

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2024年11月14日(14.11.2024)



(10) 国際公開番号

WO 2024/232145 A1

(51) 国際特許分類:

A63F 7/02 (2006.01)

(21) 国際出願番号:

PCT/JP2024/007083

(22) 国際出願日:

2024年2月27日(27.02.2024)

(25) 国際出願の言語:

日本語

(26) 国際公開の言語:

日本語

(30) 優先権データ:

特願 2023-078715 2023年5月11日(11.05.2023) JP

(71) 出願人:株式会社セガ(SEGA CORPORATION)

[JP/JP]; 〒1410033 東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー Tokyo (JP).

(72) 発明者: 星野 隆之 (HOSHINO, Takayuki);

〒1410033 東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー 株式会社セガ内 Tokyo (JP). 杉田 勇人(SUGITA, Yuto); 〒1410033 東京都品川区西品川一丁

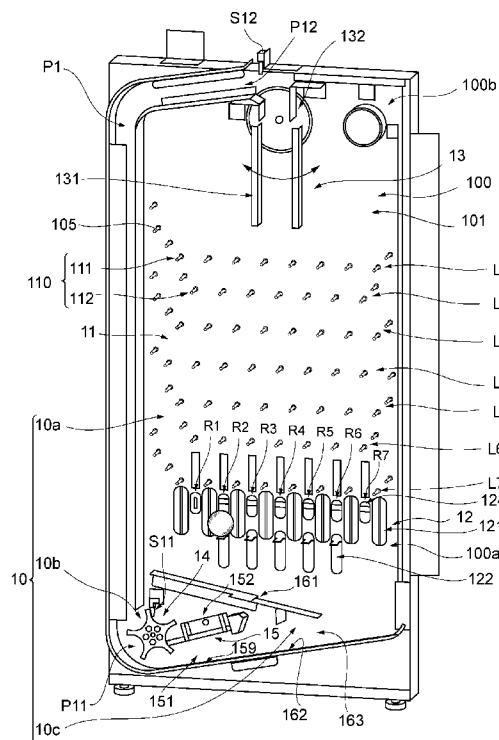
目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー 株式会社セガ内 Tokyo (JP).

(81) 指定国(表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CV, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IQ, IR, IS, IT, JM, JO, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, MG, MK, MN, MU, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, WS, ZA, ZM, ZW.

(84) 指定国(表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, CV, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SC, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS,

(54) Title: GAME DEVICE AND LOTTERY GAME DEVICE

(54) 発明の名称: ゲーム装置及び抽選ゲーム装置



(57) Abstract: Provided are a game device and a lottery game device that use a simple configuration to avoid the occurrence of clogging of balls supplied to a conveyance portion and achieve stable conveyance of the balls by the conveyance portion, thereby improving satisfaction of a player with respect to the game. This game device comprises: a play section 10a; a supply section 10b that supplies balls to the play section 10a; and a storage section 10c that stores the balls. The supply section 10b includes: a conveyance portion 14 that conveys the balls to the game section 10a; and a guide portion 15 that continuously guides the balls from the storage section 10c to the conveyance portion 14. The guide portion 15 includes: a guide passage 151 that allows the balls to pass toward the conveyance portion 14; and an adjustment portion 152 that, when the balls in the vicinity of an entry 1511 of the guide passage 151 are stacked higher than the entry 1511, moves at least one of the stacked balls to another position in the storage section 10c.

[続葉有]



IT, LT, LU, LV, MC, ME, MK, MT, NL, NO, PL, PT,
RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF,
CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE,
SN, TD, TG).

規則4. 17に規定する申立て：

- 一 不利にならない開示又は新規性喪失の例外に関
する申立て（規則4. 17(v)）

添付公開書類：

- 一 国際調査報告（条約第21条(3)）

(57) 要約：簡易な構成を用いて、搬送部に供給されるボールの詰まりの発生を回避し、搬送部によるボール搬送を安定的に実現させて、プレイヤーのゲームに対する満足度を向上させることができるゲーム装置及び抽選ゲーム装置を提供する。ゲーム装置は、遊戯部10aと、遊戯部10aにボールを供給する供給部10bと、ボールを収容する収容部10cと、を備える。供給部10bは、ボールを遊戯部10aに搬送する搬送部14と、収容部10cからのボールを連続に搬送部14に案内する案内部15と、を有し、案内部15は、ボールを搬送部14に向けて通過させる案内通路151と、案内通路151の入口1511の近傍にあるボールが入口1511の高さを超えて重なっているとき、重なっているボールのうちの少なくとも1つを収容部10cの他の位置に移動させる調整部152と、を有する。

明 細 書

発明の名称： ゲーム装置及び抽選ゲーム装置

技術分野

[0001] 本発明は、ゲーム装置及び抽選ゲーム装置に関する。

背景技術

[0002] 従来、ボールを一球ずつ遊戯部に搬送する搬送部を有するゲーム装置が知られている（例えば、特許文献1 参照）。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献1：特開2000-84148

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] ところで、特許文献1に開示された従来の抽選ゲーム装置は、ボールがボール移動通路において詰まるという問題を解消するために、詰まっているボールを回収レーンに押し付けるプッシュプレートを採用している。しかしながら、プッシュプレートが詰まっているボールを押し付けるとき、ボールの搬送部への案内が一時的に停止されるので、搬送部がボールを搬送できなくなる問題が発生することに加え、搬送部の搬送動作の開始時間と詰まりが解消されたボールが搬送部に案内される時間との時間差により、搬送部とボールとの噛み合いに起因するボール詰り問題が生じることがある。また、プッシュプレートの作用端が搬送部の近傍にあることで、プッシュプレートは、搬送部から離れたボール移動通路において生じるボールの詰まり問題を解消できないことがある。このように、プッシュプレートによりボールの詰まり問題の解消ができない場合、搬送部によるボールの安定搬送ができず、プレイヤーのゲームに対する満足度に影響を与えるおそれがある。

[0005] 本発明は、簡易な構成を用いて、搬送部に供給されるボールの詰まりの発生を回避し、搬送部によるボール搬送を安定的に実現させて、プレイヤーのゲ

ームに対する満足度を向上させることができるゲーム装置及び抽選ゲーム装置を提供することを目的とする。

課題を解決するための手段

- [0006] 前記目的を達成するため、本発明に係るゲーム装置は、ボールを用いてゲームを行う遊戯部と、遊戯部にゲーム用のボールを供給する供給部と、遊戯部から排出されるボールを収容し、かつ、収容されたボールを供給部に向かって移動させる構成を有する収容部と、を備え、供給部は、ボールを遊戯部に搬送する搬送部と、収容部からのボールを連続に搬送部に案内する案内部と、を有し、案内部は、収容部からのボールを搬送部に向けて通過させる案内通路と、案内通路の収容部側の入口の近傍にあるボールが入口の高さを超えて重なっているとき、重なっているボールのうちの少なくとも1つを収容部の他の位置に移動させる調整部と、を有するように構成されているものである。
- [0007] かかる構成を採用すると、本発明によれば、簡易な構成を用いて、搬送部に供給されるボールの詰まりの発生を回避し、搬送部によるボール搬送を安定的に実現させて、プレイヤーのゲームに対する満足度を向上させることができる。
- [0008] 本発明に係るゲーム装置において、案内通路は、入口と、搬送部側に位置する出口と、を有し、入口は、収容部からのボールを一球ずつ案内通路に進入させるように形成されており、出口は、案内通路内のボールを一球ずつ搬送部に排出させてもよい。
- [0009] かかる構成を採用すると、案内通路による搬送部への一球ずつの案内が簡易な構成によって実現でき、搬送部に向かって移動中のボール詰まりの発生を回避することができる。
- [0010] 本発明に係るゲーム装置において、複数行のうち、収容部から複数のボールが順次入口に進入しかつ出口から排出される前に、案内通路は、複数のボールを、隣り合うボールが相互に接触する1つの列に整列させてもよい。
- [0011] かかる構成を採用すると、搬送部とボールとの噛み合いによるボール詰ま

りの発生を回避することを簡単に実現できる。

[0012] 本発明に係るゲーム装置において、調整部は、ボールを入口から離れる方向に向けて押し出すピストン構成を有してもよい。

[0013] かかる構成を採用すると、簡易な構成を用いて、案内通路の入口側のボール詰まりの発生を確実に回避することができる。

[0014] 本発明に係るゲーム装置において、供給部は、搬送部のボール搬送動作を駆動する駆動部をさらに有し、調整部のピストン構成は、搬送部と係合可能に形成されており、ピストン構成と搬送部と係合しているとき、ピストン構成のピストン動作が駆動部によって駆動されてもよい。

[0015] かかる構成を採用すると、一つの動力源を用いて、搬送部及び調整部のそれぞれの動作を駆動することで、構造の簡易化及び製造コストの軽減を実現できる。

[0016] 本発明に係るゲーム装置において、案内通路は、調整部と、調整部と対向する位置に設けられたボールを支持する壁部と、によって画定されてもよい。

[0017] かかる構成を採用すると、簡易な構成によって案内通路を形成することで、構成部品の軽減を可能にする。

[0018] 本発明に係る抽選ゲーム装置において、上述したいずれか一つの抽選ゲーム装置を用いて抽選ゲームを行うための抽選ゲーム部と、プレイヤーの操作により、遊戯開始媒体を受け付ける開始媒体受付部と、遊戯結果媒体をプレイヤーに払い出す払出部と、開始媒体受付部が遊戯開始媒体を受け付けることにより開始された抽選ゲーム部による抽選ゲームの抽選結果に基づいて、抽選結果に対応する遊戯結果媒体を払出部に払い出すように構成された制御部と、を備えるものである。

[0019] かかる構成を採用すると、簡易な構成を用いて、第1抽選ゲーム部におけるボール詰まりの発生を回避し、抽選ゲームを安定的に実施させて、プレイヤーのゲームに対する満足度を向上させることができる。

発明の効果

[0020] 本発明によれば、簡易な構成を用いて、搬送部に供給されるボールの詰まりの発生を回避し、搬送部によるボール搬送を安定的に実現させて、プレイヤーのゲームに対する満足度を向上させることができるゲーム装置及び抽選ゲーム装置を提供することが可能となる。

図面の簡単な説明

[0021] [図1]本実施形態に係る抽選ゲーム装置の構成を示す斜視図である。

[図2]本実施形態に係る抽選ゲーム装置の使用状態を示す模式図である。

[図3]本実施形態に係る抽選ゲーム装置の内部構造を示す斜視図である。

[図4]本実施形態に係る抽選ゲーム装置の第1抽選ゲーム部の正面側の構成を示す図である。

[図5]本実施形態に係る抽選ゲーム装置の第1抽選ゲーム部の背面側の構成を示す図である。

[図6]本実施形態に係る抽選ゲーム装置の第1抽選ゲーム部の取付部の構成を示す断面図である。

[図7]本実施形態に係る抽選ゲーム装置の正面側から見た第1抽選ゲーム部の供給部の構成を示す図である。

[図8]本実施形態に係る抽選ゲーム装置の背面側から見た第1抽選ゲーム部の供給部の構成を示す図である。

[図9]本実施形態に係る抽選ゲーム装置の第1抽選ゲーム部の供給部によるボールの遊戯部への供給動作を説明するための図である。

[図10]本実施形態に係る抽選ゲーム装置の第1抽選ゲーム部の供給部によるボールの遊戯部への供給動作を説明するための図である。

[図11]本実施形態に係る抽選ゲーム装置の第1抽選ゲーム部の供給部によるボールの遊戯部への供給動作を説明するための図である。

[図12]本実施形態に係る抽選ゲーム装置の第1抽選ゲーム部の供給部によるボールの遊戯部への供給動作を説明するための図である。

[図13]本実施形態に係る抽選ゲーム装置の第1抽選ゲーム部の供給部によるボールの遊戯部への供給動作を説明するための図である。

[図14]本実施形態に係る抽選ゲーム装置の第2抽選ゲーム部の構成を示す図である。

[図15]本実施形態に係る抽選ゲーム装置の第2抽選ゲーム部の搬送部を示す図である。

[図16]本実施形態に係る抽選ゲーム装置の第2抽選ゲーム部の搬送部の上端部分を示す図である。

[図17]本実施形態に係る抽選ゲーム装置の制御部による抽選ゲームへの制御を説明するためのフローチャートである。

発明を実施するための形態

[0022] 以下、各図を参照しながら、本実施形態について説明する。なお、図面の上下左右等の位置関係は、特に断らない限り、図面に示す位置関係に基づくものとする。また、図面の寸法比率は、図示の比率に限定されるものではない。さらに、以下の実施形態は、本発明を説明するための例示であり、本発明をこの実施形態のみに限定する趣旨ではない。またさらに、本発明は、その要旨を逸脱しない限り、様々な変形が可能である。

[0023] <抽選ゲーム装置1の概要>

まず、図1及び図2を参照しつつ、本実施形態に係る抽選ゲーム装置1の構成の概要及び抽選ゲーム装置1によって行われる抽選ゲームについて説明する。図1は、抽選ゲーム装置1の構成を示す斜視図である。図2は、抽選ゲーム装置1の使用状態を示す模式図である。

[0024] 本実施形態に係る抽選ゲーム装置1は、複数のプレイヤーが各自の抽選ゲームを同時に行うことができる遊戯装置の一例である。ここで、抽選ゲームは、例えば、後述する第1抽選ゲーム部10において行われるコリントゲームと、後述する第2抽選ゲーム部20において行われるプッシャゲームと、を含む。コリントゲームは、コリントゲーム用の遊戯媒体の一例であるボールを用いて行われている。なお、コリントゲーム用の遊戯媒体は、メダルや立方体等の、ボール以外の物であってもよく、2種類以上の遊戯媒体を含んでもよい。プッシャゲームは、ボールを用いて行われるボールプッシャゲーム

と、メダルを用いて行われるメダルプッシュゲームと、を含む。ボールプッシュゲーム及びメダルプッシュゲームは、同時に行われる。コリントゲームは、プッシュゲームと同時に行われることができる。

[0025] 抽選ゲーム装置 1 は、4 人用の抽選装置である。抽選ゲーム装置 1 は、図 2 に示すように、ゲーム装置 1 A～1 D を備える。ゲーム装置 1 A～1 D の各々は、同じ構成を有する。このため、抽選ゲーム装置 1 を構成するゲーム装置の数を変更させることで、抽選ゲーム装置 1 の利用可能なプレイヤー数を、1 人又は 4 人以外の人数に変更することができる。以下の説明では、ゲーム装置 1 A の構成を中心に説明する。

[0026] <ゲーム装置 1 A の詳細>

続いて、図 1 乃至図 1 6 を参照しつつ、本実施形態に係るゲーム装置 1 A の重要構成の詳細について説明する。図 3 は、抽選ゲーム装置の内部構造を示す斜視図である。図 4～図 6 は、第 1 抽選ゲーム部 1 0 の構成を説明する図である。図 6～図 1 6 は、第 2 抽選ゲーム部 2 0 の構成を説明する図である。

[0027] ゲーム装置 1 A は、図 1 及び図 3 に示すように、コリントゲームを行うための第 1 抽選ゲーム部 1 0 と、プッシュゲームを行うための第 2 抽選ゲーム部 2 0 と、プレイヤーからの操作を受け付ける操作部 3 0 と、抽選ゲームの結果に対応するメダル等の遊戯結果媒体をプレイヤーに払い出す払出部 4 0 と、抽選ゲームに関する情報を表示する表示部 5 0 と、第 1 抽選ゲーム部 1 0、第 2 抽選ゲーム部 2 0、操作部 3 0、払出部 4 0、及び表示部 5 0 のそれぞれの動作を制御することで抽選ゲームを実行させる制御部 6 0 と、前述した構成を支持又は収容する筐体 7 0 と、を備える。

