

【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 3 年 5 月 6 日 (2021.5.6)

【公開番号】特開 2019-177118 (P2019-177118A)
 【公開日】令和 1 年 10 月 17 日 (2019.10.17)
 【年通号数】公開・登録公報 2019-042
 【出願番号】特願 2018-70326 (P2018-70326)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 6 A

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 3 月 26 日 (2021.3.26)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

被収容物を収容し所定の枠部材に対して相対変位可能に構成される収容体を備えた遊技機において、

前記被収容物に配設され操作可能に構成される操作手段と、

その操作手段の操作に関する情報を遊技機前面側へ向けて報知可能とされ遊技機前面側に配設される報知手段と、

第 1 の電氣的接続線により前記被収容物に接続され前記報知手段を制御する制御手段と

、

第 2 の電氣的接続線により前記被収容物に接続される電源手段と、

前記操作手段の配設位置に対応して形成される形成部と、を備え、

前記被収容物には、前記第 1 の電氣的接続線と、前記第 2 の電氣的接続線と、1 又は複数の他の電氣的接続線とが接続され、

前記電氣的接続線の内の少なくとも前記第 1 の電氣的接続線および前記第 2 の電氣的接続線が前記被収容物に接続され、少なくとも 1 の前記他の電氣的接続線が非接続とされた状態において、前記操作手段の操作に関する情報が報知可能に構成され、

前記第 1 の電氣的接続線および前記第 2 の電氣的接続線は、遊技機背面側から前記被収容物に接続され、

前記他の電氣的接続線は、前記収容体が遊技機背面側に配設された状態において前記被収容物から取り外し可能とされ、

前記操作手段は、前記操作手段の操作方向と反対側における前記形成部の端部よりも前記操作手段の操作方向側に操作可能に構成され、

前記報知手段は、前記第 1 の電氣的接続線、前記第 2 の電氣的接続線、及び、前記他の電氣的接続線が前記被収容物に接続される状態において、遊技に関する情報が報知可能に構成される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】0 0 0 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 2 】

被收容物を收容する收容体を備えた遊技機が知られている（特許文献１）。

【 手続補正 3 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 0 3

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 0 0 0 3 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 1 5 - 2 0 5 0 2 9 号 公 報

【 手続補正 4 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 0 4

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 0 0 0 4 】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、被收容物に配設された操作手段の操作について改良の余地があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、操作手段を好適に操作できる遊技機を提供することを目的とする。

【 手続補正 5 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 0 5

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 0 0 0 5 】

この目的を達成するために請求項 1 記載の遊技機は、被收容物を收容し所定の枠部材に対して相対変位可能に構成される收容体を備えたものであり、前記被收容物に配設され操作可能に構成される操作手段と、その操作手段の操作に関する情報を遊技機前面側へ向けて報知可能とされ遊技機前面側に配設される報知手段と、第 1 の電氣的接続線により前記被收容物に接続され前記報知手段を制御する制御手段と、第 2 の電氣的接続線により前記被收容物に接続される電源手段と、前記操作手段の配設位置に対応して形成される形成部と、を備え、前記被收容物には、前記第 1 の電氣的接続線と、前記第 2 の電氣的接続線と、1 又は複数の他の電氣的接続線とが接続され、前記電氣的接続線の内の少なくとも前記第 1 の電氣的接続線および前記第 2 の電氣的接続線が前記被收容物に接続され、少なくとも 1 の前記他の電氣的接続線が非接続とされた状態において、前記操作手段の操作に関する情報が報知可能に構成され、前記第 1 の電氣的接続線および前記第 2 の電氣的接続線は、遊技機背面側から前記被收容物に接続され、前記他の電氣的接続線は、前記收容体が遊技機背面側に配設された状態において前記被收容物から取り外し可能とされ、前記操作手段は、前記操作手段の操作方向と反対側における前記形成部の端部よりも前記操作手段の操作方向側に操作可能に構成され、前記報知手段は、前記第 1 の電氣的接続線、前記第 2 の電氣的接続線、及び、前記他の電氣的接続線が前記被收容物に接続される状態において、遊技に関する情報が報知可能に構成される。

