

【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7年7月7日(2025.7.7)

【公開番号】特開2023-89793(P2023-89793A)
【公開日】令和5年6月28日(2023.6.28)
【年通号数】公開公報(特許)2023-120
【出願番号】特願2021-204522(P2021-204522)
【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

10

【手続補正書】

【提出日】令和7年6月27日(2025.6.27)

【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】

光を発光し得る発光体を備える発光手段が配設される配設手段と、
その配設手段を保持し得るように構成される保持手段と、
前記発光体から発光された光が透過され得るように構成される透過手段と、
前記保持手段および前記配設手段に対して回転変位され得るように構成され、少なくとも
一部が前記透過手段を囲い得る態様で構成される構成手段と、を備えた遊技機において、
前記保持手段および前記配設手段に対して最も押し込まれた所定位置と、前記所定位置へ
の押し込み方向と反対方向にある特定位置との間で前記構成手段が少なくとも回転変位さ
れ得るように構成され、
少なくとも前記構成手段が前記特定位置から前記所定位置まで回転変位される場合に前記
透過手段も前記発光手段に対して回転変位され、前記発光体から発光された光の前記透過
手段への入射角が変更され得るように構成され、
前記構成手段が前記所定位置まで回転変位される場合において前記保持手段の所定部に前
記構成手段の特定部が係合され得るように構成され、前記係合された状況において、前記
構成手段が前記反対方向へ回転変位されることが規制され得るように構成されることを特
徴とする遊技機。

30

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

40

光を発光可能に構成される発光手段と、その発光手段の光を透過可能に構成される透過手
段と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】0003

【補正方法】変更

50

【補正の内容】

【0003】

【特許文献1】特開2017-221847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】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

しかしながら、上述した遊技機では、光の透過を好適にする観点で改善の余地があるという問題点があった。 10

【手続補正5】

【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】

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、光の透過を好適とすることができる遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正6】 20

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

この目的を達成するために請求項1記載の遊技機は、光を発光し得る発光体を備える発光手段が配設される配設手段と、その配設手段を保持し得るように構成される保持手段と、前記発光体から発光された光が透過され得るように構成される透過手段と、前記保持手段および前記配設手段に対して回転変位され得るように構成され、少なくとも一部が前記透過手段を囲い得る態様で構成される構成手段と、を備えたものであり、前記保持手段および前記配設手段に対して最も押し込まれた所定位置と、前記所定位置への押し込み方向と反対方向にある特定位置との間で前記構成手段が少なくとも回転変位され得るように構成され、少なくとも前記構成手段が前記特定位置から前記所定位置まで回転変位される場合に前記透過手段も前記発光手段に対して回転変位され、前記発光体から発光された光の前記透過手段への入射角が変更され得るように構成され、前記構成手段が前記所定位置まで回転変位される場合において前記保持手段の所定部に前記構成手段の特定部が係合され得るように構成され、前記係合された状況において、前記構成手段が前記反対方向へ回転変位されることが規制され得るように構成される。 30

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書 40

【補正対象項目名】0007

【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】削除

【補正の内容】

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書 50

【補正対象項目名】 0 0 0 9

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 9 】

請求項 1 記載の遊技機によれば、光の透過を好適とすることができる。

【手続補正 1 0】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 0

【補正方法】 削除

【補正の内容】

10

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 1

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 2 6 3 2 4

【補正方法】 変更

【補正の内容】

20

【 2 6 3 2 4 】

遊技機 M A 1 から M A 1 5 , M B 1 から M B 1 0 , M C 1 から M C 1 6 , M D 1 から M D 1 5 , M E 1 から M E 1 7 、 M F 1 から M F 3 、 M G 1 から M G 3 、 M H 1 から M H 3 、 M I 1 から M I 3 、 M J 1 から M J 3 、 M K 1 から M K 3 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 M Z 3 。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。

30

<その他>

パチンコ機等の遊技機において、第 1 動作部と、その第 1 動作部に対応する第 2 動作部とが動作可能に構成される遊技機がある（例えば、特許文献 1：特開 2 0 1 5 - 2 3 1 4 3 4 号公報）。

しかしながら、上述した遊技機では、第 1 動作部および第 2 動作部の動作を好適とする観点で改善の余地があるという問題点があった。

40

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、第 1 動作部および第 2 動作部の動作を好適とす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、制御手段と、その制御手段の制御に基づいて動作可能に構成される第 1 動作部および第 2 動作部と、を備え、変位手段の所定部の検出に基づいて前記第 1 動作部の動作開始を前記制御手段に判断させることが可能に構成され、前記第 2 動作部の動作と対応した表示を実行可能に構成される表示手段を備え、前記第 1 動作部の動作開始に対応して前記第 2 動作部が第 1 の制御で動作可能に構成され、前記制御手段は、前記第 1 の制御における前記第 2 動作部の動作実行期間中に成立し得る所定の条件が成立した場合に、前記第 1 の制御での動作実行期間中であっても前記第

50

２動作部が第２の制御で動作するよう構成されており、前記第２動作部は、所定領域側に進出している状態と、前記所定領域側から退避している状態と、を切り替え可能とされる。

。

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、前記対応した表示は、前記第２動作部の動作停止後において継続して実行可能に構成される。

