

(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2007-307281

(P2007-307281A)

(43) 公開日 平成19年11月29日(2007.11.29)

(51) Int. Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 304Z

テーマコード (参考)

2C088

審査請求 有 請求項の数 2 O L (全 9 頁)

(21) 出願番号 特願2006-141405 (P2006-141405)  
 (22) 出願日 平成18年5月22日 (2006.5.22)

(71) 出願人 591044614  
 株式会社足立ライト工業所  
 愛知県小牧市下末630  
 (71) 出願人 000161806  
 京楽産業. 株式会社  
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号  
 (74) 代理人 100112531  
 弁理士 伊藤 浩二  
 (72) 発明者 豊永 和博  
 愛知県小牧市下末630 株式会社足立ラ  
 イト工業所内  
 (72) 発明者 小川 慎也  
 愛知県小牧市下末630 株式会社足立ラ  
 イト工業所内  
 Fターム(参考) 2C088 AA51 DA07

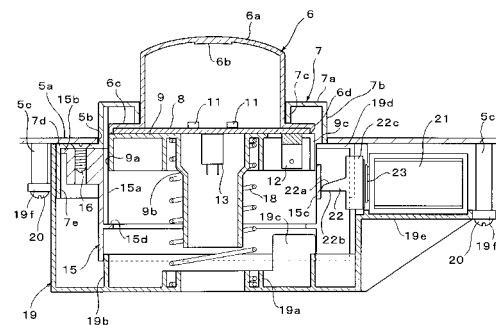
(54) 【発明の名称】 遊技機操作用スイッチ装置

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】 遊技中の遊技者に強いインパクトを適時与えることができる遊技機操作用スイッチ装置を提供する。

【解決手段】 押操作することによりスイッチ12を作動させる押ボタン6が設けられ、該押ボタンを囲繞する可動体7を遊技機の取付部5aに出没自在なるように配設すると共に、該可動体および押ボタンを第1スプリング18により突出方向に付勢し、ソレノイド21の作動杆21aに係合片22を設けて該ソレノイドを該係合片が該可動体および押ボタンと直交する方向に進退動するように配設し、該可動体に該係合片に係合する係合部を形成し、前記ソレノイドを作動させることにより前記係合片との係合が解除されることで前記第1スプリングの弾性により該可動体および押ボタンが遊技機の取付部から突出するようにした。

【選択図】 図4



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

押操作することによりスイッチを作動させる押ボタンが設けられ、該押ボタンを圍繞する可動体を遊技機の取付部に出没自在なるように配設すると共に、該可動体を付勢部材により突出方向に付勢し、該可動体を該付勢部材の弾性に抗して没動させたときに該可動体に係合し該可動体の突出動が阻止されるようにする係合手段を設け、該係合手段と該可動体との係合を解除させる電動アクチュエータを設け、該電動アクチュエータを作動させることにより前記付勢部材の弾性により該可動体が取付部から突出するようにしたことを特徴とする遊技機操作スイッチ装置。

## 【請求項 2】

押操作することによりスイッチを作動させる押ボタンが設けられ、該押ボタンを圍繞する可動体を遊技機の取付部に出没自在なるように配設すると共に、該可動体および押ボタンを付勢部材である第 1 スプリングにより突出方向に付勢し、電動アクチュエータであるソレノイドの作動杆に係合片を設けて該ソレノイドを該係合片が該可動体および押ボタンと直交する方向に進退動するように配設し、該可動体に該係合片が係合する係合部を形成し、該係合部と該係合片との対向面のいずれか一方または双方を斜面状に形成し、該係合片が該係合部と係合し得るように該係合片を弾性的に進出させる第 2 の付勢部材である第 2 スプリングを設け、該可動体および押ボタンを前記第 1 スプリングの弾性に抗して没動させたときに第 2 スプリングの弾性により該可動体に前記係合片が係合することで該可動体および押ボタンの突出動が阻止され、前記ソレノイドを作動させることにより前記係合片との係合が解除されることで前記第 1 スプリングの弾性により該可動体および押ボタンが遊技機の取付部から突出するようにしたことを特徴とする遊技機操作スイッチ装置。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

