

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第1部門第2区分

【発行日】令和5年11月14日(2023.11.14)

【公開番号】特開2023-112200(P2023-112200A)

【公開日】令和5年8月10日(2023.8.10)

【年通号数】公開公報(特許)2023-150

【出願番号】特願2023-104303(P2023-104303)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 326Z

A 63 F 7/02 310B

【手続補正書】

【提出日】令和5年11月6日(2023.11.6)

【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

20

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技球が流下する遊技領域を備えた遊技盤と、

前記遊技盤が取り付けられる本体枠と、

前記遊技領域に向けて遊技球を発射する打球発射装置と、

前記打球発射装置によって発射された遊技球が前記遊技領域から回収された後、回収された遊技球を揚送するための揚送装置と、

前記揚送装置の近傍に配置される球磨き部材と、

遊技の進行を制御する主制御手段と、

を備え、

30

前記遊技領域を流下した遊技球を循環させることで遊技を行うようにした遊技機であつて、

前記揚送装置によって揚送される遊技球が前記揚送装置に設けられた開口部を介して前記球磨き部材と接触して球磨きが行われ、

前記開口部は遊技球が通過し得ない大きさとされ、

前記球磨き部材が未装着状態であっても前記主制御手段による遊技制御が可能とされ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

40

【補正対象項目名】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、所定数量の遊技球を循環させて遊技を行わせる封入式の遊技機に関する。

【手続補正3】

【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】

50

## 【0002】

従来技術として、遊技球を循環使用する遊技機が知られている。（例えば特許文献1）

## 【手続補正4】

【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2012-187382号公報

10

## 【手続補正5】

【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】

しかしながら、特許文献1に記載の遊技機には、改良の余地がある。

## 【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【0005】

そこで、本発明の課題は、従来の遊技機を改良した封入式の遊技機を提供することにある。

## 【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【0006】

30

本発明は、

遊技球が流下する遊技領域を備えた遊技盤と、

前記遊技盤が取り付けられる本体枠と、

前記遊技領域に向けて遊技球を発射する打球発射装置と、

前記打球発射装置によって発射された遊技球が前記遊技領域から回収された後、回収された遊技球を揚送するための揚送装置と、

前記揚送装置の近傍に配置される球磨き部材と、

遊技の進行を制御する主制御手段と、

を備え、

前記遊技領域を流下した遊技球を循環させることで遊技を行うようにした遊技機であつて、

40

前記揚送装置によって揚送される遊技球が前記揚送装置に設けられた開口部を介して前記球磨き部材と接触して球磨きが行われ、

前記開口部は遊技球が通過し得ない大きさとされ、

前記球磨き部材が未装着状態であっても前記主制御手段による遊技制御が可能とされることを特徴とする。

また、本願発明とは異なる別の発明として以下の手段を参考的に開示する。

手段1：遊技領域が区画形成された遊技盤と、該遊技盤が嵌め込まれて収容される本体枠と、扉枠と、を備えた遊技機であつて、前記遊技機の上部に配置され、前記遊技領域に遊技球を発射する発射装置と、前記扉枠が開くとき、扉枠の動きに追従して前記発射装置

50

を移動させる追従部材と、を備えたことを特徴とする。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

本発明によれば、新たな態様の封入式の遊技機を提供することができる。

10

20

30

40

50