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、前記表示手段による前記対応した表示は、前記第２動作部の前記第１の制御での動作に対応するよう構成されており、前記対応した表示は、前記第２動作部の前記第２の制御での動作実行期間中において継続して実行される。

<効果>

技術的思想１記載の遊技機によれば、第１動作部および第２動作部の動作を好適とすることができる。

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、動作不良の発生を遊技者に気付かせ難くすることができる。

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２動作部の動作を第２の制御で継続させることにより、動作不良の発生を遊技者に気付かせ難くすることができる。

<符号>

１０	パチンコ機（遊技機）	
１６	ガラスユニット（前側面構成手段）	20
８１	第３図柄表示装置（表示装置）	
A 6 0	ベース板（流下手段）	
A 4 0 0	第１動作ユニット（演出手段）	
A 4 0 0 b	回転動作ユニット（変位手段）	
A 4 1 4	案内長孔（度合い変化手段、態様変化手段の一部）	
A 4 2 3 a	ベルト（無端ベルト）	
A 4 2 7	連結機構（当接部）	
A 4 3 0	基礎部材（軸側手段、変位手段）	
A 4 4 0	移動部材（構成手段の一部、第１構成手段、相対変位手段の一部）	
A 4 4 4	機能長孔（態様変化手段の一部）	30
A 4 4 8	柱状突設部（配置部）	
A 4 4 9	配線（電気配線）	
A 4 5 0	方向切替部材（構成手段の一部、第２構成手段、相対変位手段の一部）	
A 4 6 0	装飾部材（構成手段の一部、第２構成手段、相対変位手段の一部）	
A 5 0 0	第２動作ユニット（演出手段）	
A 5 0 0 b	回転動作ユニット（変位手段）	
A 5 1 4	案内長孔（度合い変化手段、態様変化手段の一部）	
A 5 2 3 a	ベルト（無端ベルト）	
A 5 2 7	連結機構（配置部）	40
A 5 3 0	基礎部材（軸側手段、変位手段）	
A 5 3 3	機能長孔（態様変化手段の一部）	
A 5 4 0	移動部材（構成手段の一部、第１構成手段、相対変位手段の一部）	
A 5 4 6	柱状突設部（当接部）	
A 5 5 0	方向切替手段（構成手段の一部、第２構成手段、相対変位手段の一部）	
A 5 6 0	変換部材（構成手段の一部、第２構成手段、相対変位手段の一部）	
A 6 6 2	回転部材（変位手段）	
A 6 7 4	円弧状貫通孔（態様変化手段の一部）	
A 7 1 0	棒状部材（押圧手段の一部）	50

A 7 2 0	発光基板（第 1 手段）	
A 7 2 4	正面発光部（第 1 発光手段、複数の発光部）	
A 7 2 5	背面発光部（第 2 発光手段、複数の発光部）	
A 7 3 0	前側板部材（第 1 受光手段）	
A 7 4 0	後側板部材（第 2 受光手段）	
A 7 5 0	前カバー部材（押圧手段の一部、支持手段）	
A 7 5 3	締結部（第 1 突設部）	
A 7 5 4	円柱状締結部（第 2 突設部）	
A 8 0 3 z	前側部材（正面側手段）	
A 8 0 6	視認態様変化シート（方向選択手段）	10
A 8 2 0	正面発光基板（第 1 手段の一部、板状部材）	
A 8 3 0	背面発光基板（第 1 手段の一部、板状部材）	
A 4 9 2 0	導光変位部材（方向選択手段の一部、板状手段）	
A 4 9 3 0	覆設部材（方向選択手段の一部、板状手段）	
A 4 9 3 3 a	発光手段（光照射手段）	
A J 1	回転軸棒（回転軸）	
A J 2	回転軸棒（回転軸）	
A M T 1	駆動モータ（駆動手段）	
A M T 2	駆動モータ（駆動手段）	
A M T 4	駆動モータ（駆動手段）	20
A S E 1	検出センサ（検出手段）	
A T L 1	左側流路（第 1 の流路）	
A T L 2	右側流路（第 2 の流路）	
W 1 0	パチンコ機（遊技機）	
W 2 0 0, W 2 2 0 0, W 4 2 0 0, W 7 2 0 0, W b 2 0 0, W e 2 0 0, W j 2 0 0, W l 2 0 0, W m 2 0 0, W o 2 0 0, W q 2 0 0, W r 2 0 0, W t 2 0 0, W v 2 0 0	ボックスカバー（第 1 部材、第 2 部材）	
W j 2 1 4 a	背面壁部（遮蔽手段）	
W j 2 1 4 b	規制壁部（抑制手段）	
W 2 2 0	平面部（被当接部）	30
W 2 2 3	両端壁部（当接部）	
W 2 2 4 a, W 2 2 4 b	凹部	
W j 2 5 0	第 2 規制部（規制手段）	
W 3 0 0, W 2 3 0 0, W 4 3 0 0, W 5 3 0 0, W 6 3 0 0, W b 3 0 0, W e 3 0 0, W j 3 0 0, W k 3 0 0, W m 3 0 0, W n 3 0 0, W s 3 0 0, W u 3 0 0	ボックスベース（第 1 部材、第 2 部材）	
W k 3 1 2 f	係止部（規制手段）	
W 3 2 0, W e 3 2 0	平面部（被当接部）	
W 3 2 1	両端壁部（当接部）	
W 5 3 2 6, W 6 3 2 6	凹部	40
W 5 0 0, W 2 5 0 0, W 3 5 0 0, W 4 5 0 0, W 5 5 0 0, W 8 5 0 0, W 9 5 0 0, W a 5 0 0, W b 5 0 0, W c 5 0 0, W d 5 0 0, W e 5 0 0, W f 5 0 0, W g 5 0 0, W h 5 0 0, W i 5 0 0, W j 5 0 0, W k 5 0 0, W l 5 0 0, W m 5 0 0, W n 5 0 0, W o 5 0 0, W p 5 0 0, W q 5 0 0, W u 5 0 0, W v 5 0 0, W w 5 0 0, W x 5 0 0, W y 5 0 0	保護カバー（係合部材）	
W 5 0 1	下壁部（当接部）	
W 5 0 2	左壁部（本体部）	
W 5 1 0, W 2 5 1 0, W 3 5 1 0, W p 5 1 0, W q 5 1 0	背面壁部（本体部）	
W 5 1 0	背面壁部（当接部）	
W 5 2 0, W 2 5 2 0, W 3 5 2 0, W p 5 2 0, W q 5 2 0	正面壁部（本体部）	50