[0028] 第 1 抽選ゲーム部 1 0 及び表示部 5 0 は、図 3 に示すように、第 2 抽選ゲーム部 2 0 の上方リア側に、第 2 抽選ゲーム部 2 0 の上面に対して垂直に配置されている。なお、第 1 抽選ゲーム部 1 0 及び表示部 5 0 は、第 2 抽選ゲーム部 2 0 の上面に対して傾斜又は水平に配置されてもよい。操作部 3 0 及び払出部 4 0 は、筐体 7 0 に取り付けられている。表示部 5 0 は、筐体 7 0

の内部に配置されている。

[0029] [第1抽選ゲーム部10]

次に、図4～13を参照しつつ、第1抽選ゲーム部10の構成について説明する。第1抽選ゲーム部10は、ボールを用いてゲームを行うゲーム装置の一例である。第1抽選ゲーム部10は、図4及び図5に示すように、ボールを用いて第1抽選ゲームを行う遊戯部10aと、遊戯部10aに第1抽選ゲーム用のボールを供給する供給部10bと、遊戯部10aから排出（落下）するボールを收容し、かつ、收容されたボールを供給部10bに向けて移動させる構成を有する收容部10cと、を備える。以下では、遊戯部10a、收容部10c、及び供給部10bの順で、第1抽選ゲーム部10の各構成の詳細について説明する。

[0030] [遊戯部10a]

遊戯部10aは、ベース部100及びベース部100に設けられた複数の案内ピン110を有する遊戯盤11と、ベース部100の第1端100a側に設けられた受付部12と、ベース部100の第2端100b側に設けられ、ボールが受付部12に到達するように、ボールを複数の案内ピン110に向けて投入する投入部13と、を備える。

[0031] (ベース部100)

ベース部100は、図4～図6に示すように、コリントゲームに関する情報が印刷された装飾板101と、装飾板101の背面に設けられた案内ピン110を取り付けるための取付板102と、取付板102に取り付けられた案内ピン110を固定するためのカバー103と、を有する。装飾板101には、案内ピン110を通過させるための複数の孔部105が設けられており、取付板102には、案内ピン110を取り付けるための複数の孔部107が設けられている。孔部107は、図6に示すように、段差部106を有する。

[0032] (案内ピン110)

案内ピン110は、遊戯媒体の一例であるボールとの接触によって、ボー

ルを跳ねさせながらボールの移動態様を変化させるための構成である。案内ピン１１０は、例えば、金属材料によって構成されている。案内ピン１１０は、図６に示すように、取付部１７を介して、ベース部１００と直接接触せずにベース部１００に取り付けられている。

[0033] ここで、取付部１７は、樹脂等の案内ピン１１０よりも硬度が低い材料によって構成されている。このような取付部１７によれば、案内ピン１１０を直接ベース部１００に取り付けることに比較して、案内ピン１１０の振動を吸収できるとともに、ベース部１００の材料よりも硬度が低い材料を採用することで、取付部１７が振動してベース部１００を削ることを軽減することができる。その結果、案内ピン１１０のベース部１００に対する姿勢及び取付精度を容易に維持することができる。

[0034] 取付部１７は、保持孔１７１と、径大部１７２と、径小部１７３と、を有する。案内ピン１１０は、保持孔１７１に取り付けられることで、取付部１７と一体に固定されている。一体となった案内ピン１１０及び取付部１７は、径大部１７２が、取付板１０２の孔部１０７の段差部１０６及びカバー１０３によって挟まれてベース部１００に対する位置が固定されている。このように、案内ピン１１０の振動を吸収できるとともに、案内ピン１１０のベース部１００に対する姿勢及び取付精度を容易に維持することができる。

[0035] 複数の案内ピン１１０は、図４に示すように、ベース部１００の長手方向に沿って、複数行に亘ってベース部１００に設けられている。図４に示す例では、複数行は、第１行Ｌ１～第７行Ｌ７の７行である。また、ベース部１００の長手方向は、ベース部１００の所定方向の一例である。なお、所定方向は、ベース部１００の配置方法及びベース部１００の形状の変化によって、長手方向以外の方向であってもよい。

[0036] 複数の案内ピン１１０は、ボールの移動態様を変化させて調整するために、少なくとも１つの案内ピンの弾性が他の案内ピンの弾性と異なる、及び／又は、複数行間の少なくとも１つの行間距離が他の行間距離と異なるように構成されている。ここで、案内ピンの弾性が大きくなるほど、その案内ピン

と接触するボールに与える力（跳ねさせる力）が大きい。その結果、ボールの跳ねる距離が大きい。一方、案内ピンの弾性が小さいとき、その案内ピンと接触するボールに与える力（跳ねさせる力）が小さい。その結果、ボールの跳ねる距離が小さい。また、行間距離が大きくなるほど、ボールの跳ねる範囲への拘束が小さい。その結果、ボールの跳ねる範囲が大きい。一方、行間距離が小さいとき、ボールの跳ねる範囲への拘束が大きい。その結果、ボールの跳ねる範囲が小さい。

[0037] ここで、案内ピン 110 の弾性は、様々な方法によって異ならせることができる。例えば、案内ピン 110 の直径（すなわち、太さ）を異ならせるように構成してもよい。この場合、直径が大きくなるほど、案内ピン 110 の弾力が小さくなる。また、例えば、案内ピン 110 の材質を異ならせるように構成してもよい。この場合、案内ピン 110 を構成する材質の弾性が大きくなるほど、案内ピン 110 の弾力が大きくなる。また、例えば、案内ピン 110 のベース部 100 から突出する部分の長さ、すなわち、ゲーム中の実際使用される部分の長さを異ならせるように構成してもよい。この場合、案内ピン 110 の実際使用される部分の長さが長くなるほど、ボールと接触するときに、案内ピン 110 がボールからの衝突によってしなりやすくなり、案内ピン 110 の弾力が小さくなる。さらに、それらの方法のいくつか又は全部を組み合わせる案内ピン 110 を構成してもよい。

[0038] 例えば、複数の案内ピン 110 は、第 1 弾性を有する第 1 案内ピン 111 と、第 1 弾性よりも大きい第 2 弾性を有する第 2 案内ピン 112 と、の少なくとも 2 種類の案内ピンを有する。複数行のうち、第 2 案内ピン 112 は、第 1 案内ピン 111 よりもベース部 100 の第 1 端 100 a 側に配置されている。また、第 2 案内ピンによって構成された行の行数は、第 1 案内ピンによって構成された行の行数よりも多くなってもよい。

[0039] 図 4 に示す例では、第 1 案内ピン 111 は、投入部 13 に最も近い第 1 行 L1 を構成し、第 2 案内ピン 112 は、第 2 行 L2 ～第 7 行 L7 を構成している。このように、プレイヤーが簡単に目指している案内ピン 110 の間の列

にボールを投入することができる。

[0040] また、例えば、複数行によって構成された複数の行間距離のうち、少なくとも1つの行間距離は、他の行間距離よりも大きく形成されている。また、その少なくとも1つの行間距離は、ベース部100の第2端100bに近い側にある第2行L2よりも第1端100aに近い側に形成されてもよい。

[0041] 図4に示す例では、第1行L1と第2行L2との間の行間距離はD1であり、第2行L2～第7行L7の各々の行間距離ともD2である。また、行間距離D1は、行間距離D2よりも小さい。すなわち、複数行によって構成された複数の行間距離のうち、投入部13に最も近い行間距離は、一番小さい。このように、受付部12に近づくことによりボールの跳ね範囲を増大することができ、ボールの落下時間を延長できるとともに、プレイヤーの抽選ゲームへの期待感を向上させることができる。

[0042] (投入部13)

投入部13は、ボールが受付部12に到達するように、ボールを複数の案内ピン110に向けて投入するための構成の一例である。投入部13は、図4及び図5に示すように、先端部131と、先端部131が取り付けられた基部132と、基部132を図4に示す方向に往復回転させる駆動力を基部132に伝達するための駆動部133と、を有する。先端部131は、回転することで、ボールを第1行L1の案内ピン110の各列に投入することができる。

[0043] また、先端部131と第1行L1との最も近い距離を「 l 」とし、ボールの直径を「 d 」とする場合、「 d 」及び「 l 」は、 $d < l \leq 2d$ の関係を有する。このように配置された投入部13によれば、投入部13から投入された直後のボールの跳ね状態を抑えることができ、より容易にボールを目標の案内ピン110の間の列に投入することを実現できる。

[0044] (受付部12)

受付部12は、ボールを感知することで、抽選ゲームを進めさせるためのトリガの一例である。受付部12は、図4及び図5に示すように、複数の案

内ピン 110 の下方かつ収容部 10c の上方に設けられている。なお、複数の案内ピン 110 の構成に応じて、受付部 12 は、ベース部 100 の複数の案内ピン 110 が設けられた領域内に設けられてもよく、また、複数の案内ピン 110 よりも上方に設けられてもよい。受付部 12 は、7 つの欄 R1 ～ 欄 R7 を規定する案内板 121 と、欄 R2 ～ 欄 R6 の下方に設けられた、上下移動可能なボール支持部 122 と、欄 R1 ～ 欄 R7 の各々にボールの有無若しくはボールの通過の有無を検知できるボールセンサ 124 と、ボール支持部 122 の上下移動を駆動する駆動部 123 と、を有する。

[0045] 欄 R1 ～ 欄 R7 の各々は、第 1 行 L1 の各第 1 案内ピン 111 によって構成された列の各々に対して、上下方向に対応する位置に設けられている。コリントゲームに係る抽選が行われるとき、ボール支持部 122 は、まず欄 R2 ～ 欄 R6 の出口に位置する。そして、投入部 13 によって投入されたボールが欄 R1 及び欄 R7 に入ると、ボールは、そのまま欄 R1 及び欄 R7 に通過して収容部 10c に落下する。一方、投入部 13 によって投入されたボールが欄 R2 ～ 欄 R6 に入ると、ボールは、ボール支持部 122 によって欄 R2 ～ 欄 R6 内に位置するように支持される。

[0046] 複数のボールセンサ 124 の各々は、欄 R1 ～ 欄 R7 の各々に受け付けられたボールのボール情報、例えば、欄 R1 及び欄 R7 に通過したボールの有無、欄 R2 ～ 欄 R6 の各々に格納されたボールの有無、欄 R2 ～ 欄 R6 の各々に格納されたボールの数、ボールの種類（色等）の異同等を検出することができる。また、複数のボールセンサ 124 の各々は、ボール情報を検出するとき、その検出したボール情報を制御部 60 に送信して、制御部 60 の制御のもとで、上下移動可能なボール支持部 122 と、抽選（物理的な抽選及びプログラム上の抽選）又はゲーム装置 1A の他の構成（例えば、第 2 抽選ゲーム部 20）を動作させることと、を行わせることができる。

[0047] 上下移動可能なボール支持部 122 は、制御部 60 の制御のもとで上下方向に移動して、欄 R2 ～ 欄 R6 の出口を開閉する。具体的には、制御部 60 は、複数のボールセンサ 124 による欄 R1 ～ 欄 R7 のボール情報に基づい

て、ボール支持部 1 2 2 の下方への移動を起動させることができる。ここで、複数のボールセンサ 1 2 4 の各々は、例えば、1 つ目のボールが欄 R 2 ～欄 R 6 のいずれかに入ったときであっても、その後のほかのボールがその欄に通過を検知し、そして、欄 R 2 ～欄 R 6 の一部又は全部においてボールが 2 つ重なった状態になるとき、制御部 6 0 は、同一ゲーム内でボールセンサ 1 2 4 が過去のボールと同じ欄に入ったことの有無と、ボールセンサ 1 2 4 がボールを検知し続けているとき、ボールが 2 つ重なった状態で有るか否かと、について判断する。それらの判断結果が何れも「有り」の場合、制御部 6 0 は、欄に格納しているボールを収容部 1 0 c に落下させるように、ボール支持部 1 2 2 を下方へ移動させることができる。

[0048] [収容部 1 0 c]

収容部 1 0 c は、遊戯部 1 0 a から排出されるボールの一時収容を行う構成の一例である。収容部 1 0 c は、図 4、図 7、及び図 8 に示すように、第 1 案内板 1 6 1 と、第 2 案内板 1 6 2 と、第 1 案内板 1 6 1 及び第 2 案内板 1 6 2 の間に位置する収容空間 1 6 3 と、を備える。

[0049] 第 1 案内板 1 6 1 は、供給部 1 0 b の上方に設けられている。第 1 案内板 1 6 1 は、伸縮可能に構成されている。具体的には、第 1 案内板 1 6 1 は、欄 R 1 ～欄 R 3 に対応する長さから欄 R 1 ～欄 R 5 に対応する長さまでの範囲内で調整することができる。こうして、第 1 案内板 1 6 1 は、その長さに対応する欄から落下したボールが供給部 1 0 b の各構成と直接衝突しないように、それらのボールを収容空間 1 6 3 に案内することができる。一方、第 1 案内板 1 6 1 が設けられていない部分に対応する欄から落下したボールは、収容空間 1 6 3 の上方の開口を介して直接収容空間 1 6 3 に落下する。

[0050] 第 2 案内板 1 6 2 は、収容空間 1 6 3 に収容されたボールを供給部 1 0 b に向けて移動させる構成の一例である。第 2 案内板 1 6 2 は、図 1 4 に示すように、収容空間 1 6 3 にあるボールが自重によって供給部 1 0 b に前進するように、水平方向に対して傾斜して配置されている。

[0051] なお、収容空間 1 6 3 に収容されたボールを供給部 1 0 b に向けて移動さ

せる構成については、第2案内板162以外の構成を採用してもよい。例えば、水平に配置されたボール支持板に設けられたボールを供給部10bに押し出すためのピストン構成等を採用してもよい。

[0052] [供給部10b]

供給部10bは、ボールを遊戯部10aに搬送する構成の一例である。供給部10bは、図4及び図7に示すように、ボールを遊戯部10aの投入部13に搬送する搬送部14と、収容部10cからのボールを連続に搬送部14に案内する案内部15と、を備える。

[0053] ここで、搬送部14と投入部13との間に、両者を連結する搬送路P1が設けられている。搬送路P1は、図14に示すように、搬送部14側にある入口P11と、投入部13側に位置する出口P12と、を有する。搬送路P1の出口P12に、出口P12にボールの有無を検出する出口センサS12が設けられている。出口センサS12は、例えば、出口P12にボールがないことを検出すると、その情報を制御部60に送信する。制御部60は、出口センサS12からの信号を受信すると、搬送部14を回転させる。

[0054] (搬送部14)

搬送部14は、ボールを1球ずつ搬送路P1に搬送する構成の一例である。搬送部14によって先に入口P11に搬送されたボールは、その後入口P11に搬送されたボールに押し付けられて搬送路P1に沿って移動されて出口P12に搬送される。

[0055] また、搬送部14は、図7及び図8に示すように、搬送板141と、搬送板141の回転を駆動するための駆動部140と、駆動部140からの駆動力を搬送板141に伝達するように、搬送板141の裏面に取り付けられた取付部144と、搬送板141に取り付けられた5つの係合部145と、を有する。

