装飾部2573と前装飾部2572とで大きく

40

50

て奥行きのある装飾効果の高い装飾体 2570（装飾体 2570A）を構成することができる。従って、センターフレーム 2511 に装飾効果の高い装飾体 2570（装飾体 2570A）を設けることができるため、当該装飾体 2570（装飾体 2570A）により遊技者の関心を強く引き付けさせて飽きさせ難くすることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

【2056】

また、本実施形態によれば、装飾体 2570 において、後装飾部 2573 には、正面視において前装飾部 2572 の装飾（前装飾）における前方に重なっている部位と同じ装飾の装飾（後装飾）を施し、前装飾部 2572 には、前装飾部 2572 の装飾における少なくとも前装飾部 2572 と後装飾部 2573 との間の一部に設けられている遊技球 B が流通する球通路 2517 の前方の部位に、後装飾部 2573 の装飾、及び、球通路 2517 を流通している遊技球 B、を前方から視認可能な透過部 2572a と、透過部 2572a に設けられ遊技球 B よりも小さい大きさで前装飾部 2572 の装飾の一部を構成している装飾が施されている複数のドット部 2572b と、を有するようにしているため、前装飾部 2572 と後装飾部 2573 との間に設けられている球通路 2517 を遊技球 B が流通していない時には、前装飾部 2572 の装飾における球通路 2517 の前方の部位に設けられている透過部 2572a を通して、後方に設けられている後装飾部 2573 の装飾を視認することができる。この際に、後装飾部 2573 の装飾が前装飾部 2572 の装飾と同じ装飾であるため、後装飾部 2573 の装飾が前装飾部 2572 の装飾における透過部 2572a を補うことで、前装飾部 2572 の装飾に透過部 2572a が無いよう本来の装飾を遊技者に見せることができ、装飾体 2570 による装飾効果を確実に発揮させることができる。

【2057】

一方、前装飾部 2572 と後装飾部 2573 との間に設けられている球通路 2517 を遊技球 B が流通している時には、前装飾部 2572 の装飾における透過部 2572a を通して遊技球 B が見えることとなるため、一時的にせよ遊技球 B が見えなくなることによって遊技者に対して不信感や不安感等を与えてしまうことを回避させることができ、遊技球 B による遊技を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。この際に、透過部 2572a に前装飾部 2572 の装飾の一部を構成している複数のドット部 2572b を設けているため、前装飾部 2572 の装飾における透過部 2572a を通して見える後装飾部 2573 の装飾が、前装飾部 2572 と後装飾部 2573 との間に設けられている球通路 2517 を流通している遊技球 B により遮られて見えなくなっても、当該遊技球 B の前方の透過部 2572a に設けられている複数のドット部 2572b の装飾が見えることで、遊技者に対して球通路 2517 内の遊技球 B を視認させつつ装飾体 2570 の見栄えが悪くなることを回避させることができ、装飾体 2570 による装飾効果を十分に発揮させることができる。

【2058】

また、本実施形態によれば、装飾体 2570（装飾体 2570A）において、後装飾部 2573 をセンターフレーム 2511 の後端よりも前方に設けており、センターフレーム 2511 から後方へ突出することでパチンコ機 1 の製造時において邪魔になるような部位が存在していないため、製造時における取回し（取扱い性）を良くすることができ、作業性が向上することにより製造にかかるコストの増加を抑制させることができる。具体的には、例えば、センターフレーム 2511 の後端側を下にして作業台 TA 等に置いた時に、センターフレーム 2511 がガタツクことはない。或いは、組立作業や運搬作業等においてセンターフレーム 2511 を取回す際に、センターフレーム 2511 の後端から装飾体 2570（装飾体 2570A）の一部が後方へ突出していないため、センターフレーム 2511 から突出している部位が他の部材等に当接して傷付いたり破損したりする恐れがない。このようなことから、細心の注意を払いながら作業する必要がなく、作業性を向上させることができる。

【2059】

また、本実施形態によれば、装飾体 2570（装飾体 2570A）を構成している後装飾部 2573 を、センターフレーム 2511 の枠内に延出させているため、後装飾部 2573 によって遊技パネル 1100 の前面の遊技領域 5a を狭めてしまったり遊技領域 5a を流下する遊技球 B を見え辛くしてしまったりすることはなく、遊技領域 5a における遊技球 B による遊技を良好な状態で遊技者に楽しませることができる。

【2060】

更に、本実施形態によれば、装飾体 2570（装飾体 2570A）を構成している後装飾部 2573 を、センターフレーム 2511 の枠内に延出させているため、遊技パネル 1100 の後方に設けられている演出表示装置 1600、裏前演出ユニット 3300、裏後演出ユニット 3400 等に対して、演出表示装置 1600（表示画面）の周りを装飾したり、裏前演出ユニット 3300 や裏後演出ユニット 3400 の装飾体（可動装飾体）と協働してより装飾効果の高い装飾（演出）を見せたり、することができ、遊技者の関心を強く引き付けさせることが可能な訴求力の高いパチンコ機 1 を提供することができる。

10

【2061】

また、本実施形態によれば、装飾体 2570（装飾体 2570A）の不透明部により LED 基板のような電子部品の配線を前方から視認し難くしていることから、不透明部により配線を隠すことができるため、配線が見えることで見栄えの悪化を防止することができる。装飾体 2570（装飾体 2570A）による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

【2062】

20

【15-12. 第十二技術的特徴】

本明細書には、上記とは異なる以下のような技術的特徴を有している。

【2063】

【15-12a. 第十二技術的特徴の背景】

パチンコ機のような遊技機として、遊技球が流下可能な遊技領域が形成される遊技パネルの開口に前方から装着されており、遊技領域を流下する遊技球が遊技パネルの開口に流入することを規制する流入規制部としてのセンター役物を、備えたものが知られている（例えば、特許文献 Z：特開 2017-074434 号公報）。特許文献 Z の技術によれば、センター役物によって遊技領域を所望の大きさに区画することが可能である。

【2064】

30

しかしながら、特許文献 Z の技術では、遊技機の機種により遊技パネルの開口の大きさが異なる場合、センター役物（流入規制部）を別途に製造する必要がある、流入規制部を流用することは困難であった。

【2065】

そこで、以下の手段では、上記の実情に鑑み、機種によって遊技パネルの開口が異なっても流入規制部を流用することが可能な遊技機の提供を課題とするものである。

【2066】

【15-12b. 第十二技術的特徴の解決手段】

手段 1：遊技機において、

「遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤を備えた遊技機において、

40

前記遊技盤は、

前面側に前記遊技領域が形成される遊技パネルと、

該遊技パネルに形成された開口の縁部に対応して設けられ、前記遊技領域を流下する遊技球が前記開口の内部に流入することを規制する流入規制部と、
を備え、

該流入規制部は、第一流入規制部と第二流入規制部とを少なくとも有し、

前記第一流入規制部と前記第二流入規制部には、前記遊技パネルの前面に沿ったフランジ部が夫々形成されていると共に、夫々の端部の少なくとも一方には該フランジ部が形成されていない非フランジ部が形成されており、前記フランジ部に設けられた取付部によって前記遊技パネルの前面に前記第一流入規制部の端部と前記第二流入規制部の端部とが隣

50

り合うように取付けられる」
ものであることを特徴とする。

【2067】

ここで、「遊技パネル」としては、「ベニヤ板（合板）のような不透明なパネル」、「透明樹脂からなるパネル板」、「透明樹脂からなるパネル板と、パネル板の外周縁を保持する枠状のパネルホルダと、から構成されているもの」、等が挙げられる。

【2068】

また、「フランジ部」としては、「流入規制部を境にして遊技パネルにおける開口の外側の方向へ延出しているもの」、「流入規制部を境にして遊技パネルにおける開口の内側の方向へ延出しているもの」、「流入規制部を境にして遊技パネルにおける開口の外側及び内側の両方の方向へ延出しているもの」、等が挙げられる。

10

【2069】

また、「非フランジ部」としては、流入規制部における遊技パネルの中心を向いている側面に設けられていても良いし、流入規制部における遊技パネルの中心とは反対の外方を向いている側面に設けられていても良いし、流入規制部の両方の側面に設けられていても良い。

【2070】

更に、「第一流入規制部の端部と第二流入規制部の端部とが隣り合うように取付けられる」構成としては、「第一流入規制部の端部の端面と、第二流入規制部の端部の端面とが、互いに対面するように取付けられる」、「第一流入規制部の端部の内側の側面と、第二流入規制部の端部の外側の側面とが、互いに対面するように取付けられる」、「第一流入規制部の端部の外側の側面と、第二流入規制部の端部の内側の側面とが、互いに対面するように取付けられる」、等が挙げられる。また、第一流入規制部の端部と第二流入規制部の端部とは、互いに接していても良いし、互いに離れていても良い。

20

【2071】

手段1の構成によると、遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤を備えた遊技機において、遊技盤は、前面側に遊技領域が形成される遊技パネルと、遊技パネルに形成された開口の縁部に対応して設けられ、遊技領域を流下する遊技球が開口の内部に流入することを規制する流入規制部と、を備え、流入規制部は、第一流入規制部と第二流入規制部とを少なくとも有し、第一流入規制部と第二流入規制部には、遊技パネルの前面に沿ったフランジ部が夫々形成されていると共に、夫々の端部の少なくとも一方にはフランジ部が形成されていない非フランジ部が形成されており、フランジ部に設けられた取付部によって遊技パネルの前面に第一流入規制部の端部と第二流入規制部の端部とが隣り合うように取付けられるものである。（「発明を実施するための形態」では、[11-3. 第三実施形態のセンター役物]の章、及び、図99乃至図102等の記載を参照）

30

【2072】

これにより、前面側に遊技領域が形成される遊技パネルの開口の縁部に対応して設けられ、遊技球が開口の内部に流入することを規制する流入規制部を、少なくとも第一流入規制部と第二流入規制部とで構成し、夫々に設けられているフランジ部の取付部を介して遊技パネルの前面に第一流入規制部の端部と第二流入規制部の端部とが隣り合うように取付けられるようにしているため、遊技パネルに対する第一流入規制部と第二流入規制部との取付位置の関係を適宜選択することにより、流入規制部を新たに製造しなくても様々な大きさや形状の開口を有する遊技パネルに取付けることができ、機種が異なっても流入規制部を流用することができる。

40

【2073】

詳述すると、例えば、第一流入規制部の端部と第二流入規制部の端部とが、互いに離れるように取付けることで、開口の大きい遊技パネルに対応することができる。この場合、第一流入規制部の端部と第二流入規制部の端部との間の隙間は、遊技球が通過不能な大きさとするのが望ましいが、遊技球が通過可能な大きさの場合は障害釘を植設することにより遊技球を通過不能とするようにしても良い。

50

【2074】

或いは、第一流入規制部の端部と第二流入規制部の端部とが、夫々の側面同士が対面するように取付けることで、開口の小さい遊技パネルに対応することができる。この際に、第一流入規制部及び第二流入規制部の少なくとも一方の端部に非フランジ部を設けていることから、第一流入規制部の端部の側面と第二流入規制部の端部の側面とを可及的に接近させることが可能となるため、第一流入規制部と第二流入規制部との配置自由度を高めることができ、様々な大きさの開口を有する遊技パネルに対応し易くすることができる。

【2075】

また、上述したように、様々な大きさの開口を有する遊技パネルに対応することが可能であることから、設計変更等により遊技領域の大きさを変えたい場合、第一流入規制部と第二流入規制部との取付位置の関係を変更することで、遊技領域の大きさを簡単に変更することができる。従って、変更する大きさの遊技領域に合わせた流入規制部を新たに製造する必要はなく、遊技機にかかるコストの増加を抑制させることができる。

【2076】

なお、遊技盤に、第一流入規制部が設けられている第一フレームから第 n 流入規制部（ n は二以上の整数）が設けられている第 n フレームまでの複数のフレームと、少なくとも一つのフレームが遊技パネルから落下することを阻止する連結保持部とを、更に備えるようにしても良い。これにより、流入規制部を複数のフレームにより構成しているため、遊技パネルに対する各フレームの取付位置を適宜設定することにより、上記と同様の作用効果を奏することができる。また、流入規制部を複数のフレームにより構成しているため、一部のフレームに不具合が発生した場合、当該フレームのみを交換すれば良く、メンテナンスにかかるコストを低減させることができる。更に、連結保持部を設けているため、遊技機の組立てやメンテナンス等の際に、遊技パネルから落下してフレームが傷付いたり破損したりすることを回避させることができる。

【2077】

また、上記のように、連結保持部を設ける場合、連結保持部を、可撓性を有する紐状に形成されているものとするのが望ましい。これにより、連結保持部を、可撓性を有する紐状のものとしているため、例えば、第一流入規制部（第一フレーム）と第二流入規制部（第二フレーム）との取付位置の関係を変更しても、連結保持部が可撓変形することにより追従することができ、遊技パネルからのフレームの落下を防止しつつ、遊技パネルの開口の大きさや形状等に対応することができる。

【2078】

また、上記のように、可撓性を有する紐状の連結保持部を設けると、遊技パネルからフレームが外れようとした時に、連結保持部が可撓変形しようとすることで抵抗となり、直ちに遊技パネルから外れることを抑制させることができる。そして、遊技パネルからフレームが外れた場合、連結保持部が可撓変形することにより、落下速度を低減させたり衝撃を吸収したりすることが可能となるため、フレームの破損を防止することができる。

【2079】

更に、上記のように、連結保持部を設ける場合、連結保持部により隣接しているフレーム同士を繋ぐようにすることが望ましい。これにより、連結保持部の一方の端部を遊技パネルや他の部材に接続する場合と比較して、複数のフレームを一塊として扱い易くすることができ、遊技機の製造時等における作業性を向上させることができる。

【2080】

また、上記のように、連結保持部を設ける場合、連結保持部を、フレームに対して着脱可能に設けるようにすることが望ましい。これにより、例えば、複数のフレームを順番に遊技パネルに取付けたり、メンテナンス等により一部のフレームを遊技パネルから取外したり、する際に、連結保持部を取外した状態にしたり取付けた状態にしたりすることにより、フレームの取回しや取扱いを良くすることができ、作業性を向上させることができる。

。

10

20

30

40

50

【2081】

また、上記のように、連結保持部を着脱可能にすると、フレームを遊技パネルに取付けるまでは連結保持部により繋いでおき、フレームを遊技パネルに取付けたら連結保持部を取外すようにすることが可能となり、連結保持部の存在により見栄えが悪くなることを回避させることができる。

【2082】

更に、上記のように、複数のフレームを設ける場合、遊技盤に、少なくとも一つのフレームに取付けられている電子部品を更に備えるようにしても良い。これにより、少なくとも一つのフレームに電子部品が取付けられるようにしており、電子部品が取付けられているフレームの重量が重くなることから、遊技機の組立作業等において当該フレームが遊技パネルから外れて落下すると、その重量により当該フレームが破損し易くなるが、フレームの落下を阻止する連結保持部が設けられているため、当該フレームが作業台や床等に落下して破損してしまうことはない。従って、フレームに取付けられている電子部品による効果を確実に発揮させることが可能な遊技機を提供することができる。

10

【2083】

手段2：手段1の構成において、

「前記遊技盤は、

前記第一流入規制部が設けられている第一フレームから第 n 流入規制部（ n は二以上の整数）が設けられている第 n フレームまでの複数のフレームと、

少なくとも一つの該フレームが前記遊技パネルから落下することを阻止する連結保持部とを更に備えている」ものであることを特徴とする。

20

【2084】

ここで、複数のフレームの数「 n 」としては、2～6の範囲内が望ましい。この範囲よりもフレームの数が増えると、遊技機の製造の際にフレームの取付けに手間がかかるようになりコストが増加する恐れがあるためである。複数のフレームのうち、一部のフレームにLED基板のような電子部品が取付けられていても良い。

【2085】

また、「連結保持部」としては、「可撓性を有する紐状のもの」、「可撓性を有する帯状のもの」、等が挙げられる。また、「連結保持部」としては、「隣接しているフレーム同士を繋いでいるもの」、「フレームと他の部材とを繋いでいるもの」、「フレームと遊技パネルとを繋いでいるもの」、等が挙げられる。更に、「連結保持部」としては、装飾性を有していても良いし、装飾性を有していなくても良い。また、「連結保持部」としては、遊技盤を立てた状態でフレームが遊技パネルから外れて落下した時にフレームが台や床等に接触しない長さとするのが望ましい。

30

【2086】

手段2の構成によると、遊技盤は、第一流入規制部が設けられている第一フレームから第 n 流入規制部（ n は二以上の整数）が設けられている第 n フレームまでの複数のフレームと、少なくとも一つのフレームが遊技パネルから落下することを阻止する連結保持部とを更に備えるようにするものである。（「発明を実施するための形態」では、センターフレーム2700及び連結保持部2710に関する記載を参照）

40

【2087】

これにより、流入規制部を複数のフレームにより構成しているため、遊技パネルに対する各フレームの取付位置を適宜設定することにより、上記と同様の作用効果を奏することができる。また、流入規制部を複数のフレームにより構成しているため、一部のフレームに不具合が発生した場合、当該フレームのみを交換すれば良く、メンテナンスにかかるコストを低減させることができる。更に、連結保持部を設けているため、遊技機の組立てやメンテナンス等の際に、遊技パネルから落下してフレームが傷付いたり破損したりすることを回避させることができる。

【2088】

50

手段 3：手段 2 の構成において、

「前記連結保持部は、

可撓性を有する紐状に形成されている」ものであることを特徴とする。

【2089】

手段 3 の構成によると、連結保持部は、可撓性を有する紐状に形成されているものである。（「発明を実施するための形態」では、連結保持部 2710 に関する記載を参照）

【2090】

これにより、連結保持部を、可撓性を有する紐状のものとしているため、例えば、第一流入規制部（第一フレーム）と第二流入規制部（第二フレーム）との取付位置の関係を変更しても、連結保持部が可撓変形することにより追従することができ、遊技パネルからのフレームの落下を防止しつつ、遊技パネルの開口の大きさや形状等に対応することができる。

【2091】

また、連結保持部を、可撓性を有する紐状としているため、遊技パネルからフレームが外れようとした時に、連結保持部が可撓変形しようとすることで抵抗となり、直ちに遊技パネルから外れることを抑制させることができる。そして、遊技パネルからフレームが外れた場合、連結保持部が可撓変形することにより、落下速度を低減させたり衝撃を吸収したりすることが可能となるため、フレームの破損を防止することができる。

【2092】

手段 4：手段 2 又は手段 3 の構成において、

「前記連結保持部は、

隣接している前記フレーム同士を繋いでいる」ものであることを特徴とする。

【2093】

手段 4 の構成によると、連結保持部は、隣接しているフレーム同士を繋いでいるものである。（「発明を実施するための形態」では、連結保持部 2710 に関する記載を参照）

【2094】

これにより、連結保持部の一方の端部を遊技パネルや他の部材に接続する場合と比較して、複数のフレームを一塊として扱い易くすることができ、遊技機の製造時等における作業性を向上させることができる。

【2095】

手段 5：手段 2 から手段 4 までの何れか一つの構成において、

「前記連結保持部は、

前記フレームに対して着脱可能に設けられている」ものであることを特徴とする。

【2096】

手段 5 の構成によると、連結保持部は、フレームに対して着脱可能に設けられているものである。（「発明を実施するための形態」では、連結保持部 2710 に関する記載を参照）

【2097】

これにより、例えば、複数のフレームを順番に遊技パネルに取付けたり、メンテナンス等により一部のフレームを遊技パネルから取外したり、する際に、連結保持部を取外した状態にしたり取付けた状態にしたりすることにより、フレームの取回しや取扱いを良くすることができる、作業性を向上させることができる。

【2098】

また、連結保持部を着脱可能としているため、フレームを遊技パネルに取付けるまでは連結保持部により繋いでおき、フレームを遊技パネルに取付けたら連結保持部を取外すようにすることが可能となり、連結保持部の存在により見栄えが悪くなることを回避させることができる。

【2099】

手段 6：手段 2 から手段 5 までの何れか一つの構成において、

「前記遊技盤は、

10

20

30

40

50

少なくとも一つの前記フレームに取付けられている電子部品を、更に備えている」ものであることを特徴とする。

【2100】

ここで、「電子部品」としては、「LED基板」、「中継基板」、「球センサ」、「磁気センサ」、「表示器（特別図柄の表示器）」、「ソレノイド」、「モータ」、等が挙げられる。

【2101】

手段6の構成によると、遊技盤は、少なくとも一つのフレームに取付けられている電子部品を、更に備えているものである。（「発明を実施するための形態」では、図柄表示器2518及びセンターフレーム2700に関する記載を参照）

【2102】

これにより、少なくとも一つのフレームに電子部品が取付けられるようにしており、電子部品が取付けられているフレームの重量が重くなることから、遊技機の組立作業等において当該フレームが遊技パネルから外れて落下すると、その重量により当該フレームが破損し易くなるが、フレームの落下を阻止する連結保持部が設けられているため、当該フレームが作業台や床等に落下して破損してしまうことはない。従って、フレームに取付けられている電子部品による効果を確実に発揮させることが可能な遊技機を提供することができる。

【2103】

手段7：遊技機において、

「遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤を備えた遊技機において、

前記遊技盤は、

前面側に前記遊技領域が形成される遊技パネルと、

該遊技パネルに形成された開口の縁部に対応して設けられ、前記遊技領域を流下する遊技球が前記開口の内部に流入することを規制し、第一流入規制部から第 n 流入規制部（ n は二以上の整数）までを有する流入規制部と、

前記第一流入規制部が設けられている第一フレームから第 n 流入規制部（ n は二以上の整数）が設けられている第 n フレームまでの複数のフレームと、

少なくとも一つの該フレームが前記遊技パネルから落下することを阻止する連結保持部と、

少なくとも一つの前記フレームに取付けられている電子部品と、を備え、

該流入規制部は、

前記第 m 流入規制部（ m は1から $n-1$ までの間の整数）と前記第（ $m+1$ ）流入規制部には、前記遊技パネルの前面に沿ったフランジ部が夫々形成されていると共に、夫々の端部の少なくとも一方には該フランジ部が形成されていない非フランジ部が形成されており、前記フランジ部に設けられた取付部によって前記遊技パネルの前面に前記第 m 流入規制部の端部と前記第（ $m+1$ ）流入規制部の端部とが隣り合うように取付けられ、

前記連結保持部は、

可撓性を有する紐状に形成されており、隣接している前記フレーム同士を繋いでいると共に、該フレームに対して着脱可能に設けられている」

ものであることを特徴とする。

【2104】

手段7の構成によると、遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤を備えた遊技機において、遊技盤は、前面側に遊技領域が形成される遊技パネルと、遊技パネルに形成された開口の縁部に対応して設けられ、遊技領域を流下する遊技球が開口の内部に流入することを規制し、第一流入規制部から第 n 流入規制部（ n は二以上の整数）までを有する流入規制部と、第一流入規制部が設けられている第一フレームから第 n 流入規制部（ n は二以上の整数）が設けられている第 n フレームまでの複数のフレームと、少なくとも一つのフレームが遊技パネルから落下することを阻止する連結保持部と、少なくとも一つのフ

10

20

30

40

50

ムに取付けられている電子部品と、を備え、流入規制部は、第 m 流入規制部（ m は1から $n-1$ までの間の整数）と第 $(m+1)$ 流入規制部には、遊技パネルの前面に沿ったフランジ部が夫々形成されていると共に、夫々の端部の少なくとも一方にはフランジ部が形成されていない非フランジ部が形成されており、フランジ部に設けられた取付部によって遊技パネルの前面に第 m 流入規制部の端部と第 $(m+1)$ 流入規制部の端部とが隣り合うように取付けられ、連結保持部は、可撓性を有する紐状に形成されており、隣接しているフレーム同士を繋いでいると共に、フレームに対して着脱可能に設けられているものである。

【2105】

これにより、前面側に遊技領域が形成される遊技パネルの開口の縁部に対応して設けられ、遊技球が開口の内部に流入することを規制する流入規制部を、少なくとも第一流入規制部から第 n 流入規制部（ n は二以上の整数）までの複数により構成し、夫々に設けられているフランジ部の取付部を介して遊技パネルの前面に第 m 流入規制部（ m は1から $n-1$ までの間の整数）の端部と第 $(m+1)$ 流入規制部の端部とが隣り合うように取付けるようにしているため、遊技パネルに対する第 m 流入規制部と第 $(m+1)$ 流入規制部との取付位置の関係を適宜選択することにより、流入規制部を新たに製造しなくても様々な大きさや形状の開口を有する遊技パネルに取付けることができ、機種が異なっても流入規制部を流用することができる。

【2106】

以下では m を1として詳述すると、例えば、第一流入規制部の端部と第二流入規制部の端部とが、互いに離れるように取付けることで、開口の大きい遊技パネルに対応することができる。この場合、第一流入規制部の端部と第二流入規制部の端部との間の隙間は、遊技球が通過不能な大きさとするのが望ましいが、遊技球が通過可能な大きさの場合は障害釘を植設することにより遊技球を通過不能とするようにしても良い。

【2107】

或いは、第一流入規制部の端部と第二流入規制部の端部とが、夫々の側面同士が対面するように取付けることで、開口の小さい遊技パネルに対応することができる。この際に、第一流入規制部及び第二流入規制部の少なくとも一方の端部に非フランジ部を設けていることから、第一流入規制部の端部の側面と第二流入規制部の端部の側面とを可及的に接近させることが可能となるため、第一流入規制部と第二流入規制部との配置自由度を高めることができ、様々な大きさの開口を有する遊技パネルに対応し易くすることができる。

【2108】

また、上述したように、様々な大きさの開口を有する遊技パネルに対応することが可能であることから、設計変更等により遊技領域の大きさを変えたい場合、第一流入規制部と第二流入規制部との取付位置の関係を変更することで、遊技領域の大きさを簡単に変更することができ、遊技機の設計自由度を高めることができる。従って、変更する大きさの遊技領域に合わせた流入規制部を新たに製造する必要はなく、遊技機にかかるコストの増加を抑制させることができる。

【2109】

更に、流入規制部を複数のフレームにより構成しているため、遊技パネルに対する各フレームの取付位置を適宜設定することにより、上記と同様の作用効果を奏することができる。また、流入規制部を複数のフレームにより構成しているため、一部のフレームに不具合が発生した場合、当該フレームのみを交換すれば良く、メンテナンスにかかるコストを低減させることができる。更に、連結保持部を設けているため、遊技機の組立てやメンテナンス等の際に、遊技パネルから落下してフレームが傷付いたり破損したりすることを回避させることができる。

【2110】

また、連結保持部を、可撓性を有する紐状のものとしているため、例えば、第一流入規制部（第一フレーム）と第二流入規制部（第二フレーム）との取付位置の関係を変更しても、連結保持部が可撓変形することにより追従することができ、遊技パネルからのフレー

10

20

30

40

50

ムの落下を防止しつつ、遊技パネルの開口の大きさや形状等に対応することができる。

【2111】

また、可撓性を有する紐状の連結保持部を設けているため、遊技パネルからフレームが外れようとした時に、連結保持部が可撓変形しようとすることで抵抗となり、直ちに遊技パネルから外れることを抑制させることができる。そして、遊技パネルからフレームが外れた場合、連結保持部が可撓変形することにより、落下速度を低減させたり衝撃を吸収したりすることが可能となるため、フレームの破損を防止することができる。

【2112】

更に、連結保持部により隣接しているフレーム同士を繋ぐようにしているため、連結保持部の一方の端部を遊技パネルや他の部材に接続する場合と比較して、複数のフレームを一塊として扱い易くすることができ、遊技機の製造時等における作業性を向上させることができる。

10

【2113】

また、連結保持部を、フレームに対して着脱可能に設けているため、例えば、複数のフレームを順番に遊技パネルに取付けたり、メンテナンス等により一部のフレームを遊技パネルから取外したり、する際に、連結保持部を取外した状態にしたり取付けた状態にしたりすることにより、フレームの取回しや取扱いを良くすることができ、作業性を向上させることができる。

【2114】

また、連結保持部を着脱可能にしているため、フレームを遊技パネルに取付けるまでは連結保持部により繋いでおき、フレームを遊技パネルに取付けたら連結保持部を取外すようにすることが可能となり、連結保持部の存在により見栄えが悪くなることを回避させることができる。

20

【2115】

更に、少なくとも一つのフレームに電子部品が取付けられるようにしており、電子部品が取付けられているフレームの重量が重くなることから、遊技機の組立作業等において当該フレームが遊技パネルから外れて落下すると、その重量により当該フレームが破損し易くなるが、フレームの落下を阻止する連結保持部が設けられているため、当該フレームが作業台や床等に落下して破損してしまうことはない。従って、フレームに取付けられている電子部品による効果を確実に発揮させることが可能な遊技機を提供することができる。

30

【2116】

このように、上記の解決手段によれば、機種によって遊技パネルの開口が異なっているも流入規制部を流用することが可能な遊技機を提供することができる。

【2117】

【15-12c. 第十二技術的特徴の解決手段と実施形態との関係】

本実施形態の遊技盤5における遊技パネル1100（図100を参照）は上記解決手段の遊技パネルに、本実施形態における遊技パネル1100の開口部1112は上記解決手段の遊技パネルの開口に、本実施形態における図柄表示器2518、第二始動口ユニット2720、アタッカユニット2730、役物入賞口ユニット2740は上記解決手段の電子部品に、本実施形態におけるセンター役物2500Aにおけるセンターフレーム2700の流入規制部2700aは上記解決手段の流入規制部に、本実施形態におけるセンターフレーム2700のフランジ部2700b、第一フレーム2701の第一フランジ部2701b、第二フレーム2702の第二フランジ部2702bは上記解決手段のフランジ部に、本実施形態におけるセンターフレーム2700の非フランジ部2700c、第一フレーム2701の第一非フランジ部2701c、第二フレーム2702の第二非フランジ部2702cは上記解決手段の非フランジ部に、夫々相当している。

40

【2118】

また、本実施形態における第一フレーム2701、第二フレーム2702、第三フレーム2703、第四フレーム2704、第五フレーム2705は上記解決手段のフレームに、本実施形態における第一流入規制部2701aは上記解決手段の第一流入規制部に、本

50

実施形態における第二流入規制部 2702a は上記解決手段の第二流入規制部に、本実施形態における第一フランジ部 2701b や第二フランジ部 2702b 等のフランジ部 2700b に設けられている取付孔は上記解決手段の取付部に、本実施形態における連結保持部 2710 は上記解決手段の連結保持部に、夫々相当している。

【2119】

【15-12d. 第十二技術的特徴的特徴的な作用効果】

本実施形態によれば、遊技盤 5 のセンター役物 2500A におけるセンターフレーム 2700 において、前面側に遊技領域 5a が形成される遊技パネル 1100 の開口部 1112 の縁部に対応して設けられ、遊技球 B が開口部 1112 の内部に流入することを規制する流入規制部 2700a を、少なくとも第一流入規制部 2701a と第二流入規制部 2702a の複数により構成し、夫々に設けられているフランジ部 2700b (第一フランジ部 2701b 及び第二フランジ部 2702b) の取付部を介して遊技パネル 1100 の前面に第一流入規制部 2701a の端部と第二流入規制部 2702a の端部とが隣り合うように取付けるようにしているため、遊技パネル 1100 に対する第一流入規制部 2701a と第二流入規制部 2702a との取付位置の関係を適宜選択することにより、流入規制部 2700a (センターフレーム 2700) を新たに製造しなくても様々な大きさや形状の開口部 1112 を有する遊技パネル 1100 に取付けることができ、機種が異なっても流入規制部 2700a (センターフレーム 2700) を流用することができる。

10

【2120】

詳述すると、例えば、第一流入規制部 2701a の端部と第二流入規制部 2702a の端部とが、互いに離れるように取付けることで、開口部 1112 の大きい遊技パネル 1100 に対応することができる。この場合、第一流入規制部 2701a の端部と第二流入規制部 2702a の端部との間の隙間 C は、遊技球 B が通過不能な大きさとするのが望ましいが、遊技球 B が通過可能な大きさの場合は障害釘を植設することにより遊技球 B を通過不能とするようにしても良い。

20

【2121】

或いは、第一流入規制部 2701a の端部と第二流入規制部 2702a の端部とが、夫々の側面同士が対面するように取付けることで、開口部 1112 の小さい遊技パネル 1100 に対応することができる。この際に、第一流入規制部 2701a 及び第二流入規制部 2702a の少なくとも一方の端部に非フランジ部 2700c (第一非フランジ部 2701c 又は第二非フランジ部 2702c) を設けていることから、第一流入規制部 2701a の端部の側面と第二流入規制部 2702a の端部の側面とを可及的に接近させることが可能となるため、第一流入規制部 2701a (第一フレーム 2701) と第二流入規制部 2702a (第二フレーム 2702) との配置自由度を高めることができ、様々な大きさの開口部 1112 を有する遊技パネル 1100 に対応し易くすることができる。

30

【2122】

また、上述したように、様々な大きさの開口部 1112 を有する遊技パネル 1100 に対応することが可能であることから、設計変更等により遊技領域 5a の大きさを変えたい場合、第一流入規制部 2701a (第一フレーム 2701) と第二流入規制部 2702a (第二フレーム 2702) との取付位置の関係を変更することで、遊技領域 5a の大きさを簡単に変更することができ、パチンコ機 1 の設計自由度を高めることができる。従って、変更する大きさの遊技領域 5a に合わせた流入規制部 2700a (センターフレーム 2700) を新たに製造する必要はなく、パチンコ機 1 にかかるコストの増加を抑制させることができる。

40

【2123】

更に、流入規制部 2700a (センターフレーム 2700) を第一フレーム 2701 から第五フレーム 2705 のように複数のフレームにより構成しているため、遊技パネル 1100 に対する各フレームの取付位置を適宜設定することにより、上記と同様の作用効果を奏することができる。また、流入規制部 2700a を複数のフレームにより構成しているため、一部のフレームに不具合が発生した場合、当該フレームのみを交換すれば良く、

50

メンテナンスにかかるコストを低減させることができる。更に、連結保持部 2710 を設けているため、パチンコ機 1 の組立てやメンテナンス等の際に、遊技パネル 1100 から落下してフレームが傷付いたり破損したりすることを回避させることができる。

【2124】

また、連結保持部 2710 を、可撓性を有する紐状のものとしているため、例えば、第一流入規制部 2701a（第一フレーム 2701）と第二流入規制部 2702a（第二フレーム 2702）との取付位置の関係を変更しても、連結保持部 2710 が可撓変形することにより追従することができ、遊技パネル 1100 からのフレームの落下を防止しつつ、遊技パネル 1100 の開口部 1112 の大きさや形状等に対応することができる。

【2125】

また、可撓性を有する紐状の連結保持部 2710 を設けているため、遊技パネル 1100 から第一フレーム 2701 等のフレームが外れようとした時に、連結保持部 2710 が可撓変形しようとすることで抵抗となり、直ちに遊技パネル 1100 から外れることを抑制させることができる。そして、遊技パネル 1100 からフレームが外れた場合、連結保持部 2710 が可撓変形することにより、落下速度を低減させたり衝撃を吸収したりすることが可能となるため、フレームの破損を防止することができる。

【2126】

更に、連結保持部 2710 により第一フレーム 2701 と第二フレーム 2702 のような隣接しているフレーム同士を繋ぐようにしているため、連結保持部 2710 の一方の端部を遊技パネル 1100 や他の部材に接続する場合と比較して、複数のフレームを一塊として扱い易くすることができ、パチンコ機 1 の製造時等における作業性を向上させることができる。

【2127】

また、連結保持部 2710 を、フレームに対して着脱可能に設けているため、例えば、複数のフレームを順番に遊技パネル 1100 に取付けたり、メンテナンス等により一部のフレームを遊技パネルから取外したり、する際に、連結保持部 2710 を取外した状態にしたり取付けた状態にしたりすることにより、フレームの取回しや取扱いを良くすることができる、作業性を向上させることができる。

【2128】

また、連結保持部 2710 を着脱可能にしているため、フレームを遊技パネル 1100 に取付けるまでは連結保持部 2710 により繋いでおき、フレームを遊技パネル 1100 に取付けたら連結保持部 2710 を取外すようにすることが可能となり、連結保持部 2710 の存在により見栄えが悪くなることを回避させることができる。

【2129】

更に、少なくとも一つのフレームに図柄表示器 2518 のような電子部品が取付けられるようにしており、電子部品が取付けられているフレームの重量が重くなることから、パチンコ機 1 の組立作業等において当該フレームが遊技パネル 1100 から外れて落下すると、その重量により当該フレームが破損し易くなるが、フレームの落下を阻止する連結保持部 2710 が設けられているため、当該フレームが作業台や床等に落下して破損してしまうことはない。従って、フレームに取付けられている電子部品による効果を確実に発揮させることが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

【2130】

〔枠飾り部材の ID コードについて〕

本実施形態では、本体枠 4 に対して、遊技領域 5a を前方から視認可能な遊技盤 5 が取り付けられているが、扉枠 3 に対しては、枠飾り部材として、扉枠本体 100 の前面における遊技窓 101 よりも上側に設けられている扉枠トップユニット 300、扉枠本体 100 の前面における遊技窓 101 よりも右側に設けられている扉枠右サイドユニット 340、棚ユニット 200 の左右方向中央に設けられており遊技者が操作可能な演出操作ユニット 250（操作装置）が取り付けられている。図 116 は、扉枠に対して着脱可能な枠飾り部材を示す説明図である。

10

20

30

40

50

【2131】

図116に示すように、遊技盤5、扉枠トップユニット300、扉枠右サイドユニット340、演出操作ユニット250については、遊技ホールの島設備に対してパチンコ機1が取り付けられている状態で着脱することが可能であり、機種シリーズごとに1つのグループとして、予め決められている遊技盤5、扉枠トップユニット300、扉枠右サイドユニット340、演出操作ユニット250をセットで設置することが可能になっている。つまり、新たな機種シリーズに変更するときには、遊技ホールの島設備に対してパチンコ機1が取り付けられている状態で、変更前の機種シリーズに対応する遊技盤5、扉枠トップユニット300、扉枠右サイドユニット340、演出操作ユニット250を取り外した後、新たな機種シリーズに対応する遊技盤5、扉枠トップユニット300、扉枠右

10

【2132】

なお、本例の扉枠右サイドユニット340は、扉枠トップユニット300と一体的に形成されており、扉枠3に対しては、扉枠トップユニット300と扉枠右サイドユニット340を一体的に着脱するようにしている。この点、扉枠右サイドユニット340については、扉枠トップユニット300と別個のものとして、扉枠3に対してそれぞれ別個に着脱可能としてもよい。このような扉枠右サイドユニット340については、遊技機外観の一

20

【2133】

遊技盤5に取り付けられている周辺制御基板1510は、扉枠トップユニット300に取り付けられている扉枠トップ中継基板（図示は省略）と電氣的に接続されている。扉枠トップ中継基板は、扉枠トップユニット300の扉枠トップ装飾体301を発光装飾させるための複数のLEDが実装されている扉枠トップ装飾基板や、扉枠右サイドユニット340の扉枠右サイド装飾体341、扉枠右サイド左側面装飾体及び扉枠右サイド右側面装飾体を発光装飾させるための複数のLEDが実装されている扉枠右サイド装飾基板との接

30

【2134】

また、遊技盤5に取り付けられている周辺制御基板1510は、演出操作ユニット250に取り付けられている操作部中継基板（図示は省略）と電氣的に接続されている。操作部中継基板は、演出操作ユニット250の第一演出ボタン251や第二演出ボタン252を発光装飾させるための複数のLEDが実装されている操作部装飾基板（図示は省略）との接続を中継するためのものである。これにより、周辺制御基板1510の周辺制御部1511は、操作部中継基板を介して、例えば、操作部装飾基板に搭載されている各種LEDを発光制御することができる。

40

【2135】

扉枠トップユニット300に取り付けられている扉枠トップ中継基板や、演出操作ユニット250に取り付けられている操作部中継基板には、機種シリーズを識別するためのユニークな符号（世界で1つしか存在しない符号）が付された特別な情報である固有のIDコードが予め記憶されている。このIDコードは、機種シリーズごとに固有のIDコードが付されており、外部装置を用いても書き換えることができない。そして、周辺制御基板1510の周辺制御部1511は、扉枠トップ中継基板や操作部中継基板からIDコードを取り出して参照することができるようになっている。また、周辺制御部1511に内蔵されているRAMには、扉枠トップ中継基板や操作部中継基板に付されているIDコ

50

ードを参照するためのテーブルが記憶されている。このテーブルに記憶されているIDコードは、遊技盤5に対して、機種シリーズが一致する扉枠トップユニット300に取り付けられている扉枠トップ中継基板のIDコードと、機種シリーズが一致する演出操作ユニット250に取り付けられている操作部中継基板のIDコードと、のそれぞれと一致するものとなっている。

【2136】

そして、電源投入時には、周辺制御基板1510の周辺制御部1511は、参照テーブルに記憶されているIDコードと、扉枠トップユニット300に取り付けられている扉枠トップ中継基板のIDコードと、が一致しているか否か、及び、参照テーブルに記憶されているIDコードと、演出操作ユニット250に取り付けられている操作部中継基板のIDコードと、が一致しているか否かを所定の判定期間内に判定している。ここで、遊技盤5に対して、機種シリーズが一致する（正規の関係にある）扉枠トップユニット300及び扉枠右サイドユニット340が取り付けられている場合には、参照テーブルに記憶されているIDコードと、扉枠トップユニット300に取り付けられている扉枠トップ中継基板のIDコードと、が一致し、一方、遊技盤5に対して、機種シリーズが一致しない（正規の関係にない）扉枠トップユニット300及び扉枠右サイドユニット340が取り付けられている場合には、それぞれのIDコードが一致することがない。同様に、遊技盤5に対して、機種シリーズが一致する（正規の関係にある）演出操作ユニット250が取り付けられている場合には、参照テーブルに記憶されているIDコードと、演出操作ユニット250に取り付けられている操作部中継基板のIDコードと、が一致し、一方、遊技盤5に対して、機種シリーズが一致しない（正規の関係にない）演出操作ユニット250が取り付けられている場合には、参照テーブルに記憶されているIDコードと、演出操作ユニット250に取り付けられている操作部中継基板のIDコードと、が一致することがない。

【2137】

ここで、本例では、電源投入時操作の態様として、以下の電源投入パターンA～Cが設けられている。電源投入パターンAは、RAMクリアスイッチ743をON操作しないで電源スイッチ751を操作した場合であり、主制御基板1310に内蔵されているRAMを初期化するラムクリアを実行せず、遊技に関する情報を初期化することがない。また、電源投入パターンBは、RAMクリアスイッチ743をON操作しながら電源スイッチ751を操作した場合であり、ラムクリアを実行し、遊技に関する情報を初期化している。また、電源投入パターンCは、RAMクリアスイッチ743をON操作しないものの、球抜スイッチ742をON操作しながら電源スイッチ751を操作した場合であり、上述した球抜処理を実行している。このような電源投入パターンCでは、ラムクリアを実行せず、遊技に関する情報を初期化しないものの、球抜処理中の遊技の進行については停止している。そして、上記のIDコードが一致しているか否かの判定については、電源投入パターンA、Bで電源投入した場合に実行しているが、電源投入パターンCで電源投入した場合に実行しないようにしている。つまり、電源投入パターンCで電源投入した場合には、球抜処理中における遊技の進行を停止しており、枠飾り部材を用いた発光演出を実行する必要がないため、IDコードが一致している部材であるか否かの確認を実行しないようにしている。

【2138】

また、遊技盤5に対して扉枠トップユニット300のIDコードのみが一致していない場合には、演出表示装置1600を用いて、機種シリーズが一致しない扉枠トップユニット300及び扉枠右サイドユニット340が取り付けられている旨を通知するエラー中報知パターン1（例えば「扉枠トップユニットの種類を確認してください」の表示）を実行する。また、遊技盤5に対して演出操作ユニット250のIDコードのみが一致していない場合には、演出表示装置1600を用いて、機種シリーズが一致しない演出操作ユニット250が取り付けられている旨を通知するエラー中報知パターン2（例えば「演出操作ユニットの種類を確認してください」の表示）を実行する。また、遊技盤5に対して

扉枠トップユニット300のIDコードと、演出操作ユニット250のIDコードとのいずれもが一致していない場合には、演出表示装置1600を用いて、機種シリーズが一致しない扉枠トップユニット300及び扉枠右サイドユニット340と、機種シリーズが一致しない演出操作ユニット250とが取り付けられている旨を通知するエラー中報知パターン3（例えば「扉枠トップユニット及び扉枠右サイドユニットと演出操作ユニットの種類を確認してください」の表示）を実行する。

【2139】

一方、扉枠3に対して扉枠トップユニット300や演出操作ユニット250が取り付けられていない場合、電源投入時において、周辺制御基板1510の周辺制御部1511は、扉枠トップ中継基板や操作部中継基板からIDコードを取り出して参照することができない。このような場合、電源投入時には、周辺制御基板1510の周辺制御部1511は、参照テーブルに記憶されているIDコードと、扉枠トップユニット300に取り付けられている扉枠トップ中継基板のIDコードと、が一致しているか否か、及び、参照テーブルに記憶されているIDコードと、演出操作ユニット250に取り付けられている操作部中継基板のIDコードと、が一致しているか否かを判定する際に、周辺制御基板1510の周辺制御部1511へのIDコードの入力がなく、そのIDコードを確認することができない。具体的には、電源投入時において、周辺制御基板1510の周辺制御部1511は、所定の判定期間を過ぎても扉枠トップ中継基板や操作部中継基板からIDコードが入力されない場合に未接続の状態であると判定する。

【2140】

また、遊技盤5に対して扉枠トップユニット300のIDコードのみが確認できない（取得できない）場合には、演出表示装置1600を用いて、演出操作ユニット250及び扉枠右サイドユニット340が取り付けられていない旨を通知するエラー中報知パターン4（例えば「扉枠トップユニット及び扉枠右サイドユニットの接続を確認してください」の表示）を実行する。また、遊技盤5に対して演出操作ユニット250のIDコードのみが確認できない（取得できない）場合には、演出表示装置1600を用いて、演出操作ユニット250が取り付けられていない旨を通知するエラー中報知パターン5（例えば「演出操作ユニットの接続を確認してください」の表示）を実行する。また、遊技盤5に対して扉枠トップユニット300のIDコードと、演出操作ユニット250のIDコードとのいずれもが確認できない（取得できない）場合には、演出表示装置1600を用いて、扉枠トップユニット300及び扉枠右サイドユニット340と、演出操作ユニット250とが取り付けられていない旨を通知するエラー中報知パターン6（例えば「扉枠トップユニット及び扉枠右サイドユニットと演出操作ユニットの接続を確認してください」の表示）を実行する。

【2141】

ここで、遊技盤5については、扉枠トップユニット300に取り付けられている扉枠トップ中継基板のIDコードや、演出操作ユニット250に取り付けられている操作部中継基板のIDコードが一致しているか否かにかかわらず、通常の演出（変動中の演出や非変動中の演出）の実行時において、遊技盤5の発光基板に搭載されている各種LEDを発光制御することができる。同様に、遊技盤5については、扉枠トップユニット300及び扉枠右サイドユニット340や演出操作ユニット250のうち、IDコードが確認できていない部品がある場合にも、通常の演出（変動中の演出や非変動中の演出）の実行時において、遊技盤5の発光基板に搭載されている各種LEDを発光制御することができる。

【2142】

また、扉枠トップユニット300及び扉枠右サイドユニット340について、参照テーブルに記憶されているIDコードと、扉枠トップユニット300に取り付けられている扉枠トップ中継基板のIDコードと、が一致している場合には、通常の演出（変動中の演出や非変動中の演出）の実行時において、扉枠トップ中継基板を介して、例えば、扉枠トップユニット300の扉枠トップ装飾基板や、扉枠右サイドユニット340の扉枠右サイド装飾基板に搭載されている各種LEDを発光制御することができるのに対し、一致してい

ない場合には、その機種シリーズが一致しない（正規の関係にない）扉枠トップユニット 300 及び扉枠右サイドユニット 340 の発光基板に搭載されている各種 LED を発光制御することがなく、その各種 LED が消灯した状態になる。また、扉枠トップユニット 300 及び扉枠右サイドユニット 340 が取り付けられておらず、扉枠トップ中継基板の ID コードが確認できていない場合には、扉枠トップユニット 300 及び扉枠右サイドユニット 340 の発光基板に搭載されている各種 LED を発光制御することがない。

【2143】

同様に、演出操作ユニット 250 について、参照テーブルに記憶されている ID コードと、演出操作ユニット 250 に取り付けられている操作部中継基板の ID コードと、が一致している場合には、通常の演出（変動中の演出や非変動中の演出）の実行時において、操作部中継基板を介して、例えば、前装飾基板 321、後装飾基板 322 に搭載されている各種 LED を発光制御することができるのに対し、一致していない場合には、その機種シリーズが一致しない（正規の関係にない）演出操作ユニット 250 の発光基板に搭載されている各種 LED を発光制御することがなく、その各種 LED が消灯した状態になる。また、演出操作ユニット 250 が取り付けられおらず、操作部中継基板の ID コードが確認できていない場合には、演出操作ユニット 250 の発光基板に搭載されている各種 LED を発光制御することがない。

【2144】

また、所定の実行条件の成立時には、遊技盤 5 の発光基板に搭載されている各種 LED を発光制御するときに、遊技盤 5 の周辺に位置する部材として、扉枠トップユニット 300 及び扉枠右サイドユニット 340 の発光基板に搭載されている各種 LED と、演出操作ユニット 250 の発光基板に搭載されている各種 LED と、の発光制御を協働して行っている。これにより、遊技盤 5 だけでなく、扉枠トップユニット 300 及び扉枠右サイドユニット 340 や演出操作ユニット 250 を用いた一体的な発光演出を実行することができる。ただし、扉枠トップユニット 300 及び扉枠右サイドユニット 340 や演出操作ユニット 250 のうち、遊技盤 5 に対して ID コードが一致しない部品については、その一致しない部品の発光基板に搭載されている各種 LED を発光制御することがないことから、発光演出に参加することができない。同様に、扉枠トップユニット 300 及び扉枠右サイドユニット 340 や演出操作ユニット 250 のうち、扉枠 3 に取り付けられておらず、ID コードが確認できていない部品については、その確認できていない部品の発光基板に搭載されている各種 LED を発光制御することがないことから、発光演出に参加することができない。

【2145】

なお、上記したように、所定の実行条件の成立時には、遊技盤 5 の発光基板に搭載されている各種 LED を発光制御するときに、遊技盤 5 の周辺に位置する部材として、扉枠トップユニット 300 及び扉枠右サイドユニット 340 の発光基板に搭載されている各種 LED と、演出操作ユニット 250 の発光基板に搭載されている各種 LED と、の発光制御を協働して行っているが、扉枠 3 の発光基板に搭載されている各種 LED についても、発光制御を協働して行うことができる。これにより、遊技盤 5、扉枠トップユニット 300 及び扉枠右サイドユニット 340 や演出操作ユニット 250 だけでなく、扉枠 3 を用いた一体的な発光演出を実行することができる。

【2146】

〔枠飾り部材（リユース可能製品）の動作確認について〕

近年、遊技機の性能の向上に伴い、常に新規の部品を調達して遊技機を製造する場合、遊技機製造に掛かるコストが高額になる虞がある。そうしたコスト増を抑制するために、遊技機の一部である特定装飾部品については、一部あるいは全ての部品（駆動関連、発光関連等の部品も含む）をリユースすることが考えられる。例えば、遊技盤 5 については、扉枠 3 に対して簡単に着脱することが可能であるが、上記した枠飾り部材についても同様に、扉枠 3 に対して簡単に着脱することを可能とし、リユースが可能な部品として用いることができる。ところで、このようなリユースが可能な部品については、出荷元での点検

10

20

30

40

50

時において、正常に動作する部品であるか否かを見極める必要があることから、そのリユースが可能な部品の動作状態を個別に確認する必要がある。しかしながら、リユースが可能な部品を脱着する際に、リユースが可能な部品が遊技盤 5 に取り付けられている等して、扉枠 3 に対して遊技盤 5 を一旦取り外すことが必要となる場合や、リユースが可能な部品を脱着した後において、電源を切断した後に再び電源を投入した状況のみ、リユースが可能な部品の動作状態を確認可能とした場合には、リユースが可能な部品を脱着するごとに、毎回、遊技盤 5 の取り外しや、電源断することが必要となることから、リユースが可能な部品の動作状態を確認する際の手間がかかるものになってしまう。この点、本例では、遊技盤 5 の取り外しや、電源断についての手間を省くようにして、リユースが可能な部品の動作状態についての確認の効率性を向上させて、利便性の高いパチンコ機 1 を提供することとしている。

10

【2147】

上記した枠飾り部材については、パチンコ機 1 の一部である特定装飾部品であるものの、遊技盤 5 上に取り付けられた部品ではなく、扉枠 3 に取り付けられた部品である。このため、枠飾り部材については、扉枠 3 に対して遊技盤 5 を取り外すことなく、扉枠 3 に対して遊技盤 5 を取り付けただけで、扉枠 3 に対して着脱することが可能になっている。また、枠飾り部材として、扉枠トップユニット 300 及び扉枠右サイドユニット 340 や演出操作ユニット 250 の夫々の着脱については、ホール管理者の取付作業を緩和する点からも工具レスの係止部による取付構造を採用することとしている。工具レスの係止部としては、例えば、手回し用の摘みを頭部に設けた手ネジや、図示しないがレバーを上又は下に動かすワンタッチ操作で着脱可能な周知のパチン錠や、レバーの回転で着脱可能な周知のクレセント錠、などが例示できる。このように、枠飾り部材については、扉枠 3 に対して簡単に脱着することが可能であり、枠飾り部材の動作状態を確認する際の手間がかからないものとなっている。