【 手続補正 6 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 0 6

【 補正方法 】 削除

【 補正の内容 】

【 手続補正 7 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 0 7

【 補正方法 】 削除

【補正の内容】

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

請求項1記載の遊技機によれば、操作手段を好適に操作できる。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】3789

【補正方法】変更

【補正の内容】

【3789】

遊技機 A1 から A11、B1 から B8、C1 から C10、D1 から D8、E1 から E6、F1 から F10、G0 から G5、H1 から H6、I0 から I3、J0 から J5、K1 から K10、L0、M1 から M19、N1 から N11、O1 から O8、P1 から P5、Q1 から Q4、R1 から R4、XA1 から XA8、XB1 から XB6、XC1 から XC7、XD1 から XD7、XE1 から XE6、XF1 から XF6、XG1 から XG13、XH1 から XH6、XI1 から XI5、XJ1 から XJ4、XK1 から XK7、XL1 から XL7、CA1 から CA26、CB1 から CB4 及び CC1 から CC4 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機 Z3。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

<その他>

入賞口を備える遊技機がある（例えば、特許文献1：特開2015-181572号公報）。

しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技者に打球感を与えることが難しいという問題点があった。本技術的思想は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、打球感の向上を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

<手段>

この目的を達成するために技術的思想1の遊技機は、遊技球が流下する遊技領域と、その遊技領域を流下した遊技球が入球可能な所定の入球領域と、遊技球を前記入球領域へ案

内可能な案内経路を構成する第１状態と、その案内経路を構成しない第２状態とで切り替え可能な経路構成手段と、を備える遊技機であって、前記経路構成手段は、前記案内経路に到達した遊技球が前記入球領域に入球するまでにかかる期間を複数種類で変化可能に構成される。

技術的思想２の遊技機は、技術的思想１記載の遊技機において、前記案内経路への流下経路が複数構成され、一の流下経路と前記入球領域との距離と、他の流下経路と前記入球領域との距離が異なるように構成される。

技術的思想３の遊技機は、技術的思想１又は２に記載の遊技機において、前記入球領域は、第１入球領域と、第２入球領域とを備える。

< 効果 >

技術的思想１記載の遊技機によれば、出球感の向上を図ることができる。

技術的思想２記載の遊技機によれば、技術的思想１記載の遊技機の奏する効果に加え、案内経路への到達経路が異なる場合に、出球感の向上を図ることができる。

技術的思想３記載の遊技機によれば、技術的思想１又は２に記載の遊技機の奏する効果に加え、第１入球領域への入球による出球と第２入球領域への入球による出球とによって、出球感の向上を図ることができる。

< 符号 >

1 0	パチンコ機（遊技機）
1 3	遊技盤（領域構成手段の一部）
1 8	ヒンジ（支持軸の一部）
1 9	ヒンジ（支持軸の一部）
6 5 a	特定入賞口（利益付与手段の一部）
8 1	第３図柄表示装置（注目手段の一部、表示手段）
8 6	センターフレーム（枠手段）
1 5 0	球流下ユニット（流下手段の一部）
1 5 2	第１受入流路（第１構成部、第２構成部）
1 5 3	第２受入流路部材（第２構成部）
1 5 4	突条部（減速手段の一部）
1 6 1	導光板（注目手段の一部）
1 6 6	横置き基板ユニット（所定基板）
1 7 0	装飾手段（被配置手段）
1 7 1 a	横長溝部（低透過手段）
1 7 1 b	反射形状部（方向変化手段）
1 8 0	変位規制装置（制限手段）
1 8 1	当接部材（案内手段の一部）
1 8 1 b	筒状保持部（案内手段の一部）
1 8 3	操作部材（操作部）
1 8 3 f	係合部
1 8 4	コイルスプリング（付勢手段）
2 2 1	M P U（防止報知手段）
3 1 0	区画部材（補助手段の一部、案内手段、箱状手段）
3 1 2	湾曲板部（第１案内部）
3 1 4	背面区画下部（第２案内部）
3 1 5	異形貫通部（開放部）
3 2 0	粒状部材（変位手段の一部、配置手段の一部）
3 6 2	軸部（規制部）
4 1 0	直動部材（変位手段の一部、第２部材）
4 1 3	台形突設部（第２当接部）
4 1 4	突条部（第２対象部）
4 2 0	衝突部材（作用手段の一部、当接手段、第１手段）

