

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7551256号
(P7551256)

(45)発行日 令和6年9月17日(2024.9.17)

(24)登録日 令和6年9月6日(2024.9.6)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 1 0 C

A 6 3 F 7/02 3 1 6 Z

請求項の数 1 (全274頁)

(21)出願番号	特願2021-74547(P2021-74547)	(73)特許権者	000148922
(22)出願日	令和3年4月27日(2021.4.27)		株式会社大一商会
(65)公開番号	特開2022-168888(P2022-168888		愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地
	A)	(72)発明者	市原 高明
(43)公開日	令和4年11月9日(2022.11.9)		愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株
審査請求日	令和6年1月4日(2024.1.4)		式会社大一商会内
		(72)発明者	坂根 渉
			愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株
			式会社大一商会内
		審査官	井上 昌宏

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】

遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤を備えた遊技機であって、
前記遊技盤は、前記遊技領域が前面側に形成された遊技板と、
前記遊技板に形成された開口に取り付けられる特定パーツと、を備え、
前記特定パーツと前記遊技盤の特定部位とを連結可能な連結線材を更に有し、
前記連結線材は、前記遊技板から前記特定パーツが取り外された状態であっても当該遊
技機の下端よりも下方に前記特定パーツが落下することを抑止しうるものであり、
前記連結線材の一端と連結される前記特定部位は、前記遊技盤の裏側に設けられるもの
であり、
さらに、前記連結線材は可撓性を有する部材とされ、
さらに、前記連結線材として、第1連結線材と第2連結線材とを有し、
前記第1連結線材と前記第2連結線材は夫々の一端が前記遊技盤の特定部位とを連結可
能とされる

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ぱちんこ遊技機（一般的に「パチンコ機」とも称する）のような遊技機に関
するものである。

【背景技術】

【0002】

従来より、遊技盤を備える遊技機としてのパチンコ機は、枠体に対して遊技盤を着脱可能に設け、古い遊技盤を新規の遊技盤に交換することで異なる仕様の遊技機に変更することが可能とされている（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2019-017568号公報

【発明の概要】

10

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、上記した遊技機では、新たに遊技盤を作成する際に、新たな遊技板に形成された開口の形状に対応する部材が必要であり、遊技機設計を煩雑にさせていた。そこで、本発明は、上記の実情に鑑み、その目的とするところは、遊技機設計を容易にして利便性を高めることができる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明は、
遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤を備えた遊技機であって、
前記遊技盤は、前記遊技領域が前面側に形成された遊技板と、
前記遊技板に形成された開口に取り付けられる特定パーツと、を備え、
前記特定パーツと前記遊技盤の特定部位とを連結可能な連結線材を更に有し、
前記連結線材は、前記遊技板から前記特定パーツが取り外された状態であっても当該遊技機の下端よりも下方に前記特定パーツが落下することを抑止しうるものであり、
前記連結線材の一端と連結される前記特定部位は、前記遊技盤の裏側に設けられるものであり、
さらに、前記連結線材は可撓性を有する部材とされ、
さらに、前記連結線材として、第1連結線材と第2連結線材とを有し、
前記第1連結線材と前記第2連結線材は夫々の一端が前記遊技盤の特定部位とを連結可能とされる
ことを特徴とする。

20

30

また、本発明とは別の発明として以下の手段を参考的に開示する。

手段1：

図柄抽選を行い、該図柄抽選の結果が大当たり結果となった場合に、遊技者に有利な大当たり遊技状態に制御可能な遊技機において、

遊技パネルと、

前記遊技パネルの前面に取付けられる入球ユニットを備え、

前記入球ユニットは、

前記遊技パネルを貫通するように設けられている開口を前側から塞ぐように前記遊技パネルに取付けられる第一構成部材と、

40

該第一構成部材に取付けるための取付孔を有し、前記第一構成部材の後側から取付けられる第二構成部材と、

ことを特徴とするものである。

【0007】

ここで、「入球口」としては、「遊技球の入球により所定の特典を付与する入賞口（例えば、一般入賞口、普通入賞口、始動入賞口（始動口）、大入賞口、役物入賞口、V入賞口、等）」、「遊技球が入球しても特典を付与せずに、遊技者に戻すことなく遊技機外へ排出するアウト口」、等が挙げられる。

【0008】

50

また、「入球口」としては、第一構成部材に設けられていても良いし、第二構成部材に設けられていても良い。

【 0 0 0 9 】

また、「遊技パネル」としては、「ベニヤ板のような木製の合板からなるもの」、「透明樹脂板を切削加工したパネル板と、パネル板の外周を保持しているパネルホルダと、からなるもの」、「透明樹脂を射出成形したもの」、等が挙げられる。

【 0 0 1 0 】

手段 1 の構成によると、遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技パネルの前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、入球ユニットは、遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び遊技パネルに取付けるための第一取付孔を有し、遊技パネルを貫通するように設けられている開口を前側から塞ぐように遊技パネルに取付けられる第一構成部材と、第一構成部材に取付けるための第二取付孔を有し、第一構成部材の後側から取付けられる第二構成部材と、を備えているものである（[発明を実施するための形態] では、[1 2 - 1 . 第二実施形態のサイドユニット] の章、及び、図 7 5 乃至図 7 7 等の記載を参照）。

10

【 0 0 1 1 】

これにより、第一取付孔を介して取付ビスにより遊技パネルの前面に取付けられる第一構成部材に、第二取付孔を介して取付ビスにより第二構成部材を取付けているため、第一構成部材と第二構成部材とで構成されている入球ユニットの剛性を高めることができる。従って、リサイクル等による遊技機の分解作業において、第一取付孔を介して遊技パネルにねじ込まれている取付ビスを外して入球ユニットを前方へ引っ張った時に、入球ユニットの剛性が高められていることで入球ユニットが撓むことはないため、遊技パネルの位置決孔に対して入球ユニット（第一構成部材）の位置決突起が傾くことはなく、遊技パネルから入球ユニットを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することができる。

20

【 0 0 1 2 】

また、第二構成部材を、第二取付孔を介して取付ビスにより第一構成部材の後側から取付けているため、前方から第二構成部材を取付けている取付ビスを見え難くすることができる。

【 0 0 1 3 】

なお、第一構成部材における遊技パネルに取付けるための第一取付孔を、位置決突起の近傍に設けることが望ましい。これにより、第一取付孔を介して取付ビスを遊技パネルにねじ込むことで、位置決突起を遊技パネル側へ強く押し付けて遊技パネルの位置決孔へ確実に挿入させることができ、位置決突起の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

30

【 0 0 1 4 】

また、第二構成部材を、開口内に突出するように前記第一構成部材の後側から取付けられているものとしても良い。これにより、第一構成部材の裏側から取付けられる第二構成部材を、遊技パネルの開口内に突出させているため、第二構成部材を遊技パネルの前面や後面へ突出させる場合と比較して、遊技パネルの板厚を有効利用することができ、遊技パネルの前方や後方のスペースを確保し易くすることができる。従って、当該スペースに装飾体や LED 基板や可動役物のような演出装置を設けることが可能となり、より遊技者に対する訴求力の高い遊技機を提供することができる。

40

【 0 0 1 5 】

更に、第二構成部材を、開口内に突出するように第一構成部材の後側から取付けると共に、第一構成部材との間で入球口に入球した遊技球を遊技パネルの面に沿って流下させる球通路を有するようにしても良い。これにより、第二構成部材に遊技パネルの面に沿って遊技球を流下させる球通路を設けていることから、当該球通路の部位の断面がコ字状となっているため、球通路の存在により第二構成部材の剛性を高めることができる。そして、球通路により剛性が高められている第二構成部材を、第一構成部材の後側から取付けて入

50

球ユニットを形成しているため、入球ユニットの剛性をより高めることができ、上述した作用効果を確実に奏することが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 1 6 】

また、上記のように、第一構成部材の裏側から取付けられる第二構成部材を、遊技パネルの開口内に突出させていると共に、第一構成部材と第二構成部材との間に入球口に入球した遊技球を遊技パネルの面に沿って流下させる球通路を設けているため、球通路を遊技パネルの後面よりも後方に設ける場合と比較して、遊技パネルの板厚を有効利用することができ、遊技パネルの後方の空スペースを確保し易くすることができる。従って、当該空スペースに装飾体やLED基板や可動役物のような演出装置を設けることが可能となり、より遊技者に対する訴求力の高い遊技機を提供することができる。

10

【 0 0 1 7 】

また、位置決突起を、第一構成部材の長手方向へ離隔するように少なくとも二つ設けるようにすることが望ましい。これにより、第一構成部材における複数の位置決突起を、第一構成部材の長手方向へ離隔するように設けているため、入球ユニットを遊技パネルに取付けた時に、入球ユニットが遊技パネルの面に沿って回転することはなく、入球ユニットを遊技パネルの所望の位置に確実に位置決めすることができる。

【 0 0 1 8 】

ところで、剛性の低い従来の入球ユニットに複数の位置決突起を長手方向へ離隔して設ける場合、分解作業の際に入球ユニットを前方へ引っ張ると、入球ユニットの中央が前方へ移動するように湾曲状に撓むこととなり、その撓みにより長手方向へ離隔している位置決突起の先端同士が互いに接近するように夫々の位置決突起が傾こうとする力が作用し、遊技パネルの位置決孔から位置決突起が抜けなくなる。これに対して、上記のように、第一構成部材における複数の位置決突起を、第一構成部材の長手方向へ離隔するように設ける場合、第一構成部材に第二構成部材を取付けていることで入球ユニットの剛性が高められているため、入球ユニットを前方へ引っ張っても、入球ユニットが撓んで長手方向へ離隔している位置決突起が傾くことはなく、遊技パネルから入球ユニットを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

20

【 0 0 1 9 】

更に、入球口を、遊技パネルの前面よりも前方へ突出するように第一構成部材に設けることが望ましい。これにより、複数の入球口を遊技パネルの前面よりも前方へ突出させているため、遊技機の分解作業において、遊技パネルから取外すために入球ユニットを前方へ引っ張る際に、入球口を掴んで引っ張ることができ、入球ユニットの取外作業をし易くすることができる。

30

【 0 0 2 0 】

また、第二構成部材に、第一構成部材の前面よりも前方へ突出している複数の入球口と、複数の入球口の前端同士を繋いでいる平板状の前板と、を有するようにしても良い。これにより、前方へ突出している複数の入球口の前端同士を平板状の前板により繋いでいる第二構成部材を、第一取付孔を介して遊技パネルの前面に取付けられる第一構成部材の後側から取付けて入球ユニットを構成するようにしているため、従来の入球ユニットよりも剛性を高めることができ、上述と同様の作用効果を奏することができる。

40

【 0 0 2 1 】

また、第一構成部材に、遊技パネルの前面に当接可能な平板状の台板を有するようにしても良い。これにより、第一構成部材に平板状の台板を設けているため、第一取付孔を介して第一構成部材を遊技パネルの前面に取付けることで、台板により遊技パネルの開口を前側から塞ぐことができ、前側（遊技者側）から開口を通して遊技パネルの後方を台板により隠すことが可能となり、遊技機の見栄えを良くすることができる。この際に、台板を平板状としていることから第一構成部材の剛性が低くなることがあるが、第一構成部材の後側から第二構成部材を取付けているため、第一構成部材と第二構成部材とによる入球ユニットの剛性を従来の入球ユニットの剛性よりも高めることができ、上述と同様の作用効果を奏することができる。

50

【 0 0 2 2 】

手段 2：手段 1 の構成において、

「前記第二構成部材は、前記開口内に突出するように前記第一構成部材の後側から取付けられている」

ものであることを特徴とする。

【 0 0 2 3 】

手段 2 の構成によると、第二構成部材は、開口内に突出するように前記第一構成部材の後側から取付けられているものである（〔発明を実施するための形態〕では、サイドユニット 2 8 0 0 の第二構成部材 2 8 1 2 に関する記載を参照）。

【 0 0 2 4 】

これにより、第一構成部材の裏側から取付けられる第二構成部材を、遊技パネルの開口内に突出させているため、第二構成部材を遊技パネルの前面や後面へ突出させる場合と比較して、遊技パネルの板厚を有効利用することができ、遊技パネルの前方や後方の空スペースを確保し易くすることができる。従って、当該空スペースに装飾体や LED 基板や可動役物のような演出装置を設けることが可能となり、より遊技者に対する訴求力の高い遊技機を提供することができる。

【 0 0 2 5 】

手段 3：手段 1 又は手段 2 の構成において、

「前記第二構成部材は、前記開口内に突出するように前記第一構成部材の後側から取付けられていると共に、該第一構成部材との間で前記入球口に入球した遊技球を前記遊技パネルの面に沿って流下させる球通路を有している」

ものであることを特徴とする。

【 0 0 2 6 】

手段 3 の構成によると、第二構成部材は、開口内に突出するように第一構成部材の後側から取付けられていると共に、第一構成部材との間で入球口に入球した遊技球を遊技パネルの面に沿って流下させる球通路を有しているものである（〔発明を実施するための形態〕では、サイドユニット 2 8 0 0 の第二構成部材 2 8 1 2 に関する記載を参照）。

【 0 0 2 7 】

これにより、第二構成部材に遊技パネルの面に沿って遊技球を流下させる球通路を設けていることから、当該球通路の部位の断面がコ字状となっているため、球通路の存在により第二構成部材の剛性を高めることができる。そして、球通路により剛性が高められている第二構成部材を、第一構成部材の後側から取付けて入球ユニットを形成しているため、入球ユニットの剛性をより高めることができ、上述した作用効果を確実に奏することが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 2 8 】

また、第一構成部材の裏側から取付けられる第二構成部材を、遊技パネルの開口内に突出させていると共に、第一構成部材と第二構成部材との間に入球口に入球した遊技球を遊技パネルの面に沿って流下させる球通路を設けているため、球通路を遊技パネルの後面よりも後方に設ける場合と比較して、遊技パネルの板厚を有効利用することができ、遊技パネルの後方の空スペースを確保し易くすることができる。従って、当該空スペースに装飾体や LED 基板や可動役物のような演出装置を設けることが可能となり、より遊技者に対する訴求力の高い遊技機を提供することができる。

【 0 0 2 9 】

なお、球通路に流通している遊技球を検知する球センサを設ける場合は、球センサを遊技パネルの板厚内（開口内）に設けることが望ましい。或いは、球センサを後方に設けられる演出装置（可動役物）よりも下方に設けることが望ましい。これらにより、球センサが演出装置の妨げとなることはなく、可動役物可動範囲をより大きくすることが可能となる。

【 0 0 3 0 】

手段 4：手段 1 から手段 3 までの何れか一つの構成において、

「前記位置決突起は、前記第一構成部材の長手方向へ離隔するように少なくとも二つ設けられている」

ものであることを特徴とする。

【0031】

手段4の構成によると、位置決突起は、第一構成部材の長手方向へ離隔するように少なくとも二つ設けられているものである（[発明を実施するための形態]では、サイドユニット2800の第一構成部材2811に関する記載を参照）。

【0032】

これにより、第一構成部材における複数の位置決突起を、第一構成部材の長手方向へ離隔するように設けているため、入球ユニットを遊技パネルに取付けた時に、入球ユニットが遊技パネルの面に沿って回転することはなく、入球ユニットを遊技パネルの所望の位置に確実に位置決めすることができる。

10

【0033】

ところで、剛性の低い従来の入球ユニットに複数の位置決突起を長手方向へ離隔して設ける場合、分解作業の際に入球ユニットを前方へ引っ張ると、入球ユニットの中央が前方へ移動するように湾曲状に撓むこととなり、その撓みにより長手方向へ離隔している位置決突起の先端同士が互いに接近するように夫々の位置決突起が傾こうとする力が作用し、遊技パネルの位置決孔から位置決突起が抜けなくなる。これに対して、本構成では、上記のように、第一構成部材に第二構成部材を取付けていることで入球ユニットの剛性が高められているため、入球ユニットを前方へ引っ張っても、入球ユニットが撓んで長手方向へ離隔している位置決突起が傾くことはなく、遊技パネルから入球ユニットを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

20

【0034】

手段5：手段1から手段5までの何れか一つの構成において、

「前記入球口は、前記遊技パネルの前面よりも前方へ突出するように前記第一構成部材に設けられている」

ものであることを特徴とする。

【0035】

手段5の構成によると、入球口は、遊技パネルの前面よりも前方へ突出するように第一構成部材に設けられているものである（[発明を実施するための形態]では、サイドユニット2800の第一構成部材2811に関する記載を参照）。

30

【0036】

これにより、複数の入球口を遊技パネルの前面よりも前方へ突出させているため、遊技機の分解作業において、遊技パネルから取外すために入球ユニットを前方へ引っ張る際に、入球口を掴んで引っ張ることができ、入球ユニットの取外作業をし易くすることができる。

【0037】

手段6：手段1から手段5までの何れか一つの構成において、

「前記第二構成部材は、前記第一構成部材の前面よりも前方へ突出している複数の前記入球口と、複数の該入球口の前端同士を繋いでいる平板状の前板と、を有している」

ものであることを特徴とする。

40

【0038】

手段6の構成によると、第二構成部材は、第一構成部材の前面よりも前方へ突出している複数の入球口と、複数の入球口の前端同士を繋いでいる平板状の前板と、を有しているものである（[発明を実施するための形態]では、サイドユニット2800Dの第二構成部材2812Aに関する記載を参照）。

【0039】

これにより、前方へ突出している複数の入球口の前端同士を平板状の前板により繋いでいる第二構成部材を、第一取付孔を介して遊技パネルの前面に取付けられる第一構成部材

50

の後側から取付けて入球ユニットを構成するようにしているため、従来の入球ユニットよりも剛性を高めることができ、上述と同様の作用効果を奏することができる。

【 0 0 4 0 】

手段 7：手段 1 から手段 6 までの何れか一つの構成において、

「前記第一構成部材は、前記遊技パネルの前面に当接可能な平板状の台板を有している」ものであることを特徴とする。

【 0 0 4 1 】

手段 7 の構成によると、第一構成部材は、遊技パネルの前面に当接可能な平板状の台板を有しているものである（[発明を実施するための形態] では、サイドユニット 2 8 0 0 の第一構成部材 2 8 1 1 に関する記載を参照）。

10

【 0 0 4 2 】

これにより、第一構成部材に平板状の台板を設けているため、第一取付孔を介して第一構成部材を遊技パネルの前面に取付けることで、台板により遊技パネルの開口を前側から塞ぐことができ、前側（遊技者側）から開口を通して遊技パネルの後方を台板により隠すことが可能となり、遊技機の見栄えを良くすることができる。この際に、台板を平板状としていることから第一構成部材の剛性が低くなることがあるが、第一構成部材の後側から第二構成部材を取付けているため、第一構成部材と第二構成部材とによる入球ユニットの剛性を従来の入球ユニットの剛性よりも高めることができ、上述と同様の作用効果を奏することができる。

【 0 0 4 3 】

20

手段 8：遊技機において、

「遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技パネルの前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、

前記入球ユニットは、

前記遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び前記遊技パネルに取付けるための第一取付孔を有し、前記遊技パネルを貫通するように設けられている開口を前側から塞ぐように前記遊技パネルに取付けられる第一構成部材と、

該第一構成部材に取付けるための第二取付孔を有し、前記第一構成部材の後側から取付けられる第二構成部材と、を備え、

30

前記第一構成部材は、前記位置決突起が突出していると共に前記第一取付孔が貫通しており前記遊技パネルの前面に当接可能な平板状の台板を有し、前記位置決突起が前記台板の長手方向へ離隔するように少なくとも二つ設けられていると共に、前記入球口が前記台板の前面よりも前方へ突出するように設けられており、

前記第二構成部材は、前記開口内に突出するように前記第一構成部材の後側から取付けられていると共に、該第一構成部材との間で前記入球口に入球した遊技球を前記遊技パネルの面に沿って流下させる球通路を有している」

ものであることを特徴とする。

【 0 0 4 4 】

手段 8 の構成によると、遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技パネルの前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、入球ユニットは、遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び遊技パネルに取付けるための第一取付孔を有し、遊技パネルを貫通するように設けられている開口を前側から塞ぐように前記遊技パネルに取付けられる第一構成部材と、第一構成部材に取付けるための第二取付孔を有し、第一構成部材の後側から取付けられる第二構成部材と、を備え、第一構成部材は、位置決突起が突出していると共に第一取付孔が貫通しており遊技パネルの前面に当接可能な平板状の台板を有し、位置決突起が台板の長手方向へ離隔するように少なくとも二つ設けられていると共に、入球口が台板の前面よりも前方へ突出するように設けられており、第二構成部材は、開口内に突出するように第一構成部材の後側から取付けられていると共に、第一構成部材との間で入球口に入球した遊技球を遊技パネルの面に

40

50

沿って流下させる球通路を有しているものである。

【 0 0 4 5 】

これにより、第一構成部材に平板状の台板を設けているため、台板を貫通している第一取付孔を介して取付ビスを遊技パネルにねじ込んで第一構成部材を遊技パネルの前面に取付けることで、台板により遊技パネルの開口を前側から塞ぐことができ、前側（遊技者側）から開口を通して遊技パネルの後方を台板により隠すことが可能となり、遊技機の見栄えを良くすることができる。一方、第二構成部材に、遊技パネルの面に沿って遊技球を流下させる球通路を設けていることから、当該球通路の部位の断面がコ字状となっているため、球通路の存在により第二構成部材の剛性を高めることができる。そして、台板を平板状としていることから第一構成部材の剛性が低くなることもあるが、球通路により剛性が

10

【 0 0 4 6 】

ところで、第一構成部材における複数の位置決突起を、第一構成部材の長手方向へ離隔するように設けているため、分解作業の際に第一構成部材を前方へ引っ張ると、第一構成部材の中央が前方へ移動するように湾曲状に撓むこととなり、その撓みにより長手方向へ離隔している位置決突起の先端同士が互いに接近するように夫々の位置決突起が傾こうとする力が作用し、遊技パネルの位置決孔から位置決突起が抜けなくなる恐れがある。しかしながら、本構成では、上述したように、第一構成部材の後側から第二構成部材を取付けて入球ユニットを形成しており、当該入球ユニットの剛性が高められているため、入球ユニットを前方へ引っ張っても、入球ユニットが撓んで長手方向へ離隔している位置決突起が傾くことはなく、遊技パネルから入球ユニットを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

20

【 0 0 4 7 】

更に、複数の入球口を遊技パネルの前面よりも前方へ突出させているため、遊技機の分解作業において、遊技パネルから取外すために入球ユニットを前方へ引っ張る際に、入球口を掴んで引っ張ることができ、入球ユニットの取外作業をし易くすることができる。

30

【 0 0 4 8 】

また、第二構成部材を、第二取付孔を介して取付ビスにより第一構成部材の後側から取付けているため、前方から第二構成部材を取付けている取付ビスを見え難くすることができる。遊技機の見栄えを良くすることができる。

【 0 0 4 9 】

また、第一構成部材と第二構成部材との間に入球口に入球した遊技球を遊技パネルの面に沿って流下させる球通路を、遊技パネルの開口内に突出するように設けているため、従来の入球ユニットのように入球口に入球した遊技球を遊技パネルの後面よりも後方へ誘導し遊技パネルの後面よりも後方において球通路を設けて下方へ流下させる場合と比較して、遊技パネルの板厚を有効利用することができ、遊技パネルの後方の空スペースを確保し易くすることができる。従って、当該空スペースに装飾体やLED基板や可動役物のような演出装置を設けることが可能となり、より遊技者に対する訴求力の高い遊技機を提供することができる。

40

【 0 0 5 0 】

更に、第一構成部材における複数の位置決突起を、第一構成部材の長手方向へ離隔するように設けているため、入球ユニットを遊技パネルに取付けた時に、入球ユニットが遊技パネルの面に沿って回転することはなく、入球ユニットを遊技パネルの所望の位置に确实

50

に位置決めすることができる。

【 0 0 5 1 】

なお、第一構成部材における遊技パネルに取付けるための第一取付孔を、位置決突起の近傍に設けるようにすると、第一取付孔を介して取付ビスを遊技パネルにねじ込むことで、位置決突起を遊技パネル側へ強く押し付けて遊技パネルの位置決孔へ確実に挿入させることができ、位置決突起の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

【 0 0 5 2 】

手段 9：手段 1 から手段 8 までの何れか一つの構成において、
前記遊技機は、

複数の前記入球口のうち少なくとも一つの該入球口を、遊技球の入球により所定の特典を付与する入賞口としているパチンコ機であることを特徴とする。

10

【 0 0 5 3 】

ここで、「入賞口」としては、「遊技領域内において常時開口している一般入賞口」、「遊技領域内において常時開口しており、遊技球の入球による所定の特典として遊技者が有利となる有利遊技状態を発生させるか否かの特別抽選が行われる始動入賞口（始動口）」、「遊技領域内における特定の受入口（チャッカー）に遊技球が入球することで、遊技領域内において、所定の特典として遊技球の入球が可能となる可変入賞口（可変始動口、役物入賞口、等）」、「遊技領域内における特定領域（ゲート、スルーチャッカー、等）を遊技球が通過することで抽選される普通抽選結果に応じて、所定の特典として遊技球の入球が可能となる可変入賞口（可変始動口、役物入賞口、等）」、「遊技領域内における特定領域（例えば、ゲート、チャッカー、等）を遊技球が通過することで抽選される普通抽選結果に応じて、所定の特典として遊技球の入球が可能となり、遊技球の入球により所定の特典として遊技者が有利となる有利遊技状態を発生させるか否かの特別抽選が行われる可変始動入賞口（可変始動口）」、「役物入賞口に入球した遊技球が振分手段により振分けられて入球すると、所定の特典として遊技者が有利となる有利遊技状態を発生させる V 入賞口」、「所定の特典としての遊技者が有利となる有利遊技状態として、所定のパターンで開閉して遊技球の入球が可能となる大入賞口や役物入賞口」、等が挙げられる。

20

【 0 0 5 4 】

また、「パチンコ機」としては、「始動口への遊技球の入球により所定の特典としての遊技者が有利となる有利遊技状態を発生させるための特別抽選を行う抽選手段と、抽選手段により抽選された特別抽選結果に応じて特別図柄を変動表示させた後に停止表示させて、停止表示された特別図柄の組合せにより抽選され特別抽選結果を表示する表示器としての特別抽選結果表示手段と、特別抽選結果表示手段において有利遊技状態を発生させる特別抽選結果が表示されると大入賞口を所定のパターンで開閉させて有利遊技状態を発生させる有利遊技状態発生手段と、を備えたもの（所謂、デジパチ機）」、「役物入賞口に入球した遊技球を振分ける振分手段と、振分手段により振分けられた遊技球が V 入賞口に入球すると所定の特典として役物入賞口を所定のパターンで開閉させて遊技者が有利となる有利遊技状態を発生させる有利遊技状態発生手段と、を備えたもの（所謂、ハネモノ機）」、「大入賞口と役物入賞口を有し、始動口への遊技球の入球（始動入球）により抽選された特別抽選結果に応じて大入賞口又は役物入賞口を所定のパターンで開閉させ、役物入賞口に入球した遊技球が V 入賞口に振分けられると所定の特典として役物入賞口又は大入賞口を所定のパターンで開閉させて遊技者が有利となる有利遊技状態を発生させる有利遊技状態発生手段を備えたもの（所謂、複合機）」、等が挙げられる。

30

40

【 0 0 5 5 】

手段 9 の構成によると、遊技機を、複数の前記入球口のうち少なくとも一つの該入球口を、遊技球の入球により所定の特典を付与する入賞口としているパチンコ機としたものである。これにより、パチンコ機において、上述した手段の何れかの作用効果を奏することができる。

【 発明の効果 】

【 0 0 5 6 】

50

このように、本発明によれば、遊技機設計を容易にして利便性を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 5 7 】

【図 1】本発明の一実施形態であるパチンコ機の正面図である。

【図 2】上側を前方へ傾けた状態で示すパチンコ機の正面図斜視図である。

【図 3】扉枠を外した状態で示すパチンコ機の正面図である。

【図 4】扉枠及び遊技盤を外した状態で示すパチンコ機の正面図である。

【図 5】図 4 のパチンコ機の背面図である。

【図 6】図 4 のパチンコ機を斜め前から見た斜視図である。

【図 7】図 4 のパチンコ機を主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図である。

10

【図 8】図 4 のパチンコ機を主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図 9】図 4 のパチンコ機を上下中央で切断した平面図である。

【図 10】図 9 においてア - ア線で切断した断面図である。

【図 11】図 3 の正面図において発射ユニット及びファールユニット等を断面にして示す要部正面図である。

【図 12】本体枠における本体枠ベースユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図である。

【図 13】本体枠における本体枠ベースユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図 14】(a) は本体枠における球発射ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は本体枠における球発射ユニットを後ろから見た斜視図である。

20

【図 15】(a) は球発射ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、(b) は球発射ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図 16】(a) は球発射ユニットの発射ユニットカバーを左後ろから見た斜視図であり、(b) は正面視において発射ユニットカバーのみを断面で示す球発射ユニットの説明図である。

【図 17】(a) は本体枠におけるファールユニットを前から見た斜視図であり、(b) は本体枠におけるファールユニットを後ろから見た斜視図である。

【図 18】(a) はファールユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、(b) はファールユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

30

【図 19】(a) はファールユニットの側面断面においてファールシャッターを閉じた状態で示す説明図であり、(b) はファールユニットの側面断面においてファールシャッターを開いた状態で示す説明図である。

【図 20】(a) は本体枠における循環球経路ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は本体枠における循環球経路ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図 21】循環球経路ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。

【図 22】循環球経路ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図 23】(a) は循環球経路ユニットにおける球蛇行部材及び球抜シャッターのみを示す平面図であり、(b) は循環球経路ユニットにおける球蛇行部材及び球抜シャッターのみを示す前から見た斜視図である。

40

【図 24】(a 1) は閉位置の球抜シャッター及び球蛇行部材を球受トレーと共に側面断面で示す説明図であり、(a 2) は(a 1) における球抜シャッターの部位のみを底面から示す説明図であり、(b 1) は開位置の球抜シャッター及び球蛇行部材を球受トレーと共に側面断面で示す説明図であり、(b 2) は(b 1) における球抜シャッターの部位のみを底面から示す説明図である。

【図 25】(a) は閉位置の球抜シャッターに鉄球が磁着している状態で球蛇行部材及び球抜トレーと共に側面断面で示す説明図であり、(b) は開位置の球抜シャッターに鉄球が磁着している状態で球蛇行部材及び球抜トレーと共に側面断面で示す説明図であり、(c) は(b) の状態から球抜シャッターを閉位置へスライドさせて下面に鉄球が磁着している状態で球蛇行部材及び球抜トレーと共に側面断面で示す説明図である。

50

【図 2 6】(a) は循環球経路ユニットをアウト球センサの部位で切断して正面断面で示す説明図であり、(b) は循環球経路ユニットをセーフ球センサの部位で切断して正面断面で示す説明図である。

【図 2 7】(a) は循環球経路ユニットの蛇行カバーを外した状態で外枠と共に本体枠の下部を拡大して示す前から見た斜視図であり、(b) は循環球経路ユニットの蛇行カバーを外した状態で外枠と共に本体枠の下部を拡大して示す後ろから見た斜視図である。

【図 2 8】(a) は本体枠に取付けられている循環球経路ユニットにおいて球解消機構の蓋部材を閉じた状態でアウト球センサの部位で切断した背面断面の要部を拡大して示す説明図であり、(b) は(a)において蓋部材を開いた状態で示す説明図である。

【図 2 9】(a) は本体枠における球揚上ユニットを左前から見た斜視図であり、(b) は本体枠における球揚上ユニットを右前から見た斜視図であり、(c) は本体枠における球揚上ユニットを後ろから見た斜視図である。

10

【図 3 0】(a) は球揚上ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、(b) は球揚上ユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図 3 1】本体枠に取付けられている球揚上ユニットから球磨カセットを取外した状態で要部を拡大して示す正面図である。

【図 3 2】(a) は球揚上ユニットにおいて球磨機構及び球揚上機構の要部を示す右側面図であり、(b) は球揚上機構の要部を示す背面図であり、(c) は球揚上機構の要部を(b)の矢視 A から見た平面図である。

【図 3 3】(a) は本体枠における球送ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は本体枠における球送ユニットを後ろから見た斜視図である。

20

【図 3 4】(a) は球送ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、(b) は球送ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図 3 5】発射手前センサの部位で切断した球送ユニットの正面断面図である。

【図 3 6】本体枠の後面側における遊技球の各種通路を背面から示す説明図である。

【図 3 7】本体枠における遊技球の流れを模式的に示す説明図である。

【図 3 8】パチンコ機の制御構成を概略で示すブロック図である。

【図 3 9】発射許可処理を示すフローチャートである。

【図 4 0】持ち球減算処理を示すフローチャートである。

【図 4 1】ファール球による持ち球加算処理を示すフローチャートである。

30

【図 4 2】発射制御処理を示すフローチャートである。

【図 4 3】賞球処理を示すフローチャートである。

【図 4 4】揚上モータ動作処理を示すフローチャートである。

【図 4 5】揚上入口センサ及び揚上出口センサと揚上モータの動作との関係を示す表である。

【図 4 6】遊技球の発射動作と球揚上ユニットの動作との関係を示すグラフである。

【図 4 7】球揚上ユニットにおける球揚上機構の動作を示すグラフである。

【図 4 8】(a) はセキュリティ処理を示すフローチャートであり、(b) は(a)とは異なる実施形態のセキュリティ処理を示すフローチャートである。

【図 4 9】循環球過少センサ及び循環球過多センサとエラー報知との関係を示す表である。

40

【図 5 0】透明なセンター役物等を不透明にして示す遊技盤の正面図である。

【図 5 1】図 5 0 の遊技盤を右前から見た斜視図である。

【図 5 2】図 5 0 の遊技盤を左前から見た斜視図である。

【図 5 3】図 5 0 の遊技盤を後ろから見た斜視図である。

【図 5 4】遊技盤を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。

【図 5 5】遊技盤を主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図 5 6】遊技パネルの面と平行に表ユニットを切断して遊技球が流通する遊技領域内を示す遊技盤の正面図である。

【図 5 7】(a) はセンター役物における抽選役物の正面図であり、(b) は抽選役物を前方の上方から見た斜視図である。

50

【図 5 8】センター役物における抽選役物を左右方向の中央で切断した側面断面図である。

【図 5 9】(a) は抽選役物において遊技球がループ不能な状態を断面で示す説明図であり、(b) は抽選役物において遊技球がループ可能な状態を断面で示す説明図である。

【図 6 0】抽選役物における遊技球の流れを示す説明図である。

【図 6 1】通常の状態を示す遊技盤の正面図である。

【図 6 2】通常の状態から裏前演出ユニットの裏前昇降装飾体ユニットを待機位置から演出位置へ落下させた状態を示す遊技盤の正面図である。

【図 6 3】通常の状態から裏後演出ユニットの裏後昇降装飾体を退避位置から出現位置へ移動させた状態を示す遊技盤の正面図である。

【図 6 4】通常の状態から、裏前演出ユニットの裏前昇降装飾体ユニットを待機位置から演出位置へ落下させると共に、裏後演出ユニットの裏後昇降装飾体を退避位置から出現位置へ移動させた状態を示す遊技盤の正面図である。

10

【図 6 5】パチンコ機の制御構成を概略で示すブロック図である。

【図 6 6】第一実施形態のセンター役物を遊技パネルに取付けた状態で上下方向の途中で切断して前構成部材と共に示す説明図である。

【図 6 7】(a) はセンター役物における装飾体を前装飾部と後装飾部とに分解した状態で正面から示す説明図であり、(b) は前装飾部と後装飾部とからなる装飾体を正面から示す説明図である。

【図 6 8】図 6 6 のセンター役物において後端を下にしてセンターフレームを台に置いた状態を示す説明図である。

20

【図 6 9】図 6 6 とは異なる装飾体が取付けられているセンターフレームを備えたセンター役物を部分断面で示す説明図である。

【図 7 0】(a) は第二実施形態のセンター役物の要部を枠内から見た説明図であり、(b) は(a)における A - A 線で切断した断面図であり、(c) は(a)のセンター役物において後端を下にしてセンターフレームを台に置いた状態を示す説明図である。

【図 7 1】第三実施形態のセンター役物が設けられている遊技盤において遊技パネルよりも後側を省略した状態を示す正面図である。

【図 7 2】図 7 1 のセンター役物と遊技パネルとを分解した状態で前から見た分解斜視図である。

【図 7 3】図 7 1 のセンター役物を分解して前から見た分解斜視図である。

30

【図 7 4】(a) ~ (g) は第三実施形態のセンター役物における第一フレームと第二フレームとの間の様々な接合パターンを示す説明図である。

【図 7 5】(a) は第二実施形態のサイドユニットが設けられている遊技盤の要部を示す正面図であり、(b) は(a)を前から見た斜視図である。

【図 7 6】(a) は図 7 5 の遊技盤において遊技パネルからサイドユニットを分解して示す分解斜視図であり、(b) は(a)のサイドユニットを分解して前から示す分解斜視図であり、(c) は(b)を後ろから見たサイドユニットの分解斜視図であり、(d) は遊技パネルとサイドユニットとの関係を縦断面で示す説明図である。

【図 7 7】図 7 6 のサイドユニットと遊技パネルとの関係を横断面で示す説明図である。

【図 7 8】図 7 5 のサイドユニットとは異なる形態のサイドユニットを遊技パネルと共に縦断面で示す説明図である。

40

【図 7 9】(a) は図 7 7 に示すサイドユニットとは異なる形態のサイドユニットを遊技パネル共に縦断面で示す説明図であり、(b) は(a)におけるサイドユニットの LED 基板と基板カバーとの要部を斜視図で示す説明図である。

【図 8 0】図 7 9 に示すサイドユニットとは異なる形態のサイドユニットを遊技パネル共に縦断面で示す説明図である。

【図 8 1】更に異なる形態のサイドユニットを遊技パネル共に縦断面で示す説明図である。

【図 8 2】更に異なる形態のサイドユニットを遊技パネル共に縦断面で示す説明図である。

【図 8 3】(a) は更に異なる形態のサイドユニットを遊技パネル共に横断面で示す説明図であり、(b) は(a)を縦断面で示す説明図である。

50

【図 8 4】(a) は第三実施形態のサイドユニット等が設けられている遊技盤の要部を示す正面図であり、(b) は(a)におけるアウト口の部位を拡大して示す説明図であり、(c) は(b)を縦断面で示す説明図である。

【図 8 5】(a) は図 8 4 とは異なる形態の指掛部を有するサイドユニット等が設けられている遊技盤のアウト口の部位を拡大して示す説明図であり、(b) は(a)を縦断面で示す説明図である。

【図 8 6】サイドユニットが取付けられる開口部とアウト口とが連続して繋がっている遊技パネルのパネル板を模式的に示す説明図である。

【図 8 7】(a) は非接触面部をLED基板よりも後方に設けている例を示す説明図であり、(b) は(a)とは異なる形態で非接触面部をLED基板よりも後方に設けている例を示す説明図であり、(c) は非接触面部をLED基板にかかるように設けている例を示す説明図であり、(d) は非接触面部をユニットカバーの全周に亘って設けている例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0058】

[1. パチンコ機の全体構造]

本発明の一実施形態であるパチンコ機1について、図面を参照して詳細に説明する。まず、図1及び図2を参照して本実施形態のパチンコ機1の全体構成について説明する。図1は、本発明の一実施形態であるパチンコ機の正面図である。図2は、上側を前方へ傾けた状態で示すパチンコ機の正面図斜視図である。

【0059】

本実施形態のパチンコ機1は、遊技ホールの島設備などに設置されて使用されるものである。このパチンコ機1は、多数(例えば、40~60個)の遊技球Bが、外部へ排出されたり外部から供給されたりすることなく封入されており、内部において循環することで、遊技者が遊技球Bに触れることのない、所謂、封入式遊技機や管理遊技機と呼ばれている遊技機である。このパチンコ機1では、遊技者の持ち球数を持球データとしてデータ化して扱っている。

【0060】

パチンコ機1に封入されている遊技球Bは、直径(以下では、直径Dとも記載する。直径D=11mm)が従来のパチンコ機に使用される遊技球と同じであるが、材質をSUS304のような磁着しないステンレス鋼により形成されている。これにより、遊技球Bがパチンコ機1内において長期に亘って封入されていても錆びることはないと共に、磁着する従来の遊技球(鉄球SB)と区別している。

【0061】

本実施形態のパチンコ機1は、遊技ホールの島設備(図示しない)に設置される枠状の外枠2と、外枠2の前面を開閉可能に閉鎖する扉枠3と、扉枠3を開閉可能に支持していると共に外枠2に開閉可能に取付けられている本体枠4と、本体枠4に前側から着脱可能に取付けられると共に扉枠3を通して遊技者側から視認可能とされ遊技者によって遊技球Bが打込まれる遊技領域5aを有した遊技盤5と、を備えている。

【0062】

[2. 外枠]

パチンコ機1の外枠2について、図1乃至図10を参照して説明する。図3は、扉枠を取外した状態で示すパチンコ機の正面図である。図4は扉枠及び遊技盤を取外した状態で示すパチンコ機の正面図であり、図5は図4のパチンコ機の背面図であり、図6は図4のパチンコ機を斜め前から見た斜視図である。図7は図4のパチンコ機を主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図8は図4のパチンコ機を主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。図9は、図4のパチンコ機を上下中央で切断した平面図である。図10は、図9においてA-A線で切断した断面図である。

【0063】

外枠2は、図示しない遊技ホールの島設備に取付けられると共に、本体枠4を前方へ開

10

20

30

40

50

閉可能、且つ、着脱可能、に取付けることができるものである。外枠 2 は、全体が縦長の枠状に形成されている外枠本体 10 と、外枠本体 10 を組付けている外枠組付金具 20 と、本体枠 4 を開閉可能に支持する外枠ヒンジ機構 30 と、本体枠 4 を閉じた状態でロックするための外枠ロック金具（図示は省略）と、外枠本体 10 の下枠体 14 に取付けられる幕板 45 と、幕板 45 の上面に取付けられるスベリ板 46 と、を備えている。

【0064】

外枠 2 の外枠本体 10 は、上下方向に延出し左右に離間して設けられている左枠体 11 及び右枠体 12 と、左枠体 11 及び右枠体 12 の上端同士を連結している上枠体 13 と、左枠体 11 及び右枠体 12 の下端同士を連結している下枠体 14 と、を備えている。左枠体 11 及び右枠体 12 は、夫々がアルミニウム合金のような金属の押出型材により形成されている。上枠体 13 及び下枠体 14 は、木材によって形成されている。左枠体 11、右枠体 12、上枠体 13、及び下枠体 14 は、前後方向の寸法が同じである。

10

【0065】

外枠 2 の外枠組付金具 20 は、左枠体 11 と上枠体 13 とを連結している左上金具（図示は省略）と、右枠体 12 と上枠体 13 とを連結している右上金具（図示は省略）と、左枠体 11 と下枠体 14 とを連結している左下金具 23 と、右枠体 12 と下枠体 14 とを連結している右下金具（図示は省略）と、を有している。

【0066】

外枠ヒンジ機構 30 は、外枠本体 10 の左上端に設けられている外枠上ヒンジ体 31 と、外枠本体 10 の左下端に設けられている外枠下ヒンジ体 35 と、を有している。

20

【0067】

外枠ヒンジ機構 30 の外枠上ヒンジ体 31 は、上枠体 13 の左端上面に取付けられており、前端が外枠本体 10 よりも前方へ突出している。外枠上ヒンジ体 31 は、外枠本体 10 よりも前方へ突出している部位に、上下に貫通していると共に一つの側辺において解放されている軸受溝 31a と、外枠本体 10 よりも前方へ突出している部位の下面に設けられており軸受溝 31a の解放されている部位を開閉可能なロック部材 32 と、を有している。

【0068】

外枠上ヒンジ体 31 の軸受溝 31a は、解放されている部位から、本体枠 4 における本体枠上ヒンジ体 411 の本体枠ヒンジ軸 411a を挿入することで当該本体枠ヒンジ軸 411a を軸支することができる。外枠上ヒンジ体 31 のロック部材 32 は、通常の状態では、図示しない弾性片の付勢力によって軸受溝 31a の解放されている部位を閉鎖するロック位置の状態に位置している。ロック部材 32 を、弾性片の付勢力に抗して解除位置へ移動させると、軸受溝 31a が側面側へ開放された状態となり、側面側から本体枠ヒンジ軸 411a を軸受溝 31a に挿入したり、軸受溝 31a に挿入されている本体枠ヒンジ軸 411a を軸受溝 31a から外したりすることができる。

30

【0069】

外枠ヒンジ機構 30 の外枠下ヒンジ体 35 は、幕板 45 の左端上面における下枠体 14 と重なる部位（上方の部位）に取付けられており、前端が外枠本体 10 よりも前方へ突出している。外枠下ヒンジ体 35 は、外枠本体 10 よりも前方へ突出している部位に、上方へ突出しているヒンジ軸 35a を有している。外枠下ヒンジ体 35 のヒンジ軸 35a を、本体枠 4 における本体枠下ヒンジ体 412 の外枠用軸孔（図示は省略）に挿入させることで、本体枠下ヒンジ体 412 を回転可能に支持することができる。

40

【0070】

外枠ヒンジ機構 30 は、外枠上ヒンジ体 31 の軸受溝 31a に本体枠 4 における本体枠上ヒンジ体 411 の本体枠ヒンジ軸 411a を軸支させると共に、外枠下ヒンジ体 35 のヒンジ軸 35a を本体枠下ヒンジ体 412 の外枠用軸孔に挿入させることで、本体枠 4 を開閉可能に支持することができる。

【0071】

外枠 2 の外枠ロック金具は、右枠体 12 の内側面（左側面）に上下に離間して二つ設け

50

られている。外枠ロック金具は、本体枠４における錠ユニット６８０の外枠ロック爪６８４が夫々係止されることで、外枠２に対して本体枠４を閉じた状態で開放不能にロックすることができる。

【００７２】

外枠２の幕板４５は、下枠体１４に取付けられており、前端が下枠体１４よりも前方へ突出している。幕板４５を、合成樹脂によって形成されている。スベリ板４６は、幕板４５の上面において、左右に離間して二つ設けられている。スベリ板４６は、外枠２に対して本体枠４を閉じた時に、本体枠４の下端面が当接するものである。スベリ板４６は、摩擦抵抗の低い低摩擦材料によって形成されており、本体枠４を滑り易くして、開閉を容易にしている。

10

【００７３】

[３．扉枠]

パチンコ機１の扉枠３について、図１及び図２を参照して説明する。扉枠３は、外枠２の枠内と略同じ大きさで正面視において上下に延びた四角形に形成されており、本体枠４を介して外枠２の枠内を前側から開閉可能に取付けられている。扉枠３は、本体枠４に対して開閉可能に設けられており閉じた時に本体枠４に取付けられている遊技盤５の遊技領域５ａが前方へ臨む遊技窓１０１を有する扉枠本体１００と、扉枠本体１００の後側に着脱可能に取付けられており遊技窓１０１を閉鎖する透明なガラス１２０と、遊技者の持ち球数を表示する持ち球数表示部１４０と、遊技盤５の遊技領域５ａ内に遊技球Ｂを打込むために遊技者が操作するハンドル１６０と、ハンドル１６０の外周を囲んでいる筒状のハンドルカバー１７０と、遊技者が操作可能な計数ボタンスイッチ１８０と、を備えている。

20

【００７４】

また、扉枠３は、扉枠本体１００の前面において下端から一定の高さで左右方向の全幅に亘って延出している扉枠幕板１９０と、扉枠本体１００の前面における遊技窓１０１と扉枠幕板１９０との間の部位において前方へ突出している棚ユニット２００と、棚ユニット２００の左右方向中央に設けられており遊技者が操作可能な演出操作ユニット２５０と、を備えている。持ち球数表示部１４０、及び計数ボタンスイッチ１８０は、棚ユニット２００の上面（棚部２０１の上面）に設けられている。

【００７５】

更に、扉枠３は、扉枠本体１００の前面における遊技窓１０１よりも上側に設けられている扉枠トップユニット３００と、扉枠本体１００の前面における遊技窓１０１よりも左側に設けられている扉枠左サイドユニット３２０と、扉枠本体１００の前面における遊技窓１０１よりも右側に設けられている扉枠右サイドユニット３４０と、を備えている。

30

【００７６】

扉枠本体１００は、本体枠４に対して開閉可能に取付けるための扉枠ヒンジ機構１１０を有している。扉枠ヒンジ機構１１０は、扉枠本体１００の左上端に設けられている扉枠上ヒンジ体（図示は省略）と、扉枠本体１００の左下端に設けられている扉枠下ヒンジ体１１２と、を有している。扉枠上ヒンジ体は、上方へ突出している扉枠上ヒンジ軸（図示は省略）を有している。扉枠ヒンジ機構１１０は、扉枠上ヒンジ体の扉枠上ヒンジ軸を後述する本体枠上ヒンジ体４１１の扉枠用上軸孔４１１ｂに下方から挿入すると共に、扉枠下ヒンジ体１１２の扉枠下ヒンジ軸１１２ａを後述する本体枠下ヒンジ体４１２の扉枠用下軸孔４１２ｂに上方から挿入することで、扉枠３を本体枠４に対して開閉可能に支持することができる。

40

【００７７】

持ち球数表示部１４０は、６桁の７セグメントＬＥＤにより構成されている。持ち球数表示部１４０は、棚ユニット２００の上面における左右方向中央よりも左側の部位に設けられている。

【００７８】

ハンドル１６０は、扉枠本体１００の前面における右下隅、すなわち、扉枠本体１００の前面における遊技窓１０１と扉枠幕板１９０との間の右端付近に設けられている。ハン

50

ハンドル 160 は、回転軸を前後方向へ向けて遊技者が回転操作可能に取付けられている。ハンドル 160 は、自動車のステアリングのような形態に形成されており、中央のハブ部 160a と、ハブ部 160a から外方へ延出している複数（ここでは三本）のスポーク部 160b と、スポーク部 160b の先端同士を繋いでいる円環状のリング部 160c と、を有している。

【0079】

ハンドル 160 におけるリング部 160c は、筒状のハンドルカバー 170 の前端から僅かに離れた前方の部位に設けられており、遊技者がリング部 160c を握ることはできないように設けられている。従って、遊技者がハンドル 160 を回転操作する際には、主に、指をスポーク部 160b の間を通すようにしてハブ部 160a を握った状態で操作することとなる。この状態では、遊技者の指が、ハンドルカバー 170 の筒内に突っ込まれた状態となる。これにより、遊技者がハンドル 160 を操作している時に、本体枠 4 のバスレフダクト 401e から本体枠スピーカ 403 の駆動による空気振動（風）が前方へ放出されると、扉枠幕板 190 のダクトグリル 191、及び、ハンドルカバー 170 の開口部 171、を通してハンドル 160 を握っている遊技者の指に風が送られることとなり、遊技者を驚かせることができると共に、これまでにない演出を遊技者に体感させることができる。

【0080】

ハンドル 160 には、遊技者が押圧操作可能な発射停止スイッチ 161 と、ハンドル 160 の静電気容量の変化を検知するハンドルタッチセンサ 162 と、ハンドル 160 の回転角度を検知するハンドル回転センサ 163 と、を備えている（図 35 を参照）。

【0081】

発射停止スイッチ 161 は、遊技者により押圧操作すると、枠制御基板 640 によって発射ソレノイド 453 の駆動が停止させられる。従って、遊技者がハンドル 160 を回転操作中に発射停止スイッチ 161 を押圧操作すると、ハンドル 160 の回転操作を戻さなくても、遊技球 B の発射を一時的に停止させることができる。その後、ハンドル 160 の回転操作はそのまま発射停止スイッチ 161 の押圧操作を解除すると、発射停止スイッチ 161 を押圧操作する前の打込み強さ（ハンドル 160 の回転操作に応じた打込み強さ）で再び遊技球 B を遊技領域 5a 内に打込むことができる。

【0082】

ハンドルタッチセンサ 162 は、ハンドル 160 に作用する静電気を検知するものであり、遊技者がハンドル 160 に接触することで、遊技者から作用する静電気を検知し、遊技者のハンドル 160 への接触（タッチ）を検出する。そして、ハンドルタッチセンサ 162 が遊技者の接触を検出している時に、ハンドル 160 を回動させると、ハンドル回転センサ 163 の検知が受け付けられ、ハンドル 160 の回転角度に応じた強さで発射ソレノイドの駆動が制御されて、遊技球 B を打込むことができる。

【0083】

従って、遊技者がハンドル 160 に触れずに、何らかの方法でハンドル 160 を回転させて遊技球 B を遊技領域 5a 内に打込もうとしても、ハンドルタッチセンサ 162 が遊技者の接触を検知していないことから、発射ソレノイド 453 は駆動されず、遊技球 B を打込むことができない。これにより、遊技者が本来とは異なる方法でハンドル 160 を回転させて遊技が行われるのを防止することができ、パチンコ機 1 を設置する遊技ホールに係る負荷（負担）を軽減させることができる。

【0084】

ハンドル回転センサ 163 は、可変抵抗器とされており、ハンドル 160 を回転させると、検知軸が回転すると共に検知軸の回転角度に応じて内部抵抗が変化する。従って、ハンドル 160 を回転させてハンドル回転センサ 163 の内部抵抗を変化させると、その内部抵抗に応じて後述する球発射ユニット 450 における発射ソレノイド 453 の駆動力が変化することとなり、ハンドル 160 の回転角度に応じた強さで、遊技球 B を遊技領域 5a 内へ打込むことができる。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 5 】

ハンドルカバー 1 7 0 は、ハンドル 1 6 0 における環状部分の後方の部位から直径が広がるように後方へ延出しており、円錐筒状に形成されている。ハンドルカバー 1 7 0 の外周面における右周面と下周面に、内部と連通している開口部 1 7 1 が設けられている。ハンドルカバー 1 7 0 における下周面の開口部 1 7 1 の下方には、扉枠幕板 1 9 0 のダクトグリル 1 9 1 が位置している。これにより、遊技者がハンドル 1 6 0 を操作している時に、本体枠 4 のバスレフダクト 4 0 1 e から本体枠スピーカ 4 0 3 の駆動による空気振動（風）が前方へ放出されると、扉枠幕板 1 9 0 のダクトグリル 1 9 1、及び、ハンドルカバー 1 7 0 の開口部 1 7 1、を通してハンドル 1 6 0 を握っている遊技者の指に風が送られることとなり、遊技者を驚かせることができると共に、これまでにない演出を遊技者に体感させることができる。

10

【 0 0 8 6 】

計数ボタンスイッチ 1 8 0 は、棚ユニット 2 0 0 の上面において、左右方向中央よりも右側の部位に設けられている。計数ボタンスイッチ 1 8 0 は、詳細は後述するが、持ち球がある状態で押圧操作することで、持ち球を遊技球貸出装置 8 へ送って精算することができるものである。

【 0 0 8 7 】

扉枠幕板 1 9 0 は、一定の高さで、扉枠本体 1 0 0 の左右方向の幅と同じ長さで左右に延出しており、扉枠本体 1 0 0 の前面における下端に取付けられている。扉枠幕板 1 9 0 は、右端付近において前後に貫通しており、後述する本体枠 4 のバスレフダクト 4 0 1 e の前方に位置するダクトグリル 1 9 1 を有している。

20

【 0 0 8 8 】

ダクトグリル 1 9 1 は、縦格子と横格子とからなる格子状に形成されている。ダクトグリル 1 9 1 の横格子は、前後方向が一定の幅の帯板状で、前端が後端よりも上方に位置するように傾斜させた状態で設けられている。このダクトグリル 1 9 1 は、ハンドル 1 6 0 の下方（直下）に設けられている。これにより、遊技者がハンドル 1 6 0 を操作している時に、本体枠 4 のバスレフダクト 4 0 1 e から本体枠スピーカ 4 0 3 の駆動による空気振動（風）が前方へ放出されると、その風がダクトグリル 1 9 1 の横格子により斜め上前方へ誘導され、ハンドルカバー 1 7 0 の開口部 1 7 1、を通してハンドル 1 6 0 を握っている遊技者の指に風が送られることとなり、遊技者を驚かせることができると共に、これまでにない演出を遊技者に体感させることができる。

30

【 0 0 8 9 】

棚ユニット 2 0 0 は、扉枠本体 1 0 0 の前面における遊技窓 1 0 1 と扉枠幕板 1 9 0 との間の部位に設けられている。棚ユニット 2 0 0 の左右方向中央には球形の演出操作ユニット 2 5 0 が設けられている。棚ユニット 2 0 0 は、上端から遊技窓 1 0 1 の下端に沿うように前方へ棚状に膨出している棚部 2 0 1 と、下端における左右方向中央より左側の部位から前方へ膨出している皿部 2 0 2 と、棚部 2 0 1 と皿部 2 0 2 との間の部位に設けられているスピーカグリル 2 0 3 と、棚部 2 0 1 の上面に設けられており前後左右に並んだ四つの押しボタンからなる設定調節ボタン 2 0 4 と、を有している。

【 0 0 9 0 】

棚部 2 0 1 は、上面が滑らかな面に形成されている。棚部 2 0 1 は、前端縁に扉枠左サイドユニット 3 2 0 及び扉枠右サイドユニット 3 4 0 の夫々の下端から連続するように半チューブ状に形成されている前端装飾部 2 0 1 a を有している。半チューブ状の前端装飾部 2 0 1 a は、球状の演出操作ユニット 2 5 0 の左右両側面に接続されるように設けられている。棚部 2 0 1 の上面には、左右方向中央よりも左側の部位に持ち球数表示部 1 4 0 が、左右方向中央よりも右側の部位に計数ボタンスイッチ 1 8 0 が、計数ボタンスイッチ 1 8 0 から前方且つ左方の部位に設定調節ボタン 2 0 4 が、夫々設けられている。

40

【 0 0 9 1 】

皿部 2 0 2 は、浅い皿状に形成されている。これにより、皿部 2 0 2 に、遊技者が手（指）を掛けたり、ポーチ、携帯電話機、サイフ、自動車等のキー、のような小物を置いた

50

りすることができ、便利である。

【 0 0 9 2 】

スピーカグリル 2 0 3 は、後述する本体枠 4 における本体枠スピーカ 4 0 3 の前方に位置しており、複数の貫通孔を有するパンチングメタルにより形成されている。

【 0 0 9 3 】

演出操作ユニット 2 5 0 は、棚ユニット 2 0 0 における左右方向の中央に設けられており、前端が棚ユニット 2 0 0 よりも前方へ突出していると共に、上端が棚ユニット 2 0 0 よりも上方へ突出している。演出操作ユニット 2 5 0 は、全体が球状に形成されている。演出操作ユニット 2 5 0 は、上面に中央付近の設けられている円形の第一演出ボタン 2 5 1 と、第一演出ボタン 2 5 1 の周囲を囲むように設けられている環状の第二演出ボタン 2 5 2 と、を有している。詳細な図示は省略するが、第一演出ボタン 2 5 1 は円柱状に形成されており、第二演出ボタン 2 5 2 は円筒状に形成されている。第一演出ボタン 2 5 1 及び第二演出ボタン 2 5 2 は、同軸上に設けられており、その軸線が上方へ向かうほど前方へ移動するように傾斜している。

10

【 0 0 9 4 】

第一演出ボタン 2 5 1 及び第二演出ボタン 2 5 2 は、遊技者参加型演出に応じて全体が上方へ移動（ポップアップ）するように設けられている。第一演出ボタン 2 5 1 は、常時押圧可能とされているのに対して、第二演出ボタン 2 5 2 は、ポップアップした時のみ押圧可能とされている。

【 0 0 9 5 】

なお、図示は省略するが、第一演出ボタン 2 5 1 の内部には、バイブレータ（振動装置）が設けられている。

20

【 0 0 9 6 】

扉枠トップユニット 3 0 0 は、扉枠本体 1 0 0 の前面における遊技窓 1 0 1 よりも上側の部位で、左右方向の両端が扉枠左サイドユニット 3 2 0 の上端部分と扉枠右サイドユニット 3 4 0 の上端部分との間に挟まれるように設けられている。扉枠トップユニット 3 0 0 は、庇のように前方へ突出している。扉枠トップユニット 3 0 0 は、前端縁に沿って左右に延出し透光性を有する半チューブ状の扉枠トップ装飾体 3 0 1 を備えている。扉枠トップ装飾体 3 0 1 は、平面視において、左右方向中央が最も前方へ位置するように前後方向に湾曲している。

30

【 0 0 9 7 】

扉枠トップユニット 3 0 0 は、図示は省略するが、扉枠トップ装飾体 3 0 1 を発光装飾させるための複数の LED が実装されている扉枠トップ装飾基板と、音声、音楽、効果音等のサウンドを出力する扉枠トップスピーカと、を有している。

【 0 0 9 8 】

扉枠左サイドユニット 3 2 0 は、扉枠本体 1 0 0 の前面における遊技窓 1 0 1 よりも左側の部位で、扉枠本体 1 0 0 の上端付近から棚ユニット 2 0 0 の棚部 2 0 1 よりも下方のスピーカグリル 2 0 3 付近まで上下に長く設けられている。扉枠左サイドユニット 3 2 0 は、上下方向の全長に亘って延出しており、透光性を有する半チューブ状の扉枠左サイド装飾体 3 2 1 を備えている。扉枠左サイド装飾体 3 2 1 は、下端付近が右方へ湾曲している。

40

【 0 0 9 9 】

扉枠左サイドユニット 3 2 0 は、図示は省略するが、扉枠左サイド装飾体 3 2 1 を発光装飾させるための複数の LED が実装されている扉枠左サイド装飾基板を有している。

【 0 1 0 0 】

扉枠右サイドユニット 3 4 0 は、扉枠本体 1 0 0 の前面における遊技窓 1 0 1 よりも右側の部位で、扉枠本体 1 0 0 の上端付近から棚ユニット 2 0 0 の棚部 2 0 1 よりも下方のハンドルカバー 1 7 0 まで上下に長く設けられている。扉枠右サイドユニット 3 4 0 は、扉枠左サイドユニット 3 2 0 よりも前方へ長く突出しており、上下に長い仕切り立状に形成されている。

50

【 0 1 0 1 】

扉枠右サイドユニット 3 4 0 は、前端に沿って上下に延出しており透光性を有する半チューブ状の扉枠右サイド装飾体 3 4 1 と、扉枠右サイド装飾体 3 4 1 の後方に設けられており左側面を形成している透光性を有する扉枠右サイド左側面装飾体（図示は省略）と、扉枠右サイド装飾体 3 4 1 の後方に設けられており右側面を形成している透光性を有する扉枠右サイド右側面装飾体（図示は省略）と、扉枠右サイド装飾体 3 4 1、扉枠右サイド左側面装飾体及び扉枠右サイド右側面装飾体を発光装飾させるための複数の LED が実装されている扉枠右サイド装飾基板（図示は省略）と、を備えている。扉枠右サイド装飾体 3 4 1 は、下端付近が左方へ湾曲している。

【 0 1 0 2 】

また、扉枠右サイドユニット 3 4 0 は、下端付近において前後に貫通し、錠ユニット 6 8 0 の鍵穴 6 8 2 が前方へ臨む開口部 3 4 2 を有している。

【 0 1 0 3 】

[3 - 1 . 計数ボタンスイッチ]

計数ボタンスイッチ 1 8 0 は、棚ユニット 2 0 0 の上面において、左右方向中央よりも右側の部位に設けられている。計数ボタンスイッチ 1 8 0 は、持ち球がある（持ち球数 > 0）状態で押圧操作することで、持ち球を遊技球貸出装置 8 へ送って精算することができるものである。計数ボタンスイッチ 1 8 0 は、詳細は後述するが、押圧時間に応じて、持ち球を 1 個ずつ送ったり、所定個数（例えば、2 5 0 個毎）ずつ送ったり、することができる。遊技球貸出装置 8 へ送られた持ち球数は、通信ネットワークを介して管理サーバ 9 へ送られると共に、その持ち球数を記憶した IC カードが遊技球貸出装置 8 から排出される。

【 0 1 0 4 】

ここで、遊技球貸出装置 8 は、遊技ホールの島設備においてパチンコ機 1 に隣接するように設けられているものである（サンドとも称する）。遊技球貸出装置 8 には、詳細に図示は省略するが、現金やプリペイドカード等を投入する投入口、IC カードを挿入 / 排出するカード口、球貸ボタンスイッチ 8 a、返却ボタンスイッチ、投入金額や計数球数等が表示される表示部、等が設けられている。遊技球貸出装置 8 は、現金等を投入口に投入した状態で、球貸ボタンスイッチ 8 a を押圧操作すると、投入した金額の範囲内で所定個数ずつ遊技球 B が貸し出される。本実施形態では、貸し出された遊技球 B の数が、デジタルデータとして枠制御基板へ送信されると共に、通信ネットワークを介して管理サーバ 9 へ送信されて管理される。

【 0 1 0 5 】

計数ボタンスイッチ 1 8 0 について詳述すると、持ち球がある状態で遊技者が計数ボタンスイッチ 1 8 0 を「短押し（例えば、1 回の押圧時間が 5 0 0 m s 未満）」すると、持ち球から遊技球 B を 1 個計数する。計数ボタンスイッチ 1 8 0 を、「長押し（例えば、1 回の押圧時間が 5 0 0 m s 以上）」すると、持ち球数が 2 5 0 個未満になるまで、長押し中は所定時間（例えば、3 0 0 m s）毎の計数通知タイミングで遊技球 B を 2 5 0 個ずつ計数する。長押し中に持ち球数が 2 5 0 個以下になると、遊技球 B を 1 個ずつ計数する。また、計数ボタンスイッチ 1 8 0 を、「長押し（例えば、1 回の押圧時間が 5 0 0 m s 以上）」した場合、計数ボタンスイッチ 1 8 0 を押し続けていなくても、無条件に持ち球の全数を計数するようにしても良い。

【 0 1 0 6 】

計数ボタンスイッチ 1 8 0 の押圧操作により計数されると、持ち球数表示部 1 4 0 において表示されている持ち球数が減算されて表示されると共に、遊技球貸出装置 8 の図示しない表示部に計数球数が表示される。

【 0 1 0 7 】

[4 . 本体枠]

パチンコ機 1 の本体枠 4 について、図 3 乃至図 1 1 等を参照して詳細に説明する。図 1 1 は、図 3 の正面図において発射ユニット及びファールユニット等を断面にして示す要部

10

20

30

40

50

正面図である。本体枠 4 は、前方が開放された箱状に形成されており、内部に前方から遊技盤 5 が着脱可能に収容される。本体枠 4 は、正面左辺側前端の上下において、遊技ホルの島設備に取付けられる枠状の外枠 2 に開閉可能に取付けられると共に、開放された前面側が閉鎖されるように扉枠 3 が開閉可能に取付けられる。

【 0 1 0 8 】

本体枠 4 は、外枠 2 に対して開閉可能に支持される枠状の本体枠ベースユニット 4 0 0 と、遊技球 B を遊技盤 5 の遊技領域 5 a へ打込むための球発射ユニット 4 5 0 と、球発射ユニット 4 5 0 により発射されたにも関わらず遊技領域 5 a に打ち込まれなかった遊技球 B を回収するためのファールユニット 4 7 0 と、遊技盤 5 から排出された遊技球 B 及びファールユニット 4 7 0 により回収された遊技球 B を球発射ユニット 4 5 0 側へ送るための循環球経路ユニット 5 0 0 と、循環球経路ユニット 5 0 0 の下流端から遊技球 B を上方へ移動させる球揚上ユニット 5 5 0 と、球揚上ユニット 5 5 0 により揚上された遊技球 B を一つずつ球発射ユニット 4 5 0 へ送る球送ユニット 6 0 0 と、を備えている。

10

【 0 1 0 9 】

また、本体枠 4 は、循環球経路ユニット 5 0 0 の球抜口 5 1 3 p から排出された遊技球 B を受けるための球受トレー 6 2 0 と、球発射ユニット 4 5 0 や球揚上ユニット 5 5 0 等を制御する枠制御基板 6 4 0 を有する枠基板ユニット 6 3 0 と、外枠 2 と本体枠 4 及び扉枠 3 と本体枠 4 の間を施錠する錠ユニット 6 8 0 と、を備えている。

【 0 1 1 0 】

[4 - 1 . 本体枠ベースユニット]

20

本体枠 4 における本体枠ベースユニット 4 0 0 について、主に図 1 2 及び図 1 3 等を参照して詳細に説明する。図 1 2 は本体枠における本体枠ベースユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図 1 3 は本体枠における本体枠ベースユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。本体枠ベースユニット 4 0 0 は、外枠 2 に対して前方へ開閉可能に支持されると共に、扉枠 3 を前方へ開閉可能に支持することが可能なものである。本体枠ベースユニット 4 0 0 には、球発射ユニット 4 5 0 、ファールユニット 4 7 0 、循環球経路ユニット 5 0 0 、球揚上ユニット 5 5 0 、球送ユニット 6 0 0 、球受トレー 6 2 0 、枠基板ユニット 6 3 0 、錠ユニット 6 8 0 、等が取付けられている。

【 0 1 1 1 】

30

本体枠ベースユニット 4 0 0 は、前後に貫通しており遊技盤 5 が前方から挿入され遊技盤挿入部 4 0 1 a 、及び遊技盤挿入部 4 0 1 a の下側に設けられているベース壁部 4 0 1 b を有し、全体が縦長の四角形に形成されている本体枠ベース 4 0 1 と、本体枠ベース 4 0 1 の左側面を補強している側面補強板 4 0 2 と、を備えている。

【 0 1 1 2 】

また、本体枠ベースユニット 4 0 0 は、本体枠ベース 4 0 1 におけるベース壁部 4 0 1 b の後側に取付けられる本体枠スピーカ 4 0 3 と、本体枠スピーカ 4 0 3 を後方から覆うようにベース壁部 4 0 1 b に取付けられ前方が解放されている箱状の本体枠スピーカボックス 4 0 4 と、本体枠ベース 4 0 1 における遊技盤挿入部 4 0 1 a を後方から開閉可能に設けられている裏カバー 4 0 5 と、を備えている。

40

【 0 1 1 3 】

更に、本体枠ベースユニット 4 0 0 は、本体枠ベース 4 0 1 に取付けられている遊技盤ロック部材 4 0 6 と、本体枠ベース 4 0 1 に取付けられている扉開放スイッチ 4 0 7 及び枠開放スイッチ 4 0 8 と、本体枠ベース 4 0 1 に取付けられている本体枠ヒンジ機構 4 1 0 と、を備えている。

【 0 1 1 4 】

本体枠ベース 4 0 1 は、正面視の形状が縦長の四角形で合成樹脂により形成されている。本体枠ベース 4 0 1 は、上端付近から下方へ全高の約 2 / 3 の範囲において前後に貫通している遊技盤挿入部 4 0 1 a と、遊技盤挿入部 4 0 1 a の下側に設けられているベース壁部 4 0 1 b と、ベース壁部 4 0 1 b の上端面における左右方向中央付近において上方（

50

遊技盤挿入部 4 0 1 a 内)へ突出している遊技盤規制部 4 0 1 c と、ベース壁部 4 0 1 b の左端付近において前後に貫通しており本体枠スピーカ 4 0 3 が前方へ臨む本体枠スピーカ口 4 0 1 d と、ベース壁部 4 0 1 b における右下隅において前後に貫通しているバスレフダクト 4 0 1 e と、を備えている。

【 0 1 1 5 】

また、本体枠ベース 4 0 1 は、ベース壁部 4 0 1 b における左右方向の中央の下部において前面側から後方へ凹んでおり球受トレイ 6 2 0 が挿入されるトレイ挿入凹部 4 0 1 f と、ベース壁部 4 0 1 b におけるトレイ挿入凹部 4 0 1 f の上方で前後に貫通しており循環球経路ユニット 5 0 0 の球蛇行部材 5 1 3 及び蛇行力バー 5 1 4 が挿入される球貯留通路挿入口 4 0 1 g と、を備えている。

10

【 0 1 1 6 】

また、本体枠ベース 4 0 1 は、ベース壁部 4 0 1 b の前面における球貯留通路挿入口 4 0 1 g の上方において左右に並んで設けられているファールユニット取付部 4 0 1 h 及び球発射ユニット取付部 4 0 1 i と、ベース壁部 4 0 1 b における球発射ユニット取付部 4 0 1 i の右方において縦長に開口している球揚上ユニット取付部 4 0 1 j と、ベース壁部 4 0 1 b の後面における球発射ユニット取付部 4 0 1 i の後方となる部位に設けられている球送ユニット取付部 4 0 1 k と、ベース壁部 4 0 1 b の後面に設けられている循環球経路ユニット取付部 4 0 1 l と、ベース壁部 4 0 1 b における右上隅付近において前後に貫通しており錠ユニット 6 8 0 の錠シリンダ 6 8 1 が挿通されるシリンダ挿通口 4 0 1 m と、を備えている。

20

【 0 1 1 7 】

更に、本体枠ベース 4 0 1 は、トレイ挿入凹部 4 0 1 f の左端から前方へ突出し、トレイ挿入凹部 4 0 1 f に挿入されている球受トレイ 6 2 0 の前端に弾性係止されることで、球受トレイ 6 2 0 の前方への移動を規制している係止爪 4 0 1 n を備えている。

【 0 1 1 8 】

本体枠ベース 4 0 1 の遊技盤挿入部 4 0 1 a は、遊技盤 5 が前方から着脱可能に挿入される。ベース壁部 4 0 1 b は、上端面に遊技盤 5 が載置される。ベース壁部 4 0 1 b の前面には、扉開放スイッチ 4 0 7、球発射ユニット 4 5 0、ファールユニット 4 7 0、球受トレイ 6 2 0、が取付けられる。また、ベース壁部 4 0 1 b の後面には、本体枠スピーカ 4 0 3、本体枠スピーカボックス 4 0 4、枠開放スイッチ 4 0 8、循環球経路ユニット 5 0 0、球揚上ユニット 5 5 0、球送ユニット 6 0 0、が取付けられる。

30

【 0 1 1 9 】

遊技盤規制部 4 0 1 c は、遊技盤挿入部 4 0 1 a に遊技盤 5 を挿入した時に、遊技盤 5 の左右方向及び後方への移動を規制するものである。本体枠スピーカ口 4 0 1 d は、図示するように、格子状に形成されており、本体枠 4 に対して扉枠 3 を閉じた状態で、扉枠 3 のスピーカグリル 2 0 3 の後方に位置するように設けられている。本体枠スピーカ口 4 0 1 d を後方から閉鎖するように、ベース壁部 4 0 1 b の後面に本体枠スピーカ 4 0 3 が取付けられる。

【 0 1 2 0 】

バスレフダクト 4 0 1 e は、左右に長い長孔筒状に形成されており、左右に並んで二つ設けられている。バスレフダクト 4 0 1 e は、詳細は後述するが、ベース壁部 4 0 1 b と本体枠スピーカボックス 4 0 4 とで構成される本体枠スピーカ 4 0 3 のエンクロージャ 4 0 4 a と連通しており、本体枠スピーカ 4 0 3 から後方へ出力されサウンドの位相を反転させて前方へ放出させるためのものである。本実施形態では、筒状のバスレフダクト 4 0 1 e により、本体枠スピーカ 4 0 3 から出力されたサウンドの音域のうち、低音域を共振・増幅させてより重低音のサウンドを響かせることが可能である。このバスレフダクト 4 0 1 e は、本体枠 4 に対して扉枠 3 を閉じた状態で、扉枠 3 のダクトグリル 1 9 1 の後方に位置するように設けられている。

40

【 0 1 2 1 】

トレイ挿入凹部 4 0 1 f は、前方から球受トレイ 6 2 0 を着脱可能に支持することがで

50

きる。トレイ挿入凹部 4 0 1 f の底壁は、前端側が低くなるように傾斜している（図 1 0 を参照）。これにより、トレイ挿入凹部 4 0 1 f に球受トレイ 6 2 0 が挿入されていない状態で、遊技球 B がトレイ挿入凹部 4 0 1 f にこぼれても、前方へ排出させることができる。また、トレイ挿入凹部 4 0 1 f の底壁が、前端側が低くなるように傾斜しているため、載置されている球受トレイ 6 2 0 を前方へスライドさせ易くすることができる。

【 0 1 2 2 】

球貯留通路挿入口 4 0 1 g は、ベース壁部 4 0 1 b の後面に取付けられた循環球経路ユニット 5 0 0 の球蛇行部材 5 1 3 及び蛇行カバー 5 1 4 の前側部分が貫通して前方へ突出するように設けられている。ファールユニット取付部 4 0 1 h は、ベース壁部 4 0 1 b の上端付近で本体枠スピーカ口 4 0 1 d よりも右側に設けられている。球発射ユニット取付部 4 0 1 i は、ファールユニット取付部 4 0 1 h よりも右側に設けられている。球揚上ユニット取付部 4 0 1 j は、ベース壁部 4 0 1 b の上端付近からバスレフダクト 4 0 1 e との間の部位に設けられている。

10

【 0 1 2 3 】

球送ユニット取付部 4 0 1 k は、ベース壁部 4 0 1 b の後面において球送ユニット 6 0 0 の上面が上方（遊技盤挿入部 4 0 1 a 内）へ臨むように設けられており、上方から球送ユニット 6 0 0 を着脱できるように設けられている。球送ユニット取付部 4 0 1 k に球送ユニット 6 0 0 を取付けると、球発射ユニット 4 5 0 の右方において球送ユニット 6 0 0 の弾性爪 6 0 9 b がベース壁部 4 0 1 b の係止孔を貫通して前方へ臨んだ状態となる。この状態で、弾性爪 6 0 9 b を後方へ押圧して弾性変形させると共に、球送ユニット 6 0 0 の上面に設けられているツマミ部 6 0 9 a を摘まんで引き上げると、球送ユニット 6 0 0 を上方へ取外すことができる。

20

【 0 1 2 4 】

循環球経路ユニット取付部 4 0 1 l は、ベース壁部 4 0 1 b の後面の左右方向中央部分で後述する本体枠スピーカボックス 4 0 4 のボックス拡張部 4 0 4 c よりも上方の部位に設けられている。シリンダ挿通口 4 0 1 m は、ベース壁部 4 0 1 b の上端付近で球揚上ユニット取付部 4 0 1 j の右方に設けられている。

【 0 1 2 5 】

側面補強板 4 0 2 は、平面視の形状が、右方へ開放されているコ字状に形成されており、本体枠ベース 4 0 1 の左側面に取付けられている。側面補強板 4 0 2 は、アルミ合金のような金属の押出型材により形成されている。側面補強板 4 0 2 は、左位置規制部材 4 0 2 a が上下に離間して二つ設けられている。左位置規制部材 4 0 2 a は、遊技盤 5 の左辺を位置決めするためのものである。

30

【 0 1 2 6 】

本体枠スピーカ 4 0 3 は、本体枠ベース 4 0 1 の本体枠スピーカ口 4 0 1 d を後方から閉鎖するようにベース壁部 4 0 1 b の後側に取付けられている。本体枠スピーカ 4 0 3 は、主に低音を出力するコーン型のスピーカである。

【 0 1 2 7 】

本体枠スピーカボックス 4 0 4 は、前方へ開放されている箱状に形成されており、本体枠スピーカ 4 0 3 を後方から覆うようにベース壁部 4 0 1 b の後側に取付けられる。本体枠スピーカボックス 4 0 4 は、ベース壁部 4 0 1 b に取付けることで本体枠スピーカ 4 0 3 のエンクロージャ 4 0 4 a を形成するものである。

40

【 0 1 2 8 】

本体枠スピーカボックス 4 0 4 は、本体枠スピーカ 4 0 3 の後方に位置するボックス本体部 4 0 4 b と、ボックス本体部 4 0 4 b の下端と接続されており正面視において右方へ延出しているボックス拡張部 4 0 4 c と、ボックス本体部 4 0 4 b の後面に設けられている枠基板ユニット軸支部 4 0 4 d と、を有している。本体枠スピーカボックス 4 0 4 のボックス拡張部 4 0 4 c は、バスレフダクト 4 0 1 e の後方を覆うように、本体枠ベース 4 0 1 の右端付近まで右方へ延出していると共に、一部がボックス本体部 4 0 4 b よりも後方へ延出している。

50

【 0 1 2 9 】

エンクロージャ 4 0 4 a は、ボックス本体部 4 0 4 b とボックス拡張部 4 0 4 c とで構成されており、バスレフダクト 4 0 1 e を通して外部と連通している。つまり、バスレフダクト 4 0 1 e、本体枠スピーカ 4 0 3、本体枠スピーカボックス 4 0 4、によって位相反転型のバスレフ型スピーカを構成している。

【 0 1 3 0 】

詳述すると、本体枠スピーカ 4 0 3 からは、所定のサウンドが前方及び後方に出力される。本体枠スピーカ 4 0 3 から前方へ出力されたサウンドは、本体枠スピーカ口 4 0 1 d、スピーカグリル 2 0 3 を通してパチンコ機 1 の前方へ放出される。