この発明は、パチンコ遊技機、アレンジボール機、雀球遊技機、スロットマシン、パロット（商標）遊技機等の遊技機に設けられる遊技機操作スイッチ装置に関するものである。

## 【背景技術】

## 【0002】

一般に遊技機には種々の機能を持った押ボタンが前面に設けられ、遊技者はその押ボタンを適時押操作することにより、高得点を得たり、遊技者にとって優位となるチャンスが与えられたりするように構成される。また、この押ボタンにランプを内蔵させ、該ランプを適時点灯させることにより、遊技者に注意を促すよう構成することが一般になされている。

## 【0003】

また例えば、遊技機の一つであるパチンコ遊技機では、下記特許文献 1 に示されたように、遊技盤面に設けられた図柄変動表示装置がリーチ状態（例えば 3 列の変動図柄のうち 2 列が同一図柄に揃った状態）になると、遊技者がチャンスボタンと称する押ボタンを操作することにより、図柄の変動時間を短縮させたり、図柄の変動パターンを変更させるなど、遊技者が遊技画面の進行に影響を与えられるようにすることにより、遊技に多様性を持たせられるようにしている。

## 【0004】

また、下記特許文献 2 に示された遊技機の押ボタンスイッチ装置は、押しボタンを内側可動体と外側可動体とに分割すると共に、両可動体を夫々弾力性の異なるスプリングで支持することにより、遊技者が押し操作したときの感触が異なるようにしたものである。

## 【0005】

さらに、下記特許文献 3 に示された多段式押釦スイッチは、弱い弾力のスプリングと強い弾力のスプリングとによって押ボタンを支持し、該押ボタンを弱い力で押圧すると第 1 のスイッチがオンし、さらに強く押圧すると第 2 のスイッチもオンするように構成したも

10

20

30

40

50

のである。

【特許文献 1】特開 2 0 0 1 - 3 2 7 7 0 3 号公報

【特許文献 2】特開 2 0 0 3 - 1 0 9 4 6 3 号公報

【特許文献 3】特開平 0 5 - 3 0 0 9 8 4 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0 0 0 6】

ところで、一般に遊技中の遊技者は、図柄変動表示装置等のディスプレイの状況の変化を注視しているあまり、他の事項に注意が回らない状況であり、例えば押ボタンが操作可能な状況になったとしてもその変化に気づかない場合があり、ランプを点灯させることでその状況を知らしめることはあったとしても、遊技者にインパクトを与えることができなかったもので、遊技性が乏しく面白味に欠けるものであった。

そこでこの発明は、遊技中の遊技者にも強いインパクトを適時与えることができる遊技機操作用スイッチ装置を提供しようとするものである。

【課題を解決するための手段】

【0 0 0 7】

そのために請求項 1 に記載した遊技機操作用スイッチ装置の発明は、押操作することによりスイッチを作動させる押ボタンが設けられ、該押ボタンを囲繞する可動体を遊技機の取付部に出没自在なるように配設すると共に、該可動体を付勢部材により突出方向に付勢し、該可動体を該付勢部材の弾性に抗して没動させたときに該可動体に係合し該可動体の突出動が阻止されるようにする係合手段を設け、該係合手段と該可動体との係合を解除させる電動アクチュエータを設け、該電動アクチュエータを作動させることにより前記付勢部材の弾性により該可動体が取付部から突出するようにしたことを特徴とする。

また請求項 2 に記載した遊技機操作用スイッチ装置の発明は、押操作することによりスイッチを作動させる押ボタンが設けられ、該押ボタンを囲繞する可動体を遊技機の取付部に出没自在なるように配設すると共に、該可動体および押ボタンを付勢部材である第 1 スプリングにより突出方向に付勢し、電動アクチュエータであるソレノイドの作動杆に係合片を設けて該ソレノイドを該係合片が該可動体および押ボタンと直交する方向に進退動するように配設し、該可動体に該係合片が係合する係合部を形成し、該係合部と該係合片との対向面のいずれか一方または双方を斜面状に形成し、該係合片が該係合部と係合し得るように該係合片を弾性的に進出させる第 2 の付勢部材である第 2 スプリングを設け、該可動体および押ボタンを前記第 1 スプリングの弾性に抗して没動させたときに第 2 スプリングの弾性により該可動体に前記係合片が係合することで該可動体および押ボタンの突出動が阻止され、前記ソレノイドを作動させることにより前記係合片との係合が解除されることで前記第 1 スプリングの弾性により該可動体および押ボタンが遊技機の取付部から突出するようにしたことを特徴とする。

