

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第1部門第2区分

【発行日】令和5年5月2日(2023.5.2)

【公開番号】特開2022-127967(P2022-127967A)

【公開日】令和4年9月1日(2022.9.1)

【年通号数】公開公報(特許)2022-161

【出願番号】特願2021-26229(P2021-26229)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 5/04 602 A

【手続補正書】

【提出日】令和5年4月24日(2023.4.24)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

20

【特許請求の範囲】

【請求項1】

1ベットスイッチを有し、

MAXベットスイッチを有し、

ベット数データが「0」の状況でMAXベットスイッチが操作されベット数データが「3」となった第1の状況で、1ベットスイッチが操作されるとベット数データが「1」となり、

ベット数データが「0」の状況で1ベットスイッチが操作され、1ベットスイッチが3回操作されベット数データが「3」となった第2の状況で1ベットスイッチが操作されてもベット数データは「3」のままである

30

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

1ベットスイッチを有し、

MAXベットスイッチを有し、

ベット数データが「0」の状況でMAXベットスイッチが操作されベット数データが「3」となった第1の状況で、1ベットスイッチが操作されるとベット数データが「1」となり、

ベット数データが「0」の状況で1ベットスイッチが操作され、1ベットスイッチが3回操作されベット数データが「3」となった第2の状況で1ベットスイッチが操作されてもベット数データは「3」のままである

40

ことを特徴とする遊技機。

50