<u>4 2 4</u>	<u>緩衝部材（第 2 当接部）</u>
<u>4 3 0</u>	<u>当接部材（変位手段の一部、第 1 部材、規制手段）</u>
<u>4 3 2</u>	<u>突設部（第 1 対象部）</u>
<u>4 4 0</u>	<u>前側伝達部材（伝達手段の一部）</u>
<u>4 4 2</u>	<u>溝形成部（第 2 伝達部、判別関与手段）</u>
<u>4 4 6</u>	<u>伝達突部（第 1 伝達部、当接部）</u>
<u>4 7 0</u>	<u>伝達アーム部材（伝達手段）</u>
<u>4 8 0</u>	<u>蓋部材（作用手段の一部、当接手段、進退手段）</u>
<u>4 8 2</u>	<u>張出部（代表先端部）</u>
<u>4 8 9 a</u>	<u>第 1 当接面（当接面）</u>
<u>4 8 9 b</u>	<u>第 2 当接面（当接面）</u>
<u>4 8 9 c</u>	<u>第 3 当接面（当接面）</u>
<u>5 1 0</u>	<u>背面ケース（領域構成手段の一部）</u>
<u>6 3 0</u>	<u>下アーム部材（作用手段の一部）</u>
<u>6 3 3</u>	<u>支持孔（主支持手段）</u>
<u>6 3 4</u>	<u>円弧状孔（補助支持手段、案内手段）</u>
<u>7 0 0</u>	<u>演出部材（変位手段）</u>
<u>7 3 0</u>	<u>回転板（負荷発生手段、変位発生手段）</u>
<u>7 4 0</u>	<u>伸縮変位部材（第 1 部材の一部、第 2 部材の一部）</u>
<u>7 4 3 b</u>	<u>第 1 被案内突部（第 1 被負荷部）</u>
<u>7 4 4 b</u>	<u>第 2 被案内突部（第 2 被負荷部）</u>
<u>7 6 0</u>	<u>遮蔽意匠部材（第 1 部材の一部、第 2 部材の一部）</u>
<u>8 2 0</u>	<u>縦スライド部材（変位手段の一部）</u>
<u>8 4 0</u>	<u>横スライド部材（変位手段の一部）</u>
<u>8 7 0</u>	<u>長尺アーム部材（電気配線変位手段）</u>
<u>8 8 2 a</u>	<u>壁部（停留手段の一部）</u>
<u>8 8 6</u>	<u>案内凹部（対応変化手段）</u>
<u>8 8 7</u>	<u>円柱突設部（停留手段の一部）</u>
<u>D K 2</u>	<u>電気配線</u>
<u>D K 2 b</u>	<u>下側巻き部（第 2 所定部）</u>
<u>L M 1</u>	<u>中間流路（流下手段の一部、第 1 構成部）</u>
<u>M T 1</u>	<u>駆動モータ（駆動手段）</u>
<u>I E 1</u>	<u>内部空間（範囲）</u>
<u>S C 4</u>	<u>検出センサ（検出手段）</u>
<u>S P 1</u>	<u>コイルスプリング（負荷発生手段の一部、付勢手段）</u>
<u>A 1 0 , A 3 0 1 0 , A 4 0 1 0</u>	<u>パチンコ機（遊技機）</u>
<u>1 1</u>	<u>外枠</u>
<u>1 2</u>	<u>内枠（ベース体）</u>
<u>1 8</u>	<u>ヒンジ（回転軸）</u>
<u>A 1 0 0 , A 2 1 0 0 , A 3 1 0 0 , A 4 1 0 0</u>	<u>基板ボックス（収容体）</u>
<u>A 1 1 0</u>	<u>主制御装置（対象物）</u>
<u>A 1 1 9</u>	<u>プリント基板（対象物、制御基板）</u>
<u>A 1 2 0</u>	<u>スイッチ装置（操作手段）</u>
<u>A 1 2 2</u>	<u>操作部（操作子）</u>
<u>A 1 2 3 b</u>	<u>突部（第 1 面）</u>
<u>A 1 3 0</u>	<u>キー装置（操作手段）</u>
<u>A 1 3 3 b</u>	<u>突部（受入部）</u>
<u>A 1 3 3 c</u>	<u>端部（第 1 面）</u>
<u>A 1 4 0</u>	<u>鍵（操作子）</u>
<u>A 2 0 0 , A 3 2 0 0</u>	<u>ボックスカバー（収容体）</u>