【 0 1 3 1 】

一方、本体枠スピーカ 4 0 3 から後方へ出力されたサウンドは、本体枠スピーカボックス 4 0 4 (エンクロージャ 4 0 4 a) 内の空気を振動させることとなる。そして、このエンクロージャ 4 0 4 a は、筒状のバスレフダクト 4 0 1 e により前方 (外部) に解放されているため、バスレフダクト 4 0 1 e から前方へ放出されることとなる。この際に、バスレフダクト 4 0 1 e が所定長さの筒状に形成されていることから、その内部において気柱振動による共振により低音域が増幅されると共に、位相が反転された状態で前方へ放出される。

【 0 1 3 2 】

これにより、本体枠スピーカ 4 0 3 から前方へ出力されたサウンドと、後方へ出力されたサウンドとが、互いに打ち消し合って減衰するように作用することではなく、互いに共振して増幅するように作用することとなり、本体枠スピーカ 4 0 3 の口径が小さくても重低音が響く大きなサウンドを出力させることができ、豊かな低音を有したサウンドを遊技者に聴かせることができる。

【 0 1 3 3 】

このバスレフダクト 4 0 1 e は、扉枠 3 においてハンドル 1 6 0 の下方のダクトグリル 1 9 1 の後方に設けられているため、本体枠スピーカ 4 0 3 の駆動による空気振動 (風) がバスレフダクト 4 0 1 e から前方へ放出されると、その風がダクトグリル 1 9 1 の横格子により斜め上前方へ誘導され、ハンドルカバー 1 7 0 の開口部 1 7 1 からハンドルカバー 1 7 0 内へ送られることとなる。従って、遊技者がハンドル 1 6 0 を操作している時に本体枠スピーカ 4 0 3 が駆動 (サウンドが出力) されると、バスレフダクト 4 0 1 e 及びダクトグリル 1 9 1 を介して、ハンドル 1 6 0 を握っている遊技者の指に風が送られることとなり、遊技者を驚かせることができると共に、これまでにない演出を遊技者に体感させることができる。

【 0 1 3 4 】

本体枠スピーカボックス 4 0 4 のボックス拡張部 4 0 4 c は、前後方向の奥行きが上下の高さよりも長く形成されており、後端が枠基板ユニット 6 3 0 の後端よりも僅かに後方へ突出するように設けられている (図 1 0 を参照)。ボックス拡張部 4 0 4 c は、本体枠 4 に組立てた状態で、枠基板ユニット 6 3 0 (ユニットベース 6 7 0 及び電源基板ボックス 6 7 2) との間に隙間が形成されるように、枠基板ユニット 6 3 0 の下方を覆っている。これにより、ボックス拡張部 4 0 4 c によって、枠基板ユニット 6 3 0 に接続されている各種の配線を垂れ下がり難くしている。

【 0 1 3 5 】

ボックス拡張部 4 0 4 c は、上面が後方へ向かって低くなるように傾斜している。これにより、上方から落下してきたゴミや遊技球 B 等を後方へ案内して排出させることができる。また、ボックス拡張部 4 0 4 c は、下面が後方へ向かって高くなるように傾斜している。これにより、外枠 2 に対して本体枠 4 を閉じる際に、ボックス拡張部 4 0 4 c が本体枠 4 の下枠体 1 4 に接触することはない。

【 0 1 3 6 】

この本体枠スピーカボックス 4 0 4 は、本体枠 4 に組立てた状態で、本体枠ベース 4 0 1 におけるトレー挿入凹部 4 0 1 f の後端側を吊り下げるように支持している。これによ

10

20

30

40

50

り、循環球経路ユニット 5 0 0 から排出された遊技球 B が球受トレ 6 2 0 に受けられることで、球受トレ 6 2 0 を介してトレ挿入凹部 4 0 1 f に上方から荷重（複数の遊技球 B の重さ）が作用しても、トレ挿入凹部 4 0 1 f が変形することはない。

【 0 1 3 7 】

裏カバー 4 0 5 は、パチンコ機 1 に組立てた状態で、本体枠 4 に取付けられている遊技盤 5 の後方を覆うように、本体枠ベース 4 0 1 に対して開閉可能に設けられている。裏カバー 4 0 5 は、透明な合成樹脂によって形成されている。裏カバー 4 0 5 は、正面視において左辺側が、本体枠ベース 4 0 1 に対して回転可能に支持され、右辺側が弾性係止爪により本体枠ベース 4 0 1 に着脱可能に係止される。

【 0 1 3 8 】

遊技盤ロック部材 4 0 6 は、本体枠ベース 4 0 1 （ベース壁部 4 0 1 b ）の前面に、前後方向に延びた軸周りに対して回転可能に取付けられている。遊技盤ロック部材 4 0 6 は、遊技盤挿入部 4 0 1 a に遊技盤 5 を挿入した状態でロック位置に回転させることにより、遊技盤 5 の下端側が前方へ移動するのを阻止することができる。

【 0 1 3 9 】

扉開放スイッチ 4 0 7 は、本体枠 4 に対する扉枠 3 の開閉を検知するためのものである。扉開放スイッチ 4 0 7 は、本体枠ベース 4 0 1 のベース壁部 4 0 1 b におけるシリンダ挿通口 4 0 1 m の下方に取付けられている。

【 0 1 4 0 】

枠開放スイッチ 4 0 8 は、外枠 2 に対する本体枠 4 の開閉を検知するためのものである。枠開放スイッチ 4 0 8 は、本体枠ベース 4 0 1 のベース壁部 4 0 1 b における扉開放スイッチ 4 0 7 の下方に取付けられている。

【 0 1 4 1 】

本体枠ヒンジ機構 4 1 0 は、本体枠ベース 4 0 1 の左辺上端に取付けられる本体枠上ヒンジ体 4 1 1 と、本体枠ベース 4 0 1 の左辺下端に取付けられる本体枠下ヒンジ体 4 1 2 と、を有している。

【 0 1 4 2 】

本体枠上ヒンジ体 4 1 1 は、上方へ円柱状に突出し外枠 2 における外枠上ヒンジ体 3 1 の軸受溝 3 1 a に挿入される本体枠ヒンジ軸 4 1 1 a と、本体枠ヒンジ軸 4 1 1 a に隣接して設けられており扉枠 3 における扉枠上ヒンジ体の扉枠上ヒンジ軸が下方から挿入される扉枠用上軸孔 4 1 1 b と、を備えている。

【 0 1 4 3 】

本体枠下ヒンジ体 4 1 2 は、外枠 2 における外枠下ヒンジ体 3 5 のヒンジ軸 3 5 a が下方から挿入される外枠用軸孔（図示は省略）と、扉枠 3 における扉枠下ヒンジ体 1 1 2 の扉枠下ヒンジ軸 1 1 2 a が上方から挿入される扉枠用下軸孔 4 1 2 b と、を備えている。

【 0 1 4 4 】

本体枠ヒンジ機構 4 1 0 は、本体枠上ヒンジ体 4 1 1 の本体枠ヒンジ軸 4 1 1 a を外枠 2 における外枠上ヒンジ体 3 1 の軸受溝 3 1 a に挿入させると共に、本体枠下ヒンジ体 4 1 2 の外枠用軸孔に外枠 2 における外枠下ヒンジ体 3 5 のヒンジ軸 3 5 a を挿入させることで、外枠 2 に対して本体枠 4 が開閉可能に支持される。

【 0 1 4 5 】

また、本体枠ヒンジ機構 4 1 0 は、本体枠上ヒンジ体 4 1 1 の扉枠用上軸孔 4 1 1 b に下方から扉枠 3 における扉枠上ヒンジ体の扉枠上ヒンジ軸を挿入させると共に、本体枠下ヒンジ体 4 1 2 の扉枠用下軸孔 4 1 2 b に上方から扉枠 3 における扉枠下ヒンジ体 1 1 2 の扉枠下ヒンジ軸 1 1 2 a を挿入させることで、本体枠 4 に対して扉枠 3 が開閉可能に支持される。

【 0 1 4 6 】

[4 - 2 . 球発射ユニット]

本体枠 4 における球発射ユニット 4 5 0 について、主に図 1 4 乃至図 1 6 等を参照して詳細に説明する。図 1 4 （ a ）は本体枠における球発射ユニットを前から見た斜視図であ

10

20

30

40

50

り、(b)は本体枠における球発射ユニットを後ろから見た斜視図である。図15(a)は球発射ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、(b)は球発射ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図16(a)は球発射ユニットの発射ユニットカバーを左後ろから見た斜視図であり、(b)は正面視において発射ユニットカバーのみを断面で示す球発射ユニットの説明図である。

【0147】

球発射ユニット450は、遊技盤5の遊技領域5aに遊技球Bを発射するためのものであり、球送ユニット600から送られた遊技球Bを受取る球入口450aと、発射された遊技球Bが外部へ放出される球発射口450bと、遊技球Bを排出するための球排出口450cと、を有している。球発射ユニット450は、扉枠3の前面右下隅のハンドル160の回動角度に応じた強さで遊技球Bを打込むことができる。球発射ユニット450は、本体枠ベース401のベース壁部401bの前面の上部において、左右方向中央よりも右側に設けられている球発射ユニット取付部401iに取付けられる。

10

【0148】

球発射ユニット450の球入口450aは、後面に設けられており、一つの遊技球Bが通過可能な大きさと四角く開口している。この球入口450aは、本体枠4に組立てた状態で、球送ユニット600の球送出口602の前方に位置しており、球送出口602と連通する。球発射口450bは、上面の左端において、左端側が低くなるように斜めに開口している。この球発射口450bは、本体枠4に組立てた状態で、ファールユニット470のファール右開口部470bの上部と連通する。球排出口450cは、左側面において開口している。この球排出口450cは、本体枠4に組立てた状態で、ファールユニット470のファール右開口部470bの下部と連通する。

20

【0149】

球発射ユニット450は、平板状のユニットベース451と、ユニットベース451の前面側を覆うように取付けられている発射ユニットカバー452と、ユニットベース451よりも前方へ回転軸453aが突出するようにユニットベース451の後側に取付けられている発射ソレノイド453と、遊技球Bの発射の有無を検知可能な発射減算センサ454と、発射ソレノイド453の回転軸453aに取付けられている発射槌455と、発射槌455を発射ソレノイド453の回転軸453aに取付けているナット456と、発射ソレノイド453の回転軸453aに挿入されている円環状のスペーサ457と、発射槌455と接触可能な二つの当ゴム458と、一方の当ゴム458を保持している当ゴムホルダ459と、を備えている。

30

【0150】

球発射ユニット450のユニットベース451は、鉄板のような金属板により形成されている。ユニットベース451には、球入口450aが設けられており、正面視において中央から上方の部位に四角く貫通している。

【0151】

発射ユニットカバー452は、透光性の低い不透明な合成樹脂を使用して射出成形によって形成されている。発射ユニットカバー452は、ユニットベース451に対して前方へ離隔して設けられる平板状の前板452aと、前板452aの後側でユニットベース451の球入口450aの直下となる部位に設けられており左端側が高くなるように傾斜している球発射台452bと、球発射台452bを上下に貫通している検知口452cと、を備えている。

40

【0152】

また、発射ユニットカバー452は、前板452aの後側で球発射台452bの正面視右上において球発射台452bとの間に遊技球Bが通過不能な隙間を形成している発射台上方壁部452dと、前板452aの後側で球発射台452b及び発射台上方壁部452dとを挟むように設けられているセンサ下取付部452e及びセンサ上取付部452fと、を備えている。

【0153】

50

更に、発射ユニットカバー 4 5 2 は、前板 4 5 2 a の後側における球発射台 4 5 2 b よりも左方で球発射台 4 5 2 b の傾斜している延長線に沿うように設けられているガイド壁部 4 5 2 g と、前板 4 5 2 a の後側で球発射台 4 5 2 b の左端から下方へ延出した後に左方へ向かって低くなるように延出している排出案内壁部 4 5 2 h と、を備えている。

【 0 1 5 4 】

球発射台 4 5 2 b は、球入口 4 5 0 a を通って供給された遊技球 B が載置される。球発射台 4 5 2 b は、上面が正面視において左端が高くなるように傾斜している。球発射台 4 5 2 b は、上面が傾斜している方向へ沿って下方へ窄まるように一定の断面形状（台形状）に凹んでいる。球発射台 4 5 2 b は、傾斜方向（発射方向）の長さが遊技球 B の直径よりも若干長く、台形状に凹んでいる二つの傾斜面に接するように遊技球 B が一つのみ載置

10

【 0 1 5 5 】

検知口 4 5 2 c は、球発射台 4 5 2 b における台形状に凹んでいる部位の底部に設けられている。発射台上方壁部 4 5 2 d は、球発射台 4 5 2 b の傾斜している下端側の上方に設けられている。発射台上方壁部 4 5 2 d は、球発射台 4 5 2 b との間で、遊技球 B が通過不能、且つ、発射槌 4 5 5 の先端が通過可能、の隙間を形成するように設けられている。これにより、球発射台 4 5 2 b に供給された遊技球 B は、発射台上方壁部 4 5 2 d の左端に当接して球発射台 4 5 2 b の傾斜方向の下流側（ここでは右方）への移動が規制された状態で球発射台 4 5 2 b に載置される。

20

【 0 1 5 6 】

センサ下取付部 4 5 2 e とセンサ上取付部 4 5 2 f とは、夫々に発射減算センサ 4 5 4 を構成している発光部 4 5 4 a と受光部 4 5 4 b とが取付けられる。

【 0 1 5 7 】

ガイド壁部 4 5 2 g は、上面が球発射口 4 5 0 b の底面を構成している。ガイド壁部 4 5 2 g は、上面が球発射台 4 5 2 b の傾斜と同じ角度で傾斜しており、球発射台 4 5 2 b から左方へ遊技球 B の直径よりも長く離れた部位に設けられている。本実施形態では、球発射台 4 5 2 b を可及的に短くしているため、球発射台 4 5 2 b 上の遊技球 B を発射槌 4 5 5 により打撃した時に、遊技球 B の発射方向が定まり難く遊技盤 5 の外レール 1 0 0 1 と内レール 1 0 0 2 との間に上手く打ち込まれない恐れがあるが、ガイド壁部 4 5 2 g を

30

【 0 1 5 8 】

また、ガイド壁部 4 5 2 g を球発射台 4 5 2 b から離して設けているため、遊技球 B の打込み強さによってはガイド壁部 4 5 2 g において遊技球 B が球発射台 4 5 2 b の方向へ戻ろうとしても、ガイド壁部 4 5 2 g と球発射台 4 5 2 b との間を流下することとなり、球発射台 4 5 2 b に戻ることはない。

【 0 1 5 9 】

排出案内壁部 4 5 2 h は、ガイド壁部 4 5 2 g との間で球排出口 4 5 0 c を形成している。排出案内壁部 4 5 2 h は、左端側が低くなるように傾斜しており、球発射台 4 5 2 b とガイド壁部 4 5 2 g との間を流下してきた遊技球 B を左方へ案内して、左端の球排出口 4 5 0 c からファールユニット 4 7 0 側へ排出することができる。これにより、球発射台 4 5 2 b において発射槌 4 5 5 により打撃されたのにも関わらず、球発射口 4 5 0 b から発射されなかった遊技球 B は、排出案内壁部 4 5 2 h に案内されて球排出口 4 5 0 c からファールユニット 4 7 0 へ排出される。

40

【 0 1 6 0 】

発射ソレノイド 4 5 3 は、前後に延びた回転軸 4 5 3 a を有するロータリーソレノイドにより構成されている。

【 0 1 6 1 】

50

発射減算センサ４５４は、球発射台４５２ｂ上における遊技球Ｂの有無を検知することができる。発射減算センサ４５４は、検知光を照射する発光部４５４ａと、検知光を受光する受光部４５４ｂと、で構成されており、夫々が発射ユニットカバー４５２のセンサ下取付部４５２ｅとセンサ上取付部４５２ｆとに取付けられる。発光部４５４ａから発光された検知光は、球発射台４５２ｂの底部に設けられている検知口４５２ｃを通して受光部４５４ｂに受光される。この際に、球発射台４５２ｂに遊技球Ｂが載置されていると、遊技球Ｂにより検知光が遮られ、受光部４５４ｂにおいて検知光が受光されることはない。これにより、球発射台４５２ｂにおける遊技球Ｂの有無を検知することができる。

【０１６２】

発射減算センサ４５４は、詳細は後述するが、球発射台４５２ｂから遊技球Ｂが発射されたことを検知して、遊技者の持ち球数を１個減算するためのものである。

10

【０１６３】

発射槌４５５は、遊技球Ｂを打撃して発射するためのものである。発射槌４５５は、発射ソレノイド４５３の回転軸４５３ａに取付けられ、回転軸４５３ａと一緒に回転（回動）する。発射槌４５５の先端は、球発射台４５２ｂと発射台上方壁部４５２ｄとの間を通過して、球発射台４５２ｂに載置されている遊技球Ｂに対して当接可能に設けられている。

【０１６４】

ナット４５６は、発射ソレノイド４５３の回転軸４５３ａに螺合されるものである。スペーサ４５７は、発射ソレノイド４５３の回転軸４５３ａが挿入されるものである。発射ソレノイド４５３の回転軸４５３ａが、後方からスペーサ４５７、発射槌４５５の順に挿通され、発射槌４５５から前方へ突出している先端にナット４５６が螺合されて締め付けられることにより、発射槌４５５が取付けられる。

20

【０１６５】

当ゴム４５８は、発射槌４５５における回転範囲（回動範囲）を規制するようにユニットベース４５１に取付けられている。発射槌４５５が遊技球Ｂを打撃する方向（ここでは、反時計回りの方向）への回動端に設けられている当ゴム４５８は、当ゴムホルダ４５９を介してユニットベース４５１に取付けられている。

【０１６６】

本実施形態の球発射ユニット４５０によれば、球発射台４５２ｂにおいて遊技球Ｂが１個のみ載置されるようにしていると共に、発射減算センサ４５４により球発射台４５２ｂから遊技球Ｂが発射されたことを検知するようにしているため、遊技球Ｂの発射を１個ずつ確実に検知することができる。

30

【０１６７】

また、球発射ユニット４５０によれば、ユニットベース４５１を金属板としていると共に、発射ユニットカバー４５２を透光性の低い不透明な合成樹脂により形成しているため、外部からの光によってフォトセンサからなる発射減算センサ４５４が誤検知してしまうことを防止することができる。

【０１６８】

また、球発射ユニット４５０によれば、遊技球Ｂの発射を検知しているため、遊技者が遊技をやめて精算する際に、遊技者に返却するために球発射台４５２ｂに載置されている遊技球Ｂを自動的に空打ちしてファール球にする必要はない。

40

【０１６９】

[４－３．ファールユニット]

本体枠４におけるファールユニット４７０について、主に図１７乃至図１９を参照して詳細に説明する。図１７（ａ）は本体枠におけるファールユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は本体枠におけるファールユニットを後ろから見た斜視図である。図１８（ａ）はファールユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、（ｂ）はファールユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図１９（ａ）はファールユニットの側面断面においてファールシャッターを閉じた状態で示す説明図であり、（ｂ）はファールユニットの側面断面においてファールシャッターを開いた状態で示す説明図である。

50

【 0 1 7 0 】

ファールユニット 4 7 0 は、球発射ユニット 4 5 0 により発射されて遊技盤 5 における外レール 1 0 0 1 と内レール 1 0 0 2 との間に打ち込まれたものの、遊技領域 5 a には打ち込まれなかった遊技球 B、球発射ユニット 4 5 0 により発射されたものの発射強度が弱すぎて遊技盤 5 (外レール 1 0 0 1 と内レール 1 0 0 2 との間) にたどり着かなかった遊技球 B、等を回収するためのものである。ファールユニット 4 7 0 は、上面において開口しているファール上開口部 4 7 0 a と、右側面において開口しているファール右開口部 4 7 0 b と、ファール上開口部 4 7 0 a 及びファール右開口部 4 7 0 b と連通しており下端において後方へ向かって開口しているファール球出口 4 7 0 c と、を有している。

【 0 1 7 1 】

ファールユニット 4 7 0 は、本体枠ベース 4 0 1 のベース壁部 4 0 1 b の前面上部における左右方向中部分に設けられているファールユニット取付部 4 0 1 h に取付けられる。ファールユニット 4 7 0 は、本体枠 4 に組立てた状態で、上端がベース壁部 4 0 1 b の上端と略同じ高さであり、ファール右開口部 4 7 0 b が球発射ユニット 4 5 0 の球発射口 4 5 0 b 及び球排出口 4 5 0 c により閉鎖されている。つまり、本体枠 4 に組立てた状態では、ファール右開口部 4 7 0 b が、球発射口 4 5 0 b と球排出口 4 5 0 c とに連通している。ファール上開口部 4 7 0 a 及びファール右開口部 4 7 0 b は、後述するユニットベース 4 7 2 と前カバー 4 7 3 とにより形成され、球排出口 4 5 0 c は、ユニットベース 4 7 2 に形成されている。

【 0 1 7 2 】

ファールユニット 4 7 0 は、ファール上開口部 4 7 0 a を遊技球 B が通過不能に開閉可能なファールシャッター 4 7 1 と、本体枠ベース 4 0 1 のベース壁部 4 0 1 b に取付けられるユニットベース 4 7 2 と、ユニットベース 4 7 2 の前面側に取付けられている前カバー 4 7 3 と、ファールシャッター 4 7 1 の後部を覆うようにユニットベース 4 7 2 の後側に取付けられている後カバー 4 7 4 と、ファールシャッター 4 7 1 を前方へ付勢しているバネ 4 7 5 と、ユニットベース 4 7 2 と前カバー 4 7 3 との間に設けられているファール球アース板金 4 7 6 と、を備えている。

【 0 1 7 3 】

ファールシャッター 4 7 1 は、ユニットベース 4 7 2 と前カバー 4 7 3 とが協働することで前後方向へスライド可能に支持されている。ファールシャッター 4 7 1 は、左右に長い帯板状のシャッター部 4 7 1 a と、シャッター部 4 7 1 a の左右両端から夫々が前方へ突出している二つの前方突出部 4 7 1 b と、シャッター部 4 7 1 a の後端辺から下方へ延出している平板状の後壁部 4 7 1 c と、を有している。

【 0 1 7 4 】

ファールシャッター 4 7 1 は、シャッター部 4 7 1 a によってファール上開口部 4 7 0 a を遊技球 B が通過不能に閉鎖することができる。二つの前方突出部 4 7 1 b は、前端が前カバー 4 7 3 よりも前方へ突出するように設けられていると共に、扉枠 3 における扉枠本体 1 0 0 の後面が当接可能に設けられている。後壁部 4 7 1 c は、後面にバネ 4 7 5 の前端が当接する。

【 0 1 7 5 】

ユニットベース 4 7 2 は、左右に長く右端付近において下方へ延出している部位を有する偏 T 字状で平板状の本体部 4 7 2 a と、本体部 4 7 2 a の上端付近において前後に貫通していると共に左右に延出しているシャッター挿通口 4 7 2 b と、本体部 4 7 2 a における下方へ延出している部位よりも左側の下端縁に沿って設けられており前後に貫通している複数の後支持口 4 7 2 c と、を有している。

【 0 1 7 6 】

ユニットベース 4 7 2 には、本体部 4 7 2 a における下方へ延出している部位の下端付近において、前後に貫通し角筒状に後方へ延出しているファール球出口 4 7 0 c が設けられている。筒状のファール球出口 4 7 0 c は、後方へ低くなるように傾斜している。

【 0 1 7 7 】

本体部 472a は、下方へ延出している部位よりも左側の部位の下端縁が、右方へ低くなるように傾斜している。シャッター挿通口 472b は、ファールシャッター 471 のシャッター部 471a と前方突出部 471b とが挿通可能な大きさに設けられている。複数の後支持口 472c は、夫々が右方へ低くなるように左右に長く設けられており、本体部 472a の傾斜している下端縁に沿って列設されている。後支持口 472c は、ファール球アース板金 476 の支持片 476a が隙間を有した状態で挿入されるように設けられている。

【0178】

前カバー 473 は、左右に長く右端付近において下方へ延出している部位を有する偏 T 字状で平板状の前板 473a と、前板 473a の左端縁から後方へ延出している左壁部 473b と、左壁部 473b の下端から前板 473a の下端縁に沿って右方へ延出していると共に後方へ延出している下壁部 473c と、下壁部 473c の右端から前板 473a における下方へ延出している部位の左端縁に沿って下方へ延出していると共に後方に延出している垂下壁部 473d と、垂下壁部 473d の下端から前板 473a における下方へ延出している部位の下端縁に沿って右方へ延出していると共に後方に延出している底壁部 473e と、前板 473a の右上端から後方へ延出している右壁部 473f と、を備えている。

【0179】

前板 473a の上端縁及び右端縁は、ファール上開口部 470a 及びファール右開口部 470b の前端縁を構成している。左壁部 473b の上端の右端縁は、ファール上開口部 470a の左端縁を、右壁部 473f の上端の左端縁は、ファール上開口部 470a の右端縁を、夫々構成している。右壁部 473f の下端縁は、ファール右開口部 470b の上端縁を、底壁部 473e の右端縁は、ファール右開口部 470b の下端縁を、夫々構成している。

【0180】

前カバー 473 は、下壁部 473c がファール上開口部 470a の下方に位置しており、ファール上開口部 470a を通して流下してきた遊技球 B を右方へ案内した後に、垂下壁部 473d に沿って底壁部 473e 上に流下させることができる。この底壁部 473e は、ファール球出口 470c の前方となる部位が後方へ低くなるように傾斜していると共に、当該部位よりも右側の部位が右方へ高くなるように傾斜している。従って、底壁部 473e に流下してきた遊技球 B は、後方へ案内されてファール球出口 470c から後方へ排出されることとなる。また、底壁部 473e は、右端縁がファール右開口部 470b の下端縁を構成していることから、ファール右開口部 470b から進入した遊技球 B は、底壁部 473e 上へ流下することとなり、底壁部 473e に案内されてファール球出口 470c から後方へ排出されることとなる。

【0181】

また、前カバー 473 は、前板 473a において、下壁部 473c に沿って左右に列設されており、前後に貫通している複数の前支持口 473g を備えている。複数の前支持口 473g は、ユニットベース 472 の後支持口 472c と向かい合うように設けられている。また、前支持口 473g は、ファール球アース板金 476 の支持片 476a が隙間を有した状態で挿入されるように設けられている。

【0182】

後カバー 474 は、前方が解放された箱状に形成されている。後カバー 474 の内部には、ファールシャッター 471 の後部が挿入されると共に、パネ 475 が配置される。後カバー 474 の後壁の前面には、パネ 475 の後端が当接する。

【0183】

パネ 475 は、左右に離隔して二つ設けられており、箱状の後カバー 474 の内部に配置される。パネ 475 は、前端がファールシャッター 471 における後壁部 471c の後面に当接していると共に、後端が後カバー 474 の後壁の前面に当接している。パネ 475 は、ファールシャッター 471 を前方へ付勢している。

10

20

30

40

50

【 0 1 8 4 】

ファール球アース板金 4 7 6 は、鉄板のような金属板により形成されており、最終的に図示しないアース線を介して遊技ホールのアースに接続されている。ファール球アース板金 4 7 6 は、左右に長い帯板状に形成されており、前後の長辺から複数の支持片 4 7 6 a が外方へ延出している。ファール球アース板金 4 7 6 は、前カバー 4 7 3 における下壁部 4 7 3 c の上面に載置されると共に、複数の支持片 4 7 6 a が、ユニットベース 4 7 2 の後支持口 4 7 2 c、及び、前カバー 4 7 3 の前支持口 4 7 3 g、に対して遊びを有した状態で挿入される。

【 0 1 8 5 】

これにより、ファール上開口部 4 7 0 a を通して下壁部 4 7 3 c へ向かって流下してきた遊技球 B は、ファール球アース板金 4 7 6 に接触して帯電している静電気が除去された状態で右方へ案内される。この際に、支持片 4 7 6 a が、後支持口 4 7 2 c 及び前支持口 4 7 3 g に遊嵌されているため、遊技球 B の接触により、ファール球アース板金 4 7 6 が振動すると共に、その振動によりファール球アース板金 4 7 6 上の塵やゴミが、遊嵌されている後支持口 4 7 2 c 及び前支持口 4 7 3 g の隙間を通して外部に排出される。なお、このファール球アース板金 4 7 6 は、落下してくる遊技球 B に対する補強も兼ねている。

【 0 1 8 6 】

このファールユニット 4 7 0 は、パチンコ機 1 に組立てた状態で、本体枠 4 のベース壁部 4 0 1 b の前面における左右方向中央付近の上部に設けられているファールユニット取付部 4 0 1 h に取付けられている。この状態では、ファールユニット 4 7 0 の右側に球発射ユニット 4 5 0 が隣接して取付けられている。

【 0 1 8 7 】

そして、図 1 1 に示すように、ファールユニット 4 7 0 のファール上開口部 4 7 0 a は、ベース壁部 4 0 1 b の上端付近に位置していると共に、球発射ユニット 4 5 0 における遊技球 B の発射方向の軸線上に位置している。換言すると、ファール上開口部 4 7 0 a は、遊技盤 5 における外レール 1 0 0 1 と内レール 1 0 0 2 の間の下端の開口部分と、球発射ユニット 4 5 0 の球発射口 4 5 0 b と、の間の部位に設けられている。

【 0 1 8 8 】

一方、ファールユニット 4 7 0 のファール右開口部 4 7 0 b は、その上部が球発射ユニット 4 5 0 の球発射口 4 5 0 b と連通していると共に、下部が球発射ユニット 4 5 0 の球排出口 4 5 0 c と連通している。従って、遊技盤 5 における外レール 1 0 0 1 と内レール 1 0 0 2 の間の下端の開口部分と、球発射ユニット 4 5 0 の球発射口 4 5 0 b と、の間の部位には、ファール上開口部 4 7 0 a とファール右開口部 4 7 0 b とが設けられている。これにより、球発射ユニット 4 5 0 の球発射口 4 5 0 b から発射された遊技球 B は、ファール右開口部 4 7 0 b からファールユニット 4 7 0 内に進入した上で、ファール上開口部 4 7 0 a を通って遊技盤 5 における外レール 1 0 0 1 と内レール 1 0 0 2 との間に進入することとなる。

【 0 1 8 9 】

本実施形態のファールユニット 4 7 0 は、本体枠 4 に対して扉枠 3 を前方へ開いた状態にすると、図 1 9 (a) に示すように、ファールシャッター 4 7 1 がバネ 4 7 5 の付勢力により前方へスライドし、ファールシャッター 4 7 1 のシャッター部 4 7 1 a が、ユニットベース 4 7 2 の前面と前カバー 4 7 3 の前板 4 7 3 a との間に突出して、ファール上開口部 4 7 0 a を遊技球 B が通過不能に閉鎖している。つまり、ファールシャッター 4 7 1 が閉位置の状態となっている。この状態では、ファールシャッター 4 7 1 の後壁部 4 7 1 c がユニットベース 4 7 2 の本体部 4 7 2 a の後面に当接しており、これ以上前方へスライドすることはない。

【 0 1 9 0 】

ファールシャッター 4 7 1 が閉位置の状態、球発射ユニット 4 5 0 から遊技球 B が発射されると、発射された遊技球 B は、ファール右開口部 4 7 0 b からファールユニット 4 7 0 内に進入した上で、ファールシャッター 4 7 1 のシャッター部 4 7 1 a の下面に当接

10

20

30

40

50

し、ファール上開口部 470a を通って上方へ打ち出されることなくファールユニット 470 内を流下することとなる。ファールユニット 470 内を流下した遊技球 B は、下壁部 473c (ファール球アース板金 476)、垂下壁部 473d、底壁部 473e、等に案内されて、後側のファール球出口 470c から循環球経路ユニット 500 に供給される。これにより、扉枠 3 を開いている時に、遊技球 B が発射されても、ファールユニット 470 から遊技球 B が外部へ漏れることはない。

【0191】

なお、扉枠 3 を本体枠 4 に対して開くと、扉開放スイッチ 407 が OFF になるため、扉開放スイッチ 407 の OFF により球発射ユニット 450 から遊技球 B の発射を停止させるようにしても良い。或いは、扉枠 3 を開いた時には、遊技球 B の発射を停止させるのではなく、主制御基板 1310 による遊技一時停止とし、扉枠 3 を閉じると遊技再開とするようにしても良い。

10

【0192】

また、本体枠 4 を外枠 2 に対して開いた (枠開放スイッチ 408 が OFF) 時には、扉枠 3 が閉じられており遊技球 B が外部へ漏れることはないため、球発射ユニット 450 からの遊技球 B の発射を停止させないようにしても良い。或いは、本体枠 4 を開いた時に、上記の扉枠 3 を開いた時と同じ処理を行うようにしても良い。

【0193】

本体枠 4 に対して扉枠 3 を閉じた状態にすると、扉枠 3 の後面がファールシャッター 471 における二つの前方突出部 471b の前端に当接し、バネ 475 の付勢力に抗してファールシャッター 471 が後方へスライドした状態となる (図 19 (b) を参照)。この状態では、ファールシャッター 471 のシャッター部 471a がユニットベース 472 の前面よりも後方に位置しており、ファール上開口部 470a を遊技球 B が通過可能に開口している。つまり、ファールシャッター 471 が開位置の状態となっている。

20

【0194】

ファールシャッター 471 が開位置の状態で、球発射ユニット 450 から遊技球 B が発射されると、発射された遊技球 B は、ファール右開口部 470b からファールユニット 470 内に進入した上で、ファール上開口部 470a を通って上方の遊技盤 5 側 (外レール 1001 と内レール 1002 との間) へ打ち出されることとなる。そして、打ち出された遊技球 B が内レール 1002 の上端に設けられている逆流防止部材 1007 を越えることで、遊技球 B が遊技領域 5a 内に打ち込まれることとなる。

30

【0195】

なお、球発射ユニット 450 から発射されたものの、内レール 1002 の上端の逆流防止部材 1007 を越えなかった遊技球 B (遊技領域内に打ち込まれなかった遊技球 B) は、外レール 1001 と内レール 1002 との間を流下してファール球としてファール上開口部 470a から進入してファールユニット 470 により回収される。ファール上開口部 470a を通って回収された遊技球 B は、下壁部 473c の上面に載置されているファール球アース板金 476 上に流下し、ファール球アース板金 476 により静電気が除去される。この際に、ファール球アース板金 476 は遊嵌されているため、遊技球 B が当接することで振動し、その振動によりファール球アース板金 476 上の塵やゴミ等が後支持口 472c や前支持口 473g からファールユニット 470 外へ排出される。

40

【0196】

ファール球アース板金 476 (下壁部 473c) 上に流下した遊技球 B は、その傾斜により右方へ案内され、垂下壁部 473d に沿って底壁部 473e 上に流下し、底壁部 473e の傾斜により後方へ案内されてファール球出口 470c が循環球経路ユニット 500 へ排出される。

【0197】

また、ファールユニット 470 では、球発射ユニット 450 の球排出口 450c から排出された遊技球 B を、ファール右開口部 470b の下部において受け取る。ファール右開口部 470b の下部からファールユニット 470 内に進入した遊技球 B は、底壁部 473

50

e 上に流下し、底壁部 4 7 3 e の傾斜により後方へ案内されてファール球出口 4 7 0 c が循環球経路ユニット 5 0 0 へ排出される。

【 0 1 9 8 】

このように、ファールユニット 4 7 0 によれば、球発射ユニット 4 5 0 から発射されたにも関わらず遊技盤 5 の遊技領域 5 a に打ち込まれなかった遊技球 B を外部へ漏らすことなく回収して、循環球経路ユニット 5 0 0 へ供給することができる。そして、詳細は後述するが、循環球経路ユニット 5 0 0 では、ファール球出口 4 7 0 c から供給された遊技球 B をファール球センサ 5 0 7 により検知する。このファール球センサ 5 0 7 により遊技球 B が検知されると、遊技者の持ち球数を 1 個加算する。

【 0 1 9 9 】

また、ファールユニット 4 7 0 では、ユニットベース 4 7 2、前カバー 4 7 3、後カバー 4 7 4、等が透明に合成樹脂によって形成されているため、外部から内部を視認することができ、内部での球詰まりを発見し易い。

【 0 2 0 0 】

[4 - 3 a . ファールユニットの第二実施形態]

続いて、ファールユニット 4 7 0 の第二実施形態について説明する。第二実施形態のファールユニット 4 7 0 は、ファールシャッター 4 7 1 の開閉機構が異なるのみで、他の構成は上記のファールユニット 4 7 0 と同じである。第二実施形態のファールユニット 4 7 0 は、図示省略するが、ファールシャッター 4 7 1 を開閉するためのモータやソレノイドのような電動アクチュエータが設けられている。

【 0 2 0 1 】

この実施形態では、本体枠 4 に対して扉枠 3 を開くことで扉開放スイッチ 4 0 7 が OFF になると、電動アクチュエータによりファールシャッター 4 7 1 が閉位置へスライドする。これにより、扉枠 3 を開けた状態で球発射ユニット 4 5 0 から遊技球 B が発射されても、ファール上開口部 4 7 0 a から遊技球 B が外部へ飛び出すことはない。

【 0 2 0 2 】

そして、扉枠 3 を閉じて扉開放スイッチ 4 0 7 が ON になると、電動アクチュエータによりファールシャッター 4 7 1 が開位置へスライドして、球発射ユニット 4 5 0 から発射された遊技球 B を、ファール上開口部 4 7 0 a を通って遊技盤 5 側へ打ち込むことが可能となる。

【 0 2 0 3 】

なお、本体枠 4 を外枠 2 に対して開くことで枠開放スイッチ 4 0 8 が OFF になった時にも、電動アクチュエータによりファールシャッター 4 7 1 が閉位置へスライドするようにしても良い。この場合、枠開放スイッチ 4 0 8 によるファールシャッター 4 7 1 の開閉処理を、上記の扉開放スイッチ 4 0 7 による開閉処理と同じにすると、ソフトウェアにかかる構成を簡単にすることができる。

【 0 2 0 4 】

また、扉枠 3 の開放と本体枠 4 の開放の何れも検知可能な開放スイッチ（図示は省略）を設けて、電動アクチュエータによりファールシャッター 4 7 1 を開閉させるようにしても良く、開閉にかかる機構を簡単なものにすることができる。

【 0 2 0 5 】

[4 - 4 . 循環球経路ユニット]

本体枠 4 における循環球経路ユニット 5 0 0 について、主に図 2 0 乃至図 2 7 等を参照して詳細に説明する。図 2 0 (a) は本体枠における循環球経路ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は本体枠における循環球経路ユニットを後ろから見た斜視図である。図 2 1 は循環球経路ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図 2 2 は循環球経路ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図 2 3 (a) は循環球経路ユニットにおける球蛇行部材及び球抜シャッターのみを示す平面図であり、(b) は循環球経路ユニットにおける球蛇行部材及び球抜シャッターのみを示す前から見た斜視図である。図 2 4 (a 1) は閉位置の球抜シャッター及び球蛇行部材を球受トレイと共に側面断面で示

10

20

30

40

50

す説明図であり、(a2)は(a1)における球抜シャッターの部位のみを底面から示す説明図であり、(b1)は開位置の球抜シャッター及び球蛇行部材を球受トレーと共に側面断面で示す説明図であり、(b2)は(b1)における球抜シャッターの部位のみを底面から示す説明図である。

【0206】

また、図25(a)は閉位置の球抜シャッターに鉄球が磁着している状態で球蛇行部材及び球抜トレーと共に側面断面で示す説明図であり、(b)は開位置の球抜シャッターに鉄球が磁着している状態で球蛇行部材及び球抜トレーと共に側面断面で示す説明図であり、(c)は(b)の状態から球抜シャッターを閉位置へスライドさせて下面に鉄球が磁着している状態で球蛇行部材及び球抜トレーと共に側面断面で示す説明図である。図26(a)は循環球経路ユニットをアウト球センサの部位で切断して正面断面で示す説明図であり、(b)は循環球経路ユニットをセーフ球センサの部位で切断して正面断面で示す説明図である。図27(a)は循環球経路ユニットの蛇行カバーを外した状態で外枠と共に本体枠の下部を拡大して示す前から見た斜視図であり、(b)は循環球経路ユニットの蛇行カバーを外した状態で外枠と共に本体枠の下部を拡大して示す後ろから見た斜視図である。

10

【0207】

循環球経路ユニット500は、遊技盤5から排出された遊技球B及びファールユニット470により回収された遊技球Bを、複数貯留すると共に、貯留している遊技球Bを、球揚上ユニット550を介して球発射ユニット450側へ送るためのものである。循環球経路ユニット500は、本体枠ベース401のベース壁部401bの後面に設けられている循環球経路ユニット取付部401lに取付けられる。

20

【0208】

循環球経路ユニット500は、左右に長く上方へ向かって開口しているアウト球受口500aと、アウト球受口500aの後方に設けられ左右に長く上方へ向かって開口しているセーフ球受口500bと、前面において開口しているファール球受口500cと、下端付近において右方へ向かって開口している球放出口500dと、を有している。アウト球受口500a及びセーフ球受口500bは、前後方向の奥行きが遊技球Bの直径よりもやや広く形成されており、左右方向には複数の遊技球Bが通過可能に形成されている。ファール球受口500c及び球放出口500dは、遊技球Bが一つずつ通過可能な大きさに形成されている。

30

【0209】

アウト球受口500aには、遊技盤5のアウト口に受入れられた遊技球B(アウト球)が受けられる。セーフ球受口500bには、遊技盤5の一般入賞口、始動口、大入賞口、等の入賞口に受入れられた遊技球B(セーフ球)が受けられる。ファール球受口500cには、ファールユニット470のファール球出口470cから排出された遊技球B(ファール球)が受けられる。球放出口500dは、アウト球受口500a、セーフ球受口500b、ファール球受口500c、に受けられて内部に貯留された遊技球Bを放出して球揚上ユニット550に受け渡すものである。

【0210】

また、循環球経路ユニット500は、アウト球受口500aに受けられた遊技球Bが流通するアウト球通路501と、セーフ球受口500bに受けられた遊技球Bが流通するセーフ球通路502と、ファール球受口500cに受けられた遊技球Bが流通するファール球通路503と、アウト球通路501、セーフ球通路502、及びファール球通路503、の夫々の下流端と連通しており下流端が球放出口500dとされている球貯留通路504と、を有している。

40

【0211】

更に、循環球経路ユニット500は、アウト球通路501を流通している遊技球B(アウト球)を一つずつ検知するアウト球センサ505と、セーフ球通路502を流通している遊技球B(セーフ球)を一つずつ検知するセーフ球センサ506と、ファール球通路503を流通している遊技球B(ファール球)を一つずつ検知するファール球センサ507

50

と、を有している。セーフ球センサ 5 0 6 は、従来のパチンコ機で言う全入賞口センサと
言う意味があり、全ての入賞口の入賞個数の合計と比較することによって不正入賞の判定
に使うことが可能である。

【 0 2 1 2 】

循環球経路ユニット 5 0 0 は、平板状の球受前板 5 1 0 と、球受前板 5 1 0 の後側に取り
付けられている球受前部材 5 1 1 と、球受前部材 5 1 1 の後側に取り付けられている球受後
部材 5 1 2 と、を備えている。球受前板 5 1 0、球受前部材 5 1 1、球受後部材 5 1 2、
の下方に球貯留通路 5 0 4 が設けられている。

【 0 2 1 3 】

また、循環球経路ユニット 5 0 0 は、球受前板 5 1 0、球受前部材 5 1 1、球受後部材
5 1 2、の下方に設けられており上方へ開放されている球蛇行部材 5 1 3 と、球蛇行部材
5 1 3 の上方を覆っている蛇行カバー 5 1 4 と、球蛇行部材 5 1 3 から遊技球 B を排出す
るための球抜シャッター 5 1 5 と、球抜シャッター 5 1 5 に取り付けられている磁石 5 1 6
と、球受前部材 5 1 1 の後側に取り付けられている循環球経路中継基板 5 1 7 と、を備えて
いる。

【 0 2 1 4 】

球受前板 5 1 0 は、左右に延出しており、左右方向中央の下部付近において前後に貫通
しているファール球受口 5 0 0 c が設けられている。

【 0 2 1 5 】

球受前部材 5 1 1 は、上面において、球受前板 5 1 0 と協働してアウト球受口 5 0 0 a
を形成している。球受前部材 5 1 1 には、アウト球通路 5 0 1 及びファール球通路 5 0 3
が、前方へ開放された状態で形成されており、球受前板 5 1 0 が取り付けられることにより
それらの前方側が閉鎖される。アウト球通路 5 0 1 は、その下流端が、球受前部材 5 1 1
の左端下部において下方へ向かって開口している。アウト球通路 5 0 1 の下流端の開口は
、セーフ球通路 5 0 2 の下流端の開口の前方に位置している。ファール球通路 5 0 3 は、
その下流端が、球受前部材 5 1 1 においてアウト球通路 5 0 1 の下流端よりも右下の部位
で下方へ向かって開口している。

【 0 2 1 6 】

球受前部材 5 1 1 は、アウト球受口 5 0 0 a の左端縁を形成している垂直壁の途中から
左右方向中央付近まで右方へ向かって低くなるように傾斜しているアウト球受板上 5 1
1 a と、アウト球受口 5 0 0 a の右端縁を形成している垂直壁におけるアウト球受板上
5 1 1 a よりも下方の部位からアウト球受口 5 0 0 a の左端縁の下方付近まで左方へ向か
って低くなるように傾斜しているアウト球受板部下 5 1 1 b と、アウト球受板部下 5 1 1
b の左端から遊技球 B が一列で流通可能な幅で左下へ向かってクランク状に延出している
クランク部 5 1 1 c と、を有している。

【 0 2 1 7 】

アウト球受板上 5 1 1 a の右端と、アウト球受板部下 5 1 1 b との間の高さは、遊技
球 B の直径の 2 倍ほどであり、それにより左側におけるアウト球受板部下 5 1 1 b の高さ
は、左方へ向かうほど低くなるように形成されている。これにより、アウト球受口 5 0 0
a に受けられた遊技球 B を 1 段に整列させることができる。

【 0 2 1 8 】

クランク部 5 1 1 c におけるアウト球受板部下 5 1 1 b の下流端の直下となる垂直に延
出している部位に、アウト球センサ 5 0 5 が取り付けられている。

【 0 2 1 9 】

球受前部材 5 1 1 では、アウト球受板上 5 1 1 a、アウト球受板部下 5 1 1 b、クラ
ンク部 5 1 1 c、等によってアウト球通路 5 0 1 を構成している。従って、アウト球通路
5 0 1 は、上流側が多くの遊技球 B を受入可能に広く形成されており、受入れられた遊技
球 B を一列に整列させて下流の球貯留通路 5 0 4 (球蛇行部材 5 1 3) へ受け渡すように
している。

【 0 2 2 0 】

10

20

30

40

50

また、球受前部材 5 1 1 において、ファール球通路 5 0 3 は、アウト球受板上 5 1 1 a の下方、且つ、アウト球受板部下 5 1 1 b の下方の部位で、ファール球受口 5 0 0 c の後方の部位からアウト球受板部下 5 1 1 b の左端よりも右側の部位まで左方へ向かって低くなるように傾斜した後に、下方へ向かって短く延出している。球受前部材 5 1 1 では、ファール球通路 5 0 3 における左方へ延出している部位にファール球センサ 5 0 7 が取付けられている。このファール球通路 5 0 3 は、遊技球 b が一列で流通するように形成されており、ファール球通路 5 0 3 を流通した遊技球 B は、球貯留通路 5 0 4 (球蛇行部材 5 1 3) におけるアウト球通路 5 0 1 から受け渡される部位よりも下流の部位に受け渡される。

【 0 2 2 1 】

10

球受前部材 5 1 1 は、アウト球受板上 5 1 1 a の前端縁、アウト球受板部下 5 1 1 b の前端縁、及び、ファール球通路 5 0 3 を形成し左右に延出している底壁の前端縁、に遊技球 B の流通を妨げない大きさで凹んでいる凹部 5 1 1 d が設けられている。この凹部 5 1 1 d により、アウト球通路 5 0 1 内やファール球通路 5 0 3 内の塵やゴミ等を外部に排出可能としている。

【 0 2 2 2 】

また、球受前部材 5 1 1 は、後面におけるファール球通路 5 0 3 の後方の部位に、循環球経路中継基板 5 1 7 が取付けられる。

【 0 2 2 3 】

球受後部材 5 1 2 は、上面において、球受前部材 5 1 1 と協働してセーフ球受口 5 0 0 b を形成している。球受後部材 5 1 2 には、セーフ球通路 5 0 2 が前方へ開放された状態で形成されており、球受前部材 5 1 1 が取付けられることによりセーフ球通路 5 0 2 の前方側が閉鎖される。セーフ球通路 5 0 2 は、球受後部材 5 1 2 の左端下部においてその下流端が下方へ向かって開口している。セーフ球通路 5 0 2 の下流端の開口は、アウト球通路 5 0 1 の下流端の開口の後方に位置している。つまり、アウト球通路 5 0 1 の下流端の開口と、セーフ球通路 5 0 2 の下流端の開口とは、前後に並んでいる。

20

【 0 2 2 4 】

球受後部材 5 1 2 は、セーフ球受口 5 0 0 b の左端縁を形成している垂直壁の途中から左右方向中央付近まで右方へ向かって低くなるように傾斜しているセーフ球受板上 5 1 2 a と、セーフ球受口 5 0 0 b の右端縁を形成している垂直壁におけるセーフ球受板上 5 1 2 a よりも下方の部位からセーフ球受口 5 0 0 b の左端縁の下方付近まで左方へ向かって低くなるように傾斜しているセーフ球受板部下 5 1 2 b と、セーフ球受板部下 5 1 2 b の左端から遊技球 B が一列で流通可能な幅で左下へ向かってクランク状に延出しているクランク部 5 1 2 c と、を有している。

30

【 0 2 2 5 】

セーフ球受板上 5 1 2 a の右端と、セーフ球受板部下 5 1 2 b との間の高さは、遊技球 B の直径の 2 倍ほどであり、それにより左側におけるセーフ球受板部下 5 1 2 b の高さは、左方へ向かうほど低くなるように形成されている。これにより、セーフ球受口 5 0 0 b に受けられた遊技球 B を 1 段に整列させることができる。

【 0 2 2 6 】

40

クランク部 5 1 2 c におけるセーフ球受板部下 5 1 2 b の下流端の直下となる垂直に延出している部位に、セーフ球センサ 5 0 6 が取付けられている。

【 0 2 2 7 】

球受後部材 5 1 2 では、セーフ球受板上 5 1 2 a 、セーフ球受板部下 5 1 2 b 、クランク部 5 1 2 c 、等によってセーフ球通路 5 0 2 を構成している。従って、セーフ球通路 5 0 2 は、上流側が多くの遊技球 B を受入可能に広く形成されており、受入れられた遊技球 B を一列に整列させて下流の球貯留通路 5 0 4 (球蛇行部材 5 1 3) の最上流部に受け渡すようにしている。

【 0 2 2 8 】

球受後部材 5 1 2 は、セーフ球受板上 5 1 2 a の前端縁、セーフ球受板部下 5 1 2 b

50

の前端縁、に遊技球 B の流通を妨げない大きさに凹んでいる凹部 5 1 2 d が設けられている。この凹部 5 1 2 d により、セーフ球通路 5 0 2 内の塵やゴミ等を外部に排出可能としている。

【 0 2 2 9 】

球蛇行部材 5 1 3 は、前後に蛇行しながら右端側が低くなるように左右方向に延出しており、多数の遊技球 B を貯留可能な球貯留通路 5 0 4 を形成している。球蛇行部材 5 1 3 は、図 2 3 等に示すように、後部を上流端として前方へ向かって低くなるように傾斜している第一直行部 5 1 3 a と、第一直行部 5 1 3 a の下流端（前端）から右方へ屈曲した後に更に後方へ低くなるように屈曲している第一折返部 5 1 3 b と、第一折返部 5 1 3 b の下流端（後端）から後方へ低くなるように第一直行部 5 1 3 a の後端付近の位置まで延出している第二直行部 5 1 3 c と、第二直行部 5 1 3 c の下流端（後端）から右方へ屈曲した後に更に前方へ低くなるように屈曲している第二折返部 5 1 3 d と、第二折返部 5 1 3 d の下流端（前端）から前方へ低くなるように第二直行部 5 1 3 c の前端と同じ位置まで延出している第三直行部 5 1 3 e と、第三直行部 5 1 3 e の下流端（前端）から右方へ屈曲した後に更に後方へ低くなるように屈曲している第三折返部 5 1 3 f と、第三折返部 5 1 3 f の下流端（後端）から後方へ低くなるように第三直行部 5 1 3 e の後端と同じ位置まで延出している第四直行部 5 1 3 g と、第四直行部 5 1 3 g の下流端（後端）から右方へ屈曲した後に更に前方へ低くなるように屈曲している第四折返部 5 1 3 h と、第四折返部 5 1 3 h の下流端（前端）から前方へ低くなるように第四直行部 5 1 3 g の前端と同じ位置まで延出している第五直行部 5 1 3 i と、第五直行部 5 1 3 i の下流端（前端）から右方へ低くなるように屈曲している第一屈曲部 5 1 3 j と、第一屈曲部 5 1 3 j の下流端（右端）から右方へ低くなるように延出している第一横行部 5 1 3 k と、第一横行部 5 1 3 k の下流端（右端）から後方へ低くなるように屈曲している第二屈曲部 5 1 3 l と、第二屈曲部 5 1 3 l の下流端（後端）から後方へ低くなるように第五直行部 5 1 3 i の下流端付近の位置まで延出している第六直行部 5 1 3 m と、第六直行部 5 1 3 m の下流端（後端）から右方へ低くなるように屈曲している第三屈曲部 5 1 3 n と、第三屈曲部 5 1 3 n の下流端（右端）から右方へ低くなるように延出している第二横行部 5 1 3 o と、を備えている。第二横行部 5 1 3 o の下流端の開口が、右方へ開口している球放出口 5 0 0 d を形成している。

【 0 2 3 0 】

球蛇行部材 5 1 3（球貯留通路 5 0 4）では、第一直行部 5 1 3 a の後端の上方に、セーフ球通路 5 0 2 の下流端の開口が位置すると共に、その前方にアウト球通路 5 0 1 の下流端の開口が位置する。また、第二直行部 5 1 3 c の後端の上方に、ファール球通路 5 0 3 の下流端の開口が位置する。

【 0 2 3 1 】

また、球蛇行部材 5 1 3 は、第一横行部 5 1 3 k において上下に貫通している球抜口 5 1 3 p と、第一横行部 5 1 3 k の下面において球抜口 5 1 3 p の左右両端縁に沿うように前後に延出していると共に下方へ突出している一对のレール部 5 1 3 q と、一对のレール部 5 1 3 q の夫々の下端から互いに接近するように突出している支持片 5 1 3 r と、一对のレール部 5 1 3 q における互いに対面している側面において凹んでいる係止凹部 5 1 3 s と、を備えている。

【 0 2 3 2 】

球蛇行部材 5 1 3 の球抜口 5 1 3 p は、詳細は後述するが、球抜シャッター 5 1 5 により開閉可能に閉鎖される。一对のレール部 5 1 3 q は、球抜口 5 1 3 p よりも後方に延出している。一对のレール部 5 1 3 q は、球抜シャッター 5 1 5 を前後方向へスライド可能に支持する。二つの支持片 5 1 3 r は、球抜シャッター 5 1 5 の落下を防止している。また、二つの支持片 5 1 3 r は、球抜口 5 1 3 p の部位で夫々のレール部 5 1 3 q から突出している。これにより、球抜口 5 1 3 p を通して球抜シャッター 5 1 5 に遊技球 B の荷重が作用しても、球抜シャッター 5 1 5 を十分に支持することができ、球抜シャッター 5 1 5 の脱落を防止している。係止凹部 5 1 3 s は、球抜シャッター 5 1 5 の係止突起 5 1 5

f が挿入されることで、球抜シャッター 5 1 5 を開位置に保持することができる。

【0 2 3 3】

なお、球蛇行部材 5 1 3 には、詳細は後述するが、遊技球 B（循環球）の適量を目視で確認可能なゲージ部 5 2 0 と、流通している遊技球 B を検知可能な循環球過少センサ 5 2 1 及び循環球過多センサ 5 2 2 とが、設けられている。

【0 2 3 4】

この球蛇行部材 5 1 3 によれば、前後に蛇行していると共に右方へ低くなるように左右方向へ延びている球貯留通路 5 0 4 を形成することができる。また、球蛇行部材 5 1 3 は、複数の折返部（第一折返部 5 1 3 b、第二折返部 5 1 3 d、第三折返部 5 1 3 f、第四折返部 5 1 3 h）や複数の屈曲部（第一屈曲部 5 1 3 j、第二屈曲部 5 1 3 l、第三屈曲部 5 1 3 n）が設けられているため、それらの部位で遊技球 B の流通速度を抑制させることができ、球揚上ユニット 5 5 0 の入口側にかかる衝撃を緩和させることができる。

10

【0 2 3 5】

蛇行カバー 5 1 4 は、球蛇行部材 5 1 3 の開放されている上端を覆うように球蛇行部材 5 1 3 に取付けられる。蛇行カバー 5 1 4 は、球蛇行部材 5 1 3 に取付けることで、球蛇行部材 5 1 3（球貯留通路 5 0 4）から遊技球 B が外部に漏れたり、外部から球貯留通路 5 0 4 に対応していない遊技球 B や不正な遊技球 B が入れられたり、するのを防止することができる。

【0 2 3 6】

蛇行カバー 5 1 4 は、左端における前後に延びている部位の長さが、球蛇行部材 5 1 3 の第一直行部 5 1 3 a よりも後方へ短く形成されている。これにより、球蛇行部材 5 1 3 に蛇行カバー 5 1 4 を取付けた状態にすると、球蛇行部材 5 1 3 の第一直行部 5 1 3 a の後部が上方へ開放された状態となり、その部位を通してアウト球通路 5 0 1 及びセーフ球通路 5 0 2 と連通可能となる。

20

【0 2 3 7】

また、蛇行カバー 5 1 4 は、球蛇行部材 5 1 3 における第二直行部 5 1 3 c の後端付近の上方となる部位に上下に貫通している開口部 5 1 4 a を有している。この開口部 5 1 4 a を通して、ファール球通路 5 0 3 が球貯留通路 5 0 4 と連通可能となる。

【0 2 3 8】

球抜シャッター 5 1 5 は、循環球経路ユニット 5 0 0 等から遊技球 B（循環遊技球）を抜く（排出する）ためのものであり、球蛇行部材 5 1 3 の下面に前後方向へスライド可能に取付けられている。球抜シャッター 5 1 5 は、球抜口 5 1 3 p を閉鎖可能な平板状の扉部 5 1 5 a と、扉部 5 1 5 a の前端縁から上下左右に延出しているツマミ部 5 1 5 b と、扉部 5 1 5 a の左右両端の後端から夫々が後方へ延出している一对の棹部 5 1 5 c と、扉部 5 1 5 a の後方において一对の棹部 5 1 5 c を繋ぐことで上下に貫通している開口部 5 1 5 d を形成している繋部 5 1 5 e と、一对の棹部 5 1 5 c における繋部 5 1 5 e と後端との間において夫々の外側面から膨出している係止突起 5 1 5 f と、一对の棹部 5 1 5 c の後端から互いに外方へ延出している鉤部 5 1 5 g と、扉部 5 1 5 a の下面から円筒状に突出している磁石支持部 5 1 5 h と、を有している。

30

【0 2 3 9】

球抜シャッター 5 1 5 の磁石支持部 5 1 5 h は、筒内に円筒状の磁石 5 1 6 を挿入することで当該磁石 5 1 6 を支持することができる。この磁石支持部 5 1 5 h は、支持している磁石 5 1 6 の外周面の後端側が、開口部 5 1 5 d における前側の内周面と一致するように、後方へ開放されている（図 2 4 等を参照）。

40

【0 2 4 0】

球抜シャッター 5 1 5 は、球蛇行部材 5 1 3 に取付けた状態では、扉部 5 1 5 a と一对の棹部 5 1 5 c との左右両外側に、球蛇行部材 5 1 3 の一对のレール部 5 1 3 q が位置すると共に、扉部 5 1 5 a と一对の棹部 5 1 5 c との上下両側に第一横行部 5 1 3 k の下面と一对の支持片 5 1 3 r の上面とが位置している。これにより、球抜シャッター 5 1 5 は、後述する閉位置と開位置との間で前後方向にスライド可能とされている。

50

【 0 2 4 1 】

なお、球抜シャッター 5 1 5 における磁石支持部 5 1 5 h の下端面には、ビス孔が設けられており、磁石支持部 5 1 5 h に磁石 5 1 6 を挿入した状態でビス孔にビスをねじ込むと、ビスの頭部の一部が磁石 5 1 6 の下方に位置し、磁石支持部 5 1 5 h から磁石 5 1 6 が落下することはない。

【 0 2 4 2 】

球抜シャッター 5 1 5 は、通常の状態では、図 2 4 (a 1) 及び (a 2) に示すように、扉部 5 1 5 a によって球抜口 5 1 3 p を遊技球 B が通過不能としている閉位置の状態となっている。この状態では、ツマミ部 5 1 5 b の後面が第一横行部 5 1 3 k の前面に当接していると共に、一对の係止突起 5 1 5 f が一对のレール部 5 1 3 q の夫々の後端面に接している。これにより、球抜シャッター 5 1 5 は前後方向への移動が規制されて閉位置に保持されている。従って、球抜シャッター 5 1 5 が閉位置の状態では、球抜口 5 1 3 p から遊技球 B が下方の球受トレイ 6 2 0 に排出されることはない。

10

【 0 2 4 3 】

また、球抜シャッター 5 1 5 が閉位置の状態では、磁石支持部 5 1 5 h (磁石 5 1 6) が球抜口 5 1 3 p の中央付近の下方に位置している。詳細は後述するが、球貯留通路 5 0 4 を鉄球 S B (図 2 5 を参照) が流通してきた場合、磁石 5 1 6 の磁力により当該鉄球 S B が扉部 5 1 5 a 上に磁着して球詰りが発生することとなり、鉄球 S B の混入を検出することが可能となる。

20

【 0 2 4 4 】

閉位置の状態の球抜シャッター 5 1 5 において、ツマミ部 5 1 5 b を摘んで前方へ引っ張ると、棹部 5 1 5 c に設けられている係止突起 5 1 5 f がレール部 5 1 3 q の後端面に強く当接することとなる。この際に、係止突起 5 1 5 f にかかる力によって棹部 5 1 5 c が内側へ弾性変形し、係止突起 5 1 5 f がレール部 5 1 3 q の内側面側へ移動して球抜シャッター 5 1 5 が閉位置から前方へスライドすることとなる。そして、係止突起 5 1 5 f が係止凹部 5 1 3 s の部位に到達すると、棹部 5 1 5 c の弾性力によって係止突起 5 1 5 f が係止凹部 5 1 3 s に挿入されると共に、棹部 5 1 5 c の後端に設けられている鉤部 5 1 5 g がレール部 5 1 3 q の後端面に接近した状態となる。これにより、球抜シャッター 5 1 5 がこれ以上の前方へのスライドが規制された状態となる。

30

【 0 2 4 5 】

この状態では、図 2 4 (b 1) 及び (b 2) に示すように、球抜シャッター 5 1 5 の開口部 5 1 5 d が球抜口 5 1 3 p と一致しており、球抜口 5 1 3 p を遊技球 B が通過可能な状態となっている。つまり、球抜シャッター 5 1 5 が開位置の状態となっている。球抜シャッター 5 1 5 が開位置の状態では、球貯留通路 5 0 4 における球抜口 5 1 3 p よりも上流側の遊技球 B が、球抜口 5 1 3 p 及び開口部 5 1 5 d を通って下方の球受トレイ 6 2 0 に排出される。これにより、循環している遊技球 B を外部へ抜くことが可能となる。

40

【 0 2 4 6 】

そして、球受トレイ 6 2 0 に遊技球 B が溜まって重くなると、前端側が低くなるように傾斜しているトレイ挿入凹部 4 0 1 f の底壁に球受トレイ 6 2 0 が載置されるため、底壁の傾斜により前方へスライドしようとするが、係止爪 4 0 1 n の係止により前方へのスライドが阻止されている。この状態で、係止爪 4 0 1 n の係止を解除すると、貯留されている遊技球 B の重量により球受トレイ 6 2 0 が前方へ自動的にスライドし、球受トレイ 6 2 0 をトレイ挿入凹部 4 0 1 f から簡単に取り出すことができる。

50

【 0 2 4 7 】

なお、球抜シャッター 5 1 5 は、パチンコ機 1 に組立てた状態で、ツマミ部 5 1 5 b の前面に扉枠 3 の後面が近接しており、何らかの理由により球抜シャッター 5 1 5 が前方へスライドしようとしても、ツマミ部 5 1 5 b が扉枠 3 に当接して、開位置へのスライドが阻止される。これにより、循環している遊技球 B が勝手に抜けてなくなってしまうたり、球抜口 5 1 3 p を通した不正な遊技球 B が混入されたり、することはない。

【 0 2 4 8 】

50

磁石 5 1 6 は、球抜シャッター 5 1 5 の磁石支持部 5 1 5 h に挿入可能な円筒状に形成されている。この磁石 5 1 6 は、鉄球 S B を吸着するためのものである。磁石 5 1 6 は、ネオジム磁石のような磁力の強いものを使用している。

【 0 2 4 9 】

ところで、遊技ホール等において、本実施形態のパチンコ機 1 と、遊技者が遊技球（鉄球 S B ）を触れることが可能な従来のパチンコ機とが混在している場合、本実施形態のパチンコ機 1 のメンテナンス等により遊技球 B を補充したり交換したりした時に、鉄球 S B が混入してしまう恐れがある。

【 0 2 5 0 】

これに対して本パチンコ機 1 では、鉄球 S B が混入した場合、球抜シャッター 5 1 5 に磁石 5 1 6 が設けられているため、鉄球 S B が球貯留通路 5 0 4 を流通すると、閉位置の球抜シャッター 5 1 5 における扉部 5 1 5 a の上面において、磁石 5 1 6 の磁力によって鉄球 S B が磁着して停止することとなる（図 2 5（a）を参照）。この際に、磁力が強い磁石 5 1 6 を用いているため、磁着している鉄球 S B の上流側に多数の遊技球 B が溜まることで下流側へ押圧する力が作用しても、扉部 5 1 5 a の上面から鉄球 S B が移動することはない。

【 0 2 5 1 】

そして、球貯留通路 5 0 4 内における球抜シャッター 5 1 5 の扉部 5 1 5 a（磁石 5 1 6）に鉄球 S B が磁着している状態で、球発射ユニット 4 5 0 からの遊技球 B の発射が継続されると、磁着している鉄球 S B よりも下流側の遊技球 B が順次消費されると共に、消費（発射）された遊技球 B が鉄球 S B よりも上流側へ順次供給されることとなる。従って、球抜シャッター 5 1 5 よりも下流に設けられている循環球過少センサ 5 2 1 や揚上入口センサ 5 5 3 等では遊技球 B の検知が OFF になり、球抜シャッター 5 1 5 よりも上流に設けられている循環球過多センサ 5 2 2 やアウト球センサ 5 0 5、セーフ球センサ 5 0 6、ファール球センサ 5 0 7、等では遊技球 B の検知が ON になる。これにより、循環球過少センサ 5 2 1 等と循環球過多センサ 5 2 2 等との間で球詰りが発生していることを検知して報知することができる。つまり、扉部 5 1 5 a において鉄球 S B が磁着していることを検出することができる。

【 0 2 5 2 】

図 2 5（a）に示すように、磁石 5 1 6 の磁力により球抜シャッター 5 1 5 の扉部 5 1 5 a の上面に鉄球 S B が磁着している状態で、球抜シャッター 5 1 5 を閉位置から前方の開位置へスライドさせると、扉部 5 1 5 a の上面に磁着している鉄球 S B の前端が第一横行部 5 1 3 k の前壁に当接し、鉄球 S B のみ前方への移動が阻止される。そして、球抜シャッター 5 1 5 が更に前方へスライドすると、鉄球 S B の下端を支持していた扉部 5 1 5 a がなくなり、重力により鉄球 S B が下方の開口部 5 1 5 d 内へ移動することとなる。この際に、磁石 5 1 6 の外周面の後端側が、開口部 5 1 5 d の前側の内面と一致しているため、鉄球 S B が磁石 5 1 6 の外周面に磁着した状態となる（図 2 5（b）を参照）。

【 0 2 5 3 】

なお、鉄球 S B は、磁石 5 1 6 においてその外周面から磁力の強い極側（ここでは下端面側）へ移動しようとするが、球抜シャッター 5 1 5 が開位置の状態では磁石 5 1 6 の下方に球受トレイ 6 2 0 の上端面が位置しており、鉄球 S B が磁石 5 1 6 の下方へ移動することはない。従って、球抜シャッター 5 1 5 を開位置へスライドさせ状態では、鉄球 B が開口部 5 1 5 d と重なる部位に位置しており、鉄球 S B の上流側の遊技球 B が開口部 5 1 5 d つまり球抜口 5 1 3 p を通って下方へ排出されることはない。

【 0 2 5 4 】

球抜シャッター 5 1 5 を開位置にスライドさせた後に、球抜シャッター 5 1 5 を後方の閉位置へスライドさせると、扉部 5 1 5 a により鉄球 S B の上流側の遊技球 B が球抜口 5 1 3 p を通ることを阻止しつつ、磁石 5 1 6 の外周面に磁着していた鉄球 S B が磁石 5 1 6 の下面側へ移動し、磁石 5 1 6 の下面に鉄球 S B が磁着している状態となる（図 2 5（c）を参照）。その後、球受トレイ 6 2 0 を引き出してトレイ挿入凹部 4 0 1 f から取り

10

20

30

40

50

外し、磁石 5 1 6 の下面に磁着している鉄球 S B を取り除く。

【 0 2 5 5 】

このように、磁石 5 1 6 によって球抜シャッター 5 1 5 の扉部 5 1 5 a に鉄球 S B が磁着している状態で、球抜シャッター 5 1 5 を前後にスライドさせると、磁着された鉄球 S B のみを球貯留通路 5 0 4 から外部に取り出すことができる。

【 0 2 5 6 】

循環球経路中継基板 5 1 7 は、球受前部材 5 1 1 の後面におけるファール球通路 5 0 3 の後方の部位で、球受後部材 5 1 2 のアウト球受板部下 5 1 1 b の下方の部位に、取付けられている。循環球経路中継基板 5 1 7 は、アウト球センサ 5 0 5、セーフ球センサ 5 0 6、ファール球センサ 5 0 7、循環球過少センサ 5 2 1 及び循環球過多センサ 5 2 2 と、後述する枠制御基板 6 4 0 と、の接続を中継するためのものである。

10

【 0 2 5 7 】

本実施形態の循環球経路ユニット 5 0 0 は、球受前板 5 1 0、球受前部材 5 1 1、球受後部材 5 1 2、球蛇行部材 5 1 3、及び、蛇行カバー 5 1 4、が透明な合成樹脂により形成されている。従って、外部から内部の状態を視認することが可能である。

【 0 2 5 8 】

循環球経路ユニット 5 0 0 は、アウト球センサ 5 0 5 とファール球センサ 5 0 7 とが、球受前板 5 1 0 と球受前部材 5 1 1 との間に挟まれた状態で取付けられており、セーフ球センサ 5 0 6 が、球受前部材 5 1 1 と球受後部材 5 1 2 との間に挟まれた状態で取付けられている。アウト球センサ 5 0 5 とセーフ球センサ 5 0 6 は、前後に並んで設けられている。

20

【 0 2 5 9 】

アウト球センサ 5 0 5、セーフ球センサ 5 0 6、ファール球センサ 5 0 7、循環球過少センサ 5 2 1、循環球過多センサ 5 2 2 は、例えば、誘導電流の変化を検知することで、非接触により遊技球 B を検知するものである。

【 0 2 6 0 】

循環球経路ユニット 5 0 0 は、本体枠ベース 4 0 1 のベース壁部 4 0 1 b に後側から取付けられる。循環球経路ユニット 5 0 0 は、本体枠 4 に組立てた状態で、アウト球受口 5 0 0 a 及びセーフ球受口 5 0 0 b が、ベース壁部 4 0 1 b の上面と同じ高さで、ベース壁部 4 0 1 b の上面の後端縁に接するように取付けられている。

30

【 0 2 6 1 】

また、循環球経路ユニット 5 0 0 は、本体枠 4 に組立てた状態で、ベース壁部 4 0 1 b との間に球送ユニット 6 0 0 が位置するように取付けられている。

【 0 2 6 2 】

更に、循環球経路ユニット 5 0 0 は、本体枠 4 に組立てた状態で、球蛇行部材 5 1 3 及び蛇行カバー 5 1 4 の前後方向の中央より前側の部位が、ベース壁部 4 0 1 b に設けられている球貯留通路挿入口 4 0 1 g を後方から貫通して前方へ突出している。これにより、本体枠 4 に対して扉枠 3 を開いた状態にすると、球蛇行部材 5 1 3 (球貯留通路 5 0 4) 内の遊技球 B を前方 (外部) から視認することができる。

【 0 2 6 3 】

40

また、循環球経路ユニット 5 0 0 は、本体枠 4 に組立てた状態で、枠基板ユニット 6 3 0 を後方へ開いた状態にすると、アウト球通路 5 0 1、セーフ球通路 5 0 2、ファール球通路 5 0 3、及び球貯留通路 5 0 4 におけるベース壁部 4 0 1 b よりも後側の部位、の夫々の内部を後方から視認することができる。これにより、球詰りが発生した時に、枠基板ユニット 6 3 0 を開くことで、アウト球通路 5 0 1 内等を確認することができ、球詰りの発生個所を特定し易い。

【 0 2 6 4 】

また、循環球経路ユニット 5 0 0 は、本体枠 4 に組立てた状態で、球蛇行部材 5 1 3 における第二横行部 5 1 3 o が、ベース壁部 4 0 1 b よりも後方で、且つ、球発射ユニット 4 5 0 よりも下方の部位に位置している。つまり、循環球経路ユニット 5 0 0 は、球放出

50

口 5 0 0 d がベース壁部 4 0 1 b の後方で、球発射ユニット 4 5 0 よりも低い位置で右方へ向かって開口している。この球放出口 5 0 0 d は、後述する球揚上ユニット 5 5 0 の球揚上入口通路 5 5 1 と連通している。

【 0 2 6 5 】

本実施形態の循環球経路ユニット 5 0 0 は、球貯留通路 5 0 4 (球蛇行部材 5 1 3) に貯留されている遊技球 B の適量を目視で知ることが可能なゲージ部 5 2 0 と、貯留されている遊技球 B (循環球) が過少であることを検知するための循環球過少センサ 5 2 1 と、貯留されている遊技球 B (循環球) が過多であることを検知するための循環球過多センサ 5 2 2 と、を有している (図 3 7 を参照) 。

【 0 2 6 6 】

ゲージ部 5 2 0 は、球蛇行部材 5 1 3 における球貯留通路 5 0 4 の流通方向に対して、所定長さの適量領域を他の部位と異なる色に着色したものである。ここでは、並んだ状態で貯留されている遊技球 B の列の後端が、ゲージ部 5 2 0 にかかっている状態を適量としている。

【 0 2 6 7 】

ゲージ部 5 2 0 は、メンテナンス等の際に見た時に、ゲージ部 5 2 0 (適量領域) の部位に遊技球 B を見ることができない場合は、遊技球 B が適量よりも少ない遊技球過少であることが判る。遊技球 B を補充する場合、遊技盤 5 のアウト口 1 0 0 8、或いは、アウト球受口 5 0 0 a やセーフ球受口 5 0 0 b、から適量になるまで遊技球 B を投入する。

【 0 2 6 8 】

一方、ゲージ部 5 2 0 を見た時に、ゲージ部 5 2 0 の全ての部位で遊技球 B が見られる場合 (遊技球 B の列の後端が見えない場合) は、遊技球 B が適量よりも多い遊技球過多であることが判る。遊技球 B が過多の場合は、球抜シャッター 5 1 5 を前方へ引いて開位置へスライドさせることで、球抜口 5 1 3 p から球貯留通路 5 0 4 内の遊技球 B を排出して、適量にする。

【 0 2 6 9 】

循環球過少センサ 5 2 1 は、球貯留通路 5 0 4 におけるゲージ部 5 2 0 の下流端付近に設けられている。循環球過多センサ 5 2 2 は、球貯留通路 5 0 4 におけるゲージ部 5 2 0 の上流端付近に設けられている。循環球過少センサ 5 2 1 及び循環球過多センサ 5 2 2 は、循環球経路中継基板 5 1 7 を介して枠制御基板 6 4 0 に接続されている。

【 0 2 7 0 】

詳細は後述するが、遊技球 B が適量の状態では、循環球過少センサ 5 2 1 が遊技球 B を所定時間 (例えば、8 0 m s) 以上検知すると共に、循環球過多センサ 5 2 2 が遊技球 B を所定時間 (例えば、8 0 m s) 以上検知しない。遊技球 B が過少の状態では、循環球過少センサ 5 2 1 及び循環球過多センサ 5 2 2 が、何れも所定時間 (例えば、8 0 m s) 以上遊技球 B を検知しない。一方、遊技球 B が過多の状態では、循環球過少センサ 5 2 1 及び循環球過多センサ 5 2 2 が、何れも所定時間 (例えば、8 0 m s) 以上遊技球 B を検知する。なお、循環球過少センサ 5 2 1 が遊技球 B を所定時間 (例えば、8 0 m s) 以上検知せずに、循環球過多センサ 5 2 2 が遊技球 B を所定時間 (例えば、8 0 m s) 以上検知する場合は、循環球過少センサ 5 2 1 と循環球過多センサ 5 2 2 との間で鉄球 S B の混入を含む球詰りが発生している。

【 0 2 7 1 】

ここで、遊技球 B の有無を検知するための閾値としての所定時間 k 8 0 m s の理由について説明する。例えば、循環経路 R 上において、循環球過多センサ 5 2 2、循環球過少センサ 5 2 1、揚上入口センサ 5 5 3、揚上出口センサ 5 5 4、発射手前センサ 6 0 4、等のセンサが置かれている位置は、球揚上ユニット 5 5 0 や球送ユニット 6 0 0 等が停止している際の遊技球 B の停止位置に置かれている。この位置は遊技球 B が 1 個送られる毎に次の遊技球 B が位置する位置である。そのため、ここでの遊技球 B の検知は、8 0 m s 以上検知されているか否かという検知方法になっている。これは、傾斜が 5 度程度の斜面で転がる遊技球 B が検知される時間が 5 0 m s 程度であるため、その位置に確実に遊技球 B

10

20

30

40

50

が存在したことを検知するためにマージンを付加して 80ms で検知するようにしている。つまり、この 80ms という値は実験によって得られた実用的な値である。

【0272】

このように、循環球過少センサ 521 と循環球過多センサ 522 とによる遊技球 B の検知状態の組み合わせにより、枠制御基板 640 において遊技球 B の量や球詰り等を自動的に判断して報知することが可能である。

【0273】

なお、上記の実施形態では、球蛇行部材 513 におけるゲージ部 520 として、適量領域を他の部位と異なる色に着色したものを示したが、球蛇行部材 513 においてゲージ部 520 の部位の成形色を異ならせるようにしても良いし、ゲージ部としてシールを貼り付けても良いし、適量領域の下流端と上流端の部位に色の付いた線を引いたゲージ部としても良い。

【0274】

また、上記の実施形態では、循環球過少センサ 521 及び循環球過多センサ 522 を設けたものを示したが、循環球過少センサ 521 を後述する揚上入口センサで代用すると共に、循環球過多センサ 522 をアウト球センサ 505、セーフ球センサ 506、ファール球センサ 507 で代用するようにしても良い。

【0275】

[4-4a. 球詰解消機構]

次に、循環球経路ユニット 500 において、図 28 に示すような、アウト球センサ 505 やセーフ球センサ 506 での球詰りを解消させ易くするための球詰解消機構 530 を設けても良い。図 28 (a) は本体枠 4 に取付けられている循環球経路ユニット 500 において球詰解消機構の蓋部材 531 を閉じた状態でアウト球センサの部位で切断した背面断面の要部を拡大して示す説明図であり、(b) は (a) において蓋部材を開いた状態で示す説明図である。

【0276】

球詰解消機構 530 は、循環球経路ユニット 500 における球受前部材 511 及び球受後部材 512 において、アウト球センサ 505 及びセーフ球センサ 506 の上方の壁部を、開閉可能な蓋部材 531 としたものである。蓋部材 531 は、図 28 (a) に示すように、通常の状態では、閉じられている。蓋部材 531 は、図示しない係止爪による係止によって閉じた状態に保持されている。