W 5 2 0	正面壁部（当接部）	
W 5 3 0 a , W 2 5 3 0 a , W 3 5 3 0 a , W b 5 3 0 a , W e 5 3 0 a , W f 5 3 0 a , W g 5 3 0 a , W j 5 3 0 a , W l 5 3 0 a , W o 5 3 0 a , W p 5 3 0 a , W q 5 3 0 a , W v 5 3 0 a , W y 5 3 0 a	係合部	
W 5 3 0 a	係合部（第 1 係合部、第 2 係合部）	
W 5 3 0 b , W 2 5 3 0 b , W 3 5 3 0 b , W b 5 3 0 b , W m 5 3 0 b , W n 5 3 0 b , W u 5 3 0 b	係合部（第 1 部分、第 2 部分）	
W 5 3 0 b	係合部（第 1 係合部、第 2 係合部）	
W 5 3 0 b 1	係合部（第 2 係合部）	
W 5 3 0 b 2	係合部（第 1 係合部）	10
W 5 3 1 a , W e 5 3 1 a , W f 5 3 1 a	連結片（連結部）	
W e 5 3 1 a	連結片（変更手段、当接部、連結部、一側連結部、他側連結部）	
W 5 3 1 b , W 2 5 3 1 b , W 3 5 3 1 b , W 8 5 3 1 b , W 9 5 3 1 b , W w 5 3 1 b , W x 5 3 1 b	連結片（連結部）	
W 9 5 3 1 b 1	第 1 部（第 2 部分）	
W 9 5 3 1 b 2	第 2 部（第 1 部分）	
W 4 5 3 4 , W 5 5 3 4 , W q 5 3 4 , W u 5 3 4 , W v 5 3 4	突起（突部）	
W d 5 4 0	立設部（規定部）	
W a 5 5 0 , W b 5 5 0 , W y 5 5 0	切断部（変更手段）	
W b 5 6 0 , W d 5 6 0	ガイド部（当接部）	20
W o 5 8 0	抜け止めピン（取付部材）	
W o 5 8 3	係止部（突部）	
W S L	封印シール（配設部材）	
1 0	パチンコ機（遊技機）	
1 3	遊技盤（遊技盤本体）	
6 0	ベース板（遊技領域構成手段の一部）	
6 7	普通入賞口（検出手段、第 2 検出手段）	
1 1 2 a	球発射ユニット（遊技球発射装置）	
6 4 0	第 2 入賞口（第 2 入球口）	
6 4 0 a	電動役物（動作手段）	30
6 4 3	右側案内部（第 1 動作部、第 1 流下位置）	
6 4 5	左側案内部（第 2 動作部、第 2 流下位置）	
7 0 0	経路構成装置（遊技領域構成手段の一部）	
7 3 4	第 1 球送球部（零れ防止手段）	
7 3 6 a	球通過孔（被案内入球口）	
7 4 0	屈曲部材（案内手段の一部）	
7 5 0	介設部材（案内手段の一部）	
7 6 0	振分け部材（案内手段の一部）	
7 6 5	普通入賞口（検出手段、第 1 検出手段）	
9 3 0	入賞口ユニット（遊技領域構成手段の一部）	40
9 4 5	羽部材（移動手段、動作手段）	
9 4 5 e	板状部（動作手段の一部、第 1 流下位置）	
9 4 5 m	羽状本体（動作手段の一部、第 2 流下位置）	
9 8 0	振分ユニット（遊技領域構成手段の一部、構成手段の一部）	
3 7 6 5	普通入賞口（検出手段、第 2 検出手段）	
B K 3	第 3 分岐通路（第 2 経路の一部）	
S E 3	検出装置（第 1 入球口）	
S E 4 , S E 5	検出装置（検出手段）	
S E 6	検出装置（第 2 入球口）	
T R 1	第 1 通路（第 1 経路の一部）	50