[0056] 搬送板141は、星形状に呈している。搬送板141は、5つの突起142と、隣り合う2つの突起142の間に形成された凹部143と、を有する。5つの突起142は、搬送板141の周縁に等間隔に設けられている。各

突起 1 4 2 の長さは、ボールの半径以下である。各凹部 1 4 3 は、1 つのボールを保持できるように、各ボールの外形に対応する形状を有する。以下では、搬送板 1 4 1 の、凹部 1 4 3 を介してボールを保持し始める位置を「搬送開始位置」と呼ぶことがある。

[0057] 搬送板 1 4 1 の上方には、搬送板 1 4 1 の回転有無を検知する入口センサ S 1 1 が設けられている。入口センサ S 1 1 は、例えば、搬送板 1 4 1 が破損や詰まり等の理由によって搬送板 1 4 1 が回転しないとき、その情報を検出して制御部 6 0 に送信する。制御部 6 0 は、入口センサ S 1 1 からの信号を受信すると、搬送部 1 4 の回転を停止させることができる。

[0058] 取付部 1 4 4 は、段差を有する円筒状構成である。取付部 1 4 4 は、その中心軸方向に、搬送板 1 4 1 に固定される径大部 1 4 4 a と、駆動部 1 4 0 の回転軸（図示せず）に固定される径小部 1 4 4 b と、径大部 1 4 4 a と径小部 1 4 4 b との間にある段差面 1 4 4 c と、を有する。このような取付部 1 4 4 によって、駆動部 1 4 0 からの駆動力が搬送板 1 4 1 に伝達されることができる。

[0059] 5 つの係合部 1 4 5 は、図 7 及び図 8 に示すように、搬送板 1 4 1 の、5 つの凹部 1 4 3 に対応する位置に固定されている。また、各係合部 1 4 5 は、取付部 1 4 4 の段差面 1 4 4 c から突起している係合端 1 4 6 を有する。係合端 1 4 6 は、案内部 1 5 と係合又は分離することが可能な構成である。

[0060] 駆動部 1 4 0 は、制御部 6 0 の制御のもとで動作し、搬送板 1 4 1 を回転させる。例えば、制御部 6 0 がプレイヤーからのボールを遊戯部 1 0 a に投入する信号又は出口センダ S 1 2 からの出口 P 1 2 にボールがない信号を受信すると、制御部 6 0 は、搬送板 1 4 1 を回転させるように駆動部 1 4 0 を起動させることができる。また、制御部 6 0 は、搬送板 1 4 1 を連続に回転させ又は一定の時間間隔で回転させるように、駆動部 1 4 0 を連続に又は一定の時間間隔で起動させてもよい。

[0061] また、駆動部 1 4 0 は、案内部 1 5 と係合端 1 4 6 と係合しているとき、案内部 1 5 の動作を駆動する。一方、案内部 1 5 と係合端 1 4 6 と分離して

いるとき、駆動部 140 は、案内部 15 の動作を駆動しない。

[0062] (案内部 15)

案内部 15 は、搬送部 14 へのボールの連続案内を実現する構成の一例である。ここで、案内部 15 による「ボールの連続案内」とは、収容部 10c から供給部 10b に複数のボールが供給される場合、搬送部 14 が任意の時点でボールを搬送路 P1 に搬送できるように、案内部 15 は、搬送部 14 の搬送開始位置にボールがない度に、収容部 10c から供給部 10b に複数のボールを 1 つずつ順次に搬送開始位置に案内することを意味する。また、搬送開始位置にボールがないことは、収容部 10c がボールを供給部 10b に供給していないこと、若しくは、搬送部 14 が搬送開始位置にあるボールを搬送路 P1 に搬送したことに起因するものである。また、搬送部 14 が搬送開始位置にある 1 つのボールを搬送路 P1 に搬送すると同時に、案内部 15 が他の 1 つのボールを搬送部 14 の搬送開始位置に案内する。

[0063] また、案内部 15 は、図 7 及び図 8 に示すように、第 1 案内板 161 の下方かつ搬送部 14 の近傍に配置されている。案内部 15 は、収容部 10c からのボールを一球ずつ搬送部 14 に向けて通過させる案内通路 151 と、案内通路 151 の後述する収容部 10c 側の入口 1511 の近傍にあるボールが入口 1511 の高さを超えて重なっているとき、重なっているボールのうちの少なくとも 1 つを収容部 10c の他の位置に移動させる調整部 152 と、を有する。

[0064] 案内通路 151 は、収容部 10c と搬送部 14 とを連通する構成の一例である。案内通路 151 は、図 7 及び図 8 に示すように、調整部 152 と、調整部 152 と対向する位置に設けられた案内板 159 とによって画定された空間である。案内板 159 は、ボールを支持しながら、ボールを搬送部 14 の搬送開始位置に供給する壁部の一例である。案内板 159 は、収容部 10c からのボールが自重によって搬送部 14 に向かって前進するように、水平方向に対して傾斜して配置されている。案内板 159 は、収容部 10c の第 2 案内板 162 と接続されている。

[0065] また、案内通路 151 は、図 7 及び図 8 に示すように、収容部 10c 側に位置する入口 1511 と、搬送部 14 側に位置する出口 1512 と、を有する。入口 1511 は、収容部 10c からのボールを一球ずつ案内通路 151 に進入させるように形成されている。出口 1512 は、案内通路 151 内のボールを一球ずつ搬送部 14 に排出させるように形成されている。また、収容部 10c から複数のボールが順次に入口 1511 に進入しかつ出口 1512 から排出する前に、案内通路 151 は、それらのボールを、隣り合うボールが相互に接触する 1 つの列に整列させるように構成されている。

[0066] ここで、案内通路 151 は、例えば、3 つのボールを含む 1 つの列を整列することができる。また、その 1 つの列は、案内板 159 によって支持されるとともに、自重によって案内板 159 に沿って搬送部 14 の搬送開始位置に移動することができる。このような案内板 159 で支持された 1 つの列によれば、搬送部 14 がその 1 つの列にある 1 球目のボールを搬送路 P1 に搬送すると同時に、2 球目のボールが自重によって案内板 159 に沿って搬送開始位置に移動することができる。また、同様に、その後、搬送部 14 が 2 目のボールを搬送路 P1 に搬送すると同時に、3 球目のボールが自重によって案内板 159 に沿って搬送開始位置に移動することができる。その結果、その 1 つの列のうちのボールが案内板 159 によって 1 つずつ連続に搬送開始位置に案内されて、搬送部 14 は、任意時点において搬送開始位置にあるボールを搬送路 P1 に搬送することができる。

[0067] 調整部 152 は、収容部 10c の、案内通路 151 の入口 1511 の近傍にあるボールの重なりを解消する構成の一例である。調整部 152 は、案内通路 151 の入口 1511 の近傍にあるボールが入口 1511 の高さを超えて 2 層以上に重なっているとき、2 層目のボールのうちの少なくとも 1 つを収容部 10c の他の位置に移動させる。なお、調整部 152 の設置位置、大きさ、構成等を変更すれば、調整部 152 は、2 層以上に重なっているボールの内のその他の層のボール、若しくは、複数層のボールの位置を移動させるように構成されてもよい。

- [0068] また、調整部 152 は、ボールを入口 1511 から離れる方向に向けて押し出すピストン構成を有する。具体的には、調整部 152 は、図 7 及び図 8 に示すように、ベース部 153 と、ベース部 153 に往復移動可能に取り付けられたピストンピン 154 と、ベース部 153 とピストンピン 154 との間に設けられた圧縮バネ 155 と、を有する。
- [0069] ベース部 153 は、図 7 及び図 8 に示すように、ベース部 100 に固定される固定部 1531 と、ピストンピン 154 を支持する 2 つの支持部 1532 と、固定部 1531 に設けられた長孔 1533 と、を有する。
- [0070] ピストンピン 154 は、図 7 及び図 8 に示すように、ピストンピン 154 の一端にある押しブロック 156 と、ピストンピン 154 の他端にある係合部 157 と、ピストンピン 154 の移動範囲を制限するピン 158 と、を含む。
- [0071] ピン 158 は、ピストンピン 154 の径方向に、両端がピストンピン 154 の表面から突起するように、ピストンピン 154 に設けられている。ピン 158 の一端は、ベース部 153 の長孔 1533 にスライド可能に挿入されている。こうして、ピストンピン 154 の往復移動範囲は、長孔 1533 によって制限される。また、ピン 158 の他端と搬送部 14 側の支持部 1532 との間に、圧縮バネ 155 が設けられている。このような圧縮バネ 155 によれば、圧縮バネ 155 が圧縮されていないとき、ピストンピン 154 は、圧縮バネ 155 によって支持されて待機位置に停止し、一方、圧縮バネ 155 が圧縮されて元の長さに戻っているとき、ピストンピン 154 は、圧縮バネ 155 からの弾力を受けて往復移動（ピストン動作）を行うことを実現できる。
- [0072] 押しブロック 156 は、ピストンピン 154 がピストン動作を行うとき、ピストンピン 154 とボールとの接触位置及び押し出す方向を調整するための構成の一例である。押しブロック 156 は、五角体である。このような押しブロック 156 によれば、ピストンピン 154 が押し出されるとき、重なっているボールの内の 2 層目の最も入口 1511 側に位置する 1 つのボール

の重心に対応する位置と接触し、かつ、そのボールを入口１５１１から離れる方向の下方に向けて押し出させることができる。なお、押しブロック１５６は、ボールの寸法、材質、及び重さ等の特徴に応じて、五角体以外の形状を有してもよい。また、押しブロック１５６は、ボールを入口１５１１から離れる方向の上方に向けて若しくは離れる方向と水平する方向に押し出させてもよい。

[0073] 係合部１５７は、Ｌ字状になしている。係合部１５７は、図８に示すように、第１部１５７１と、第２部１５７２と、を有する。係合部１５７は、搬送板１４１の回転により５つの係合端１４６の位置の変動により、搬送部１４の５つの係合端１４６と順次に係合してから分離することができる。このような係合部１５７と搬送板１４１の係合端１４６との係合によれば、ピストンピン１５４は、搬送部１４の駆動部１４０によって駆動される。また、係合部１５７と搬送部１４の５つの係合端１４６との係合及び分離の詳細は、後述する「供給部１０ｂによるボールの搬送及び調整」において詳細に説明する。

[0074] なお、上記説明において、ピストンピン１５４は、係合部１５７と搬送板１４１の係合端１４６との係合を介して、搬送部１４の駆動部１４０によって駆動される構成として説明したが、これに限定されることがない。ピストンピン１５４は、例えば、一定の間隔でピストン動作を行うように、ピストンピン１５４の専用の駆動部によって駆動されてもよい。また、ピストンピン１５４は、例えば、ボールが重なっている場合、重なっているボールの自重によって駆動されてもよい。この場合、例えば、ピストンピン１５４の専用の駆動部に、その専用の駆動部を起動させる起動構成が設けられている。重なっているボールの自重がその起動構成を押すと、ピストンピン１５４にピストン動作を行わせるように、ピストンピン１５４の専用の駆動部を起動させることができる。また、ピストンピン１５４は、例えば、案内経路１５１の入口１５１１側にボールが重なっているときのみに、ピストンピン１５４の専用の駆動部によって駆動されてもよい。この場合、例えば、案内経路

151の入口1511側に、案内経路151の入口1511側にボールが重なっているか否かを検知する重なり検知センサを設ける。こうして、重なり検知センサが案内経路151の入口1511側にボールが重なっていることを検出する場合、その信号を制御部60に送信する。そして、制御部60は、重なり検知センサからの信号に基づいて、ピストンピン154にピストン動作を行わせるように、ピストンピン154の専用の駆動部を起動する。

[0075] [供給部10bによるボールの搬送及び調整]

続いて、図9～図13に示す例を用いて、供給部10bによるボールの搬送及び調整について説明する。その例において、図9に示すように、案内通路151は、既にボールB2～B4によって構成された1つの列を整列している。また、収容部10cも、ボールB5及びB6を収容している。以下では、第2案内板162によって支持されたボールB5及びB6にある層を「1層目」と呼ぶことがある。

[0076] 遊戯部10aでの抽選ゲームが終了すると、遊戯部10aにあるボールB7～B9は、図9及び図10に示すように、収容部10cに落下する。そのとき、収容部10cにすでにボールB5及びB6を収容しているため、新たに落下したボールのうちのボールB9は、図11に示すように、1層目のボールの上に重なって2層目のボールを形成する。

[0077] そのとき、制御部60の制御に基づいて、搬送板141を回転し始めると、搬送板141は、1つ目の凹部143に保持したボールB1を搬送路P1に搬送する。搬送板141がボールB1を搬送すると同時に、調整部152の案内板159によって、搬送板141の2つ目の凹部143にボールB2が供給される。こうして、ボールB2が搬送板141によるボールB1の搬送の後に搬送板141に供給される場合に発生する搬送板141の突起142とボールB2との噛み合いによるボールの詰まり問題を解消することができる。

[0078] また、搬送板141がボールB1を搬送すると同時に、2つ目の凹部143に対応する位置に設けられた係合端146は、調整部152のピストンピ

ン１５４の係合部１５７と係合する。そのとき、図１１に示すように、調整部１５２の圧縮バネ１５５が搬送板１４１からの力によって圧縮されて、ピストンピン１５４が待機位置よりも搬送部１４側にある第１位置Ｗ１に移動する。

[0079] そして、搬送板１４１が回転し続けると、２つ目の凹部１４３によって保持されたボールＢ２が搬送路Ｐ１に向けて搬送されるとともに、係合端１４６は、ピストンピン１５４の係合部１５７の第２部１５７２（図８参照）に沿ってスライドしてから、第２部１５７２から滑り出す。そのとき、係合端１４６と係合部１５７との係合、すなわち、調整部１５２と搬送部１４との係合が解除される。係合端１４６と係合部１５７との分離によって、圧縮された圧縮バネ１５５は、図１２に示すように、搬送板１４１からの力を受けなくなり、圧縮された方向と反対の方向に向かって伸び、元の長さに戻っていく。その過程において、ピストンピン１５４は、圧縮バネ１５５からの圧縮された方向と反対方向の弾力を受けて、その反対方向に沿って押し出されて、待機位置よりも収容部１０ｃ側にある第２位置Ｗ２に移動する。その移動によって、ピストンピン１５４の押しブロック１５６は、２層目にあるボールＢ９を案内通路１５１の入口１５１１から離れる方向に向けて押し出す。また、図１２に示すように、ボールＢ９の移動によって、１層目のボールＢ６～Ｂ８もボールＢ９からの力のによって、入口１５１１から離れる方向に向けて移動されて、ボールＢ５とボールＢ６との間にスペースＳが形成される。

[0080] その後、図１３に示すように、ピストンピン１５４が第２位置Ｗ２から待機位置に戻った後、かつ、ピストンピン１５４の係合部１５７が次の係合端１４６と係合する前に、ピストンピン１５４は待機位置に停止する。その場合、ボールＢ９がスペースＳに落ちるとともに、ボールＢ６～Ｂ８がボールＢ９に向かって移動する。その結果、図１３に示すように、供給部１０ｂ及び収容部１０ｃにあるすべてのボールがほぼ１層の列に整列された。すなわち、ピストンピン１５４によって、案内通路１５１の入口１５１１側のボー

