【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14日(2025.7.14)

【公開番号】特開2025-66213(P2025-66213A)
【公開日】令和7年4月23日(2025.4.23)
【年通号数】公開公報(特許)2025-074
【出願番号】特願2023-175636(P2023-175636)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　5/04(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　5/04　６０３Ｄ
Ａ６３Ｆ　5/04　６１１Ａ
Ａ６３Ｆ　5/04　６０１Ｂ

【手続補正書】
【提出日】令和7年7月4日(2025.7.4)
【手続補正１】
【補正対象書類名】特許請求の範囲
【補正対象項目名】全文
【補正方法】変更
【補正の内容】
【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技者の遊技開始操作に対応する遊技開始信号を出力可能な遊技開始信号出力回路部と、
遊技者の１回の操作により遊技開始可能数の遊技価値をベット可能なベット操作に対応するベット操作信号を出力可能なベット操作信号出力回路部と、
遊技の進行に関する制御を実行可能な遊技制御手段と、
遊技者による前記遊技開始操作だけでなく、前記ベット操作も実行可能であり、前記遊技開始操作及び前記ベット操作のいずれが行われた場合にも操作信号を出力する操作手段と、
前記ベット操作信号出力回路部から前記ベット操作信号を出力可能にするベット許可信号、及び、前記遊技開始信号出力回路部から前記遊技開始信号を出力可能にする遊技開始許可信号を出力可能な許可信号出力回路部と、を備え、
前記ベット操作信号出力回路部は、前記許可信号出力回路部からオン状態の前記ベット許可信号が出力された状態で、前記操作手段から前記操作信号が出力された場合には、前記ベット操作信号を出力し、
前記遊技開始信号出力回路部は、前記許可信号出力回路部からオン状態の前記遊技開始許可信号が出力された状態で、前記操作手段から前記操作信号が出力された場合には、前記遊技開始信号を出力し、
前記遊技開始許可信号は、前記遊技開始信号出力回路部から前記遊技開始信号が出力された場合にオフ状態となり、
前記ベット許可信号は、前記ベット操作信号出力回路部から前記ベット操作信号が出力された場合にオフ状態となる
ことを特徴とする遊技機。
【手続補正２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００２
【補正方法】変更
【補正の内容】

【０００２】
　従来、スタートレバー、ＭＡＸベットボタン及び１ベットボタンを備える遊技機が開示されている（例えば、特許文献１参照）。
【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
【補正の内容】
【０００３】
【特許文献１】特開２０２１－０６９４５１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】
上記特許文献１に開示の遊技機では、ＭＡＸベットボタンを押下し、その後、スタートレバーを押下（操作）することにより遊技が開始される。しかしながら、上記特許文献１に開示の遊技機のように、ＭＡＸベットボタンの配置位置とスタートレバーのそれとが近い場合、通常、遊技者は、一方の腕（左腕）でＭＡＸベットボタン及びスタートレバーを操作する。すなわち、遊技開始時には、遊技者は、一方の腕を、ＭＡＸベットボタン及びスタートレバー間で往復させて操作することになる。それゆえ、長時間に亘って遊技を行うと、一方の腕（左腕）が疲れてしまう。
【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、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技機において、遊技開始時の操作による一方の腕（左腕）の疲労を軽減することを目的とする。
【手続補正６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００７】
遊技者の遊技開始操作に対応する遊技開始信号（例えば、後述のスタートパルス）を出力可能な遊技開始信号出力回路部（例えば、後述の第１ＤＦＦ６０３１）と、
遊技者の１回の操作により遊技開始可能数の遊技価値をベット可能なベット操作に対応するベット操作信号（例えば、後述のＭＡＸベットパルス）を出力可能なベット操作信号出力回路部（例えば、後述の第２ＤＦＦ６０３２）と、
遊技の進行に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、後述のマイクロプロセッサ６１００）と、
遊技者による前記遊技開始操作だけでなく、前記ベット操作も実行可能であり、前記遊技開始操作及び前記ベット操作のいずれが行われた場合にも操作信号（例えば、後述の操作パルス）を出力する操作手段（例えば、後述のスタートレバー７）と、
前記ベット操作信号出力回路部から前記ベット操作信号を出力可能にするベット許可信号（例えば、後述のＭＡＸベット許可信号Ｓｍｐ）、及び、前記遊技開始信号出力回路部から前記遊技開始信号を出力可能にする遊技開始許可信号（例えば、後述のスタートレバー

許可信号Ｓｓｐ）を出力可能な許可信号出力回路部（例えば、後述の入出力回路６１１０）と、を備え、
前記ベット操作信号出力回路部は、前記許可信号出力回路部からオン状態の前記ベット許可信号が出力された状態で、前記操作手段から前記操作信号が出力された場合には、前記ベット操作信号を出力し、
前記遊技開始信号出力回路部は、前記許可信号出力回路部からオン状態の前記遊技開始許可信号が出力された状態で、前記操作手段から前記操作信号が出力された場合には、前記遊技開始信号を出力し、
前記遊技開始許可信号は、前記遊技開始信号出力回路部から前記遊技開始信号が出力された場合にオフ状態となり、
前記ベット許可信号は、前記ベット操作信号出力回路部から前記ベット操作信号が出力された場合にオフ状態となる
ことを特徴とする遊技機。
上記構成では、例えば、遊技者の１回の操作により遊技開始可能数の遊技価値をベット可能にする操作手段と、遊技者の遊技開始操作を行うための操作手段とを共通にして構成することが可能であるので、遊技開始時の操作による一方の腕（左腕）の疲労を軽減することができる。
また、上記構成では、例えば、ベット操作信号（ＭＡＸベットパルス）や遊技開始信号（スタートパルス）が２回連続して出力されるなどの誤動作を防止することができる。

【手続補正７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００８】
上記構成の遊技機によれば、例えば、遊技開始時の操作による一方の腕（左腕）の疲労を軽減することができる。