

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5978603号
(P5978603)

(45) 発行日 平成28年8月24日(2016.8.24)

(24) 登録日 平成28年8月5日(2016.8.5)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 2 U

請求項の数 2 (全 32 頁)

(21) 出願番号 特願2011-258540 (P2011-258540)
 (22) 出願日 平成23年11月28日(2011.11.28)
 (65) 公開番号 特開2013-111148 (P2013-111148A)
 (43) 公開日 平成25年6月10日(2013.6.10)
 審査請求日 平成26年11月28日(2014.11.28)

(73) 特許権者 000144522
 株式会社三洋物産
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
 (74) 代理人 110000534
 特許業務法人しんめいセンチュリー
 (72) 発明者 赤星 雄司
 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

審査官 川口 聖司

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

入賞成立に基づいて円板状の遊技媒体が払い出される払出口と、その払出口から払い出された遊技媒体を受け止めて貯留する受皿とを備えた遊技機において、

前記払出口が形成された前面の前方に突設される支持部材と、

その支持部材と前記受皿との間に介設され、前記遊技機の前方または左右に傾倒する方向へ前記受皿を回動可能に軸支する軸部とを備え、

前記受皿は、

前記遊技媒体を起立状態で厚さ方向に重ねて収容できる凹条が形成されると共に周囲が側面で囲まれる底面と、

その底面に形成されると共に、前記凹条における前記遊技媒体の重ね方向の両端部の各々と前記側面との間に所定の隙間を形成する隙間形成部とを備え、

前記凹条は、前記遊技媒体を重ねる方向と直交する方向に複数個並設して形成され、

前記隙間形成部は、前記凹条の前記端部を構成し前記凹条に収容される遊技媒体を支える壁部と、その壁部に連設されて前記底面より一段低くなるように前記側面側が落ち込むと共に前記凹条の並設方向に亘って形成される凹陷部とを備え、

前記軸部の軸方向と前記凹条に収容される前記遊技媒体の重ね方向とが同一方向であることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記遊技機は、前記遊技媒体が投入される投入部を備えていることを特徴とする請求項

1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、円板状の遊技媒体を用いて遊技を行う遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

円板状の遊技媒体（所謂メダルやコイン等）を使用して遊技を行う遊技機の代表例としてスロットマシンがある。このスロットマシンは、前面が開口する箱形状の筐体と、その筐体の前面の開口に開閉可能に取着される前面枠とを備えている。その前面枠の下部には、払出口から払い出された遊技媒体を受け止めて貯留する受皿が設けられている。遊技中に多量の遊技媒体が受皿に溜まった場合や、溜まった遊技媒体を景品と交換する場合には、遊技者は、受皿から遊技媒体を掻き出して収容箱（所謂ドル箱）（登録商標）へ移し替える。受皿から掻き出された遊技媒体は収容箱に乱雑な状態で収容されるので、収容箱内の遊技媒体の枚数を把握することは困難であった。

10

【0003】

そこで、収容箱内の遊技媒体の枚数を容易に把握するため、収容箱の底面に、遊技媒体を起立姿勢で厚さ方向に重ねて収容できる凹条を形成する技術が開示されている（特許文献1）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2001-231917号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、上記のような技術では、遊技媒体を受皿から収容箱に移し替えなければ受皿内の遊技媒体の枚数を把握できないという問題点があった。

【0006】

30

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、受皿に貯留した遊技媒体の枚数を容易に把握できる遊技機を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【0007】

この目的を達成するために請求項1記載の遊技機は、入賞成立に基づいて円板状の遊技媒体が払い出される払出口と、その払出口から払い出された遊技媒体を受け止めて貯留する受皿とを備えた遊技機において、前記払出口が形成された前面の前方に突設される支持部材と、その支持部材と前記受皿との間に介設され、前記遊技機の前方または左右に傾倒する方向へ前記受皿を回動可能に軸支する軸部とを備え、前記受皿は、前記遊技媒体を起立状態で厚さ方向に重ねて収容できる凹条が形成されると共に周囲が側面で囲まれる底面と、その底面に形成されると共に、前記凹条における前記遊技媒体の重ね方向の両端部の各々と前記側面との間に所定の隙間を形成する隙間形成部とを備え、前記凹条は、前記遊技媒体を重ねる方向と直交する方向に複数個並設して形成され、前記隙間形成部は、前記凹条の前記端部を構成し前記凹条に収容される遊技媒体を支える壁部と、その壁部に連設されて前記底面より一段低くなるように前記側面側が落ち込むと共に前記凹条の並設方向に亘って形成される凹陷部とを備え、前記軸部の軸方向と前記凹条に収容される前記遊技媒体の重ね方向とが同一方向である。

40

【0009】

請求項2記載の遊技機は、請求項1に記載の遊技機において、前記遊技機は、前記遊技

50

媒体が投入される投入部を備えている。

【発明の効果】

【0010】

本発明によれば、受皿に貯留した遊技媒体の枚数を容易に把握できる。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】第1実施の形態におけるスロットマシンの斜視図である。

【図2】(a)は受皿の平面図であり、(b)は側面の一部を破断して示した受皿の部分斜視図である。

10

【図3】(a)は第2実施の形態におけるスロットマシンの受皿の平面図であり、(b)は側面の一部を破断して示した受皿の部分斜視図である。

【図4】(a)は第3実施の形態におけるスロットマシンの受皿の平面図であり、(b)は側面の一部を破断して示した受皿の部分斜視図である。

【図5】(a)は第4実施の形態におけるスロットマシンの受皿の平面図であり、(b)は側面の一部を破断して示した受皿の部分斜視図である。

【図6】(a)は第5実施の形態におけるスロットマシンの受皿の平面図であり、(b)は側面の一部を破断して示した受皿の部分斜視図である。

【図7】(a)は第6実施の形態におけるスロットマシンの受皿の平面図であり、(b)は図7(a)のV I I b - V I I b線における受皿の断面図であり、(c)は凹条を回動させた状態を示す受皿の断面図である。

20

【図8】第7実施の形態におけるスロットマシンの部分斜視図である。

【図9】(a)は第8実施の形態におけるスロットマシンの部分斜視図であり、(b)は受皿を前方に傾倒させた状態を示すスロットマシンの部分斜視図である。

【図10】第9実施の形態におけるスロットマシンの部分斜視図である。

【図11】第10実施の形態におけるスロットマシンの部分斜視図である。

【図12】第11実施の形態におけるスロットマシンの部分斜視図である。

【図13】受皿内のメダルを回収する機構を示す受皿の模式図である。

【図14】(a)は第12実施の形態におけるスロットマシンの部分斜視図であり、(b)は受皿の側面図であり、(c)は一部を前方に傾倒させた状態を示す受皿の側面図である。

30

【図15】(a)は第13実施の形態におけるスロットマシンの部分斜視図であり、(b)は受皿の断面図である。

【図16】(a)は第14実施の形態におけるスロットマシンの部分斜視図であり、(b)は受皿の断面図である。

【発明を実施するための形態】

【0012】

以下、本発明の好ましい実施の形態について、添付図面を参照して説明する。図1は第1実施の形態におけるスロットマシンの斜視図である。スロットマシン1は、前面を開放した箱状のマシン本体2を有している。マシン本体2の前面側には前面開閉扉としてのフロントパネル3が開閉自在に取り付けられている。このフロントパネル3が閉状態となっている場合に、フロントパネル3によってマシン本体2の前面開放側が閉鎖されるように構成されている。

40

【0013】

フロントパネル3には、縦長の3つの表示窓4L、4M、4Rが横並びに設けられている。表示窓4L、4M、4Rは、半透明の材質で形成されており、各表示窓4L~4Rを通してマシン本体2の内部を視認可能に構成されている。

【0014】

マシン本体2内には、可変表示手段を構成する左リールLと、中リールMと、右リールRとが収納されている。各リールL、M、Rはそれぞれ円筒状(円環状)に形成されてお

50

り、各リール L、M、R の中心軸線が当該リール L、M、R の回転軸線となって回転可能に支持されている。各リール L、M、R の回転軸線は、略水平方向に延びる同一軸線上に配設され、それぞれのリール L、M、R が各表示窓 4 L、4 M、4 R と 1 対 1 で対応している。従って、各リール L、M、R の表面の一部は、それぞれ対応する表示窓 4 L、4 M、4 R を通して視認可能な状態とされている。

【0015】

また、各リール L、M、R が回転すると、各表示窓 4 L、4 M、4 R には、リール L、M、R の外周面に付した図柄が上から下へ向かって移動しているかのように映し出される。これら各リール L、M、R は、リール毎に対応して 1 つずつ配設された 3 つのリール用ステッピングモータ（図示せず）に連結されており、各リール用ステッピングモータの駆動により各リール L、M、R が個別に独立して回転駆動及び停止が可能に構成される。

10

【0016】

各リール L、M、R の外周面には、それぞれ識別情報としての図柄が多数設けられている。これらの図柄のうち、表示窓 4 L、4 M、4 R を介して視認可能な図柄数は、主として表示窓 4 L、4 M、4 R の上下方向の長さによって決定される所定数に限られる。本実施例では、遊技者に視認可能な図柄数は、各リール L、M、R 毎に 3 個ずつとされている。

【0017】

なお、円筒状のリール L、M、R を構成の一部として図柄を表示する表示装置は、識別情報を可変表示する可変表示手段の一例であり、可変表示手段は、上記以外の構成であってもよい。例えば、ベルト式リール等の他の機械的なリール構成としてもよい。また、機械的なリール構成に代えて、或いはこれに加えて、液晶表示器、ドットマトリクス表示器等の電氣的表示により識別情報を可変表示させるものを設けてもよく、この場合は表示形態に豊富なバリエーションをもたせることが可能となる。

20

【0018】

表示窓 4 L、4 M、4 R の右下側には、投資価値としてのメダル（遊技媒体）を投入するためのメダル投入部 5 が設けられている。メダル投入部 5 は、起立した状態のメダルをマシン本体 2 へ投入するための部位であり、前後方向に延びるメダル案内溝 5 a と、メダル案内溝 5 a の後部に横長に形成され起立した状態のメダルが投入されるメダル投入口 5 b とを備えている。メダル案内溝 5 a は、起立した状態のメダルが載置される部位であり、幅方向に亘って曲面状に凹む溝状に形成されている。メダル投入口 5 b から投入されたメダルはメダル通路（図示せず）を流下し、周知のメダルセクターを通過してベットされる。これにより遊技を行うことが可能となる。

30

【0019】

メダル投入部 5 の左側には、予め貯留して記憶された（クレジットされた）クレジットメダルを一度に 3 枚投入するための押しボタン式のベットスイッチ 6 が設けられている。スロットマシン 1 の制御を行う主制御基板（図示せず）は、クレジットメダルの貯留数を記憶領域に記憶し、メダルの払出が行われる場合やメダルが必要量より多く投入された場合に、一定枚数（本実施の形態では 50 枚）以下の範囲内でクレジットメダルの数を増加させる。

40

【0020】

表示窓 4 L、4 M、4 R の正面視左下側には、各リール L、M、R を一斉（同時である必要はない）に回転させて図柄の変動（可変表示）を開始させるために遊技者によって操作可能なスタートレバー 7 が設けられている。スタートレバー 7 の右側には、回転している各リール L、M、R を個別に停止させるために遊技者によって操作可能な押しボタン式のストップスイッチ 8 L、8 M、8 R が設けられている。各ストップスイッチ 8 L、8 M、8 R は、停止対象となるリール L、M、R に対応する表示窓 4 L、4 M、4 R の直下にそれぞれ配置されている。

【0021】

スタートレバー 7 の左側には、押しボタン式のクレジット払出スイッチ 9 が配設されて

50

いる。このクレジット払出スイッチ 9 が遊技者により押下されると、メダル投入口 5 b に必要量より多く投入されたメダルや所定の遊技結果に応じて遊技者に利益として払い出されたメダル等によるクレジットメダルが返還される。なお、表示窓 4 L, 4 M, 4 R の左下には、上記したクレジットメダルの残数を表示するメダル枚数表示ランプ 10 が配設されており、クレジット払出スイッチ 9 が遊技者により押下されると、メダル枚数表示ランプ 10 に表示された枚数のメダルが遊技者へ払い出される。

【0022】

フロントパネル 3 の下側のスロットマシン 1 の前面 11 には、メダルを遊技者に払い出すためのメダル払出口 12 が開口形成され、そのメダル払出口 12 から払い出されたメダルを貯留する受皿 13 が配設されている。受皿 13 の左側には灰皿 14 が配設されている。灰皿 14 を省略することは当然可能である。

10

【0023】

表示窓 4 L, 4 M, 4 R の上方部分には、LCD 15 が配設されている。この LCD 15 は、遊技の進行に伴う各種の表示演出を実行すると共に、機械の内部で選定された情報を遊技者に示すためのものである。LCD 15 の左右両側には、スロットマシン 1 において行われる遊技の効果音を出力するスピーカ 16 が配設されている。また、LCD 15 の上側には、スロットマシン 1 の状態に応じて点灯状態が切り替えられるランプ 17 が配設されている。

【0024】

次にスロットマシン 1 の遊技方法について説明する。まず、遊技者はメダル貸機（図示せず）に現金やプリペイドカードを投入し、所定の単価でメダルを借りる。次いで、スロットマシン 1 にメダルを賭ける。メダルを賭ける方法としては、メダル投入口 5 a にメダルを投入する方法や、ベットスイッチ 6 により賭け数を指定する方法がある。遊技者は、メダルを賭けたらスタートレバー 7 を押下し、ゲームをスタートさせる。ゲームがスタートするとリール L, M, R が回転し、表示窓 4 L, 4 M, 4 R 内で図柄が変動表示される。

20

【0025】

リール L, M, R の回転中にストップスイッチ 8 L, 8 M, 8 R が押されて全てのリール L, M, R が停止すると、表示窓 4 L, 4 M, 4 R 内に複数の図柄が並び、その配列に基づいて入賞が決定される。停止した図柄が入賞役である場合には、入賞役に応じた枚数のメダルがメダル払出口 12 から払い出される。これらの操作は、遊技者が行うゲームの回数分だけ繰り返される。本実施の形態における受皿 13 は、メダル払出口 12 から払い出されて受皿 13 に貯留したメダルの枚数を容易に把握できる構造である。以下、この受皿 13 について具体的に説明する。

30

【0026】

まず、図 2 を参照して第 1 実施の形態における受皿 13 を説明する。図 2 (a) は受皿 13 の平面図であり、図 2 (b) は側面 22 の一部を破断して示した受皿 13 の部分斜視図である。

【0027】

図 2 (a) に示すように受皿 13 は、底面（底部）20 と、その底面 20 の周囲を取り囲む前面（受皿 13 の後壁）11（前面 11 はスロットマシン 1 の前面であり且つ受皿 13 の側面の一部を構成しているので、以下「側面 11」と称す）及び側面 21（側壁）、22（前壁）とを備え、払い出されたメダル M を貯留できるように構成されている。底面 13 は、メダル M を起立状態で厚さ方向に重ねて収容できる凹条 23 が複数形成されている。凹条 23 は、メダル M の重ね方向がスロットマシン 1（図 1 参照）の前後方向（図 2 (a) 上下方向）と一致するように並設され、幅方向（図 2 (a) 左右方向）に湾曲して底面 20 に断面半円状に凹設され、幅方向が近接して並設されている。