<u>A 2 0 3</u>	<u>下壁部（立設壁）</u>
<u>A 2 1 0</u>	<u>操作壁部（対向部）</u>
<u>A 2 1 1</u>	<u>第 1 突条（突条）</u>
<u>A 2 1 2</u>	<u>第 2 突条（突条）</u>
<u>A 2 2 0</u>	<u>第 1 接続壁部（接続面）</u>
<u>A 2 3 0</u>	<u>第 2 接続壁部（接続面、他の接続面）</u>
<u>A 2 4 0</u>	<u>第 3 接続壁部（接続面、他の接続面）</u>
<u>A 2 5 0</u>	<u>開口</u>
<u>A 2 6 0</u>	<u>開口</u>
<u>A 2 7 0 , A 2 2 7 0</u>	<u>被覆部</u>
<u>A 2 7 1</u>	<u>周壁部（被覆部）</u>
<u>A 2 7 1 a</u>	<u>基部（被覆部）</u>
<u>A 2 7 1 b</u>	<u>突部（膨出部）</u>
<u>A 2 7 2 , A 2 2 7 2</u>	<u>端面壁部（被覆部、対向部）</u>
<u>A 2 7 2 a</u>	<u>円環部（対向部）</u>
<u>A 2 7 2 b</u>	<u>角形部（対向部）</u>
<u>A 2 2 7 3</u>	<u>突条（突部）</u>
<u>A 2 8 0 , A 2 9 0</u>	<u>立設壁</u>
<u>A 2 8 0 a , A 2 9 0 a</u>	<u>テーパ面</u>
<u>A 2 8 1 , A 2 9 1</u>	<u>第 1 立設壁（立設壁）</u>
<u>A 2 8 2 , A 2 9 2</u>	<u>第 2 立設壁（立設壁）</u>
<u>A 2 8 3 , A 2 9 3</u>	<u>第 3 立設壁（立設壁）</u>
<u>A 2 8 4</u>	<u>第 4 立設壁（立設壁）</u>
<u>A 3 0 0</u>	<u>ボックススペース（収容体）</u>
<u>A 4 1 0 , A 4 4 1 0</u>	<u>回転軸</u>
<u>1 1 0</u>	<u>主制御装置（制御手段）</u>
<u>B 1 0 0 0</u>	<u>可変入賞手段（経路構成手段の一部、状態変化手段の一部）</u>
<u>B 1 1 4 0</u>	<u>突設部（減速手段、作用部の一部、作用選択部の一部）</u>
<u>B 1 2 0 0</u>	<u>覆設部材（区画部材の一部）</u>
<u>B 1 2 1 1</u>	<u>突設部（減速手段、作用部の一部、作用選択部の一部）</u>
<u>B 1 2 1 2</u>	<u>延設支持部（隙間減少手段、補助手段の一部）</u>
<u>B 1 2 3 0</u>	<u>第 1 検出センサ（入球領域の一部、第 1 入球領域）</u>
<u>B 1 2 5 0</u>	<u>第 2 検出センサ（入球領域の一部、第 2 入球領域）</u>
<u>B 1 2 6 0</u>	<u>球案内受部（衝突抑制手段）</u>
<u>B 1 3 0 0</u>	<u>第 1 案内板（経路構成手段の一部、状態変化手段の一部）</u>
<u>、第 1（経路）構成手段、可変手段の一部、開閉変位手段の一部）</u>	
<u>B 1 3 1 0</u>	<u>案内部（救い部）</u>
<u>B 1 3 1 1</u>	<u>転動面（案内経路の一部）</u>
<u>B 1 3 1 3</u>	<u>摺動部（隙間減少手段）</u>
<u>B 1 3 2 3</u>	<u>摺動部（隙間減少手段）</u>
<u>B 1 5 0 0</u>	<u>第 2 案内板（経路構成手段の一部、状態変化手段の一部）</u>
<u>、第 2（経路）構成手段、可変手段の一部）</u>	
<u>B 1 5 1 0</u>	<u>案内部（救い部）</u>
<u>B 1 5 1 1</u>	<u>転動面（案内経路の一部）</u>
<u>B 1 5 1 3</u>	<u>摺動部（隙間減少手段）</u>
<u>B 1 5 2 3</u>	<u>摺動部（隙間減少手段）</u>
<u>B 2 3 0 0</u>	<u>開閉板（経路構成手段の一部、第 1 経路構成手段、開閉</u>
<u>変位手段の一部）</u>	
<u>B 2 5 0 0</u>	<u>開閉棒（経路構成手段の一部、第 2 経路構成手段）</u>