T R 2	第 2 通路（第 1 経路の一部）	
B 1 0	パチンコ機（遊技機）	
B 1 3	遊技盤（遊技盤）	
B 2 2	枠ボタン（操作手段の一部）	
B 6 4 b	第 3 入賞口（検出手段、第 2 検出手段、第 1 検出手段）	
B 6 6 , B 6 7	スルーゲート（開閉抽選入球口）	
B 8 1	第 3 図柄表示装置（演出実行手段の一部、報知手段の一部、変更手段の一部、演出切替手段の一部、操作報知手段の一部、表示手段）	
B 1 1 3	音声ランプ制御装置（演出実行手段の一部、報知手段の一部、変更手段の一部、演出切替手段の一部、操作報知手段の一部）	10
B 4 1 0	板部材（入球制限手段の一部）	
B 4 1 3	中央開口部（入球領域の一部、下流側領域の一部、分岐位置の一部（第 2 位置）の後方に配置）	
B 4 1 4	球通過開口（入球領域の一部）	
B 4 2 0	前意匠部材（防止手段の一部）	
B 4 2 2	接合部（案内手段の一部、防止手段）	
B 4 2 3	仕切り板（案内手段の一部、防止手段）	
B 4 2 8	球案内突条（下流側領域の一部）	
B 4 3 0	中段部材（流下経路制限手段の一部）	
B 4 3 1	中央流路（案内手段の一部、中間部、流下手段の一部、非分岐位置の一部、案内経路の一部、所定部）	20
B 4 4 0	上段部材（流下経路制限手段の一部）	
B 4 5 0	スライド部材（案内手段の一部、流下手段の一部、切替手段の一部、第 1 可動部）	
B 4 5 1	先端部（所定部、第 1 部）	
B 4 5 2	左案内板部（所定手段の一部、非分岐位置の一部）	
B 4 5 2 a	傾斜面部（接近手段、重なり部、傾斜部）	
B 4 5 3	右案内板部（所定手段の一部、非分岐位置の一部）	
B 4 5 3 a	傾斜面部（接近手段、重なり部、傾斜部）	
B 4 7 0	傾倒部材（案内手段の一部、下流側部、分岐位置の一部（第 2 位置）に配置、第 2 部、第 2 可動部）	30
B 6 4 0	第 2 入賞口（検出手段、第 1 検出手段、第 2 検出手段）	
B 6 4 0 a	電動役物（案内手段の一部、切替手段の一部）	
B 7 0 0 a	第 2 特定入賞口（流下領域、案内球選択手段の一部）	
B 7 1 5	貯留板部（下流側領域の一部、第 1 流下領域の一部、案内球選択手段の一部、滞留手段の一部）	
B 7 3 0	移動上蓋部材（開閉手段）	
B 7 4 0	移動床部材（滞留手段の一部、状態切替手段、当接可能手段）	
B 7 5 1	開口部（第 2 流下領域、案内球選択手段の一部）	
B 7 8 2	球抜き開口（第 1 流下領域の一部）	40
B 8 1 0	特定表示（所定の表示演出の一部）	
B 8 1 1	時間表示（報知手段の一部、時間報知手段）	
B 8 1 2	終端位置（報知手段の一部、終了手段）	
B 8 1 3	枠ボタン表示（操作報知手段の一部）	
B 8 1 5	注意コメント表示（付属報知手段の一部）	
B 8 1 9	第 2 注意コメント表示（付属報知手段の一部）	
B B 3	球配置（分岐位置の一部、第 1 位置）	
B D R 1	経路（流下領域の一部）	
B 2 4 5 8 a	球干渉突設部（減速手段）	
B 2 4 5 8 b	球干渉突設部（減速手段）	50

B 5 7 7 0	切替装置（変位手段）	
B 5 7 7 2	球受凹部（球受部）	
B 6 8 1 1	発射時間表示（疑似時間報知手段）	
B 6 8 2 2	目標示唆表示（示唆表示の一部）	
B 6 8 4 1	遊技準備示唆表示（示唆表示の一部）	
B 7 8 1 7	過去光量表示（差分報知手段）	
B 7 8 1 8	過去音量表示（差分報知手段）	
C 1 3	遊技盤	
C 6 0	ベース板（遊技盤）	
C 6 0 a	開口	10
C 1 2 2 , C 2 1 2 2 , C 4 1 2 2	下側底面部（往復面、第 1 の通路）	
C 1 2 2 a	流出面（流出部）	
C 1 2 3 a , C 4 1 2 3 a	切り欠き部（流入部）	
C 1 3 0 , C 2 1 3 0	背面部材（ベース部材）	
C 1 4 0 , C 2 1 4 0	第 1 中間部材（ベース部材）	
C 1 4 2 , C 2 1 4 2	底面部（上流面、第 2 の通路）	
C 1 4 4 , C 2 1 4 4	通路部（第 1 の通路）	
C 1 7 0 , C 2 1 7 0 , C 3 1 7 0	振分部材（変位部材、本体部）	
C 1 7 2 , C 2 1 7 2	受入部（第 1 面）	
C 1 7 2 b , C 2 1 7 2 b	底面部（第 1 面）	20
C 1 7 3 , C 2 1 7 3	転動部（第 2 面）	
C 2 1 7 4	軸	
C 1 9 0	装飾部材（錘部）	
C 1 9 2	軸	
C 2 3 0 0	磁石（吸着部材）	
C 2 4 0 0 , C 5 4 0 0	磁性部（吸着部材、下面形成部材）	
C O P i n , C O P 2 0 0 0 i n	受入口（流入部）	
C R t 2	第 2 通路（第 1 の通路）	
C R t 3	第 3 通路（第 2 の通路）	
C R t 4	第 4 通路（第 1 の通路）	30
C R t 5	第 5 通路（第 2 の通路）	
C R t 2 0 0 1	第 1 通路（第 1 の通路）	
C R t 2 0 0 2	第 2 通路（第 2 の通路）	
C R t 2 0 0 3	第 3 通路（第 1 の通路）	
C R t 2 0 0 4	第 4 通路（第 2 の通路）	
C R t 2 0 0 5	第 5 通路（第 2 の通路）	
C B 1	球（第 1 の球）	
C B 2	球（第 2 の球）	
D 1 3	遊技盤（遊技機）	
D 1 3 1 f	突部（作用手段、突部）	40
D 1 3 1 f a	第 2 突部（落下手段）	
D 1 4 1 g	突部（作用手段、突部）	
D 1 7 0 , D 3 1 7 0 , D 8 1 7 0	転動部材	
D 1 8 0	変位部材	
D 1 9 0 , D 2 1 9 0 , D 3 1 9 0 , D 5 1 9 0 , D 7 1 9 0	伝達部材（伝達手段）	
D 4 2 2 0	第 2 転動部材（転動部材）	
D R t 3	第 3 通路（上流通路）	
D R t 6	第 6 通路（通路）	
D R t 9	第 9 通路（落下通路）	
E 1 3 5 b	中央通路（入球手段）	50