40

【0028】

凹条 23 の幅方向の曲率半径は、メダル M の半径と略同一に形成されているので、メダル M を凹条 23 に収容することが可能である。また、凹条 23 は底面 20 よりも低い位置

50

に凹設されているので（図2（b）参照）、遊技者はメダルMの凹条23への収容作業を軽度の負担で行うことができる。さらに、凹条23が凹設された分（凹みの分）だけ受皿13の容積を大きくできるので、凹条23が形成されていない場合と比較して、メダルMの収容量を増やすことができる。

【0029】

図2（a）に示すように、凹条23はメダル払出口12を避けて、底面20の左右に形成されている。底面20の略中央（凹条23が形成されていない部位）に向かってメダル払出口12からメダルMが払い出されるので、メダル払出口12から払い出されたメダルMが凹条23に収容されたメダルMに衝突することが回避される。その結果、凹条23に収容されたメダルMが凹条23から飛び出てしまうことを防止できる。

10

【0030】

なお、底面20の略中央にも凹条23を形成することにより、側面21間に亘って底面20に凹条23を並設することが可能である。凹条23の数（条数）を増やすことができるので、凹条23に収容できるメダルの枚数を増やすことができる。

【0031】

凹条23に収容可能なメダルMの枚数は、例えば1条にメダルMを50枚収容できる凹条23を10条形成する（これにより凹条23に収容可能なメダルMの枚数は500枚となる）等、切りの良い数字にすることが望ましい。凹条23にメダルMを収容することにより把握できるメダルMの枚数を遊技者にとって覚え易いものにするためである。

【0032】

底面20は、凹条23におけるメダルMの重ね方向（図2（a）上下方向）の両端部24，25の各々と側面22，11との間に所定の（遊技者の指が入るだけの）隙間G1，G2を形成する隙間形成部26，27を備えている。即ち、凹条23は、両端部24，25の各々が側面22，11と隙間形成部26，27の分だけ離間して形成されている。そのため凹条23にメダルMが起立状態で充填された場合であっても、遊技者は、凹条23に起立状態で収容されたメダルMと側面22，11との間に形成される隙間G1，G2に指（例えば親指および人差し指）をそれぞれ差し入れ、メダルMの重ね方向の両側から指で挟みメダルMを一括して摘み上げることができる。これにより遊技者は凹条23に収容されたメダルMを容易に取り出すことができる。

20

【0033】

ここで、受皿13に隙間形成部26，27が全く形成されていないスロットマシンや凹条23の一端側だけに隙間形成部が形成されたスロットマシンでは、メダルMを凹条23の端から端まで長手方向に亘って詰めてしまうと、遊技者はメダルMを凹条23から取り出すのが困難であった。凹条23に収容されたメダルMの端と側面22，11との間に指の入る隙間がなくなってしまうので、メダルMを凹条23から少しずつ抜き取って指の入る隙間を作らなければメダルMを一括して取り出せないからである。

30

【0034】

これに対しスロットマシン1は、受皿13の凹条23の端部24から端部25まで長手方向に亘ってメダルMを詰めても、凹条23と側面22，11との間に隙間形成部26，27が形成されているので、遊技者は隙間形成部26，27に指を入れてメダルMを摘み凹条23から一括して取り出すことができる。遊技者は取り出したメダルMを収容箱（図示せず）に移し替えたりメダル投入口5b（図1参照）からスロットマシン1に投入してゲームを進行させたりできる。このようにメダルMが収容される凹条23により受皿13内のメダルMの枚数を把握できる機能を付与し、且つ、隙間形成部26，27により凹条23に収容されたメダルMを取り出し易くできるスロットマシン1を提供できる。

40

【0035】

次に図3を参照して、第2実施の形態について説明する。なお、第1実施の形態と同一の部分については、同一の符号を付して以下の説明を省略する。図3（a）は第2実施の形態におけるスロットマシン1の受皿30の平面図であり、図3（b）は側面22の一部を破断して示した受皿30の部分斜視図である。

50

【 0 0 3 6 】

図 3 (a) 及び図 3 (b) に示すように受皿 3 0 は、隙間形成部 2 6 , 2 7 の一部が凹条 2 3 の端部 2 4 , 2 5 より小さく凹欠された凹欠部 3 1 , 3 2 を備えている。凹欠部 3 1 , 3 2 は、底面 2 0 の一部が凹欠されて凹条 2 3 におけるメダル M の重ね方向 (図 3 (a) 上下方向) の端部 2 4 , 2 5 に連設されている。また、凹欠部 3 1 , 3 2 は、凹条 2 3 に起立状態で収容されたメダル M の中心より底部が下に位置するように端部 2 4 , 2 5 に連設される。

【 0 0 3 7 】

これにより、隙間形成部 2 6 , 2 7 を利用して凹条 2 3 に収容されたメダル M を摘み上げるときに、遊技者は指先の一部を凹欠部 3 1 , 3 2 の中に入れることができる。凹欠部 3 1 , 3 2 の中に入れた指先を両側からメダル M の表面に押し付けることにより、メダル M と指先との接触面積を増やすことができると共に、積み重ねられたメダル M の中心付近を指先で挟み付けることができる。その結果、積み重ねられたメダル M を凹条 2 3 から取り出すときにメダル M の積み重なった状態を崩し難くすることができ、凹条 2 3 から一括してメダル M を容易に取り出すことができる。

10

【 0 0 3 8 】

ここで、凹条 2 3 の深さを浅くすれば、起立状態で積み重ねられたメダル M の中心より下に凹条 2 3 の底部を位置させることができる。そうすると、凹条 2 3 に起立状態で積み重ねて収容されたメダル M の両端を指で挟み付ける場合に、メダル M の略中心を挟むことができる。その結果、メダル M を摘み上げるときにメダル M の積み重なった状態を崩し難くできる。しかし、凹条 2 3 が浅いので、メダル M を凹条 2 3 に起立状態で積み重ねて収容するときの安定性を欠く。

20

【 0 0 3 9 】

これに対し受皿 3 0 によれば、メダル M を凹条 2 3 に起立状態で積み重ねて収容するときの安定性が低下しないように凹条 2 3 の深さを確保しつつ、凹欠部 3 1 , 3 2 によりメダル M の略中心を指で挟んで凹条 2 3 からメダル M を取り出すことができる。その結果、メダル M を凹条 2 3 に収容するときの安定性と、メダル M を凹条 2 3 から取り出すときの安定性とを両立できる。

【 0 0 4 0 】

なお、凹欠部 3 1 , 3 2 は、隙間形成部 2 6 , 2 7 の上端から凹条 2 3 の端部 2 4 , 2 5 に向かって下降傾斜すると共に漸次拡幅するように形成されているので、遊技者は凹欠部 3 1 , 3 2 に案内されるようにして指先をメダル M に接触させることができる。

30

【 0 0 4 1 】

次に図 4 を参照して、第 3 実施の形態について説明する。なお、第 1 実施の形態と同一の部分については、同一の符号を付して以下の説明を省略する。図 4 (a) は第 3 実施の形態におけるスロットマシン 1 の受皿 4 0 の平面図であり、図 3 (b) は側面 2 2 の一部を破断して示した受皿 4 0 の部分斜視図である。

【 0 0 4 2 】

図 4 (a) 及び図 4 (b) に示すように受皿 4 0 は、凹条 2 3 の両端に形成された隙間形成部 4 1 , 2 7 を備え、前後方向 (図 4 (a) 上下方向) の幅が、遊技者側 (図 4 (a) 下側) の隙間形成部 4 1 が奥側の隙間形成部 2 7 より大きくなるように設定されている。遊技者側 (手前側) の隙間形成部 4 1 を幅広にすることにより、凹条 2 3 に起立状態で積み重ねられたメダル M を指で掴み易くできる。一般に、メダル M を摘み上げるときは、奥側の隙間形成部 2 7 には人差し指が、遊技者側の隙間形成部 4 1 には人差し指より太い親指が差し込まれるからである。

40

【 0 0 4 3 】

隙間形成部 4 1 は、凹条 2 3 の端部 2 4 を構成し凹条 2 3 に収容されるメダル M を支える壁部 4 2 と、壁部 4 2 に連設されて底面 2 0 より一段低くなるように側面 2 2 側 (手前側) が落ち込む凹陥部 4 3 とを有している。凹陥部 4 3 は、側面 2 2 の左右方向 (図 4 (a) 左右方向) に亘って形成されており、手前側が側面 2 2 に連設されている。受皿 4 0

50

は側面 2 2 側に凹陷部 4 3 が形成されているので、凹条 2 3 に收容されたメダル M を指で摘み上げるときに、側面 2 2 に干渉されることがなく凹陷部 4 3 を経由して底面 2 0 よりも低い位置から指をメダル M に到達させることができる。その結果、メダル M の摘み上げを容易にできる。

【 0 0 4 4 】

また、凹陷部 4 3 を物入れとして活用できる。例えば、メダル M を借りるために使用する紙幣やプリペイドカード、さらにライター等を凹陷部 4 3 に入れておくことができるので、遊技者の利便性を向上できる。なお、凹陷部 4 3 はメダル M の收容スペースとして使用することも可能である。凹陷部 4 3 は底面 2 0 より低い位置に形成されているので、凹陷部 4 3 が形成されていない受皿と比較して、メダル M の收容量を増やすことができる。

10

【 0 0 4 5 】

次に図 5 を参照して、第 4 実施の形態について説明する。なお、第 3 実施の形態と同一の部分については、同一の符号を付して以下の説明を省略する。図 5 (a) は第 4 実施の形態におけるスロットマシン 1 の受皿 5 0 の平面図であり、図 5 (b) は側面 2 2 の一部を破断して示した受皿 5 0 の部分斜視図である。

【 0 0 4 6 】

図 5 (a) 及び図 5 (b) に示すように受皿 5 0 は、凹条 2 3 の両端に形成された隙間形成部 4 1 , 2 7 を備え、隙間形成部 4 1 は、凹条 2 3 の半円状の端部 2 4 より小さな半円状に壁部 4 2 の上端が凹欠された凹欠部 5 1 を備えている。凹欠部 5 1 は、壁部 4 2 の一部が凹欠されて凹条 2 3 におけるメダル M の重ね方向 (図 5 (a) 上下方向) の端部 2 4 及び凹陷部 4 3 に連設されている。凹欠部 5 1 は、底部がメダル M の中心 C (図 5 (b) 参照) より下に位置するように形成されている。

20

【 0 0 4 7 】

これにより、隙間形成部 4 1 , 2 7 を利用して凹条 2 3 に收容されたメダル M を摘み上げるときに、遊技者は指先の一部を凹欠部 5 1 の中に入れることができる。凹欠部 5 1 の中に入れた指先をメダル M の表面に押し付けることにより、メダル M と指先との接触面積を増やすことができると共に、積み重ねられたメダル M の中心 C 付近を指先で挟み付けることができる。その結果、積み重ねられたメダル M を凹条 2 3 から取り出すときにメダル M の積み重なった状態を崩し難くすることができ、凹条 2 3 から一括してメダル M を容易に取り出すことができる。

30

【 0 0 4 8 】

また、凹欠部 5 1 は凹陷部 4 3 と連設されているので、凹条 2 3 に收容されたメダル M を指で摘み上げるときに、側面 2 2 に干渉されることがなく凹陷部 4 3 を経由して底面 2 0 よりも低い位置から指を凹欠部 5 1 に到達させることができる。その結果、メダル M の摘み上げを容易にできる。

【 0 0 4 9 】

次に図 6 を参照して、第 5 実施の形態について説明する。第 1 実施の形態から第 4 実施の形態では、凹条 2 3 が受皿 1 3 , 3 0 , 4 0 , 5 0 の前後方向に沿って並設される場合について説明した。これに対し第 5 実施の形態では、凹条 6 1 が受皿 6 0 の左右方向に沿って並設される場合について説明する。なお、第 1 実施の形態と同一の部分については、同一の符号を付して以下の説明を省略する。図 6 (a) は第 5 実施の形態におけるスロットマシン 1 の受皿 6 0 の平面図であり、図 6 (b) は側面 2 2 の一部を破断して示した受皿 6 0 の部分斜視図である。

40

【 0 0 5 0 】

図 6 (a) 及び図 6 (b) に示すように受皿 6 0 は、底面 2 0 にメダル M を起立状態で厚さ方向に重ねて收容できる凹条 6 1 が複数形成されている。凹条 6 1 は、メダル M の重ね方向がスロットマシン 1 (図 1 参照) の左右方向 (図 6 (a) 左右方向) と一致するように並設され、幅方向 (図 6 (a) 前後方向) に湾曲して底面 2 0 に凹設され、幅方向が近接して並設されている。

【 0 0 5 1 】

50

凹条 6 1 の幅方向の曲率半径は、メダル M の半径と略同一に形成されているので、メダル M を凹条 6 1 に収容することが可能である。凹条 6 1 は底面 2 0 よりも低い位置に凹設されているので（図 6（b）参照）、遊技者はメダル M の凹条 6 1 への収容作業を軽度の負担で行うことができる。また、凹条 6 1 が凹設された分（凹みの分）だけ受皿 6 0 の容積を大きくできるので、凹条 6 1 が形成されていない場合と比較して、メダル M の収容量を増やすことができる。

【 0 0 5 2 】

図 6（a）に示すように、凹条 6 1 はメダル払出口 1 2 を避けて、底面 2 0 の左右に形成されている。底面 2 0 の略中央（凹条 6 1 が形成されていない部位）に向かってメダル払出口 1 2 からメダル M が払い出されるので、メダル払出口 1 2 から払い出されたメダル M が凹条 6 1 に収容されたメダル M に衝突することが回避される。その結果、凹条 6 1 に収容されたメダル M が凹条 6 1 から飛び出てしまうことを防止できる。なお、底面 2 0 の略中央にも凹条 6 1 を形成することは可能である。凹条 6 1 の数（条数）を増やしたり凹条 6 1 を長くしたりすることで、凹条 6 1 に収容できるメダルの枚数を増やすことができる。

【 0 0 5 3 】

底面 2 0 は、凹条 6 1 におけるメダル M の重ね方向（図 6（a）左右方向）の端部 6 2 と側面 2 1 との間に所定の（遊技者の指が入るだけの）隙間を形成する隙間形成部 6 4 を備えている。即ち、凹条 6 1 は、端部 6 2 が側面 2 1 と隙間形成部 6 4 の分だけ離間して形成されている。なお、凹条 6 1 のもう一つの端部 6 3 と他の側面 2 1 との間には底面 2 0 及び他の凹条 6 1 が位置するので、凹条 6 1 の端部 6 3 と他の側面 2 1 との間にも遊技者の指が入るだけの隙間（所定の隙間）を形成する隙間形成部（底面 2 0 及び他の凹条 6 1）が形成されているといえる。

【 0 0 5 4 】

そのため凹条 6 1 にメダル M が起立状態で充填された場合であっても、遊技者は、凹条 6 1 に起立状態で収容されたメダル M と側面 2 1 との間に形成される隙間に指（例えば親指および人差し指）をそれぞれ差し入れ、メダル M の重ね方向の両側から指で挟みメダル M を一括して摘み上げることができる。これにより遊技者は凹条 6 1 に収容されたメダル M を容易に取り出すことができる。