<u>B 4 2 6 0</u>	<u>球案内受部（入球領域の一部）</u>
<u>B 4 3 6 0</u>	<u>前側突設部（補助手段の一部）</u>
<u>B 9 1 4 0</u>	<u>突設部（作用部の一部）</u>
<u>B K L 1</u>	<u>左傾斜軌跡（案内経路の一部、第2案内経路）</u>
<u>B K L 2</u>	<u>右傾斜軌跡（案内経路の一部、第1案内経路）</u>
<u>B L 1</u>	<u>左側流下経路（流下経路の一部）</u>
<u>B L 2</u>	<u>右側流下経路（流下経路の一部）</u>
<u>B L 2 1</u>	<u>左打ち流下経路（流下経路の一部）</u>
<u>B L 2 2</u>	<u>右打ち流下経路（流下経路の一部）</u>
<u>B 2 2 3 0 0</u>	<u>第1案内板（経路構成手段の一部）</u>
<u>B 2 2 5 0 0</u>	<u>第2案内板（経路構成手段の一部）</u>
<u>B 2 3 3 0 0</u>	<u>第1案内板（開閉手段の一部、防止手段の一部）</u>
<u>B 2 3 3 4 0</u>	<u>伝達孔（伝達手段の一部）</u>
<u>B 2 3 4 3 0</u>	<u>回転部材（伝達手段の一部）</u>
<u>B 2 3 5 0 0</u>	<u>第2案内板（防止手段の一部、開閉手段の一部）</u>
<u>B 2 3 8 0 0</u>	<u>切替装置（切替手段の一部）</u>
<u>B 2 4 7 2 0</u>	<u>伝達回転体（修復手段の一部）</u>
<u>B 2 5 1 1 0</u>	<u>駆動ソレノイド（駆動手段の一部）</u>
<u>B 2 5 6 4 0</u>	<u>伝達部材（伝達手段の一部）</u>
<u>B 2 5 7 0 0</u>	<u>切替装置（切替手段の一部）</u>
<u>B 1 0 0 1</u>	<u>第1特定入賞口（所定入賞口の一部、入球領域の一部、</u>
<u>所定領域の一部）</u>	
<u>B 1 0 0 2</u>	<u>第2特定入賞口（所定入賞口の一部、入球領域の一部、</u>
<u>所定領域の一部）</u>	
<u>B 1 4 1 0</u>	<u>第1ソレノイド（修復手段の一部、駆動手段の一部）</u>
<u>B 1 6 1 0</u>	<u>第2ソレノイド（修復手段の一部、駆動手段の一部）</u>
<u>1 1 0</u>	<u>主制御装置（比較手段の一部、判定手段の一部）</u>
<u>6 4 0</u>	<u>第2入賞口（所定領域の一部）</u>
<u>B 6 4 0 a</u>	<u>電動役物（開閉手段の一部、防止手段の一部）</u>
<u>B S C 2 2 1</u>	<u>第1検出センサ（検出手段の一部、判定手段の一部）</u>
<u>B S C 2 2 2</u>	<u>第2検出センサ（検出手段の一部、判定手段の一部）</u>
<u>C 1 3</u>	<u>遊技盤</u>
<u>C 6 0</u>	<u>ベース板（遊技盤）</u>
<u>C 6 0 a</u>	<u>開口</u>
<u>C 1 2 2 , C 2 1 2 2 , C 4 1 2 2</u>	<u>下側底面部（往復面、第1の通路）</u>
<u>C 1 2 2 a</u>	<u>流出面（流出部）</u>
<u>C 1 2 3 a , C 4 1 2 3 a</u>	<u>切り欠き部（流入部）</u>
<u>C 1 3 0 , C 2 1 3 0</u>	<u>背面部材（ベース部材）</u>
<u>C 1 4 0 , C 2 1 4 0</u>	<u>第1中間部材（ベース部材）</u>
<u>C 1 4 2 , C 2 1 4 2</u>	<u>底面部（上流面、第2の通路）</u>
<u>C 1 4 4 , C 2 1 4 4</u>	<u>通路部（第1の通路）</u>
<u>C 1 7 0 , C 2 1 7 0 , C 3 1 7 0</u>	<u>振分部材（変位部材、本体部）</u>
<u>C 1 7 2 , C 2 1 7 2</u>	<u>受入部（第1面）</u>
<u>C 1 7 2 b , C 2 1 7 2 b</u>	<u>底面部（第1面）</u>
<u>C 1 7 3 , C 2 1 7 3</u>	<u>転動部（第2面）</u>
<u>C 2 1 7 4</u>	<u>軸</u>
<u>C 1 9 0</u>	<u>装飾部材（錘部）</u>
<u>C 1 9 2</u>	<u>軸</u>
<u>C 2 3 0 0</u>	<u>磁石（吸着部材）</u>
<u>C 2 4 0 0 , C 5 4 0 0</u>	<u>磁性部（吸着部材、下面形成部材）</u>