【0277】

この球詰解消機構 530 は、アウト球通路 501 やセーフ球通路 502 において球詰りが発生したり、不正行為として遊技球 B よりも大径の不正球 B' が投入されてアウト球センサ 505 等が塞がれてしまったり、した時にそれらを解消するために使用される。

【0278】

例えば、遊技盤 5 のアウト口 1008 等から遊技球 B よりも大径の不正球 B' が投入されてアウト球センサ 505 が塞がれた場合、外枠 2 に対して本体枠 4 を開いた上で枠基板ユニット 630 を開くと、循環球経路ユニット 500 の後部が現れる。そして、本実施形態では、循環球経路ユニット 500 における球詰解消機構 530 が設けられている部位と、本体枠スピーカボックス 404 のボックス本体部 404b との間には指を挿入可能な隙間が形成されているため、その隙間を通して蓋部材 531 の係止爪を解除し、蓋部材 531 の下端が上方へ移動するように回動させることで、蓋部材 531 を開くことができる(図 28 (b) を参照)。

【0279】

そして、蓋部材 531 を開いた状態とすることで、アウト球通路 501 内におけるアウト球センサ 505 の上方部位に対して、指を挿入することができるようになり、アウト球センサ 505 を塞いでいる不正球 B' を容易に取り出すことができる。このように、ドライバを使用してネジ止めされている循環球経路ユニット 500 を取外さなくても、不正球 B' を簡単に取り出すことができる。

【0280】

10

20

30

40

50

なお、セーフ球センサ 5 0 6 を不正球 B' によって塞がれた場合も、上記と同様の手順によって不正球 B' を取出すことができる。

【 0 2 8 1 】

上記では、球詰解消機構 5 3 0 として、開閉可能な蓋部材 5 3 1 を設けたものを示したが、例えば、球受後部材 5 1 2 及び球受前部材 5 1 1 に弾性爪を設け、弾性爪の係止により、球受後部材 5 1 2 及び球受前部材 5 1 1 を後方へ着脱可能とするようにしても良い。この場合、通常の状態では、循環球経路ユニット 5 0 0 の後方に枠基板ユニット 6 3 0 が位置しており、弾性爪の係止が緩んでも、球受後部材 5 1 2 や球受前部材 5 1 1 が後方へ外れることはない。そして、アウト球センサ 5 0 5 が不正球 B' で塞がれた場合は、外枠 2 に対して本体枠 4 を開いた上で枠基板ユニット 6 3 0 を開くと、循環球経路ユニット 5 0 0 の後部が現れるため、球受後部材 5 1 2 や球受前部材 5 1 1 を取付けている弾性爪の係止を解除することで、球受後部材 5 1 2 や球受前部材 5 1 1 を簡単に取外すことができ、アウト球センサ 5 0 5 を塞いでいる不正球 B' を容易に取り出すことができる。

10

【 0 2 8 2 】

或いは、球詰解消機構 5 3 0 として、球受前板 5 1 0 と球受後部材 5 1 2 との間に挟まれている球受前部材 5 1 1 において、アウト球センサ 5 0 5 の上方の部位を上方へスライドさせて取外すことができるようにしても良い。この場合、通常の状態では、循環球経路ユニット 5 0 0 の上方には遊技盤 5 が位置していると共に、重力の作用により球受前部材 5 1 1 におけるスライド可能な部位が上方へ外れることはない。そして、アウト球センサ 5 0 5 が不正球 B' で塞がれた場合は、本体枠 4 に対して扉枠 3 を開くと共に、本体枠 4 から遊技盤 5 を取外すと、循環球経路ユニット 5 0 0 の上部が現れるため、球受前部材 5 1 1 のスライド可能な部位を上方へスライドさせて外すことで、アウト球センサ 5 0 5 を塞いでいる不正球 B' を容易に取り出すことができる。

20

【 0 2 8 3 】

[4 - 5 . 球揚上ユニット]

本体枠 4 における球揚上ユニット 5 5 0 について、主に図 2 9 乃至図 3 2 等を参照して詳細に説明する。図 2 9 (a) は本体枠における球揚上ユニットを左前から見た斜視図であり、(b) は本体枠における球揚上ユニットを右前から見た斜視図であり、(c) は本体枠における球揚上ユニットを後ろから見た斜視図である。図 3 0 (a) は球揚上ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、(b) は球揚上ユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。図 3 1 は、本体枠に取り付けられている球揚上ユニットから球磨力セットを取外した状態で要部を拡大して示す正面図である。図 3 2 (a) は球揚上ユニットにおいて球磨機構及び球揚上機構の要部を示す右側面図であり、(b) は球揚上機構の要部を示す背面図であり、(c) は球揚上機構の要部を(b)の矢視 A から見た平面図である。

30

【 0 2 8 4 】

球揚上ユニット 5 5 0 は、遊技盤 5 やファールユニット 4 7 0 から排出されて循環球経路ユニット 5 0 0 を流通した遊技球 B を、球送ユニット 6 0 0 を介して球発射ユニット 4 5 0 へ送るためのものである。球揚上ユニット 5 5 0 は、本体枠ベース 4 0 1 におけるベース壁部 4 0 1 b の後面に設けられている球揚上ユニット取付部 4 0 1 j に取付けられる。

40

【 0 2 8 5 】

球揚上ユニット 5 5 0 は、遊技球 B を揚上するための球揚上機構 5 6 0 と、循環球経路ユニット 5 0 0 から送られた遊技球 B を球揚上機構 5 6 0 へ供給する球揚上入口通路 5 5 1 と、球揚上機構 5 6 0 により揚上された遊技球 B を球送ユニット 6 0 0 へ供給する球揚上出口通路 5 5 2 と、球揚上入口通路 5 5 1 に設けられており流通している遊技球 B を検知する揚上入口センサ 5 5 3 と、球揚上出口通路 5 5 2 に設けられており流通している遊技球 B を検知する揚上出口センサ 5 5 4 と、を備えている。

【 0 2 8 6 】

また、球揚上ユニット 5 5 0 は、球揚上入口通路 5 5 1 において遊技球 B と接触可能に設けられている球揚上入口アース板金 5 5 5 と、球揚上出口通路 5 5 2 において遊技球 B

50

と接触可能に設けられている球揚上出口アース板金 5 5 6 と、枠制御基板 6 4 0 との接続を中継している球揚上中継基板 5 5 7 と、球揚上ユニット 5 5 0 は、球揚上機構 5 6 0 により揚上されている遊技球 B を磨くための球磨機構 5 8 0 と、を備えている。

【 0 2 8 7 】

まず、球揚上ユニット 5 5 0 の球揚上機構 5 6 0 は、上下に延出しており外周面に螺旋状の揚上溝 5 6 1 a を有する揚上スパイラルシャフト 5 6 1 と、揚上スパイラルシャフト 5 6 1 の下端に取付けられているシャフトギア 5 6 2 と、シャフトギア 5 6 2 と噛合しており揚上スパイラルシャフト 5 6 1 の軸芯と直交する軸周りに回転可能なモータギア 5 6 3 と、回転軸にモータギア 5 6 3 が取付けられており揚上スパイラルシャフト 5 6 1 を回転させるための揚上モータ 5 6 4 と、シャフトギア 5 6 2 の下端からフランジ状に延出している周方向の一部において切り欠かれるように設けられている検知部 5 6 5 a を有する揚上モータインデックス 5 6 5 と、揚上モータインデックス 5 6 5 の検知部 5 6 5 a を検知可能な揚上モータインデックスセンサ 5 6 6 と、を備えている。

10

【 0 2 8 8 】

また、球揚上機構 5 6 0 は、揚上モータ 5 6 4 が取付けられていると共にモータギア 5 6 3 を回転可能に支持しているモータベース板金 5 6 7 と、モータベース板金 5 6 7 の一取付けられていると共に揚上スパイラルシャフト 5 6 1 を回転可能に支持し、本体枠ベース 4 0 1 におけるベース壁部 4 0 1 b の球揚上ユニット取付部 4 0 1 j に取付けられる揚上機構ベース 5 6 8 及び揚上機構カバー 5 6 9 と、を備えている。

【 0 2 8 9 】

20

揚上スパイラルシャフト 5 6 1 は、外周面に遊技球 B を一列で収容可能な深さで螺旋状の揚上溝 5 6 1 a が設けられている。揚上スパイラルシャフト 5 6 1 は、その軸方向の上方から見た時（図 3 2 (c) を参照）に、時計回りの方向へ回転することで遊技球 B を揚上させることができるように、揚上溝 5 6 1 a が形成されている。揚上溝 5 6 1 a の螺旋のピッチは、上下両端付近がそれらの間よりも長く形成されている。揚上スパイラルシャフト 5 6 1 は、揚上機構ベース 5 6 8 及び揚上機構カバー 5 6 9 によって回転可能に支持されている。この揚上スパイラルシャフト 5 6 1 は、正面視において上端が下端よりも右方に位置するように回転軸が垂直に対して傾斜している。これにより、揚上スパイラルシャフト 5 6 1 の上端側を球送ユニットから右方へ遠ざけることができ、球揚上出口通路 5 5 2 の長さを相対的に長くして遊技球 B の貯留量をより多くすることが可能となる。本実施形態では、揚上スパイラルシャフト 5 6 1 の回転軸は、垂直に対して 1 2 度の角度で傾斜している。

30

【 0 2 9 0 】

シャフトギア 5 6 2 は、平歯車である。モータギア 5 6 3 は、ウォームギアである。これにより、揚上スパイラルシャフト 5 6 1 の揚上溝 5 6 1 a 内に多数の遊技球 B が収容されることで作用する荷重によって、揚上スパイラルシャフト 5 6 1 が回転しようとしても、シャフトギア 5 6 2 に噛合しているウォームギアからなるモータギア 5 6 3 により回転を阻止することができる。揚上モータ 5 6 4 は、DC モータである。

【 0 2 9 1 】

揚上モータインデックス 5 6 5 は、フランジ状にシャフトギア 5 6 2 と一体成形されている。揚上モータインデックス 5 6 5 の検知部 5 6 5 a は、全周に対して 4 5 度の角度の範囲が切り欠かれるように設けられている。揚上モータインデックスセンサ 5 6 6 は、フォトセンサである。揚上モータインデックスセンサ 5 6 6 は、揚上モータインデックス 5 6 5 において検知部 5 6 5 a の部位では受光状態となり、検知部 5 6 5 a 以外の部位では遮光されて非受光状態となる。これにより、揚上モータインデックス 5 6 5 を介して揚上スパイラルシャフト 5 6 1 の回転位置を検知することが可能である。

40

【 0 2 9 2 】

なお、詳細は後述するが、揚上スパイラルシャフト 5 6 1 は、シャフトギア 5 6 2 及びモータギア 5 6 3 により、揚上モータ 5 6 4 の回転軸が 3 2 回転すると、揚上スパイラルシャフト 5 6 1 が 1 回転する。そして、揚上モータインデックスセンサ 5 6 6 では、検知

50

部 5 6 5 a 以外の部位に位置して非受光状態になってから揚上モータ 5 6 4 が 2 8 回転すると、検知部 5 6 5 a に到達して受光状態となり、受光状態になってから揚上モータ 5 6 4 が更に 4 回転すると、検知部 5 6 5 a から離れて非受光状態となる。本実施形態では、検知部 5 6 5 a に到達して受光状態になってから、揚上モータ 5 6 4 が 2 回転した位置を、原点としている。つまり、検知部 5 6 5 a の中央を、揚上スパイラルシャフト 5 6 1 の回転の原点としている。

【 0 2 9 3 】

モータベース板金 5 6 7 は、正面視左端側において揚上モータ 5 6 4 を取付けており、右端側においてモータギア 5 6 3 の右端を回転可能に支持している。モータベース板金 5 6 7 は、上端側が揚上機構ベース 5 6 8 に取付けられていると共に、下端側が揚上機構カバー 5 6 9 に取付けられている。

10

【 0 2 9 4 】

揚上機構ベース 5 6 8 は、揚上機構カバー 5 6 9 と協働して揚上スパイラルシャフト 5 6 1 を収容していると共に、揚上スパイラルシャフト 5 6 1 を回転可能に支持している。揚上機構ベース 5 6 8 は、遊技球 B が通過不能な大きさで揚上スパイラルシャフト 5 6 1 が前方へ臨むように前後に貫通している球磨口 5 6 8 a、を有している。この球磨口 5 6 8 a は、揚上スパイラルシャフト 5 6 1 により揚上されている遊技球 B の一部が前方へ突出するように設けられており、遊技球 B における球磨口 5 6 8 a よりも前方へ突出している部位が球磨機構 5 8 0 の磨布 5 8 2 に接触することで遊技球 B が磨かれる。

【 0 2 9 5 】

20

揚上機構ベース 5 6 8 には、下端付近における揚上スパイラルシャフト 5 6 1 よりも正面視右方の部位に、球揚上入口通路 5 5 1 の下流部分が設けられている。球揚上入口通路 5 5 1 における揚上機構ベース 5 6 8 に設けられている部分は、上流端が後方へ向かって開口し左方の揚上スパイラルシャフト 5 6 1 の下端部へ向かって低くなるように傾斜している。また、揚上機構ベース 5 6 8 には、揚上スパイラルシャフト 5 6 1 の下端よりも正面視右方の部位に、揚上入口センサ 5 5 3 が取付けられている。

【 0 2 9 6 】

また、揚上機構ベース 5 6 8 には、上端付近に球揚上出口通路 5 5 2 の上流部分が設けられている。球揚上出口通路 5 5 2 における揚上機構ベース 5 6 8 に設けられている部分は、揚上スパイラルシャフト 5 6 1 の上端部の前方から正面視左方へ低くなるように傾斜した後に後方へ低くなるように傾斜して下流端が後方へ向かって開口している。球揚上出口通路 5 5 2 については、揚上機構ベース 5 6 8 における後方へ向かって開口している部位から左方へ向かって低くなるように傾斜した後に、前方へ向かって低くなるように傾斜し、前端において前方へ向かって開口している。球揚上出口通路 5 5 2 における当該部位は、揚上機構ベース 5 6 8 と揚上機構カバー 5 6 9 とが協働して形成している。

30

【 0 2 9 7 】

また、揚上機構ベース 5 6 8 には、球磨機構 5 8 0 の球磨モータ 5 8 8 が取付けられる球磨モータベース 5 8 6 が、上下に延びた軸周りに対して回転可能に取付けられている。

【 0 2 9 8 】

揚上機構カバー 5 6 9 は、揚上機構ベース 5 6 8 と協働して揚上スパイラルシャフト 5 6 1 を収容していると共に、揚上スパイラルシャフト 5 6 1 を回転可能に支持しており、本体枠ベース 4 0 1 におけるベース壁部 4 0 1 b の球揚上ユニット取付部 4 0 1 j に後方から取付けられる。揚上機構カバー 5 6 9 の後面には、球揚上中継基板 5 5 7 が取付けられている。

40

【 0 2 9 9 】

揚上機構カバー 5 6 9 には、球揚上入口通路 5 5 1 における揚上機構ベース 5 6 8 に設けられている部分よりも上流側の部分が設けられている。球揚上入口通路 5 5 1 における揚上機構ベース 5 6 8 に設けられている部分は、下流端が揚上スパイラルシャフト 5 6 1 の下端付近の正面視右方の部位で前方へ向かって開口しており、後方へ延出した上で、左方へ屈曲して揚上スパイラルシャフト 5 6 1 の後方を通った後に、斜め前方へ延出して上

50

流端が左方へ向かって開口している。この揚上機構カバー 5 6 9 には、揚上スパイラルシャフト 5 6 1 の下端の後方において、球揚上入口通路 5 5 1 を流通している遊技球 B と接触可能に設けられている球揚上入口アース板金 5 5 5 が取付けられている。

【 0 3 0 0 】

また、揚上機構カバー 5 6 9 には、球揚上出口通路 5 5 2 における揚上機構ベース 5 6 8 に設けられている部分よりも下流側の部分が設けられている。球揚上出口通路 5 5 2 における揚上機構カバー 5 6 9 に設けられている部分は、上流端が後方へ開口しており正面視左方へ屈曲して左端まで左方へ延出した後に前方へ屈曲し、揚上機構カバー 5 6 9 の前端において下流端が前方へ向かって開口している。

【 0 3 0 1 】

また、揚上機構カバー 5 6 9 には、球揚上出口通路 5 5 2 における正面視左方へ延出している部位の左端付近に、揚上出口センサ 5 5 4 が取付けられている。更に、揚上機構カバー 5 6 9 には、球揚上出口通路 5 5 2 において左方へ延出している部位における揚上出口センサ 5 5 4 よりも上流の部位に、球揚上出口通路 5 5 2 を流通している遊技球 B と接触可能に設けられている球揚上出口アース板金 5 5 6 が取付けられている。

【 0 3 0 2 】

続いて、球揚上ユニット 5 5 0 の球揚上入口通路 5 5 1 は、上流端の開口（入口）が球揚上ユニット 5 5 0 の左側面の下部付近において左方へ向かって開口している。この開口は、本体枠 4 に組立てた時に、循環球経路ユニット 5 0 0 の球放出口 5 0 0 d と対面するように設けられている。球揚上入口通路 5 5 1 は、左端の入口から右方へ向かって低くなるように傾斜しており、揚上スパイラルシャフト 5 6 1 の後方を迂回するように揚上スパイラルシャフト 5 6 1 よりも右方に延出した後に、前方側へ折り返して左方へ揚上スパイラルシャフト 5 6 1 の下端付近まで延出している。そして、揚上スパイラルシャフト 5 6 1 の近傍において揚上スパイラルシャフト 5 6 1 の前側へ回り込むようにクランク状に屈曲し、揚上スパイラルシャフト 5 6 1 の下端付近の前側で揚上スパイラルシャフト 5 6 1 の揚上溝 5 6 1 a と連通している。

【 0 3 0 3 】

球揚上入口通路 5 5 1 は、上流端の開口が、循環球経路ユニット 5 0 0 における球貯留通路 5 0 4 の下流端の開口を形成している球放出口 5 0 0 d と、対面するように設けられており、球貯留通路 5 0 4 を流通した遊技球 B が受け渡されて流通する。

【 0 3 0 4 】

球揚上入口通路 5 5 1 は、揚上スパイラルシャフト 5 6 1 と接する下流端付近の左方へ向かって低くなっている部位に、揚上入口センサ 5 5 3 が設けられていると共に、揚上スパイラルシャフト 5 6 1 の後方の部位に、球揚上入口アース板金 5 5 5 が取付けられている。

【 0 3 0 5 】

球揚上出口通路 5 5 2 は、球揚上ユニット 5 5 0 の上端付近において、上流端が揚上スパイラルシャフト 5 6 1 の上端付近の前側において揚上溝 5 6 1 a と連通しており、揚上スパイラルシャフト 5 6 1 よりも左方へ延出した後に後方へ屈曲して、揚上スパイラルシャフト 5 6 1 の後端と同じ位置まで延出した上で左方へ屈曲している。そして、そこから球揚上ユニット 5 5 0 の左端付近で左方へ延出した上で前方へ屈曲し、下流端が球揚上ユニット 5 5 0 （揚上機構カバー 5 6 9 ）の前面において前方へ向かって開口している。

【 0 3 0 6 】

球揚上出口通路 5 5 2 は、下流端の開口が、後述する球送ユニットの球供給口と対面するように設けられており、球送ユニット 6 0 0 へ遊技球 B を供給することができる。

【 0 3 0 7 】

球揚上出口通路 5 5 2 は、球揚上ユニット 5 5 0 の後端付近において左方へ延出している部位の左端付近に、揚上出口センサ 5 5 4 が設けられていと共に、その上流側（右方側）に球揚上出口アース板金 5 5 6 が取付けられている。なお、球揚上出口通路 5 5 2 における球揚上出口アース板金 5 5 6 が設けられている部位の底壁には、遊技球 B の流通を妨

10

20

30

40

50

げない大きさで開口している開口部が設けられており、当該開口部を通して塵やゴミ等を外部へ排出可能としている。

【 0 3 0 8 】

揚上入口センサ 5 5 3 は、揚上モータ 5 6 4 の駆動により揚上スパイラルシャフト 5 6 1 を回転させて遊技球 B を揚上させる際に、揚上させる遊技球 B の有無を検知するものである。詳細は後述するが、揚上入口センサ 5 5 3 において遊技球 B が非検知の状態では、揚上モータ 5 6 4 が駆動されない。

【 0 3 0 9 】

揚上出口センサ 5 5 4 は、球送ユニットに供給される遊技球 B の有無を検知するものである。詳細は後述するが、揚上入口センサ 5 5 3 が遊技球 B を検知している状態で、揚上出口センサ 5 5 4 において遊技球 B が非検知の状態になると共に、所定条件の充足（ここでは、発射減算センサ 4 5 4 による所定数（例えば 3 個）の遊技球 B の減算）により、揚上モータ 5 6 4 の駆動により揚上スパイラルシャフト 5 6 1 が回転して所定数の遊技球 B が揚上される。

10

【 0 3 1 0 】

揚上入口センサ 5 5 3 及び揚上出口センサ 5 5 4 は、例えば、誘導電流の変化を検知することで、非接触により遊技球 B を検知するものである。

【 0 3 1 1 】

球揚上入口アース板金 5 5 5 は、循環球経路ユニット 5 0 0 から球揚上入口通路 5 5 1 に供給された遊技球 B の静電気を除去するものである。球揚上入口アース板金 5 5 5 は、揚上入口センサ 5 5 3 よりも上流側に設けられている。これにより、揚上入口センサ 5 5 3 を通る遊技球 B の静電気を事前に除去することができ、遊技球 B からの静電気により揚上入口センサ 5 5 3 において誤検知が生じたり枠制御基板 6 4 0 が故障したりすることを回避させることができる。

20

【 0 3 1 2 】

球揚上出口アース板金 5 5 6 は、球揚上機構 5 6 0 により揚上されると共に、球磨機構 5 8 0 により磨かれた遊技球 B の静電気を除去するものである。球揚上出口アース板金 5 5 6 は、揚上出口センサ 5 5 4 よりも上流側に設けられている。これにより、揚上出口センサ 5 5 4 を通る遊技球 B の静電気を事前に除去することができ、遊技球 B からの静電気により揚上出口センサ 5 5 4 において誤検知が生じたり枠制御基板 6 4 0 が故障したりすることを回避させることができる。

30

【 0 3 1 3 】

球揚上中継基板 5 5 7 は、揚上入口センサ 5 5 3、揚上出口センサ 5 5 4、揚上モータ 5 6 4、揚上モータインデックスセンサ 5 6 6、球磨モータ 5 8 8、等と枠制御基板 6 4 0 との接続を中継するためのものである。球揚上中継基板 5 5 7 は、揚上機構カバー 5 6 9 の後側に取付けられている。

【 0 3 1 4 】

球磨機構 5 8 0 は、球揚上機構 5 6 0 の前側に取付けられている。球磨機構 5 8 0 は、外形が縦長直方体の箱状の球磨カセット 5 8 1 と、一部が球磨カセット 5 8 1 の後面において外部に露出している無端環ベルト状の磨布 5 8 2 と、磨布 5 8 2 における外部に露出している部位と球磨カセット 5 8 1 の後面との間に設けられているシート状の球磨スポンジ 5 8 3 と、球磨カセット 5 8 1 内の下部において左右方向の軸周りに回転可能に支持されている球磨送歯車 5 8 4 と、磨布 5 8 2 を間にして球磨送歯車 5 8 4 と噛合しており左右方向の軸周りに回転可能に支持されている球磨従動歯車 5 8 5 と、を備えている。

40

【 0 3 1 5 】

また、球磨機構 5 8 0 は、球磨カセット 5 8 1 の左方において前後の奥行が一定で上下延出しており後端辺が揚上機構ベース 5 6 8 に回転可能に取付けられている平板状の球磨モータベース 5 8 6 と、球磨モータベース 5 8 6 の左面に取付けられているギアカバー 5 8 7 と、ギアカバー 5 8 7 の左面に取付けられており回転軸がギアカバー 5 8 7 と球磨モータベース 5 8 6 との間に突出している球磨モータ 5 8 8 と、球磨モータ 5 8 8 の回転軸

50

に取付けられている平歯車状のモータギア 5 8 9 と、モータギア 5 8 9 と噛合している平歯車状の大径ギア部 5 9 0 a、及び大径ギア部 5 9 0 a と一体回転する小径で平歯車状の小径ギア部 5 9 0 b を有し、球磨モータベース 5 8 6 とギアカバー 5 8 7 との間で回転可能に支持されている変速ギア 5 9 0 と、変速ギア 5 9 0 の小径ギア部 5 9 0 b と噛合しており球磨モータベース 5 8 6 とギアカバー 5 8 7 との間で回転可能に支持されている平歯車状の伝達ギア 5 9 1 と、伝達ギア 5 9 1 と一体回転し球磨モータベース 5 8 6 を貫通して右方へ突出している回転連結部 5 9 2 と、を備えている。

【 0 3 1 6 】

更に、球磨機構 5 8 0 は、球磨カセット 5 8 1 の前面に当接しており、左端側が球磨モータベース 5 8 6 の前端に係止されていると共に、右端側が本体枠ベース 4 0 1 におけるベース壁部 4 0 1 b の前面に取付けられる平板状のカセット押圧片 5 9 3 と、カセット押圧片 5 9 3 の右端側をベース壁部 4 0 1 b の前面に対して着脱可能に取付けているナイラッチ 5 9 4 と、を備えている。

10

【 0 3 1 7 】

球磨機構 5 8 0 の球磨カセット 5 8 1 は、内部が空洞の箱状に形成されており、後面の上下両端縁に磨布 5 8 2 が通過可能なスリットが設けられている。球磨カセット 5 8 1 は、球揚上機構 5 6 0 における揚上機構ベース 5 6 8 に対して球磨口 5 6 8 a を閉鎖するように前方から着脱可能に取付けられている。

【 0 3 1 8 】

磨布 5 8 2 は、左右が一定の幅の無端環のベルト状に形成されている。磨布 5 8 2 は、図 3 2 (a) に示すように、球磨カセット 5 8 1 内では、前後に蛇行している状態で収容されており、球磨カセット 5 8 1 の上下のスリットを通して一部が球磨カセット 5 8 1 の後面よりも後方に露出している。

20

【 0 3 1 9 】

球磨スポンジ 5 8 3 は、球磨カセット 5 8 1 の後面と磨布 5 8 2 における後方へ露出している部位との間に設けられており、球磨カセット 5 8 1 の後面に取付けられている。球磨スポンジ 5 8 3 の後面には磨布 5 8 2 の内側面が接触している。この球磨スポンジ 5 8 3 は、球揚上ユニット 5 5 0 に組立てた状態で、球揚上機構 5 6 0 の球磨口 5 6 8 a から前方へ露出している遊技球 B に対して、磨布 5 8 2 を弾性押圧しており、遊技球 B の球面に対してより広い範囲で磨布 5 8 2 が接触するようにしている。なお、球磨スポンジ 5 8 3 は、球磨カセット 5 8 1 に対して交換可能に取付けられている。

30

【 0 3 2 0 】

球磨送歯車 5 8 4 は、球磨カセット 5 8 1 を取付けた状態で、その軸芯が伝達ギア 5 9 1 (回転連結部 5 9 2) の軸芯と一致するように設けられており、回転軸の左端が回転連結部 5 9 2 と連結して伝達ギア 5 9 1 と一体回転する。

【 0 3 2 1 】

球磨従動歯車 5 8 5 は、球磨送歯車 5 8 4 との間で磨布 5 8 2 が入る隙間を有するように噛合しており、球磨送歯車 5 8 4 が回転することで逆方向へ回転すると共に、球磨送歯車 5 8 4 との間に挟まれている磨布 5 8 2 を送ることが可能である。

【 0 3 2 2 】

40

球磨モータベース 5 8 6 は、球磨カセット 5 8 1 の左側面に沿うように上下に延出しており、後端辺が揚上機構ベース 5 6 8 に対し上下方向に延びている軸周りに回転可能に取付けられている。これにより、球磨モータベース 5 8 6 は、前端側を球磨カセット 5 8 1 から遠ざかる方向へ回動させることができる。球磨モータベース 5 8 6 は、前端縁における上下方向中央よりも上側の部位に、左右に貫通している係止孔 5 8 6 a を有している。この係止孔 5 8 6 a には、カセット押圧片 5 9 3 の左端に設けられている係止鉤部 5 9 3 a が挿入されて係止される。

【 0 3 2 3 】

球磨モータ 5 8 8 は、揚上モータ 5 6 4 の作動とは無関係に制御されており、遊技球 B を 1 0 0 0 個発射する毎に、磨布 5 8 2 が 0 . 1 7 m m 移動するように制御されている。

50

【 0 3 2 4 】

カセット押圧片 5 9 3 は、左右に延出しており、左端に球磨モータベース 5 8 6 の係止孔 5 8 6 a に挿入されて係止される鉤状の係止鉤部 5 9 3 a が設けられている。カセット押圧片 5 9 3 の右端付近には、ナイラッチ 5 9 4 が設けられている。

【 0 3 2 5 】

ナイラッチ 5 9 4 は、操作部 5 9 4 a を押した状態にすることで、ロックすることができ、手前に引いた状態にすることでロックを解除することができる。

【 0 3 2 6 】

本実施形態の球揚上ユニット 5 5 0 は、本体枠 4 に組立てた状態で、本体枠ベース 4 0 1 のベース壁部 4 0 1 b の後側に取付けられている。この球揚上ユニット 5 5 0 は、本体枠 4 の本体枠ベース 4 0 1 に組付ける場合、球揚上機構 5 6 0 から球磨機構 5 8 0 の球磨カセット 5 8 1 とカセット押圧片 5 9 3 とを取外した状態で、ベース壁部 4 0 1 b の後面に設けられている球揚上ユニット取付部 4 0 1 j に取付ける。この際に、揚上機構ベース 5 6 8 から前方へ突出している球磨モータベース 5 8 6 を、球揚上ユニット取付部 4 0 1 j における前後に貫通している部位を通して前端側をベース壁部 4 0 1 b の前方へ突出させる。この状態では、ベース壁部 4 0 1 b の後面の球揚上ユニット取付部 4 0 1 j における貫通している部位に、球揚上機構 5 6 0 の揚上機構ベース 5 6 8 の球磨口 5 6 8 a が位置しており、球磨口 5 6 8 a を通してベース壁部 4 0 1 b (本体枠 4) の前方から揚上スパイラルシャフト 5 6 1 に揚上されている遊技球 B を視認することができる (図 3 1 を参照) 。つまり、本体枠 4 に対して扉枠 3 を開けると共に、球磨カセット 5 8 1 を取外すことで、前方から揚上スパイラルシャフト 5 6 1 や揚上スパイラルシャフト 5 6 1 に揚上されている遊技球 B を確認することができる。

【 0 3 2 7 】

球揚上ユニット 5 5 0 の球揚上機構 5 6 0 側をベース壁部 4 0 1 b の球揚上ユニット取付部 4 0 1 j に取付けたら、ベース壁部 4 0 1 b の前方から、磨布 5 8 2 が露出している面を後方へ向けた状態で球磨カセット 5 8 1 を、球磨口 5 6 8 a を前方から閉鎖するように揚上機構ベース 5 6 8 の前方に配置する。この際に、球磨モータベース 5 8 6 を、その先端側が球磨カセット 5 8 1 から遠ざかるように回転させておく。

【 0 3 2 8 】

続いて、球磨モータベース 5 8 6 の前端の係止孔 5 8 6 a に、カセット押圧片 5 9 3 の左端の係止鉤部 5 9 3 a を挿入して係止させると共に、カセット押圧片 5 9 3 を後方へ押して球磨カセット 5 8 1 を後方へ押圧する。これにより、球磨モータベース 5 8 6 が球磨カセット 5 8 1 の左側面と平行になるように回転すると共に、球磨モータベース 5 8 6 の右側面から突出している回転連結部 5 9 2 が、球磨カセット 5 8 1 に支持されている球磨送歯車 5 8 4 の左端と係合する。そして、ナイラッチ 5 9 4 の操作部 5 9 4 a を押してロックすることで、カセット押圧片 5 9 3 の右端側がベース壁部 4 0 1 b の前面に取付けられた状態となり、球磨カセット 5 8 1 の取付けが完了する。

【 0 3 2 9 】

球磨カセット 5 8 1 を取外す場合は、ナイラッチ 5 9 4 の操作部 5 9 4 a を手前に引いてロックを解除した後に、上記とは逆の手順を行うことで球磨カセット 5 8 1 を取外すことができる。

【 0 3 3 0 】

本実施形態の球揚上ユニット 5 5 0 は、本体枠 4 に組立てた状態で、球揚上入口通路 5 5 1 の上流端の開口が、循環球経路ユニット 5 0 0 の球放出口 5 0 0 d と対面しており、蛇行状の球貯留通路 5 0 4 を流通した遊技球 B が供給される。球揚上入口通路 5 5 1 に供給された遊技球 B は、球揚上入口アース板金 5 5 5 に接触して静電気が除去された上で、揚上入口センサ 5 5 3 に検知されて、揚上スパイラルシャフト 5 6 1 の下端に供給される。この際に、遊技球 B は、前端側が前方へ貫通している球磨口 5 6 8 a に挿入されて、遊技球 B の前端側が球磨機構 5 8 0 の磨布 5 8 2 に接触すると共に、縦長の球磨口 5 6 8 a により左右方向への移動が規制された状態となる。

10

20

30

40

50

【 0 3 3 1 】

この状態で、揚上モータ 5 6 4 により揚上スパイラルシャフト 5 6 1 が遊技球 B を揚上させる方向へ回転すると、揚上溝 5 6 1 a により下から押されて遊技球 B が球磨口 5 6 8 a に沿って上方へ移動することとなる。この際に、遊技球 B は、球磨口 5 6 8 a の内周縁における上下に延びている部位と揚上溝 5 6 1 a とに接しつつ、回転しながら上方へ移動することとなる。これにより、遊技球 B における前端側の磨布 5 8 2 と接している部位が、遊技球 B の上昇（回転）に伴って変化することとなり、遊技球 B の全面を満遍なく磨くことが可能となる。

【 0 3 3 2 】

そして、遊技球 B が揚上スパイラルシャフト 5 6 1 の上端側に到達すると、球揚上出口通路 5 5 2 に進入し、球揚上出口アース板金 5 5 6 に接触した上で、揚上出口センサ 5 5 4 に検知され、球揚上出口通路 5 5 2 の下流端から、球送ユニットへ送られることとなる。この際に、球揚上機構 5 6 0 により揚上されることで遊技球 B が磨布 5 8 2 により磨かれて静電気が帯電しても、揚上出口センサ 5 5 4 の上流にある球揚上出口アース板金 5 5 6 との接触により、静電気が除去されることとなり、揚上出口センサ 5 5 4 や枠制御基板 6 4 0 等において球磨の静電気による不具合が生じることはない。

【 0 3 3 3 】

一方、球磨機構 5 8 0 では、球磨カセット 5 8 1 を取付けた状態で、球磨モータ 5 8 8 により球磨送歯車 5 8 4 が右側面視において時計回りの方向へ回転させると、磨布 5 8 2 における球磨カセット 5 8 1 の後面から外部に露出している部位が、球磨カセット 5 8 1 の下側のスリットを通して球磨カセット 5 8 1 内に收容される。この際に、磨布 5 8 2 における外部に露出している部位が下方へ引っ張られるため、球磨カセット 5 8 1 の上側のスリットを介して、磨布 5 8 2 における球磨カセット 5 8 1 内に收容されている部位が外部から繰り出されることとなる。

【 0 3 3 4 】

球磨機構 5 8 0 の磨布 5 8 2 は、間欠的にゆっくりとした速度で移動している。本実施形態では、遊技球 B を 1 0 0 0 個発射する毎に、磨布 5 8 2 が 0 . 1 7 mm 移動する。

【 0 3 3 5 】

このように、本実施形態の球揚上ユニット 5 5 0 によれば、遊技球 B を磨きつつ、循環球経路ユニット 5 0 0 から排出された遊技球 B を、球送ユニット 6 0 0 へ供給することができる。

【 0 3 3 6 】

[4 - 6 . 球送ユニット]

本体枠 4 における球送ユニット 6 0 0 について、主に図 3 3 乃至図 3 5 等を参照して詳細に説明する。図 3 3 (a) は本体枠における球送ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は本体枠における球送ユニットを後ろから見た斜視図である。図 3 4 (a) は球送ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、(b) は球送ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図 3 5 は、発射手前センサの部位で切断した球送ユニットの正面断面図である。

【 0 3 3 7 】

球送ユニット 6 0 0 は、球揚上ユニット 5 5 0 により揚上された遊技球 B を一つずつ球発射ユニット 4 5 0 へ供給するためのものである。球送ユニット 6 0 0 は、本体枠ベース 4 0 1 におけるベース壁部 4 0 1 b の後側に設けられている球送ユニット取付部 4 0 1 k に取付けられる。球送ユニット 6 0 0 は、ベース壁部 4 0 1 b と循環球経路ユニット 5 0 0 との間に挟まれるように、ベース壁部 4 0 1 b の上面から上方へ臨むと共に、上方へ着脱可能に取付けられる。

【 0 3 3 8 】

球送ユニット 6 0 0 は、後面において開口しており球揚上ユニット 5 5 0 から供給される遊技球 B が進入可能な球供給口 6 0 1 と、前面において開口しており球発射ユニット 4 5 0 の球発射台 4 5 2 b に遊技球 B を送球するための球送出口 6 0 2 と、球供給口 6 0 1

10

20

30

40

50

と球送出口 6 0 2 とを繋いでおり遊技球 B が流通可能な球送通路 6 0 3 と、球送通路 6 0 3 を流通する遊技球 B を検知可能な発射手前センサ 6 0 4 と、発射手前センサ 6 0 4 により検知された遊技球 B を一つずつ球送出口 6 0 2 から放出させるための球送可動部材 6 0 5 と、球送可動部材 6 0 5 を可動させて遊技球 B を球発射ユニット 4 5 0 へ送球するための球送ソレノイド 6 0 6 と、球送ソレノイド 6 0 6 及び発射手前センサ 6 0 4 と枠制御基板 6 4 0 との接続を中継している球送中継基板 6 0 7 と、を備えている。

【 0 3 3 9 】

また、球送ユニット 6 0 0 は、球送ソレノイド 6 0 6 におけるプランジャの進退を伝達させて球送可動部材 6 0 5 を可動させる伝達部材 6 0 8 と、後方へ開放されている箱状で内部に発射手前センサ 6 0 4 や球送ソレノイド 6 0 6 等が設けられているユニットベース 6 0 9 と、ユニットベース 6 0 9 の後端の開口を閉鎖するように取付けられている平板状のユニットカバー 6 1 0 と、を備えている。

10

【 0 3 4 0 】

球送ユニット 6 0 0 の球供給口 6 0 1 は、球送ユニット 6 0 0 の後面を構成しているユニットカバー 6 1 0 を貫通して設けられており、正面視中央から右上の部位に設けられている。球供給口 6 0 1 は、遊技球 B が一つずつ通過可能な大きさに形成されている。

【 0 3 4 1 】

球送出口 6 0 2 は、球送ユニット 6 0 0 の前面側を構成しているユニットベース 6 0 9 を前後に貫通して設けられており、正面視中央から下寄りの部位に設けられている。球送出口 6 0 2 は、遊技球 B が一つずつ通過可能な大きさに形成されている。

20

【 0 3 4 2 】

球送通路 6 0 3 は、球供給口 6 0 1 と球送出口 6 0 2 とを繋いでおり、球供給口 6 0 1 の部位から球送出口 6 0 2 の上方の部位まで左方へ低くなるように延出した後に、球送出口 6 0 2 の部位まで下方へ延出している。この球送通路 6 0 3 における左方へ延出している部位の左端付近に発射手前センサ 6 0 4 が設けられている。また、球送通路 6 0 3 における球送出口 6 0 2 の後方の上下に延びている部位に、球送可動部材 6 0 5 の球受部 6 0 5 a が位置している。

【 0 3 4 3 】

発射手前センサ 6 0 4 は、球送通路 6 0 3 における左方へ低くなるように延出している左端付近に設けられている。つまり、発射手前センサ 6 0 4 は、球送可動部材 6 0 5 における球受部 6 0 5 a の上流側直前に設けられている。この発射手前センサ 6 0 4 は、例えば、誘導電流の変化を検知することで、非接触により遊技球 B を検知するものである。

30

【 0 3 4 4 】

球送可動部材 6 0 5 は、球送ソレノイド 6 0 6 の駆動に可動することで、球送通路 6 0 3 内の遊技球 B を一つずつ球送出口 6 0 2 から放出させて球発射ユニット 4 5 0 に供給するためのものである。球送可動部材 6 0 5 を、右方及び前後に解放されたコ字状で底壁が前方へ向かって傾斜しており遊技球 B を一つのみ収容可能な球受部 6 0 5 a と、球受部 6 0 5 a の左端から左方へ延出している棹部 6 0 5 b と、棹部 6 0 5 b の左端において前後に貫通しておりユニットカバー 6 1 0 の第一軸ピン 6 1 0 a が相対回転可能に挿入される軸受部 6 0 5 c と、軸受部 6 0 5 c と同軸上で右方へ扇状に設けられている可動ギア部 6 0 5 d と、を有している。

40

【 0 3 4 5 】

球送ソレノイド 6 0 6 は、球送可動部材 6 0 5 を可動させて球送通路 6 0 3 内の遊技球 B を一つずつ球送出口 6 0 2 から球発射ユニット 4 5 0 に供給するためのものである。球送ソレノイド 6 0 6 は、ユニットベース 6 0 9 とユニットカバー 6 1 0 との間において、通電により磁力が発生する磁極部を下方へ向けた状態で、正面視左上隅に設けられている。

【 0 3 4 6 】

球送中継基板 6 0 7 は、発射手前センサ 6 0 4 及び球送ソレノイド 6 0 6 と、枠制御基板 6 4 0 との接続を中継するためのものである。球送中継基板 6 0 7 は、ユニットベース 6 0 9 とユニットカバー 6 1 0 の間で、正面視右上隅に設けられている。

50

【 0 3 4 7 】

伝達部材 6 0 8 は、球送可動部材 6 0 5 が可動するように球送ソレノイド 6 0 6 のプランジャの進退を伝達させるものである。伝達部材 6 0 8 は、球送ソレノイド 6 0 6 の磁極部に磁着可能な板金 6 0 8 a が取付けられている板金保持部 6 0 8 b と、板金保持部 6 0 8 b から右方へ延出している棹部 6 0 8 c と、棹部 6 0 8 c の右端において前後に貫通しておりユニットカバー 6 1 0 の第二軸ピン 6 1 0 b が相対回転可能に挿入される軸受部 6 0 8 d と、軸受部 6 0 8 d と同軸上で左方へ扇状に設けられており球送可動部材 6 0 5 の可動ギア部 6 0 5 d と噛合する駆動ギア部 6 0 8 e と、を有している。

【 0 3 4 8 】

ユニットベース 6 0 9 は、後方へ開放された箱状に形成されており、前面の中央下寄りの部位に球送出口 6 0 2 が前後に貫通して設けられている。ユニットベース 6 0 9 は、ユニットカバー 6 1 0 と協働して、球送通路 6 0 3 を形成していると共に、発射手前センサ 6 0 4、球送可動部材 6 0 5、球送ソレノイド 6 0 6、球送中継基板 6 0 7、伝達部材 6 0 8、を保持している。

10

【 0 3 4 9 】

ユニットベース 6 0 9 は、上面の左右方向中央付近において下方へ凹んでいるツマミ部 6 0 9 a と、前面の右下隅に設けられている弾性爪 6 0 9 b と、を有している。ツマミ部 6 0 9 a は、作業者が上方から摘まめるように形成されており、球送ユニット 6 0 0 を本体枠 4 の本体枠ベース 4 0 1 から上方へ取外す際に使用される。弾性爪 6 0 9 b は、球送ユニット 6 0 0 を本体枠ベース 4 0 1 の球送ユニット取付部 4 0 1 k に取付けた状態にすると、球送ユニット取付部 4 0 1 k の係止孔に係止されて上方へ取外せないようにするためのものである。

20

【 0 3 5 0 】

球送ユニット 6 0 0 を本体枠ベース 4 0 1 から取外す場合は、ベース壁部 4 0 1 b の係止孔を貫通して前方へ臨んでいる弾性爪 6 0 9 b を後方へ押圧して弾性変形させると共に、上面に設けられているツマミ部 6 0 9 a を摘まんで引き上げることで、本体枠ベース 4 0 1 の球送ユニット取付部 4 0 1 k から上方へ取外すことができる。

【 0 3 5 1 】

ユニットカバー 6 1 0 は、正面視中央から右上の部位に球供給口 6 0 1 が前後に貫通して設けられている。ユニットカバー 6 1 0 は、ユニットベース 6 0 9 と協働して、球送通路 6 0 3 を形成していると共に、発射手前センサ 6 0 4、球送可動部材 6 0 5、球送ソレノイド 6 0 6、球送中継基板 6 0 7、伝達部材 6 0 8、を保持している。ユニットカバー 6 1 0 は、正面視左下隅付近に、円柱状に前方へ突出している第一軸ピン 6 1 0 a 及び第二軸ピン 6 1 0 b を、有している。第一軸ピン 6 1 0 a は、球送可動部材 6 0 5 の軸受部 6 0 5 c に挿入することで、球送可動部材 6 0 5 を回転（回動）可能に支持することができる。第二軸ピン 6 1 0 b は、伝達部材 6 0 8 の軸受部 6 0 8 d に挿入することで、伝達部材 6 0 8 を回転（回動）可能に支持することができる。

30

【 0 3 5 2 】

本実施形態の球送ユニット 6 0 0 は、組立てた状態では、球送可動部材 6 0 5 の軸受部 6 0 5 c に第一軸ピン 6 1 0 a が挿入されていると共に、伝達部材 6 0 8 の軸受部 6 0 8 d に第二軸ピン 6 1 0 b が挿入されており、球送可動部材 6 0 5 の可動ギア部 6 0 5 d と伝達部材 6 0 8 の駆動ギア部 6 0 8 e とが互いに噛合している。この状態では、球送可動部材 6 0 5 の右端の球受部 6 0 5 a が、球送通路 6 0 3 内における球送出口 6 0 2 の後方の上下に延びている部位に位置しており、軸受部 6 0 5 c を中心として球送可動部材 6 0 5 が回動すると、球受部 6 0 5 a が球送通路 6 0 3 における上下に延びている部位を上下に移動する。

40

【 0 3 5 3 】

球送ユニット 6 0 0 は、通常の状態では、球送ソレノイド 6 0 6 が非通電（OFF）となっている。そのため、伝達部材 6 0 8 の板金 6 0 8 a が重力により球送ソレノイド 6 0 6 の磁極部から下方へ離れた状態となっている。この状態では、球送可動部材 6 0 5 の球

50

受部 605a の下面が、球送通路 603 の下流端の底壁と当接し、球受部 605a の前端開口が球送出口 602 と一致していると共に、球受部 605a の右端開口が球送通路 603 と一致していない。従って、上流から球受部 605a へ向かって流通してきた遊技球 B は、球受部 605a のコ字状の上部の部位に当接して球受部 605a に受けられることはない。一方、球受部 605a に受けられている遊技球 B は、球受部 605a の底壁の傾斜により前方へ転動して球送出口 602 から前方へ放出される。

【0354】

この通常の状態、球送ソレノイド 606 に通電 (ON) されると、球送ソレノイド 606 の磁極部に発生した磁力により伝達部材 608 の板金 608a が上方の磁極部へ吸い寄せられ、伝達部材 608 がその軸受部 608d を中心にして時計回りの方向へ回転することとなる。伝達部材 608 が時計回りの方向へ回転すると、伝達部材 608 の駆動ギア部 608e と噛合している球送可動部材 605 の可動ギア部 605d により、球送可動部材 605 がその軸受部 605c を中心にして反時計回りの方向へ回転することとなり、球受部 605a が上方へ移動することとなる。

10

【0355】

球送可動部材 605 の球受部 605a が上方へ移動すると、球受部 605a の前端開口が球送出口 602 と一致していない状態になると共に、球受部 605a の右端開口が球送通路 603 と一致した状態となり、球送通路 603 から遊技球 B が球受部 605a に受け取られる。この状態では、球受部 605a の右端開口が球送出口 602 と一致していないため、球受部 605a に受けられた遊技球 B が前方へ転動して球送出口 602 から放出されることはない。また、球受部 605a は、遊技球 B を一つのみ収容可能な大きさとして、球受部 605a に遊技球 B が一つ受けられると、その上流側の遊技球 B は球受部 605a に受けられることはない。

20

【0356】

その後、球送ソレノイド 606 の通電が停止 (OFF) されると、球送ソレノイド 606 の磁極部からの伝達部材 608 の板金 608a に対する吸着が解除される。この際に、球送可動部材 605 の球受部 605a に遊技球 B が受けられているため、遊技球 B の重さにより球受部 605a が下方へ移動するように、球送可動部材 605 がその軸受部 605c を中心にして時計回りの方向へ回転すると共に、球送可動部材 605 の可動ギア部 605d と噛合している駆動ギア部 608e を介して伝達部材 608 がその軸受部 608d を中心にして反時計回りの方向へ回転し、通常の状態に復帰する。

30

【0357】

そして、球送ユニット 600 が通常の状態に復帰すると、球送可動部材 605 の球受部 605a の前端開口が球送出口 602 と一致するため、球受部 605a に受けられていた遊技球 B が前方へ転動して球送出口 602 から球発射ユニット 450 へ放出されることとなる。

【0358】

このように、本実施形態の球送ユニット 600 によれば、球送ソレノイド 606 を ON・OFF することで、遊技球 B を一つずつ球発射ユニット 450 へ送ることができる。

【0359】

40

[4-7. 球受トレイ]

本体枠 4 における球受トレイ 620 について、主に図 7 及び図 8、図 10、等を参照して説明する。球受トレイ 620 は、循環球経路ユニット 500 の下方に設けられており、循環球経路ユニット 500 の球抜口 513p から排出された遊技球 B を受けるためのものである。球受トレイ 620 は、上方へ開放された容器状に形成されており、底壁が前方へ向かって低くなるように傾斜している。

【0360】

球受トレイ 620 は、本体枠ベース 401 におけるトレイ挿入凹部 401f に前方から挿入されて取付けられている。球受トレイ 620 は、本体枠ベース 401 に取付けた状態で、本体枠ベース 401 の係止爪 401n に係止されて、前方へ抜けることはない。球受

50

トレー 6 2 0 を取外す場合、係止爪 4 0 1 n を左方へ弾性変形させることで、係止が解除され、前方へ引き出すことが可能となる。

【 0 3 6 1 】

球受トレー 6 2 0 を本体枠ベース 4 0 1 のトレー挿入凹部 4 0 1 f に取付ける場合は、トレー挿入凹部 4 0 1 f の前方から球受トレー 6 2 0 を後方へ移動させて、トレー挿入凹部 4 0 1 f 内に挿入する。この際に、係止爪 4 0 1 n の前端が鋸状に傾斜しているため、係止爪 4 0 1 n に前方から球受トレー 6 2 0 の後端が当接すると、鋸状の傾斜により係止爪 4 0 1 n が左方へ弾性変形し、球受トレー 6 2 0 をトレー挿入凹部 4 0 1 f に挿入させることができる。そして、球受トレー 6 2 0 の前端が係止爪 4 0 1 n の部位に到達して係止爪 4 0 1 n の前端との当接がなくなると、弾性変形していた係止爪 4 0 1 n が元の状態に帰り、球受トレー 6 2 0 の前端を係止して球受トレー 6 2 0 の前方へのスライドを阻止している状態となる。

10

【 0 3 6 2 】

この球受トレー 6 2 0 は、前端側が低くなるように傾斜しているトレー挿入凹部 4 0 1 f の底壁に載置されるため、循環球経路ユニット 5 0 0 の球抜口 5 1 3 p から排出された遊技球 B が貯留されて重くなると、底壁の傾斜により前方へスライドしようとするが、係止爪 4 0 1 n の係止によりスライドが阻止される。そして、係止爪 4 0 1 n の係止を解除すると、貯留されている遊技球 B の重量により球受トレー 6 2 0 が前方へ自動的にスライドし、球受トレー 6 2 0 をトレー挿入凹部 4 0 1 f から簡単に取り出すことができる。

【 0 3 6 3 】

20

[4 - 8 . 枠基板ユニット]

本体枠 4 における枠基板ユニット 6 3 0 について、主に図 7 及び図 8 等を参照して説明する。枠制御基板 6 4 0 は、詳細は後述するが、持ち球数表示部 1 4 0 での持ち球数の表示、計数ボタンスイッチ 1 8 0 に操作による精算処理、球発射ユニット 4 5 0、球揚げユニット 5 5 0、球送ユニット 6 0 0、等の制御や、循環球経路ユニット 5 0 0 における遊技球 B の管理（監視）、等を行うためのものである。

【 0 3 6 4 】

枠基板ユニット 6 3 0 は、本体枠ベースユニット 4 0 0 における本体枠ベース 4 0 1 のベース壁部 4 0 1 b の後方の部位に開閉可能に取付けられる。枠基板ユニット 6 3 0 は、枠制御基板 6 4 0 と、電源基板 6 5 0 と、インターフェース基板 6 6 0 と、遊技球貸出装置接続端子板 6 6 5 と、を備えている。

30

【 0 3 6 5 】

また、枠基板ユニット 6 3 0 は、本体枠ベースユニット 4 0 0 の後側に開閉可能に取付けられるユニットベース 6 7 0 と、ユニットベース 6 7 0 の後側に取付けられ枠制御基板 6 4 0 を収容している枠制御基板ボックス 6 7 1 と、枠制御基板ボックス 6 7 1 とユニットベース 6 7 0 との間に取付けられ電源基板 6 5 0 を収容している電源基板ボックス 6 7 2 と、枠制御基板ボックス 6 7 1 の正面視左方においてユニットベース 6 7 0 に取付けられインターフェース基板 6 6 0 及び遊技球貸出装置接続端子板 6 6 5 を収容しているインターフェース基板ボックス 6 7 3 と、ユニットベース 6 7 0 を本体枠ベースユニット 4 0 0 に対して開閉不能に固定するためのナイラッチ 6 7 4 と、を備えている。

40

【 0 3 6 6 】

枠制御基板 6 4 0 は、図示は省略するが、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶している R O M、一時的にデータを記憶するための R A M、処理プログラムやコマンドを実行させる C P U、等を備えている。

【 0 3 6 7 】

枠制御基板 6 4 0 は、枠制御基板 6 4 0 は、R A M に記憶されている情報を消去するための R A M クリアスイッチ 6 4 1 と、封入されている遊技球 B を循環球経路ユニット 5 0 0 の球抜口 5 1 3 p から外部（球受トレー 6 2 0）へ抜く際に使用する球抜スイッチ 6 4 2 と、R A M 等に記憶されている遊技者の持ち球数をクリアすると共に扉枠 3 の持ち球数表示部 1 4 0 での表示をクリアするための球数記憶・表示クリアスイッチ 6 4 3 と、を有

50

している（図 38 を参照）。

【0368】

枠制御基板 640 には、遊技盤 5 に設けられている後述する主制御基板 1310 が双方向通信で接続されていると共に、遊技球貸出装置接続端子板 665 が双方向通信で接続されている。枠制御基板 640 は、遊技球貸出装置接続端子板 665 を介して遊技球貸出装置 8 に接続されている。

【0369】

枠制御基板 640 には、扉枠 3 の持ち球数表示部 140、発射停止スイッチ 161、ハンドルタッチセンサ 162、ハンドル回転センサ 163、計数ボタンスイッチ 180、が接続されている。

10

【0370】

また、枠制御基板 640 には、本体枠 4 の扉開放スイッチ 407、枠開放スイッチ 408、発射ソレノイド 453、発射減算センサ 454、アウト球センサ 505、セーフ球センサ 506、ファール球センサ 507、循環球過少センサ 521、循環球過多センサ 522、揚上入口センサ 553、揚上出口センサ 554、揚上モータ 564、揚上モータインデックスセンサ 566、球磨モータ 588、発射手前センサ 604、球送ソレノイド 606、が接続されている。

【0371】

電源基板 650 は、枠制御基板 640 や主制御基板 1310、周辺制御基板 1510 等に、所定電圧の電力を供給するためのものである。

20

【0372】

インターフェース基板 660 は、枠制御基板 640 と、扉枠 3 側や遊技盤 5 側に設けられている各種の中継基板との接続を中継するためのものである。

【0373】

遊技球貸出装置接続端子板 665 は、枠制御基板 640 と遊技球貸出装置 8 との接続を中継するためのものである。

【0374】

ユニットベース 670 は、左右に長く形成されており、左端に本体枠ベースユニット 400 の本体枠スピーカボックス 404 の後面に設けられている枠基板ユニット軸支部 404d に軸支されるヒンジ軸 670a が設けられていると共に、右端に二つのナイラッチ 674 が操作部 674a を後方へ向けて取付けられている。

30

【0375】

ユニットベース 670 は、平面視において左端から左右方向の全長に対して 1/4 の長さで右方へ延出している後面部 670b と、後面部 670b の右端から前方へ短く延出している繋部 670c と、繋部 670c の前端から右端まで延出している前面部 670d と、を有している。これにより、ユニットベース 670 は、後面部 670b と前面部 670d との間において前後方向の段差を有している。

【0376】

ユニットベース 670 の後面部 670b の後側には、インターフェース基板ボックス 673 が着脱可能に取付けられる。一方、ユニットベース 670 の前面部 670d の後側には、電源基板ボックス 672 が着脱可能に取付けられると共に、電源基板ボックス 672 の後側に枠制御基板ボックス 671 が着脱可能に取付けられる。

40

【0377】

本実施形態の枠基板ユニット 630 は、通常の状態（使用状態）では、ユニットベース 670 の左端に設けられているヒンジ軸 670a が本体枠ベースユニット 400 の枠基板ユニット軸支部 404d に軸支されていると共に、ユニットベース 670 の右端に取付けられているナイラッチ 674 が本体枠ベース 401 のベース壁部 401b の後面に取付けられている。この状態では、枠基板ユニット 630 が、ベース壁部 401b の後側に取付けられている循環球経路ユニット 500 や球揚上ユニット 550 の後方を覆っており、それらに対してアプローチ不能としている。

50

【 0 3 7 8 】

また、通常の状態では、図 1 0 に示すように、枠基板ユニット 6 3 0 におけるユニットベース 6 7 0 の前面部 6 7 0 d、電源基板ボックス 6 7 2、枠制御基板ボックス 6 7 1、が本体枠スピーカボックス 4 0 4 におけるボックス拡張部 4 0 4 c の上方に位置している。この際に、前面部 6 7 0 d 及び電源基板ボックス 6 7 2 が、枠制御基板ボックス 6 7 1 よりも上下が短く形成されているため、電源基板ボックス 6 7 2 とボックス拡張部 4 0 4 c との間に、配線等を収容可能な空間が形成されている。

【 0 3 7 9 】

通常の状態からナイラッチ 6 7 4 の操作部 6 7 4 a を後方へ引いてロックを解除すると、ユニットベース 6 7 0 の右端側の取付けが外れ、左端のヒンジ軸 6 7 0 a を中心にして

10

【 0 3 8 0 】

[4 - 9 . 錠ユニット]

本体枠 4 における錠ユニット 6 8 0 について、主に図 7 及び図 8 等を参照して説明する。錠ユニット 6 8 0 は、本体枠ベースユニット 4 0 0 における本体枠ベース 4 0 1 の正面視右端縁に沿って後方から取付けられている。錠ユニット 6 8 0 は、外枠 2 と本体枠 4 及び扉枠 3 と本体枠 4 の間を施錠するためのものである。

20

【 0 3 8 1 】

錠ユニット 6 8 0 は、本体枠ベース 4 0 1 のシリンダ挿通口 4 0 1 m を後方から貫通して前端が前方へ突出する筒状の錠シリンダ 6 8 1 と、錠シリンダ 6 8 1 の前端面に設けられている鍵穴 6 8 2 と、鍵穴 6 8 2 に対応する鍵を挿入して所定方向へ回動させると扉枠 3 と本体枠 4 との施錠が解除される扉枠ロック爪 6 8 3 と、鍵穴 6 8 2 に対応する鍵を挿入して上記とは判定方向へ回動させると本体枠 4 と外枠 2 との施錠が解除される外枠ロック爪 6 8 4 と、を有している。

【 0 3 8 2 】

[5 . 遊技盤の簡単な説明]

パチンコ機 1 の遊技盤 5 について、後述する図 7 5 等で示す遊技盤 5 と同じ盤面構成であり、ここでは図 3 を参照して簡単に説明する。遊技盤 5 は、遊技球 B が打ち込まれる遊技領域 5 a 内に、遊技球 B の受入れにより特典が付与される一般入賞口 2 0 0 1、第一始動口 2 0 0 3、第二始動口 2 0 0 4、大入賞口 2 0 0 5、等の入賞口が設けられており、入賞口に遊技球 B が受入れられるように遊技者がハンドル 1 6 0 を操作して遊技球 B の打込みを楽しませるためのものである。遊技盤 5 は、本体枠 4 の遊技盤挿入部 4 0 1 a に前側から着脱可能に取付けられる。遊技盤 5 は、パチンコ機 1 に組立てた状態で、扉枠 3 の遊技窓 1 0 1 を通して遊技者側から視認可能とされ、遊技者がハンドル 1 6 0 を操作することにより遊技球 B が打込まれる遊技領域 5 a を有している。

30

【 0 3 8 3 】

遊技盤 5 は、遊技領域 5 a の外周を区画し外形が正面視略四角形状とされた前構成部材 1 0 0 0 と、前構成部材 1 0 0 0 の後側に取付けられており遊技領域 5 a の後端を区画する板状の遊技パネル 1 1 0 0 と、遊技パネル 1 1 0 0 の前面における遊技領域 5 a 内において遊技球 B と当接可能に所定のゲージ配列で植設されている複数の障害釘（図示は省略）と、を備えている。

40

【 0 3 8 4 】

遊技盤 5 の前構成部材 1 0 0 0 は、全体が透明に形成されている。前構成部材 1 0 0 0 は、正面視の外形が略正方形とされ、内形が略円形状に前後方向へ貫通しており、内形の内周によって遊技領域 5 a の外周を区画している。前構成部材 1 0 0 0 は、正面視で左右方向中央から左寄りの下端から時計回りの周方向へ沿って円弧状に延び正面視左右方向中央上端を通り過ぎて右斜め上部まで延びた外レール 1 0 0 1 と、外レール 1 0 0 1 に略沿

50

って前構成部材 1 0 0 0 の内側に配置され正面視左右方向中央下部から正面視左斜め上部まで円弧状に延びた内レール 1 0 0 2 と、内レール 1 0 0 2 の下端の正面視右側で遊技領域 5 a の最も低くなった位置に形成されており後方へ向かって低くなるように傾斜しているアウト誘導部 1 0 0 3 と、を備えている。

【 0 3 8 5 】

また、前構成部材 1 0 0 0 は、アウト誘導部 1 0 0 3 の正面視右端から前構成部材 1 0 0 0 の右辺付近まで右端側が僅かに高くなるように直線状に傾斜している右下レール 1 0 0 4 と、右下レール 1 0 0 4 の右端から前構成部材 1 0 0 0 の右辺に沿って外レール 1 0 0 1 の上端の下側まで延びており上部が前構成部材 1 0 0 0 の内側へ湾曲している右レール 1 0 0 5 と、右レール 1 0 0 5 の上端と外レール 1 0 0 1 の上端とを繋いでおり外レール 1 0 0 1 に沿って転動して来た遊技球 B が当接する衝止部 1 0 0 6 と、を備えている。

10

【 0 3 8 6 】

また、前構成部材 1 0 0 0 は、内レール 1 0 0 2 の上端に回動可能に軸支され、外レール 1 0 0 1 との間を閉鎖するように内レール 1 0 0 2 の上端から上方へ延出した閉鎖位置と正面視時計回りの方向へ回動して外レール 1 0 0 1 との間を開放した開放位置との間でのみ回動可能とされると共に閉鎖位置側へ復帰するように図示しないバネによって付勢された逆流防止部材 1 0 0 7 を、備えている。

【 0 3 8 7 】

更に、前構成部材 1 0 0 0 は、枠内における正面視左右方向中央下部で、アウト誘導部 1 0 0 3 の後端において前後に貫通しているアウト口 1 0 0 8 を備えている。アウト口 1 0 0 8 に受入れられた遊技球 B は、遊技領域 5 a に戻されることなく遊技パネル 1 1 0 0 の後方において遊技盤 5 から下方（循環球経路ユニット 5 0 0 のアウト球受口 5 0 0 a ）へ排出される。

20

【 0 3 8 8 】

遊技盤 5 は、遊技パネル 1 1 0 0 の後方に設けられており遊技球 B を遊技領域 5 a 内へ打込むことで行われる遊技内容を制御する主制御基板 1 3 1 0 と、主制御基板 1 3 1 0 からの制御信号に基づいて遊技状況を表示し前構成部材 1 0 0 0 の左上隅に遊技者側へ視認可能に取付けられている機能表示ユニット 1 4 0 0 と、を備えている。

【 0 3 8 9 】

また、遊技盤 5 は、遊技パネル 1 1 0 0 の後方に設けられている周辺制御基板 1 5 1 0 と、遊技パネル 1 1 0 0 の後方で正面視において遊技領域 5 a の中央に配置されており所定の演出画像を表示可能な演出表示装置 1 6 0 0 と、遊技パネル 1 1 0 0 の前面に取付けられる表ユニット 2 0 0 0 と、遊技パネル 1 1 0 0 の後面に取付けられる裏ユニット 3 0 0 0 と、を備えている。

30

【 0 3 9 0 】

遊技盤 5（表ユニット 2 0 0 0）には、遊技領域 5 a 内に打込まれた遊技球 B を受入可能としており常時開口している複数の一般入賞口 2 0 0 1 と、遊技領域 5 a 内の所定位置に設けられており遊技球 B が通過可能なゲート 2 0 1 0 と、遊技領域 5 a 内の所定位置に設けられており遊技球 B の受入れにより第一特別図柄及び第二特別図柄の抽選が行われる第一始動口 2 0 0 3 及び第二始動口 2 0 0 4 と、第一始動口 2 0 0 3 や第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れにより抽選された特別図柄の抽選結果に応じて遊技球 B の受入が可能となる大入賞口 2 0 0 5 と、を備えている。

40

【 0 3 9 1 】

第一始動口 2 0 0 3 は、遊技領域 5 a 内の中央に設けられている枠状のセンター役物 2 5 0 0 の下方でアウト口 1 0 0 8 の直上に設けられている。第二始動口 2 0 0 4 は、アタッカユニット 2 4 0 0 に設けられており、ゲート 2 0 1 0 を遊技球 B が通過することにより抽選された普通図柄の抽選結果に応じて遊技球 B を受入可能に開閉する。

【 0 3 9 2 】

大入賞口 2 0 0 5 は、遊技領域 5 a 内における右下隅に取付けられているアタッカユニット 2 4 0 0 に設けられている。

50

【 0 3 9 3 】

また、遊技盤 5 には、一般入賞口 2 0 0 1 に受入れられた遊技球 B を検知する一般入賞口センサ 3 0 0 1 と、ゲート 2 0 1 0 を通過している遊技球 B を検知するゲートセンサ 2 0 1 1 と、第一始動口 2 0 0 3 に受入れられた遊技球 B を検知する第一始動口センサ 2 1 0 1 と、第二始動口 2 0 0 4 に受入れられた遊技球 B を検知する第二始動口センサ 2 4 0 1 と、大入賞口 2 0 0 5 に受入れられた遊技球 B を検知する大入賞口センサ 2 4 0 2 と、を備えている（図 3 8 を参照）。

【 0 3 9 4 】

一般入賞口 2 0 0 1 に受入れられた遊技球 B は、遊技パネル 1 1 0 0 の後方において一般入賞口センサ 3 0 0 1 に検知された上で、遊技盤 5 から下方の循環球経路ユニット 5 0 0 におけるセーフ球受口 5 0 0 b に排出される。第一始動口 2 0 0 3 に受入れられた遊技球 B は、遊技パネル 1 1 0 0 の後方において第一始動口センサ 2 1 0 1 に検知された上で、遊技盤 5 から下方の循環球経路ユニット 5 0 0 におけるセーフ球受口 5 0 0 b に排出される。第二始動口 2 0 0 4 に受入れられた遊技球 B は、遊技パネル 1 1 0 0 の後方において第二始動口センサ 2 4 0 1 に検知された上で、遊技盤 5 から下方の循環球経路ユニット 5 0 0 におけるセーフ球受口 5 0 0 b に排出される。大入賞口 2 0 0 5 に受入れられた遊技球 B は、遊技パネル 1 1 0 0 の後方において大入賞口センサ 2 4 0 2 に検知された上で、遊技盤 5 から下方の循環球経路ユニット 5 0 0 におけるセーフ球受口 5 0 0 b に排出される。

【 0 3 9 5 】

主制御基板 1 3 1 0 は、パチンコ機 1 において遊技領域 5 a 内での遊技球 B を使用した遊技の制御を行うものである。主制御基板 1 3 1 0 は、本体枠 4 に設けられている枠制御基板 6 4 0 に対して双方向通信で接続されていると共に、周辺制御基板 1 5 1 0 に対して出力信号のみの一方方向で接続されている。

【 0 3 9 6 】

主制御基板 1 3 1 0 は、一般入賞口センサ 3 0 0 1、ゲートセンサ 2 0 1 1、第一始動口センサ 2 1 0 1、第二始動口センサ 2 4 0 1、大入賞口センサ 2 4 0 2、等からの遊技球 B の検知信号が入力される。また、主制御基板 1 3 1 0 は、第二始動口 2 0 0 4 を開閉するための始動口ソレノイド 2 4 1 2、大入賞口 2 0 0 5 を開閉するためのアタッカソレノイド 2 4 1 4、等へ駆動信号を出力する。

【 0 3 9 7 】

主制御基板 1 3 1 0 は、一般入賞口 2 0 0 1 に受入れられた遊技球 B が一般入賞口センサ 3 0 0 1 に検知されると、所定数（例えば、1 0 個）の賞球コマンドを出力する。これは従来のパチンコ機と変わらないため主制御基板 1 3 1 0 のソフトウェアを変更しなくても良い。この賞球コマンド受け付けると枠制御基板 6 4 0 では、持ち球加算信号と解釈する。また、第一始動口 2 0 0 3 に受入れられた遊技球 B が第一始動口センサ 2 1 0 1 に検知されると、所定数（例えば、1 個）の賞球コマンドを出力する。また、第二始動口 2 0 0 4 に受入れられた遊技球 B が第二始動口センサ 2 4 0 1 に検知されると、所定数（例えば、1 個）の賞球コマンドを出力する。更に、大入賞口 2 0 0 5 に受入れられた遊技球 B が大入賞口センサ 2 4 0 2 に検知されると、所定数（例えば、1 0 個、または、1 3 個）の賞球コマンドを出力する。

【 0 3 9 8 】

また、主制御基板 1 3 1 0 は、普通図柄の抽選結果や特別図柄の抽選結果等の信号を、周辺制御基板 1 5 1 0 へ出力する。

【 0 3 9 9 】

機能表示ユニット 1 4 0 0 は、主制御基板 1 3 1 0 からの信号に基づき複数の L E D を用いて、遊技状態（遊技状況）や、普通図柄の抽選結果や特別図柄の抽選結果等を表示するものである。

【 0 4 0 0 】

機能表示ユニット 1 4 0 0 は、詳細な図示は省略するが、遊技状態を表示する三つの L

10

20

30

40

50

ＥＤからなる状態表示器と、ゲート２０１０での遊技球Ｂの通過により抽選される普通図柄の抽選結果を表示する二つのＬＥＤからなる普通図柄表示器と、ゲート２０１０での遊技球Ｂの通過により抽選される普通図柄の保留数を表示する二つのＬＥＤからなる普通保留表示器と、を備えている。

【０４０１】

また、機能表示ユニット１４００は、第一始動口２００３への遊技球Ｂの受入れにより抽選された第一特別図柄の抽選結果を表示する八つのＬＥＤからなる第一特別図柄表示器と、第一始動口２００３への遊技球Ｂの受入れに係る保留数を表示する二つのＬＥＤからなる第一特別保留数表示器と、第二始動口２００４への遊技球Ｂの受入れにより抽選された第二特別図柄の抽選結果を表示する八つのＬＥＤからなる第二特別図柄表示器と、第二始動口２００４への遊技球Ｂの受入れに係る保留数を表示する二つのＬＥＤからなる第二特別保留数表示器と、を備えている。

10

【０４０２】

更に、機能表示ユニット１４００は、特別図柄（第一特別図柄又は第二特別図柄）の抽選結果が「当り」等の時に、大入賞口２００５の開閉パターンの繰返し回数（ラウンド数）を表示する五つのＬＥＤからなるラウンド表示器、を備えている。

【０４０３】

この機能表示ユニット１４００では、備えられているＬＥＤを、適宜、点灯、消灯、及び、点滅、等させることにより、保留数や図柄等を表示することができる。

【０４０４】

周辺制御基板１５１０は、演出表示装置１６００の後側に取付けられている。周辺制御基板１５１０は、主制御基板１３１０から送られた信号に基づいて、演出表示装置１６００に演出画像を表示させたり発光演出や可動演出等を実行させたりするものである。

20

【０４０５】

[６．遊技球の流れ]

続いて、パチンコ機１における遊技球Ｂの流れについて、主に図３６及び図３７等を参照して説明する。図３６は、本体枠の後面側における遊技球の各種通路を背面から示す説明図である。図３７は、本体枠における遊技球の流れを模式的に示す説明図である。

【０４０６】

本実施形態のパチンコ機１は、遊技者がハンドル１６０を操作していない状態では、図３７に示すように、多数（例えば、４０～６０個）の循環する遊技球Ｂが本体枠４における遊技盤５よりも下方の部位において貯留されている。本体枠４における遊技球Ｂの循環経路Ｒは、上流側から順に、ファールユニット４７０及び循環球経路ユニット５００、球揚上ユニット５５０、球送ユニット６００、球発射ユニット４５０、が設けられている。循環経路Ｒは、アウト球通路５０１、セーフ球通路５０２、ファール球通路５０３、球貯留通路５０４、球揚上入口通路５５１、球揚上出口通路５５２、等により構成されている。

30

【０４０７】

循環経路Ｒを流通している遊技球Ｂを検知するための複数のセンサは、上流側から、セーフ球センサ５０６、アウト球センサ５０５、ファール球センサ５０７、循環球過多センサ５２２、循環球過少センサ５２１、揚上入口センサ５５３、揚上出口センサ５５４、発射手前センサ６０４、発射減算センサ４５４、の順に設けられている。これら各種センサからの信号に基づいて、枠制御基板６４０において後述する様々な制御処理が実行される。

40

【０４０８】

遊技者がハンドル１６０を操作していない状態では、セーフ球センサ５０６、アウト球センサ５０５、ファール球センサ５０７、循環球過多センサ５２２、がＯＦＦ（非検知）の状態となっており、循環球過少センサ５２１、揚上入口センサ５５３、揚上出口センサ５５４、発射手前センサ６０４、発射減算センサ４５４、がＯＮ（検知）の状態となっている。

【０４０９】

本体枠４における循環経路Ｒ内では、多数の遊技球Ｂが一列に並んでいる状態で貯留さ

50

れている。一列に並んでいる多数の遊技球 B は、先頭が球発射ユニット 4 5 0 における発射ユニットカバー 4 5 2 の球発射台 4 5 2 b 上に位置しており、最後部が循環球経路ユニット 5 0 0 の球貯留通路 5 0 4 におけるゲージ部 5 2 0 の範囲内で、球抜シャッター 5 1 5 よりも上流側に位置している。

【 0 4 1 0 】

循環経路 R において、球揚上ユニット 5 5 0 における揚上スパイラルシャフト 5 6 1 の上端と揚上出口センサ 5 5 4 との間の部位は、所定個数（例えば、5 個）の遊技球 B が並び長さに対して所定個数よりも少ない特定個数（例えば、4 個）の遊技球 B が並んでいる。これは、揚上スパイラルシャフト 5 6 1 を原点復帰させる際に、遊技球 B が 1 個揚上されても、その揚上された遊技球 B を受け取るスペースを確保するためである。

10

【 0 4 1 1 】

また、循環経路 R において、発射手前センサ 6 0 4 と揚上出口センサ 5 5 4 との間の部位は、所定個数（例えば、1 0 個）が並んでいる。これにより、揚上出口センサ 5 5 4 において遊技球 B の検知が O F F（非検知）になった後にも、球発射ユニット 4 5 0 において遊技球 B が発射され続けている場合、揚上スパイラルシャフト 5 6 1 の回転により遊技球 B が揚上されて補充されるまでの間に、発射される遊技球 B がなくなってしまうことを回避させることができる。

【 0 4 1 2 】

そして、遊技者がハンドル 1 6 0 を操作して球発射ユニット 4 5 0 の発射ソレノイド 4 5 3 が駆動されると、発射ユニットカバー 4 5 2 における球発射台 4 5 2 b に載置されていた遊技球 B が発射され、発射減算センサ 4 5 4 において遊技球 B の検知が非検知（O F F）となる。これにより、遊技者の持ち球数が 1 個減算される（後述の持ち球減算処理）。その後、球送ユニット 6 0 0 の球送ソレノイド 6 0 6 に所定時間通電され、球送可動部材 6 0 5 の球受部 6 0 5 a が上下に移動して、1 個の遊技球 B が球発射台 4 5 2 b に載置されて、発射減算センサ 4 5 4 が検知（O N）の状態となる。

20

【 0 4 1 3 】

遊技者のハンドル 1 6 0 の操作により遊技球 B が 1 個ずつ発射されと、発射手前センサ 6 0 4 と揚上スパイラルシャフト 5 6 1 の上端との間（球揚上出口通路 5 5 2）に貯留されている複数の遊技球 B が 1 個ずつ減少し、やがて揚上出口センサ 5 5 4 において遊技球 B の検知が非検知（O F F）となる。そして、揚上出口センサ 5 5 4 が非検知になってから所定数（例えば、3 個）の遊技球 B が発射されると、球揚上ユニット 5 5 0 の揚上モータ 5 6 4 により揚上スパイラルシャフト 5 6 1 が回転を開始し、3 回転して 3 個の遊技球 B を球揚上出口通路 5 5 2 へ供給した後に停止する（後述の揚上モータ動作処理）。

30

【 0 4 1 4 】

揚上モータ 5 6 4 により揚上スパイラルシャフト 5 6 1 が回転すると、球揚上入口通路 5 5 1 の下流端に位置している遊技球 B が、揚上スパイラルシャフト 5 6 1 の下端側へ移動して上方へ移動させられる。これにより、球揚上入口通路 5 5 1 及び球貯留通路 5 0 4 において並んでいる多数の遊技球 B が下流側へ流れることとなり、球貯留通路 5 0 4 に貯留されている遊技球 B が減少することとなる。

【 0 4 1 5 】

球発射ユニット 4 5 0 から発射されて遊技盤 5 の遊技領域 5 a に打ち込まれた遊技球 B は、アウト口 1 0 0 8、又は、入賞口（一般入賞口 2 0 0 1、第一始動口 2 0 0 3、第二始動口 2 0 0 4、大入賞口 2 0 0 5）の何れかに受入れられる。遊技盤 5 のアウト口 1 0 0 8 に受入れられた遊技球 B は、遊技盤 5 から下方へ排出されて循環球経路ユニット 5 0 0 のアウト球受口 5 0 0 a に受け渡される。アウト球受口 5 0 0 a に受け渡された遊技球 B は、アウト球通路 5 0 1 を通ることでアウト球センサ 5 0 5 に検知され、球貯留通路 5 0 4 へ送られる。

40

【 0 4 1 6 】

一方、遊技盤 5 の入賞口に受入れられた遊技球 B は、遊技盤 5 から下方へ排出されて循環球経路ユニット 5 0 0 のセーフ球受口 5 0 0 b に受け渡される。セーフ球受口 5 0 0 b

50

に受け渡された遊技球 B は、セーフ球通路 5 0 2 を通ることによってセーフ球センサ 5 0 6 に検知され、球貯留通路 5 0 4 へ送られる。

【 0 4 1 7 】

アウト球センサ 5 0 5 により遊技球 B が検知されるとアウト球数がカウントされ、セーフ球センサ 5 0 6 により遊技球 B が検知されるとセーフ球数がカウントされる。これにより、正確な遊技球 B の出玉率を算出することが可能となる。なお、算出された出玉率は、主制御基板 1 3 1 0 に設けられている表示部（図示は省略）に表示される。この出玉率は、遊技状態に応じて変化するため、所定期間（例えば、単位時間当り、所定時間当り、一日当たり、等）内の出玉率として、「（所定期間内の入賞による持ち球の加算数 - 所定期間内のセーフ球数）÷ 所定期間内のアウト球数 = 所定期間内の出玉率」のように算出する。