【 0 0 5 5 】

次に図 7 を参照して、第 6 実施の形態について説明する。第 1 実施の形態から第 5 実施の形態では、凹条 2 3，6 1 が受皿 1 3，3 0，4 0，5 0，6 0 の底面 2 0 と一体に形成された場合について説明した。これに対し第 6 実施の形態では、凹条 7 1 が底面 2 0 とは別部材で構成され、底面 2 0 に対して起立する方向へ回動可能に軸支される場合について説明する。なお、第 1 実施の形態と同一の部分については、同一の符号を付して以下の説明を省略する。図 7（a）は第 6 実施の形態におけるスロットマシン 1 の受皿 7 0 の平面図であり、図 7（b）は図 7（a）の V I I b - V I I b 線における受皿 7 0 の断面図であり、図 7（c）は凹条 7 1 を回動させた状態を示す受皿 7 0 の断面図である。

【 0 0 5 6 】

図 7（a）に示すように、受皿 7 0 は底面 2 0 に複数の凹条 7 1 が並設されている。凹条 7 1 は、底面 2 0 とは別部材として箱状に構成され、長手方向（メダル M の重ね方向）が受皿 7 0 の前後方向（図 7（a）上下方向）に沿って配置されている。隣り合う凹条 7 1 の間には底面 2 0 と連設された連設部 7 2 が配置されている。凹条 7 1 の手前側（遊技者側）の外側端面 7 1 a と側面 2 2 との間には、遊技者の指（特に親指）が入るだけの隙間を形成する隙間形成部 7 3 が形成されている。また、凹条 7 1 の奥側の外側端面 7 1 b と側面 1 1 との間には、遊技者の指（特に人差し指または中指）が入るだけの隙間を形成する隙間形成部 7 4 が形成されている。隙間形成部 7 3，7 4 により凹条 7 1 に起立状態で積み重ねられたメダル M を遊技者が摘み上げるのを容易にできる。

【 0 0 5 7 】

図 7（b）に示すように、底面 2 0 には凹条 7 1 を収容する大きさの窪み 2 0 a が形成

10

20

30

40

50

されており、凹条 7 1 は窪み 2 0 a に收容されることで凹条 7 1 の上面 7 1 c と底面 2 0 とが同一面とされる。凹条 7 1 の上面 7 1 c が底面 2 0 から突出している場合、メダル M が凹条 7 1 の上面 7 1 c に引っ掛かってしまうためメダル M を凹条 7 1 にスムーズに收容できず作業負担が増加するという問題がある。これに対し、凹条 7 1 の上面 7 1 c と底面 2 0 とが同一面とされているので、受皿 7 0 に払い出されたメダル M を遊技者が凹条 7 1 に收容するときの作業の負担を軽減できる。

【 0 0 5 8 】

窪み 2 0 a は、窪み 2 0 a の遊技者側（図 7（b）下側）の所定箇所から遊技者側に向かうにつれ下降傾斜する下降部 2 0 b を備えている。また、凹条 7 1 は、隣接する連設部 7 2 と凹条 7 1 との間に介設された凹条軸 7 5 を備えており、凹条 7 1 の遊技者側が下降部 2 0 b 内に入り込むことにより、凹条 7 1 の奥側が起立する方向へ回動可能に連設部 7 2 に軸支されている。本実施の形態では、凹条軸 7 5 は連設部 7 2 に向けて凹条 7 1 から突設される場合について説明したが、これに限られるものではなく、凹条軸 7 5 を凹条 7 1 に向けて連設部 7 2 から突設されるようにすることは当然可能である。いずれの場合も凹条 7 1 を底面 2 0 に対して回動可能にできるからである。

【 0 0 5 9 】

窪み 2 0 a は、凹条 7 1 の外側端面 7 1 a , 7 1 b がそれぞれ面する内壁面 2 0 c , 2 0 d が遊技者側および奥側に形成されている。凹条 7 1 の外側端面 7 1 a , 7 1 b 及び内壁面 2 0 c , 2 0 d は、凹条軸 7 5 を中心とする所定半径の円筒面上の一部を構成するような湾曲面として形成されている。これにより凹条軸 7 5 を中心に凹条 7 1 をスムーズに回動させることができる。さらに、凹条 7 1 の外側端面 7 1 a , 7 1 b と内壁面 2 0 c , 2 0 d との隙間を小さくできる。凹条 7 1 の外側端面 7 1 a , 7 1 b と内壁面 2 0 c , 2 0 d との隙間を小さくできるので、凹条 7 1 の外側端面 7 1 a , 7 1 b と内壁面 2 0 c , 2 0 d との間にメダル M やゴミ等が侵入することを防止できる。メダル M やゴミ等の侵入を防止することにより、凹条 7 1 がスムーズに回動できる状態が維持されるので、凹条 7 1 の耐久性を向上できる。

【 0 0 6 0 】

凹条軸 7 5 は、凹条 7 1 の手前側（遊技者側）の外側端面 7 1 a 寄りの位置に形成されている。即ち、凹条 7 1 の重心 G の位置は、凹条軸 7 5 の位置に対して奥側（図 7（b）上側）にずれた位置にある。その結果、凹条 7 1 に加えられた外力により重力に抗して凹条 7 1 の奥側が起立する方向へ回動された場合、外力がなくなれば、凹条 7 1 は重力により反対方向に回動されて窪み 2 0 a に收容され、凹条 7 1 が伏した姿勢になり凹条 7 1 の上面 7 1 c と底面 2 0 とが同一面とされる。凹条 7 1 の重心 G の位置を考慮して凹条軸 7 5 の位置を設定することで、窪み 2 0 a に凹条 7 1 が完全に收容された状態を安定状態にすることができる。

【 0 0 6 1 】

図 7（c）に示すように、凹条 7 1 に起立状態で收容されたメダル M を一括して遊技者が摘み上げるときには、その摘み上げる方向（図 7（c）矢印方向）に凹条 7 1 を回動させることができる。これにより、メダル M を凹条 7 1 から取り外し易くできる。

【 0 0 6 2 】

これに対し、メダル M が凹条 7 1 の一端から他端まで詰め込まれているときに、凹条 7 1 が回動可能に軸支されていない場合には、遊技者はメダル M を一括して凹条 7 1 の真上の方向（図 7（c）左方向）に摘み上げなければ、メダル M の束の端が凹条 7 1 の端に引っ掛かってしまうので、メダル M の取り外しが困難になることがある。しかし受皿 7 0 によれば、手前斜め方向（図 7（c）矢印方向）へメダル M を一括して摘み上げたときでも、凹条 7 1 が回動することで、凹条 7 1 に対して垂直方向（真上の方向）にメダル M を摘み上げたこととほぼ等しくできる。その結果、メダル M を凹条 7 1 から取り外し易くできる。

【 0 0 6 3 】

なお、凹条 7 1 が回動可能な最大範囲（起立できる範囲）は、凹条 7 1 の外側端面 7 1

10

20

30

40

50

bが内壁面20dから完全に抜け出ない範囲、即ち外側端面71bと内壁面20dとが少なくとも一部で重なる範囲に規制されている。このような規制は、下降部20bの深さや傾斜を設定することにより可能である。下降部20bに規制されることにより凹条71が最大に起立した場合に外側端面71bと内壁面20dとが少なくとも一部で重なるように設定することにより、隙間形成部74と外側側面71bとの間にメダルMが入り込める隙間が形成されないようにできる。その結果、凹条71が起立したときに隙間形成部74や底面20と凹条71との間から窪み20aにメダルMが入り込むことが防止されるので、凹条71を窪み20aに完全に収容される状態に復元することができる。

【0064】

次に図8を参照して、第7実施の形態について説明する。第7実施の形態では、受皿80が、メダルMを整列し易くできるガイド溝部81を備える場合について説明する。なお、第1実施の形態と同一の部分については、同一の符号を付して以下の説明を省略する。図8は第7実施の形態におけるスロットマシン1の部分斜視図である。

【0065】

図8に示すように、受皿80は、メダル払出口12の下方の底面20の前後方向に延びて凹設されるガイド溝部81を備えている。ガイド溝部81は、メダル払出口12から払い出されたメダルMを遊技者が起立させて厚さ方向に積み重ねるための部位であり、メダルMを起立させて前後方向に整列可能な曲率半径で形成されている。ガイド溝部81は、横幅が、凹条23（1条分）の横幅より大きく設定されており、深さが、凹条23（1条分）の深さより大きく設定されているので、ガイド溝部81にメダルMを数多く貯留できる。

【0066】

遊技者は、メダル払出口12から払い出されたメダルMをガイド溝部23に一旦貯留させた後、ガイド溝部81を利用して遊技者がメダルMを起立させて前後方向に整列させることができる。遊技者はガイド溝部81内に整列させたメダルMを、側面22に沿わせて手にとることができる。手にとった整列状態のメダルMを遊技者は凹条23に移し替えることができるので、メダルMを凹条23に収容し易くできる。また、遊技者はガイド溝部81によりメダルMを起立させて前後方向にメダルMを整列させて手にとることができるので、メダル投入口5b（図1参照）からメダルMをスロットマシン1に投入する際の利便性を向上できる。

【0067】

底面20は、ガイド溝部81の幅方向の縁部81aから左右方向に向かうにつれて下降傾斜する傾斜部82を備えている。傾斜部82は、ガイド溝部81に入らなかったメダルMを下降方向（左右方向）に誘導するための部位であり、傾斜部82の下降方向に凹条23が位置する。これにより、メダル払出口12から払い出されたメダルMのうちガイド溝部81に入らなかったものを、傾斜部82の傾斜を利用して底面20の左右方向に導き易くできる。傾斜部82の下降方向に凹条23が位置するので、傾斜部82により凹条23の近傍にメダルMが誘導される。傾斜部82によりメダルMと凹条23との距離を小さくできるので、ガイド溝部81に入らなかったメダルMを遊技者が凹条23に移動させる労力を軽減できる。

【0068】

次に図9を参照して、第8実施の形態について説明する。第1実施の形態から第7実施の形態では、スロットマシン1に受皿13, 30, 40, 50, 60, 70, 80が移動不能（傾倒不能）に固定される場合について説明した。これに対し第8実施の形態では、スロットマシン90に受皿92が傾倒可能に設けられる場合について説明する。なお、第1実施の形態と同一の部分については、同一の符号を付して以下の説明を省略する。図9（a）は第8実施の形態におけるスロットマシン90の部分斜視図であり、図9（b）は受皿92を前方に傾倒させた状態を示すスロットマシン90の部分斜視図である。なお図9（b）では、受皿92の底面94を図示するため、受皿92の側面95の一部を破断して示している。

【 0 0 6 9 】

図 9 (a) に示すようにスロットマシン 9 0 は、フロントパネル 3 の下側の前面 1 1 に互いに間隔をあけてメダル払出口 1 2 の両側に突設される左右 2 つの支持部材 9 1 と、 2 つの支持部材 9 1 の間に配設される受皿 9 2 と、その受皿 9 2 と支持部材 9 1 との間に介設され受皿 9 2 を回動可能に軸支する軸部 9 3 とを備えて構成されている。

【 0 0 7 0 】

受皿 9 2 は、スロットマシン 9 0 の下部に配設される横長の底面 9 4 と、その底面 9 4 の周囲を囲む側面 9 5 , 9 6 , 9 7 とを備え、箱状に構成されている。受皿 9 2 は、側面 9 5 の上縁 9 5 a がメダル払出口 1 2 の下方に位置するように配設されているので、受皿 9 2 はメダル払出口 1 2 から払い出されたメダル M を受け止め、貯留することができる。受皿 9 2 は、メダル払出口 1 2 からメダル M を受け入れるときには、受皿 9 2 の重心と軸部 9 3 の位置との関係により底面 9 4 が上向きになるように配置されている。これにより、メダル M を受け入れるときの受皿 9 2 の姿勢を安定にできる。

10

【 0 0 7 1 】

受皿 9 2 は、メダル M を起立状態で積み重ねて収容できる複数の凹条 9 8 が底面 9 4 に形成されている。これにより凹条 9 8 に収容可能なメダル M の枚数がわかれば、受皿 9 2 内のメダル M を凹条 9 8 に収容することにより、受皿 9 2 に貯留されたメダル M の枚数を把握することができる。

【 0 0 7 2 】

底面 9 4 は、凹条 9 8 と側面 9 6 との間に隙間形成部 9 9 が形成されている。これにより、遊技者は隙間形成部 9 9 に指を入れてメダル M を摘みメダルを凹条 9 8 毎に取り出すことができる。遊技者は取り出したメダル M を収容箱 B (図 9 (b) 参照) に移し替えたりメダル投入口 5 b (図 1 参照) からスロットマシン 9 0 に投入してゲームを進行させたりできる。このように凹条 9 8 により受皿 9 2 内のメダル M の枚数を把握できる機能を付与し、且つ、隙間形成部 9 9 により凹条 9 8 に収容されたメダル M を取り出し易くできる。凹条 9 8 及び隙間形成部 9 9 により、これら 2 つの機能を両立できる。

20

【 0 0 7 3 】

また、受皿 9 2 は、受皿 9 2 と支持部材 9 1 との間に介設される軸部 9 3 により回動可能に軸支されている。これにより、遊技中に多量のメダル M が受皿 9 2 に溜まった場合や、ゲームを終了して溜まったメダル M を景品と交換する場合には、遊技者は軸部 9 3 を中心に受皿 9 2 を手前側に回動し、受皿 9 2 を傾倒することで受皿 9 2 内のメダル M を一括して収容箱 B へ移し替えることができる (図 9 (b) 参照) 。

30

【 0 0 7 4 】

なお、受皿 9 2 の側面 9 7 は、左右両端から中央に向かうにつれて手前に向かうように傾斜しているので、受皿 9 2 を手前側に傾倒したときに、側面 9 7 は左右両端から中央に向かうにつれて下降傾斜する。これにより、メダル M を側面 9 7 の下降傾斜に沿って側面 9 7 の略中央に集め易くして、メダル M を収容箱 B に移し替え易くできる。

【 0 0 7 5 】

さらに、凹条 9 8 はメダル M の重ね方向 (長手方向) が左右方向に並ぶように設けられており、凹条 9 8 に収容されるメダル M の重ね方向と軸部 9 3 の軸方向とが同一方向 (左右方向) に設定されている。これにより、受皿 9 2 が傾倒された場合には、メダル M の円板形状を利用して、凹条 9 8 に起立状態で収容された円板状のメダル M を凹条 9 8 から転がり易くできる。これにより、凹条 9 8 に起立状態で収容されたメダル M を収容箱 B へ移し替え易くできる。底面 9 4 の傾斜によって円板状のメダル M は凹条 9 8 を乗り越えて転がり出るので、受皿 9 2 を傾倒させる角度が比較的小さくてもメダル M を収容箱 B に移し替えることができる。

40

【 0 0 7 6 】

これに対し、凹条 9 8 のメダル M の重ね方向 (長手方向) と軸部 9 3 の軸方向とが直交するように配置されている場合には (凹条 9 8 とは異なり凹条の長手方向が前後を向き、軸部 9 3 の軸方向が左右を向く場合には) 、受皿 9 2 を傾倒させると凹条に収容されたメ