ルの重なりが解消されて、ボールの重なりにより、ボールがボールの移動経路間、すなわち、第1案内板161と第2案内板162との間に詰まることを回避することができる。

[0081] なお、その後、搬送板141の継続回転により、ピストンピン154の係合部157（図8参照）は、その他の係合端146と順次に係合して、ピストンピン154は、上述したピストンピン154と1つ目の係合端146との係合及び分離によるボールへの調整を繰り返す。こうして、係合部157と搬送部14の5つの係合端146との係合及び分離によって、ピストンピン154は、一定の間隔でピストン動作を行うことができる。

[0082] [第2抽選ゲーム部20]

次に、図3、7～9を参照しつつ、第2抽選ゲーム部20の構成について説明する。第2抽選ゲーム部20は、図3及び図14に示すように、メダル及びボールを載置する載置面21と、載置面21に載置されたメダル及びボールを移動するプッシャテーブル22と、載置面21に載置されたメダル及びボールが落下する落下口23と、メダルを載置面21に供給するメダル供給部24と、ボールを載置面21に供給するボール供給部25と、を備える。

[0083] （載置面21）

載置面21は、プッシャゲームに使用される構成である。載置面21は、図3に示すように、その長手方向がゲーム装置1Aの幅方向に沿うように設けられている。また、載置面21は、メダル供給部24によって供給されたメダルと、ボール供給部25によって供給されたボールと、を載置することができる。

[0084] （プッシャテーブル22）

プッシャテーブル22は、メダルプッシャゲーム及びボールプッシャゲームに使用される構成である。プッシャテーブル22は、載置面21の上方かつ載置面21の長手方向の一端側に設けられている。また、プッシャテーブル22は、制御部60の制御によって、図14の矢印に示す載置面21の長

手方向に沿う方向において、往復に水平移動することができる。

[0085] (落下口 2 3)

落下口 2 3 は、プッシャゲームに使用される構成である。落下口 2 3 は、載置面 2 1 の長手方向の他端側に設けられている。プッシャテーブル 2 2 によってプッシュされたメダル及びボールは、落下口 2 3 を介して載置面 2 1 から落下することができる。落下口 2 3 は、落下したメダル及びのボールの移動を案内する回収経路 2 3 1 を有する。回収経路 2 3 1 は、メダル供給部 2 4 及びボール供給部 2 5 に接続されている。

[0086] (メダル供給部 2 4)

メダル供給部 2 4 は、載置面 2 1 にメダルプッシャゲーム用のメダルを供給するための構成である。メダル供給部 2 4 は、図 3 に示すように、メダル収容部 2 4 1 と、メダル収容部 2 4 1 にあるメダルを載置面 2 1 に搬送する搬送部 2 4 2 と、を有する。落下口 2 3 から落下したメダルは、回収経路 2 3 1 を介して、メダル収容部 2 4 1 に搬送される。

[0087] (ボール供給部 2 5)

ボール供給部 2 5 は、載置面 2 1 にボールプッシャゲーム用のボールを供給するための構成である。ボール供給部 2 5 は、図 3、7～9 に示すように、螺旋状の搬送リフト 2 5 1 と、搬送リフト 2 5 1 から搬送されたボールを載置面 2 1 のプッシャテーブル 2 2 の移動範囲と干渉しない位置に案内する案内部 2 5 2 と、を有する。

[0088] 搬送リフト 2 5 1 は、図 1 5 及び図 1 6 に示すように、その下方側にある搬送入口 2 5 3 と、その上方側にある搬送出口 2 5 4 と、を有する。搬送リフト 2 5 1 は、中心軸 2 5 9 を中心に回転することで、搬送入口 2 5 3 にあるボールを搬送出口 2 5 4 に搬送することができる。また、搬送入口 2 5 3 は、回収経路 2 3 1 と直接接続されている。このため、落下口 2 3 から落下したボールは、回収経路 2 3 1 を介して直接搬送リフト 2 5 1 の下方側にある搬送入口 2 5 3 に搬送されてから、そのまま搬送リフト 2 5 1 によって、搬送入口 2 5 3 に搬送される。

[0089] 案内部 252 は、図 14 及び図 16 に示すように、一端 255 及び他端 256 を有する。一端 255 は、搬送入口 253 に接続されている。他端 256 は、ボールが載置面 21 のプッシュテーブル 22 の移動範囲と干渉しない位置に落下できるように、載置面 21 の上方に配置されている。こうして、搬送入口 253 から搬送されたボールは、一端 255 に入ってから、他端 256 から、プッシュテーブル 22 の上面と衝突せずに載置面 21 に供給されることができる。

[0090] [操作部 30]

操作部 30 は、プレイヤーからの様々な操作を受け付けるための構成である。操作部 30 は、図 3 に示すように、投入部 13 の回転方向を制御する第 1 操作部 31 と、投入部 13 によってボールを遊戯盤 11 に投入する第 2 操作部 32 と、抽選ゲームの結果に対応するメダルを払い戻すための第 2 操作部 33 と、プレイヤーからの抽選ゲームを開始させるための遊戯開始媒体の一例であるメダルを受け付けるための開始媒体受付部 34 と、プレイヤーが所持するメダル等を載置するためのマネーボウル 35 と、を備える。

[0091] [払出部 40]

払出部 40 は、プレイヤーの抽選ゲームの結果に対応する遊戯結果媒体の一例であるメダルをプレイヤーに払い出すための構成である。払出部 40 は、図 3 に示すように、プレイヤーが投入されたメダルを収容するメダル及びプレイヤーに払い出すためのメダルを収容する収容部 41 と、払出口 42 と、収容部 41 に収容されたメダルを払出口 42 に搬送する搬送部 43 と、を備える。

[0092] ここで、開始媒体受付部 34 と払出部 40 との間に循環しているメダルと、上述したメダルプッシュゲームに使用されるメダルとは、異なる循環システムにあるメダルである。言い換えれば、プッシュゲームに使用されるメダルは、プレイヤーに払い出すことがない。また、コリントゲームに使用されるボールと、ボールプッシュゲームに使用されるボールとのそれぞれの循環システムは、独立している。

[0093] [表示部 50]

表示部50は、抽選ゲームに関する様々なゲーム内容やゲーム情報等の表示を行うための構成である。本実施形態に係るゲーム内容は、メダルプッシュゲームの一部の表示等を含み、本実施形態に係るゲーム情報は、例えば、プレイヤーにより開始媒体受付部34に入れたメダルの枚数及びその枚数の変化、及び払出メダルの枚数情報等を含む。

[0094] [制御部60による制御]

続いて、図17を参照しつつ、制御部60による制御、すなわち、制御部60がメモリに記憶されたデータ及びプログラムに基づいて行う抽選ゲームに係る処理の一例について詳細に説明する。なお、設定によって、制御部60は、異なる抽選ゲームに係る処理を行うことができる。図17は、制御部60による抽選ゲームへの制御を説明するためのフローチャートである。

[0095] (ステップS11, S21, S31)

まず、制御部60は、第2抽選ゲーム部20を介してメダルプッシュゲーム及びボールプッシュゲームを開始させる(ステップS21, S31)とともに、プレイヤーからのコリントゲームを開始させる入力の有無を判断する(ステップS11)。

[0096] (ステップS13, S14, S22)

プレイヤーからのコリントゲームを開始させる入力がある場合(ステップS11のYES)、制御部60は、第1抽選ゲーム部10を介してコリントゲームを開始させる(ステップS12)。その次に、制御部60は、第1抽選ゲーム部10の受付部12の欄R2～欄R6のいずれか一つに2つのボールが入ったか否かを判断する(ステップS13)。受付部12の欄R2～欄R6のいずれか一つに2つのボールが入った場合(ステップS13のYES)、制御部60は、ボール支持部122を下降させて、ボールを収容部10cに落下させてから(ステップS14)、ボールを落下させる前の各欄のボール格納状況(例えば、ボールが各欄に並んだ個数)に応じて、払出部40へのメダルの払い出しを行う。その後、制御部60は、進行中のメダルプッシュゲームにおいて、プッシュテーブル22の押付によって、落下口23に落

下したメダルの有無を判断する（ステップS 2 2）。

[0097] ここで、本実施例では、制御部60は、受付部12に実際に格納されたボールの格納状態に基づいて、抽選ゲームに係る物理的な抽選を開始させることとして説明したが、これに限定されることがない。例えば、制御部60は、受付部12のボールの格納状態に依拠せず、予め記憶されたプログラムに基づいて非物理的な抽選（プログラム上の抽選）を行ってもよく。この場合、制御部60は、例えば、ボールが入った欄に応じて、メダルの払い出し枚数が異なる抽選を開始することができる。具体的には、制御部60は、ボールが欄R4に入った場合、最大100枚のメダルを払い出し、一方、ボールが欄2に入った場合、最大500枚のメダルを払い出すことができる。また、制御部60は、例えばいずれかの欄にボールが2つ重なったことを条件として、メダルの払い出し枚数を決める抽選を開始することができる。具体的には、制御部60は、欄R2～欄R6のうちの3つの欄にボールが入っている場合、最大100枚の抽選を開始し、一方、欄R2～欄R6のうちの4つの欄にポケットにボールが入っている場合、最大500枚の抽選を開始することができる。

[0098] （ステップS 3 2， S 3 3）

落下口23に落下したメダルがない場合（ステップS 2 2のNO）、制御部60は、進行中のボールプッシャゲームにおいて、プッシャテーブル22の押付によって、落下口23に落下したボールの有無を判断する（ステップS 3 2）。落下口23に落下したボールがある場合（ステップS 3 2のYES）、制御部60は、ジャンボ抽選を開始する（ステップS 3 3）。

[0099] ここで、ステップS 3 3において、行われたジャンボ抽選は、ステップS 1 1～S 1 4に行われるコリントゲームと同じ抽選でゲームであるが、抽選結果に対応する払出メダルの枚数は異なるだけである。このため、ジャンボ抽選の詳細の説明を省略する。なお、ジャンボ抽選は、コリントゲーム以外の抽選ゲームであってもよい。

[0100] （ステップS 3 4， S 4 1， S 5 1）

続いて、制御部60は、ジャンボ抽選が終了したか否かを判断する（ステップS34）。ジャンボ抽選が終了した場合（ステップS34のYES）、制御部60は、プレイヤーからのメダルを払い出すための操作の有無を判断する（ステップS41）。プレイヤーからのメダルを払い出すための操作がある場合（ステップS41のYES）、制御部60は、コリントゲームの抽選結果と、ボールプッシャゲームのボール抽選結果、すなわち、ジャンボ抽選の抽選結果と、の両方に対応する枚数のメダルを払出口42に払い出して（ステップS51）、抽選ゲームを終了する。

[0101] 一方、プレイヤーからのコリントゲームを開始させる入力がない場合（ステップS11のNO）、制御部60は、処理をステップS11へ戻す。受付部12の欄R2～欄R6のいずれか一つに2つのボールが入っていない場合（ステップS13のNO）、制御部60は、処理をステップS13へ戻す。

[0102] 一方、落下口23に落下したメダルがある場合（ステップS22のYES）、制御部60は、処理をステップS41へ進めて、プレイヤーからのメダルを払い出すための操作の有無を判断する（ステップS41）。この場合、プレイヤーからのメダルを払い出すための操作がある場合（ステップS41のYES）、制御部60は、コリントゲームの抽選結果、及びメダル抽選の抽選結果、及び／又はボールプッシャゲームのボール抽選結果に対応する枚数のメダルを払出口42に払い出して（ステップS51）、抽選ゲームを終了する。

[0103] 一方、落下口23に落下したボールがない場合（ステップS32のNO）、制御部60は、処理をステップS41へ進めて、プレイヤーからのメダルを払い出すための操作の有無を判断する（ステップS41）。この場合、プレイヤーからのメダルを払い出すための操作がある場合（ステップS41のYES）、制御部60は、コリントゲームの抽選結果及びメダル抽選の抽選結果に対応する枚数のメダルを払出口42に払い出して（ステップS51）、抽選ゲームを終了する。

[0104] 一方、プレイヤーからのメダルを払い出すための操作がない場合（ステップ

S 4 1 の N O) 、制御部 6 0 は、処理をステップ S 1 1 へ戻す。すなわち、プレイヤーからのメダルを払い出すための操作がない場合、制御部 6 0 は、コリントゲーム、メダルプッシャゲーム、及びボールプッシャゲームを繰り返して行うことができる。

[0105] 以上説明した実施形態に係る第 1 抽選ゲーム部 1 0 においては、ボールを用いて第 1 抽選ゲームを行う遊戯部 1 0 a と、遊戯部 1 0 a にゲーム用のボールを供給する供給部 1 0 b と、遊戯部 1 0 a から排出されるボールを収容し、かつ、収容されたボールを供給部 1 0 b に向かって移動させる構成の一例である第 2 案内板 1 6 2 を有する収容部 1 0 c と、を備え、供給部 1 0 b は、ボールを遊戯部 1 0 a に搬送する搬送部 1 4 と、収容部 1 0 c からのボールを連続に搬送部 1 4 に案内する案内部 1 5 と、を有し、案内部 1 5 は、収容部 1 0 c からのボールを一球ずつ搬送部 1 4 に向けて通過させる案内通路 1 5 1 と、案内通路 1 5 1 の収容部 1 0 c 側の入口 1 5 1 1 の近傍にあるボールが入口 1 5 1 1 の高さを超えて重なっているとき、重なっているボールのうちの少なくとも 1 つを収容部 1 0 c の他の位置に移動させる調整部 1 5 2 と、を有するように構成されている。その結果、簡易な構成を用いて、搬送部 1 4 に供給されるボールの詰まりの発生を回避し、搬送部 1 4 によるボール搬送を安定的に実現させて、プレイヤーのゲームに対する満足度を向上させることができる。

[0106] 第 1 抽選ゲーム部 1 0 が案内部 1 5 を採用する効果についてより詳細に説明する。第 1 抽選ゲーム部 1 0 は、案内通路 1 5 1 を介して、収容部 1 0 c からのボールを 1 つずつ連続に搬送部 1 4 に案内することで、搬送部 1 4 の搬送動作の開始時間とボールが搬送部 1 4 に案内される時間との時間差により搬送部 1 4 とボールとの噛み合うという搬送部 1 4 側のボール詰り問題と、案内通路 1 5 1 内に起き得るボール詰り問題と、の両方の発生を回避することができる。また、それとともに、第 1 抽選ゲーム部 1 0 は、調整部 1 5 2 を介して、案内通路 1 5 1 の入口 1 5 1 1 の近傍のボール重なり問題を解消することで、ボールの重なりにより第 1 抽選ゲーム部 1 0 のボールの移動

経路で起き得るボール詰まりによってボールの搬送部 14 への案内が中断又は中止されることを回避することができる。このように、第 1 抽選ゲーム部 10 は、簡易な構成を有する案内部 15 を採用することで、搬送部 14 の近傍のボール詰りの発生及び搬送部 14 から離れる収容部 10 c 側のボール詰りの発生を解消することができる。その結果、搬送部 14 によるボール搬送を安定的に実現させて、プレイヤーのゲームに対する満足度を向上させることができる。