【発明の効果】

【0 0 0 8】

この発明の遊技機操作用スイッチ装置によれば、ソレノイド等の電動アクチュエータを作動させることにより、押ボタン周囲の可動体が突出するので、遊技中に適時に強烈なインパクトを与え押ボタンの存在を遊技者に知らしめることができ、遊技性を向上させる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0 0 0 9】

次にこの発明の実施形態をパチンコ遊技機について説明する。図 1 はパチンコ遊技機の正面図で、1 は前面ガラスによって覆われ図柄変動表示装置や複数の入賞口、可変入賞装置等が設けられた遊技盤、2, 3 はその下方に設けられた上部球受皿と下部球受皿、4 は打球発射用ハンドルである。下部球受皿 3 の一側には前方張出部 5 が形成され、該前方張出部 5 の上面取付部 5 a にこの発明に係る遊技機操作用スイッチ装置が設けられる。図 2 はこの発明に係る遊技機操作用スイッチ装置の実施形態を示した斜視図、図 3 は分解斜視図、図 4 は縦断面図、図 5 ~ 図 7 は図 4 の作動状態図で、6 は押ボタン、7 は該押ボタン

10

20

30

40

50

の周囲を圍繞するように設けられる環状の可動体である。

【 0 0 1 0 】

押ボタン 6 は透光性のプラスチックにより略円筒形に成形され、その上壁面 6 a が球面状に成形され該上壁面 6 a 内面に凹凸により文字 6 b が成形されている。また、図 3 に示されるように、押ボタン 6 の下端部の外周に一体にフランジ 6 c が成形され、該フランジの外周縁の一部は直線状に切欠くことにより係合部 6 d が成形される。8 は略円板形のプリント基板、9 は略傘形に形成された摺動案内体で、該プリント基板 8 と摺動案内体 9 とは前記フランジ 6 c の下面にビス 1 0 によって固着される。なお、フランジ 6 c の外周には下方折返縁 6 e が形成され、該下方折返縁内にプリント基板 8 が収まるように組み付けられる。また、該プリント基板 8 の上面には LED ランプ 1 1 が設けられている。1 2 は該プリント基板の一侧縁の下面に固着され、投光器と受光器とを向かい合わせに組み合わせて設けることにより両者間の光遮断物の有無を検出するスイッチ、1 3 は該プリント基板の下面中央に設けられた配線用コネクタである。また、摺動案内体 9 の外周に適宜間隔で縦溝 9 a が形成され、該摺動案内体 9 の下面中心には一体に貫通筒部 9 b が形成されている。また、スイッチ 1 2 との干渉を避けると共に上記係合部 6 d を露出させるために摺動案内体 9 に切込 9 c が形成されている。なお、下方折返縁 6 e 内にプリント基板 8 が収まるように組み付けることで該プリント基板 8 がガードされ、上方の隙間からケース体内にコーヒー等の飲料水等が浸入しても該飲料水等がプリント基板 8 に付着し作動不良を起こすことがないようにしている。

【 0 0 1 1 】

一方、押ボタン 6 の周囲を圍繞するように環状に形成される可動体 7 は、水平環部 7 a と垂直環部 7 b とからなる鉤状断面を呈し、その内周縁に下向リブ 7 c が形成され、外周縁にはフランジ部 7 d が形成され、該フランジ部 7 d の外縁にスカート部 7 e が一体に形成され、該フランジ部 7 d , スカート部 7 e の一部に切欠 7 f が形成される。また、1 5 は円筒形の内面に適宜間隔で縦筋 1 5 a が形成され、上縁外周にフランジ部 1 5 b が形成された可動案内体である。そして、前記可動体 7 中に下側から前記押ボタン 6 を挿入し、縦溝 9 a を縦筋 1 5 a に合致させると共に、その下方から可動案内体 1 5 のフランジ部 1 5 b をスカート部 7 e 中に挿入し、該フランジ部 1 5 b を可動体 7 のフランジ部 7 d の下面にビス 1 6 によって固着することにより、該可動体 7 中で押ボタン 6 が出没自在なるように組み立てられる。なお、1 5 c は可動案内体 1 5 の円筒形の一部を切欠いて平壁状に形成された係合部である。また、可動案内体 1 5 の下端部寄り内周縁には内向鉤状の突片 1 5 d が形成されている。