10

【 0 4 1 8 】

ところで、球発射ユニット 4 5 0（球発射台 4 5 2 b）から発射されたにも関わらず遊技盤 5 の遊技領域 5 a に打ち込まれなかった遊技球 B は、ファール球としてファールユニット 4 7 0 により回収された後に、循環球経路ユニット 5 0 0 のファール球受口 5 0 0 c に受け渡される。そして、ファール球受口 5 0 0 c に受け渡された遊技球 B は、ファール球通路 5 0 3 を流通することでファール球センサ 5 0 7 に検知され、球貯留通路 5 0 4 へ送られる。ファール球センサ 5 0 7 により遊技球 B が検知されると、遊技者の持ち球数が 1 個加算される（後述の持ち球加算処理）。

【 0 4 1 9 】

このように、本実施形態のパチンコ機 1 では、遊技球 B が、外部へ排出されたり外部から供給されたりすることなく封入されており、内部において循環することで、遊技者が遊技球 B に触れることはない。

20

【 0 4 2 0 】

[7 . 各種制御処理]

次に、本実施形態のパチンコ機 1 における枠制御基板 6 4 0 での各種の制御処理について、図 3 8 乃至図 4 9 等を参照して詳細に説明する。図 3 8 は、パチンコ機の制御構成を概略で示すブロック図である。図 3 9 は、発射許可処理を示すフローチャートである。図 4 0 は持ち球減算処理を示すフローチャートであり、図 4 1 はファール球による持ち球加算処理を示すフローチャートである。図 4 2 は、発射制御処理を示すフローチャートである。図 4 3 は、賞球処理を示すフローチャートである。図 4 4 は揚上モータ動作処理を示すフローチャートであり、図 4 5 は揚上入口センサ及び揚上出口センサと揚上モータの動作との関係を示す表であり、図 4 6 は遊技球の発射動作と球揚上ユニットの動作との関係を示すグラフである。図 4 7 は、球揚上ユニットにおける球揚上機構の動作を示すグラフである。図 4 8（a）はセキュリティ処理を示すフローチャートであり、（b）は（a）とは異なる実施形態のセキュリティ処理を示すフローチャートである。図 4 9 は、循環球過少センサ及び循環球過多センサとエラー報知との関係を示す表である。なお、図 3 8 では、主制御基板 1 3 1 0 や周辺制御基板 1 5 1 0 等に接続されているセンサ、ソレノイド、モータ、LED、等の電子部品の一部を省略して示している。

30

【 0 4 2 1 】

パチンコ機 1 の主な制御構成は、図 3 8 に示すように、本体枠 4 に取付けられている枠制御基板 6 4 0 と、遊技盤 5 に取付けられている主制御基板 1 3 1 0 及び周辺制御基板 1 5 1 0 と、から構成されている。枠制御基板 6 4 0 は、主に遊技球 B の発射や循環、持ち球数、等の制御処理を行うものである。主制御基板 1 3 1 0 は、主に遊技の制御処理を行うものである。周辺制御基板 1 5 1 0 は、主に演出の制御処理を行うものである。

40

【 0 4 2 2 】

枠制御基板 6 4 0 には、発射停止スイッチ 1 6 1、ハンドルタッチセンサ 1 6 2、ハンドル回転センサ 1 6 3、計数ボタンスイッチ 1 8 0、扉開放スイッチ 4 0 7、枠開放スイッチ 4 0 8、発射減算センサ 4 5 4、アウト球センサ 5 0 5、セーフ球センサ 5 0 6、ファール球センサ 5 0 7、循環球過少センサ 5 2 1、循環球過多センサ 5 2 2、揚上入口センサ 5 5 3、揚上出口センサ 5 5 4、揚上モータインデックスセンサ 5 6 6、発射手前セ

50

ンサ 6 0 4、RAM クリアスイッチ 6 4 1、球抜スイッチ 6 4 2、球数記憶・表示クリアスイッチ 6 4 3、等からの信号が入力される。

【 0 4 2 3 】

また、枠制御基板 6 4 0 は、持ち球数表示部 1 4 0、発射ソレノイド 4 5 3、揚上モータ 5 6 4、球磨モータ 5 8 8、球送ソレノイド 6 0 6、等へ信号を出力する。

【 0 4 2 4 】

更に、枠制御基板 6 4 0 は、遊技球貸出装置接続端子板 6 6 5 を介して遊技球貸出装置 8 から信号が入力されたり、信号を出力したりする。また、枠制御基板 6 4 0 は、主制御基板 1 3 1 0 から信号が入力されたり、信号を出力したりする。

【 0 4 2 5 】

主制御基板 1 3 1 0 には、一般入賞口センサ 3 0 0 1、ゲートセンサ 2 0 1 1、第一始動口センサ 2 1 0 1、第二始動口センサ 2 4 0 1、大入賞口センサ 2 4 0 2、等からの信号が入力される。また、主制御基板 1 3 1 0 は、始動口ソレノイド 2 4 1 2、アタッカソレノイド 2 4 1 4、周辺制御基板 1 5 1 0、等へ信号を出力する。

【 0 4 2 6 】

なお、遊技球貸出装置 8 は、パチンコ機 1 の外部に設けられており、通信ネットワークを介して管理サーバ 9 へ信号を出力する。遊技球貸出装置 8 には、球貸ボタンスイッチ 8 a、返却ボタンスイッチ、枠制御基板 6 4 0、等からの信号が入力される。また、遊技球貸出装置 8 は、表示部、枠制御基板 6 4 0、等へ信号を出力する。

【 0 4 2 7 】

[7 - 1 . 発射許可処理]

発射許可処理について図 3 9 を参照して説明する。発射許可処理は、遊技球 B を発射すべきか否かを判断する処理である。発射許可処理が開始されると、まずステップ S 1 0 1 において、遊技者がハンドル 1 6 0 に触れているか否かを確認し、遊技者がハンドル 1 6 0 に触れてハンドルタッチセンサ 1 6 2 が ON の場合 (Y E S) には、次のステップ S 1 0 2 へ進む。ステップ S 1 0 1 においてハンドルタッチセンサ 1 6 2 が OFF の場合 (N O) には、ステップ S 1 0 7 へ進み、枠制御発射許可信号を OFF にして処理を終了する。

【 0 4 2 8 】

ステップ S 1 0 2 では、発射停止スイッチ 1 6 1 が OFF になっているか否かを確認し、発射停止スイッチ 1 6 1 が OFF の場合には、Y E S として次のステップ S 1 0 3 へ進む。一方、ステップ S 1 0 2 において発射停止スイッチ 1 6 1 が OFF の場合は、N O としてステップ S 1 0 7 へ進み、枠制御発射許可信号を OFF にして処理を終了する。

【 0 4 2 9 】

ステップ S 1 0 3 では、枠制御基板 6 4 0 が遊技球貸出装置接続端子板 6 6 5 を介して遊技球貸出装置 8 と接続されているか否かを確認し、遊技球貸出装置 8 に接続されている場合には、Y E S として次のステップ S 1 0 4 へ進む。一方、ステップ S 1 0 3 において遊技球貸出装置 8 との接続が確認されない場合は、N O としてステップ S 1 0 7 へ進み、枠制御発射許可信号を OFF にして処理を終了する。

【 0 4 3 0 】

ステップ S 1 0 4 では、主制御基板 1 3 1 0 からの主制御発射許可の有無を確認し、主制御発射許可が有る場合には、Y E S として次のステップ S 1 0 5 へ進む。一方、ステップ S 1 0 4 において、主制御発射許可が無い場合は、N O としてステップ S 1 0 7 へ進み、枠制御発射許可信号を OFF にして処理を終了する。

【 0 4 3 1 】

ステップ S 1 0 5 では、遊技者の持ち球数が 0 よりも多いか否かを確認し、持ち球数が 0 よりも多い場合には、Y E S として次のステップ S 1 0 6 へ進み、枠制御発射許可信号を ON にして処理を終了する。一方、ステップ S 1 0 5 において、持ち球数が 0 よりも少ない (持ち球数が 0 個) 場合は、N O としてステップ S 1 0 7 へ進み、枠制御発射許可信号を OFF にして処理を終了する。

【 0 4 3 2 】

10

20

30

40

50

このように、発射許可処理により遊技球 B の発射が許可された状態となり、この状態で遊技者がハンドル 160 を回転操作すると、その回転角度に応じた強さで発射ソレノイド 453 が駆動されて、球発射ユニット 450 から遊技球 B が発射されることとなる。発射ソレノイド 453 を駆動する際には、後述する発射制御処理が実行される。

【0433】

[7 - 2 . 持ち球減算処理]

持ち球減算処理について図 40 を参照して説明する。持ち球減算処理は、遊技球 B の発射により遊技者の持ち球数を減算する処理である。持ち球減算処理は、まずステップ S111 において、球発射ユニット 450 の発射減算センサ 454 が、ON の状態から OFF の状態になったか否かを判断する。球発射ユニット 450 の球発射台 452b に遊技球 B が載置されている状態では、発射減算センサ 454 が遊技球 B を検知しており ON の状態になっている。この状態から、発射ソレノイド 453 の駆動により発射槌 455 が球発射台 452b の遊技球 B を打撃して遊技球 B が発射されると、発射減算センサ 454 が非検知となり OFF の状態となる。

10

【0434】

そして、ステップ S111 において、遊技球 B が発射されて発射減算センサ 454 が ON から OFF になると、YES として次のステップ S112 へ進み、持ち球数を 1 個減算して処理を終了する。

【0435】

一方、ステップ S111 において、発射減算センサ 454 が ON から OFF にならずに ON のままの状態であれば、NO として持ち球数を減算せずに処理を終了する。

20

【0436】

このように、持ち球減算処理により、球発射ユニット 450 から遊技球 B が発射されると、遊技者の持ち球数が 1 個減算されることとなる。

【0437】

[7 - 3 . 持ち球加算処理]

ファールによる持ち球加算処理について図 41 を参照して説明する。球発射ユニット 450 から遊技球 B が発射されると、持ち球減算処理により遊技者の持ち球数が減算されるが、発射された遊技球 B が遊技盤 5 の遊技領域 5a に打ち込まれなかった場合、当該遊技球 B による遊技が行われることはないため、持ち球数が減算されたままでは遊技者の興趣を低下させてしまう。そこで、持ち球加算処理では、遊技領域 5a に打ち込まれなかった遊技球 B (ファール球) を、遊技者の持ち球数に加算するものである。

30

【0438】

持ち球加算処理は、ステップ S121 において、循環球経路ユニット 500 のファール球センサ 507 が遊技球 B (ファール球) を検知することで OFF から ON になったか否かを判断し、ファール球センサ 507 が ON になった場合、YES として次のステップ S122 へ進み、持ち球数を 1 個加算して処理を終了する。

【0439】

一方、ステップ S121 において、ファール球センサ 507 が ON にならずに OFF のままであれば、NO として持ち球数を加算することなく処理を終了する。

40

【0440】

このように、持ち球加算処理により、球発射ユニット 450 から発射されたにも関わらず、遊技盤 5 の遊技領域 5a に遊技球 B が打ち込まれなかった場合に、ファール球を持ち球数に加算して遊技者が不利になることを回避させることができる。

【0441】

[7 - 4 . 発射制御処理]

発射制御処理について図 42 等を参照して説明する。発射制御処理は、発射許可処理において枠制御発射許可信号が ON になってから遊技者がハンドル 160 を回転操作した後、発射ソレノイド 453 の駆動により実際に遊技球 B を発射するか否かを判断するものである。発射制御処理は、まず、ステップ S131 において、枠制御発射許可の有無 (O

50

N / O F F) を判断し、枠制御発射許可が有る (O N) 場合は、Y E S として次のステップ S 1 3 2 へ進む。一方、ステップ S 1 3 1 において、枠制御発射許可が無い (O F F) 場合は、N O として発射ソレノイド 4 5 3 を駆動せずに処理を終了する。

【 0 4 4 2 】

ステップ S 1 3 2 では、発射減算センサ 4 5 4 が O N であるか否かを判断し、発射減算センサ 4 5 4 が O N (球発射台 4 5 2 b に遊技球 B が有る) の場合、Y E S として次のステップ S 1 3 3 へ進み、発射ソレノイド 4 5 3 を O N にしてハンドル 1 6 0 の回転角度に応じた強さで遊技球 B を打撃して処理を終了する。

【 0 4 4 3 】

一方、ステップ S 1 3 2 において、発射減算センサ 4 5 4 が O N でない (O F F) の場合は、N O として次のステップ S 1 3 4 へ進む。発射減算センサ 4 5 4 が O F F の場合、球発射台 4 5 2 b に遊技球 B が載置されていないことから、ステップ S 1 3 4 以下の処理が行われる。

【 0 4 4 4 】

ステップ S 1 3 4 では、発射手前センサ 6 0 4 が O N であるか否かを判断し、発射手前センサ 6 0 4 が O N ではない場合 (遊技球 B を非検知の場合) には、N O として次のステップ S 1 3 5 へ進み、「発射球切れ」を示すエラー表示を O N にし、ステップ S 1 3 4 へ戻り、発射手前センサ 6 0 4 が O N になるまで繰り返す。なお、エラー表示は、例えば、演出表示装置の表示画面に表示される。

【 0 4 4 5 】

なお、エラー表示は、報知ランプを設けて点灯させても良いし、演出表示装置において画像表示させても良い。或いは、エラー信号を遊技球貸出装置 8 を介して遊技ホールのホールコンピュータ (ホルコン) へ出力して、遊技ホール側に設けられている報知ランプを点灯させても良い。

【 0 4 4 6 】

このステップ S 1 3 4 において、発射手前センサ 6 0 4 が遊技球 B を検知して O N の場合には、Y E S として次のステップ S 1 3 6 へ進み、球送ソレノイド 6 0 6 を O N (通電) にして球送可動部材 6 0 5 を可動させる。これにより、発射手前センサ 6 0 4 により検知されている遊技球 B が、球送可動部材 6 0 5 の球受部 6 0 5 a に受け渡され、所定短時間後に球送ソレノイド 6 0 6 が O F F になると、球受部 6 0 5 a に受け渡された遊技球 B が球発射台 4 5 2 b へ供給される。この際に、球送可動部材 6 0 5 により球発射台 4 5 2 b へ送られた遊技球 B よりも上流側 (球場上出口通路 5 5 2) に遊技球 B があれば、その遊技球 B が下流側へ移動して発射手前センサ 6 0 4 が O N になる。

【 0 4 4 7 】

ステップ S 1 3 6 において、球送ソレノイド 6 0 6 を O N にしたら、次のステップ S 1 3 7 へ進み、再び発射減算センサ 4 5 4 が O N であるか否かを判断し、発射減算センサ 4 5 4 が O N でなければ、N O としてステップ S 1 3 4 へ戻り、発射減算センサ 4 5 4 が O N になるまで上記のフローを繰り返す。

【 0 4 4 8 】

そして、ステップ S 1 3 7 において、発射減算センサ 4 5 4 が O N の場合は、Y E S として次のステップ S 1 3 8 へ進み、「発射球切れ」のエラー表示を O F F にした上で、ステップ S 1 3 3 へ進んで発射ソレノイド 4 5 3 を O N にし、ハンドル 1 6 0 の回転角度に応じた強さで遊技球 B を打撃して処理を終了する。

【 0 4 4 9 】

このように、発射制御処理により、球発射ユニット 4 5 0 における球発射台 4 5 2 b に遊技球 B が載置されていることを確認した上で、遊技球 B を発射させることができる。

【 0 4 5 0 】

[7 - 5 . 賞球処理]

賞球処理について図 4 3 等を参照して説明する。賞球処理は、遊技盤 5 に設けられている一般入賞口 2 0 0 1、第一始動口 2 0 0 3、第二始動口 2 0 0 4、大入賞口 2 0 0 5、

10

20

30

40

50

等の入賞口に遊技球 B が受入れられることにより、特典として入賞口に応じた所定個数の賞球が付与され、その賞球を遊技者の持ち球数に加算するものである。

【 0 4 5 1 】

賞球処理では、遊技盤 5 において入賞口に遊技球 B が受入れられことで主制御基板 1 3 1 0 から出力された信号（賞球信号）が枠制御基板 6 4 0 に入力されると、ステップ S 1 4 1 において入力された賞球信号を解析する。主制御基板 1 3 1 0 から出力される賞球信号としては、賞球個数としても良いし、遊技球 B が受入れられた入賞口の種類としても良い。

【 0 4 5 2 】

そして、ステップ S 1 4 1 において賞球信号が解析されると、続くステップ S 1 4 2 において、解析された賞球信号に応じた賞球個数を、遊技者の持ち球数に加算し、処理を終了する。

10

【 0 4 5 3 】

このように、賞球処理により、遊技盤 5 において遊技球 B が入賞した入賞口に応じた数の遊技球 B（賞球個数）を、遊技者の持ち球数に加算することができる。

【 0 4 5 4 】

[7 - 6 . 揚上モータ動作処理]

揚上モータ動作処理について図 4 4 乃至図 4 7 等を参照して説明する。揚上モータ動作処理は、球発射ユニット 4 5 0 により遊技球 B が発射されることで球揚上出口通路 5 5 2 内の遊技球 B が減少すると、球揚上入口通路 5 5 1 内の遊技球 B を球揚上ユニット 5 5 0 の揚上スパイラルシャフト 5 6 1 の回転により揚上させて球揚上出口通路 5 5 2 に供給するものである。

20

【 0 4 5 5 】

揚上モータ動作処理は、まず、ステップ S 2 0 1 において、リトライカウンタ 1 をクリアして次のステップ S 2 0 2 に進む。ステップ S 2 0 2 では、球揚上ユニット 5 5 0 の球揚上機構 5 6 0 における揚上スパイラルシャフト 5 6 1 の下端に取付けられている揚上モータインデックス 5 6 5 を検知するための揚上モータインデックスセンサ 5 6 6 が ON か否かを判断する。

【 0 4 5 6 】

揚上モータインデックス 5 6 5 は、円盤状（フランジ状）の周方向に対して一部を切り欠くようにして設けられている検知部 5 6 5 a を有しており、揚上スパイラルシャフト 5 6 1 の回転により揚上モータインデックス 5 6 5 の検知部 5 6 5 a が揚上モータインデックスセンサ 5 6 6 の部位に位置すると、揚上モータインデックスセンサ 5 6 6 が ON により、検知部 5 6 5 a 以外の部位では揚上モータインデックスセンサ 5 6 6 が OFF となる。

30

【 0 4 5 7 】

ステップ S 2 0 2 において、揚上モータインデックスセンサ 5 6 6 が ON の場合は、YES として次のステップ S 2 0 3 へ進み、揚上出口センサ 5 5 4 が 8 0 m s 以上 ON であるか否かが判断される。このステップ S 2 0 3 において、揚上出口センサ 5 5 4 が 8 0 m s 以上 ON でない（揚上出口センサ 5 5 4 が OFF）と判断されると、NO として次のステップ S 2 0 4 へ進む。

40

【 0 4 5 8 】

一方、ステップ S 2 0 3 において、揚上出口センサ 5 5 4 が 8 0 m s 以上 ON と判断された場合は、YES としてステップ S 2 0 3 に戻り、揚上出口センサ 5 5 4 が 8 0 m s 以上 ON でなくなるまで（揚上出口センサ 5 5 4 が OFF になるまで）繰り返される。つまり、球揚上出口通路 5 5 2 内の複数の遊技球 B の列の最後部が、遊技球 B の発射により減少して揚上出口センサ 5 5 4 よりも下流側になるまで繰り返され、揚上出口センサ 5 5 4 が OFF になるとステップ S 2 0 4 へ進む。

【 0 4 5 9 】

ステップ S 2 0 4 では、揚上入口センサ 5 5 3 が 8 0 m s 以上 ON であるか否かが判断され、揚上入口センサ 5 5 3 が 8 0 m s 以上 ON でない（揚上入口センサ 5 5 3 が OFF

50

）と判断された場合、NOとしてステップS205へ進み、「揚上入口球切れ」を示すエラー表示をONにしてステップS204へ戻る。これにより、球揚上入口通路551での球切れを報知して球切れの解消を促すことができる。

【0460】

ステップS204において、揚上入口センサ553が80ms以上ONであると判断された場合は、YESとして次のステップS206へ進み、「揚上入口球切れ」を示すエラー表示をOFFにした後に、続くステップS207において1800ms経過後に揚上モータ564の作動を開始させて揚上スパイラルシャフト561を回転させる。これにより、球揚上入口通路551内の遊技球Bの揚上を開始される。揚上スパイラルシャフト561は、1回転すると遊技球Bを1個吐出する。

10

【0461】

ここで、揚上モータ564の作動開始について換言すると、図46に示すように、揚上入口センサ553が80ms以上ON（連続ON）、揚上モータ564が停止、揚上出口センサ554が80ms以上ON（連続ON）、発射手前センサ604が80ms以上ON（連続ON）、の状態で、ハンドル160の操作により所定時間（ここでは600ms）間隔で遊技球Bが連続するように発射されている。そして、揚上出口センサ554がOFFになると、そこからt1時間（ここでは1800ms）経過後に、揚上モータ564の作動が開始して、揚上スパイラルシャフト561の上端から球揚上出口通路552側への遊技球Bの吐出（揚上装置球吐出）が開始する。

【0462】

20

本実施形態では、揚上出口センサ554がOFFになってから、遊技球Bが3個発射されると、揚上モータ564が作動して揚上スパイラルシャフト561の回転が開始する。なお、揚上スパイラルシャフト561の回転により遊技球Bを吐出する時間間隔は、遊技球Bを連続発射する時間間隔よりも短く設定している。これにより、球発射ユニット450への遊技球Bの供給が、遊技球Bの発射に対して追い付かなくなることはない。

【0463】

なお、球揚上ユニット550に設けられている球磨モータ588は、図46に示すように、揚上モータ564の作動とは無関係に制御されており、遊技球Bを1000個発射する毎に、磨布582が0.17mm移動するように作動している。

【0464】

30

この揚上モータ564は、図45に示すように、揚上入口センサ553がONで、揚上出口センサ554がOFFの組み合わせ以外では作動することはなく停止している。

【0465】

揚上モータ動作処理の説明に戻ると、ステップS207において揚上モータ564の作動が開始されると、続くステップS208でリトライカウンタ2をクリアし、続くステップS209で揚上モータインデックス565（揚上モータインデックスセンサ566）がOFF後600ms以内に再度ONになったか否かが判断される。

【0466】

ステップS209において、揚上モータインデックス565がOFF後600ms以内に再度ONになった（揚上スパイラルシャフト561が回転している）と判断された場合、YESとして次のステップS210へ進み、揚上出口センサ554が80ms以上ONであるか否かを判断し、ONでない場合には、NOとしてステップS208へ戻り、揚上モータ564の作動が継続される。

40

【0467】

一方、ステップS210において、揚上出口センサ554が80ms以上ONであると判断された場合は、YESとして次のステップS211へ進み、揚上モータインデックス565の検知部565aの検出3回目の位置にて揚上モータ564を停止させ、ステップS201へ戻り、揚上モータ動作処理を繰り返す。

【0468】

つまり、図46及び図47に示すように、揚上出口センサ554がON（連続ON）に

50

なってから、揚上モータインデックス 5 6 5 の回転により非遮光（検知部 5 6 5 a により揚上モータインデックスセンサ 5 6 6 が ON）の 3 回目の時に、揚上モータ 5 6 4 が停止する。この際に、揚上モータインデックス 5 6 5 と一体回転する揚上スパイラルシャフト 5 6 1 により、1 回転につき 1 個の遊技球 B が球揚上出口通路 5 5 2 側へ吐出（揚上装置球吐出）されるため、揚上出口センサ 5 5 4 が ON になってから揚上モータ 5 6 4 が停止するまでの間に 3 個の遊技球 B が吐出されることとなる。換言すると、揚上出口センサ 5 5 4 が ON になると、3 個の遊技球 B を球揚上出口通路 5 5 2 側へ吐出して揚上モータ 5 6 4 が停止する。これにより、球揚上出口通路 5 5 2 内には、余裕を持った数の遊技球 B が貯留される。なお、後述する揚上モータ原点復帰処理が円滑に実行されるように、球揚上出口通路 5 5 2 内を遊技球 B で満タンにすることはなく、所定個数の空きが出るようにしている。

10

【0469】

この揚上モータ動作処理では、ステップ S 2 0 2 において、揚上モータインデックス 5 6 5 が ON でない（揚上モータインデックスセンサ 5 6 6 が OFF）と判断された場合、NO として次のステップ S 2 1 2 へと進み、リトライカウンタ 1 が 3 未満であるか否かが判断される。

【0470】

ステップ S 2 1 2 において、リトライカウンタ 1 が 3 未満である場合は、YES として次のステップ S 2 1 3 の揚上モータ原点復帰処理を実行した上で、ステップ S 2 1 4 においてリトライカウンタ 1 に「1」を加算してステップ S 2 0 2 へ戻る。

20

【0471】

ステップ S 2 1 3 の揚上モータ原点復帰処理は、揚上モータインデックスセンサ 5 6 6 が OFF の場合、揚上モータ 5 6 4 を作動させて揚上スパイラルシャフト 5 6 1 と一緒に揚上モータインデックス 5 6 5 を回転させ、揚上モータインデックスセンサ 5 6 6 が OFF の状態で、検知部 5 6 5 a が到達することで ON の状態になった後に、揚上モータ 5 6 4 が 2 回転して停止し、揚上モータ 5 6 4（揚上モータインデックス 5 6 5）が原点に復帰する。

【0472】

詳述すると、揚上モータインデックス 5 6 5（揚上スパイラルシャフト 5 6 1）は、シャフトギア 5 6 2 とモータギア 5 6 3 とのギア比により、揚上モータ 5 6 4 が 3 2 回転すると 1 回転するように構成されている。そして、揚上モータインデックス 5 6 5 の検知部 5 6 5 a の周方向の長さを、揚上モータ 5 6 4 が 4 回転する長さに形成しているため、揚上モータインデックスセンサ 5 6 6 が ON になってから揚上モータ 5 6 4 が 2 回転して停止する位置は、検知部 5 6 5 a の中央に位置している。つまり、揚上モータインデックス 5 6 5 における検知部 5 6 5 a の中央を、揚上モータ 5 6 4（揚上スパイラルシャフト 5 6 1、揚上モータインデックス 5 6 5）の原点としている（図 4 7 を参照）。

30

【0473】

揚上モータ原点復帰処理が実行されると、揚上スパイラルシャフト 5 6 1 がおよそ 1 回転するため、1 個の遊技球 B が球揚上出口通路 5 5 2 へ吐出されるが、球揚上出口通路 5 5 2 では遊技球 B の収容に対して所定個数の空きを持たせているため、揚上スパイラルシャフト 5 6 1 からの遊技球 B の吐出が妨げられることはなく、揚上モータ 5 6 4 を原点復帰させることができる。

40

【0474】

上記のステップ S 2 1 2 において、リトライカウンタ 1 が 3 未満ではないと判断された場合は、NO としてステップ S 2 1 5 へ進み、「揚上球ガミエラー」を示すエラー表示を ON にして、続くステップ S 2 1 6 により動作停止する。この動作停止の解除条件は、本体枠 4 における電源基板 6 5 0 に設けられている図示しない電源スイッチを切入することで解除することができる。

【0475】

一方、上記のステップ S 2 0 9 において、揚上モータインデックス 5 6 5 が OFF 後 6

50

0 0 m s 以内に再度 O N にならなかった（揚上スパイラルシャフト 5 6 1 が回転していない）と判断された場合、O N としてステップ S 2 1 7 へ進み、リトライカウンタ 2 が 3 未満であるか否かを判断し、リトライカウンタ 2 が 3 未満でないと判断された場合には、N O としてステップ S 2 1 5 へ進み、「揚上球ガミエラー」を示すエラー表示を O N にして、続くステップ S 2 1 6 により動作停止する。

【 0 4 7 6 】

一方、ステップ S 2 1 7 において、リトライカウンタ 2 が 3 未満であると判断された場合は、Y E S として次のステップ S 2 1 8 の球ガミ解除処理を実行し、続くステップ S 2 1 9 でリトライカウンタ 2 に「 1 」を加算してステップ S 2 0 9 に戻る。

【 0 4 7 7 】

ステップ S 2 1 8 の球ガミ解除処理は、揚上出口センサ 5 5 4 の O N / O F F を監視しない状態で、揚上モータ 5 6 4 を停止させた後に、揚上モータ 5 6 4 を逆回転させ、所定時間（例えば、1 0 0 m s ）経過後に揚上モータ 5 6 4 を停止させ、再び揚上モータ 5 6 4 を作動（正転）させる。

【 0 4 7 8 】

このように、揚上モータ動作処理により、遊技球 B が発射されることで球揚上出口通路 5 5 2 内の遊技球 B が減少すると、揚上モータ 5 6 4 の作動により揚上スパイラルシャフト 5 6 1 を回転させて、下端から球揚上入口通路 5 5 1 内の遊技球 B を揚上させると共に、上端から吐出させて球揚上出口通路 5 5 2 に供給することができる。

【 0 4 7 9 】

なお、上記した揚上モータ 5 6 4 の作動時間や遊技球 B の吐出個数等は一例であり、適宜の時間や個数にしても良い。

【 0 4 8 0 】

[7 - 7 . セキュリティ処理]

セキュリティ処理について図 4 8 等を参照して説明する。セキュリティ処理は、不正行為の有無を監視するためのものである。セキュリティ処理は、図 4 8 (a) に示すように、ステップ S 3 0 1 において矛盾カウンタをクリアし、続くステップ S 3 0 2 において、循環球経路ユニット 5 0 0 における所定時間内の回収球数を算出する。回収球数は、アウト球数とセーフ球数とファール球数との和によって算出される。

【 0 4 8 1 】

ステップ S 3 0 2 において回収球数を算出したら、次のステップ S 3 0 3 へ進み、発射減算センサ 4 5 4 による発射球数と回収球数とが同じであるか否かを判断し、同じと判断された場合には、Y E S としてステップ S 3 0 2 へ戻る。一方、発射球数と回収球数とが同じでないと判断された場合には、N O として次のステップ S 3 0 4 へ進み、矛盾カウンタに「 1 」を加算して続くステップ S 3 0 5 へ進む。

【 0 4 8 2 】

ステップ S 3 0 5 では、矛盾カウンタが n （例えば、5 0 ）よりも大きいかなんかを判断し、n よりも小さいと判断された場合には、N O としてステップ S 3 0 2 に戻る。一方、矛盾カウンタが n よりも大きいと判断された場合は、Y E S として次のステップ S 3 0 6 へ進み、不正行為が行われている旨のエラー表示を O N にした後に、続くステップ S 3 0 7 において遊技停止処理を実行して処理を終了する。

【 0 4 8 3 】

ステップ S 3 0 6 でのエラー表示の解除は、本体枠 4 における電源基板 6 5 0 に設けられている図示しない電源スイッチを切入することで解除することができる。

【 0 4 8 4 】

また、ステップ S 3 0 7 での遊技停止処理としては、球発射ユニット 4 5 0 における遊技球 B の発射停止、球揚上ユニット 5 5 0 による遊技球 B の揚上停止（循環停止）、主制御基板 1 3 1 0 側での遊技の停止、等がある。

【 0 4 8 5 】

セキュリティ処理としては、図 4 8 (b) に示すような処理としても良い。このセキュ

10

20

30

40

50

リティ処理では、まず、ステップS 3 1 1において矛盾カウンタをクリアし、続くステップS 3 1 2において、発射減算センサ4 5 4による発射球数が、ファール球センサ5 0 7によるファール球数以上か否かを判断する。

【0 4 8 6】

ステップS 3 1 2において、発射球数がファール球数以上と判断された場合には、YESとしてステップS 3 1 2へ戻る。一方、発射球数がファール球数以上でないと判断された場合には、NOとして次のステップS 3 1 3へ進み、矛盾カウンタに「1」を加算して続くステップS 3 1 4へ進む。

【0 4 8 7】

ステップS 3 1 4では、矛盾カウンタがn（例えば、5 0）よりも大きいか否かを判断し、nよりも小さいと判断された場合には、NOとしてステップS 3 1 2に戻る。一方、矛盾カウンタがnよりも大きいと判断された場合は、YESとして次のステップS 3 1 5へ進み、不正行為が行われている旨のエラー表示をONにした後に、続くステップS 3 1 6において遊技停止処理を実行して処理を終了する。

【0 4 8 8】

ステップS 3 1 5でのエラー表示の解除は、本体枠4における電源基板6 5 0に設けられている図示しない電源スイッチを切入することで解除することができる。

【0 4 8 9】

また、ステップS 3 1 6での遊技停止処理としては、球発射ユニット4 5 0における遊技球Bの発射停止、球揚上ユニット5 5 0による遊技球Bの揚上停止（循環停止）、主制御基板1 3 1 0側での遊技の停止、等がある。

【0 4 9 0】

このように、発射球数と、遊技盤5から排出された遊技球Bの数（回収球数）やファール球数等と、によって不正行為の有無を判断することができる。

【0 4 9 1】

[7 - 8 . 封入球量検知処理]

封入球量検知処理について図4 9等を参照して説明する。封入球量検知処理は、封入されている遊技球Bの量（球数）が適量であるか否かを検知するものである。封入球量検知処理は、循環球過少センサ5 2 1のON / OFFと、循環球過多センサ5 2 2のON / OFFとの組み合わせにより、遊技球Bが適量であるか否かを判断している。循環球過少センサ5 2 1及び循環球過多センサ5 2 2では、遊技球Bの検知が所定時間（例えば、8 0 m s）以上継続している時を、ONとしている。

【0 4 9 2】

具体的には、球揚上ユニット5 5 0における球揚上入口通路5 5 1の上流側となる循環球経路ユニット5 0 0の球貯留通路5 0 4において、一列に並んでいる遊技球Bの最後部分が、循環球過少センサ5 2 1と循環球過多センサ5 2 2との間に位置していると、循環球過少センサ5 2 1がONで循環球過多センサ5 2 2がOFFとなる。このような組み合わせの時には、遊技球Bの量が適量であると判断し、関係するようなエラーが報知されることはない。

【0 4 9 3】

一方、球貯留通路5 0 4において一列に並んでいる遊技球Bの最後部分が、循環球過少センサ5 2 1よりも下流に位置している場合は、循環球過少センサ5 2 1がOFFで循環球過多センサ5 2 2がOFFのとなる。このような組み合わせの時には、遊技球Bの量が過少であると判断し、「遊技球過少」の旨を案内するエラーが報知される。

【0 4 9 4】

また、球貯留通路5 0 4において一列に並んでいる遊技球Bの最後部分が、循環球過少センサ5 2 1及び循環球過多センサ5 2 2を越えて循環球過多センサ5 2 2よりも上流に位置している場合は、循環球過少センサ5 2 1がONで循環球過多センサ5 2 2がONとなる。このような組み合わせの時には、遊技球Bの量が過多であると判断し、「遊技球過多」の旨を案内するエラーが報知される。

10

20

30

40

50

【 0 4 9 5 】

ところで、本実施形態のパチンコ機 1 が設置される環境（遊技ホール）によっては、従来の鉄球 S B を遊技球とするパチンコ機と一緒に設置される場合があり、本実施形態のパチンコ機 1 のメンテナンス等により遊技球 B を補充したり交換したりした時に、鉄球 S B が混入してしまう恐れがある。そして、本パチンコ機 1 に鉄球 S B が混入された場合、循環経路 R における球貯留通路 5 0 4 の球抜シャッター 5 1 5 に強力な磁石 5 1 6 を設けているため、混入された鉄球 B が磁石 5 1 6 により磁着して、球抜シャッター 5 1 5 上で停止した状態となる。

【 0 4 9 6 】

球抜シャッター 5 1 5 に鉄球 S B が磁着した状態で、球発射ユニット 4 5 0 において遊技球 B の発射が続けられると、球貯留通路 5 0 4 における球抜シャッター 5 1 5 よりも下流側の遊技球 B が球揚上ユニット 5 5 0 により揚上されて減少し、やがて循環球過少センサ 5 2 1 が O F F になる。一方、球発射ユニット 4 5 0 から発射された遊技球 B は、循環球経路ユニット 5 0 0 のアウト球受口 5 0 0 a やセーフ球受口 5 0 0 b、ファールユニット 4 7 0 等により回収されて球貯留通路 5 0 4 の上流側へ供給され、球抜シャッター 5 1 5（鉄球 S B）よりも上流側に溜まることとなり、やがて循環球過多センサ 5 2 2 が O N になる。このように、循環球過少センサ 5 2 1 が O F F で循環球過多センサ 5 2 2 が O N となった組み合わせの場合には、球抜シャッター 5 1 5 に鉄球 S B が磁着していると判断し、「鉄球混入」の旨を案内するエラーが報知される。

【 0 4 9 7 】

なお、循環球過少センサ 5 2 1 と循環球過多センサ 5 2 2 との間において、球ガミによる球詰まりが発生した場合は、上記と同様の組み合わせとなるため、「鉄球混入」の旨を案内するエラーが報知される。

【 0 4 9 8 】

また、エラーの報知は、報知ランプを設けて点灯させても良いし、演出表示装置において画像表示させても良い。或いは、エラー信号を、遊技球貸出装置 8 を介して遊技ホールのホールコンピュータ（ホルコン）へ出力して、遊技ホール側に設けられている報知ランプを点灯させても良い。

【 0 4 9 9 】

このように、封入球量検知処理により、封入されている遊技球 B の量を適量に管理することができると共に、鉄球 S B の混入を検知することができる。

【 0 5 0 0 】

[7 - 9 . 球抜処理]

球抜処理について説明する。球抜処理は、循環球経路ユニット 5 0 0 において、球抜シャッター 5 1 5 により球抜口 5 1 3 p を開いて球受トレイ 6 2 0 へ遊技球 B を抜く際に実行するものである。球抜処理は、扉枠 3 を本体枠 4 に対して開いて扉開放スイッチ 4 0 7 を O F F にし、球抜シャッター 5 1 5 を手前に引いて球抜口 5 1 3 p を開くと共に、枠制御基板 6 4 0 に設けられている球抜スイッチ 6 4 2 を O N にすることで実行される。

【 0 5 0 1 】

球抜処理では、揚上入口センサ 5 5 3 の O N / O F F が無効にされ、球発射ユニット 4 5 0 における発射ソレノイド 4 5 3 が所定時間間隔で O N / O F F を繰り返すと共に、揚上モータ 5 6 4 が作動したままの状態となる。

【 0 5 0 2 】

この際に、発射ソレノイド 4 5 3 が O N になることで遊技球 B が発射されても、扉枠 3 を開いていることでファールシャッター 4 7 1 が閉位置の状態となっており、ファールユニット 4 7 0 から外部へ打ち出されることなくファール球として循環球経路ユニット 5 0 0 へ送られる。

【 0 5 0 3 】

そして、所定時間の経過後、又は、電源基板 6 5 0 の電源スイッチを O F F にすると、球抜処理が終了する。

10

20

30

40

50

【 0 5 0 4 】

このように、球抜処理により、封入されている遊技球 B を抜くことができる。なお、遊技球 B を入れる場合は、遊技盤 5 のアウト口 1 0 0 8 から入れたり、本体枠 4 から遊技盤 5 を取外して上方へ開口しているアウト球受口 5 0 0 a やセーフ球受口 5 0 0 b、から入れたり（補充する）ことが可能である。

【 0 5 0 5 】

[8 . 遊技盤の全体構成]

パチンコ機 1 における遊技盤 5 の全体構成について、主に図 5 0 乃至図 5 6 を参照して詳細に説明する。図 5 0 は、透明なセンター役物等を不透明にして示す遊技盤の正面図である。図 5 1 は図 5 0 の遊技盤を右前から見た斜視図であり、図 5 2 は図 5 0 の遊技盤を左前から見た斜視図であり、図 5 3 は図 5 0 の遊技盤を後ろから見た斜視図である。図 5 4 は遊技盤を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図 5 5 は遊技盤を主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。図 5 6 は、遊技パネルの面と平行に表ユニットを切断して遊技球が流通する遊技領域内を示す遊技盤の正面図である。

10

【 0 5 0 6 】

パチンコ機 1 の遊技盤 5 は、遊技者がハンドル 1 6 0 を操作することで遊技球 B が打込まれる遊技領域 5 a を有している。遊技領域 5 a には、遊技球 B の受入れ又は通過により遊技者に対して所定の特典（例えば、所定個数の持ち球数の加算）を付与する一般入賞口 2 0 0 1、普通入賞口 2 0 0 2、第一始動口 2 0 0 3、第二始動口 2 0 0 4、大入賞口 2 0 0 5、役物入賞口 2 0 0 6、第二 V 入賞口 2 0 0 8、が備えられている。この遊技盤 5 は、遊技球 B が、遊技領域 5 a 内の一般入賞口 2 0 0 1、普通入賞口 2 0 0 2、第一始動口 2 0 0 3、第二始動口 2 0 0 4、大入賞口 2 0 0 5、及び役物入賞口 2 0 0 6 等に、受入れられるように、ハンドル 1 6 0 の打込操作と遊技領域 5 a 内での遊技球 B の流通とを楽しませる遊技を行うためのものである。

20

【 0 5 0 7 】

遊技盤 5 は、遊技領域 5 a の外周を区画し外形が正面視略四角形状とされた前構成部材 1 0 0 0 と、前構成部材 1 0 0 0 の後側に取付けられており遊技領域 5 a の後端を区画する板状の遊技パネル 1 1 0 0 と、遊技領域 5 a 内において不正に作用する磁気を検知する複数の磁気センサ 1 0 3 0（図 6 5 を参照）と、遊技盤 5（パチンコ機 1）に作用する振動を検知する振動センサ 1 0 4 0（図 6 5 等を参照）と、を備えている。遊技パネル 1 1 0 0 の前面における遊技領域 5 a 内となる部位には、遊技球 B と当接する複数の障害釘が所定のゲージ配列で植設されている。

30

【 0 5 0 8 】

また、遊技盤 5 は、遊技パネル 1 1 0 0 の後側下部に取付けられている基板ホルダ 1 2 0 0 と、基板ホルダ 1 2 0 0 の後面に取付けられており遊技球 B を遊技領域 5 a 内へ打込むことで行われる遊技内容を制御する主制御基板 1 3 1 0（図 6 5 等を参照）を有している主制御ユニット 1 3 0 0 と、を備えている。

【 0 5 0 9 】

また、遊技盤 5 は、主制御基板 1 3 1 0 からの制御信号に基づいて遊技状況を表示し前構成部材 1 0 0 0 の左上隅に遊技者側へ視認可能に取付けられている機能表示ユニット 1 4 0 0 と、遊技パネル 1 1 0 0 の後側に配置されている周辺制御ユニット 1 5 0 0 と、正面視において遊技領域 5 a の中央に配置されており所定の演出画像を表示可能な演出表示装置 1 6 0 0 と、遊技パネル 1 1 0 0 の後側に配置されており主制御基板 1 3 1 0 と周辺制御基板 1 5 1 0 との接続を中継しているパネル中継基板（図示は省略）と、遊技パネル 1 1 0 0 の前面に取付けられる表ユニット 2 0 0 0 と、遊技パネル 1 1 0 0 の後面に取付けられる裏ユニット 3 0 0 0 と、を更に備えている。

40

【 0 5 1 0 】

裏ユニット 3 0 0 0 の後面に演出表示装置 1 6 0 0 が設けられていると共に、演出表示装置 1 6 0 0 の後面に周辺制御ユニット 1 5 0 0 が設けられている。

【 0 5 1 1 】

50

表ユニット２０００は、遊技領域５ａ内に打込まれた遊技球Ｂを受入可能としており常時開口している複数（ここでは三つ）の一般入賞口２００１と、遊技領域５ａ内の所定位置に設けられており遊技球Ｂを受入可能に常時開口している普通入賞口２００２と、センター役物２５００の下方における左右方向の中央に設けられており遊技球Ｂを受入可能に常時開口している第一始動口２００３と、遊技球Ｂが普通入賞口２００２に受入れられることにより抽選される普通図柄の抽選結果に応じて遊技球Ｂの受入れが可能となる第二始動口２００４と、第一始動口２００３への遊技球Ｂの受入れにより抽選される第一特別図柄や第二始動口２００４への遊技球Ｂの受入れにより抽選される第二特別図柄の抽選結果に応じて遊技球Ｂの受入が可能となる大入賞口２００５又は役物入賞口２００６と、役物入賞口２００６に受入れられた遊技球Ｂが受入可能となる第一Ｖ入賞口２００７及び第二Ｖ入賞口２００８と、を備えている。また、遊技盤５は、遊技領域５ａ内において不正に作用する磁気を検知する複数の磁気センサ１０３０（図６５を参照）を、備えている。

10

【０５１２】

また、表ユニット２０００は、遊技領域５ａ内における最も下流に設けられており、遊技球Ｂを受入可能に常時開口していると共に、受入れた遊技球Ｂを戻すことなく遊技領域５ａ外に排出するアウト口２０２０と、遊技領域５ａ内におけるアウト口２０２０よりも上流に設けられており、遊技球Ｂを受入可能に常時開口していると共に、受入れた遊技球Ｂを戻すことなく遊技領域５ａ外に排出する二つのサブアウト口２０２１と、を備えている。アウト口２０２０は、第一始動口２００３を間にして左右に二つ設けられている。また、二つのサブアウト口２０２１は、遊技領域５ａの左右方向中央よりも左方の部位と、遊技領域５ａの左右方向中央よりも右方の部位と、に夫々設けられている。

20

【０５１３】

更に、表ユニット２０００は、遊技領域５ａ内の左右方向中央で遊技領域５ａの下端の直上に取付けられており第一始動口２００３及びアウト口２０２０を有している始動口ユニット２１００と、始動口ユニット２１００の正面視左方で内レール１００２に沿うように設けられており三つの一般入賞口２００１と一つのサブアウト口２０２１とを有しているサイドユニット２２００と、サイドユニット２２００の正面視左方のやや上側に設けられているサイド左上ユニット２３００と、始動口ユニット２１００の右方に設けられており第二始動口２００４と大入賞口２００５と一つのサブアウト口２０２１とを有しているアタッカユニット２４００と、遊技領域５ａ内の正面視略中央やや上寄りに設けられており役物入賞口２００６、第一Ｖ入賞口２００７及び第二Ｖ入賞口２００８を有している枠状のセンター役物２５００と、アタッカユニット２４００の右端上方に設けられており普通入賞口２００２を有している普通入賞口ユニット２６００と、を備えている。

30

【０５１４】

センター役物２５００は、役物入賞口２００６及び第一Ｖ入賞口２００７を有している枠状の本体ユニット２５１０と、本体ユニット２５１０の枠内の下部に設けられており第二Ｖ入賞口２００８を有している抽選役物２５５０と、を備えている。

【０５１５】

裏ユニット３０００は、遊技領域５ａ内において不正に作用する磁気を検知する複数の磁気センサ１０３０と、遊技盤５（パチンコ機１）に作用する振動を検知する振動センサ１０４０と、遊技パネル１１００におけるパネルホルダ１１２０の後面に取付けられ前方が開放されている箱状で後壁に四角い開口部３０１０ａを有している裏箱３０１０と、裏箱３０１０の後壁に演出表示装置１６００を着脱可能に取付けているロックスライダ３０２０と、演出表示装置１６００の後方に配置されており裏箱３０１０の後壁に取付けられている裏基板ユニット３０４０と、を備えている。

40

【０５１６】

また、裏ユニット３０００は、裏箱３０１０内の前端付近の下部に設けられており遊技パネル１１００の後方へ誘導された遊技球Ｂが流通する裏球誘導ユニット３１００と、裏箱３０１０内における裏球誘導ユニット３１００の後に設けられている裏装飾ユニット３２００と、裏箱３０１０内に前端付近における裏球誘導ユニット３１００の左方及び上方

50

に設けられている裏前演出ユニット３３００と、裏箱３０１０内における裏前演出ユニット３３００の後ろに設けられている裏後演出ユニット３４００と、を備えている。

【０５１７】

[８－１．前構成部材]

遊技盤５における前構成部材１０００について、主に図５４及び図５５等を参照して詳細に説明する。前構成部材１０００は、全体が透明に形成されている。前構成部材１０００は、正面視の外形が略正方形とされ、内形が略円形状に前後方向へ貫通しており、内形の内周によって遊技領域５ａの外周を区画している。この前構成部材１０００は、正面視で左右方向中央から左寄りの下端から時計回りの周方向へ沿って円弧状に延び正面視左右方向中央上端を通り過ぎて右斜め上部まで延びた外レール１００１と、外レール１００１に略沿って前構成部材１０００の内側に配置され正面視左右方向中央下部から正面視左斜め上部まで円弧状に延びた内レール１００２と、内レール１００２の下端の正面視右側で遊技領域５ａの最も低くなった位置に形成されており後方へ向かって低くなるように傾斜しているアウト誘導部１００３と、を備えている。

10

【０５１８】

また、前構成部材１０００は、アウト誘導部１００３の正面視右端から前構成部材１０００の右辺付近まで右端側が僅かに高くなるように直線状に傾斜している右下レール１００４と、右下レール１００４の右端から前構成部材１０００の右辺に沿って外レール１００１の上端の下側まで延びており上部が前構成部材１０００の内側へ湾曲している右レール１００５と、右レール１００５の上端と外レール１００１の上端とを繋いでおり外レール１００１に沿って転動して来た遊技球Ｂが当接する衝止部１００６と、を備えている。

20

【０５１９】

また、前構成部材１０００は、内レール１００２の上端に回動可能に軸支され、外レール１００１との間を閉鎖するように内レール１００２の上端から上方へ延出した閉鎖位置と正面視時計回りの方向へ回動して外レール１００１との間を開放した開放位置との間でのみ回動可能とされると共に閉鎖位置側へ復帰するように図示しないバネによって付勢された逆流防止部材１００７を、備えている。

【０５２０】

更に、前構成部材１０００は、枠内における正面視左右方向中央下部で、アウト誘導部１００３の後端において前後に貫通しているアウト口１００８を備えている。このアウト口１００８は、始動口ユニット２１００によって前方から閉鎖されている。

30

【０５２１】

また、前構成部材１０００は、外レール１００１及び内レール１００２における下端から略垂直に延びた付近の部位の外側、アウト誘導部１００３及び右下レール１００４の下側、及び右レール１００５の外側、の夫々の部位において、前端から後方へ窪んだ防犯凹部１００９を備えている。この防犯凹部１００９は、遊技盤５を本体枠４に取付けて、本体枠４に対して扉枠３を閉じた状態とすると、扉枠３における防犯カバー（図示は省略）の後方へ突出した後方突片（図示は省略）が挿入された状態となる。これにより、防犯カバーと遊技盤５（前構成部材１０００）との間が、防犯カバーの後方突片と前構成部材１０００の防犯凹部１００９とによって複雑に屈曲した状態となるため、遊技盤５の前面下方より防犯カバーと前構成部材１０００との間を通してピアノ線等の不正な工具を遊技領域５ａ内に侵入させようとしても、後方突片や防犯凹部１００９に阻まれることとなり、遊技領域５ａ内への不正な工具の侵入を阻止することができる。

40

【０５２２】

また、前構成部材１０００は、正面視左下隅において下端から上方へ切欠かれている切欠部１０１０を備えている。この切欠部１０１０は、遊技パネル１１００の切欠部１１２２と一致している。この切欠部１０１０は、遊技球を遊技者に払出すタイプのパチンコ機の本体枠４に取付けた時に、切欠部１０１０及び切欠部１１２２を貫通して下部満タン球経路ユニットの下部通常払出通路及び下部満タン払出通路の前端開口が前方へ臨ませて扉枠の上皿や下皿へ遊技球を供給するためのものである。

50

【 0 5 2 3 】

更に、前構成部材 1 0 0 0 は、正面視において左上隅に形成されており、機能表示ユニット 1 4 0 0 が取付けられる機能表示ユニット取付部 1 0 1 1 と、右下隅に形成されている証紙貼付部 1 0 1 2 と、を備えている。

【 0 5 2 4 】

また、前構成部材 1 0 0 0 は、略全体が透明に形成されており、後側に配置されている遊技パネル 1 1 0 0 や裏ユニット 3 0 0 0 等を前方から視認することができる。

【 0 5 2 5 】

[8 - 2 . 遊技パネル]

遊技盤 5 における遊技パネル 1 1 0 0 について、主に図 5 4 及び図 5 5 等を参照して詳細に説明する。遊技パネル 1 1 0 0 は、前構成部材 1 0 0 0 の後面に取付けられており、表ユニット 2 0 0 0 及び裏ユニット 3 0 0 0 が取付けられるものである。遊技パネル 1 1 0 0 は、外周が枠状の前構成部材 1 0 0 0 の内周よりもやや大きく形成されていると共に透明な合成樹脂で形成されている平板状のパネル板 1 1 1 0 と、パネル板 1 1 1 0 の外周を保持しており前構成部材 1 0 0 0 の後側に取付けられると共に後面に裏ユニット 3 0 0 0 が取付けられる枠状のパネルホルダ 1 1 2 0 と、を備えている。遊技パネル 1 1 0 0 の前面には、所定のゲージ配列で複数の障害釘が植設されている。

10

【 0 5 2 6 】

遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 は、アクリル樹脂、ポリカーボネイト樹脂、ポリアリレート樹脂、メタクリル樹脂等の合成樹脂板や、ガラスや金属等の無機質板により形成されている。このパネル板 1 1 1 0 の板厚は、木製の遊技パネルの板厚が約 2 0 m m であるのに対しこれよりも薄く、障害釘を前面に植設したり表ユニット 2 0 0 0 を取付けたりしても十分に保持可能な必要最低限の厚さが約 1 0 m m とされている。なお、本実施形態では、透明な合成樹脂板によってパネル板 1 1 1 0 が形成されている。

20

【 0 5 2 7 】

パネル板 1 1 1 0 は、遊技領域 5 a 内において最も低い位置となり前構成部材 1 0 0 0 のアウト口 1 0 0 8 と対応した位置が、下端から上方へ窪んでいる。つまり、本実施形態では、パネル板 1 1 1 0 のアウト口 1 0 0 8 は、孔状ではなく、パネル板 1 1 1 0 の下方へ開放されている切欠状に形成されている。なお、アウト口 1 0 0 8 を孔状に形成するようにしても良い。また、パネル板 1 1 1 0 には、前後に貫通しており表ユニット 2 0 0 0 を取付けるための開口部 1 1 1 2 が複数形成されている。本実施形態では、開口部 1 1 1 2 を孔状に形成しているが、パネル板 1 1 1 0 の外周面から外方へ開放されている切欠状に形成しても良い。

30

【 0 5 2 8 】

また、パネル板 1 1 1 0 は、図示は省略するが、前後に貫通した丸孔及び短い長孔に形成されている複数の位置決孔と、上縁と下縁とにおいて夫々左右方向へ離隔しており板厚が薄く形成されている複数の係合段部と、を備えている。位置決孔は、パネルホルダ 1 1 2 0 の突出ピン（図示は省略）が挿入されることで、パネルホルダ 1 1 2 0 との位置決めをするためのものである。係合段部は、パネルホルダ 1 1 2 0 の係合爪（図示は省略）や係合片（図示は省略）に係合されることで、パネルホルダ 1 1 2 0 に対して着脱可能に取付けられるためのものである。

40

【 0 5 2 9 】

パネル板 1 1 1 0 は、センター役物 2 5 0 0 を取付けるための大きな開口部 1 1 1 2 が、正面視において中央よりも上側にオフセットしている。これにより、パネル板 1 1 1 0 が枠状となっており、正面視において、遊技球 B の流通方向（枠状の周方向）に対して直交している幅が、中央より上側を除いた、左側及び右側と下側が複数の遊技球 B が並ぶことが可能な広い幅となっており、上側が複数の遊技球 B が並ぶことが不能な狭い幅となっている。

【 0 5 3 0 】

遊技パネル 1 1 0 0 のパネルホルダ 1 1 2 0 は、パネル板 1 1 1 0 を包含する大きさで

50

外形が略四角形状とされ、パネル板 1 1 1 0 よりも厚く（本実施形態では、約 3 8 m m と木製の遊技パネルと同じ厚みに）形成されている。このことは、木製の遊技パネルや透明な合成樹脂製の遊技パネル 1 1 0 0 に問わず、同じパチンコ機 1（遊技機）の本体枠 4 に装着して遊技ができるようにするためである。

【 0 5 3 1 】

このパネルホルダ 1 1 2 0 は、透明な合成樹脂（例えば、熱可塑性合成樹脂）により形成されている。このパネルホルダ 1 1 2 0 は、パネル板 1 1 1 0 と略同じ大きさで前面側から後方側に向かって凹んでいる保持段部（図示は省略）と、保持段部を略遊技領域 5 a と同等の大きさに前後方向に貫通している貫通口 1 1 2 1 を備えている。

【 0 5 3 2 】

また、パネルホルダ 1 1 2 0 は、正面視左下隅において下端から上方へ切欠かれている切欠部 1 1 2 2 を備えている。この切欠部 1 1 2 2 は、前構成部材 1 0 0 0 の切欠部 1 0 1 0 と一致するように形成されている。この切欠部 1 1 2 2 は、遊技球を遊技者に払出すタイプのパチンコ機の本体枠に取付けた時に、切欠部 1 0 1 0 及び切欠部 1 1 2 2 を貫通して下部満タン球経路ユニットの下部通常払出通路及び下部満タン払出通路の前端開口が前方へ臨ませて扉枠の上皿や下皿へ遊技球を供給するためのものである。

【 0 5 3 3 】

更に、パネルホルダ 1 1 2 0 には、下端からアウト口 1 0 0 8 に対応した位置まで上方へ延びており、後面から前方へ向かって窪んでいるアウト凹部 1 1 2 3 が形成されている。アウト凹部 1 1 2 3 は、上部がアウト口 1 0 0 8 と連通している。

【 0 5 3 4 】

また、パネルホルダ 1 1 2 0 は、図示は省略するが、保持段部から前方へ突出しておりパネル板 1 1 1 0 の複数の位置決孔に夫々が挿入される複数の突出ピンと、保持段部よりも外側に配置されておりパネル板 1 1 1 0 の上側と左下の傾斜している部位の係合段部に対して弾性係合する三つの係合爪と、保持段部の下外側から上方へ突出しておりパネル板 1 1 1 0 の下辺の二つの係合段部と夫々係合する一対の係合片と、を備えている。パネルホルダ 1 1 2 0 は、前方斜め上からパネル板 1 1 1 0 の下辺の係合段部を、係合片に係合させた上で、パネル板 1 1 1 0 の上部を後方へ移動させて、上側と左下の傾斜している部位の係合段部を係合爪に弾性係合させることで、パネル板 1 1 1 0 を保持段部に収容した状態で着脱可能に取付けることができる。この際に、パネル板 1 1 1 0 の位置決孔に、パネルホルダ 1 1 2 0 の突出ピンが挿入され、パネル板 1 1 1 0 がパネルホルダ 1 1 2 0 に対して所定の位置に位置決めされる。

【 0 5 3 5 】

この遊技パネル 1 1 0 0 は、前側に取付けられる前構成部材 1 0 0 0 と共に透明に形成されているため、遊技盤 5 に組立てた時に、遊技領域 5 a の境界が明瞭に見えることを低減させることができ、遊技者に対して開放感を与えることができると共に、実際の遊技領域 5 a の大きさが変わらないものの、遊技者に対して遊技領域 5 a を大きく（広く）見せることができる。

【 0 5 3 6 】

また、遊技パネル 1 1 0 0 を、前構成部材 1 0 0 0 と共に透明としているため、演出表示装置 1 6 0 0、表ユニット 2 0 0 0 や裏ユニット 3 0 0 0、等からの光を、前方（遊技者側）へ反射させたり屈折させたりすることで発光しているように見せることができ、遊技盤 5 の全体の装飾性をより高めることができる。

【 0 5 3 7 】

[8 - 3 . 基板ホルダ]

遊技盤 5 における基板ホルダ 1 2 0 0 について、主に図 5 4 及び図 5 5 等を参照して詳細に説明する。基板ホルダ 1 2 0 0 は、上方及び前方が開放された横長の箱状に形成されており、底面が左右方向中央に向かって低くなるように傾斜している。基板ホルダ 1 2 0 0 は、底面における左右方向中央において、前端から後方へ向かって切欠かれている排出部 1 2 0 1 を有している。この基板ホルダ 1 2 0 0 は、遊技盤 5 に組立てた状態で、遊技

10

20

30

40

50

パネル 1 1 0 0 の後側に取付けられている裏ユニット 3 0 0 0 の下部を下側及び後側から覆っていると共に、後面に主制御ユニット 1 3 0 0 の主制御基板ボックス 1 3 2 0 が取付けられている。

【 0 5 3 8 】

基板ホルダ 1 2 0 0 は、パチンコ機 1 に組立てた状態で、排出部 1 2 0 1 が、本体枠 4 の循環球経路ユニット 5 0 0 におけるアウト球受口 5 0 0 a 及びセーフ球受口 5 0 0 b の直上に位置している。これにより、アウト口 2 0 2 0 やサブアウト口 2 0 2 1 を通って遊技パネル 1 1 0 0 の後側へ排出された遊技球 B は、循環球経路ユニット 5 0 0 におけるアウト球受口 5 0 0 a へ排出され、アウト球受口 5 0 0 a に受けられることでアウト球通路 5 0 1 を流通してアウト球センサ 5 0 5 により一つずつ検知（カウント）される。一方、一般入賞口 2 0 0 1、普通入賞口 2 0 0 2、第一始動口 2 0 0 3、第二始動口 2 0 0 4、大入賞口 2 0 0 5、役物入賞口 2 0 0 6 のような入賞口に受入れられて表ユニット 2 0 0 0 及び裏ユニット 3 0 0 0 から下方へ排出された遊技球 B は、循環球経路ユニット 5 0 0 におけるセーフ球受口 5 0 0 b へ排出され、セーフ球受口 5 0 0 b に受けられることでセーフ球通路 5 0 2 を流通してセーフ球センサ 5 0 6 により一つずつ検知（カウント）される。

10

【 0 5 3 9 】

[8 - 4 . 主制御基板ユニット]

遊技盤 5 における主制御ユニット 1 3 0 0 について、主に図 5 3 乃至図 5 5 等を参照して説明する。主制御ユニット 1 3 0 0 は、基板ホルダ 1 2 0 0 の後面に着脱可能に取付けられている。主制御ユニット 1 3 0 0 は、遊技内容及び遊技者への特典の付与等を制御する主制御基板 1 3 1 0（図 6 5 を参照）と、主制御基板 1 3 1 0 を収容しており基板ホルダ 1 2 0 0 に取付けられる主制御基板ボックス 1 3 2 0 と、を備えている。

20

【 0 5 4 0 】

主制御基板ボックス 1 3 2 0 は、基板ホルダ 1 2 0 0 に取付けられると共に後面に主制御基板 1 3 1 0 が取付けられる基板ベース 1 3 3 0 と、主制御基板 1 3 1 0 を後方から覆うように基板ベース 1 3 3 0 に取付けられている基板カバー 1 3 4 0 と、から構成されている。基板ベース 1 3 3 0 と基板カバー 1 3 4 0 とは、透明なポリカーボネイトにより形成されている。基板ベース 1 3 3 0 と基板カバー 1 3 4 0 とにより形成される内部空間には、主制御基板 1 3 1 0 が収容されている。基板ベース 1 3 3 0 と基板カバー 1 3 4 0 が透明なポリカーボネイトにより形成されていることによって、主制御基板 1 3 1 0 の表面側や裏面側の状態（不正な改変が行われているか否か、又は不正 IC が実装されているか否か）を、主制御基板ボックス 1 3 2 0 の外側から確認することができるようになっている。

30

【 0 5 4 1 】

また、主制御基板ボックス 1 3 2 0 は、基板ベース 1 3 3 0 と基板カバー 1 3 4 0 とに夫々対応するように複数の封印機構 1 3 5 0 を備えており、一つの封印機構 1 3 5 0 を用いて主制御基板ボックス 1 3 2 0 を閉じると、次に、主制御基板ボックス 1 3 2 0 を開けるためにはその封印機構 1 3 5 0 を破壊する必要がある、主制御基板ボックス 1 3 2 0 の開閉の痕跡を残すことができる。従って、開閉の痕跡を見ることで、主制御基板ボックス 1 3 2 0 の不正な開閉を発見することができ、主制御基板 1 3 1 0 への不正行為に対する抑止力が高められている。

40

【 0 5 4 2 】

主制御ユニット 1 3 0 0 の主制御基板 1 3 1 0 は、インターフェース基板 6 6 0、アウト球センサ 5 0 5、周辺制御基板 1 5 1 0、等と接続されている。また、主制御基板 1 3 1 0 は、機能表示ユニット 1 4 0 0、一般入賞口センサ 3 0 0 1、普通入賞口センサ 3 0 0 2、第一始動口センサ 2 1 0 1、第二始動口センサ 2 4 0 1、大入賞口センサ 2 4 0 2、役物入賞口センサ 2 5 0 1、第一 V 入賞口センサ 2 5 0 2、第二 V 入賞口センサ 2 5 0 3、ハズレ口センサ 2 5 0 4、始動口ソレノイド 2 4 1 2、アタッカソレノイド 2 4 1 4、役物入賞口ソレノイド 2 5 1 6、第一振分ソレノイド 2 5 3 4、第二振分ソレノイド 2

50

５４４、抽選ループソレノイド２５５８、打撃片駆動モータ２５６１、樋揺動駆動モータ２５６４、揺動片ソレノイド２５６５、磁気センサ１０３０、振動センサ１０４０、等と接続されている。

【０５４３】

また、主制御基板１３１０には、四つの７セグメントＬＥＤからなるベースモニタを有している（図示は省略）。ベースモニタは、透明な基板カバー１３４０を通して後方から視認することができる。このベースモニタは、球発射ユニット４５０により発射された遊技球Ｂのうち、遊技領域５ａ内に打込まれた後に遊技盤５から下方へ排出されて、本体枠４の循環球経路ユニット５００に設けられているアウト球センサ５０５により検知されることでカウントされた遊技球Ｂの球数を表示するものである。本実施形態のベースモニタは、１００発発射してアウト球センサ５０５によりカウントされた球数（遊技ホール側へ戻ってきた球数）を百分率にして表示している。

10

【０５４４】

[８ - ５ . 機能表示ユニット]

遊技盤５における機能表示ユニット１４００について、主に図５０等を参照して詳細に説明する。機能表示ユニット１４００は、遊技領域５ａの外側で前構成部材１０００の左上隅に取付けられている。機能表示ユニット１４００は、パチンコ機１に組立てた状態で、扉枠３の遊技窓１０１を通して前方（遊技者側）から視認することができる。この機能表示ユニット１４００は、主制御基板１３１０からの制御信号に基づき複数のＬＥＤを用いて、遊技状態（遊技状況）や、普通図柄の抽選結果や特別図柄の抽選結果等を表示するものである。

20

【０５４５】

機能表示ユニット１４００は、詳細な図示は省略するが、遊技状態を表示する三つのＬＥＤからなる状態表示器と、普通入賞口２００２への遊技球Ｂの受入れにより抽選される普通図柄の抽選結果を表示する二つのＬＥＤからなる普通図柄表示器と、普通入賞口２００２への遊技球Ｂの受入れに係る保留数を表示する二つのＬＥＤからなる普通保留表示器と、を備えている。

【０５４６】

また、機能表示ユニット１４００は、第一始動口２００３への遊技球Ｂの受入れにより抽選された第一特別図柄の抽選結果を表示する八つのＬＥＤからなる第一特別図柄表示器と、第一始動口２００３への遊技球Ｂの受入れに係る保留数を表示する二つのＬＥＤからなる第一特別保留数表示器と、第二始動口２００４への遊技球Ｂの受入れにより抽選された第二特別図柄の抽選結果を表示する八つのＬＥＤからなる第二特別図柄表示器と、第二始動口２００４への遊技球Ｂの受入れに係る保留数を表示する二つのＬＥＤからなる第二特別保留数表示器と、を備えている。

30

【０５４７】

更に、機能表示ユニット１４００は、第一特別図柄の抽選結果又は第二特別図柄の抽選結果が「当り」等の時に、大入賞口２００５の開閉パターンの繰返し回数（ラウンド数）を表示する五つのＬＥＤからなるラウンド表示器、を備えている。

【０５４８】

この機能表示ユニット１４００では、備えられているＬＥＤを、適宜、点灯、消灯、及び、点滅、等させることにより、保留数や図柄等を表示することができる。

40

【０５４９】

[８ - ６ . 周辺制御ユニット]

遊技盤５における周辺制御ユニット１５００について、主に図５３等を参照して説明する。周辺制御ユニット１５００は、裏ユニット３０００の裏箱３０１０の後側に設けられている演出表示装置１６００の後方に設けられている。詳述すると、周辺制御ユニット１５００は、裏箱３０１０の後面に演出表示装置１６００を取付けている液晶スペーサ１６１０の後面に取付けられている。周辺制御ユニット１５００は、主制御基板１３１０からの制御信号に基づいて遊技者に提示する演出を制御する周辺制御基板１５１０（図６５を

50

参照)と、周辺制御基板1510を収容している周辺制御基板ボックス1520と、を備えている。周辺制御基板1510は、発光演出、サウンド演出、及び可動演出、等を制御するための周辺制御部1511と、演出画像を制御するための演出表示制御部1512と、を備えている。

【0550】

周辺制御ユニット1500の周辺制御基板1510は、主制御基板1310、演出操作ユニット250、扉枠3側の各種装飾基板、演出表示装置1600、等と接続されている(図65を参照)。周辺制御ユニット1500は、詳細は後述するが、演出表示装置1600の後側に取付けられている。

【0551】

[8-7. 演出表示装置]

遊技盤5における演出表示装置1600について、主に図54及び図55等を参照して説明する。演出表示装置1600は、正面視において遊技領域5aの中央に配置されており、遊技パネル1100の後側に、裏ユニット3000の裏箱3010を介して取付けられている。演出表示装置1600は、裏箱3010の後壁に取付けられる液晶スペーサ1610の前面に取付けられている。液晶スペーサ1610は、裏箱3010に対して着脱可能としていることから、演出表示装置1600が液晶スペーサ1610を介して裏箱3010から着脱させることができる。演出表示装置1600は、遊技盤5を組立てた状態で、透明な遊技パネル1100や枠状のセンター役物2500の枠内を通して、前側(遊技者側)から視認することができる。

【0552】

演出表示装置1600は、白色LEDをバックライトとした15inchのフルカラーの液晶表示装置であり、横長の状態で液晶スペーサ1610の前面に取付けられている。演出表示装置1600は、周辺制御基板1510に接続されており、所定の静止画像や動画を表示することができる。

【0553】

演出表示装置1600は、液晶スペーサ1610に対して、上方及び左方にスペースが形成されるように、その中心が液晶スペーサ1610の中心よりも右下に位置するようにオフセット(偏芯)して取付けられている。

【0554】

液晶スペーサ1610は、19inchの液晶表示装置と同じ大きさで透明平板状に形成されている。液晶スペーサ1610は、上端面から上方へ突出している二つの上固定片1611と、下端面から下方へ突出している一つの下固定片1612と、を備えている。この液晶スペーサ1610は、演出表示装置1600の液晶画面を前方へ向けた状態で、後述する裏箱3010の開口部3010aの上内周面に開口している二つの固定溝3010cに、裏箱3010の斜め後方から二つの上固定片1611を挿入した上で、下固定片1612側を前方へ移動させて、下固定片1612をロックスライダ3020の開口部内に挿入し、ロックスライダ3020を背面視において左方へスライドさせることにより、裏箱3010に取付けられる。

【0555】

[8-8. 表ユニットの全体構成]

遊技盤5における表ユニット2000について、主に図54及び図55等を参照して詳細に説明する。表ユニット2000は、遊技パネル1100に、前方から取付けられており、前端が遊技パネル1100の前面よりも前方へ突出していると共に、後端の一部が遊技パネル1100の開口部1112内に突出している。

【0556】

表ユニット2000は、遊技領域5a内に打込まれた遊技球Bを受入可能に常時開口している複数(ここでは三つ)の一般入賞口2001と、遊技領域5a内の所定位置に設けられており遊技球Bを受入可能に常時開口している普通入賞口2002と、遊技領域5a内の所定位置に設けられており遊技球Bを受入可能に常時開口している第一始動口200

10

20

30

40

50

3と、遊技球Bが普通入賞口2002に受入れられることにより抽選される普通図柄の抽選結果に応じて遊技球Bの受入れが可能となる第二始動口2004と、第一始動口2003への遊技球Bの受入れにより抽選される第一特別図柄又は第二始動口2004への遊技球Bの受入れにより抽選される第二特別図柄に応じて遊技球Bの受入れが可能となる大入賞口2005や役物入賞口2006と、役物入賞口2006に受入れられた遊技球Bが受入可能となる第一V入賞口2007や第二V入賞口2008と、を備えている。

【0557】

また、表ユニット2000は、遊技領域5a内に打込まれた遊技球Bを遊技領域5a外へ排出するアウト口2020及びサブアウト口2021を、更に備えている。アウト口2020及びサブアウト口2021は、遊技球Bを受入可能に常時開口している。また、アウト口2020は、遊技領域5aの下流端に設けられている。

10

【0558】

また、表ユニット2000は、第一始動口2003に受入れられた遊技球Bを検知する第一始動口センサ2101と、第二始動口2004に受入れられた遊技球Bを検知する第二始動口センサ2401と、大入賞口2005に受入れられた遊技球Bを検知する大入賞口センサ2402と、第一V入賞口2007に受入れられた遊技球Bを検知する第一V入賞口センサ2502と、第二V入賞口2008に受入れられた遊技球Bを検知する第二V入賞口センサ2503と、ハズレ口2009に受入れられた遊技球Bを検知するハズレ口センサ2504と、遊技領域5a内に作用する不正な磁気を検知する磁気センサ1030と、を備えている。

20

【0559】

複数(ここでは三つ)の一般入賞口2001は、遊技領域5a内の下部における左右方向中央に対して左側に配置されている。普通入賞口2002は、遊技領域5a内における正面視右端付近で上下方向中央よりも下方に配置されている。第一始動口2003は、遊技領域5a内の左右方向中央で二つのアウト口2020の間に配置されている。第二始動口2004は、遊技領域5a内における右端付近で普通入賞口2002よりも下方に配置されている。大入賞口2005は、遊技領域5a内における第一始動口2003の右方に配置されている。役物入賞口2006は、遊技領域5a内における右端付近で普通入賞口2002よりも上方に配置されている。

【0560】

30

アウト口2020は、遊技領域5aの下流端で第一始動口2003の左右両側の下方に配置されている。サブアウト口2021は、一つが三つの一般入賞口2001よりも左方に配置されていると共に、残りの一つが第二始動口2004の下方に配置されている。

【0561】

表ユニット2000は、遊技領域5a内の左右方向中央で遊技領域5aの下端の直上に取付けられており第一始動口2003及びアウト口2020を有している始動口ユニット2100と、始動口ユニット2100の正面視左方で内ルール1002に沿うように設けられており三つの一般入賞口2001及び一つのサブアウト口2021を有しているサイドユニット2200と、サイドユニット2200の正面視左方のやや上側に設けられているサイド左上ユニット2300と、を備えている。

40

【0562】

また、表ユニット2000は、始動口ユニット2100の右方に設けられており第二始動口2004、大入賞口2005、及び一つのサブアウト口2021を有しているアタッカユニット2400と、遊技領域5a内の正面視略中央やや上寄りに設けられており、役物入賞口2006、第一V入賞口2007、第二V入賞口2008、及びハズレ口2009を有している枠状のセンター役物2500と、アタッカユニット2400の上方に設けられており普通入賞口2002を有している普通入賞口ユニット2600と、を更に備えている。

【0563】

[8-8a. 始動口ユニット]

50

次に、表ユニット 2 0 0 0 の始動口ユニット 2 1 0 0 について、主に図 5 0 乃至図 5 2、及び図 5 6 等を参照して説明する。表ユニット 2 0 0 0 の始動口ユニット 2 1 0 0 は、遊技領域 5 a 内において、左右方向中央の下端部付近でアウト口 1 0 0 8 の直上に配置されており、遊技パネル 1 1 0 0 に前方から取付けられている。始動口ユニット 2 1 0 0 は、遊技球 B が一つのみ受入可能な幅で上方へ向かって常時開口している第一始動口 2 0 0 3 と、遊技球 B を受入可能に常時開口しており受入れた遊技球 B を戻すことなく遊技領域 5 a 外に排出する二つのアウト口 2 0 2 0 と、を有している。また、始動口ユニット 2 1 0 0 は、第一始動口 2 0 0 3 に受入れられた遊技球 B を検知する第一始動口センサ 2 1 0 1 を、有している（図 6 5 を参照）。

【 0 5 6 4 】

アウト口 2 0 2 0 は、第一始動口 2 0 0 3 よりも低い位置に設けられている。始動口ユニット 2 1 0 0 の二つのアウト口 2 0 2 0 は、第一始動口 2 0 0 3 を間にして左右対称の位置に設けられている。第一始動口 2 0 0 3 は、遊技球 B が一つ通過可能な幅で上方へ向かって開口している。アウト口 2 0 2 0 は、遊技球 B 二つ分の幅で上方へ向かって開口しており、遊技領域 5 a 内の最も低い位置に設けられている。

【 0 5 6 5 】

始動口ユニット 2 1 0 0 は、第一始動口 2 0 0 3 とアウト口 2 0 2 0 との高低差が、従来のパチンコ機における第一始動口とアウト口（アウト口 1 0 0 8）との高低差よりも小さく（低く）設けられている。これにより、遊技者に対して第一始動口 2 0 0 3 が、従来の第一始動口よりも下方に設けられているように錯覚させることができ、相対的に遊技領域 5 a 内を広く見せることができる。

【 0 5 6 6 】

始動口ユニット 2 1 0 0 は、第一始動口 2 0 0 3 の下方に設けられており所定の絵柄を表示可能な始動口表示部 2 1 1 0 を有している。始動口表示部 2 1 1 0 は、一つの 7 セグメント L E D により構成されている。この始動口表示部 2 1 1 0 は、遊技の進行に応じて所定の絵柄（数字を含む）を表示することができる。始動口ユニット 2 1 0 0 は、遊技盤 5 に組立てた状態で、始動口表示部 2 1 1 0 によりアウト口 1 0 0 8 を前方から閉鎖しており、遊技者側からアウト口 1 0 0 8 を視認不能にしている。これにより、アウト口 2 0 2 0 が遊技領域 5 a の最も下端であることを遊技者に認識させることができる。

【 0 5 6 7 】

始動口ユニット 2 1 0 0 は、遊技盤 5 に組立てた状態で、第一始動口 2 0 0 3 がセンター役物 2 5 0 0 のステージ 2 5 1 3 における中央放出部 2 5 1 3 a の直下に位置しており、中央放出部 2 5 1 3 a から放出された遊技球 B を高い確率で受入れることができる。この第一始動口 2 0 0 3 に受入れられた遊技球 B は、第一始動口センサ 2 1 0 1 に検知された上で、遊技パネル 1 1 0 0 の後方へ誘導されて、裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡されて下方の循環球経路ユニット 5 0 0 のセーフ球受口 5 0 0 b へ排出される。

【 0 5 6 8 】

アウト口 2 0 2 0 に受入れられた遊技球 B は、遊技パネル 1 1 0 0 の後方へ誘導されて、裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡された後に、裏球誘導ユニット 3 1 0 0 から下方の循環球経路ユニット 5 0 0 のアウト球受口 5 0 0 a へ排出される。

【 0 5 6 9 】

[8 - 8 b . サイドユニット]

次に、表ユニット 2 0 0 0 のサイドユニット 2 2 0 0 について、主に図 5 0 乃至図 5 2、及び図 5 6 等を参照して説明する。表ユニット 2 0 0 0 のサイドユニット 2 2 0 0 は、遊技領域 5 a 内において、始動口ユニット 2 1 0 0 の左方で内レール 1 0 0 2 に沿うように延出しており、遊技パネル 1 1 0 0 に前方から取付けられている。サイドユニット 2 2 0 0 は、遊技球 B を常時受入可能に開口している三つの一般入賞口 2 0 0 1 と、遊技球 B を常時受入可能に開口している一つのサブアウト口 2 0 2 1 と、を備えている。