50

ダルMの平らな面が凹条の端に載り、さらに受皿92を傾倒させると凹条からメダルMがずり落ち、メダルMが積み重ねられた状態のまま落下する。落下するメダルMのエネルギーが大きいので収容箱Bに移し替え難いという問題がある。スロットマシン90はこの問題を解決することができ、メダルMを容易に収容箱Bに移し替えることができる。

【0077】

次に図10を参照して、第9実施の形態について説明する。第1実施の形態から第7実施の形態では、スロットマシン1,90に受皿13,30,40,50,60,70,80,92が着脱不能に固定される場合について説明した。これに対し第9実施の形態では、スロットマシン100に受皿102が着脱可能に設けられる場合について説明する。なお、第1実施の形態と同一の部分については、同一の符号を付して以下の説明を省略する。図10は第9実施の形態におけるスロットマシン100の部分斜視図である。図10では、受皿102の底面103を図示するため、受皿102の側面106の一部を破断して示している。

10

【0078】

図10に示すようにスロットマシン100は、フロントパネル3の下側の前面11に互いに間隔をあけてメダル払出口12の両側に突設される左右2つの支持部材101と、2つの支持部材101の間に着脱可能に配設される受皿102とを備えて構成されている。受皿102は、スロットマシン100の下部に配設される横長の底面103と、その底面103の周囲を囲む側面104,105,106とを備え、箱状に構成されている。受皿102の左右両側の側面105の上端には、係合部107が左右両側に張り出して形成されている。

20

【0079】

係合部107は支持部材101に係合される部位であり、係合部107と支持部材101とを係合させることにより受皿102はフロントパネル3の下部に装着される。フロントパネル3の下部に装着された受皿102は、側面104の上縁104aがメダル払出口12の下方に位置するように配設される。これにより、受皿102はメダル払出口12から払い出されたメダルMを受け止め、貯留することができる。なお、遊技者は、係合部107を掴んで上方に持ち上げることにより、受皿102を支持部材101から取り外すことができる。

【0080】

30

受皿102は、メダルMを起立状態で積み重ねて収容できる複数の凹条108が底面103に形成されている。これにより凹条108に収容可能なメダルMの枚数がわかれば、受皿102内のメダルMを凹条108に収容することにより、受皿102に貯留されたメダルMの枚数を把握することができる。

【0081】

底面103は、凹条108と側面105との間に隙間形成部109が形成されている。これにより、遊技者は隙間形成部109に指を入れてメダルMを摘みメダルを凹条108毎に取り出すことができる。遊技者は取り出したメダルMをメダル投入口5b(図1参照)からスロットマシン100に投入してゲームを進行させることができる。このように凹条108により受皿102内のメダルMの枚数を把握できる機能を付与し、且つ、隙間形成部109により凹条108に収容されたメダルMを取り出し易くできる。凹条108及び隙間形成部109により、これら2つの機能を両立できる。

40

【0082】

受皿102は、上述したようにフロントパネル3の下部に配設された支持部材101から取り外し可能に構成されている。これにより、遊技中に多量のメダルMが受皿102に溜まった場合や、ゲームを終了して溜まったメダルMを景品と交換する場合には、メダルMが貯留された受皿102を取り外すことによりメダルMを回収できる。遊技者は、メダルMが貯留された受皿102と、空の受皿102とを交換することによりゲームを行うことができる。これにより受皿102に貯留されたメダルMを遊技者が収容箱(図示せず)に移し替える作業を不要にできる。

50

【 0 0 8 3 】

次に図 1 1 を参照して、第 1 0 実施の形態について説明する。第 8 実施の形態では、スロットマシン 9 0 に受皿 9 2 が回転可能に設けられる場合について説明した。これに対し第 1 0 実施の形態では、受皿 1 1 2 が前後方向に移動可能に構成されたスロットマシン 1 1 0 について説明する。なお、第 1 実施の形態と同一の部分については、同一の符号を付して以下の説明を省略する。図 1 1 は第 1 0 実施の形態におけるスロットマシン 1 1 0 の部分斜視図である。図 1 1 では、受皿 1 1 2 の底面 1 1 3 を図示するため、受皿 1 1 2 の側面部 1 1 5 の一部を破断して示している。

【 0 0 8 4 】

図 1 1 に示すようにスロットマシン 1 1 0 は、フロントパネル 3 (図 1 参照) の下側の前面 1 1 に互いに間隔をあけてメダル払出口 1 2 の両側に突設される左右 2 つの突設部 1 1 1 と、2 つの突設部 1 1 1 の間に配設され前後に移動可能に構成される受皿 1 1 2 とを備えている。突設部 1 1 1 は、断面略コ字状に形成される部材であり、内壁面 1 1 1 a を対向させてメダル払出口 1 2 の両側に配設されている。

【 0 0 8 5 】

受皿 1 1 2 は、スロットマシン 1 1 0 の下部に配設される板状の底面部 1 1 3 と、その底面部 1 1 3 の左右に立設される板状の側面部 1 1 4 及び底面部 1 1 3 の前側に立設される側面部 1 1 5 とを備えている。前面 1 1 に貫通形成され水平状に配置された孔部 1 1 a に底面部 1 1 3 が挿通され、前面 1 1 に貫通形成され鉛直状に配置された孔部 1 1 b に側面部 1 1 4 が挿通されている。側面部 1 1 4 は突設部 1 1 1 の内壁面 1 1 a に直動軸受 (図示せず) を介して摺動可能に支持されているので、底面部 1 1 3 及び側面部 1 1 4 を孔部 1 1 a , 1 1 b に出入可能に構成し、前面 1 1 に対し底面部 1 1 3 及び側面部 1 1 4 を伸縮可能にできる。

【 0 0 8 6 】

底面部 1 1 3 の上面に形成された底面 1 1 3 a は、側面部 1 1 4 , 1 1 5 の内側に形成された側面 1 1 4 a , 1 1 5 a 及び前面 1 1 (側面の一部) で囲まれており、その底面 1 1 3 a に、メダル M を起立状態で積み重ねて収容できる複数の凹条 1 1 6 が形成されている。凹条 1 1 6 は断面円弧状に形成されており、受皿 1 1 2 の移動方向 (前後方向) に沿って長手方向が配置されている。これにより凹条 1 1 6 に収容可能なメダル M の枚数がわかれば、受皿 1 1 2 内のメダル M を凹条 1 1 6 に収容することにより、受皿 1 1 2 に貯留されたメダル M の枚数を把握することができる。

【 0 0 8 7 】

底面 1 1 3 a は、凹条 1 1 6 と側面 1 1 5 a との間に隙間形成部 1 1 7 が形成されている。また、受皿 1 1 2 を前面 1 1 に押し込んで前面 1 1 に対し底面 1 1 3 a 及び側面部 1 1 4 a を縮めて底面 1 1 3 a の面積を最小にしたときの底面 1 1 3 a の最小奥行 i (最小奥行 i の位置に前面 1 1 が位置する) を設定すれば、その最小奥行 i と凹条 1 1 6 との間に隙間形成部 1 1 8 が形成されている。これにより、遊技者は隙間形成部 1 1 7 , 1 1 8 に指を入れてメダル M を摘みメダルを凹条 1 1 6 毎に取り出すことができる。

【 0 0 8 8 】

さらに、遊技者は受皿 1 1 2 を前方に引き出すことで、凹条 1 1 6 を遊技者側に近づけることができると共に、底面 1 1 3 a の奥行きを最小奥行 i より大きくして隙間形成部 1 1 8 を広げることができる。これにより遊技者は、凹条 1 1 6 に収容されたメダル M をさらに容易に取り出すことができる。また、受皿 1 1 2 を前方に引き出すことで受皿 1 1 2 の容積を増加させることができる。これにより、受皿 1 1 2 に収容可能なメダル M の枚数を増やすことができる。

【 0 0 8 9 】

次に図 1 2 及び図 1 3 を参照して、第 1 1 実施の形態について説明する。第 1 0 実施の形態では、受皿 1 1 2 が前後方向に移動可能に構成されたスロットマシン 1 1 0 について説明した。第 1 1 実施の形態では、受皿 1 1 2 が前後方向に移動可能に構成されたものにおいて、さらに凹条 1 2 1 に収容されたメダル M を一括して回収できるスロットマシン 1

10

20

30

40

50

20 について説明する。なお、第10実施の形態と同一の部分については、同一の符号を付して以下の説明を省略する。図12は、第11実施の形態におけるスロットマシン110の部分斜視図であり、図13は受皿121内のメダルMを回収する機構を示す受皿121の模式図（受皿121を正面視した模式図）である。図12では、受皿121の底面113aを図示するため、受皿121の側面部115の一部を破断して示している。

【0090】

図12に示すようにスロットマシン120は、受皿121の底面113aに複数の突条122が所定の間隔をあけて配置されている。突条122は、受皿121の移動方向（前後方向）に沿って長手方向が配置されており、突条122と突条122の間には、矩形状に開口された開口部122a（図13（b）参照）が形成されている。底部材123は、開口部122aを開放可能に閉鎖するための平板状の部材であり、底部材123が開口部122aを閉鎖することにより突条122及び底部材123により形成される部位122bを、メダルMを起立状態で整列させ収容できる凹条にすることが可能である。突条122及び底部材123により形成される凹条122bは、断面矩形状に形成されている。

【0091】

遊技者に面して位置する側面部115には左右方向に沿って開口115bが形成されており、その開口115bに、開口115bに沿って左右に移動可能に構成されたレバー124が配設されている。遊技者がレバー124を操作することにより底部材123を回動させて開口部122aの開閉操作を行うことが可能である。その機構を、図13を参照しながら説明する。

【0092】

図13（a）に示すように、隣り合う突条122間に配設される底部材123は、回動軸125により一端が突条122に回動可能に固定されている。その回動軸125には底部材123と一体に回動されるピニオン126が軸支されており、回動軸125毎に配置された複数のピニオン126と噛合するラック127が配置されている。ラック127はレバー124（図12参照）に連係して移動できるように構成されている。なお、底部材123は付勢部材（図示せず）により反矢印B方向、即ち開口部122a（図13（b）参照）を閉鎖するように付勢されている。

【0093】

以上のように構成される受皿121では、凹条122bに起立状態で収容されたメダルMを一括して回収する場合には、遊技者は受皿112を前方に引き出した後、レバー124を操作してラック127を矢印A方向（図13（a）参照）に移動させる。その結果、ピニオン126及び底部材123が矢印B方向に回動され、開口部122aが開放される（図13（b）参照）。これにより、凹条122bに収容されたメダルMを開口部122aから落下させ収容箱（図示せず）に回収することができる。底部材123は付勢部材（図示せず）により反矢印B方向に付勢されているので、遊技者によりレバー124の操作がされなくなると開口部122aが底部材123で閉鎖される。

【0094】

なお、凹条122bに起立状態で積み重ねて収容されるメダルMの重ね方向および回動軸125の軸方向は、共に前後方向（図13（a）及び図13（b）紙面垂直方向）であって同じ向きなので、底部材123が回動されて開口部122aが開放されると、凹条122bに整列したメダルMが底部材123を転がって開口部122aから落下する。これにより、開口部122a等でメダルMが詰まったりメダルMの回収に時間を要したりすることを防止でき、迅速にメダルMを回収できる。

【0095】

以上のようにスロットマシン120によれば、メダルMを凹条122bに収容した受皿121を遊技者は前方に移動させた後、メダルMの収容箱（図示せず）を開口部122aの下方に配置し、底部材123を操作して開口部122aを開放することで、凹条122bに収容されたメダルMを開口部122aから落下させて収容箱に収容できる。受皿121に溜まったメダルMを掻き出さなくても、収容箱にメダルMを容易に収容できるので、

10

20

30

40

50

メダルMを回収するときの利便性を向上できる。

【0096】

次に図14を参照して、第12実施の形態について説明する。第8実施の形態では、受皿92の全体が前方に傾倒可能に構成されたスロットマシン90について説明した。これに対し第12実施の形態では、受皿130の一部が前方に傾倒可能に構成される場合について説明する。なお、第1実施の形態と同一の部分については、同一の符号を付して以下の説明を省略する。図14(a)は第12実施の形態におけるスロットマシン1の部分斜視図であり、図14(b)は受皿130の側面図であり、図14(c)は一部を前方に傾倒させた状態を示す受皿130の側面図である。

【0097】

図14(a)に示すように受皿130は、スロットマシン1(図1参照)の下部に突設されており、メダル払出口12の下部に配置された第1受皿131と、その第1受皿131を区画する区画壁135と、その区画壁135によりメダル払出口12から離隔して配置されると共に第1受皿131とは別部材として構成される第2受皿136とを備えている。

【0098】

第1受皿131は、メダル払出口12から払い出されたメダル(図示せず)を受けるための部材であり、底部132と、底部132の周りに立設される周壁133と、その周壁133の上端から前方に向けて突設される上端縁部134と、周壁133と前面11とを結びつつ底部132に立設された区画壁135とを備え、スロットマシン1(図1参照)のフロントパネル3の下部の前面11に突設されている。なお、メダル払出口12は、スロットマシン1の前面11の左右方向のいずれか一方の偏った位置に形成されている。本実施の形態では、スロットマシン1の前面11に対し正面中心から向かって右側にずれた位置にメダル払出口12が形成されている。

【0099】

区画壁135は、第1受皿131にメダルを収容できる領域を区画するための部材であり、メダル払出口12から払い出されたメダルは、第1受皿131の底部132、周壁133及び区画壁135に囲まれた領域に受け入れられる。区画壁135の高さは、第1受皿131の周壁133及び上端縁部134の高さより低く設定されている。また、区画壁135に隣接する第2受皿136の側面139の高さ(上端139aの高さ)は、区画壁135の高さと同一ないしは低く設定されている。これにより、遊技中に第1受皿131(区画壁135で区画された領域)に多量のメダルが溜まったときは、メダルが第1受皿131から溢れる前に、遊技者は第1受皿131内のメダルを、区画壁135を乗り越えさせて第2受皿136に移動させることができる。

【0100】

第2受皿136は、第1受皿131から移動されたメダルを受け入れるための箱状の部材であり、第1受皿131に対して回動可能に構成されている。第2受皿136は、底面137と、その底面137の周囲を囲む側面138、139、140(図14(b)参照)とを備えている。底面137は、メダルを起立状態で積み重ねて収容できる複数の凹条137aが形成されている。これにより凹条137aに収容可能なメダルの枚数がわかれば、第2受皿136内のメダルを凹条137aに収容することにより、第2受皿136に貯留されたメダルの枚数を把握することができる。

【0101】

底面137は、凹条137aと側面139との間に隙間形成部137bが形成されている。また、複数の凹条137aは、底面137の前後方向に幅方向が隣接し、底面137の左右方向に長手方向が所定の間隔(凹条間隙137c)をあけて並設されている。これにより、凹条137bにメダルが密に充填された場合であっても、遊技者は隙間形成部137b及び凹条間隙137cに指を入れてメダルを摘みメダルを凹条137a毎に取り出すことができる。遊技者は取り出したメダルを収容箱(図示せず)に移し替えたりメダル投入口5b(図1参照)からスロットマシン1に投入してゲームを進行させたりできる。

10

20

30

40

50

このように凹条 1 3 7 a により第 2 受皿 1 3 6 内のメダル M の枚数を把握できる機能を付与し、且つ、隙間形成部 1 3 7 b 及び凹条間隙 1 3 7 c により凹条 1 3 7 a に収容されたメダルを取り出し易くできる。

