

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2021-28048

(P2021-28048A)

(43) 公開日 令和3年2月25日 (2021.2.25)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 1 7	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 1 2 Z	

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 53 頁)

(21) 出願番号	特願2020-198365 (P2020-198365)	(71) 出願人	000144522
(22) 出願日	令和2年11月30日 (2020.11.30)		株式会社三洋物産
(62) 分割の表示	特願2019-121864 (P2019-121864)		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
	の分割		
原出願日	平成20年5月8日 (2008.5.8)	(74) 代理人	100093056
			弁理士 杉谷 勉
		(74) 代理人	100142930
			弁理士 戸高 弘幸
		(72) 発明者	久保 和則
			名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株
			式会社 三洋物産内
		Fターム (参考)	2C088 EB15 EB28 EB53 EB72

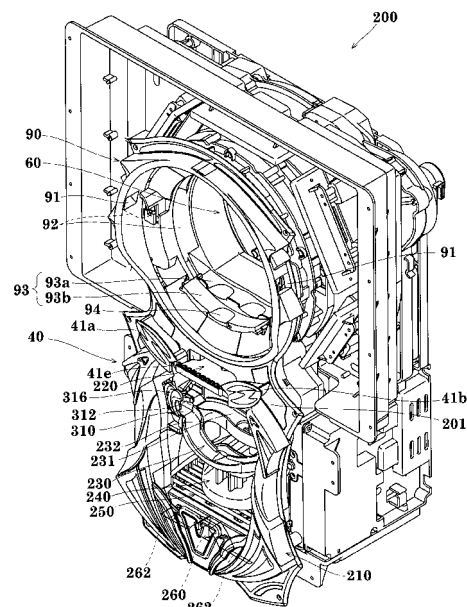
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】入賞装置内の振分装置での揺動排出通路の遊技球揺動幅を拡張できる遊技機を提供することを目的とする。

【解決手段】開閉入球部220から入賞装置40内に入球した遊技球Bは、規制部材312が止め解除状態のときに第1振り分け部材230の第2通路232に供給されて、この第2通路232で揺動されることになるが、第2通路232の入力端に段差の無く連通された連通路310まで行き来できるし、規制部材312は止め状態および止め解除状態のいずれの状態においても第2通路232からの遊技球Bの出入箇所存しないため、規制部材312によって揺動幅が制限されることもない。その結果、入賞装置40内の第1振り分け部材230（例えば振分装置）での第2通路232の遊技球揺動幅を拡張できるパチンコ機（遊技機）を提供することができる。

【選択図】 図5



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技球が打ち込まれる遊技領域を形成する遊技盤を備えた遊技機において、
前記遊技盤は、遊技球が入球可能な入球手段と、遊技球が入球し易い状態となる入賞装置とが、前記遊技領域の所定箇所にそれぞれ配設され、
前記入賞装置は、
入球した遊技球の挙動を遊技者に視認させるための内部空間を有する本体部材と、
前記本体部材の所定箇所に設けられた入球部と、
前記本体部材の内部空間に設けられ、前記入球部からの遊技球を振り分けて出力する振り分け手段と、
前記本体部材の内部空間に設けられ、前記振り分け手段で振り分けられた遊技球の入球が可能で、且つ、遊技球の入球することにより遊技者にとって有利な遊技状態の発生の契機となる特定入球部と、
前記本体部材の内部空間に設けられ、前記特定入球部以外の入球部であって前記振り分け手段で振り分けられた遊技球が入球可能な非特定入球部と、
を備え、
前記振り分け手段は、
前記入球部からの遊技球を通過させて前記特定入球部または前記非特定入球部に排出するための第 1 通路と、
前記第 1 通路よりも前記特定入球部に入り難く排出するための第 2 通路と、
前記第 1 通路の端部に連通された連通部と、
前記連通部に設けられた部材であって、当該部材の所定面に遊技球を接触させることが可能であり少なくとも前記部材の前記所定面を遊技球の進行方向に対して交差する交差箇所位置することで前記第 1 通路への遊技球の供給を止める止め状態となり、且つ、前記部材の前記所定面に遊技球を接触させないで通過させることが可能であり少なくとも前記部材の前記所定面を前記交差箇所から遊技球の進行方向に対して交差する方向に退避した退避箇所位置することで前記第 1 通路への遊技球の供給を可能とする止め解除状態となる退避部材と、
を備え、
前記遊技機は、前記退避部材が止め解除状態時には前記第 1 通路に遊技球を案内し、前記退避部材が止め状態時には前記第 2 通路に遊技球を案内し、前記退避部材は、通常時には前記連通部において止め状態となっている
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】
この発明は、パチンコ機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】
従来、例えばパチンコ機などに代表される遊技機としては、遊技盤に備えられた始動口に遊技球が入球されることにより、当該始動口とは別位置に遊技盤に備えられた入賞装置の可動部が開き、遊技球が入賞装置内に入球可能となり、この入賞装置内に入球された遊技球を、Vゾーンと呼ばれる特定領域に導くかVゾーン以外の非特定領域に導くかを振り分ける振分装置を入賞装置の内部に備えた遊技機がある。この種の遊技機では、通常遊技状態において遊技球がVゾーンに導かれたときには、遊技者にとって有利な遊技状態（例えば大当たり状態）、例えば入賞装置の可動部を所定ラウンド数にわたって開状態とする大当たり状態に移行する。この振分装置によって、Vゾーンに導かれるか否かの遊技球の挙動に面白味を持たせることができ、遊技の興趣性向上が図られている（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

10

20

30

40

50

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2006-34728号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。

【0005】

すなわち、従来のパチンコ機では、例えば、前述の振分装置は、塞き止め状態では揺動排出通路への遊技球の供給を塞き止め且つその解除状態では揺動排出通路への遊技球の供給を可能とする可動式塞き止め部材を備えたものがあるが、入賞装置内に可動式塞き止め部材を設けると遊技球の動きが制限されるという問題がある。

10

【0006】

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、入賞装置内に止め部材を備えながらも当該入賞装置内の振分装置での遊技球の動きが制限され難い遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

この発明は、このような目的を達成するために、次のような構成をとる。

【0008】

20

すなわち、請求項1に記載の発明は、

遊技球が打ち込まれる遊技領域を形成する遊技盤を備えた遊技機において、

前記遊技盤は、遊技球が入球可能な入球手段と、遊技球が入球し易い状態となる入賞装置とが、前記遊技領域の所定箇所にそれぞれ配設され、

前記入賞装置は、

入球した遊技球の挙動を遊技者に視認させるための内部空間を有する本体部材と、

前記本体部材の所定箇所に設けられた入球部と、

前記本体部材の内部空間に設けられ、前記入球部からの遊技球を振り分けて出力する振り分け手段と、

前記本体部材の内部空間に設けられ、前記振り分け手段で振り分けられた遊技球の入球が可能で、且つ、遊技球の入球することにより遊技者にとって有利な遊技状態の発生の契機となる特定入球部と、

30

前記本体部材の内部空間に設けられ、前記特定入球部以外の入球部であって前記振り分け手段で振り分けられた遊技球が入球可能な非特定入球部と、

を備え、

前記振り分け手段は、

前記入球部からの遊技球を通過させて前記特定入球部または前記非特定入球部に排出するための第1通路と、

前記第1通路よりも前記特定入球部に入り難く排出するための第2通路と、

前記第1通路の端部に連通された連通部と、

40

前記連通部に設けられた部材であって、当該部材の所定面に遊技球を接触させることが可能であり少なくとも前記部材の前記所定面を遊技球の進行方向に対して交差する交差箇所に位置することで前記第1通路への遊技球の供給を止める止め状態となり、且つ、前記部材の前記所定面に遊技球を接触させないで通過させることが可能であり少なくとも前記部材の前記所定面を前記交差箇所から遊技球の進行方向に対して交差する方向に退避した退避箇所に位置することで前記第1通路への遊技球の供給を可能とする止め解除状態となる退避部材と、

を備え、

前記遊技機は、前記退避部材が止め解除状態時には前記第1通路に遊技球を案内し、前記退避部材が止め状態時には前記第2通路に遊技球を案内し、前記退避部材は、通常時に

50

は前記連通部において止め状態となっている
ことを特徴とするものである。

【発明の効果】

【0009】

この発明に係る遊技機によれば、入賞装置内に止め部材を備えながらも当該入賞装置内の振分装置での遊技球の動きが制限され難い。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】本発明の実施例のパチンコ機の概略正面図である。

【図2】実施例の遊技盤の正面図である。

10

【図3】実施例のパチンコ機の電氣的接続を例示するブロック図である。

【図4】一对の羽根が閉状態の場合の遊技ユニットを前方右上から見た斜視図である。

【図5】一对の羽根が開状態の場合の遊技ユニットを前方右上から見た斜視図である。

【図6】入賞装置の羽根が閉状態の場合での遊技ユニットの正面図である。

【図7】正面右上から見た入賞装置の概略分解斜視図である。

【図8】正面右上から見た入賞装置の詳細分解斜視図である。

【図9】裏面左上から見た入賞装置の詳細分解斜視図である。

【図10】開閉入球部からの遊技球が第1振り分け部材へ案内される様子を示す入賞装置の内部を正面右上から見た一部破断分解斜視図である。

【図11】開閉入球部からの遊技球が別通路を通してステージへ案内される様子を示す入賞装置の内部を正面右上から見た一部破断斜視図である。

20

【図12】開閉入球部からの遊技球が導入通路部を通して第1振り分け部材へ案内される様子を示す図であって図6のA-A線断面図である。

【図13】開閉入球部からの遊技球が導入通路部を通して第1振り分け部材へ案内される様子を示す図であって図6のB-B線断面図である。

【図14】図13での第1振り分け部材を除いた図である。

【図15】(a)は第1振り分け部材の平面図、(b)は第2振り分け部材の平面図、(c)は第1振り分け部材と第2振り分け部材との位置関係を説明するための平面図である。

。

【図16】入賞装置のステージの平面図である。

30

【図17】(a)はステージの山部が一方側に位置するときの入賞装置の縦断面図であり、(b)は、(a)での遊技球の流れを説明するための図である。

【図18】(a)はステージの山部が他方側に位置するときの入賞装置の縦断面図であり、(b)は(a)での遊技球の流れを説明するための図である。

【図19】入賞装置内を平面視したときの第2振り分け部材の左右方向の揺動動作を示す図である。

【図20】(a)～(c)は、第2振り分け部材が最大左側振り位置から中央位置までの揺動変移を示す平面図である。

【図21】(a)、(b)は、図20(c)に続いて第2振り分け部材が最大右側振り位置までの揺動変移を示す平面図である。

40

【図22】(a)は最大左側振り位置の第2振り分け部材とその駆動機構部を示す平面図であり、(b)はそれとは逆に最大右側振り位置での図である。

【図23】(a)は第2振り分け部材が水平姿勢状態のときの入賞装置を右側から見た縦断面図であり、(b)は第2振り分け部材が上向き姿勢状態のときの縦断面図である。

【図24】第2振り分け部材の上下方向の揺動動作を示す図である。

【図25】(a)は第2振り分け部材が図19の各三状態の間の中間状態のときの図であり、(b)はその(a)での一点鎖線で示す第2振り分け部材240が上向き姿勢状態であることを示す縦断面図である。

【図26】(a)、(b)は左上向き状態の第2振り分け部材の側面図および平面図であり、(c)、(d)は右上向き状態の第2振り分け部材の側面図および平面図である。

50

【図 27】(a) ~ (d) は、水平姿勢状態の第 2 振り分け部材の正面図、C - C 線縦断面、平面図および D - D 線縦断面、(e) ~ (f) は、上向き姿勢状態の平面図、E - E 線縦断面および右側面図、(h) , (i) は、水平姿勢状態の平面図、F - F 線縦断面である。

【図 28】背面側部材の前方右上から見た分解斜視図である。

【図 29】背面側部材の後方左上から見た分解斜視図である。

【図 30】ステージの底面側部材の分解斜視図である。

【図 31】(a) は止め解除状態の平面図、(b) は G - G 線概略断面図、(c) は止め状態の平面図、(d) は H - H 線概略断面図である。

【図 32】変形例のセンターフレームおよび入賞装置の正面図である。

10

【発明を実施するための形態】

【0011】

本明細書は、次のような遊技機に係る発明も開示している。

(0) 遊技球が打ち込まれる遊技領域を形成する遊技盤を備えた遊技機において、前記遊技盤は、遊技球が入球可能な入球手段と、遊技球が入球し易い状態となる入賞装置とが、前記遊技領域の所定箇所にそれぞれ配設され、

前記入賞装置は、

入球した遊技球の挙動を遊技者に視認させるための内部空間を有する本体部材と、

前記本体部材の所定箇所に設けられた入球部と、

前記本体部材の内部空間に設けられ、前記入球部からの遊技球を振り分けて出力する振り分け手段と、

20

前記本体部材の内部空間に設けられ、前記振り分け手段で振り分けられた遊技球の入球が可能で、且つ、遊技球の入球することにより遊技者にとって有利な遊技状態の発生の契機となる特定入球部と、

前記本体部材の内部空間に設けられ、前記特定入球部以外の入球部であって前記振り分け手段で振り分けられた遊技球が入球可能な非特定入球部と、

を備え、

前記振り分け手段は、

前記入球部からの遊技球を通路方向に揺動させて前記特定入球部または前記非特定入球部に排出する揺動排出通路と、

30

前記揺動排出通路の遊技球の入力端と段差無く連通された連通部と、

平面視の前記連通部での前記揺動排出通路からの遊技球の出入箇所以外の止め箇所に位置することで前記揺動排出通路への遊技球の供給を止める止め状態となり、且つ、前記入出箇所以外の箇所であって前記止め箇所から退避した退避箇所に位置することで前記揺動排出通路への遊技球の供給を可能とする止め解除状態となる止め部材と

を備えている

ことを特徴とする遊技機。

前記(0)に記載の発明によれば、遊技機は、遊技球が打ち込まれる遊技領域を形成する遊技盤を備えている。この遊技盤は、遊技球が入球可能な入球手段と、この入球手段に遊技球が入球したことに基づいて遊技球の入球が可能となる入賞装置とが、遊技領域の所定箇所にそれぞれ配設されている。入賞装置は、本体部材と入球部と振り分け手段と特定入球部と非特定入球部とを備えている。本体部材は、入球した遊技球の挙動を遊技者に視認させるための内部空間を有するものである。入球部は、本体部材での所定箇所に設けられている。振り分け手段は、本体部材の内部空間に設けられ、入球部からの遊技球を振り分けて出力する。特定入球部は、本体部材の内部空間に設けられており、振り分け手段で振り分けられた遊技球の入球が可能であり、且つ、遊技球の入球することにより遊技者にとって有利な遊技状態の発生の契機となるものである。非特定入球部は、本体部材の内部空間に設けられており、特定入球部以外の入球部であって振り分け手段で振り分けられた遊技球が入球可能なものである。振り分け手段の揺動排出通路は、入球部からの遊技球を通路方向に揺動させて、特定入球部または非特定入球部に排出する。この揺動排出通路の

40

50

遊技球の入力端には、段差無く連通部が連通されている。止め部材は、平面視の連通部での揺動排出通路からの遊技球の出入箇所以外の止め箇所に位置することで揺動排出通路への遊技球の供給を止める止め状態となるし、出入箇所以外の箇所であって止め箇所から退避した退避箇所に位置することで揺動排出通路への遊技球の供給を可能とする止め解除状態となる。

したがって、入球部から入賞装置内に入球した遊技球は、止め部材が止め解除状態のときに振り分け手段の揺動排出通路に供給されて、この揺動排出通路で揺動されることになるが、揺動排出通路の入力端に段差の無く連通された連通部まで行き来できるし、止め部材は止め状態および止め解除状態のいずれの状態においても揺動排出通路からの遊技球の出入箇所に存しないため、止め部材によって揺動幅が制限されることもない。その結果、入賞装置内の振り分け手段（例えば振分装置）での揺動排出通路の遊技球揺動幅を拡張できる遊技機を提供することができる。つまり、入賞装置内に止め部材（可動式塞き止め部材）を備えながらも当該入賞装置内の振分装置での揺動スペースを拡張できる。

10

【0012】

（１）前記（０）に記載の遊技機において、

前記揺動排出通路は、前記特定入球部に入球し得るように排出する第１振分排出通路であり

前記振り分け手段は、前記第１振分排出通路よりも前記特定入球部に入り難く排出する第２振分排出通路を備え、

前記止め部材は、止め解除状態時には前記第１振分排出通路に、止め状態時には前記第２振分排出通路に遊技球を案内するものであり、

20

さらに、前記振り分け手段は、前記止め部材の止め状態または止め解除状態への状態変移に伴って一体駆動または連動する視認部材を備えている

ことを特徴とする遊技機。

【0013】

前記（１）に記載の発明によれば、振り分け手段の止め部材は、止め解除状態時には揺動排出通路である第１振分排出通路に、止め状態時には第２振分排出通路に遊技球を案内する。第１振分排出通路は、遊技球を特定入球部に入球し得るように出力する。第２振分排出通路は、遊技球を第１振分排出通路よりも特定入球部に入り難く出力する。視認部材は、止め部材の止め状態または止め解除状態への状態変移に伴って一体駆動または連動する。

30

【0014】

したがって、視認部材は、止め部材の止め状態または止め解除状態への状態変移に伴って一体駆動または連動するので、遊技者は、視認部材の状態を見ることで、第１振分排出通路に遊技球が案内され得る状態（例えば、遊技者にとって有利な振り分け状態）であることが分かる。その結果、入賞装置内の振分装置での遊技球の有利な振り分けを遊技者に分かり易くした遊技機を提供することができる。

【0015】

なお、揺動排出通路が正面手前側（遊技者にとって近い側）にある方がよく、揺動排出通路よりも手前側（遊技者にとって近い側）に視認部材が位置し、止め部材は揺動排出通路よりも奥側（遊技者にとって遠い側）に位置し、視認部材と止め部材とを一体駆動または連動することが好ましい。この場合には、揺動排出通路を揺動する遊技球で視認部材が隠れてしまうことがないため、視認部材が遊技球で見難くなることがない。また、止め部材が揺動排出通路よりも手前側（遊技者にとって近い側）に位置する場合では、その分だけ揺動排出通路が奥側に位置することになるため、揺動排出通路での遊技球の揺動の見易さに劣るが、揺動排出通路が止め部材はよりも手前側（遊技者にとって近い側）に位置しているため、遊技球の揺動が見易い状態で遊技者に提供できる。

40

【0016】

（２）前記（１）に記載の遊技機において、

前記止め部材は、通常時には止め状態となっており、解除条件成立時の所定期間は止め

50

解除状態となる

ことを特徴とする遊技機。

【0017】

したがって、止め部材は、通常時には止め状態となっており、解除条件成立時の所定期間は止め解除状態となるので、通常時は、特定入球部に入り難く排出する第2振分排出通路が選択されており、仮に通常時に止め部材が故障しても第2振分排出通路を通して特定入球部に入り難く排出されるだけであり、止め部材の故障により遊技者に不当な利益（つまり、第2振分排出通路に比べて特定入球部に入り易い第1振分排出通路を通して遊技球が常時排出される不当な利益）が与えられることを低減できる。また、解除条件成立時の所定期間に止め部材が止め解除状態とならず、第1振分排出通路に振り分けられないことから、かかる止め部材の故障を発見できる。

10

【0018】

（3）前記（1）または（2）に記載の遊技機において、

前記止め部材は、止め状態または止め解除状態のいずれの状態においても前記連通部の上方箇所が吹き抜かれた吹き抜け部を備えている

ことを特徴とする遊技機。

【0019】

前記（3）に記載の発明によれば、止め部材の吹き抜け部は、止め状態または止め解除状態のいずれの状態においても連通部の上方箇所が吹き抜かれたものとしているので、連通部での揺動排出通路からの遊技球の出入箇所上に止め部材が位置することがなく、当該止め部材に遊技球が乗ったまま保持されるようなことがないし、連通部と止め部材との間に遊技球が挟まれるようなこともない。

20

【0020】

（4）前記（1）から（3）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記入賞装置は、前記入球部から入球した遊技球を前記連通部に導く導入通路部を備え

、前記振り分け手段とは別の経路であって前記入球部から入球された遊技球を前記導入通路部の途中箇所から前記特定入球部または前記非特定入球部の方に案内するまたは当該入賞装置の外部に排出する別案内通路と、

所定の別案内条件成立の場合に前記入球部からの遊技球を前記別案内通路に案内し、それ以外の場合に前記振り分け手段に案内するように切り替える案内切替手段と、

30

を備えている

ことを特徴とする遊技機。

【0021】

前記（4）に記載の発明によれば、入賞装置の導入通路部は、入球部から入球した遊技球を連通部に導く。別案内通路は、振り分け手段とは別の経路であって入球部から入球された遊技球を導入通路部の途中箇所から特定入球部または非特定入球部の方に案内するまたは入賞装置の外部に排出する。案内切替手段は、所定の別案内条件成立の場合に入球部からの遊技球を別案内通路に案内し、それ以外の場合に振り分け手段に案内するように切り替える。

40

【0022】

したがって、案内切替手段は、所定の別案内条件成立の場合、例えば、V継続タイプの遊技機での最終ラウンド期間や、ラウンド自動移行タイプの遊技機での各ラウンド期間において、入球部からの遊技球を別案内通路に案内するので、止め部材に遊技球が衝突することがなく、止め部材の耐用期間を延ばすことができる。

【0023】

また、案内切替手段は、所定の別案内条件成立の場合、例えば、V継続タイプの遊技機での最終ラウンド期間や、ラウンド自動移行タイプの遊技機での各ラウンド期間において、入球部からの遊技球を別案内通路に案内し、それ以外の場合、例えば、V継続タイプの遊技機での最終ラウンド以外の期間や、ラウンド自動移行タイプの遊技機での大当たり状

50

態以外の状態である通常状態期間において、振り分け手段に案内するように切り替えるので、V継続タイプの遊技機での最終ラウンド期間やラウンド自動移行タイプの遊技機での各ラウンド期間における時間、つまり次ラウンド獲得に無関係にかかっている時間を低減でき、大当り演出の間延び感を低減でき、次の遊技に素早く移行でき、得られる利益が変わらないのに不必要に待たされる問題を解消できる。

【0024】

また、ホール側（遊技場側）にとってみれば、次ラウンド獲得に無関係にかかっていた時間を低減でき、その低減した時間分、遊技機の実質的な稼働率を上げることができる。

【0025】

さらに、所定の別案内条件成立の場合、例えば、V継続タイプの遊技機での最終ラウンド期間や、ラウンド自動移行タイプの遊技機での全ラウンド期間では、遊技球は、振り分け手段とは別の経路の別案内通路を通じて、振り分け手段よりも速く特定入球部または非特定入球部の方に案内されるまたは入賞装置の外部に排出されるので、振り分け手段の動作停止に起因する遊技球の停留の問題も生じないし、残存球処理の発生を低減できる。つまり、V継続タイプの遊技機での最終ラウンド時や、ラウンド自動移行タイプの遊技機での全ラウンド時において、振り分け手段の動作を停止させるわけではないので、その停止状態の振り分け装置によって遊技球が入賞装置内に予期せぬ状態で停留してしまうことに起因する不本意な残存球処理の発生という問題を解消できる。

10

【0026】

その結果、入賞装置内への遊技球の入球から排出までの時間が次ラウンド獲得に無関係にかかることを低減でき、遊技機の稼働率を向上でき、且つ、残存球処理の発生を低減できる遊技機を提供することができる。

20

【0027】

（5）前記（4）に記載の遊技機において、

前記揺動排出通路である前記第1振分排出通路は、前記第2振分排出通路よりも正面手前側に位置し、且つ、前記第2振分排出通路に比べて遊技球をゆっくり滞留させるものであり、

前記入賞装置は、前記振り分け手段で振り分けられた遊技球が移動可能で前記特定入球部または前記非特定入球部のいずれかに案内するステージ部を備え、

前記別案内通路は、前記入球部から入球された遊技球を前記振り分け手段よりも速く前記ステージ部に案内する

30

ことを特徴とする遊技機。

【0028】

前記（5）に記載の発明によれば、揺動排出通路である第1振分排出通路は、第2振分排出通路よりも正面手前側に位置し、且つ、第2振分排出通路に比べて遊技球をゆっくり滞留させる。入賞装置は、振り分け手段で振り分けられた遊技球が移動可能で特定入球部または非特定入球部のいずれかに案内するステージ部を備えている。別案内通路は、入球部から入球された遊技球を振り分け手段（特に揺動排出通路）よりも速くステージ部に案内する。したがって、揺動排出通路である第1振分排出通路での遊技球の揺動、つまり、ゆっくりされる遊技球を遊技者にとって手前側に位置させることで、その様子をより良く見せることができる。また、振り分け手段（特に揺動排出通路）を通らずに別案内通路で案内された遊技球がステージ部に案内されて特定入球部または非特定入球部のいずれかに案内されるので、遊技球が迅速に処理されるだけでなく、遊技者は、別案内通路を通った遊技球をステージ部上で視認することができ、入賞装置に入球した遊技球を確認することができる。

40

【0029】

（6）前記（5）に記載の遊技機において、

前記導入通路部は、その所定箇所での底面部分に開閉自在な開閉部を備え、

前記開閉部は、開状態となると遊技球が落下可能な大きさの開口が形成され、閉状態において遊技球がそのまま通過するものであり、

50

前記別案内通路は、その入力側が前記開閉部の開口に連通されるとともに、その出力側が前記ステージ部上に開口された垂下通路である

ことを特徴とする遊技機。

【0030】

前記(6)に記載の発明によれば、導入通路部の所定箇所での底面部分には、開閉自在な開閉部が備えられている。この開閉部は、開状態となると遊技球が落下可能な大きさの開口が形成され、閉状態において遊技球がそのまま通過するものである。別案内通路は、その入力側が開閉部の開口に連通されるとともに、その出力側がステージ部上に開口された垂下通路としているので、かかる垂下通路内に遊技球が滞ることなく迅速にステージ部に供給され、別案内通路を起因とする遊技球の停留が生じることがない。

10

【0031】

(7)前記(6)に記載の遊技機において、

前記入球部は、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて遊技球が入球可能な開状態に変移する開閉入口部であり、

前記開閉入口部の開状態への変移に同期して前記止め部材が所定期間だけ止め解除状態となる

ことを特徴とする遊技機。

【0032】

前記(7)に記載の発明によれば、入球部としての開閉入口部は、入球手段に遊技球が入球したことに基づいて遊技球が入球可能な開状態に変移する。止め部材は、開閉入口部の開状態への変移に同期して、所定期間だけ止め解除状態となる。したがって、開状態の開閉入口部に入球した遊技球は、開閉入口部に同期して止め解除状態となる止め部材によって第1振分排出通路に案内され、この第1振分排出通路で揺動されて特定入球部に入球するように排出されることがある。一方、開状態の開閉入口部に入球した遊技球であっても、止め部材が止め状態であれば第2振分排出通路に案内されて、第1振分排出通路よりも特定入球部に入り難く排出される。よって、入賞装置内での遊技球の振り分け態様に面白味を持たせることができる。