【 0 0 1 2 】

1 8 は可動体 7 および押ボタン 6 を付勢する付勢部材であるコイル状の第 1 スプリング、1 9 は可動案内体 1 5 が摺動自在に收容される有底円筒形のケース体で、該ケース体 1 9 の底面に環状のパネ座 1 9 a、環状案内片 1 9 b、および遮光片 1 9 c が形成され、該ケース体の一侧には開口部 1 9 d が形成され、該開口部の下側に外方に延びるソレノイド設置用のスタンド 1 9 e が一体に形成されている。また、1 9 f は該ケース体の外周面およびスタンド 1 9 e の端縁に一体に形成された複数の取付片である。該ケース体 1 9 は、図 4 に示したように、該各取付片 1 9 f に下側からビス 2 0 を貫挿し、パチンコ遊技機の前記前方張出部 5 における取付部 5 a の下面に突設されたボス 5 c に該ビス 2 0 を螺締することにより該取付部の下面に固着される。そのとき、第 1 スプリング 1 8 の下端を該パネ座 1 9 a に止着させるとともに該第 1 スプリング 1 8 の上端を前記摺動案内体 9 の貫通筒部 9 b に外嵌し、該第 1 スプリング 1 8 を少し圧縮状態にすることにより、該摺動案内体 9 を介してプリント基板 8、押ボタン 6 が上向きに付勢され、該押ボタン 6 のフランジ 6 c が可動体 7 の下向リブ 7 c に当接することで該押ボタン 6 が該可動体 7 の中心から突出状態となり、該可動体 7 はフランジ部 7 d が取付部 5 a に形成された丸い取付開口 5 b の内縁下面に当接することで該取付部 5 a から突出状態になるようにしている。

【 0 0 1 3 】

一方、電動アクチュエータであるソレノイド 2 1 は、スタンド 1 9 e 上に水平に固設さ

10

20

30

40

50

れ、該ソレノイドの作動杆 2 1 a の先端に係合片 2 2 が固着され、該作動杆の外周には該係合片 2 2 を弾性的に進出させる第 2 の付勢部材であるコイル状の第 2 スプリング 2 3 が設けられる。そして、該ソレノイド 2 1 を通電し励磁することにより該係合片 2 2 は可動体 7 および押ボタン 6 と直交する方向（水平方向）に進退動すると共に、非励磁状態では第 2 スプリング 2 3 の弾性により係合片 2 2 が進出し図 4 に示したように該係合片の先端が可動案内体 1 5 の係合部 1 5 c の外周に軽く当接した状態となる。

【 0 0 1 4 】

なお、係合片 2 2 の上面 2 2 a は先端縁に向かって下傾する斜面状に形成され、係合片 2 2 の下面 2 2 b は水平に形成され、係合片 2 2 の基部 2 2 c はこれらより大径に形成されている。

10

【 0 0 1 5 】

このため、図 4 に示した状態で遊技者が押ボタン 6 を押操作し該押ボタンを第 1 スプリング 1 8 の弾性に抗して没動させると、図 5 に示したように、前記摺動案内体 9 の外周縁が突片 1 5 d に当たって可動案内体 1 5 および可動体 7 をも没動させ、そのとき係合部 1 5 c の外周に当接していた係合片 2 2 が第 2 スプリング 2 3 の弾性により進出して係合部 1 5 c 上に係合すると共に、スイッチ 1 2 の投光器と受光器の間に遮光片 1 9 c が介在することで該スイッチ 1 2 を作動させ、その押操作が電氣的に検知される。

【 0 0 1 6 】

そして押ボタン 6 から手を離し、図 5 に矢印で示した押操作力を解除すると、図 6 に示したように押ボタン 6 は第 1 スプリング 1 8 の弾性により上昇し投光器と受光器の間から遮光片 1 9 c が離れることでスイッチ 1 2 が反作動し、その押操作の解除が電氣的に検知される。なおそのとき係合片 2 2 が第 2 スプリング 2 3 の弾性により進出していることから該係合片 2 2 の下面 2 2 b に該押ボタン 6 の係合部 6 d が当たり該押ボタン 6 および可動体 7 の突出動が阻止されるが、この状態で押ボタン 6 をまた再度押操作してもスイッチ 1 2 を作動させることができる。