【 0 1 0 2 】

また、凹条 1 3 7 a は長手方向に凹条間隙 1 3 7 c をあけて並設されているので、凹条 1 3 7 a の長手方向の寸法（長さ）を、凹条 1 3 7 a にメダルが密に充填された場合に遊技者が摘み上げることが可能な長さに分割できる。凹条 1 3 7 a が、凹条 1 3 7 a にメダルが密に充填された場合に遊技者が摘み上げることが困難な長さに設定されていると、遊技者が凹条 1 3 7 a に充填したメダルを抜き取って、摘み上げるメダルの量を調整する手間が生じるからである。

10

【 0 1 0 3 】

これに対し、本実施の形態における第 2 受皿 1 3 6 によれば、凹条間隙 1 3 7 c を設けて凹条 1 3 7 a を分割し、分割された凹条 1 3 7 a の長さは遊技者の指の長さ等が考慮されているので、凹条 1 3 7 a に密にメダルが充填された場合でも、整列されたメダルを崩すことなく、遊技者は指で難なく摘み上げることができる。

【 0 1 0 4 】

第 2 受皿 1 3 6 は、側面 1 4 0（前壁）（図 1 4（b）参照）の上端に突設形成された上端縁部 1 4 1 と、第 1 受皿 1 3 1 の周壁 1 3 3 の上端に形成された上端縁部 1 3 4 との間に介設される軸部 1 4 2 により回動可能に軸支されている。これにより、遊技中に多量のメダルが第 2 受皿 1 3 6 に溜まった場合や、ゲームを終了して溜まったメダルを景品と交換する場合には、遊技者は軸部 1 4 2 を中心に第 2 受皿 1 3 6 を手前側に回動し、第 2 受皿 1 3 6 を傾倒することで第 2 受皿 1 3 6 内のメダルを一括して収容箱（図示せず）へ移し替えることができる。

20

【 0 1 0 5 】

図 1 4（b）に示すように、第 2 受皿 1 3 6 は、第 1 受皿 1 3 1 の底部 1 3 2 に載置される状態で第 1 受皿 1 3 1 に収容される。第 2 受皿 1 3 6 は第 1 受皿 1 3 1 の底部 1 3 2 に載置されることで、それ以上の第 2 受皿 1 3 6 の後傾が規制される。重力軸の下方に位置する第 1 受皿 1 3 1 の底部 1 3 2 によって、第 2 受皿 1 3 6 のそれ以上の回動（後傾）が規制されているので、第 2 受皿 1 3 6 に作用する重力に抗する外力を加えることで、第 2 受皿 1 3 6 を前方へ回動させることができる。第 2 受皿 1 3 6 を回動させる機構や後傾を規制する機構が簡易なので、第 2 受皿 1 3 6 を回動させる動作に不具合を生じ難くすることができ耐久性を向上できる。

30

【 0 1 0 6 】

図 1 4（b）に示すように、第 2 受皿 1 3 6 の下に位置する底部 1 3 2 には、指を挿入できる大きさの孔部 1 3 2 a が貫通形成されている。これにより、第 2 受皿 1 3 6 に収容されたメダルを回収する等のために第 2 受皿 1 3 6 を前方に傾倒させるときには、まず、孔部 1 3 2 a に指を挿入して第 2 受皿 1 3 6 を押し上げることができる。第 2 受皿 1 3 6 は、側面 1 3 8，1 3 9，1 4 0 の高さが第 1 受皿 1 3 1 の周壁 1 3 3 及び上端縁部 1 3 4 の高さより低く設定されることで第 1 受皿 1 3 1 に収装されているが、孔部 1 3 2 a に指を挿入して第 2 受皿 1 3 6 を押し上げることをきっかけにして、第 2 受皿 1 3 6 を回動させ傾倒させることができる。

40

【 0 1 0 7 】

また、第 2 受皿 1 3 6 の上端縁部 1 4 1 は周壁 1 3 3 に対し前方に突出して、下面 1 4 1 a（図 1 4（a）参照）が前方に張り出している。これにより、軸部 1 4 2 を中心に第 2 受皿 1 3 6 を回動させ手前に傾倒させたときには、第 2 受皿 1 3 6 の上端縁部 1 4 1 の下面 1 4 1 a が周壁 1 3 3 の前面に当接し、それ以上の第 2 受皿 1 3 6 の回動が規制される。このような簡易な構成で第 2 受皿 1 3 6 が必要以上に傾倒（前傾）することが防止される。

【 0 1 0 8 】

以上説明した本実施の形態によれば、遊技者は第 2 受皿 1 3 6 の凹条 1 3 7 a に整列さ

50

れたメダルの枚数を把握しつつ、遊技中に多量のメダルが第2受皿136に溜まった場合や、溜まったメダルを景品と交換する場合には、第1受皿131と別部材として構成された第2受皿136を傾倒することで、第2受皿136内のメダルの収容箱（図示せず）への移し替えを容易にできる。

【0109】

次に図15を参照して、第13実施の形態におけるスロットマシン1を説明する。第13実施の形態では、受皿150が、メダルMを整列し易くできる膨出部154を備える場合について説明する。なお、第1実施の形態と同一の部分については、同一の符号を付して以下の説明を省略する。図15(a)は第13実施の形態におけるスロットマシン1の部分斜視図であり、図15(b)は受皿150の断面図である。

10

【0110】

図15(a)に示すように、受皿150は、メダル払出口12が形成される前面11に突設される底面151と、その底面151の外縁を囲む側面152、153とを備えて構成されている。底面151は、メダルMを起立状態で積み重ねて収容できる複数の凹条151aが形成されており、凹条151aと側面152との間に隙間形成部151bが形成されている。これにより、凹条151aにメダルMが密に充填された場合であっても、遊技者は隙間形成部151bに指を入れてメダルMを摘み凹条151a毎に取り出すことができる。

【0111】

図15(a)及び図15(b)に示すように、遊技者側の側面153は、遊技者側に部分的に膨出した膨出部154が形成されている。膨出部154は、遊技者がメダルMを掻き出し易くするための部位であり、上下方向に延び、上方からみて前方に円弧状に膨出している。膨出部154の曲率半径はメダルMの曲率半径より大きく設定されているので、遊技者は膨出部154に沿ってメダルを掻き出すことができる。また、膨出部154は上面視して円弧状に形成されているので、遊技者が膨出部154に沿って手でメダルMを掻き出すときに、手の中でメダルMがある程度整列される。遊技者は、膨出部154によりメダルMの整列が容易になり、整列させたメダルMを凹条151aに収容したり、整列した状態のメダルをメダル案内溝5a（図1参照）に載置したりすることができる。これにより、遊技者の利便性を向上できる。

20

【0112】

図15(b)に示すように、膨出部154は底面151に滑らかに連設されているので、底面151から膨出部154へとメダルMを掻き出す手の滑らかな動きが妨げられない。その結果、遊技者がメダルMを掻き出すときに、手の中でメダルMをうまく整列させることができる。

30

【0113】

メダル払出口12と底面151との間には、前面11から遊技者側に向かって突出するガイド板155が配設されている。ガイド板155は、メダル払出口12から払い出されるメダルMを遊技者の近くに誘導するための板状の部材であり、上面が手前に向かって下降傾斜している。ガイド板155が突出される方向に膨出部154が形成されているので、メダル払出口12から払い出されたメダルMはガイド板155に案内されて膨出部154の近傍に落下する。ガイド板155によりメダルMが膨出部154の近傍に集められるので、ゲームの初期等のように、受皿150に払い出されたメダルMの枚数が少ないときも、遊技者は膨出部154を利用してメダルMを整列させることが可能となる。

40

【0114】

次に図16を参照して、第14実施の形態におけるスロットマシン1を説明する。第14実施の形態では、受皿160の底面が弾性体により形成されている場合について説明する。なお、第1実施の形態と同一の部分については、同一の符号を付して以下の説明を省略する。図16(a)は第14実施の形態におけるスロットマシン1の部分斜視図であり、図16(b)は受皿160の断面図である。

【0115】

50

図16(a)に示すように、受皿160は、メダル払出口12が形成される前面11に突設される支持体161と、その支持体161の底部に固定される弾性体により弾性変形可能に形成される底面162と、その底面162の周囲を囲む側面163、164とを備えて構成されている。底面162を構成する弾性体は、弾性変形可能なゴム製や合成樹脂製の部材が採用される。底面162は、メダルMを起立状態で積み重ねて収容できる複数の凹条162aが形成されており、凹条162aと側面163との間に隙間形成部162bが形成されている。これにより、凹条162aにメダルMが密に充填された場合であっても、遊技者は隙間形成部162bに指を入れてメダルMを摘み凹条162a毎に取り出すことができる。

【0116】

10

また、底面162が弾性変形可能なので、メダル払出口12から払い出されるメダルMと底面162との衝突音を抑制することができる。さらに、凹条162aに起立状態で収容されたメダルMを取り出すときに凹条162aを弾性変形させることができるので、メダルMの縁が凹条162aに引っ掛かったり凹条162aにメダルMが嵌まり込んだりすることが防止され、凹条162aからのメダルMの取り出しが容易になる。

【0117】

以上、実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記実施形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。また、上記実施形態で挙げた数値や形状は一例であり、他の数値や形状を採用することは当然可能である。例えば、凹条の数や長さは適宜設定することが可能である。

20

【0118】

第3実施の形態(図4参照)では説明を省略したが、受皿40の奥に位置する隙間形成部27の側面11側に、底面20より低く窪んだ底部を有する凹陥部を形成することは当然可能である。隙間形成部41に形成された凹陥部43を省略して、隙間形成部27に凹陥部を形成したり、隙間形成部41に形成された凹陥部43に加えて隙間形成部27に凹陥部を形成したりすることは適宜設定できる。

【0119】

また、隙間形成部27に凹陥部を形成することにより、凹条23に収容されたメダルMを指で摘み上げるときに、側面11に干渉されることなく凹陥部を経由して底面20よりも低い位置から指(特に人差し指)をメダルMに到達させることができる。その結果、メダルMの摘み上げを容易にできる。

30

【0120】

第4実施の形態(図5参照)では説明を省略したが、受皿50の奥に位置する隙間形成部27に凹欠部を形成することは当然可能である。隙間形成部41に形成された凹欠部を省略して、隙間形成部27に凹欠部を形成したり、隙間形成部41に形成された凹欠部51に加えて隙間形成部27に凹欠部を形成したりすることは適宜設定できる。

【0121】

また、隙間形成部27に凹欠部を形成することにより、凹条23に収容されたメダルMを指で摘み上げるときに、隙間形成部27に凹欠部が形成されていない受皿と比較して、メダルMと指との接触面積を大きくできる。その結果、メダルMの摘み上げを容易にできる。

40

【0122】

また、第4実施の形態(図5参照)では、凹欠部51が半円形状の場合について説明したが、必ずしもこの形状に限定されるものではなく、矩形状等の他の形状を採用することは当然可能である。

【0123】

第5実施の形態(図6参照)では説明を省略したが、隙間形成部に相当する底面20や隙間形成部64に凹欠部31、51(図3、図5参照)を形成することは当然可能である。底面20や隙間形成部64に凹欠部31、51を形成することにより、凹条61に収容

50

されたメダルMを指で摘み上げるときに、底面20や隙間形成部64に凹欠部31, 51が形成されていない受皿と比較して、メダルMと指との接触面積を大きくできる。その結果、メダルMの摘み上げを容易にできる。

【0124】

また、第5実施の形態では説明を省略したが、隙間形成部に相当する底面20や隙間形成部64に凹陥部43(図4参照)を形成することは当然可能である。底面20や隙間形成部64に凹陥部43を形成することにより、凹条61に收容されたメダルMを指で摘み上げるときに、底面20や隙間形成部64に凹陥部43が形成されていない受皿と比較して、凹条61に起立状態で收容されたメダルMに指を到達させ易くできる。その結果、メダルMの摘み上げを容易にできる。

10

【0125】

第8実施の形態におけるスロットマシン90において(図9参照)、メダルMを收容箱Bに移し替えるときに受皿92を傾倒する方向と反対方向に受皿92が回動されるように受皿92を付勢する付勢手段(コイルばね等の弾性部材)を備えていることが望ましい。受皿92を傾倒させてメダルMを收容箱Bに移し替えた後、付勢手段により受皿92を反対方向に回動させて定位置(メダルMを受け止める位置(図9(a)参照))に戻すことができるからである。これにより、受皿92を傾倒させてメダルMを收容箱Bに移し替えた後、受皿92を定位置に戻し忘れてメダルMが受皿92以外(例えば遊技場の床)にばらまかれてしまうことを防止できる。

【0126】

20

第9実施の形態において(図10参照)、受皿102が定位置に装着されているか否かを検出するセンサを設け、受皿102が定位置に装着されていない場合にはゲームを実行できないように構成すると望ましい。これにより、受皿102が取り外されたときにゲームが実行されることを防ぎ、メダルが受皿102以外(例えば遊技場の床)にばらまかれてしまうことを防止できる。

【0127】

第10実施の形態において(図11参照)、手前に引き出した受皿112が後方に移動されるように、後方に向かって受皿112を付勢する付勢手段(コイルばね等の弾性部材)を備えていることが望ましい。受皿112を前方に移動させてメダルMを收容箱(図示せず)に移し替えた後、付勢手段により受皿112を後方の定位置(前面11が最小奥行きに位置する)に戻すことができるからである。これにより、受皿112を前方に移動させてメダルMを收容箱に移し替えた後、受皿112を定位置に戻し忘れることによる不具合(例えば、受皿112が前方に移動したままであると、遊技場の通路側に飛び出した受皿によって通路が狭くなる)を防止できる。

30

【0128】

第11実施の形態において(図13参照)、回動軸125により支持された底部材123が回動することにより凹条122bに形成された開口部122aが開放される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、底部材123が水平方向にスライドすることにより開口部122aが開閉されるように構成することは当然可能である。底部材123が水平方向にスライド可能に構成されることにより、受皿121の下方に底部材123が開閉する空間を設ける必要がなくなるので、スロットマシン120の設置場所の制約を減らすことができる。

40

【0129】

また、第11実施の形態では、受皿121が前後方向にスライド可能に構成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、スロットマシン120の前面11から突出した状態で固定される受皿(例えば実施の形態1における受皿13)において、凹条に起立状態で收容されたメダルを受皿から排出する機構として採用することは当然可能である。この場合には、凹条に整列されたメダルを摘み上げるときに必要な隙間形成部は必ずしも必要ではない。メダルを指で摘み上げることなく、メダルを受皿から排出できるからである。

50

【0130】

第12実施の形態において（図14参照）、メダルを収容箱に移し替えるときに第2受皿136を傾倒する方向と反対方向に第2受皿136が回動されるように第2受皿136を付勢する付勢手段（コイルばね等の弾性部材）を備えていることが望ましい。第2受皿136を傾倒させてメダルを収容箱に移し替えた後、付勢手段により第2受皿136を反対方向に回動させて定位置（メダルを受け止める位置（図14（b）参照））に戻すことができるからである。これにより、第2受皿136を傾倒させてメダルを収容箱に移し替えた後、第2受皿136を定位置に戻し忘れてメダルが第2受皿136以外（例えば遊技場の床）にばらまかれてしまうことを防止できる。