【 0 5 7 0 】

10

20

30

40

50

サイドユニット 2 2 0 0 の三つの一般入賞口 2 0 0 1 は、内レール 1 0 0 2 に沿うように円弧状に列設されており、左方へ向かうほど高い位置に設けられている。各一般入賞口 2 0 0 1 は、遊技球 B 一つ分の大きさ（幅）で開口している。最も左方の一般入賞口 2 0 0 1 の左方に、一つのサブアウト口 2 0 2 1 が設けられている。サブアウト口 2 0 2 1 は、遊技球 B 一つ分の大きさ（幅）で開口している。

【 0 5 7 1 】

また、サイドユニット 2 2 0 0 は、最も右方の一般入賞口 2 0 0 1 よりも右側に、右方へ向かうに従って低くなるように傾斜している棚部 2 2 0 1 を有している。棚部 2 2 0 1 は、始動口ユニット 2 1 0 0 における左側のアウト口 2 0 2 0 の右端付近まで、右方へ延出している。つまり、遊技球 B が棚部 2 2 0 1 を転動すると、左側のアウト口 2 0 2 0 に受入れられる。

10

【 0 5 7 2 】

サイドユニット 2 2 0 0 は、遊技盤 5 に組立てた状態で、三つの一般入賞口 2 0 0 1 と一つのサブアウト口 2 0 2 1 とが、遊技パネル 1 1 0 0 の前面よりも前方に突出している。このサイドユニット 2 2 0 0 は、一般入賞口 2 0 0 1 に受入れられた遊技球 B を、遊技パネル 1 1 0 0 の後方に誘導し、裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡すことができる。裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受渡された遊技球 B は、一般入賞口センサ 3 0 0 1 に検知された上で下方へ排出される。

【 0 5 7 3 】

また、サイドユニット 2 2 0 0 は、サブアウト口 2 0 2 1 に受入れられた遊技球 B を、遊技パネル 1 1 0 0 の後方に誘導して、裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡すことができる。裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受渡された遊技球 B は、下方の循環球経路ユニット 5 0 0 のセーフ球受口 5 0 0 b へ排出される。

20

【 0 5 7 4 】

[8 - 8 c . サイド左上ユニット]

次に、表ユニット 2 0 0 0 のサイド左上ユニット 2 3 0 0 について、主に図 5 0 乃至図 5 2、及び図 5 6 等を参照して説明する。表ユニット 2 0 0 0 のサイド左上ユニット 2 3 0 0 は、遊技領域 5 a 内において、サイドユニット 2 2 0 0 の左方で内レール 1 0 0 2 に接するように、遊技パネル 1 1 0 0 に前方から取付けられている。サイド左上ユニット 2 3 0 0 は、右方へ低くなるように傾斜した棚部 2 3 0 1 を有している。

30

【 0 5 7 5 】

サイド左上ユニット 2 3 0 0 は、遊技盤 5 に組立てた状態で、棚部 2 3 0 1 が遊技パネル 1 1 0 0 の前面よりも前方へ突出している。サイド左上ユニット 2 3 0 0 は、センター役物 2 5 0 0 の左側を流下してきた遊技球 B を、棚部 2 3 0 1 により、センター役物 2 5 0 0 の下方となる右方側へ誘導することができる。

【 0 5 7 6 】

[8 - 8 d . アタッカユニット]

次に、表ユニット 2 0 0 0 のアタッカユニット 2 4 0 0 について、主に図 5 0 乃至図 5 2、及び図 5 6 等を参照して説明する。表ユニット 2 0 0 0 のアタッカユニット 2 4 0 0 は、遊技領域 5 a 内において、正面視右下隅となる始動口ユニット 2 1 0 0 の正面視右方に配置されており、遊技パネル 1 1 0 0 の前面に前方から取付けられている。このアタッカユニット 2 4 0 0 は、第二始動口 2 0 0 4、大入賞口 2 0 0 5、及び一つのサブアウト口 2 0 2 1 を備えている（図 5 6 等を参照）。

40

【 0 5 7 7 】

アタッカユニット 2 4 0 0 は、正面視において、第二始動口 2 0 0 4 が左右方向中央から右寄りの上部に設けられており、大入賞口 2 0 0 5 が左右方向中央より左側で第二始動口 2 0 0 4 よりも低い位置に設けられており、一つのサブアウト口 2 0 2 1 が第二始動口 2 0 0 4 の下方で大入賞口 2 0 0 5 よりも低い位置に設けられている。

【 0 5 7 8 】

また、アタッカユニット 2 4 0 0 は、第二始動口 2 0 0 4 に受入れられた遊技球 B を検

50

知する第二始動口センサ 2 4 0 1 と、大入賞口 2 0 0 5 に受入れられた遊技球 B を検知する大入賞口センサ 2 4 0 2 と、不正な磁気を検知する磁気センサ 1 0 3 0 と、を備えている（図 6 5 を参照）。大入賞口センサ 2 4 0 2 は、左右に並んで二つ設けられている。

【 0 5 7 9 】

また、アタッカユニット 2 4 0 0 は、サブアウト口 2 0 2 1 の後方で前方から視認可能な位置にダミーセンサ 2 4 0 3 を有している。このダミーセンサ 2 4 0 3 は、遊技球 B を検知することはできないが、大入賞口センサ 2 4 0 2 のように遊技球 B の通過を検知するスルーセンサと同じ態様に形成されている。この構成によれば、ダミーセンサ 2 4 0 3 を、実際に遊技球 B を検知可能なセンサと交換することができるため、本体枠 4 においてアウト球をカウントする場合と、カウントしない場合の何れにも変更可能である。なお、ダミーセンサ 2 4 0 3 を、スルーセンサと同じ態様のものとしたが、当該部位において球詰りが発生するような段差をなくすスペーサとしても良い。

10

【 0 5 8 0 】

アタッカユニット 2 4 0 0 は、第二始動口 2 0 0 4 を開閉可能な第二始動口扉 2 4 1 1 と、第二始動口扉 2 4 1 1 を普通入賞口 2 0 0 2 における遊技球 B の受入れにより抽選された普通抽選結果に応じて開閉させる始動口ソレノイド 2 4 1 2 と、大入賞口 2 0 0 5 を開閉可能な大入賞口扉 2 4 1 3 と、大入賞口扉 2 4 1 3 を第一始動口 2 0 0 3 又は第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れにより抽選される第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて開閉させるアタッカソレノイド 2 4 1 4 と、を備えている。

【 0 5 8 1 】

20

アタッカユニット 2 4 0 0 の第二始動口 2 0 0 4 は、左右方向の幅が遊技球 B の直径よりも若干大きい幅で上方へ向かって開口している。大入賞口 2 0 0 5 は、左右方向の幅が、遊技球 B の直径に対して 4 ～ 6 倍の幅で上方へ向かって開口している。第二始動口 2 0 0 4 を開閉可能としている第二始動口扉 2 4 1 1 は、前後方向へ進退可能に設けられており、左端側が低くなるように傾斜している。大入賞口 2 0 0 5 を開閉可能としている大入賞口扉 2 4 1 3 は、左右方向に延びている軸芯周りに回転することで、前後方向へ進退可能に設けられており、左端側が低くなるように傾斜している。

【 0 5 8 2 】

この第二始動口扉 2 4 1 1 は、前後方向へ移動するように設けられている。第二始動口扉 2 4 1 1 は、始動口ソレノイド 2 4 1 2 が通電されていない状態では、始動口ソレノイド 2 4 1 2 のプランジャがバネの付勢力により突出することにより前方へ移動し、第二始動口 2 0 0 4 を閉鎖している。また、第二始動口扉 2 4 1 1 は、始動口ソレノイド 2 4 1 2 が通電されている状態では、始動口ソレノイド 2 4 1 2 のプランジャがバネの付勢力に抗して後退することにより、後方へ移動し、第二始動口 2 0 0 4 を開放する。

30

【 0 5 8 3 】

大入賞口扉 2 4 1 3 は、左右に長い平板状で、大入賞口センサ 2 4 0 2 よりも下方に設けられている左右方向に延びた軸芯周りに回転することにより、前後に移動するように設けられている。大入賞口扉 2 4 1 3 は、アタッカソレノイド 2 4 1 4 のプランジャの前後方向への進退により、大入賞口 2 0 0 5 を開閉することができる。大入賞口扉 2 4 1 3 は、アタッカソレノイド 2 4 1 4 が通電されていない状態では、アタッカソレノイド 2 4 1 4 のプランジャがバネの付勢力により突出することにより前方へ移動し、大入賞口 2 0 0 5 を閉鎖している。また、大入賞口扉 2 4 1 3 は、アタッカソレノイド 2 4 1 4 が通電されている状態では、アタッカソレノイド 2 4 1 4 のプランジャがバネの付勢力に抗して後退することにより、後方へ移動し、大入賞口 2 0 0 5 を開放する。

40

【 0 5 8 4 】

アタッカユニット 2 4 0 0 は、その上端に、第二始動口 2 0 0 4 及び大入賞口 2 0 0 5 との間に遊技球 B が流通可能な空間を形成していると共に、左方へ向かって低くなるように傾斜しており、それらの上方を覆うように設けられている上棚部 2 4 2 1 を有している。上棚部 2 4 2 1 は、第二始動口 2 0 0 4 の右端上方から大入賞口 2 0 0 5 の左端上方の部位まで、左右方向へ延出している。

50

【 0 5 8 5 】

アタッカユニット 2 4 0 0 は、第二始動口 2 0 0 4 よりも上方でアタッカユニット 2 4 0 0 の右端（右レール 1 0 0 5）から左方へ遊技球 B が一つ通過可能な間隔をあけた部位から左方の第二始動口 2 0 0 4 へ向かって低くなるように傾斜している第一柵部 2 4 2 2 と、第二始動口 2 0 0 4 の左端から左方へ低くなるように傾斜している第二柵部 2 4 2 3 と、第二柵部 2 4 2 3 の左方且つ下方で第二柵部 2 4 2 3 との間に遊技球 B が通過可能な隙間をあけた部位から左方の大入賞口 2 0 0 5 へ向かって低くなるように傾斜している第三柵部 2 4 2 4 と、大入賞口 2 0 0 5 の左端から左方へ向かって低くなるように傾斜している第四柵部 2 4 2 5 と、を備えている。

【 0 5 8 6 】

このアタッカユニット 2 4 0 0 は、第一柵部 2 4 2 2 よりも右方の隙間、第二柵部 2 4 2 3 と第三柵部 2 4 2 4 との間の隙間、に遊技球 B が進入すると、サブアウト口 2 0 2 1 に受入れられて、遊技領域 5 a 外へ遊技球 B を排出する。

【 0 5 8 7 】

アタッカユニット 2 4 0 0 は、詳細な図示は省略するが、上柵部 2 4 2 1 と大入賞口 2 0 0 5 との間の遊技球 B が左方へ流通可能な空間内において、当該空間を形成している前壁と後壁とから左右方向へ互い違いとなるように、平面視三角形の複数の当接部が当該空間内に突出している。これら複数の当接部は、大入賞口 2 0 0 5 が閉状態の時に、大入賞口扉 2 4 1 3 上を転動している遊技球 B を、前後方向へ大きくジグザグ状に流通させることができ、大入賞口扉 2 4 1 3 上を流通する遊技球 B の流通時間を長くしている。

【 0 5 8 8 】

アタッカユニット 2 4 0 0 は、通常の状態では、始動口ソレノイド 2 4 1 2 及びアタッカソレノイド 2 4 1 4 が、夫々非通電（OFF）の状態となっている。この通常の状態では、始動口ソレノイド 2 4 1 2 のプランジャが、図示しないバネの付勢力により前方へ突出していると共に、第二始動口扉 2 4 1 1 が前方へ突出している。この状態では、第二始動口扉 2 4 1 1 が、第二始動口 2 0 0 4 の上方に位置しており、第二始動口扉 2 4 1 1 により第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れが不能な状態となっている。つまり、第二始動口 2 0 0 4 が第二始動口扉 2 4 1 1 により閉鎖されている。

【 0 5 8 9 】

また、通常の状態では、アタッカソレノイド 2 4 1 4 のプランジャが、図示しないバネの付勢力により前方へ突出していると共に、大入賞口扉 2 4 1 3 が前方へ突出している。この状態では、大入賞口扉 2 4 1 3 が、大入賞口 2 0 0 5 の上方に位置しており、大入賞口 2 0 0 5 への遊技球 B の受入れが不能な状態となっている。つまり、大入賞口 2 0 0 5 が大入賞口扉 2 4 1 3 により閉鎖されている。

【 0 5 9 0 】

この通常の状態で、第一柵部 2 4 2 2 上に遊技球 B が流下すると、第一柵部 2 4 2 2 の傾斜により遊技球 B が左方へ転動し、第二始動口扉 2 4 1 1 の上面、及び第二柵部 2 4 2 3 を転動した上で、第二柵部 2 4 2 3 の左端から左方へ放出される。第二柵部 2 4 2 3 から左方へ放出された遊技球 B は、その勢いに応じて、第三柵部 2 4 2 4 又は大入賞口扉 2 4 1 3 上に落下し、それらの傾斜により左方へ転動する。なお、第二柵部 2 4 2 3 から左方へ放出された遊技球 B が、上柵部 2 4 2 1 の下面に当接して右方へ跳ね返ると、第二柵部 2 4 2 3 と第三柵部 2 4 2 4 との間の隙間に進入することがある。

【 0 5 9 1 】

そして、大入賞口 2 0 0 5 を閉鎖している大入賞口扉 2 4 1 3 上を転動している遊技球 B は、上柵部 2 4 2 1 と大入賞口 2 0 0 5 との間の空間に設けられている複数の当接部に対して、交互に当接することとなり、前後方向へジグザグしながら左方へ転動することとなる。大入賞口扉 2 4 1 3 上を左方へ転動した遊技球 B は、第四柵部 2 4 2 5 を転動した後に、その左端からアタッカユニット 2 4 0 0 外へ放出される。第四柵部 2 4 2 5 の左端は、第一始動口 2 0 0 3 よりも低い位置にあるため、第四柵部 2 4 2 5 から左方へ放出された遊技球 B は、アウト口 2 0 2 0 に受入れられることとなる。

10

20

30

40

50

【0592】

アタッカユニット2400は、上棚部2421上に遊技球Bが流下すると、その傾斜により左方へ誘導され、第二始動口2004や大入賞口2005に受入れられる機会が与えられることなく、アタッカユニット2400の左方へ放出される。上棚部2421の左端は、第一始動口2003よりも高い位置に設けられているため、上棚部2421から左方へ放出された遊技球Bは、第一始動口2003に受入れられる可能性がある。

【0593】

このアタッカユニット2400では、第一棚部2422よりも右方に遊技球Bが流下すると、サブアウト口2021に進入する。また、遊技球Bが、第二棚部2423と第三棚部2424との間の隙間に進入すると、サブアウト口2021に進入する。サブアウト口2021に進入した遊技球Bは、遊技領域5a内に戻されることなく裏ユニット3000の裏球誘導ユニット3100を通過して下方の基板ホルダ1200上に排出され、循環球経路ユニット500のアウト球受口500aに受け渡される。このアタッカユニット2400では、第一棚部2422の右側を流通した遊技球Bと、第二棚部2423と第三棚部2424の間の隙間を通過した遊技球Bとが、何れもサブアウト口2021に進入するように形成されており、実質的にサブアウト口2021が二つ設けられている。

【0594】

この通常の状態において、普通入賞口2002に遊技球Bが受入れられることで抽選された普通抽選結果に応じて、始動口ソレノイド2412に通電(ON)されると、パネの付勢力に抗してプランジャが後退し、第二始動口扉2411が後方に移動する。そして、第二始動口扉2411が後方へ移動することにより、第二始動口2004の上方が開放された状態となり、第二始動口2004への遊技球Bの受入れが可能となる。つまり、第二始動口2004が開状態となる。

【0595】

第二始動口2004が開状態の時に、遊技球Bが第二始動口2004に受入れられると、第二始動口センサ2401に検知された後に、アタッカユニット2400から後方へ放出される。第二始動口2004に受入れられてアタッカユニット2400から後方へ放出された遊技球Bは、裏ユニット3000の裏球誘導ユニット3100に受け渡され、下方の循環球経路ユニット500のセーフ球受口500bに排出される。

【0596】

一方、通常の状態において、第一始動口2003や第二始動口2004に遊技球Bが受入れられることで抽選された特別抽選結果(第一特別抽選結果や第二特別抽選結果)に応じて、アタッカソレノイド2414に通電(ON)されると、パネの付勢力に抗してプランジャが後退し、大入賞口扉2413が後方へ移動する。大入賞口扉2413が後方へ移動することにより、大入賞口2005が上方へ開放された状態となり、大入賞口2005への遊技球Bの受入れが可能な状態となる。つまり、大入賞口2005が開状態となる。

【0597】

大入賞口2005が開状態の時に、遊技球Bが大入賞口2005に受入れられると、下方に設けられている二つの大入賞口センサ2402のうちの一つに検知された上で、アタッカユニット2400から後方へ放出される。大入賞口2005に受入れられてアタッカユニット2400から後方へ放出された遊技球Bは、裏ユニット3000の裏球誘導ユニット3100に受け渡されて下方の循環球経路ユニット500のセーフ球受口500bに排出される。

【0598】

このように、本実施形態のアタッカユニット2400によれば、大入賞口2005に受入れられた遊技球Bを、二つの大入賞口センサ2402の何れかにより検知してから後方へ放出するようにしているため、大入賞口2005と大入賞口センサ2402との間で遊技球Bが滞ることを抑制させることができると共に、短時間で多くの遊技球Bを受入れることができる。

【0599】

[8 - 8 e . センター役物]

次に、表ユニット 2 0 0 0 におけるセンター役物 2 5 0 0 について、主に図 5 0 乃至図 5 2、図 5 6、図 5 7 乃至図 6 0 等を参照して詳細に説明する。図 5 7 (a) はセンター役物における抽選役物の正面図であり、(b) は抽選役物を前方の上方から見た斜視図である。図 5 8 は、センター役物における抽選役物を左右方向の中央で切断した側面断面図である。図 5 9 (a) は抽選役物において遊技球がループ不能な状態を断面で示す説明図であり、(b) は抽選役物において遊技球がループ可能な状態を断面で示す説明図である。図 6 0 は、抽選役物における遊技球の流れを示す説明図である。

【 0 6 0 0 】

表ユニット 2 0 0 0 のセンター役物 2 5 0 0 は、遊技領域 5 a 内において、始動口ユニット 2 1 0 0 よりも上方で、正面視略中央やや上寄りに配置されており、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の前面に取付けられている。センター役物 2 5 0 0 は、透明な枠状に形成されている。

10

【 0 6 0 1 】

センター役物 2 5 0 0 は、詳細は後述するが、第一始動口 2 0 0 3 への遊技球 B の受入れにより抽選された第一特別図柄や第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れにより抽選された第二特別図柄の抽選結果に応じて遊技球 B を受入可能に開閉する役物入賞口 2 0 0 6 と、役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B のみが受入可能となる第二 V 入賞口 2 0 0 8 と、役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた後に第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられなかった遊技球 B が受入れられるハズレ口 2 0 0 9 と、を備えている。

20

【 0 6 0 2 】

センター役物 2 5 0 0 は、役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B を検知する役物入賞口センサ 2 5 0 1 と、第一 V 入賞口 2 0 0 7 に受入れられた遊技球 B を検知する第一 V 入賞口センサ 2 5 0 2 と、第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられた遊技球 B を検知する第二 V 入賞口センサ 2 5 0 3 と、ハズレ口 2 0 0 9 に受入れられた遊技球 B を検知するハズレ口センサ 2 5 0 4 と、を備えている。

【 0 6 0 3 】

センター役物 2 5 0 0 は、枠状に形成されている本体ユニット 2 5 1 0 と、本体ユニット 2 5 1 0 の枠内の下部に設けられている抽選役物 2 5 5 0 と、を備えている。本体ユニット 2 5 1 0 は、役物入賞口 2 0 0 6 及び第一 V 入賞口 2 0 0 7 を有している。抽選役物 2 5 5 0 は、第二 V 入賞口 2 0 0 8 及びハズレ口 2 0 0 9 を有している。

30

【 0 6 0 4 】

[8 - 8 e - 1 . 本体ユニット]

センター役物 2 5 0 0 の本体ユニット 2 5 1 0 について詳細に説明する。本体ユニット 2 5 1 0 は、役物入賞口 2 0 0 6 を有している。本体ユニット 2 5 1 0 は、遊技パネル 1 1 0 0 (パネル板 1 1 1 0) の前面に取付けられる透明枠状のセンターフレーム 2 5 1 1 と、センターフレーム 2 5 1 1 の外側から枠の内側へ遊技球 B を夫々誘導可能なワープ通路 2 5 1 2 と、センターフレーム 2 5 1 1 の枠内における下辺部に設けられておりワープ通路 2 5 1 2 を流通した遊技球 B を左右方向へ転動させた後に遊技領域 5 a 内へ放出させるステージ 2 5 1 3 と、を備えている。

40

【 0 6 0 5 】

センターフレーム 2 5 1 1 は、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 に挿入されると共に開口部 1 1 1 2 の内周面に沿うように設けられており前後方向に延びている枠状の挿入部 2 5 1 1 a と、挿入部 2 5 1 1 a の前端外周から外方へ突出しており遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の前面に当接する平板状のフランジ部 2 5 1 1 b と、フランジ部 2 5 1 1 b よりも前方へ延出しており遊技領域 5 a を流下する遊技球 B が遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 の内部に流入することを規制する流入規制部 2 5 1 1 c と、挿入部 2 5 1 1 a の前端内周から突出している平板状のサポート部 2 5 1 1 d と、を有している。

【 0 6 0 6 】

50

挿入部 2 5 1 1 a は、遊技盤 5 に組立てた状態で、その後端が遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の後面と一致するように設けられている。流入規制部 2 5 1 1 c は、遊技盤 5 に組立てた状態で、枠状（環状）の下辺部を除いた前端が、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の前面よりも前方に突出している。これにより、遊技盤 5 に組立てた状態で、流入規制部 2 5 1 1 c によってセンター役物 2 5 0 0（センターフレーム 2 5 1 1）の外側から枠内の内側への遊技球 B の侵入（流入）を防止（規制）することができる。

【0607】

フランジ部 2 5 1 1 b とサポート部 2 5 1 1 d の厚さは、パネル板 1 1 1 0 の厚さよりも薄く（パネル板 1 1 1 0 の厚さの $1/4 \sim 1/5$ の厚さ）形成されている。フランジ部 2 5 1 1 b とサポート部 2 5 1 1 d は、前後方向の同じ位置で挿入部 2 5 1 1 a から突出している。

10

【0608】

サポート部 2 5 1 1 d は、挿入部 2 5 1 1 a の内周において、部分的に複数設けられている。また、サポート部 2 5 1 1 d は、挿入部 2 5 1 1 a におけるフランジ部 2 5 1 1 b の突出していない部位にも設けられており、挿入部 2 5 1 1 a（センターフレーム 2 5 1 1）を補強している。また、サポート部 2 5 1 1 d は、挿入部 2 5 1 1 a から突出した端辺が、挿入部 2 5 1 1 a の正面形状に倣った形状、若しくは、直線状に形成されており、サポート部 2 5 1 1 d が目立たないようにしている。このサポート部 2 5 1 1 d は、挿入部 2 5 1 1 a からの突出量を、サポート部 2 5 1 1 d の厚さからパネル板 1 1 1 0 の厚さまで、の範囲（1 mm ～ 10 mm）内としており、補強としての効果を発揮させつつ遊技者から目立ち難いようにしている。

20

【0609】

ワープ通路 2 5 1 2 は、流入規制部 2 5 1 1 c における正面視左側の部位において、遊技領域 5 a 内の遊技球 B が進入可能に開口している。ワープ通路 2 5 1 2 は、進入した遊技球 B を、ステージ 2 5 1 3 へ誘導することができる。ワープ通路 2 5 1 2 の一部は、センターフレーム 2 5 1 1 により形成されている。

【0610】

ステージ 2 5 1 3 は、センターフレーム 2 5 1 1 における挿入部 2 5 1 1 a に取付けられている。ステージ 2 5 1 3 は、左右方向の中央側が窪んだ湾曲状で、始動口ユニット 2 1 0 0 の第一始動口 2 0 0 3 の直上と対応した位置、つまり、センター役物 2 5 0 0 を遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 に取付けた状態で左右方向の略中央の位置が、その左右両側よりも若干高くなるような波状（W 字状）に形成されている。このステージ 2 5 1 3 は、左右方向中央の左右両側よりも若干高くなっている部位（中央放出部 2 5 1 3 a）と、その左右両側の最も低くなっている部位（サイド放出部 2 5 1 3 b）とが、前方へ向かって低くなるように傾斜しており、それらの部位から遊技球 B を遊技領域 5 a 内へ放出させることができる。

30

【0611】

ステージ 2 5 1 3 は、遊技盤 5 に組立てた状態で、その左右方向中央の高くなっている部位（中央放出部 2 5 1 3 a）が、始動口ユニット 2 1 0 0 の第一始動口 2 0 0 3 の直上に位置している。これにより、ステージ 2 5 1 3 の中央の中央放出部 2 5 1 3 a から遊技球 B が放出されると、極めて高い確率で第一始動口 2 0 0 3 に受入れられる。

40

【0612】

また、センター役物 2 5 0 0 の本体ユニット 2 5 1 0 は、センターフレーム 2 5 1 1 の右上隅に設けられており、遊技球 B が流通可能な二つの通路からなる案内通路群 2 5 2 0 を、備えている。案内通路群 2 5 2 0 は、普通入賞口 2 0 0 2 及びアタッカユニット 2 4 0 0 の上方へ遊技球 B を案内するものである。

【0613】

案内通路群 2 5 2 0 は、図 5 6 に示すように、センターフレーム 2 5 1 1 の流入規制部 2 5 1 1 c の枠外に設けられており、上部の入口が衝止部 1 0 0 6 の部位に設けられている第一案内通路 2 5 2 1 と、上部の入口が第一案内通路 2 5 2 1 の入口の左側に隣接して

50

設けられている第二案内通路 2 5 2 2 と、から構成されている。案内通路群 2 5 2 0 (第一案内通路 2 5 2 1 及び第二案内通路 2 5 2 2) は、何れも無色透明な部材により形成されており、内部を流通する遊技球 B を、前方から視認することができる。

【 0 6 1 4 】

第一案内通路 2 5 2 1 は、前構成部材 1 0 0 0 の衝止部 1 0 0 6 から垂直に短く下方へ延びた後に右方へ直角に屈曲し、右レール 1 0 0 5 に近接すると、下方へ屈曲して右レール 1 0 0 5 に沿って延び、遊技領域 5 a の高さの下から 3 / 4 の高さ付近で左方へ屈曲して、緩い角度で低くなるように左方へ延び、第二案内通路 2 5 2 2 の入口よりも遊技球 B 一つ分左側の位置で下方へ屈曲して遊技領域 5 a の中央の高さまで延びた上で、右方へ屈曲して右レール 1 0 0 5 付近まで延び、その後下方へ屈曲して出口が下方へ向かって開口した形状に形成されている。

10

【 0 6 1 5 】

第一案内通路 2 5 2 1 は、前後方向へは屈曲しておらず、遊技パネル 1 1 0 0 の前面と略同一面上で遊技球 B を下方へ案内している。第一案内通路 2 5 2 1 における上側の左方へ延びている部位に、役物入賞口 2 0 0 6 が設けられている。また、第一案内通路 2 5 2 1 の出口の下方には、普通入賞口 2 0 0 2 が上方へ向けて開口している。

【 0 6 1 6 】

一方、第二案内通路 2 5 2 2 は、第一案内通路 2 5 2 1 の入口から左方へ間隔をあけた部位で、上方へ向かって入口が開口している。第二案内通路 2 5 2 2 は、上端の入口から略真直ぐに下方へ延び、第一案内通路 2 5 2 1 が最初に右方へ屈曲する部位の高さよりも低い高さの位置で後方へ屈曲した上で、遊技パネル 1 1 0 0 の前面よりも後側で下方へ屈曲して第一案内通路 2 5 2 1 と前後方向に並んだ状態で、第一案内通路 2 5 2 1 における最も左方に位置して下方へ延びている部位と左右方向が概ね一致するように下方へ延び、遊技領域 5 a の中央の高さの部位でクランク状に右方へ屈曲した上で下方へ屈曲し、そして、第一案内通路 2 5 2 1 における下側の右方へ延びている部位よりも下方の部位で前方へ屈曲した後に、第一案内通路 2 5 2 1 と前後方向が同一面となった状態で、第一案内通路 2 5 2 1 における下側の右方へ延びている部位の下側に沿って延びるように右方へ屈曲し、その後、第一案内通路 2 5 2 1 の出口の左側に隣接するように下方へ屈曲して、出口が下方へ向かって開口した形状に形成されている。

20

【 0 6 1 7 】

また、本体ユニット 2 5 1 0 は、案内通路群 2 5 2 0 のうちの一つの通路 (ここでは、第一案内通路 2 5 2 1) の途中に設けられており、第一始動口 2 0 0 3 及び第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が受入れられることで抽選される第一特別抽選結果及び第二特別抽選結果に応じて遊技球 B が受入可能となる役物入賞口 2 0 0 6 と、役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B をチャンス口 2 5 3 1 に振分ける第一振分装置 2 5 3 0 と、第一振分装置 2 5 3 0 によりチャンス口 2 5 3 1 に振分けられた遊技球 B を第一 V 入賞口 2 0 0 7 に振分ける第二振分装置 2 5 4 0 と、第二振分装置 2 5 4 0 により第一 V 入賞口 2 0 0 7 に振分けられなかった遊技球 B (第二スカ口 2 5 4 1 に振分けられた遊技球 B) を抽選役物 2 5 5 0 へ誘導する抽選案内通路 2 5 4 5 と、を備えている。

30

【 0 6 1 8 】

本体ユニット 2 5 1 0 (センター役物 2 5 0 0) における役物入賞口 2 0 0 6 は、第一案内通路 2 5 2 1 における上側の左方へ延びている部位に設けられており、当該部位の左右方向の略全長に亘って左右に延びていると共に、上方へ向かって開口している。役物入賞口扉 2 5 1 5 は、前後に延びていると共に、左端が低くなるように左右に延びた板状に形成されており、前後に進退することで上方へ開口している役物入賞口 2 0 0 6 を開閉可能としている。役物入賞口扉 2 5 1 5 は、前進することで役物入賞口 2 0 0 6 を閉鎖することができる、役物入賞口 2 0 0 6 を閉鎖している状態では、第一案内通路 2 5 2 1 における左方へ延びている部位の底面を形成して、上流側から流通してきた遊技球 B を、第一案内通路 2 5 2 1 の出口側へ誘導することができる。

40

【 0 6 1 9 】

50

役物入賞口扉 2 5 1 5 は、役物入賞口ソレノイド 2 5 1 6 の駆動によって後退することで役物入賞口 2 0 0 6 を開放して、第一案内通路 2 5 2 1 を流通してきた遊技球 B を、役物入賞口 2 0 0 6 に受入れさせることができる。この役物入賞口扉 2 5 1 5 は、役物入賞口ソレノイド 2 5 1 6 が OFF（非通電時）の時は役物入賞口 2 0 0 6 を閉鎖し、役物入賞口ソレノイド 2 5 1 6 が ON（通電時）の時は役物入賞口 2 0 0 6 を開放させる。

【 0 6 2 0 】

第一振分装置 2 5 3 0 は、役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられて役物入賞口センサ 2 5 0 1 により検知された遊技球 B が進入可能なチャンス口 2 5 3 1 及び第一スカ口 2 5 3 2 と、遊技球 B を一つのみ収容可能な収容部 2 5 3 3 a を外周面に有し、前後方向の軸周りに回動可能な振分回転体 2 5 3 3 と、振分回転体 2 5 3 3 の収容部 2 5 3 3 a が右方を向いている状態と上方を向いている状態との間で振分回転体 2 5 3 3 を回動させるための第一振分ソレノイド 2 5 3 4（図 6 5 を参照）と、を備えている。振分回転体 2 5 3 3 は、外周面が後方へ窄まった円錐台状に形成されている。

10

【 0 6 2 1 】

第一振分装置 2 5 3 0 のチャンス口 2 5 3 1 は、遊技球 B の流れに対して振分回転体 2 5 3 3 よりも下流側に設けられており、振分回転体 2 5 3 3 の収容部 2 5 3 3 a に収容された遊技球 B が進入可能とされており、振分回転体 2 5 3 3 の右方に設けられている。チャンス口 2 5 3 1 は、第二振分装置 2 5 4 0 に繋がっている。第一スカ口 2 5 3 2 は、遊技球 B の流れに対して振分回転体 2 5 3 3 よりも上流側に設けられており、振分回転体 2 5 3 3 の収容部 2 5 3 3 a に収容されなかった遊技球 B が進入し、振分回転体 2 5 3 3 の上方に設けられている。第一スカ口 2 5 3 2 は、前方へ向かって開口しており、進入した遊技球 B を遊技パネル 1 1 0 0 よりも後方へ誘導する。

20

【 0 6 2 2 】

第一振分装置 2 5 3 0 は、第一振分ソレノイド 2 5 3 4 が OFF（非通電）の状態では、振分回転体 2 5 3 3 の収容部 2 5 3 3 a が右方を向いている。この状態で、役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B が、役物入賞口センサ 2 5 0 1 に検知された後に振分回転体 2 5 3 3 へ上方から流下すると、振分回転体 2 5 3 3 の外周面に当接する。この振分回転体 2 5 3 3 の外周面は、後方へ窄まった円錐台状に形成されているため、外周面の傾斜により遊技球 B が後方へ誘導され、第一スカ口 2 5 3 2 へ進入することとなる。

【 0 6 2 3 】

30

一方、第一振分ソレノイド 2 5 3 4 が ON（通電）の状態では、振分回転体 2 5 3 3 が反時計回りの方向へ 9 0 度回動して、収容部 2 5 3 3 a が上方を向いている状態となる。この状態で、役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B が、役物入賞口センサ 2 5 0 1 に検知された後に振分回転体 2 5 3 3 へ上方から流下すると、収容部 2 5 3 3 a に一つのみ収容される。振分回転体 2 5 3 3 の収容部 2 5 3 3 a に遊技球 B が収容されている状態で、役物入賞口 2 0 0 6 側から更に遊技球 B が上方から振分回転体 2 5 3 3 へ流下すると、当該遊技球 B が収容部 2 5 3 3 a に収容されている遊技球 B に当接した後に、後方の第一スカ口 2 5 3 2 に進入することとなる。第一スカ口 2 5 3 2 に進入した遊技球 B は、センサにより検知された上で、裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受渡され、裏球誘導ユニット 3 1 0 0 から下方の循環球経路ユニット 5 0 0 のセーフ球受口 5 0 0 b に排出される。

40

【 0 6 2 4 】

収容部 2 5 3 3 a に遊技球 B が収容されている状態で、第一振分ソレノイド 2 5 3 4 により振分回転体 2 5 3 3 が時計回りの方向へ 9 0 度回動して、収容部 2 5 3 3 a が右方を向くと、収容部 2 5 3 3 a に収容されている遊技球 B が、収容部 2 5 3 3 a から右方へ転動しチャンス口 2 5 3 1 に受入れられることとなる。チャンス口 2 5 3 1 に受入れられた遊技球 B は、次の第二振分装置 2 5 4 0 へ送られる。

【 0 6 2 5 】

このように、第一振分装置 2 5 3 0 では、役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B を、チャンス口 2 5 3 1 側（第二振分装置 2 5 4 0 側）、又は、第一スカ口 2 5 3 2 側の

50

何れかに振分けることができる。

【 0 6 2 6 】

第二振分装置 2 5 4 0 は、第一振分装置 2 5 3 0 において、チャンス口 2 5 3 1 へ振分けられた遊技球 B を、第二スカ口 2 5 4 1 又は第一 V 入賞口 2 0 0 7 の何れかに振分けるものである。第二振分装置 2 5 4 0 は、正面視において、第一振分装置 2 5 3 0 と、案内通路群 2 5 2 0 の出口との間の高さに設けられている。第二振分装置 2 5 4 0 は、第一振分装置 2 5 3 0 の振分回転体 2 5 3 3 よりも後方に設けられている。

【 0 6 2 7 】

第二振分装置 2 5 4 0 は、第一振分装置 2 5 3 0 において振分回転体 2 5 3 3 の収容部 2 5 3 3 a に収容されてチャンス口 2 5 3 1 に振分けられた遊技球 B が進入可能に設けられている第二スカ口 2 5 4 1 及び第一 V 入賞口 2 0 0 7 と、前後方向へ進退することで第二スカ口 2 5 4 1 を開閉可能としている振分片 2 5 4 3 と、振分片 2 5 4 3 を進退させるための第二振分ソレノイド 2 5 4 4 (図 6 5 を参照) と、を備えている。

10

【 0 6 2 8 】

第二スカ口 2 5 4 1 は、振分回転体 2 5 3 3 よりも右方の位置で上方へ向かって開口しており、チャンス口 2 5 3 1 に振分けられた遊技球 B が上方から供給される。第一 V 入賞口 2 0 0 7 は、第二スカ口 2 5 4 1 の右側に隣接して設けられており、上方へ向かって開口している。振分片 2 5 4 3 は、右方へ低くなるように傾斜している平板状で、前方へ突出することで第二スカ口 2 5 4 1 の上端開口を閉鎖して第二スカ口 2 5 4 1 への遊技球 B の受入れを不能とすることができると共に、上面に当接した遊技球 B を右方へ誘導して第一 V 入賞口 2 0 0 7 へ受入れさせることができる。

20

【 0 6 2 9 】

第二振分装置 2 5 4 0 は、第二振分ソレノイド 2 5 4 4 が OFF (非通電) の状態では、振分片 2 5 4 3 が前進しており、第二スカ口 2 5 4 1 を閉鎖している。この状態で、第一振分装置 2 5 3 0 においてチャンス口 2 5 3 1 に振分けられた遊技球 B が流下してくると、振分片 2 5 4 3 の上面に当接し、振分片 2 5 4 3 の傾斜により右方へ誘導されて第一 V 入賞口 2 0 0 7 に受入れられる (振分けられる) 。第一 V 入賞口 2 0 0 7 に振分けられた遊技球 B は、第一 V 入賞口センサ 2 5 0 2 により検知された上で、裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡され、裏球誘導ユニット 3 1 0 0 から下方の循環球経路ユニット 5 0 0 のセーフ球受口 5 0 0 b に排出される。

30

【 0 6 3 0 】

一方、第二振分ソレノイド 2 5 4 4 が ON (通電) の状態では、振分片 2 5 4 3 が後退して、第二スカ口 2 5 4 1 が上方へ開放された状態となり、第二スカ口 2 5 4 1 への遊技球 B の受入れが可能な状態となる。この状態で、第一振分装置 2 5 3 0 においてチャンス口 2 5 3 1 に振分けられた遊技球 B が流下してくると、当該遊技球 B が後退している振分片 2 5 4 3 の前方を通して第二スカ口 2 5 4 1 に受入れられる (振分けられる) こととなる。そして、第二スカ口 2 5 4 1 に振分けられた遊技球 B は、抽選案内通路 2 5 4 5 により左方の抽選役物 2 5 5 0 へ誘導される。

【 0 6 3 1 】

このように、第二振分装置 2 5 4 0 では、第一振分装置 2 5 3 0 において振分回転体 2 5 3 3 の収容部 2 5 3 3 a に収容された遊技球 B 、つまり、チャンス口 2 5 3 1 に振分けられた遊技球 B を、第二スカ口 2 5 4 1 (抽選役物 2 5 5 0) 側、又は、第一 V 入賞口 2 0 0 7 側、の何れかに振分けることができる。

40

【 0 6 3 2 】

抽選案内通路 2 5 4 5 には、遊技球 B の流通を検知する抽選役物入球センサ 2 5 4 6 が設けられている。この抽選役物入球センサ 2 5 4 6 により遊技球 B が検知されると、周辺制御基板 1 5 1 0 の周辺制御部 1 5 1 1 により、演出表示装置 1 6 0 0 、本体枠スピーカ 4 0 3 、トップ中央スピーカ、トップサイドスピーカ、遊技盤 5 や扉枠 3 に設けられる LED 等を制御して、抽選役物 2 5 5 0 内での遊技球 B の抽選 (振分け) を盛り上げる演出が実行される。これにより、第二振分装置 2 5 4 0 において第二スカ口 2 5 4 1 に遊技球

50

Bが振分けられることで、遊技者の残念な気分を払拭して抽選役物2550に対する期待感を高めさせる。

【0633】

[8-8e-2. 抽選役物]

センター役物2500における抽選役物2550について、主に図57乃至図60等を参照して詳細に説明する。センター役物2500の抽選役物2550は、枠状に形成されている本体ユニット2510の枠内の下部に設けられており、第二V入賞口2008及びハズレ口2009を有している。この抽選役物2550は、役物入賞口2006に受入れられた遊技球Bが供給される。詳しくは、役物入賞口2006に受入れられて第一振分装置2530によりチャンス口2531に振分けられた上で、更に、第二振分装置2540により第二スカ口2541に振分けられた遊技球Bが供給される。また、抽選役物2550は、第二V入賞口2008に受入れられた遊技球Bを検知する第二V入賞口センサ2503と、ハズレ口2009に受入れられた遊技球Bを検知するハズレ口センサ2504とを備えている。

10

【0634】

センター役物2500の抽選役物2550は、第二振分装置2540により第二スカ口2541へ振分けられて抽選案内通路2545を流通した遊技球Bが供給され、左方へ向かって低くなるように傾斜している誘導路2551と、誘導路2551を流通した遊技球Bをループ側又は非ループ側（ハズレ口2009側）の何れかに振分ける振分部2552と、振分部2552によりループ側に振分けられた遊技球Bを後方へ打撃可能な打撃部2553と、打撃部2553により後方へ打撃された遊技球Bが供給され、前方へ向かって低くなるように傾斜していると共に、上下方向の軸芯周りに対して揺動するように往復回動可能な揺動樋2554と、揺動樋2554により誘導された遊技球Bが転動し、前方の誘導路2551へ向かって低くなるように傾斜している前後及び左右に広い面状で、下流端付近に第二V入賞口2008が設けられているテーブル2555と、テーブル2555における第二V入賞口2008と揺動樋2554との間に設けられており、上下方向の軸芯周りに対して揺動可能な一对の揺動片2556と、を有している。

20

【0635】

この抽選役物2550は、詳細は後述するが、振分部2552により遊技球Bがループ側へ振分けられる限り、第二V入賞口2008が設けられているテーブル2555から放出された遊技球Bが打撃部2553へ供給され、打撃部2553とテーブル2555との間で遊技球Bがループすることが可能なものである。

30

【0636】

抽選役物2550の誘導路2551は、抽選役物2550の右端辺に沿って後端付近から前端まで前方が低くなるように延出した後に、抽選役物2550の前端辺に沿って左端付近まで左方が低くなるように延出しており、平面視においてL字状に形成されている。この誘導路2551は、遊技球Bの直径よりもやや大きい幅で延出している。誘導路2551には、右端辺に沿って前後方向へ延出している部位に、抽選案内通路2545から遊技球Bが供給される。

【0637】

抽選役物2550の振分部2552は、誘導路2551の左右方向へ延出している部位における下流端（左端）に近い部位に設けられている。振分部2552は、誘導路2551を貫通し上方へ向かって開口しているハズレ口2009と、ハズレ口2009の左端付近において前後方向へ延びた軸芯周りに対して回動可能に設けられておりハズレ口2009を開閉可能としているハネ橋状の振分橋2557と、振分橋2557を回動させるための抽選ループソレノイド2558（図65を参照）と、を備えている。誘導路2551は、ハズレ口2009を境にして上流側と下流側とに分割されている。

40

【0638】

振分橋2557は、平面視において、左右に長い平板状に形成されており、左辺側が前後方向の軸芯周りに対して回動可能に支持されており、右辺側が自由端とされている。振

50

分橋 2 5 5 7 は、右辺側がハズレ口 2 0 0 9 の右辺に接近して左右方向へ延びて倒れた状態のループ位置（図 5 9（a）を参照）と、右辺側が左辺側の上方へ位置して上下方向へ延びて直立した状態の非ループ位置（図 5 9（b）を参照）と、の間に回動可能に設けられている。

【0 6 3 9】

振分橋 2 5 5 7 は、ループ位置の状態となることで、ハズレ口 2 0 0 9 により上流側と下流側とに二つに分割された誘導路 2 5 5 1 を橋渡すような状態となり、振分橋 2 5 5 7 上を通過して遊技球 B が上流側から下流側へ転動することができる。つまり、振分橋 2 5 5 7 は、ループ位置の状態となることで、ハズレ口 2 0 0 9 を閉鎖して、遊技球 B を受入不能することができる。一方、振分橋 2 5 5 7 は、非ループ位置の状態となることで、ハズレ口 2 0 0 9 が上方へ開放された状態となり、上流から転動してきた遊技球 B を、下流側へ渡すことなくハズレ口 2 0 0 9 へ受入れさせることができる。このように、振分橋 2 5 5 2 では、振分橋 2 5 5 7 によって遊技球 B をループ側又は非ループ側の何れかに振分けることができる。

10

【0 6 4 0】

この振分橋 2 5 5 7 は、遊技球 B の転動面とは反対側に、×印が施されて旗状に形成されている振分表示部 2 5 5 7 a が設けられている。この振分表示部 2 5 5 7 a は、振分橋 2 5 5 7 がハズレ口 2 0 0 9 を開放する非ループ位置の状態になると、遊技者側から視認可能となる。これにより、遊技者に対して遊技球 B が下流側の打撃部 2 5 5 3 へ行けない（ループすることができない）状態であることを認識させることができる。

20

【0 6 4 1】

また、振分橋 2 5 5 7 は、回動可能に支持されている左端側が、テーブル 2 5 5 5 の下流端（前端辺）における左端よりも左方に設けられている。従って、テーブル 2 5 5 5 から誘導路 2 5 5 1 側へ放出される遊技球 B は、非ループ位置の振分橋 2 5 5 7 よりも右方の部位に放出されるため、非ループ位置の時にテーブル 2 5 5 5 から遊技球 B が、二つに分割されている誘導路 2 5 5 1 の下流側（振分橋 2 5 5 7 よりも下流側）へ行くことはなく、開放されているハズレ口 2 0 0 9 に受入れられる。

【0 6 4 2】

抽選役物 2 5 5 0 の打撃部 2 5 5 3 は、前端が誘導路 2 5 5 1 の下流端よりも低く後方へ向かって高くなるように傾斜しており振分橋 2 5 5 2 によりループ側に振分けられた遊技球 B が供給される登坂部 2 5 5 9 と、登坂部 2 5 5 9 の下流端に設けられており遊技球 B を打撃可能な扇状の打撃片 2 5 6 0 と、打撃片 2 5 6 0 を登坂部 2 5 5 9 と垂直な軸芯周りに対して回転させる打撃片駆動モータ 2 5 6 1（図 6 5 を参照）と、を備えている。

30

【0 6 4 3】

扇状の打撃片 2 5 6 0 は、打撃片駆動モータ 2 5 6 1 により比較的早い速度で回転させられている。従って、遊技球 B が打撃片 2 5 6 0 の設けられている部位に到達するタイミングと、打撃片 2 5 6 0 の回転位置のタイミングと、によって遊技球 B が打撃される強さが区々となる。そのため、遊技球 B がある程度強く打撃されると、登坂部 2 5 5 9 を乗り越えて後方の揺動樋 2 5 5 4 側へ行くことができ、打撃が弱いと、登坂部 2 5 5 9 を乗り越えることができずに、前方へ戻ってくることとなる。これにより、遊技球 B が強く打撃されて揺動樋 2 5 5 4（テーブル 2 5 5 5）側へ行くか否かによって遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができ、遊技者を楽しませることができる。また、打撃片 2 5 6 0 による打撃が弱いと遊技球 B が戻ってくるため、当該遊技球 B による遊技が確定するまでの時間を長くすることができると共に、遊技者に対して得した気分させることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

40

【0 6 4 4】

この抽選役物 2 5 5 0 は、打撃部 2 5 5 3 と揺動樋 2 5 5 4 との間に、登坂部 2 5 5 9 を乗り越えた遊技球 B が供給され、左右両端が高く中央が低くなるように湾曲している揺動通路 2 5 6 2 と、揺動通路 2 5 6 2 の中央に設けられており遊技球 B を揺動樋 2 5 5 4 へ放出する放出口 2 5 6 3 と、を有している。揺動通路 2 5 6 2 の高くなっている左右両

50

端付近には複数の凹凸が設けられており、遊技球 B の転動速度を減衰させることができる。この揺動通路 2 5 6 2 は、抽選役物 2 5 5 0 の後端辺に沿って設けられており、テーブル 2 5 5 5 よりも後ろに設けられている。打撃部 2 5 5 3 から揺動通路 2 5 6 2 へ供給された遊技球 B は、ステージ 2 5 1 3 と同様に、左右方向へ転動した後に、中央の放出口 2 5 6 3 から揺動樋 2 5 5 4 へ放出される。

【 0 6 4 5 】

抽選役物 2 5 5 0 の揺動樋 2 5 5 4 は、円盤状に形成されており、中心から外周へ向かって延出している樋状に凹んだ樋部 2 5 5 4 a を有している。円盤状の揺動樋 2 5 5 4 は、後側が高くなるようにその回転軸が傾斜している。抽選役物 2 5 5 0 は、揺動樋 2 5 5 4 を所定角度の範囲内で往復回動させるための樋揺動駆動モータ 2 5 6 4 (図 6 5 を参照) を有している。この揺動樋 2 5 5 4 は、樋揺動駆動モータ 2 5 6 4 によって、樋部 2 5 5 4 a の先端が前方の第二 V 入賞口 2 0 0 8 を向いている状態を中心として、その先端が所定の角度の範囲で左右方向を向くように往復回動する。

10

【 0 6 4 6 】

揺動樋 2 5 5 4 は、テーブル 2 5 5 5 の左右方向中央の後端 (上端) に設けられており、放出口 2 5 6 3 から放出された遊技球 B が樋部 2 5 5 4 a に受け渡される。樋部 2 5 5 4 a に受け渡された遊技球 B は、揺動樋 2 5 5 4 が往復回動しているため、テーブル 2 5 5 5 における樋部 2 5 5 4 a の先端が向いている回動方向に応じた扇状の範囲内へ遊技球 B を放出させることができる。この際に、受け取られた遊技球 B が樋部 2 5 5 4 a を転動して先端から放出されるまでのも、揺動樋 2 5 5 4 が回動しているため、当該回動により遊技球 B に慣性力が作用することとなる。そのため、樋部 2 5 5 4 a の先端から放出された遊技球 B は、樋部 2 5 5 4 a の向いている方向へ真直ぐにテーブル 2 5 5 5 上を転動することはなく、転動方向が予想し難くなっている。

20

【 0 6 4 7 】

抽選役物 2 5 5 0 のテーブル 2 5 5 5 は、前端側が低くなるように傾斜しており、下流端となる前端側の左右方向の長さが、後端の左右方向の長さよりも短く形成されている。また、テーブル 2 5 5 5 は、左右方向中央の上端に揺動樋 2 5 5 4 が設けられていると共に、左右方向中央の下端付近に第二 V 入賞口 2 0 0 8 が設けられている。テーブル 2 5 5 5 は、左右方向中央において揺動樋 2 5 5 4 から第二 V 入賞口 2 0 0 8 へ延びている中央溝 2 5 5 5 a を有していると共に、左右方向中央の下端付近において周囲よりも凹んでいる凹部 2 5 5 5 b を有している。凹部 2 5 5 5 b は、五角形のホームベース状に凹んでおり、その底部に第二 V 入賞口 2 0 0 8 が設けられている。

30

【 0 6 4 8 】

このテーブル 2 5 5 5 は、第二 V 入賞口 2 0 0 8 へ続く中央溝 2 5 5 5 a や、底部に第二 V 入賞口 2 0 0 8 が設けられている凹部 2 5 5 5 b を有しているため、遊技者に対して、それらに遊技球 B が進入すると第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられるように思わせることができ、テーブル 2 5 5 5 上を転動している遊技球 B の動きを楽しませることができる。

【 0 6 4 9 】

テーブル 2 5 5 5 の下流端である前端側は、前方の誘導路 2 5 5 1 よりも高い位置に設けられている。従って、誘導路 2 5 5 1 を流通している遊技球 B が、打撃部 2 5 5 3 及び揺動樋 2 5 5 4 を経由せずにテーブル 2 5 5 5 上へ供給されることはない。

40

【 0 6 5 0 】

抽選役物 2 5 5 0 の揺動片 2 5 5 6 は、テーブル 2 5 5 5 における揺動樋 2 5 5 4 と第二 V 入賞口 2 0 0 8 との間で、テーブル 2 5 5 5 の左右方向中央を境にして左右対称の位置に、左右対称に一对が設けられている。揺動片 2 5 5 6 は、流滴状に形成されており、基端となる円形の部位を前側にして尖った先端を後方へ向けていると共に、円形の基端側を中心として回動可能に設けられている。

【 0 6 5 1 】

抽選役物 2 5 5 0 は、一对の揺動片 2 5 5 6 を上下方向の軸芯周りに対して所定角度範囲内で往復回動させることで揺動させるための揺動片ソレノイド 2 5 6 5 を備えている。

50

一对の揺動片 2 5 5 6 は、一つの揺動片ソレノイド 2 5 6 5 により、互いに相反する方向へ回動するように設けられている。

【 0 6 5 2 】

一对の揺動片 2 5 5 6 は、揺動片ソレノイド 2 5 6 5 により回動されるため、駆動モータにより回動される場合と比較して、回動速度が速くなっている。従って、揺動片 2 5 5 6 が揺動して動いている時に、揺動片 2 5 5 6 に遊技球 B が当接すると、当該遊技球 B を強く跳ね飛ばすことができる。従って、揺動片 2 5 5 6 の回動方向によって、当接した遊技球 B を、テーブル 2 5 5 5 の左右方向中央側へ送ったり左右方向両端側へ送ったりすることができ、遊技球 B の流れに変化を付与することができる。

【 0 6 5 3 】

一对の揺動片 2 5 5 6 は、尖った先端が互いに接近している状態では、揺動片 2 5 5 6 同士の間隔が狭くなると共に、揺動片 2 5 5 6 の後方を向いている面部が、前方へ向かうに従って左右方向中央から遠ざかるように傾斜しており、一对の揺動片 2 5 5 6 が後方へ窄まった状態となっている。これにより、揺動樋 2 5 5 4 やテーブル 2 5 5 5 の後方から流下してきた遊技球 B が、一对の揺動片 2 5 5 6 の間を通ると、第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられる可能性が高くなり、一对の揺動片 2 5 5 6 における後方を向いている面部に当接すると、その傾斜により左右方向中央から遠ざかる方向へ誘導されるため、第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられる可能性が低くなる。

【 0 6 5 4 】

一方、一对の揺動片 2 5 5 6 が、それらの尖った先端が互いに遠ざかっている状態（図 6 0 において破線で示す状態）では、揺動片 2 5 5 6 の後方を向いている面部が、前方へ向かうに従って左右方向中央に接近するように傾斜しており、一对の揺動片 2 5 5 6 が後方へ拡開した状態となっている。これにより、揺動樋 2 5 5 4 やテーブル 2 5 5 5 の後方から流下してきた遊技球 B が、一对の揺動片 2 5 5 6 における後方を向いている面部に当接すると、その傾斜により左右方向中央へ誘導され、第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられる可能性がある。

【 0 6 5 5 】

従って、一对の揺動片 2 5 5 6 が後方へ拡開している状態では、揺動片 2 5 5 6 に当接した遊技球 B が左右方向の中央へ誘導されるため、一对の揺動片 2 5 5 6 が後方へ窄まっている状態と比較して、後方から流下してきた遊技球 B が第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられる可能性が高くなっている。換言すると、一对の揺動片 2 5 5 6 の状態に応じて、第二 V 入賞口 2 0 0 8 への遊技球 B の受入確率を変化させることができる。

【 0 6 5 6 】

本実施形態の抽選役物 2 5 5 0 は、上方から全体を覆う透明なカバー 2 5 6 6 を備えている（図 5 0 乃至図 5 2 等を参照）。このカバー 2 5 6 6 により、抽選案内通路 2 5 4 5 を通って供給された遊技球 B が、抽選役物 2 5 5 0 から外部へ飛び出してしまうことを防止することができると共に、抽選案内通路 2 5 4 5 以外の外部から遊技球 B が供給される（侵入する）ことを防止することができる。

【 0 6 5 7 】

次に、抽選役物 2 5 5 0 での遊技球 B の流れについて説明する。抽選役物 2 5 5 0 には、第一始動口 2 0 0 3 や第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が受入れられて抽選された第一特別抽選結果や第二特別抽選結果（例えば、「役物当り」）に応じて、所定パターンで開閉する役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B の一つが、抽選案内通路 2 5 4 5 を通って誘導路 2 5 5 1 の上流付近に供給される。誘導路 2 5 5 1 の上流付近に供給された遊技球 B は、誘導路 2 5 5 1 の傾斜に従って左方の振分部 2 5 5 2 へ向かって転動する。

【 0 6 5 8 】

振分部 2 5 5 2 では、所定時間の間、振分橋 2 5 5 7 が倒れてループ位置の状態となっているおり、上流側から転動してきた遊技球 B が、振分橋 2 5 5 7 を通って下流側の打撃部 2 5 5 3 へ転動することとなる。そして、打撃部 2 5 5 3 へ供給された遊技球 B は、回転している打撃片 2 5 6 0 により後方へ打撃されることで、後方へ延出している登坂部 2

10

20

30

40

50

５５９を登るように転動することとなる。

【０６５９】

この際に、打撃片２５６０が扇形に形成されていると共に、比較的早い速度で回転しているため、打撃片２５６０の回転位置に対する遊技球Ｂが当接するタイミングによっては、遊技球Ｂに強く当接したり、遊技球Ｂに掠るように当接したり、することとなり、後方へ打撃される遊技球Ｂの勢いが様々となる。従って、打撃片２５６０による打撃が弱いと、後方へ高くなっている登坂部２５５９を登り切ることができず、登坂部２５５９を戻ってきてしまい、遊技球Ｂが登坂部２５５９を行ったり来たりすることがある。

【０６６０】

そして、打撃片２５６０により打撃された遊技球Ｂが登坂部２５５９を乗り越えると、後方に設けられている揺動通路２５６２に進入し、左右方向中央が低くなっている揺動通路２５６２を左右方向へ転動することとなる。この際に、揺動通路２５６２の左右両端付近には複数の凹凸が設けられているため、遊技球Ｂが凹凸の部位を通ることで、凹凸の衝撃により転動速度が減衰することとなる。これにより、打撃片２５６０により打撃されて登坂部２５５９を乗り越えた遊技球Ｂの勢いを低減させることができる。

【０６６１】

揺動通路２５６２を左右方向へ揺動するように転動した遊技球Ｂは、最後に中央に設けられている放出口２５６３から揺動樋２５５４を介してテーブル２５５５上に放出される。この際に、揺動樋２５５４は、樋揺動駆動モータ２５６４により所定角度の範囲内において往復するように揺動回転しているため、遊技球Ｂが放出口２５６３から揺動樋２５５４へ放出されるタイミングと、揺動樋２５５４の回転位置とのタイミングと、によって揺動樋２５５４から様々な方向へ遊技球Ｂが放出されることとなる。

【０６６２】

揺動樋２５５４からテーブル２５５５へ放出された遊技球Ｂは、テーブル２５５５の傾斜に従って前方へ転動し、前端辺から誘導路２５５１へ放出されることとなる。この際に、テーブル２５５５の前後方向の中央付近には、左右に離隔して設けられている一対の揺動片２５５６が揺動しているため、揺動片２５５６により当接した遊技球Ｂを弾いて転動方向を変化させることができる。また、テーブル２５５５の左右方向中央における前端付近には、第二Ｖ入賞口２００８が設けられているため、テーブル２５５５を転動している遊技球Ｂが第二Ｖ入賞口２００８に受入れられることがある。

【０６６３】

第二Ｖ入賞口２００８に受入れられた遊技球Ｂは、第二Ｖ入賞口センサ２５０３により検知された上で、裏ユニット３０００の裏球誘導ユニット３１００に受け渡された後に、下方の循環球経路ユニット５００のセーフ球受口５００ｂへ排出される。この第二Ｖ入賞口２００８に遊技球Ｂが受入れられると、大入賞口２００５を所定のパターンで開閉させる有利遊技状態としての「大当たり遊技」が実行される。従って、遊技球Ｂが抽選役物２５５０に供給されると、当該遊技球Ｂが第二Ｖ入賞口２００８へ受入れられるか否かによって遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０６６４】

テーブル２５５５の前端辺から誘導路２５５１へ放出された遊技球Ｂは、所定の時間内であれば、振分橋２５５２の振分橋２５５７がループ位置の状態となっているため、振分橋２５５７を通して打撃部２５５３へ供給されることとなる。従って、振分橋２５５７がループ位置の状態では、第二Ｖ入賞口２００８に遊技球Ｂが受入れられない限り、打撃部２５５３とテーブル２５５５との間を遊技球Ｂが何回でもループすることができる。つまり、振分橋２５５７がループ位置の状態では、第二Ｖ入賞口２００８への遊技球Ｂの受入れ機会が何度でも訪れる。これにより、テーブル２５５５を転動している遊技球Ｂが第二Ｖ入賞口２００８に受入れられなかった場合でも、ループ位置の振分橋２５５７を通過することで、第二Ｖ入賞口２００８へ受入可能となる機会が再び訪れるため、遊技者を継続して楽しませることができる。

10

20

30

40

50

【 0 6 6 5 】

そして、所定時間が経過すると、振分部 2 5 5 2 の振分橋 2 5 5 7 がループ位置から、立上った非ループ位置の状態となり、振分橋 2 5 5 7 により閉鎖されていたハズレ口 2 0 0 9 が上方へ開放される。この状態では、テーブル 2 5 5 5 の前端辺から放出された遊技球 B や、誘導路 2 5 5 1 を転動してきた遊技球 B が、ハズレ口 2 0 0 9 に受入れられることとなり、遊技球 B がループすることなく抽選役物 2 5 5 0 での抽選が終了する。この際に、直立した振分橋 2 5 5 7 により、×印の旗を模した振分表示部 2 5 5 7 a が立上って視認可能となるため、振分表示部 2 5 5 7 a により遊技者に対して遊技球 B がループしないことを認識させることができる。

【 0 6 6 6 】

ハズレ口 2 0 0 9 に受入れられた遊技球 B は、ハズレ口センサ 2 5 0 4 に検知された上で、裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡された後に、下方の循環球経路ユニット 5 0 0 のセーフ球受口 5 0 0 b へ排出される。

【 0 6 6 7 】

このように、本実施形態の抽選役物 2 5 5 0 によれば、役物入賞口 2 0 0 6 から供給された遊技球 B が、第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられるか否かによって遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができ、遊技者を楽しませることができる。また、遊技球 B が第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられなかった場合でも、振分部 2 5 5 2 の振分橋 2 5 5 7 がループ位置の時には、当該遊技球 B が打撃部 2 5 5 3 を介して再び第二 V 入賞口 2 0 0 8 の上流に位置している揺動樋 2 5 5 4 へ送られてループするため、再び第二 V 入賞口 2 0 0 8 へ受入れられる機会が与えられることで、遊技者に対して再び期待感を付与することができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【 0 6 6 8 】

[8 - 8 f . 普通入賞口ユニット]

次に、表ユニット 2 0 0 0 における普通入賞口ユニット 2 6 0 0 について、主に図 5 0 乃至図 5 2、及び図 5 6 等を参照して説明する。普通入賞口ユニット 2 6 0 0 は、普通入賞口 2 0 0 2 を有しており、遊技領域 5 a 内における左端付近で、上下方向の中央よりも下方の部位に設けられている。この普通入賞口ユニット 2 6 0 0 は、アタッカユニット 2 4 0 0 とセンター役物 2 5 0 0 における案内通路群 2 5 2 0 との間に設けられており、普通入賞口 2 0 0 2 が第一案内通路 2 5 2 1 の出口の直下に位置するように設けられている。

【 0 6 6 9 】

普通入賞口ユニット 2 6 0 0 の普通入賞口 2 0 0 2 は、上方へ向けて遊技球 B を受入可能に常時開口している。普通入賞口 2 0 0 2 に受入れられた遊技球 B は、遊技パネル 1 1 0 0 の後方へ誘導された後に、裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡され、普通入賞口センサ 3 0 0 2 に検知された上で下方の循環球経路ユニット 5 0 0 のセーフ球受口 5 0 0 b へ排出される。

【 0 6 7 0 】

[8 - 9 . 遊技領域内での遊技球の流れ]

次に、遊技領域 5 a 内での遊技球 B の流れについて、主に図 5 6 等を参照して詳細に説明する。遊技盤 5 に組立てた状態では、センター役物 2 5 0 0 が遊技領域 5 a の略中央に設けられている。図示は省略するが、遊技領域 5 a 内において、センター役物 2 5 0 0 の左右両外側の部位と下側の部位、及び、アタッカユニット 2 4 0 0 とセンター役物 2 5 0 0 における案内通路群 2 5 2 0 との間の部位に、複数の障害釘が所定のゲージ配列で植設されている。また、センター役物 2 5 0 0 の左側でサイド左上ユニット 2 3 0 0 の上方に、遊技球 B の当接により回転する風車（図示は省略）が設けられている。

【 0 6 7 1 】

センター役物 2 5 0 0 の左側には、内レール 1 0 0 2 との間に所定のゲージ配列で植設されている複数の障害釘が設けられている。遊技領域 5 a 内におけるセンター役物 2 5 0 0 の左側において、センターフレーム 2 5 1 1 の流入規制部 2 5 1 1 c における上下方向の中央よりも下方の部位において、左方からやや上方を向けてワープ通路 2 5 1 2 の入口

10

20

30

40

50

が開口している。そして、ワープ通路 2 5 1 2 とサイド左上ユニット 2 3 0 0 の柵部 2 3 0 1 との間に風車が設けられている。

【 0 6 7 2 】

センター役物 2 5 0 0 の左側へ打込まれた遊技球 B は、或る程度の確率でワープ通路 2 5 1 2 に進入する。ワープ通路 2 5 1 2 に進入した遊技球 B は、センター役物 2 5 0 0 の枠内に設けられているステージ 2 5 1 3 に供給され、ステージ 2 5 1 3 上を左右方向へ転動し、中央放出部 2 5 1 3 a 又はサイド放出部 2 5 1 3 b の何れから遊技領域 5 a 内へ還流するように放出される。ステージ 2 5 1 3 の中央放出部 2 5 1 3 a は、遊技領域 5 a 内の左右方向中央で第一始動口 2 0 0 3 の直上に設けられているため、中央放出部 2 5 1 3 a から放出された遊技球 B は、高い確率で第一始動口 2 0 0 3 に受入れられる。中央放出部 2 5 1 3 a の左右両側のサイド放出部 2 5 1 3 b から放出された遊技球 B は、或る程度の確率で第一始動口 2 0 0 3 に受入れられる。

10

【 0 6 7 3 】

第一始動口 2 0 0 3 に受入れられた遊技球 B は、始動口ユニット 2 1 0 0 の第一始動口センサ 2 1 0 1 に検知された後に遊技パネル 1 1 0 0 の後方へ誘導されて、裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡されて裏球誘導ユニット 3 1 0 0 から下方へ排出される。第一始動口センサ 2 1 0 1 により遊技球 B が検知されると、持ち球数に所定個数の遊技球 B が加算される特典が付与されると共に、所定条件を充足している状態（例えば、第一特別図柄の保留数が 4 未満の状態）で、遊技者に有利となる有利遊技状態の発生を可能としている第一特別図柄の抽選が実行される。なお、抽選された第一特別図柄を、第一特別抽選結果とも称する。

20

【 0 6 7 4 】

ステージ 2 5 1 3 から放出されて第一始動口 2 0 0 3 に受入れられなかった遊技球 B は、アウト口 2 0 2 0 に受入れられて遊技領域 5 a 外へ排出される。アウト口 2 0 2 0 に受入れられた遊技球 B は、遊技パネル 1 1 0 0 の後方へ誘導されて、裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡された後に、裏球誘導ユニット 3 1 0 0 から下方の循環球経路ユニット 5 0 0 のアウト球受口 5 0 0 a へ排出される。

【 0 6 7 5 】

センター役物 2 5 0 0 の左外側へ打込まれ、ワープ通路 2 5 1 2 に進入しなかった遊技球 B は、風車の中心よりも右側を流通した場合では、高い確率で、センター役物 2 5 0 0 の下辺に沿って斜めに列設されている複数の障害釘に沿うように右方へ流下する。風車の中心よりも右側を流通した遊技球 B は、第一始動口 2 0 0 3 やサイドユニット 2 2 0 0 に設けられている一般入賞口 2 0 0 1 に受入れられる可能性がある。また、風車の中心よりも右側を流通した遊技球 B は、サイドユニット 2 2 0 0 に設けられているサブアウト口 2 0 2 1 に受入れられることがある。第一始動口 2 0 0 3 、一般入賞口 2 0 0 1 、及びサブアウト口 2 0 2 1 に受入れられなかった遊技球 B は、アウト口 2 0 2 0 に受入れられて遊技領域 5 a 外へ排出される。

30

【 0 6 7 6 】

一般入賞口 2 0 0 1 に受入れられた遊技球 B は、遊技パネル 1 1 0 0 の後方へ誘導された上で裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡され、一般入賞口センサ 3 0 0 1 に検知された上で下方へ排出される。一般入賞口センサ 3 0 0 1 に遊技球 B が検知されると、持ち球数を所定個数加算する特典が付与される。

40

【 0 6 7 7 】

一方、風車の中心よりも左側を流通した場合では、サイド左上ユニット 2 3 0 0 の柵部 2 3 0 1 上に流下し、柵部 2 3 0 1 を右方へ流下する。風車の中心よりも左側を流通した遊技球 B は、サイドユニット 2 2 0 0 に設けられている一般入賞口 2 0 0 1 及びサブアウト口 2 0 2 1 に受入れられる可能性がある。サブアウト口 2 0 2 1 に受入れられた遊技球 B は、遊技パネル 1 1 0 0 の後方に誘導された後に、裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡され、裏球誘導ユニット 3 1 0 0 から下方へ排出される。一般入賞口 2 0 0 1 及びサブアウト口 2 0 2 1 に受入れられなかった遊技球 B は、アウト口 2 0 2

50

0 に受入れられて遊技領域 5 a 外へ排出される。

【0678】

続いて、センター役物 2500 の右側には、案内通路群 2520、役物入賞口 2006、普通入賞口 2002、第二始動口 2004、大入賞口 2005、及び、サブアウト口 2021、が上から順に設けられている。案内通路群 2520 と第二始動口 2004 との間、に夫々複数の障害釘が植設されている。

【0679】

本実施形態の遊技盤 5 では、センター役物 2500 におけるセンターフレーム 2511 の流入規制部 2511c の上辺における左右方向中央付近から右方へ向かって低くなる部位の上方に、遊技球 B が進入する強さで遊技球 B を打込むと、案内通路群 2520 の第一案内通路 2521 又は第二案内通路 2522 の何れかを遊技球 B が流通する。

10

【0680】

具体的に詳述すると、遊技球 B を、遊技領域 5 a の周縁の一部を構成する外レール 1001 から内方へ突出している衝止部 1006 に当接する強さで打込む（所謂、右打ちする）と、衝止部 1006 に当接した遊技球 B が第一案内通路 2521 に進入する。この第一案内通路 2521 に進入した遊技球 B は、第一案内通路 2521 の途中の役物入賞口 2006 を閉鎖している役物入賞口扉 2515 の上面を転動した上で、案内通路群 2520 の下端の右側の出口から下方の普通入賞口ユニット 2600 側へ放出される。

【0681】

一方、センター役物 2500 の上方に打込まれた遊技球 B が第二案内通路 2522 の入口に進入して流通すると、後方へひねられて第一案内通路 2521 と前後方向に並んだ後に、前方へひねられて第一案内通路 2521 の出口の左側の出口から下方の普通入賞口ユニット 2600 側へ放出される。

20

【0682】

普通入賞口ユニット 2600 の普通入賞口 2002 は、第一案内通路 2521 の出口の直下に設けられているため、第一案内通路 2521 を流通した遊技球 B の方が、第二案内通路 2522 を流通した遊技球 B よりも、普通入賞口 2002 に受入れられる可能性が高い。

【0683】

普通入賞口 2002 に受入れられた遊技球 B は、遊技パネル 1100 の後方へ誘導された上で裏ユニット 3000 の裏球誘導ユニット 3100 に受け渡され、普通入賞口センサ 3002 に検知された上で下方の循環球経路ユニット 500 のセーフ球受口 500b へ排出される。普通入賞口センサ 3002 に遊技球 B が検知されると、持ち球数を所定個数加算する特典が付与されると共に、所定条件を充足している状態（例えば、普通図柄の保留数が 4 未満の状態）で、第二始動口 2004 への遊技球 B の受入れを可能とする普通図柄の抽選が実行される。なお、抽選された普通図柄を、普通抽選結果とも称する。

30

【0684】

遊技領域 5 a 内へ右打ちされて案内通路群 2520 を流通した後に、普通入賞口 2002 に受入れられなかった遊技球 B は、複数の障害釘に当接しながらアタッカユニット 2400 上へ流下する。そして、遊技球 B がアタッカユニット 2400 の上棚部 2421 に流下すると、上棚部 2421 の傾斜に従って左方且つ下方へ誘導され、第二始動口 2004 や大入賞口 2005 に受入れられる機会もなく、アタッカユニット 2400 から左方へ排出される。なお、アタッカユニット 2400 の上棚部 2421 の下流端（左端）は、第一始動口 2003 よりも上方に位置しているため、上棚部 2421 を流通した遊技球 B が第一始動口 2003 に受入れられる可能性がある。

40

【0685】

一方、アタッカユニット 2400 の第一棚部 2422 に遊技球 B が流下すると、その傾斜により左方へ転動して、第二始動口扉 2411 の上面、及び第二棚部 2423 を転動した上で、第二棚部 2423 の左端から左方へ放出される。そして、第二棚部 2423 から左方へ放出された遊技球 B は、その勢いに応じて、第三棚部 2424 又は大入賞口扉 24

50

1 3 上に落下し、それらの傾斜により左方へ転動し、大入賞口扉 2 4 1 3 から第四棚部 2 4 2 5 を転動した後に、第四棚部 2 4 2 5 からアタッカユニット 2 4 0 0 外となる左方へ放出される。第四棚部 2 4 2 5 から放出された遊技球 B は、アウト口 2 0 2 0 に受入れられる。

【 0 6 8 6 】

更に、アタッカユニット 2 4 0 0 の上棚部 2 4 2 1 及び第一棚部 2 4 2 2 の何れにも流下せず、第一棚部 2 4 2 2 よりも右方へ遊技球 B が流下すると、サブアウト口 2 0 2 1 に受入れられる。また、遊技球 B が第一棚部 2 4 2 2 上に流下した場合でも、第二棚部 2 4 2 3 と第三棚部 2 4 2 4 との間の隙間に進入すると、サブアウト口 2 0 2 1 に受入れられる。サブアウト口 2 0 2 1 に受入れられた遊技球 B は、遊技領域 5 a 内に戻されることなく裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡されて、下方の循環球経路ユニット 5 0 0 のアウト球受口 5 0 0 a に排出される。

10

【 0 6 8 7 】

アタッカユニット 2 4 0 0 の第一棚部 2 4 2 2 に遊技球 B が流下すると、当該遊技球 B が第二始動口扉 2 4 1 1 を転動する。従って、普通入賞口 2 0 0 2 への遊技球 B の受入れにより普通図柄（普通抽選結果）として「普通当り」が抽選されて、始動口ソレノイド 2 4 1 2 により第二始動口扉 2 4 1 1 が後退して第二始動口 2 0 0 4 が開放されているタイミングで、第一棚部 2 4 2 2 側から遊技球 B が流通（転動）してくると、当該遊技球 B が第二始動口 2 0 0 4 に受入れられる。

【 0 6 8 8 】

20

第二始動口 2 0 0 4 に受入れられた遊技球 B は、第二始動口センサ 2 4 0 1 に検知された後に、裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡された上で、裏球誘導ユニット 3 1 0 0 から下方へ排出される。第二始動口センサ 2 4 0 1 により遊技球 B が検知されると、持ち球数を所定個数加算する特典が付与されると共に、所定条件を充足している状態（例えば、第二特別図柄の保留数が 4 未満の状態）で、遊技者に有利となる有利遊技状態の発生を可能としている第二特別図柄の抽選が実行される。なお、抽選された第二特別図柄を、第二特別抽選結果とも称する。

【 0 6 8 9 】

また、アタッカユニット 2 4 0 0 の第一棚部 2 4 2 2 に流下して第二始動口扉 2 4 1 1 や第二棚部 2 4 2 3 を転動した遊技球 B は、大入賞口扉 2 4 1 3 上を転動する。従って、第一始動口 2 0 0 3 への遊技球 B の受入れにより抽選された第一特別図柄（第一特別抽選結果）、第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れにより抽選された第二特別図柄（第二特別抽選結果）、に応じて（例えば、抽選された特別図柄（特別抽選結果）が、「大当り」、「中当り」、「小当り」、等の時）、アタッカソレノイド 2 4 1 4 により大入賞口扉 2 4 1 3 が後退して大入賞口 2 0 0 5 が開放されているタイミングで、第二棚部 2 4 2 3 側から遊技球 B が流通（転動）してくると、当該遊技球 B が大入賞口 2 0 0 5 に受入れられる。

30

【 0 6 9 0 】

大入賞口 2 0 0 5 に受入れられた遊技球 B は、下方に設けられている二つの大入賞口センサ 2 4 0 2 の何れかに検知された後に、遊技パネル 1 1 0 0 の後方へ誘導されて裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡された上で、下方の循環球経路ユニット 5 0 0 のセーフ球受口 5 0 0 b に排出される。大入賞口センサ 2 4 0 2 により遊技球 B が検知されると、持ち球数を所定個数加算する特典が付与される。

40

【 0 6 9 1 】

ところで、第一始動口 2 0 0 3 や第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が受入れられて第一特別図柄や第二特別図柄として「役物当り」が抽選された場合、第一案内通路 2 5 2 1 の途中に設けられている役物入賞口 2 0 0 6 が所定のパターンで開閉すると共に、第一振分装置 2 5 3 0 の振分回転体 2 5 3 3 及び第二振分装置 2 5 4 0 の振分片 2 5 4 3 が所定のパターンで動作する。従って、「役物当り」が抽選された場合、役物入賞口 2 0 0 6 が開閉することから、遊技者に対して、遊技球 B が役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられるようにす

50

るために、役物入賞口 2 0 0 6 が設けられている第一案内通路 2 5 2 1 に遊技球 B が流通するように、「右打ち」を行わせることができる。

【 0 6 9 2 】

本実施形態では、「役物当り」は、「大当り」よりも抽選される確率が高く、「役物当り」として、「第一役物当り」、「第二役物当り」、「第三役物当り」の三つのパターンが設定されており、何れのパターンも役物入賞口 2 0 0 6 が大別して 2 回開閉する。

【 0 6 9 3 】

まず、各「役物当り」における役物入賞口 2 0 0 6 の開閉について詳述する。「第一役物当り」は、実行開始から一定時間 (3 0 0 0 m s) 経過した後に、役物入賞口 2 0 0 6 が、短い時間 (8 0 m s) 開状態となり、その後、閉状態となって短い時間 (1 2 5 2 m s) 経過した後に、再び短い時間 (8 0 m s) 開状態となった上で閉状態となって完了する。「第二役物当り」は、実行開始から一定時間 (3 0 0 0 m s) 経過した後に、役物入賞口 2 0 0 6 が、短い時間 (8 0 m s) 開状態となり、その後、閉状態となって「第一役物当り」よりも長い時間 (5 4 2 0 m s) 経過した後に、長い時間 (9 4 1 4 m s) 開状態となった上で閉状態となって完了する。「第三役物当り」は、実行開始から一定時間 (3 0 0 0 m s) 経過した後に、役物入賞口 2 0 0 6 が、短い時間 (8 0 m s) 開状態となり、その後、閉状態となって「第二役物当り」よりも長い時間 (1 9 3 6 6 m s) 経過した後に、長い時間 (9 4 0 4 m s) 開状態となった上で閉状態となって完了する。

【 0 6 9 4 】

「第一役物当り」における役物入賞口 2 0 0 6 の 2 回目の開状態は、実行開始から「第一役物当り」が完了する時間よりも後に開始される。また、「第三役物当り」における役物入賞口 2 0 0 6 の 2 回目の開状態は、実行開始から「第二役物当り」が完了する時間よりも後に開始される。