20

【 0 0 1 7 】

そして、図 6 に示したように押ボタン 6 および可動体 7 の突出動が阻止された状態であるときに、ソレノイド 2 1 を励磁させ係合片 2 2 を第 2 スプリング 2 3 の弾性に抗して退動させると、該係合片 2 2 との係合が解除され、図 4 に示したように、第 1 スプリング 1 8 の弾性により押ボタン 6 および可動体 7 が突出する。このため、遊技中に適時にソレノイド 2 1 に電流を流して励磁させることで、遊技者に押ボタン 6 の存在を知らしめることができる。例えば、遊技中に押ボタン 6 を押せば特典が得られるチャンスが巡ってきたときに押ボタン 6 および可動体 7 がこのように大きく突出するようにすれば、遊技者に強烈なインパクトを与え、押ボタン 6 をすぐに押操作するよう促すことができる。なお、LED ランプ 1 1 は適時点灯させることで押ボタン 6 の上部が光り、さらに目立たせることができる。

30

【 0 0 1 8 】

なおこの実施形態では、係合片 2 2 の上面 2 2 a を斜面状に形成したが、係合片 2 2 と相対する係合部 1 5 c の下縁を斜面状に形成してもよい。また、双方を斜面状に形成してもよい。

40

また、上記のように係合片 2 2 と係合部 1 5 c との係合を解除するには、ソレノイド 2 1 に僅かな時間だけ電流を流して励磁させて係合部 1 5 c との係合が解除されたところでその電流を切ればよく、該ソレノイド 2 1 に電流を流し続ける必要はないので、該ソレノイドが電流によって過熱するおそれがない。そして、該ソレノイドが消磁することにより、第 2 スプリング 2 3 の弾性により該係合片 2 2 はまた進出状態となる。

【 0 0 1 9 】

なお、図示しないが、可動体 7 が没動した際に作動するスイッチを設け、該可動体 7 のみを押操作した際にも電気信号が発信されるようにしてもよい。

【 0 0 2 0 】

また、図示しないが、可動体 7 および押ボタン 6 の突出動が阻止されるようにする係合

50

手段にはこの実施形態に示したものの他に種々の構成が考えられる。例えば、開閉自在に軸支された一对の係合片がソレノイドを作動させることにより開閉動するようにし、該係合片によって可動体 7 や押ボタン 6 に形成された軸状の係合部を挟み込んで該可動体 7 や押ボタン 6 を係合状態にする構成を採ることができる。

また、この実施形態では可動体 7 の形状は押ボタン 6 を圍繞するような環状としたが、押ボタン 6 や可動体 7 の形状はこのような環状に限らず、多角形或いはキャラクタの顔の輪郭等、種々の形状とすることができる。

#### 【 0 0 2 1 】

一方、図 7 に示したこの発明の他の実施形態は、取付部 5 a に出没自在なるように可動体 7 を配設し、該可動体 7 を付勢部材であるコイル状の第 1 スプリング 1 8 によって突出方向に付勢すると共に、該可動体 7 上中心にさらに出没自在なるように押ボタン 6 を設け、該押ボタン 6 を付勢部材であるコイル状の第 3 スプリング 3 0 によって突出方向に付勢し、可動体 7 を第 1 スプリング 1 8 の弾性に抗して没動させたときに該可動体に係合し該可動体の突出動が阻止されるようにする係合部 1 5 c と係合片 2 2 とからなる係合手段を設け、該係合手段と該可動体との係合を解除させる電動アクチュエータたるソレノイド 2 1 を設け、該ソレノイドを作動させることにより第 1 スプリング 1 8 の弾性により可動体 7 が押ボタン 6 と共に取付部 5 a から突出するようにしたものであり、その他の構成は上記実施形態と同様であるので、同一部分または相当部分に同一符号を付す。この実施形態に示したように、可動体 7 上に乗せるような形態で押ボタン 6 を設けた遊技機操作用スイッチ装置においても、遊技中に適時にソレノイド 2 1 に電流を流して励磁させることで、遊技者に強烈なインパクトと共に押ボタン 6 の存在を知らしめることができる。