20

【2148】

また、枠飾り部材については、電源投入前であっても、電源投入後であっても着脱することが可能である。しかしながら、電源投入状態において電源を遮断した後に、枠飾り部材を脱着し、再び電源を投入することで、その脱着した枠飾り部材の動作状態を確認するようにすると、その動作状態を確認する際の手間がかかるものになってしまう。このため、本例では、電源投入状態において、枠飾り部材を脱着するよりも前に特定の操作をした場合には、電源を切断した後に再び電源を投入するという操作をせずに、枠飾り部材を脱着した後において、その脱着した枠飾り部材の動作状態を確認することを可能にした特殊な状態（リユース確認状態）に移行するようにしている。また、電源投入状態においては、特定の操作としてリユース許可スイッチを操作したか否かを監視するようにし、電源投入後に所定期間（例えば 3 秒）が経過した時点での判定タイミングにおいて、その判定タイミング以前にリユース許可スイッチを ON 操作したか否かを判定するようにしている。具体的には、電源投入後に所定期間が経過した判定タイミングでリユース許可スイッチの操作情報を参照し、その操作情報が「操作あり」の操作情報の場合（例えば、判定タイミングよりも前あるいは判定タイミングと同時にリユース許可スイッチが ON 操作された場合等）には、リユース確認状態を開始し、そのリユース確認状態において枠飾り部材を脱着することで、その脱着した枠飾り部材の動作状態を確認することを可能にしている。一方、電源投入後に所定期間が経過した判定タイミングでリユース許可スイッチの操作情報を参照し、その操作情報が「操作なし」の操作情報の場合（例えば、判定タイミングよりも後にリユース許可スイッチが ON 操作された場合等）には、リユース確認状態を開始せず通常状態のままで、その通常状態において枠飾り部材を脱着したとしても、その脱着した枠飾り部材の動作状態を確認することができないようにしている。なお、電源投入後から所定期間が経過するまでの間には、リユース許可スイッチの ON 操作が受付可能であることを作業者に通知するため、その旨を外部に通知するようにしてもよい。

30

40

【2149】

ここで、本例では、電源投入時操作の態様として、以下の電源投入パターン A ～ C が設

50

けられている。電源投入パターンAは、RAMクリアスイッチ743をON操作しないで電源スイッチ751を操作した場合であり、主制御基板1310に内蔵されているRAMを初期化するラムクリアを実行せず、遊技に関する情報を初期化することがない。また、電源投入パターンBは、RAMクリアスイッチ743をON操作しながら電源スイッチ751を操作した場合であり、ラムクリアを実行し、遊技に関する情報を初期化している。また、電源投入パターンCは、RAMクリアスイッチ743をON操作しないものの、球抜スイッチ742をON操作しながら電源スイッチ751を操作した場合であり、上述した球抜処理を実行している。このような電源投入パターンCでは、ラムクリアを実行せず、遊技に関する情報を初期化しないものの、球抜処理中の遊技の進行については停止している。そして、上記の判定タイミングにおいて、その判定タイミング以前にリユース許可スイッチをON操作したか否かの判定については、電源投入パターンA、Bで電源投入した場合に実行しているが、電源投入パターンCで電源投入した場合に実行しないようにしている。つまり、電源投入パターンCで電源投入した場合には、球抜処理を実行するだけで、リユース確認状態を開始することがなく、枠飾り部材の動作状態を確認することができないようにしている。

10

20

30

40

50

【2150】

上記した特定の操作について具体的に説明すると、パチンコ機1の裏面側には、遊技者が触れることができない作業用の操作部（ON状態とOFF状態とを切り替え可能にするボタンや、キー挿入してON状態とOFF状態とを切り替え可能にするキースイッチ等）としてリユース許可スイッチが主制御基板1310に設けられている。また、電源投入後に所定期間が経過した判定タイミング以前には、リユース許可スイッチをON操作するとリユース許可スイッチの操作情報として主制御基板1310に入力し、主制御基板1310がリユース許可スイッチの操作情報の入力回数を記憶している。そして、電源投入後に所定期間が経過した判定タイミングでは、リユース許可スイッチの操作情報の入力回数の記憶を主制御基板1310が参照し、その参照した操作情報の入力回数の記憶が「1回」の場合（例えば、判定タイミングよりも前あるいは判定タイミングと同時にリユース許可スイッチが1回ON操作された場合等）には、リユース確認状態Aを開始し、操作情報の入力回数の記憶が「2回以上」の場合（例えば、判定タイミングよりも前あるいは判定タイミングと同時にリユース許可スイッチが2回ON操作された場合等）には、リユース確認状態Bを開始するものとしている。そして、これらのリユース確認状態については、一定時間の経過したタイミングで終了させてもよいが、一定時間の経過でなく、作業者の終了操作（例えば、リユース確認状態の開始時に操作される操作部と同じ操作部の操作。）で任意で終了させるものであるほうが望ましい。これにより、リユース確認状態の発生期間を任意にでき、作業者が枠飾り部材を脱着して、その脱着した枠飾り部材の動作状態を確認する際の利便性を向上させることができる。なお、本例では、リユース確認状態Aとリユース確認状態Bのいずれを開始するかについては、リユース許可スイッチの操作情報の入力回数によって決定しているが、別の操作態様によって決定するようにしてもよい。

【2151】

また、周辺制御基板1510は、扉枠トップユニット300及び扉枠右サイドユニット340や扉枠右サイドユニット340などの枠飾り部材と電氣的に接続されているか否かを監視している。本例では、枠飾り部材の各々については、ドロワコネクタを用いてパチンコ機1の本体枠4や扉枠3に接続されている。そして、ドロワコネクタによる電氣的な接続が遮断されている場合には、枠飾り部材がパチンコ機1から離脱したり、位置ズレしたりしており、周辺制御基板1510は、枠飾り部材が未接続であると判断している。つまり、例えば、電源投入状態において、作業者が枠飾り部材を取り外した場合には、周辺制御基板1510において、枠飾り部材が未接続であると判断するようにし、再び枠飾り部材を取り付けた場合には、周辺制御基板1510において、枠飾り部材が接続されていると判断している。なお、本例とは異なり、枠飾り部材の各々が正規の位置に位置しているか否かの検出スイッチを設けるようにし、周辺制御基板1510に配線で接続されてい

る検出スイッチがOFFである場合には、枠飾り部材がパチンコ機1から離脱したり、位置ズレしたりしており、周辺制御基板1510は、枠飾り部材が未接続であると判断するようにしてもよい。

【2152】

以下では、まず、通常営業時において扉枠3を開放して枠飾り部材を脱着した場合について、枠飾り部材の動作状態を中心としてパチンコ機1の挙動を説明する。通常営業時には、電源投入状態において、電源投入後に所定期間が経過した判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチが操作されていない場合であり、リユース確認状態ではなく通常状態において枠飾り部材を脱着することとしている。それに続いて、リユース確認状態において扉枠3を開放して枠飾り部材を脱着した場合について、枠飾り部材の動作状態を中心としてパチンコ機1の挙動を説明する。リユース確認状態とは、電源投入状態において、電源投入後に所定期間が経過した判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチが操作されている場合であり、リユース確認状態に移行した後に枠飾り部材を脱着することとしている。

10

【2153】

(通常営業時における枠飾り部材の脱着)

図117は、通常営業時において扉枠3を開放して枠飾り部材を脱着した場合におけるパチンコ機1の挙動を示すタイムチャートである。まず、所定の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを操作しないことで、通常状態からリユース確認状態に移行せず、通常状態のままで枠飾り部材を脱着した場合について説明する。また、通常営業時の枠飾り部材の脱着については、枠飾り部材のLEDが発光しなくなるなど枠飾り部材に不具合(異常や故障等)が発生した場合において、扉枠3を開放して枠飾り部材を取り外した後に、枠飾り部材が未接続のままで扉枠3を一旦閉鎖するようにし、再び扉枠3を開放して同じ枠飾り部材あるいは別の枠飾り部材を取り付けることを想定している。

20

【2154】

図117に示すように、まず、タイミングtsで電源投入した後は、主制御基板1310及び周辺制御基板1510の電源投入時処理を行い、主制御基板1510側での遊技状態を通常状態に制御し、主制御基板1310側での遊技(主遊技)を進行させることが可能な期間としている。つまり、電源投入後の通常状態では、遊技者がハンドル160を操作したときに、遊技領域5aへ遊技球の発射ができ、始動入賞があったときに、特別図柄の変動表示を開始することができ、特別図柄の変動表示が当り図柄で停止表示されたときに、大当たり遊技を開始することができるという通常の遊技を行うことができる。なお、通常状態では、後述するタイミングt2等で枠飾り部材を取り外したか否かにかかわらず、主制御基板1310側での遊技(主遊技)を進行させることが可能な期間を継続するものとしている。また、周辺制御基板1510は、扉枠トップユニット300及び扉枠右サイドユニット340や演出操作ユニット250などの枠飾り部材と電氣的に接続されているか否かを監視しているが、タイミングtsで電源投入した後において、後述するタイミングtxが到来するまでの間には、枠飾り部材が取り外されておらず、枠飾り部材が接続されていると判断している。

30

【2155】

また、周辺制御基板1510は、枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている枠飾り内LED(ランプA)や、枠飾り部材以外の各種装飾基板に搭載されている枠飾り外LED(ランプB)、液晶表示装置1600やスピーカなどを制御しているが、これらの周辺制御基板1510が動作指示している部材については、タイミングtsで電源投入した後において、通常時の動作を実行するようにしている。また、ランプBとしては、枠飾り部材以外の部材として、一部の部材の各種装飾基板に搭載されている枠飾り外LED1と、それ以外の部材の各種装飾基板に搭載されている枠飾り外LED2と、に分類することができ、枠飾り外LED1については、扉枠3の開放の有無や、枠飾り部材の装着の有無にかかわらず、通常時の動作を実行するようにしている。ここで、通常時の動作では、特別図柄の変動表示が実行されていないときには、特別図柄の変動表示が開始されることを待機

40

50

する状態での待機演出（例えば、デモ演出）に対応する動作を実行するようにし、特別図柄の変動表示が実行されているときには、周辺制御基板 1510 が変動パターンコマンドを受信することに基づいて、変動演出（変動パターンに基づく演出）に対応する動作を実行するようにしている。例えば、周辺制御基板 1510 が変動パターンコマンドを受信したときには、演出表示装置 1600 では、装飾図柄の変動表示を含む演出表示（例えば、リーチ演出）などを実行し、ランプ A（枠飾り内 LED）やランプ B（枠飾り外 LED 1）、ランプ B（枠飾り外 LED 2）では、演出表示装置 1600 で実行される演出表示に連動して LED が点灯や点滅を行うようにし、スピーカからは、演出表示装置 1600 で実行される演出表示に連動して音声を出力するようにしている。

【2156】

10

また、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、タイミング t_s で電源投入した後において、通常時の動作を実行しているが、そのような部材については、設定調節ボタン 204 を操作することで音量や光量に変化するものとしている。具体的には、設定調節ボタン 204 を操作したときには、その操作を受け付けて内部的に音量や光量を調整するようにし、実行中の音量や光量に反映されるようにしている。ただし、周辺制御基板 1510 が動作指示する部材のうち、ランプ B（枠飾り外 LED 1）については、LED の光量を一定とし、設定調節ボタン 204 を操作したとしても音量や光量が変わることがないようにしている。

【2157】

20

また、外部端子板からは、ホールコンピュータに対して所定の信号を出力することが可能であり、それらの信号をホールコンピュータで受信することで、ホール側でもパチンコ機 1 の挙動を把握できるようにしている。ここでは、扉枠 3 を閉鎖した状態であるため、後述する扉枠開放信号を出力しておらず、また、後述するリユース確認状態でない通常状態であるため、後述するリユース確認信号を出力していない。

【2158】

そして、タイミング t_s で電源投入した後に、所定期間が経過したタイミング t_{z1} の時点では、タイミング t_{z1} よりも前にリユース許可スイッチを操作したか否かを判定する判定タイミングが設けられている。つまり、判定タイミングでは、タイミング t_s からタイミング t_{z1} までの間にリユース許可スイッチを操作したか否かを判定している。ここでは、タイミング t_{z1} よりも前にリユース許可スイッチを操作していないため、タイミング t_{z1} の時点でリユース確認状態に移行することがなく、その後に通常状態を継続している。そして、パチンコ機 1 の挙動についても、タイミング t_{z1} の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、タイミング t_{z1} の後においても、通常時の動作を実行している。

30

【2159】

そして、タイミング t_{z1} でリユース許可スイッチを操作していないと判定した後に、タイミング t_{z2} の時点で、リユース許可スイッチを操作したとしても、通常状態からリユース確認状態に移行することがなく、その後に通常状態を継続している。つまり、タイミング t_{z2} でのリユース許可スイッチの操作については、無効なものとして扱っている。そして、パチンコ機 1 の挙動についても、タイミング t_{z2} の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、タイミング t_{z2} の後においても、通常時の動作を実行している。

40

【2160】

次いで、タイミング t_1 の時点で、通常状態において扉枠 3 を開放した場合には、扉枠 3 の開放を検知するための開放スイッチの信号が主制御基板 1310 の主制御 MPU 1310a へ入力され、扉枠 3 の開放を伝えるための扉枠開放コマンドを周辺制御基板 1510 へ向けて出力している。このとき、タイミング t_s で電源投入した後は、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、通常時の動作を実行しているが、タイミング t_1 の時点で、周辺制御基板 1510 が扉枠開放コマンドを受信することに基づいて、開放時の動作を実行している。

50

【2161】

具体的には、周辺制御基板1510が扉枠開放コマンドを受信したときに、ランプA（枠飾り内LED）やランプB（枠飾り外LED2）では、開放時の発光として、単色で、強い輝度でLEDが点灯や点滅を行うようにし、演出表示装置1600では、開放時の表示として、「扉枠が開いています」というメッセージを表示するようにし、スピーカからは、開放音として、「扉枠が開いています」という音声を出力するようにしている。ただし、周辺制御基板1510が動作指示する部材のうち、ランプB（枠飾り外LED1）については、開放時の動作を実行することなく、通常時の動作を継続している。

【2162】

また、タイミングt1の時点で、通常状態において扉枠3を開放した場合には、周辺制御基板1510が動作指示している部材については、ランプB（枠飾り外LED1）を除いて開放時の動作を実行しているが、その開放時の動作では、LEDなどの光量を一定とし、スピーカからの音量を一定としている。このため、開放時の動作を実行している部材については、設定調節ボタン204を操作したとしても音量や光量が変わることがない。具体的には、設定調節ボタン204を操作したときには、その操作を受け付けて内部的に音量や光量を調整することが可能であるものの、実行中の音量や光量に反映されることがないようにしている。このような内部的に調整された音量や光量については、通常時の動作に戻されたときに、その内部的に調整された音量や光量に基づいて、実行中の音量や光量に反映されることとなる。なお、演出表示装置1600については、設定調節ボタン204を操作したときに、光量が変わるものとしてもよい。

【2163】

また、タイミングt1の時点で、通常状態において扉枠3を開放した場合には、外部端子板からは、ホールコンピュータに対して扉枠開放信号を出力するようにし、ホール側で扉枠3の開放があった旨を把握できるようにしている。このような扉枠開放信号については、後述するタイミングt2で扉枠3が閉鎖された後、所定期間（例えば、30秒）が経過したときに、ホールコンピュータに対する出力を終了している。これにより、扉枠3の開閉時間が短いものであったとしても、ホール側で扉枠3の開放があった旨を気づきやすくすることができる。

【2164】

次いで、扉枠3を開放した後、タイミングtxの時点で、通常状態において枠飾り部材を取り外した場合には、周辺制御基板1510において、枠飾り部材が未接続であると判断している。このとき、タイミングt1で扉枠3を開放した後には、周辺制御基板1510が動作指示している部材については、開放時の動作を実行しているが、タイミングtxの時点で、枠飾り部材を取り外した後には、周辺制御基板1510が動作指示している部材については、枠飾り未接続時の動作を実行することが可能であるものの、枠飾り未接続時の動作よりも優先して開放時の動作を実行している。そして、枠飾り未接続時の動作については、扉枠3を閉鎖して開放時の動作を終了した後において実行している。このように、周辺制御基板1510が動作指示している部材については、枠飾り未接続時の動作を優先して実行すると、扉枠3の開放が外部に通知されないでホール管理者が気付かないままに、パチンコ機1の裏面側で不正な行為が行われる可能性があるが、開放時の動作を優先して実行することで、そのような状況が発生することを防止することができる。なお、通常状態では、タイミングt2で枠飾り部材を取り外した否かにかかわらず、主制御基板1310側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間を継続するものとしている。

【2165】

ただし、周辺制御基板1510が動作指示する部材のうち、演出表示装置1600については、開放時の動作に付加して枠飾り未接続時の動作を実行している。具体的には、演出表示装置1600では、開放時の表示として、「扉枠が開いています」というメッセージを表示するだけでなく、枠飾り未接続時の表示として、「枠飾り部材が未接続です」というメッセージを表示している。つまり、通常状態では、枠飾り未接続時の動作を実行し

ない状態での枠飾り部材の取り外しを許容していない。また、ランプ A（枠飾り内 LED）については、枠飾り部材を取り外したことから、その後に LED が点灯や点滅を行うことがないものとなっている。

【2166】

次いで、枠飾り部材を取り外した後、タイミング t₂ の時点で、通常状態において扉枠 3 を閉鎖した場合には、扉枠 3 の閉鎖を検知するための閉鎖スイッチの信号が主制御基板 1310 の主制御 MPU 1310a へ入力され、扉枠 3 の閉鎖を伝えるための扉枠閉鎖コマンドを周辺制御基板 1510 へ向けて出力している。このとき、タイミング t_x で枠飾り部材を取り外した後は、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、枠飾り未接続時の動作よりも優先して開放時の動作を実行しているが、タイミング t₂ の時点で、周辺制御基板 1510 が扉枠閉鎖コマンドを受信することに基づいて、開放時の動作を終了し、枠飾り未接続時の動作を実行している。

10

【2167】

具体的には、周辺制御基板 1510 が扉枠閉鎖コマンドを受信したときに、ランプ B（枠飾り外 LED 2）では、枠飾り未接続時の発光として、単色（開放時の発光色とは異なる色）で、強い輝度で LED が点灯や点滅を行うようにし、演出表示装置 1600 では、枠飾り未接続時の表示として、「枠飾り部材が未接続です」というメッセージを表示するようにし、スピーカからは、枠飾り未接続報知音として、「枠飾り部材が未接続です」という音声を出力するようにしている。ただし、周辺制御基板 1510 が動作指示する部材のうち、ランプ B（枠飾り外 LED 1）については、枠飾り未接続時の動作を実行することなく、通常時の動作を継続している。また、周辺制御基板 1510 が動作指示する部材のうち、ランプ B（枠飾り外 LED 2）については、扉枠閉鎖コマンドを受信してから所定期間（例えば、10 秒）、閉鎖時の発光を実行するようにし、その所定期間が経過した後に、枠飾り未接続時の発光を実行するようにしている。これにより、扉枠 3 の開閉時間が短いものであったとしても、閉鎖時の発光を実行することで、ホール側で扉枠 3 の開放があった旨を気付きやすくすることができる。

20

【2168】

また、タイミング t₂ の時点で、通常状態において扉枠 3 を閉鎖した場合には、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、ランプ B（枠飾り外 LED 1）を除いて枠飾り未接続時の動作を実行しているが、その枠飾り未接続時の動作では、LED などの光量を一定とし、スピーカからの音量を一定としている。このため、枠飾り未接続時の動作を実行している部材については、設定調節ボタン 204 を操作したとしても音量や光量が変わることがない。具体的には、設定調節ボタン 204 を操作したときには、その操作を受け付けて内部的に音量や光量を調整することが可能であるものの、実行中の音量や光量に反映されることがないようにしている。このような内部的に調整された音量や光量については、通常時の動作に戻されたときに、その内部的に調整された音量や光量に基づいて、実行中の音量や光量に反映されることとなる。なお、演出表示装置 1600 については、設定調節ボタン 204 を操作したときに、光量が変わるものとしてもよい。

30

【2169】

次いで、タイミング t₃ の時点で、通常状態において枠飾り部材を取り付けるために再び扉枠 3 を開放した場合には、タイミング t₁ の時点で、通常状態において扉枠 3 を開放した場合と略同じ挙動を示している。つまり、枠飾り部材を取り外している状況において、再び扉枠 3 を開放した場合には、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、枠飾り未接続時の動作よりも優先して開放時の動作を実行している。ただし、ランプ A（枠飾り内 LED）については、枠飾り部材を取り外したことから、開放時の動作を実行することがない。また、周辺制御基板 1510 が動作指示する部材のうち、演出表示装置 1600 については、開放時の動作に付加して枠飾り未接続時の動作を実行している。

40

【2170】

次いで、扉枠 3 を開放した後、タイミング t_y の時点で、通常状態において再び枠飾り

50

部材を取り付けた場合には、周辺制御基板 1510 において、枠飾り部材が接続されたと判断している。このとき、タイミング t2 で扉枠 3 を開放した後は、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、開放時の動作を実行しているが、タイミング t y の時点で、枠飾り部材を取り付けた後にも、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、開放時の動作を継続している。ただし、周辺制御基板 1510 が動作指示する部材のうち、演出表示装置 1600 については、タイミング t y の時点で、枠飾り部材を取り付けた後にも、開放時の動作に付加して枠飾り未接続時の動作を継続している。また、枠飾り部材を取り付けた後、後述するタイミング t4 の時点で、扉枠 3 を閉鎖した後は、開放時の動作を終了するが、通常時の動作に戻ることがなく、枠飾り未接続時の動作を継続している。これにより、通常状態において枠飾り部材を取り外した場合には、再び枠飾り部材を取り付けたとしても、枠飾り部材が未接続になった痕跡を残すことができ、枠飾り部材の着脱を用いての不正な行為が行われることを防止することができる。

10

【2171】

また、タイミング t y の時点で、通常状態において枠飾り部材を取り付けた場合には、ランプ A（枠飾り内 LED）については、枠飾り部材を取り付けることで電気の供給が開始されているものの、その後に点灯や点滅を行うことがなく、消灯した状態としている。これにより、通常状態において枠飾り部材を取り外した場合には、再び枠飾り部材を取り付けたとしても、枠飾り部材が未接続になった痕跡を残すことができ、枠飾り部材の着脱を用いての不正な行為が行われることを防止することができる。また、本例では、タイミング t z 1 の判定タイミングよりも前に、リユース許可スイッチを操作しておらず、タイミング t z 1 の後に通常状態のままでリユース確認状態に移行していないが、そのような通常状態において枠飾り部材を取り付けた（脱着した）としても、その取り付けた（脱着した）枠飾り部材の動作状態を確認することができないようにしている。つまり、通常状態では、枠飾り部材を取り付けることでの枠飾り部材の動作を許容していない。

20

【2172】

次いで、枠飾り部材を取り付けた後、タイミング t4 の時点で、通常状態において扉枠 3 を閉鎖した場合には、扉枠 3 の閉鎖を検知するための閉鎖スイッチの信号が主制御基板 1310 の主制御 MPU 1310 a へ入力され、扉枠 3 の閉鎖を伝えるための扉枠閉鎖コマンドを周辺制御基板 1510 へ向けて出力している。このとき、タイミング t y で枠飾り部材を取り付けた後は、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、開放時の動作を実行しているが、タイミング t4 の時点で、周辺制御基板 1510 が扉枠閉鎖コマンドを受信することに基づいて、開放時の動作を終了し、通常時の動作を実行している。ただし、周辺制御基板 1510 が動作指示する部材のうち、ランプ B（枠飾り外 LED 2）については、扉枠閉鎖コマンドを受信してから所定期間（例えば、10 秒）、閉鎖時の発光を実行するようにし、その所定期間が経過した後に、通常時の発光を実行するようにしている。これにより、扉枠 3 の開閉時間が短いものであったとしても、閉鎖時の発光を実行することで、ホール側で扉枠 3 の開放があった旨を気付きやすくすることができる。

30

【2173】

また、詳しくは上記したが、枠飾り部材を取り付けた後、タイミング t4 の時点で、扉枠 3 を閉鎖した後は、開放時の動作を終了するが、通常時の動作に戻ることがなく、枠飾り未接続時の動作を継続している。また、タイミング t y の時点で、通常状態において枠飾り部材を取り付けた場合には、ランプ A（枠飾り内 LED）については、消灯した状態としているが、タイミング t4 の時点で、扉枠 3 を閉鎖した後も、その消灯した状態を継続するようにしている。このような場合、その後に電源を入れ直さなければ、消灯した状態を解除することがなく、点灯することがないため、脱着した枠飾り部材の動作状態を確認する際の手間がかかるものとなっている。

40

【2174】

（リユース確認状態 A における枠飾り部材の脱着その 1）

図 118 は、リユース確認状態 A における扉枠 3 の開放中に枠飾り部材を取り外して次

50

の扉枠 3 の開放中に枠飾り部材を取り付けた場合におけるパチンコ機 1 の挙動を示すタイムチャートである。まず、所定の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを操作することで、通常状態からリユース確認状態 A に移行した後に、枠飾り部材を脱着した場合について説明する。また、リユース確認状態 A における枠飾り部材の脱着については、リユースが可能な部品として用いられる複数の枠飾り部材の動作状態を確認する場合において、扉枠 3 を開放して枠飾り部材を取り外した後に、枠飾り部材が未接続のままで扉枠 3 を一旦閉鎖するようにし、再び扉枠 3 を開放して別の枠飾り部材を取り付けたり、同じ枠飾り部材を再確認のために再度取り付けたりすることを想定している。

【2175】

図 118 に示すように、まず、タイミング t_s で電源投入した後は、図 117 に示したタイミング t_s で電源投入した場合と同じ挙動を示している。例えば、タイミング t_s で電源投入した後は、主制御基板 1310 及び周辺制御基板 1510 の電源投入時処理を行い、主制御基板 1510 側での遊技状態を通常状態に制御し、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間としている。つまり、電源投入後の通常状態では、遊技者がハンドル 160 を操作したときに、遊技領域 5a へ遊技球の発射ができ、始動入賞があったときに、特別図柄の変動表示を開始することができ、特別図柄の変動表示が当り図柄で停止表示されたときに、大当り遊技を開始することができるという通常の遊技を行うことができる。また、周辺制御基板 1510 は、扉枠トップユニット 300 及び扉枠右サイドユニット 340 や演出操作ユニット 250 などの枠飾り部材と電氣的に接続されているか否かを監視しているが、タイミング t_s で電源投入した後において、後述するタイミング t_x が到来するまでの間には、枠飾り部材が取り外されておらず、枠飾り部材が接続されていると判断している。また、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、タイミング t_s で電源投入した後において、通常時の動作を実行している。

【2176】

そして、タイミング t_s で電源投入した後に、所定期間が経過したタイミング t_z1 の時点では、タイミング t_z1 よりも前にリユース許可スイッチを操作したか否かを判定する判定タイミングが設けられている。つまり、判定タイミングでは、タイミング t_s からタイミング t_z1 までの間にリユース許可スイッチを操作したか否かを判定している。ここでは、タイミング t_z1 よりも前のタイミング t_x3 の時点で、リユース許可スイッチを操作することで、タイミング t_z1 の時点で、通常状態からリユース確認状態 A に移行している。なお、主制御基板 1310 は、タイミング t_z1 でリユース確認状態 A に移行した後は、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが不能な期間としている。つまり、リユース確認状態 A では、遊技者がハンドル 160 を操作したとしても、遊技領域 5a へ遊技球の発射ができず、仮に始動入賞があったとしても、特別図柄の変動表示を開始することができず、通常の遊技を行うことができない状態としている。これにより、リユース確認状態 A には、枠飾り部材の脱着や、枠飾り部材の動作状態の確認が、通常の遊技が行われることによって阻害されることを防止することができる。なお、リユース確認状態 A では、後述するタイミング t_z4 で再びリユース許可スイッチを操作してリユース確認状態 A を終了するまでの間、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが不能な期間を継続するものとしている。

【2177】

また、タイミング t_z1 でリユース確認状態 A に移行した後は、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材のうち一部の部材を用いて、リユース確認時の動作を実行している。具体的には、タイミング t_z1 でリユース確認状態 A に移行した後に、演出表示装置 1600 では、リユース確認時の表示として、「枠飾り部材の動作確認を行うことができます」というメッセージを表示するようにし、スピーカからは、リユース確認音として、「枠飾り部材の動作確認を行うことができます」という音声を出力するようにしている。一方、周辺制御基板 1510 が動作指示する部材のうち、ランプ A（枠飾り内 LED）やランプ B（枠飾り外 LED1）、ランプ B（枠飾り外 LED2）については、リユース

確認時の動作を実行することなく、通常時の動作を継続している。このように、タイミング $t_z 1$ でリユース確認状態 A に移行した後は、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材のうち一部の部材だけが、リユース確認時の動作を実行しているが、リユース確認状態 A への移行については、作業者がリユース許可スイッチを操作することに起因するものであり、外部に向けて認識しやすく報知する必要がないことから、ランプ A（枠飾り内 LED）やランプ B（枠飾り外 LED 1）、ランプ B（枠飾り外 LED 2）では、リユース確認時の動作を実行しないものとしている。また、このようなリユース確認時の動作については、後述するタイミング $t_z 4$ で再びリユース許可スイッチを操作してリユース確認状態 A を終了するまでの間、継続するものとしている。

【2178】

また、タイミング $t_z 1$ でリユース確認状態 A に移行した後は、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材のうち一部の部材については、リユース確認時の動作を実行しているが、そのような部材については、LED などの光量を一定とし、スピーカからの音量を一定としている。このため、リユース確認時の動作を実行している部材については、設定調節ボタン 204 を操作したとしても音量や光量が変わることがない。具体的には、設定調節ボタン 204 を操作したときには、その操作を受け付けて内部的に音量や光量を調整することが可能であるものの、実行中の音量や光量に反映されることがないようにしている。このような内部的に調整された音量や光量については、後述するタイミング $t_z 4$ で再びリユース許可スイッチを操作することにより、リユース確認状態 A から通常状態に移行して通常時の動作に戻されたときに、その内部的に調整された音量や光量に基づいて、実行中の音量や光量に反映されることとなる。一方、タイミング $t_z 1$ でリユース確認状態 A に移行した後も、通常時の動作を実行している部材として、ランプ A（枠飾り内 LED）やランプ B（枠飾り外 LED 2）については、設定調節ボタン 204 を操作することで光量が変わるものとしているが、ランプ B（枠飾り外 LED 1）については、LED の光量を一定とし、設定調節ボタン 204 を操作したとしても光量が変わることがないようにしている。このように、本例では、LED の光量を一定とした部材が設けられていることから、LED の光量を一定としない部材に対して光量が変わっているか否かを容易に判別することができる。なお、演出表示装置 1600 については、設定調節ボタン 204 を操作したときに、光量が変わるものとしてもよい。

【2179】

また、タイミング $t_z 1$ でリユース確認状態 A に移行した後は、外部端子板からは、ホールコンピュータに対してリユース確認信号を出力するようにし、ホール側でリユース確認状態 A への移行があった旨を把握できるようにしている。このようなリユース確認信号については、後述するタイミング $t_z 4$ で再びリユース許可スイッチを操作してリユース確認状態 A を終了したときに、ホールコンピュータに対する出力を終了している。なお、リユース確認信号については、リユース確認状態 A を終了した後、所定期間（例えば、30 秒）が経過したときに、ホールコンピュータに対する出力を終了してもよい。これにより、リユース確認状態 A への移行期間が短いものであったとしても、ホール側でリユース確認状態 A への移行があった旨を気づきやすくすることができる。

【2180】

次いで、タイミング t_1 の時点で、リユース確認状態 A において扉枠 3 を開放した場合には、扉枠 3 の開放を検知するための開放スイッチの信号が主制御基板 1310 の主制御 MPU 1310a へ入力され、扉枠 3 の開放を伝えるための扉枠開放コマンドを周辺制御基板 1510 へ向けて出力している。そして、パチンコ機 1 の挙動については、タイミング t_1 の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材のうち、通常時の動作を実行している部材については、タイミング t_1 の後においても、通常時の動作を継続するようにし、リユース確認時の動作を実行している部材については、タイミング t_1 の後においても、リユース確認時の動作を継続している。つまり、リユース確認状態 A において扉枠 3 を開放した場合には、周辺制御基板 1510 が扉枠開放コマンドを受信するものの、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材につ

10

20

30

40

50

いては、開放時の動作を実行することがなく、タイミング t_1 の前後で変化しないものとしている。これにより、リユース確認状態 A には、枠飾り部材の脱着や、枠飾り部材の動作状態の確認が、開放時の動作が実行されることによって阻害されることを防止することができる。

【2181】

また、タイミング t_1 の時点で、リユース確認状態 A において扉枠 3 を開放した場合には、外部端子板からは、ホールコンピュータに対して扉枠開放信号を出力するようにし、ホール側で扉枠 3 の開放があった旨を把握できるようにしている。このような扉枠開放信号については、後述するタイミング t_2 で扉枠 3 が閉鎖された後、所定期間（例えば、30 秒）が経過したときに、ホールコンピュータに対する出力を終了している。これにより、扉枠 3 の開閉時間が短いものであったとしても、ホール側で扉枠 3 の開放があった旨を

10

【2182】

次いで、扉枠 3 を開放した後、タイミング t_x の時点で、リユース確認状態 A において枠飾り部材を取り外した場合には、周辺制御基板 1510 において、枠飾り部材が未接続であると判断している。そして、パチンコ機 1 の挙動については、タイミング t_x の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材のうち、通常時の動作を実行している部材については、タイミング t_x の後においても、通常時の動作を継続するようにし、リユース確認時の動作を実行している部材については、タイミング t_x の後においても、リユース確認時の動作を継続している。また、リユース確認状態 A において枠飾り部材を取り外した場合には、枠飾り部材が取り外されているものの、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、枠飾り未接続時の動作を実行することがなく、タイミング t_x の前後で変化しないものとしている。つまり、リユース確認状態 A では、枠飾り未接続時の動作を実行しない状態での枠飾り部材の取り外しを許容している。これにより、リユース確認状態 A には、枠飾り部材の脱着や、枠飾り部材の動作状態の確認が、枠飾り未接続時の動作が実行されることによって阻害されることを防止することができる。

20

【2183】

なお、パチンコ機 1 の挙動については、タイミング t_x の前後で変化していないが、ランプ A（枠飾り内 LED）については、枠飾り部材を取り外したことから、その後に LED が点灯や点滅を行うことがないものとなっている。

30

【2184】

次いで、枠飾り部材を取り外した後、タイミング t_2 の時点で、リユース確認状態 A において扉枠 3 を閉鎖した場合には、扉枠 3 の閉鎖を検知するための閉鎖スイッチの信号が主制御基板 1310 の主制御 MPU 1310a へ入力され、扉枠 3 の閉鎖を伝えるための扉枠閉鎖コマンドを周辺制御基板 1510 へ向けて出力している。そして、パチンコ機 1 の挙動については、タイミング t_2 の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材のうち、通常時の動作を実行している部材については、タイミング t_2 の後においても、通常時の動作を継続するようにし、リユース確認時の動作を実行している部材については、タイミング t_2 の後においても、リユース確認時の動作を継続している。つまり、リユース確認状態 A において扉枠 3 を閉鎖した場合には、周辺制御基板 1510 が扉枠閉鎖コマンドを受信するものの、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、閉鎖時の動作を実行することがなく、タイミング t_2 の前後で変化しないものとしている。これにより、リユース確認状態 A には、枠飾り部材の脱着や、枠飾り部材の動作状態の確認が、閉鎖時の動作が実行されることによって阻害されることを防止することができる。

40

【2185】

次いで、タイミング t_3 の時点で、リユース確認状態 A において枠飾り部材を取り付けるために再び扉枠 3 を開放した場合には、タイミング t_1 の時点で、リユース確認状態 A において扉枠 3 を開放した場合と略同じ挙動を示している。つまり、枠飾り部材を取り外

50

している状況において、再び扉枠3を開放した場合には、周辺制御基板1510が動作指示している部材については、開放時の動作を実行することがなく、タイミングt3の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板1510が動作指示している部材のうち、通常時の動作を実行している部材については、タイミングt3の後においても、通常時の動作を継続するようにし、リユース確認時の動作を実行している部材については、タイミングt3の後においても、リユース確認時の動作を継続している。

【2186】

次いで、扉枠3を開放した後、タイミングtyの時点で、リユース確認状態Aにおいて再び枠飾り部材を取り付けた場合には、周辺制御基板1510において、枠飾り部材が接続されたと判断している。そして、パチンコ機1の挙動については、タイミングtyの前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板1510が動作指示している部材のうち、通常時の動作を実行している部材については、タイミングtyの後においても、通常時の動作を継続するようにし、リユース確認時の動作を実行している部材については、タイミングtyの後においても、リユース確認時の動作を継続している。

【2187】

また、タイミングtyの時点で、リユース確認状態Aにおいて枠飾り部材を取り付けた場合には、ランプA（枠飾り内LED）については、枠飾り部材を取り付けることで電気の供給が開始されるようになり、通常時の動作を実行している。詳しくは上記したが、通常時の動作では、特別図柄の変動表示が実行されていないときには、特別図柄の変動表示が開始されることを待機する状態での待機演出（例えば、デモ演出）に対応する動作を実行するようにし、特別図柄の変動表示が実行されているときには、周辺制御基板1510が変動パターンコマンドを受信することに基づいて、変動演出（変動パターンに基づく演出）に対応する動作を実行するようにしている。例えば、周辺制御基板1510が変動パターンコマンドを受信したときには、ランプA（枠飾り内LED）では、演出表示装置1600で実行される演出表示に連動してLEDが点灯や点滅を行うようにしている。ただし、枠飾り部材を取り付けた場合において、ランプA（枠飾り内LED）への配線が断線して電気が供給されない状況や、ランプA（枠飾り内LED）のそのものが故障した状況などの不具合が発生している場合には、通常時の動作を実行することがなく、LEDが点灯や点滅を行うことがない。

【2188】

本例では、タイミングtz1の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを操作しない場合には、通常状態のままでリユース確認状態に移行せず、枠飾り部材を取り外した後に再び枠飾り部材を取り付けたとしても、その後に点灯や点滅を行うことがなく、消灯した状態としていたが、タイミングtz1の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを1回操作した場合には、リユース確認状態Aに移行し、そのリユース確認状態Aにおいて枠飾り部材を取り外した後、タイミングtyの時点で、再び枠飾り部材を取り付けることで、通常時の動作を実行するようにしている。つまり、リユース確認状態Aでは、枠飾り部材を取り付けることで枠飾り部材の動作を許容している。そして、タイミングtz1の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを1回操作することを条件として、リユース確認状態Aに移行しているが、そのリユース確認状態Aにおいて枠飾り部材を取り付けた（脱着した）ときには、その取り付けた（脱着した）枠飾り部材の動作状態を確認することができるようになっている。

【2189】

また、本例では、タイミングtx～タイミングtyまでの期間、すなわちリユース確認状態Aにおいて枠飾り部材の脱着のために枠飾り部材を取り外している期間には、ランプA（枠飾り内LED）については、LEDが点灯や点滅を行うことがない。しかしながら、このような期間において、設定調節ボタン204を操作したときには、その操作を受けて内部的に音量や光量を調整することが可能であるものの、ランプA（枠飾り内LED）に対する光量に反映されることがない状態としている。このような内部的に調整された音量や光量については、後述するタイミングtyで再び枠飾り部材を取り付けることに

10

20

30

40

50

より、LEDの点灯や点滅が可能になったときに、その内部的に調整された光量に基づいて、ランプA（枠飾り内LED）に対する光量に反映されることとなる。このように、本例では、後述するタイミングtyで再び枠飾り部材を取り付けた際に、内部的に調整されている光量をリセットして初期状態に戻すといったことがなく、その内部的に調整されている光量がそのまま反映されることから、取り付けた（脱着した）枠飾り部材のランプA（枠飾り内LED）に対する光量が正常に変化するものであるか否かを容易に判別することができる。なお、枠飾り部材を取り外している期間であるか否かにかかわらず、ランプB（枠飾り外LED1）については、LEDの光量を一定とし、設定調節ボタン204を操作したとしても光量が変わることがないようにしている。このため、タイミングtyで再び枠飾り部材を取り付けた際に、ランプB（枠飾り外LED1）と比較して、枠飾り部材のランプA（枠飾り内LED）に対する光量が正常に変化しているか否かを容易に判別することができる。

10

【2190】

上記したランプA（枠飾り内LED）については、枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている枠飾り内LEDであり、枠飾り部材に設けられているものであるが、枠飾り部材には、ランプA（枠飾り内LED）とは別に、枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている枠飾り内LED2（ランプA'）を設けるようにしてもよい。そして、ランプA'（枠飾り内LED2）については、LEDの光量を一定とし、設定調節ボタン204を操作したとしても音量や光量が変わることがないようにしている。これにより、ランプA'（枠飾り内LED2）については、ランプA（枠飾り内LED）と同じく枠飾り部材に設けられていることから、タイミングtyで再び枠飾り部材を取り付けた際に、枠飾り部材のランプA'（枠飾り内LED2）と比較して、枠飾り部材を取り外している期間に内部的に調整されている光量で、枠飾り部材のランプA（枠飾り内LED）に対する光量が正常に変化しているか否かを容易に判別することができる。

20

【2191】

次いで、枠飾り部材を取り付けた後、タイミングt4の時点で、リユース確認状態Aにおいて扉枠3を閉鎖した場合には、タイミングt2の時点で、リユース確認状態Aにおいて扉枠3を閉鎖した場合と略同じ挙動を示している。つまり、枠飾り部材を取り付けた後、扉枠3を閉鎖した場合には、周辺制御基板1510が動作指示している部材については、閉鎖時の動作を実行することがなく、タイミングt4の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板1510が動作指示している部材のうち、通常時の動作を実行している部材については、タイミングt4の後においても、通常時の動作を継続するようにし、リユース確認時の動作を実行している部材については、タイミングt4の後においても、リユース確認時の動作を継続している。

30

【2192】

次いで、扉枠3を閉鎖した後、タイミングtz4の時点で、再びリユース許可スイッチを操作した場合には、リユース確認状態Aを終了して通常状態に移行している。ここで、通常状態とは、タイミングtsで電源投入した後の通常状態と同じである。つまり、主制御基板1310は、タイミングtz4で通常状態に移行した後は、主制御基板1310側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間としている。また、周辺制御基板1510が動作指示している部材については、タイミングtz4で通常状態に移行した後において、通常時の動作を実行している。このように、本例では、リユースが可能な部品としての枠飾り部材を脱着しつつ、その枠飾り部材の動作状態の確認が終了した後は、リユース確認状態Aから再び通常状態に戻すことができることから、枠飾り部材の動作状態の確認に続いて、正常に遊技（主遊技）が進行するかどうか等の確認を行うことができる。

40

【2193】

なお、本例では、リユース確認状態Aにおいて枠飾り部材を取り外した後、タイミングtyの時点で、再び枠飾り部材を取り付けることで、ランプA（枠飾り内LED）が通常時の動作を実行しているが、タイミングtyの時点で、再び枠飾り部材を取り付けたとき

50

には通常時の動作を実行せず、枠飾り部材を取り付けた後に動作許可スイッチを操作することで、ランプ A（枠飾り内 LED）が通常時の動作を実行するようにしてもよい。動作許可スイッチについては、パチンコ機 1 の裏面側に設けられ、遊技者が触れることができない作業用の操作部（ON 状態と OFF 状態とを切り替え可能にするボタンや、キー挿入して ON 状態と OFF 状態とを切り替え可能にするキースイッチ等）として主制御基板 1310 に設けられている。また、タイミング t_y の時点で、再び枠飾り部材を取り付けてから、動作許可スイッチを操作するまでの間には、ランプ A（枠飾り内 LED）が待機時の動作として、例えば、LED が点灯した状態や消灯した状態としている。これにより、枠飾り部材の動作状態の確認については、動作許可スイッチを操作することによりホール管理者が任意で開始することができ、利便性の向上を図ることができる。

10

【2194】

上記した動作許可スイッチについては、リユース許可スイッチとは別個に設けられているが、リユース許可スイッチが動作許可スイッチの機能を兼用するようにしてもよい。つまり、タイミング t_y の時点で、再び枠飾り部材を取り付けたときには通常時の動作を実行せず、枠飾り部材を取り付けた後にリユース許可スイッチを操作することで、ランプ A（枠飾り内 LED）が通常時の動作を実行するようにしてもよい。また、リユース許可スイッチについては、複数の選択肢のなかから 1 つの選択肢を選択しうるように構成してもよく、リユース確認状態を開始するための選択肢と、ランプ A（枠飾り内 LED）が通常時の動作を実行するための選択肢と、を有するように構成してもよい。

【2195】

また、本例では、リユース確認状態 A において枠飾り部材を取り外した後、タイミング t_y の時点で、扉枠 3 の開放中に再び枠飾り部材を取り付けることで、ランプ A（枠飾り内 LED）が通常時の動作を実行しているが、タイミング t_y の時点で、扉枠 3 の開放中に再び枠飾り部材を取り付けたときには通常時の動作を実行せず、タイミング t₂ の時点で、開放中の扉枠 3 を閉鎖することで、ランプ A（枠飾り内 LED）が通常時の動作を実行するようにしてもよい。このとき、タイミング t_y の時点で、扉枠 3 の開放中に再び枠飾り部材を取り付けてから、開放中の扉枠 3 を閉鎖するまでの間には、ランプ A（枠飾り内 LED）が待機時の動作として、例えば、LED が点灯した状態や消灯した状態としている。これにより、枠飾り部材の動作状態の確認については、扉枠 3 を閉鎖することによりホール管理者が任意で開始することができ、利便性の向上を図ることができる。

20

30

【2196】

また、本例では、タイミング t_z 4 の時点で、再びリユース許可スイッチを操作してリユース確認状態を終了するよりも前には、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間とし、タイミング t_z 4 の時点で、再びリユース許可スイッチを操作してリユース確認状態を終了するときには、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間としているが、再びリユース許可スイッチを操作してリユース確認状態を終了するよりも前のタイミングであっても、遊技許可スイッチを操作することで、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間に移行するようにしてもよい。遊技許可スイッチについては、パチンコ機 1 の裏面側に設けられ、遊技者が触れることができない作業用の操作部（ON 状態と OFF 状態とを切り替え可能にするボタンや、キー挿入して ON 状態と OFF 状態とを切り替え可能にするキースイッチ等）として主制御基板 1310 に設けられている。これにより、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間では、ハンドル 160 を操作したときに、遊技領域 5a へ遊技球の発射ができ、始動入賞があったときに、抽選を行って特別図柄の変動表示を開始することができ、特別図柄の変動表示が当り図柄で停止表示されたときに、大当り遊技を開始することができることから、正常に遊技（主遊技）が進行するかどうか等の確認については、遊技許可スイッチを操作することによりホール管理者が任意で開始することができ、利便性の向上を図ることができる。

40

【2197】

上記した遊技許可スイッチについては、リユース許可スイッチとは別個に設けられてい

50

るが、リユース許可スイッチが遊技許可スイッチの機能を兼用するようにしてもよい。つまり、再びリユース許可スイッチを操作してリユース確認状態を終了するよりも前のタイミングにてリユース許可スイッチを操作することで、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間に移行するようにしてもよい。また、リユース許可スイッチについては、複数の選択肢のなかから 1 つの選択肢を選択しうるように構成してもよく、リユース確認状態を開始するための選択肢と、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間に移行するための選択肢と、を有するように構成してもよい。

【2198】

上記では、電源投入後における所定の判定タイミングで、リユース許可スイッチの操作情報の入力回数の記憶が「1 回」の場合（例えば、判定タイミングよりも前あるいは判定タイミングと同時にリユース許可スイッチが 1 回 ON 操作された場合等）には、通常状態からリユース確認状態 A に移行し、そのリユース確認状態 A において枠飾り部材を脱着しているが、リユース許可スイッチの操作情報の入力回数の記憶が「2 回以上」の場合（例えば、判定タイミングよりも前あるいは判定タイミングと同時にリユース許可スイッチが 2 回 ON 操作された場合等）には、通常状態からリユース確認状態 B に移行し、そのリユース確認状態 B において枠飾り部材を脱着することを可能にしている。ここで、リユース確認状態 A では、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが不可能な期間としているが、リユース確認状態 B では、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間としている。また、リユース確認状態 B については、それ以外の点で、リユース確認状態 A におけるパチンコ機 1 の挙動と同じ挙動を示している。例えば、タイミング $t_z 1$ の判定タイミングの時点で、リユース許可スイッチの操作情報の入力回数の記憶が「2 回以上」であることを条件として、リユース確認状態 B に移行した場合にも、そのリユース確認状態 B において枠飾り部材を取り付けた（脱着した）ときに、その取り付けた（脱着した）枠飾り部材の動作状態の確認を可能にしている。

【2199】

図 119 は、リユース確認状態 B における扉枠 3 の開放中に枠飾り部材を取り外して次の扉枠 3 の開放中に枠飾り部材を取り付けた場合におけるパチンコ機 1 の挙動を示すタイムチャートである。ここでは、リユース確認状態 A と異なる点を中心に記載している。

【2200】

図 119 に示すように、タイミング t_s で電源投入した後は、主制御基板 1310 及び周辺制御基板 1510 の電源投入時処理を行い、主制御基板 1510 側での遊技状態を通常状態に制御し、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間としている。そして、タイミング t_s で電源投入した後に、所定期間が経過したタイミング $t_z 1$ の時点では、タイミング $t_z 1$ よりも前にリユース許可スイッチを操作したか否かを判定する判定タイミングが設けられているが、その判定タイミングでは、タイミング t_s からタイミング $t_z 1$ までの間にリユース許可スイッチを操作した回数についても判定している。ここでは、タイミング $t_z 1$ よりも前に、リユース許可スイッチを 2 回操作することで、タイミング $t_z 1$ の時点で、通常状態からリユース確認状態 B に移行している。そして、リユース確認状態 A では、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間としている。つまり、リユース確認状態 A では、遊技者がハンドル 160 を操作したときに、遊技領域 5a へ遊技球の発射ができ、始動入賞があったときに、特別図柄の変動表示を開始することができ、特別図柄の変動表示が当り図柄で停止表示されたときに、大当り遊技を開始することができるという通常の遊技を行うことができる。なお、リユース確認状態 A では、タイミング $t_z 4$ で再びリユース許可スイッチを操作してリユース確認状態 A を終了するまでの間、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間を継続するものとしている。

【2201】

また、タイミング $t_z 1$ の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを 2 回操作した場合には、リユース確認状態 B に移行し、そのリユース確認状態 B において枠飾り部

材を取り外した後、タイミング t_y の時点で、再び枠飾り部材を取り付けることで、通常時の動作を実行するようにしている。つまり、リユース確認状態 B では、枠飾り部材を取り付けることで枠飾り部材の動作を許容している。そして、タイミング t_{z1} の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを 2 回操作することを条件として、リユース確認状態 B に移行しているが、そのリユース確認状態 B において枠飾り部材を取り付けた（脱着した）ときには、その取り付けた（脱着した）枠飾り部材の動作状態を確認することができるようにしている。

【2202】

本例では、タイミング t_{z1} の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを 2 回操作した場合には、リユース確認状態 B に移行しているが、そのリユース確認状態 B については、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間としている。このため、リユース確認状態 B では、正常に遊技（主遊技）が進行するかどうか等の確認を行うことができる。つまり、リユース確認状態 B では、リユースが可能な部品としての枠飾り部材を脱着しつつ、その枠飾り部材の動作状態の確認を可能にしているが、正常に遊技（主遊技）が進行するかどうか等の確認についても、リユース確認状態 B から再び通常状態に戻すのを待たずに、同時期に行うことができ、複数の枠飾り部材の動作状態の確認を含めたパチンコ機 1 の点検に対する効率化を図ることができる。

【2203】

（リユース確認状態 A における枠飾り部材の脱着その 2）

図 120 は、リユース確認状態 A における扉枠 3 の開放中に枠飾り部材を脱着した場合におけるパチンコ機 1 の挙動を示すタイムチャートである。まず、所定の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを操作することで、通常状態からリユース確認状態 A に移行した後に、枠飾り部材を脱着した場合について説明する。また、枠飾り部材の脱着については、リユースが可能な部品として用いられる複数の枠飾り部材の動作状態を確認する場合において、扉枠 3 を開放して枠飾り部材を取り外した後に、扉枠 3 を閉鎖しないまま、別の枠飾り部材を取り付けたり、同じ枠飾り部材を再確認のために再度取り付けたりすることを想定している。

【2204】

図 120 に示すように、タイミング t_s で電源投入した後は、所定の作業を経て、タイミング t_x の時点で、リユース確認状態 A において枠飾り部材を取り外しているが、そのような期間においては、図 118 に示したタイミング t_s で電源投入した後に、タイミング t_x の時点で、リユース確認状態 A において枠飾り部材を取り外すまでの期間と同じ挙動を示している。つまり、タイミング t_s で電源投入した後は、タイミング t_{z3} の時点で、リユース許可スイッチを操作し、タイミング t_{z1} の時点で、通常状態からリユース確認状態 A に移行し、タイミング t_1 の時点で、リユース確認状態 A において扉枠 3 を開放し、タイミング t_x の時点で、リユース確認状態 A において枠飾り部材を取り外すという点で、図 118 に示した作業と同じ作業を行っており、パチンコ機 1 の挙動は、同じ挙動を示している。

【2205】

本例では、扉枠 3 を開放した後、タイミング t_x の時点で、リユース確認状態 A において枠飾り部材を取り外しているが、枠飾り部材を取り外した後に扉枠 3 を閉鎖することなく、その扉枠 3 の開放中において、タイミング t_y の時点で、再び枠飾り部材を取り付けている。このように、扉枠 3 の開放中において、タイミング t_y の時点で、リユース確認状態 A において再び枠飾り部材を取り付けた場合には、周辺制御基板 1510 において、枠飾り部材が接続されたと判断している。

【2206】

そして、扉枠 3 の開放中において、タイミング t_y の時点で、リユース確認状態 A において枠飾り部材を取り付けた場合には、ランプ A（枠飾り内 LED）については、枠飾り部材を取り付けることで電気の供給が開始されるようになり、通常時の動作を実行している。詳しくは上記したが、通常時の動作では、特別図柄の変動表示が実行されていないと

きには、特別図柄の変動表示が開始されることを待機する状態での待機演出（例えば、デモ演出）に対応する動作を実行するようにし、特別図柄の変動表示が実行されているときには、周辺制御基板 1510 が変動パターンコマンドを受信することに基づいて、変動演出（変動パターンに基づく演出）に対応する動作を実行するようにしている。例えば、周辺制御基板 1510 が変動パターンコマンドを受信したときには、ランプ A（枠飾り内 LED）では、演出表示装置 1600 で実行される演出表示に連動して LED が点灯や点滅を行うようにしている。ただし、枠飾り部材を取り付けた場合において、ランプ A（枠飾り内 LED）への配線が断線して電気が供給されない状況や、ランプ A（枠飾り内 LED）のそのものが故障した状況などの不具合が発生している場合には、通常時の動作を実行することがなく、LED が点灯や点滅を行うことがない。

10

【2207】

なお、パチンコ機 1 の挙動については、タイミング t_y の前後で変化しないものとしていいる。例えば、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材のうち、通常時の動作を実行している部材については、タイミング t_y の後においても、通常時の動作を継続するようにし、リユース確認時の動作を実行している部材については、タイミング t_y の後においても、リユース確認時の動作を継続している。