【 0 6 9 5 】

なお、「第二役物当り」及び「第三役物当り」における 2 回目の長い時間の開状態では、8 回の開状態 (8 0 m s) が一定の間隔 (1 2 5 2 m s) で繰返されている。つまり、役物入賞口 2 0 0 6 は、「第一役物当り」では 2 回、「第二役物当り」及び「第三役物当り」では 9 回、開閉する (開状態となる) 。

【 0 6 9 6 】

次に、「役物当り」における第一振分装置 2 5 3 0 の振分回転体 2 5 3 3 の動作は、実行開始と同時に反時計回りに回転して所定時間 (3 0 2 0 m s) 収容部 2 5 3 3 a を上方へ向けた 1 回目の収容可能状態となり、その後、時計回りに回転して収容部 2 5 3 3 a を右方へ向けた収容不能状態となって所定時間 (4 5 6 0 m s) 経過すると、1 回目よりも長い時間 (1 3 4 4 6 m s) 2 回目の収容可能状態となり、短時間 (5 0 0 m s) 収容不能状態となった後に、2 回目と同じ時間 (1 3 4 4 6 m s) 3 回目の収容可能状態となった上で、収容不能状態となる。

【 0 6 9 7 】

この振分回転体 2 5 3 3 は、1 回目の収容可能状態が、「役物当り」における役物入賞口 2 0 0 6 の 1 回目の開状態の途中で終了して収容不能状態となる。また、振分回転体 2 5 3 3 は、実行開始から「第一役物当り」が完了する時間よりも後に 2 回目の収容可能状態となる。従って、「第一役物当り」の時には、2 回目の収容可能状態となる前に、振分回転体 2 5 3 3 の制御が終了し、2 回目と 3 回目の収容可能状態は実行されない。この振分回転体 2 5 3 3 は、2 回目の収容可能状態が、「第二役物当り」における役物入賞口 2 0 0 6 の 2 回目の開状態よりも前に開始され、当該 2 回目の開状態が閉状態となった後で、収容不能状態となる。

【 0 6 9 8 】

また、振分回転体 2 5 3 3 は、実行開始から「第二役物当り」が完了する時間よりも後に 3 回目の収容可能状態となる。従って、「第二役物当り」の時には、3 回目の収容可能状態となる前に、振分回転体 2 5 3 3 の制御が終了し、3 回目の収容可能状態は実行されない。つまり、振分回転体 2 5 3 3 は、「第一役物当り」の時には 1 回、「第二役物当り」

10

20

30

40

50

」の時には2回、「第三役物当り」の時には3回、夫々収容可能状態となる。この振分回転体2533は、3回目の収容可能状態が、「第三役物当り」における役物入賞口2006の2回目の開状態よりも前に開始され、当該2回目の開状態が終了して閉状態となった後で、収容不能状態となる。

【0699】

次に、「役物当り」における第二振分装置2540の振分片2543の動作は、実行開始と同時に前方へ突出して所定時間(3020ms)第二ス力口2541を閉鎖する1回目の閉状態(第一V入賞口2007へ振分可能な状態)となり、その後、後退して第二ス力口2541が開放された開状態(抽選役物2550へ振分可能な状態)となって所定時間(23006ms)経過すると、1回目の開状態よりも長い時間(13446ms)2回目の閉状態となった上で、開状態となる。

10

【0700】

この振分片2543は、1回目の閉状態が、「役物当り」における役物入賞口2006の1回目の開状態の途中で終了して開状態となる。また、第二振分装置2540は、振分片2543の2回目の閉状態が、「第三役物当り」における役物入賞口2006の2回目の開状態の途中から開始され、役物入賞口2006の2回目の開状態が閉状態となった後で、振分片2543が閉状態から開状態となる。従って、第二振分装置2540では、「第三役物当り」の時のみ、振分片2543の2回目の閉状態が実行され、「第一役物当り」や「第二役物当り」の時には振分片2543の2回目の閉状態は実行されない。

【0701】

20

このようなことから、「第一役物当り」では、役物入賞口2006の開閉が、短時間に2回、実行されるため、「右打ち」により第一案内通路2521を流通している遊技球Bが、役物入賞口2006の受入れられる可能性は低い。また、「第二役物当り」及び「第三役物当り」における役物入賞口2006の1回目の開状態も、短時間であることから、遊技球Bが役物入賞口2006の受入れられる可能性は低い。また、第一振分装置2530における振分回転体2533の1回目の収容可能状態が、「役物当り」における役物入賞口2006の1回目の開状態と重なっている時間が、役物入賞口2006の1回目の開状態の時間よりも短いため、役物入賞口2006の1回目の開状態の時に、役物入賞口2006に受入れられた遊技球Bが、振分回転体2533の収容部2533aに収容される可能性は更に低い。そして、振分回転体2533の1回目の収容可能状態と、第二振分装置2540における振分片2543の1回目の閉状態とが終了する時間が同じであるため、振分回転体2533の1回目の収容可能状態の時に、収容部2533aに収容された遊技球Bが、第一V入賞口2007側へ振分けられることはない。

30

【0702】

一方、「第二役物当り」及び「第三役物当り」における役物入賞口2006の2回目の開状態は、時間が長いから、第一案内通路2521を通して、遊技球Bが役物入賞口2006に受入れられる可能性は高い。この際に、第一振分装置2530の振分回転体2533が、役物入賞口2006が開状態となる前に収容可能状態となった上で、役物入賞口2006が開状態から閉状態となった後に収容不能状態となるため、2回目の開状態の時の役物入賞口2006に受入れられた遊技球Bが、振分回転体2533の収容部2533aに収容される可能性は高い。

40

【0703】

このように、本例では「第二役物当り」及び「第三役物当り」における役物入賞口2006の1回目の開状態において遊技球Bが役物入賞口2006の受入れられる可能性は低いことに加えて、役物入賞口2006の1回目の開状態の時に、役物入賞口2006に受入れられた遊技球Bが、振分回転体2533の収容部2533aに収容される可能性は更に低いにもかかわらず、役物当り遊技状態の実行開始と同時に振分回転体2533を反時計回りに回転して収容部2533aを上方へ向けた収容可能状態とし、所定期間(3020ms)収容部2533aを上方へ向けた後に時計回りに回転して収容部2533aを右方へ向けた収容不能状態としている。即ち、役物当り遊技状態の開始直後には振分回転体

50

２５３３が遊技球Ｂをチャンス口２５３１側に振分ける可能性は低いものの、振分回転体２５３３が遊技球Ｂをチャンス口２５３１側に振分ける動作を実行して振分回転体２５３３による振分け動作を事前に示すようになっている。

【０７０４】

同様に、役物当り遊技状態の開始直後には振分回転体２５３３が遊技球Ｂをチャンス口２５３１側に振分ける可能性は低いものの、役物当り遊技状態の実行開始と同時に第二振分装置２５４０の振分片２５４３を前方へ突出して第二スカ口２５４１を閉鎖することで第一Ｖ入賞口２００７へ振分可能な状態とし、所定時間（３０２０ｍｓ）経過後に後退して第二スカ口２５４１が開放することで抽選役物２５５０へ振分ける状態とするようになっている。即ち、役物当り遊技状態の開始直後には振分片２５４３が遊技球Ｂを第一Ｖ入賞口２００７側に振分ける可能性は低いものの、振分片２５４３が遊技球Ｂを第一Ｖ入賞口２００７側に振分ける動作を実行して振分片２５４３による振分け動作を事前に示すようになっている。

10

【０７０５】

本例では、振分回転体２５３３及び振分片２５４３は役物当り遊技状態の実行開始と同時に、即ち役物当り遊技状態開始時の演出（役物当り遊技状態のオープニング演出であって例えば「役物入賞口２００６を狙ってね」等の役物当り遊技状態における遊技の説明等が行われる演出）の実行中に動作し、振分回転体２５３３及び振分片２５４３の動作後に役物入賞口２００６が１回目の開状態となる。これにより、振分回転体２５３３による遊技球Ｂのチャンス口２５３１側への振分けと、振分片２５４３による遊技球Ｂの第二スカ口２５４１側への振分けと、の可能性を低くしている。なお、振分回転体２５３３による遊技球Ｂのチャンス口２５３１側への振分けと、振分片２５４３による遊技球Ｂの第二スカ口２５４１側への振分けと、の可能性がない、若しくは限りなく低いものであれば、振分回転体２５３３及び振分片２５４３の動作と同時に役物入賞口２００６を１回目の開状態としても良い。

20

【０７０６】

また、振分回転体２５３３と振分片２５４３との一方のみを事前に動作させ、他方については事前に動作させないようにしても良い。即ち、役物入賞口２００６に入賞した遊技球Ｂの振分けを行う複数の可動部（振分回転体２５３３、振分片２５４３）のうち一部の可動部について事前に動作させて振分け動作を示し、他の可動部については事前に動作させないようにしても良い。例えば、動作することでＶ入賞口（この例では第一Ｖ入賞口２００７）へ遊技球Ｂを進入させる可能性が高い（Ｖ入賞期待度が高い）振分片２５４３については事前に動作させないようにし、振分片２５４３よりもＶ入賞口（この例では第二Ｖ入賞口２００８）へ遊技球Ｂを進入させる可能性が低い（Ｖ入賞期待度が低い）振分回転体２５３３についてのみ事前に動作させるようにしても良い。これにより、役物入賞口２００６に入賞した遊技球Ｂの振分け先の一部について事前に知ることができるものの、他の振分け先については未知の状態とすることができ、他の振分け先が明らかになったときに振分け先が増えたことにより遊技者を驚かせて期待感を高めさせることができると共に、振分けられる遊技球Ｂに注目させてその動きを楽しませることができ、遊技興趣の低下を抑制することができる。

30

40

【０７０７】

また、Ｖ入賞期待度の高い可動部（振分片２５４３）については事前に動作させないことでその存在を隠蔽して、抽選役物２５５０へ遊技球Ｂが進入すると遊技者に思い込ませることで「第三役物当り」が実行されたときにＶ入賞期待度の高い可動部（振分片２５４３）が動作して遊技球ＢをＶ入賞口（この例では第一Ｖ入賞口２００７）に進入させることで意外性を与えると共に、予想もしていなかった振分け先に遊技球Ｂが進入することで遊技興趣を向上させることができる。また、振分け先として第一Ｖ入賞口２００７側への振分けが隠蔽され、第一スカ口２５３２側と抽選役物２５５０側との２つだけと思い込ませることができ、「第三役物当り」よりもＶ入賞期待度が低い「第二役物当り」が実行されて抽選役物２５５０側に遊技球Ｂが振分けられても遊技者を落胆させない。

50

【 0 7 0 8 】

また、本例では振分回転体 2 5 3 3 については遊技者が容易に視認できる態様で配置するのに対し、振分片 2 5 4 3 については遊技盤 5 の前後に進退する平板状とされて前面側の面積が狭いため、動作していてもその動作を気付かれ難い。ひいては、振分片 2 5 4 3 が前方に突出することで進入可能となる第一 V 入賞口 2 0 0 7 側の通路について遊技者に気付かれ難い。そのため、「第三役物当り」となった場合に振分片 2 5 4 3 が動作して第一 V 入賞口 2 0 0 7 に遊技球 B が進入した時の遊技球 B の挙動に気付かれ難くなり、遊技球 B が第一 V 入賞口 2 0 0 7 に進入したことに気付かせることなく、突然 V 入賞が発生して 1 5 R 大当りが実行されたかのような感覚を遊技者に与えることができる。

【 0 7 0 9 】

また、役物当り遊技状態のオープニング演出中に振分回転体 2 5 3 3 が事前に動作させることで、オープニング演出における指示内容、例えば「役物入賞口 2 0 0 6 を狙ってね」に加えて振分回転体 2 5 3 3 の動作によっても打込み先、即ち役物当り遊技状態中に狙うべき位置を遊技者に容易に認識させることができる。

【 0 7 1 0 】

上記のように「役物当り」が抽選されることで、役物入賞口 2 0 0 6 が開状態となった時に、第一案内通路 2 5 2 1 を流下してきた遊技球 B が、役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられると、役物入賞口センサ 2 5 0 1 により検知された後に、第一振分装置 2 5 3 0 へ送られる。役物入賞口センサ 2 5 0 1 により遊技球 B が検知されると、持ち球数を所定個数加算する等の特典が付与される。

【 0 7 1 1 】

「役物当り」のうち、「第二役物当り」では、役物入賞口 2 0 0 6 が 2 回目の開状態の時に、第二振分装置 2 5 4 0 の振分片 2 5 4 3 が開状態であるため、振分回転体 2 5 3 3 が収容可能状態から収容不能状態に回転すると、収容部 2 5 3 3 a に収容されている遊技球 B が、チャンス口 2 5 3 1 を通って第二振分装置 2 5 4 0 側へ流下し、第二スカ口 2 5 4 1 から抽選案内通路 2 5 4 5 を流通して抽選役物入球センサ 2 5 4 6 により検知された上で、抽選役物 2 5 5 0 へ送られることとなる。

【 0 7 1 2 】

抽選役物 2 5 5 0 では、非ループ位置の振分橋 2 5 5 7 がループ位置の状態となる。例えば、第二振分装置 2 5 4 0 における振分片 2 5 4 3 の後退による第二スカ口 2 5 4 1 の開放に応じて、振分橋 2 5 5 7 をループ位置の状態にする。そして、第二振分装置 2 5 4 0 から抽選役物 2 5 5 0 に送られた遊技球 B は、誘導路 2 5 5 1 を左方へ転動し、ループ位置の振分橋 2 5 5 7 を通って打撃部 2 5 5 3 に送られる。そして、打撃部 2 5 5 3 に送られた遊技球 B は、高速回転している打撃片 2 5 6 0 の打撃により、テーブル 2 5 5 5 の中央後端に設けられている揺動樋 2 5 5 4 に供給され、揺動樋 2 5 5 4 からテーブル 2 5 5 5 上へ放出されることとなる。

【 0 7 1 3 】

テーブル 2 5 5 5 上に放出された遊技球 B は、その傾斜により前方へ向かって転動し、テーブル 2 5 5 5 の中央前端に設けられている第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられるか、テーブル 2 5 5 5 の前端辺から前方（誘導路 2 5 5 1）へ放出されるか、の何れかの動きをする。テーブル 2 5 5 5 の前端辺から前方へ遊技球 B が放出された時に、振分橋 2 5 5 7 がまだループ位置の状態であれば、当該遊技球 B が振分橋 2 5 5 7 を通って打撃部 2 5 5 3 へ供給されることとなる。従って、振分橋 2 5 5 7 がループ位置の状態では、遊技球 B が第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられるまで、当該遊技球 B が、打撃部 2 5 5 3、揺動樋 2 5 5 4、テーブル 2 5 5 5、及び誘導路 2 5 5 1 の順に巡回するようにループする。

【 0 7 1 4 】

そして、第二 V 入賞口 2 0 0 8 への遊技球 B の受入れ、又は、所定時間の経過により振分橋 2 5 5 7 が非ループ位置の状態となることで開放されるハズレ口 2 0 0 9 への遊技球 B の受入れ、の何れかにより抽選役物 2 5 5 0 での V 入賞にかかる抽選が終了する。

【 0 7 1 5 】

第二V入賞口2008に受入れられた遊技球Bは、第二V入賞口センサ2503により検知された上で、裏ユニット3000の裏球誘導ユニット3100を介して下方の循環球経路ユニット500のセーフ球受口500bに排出される。一方、ハズレ口2009に受入れられた遊技球Bは、ハズレ口センサ2504により検知された上で、裏ユニット3000の裏球誘導ユニット3100を介して下方の循環球経路ユニット500のセーフ球受口500bに排出される。第二V入賞口センサ2503により遊技球Bが検知されると、大入賞口2005が所定のパターンで開閉する特典が付与される。

【0716】

ところで、「第三役物当り」では、役物入賞口2006が2回目の開状態の時に、第二振分装置2540の振分片2543が閉状態であるため、振分回転体2533が収容可能状態から収容不能状態に回転すると、収容部2533aに収容されている遊技球Bが、チャンス口2531を通過して第二振分装置2540の閉状態の振分片2543の上面に当接して右方へ誘導され、第一V入賞口2007に進入する（受入れられる）こととなる。第一V入賞口2007に進入した遊技球Bは、第一V入賞口センサ2502により検知された後に、裏ユニット3000の裏球誘導ユニット3100を介して下方の循環球経路ユニット500のセーフ球受口500bに排出される。第一V入賞口センサ2502により遊技球Bが検知されると、大入賞口2005が所定のパターンで開閉する特典が付与される。

【0717】

本実施形態では、大入賞口2005や役物入賞口2006が開閉して遊技者が有利となる有利遊技状態が発生する第一特別図柄や第二特別図柄の特別図柄の抽選において、第一始動口2003が遊技球Bを受入可能に常時開口しているのに対して、第二始動口2004が普通入賞口2002への遊技球Bの受入れにより抽選される普通抽選が「普通当り」の時のみ所定パターンで遊技球Bを受入可能にしている。これにより、第二始動口2004よりも第一始動口2003の方が、遊技球Bが受入れられる可能性が高くなっている。

【0718】

このようなことから、通常の状態では、遊技者に対して、第一始動口2003に遊技球Bが受入れられるように、センター役物2500の左側を遊技球Bが流下するように、遊技球Bの打込操作を行わせることができ、複数の障害釘により案内される遊技球Bの動きを見せて、遊技球Bによるパチンコ機1本来の遊技を楽しませることができると共に、第一始動口2003への遊技球Bの受入れに対する期待感を高めさせることができる。

【0719】

そして、第一始動口2003へ遊技球Bが受入れられることで、第一特別図柄の抽選結果として「当り」（例えば、「小当り」、「中当り」、「大当り」、「役物当り」、等）が抽選されると、大入賞口2005又は役物入賞口2006が所定のパターンで開閉するため、大入賞口2005又は役物入賞口2006に遊技球Bが受入れられるように、センター役物2500の右側を狙った遊技球Bの打込操作（所謂、「右打ち」）を楽しませることができる共に、大入賞口2005又は役物入賞口2006への遊技球Bの受入れに対する期待感を高めさせることができる。

【0720】

センター役物2500の右側へ遊技球Bを打込む際に、センター役物2500の右側には、第一案内通路2521と第二案内通路2522とからなる案内通路群2520が設けられており、多様な流路を有しているため、所望の流路を遊技球Bが流通するように、遊技球Bの打込強さを調整させることができ、遊技者に対して遊技球Bの打込操作を楽しませることができる。

【0721】

また、センター役物2500の右側には、普通入賞口2002が設けられており、普通入賞口2002に遊技球Bが受入れられることで第二始動口2004が受入可能となる普通抽選の抽選が行われるため、右側に打込んだ遊技球Bが普通入賞口2002を通過するか否かによって遊技者を楽しませることができると共に、第二始動口2004が受入可能となった時に、第二始動口2004に遊技球Bが受入れられるか否かによっても遊技者を

10

20

30

40

50

楽しませることができる。この際に、普通入賞口 2 0 0 2 が、案内通路群 2 5 2 0 における第一案内通路 2 5 2 1 の出口の直下に設けられているため、第一案内通路 2 5 2 1 を狙った遊技球 B の打込操作を楽しませることができる。

【 0 7 2 2 】

更に、役物入賞口 2 0 0 6 では、受入れられて第一振分装置 2 5 3 0 により選別された一つの遊技球 B が、第二振分装置 2 5 4 0 において第一 V 入賞口 2 0 0 7 又は第二スカ口 2 5 4 1 の何れかに振分けられるため、当該遊技球 B が第一 V 入賞口 2 0 0 7 へ振分けられるか否かによって遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができる。そして、第二振分装置 2 5 4 0 において遊技球 B が第二スカ口 2 5 4 1 へ振分けられてしまっても、当該遊技球 B が、センター役物 2 5 0 0 の下部中央において目立つように設けられている抽選役物 2 5 5 0 へ供給されるため、抽選役物 2 5 5 0 において第二 V 入賞口 2 0 0 8 への遊技球 B の受入れに対する期待感を抱かせることができる。その後、抽選役物 2 5 5 0 のテーブル 2 5 5 5 を転動している遊技球 B が、第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられるか否かによって遊技者を再びドキドキ・ワクワクさせることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

10

【 0 7 2 3 】

そして、遊技球 B が、第一 V 入賞口 2 0 0 7 又は第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられた場合、或いは、第一始動口 2 0 0 3 及び第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れにより第一特別図柄及び第二特別図柄として「大当り」が抽選された場合、アタッカユニット 2 4 0 0 の大入賞口 2 0 0 5 が所定のパターンで開閉することで多くの遊技球 B が持ち球数に加算される機会が到来するため、開閉している大入賞口 2 0 0 5 に遊技球 B が受入れられるように、センター役物 2 5 0 0 の右側を狙った遊技球 B の打込操作を行わせることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

20

【 0 7 2 4 】

[8 - 1 0 . 裏ユニットの全体構成]

次に、遊技盤 5 における裏ユニット 3 0 0 0 の全体構成について、主に図 5 4 及び図 5 5 等を参照して詳細に説明する。裏ユニット 3 0 0 0 は、遊技盤 5 (パチンコ機 1) に作用する振動を検知する振動センサ 1 0 4 0 (図 6 5 を参照) と、一般入賞口 2 0 0 1 に受入れられて遊技パネル 1 1 0 0 の後方に誘導された遊技球 B を検知する一般入賞口センサ 3 0 0 1 と、普通入賞口 2 0 0 2 に受入れられて遊技パネル 1 1 0 0 の後方に誘導された遊技球 B を検知する普通入賞口センサ 3 0 0 2、を備えている。一般入賞口センサ 3 0 0 1 及び普通入賞口センサ 3 0 0 2 は、裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に設けられている。

30

【 0 7 2 5 】

裏ユニット 3 0 0 0 は、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネルホルダ 1 1 2 0 の後面に取付けられ前方が開放されている箱状で後壁に四角い開口部 3 0 1 0 a を有している裏箱 3 0 1 0 と、裏箱 3 0 1 0 の後壁に左右方向へスライド可能に設けられており演出表示装置 1 6 0 0 を着脱させるためのロックスライダ 3 0 2 0 と、裏箱 3 0 1 0 の後壁にヒンジ回転可能に取付けられている裏基板ユニット 3 0 4 0 と、を備えている。

【 0 7 2 6 】

裏基板ユニット 3 0 4 0 は、正面視の形状が L 字型で前後に薄い箱状の基板ボックス 3 0 4 1 と、基板ボックス 3 0 4 1 内に收容されているパネル中継基板及び演出駆動基板 (図示は省略) と、を備えている。基板ボックス 3 0 4 1 は、L 字型の上下に延びている部位の外側辺に、裏箱 3 0 1 0 の軸支部 3 0 1 0 f に回転可能に支持される二つの軸部 3 0 4 1 a を有している。また、基板ボックス 3 0 4 1 は、L 字型の左右に延びている部位の先端に、裏箱 3 0 1 0 の係止部 3 0 1 0 g に係止される係止爪 3 0 4 1 b を有している。

40

【 0 7 2 7 】

更に、裏ユニット 3 0 0 0 は、裏箱 3 0 1 0 内の前端付近の下部に設けられており遊技パネル 1 1 0 0 の後方へ誘導された遊技球 B が流通する裏球誘導ユニット 3 1 0 0 と、裏箱 3 0 1 0 内における裏球誘導ユニット 3 1 0 0 の後に設けられている裏装飾ユニット 3 2 0 0 と、裏箱 3 0 1 0 内に前端付近における裏球誘導ユニット 3 1 0 0 の左方及び上方

50

に設けられている裏前演出ユニット 3 3 0 0 と、裏箱 3 0 1 0 内における裏前演出ユニット 3 3 0 0 の後ろに設けられている裏後演出ユニット 3 4 0 0 と、を備えている。

【 0 7 2 8 】

裏球誘導ユニット 3 1 0 0 は、裏装飾ユニット 3 2 0 0 の前面に取付けられている。裏装飾ユニット 3 2 0 0 は、取付サポータ（図示は省略）を介して裏箱 3 0 1 0 の後壁の前面に取付けられている。裏前演出ユニット 3 3 0 0 は、左端側が裏箱 3 0 1 0 の前端付近に取付けられていると共に、右端側が裏後演出ユニット 3 4 0 0 の右端側の前面に取付けられている。裏後演出ユニット 3 4 0 0 は、上部が取付サポータ（図示は省略）を介して裏箱 3 0 1 0 の後壁の前面に取付けられていると共に、下部が裏装飾ユニット 3 2 0 0 に取付けられている。

10

【 0 7 2 9 】

裏ユニット 3 0 0 0 における裏装飾ユニット 3 2 0 0、裏前演出ユニット 3 3 0 0、及び裏後演出ユニット 3 4 0 0 は、遊技の進行に応じて、所定の可動演出や発光演出を遊技者に見せることができるものである。

【 0 7 3 0 】

[8 - 1 0 a . 裏箱]

次に、裏ユニット 3 0 0 0 における裏箱 3 0 1 0 について、主に図 5 4 及び図 5 5 等を参照して詳細に説明する。裏箱 3 0 1 0 は、遊技パネル 1 1 0 0（パネルホルダ 1 1 2 0）の後側に取付けられるものであり、箱状の内部に演出ユニットが取付けられると共に、後面に演出表示装置 1 6 0 0 や裏基板ユニット 3 0 4 0 が取付けられるものである。裏箱 3 0 1 0 は、透明に形成されている。これにより、遊技盤 5 に組立てた状態でも外側から内部を視認することができる。

20

【 0 7 3 1 】

裏箱 3 0 1 0 は、前方が開放されている箱状で後壁に四角く貫通している開口部 3 0 1 0 a と、開口部 3 0 1 0 a の下辺に設けられており演出表示装置 1 6 0 0 が載置される載置面部 3 0 1 0 b と、開口部 3 0 1 0 a の上辺において枠内の内側から上方へ向かって窪んでいる二つの固定溝 3 0 1 0 c と、載置面部 3 0 1 0 b の左右方向中央付近の下側に設けられておりロックスライダ 3 0 2 0 が左右ヘスライド可能に取付けられるロック機構部 3 0 1 0 d と、を備えている。

【 0 7 3 2 】

30

裏箱 3 0 1 0 の開口部 3 0 1 0 a は、正面視において縦横の比が、3 : 4 の四角形に形成されている。開口部 3 0 1 0 a は、左右方向が、裏箱 3 0 1 0 の後壁の左右方向と略同じ大きさに形成されている。また、開口部 3 0 1 0 a は、上下方向が、裏箱 3 0 1 0 の上下方向の中心に対して上方にオフセット（偏芯）した位置に設けられている。開口部 3 0 1 0 a は、液晶スペーサ 1 6 1 0（19 インチの液晶表示装置）と同じ大きさに形成されている。

【 0 7 3 3 】

裏箱 3 0 1 0 の二つの固定溝 3 0 1 0 c には、下方から演出表示装置 1 6 0 0 が取付けられる液晶スペーサ 1 6 1 0 の上固定片 1 6 1 1 が挿入される。また、裏箱 3 0 1 0 のロック機構部 3 0 1 0 d には、ロックスライダ 3 0 2 0 を背面視において左方ヘスライドさせた状態で、演出表示装置 1 6 0 0 が取付けられる液晶スペーサ 1 6 1 0 の下固定片 1 6 1 2 を後方から挿入させることができる。ロック機構部 3 0 1 0 d に液晶スペーサ 1 6 1 0 の下固定片 1 6 1 2 を挿入させた状態で、ロックスライダ 3 0 2 0 を背面視において右方ヘスライドさせると、ロックスライダ 3 0 2 0 により下固定片 1 6 1 2 の後方への移動を阻止して液晶スペーサ 1 6 1 0（演出表示装置 1 6 0 0）を取付けることができる。

40

【 0 7 3 4 】

また、裏箱 3 0 1 0 は、前端から外方へ延出している平板状の固定片部 3 0 1 0 e を備えている。この固定片部 3 0 1 0 e は、前面が遊技パネル 1 1 0 0 の後面に当接した状態で、遊技パネル 1 1 0 0 に取付けられる。

【 0 7 3 5 】

50

更に、裏箱 3 0 1 0 は、後面に裏基板ユニット 3 0 4 0 の軸部 3 0 4 1 a を上下方向に延びた軸周りに対して回転可能に支持することが可能な一对の軸支部 3 0 1 0 f と、一对の軸支部 3 0 1 0 f とは左右方向の反対側の後面に設けられており裏基板ユニット 3 0 4 0 の係止爪 3 0 4 1 b が係止される係止部 3 0 1 0 g と、を備えている。

【 0 7 3 6 】

裏箱 3 0 1 0 は、一对の軸支部 3 0 1 0 f と係止部 3 0 1 0 g とにより、開口部 3 0 1 0 a (液晶スペーサ 1 6 1 0 や演出表示装置 1 6 0 0) を跨いで裏基板ユニット 3 0 4 0 を後側に取付けることができる。遊技盤 5 に組立てた時に、裏基板ユニット 3 0 4 0 における L 字型の上下に延びている部位が、背面視において周辺制御ユニット 1 5 0 0 の左方に位置している。また、裏基板ユニット 3 0 4 0 における L 字型の左右に延びている部位は、周辺制御ユニット 1 5 0 0 の下方に位置している。

10

【 0 7 3 7 】

裏箱 3 0 1 0 は、遊技盤 5 に組立てた状態で、係止部 3 0 1 0 g に係止されている裏基板ユニット 3 0 4 0 の係止爪 3 0 4 1 b を解除して、軸部 3 0 4 1 a を中心として係止爪 3 0 4 1 b が後方へ移動するように回動させることで、裏箱 3 0 1 0 に取付けられている液晶スペーサ 1 6 1 0 の後方を開放させることができ、裏箱 3 0 1 0 から裏基板ユニット 3 0 4 0 を取外すことなく、液晶スペーサ 1 6 1 0 つまり演出表示装置 1 6 0 0 を着脱させることができる。

【 0 7 3 8 】

また、裏箱 3 0 1 0 は、固定片部 3 0 1 0 e を除いた前後方向を向いている面に設けられており上下又は左右に並んでいる二つの貫通孔を一組とした複数の機能孔部と、パチンコ機 1 (遊技盤 5) の組立て等の際に用いることが可能な前後方向を向いている機能面部と、を有している。機能孔部の二つの貫通孔は、同じ直径である。機能孔部は、演出ユニットを直接、又は、取付サポータを介して、裏箱 3 0 1 0 に取付けるためのものである。

20

【 0 7 3 9 】

[8 - 1 0 b . 裏球誘導ユニット]

続いて、裏ユニット 3 0 0 0 における裏球誘導ユニット 3 1 0 0 について、主に図 5 4 等を参照して説明する。裏球誘導ユニット 3 1 0 0 は、裏箱 3 0 1 0 内における前端付近の下部に設けられており、裏装飾ユニット 3 2 0 0 を介して裏箱 3 0 1 0 に取付けられている。裏球誘導ユニット 3 1 0 0 は、一般入賞口 2 0 0 1 に受入れられた遊技球 B を検知する一般入賞口センサ 3 0 0 1 と、普通入賞口 2 0 0 2 に受入れられた遊技球 B を検知する普通入賞口センサ 3 0 0 2 と、遊技領域 5 a 内に作用する不正な磁気を検知可能な複数の磁気センサ 1 0 3 0 と、を備えている。

30

【 0 7 4 0 】

裏球誘導ユニット 3 1 0 0 は、表ユニット 2 0 0 0 における一般入賞口 2 0 0 1、普通入賞口 2 0 0 2、第一始動口 2 0 0 3、第二始動口 2 0 0 4、大入賞口 2 0 0 5、第一 V 入賞口 2 0 0 7、第二 V 入賞口 2 0 0 8、ハズレ口 2 0 0 9、及び第一スカ口 2 5 3 2、に受入れられた遊技球 B を遊技パネル 1 1 0 0 の後方において受け取って、左右方向の中央付近へ誘導した後に、下方の循環球経路ユニット 5 0 0 のセーフ球受口 5 0 0 b へ排出することができるものである。また、裏球誘導ユニット 3 1 0 0 は、表ユニット 2 0 0 0 におけるアウト口 2 0 2 0、及びサブアウト口 2 0 2 1、に受入れられた遊技球 B を遊技パネル 1 1 0 0 の後方において受け取って、左右方向の中央付近へ誘導した後に、下方の循環球経路ユニット 5 0 0 のアウト球受口 5 0 0 a へ排出することができるものである。

40

【 0 7 4 1 】

[8 - 1 0 c . 裏装飾ユニット]

次に、裏ユニット 3 0 0 0 における裏装飾ユニット 3 2 0 0 について、主に図 5 4 及び図 5 5 等を参照して説明する。裏装飾ユニット 3 2 0 0 は、裏箱 3 0 1 0 内における裏球誘導ユニット 3 1 0 0 の後に設けられており、取付サポータを介して裏箱 3 0 1 0 の後壁の前面に取付けられている。裏装飾ユニット 3 2 0 0 には、振動センサ 1 0 4 0 が取付けられている。この裏装飾ユニット 3 2 0 0 の前面には、裏球誘導ユニット 3 1 0 0 が取付

50

けられる。

【 0 7 4 2 】

裏装飾ユニット 3 2 0 0 は、遊技盤 5 に組立てた状態で、センター役物 2 5 0 0 における抽選役物 2 5 5 0 の左右両外側の後部を装飾する裏下左装飾体 3 2 1 0 及び裏下右装飾体 3 2 2 0 と、裏下左装飾体 3 2 1 0 及び裏下右装飾体 3 2 2 0 を夫々発光装飾させるための複数の L E D が実装されている裏下左装飾基板及び裏下右装飾基板（図示は省略）と、を備えている。

【 0 7 4 3 】

裏下左装飾体 3 2 1 0 及び裏下右装飾体 3 2 2 0 は、透光性を有しており、夫々の上面に、ミニチュア状に町を模した複数の凹凸が形成されている。裏下左装飾基板及び裏下右装飾基板は、裏下左装飾体 3 2 1 0 及び裏下右装飾体 3 2 2 0 の夫々の下方に設けられており、上面に複数の L E D（フルカラー L E D）が実装されている。裏下左装飾基板や裏下右装飾基板に実装されている L E D を適宜発光させることで、裏下左装飾体 3 2 1 0 や裏下右装飾体 3 2 2 0 を発光装飾させることができる。

【 0 7 4 4 】

[8 - 1 0 d . 裏前演出ユニット]

続いて、裏ユニット 3 0 0 0 における裏前演出ユニット 3 3 0 0 について、主に図 5 0 乃至図 5 2、及び図 5 4 等を参照して説明する。裏前演出ユニット 3 3 0 0 は、裏箱 3 0 1 0 内の前端付近における裏球誘導ユニット 3 1 0 0 の左方及び上方に設けられており、左端側が裏箱 3 0 1 0 の前端付近に取付けられていると共に、右端側が裏後演出ユニット 3 4 0 0 の右端側に取付けられている。

【 0 7 4 5 】

裏前演出ユニット 3 3 0 0 は、左端側に設けられており上下に長い平板状の裏前左装飾体 3 3 0 1 と、裏前左装飾体 3 3 0 1 の右方において昇降可能に設けられている裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 と、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 を昇降させるための裏前昇降機構 3 3 5 0 と、を備えている。

【 0 7 4 6 】

裏前演出ユニット 3 3 0 0 の裏前左装飾体 3 3 0 1 は、上下方向中央から下寄りの位置に設けられている磁気センサ 1 0 3 0 が設けられている。裏前左装飾体 3 3 0 1 は、裏箱 3 0 1 0 内の全高と略同じ長さで上下に延びており、透光性を有している。裏前左装飾体 3 3 0 1 の後には、前面に複数の L E D が実装されている裏前左装飾基板（図示は省略）が設けられている。この裏前左装飾基板の L E D を適宜発光させることで、裏前左装飾体を発光装飾させることができる。

【 0 7 4 7 】

裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 は、左右方向に長く形成されている。裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 は、左右に長い透明平板状の裏前昇降ベース 3 3 1 1 と、裏前昇降ベース 3 3 1 1 の前面中央に取付けられており演出カウント表示部 3 0 0 5 を有する裏前中央装飾体 3 3 2 0 と、裏前昇降ベース 3 3 1 1 の前面における裏前中央装飾体 3 3 2 0 の左方に取付けられている裏前中左装飾体 3 3 3 0 と、裏前昇降ベース 3 3 1 1 の前面における裏前中央装飾体 3 3 2 0 の右方に取付けられている裏前中右装飾体 3 3 4 0 と、を備えている。

【 0 7 4 8 】

裏前中央装飾体 3 3 2 0 は、立体的な所定形状に形成されている裏前中央装飾部 3 3 2 1 と、裏前中央装飾部 3 3 2 1 の後に設けられており複数の L E D が実装されている裏前中央装飾基板（図示は省略）と、裏前中央装飾基板及び裏前中央装飾部 3 3 2 1 を後方から支持しており裏前昇降ベース 3 3 1 1 に取付けられる裏前中央ベース 3 3 2 3 と、を有している。裏前中央装飾部 3 3 2 1 は、松の図柄を立体的に模した部位を有しており、当該部位に四つの 7 セグメント表示からなる演出カウント表示部 3 0 0 5 が設けられている。演出カウント表示部 3 0 0 5 は、裏前中央装飾基板に実装されている複数の L E D のうちの一部を使用している。

10

20

30

40

50

【 0 7 4 9 】

裏前中左装飾体 3 3 3 0 は、所定のキャラクタの頭部を模したレリーフ状に形成されており透光性を有している裏前中左装飾部 3 3 3 1 と、裏前中左装飾部 3 3 3 1 の後に設けられており複数の L E D が実装されている裏前中左装飾基板（図示は省略）と、裏前中左装飾基板及び裏前中左装飾部 3 3 3 1 を後方から支持しており裏前昇降ベース 3 3 1 1 に取付けられる裏前中左ベース 3 3 3 3 と、を有している。裏前中左装飾体 3 3 3 0 は、裏前中左装飾基板の L E D を適宜発光させることで、裏前中左装飾部 3 3 3 1 を発光装飾させることができる。

【 0 7 5 0 】

裏前中右装飾体 3 3 4 0 は、所定のキャラクタの頭部を模したレリーフ状に形成されており透光性を有している裏前中右装飾部 3 3 4 1 と、裏前中右装飾部 3 3 4 1 の後に設けられており複数の L E D が実装されている裏前中右装飾基板（図示は省略）と、裏前中右装飾基板及び裏前中右装飾部 3 3 4 1 を後方から支持しており裏前昇降ベース 3 3 1 1 に取付けられる裏前中右ベース 3 3 4 3 と、を有している。裏前中右装飾体 3 3 4 0 は、裏前中右装飾基板の L E D を適宜発光させることで、裏前中右装飾部 3 3 4 1 を発光装飾させることができる。

10

【 0 7 5 1 】

裏前昇降機構 3 3 5 0 は、裏前左装飾体 3 3 0 1 の後に設けられており裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 の左端側を昇降可能に支持している裏前左昇降レール（図示は省略）と、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 の右端側を昇降可能に支持している裏前右昇降レール 3 3 5 2 と、裏前左装飾体 3 3 0 1 の後に設けられており裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 を昇降させるための裏前昇降駆動部（図示は省略）と、を備えている。また、裏前昇降機構 3 3 5 0 は、図示は省略するが、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 を上昇している待機位置の状態から落下させるための落下ソレノイドと、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 を下方へ落下した演出位置から上方の待機位置へ上昇させる裏前昇降駆動モータと、を有している。

20

【 0 7 5 2 】

裏前演出ユニット 3 3 0 0 の裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 は、遊技盤 5 に組立てた状態で、センター役物 2 5 0 0 の枠内を通して前方から視認可能に設けられている。裏前演出ユニット 3 3 0 0 は、通常の状態では、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 が上方の移動端である待機位置に位置しており、ロック爪の係止により下方への落下が阻止されている。裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 は、通常の状態では、図 5 0 等に応示するように、演出表示装置 1 6 0 0 の表示画面の上端付近に位置している。

30

【 0 7 5 3 】

また、裏前演出ユニット 3 3 0 0 の裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 は、通常の状態である待機位置の状態では、その後方に裏後演出ユニット 3 4 0 0 における退避位置の裏後昇降装飾体ユニットが位置しており、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 を前方から視認不能な状態としている。

【 0 7 5 4 】

裏前演出ユニット 3 3 0 0 は、通常の状態から、裏前昇降駆動モータにより昇降スライダを下端側へ移動させることで、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 が待機位置から下方の演出位置へ落下可能な状態となる。そして、その状態から、落下ソレノイドによりロック爪による係止を解除すると、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 が待機位置へ向かって自由落下する。裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 が演出位置へ落下した状態では、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 が、センター役物 2 5 0 0 の抽選役物 2 5 5 0 よりも上方で遊技領域 5 a の上下方向中央に対してやや下寄りに位置している。

40

【 0 7 5 5 】

裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 が落下して演出位置の状態になると、後方に設けられている裏後演出ユニット 3 4 0 0 の退避位置の裏後昇降装飾体 3 4 1 0 が前方から視認可能な状態となる。これにより、遊技者を驚かせることができると共に、遊技者に対して何

50

がよいことがあるのではないかと（チャンスの到来と）思わせることができる。

【 0 7 5 6 】

なお、裏前昇降機構 3 3 5 0 の下部には、落下してきた裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 による衝撃を吸収又は緩和させるためのダンパが設けられている。

【 0 7 5 7 】

演出位置に落下した裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 は、裏前昇降駆動モータによる昇降スライダの上方への移動により、上方の待機位置へ上昇し、ロック爪が自動で係止されることで待機位置の状態に復帰する。

【 0 7 5 8 】

この裏前演出ユニット 3 3 0 0 には、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0（裏前中央装飾体 3 3 2 0）に四つの 7 セグメント表示からなる演出カウント表示部 3 0 0 5 を有しているため、演出カウント表示部 3 0 0 5 において表示されている数字が減少するカウントダウン表示を実行することで、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 が落下するカウントダウン演出を遊技者に見せることができる。なお、カウントダウン演出では、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 を落下させずに、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 を下方の出現位置へ移動させても良いし、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 を落下させると共に裏後昇降装飾体 3 4 1 0 を下方の出現位置へ移動させるようにしても良い。

【 0 7 5 9 】

[8 - 1 0 e . 裏後演出ユニット]

続いて、裏ユニット 3 0 0 0 における裏後演出ユニット 3 4 0 0 について、主に図 5 4 及び図 5 5 等を参照して説明する。裏後演出ユニット 3 4 0 0 は、裏箱 3 0 1 0 内における裏前演出ユニット 3 3 0 0 の後に設けられており、上部が取付サポータを介して裏箱 3 0 1 0 の後壁に取付けられており、下部が裏装飾ユニット 3 2 0 0 に取付けられている。裏後演出ユニット 3 4 0 0 は、左右に長い裏後昇降装飾体 3 4 1 0 と、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 を昇降させるための裏後昇降機構 3 4 5 0 と、を備えている。

【 0 7 6 0 】

裏後演出ユニット 3 4 0 0 における裏後昇降装飾体 3 4 1 0 は、左右に長く透光性を有する裏後昇降装飾部 3 4 1 1 と、裏後昇降装飾部 3 4 1 1 の後に設けられており複数の LED が実装されている裏後昇降装飾基板（図示は省略）と、裏後昇降装飾基板及び裏後昇降装飾部を後方から支持しており裏後昇降機構 3 4 5 0 により昇降させられる裏後昇降ベース（図示は省略）と、を備えている。裏後昇降装飾部 3 4 1 1 は、左右方向の全長に亘って施されており所定のロゴからなるロゴ部 3 4 1 1 a と、ロゴ部 3 4 1 1 a の上方にレリーフ状に設けられており裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 とは異なる複数のキャラクタが左右に列設されているキャラクタ部 3 4 1 1 b と、を有している。裏後昇降装飾基板の LED を適宜発光させることで、裏後昇降装飾部 3 4 1 1 を発光装飾させることができる。

【 0 7 6 1 】

裏後演出ユニット 3 4 0 0 における裏後昇降機構 3 4 5 0 は、下方へ開放されたコ字状の裏後ベース 3 4 5 1 と、裏後ベース 3 4 5 1 の上辺の前面に設けられており透光性を有する平板状の裏後固定装飾部 3 4 5 2 と、裏後固定装飾部 3 4 5 2 と裏後ベース 3 4 5 1 との間に設けられており複数の LED が実装されている裏後固定装飾基板 3 4 5 3 と、を備えている。裏後固定装飾部 3 4 5 2 は、左右方向が裏後昇降装飾体 3 4 1 0 と略同じ長さ形成されており、前面に所定の絵柄が施されている。裏後固定装飾基板 3 4 5 3 の LED を適宜発光させることで、裏後固定装飾部 3 4 5 2 を発光装飾させることができる。

【 0 7 6 2 】

また、裏後昇降機構 3 4 5 0 は、図示は省略するが、裏後ベース 3 4 5 1 の左辺に設けられており裏後昇降装飾体 3 4 1 0 の左端側を昇降可能に支持している裏後左レールと、裏後ベース 3 4 5 1 の右辺に設けられており裏後昇降装飾体 3 4 1 0 の右端側を昇降可能に支持している裏後右レールと、裏後ベースの左辺側に設けられており裏後昇降装飾体 3 4 1 0 を昇降させるための裏後昇降駆動部と、を有している。

【 0 7 6 3 】

10

20

30

40

50

裏後昇降駆動部は、裏後昇降駆動モータを有しており、裏後昇降駆動モータの駆動により裏後昇降装飾体 3 4 1 0 を上方の移動端である退避位置と、下方の移動端である出現位置と、の間で昇降させることができると共に、退避位置と出現位置との間の任意の位置で裏後昇降装飾体 3 4 1 0 を停止させることができる。

【 0 7 6 4 】

裏後演出ユニット 3 4 0 0 は、通常の状態では、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 が上方の移動端である退避位置の状態となっている。この状態では、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 が裏後昇降機構 3 4 5 0 の裏後固定装飾部 3 4 5 2 の前方に位置している。従って、裏後固定装飾部 3 4 5 2 は、退避位置の裏後昇降装飾体 3 4 1 0 によって前方から視認不能に隠された状態となっている。

10

【 0 7 6 5 】

この裏後演出ユニット 3 4 0 0 は、遊技盤 5 に組立てた状態では、裏前演出ユニット 3 3 0 0 の後に設けられているため、通常の状態では、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 の前方に裏前演出ユニット 3 3 0 0 の待機位置の裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 が位置しており、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 により隠されて前方から視認不能な状態となっている。

【 0 7 6 6 】

裏後演出ユニット 3 4 0 0 は、通常の状態から、裏後昇降機構 3 4 5 0 の裏後昇降駆動モータの駆動により裏後昇降装飾体 3 4 1 0 を下方の移動端である出現位置へ移動させると、待機位置の裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 よりも下方で遊技領域 5 a の上下方向中央に対してやや上寄りに位置する。これにより、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 が遊技者側から視認可能な状態となる。

20

【 0 7 6 7 】

なお、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 を退避位置から下方へ移動させた状態でも、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 が待機位置の状態では、裏後固定装飾部 3 4 5 2 の前方に裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 が位置しているため、裏後固定装飾部 3 4 5 2 は前方から視認することはではない。従って、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 を退避位置から下方（出現位置）へ移動させると共に、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 を待機位置から下方の演出位置へ落下させると、初めて、裏後固定装飾部 3 4 5 2 が前方から視認可能な状態となる。これにより、裏後固定装飾部 3 4 5 2 が見えることに対してプレミアム感を付与することができる。

30

【 0 7 6 8 】

裏後昇降装飾体 3 4 1 0 を下方の出現位置へ移動させた状態で、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 を落下させて演出位置の状態にすると、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 の裏後昇降装飾部 3 4 1 1 におけるロゴ部 3 4 1 1 a の前方に、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 が位置し、ロゴ部 3 4 1 1 a が隠された状態となると共に、複数のキャラクタが列設されているキャラクタ部 3 4 1 1 b が、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 よりも上側から前方へ臨んだ状態となる（図 6 4 を参照）。

【 0 7 6 9 】

裏後昇降装飾体 3 4 1 0 を出現位置へ移動させた状態で、裏後昇降機構 3 4 5 0 の裏後昇降駆動モータを逆転させることで、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 が上昇し、退避位置へ復帰させることができる。

40

【 0 7 7 0 】

[8 - 1 1 . 遊技盤による演出]

続いて、遊技盤 5 による演出について、主に図 6 1 乃至図 6 4 を参照して詳細に説明する。図 6 1 は、通常の状態を示す遊技盤の正面図である。図 6 2 は、通常の状態から裏前演出ユニットの裏前昇降装飾体ユニットを待機位置から演出位置へ落下させた状態で示す遊技盤の正面図である。図 6 3 は、通常の状態から裏後演出ユニットの裏後昇降装飾体を退避位置から出現位置へ移動させた状態で示す遊技盤の正面図である。図 6 4 は、通常の状態から、裏前演出ユニットの裏前昇降装飾体ユニットを待機位置から演出位置へ落下させると共に、裏後演出ユニットの裏後昇降装飾体を退避位置から出現位置へ移動させた状

50

態で示す遊技盤の正面図である。

【0771】

本実施形態の遊技盤5は、図61等を示すように、主にセンター役物2500の枠内を通して、後方に設けられている裏ユニット3000や演出表示装置1600の表示画面等が視認可能となっている。この遊技盤5は、センター役物2500の枠内を通して、その下辺付近において抽選役物2550とその左右に設けられている裏装飾ユニット3200の裏下左装飾体3210及び裏下右装飾体3220が常時視認可能に設けられていると共に、センター役物2500の枠内における左辺付近に裏前演出ユニット3300の裏前左装飾体3301が常時視認可能に設けられている。

【0772】

遊技盤5は、通常の状態では、裏ユニット3000における裏前演出ユニット3300の裏前昇降装飾体ユニット3310が上方の移動端である待機位置に移動していると共に、裏後演出ユニット3400の裏後昇降装飾体3410が上方の移動端である退避位置に移動している。待機位置に移動している裏前昇降装飾体ユニット3310は、センター役物2500の枠内における上辺付近において視認可能に前方へ臨んでいる。退避位置に移動している裏後昇降装飾体3410は、裏前昇降装飾体ユニット3310の後で待機位置の裏前昇降装飾体ユニット3310と同じ高さに位置しており、裏前昇降装飾体ユニット3310により隠されて前方から視認不能な状態となっている。

【0773】

また、通常の状態では、裏後演出ユニット3400の裏後固定装飾部3452の前方に、退避位置の裏後昇降装飾体3410が位置していると共に、更にその前方に、待機位置の裏前昇降装飾体ユニット3310が位置しており、それらによって隠されて前方から視認不能な状態となっている。

【0774】

この通常の状態では、裏前昇降装飾体ユニット3310が上方の待機位置に移動しているため、裏前昇降装飾体ユニット3310（裏前中央装飾体3320）に設けられている演出カウント表示部3005が、演出表示装置1600の表示画面の中央の上方に位置しており、演出表示装置1600に表示されている演出画像を妨げることなく、遊技者側から目立つように見える。

【0775】

本実施形態の遊技盤5は、裏ユニット3000の裏前演出ユニット3300を使用して図62に示すような演出を実行することができる。この演出は、裏前昇降装飾体ユニット3310が上方の待機位置へ移動している通常の状態と、裏前昇降機構3350において、裏前昇降駆動モータにより昇降スライダを下端側へ移動させた後に、落下ソレノイドによりロック爪による係止を解除し、裏前昇降装飾体ユニット3310を自由落下させて演出位置の状態とする。裏前昇降装飾体ユニット3310が演出位置へ落下した状態では、裏前昇降装飾体ユニット3310が、センター役物2500の抽選役物2550よりも上方で遊技領域5aの上下方向中央に対してやや下寄りに位置しており、演出表示装置1600の表示画面の上下方向中央付近を隠した状態となる。また、裏前昇降装飾体ユニット3310が演出位置へ落下すると、センター役物2500の枠内における上辺付近において、裏後演出ユニット3400の退避位置の裏後昇降装飾体3410が見えるようになる。これにより、裏前昇降装飾体ユニット3310が自由落下してくるため、遊技者を驚かせることができると共に、遊技者に対して何か良いことがあるのではないかと（チャンスの到来と）思わせることができる。

【0776】

次に、遊技盤5は、裏ユニット3000の裏後演出ユニット3400を使用して図63に示すような演出を実行することができる。この演出は、裏後昇降装飾体3410が上方の退避位置へ移動している通常の状態と、裏後昇降機構3450の裏後昇降駆動モータにより裏後昇降装飾体3410を下方の移動端へ移動させて出現位置の状態とする。これにより、裏前昇降装飾体ユニット3310によって視認不能となっていた裏後昇降装飾体3

10

20

30

40

50

4 1 0 が視認可能となるため、遊技者を驚かせることができ、チャンスが到来したと思わせて遊技に対する期待感を高めさせることができる。また、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 が出現位置へ移動すると、演出表示装置 1 6 0 0 の表示画面の上下方向の略中央に位置するため、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 によって表示画面を上下に分割することができ、演出画像が物理的に上下に分割される演出を遊技者に見せることができる。

【 0 7 7 7 】

また、裏後演出ユニット 3 4 0 0 を使用した演出として、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 が裏後昇降駆動モータにより退避位置と出現位置との間であれば任意の高さに移動させることができるため、予告演出として、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 を退避位置から僅かに下方へ移動させたり上下に振動させたりしても良い。

10

【 0 7 7 8 】

続いて、遊技盤 5 は、裏ユニット 3 0 0 0 の裏前演出ユニット 3 3 0 0 と裏後演出ユニット 3 4 0 0 の両方を使用して図 6 4 に示すような演出を実行することができる。この演出では、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 を待機位置から落下させて演出位置の状態とすると共に、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 を退避位置から下方へ移動させて出現位置の状態とする。これにより、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 と裏後昇降装飾体 3 4 1 0 とにより演出表示装置 1 6 0 0 の表示画面を覆ったような状態となるため、遊技者に対して強いインパクトを与えることができると共に、これまで視認できなかった表示画面の上方に設けられている裏後固定装飾部 3 4 5 2 が視認可能となるため、遊技者に対してプレミアム感を付与することができ、遊技者が有利となる有利遊技状態（例えば、大当たり遊技）の発生に対する期待感を高めさせることができる。

20

【 0 7 7 9 】

この演出では、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 と裏後昇降装飾体 3 4 1 0 とを同時に下方へ移動させても良いし、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 を先に落下させてから裏後昇降装飾体 3 4 1 0 を下方へ移動させても良いし、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 を先に下方へ移動させてから裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 を落下させても良い。

【 0 7 8 0 】

また、遊技盤 5 は、裏ユニット 3 0 0 0 に前方から常時視認可能に設けられている演出カウント表示部 3 0 0 5 を有しているため、当該演出カウント表示部 3 0 0 5 を使用した演出を実行することができる。例えば、演出カウント表示部 3 0 0 5 に表示される数字を刻々と減少させるカウントダウン表示により、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 が落下したり、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 が下方へ移動したり、するタイミングをカウントダウンさせるようにしても良い。或いは、例えば、抽選役物入球センサ 2 5 4 6 による遊技球 B の検知により抽選役物 2 5 5 0 において遊技球 B がループ不能となるまでをカウントダウンさせるようにしても良い。

30

【 0 7 8 1 】

また、演出カウント表示部 3 0 0 5 において、第一始動口 2 0 0 3 や第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れにより抽選された特別図柄に対する期待度を数字として表示（示唆）させるようにしても良い。或いは、演出カウント表示部 3 0 0 5 では、四つの 7 セグメント表示を有していることから、各セグメントの発光の組合せにより演出図柄を構成するようにして、当該演出図柄を変動表示させた後、停止表示させて、停止表示された演出図柄により期待度を示唆させるようにしても良い。

40

【 0 7 8 2 】

[9 . 制御構成]

次に、パチンコ機 1 の各種制御を行う制御構成について、図 3 8 及び図 6 5 等を参照して説明する。図 6 5 は、パチンコ機の制御構成を概略で示すブロック図である。なお、図 6 5 では、枠制御基板 6 4 0 に接続されているセンサ、ソレノイド、モータ、LED、等の電子部品の一部を省略して示している。

【 0 7 8 3 】

パチンコ機 1 の主な制御構成は、図示するように、遊技盤 5 に取付けられる主制御基板

50

1 3 1 0 及び周辺制御基板 1 5 1 0 と、本体枠 4 に取付けられる枠制御基板 6 4 0 と、から構成されており、夫々の制御が分担されている。主制御基板 1 3 1 0 は、遊技動作（遊技の進行）を制御する。周辺制御基板 1 5 1 0 は、主制御基板 1 3 1 0 からのコマンドに基づいて遊技中の各種演出を制御する周辺制御部 1 5 1 1 と、周辺制御部 1 5 1 1 からのコマンドに基づいて演出表示装置 1 6 0 0 での演出画像の表示を制御する演出表示制御部 1 5 1 2 と、を備えている。

【 0 7 8 4 】

[9 - 1 . 主制御基板]

遊技の進行を制御する主制御基板 1 3 1 0 は、詳細な図示は省略するが、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶する R O M や一時的にデータを記憶する R A M 等が内蔵されるマイクロプロセッサである主制御 M P U と、入出力デバイス（I / O デバイス）としての主制御 I / O ポートと、各種検出スイッチからの検出信号が入力される主制御入力回路と、各種ソレノイドを駆動するための主制御ソレノイド駆動回路と、主制御 M P U に内蔵されている R A M に記憶された情報を完全に消去するための R A M クリアスイッチと、設定値の表示やエラー表示を行うための設定表示器、遊技盤 5 に区画形成される遊技領域 5 a に設けられるアウト口 2 0 2 0 及びサブアウト口 2 0 2 1 により回収された遊技球 B の球数を表示するためのベースモニタと、を備えている。主制御 M P U は、その内蔵された R O M や R A M のほかに、その動作（システム）を監視するウォッチドックタイマや不正を防止するための機能等も内蔵されている。

【 0 7 8 5 】

主制御 M P U には、その内蔵されている R A M （以下、「主制御内蔵 R A M 」と記載する。）や、その内蔵されている R O M （以下、「主制御内蔵 R O M 」と記載する。）のほかに、その動作（システム）を監視するウォッチドックタイマ（以下、「主制御内蔵 W D T 」と記載する。）や不正を防止するための機能等も内蔵されている。

【 0 7 8 6 】

また、主制御 M P U は、不揮発性の R A M が内蔵されている。この不揮発性の R A M には、主制御 M P U を製造したメーカーによって個体を識別するためのユニークな符号（世界で 1 つしか存在しない符号）が付された固有の I D コードが予め記憶されている。この一度付された I D コードは、不揮発性の R A M に記憶されるため、外部装置を用いても書き換えることができない。主制御 M P U は、不揮発性の R A M から I D コードを取り出して参照することができるようになっている。

【 0 7 8 7 】

また、主制御 M P U は、電気的なノイズの影響を受けると、ハードウェアによって強制的にリセットがかかる回路も内蔵されている（以下、「内蔵リセット回路」と記載する）。内蔵リセット回路は、主制御 M P U の所定のレジスタの内容を監視して、つじつまの合わない内容にレジスタが変化した場合に、電気的なノイズの影響を受けたとして、主制御 M P U を強制的にリセットする回路である。このような内蔵リセット回路による強制リセットは、ユーザプログラムによって制御して無効化することができない仕組みとなっている。このため、主制御 M P U は、内蔵リセット回路による強制リセットがかかると、後述する主制御側電源断時処理を実行することなく、リセットがかかり、再び、後述する主制御側電源投入時処理を実行することとなる。この場合、主制御側電源断時処理が実行されていないため、後述するように、必ず主制御内蔵 R A M のチェックサム（サム値）エラーとなるため、主制御内蔵 R A M の内容が完全に消去（クリア）されることとなる。なお、主制御 M P U が内蔵リセット回路により強制リセットがかかったとしても、主制御 M P U の内蔵リセット回路から枠制御基板 6 4 0 に対してリセット信号を出力することがないため、主制御基板 1 3 1 0 （主制御 M P U ）のみが再起動することとなり、枠制御基板 6 4 0 は起動した状態が維持されている。

【 0 7 8 8 】

また、主制御 M P U は、遊技に関する各種乱数のうち、大当たり遊技状態を発生させるか否かの決定に用いるための大当たり判定用乱数をハードウェアにより更新するハード乱数回

10

20

30

40

50

路（以下、「主制御内蔵ハード乱数回路」と記載する。）が内蔵されている。この主制御内蔵ハード乱数回路は、予め定めた数値範囲（本実施形態では、最小値として値 0 ～ 最大値として値 6 5 5 3 5 という数値範囲が予め設定されている。）内において乱数を生成し、初期値として予め定めた値が固定されず（つまり、初期値が固定されず）、主制御 M P U がリセットされるごとに異なる値がセットされるように回路構成されている。具体的には、主制御内蔵ハード乱数回路は、主制御 M P U がリセットされると、まず、予め定めた数値範囲内における一の値を初期値として、主制御 M P U に入力されるクロック信号（主制御 M P U と別体に設けた図示しない水晶発振器から出力されるクロック信号）に基づいて高速に予め定めた数値範囲内における他の値を重複することなく次々に抽出し、予め定めた数値範囲内におけるすべての値を抽出し終わると、再び、予め定めた数値範囲内における一の値を抽出して、主制御 M P U に入力されるクロック信号に基づいて高速に予め定めた数値範囲内における他の値を重複することなく次々に抽出する。このような高速な抽選を主制御内蔵ハード乱数回路が繰返し行い、主制御 M P U は、主制御内蔵ハード乱数回路から値を取得する時点における主制御内蔵ハード乱数回路が抽出した値を大当り判定用乱数としてセットするようになっている。

10

【 0 7 8 9 】

主制御入力回路は、その各種入力端子に各種センサからの検出信号がそれぞれ入力された情報を強制的にリセットするためのリセット端子が設けられず、リセット機能を有していない。このため、主制御入力回路は、図示しない主制御システムリセットからのシステムリセット信号が入力されない回路として構成されている。つまり、主制御入力回路は、その各種入力端子に入力されている各種センサからの検出信号に基づく情報が主制御システムリセットによりリセットされないことによって、その情報に基づく各種信号がその各種出力端子から出力される回路として構成されている。

20

【 0 7 9 0 】

主制御基板 1 3 1 0 の主制御 M P U は、第一始動口 2 0 0 3 に受入れられた遊技球 B を検出する第一始動口センサ 2 1 0 1、第二始動口 2 0 0 4 に受入れられた遊技球 B を検出する第二始動口センサ 2 4 0 1、一般入賞口 2 0 0 1 に受入れられた遊技球 B を検出する一般入賞口センサ 3 0 0 1、普通入賞口 2 0 0 2 に受入れられた遊技球 B を検知する普通入賞口センサ 3 0 0 2、大入賞口 2 0 0 5 に受入れられた遊技球 B を検知する大入賞口センサ 2 4 0 2、役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B を検知する役物入賞口センサ 2 5 0 1、第一 V 入賞口 2 0 0 7 に受入れられた遊技球 B を検知する第一 V 入賞口センサ 2 5 0 2、第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられた遊技球 B を検知する第二 V 入賞口センサ 2 5 0 3、ハズレ口 2 0 0 9 に受入れられた遊技球 B を検知するハズレ口センサ 2 5 0 4、遊技盤 5 から排出された遊技球 B を検知するアウト球センサ 5 0 5、セーフ球センサ 5 0 6、遊技領域 5 a 内における不正な磁気を検知する磁気センサ 1 0 3 0、及び遊技盤 5 に作用する振動を検知する振動センサ 1 0 4 0、等からの検出信号は、主制御入力回路を介して主制御 M P U の所定の入力ポートの入力端子に、入力されている。

30

【 0 7 9 1 】

また、扉開放スイッチ 4 0 7 からの検出信号と枠開放スイッチ 4 0 8 からの検出信号とは、枠制御基板 6 4 0 を介して、主制御基板 1 3 1 0 へそれぞれ入力されると、主制御入力回路を介して、主制御 M P U の所定の入力ポートの入力端子にそれぞれ入力されている。

40

【 0 7 9 2 】

なお、アウト球センサ 5 0 5、第一始動口センサ 2 1 0 1、及び第二始動口センサ 2 4 0 1 からのそれぞれの検出信号は、他の基板を介することなく、つまり直接、主制御基板 1 3 1 0 に入力され、主制御入力回路を介して主制御 M P U の所定の入力ポートの入力端子に入力されている。これに対して、一般入賞口センサ 3 0 0 1、普通入賞口センサ 3 0 0 2、大入賞口センサ 2 4 0 2、役物入賞口センサ 2 5 0 1、第一 V 入賞口センサ 2 5 0 2、第二 V 入賞口センサ 2 5 0 3、ハズレ口センサ 2 5 0 4、磁気センサ 1 0 3 0、及び振動センサ 1 0 4 0 からのそれぞれの検出信号は、パネル中継基板を介して、つまり間接的に、主制御基板 1 3 1 0 に入力され、主制御入力回路を介して主制御 M P U の所定の入力

50

ポートの入力端子に入力されている。

【 0 7 9 3 】

主制御MPUは、これらの検出信号に基づいて、その所定の出力ポートの出力端子から主制御ソレノイド駆動回路に制御信号を出力することにより、主制御ソレノイド駆動回路から始動口ソレノイド2412、アタッカソレノイド2414、役物入賞口ソレノイド2516、第一振分ソレノイド2534、第二振分ソレノイド2544、抽選ループソレノイド2558、打撃片駆動モータ2561、樋揺動駆動モータ2564、揺動片ソレノイド2565、へそれぞれの駆動信号を、パネル中継基板を介して、つまり間接的に、出力したり、その所定の出力ポートの出力端子から機能表示ユニット1400の状態表示器、普通図柄表示器、普通保留表示器、第一特別図柄表示器、第一特別保留数表示器、第二特別図柄表示器、第二特別保留数表示器、ラウンド表示器、へそれぞれの駆動信号を、他の基板を介することなく、つまり直接、出力したり、する。また、主制御MPUは、これらの検出信号に基づいて、その所定の出力ポートの出力端子から駆動信号を出力することにより、設定変更基板の設定変更許可ランプへ駆動信号を出力する。

10

【 0 7 9 4 】

また、主制御MPUは、その所定の出力ポートの出力端子から遊技に関する各種情報（遊技情報）を出力することにより、枠制御基板640に対して遊技に関する各種情報（遊技情報）を出力したり、その所定の出力ポートの出力端子から信号（停電クリア信号）を出力することにより、停電監視回路に対して信号（停電クリア信号）を出力したり、その所定の出力ポートの出力端子から遊技球Bの発射を許可する旨を伝える発射許可信号を出力することにより、枠制御基板640に対して遊技球Bの発射を許可する旨を伝える発射許可信号を出力したりする。この発射を許可する旨を伝える発射許可信号の論理は、発射を許可するときには発射許可論理に設定される一方、発射を許可しないときには発射許可論理を反転させた発射停止論理（発射非許可論理）に設定される。なお、発射許可信号の論理は、初期値（デフォルト）として、パチンコ機1が電源投入されてから（復電してから）後述する主制御側タイマ割り込み処理における発射許可信号設定処理が開始されるまでに亘って、発射許可論理を反転させた発射停止論理（発射非許可論理）に設定されるようにリセット機能付き主制御出力回路を含むハードウェアにより構成されている。

20

【 0 7 9 5 】

なお、本実施形態において、第一始動口センサ2101、第二始動口センサ2401、普通入賞口センサ3002、大入賞口センサ2402、役物入賞口センサ2501、第一V入賞口センサ2502、第二V入賞口センサ2503、ハズレ口センサ2504、アウト球センサ505、セーフ球センサ506、ファール球センサ507には、非接触タイプの電磁式の近接スイッチを用いているのに対して、一般入賞口センサ3001には、接触タイプのON/OFF動作式のメカニカルスイッチを用いている。これは、遊技球Bが、第一始動口2003や第二始動口2004、普通入賞口2002には頻繁に入球するため、第一始動口センサ2101、第二始動口センサ2401、及び普通入賞口センサ3002による遊技球Bの検出も頻繁に発生する。このため、第一始動口センサ2101、第二始動口センサ2401、及び普通入賞口センサ3002には、耐久性が高く寿命の長い近接スイッチを用いている。

30

【 0 7 9 6 】

また、遊技者にとって有利となる有利遊技状態（「大当たり」遊技、等）が発生すると、大入賞口2005や役物入賞口2006が開放されて遊技球Bが頻繁に入球するため、大入賞口センサ2402や役物入賞口センサ2501による遊技球Bの検出も頻繁に発生する。このため、大入賞口センサ2402や役物入賞口センサ2501にも、耐久性が高く寿命の長い近接スイッチを用いている。また、遊技領域5aに発射された遊技球Bは、遊技盤5に区画形成される遊技領域5aに設けられるアウト口2020やサブアウト口2021により多量に回収されるため、アウト球センサ505による遊技球Bの検出も頻繁に発生する。このため、アウト球センサ505に対しても、耐久性が高く寿命の長い近接スイッチを用いている。これに対して、遊技球Bが頻繁に入球しない一般入賞口2001に

40

50

は、一般入賞口センサ 3 0 0 1 による検出も頻繁に発生しない。このため、一般入賞口センサ 3 0 0 1 には、近接スイッチより寿命が短いメカニカルスイッチを用いている。なお、一般入賞口 2 0 0 1 に遊技球 B が頻繁に入球する・しないに関係なく、耐久性が高く寿命の長い近接スイッチを用いてもよい。

【 0 7 9 7 】

また、主制御 M P U は、遊技に関する各種情報（遊技情報）及び特典の付与に関する各種コマンド等を枠制御基板 6 4 0 に送信したり、この枠制御基板 6 4 0 からのパチンコ機 1 の状態に関する各種コマンド等を受信したりする。更に、主制御 M P U は、遊技演出の制御に関する各種コマンド及びパチンコ機 1 の状態に関する各種コマンドを、主制御 I / O ポートを介して周辺制御基板 1 5 1 0 の周辺制御部 1 5 1 1 に送信したりする。なお、主制御 M P U は、その詳細な説明は後述するが、枠制御基板 6 4 0 からパチンコ機 1 の状態に関する各種コマンドを受信すると、これらの各種コマンドを整形して周辺制御部 1 5 1 1 に送信する。

10

【 0 7 9 8 】

主制御基板 1 3 1 0 には、詳細な説明は後述するが、枠基板ユニット 6 3 0 の電源基板 6 5 0 から各種電圧が供給されている。この主制御基板 1 3 1 0 に各種電圧を供給する電源基板 6 5 0 は、電源遮断時にでも所定時間、主制御基板 1 3 1 0 に電力を供給するためのバックアップ電源としての電気二重層キャパシタ（以下、単に「キャパシタ」と記載する。）を備えている。このキャパシタにより主制御 M P U は、電源遮断時にでも電源断時処理において各種情報を R A M に記憶することができる。この記憶した各種情報は、電源投入時に主制御基板 1 3 1 0 の R A M クリアスイッチが操作されると、R A M から完全に消去（クリア）される。この R A M クリアスイッチの操作信号（検出信号）は、枠制御基板 6 4 0 にも出力される。

20

【 0 7 9 9 】

また、主制御基板 1 3 1 0 には、停電監視回路が設けられている。この停電監視回路は、電源基板 6 5 0 から供給される各種電圧の低下を監視しており、それらの電圧が停電予告電圧以下となると、停電予告として停電予告信号を出力する。この停電予告信号は、主制御 I / O ポートを介して主制御 M P U に入力される他に、枠制御基板 6 4 0 等にも出力されている。

【 0 8 0 0 】

30

[9 - 2 . 枠制御基板]

遊技者の遊技球 B の持ち球数等を制御する枠制御基板 6 4 0 は、R A M に記憶されている情報を消去するための R A M クリアスイッチ 6 4 1 と、封入されている遊技球 B を循環球経路ユニット 5 0 0 の球抜口 5 1 3 p から外部（球受トレイ 6 2 0 ）へ抜く際に使用する球抜スイッチ 6 4 2 と、R A M 等に記憶されている遊技者の持ち球数をクリアすると共に扉枠 3 の持ち球数表示部 1 4 0 での表示をクリアするための球数記憶・表示クリアスイッチ 6 4 3 と、を備えている。

【 0 8 0 1 】

[9 - 3 . 周辺制御基板]

周辺制御基板 1 5 1 0 は、図 6 5 に示すように、主制御基板 1 3 1 0 からのコマンドに基づいて演出制御を行う周辺制御部 1 5 1 1 と、この周辺制御部 1 5 1 1 からの制御データに基づいて、演出表示装置 1 6 0 0 の描画制御を行う演出表示制御部 1 5 1 2 と、を備えている。

40

【 0 8 0 2 】

[9 - 3 a . 周辺制御部]

周辺制御基板 1 5 1 0 における演出制御を行う周辺制御部 1 5 1 1 は、詳細な図示は省略するが、C P U 、R A M 、V D P 、V R A M 、音源、S A T A コントローラ、そして各種 I / O インターフェース等が 1 つの半導体チップ上に集積された周辺制御 I C と、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶する周辺制御 R O M と、高音質の演奏を行う音源 I C と、この音源 I C が参照する音楽、音声、及び効果音等の音情報が記憶されている音 R

50

OMと、を備えている。

【0803】

周辺制御ICには、1つの半導体チップ上にパラレルI/Oポート、シリアルI/Oポート等を複数集積されており、主制御基板1310から各種コマンドを受信すると、この各種コマンドに基づいて、周辺制御ICのCPUは遊技盤5の各装飾基板に設けられたカラーLED等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための遊技盤側発光データをランプ駆動基板用シリアルI/Oポートから遊技盤5の各装飾基板に送信したり、遊技盤5に設けられた各種演出ユニットを作動させる駆動モータへの駆動信号を出力するための遊技盤側駆動データを遊技盤装飾駆動基板用シリアルI/Oポートから遊技盤5の駆動モータ或いは駆動ソレノイドに送信したり、扉枠3に設けられたバイブレータ等への駆動信号を出力するための扉側駆動データと、扉枠3の各装飾基板に設けられたカラーLED等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための扉側発光データと、から構成される扉側駆動発光データを枠装飾駆動基板用シリアルI/Oポートから扉枠3側に送信したり、演出表示装置1600に表示させる画面を示す制御データ(表示コマンド)を表示制御部用シリアルI/Oポートから演出表示制御部1512に送信したり、するほかに、音ROMから音情報を抽出するための制御信号(音コマンド)を音源ICに出力したりする。

10

【0804】

扉枠3に設けられた演出操作ユニット250の第一演出ボタン251や第二演出ボタン252からの検知信号は、周辺制御ICに入力されている。

20

【0805】

また周辺制御ICのCPUは、演出表示制御部1512が正常に動作している旨を伝える信号(動作信号)が演出表示制御部1512から入力されており、この動作信号に基づいて演出表示制御部1512の動作を監視している。

【0806】

音源ICは、周辺制御ICのCPUからの制御データ(音コマンド)に基づいて音ROMから音情報を抽出し、扉枠3や本体枠4等に設けられた、トップ中央スピーカ、トップサイドスピーカや、本体枠4の本体枠スピーカ403等から各種演出に合せた音楽及び効果音等のサウンドが流れるように制御を行う。なお、周辺制御基板1510が収容された周辺制御基板ボックスから後方へ突出している音量調整スイッチを回転操作することで、音量を調整することができるようになっている。本実施形態では、扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ403とに、音情報としての音響信号(例えば、2chステレオ信号、4chステレオ信号、2.1chサラウンド信号、或いは、4.1chサラウンド信号、等)を送ることで、従来よりも臨場感のある音響効果(音響演出)を提示することができる。

30

【0807】

なお、周辺制御部1511は、周辺制御ICのCPUに内蔵された内蔵WDT(ウォッチドックタイマ)のほかに、図示しない、外部WDT(ウォッチドックタイマ)も備えており、周辺制御ICのCPUは、内蔵WDTと外部WDTとを併用して自身のシステムが暴走しているか否かを診断している。

40

【0808】

この周辺制御ICのCPUから演出表示制御部1512に出力される表示コマンドはシリアル入出力ポートにより行われ、本実施形態では、ビットレート(単位時間あたりに送信できるデータの大きさ)として19.2キロ(k)ビーピーエス(bits per second、以下、「bps」と記載する)が設定されている。一方、周辺制御ICのCPUから遊技盤5側に出力される、初期データ、扉枠側点灯点滅コマンド、遊技盤側点灯点滅コマンド、可動体駆動コマンド等は、表示コマンドと異なる複数のシリアル入出力ポートにより行われ、本実施形態では、ビットレートとして250kbpsが設定されている。

【0809】

50

[9 - 3 b . 演出表示制御部]

演出表示制御部 1512 は、演出表示装置 1600 の描画制御を行うものである。演出表示制御部 1512 は、詳細な図示は省略するが、マイクロプロセッサとしての表示制御 M P U と、各種処理プログラム、各種コマンド及び各種データを記憶する表示制御 R O M と、演出表示装置 1600 を表示制御する V D P (V i d e o D i s p l a y P r o c e s s o r の略) と、演出表示装置 1600 に表示される画面の各種データを記憶する画像 R O M と、この画像 R O M に記憶されている各種データが転送されてコピーされる画像 R A M と、を備えている。

【 0810 】

この表示制御 M P U は、パラレル I / O ポート、シリアル I / O ポート等を内蔵しており、周辺制御部 1511 からの制御データ (表示コマンド) に基づいて V D P を制御して演出表示装置 1600 の描画制御を行っている。なお、表示制御 M P U は、正常に動作していると、その旨を伝える動作信号を周辺制御部 1511 に出力する。また表示制御 M P U は、V D P から実行中信号が入力されており、この実行中信号の出力が 16 m s ごとに停止されたことを契機として、割り込み処理を行っている。

【 0811 】

表示制御 R O M は、演出表示装置 1600 に描画する画面を生成するための各種プログラムのほかに、周辺制御部 1511 からの制御データ (表示コマンド) と対応するスケジュールデータ、その制御データ (表示コマンド) と対応する非常駐領域転送スケジュールデータ等を複数記憶している。スケジュールデータは、画面の構成を規定する画面データが時系列に配列されて構成されており、演出表示装置 1600 に描画する画面の順序が規定されている。非常駐領域転送スケジュールデータは、画像 R O M に記憶されている各種データを画像 R A M の非常駐領域に転送する際に、その順序を規定する非常駐領域転送データが時系列に配列されて構成されている。この非常駐領域転送データは、スケジュールデータの進行に従って演出表示装置 1600 に描画される画面データを、前もって、画像 R O M から画像 R A M の非常駐領域に各種データを転送する順序が規定されている。

【 0812 】

表示制御 M P U は、周辺制御部 1511 からの制御データ (表示コマンド) と対応するスケジュールデータの先頭の画面データを表示制御 R O M から抽出して V D P に出力した後に、先頭の画面データに続く画面データを表示制御 R O M から抽出して V D P に出力する。このように、表示制御 M P U は、スケジュールデータに時系列に配列された画面データを、先頭の画面データから 1 つずつ表示制御 R O M から抽出して V D P に出力する。

【 0813 】

V D P は、表示制御 M P U から出力された画面データが入力されると、この入力された画面データに基づいて画像 R A M からスプライトデータを抽出して演出表示装置 1600 に表示する描画データを生成し、この生成した描画データを、演出表示装置 1600 に出力する。また V D P は、演出表示装置 1600 が、表示制御 M P U からの画面データを受入れないときに、その旨を伝える実行中信号を表示制御 M P U に出力する。なお、V D P は、ラインバッファ方式が採用されている。この「ラインバッファ方式」とは、演出表示装置 1600 の左右方向を描画する 1 ライン分の描画データをラインバッファに保持し、このラインバッファに保持した 1 ライン分の描画データを、演出表示装置 1600 に出力する方式である。

【 0814 】

画像 R O M には、極めて多くのスプライトデータが記憶されており、その容量が大きくなっている。画像 R O M の容量が大きくなると、つまり、演出表示装置 1600 に描画するスプライトの数が多くなると、画像 R O M のアクセス速度が無視できなくなり、演出表示装置 1600 に描画する速度に影響することとなる。そこで、本実施形態では、アクセス速度の速い画像 R A M に、画像 R O M に記憶されているスプライトデータを転送してコピーし、この画像 R A M からスプライトデータを抽出している。なお、スプライトデータは、スプライトをビットマップ形式に展開する前のデータである基データであり、圧縮さ

10

20

30

40

50

れた状態で画像ROMに記憶されている。

【0815】

ここで、「スプライト」について説明すると、「スプライト」とは、演出表示装置1600に、纏まった単位として表示されるイメージである。例えば、演出表示装置1600に、種々の人物(キャラクタ)を表示させる場合には、夫々の人物を描くためのデータを「スプライト」と呼ぶ。これにより、演出表示装置1600に複数人の人物を表示させる場合には、複数のスプライトを用いることとなる。また人物のほかに、背景を構成する家、山、道路等もスプライトであり、背景全体を1つのスプライトとすることもできる。これらのスプライトは、画面に配置される位置やスプライト同士が重なる場合の上下関係(以下、「スプライトの重ね合わせの順序」と記載する。)が設定されて演出表示装置1600に描画される。