#### 【 0 0 2 2 】

また、図 8 に示したこの発明のさらなる他の実施形態は、取付部 5 a に出没自在なるように可動体 7 を配設し、該可動体 7 を付勢部材であるコイル状の第 1 スプリング 1 8 によって突出方向に付勢し、ケース体 1 9 の内底面にコイル状の第 3 スプリング 3 0 を設け、可動体 7 の内側に出没自在なるように設けられた押ボタン 6 を該第 3 スプリング 3 0 により突出方向に付勢すると共に、可動体 7 を第 1 スプリング 1 8 の弾性に抗して没動させたときに該可動体に係合し該可動体の突出動が阻止されるようにする係合部 1 5 c と係合片 2 2 とからなる係合手段を設け、該係合手段と該可動体との係合を解除させる電動アクチュエータたるソレノイド 2 1 を設け、該ソレノイドを作動させることにより同図に示されたように第 1 スプリング 1 8 の弾性により可動体 7 が取付部 5 a から突出するようにしたものである。なお、3 3 はケース体 1 9 の底面に形成されたガイド筒で、該ガイド筒に押ボタン 6 が摺動可能に外嵌され該押ボタン 6 を出没自在なるように案内している。そして、該ガイド筒に形成された縦スリット 3 2 に該押ボタン 6 に形成されたピン 3 1 を遊嵌することにより該押ボタン 6 の出没範囲が制限される。その他の構成は上記実施形態と同様であるので、同一部分または相当部分に同一符号を付す。なおこの遊技機操作用スイッチ装置は、図 8 に示したように押ボタン 6 よりも高く突出した状態に設定することもでき、この可動体 7 を手で押操作することにより係合片 2 2 が係合部 1 5 c に係合し該可動体の突出動が阻止される。そして、遊技中に適時にソレノイド 2 1 を作動させることで可動体 7 のみをこのように高く突出させることができる。これにより遊技者に強烈なインパクトと共に押ボタン 6 の存在を知らしめることができる。

#### 【 0 0 2 3 】

なお、図 7 または図 8 の実施形態に示した遊技機操作用スイッチ装置においても、可動体 7 が没動した際に作動するスイッチを設け、該可動体 7 を押操作しただけで電気信号が発信するようにできる。また、例えば可動体 7 の左右両対向位置にスイッチを設け、該スイッチによって該可動体 7 を押操作した位置を検出可能に構成することも可能である。また、図 7 または図 8 の実施形態に示した遊技機操作用スイッチ装置においても、押ボタン 6 内や可動体 7 内に LED ランプを内蔵させ、適時点灯させることで、該押ボタン 6 や可動体 7 の上部を光らせることができる。

#### 【 産業上の利用可能性 】

## 【 0 0 2 4 】

この発明に係る遊技機操作スイッチ装置は、上記実施形態に示したパチンコ遊技機に限らず、雀球遊技機、スロットマシン、テレビゲーム機等の種々の遊技機に設けることができる。図 9 はこの発明に係る遊技機操作スイッチ装置を設けたスロットマシンの正面図で、40 はベットスイッチボタン、41 は精算ボタン、42 a ~ 42 c はストップボタンであり、この場合ストップボタン 42 a ~ 42 c にこの発明に係る遊技機操作スイッチ装置を設けることにより、遊技者に該ストップボタンが操作可能な状態となったことを強烈に知らしめることができる。また、ベットスイッチボタン 40 とストップボタン 42 a ~ 42 c を遊技機の内部抽選によって大当たりが発生した際に突出させるようにすることもできる。このようにこの発明の遊技機操作スイッチ装置は、種々の態様で遊技機に設け得る。 10