[0107] また、以上説明した実施形態に係る第 1 抽選ゲーム部 10 においては、案内通路 151 は、入口 1511 と、搬送部 14 側に位置する出口 1512 と、を有し、入口 1511 は、収容部 10 c からのボールを一球ずつ案内通路 151 に進入させるように形成されており、出口 1512 は、案内通路 151 内のボールを一球ずつ搬送部 14 に排出させるように形成されていることができる。その結果、案内通路 151 による搬送部への一球ずつの案内が簡易な構成によって実現でき、搬送部 14 に向かって移動中のボール詰まりの発生を回避することができる。

[0108] また、以上説明した実施形態に係る第 1 抽選ゲーム部 10 においては、収容部 10 c から複数のボールが順次に入口 1511 に進入しかつ出口 1512 から排出する前に、案内通路 151 は、複数のボールを、隣り合うボールが相互に接触する 1 つの列に整列させることができる。その結果、搬送部 14 とボールとの噛み合いによるボール詰まりの発生を回避することが簡単に実現できる。

[0109] また、以上説明した実施形態に係る第 1 抽選ゲーム部 10 においては、調整部 152 は、ボールを案内通路 151 の入口 1511 から離れる方向に向けて押し出すピストン構成を有することができる。その結果、簡易な構成を用いて、案内通路 151 の入口 1511 側のボール詰まりの発生を確実に回避することができる。

[0110] また、以上説明した実施形態に係る第 1 抽選ゲーム部 10 においては、供給部 10 b は、搬送部 14 のボール搬送動作を駆動する駆動部 140 をさら

に有し、調整部１５２のピストン構成のピストンピン１５４は、搬送部１４と係合可能に形成されており、ピストンピン１５４と搬送部１４と係合しているとき、ピストンピン１５４のピストン動作が駆動部１４０によって駆動されることができる。その結果、一つの動力源を用いて、搬送部１４及び調整部１５２のそれぞれの動作を駆動することで、構造の簡易化及び製造コストの軽減を実現できる。

[0111] また、以上説明した実施形態に係る第１抽選ゲーム部１０においては、案内通路１５１は、調整部１５２と、調整部１５２と対向する位置に設けられたボールを支持する壁部の一例である案内板１５９と、によって画定されていることができる。その結果、簡易な構成によって案内通路１５１を形成することで、構成部品の軽減を可能にする。

[0112] また、以上説明した実施形態に係る抽選ゲーム装置１においては、上述したいずれか一つの第１抽選ゲーム部１０を用いて抽選ゲームを行うための抽選ゲーム部の一例である抽選ゲーム装置１と、プレイヤーの操作により、遊戯開始媒体を受け付ける開始媒体受付部３４と、遊戯結果媒体をプレイヤーに払い出す払出部４０と、開始媒体受付部３４が遊戯開始媒体を受け付けることにより開始された抽選ゲーム装置１による抽選ゲームの抽選結果に基づいて、抽選結果に対応する遊戯結果媒体を払出部４０に払い出すように構成された制御部６０と、を備えるように構成されている。その結果、簡易な構成を用いて、第１抽選ゲーム部１０におけるボール詰まりの発生を回避し、抽選ゲームを安定的に実施させて、プレイヤーのゲームに対する満足度を向上させることができる。

[0113] 本発明は、以上の各実施形態に限定されるものではなく、これら実施形態に当業者が適宜設計変更を加えたものも、本発明の特徴を備えている限り、本発明の範囲に包含される。例えば、コリントゲーム以外の遊技機やスマートボール筐体等、案内ピンと遊戯盤と遊戯媒体を使用するゲーム装置であれば、本発明の範囲に包含される。すなわち、前記各実施形態が備える各要素及びその配置、材料、条件、形状、サイズ等は、例示したものに限定される

わけではなく適宜変更することができる。また、前記各実施形態が備える各要素は、技術的に可能な限りにおいて組み合わせることができ、これらを組み合わせたものも本発明の特徴を含む限り本発明の範囲に包含される。

符号の説明

- [0114] 1 …抽選ゲーム装置
- 1 0 …第 1 抽選ゲーム部
- 1 0 a …遊戯部
- 1 0 b …供給部
- 1 0 c …収容部
- 1 4 …搬送部
- 1 5 …案内部
- 3 4 …開始媒体受付部
- 4 0 …払出部
- 6 0 …制御部
- 1 4 0 …駆動部
- 1 5 1 …案内通路
- 1 5 2 …調整部
- 1 5 9 …案内板
- 1 5 1 1 …入口
- 1 5 1 2 …出口

請求の範囲

- [請求項1] ボールを用いてゲームを行う遊戯部と、
前記遊戯部にゲーム用のボールを供給する供給部と、
前記遊戯部から排出されるボールを收容し、かつ、收容されたボールを前記供給部に向かって移動させる構成を有する收容部と、を備え、
前記供給部は、ボールを前記遊戯部に搬送する搬送部と、前記收容部からのボールを連続に前記搬送部に案内する案内部と、を有し、
前記案内部は、前記收容部からのボールを前記搬送部に向けて通過させる案内通路と、前記案内通路の前記收容部側の入口の近傍にあるボールが前記入口の高さを超えて重なっているとき、重なっているボールのうちの少なくとも1つを前記收容部の他の位置に移動させる調整部と、を有する、ゲーム装置。
- [請求項2] 前記案内通路は、前記入口と、前記搬送部側に位置する出口と、を有し、
前記入口は、前記收容部からのボールを一球ずつ前記案内通路に進入させるように形成されており、
前記出口は、前記案内通路内のボールを一球ずつ前記搬送部に排出させるように形成されている、請求項1に記載のゲーム装置。
- [請求項3] 前記收容部から複数のボールが順次に前記入口に進入しかつ前記出口から排出される前に、前記案内通路は、前記複数のボールを、隣り合うボールが相互に接触する1つの列に整列させる、請求項2に記載のゲーム装置。
- [請求項4] 前記調整部は、ボールを前記入口から離れる方向に向けて押し出すピストン構成を有する、請求項1に記載のゲーム装置。
- [請求項5] 前記供給部は、前記搬送部のボール搬送動作を駆動する駆動部をさらに有し、
前記調整部の前記ピストン構成は、前記搬送部と係合可能に形成さ

れており、

前記ピストン構成と前記搬送部と係合しているとき、前記ピストン構成のピストン動作が前記駆動部によって駆動される、請求項4に記載のゲーム装置。

[請求項6] 前記案内通路は、前記調整部と、前記調整部と対向する位置に設けられたボールを支持する壁部と、によって画定されている、請求項5に記載のゲーム装置。

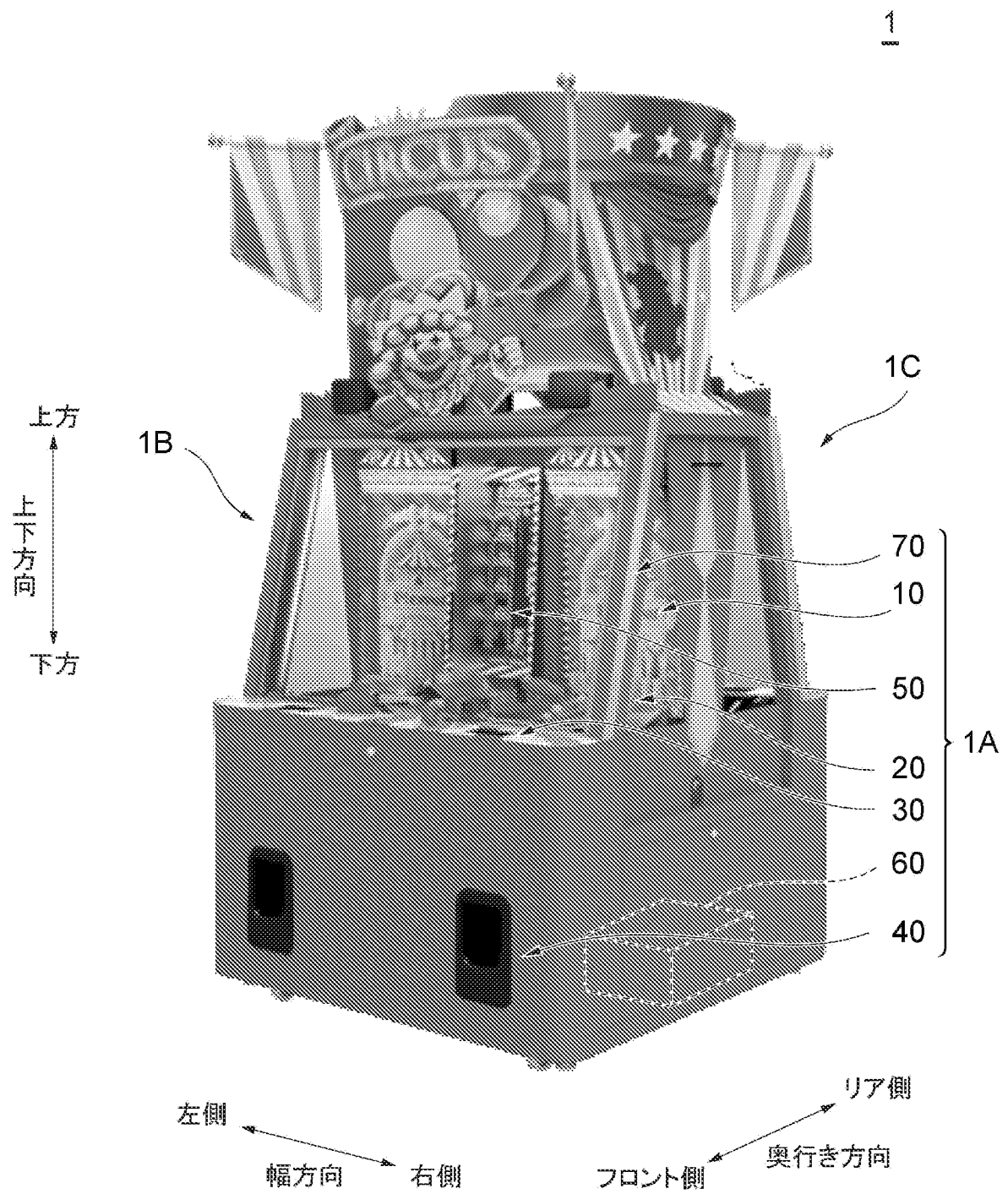
[請求項7] 請求項1～6のいずれか一項に記載のゲーム装置を用いて抽選ゲームを行うための抽選ゲーム部と、

プレイヤーの操作により、遊戯開始媒体を受け付ける開始媒体受付部と、

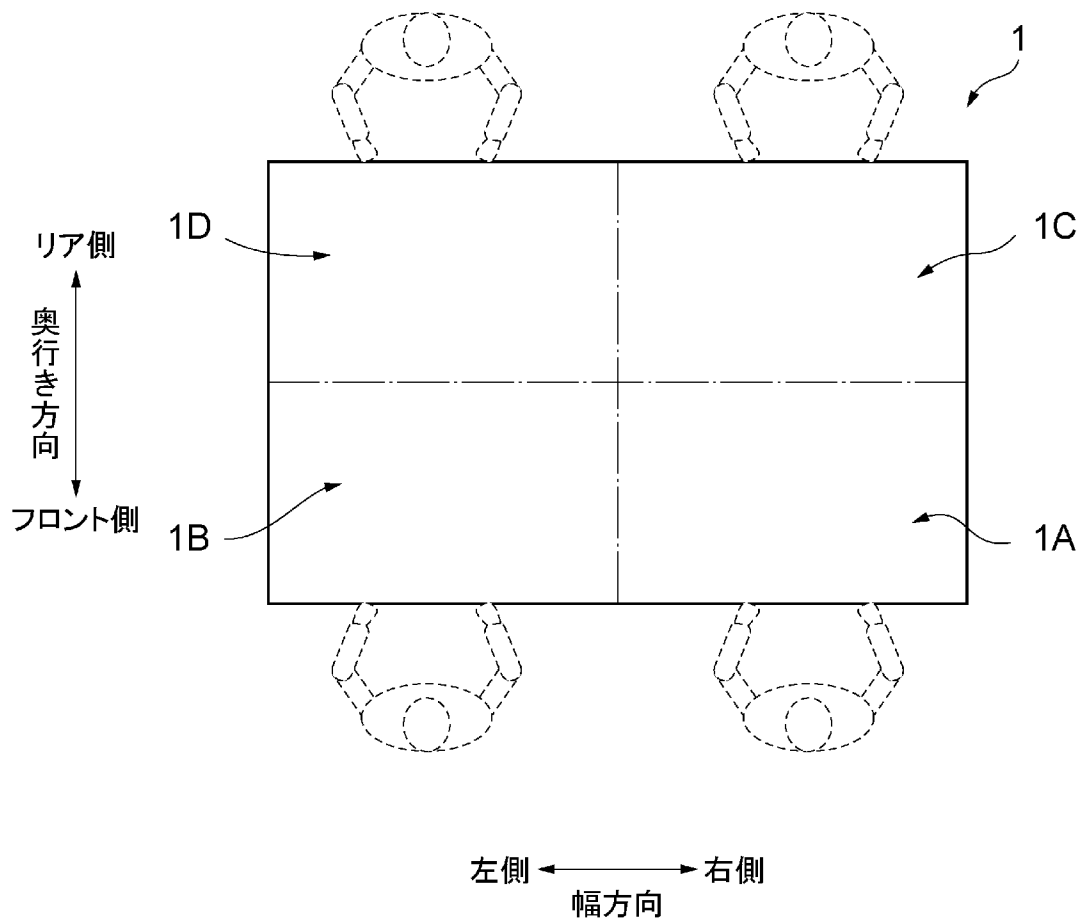
遊戯結果媒体をプレイヤーに払い出す払出部と、

前記開始媒体受付部が前記遊戯開始媒体を受け付けることにより開始された前記抽選ゲーム部による抽選ゲームの抽選結果に基づいて、前記抽選結果に対応する遊戯結果媒体を前記払出部に払い出すように構成された制御部と、を備える、抽選ゲーム装置。