20

【0033】

(8)前記(5)から(7)のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記ステージ部は、前記振り分け手段で振り分けられた遊技球が転動可能な転動領域を備え、

30

前記特定入球部と前記非特定入球部とは、前記転動領域の一方側に設けられ、

前記ステージ部は、前記転動領域での一方側方向に対して直交する当該転動領域の幅方向に連なる山部を当該転動領域に発生させるとともに、当該山部を前記転動領域の下流方向に移動させる波立ち発生手段を備え、

前記入賞装置は、前記振り分け手段から供給された遊技球を前記ステージ部の転動領域の幅方向に少なくとも振り分け出力する、前記振り分け手段とは別の可動式振り分け部材を備えている

ことを特徴とする遊技機。

【0034】

40

前記(8)に記載の発明によれば、ステージ部は、振り分け手段で振り分けられた遊技球が転動可能な転動領域を備えている。特定入球部と非特定入球部とは、転動領域の一方側に設けられている。波立ち発生手段は、転動領域での一方側方向に対して直交する当該転動領域の幅方向に連なる山部をこの転動領域に発生させるとともに、その山部を転動領域の下流方向に移動させる。入賞装置内の可動式振り分け部材は、振り分け手段から供給された遊技球をステージ部の転動領域の幅方向に少なくとも振り分け出力する。

【0035】

したがって、可動式振り分け部材からステージ部の転動領域の幅方向に遊技球が振り分け出力されるタイミングと、波立ち発生手段による転動領域での波立ち(山部)の移動タイミングとにより、転動領域での遊技球の転動方向が決定される。つまり、転動領域の幅

50

方向に転動する遊技球が、転動領域の奥行き方向に移動する山部の影響を受けることで、遊技球に斜め方向の合成力が生じてその遊技球が転動領域を斜め方向に転動し始めるため、遊技球が転動領域の幅方向に出力された時点で山部の影響を受ければその時点から斜め方向に転動することになるし、遊技球が転動領域の幅方向に出力されてしばらくその方向に進んだ時点で山部の影響を受ければその時点から斜め方向に転動することになるため、遊技球の転動方向に変化を持たせることができる。すなわち、可動式振り分け部材から転動領域の幅方向に遊技球を出力する位置（落とす位置）は毎回同じなのに、転動領域の移動する山部により転動領域での遊技球の流下方向に意外性を持たせることができ、転動領域を広範囲に転動させることができ、特定入球部に入るかどうかの変化を持たせることができる。

10

【0036】

また、その山部の動作を単純にしながら遊技球の色々な挙動を見せることができる。つまり、山部を転動領域の一方側方向に沿って移動させるだけであるので、山部をハードまたはソフト制御でするにしても非常にコンパクトであり、山部を逐次に動作または停止を制御する構成に比べてコンパクトにでき、山部が単純な動作なので不正動作が発見し易いため、不正対策に優れる。また、山部が単純な動作なので、遊技者にとって見ても山部が不正に制御された不正な遊技機との印象を持たない。

【0037】

その結果、入賞装置内の振分装置で振り分けられたステージ上での遊技球の挙動に面白味を持たせることができる遊技機を提供することができる。

20

【0038】

（9）前記（8）に記載の遊技機において、

前記ステージ部の前記転動領域は、水平または略水平な領域としていることを特徴とする遊技機。

【0039】

前記（9）に記載の発明によれば、ステージ部の転動領域は、水平または略水平な領域としているので、転動領域の幅方向に出力された遊技球は、その出力方向に進んでいき、転動領域の奥行き方向に移動する山部の影響を受けたときから遊技球に斜め方向の合成力が生じてその遊技球が転動領域を斜め方向に転動し始めることになり、波立ち発生手段による転動領域での波立ち（山部）を契機に転動領域の一方側に向かわせることができる。

30

【0040】

（10）前記（8）または（9）に記載の遊技機において、

前記可動式振り分け部材は、前記入球部からの遊技球を前記ステージ部を介さずに前記特定入球部に向けて前方向に出力する第1出力部と、前記入球部からの遊技球を前記ステージ部の転動領域の幅方向に出力する第2出力部とを備えている

ことを特徴とする遊技機。

【0041】

前記（10）に記載の発明によれば、可動式振り分け部材の第1出力部から前方向に出力される遊技球は、転動領域を介さずに特定入球部に入球することがあり、第1出力部から出力される遊技球が転動領域の移動する山部によって特定入球部への入球が阻まれることを防止でき、第1出力部から出力されて特定入球部に入球される利益を確保できる。また、第2出力部から転動領域の幅方向に出力された遊技球は、転動領域を移動する山部の影響を受けて特定入球部に入球することがあるという面白味も提供できる。

40

【0042】

（11）前記（8）から（10）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記可動式振り分け部材を、前記ステージ部の前記転動領域上で、当該可動式振り分け部材と前記転動領域との間を遊技球が通過可能な間隔を空けて支持する支持手段を備えている

ことを特徴とする遊技機。

【0043】

50

前記(11)に記載の発明によれば、支持手段は、可動式振り分け部材を、ステージ部の転動領域上で転動領域との間を遊技球が通過可能な間隔を空けて支持しているので、転動領域における可動式振り分け部材の下方領域も遊技球の転動が可能であり、ステージ部の転動領域をその幅方向にわたって最大限に活用することができる。また、ステージ部の転動領域を転動する遊技球が可動式振り分け部材下を通る際に一旦隠れてから現れて、特定入球部に入球する否かの様子を遊技者が見ることもあり、遊技球の挙動にさらに面白みを持たせることができる。

【0044】

(12)前記(11)に記載の遊技機において、

前記可動式振り分け部材は、不透明部材としていることを特徴とする遊技機。

10

【0045】

前記(12)に記載の発明によれば、可動式振り分け部材は不透明部材としているので、ステージ部の転動領域を転動する遊技球が可動式振り分け部材下を通る際に一旦隠れてしまい、その後に可動式振り分け部材下から現れて、特定入球部に入球する否かの様子を遊技者が見ることもあり、遊技球の挙動にさらに面白みを持たせることができる。

【0046】

(13)前記(11)に記載の遊技機において、

前記可動式振り分け部材は、透明部材または半透明部材としていることを特徴とする遊技機。

20

【0047】

前記(13)に記載の発明によれば、可動式振り分け部材は透明部材または半透明部材としているので、ステージ部の転動領域を転動する遊技球が可動式振り分け部材下を通る際も完全に隠れてしまうことがなく、その後に可動式振り分け部材下から現れて、特定入球部に入球する否かの様子を遊技者が見ることもあり、遊技球の転動を見失わずに確認することができる。

【0048】

(14)前記(8)から(13)のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記ステージ部は、前記転動領域の幅方向の両端箇所に、遊技球を当該転動領域内に止めるための壁部を備えている

ことを特徴とする遊技機。

30

【0049】

前記(14)に記載の発明によれば、ステージ部は、転動領域の幅方向の両端箇所に、遊技球を当該転動領域内に止めるための壁部を備えているので、可動式振り分け部材から転動領域の幅方向に出力された遊技球が当該転動領域の幅方向の両端箇所に到達したとしても、その両端箇所の壁部により反射され、この反射された遊技球に転動領域での移動する山部が作用してその転動方向を変えることができ、可動式振り分け部材での出力方向とは逆方向に遊技球を向かわせることができるだけでなく、移動する山部により遊技球の転動方向を変化させることができる。

【0050】

(15)前記(8)から(14)のいずれか一つに記載の遊技機において、

40

前記内部空間での奥側に位置する前記可動式振り分け部材での奥側部分を基端側とし、前記内部空間での手前側に位置する前記可動式振り分け部材での手前側部分を先端側とし、前記可動式振り分け部材の前記基端側を軸として前記先端側を前記内部空間で横方向に揺動する横方向揺動手段を備えている

ことを特徴とする遊技機。

【0051】

前記(15)に記載の発明によれば、横方向揺動手段は、可動式振り分け部材の基端側を軸として先端側を内部空間で横方向に揺動するので、可動式振り分け部材から転動領域への出力方向に多様性を持たせることができ、転動領域での移動する山部との関係でさらに多様な遊技球の挙動を生み出すことができる。

50

【 0 0 5 2 】

(1 6) 前記 (8) から (1 4) のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記可動式振り分け部材の前記基端側を軸として前記先端側を前記内部空間で縦方向に揺動する縦方向揺動手段を備えている

ことを特徴とする遊技機。

【 0 0 5 3 】

前記 (1 6) に記載の発明によれば、縦方向揺動手段は、可動式振り分け部材の基端側を軸として先端側を内部空間で縦方向に揺動するので、可動式振り分け部材の先端側が上向きとした上向き姿勢と、可動式振り分け部材の先端側が下向きとした下向き姿勢とに変換することで、可動式振り分け部材での遊技球の出力方向に変化を与えることができ、可動式振り分け部材から転動領域への出力方向にさらに多様性を持たせることができ、転動領域での移動する山部との関係でさらに多様な遊技球の挙動を生み出すことができる。

10

【 0 0 5 4 】

(1 7) 前記 (8) から (1 4) のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記可動式振り分け部材の前記基端側を軸として前記先端側を前記内部空間で横方向に一振りする際に前記先端側を前記内部空間で縦方向に二往復させることで、正面視で前記先端側を略二山状に揺動させる二山状揺動手段を備えている

ことを特徴とする遊技機。

【 0 0 5 5 】

前記 (1 7) に記載の発明によれば、二山状揺動手段は、可動式振り分け部材の基端側を軸としてその先端側を内部空間で横方向に一振りする際に、当該可動式振り分け部材の先端側を内部空間で縦方向に二往復させることで、正面視で可動式振り分け部材の先端側を略二山状に揺動させるので、正面視で可動式振り分け部材の先端側がその二山の麓に位置した姿勢では、第 1 出力部から転動領域を介さずに特定入球部に向けて遊技球を出力することがあり、正面視で可動式振り分け部材の先端側がその二山の頂上に位置した姿勢では、第 2 出力部から転動領域の幅方向に遊技球を出力することがあり、可動式振り分け部材からの出力方向に多様性を持たせることができる。

20

【 0 0 5 6 】

(1 8) 前記 (0) に記載の遊技機、または、前記 (1) から (1 7) のいずれか一つに記載の遊技機において、

30

前記遊技機はパチンコ機であることを特徴とする遊技機。

【 0 0 5 7 】

前記 (1 8) に記載の遊技機によれば、入賞装置内の振り分け手段 (例えば振分装置) での揺動排出通路の遊技球揺動幅を拡張できるパチンコ機を提供できる。なお、パチンコ機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて遊技用媒体としての球を所定の遊技領域に発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞 (または作動ゲートを通過) するものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された入賞装置 (可変入賞手段や特定入賞口など) が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値 (景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む) が付与されるものが挙げられる。

40

【 0 0 5 8 】

以下、パチンコ遊技機 (以下、単に「パチンコ機」という) の各種の実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。

【 実施例 1 】

【 0 0 5 9 】

以下、パチンコ遊技機 (以下、単に「パチンコ機」という) の一実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図 1 はパチンコ機 10 の概略正面図であり、図 2 は、パチンコ機 10 の遊技盤 30 の正面図である。図 3 は、本実施例のパチンコ機 10 の電氣的接続を例示するブロック図である。

【 0 0 6 0 】

50

図 1 に示すように、パチンコ機 10 は、当該パチンコ機 10 の外殻を形成し遊技場（ホール）の遊技島に固定される外枠 11 と、この外枠 11 の一側部（例えば正面視での左側部）を開閉軸として外枠 11 に対して開閉可能に支持された内枠 12 と、この内枠 12 の一側部（例えば正面視での左側部）を開閉軸 J1 として内枠 12 に対して開閉自在に取り付けられる前面枠セット 14 とを備えている。

【0061】

外枠 11 は、木製の板材により全体として正面視で矩形状に構成され、小ネジ等の離脱可能な締結具により各板材が組み付けられている。本実施の形態では、例えば、外枠 11 の上下方向の外寸は 809 mm（内寸 771 mm）、左右方向の外寸は 518 mm（内寸 480 mm）となっている。なお、外枠 11 は樹脂やアルミニウム等の軽金属などにより

10

【0062】

内枠 12 は、大別すると、その外形を形成する主要部材としての樹脂ベース（図示省略）と、この樹脂ベース（図示省略）に取り付けられる遊技盤 30（図 2 参照）とを備えている。また、内枠 12 は、図 1 に示すように、樹脂ベース（図示省略）の前面側で片開き自在な前面枠セット 14 を備えている。

【0063】

具体的には、樹脂ベース（図示省略）は、正面視で、その外形が略矩形状で、かつ、その略中央箇所を開口中心とする開口部（図 2 を用いて後述する遊技領域 30a と同等の大きさの開口）が形成された板状部材としている。

20

【0064】

前面枠セット 14 は、正面視左側で上下方向の開閉軸 J1 を軸心にして当該内枠 12 に対して開閉自在に取り付けられている。言い換えれば、前面枠セット 14 は、樹脂ベース（図示省略）に対して開閉自在となっている。

【0065】

図 2 に示すように、遊技盤 30 は、その遊技領域 30a を樹脂ベース（図示省略）の開口部に位置させるようにして当該樹脂ベースの裏面側に着脱自在に取り付けられる。

【0066】

ここで、もう少し詳細に前面枠セット 14 について説明する。

【0067】

前面枠セット 14 は、図 1 に示すように、内枠 12 に対して開閉可能に取り付けられており、内枠 12 と同様、パチンコ機 10 の正面からみて左側に上下に延びる開閉軸を軸心にして前方側に開放できるようになっている。

30

【0068】

前面枠セット 14 は、図 1 に示すように、その前面視すると、最下部に位置する下皿ユニット 13 と、この下皿ユニット 13 の上側に位置する上皿ユニット 21 と、この上皿ユニット 21 の上側に位置するガラス枠部 23 と、に大別される。これらの下皿ユニット 13 と上皿ユニット 21 とガラス枠部 23 とは、図示省略のベース板体の前面側各箇所にそれぞれ取り付けられて前面枠セット 14 が構成されている。

【0069】

下皿ユニット 13 は、図 1 に示すように、前面枠セット 14 の最下部箇所に位置するように、ネジ等の締結具により固定されている。この下皿ユニット 13 は、その前面側に、下皿 15 と球抜きレバー 17 と遊技球発射ハンドル 18 とを備えている。

40

【0070】

球受皿としての下皿 15 は、下皿ユニット 13 のほぼ中央部に設けられており、排出口 16 より排出された遊技球が下皿 15 内に貯留可能になっている。球抜きレバー 17 は、下皿 15 内の遊技球を抜く（排出する）ためのものであり、この球抜きレバー 17 を図 1 で左側に移動させることにより、下皿 15 の底面の所定箇所が開口され、下皿 15 内に貯留された遊技球を下皿 15 の底面の開口部分を通して下方向外部に抜くことができる。

【0071】

50

遊技球発射ハンドル 18 は、図 1 に示すように、下皿 15 よりも右方で手前側に突出して配設されている。遊技者による遊技球発射ハンドル 18 の操作に応じて、遊技球発射装置 38 によって遊技球が図 2 に示す遊技盤 30 の遊技領域 30a に打ち込まれるようになっている。遊技球発射装置 38 は、例えば、遊技球発射ハンドル 18 と発射装置 229 (図 3 参照) など構成されている。音出力部 24 は、図 1 に示すように、前面枠セット 14 の正面視で上部の左右 2 箇所、その前面枠セット 14 の内部あるいは背面箇所に設けられたスピーカ 48 (図 3 参照) からの音を出力するための出力口である。

【0072】

上皿ユニット 21 は、図 1 に示すように、前面枠セット 14 の下部箇所(前述の下皿 15 の真上位置)に位置するように、ネジ等の締結具により固定されており、遊技球の受皿としての上皿 19 を備えている。ここで、上皿 19 は、遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら遊技球発射装置 38 の方へ導出するための球受皿である。

【0073】

ガラス枠部 23 は、図 1 に示すように、上皿ユニット 21 の上側に形成された窓部 101 を備えている。

【0074】

つまり、前面枠セット 14 には、図 1 に示すように、上皿ユニット 21 の上側に位置するガラス枠部 23 の中央箇所に、遊技盤 30 の遊技領域 30a (図 2 参照) のほとんどを外部から視認することができるよう略縦長楕円形状の窓部 101 が形成されている。詳しくは、窓部 101 は、略縦長楕円形状で中央が空洞となっており、その空洞部分を略縦長楕円形状等のガラス板 137 で覆うように、図示省略のガラスユニットが前面枠セット 14 の裏面側に取り付けられたものである。ガラスユニット(図示省略)は、二枚のガラス板 137 を前後方向に近設させて並べた二重ガラス構造としている。なお、窓部 101 の前記略中央部が直線状になるようにし、ガラス板 137 もその形状に合わせるようにしてもよい。また、ガラス板 137 は、ガラスに限定されず、所定の強度がある透明板であればその材質などは問わない。

【0075】

さらに、ガラス枠部 23 は、図 1 に示すように、窓部 101 の周囲に各種の電飾部(第 1 電飾部 102、第 2 電飾部 103 および第 3 電飾部 104)を備えている。つまり、前面枠セット 14 は、図 1 に示すように、その前面視した状態で窓部 101 の周囲で左箇所に、LED 等を内蔵した第 1 電飾部 102 (左側電飾部)を、窓部 101 の周囲で右箇所に、LED 等を内蔵した第 2 電飾部 103 (右側電飾部)を、窓部 101 の周囲で上箇所に、LED 等を内蔵した第 3 電飾部 104 (上側電飾部)を備えている。これらの電飾部は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯、点滅のように発光態様を変更制御され遊技中の演出効果を高める役割を果たすものである。

【0076】

本パチンコ機 10 では、第 1 電飾部 102、第 2 電飾部 103 および第 3 電飾部 104 は、大当たりランプとして機能し、大当たり時に点灯や点滅を行うことにより、大当たり中であることを報知する。その他、本パチンコ機 10 の第 1 電飾部 102 および第 2 電飾部 103 には、賞球払出し中に点灯する賞球ランプ 105 と、所定のエラー時に点灯するエラー表示ランプ 106 とが備えられている。また、窓部 101 の周縁で右斜め下箇所には、内枠 12 表面や遊技盤 30 表面等の一部を視認できるよう透明樹脂からなる小窓 107 が設けられている。この小窓 107 の所定箇所を平面状としているので、遊技盤 30 の右下隅部に貼り付けられた証紙 S1 (図 2 参照)などを、小窓 107 の当該平面状箇所から機械で好適に読み取ることができる。

【0077】

また、窓部 101 の下方には貸球操作部 120 が配設されており、貸球操作部 120 には球貸しボタン 121 と返却ボタン 122 とが設けられている。パチンコ機 10 の側方に配置された図示しないカードユニット(球貸しユニット)に紙幣やカード(例えばプリペイドカード)等を投入した状態で貸球操作部 120 が操作されると、その操作に応じて遊

10

20

30

40

50

技球の貸出が行われる。球貸しボタン１２１は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１９に供給される。返却ボタン１２２は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、貸球操作部１２０にさらに度数表示部（図示省略）を設けるようにしてもよい。この度数表示部（図示省略）は、カード等の残額情報を表示するものである。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿に遊技球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部１２０が不要となる。故に、貸球操作部１２０の設置部分に、飾りシール等が付されるようになっている。これにより、カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との貸球操作部の共通化が図れる。

10

【００７８】

次に、図２を用いて遊技盤３０の構成を説明する。遊技盤３０は、図２に示すように、正面視で四角形状の合板でその左側の両角部が取れたような形状としており、その周縁部（後述するレール５１，５２の外側部分）が内枠１２の樹脂ベース（図示省略）の裏側に当接した状態で取付けられており、この遊技盤３０の前面側の略中央部分たる遊技領域３０ａが樹脂ベースの略縦長楕円形状の図１に示した窓部１０１（ガラス板１３７）を通じて前面枠セット１４の前方外側から視認可能な状態となっている。

【００７９】

また、遊技盤３０には、図２に示すように、遊技球発射装置３８（図１参照）から発射された遊技球を遊技盤３０上部へ案内するためのレール５１，５２が取り付けられており、遊技球発射ハンドル１８の回転操作に伴い発射された遊技球は複数本のレール５１，５２の後述する球案内通路４９を通じて所定の遊技領域３０ａに案内されるようになっている。複数本のレール５１，５２は長尺状をなすステンレス製の金属带状部材であり、内外二重に遊技盤３０に取り付けられている。内レール５１は上方の約１／４ほどを除いて略縦楕円環状に形成されている。外レール５２は、一部（主に左側部）が内レール５１に向かい合うようにして形成されている。かかる場合、内レール５１と外レール５２とにより誘導レールが構成され、これら各レール５１，５２が所定間隔を隔てて並行する部分（向かって左側の部分）により球案内通路４９が形成されている。なお、球案内通路４９は、遊技盤３０との当接面を有した溝状、すなわち手前側を開放した溝状に形成されている。

20

【００８０】

内レール５１の先端部分（図２の左上部）には戻り球防止部材５３が取付けられている。これにより、一旦、内レール５１及び外レール５２間の球案内通路４９から遊技盤３０の上部へと案内された遊技球が再度球案内通路４９内に戻ってしまうといった事態が防止されるようになっている。また、遊技盤３０が内枠１２に取り付けられた状態において、外レール５２における、遊技球の最大飛翔部分に対応する位置（図２の右上部：外レール５２の先端部に相当する部位）には、内枠１２に設けられた返しゴム５４（図２に二点鎖線で示す部材）が位置するようになっている。従って、所定以上の勢いで発射された遊技球は、返しゴム５４に当たって跳ね返されるようになっている。外レール５２は、長尺状をなすステンレス製の金属帯としているので、遊技球の飛翔をより滑らかなものとする、つまり遊技球の摩擦抵抗を少なくすることができる。なお、図２に破線で示すように、外レール５２の先端部から内レール５１の右側先端部までは、内枠１２に形成された壁部５５（図２に破線で示す）が位置することにより、遊技領域３０の右側が仕切られている。

30

40

【００８１】

なお、遊技盤３０の右下隅部は、証紙（例えば製造番号が記載されている）等のシール（図２のＳ１）やプレートを貼着するためのスペースとなっている。遊技盤３０の右下隅部に、証紙等のシール（図２のＳ１）を貼着することで、遊技盤３０と証紙との一義性を持たせることができる。

【００８２】

次に、遊技盤３０の遊技領域３０ａについて説明する。遊技領域３０ａは、図２に示すように、内レール５１と外レール５２との内周部（内外レール）により略縦長楕円形状に

50

区画形成されており、特に本実施の形態では、遊技盤 30 の盤面上に区画される当該遊技領域 30 a が大きく構成されている。

【0083】

本実施の形態では、遊技領域 30 a を、パチンコ機 10 の正面から見て、内レール 51 及び外レール 52 によって囲まれる領域のうち、内外レール 51, 52 の並行部分である誘導レールの領域を除いた領域としている。従って、遊技領域 30 a と言った場合には誘導レール部分は含まないため、遊技領域 30 a の向かって左側限界位置は外レール 52 によってではなく内レール 51 によって特定される。同様に、遊技領域 30 a の向かって右側限界位置は内レール 51 によって特定される。また、遊技領域 30 a の下側限界位置は遊技盤 30 の下端位置によって特定される。また、遊技領域 30 a の上側限界位置は外レール 52 によって特定される。

10

【0084】

また、遊技盤 30 は、図 2 に示すように、盤面下方の左側および右側の 2 箇所にそれぞれ配置された第 1 始動口 31 と、盤面下方左側の第 1 始動口 31 の下方に配置された第 2 始動口 33 とを備えている。

【0085】

遊技盤 30 は、図 2 に示すように、正面視で遊技領域 30 a の中央箇所に縦長の遊技ユニット 200 が配設されている。

【0086】

この遊技ユニット 200 は、図 2 に示すように、上から順に表示装置 60 と入賞装置 40 とを縦方向に並べて一体化したユニットである。表示装置 60 は、表示画面 61 を備え、この表示画面 61 に所定の演出表示（例えば、入賞装置 40 の状態に応じた所定の演出表示など）をするものである。入賞装置 40 は、第 1 始動口 31 または第 2 始動口 33 に遊技球 B が入球したことに基づいて、遊技領域 30 a を流下する遊技球 B の入球が可能となるものである。

20

【0087】

さらに、この遊技ユニット 200 は、図 2 に示すように、その正面視で、表示装置 60 の表示画面 61 の外周全体に配置され、且つ、表示画面 61 の角部を隠した状態で配置されるセンターフレーム 90 を備えている。なお、このセンターフレーム 90 は、表示画面 61 の周囲の少なくとも一部に配置されるものとしてもよい。例えば、センターフレーム 90 は、表示画面 61 の端部を隠した状態で配置されたものであってもよいし、表示画面 61 を隠さずにこの表示画面 61 の周囲の少なくとも一部に配置されたものとしてもよい。

30

【0088】

ここで、遊技ユニット 200 における表示装置 60 と入賞装置 40 とセンターフレーム 90 との構造について、図 4 ~ 図 6 も用いてもう少し詳細に説明する。図 4 は、一对の羽根 41 a, 41 b が閉状態の場合の遊技ユニット 200 を前方右上から見た斜視図である。図 5 は、一对の羽根 41 a, 41 b が開状態の場合の遊技ユニット 200 を前方右上から見た斜視図である。図 6 は、入賞装置 40 の羽根 41 a, 41 b が閉状態の場合での遊技ユニット 200 の正面図である。なお、図 4, 図 5 では、案内通路部 92 の一部の図示を省略した図としている。

40

【0089】

遊技ユニット 200 は、図 2 に示すように、遊技盤 30 の遊技領域 30 a の中央箇所に取り付けられており、表示装置 60 と入賞装置 40 とが遊技領域 30 a の幅方向の中央箇所で且つその順に上から縦方向に並設された状態となっている。

【0090】

また、遊技ユニット 200 は、図 4 ~ 図 6 に示すように、センターフレーム 90 と入賞装置 40 とを一体的に形成したものである。つまり、センターフレーム 90 と入賞装置 40 の後述する本体部材 210 とが組み付けられることで一体物構造となっている。なお、センターフレーム 90 と入賞装置 40 の後述する本体部材 210 とを分離不可に例えば樹