【2208】

本例では、タイミング t_z1 の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを操作しない場合には、通常状態のままでリユース確認状態に移行せず、再び枠飾り部材を取り付けたとしても、その後に点灯や点滅を行うことがなく、消灯した状態としていたが、タイミング t_z1 の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを 1 回操作した場合には、リユース確認状態 A に移行し、再び枠飾り部材を取り付けることで、通常時の動作を実行するようにしている。つまり、リユース確認状態 A では、枠飾り部材を取り付けることで枠飾り部材の動作を許容している。そして、タイミング t_z1 の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを 1 回操作することを条件として、リユース確認状態 A に移行しているが、そのリユース確認状態 A において枠飾り部材を取り付けた（脱着した）ときに、その取り付けた（脱着した）枠飾り部材の動作状態を確認することができるようになっている。また、本例では、扉枠 3 の開放中において、タイミング t_x の時点で、リユース確認状態 A において枠飾り部材を取り外し、その扉枠 3 の開放中において、タイミング t_y の時点で、再び枠飾り部材を取り付けた場合にも、その取り付けた（脱着した）枠飾り部材の動作状態を確認することが可能になっている。つまり、タイミング t_x の時点で、リユース確認状態 A において枠飾り部材を取り外した後、タイミング t_y の時点で、再び枠飾り部材を取り付けるまでの間に、必ずしも扉枠 3 を閉鎖して再び開放するといった作業を行う必要がない。このように、一回の扉枠 3 の開放中において、リユース確認状態 A において枠飾り部材を脱着した場合にも、その脱着した枠飾り部材の動作状態を確認することが可能であることから、複数の枠飾り部材の動作状態の確認に対する効率化を図ることができる。

20

30

【2209】

また、本例では、タイミング t_x ～タイミング t_y までの期間、すなわちリユース確認状態 A において枠飾り部材の脱着のために枠飾り部材を取り外している期間には、ランプ A（枠飾り内 LED）については、LED が点灯や点滅を行うことがない。しかしながら、このような期間において、設定調節ボタン 204 を操作したときには、その操作を受け付けて内部的に音量や光量を調整することが可能であるものの、ランプ A（枠飾り内 LED）に対する光量に反映されることがない状態としている。このような内部的に調整された音量や光量については、後述するタイミング t_y で再び枠飾り部材を取り付けることにより、LED の点灯や点滅が可能になったときに、その内部的に調整された光量に基づいて、ランプ A（枠飾り内 LED）に対する光量に反映されることとなる。このように、本例では、後述するタイミング t_y で再び枠飾り部材を取り付けた際に、内部的に調整されている光量をリセットして初期状態に戻すといったことがなく、その内部的に調整されている光量がそのまま反映されることから、取り付けた（脱着した）枠飾り部材のランプ A

40

50

（枠飾り内LED）に対する光量が正常に変化するものであるか否かを容易に判別することができる。なお、枠飾り部材を取り外している期間であるか否かにかかわらず、ランプB（枠飾り外LED1）については、LEDの光量を一定とし、設定調節ボタン204を操作したとしても光量が変化することがないようにしている。このため、タイミングtyで再び枠飾り部材を取り付けた際に、ランプB（枠飾り外LED1）と比較して、枠飾り部材のランプA（枠飾り内LED）に対する光量が正常に変化しているか否かを容易に判別することができる。

【2210】

次いで、枠飾り部材を取り付けた後、タイミングt2の時点で、リユース確認状態Aにおいて扉枠3を閉鎖した場合には、扉枠3の閉鎖を検知するための閉鎖スイッチの信号が主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力され、扉枠3の閉鎖を伝えるための扉枠閉鎖コマンドを周辺制御基板1510へ向けて出力している。そして、パチンコ機1の挙動については、タイミングt2の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板1510が動作指示している部材のうち、通常時の動作を実行している部材については、タイミングt2の後においても、通常時の動作を継続するようにし、リユース確認時の動作を実行している部材については、タイミングt2の後においても、リユース確認時の動作を継続している。つまり、リユース確認状態Aにおいて扉枠3を閉鎖した場合には、周辺制御基板1510が扉枠閉鎖コマンドを受信するものの、周辺制御基板1510が動作指示している部材については、閉鎖時の動作を実行することがなく、タイミングt2の前後で変化しないものとしている。これにより、リユース確認状態Aには、枠飾り部材の脱着や、枠飾り部材の動作状態の確認が、閉鎖時の動作が実行されることによって阻害されることを防止することができる。

【2211】

次いで、再び扉枠3を開放した後、その扉枠3の開放中において、別の枠飾り部材に脱着する場合には、上記したタイミングt1～タイミングt2までの期間が繰り返されることとなる。つまり、タイミングt1'の時点で、扉枠3を開放し、タイミングtx'の時点で、枠飾り部材を取り外し、タイミングty'の時点で、別の枠飾り部材を取り付け、タイミングt2'の時点で、扉枠3を閉鎖するという点で、上記したタイミングt1～タイミングt2までの期間と同じ作業を行っており、パチンコ機1の挙動は、同じ挙動を示している。

【2212】

次いで、扉枠3を閉鎖した後、タイミングtz4の時点で、再びリユース許可スイッチを操作した場合には、リユース確認状態Aを終了して通常状態に移行している。ここで、通常状態とは、タイミングtsで電源投入した後の通常状態と同じである。つまり、主制御基板1310は、タイミングtz4で通常状態に移行した後は、主制御基板1310側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間としている。また、周辺制御基板1510が動作指示している部材については、タイミングtz4で通常状態に移行した後において、通常時の動作を実行している。このように、本例では、リユースが可能な部品としての枠飾り部材を脱着しつつ、その枠飾り部材の動作状態の確認が終了した後は、リユース確認状態Aから再び通常状態に戻すことができることから、枠飾り部材の動作状態の確認に続いて、正常に遊技（主遊技）が進行するかどうか等の確認を行うことができる。

【2213】

上記では、電源投入後における所定の判定タイミングで、リユース許可スイッチの操作情報の入力回数の記憶が「1回」の場合（例えば、判定タイミングよりも前あるいは判定タイミングと同時にリユース許可スイッチが1回ON操作された場合等）には、通常状態からリユース確認状態Aに移行し、そのリユース確認状態Aにおいて枠飾り部材を脱着しているが、リユース許可スイッチの操作情報の入力回数の記憶が「2回以上」の場合（例えば、判定タイミングよりも前あるいは判定タイミングと同時にリユース許可スイッチが2回ON操作された場合等）には、通常状態からリユース確認状態Bに移行し、そのリユ

ース確認状態 B において枠飾り部材を脱着することを可能にしている。ここで、リユース確認状態 A では、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間としているが、リユース確認状態 B では、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間としている。また、リユース確認状態 B については、それ以外の点で、リユース確認状態 A におけるパチンコ機 1 の挙動と同じ挙動を示している。例えば、タイミング $t_z 1$ の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを 2 回操作することを条件として、リユース確認状態 B に移行した場合にも、そのリユース確認状態 B において枠飾り部材を取り付けた（脱着した）ときに、その取り付けた（脱着した）枠飾り部材の動作状態の確認を可能にしている。

【2214】

図 121 は、リユース確認状態 B における扉枠 3 の開放中に枠飾り部材を脱着した場合におけるパチンコ機 1 の挙動を示すタイムチャートである。ここでは、リユース確認状態 A と異なる点を中心に記載している。

【2215】

図 121 に示すように、タイミング t_s で電源投入した後は、主制御基板 1310 及び周辺制御基板 1510 の電源投入時処理を行い、主制御基板 1510 側での遊技状態を通常状態に制御し、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間としている。そして、タイミング t_s で電源投入した後に、所定期間が経過したタイミング $t_z 1$ の時点では、タイミング $t_z 1$ よりも前にリユース許可スイッチを操作したか否かを判定する判定タイミングが設けられているが、その判定タイミングでは、タイミング t_s からタイミング $t_z 1$ までの間にリユース許可スイッチを操作した回数についても判定している。ここでは、タイミング $t_z 1$ よりも前に、リユース許可スイッチを 2 回操作することで、タイミング $t_z 1$ の時点で、通常状態からリユース確認状態 B に移行している。そして、リユース確認状態 B では、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間としている。つまり、リユース確認状態 B では、遊技者がハンドル 160 を操作したときに、遊技領域 5a へ遊技球の発射ができ、始動入賞があったときに、特別図柄の変動表示を開始することができ、特別図柄の変動表示が当り図柄で停止表示されたときに、大当り遊技を開始することができるという通常の遊技を行うことができる。なお、リユース確認状態 B では、タイミング $t_z 4$ で再びリユース許可スイッチを操作してリユース確認状態 B を終了するまでの間、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間を継続するものとしている。

【2216】

また、タイミング $t_z 1$ の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを 2 回操作した場合には、リユース確認状態 B に移行し、そのリユース確認状態 B において枠飾り部材を取り外した後、タイミング t_y の時点で、再び枠飾り部材を取り付けることで、通常時の動作を実行するようにしている。つまり、リユース確認状態 B では、枠飾り部材を取り付けることで枠飾り部材の動作を許容している。そして、タイミング $t_z 1$ の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを 2 回操作することを条件として、リユース確認状態 B に移行しているが、そのリユース確認状態 B において枠飾り部材を取り付けた（脱着した）ときには、その取り付けた（脱着した）枠飾り部材の動作状態を確認することができるにしている。

【2217】

本例では、タイミング $t_z 1$ の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを 2 回操作した場合には、リユース確認状態 B に移行しているが、そのリユース確認状態 B については、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間としている。このため、リユース確認状態 B では、正常に遊技（主遊技）が進行するかどうか等の確認を行うことができる。つまり、リユース確認状態 B では、リユースが可能な部品としての枠飾り部材を脱着しつつ、その枠飾り部材の動作状態の確認を可能にしているが、正常に遊技（主遊技）が進行するかどうか等の確認についても、リユース確認状態 B から再び通常状態に戻すのを待たずに、同時期に行うことができ、複数の枠飾り部材の動作状

10

20

30

40

50

態の確認を含めたパチンコ機 1 の点検に対する効率化を図ることができる。

【2218】

(判定タイミングにて枠飾り部材が未接続である場合における枠飾り部材の取り付けについて)

図 122 は、判定タイミングにて枠飾り部材が未接続であると判定した後に枠飾り部材を取り付けた場合におけるパチンコ機 1 の挙動を示すタイムチャートである。上記では、所定の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを操作し、且つ、所定の判定タイミングにて枠飾り部材が接続されていると判定した場合に、通常状態からリユース確認状態 A に移行し、そのリユース確認状態 A において枠飾り部材を取り付けた(脱着した)ときに、その取り付けた(脱着した)枠飾り部材の動作状態の確認を可能にしている。一方、所定の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを操作したとしても、所定の判定タイミングにて枠飾り部材が未接続であると判定した場合には、通常状態からリユース確認状態 A に移行することがない。そして、その後に枠飾り部材を取り付けた場合であっても、LED が点灯や点滅を行うことがなく、その取り付けた(脱着した)枠飾り部材の動作状態を確認できないようにしている。そのような具体例について、以下に説明する。

【2219】

図 122 に示すように、まず、タイミング t_s で電源投入した後は、図 117 に示したタイミング t_s で電源投入した場合と略同じ挙動を示している。例えば、タイミング t_s で電源投入した後は、主制御基板 1310 及び周辺制御基板 1510 の電源投入時処理を行い、主制御基板 1510 側での遊技状態を通常状態に制御し、主制御基板 1310 側での遊技(主遊技)を進行させることが可能な期間としている。つまり、電源投入後の通常状態では、遊技者がハンドル 160 を操作したときに、遊技領域 5a へ遊技球の発射ができ、始動入賞があったときに、特別図柄の変動表示を開始することができ、特別図柄の変動表示が当り図柄で停止表示されたときに、大当り遊技を開始することができるという通常の遊技を行うことができる。また、周辺制御基板 1510 は、演出操作ユニット 250 や演出操作ユニット 250 などの枠飾り部材と電氣的に接続されているか否かを監視しているが、タイミング t_s で電源投入した後において、後述するタイミング t_x が到来するまでの間には、枠飾り部材が未接続であると判断している。つまり、ランプ A (枠飾り内 LED) については、枠飾り部材が未接続であることから、LED が点灯や点滅を行うことがない。また、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、タイミング t_s で電源投入した後において、通常時の動作を実行している。

【2220】

そして、タイミング t_s で電源投入した後に、所定期間が経過したタイミング t_z1 の時点では、タイミング t_z1 よりも前にリユース許可スイッチを操作したか否かを判定する判定タイミングが設けられているが、その判定タイミングでは、枠飾り部材が未接続であるか否かについても判定している。そして、タイミング t_z1 よりも前に、リユース許可スイッチを操作した状況において、判定タイミングにて枠飾り部材が接続されていると判定した場合には、通常状態からリユース確認状態 A に移行しているが、判定タイミングにて枠飾り部材が未接続であると判定した場合には、通常状態からリユース確認状態 A に移行することがなく、その後に通常状態を継続している。なお、通常状態では、タイミング t_z1 等で枠飾り部材が未接続であるか否かにかかわらず、主制御基板 1310 側での遊技(主遊技)を進行させることが可能な期間を継続するものとしている。

【2221】

また、タイミング t_z1 で枠飾り部材が未接続であると判定した後は、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材のうち一部の部材を用いて、リユース確認未作動時の動作を実行している。具体的には、タイミング t_z1 で枠飾り部材が未接続であると判定した後に、演出表示装置 1600 では、リユース確認未作動時の表示として、「枠飾り部材の動作確認を行うことができません」というメッセージを表示するようにし、スピーカからは、リユース確認未作動音として、「枠飾り部材の動作確認を行うことができません」という音声を出力するようにしている。一方、周辺制御基板 1510 が動作指示する部材

のうち、ランプ A（枠飾り内 LED）やランプ B（枠飾り外 LED 1）、ランプ B（枠飾り外 LED 2）については、リユース確認未作動時の動作を実行することなく、通常時の動作を継続している。このように、タイミング t z 1 で枠飾り部材が未接続であると判定した後は、周辺制御基板 1 5 1 0 が動作指示している部材のうち一部の部材だけが、リユース確認未作動時の動作を実行しているが、タイミング t z 1 で枠飾り部材が未接続であると判定したことについては、作業者がリユース許可スイッチを操作することに起因するものであり、外部に向けて認識しやすく報知する必要がないことから、ランプ A（枠飾り内 LED）やランプ B（枠飾り外 LED 1）、ランプ B（枠飾り外 LED 2）では、リユース確認未確認時の動作を実行しないものとしている。また、このようなリユース確認未作動時の動作については、タイミング t z 1 で枠飾り部材が未接続であると判定した後に枠飾り部材を取り付けたか否かや、扉枠 3 を開閉したか否かにかかわらず、継続するものとしている。

10

【 2 2 2 2 】

また、タイミング t z 1 で枠飾り部材が未接続であると判定した後は、周辺制御基板 1 5 1 0 が動作指示している部材のうち一部の部材については、リユース確認未動作時の動作を実行しているが、そのような部材については、LED などの光量を一定とし、スピーカからの音量を一定としている。このため、リユース確認未動作時の動作を実行している部材については、設定調節ボタン 2 0 4 を操作したとしても音量や光量が変わることがない。具体的には、設定調節ボタン 2 0 4 を操作したときには、その操作を受け付けて内部的に音量や光量を調整することが可能であるものの、実行中の音量や光量に反映されることがないようにしている。一方、タイミング t z 1 で枠飾り部材が未接続であると判定した後も、通常時の動作を実行している部材として、ランプ B（枠飾り外 LED 2）については、設定調節ボタン 2 0 4 を操作することで光量が変わるものとしているが、ランプ B（枠飾り外 LED 1）については、LED の光量を一定とし、設定調節ボタン 2 0 4 を操作したとしても光量が変わることがないようにしている。このように、本例では、LED の光量を一定とした部材が設けられていることから、LED の光量を一定としない部材に対して光量が変わっているか否かを容易に判別することができる。なお、演出表示装置 1 6 0 0 については、設定調節ボタン 2 0 4 を操作したときに、光量が変わるものとしてもよい。

20

【 2 2 2 3 】

また、タイミング t z 1 で枠飾り部材が未接続であると判定した後は、外部端子板からは、ホールコンピュータに対してリユース確認信号を出力していない。

30

【 2 2 2 4 】

次いで、タイミング t 1 の時点で、通常状態において扉枠 3 を開放した場合には、扉枠 3 の開放を検知するための開放スイッチの信号が主制御基板 1 3 1 0 の主制御 MPU 1 3 1 0 a へ入力され、扉枠 3 の開放を伝えるための扉枠開放コマンドを周辺制御基板 1 5 1 0 へ向けて出力している。そして、パチンコ機 1 の挙動については、タイミング t 1 の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板 1 5 1 0 が動作指示している部材のうち、通常時の動作を実行している部材については、タイミング t 1 の後においても、通常時の動作を継続するようにし、リユース確認未作動時の動作を実行している部材については、タイミング t 1 の後においても、リユース確認未作動時の動作を継続している。つまり、枠飾り部材が未接続であると判定した後の通常状態において扉枠 3 を開放した場合には、周辺制御基板 1 5 1 0 が扉枠開放コマンドを受信するものの、周辺制御基板 1 5 1 0 が動作指示している部材については、開放時の動作を実行することがなく、タイミング t 1 の前後で変化しないものとしている。これにより、枠飾り部材が未接続であると判定した後の通常状態には、正常に遊技（主遊技）が進行するかどうか等の確認が、開放時の動作が実行されることによって阻害されることを防止することができる。

40

【 2 2 2 5 】

また、タイミング t 1 の時点で、通常状態において扉枠 3 を開放した場合には、外部端子板からは、ホールコンピュータに対して扉枠開放信号を出力するようにし、ホール側で

50

扉枠 3 の開放があった旨を把握できるようにしている。このような扉枠開放信号については、後述するタイミング t2 で扉枠 3 が閉鎖された後、所定期間（例えば、30 秒）が経過したときに、ホールコンピュータに対する出力を終了している。これにより、扉枠 3 の開閉時間が短いものであったとしても、ホール側で扉枠 3 の開放があった旨を気づきやすくすることができる。

【2226】

次いで、扉枠 3 を開放した後、タイミング t y の時点で、通常状態において枠飾り部材を取り付けた場合には、周辺制御基板 1510 において、枠飾り部材が接続されたと判断している。そして、パチンコ機 1 の挙動については、タイミング t y の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材のうち、通常時の動作を実行している部材については、タイミング t y の後においても、通常時の動作を継続するようにし、リユース確認未作動時の動作を実行している部材については、タイミング t y の後においても、リユース確認未作動時の動作を継続している。

【2227】

また、タイミング t y の時点で、通常状態において枠飾り部材を取り付けた場合には、ランプ A（枠飾り内 LED）については、枠飾り部材を取り付けることで電気の供給が開始されているものの、その後に点灯や点滅を行うことがなく、消灯した状態としている。これにより、枠飾り部材が未接続であると判定した後の通常状態において枠飾り部材を取り付けたとしても、枠飾り部材が未接続であった痕跡を残すことができ、枠飾り部材の着脱を用いての不正な行為が行われることを防止することができる。また、枠飾り部材を取り付けた場合において、ランプ A（枠飾り内 LED）については、LED が点灯や点滅を行うとすると、正常に遊技（主遊技）が進行するかどうか等を確認したい作業者にとっては、その確認が阻害されてしまう可能性がある。この点、本例では、タイミング t z 1 の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを操作し、その判定タイミングにて枠飾り部材を未接続とした場合には、その後に枠飾り部材を取り付けたとしても、ランプ A（枠飾り内 LED）については、LED が点灯や点滅を行うことがなく、そのような確認が阻害されることを防止することができる。一方、タイミング t z 1 の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを操作し、その判定タイミングにて枠飾り部材が接続されている場合には、その後に枠飾り部材を取り付けたときに、ランプ A（枠飾り内 LED）については、LED が点灯や点滅を行うものである。このため、リユースが可能な部品としての枠飾り部材の動作状態を確認したいのか、正常に遊技（主遊技）が進行するかどうか等のみを確認したいのか、によって、作業者が判定タイミングの時点で選択できるものとなっている。

【2228】

次いで、枠飾り部材を取り付けた後、タイミング t2 の時点で、通常状態において扉枠 3 を閉鎖した場合には、扉枠 3 の閉鎖を検知するための閉鎖スイッチの信号が主制御基板 1310 の主制御 MPU 1310 a へ入力され、扉枠 3 の閉鎖を伝えるための扉枠閉鎖コマンドを周辺制御基板 1510 へ向けて出力している。そして、パチンコ機 1 の挙動については、タイミング t2 の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材のうち、通常時の動作を実行している部材については、タイミング t2 の後においても、通常時の動作を継続するようにし、リユース確認未作動時の動作を実行している部材については、タイミング t2 の後においても、リユース確認未作動時の動作を継続している。つまり、枠飾り部材が未接続であると判定した後の通常状態において扉枠 3 を閉鎖した場合には、周辺制御基板 1510 が扉枠閉鎖コマンドを受信するものの、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、閉鎖時の動作を実行することがなく、タイミング t2 の前後で変化しないものとしている。これにより、枠飾り部材が未接続であると判定した後の通常状態には、正常に遊技（主遊技）が進行するかどうか等の確認が、閉鎖時の動作が実行されることによって阻害されることを防止することができる。

【2229】

次いで、タイミング t_3 の時点で、通常状態において枠飾り部材を取り外すために再び扉枠 3 を開放した場合には、タイミング t_1 の時点で、通常状態において扉枠 3 を開放した場合と略同じ挙動を示している。つまり、枠飾り部材を取り付けている状況において、再び扉枠 3 を開放した場合には、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、開放時の動作を実行することがなく、タイミング t_3 の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材のうち、通常時の動作を実行している部材については、タイミング t_3 の後においても、通常時の動作を継続するようにし、リユース確認未動作時の動作を実行している部材については、タイミング t_3 の後においても、リユース確認未動作時の動作を継続している。

【2230】

10

次いで、扉枠 3 を開放した後、タイミング t_x の時点で、通常状態において再び枠飾り部材を取り外した場合には、周辺制御基板 1510 において、枠飾り部材が未接続であると判断している。そして、パチンコ機 1 の挙動については、タイミング t_x の前後で変化しないものとしている。つまり、扉枠 3 を開放した後、再び枠飾り部材を取り外した場合には、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、枠飾り未接続時の動作を実行することがなく、タイミング t_x の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材のうち、通常時の動作を実行している部材については、タイミング t_x の後においても、通常時の動作を継続するようにし、リユース確認未動作時の動作を実行している部材については、タイミング t_x の後においても、リユース確認未動作時の動作を継続している。

20

【2231】

なお、パチンコ機 1 の挙動については、タイミング t_x の前後で変化していないが、ランプ A（枠飾り内 LED）については、枠飾り部材を取り外したことから、その後に LED が点灯や点滅を行うことがないものとなっている。

【2232】

次いで、枠飾り部材を取り外した後、タイミング t_4 の時点で、通常状態において扉枠 3 を閉鎖した場合には、タイミング t_2 の時点で、通常状態において扉枠 3 を閉鎖した場合と略同じ挙動を示している。つまり、枠飾り部材を取り外した後、扉枠 3 を閉鎖した場合には、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、閉鎖時の動作を実行することがなく、タイミング t_4 の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材のうち、通常時の動作を実行している部材については、タイミング t_4 の後においても、通常時の動作を継続するようにし、リユース確認未動作時の動作を実行している部材については、タイミング t_4 の後においても、リユース確認未動作時の動作を継続している。

30

【2233】

本例では、タイミング t_z1 で枠飾り部材が未接続であると判定した後は、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材のうち一部の部材を用いて、リユース確認未動作時の動作を実行しているが、そのようなリユース確認未動作時の動作については、その後に枠飾り部材を取り付けたか否かや、扉枠 3 を開閉したか否かにかかわらず、継続するものとしている。これにより、タイミング t_z1 で枠飾り部材が未接続であると判定した後に枠飾り部材を取り付けたとしても、枠飾り部材が未接続であった痕跡を残すことができ、枠飾り部材の着脱を用いての不正な行為が行われることを防止することができる。また、先に説明したように、枠飾り部材が接続されている状況において、タイミング t_z1 でリユース許可スイッチを操作していないと判定した場合には、その後に枠飾り部材が取り外されると、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、枠飾り未接続時の動作を実行するようにしていたが、本例では、枠飾り部材が未接続である状況において、タイミング t_z1 でリユース許可スイッチを操作していると判定した場合には、その後に枠飾り部材が取り外されたとしても、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、枠飾り未接続時の動作を実行していない。これにより、枠飾り部材が未接続であると判定した後の通常状態には、正常に遊技（主遊技）が進行するかどうか等の確認が、

40

50

枠飾り未接続時の動作が実行されることによって阻害されることを防止することができる。また、本例では、リユース確認未作動時の動作については、枠飾り部材の動作確認を行うことができない旨を伝えることが目的であり、先に説明した枠飾り未接続時の動作とは異なるものとしているが、これらの動作については、共通化するようにしてもよい。

【2234】

(リユース確認状態Aにて枠飾り部材を脱着した場合におけるエラー発光の確認について)

図123は、エラー状態且つリユース確認状態Aにおける扉枠3の開放中に枠飾り部材を取り外して次の扉枠3の開放中に枠飾り部材を取り付けた場合におけるパチンコ機1の挙動を示すタイムチャートである。上記では、所定の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを操作した場合に、通常状態からリユース確認状態Aに移行し、そのリユース確認状態Aにおいて枠飾り部材を取り付けた(脱着した)ときに、その取り付けた(脱着した)枠飾り部材の動作状態の確認を可能にしている。一方、パチンコ機1に対する磁気や振動、電波を検知するなど、異常を検知した場合には、エラー状態に移行している。そして、このようなエラー状態では、枠飾り部材のLEDがエラー発光するものであるが、枠飾り部材の動作状態の確認としては、正常に枠飾り部材のLEDがエラー発光するかどうかについても確認が必要となる。この点、本例では、リユース確認状態Aと、エラー状態とを同時期に発生させた場合には、その状態において枠飾り部材を取り付けた(脱着した)ときに、その取り付けた(脱着した)枠飾り部材のLEDがエラー発光することを確認できるようにしている。そのような具体例について、以下に説明する。

【2235】

本例では、エラー検出部として、パチンコ機1に磁石を近づけることでパチンコ機1に加えられる磁気を検知する磁気センサによって、磁気を検知する構成や、パチンコ機1をゆすったり、叩いたりすることでパチンコ機1に加えられる振動を検知する振動センサによって、振動を検知する構成や、パチンコ機1に不正な電波が照射されることでパチンコ機1に加えられる電波を検知する電波センサによって、電波を検知する構成を有している。そして、主制御基板1310は、タイミングtsで電源投入した以降は、パチンコ機1に対する磁気や振動、電波を検知しているか否かを監視している。

【2236】

図123に示すように、まず、タイミングtsで電源投入した後は、図117に示したタイミングtsで電源投入した場合と同じ挙動を示している。例えば、タイミングtsで電源投入した後は、主制御基板1310及び周辺制御基板1510の電源投入時処理を行い、主制御基板1510側での遊技状態を通常状態に制御し、主制御基板1310側での遊技(主遊技)を進行させることが可能な期間としている。つまり、電源投入後の通常状態では、遊技者がハンドル160を操作したときに、遊技領域5aへ遊技球の発射ができ、始動入賞があったときに、特別図柄の変動表示を開始することができ、特別図柄の変動表示が当り図柄で停止表示されたときに、大当り遊技を開始することができるという通常の遊技を行うことができる。また、周辺制御基板1510は、扉枠トップユニット300及び扉枠右サイドユニット340や演出操作ユニット250などの枠飾り部材と電気的に接続されているか否かを監視しているが、タイミングtsで電源投入した後において、後述するタイミングtxが到来するまでの間には、枠飾り部材が取り外されておらず、枠飾り部材が接続されていると判断している。また、周辺制御基板1510が動作指示している部材については、タイミングtsで電源投入した後において、通常時の動作を実行している。

【2237】

そして、タイミングtsで電源投入した後に、タイミングt0の時点で、磁気を検知するための磁気センサや振動を検知するための振動センサ、電波を検知するための電波センサの信号が主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力されたときには、主制御基板1310は、磁気や振動、電波の異常を検知しており、それぞれ、異常の発生に基づく異常報知の実行を伝えるための異常報知コマンドを周辺制御基板1510に向けて出力

している。このとき、タイミング t_s で電源投入した後には、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、通常時の動作を実行しているが、タイミング t_0 の時点で、周辺制御基板 1510 が異常報知コマンドを受信することに基づいて、エラー状態が発生する。エラー状態では、周辺制御基板 1510 が通常時の動作を実行せず、エラー時の動作を実行するようにしている。なお、主制御基板 1310 は、タイミング t_0 で周辺制御基板 1510 に異常報知コマンドを送信した後にも異常が発生していない状態と同じく、遊技状態を通常状態に制御し、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間としている。

【2238】

具体的には、周辺制御基板 1510 が異常報知コマンドを受信したときに、ランプ A（枠飾り内 LED）やランプ B（枠飾り外 LED 2）では、エラー発光として、単色で、強い輝度で LED が点灯や点滅を行うようにし、演出表示装置 1600 では、エラー表示として、「磁気エラーが発生しました」や「振動エラーが発生しました」や「電波エラーが発生しました」というメッセージを表示するようにし、スピーカからは、エラー音として、「磁気エラーが発生しました」や「振動エラーが発生しました」や「電波エラーが発生しました」という音声を出力するようにしている。また、本例では、磁気、振動、電波を検知した場合とで、例えば、メッセージの表示、LED の発光色や報知音を異ならせるなど、異常報知に対応する動作を異ならせることで、磁気や振動、電波のいずれを検知したかを把握できるようにしている。ただし、周辺制御基板 1510 が動作指示する部材のうち、ランプ B（枠飾り外 LED 1）については、エラー時の動作を実行することなく、通常時の動作を継続している。

【2239】

また、タイミング t_0 の時点で、異常を検知した場合には、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、ランプ B（枠飾り外 LED 1）を除いてエラー時の動作を実行しているが、そのエラー時の動作では、LED などの光量を一定とし、スピーカからの音量を一定としている。このため、エラー時の動作を実行している部材については、設定調節ボタン 204 を操作したとしても音量や光量が変わることがない。具体的には、設定調節ボタン 204 を操作したときには、その操作を受け付けて内部的に音量や光量を調整することが可能であるものの、実行中の音量や光量に反映されることがないようにしている。このような内部的に調整された音量や光量については、通常時の動作に戻されたときに、その内部的に調整された音量や光量に基づいて、実行中の音量や光量に反映されることとなる。なお、演出表示装置 1600 については、設定調節ボタン 204 を操作したときに、光量が変わるものとしてもよい。

【2240】

また、タイミング t_0 の時点で、異常を検知した場合には、外部端子板からは、ホールコンピュータに対してエラー信号を出力するようにし、ホール側で異常を検知した旨を把握できるようにしている。

【2241】

次いで、タイミング t_s で電源投入した後に、所定期間が経過したタイミング t_{z1} の時点では、タイミング t_{z1} よりも前にリユース許可スイッチを操作したか否かを判定する判定タイミングが設けられている。つまり、判定タイミングでは、タイミング t_s からタイミング t_{z1} までの間にリユース許可スイッチを操作したか否かを判定している。ここでは、タイミング t_{z1} よりも前のタイミング t_{x3} の時点で、リユース許可スイッチを操作することで、タイミング t_{z1} の時点で、通常状態からリユース確認状態 A に移行している。なお、主制御基板 1310 は、タイミング t_{z1} でリユース確認状態 A に移行した後は、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが不能な期間としている。つまり、リユース確認状態 A では、遊技者がハンドル 160 を操作したとしても、遊技領域 5a へ遊技球の発射ができず、仮に始動入賞があったとしても、特別図柄の変動表示を開始することができず、通常の遊技を行うことができない状態としている。これにより、リユース確認状態 A には、枠飾り部材の脱着や、枠飾り部材の動作状態の確認

が、通常の遊技が行われることによって阻害されることを防止することができる。なお、リユース確認状態 A では、後述するタイミング $t_z 4$ で再びリユース許可スイッチを操作してリユース確認状態 A を終了するまでの間、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが不能な期間を継続するものとしている。

【2242】

また、タイミング $t_z 1$ でリユース確認状態 A に移行した後は、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材のうち一部の部材を用いて、リユース確認時の動作を実行している。具体的には、タイミング $t_z 1$ でリユース確認状態 A に移行した後に、演出表示装置 1600 では、リユース確認時の表示として、「枠飾り部材の動作確認を行うことができます」というメッセージを、エラー表示に付加して表示するようにしている。スピーカからは、リユース確認音として、「枠飾り部材の動作確認を行うことができます」という音声を出力するようにしている。一方、周辺制御基板 1510 が動作指示する部材のうち、ランプ A（枠飾り内 LED）やランプ B（枠飾り外 LED 2）、スピーカについては、エラー時の動作を継続するようにしている。また、このようなリユース確認時の動作については、後述するタイミング $t_z 4$ で再びリユース許可スイッチを操作してリユース確認状態 A を終了するまでの間、継続するものとしている。

【2243】

また、タイミング $t_z 1$ でリユース確認状態 A に移行した後は、外部端子板からは、ホールコンピュータに対してリユース確認信号を出力するようにし、ホール側でリユース確認状態 A への移行があった旨を把握できるようにしている。このようなリユース確認信号については、後述するタイミング $t_z 4$ で再びリユース許可スイッチを操作してリユース確認状態 A を終了したときに、ホールコンピュータに対する出力を終了している。なお、リユース確認信号については、リユース確認状態 A を終了した後、所定期間（例えば、30 秒）が経過したときに、ホールコンピュータに対する出力を終了してもよい。これにより、リユース確認状態 A への移行期間が短いものであったとしても、ホール側でリユース確認状態 A への移行があった旨を気付きやすくすることができる。

【2244】

次いで、タイミング t_1 の時点で、リユース確認状態 A において扉枠 3 を開放した場合には、扉枠 3 の開放を検知するための開放スイッチの信号が主制御基板 1310 の主制御 MPU 1310a へ入力され、扉枠 3 の開放を伝えるための扉枠開放コマンドを周辺制御基板 1510 へ向けて出力している。そして、パチンコ機 1 の挙動については、タイミング t_1 の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材のうち、エラー時の動作を実行している部材については、タイミング t_1 の後においても、エラー時の動作を継続するようにし、リユース確認時の動作を実行している部材については、タイミング t_1 の後においても、リユース確認時の動作を継続している。つまり、リユース確認状態 A において扉枠 3 を開放した場合には、周辺制御基板 1510 が扉枠開放コマンドを受信するものの、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、開放時の動作を実行することがなく、タイミング t_1 の前後で変化しないものとしている。これにより、リユース確認状態 A には、枠飾り部材の脱着や、枠飾り部材の動作状態の確認が、開放時の動作が実行されることによって阻害されることを防止することができる。

【2245】

また、タイミング t_1 の時点で、リユース確認状態 A において扉枠 3 を開放した場合には、外部端子板からは、ホールコンピュータに対して扉枠開放信号を出力するようにし、ホール側で扉枠 3 の開放があった旨を把握できるようにしている。このような扉枠開放信号については、後述するタイミング t_2 で扉枠 3 が閉鎖された後、所定期間（例えば、30 秒）が経過したときに、ホールコンピュータに対する出力を終了している。これにより、扉枠 3 の開閉時間が短いものであったとしても、ホール側で扉枠 3 の開放があった旨を気付きやすくすることができる。

【2246】

10

20

30

40

50

次いで、扉枠3を開放した後、タイミング t_x の時点で、リユース確認状態Aにおいて枠飾り部材を取り外した場合には、周辺制御基板1510において、枠飾り部材が未接続であると判断している。そして、パチンコ機1の挙動については、タイミング t_x の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板1510が動作指示している部材のうち、エラー時の動作を実行している部材については、タイミング t_x の後においても、エラー時の動作を継続するようにし、リユース確認時の動作を実行している部材については、タイミング t_x の後においても、リユース確認時の動作を継続している。また、リユース確認状態Aにおいて枠飾り部材を取り外した場合には、枠飾り部材が取り外されているものの、周辺制御基板1510が動作指示している部材については、枠飾り未接続時の動作を実行することがなく、タイミング t_1 の前後で変化しないものとしている。つまり、リユース確認状態Aでは、枠飾り未接続時の動作を実行しない状態での枠飾り部材の取り外しを許容している。これにより、リユース確認状態Aには、枠飾り部材の脱着や、枠飾り部材の動作状態の確認が、枠飾り未接続時の動作が実行されることによって阻害されることを防止することができる。

10

【2247】

なお、パチンコ機1の挙動については、タイミング t_x の前後で変化していないが、ランプA（枠飾り内LED）については、枠飾り部材を取り外したことから、その後にLEDが点灯や点滅を行うことがないものとなっている。

【2248】

次いで、枠飾り部材を取り外した後、タイミング t_2 の時点で、リユース確認状態Aにおいて扉枠3を閉鎖した場合には、扉枠3の閉鎖を検知するための閉鎖スイッチの信号が主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力され、扉枠3の閉鎖を伝えるための扉枠閉鎖コマンドを周辺制御基板1510へ向けて出力している。そして、パチンコ機1の挙動については、タイミング t_2 の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板1510が動作指示している部材のうち、エラー時の動作を実行している部材については、タイミング t_2 の後においても、エラー時の動作を継続するようにし、リユース確認時の動作を実行している部材については、タイミング t_2 の後においても、リユース確認時の動作を継続している。つまり、リユース確認状態Aにおいて扉枠3を閉鎖した場合には、周辺制御基板1510が扉枠閉鎖コマンドを受信するものの、周辺制御基板1510が動作指示している部材については、閉鎖時の動作を実行することがなく、タイミング t_2 の前後で変化しないものとしている。これにより、リユース確認状態Aには、枠飾り部材の脱着や、枠飾り部材の動作状態の確認が、閉鎖時の動作が実行されることによって阻害されることを防止することができる。

20

30

【2249】

次いで、タイミング t_3 の時点で、リユース確認状態Aにおいて枠飾り部材を取り付けるために再び扉枠3を開放した場合には、タイミング t_1 の時点で、リユース確認状態Aにおいて扉枠3を開放した場合と略同じ挙動を示している。つまり、枠飾り部材を取り外している状況において、再び扉枠3を開放した場合には、周辺制御基板1510が動作指示している部材については、開放時の動作を実行することがなく、タイミング t_3 の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板1510が動作指示している部材のうち、エラー時の動作を実行している部材については、タイミング t_3 の後においても、エラー時の動作を継続するようにし、リユース確認時の動作を実行している部材については、タイミング t_3 の後においても、リユース確認時の動作を継続している。

40

【2250】

次いで、扉枠3を開放した後、タイミング t_y の時点で、リユース確認状態Aにおいて再び枠飾り部材を取り付けた場合には、周辺制御基板1510において、枠飾り部材が接続されたと判断している。そして、パチンコ機1の挙動については、タイミング t_y の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板1510が動作指示している部材のうち、エラー時の動作を実行している部材については、タイミング t_y の後においても、エラー時の動作を継続するようにし、リユース確認時の動作を実行している部材につい

50

ては、タイミング t_y の後においても、リユース確認時の動作を継続している。

【2251】

また、タイミング t_y の時点で、リユース確認状態 A において枠飾り部材を取り付けた場合には、ランプ A（枠飾り内 LED）については、枠飾り部材を取り付けることで電気の供給が開始されるようになるが、その動作については、通常時の動作ではなく、エラー時の動作を実行している。詳しくは上記したが、ランプ A（枠飾り内 LED）におけるエラー時の動作では、エラー発光として、単色で、強い輝度で LED が点灯や点滅を行うようにしている。ただし、枠飾り部材を取り付けた場合において、ランプ A（枠飾り内 LED）への配線が断線して電気が供給されない状況や、ランプ A（枠飾り内 LED）のそのものが故障した状況などの不具合が発生している場合には、エラー時の動作を実行することがなく、LED が点灯や点滅を行うことがない。

10

【2252】

本例では、タイミング t_z1 の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを操作した場合には、リユース確認状態 A に移行し、そのリユース確認状態 A において枠飾り部材がエラー発光している場合には、枠飾り部材を取り外した後、タイミング t_y の時点で、再び枠飾り部材を取り付けることで、エラー時の動作を再開するようにしている。つまり、リユース確認状態 A では、枠飾り部材を取り付けることで枠飾り部材を対象としてエラー時の動作を再開することを許容している。そして、タイミング t_z1 の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを操作することを条件として、リユース確認状態 A に移行しているが、そのリユース確認状態 A において枠飾り部材を取り付けた（脱着した）ときには、その取り付けた（脱着した）枠飾り部材が正常にエラー発光するかどうかを確認することができるようにしている。

20

【2253】

次いで、枠飾り部材を取り付けた後、タイミング t_4 の時点で、リユース確認状態 A において扉枠 3 を閉鎖した場合には、タイミング t_2 の時点で、リユース確認状態 A において扉枠 3 を閉鎖した場合と略同じ挙動を示している。つまり、枠飾り部材を取り付けた後、扉枠 3 を閉鎖した場合には、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、閉鎖時の動作を実行することがなく、タイミング t_4 の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材のうち、エラー時の動作を実行している部材については、タイミング t_4 の後においても、エラー時の動作を継続するようにし、リユース確認時の動作を実行している部材については、タイミング t_4 の後においても、リユース確認時の動作を継続している。

30

【2254】

次いで、扉枠 3 を閉鎖した後、タイミング t_z4 の時点で、再びリユース許可スイッチを操作した場合には、リユース確認状態 A を終了して通常状態に移行している。ここで、通常状態とは、タイミング t_1 でリユース確認状態 A に移行する前の通常状態と同じである。つまり、主制御基板 1310 は、タイミング t_z4 で通常状態に移行した後は、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間としている。また、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、タイミング t_z4 で通常状態に移行した後において、エラー状態に基づくエラー時の動作を実行している。このように、本例では、リユースが可能な部品としての枠飾り部材を脱着しつつ、その枠飾り部材の動作状態の確認が終了した後は、リユース確認状態 A から再び通常状態に戻すことができることから、枠飾り部材の動作状態の確認に続いて、正常に遊技（主遊技）が進行するかどうか等の確認を行うことができる。

40

【2255】

なお、本例では、リユース確認状態 A において枠飾り部材を取り外した後、タイミング t_y の時点で、再び枠飾り部材を取り付けることで、ランプ A（枠飾り内 LED）がエラー時の動作を実行しているが、タイミング t_y の時点で、再び枠飾り部材を取り付けたときにはエラー時の動作を実行せず、枠飾り部材を取り付けた後に動作許可スイッチを操作することで、ランプ A（枠飾り内 LED）がエラー時の動作を実行するようにしてもよい

50

。動作許可スイッチについては、パチンコ機 1 の裏面側に設けられ、遊技者が触れることができない作業用の操作部（ON 状態と OFF 状態とを切り替え可能にするボタンや、キー挿入して ON 状態と OFF 状態とを切り替え可能にするキースイッチ等）として主制御基板 1310 に設けられている。また、タイミング t_y の時点で、再び枠飾り部材を取り付けてから、動作許可スイッチを操作するまでの間には、ランプ A（枠飾り内 LED）が待機時の動作として、例えば、LED が点灯した状態や消灯した状態としている。これにより、枠飾り部材の動作状態の確認については、動作許可スイッチを操作することによりホール管理者が任意で開始することができ、利便性の向上を図ることができる。

【2256】

上記した動作許可スイッチについては、リユース許可スイッチとは別個に設けられているが、リユース許可スイッチが動作許可スイッチの機能を兼用するようにしてもよい。つまり、タイミング t_y の時点で、再び枠飾り部材を取り付けたときにはエラー時の動作を実行せず、枠飾り部材を取り付けた後にリユース許可スイッチを操作することで、ランプ A（枠飾り内 LED）がエラー時の動作を実行するようにしてもよい。また、リユース許可スイッチについては、複数の選択肢のなかから 1 つの選択肢を選択しうるように構成してもよく、リユース確認状態を開始するための選択肢と、ランプ A（枠飾り内 LED）がエラー時の動作を実行するための選択肢と、を有するように構成してもよい。

【2257】

また、本例では、リユース確認状態 A において枠飾り部材を取り外した後、タイミング t_y の時点で、扉枠 3 の開放中に再び枠飾り部材を取り付けることで、ランプ A（枠飾り内 LED）がエラー時の動作を実行しているが、タイミング t_y の時点で、扉枠 3 の開放中に再び枠飾り部材を取り付けたときにはエラー時の動作を実行せず、タイミング t_2 の時点で、開放中の扉枠 3 を閉鎖することで、ランプ A（枠飾り内 LED）がエラー時の動作を実行するようにしてもよい。このとき、タイミング t_y の時点で、扉枠 3 の開放中に再び枠飾り部材を取り付けてから、開放中の扉枠 3 を閉鎖するまでの間には、ランプ A（枠飾り内 LED）が待機時の動作として、例えば、LED が点灯した状態や消灯した状態としている。これにより、枠飾り部材の動作状態の確認については、扉枠 3 を閉鎖することによりホール管理者が任意で開始することができ、利便性の向上を図ることができる。

【2258】

また、本例では、タイミング $t_z 4$ の時点で、再びリユース許可スイッチを操作してリユース確認状態を終了するよりも前には、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間とし、タイミング $t_z 4$ の時点で、再びリユース許可スイッチを操作してリユース確認状態を終了するときには、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間としているが、再びリユース許可スイッチを操作してリユース確認状態を終了するよりも前のタイミングであっても、遊技許可スイッチを操作することで、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間に移行するようにしてもよい。遊技許可スイッチについては、パチンコ機 1 の裏面側に設けられ、遊技者が触れることができない作業用の操作部（ON 状態と OFF 状態とを切り替え可能にするボタンや、キー挿入して ON 状態と OFF 状態とを切り替え可能にするキースイッチ等）として主制御基板 1310 に設けられている。これにより、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間では、ハンドル 160 を操作したときに、遊技領域 5a へ遊技球の発射ができ、始動入賞があったときに、抽選を行って特別図柄の変動表示を開始することができ、特別図柄の変動表示が当り図柄で停止表示されたときに、大当り遊技を開始することができることから、正常に遊技（主遊技）が進行するかどうか等の確認については、遊技許可スイッチを操作することによりホール管理者が任意で開始することができ、利便性の向上を図ることができる。

【2259】

上記した遊技許可スイッチについては、リユース許可スイッチとは別個に設けられているが、リユース許可スイッチが遊技許可スイッチの機能を兼用するようにしてもよい。つまり、再びリユース許可スイッチを操作してリユース確認状態を終了するよりも前のタイ

10

20

30

40

50

ミングにてリユース許可スイッチを操作することで、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間に移行するようにしてもよい。また、リユース許可スイッチについては、複数の選択肢のなかから 1 つの選択肢を選択しうるように構成してもよく、リユース確認状態を開始するための選択肢と、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間に移行するための選択肢と、を有するように構成してもよい。

【2260】

〔設定値の設定変更や確認表示〕

以下の例では、第四実施形態のパチンコ機 1 として、上述した各実施形態のパチンコ機 1 に対して設定機能を追加したものについて説明する。本例のパチンコ機 1 は、当落の確率に関する設定値を有し、電源投入時等に所定の操作を行うことで、その設定値の設定変更を行ったり、設定値の確認表示を行ったりすることを可能にしている。

【2261】

まず、主制御基板 1310 は、本体枠 4 に設けられている枠制御基板 740 に対して双方向通信で接続されていると共に、周辺制御基板 1510 に対して出力信号のみの一方向で接続されている。また、主制御基板 1310 は、一般入賞口センサ 3001、ゲートセンサ 2011、第一始動口センサ 2101、第二始動口センサ 2401、大入賞口センサ 2402、等からの遊技球 B の検知信号が入力される。また、主制御基板 1310 は、第二始動口 2004 を開閉するための始動口ソレノイド 2412、大入賞口 2005 を開閉するためのアタッカソレノイド 2414、等へ駆動信号を出力する。

【2262】

また、主制御基板 1310 には、設定キーが挿入されて回動操作される設定キーシリンダを有する設定キースイッチと共に、単色（例えば、赤色）に発光することができる設定変更許可ランプや、小数点付き（いわゆる、ドット付き）7 セグメント LED 表示器単体（1 つの 7 セグメント LED）で構成される設定表示器が配置されている。なお、設定表示器には、パチンコ機 1 の設定値を表示することを可能としている。

【2263】

設定キースイッチについては、設定キースイッチの設定キーシリンダの前面に形成される差し込み口に設定キーが差し込まれる準備が整っている位置（例えば、矩形状を有する差し込み口の長手方向が上下方向へ沿う位置）において、初期位置として設定キースイッチを OFF とする状態となっている。設定キーシリンダが初期位置にあるときにおいて、差し込み口に金属製の設定キーを差し込むことができるとともに、差し込み口から金属製の設定キーを抜き取ることができるようになっている。なお、本実施形態では、遊技盤 5 の後側を覆う裏カバー 640 がパチンコ機 1 から何らかの理由により外れた状態であって、差し込み口に設定キーが差し込まれた状態のまま、外枠 2 に対して本体枠 4 を閉鎖したとしても、遊技ホールの島設備に背向かいで列設される他のパチンコ機の部材（又は遊技ホールの島設備の部材）と設定キーとが互いに干渉せずに損傷しないように設定キースイッチの奥行き方向の距離寸法を採用している。

【2264】

また、設定キーシリンダが初期位置から時計方向へ向かって 60 度回動操作されて ON 操作されることにより設定キースイッチを設定キー ON とすることができ、この設定キー ON の信号が主制御基板 1310 の主制御 MPU へ入力される。また、設定キースイッチを設定キー ON した設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定キースイッチを OFF する設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように設定キーシリンダが反時計方向へ向かって 60 度回転操作されて OFF 操作されることにより設定キースイッチを OFF とすることができる。この OFF の信号が主制御基板 1310 の主制御 MPU へ入力される。

【2265】

次に、主制御基板 1310 の設定キースイッチ、及び設定表示器について簡単に説明する。ここでは、まず、設定値の設定変更を行う場合について説明し、現在の設定値の確認

10

20

30

40

50

表示を行う場合について説明する。なお、設定キーは、設定値の変更のほかに、設定されている現状の設定値の確認等を行うことができる重要なキーであるため、遊技ホールの店長を含め限られた者のみ所持が許可され、2～3人に限定されている。

【2266】

まず、設定値の設定変更を行う場合には、パチンコ機1の電源投入時や停電（瞬間的に停電が発生する瞬停）後の電力回復時における復電時において、外枠2に対して本体枠4が開放され、主制御基板1310の設定キースイッチの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーが差し込まれ、設定キーシリンダが時計方向へ向かって60度回動操作されてON操作されることで設定キースイッチが設定キーONされ、かつ、枠制御基板740のRAMクリアスイッチ741の押圧操作部が操作されているという「予め定めた設定値変更許可条件」が成立する必要がある。つまり、実際に設定値の設定変更を行う者は、まずパチンコ機1が電源投入されていない状態（パチンコ機1の電源が遮断されている状態）を確認してから、外枠2に対して本体枠4を開放する作業を行い、続いて設定キースイッチの設定キーシリンダの差し込み口に金属製の設定キーを差し込んで時計方向へ向かって60度回動操作してON操作することにより設定キースイッチを設定キーONし、続いてRAMクリアスイッチ741の押圧操作部を操作しながら、電源スイッチ751を操作してパチンコ機1の電源投入を行うこととなる。

【2267】

設定値の設定変更を行う者は、まずパチンコ機1が電源投入されていない状態（パチンコ機1の電源が遮断されている状態）を確認してから、外枠2に対して本体枠4を開放する作業を行い、続いて設定キースイッチの設定キーシリンダの差し込み口に金属製の設定キーを差し込み、設定キーシリンダを時計方向へ向かって60度回動操作してON操作することにより設定キースイッチを設定キーONとする。続いてRAMクリアスイッチ741の押圧操作部を操作しながら、電源スイッチ751を操作してパチンコ機1の電源投入を行う。これにより、RAMクリアスイッチ741と設定キーのON信号が主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力される。主制御MPUは、その内蔵されているRAMの特定領域に格納されている現状の設定値（設定キースイッチの設定キーシリンダがON操作された時点における設定値1～設定値6のうち設定されている値）を設定表示器に表示し、設定変更許可ランプを消灯した状態から点灯する状態へと切り替える。

【2268】

設定値の設定変更を行う者は、枠制御基板740のRAMクリアスイッチ741の押圧操作部を押圧操作すると、RAMクリアスイッチ741からの検出信号が枠制御基板740から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力される。設定値の設定変更を行う者がRAMクリアスイッチ741の押圧操作部を押圧操作するごとに、主制御MPU1310aは、RAMクリアスイッチ741からの検出信号に基づいて、現状の設定値から値1ずつ増加し、最大値である設定値6に達すると、初期値である設定値1へ戻り、再び値1ずつ増加し、設定値を設定表示器に表示する制御を行う。

【2269】

設定値の設定変更を行う者は、設定値を決定する場合には、設定キースイッチを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定キースイッチをOFFする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように反時計方向へ向かって60度回転操作してOFF操作する。この設定キーOFFの信号が主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力される。これにより、主制御MPU1310aは、設定変更して決定した設定値を主制御MPUに内蔵されているRAMの特定領域に格納し、設定表示器に対して設定値を表示する状態から非表示する状態へ切り替え、設定変更許可ランプを点灯する状態から消灯する状態へ切り替える。

【2270】

設定値の設定変更を行う者は、設定キースイッチの設定キーシリンダの差し込み口から金属製の設定キーを抜き取り、外枠2に対して本体枠4を閉鎖する作業を行い、設定値の設定変更の作業を完了する。

【 2 2 7 1 】

次に、現在設定されている設定値の確認表示を行う場合には、パチンコ機 1 の電源投入時や停電（瞬間的に停電が発生する瞬停）後の電力回復された復電時において、外枠 2 に対して本体枠 4 が開放され、設定キースイッチの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーが差し込まれ、設定キーシリンダが時計方向へ向かって 6 0 度回動操作されて ON 操作されることで設定キースイッチが設定キー ON され、かつ、RAM クリアスイッチ 7 4 1 の押圧操作部が操作されていないという「予め定めた設定値表示許可条件」が成立する必要がある。つまり、実際に現在設定されている設定値の確認表示を行う者は、まずパチンコ機 1 が電源投入されていない状態（パチンコ機 1 の電源が遮断されている状態）を確認してから、外枠 2 に対して本体枠 4 を開放する作業を行い、続いて設定キースイッチの設定キーシリンダの差し込み口に金属製の設定キーを差し込んで時計方向へ向かって 6 0 度回動操作して ON 操作することにより設定キースイッチを設定キー ON し、続いて RAM クリアスイッチ 7 4 1 の押圧操作部を操作することなく、電源スイッチ 7 5 1 を操作してパチンコ機 1 の電源投入を行うこととなる。