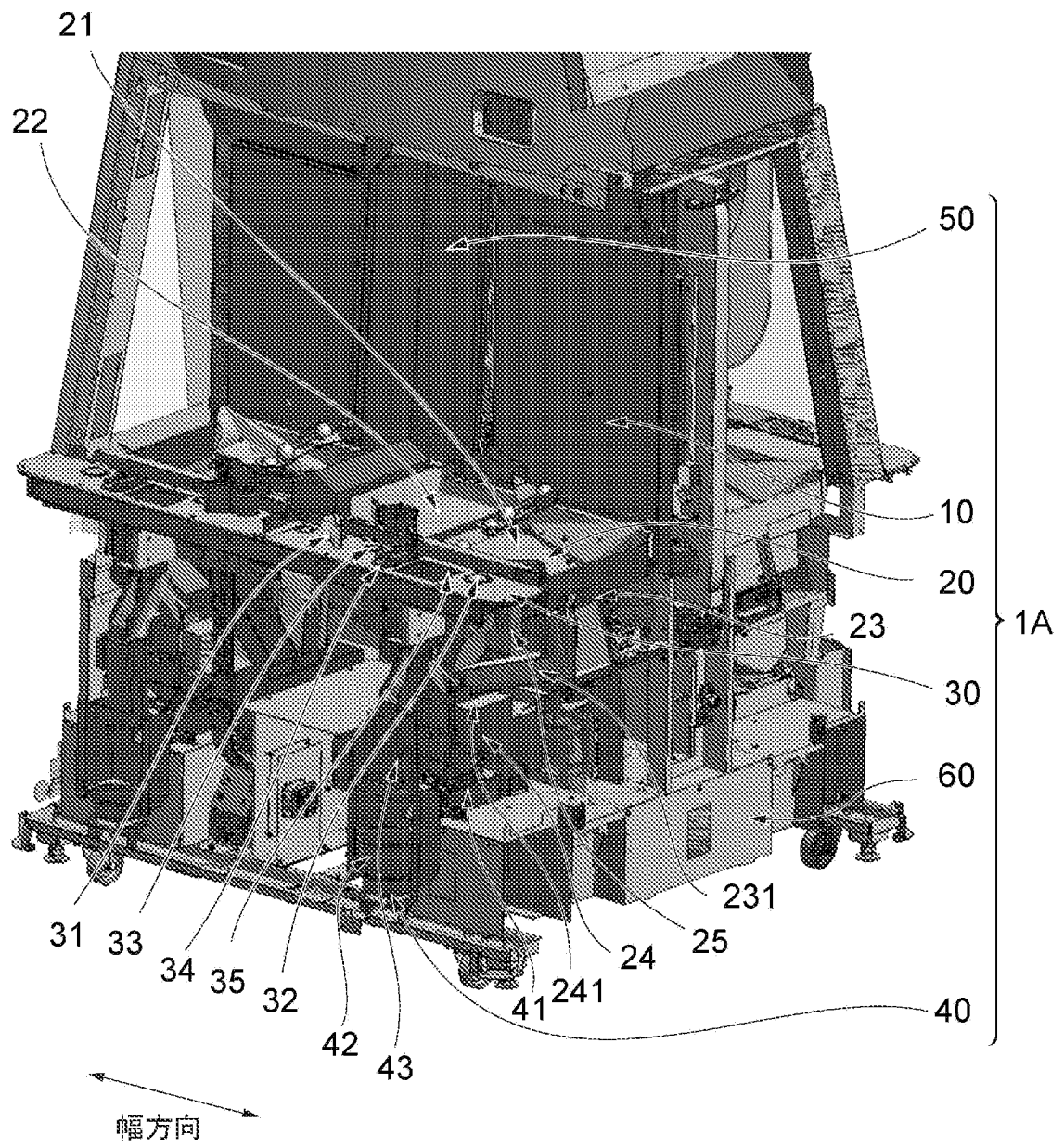
[図1]



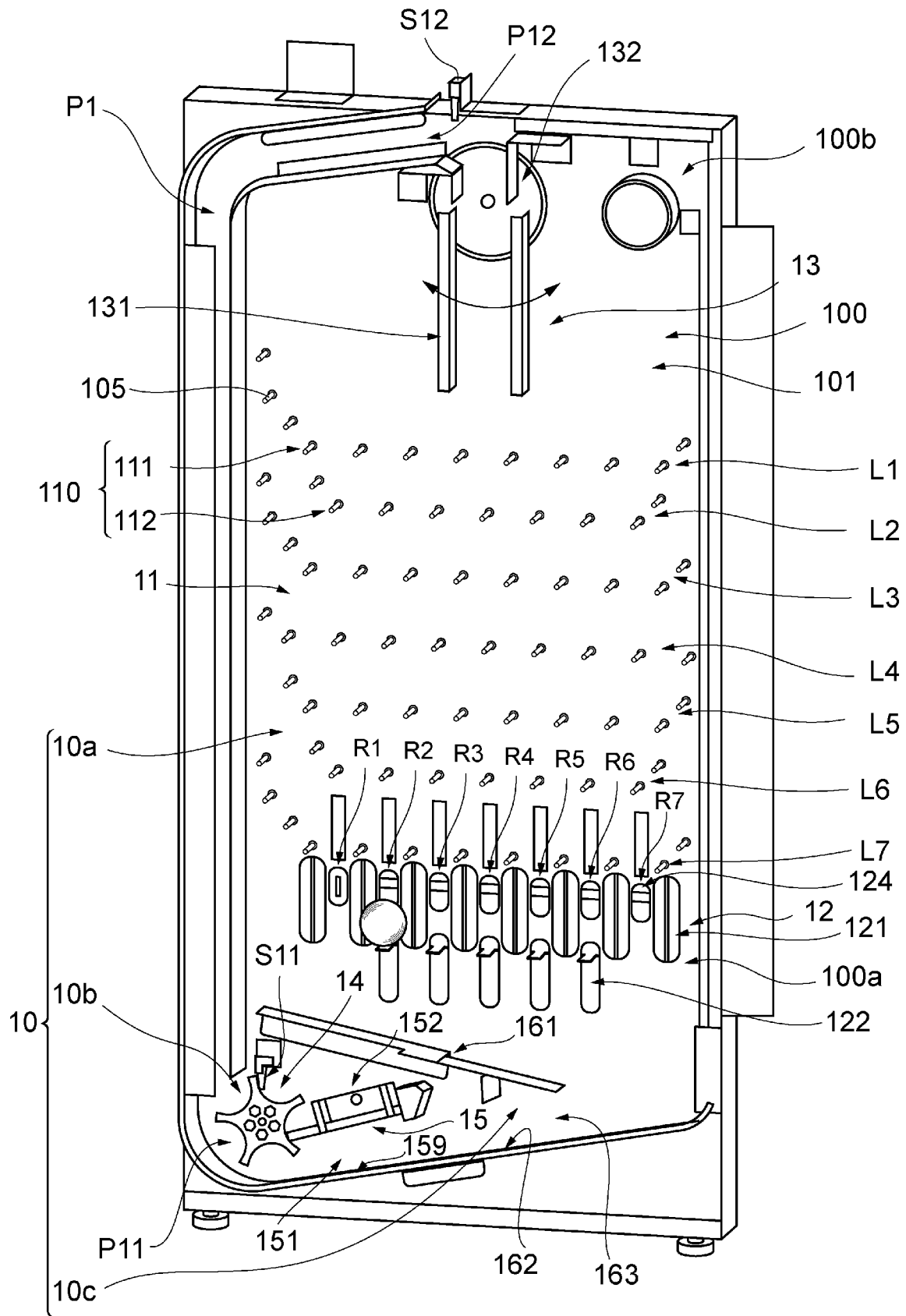
[図2]



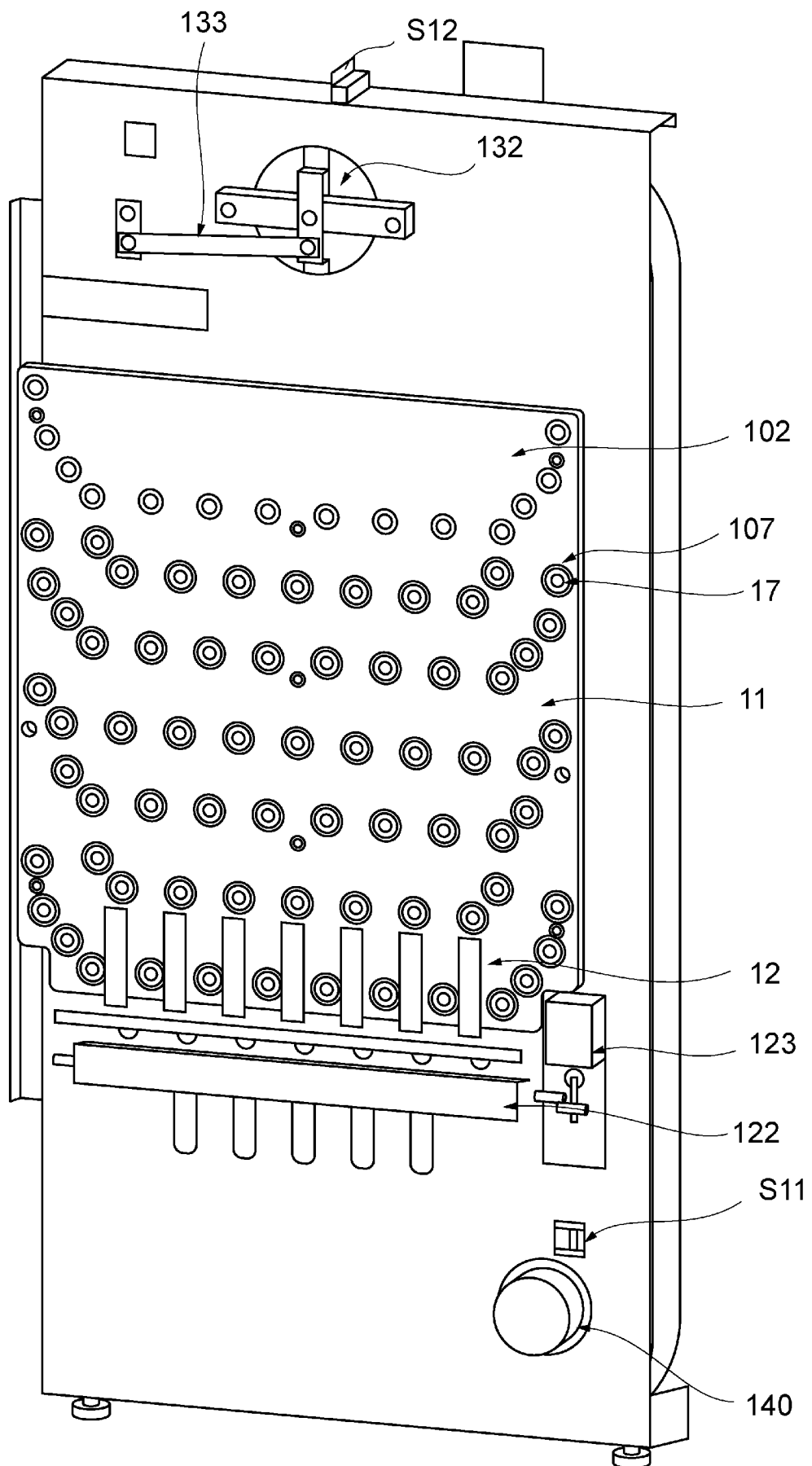
[図3]



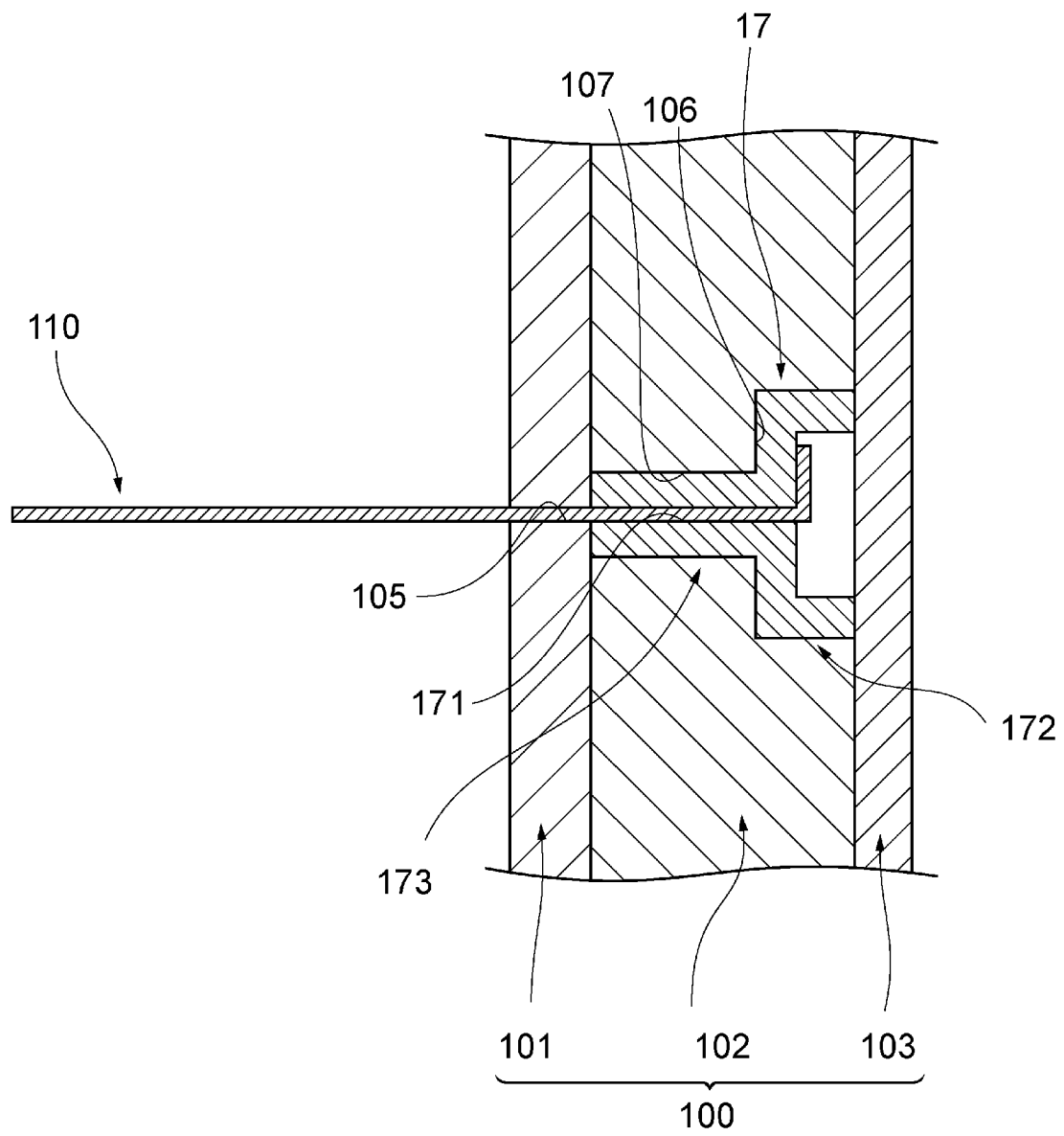
[図4]