50

脂成型することで一体物構造としてもよい。

【0091】

また、遊技盤30は、図2に示すように、その遊技領域30aでの最下部箇所に、第1始動口31や第2始動口33や入賞装置40に入らなかった遊技球Bを回収するアウト口36を備えている。

【0092】

これらの第1始動口31、第2始動口33、遊技ユニット200（入賞装置40、センターフレーム90）等は、遊技盤30における、ルータ加工によって形成された各貫通孔247a（図示省略）にそれぞれに配設され、遊技盤30の前面側からネジ等により取り付けられている。なお、上述した第1始動口31、第2始動口33は本発明における入球手段に相当する。

10

【0093】

ここで、センターフレーム90の構造について説明する。センターフレーム90は、図2、図4～図6に示すように、遊技球Bが入球可能な入球口91を例えば左右両側箇所にそれぞれ備えている。また、センターフレーム90は、図2、図4、図6に示すように、この入球口91に入球した遊技球Bを通過案内する案内通路部92と、この案内通路部92で案内された遊技球Bを視認可能に揺動（あるいは転動、移動、一方通行などであってもよい）させる、表示装置60の下方位置に設けられた揺動ステージ93と、この揺動ステージ93で揺動された遊技球Bを表示装置60の下方位置で表示画面61のその画面幅よりも狭い排出範囲で入賞装置40の上部に排出する排出部94とを備えている。

20

【0094】

揺動ステージ93は、図4に示すように、正面視で幅方向に遊技球Bが揺動する複数段（実施例では2段）の揺動面を備えている。具体的には、この2段の揺動面は、最奥側で上段の第1揺動面93aと、それよりも手前側で且つ下段の第2揺動面93bとで構成されており、第1揺動面93aと第2揺動面93bの順に遊技球Bが流下していくようになっている。

【0095】

排出部94は、図4～図6に示すように、揺動ステージ93からの遊技球Bを表示装置60の下方位置で表示画面61の画面幅よりも狭い排出範囲で入賞装置40の上部に排出するものである。

30

【0096】

続いて、遊技ユニット200でのセンターフレーム90の真下位置の入賞装置40について、図7～図18も用いて説明する。

【0097】

図7は、正面右上から見た入賞装置40の概略分解斜視図である。図8は、正面右上から見た入賞装置40の詳細分解斜視図である。図9は、裏面左上から見た入賞装置40の詳細分解斜視図である。図10は、開閉入球部220からの遊技球Bが第1振り分け部材230へ案内される様子を示す入賞装置40の内部を正面右上から見た一部破断分解斜視図である。図11は、開閉入球部220からの遊技球Bが別通路265を通過してステージ250へ案内される様子を示す入賞装置40の内部を正面右上から見た一部破断斜視図である。図12は、開閉入球部220からの遊技球Bが導入通路部222を通過して第1振り分け部材230へ案内される様子を示す図であって図6のA-A線断面図である。図13は、開閉入球部220からの遊技球Bが導入通路部222を通過して第1振り分け部材230へ案内される様子を示す図であって図6のB-B線断面図である。図14は、図13での第1振り分け部材230を除いた図である。図15(a)は第1振り分け部材230の平面図、図15(b)は第2振り分け部材240の平面図、図15(c)は第1振り分け部材230と第2振り分け部材240との位置関係を説明するための平面図である。図16は、入賞装置40のステージ250の平面図である。図17(a)はステージ250の山部252が一方側（特定入賞部260側：下流側）に位置するときの入賞装置40の縦断面図であり、図17(b)は、図17(a)での遊技球Bの流れを説明するための図で

40

50

ある。図 18 (a) はステージ 2 5 0 の山部 2 5 2 が他方側に位置するときの入賞装置 4 0 の縦断面図であり、図 18 (b) は、図 18 (a) での遊技球 B の流れを説明するための図である。

【 0 0 9 8 】

入賞装置 4 0 は、図 2 , 図 4 ~ 図 6 に示すように、入球した遊技球 B の挙動を遊技者に視認させるための内部空間を有する本体部材 2 1 0 と、この本体部材 2 1 0 での排出部 9 4 の直下箇所 に設けられ、第 1 始動口 3 1 または第 2 始動口 3 3 に遊技球 B が入球したことに基づいて、遊技領域 3 0 a でのセンターフレーム 9 0 の外部を流下する遊技球 B が入球可能な開状態に変移する開閉入球部 2 2 0 と、この開閉入球部 2 2 0 に入球した遊技球 B を当該入賞装置 4 0 の内部に導く導入通路部 2 2 2 と、本体部材 2 1 0 の内部空間に設けられ、導入通路部 2 2 2 で本体部材 2 1 0 の内部空間に案内された遊技球 B を滞留させて振り分ける第 1 振り分け部材 2 3 0 と、この第 1 振り分け部材 2 3 0 で振り分けられた遊技球 B を振り分ける可動式の第 2 振り分け部材 2 4 0 と、この第 2 振り分け部材 2 4 0 からの遊技球 B や後述する別通路 2 6 5 からの遊技球 B が移動 (流下) 可能なステージ 2 5 0 と、本体部材 2 1 0 の内部空間でステージ 2 5 0 の一方側に設けられ、第 2 振り分け部材 2 4 0 で振り分けられた遊技球 B の入球が可能で、且つ、遊技球 B が入球することにより遊技者にとって有利な遊技状態の発生の契機となる特定入賞部 2 6 0 (V ゾーン) と、本体部材 2 1 0 の内部空間でステージ 2 5 0 の一方側に設けられ、この特定入賞部 2 6 0 (V ゾーン) とは別の入賞部であって、第 2 振り分け部材 2 4 0 で振り分けられた遊技球 B が入球可能な普通入賞部 2 6 2 とを備えている。

【 0 0 9 9 】

なお、この普通入賞部 2 6 2 は、図 4 に示すように、特定入賞部 2 6 0 (V ゾーン) の両側にそれぞれ設けられており、ステージ 2 5 0 を移動 (流下) する遊技球 B はこのステージ 2 5 0 の一方側の特定入賞部 2 6 0 (V ゾーン) または普通入賞部 2 6 2 のいずれかに入球するようになっている。

【 0 1 0 0 】

本体部材 2 1 0 は、図 7 ~ 図 9 に示すように、その前面側に位置し、視認用開口 2 1 1 a を有する前面側部材 2 1 1 と、その右側に位置する右側部材 2 1 2 と、その左側に位置する左側部材 2 1 3 と、その背面側に位置する背面側部材 2 1 4 と、その上側に位置する上部側部材 2 1 5 と、その底面側に位置する底面側部材 2 1 6 とを備え、これらの前面側部材 2 1 1 と右側部材 2 1 2 と左側部材 2 1 3 と背面側部材 2 1 4 と上部側部材 2 1 5 と底面側部材 2 1 6 とで囲まれた内部空間を形成している。

【 0 1 0 1 】

開閉入球部 2 2 0 は、図 2 , 図 4 に示すように、センターフレーム 9 0 の排出部 9 4 の直下箇所である、本体部材 2 1 0 での上部側部材 2 1 5 の箇所 (図 7 , 図 8 参照) に設けられている。この開閉入球部 2 2 0 は、第 1 状態 (入球制限状態) では、センターフレーム 9 0 の排出部 9 4 からの遊技球 B が入球可能であるが、遊技領域 3 0 a でのセンターフレーム 9 0 の外部を流下する遊技球 B の入球が困難 (あるいは不可としてもよい) となっている。また、開閉入球部 2 2 0 は、第 1 始動口 3 1 または第 2 始動口 3 3 に遊技球 B が入球したことに基づいて第 1 状態 (入球制限状態) よりも開いた第 2 状態 (入球制限解除状態、例えば開状態) となり、この第 2 状態 (入球制限解除状態、例えば開状態) では、排出部 9 4 からの遊技球 B が入球可能であり、且つ、センターフレーム 9 0 の外部を流下する遊技球 B が第 1 状態 (入球制限状態) よりも入球し易くなっている。

【 0 1 0 2 】

なお、本実施例とは異なる遊技ユニット 2 0 0 としてもよい。つまり、センターフレーム 9 0 は図 6 に二点鎖線で示す通路板を設けたものとし、この通路板の両端に閉状態の一对の羽根 4 1 a , 4 1 b の先端側が当接または近接し、開状態の一对の羽根 4 1 a , 4 1 b の先端側と通路板の両端との間に開口を形成するようにすることで、センターフレーム 9 0 の排出部 9 4 からの遊技球 B がこの通路板上を左右のどちらかの方向に流下し、一对の羽根 4 1 a , 4 1 b が閉状態であればその通路板からの遊技球 B が開閉入球部 2 2 0 に

入球せずに遊技領域 3 0 a に排出され、一对の羽根 4 1 a , 4 1 b が開状態であればその通路板からの遊技球 B が当該開口（開状態の一对の羽根 4 1 a , 4 1 b の先端側と通路板の両端との間に形成される開口のこと）を介して開閉入球部 2 2 0 に入球されるようにしてもよい。

【0103】

具体的には、開閉入球部 2 2 0 は、図 2 に示すように、遊技球 B が入球可能な開口 4 1 e と、入賞装置 4 0 の上部において開口 4 1 e の両側で左右一对となるように配置された羽根 4 1 a , 4 1 b とを備えており、この羽根 4 1 a , 4 1 b は羽根駆動装置 4 9（図 3 参照）によって開閉動作が駆動される。

【0104】

開閉入球部 2 2 0 は、図 5 に示すように、一对の羽根 4 1 a , 4 1 b がその下端側の軸部 4 1 c を軸心として先端側が互いに離れるように回動して開くことで遊技領域 3 0 a でのセンターフレーム 9 0 の外部を流下する遊技球 B が入球可能な第 2 状態（入球制限解除状態、例えば開状態）と、図 4 に示すように、一对の羽根 4 1 a , 4 1 b が軸部 4 1 c を軸心として先端側が第 2 状態（入球制限解除状態、例えば開状態）よりも互いに近づくように回動した第 1 状態（入球制限状態）とに変移可能なものであり、且つ、一对の羽根 4 1 a , 4 1 b はその開状態においてセンターフレーム 9 0 および入賞装置 4 0 の横幅内に位置している。

【0105】

開閉入球部 2 2 0 は、羽根 4 1 a , 4 1 b の第 1 状態（入球制限状態：図 4 参照）または第 2 状態（入球制限解除状態、例えば開状態：図 5 参照）に依らずにセンターフレーム 9 0 の排出部 9 4 からの遊技球 B が入賞装置 4 0 内へ入賞可能であるが、図 4 に示す羽根 4 1 a , 4 1 b の第 1 状態（入球制限状態）では、遊技領域 3 0 a でのセンターフレーム 9 0 の外部を流下する遊技球 B が困難であり、図 5 に示す羽根 4 1 a , 4 1 b の第 2 状態（入球制限解除状態）では、遊技領域 3 0 a でのセンターフレーム 9 0 の外部を流下する遊技球 B も入賞装置 4 0 内へ入賞することが可能となる。

【0106】

また、一对の羽根 4 1 a , 4 1 b は、第 1 始動口 3 1 への入球検出から所定時間（例えば 1 秒）後に、所定の開放（本実施例では、例えば 2 秒間の 1 回開き）がされるようになっている。さらに、この羽根 4 1 a , 4 1 b は、第 2 始動口 3 3 への入球検出から所定時間（例えば 1 秒）後に、所定の開放（本実施例では、例えば 2 秒間の 1 回開きを連続 2 回行う）がされるようになっている。なお、この開放時間を 2 秒以外の任意の時間（例えば 1 . 8 秒などの任意の時間）に変更してもよい。

【0107】

導入通路部 2 2 2 は、図 1 0 ~ 図 1 2 に示すように、開閉入球部 2 2 0 の開口 4 1 e から入球した遊技球 B を当該開閉入球部 2 2 0 の略中央箇所で一旦奥方向に案内してから横方向に案内する一对の L 字通路 2 2 3 を左右対象に並べた状態で備えるとともに、両 L 字通路 2 2 3 の下流側にそれぞれ連通されて遊技球 B を手前側に案内する一对の手前向き通路 2 2 4 を備えている。なお、この導入通路部 2 2 2 での一对の L 字通路 2 2 3 は、図 7 , 図 1 2 に示すように、上部側部材 2 1 5 に設けられている。また、導入通路部 2 2 2 の右側の手前向き通路 2 2 4 は、図 7 , 図 1 2 に示すように、右側部材 2 1 2 の上部側に設けられている。導入通路部 2 2 2 の左側の手前向き通路 2 2 4 は、図 1 1 , 図 1 2 に示すように、左側部材 2 1 3 の上部側に設けられている。

【0108】

第 1 振り分け部材 2 3 0 は、図 1 0 , 図 1 2 , 図 1 3 および図 1 5 (a) に示すように、左側の導入通路部 2 2 2 の下流側（つまり、左側の手前向き通路 2 2 4 の下流側）と右側の導入通路部 2 2 2 の下流側（つまり、右側の手前向き通路 2 2 4 の下流側）とを橋渡すように連通した第 1 通路 2 3 1 および第 2 通路 2 3 2 からなる分岐通路 2 3 3 を備えている。

【0109】

10

20

30

40

50

この分岐通路 2 3 3 の第 1 通路 2 3 1 は、奥側に位置しており、この第 1 通路 2 3 1 の通路中間位置に、第 2 振り分け部材 2 4 0 に向けて遊技球 B を落下させるための排出孔 2 3 1 a を備えている。後述するように第 1 通路 2 3 1 からの遊技球 B は、第 2 振り分け部材 2 4 0 からステージ 2 5 0 を介してまたは直接に特定入賞部 2 6 0 (V ゾーン) または普通入賞部 2 6 2 に向けて広範囲に排出されるため、第 2 通路 2 3 2 よりも特定入賞部 2 6 0 (V ゾーン) に入り難くなっている。

【0 1 1 0】

また、分岐通路 2 3 3 の第 2 通路 2 3 2 は、手前側に位置しており、正面視で両端側のよりも中央側の方が低くなった揺動通路となっており、この第 2 通路 2 3 2 の通路中間位置には、第 2 振り分け部材 2 4 0 に向けて遊技球 B を排出させるための排出傾斜部 2 3 2 a を備えている。つまり、第 2 通路 2 3 2 は、遊技球 B をその通路方向に揺動させて第 2 振り分け部材 2 4 0 に向けて排出し、この第 2 振り分け部材 2 4 0 から特定入賞部 2 6 0 (V ゾーン) または普通入賞部 2 6 2 のいずれかに直接に排出される。

10

【0 1 1 1】

さらに、第 1 振り分け部材 2 3 0 は、図 1 0 および後述する図 3 1 に示すように、第 2 通路 2 3 2 の遊技球 B の入力端と段差無く連通された連通路 3 1 0 と、平面視の連通路 3 1 0 での第 2 通路 2 3 2 からの遊技球 B の出入箇所以外の止め箇所に位置することで第 2 通路 2 3 2 への遊技球 B の供給を止める止め状態となり、且つ、その出入箇所以外の箇所であって当該止め箇所から退避した退避箇所に位置することで第 2 通路 2 3 2 への遊技球 B の供給を可能とする止め解除状態となる可動式の規制部材 3 1 2 とを備えている。なお、図 1 0 で一点鎖線円内に拡大図示しているように、規制部材 3 1 2 が止め状態 (斜め姿勢となっている状態) では、遊技球 B は第 1 通路 2 3 1 に案内される。

20

【0 1 1 2】

つまり、規制部材 3 1 2 は、図 3 1 (a), (b) に示す止め解除状態時には第 2 通路 2 3 2 に遊技球 B を案内し、図 3 1 (c), (d) に示す止め状態時には第 2 通路 2 3 2 への案内が当該規制部材 3 1 2 で阻止されて第 1 通路 2 3 1 に遊技球 B を案内する。

【0 1 1 3】

もう少し具体的に説明すると、規制部材 3 1 2 は、図 3 1 (a), (b) に示す止め解除状態では、手前向き通路 2 2 4 の通路面よりも一段下がった箇所に当該規制部材 3 1 2 が上方向に出っ張ることなく水平姿勢で収まるため、手前向き通路 2 2 4 からの遊技球 B が規制部材 3 1 2 上をそのまま通り過ぎて連通路 3 1 0 に到達し、第 2 通路 2 3 2 に遊技球 B を案内する。これに対して、図 3 1 (c), (d) に示す止め状態では、手前向き通路 2 2 4 の通路面よりも高い箇所に当該規制部材 3 1 2 が上方向に出っ張った傾斜姿勢となるため、第 2 通路 2 3 2 への案内が当該規制部材 3 1 2 で阻止されて第 1 通路 2 3 1 に遊技球 B を案内する。

30

【0 1 1 4】

また、規制部材 3 1 2 は、通常時には止め状態となっており、解除条件成立時の所定期間 (本実施例では、第 1 始動口 3 1 または第 2 始動口 3 3 への入賞後の所定期間) は止め解除状態となっている。具体的には、後述するように第 1 始動口 3 1 または第 2 始動口 3 3 への入賞に基づいて、入賞装置 4 0 の羽根 4 1 a, 4 1 b が同時に 1 回開放 (2 秒間開放) または 2 回開放 (2 秒間開放を 2 回行う) するが、これに同期して規制部材 3 1 2 が所定期間 (例えば、0.2 秒間) 止め解除状態となる。開状態の羽根 4 1 a, 4 1 b から入球した遊技球 B が規制部材 3 1 2 に到達し得る期間の一部の期間において規制部材 3 1 2 の止め解除状態を実現するために、厳密に言えば、入賞装置 4 0 の羽根 4 1 a, 4 1 b が開いた時から例えば 1 秒後に規制部材 3 1 2 を 0.2 秒間の間止め解除状態としている。

40

【0 1 1 5】

規制部材 3 1 2 は、図 3 1 に示すように、止め状態または止め解除状態のいずれの状態においても連通路 3 1 0 の上方箇所が吹き抜かれた切り欠き部 3 1 4 を備えている。つまり、本実施例では、規制部材 3 1 2 の切り欠き部 3 1 4 は、図 3 1 (a) に示すように、

50

平面視した状態において、連通路 3 1 0 での第 2 通路 2 3 2 からの遊技球 B の出入箇所存しないように開放した略コの字形状としている。

【0 1 1 6】

さらに、第 1 振り分け部材 2 3 0 は、図 1 0 に示すように、規制部材 3 1 2 の止め状態または止め解除状態への状態変移に伴って一体駆動または連動する装飾部材 3 1 6 を備えている。つまり、規制部材 3 1 2 の前面側部分は、装飾のための装飾部材 3 1 6 としている。なお、規制部材 3 1 2 の前面側に別体の装飾部材 3 1 6 を取り付けたりしてもよい。

【0 1 1 7】

ここで、右側部材 2 1 2 での規制部材 3 1 2 を止め状態または止め解除状態に変移させる変移機構部 3 2 0 の構成について説明する。右側部材 2 1 2 での変移機構部 3 2 0 は、図 1 0 に示すように、右側部材 2 1 2 の前面上部側箇所であって手前向き通路 2 2 4 の先端箇所に状態変移可能に設けられた規制部材 3 1 2 と、この規制部材 3 1 2 の突起部 3 1 2 a が先端側の取付孔 3 2 2 a に挿入され、且つ、右側部材 2 1 2 の内部に中央箇所が軸支された略くの字形状の伝達部材 3 2 2 と、この伝達部材 3 2 2 の基端側に近い箇所に形成された操作突起部 3 2 2 b が挿入される取付孔 3 2 4 a を有する接続部材 3 2 4 と、この接続部材 3 2 4 が取り付けられる可動片 3 2 6 a を基準位置とこの基準位置よりも突出した突出位置とに変移可能な装飾部材用ソレノイド 3 2 6 とを備えている。

【0 1 1 8】

つまり、装飾部材用ソレノイド 3 2 6 の可動片 3 2 6 a が突出位置に位置している場合には、この可動片 3 2 6 a に取り付けられた接続部材 3 2 4 も突出しており、この接続部材 3 2 4 の突出により伝達部材 3 2 2 が下げ姿勢となり、この下げ姿勢の伝達部材 3 2 2 の先端側の取付孔 3 2 2 a が下側に位置し、この下側位置の取付孔 3 2 2 a に挿入された規制部材 3 1 2 の突起部 3 1 2 a も下側に位置することから、規制部材 3 1 2 が止め状態（傾斜姿勢）となり、第 2 通路 2 3 2 への案内を阻止した状態となるとともに規制部材 3 1 2 と一体化した装飾部材 3 1 6 も規制部材 3 1 2 の止め状態を示す状態となる。

【0 1 1 9】

これとは逆に、装飾部材用ソレノイド 3 2 6 の可動片 3 2 6 a が基準位置に位置している場合には、この可動片 3 2 6 a に取り付けられた接続部材 3 2 4 も突出しておらず、この突出していない接続部材 3 2 4 により伝達部材 3 2 2 が上げ姿勢となり、この上げ姿勢の伝達部材 3 2 2 の先端側の取付孔 3 2 2 a の位置が下げ位置よりも上がった上げ位置に位置し、この上げ位置の取付孔 3 2 2 a に挿入された規制部材 3 1 2 の突起部 3 1 2 a も上げ位置に位置することから、規制部材 3 1 2 が止め解除状態（水平姿勢）となり、第 2 通路 2 3 2 への案内が可能な状態となるとともに規制部材 3 1 2 と一体化した装飾部材 3 1 6 も規制部材 3 1 2 の止め解除状態を示す状態となる。

【0 1 2 0】

なお、左側部材 2 1 3 での変移機構部 3 2 0 の構成についても上記と同様であるため、その説明を省略する。

【0 1 2 1】

なおここで、第 2 振り分け部材 2 4 0 およびその駆動機構部 2 7 0 の構成等について、図 1 9 ~ 図 2 9 も用いて説明する。

【0 1 2 2】

図 1 9 は、入賞装置 4 0 内を平面視したときの第 2 振り分け部材 2 4 0 の左右方向の揺動動作を示す図である。図 2 0 (a) ~ (c) は、第 2 振り分け部材 2 4 0 が最大左側振り位置から中央位置までの揺動変移を示す平面図である。図 2 1 (a) , (b) は、図 2 0 (c) に続いて第 2 振り分け部材 2 4 0 が最大右側振り位置までの揺動変移を示す平面図である。図 2 2 (a) は、最大左側振り位置の第 2 振り分け部材 2 4 0 とその駆動機構部 2 7 0 を示す平面図であり、図 2 2 (b) は、それとは逆に最大右側振り位置での図である。図 2 3 (a) は、第 2 振り分け部材 2 4 0 が水平姿勢状態のときの入賞装置 4 0 を右側から見た縦断面図であり、図 2 3 (b) は、第 2 振り分け部材 2 4 0 が上向き姿勢状態のときの縦断面図である。図 2 4 は、第 2 振り分け部材 2 4 0 の上下方向の揺動動作を

示す図である。図 25 (a) は、第 2 振り分け部材 240 が図 19 の各三状態の間の中間状態のときの図であり、図 25 (b) は、その (a) での一点鎖線で示す第 2 振り分け部材 240 が上向き姿勢状態であることを示す縦断面図である。図 26 (a), (b) は、左上向き状態の第 2 振り分け部材 240 の側面図および平面図であり、図 26 (c), (d) は、右上向き状態の第 2 振り分け部材 240 の側面図および平面図である。図 27 (a) ~ (d) は、水平姿勢状態の第 2 振り分け部材 240 の正面図、C - C 線縦断面、平面図および D - D 線縦断面、図 27 (e) ~ (f) は、上向き姿勢状態の第 2 振り分け部材 240 の平面図、E - E 線縦断面および右側面図、図 27 (h), (i) は、水平姿勢状態の第 2 振り分け部材 240 の平面図、F - F 線縦断面である。図 28 は、背面側部材 214 の前方右上から見た分解斜視図である。図 29 は、背面側部材 214 の後方左上から見た分解斜視図である。

10

【0123】

第 2 振り分け部材 240 は、図 7 に示すように、その背面側が、背面側部材 214 に設けられた駆動機構部 270 によって正面視で左右方向および上下方向に駆動される被駆動部材 271 に連結されている。この被駆動部材 271 は、本実施例では図 11 に二点鎖線矢印で示すように正面視で略 M 字状 (二山状) に往復駆動 (揺動) されることから、それに連結された第 2 振り分け部材 240 は、その背面側の被駆動部材 271 を駆動軸心として図 6 に二点鎖線矢印で示すように往復駆動 (揺動) される。つまり、図 19 に示すように、入賞装置 40 内を平面視すると、第 2 振り分け部材 240 は左右方向に揺動されるとともに、図 19 での三状態では第 2 振り分け部材 240 は図 23 (a) に示すように水平状態であり、図 25 (a) に一点鎖線で示す図 19 での各三状態の間の中間状態では、図 25 (b) に示すように第 2 振り分け部材 240 の先端側を上向きとした状態となっている。

20

【0124】

具体的には、第 2 振り分け部材 240 は、正面視で中央に位置で略水平姿勢で先端側が正面側に向いた中央水平状態 (図 20 (c) でかつ図 23 (a) の状態) と、先端側が右側に最大振られて略水平姿勢の右水平状態 (図 21 (b) でかつ図 23 (a) の状態) と、先端側が左側に最大振られて略水平姿勢の左水平状態 (図 20 (a) でかつ図 23 (a) の状態) と、中央水平状態と右水平状態との中間位置で先端側が最大に上向きとなる右上向き状態 (図 21 (a) でかつ図 23 (b) の状態) と、中央水平状態と左水平状態との中間位置で先端側が最大に上向きとなる左上向き状態 (図 20 (b) でかつ図 23 (b) の状態) とに変移可能である。

30

【0125】

そして、この第 2 振り分け部材 240 は、中央水平状態 (図 20 (c) でかつ図 23 (a) の状態) → 右上向き状態 (図 21 (a) でかつ図 23 (b) の状態) → 右水平状態 (図 21 (b) でかつ図 23 (a) の状態) → 左上向き状態 → 中央水平状態 → 左上向き状態 (図 20 (b) でかつ図 23 (b) の状態) → 左水平状態 (図 20 (a) でかつ図 23 (a) の状態) → 左上向き状態 → 中央水平状態を一周期とする往復駆動が繰り返しされるようになっている。なお本実施例では、最初 (パチンコ機 10 の電源投入時など) に右側に振ってから左側に振るようにしているが、それとは逆に、最初 (パチンコ機 10 の電源投入時など) に左側に振ってから右側に振るような往復駆動であってもよい。