10

【 2 2 7 2 】

現在設定されている設定値の確認表示を行う者は、まずパチンコ機 1 が電源投入されていない状態（パチンコ機 1 の電源が遮断されている状態）を確認してから、外枠 2 に対して本体枠 4 を開放する作業を行い、続いて設定キースイッチの設定キーシリンダの差し込み口に金属製の設定キーを差し込み、設定キーシリンダを時計方向へ向かって 6 0 度回動操作して ON 操作することにより設定キースイッチを設定キー ON とする。続いて RAM クリアスイッチ 7 4 1 の押圧操作部を操作することなく、電源スイッチ 7 5 1 を操作してパチンコ機 1 の電源投入を行う。これにより、設定キー ON の信号が主制御基板 1 3 1 0 の主制御 MPU 1 3 1 0 a へ入力される。主制御 MPU は、その内蔵されている RAM の特定領域に格納されている現状の設定値（設定キースイッチの設定キーシリンダが ON 操作された時点における設定値 1 ～設定値 6 のうち設定されている値）を設定表示器に表示する。このとき、設定変更許可ランプを消灯した状態が維持され、また現在設定されている設定値の確認表示を行う者が RAM クリアスイッチ 7 4 1 の押圧操作部を押圧操作しても、この押圧操作に対応して設定値が全く変更されないし、設定表示器に表示された内容も変更されない。

20

【 2 2 7 3 】

現在設定されている設定値の確認表示を行う者は、現在設定されている設定値の確認を完了すると、設定キースイッチを設定キー ON した設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定キースイッチを OFF する設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように反時計方向へ向かって 6 0 度回転操作して OFF 操作する。この設定キー OFF の信号が主制御基板 1 3 1 0 の主制御 MPU 1 3 1 0 a へ入力される。これにより、主制御 MPU は、設定表示器に対して設定値を表示する状態から非表示する状態へ切り替える。

30

【 2 2 7 4 】

現在設定されている設定値の確認表示を行う者は、設定キースイッチの設定キーシリンダの差し込み口から金属製の設定キーを抜き取り、外枠 2 に対して本体枠 4 を閉鎖する作業を行い、現在設定されている設定値の確認表示の作業を完了する。

40

【 2 2 7 5 】

なお、「予め定めた設定値変更許可条件」は、上述したように、パチンコ機 1 の電源投入時や停電（瞬間的に停電が発生する瞬停）後の電力回復時における復電時において、外枠 2 に対して本体枠 4 が開放され、設定キースイッチの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーが差し込まれ、設定キーシリンダが時計方向へ向かって 6 0 度回動操作されて ON 操作されることで設定キー ON 操作され、かつ、RAM クリアスイッチ 7 4 1 の押圧操作部が操作されていることが必要であるのに対して、「予め定めた設定値表示許可条件」は、上述したように、パチンコ機 1 の電源投入時や停電（瞬間的に停電が発生する瞬停）後の電力回復された復電時において、外枠 2 に対して本体枠 4 が開放され、設定キー

50

ッチの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーが差し込まれ、設定キーシリンダが時計方向へ向かって60度回動操作されてON操作されることで設定キーON操作され、かつ、RAMクリアスイッチ741の押圧操作部が操作されていないことが必要である。このように、「予め定めた設定値変更許可条件」と「予め定めた設定値表示許可条件」とは、パチンコ機1の電源投入時や停電（瞬間的に停電が発生する瞬停）後の電力回復時における復電時において、外枠2に対して本体枠4が開放され、かつ、設定キースイッチの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーが差し込まれ、設定キーシリンダが時計方向へ向かって60度回動操作されてON操作されることで設定キーON操作されているという点で共通する要件があり、「予め定めた設定値変更許可条件」には「パチンコ機1の電源投入時や停電（瞬間的に停電が発生する瞬停）後の電力回復時における復電時に、RAMクリアスイッチ741の押圧操作部が操作されていること」を要件とするのに対して、「予め定めた設定値表示許可条件」には「パチンコ機1の電源投入時や停電（瞬間的に停電が発生する瞬停）後の電力回復時における復電時に、RAMクリアスイッチ741の押圧操作部が操作されていないこと」を要件とする点で相違する。

10

20

30

40

50

【2276】

ここで、設定値について簡単に説明すると、本例の「設定値」とは、上述した第一特別図柄の抽選結果および第二特別図柄の抽選結果が大当たりとなる確率を変更することができるものであり、遊技者にとって有利となる（つまり、遊技者が獲得することができる遊技球の球数を増やすことができる）確率（有利度合い）が予め設定されているものである。本実施形態では、設定値として、設定値1（大当たり確率は $1/319$ ）、設定値2（大当たり確率は $1/310$ ）、設定値3（大当たり確率は $1/300$ ）、設定値4（大当たり確率は $1/290$ ）、設定値5（大当たり確率は $1/280$ ）、及び設定値6（大当たり確率は $1/270$ ）が予め用意されており、設定値1から設定値6へ向かって遊技者にとって有利となる確率（有利度合い）が予め設定されている。主制御基板1310の主制御MPUは、設定値と対応付けた各種抽選判定で用いられる各種テーブル（例えば、大当たりに当選したことを示す大当たり判定値の割合が規定される大当たり判定テーブル等）を選択したり、設定値と対応付けた各種振り分け率で用いられる各種テーブル（例えば、振り分ける時間が規定される振り分けテーブル、モータやソレノイド等の電氣的駆動源の駆動を管理するブロック等）を選択したりする。設定値と対応付けた各種抽選判定で用いられる各種テーブルには、各種判定値には所定の割合で割り振られている。なお、各種抽選判定で用いられる各種テーブルは、相互に少なくとも一部の値が異なるように設定され、各種振り分け率で用いられる各種テーブルは、相互に少なくとも一部の値が異なるように設定されているものもあれば、一の電氣的駆動源の駆動を管理するブロックに対応するテーブルと他の電氣的駆動源の駆動を管理するブロックに対応するテーブルとの関係性に基づいて値が異なるように設定されているものもある。また、上述した設定値としては、設定値1から設定値6までに亘る範囲の6つの設定値（整数）としていたが、これと比べて少ない範囲のものでもあってもよいし、多い範囲のものであってもよい。例えば、設定値1～設定値4までに亘る範囲の4つの設定値（整数）としてもよいし、設定値1～設定値8までに亘る範囲の8つの設定値（整数）としてもよい。

【2277】

本例では、設定値として、設定値1～6が予め用意されており、各々で大当たり確率が異なるように設定されているが、複数の設定値を設定可能にしながらも、その全ての設定値が同一（大当たり確率が同一）となるように設定することを可能にしている。例えば、6つの設定値を設定可能にしながらも、全ての設定値が設定値1となるように1段階での設定を可能にしている。このように、全ての設定値が設定値1である場合には、設定変更状態において、設定値の変更が可能な状態が発生し、設定値が切り替えられたとしても、設定値1から設定値1に切り替えられるだけであり、設定値が変更されないものとなる。また、設定確認状態において、設定値の確認が行われたとしても、常に、設定値1が確認されるものとなる。ここで、パチンコ機1としては、設定値の変更（大当たり確率の変更）が必要となるパチンコ機1と、設定値の変更（大当たり確率の変更）が必要でないパチンコ機1

と、があるが、全ての設定値を同一にすることを可能にすることで、設定値の変更が必要かどうかにかかわらず、制御プログラムを共通化して用いることができる。また、設定値の変更（大当り確率の変更）が必要でないパチンコ機1については、設定キースイッチ等の構成を残したままで、6つの設定値を設定可能にせず、1つの設定値のみを設定可能とし、1段階での設定が達成されるものであってもよい。

【2278】

また、設定値の設定変更や設定値の確認表示中では、主制御基板1310は、遊技を行うことができない状態、例えば、遊技球Bが第一始動口2003等の各種入球口に入球したとしても図柄の変動表示が開始されない状態に制御している。また、枠制御基板740は、遊技球の循環を行うことができない状態、例えば、ハンドル160を操作しても球発射ユニット550から遊技球Bが発射されない状態や、計数ボタンスイッチ180に操作による精算処理、球発射ユニット550、球揚上ユニット650、球送ユニット700、等の各種制御を停止して、循環球経路ユニット600における遊技球Bの管理（監視）を行わない状態に制御している。これにより、設定値の設定変更や設定値の確認表示中に遊技や球循環が進行すると、その設定値に関する作業が阻害される可能性があるが、遊技や球循環を停止することで、そのような状況の発生を防止することができる。そしてその後、設定値の設定変更や設定値の確認表示を終了して、設定表示器に設定値が表示されない状態になると、遊技や球循環を行うことができる状態、例えば、ハンドル160を操作することにより球発射ユニット550から遊技球Bが発射される状態や、遊技球Bが第一始動口2003等の各種入球口に入球することにより図柄の変動表示が開始される状態、計数ボタンスイッチ180に操作による精算処理、球発射ユニット550、球揚上ユニット650、球送ユニット700、等の各種制御を開始して、循環球経路ユニット600における遊技球Bの管理（監視）を行う状態に制御することとなる。

【2279】

ただし、設定値の設定変更や設定値の確認表示中では、球循環を行うことができる状態、例えば、ハンドル160を操作することにより球発射ユニット550から遊技球Bが発射される状態や、計数ボタンスイッチ180に操作による精算処理、球発射ユニット550、球揚上ユニット650、球送ユニット700、等の各種制御を開始して、循環球経路ユニット600における遊技球Bの管理（監視）を行う状態に制御してもよい。これにより、設定値の設定変更や設定値の確認表示の終了後において、迅速に遊技を開始することができる。

【2280】

また、設定表示器は、上述したように、設定値の表示を行うほかに、主制御MPUが復電時に自身に内蔵されているRAMの内容をチェックして異常があるか否かを判定して異常があると判定した場合、電源遮断時に主制御側電源断時処理が正常に終了していない場合には、自身に内蔵されているRAMに格納されている内容に異常がある（又は信用することができないものである）として、その旨を伝えるエラー表示を行う。本実施形態では、主制御MPU1310aがエラー表示として英字Eを設定表示器に表示するようになっている。

【2281】

また、主制御基板1310には、設定表示器とは別に、小数点付き（いわゆる、ドット付き）7セグメントLED表示器が6つ一列に連なって構成されるベースモニタが配置されている。ここで、設定表示器には、パチンコ機1の設定値を表示することを可能とするのに対し、ベースモニタには、詳しくは後述するが、入球数に対する払出数（入球数に対する賞球個数）の割合の算出結果を表示することを可能にしているが、ベースモニタのみを設けるようにし、パチンコ機1の設定値を表示する機能と、入球数に対する払出数の割合の算出結果を表示する機能と、を兼用するようにしてもよい。このような場合、ベースモニタには、設定値の設定変更を行うことが可能な状態（変更許可状態）や設定値の確認表示が行われている状態（確認表示状態）で、パチンコ機1の設定値を表示するのに対し、変更許可状態や確認表示状態を除いた状態で、入球数に対する払出数の割合の算出結果

を表示するようにしている。これにより、部品点数を削減することができ、コストダウンを図ることができる。

【2282】

また、上述した実施形態では、RAMクリアスイッチ741を枠制御基板740に設けるようにしており、設定値に関する操作関連部位（設定キースイッチや設定表示器、RAMクリアスイッチ741）を枠制御基板740と主制御基板1310とに分散して配置するようにしてある。このようにすることで、設定値を変更するには異なる位置に設けられた複数の操作部の操作が必要になり、設定値に関する操作関連部位を一の基板に集約して配置する場合に比べて不正な設定変更等を困難にでき、不正対策の面で効果的である。なお、RAMクリアスイッチ741を枠制御基板740ではなく、設定キースイッチや設定表示器が設けられる主制御基板1310に集約して設けるようにしてもよく、この場合には、分散して配置する場合に比べて不正対策の効果は劣るものの、その配置関係から各種の操作部位や確認部位が一見して認識しやすくなり、設定値の設定・確認の際の操作効率を向上させることができる。

10

【2283】

〔ベースモニタの管理〕

次に、第四実施形態のパチンコ機1のベースモニタについて説明する。上述した他の実施形態では、循環球経路ユニット600に設けられているアウト球センサ605により検知されることでカウントされた遊技球Bの球数を表示するものとしてベースモニタ（四つの7セグメントLED）を説明したが、第四実施形態のベースモニタには、遊技の進行に伴い増加する入球数や払出数（賞球個数）を計数して、ベース値（入球数に対する払出数の割合）を表示するものとしている。なお、四つの7セグメントLEDを有する点等、ベースモニタに関する基本構成は他の実施形態と共通である。

20

【2284】

遊技盤5に区画形成される遊技領域5aには、遊技球Bが入球しうる複数の入球口が設けられている。複数の入球口のうち、入球により賞球を払い出す（賞球個数を付与する）対象である入賞口としては、遊技領域5a内に打込まれた遊技球Bを受入可能に常時開口している複数（ここでは三つ）の一般入賞口2001と、遊技領域5a内の所定位置に設けられており遊技球Bを受入可能に常時開口している普通入賞口2002と、遊技領域5a内の所定位置に設けられており遊技球Bを受入可能に常時開口している第一始動口2003と、遊技球Bが普通入賞口2002に受入れられることにより抽選される普通図柄の抽選結果に応じて遊技球Bの受入れが可能となる第二始動口2004と、第一始動口2003への遊技球Bの受入れにより抽選される第一特別図柄又は第二始動口2004への遊技球Bの受入れにより抽選される第二特別図柄に応じて遊技球Bの受入れが可能となる大入賞口2005や役物入賞口2006と、を備えている。なお、一般入賞口2001、普通入賞口2002、第一始動口2003、第二始動口2004、大入賞口2005、役物入賞口2006に入球した遊技球Bは、それぞれ一般入賞口センサ3001、普通入賞口センサ3002、第一始動口センサ2101、第二始動口センサ2401、大入賞口センサ2402、役物入賞口センサ2501で検出されている。

30

【2285】

また、複数の入球口のうち、入賞口に入球しなかった遊技球Bを回収するアウト口としては、遊技領域5a内における最も下流に設けられており、遊技球Bを受入可能に常時開口していると共に、受入れた遊技球Bを戻すことなく遊技領域5a外に排出するアウト口2020と、遊技領域5a内におけるアウト口2020よりも上流に設けられており、遊技球Bを受入可能に常時開口していると共に、受入れた遊技球Bを戻すことなく遊技領域5a外に排出する二つのサブアウト口2021と、を備えている。

40

【2286】

そして、複数の入球口のうち、アウト口2020やサブアウト口2021を通して遊技パネル1100の後側へ排出された遊技球Bは、循環球経路ユニット600におけるアウト球受口600aへ排出され、アウト球受口600aに受けられることでアウト球通路6

50

01を流通してアウト球センサ605により一つずつ検知（カウント）される。一方、一般入賞口2001、普通入賞口2002、第一始動口2003、第二始動口2004、大入賞口2005、役物入賞口2006のような入賞口に受入れられて表ユニット2000及び裏ユニット3000から下方へ排出された遊技球Bは、循環球経路ユニット600におけるセーフ球受口600bへ排出され、セーフ球受口600bに受けられることでセーフ球通路602を流通してセーフ球センサ606により一つずつ検知（カウント）される。

【2287】

主制御MPUは、遊技盤5に区画形成される遊技領域5aに設けられる入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球Bの球数（入球数）、つまり遊技領域5a内から排出される遊技球Bの球数を計数している。具体的には、入球により賞球を払い出す対象である入賞口に入球した遊技球Bの球数として、セーフ球センサ606で検出された遊技球Bの球数と、入賞口に入球しなかった遊技球Bを回収するアウト口に入球した遊技球Bの球数として、アウト球センサ605で検出された遊技球Bの球数と、の合計を入球数として計数している。

【2288】

また、主制御MPUは、入賞口への入球により賞球として払い出される（付与される）遊技球Bの球数（以下、払出数と称す）を計数している。具体的には、入球により賞球を払い出す対象である入賞口に対応して所定数の遊技球B（例えば、第一始動口2003や第二始動口2004への入球に対して3個など）を払い出すことが予め決められており、入球により賞球を払い出す対象である入賞口に対応する検出センサで検出されたときに、その所定数の遊技球Bの球数を、払出数として計数している。例えば、一般入賞口2001へ遊技球Bが入球したときには、10個の遊技球Bを払い出し、普通入賞口2002へ遊技球Bが入球したときには、1個の遊技球Bを払い出し、第一始動口2003や第二始動口2004へ遊技球Bが入球したときには、3個の遊技球Bを払い出し、大入賞口2005や役物入賞口2006へ遊技球Bが入球したときには、10個の遊技球Bを払い出し、それら賞球として払い出される遊技球Bの球数を、払出数として計数している。なお、本例のパチンコ機1では、実玉での払い出しは伴わないため、賞球として払い出される（付与される）遊技球Bの球数の分だけ、遊技者の持ち球数に加算するものとしている。

【2289】

そして、主制御MPUは、入球数に対する払出数の割合を算出し、その算出結果をベース値として、内蔵されているRAMの特定領域に格納するとともに、ベースモニタに表示するようにしている。なお、入球数に対する払出数の割合の算出式としては、「ベース値＝（払出数÷入球数）×100」が挙げられる。例えば、入球数に対する払出数の割合が多くなり過ぎている場合には、入球口のうち、入球により賞球を払い出す対象である入賞口ばかりに入球している可能性があり、ベースモニタに表示される情報を監視することで、不正行為により入賞口に入球させていないかなどを把握することができる。

【2290】

なお、本例では、複数の遊技状態のうち、低確率非時短状態である場合のみ、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球Bの球数（入球数）と、賞球として払い出される遊技球Bの球数（払出数）と、を計数するようにし、ベースモニタへの表示に反映させている。ここで、低確率時短状態（時短状態）や高確率時短状態（確変状態）では、第二始動口2004に頻繁に入球することから、賞球として払い出される遊技球Bの球数も多くなり、入球数に対する払出数の割合が多くなる傾向にある。つまり、入球数に対する払出数の割合が多くなるか否かは、低確率時短状態（時短状態）や高確率時短状態（確変状態）としている期間に左右されることになるが、そのような期間を除外することで、不正行為などがなければ、入球数に対する払出数の割合を一定の範囲内に収めることができる。

【2291】

また、ベースモニタには、入球数に対する払出数の割合を表示しているが、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球Bの球数（入球数）と、賞球として払い出される遊技

球 B の球数（払出数）と、をそれぞれ表示することを可能にしてもよい。

【2292】

また、ベースモニタについては、主制御 MPU で入球数に対する払出数の割合を算出し、その算出結果を、内蔵されている RAM の特定領域に格納するとともに、そのベースモニタに表示するようにしている。また、RAM の特定領域に記憶されている情報（入球数に対する払出数の割合）については、電源投入時に RAM クリアスイッチ 741 を操作していたとしても、その情報がクリアされることがない。ただし、入球数に対する払出数の割合については、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）が 6000 球に到達するごとに、新たに入球数に対する払出数の割合を算出するようにし、古くなった入球数に対する払出数の割合の算出結果については、所定回数の算出結果までを履歴として保存するようにしている。このようなベースモニタの仕様において、例えば、新たに入球数に対する払出数の割合を算出する時点から、少なくとも入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）が 1000 球に到達するまでの間、その新たな入球数に対する払出数の割合に関する表示の実行を制限するようにしてもよい。これは、新たに入球数に対する払出数の割合を算出する直後においては、入球により賞球を払い出す対象である入賞口に入球する状況が続いて、基準値よりも入球数に対する払出数の割合が高くなったり、入球により賞球を払い出す対象である入賞口に入球しない状況が続いて、基準値よりも入球数に対する払出数の割合が低くなったりする等、偏りが生じやすくなっている。このため、新たに入球数に対する払出数の割合を算出する直後においては、ベースモニタ情報コマンドから得られる情報が信頼性の低いものであると判断し、入球数に対する払出数の割合に関する表示を実行しないこととすればよい。

10

20

【2293】

また、本例では、アウト口 2020 やサブアウト口 2021 に回収された遊技球 B については、本体枠 4 側に設けられたアウト球センサ 605 により検知（カウント）され、一般入賞口 2001、普通入賞口 2002、第一始動口 2003、第二始動口 2004、大入賞口 2005、役物入賞口 2006 のような入賞口に入球した遊技球 B については、本体枠 4 側に設けられたセーフ球センサ 606 により検知（カウント）されているが、これらのセンサについては、遊技盤 5 側に設けられてもよい。また、アウト口 2020 やサブアウト口 2021 に回収された遊技球 B と、各種入賞口に入球した遊技球 B と、が合流するように通路を形成し、その通路上に 1 つのセンサを設けるようにし、その 1 つのセンサの検知により入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）を計数するようにしてもよい。

30

【2294】

また、本例では、ベースモニタについては、主制御基板 1310 に配置されているが、枠制御基板 740 に配置されてもよい。このような場合、入球数に対する払出数の割合については、主制御基板 1310 側で算出し、その算出結果を、枠制御基板 740 を介してベースモニタに表示しているが、別の手法を用いてもよい。例えば、所定のタイミングで、入球数や払出数に関するコマンドを主制御基板 1310 から枠制御基板 740 に向けて送信するようにし、枠制御基板 740 では、入球数に対する払出数の割合を算出し、その算出結果を、ベースモニタに表示するようにしてもよい。このように、枠制御基板 740 側でベースモニタ関連の制御の一部を担うことで、主制御基板 1310 側の制御負担を軽減することができる。

40

【2295】

また、本例では、アウト球センサ 605 やセーフ球センサ 606 を用いて入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）を算出しているが、別の構成により、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）を算出するようにしてもよい。例えば、枠制御基板 740 側で入球数に対する払出数の割合を算出する場合等は、球発射ユニット 550 における発射減算センサ 554 の検知結果に基づいて遊技領域 5a に発射された遊技球の数を算出し、この数値（遊技領域 5a に発射された遊技球の数）を「入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）」に代替するよ

50

うにしてもよい。なお、ここでいう「遊技領域に発射された遊技球の数」には、上述したファール球として処理された球数は除くことが好ましい。このようにした場合、枠制御基板 740 側でのベース値の演算は、「ベース値 = (払出数 ÷ 遊技領域に発射された遊技球の数) × 100)」等が例示できる。このように、枠制御基板 740 側でベースモニタ関連の制御の一部を担うことでも、主制御基板 1310 側の制御負担を軽減することができる。

【2296】

[新たな態様の遊技管理]

近年では、新たな不正行為等により大量の出玉が不正行為者に付与された場合でも、当落に関する確率の偏りにより大量の出玉が遊技者に付与されてしまった場合と見分けがつかず、遊技ホール側が不正行為者に対する遊技停止を促すことが困難な場合があり、遊技機の管理がし難いという問題が生じている。また、当落に関する確率の偏りにより大量の出玉が正規の遊技者に付与されてしまう場合もあり、所謂「のめり込み」等についても問題が生じている。そこで、これら問題を解決する一実施形態として、大量の出玉を付与した遊技機の管理の適正化を図ることを目的とし、上述したベース値を演算、表示する制御とは別に、「所定期間の出玉量」を新たに抽出して遊技進行に反映させる新たな遊技制御について、以下に説明する。なお、説明の便宜上、以下では第四実施形態のパチンコ機 1

10

【2297】

(所定期間の出玉量の抽出)

本例のパチンコ機 1 は、所定期間の出玉量（差玉量）として、以下の 2 種類の出玉量 A、出玉量 B を主制御基板 1310 が演算して導出可能にしている。

20

【2298】

まず、主制御 MPU は、ハンドル 160 の操作により遊技領域 5a に発射される遊技球 B の球数（発射数）を計数している。具体的には、ハンドル 160 を操作して遊技領域 5a に遊技球 B が発射されるときには、球発射台 552b から遊技球 B が発射されたことを発射減算センサ 554 が検知しているが、その遊技球 B の球数（ファール球として処理された球数を除く）を、出玉量 A、B の演算用の「発射数」として計数している。なお、発射数の計数は、別の手法でもよく、例えば、発射減算センサ 554 とは別のセンサを搭載し、遊技領域 5a に進入した遊技球を検知して計数するようにしてもよい。

30

【2299】

また、主制御 MPU は、入賞口への入球により賞球として払い出される（付与される）遊技球 B の球数（払出数）を計数している。具体的には、入球により賞球を払い出す（付与する）対象である入賞口に対応して所定数の遊技球 B（例えば、第一始動口 2003 や第二始動口 2004 への入球に対して 3 個など）を払い出す（付与する）ことが予め決められており、入球により賞球を払い出す対象である入賞口に対応する検出センサで検出されたときに、その所定数の遊技球 B の球数を、出玉量 A、B の演算用の「払出数（付与数）」として計数している。例えば、一般入賞口 2001 へ遊技球 B が入球したときには、15 個の遊技球 B を払い出し、普通入賞口 2002 へ遊技球 B が入球したときには、1 個の遊技球 B を払い出し、第一始動口 2003 や第二始動口 2004 へ遊技球 B が入球したときには、3 個の遊技球 B を払い出し、大入賞口 2005 や役物入賞口 2006 へ遊技球 B が入球したときには、15 個の遊技球 B を払い出し、それら賞球として払い出される遊技球 B の球数を、出玉量 A、B の演算用の払出数として計数している。なお、本例のパチンコ機 1 では、実玉での払い出しは伴わないため、賞球個数として付与される遊技球 B の球数が出玉量 A、B の演算用の払出数として計数される。

40

【2300】

そして、主制御 MPU は、計数ボタンスイッチ 180 の操作により遊技者が精算可能な通常の持ち球数（持ち球数表示部 140 に表示される持ち球数）とは別に、後述する所定のクリア条件が成立するまでの期間内で発射数と払出数との差分を算出し、その算出結果を出玉量 A、B を算出するための値として「打ち止め用カウンタ」に記憶保持可能になっ

50

ている。打ち止め用カウンタの値は、内蔵されているRAMの特定領域に格納している。なお、発射数と払出数との差分の算出式としては、「打ち止め用カウンタの値＝払出数－発射数」が挙げられる。例えば、打ち止め用カウンタの値が多くなり過ぎている場合には、遊技者の入れ替わりの有無を問わず、パチンコ機1から大量の出玉が付与されていることを把握することができる。また、本例のパチンコ機1では、遊技球Bの発射により遊技者Aの通常の持ち球数を減算するとともに、賞球の払い出しにより遊技者Aの通常の持ち球数を加算して、遊技者Aの通常の持ち球数（持ち球数表示部140に表示される持ち球数）の増減を管理しているが、上述した通り、打ち止め用カウンタの値は、通常の持ち球数とは別にRAMの特定領域に格納（記憶）されて主制御MPUに管理されるものとなっている。この打ち止め用カウンタの値についても、遊技球Bの発射により減算されるとともに賞球の払い出しにより加算されるものであり、この点については、通常の持ち球数の増減を管理する処理と類似している。しかしながら、打ち止め用カウンタの値は、計数ボタンスイッチ180の操作により遊技者が精算可能なものではなく、この点で通常の持ち球数と大きく相違する。以下では、打ち止め用カウンタの値を用いて算出される出玉量A、Bについて説明する。

10

【2301】

出玉量Aは、後述する所定のクリア条件が成立するまでの期間内で打ち止め用カウンタがもっとも多くなった時点での値と、後述する所定のクリア条件が成立するまでの期間内で打ち止め用カウンタがもっとも少なくなった時点での値との差分である。つまり、主制御MPUは、このような打ち止め用カウンタの推移を記憶しておき、打ち止め用カウンタの最大値と最小値の差分を算出し、その算出結果を出玉量Aとして随時更新し、内蔵されているRAMの特定領域に格納している。そして、出玉量Aについては、後述する所定のクリア条件が成立することでクリアし、初期値である0に戻されるものとしている。なお、後述するクリア条件には「持ち球の精算（計数ボタンスイッチ180の操作）」は含まないようにしており、遊技者Aの精算後に遊技者Bが遊技を開始した場合にも、クリア条件が成立していない限りは、遊技者Aと遊技者Bの双方の遊技進行過程における出玉量Aが累積されるかたちで記憶保持される（維持される）ように構成されている。これにより、一の遊技機が一の遊技者に対して想定外に大量の出玉が付与された場合だけでなく、一の遊技機が複数の遊技者に対して想定外に大量の出玉を付与している場合も把握することができる。

20

30

【2302】

出玉量Bは、予め定められた初期値である0と、後述する所定のクリア条件が成立するまでの期間内にて打ち止め用カウンタがもっとも多くなった時点での値との差分である。つまり、主制御MPUは、このような打ち止め用カウンタの推移を記憶しておき、初期値である0を起点とし、打ち止め用カウンタがもっとも多くなった時点での値の差分（すなわち0以上の差分）を算出し、その算出結果を出玉量Bとして随時更新し、内蔵されているRAMの特定領域に格納している。そして、出玉量Bについては、後述する所定のクリア条件が成立することでクリアし、初期値である0に戻されるものとしている。なお、後述するクリア条件には「持ち球の精算（計数ボタンスイッチ180の操作）」は含まないようにしており、遊技者Aの精算後に遊技者Bが遊技を開始した場合にも、クリア条件が成立していない限りは、遊技者Aと遊技者Bの双方の遊技進行過程における出玉量Bが累積されるかたちで記憶保持される（維持される）ように構成されている。これにより、一の遊技機が一の遊技者に対して想定外に大量の出玉が付与された場合だけでなく、一の遊技機が複数の遊技者に対して想定外に大量の出玉を付与している場合も把握することができる。

40

【2303】

図124は、打ち止め用カウンタの推移に対して算出される出玉量の一例を示すタイムチャートである。ここでは、打ち止め用カウンタが初期値である0からスタートし、遊技を行うことで打ち止め用カウンタが増減を繰り返す場合の具体例について説明する。

【2304】

50

図 1 2 4 に示すように、打ち止め用カウンタについては、初期値である 0 からスタートした後、初期値である 0 を起点として - 2 0 0 0 に減少し、3 0 0 0 に増加し、- 4 0 0 0 に減少し、2 0 0 0 に増加し、- 5 0 0 に減少し、4 0 0 0 に増加し、2 5 0 0 に減少するように推移している。このような場合、出玉量 A については、打ち止め用カウンタがもっとも多くなった時点での 4 0 0 0 と、打ち止め用カウンタがもっとも少なくなった時点での - 4 0 0 0 との差分として、8 0 0 0 が算出されて記憶保持される。一方、出玉量 B は、打ち止め用カウンタが初期値である 0 を起点とし、打ち止め用カウンタがもっとも多くなった時点での 4 0 0 0 として、4 0 0 0 が算出されて記憶保持される。なお、出玉量 A、B は、差分の最大値が記憶保持され、差分の最大値が新たに算出されることで、記憶保持される出玉量 A、B が更新されることとなる。

10

【2 3 0 5】

本例では、出玉量として、2 種類の出玉量 A、出玉量 B を主制御基板 1 3 1 0 が演算しているが、いずれを採用するかは、ホール側の運営スタイルに合わせてホール側が自由に選択しうるように構成している。具体的には、パチンコ機 1 の裏面側（例えば、主制御基板 1 3 1 0）において、ホール管理者が操作可能な操作スイッチ A が設けられており、その操作スイッチ A を操作することで、出玉量 A、出玉量 B のいずれかを選択するものとしている。一方、出玉量については、主制御基板 1 3 1 0 の制御負担を考慮して、出玉量 A、出玉量 B のいずれか一方のみを採用して搭載するようにしてもよい。また、出玉量 A、出玉量 B のいずれかを選択する場合の操作スイッチ A の操作については、電源投入時のみ判定して何れが選択されているかを反映するものでもよいし、電源投入後にも随時判定して何れが選択されているかを随時（リアルタイムに）反映するものでもよい。

20

【2 3 0 6】

また、上述したベース値の演算については、入球数に対する払出数の割合を算出しているのに対し、出玉量の演算については、発射数と払出数との差分を算出しているが、これらの演算プログラムについては、主制御 MPU における別プログラムで実行するようにしている。これにより、ベース値の演算が正常に行われなくても、出玉量の演算に影響を与えることがなく、後述する所定のクリア条件を含め、ベース値や出玉量の初期化に係る処理等の制御も別々に行うことを容易にすることができる。また、機種ごとに、出玉量の演算プログラムを書き換えることが容易となり、例えば、出玉量 A、出玉量 B のうちいずれを採用するかを機種ごとに簡単に変更することができるようになる。

30

【2 3 0 7】

また、上述したベース値については、ベースモニタに表示しているが、出玉量については、ベース値とは異なり、不正防止の観点から、常時は表示しないことが望ましい。ただし、ホール管理者が所定の操作（例えば電源投入に専用のスイッチ操作が行われたときなど）を行ったときには、出玉量を所定の表示器（例えば演出表示装置 1 6 0 0 や、遊技機裏面側に設けた専用の表示装置）に表示するようにしてもよい。

【2 3 0 8】

また、本例では、出玉量については、主制御基板 1 3 1 0 側で演算しているが、別の手法を用いてもよい。例えば、枠制御基板 7 4 0 側に打ち止め用カウンタを設け、所定のタイミングで、発射数や払出数に関するコマンドを主制御基板 1 3 1 0 から枠制御基板 7 4 0 に向けて送信するようにし、枠制御基板 7 4 0 では、打ち止め用カウンタを管理し、その打ち止め用カウンタの増減から出玉量を算出するようにしてもよい。また、主制御基板 1 3 1 0 側に打ち止め用カウンタを設け、所定のタイミングで、打ち止め用カウンタに関するコマンドを主制御基板 1 3 1 0 から枠制御基板 7 4 0 に向けて送信するようにし、枠制御基板 7 4 0 では、受信した打ち止め用カウンタの増減から出玉量を算出するようにしてもよい。また、制御負担を軽減する観点から、出玉量については、主制御基板 1 3 1 0 側で演算しているのに対し、上述したベース値については、枠制御基板 7 4 0 側で演算するようにしてもよい。また、制御負担を軽減する観点から、通常の持ち球数と、打ち止め用カウンタの管理とを主制御基板 1 3 1 0 側と枠制御基板 7 4 0 側とで別々に演算するようにしてもよい。

40

50

【2309】

また、出玉量の演算については、発射数と払出数との差分である打ち止め用カウンタを用いて算出しているが、これとは別に、上述したベース値で用いられた入球数を用いて、「入球数と払出数との差分」を打ち止め用カウンタに記憶保持して出玉量を演算するようにしてもよい。つまり、出玉量 A、B の演算用の「発射数」については、「入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）」に代替するようにしてもよい。このようにした場合、打ち止め用カウンタの値は、「打ち止め用カウンタの値＝払出数－入球数」等が例示できる。このように、打ち止め用カウンタに記憶保持する値として、上述したベース値で用いられた入球数を用い、主制御基板 1310 側でベースモニタ関連の制御の一部と共通化することでも、主制御基板 1310 側の制御負担を軽減することができる。なお、パチンコ機 1 では、ハンドル 160 の操作により遊技領域 5a に発射された遊技球が、入球口（入賞口、アウト口）に入球して外部に排出される構成であるところ、発射数と入球数は略同じ値を示すはずであり、結果として発射数と入球数とのいずれを用いたとしても、出玉量については略同じ値を示すこととなる。

10

【2310】

(遊技の制限)

本例のパチンコ機 1 は、上述した出玉量（出玉量 A、B）が特定値に達したときに、以下の 3 種類の制限パターンのいずれかを実行し、主制御基板 1310 が打ち止め状態にして遊技の制限を実行可能にしている。なお、出玉量が特定値に達したときには、以降の遊技の制限を実行しているが、遊技状態（高確率状態や時短状態、記憶されている保留数の情報、変動中の図柄に関する情報）などの遊技に関する情報については、クリアしないで保持するようにしている。そして、詳しくは後述するが、遊技に関する情報については、電源遮断後の再投入時において、維持するか又はクリアするかを選択しうるように構成している。

20

【2311】

まず、特定値については、予め定められた 50000 発、80000 発、100000 発のいずれかを選択しうるように構成している。具体的には、パチンコ機 1 の裏面側（例えば、主制御基板 1310）において、ホール管理者が操作可能な操作スイッチ B が設けられており、その操作スイッチ B を操作することで、50000 発、80000 発、100000 発のいずれかを選択するものとしている。ここでは、特定値として低い値を選択するほど、遊技の制限を実行する可能性が高いものとなり、特定値として高い値を選択するほど、遊技の制限を実行する可能性が低いものとなる。なお、特定値については、各種処理プログラムを記憶する ROM の容量抑制の観点から、いずれか 1 つのみを採用するようにしてもよい。また、選択される特定値は、出玉量 A、B で共通に用いられるものでもよいし、出玉量 A、B で別々に選択可能にしても良い。また、特定値を複数のいずれかに選択する場合の操作スイッチ B の操作については、電源投入時のみ判定して何れが選択されているかを反映するものでもよいし、電源投入後にも随時判定して何れが選択されているかを随時（リアルタイムに）反映するものでもよい。

30

【2312】

また、制限パターンについては、遊技の制限内容が異なる制限パターン 1～3 のいずれかを選択しうるように構成している。具体的には、パチンコ機 1 の裏面側（例えば、主制御基板 1310）において、ホール管理者が操作可能な操作スイッチ C が設けられており、その操作スイッチ C を操作することで、制限パターン 1～3 のいずれかを選択するものとしている。なお、制限パターンについては、各種処理プログラムを記憶する ROM の容量抑制の観点から、制限パターン 1～3 のいずれか 1 つのみを採用するようにしてもよい。また、制限パターンを複数のいずれかに選択する場合の操作スイッチ C の操作については、電源投入時のみ判定して何れが選択されているかを反映するものでもよいし、電源投入後にも随時判定して何れが選択されているかを随時（リアルタイムに）反映するものでもよい。

40

【2313】

50

制限パターン１は、出玉量が特定値に達したときに、「遊技停止」を伴う打ち止め状態を行うパターンである。「遊技停止」した場合には、遊技者がハンドル１６０を操作したときに、遊技領域５aへ遊技球の発射ができるが、始動入賞があったとしても、遊技球の払い出しがなく、特別図柄の変動表示を開始することができず、通常の遊技を行うことができない状態としている。つまり、遊技球の発射が許可されているものの、実行中の主制御基板１３１０側での遊技（主遊技）を強制的に停止させて、主制御基板１３１０側での遊技（主遊技）を進行させることができない状態となる。

【２３１４】

制限パターン２は、出玉量が特定値に達したときに、「発射停止」を伴う打ち止め状態を行うパターンである。「発射停止」した場合には、遊技者がハンドル１６０を操作したときに、遊技領域５aへ遊技球の発射ができない。ただし、仮に始動入賞があったときには、遊技球の払い出しがあり、特別図柄の変動表示を開始することができ、通常の遊技を行うことができる状態としている。つまり、遊技球の発射が許可されていないことから、そもそも始動入賞することがなく、実行中の主制御基板１３１０側での遊技（主遊技）の進行までは許容するものの、それ以降には主制御基板１３１０側での遊技（主遊技）を進行させることができない状態となる。なお、「発射停止」の具体的な状況としては、枠制御基板７４０が遊技球の循環を行うことができない状態、例えば、ハンドル１６０を操作しても球発射ユニット５５０から遊技球Ｂが発射されない状態や、球発射ユニット５５０、球揚上ユニット６５０、球送ユニット７００、等の各種制御を停止して、循環球経路ユニット６００における遊技球Ｂの管理（監視）を行わない状態に制御することが例示できる。

【２３１５】

制限パターン３は、出玉量が特定値に達したときに、「遊技停止」と「発射停止」の両方を伴う打ち止め状態を行うパターンである。「遊技停止」と「発射停止」した場合には、遊技者がハンドル１６０を操作したときに、遊技領域５aへ遊技球の発射ができないだけでなく、仮に始動入賞があったとしても、遊技球の払い出しがなく、特別図柄の変動表示を開始することができず、通常の遊技を行うことができない状態としている。つまり、遊技球の発射が許可されておらず、実行中の主制御基板１３１０側での遊技（主遊技）も強制的に停止させて、主制御基板１３１０側での遊技（主遊技）を進行させることができない状態となる。

【２３１６】

本例では、制限パターン１～３のいずれにおいても、計数ボタンスイッチ１８０に操作による精算処理は不能にせず実行可能にする（許容する）ものとなっている。これにより、制限パターン１～３のいずれかによって遊技者による遊技継続が出来なくなった場合であっても、計数ボタンスイッチ１８０を操作して精算処理を実行することができるので、遊技者を混乱させることを抑止できる。ただし、不正行為等により大量の出玉が不正行為者に付与されていることを警戒することを考慮して、制限パターン１～３のいずれにおいても、計数ボタンスイッチ１８０に操作による精算処理も不能にしておくようにしてもよい。このような場合には、不正行為でないことが確認された後にホール管理者による所定の操作（例えば枠制御基板７４０に設けた予備計数ボタンスイッチの操作等）で計数ボタンスイッチ１８０の操作を有効にできるようにしておく（精算処理を実行可能にしておく）ことが考えられる。

【２３１７】

また、上述した、制限パターン１～３のいずれかが適用されている間は「打ち止め状態」として後述するクリア条件が成立するまで強制的に継続するようになっている。後述するクリア条件は遊技者側の何らかの操作で成立するものは除外され、遊技者が解除することはできないようになっている。なお、上述した通り、打ち止め状態では遊技者側で計数ボタンスイッチ１８０を操作して精算処理を実行することは許容するようにした場合であっても、計数ボタンスイッチ１８０が操作されて精算処理が実行された以後も打ち止め状態が継続するようになっている。また、精算処理が実行された以後に打ち止め状態が継続

する場合には、新たな遊技者が遊技を開始することができないように、新たな遊技者の通常の持ち球数の加算や、遊技球貸出装置 8 からのデータ転送を受付不能にしておくことが好ましい。さらに、そのような場合には、持ち球数表示部 140 の表示態様を、例えば「E E E E」等の打ち止め状態に対応した受付不能態様で制御するようにし、新たな遊技者に遊技開始できないことを知らせるようにしておくことが考えられる。

【2318】

本例では、出玉量が特定値に達したときに、制限パターン 1～3 のいずれかに基づいて遊技の制限を実行する打ち止め状態を発生させることで、不正行為等により大量の出玉が不正行為者に付与されることがなく、不正行為を防止することができる。また、当落に関する確率の偏りにより大量の出玉が正規の遊技者に付与されることがなく、所謂「のめり込み」等についての問題が生じることを防止することができる。これにより、大量の出玉を付与した遊技機の管理の適正化を図ることができる。

【2319】

また、本例では、打ち止め状態にて制限する遊技の制限内容として、「遊技停止」、「発射停止」、「遊技停止」と「発射停止」の両方を行うパターンを挙げているが、出玉量が特定値に達した後に出玉を増加しにくくする制限内容であれば、これらの手法に限られない。例えば、別の制限内容として、出玉量が特定値に達した後に開始される全ての特別図柄の変動表示にかかる時間（変動時間）を長いものとし、始動入賞があったとしても、特別図柄の変動表示の結果が表示されるまでの時間がかかるものとし、遊技進行を制限するようにしてもよい。また、遊技状態として低確率状態、低確率状態よりも当選確率が高められた高確率状態のうちいずれかに制御する遊技機において、高確率状態にするべき当選になったか否かにかかわらず、出玉量が特定値に達した後は強制的に低確率状態にのみ制御するものとし、遊技進行を制限するようにしてもよい。これらの場合、遊技の制限前と比べて、当選するまでの時間がかかるものとなることから、以降は得られる出玉量が増加しにくくなり、遊技を継続しようとする意欲を減退させることができる。また、出玉量が特定値に達した後は、「遊技停止」や「発射停止」を行わないものの、出玉量が特定値に達したことに対応する特殊報知を演出表示装置 1600 や他の演出装置を用いて行うようにしてもよい。このような場合、特殊報知によって演出の進行が阻害されることとなり、遊技を継続しようとする意欲を減退させることができる。また、特殊報知を行う場合には、演出表示装置 1600 の全画面で特殊な画像を表示するようにし、従来の演出表示が一切視認できないようにすることが好ましく、こうした場合には、演出の進行が大きく阻害されることとなり、遊技を継続しようとする意欲をより効果的に減退させることができる。

【2320】

また、本例では、上述した出玉量が特定値に達したとしても、後述するクリア条件が成立するまでは出玉量の情報を消去せずに記憶保持するようにしている。なお、出玉量が特定値に達した後は、出玉量 A、B の更新（打ち止め用カウンタの更新）を強制的に停止させるようにしてもよいし、停止させることなく引き続き演算するようにしても良い。また、例えば、出玉量 A、B の更新（打ち止め用カウンタの更新）を停止させることなく引き続き行う場合には、上述した「発射停止」が行われないうちに何らかの不具合や不正によって遊技球が発射されて打ち止め用カウンタが減少傾向に作用してしまったことが考えられる。そのような場合には、打ち止め用カウンタが特定値を下回ってくる可能性があるが、それらを考慮して、一旦出玉量が特定値に達した後は、それ以降に打ち止め用カウンタの減少が生じたとしても打ち止め状態を終了させることなく継続させるようにしておくことが好ましい。

【2321】

（出玉量及び遊技の制限のクリア）

本例のパチンコ機 1 は、出玉量が特定値に達したときに打ち止め状態を発生させるようにしているが、「打ち止め状態が開始される前に算出された出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」については、電源遮断後の再投入時において、遊技ホール側で維持する

か又はクリアするかを選択可能にしている。

【2322】

まず、電源投入時操作の態様としては、以下の5種類の電源投入パターンが設けられている。電源投入パターン1は、電源投入時（電源スイッチ751の操作時）において、RAMクリアスイッチ741および設定キースイッチをON操作しない場合であり、設定値の設定変更や確認表示を行うことなく、電源遮断時の遊技状態（遊技情報）が初期化されることなく維持されている。

【2323】

電源投入パターン2は、電源投入時において、RAMクリアスイッチ741をON操作し、設定キースイッチをON操作しない場合であり、設定値の設定変更や確認表示を行うことは無いが、主制御基板1310に内蔵されているRAMを初期化するラムクリアを実行し、電源遮断時の遊技状態を初期化している。ただし、設定値に関する情報については、ラムクリアで初期化することがない。

【2324】

電源投入パターン3は、電源投入時において、RAMクリアスイッチ741をON操作し、設定キースイッチをON操作する場合であり、設定値の設定変更を行った後に、主制御基板1310に内蔵されているRAMを初期化するラムクリアを実行し、電源遮断時の遊技状態を初期化している。ただし、設定値に関する情報については、ラムクリアで初期化することがない。

【2325】

電源投入パターン4は、電源投入時において、RAMクリアスイッチ741をON操作しないで、設定キースイッチをON操作する場合であり、設定値の確認表示を行った後に、電源遮断時の遊技状態が初期化されることなく維持されている。

【2326】

電源投入パターン5は、電源投入時において、RAMクリアスイッチ741および設定キースイッチをON操作しない点で、電源投入パターン1と同じであるが、枠制御基板740に設けられている球抜スイッチ742をON操作する場合であり、設定値の設定変更や確認表示を行うことなく、電源遮断時の遊技状態（遊技情報）を維持している。ここで、球抜スイッチ742をON操作した場合には、上述した球抜処理が実行されて封入されている遊技球Bを循環球経路ユニット600の球抜口613pから外部（球受トレイ720）へ抜くことができる。なお、電源投入時において、RAMクリアスイッチ741や設定キースイッチをON操作されており、且つ、球抜スイッチ742もON操作している場合は、設定値の設定変更や確認表示、ラムクリアが行われることなく、上述した球抜処理が優先的に実行されるものとなっている。

【2327】

このように、電源投入パターン1～5のうち、電源投入パターン2、3については、電源投入時にRAMクリアスイッチ741をON操作することで、電源遮断時の遊技状態を初期化しているのに対し、電源投入パターン1、4、5については、電源投入時にRAMクリアスイッチ741をON操作しないことで、電源遮断時の遊技状態を維持している。なお、電源遮断時の遊技状態とは、高確率状態や時短状態、当り遊技状態などの遊技状態の他に、実行中の特別図柄の変動表示の有無、保留の有無、などが含まれる。そして、電源投入パターン2、3で電源投入した場合には、電源遮断時の遊技状態に復帰しないが、電源投入パターン1、4、5で電源投入した場合には、電源遮断時の遊技状態に復帰することとなる。

【2328】

図125は、「打ち止め状態が開始される前に算出された出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」のクリア条件を示すテーブルである。本例では、クリア条件が異なる制限クリアパターンテーブル1～3のいずれかを選択しうるように構成している。具体的には、パチンコ機1の裏面側（例えば、主制御基板1310）において、ホール管理者が操作可能な制限クリアパターン選択スイッチが設けられており、その制限クリアパターン選

10

20

30

40

50

択スイッチを操作することで、制限クリアパターンテーブル 1～3 のいずれかを選択するものとしている。なお、制限クリアパターンテーブルについては、各種処理プログラムを記憶する ROM の容量抑制の観点から、制限クリアパターンテーブル 1～3 のいずれか 1 つのみを採用するようにしてもよい。また、制限クリアパターンテーブル 1～3 を選択する場合の制限クリアパターン選択スイッチの操作については、電源投入時のみ判定して何れが選択されているかを反映するものでもよいし、電源投入後にも随時判定して何れが選択されているかを随時（リアルタイムに）反映するものでもよい。また、図 125 の「出玉量」については、「打ち止め用カウンタの値」も包含するものであり、本例では、出玉量が維持される場合には、打ち止め用カウンタの値も維持され、出玉量がクリアされる場合には、打ち止め用カウンタの値もクリアされるものとなっている。

10

【2329】

図 125（A）には、制限クリアパターン選択スイッチが「1」の場合に選択される制限クリアパターンテーブル 1 を示している。電源投入パターン 1 は、電源投入時において、電源遮断時の遊技状態を維持しているが、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」についても、維持している。このような打ち止め状態が維持されている場合には、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることができない状態が維持されることとなる。また、外部に知らせる報知態様としては、電源投入時から所定期間が経過するまでの間、遊技盤 5 や扉枠 3 の各種装飾基板に搭載されている LED を青色で発光するようにし、スピーカから「出玉量、打ち止め状態は維持されています。」という音声出力するようにし、演出表示装置 1600 にも「出玉量、打ち止め状態は維持されています」というメッセージ画像を表示するようにしている。

20

【2330】

電源投入パターン 2 は、電源投入時において、電源遮断時の遊技状態をクリア（初期化）しているが、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」についても、クリア（初期化）している。具体的には、上述した制限パターン 1 で遊技が制限されている場合には、「遊技停止」しているが、打ち止め状態がクリアされることで、「遊技停止」を解除し、制限パターン 2 で遊技が制限されている場合には、「発射停止」しているが、打ち止め状態がクリアされることで、「発射停止」を解除し、制限パターン 3 で遊技が制限されている場合には、「遊技停止」および「発射停止」しているが、打ち止め状態がクリアされることで、「遊技停止」および「発射停止」を解除し、いずれの場合にも、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を再開させることが可能になっている。また、外部に知らせる報知態様としては、電源投入時から所定期間が経過するまでの間、遊技盤 5 や扉枠 3 の各種装飾基板に搭載されている LED を赤色で発光するようにし、スピーカから「出玉量、打ち止め状態をクリアしました。」という音声出力するようにし、演出表示装置 1600 には「出玉量、打ち止め状態をクリアしました」というメッセージ画像を表示するようにしている。

30

【2331】

電源投入パターン 3 は、電源投入時において、電源遮断時の遊技状態をクリア（初期化）しているが、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」についても、クリア（初期化）している。また、外部に知らせる報知態様としては、電源投入時から所定期間が経過するまでの間、遊技盤 5 や扉枠 3 の各種装飾基板に搭載されている LED を赤色で発光するようにし、スピーカから「出玉量、打ち止め状態をクリアしました。」という音声出力するようにし、演出表示装置 1600 には「出玉量、打ち止め状態をクリアしました」というメッセージ画像を表示するようにしている。

40

【2332】

電源投入パターン 4 は、電源投入時において、電源遮断時の遊技状態を維持しているが、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」についても、維持している。また、外部に知らせる報知態様

50

としては、電源投入時から所定期間が経過するまでの間、遊技盤 5 や扉枠 3 の各種装飾基板に搭載されている LED を青色で発光するようにし、スピーカから「出玉量、打ち止め状態をクリアしました。」という音声出力するようにし、演出表示装置 1600 には「出玉量、打ち止め状態をクリアしました」というメッセージ画像を表示するようにしている。

【2333】

電源投入パターン 5 は、電源投入時において、電源遮断時の遊技状態を維持しているが、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」についても、維持している。また、外部に知らせる報知態様としては、電源投入時から所定期間が経過するまでの間、遊技盤 5 や扉枠 3 の各種装飾基板に搭載されている LED を青色で発光するようにし、スピーカから「出玉量、打ち止め状態をクリアしました。」という音声出力するようにし、演出表示装置 1600 には「出玉量、打ち止め状態をクリアしました」というメッセージ画像を表示するようにしている。

【2334】

このように、制限クリアパターンテーブル 1 では、電源投入時において、電源投入パターン 2、3 のように電源遮断時の遊技状態をクリア（初期化）した場合のみ、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」をクリア（初期化）している。一方、電源投入時において、電源投入パターン 1、4、5 のように電源遮断時の遊技状態を維持した場合には、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」を維持している。これによれば、電源遮断時の遊技状態だけでなく、出玉量および打ち止め状態を一括してクリアすることから、出玉量および打ち止め状態をクリアする可否かのホール管理者の操作ミスが発生しにくくすることができる。

【2335】

図 125 (B) には、制限クリアパターン選択スイッチが「2」の場合に選択される制限クリアパターンテーブル 2 を示している。電源投入パターン 1～5 のうち、電源投入パターン 2～5 については、制限クリアパターンテーブル 1 と同じであるため、説明を省略する。

【2336】

電源投入パターン 1 は、電源投入時において、電源遮断時の遊技状態を維持しているが、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」については、クリア（初期化）している。また、外部に知らせる報知態様としては、電源投入時から所定期間が経過するまでの間、遊技盤 5 や扉枠 3 の各種装飾基板に搭載されている LED を黄色で発光するようにし、スピーカから「出玉量、打ち止め状態をクリアしました。」という音声出力するようにし、演出表示装置 1600 には「出玉量、打ち止め状態をクリアしました」というメッセージ画像を表示するようにしている。