E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0	振分通路 (通路部材、第 1 通路部材)	
E 2 1 5 0 , E 3 1 5 0 , E 1 1 1 5 0	振分通路 (通路部材)	
E 4 1 5 0 , E 1 6 1 5 0	第 2 振分通路 (通路部材、第 2 通路部材)	
E 5 1 5 0 , E 1 7 1 5 0	第 3 振分通路 (通路部材、第 2 通路部材)	
E 1 5 1 , E 1 2 1 5 1 , E 1 3 1 5 1 , E 1 4 1 5 1 , E 1 5 1 5 1	突起部 (付与手段、突部、変化手段、変位手段)	
E 2 1 5 1 , E 3 1 5 1	転動面 (転動部)	
E 1 6 0	中央通路 (入球手段)	
E 1 9 0 , E 4 1 9 0 , E 5 1 9 0	駆動手段 (変化手段、変位手段、第 2 変位手段)	10
E 2 1 9 0	弾性ばね (変位手段)	
E 1 9 6 , E 1 9 6 a	ピニオンギヤ (変位手段)	
E 1 9 6 b , E 1 9 6 c	ピニオンギヤ (第 2 変位手段)	
E 5 1 9 6	第 2 ピニオンギヤ (第 2 変位手段)	
F 1 3 0	変位部材 (第 1 変位手段)	
F 1 3 1 b	転動面 (第 2 転動部)	
F 1 3 1 c	凹部 (遅延手段、第 1 転動部)	
F 1 3 1 d	第 3 通路貫通孔 (開口)	
F 1 4 3	開閉部材 (第 2 変位手段)	
F 1 4 3 L	左側開閉部材 (第 2 変位手段)	20
F 1 4 3 R	右側開閉部材 (第 2 変位手段)	
F 1 4 4	スライド部材 (伝達手段)	
F 1 4 5	連結部材 (伝達手段)	
F 5 1 2 1	第 2 通路部 (流下部)	
F 5 1 2 3	第 2 通路壁部 (第 2 規制手段)	
F 5 1 2 5	第 3 通路壁部 (第 2 規制手段)	
F 5 1 5 4	振り分け部材 (抑制手段)	
F 5 1 5 4 c	振り分け部 (抑制手段、第 1 規制手段)	
F 5 1 5 5	変位部材 (第 1 変位手段、第 1 手段)	
F 5 1 5 5 L	左側変位部材 (第 1 変位手段、第 1 手段)	30
F 5 1 5 5 R	右側変位部材 (第 1 変位手段、第 2 手段)	
F 5 1 5 5 d 1	凹部 (遅延手段、第 1 転動部)	
F 5 1 5 5 d 2	貫通孔 (開口)	
F 5 1 5 5 e	保持部 (第 2 転動部、転動部、保持手段)	
F 5 1 5 7	スライド部材 (伝達手段)	
F 5 1 5 8	開閉部材 (第 2 変位手段)	
F 5 1 5 8 a	遮断部 (第 3 手段)	
F 5 1 5 8 L	左側開閉部材 (第 2 変位手段)	
F 5 1 5 8 R	右側開閉部材 (第 2 変位手段)	
F 5 1 6 2	通路部材 (解除手段)	40
F 5 1 6 3	係合部材 (維持手段)	
F 6 1 1 2	下側通路 (経路)	
F 6 1 1 4	上側通路 (経路)	
F 6 1 1 4	上側通路 (経路、傾斜部)	
F 6 1 1 4 c	第 1 傾斜部 (傾斜部)	
F 6 1 1 4 d	第 2 傾斜部 (傾斜部)	
F 6 1 6 0	第 1 通路部材 (形成手段)	
F 6 1 6 2	凹部 (形成手段)	
F 6 1 7 4	変位通路部材 (第 1 変位手段)	
F 6 1 7 3	変位部材 (第 2 変位手段、変化手段)	50