【0131】

10

また、第12実施の形態において、第1受皿131に対して第2受皿136が前後方向に回動されるように構成された場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、軸が前後を向くように軸部142を配置することにより、第1受皿131に対して第2受皿136が左右方向に回動されるように構成することは当然可能である。

【0132】

また、第12実施の形態において、回動可能に構成された第2受皿136に凹条137aが形成された場合について説明したが、第2受皿136の凹条137aを省略して、第1受皿131に凹条を形成するようにすることは可能である。この場合、メダル払出口12は第2受皿136の上方に形成される。これにより、遊技者は第2受皿136にメダルを受け入れつつ第1受皿131にメダルを移動させることができる。遊技者は第1受皿131の凹条に整列されたメダルの枚数を把握しつつ、遊技中に第2受皿136に溜まったメダルを収容箱に移し替えるときには、第1受皿131と別部材として構成された第2受皿136を傾倒することで、第2受皿136内のメダルの収容箱への移し替えを容易にできる。

20

【0133】

なお、上記の各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。

【0134】

以下に、本発明の遊技機に加えて、上記実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

30

【0135】

入賞成立に基づいて円板状の遊技媒体が払い出される払出口と、その払出口から払い出された前記遊技媒体を受け止めて貯留する受皿とを備えた遊技機において、前記受皿は、前記遊技媒体を起立状態で厚さ方向に重ねて収容できる凹条が形成されると共に周囲が側面で囲まれる底面と、その底面に形成されると共に、前記凹条に収容される前記遊技媒体の重ね方向の両端部の各々と前記側面との間に所定の隙間を形成する隙間形成部とを備えていることを特徴とする遊技機1。

【0136】

遊技機1によれば、凹条が受皿の底面に形成されているので、遊技者が凹条に遊技媒体を起立状態で厚さ方向に重ねて収容することで、遊技者は受皿に貯留した遊技媒体の枚数を容易に把握できる効果がある。

40

【0137】

さらに、底面の周囲は側面で囲まれており、凹条における遊技媒体の重ね方向の両端部の各々と側面との間に所定の隙間を形成する隙間形成部が底面に形成されているので、遊技者は、凹条に起立状態で収容された遊技媒体を、遊技媒体の重ね方向の両側から（隙間形成部により形成された隙間に指を入れ）指で挟み一括して摘み上げることができる。これにより、凹条に収容された遊技媒体の取り出しを遊技者が容易にできる効果がある。

【0138】

遊技機1において、前記払出口が形成された前面から前方に向かって突設される支持部材と、その支持部材と前記受皿との間に介設され、前記遊技機の前方または左右に傾倒す

50

る方向へ前記受皿を回動可能に軸支する軸部とを備え、その軸部の軸方向と前記凹条に收容される前記遊技媒体の重ね方向とが同一方向であることを特徴とする遊技機 2。

【0139】

遊技機 2 によれば、遊技機 1 の奏する効果に加え、払出口が形成された前面から前方に向かって突設される支持部材により軸部が支持され、その軸部により遊技機の前方または左右に傾倒する方向へ回動可能に受皿が軸支されるので、遊技中に多量の遊技媒体が受皿に溜まった場合や、溜まった遊技媒体を景品と交換する場合には、遊技者は、受皿を傾倒することで受皿内の遊技媒体を收容箱へ移し替え易くできる効果がある。

【0140】

さらに、遊技機 2 によれば、軸部の軸方向と凹条に收容される遊技媒体の重ね方向とが同一方向であるので、受皿が傾倒された場合には、凹条に起立状態で收容された円板状の遊技媒体を凹条から転がり易くできる。これにより、凹条に起立状態で收容された遊技媒体を收容箱へ移し替え易くできる効果がある。

【0141】

なお、遊技機 2 において、遊技媒体を收容箱に移し替えるときに受皿を傾倒する方向と反対方向に受皿が回動されるように受皿を付勢する付勢手段（コイルばね等の弾性部材）を備えていることが望ましい。受皿を傾倒させて遊技媒体を收容箱に移し替えた後、付勢手段により受皿を反対方向に回動させて定位置に戻すことができるからである。これにより、受皿を傾倒させて遊技媒体を收容箱に移し替えた後、受皿を定位置に戻し忘れて遊技媒体が受皿以外（例えば遊技場の床）にばらまかれてしまうことを防止できる。

【0142】

また、遊技機 2 において、受皿が定位置に戻っているか否かを検出するセンサを設け、受皿が定位置に戻っていない場合にはゲームを実行できないように構成すると望ましい。これにより、受皿を傾倒させて遊技媒体を收容箱に移し替えた後、受皿が定位置に戻っていない場合にゲームが実行されることを防ぎ、遊技媒体が受皿以外（例えば遊技場の床）にばらまかれてしまうことを防止できる。

【0143】

遊技機 1 又は 2 において、前記隙間形成部は、一部が凹欠されて前記凹条における前記遊技媒体の重ね方向の端部に連設される凹欠部を備えていることを特徴とする遊技機 3。

【0144】

遊技機 3 によれば、遊技機 1 又は 2 の奏する効果に加え、一部が凹欠された凹欠部を介して遊技者が起立状態の遊技媒体を指で挟むと、凹欠部は凹条における遊技媒体の重ね方向の端部に連設されているので、指先が遊技媒体に接触する面積を凹欠部の分だけ広くできる。これにより、遊技者は積み重ねた状態を崩すことなく遊技媒体をしっかりと摘み上げることができる効果がある。

【0145】

遊技機 1 から 3 のいずれかにおいて、前記隙間形成部は、前記側面側が落ち込んだ凹陥部を備えていることを特徴とする遊技機 4。

【0146】

遊技機 4 によれば、遊技機 1 から 3 のいずれかの奏する効果に加え、側面側に凹陥部が形成されているので、凹条に收容された遊技媒体を指で摘み上げるときに、側面に干渉されることなく指をメダルに容易に到達させることができる。その結果、遊技媒体の摘み上げを容易にできる効果がある。また、凹陥部を物入れとして活用できる。例えば、遊技媒体を借りるために使用する紙幣やプリペイドカード、ライター等を凹陥部に入れておくことができるので、遊技者の利便性を向上できる。

【0147】

遊技機 1 から 4 のいずれかにおいて、前記凹条は、前記底面とは別部材として構成され並設されるものであり、隣り合う前記凹条の間に位置し前記底面に連設される連設部と、その連設部と前記凹条との間に介設され前記凹条が起立する方向へ前記凹条を回動可能に軸支する凹条軸とを備えていることを特徴とする遊技機 5。

【0148】

遊技機5によれば、遊技機1から4のいずれかの奏する効果に加え、底面とは別部材として構成される凹条が、隣り合う凹条の間に底面に連設される連設部と凹条との間に介設される凹条軸により、凹条が起立する方向へ回動可能に軸支されるので、凹条に起立状態で収容された遊技媒体を一括して遊技者が摘み上げるときには、その摘み上げる方向に凹条を回動させることができる。これにより、遊技媒体を凹条から取り外し易くできる効果がある。

【0149】

これに対し、遊技媒体が凹条の一端から他端まで詰め込まれているときに、凹条が回動可能に軸支されていない場合には、遊技者は遊技媒体を一括して凹条の真上の方向に摘み上げなければ、遊技媒体の束の端が凹条の端に引っ掛かってしまうので、遊技媒体の取り外しが困難になることがある。しかし、遊技機5によれば、凹条の斜め方向へ遊技媒体を一括して摘み上げたときでも、凹条が回動可能な方向であれば凹条が回動することで、凹条に対して垂直方向（真上）に遊技媒体を摘み上げたこととほぼ等しくできる。その結果、遊技媒体を凹条から取り外し易くできる。

10

【0150】

遊技機1から5のいずれかにおいて、前記底面は、前記払出口の下方の前後方向に延びて凹設されるガイド溝部を備え、そのガイド溝部は、前記払出口から払い出された前記遊技媒体を起立させて前後方向に整列可能な曲率半径で形成されていることを特徴とする遊技機6。

20

【0151】

遊技機6によれば、遊技機1から5のいずれかの奏する効果に加え、払出口から払い出された遊技媒体をガイド溝部に一旦貯留させた後、ガイド溝部を利用して遊技者が遊技媒体を起立させて前後方向に遊技媒体を整列させることができる。遊技者はガイド溝部内に整列させた遊技媒体を手にとり、その整列状態の遊技媒体を凹条に移し替えることができるので、遊技媒体を凹条に収容し易くできる効果がある。また、遊技者はガイド溝部により遊技媒体を起立させて前後方向に遊技媒体を整列させて手にとることができるので、遊技機へ遊技媒体を投入する際の利便性を向上できる効果がある。

【0152】

遊技機6において、前記底面は、前記ガイド溝部の幅方向の縁部から左右方向の少なくとも一方に向かうにつれて下降傾斜する傾斜部を備え、その傾斜部の下降方向に前記凹条が位置することを特徴とする遊技機7。

30

【0153】

遊技機7によれば、遊技機6の奏する効果に加え、払出口から払い出された遊技媒体のうちガイド溝部に入らなかった遊技媒体を、傾斜部の傾斜を利用して底面の左右方向の少なくとも一方に導き易くできる。傾斜部の下降方向に凹条が位置するので、遊技媒体を凹条に収容することを容易にできる効果がある。

【0154】

遊技機1から7のいずれかにおいて、前記受皿は、前記遊技機に着脱可能に配設されていることを特徴とする遊技機8。

40

【0155】

遊技機8によれば、遊技機1から7の奏する効果に加え、遊技中に多量の遊技媒体が受皿に溜まった場合や、溜まった遊技媒体を景品と交換する場合には、遊技媒体の溜まった受皿を遊技機から取り外して、空の受皿に付け替えることができる。これにより、遊技媒体を受皿から掻き出して収容箱に移し替える遊技者の手間を軽減できる効果がある。また、受皿に形成された凹条により遊技者は遊技媒体の枚数を把握できるので、遊技媒体を景品と交換する場合の目安にできる。

【0156】

なお、遊技機8において、受皿が定位置に装着されているか否かを検出するセンサを設け、受皿が定位置に装着されていない場合にはゲームを実行できないように構成すると望

50

ましい。これにより、受皿を取り外した後、受皿が定位置に装着されていない場合にゲームが実行されることを防ぎ、遊技媒体が受皿以外（例えば遊技場の床）にばらまかれてしまうことを防止できる。

【 0 1 5 7 】

遊技機 1 から 8 のいずれかにおいて、前記払出口が形成された前面から前方に向けて突設されると共に前記受皿を支持する突設部を備え、前記受皿は、前記突設部に対し前後方向に移動可能に構成されていることを特徴とする遊技機 9。

【 0 1 5 8 】

遊技機 9 によれば、遊技機 1 から 8 のいずれかの奏する効果に加え、遊技者は遊技媒体の溜まった受皿を前方に移動させることができる。受皿を前方に移動させることで受皿を遊技者に近づけることができるので、凹条に起立状態で収容された遊技媒体の摘み上げを遊技者が容易にできる効果がある。

【 0 1 5 9 】

なお、遊技機 9 において、受皿が後方に移動されるように後方に向かって受皿を付勢する付勢手段（コイルばね等の弾性部材）を備えていることが望ましい。受皿を前方に移動させて遊技媒体を収容箱に移し替えた後、付勢手段により受皿を後方の定位置に戻すことができるからである。これにより、受皿を前方に移動させて遊技媒体を収容箱に移し替えた後、受皿を定位置に戻し忘れることによる不具合（例えば、受皿が前方に移動したままであると、遊技場の通路側に飛び出した受皿によって通路が狭くなる）を防止できる。

【 0 1 6 0 】

また、遊技機 9 において、受皿が定位置に戻っているか否かを検出するセンサを設け、受皿が定位置に戻されていない場合にはゲームを実行できないように構成すると望ましい。これにより、受皿を引き出した後、受皿が定位置に戻されていない場合にゲームが実行されることを防ぎ、遊技媒体が受皿以外（例えば遊技場の床）にばらまかれてしまうことを防止できる。

【 0 1 6 1 】

遊技機 9 において、前記凹条の底部が開口された開口部と、その開口部を開放可能に閉鎖する底部材とを備えていることを特徴とする遊技機 10。

【 0 1 6 2 】

遊技機 10 によれば、遊技機 9 の奏する効果に加え、遊技者は遊技媒体の溜まった受皿を前方に移動させた後、遊技媒体の収容箱を開口部の下方に配置し、底部材を操作して開口部を開放することで、凹条に収容された遊技媒体を開口部から落下させて収容箱に収容できる。受皿に溜まった遊技媒体を掻き出さなくても、収容箱に遊技媒体を容易に収容できる効果がある。

【 0 1 6 3 】

入賞成立に基づいて円板状の遊技媒体が払い出される払出口と、その払出口から払い出された遊技媒体を受け止めて貯留する受皿とを備えた遊技機において、前記受皿は、前記遊技媒体を起立状態で厚さ方向に重ねて収容できる凹条が形成される底面を備え、前記払出口が形成された前面から前方に向かって突設される支持部材と、その支持部材と前記受皿との間に介設され、前記遊技機の前方または左右に傾倒する方向へ前記受皿を回動可能に軸支する軸部とを備え、その軸部の軸方向と前記凹条に収容される前記遊技媒体の重ね方向とが同一方向であることを特徴とする遊技機 11。

【 0 1 6 4 】

遊技機 11 によれば、凹条が受皿の底面に形成されているので、遊技者が凹条に遊技媒体を起立状態で厚さ方向に重ねて収容することで、遊技者は受皿に貯留した遊技媒体の枚数を容易に把握できる効果がある。

【 0 1 6 5 】

また、遊技機 11 によれば、払出口が形成された前面から前方に向かって突設される支持部材により軸部が支持され、その軸部により遊技機の前方または左右に傾倒する方向へ回動可能に受皿が軸支されるので、遊技中に多量の遊技媒体が受皿に溜まった場合や、溜

10

20

30

40

50

まった遊技媒体を景品と交換する場合には、遊技者は、受皿を傾倒することで受皿内の遊技媒体を収容箱へ移し替え易くできる効果がある。

【0166】

さらに、遊技機11によれば、軸部の軸方向と凹条に収容される遊技媒体の重ね方向とが同一方向であるので、受皿が傾倒された場合には、凹条に起立状態で収容された円板状の遊技媒体を凹条から転がり易くできる。これにより、凹条に起立状態で収容された遊技媒体を収容箱へ移し替え易くできる効果がある。

【0167】

遊技機11において、前記底面に形成されると共に、前記凹条における前記遊技媒体の重ね方向の両端部の各々と前記側面との間に所定の隙間を形成する隙間形成部を備えていることを特徴とする遊技機12。

10

【0168】

遊技機12によれば、遊技機11の奏する効果に加え、凹条における遊技媒体の重ね方向の両端部の各々と側面との間に所定の隙間を形成する隙間形成部が底面に形成されているので、遊技者は、凹条に起立状態で収容された遊技媒体を、遊技媒体の重ね方向の両側から指で挟み一括して摘み上げることができる。これにより、凹条に収容された遊技媒体の取り出しを遊技者が容易にできる効果がある。