【2337】

このように、電源投入パターン 1 は、電源投入時において、電源遮断時の遊技状態を維持する点で、電源投入パターン 4 と同じであるが、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」をクリア（初期化）する点で、電源投入パターン 4 とは異なっている。つまり、制限クリアパターンテーブル 2 では、電源投入時において、電源遮断時の遊技状態を維持した場合に、電源投入パターン 1 のように「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」をクリア（初期化）するか、電源投入パターン 4 のように「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」を維持するか、をホール管理者が選択することができる。また、電源投入パターン 1 は、電源投入時において、RAM クリアスイッチ 741 および設定キースイッチを ON 操作する必要がないことから、「打ち止め状態が開

始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」のクリア（初期化）については、ホール管理者が簡単な作業で行うことができる。

【2338】

図125（C）には、制限クリアパターン選択スイッチが「3」の場合に選択される制限クリアパターンテーブル3を示している。電源投入パターン1～5のうち、電源投入パターン1、3～5については、制限クリアパターンテーブル1と同じであるため、説明を省略する。

【2339】

電源投入パターン2は、電源投入時において、電源遮断時の遊技状態をクリア（初期化）しているが、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」については、維持している。また、外部に知らせる報知態様としては、電源投入時から所定期間が経過するまでの間、遊技盤5や扉枠3の各種装飾基板に搭載されているLEDを青色で発光するようにし、スピーカから「出玉量、打ち止め状態は維持されています。」という音声を出力するようにし、演出表示装置1600には「出玉量、打ち止め状態は維持されています」というメッセージ画像を表示するようにしている。

【2340】

このように、電源投入パターン2は、電源投入時において、電源遮断時の遊技状態をクリア（初期化）する点で、電源投入パターン3と同じであるが、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」を維持する点で、電源投入パターン3とは異なっている。つまり、制限クリアパターンテーブル3では、電源投入時において、電源遮断時の遊技状態をクリア（初期化）した場合に、電源投入パターン2のように「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」を維持するか、電源投入パターン3のように「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」をクリア（初期化）するか、をホール管理者が選択することができる。また、電源投入パターン3で電源投入した場合のみ、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」をクリア（初期化）することが可能であり、電源投入パターン3については、電源投入時において、RAMクリアスイッチ741および設定キースwitchをいずれもON操作する必要があることから、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」のクリア（初期化）については、ホール管理者の厳格な管理のもとで行うことができる。

【2341】

なお、本例では、出玉量については、所定の電源投入パターンで電源投入することで、クリア（初期化）することを可能にしているが、別例として、単位時間（例えば、3時間）ごとに、クリア（初期化）することを可能にしてもよい。これによれば、単位時間（例えば、3時間）ごとに、出玉量をクリア（初期化）しないとすると、出玉量が特定値に達するか否かの点で、前の遊技者の遊技による出玉量が、次の遊技者に影響を及ぼすことになるが、単位時間（例えば、3時間）ごとに、出玉量をクリア（初期化）することで、前の遊技者の遊技による出玉量が、次の遊技者に影響を及ぼしにくくすることができる。

【2342】

（遊技の制限の詳細）

本例のパチンコ機1は、出玉量が特定値に達したときに、主制御基板1310が遊技の制限を実行する打ち止め状態を開始しているが、その詳細について以下に説明する。

【2343】

図126は、出玉量が特定値に達して遊技が制限された場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。ここでは、タイミングt1の時点で、入賞口への入球に基づく賞球の払い出しにより出玉量が特定値に達すると判断したときに、打ち止めフラグがONになったと判断し、打ち止め状態に移行した場合について説明している。また、出玉

量が特定値に達したときには、打ち止め状態における遊技の制限として、「遊技停止」と「発射停止」の両方を行う制限パターン3が選択されている。また、打ち止め状態に移行した後、電源遮断後の再投入時において、電源投入パターンとして、電源遮断時の遊技状態を維持するとともに、出玉量および打ち止め状態を維持することとなる電源投入パターンを選択している。

【2344】

図126に示すように、タイミングt1よりも前には、主制御基板1310側での遊技状態を通常状態（打ち止め状態でない状態）に制御し、主制御基板1310側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間としている。つまり、打ち止め状態でない通常状態では、始動入賞があったときに、特別図柄の変動表示を開始することができ、特別図柄の変動表示が当り図柄で停止表示されたときに、大当り遊技を開始することができるという通常の遊技を行うことができる。

【2345】

また、演出表示装置1600、ランプA（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されているLED）、ランプB（遊技盤5の各種装飾基板に搭載されているLED）、ランプC（機能表示ユニット1400の発光基板に搭載されているLED）、スピーカ、可動体については、タイミングt1よりも前に、通常時の動作を実行するようにしている。なお、ランプCは、主制御基板1310が制御しているのに対し、それ以外の部材は、周辺制御基板1510が制御している。ここで、ランプCについては、遊技の進行に伴い、機能表示ユニット1400における複数のLEDが点灯や点滅を行うようにしている。一方、周辺制御基板1510が動作指示している部材については、特別図柄の変動表示が実行されていないときには、特別図柄の変動表示が開始されることを待機する状態での待機演出（例えば、デモ演出）に対応する動作を実行するようにし、特別図柄の変動表示が実行されているときには、周辺制御基板1510が変動パターンコマンドを受信することに基づいて、変動演出（変動パターンに基づく演出）に対応する動作を実行するようにしている。例えば、周辺制御基板1510が変動パターンコマンドを受信したときには、演出表示装置1600では、装飾図柄の変動表示を含む演出表示（例えば、リーチ演出）などを実行し、ランプA、Bでは、演出表示装置1600で実行される演出表示に連動してLEDが点灯や点滅を行うようにし、スピーカからは、演出表示装置1600で実行される演出表示に連動して音声を出力するようにし、可動体では、演出表示装置1600で実行される演出表示に連動して所定の動作を行うようにしている。

【2346】

また、外部端子板からは、ホールコンピュータに対して所定の信号を出力することが可能であり、それらの信号をホールコンピュータで受信することで、ホール側でもパチンコ機1の挙動を把握できるようにしている。例えば、始動入賞があったとき、特別図柄の変動表示が当り図柄で停止表示されて大当り遊技が実行されているとき、異常が検出されたときなどに、それらの対応する信号を出力している。

【2347】

また、タイミングt1よりも前には、遊技者がハンドル160を操作したときに、遊技領域5aへ遊技球を発射することを可能にしている。

【2348】

また、ベースモニタには、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球Bの球数（入球数）と、賞球として払い出される遊技球Bの球数（払出数）とを計数し、入球数に対する払出数の割合を算出し、その算出結果をベース値として表示しているが、タイミングt1よりも前には、そのような演算を行うことを可能にしている。

【2349】

また、タイミングt1よりも前には、入賞口への入球を検出したときに、賞球として所定数の遊技球を払い出すことを可能とし、賞球として払い出される遊技球の球数の分だけ、遊技者の持ち球数が加算され、打ち止め用カウンタも更新されることを可能にしている。

【2350】

次に、タイミング t_1 よりも前のタイミング t_x の時点で、主制御基板1310が入賞口への入球を検出したときには、周辺制御基板1510が演出表示装置1600などの一部の部材を用いて、事前告知時の動作を実行している。ここで、タイミング t_x での入賞口への入球については、タイミング t_1 での入賞口への入球よりも1つ前の入球であり、タイミング t_x での入賞口への入球に基づいて賞球を払い出した（賞球個数を付与した）としても、出玉量が特定値に達しないが、タイミング t_1 での入賞口への入球に基づいて賞球を払い出したとき（賞球個数を付与したとき）には、出玉量が特定値に達するようになっている。

【2351】

事前告知時の動作については、演出表示装置1600と、ランプBとを用いて実行している。具体的には、演出表示装置1600では、事前告知表示として、「遊技制限まで残り+〇〇発」というメッセージを表示するようにし、ランプBでは、事前告知発光として、LEDが点滅を行うようにしている。これにより、近い時期に遊技が制限される旨を遊技者が把握することができる。また、事前告知時の動作については、演出表示装置1600などの一部の部材だけが用いられることから、当該入賞に基づく変動演出については、実行することができ、その変動演出に対する興味が失われることがない。

【2352】

なお、本例では、タイミング t_1 での入賞口への入球よりも1つ前に入球した時点で、事前告知時の動作を実行しているが、それよりも前の入球（例えば、5つ前の入球）から実行する等、特定値に達するよりも前のタイミングであれば、事前告知時の動作はどのようなタイミングで実行しても良い。また、タイミング t_1 での入賞口への入球よりも前において、所定回数の入球や特別図柄の変動表示があるごとに、事前告知時の動作を実行するようにしてもよい。また、事前告知時の動作の別例として、電源投入してから一定時間あるいは、電源投入後の常時に、その時の出玉量に基づいて「遊技制限まで残り+〇〇発」を表示して、打ち止め状態とされるまでの目安を遊技者に認識させるようにしても良い。

【2353】

次に、タイミング t_1 の時点で、入賞口への入球に基づく賞球の払い出しにより出玉量が特定値に達すると判断するが、主制御基板1310がその入賞口への入球を検出したときには、打ち止めフラグをONとし、「遊技停止」と「発射停止」の両方を行う制限パターン3が適用された「打ち止め状態」に移行している。そして、打ち止め状態では、遊技球の発射が不能とされ、主制御基板1310側での遊技（主遊技）を進行させることが不能な打ち止め状態としている。つまり、打ち止め状態では、特別図柄の変動表示や大当たり遊技を実行することがなく、仮に始動入賞があったとしても、特別図柄の変動表示を新たに開始することがない。

【2354】

また、演出表示装置1600、ランプA～C、スピーカ、可動体については、タイミング t_1 から所定時間が経過した後に、進行不能時の動作を実行している。具体的には、演出表示装置1600では、進行不能表示として、「遊技制限中」というメッセージを表示するようにし、ランプA、Bでは、進行不能用の発光として、単色で、LEDが点灯や点滅を行うようにし、スピーカからは、進行不能用の音として、「1日の出玉制限に達したので遊技を制限しています」という音声出力するようにしている。

【2355】

また、ランプCでは、機能表示ユニット1400として、状態表示器、普通図柄表示器、普通保留表示器、第一特別図柄表示器、第一特別保留数表示器、第二特別図柄表示器、第二特別保留数表示器、ラウンド表示器などを備えているが、それらの全てのLEDが点灯するようにしている。ただし、別例として、機能表示ユニット1400に、打ち止め報知専用のLEDを設けるようにし、打ち止め状態では、その打ち止め報知専用のLEDを点灯し、それ以外のLEDを消灯するようにしてもよい。

【2356】

また、可動体については、タイミングt1から所定時間が経過した後に、動作することがない動作不能状態にしている。例えば、タイミングt1から所定時間が経過するよりも前に、可動体が動作中である場合には、タイミングt1から所定時間が経過した時点で、可動体を動作途中で強制停止している。ただし、別例として、可動体については、タイミングt1から所定時間が経過した後に、初期位置でない可動体を初期位置に戻してから、可動体を停止するようにしてもよい。これにより、タイミングt1から所定時間が経過した時点で、可動体が演出表示装置1600の表示領域の前方に位置していたとしても、タイミングt1から所定時間が経過した後に、可動体が初期位置に戻ることとなり、演出表示装置1600で実行されている進行不能表示を見逃しにくくすることができる。

10

【2357】

なお、本例では、タイミングt1の時点で、打ち止め状態に移行しているが、演出表示装置1600、ランプA～C、スピーカ、可動体については、タイミングt1から所定時間が経過した後に、進行不能時の動作を実行している。これは、タイミングt1の時点で、入賞口への入球があった場合には、その後に入賞口への入球に基づく賞球が払い出されることになるが、タイミングt1から所定時間が経過した後に、進行不能時の動作を実行することで、入賞口への入球に基づく賞球が払い出されるのを待って、進行不能時の動作を実行することができ、違和感が生じることを防止することができる。ただし、演出表示装置1600、ランプA～C、スピーカ、可動体については、タイミングt1の時点から、進行不能時の動作を実行するようにしてもよい。

20

【2358】

また、外部端子板からは、タイミングt1の時点で、打ち止め状態に移行するとともに、セキュリティ信号を出力している。このセキュリティ信号については、異常の検出や、設定値の設定変更や設定値の確認表示中であるときに出力するものであり、打ち止め状態に移行した場合にも、同じセキュリティ信号を出力している。つまり、打ち止め状態では、異常の検出や、設定値の設定変更や設定値の確認表示中でないにもかかわらず、強制的にセキュリティ信号を出力する強制出力状態にしている。これにより、打ち止め状態では、ホールコンピュータに対してセキュリティ信号が出力されて、ホール側では、打ち止め状態に移行している旨を把握することができる。

【2359】

また、本例では、タイミングt1の時点で、打ち止め状態に移行するとともに、セキュリティ信号を出力しているが、タイミングt1の時点で、例えば、異常の検出に基づくセキュリティ信号が出力中である場合には、その出力中のセキュリティ信号を終了させて新たにセキュリティ信号を出力することがなく、出力中のセキュリティ信号を継続して出力するようにしている。これにより、ホール側では、異常の検出が終了したとの誤認を生じることがない。

30

【2360】

また、本例では、外部端子板から、ホールコンピュータに対してセキュリティ信号の他に、遊技状態、入賞口への入球、賞球の払い出しなどを伝える各種信号を出力している。そして、タイミングt1の時点で、そのような各種信号が出力中である場合には、その出力中の各種信号を終了させてから、セキュリティ信号を出力するようにしている。これにより、ホール側では、打ち止め状態に移行している旨を確実に把握することができる。

40

【2361】

また、タイミングt1の時点で、打ち止め状態に移行した後は、遊技者がハンドル160を操作したときに、遊技領域5aへ遊技球を発射することを不能にしている。ただし、本例では、出玉量が特定値に達したときに、「遊技停止」と「発射停止」の両方を行う制限パターン3が選択されている場合であり、出玉量が特定値に達したときに、「遊技停止」のみを行い、「発射停止」を行わない制限パターン1が選択されている場合には、打ち止め状態に移行した後において、遊技者がハンドル160を操作したときに、遊技領域5aへ遊技球を発射することを可能にすることとなる。

50

【2362】

また、タイミングt1の時点で、打ち止め状態に移行した後は、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球Bの球数（入球数）と、賞球として払い出される遊技球Bの球数（払出数）とを計数の対象としていない。つまり、入球数に対する払出数の割合に関する演算を行うことを不能にし、ベースモニタに表示されているベース値に反映しないようにしている。ただし、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球Bの球数（入球数）については、計数の対象とし、入球数に対する払出数の割合に関する演算を行うことで、ベースモニタに表示されているベース値に反映するようにしてもよい。

【2363】

また、タイミングt1の時点で、打ち止め状態に移行した後は、タイミングt1よりも前に入賞口への入球を検出したものについては、賞球として所定数の遊技球を払い出すことを可能とし、賞球として払い出される遊技球の球数の分だけ、遊技者の持ち球数に加算することを可能にしている。これにより、出玉量が特定値になるまでの遊技球の球数の分だけは、遊技者が賞球を得ることができる。一方、タイミングt1の時点で、打ち止め状態に移行した後に、入賞口への入球を検出したものについては、賞球として所定数の遊技球を払い出すことがなく、遊技者の持ち球数に加算することもない。ただし、タイミングt1の時点で、打ち止め状態に移行した後は、入賞口への入球を検出しないように構成してもよく、そもそも入賞口への入球を検出しない場合にも同じく、入賞口への入球があったとしても、賞球として所定数の遊技球を払い出すことがなく、遊技者の持ち球数に加算することもない。

【2364】

なお、本例では、タイミングt1の時点で、入賞口への入球を検出したときに、その入賞口への入球に基づく賞球が払い出されていないものの、入賞口への入球に基づく賞球の払い出しにより出玉量が特定値に達すると判断し、打ち止め状態に移行しているが、別の手法を採用してもよい。例えば、タイミングt1の時点で、入賞口への入球を検出したときには、打ち止め状態に移行しないで、その入賞口への入球に基づく賞球の払い出しが完了して出玉量が特定値に達したときに、打ち止め状態に移行するようにしてもよい。これにより、入賞口への入球に基づく賞球の払い出しが完了し、出玉量が特定値に達するのを待って、打ち止め状態に移行することができ、違和感が生じることを防止することができる。

【2365】

また、本例では、タイミングt1の時点で、打ち止め状態に移行した後は、磁気や振動などの異常を検出したか否かの異常判定を行っていない。つまり、打ち止め状態に移行した後は、異常を検出したとしても、異常判定を行っていないことから、異常が発生したことを外部に伝える異常報知を実行していない。このように、打ち止め状態に移行した後は、異常報知よりも優先して、打ち止め状態に対応する進行不能時の動作を実行することで、遊技者やホール管理者に対して、打ち止め状態に移行した旨を確実に認識させることができる。ただし、タイミングt1の時点で、打ち止め状態に移行した後は、磁気や振動などの異常を検出しないように構成してもよく、そもそも異常を検出しない場合にも同じく、異常が発生したとしても、その異常が発生したことを外部に伝える異常報知を実行することがない。

【2366】

次に、打ち止め状態に移行した後、タイミングt2の時点で、電源を遮断し、その後のタイミングt3の時点で、電源を再投入している。本例では、打ち止め状態に移行した後、電源遮断後の再投入時において、電源投入パターンとして、電源遮断時の遊技状態を維持するとともに、出玉量および打ち止め状態を維持することとなる電源投入パターンを選択している。このため、タイミングt3の時点で、電源を再投入した後は、通常状態（打ち止め状態でない状態）に戻すことがなく、タイミングt1～t2と同じく、打ち止め状態を維持している。

【2367】

また、打ち止め状態の態様としては、タイミング $t_1 \sim t_2$ における打ち止め状態と同じ態様を維持している。つまり、タイミング t_3 の時点で、電源を再投入した後は、打ち止め状態を維持することから、例えば、主制御基板1310側での遊技（主遊技）を進行させることが不能な期間とし、演出表示装置1600、ランプA～C、スピーカ、可動体については、進行不能時の動作を実行している。これにより、電源遮断後の再投入時において、遊技者やホール管理者に対して、打ち止め状態に復帰した旨を認識させることができる。なお、本例では、図示は省略するが、進行不能時の動作を実行する前に、スピーカから「出玉量、打ち止め状態は維持されています。」という音声出力するとともに、演出表示装置1600に「出玉量、打ち止め状態は維持されています」というメッセージ画像を一時的に表示するようにしている。また、ランプA～Cについては、電源の再投入時に選択されている電源投入パターンに対応する発光色でLEDが発光するようにしている。なお、スピーカから「出玉量、打ち止め状態は維持されています。」という音声出力するとともに、演出表示装置1600に「出玉量、打ち止め状態は維持されています」というメッセージ画像を表示する期間については省略するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【2368】

なお、タイミング t_3 の時点で、電源を再投入した後は、演出表示装置1600では、進行不能表示として、「遊技制限中」というメッセージを表示しているが、タイミング $t_1 \sim t_2$ における打ち止め状態とは、メッセージ内容を変更してもよい。また、「遊技制限中」の表示と同時、あるいはそれに先立って、「出玉量、打ち止め状態は維持されています」という表示を行うようにしており、次の営業日等に電源が投入された際に、前日からの引き続きであることをホール管理者に認識させることができ、突然に打ち止め状態となっている状況でホール管理者が混乱することを抑制できる。

【2369】

また、打ち止め状態における電源遮断後の再投入でなく、通常の電源投入時においては、スピーカから、通常の電源投入音を出力している。しかしながら、本例では、タイミング t_3 の時点で、電源を再投入した後において、スピーカから「出玉量、打ち止め状態は維持されています。」という音声出力しているものの、通常の電源投入音を出力していない。このように、電源の再投入時に打ち止め状態に復帰した場合には、通常の電源投入音よりも優先して、スピーカから「出玉量、打ち止め状態は維持されています。」という音声出力することで、遊技者やホール管理者に対して、打ち止め状態に復帰した旨を確実に認識させることができる。

【2370】

また、打ち止め状態における電源遮断後の再投入でなく、通常の電源投入時においては、可動体については、その可動体が正常に動作するか否かや、初期位置に合わせるための初期動作を行っている。しかしながら、本例では、タイミング t_3 の時点で、電源を再投入した後において、可動体については、動作を停止しており、初期動作を行っていない。このように、電源の再投入時に打ち止め状態に復帰した場合には、可動体が初期動作を行わないことで、通常状態（打ち止め状態でない状態）に戻されていない旨を認識させることができる。ただし、タイミング t_3 の時点で、電源を再投入した後において、可動体については、初期動作を行うようにしてもよい。

【2371】

図127は、電源遮断後の再投入時に遊技の制限を解除した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。上記の説明では、出玉量が特定値に達して打ち止め状態に移行した後、電源遮断後の再投入時において、電源遮断時の遊技状態を維持するとともに、出玉量および打ち止め状態を維持しているが、本例では、電源遮断後の再投入時において、電源遮断時の遊技状態をクリア（初期化）するとともに、出玉量および打ち止め状態をクリア（初期化）している。具体的には、打ち止め状態に移行した後、電源遮断後の再投入時において、電源投入パターンとして、電源遮断時の遊技状態をクリア（初期化）するとともに、出玉量および打ち止め状態をクリア（初期化）することとなる電源投入パターンを選択している。ここでは、タイミング t_2 の時点で、電源を遮断するまでは、

上記の説明と同じであるため、タイミング t 3 の時点で、電源を再投入する以降について説明している。

【 2 3 7 2 】

図 1 2 7 に示すように、打ち止め状態で電源遮断した後、タイミング t 3 の時点で、電源を再投入しているが、その電源遮断後の再投入時には、電源投入パターンとして、電源遮断時の遊技状態をクリア（初期化）するとともに、出玉量および打ち止め状態をクリア（初期化）することとなる電源投入パターンを選択している。このため、タイミング t 3 の時点で、電源を再投入した後は、打ち止めフラグが O F F になり、打ち止め状態を維持しないが、通常状態（打ち止め状態でない状態）に復帰するよりも前には、通常状態（打ち止め状態でない状態）への復帰を待機する復帰待ち状態に制御している。そして、復帰待ち状態では、主制御基板 1 3 1 0 側での遊技（主遊技）を進行させることが不能な期間としている。つまり、打ち止め状態では、特別図柄の変動表示や大当り遊技を実行することがなく、仮に始動入賞があったとしても、特別図柄の変動表示を新たに開始することがない。

10

【 2 3 7 3 】

また、演出表示装置 1 6 0 0、ランプ A ～ C、スピーカ、可動体については、タイミング t 3 の時点で、復帰時の動作を実行している。具体的には、演出表示装置 1 6 0 0 では、復帰表示として、「出玉量、打ち止め状態をクリアしました」というメッセージを表示するようにし、ランプ A ～ C では、復帰用発光として、電源の再投入時に選択されている電源投入パターンに対応する発光色で L E D が発光するようにし、スピーカからは、復帰音として、「出玉量、打ち止め状態をクリアしました。」という音声出力するようにしている。

20

【 2 3 7 4 】

また、可動体については、タイミング t 3 の時点で、動作することがない動作不能状態にしている。

【 2 3 7 5 】

また、外部端子板からは、打ち止め状態に移行した場合と同じく、タイミング t 3 の時点で、セキュリティ信号を出力している。つまり、復帰待ち状態では、異常の検出や、設定値の設定変更や設定値の確認表示中でないにもかかわらず、強制的にセキュリティ信号を出力する強制出力状態にしている。これにより、復帰待ち状態では、ホールコンピュータに対してセキュリティ信号が出力されて、ホール側では、打ち止め状態が解除される可能性を把握することができる。

30

【 2 3 7 6 】

また、タイミング t 3 の時点で、復帰待ち状態に移行した後は、遊技者がハンドル 1 6 0 を操作したときに、遊技領域 5 a へ遊技球を発射することを不能にしている。なお、詳しくは上記したが、出玉量が特定値に達したときに、「遊技停止」のみを行い、「発射停止」を行わない制限パターン 1 が選択されている場合には、打ち止め状態に移行した後において、遊技者がハンドル 1 6 0 を操作したときに、遊技領域 5 a へ遊技球を発射することを可能にしているが、このような場合にも、タイミング t 3 の時点で、復帰待ち状態に移行した後は、遊技者がハンドル 1 6 0 を操作したときに、遊技領域 5 a へ遊技球を発射することを不能にしている。

40

【 2 3 7 7 】

また、タイミング t 3 の時点で、復帰待ち状態に移行した後は、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）と、賞球として払い出される遊技球 B の球数（払出数）とを計数の対象としていない。つまり、入球数に対する払出数の割合に関する演算を行うことを不能にし、ベースモニタに表示されているベース値に反映しないようにしている。

【 2 3 7 8 】

また、タイミング t 3 の時点で、復帰待ち状態に移行した後は、入賞口への入球を検出したとしても、賞球として所定数の遊技球を払い出すことがなく、遊技者の持ち球数に

50

加算することもない。ただし、タイミング t_3 の時点で、復帰待ち状態に移行した後は、入賞口への入球を検出しないように構成してもよく、そもそも入賞口への入球を検出しない場合にも同じく、入賞口への入球があったとしても、賞球として所定数の遊技球を払い出すことがなく、遊技者の持ち球数に加算することもない。

【2379】

次に、タイミング t_3 から所定時間（例えば5秒）が経過した後のタイミング t_4 では、復帰待ち状態を終了し、主制御基板1310側での遊技状態を通常状態（打ち止め状態でない状態）に移行している。ここでは、通常状態（打ち止め状態でない状態）の態様として、タイミング t_1 よりも前の通常状態（打ち止め状態でない状態）と同じ態様にしており、打ち止め状態における遊技の制限が解除されている。なお、復帰待ち状態を終了させるタイミングは、タイミング t_3 から所定時間（例えば5秒）が経過することに限らず、ホール管理者が所定の再開操作を行うことを契機としてもよい。再開操作としては、例えば、タイミング t_3 における電源投入の操作が電源投入パターン3の場合、設定キースイッチを初期位置（つまり、設定キースイッチをOFFする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように反時計方向へ向かって60度回転操作してOFF操作することが例示できる。

10

【2380】

なお、タイミング t_4 の時点で、通常状態（打ち止め状態でない状態）に復帰した後は、ランプA～Cでは、電源投入時の初期発光を実行している。なお、打ち止め状態における電源遮断後の再投入でなく、通常の電源投入時においても同様に、ランプA～Cでは、電源投入時の初期発光を実行している。

20

【2381】

また、タイミング t_4 の時点で、通常状態（打ち止め状態でない状態）に復帰した後は、スピーカからは、通常の電源投入音を出力している。なお、打ち止め状態における電源遮断後の再投入でなく、通常の電源投入時においても同様に、スピーカからは、通常の電源投入音を出力している。

【2382】

また、タイミング t_4 の時点で、通常状態（打ち止め状態でない状態）に復帰した後は、可動体については、その可動体が正常に動作するか否かや、初期位置に合わせるための初期動作を行っている。なお、打ち止め状態における電源遮断後の再投入でなく、通常の電源投入時においても同様に、可動体の初期動作を行っている。ただし、可動体については、通常状態（打ち止め状態でない状態）に復帰よりも前のタイミング t_3 の時点で、初期動作を行うようにしてもよい。これにより、通常状態（打ち止め状態でない状態）に復帰するよりも前に、可動体の初期動作を完了することができ、その復帰直後から、変動演出（変動パターンに基づく演出）に対応する動作を行うことができる。

30

【2383】

また、外部端子板からは、復帰待ち状態におけるタイミング t_3 の時点で、セキュリティ信号を出力しているが、タイミング t_4 から所定時間が経過するまでの間には、通常状態（打ち止め状態でない状態）に復帰しているものの、セキュリティ信号の出力を継続している。これにより、復帰待ち状態が短時間で終了したとしても、ホールコンピュータに対するセキュリティ信号の出力を継続することから、ホール側では、打ち止め状態が解除される可能性を把握することができる。

40

【2384】

なお、本例では、打ち止め状態で電源遮断した後、タイミング t_3 の時点で、電源を再投入しているが、その電源遮断後の再投入時には、復帰待ち状態に制御した後、通常状態（打ち止め状態でない状態）に復帰している。ただし、別例として、電源遮断後の再投入時には、復帰待ち状態に制御することなく、通常状態（打ち止め状態でない状態）に復帰するようにしてもよい。これにより、電源遮断後の再投入時には、その直後から、遊技を開始することができる。

【2385】

50

(大当り遊技中や特別図柄の変動表示中に出玉量が特定値に達する場合における演出例)

本例では、出玉量が特定値に達したときに、遊技の制限を実行している。その出玉量のうち、出玉量Aについては、打ち止め用カウンタがもっとも多くなった時点での値と、打ち止め用カウンタがもっとも少なくなった時点での値との差分であり、出玉量Bについては、予め定められた初期値である0と、打ち止め用カウンタがもっとも多くなった時点での値との差分であり、いずれも、持ち球数がもっとも多くなった時点での値が関与している。そして、大当り遊技中に大入賞口2005に遊技球が入球したときや、特別図柄の変動表示中や非変動表示中に大入賞口2005以外の入賞口(一般入賞口2001、普通入賞口2002、第一始動口2003、第二始動口2004)に遊技球が入球したときには、賞球の払い出しにより払出数が増加して打ち止め用カウンタが増加することから、それらの入球したタイミングで、出玉量が特定値に達することが確定し、遊技の制限を実行することとなる。ここでは、まず、大当り遊技中に大入賞口2005に遊技球が入球したタイミングで出玉量が特定値に達する場合における具体的な演出例について説明し、続いて、特別図柄の変動表示中に一般入賞口2001に遊技球が入球したタイミングで出玉量が特定値に達する場合における具体的な演出例について説明する。

10

【2386】

図128は、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入球したタイミングで出玉量が特定値に達する場合における具体的な演出例である。なお、本例では、上述した「特定値」として80000が設定され、上述した「制限パターン」として、制限パターン1あるいは制限パターン3が選択されているときの例である。すなわち、制限パターン1が設定されていれば、出玉量が特定値(80000発)に達したときに「遊技停止」を伴う打ち止め状態となり、制限パターン3が設定されていれば、出玉量が特定値(80000発)に達したときに「遊技停止」と「発射停止」を伴う打ち止め状態となるものである。また、本例では、特別図柄の抽選結果が大当りになった場合に、大入賞口2005や役物入賞口2006を開閉する10ラウンドの大当り遊技を付与し、大当り遊技の終了後には高確率状態を付与するものとしている。

20

【2387】

図128(A)に示すように、演出表示装置1600では、特別図柄の変動表示に対応した変動演出(変動パターンに基づく演出)を実行し、演出表示装置1600の中央領域において、装飾図柄の変動表示を行っている。ここでは、特別図柄の抽選結果に応じて、或いは、第一V入賞口2007や第二V入賞口2008への遊技球Bの受入れ、等により高確率状態が継続する「連荘モード」中において、特別図柄の抽選結果が当りになることで、演出表示装置1600の中央領域において、装飾図柄の停止図柄として「777」を表示している。また、演出表示装置1600の右上領域では、第二装飾図柄の変動表示が行われているが、特別図柄の抽選結果が当りになることで、第二装飾図柄の停止図柄として「○」を表示している。また、演出表示装置1600の左下領域では、第一始動口2003または第二始動口2004に遊技球が入球したものの特別図柄の変動表示が待機されている分だけ保留表示を表示している。また、演出表示装置1600の右下領域では、「連荘モード」中である旨を示す「連荘モード」のメッセージを表示するとともに、大当り遊技中に演出表示装置1600よりも右側の遊技領域5aに設けられる大入賞口2005への遊技球の入球を狙うように指示する「右打」の矢印を表示している。

30

40

【2388】

図128(B)に示すように、大当り遊技の開始時には、演出表示装置1600の中央領域において、「スペシャルボーナス!Vを狙え!」のメッセージを表示し、大当り遊技中に大入賞口2005や役物入賞口2006の開閉を開始するとともに、大当り遊技中に第一V入賞口2007や第二V入賞口2008へ遊技球が入球することを狙うべき旨を伝えている。

【2389】

図128(C)に示すように、大当り遊技の実行中には、演出表示装置1600の左上領域において、現在のラウンド数を表示するとともに、演出表示装置1600の中央領域

50

において、「連荘モード」中に大入賞口2005へ遊技球が入球することにより払い出されたトータルの賞球数を表示している。ここでは、現在のラウンド数として「3R」を表示するとともに、トータルの賞球数として「18000発GET」を表示している。

【2390】

本例では、主制御基板1310側で出玉量が特定値に達して遊技の制限を実行するよりも前に、出玉量が特定値に達するまでの残り球数を主制御基板1310側で監視するようにし、その残り球数が「+1500発」となる大入賞口2005への遊技球の入球時に事前フラグをONとして、その事前フラグのON情報を主制御基板1310から周辺制御基板1510側に送信するようにしている。そして、周辺制御基板1510側では、事前フラグのON情報を受けて、出玉量が特定値に達するまでの間、事前告知時の動作を継続して実行している。なお、出玉量の演算については、主制御基板1310側で発射数と払出数との差分である打ち止め用カウンタに基づいて算出している。つまり、出玉量が特定値に達するまでの残り球数については、発射数が多くなるほど残り球数が増加し、払出数が多くなるほど残り球数が減少することとなる。また、事前告知時の動作については、出玉量が特定値に達するよりも前の所定の数値（本例では、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が1500発の状態、つまり出玉量が78500発に達した状態）になった後、出玉量が特定値に達するまでの間、継続して実行することで、遊技者が遊技の制限に関する情報を見逃すことがない。

【2391】

また、本例では、一旦事前告知を行った場合には、その後に、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が所定の数値（残り1500発）を下回った場合であっても、事前告知を終了することなく出玉量が特定値に達するまで継続することとしている。具体的に、事前フラグのON情報を主制御基板1310から周辺制御基板1510側に送信した後に発射数だけが增加して、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が所定の数値（残り1500発）を下回った場合であっても、主制御基板1310側では、事前フラグをOFFにすることなくONを維持したままにしている。これにより、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が1500発の状態に達した後に、残り球数が1500発を下回り、その後に再び残り球数が1500発の状態に達した場合等であっても、主制御基板1310側で事前フラグの切り替えが頻発せず、何度も事前フラグのON情報を周辺制御基板1510側に送信されてしまうことを抑制し、制御負担および制御複雑化を回避できる。

【2392】

図128(D)に示すように、大当たり遊技中に大入賞口2005へ遊技球が入球することにより、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が「+1500発」となった場合には、演出表示装置1600の上領域において、事前告知時の動作として、出玉量が特定値に達するまでの残り球数を伝える「遊技制限まで残り+1500発」という事前告知表示を表示している。ここでは、現在のラウンド数として最終の「10R」を表示するとともに、トータルの賞球数として「18800発GET」を表示している。そして、演出表示装置1600には、事前告知表示を表示するよりも前から継続して、左上領域に現在のラウンド数、上領域に「連荘モード」中に大入賞口2005へ遊技球が入球することにより払い出されたトータルの賞球数、右上領域に第二装飾図柄の停止図柄、右下領域に「右打」の矢印を表示しているが、「遊技制限まで残り+1500発」という事前告知表示については、背景画像に重なるように表示されるものの、それら実行中の大当たり遊技に関する重要な情報表示とは重ならないように表示されている。具体的に、本例では、「現在のラウンド数」、「トータルの賞球数」、「「右打」の矢印」については、遊技者に認知させるべき重要な情報表示であるため、これらの情報表示とは重ならない位置に事前告知表示が表示されるようになっていいる。なお、これら情報表示については、その全てが重なってしまい遊技者が視認不能になるものでなく情報表示の内容が認識できる程度であれば、情報表示の少なくとも一部に事前告知表示が重なるようにしてもよい。これにより、実行中の大当たり遊技に関する情報表示を見逃すことがなく、大当たり遊技中における遊技をスムーズに行うことができる。なお、可動体については、大当たり遊技中に演出表示装置1600の

前面に向けて動作することが可能であるが、「遊技制限まで残り+1500発」という事前告知表示の表示中においては、その前面に向けて可動体を動作するようにしてもよい。これにより、大当り遊技中における遊技の興味が低下することを防止することができる。

【2393】

図128(E)に示すように、大当り遊技の終了時には、演出表示装置1600の中央領域において、「連荘モード継続！(10回目)」のメッセージを表示し、大当り遊技の終了後に再び高確率状態が継続する旨(「連荘モード」が継続する旨)を伝えている。ここで、大当り遊技終了時にも、大当り遊技中と同じく「遊技制限まで残り+1500発」という事前告知表示を表示している。なお、この「連荘モード継続！(10回目)」のメッセージを表示についても遊技者に認知させるべき重要な情報表示であるため、こうした情報表示とは重ならない位置に事前告知表示が表示されるようになっている。なお、これら情報表示については、その全てが重なってしまい遊技者が視認不能になるものでなく情報表示の内容が認識できる程度であれば、情報表示の少なくとも一部に事前告知表示が重なるようにしてもよい。

10

【2394】

図128(F)に示すように、「連荘モード」中には、再び特別図柄の変動表示に対応した変動演出(変動パターンに基づく演出)を実行すると、演出表示装置1600の中央領域において、装飾図柄の変動表示を行っている。また、演出表示装置1600の右上領域では、第二装飾図柄の変動表示を行っている。また、演出表示装置1600の左下領域では、4つの保留表示が表示されているが、当りの可能性が高い保留表示に対しては、その状態を変化させることが可能になっている。また、装飾図柄の変動表示中においては、設定調節ボタン204の操作により音量や光量の調整を可能にしているが、音量や光量の調整中には、演出表示装置1600の左領域において、その調整中の音量や光量に対応する画像を表示している。なお、調整中の音量や光量に対応する画像は、設定調節ボタン204の操作により表示が開始され、表示開始から一定時間の経過後に消去されるようになっている。

20

【2395】

また、「連荘モード」中における装飾図柄の変動表示中には、大当り遊技中と同じく「遊技制限まで残り+1500発」という事前告知表示を表示している。そして、演出表示装置1600には、中央領域に装飾図柄の変動表示、右上領域に第二装飾図柄の変動表示、右下領域に「連荘モード」のメッセージおよび「右打」の矢印、左下領域に保留表示、左領域に音量や光量に対応する画像を表示しているが、「遊技制限まで残り+1500発」という事前告知表示については、背景画像に重なるように表示されるものの、それら実行中の変動遊技などに関する重要な情報表示とは重ならないように表示されている。具体的に、本例では、「装飾図柄の変動表示」、「第二装飾図柄の変動表示」、「連荘モード」のメッセージ、「右打」の矢印、「保留表示」、「音量や光量に対応する画像」については、遊技者に認知させるべき重要な情報表示であるため、これらの情報表示とは重ならない位置に事前告知表示が表示されるようになっている。なお、これら情報表示については、その全てが重なってしまい遊技者が視認不能になるものでなく情報表示の内容が認識できる程度であれば、情報表示の少なくとも一部に事前告知表示が重なるようにしてもよい。これにより、実行中の変動遊技に関する情報表示を見逃すことがなく、変動遊技中における遊技をスムーズに行うことができる。なお、可動体については、変動遊技中に演出表示装置1600の前面に向けて動作することが可能であるが、「遊技制限まで残り+1500発」という事前告知表示の表示中においては、その前面に向けて可動体を動作するようにしてもよい。これにより、変動遊技中における遊技の興味が低下することを防止することができる。

30

40

【2396】

図128(G)に示すように、「連荘モード」中において、再び特別図柄の抽選結果が当りになったときには、演出表示装置1600の中央領域において、装飾図柄の停止図柄として「777」を表示している。ここでも、「遊技制限まで残り+1500発」という

50

事前告知表示については、背景画像に重なるように表示されるものの、装飾図柄の停止図柄である「777」の表示（重要な情報表示の一種）とは重ならないように表示されており、装飾図柄の停止図柄である「777」の表示を遊技者が視認可能にしている。

【2397】

図128（H）に示すように、再び大当り遊技を開始するときには、演出表示装置1600の中央領域において、「スペシャルボーナス！Vを狙え！」のメッセージを表示し、大当り遊技中に大入賞口2005や役物入賞口2006の開閉を開始するとともに、大当り遊技中に第一V入賞口2007や第二V入賞口2008へ遊技球が入球することを狙うべき旨を伝えている。この時点では、前回の当り遊技中と同じく「遊技制限まで残り+1500発」という事前告知表示を表示している。ここでも、「遊技制限まで残り+1500発」という事前告知表示については、背景画像に重なるように表示されるものの、「スペシャルボーナス！Vを狙え！」のメッセージ（重要な情報表示の一種）とは重ならないように表示されており、「スペシャルボーナス！Vを狙え！」のメッセージを遊技者が視認可能にしている。

10

【2398】

図128（I）に示すように、大当り遊技の実行中には、演出表示装置1600の左上領域において、現在のラウンド数を表示するとともに、演出表示装置1600の中央領域において、「連荘モード」中に大入賞口2005へ遊技球が入球することにより払い出されたトータルの賞球数を表示している。ここでは、現在のラウンド数として「10R」を表示するとともに、トータルの賞球数として「19900発GET」を表示している。この時点では、大当り遊技中における賞球の払い出しにより出玉量が特定値に達するまでの残り球数が減少し、「遊技制限まで残り+10発」という事前告知表示を表示している。

20

【2399】

本例では、出玉量が特定値に達して遊技の制限を実行するよりも前に、出玉量が特定値に達するまでの残り球数を監視しているが、大当り遊技中に大入賞口2005へ遊技球が入球することに基づく賞球の払い出しにより、残り球数が「+0発」になる場合には、出玉量が特定値に達することで打ち止めフラグをONとし、所定のクリア条件が成立するまでの間、打ち止め状態に移行するとともに、進行不能時の動作を実行している。そして、打ち止め状態に移行した時点で、実行中の大当り遊技を停止（中断）することで大入賞口2005を強制的に閉鎖するようにし、それ以上に大入賞口2005へ遊技球が入球することがなく、遊技の制限を開始している。

30

【2400】

図128（J）に示すように、大当り遊技中に大入賞口2005へ遊技球が入球することに基づく賞球の払い出しにより、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が「+0発」になった時点（打ち止め状態への移行時）では、演出表示装置1600の上領域において、事前告知時の動作として、出玉量が特定値に達するまでの残り球数を伝える「遊技制限まで残り+0発」という事前告知表示を所定時間（本例では5秒）表示している。ここでは、現在のラウンド数として「10R」を表示するとともに、トータルの賞球数として「19915発GET」を表示している。そして、「遊技制限まで残り+0発」という事前告知表示が表示されてから所定時間（本例では5秒）が経過すると、図128（K）に示す打ち止め状態に対応する画像が表示される。

40

【2401】

本例では、大入賞口2005へ遊技球が入球することにより払い出される賞球の分だけ、演出表示装置1600に表示されているトータルの賞球数や事前告知表示の内容に反映されているが、トータルの賞球数や事前告知表示の内容については、出玉量が特定値に達することとなる大入賞口2005へ遊技球が入球した時点でなく、その賞球の分がトータルの賞球数や事前告知表示の内容に反映されてから所定時間（本例では5秒）が経過するまでの間、継続して表示している。これにより、出玉量が特定値に達したか否かに関する情報を見逃すことがなくなり、その後打ち止め状態が開始される理由を遊技者に確実に認知させることができる。また、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が「+0発」に

50

なる直前には、「遊技制限まで残り+10発」という事前告知表示を表示しているが、大入賞口2005へ遊技球が入球することにより払い出される賞球（本例では15個）の分については、賞球数が特定値に達するまでの残り球数を超えたとしても、その超過分の賞球（本例では5個）を払い出すようにしている。これにより、大入賞口2005へ遊技球が入球したにもかかわらず、賞球数が特定値を超えた分だけ賞球が払い出されないといったことがなく、遊技者が不満を生じにくくすることができる。ただし、不正防止の観点で出玉量を監視することを重視する場合には、賞球数が特定値を超えた分については、超過分の賞球を払い出さないようにしてもよい。

【2402】

上記では、トータルの賞球数や事前告知表示の内容については、出玉量が特定値に達した時点でなく、その賞球の分がトータルの賞球数や事前告知表示の内容に反映されるまでの間、継続して表示しているが、出玉量が特定値に達した時点で、終了するようにし、打ち止め状態に対応する画像を表示してもよい。つまり、図128（J）に示す画像を表示せず、後述する図128（K）に示す画像に進行してもよい。これにより、出玉量が特定値に達した時点で、打ち止め状態に移行するが、それと同時に、打ち止め状態に対応する画像を表示することで、打ち止め状態に移行した旨を即座に把握することができる。

【2403】

また、出玉量が特定値に達した時点で、打ち止め状態に移行し、遊技の制限を実行することから、遊技者が誤って遊技球を発射しないように、打ち止め状態に対応する画像が表示された後には遊技球の発射を促進する「右打」の矢印については遊技者が視認できないようにすることが好ましく、本例では消去するようにしている。また、その他の状況下においても、遊技球の発射を促進する表示（例えば右打ち表示、左打表示、Vを狙え！の表示等）を行っているときに、出玉量が特定値に達した場合には、その時点で遊技球の発射を促進する表示は遊技者が視認できないようにしている（消去している）。

【2404】

図128（K）に示すように、出玉量が特定値に達して遊技の制限を実行すると、演出表示装置1600では、打ち止め状態に対応する画像が表示される。打ち止め状態に対応する画像としては、「遊技制限」というメッセージを表示し、それに伴い「1日の出玉制限80000発に達したので遊技を制限しています。」、「係員をお呼び下さい。」、「精算ボタンは有効です。」というメッセージを表示している。なお、ここでの精算ボタンとは、精算処理を実行するための計数ボタンスイッチ180のことである。また、出玉量が特定値に達したよりも前に、演出表示装置1600では、現在のラウンド数や第二装飾図柄の停止図柄、トータルの賞球数や事前告知表示を表示しているが、そのような遊技に関する情報については、出玉量が特定値に達した後に「遊技制限」というメッセージを表示した時点で、表示しないようにし（視認できないようにし）、暗転した画面上にメッセージを表示するようにしている。これにより、出玉量が特定値に達して遊技の制限が実行されている旨を把握することができ、ホール管理者の操作によらなければ遊技の制限を解除できない旨を把握することができる。また、計数ボタンスイッチ180の操作により遊技者の持ち球数を精算することが可能である旨を把握することができる。

【2405】

上記では、出玉量が特定値に達したよりも前に、演出表示装置1600では、現在のラウンド数や第二装飾図柄の停止図柄、トータルの賞球数や事前告知表示を表示しているが、そのような遊技に関する情報については、出玉量が特定値に達することで、全てが認識不能となるように実行している。ただし、出玉量が特定値に達したときには、遊技に関する情報のうち、一部の情報については認識不能となるようにし、それ以外の情報については認識可能となるようにしてもよい。例えば、トータルの賞球数や事前告知表示については、遊技の制限を実行するか否かの情報であることから、認識不能となるようにし、現在のラウンド数や第二装飾図柄の停止図柄については、認識可能となるようにしてもよい。これにより、どのような状況下で出玉量が特定値に達したのかを、出玉量が特定値に達した後にも把握することができる。

【2406】

本例では、打ち止め状態が終了するための所定のクリア条件が成立するためには、電源遮断後に所定の電源投入パターンで再投入する必要がある。ここでは、電源投入時における電源投入パターンとして、電源遮断時の遊技状態を維持するとともに、出玉量および打ち止め状態を維持する電源投入パターンを選択した場合（本例では、制限クリアパターンテーブル1における電源投入パターン1、4、5、制限クリアパターンテーブル2における電源投入パターン4、5、制限クリアパターンテーブル3における電源投入パターン1、4、5を選択した場合）、電源遮断時の遊技状態をクリア（初期化）するとともに、出玉量および打ち止め状態をクリア（初期化）する電源投入パターンを選択した場合（本例では、制限クリアパターンテーブル1における電源投入パターン2、3、制限クリアパターンテーブル2における電源投入パターン2、3、制限クリアパターンテーブル3における電源投入パターン3を選択した場合）、電源遮断時の遊技状態を維持するとともに、出玉量および打ち止め状態をクリア（初期化）する電源投入パターンを選択した場合（本例では、制限クリアパターンテーブル2における電源投入パターン1、制限クリアパターンテーブル3における電源投入パターン2を選択した場合）について説明する。

10

【2407】

まず、打ち止め状態に移行した後、電源遮断後の再投入時において、電源遮断時の遊技状態を維持するとともに、出玉量および打ち止め状態を維持する電源投入パターンを選択した場合には、打ち止め状態としての遊技の制限が解除されておらず、演出表示装置1600では、図128（K）に示す画像を再び表示するようにしている。なお、本例では、図示は省略するが、図128（K）に示す画像を表示する前に、スピーカから「出玉量、打ち止め状態は維持されています。」という音声出力するとともに、演出表示装置1600に「出玉量、打ち止め状態は維持されています」というメッセージ画像を一時的に表示するようになっている。ここで、演出表示装置1600に「出玉量、打ち止め状態は維持されています」というメッセージ画像を表示する専用の期間は省略するようにしてもよいが、出玉量と打ち止め状態の維持をホール管理者に認識させることを重視して、専用の期間は省略しつつも、図128（K）に示す画像とともに演出表示装置1600に「出玉量、打ち止め状態は維持されています」というメッセージ画像も表示するようになっている。

20

【2408】

また、打ち止め状態に移行した後、電源遮断後の再投入時において、電源遮断時の遊技状態をクリア（初期化）するとともに、出玉量および打ち止め状態をクリア（初期化）する電源投入パターンを選択した場合には、出玉量および打ち止め状態がクリア（初期化）されることで、打ち止め状態としての遊技の制限が解除されている。ここで、出玉量および打ち止め状態をクリア（初期化）するときには、出玉量の演算に関与する打ち止め用カウンタ、払出数、発射数などの情報を全てクリア（初期化）している。また、打ち止め状態に移行する時点で中断した際に残りの大当り遊技に関する情報や、大当り遊技後の「連荘モード」（高確率状態）に関する情報については、打ち止め状態に移行した後や、電源遮断時に保持されているが、電源遮断後の再投入時において、そのような中断した際に残りの大当り遊技に関する情報や、大当り遊技後の「連荘モード」（高確率状態）に関する情報が失われることで、低確率状態で開始するものとしている。このため、図128（L）に示すように、演出表示装置1600では、装飾図柄が初期図柄で停止している初期画像を表示するようにしている。

30

40

【2409】

一方、打ち止め状態に移行した後、電源遮断後の再投入時において、電源遮断時の遊技状態を維持するとともに、出玉量および打ち止め状態をクリア（初期化）する電源投入パターンを選択した場合には、出玉量および打ち止め状態がクリア（初期化）されることで、打ち止め状態としての遊技の制限が解除されている。また、打ち止め状態に移行する時点で中断した際に残りの大当り遊技に関する情報や、大当り遊技後の「連荘モード」（高確率状態）に関する情報については、打ち止め状態に移行した後や、電源遮断時に保持さ

50

れているが、電源遮断後の再投入時においても、中断した際の残りの大当り遊技に関する情報や、大当り遊技後の「連荘モード」（高確率状態）に関する情報を維持することで、中断されたときの状態で遊技を再開するものとしている。このため、図128（L'）に示すように、演出表示装置1600では、大当り遊技の最終ラウンドが終了したエンディング期間である、「連荘モード」（高確率状態）に関する画像に復帰して表示するようにしている。なお、出玉量および打ち止め状態をクリア（初期化）する電源投入パターンを選択した場合には、電源遮断後の再投入後に遊技復帰させる前に、前回の遊技途中に復帰することを示す特別な復帰報知（遊技制限前の状態に復帰する旨の画像、音声）を行うようにしても良い。この特別な復帰報知は、上述した図125のタイミングt3～タイミングt4の復帰待ち状態における復帰表示や復帰用発光、復帰音に相当し、上述したように、スピーカから「出玉量、打ち止め状態をクリアしました。」という音声を出力することや、演出表示装置1600には「出玉量、打ち止め状態をクリアしました」というメッセージ画像を表示すること等が例示できる。

10

【2410】

図129は、特別図柄の変動表示中に一般入賞口に遊技球が入球したタイミングで出玉量が特定値に達する場合における具体的な演出例である。なお、本例では、上述した「特定値」として80000が設定され、上述した「制限パターン」として、制限パターン1あるいは制限パターン3が選択されているときの例である。すなわち、制限パターン1が設定されていれば、出玉量が特定値（80000発）に達したときに「遊技停止」を伴う打ち止め状態となり、制限パターン3が設定されていれば、出玉量が特定値（80000発）に達したときに「遊技停止」と「発射停止」を伴う打ち止め状態となるものである。

20

【2411】

図129（A）に示すように、演出表示装置1600では、特別図柄の変動表示に対応した変動演出（変動パターンに基づく演出）を実行し、演出表示装置1600の中央領域において、装飾図柄の変動表示を行っている。ここでは、特別図柄の抽選結果に応じて、或いは、第一V入賞口2007や第二V入賞口2008への遊技球Bの受入れ、等により高確率状態が継続する「連荘モード」中において、特別図柄の抽選結果が当りになることで、演出表示装置1600の中央領域において、装飾図柄の停止図柄として「777」を表示している。また、演出表示装置1600の右上領域では、第二装飾図柄の変動表示が行われているが、特別図柄の抽選結果が当りになることで、第二装飾図柄の停止図柄として「○」を表示している。また、演出表示装置1600の左下領域では、第一始動口2003または第二始動口2004に遊技球が入球したものの特別図柄の変動表示が待機されている分だけ保留表示を表示している。また、演出表示装置1600の右下領域では、「連荘モード」中であることを示す「連荘モード」のメッセージを表示するとともに、大当り遊技中に演出表示装置1600よりも右側の遊技領域5aに設けられる大入賞口2005への遊技球の入球を狙うように指示する「右打」の矢印を表示している。

30

【2412】

図129（B）に示すように、大当り遊技の開始時には、演出表示装置1600の中央領域において、「スペシャルボーナス！Vを狙え！」のメッセージを表示し、大当り遊技中に大入賞口2005や役物入賞口2006の開閉を開始するとともに、大当り遊技中に第一V入賞口2007や第二V入賞口2008へ遊技球が入球することを狙うべき旨を伝えている。

40

【2413】

図129（C）に示すように、大当り遊技の実行中には、演出表示装置1600の左上領域において、現在のラウンド数を表示するとともに、演出表示装置1600の中央領域において、「連荘モード」中に大入賞口2005へ遊技球が入球することにより払い出されたトータルの賞球数を表示している。ここでは、現在のラウンド数として「3R」を表示するとともに、トータルの賞球数として「17500発GET」を表示している。