40

【0126】

なお、本実施例では、第 2 振り分け部材 240 は、常時振り分け動作 (上述した往復駆動) をしているが、大当たり状態のときに振り分け動作が停止し、且つ、通常の遊技状態 (大当たり状態以外の遊技状態) に振り分け動作する構成としてもよく、大当たり状態後の通常の遊技状態開始時に振り分け動作を開始するようにしてもよい。また、第 2 振り分け部材 240 は、少なくとも各ラウンド開始時に中央水平状態から往復動作するようにしてもよい。また、第 2 振り分け部材 240 は、始動入賞時 (第 1 始動口 31 や第 2 始動口 33 への遊技球 B の入球) に所定時間 (例えば、3 秒間など) 振り分け動作するようにしてもよい。

50

【 0 1 2 7 】

第 2 振り分け部材 2 4 0 は、図 1 3 および図 1 5 (b) , (c) に示すように、第 1 振り分け部材 2 3 0 の第 1 通路 2 3 1 の排出孔 2 3 1 a から排出された遊技球 B が供給され得る被供給部 2 4 1 と、この被供給部 2 4 1 から四方向に振り分ける第 1 ~ 第 4 振分通路 2 4 2 ~ 2 4 5 と、第 1 振り分け部材 2 3 0 の第 2 通路 2 3 2 の排出傾斜部 2 3 2 a から排出された遊技球 B を受ける受け皿部 2 4 7 と、この受け皿部 2 4 7 に設けられた貫通孔 2 4 7 a に連通されて当該貫通孔 2 4 7 a を通った遊技球 B を前方向に出力する第 5 振分通路 2 4 6 とを備えている。

【 0 1 2 8 】

第 2 振り分け部材 2 4 0 の第 5 振分通路 2 4 6 は、図 2 7 (a) , (b) に示すように、その奥側が登り山部となっているため、受け皿部 2 4 7 の貫通孔 2 4 7 a を通った遊技球 B を前方向にのみ出力可能となっており、中央水平状態 (図 2 0 (c) でかつ図 2 3 (a) の状態) では下り傾斜の通路となっている。なお、図 2 7 (g) に示すように第 2 振り分け部材 2 4 0 が上向き状態となると、第 5 振分通路 2 4 6 の下り傾斜が上り傾斜に変移するため、この状態では遊技球 B が当該第 5 振分通路 2 4 6 内で止められて排出されないあるいは排出されないことが多い。

【 0 1 2 9 】

また、第 2 振り分け部材 2 4 0 の被供給部 2 4 1 は、図 2 7 (c) , (d) に示すように、供給されてきた遊技球 B を左右に振り分けるために、その底面が山状となっており、図 2 7 (d) に示すように中央水平状態 (図 2 0 (c) でかつ図 2 3 (a) の状態) では例えば、左側に振り分けられた遊技球 B は、第 1 振分通路 2 4 2 よりも低い第 2 振分通路 2 4 3 から前方向に出力されるし、右側に振り分けられた遊技球 B も同様に、第 4 振分通路 2 4 5 よりも低い第 3 振分通路 2 4 4 から前方向に出力されるようになっている。これに対して、図 2 7 (g) に示すように上向き状態となると、例えば、左側に振り分けられた遊技球 B は、第 1 振分通路 2 4 2 が第 2 振分通路 2 4 3 よりも低くなり、この第 1 振分通路 2 4 2 から左方向に出力されるし、右側に振り分けられた遊技球 B も同様に、第 4 振分通路 2 4 5 が第 3 振分通路 2 4 4 よりも低くなり、この第 4 振分通路 2 4 5 から右方向に出力される。なお、第 2 振分通路 2 4 3 および第 3 振分通路 2 4 4 は、図 2 7 (h) , (i) に示すように、中央水平状態 (図 2 0 (c) でかつ図 2 3 (a) の状態) では下り傾斜の通路となっている。

【 0 1 3 0 】

前述したように、第 2 振り分け部材 2 4 0 は、図 2 0 (b) , 図 2 1 (a) に示すように、遊技球 B をステージ 2 5 0 の転動領域 2 5 1 の幅方向に振り分け出力する第 1 振分通路 2 4 2 および第 4 振分通路 2 4 5 を備えている。

【 0 1 3 1 】

また、図 1 9 に示すように第 2 振り分け部材 2 4 0 の先端側が転動領域 2 5 1 の下流端まで存しているため、その第 5 振分通路 2 4 6 は、図 2 0 (c) に示すように、遊技球 B をステージ 2 5 0 を介さずに特定入賞部 2 6 0 に向けて前方向に出力するし、その第 2 振分通路 2 4 3 は、図 2 1 (b) に示すように、遊技球 B をステージ 2 5 0 を介さずに特定入賞部 2 6 0 に向けて前方向に出力するし、その第 3 振分通路 2 4 4 は、図 2 0 (a) に示すように、遊技球 B をステージ 2 5 0 を介さずに特定入賞部 2 6 0 に向けて前方向に出力するようになっている。

【 0 1 3 2 】

また、第 2 振り分け部材 2 4 0 は、例えば、単一色あるいは複数色に着色された不透明部材としており、樹脂成型品としている。なお、透明樹脂成型品としその後に外面を塗装などで着色するようにしてもよいし、木製、金属製など樹脂成型品以外のものとしてもよい。

【 0 1 3 3 】

また、背面側部材 2 1 4 は、図 2 3 , 図 2 8 に示すように、第 2 振り分け部材 2 4 0 を、ステージ 2 5 0 の転動領域 2 5 1 上で、当該第 2 振り分け部材 2 4 0 と転動領域 2 5 1

10

20

30

40

50

との間を遊技球 B が通過可能な間隔を空けて支持する支持機構 300 を備えている。支持機構 300 は、第 2 振り分け部材 240 が連結される被駆動部材 271 の背面側に突出した第 1 アーム部 272 に設けられた縦方向に貫通したスプライン孔 272 a (図 26 参照) に挿嵌するスプライン軸 303 と、このスプライン軸 303 をその軸周り方向に回動可能に軸支する軸受け部 305 とを備えている。このスプライン軸 303 は、被駆動部材 271 の第 1 アーム部 272 のスプライン孔 272 a に挿嵌された状態で当該第 1 アーム部 272 が落下しないように支持する支持部 (図示省略) を備えている。

【 0134 】

また、駆動機構部 270 は、第 2 振り分け部材 240 の基端側を軸として先端側を本体部材 210 の内部空間で横方向に一振りする際にその先端側を本体部材 210 の内部空間で縦方向に二往復させることで、図 6 に二点鎖線矢印で示すように正面視で先端側を略二山状に揺動させるものである。

【 0135 】

図 28 , 図 29 に示すように、駆動機構部 270 は、第 2 振り分け部材 240 の先端側を本体部材 210 の内部空間で横方向に揺動する横方向揺動機構 273 と、第 2 振り分け部材 240 の基端側を縦方向に揺動する縦方向揺動機構 274 とを備えている。

【 0136 】

駆動部材 271 の第 1 アーム部 272 は、図 26 (a) , 図 29 に示すように、その背面下側箇所から外側へ突出した形状のものであり、当該被駆動部材 271 の上下方向の揺動を伝達するためのものである。また、被駆動部材 271 の第 1 アーム部 272 のスプライン孔 272 a (図 26 参照) に挿嵌されたスプライン軸 303 は、図 26 (a) , 図 29 に示すように、その背面側上部箇所に、駆動部材 271 の左右方向の揺動を伝達するための第 2 アーム部 304 を備えている。

【 0137 】

具体的には、駆動機構部 270 は、図 29 に示すように、モータ 275 と、このモータ 275 の回転軸に連結されて当該回転軸を軸心として回転される第 1 歯車 276 と、この第 1 歯車 276 の前面側に設けられたピッチ円の小さい小外歯車部 276 a (図 28 参照) と噛み合う第 2 歯車 277 と、第 1 歯車 276 での小外歯車部 276 a よりピッチ円の大きい大外歯車部 276 b と噛み合う第 3 歯車 278 と、第 2 歯車 277 の前面側の偏心位置に設けられた突起部 277 a が挿入される縦長孔 281 a を有するとともに第 2 アーム部 304 の先端側が挿入される挿入穴 281 b を有する左右揺動伝達部材 281 と、第 3 歯車 278 の前面側の偏心位置に設けられた突起部 278 a が挿入される横長伝達孔 283 a を有するとともに第 1 アーム部 272 の先端側が遊嵌される横方向に長い横長孔 283 b を有する上下揺動伝達部材 283 とを備えている。なお、第 1 歯車 276 での小外歯車部 276 a (図 28 参照) および大外歯車部 276 b は、当該第 1 歯車 276 の回転軸を同一軸心とするものである。また、突起部 278 a は、図 23 に示すように、第 3 歯車 278 の回転中心から距離 d (例えば 1 . 5 ミリ程度) だけ偏心した位置に設けられている。第 2 振り分け部材 240 の上向き姿勢 (図 23 (b) 参照) では、第 2 振り分け部材 240 の水平姿勢 (図 23 (a) 参照) に比べて、この第 2 振り分け部材 240 の先端側が 6 ミリ程度持ち上げられた状態となっている。

【 0138 】

モータ 275 の回転軸の回転により第 1 歯車 276 が回転されることで第 2 歯車 277 が回転することになるが、例えば図 22 (a) に示すように第 2 歯車 277 の突起部 277 a が前面視で最右側に位置するときには、この突起部 277 a により左右揺動伝達部材 281 が最右側に位置し、第 2 アーム部 304 の先端側が同様に最右側に位置しており、第 2 振り分け部材 240 の先端側が左側に振られた状態となる。続いて、この第 2 歯車 277 が半回転すると、今度は逆に、図 22 (b) に示すように第 2 歯車 277 の突起部 277 a が前面視で最左側に位置し、この突起部 277 a により左右揺動伝達部材 281 が最左側に位置し、第 2 アーム部 304 の先端側が同様に最左側に位置しており、第 2 振り分け部材 240 の先端側が右側に振られた状態となる。

【 0 1 3 9 】

モータ 2 7 5 の回転軸の回転により第 1 歯車 2 7 6 が回転されることで第 3 歯車 2 7 8 も回転することになるが、例えば図 2 3 (a) に示すように第 3 歯車 2 7 8 の突起部 2 7 8 a が側面視で最上側に位置するときには、この突起部 2 7 8 a により上下揺動伝達部材 2 8 3 が最上側に位置し、第 1 アーム部 2 7 2 の先端側が同様に最上側に位置しており、第 2 振り分け部材 2 4 0 が水平姿勢状態となる。続いて、この第 3 歯車 2 7 8 が半回転すると、今度は逆に、図 2 3 (b) に示すように第 3 歯車 2 7 8 の突起部 2 7 8 a が側面視で最下側に位置し、この突起部 2 7 8 a により上下揺動伝達部材 2 8 3 が最下側に位置し、第 1 アーム部 2 7 2 の先端側が同様に最下側に位置しており、第 2 振り分け部材 2 4 0 の先端側が上向き姿勢状態となる。

10

【 0 1 4 0 】

モータ 2 7 5 の回転軸の回転により第 1 歯車 2 7 6 が回転されることで第 2 歯車 2 7 7 および第 3 歯車 2 7 8 が回転することになるが、この第 1 歯車 2 7 6 の小外歯車部 2 7 6 a (図 2 8 参照) と噛み合う第 2 歯車 2 7 7 が 1 回転すると、第 1 歯車 2 7 6 の大外歯車部 2 7 6 b と噛み合う第 3 歯車 2 7 8 が 4 回転することになることから、第 2 歯車 2 7 7 が 1 回転することで第 2 振り分け部材 2 4 0 の先端側が例えば最左側から最右側まで振って再び最左側に戻ってくるという一往復の間に、第 3 歯車 2 7 8 が 4 回転することになり、第 2 振り分け部材 2 4 0 の先端側の上下方向の揺動が 4 回行われることになる。つまり、第 2 振り分け部材 2 4 0 が、正面視で略 M 字状 (二山状) に往復駆動 (揺動) されることになる。

20

【 0 1 4 1 】

さらに、この入賞装置 4 0 は、図 1 0 , 図 1 1 に示すように、第 1 振り分け部材 2 3 0 および第 2 振り分け部材 2 4 0 とは別の経路であって開閉入球部 2 2 0 から入球された遊技球 B を第 1 振り分け部材 2 3 0 および第 2 振り分け部材 2 4 0 よりも速く特定入賞部 2 6 0 (V ゾーン) または普通入賞部 2 6 2 の方に案内する別通路 2 6 5 (特別ルート) と、所定の別案内条件成立 (例えば、V 継続タイプのパチンコ機では大当たり状態の最終ラウンドの期間、ラウンド自動移行タイプのパチンコ機では大当たり状態の全ラウンドの期間など) の場合に開閉入球部 2 2 0 からの遊技球 B を別通路 2 6 5 に案内し、それ以外の場合に第 1 振り分け部材 2 3 0 に案内するように切り替える案内切替部 2 6 7 とを備えている。

30

【 0 1 4 2 】

なお、本実施例のパチンコ機 1 0 は、例えば、ラウンド自動移行タイプのパチンコ機であるため、別案内条件成立として、大当たり状態での全ラウンドの期間を採用している。また、V 継続タイプのパチンコ機の場合には、別案内条件成立として、V 継続タイプのパチンコ機での大当たり状態での最終ラウンドの期間を採用するようにしてもよい。

【 0 1 4 3 】

この別通路 2 6 5 と案内切替部 2 6 7 とは、図 7 , 図 1 2 に示すように、右側部材 2 1 2 と左側部材 2 1 3 とにそれぞれ設けられている。

【 0 1 4 4 】

別通路 2 6 5 は、図 1 0 , 図 1 1 に示すように、開閉入球部 2 2 0 から入球された遊技球 B を第 1 振り分け部材 2 3 0 および第 2 振り分け部材 2 4 0 よりも速くステージ 2 5 0 に案内するものである。具体的には、導入通路部 2 2 2 は、図 1 1 , 図 1 2 に示すように、その所定箇所 (本実施例では、手前向き通路 2 2 4 での第 1 振り分け部材 2 3 0 の近傍箇所) での底面部分に開閉自在な開閉部 2 2 4 a を備えている。開閉部 2 2 4 a は、図 1 1 に示すように、開状態となると遊技球 B が落下可能な大きさの開口が形成され、閉状態において遊技球 B がそのまま通過するものである。つまり、別通路 2 6 5 は、図 1 1 に示すように、その入力側が開閉部 2 2 4 a の開口に連通されるとともに、図 1 1 , 図 1 2 に示すように、その出力側がステージ 2 5 0 上に開口された垂下通路としている。

40

【 0 1 4 5 】

例えば、右側部材 2 1 2 での案内切替部 2 6 7 の構成について説明する。右側部材 2 1

50

2での案内切替部267は、図10に示すように、右側部材212の上部側箇所であって手前向き通路224での第1振り分け部材230の近傍箇所にスライド自在に設けられた板状の開閉部224aと、この開閉部224aの突起部224bが先端側の取付孔225aに挿入され、且つ、右側部材212の内部に基端側が軸支された略くの字形状の伝達部材225と、この伝達部材225の基端側に近い箇所に形成された操作突起部225bが挿入される取付孔226aを有する接続部材226と、この接続部材226が取り付けられる可動片227aを基準位置とこの基準位置よりも突出した突出位置とに変移可能な特別ルート用ソレノイド227とを備えている。

【0146】

つまり、特別ルート用ソレノイド227の可動片227aが突出位置に位置している場合には、この可動片227aに取り付けられた接続部材226も突出しており、この接続部材226の突出により伝達部材225が第1の姿勢P1となり、第1の姿勢P1の伝達部材225の先端側の取付孔225aの位置が前方向位置に位置し、この前方向位置の取付孔225aに挿入された開閉部224aの突起部224bも前面側位置に位置することから、開閉部224aが別通路265の上部側の開口を閉じた状態となる。

【0147】

これとは逆に、特別ルート用ソレノイド227の可動片227aが基準位置に位置している場合には、この可動片227aに取り付けられた接続部材226も突出しておらず、この突出していない接続部材226により伝達部材225が第2の姿勢P2となり、第2の姿勢P2の伝達部材225の先端側の取付孔225aの位置が前方向位置よりも後退した後退位置に位置し、この後退位置の取付孔225aに挿入された開閉部224aの突起部224bも後退位置に位置することから、開閉部224aが別通路265の上部側の開口を閉じていない状態（つまり、開口した状態）となる。

【0148】

なお、左側部材213での案内切替部267の構成についても上記と同様であるため、その説明を省略する。

【0149】

第2振り分け部材240は、所定の別案内条件成立（大当たり状態の全ラウンドの期間）の場合においても、その動作（前述した略M字駆動）を継続している。

【0150】

なお、本実施例のパチンコ機10がV継続タイプのパチンコ機である場合には、別案内条件成立として、V継続タイプのパチンコ機での大当たり状態での最終ラウンドの期間を採用し、この最終ラウンドの期間においても第2振り分け部材240の略M字駆動を継続するようにしてもよい。

【0151】

特定入賞部260（Vゾーン）と普通入賞部262とは、図7，図9，図16に示すように、前面側部材211の裏面側の下方位置で、普通入賞部262と特定入賞部260（Vゾーン）と普通入賞部262との順で横並びに設けられている。

【0152】

ステージ250は、図7に示すように、底面側部材216に設けられている。このステージ250は、図7，図16に示すように、第2振り分け部材240からの遊技球Bや別通路265からの遊技球Bが転動可能な転動領域251を備えている。そして、この転動領域251の一方側には、図16に示すように、特定入賞部260（Vゾーン）と普通入賞部262とが設けられている。

【0153】

さらに、このステージ250は、図17，図18に示すように、転動領域251での一方側方向（転動領域251の中央箇所から真っ直ぐに特定入賞部260に向かう方向：流下方向）に対して直交する当該転動領域251の幅方向に連なる山部252を当該転動領域251に発生させるとともに、この山部252を転動領域251の下流方向に往復移動させる波立ち発生機構部253を備えている。つまり、波立ち発生機構部253は、転動

10

20

30

40

50

領域 2 5 1 の他方側（特定入賞部 2 6 0 とは反対側：上流側）に発生させた山部 2 5 2（図 1 8 参照）を、転動領域 2 5 1 の下流方向に移動させていき、図 1 7 に示すような転動領域 2 5 1 の一方側（特定入賞部 2 6 0 側：下流側）に山部 2 5 2 が達すると、今度は逆に山部 2 5 2 を転動領域 2 5 1 の他方側（特定入賞部 2 6 0 とは反対側：上流側）に向けて移動させていき、図 1 8 の転動領域 2 5 1 の他方側に位置させること一周期としてを繰り返し行うようになっている。つまり、山部 2 5 2 を転動領域 2 5 1 の一方側方向に沿って移動させることでこの転動領域 2 5 1 を波立たせる。なお、本実施例では、山部 2 5 2 を転動領域 2 5 1 の一方側方向に沿って往復移動させているが、山部 2 5 2 を転動領域 2 5 1 の一方側方向または他方側方向にのみ移動させるようにしてもよい。

【0 1 5 4】

10

なおここで、波立ち発生機構部 2 5 3 の構成等について、図 3 0 も用いて説明する。図 3 0 は、ステージ 2 5 0 の底面側部材 2 1 6 の分解斜視図である。

【0 1 5 5】

ステージ 2 5 0 は、図 3 0 に示すように、転動領域 2 5 1 の幅方向に亘る長さの複数本の丸棒体 2 5 6 を、当該転動領域 2 5 1 の奥行き方向に遊技球 B の直径よりも小さい間隔で並設するとともに、この複数本の丸棒体 2 5 6 を少なくとも高さ方向に移動可能に保持する並設保持部材 2 5 7 を備えている。具体的には、並設保持部材 2 5 7 は、丸棒体 2 5 6 の両端部分を高さ方向に移動可能に保持する一对の有底保持溝部 2 5 7 a を奥行き方向に遊技球 B の直径よりも小さい間隔で並設している。

【0 1 5 6】

20

波立ち発生機構部 2 5 3 は、図 3 0 に示すように、並設された複数本の丸棒体 2 5 6 のうちの一部の丸棒体 2 5 6 をその下方からその長手方向に亘って押し上げる押し上げローラ部材 2 5 4 と、この押し上げローラ部材 2 5 4 を転動領域 2 5 1 の奥行き方向に往復移動させる往復移動機構 2 5 5 とを備えている。

【0 1 5 7】

押し上げローラ部材 2 5 4 は、図 3 0 に示すように、スライド本体部 2 5 4 a と、このスライド本体部 2 5 4 a の手前辺側に設けられた、複数本の丸棒体 2 5 6 のうちの一部の丸棒体 2 5 6 をその下方からその長手方向に亘って押し上げるローラ部 2 5 4 b と、スライド本体部 2 5 4 a の奥側辺に設けられた、転動領域 2 5 1 の幅方向と同一方向に長い長孔 2 5 4 c とを備えている。

30

【0 1 5 8】

往復移動機構 2 5 5 は、図 3 0 に示すように、鉛直方向に回転軸を向けるように配置されたモータ 2 5 5 a と、このモータ 2 5 5 a の回転軸に連結されて回転する小歯車 2 5 5 b と、この小歯車 2 5 5 b と噛み合う大歯車 2 5 5 c と、この大歯車 2 5 5 c の上面側に突出し、スライド本体部 2 5 4 a の長孔 2 5 4 c に挿入される突出部 2 5 5 d とを備えている。

【0 1 5 9】

図 1 7 (a) , 図 1 8 (a) に示すように、モータ 2 5 5 a の回転軸の回転により小歯車 2 5 5 b が回転されることで大歯車 2 5 5 c が回転することになるが、例えば図 1 7 (a) に示すように大歯車 2 5 5 c の突出部 2 5 5 d が側面視で最左前に位置するときには、この突出部 2 5 5 d が挿入された長孔 2 5 4 c を有する押し上げローラ部材 2 5 4 が最左側に位置し、つまり、押し上げローラ部材 2 5 4 による山部 2 5 2 が転動領域 2 5 1 の最手前側に位置している状態となる。続いて、この大歯車 2 5 5 c が半回転すると、今度は逆に、図 1 8 (a) に示すように大歯車 2 5 5 c の突出部 2 5 5 d が側面視で最右側に位置し、この突出部 2 5 5 d により押し上げローラ部材 2 5 4 が最右側に位置し、つまり、押し上げローラ部材 2 5 4 による山部 2 5 2 が転動領域 2 5 1 の最奥側に位置している状態となる。

40

【0 1 6 0】

図 1 7 (a) , 図 1 8 (a) に示すように、ステージ 2 5 0 の転動領域 2 5 1 は、山部 2 5 2 が存する箇所を除いて、水平な領域（あるいは略水平な領域としてもよい）として

50

いる。

【0161】

また、図24、図30に示すように、ステージ250は、転動領域251の幅方向の両端箇所に、遊技球Bを当該転動領域251内に止めるための壁部258を備えている。例えば、転動領域251の幅方向に転動する遊技球Bが当該転動領域251の幅方向の端部の壁部258に当たって反射し、逆方向に進むことがある。

【0162】

本実施例では、波立ち発生機構部253による転動領域251の山部252の往復移動と、駆動機構部270による第2振り分け部材240の略二山状揺動とをそれぞれ独立して行っており、両者は非同期としている。また、第2振り分け部材240の略二山状揺動の一周期よりも山部252の往復移動の一周期の方が長くなっている。

10

【0163】

なお本実施例では、波立ち発生機構部253は、最初（パチンコ機10の電源投入時など）に、転動領域251の山部252をその転動領域251の他方側（特定入賞部260とは反対側：上流側）の位置から一方側（特定入賞部260側：下流側）に移動させ、その後は逆方向に移動させるという往復移動をするようにしているが、それとは逆に、最初（パチンコ機10の電源投入時など）に一方側から他方側に移動させ、その後は逆方向に移動させるという往復駆動をするようにしてもよい。また、本実施例では、波立ち発生機構部253は、V継続タイプのパチンコ機では大当たり状態の最終ラウンドの期間や、ラウンド自動移行タイプのパチンコ機では大当たり状態の全ラウンドの期間を除く期間において、転動領域251の山部252の往復移動をしているが、大当たり状態のときに往復移動が停止し、且つ、通常の遊技状態（大当たり状態以外の遊技状態）に往復移動する構成としてもよく、大当たり状態後の通常の遊技状態開始時に往復移動を開始するようにしてもよい。また、波立ち発生機構部253は、少なくとも各ラウンド開始時に往復移動するようにしてもよい。また、波立ち発生機構部253は、始動入賞時（第1始動口31や第2始動口33への遊技球Bの入球）に所定時間（例えば、3秒間など）往復動作するようにしてもよい。

20

【0164】

入賞装置40は、開閉入球部220を通じて本体部材210の内部への遊技球Bの入球を検出する入球検出センサ221（図3、図8参照）と、本体部材210からの遊技球Bの出力を検出する出球検出センサ（後述するV検出センサ43と検出センサ44：図3、図8参照）とを備えている。

30

【0165】

具体的には、入球検出センサ221は、図11に示すように、導入通路部222での開閉入球部220の近い箇所（つまり、L字通路223の入口側）に設けられており、例えば近接センサなどが挙げられる。

【0166】

また、出球検出センサを構成するV検出センサ43と検出センサ44とは、図8、図17に示すように、本体部材210からの遊技球Bの出力を検出するものであり、例えば近接センサなどが挙げられる。特定入賞部260（Vゾーン）は底面側部材216の下方側に設けられたV検出用通路261に連通されており、V検出センサ43は、このV検出用通路261の下流側箇所に設けられている。普通入賞部262は底面側部材216の下方側に設けられた外れ用通路263に連通されており、検出センサ44は、外れ用通路263の下流側箇所に設けられている。

40

【0167】

また、図2に示すように、遊技盤30を正面視した状態でセンターフレーム90と入賞装置40との間の両側に、センターフレーム90および入賞装置40の横幅よりも小さい幅としたくびれ部201を備え、羽根41a、41bはくびれ部201に設けられている。

【0168】

50

遊技領域 30a は、図 2 に示すように、その正面視で縦長の略縦長楕円形となっている。くびれ部 201 は、遊技領域 30a の正面視で横幅が最も大きい部分に位置している。

【0169】

なお、遊技盤 30 には、この他、遊技ユニット 200 の左右所定箇所に風車 37 も取り付けられている。また、遊技球 B をガイドしたり弾いたりしてその遊技性を高める複数本の釘（図示省略）も遊技盤 30 に配置されている。