10

【0816】

なお、スプライトは縦横それぞれ64画素の矩形領域を複数張り合わせて構成されている。この矩形領域を描くためのデータを「スプライトキャラクタ」と呼ぶ。小さなスプライトの場合には1つのスプライトキャラクタを用いて表現することができるし、人物など比較的大きいスプライトの場合には、例えば横2×縦3などで配置した合計6個のスプライトキャラクタを用いて表現することができる。背景のように更に大きいスプライトの場合には更に多数のスプライトキャラクタを用いて表現することができる。このように、スプライトキャラクタの数及び配置は、スプライトごとに任意に指定することができるようになっている。

20

【0817】

演出表示装置1600は、その正面から見て左から右に向かって順次、画素に沿った一方向に画素ごとの表示状態を設定する主走査と、その一方向と交差する方向に主走査を繰返し行う副走査と、によって駆動される。演出表示装置1600は、演出表示制御部1512から出力された1ライン分の描画データが入力されると、主走査として演出表示装置1600の正面から見て左から右に向かって順次、1ライン分の画素にそれぞれ出力する。そして1ライン分の出力が完了すると、演出表示装置1600は、副走査として直下のラインに移行し、同様に次ライン分の描画データが入力されると、この次ライン分の描画データに基づいて主走査として演出表示装置1600の正面から見て左から右に向かって順次、1ライン分の画素にそれぞれ出力する。

30

【0818】

[10.遊技内容]

本実施形態のパチンコ機1による遊技内容について、図56等を参照して説明する。本実施形態のパチンコ機1は、扉枠3の前面右下隅に配置されたハンドル160を遊技者が回転操作することで、循環経路R内に封入されている遊技球Bが、遊技盤5における外ルール1001と内ルール1002との間を通過して遊技領域5a内の上部へと打込まれて、遊技球Bによる遊技が開始される。遊技領域5a内の上部へ打込まれた遊技球Bは、その打込強さによってセンター役物2500の左側、或いは、右側の何れかを流下する。なお、遊技球Bの打込強さは、ハンドル160の回転量によって調整することができ、時計回りの方向へ回転させるほど強く打込むことができ、連続で一分間に最大100個の遊技球B、つまり、0.6秒間隔で遊技球Bを打込むことができる。

40

【0819】

また、遊技領域5a内には、適宜位置に所定のゲージ配列で複数の障害釘が遊技パネル1100の前面に植設されており、遊技球Bが障害釘に当接することで、遊技球Bの流下速度が抑制されると共に、遊技球Bに様々な動きが付与されて、その動きを楽しませられるようになっている。また、遊技領域5a内には、障害釘の他に、遊技球Bの当接により回転する風車がサイド左上ユニット2300の上方でセンター役物2500の左方に設けられている。

【0820】

センター役物2500の上部へ打込まれた遊技球Bは、センター役物2500の外周面

50

のうち、最も高くなった部位よりも正面視左側へ進入すると、センター役物 2 5 0 0 の左側、つまり、内レール 1 0 0 2 とセンター役物 2 5 0 0 との間を、複数の障害釘に当接しながら流通することとなる。センター役物 2 5 0 0 の左側には、ワープ通路 2 5 1 2 の入口が、遊技球 B を受入可能に常時開口している。

【 0 8 2 1 】

ワープ通路 2 5 1 2 に進入した遊技球 B は、センター役物 2 5 0 0 の枠内に設けられているステージ 2 5 1 3 に供給され、ステージ 2 5 1 3 上を左右方向へ転動し、中央放出部 2 5 1 3 a 又はサイド放出部 2 5 1 3 b の何れかから遊技領域 5 a 内へ還流するように放出される。ステージ 2 5 1 3 の中央放出部 2 5 1 3 a は、遊技領域 5 a 内の左右方向中央で第一始動口 2 0 0 3 の直上に設けられているため、中央放出部 2 5 1 3 a から放出された遊技球 B は、高い確率で第一始動口 2 0 0 3 に受入れられる。中央放出部 2 5 1 3 a の左右両側のサイド放出部 2 5 1 3 b から放出された遊技球 B は、或る程度の確率で第一始動口 2 0 0 3 に受入れられる可能性がある。

10

【 0 8 2 2 】

第一始動口 2 0 0 3 に遊技球 B が受入れられると、主制御基板 1 3 1 0 を介して枠制御基板 6 4 0 において所定個数（例えば、3 個）の遊技球 B が、持ち球数に加算されると共に、主制御基板 1 3 1 0 において、第一特別図柄（例えば、「ハズレ」、「小当り」、「役物当り」、「2 R 大当り」、「5 R 大当り」、「1 5 R 大当り」、「確変（確率変更）当り」、「時短（時間短縮）当り」、「確変時短当り」、「確変時短無し当り」、「第二大当り」、等）の抽選が行われる。抽選された第一特別図柄の抽選結果が、「ハズレ」以外であると、遊技者が有利な有利遊技状態が発生する。そして、抽選された第一特別図柄の抽選結果は、所定時間（例えば、0 . 1 ~ 3 6 0 秒、特別変動時間とも称す）かけて遊技者に示唆される。

20

【 0 8 2 3 】

本実施形態では、第一始動口 2 0 0 3 への遊技球 B の受入れにより特別抽選の開始から抽選された第一特別図柄の抽選結果が示唆されるまで（特別変動時間）の間に、第一始動口 2 0 0 3 に遊技球 B が受入れられると、第一特別図柄の抽選結果の示唆を開始することができないため、先に抽選された第一特別図柄の抽選結果の示唆が完了するまで、第一特別図柄の抽選結果の示唆の開始が保留される。この保留される第一特別図柄の抽選結果の保留数は、第一始動口 2 0 0 3 に対して、夫々 4 つまでを上限とし、それ以上については、第一始動口 2 0 0 3 に遊技球 B が受入れられても第一特別図柄の抽選結果を保留せずに、破棄している。これにより、保留が貯まることで遊技ホール側の負担の増加を抑制している。

30

【 0 8 2 4 】

ところで、センター役物 2 5 0 0 の左側へ流下した遊技球 B が、ワープ通路 2 5 1 2 に進入しなかった場合、サイド左上ユニット 2 3 0 0 の棚部 2 3 0 1 や障害釘により左右方向中央側へ寄せられ、サイドユニット 2 2 0 0 の一般入賞口 2 0 0 1 やサブアウト口 2 0 2 1、或いは、始動口ユニット 2 1 0 0 の第一始動口 2 0 0 3 等、に受入れられる可能性がある。そして、一般入賞口 2 0 0 1 に遊技球 B が受入れられると、主制御基板 1 3 1 0 を介して枠制御基板 6 4 0 において所定個数（例えば、1 0 個）の遊技球 B が、持ち球数に加算される。

40

【 0 8 2 5 】

一方、遊技領域 5 a 内においてセンター役物 2 5 0 0 の上部に打込まれた遊技球 B が、センター役物 2 5 0 0 におけるセンターフレーム 2 5 1 1 の流入規制部 2 5 1 1 c の最も高くなった部位よりも右側へ進入すると、センター役物 2 5 0 0 の案内通路群 2 5 2 0 の第一案内通路 2 5 2 1 又は第二案内通路 2 5 2 2 の何れかを通る。第一案内通路 2 5 2 1 に進入した遊技球 B は、途中において役物入賞口 2 0 0 6 を閉鎖している役物入賞口扉 2 5 1 5 の上面を転動した上で、普通入賞口ユニット 2 6 0 0 の上方（直上）に放出される。一方、第二案内通路 2 5 2 2 に進入した遊技球 B は、普通入賞口 2 0 0 2 の左寄りの上方に放出される。従って、第一案内通路 2 5 2 1 に遊技球 B が進入すると、役物入賞口 2

50

006に受入れられる可能性がある。

【0826】

役物入賞口2006は、第一始動口2003や第二始動口2004に遊技球Bが受入れられることで抽選される特別図柄の抽選結果が、「小当り」や「役物当り」等の時に、所定のパターンで開閉して遊技球Bを受入可能な状態となる。遊技球Bが役物入賞口2006に受入れられると、主制御基板1310を介して枠制御基板640において所定個数（例えば、10個、又は、13個）の遊技球Bが、持ち球数に加算される。

【0827】

役物入賞口2006に受入れられた遊技球Bは、第一振分装置2530へ送られ、振分回転体2533によりチャンス口2531又は第一スカ口2532の何れかに振分けられる。第一スカ口2532に振分けられた遊技球Bは排出される。チャンス口2531に振分けられた遊技球Bは、第二振分装置2540へ送られる。第二振分装置2540へ送られた遊技球Bは、第一V入賞口2007又は第二スカ口2541の何れかに振分けられる。第二振分装置2540の振分により第一V入賞口2007に遊技球Bが受入れられると、大入賞口2005が所定の開閉パターンで開閉する「大当り」遊技が実行される。

10

【0828】

第二振分装置2540において第二スカ口2541に遊技球Bが振分けられると、抽選役物2550へ送られる。抽選役物2550へ送られた遊技球Bは、振分部2552の振分橋2557がループ位置へ移動している時間の間、第二V入賞口2008が設けられているテーブル2555と、遊技球Bをテーブル2555へ供給する打撃部2553との間でループする。そして、第二V入賞口2008に遊技球Bが受入れられると、大入賞口2005が所定の開閉パターンで開閉する「大当り」遊技が実行される。

20

【0829】

一方、所定時間が経過して振分橋2557がループ位置から非ループ位置へ移動してハズレ口2009が開放された状態となると、テーブル2555の第二V入賞口2008に受入れられなかった遊技球Bがハズレ口2009に受入れられる。ハズレ口2009に受入れられた遊技球Bは、排出される。

【0830】

案内通路群2520の下流に設けられている普通入賞口2002は、第一案内通路2521の出口の直下に設けられているため、第一案内通路2521を流通した遊技球Bの方が、第二案内通路2522を流通した遊技球Bよりも、普通入賞口2002に受入れられる可能性が高い。普通入賞口2002に受入れられなかった遊技球Bは、アタッカユニット2400へ流下する。

30

【0831】

この普通入賞口2002に遊技球Bが受入れられて普通入賞口センサ3002により検知されると、主制御基板1310において普通抽選が行われ、抽選された普通図柄の抽選結果が「普通当り」の場合、第二始動口扉2411により閉鎖されている第二始動口2004が所定時間（例えば、0.3～10秒）の間、開状態となり、第二始動口2004への遊技球Bの受入れが可能となる。

【0832】

40

本実施形態では、普通入賞口2002に遊技球Bが受入れられることで行われる普通抽選において、普通抽選を開始してから普通図柄の抽選結果を示唆するまでにある程度の時間を設定している（例えば、0.01～60秒、普通変動時間とも称す）。この普通図柄の抽選結果の示唆は、遊技盤5の機能表示ユニット1400に表示される。第二始動口2004では、普通変動時間の経過後に開状態となる。

【0833】

なお、遊技球Bが普通入賞口2002に受入れられてから普通図柄の抽選結果が示唆されるまでの間に、遊技球Bが普通入賞口2002に受入れられると、普通図柄の抽選結果の示唆を開始することができないため、普通図柄の抽選結果の示唆の開始を、先の普通図柄の抽選結果の示唆が終了するまで保留するようにしている。また、普通図柄の抽選結果

50

の保留数は、4つまでを上限とし、それ以上については、普通入賞口2002に遊技球Bが受入れられても、保留せずに破棄している。これにより、保留が貯まることで遊技ホール側の負担の増加を抑制している。

【0834】

普通入賞口2002に受入れられずに流下した遊技球Bは、アタッカユニット2400における上棚部2421、第一棚部2422、第一棚部2422よりも右方、の何れかに流下する。上棚部2421に流下した遊技球Bは左方へ誘導されて大入賞口2005よりも左方に放出される。従って、上棚部2421上に流下した遊技球Bは、第二始動口2004及び大入賞口2005に受入れられることはない。

【0835】

アタッカユニット2400の第一棚部2422に流下した遊技球Bは、その傾斜により左方へ転動し、第二始動口2004を閉鎖している第二始動口扉2411、第二棚部2423、大入賞口2005を閉鎖している大入賞口扉2413、及び第四棚部2425を転動した後に、左方へ放出される。第四棚部2425から放出された遊技球Bは、アウト口2020に受入れられて排出される。従って、遊技球Bが第一棚部2422に流下すると、第二始動口2004や大入賞口2005に受入れられ可能性がある。

【0836】

アタッカユニット2400の第一棚部2422よりも右方に流下した遊技球Bは、サブアウト口2021に受入れられて排出される。なお、稀ではあるが、第一棚部2422に流下した遊技球Bが、第二棚部2423と第三棚部2424との間の隙間に進入すると、サブアウト口2021に受入れられて排出される。

【0837】

アタッカユニット2400の第二始動口2004に遊技球Bが受入れられると、主制御基板1310を介して枠制御基板640において所定個数（例えば、1個）の遊技球Bが、持ち球数に加算されると共に、主制御基板1310において、第二特別図柄（例えば、「ハズレ」、「小当り」、「役物当り」、「2R大当り」、「5R大当り」、「15R大当り」、「確変（確率変更）当り」、「時短（時間短縮）当り」、「確変時短当り」、「確変時短無し当り」、「第二大当り」、等）の抽選が行われる。抽選された第二特別図柄の抽選結果が、「ハズレ」以外であると、遊技者が有利な有利遊技状態が発生する。そして、抽選された第二特別図柄の抽選結果は、第一特別図柄の抽選結果の特別変動時間よりも長い所定時間（例えば、0.1～360秒、特別変動時間とも称す）かけて遊技者に示唆される。

【0838】

本実施形態では、第二始動口2004への遊技球Bの受入れにより特別抽選の開始から抽選された第二特別図柄の抽選結果が示唆されるまで（特別変動時間）の間に、第二始動口2004に遊技球Bが受入れられると、第二特別図柄の抽選結果の示唆を開始することができないため、先に抽選された第二特別図柄の抽選結果の示唆が完了するまで、第二特別図柄の抽選結果の示唆の開始が保留される。この保留される第二特別図柄の抽選結果の保留数は、第二始動口2004に対して、夫々4つまでを上限とし、それ以上については、第二始動口2004に遊技球Bが受入れられても第二特別図柄の抽選結果を保留せずに、破棄している。これにより、保留が貯まることで遊技ホール側の負担の増加を抑制している。

【0839】

第二始動口2004への遊技球Bの受入れにより抽選された第二特別図柄の抽選結果の特別変動時間は、第一始動口2003への遊技球Bの受入れにより抽選された第一特別図柄の抽選結果の特別変動時間よりも長く設定されている。これにより、第二特別図柄の抽選結果の方が保留数の消費に時間がかかるため、第一始動口2003及び第二始動口2004に対する単位時間当たりの遊技球Bの受入数が同じであっても、第二始動口2004の方が実行される第二特別図柄の抽選結果の数が少なくなる。従って、通常の状態において、センター役物2500の右側へ遊技球Bを打込んでも、第二始動口2004しか受入

10

20

30

40

50

れられる可能性がなく、第二特別図柄の抽選結果が実行される頻度が低いため、遊技者に対して遊技球 B がセンター役物 2 5 0 0 の左側を流通するような打込操作を積極的に行わせることができる

【 0 8 4 0 】

上記のように、第一始動口 2 0 0 3 又は第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が受入れられることで抽選された第一特別図柄の抽選結果又は第二特別図柄の抽選結果により、大入賞口 2 0 0 5 や役物入賞口 2 0 0 6 が、所定の開閉パターンで開閉して、遊技球 B を受入可能な状態となる。

【 0 8 4 1 】

そして、アタッカユニット 2 4 0 0 において、第一特別図柄の抽選結果や第二特別図柄の抽選結果に応じて、或いは、第一 V 入賞口 2 0 0 7 や第二 V 入賞口 2 0 0 8 への遊技球 B の受入れ、等により大入賞口 2 0 0 5 が受入可能となっているタイミングで遊技球 B が流下してくると、当該遊技球 B が大入賞口 2 0 0 5 に受入れられる。遊技球 B が大入賞口 2 0 0 5 に受入れられると、主制御基板 1 3 1 0 を介して枠制御基板 6 4 0 において所定個数（例えば、1 0 個、又は、1 3 個）の遊技球 B が、持ち球数に加算される。

10

【 0 8 4 2 】

大入賞口 2 0 0 5 は、遊技球 B を受入可能な開状態となった後に、所定時間（例えば、2 0 秒～4 0 秒）経過、或いは、大入賞口 2 0 0 5 への所定個数（例えば、1 0 個）の遊技球 B の受入れ、の何れかの条件が充足すると、遊技球 B を受入不能な閉状態とする開閉パターン（一回の開閉パターンを 1 ラウンドと称す）を、所定回数（所定ラウンド数）繰返す。例えば、「2 R 大当り」であれば 2 ラウンド、「5 R 大当り」であれば 5 ラウンド、「1 5 R 大当り」であれば 1 5 ラウンド、夫々繰返して、遊技者に有利な有利遊技状態を発生させる。

20

【 0 8 4 3 】

なお、「大当り」では、大当り遊技の終了後に、「大当り」等の第一特別図柄や第二特別図柄が抽選される確率を変更（「確変当り」）したり、第一特別図柄の抽選結果や第二特別図柄の抽選結果を示唆する演出画像の表示時間を変更（「時短当り」）したりする「当り」がある。

【 0 8 4 4 】

第一特別図柄の抽選結果や第二特別図柄の抽選結果（例えば、第二特別図柄の抽選結果）が「第二大当り」の場合、大入賞口 2 0 0 5 又は役物入賞口 2 0 0 6 が、所定のパターンで遊技球 B を受入可能とした後に、有利遊技状態として S T（スペシャル・タイム）を発生させる。この S T とは、予め決められた特定の変動回数の間、確変や時短の状態を維持するものである。

30

【 0 8 4 5 】

このように、大入賞口 2 0 0 5 や役物入賞口 2 0 0 6 が遊技球 B を受入可能な時に、大入賞口 2 0 0 5 や役物入賞口 2 0 0 6 に遊技球 B を受入れさせることで、多くの遊技球 B を持ち球数に加算させることができるため、遊技者を楽しませることができ、遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【 0 8 4 6 】

40

本実施形態では、第一特別図柄の抽選結果や第二特別図柄の抽選結果の示唆を、機能表示ユニット 1 4 0 0 と演出表示装置 1 6 0 0 とで行っている。機能表示ユニット 1 4 0 0 では、主制御基板 1 3 1 0 によって直接制御されて特別図柄の抽選結果（第一特別図柄の抽選結果及び第二特別図柄の抽選結果）の示唆が行われる。機能表示ユニット 1 4 0 0 での特別図柄の抽選結果の示唆は、複数の L E D を、点灯・消灯を繰返して所定時間点滅させ、その後に、点灯している L E D の組合せによって特別図柄の抽選結果を示唆する。

【 0 8 4 7 】

一方、演出表示装置 1 6 0 0 では、主制御基板 1 3 1 0 からの制御信号に基づいて、周辺制御基板 1 5 1 0 によって間接的に制御され演出画像として特別図柄の抽選結果の示唆が行われる。演出表示装置 1 6 0 0 での特別図柄の抽選結果を示唆する演出画像は、複数

50

の絵柄からなる絵柄列を、左右方向へ三つ並べて表示した状態で、各絵柄列を変動させ、変動表示されている絵柄列を順次停止表示させ、停止表示される三つの絵柄列の絵柄が、特別図柄の抽選結果と対応した組合せとなるように夫々の絵柄列が停止表示される。特別図柄の抽選結果が「ハズレ」以外の場合は、三つの絵柄列が停止して各絵柄が停止表示された後に、特別図柄の抽選結果を示唆する確定画像が演出表示装置 1 6 0 0 に表示されて、抽選された特別図柄の抽選結果に応じた有利遊技状態（例えば、「小当り」遊技、「大当り」遊技、等）が発生する。

【 0 8 4 8 】

なお、機能表示ユニット 1 4 0 0 での特別図柄の抽選結果を示唆する時間（LED の点滅時間（特別変動時間））と、演出表示装置 1 6 0 0 での特別図柄の抽選結果を示唆する時間（絵柄列が変動して確定画像が表示されるまでの時間）とは、異なっており、機能表示ユニット 1 4 0 0 の方が長い時間に設定されている。

10

【 0 8 4 9 】

また、周辺制御基板 1 5 1 0 では、演出表示装置 1 6 0 0 による特別図柄の抽選結果を示唆するための演出画像の表示の他に、抽選された特別図柄の抽選結果に応じて、扉枠 3 における演出操作ユニット 2 5 0 における第一演出ボタン 2 5 1 や第二演出ボタン 2 5 2 を操作させる遊技者参加型演出を行うことができる。遊技者参加型演出では、第一演出ボタン 2 5 1 及び第二演出ボタン 2 5 2 をポップアップさせて目立たせることができ、第一演出ボタン 2 5 1 や第二演出ボタン 2 5 2 の操作により遊技者参加型演出を楽しませることができる。

20

【 0 8 5 0 】

また、周辺制御基板 1 5 1 0 では、扉枠 3 に備えられている各装飾基板や、遊技盤 5 に備えられている各装飾基板、演出表示装置 1 6 0 0、始動口表示部 2 1 1 0、演出カウント表示部 3 0 0 5、裏装飾ユニット 3 2 0 0、裏前演出ユニット 3 3 0 0、裏後演出ユニット 3 4 0 0、等を適宜用いて、発光演出、表示演出、可動演出、等を行うことが可能であり、各種の演出によっても遊技者を楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

【 0 8 5 1 】

更に、周辺制御基板 1 5 1 0 では、第一演出ボタン 2 5 1 や第二演出ボタン 2 5 2 を操作する遊技者参加型演出において、遊技者が操作すべき操作を間違えたり、行わなかったりした時に、正しい操作を行わせるように遊技者にその旨を告知する。

30

【 0 8 5 2 】

本実施形態によれば、遊技者によって遊技球 B が遊技領域 5 a に打込まれて、所定条件の充足として、第一始動口 2 0 0 3 や第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れにより抽選された特別図柄の抽選結果により役物入賞口 2 0 0 6 が所定パターンで開閉し、役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B が第一振分装置 2 5 3 0 及び第二振分装置 2 5 4 0 を経た遊技球 B が、センター役物 2 5 0 0 における抽選役物 2 5 5 0 の誘導路 2 5 5 1 に供給され、当該遊技球 B が下流の振分部 2 5 5 2 へ向かって流通する。この振分部 2 5 5 2 では、誘導路 2 5 5 1 に開口しているハズレ口 2 0 0 9 を振分橋 2 5 5 7 により閉鎖している状態では当該遊技球 B が第一側としての打撃部 2 5 5 3 へ振分けられ、振分橋 2 5 5 7 が抽選ループソレノイド 2 5 5 8 により回動させられてハズレ口 2 0 0 9 を開放している状態では当該遊技球 B がハズレ口 2 0 0 9（第二側）へ振分けられ、遊技球 B の振分状態が振分橋 2 5 5 7 の振分表示部 2 5 5 7 a により示されている。そして、振分部 2 5 5 2 において、遊技球 B が第一側へ振分けられると、打撃部 2 5 5 3 へ供給される。一方、振分部 2 5 5 2 において、遊技球 B が第二側（ハズレ口 2 0 0 9）へ振分けられると、打撃部 2 5 5 3 へ供給されることはなく、抽選役物 2 5 5 0 から排出される。

40

【 0 8 5 3 】

振分部 2 5 5 2 から打撃部 2 5 5 3 へ供給された遊技球 B は、当該打撃部 2 5 5 3 の回転している打撃片 2 5 6 0 により後方へ打撃されて、後方へ向かって高くなっている登坂部 2 5 5 9 を登るように流通（転動）することとなる。この打撃部 2 5 5 3 では、遊技球

50

Bが供給されるタイミングと、遊技球Bを打撃片2560が打撃するタイミングとによっては、遊技球Bが強く打撃されたり殆ど打撃されなかったりすることとなり、後方へ打撃される遊技球Bの勢いが様々となるため、打撃された遊技球Bの勢いが弱いと、遊技球Bが登坂部2559を登り切れずに打撃部2553へ戻ってしまい、遊技球Bが前後に登坂部2559を行ったり来たりすることとなる。そして、遊技球Bが打撃部2553により強く打撃されて登坂部2559を乗り越えると、テーブル2555の後端で左右方向の中央に設けられている揺動樋2554に供給され、揺動樋2554からテーブル2555に放出される。この際に、揺動樋2554が上下方向の軸芯周りに対して揺動するように往復回動しているため、遊技球Bが供給されるタイミングと揺動樋2554の回動位置のタイミングとによって、揺動樋2554の樋部2554aから様々な方向へ遊技球Bがテーブル2555に放出されることとなる。

10

【0854】

揺動樋2554からテーブル2555へ放出された遊技球Bは、その傾斜に従って前方へ転動し、テーブル2555の前端から誘導路2551へ放出されることとなる。この際に、テーブル2555の前端付近で揺動樋2554の中心を通る前後方向の中央軸線上に設けられている第二V入賞口2008に遊技球Bが受入れられる可能性があると共に、揺動樋2554と第二V入賞口2008との間で中央軸線を境にして左右対称に設けられている揺動片2556に遊技球Bが当接することで、遊技球Bの流通方向が、第二V入賞口2008へ向かったり、第二V入賞口2008から遠ざかったりする。テーブル2555の第二V入賞口2008に遊技球Bが受入れられると、有利遊技状態（例えば、大当たり遊技）が発生する。一方、遊技球Bが第二V入賞口2008に受入れられずにテーブル2555の前端から誘導路2551へ放出された後に、振分部2552によって一方側へ振分けられると、当該遊技球Bが打撃部2553によって揺動樋2554へ供給される。従って、遊技球Bが振分部2552により一方側（打撃部2553）へ振分けられる限り、当該遊技球Bが第二V入賞口2008に受入れられるまで、誘導路2551、振分部2552、打撃部2553、揺動樋2554、テーブル2555の順にループする。

20

【0855】

このようなことから、役物入賞口2006が所定パターンで開閉して遊技球Bを抽選役物2550へ供給可能となった時に、振分部2552の振分表示部2557aを見ることで、振分部2552において遊技球Bが第一側（打撃部2553）へ振分けられる状態であるか否かを遊技者に確認させることができる。これにより、振分表示部2557aを見て振分部2552が第一側（打撃部2553、ひいては、第二V入賞口2008）へ振分けられる状態となっている時に、役物入賞口2006に受入れられた遊技球B（ここでは、第一振分装置2530において振分回転体2533の収容部2533aに収容されている遊技球B）が抽選役物2550（誘導路2551）に供給される否かで遊技者をワクワクさせることができる。その後、役物入賞口2006に受入れられた遊技球Bが抽選役物2550（誘導路2551）に供給されると、振分部2552において第一側（打撃部2553側）へ振分けられるか否かによって遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができる。そして、遊技球Bが第一側へ振分けられて打撃部2553に供給されると、遊技球Bが打撃されるタイミング等によっては遊技球Bが登坂部2559を行ったり来たりするため、遊技球Bが登坂部2559を乗り越える強さで打撃されるか否かによって遊技者を楽しませることができる。また、登坂部2559を乗り越えた遊技球Bは、往復回動している揺動樋2554に供給されるため、揺動樋2554が遊技球Bを第二V入賞口2008へ向かって放出できるタイミングで、揺動樋2554に遊技球Bが供給されるように、遊技球Bが登坂部2559を乗り越える強さで打撃されるか否かによっても、遊技者をハラハラ・ドキドキさせて楽しませることができる。

30

40

【0856】

打撃部2553により打撃された遊技球Bが登坂部2559を乗り越えて揺動樋2554に供給されると、往復回動している揺動樋2554から遊技球Bが第二V入賞口2008へ向かって放出されるか否かによって遊技者をワクワク・ドキドキさせることができる

50

。この揺動樋 2 5 5 4 から遊技球 B が中央軸線（第二 V 入賞口 2 0 0 8）から離れる方向へ放出されても、中央軸線を境にして左右対称に設けられている一對の揺動片 2 5 5 6 の揺動状況によっては、揺動片 2 5 5 6 に当接した遊技球 B が中央軸線側へ寄せられて、第二 V 入賞口 2 0 0 8 へ向かう可能性があるため、遊技者をガッカリさせることはなく、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。そして、テーブル 2 5 5 5 の下流端付近に設けられている第二 V 入賞口 2 0 0 8 に遊技球 B が受入れられるか否かによって遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができ、第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられると、有利遊技状態（大入賞口 2 0 0 5 が所定パターンで開閉する大当たり遊技）が発生するため、遊技者を大いに楽しませることができる。

【 0 8 5 7 】

一方、第二 V 入賞口 2 0 0 8 に遊技球 B が受入れられなかった場合でも、テーブル 2 5 5 5 の下流端から誘導路 2 5 5 1 に放出されるため、誘導路 2 5 5 1 の下流に設けられている振分部 2 5 5 2 によって、遊技球 B が再び第一側（打撃部 2 5 5 3）へ振分けられる否かによって遊技者の期待感を高めさせることができ、振分部 2 5 5 2 によって再び第一側へ振分けられると、打撃部 2 5 5 3 及び登坂部 2 5 5 9 を介してテーブル 2 5 5 5 の上流の揺動樋 2 5 5 4 へ供給されるため、第二 V 入賞口 2 0 0 8 へ受入れられるチャンスが再び到来することで、遊技者をガッカリさせることはない。この際に、振分橋 2 5 5 7 の振分表示部 2 5 5 7 a を見て振分部 2 5 5 2 が第一側（打撃部 2 5 5 3）へ振分けられる状態となっている時に、テーブル 2 5 5 5 の前端から遊技球 B が誘導路 2 5 5 1 へ放出されるか否かで遊技者をワクワクさせることもできる。従って、抽選役物 2 5 5 0 における様々な場面において遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができるため、遊技者を飽きさせ難くすることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができると共に、遊技者を楽しませられる抽選役物 2 5 5 0 を備えたパチンコ機 1 機を提供することができる。

【 0 8 5 8 】

また、センター役物 2 5 0 0 の抽選役物 2 5 5 0 には、前後及び左右に広い面状のテーブル 2 5 5 5 を有していると共に、テーブル 2 5 5 5 の前端よりも前方に誘導路 2 5 5 1 を設けていることから、抽選役物 2 5 5 0 が大きなものとなっているため、本抽選役物 2 5 5 0 によりパチンコ機 1 を目立たせることができ、遊技者の関心を強く引付けさせることができると共に、抽選役物 2 5 5 0 を使用する遊技に対して遊技者の期待感を高めさせることができ、遊技するパチンコ機として本パチンコ機 1 を選択させ易くして遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機 1 を提供することができる。

【 0 8 5 9 】

更に、後端が高くなるように傾斜しているテーブル 2 5 5 5 の左右方向の中央軸線上に第二 V 入賞口 2 0 0 8 を設けているため、第二 V 入賞口 2 0 0 8 を目立たせることができ、遊技者の視線を第二 V 入賞口 2 0 0 8 へ向けさせ易くすることができると共に、第二 V 入賞口 2 0 0 8 への遊技球 B の受入れに対する期待感を抱かせ易くすることができ、遊技するパチンコ機として本パチンコ機 1 を選択させ易くすることができる。

【 0 8 6 0 】

また、後端が高くなっているテーブル 2 5 5 5 の中央軸線上の後端付近に、揺動樋 2 5 5 4 を設けると共に、中央軸線を境にして左右対称に一對の揺動片 2 5 5 6 を設けているため、揺動片 2 5 5 6 によって後方の揺動樋 2 5 5 4 の視認性が阻害されることはなく、遊技者からテーブル 2 5 5 5 に設けられている第二 V 入賞口 2 0 0 8、一對の揺動片 2 5 5 6、及び揺動樋 2 5 5 4 を良好に視認させることができる。従って、一對の揺動片 2 5 5 6 や揺動樋 2 5 5 4 の回動状況や揺動状況が認識し易くなるため、それらの動きによる遊技球 B の転動経路等が予測し易くなり、予測通りに遊技球 B が転動するか否かによって遊技球 B の動きを楽しむことができる。

【 0 8 6 1 】

また、振分部 2 5 5 2 において、第二側に連通するハズレ口 2 0 0 9 を誘導路 2 5 5 1 に設けているため、振分橋 2 5 5 7 により閉鎖している状態から抽選ループソレノイド 2

10

20

30

40

50

５５８により振分橋２５５７を回動させてハズレ口２００９を開放させた状態にすると、誘導路２５５１においてハズレ口２００９が上方へ開口している状態となるため、遊技者からハズレ口２００９を目立たせることができ、誘導路２５５１を流通している遊技球Ｂが第二側（ハズレ口２００９）に振分けられる状態、つまり、第一側（打撃部２５５３、ひいては、第二Ｖ入賞口２００８）に振分けられない状態であることを認識させ易くすることができる。従って、目立つハズレ口２００９が振分橋２５５７により閉鎖されていると、第一側（打撃部２５５３）へ振分けられる状態であることを容易に認識させることができ、誘導路２５５１を見るだけで何れに振分けられる状態であるのかを容易に判別させることができる。

【０８６２】

更に、打撃部２５５３による遊技球Ｂを打撃するタイミング等によっては、遊技球Ｂが登坂部２５５９を行ったり来たりするため、抽選役物２５５０における遊技球Ｂの滞在時間を稼ぐ（長くする）ことができ、短時間で抽選役物２５５０における遊技が終わることで遊技者をガッカリさせてしまうことを回避させることができると共に、登坂部２５５９により稼いだ時間により演出表示装置１６００における演出画像等による演出を遊技者に対して十分に見せることができ、遊技者をより楽しませられるパチンコ機１を提供することができる。

【０８６３】

また、打撃部２５５３と揺動樋２５５４（揺動通路２５６２）との間に登坂部２５５９を設けていることから、打撃部２５５３において遊技球Ｂが強く打撃されても、登坂部２５５９を登ることでその勢いを減衰させることができると共に、揺動通路２５６２において左右方向へ揺動させていることで更にその勢いを減衰させることができるため、勢い良く揺動樋２５５４に遊技球Ｂが供給されることで、揺動樋２５５４が往復回動して放出方向を変化させているのにも関わらず、遊技球Ｂの勢いによって揺動樋２５５４の放出方向とは異なる方向へ揺動樋２５５４から放出されてしまい、遊技者に対して不快感を与えてしまったり、揺動樋２５５４から勢いよくテーブル２５５５に遊技球Ｂが放出されることで、テーブル２５５５における遊技球Ｂの滞在時間（転動時間）が短くなってしまったり、することを回避させることができる。従って、遊技者に不快感を与えることなく揺動樋２５５４での遊技球Ｂの放出を楽しませることができると共に、テーブル２５５５上を転動している遊技球Ｂの動きを楽しませられ易くすることができる。

【０８６４】

また、抽選役物２５５０に遊技球Ｂが供給されるタイミングを、遊技球Ｂの打込操作によって遊技者が選択できるような場合では、振分表示部２５５７aにおいて遊技球Ｂが第一側へ振分けられる状態であることを表示するタイミングで、遊技球Ｂが供給されるように打込操作を行うことが可能となるため、抽選役物２５５０内における遊技球Ｂの動きだけでなく、遊技球Ｂの打込操作も楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制可能なパチンコ機１を提供することができる。

【０８６５】

更に、ハズレ口２００９を開放すると、振分橋２５５７が、その先端を基端よりも上方に位置させて誘導路２５５１から直立したような状態になるため、誘導路２５５１を遊技球Ｂが勢い良く流通してきてハズレ口２００９を飛び越えようとしても、直立している振分橋２５５７により飛び越えて第一側（打撃部２５５３）へ侵入してしまうことを防止することができ、遊技球Ｂを確実にハズレ口２００９（第二側）に振分けることができる。

【０８６６】

また、ハズレ口２００９を開放すると、振分橋２５５７が、その先端を基端よりも上方に位置させて誘導路２５５１から直立したような状態になるため、振分橋２５５７が遊技者から目立って見えることになると共に、振分橋２５５７に設けられている振分表示部２５５７aが見える状態となるため、振分橋２５５７（振分表示部２５５７a）によっても遊技球Ｂが第二側へ振分けられる状態であることを判別させることができる。

【０８６７】

10

20

30

40

50

[1 1 . 遊技盤におけるセンター役物の詳細]

次に、上記の遊技盤 5 に設けられているセンター役物 2 5 0 0 の詳細について説明する。

【 0 8 6 8 】

[1 1 - 1 . 第一実施形態のセンター役物]

第一実施形態のセンター役物 2 5 0 0 について、図 6 6 乃至図 6 9 等を参照して詳細に説明する。図 6 6 は、第一実施形態のセンター役物を遊技パネルに取付けた状態で上下方向の途中で切断して前構成部材と共に示す説明図である。図 6 7 (a) はセンター役物における装飾体を前装飾部と後装飾部とに分解した状態で正面から示す説明図であり、(b) は前装飾部と後装飾部とからなる装飾体を正面から示す説明図である。図 6 8 は、図 6 6 のセンター役物において後端を下にしてセンターフレームを台に置いた状態で示す説明図である。図 6 9 は、図 6 6 とは異なる装飾体が取付けられているセンターフレームを備えたセンター役物を部分断面で示す説明図である。

10

【 0 8 6 9 】

第一実施形態のセンター役物 2 5 0 0 は、図 5 0 乃至図 5 5 等に示す第一実施形態の遊技盤 5 に設けられているものである。このセンター役物 2 5 0 0 は、遊技パネル 1 1 0 0 (パネル板 1 1 1 0) の前面に取付けられる透明枠状のセンターフレーム 2 5 1 1 と、センターフレーム 2 5 1 1 の外側から枠の内側へ遊技球 B を夫々誘導可能なワープ通路 2 5 1 2 と、センターフレーム 2 5 1 1 の枠内における下辺部に設けられておりワープ通路 2 5 1 2 を流通した遊技球 B を左右方向へ転動させた後に遊技領域 5 a 内へ放出させるステージ 2 5 1 3 と、を備えている。

20

【 0 8 7 0 】

また、センター役物 2 5 0 0 は、センターフレーム 2 5 1 1 に取付けられており所定の装飾が施されている装飾体 2 5 7 0 を、更に備えている。

【 0 8 7 1 】

センターフレーム 2 5 1 1 は、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 に挿入されると共に開口部 1 1 1 2 の内周面に沿うように設けられており前後方向に延びている枠状の挿入部 2 5 1 1 a と、挿入部 2 5 1 1 a の前端外周から外方へ突出しており遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の前面に当接する平板状のフランジ部 2 5 1 1 b と、フランジ部 2 5 1 1 b よりも前方へ延出しており遊技領域 5 a を流下する遊技球 B が遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 の内部に流入することを規制する流入規制部 2 5 1 1 c と、挿入部 2 5 1 1 a の前端内周から突出している平板状のサポート部 2 5 1 1 d と、を有している。

30

【 0 8 7 2 】

センターフレーム 2 5 1 1 (挿入部 2 5 1 1 a) の後端は、遊技パネル 1 1 0 0 (パネルホルダ 1 1 2 0) の後端 (後面) よりも前方に位置するように設けられている。なお、センターフレーム 2 5 1 1 の後端は、遊技パネル 1 1 0 0 の後面よりも後方へ突出していないものであっても良いし、遊技パネル 1 1 0 0 の後面よりも後方へ突出しているものであっても良い。

【 0 8 7 3 】

装飾体 2 5 7 0 は、図 6 6 に示すように、センターフレーム 2 5 1 1 の前端に取付けられる平板状の透明な前板 2 5 7 1 と、前板の前面に取付けられている前装飾部 2 5 7 2 と、センターフレーム 2 5 1 1 (挿入部 2 5 1 1 a) の後端よりも前方に設けられている後装飾部 2 5 7 3 と、を有している。換言すると、装飾体 2 5 7 0 は、センターフレーム 2 5 1 1 の枠内に延出するように設けられており、センターフレーム 2 5 1 1 の後端よりも前方に設けられている後装飾部 2 5 7 3 と、後装飾部 2 5 7 3 における少なくとも一部の前方に重なるように設けられている前装飾部 2 5 7 2 と、を有している。前装飾部 2 5 7 2 と後装飾部 2 5 7 3 は、互いに協調している装飾が施されている。

40

【 0 8 7 4 】

前板 2 5 7 1 は、後面が流入規制部 2 5 1 1 c の前端面に当接するように設けられている。この前板 2 5 7 1 は、サポート部 2 5 1 1 d との間に遊技球 B が流通可能な球通路 2

50

５１７を形成している。

【０８７５】

装飾体２５７０の前装飾部２５７２は、図６７に示すように、所定の絵柄（ここでは、鬼の顔の周りに雲のような図案を配置した絵柄）からなる装飾が施されている。前装飾部２５７２は、球通路２５１７の前方となる部位に設けられている透明な透過部２５７２ａと、透過部２５７２ａに設けられており装飾としての絵柄の一部を構成している点状で不透明な複数のドット部２５７２ｂと、を有している（図６７（ａ）を参照）。

【０８７６】

前装飾部２５７２の透過部２５７２ａは、無色透明または有色透明に形成されている。有色透明な透過部２５７２ａでは、絵柄の一部を構成するように、絵柄の色と同じような色に着色されている。本実施形態では、鬼の顔の部分の透過部２５７２ａを有色透明にしていると共に、雲の図案の部分の透過部２５７２ａを無色透明にしている。

10

【０８７７】

前装飾部２５７２の各ドット部２５７２ｂは、絵柄と同じ色に着色されている。複数のドット部２５７２ｂは、図６７（ａ）において拡大して示すように、一つずつが円形に形成されており、水平に対して上下４５度の角度の斜め方向へその直径と同じ間隔をあけて設けられている。

【０８７８】

後装飾部２５７３は、センターフレーム２５１１における透明なサポート部２５１１ｄの後側に取付けられている。後装飾部２５７３は、センターフレーム２５１１における枠状の挿入部２５１１ａの枠内に延出するように設けられている。後装飾部２５７３の装飾は、前方に設けられている前装飾部２５７２の絵柄と同じ絵柄が不透明に施されている。なお、遊技パネル１１００が透明な部材の場合、後装飾部２５７３は遊技パネル１１００の裏面にあっても良い。この場合装飾の面積を広くとれる効果がある。

20

【０８７９】

前装飾部２５７２及び後装飾部２５７３は、透明な樹脂フィルムに、装飾としての絵柄を印刷したものである。本実施形態の前装飾部２５７２及び後装飾部２５７３は、フィルム状に形成されている。

【０８８０】

この装飾体２５７０は、図６７（ｂ）に示すように、正面（前方）から見ると、前装飾部２５７２の装飾（絵柄）における透明な透過部２５７２ａを通して後方に設けられている後装飾部２５７３の装飾（絵柄）が見えるため、後装飾部２５７３の絵柄が透過部２５７２ａを補うことで、透過部２５７２ａが無いような本来の絵柄が見えることとなる。

30

【０８８１】

一方、前装飾部２５７２と後装飾部２５７３との間に設けられている球通路２５１７を遊技球Ｂが流通すると、前装飾部２５７２における透明な透過部２５７２ａを通して遊技球Ｂが見えることとなる。これにより、一時的にせよ遊技球Ｂが見えなくなることによって遊技者に対して不信感や不安感等を与えてしまうことを回避させることができ、遊技球Ｂによる遊技を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０８８２】

40

本実施形態の装飾体２５７０は、センターフレーム２５１１に対して、挿入部２５１１ａの後端よりも前方の部位に取付けられる。つまり、センターフレーム２５１１に装飾体２５７０を取付けた状態では、センターフレーム２５１１の後端から装飾体２５７０の一部が後方へ突出することはない。これにより、図６８に示すように、センターフレーム２５１１に装飾体２５７０を取付けた状態で、センターフレーム２５１１の後端を下にして台ＴＡに置いた時に、挿入部２５１１ａの後端面のみが台ＴＡに当接する（触れる）。

【０８８３】

本実施形態のセンター役物２５００は、詳細は省略するが、装飾体２５７０の他に、図柄表示器２５１８、第一振分装置２５３０、第二振分装置２５４０、抽選役物２５５０、等がセンターフレーム２５１１に取付けられている。図柄表示器２５１８は、第一始動口

50

2003や第二始動口2004への遊技球Bの受入れにより抽選された特別図柄や第四図柄等を表示するものである。

【0884】

また、詳細な図示は省略するが、センターフレーム2511に取付けられている第一振分装置2530の第一振分ソレノイド2534や、第二振分装置2540の第二振分ソレノイド2544等のソレノイドでは、その金属ケースが後端に位置するように取付けられている。これにより、センターフレーム2511（センター役物2500）の後端を下にして台TAに置いた時に、丈夫なソレノイドの金属ケースが台TAに触れることとなり、組立作業等において傷付き難いものとすることができる。この際に、ソレノイドの金属ケースを覆うような樹脂カバーが設けられていても良い。

10

【0885】

更に、図示は省略するが、センター役物2500には、LED基板や中継基板、ソレノイド等と接続されている配線が設けられている。当該配線は、センター役物2500のセンターフレーム2511における挿入部2511aに沿うように設けられていると共に、装飾体2570の装飾によって隠されるように設けられている。これにより、遊技者から配線が見えることによる見栄えの悪化を抑制している。なお、センターフレーム2511の挿入部2511aを二重の壁状に形成し、その壁同士の間配線を通すようにしても良い。この場合、配線として、フレキシブルフラットケーブル（FFC）を使用することが望ましい。

【0886】

20

なお、上記の実施形態において、透過部2572aとドット部2572bとを逆にしても良い。詳述すると、透過部2572aの部位を不透明で絵柄が施されている部位とし、ドット部2572bを透明な部位としても良い。

【0887】

また、上記の実施形態では、透過部2572aを透明な部位としたものを示したが、これに限定するものではなく、前後に貫通している部位としても良い。

【0888】

更に、上記の実施形態では、施されている装飾（絵柄）に透過部2572a及びドット部2572bを有する前装飾部2572と、透過部2572aを補う装飾（絵柄）が施されている後装飾部2573とからなる装飾体2570を、センター役物2500のセンターフレーム2511に設けるものを示したが、これに限定するものではなく、始動口ユニット2100、サイドユニット2200、アタッカユニット2400、裏ユニット3000、等に装飾体2570を設けるようにしても良い。

30

【0889】

また、上記の実施形態では、装飾体2570を構成している前装飾部2572及び後装飾部2573の装飾として、透明フィルムに絵柄を印刷したものを示したが、これに限定するものではなく、図69に示すような装飾体2570Aが取付けられているセンターフレーム2511を備えたセンター役物2500としても良い。この装飾体2570Aは、センターフレーム2511における流入規制部2511cの前端に取付けられている平板状の前装飾部2572と、前装飾部2572の後方で枠状の挿入部2511aの枠内に取付けられており立体的に形成されている後装飾部2573と、を備えている。

40

【0890】

装飾体2570Aの前装飾部2572と後装飾部2573とは、詳細な図示は省略するが、夫々立体的に造形されている装飾が施されている。前装飾部2572及び後装飾部2573には、互いに協調している装飾が夫々に施されている。また、前装飾部2572と後装飾部2573は、正面視において少なくとも一部が重なるように設けられている。

【0891】

装飾体2570A（後装飾部2573）は、センターフレーム2511の後端よりも前方に設けられている。従って、センターフレーム2511に装飾体2570Aを取付けた状態では、センターフレーム2511の後端から装飾体2570Aの一部が後方へ突出す

50

ることではない。

【0892】

この装飾体2570Aは、予め着色された樹脂を成形したものであっても良いし、成形後に塗装したりやシールを貼り付けたりしたものであっても良い。また、装飾体2570Aの装飾として、メタリック系の顔料やメッキ処理を用いても良く、キラキラした装飾により遊技者の関心を強く引き付けさせることが可能となり、遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機1を提供することができる。

【0893】

また、装飾体2570Aとして、後装飾部2573の一部を、前装飾部2572と同じ位置まで前方へ突出させるようにしても良い。これにより、装飾体2570Aの奥行き感を出し易くすることが可能となり、より装飾効果を高めることができる。

10

【0894】

本実施形態によれば、遊技盤5の遊技パネル1100に装着される透明なセンターフレーム2511に、センターフレーム2511の後端よりも前方に設けられている後装飾部2573と、後装飾部2573における少なくとも一部の前方に重なるように設けられている前装飾部2572とからなる装飾体2570を設けているため、センターフレーム2511が透明であることで目立ち難くして相対的に装飾体2570を目立たせることができると共に、装飾体2570の前装飾部2572と後装飾部2573との一部が重なることで、前装飾部2572の装飾と後装飾部2573の装飾との境目を判り難くすることが可能となり、前装飾部2572と後装飾部2573とによる装飾を良好な状態で遊技者に見せることができる。これにより、前装飾部2572と後装飾部2573とで装飾効果の高い装飾体2570を構成することができるため、当該装飾体2570により遊技者の関心を強く引き付けさせて飽きさせ難くすることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることが可能なパチンコ機1を提供することができる。

20

【0895】

また、本実施形態によれば、装飾体2570を構成している前装飾部2572における一部（球通路2517の前方の部位）の装飾を、透過部2572aと複数のドット部2572bとで構成していると共に、当該部位の後方に前装飾部2572の装飾と協調する装飾（同じ絵柄の装飾）が施された後装飾部2573を設けているため、透明な透過部2572aを通して見える後装飾部2573により透過部2572aの部位を補って、恰も透過部2572aが存在していないかのように一つの良好な装飾（絵柄）を見せることができ、良好であることで装飾効果の高い装飾により遊技者を楽しませることができる。

30

【0896】

更に、本実施形態によれば、上記のように、前装飾部2572における球通路2517の前方の部位の装飾を、透過部2572aと複数のドット部2572bとで構成しているため、球通路2517を流通している遊技球Bを、透過部2572aを通して前方から視認させることができる。これにより、球通路2517を遊技球Bが流通していない時には、透過部2572aを通して後方の後装飾部2573の装飾が見えることで前装飾部2572と後装飾部2573とによる良好な装飾を楽しませつつ、球通路2517を遊技球Bが流通している時には、透過部2572aを通して遊技球Bを視認させて遊技球Bが見えなくなることで遊技者に対して不信感や不安感等を与えてしまうことを回避させることができ、遊技球Bによる遊技を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

40

【0897】

また、本実施形態によれば、装飾体2570の後装飾部2573をセンターフレーム2511の後端よりも前方に設けているため、センターフレーム2511に装飾体2570を取付けた状態で、センターフレーム2511の後端を下にして台TAに置いた時に、挿入部2511aの後端面のみが台TAに当接する。従って、センターフレーム2511を、その後端側を下にした状態で台TAに置いて組立作業や分解作業をする際に、センターフレーム2511がガタツクことはなく組立作業等がし易いパチンコ機1を提供することができる。

50

【 0 8 9 8 】

更に、本実施形態によれば、装飾体 2 5 7 0 の後装飾部 2 5 7 3 をセンターフレーム 2 5 1 1 の後端よりも前方に設けていることから、装飾体 2 5 7 0 をセンターフレーム 2 5 1 1 の後端よりも後方へ突出させないようにしているため、センターフレーム 2 5 1 1 (遊技パネル 1 1 0 0) の後方のスペースを確保し易くすることができる。従って、センターフレーム 2 5 1 1 の後方に、大きな装飾体や可動装飾体等を設けることが可能となり、より遊技者を楽しませることが可能なパチンコ機 1 を構築し易くすることができる。

【 0 8 9 9 】

また、本実施形態によれば、センターフレーム 2 5 1 1 に特別図柄を表示するための図柄表示器 2 5 1 8 を取付けるようにしているため、センターフレーム 2 5 1 1 と一緒に図柄表示器 2 5 1 8 を遊技パネル 1 1 0 0 に取付けることができ、図柄表示器 2 5 1 8 を別途に取付けるようにする場合と比較して、パチンコ機 1 の組立てにかかる手間を省くことができる。

10

【 0 9 0 0 】

なお、センターフレーム 2 5 1 1 (装飾体 2 5 7 0 、装飾体 2 5 7 0 A) の装飾は、遊技パネル 1 1 0 0 に施される装飾と連携していても良い。

【 0 9 0 1 】

[1 1 - 2 . 第二実施形態のセンター役物]

第二実施形態のセンター役物 2 5 0 0 について、主に図 7 0 等を参照して詳細に説明する。図 7 0 (a) は第二実施形態のセンター役物の要部を枠内から見た説明図であり、(b) は (a) における A - A 線で切断した断面図であり、(c) は (a) のセンター役物において後端を下にしてセンターフレームを台に置いた状態で示す説明図である。

20

【 0 9 0 2 】

第二実施形態のセンター役物 2 5 0 0 は、詳細な図示は省略するが、第一実施形態のセンター役物 2 5 0 0 と同様に、遊技パネル 1 1 0 0 (パネル板 1 1 1 0) の前面に取付けられる透明枠状のセンターフレーム 2 5 1 1 と、センターフレーム 2 5 1 1 の外側から枠の内側へ遊技球 B を夫々誘導可能なワープ通路 2 5 1 2 と、センターフレーム 2 5 1 1 の枠内における下辺部に設けられておりワープ通路 2 5 1 2 を流通した遊技球 B を左右方向へ転動させた後に遊技領域 5 a 内へ放出させるステージ 2 5 1 3 と、を備えている。

【 0 9 0 3 】

また、センター役物 2 5 0 0 は、センターフレーム 2 5 1 1 に取付けられており所定の装飾が施されている装飾体 2 5 8 0 を、更に備えている。

30

【 0 9 0 4 】

センターフレーム 2 5 1 1 は、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 に挿入されると共に開口部 1 1 1 2 の内周面に沿うように設けられており前後方向に延びている枠状の挿入部 2 5 1 1 a と、挿入部 2 5 1 1 a の前端外周から外方へ突出しており遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の前面に当接する平板状のフランジ部 2 5 1 1 b と、フランジ部 2 5 1 1 b よりも前方へ延出しており遊技領域 5 a を流下する遊技球 B が遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 の内部に流入することを規制する流入規制部 2 5 1 1 c と、挿入部 2 5 1 1 a の前端内周から突出している平板状のサポート部 2 5 1 1 d と、を有している。

40

【 0 9 0 5 】

センターフレーム 2 5 1 1 (挿入部 2 5 1 1 a) の後端は、遊技パネル 1 1 0 0 (パネルホルダ 1 1 2 0) の後端 (後面) よりも前方に位置するように設けられている。なお、センターフレーム 2 5 1 1 の後端は、遊技パネル 1 1 0 0 の後面よりも後方へ突出していないものであっても良いし、遊技パネル 1 1 0 0 の後面よりも後方へ突出しているものであっても良い。

【 0 9 0 6 】

装飾体 2 5 8 0 は、前装飾部 2 5 8 1 と、後装飾部 2 5 8 2 と、後装飾部 2 5 8 2 の前面側を覆っている透明な前カバー 2 5 8 3 と、後装飾部 2 5 8 2 の後側に設けられており

50

側面から入射された光を前方へ照射可能な平板状の拡散レンズ 2 5 8 4 と、拡散レンズ 2 5 8 4 を後方から覆うように前カバー 2 5 8 3 の後側に取付けられている透明な後カバー 2 5 8 5 と、拡散レンズ 2 5 8 4 の側面に光を照射する L E D 2 5 8 6 a が実装されている L E D 基板 2 5 8 6 と、を有している。

【 0 9 0 7 】

前装飾部 2 5 8 1 は、後装飾部 2 5 8 2 よりも前方に設けられている。前装飾部 2 5 8 1 は、センターフレーム 2 5 1 1 における透明なサポート部 2 5 1 1 d の後側に取付けられている。

【 0 9 0 8 】

後装飾部 2 5 8 2 は、センターフレーム 2 5 1 1 の枠内に延出していると共に、一部がセンターフレーム 2 5 1 1 (挿入部 2 5 1 1 a) の後端よりも後方へ突出している。

10

【 0 9 0 9 】

前装飾部 2 5 8 1 と後装飾部 2 5 8 2 とは、互いに協調している装飾が施されており、正面視において少なくとも一部が重なるように設けられている。図示は省略するが、前装飾部 2 5 8 1 の装飾と、後装飾部 2 5 8 2 の装飾とは、正面視において互いに重なる部位を境にして、一つの絵柄の該当する部位の絵柄が夫々に施されている。

【 0 9 1 0 】

前装飾部 2 5 8 1 及び後装飾部 2 5 8 2 は、全体が不透明に形成されている。つまり、前装飾部 2 5 8 1 及び後装飾部 2 5 8 2 は、不透明部により構成されている。また、前装飾部 2 5 8 1 及び後装飾部 2 5 8 2 は、透光性を有している。なお、前装飾部 2 5 8 1 や後装飾部 2 5 8 2 に、装飾の一部に透明な透明部 (透過部) を設けるようにしても良い。

20

【 0 9 1 1 】

前装飾部 2 5 8 1 及び後装飾部 2 5 8 2 は、透明な樹脂フィルムに、装飾としての絵柄を印刷したものである。本実施形態の前装飾部 2 5 8 1 及び後装飾部 2 5 8 2 は、フィルム状に形成されている。

【 0 9 1 2 】

L E D 基板 2 5 8 6 は、前装飾部 2 5 8 1 の後方に設けられている。これにより、L E D 基板 2 5 8 6 及び L E D 基板 2 5 8 6 に接続されている配線が、前装飾部 2 5 8 1 により前方から視認不能に隠されている。L E D 基板 2 5 8 6 は、実装されている複数の L E D 2 5 8 6 a を発光させることで、後装飾部 2 5 8 2 を発光装飾させることができる。

30

【 0 9 1 3 】

本実施形態の装飾体 2 5 8 0 は、センターフレーム 2 5 1 1 に取付けた状態では、センターフレーム 2 5 1 1 の後端から一部が後方へ突出する。これにより、図 7 0 (c) に示すように、センターフレーム 2 5 1 1 に装飾体 2 5 8 0 を取付けた状態で、センターフレーム 2 5 1 1 の後端を下にして台 T A に置いた時に、装飾体 2 5 8 0 (後装飾部 2 5 8 2) の後端が台 T A に当接する (触れる) と共に、センターフレーム 2 5 1 1 の後端の一部が台 T A に当接する。

【 0 9 1 4 】

本実施形態のセンター役物 2 5 0 0 は、詳細は省略するが、装飾体 2 5 8 0 の他に、図柄表示器 2 5 1 8、第一振分装置 2 5 3 0、第二振分装置 2 5 4 0、抽選役物 2 5 5 0、等がセンターフレーム 2 5 1 1 に取付けられている。図柄表示器 2 5 1 8 は、第一始動口 2 0 0 3 や第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れにより抽選された特別図柄や第四図柄等を表示するものである。

40

【 0 9 1 5 】

また、詳細な図示は省略するが、センターフレーム 2 5 1 1 に取付けられている第一振分装置 2 5 3 0 の第一振分ソレノイド 2 5 3 4 や、第二振分装置 2 5 4 0 の第二振分ソレノイド 2 5 4 4 等のソレノイドでは、その金属ケースが後端に位置するように取付けられている。これにより、センターフレーム 2 5 1 1 (センター役物 2 5 0 0) の後端を下にして台 T A に置いた時に、丈夫なソレノイドの金属ケースが台 T A に触れることとなり、組立作業等において傷付き難いものとすることができる。この際に、ソレノイドの金属ケ

50

ースを覆うような樹脂カバーが設けられていても良い。

【0916】

なお、上記の実施形態において、センターフレーム2511の挿入部2511aを二重の壁状に形成し、その壁同士の間にはLED基板2586の配線を通すようにしても良い。この場合、配線として、フレキシブルフラットケーブル(FFC)を使用することが望ましい。

【0917】

また、上記の実施形態では、装飾体2580を構成している前装飾部2581及び後装飾部2582の装飾として、透明フィルムに絵柄を印刷したものを示したが、これに限定するものではなく、前装飾部2581及び後装飾部2582を立体的に造形されたものとしても良い。或いは、本実施形態に図67に示す装飾体2570の構成を適用しても良い。

10

【0918】

本実施形態によれば、遊技盤5の遊技パネル1100に装着される透明なセンターフレーム2511に、一部がセンターフレーム2511の後端よりも後方へ突出している後装飾部2582と、後装飾部2582よりも前方に設けられている前装飾部2581とからなる装飾体2580を設けているため、センターフレーム2511が透明であることで目立ち難くして相対的に装飾体2580を目立たせることができると共に、装飾体2580の前装飾部2581と後装飾部2582とで奥行のある装飾を遊技者に見せることができる。この際に、後装飾部2582と前装飾部2581とに互いに協調している装飾を施していると共に、正面視において夫々の一部が重なるように設けているため、正面(前)から見た時に、前装飾部2581の装飾と後装飾部2582の装飾との境目を判り難くすることが可能となり、前装飾部2581と後装飾部2582とによる大きな装飾を良好な状態で遊技者に見せることができ、後装飾部2582と前装飾部2581とで大きくて奥行きのある装飾効果の高い装飾体2580を構成することができる。従って、センターフレーム2511に装飾効果の高い装飾体2580を設けることができるため、当該装飾体2580により遊技者の関心を強く引き付けさせて飽きさせ難くすることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることが可能なパチンコ機1を提供することができる。

20

【0919】

また、本実施形態によれば、装飾体2580を構成している後装飾部2582を、センターフレーム2511の枠内に延出させているため、後装飾部2582によって遊技パネル1100の前面の遊技領域5aを狭めてしまったり遊技領域5aを流下する遊技球Bを見え辛くしてしまったりすることはなく、遊技領域5aにおける遊技球Bによる遊技を良好な状態で遊技者に楽しませることができる。

30

【0920】

更に、本実施形態によれば、装飾体2580を構成している後装飾部2582を、センターフレーム2511の枠内に延出させているため、遊技パネル1100の後方に設けられている演出表示装置1600、裏前演出ユニット3300、裏後演出ユニット3400等に対して、演出表示装置1600(表示画面)の周りを装飾したり、裏前演出ユニット3300や裏後演出ユニット3400の装飾体(可動装飾体)と協働してより装飾効果の高い装飾(演出)を見せたり、することができ、遊技者の関心を強く引き付けさせることが可能な訴求力の高いパチンコ機1を提供することができる。

40

【0921】

また、本実施形態によれば、装飾体2580の不透明部によりLED基板2586のような電子部品の配線を前方から視認し難くしていることから、不透明部により配線を隠すことができるため、配線が見えることで見栄えの悪化を防止することができ、装飾体2580による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

【0922】

更に、本実施形態によれば、装飾体2580(前装飾部2581)をLED基板2586の前方に設けるようにしていることから、装飾体2580(装飾)によってLED基板2586を隠すことができるため、LED基板2586が見えることで見栄えが悪くなる

50

ことを回避させることができ、装飾体 2 5 8 0 による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

【 0 9 2 3 】

また、本実施形態によれば、センターフレーム 2 5 1 1 に特別図柄を表示するための図柄表示器 2 5 1 8 を取付けるようにしているため、センターフレーム 2 5 1 1 と一緒に図柄表示器 2 5 1 8 を遊技パネル 1 1 0 0 に取付けることができ、図柄表示器 2 5 1 8 を別途に取付けるようにする場合と比較して、パチンコ機 1 の組立てにかかる手間を省くことができる。

【 0 9 2 4 】

なお、センターフレーム 2 5 1 1 (装飾体 2 5 8 0) の装飾は、遊技パネル 1 1 0 0 に施される装飾と連携していても良い。

10

【 0 9 2 5 】

[1 1 - 3 . 第三実施形態のセンター役物]

続いて、第三実施形態のセンター役物 2 5 0 0 A について、主に図 7 1 乃至図 7 4 等を参照して詳細に説明する。図 7 1 は、第三実施形態のセンター役物が設けられている遊技盤において遊技パネルよりも後側を省略した状態で示す正面図である。図 7 2 は、図 7 1 のセンター役物と遊技パネルとを分解した状態で前から見た分解斜視図である。図 7 3 は、図 7 1 のセンター役物を分解して前から見た分解斜視図である。図 7 4 (a) ~ (g) はセンター役物における第一フレームと第二フレームとの間の様々な接合パターンを示す説明図である。なお、以下では、上記のセンター役物 2 5 0 0 と同じ構成については同じ符号を付し、詳細な説明は省略する。

20

【 0 9 2 6 】

第三実施形態のセンター役物 2 5 0 0 A は、図 7 1 に示すように、遊技領域 5 a において、始動口ユニット 2 1 0 0 よりも上方で、正面視略中央やや上寄りに配置されており、遊技パネル 1 1 0 0 の前面に取付けられている。なお、本実施形態の遊技パネル 1 1 0 0 は、図 7 2 に示すように、一枚の板材により構成されている。

【 0 9 2 7 】

センター役物 2 5 0 0 A は、透明で枠状に形成されているセンターフレーム 2 7 0 0 と、センターフレーム 2 7 0 0 の外側から枠の内側へ遊技球 B を夫々誘導可能なワープ通路 2 5 1 2 と、センターフレーム 2 7 0 0 の枠内における下辺部に設けられておりワープ通路 2 5 1 2 を流通した遊技球 B を左右方向へ転動させた後に遊技領域 5 a 内へ放出させるステージ 2 5 1 3 と、を備えている。詳細は後述するが、枠状のセンターフレーム 2 7 0 0 は、枠の周方向へ複数のフレームに分割されている。なお、本実施形態に、図 6 7 に示す装飾体 2 5 7 0 や図 7 0 に示す装飾体 2 5 8 0 を設けても良い。また、センターフレーム 2 7 0 0 (装飾体 2 5 7 0 、装飾体 2 5 7 0 A 、装飾体 2 5 8 0) の装飾は、遊技パネル 1 1 0 0 に施される装飾と連携していても良い。

30

【 0 9 2 8 】

また、センター役物 2 5 0 0 A は、センターフレーム 2 7 0 0 を構成している複数のフレームに対して、隣接しているフレーム同士を連結している連結保持部 2 7 1 0 を有している。

40

【 0 9 2 9 】

更に、センター役物 2 5 0 0 A は、第一始動口 2 0 0 3 や第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れにより抽選された特別図柄の抽選結果を表示する図柄表示器 2 5 1 8 と、ゲート 2 0 1 0 及び第二始動口 2 0 0 4 を有している第二始動口ユニット 2 7 2 0 と、大入賞口 2 0 0 5 を有しているアタッカユニット 2 7 3 0 と、役物入賞口 2 0 0 6 を有している役物入賞口ユニット 2 7 4 0 と、を有している。

【 0 9 3 0 】

[1 1 - 3 a . センターフレーム]

第三実施形態のセンター役物 2 5 0 0 A におけるセンターフレーム 2 7 0 0 は、遊技パネル 1 1 0 0 に形成された開口部 1 1 1 2 の縁部に対応して設けられており、遊技領域 5

50

aを流下する遊技球Bが開口部1112の内部に流入することを規制する流入規制部2700aと、流入規制部2700aの後端から遊技パネル1100の前面と平行な方向へ延出しているフランジ部2700bと、を有している。

【0931】

センターフレーム2700の流入規制部2700aは、遊技パネル1100にセンターフレーム2700を取付けた状態で、遊技パネル1100の前面から前方へ突出している。

【0932】

フランジ部2700bは、センターフレーム2700における周方向の場所に応じて、枠の外側や内側へ平板状に延出している。フランジ部2700bは、センターフレーム2700を遊技パネル1100の前面に取付けた状態で、一部の後面が遊技パネル1100の前面に当接している。

10

【0933】

また、センターフレーム2700は、流入規制部2700aの後端から枠内の外側及び内側のうちの少なくとも一方側においてフランジ部2700bが延出していない非フランジ部2700cと、フランジ部2700bよりも後方へ延出しており遊技パネル1100の開口部1112に挿入される挿入部（図示は省略）と、を有している。この非フランジ部2700cの部位では、流入規制部2700aの後面がフランジ部2700bの後面と一致している。挿入部は、センターフレーム2700の全周に対して一部に設けられている。

【0934】

20

本実施形態の枠状のセンターフレーム2700は、周方向へ複数に分割されている。詳述すると、センターフレーム2700は、第一フレーム2701、第二フレーム2702、第三フレーム2703、第四フレーム2704、及び、第五フレーム2705、の五つに分割されており、夫々が同じような構成に形成されている。このセンター役物2500Aでは、隣接しているフレーム同士を連結している連結保持部2710を、有している。

【0935】

第一フレーム2701は、センターフレーム2700の上辺と左辺の上下中間から上側の部分を構成している。第二フレーム2702は、第一フレーム2701の左辺の下端と続くようにセンターフレーム2700の左辺の上下中間から下側と下辺の部分を構成している。第三フレーム2703は、第一フレーム2701の右端と続くようにセンターフレーム2700の右辺の上部を構成している。第四フレーム2704は、第三フレーム2703の下端と続きセンターフレーム2700の右辺の中間部分を構成している。第五フレーム2705は、第四フレーム2704の下端と続きと共に第二フレーム2702の右端と続くようにセンターフレーム2700の下部を構成している。

30

【0936】

第二フレーム2702には、ワープ通路2512とステージ2513とが取付けられている。第三フレーム2703には、役物入賞口ユニット2740が取付けられている。第四フレーム2704には、第二始動口ユニット2720が取付けられている。第五フレーム2705には、アタッカユニット2730が取付けられている。

【0937】

40

以下では、センターフレーム2700を構成している複数のフレームのうち、代表して第一フレーム2701と第二フレーム2702とについて詳細に説明する。

【0938】

まず、センターフレーム2700の第一フレーム2701は、透明に形成されている。この第一フレーム2701は、センターフレーム2700（センター役物2500A）において、上辺の部位と、左辺における上下方向の上側の部位と、を構成するように形成されている。

【0939】

第一フレーム2701は、遊技パネル1100に形成された開口部1112の縁部に対応するように設けられており、遊技領域5aを流下する遊技球Bが開口部1112の内部

50

に流入することを規制する第一流入規制部 2701a と、第一流入規制部 2701a の後端と接続されており遊技パネル 1100 の前面に沿うように延出している平板状の第一フランジ部 2701b と、第一流入規制部 2701a の後端において枠の外側及び内側の少なくとも一方に第一フランジ部 2701b が設けられていない第一非フランジ部 2701c と、を有している。

【0940】

第一フレーム 2701 の第一流入規制部 2701a は、上辺における左右方向中央付近から右側が右方へ低くなるように直線状に傾斜しており、その部位の左側が左方へ向かうほど低くなるように多段階に屈曲して左辺へ移行し、左辺の下端が下方へ垂直に延出している。

10

【0941】

第一流入規制部 2701a の右端付近における枠の内側の部位と、左端下部の下方へ垂直に延出している部位における枠の内側の部位と、には連結保持部 2710 の一方の端部が着脱可能に取付けられる。

【0942】

第一フランジ部 2701b は、第一流入規制部 2701a における上辺の右方へ低くなるように直線状に傾斜している部位では枠の外側と内側の両方へ延出するように設けられている。また、第一フランジ部 2701b は、第一流入規制部 2701a における左方へ向かうほど低くなるように多段階に屈曲している部位では、その左端付近を除いて枠の外側へ延出するように設けられており、その左端付近（第一流入規制部 2701a の左端下部の下方へ垂直に延出している部位よりも上側の部位）では枠の内側にも延出するように設けられている。

20

【0943】

第一フランジ部 2701b には、遊技パネル 1100 に取付けるための取付孔が適宜の位置に設けられている。

【0944】

第一非フランジ部 2701c は、第一流入規制部 2701a の右端では枠の内側のみに設けられており、第一流入規制部 2701a の左端下部の下方へ垂直に延出している部位では枠の外側と内側の両方に設けられている。

【0945】

30

次に、センターフレーム 2700 の第二フレーム 2702 は、透明に形成されている。この第二フレーム 2702 は、センターフレーム 2700（センター役物 2500A）において、左辺における上下方向の下側の部位と、下辺の部位と、を構成するように形成されている。第二フレーム 2702 には、ワープ通路 2512 とステージ 2513 とが取付けられる。

【0946】

センターフレーム 2700 の第二フレーム 2702 は、遊技パネル 1100 に形成された開口部 1112 の縁部に対応するように設けられており、遊技領域 5a を流下する遊技球 B が開口部 1112 の内部に流入することを規制する第二流入規制部 2702a と、第二流入規制部 2702a の後端と接続されており遊技パネル 1100 の前面に沿うように延出している平板状の第二フランジ部 2702b と、第二流入規制部 2702a の後端において枠の外側及び内側の少なくとも一方に第二フランジ部 2702b が設けられていない第二非フランジ部 2702c と、を有している。

40

【0947】

第二フレーム 2702 の第二流入規制部 2702a は、上下に延出している左辺の部位と、下辺の右端の部位と、に左右に分かれて設けられており、それらの部位の間には設けられていない。詳述すると、左側の第二流入規制部 2702a は、左辺の上端から左辺に沿って下方へ延出した後に下辺へ移行し、下辺に沿って右端が低くなるように右方（右下）へ短く延出している。また、右側の第二流入規制部 2702a は、下辺の右端に沿って上下に延出している。

50

【 0 9 4 8 】

左側の第二流入規制部 2 7 0 2 a の上端における枠の内側の部位と、右側の第二流入規制部 2 7 0 2 a における右側（右側面）の部位と、には連結保持部 2 7 1 0 の一方の端部が着脱可能に取付けられる。

【 0 9 4 9 】

左側の第二流入規制部 2 7 0 2 a にはワープ通路 2 5 1 2 の入口が設けられており、左右の第二流入規制部 2 7 0 2 a の間にはステージ 2 5 1 3 が設けられる。

【 0 9 5 0 】

第二フランジ部 2 7 0 2 b は、左側の第二流入規制部 2 7 0 2 a における上下に延出している部位（左辺の部位）では、枠の内側へ延出するように設けられており、左側の第二流入規制部 2 7 0 2 a における下辺に沿って右下へ延出している部位では、枠の外側と内側の両方へ延出するように設けられている。この第二フランジ部 2 7 0 2 b は、下辺では枠の外側へ大きく延出するように設けられており、当該部位により左右に分かれている二つの第二流入規制部 2 7 0 2 a を繋いでいる。

10

【 0 9 5 1 】

第二フランジ部 2 7 0 2 b には、遊技パネル 1 1 0 0 に取付けるための取付孔が適宜の位置に設けられている。

【 0 9 5 2 】

第二非フランジ部 2 7 0 2 c は、左側の第二流入規制部 2 7 0 2 a における左辺に沿って上下に延出している部位では枠の外側に設けられており、右側の第二流入規制部 2 7 0 2 a では右側（右側面）に設けられている。

20

【 0 9 5 3 】

この第二フレーム 2 7 0 2 は、第二フランジ部 2 7 0 2 b よりも後方へ延出しており、遊技パネル 1 1 0 0 の開口部 1 1 1 2 に挿入される第二挿入部（図示は省略）、を更に有している。第二挿入部は、左右に分かれている二つの第二流入規制部 2 7 0 2 a を繋ぐように、第二フランジ部 2 7 0 2 b から後方へ突出している。この第二挿入部にステージ 2 5 1 3 が取付けられる。

【 0 9 5 4 】

続いて、第一フレーム 2 7 0 1 及び第二フレーム 2 7 0 2 を例にして、遊技パネル 1 1 0 0 へのセンターフレーム 2 7 0 0 の取付について説明する。第一フレーム 2 7 0 1 及び第二フレーム 2 7 0 2 は、第一フランジ部 2 7 0 1 b 及び第二フランジ部 2 7 0 2 b に設けられている取付孔を通して、取付ビスにより遊技パネル 1 1 0 0 に取付けられる。

30

【 0 9 5 5 】

例えば、第一フレーム 2 7 0 1 と第二フレーム 2 7 0 2 との間では、図 7 1 及び図 7 4 (a) に示すように、第一フレーム 2 7 0 1 の第一流入規制部 2 7 0 1 a と第二フレーム 2 7 0 2 の第二流入規制部 2 7 0 2 a とが隣り合うように遊技パネル 1 1 0 0 に取付けられる。

【 0 9 5 6 】

詳述すると、第一フレーム 2 7 0 1 の第一流入規制部 2 7 0 1 a に対して、第二フレーム 2 7 0 2 の第二流入規制部 2 7 0 2 a が、上下方向の位置が若干重なるように、右方に位置している状態で、第一フレーム 2 7 0 1 及び第二フレーム 2 7 0 2 が遊技パネル 1 1 0 0 の前面に取付けられる。換言すると、第一非フランジ部 2 7 0 1 c が設けられている第一流入規制部 2 7 0 1 a の右側面側と、第二非フランジ部 2 7 0 2 c が設けられている第二流入規制部 2 7 0 2 a の左側面側とが、対面するように取付けられている。これにより、第一非フランジ部 2 7 0 1 c 及び第二非フランジ部 2 7 0 2 c により、第一流入規制部 2 7 0 1 a と第二流入規制部 2 7 0 2 a とを可及的に接近させることが可能である。

40

【 0 9 5 7 】

ところで、第一実施形態のセンター役物 2 5 0 0 のように枠状の周方向に対して分割されていないセンターフレーム 2 5 1 1 を用いているものでは、設計変更等により遊技パネル 1 1 0 0 の前面の遊技領域 5 a の大きさを変更したい場合、センターフレーム 2 5 1 1

50

を作り直す必要があり、コストが増加する恐れがある。

【0958】

これに対して、本実施形態のセンターフレーム2700は、枠の周方向へ複数のフレーム（ここでは、第一フレーム2701～第五フレーム2705の五つ）に分割されているため、各フレームを取付ける位置を変更することで遊技領域5aの大きさを自由に変えることができる。

【0959】

具体的には、例えば、遊技領域5aにおける第二フレーム2702よりも下方の領域を大きくする場合、図74(b)に示すように、図74(a)の状態よりも第二フレーム2702を上方へ移動させた位置に取付ける。これにより、上下方向に対して遊技領域5a（遊技パネル1100の開口部1112）の拡大縮小に対応することができる。

10

【0960】

或いは、遊技領域5aにおける第二フレーム2702よりも左方の領域を小さくする場合、図74(c)に示すように、第二フレーム2702の第二流入規制部2702aが、第一フレーム2701の第一流入規制部2701aの左方に位置するように、図74(a)の状態よりも第二フレーム2702を左方へ移動させた位置に取付ける。これにより、左右方向に対して遊技領域5a（遊技パネル1100の開口部1112）の拡大縮小に対応することができる。

【0961】

更には、図74(d)に示すように、第一フレーム2701の第一流入規制部2701aの下端と、第二フレーム2702の第二流入規制部2702aの上端とを、互いに対向させた状態とし、互いに突き合わせて夫々を遊技パネル1100に取付けるようにしても良い。これにより、図74(a)の状態よりも遊技領域5aにおける第二フレーム2702の左方及び下方の領域を小さくすることができる。また、この場合、第一流入規制部2701aと第二流入規制部2702aとが付き合わされていることで、第一フレーム2701と第二フレーム2702とが一体であるように見せることができる。

20

【0962】

また、図74(e)に示すように、第一フレーム2701の第一流入規制部2701aと、第二フレーム2702の第二流入規制部2702aとの間に、隙間Cが形成されるようにしても良い。この際に、隙間Cを遊技球Bの直径よりも小さくすることが望ましい。なお、隙間Cが遊技球Bの直径よりも大きい場合は、隙間Cを遊技球Bが通過しないように、障害釘を植設すれば良い。

30

【0963】

更に、図74(f)に示すように、第二フレーム2702の第二流入規制部2702a側の左右両側にも、第二フランジ部2702bが形成されていない第二非フランジ部2702cを設けるようにしても良い。これにより、第一流入規制部2701aの左右両側に第一非フランジ部2701cを設けていると共に、第二流入規制部2702aの左右両側に第二非フランジ部2702cを設けているため、第一流入規制部2701aと第二流入規制部2702aとを左右方向に対して可及的に接近させることができる。従って、第一フレーム2701に対する第二フレーム2702の配置自由度を高めることができ、設計変更等による様々な大きさの遊技領域5aに対応することができる。つまり、上下方向及び左右方向に対して遊技領域5a（遊技パネル1100の開口部1112）の拡大縮小に対応させ易くすることができる。

40

【0964】

また、図74(g)に示すように、第一フレーム2701において第一流入規制部2701aの下端まで第一フランジ部2701bを設けるようにしても良い。これにより、第一フランジ部2701bの存在により第一流入規制部2701aの剛性を高めることができるため、第一流入規制部2701aに遊技球Bが当接しても破損し難くすることができる。

