

【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 2022-127968(P2022-127968A)  
【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 2021-26230(P2021-26230)  
【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 0 5 A

A 6 3 F 5/04 6 0 2 A

A 6 3 F 5/04 6 0 5 B

【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

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【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回操作されたことによりベット数データが「3」となった第2の状況でMAXベットスイッチが操作されるとベット数データは一旦「0」となった後に「3」となる

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回操作されたことによりベット数データが「3」となった第2の状況でMAXベットスイッチが操作されるとベット数データは一旦「0」となった後に「3」となる

40

ことを特徴とする遊技機。

50