

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第1部門第2区分

【発行日】令和3年9月30日(2021.9.30)

【公開番号】特開2020-48666(P2020-48666A)

【公開日】令和2年4月2日(2020.4.2)

【年通号数】公開・登録公報2020-013

【出願番号】特願2018-178661(P2018-178661)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 X

【手続補正書】

【提出日】令和3年8月17日(2021.8.17)

【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】

カードユニットから入力される遊技価値を持コイン数として記憶する枠制御基板と、遊技の進行を制御する主制御基板と、を備え、前記枠制御基板と前記主制御基板とを双方向通信可能に接続し、前記主制御基板に始動レバー(スイッチ)、回胴停止ボタン(スイッチ)及びベットスイッチとを接続し、前記枠制御基板に精算スイッチを接続した封入式回胴遊技機であって、

前記主制御基板には、

前記ベットスイッチが操作されるとベット数を示す信号を前記枠制御基板に送信するベット数送信手段と、

前記ベットスイッチが操作されると前記始動レバーの操作を有効とし、前記始動レバーの操作に起因して抽選を行う抽選手段と、

該抽選手段による抽選結果を前記枠制御基板に送信する抽選結果送信手段と、

前記枠制御基板には、

前記主制御基板から受信する前記ベットスイッチの操作に応じたベット数を前記持コイン数から減算し、前記主制御基板から受信する前記抽選結果に入賞が有るときの入賞に応じたコイン数を前記持コイン数に加算する持コイン数加減算手段と、

前記精算スイッチが操作されると前記持コイン数を前記カードユニットに移動させ、移動させることにより前記持コイン数が零になれば前記主制御基板に遊技終了を示す信号を送信する遊技終了手段と、

を備え、前記枠制御基板は、前記ベット数を示す信号を受信した後から前記抽選結果を示す信号を受信するまでの間は、前記精算スイッチの操作を有効としない、

ことを特徴とする封入式回胴遊技機。

【請求項2】

カードユニットから入力される遊技価値を持コイン数として記憶する枠制御基板と、遊技の進行を制御する主制御基板と、を備え、前記枠制御基板と前記主制御基板とを双方向通信可能に接続し、前記主制御基板に始動レバー(スイッチ)、回胴停止ボタン(スイッチ)、ベットスイッチ及び精算スイッチとを接続した封入式回胴遊技機であって、

前記主制御基板には、

前記ベットスイッチが操作されるとベット数を示す信号を前記枠制御基板に送信するベ

ット数送信手段と、

前記ベットスイッチが操作されると前記始動レバーの操作を有効とし、前記始動レバーの操作に起因して抽選を行う抽選手段と、

該抽選手段による抽選結果を前記枠制御基板に送信する抽選結果送信手段と、

前記精算スイッチが操作されると、遊技終了を知らせる信号を前記枠制御基板に送信する遊技終了送信手段と、

前記枠制御基板には、

前記主制御基板から受信する前記ベットスイッチの操作に応じたベット数を前記持コイン数から減算し、前記主制御基板から受信する前記抽選結果に入賞が有るときの入賞に応じたコイン数を前記持コイン数に加算する持コイン数加減算手段と、

前記遊技終了を知らせる信号を受信すると、前記持コイン数を前記カードユニットに移動させる精算手段と、

を備えたことを特徴とする封入式回胴遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

前記課題に鑑みてなされた請求項1に記載の封入式回胴遊技機は、

カードユニットから入力される遊技価値を持コイン数として記憶する枠制御基板と、遊技の進行を制御する主制御基板と、を備え、前記枠制御基板と前記主制御基板とを双方向通信可能に接続し、前記主制御基板に始動レバー（スイッチ）、回胴停止ボタン（スイッチ）及びベットスイッチとを接続し、前記枠制御基板に精算スイッチを接続した封入式回胴遊技機であって、

前記主制御基板には、

前記ベットスイッチが操作されるとベット数を示す信号を前記枠制御基板に送信するベット数送信手段と、

前記ベットスイッチが操作されると前記始動レバーの操作を有効とし、前記始動レバーの操作に起因して抽選を行う抽選手段と、

該抽選手段による抽選結果を前記枠制御基板に送信する抽選結果送信手段と、

前記枠制御基板には、

前記主制御基板から受信する前記ベットスイッチの操作に応じたベット数を前記持コイン数から減算し、前記主制御基板から受信する前記抽選結果に入賞が有るときの入賞に応じたコイン数を前記持コイン数に加算する持コイン数加減算手段と、

前記精算スイッチが操作されると前記持コイン数を前記カードユニットに移動させ、移動させることにより前記持コイン数が零になれば前記主制御基板に遊技終了を示す信号を送信する遊技終了手段と、

を備え、前記枠制御基板は、前記ベット数を示す信号を受信した後から前記抽選結果を示す信号を受信するまでの間は、前記精算スイッチの操作を有効としない、ことを特徴とする。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【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】0019

【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

【補正対象項目名】0020

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0023

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0023】

また、請求項1に記載の封入式回胴遊技機は、前記枠制御基板は、前記ベット数を示す信号を受信した後から前記抽選結果を示す信号を受信するまでの間は、前記精算スイッチの操作を有効としない、ことを特徴とする。

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0024

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 2 4 】

枠制御基板がベット数を示す信号を受信した後から抽選結果を示す信号を受信するまでの間は、主制御基板において遊技が行われている期間である。従って、この期間に精算スイッチの操作を有効とすれば、遊技が無効となり処理が複雑になる虞がある。

そこで、請求項1に記載の封入式回胴遊技機は、枠制御基板がベット数を示す信号を受信した後から抽選結果を示す信号を受信するまでの間は、精算スイッチの操作を有効としないのである。

【手続補正1 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 2 5 】

ここで、「枠制御基板がベット数を示す信号を受信した」とは、枠制御基板が受信するベット数が持コイン数以下の場合を言う。

従って、請求項1に記載の封入式回胴遊技機は、「前記枠制御基板は、前記ベット数受信応答信号を送信した後から前記抽選結果を示す信号を受信するまでの間は、前記精算スイッチの操作を有効としない封入式回胴遊技機」と言い換えても良い。

ベット数受信応答信号は、枠制御基板が受信するベット数が持コイン数を超える場合には、出力されないからである。この場合には、その旨を知らせる処理が行われる。