【2414】

本例では、主制御基板1310側で出玉量が特定値に達して遊技の制限を実行するより

50

も前に、出玉量が特定値に達するまでの残り球数を主制御基板 1 3 1 0 側で監視するようにし、その残り球数が「+ 1 5 0 0 発」となる大入賞口 2 0 0 5 への遊技球の入球時に事前フラグを ON として、その事前フラグの ON 情報を主制御基板 1 3 1 0 から周辺制御基板 1 5 1 0 側に送信するようにしている。そして、周辺制御基板 1 5 1 0 側では、事前フラグの ON 情報を受けて、出玉量が特定値に達するまでの間、事前告知時の動作を継続して実行している。なお、出玉量の演算については、主制御基板 1 3 1 0 側で発射数と払出数との差分である打ち止め用カウンタに基づいて算出している。つまり、出玉量が特定値に達するまでの残り球数については、発射数が多くなるほど残り球数が増加し、払出数が多くなるほど残り球数が減少することとなる。また、事前告知時の動作については、出玉量が特定値に達するよりも前の所定の数値（本例では、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が 1 5 0 0 発の状態、つまり出玉量が 7 8 5 0 0 発に達した状態）になった後、出玉量が特定値に達するまでの間、継続して実行することで、遊技者が遊技の制限に関する情報を見逃すことがない。

10

【 2 4 1 5 】

また、本例では、一旦事前告知を行った場合には、その後に出玉量が特定値に達するまでの残り球数が所定の数値（残り 1 5 0 0 発）を下回った場合であっても、事前告知を終了することなく出玉量が特定値に達するまで継続することとしている。具体的に、事前フラグの ON 情報を主制御基板 1 3 1 0 から周辺制御基板 1 5 1 0 側に送信した後に発射数だけが增加して、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が所定の数値（残り 1 5 0 0 発）を下回った場合であっても、主制御基板 1 3 1 0 側では、事前フラグを OFF にすることなく ON を維持したままにしている。これにより、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が 1 5 0 0 発の状態に達した後に、残り球数が 1 5 0 0 発を下回り、その後に再び残り球数が 1 5 0 0 発の状態に達した場合等であっても、主制御基板 1 3 1 0 側で事前フラグの切り替えが頻発せず、何度も事前フラグの ON 情報を周辺制御基板 1 5 1 0 側に送信されてしまうことを抑制し、制御負担および制御複雑化を回避できる。

20

【 2 4 1 6 】

図 1 2 9（D）に示すように、大当り遊技中に大入賞口 2 0 0 5 へ遊技球が入球することにより、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が「+ 1 5 0 0 発」となった場合には、演出表示装置 1 6 0 0 の上領域において、事前告知時の動作として、出玉量が特定値に達するまでの残り球数を伝える「遊技制限まで残り + 1 5 0 0 発」という事前告知表示を表示している。ここでは、現在のラウンド数として最終の「1 0 R」を表示するとともに、トータルの賞球数として「1 8 8 0 0 発 GET」を表示している。そして、演出表示装置 1 6 0 0 には、事前告知表示を表示するよりも前から継続して、左上領域に現在のラウンド数、上領域に「連荘モード」中に大入賞口 2 0 0 5 へ遊技球が入球することにより払い出されたトータルの賞球数、右上領域に第二装飾図柄の停止図柄、右下領域に「右打」の矢印を表示しているが、「遊技制限まで残り + 1 5 0 0 発」という事前告知表示については、背景画像に重なるように表示されるものの、それら実行中の大当り遊技に関する重要な情報表示とは重ならないように表示されている。具体的に、本例では、「現在のラウンド数」、「トータルの賞球数」、「「右打」の矢印」については、遊技者に認知させるべき重要な情報表示であるため、これらの情報表示とは重ならない位置に事前告知表示が表示されるようになっている。なお、これら情報表示については、その全てが重なってしまい遊技者が視認不能になるものでなく情報表示の内容が認識できる程度であれば、情報表示の少なくとも一部に事前告知表示が重なるようにしてもよい。これにより、実行中の大当り遊技に関する情報表示を見逃すことがなく、大当り遊技中における遊技をスムーズに行うことができる。なお、可動体については、大当り遊技中に演出表示装置 1 6 0 0 の前面に向けて動作することが可能であるが、「遊技制限まで残り + 1 5 0 0 発」という事前告知表示の表示中においては、その前面に向けて可動体を動作するようにしてもよい。これにより、大当り遊技中における遊技の興味が低下することを防止することができる。

30

40

【 2 4 1 7 】

図 1 2 9（E）に示すように、大当り遊技の終了時には、演出表示装置 1 6 0 0 の中央

50

領域において、「連荘モード継続！（１０回目）」のメッセージを表示し、大当り遊技の終了後に再び高確率状態が継続する旨（「連荘モード」が継続する旨）を伝えている。ここで、大当り遊技終了時にも、大当り遊技中と同じく「遊技制限まで残り＋１５００発」という事前告知表示を表示している。なお、この「連荘モード継続！（１０回目）」のメッセージを表示についても遊技者に認知させるべき重要な情報表示であるため、こうした情報表示とは重ならない位置に事前告知表示が表示されるようになっている。なお、これら情報表示については、その全てが重なってしまい遊技者が視認不能になるものでなく情報表示の内容が認識できる程度であれば、情報表示の少なくとも一部に事前告知表示が重なるようにしてもよい。

【２４１８】

10

図１２９（Ｆ）に示すように、「連荘モード」中には、再び特別図柄の変動表示に対応した変動演出（変動パターンに基づく演出）を実行すると、演出表示装置１６００の中央領域において、装飾図柄の変動表示を行っている。また、演出表示装置１６００の右上領域では、第二装飾図柄の変動表示を行っている。また、演出表示装置１６００の左下領域では、４つの保留表示が表示されているが、当りの可能性が高い保留表示に対しては、その状態を変化させることが可能になっている。また、装飾図柄の変動表示中においては、設定調節ボタン２０４の操作により音量や光量の調整を可能にしているが、音量や光量の調整中には、演出表示装置１６００の左領域において、その調整中の音量や光量に対応する画像を表示している。なお、調整中の音量や光量に対応する画像は、設定調節ボタン２０４の操作により表示が開始され、表示開始から一定時間の経過後に消去されるようになっている。

20

【２４１９】

また、「連荘モード」中における装飾図柄の変動表示中には、大当り遊技中と同じく「遊技制限まで残り＋１０発」という事前告知表示を表示している。そして、演出表示装置１６００には、中央領域に装飾図柄の変動表示、右上領域に第二装飾図柄の変動表示、右下領域に「連荘モード」のメッセージおよび「右打」の矢印、左下領域に保留表示、左領域に音量や光量に対応する画像を表示しているが、「遊技制限まで残り＋１０発」という事前告知表示については、背景画像に重なるように表示されるものの、それら実行中の変動遊技などに関する重要な情報表示とは重ならないように表示されている。具体的に、本例では、「装飾図柄の変動表示」、「第二装飾図柄の変動表示」、「連荘モード」のメ

30

【２４２０】

本例では、出玉量が特定値に達して遊技の制限を実行するよりも前に、出玉量が特定値に達するまでの残り球数を監視しているが、特別図柄の変動表示中に一般入賞口２００１へ遊技球が入球することに基づく賞球の払い出しにより、残り球数が「＋０発」になる場合には、出玉量が特定値に達すること打ち止めフラグをＯＮとし、所定のクリア条件が成立するまでの間、打ち止め状態に移行するとともに、進行不能時の動作を実行している。そして、打ち止め状態に移行した時点で、実行中の特別図柄の変動表示が進行しないように変動時間の計時を停止（中断）して、遊技を強制的に停止するようにし、遊技の制限を開始している。ここで、実行中の特別図柄の変動表示が進行しないように変動時間の計時

40

50

を停止（中断）した場合の機能表示ユニット１４００について説明する。機能表示ユニット１４００は、第一特別図柄表示器または第二特別図柄表示器におけるＬＥＤが点滅（変動表示中の制御態様）を継続している（変動時間は計時されないのでクリア条件が成立まで点滅し続ける）。ただし、機能表示ユニット１４００は、第一特別図柄表示器または第二特別図柄表示器におけるＬＥＤが点滅でなく、全点灯や全消灯してもよい。この場合、第一特別図柄表示器または第二特別図柄表示器のＬＥＤに限らず、機能表示ユニット１４００における他のＬＥＤ（状態表示器、普通図柄表示器、普通保留表示器、第一特別保留数表示器、第二特別保留数表示器、ラウンド表示器などのＬＥＤ）も全点灯や全点灯や全消灯するようにしている。また、機能表示ユニット１４００に打ち止め報知専用のＬＥＤを設ける場合には、その打ち止め報知専用のＬＥＤを点灯し、それ以外のＬＥＤを消灯するよう

10

【２４２１】

図１２９（Ｇ）に示すように、特別図柄の変動表示中に一般入賞口２００１へ遊技球が入球することに基づく賞球の払い出しにより、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が「＋０発」になった時点では、演出表示装置１６００の上領域において、事前告知時の動作として、出玉量が特定値に達するまでの残り球数を伝える「遊技制限まで残り＋０発」という事前告知表示を所定時間（本例では５秒）表示している。ここでは、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が「＋０発」になる直前には、装飾図柄の変動表示や第二装飾図柄の変動表示を行っているが、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が「＋０発」になった時点で、その装飾図柄の変動表示を所定の停止図柄（本例では、「７６７」）で強制的に停止するとともに、第二装飾図柄の変動表示を所定の停止図柄（本例では、「×」）で強制的に停止するようにしている。そして、「遊技制限まで残り＋０発」という事前告知表示が表示されてから所定時間（本例では５秒）が経過すると、図１２９（Ｈ）に示す打ち止め状態に対応する画像が表示される。

20

【２４２２】

本例では、一般入賞口２００１へ遊技球が入球することにより払い出される賞球の分だけ、演出表示装置１６００に表示されている事前告知表示の内容に反映されているが、事前告知表示の内容については、出玉量が特定値に達することとなる一般入賞口２００１へ遊技球が入球した時点でなく、その賞球の分が事前告知表示の内容に反映されてから所定時間（本例では５秒）が経過するまでの間、継続して表示している。これにより、出玉量が特定値に達したか否かに関する情報を見逃すことができ、その後打ち止め状態が開始される理由を遊技者に確実に認知させることができる。また、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が「＋０発」になる直前には、「遊技制限まで残り＋１０発」という事前告知表示を表示しているが、一般入賞口２００１へ遊技球が入球することにより払い出される賞球（本例では１５個）の分については、賞球数が特定値に達するまでの残り球数を超えたとしても、その超過分の賞球（本例では５個）を払い出すようにしている。これにより、一般入賞口２００１へ遊技球が入球したにもかかわらず、賞球数が特定値を超えた分だけ賞球が払い出されないといったことがなく、遊技者が不満を生じにくくすることができる。ただし、不正防止の観点で出玉量を監視することを重視する場合には、賞球数が特定値を超えた分については、超過分の賞球を払い出さないようにしてもよい。

30

40

【２４２３】

上記では、事前告知表示の内容については、出玉量が特定値に達した時点でなく、その賞球の分が事前告知表示の内容に反映されるまでの間、継続して表示しているが、出玉量が特定値に達した時点で、終了するようにし、打ち止め状態に対応する画像を表示してもよい。つまり、図１２９（Ｇ）に示す画像を表示せず、後述する図１２９（Ｈ）に示す画像に進行してもよい。これにより、出玉量が特定値に達した時点で、打ち止め状態に移行するが、それと同時に、打ち止め状態に対応する画像を表示することで、打ち止め状態に移行した旨を即座に把握することができる。

【２４２４】

50

また、出玉量が特定値に達した時点で、打ち止め状態に移行し、遊技の制限を実行することから、遊技者が誤って遊技球を発射しないように、打ち止め状態に対応する画像が表示された後には遊技球の発射を促進する「右打」の矢印については遊技者が視認できないようにすることが好ましく、本例では消去するようにしている。また、その他の状況下においても、遊技球の発射を促進する表示（例えば右打ち表示、左打表示、Vを狙え！の表示等）を行っているときに、出玉量が特定値に達した場合には、その時点で遊技球の発射を促進する表示は遊技者が視認できないようにしている（消去している）。

【2425】

図129（H）に示すように、出玉量が特定値に達して遊技の制限を実行すると、演出表示装置1600では、打ち止め状態に対応する画像が表示される。打ち止め状態に対応する画像としては、「遊技制限」というメッセージを表示し、それに伴い「1日の出玉制限80000発に達したので遊技を制限しています。」、「係員をお呼び下さい。」、「精算ボタンは有効です。」というメッセージを表示している。なお、ここでの精算ボタンとは、精算処理を実行するための計数ボタンスイッチ180のことである。また、出玉量が特定値に達したとき、演出表示装置1600では、装飾図柄の停止図柄、第二装飾図柄の停止図柄、保留表示や事前告知表示を表示しているが、そのような遊技に関する情報については、出玉量が特定値に達した後に「遊技制限」というメッセージを表示した時点で、表示しないようにし（視認できないようにし）、暗転した画面上にメッセージを表示するようにしている。これにより、出玉量が特定値に達して遊技の制限が実行されている旨を把握することができ、ホール管理者の操作によらなければ遊技の制限を解除できない旨を把握することができる。また、計数ボタンスイッチ180の操作により遊技者の持ち球数を精算することが可能である旨を把握することができる。

【2426】

上記では、出玉量が特定値に達したよりも前に、演出表示装置1600では、装飾図柄の停止図柄、第二装飾図柄の停止図柄、保留表示や事前告知表示を表示しているが、そのような遊技に関する情報については、出玉量が特定値に達することで、全てが認識不能となるように実行している。ただし、出玉量が特定値に達したときには、遊技に関する情報のうち、一部の情報については認識不能となるようにし、それ以外の情報については認識可能となるようにしてもよい。例えば、事前告知表示については、遊技の制限を実行するか否かの情報であることから、認識不能となるようにし、装飾図柄の停止図柄、第二装飾図柄の停止図柄、保留表示については、認識可能となるようにしてもよい。これにより、どのような状況下で出玉量が特定値に達したのかを、出玉量が特定値に達した後にも把握することができる。

【2427】

ここで、特別図柄の変動表示中に一般入賞口2001へ遊技球が入球することにより出玉量が特定値に達した場合には、大当たり遊技中に大入賞口2005へ遊技球が入球することにより出玉量が特定値に達した場合と同じく、進行不能時の動作を実行するようにし、打ち止め状態に対応する画像を表示する等している。このように、出玉量が特定値に達して遊技の制限を実行する場合には、その契機がいずれの場合であっても、共通の報知を行うようにしており、打ち止め状態に移行した旨を確実に把握させることができる。

【2428】

本例では、打ち止め状態が終了するための所定のクリア条件が成立するためには、電源遮断後に所定の電源投入パターンで再投入する必要がある。ここでは、電源投入時における電源投入パターンとして、電源遮断時の遊技状態を維持するとともに、出玉量および打ち止め状態を維持する電源投入パターンを選択した場合（本例では、制限クリアパターンテーブル1における電源投入パターン1、4、5、制限クリアパターンテーブル2における電源投入パターン4、5、制限クリアパターンテーブル3における電源投入パターン1、4、5を選択した場合）、電源遮断時の遊技状態をクリア（初期化）するとともに、出玉量および打ち止め状態をクリア（初期化）する電源投入パターンを選択した場合（本例では、制限クリアパターンテーブル1における電源投入パターン2、3、制限クリアパタ

ーンテーブル 2 における電源投入パターン 2、3、制限クリアパターンテーブル 3 における電源投入パターン 3 を選択した場合)、電源遮断時の遊技状態を維持するとともに、出玉量および打ち止め状態をクリア(初期化)する電源投入パターンを選択した場合(本例では、制限クリアパターンテーブル 2 における電源投入パターン 1、制限クリアパターンテーブル 3 における電源投入パターン 2 を選択した場合)について説明する。

【2429】

まず、打ち止め状態に移行した後、電源遮断後の再投入時において、電源遮断時の遊技状態を維持するとともに、出玉量および打ち止め状態を維持する電源投入パターンを選択した場合には、打ち止め状態としての遊技の制限が解除されておらず、演出表示装置 1600 では、図 129 (H) に示す画像を再び表示するようにしている。

10

【2430】

また、打ち止め状態に移行した後、電源遮断後の再投入時において、電源遮断時の遊技状態をクリア(初期化)するとともに、出玉量および打ち止め状態をクリア(初期化)する電源投入パターンを選択した場合には、出玉量および打ち止め状態がクリア(初期化)されることで、打ち止め状態としての遊技の制限が解除されている。ここで、出玉量および打ち止め状態をクリア(初期化)するときには、出玉量の演算に関与する打ち止め用カウンタ、払出数、発射数などの情報を全てクリア(初期化)している。また、打ち止め状態に移行する時点で中断した際の残りの変動時間に関する情報や、「連荘モード」(高確率状態)に関する情報、保留に関する情報については、打ち止め状態に移行した後や、電源遮断時に保持されているが、電源遮断後の再投入時において、そのような中断した際の残りの変動時間に関する情報や、「連荘モード」(高確率状態)に関する情報、保留に関する情報が失われることで、低確率状態で、保留がない状態で開始するものとしている。このため、図 129 (I) に示すように、演出表示装置 1600 では、保留表示がなく、装飾図柄が初期図柄で停止している初期画像を表示するようにしている。

20

【2431】

一方、打ち止め状態に移行した後、電源遮断後の再投入時において、電源遮断時の遊技状態を維持するとともに、出玉量および打ち止め状態をクリア(初期化)する電源投入パターンを選択した場合には、出玉量および打ち止め状態がクリア(初期化)されることで、打ち止め状態としての遊技の制限が解除されている。また、打ち止め状態に移行する時点で中断した際の残りの変動時間に関する情報や、「連荘モード」(高確率状態)に関する情報、保留に関する情報については、打ち止め状態に移行した後や、電源遮断時に保持されているが、電源遮断後の再投入時においても、そのような中断した際の残りの変動時間に関する情報や、「連荘モード」(高確率状態)に関する情報、保留に関する情報を維持することで、高確率状態で、保留があり、且つ、前回の変動の途中の状態再開するものとしている。つまり、打ち止め状態に移行する時点で、変動時間の計時を停止(中断)した場合の残りの変動時間については、主制御基板 1310 に内蔵されている RAM に記憶されているが、電源の再投入後には、その残りの変動時間の分だけ、装飾図柄の変動表示や第二装飾図柄の変動表示を実行するものとしている。このため、図 129 (I') に示すように、演出表示装置 1600 では、「連荘モード」(高確率状態)に関する画像に復帰して表示し、保留に関する情報に基づいて装飾図柄の変動表示や第二装飾図柄の変動表示を再開するようにしている。なお、出玉量および打ち止め状態をクリア(初期化)する電源投入パターンを選択した場合には、電源遮断後の再投入後に各種演出表示を復帰させる前に、前回の遊技途中に復帰することを示す特別な復帰報知(遊技制限前の状態に復帰する旨の画像、音声)を行うようにしても良い。

30

40

【2432】

また、上記では、大当たり遊技中に出玉量が特定値に達した場合に、直ちに打ち止め状態が発生するようにしたが、別例として、大当たり遊技中に出玉量が特定値に達した場合に、打ち止め状態の開始タイミングをその大当たり遊技の終了まで遅延させるようにしても良い。すなわち、大当たり遊技における複数のラウンドの途中で、出玉量が特定値に達した場合には、最終のラウンドが終了するまでの間、大当たり遊技を継続するようにしてもよい。こ

50

のような場合、出玉量が特定値に達した後にも、賞球の払い出しにより出玉量が増加するが、そのような出玉量の増加については許容している。また、大当り遊技が終了するのを待って、「遊技停止」や「発射停止」を伴う打ち止め状態になる。これにより、大当り遊技の途中で遊技が制限されることがなく、賞球の獲得に不利益が生じないことから、遊技者が不満を生じにくくすることができる。

【2433】

また、上記した第四実施形態では、遊技機外に実球としての賞球を払い出すことなく遊技球を循環使用するタイプの遊技機（所謂、封入式遊技機、管理遊技機）にて説明したが、上述した「出玉量（出玉量A、B）に基づき打ち止め状態を発生させる技術」は、こ
10
うしたタイプの遊技機に限らず、従来タイプの遊技機（遊技機外に実球としての賞球を払い出すタイプの遊技機）に適用するようにしてもよい。また、従来タイプの遊技機に適用する場合には、打ち止め状態の発生タイミングや打ち止め状態中の遊技制御を以下のようにしておくことが好ましい。

【2434】

すなわち、従来タイプの遊技機は、枠制御基板740に代えて払出制御基板を有しており、その払い出し制御基板は、遊技機裏面側の球タンクに貯留された遊技球を賞球として遊技機外に払い出す払出装置を制御可能であるのが一般である。そして、遊技機全面側の球受皿に払い出された賞球を実玉で遊技者に付与することになるが、このような構成の場合、各種の入賞口に遊技球が入賞して賞球が払い出されるまでの間に、遊技球を循環使用するタイプの遊技機よりも大きいタイムラグが生じてしまう。特に、大当り遊技中に大入
20
賞口2005に遊技球が複数入賞して多くの賞球が未払出とされて記憶されている状況も発生することが考えられ、そうした場合には、上述した打ち止め状態の開始以後にも多くの賞球が未払出とされて記憶されたままになる可能性がある。そして、このような場合には、上述した第四実施形態と同様に、打ち止め状態の開始に伴い主制御基板1310側での遊技（主遊技）を停止させるのと同時に払出制御基板での払出処理も停止させてしまうと、遊技者が本来得られるべき利益（未払出とされて記憶されている賞球）を遊技者が獲得できない虞がある。そこで、従来タイプの遊技機に「出玉量（出玉量A、B）に基づき打ち止め状態を発生させる技術」を適用する場合には、以下2パターンの制御手法が考えらえる。

【2435】

まず、1つ目のパターンとしては、打ち止め用カウンタの演算対象となる「払出数」を実際に払い出された個数とする。具体的には、球受皿に向けて払出装置が送り出した遊技球の個数を検出する球センサを設け、その球センサの検知結果を「払出数」に反映させる。これにより、主制御基板1310での賞球情報に基づいて打ち止め用カウンタを演算するのと比べると、未払出の賞球を減らすことができる。

【2436】

また、2つ目のパターンとしては、打ち止め状態で遊技停止させても「未払出の賞球の払い出し」に限っては継続する。そして、未払出の賞球が無くなった時点で完全に遊技停止する。なお、2つ目のパターンについては、1つ目のパターンと併用してもよい。

【2437】

以上、本発明について好適な実施形態を挙げて説明したが、本発明はこれらの実施形態に限定されるものではなく、以下に示すように、本発明の要旨を逸脱しない範囲において、種々の改良及び設計の変更が可能である。

【2438】

すなわち、上記の実施形態では、遊技機としてパチンコ機1やスロットマシンに適用したものを示したが、これに限定するものではなく、パチスロ機や、パチンコ機とパチスロ機とを融合させてなる遊技機に、適用しても良く、この場合でも、上記と同様の作用効果を奏することができる。

【2439】

また、上記の実施形態では、パチンコ機1として、所謂、遊技者が遊技球Bに触れるこ
50

とのない、封入式遊技機や、管理遊技機と呼ばれる遊技機に適用したものを示したが、これに限定するものではなく、遊技者が遊技球 B に触れることの可能な遊技機に、適用しても良く、この場合でも、上記と同様の作用効果を奏することができる。この遊技機としては、例えば、遊技者の操作によって扉枠の皿に貯留されている遊技球が遊技盤の遊技領域内に打込まれ、打込まれた遊技球が遊技領域内に設けられている入賞口への受入れられることで、当該入賞口に応じた所定個数の遊技球を扉枠の皿に払出するようなパチンコ機が挙げられる。