【0170】

また、本実施例のパチンコ機 10 は、図 3 に示すように、パチンコ機 10 全体を制御するメイン制御装置 70 を備えている。

【0171】

図 2 に示した第 1 始動口 31 は、図 3 に示すように、遊技球 B が通過したことを検出可能な第 1 始動口通過センサ 32 を備えている。この第 1 始動口通過センサ 32 は、遊技球 B の通過を検出するとその検出信号をメイン制御装置 70 へ出力する。メイン制御装置 70 は、第 1 始動口通過センサ 32 からの検出信号を受けると、入賞装置 40 の羽根 41a, 41b を同時に 1 回開放（2 秒間開放）させるという動作を行う。また、図 2 に示した第 2 始動口 33 は、図 3 に示すように、遊技球 B が通過したことを検出可能な第 2 始動口通過センサ 34 を備えている。この第 2 始動口通過センサ 34 は、遊技球 B の通過を検出するとその検出信号をメイン制御装置 70 へ出力する。メイン制御装置 70 は、第 2 始動口通過センサ 34 からの検出信号を受けると、入賞装置 40 の羽根 41a, 41b を同時に 2 回開放させる（2 秒間開放を 2 回行う）という動作を行う。

【0172】

ステージ 250 の転動領域 251 を転動した遊技球 B は、この転動領域 251 の一方側に位置する特定入賞部 260（V ゾーン）または普通入賞部 262 のいずれかに入賞する。

【0173】

通常遊技状態、つまり、遊技者にとって有利な遊技状態（大当たり状態）以外の状態において、特定入賞部 260（V ゾーン）に遊技球 B が入球（入賞）すると大当たり状態が発生することになるが、普通入賞部 262 に入球するとその入球に対しての賞球が与えられるだけで大当たり状態は発生しない。

【0174】

つまり、入賞装置 40 に入球した遊技球 B は、特定入賞部 260 または普通入賞部 262 のいずれかに入球するようになっている。特定入賞部 260（V ゾーン）に入賞した遊技球 B は V 検出センサ 43 で通過検出される（図 3 参照）。V 検出センサ 43 からの検出信号はメイン制御装置 70 に出力される。また、普通入賞部 262 に入球した遊技球 B は、検出センサ 44 で入球検出される。この検出センサ 44 からの検出信号はメイン制御装置 70 に出力される。

【0175】

また、表示装置 60 は、特別遊技のラウンド回数を表示したり、1 回のラウンドにおいて入賞装置 40 内に入賞した遊技球 B のカウント数を表示したり、各種の遊技状態に関する情報や合図などを表示したりする機能も備えている。このパチンコ機 10 では、通常遊技状態で遊技球 B が V ゾーンを通過したときに遊技者にとって有利な遊技状態に移行して最大で 8 ラウンドの特別遊技が行われる。

【0176】

ここで、メイン制御装置 70 について図 3 を用いてもう少し詳細に説明する。メイン制御装置 70 は、図 3 に示すように CPU 72 を中心とするマイクロコンピュータとして構成されており、CPU 72 には電源を供給する電源回路 73 の他に、各種処理プログラムを記憶する ROM 74 や一時的にデータを記憶する RAM 76, 時間計測を行うタイマ 77, 所定周波数の矩形波を出力するクロック回路 78, 入出力処理回路 80 がバス 79 によって接続されている。メイン制御装置 70 には、第 1 始動口通過センサ 32, 第 2 始動口通過センサ 34 からの検出信号や、V 検出センサ 43 からの検出信号などが入出力処理

10

20

30

40

50

回路 80 を介して入力される。また、メイン制御装置 70 からは、1 対の羽根 41a, 41b の開閉を駆動する羽根駆動装置 49 への駆動信号や、表示装置 60 の表示制御を司る表示制御装置 45 への制御信号や、賞球の払い出しを司る払出制御装置 46 への制御信号や、スピーカ 48 が接続された音声制御装置 47 への制御信号や、図示しない各種ランプへの点灯信号などが入出力処理回路 80 を介して出力されている。

【0177】

また、第 2 始動口 33 は、図 2 に示すように、遊技球 B が入球可能な通常状態よりもさらに容易に遊技球 B が入球する入球容易状態とに変移する開閉羽根を備えている。遊技盤 30 は、例えば、風車 37 の上方箇所に、遊技球 B が通過可能なスルーゲート 35 を備えている。スルーゲート 35 は、遊技球 B の通過を検出するスルーゲート通過センサ 35a を備えており、この通過センサ 35a からの検出信号はメイン制御装置 70 に出力される。

10

【0178】

メイン制御装置 70 は、スルーゲート通過センサ 35a での通過検出に基づいて、第 2 始動口 33 の開放抽選を行い、当選であれば第 2 始動口 33 の開放羽根 33a を所定時間（例えば、2 秒間）開放するし、落選であれば第 2 始動口 33 の開放を行わない。かかる抽選についての表示は、メイン制御装置 70 からの指示に基づいて表示制御装置 45 によって表示装置 60 の表示画面 61 の一部の領域に表示されるようになっている。例えば当選であることを示す図柄である「○」と、落選であることを示す図柄「×」とを交互に表示する変動表示を行い、その変動表示が図柄「○」で停止した場合に第 2 始動口 33 の開放羽根 33a が開放される。

20

【0179】

また、本実施例では、メイン制御装置 70 は、通常遊技状態において、ステージ 250 の転動領域 251 に山部 252 を往復移動発生させるように波立ち発生機構部 253 を制御する。

【0180】

また、本実施例では、メイン制御装置 70 は、通常遊技状態および大当たり状態において、入賞装置 40 の可動式の第 2 振り分け部材 240 を、前述した略 M 字状に駆動させるように駆動機構部 270 を制御する。

【0181】

また、メイン制御装置 70 は、別案内条件成立（大当たり状態の全ラウンドの期間）の場合に、開閉入球部 220 からの遊技球 B を別通路 265 に案内するように案内切替部 267 を制御して開閉部 224a を開状態にする。

30

【0182】

なお、本実施例のパチンコ機 10 が V 継続タイプのパチンコ機である場合には、別案内条件成立として、V 継続タイプのパチンコ機での大当たり状態での最終ラウンドの期間を採用し、この最終ラウンドの期間において、開閉入球部 220 からの遊技球 B を別通路 265 に案内するように案内切替部 267 を制御して開閉部 224a を開状態にするようにしてもよい。

【0183】

また、メイン制御装置 70 は、図 3 に示すように保持制御部 293 を備えている。保持制御部 293 は、別案内条件成立（大当たり状態の全ラウンドの期間）の場合に、図 18 に示すように、波立ち発生機構部 253 による転動領域 251 での山部 252 を当該転動領域 251 での別通路 265 の出力側の開口が投影される部分の上流側位置で保持させるように制御する。つまり、全ラウンドの期間において、図 18 に示すように、垂下通路よりも上流側の転動領域 251 での箇所に山部 252 を保持させる。

40

【0184】

メイン制御装置 70 は、図 3 に示すように、入球検出センサ 221 での入球検出数と出球検出センサ（V 検出センサ 43 と検出センサ 44）での出球検出数とが一致しているかを判定する入出力球数判定部 290 と、この入出力球数判定部 290 で不一致と判定

50

されている間は、第 1 始動口 3 1 または第 2 始動口 3 3 に遊技球 B が入球しても開閉入球部 2 2 0 を開状態としない開禁止制御部 2 9 2 とを備えている。

【 0 1 8 5 】

具体的には、開禁止制御部 2 9 2 は、たとえば、大当たり状態の終了時点において入出力球数判定部 2 9 0 で不一致と判定されている場合は、それが一致するまでの間、第 1 始動口 3 1 または第 2 始動口 3 3 に遊技球 B が入球しても開閉入球部 2 2 0 を開状態としない。

【 0 1 8 6 】

なお、上述した開閉入球部 2 2 0 は本発明における入球部および開閉入口部に相当し、上述した第 1 振り分け部材 2 3 0 は本発明における振り分け手段に相当し、上述した特定入賞部 2 6 0 (V ゾーン) は本発明における特定入球手段に相当し、上述した普通入賞部 2 6 2 は本発明における非特定入球手段に相当し、上述した第 2 通路 2 3 2 は本発明における揺動排出通路に相当し、上述した連通路 3 1 0 は本発明における連通部に相当し、上述した規制部材 3 1 2 は本発明における止め部材に相当し、上述した第 2 通路部 2 3 2 は本発明における第 1 振分排出通路に相当し、上述した第 1 通路部 2 3 1 は本発明における第 2 振分排出通路に相当し、上述した装飾部材 3 1 6 は本発明における視認部材に相当し、上述した切り欠き部 3 1 4 は本発明における吹き抜け部に相当し、上述したステージ 2 5 0 は本発明におけるステージ部に相当し、上述した波立ち発生機構部 2 5 3 は本発明における波立ち発生手段に相当し、上述した第 2 振り分け部材 2 4 0 は本発明における可動式振り分け部材に相当し、上述した第 2 振分通路 2 4 3 , 第 3 振分通路 2 4 4 および第 5 振分通路 2 4 6 は本発明における第 1 出力部 , 前方向出力部に相当し、上述した第 1 振分通路 2 4 2 は本発明における第 2 出力部 , 左横方向出力部に相当し、上述した第 4 振分通路 2 4 5 は本発明における第 2 出力部 , 右横方向出力部に相当し、上述した支持機構 3 0 0 は本発明における支持手段に相当し、上述した駆動機構部 2 7 0 は本発明における二山状揺動手段に相当し、上述した横方向揺動機構 2 7 3 は本発明における横方向揺動手段に相当し、上述した縦方向揺動機構 2 7 4 は本発明における縦方向揺動手段に相当し、上述した丸棒体 2 5 6 は本発明における丸棒状部材に相当し、上述した並設保持部材 2 5 7 は本発明における並設保持手段に相当し、上述した押し上げローラ部材 2 5 4 は本発明における押し上げ部材に相当し、上述した往復移動機構 2 5 5 は本発明における部材移動手段に相当し、上述した表示装置 6 0 は本発明における表示手段に相当する。

【 0 1 8 7 】

次に、遊技ユニット 2 0 0 に入球した遊技球 B の流れについて以下に説明する。

【 0 1 8 8 】

遊技球 B の遊技ユニット 2 0 0 への入球ルートとしては、図 4 に示すように、遊技球 B がセンターフレーム 9 0 の入球口 9 1 に入球して入賞装置 4 0 に入球する第 1 入球ルートと、図 5 に示すように、遊技球 B がセンターフレーム 9 0 の入球口 9 1 には入球しなかったが第 2 状態 (入球制限解除状態、例えば開状態) の開閉入球部 2 2 0 を介して入賞装置 4 0 に入球する第 2 入球ルートとがある。

【 0 1 8 9 】

まず、第 1 入球ルートについて説明する。図 4 に示すように、センターフレーム 9 0 の左右のいずれかの入球口 9 1 に入球した遊技球 B は、案内通路部 9 2 内を通過して揺動ステージ 9 3 の方に案内される。この揺動ステージ 9 3 に案内された遊技球 B は、第 1 揺動面 9 3 a で左右方向に揺動するなどして、それよりも下段の第 2 揺動面 9 3 b に流下し、この第 2 揺動面 9 3 b でも左右方向に揺動して、第 2 揺動面 9 3 b の排出部 9 4 から入賞装置 4 0 の開閉入球部 2 2 0 に排出される。

【 0 1 9 0 】

センターフレーム 9 0 の排出部 9 4 から排出された遊技球 B は、図 4 に示すように、入賞装置 4 0 の開閉入球部 2 2 0 が第 1 状態 (入球制限状態) または第 2 状態 (入球制限解除状態、例えば開状態) のいずれであってもこの開閉入球部 2 2 0 に入球する。

【 0 1 9 1 】

ここで、第 2 入球ルートについて説明する。図 5 に示すように、センターフレーム 9 0 の入球口 9 1 に入球しなかった遊技領域 3 0 a を流下する遊技球 B は、入賞装置 4 0 の第 2 状態（入球制限解除状態、例えば開状態）の開閉入球部 2 2 0 に入球することがある。

【0192】

そして、入賞装置 4 0 の開閉入球部 2 2 0 以降の遊技球 B の流れについては、第 1 入球ルートおよび第 2 入球ルートともに同じであるため、以下に共通して説明する。

【0193】

開閉入球部 2 2 0 に入球した遊技球 B は、図 1 0 に示すように入球検出センサ 2 2 1 で検出され、図 1 2 に示すように L 字通路 2 2 3 を通り、手前向き通路 2 2 4 を通り、第 1 振り分け部材 2 3 0 の分岐通路 2 3 3 に案内される。そして、規制部材 3 1 2 の状態に応じて、図 1 3 に示すように、第 1 振り分け部材 2 3 0 の第 1 通路 2 3 1 または第 2 通路 2 3 2 のいずれかに案内される。具体的には、規制部材 3 1 2 が図 3 1 (a) , (b) に示す止め解除状態であれば、遊技球 B は第 2 通路 2 3 2 に案内されるし、規制部材 3 1 2 が図 3 1 (c) , (d) に示す止め状態であれば、遊技球 B は第 2 通路 2 3 2 への案内が阻止されて第 1 通路 2 3 1 に案内されることになる。

【0194】

分岐通路 2 3 3 の第 1 通路 2 3 1 に案内された遊技球 B は、図 1 3 に示すように、この第 1 通路 2 3 1 の通路中間位置の排出孔 2 3 1 a により、正面視で略 M 字状駆動する第 2 振り分け部材 2 4 0 に向けて落下される。図 1 3 に示すような位置関係のときには、排出孔 2 3 1 a から落下された遊技球 B が図 1 5 (b) に示す被供給部 2 4 1 に供給され、この被供給部 2 4 1 から四方向に振り分けられ、つまり、第 1 ~ 第 4 振分通路 2 4 2 ~ 2 4 5 のいずれか一つを通してステージ 2 5 0 に供給される。

【0195】

なお、排出孔 2 3 1 a から落下された遊技球 B は、可動式の第 2 振り分け部材 2 4 0 の状態によっては、被供給部 2 4 1 に供給されず、この被供給部 2 4 1 の周囲部分に衝突してステージ 2 5 0 の方に供給されることもある。

【0196】

一方、分岐通路 2 3 3 の第 2 通路 2 3 2 に案内された遊技球 B は、図 1 3 に示すように、この第 2 通路 2 3 2 が揺動通路となっているため当該通路方向で揺動した後に、第 2 通路 2 3 2 の通路中間位置の排出傾斜部 2 3 2 a により、第 2 振り分け部材 2 4 0 の受け皿部 2 4 7 に向けて遊技球 B が排出される。なお、この排出傾斜部 2 3 2 a から排出される遊技球 B は、図 1 5 (c) に示すように、受け皿部 2 4 7 が第 2 振り分け部材 2 4 0 の可動範囲を許容する形状としているため、第 2 振り分け部材 2 4 0 が如何なる状態にあってもこの受け皿部 2 4 7 に供給されるようになっている。そして、この第 2 振り分け部材 2 4 0 の受け皿部 2 4 7 に供給された遊技球 B は、図 1 5 (b) に示す排出孔 2 3 1 a から図 4 に示す第 5 振分通路 2 4 6 を通って前方向に出力されて、ステージ 2 5 0 を介さずに特定入賞部 2 6 0 (V ゾーン) や普通入賞部 2 6 2 に供給される。

【0197】

以下に、第 5 振分通路 2 4 6 からの遊技球 B の出力について、第 2 振り分け部材 2 4 0 の状態別に説明する。

【0198】

まず、図 2 0 (c) に示すように、第 2 振り分け部材 2 4 0 が中央水平状態のときは、第 5 振分通路 2 4 6 を通って前方向に出力された遊技球 B は、ステージ 2 5 0 を介さずに特定入賞部 2 6 0 (V ゾーン) に直接に入賞する。

【0199】

また、図 2 0 (b) および図 2 1 (a) に示すように、第 2 振り分け部材 2 4 0 が左上向き状態および右上向き状態のときは、第 5 振分通路 2 4 6 の奥部で遊技球 B が止められることがあり、その直後に図 2 0 (c) に示す中央水平状態となれば、この第 5 振分通路 2 4 6 から出力された遊技球 B がステージ 2 5 0 を介さずに特定入賞部 2 6 0 (V ゾーン) に直接に入賞することがある。

【0200】

また、第2振り分け部材240が、中央水平状態（図20（c）参照）以外の状態、つまり、左水平状態（図20（a）参照）、左上向き状態（図20（b）参照）、右上向き状態（図21（a）参照）および右水平状態（図21（b）参照）のときは、第5振分通路246の出力方向が特定入賞部260（Vゾーン）に向いていないためこの第5振分通路246からの遊技球Bはステージ250を介さずに普通入賞部262に入賞することになる。

【0201】

次に、第2振分通路243または第3振分通路244からの遊技球Bの出力について、第2振り分け部材240の状態別に説明する。

10

【0202】

具体的には、図20（a）に示すように、第2振り分け部材240が左水平状態のときは、第3振分通路244を通して前方向に出力された遊技球Bは、ステージ250を介さずに特定入賞部260（Vゾーン）に直接に入賞するが、第2振分通路243を通して前方向に出力された遊技球Bは普通入賞部262に入賞することになる。

【0203】

また、図21（b）に示すように、第2振り分け部材240が右水平状態のときは、第2振分通路243を通して前方向に出力された遊技球Bは、ステージ250を介さずに特定入賞部260（Vゾーン）に直接に入賞するが、第3振分通路244を通して前方向に出力された遊技球Bは普通入賞部262に入賞することになる。

20

【0204】

なお、第2振り分け部材240が中央水平状態（図20（c）参照）のときは、第2振分通路243または第3振分通路244を通った遊技球Bは、第2振分通路243および第3振分通路244の出力方向が特定入賞部260（Vゾーン）に向いていないため、ステージ250を介さずに普通入賞部262に入賞することになる。また、第2振り分け部材240が左上向き状態（図20（b）参照）および右上向き状態（図21（a）参照）のときは、その上向き姿勢のため、被供給部241に供給された遊技球Bが第2振分通路243または第3振分通路244ではなく第1振分通路242または第4振分通路245からステージ250に出力される。

【0205】

次に、第1振分通路242または第4振分通路245からの遊技球Bの出力について、第2振り分け部材240の状態別に説明する。

30

【0206】

第2振り分け部材240が左上向き状態（図20（b）参照）および右上向き状態（図21（a）参照）のときは、その上向き姿勢のため、被供給部241に供給された遊技球Bが第1振分通路242または第4振分通路245からステージ250に幅方向（横方向）出力される。

【0207】

この第1振分通路242または第4振分通路245からステージ250の幅方向に出力された遊技球Bは、当該ステージ250の転動領域251が水平であるため、波立ち発生機構部253による往復移動する山部252の影響を受けるまでは、転動領域251の幅方向（横方向）に移動するし、壁部258に当たって逆方向に反射して移動することもある。

40

【0208】

また、第2振り分け部材240は、その底面側と転動領域251との間を遊技球Bが通過可能な間隔を空けて、支持機構300により支持されているので、図23に示すように、転動領域251における第2振り分け部材240の下方領域も遊技球Bの転動が可能となっている。

【0209】

そして、転動領域251の幅方向に転動する遊技球Bが、例えば転動領域251を他方

50

側（特定入賞部 2 6 0 とは反対側：上流側）から一方側（特定入賞部 2 6 0 側：下流側）に移動する山部 2 5 2 の影響を受けて、図 1 6 に示すように、遊技球 B に斜め方向の合成力が生じてその遊技球 B が転動領域 2 5 1 を斜め方向（図 1 6 の一点鎖線矢印方向）に転動し始めるため、遊技球 B が転動領域 2 5 1 の幅方向に出力された時点で山部 2 5 2 の影響を受ければその時点から斜め方向に転動することになるし、遊技球 B が転動領域 2 5 1 の幅方向に出力されてしばらくその方向に進んだ時点で山部 2 5 2 の影響を受ければその時点から斜め方向に転動することになる。また、転動領域 2 5 1 を一方側（特定入賞部 2 6 0 側）から他方側に戻ってくる山部 2 5 2 の影響を受けた場合には、図 1 6 に示すように、遊技球 B が奥側に戻されてから、遊技球 B が転動領域 2 5 1 を斜め方向（図 1 6 の二点鎖線矢印方向）に転動することもある。なお、図 1 6 では、右下り斜め方向のみを図示しているが、左下り斜め方向に転動することがあることは言うまでもない。

10

【0 2 1 0】

そして、ステージ 2 5 0 の転動領域 2 5 1 を山部 2 5 2 の影響を受けて流下した遊技球 B は、特定入賞部 2 6 0（Vゾーン）または普通入賞部 2 6 2 のいずれかに入賞する。

【0 2 1 1】

通常遊技状態（大当たり状態以外の状態）において、特定入賞部 2 6 0（Vゾーン）に遊技球 B が入球（入賞）すると大当たり状態（後述する「羽根モノ大当たり」状態）が発生することになるが、普通入賞部 2 6 2 に入球するとその入球に対しての賞球が与えられるだけで大当たり状態は発生しない。

【0 2 1 2】

続いて、大当たり状態について説明する。なお、本実施例のパチンコ機 1 0 は、前述したようにラウンド自動移行タイプのパチンコ機である。つまり、入賞装置 4 0 が大当たり状態（つまり、入賞装置 4 0 の羽根 4 1 a , 4 1 b の開閉が所定ラウンド行われる状態）において、入賞装置 4 0 への遊技球 B の入賞（入球）個数を入球検出センサ 2 2 1（図 3 参照）で検出しており、当該大当たり状態での遊技球 B の入賞個数が所定数（ここでは 1 0 個）に達するとそのラウンドを終了するようにしている。また、入賞装置 4 0 の羽根 4 1 a , 4 1 b の開閉が所定回数（1 8 回）に達した場合にもそのラウンドを終了するようにしている。つまり、当該大当たり状態での 1 ラウンドは、入賞装置 4 0 の羽根 4 1 a , 4 1 b の開放回数（1 8 回）、または、遊技球 B の入賞個数（1 0 個）のうち、いずれかが所定数に達成するとそのラウンドが終了するようになっている。

20

30

【0 2 1 3】

つまり、メイン制御装置 7 0 は、羽根駆動装置 4 9 を駆動して羽根 4 1 a , 4 1 b を 1 8 回開閉させるが、その間に、入賞装置 4 0 内に所定数（ここでは 1 0 個）の遊技球 B が入賞したときには、開閉動作が 1 8 回に満たない場合であっても羽根駆動装置 4 9 に指令を出力して羽根 4 1 a , 4 1 b を閉鎖状態としそのラウンドを終了し、それを所定の最大ラウンドまで継続する。例えば、「羽根モノ大当たり」つまり、入賞装置 4 0 の特定入賞部 2 6 0（Vゾーン）への入球（入賞）することで生じる大当たり状態では、特定入賞部 2 6 0（Vゾーン）への入球（入賞）に基づいて、最大ラウンド（例えば、2、7、1 5 ラウンド）が決定されるようになっている。つまり、メイン制御装置 7 0 は、最大ラウンド決定用乱数を備え、特定入賞部 2 6 0（Vゾーン）への入球（入賞）検出時の最大ラウンド決定用乱数に基づいて、2 ラウンド（発生確率 3 3 %）、7 ラウンド（発生確率 3 4 %）、1 5 ラウンド（発生確率 3 3 %）のいずれかが決定される。なお、特別遊技状態が限度回数まで行われた後には、基本的には通常遊技状態に戻るが、時短状態となる場合もある。ここで言う「時短状態」とは、大当たり状態終了後の羽根 4 1 a , 4 1 b の開放回数が所定回数（例えば 2 0 回）に達するまでの間、この羽根 4 1 a , 4 1 b の開放時間を所定時間に延長した状態などが挙げられる。

40

【0 2 1 4】

また、このパチンコ機 1 0 は、前述の「羽根モノ大当たり」以外に、「直撃大当たり」つまり、第 1 始動口 3 1 , 第 2 始動口 3 3 への入球（入賞）に基づいて行われる抽選により生じる大当たり状態も有している。具体的には、メイン制御装置 7 0 は、大当たり抽選

50

用乱数を備えており、第1始動口31、第2始動口33への入球（入賞）検出時の大当たり抽選用乱数に基づいて、大当たりか外れかが決定されるようになっている。なお、「直撃大当たり」の確率は、例えば1/112程度となっている。また、かかる大当たり状態としては7ラウンド（発生確率60%）と14ラウンド（発生確率40%）との二種類があり、例えば大当たり抽選用乱数の値に基づいて7ラウンド（発生確率60%）と14ラウンド（発生確率40%）のいずれかが決定されるようになっている。

【0215】

なお、上述した大当たり状態においては、メイン制御装置70は、別案内条件成立（大当たり状態の全ラウンドの期間）とし、図3に示すように、大当たり状態の全ラウンドの期間において、開閉入球部220からの遊技球Bを別通路265に案内するように案内切替部267を制御して開閉部224aを開状態とし、保持制御部293は、図18に示すように、全ラウンドの期間において、波立ち発生機構部253による転動領域251での山部252を当該転動領域251での別通路265の出力側の開口が投影される部分の上流側位置で保持させるように制御する。

10

【0216】

また、大当たり状態における入賞装置40の開閉入球部220以降の遊技球Bの流れについては、以下に説明する。

【0217】

上述した大当たり状態においては、図10、図18に示すように、開閉入球部220から入球された遊技球Bが、第1振り分け部材230および第2振り分け部材240を介さずに別通路265（特別ルート）を通過してステージ250に供給される（図18での破線矢印でのルート）ことから、第1振り分け部材230および第2振り分け部材240よりも速くステージ250に供給されることになる。さらに、この大当たり状態では、図18（b）に示すように、ステージ250の山部252が転動領域251の他方側で保持された状態となっているため、別通路265（特別ルート）を通過してステージ250に供給された遊技球Bを往復移動する山部252によって転動領域251の他方側に押し戻すようなことがなく、転動領域251の一方側（特定入賞部260側）に遊技球Bが転動されることになる。

20

【0218】

また、メイン制御装置70は、この大当たり抽選用乱数が当りである場合には、表示装置60の表示画面61に識別情報の変動表示を行うように表示制御装置45を制御し、大当たりを示す表示態様の識別情報表示で停止させるという変動表示演出も行うようになっている。なお、この大当たり抽選用乱数が外れであり、且つ、外れ変動表示条件成立の場合に、識別情報の変動表示を行い、外れを示す表示態様の識別情報表示で停止させるという変動表示演出を行う。なお、外れ変動表示条件成立を低確率とした場合には、外れ変動表示の実行数が低くなり、それ以外の変動表示は大当たりの変動表示であるため、識別情報の変動表示が大当たりとなる印象を遊技者に与えることができる。

