

【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)
【F I】
A 6 3 F 5/04 6 0 2 A

10

【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、

40

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

ことを特徴とする遊技機。

50