【符号の説明】

【 2 4 4 0 】

1 パチンコ機

2 外枠

3 扉枠

4 本体枠

5 遊技盤

5 a 遊技領域

1 0 0 扉枠本体

1 0 2 突起部

1 0 2 a 案内面

5 5 0 球発射ユニット（球発射手段）

5 7 0 ファールユニット（球循環手段）

6 0 0 循環球経路ユニット（球循環手段）

6 5 0 球揚上ユニット（球循環手段）

6 8 1 球磨カセット（着脱ユニット）

6 8 1 b 連結用孔

6 8 1 c 位置決孔

6 8 6 球磨モータベース（ロック手段、ロック片）

6 8 6 b 位置決ピン（挿入体）

6 9 2 回転連結部（挿入体）

6 9 3 カセット押圧片（押圧片）

6 9 4 ナイラッチ（固定手段）

6 9 5 バネ

7 0 0 球送ユニット（球循環手段）

10

20

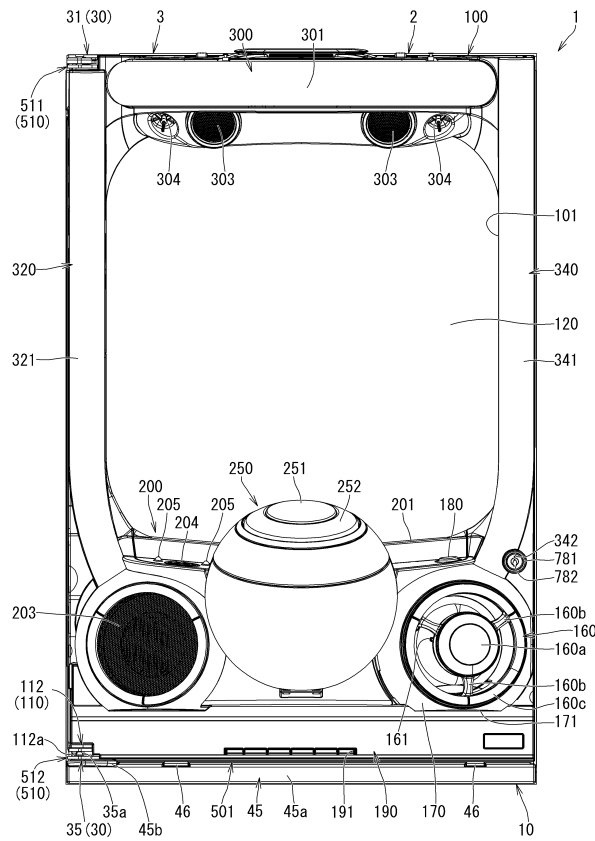
30

40

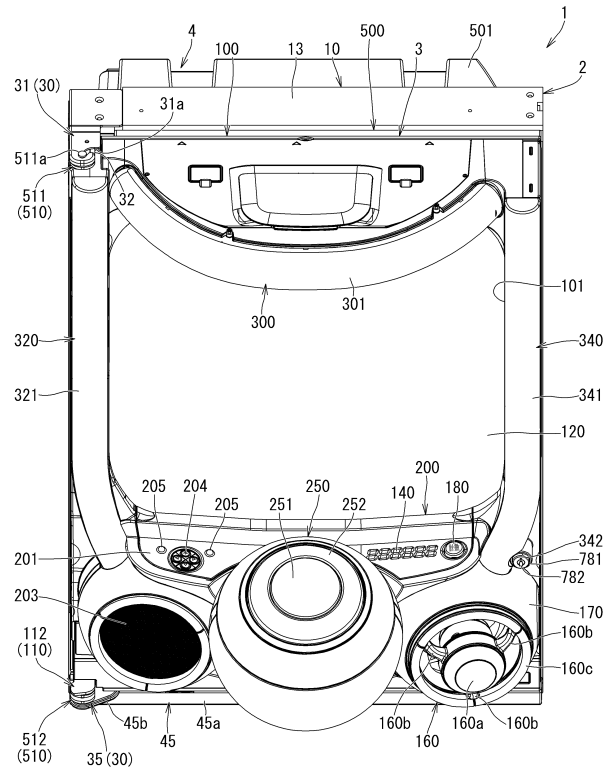
50

【図面】

【図 1】



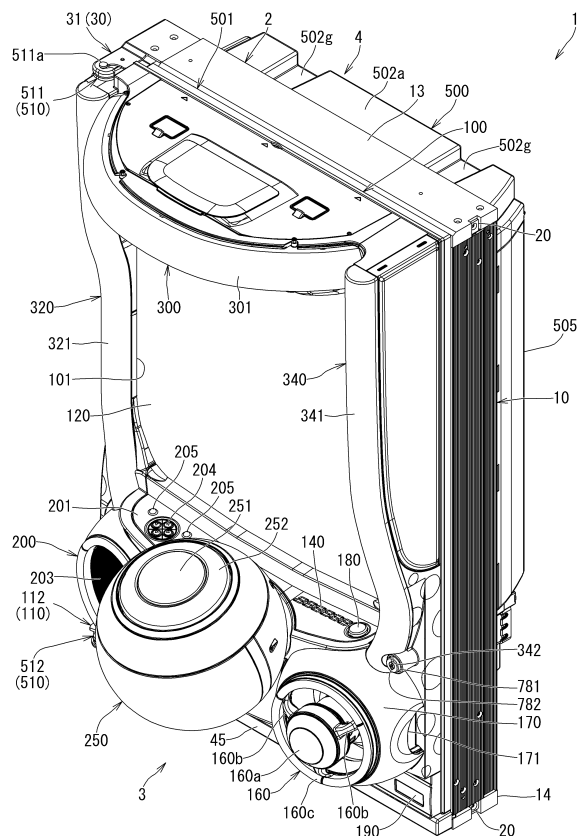
【図 2】



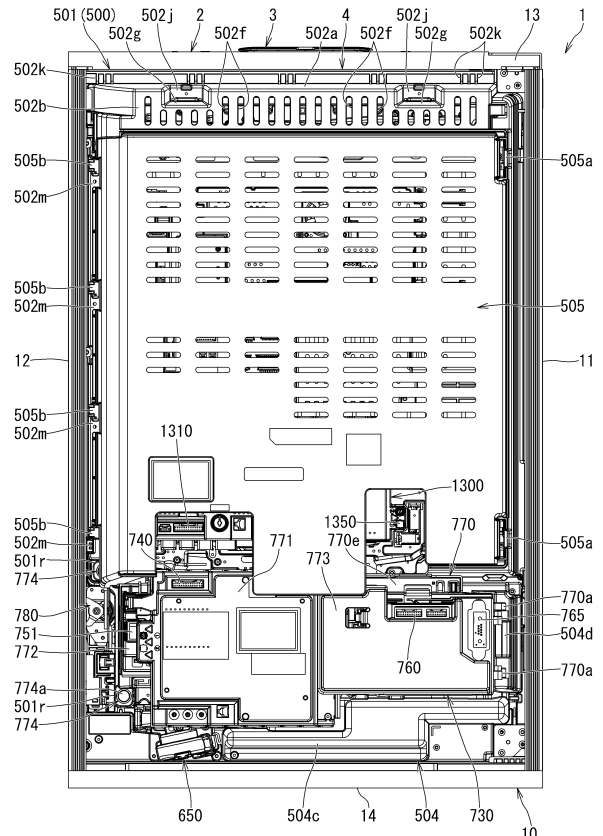
10

20

【図 3】



【図 4】

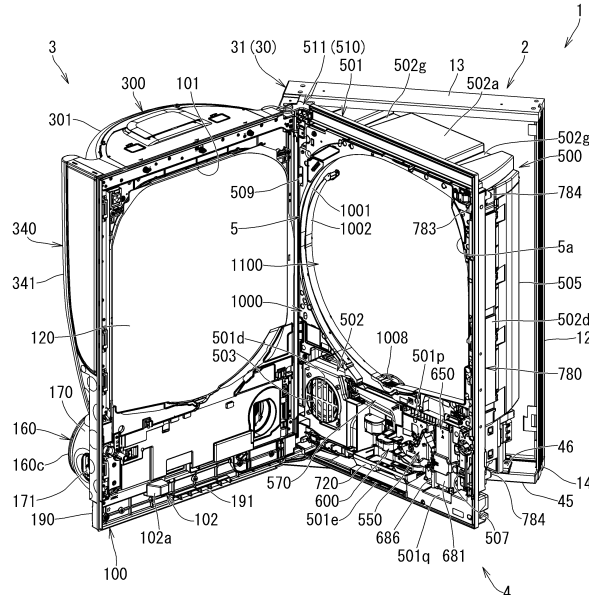


30

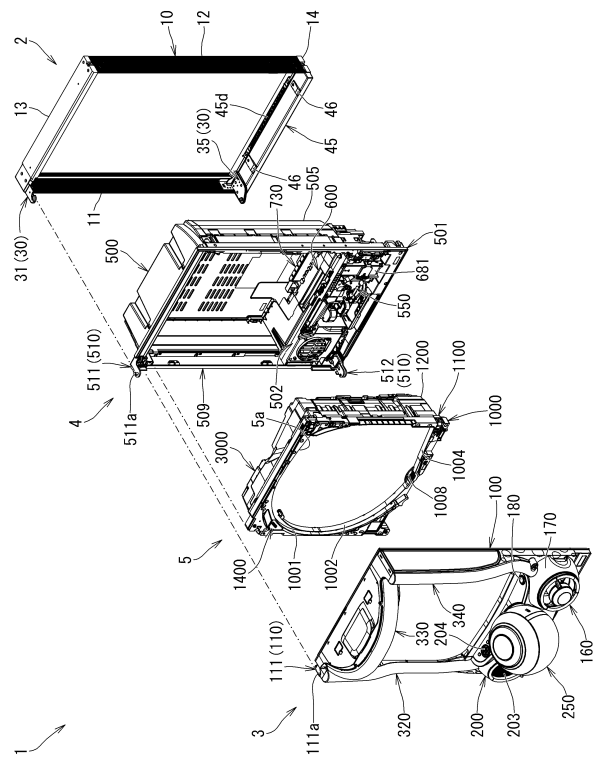
40

50

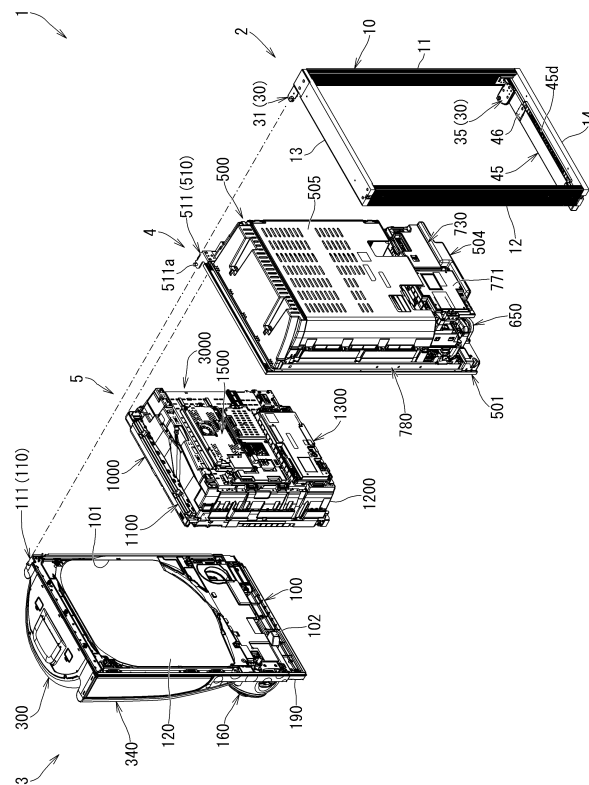
【図 5】



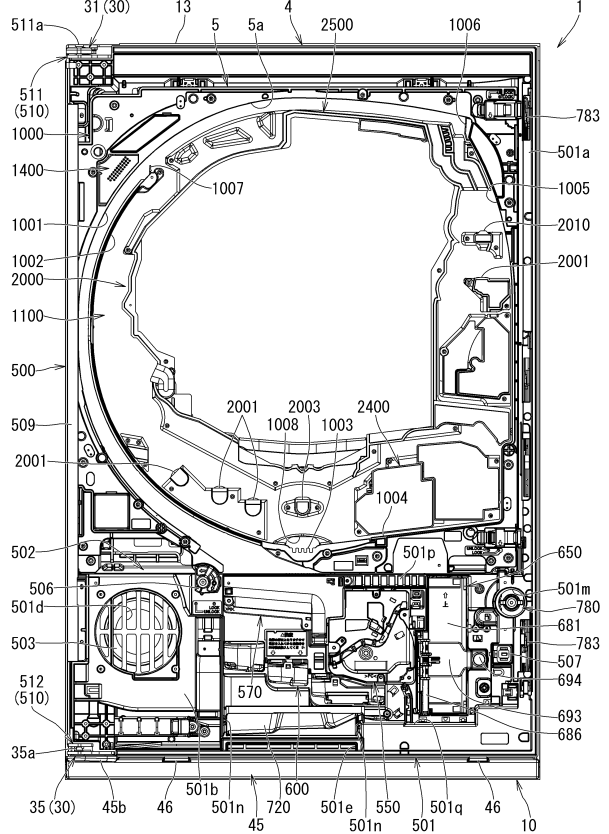
【図 6】



【図 7】



【図 8】



10

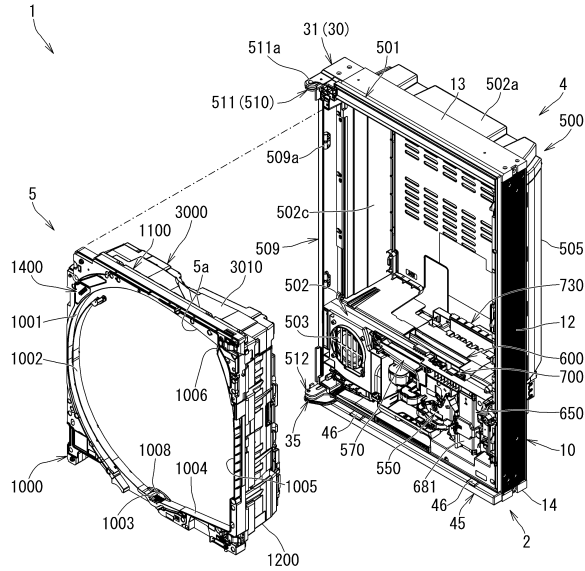
20

30

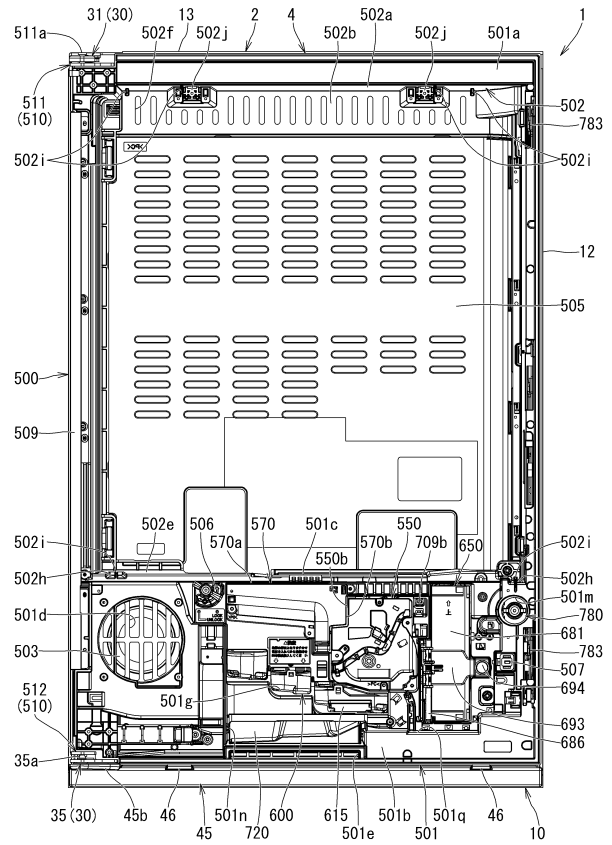
40

50

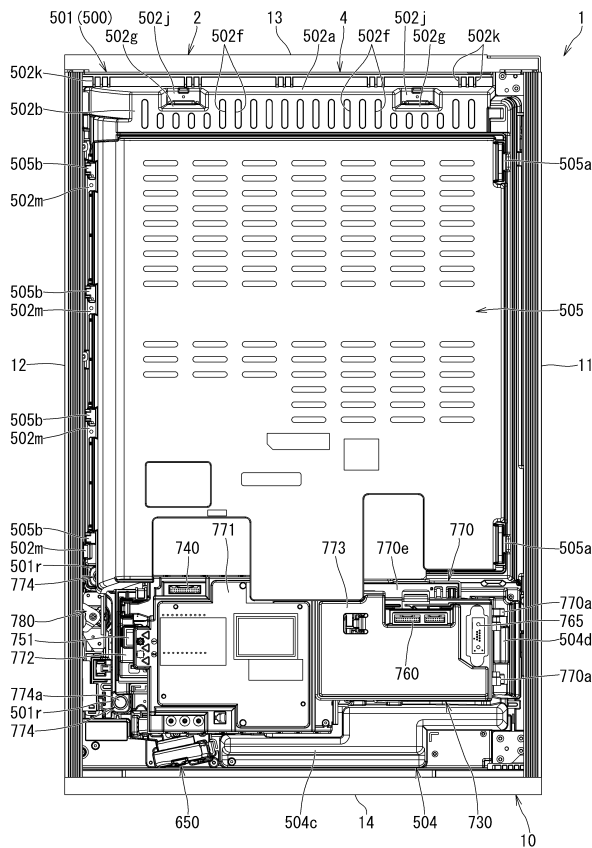
【図 9】



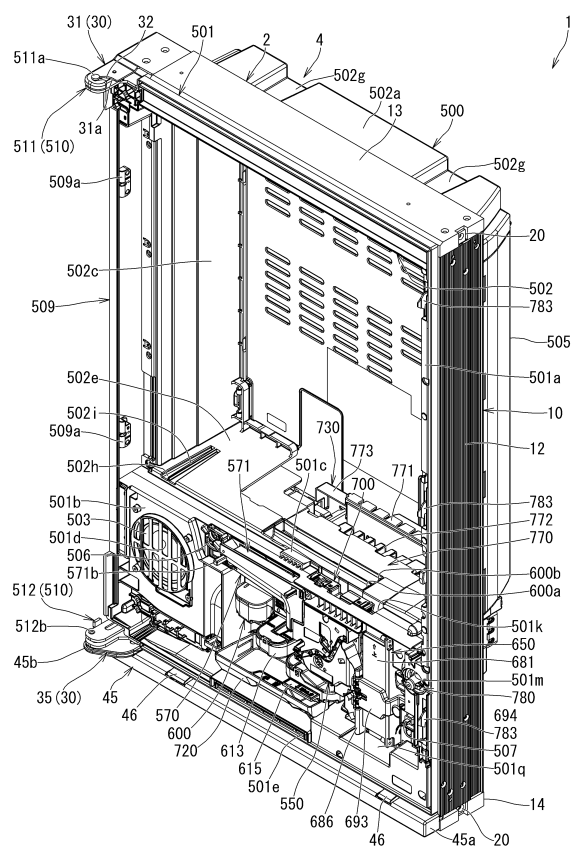
【図 10】



【図 11】



【図 12】



10

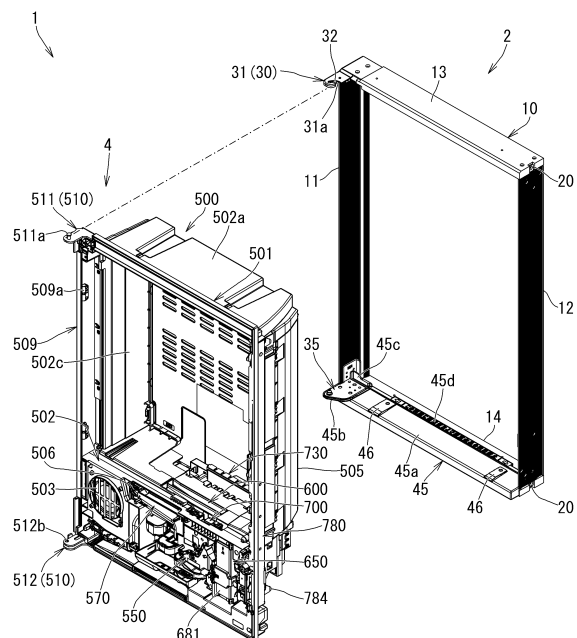
20

30

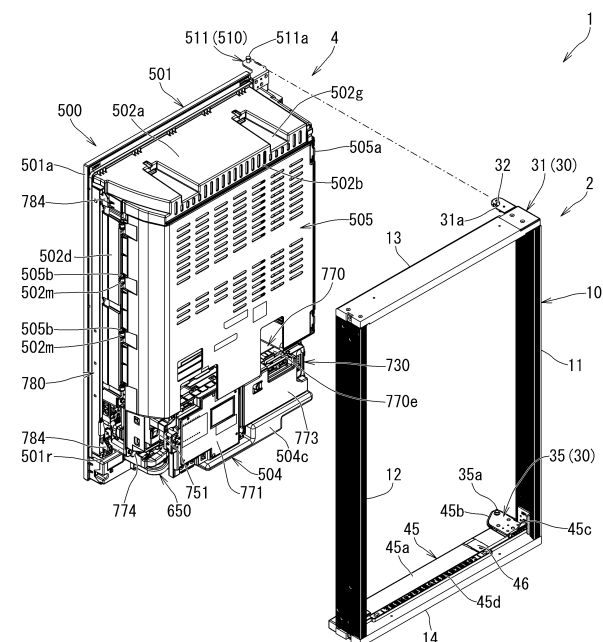
40

50

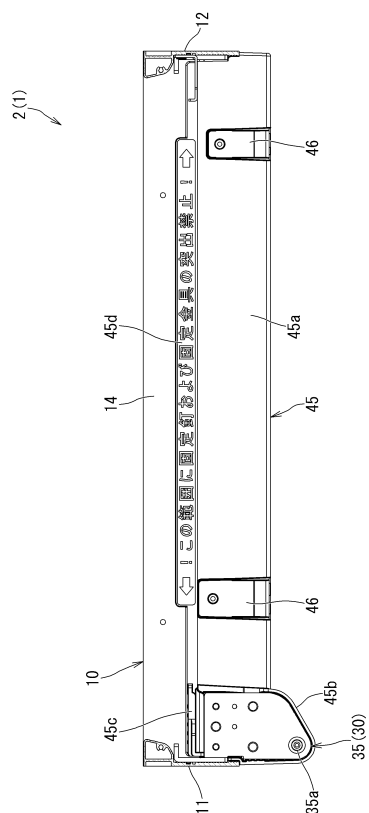
【図 13】



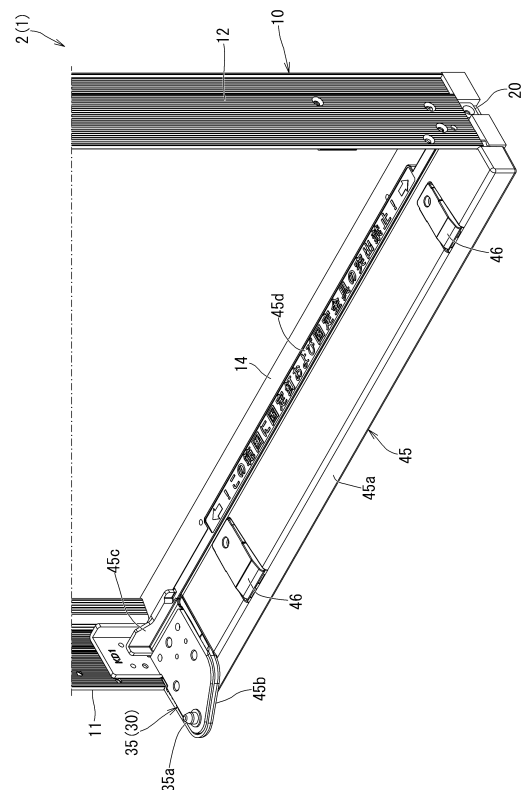
【図 14】



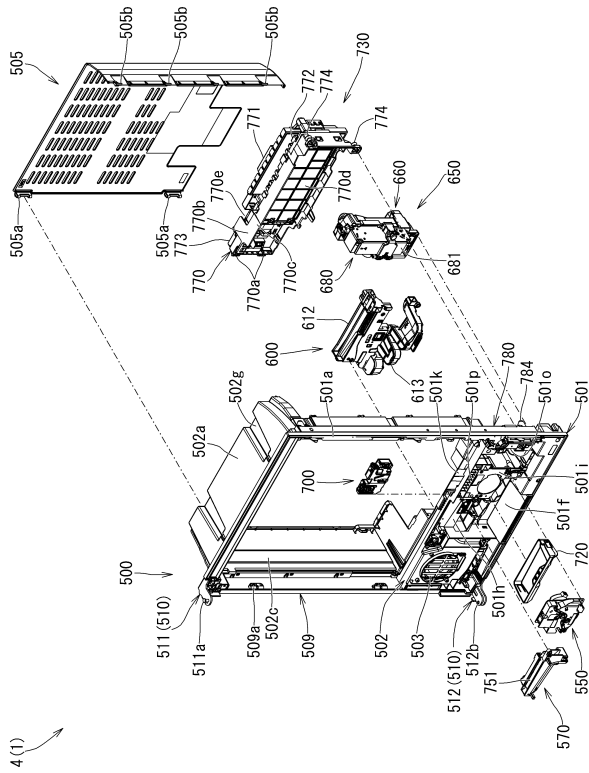
【図 15】



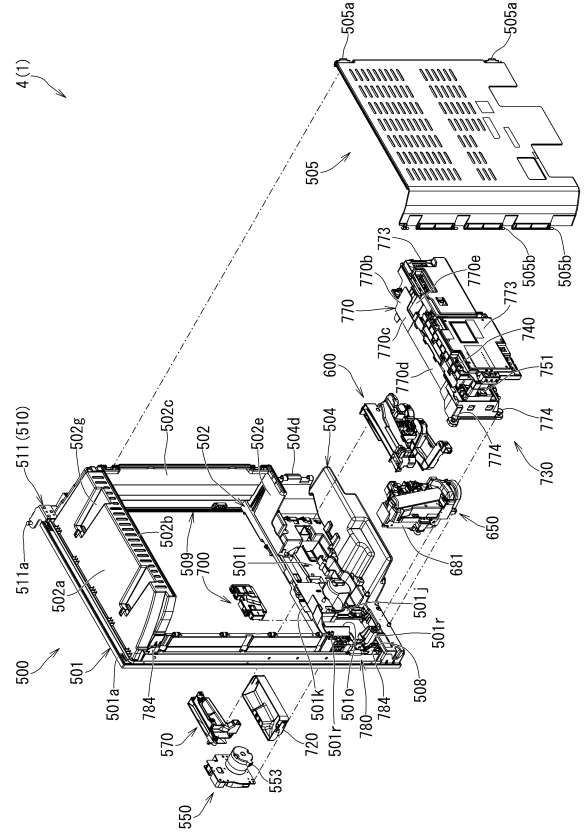
【図 16】



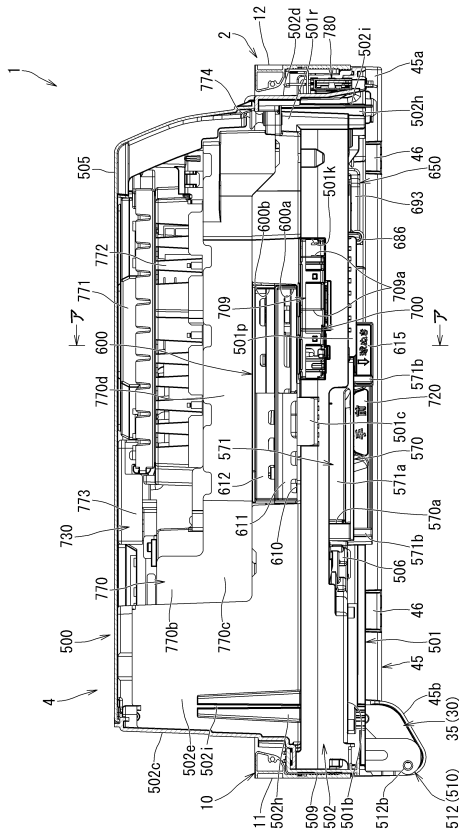
【図 17】



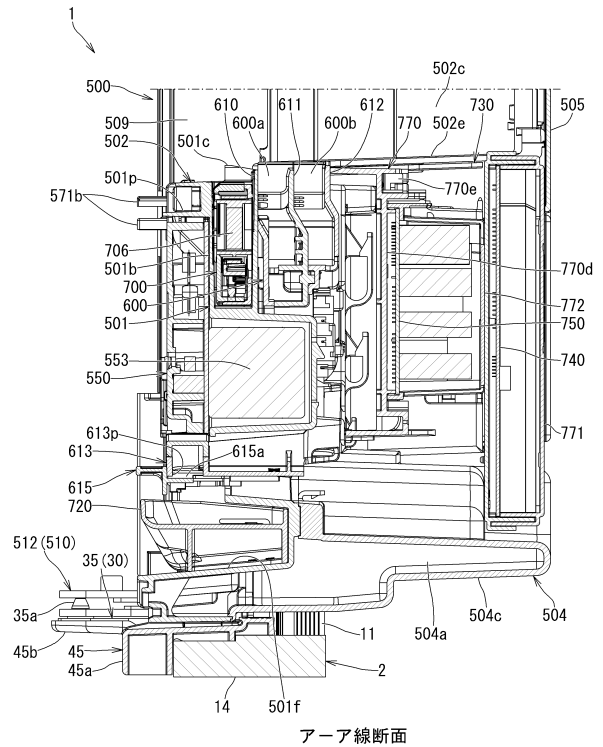
【図 18】



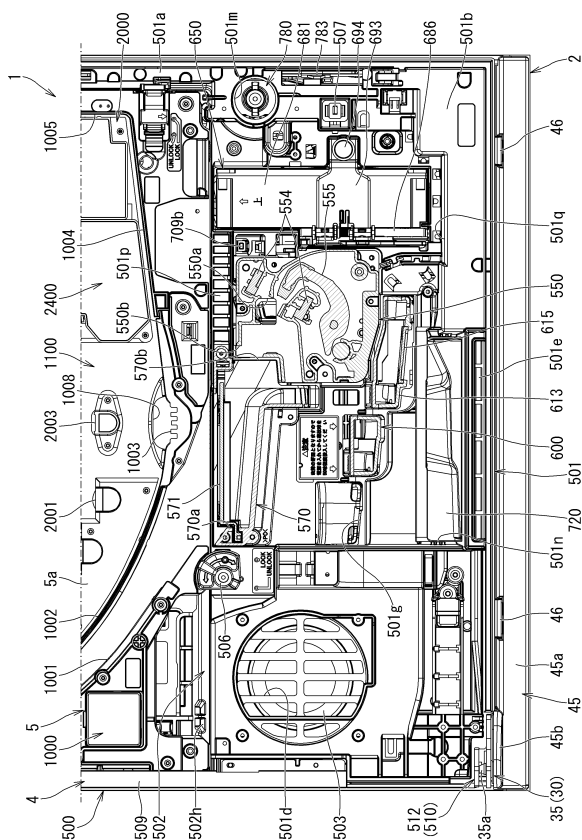
【図 19】



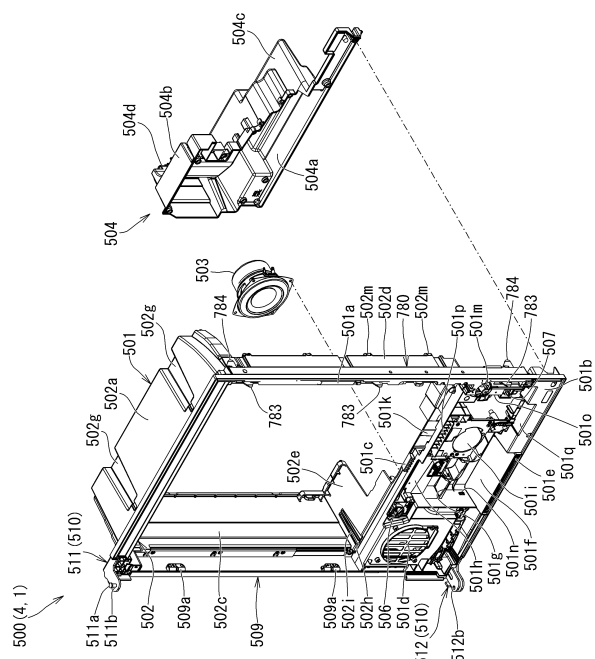
【図 20】



【図 2 1】



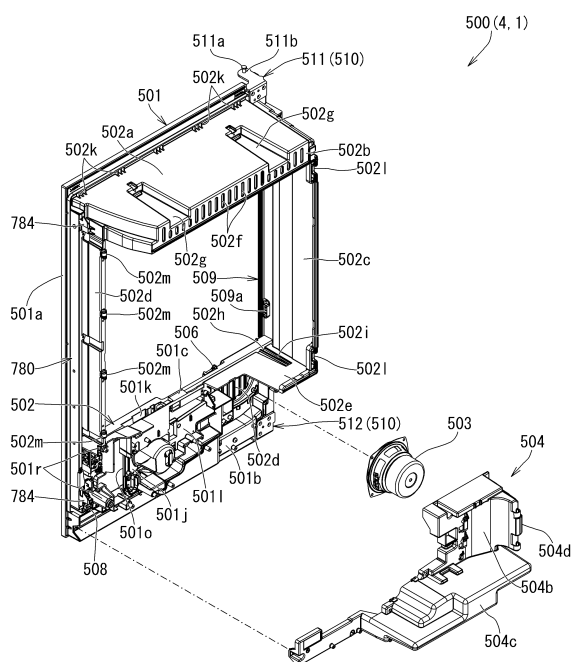
【圖 2 2】



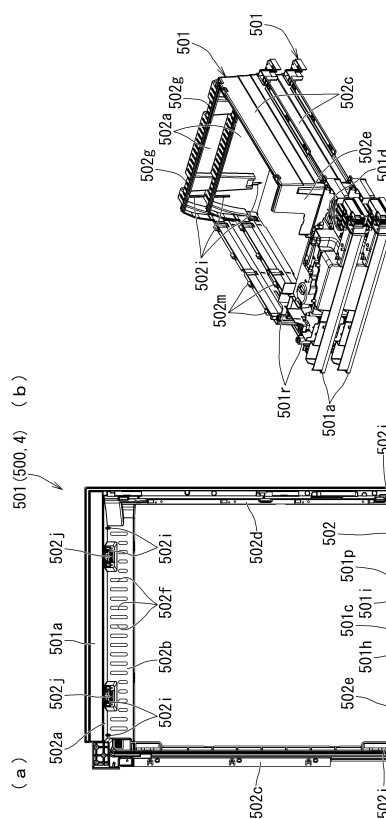
10

20

【図 23】



【圖 24】

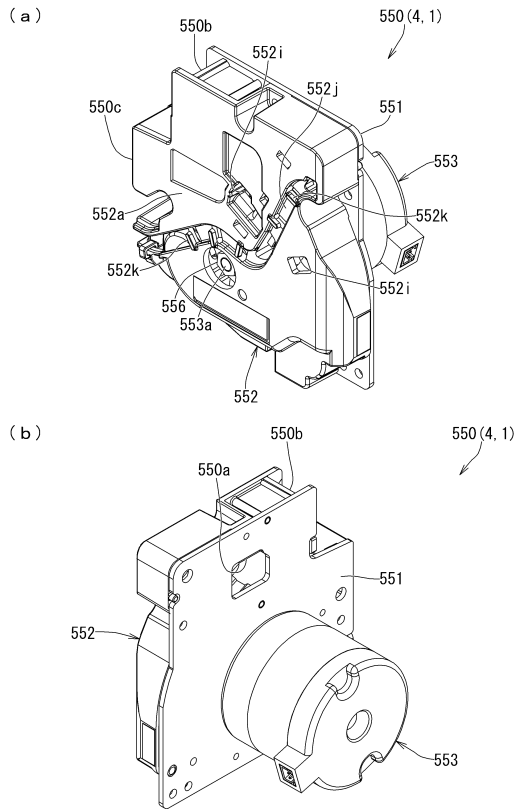


30

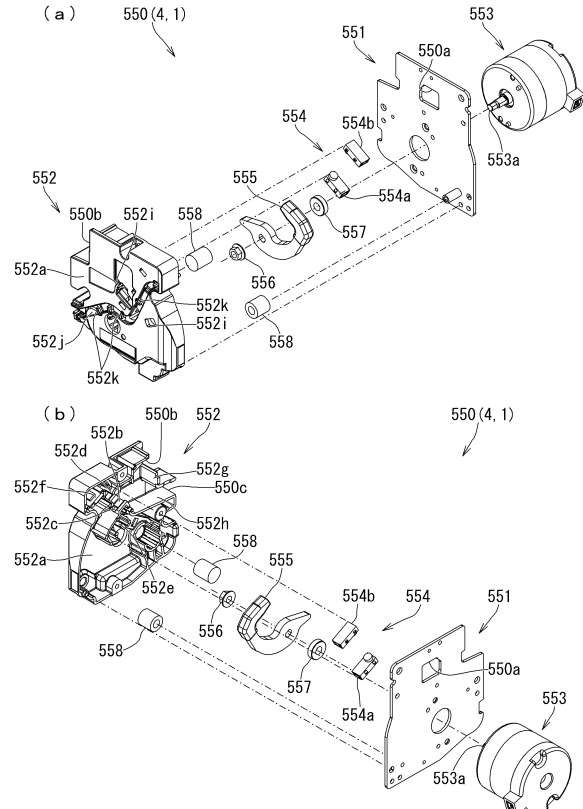
40

50

【図 25】



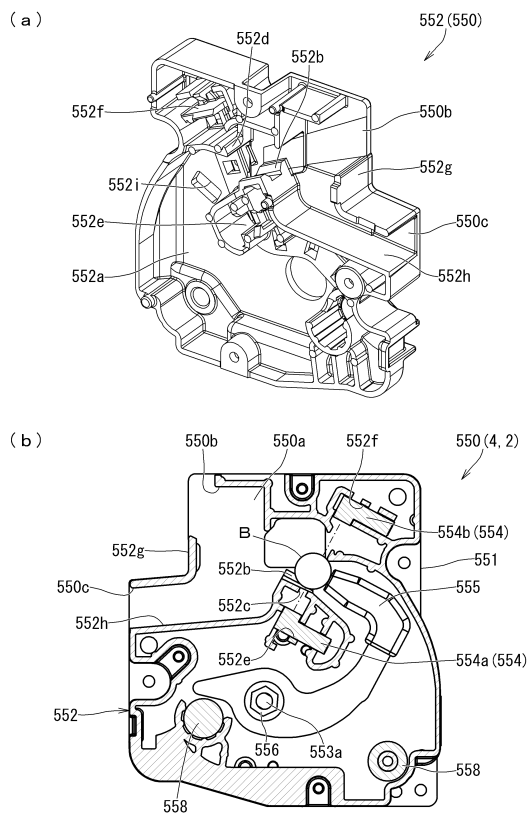
【図 26】



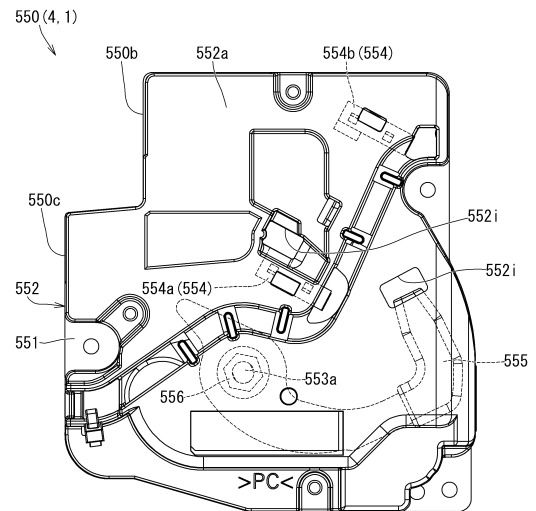
10

20

【図 27】



【図 28】

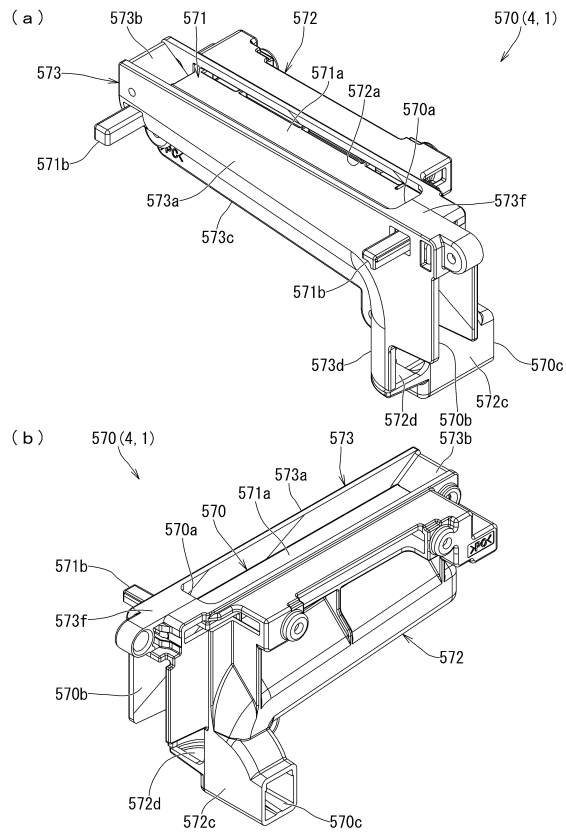


30

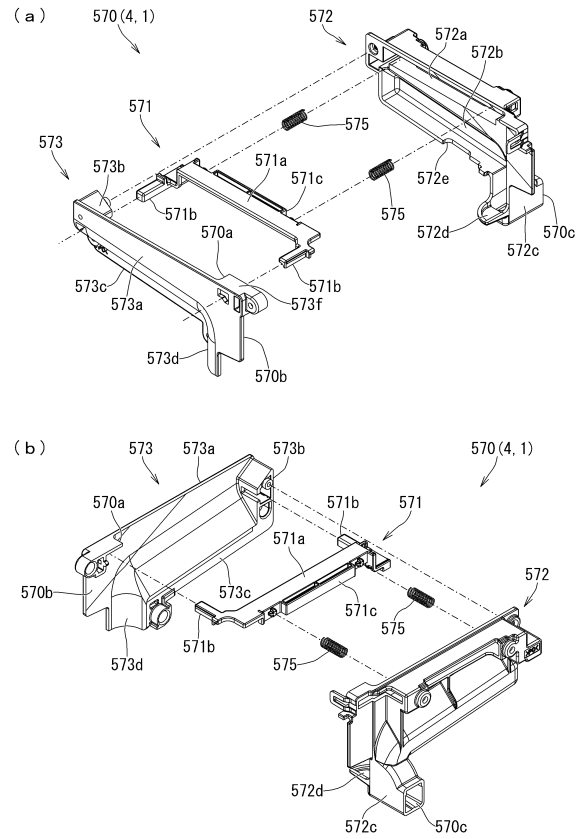
40

50

【図 29】



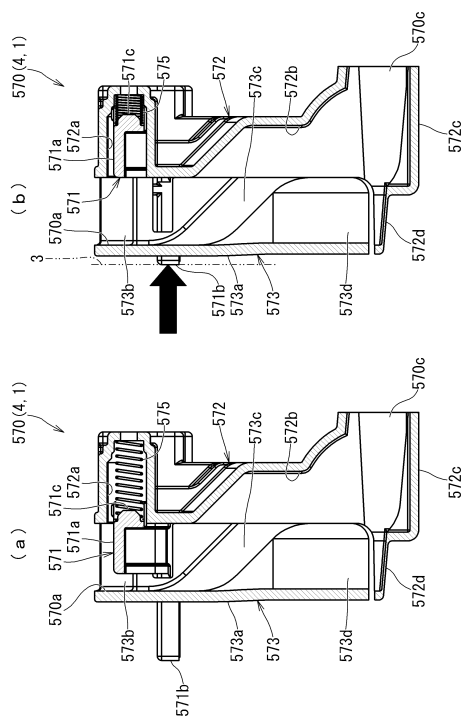
【図 30】



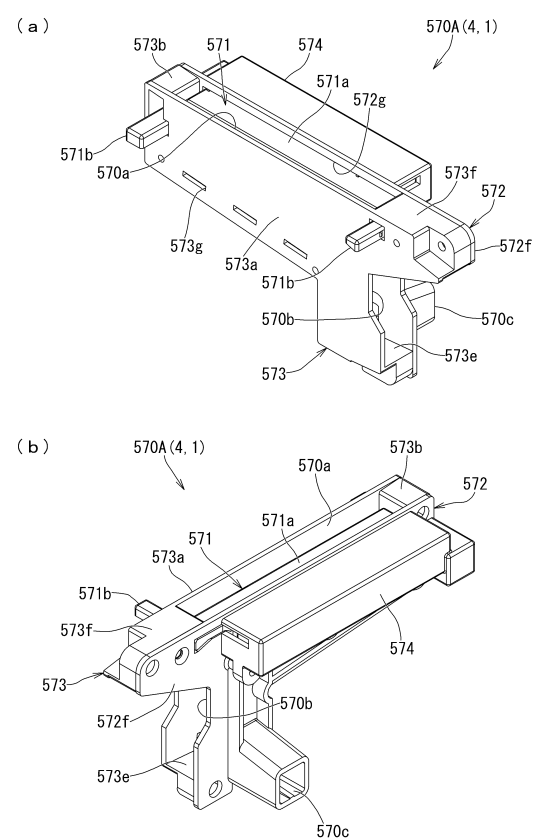
10

20

【図 31】



【図 32】

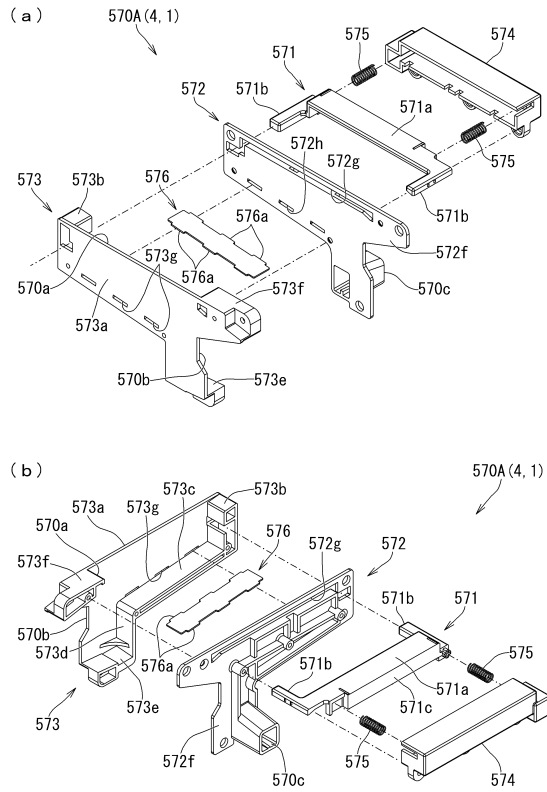


30

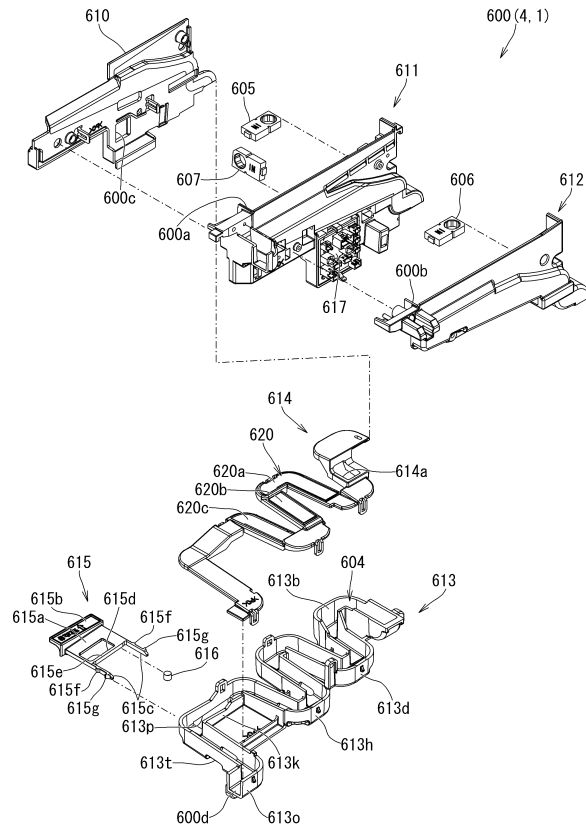
40

50

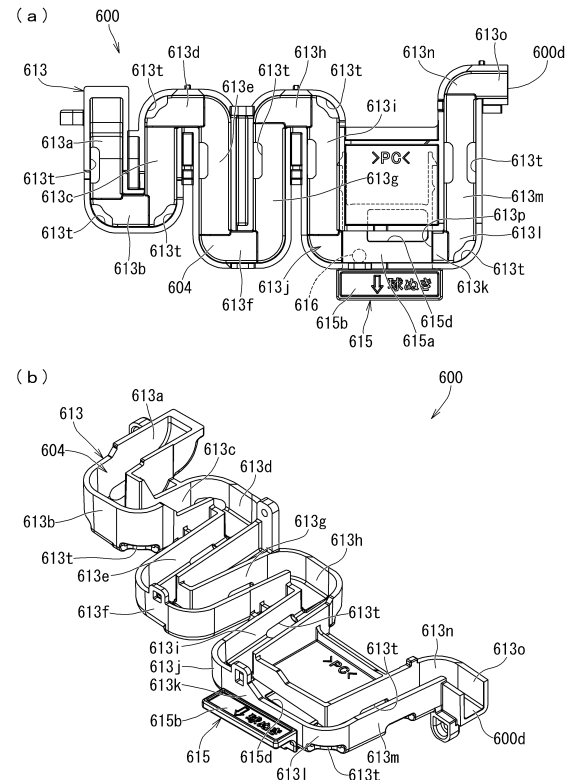
【図 3 3】



【図 37】



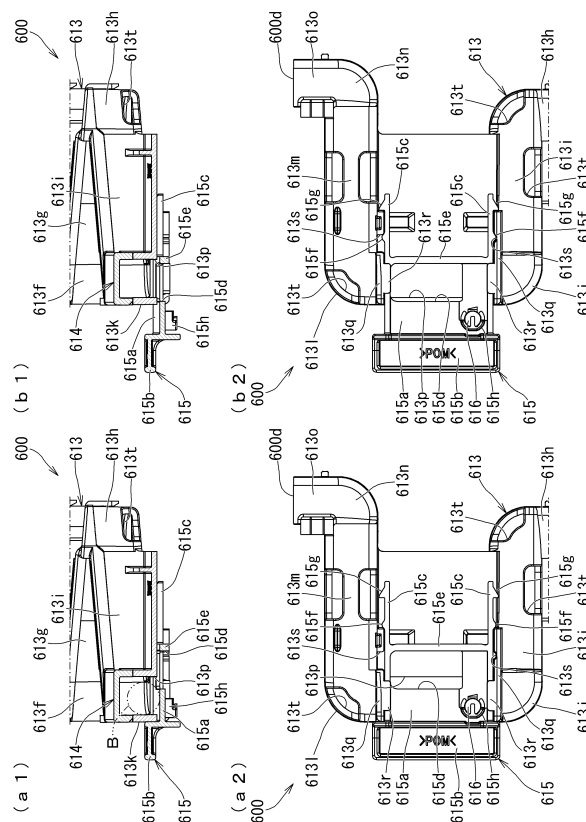
【図 38】



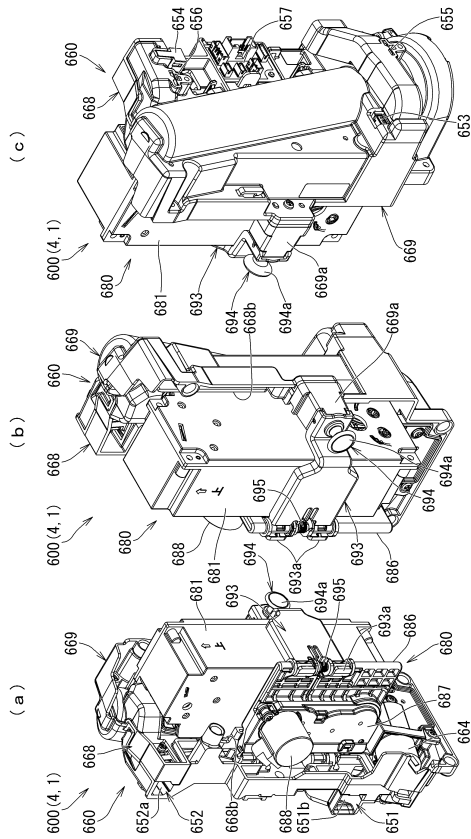
10

20

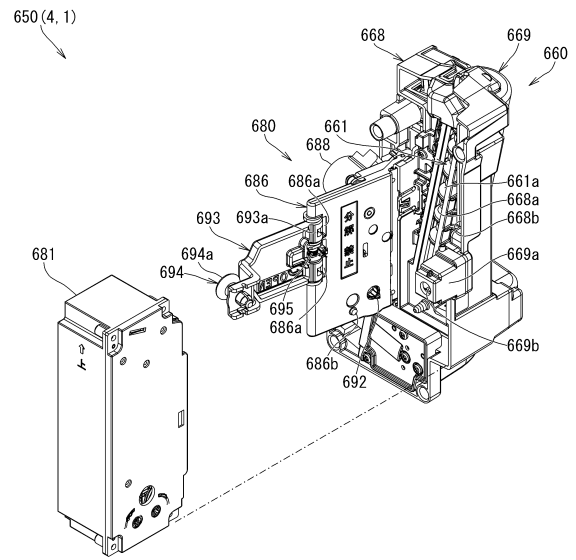
【図 39】



【図 4 5】



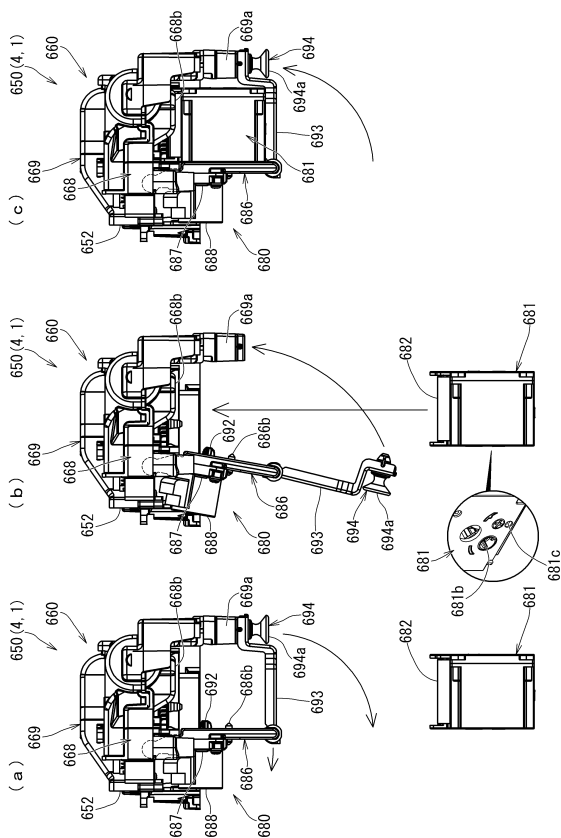
【図 4 6】



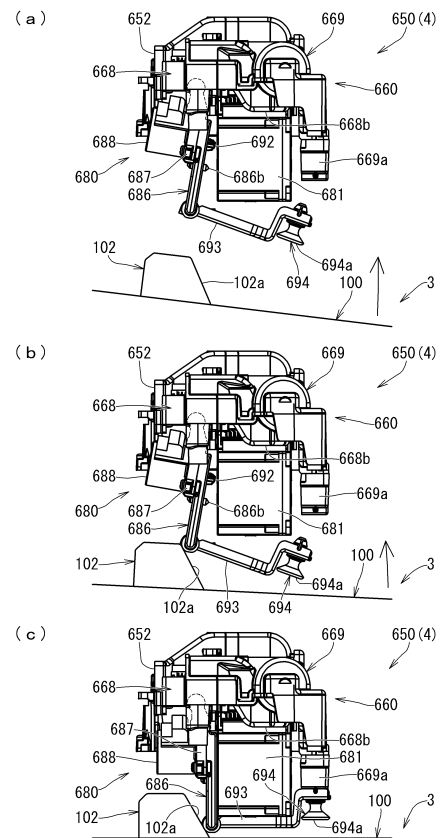
10

20

【図 4 7】



【図 4 8】

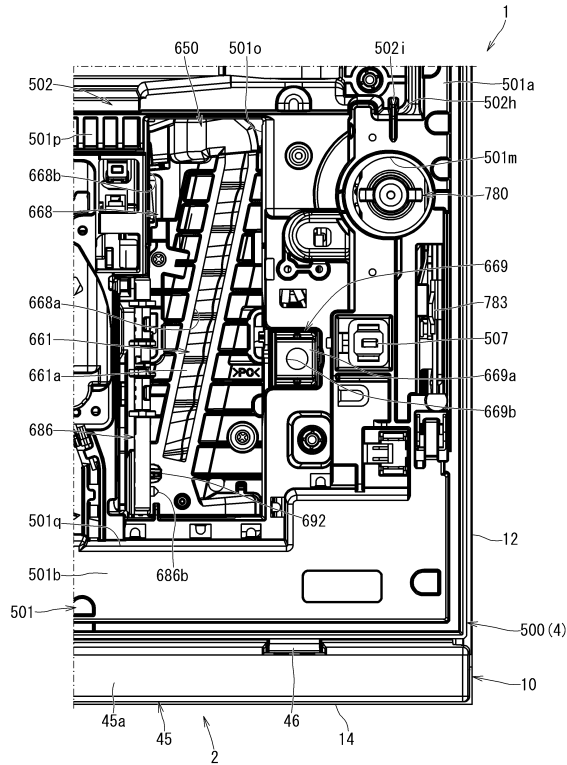


30

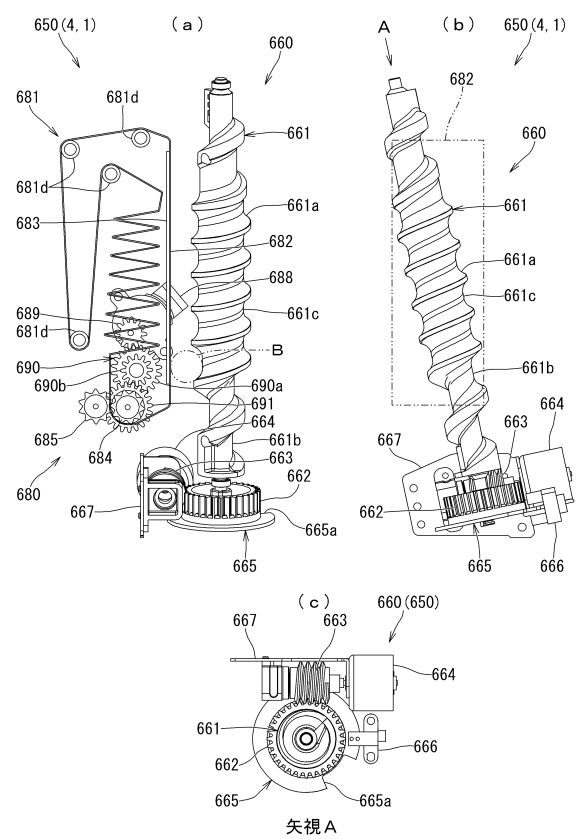
40

50

【図 49】



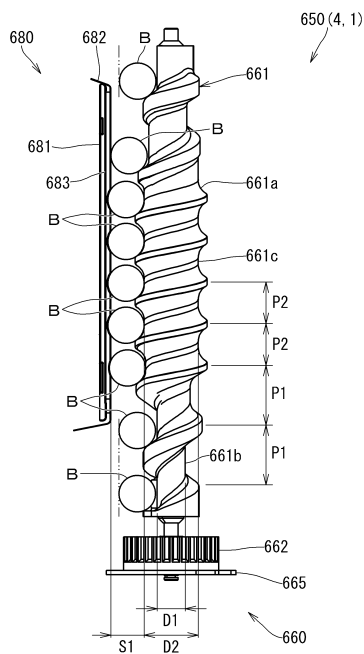
【図 50】



10

20

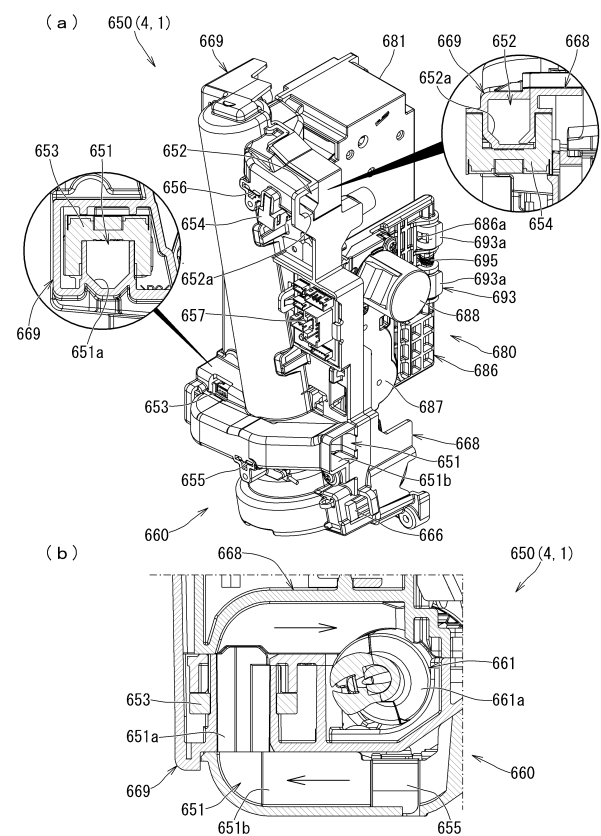
【図 51】



30

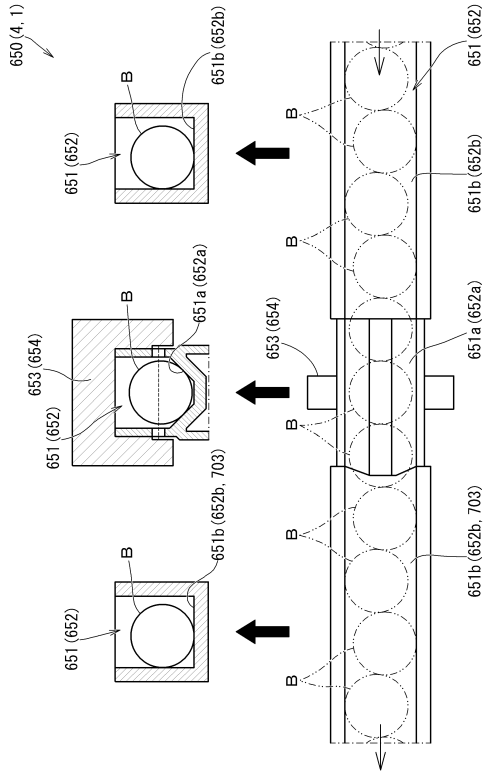
40

【図 52】

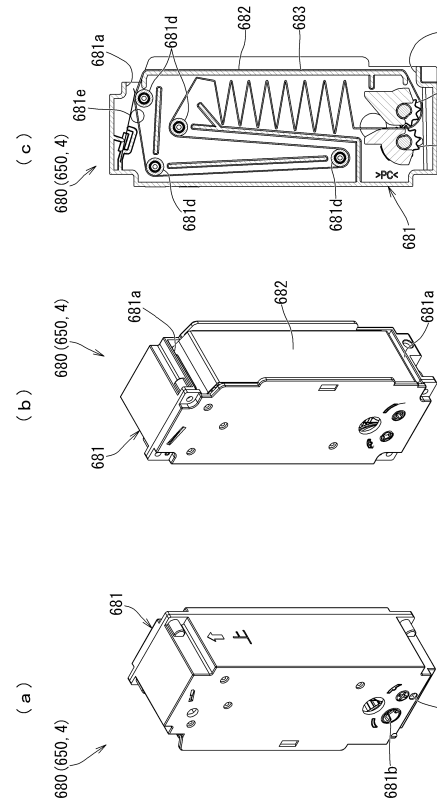


50

【図 5 3】



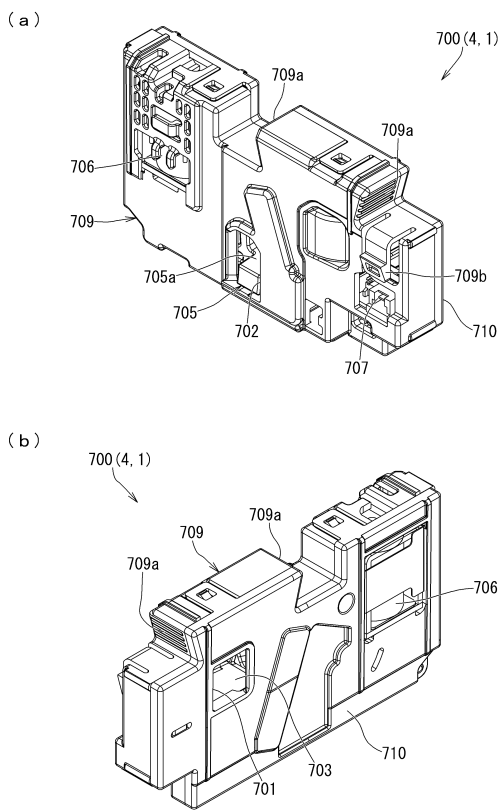
【図 5 4】



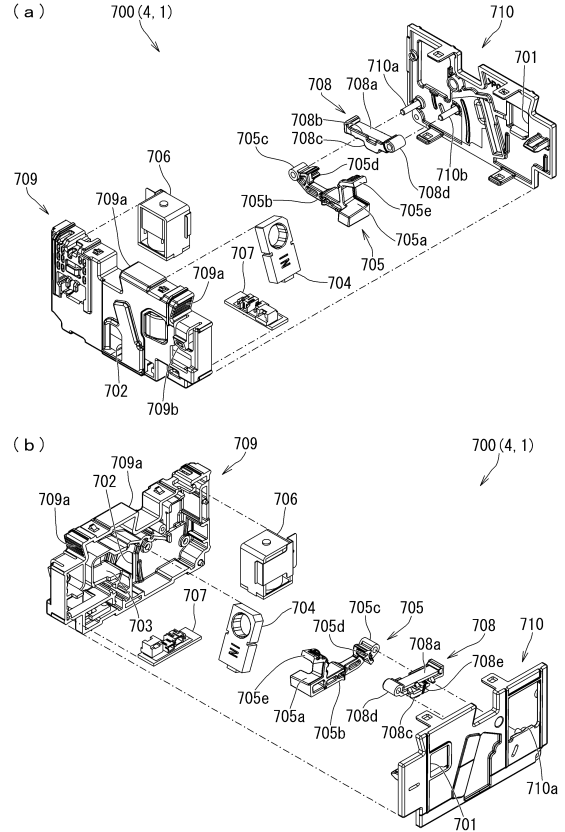
10

20

【図 5 5】



【図 5 6】

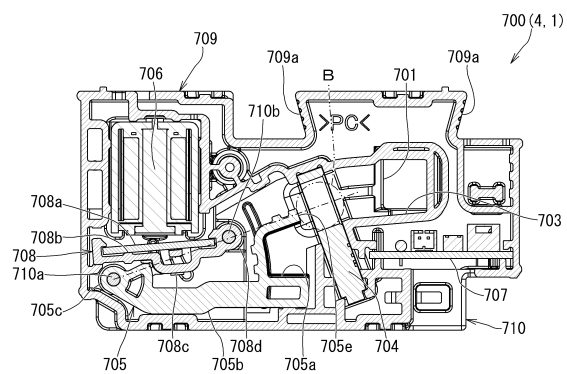


30

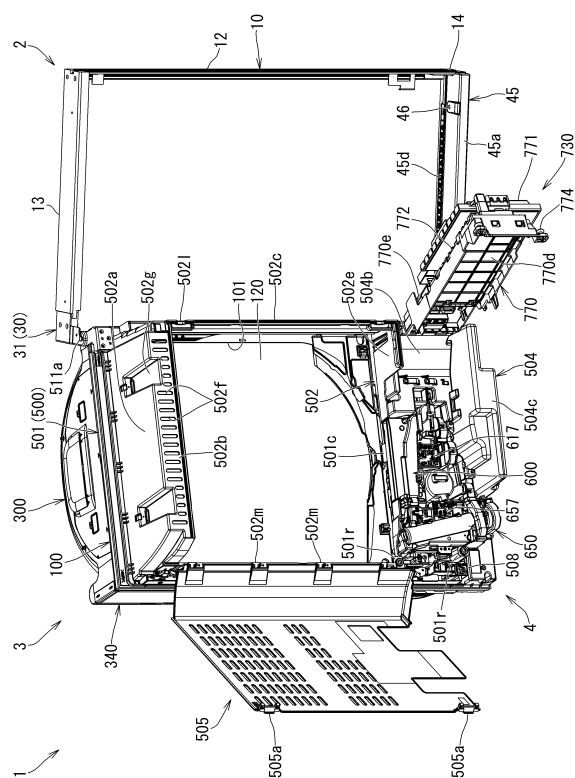
40

50

【図 5 7】



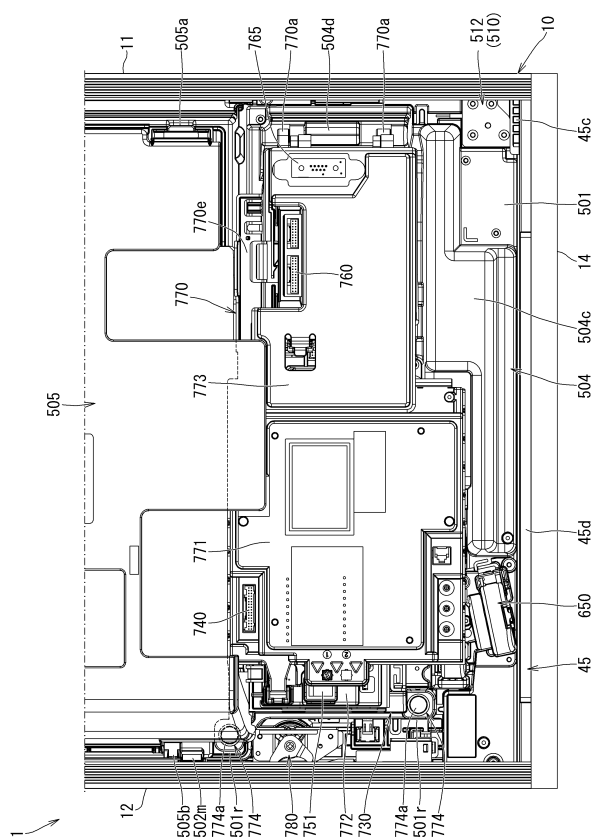
【圖 5 8】



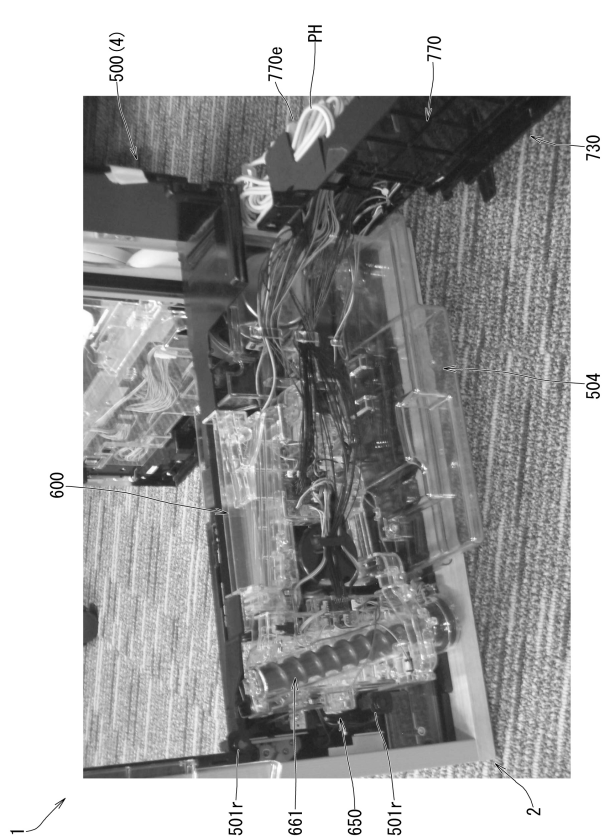
10

20

【圖 5 9】



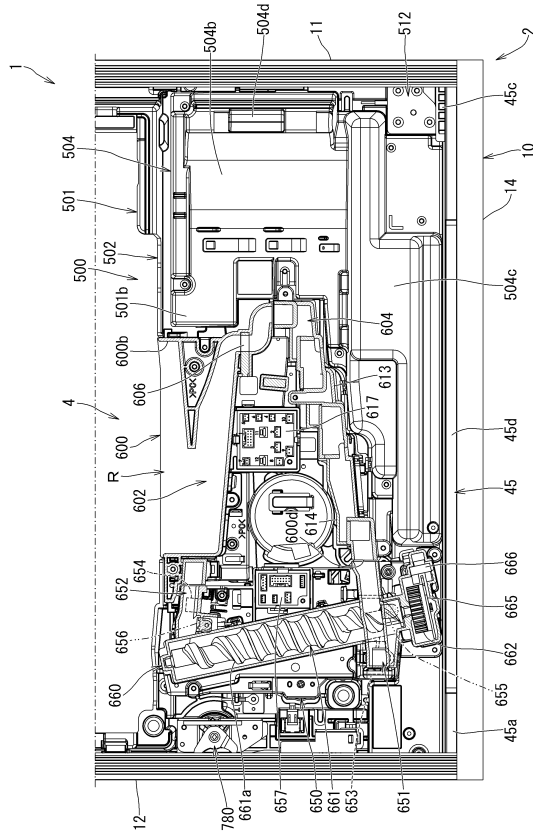
【図 60】



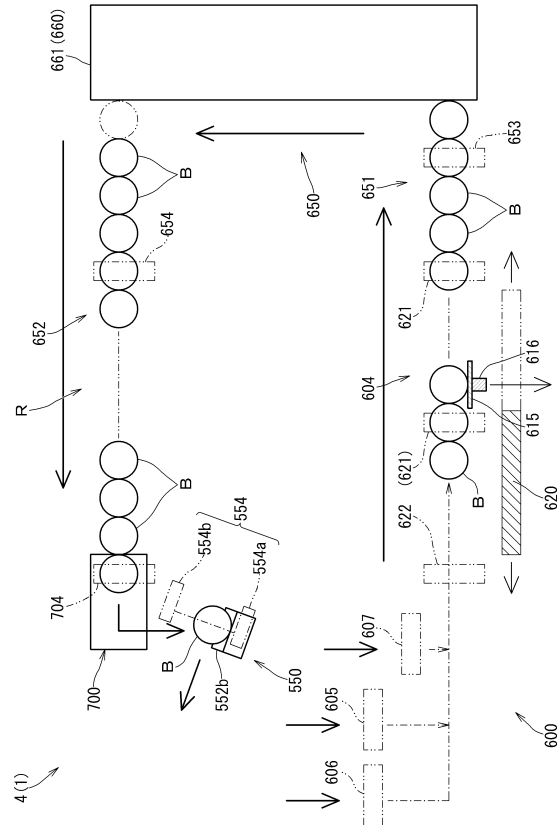
30

40

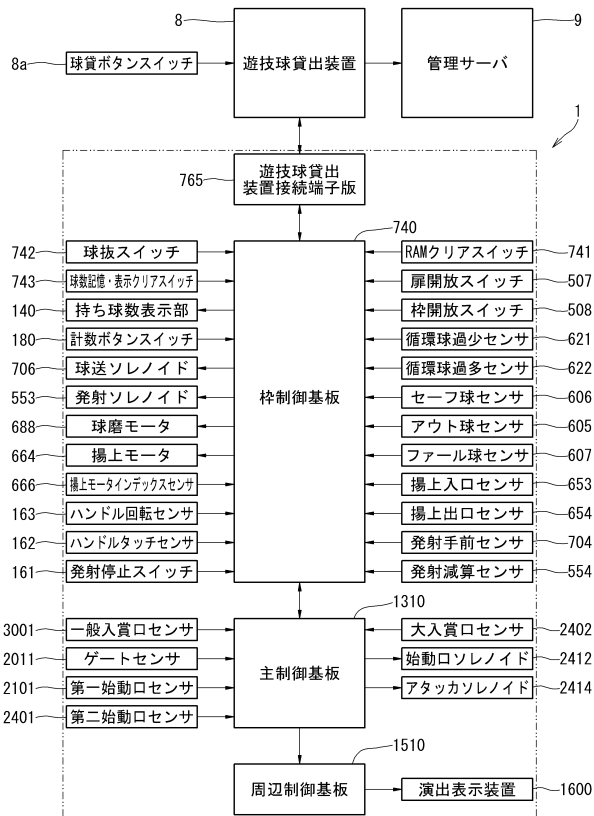
【図 6 1】



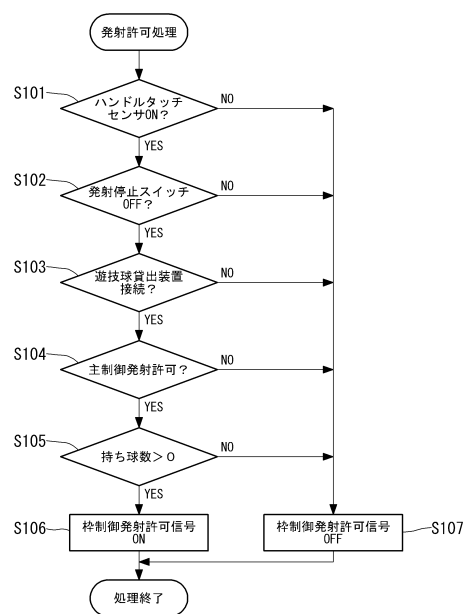
【図 6 2】



【図 6 3】



【図 6 4】



10

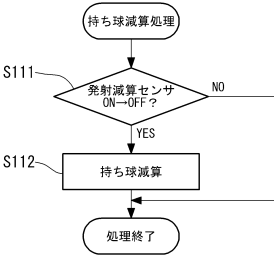
20

30

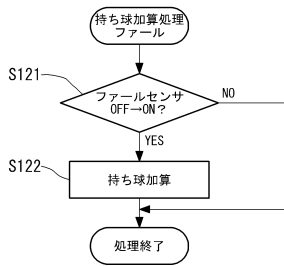
40

50

【図 6 5】

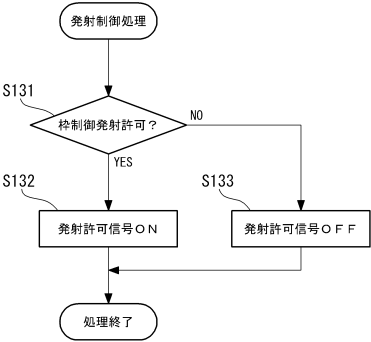


【図 6 6】

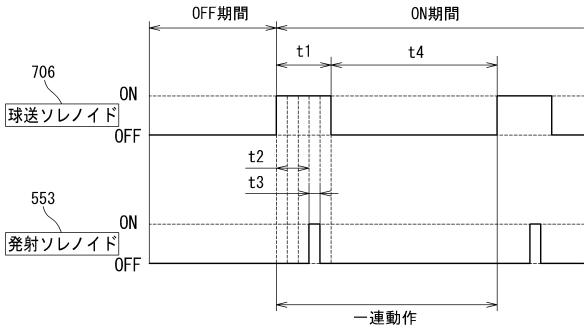


10

【図 6 7】



【図 6 8】



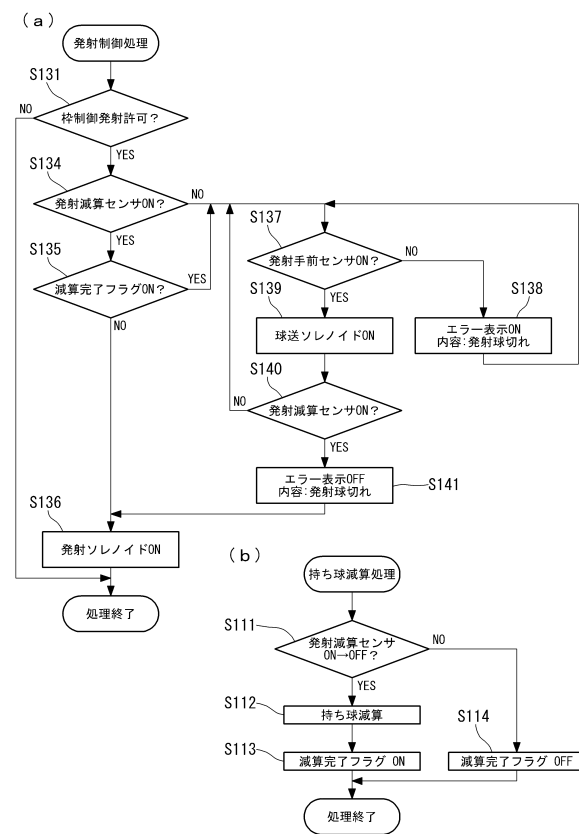
20

30

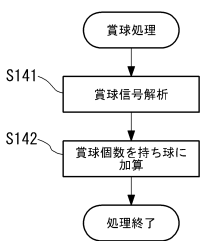
40

50

【図 6 9】



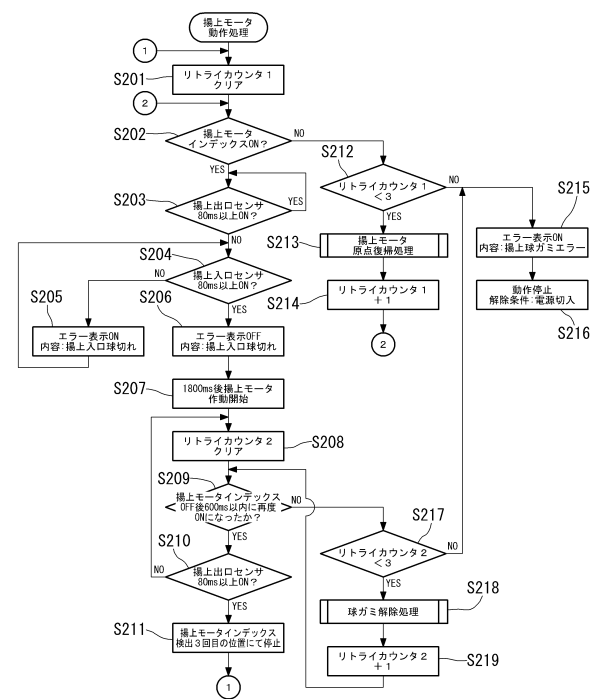
【図 7 0】



10

20

【図 7 1】



【図 7 2】

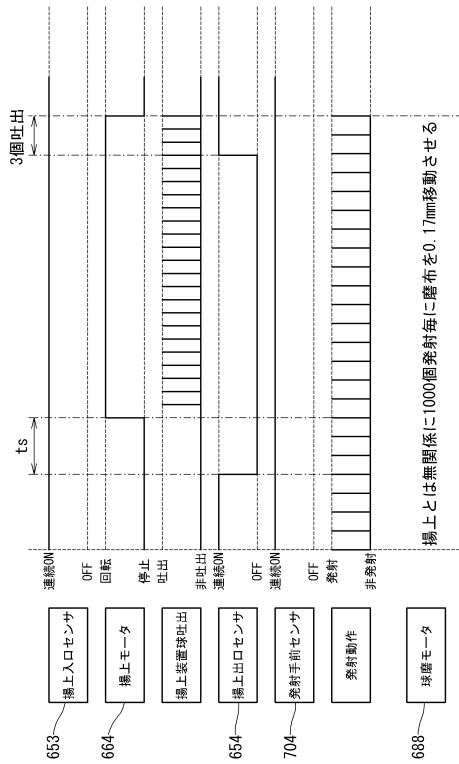
	揚上入口センサ	
	ON	OFF
揚上出口センサ	ON	揚上モータ停止
	OFF	揚上モータ作動