30

【0219】

上述したように本実施例の遊技機によれば、入賞装置40は、入球した遊技球Bの挙動を遊技者に視認させるための内部空間を有する本体部材210と、この本体部材210の所定箇所に設けられた開閉入球部220と、本体部材210の内部空間に設けられ、開閉入球部220からの遊技球Bを振り分けて出力する第1振り分け部材230と、本体部材210の内部空間に設けられ、第1振り分け部材230で振り分け出力された遊技球Bが入球可能で、且つ、遊技球Bの入球することにより遊技者にとって有利な遊技状態の発生の契機となる特定入賞部260（Vゾーン）と、本体部材210の内部空間でその一方側に設けられ、特定入賞部260（Vゾーン）以外に入球部であって第1振り分け部材230で振り分けられた遊技球Bが入球可能な普通入賞部262とを備え、第1振り分け部材230は、開閉入球部220からの遊技球Bを通路方向に揺動させて特定入賞部260（Vゾーン）または普通入賞部262に排出する第2通路232と、この第2通路232の遊技球Bの入力端と段差無く連通された連通路310と、平面視の連通路310での第2

40

50

通路 2 3 2 からの遊技球 B の出入箇所以外の止め箇所に位置することで第 2 通路 2 3 2 への遊技球 B の供給を止める止め状態となり、且つ、前記出入箇所以外の箇所であって止め箇所から退避した退避箇所に位置することで第 2 通路 2 3 2 への遊技球 B の供給を可能とする止め解除状態となる規制部材 3 1 2 とを備えている。

【 0 2 2 0 】

したがって、開閉入球部 2 2 0 から入賞装置 4 0 内に入球した遊技球 B は、規制部材 3 1 2 が止め解除状態のときに第 1 振り分け部材 2 3 0 の第 2 通路 2 3 2 に供給されて、この第 2 通路 2 3 2 で揺動されることになるが、第 2 通路 2 3 2 の入力端に段差の無く連通された連通路 3 1 0 まで行き来できるし、規制部材 3 1 2 は止め状態および止め解除状態のいずれの状態においても第 2 通路 2 3 2 からの遊技球 B の出入箇所に存しないため、規制部材 3 1 2 によって揺動幅が制限されることもない。その結果、入賞装置 4 0 内の第 1 振り分け部材 2 3 0 (例えば振分装置)での第 2 通路 2 3 2 の遊技球揺動幅を拡張できるパチンコ機(遊技機)を提供することができる。

10

【 0 2 2 1 】

また、第 2 通路 2 3 2 は、特定入賞部 2 6 0 (Vゾーン)に入球し得るように排出するものであり、第 1 振り分け部材 2 3 0 は、第 2 通路 2 3 2 よりも特定入賞部 2 6 0 (Vゾーン)に入り難く排出する第 1 通路 2 3 1 を備え、規制部材 3 1 2 は、止め解除状態時には第 2 通路 2 3 2 に、止め状態時には第 1 通路 2 3 1 に遊技球 B を案内するものであり、さらに、第 1 振り分け部材 2 3 0 は、規制部材 3 1 2 の止め状態または止め解除状態への状態変移に伴って一体駆動または連動する装飾部材 3 1 6 を備えているので、遊技者は、装飾部材 3 1 6 の状態を見ることで、第 2 通路 2 3 2 に遊技球が案内され得る状態(例えば、遊技者にとって有利な振り分け状態)であることが分かる。その結果、入賞装置 4 0 内の第 1 振り分け部材 2 3 0 (振分装置)での遊技球の有利な振り分けを遊技者に分かり易くしたパチンコ機を提供することができる。

20

【 0 2 2 2 】

なお、第 2 通路 2 3 2 (揺動排出通路)が正面手前側(遊技者にとって近い側)に位置し、第 2 通路 2 3 2 よりも手前側(遊技者にとって近い側)に装飾部材 3 1 6 (視認部材)が位置し、規制部材 3 1 2 (止め部材)は第 2 通路 2 3 2 よりも奥側(遊技者にとって遠い側)に位置し、装飾部材 3 1 6 と規制部材 3 1 2 とを一体駆動(または連動)するので、第 2 通路 2 3 2 を揺動する遊技球 B で装飾部材 3 1 6 が隠れてしまうことがなく、装飾部材 3 1 6 が遊技球 B で見難くなることがない。また、規制部材 3 1 2 が第 2 通路 2 3 2 よりも手前側(遊技者にとって近い側)に位置する場合は、その分だけ第 2 通路 2 3 2 が奥側に位置することになるため、第 2 通路 2 3 2 での遊技球 B の揺動の見易さに劣るが、第 2 通路 2 3 2 が規制部材 3 1 2 はよりも手前側(遊技者にとって近い側)に位置しているため、遊技球 B の揺動が見易い状態で遊技者に提供できる。

30

【 0 2 2 3 】

また、第 2 通路 2 3 2 (揺動排出通路)は、第 1 通路 2 3 1 よりも正面手前側に位置し、且つ、第 1 通路 2 3 1 に比べて遊技球 B をゆっくり滞留させるものであり、入賞装置 4 0 は、第 1 振り分け部材 2 3 0 で振り分けられた遊技球 B が移動可能で特定入賞部 2 6 0 (Vゾーン)または普通入賞部 2 6 2 のいずれかに案内するステージ 2 5 0 を備え、別通路 2 6 5 (特別ルート)は、開閉入球部 2 2 0 から入球された遊技球 B を第 1 振り分け部材 2 3 0 (特に第 2 通路 2 3 2)よりも速くステージ 2 5 0 に案内するので、第 2 通路 2 3 2 (揺動排出通路)での遊技球 B の揺動、つまり、ゆっくりされる遊技球 B を遊技者にとって手前側に位置させることで、その様子をより良く見せることができる。また、第 1 振り分け部材 2 3 0 (特に第 2 通路 2 3 2)を通らずに別通路 2 6 5 (特別ルート)で案内された遊技球 B がステージ 2 5 0 に案内されて特定入賞部 2 6 0 (Vゾーン)または普通入賞部 2 6 2 のいずれかに案内されるので、遊技球 B が迅速に処理されるだけでなく、遊技者は、別通路 2 6 5 (特別ルート)を通った遊技球 B をステージ 2 5 0 上で視認することができ、入賞装置 4 0 に入球した遊技球 B を確認することができる。

40

【 0 2 2 4 】

50

また、規制部材 3 1 2 は、通常時には止め状態となっており、解除条件成立時の所定期間は止め解除状態となるので、通常時は、特定入賞部 2 6 0 (Vゾーン) に入り難く排出する第 1 通路 2 3 1 が選択されており、仮に通常時に規制部材 3 1 2 が故障しても第 1 通路 2 3 1 を通って特定入賞部 2 6 0 (Vゾーン) に入り難く排出されるだけであり、規制部材 3 1 2 の故障により遊技者に不当な利益 (つまり、第 1 通路 2 3 1 に比べて特定入賞部 2 6 0 (Vゾーン) に入り易い第 2 通路 2 3 2 を通って遊技球が常時排出される不当な利益) が与えられることを低減できる。また、解除条件成立時の所定期間に規制部材 3 1 2 が止め解除状態とならず、第 2 通路 2 3 2 に振り分けられないことから、かかる規制部材 3 1 2 の故障を発見できる。

【0 2 2 5】

10

また、規制部材 3 1 2 の切り欠き部 3 1 4 は、止め状態または止め解除状態のいずれの状態においても連通路 3 1 0 の上方箇所が吹き抜かれたものとしているので、連通路 3 1 0 での第 2 通路 2 3 2 からの遊技球 B の出入箇所上に規制部材 3 1 2 が位置することがなく、当該規制部材 3 1 2 に遊技球 B が乗ったまま保持されるようなことがないし、連通路 3 1 0 と規制部材 3 1 2 との間に遊技球 B が挟まれるようなこともない。

【0 2 2 6】

また、ステージ 2 5 0 は、転動領域 2 5 1 での一方側方向に対して直交する当該転動領域 2 5 1 の幅方向に連なる山部 2 5 2 を当該転動領域 2 5 1 に発生させるとともに、当該山部 2 5 2 を転動領域 2 5 1 の一方側方向に沿って移動させる波立ち発生機構部 2 5 3 を備え、第 2 振り分け部材 2 4 0 は、開閉入球部 2 2 0 からの遊技球 B を、ステージ 2 5 0 の転動領域 2 5 1 の幅方向に少なくとも振り分け出力する。

20

【0 2 2 7】

したがって、第 2 振り分け部材 2 4 0 からステージ 2 5 0 の転動領域 2 5 1 の幅方向に遊技球 B が振り分け出力されるタイミングと、波立ち発生機構部 2 5 3 による転動領域 2 5 1 での波立ち (山部 2 5 2) の移動タイミングとにより、転動領域 2 5 1 での遊技球 B の転動方向が決定される。つまり、転動領域 2 5 1 の幅方向に転動する遊技球 B が、転動領域 2 5 1 の奥行き方向に移動する山部 2 5 2 の影響を受けることで、遊技球 B に斜め方向の合成力が生じてその遊技球 B が転動領域 2 5 1 を斜め方向に転動し始めるため、遊技球 B が転動領域 2 5 1 の幅方向に出力された時点で山部 2 5 2 の影響を受ければその時点から斜め方向に転動することになるし、遊技球 B が転動領域 2 5 1 の幅方向に出力されてしばらくその方向に進んだ時点で山部 2 5 2 の影響を受ければその時点から斜め方向に転動することになるため、遊技球 B の転動方向に変化を持たせることができる。すなわち、第 2 振り分け部材 2 4 0 から転動領域 2 5 1 の幅方向に遊技球 B を出力する位置 (落とす位置) は毎回同じなのに、転動領域 2 5 1 の移動する山部 2 5 2 により転動領域 2 5 1 での遊技球 B の流下方向に意外性を持たせることができ、転動領域 2 5 1 を広範囲に転動させることができ、特定入賞部 2 6 0 (Vゾーン) に入るかどうかの変化を持たせることができる。

30

【0 2 2 8】

また、第 2 振り分け部材 2 4 0 での一部の遊技球 B は特定入賞部 2 6 0 (Vゾーン) などに直接に排出され、第 2 振り分け部材 2 4 0 での残りの遊技球 B はだけを転動領域 2 5 1 の幅方向に出すので、転動領域 2 5 1 での遊技球 B の挙動に面白味を持たせることができる。また、その山部 2 5 2 の動作を単純にしながら遊技球の色々な挙動を見せることができる。つまり、山部 2 5 2 を転動領域 2 5 1 の一方側方向に沿って移動させるだけであるので、山部 2 5 2 をハードまたはソフト制御でするにしても非常にコンパクトであり、山部 2 5 2 を逐次に動作または停止を制御する構成に比べてコンパクトにでき、山部 2 5 2 が単純な動作なので不正動作が発見し易いため、不正対策に優れる。また、山部 2 5 2 が単純な動作なので、遊技者にとって見ても山部 2 5 2 が不正に制御された不正な遊技機との印象を持たない。

40

【0 2 2 9】

その結果、入賞装置 4 0 内の振分装置 (例えば、第 2 振り分け部材 2 4 0) で振り分け

50

られたステージ 2 5 0 上での遊技球 B の挙動に面白味を持たせることができるパチンコ機（遊技機）を提供することができる。

【 0 2 3 0 】

また、ステージ 2 5 0 の転動領域 2 5 1 は、水平または略水平な領域としているので、転動領域 2 5 1 の幅方向に出力された遊技球 B は、その出力方向に進んでいき、転動領域 2 5 1 の奥行き方向に移動する山部 2 5 2 の影響を受けたときから遊技球 B に斜め方向の合成力が生じてその遊技球 B が転動領域 2 5 1 を斜め方向に転動し始めることになり、波立ち発生機構部 2 5 3 による転動領域 2 5 1 での波立ち（山部 2 5 2）を契機に転動領域 2 5 1 の一方側（特定入賞部 2 6 0 側）に向かわせることができる。

【 0 2 3 1 】

また、第 2 振り分け部材 2 4 0 の第 1 出力部（第 2 振分通路 2 4 3、第 3 振分通路 2 4 4、第 5 振分通路 2 4 6）から前方向に出力される遊技球 B は、転動領域 2 5 1 を介さずに特定入賞部 2 6 0（V ゾーン）に入球することがあり、第 1 出力部（第 2 振分通路 2 4 3、第 3 振分通路 2 4 4、第 5 振分通路 2 4 6）から出力される遊技球 B が転動領域 2 5 1 の移動する山部 2 5 2 によって特定入賞部 2 6 0（V ゾーン）への入球が阻まれることを防止でき、第 1 出力部（第 2 振分通路 2 4 3、第 3 振分通路 2 4 4、第 5 振分通路 2 4 6）から出力されて特定入賞部 2 6 0（V ゾーン）に入球される利益を確保できる。また、第 2 出力部（第 1 振分通路 2 4 2、第 4 振分通路 2 4 5）から転動領域 2 5 1 の幅方向に出力された遊技球 B は、転動領域 2 5 1 を移動する山部 2 5 2 の影響を受けて特定入賞部 2 6 0（V ゾーン）に入球することがあるという面白味も提供できる。

【 0 2 3 2 】

また、支持機構 3 0 0 は、第 2 振り分け部材 2 4 0 を、ステージ 2 5 0 の転動領域 2 5 1 上で転動領域 2 5 1 との間を遊技球 B が通過可能な間隔を空けて支持しているので、転動領域 2 5 1 における第 2 振り分け部材 2 4 0 の下方領域も遊技球 B の転動が可能であり、ステージ 2 5 0 の転動領域 2 5 1 をその幅方向にわたって最大限に活用することができる。また、ステージ 2 5 0 の転動領域 2 5 1 を転動する遊技球 B が第 2 振り分け部材 2 4 0 下を通る際に一旦隠れてから現れて、特定入賞部 2 6 0（V ゾーン）に入球する否かの様子を遊技者が見ることがあり、遊技球 B の挙動にさらに面白味を持たせることができる。

【 0 2 3 3 】

また、第 2 振り分け部材 2 4 0 は不透明部材としているので、ステージ 2 5 0 の転動領域 2 5 1 を転動する遊技球 B が第 2 振り分け部材 2 4 0 下を通る際に一旦隠れてしまい、その後第 2 振り分け部材 2 4 0 下から現れて、特定入賞部 2 6 0（V ゾーン）に入球する否かの様子を遊技者が見ることがあり、遊技球 B の挙動にさらに面白味を持たせることができる。

【 0 2 3 4 】

また、ステージ 2 5 0 は、転動領域 2 5 1 の幅方向の両端箇所、遊技球 B を当該転動領域 2 5 1 内に止めるための壁部 2 5 8 を備えているので、第 2 振り分け部材 2 4 0 から転動領域 2 5 1 の幅方向に出力された遊技球 B が当該転動領域 2 5 1 の幅方向の両端箇所に到達したとしても、その両端箇所の壁部 2 5 8 により反射され、この反射された遊技球 B に転動領域 2 5 1 での移動する山部 2 5 2 が作用してその転動方向を変えることができ、第 2 振り分け部材 2 4 0 での出力方向とは逆方向に遊技球 B を向かわせることができるだけでなく、移動する山部 2 5 2 により遊技球 B の転動方向を変化させることができる。

【 0 2 3 5 】

また、横方向揺動機構 2 7 3 は、第 2 振り分け部材 2 4 0 の基端側を軸として先端側を内部空間で横方向に揺動するので、第 2 振り分け部材 2 4 0 から転動領域 2 5 1 への出力方向に多様性を持たせることができ、転動領域 2 5 1 での移動する山部 2 5 2 との関係でさらに多様な遊技球 B の挙動を生み出すことができる。

【 0 2 3 6 】

また、縦方向揺動機構 2 7 4 は、第 2 振り分け部材 2 4 0 の基端側を軸として先端側を

10

20

30

40

50

内部空間で縦方向に揺動するので、第2振り分け部材240の先端側が上向きとした上向き姿勢と、第2振り分け部材240の先端側が下向きとした下向き姿勢とに変換することで、第2振り分け部材240での遊技球Bの出力方向に変化を与えることができ、第2振り分け部材240から転動領域251への出力方向にさらに多様性を持たせることができ、転動領域251での移動する山部252との関係でさらに多様な遊技球Bの挙動を生み出すことができる。

【0237】

また、駆動機構部270は、第2振り分け部材240の基端側を軸としてその先端側を内部空間で横方向に一振りする際に、当該第2振り分け部材240の先端側を内部空間で縦方向に二往復させることで、正面視で第2振り分け部材240の先端側を略二山状に揺動させるので、正面視で第2振り分け部材240の先端側がその二山の麓に位置した姿勢では、第1出力部（第2振分通路243、第3振分通路244、第5振分通路246）から転動領域251を介さずに特定入賞部260（Vゾーン）に向けて遊技球Bを出力することがあり、正面視で第2振り分け部材240の先端側がその二山の頂上に位置した姿勢では、第2出力部（第1振分通路242、第4振分通路245）から転動領域251の幅方向に遊技球Bを出力することがあり、第2振り分け部材240からの出力方向に多様性を持たせることができる。

【0238】

また、第2振り分け部材240は、複数の前方向出力部（第2振分通路243、第3振分通路244、第5振分通路246）と右横方向出力部（第4振分通路245）と左横方向出力部（第1振分通路242）とを備えているので、複数の前方向出力部（第2振分通路243、第3振分通路244、第5振分通路246）から転動領域251を介さずに特定入賞部260（Vゾーン）に向けて遊技球Bを出力することができ、右横方向出力部（第4振分通路245）と左横方向出力部（第1振分通路242）とから転動領域251の幅方向に遊技球Bを出力することができる。

【0239】

また、ステージ250の並設保持部材257は、転動領域251の幅方向に亘る長さの複数の丸棒体256を、当該転動領域251の奥行き方向に遊技球Bの直径よりも小さい間隔で並設するとともに、複数の丸棒体256を少なくとも高さ方向に移動可能に保持するので、遊技球Bを転動領域251の幅方向、つまり、隣接する丸棒体256間でその棒方向に転動させることができる。また、波立ち発生機構部253の押し上げ部材は、並設された複数の丸棒体256のうちの一部の丸棒体256をその下方からその長手方向に亘って押し上げ、波立ち発生機構部253の往復移動機構255は、押し上げローラ部材254を転動領域251の奥行き方向に移動させるので、転動領域251の幅方向に連なる山部252を好適に発生させて当該転動領域251の一方側方向に沿って移動させることができる。

【0240】

また、入賞装置40は、開閉入球部220から入球した遊技球Bを連通路310に導く導入通路部222を備え、第1振り分け部材230および第2振り分け部材240とは別の経路であって開閉入球部220から入球された遊技球Bを当該第1振り分け部材230および第2振り分け部材240よりも速く特定入賞部260（Vゾーン）または普通入賞部262の方に案内するまたは当該入賞装置の外部に排出する別通路265と、所定の別案内条件成立の場合に開閉入球部220からの遊技球Bを別通路265に案内し、それ以外の場合に第1振り分け部材230および第2振り分け部材240に案内するように切り替える案内切替部267とを備えているので、案内切替部267は、所定の別案内条件成立の場合（例えば、ラウンド自動移行タイプの遊技機での大当たり状態の各ラウンド期間）において、開閉入球部220からの遊技球Bを別通路265に案内し、それ以外の場合（大当たり状態以外の状態である通常状態期間）において、第1振り分け部材230および第2振り分け部材240に案内するように切り替えるので、ラウンド自動移行タイプの遊技機での各ラウンド期間における時間、つまり次ラウンド獲得に無関係にかかっている

10

20

30

40

50

時間を低減でき、大当り演出の間延び感を低減でき、次の遊技に素早く移行でき、得られる利益が変わらないのに不必要に待たされる問題を解消できる。また、規制部材 3 1 2 に遊技球 B が衝突することがなく、規制部材 3 1 2 の耐用期間を延ばすことができる。

【0241】

また、ホール側（遊技場側）にとってみれば、次ラウンド獲得に無関係にかかっていた時間を低減でき、その低減した時間分、遊技機の実質的な稼働率を上げることができる。

【0242】

さらに、所定の別案内条件成立の場合（ラウンド自動移行タイプの遊技機での大当たり状態の全ラウンド期間）では、遊技球 B は、第 1 振り分け部材 2 3 0 および第 2 振り分け部材 2 4 0 とは別の経路の別通路 2 6 5 を通じて、第 1 振り分け部材 2 3 0 および第 2 振り分け部材 2 4 0 よりも速く特定入賞部 2 6 0（Vゾーン）または普通入賞部 2 6 2 の方に案内されるので、第 2 振り分け部材 2 4 0 の動作停止に起因する遊技球 B の停留の問題も生じないし、残存球処理の発生を低減できる。つまり、ラウンド自動移行タイプの遊技機での大当たり状態の全ラウンド時において、第 2 振り分け部材 2 4 0 の動作を停止させるわけではないので、その停止状態の第 2 振り分け部材 2 4 0 によって遊技球 B が入賞装置 4 0 の内部に予期せぬ状態で停留してしまうことに起因する不本意な残存球処理の発生という問題を解消できる。

【0243】

その結果、入賞装置 4 0 内への遊技球 B の入球から排出までの時間が次ラウンド獲得に無関係にかかることを低減でき、遊技機の稼働率を向上でき、且つ、残存球処理の発生を低減できる遊技機を提供することができる。

【0244】

また、別案内条件成立の場合（ラウンド自動移行タイプの遊技機での大当たり状態の全ラウンド期間）においても、第 2 振り分け部材 2 4 0 がその駆動動作を継続しているので、かかる別案内条件成立の直前に第 2 振り分け部材 2 4 0 に存する遊技球 B を滞留後に出力することになり、ラウンド自動移行タイプの遊技機での全ラウンド時においても、第 2 振り分け部材 2 4 0 の動作を停止させるわけではないので、その停止状態の第 2 振り分け部材 2 4 0 によって遊技球 B が入賞装置 4 0 の内部に予期せぬ状態で停留してしまうことに起因する不本意な残存球処理の発生という問題を解消できる。

【0245】

また、入賞装置 4 0 は、第 1 振り分け部材 2 3 0 と第 2 振り分け部材 2 4 0 で滞留された遊技球 B が移動可能で特定入賞部 2 6 0（Vゾーン）または普通入賞部 2 6 2 のいずれかに案内するステージ 2 5 0 を備え、別通路 2 6 5 は、開閉入球部 2 2 0 から入球された遊技球 B を第 1 振り分け部材 2 3 0 および第 2 振り分け部材 2 4 0 よりも速くステージ 2 5 0 に案内するので、遊技者は、別通路 2 6 5 を通った遊技球 B をステージ 2 5 0 上で視認することができ、入賞装置 4 0 に入球した遊技球 B を確認することができる。

【0246】

また、開閉入球部 2 2 0 から入球した遊技球 B を第 1 振り分け部材 2 3 0 に導く導入通路部 2 2 2 を備え、この導入通路部 2 2 2 の所定箇所での底面部分に開閉自在な開閉部 2 2 4 a を備え、この開閉部 2 2 4 a は、開状態となると遊技球 B が落下可能な大きさの開口が形成され、閉状態において遊技球 B がそのまま通過するものであり、別通路 2 6 5 は、その入力側が開閉部 2 2 4 a の開口に連通されるとともに、その出力側がステージ 2 5 0 上に開口された垂下通路であるとしているので、かかる垂下通路内に遊技球 B が滞ることなく迅速にステージ 2 5 0 に供給され、別通路 2 6 5 を起因とする遊技球 B の停留が生じることがない。

【0247】

また、ステージ 2 5 0 は、第 1 振り分け部材 2 3 0 および第 2 振り分け部材 2 4 0 で滞留された遊技球 B が転動可能な転動領域 2 5 1 を備え、特定入賞部 2 6 0（Vゾーン）または普通入賞部 2 6 2 とは転動領域 2 5 1 の一方側に設けられ、ステージ 2 5 0 は、転動領域 2 5 1 での一方側方向に対して直交する当該転動領域 2 5 1 の幅方向に連なる山部 2

5 2を当該転動領域 2 5 1に発生させるとともに、当該山部 2 5 2を転動領域 2 5 1の下流方向に移動させることでこの転動領域 2 5 1を波立たせる波立ち発生機構部 2 5 3を備え、別案内条件成立の場合に、波立ち発生機構部 2 5 3による転動領域 2 5 1での山部 2 5 2を当該転動領域 2 5 1での別通路 2 6 5の出力側の開口が投影される部分の上流側位置で保持させるように制御する保持制御部 2 9 3を備えているので、垂下通路を落下して転動領域 2 5 1に供給された遊技球 Bは、山部 2 5 2により転動領域 2 5 1の上流に向かうことが抑制され、むしろ下流方向に向かわせることができ、迅速に転動領域 2 5 1を流下させることができる。

【0248】

また、入賞装置 4 0は、開閉入球部 2 2 0を通じて本体部材 2 1 0内への遊技球 Bの入球を検出する入球検出センサ 2 2 1と、本体部材 2 1 0からの遊技球 Bの出力を検出する V 検出センサ 4 3および検出センサ 4 4を備え、入出力球数判定部 2 9 0は、入球検出センサ 2 2 1での入球検出数と V 検出センサ 4 3および検出センサ 4 4での出球検出数とが一致しているか否かを判定し、開禁止制御部 2 9 2は、入出力球数判定部 2 9 0で不一致と判定されている間は、第 1 始動口 3 1または第 2 始動口 3 3に遊技球 Bが入球しても開閉入球部 2 2 0を開状態としないので、残存球処理を好適に行うことができる。

10

【0249】

また、特定入賞部 2 6 0 (Vゾーン)は遊技球 Bの入球を検出する V 検出センサ 4 3を備え、普通入賞部 2 6 2は遊技球 Bの入球を検出する検出センサ 4 4を備え、V 検出センサ 4 3と検出センサ 4 4とによって本体部材 2 1 0からの遊技球 Bの出力を検出するので、V 検出センサ 4 3および検出センサ 4 4は、特定入賞部 2 6 0 (Vゾーン)や普通入賞部 2 6 2への入球検出以外に、本体部材 2 1 0からの遊技球 Bの出力検出を兼用することができ、V 検出センサ 4 3および検出センサ 4 4とは別個に残存球処理専用の検出センサ等を設ける必要が無く、残存球処理を省スペースで実現することができる。

20

【0250】

また、表示装置 6 0と入賞装置 4 0とを、遊技盤 3 0の遊技領域 3 0 aの幅方向の中央個所で縦方向に並べて配置しているので、表示装置 6 0の表示画面 6 1の一部分が入賞装置 4 0内の駆動体 4 2 (可動役物)の背後に隠れてしまうようなことがなく、表示画面 6 1を見易くできるし、入賞装置 4 0が横方向に大きくなるようなことや、遊技領域が狭くなるようなこともなく、遊技領域を確保できる。

30

【0251】

また、入賞装置 4 0の開閉入球部 2 2 0よりも上方に表示装置 6 0を備えているので、演出表示をする表示装置 6 0を見た後にそれよりも下方の開閉入球部 2 2 0に視線移動をする、つまり球の流れに視線移動しており、開閉入球部 2 2 0への入球の有無を容易に見ることができ、表示装置 6 0での演出表示と開閉入球部 2 2 0への入球の有無とが見易くできる。