## 【図面の簡単な説明】

## 【 0 0 2 5 】

【図 1】この発明に係る遊技機操作スイッチ装置が設けられたパチンコ遊技機の正面図

【図 2】この発明に係る遊技機操作スイッチ装置の外観斜視図。

【図 3】この発明に係る遊技機操作スイッチ装置の分解斜視図。

【図 4】この発明に係る遊技機操作スイッチ装置の線断面図。

【図 5】図 4 の作動状態図。

【図 6】図 4 の作動状態図。 20

【図 7】この発明に係る遊技機操作スイッチ装置の他の実施形態を示す縦断面図。

【図 8】この発明に係る遊技機操作スイッチ装置の他の実施形態を示す縦断面図。

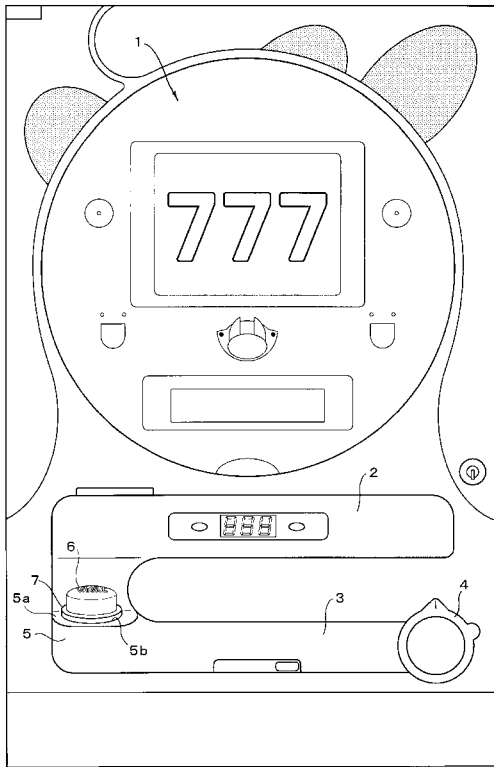
【図 9】この発明に係る遊技機用押ボタンスイッチが設けられたスロットマシンの正面図

## 【符号の説明】

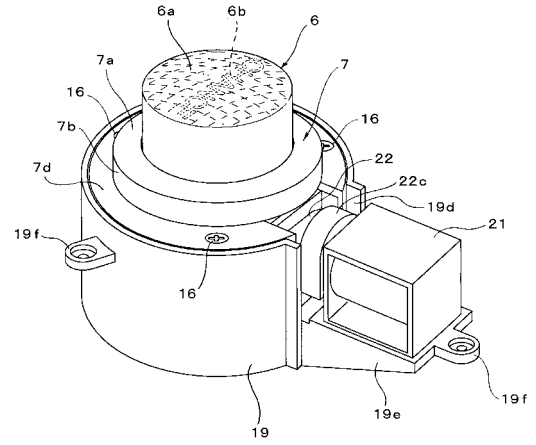
## 【 0 0 2 6 】

- 5 a 取付部
- 6 押ボタン
- 6 d 係合部
- 7 可動体 30
- 8 プリント基板
- 9 摺動案内体
- 12 スイッチ
- 15 可動案内体
- 15 c 係合部
- 18 付勢部材（第 1 スプリング）
- 19 ケース体
- 21 電動アクチュエータ（ソレノイド）
- 21 a 作動杆
- 22 係合片 40
- 23 付勢部材（第 2 スプリング）

