

【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 1 年 5 月 30 日 (2019.5.30)

【公開番号】特開 2017-113115 (P2017-113115A)
 【公開日】平成 29 年 6 月 29 日 (2017.6.29)
 【年通号数】公開・登録公報 2017-024
 【出願番号】特願 2015-249433 (P2015-249433)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D
 A 6 3 F 7/02 3 2 0
 A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z
 A 6 3 F 7/02 3 3 4

【手続補正書】

【提出日】平成 31 年 4 月 16 日 (2019.4.16)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、
 動作を行う可動部材と、
 第 1 基板に設けられた制御手段と、を備え、
 前記制御手段は、

前記第 1 基板と、該第 1 基板とは異なる第 2 基板とが接続されている場合に、前記可動部材の状態を検出可能な検出手段からの信号に基づいて、前記可動部材の異常報知を実行可能であり、

前記第 1 基板と、前記第 2 基板とが未接続状態である場合に、前記可動部材の異常報知を行わないように制御し、

前記第 1 基板および前記第 2 基板に設けられたコネクタは、それぞれ接続確認用端子を含み、

前記制御手段は、前記接続確認用端子における電圧に基づいて前記第 1 基板と前記第 2 基板との接続状態を確認する、

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

【補正対象項目名】0 0 0 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 7】

(A) 上記目的を達成するため、本願の請求項に係る遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、動作を行う可動部材（例えば可動部材 5 1 ～ 5 4 など）と、第 1 基板（例えば演出制御基板 1 2 など）に設けられた制御手段（例えば演出制御用マイクロコンピュータ 1 2 0 の CPU 1 3 0 など）と、を備え、前記制御手段は、前記第 1 基板と、該第 1 基板とは異なる第 2 基板とが接続されている場合に

、前記可動部材の状態を検出可能な検出手段（例えば可動部材位置センサ 6 1 など）からの信号に基づいて、前記可動部材の異常報知を実行可能であり（例えば演出制御メイン処理のステップ S 5 8 ～ S 6 0 などを参照）、前記第 1 基板と、前記第 2 基板（例えば演出制御用中継基板 1 6 A など）とが未接続状態である場合に、前記可動部材の異常報知を行わないように制御し（例えば演出制御メイン処理のステップ S 5 7 などを参照）、前記第 1 基板および前記第 2 基板に設けられたコネクタ（例えばコネクタ C N 0 1、C N 1 1 など）は、それぞれ接続確認用端子（例えば端子 T M 2 2、T N 2 2 など）を含み、前記制御手段は、前記接続確認用端子における電圧に基づいて前記第 1 基板と前記第 2 基板との接続状態を確認する（図 1 4（A）などを参照）。

このような構成においては、製造段階や開発段階における作業効率を向上できる。

（１）上記目的を達成するため、他の遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、動作を行う可動部材（例えば可動部材 5 1 ～ 5 4 など）と、第 1 基板（例えば演出制御基板 1 2 など）に設けられた制御手段（例えば演出制御用マイクロコンピュータ 1 2 0 の C P U 1 3 0 など）とを備え、前記制御手段は、前記第 1 基板と、該第 1 基板とは異なる第 2 基板とが接続されている場合に、前記可動部材の状態を検出可能な検出手段（例えば可動部材位置センサ 6 1 など）からの信号に基づいて、前記可動部材の異常報知を実行可能であり（例えば演出制御メイン処理のステップ S 5 8 ～ S 6 0 などを参照）、前記第 1 基板と、前記第 2 基板（例えば演出制御用中継基板 1 6 A など）とが未接続状態である場合に、前記可動部材の異常報知を行わないように制御する（例えば演出制御メイン処理のステップ S 5 7 などを参照）。

このような構成においては、製造段階や開発段階における作業効率を向上できる。