F 6 1 7 3 b 1	湾曲面（案内部）	
F 6 1 7 5	連結部材（伝達手段）	
F 7 1 8 1	第 2 変位通路部材（第 1 変位手段）	
F 1 1 0 0 1	センサ（変化手段）	
F 1 1 0 0 2	ソレノイド（変化手段）	
F 1 1 0 0 3 a	第 1 領域（第 1 位置）	
F 1 1 0 0 3 b	第 2 領域（第 2 位置）	
F O P f 1 , F O P f 5 1 , F O P f 6 1	流入口（被流入部）	
F R t 3	第 3 通路（第 1 転動部、第 2 転動部）	10
F R t 5 2	第 2 通路（流下部、経路）	
F R t 6 3	第 3 通路（経路、傾斜部）	
K 1 0	パチンコ機（遊技機）	
K 1 3	遊技盤	
K 6 0	ベース板（遊技盤）	
K 6 0 a	第 1 形成凹部（凹設部の一部）	
K 6 0 b	第 2 形成凹部（凹設部の一部）	
K 6 0 c	第 3 形成凹部（凹設部の一部）	
K 6 0 d	第 4 形成凹部（凹設部の一部）	
K 6 3	一般入賞口（入球領域の一部）	
K 6 5 a	第 1 特定入賞口（入球領域の一部）	20
K 8 1	第 3 図柄表示装置（表示装置、照射手段）	
K 2 0 1	ベース部材（支持手段）	
K 2 0 7 a	上縁部（反射部）	
K 2 1 2	発光部（光照射手段）	
K 2 2 0	化粧カバー（覆設手段、透過手段）	
K 2 2 1 a	大形意匠（所定の装飾の一部）	
K 2 2 1 b	小形意匠（所定の装飾の一部）	
K 2 2 4	傾斜形成部（位置合わせ部）	
K 2 5 1	可動板（形成手段の一部、変位手段の一部）	
K 4 0 0	前層側可動装置（第 1 手段の一部）	30
K 4 0 5	電飾基板（光照射装置）	
K 4 3 0	回転部材（第 1 手段、方向変化手段）	
K 4 4 4	突設部（接触防止部）	
K 4 7 0	状態変化装置（変化手段）	
K 4 7 6	上側回転部材（第 2 手段、規制手段）	
K 5 0 0	昇降装置（変位手段、動作手段）	
K 5 4 0	長尺装置（支持手段）	
K 6 4 0 a	電動役物（形成手段の一部、変位手段の一部）	
K 6 4 0	第 2 入賞口（入球領域の一部）	
K 7 0 1	第 2 可動手段（被動作手段）	40
K 7 1 6	検出センサ（検出手段）	
K 7 3 0	伝達装置（伝達手段）	
K 7 3 1	駆動側二層ギア（第 2 伝達手段）	
K 7 3 2	円弧状部（防止手段、動作停止手段）	
K 7 3 3	伝達側二層ギア（第 1 伝達手段）	
K 7 3 5	アーム部材（第 1 移動手段）	
K 7 6 0	主装飾部材（第 2 移動手段）	
K 8 0 0	後層側可動装置（第 2 手段）	
K 8 2 0	中側開閉部材（第 3 手段）	
K 8 3 0	前側開閉部材（第 2 手段）	50

K 8 6 7	傾斜形成部（当接手段、抵抗発生手段）	
K 8 7 4	延設回転部材（第 1 手段）	
K 9 0 0	表示ランプ（第 1 手段の一部）	
K 2 0 6 0	ベース板（遊技盤）	
K 2 0 6 0 e	外形傾斜部（変化部）	
K 2 0 6 0 w	傾斜開口部（変化部）	
K 2 1 0 0	光照射装置（光照射手段）	
K 3 1 0 0	光照射装置（光照射手段）	
K 4 5 6 0	移動装置（変位手段）	
K 4 5 7 8	回転装飾部材（動作手段）	10
K 4 5 7 8 a	視認窓部（視認部の一部）	
K 4 7 0 1	第 2 可動装置（切替手段）	
K 4 8 1 1	板状部（開閉部材の一部）	
K 4 8 2 1	板状部（開閉部材の一部）	
K 4 8 3 1	板状部（開閉部材の一部）	
K 4 8 9 1	透明フィルム（隙間防止手段の一部）	
K 5 0 8 6 e	右側検出センサ（第 2 所定部位）	
K 5 0 8 6 k	検出センサ（第 1 所定部位）	
K 5 2 7 2	第 1 傾斜部（第 1 流下領域の一部）	
K 5 2 7 3	鉛直構成部（第 2 流下領域の一部）	20
K 5 2 8 0	化粧カバー（光透過部）	
K 5 2 8 1	第 1 輪郭部（第 1 透過率部）	
K 5 2 8 2	第 1 形成部（第 2 透過率部）	
K 5 2 8 2 a	非透過形成部（構成部）	
K 5 2 8 2 c	非変化領域（補助部）	
K O L 4 8 1	輪郭（遮断範囲と非遮断範囲との区画部の一部）	
K O L 4 8 2 a	内側輪郭（遮断範囲と非遮断範囲との区画部の一部）	
K O L 4 8 2 b	外側輪郭（遮断範囲と非遮断範囲との区画部の一部）	
K O L 4 8 3	輪郭（遮断範囲と非遮断範囲との区画部の一部）	
K O L 4 8 4	輪郭（遮断範囲と非遮断範囲との区画部の一部）	30
K M T 7 1	駆動モータ（駆動手段）	
K S P 7 4	コイルスプリング（付勢手段）	
H 1 0	パチンコ機（遊技機）	
H 1 4 , H 1 6 0 1 4 , H 3 5 0 1 4	正面枠（前扉手段）	
H 1 4 a , 7 0 1 4 a , 8 0 1 4 a , 9 0 1 4 a , 3 7 0 1 4 a , 3 8 0 1 4 a , 3 9 0 1 4 a , 4 0 0 1 4 a , 4 1 0 1 4 a	上側装飾ユニット（第 2 手段、配設手段）	
H 1 4 c , 1 0 0 1 4 c , 1 1 0 1 4 c , 1 2 0 1 4 c , 1 3 0 1 4 c	右側装飾ユニット（第 1 手段）	
H 8 1	第 3 図柄表示装置（液晶表示手段）	
H 2 0	シリンダ錠（操作手段）	40
H 5 0	下皿（貯留手段）	
H 5 2	球抜きレバー（操作手段）	
H 5 3	球案内開口（流入口手段）	
H 1 1 2 a 1	発射ルール（流路手段の一部）	
H 3 6 1 3 0 a	張出部材（突出手段）	
H 1 3 2 a	送球停止レバー（操作手段）	
H 1 7 2	背面側開口（通過口手段）	
H 1 8 0 , H 4 4 1 8 0 , H 4 5 1 8 0 , H 4 6 1 8 0	操作ユニット（操作手段）	
H 3 0 0 A	第 1 空間（正面側配設空間）	
H 3 0 0 B	第 2 空間（背面側配設空間）	50