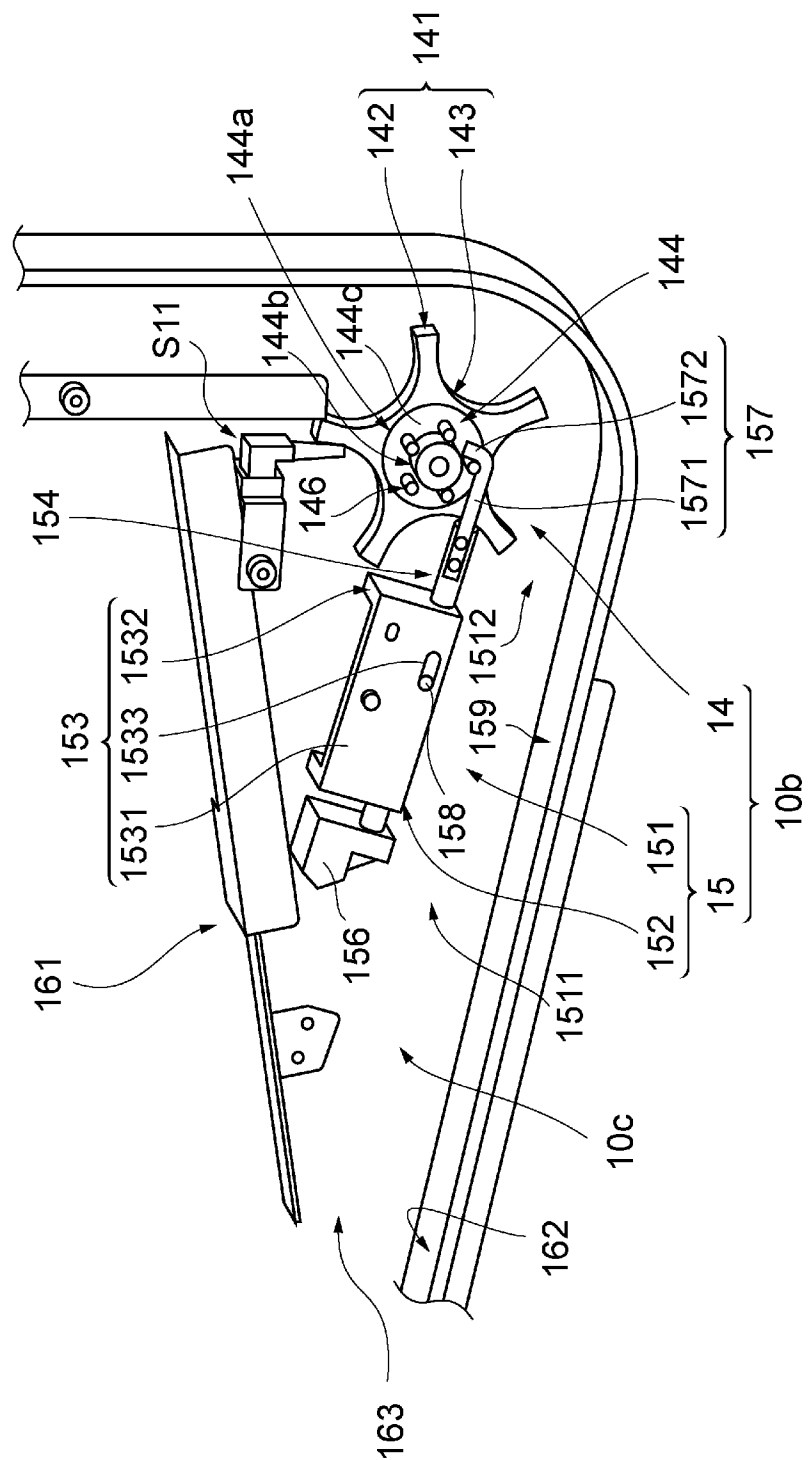
[図5]



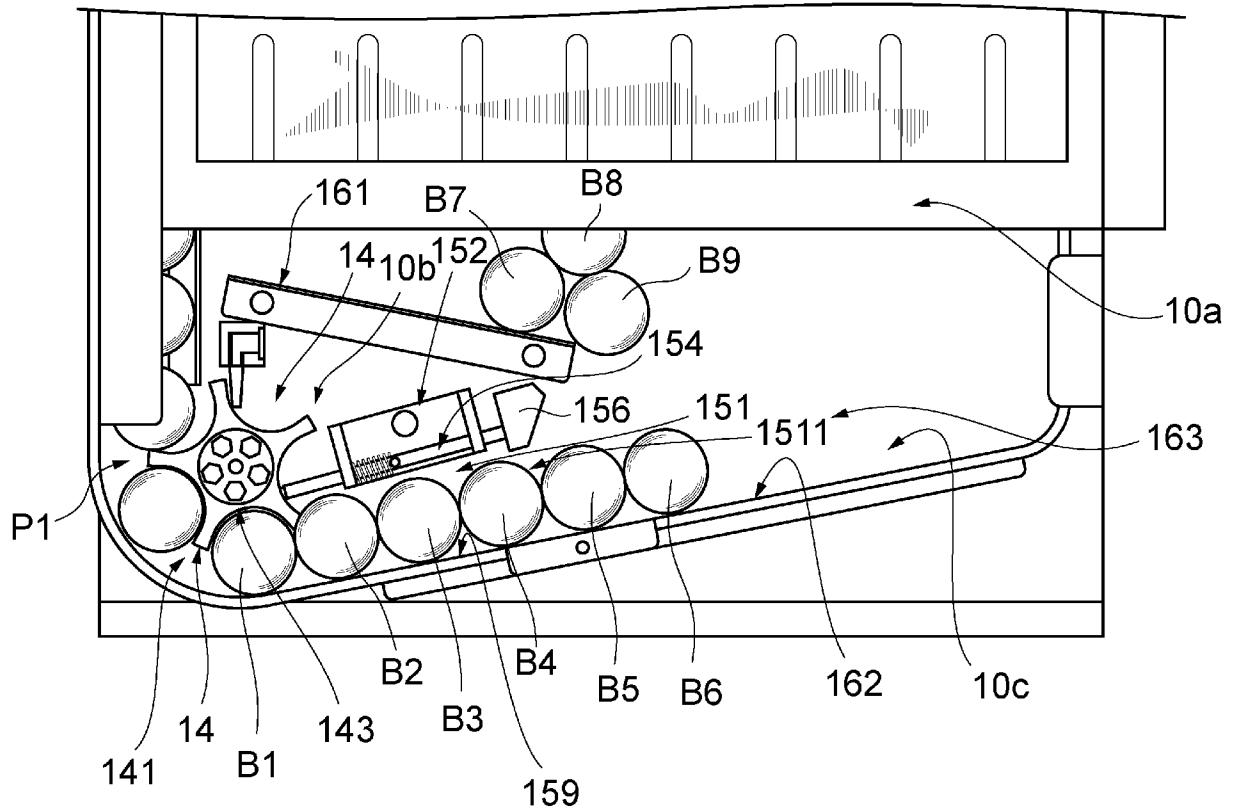
[図6]



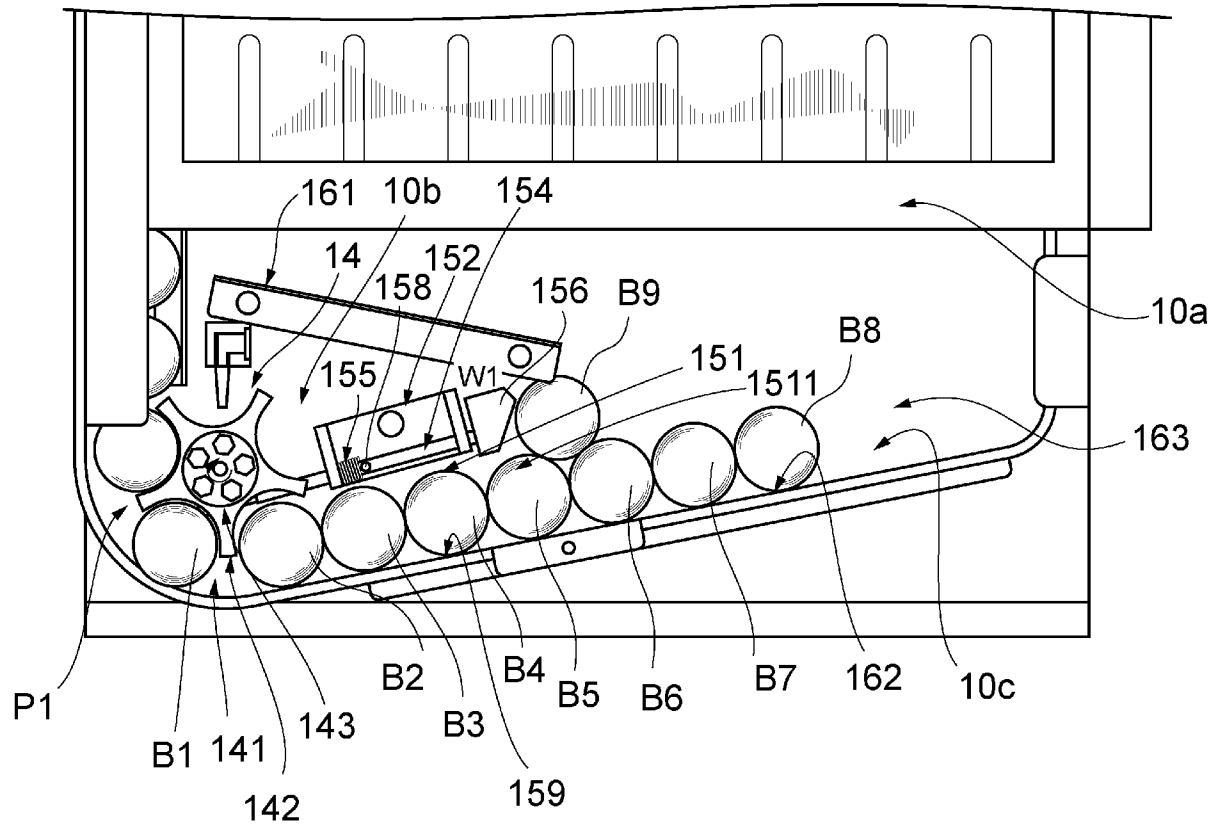
[図8]



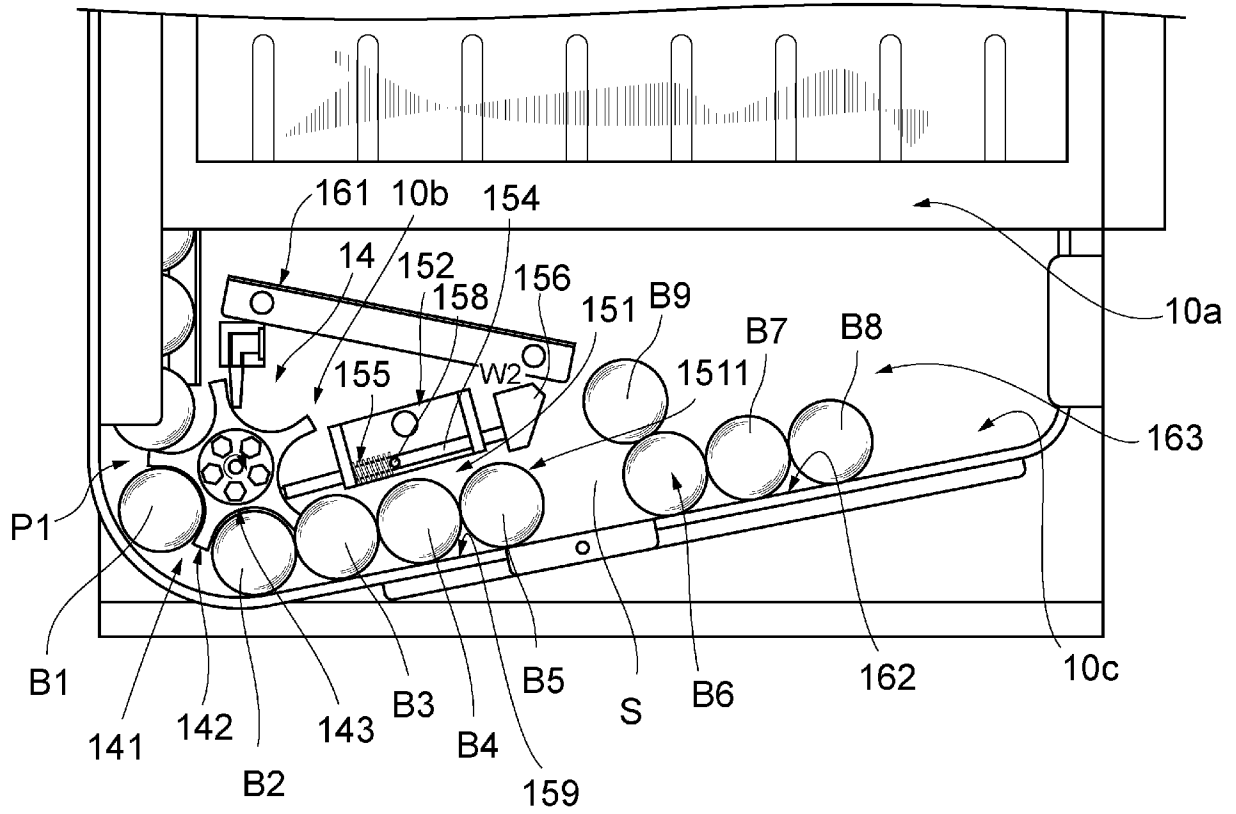
[図10]



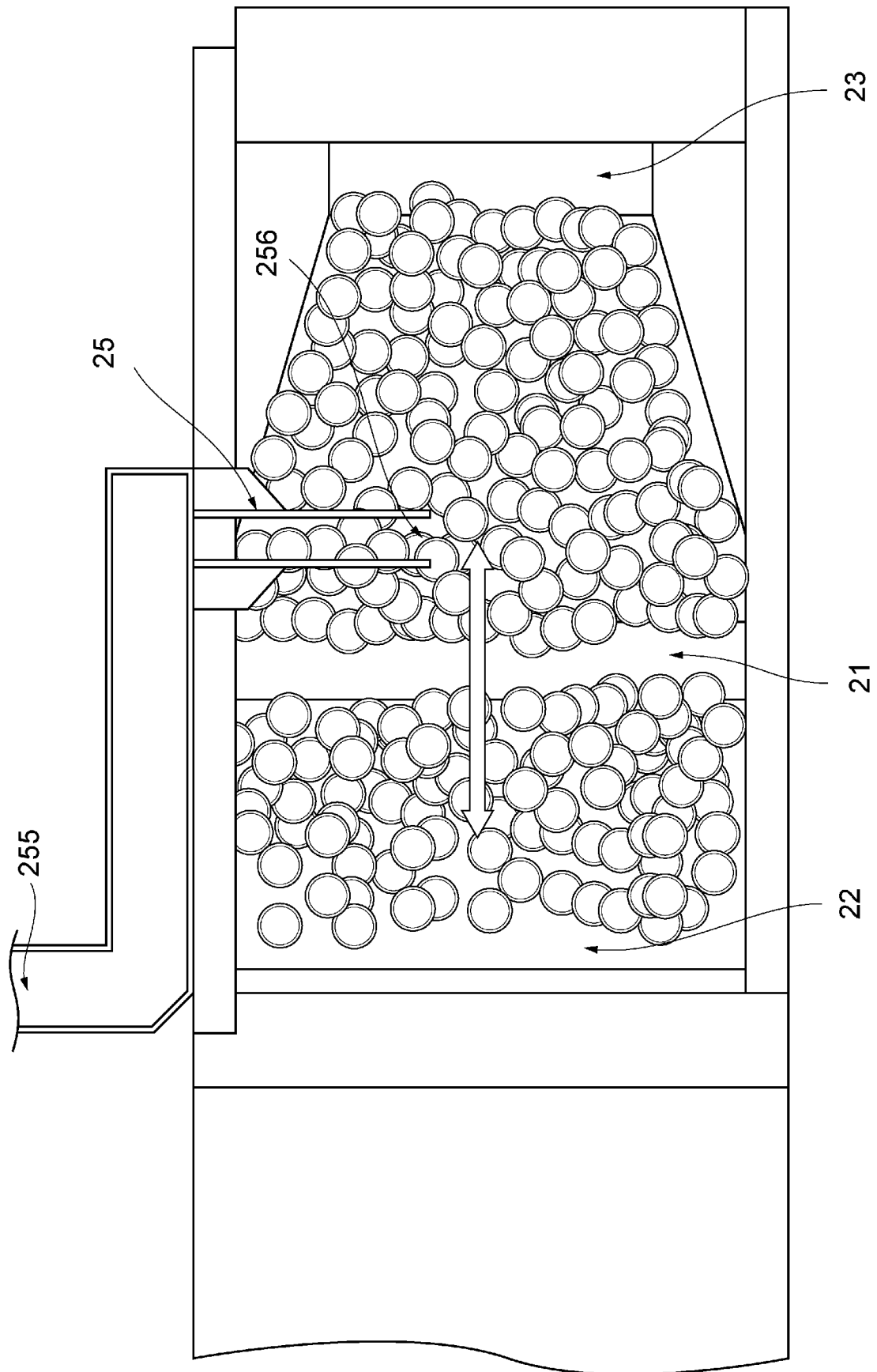
[図11]