【0252】

また、本体部材 2 1 0での排出部 9 4の直下箇所に設けられており、第 1 状態 (入球制限状態)では、センターフレーム 9 0の排出部 9 4からの遊技球 Bが入球可能であり、且つ、遊技領域 3 0 aでのセンターフレーム 9 0の外部を流下する遊技球 Bの入球が困難 (あるいは不可としてもよい)となっており、第 1 始動口 3 1または第 2 始動口 3 3に遊技球 Bが入球したに基づいて第 1 状態 (入球制限状態)よりも開いた第 2 状態 (入球制限解除状態、例えば開状態)となり、この第 2 状態 (入球制限解除状態、例えば開状態)では、排出部 9 4からの遊技球 Bが入球可能であり、且つ、センターフレーム 9 0の外部を流下する遊技球 Bが第 1 状態 (入球制限状態)よりも入球し易くなっている。したがって、センターフレーム 9 0に入球した遊技球 Bを確実に入賞装置 4 0内に案内でき、開閉入球部 2 2 0が第 2 状態 (入球制限解除状態)の場合には、センターフレーム 9 0の外部を流下する遊技球 Bの入球も可能となる遊技を提供することができる。

40

【0253】

その結果、表示画面 6 1が見易く、遊技領域 3 0 aを確保でき、しかも入賞装置 4 0へ

50

の入球と表示画面 6 1 の表示情報とを同時に見ることができる遊技機を提供することができる。

【0254】

また、センターフレーム 9 0 の排出部 9 4 と入賞装置 4 0 の開閉入球部 2 2 0 とが別体で個別に遊技盤 3 0 に取り付けられる構成の場合では排出部 9 4 と開閉入球部 2 2 0 との位置関係が両者の遊技盤 3 0 への取り付け精度により変化してしまうが、センターフレーム 9 0 と入賞装置 4 0 とは一体的に形成されたものであるため、排出部 9 4 と開閉入球部 2 2 0 との位置関係が両者の遊技盤 3 0 への取り付け精度により変化するということが無く、両者の取付位置調整も不要であり、取付作業性に優れる。

【0255】

また、遊技盤 3 0 を正面視した状態でセンターフレーム 9 0 と入賞装置 4 0 との間の両側に、センターフレーム 9 0 および入賞装置 4 0 の横幅よりも小さい幅としたくびれ部 2 0 1 を備えているので、そのくびれ部 2 0 1 を形成している分だけ遊技領域 3 0 a を広げることができる。つまり、センターフレーム 9 0 と入賞装置 4 0 との間のくびれ部 2 0 1 まで遊技球 B が流下して来ることがある。また、開閉入球部 2 2 0 はくびれ部 2 0 1 に設けられているので、表示装置 6 0 の表示画面 6 1 と、その表示画面 6 1 直下のくびれ部 2 0 1 に設けられた開閉入球部 2 2 0 に遊技球 B が入球するか否かの過程とを同時に見ることが容易になり、表示装置 6 0 の表示画面 6 1 に遊技者を注視させたとしても、入賞装置 4 0 への入球有無過程の見落としが低減できる。

【0256】

また、開閉入球部 2 2 0 は、遊技球 B が入球可能な開口 4 1 e と、この開口 4 1 e の両側で横方向に並んだ一対の羽根 4 1 a , 4 1 b を備え、この一対の羽根 4 1 a , 4 1 b はその下端側の軸部 4 1 c を軸心として先端側が互いに離れるように回動して開くことで遊技領域 3 0 a でのセンターフレーム 9 0 の外部を流下する遊技球 B が入球可能な第 2 状態（入球制限解除状態）と、一対の羽根 4 1 a , 4 1 b 逆に、その軸部 4 1 c を軸心として先端側が互いに近づくように回動して閉じることで当該開口 4 1 e を閉じる閉状態とに変移可能なものである。また、一対の羽根 4 1 a , 4 1 b が軸部 4 1 c を軸心として先端側が第 2 状態（入球制限解除状態）よりも互いに近づくように回動した第 1 状態（入球制限状態）とに変移可能なものである。したがって、センターフレーム 9 0 に入球した遊技球 B を開閉入球部 2 2 0 の第 1 状態および第 2 状態に依らずに確実に入賞装置 4 0 内に案内でき、開閉入球部 2 2 0 が第 2 状態（入球制限解除状態）の場合には、センターフレーム 9 0 の外部を流下する遊技球 B の入球も可能となる開閉入球部 2 2 0 を好適に実現することができる。

【0257】

また、遊技領域 3 0 a は、その正面視で略縦長楕円形（あるいは円形、略円形、楕円形、長円形、略長円形などとしてもよい）となっており、くびれ部 2 0 1 は、遊技領域 3 0 a の正面視で横幅が最も大きい部分に位置しているので、表示装置 6 0 や入賞装置 4 0 の横幅は最大限に確保しながら、一対の可動部（羽根 4 1 a , 4 1 b ）が開状態となってもその羽根 4 1 a , 4 1 b はセンターフレーム 9 0 および入賞装置 4 0 の横幅以内に止まっていることから、羽根 4 1 a , 4 1 b の可動によって遊技領域幅が狭くなることもなく、遊技領域 3 0 a の遊技球 B の流下態様によっても面白味を付与できる構成とすることができる。

【0258】

この発明は、上記実施形態に限られることはなく、同様の効果を奏する別の構成としてもよく、例えば下記のように変形実施することができる。

【0259】

（1）上述した実施例では、第 2 振り分け部材 2 4 0 は不透明部材としているが、第 2 振り分け部材 2 4 0 を透明部材または半透明部材としてもよい。この場合には、ステージ 2 5 0 の転動領域 2 5 1 を転動する遊技球 B が第 2 振り分け部材 2 4 0 下を通る際も完全に隠れてしまうことがなく、その後第 2 振り分け部材 2 4 0 下から現れて、特定入賞部

10

20

30

40

50

260(Vゾーン)に入球する否かの様子を遊技者が見ることがあり、遊技球Bの転動を見失わずに確認することができる。

【0260】

(2) 上述した実施例では、波立ち発生機構部253による転動領域251の山部252の往復移動と、駆動機構部270による第2振り分け部材240の略二山状揺動とをそれぞれ独立して行っており、両者を非同期としているが、同期させるようにしてもよい。また、上述した実施例では、第2振り分け部材240の略二山状揺動の一周期よりも山部252の往復移動の一周期の方が長くなっているが、その逆の関係としたり、両者を同一周期としたりしてもよい。

【0261】

(3) 上述した実施例では、振り分け手段として、図27に示すような形状および構造の第2振り分け部材240を採用しているが、転動領域251の幅方向に少なくとも振り分け出力するものであれば種々の形状および構造のものを採用してもよい。

【0262】

(4) 上述した実施例では、ラウンド自動移行タイプのパチンコ機の場合を例に挙げて説明しており、別案内条件成立として、例えば、ラウンド自動移行タイプのパチンコ機での全ラウンド期間において、開閉入球部220からの遊技球Bを別通路265に案内するようにしているが、V継続タイプのパチンコ機を採用した場合には、別案内条件成立として、例えば、V継続タイプの遊技機での最終ラウンド期間のみににおいて、開閉入球部220からの遊技球Bを別通路265に案内するようにしてもよい。この場合には、V継続タイプの遊技機での最終ラウンド期間において、次ラウンド獲得に無関係にかかっている時間を低減でき、大当り演出の間延び感を低減でき、次の遊技に素早く移行でき、得られる利益が変わらないのに不必要に待たされる問題を解消できる。

【0263】

(5) 上述した実施例では、センターフレーム90と入賞装置40とは一体的に形成された遊技ユニット200を採用しているが、図32に示すように、センターフレーム90と入賞装置40とは、その両者間を遊技球Bが横方向に通過可能なように当該センターフレーム90と入賞装置40を間隔を空けて配設してもよい。この場合には、センターフレーム90と入賞装置40とは、その両者の間を遊技球Bが横方向に通過可能なように当該センターフレーム90および入賞装置40を間隔を空けて配設しているので、遊技盤30の左側を流下する遊技球Bがセンターフレーム90と入賞装置40との間を通過して遊技盤30の右側に流下していくことや、それとは逆に右から左に流下していくことができ、さらに多様性のある遊技盤を提供することができる。

【0264】

(6) 上述した実施例では、センターフレーム90の排出部94からの遊技球Bは、開閉入球部220の第1状態(入球制限状態)または第2状態(入球制限解除状態)に依らずに当該開閉入球部220に入球するものを採用しているが、開閉入球部220の第1状態(入球制限状態)には、遊技球Bが入球不可に閉じた状態とし、第2状態(入球制限解除状態)となることで遊技球Bが入球可能となるものを採用してもよい。

【0265】

(7) 上述した実施例では、別通路265は、遊技球Bを第1振り分け部材230および第2振り分け部材240を介さずにステージ250に供給しているが、遊技球Bを第1振り分け部材230および第2振り分け部材240を介さずに且つステージ250に供給することなく入賞装置40の外部に排出するようにしてもよい。

【0266】

(8) 上述した実施例では、入賞装置40内のV検出センサ43と検出センサ44とによって当該入賞装置40の出球数を検出しているが、次のような構成としてもよい。つまり、遊技盤30は、その背面側に、入賞装置40の特定入賞部260(Vゾーン)または普通入賞部262に入球された遊技球Bを集めて排出する排出通路を有する集合板を備え、この集合板は、その排出通路に、遊技球の通過を検出する通過検出手段(遊技球検出セ

10

20

30

40

50

ンサ、例えば、近接センサなど)を備え、出球検出手段は、前記通過検出手段によって本体部材 2 1 0 からの遊技球の出力を検出するようにしてもよい。この場合には、集合板の排出通路に設けられた通過検出手段によって、本体部材 2 1 0 からの遊技球の出力が検出でき、残存球処理を好適に行うことができる。

【0267】

(9) 上述した実施例では、滞留手段として第 1 振り分け部材 2 3 0 および第 2 振り分け部材 2 4 0 を採用しているが、第 1 振り分け部材 2 3 0 と第 2 振り分け部材 2 4 0 との一方だけとしてもよいし、固定式、可動式を問わず遊技球 B を滞留させる種々の構成を採用してもよい。例えば、導入通路部 2 2 2 とステージ 2 5 0 とを直接結ぶ直線経路よりも長い経路の蛇行通路や一方向経路部やクルーン(孔が開いた皿状の役物)などが挙げられる。

10

【0268】

(10) 上述した実施例では、一对の羽根 4 1 a, 4 1 b は、第 1 始動口 3 1 または第 2 始動口 3 3 への入球に基づいて、所定の開放(本実施例では、第 1 始動口 3 1 への入球では例えば 2 秒間の 1 回開き、第 2 始動口 3 3 への入球では例えば 2 秒間の 1 回開きを連続 2 回行う)がされるようになっているが、第 1 始動口 3 1 または第 2 始動口 3 3 への入球に基づいて開放抽選を行うようにしてもよいし、回数や時間を任意の値としてもよい。

【0269】

(11) 上述した実施例では、波立ち発生機構部 2 5 3 は、図 3 0 に示すように、並設された複数本の丸棒体 2 5 6 のうちの一部の丸棒体 2 5 6 をその下方からその長手方向に亘って押し上げる押し上げローラ部材 2 5 4 と、この押し上げローラ部材 2 5 4 を転動領域 2 5 1 の奥行き方向に往復移動させる往復移動機構 2 5 5 とを備えたものとしているが、これらの丸棒体 2 5 6 上にシート状体(例えば、塩化ビニルなどのシート物)を備えるようにしてもよいし、これらの丸棒体 2 5 6 に替えて転動領域 2 5 1 となるシート状体(例えば、塩化ビニルなどのシート物)と、このシート状体を押し上げローラ部材 2 5 4 などのローラで押し上げるようにしてもよいし、突起部(例えば、半円状、円弧状、三角形状など)を有する板部材をスライド移動させることで、複数本の丸棒体 2 5 6 のうちの一部の丸棒体 2 5 6 やシート状体の一部を押し上げるようにすることで移動する山部 2 5 2 を形成するようにしてもよい。

20

【0270】

(12) 上述した実施例では、いわゆる 1 種パチンコ機と 2 種パチンコ機とを融合したパチンコ機を例に挙げて説明しているが、1 種パチンコ機または 2 種パチンコ機に採用してもよい。

30

【産業上の利用可能性】

【0271】

以上のように、この発明は、パチンコ機やスロットマシン等の遊技機に適している。

【符号の説明】

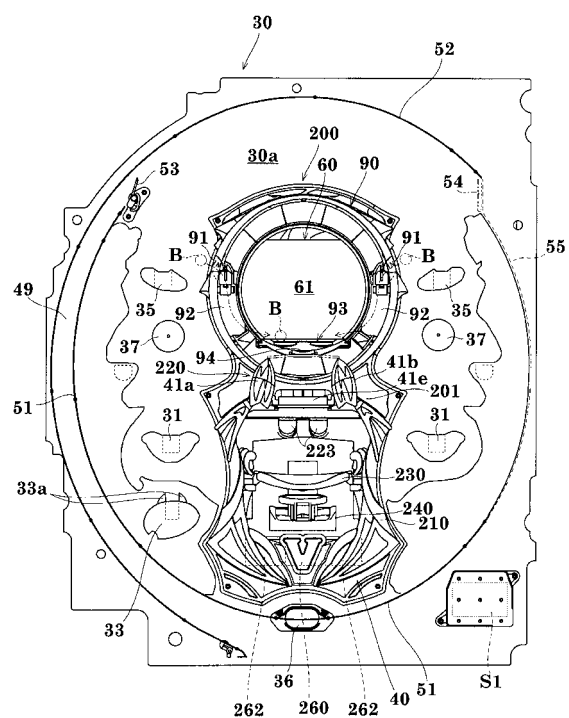
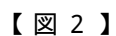
【0272】

- 3 0 ... 遊技盤
- 3 0 a ... 遊技領域
- 3 1 ... 第 1 始動口(入球手段)
- 3 3 ... 第 2 始動口(入球手段)
- 4 0 ... 入賞装置
- 6 0 ... 表示装置(表示手段)
- 9 0 ... センターフレーム
- 9 2 ... 案内通路部(案内通路)
- 9 4 ... 排出部(排出手段)
- 2 1 0 ... 本体部材
- 2 2 0 ... 開閉入球部(入球部、開閉入口部)
- 2 3 0 ... 第 1 振り分け部材(振り分け手段、滞留手段)