H 3 0 0 C , H 7 3 0 0 C	第 1 連通路 (連通空間)	
H 3 0 0 F	配設空間 (第 1 配設空間, 第 2 配設空間)	
H 3 0 0 D	第 2 連通路 (連通空間)	
H 3 1 2	スピーカ一組立体 (動作手段、第 1 音出力手段、第 2 音出力手段)	
H 3 1 2 a	スピーカ (動作手段、第 1 音出力手段、第 2 音出力手段、流動手段)	
H 3 3 1 a 1	スリット (第 1 開口部)	
H 9 3 3 2 , H 3 7 3 3 2 , H 3 9 3 3 2 , H 4 0 3 3 2	上面板 (変位手段)	
H 3 3 3 a	検出用開口部 (第 2 開口部)	10
H 3 3 3 b	放音用開口部 (第 2 開口部)	
H 9 3 3 2 d 2	開口 (第 2 開口部)	
H 3 8 3 3 6	光照射ユニット (変位手段)	
H 1 6 3 4 4	基板ユニット (突出手段)	
H 3 5 0	音伝達ユニット (区画手段)	
H 4 0 0 A , 1 1 4 0 0 A	通路空間 (通路手段)	
H 4 5 2	屈曲部 (配設手段)	
H 4 5 2 d	先端部 (下方手段)	
H 4 5 2 c	基端部 (延設手段)	
H 4 5 5	膨出部 (突出手段)	
H 4 5 5 a 1	開口 (被挿入手段)	20
H 4 7 3	開口部 (被挿入手段、連通手段)	
H 4 7 8	区画壁 (突出手段)	
H 1 0 4 8 0	ファン (流動手段)	
H 5 1 0 , H 1 7 5 1 0 , H 1 8 5 1 0	ベース部材 (第 1 手段)	
H 5 1 5 , H 1 7 5 1 5	凸状部 (突出手段、第 2 突出手段)	
H 1 8 5 1 5 a 1	凹部 (被位置決め手段)	
H 1 8 5 1 5 a 2	被係合部 (被係合手段)	
H 5 1 5 b 1	凹部 (被位置決め手段)	
H 5 1 5 b 2	被係合部 (被係合手段)	
H 5 3 0 , H 1 7 5 3 0 , H 1 8 5 3 0	下皿形成部材 (第 2 手段)	30
H 5 5 5 , H 1 8 5 5 5	連結部材 (突出手段)	
H 5 5 5 b , H 1 8 5 5 5 b	突出部 (位置決め手段)	
H 5 5 5 b 1 , H 1 8 5 5 5 b 1	係合部 (係合手段)	
H 1 7 5 5 5	連結部 (第 2 突出手段)	
H 5 6 1 a	排出口 (流出口手段)	
H 1 4 5 6 3	第 2 スライド板 (突出手段)	
H 5 8 3	突出部 (突出手段)	
H 5 8 3 a	湾曲壁 (湾曲部)	
H 5 8 3 b	リブ	
H 7 1 0 , H 4 5 7 1 0 , H 4 6 7 1 0	傾倒装置 (当接手段)	40
H 7 2 0	下枠部材 (ベース手段)	
H 7 7 0 , H 4 4 7 7 0	ベース手段	
H 7 7 3	基板部材 (発光手段)	
H 7 8 0 , 2 1 7 8 0 , 2 2 7 8 0	駆動手段	
H 7 8 0 , 2 1 7 8 0 , 2 2 7 8 0	駆動手段 (第 1 手段)	
H 7 9 0 , H 4 2 7 9 0 , H 4 3 7 9	変位手段 (第 2 手段)	
H 7 9 0 , H 4 2 7 9 0 , H 4 3 7 9 0	変位部材 (透過手段)	
H 7 9 3	第 1 コイルバネ (規定手段)	
H 7 9 4	第 2 コイルバネ (規定手段)	
H 8 2 1 a , H 2 4 8 2 1 a , H 2 5 8 2 1 a , H 2 7 8 2 1 a , H 2 9 8 2 1 a , H 3		50