30

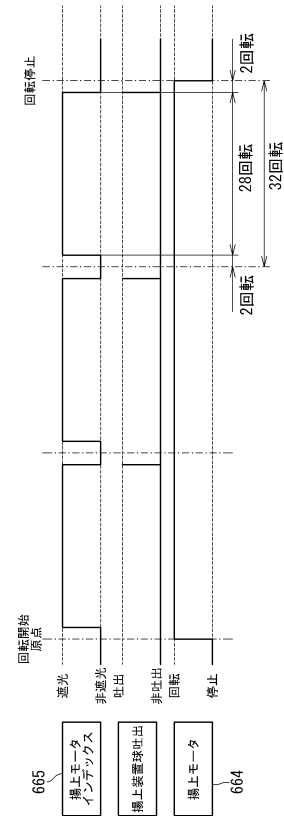
40

50

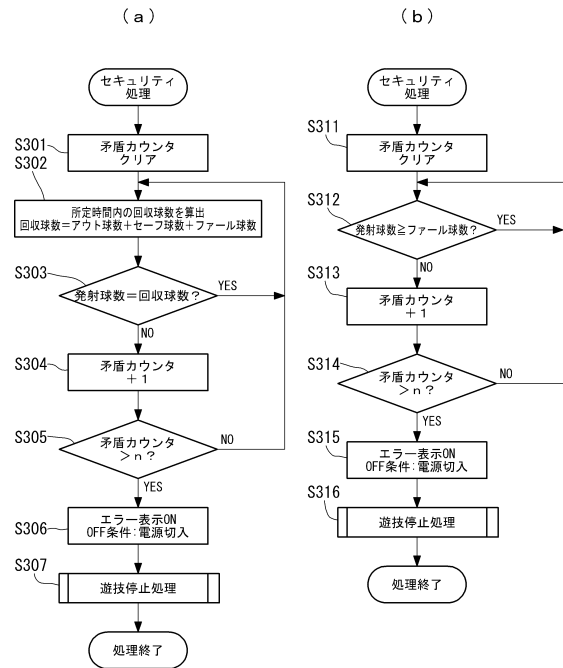
【図 7 3】



【図 7 4】



【図 7 5】



【図 7 6】

	循環過少センサ	
	ON	OFF
循環過多センサ	ON	遊技球過多
	OFF	遊技球適量

10

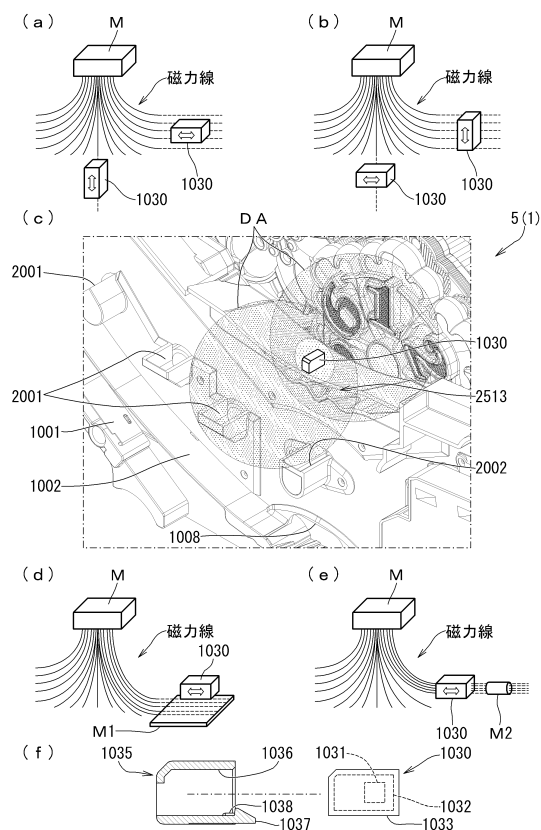
20

30

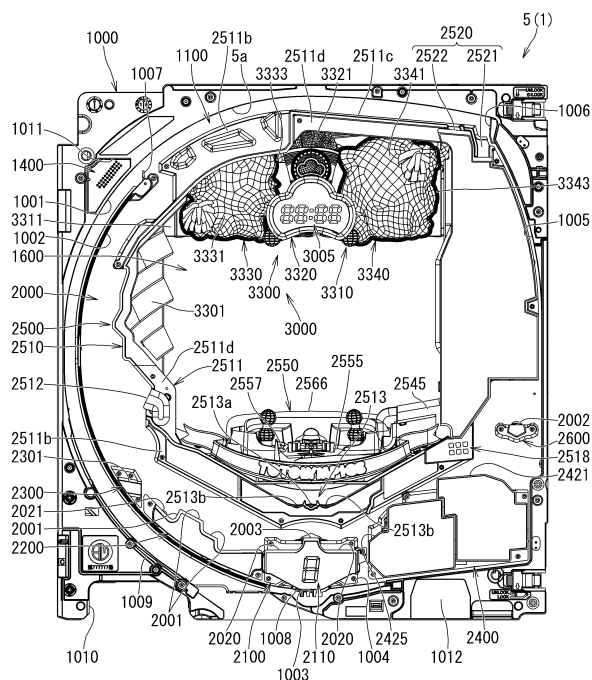
40

50

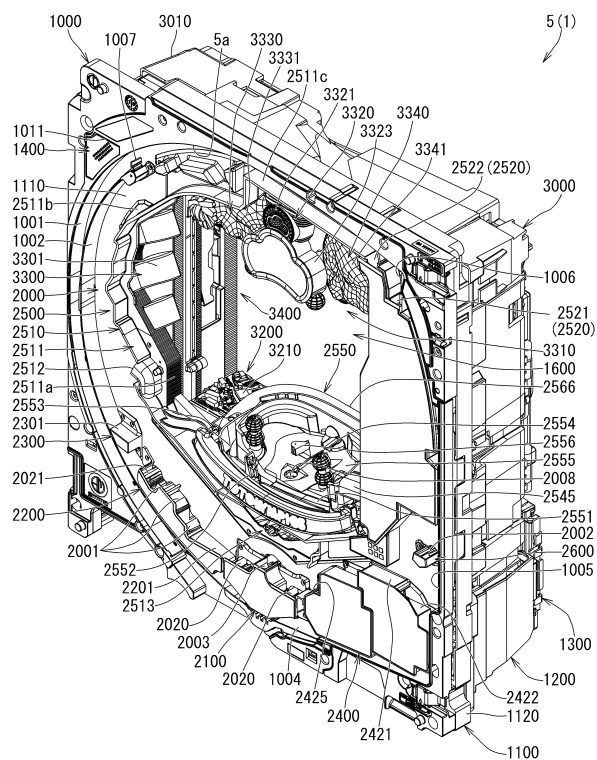
【圖 7 7】



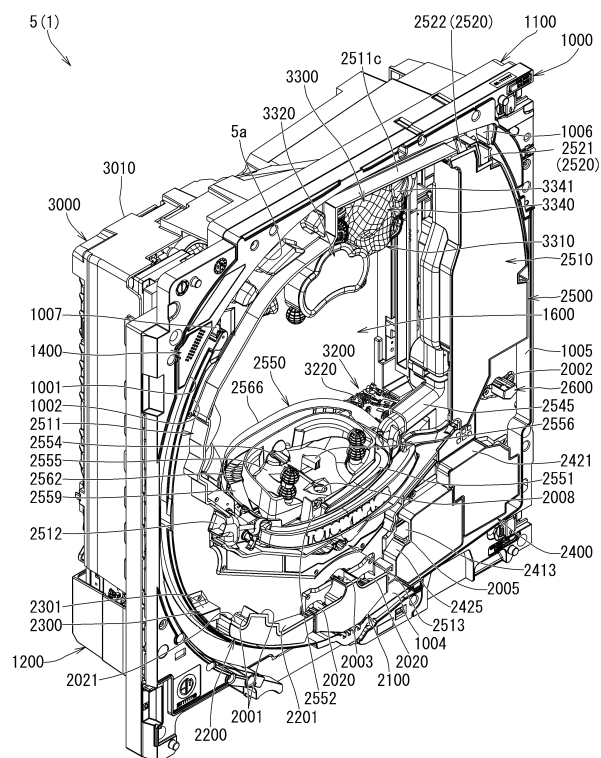
【圖 7 8】



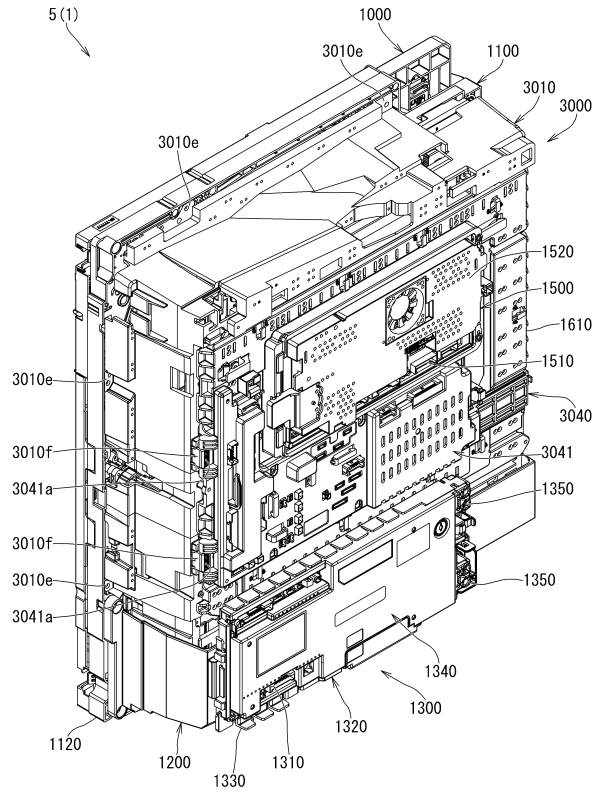
【図 7 9】



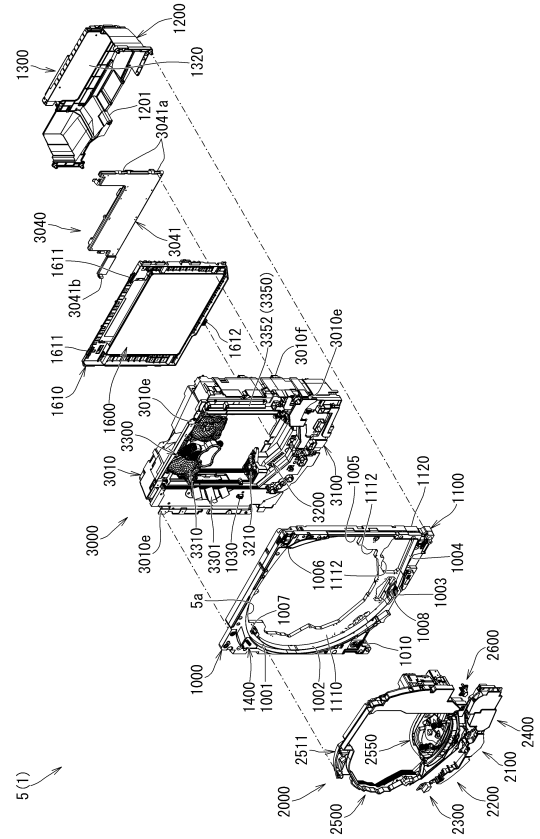
【圖 80】



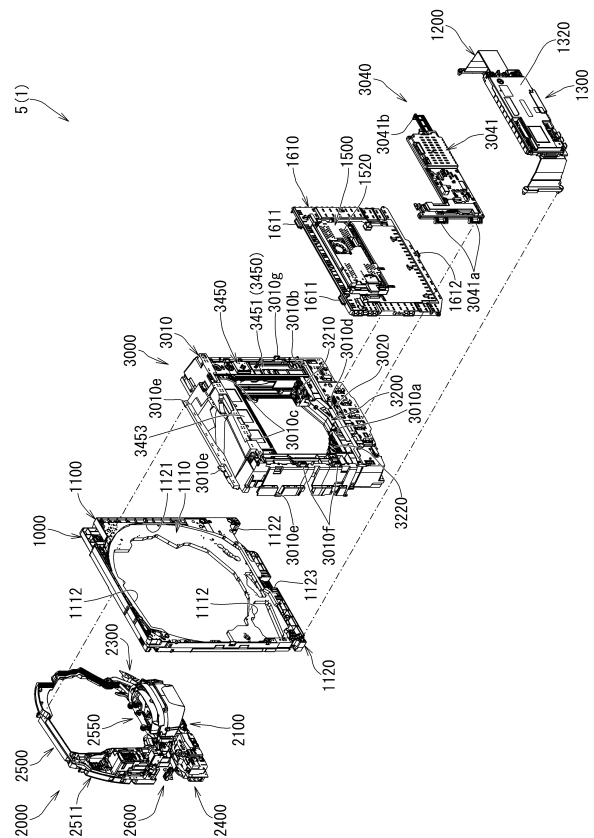
【図 8 1】



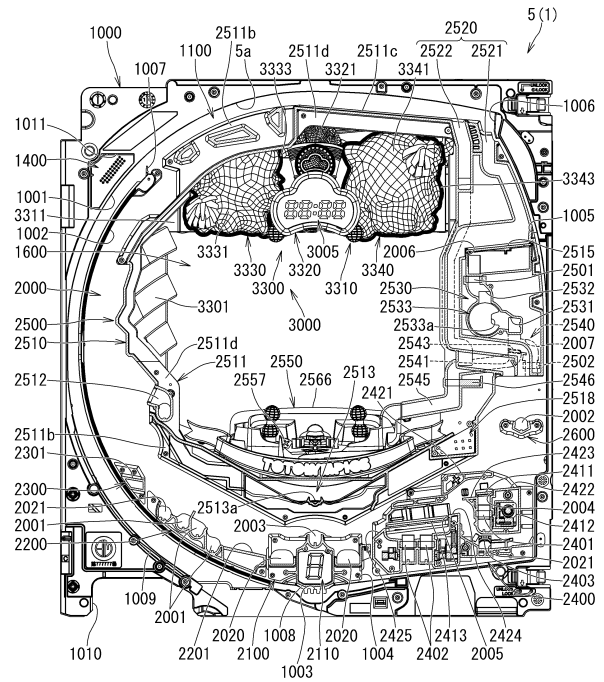
【図 8 2】



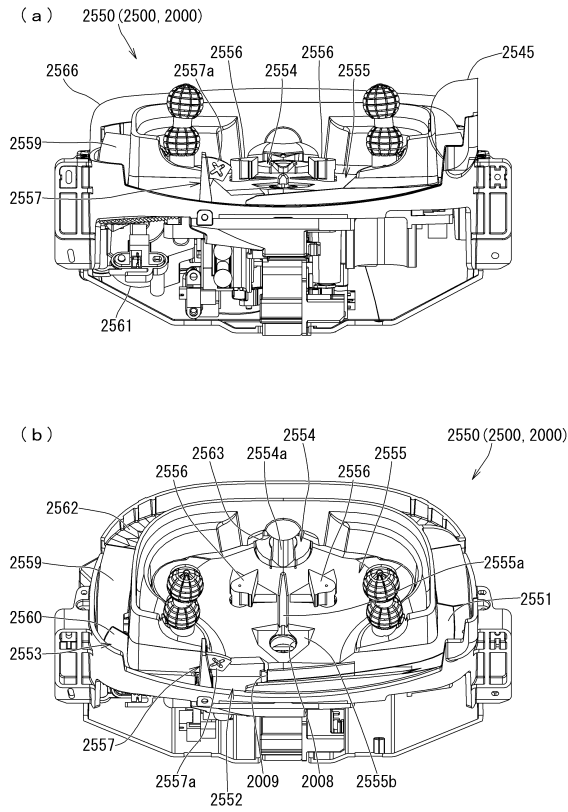
【図 8 3】



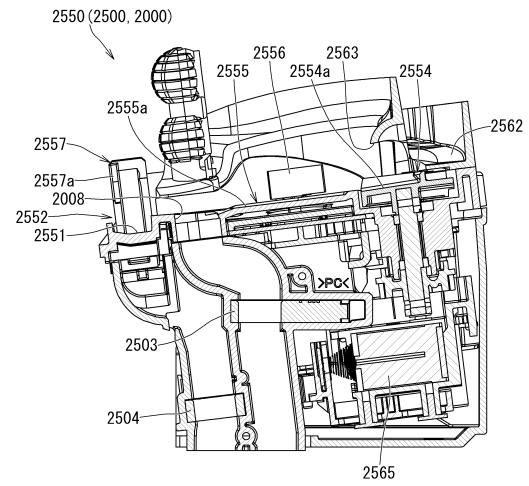
【図 8 4】



【図 85】



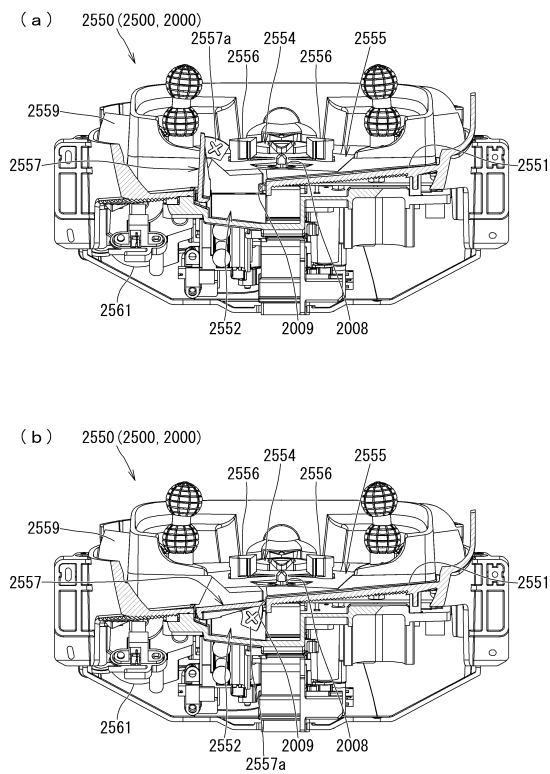
【図 86】



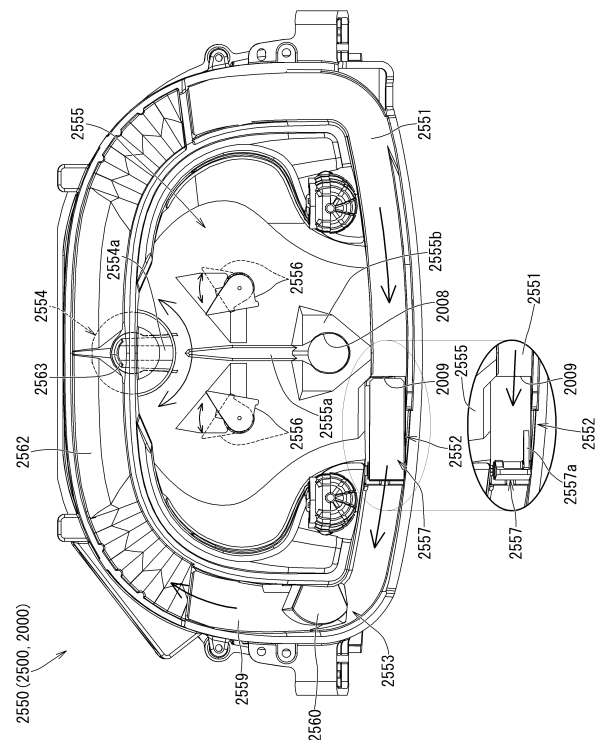
10

20

【図 87】



【図 88】

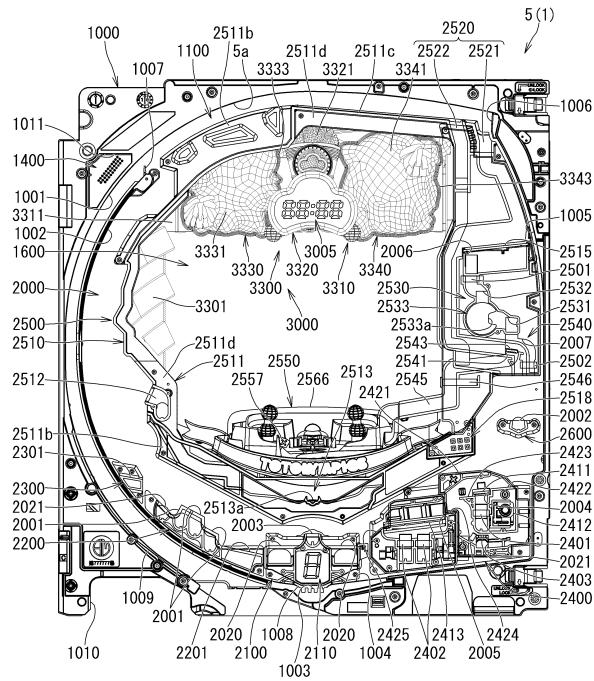


30

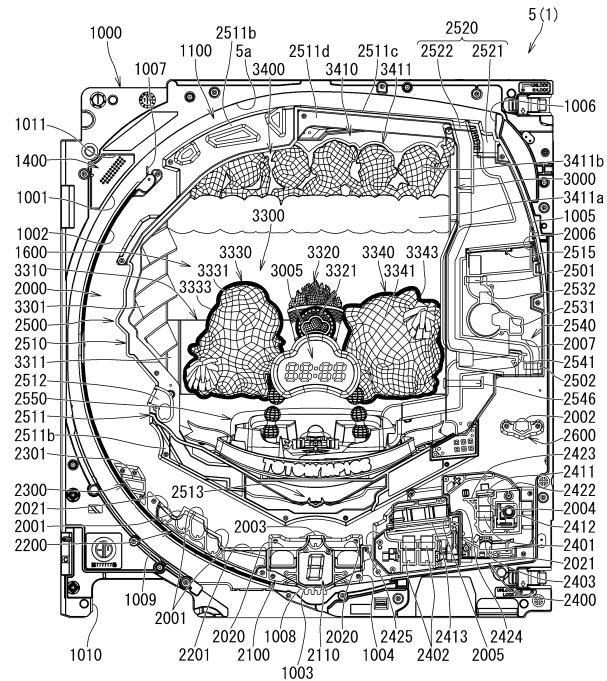
40

50

【図 89】



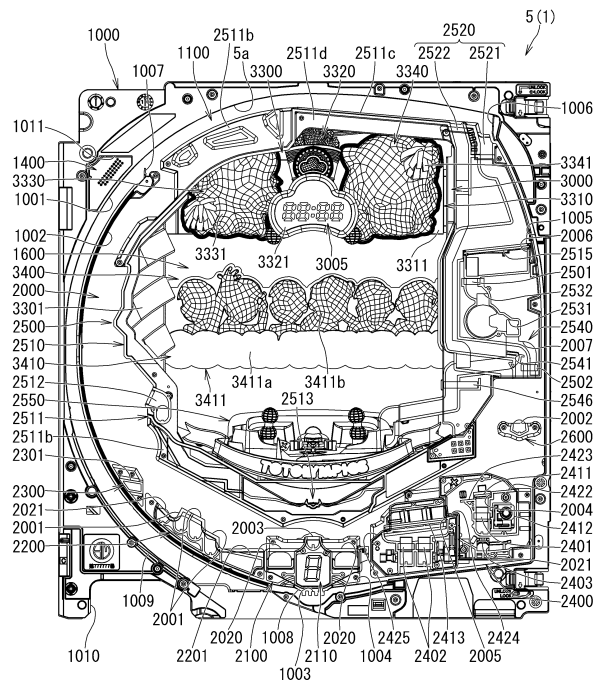
【図 90】



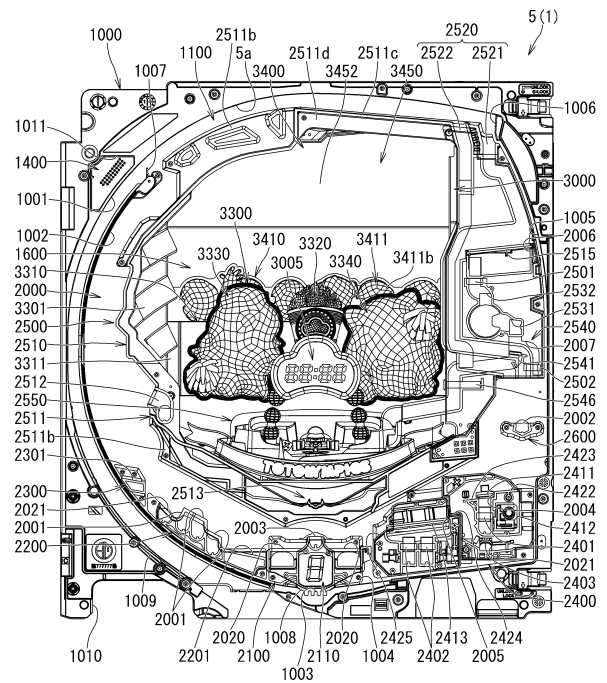
10

20

【図 9 1】



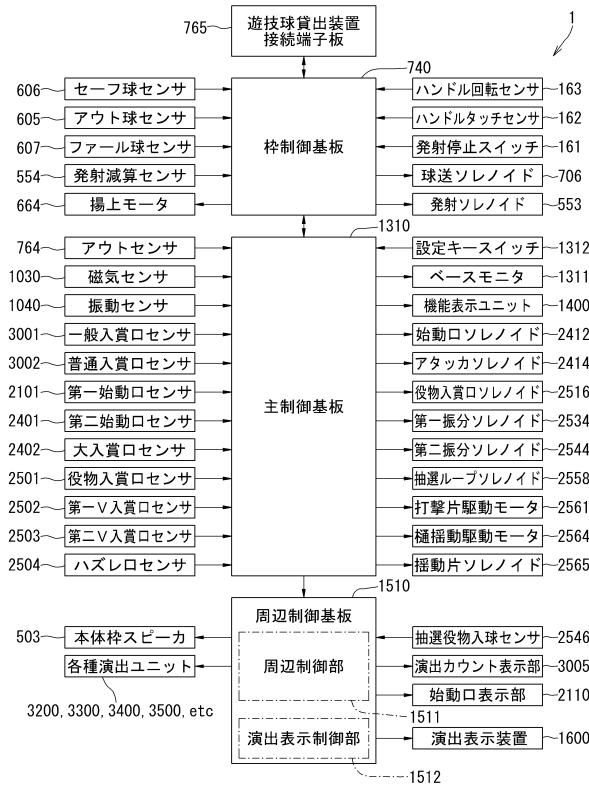
【図 9 2】



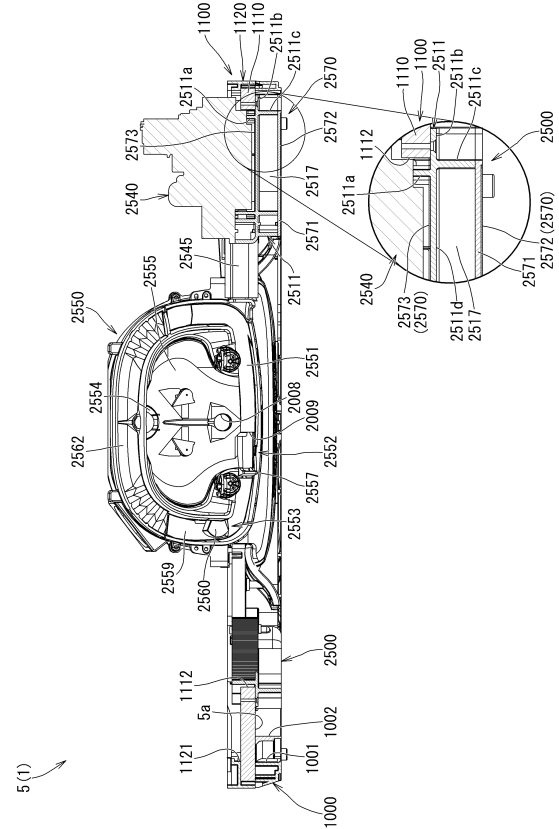
30

40

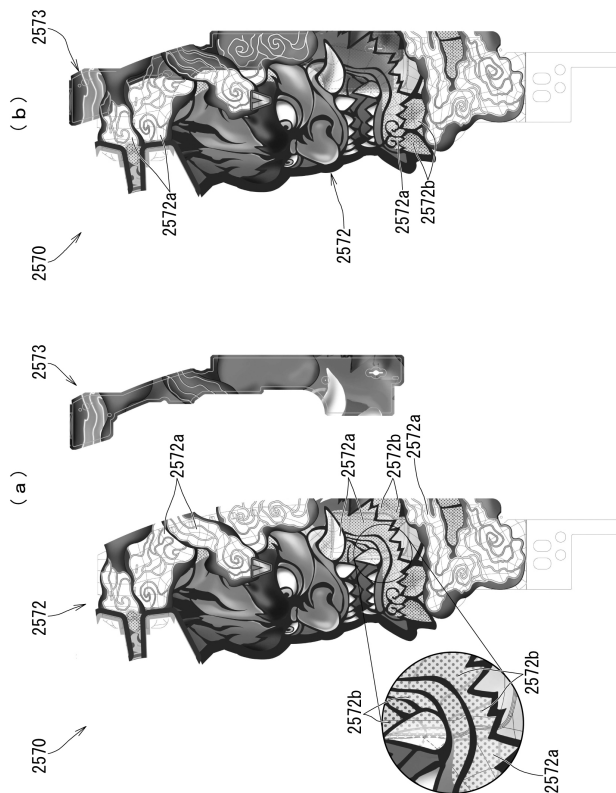
【図 9 3】



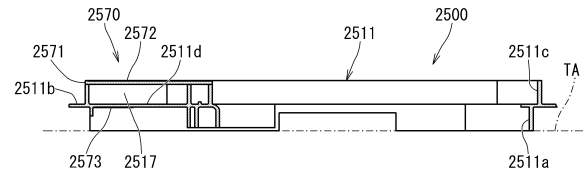
【図 9 4】



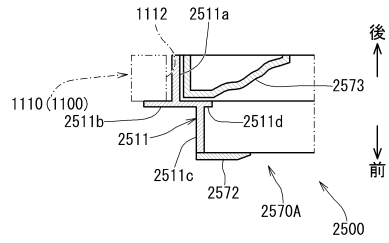
【図 9 5】



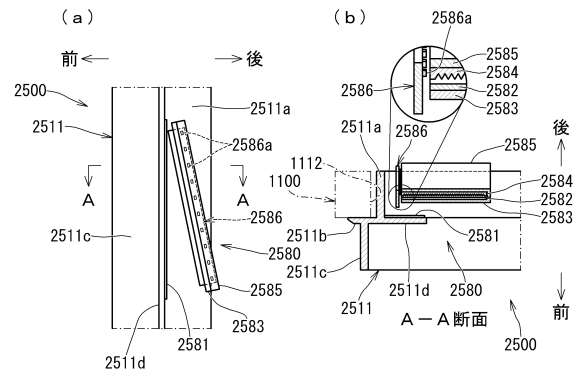
【図 9 6】



【図 97】



【図 98】



10

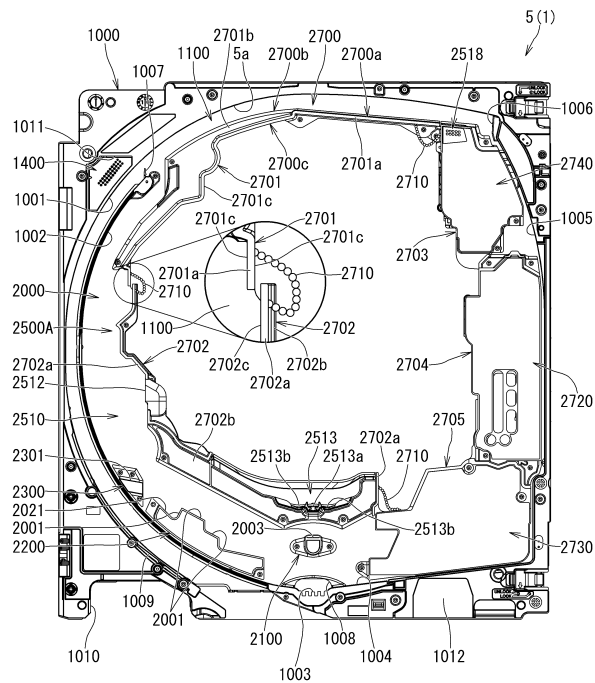
20

30

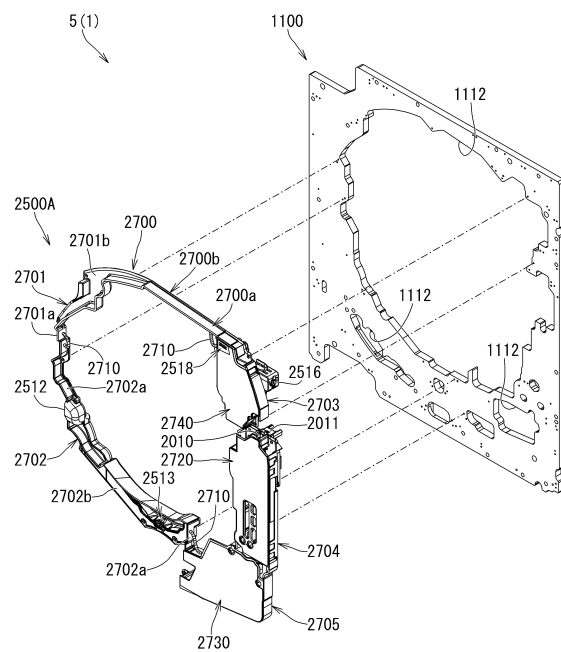
40

50

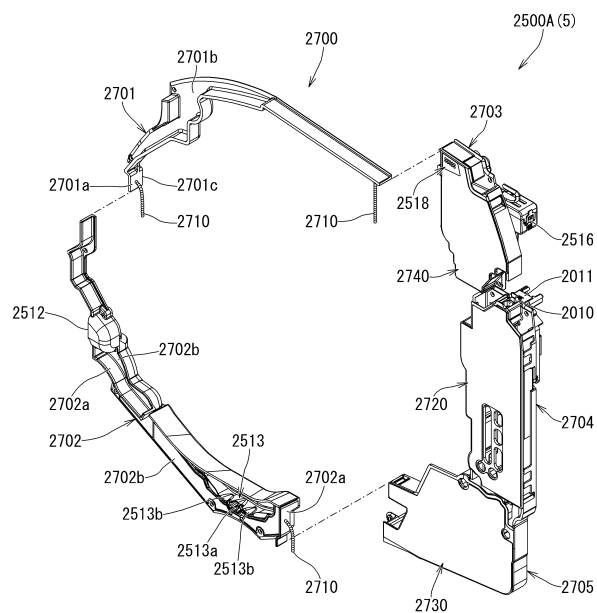
【図 99】



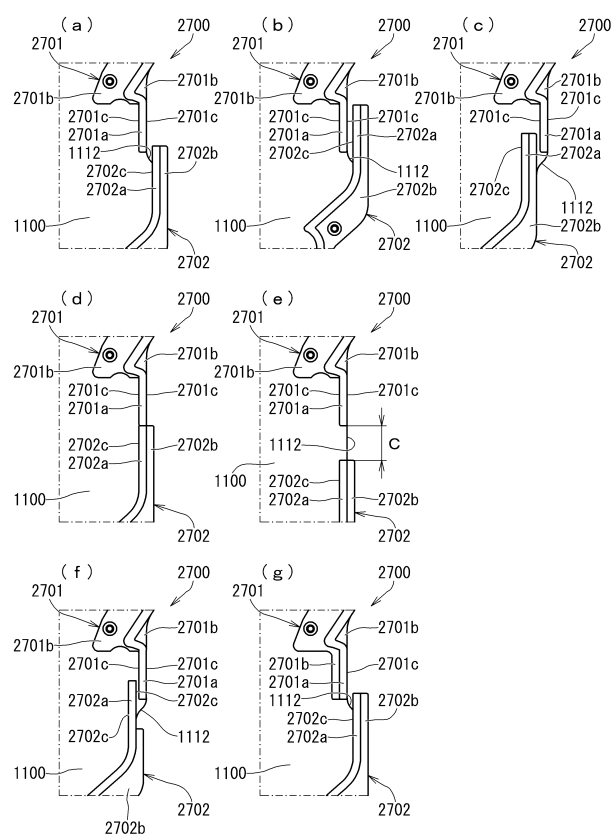
【図 100】



【図 101】



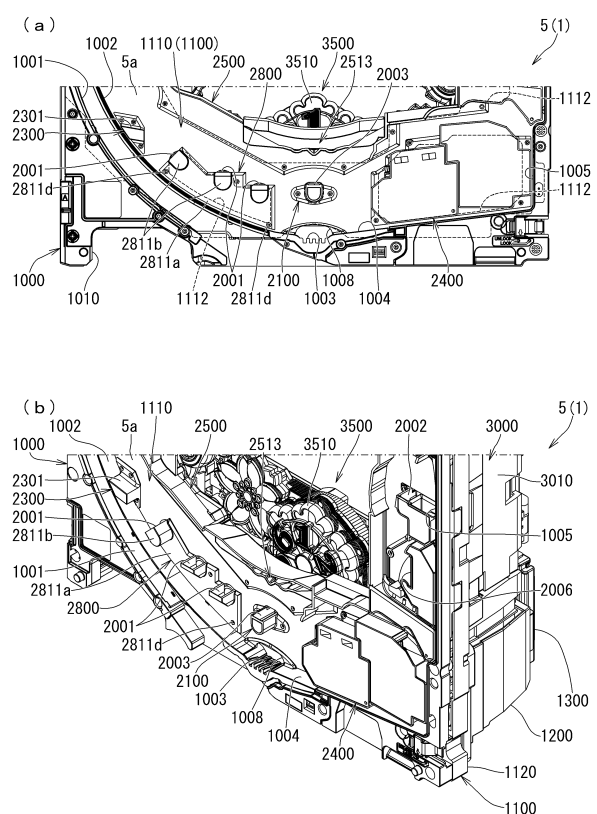
【図 102】



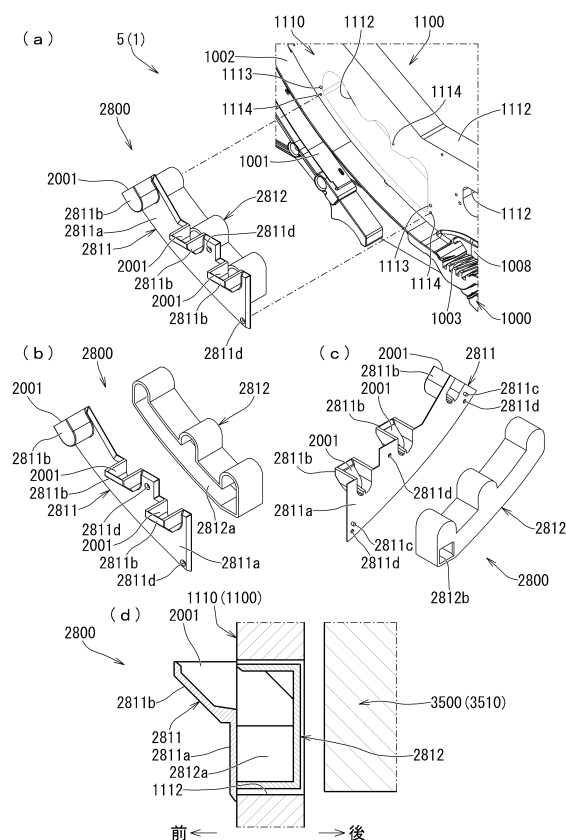
10

20

【図 103】



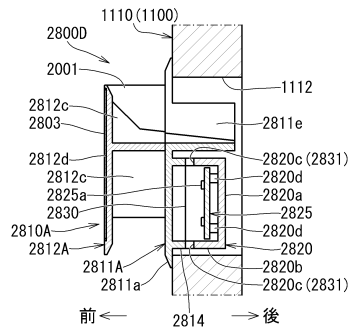
【図 104】



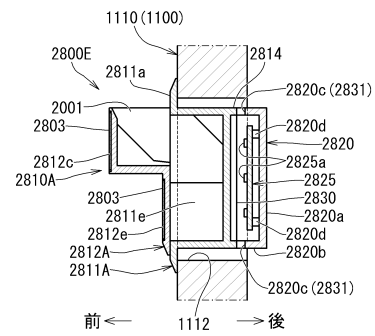
30

40

【図 109】



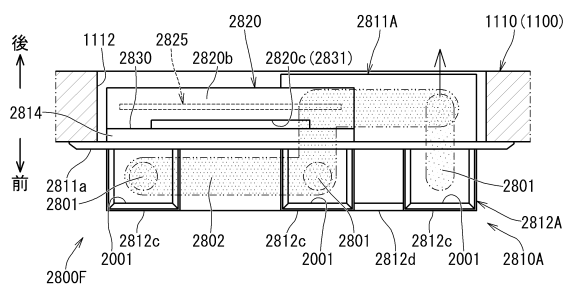
【図 110】



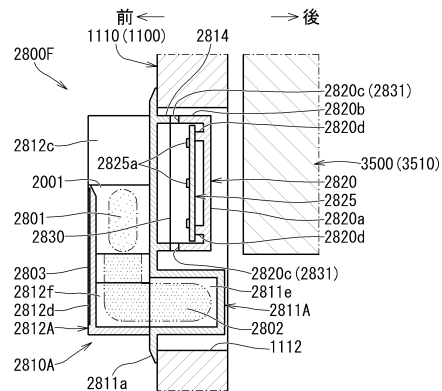
10

【図 111】

(a)

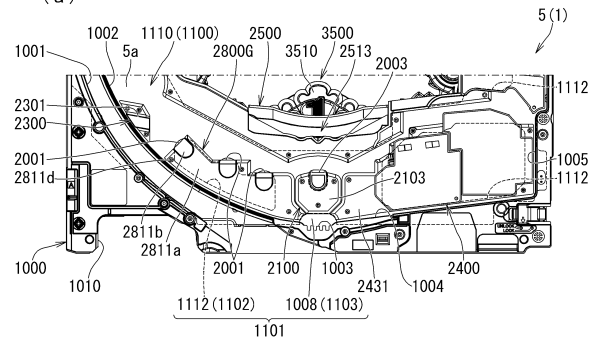


(b)



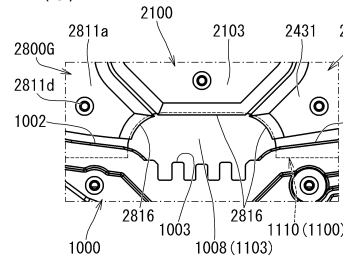
【図 112】

(a)

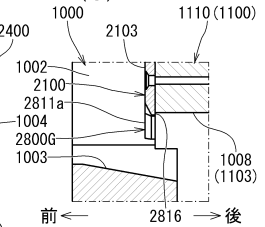


20

(b)



(c)

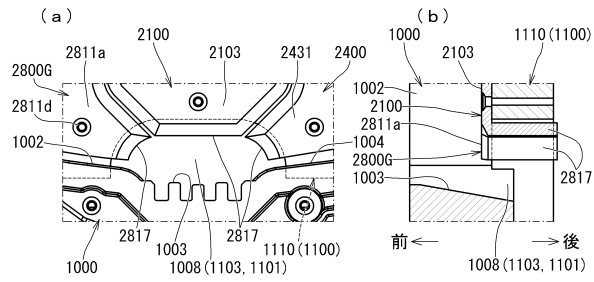


30

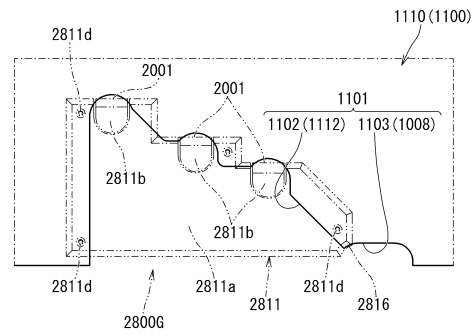
40

50

【図 1 1 3】

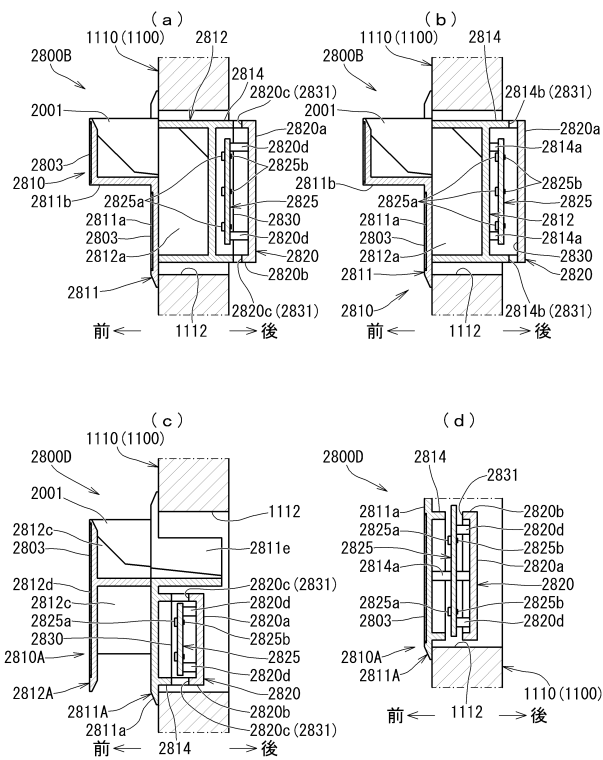


【図 1 1 4】

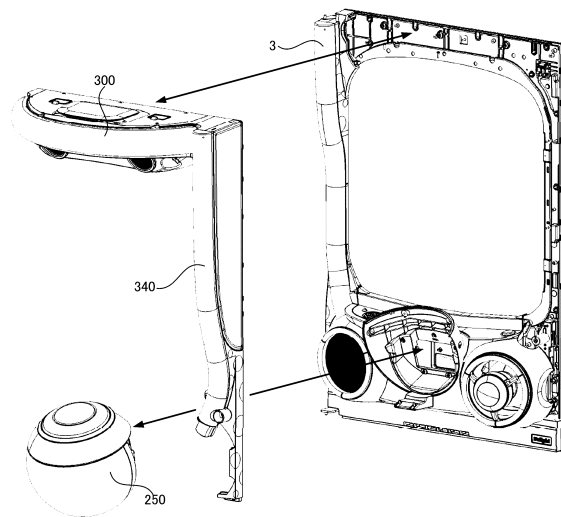


10

【図 1 1 5】



【図 1 1 6】



20

30

40

50

【圖 1 1 7】

[illegible]

【図 1 1 8】

[illegible]

【図 1 1 9】

[illegible]

【図 120】

[illegible]

【図 1 2 5】

- ・出玉量、遊技制限期間のクリア条件

(a) 制膜クリアパターン選択スイッチの位置が「1」の場合 ⇒ラムクリアを伴う場合のみ初期化

電源投入パターン	電源投入時動作の態様		接続状態	出玉量	接続制限	動作態様
	RAMクリア タイプ	設定モード				
電源投入パターン1-1 (電源投入時電源投入)	あり	なし	維持	維持	維持	上り玉は、電源投入時、電源投入後、打ち止め状態は維持されています。
電源投入パターン2-2 (RAMクリア)	あり	なし	クリア	クリア	クリア	上り玉は、電源投入時、電源投入後、打ち止め状態はクリアされました。
電源投入パターン3-4 (電源投入時電源投入)	あり	あり	クリア	クリア	クリア	上り玉は、電源投入時、電源投入後、打ち止め状態はクリアされました。
電源投入パターン4-4 (設定モード)	なし	あり	維持	維持	維持	上り玉は、電源投入時、電源投入後、打ち止め状態は維持されています。
電源投入パターン5-5 (電源投入時電源投入)	なし	なし	維持	維持	維持	上り玉は、電源投入時、電源投入後、打ち止め状態は維持されています。

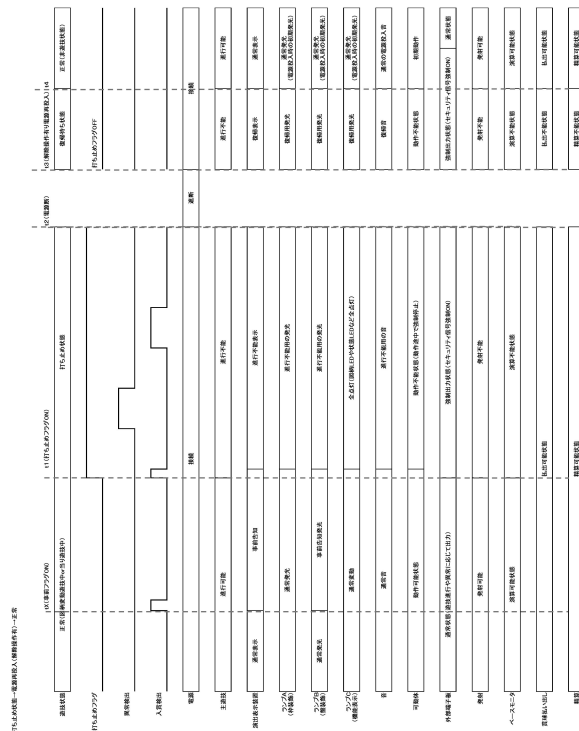
(b) 制限クリアパターン選択スイッチの位置が「2」の場合 →ラムクリアを伴わない場合に初期化/非初期化を選択可能

電源投入パターン	電源投入時発生する状態		接続状態	出玉量	接続制限	接続状態
	RAM/クリップ データ	設定モード				
電源投入パターン1 (電源投入時)	なし	なし	維持	クリップ	クリップ	LED出玉： 無し 電源投入時、打ち止状態発生がクリップしませんでした。
電源投入パターン2 (RAM/クリップ)	あり	なし	クリップ	クリップ	クリップ	LED出玉： 無し 電源投入時、打ち止状態発生がクリップしました。
電源投入パターン3 (電源投入時)	あり	あり	クリップ	クリップ	クリップ	LED出玉： 無し 電源投入時、打ち止状態発生がクリップしました。
電源投入パターン4 (設定モード)	なし	なし	維持	維持	維持	LED出玉： 無し 電源投入時、打ち止状態発生がクリップしませんでした。
電源投入パターン5 (電源投入時)	なし	なし	維持	維持	維持	LED出玉： 無し 電源投入時、打ち止状態発生がクリップしませんでした。

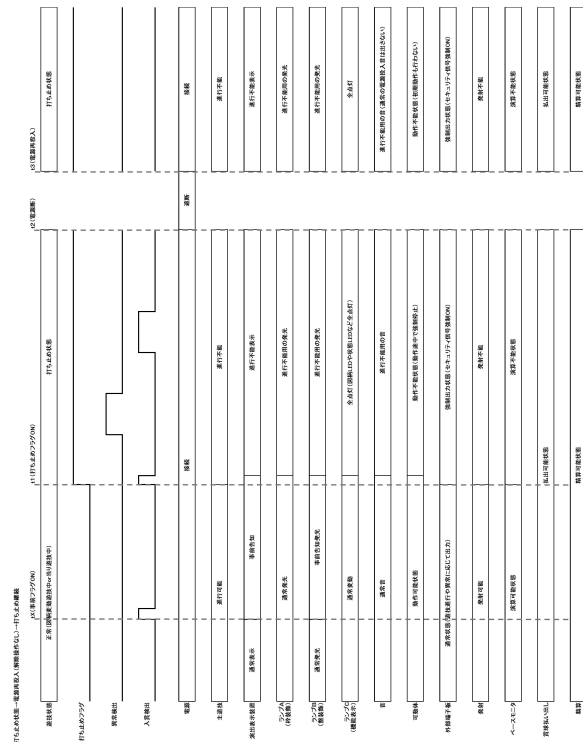
(c) 制限クリアパターン選択スイッチの位置が「3」の場合 ⇒ラムクリアを伴う場合に初期化/非初期化を選択可能

電源投入パターン	電源投入時の動作		動作状態			出玉量	動作制限	動作状態
	RAMフリップ スイッチ	設定キー						
電源投入パターン1 (赤色の電源投入)	なし	なし	維持	維持	維持	なし	なし	LED点灯：常 表示/出玉：出玉、打ち止め状態は維持されています。
電源投入パターン2 (RAMフリップ)	あり	なし	クリア	維持	維持	なし	なし	LED点灯：常 表示/出玉：出玉、打ち止め状態は維持されています。
電源投入パターン3 (設定キー)	あり	あり	クリア	クリア	クリア	クリア	なし	LED点灯：常 表示/出玉：出玉、打ち止め状態はクリアしました。
電源投入パターン4 (電源投入)	なし	あり	維持	維持	維持	なし	なし	LED点灯：常 表示/出玉：出玉、打ち止め状態は維持されています。
電源投入パターン5 (電源投入後設定)	なし	あり	維持	維持	維持	なし	なし	LED点灯：常 表示/出玉：出玉、打ち止め状態は維持されています。

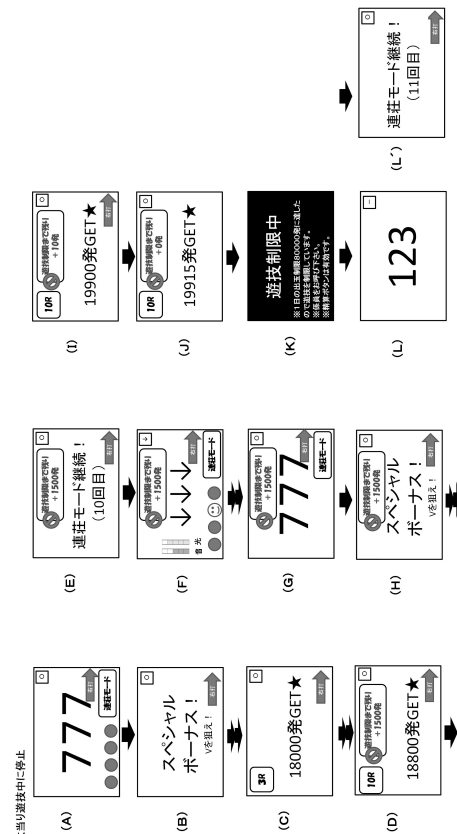
【図 1 2 7】



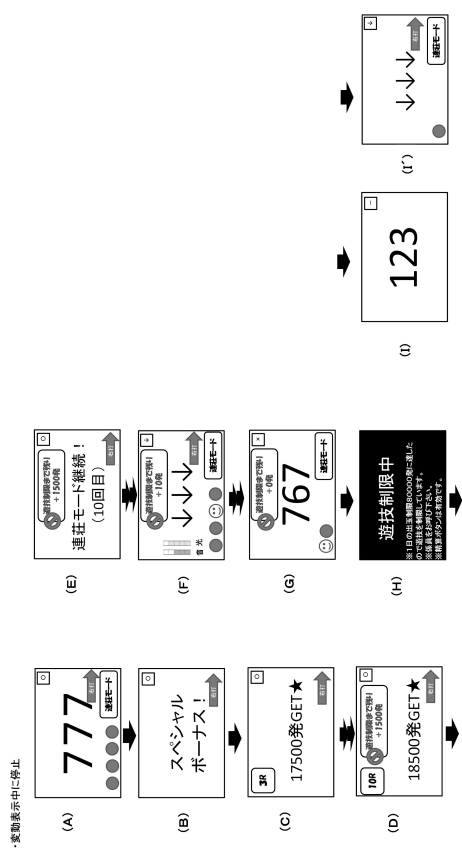
【図 126】



【圖 1 2 8】



【圖 1 2 9】



10

20

30

40

50