【0169】

入賞成立に基づいて円板状の遊技媒体が払い出される払出口と、その払出口から払い出された前記遊技媒体を受け止めて貯留する受皿とを備えた遊技機において、前記受皿は、前記遊技媒体を起立状態で厚さ方向に重ねて収容できる凹条が形成される底面と、その底面の周囲を囲む側面と、その側面の内の前記払出口と対向する側面の一部が膨出形成され上下方向に延びる膨出部とを備え、その膨出部は、前記払出口から払い出された前記遊技媒体を積み重ね可能な曲率半径で形成されていることを特徴とする遊技機13。

20

【0170】

遊技機13によれば、凹条が受皿の底面に形成されているので、遊技者が凹条に遊技媒体を起立状態で厚さ方向に重ねて収容することで、遊技者は受皿に貯留した遊技媒体の枚数を容易に把握できる効果がある。

【0171】

また、遊技機13によれば、受皿に遊技媒体が貯留された場合に、払出口と対向する側面の一部が膨出形成された膨出部により、遊技者は遊技媒体を積み重ねた状態で掬い上げることができる。遊技者は積み重ねた状態で掬い上げた遊技媒体を凹条に移し替えることができるので、遊技媒体を凹条に収容し易くできる効果がある。また、遊技者は遊技媒体を積み重ねた状態で掬い上げることができるので、遊技機へ遊技媒体を投入する際の利便性を向上できる効果がある。

30

【0172】

遊技機13において、前記払出口の下部から前方に向けて突設され、前記払出口から払い出される前記遊技媒体を前記膨出部に導くガイド部材を備えていることを特徴とする遊技機14。

【0173】

遊技機14によれば、遊技機13の奏する効果に加え、ゲーム開始直後のように、受皿が受け入れる遊技媒体の枚数が少ないときもガイド部材によって遊技媒体を膨出部に導くことができる。これにより、受皿に貯留される遊技媒体の枚数が少ないときから、遊技者は積み重ねた状態で掬い上げた遊技媒体を凹条に移し替えることができると共に、遊技機へ遊技媒体を投入する際の利便性を向上できる効果がある。

40

【0174】

入賞成立に基づいて円板状の遊技媒体が払い出される払出口と、その払出口から払い出された前記遊技媒体を受け止めて貯留する受皿とを備えた遊技機において、前記受皿は、複数が左右方向に並設され、前記受皿の少なくとも一つは、前記払出口が形成された前面から前方に向かって突設される支持部材およびその支持部材と少なくとも一つの前記受皿

50

との間に介設される軸部により、前記遊技機の前方または左右に傾倒する方向へ回動可能に軸支されており、前記受皿の少なくとも一つは、前記遊技媒体を起立状態で厚さ方向に重ねて収容できる凹条が形成される底面を備えていることを特徴とする遊技機 15。

【0175】

遊技機 15 によれば、受皿の少なくとも一つの底面に凹条が形成されているので、遊技者が凹条に遊技媒体を起立状態で厚さ方向に重ねて収容することで、遊技者は受皿に貯留した遊技媒体の枚数を容易に把握できる効果がある。

【0176】

また、遊技機 15 によれば、遊技中に多量の遊技媒体が受皿に溜まった場合や、溜まった遊技媒体を景品と交換する場合には、遊技者は、個別に受皿を傾倒することで受皿内の遊技媒体を収容箱へ移し替え易くできる効果がある。

【0177】

遊技機 15 において、前記軸部の軸方向と前記凹条における前記遊技媒体の重ね方向とが同一方向であることを特徴とする遊技機 16。

【0178】

遊技機 16 によれば、遊技機 15 の奏する効果に加え、軸部の軸方向と凹条に収容される遊技媒体の重ね方向とが同一方向であるので、受皿が傾倒された場合には、凹条に起立状態で収容された遊技媒体を凹条から転がり易くできる。これにより、凹条に起立状態で収容された遊技媒体を収容箱へ移し替え易くできる効果がある。

<その他>

円板状の遊技媒体（所謂メダルやコイン等）を使用して遊技を行う遊技機の代表例としてスロットマシンがある。このスロットマシンは、前面が開口する箱形状の筐体と、その筐体の前面の開口に開閉可能に装着される前面枠とを備えている。その前面枠の下部には、払出口から払い出された遊技媒体を受け止めて貯留する受皿が設けられている。遊技中に多量の遊技媒体が受皿に溜まった場合や、溜まった遊技媒体を景品と交換する場合には、遊技者は、受皿から遊技媒体を掻き出して収容箱（所謂ドル箱）（登録商標）へ移し替える。受皿から掻き出された遊技媒体は収容箱に乱雑な状態で収容されるので、収容箱内の遊技媒体の枚数を把握することは困難であった。

そこで、収容箱内の遊技媒体の枚数を容易に把握するため、収容箱の底面に、遊技媒体を起立姿勢で厚さ方向に重ねて収容できる凹条を形成する技術が開示されている（特許文献 1：特開 2001-231917 号公報）

しかしながら、上記のような技術では、遊技媒体を受皿から収容箱に移し替えなければ受皿内の遊技媒体の枚数を把握できないという問題点があった。

本技術的思想は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、受皿に貯留した遊技媒体の枚数を容易に把握できる遊技機を提供することを目的としている。

<手段>

この目的を達成するために技術的思想 1 記載の遊技機は、入賞成立に基づいて円板状の遊技媒体が払い出される払出口と、その払出口から払い出された前記遊技媒体を受け止めて貯留する受皿とを備えたものであり、前記受皿は、前記遊技媒体を起立状態で厚さ方向に重ねて収容できる凹条が形成されると共に、周囲が側面で囲まれる底面と、その底面に形成されると共に、前記凹条における前記遊技媒体の重ね方向の両端部の各々と前記側面との間に所定の隙間を形成する隙間形成部とを備えている。

技術的思想 2 記載の遊技機は、技術的思想 1 記載の遊技機において、前記払出口が形成された前面の前方に突設される支持部材と、その支持部材と前記受皿との間に介設され、前記遊技機の前方または左右に傾倒する方向へ前記受皿を回動可能に軸支する軸部とを備え、その軸部の軸方向と前記凹条における遊技媒体の重ね方向とが同一方向である。

技術的思想 3 記載の遊技機は、技術的思想 1 又は 2 に記載の遊技機において、前記隙間形成部は、一部が凹欠されて前記凹条における前記遊技媒体の重ね方向の端部に連設される凹欠部を備えている。

<効果>

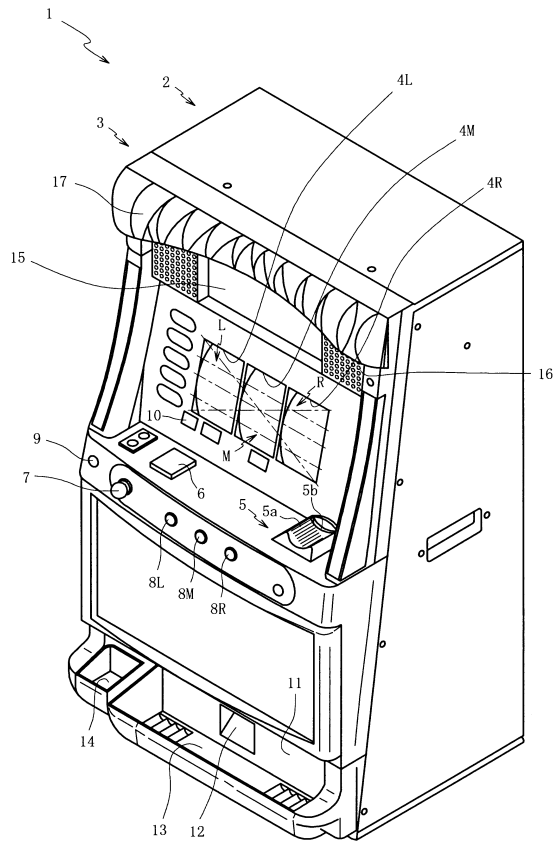
本技術的思想によれば、受皿に貯留した遊技媒体の枚数を容易に把握できる。

【符号の説明】

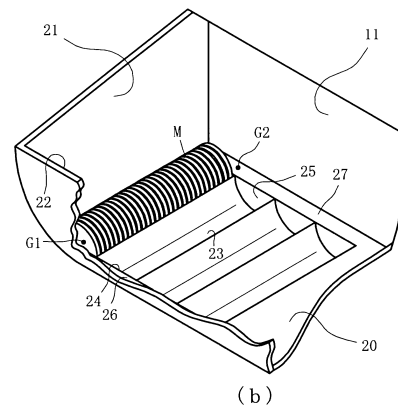
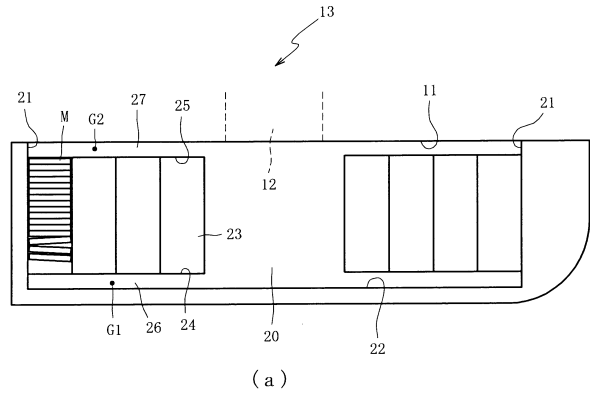
【 0 1 7 9 】

1 , 9 0 , 1 0 0 , 1 1 0 , 1 2 0	スロットマシン（遊技機）	
<u>5 b</u>	<u>メダル投入口（投入口）</u>	
1 1	前面（側面の一部）	
1 2	メダル払出口（払出口）	
1 3 , 3 0 , 4 0 , 5 0 , 6 0 , 7 0 , 8 0 , 9 2 , 1 0 2 , 1 1 2 , 1 2 1 , 1 3 0 , 1 5 0 , 1 6 0	受皿	10
2 0 , 9 4 , 1 0 3 , 1 1 3 a , 1 3 7 , 1 5 1 , 1 6 2	底面	
2 1 , 2 2 , 9 5 , 9 6 , 9 7 , 1 0 4 , 1 0 5 , 1 0 6 , 1 1 4 a , 1 1 5 a , 1 3 8 , 1 3 9 , 1 4 0 , 1 5 2 , 1 5 3 , 1 6 3 , 1 6 4	側面	
2 3 , 6 1 , 7 1 , 9 8 , 1 0 8 , 1 1 6 , 1 2 2 b , 1 3 7 a , 1 5 1 a , 1 6 2 a	凹条	
2 4 , 2 5 , 6 2 , 6 3	端部	
2 6 , 2 7 , 4 1 , 6 4 , 7 3 , 7 4 , 9 9 , 1 0 9 , 1 1 7 , 1 1 8 , 1 3 7 b , 1 5 1 b , 1 6 2 b	隙間形成部	
3 1 , 5 1	凹欠部	
<u>4 2</u>	<u>壁部</u>	20
<u>4 3</u>	<u>凹陷部</u>	
9 1	支持部材	
1 3 1	第 1 受皿（支持部材）	
1 3 6	第 2 受皿（受皿）	
9 3 , 1 4 2	軸部	
G 1 , G 2	隙間	
M	メダル（遊技媒体）	

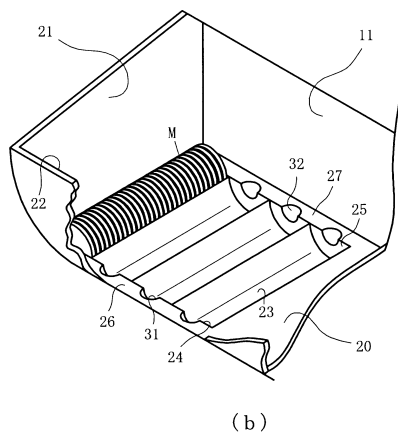
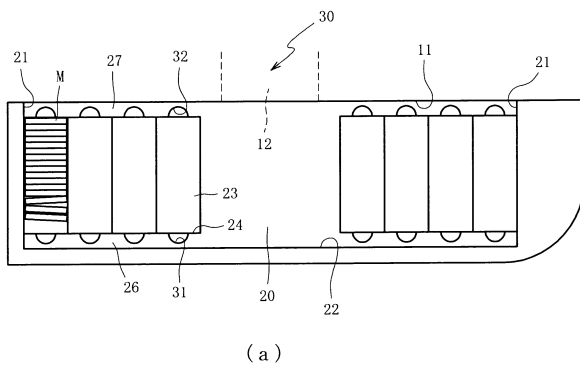
【図 1】



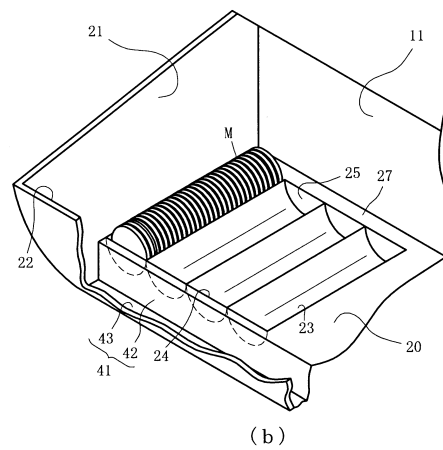
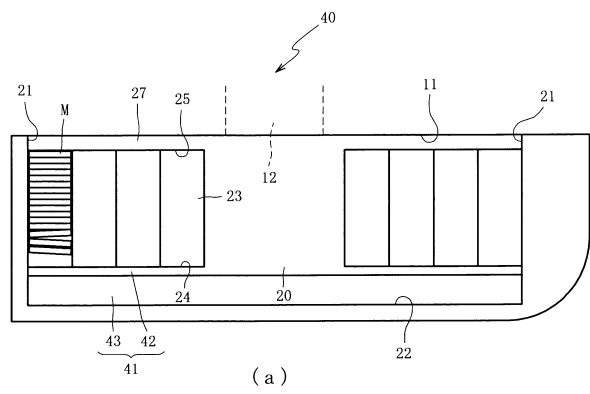
【図 2】



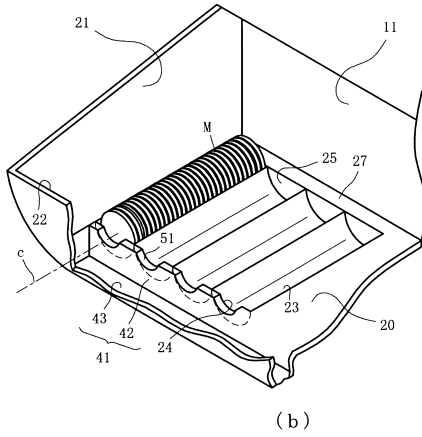
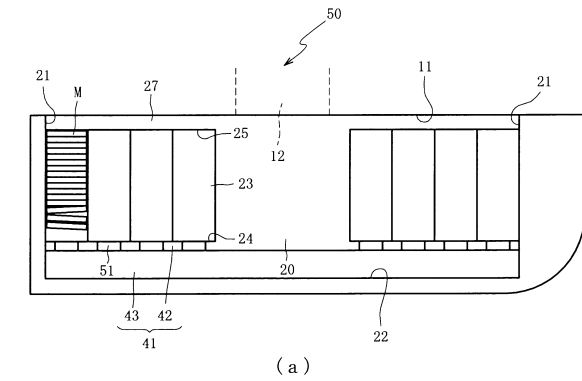
【図 3】