C O P i n , C O P 2 0 0 0 i nC R t 2C R t 3C R t 4C R t 5C R t 2 0 0 1C R t 2 0 0 2C R t 2 0 0 3C R t 2 0 0 4C R t 2 0 0 5C B 1C B 2【手続補正 1 2】【補正対象書類名】明細書【補正対象項目名】3 7 9 0【補正方法】変更【補正の内容】【3 7 9 0】1 0 , A 1 0 , A 3 0 1 08 11 1 31 1 51 22 2 6A 1 0 0 , A 2 1 0 0 , A 3 1 0 0 基板ボックス（収容体）A 1 1 0A 1 2 0A 2 5 1受入口（流入部）第 2 通路（第 1 の通路）第 3 通路（第 2 の通路）第 4 通路（第 1 の通路）第 5 通路（第 2 の通路）第 1 通路（第 1 の通路）第 2 通路（第 2 の通路）第 3 通路（第 1 の通路）第 4 通路（第 2 の通路）第 5 通路（第 2 の通路）球（第 1 の球）球（第 2 の球）パチンコ機（遊技機）第 3 図柄表示装置（報知手段）音声ランプ基板（制御手段）電源装置（電源手段）内枠（所定の枠部材）音声出力装置（報知手段）基板ボックス（収容体）主制御装置（被収容物）スイッチ装置（操作手段）ガイド壁（形成部）