0 8 2 1 a , H 3 1 8 2 1 a , H 3 2 8 2 1 a , H 3 3 8 2 1 a , H 3 4 8 2 1 a 背面
 部 (流路手段の一部)
 H 8 2 1 a 1 , H 2 5 8 2 1 a 1 , H 2 7 8 2 1 a 1 , H 2 9 8 2 1 a 1 , H 3 0 8 2 1
 a 1 凹部 (抑制手段、非平行部、平行部)
 H 2 4 8 2 1 a 2 , H 3 1 8 2 1 a 2 , H 3 2 8 2 1 a 2 , H 3 3 8 2 1 a 2 , H 3 4 8
 2 1 a 2 凸部 (抑制手段、非平行部、平行部)
 H 8 3 0 発射手段 (送球手段)
 H 8 7 0 , H 2 3 8 7 0 , H 3 2 8 7 0 背面側ケース (流路手段の一部)
 H 2 3 8 7 1 第 2 凹部 (抑制手段、凹部、非平行部、平行部)
 H 3 2 8 7 2 第 2 凸部 (抑制手段、凸部、非平行部、平行部)
 H 2 6 8 9 3 経路変更部材 (案内手段)
 G 4 2 0 , G 5 4 2 0 , G 6 4 2 0 第 1 装飾ユニット (第 2 手段)
 G 4 2 6 , G 5 4 2 6 , G 6 4 2 6 変位ユニット (所定領域)
 G 4 2 6 a 第 1 装飾面 (一側領域)
 G 4 2 6 b 第 2 装飾面 (他側領域)
 G 4 4 0 基板部材 (発光手段)
 G 4 8 0 第 2 装飾ユニット (第 1 手段)
 H 1 0 パチンコ機 (遊技機)
 H 1 1 3 音声ランプ制御装置 (制御手段)
 H 3 0 4 4 調整ボタン (操作手段)
 H 1 8 1 ボタン部 (操作手段、第 2 の操作手段)
 M 4 4 4 前方突設部 (移動手段の一部、変位手段の一部)
 M 4 8 3 検出センサ (第 1 の検出センサ、第 1 の検出)
 M 4 9 0 回転切替部 (第 2 の移動手段)
 M 5 0 1 駆動モータ (駆動手段、駆動装置)
 M 5 1 0 板状本体部 (案内手段、第 1 可動部、第 1 動作部、第 1
 の手段の一部、移動手段の一部)
 M 5 1 5 円弧状貫通部 (案内部)
 M 5 1 6 検出センサ (検出手段、第 2 の検出手段)
 M 5 4 5 突設補助部 (第 3 手段、抑制手段)
 M 5 6 0 扇形状構成部 (第 2 手段、被当接手段)
 M 5 8 1 モータギア (伝達手段)
 M 5 8 2 a 柱状部 (伝達手段の一部、移動手段、回転動作手段の一部)
 M 5 8 4 円板付きギア (第 3 手段、抑制手段)
 M 6 0 0 可動装飾ユニット (第 2 可動部、第 2 動作部、第 1 の手
 段の一部、移動手段の一部、変位手段)
 M 6 0 2 当接部材 (第 1 手段、変位手段)
 M 6 1 0 板状本体部 (動作手段、第 1 動作手段)
 M 6 3 0 電飾基板 (視認可能手段)
 M 6 6 0 リンク部材 (動作手段、第 2 動作手段、変位手段)
 M 7 7 0 移動装飾部 (特定手段、動作手段)
 M 7 8 1 連動意匠 (対応した表示)
 M 8 1 5 検出センサ (第 2 の検出手段)
 M 8 6 0 昇降移動部材 (第 2 可動部、第 2 の手段)
 M 3 4 8 9 検出センサ (第 2 の検出)
 M 3 6 6 0 リンク部材 (動作手段、第 2 動作手段、変位手段)
 M 4 6 6 0 回転移動部材 (動作手段、第 2 動作手段、変位手段)

10

20

30

40

50

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】2 6 3 2 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【26325】

H 1 0	パチンコ機（遊技機）
<u>H 7 1 0 , H 4 5 7 1 0 , H 4 6 7 1 0</u>	<u>傾倒装置（構成手段）</u>
<u>H 7 2 0</u>	<u>下枠部材（保持手段）</u>
<u>H 7 7 0 , H 4 4 7 7 0</u>	<u>ベース手段（配設手段）</u>
<u>H 7 7 3</u>	<u>基板部材（発光手段）</u>
<u>H 7 7 3 b</u>	<u>発光手段（発光体）</u>
<u>H 7 9 0 , H 4 2 7 9 0 , H 4 3 7 9 0</u>	<u>変位部材（透過手段）</u>

10

20

30

40

50