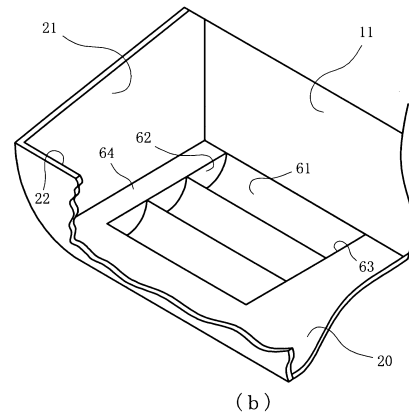
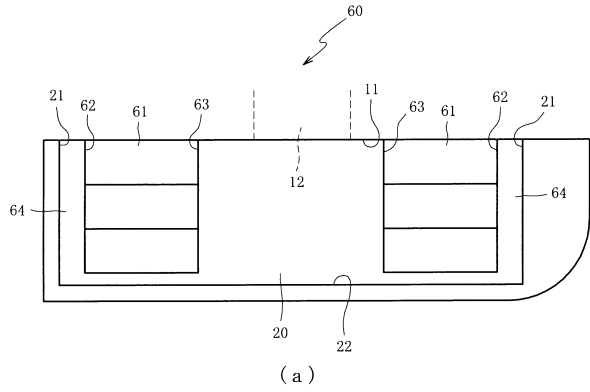
【図 4】



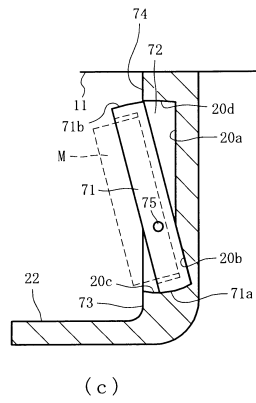
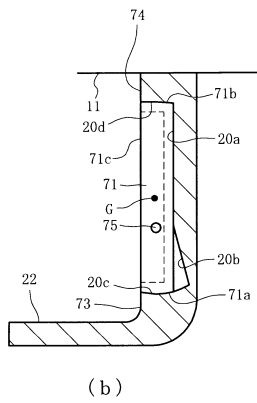
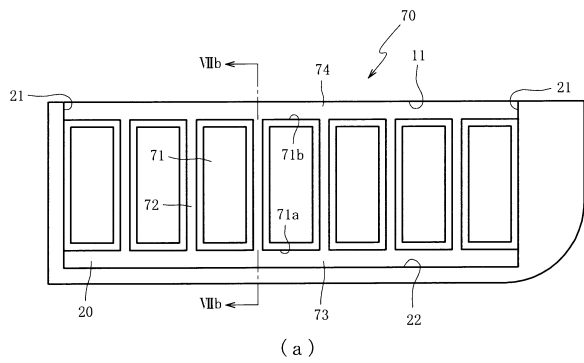
【図 5】



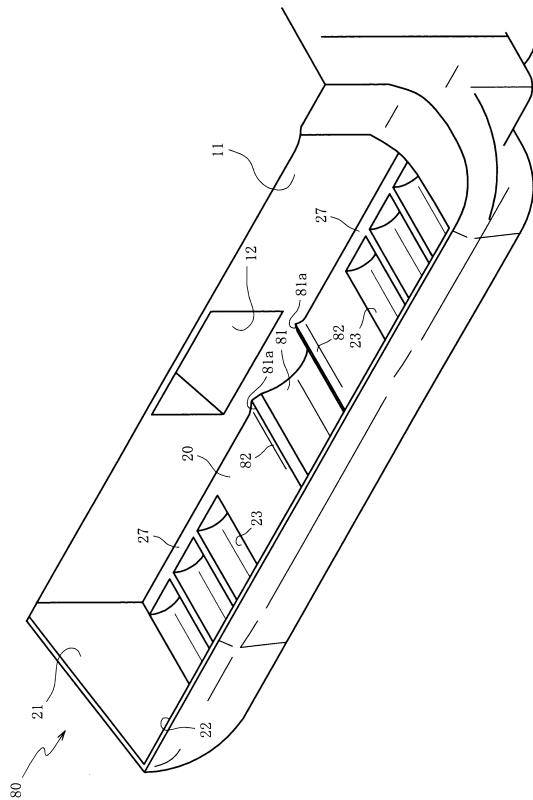
【図 6】



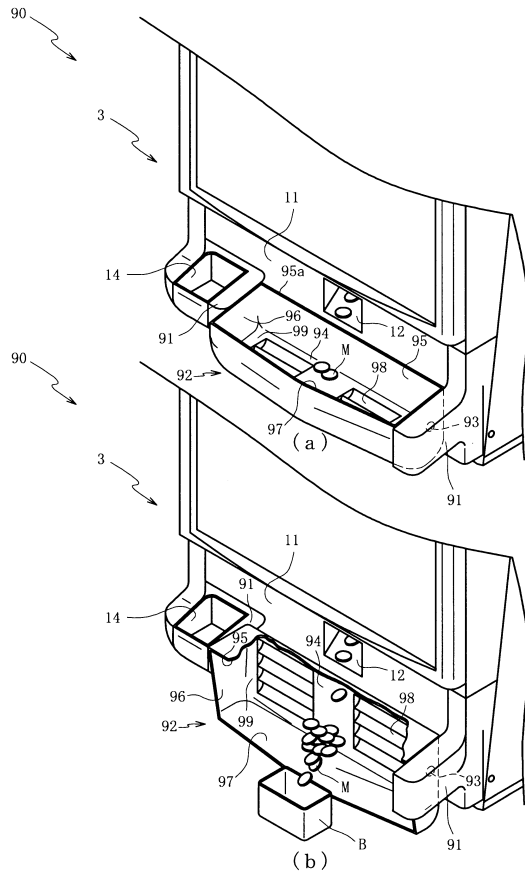
【図 7】



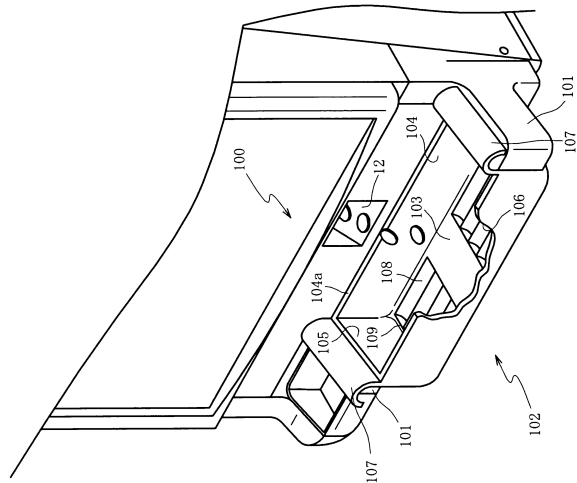
【図 8】



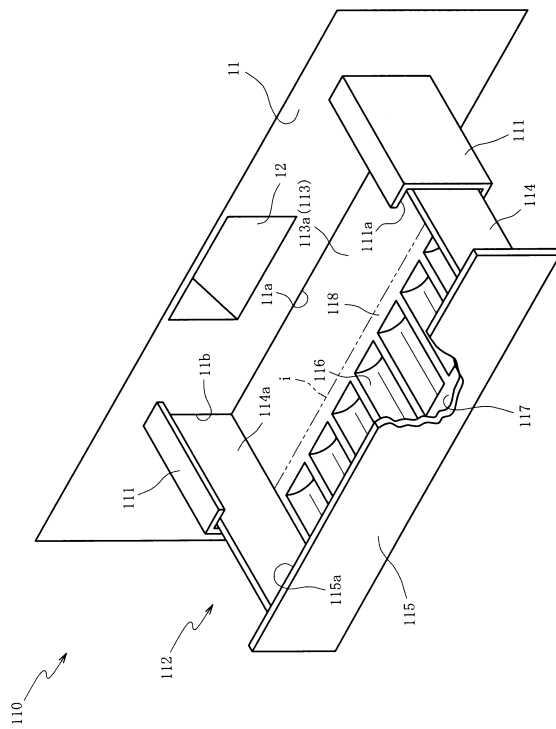
【図 9】



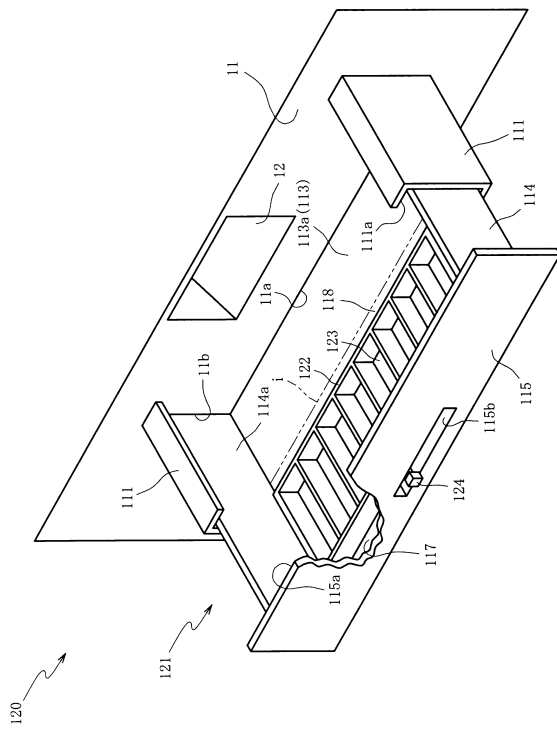
【図 10】



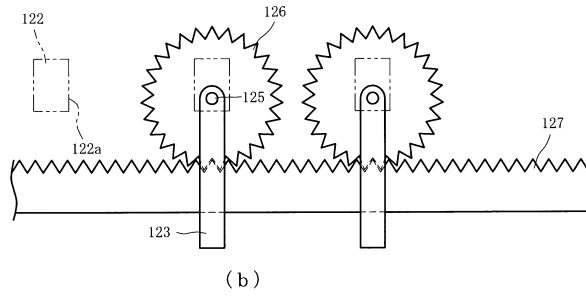
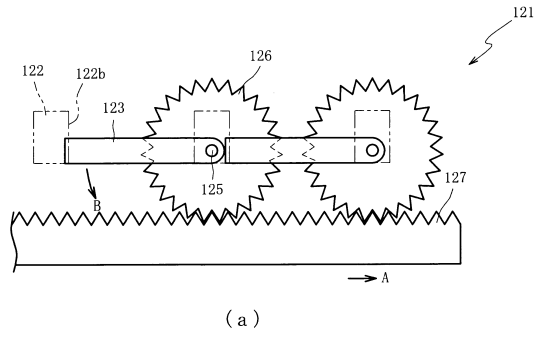
【図 11】



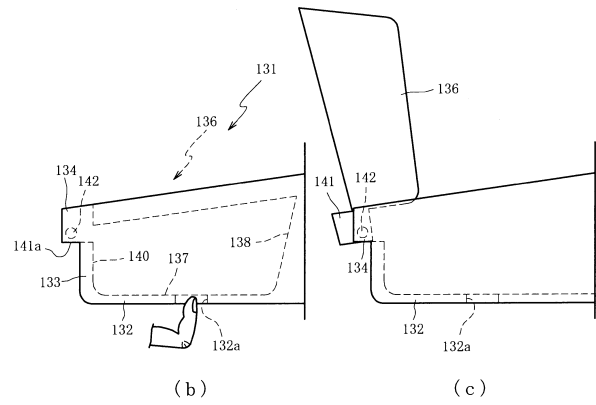
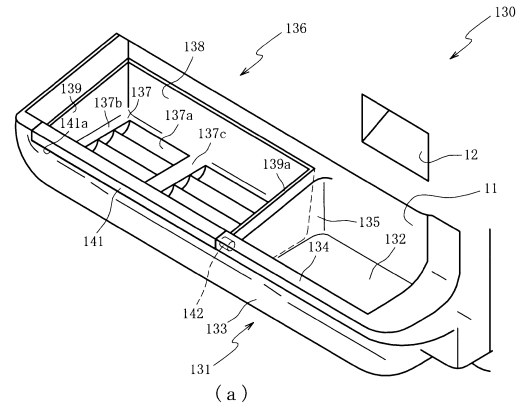
【図 12】



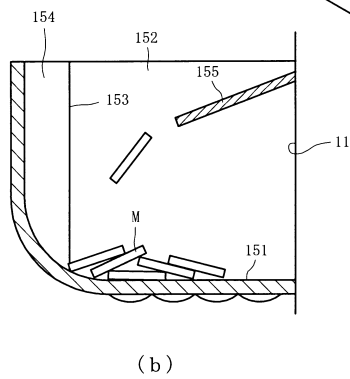
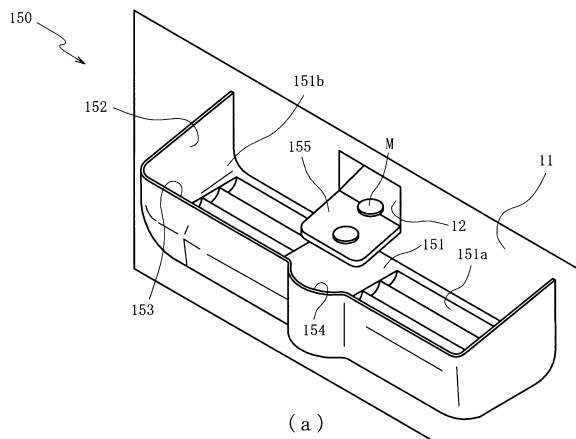
【図 13】



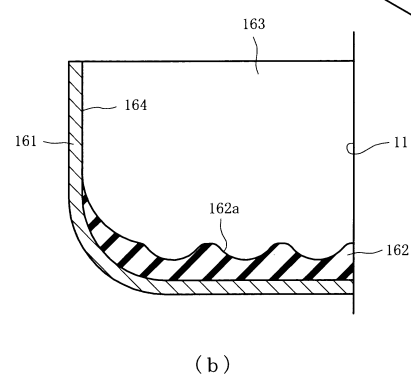
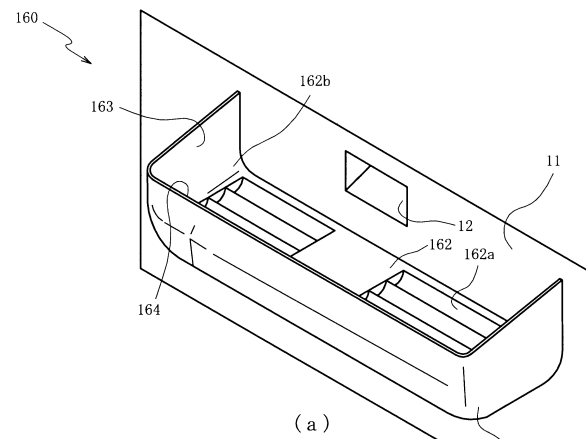
【図 14】



【図 15】



【図 16】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開平 1 1 - 1 1 4 1 4 1 (J P , A)
特開平 1 1 - 0 0 0 4 3 0 (J P , A)
特開 2 0 0 8 - 1 8 8 0 5 9 (J P , A)
特開 2 0 1 1 - 0 3 6 3 9 6 (J P , A)

- (58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 5 / 0 4