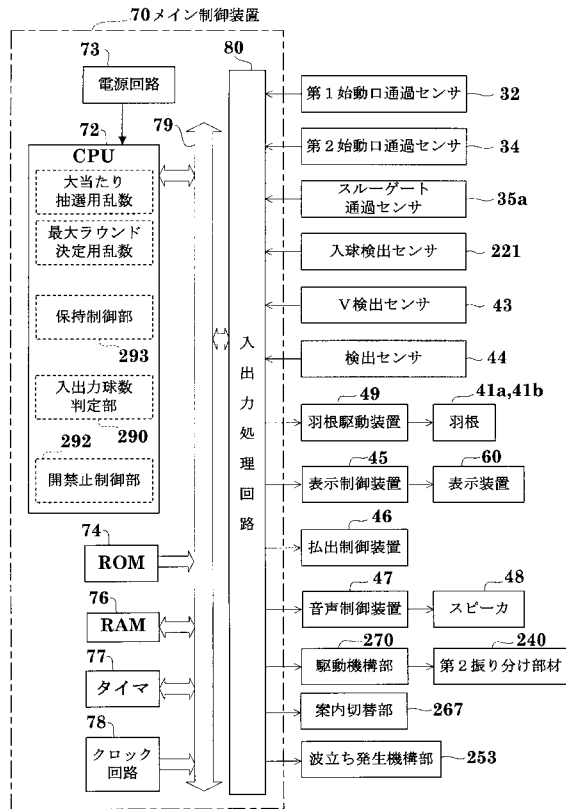
40

50

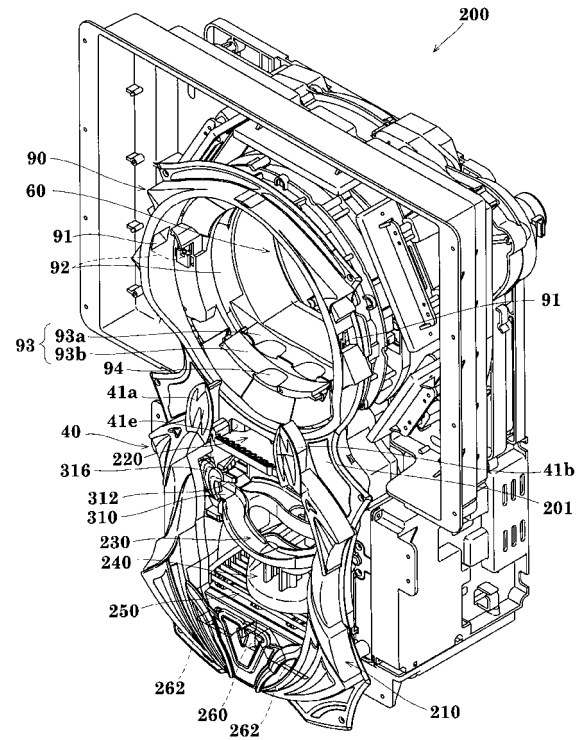
- 【 図 1 】



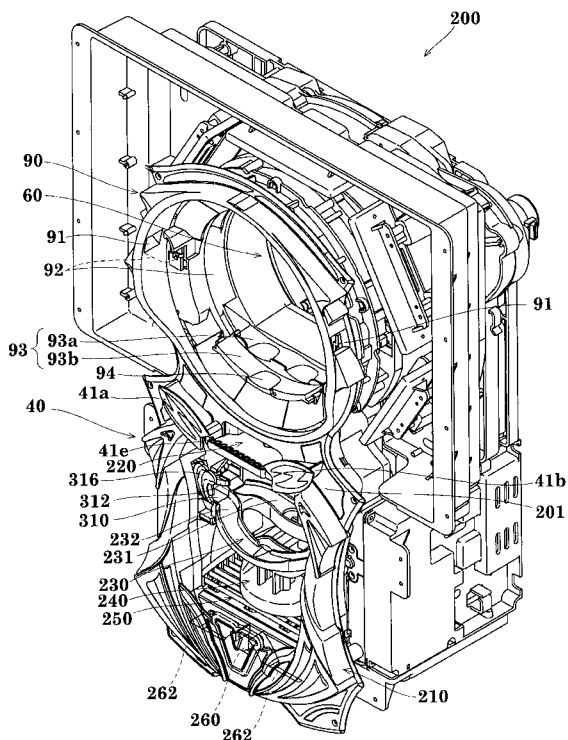
【図 3】



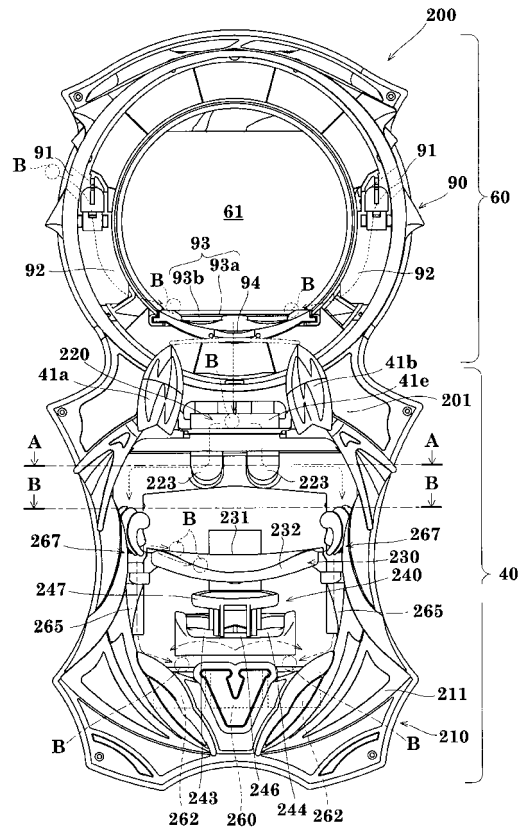
【図 4】



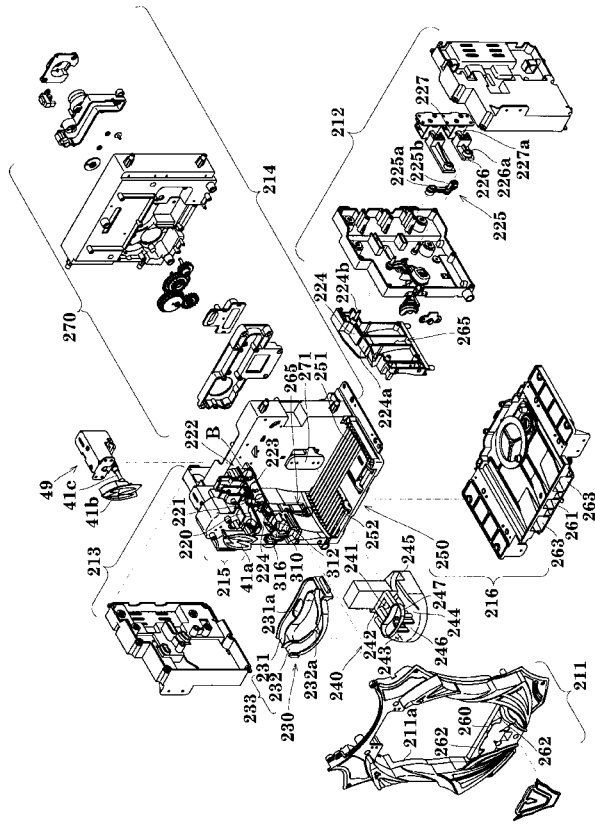
【図 5】



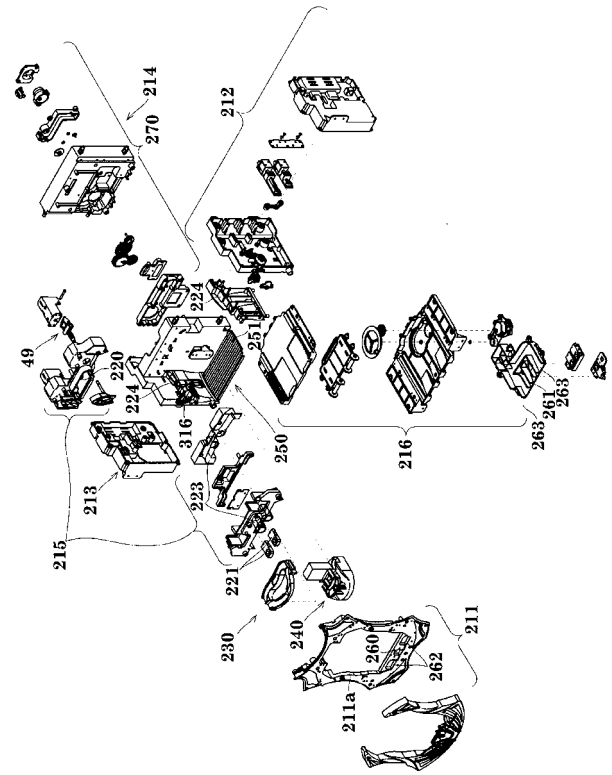
【図 6】



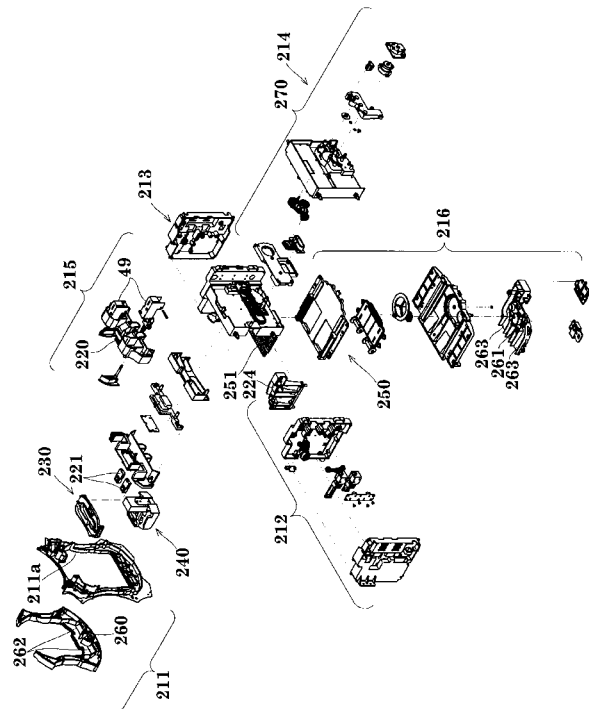
【図 7】



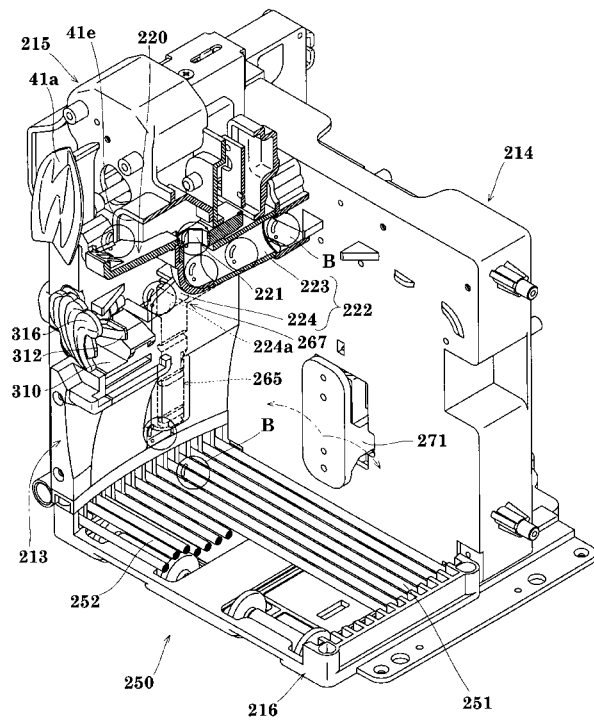
【図 8】



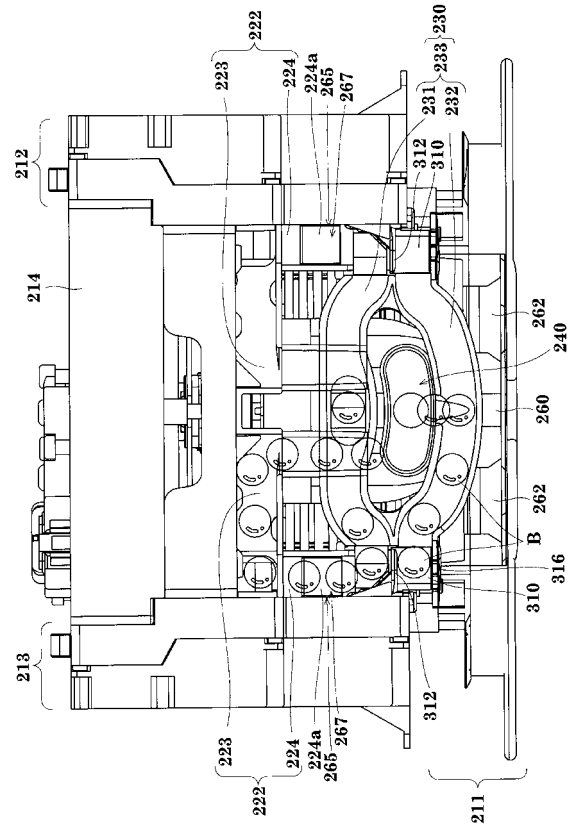
【図 9】



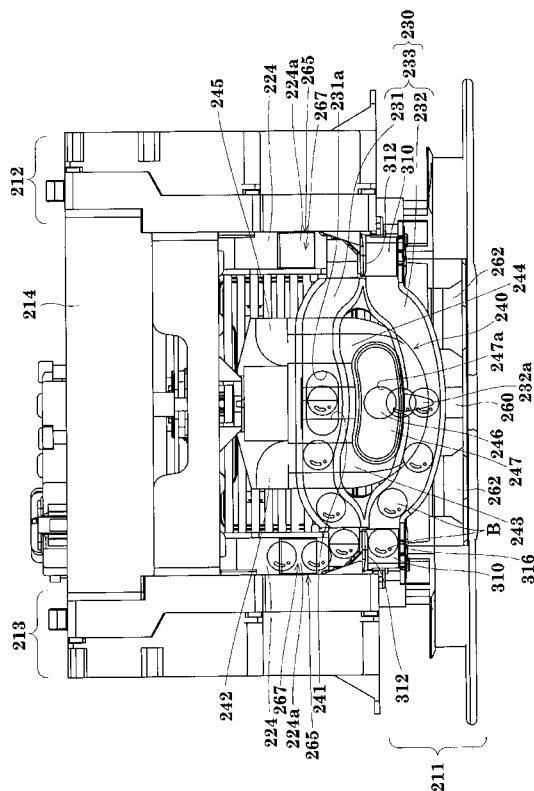
【 図 1 1 】



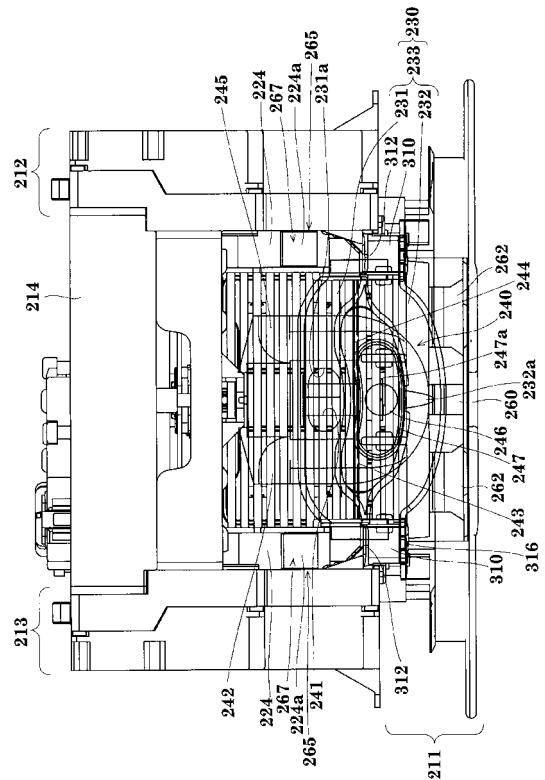
【 図 1 2 】



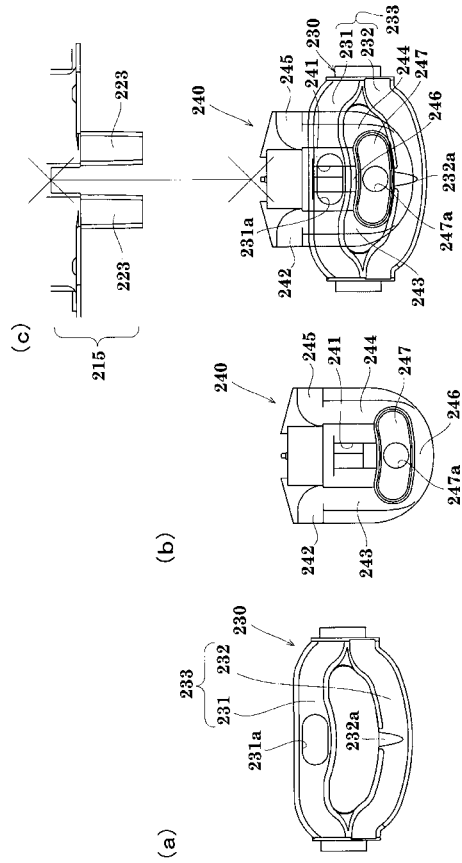
【 図 1 3 】



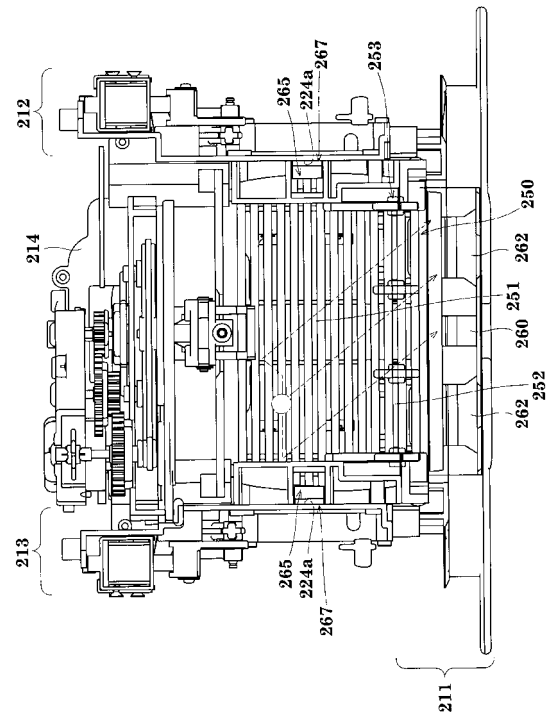
【 図 1 4 】



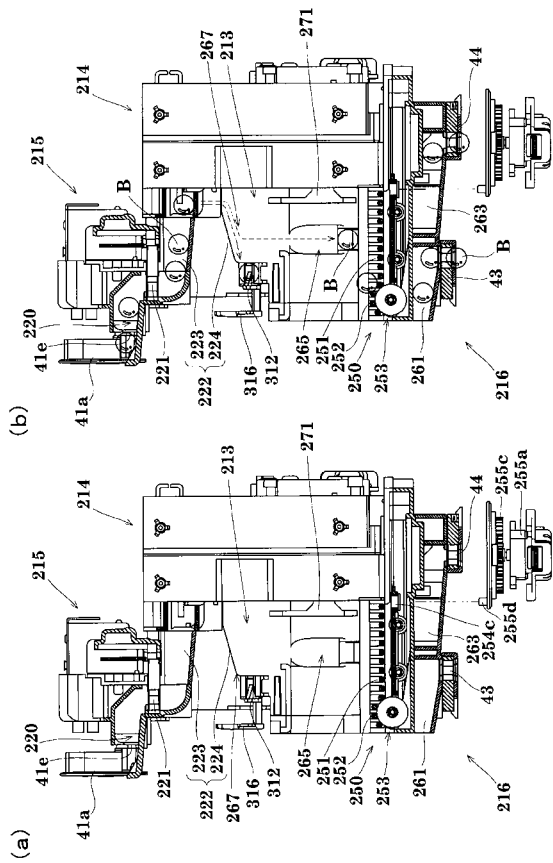
【図 15】



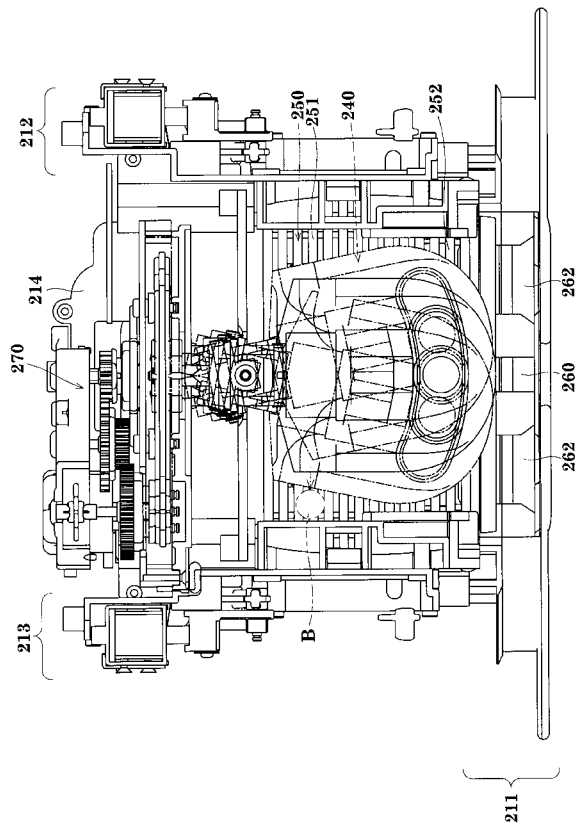
【図 16】



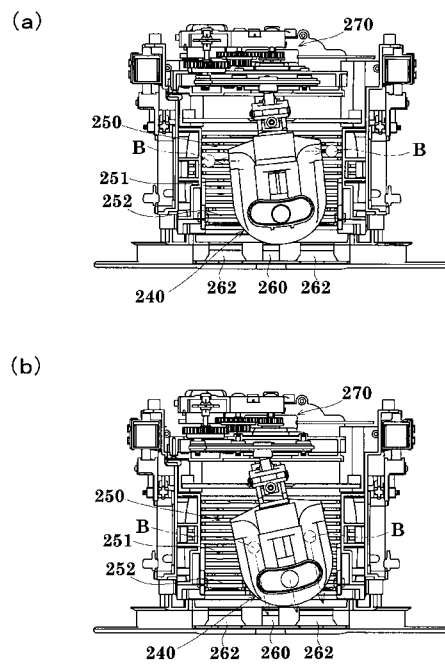
【図 17】



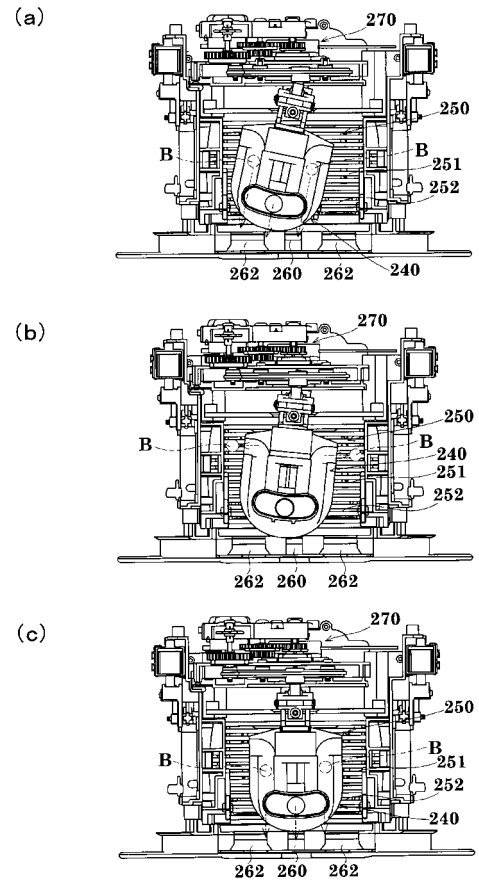
【 図 1 9 】



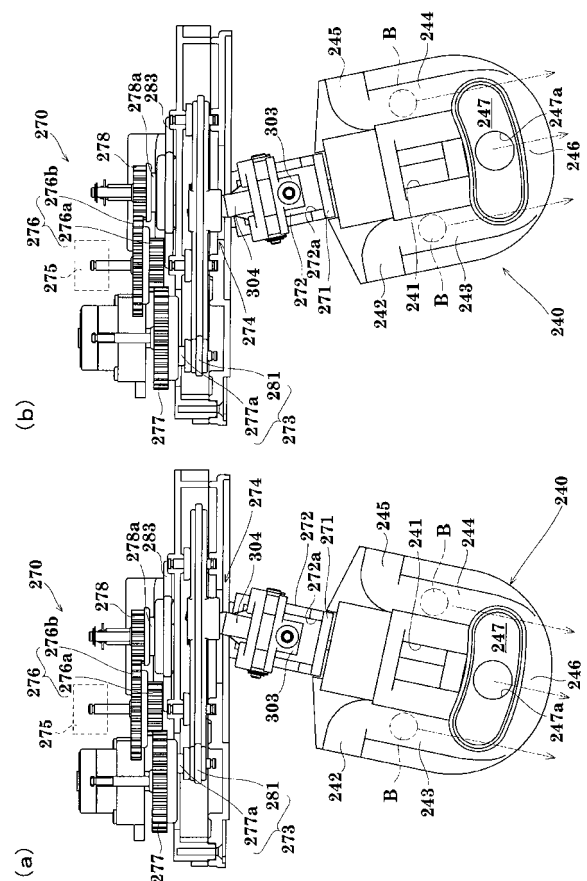
【 図 2 1 】



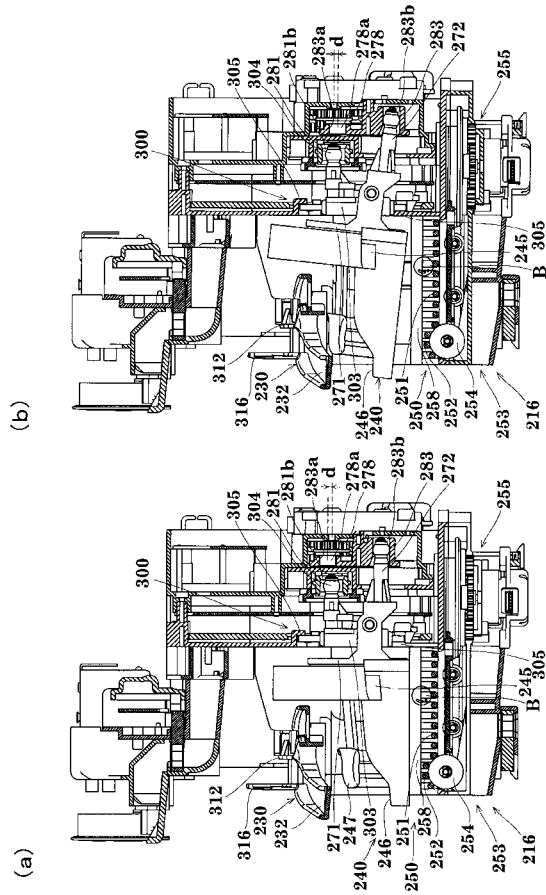
【 図 2 0 】



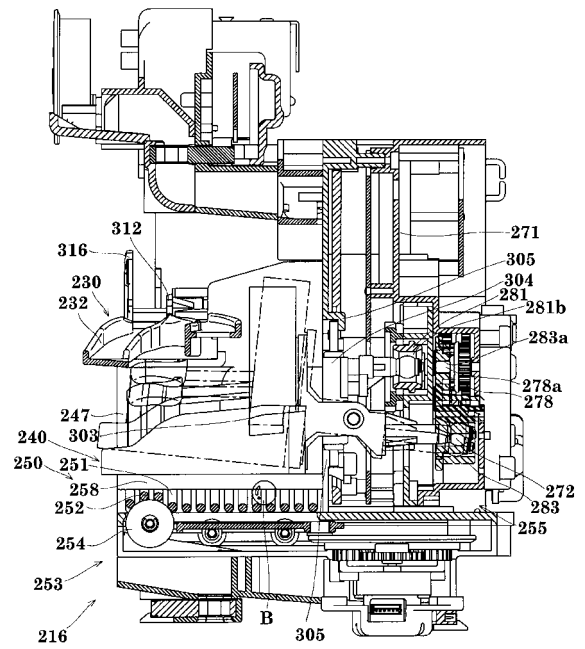
【 ㄨ 2 2 】



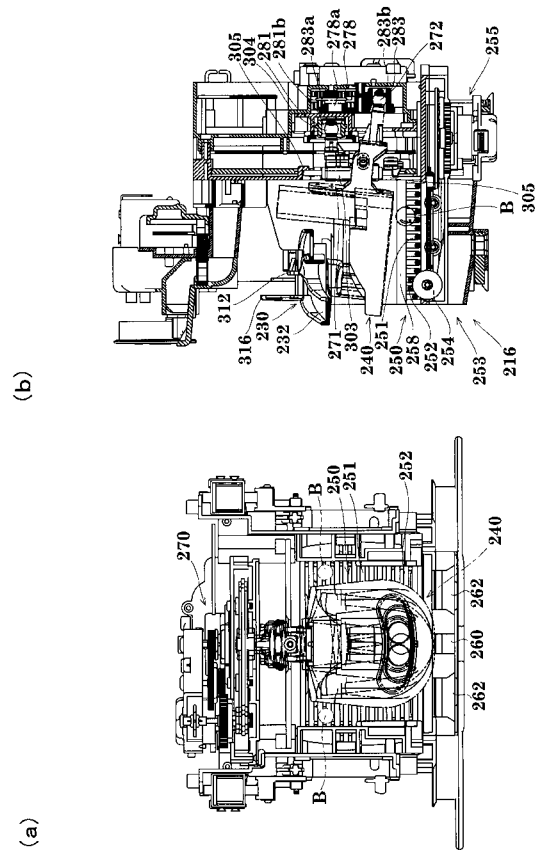
【図 23】



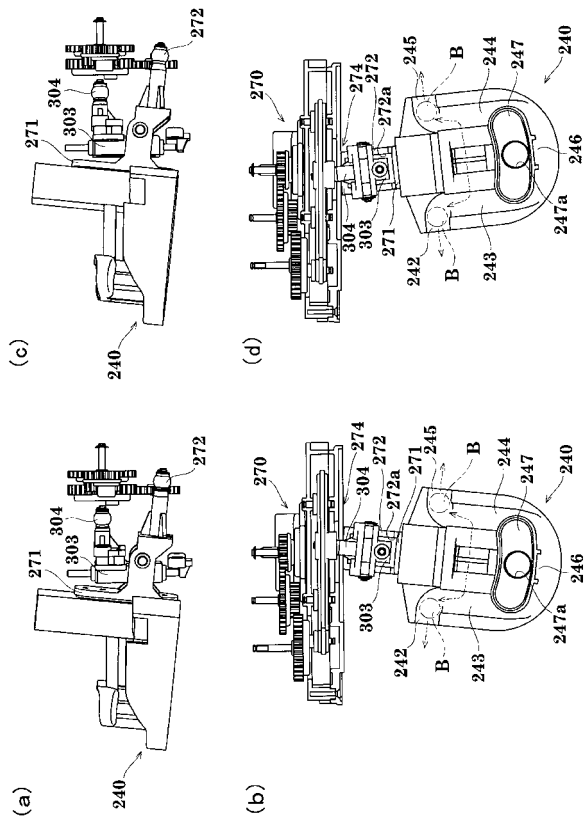
【図 24】



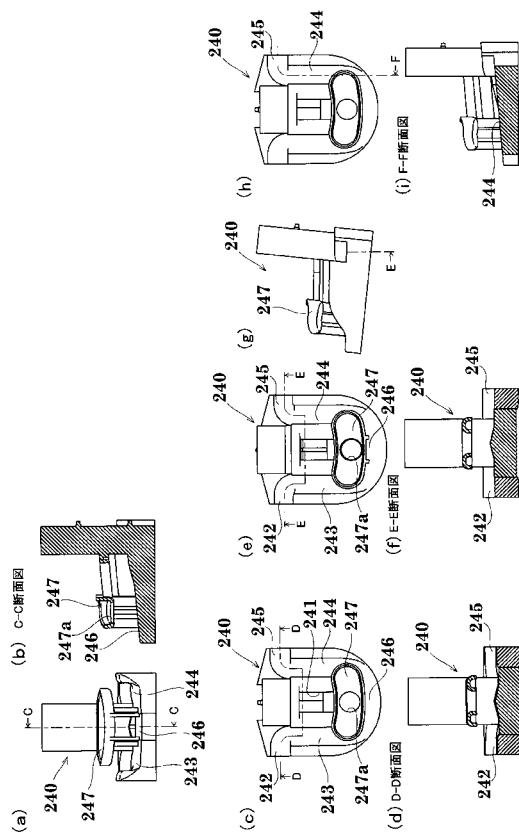
【図 25】



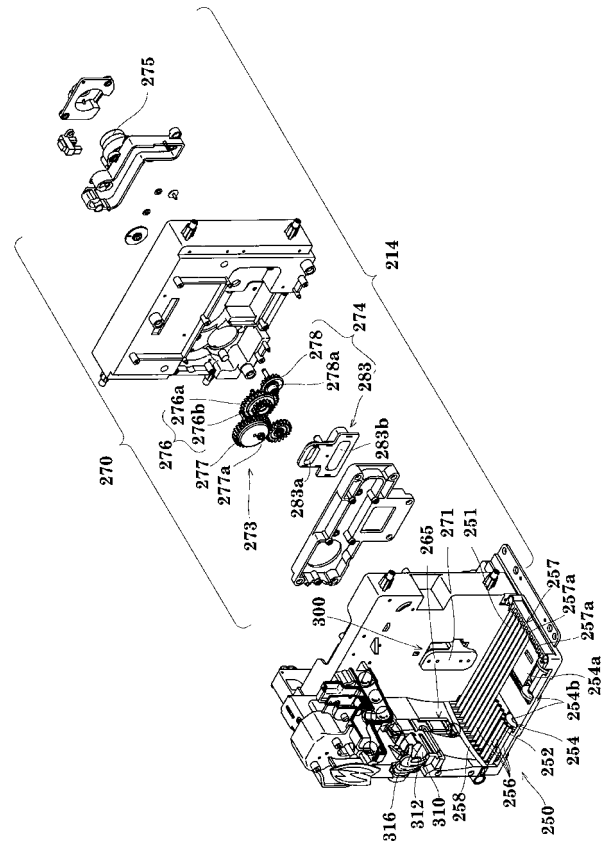
【図 26】



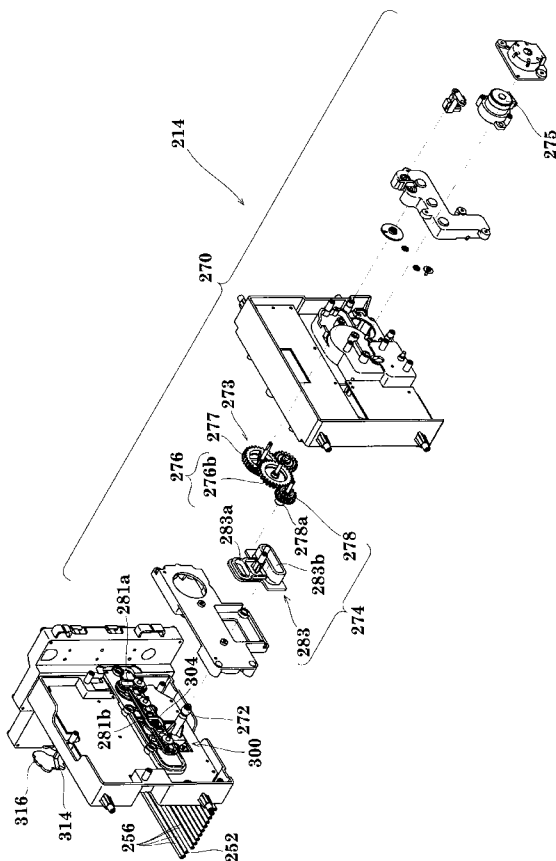
【図 27】



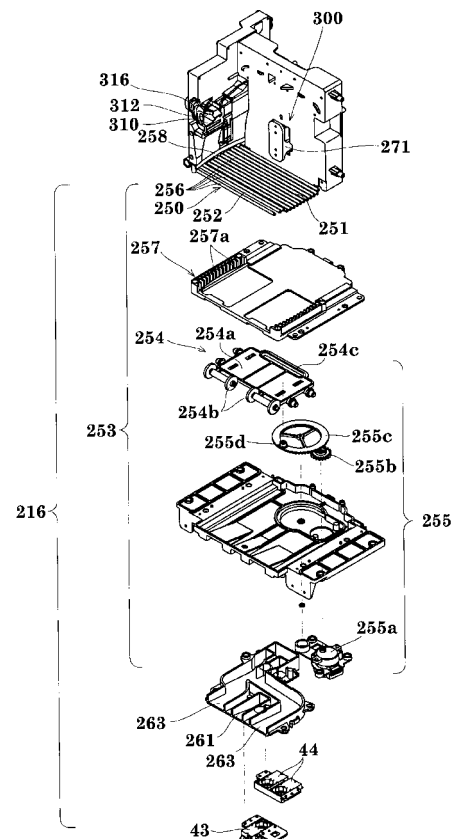
【図 28】



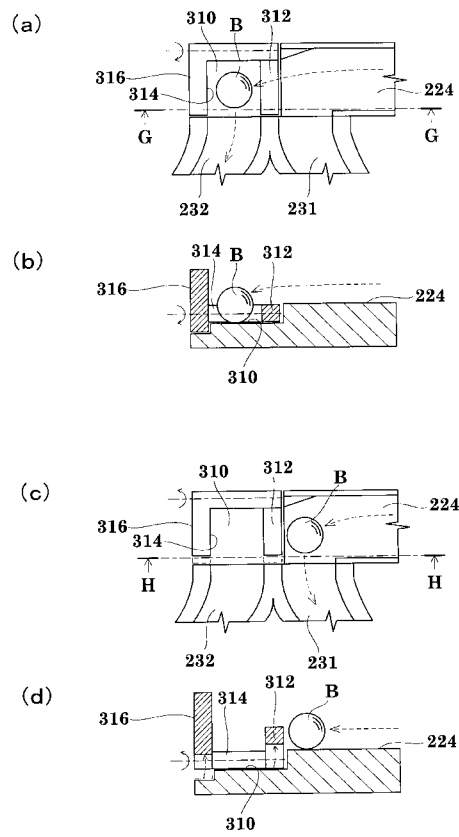
【図 29】



【図 30】



【図 3 1】



【図 3 2】