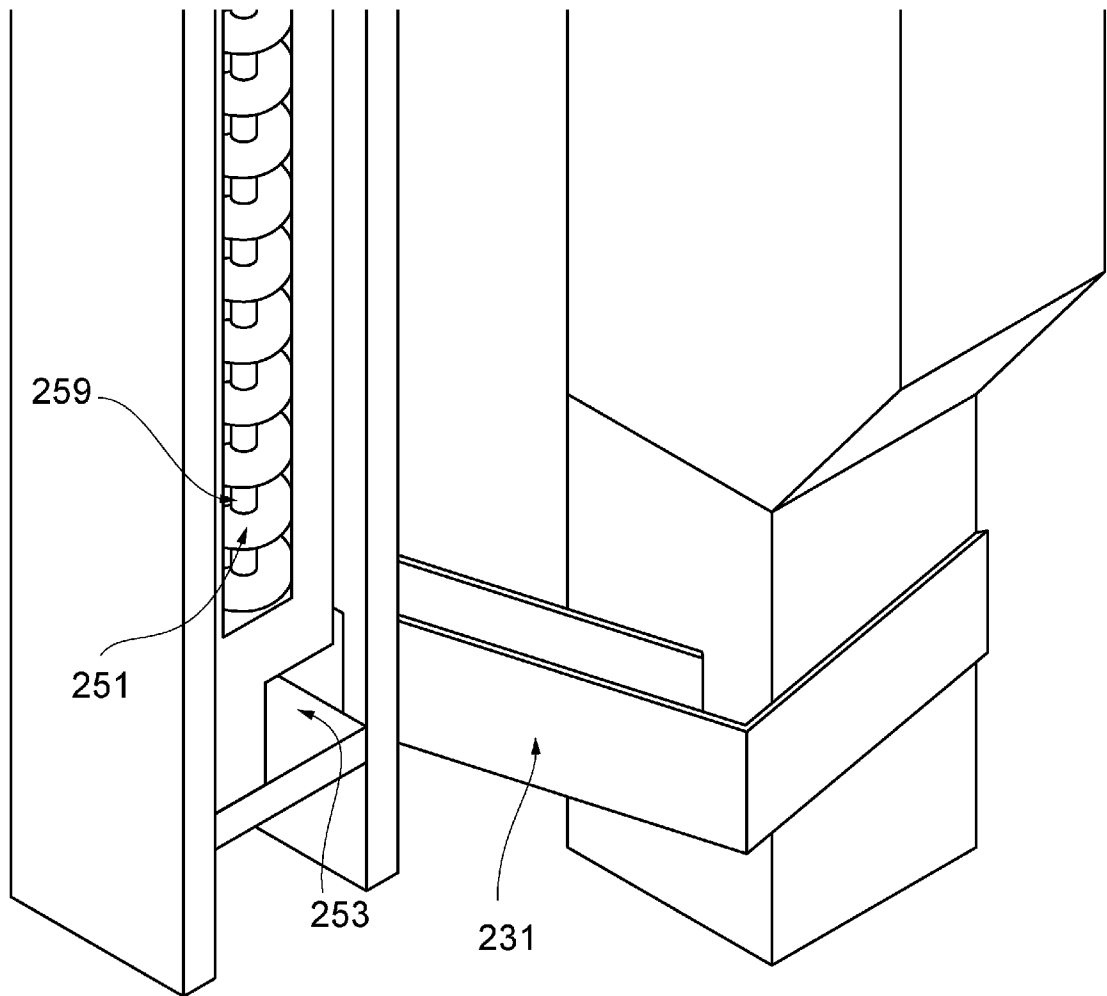
[図12]



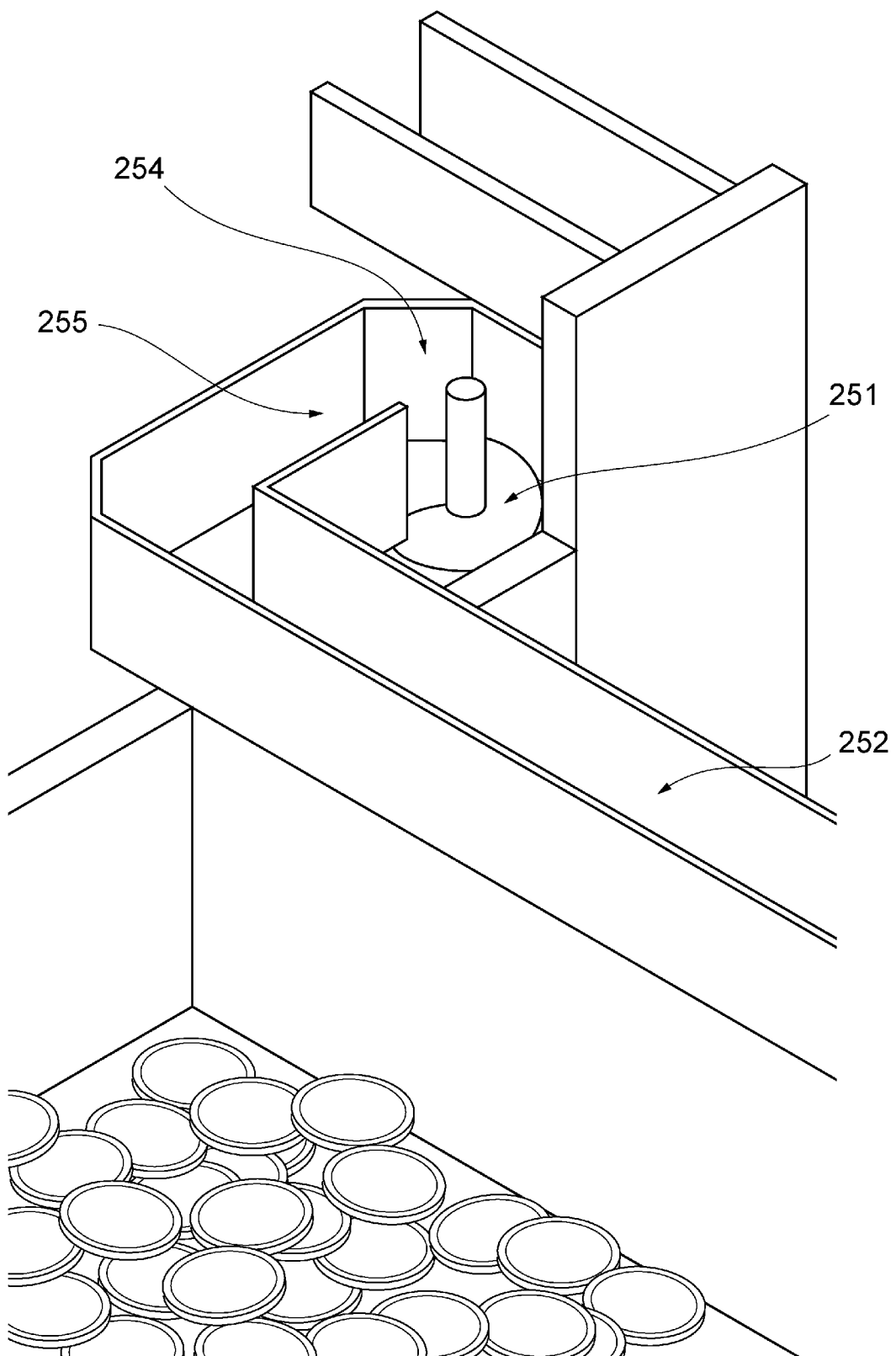
[図14]



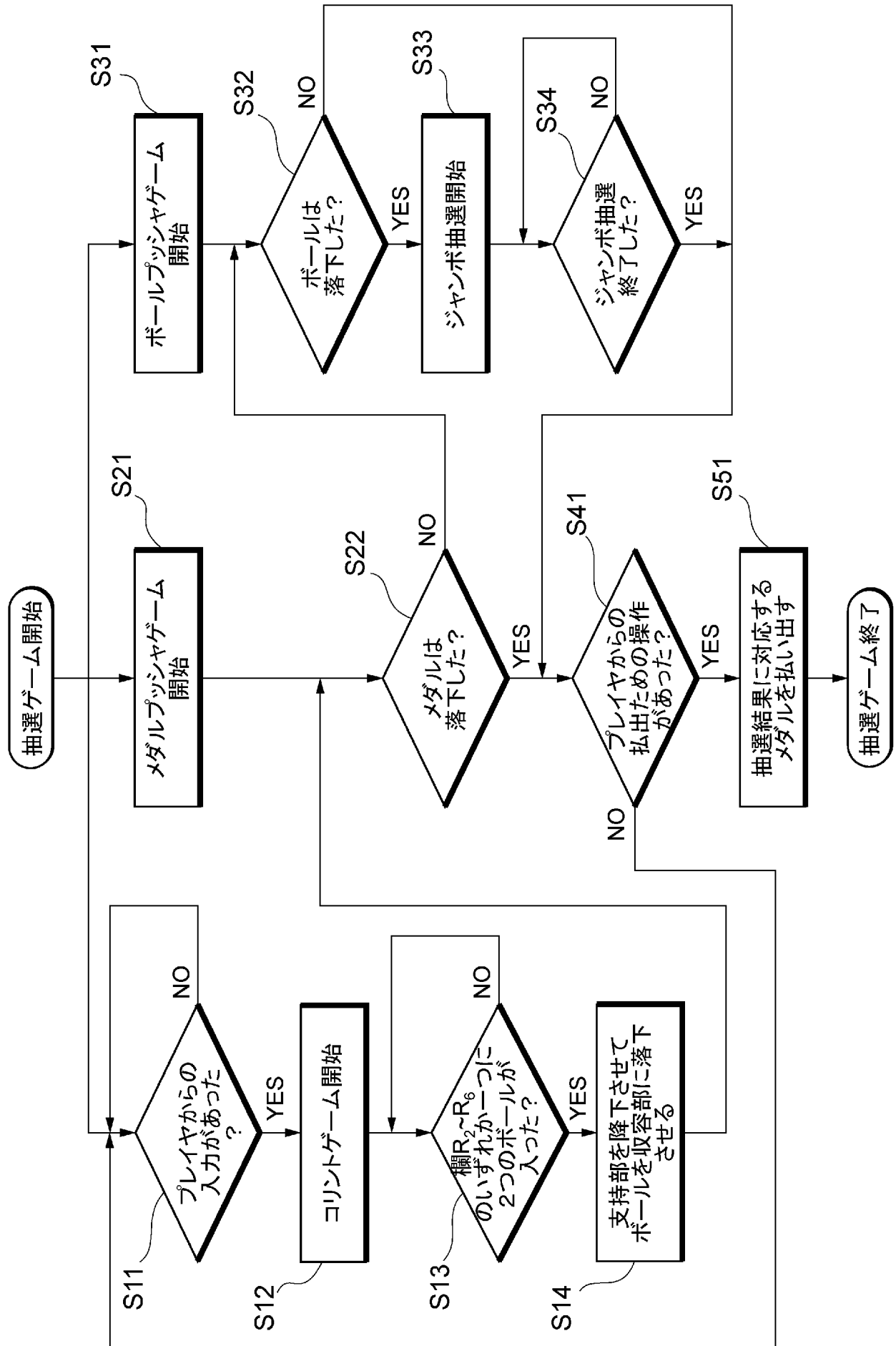
[図15]



[図16]



[図17]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2024/007083

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER A63F 7/02 (2006.01)i FI: A63F7/02 According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC		
B. FIELDS SEARCHED Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols) A63F7/02, A63F9/00 Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched Published examined utility model applications of Japan 1922-1996 Published unexamined utility model applications of Japan 1971-2024 Registered utility model specifications of Japan 1996-2024 Published registered utility model applications of Japan 1994-2024 Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)		
C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	JP 2018-29766 A (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.) 01 March 2018 (2018-03-01) paragraphs [0010], [0013], [0021], [0023], [0040], [0044], [0046], [0048], [0049], [0071], [0089], [0100], fig. 6	1-3, 7
A	paragraphs [0010], [0013], [0021], [0023], [0040], [0044], [0046], [0048], [0049], [0071], [0089], [0100], fig. 6	4-6
A	JP 2004-313374 A (SANYO PRODUCT CO., LTD.) 11 November 2004 (2004-11-11) paragraph [0038]	4
☐ Further documents are listed in the continuation of Box C. ☒ See patent family annex.		
<p>* Special categories of cited documents:</p> <p>“A” document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance</p> <p>“D” document cited by the applicant in the international application</p> <p>“E” earlier application or patent but published on or after the international filing date</p> <p>“L” document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)</p> <p>“O” document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means</p> <p>“P” document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed</p> <p>“T” later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention</p> <p>“X” document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone</p> <p>“Y” document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art</p> <p>“&” document member of the same patent family</p>		
Date of the actual completion of the international search 19 April 2024		Date of mailing of the international search report 07 May 2024
Name and mailing address of the ISA/JP Japan Patent Office (ISA/JP) 3-4-3 Kasumigaseki, Chiyoda-ku, Tokyo 100-8915 Japan		Authorized officer Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.

PCT/JP2024/007083

Patent document cited in search report			Publication date (day/month/year)	Patent family member(s)	Publication date (day/month/year)
JP	2018-29766	A	01 March 2018	(Family: none)	
JP	2004-313374	A	11 November 2004	(Family: none)	

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC））

A63F 7/02(2006.01)i
FI: A63F7/02

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料（国際特許分類（IPC））
A63F7/02, A63F9/00

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報

1922 - 1996年

日本国公開実用新案公報

1971 - 2024年

日本国実用新案登録公報

1996 - 2024年

日本国登録実用新案公報

1994 - 2024年

国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
X	JP 2018-29766 A（株式会社コナミデジタルエンタテインメント）01.03.2018 （2018 - 03 - 01） 段落[0010], [0013], [0021], [0023], [0040], [0044], [0046], [0048], [0049], [0071], [0089], [0100], 図6	1-3, 7
A	段落[0010], [0013], [0021], [0023], [0040], [0044], [0046], [0048], [0049], [0071], [0089], [0100], 図6	4-6
A	JP 2004-313374 A（株式会社三洋物産）11.11.2004（2004 - 11 - 11） 段落[0038]	4

☐ C欄の続きにも文献が列挙されている。

☒ パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー

“A” 特に関連のある文献ではなく、一般的技术水準を示すもの

“D” 国際出願で出願人が先行技術文献として記載した文献

“E” 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの

“L” 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す）

“O” 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献

“P” 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献

“T” 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と抵触するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの

“X” 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの

“Y” 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの

“&” 同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

19. 04. 2024

国際調査報告の発送日

07. 05. 2024

名称及びあて先

日本国特許庁(ISA/JP)
〒100-8915
日本国
東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

権限のある職員（特許庁審査官）

袴田 知弘 2T 2342

電話番号 03-3581-1101 内線 3266

国際調査報告
パテントファミリーに関する情報

国際出願番号

PCT/JP2024/007083

引用文献			公表日	パテントファミリー文献	公表日
JP	2018-29766	A	01.03.2018	(ファミリーなし)	
JP	2004-313374	A	11.11.2004	(ファミリーなし)	