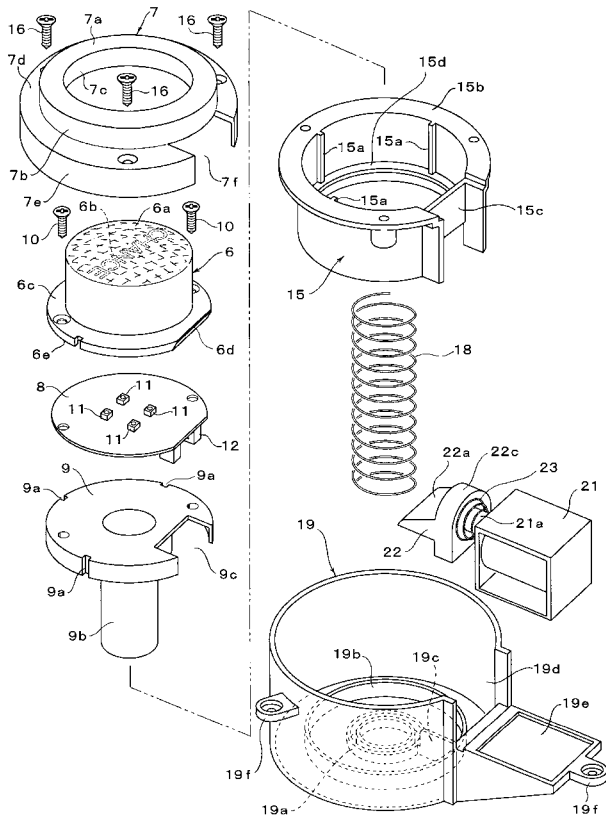
【図 1】



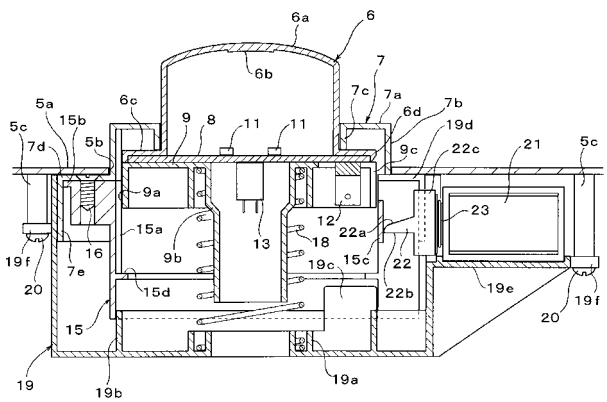
【図 2】



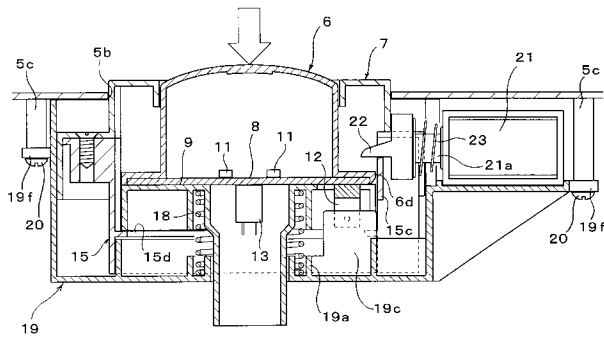
【図 3】



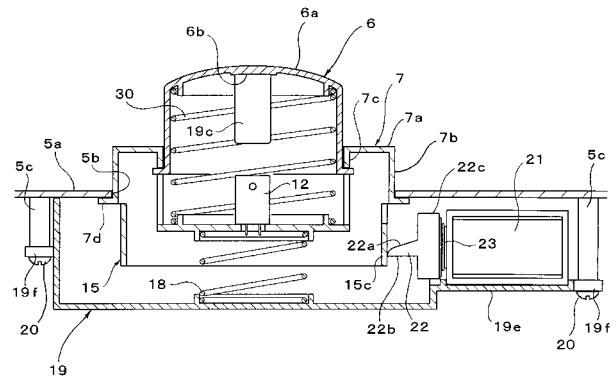
【図 4】



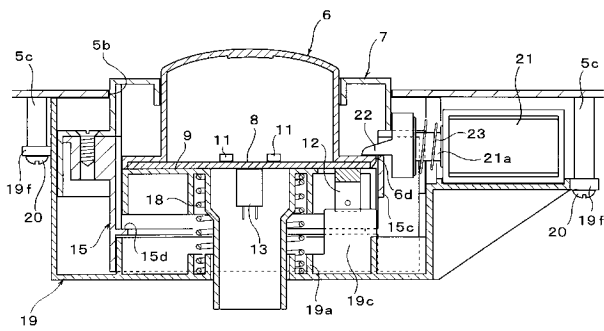
【図 5】



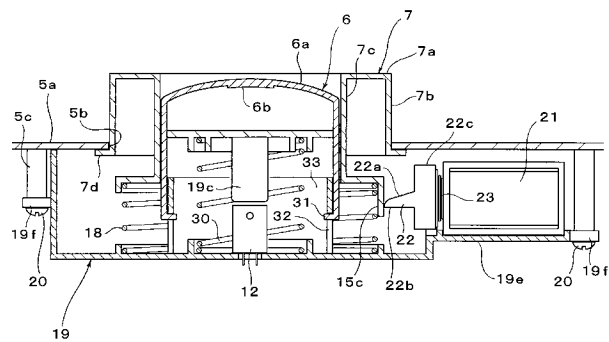
【図 7】



【図 6】



【図 8】



【図 9】