【0965】

50

このセンターフレーム 2700 では、隣接しているフレーム同士の間には余裕部が設けられている。余裕部とは、特に符号は付していないが図 74 に例示するように、隣接しているフレームの端部同士に対して、相対的に移動できるようにしている部位（フレームの端部の周囲の部位）のことである。この余裕部は、遊技パネル 1100 の開口部 1112 が左右方向に拡大縮小する可能性がある場合、左右方向に移動可能とする余裕部が少なくとも二か所必要である。同様に、開口部 1112 が上下方向に拡大縮小する可能性がある場合、上下方向に移動可能とする余裕部が少なくとも二か所必要である。更に、開口部 1112 が上下左右方向に拡大縮小する可能性がある場合、少なくとも上下方向は二か所、少なくとも左右方向も二か所、移動可能とする余裕部が必要である。

【0966】

10

具体的には、第二フレーム 2702 の両端、つまり、第一フレーム 2701 と第二フレーム 2702 との間と、第二フレーム 2702 と第五フレーム 2705 と、の間の二か所に上下方向への余裕部が設けられている（図 71 乃至図 73 を参照）。また、第三フレーム 2703 の両端、つまり、第一フレーム 2701 と第三フレーム 2703 との間と、第三フレーム 2703 と第四フレーム 2704 と、の間の二か所に左右方向への余裕部が設けられている。なお、上下方向の余裕部については図 74 に示しているが、左右方向の余裕部についても同様である。

【0967】

ところで、左右方向の余裕部として、例えば、第一フレーム 2701 と第三フレーム 2703 との間の部位では、第一フレーム 2701 の第一流入規制部 2701a における左右に延出している部位の上面を遊技球 B が転動するため、第一フレーム 2701 が左方へ移動して取付けられると、第一フレーム 2701 と第三フレーム 2703 との間に隙間が形成され、その隙間により遊技球 B の流れが阻害されてしまう恐れがある。このような場合には、余裕部の部位にスペーサを設けたり障害釘を列設したりして、遊技球 B の流れを阻害しないようする。このようなことから、遊技領域 5a（遊技パネル 1100 の開口部 1112）を上下方向へ拡大するよりも左右方向へ拡大する方が、遊技球 B の流れ等の理由で難易度が高い。

20

【0968】

このように、本実施形態によれば、センター役物 2500A における枠状のセンターフレーム 2700 を、枠の周方向へ第一フレーム 2701 や第二フレーム 2702 等のように複数のフレームに分割しているため、設計変更等により遊技領域 5a の大きさを変更したい時に、分割されている第一フレーム 2701 や第二フレーム 2702 等のフレームの取付位置を変更することで、センターフレーム 2700 全体を作り直さなくても簡単に対応することができ、設計自由度の高いパチンコ機 1 を提供することができる。

30

【0969】

また、本実施形態によれば、センター役物 2500A におけるセンターフレーム 2700 を、第一フレーム 2701 や第二フレーム 2702 等のように複数のフレームに分割しているため、センター役物 2500A のデザインを部分的に変更する場合、変更する部位に該当するフレームのみを変更することで、センター役物 2500A を所望のデザインに簡単に変更することができ、機種変更にかかるコストを抑制させることができると共に、機種変更に対して容易に対応可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

40

【0970】

また、本実施形態によれば、枠状のセンターフレーム 2700 を、枠の周方向へ第一フレーム 2701 や第二フレーム 2702 等のように複数のフレームに分割していることから、遊技パネルに対する各フレームの取付位置を変更することで、センターフレーム 2700 全体を作り直さなくても遊技領域 5a の大きさを簡単に変更することができるため、パチンコ機 1 にかかるコストを低減させることができる。

【0971】

また、本実施形態によれば、センター役物 2500A における枠状のセンターフレーム 2700 を、枠の周方向へ第一フレーム 2701 や第二フレーム 2702 等のように複数

50

のフレームに分割しているため、センター役物 2 5 0 0 A に設けられている図柄表示器 2 5 1 8、第二始動口ユニット 2 7 2 0、アタッカユニット 2 7 3 0、等において不具合が発生した時に、センターフレーム 2 7 0 0 全体を遊技パネル 1 1 0 0 から取外さなくても、不具合が発生したユニットが設けられているフレームのみを取外せば良く、メンテナンス作業にかかる手間を容易なものとすることができる。

【 0 9 7 2 】

[1 1 - 3 b . 連結保持部]

連結保持部 2 7 1 0 は、枠の周方向へ第一フレーム 2 7 0 1 や第二フレーム 2 7 0 2 等のように複数のフレームに分割されているセンターフレーム 2 7 0 0 の各フレームにおいて、互いに隣接しているフレーム同士を連結するものである。

10

【 0 9 7 3 】

ところで、本実施形態のセンターフレーム 2 7 0 0 では、上記のように、枠の周方向に対して複数のフレームに分割する構成としていることから、組立てやメンテナンス等における脱着作業の時に、一部のフレームが落下して破損してしまう恐れがある。これに対して、本実施形態では、隣接しているフレーム同士を連結する連結保持部 2 7 1 0 を設けるようにしている。連結保持部 2 7 1 0 は、図 7 1 乃至図 7 3 に示すように、可撓性を有する線状（紐状）の部材に形成されている。この連結保持部 2 7 1 0 の長さは、例えば、遊技盤 5 を立てた状態でセンターフレーム 2 7 0 0 を外した時に、遊技盤 5 の下端までいかない程度の長さが落下保護の観点から望ましい。

【 0 9 7 4 】

20

本実施形態の連結保持部 2 7 1 0 は、装飾性を有する球鎖を使用している。これにより、連結保持部 2 7 1 0 が見えても、装飾性を有していることで装飾を兼ねることが可能となるため、遊技盤 5 全体の見栄えが悪くなることはない。

【 0 9 7 5 】

連結保持部 2 7 1 0 は、例えば、第一フレーム 2 7 0 1 と第二フレーム 2 7 0 2 との間では、一方の端部が第一フレーム 2 7 0 1 の第一流入規制部 2 7 0 1 a に対して着脱可能に取付けられており、他方の端部が第二フレーム 2 7 0 2 の第二流入規制部 2 7 0 2 a に対して着脱可能に取付けられている。この連結保持部 2 7 1 0 の取付けは、他のフレーム同士の間でも同様である。

【 0 9 7 6 】

30

図 7 1 乃至図 7 3 では、第一フレーム 2 7 0 1 と第二フレーム 2 7 0 2 との間、第一フレーム 2 7 0 1 と第三フレーム 2 7 0 3 との間、及び、第二フレーム 2 7 0 2 と第五フレーム 2 7 0 5 との間、を連結保持部 2 7 1 0 により連結しているものを示しているが、第三フレーム 2 7 0 3 と第四フレーム 2 7 0 4 との間、第四フレーム 2 7 0 4 と第五フレーム 2 7 0 5 との間、も同様の連結保持部 2 7 1 0 により連結されている。

【 0 9 7 7 】

この連結保持部 2 7 1 0 によれば、センターフレーム 2 7 0 0 を構成している第一フレーム 2 7 0 1 や第二フレーム 2 7 0 2 等の複数のフレームにおいて、隣接しているフレーム同士を連結しているため、着脱作業の時に一つのフレームを取外しても、取外したフレームが作業台や床等に落下することではなく、落下によるフレームの破損を防止することができる。

40

【 0 9 7 8 】

なお、上記の実施形態では、連結保持部 2 7 1 0 として、装飾を兼ねたものを示したが、これに限定するものではなく、装飾を兼ねていないものとしても良い。この場合は、連結保持部 2 7 1 0 を、センターフレーム 2 7 0 0 や装飾体等に隠れて前方から視認し難い部位に設けることが望ましい。

【 0 9 7 9 】

また、上記の実施形態では、連結保持部 2 7 1 0 が遊技者から見えるようにしたものを示したが、これに限定するものではなく、通常状態では遊技者から全く見えないようにしても良い。換言すると、連結保持部 2 7 1 0 をセンターフレーム 2 7 0 0 における遊技者

50

から見えない部位に設けると、遊技中等の通常状態において遊技者の目に触れることはない。

【0980】

また、上記の実施形態では、全ての隣接しているフレーム同士を連結保持部2710により連結しているものを示したが、これに限定するものではなく、メンテナンス等において遊技パネル1100から取外す必要のないフレームについては連結保持部2710により隣接するフレームに連結していなくても良い。例えば、第一フレーム2701及び第二フレーム2702には可動物もないためメンテナンスの必要はなく、重量も軽いので落下したとしても破損の恐れもないことから連結させる必要はない。逆に、第三フレーム2703～第五フレーム2705には可動物を持ち重量も重いので連結の必要が高まる。従って、第一フレーム2701及び第二フレーム2702は連結させないことにより簡略化し、第三フレーム2703～第五フレーム2705は、他のフレームではなく、遊技盤5（遊技パネル1100）の裏の他の丈夫な部材と着脱可能に連結するのが望ましい。

10

【0981】

更に、上記の実施形態に対して、連結保持部2710を複数（本）設けても良い。この場合、製造時やメンテナンス中等において、障害釘等に連結保持部2710が絡まって障害釘を曲げてしまわないために、複数の連結保持部2710を束ねることが望ましい。

【0982】

また、連結保持部2710を複数設け、それらが遊技盤5（遊技パネル1100）の裏の複数の場所に連結されると、センターフレーム2700を遊技パネル1100に取付けている取付ビスを取外した状態でセンターフレーム2700（各フレーム）の姿勢を維持することが可能になる。このため製造時やメンテナンス時に、センターフレーム2700を支える必要がなく作業性が向上する。

20

【0983】

このように、本実施形態によれば、センターフレーム2700を、枠の周方向へ第一フレーム2701や第二フレーム2702等のように複数のフレームに分割した上で、互いに隣接しているフレーム同士を連結保持部2710により連結するようにしているため、組立てやメンテナンス等における着脱作業の時に、遊技パネル1100に取付けている取付ビスを取外すことで、一部のフレームが遊技パネル1100から外れて落下しようとしても、可撓性を有する紐状の連結保持部2710により他のフレームと繋がれていることで、連結保持部2710が命綱のように作用して外れたフレームがぶら下がった状態となる。これにより、外れたフレームが、作業台や床等に落下することではなく、当該フレームが破損することはない。

30

【0984】

また、本実施形態によれば、連結保持部2710を第一流入規制部2701aや第二流入規制部2702a等に対して着脱可能に取付けているため、連結保持部2710の取付部分を第一流入規制部2701a等から取外すことで、第一フレーム2701等を単体で遊技パネル1100から取外すことができる。

【0985】

更に、本実施形態によれば、可撓性を有する紐状の連結保持部2710により隣接しているフレーム同士を連結しているため、設計変更等により、例えば、第一フレーム2701に対して第二フレーム2702の位置を変更しても、連結保持部2710が変形して追従することで位置の変更に対応することができ、設計自由度の高いパチンコ機1を提供することができる。

40

【0986】

なお、連結保持部2710として、例えば、図74（a）に示すように、第一フレーム2701の第一流入規制部2701aと、第二フレーム2702の第二流入規制部2702aとの間に、隙間Cが形成されるように第一フレーム2701と第二フレーム2702を遊技パネル1100に取付ける場合、第一流入規制部2701aと第二流入規制部2702aとを連結している（繋いでいる）連結保持部2710に、隙間Cを遊技球Bが通過

50

しないようにする規制部としての機能を持たせるようにしても良い。

【0987】

[12. 遊技盤におけるサイドユニットの詳細]

次に、上記の遊技盤5に設けられているサイドユニット2200の詳細について説明する。サイドユニット2200は、遊技領域5a内において、始動口ユニット2100の左方で内レール1002に沿うように延出しており、遊技パネル1100に前方から取付けられている。サイドユニット2200は、遊技球Bを常時受入可能に開口している三つの一般入賞口2001と、遊技球Bを常時受入可能に開口している一つのサブアウト口2021と、を備えている。

【0988】

サイドユニット2200は、詳細に図示は省略するが、一般入賞口2001やサブアウト口2021を形成し断面がU字状で前後方向へ短く延出していると共に上方及び後方へ開放されており左右方向へ列設されている複数の球受部と、球受部と同じ長さで前後方向へ短く棒状に延出しており正面視右端の球受部の右方に設けられている棚部2201と、複数の球受部及び棚部の夫々の前端同士を繋いでいる平板状の前板と、正面視左端の球受部及び棚部2201の夫々の後端から夫々左右方向外方へ平板状に延出しているフランジ部と、各球受部の夫々の後端から樋状に後方へ延出している樋部と、を有している。

【0989】

また、サイドユニット2200は、フランジ部から後方へ突出している二つの位置決突起と、フランジ部を貫通している二つの取付孔と、を有している。位置決突起は、遊技パネル1100におけるパネル板1110の位置決孔1113(図76を参照)に挿入されることでパネル板1110に対してサイドユニット2200を位置決めするためのものである。取付孔は、フランジ部をパネル板1110の前面に当接させた状態で、前方から取付ビスを挿通させてパネル板1110の取付孔1114(図76を参照)にねじ込んで締め付けることで、サイドユニット2200をパネル板1110の前面に取付けるためのものである。

【0990】

サイドユニット2200は、遊技盤5に組立てた状態で、複数の球受部、つまり、三つの一般入賞口2001と一つのサブアウト口2021とが、遊技パネル1100の前面よりも前方に突出している。また、球受部から後方へ延出している樋部は、その後端が遊技パネル1100におけるパネル板1110の板厚内に位置しており、パネル板1110の後面よりも後方へ突出していない。

【0991】

このサイドユニット2200は、一般入賞口2001(球受部)に受入れられた遊技球Bを、樋部により遊技パネル1100の後方に誘導し、裏ユニット3000の裏球誘導ユニット3100に受け渡す。そして、裏ユニット3000の裏球誘導ユニット3100に受け渡された遊技球Bは、一般入賞口センサ3001に検知された上で下方へ排出される。一方、サブアウト口2021に受入れられた遊技球Bは、上記と同様に、裏ユニット3000の裏球誘導ユニット3100に受け渡され、下方の循環球経路ユニット500のセーフ球受口500bへ排出される。

【0992】

このサイドユニット2200は、断面がU字状の複数の球受部の夫々の前端と、断面が棒状の棚部2201の前端とを、平板状の前板により繋いでいるため、平板状の台板から複数の球受部が前方へ突出しているような従来のサイドユニットと比較して、剛性が高くなっている。従って、リサイクル等によるパチンコ機1の分解作業において、サイドユニット2200をパネル板1110に取付けている取付ビスを取外してサイドユニット2200を前方へ引っ張った時に、サイドユニット2200の剛性が高められていることでサイドユニット2200が撓むことはない。これにより、パネル板1110の位置決孔1113に対してサイドユニット2200の位置決突起が傾くことはなく、遊技パネル1100(パネル板1110)からサイドユニット2200を簡単に取外すことができ、分別す

10

20

30

40

50

る際の分解作業を軽減することが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

【 0 9 9 3 】

また、サイドユニット 2 2 0 0 は、棚部 2 2 0 1 の前端において前板の一部が、棚部 2 2 0 1 よりも上方へ突出しているため、パチンコ機 1 の分解作業において、作業者の指を棚部から突出している部位に引っ掛けることで、サイドユニット 2 2 0 0 を容易に前方へ引っ張ることができ、分解作業の作業性が良い。

【 0 9 9 4 】

また、サイドユニット 2 2 0 0 は、遊技盤 5 に組立てた状態では、平板状の台板により開口部 1 1 1 2 を前方から塞いでいるため、パネル板 1 1 1 0 の後側から塵や埃等の異物が開口部 1 1 1 2 を通してパネル板 1 1 1 0 の前面側の遊技領域 5 a に侵入するのを防止

10

【 0 9 9 5 】

[1 2 - 1 . 第二実施形態のサイドユニット]

次に、第二実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 について、主に図 7 5 乃至図 7 7 等を参照して詳細に説明する。図 7 5 (a) は第二実施形態のサイドユニットが設けられている遊技盤の要部を示す正面図であり、(b) は (a) を前から見た斜視図である。図 7 6 (a) は図 7 5 の遊技盤において遊技パネルからサイドユニットを分解して示す分解斜視図であり、(b) は (a) のサイドユニットを分解して前から示す分解斜視図であり、(c) は (b) を後ろから見たサイドユニットの分解斜視図であり、(d) は遊技パネルとサイドユニットとの関係を縦断面で示す説明図である。図 7 7 は、図 7 6 のサイドユニットと遊技パネルとの関係を横断面で示す説明図である。

20

【 0 9 9 6 】

本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 が設けられている遊技盤 5 において、図 5 0 に示す遊技盤 5 と同じ構成の部位については、同じ符号を付し、詳細な説明は省略する。

【 0 9 9 7 】

第二実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 は、遊技者がハンドル 1 6 0 を操作することで遊技球 B が打ち込まれる遊技領域 5 a 内において、始動口ユニット 2 1 0 0 の左方で内レール 1 0 0 2 に沿うように延出しており、遊技パネル 1 1 0 0 に前方から取付けられている。サイドユニット 2 8 0 0 は、遊技球 B を常時受入可能に開口している三つの一般入賞口 2 0 0 1 を備えている。

30

【 0 9 9 8 】

サイドユニット 2 8 0 0 は、図 7 6 等に応示するように、遊技パネル 1 1 0 0 における障害釘が植設される平板状のパネル板 1 1 1 0 に前方から取付けられる第一構成部材 2 8 1 1 と、第一構成部材 2 8 1 1 に後側から取付けられる第二構成部材 2 8 1 2 と、から構成されている。本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 は、第一構成部材 2 8 1 1 の後側に第二構成部材 2 8 1 2 が取付けられている。

【 0 9 9 9 】

サイドユニット 2 8 0 0 の第一構成部材 2 8 1 1 は、遊技パネル 1 1 0 0 (パネル板 1 1 1 0) の前面に当接可能な平板状の台板 2 8 1 1 a と、台板 2 8 1 1 a から前方へ突出していると共に上方及び後方が解放されており一般入賞口 2 0 0 1 を形成している複数の球受部 2 8 1 1 b と、を有している。

40

【 1 0 0 0 】

台板 2 8 1 1 a は、前構成部材 1 0 0 0 の内レール 1 0 0 2 に沿うように延出している。三つの球受部 2 8 1 1 b は、互いが左右に離隔して設けられていると共に、右方の球受部 2 8 1 1 b ほど下方へ位置するように設けられている。左端の球受部 2 8 1 1 b は、前端面が下端まで台板 2 8 1 1 a と平行に形成されている。残り (中央と右端) の球受部 2 8 1 1 b は、前端面が下端へ向かうほど後方へ移動するように傾斜している。

【 1 0 0 1 】

また、第一構成部材 2 8 1 1 は、台板 2 8 1 1 a から後方へ突出している二つの位置決突起 2 8 1 1 c と、台板 2 8 1 1 a を貫通しており遊技パネル 1 1 0 0 に取付けるための

50

複数（ここでは三つ）の取付孔 2 8 1 1 d と、球受部 2 8 1 1 b（台板 2 8 1 1 a）の後端面に設けられており第二構成部材 2 8 1 2 を取付けるための複数の被取付孔（図示は省略）と、を有している。

【 1 0 0 2 】

二つの位置決突起 2 8 1 1 c は、台板 2 8 1 1 a の長手方向へ離隔して設けられている。位置決突起 2 8 1 1 c は、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 に設けられている位置決孔 1 1 1 3 に挿入される。本実施形態では、二つの位置決突起 2 8 1 1 c は同じ長さである。

【 1 0 0 3 】

三つの取付孔 2 8 1 1 d は、台板 2 8 1 1 a における位置決突起 2 8 1 1 c の近傍と、台板 2 8 1 1 a の左右方向中央付近の上部と、に設けられている。これら取付孔 2 8 1 1 d は、前側に皿ザグリが形成されており、パネル板 1 1 1 0 の取付孔 1 1 1 4 にねじ込まれる皿頭の取付ビス（図示は省略）が前方から挿通される。パネル板 1 1 1 0 の前面に取付けた状態では、取付ビスの頭部が台板 2 8 1 1 a の前面よりも前方へ突出することはない。

【 1 0 0 4 】

被取付孔は、後述する第二構成部材 2 8 1 2 の取付孔（図示は省略）に挿通された取付ビスがねじ込まれるものである。

【 1 0 0 5 】

第二構成部材 2 8 1 2 は、前方へ開放された容器状に形成されており、一般入賞口 2 0 0 1（球受部 2 8 1 1 b）に受入れられた遊技球 B を遊技パネル 1 1 0 0（パネル板 1 1 1 0）の面（板面）に沿って流下させる球通路 2 8 1 2 a と、球通路 2 8 1 2 a の下流端において後方へ向かって開口している通路出口 2 8 1 2 b と、第一構成部材 2 8 1 1 に取付けられるための複数の取付孔（図示は省略）と、を有している。

【 1 0 0 6 】

本実施形態の第二構成部材 2 8 1 2 は、図 7 6（d）及び図 7 7 に示すように、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 内に挿入されると共に、奥行きがパネル板 1 1 1 0 の板厚内に収まるように形成されている。なお、図 7 6（d）は、左右方向中央の球受部 2 8 1 1 b の部位で切断したものである。

【 1 0 0 7 】

第二構成部材 2 8 1 2 の球通路 2 8 1 2 a は、前構成部材 1 0 0 0 の内レール 1 0 0 2 に沿うと共に、パネル板 1 1 1 0 の面に沿って右方へ向かうほど低くなるように形成されている。通路出口 2 8 1 2 b は、球通路 2 8 1 2 a の下流端である第二構成部材 2 8 1 2 の右端において後方へ向かって開口している。

【 1 0 0 8 】

第二構成部材 2 8 1 2 の取付孔は、第一構成部材 2 8 1 1 の被取付孔と対応する部位に設けられている。第二構成部材 2 8 1 2 の取付孔に対して、取付ビスを後方から挿通させて第一構成部材 2 8 1 1 の被取付孔にねじ込むことにより、第一構成部材 2 8 1 1 に後側から第二構成部材 2 8 1 2 が取付けられる。

【 1 0 0 9 】

本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 は、図 7 7 に示すように、一般入賞口 2 0 0 1（球受部 2 8 1 1 b）と連通している支流部 2 8 0 1（図 7 7 において薄い網掛けで示す部位）と、支流部 2 8 0 1 と合流しており遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の面（板面）に沿って延出している本流部 2 8 0 2（図 7 7 において濃い網掛けで示す部位）と、を有している。球通路 2 8 1 2 a は、複数の支流部 2 8 0 1 と、本流部 2 8 0 2 と、で構成されている。

【 1 0 1 0 】

支流部 2 8 0 1 は、パネル板 1 1 1 0 の前面よりも前方の部位から、パネル板 1 1 1 0 の前面よりも後方で本流部 2 8 0 2 の上方の（パネル板 1 1 1 0 の板厚の）部位まで、後方へ延出している。

10

20

30

40

50

【1011】

本流部2802は、遊技パネル1100のパネル板1110の板面に沿うと共に、右方へ低くなるように台板2811aの左端付近から右端付近まで延出している。本流部2802の長さは、遊技球Bの直径の2倍以上（本実施形態では、8～10倍）である。

【1012】

本実施形態のサイドユニット2800は、第一構成部材2811の後方に第二構成部材2812を位置させ、第二構成部材2812の後方から取付ビスを第二構成部材2812の取付孔を通して第一構成部材2811の被取付孔にねじ込むことで、組立てられる。これにより、第一構成部材2811に後側から第二構成部材2812が取付けられたサイドユニット2800が構築される。

10

【1013】

第二構成部材2812の球通路2812aは、図示するように、前方へ開放されているが、サイドユニット2800に構築するために、前側に第一構成部材2811が取付けられると、球通路2812aの前端側が第一構成部材2811の台板2811aにより閉鎖された状態となり、球通路2812aから遊技球Bが前方へ零れることはない。つまり、第一構成部材2811と第二構成部材2812とで球通路2812aを構成しておいる。換言すると、第一構成部材2811と第二構成部材2812との間に球通路2812aが設けられている。

【1014】

このサイドユニット2800は、遊技パネル1100におけるパネル板1110の前方から、第一構成部材2811の台板2811aがパネル板1110を貫通している開口部1112を閉鎖するように、台板2811aをパネル板1110の前面に当接させる。この際に、第一構成部材2811の二つの位置決突起2811cを、パネル板1110の位置決孔1113に挿入させる。この状態では、第一構成部材2811の取付孔2811dが、パネル板1110の取付孔1114と一致している。

20

【1015】

そして、前方から第一構成部材2811の取付孔2811dを通して取付ビスをパネル板1110の取付孔1114にねじ込んで締め付けることにより、サイドユニット2800がパネル板1110の前面に取付けられる。この際に、第一構成部材2811の取付孔2811dを、位置決突起2811cの近傍に設けているため、取付孔2811dを介して取付ビスを遊技パネル1100におけるパネル板1110の取付孔1114にねじ込むことで、位置決突起2811cをパネル板1110側へ強く押し付けて位置決孔1113へ確実に挿入させることができ、位置決突起2811cの不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

30

【1016】

サイドユニット2800をパネル板1110の前面に取付けた状態（遊技盤5を組立てた状態）では、第二構成部材2812がパネル板1110の開口部1112内でパネル板1110の板厚内に位置しており、パネル板1110の後面よりも前方に位置している。換言すると、遊技盤5に組立てた状態では、サイドユニット2800がパネル板1110の後面よりも後方へ突出しておらず、パネル板1110の後方のスペースを広く確保することが可能である。

40

【1017】

本実施形態では、サイドユニット2800及びパネル板1110が透明な合成樹脂により形成されており、サイドユニット2800等を通して前方からパネル板1110の後方に設けられている演出ユニットの装飾を視認することができる。ここでは、サイドユニット2800の後方に、遊技の進行に応じて昇降可能な裏下可動装飾体3510を有する裏下演出ユニット3500が設けられている。この裏下可動装飾体3510は、全体のほとんどがセンター役物2500の枠内よりも下方に位置している待機位置と、待機位置から上昇してセンター役物2500の枠内に位置している出願位置と、の間で昇降可能に設けられている。そして、裏下可動装飾体3510が下降した待機位置の状態では、透明なサ

50

イドユニット 2 8 0 0 及びパネル板 1 1 1 0 を通して、前方から視認することができる。

【 1 0 1 8 】

サイドユニット 2 8 0 0 では、一般入賞口 2 0 0 1 に遊技球 B が受入れられると、一般入賞口 2 0 0 1 を形成している球受部 2 8 1 1 b によりパネル板 1 1 1 0 の前面よりも後方の球通路 2 8 1 2 a へ誘導され、球通路 2 8 1 2 a によりパネル板 1 1 1 0 の面に沿って流下した後に、通路出口 2 8 1 2 b から後方に設けられている裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡される。裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡された遊技球 B は、一般入賞口センサ 3 0 0 1 に検知された後に、下方へ排出される。

【 1 0 1 9 】

本実施形態では、詳細な図示は省略するが、第二構成部材 2 8 1 2 の通路出口 2 8 1 2 b が、待機位置の裏下可動装飾体 3 5 1 0 よりも下方に設けられている。つまり、一般入賞口 2 0 0 1 (球受部 2 8 1 1 b) に受入れられた遊技球 B を検知する一般入賞口センサ 3 0 0 1 が待機位置の裏下可動装飾体 3 5 1 0 よりも下方に設けられている。従って、サイドユニット 2 8 0 0 や一般入賞口センサ 3 0 0 1 等が裏下可動装飾体 3 5 1 0 の邪魔になることはない。

【 1 0 2 0 】

また、本実施形態では、サイドユニット 2 8 0 0 には、一般入賞口センサ 3 0 0 1 は設けず、裏ユニット 3 0 0 0 (裏球誘導ユニット 3 1 0 0) に一般入賞口センサ 3 0 0 1 を設けている。つまり、サイドユニット 2 8 0 0 を無配線構造にしている。このように、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の前側から取付けられる各種ユニットに対して、配線をともなう球センサや磁気センサ等の各種センサのような電子部品を、裏ユニット 3 0 0 0 に設けることで、パネル板 1 1 1 0 に取付けている取付ビスを外して当該ユニットを前方へ引っ張った時に、パネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 を通して当該ユニットが配線で繋がれた状態となることで、配線を切断したりコネクタから抜いたりする必要はなく、配線を気にすることなく当該ユニットをパネル板 1 1 1 0 から前方へ取外すことができ、分解作業を効率良く行うことができる。

【 1 0 2 1 】

本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 によれば、第一構成部材 2 8 1 1 に平板状の台板 2 8 1 1 a を設けているため、台板 2 8 1 1 a を貫通している取付孔 2 8 1 1 d を介して取付ビスを遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の取付孔 1 1 1 4 にねじ込んで第一構成部材 2 8 1 1 をパネル板 1 1 1 0 の前面に取付けることで、台板 2 8 1 1 a によりパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 を前側から塞ぐことができ、前側 (遊技者側) から開口部 1 1 1 2 を通してパネル板 1 1 1 0 (遊技パネル 1 1 0 0) の後方を隠すことが可能となり、パチンコ機 1 (遊技盤 5) の見栄えを良くすることができる。一方、第二構成部材 2 8 1 2 に、パネル板 1 1 1 0 の面に沿って遊技球 B を流下させる球通路 2 8 1 2 a を設けていることから、当該球通路 2 8 1 2 a の部位の断面がコ字状となっているため、球通路 2 8 1 2 a の存在により第二構成部材 2 8 1 2 の剛性を高めることができる。そして、台板 2 8 1 1 a を平板状としていることから第一構成部材 2 8 1 1 の剛性が低くなる可能性があるが、球通路 2 8 1 2 a により剛性が高められている第二構成部材 2 8 1 2 を、その取付孔を介して取付ビスにより第一構成部材 2 8 1 1 の後側から取付けてサイドユニット 2 8 0 0 を形成しているため、サイドユニット 2 8 0 0 の剛性を従来のサイドユニットよりも高めることができる。従って、リサイクル等によるパチンコ機 1 の分解作業において、第一構成部材 2 8 1 1 の取付孔 2 8 1 1 d を介して遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 にねじ込まれている取付ビスを外してサイドユニット 2 8 0 0 を前方へ引っ張った時に、サイドユニット 2 8 0 0 の剛性が高められていることでサイドユニット 2 8 0 0 が撓むことはないため、パネル板 1 1 1 0 の位置決孔 1 1 1 3 に対してサイドユニット 2 8 0 0 (第一構成部材 2 8 1 1) の位置決突起 2 8 1 1 c が傾くことはなく、遊技パネル 1 1 0 0 (パネル板 1 1 1 0) からサイドユニット 2 8 0 0 を簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

【 1 0 2 2 】

10

20

30

40

50

ところで、第一構成部材 2 8 1 1 における二つの位置決突起 2 8 1 1 c を、第一構成部材 2 8 1 1 の長手方向へ離隔するように設けているため、分解作業の際に第一構成部材 2 8 1 1 を前方へ引っ張ると、第一構成部材 2 8 1 1 の中央が前方へ移動するように湾曲状に撓むこととなり、その撓みにより長手方向へ離隔している位置決突起 2 8 1 1 c の先端同士が互いに接近するように夫々の位置決突起 2 8 1 1 c が傾こうとする力が作用し、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の位置決孔 1 1 1 3 から位置決突起 2 8 1 1 c が抜けなくなる恐れがある。しかしながら、本実施形態では、上述したように、第一構成部材 2 8 1 1 の後側から第二構成部材 2 8 1 2 を取付けてサイドユニット 2 8 0 0 を形成しており、当該サイドユニット 2 8 0 0 の剛性が高められているため、サイドユニット 2 8 0 0 を前方へ引っ張っても、サイドユニット 2 8 0 0 が撓んで長手方向へ離隔している位置決突起 2 8 1 1 c が傾くことはなく、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 からサイドユニット 2 8 0 0 を簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

10

【 1 0 2 3 】

更に、複数の球受部 2 8 1 1 b を遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の前面よりも前方へ突出させているため、パチンコ機 1 の分解作業において、パネル板 1 1 1 0 から取外すためにサイドユニット 2 8 0 0 を前方へ引っ張る際に、球受部 2 8 1 1 b を掴まんで引っ張ることができ、サイドユニット 2 8 0 0 の取外作業をし易くすることができる。

【 1 0 2 4 】

20

また、第一構成部材 2 8 1 1 の台板 2 8 1 1 a により、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 を前方から塞いでいるため、パネル板 1 1 1 0 の後側から塵や埃等の異物が開口部 1 1 1 2 を通してパネル板 1 1 1 0 の前面側の遊技領域 5 a に侵入するのを防止することができる。

【 1 0 2 5 】

また、第二構成部材 2 8 1 2 を、図示しない取付孔を介して取付ビスにより第一構成部材 2 8 1 1 の後側から取付けているため、前方から第二構成部材 2 8 1 2 を取付けている取付ビスを見え難くすることができ、パチンコ機 1 (遊技盤 5) の見栄えを良くすることができる。

【 1 0 2 6 】

30

また、第一構成部材 2 8 1 1 と第二構成部材 2 8 1 2 との間に球受部 2 8 1 1 b (一般入賞口 2 0 0 1) に入球した遊技球 B を遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の面に沿って流下させる球通路 2 8 1 2 a を、パネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 内に突出するように設けているため、従来のサイドユニットのように一般入賞口 2 0 0 1 に入球した遊技球 B を遊技パネル 1 1 0 0 の後面よりも後方へ誘導し遊技パネル 1 1 0 0 の後面よりも後方において球通路を設けて下方へ流下させる場合と比較して、遊技パネル 1 1 0 0 (パネル板 1 1 1 0) の板厚を有効利用することができ、パネル板 1 1 1 0 の後方の空スペースを確保し易くすることができる。従って、当該空スペースに裏下演出ユニット 3 5 0 0 (裏下可動装飾体 3 5 1 0) のような演出装置を設けることが可能となり、より遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機 1 を提供することができる。

40

【 1 0 2 7 】

更に、第一構成部材 2 8 1 1 における二つの位置決突起 2 8 1 1 c を、第一構成部材 2 8 1 1 の長手方向へ離隔するように設けているため、サイドユニット 2 8 0 0 を遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 に取付けた時に、サイドユニット 2 8 0 0 がパネル板 1 1 1 0 の面に沿って回転することはなく、サイドユニット 2 8 0 0 を遊技パネル 1 1 0 0 の所望の位置に確実に位置決めすることができる。

【 1 0 2 8 】

なお、上記の実施形態では、遊技パネル 1 1 0 0 として透明樹脂製のパネル板 1 1 1 0 を備えているものを示したが、これに限定するものではなく、木製の遊技パネル 1 1 0 0 としても良い。これにより、遊技パネル 1 1 0 0 を木製とすることで、樹脂製のものと比

50

較して板厚が厚くなるため、遊技パネル 1 1 0 0 の板厚内をより有効利用し易くすることができる。

【 1 0 2 9 】

また、上記のサイドユニット 2 8 0 0 では、夫々の球受部 2 8 1 2 c と連通している複数の支流部 2 8 0 1 と、複数の支流部 2 8 0 1 が合流する本流部 2 8 0 2 と、から構成されている球通路 2 8 1 2 a を、有しているものを示したが、これに限定するものではなく、各球受部 2 8 1 1 b ごとに球通路 2 8 1 2 a が独立しているものとしても良い。

【 1 0 3 0 】

更に、上記のサイドユニット 2 8 0 0 では、球受部 2 8 1 1 b に受入れられた遊技球 B を検知する球センサを設けていないものを示したが、これに限定するものではなく、球センサを備えるようにしても良い。サイドユニット 2 8 0 0 に球センサを備える場合は、球センサをパネル板 1 1 1 0 の板厚内に設けたり、球センサを後方の演出装置（裏下演出ユニット 3 5 0 0）よりも下方に設けたり、することが望ましい。

10

【 1 0 3 1 】

また、上記のサイドユニット 2 8 0 0 では、後側に L E D 基板を設けていないものを示したが、これに限定するものではなく、発光装飾させるための L E D を備えるようにしても良い。サイドユニット 2 8 0 0 に L E D 基板を備える場合、L E D 基板を後方から覆うと共に前端面がサイドユニット 2 8 0 0（第二構成部材 2 8 1 2）の後面に当接するユニットカバーを設けると共に、ユニットカバーとサイドユニットとが互いに接触する接触面部に、互いに接触していない非接触面部を設けることが望ましい。これにより、L E D 基板の L E D によりサイドユニット 2 8 0 0 を発光装飾させることができると共に、非接触面部を通して L E D からの熱を外部へ放熱させることができる。

20

【 1 0 3 2 】

[1 2 - 2 . サイドユニットの変形例]

続いて、上記実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 の様々な変形例について、詳細に説明する。

【 1 0 3 3 】

[1 2 - 2 a . サイドユニットの変形例 1]

次に、上記の図 7 5 等に応ずるサイドユニット 2 8 0 0 とは異なる形態のサイドユニット 2 8 0 0 A について、主に図 7 8 等を参照して説明する。図 7 8 は、図 7 5 のサイドユニットとは異なる形態のサイドユニットを遊技パネルと共に縦断面で示す説明図である。ここでは、上記のサイドユニット 2 8 0 0 と同じ構成については同じ符号を付して説明する。

30

【 1 0 3 4 】

サイドユニット 2 8 0 0 A は、遊技者がハンドル 1 6 0 を操作することで遊技球 B が打ち込まれる遊技領域 5 a 内において、始動口ユニット 2 1 0 0 の左方で内レール 1 0 0 2 に沿うように延出しており、遊技球 B を常時受入可能に開口している複数（2 つ～4 つ）の一般入賞口 2 0 0 1 を備えている。

【 1 0 3 5 】

サイドユニット 2 8 0 0 A は、遊技パネル 1 1 0 0 における障害釘が植設される平板状のパネル板 1 1 1 0 に前方から取付けられる第一構成部材 2 8 1 1 と、第一構成部材 2 8 1 1 の後側に設けられている第二構成部材 2 8 1 3 と、から構成されている。

40

【 1 0 3 6 】

サイドユニット 2 8 0 0 A の第一構成部材 2 8 1 1 は、遊技パネル 1 1 0 0（パネル板 1 1 1 0）の前面に当接可能な平板状の台板 2 8 1 1 a と、台板 2 8 1 1 a から前方へ突出していると共に上方及び後方が解放されており一般入賞口 2 0 0 1 を形成している複数の球受部 2 8 1 1 b と、を有している。また、第一構成部材 2 8 1 1 は、台板 2 8 1 1 a から後方へ突出している複数の位置決突起 2 8 1 1 c と、台板 2 8 1 1 a を貫通しており遊技パネル 1 1 0 0 に取付けるための複数の取付孔 2 8 1 1 d と、を有している（図 7 6 を参照）。

【 1 0 3 7 】

50

台板 2 8 1 1 a は、前構成部材 1 0 0 0 の内レール 1 0 0 2 に沿うように延出している。複数の位置決突起 2 8 1 1 c は、台板 2 8 1 1 a の長手方向へ離隔して設けられている。位置決突起 2 8 1 1 c は、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 に設けられている位置決孔 1 1 1 3 に挿入される。本実施形態では、各位置決突起 2 8 1 1 c は同じ長さである。複数の取付孔 2 8 1 1 d は、台板 2 8 1 1 a における位置決突起 2 8 1 1 c の近傍と、台板 2 8 1 1 a の左右方向中央付近の上部と、に設けられている。これら取付孔 2 8 1 1 d は、前側に皿ザグリが形成されており、パネル板 1 1 1 0 の取付孔 1 1 1 4 にねじ込まれる皿頭の取付ビス（図示は省略）が前方から挿通される。パネル板 1 1 1 0 の前面に取付けた状態では、取付ビスの頭部が台板 2 8 1 1 a の前面よりも前方へ突出することはない。

10

【 1 0 3 8 】

なお、本実施形態では、第一構成部材 2 8 1 1 における台板 2 8 1 1 a の前面と球受部 2 8 1 1 b の前面に、透光性を有する装飾シール 2 8 0 3 が貼り付けられている。

【 1 0 3 9 】

サイドユニット 2 8 0 0 A の第二構成部材 2 8 1 3 は、第一構成部材 2 8 1 1 の球受部 2 8 1 1 b（一般入賞口 2 0 0 1）入球口に入球した遊技球 B が、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の板厚内にかかるようにパネル板 1 1 1 0 を貫通している開口部 1 1 1 2 内においてパネル板 1 1 1 0 の板面に沿って流下可能な球通路 2 8 1 3 a と、球通路 2 8 1 3 a を流通している遊技球 B を検知する球センサ 2 8 1 3 b と、を有している。

【 1 0 4 0 】

第二構成部材 2 8 1 3 は、一つの部材により構成されていても良いし、複数の部材を組み合わせて構成されていても良い。

20

【 1 0 4 1 】

この球通路 2 8 1 3 a は、図示するように、開口部 1 1 1 2 の下端付近に置いて後方へ屈曲した後に、パネル板 1 1 1 0 の後面に沿うように下方へ屈曲して、下流端が開口部 1 1 1 2 よりも下方へ延出している。換言すると、球通路 2 8 1 3 a は、後方に設けられている裏下演出ユニット 3 5 0 0（裏下可動装飾体 3 5 1 0）よりも下方の部位で、後方へ屈曲している。これにより、裏下演出ユニット 3 5 0 0 の配置スペースを十分に確保することができ、裏下可動装飾体 3 5 1 0 の可動範囲（昇降範囲）を広くしたり、裏下可動装飾体 3 5 1 0 を大きくしたりすることができる。

30

【 1 0 4 2 】

球センサ 2 8 1 3 b は、球通路 2 8 1 3 a におけるパネル板 1 1 1 0 の後面に沿って延出している部位に設けられている。つまり、球センサ 2 8 1 3 b は、球通路 2 8 1 3 a における後方に設けられている裏下演出ユニット 3 5 0 0（裏下可動装飾体 3 5 1 0）よりも下方の部位に設けられており、裏下可動装飾体 3 5 1 0 の妨げになることはない。

【 1 0 4 3 】

サイドユニット 2 8 0 0 A の第一構成部材 2 8 1 1 は、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の前方から、台板 2 8 1 1 a がパネル板 1 1 1 0 における対応する開口部 1 1 1 2 を閉鎖するように、台板 2 8 1 1 a をパネル板 1 1 1 0 の前面に当接させていると共に、台板 2 8 1 1 a から後方へ突出している複数の位置決突起 2 8 1 1 c をパネル板 1 1 1 0 の位置決孔 1 1 1 3 に挿入させている状態で、取付孔 2 8 1 1 d を介して取付ビスをパネル板 1 1 1 0 の取付孔 1 1 1 4 にねじ込んで締め付けることにより、パネル板 1 1 1 0 の前面に取付けられる。

40

【 1 0 4 4 】

一方、サイドユニット 2 8 0 0 A の第二構成部材 2 8 1 3 は、裏ユニット 3 0 0 0 の裏箱 3 0 1 0 に取付けられる。第二構成部材 2 8 1 3 を裏ユニット 3 0 0 0 に取付けた状態では、図示は省略するが、球通路 2 8 1 3 a の一部（パネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 内に収容される部位）が、裏箱 3 0 1 0 よりも前方へ突出している。

【 1 0 4 5 】

そして、遊技パネル 1 1 0 0 の後側に裏ユニット 3 0 0 0 を取付けると、第二構成部材

50

２８１３における裏箱３０１０よりも前方へ突出している部位が、遊技パネル１１００におけるパネル板１１１０の開口部１１１２内に後方から挿入された状態となり、当該部位が第一構成部材２８１１の後側に位置してサイドユニット２８００Ａが構築される。

【１０４６】

このサイドユニット２８００Ａは、遊技盤５に組立てた状態で、第二構成部材２８１３の球通路２８１３ａにおけるパネル板１１１０の開口部１１１２内にかかっている部位の後面が、パネル板１１１０の後面から後方へ突出している。この突出量ＴＬは、遊技球Ｂの直径Ｄの１／２以下としている。

【１０４７】

ところで、遊技パネル１１００を射出成形により形成する場合、障害釘が植設される遊技領域５ａの部位の厚さが、遊技パネル１１００（パネル板１１１０）を木製の合板としたり樹脂板を切削加工したりする場合よりも薄くなり易いため、第二構成部材２８１３の球通路２８１３ａにおけるパネル板１１１０の面と沿っている部位が、パネル板１１１０の板厚内に収まり切れずに、パネル板１１１０の後面よりも後方へ突出してしまう恐れがある。そして、第二構成部材２８１３におけるパネル板１１１０の後面よりも後方への突出量が大きいと、後方のスペースを十分に確保することができなくなる。これに対して、本実施形態では、第二構成部材２８１３における球通路２８１３ａの部位のパネル板１１１０の後面からの突出量ＴＬを、遊技球Ｂの直径Ｄの１／２以下としているため、後方のスペースを十分に確保することができ、所望の大きさの裏下演出ユニット３５００（裏下可動装飾体３５１０）を設けることができる。

【１０４８】

サイドユニット２８００Ａでは、一般入賞口２００１に遊技球Ｂが受入れられると、一般入賞口２００１を形成している第一構成部材２８１１の球受部２８１１ｂによりパネル板１１１０の前面よりも後方の球通路２８１３ａへ誘導され、第二構成部材２８１３の球通路２８１３ａに受け渡される。そして、第二構成部材２８１３の球通路２８１３ａに受け渡された遊技球Ｂは、まず、パネル板１１１０の板厚内にかかるようにパネル板１１１０の面に沿って流下し、開口部１１１２の下端付近において、パネル板１１１０の後面よりも後方へ流通した上で、パネル板１１１０の後面に沿って下方へ流下する。その後、遊技球Ｂは、球センサ２８１３ｂにより検知された後に、図示しない出口から下方へ排出される。

【１０４９】

本実施形態のサイドユニット２８００Ａによれば、上記のサイドユニット２８００と同様の作用効果を奏することができる。

【１０５０】

また、サイドユニット２８００Ａによれば、球センサ２８１３ｂが設けられている第二構成部材２８１３を、遊技パネル１１００（パネル板１１１０）の後方に設けられている裏ユニット３０００に取付けているため、パネル板１１１０に取付けられる第一構成部材２８１１には球センサ２８１３ｂを設けていない。従って、球センサ２８１３ｂのような電子部品を裏ユニット３０００に纏めるようにしており、遊技パネル１１００側から球センサ２８１３ｂからの配線を延出させていないため、遊技盤５の製造において、遊技パネル１１００と裏ユニット３０００とを組立てる際に、球センサ２８１３ｂからの配線が障害釘等に引っ掛かることはなく、引っ掛かりによる配線の切断を回避させることができると共に、組立作業の作業性を向上させることができる。

【１０５１】

また、サイドユニット２８００Ａによれば、遊技盤５に組立てることで、第一構成部材２８１１の台板２８１１ａにより、遊技パネル１１００におけるパネル板１１１０の開口部１１１２を前方から塞いでいるため、パネル板１１１０の後側から塵や埃等の異物が開口部１１１２を通してパネル板１１１０の前面側の遊技領域５ａに侵入するのを防止することができる。

【１０５２】

10

20

30

40

50

なお、サイドユニット 2800A は、各球受部 2811b ごとに独立した球通路 2813a を設けるようにしても良いし、サイドユニット 2800 の球通路 2812a と同様に、球受部 2811b の下流に一つの球通路 2813a を設けて、各球受部 2811b に入球した遊技球 B を合流させるようにしても良い。

【1053】

また、上記のサイドユニット 2800A では、第二構成部材 2813 を裏ユニット 3000 に取付けるものを示したが、これに限定するものではなく、第二構成部材 2813 を第一構成部材 2811 の後側に取付けられるものとしても良い。

【1054】

また、上記の実施形態では、遊技パネル 1100 として透明樹脂製のパネル板 1110 を備えているものを示したが、これに限定するものではなく、木製の遊技パネル 1100 としても良い。これにより、遊技パネル 1100 を木製とすることで、樹脂製のものと比較して板厚が厚くなるため、遊技パネル 1100 の板厚内をより有効利用し易くすることができる。

【1055】

[12-2b. サイドユニットの変形例 2]

次に、上記のサイドユニット 2800 やサイドユニット 2800A とは異なる形態のサイドユニット 2800B について、主に図 79 を参照して説明する。図 79(a) は図 77 に示すサイドユニットとは異なる形態のサイドユニットを遊技パネル共に縦断面で示す説明図であり、(b) は(a)におけるサイドユニットの LED 基板と基板カバーとの要部を斜視図で示す説明図である。ここでは、上記のサイドユニット 2800 と同じ構成については同じ符号を付して説明する。

【1056】

サイドユニット 2800B は、遊技者がハンドル 160 を操作することで遊技球 B が打ち込まれる遊技領域 5a 内において、始動口ユニット 2100 の左方で内レール 1002 に沿うように延出しており、遊技球 B を常時受入可能に開口している複数(2つ~4つ)の一般入賞口 2001 を備えている。

【1057】

サイドユニット 2800B は、遊技パネル 1100 における障害釘が植設される平板状のパネル板 1110 に前方から取付けられるユニット本体 2810 と、ユニット本体 2810 の後側から取付けられるユニットカバー 2820 と、ユニット本体 2810 とユニットカバー 2820 との間に設けられ複数の LED 2825a が実装されている LED 基板 2825 と、を備えている。サイドユニット 2800B のユニット本体 2810 とユニットカバー 2820 は、透明な合成樹脂により形成されている。

【1058】

また、サイドユニット 2800B は、ユニット本体 2810 とユニットカバー 2820 とが互いに接している接触面部 2830 と、接触面部 2830 の一部に設けられており互いに接触していない非接触面部 2831 と、を有している。

【1059】

サイドユニット 2800B のユニット本体 2810 は、遊技パネル 1100 における障害釘が植設される平板状のパネル板 1110 に前方から取付けられる第一構成部材 2811 と、第一構成部材 2811 に後側から取付けられる第二構成部材 2812 と、ユニットカバー 2820 の外周縁に沿うように後方へ棒状に突出しており後端面がユニットカバー 2820 の前端面に当接する支持棒部 2814 と、を有している。本実施形態では、第一構成部材 2811 の後側に第二構成部材 2812 が取付けられている。また、本実施形態では、支持棒部 2814 が第二構成部材 2812 の後面から突出している。

【1060】

ユニット本体 2810 の第一構成部材 2811 は、遊技パネル 1100 (パネル板 1110) の前面に当接可能な平板状の台板 2811a と、台板 2811a から前方へ突出していると共に上方及び後方が解放されており一般入賞口 2001 を形成している複数の球

10

20

30

40

50

受部 2 8 1 1 b と、を有している。また、第一構成部材 2 8 1 1 は、台板 2 8 1 1 a から後方へ突出している複数の位置決突起 2 8 1 1 c と、台板 2 8 1 1 a を貫通しており遊技パネル 1 1 0 0 に取付けるための複数の取付孔 2 8 1 1 d と、台板 2 8 1 1 a の後端面に設けられており第二構成部材 2 8 1 2 を取付けるための複数の被取付孔（図示は省略）と、を有している（図 7 6 を参照）。

【 1 0 6 1 】

台板 2 8 1 1 a は、前構成部材 1 0 0 0 の内レール 1 0 0 2 に沿うように延出している。複数の位置決突起 2 8 1 1 c は、台板 2 8 1 1 a の長手方向へ離隔して設けられている。位置決突起 2 8 1 1 c は、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 に設けられている位置決孔 1 1 1 3 に挿入される。本実施形態では、各位置決突起 2 8 1 1 c は同じ長さである。複数の取付孔 2 8 1 1 d は、台板 2 8 1 1 a における位置決突起 2 8 1 1 c の近傍と、台板 2 8 1 1 a の左右方向中央付近の上部と、に設けられている。これら取付孔 2 8 1 1 d は、前側に皿ザグリが形成されており、パネル板 1 1 1 0 の取付孔 1 1 1 4 にねじ込まれる皿頭の取付ビス（図示は省略）が前方から挿通される。パネル板 1 1 1 0 の前面に取付けた状態では、取付ビスの頭部が台板 2 8 1 1 a の前面よりも前方へ突出することはない。

【 1 0 6 2 】

なお、本実施形態では、第一構成部材 2 8 1 1 における台板 2 8 1 1 a の前面と球受部 2 8 1 1 b の前面に、透光性を有する装飾シール 2 8 0 3 が貼り付けられている。

【 1 0 6 3 】

第二構成部材 2 8 1 2 は、前方へ開放された容器状に形成されており、一般入賞口 2 0 0 1（球受部 2 8 1 1 b）に受入れられた遊技球 B を遊技パネル 1 1 0 0（パネル板 1 1 1 0）の面（板面）に沿って流下させる球通路 2 8 1 2 a と、球通路 2 8 1 2 a の下流端において後方へ向かって開口している通路出口（図示は省略）と、第一構成部材 2 8 1 1 に取付けられるための複数の取付孔（図示は省略）と、後面に設けられておりユニットカバー 2 8 2 0 を取付けるための被取付孔（図示は省略）と、を有している。

【 1 0 6 4 】

この第二構成部材 2 8 1 2 には、後端がユニットカバー 2 8 2 0 の前端と当接する支持枠部 2 8 1 4 が後側に設けられている。換言すると、第二構成部材 2 8 1 2 は、ユニットカバー 2 8 2 0 の外周縁に沿うように後方へ枠状に突出しており後端面がユニットカバー 2 8 2 0 の前端面に当接する支持枠部 2 8 1 4 を、有している。支持枠部 2 8 1 4 の後端面は、サイドユニット 2 8 0 0 B に組立てることでユニットカバー 2 8 2 0 における後述する周壁部 2 8 2 0 b の前端面に当接する。つまり、支持枠部 2 8 1 4 の後端面と、周壁部 2 8 2 0 b の前端面とが、接触面部 2 8 3 0 を構成している。

【 1 0 6 5 】

第二構成部材 2 8 1 2 の支持枠部 2 8 1 4（接触面部 2 8 3 0）は、球通路 2 8 1 2 a の出口である図示しない通路出口よりも上方に設けられている。換言すると、第二構成部材 2 8 1 2 の通路出口は、支持枠部 2 8 1 4（接触面部 2 8 3 0）よりも下方の部位に設けられている。

【 1 0 6 6 】

ユニット本体 2 8 1 0 は、第一構成部材 2 8 1 1 の後方に第二構成部材 2 8 1 2 を位置させ、第二構成部材 2 8 1 2 の後方から取付ビスを第二構成部材 2 8 1 2 の取付孔を通して第一構成部材 2 8 1 1 の被取付孔にねじ込むことで、組立てられる。これにより、第一構成部材 2 8 1 1 に後側から第二構成部材 2 8 1 2 が取付けられたユニット本体 2 8 1 0 が構築される。

【 1 0 6 7 】

本実施形態の第二構成部材 2 8 1 2 は、図 7 9 に示すように、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 内に挿入されると共に、奥行きがパネル板 1 1 1 0 の板厚内に収まるように形成されている。

【 1 0 6 8 】

サイドユニット２８００Ｂのユニットカバー２８２０は、前方へ開放された浅い容器状に形成されており、内部にＬＥＤ基板２８２５が収容される。このユニットカバー２８２０は、図７９に示すように、平板状のカバー部２８２０ａと、カバー部２８２０ａの外周縁から前方へ突出している枠状の周壁部２８２０ｂと、周壁部２８２０ｂの一部において前端から凹んでいる切欠部２８２０ｃと、を有している。なお、カバー部２８２０ａに、通気用の複数のスリットを設けても良い。

【１０６９】

また、ユニットカバー２８２０は、カバー部２８２０ａの前面から周壁部２８２０ｂよりも短く前方へ突出しておりＬＥＤ基板２８２５を取付けるための複数のボス部２８２０ｄと、カバー部２８２０ａを貫通しておりユニット本体２８１０に取付けるための取付ビスが挿通される複数の取付孔（図示は省略）と、を有している。

10

【１０７０】

ユニットカバー２８２０のカバー部２８２０ａは、ＬＥＤ基板２８２５を後方から覆う大きさに形成されている。周壁部２８２０ｂは、外形がユニット本体２８１０における支持枠部２８１４の外形と同じである。周壁部２８２０ｂの前端面は、サイドユニット２８００Ｂに組立てることで、ユニット本体２８１０における支持枠部２８１４の後端面に当接する。つまり、支持枠部２８１４の後端面と、周壁部２８２０ｂの前端面とが、接触面部２８３０を構成している。

【１０７１】

切欠部２８２０ｃは、周壁部２８２０ｂにおける上辺側と下辺側とに設けられている。切欠部２８２０ｃは、サイドユニット２８００Ｂに組立てることで、周壁部２８２０ｂの前端面とユニット本体２８１０における支持枠部２８１４の前端面との間に隙間を形成することができる。つまり、切欠部２８２０ｃにより、支持枠部２８１４の後端面と周壁部２８２０ｂの前端面とで構成している接触面部２８３０の一部に、互いに接触していない非接触面部２８３１を形成している。この切欠部２８２０ｃにより、容器状のユニットカバー２８２０の内部を通気させることができ、内部に取付けられたＬＥＤ基板２８２５からの熱を外部へ放熱することができ、ユニットカバー２８２０に熱が籠ることはない。

20

【１０７２】

サイドユニット２８００ＢのＬＥＤ基板２８２５は、後面をユニットカバー２８２０におけるボス部２８２０ｄの前端に当接させた状態で、ユニットカバー２８２０の内部に取付けられる。ＬＥＤ基板２８２５に実装されている複数のＬＥＤ２８２５ａは、フルカラーＬＥＤであり、サイドユニット２８００Ｂに組立てることで、サイドユニット２８００Ｂを様々な発光色で発光装飾させることができる。

30

【１０７３】

このサイドユニット２８００Ｂは、ユニットカバー２８２０の内部のボス部２８２０ｄに、ＬＥＤ基板２８２５を取付けた状態で、ユニットカバー２８２０の周壁部２８２０ｂの前端面を、ユニット本体２８１０における支持枠部２８１４の後端面に当接（接触）させ、ユニットカバー２８２０の後方からユニットカバー２８２０の取付孔を介して取付ビスをユニット本体２８１０の第二構成部材２８１２の被取付孔にねじ込んで締め付けることにより、組立てることができる。

40

【１０７４】

サイドユニット２８００Ｂの遊技パネル１１００への取付けは、まず、遊技パネル１１００におけるパネル板１１１０の前方から、第一構成部材２８１１の台板２８１１ａがパネル板１１１０を貫通している開口部１１１２を閉鎖するように、台板２８１１ａをパネル板１１１０の前面に当接させる。この際に、第一構成部材２８１１の二つの位置決突起２８１１ｃを、パネル板１１１０の位置決孔１１１３に挿入させる。この状態では、第一構成部材２８１１の取付孔２８１１ｄが、パネル板１１１０の取付孔１１１４と一致している。

【１０７５】

そして、前方から第一構成部材２８１１の取付孔２８１１ｄを通して取付ビスをパネル

50

板 1 1 1 0 の取付孔 1 1 1 4 にねじ込んで締め付けることにより、サイドユニット 2 8 0 0 B がパネル板 1 1 1 0 の前面に取付けられる。この際に、第一構成部材 2 8 1 1 の取付孔 2 8 1 1 d を、位置決突起 2 8 1 1 c の近傍に設けているため、取付孔 2 8 1 1 d を介して取付ビスを遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の取付孔 1 1 1 4 にねじ込むことで、位置決突起 2 8 1 1 c をパネル板 1 1 1 0 側へ強く押し付けて位置決孔 1 1 1 3 へ確実に挿入させることができ、位置決突起 2 8 1 1 c の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

【 1 0 7 6 】

サイドユニット 2 8 0 0 B では、ユニット本体 2 8 1 0 の第二構成部材 2 8 1 2 に、パネル板 1 1 1 0 の面に沿って遊技球 B を流下させる球通路 2 8 1 2 a を設けている。第二構成部材 2 8 1 2 における球通路 2 8 1 2 a の部位の断面は、コ字状となっているため、球通路 2 8 1 2 a の存在により第二構成部材 2 8 1 2 の剛性を高めることができる。そして、平板状の台板 2 8 1 1 a を有することで剛性が低くなっている可能性がある第一構成部材 2 8 1 1 に、球通路 2 8 1 2 a により剛性が高められている第二構成部材 2 8 1 2 を、第一構成部材 2 8 1 1 の後側から取付けてサイドユニット 2 8 0 0 B を形成しているため、サイドユニット 2 8 0 0 B の剛性を従来のサイドユニットよりも高めることができる。従って、リサイクル等によるパチンコ機 1 の分解作業において、サイドユニット 2 8 0 0 B をパネル板 1 1 1 0 に取付けている取付ビスを取外してサイドユニット 2 8 0 0 B を前方へ引っ張った時に、サイドユニット 2 8 0 0 B の剛性が高められているため、サイドユニット 2 8 0 0 B が撓むことはない。これにより、パネル板 1 1 1 0 の位置決孔 1 1 1 3 に対してサイドユニット 2 8 0 0 B (第一構成部材 2 8 1 1) の位置決突起 2 8 1 1 c が傾くことはなく、遊技パネル 1 1 0 0 (パネル板 1 1 1 0) からサイドユニット 2 8 0 0 B を簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

【 1 0 7 7 】

サイドユニット 2 8 0 0 B をパネル板 1 1 1 0 の前面に取付けた状態 (遊技盤 5 を組立てた状態) では、ユニット本体 2 8 1 0 の第二構成部材 2 8 1 2 がパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 内でパネル板 1 1 1 0 の板厚内に位置しており、パネル板 1 1 1 0 の後面よりも前方に位置している。

【 1 0 7 8 】

また、本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 B は、遊技盤 5 に組立てた状態で、ユニットカバー 2 8 2 0 がパネル板 1 1 1 0 の後面よりも後方へ突出していると共に、ユニットカバー 2 8 2 0 の切欠部 2 8 2 0 c (非接触面部 2 8 3 1) の一部がパネル板 1 1 1 0 の後面よりも後方へ突出している。この際に、切欠部 2 8 2 0 c (非接触面部 2 8 3 1) を上下に設けているため、上側の切欠部 2 8 2 0 c により LED 基板 2 8 2 5 からの熱を上方へ排出させつつ、下側の切欠部 2 8 2 0 c から外部の空気を内部へ取り込むことができる。また、遊技盤 5 に組立てた状態では、サイドユニット 2 8 0 0 B のユニット本体 2 8 1 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 内に挿入されている部位の外周、つまり、第二構成部材 2 8 1 2 の外周と、開口部 1 1 1 2 の内周との間には、隙間が設けられている。これらにより、LED 基板 2 8 2 5 からの熱を、切欠部 2 8 2 0 c (非接触面部 2 8 3 1) を通して外部へ放出し易くなり、効率良く放熱することができる。

【 1 0 7 9 】

また、本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 B は、LED 基板 2 8 2 5 をユニットカバー 2 8 2 0 に取付けた状態では、LED 基板 2 8 2 5 が切欠部 2 8 2 0 c (非接触面部 2 8 3 1) よりも後方に位置している。換言すると、平面視において、LED 基板 2 8 2 5 が切欠部 2 8 2 0 c (非接触面部 2 8 3 1) と重ならせないように設けられている。これにより、切欠部 2 8 2 0 c を通してユニットカバー 2 8 2 0 内に塵や埃が侵入しても、LED 基板 2 8 2 5 にかかり難くすることができ、塵や埃の影響を極力防ぐことができる。また、ユニットカバー 2 8 2 0 の下辺側にも切欠部 2 8 2 0 c を設けているため、上側の切欠部 2 8 2 0 c から侵入した塵や埃を下側の切欠部 2 8 2 0 c から下方へ排出させるこ

10

20

30

40

50

とができる。

【1080】

また、本実施形態のサイドユニット2800Bは、遊技盤5に組立てることで、第一構成部材2811の台板2811aにより遊技パネル1100におけるパネル板1110の開口部1112を前方から塞いでいるため、パネル板1110の後側から塵や埃等の異物が開口部1112を通してパネル板1110の前面側の遊技領域5aに侵入するのを防止することができる。

【1081】

更に、サイドユニット2800Bは、遊技盤5に組立てた状態で、ユニット本体2810における第二構成部材2813の後側に取付けられているユニットカバー2820が、パネル板1110の後面から後方へ突出している。この突出量は、図78のサイドユニット2800Aと同様に、遊技球Bの直径Dの1/2以下としている。

10

【1082】

ところで、遊技パネル1100を射出成形により形成する場合、障害釘が植設される遊技領域5aの部位の厚さが、遊技パネル1100（パネル板1110）を木製の合板としたり樹脂板を切削加工したりする場合よりも薄くなり易いため、ユニット本体2810の球通路2812aにおけるパネル板1110の面と沿っている部位や、ユニット本体2810の後側に取付けられているユニットカバー2820が、パネル板1110の板厚内に収まり切れずに、パネル板1110の後面よりも後方へ突出してしまう恐れがある。そして、サイドユニット2800Bにおけるパネル板1110の後面よりも後方への突出量が大きいと、後方のスペースを十分に確保することができなくなる。これに対して、本実施形態では、サイドユニット2800Bにおいて、球通路2813aにおけるパネル板1110の板厚内にかかると共にパネル板1110の面に沿って延出している部位のパネル板1110の後面からの突出量を、遊技球Bの直径Dの1/2以下としているため、後方のスペースを十分に確保することができ、所望の大きさの裏下演出ユニット3500（裏下可動装飾体3510）を設けることができる。

20

【1083】

サイドユニット2800Bでは、一般入賞口2001に遊技球Bが受入れられると、一般入賞口2001を形成している球受部2811bによりパネル板1110の前面よりも後方の球通路2812aへ誘導され、球通路2812aによりパネル板1110の面に沿って流下した後に、図示しない通路出口から後方に設けられている裏ユニット3000の裏球誘導ユニット3100に受け渡される。裏球誘導ユニット3100に受け渡された遊技球Bは、一般入賞口センサ3001に検知された後に、下方へ排出される。

30

【1084】

本実施形態のサイドユニット2800Bは、詳細な図示は省略するが、ユニット本体2810における第二構成部材2812の図示しない通路出口が、待機位置の裏下可動装飾体3510よりも下方に設けられている。つまり、一般入賞口2001（球受部2811b）に受入れられた遊技球Bを検知する一般入賞口センサ3001が待機位置の裏下可動装飾体3510よりも下方に設けられている。従って、サイドユニット2800Bや一般入賞口センサ3001等が裏下可動装飾体3510の邪魔になることはない。

40

【1085】

本実施形態のサイドユニット2800Bは、詳細な図示は省略するが、ユニット本体2810が図76のサイドユニット2800と同じであり、一般入賞口2001（球受部2811b）と連通している支流部2801と、支流部2801と合流しており遊技パネル1100におけるパネル板1110の面（板面）に沿って延出している本流部2802と、を有している。球通路2812aは、複数の支流部2801と、本流部2802と、で構成されている。

【1086】

本実施形態のサイドユニット2800Bによれば、上記のサイドユニット2800と同様の作用効果を奏することができる。

50

【 1 0 8 7 】

なお、上記のサイドユニット 2 8 0 0 B では、ユニットカバー 2 8 2 0 の周壁部 2 8 2 0 b に切欠部 2 8 2 0 c (非接触面部 2 8 3 1) を設けているものを示したが、これに限定するものではなく、ユニットカバー 2 8 2 0 の周壁部 2 8 2 0 b に切欠部 2 8 2 0 c を設けずにユニット本体 2 8 1 0 の支持枠部 2 8 1 4 に後端から前方へ切欠かれた切欠部 (非接触面部 2 8 3 1) を設けるようにしても良い。或いは、ユニットカバー 2 8 2 0 の周壁部 2 8 2 0 b とユニット本体 2 8 1 0 の支持枠部 2 8 1 4 との両方に切欠部 (非接触面部) を設けるようにしても良い。

【 1 0 8 8 】

また、上記のサイドユニット 2 8 0 0 B では、ユニット本体 2 8 1 0 に後方へ突出する枠状の支持枠部 2 8 1 4 を設け、その後端面を接触面部 2 8 3 0 とするものを示したが、これに限定するものではなく、ユニット本体 2 8 1 0 に支持枠部 2 8 1 4 を設けずに、ユニットカバー 2 8 2 0 (周壁部 2 8 2 0 b) の前端が、ユニット本体 2 8 1 0 の後面に当接するようにして、当該当接する部位を接触面部 2 8 3 0 としても良い。これにより、後方へ突出する支持枠部 2 8 1 4 を設けていないため、サイドユニット 2 8 0 0 B におけるパネル板 1 1 1 0 の後面から後方へ突出する突出量を少なくすることができ、パネル板 1 1 1 0 の後方の空スペースをより広く確保することが可能となる。

【 1 0 8 9 】

更に、上記のサイドユニット 2 8 0 0 B では、LED 基板 2 8 2 5 をユニットカバー 2 8 2 0 に取付けているものを示したが、これに限定するものではなく、LED 基板 2 8 2 5 をユニット本体 2 8 1 0 (第二構成部材 2 8 1 2) の後側に取付けるようにしても良い。

【 1 0 9 0 】

また、上記のサイドユニット 2 8 0 0 B において、LED 基板 2 8 2 5 の前方に LED 2 8 2 5 a からの光を拡散させる複数の凹凸からなる拡散レンズ部を設けるようにしても良い。この拡散レンズ部は、ユニット本体 2 8 1 0 (第二構成部材 2 8 1 2) の後面に設けても良いし、ユニット本体 2 8 1 0 とは別体の部材に設けても良い。

【 1 0 9 1 】

更に、上記のサイドユニット 2 8 0 0 B では、夫々の球受部 2 8 1 1 b と連通している複数の支流部 2 8 0 1 と、複数の支流部 2 8 0 1 が合流する本流部 2 8 0 2 と、から構成されている球通路 2 8 1 2 a を、有しているものを示したが、これに限定するものではなく、各球受部 2 8 1 1 b ごとに球通路 2 8 1 2 a が独立しているものとしても良い。

【 1 0 9 2 】

また、上記の実施形態では、遊技パネル 1 1 0 0 として透明樹脂製のパネル板 1 1 1 0 を備えているものを示したが、これに限定するものではなく、木製の遊技パネル 1 1 0 0 としても良い。これにより、遊技パネル 1 1 0 0 を木製とすることで、樹脂製のものと比較して板厚が厚くなるため、遊技パネル 1 1 0 0 の板厚内をより有効利用し易くすることができる。ところで、遊技パネル 1 1 0 0 (パネル板 1 1 1 0) を透明なものとする、LED 基板 2 8 2 5 の LED 2 8 2 5 a からの光が、パネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 の内周面からパネル板 1 1 1 0 内に入射して、パネル板 1 1 1 0 内に拡散してしまい、前方へ照射される光量が低下することで、発光による演出効果が弱くなる恐れがある。これに対して、遊技パネル 1 1 0 0 を木製 (不透明) とすることで、LED 基板 2 8 2 5 の LED 2 8 2 5 a からの光が、開口部 1 1 1 2 の内周面から遊技パネル 1 1 0 0 の内部に入射することはなく、開口部 1 1 1 2 の内周面により反射させることが可能となるため、前方へ照射される光量の低下を抑制させることができ、発光による演出効果を十分に発揮させ易くすることができる。

【 1 0 9 3 】

[1 2 - 2 c . サイドユニットの変形例 3]

次に、上記とは更に異なる形態のサイドユニット 2 8 0 0 C について、主に図 8 0 等を参照して説明する。図 8 0 は、図 7 9 に示すサイドユニットとは異なる形態のサイドユニットを遊技パネル共に縦断面で示す説明図である。ここでは、上記のサイドユニット 2 8

10

20

30

40

50

00Bと同じ構成については同じ符号を付して説明する。

【1094】

サイドユニット2800Cは、遊技者がハンドル160を操作することで遊技球Bが打ち込まれる遊技領域5a内において、始動口ユニット2100の左方で内レール1002に沿うように延出しており、遊技球Bを常時受入可能に開口している複数(2つ~4つ)の一般入賞口2001を備えている。

【1095】

サイドユニット2800Cは、遊技パネル1100における障害釘が植設される平板状のパネル板1110に前方から取付けられるユニット本体2810と、ユニット本体2810の後側から取付けられるユニットカバー2820と、ユニット本体2810とユニットカバー2820との間に設けられ複数のLED2825aが実装されているLED基板2825と、を備えている。サイドユニット2800Bのユニット本体2810とユニットカバー2820は、透明な合成樹脂により形成されている。

10

【1096】

また、サイドユニット2800Cは、ユニット本体2810とユニットカバー2820とが互いに接している接触面部2830と、接触面部2830の一部に設けられており互いに接触していない非接触面部2831と、を有している。

【1097】

サイドユニット2800Bのユニット本体2810は、遊技パネル1100における障害釘が植設される平板状のパネル板1110に前方から取付けられる第一構成部材2811と、第一構成部材2811に後側から取付けられる第二構成部材2812と、ユニットカバー2820の外周縁に沿うように後方へ枠状に突出しており後端面がユニットカバー2820の前端面に当接する支持枠部2814と、第一構成部材2811と第二構成部材2812との間に設けられており一般入賞口2001に受入れられた遊技球Bを検知する球センサ2815(一般入賞口センサ3001)と、を有している。本実施形態では、第一構成部材2811の後側に第二構成部材2812が取付けられている。また、本実施形態では、支持枠部2814が第二構成部材2812の後面から突出している。

20

【1098】

ユニット本体2810の第一構成部材2811は、遊技パネル1100(パネル板1110)の前面に当接可能な平板状の台板2811aと、台板2811aから前方へ突出していると共に上方及び後方が解放されており一般入賞口2001を形成している複数の球受部2811bと、を有している。また、第一構成部材2811は、台板2811aから後方へ突出している複数の位置決突起2811cと、台板2811aを貫通しており遊技パネル1100に取付けるための複数の取付孔2811dと、台板2811aの後端面に設けられており第二構成部材2812を取付けるための複数の被取付孔(図示は省略)と、を有している(図76を参照)。

30

【1099】

台板2811aは、前構成部材1000の内レール1002に沿うように延出している。複数の位置決突起2811cは、台板2811aの長手方向へ離隔して設けられている。位置決突起2811cは、遊技パネル1100のパネル板1110に設けられている位置決孔1113に挿入される。本実施形態では、各位置決突起2811cは同じ長さである。複数の取付孔2811dは、台板2811aにおける位置決突起2811cの近傍と、台板2811aの左右方向中央付近の上部と、に設けられている。これら取付孔2811dは、前側に皿ザグリが形成されており、パネル板1110の取付孔1114にねじ込まれる皿頭の取付ビス(図示は省略)が前方から挿通される。パネル板1110の前面に取付けた状態では、取付ビスの頭部が台板2811aの前面よりも前方へ突出することはない。

40

【1100】

なお、本実施形態では、第一構成部材2811における台板2811aの前面と球受部2811bの前面に、透光性を有する装飾シール2803が貼り付けられている。

50

【 1 1 0 1 】

第二構成部材 2 8 1 2 は、前方へ開放された容器状に形成されており、一般入賞口 2 0 0 1 (球受部 2 8 1 1 b) に受入れられた遊技球 B を遊技パネル 1 1 0 0 (パネル板 1 1 1 0) の面 (板面) に沿って流下させる球通路 2 8 1 2 a と、球通路 2 8 1 2 a の下流端において後方へ向かって開口している通路出口 2 8 1 2 b と、第一構成部材 2 8 1 1 に取付けられるための複数の取付孔 (図示は省略) と、後面に設けられておりユニットカバー 2 8 2 0 を取付けるための被取付孔 (図示は省略) と、を有している。

【 1 1 0 2 】

この第二構成部材 2 8 1 2 には、後端がユニットカバー 2 8 2 0 の前端と当接する支持枠部 2 8 1 4 が後側に設けられている。換言すると、第二構成部材 2 8 1 2 は、ユニットカバー 2 8 2 0 の外周縁に沿うように後方へ枠状に突出しており後端面がユニットカバー 2 8 2 0 の前端面に当接する支持枠部 2 8 1 4 を、有している。支持枠部 2 8 1 4 の後端面は、サイドユニット 2 8 0 0 C に組立てることでユニットカバー 2 8 2 0 における後述する周壁部 2 8 2 0 b の前端面に当接する。つまり、支持枠部 2 8 1 4 の後端面と、周壁部 2 8 2 0 b の前端面とが、接触面部 2 8 3 0 を構成している。

10

【 1 1 0 3 】

第二構成部材 2 8 1 2 の支持枠部 2 8 1 4 (接触面部 2 8 3 0) は、球通路 2 8 1 2 a の通路出口 2 8 1 2 b 及び球センサ 2 8 1 5 よりも上方に設けられている。換言すると、第二構成部材 2 8 1 2 の通路出口 2 8 1 2 b 及び球センサ 2 8 1 5 は、支持枠部 2 8 1 4 (接触面部 2 8 3 0) よりも下方の部位に設けられている。これにより、球センサ 2 8 1 5 が、LED 基板 2 8 2 5 の LED 2 8 2 5 a による発光装飾の妨げになり難い。

20

【 1 1 0 4 】

ユニット本体 2 8 1 0 は、第一構成部材 2 8 1 1 の後方に第二構成部材 2 8 1 2 を位置させ、第二構成部材 2 8 1 2 の後方から取付ビスを第二構成部材 2 8 1 2 の取付孔を通して第一構成部材 2 8 1 1 の被取付孔にねじ込むことで、組立てられる。この際に、球センサ 2 8 1 5 を、第一構成部材 2 8 1 1 と第二構成部材 2 8 1 2 とで挟まれるように、球通路 2 8 1 2 a の所定位置に配置して組み付ける。これにより、第一構成部材 2 8 1 1 に後側から第二構成部材 2 8 1 2 が取付けられたユニット本体 2 8 1 0 が構築される。

【 1 1 0 5 】

本実施形態の第二構成部材 2 8 1 2 は、図 8 0 に示すように、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 内に挿入されると共に、奥行きがパネル板 1 1 1 0 の板厚内に収まるように形成されている。

30

【 1 1 0 6 】

サイドユニット 2 8 0 0 C のユニットカバー 2 8 2 0 は、前方へ開放された浅い容器状に形成されており、内部に LED 基板 2 8 2 5 が収容される。このユニットカバー 2 8 2 0 は、平板状のカバー部 2 8 2 0 a と、カバー部 2 8 2 0 a の外周縁から前方へ突出している枠状の周壁部 2 8 2 0 b と、周壁部 2 8 2 0 b の一部において前端から凹んでいる切欠部 2 8 2 0 c と、を有している。なお、カバー部 2 8 2 0 a に、通気用の複数のスリット孔を設けても良い。

【 1 1 0 7 】

また、ユニットカバー 2 8 2 0 は、カバー部 2 8 2 0 a の前面から周壁部 2 8 2 0 b よりも短く前方へ突出しており LED 基板 2 8 2 5 を取付けるための複数のボス部 2 8 2 0 d と、カバー部 2 8 2 0 a を貫通しておりユニット本体 2 8 1 0 に取付けるための取付ビスが挿通される複数の取付孔 (図示は省略) と、を有している。

40

【 1 1 0 8 】

ユニットカバー 2 8 2 0 のカバー部 2 8 2 0 a は、LED 基板 2 8 2 5 を後方から覆う大きさに形成されている。周壁部 2 8 2 0 b は、外形がユニット本体 2 8 1 0 における支持枠部 2 8 1 4 の外形と同じである。周壁部 2 8 2 0 b の前端面は、サイドユニット 2 8 0 0 C に組立てることで、ユニット本体 2 8 1 0 における支持枠部 2 8 1 4 の後端面に当接する。つまり、支持枠部 2 8 1 4 の後端面と、周壁部 2 8 2 0 b の前端面とが、接触面

50

部 2 8 3 0 を構成している。

【 1 1 0 9 】

切欠部 2 8 2 0 c は、周壁部 2 8 2 0 b のおける上辺側と下辺側とに設けられている。切欠部 2 8 2 0 c は、サイドユニット 2 8 0 0 C に組立てることで、周壁部 2 8 2 0 b の前端面とユニット本体 2 8 1 0 における支持枠部 2 8 1 4 の前端面との間に隙間を形成することができる。つまり、切欠部 2 8 2 0 c により、支持枠部 2 8 1 4 の後端面と周壁部 2 8 2 0 b の前端面とで構成している接触面部 2 8 3 0 の一部に、互いに接触していない非接触面部 2 8 3 1 を形成している。この切欠部 2 8 2 0 c により、容器状のユニットカバー 2 8 2 0 の内部を通気させることができ、内部に取付けられた L E D 基板 2 8 2 5 からの熱を外部へ放熱することができ、ユニットカバー 2 8 2 0 に熱が籠ることはない。

10

【 1 1 1 0 】

サイドユニット 2 8 0 0 C の L E D 基板 2 8 2 5 は、後面をユニットカバー 2 8 2 0 におけるボス部 2 8 2 0 d の前端に当接させた状態で、ユニットカバー 2 8 2 0 の内部に取付けられる。L E D 基板 2 8 2 5 に実装されている複数の L E D 2 8 2 5 a は、フルカラー L E D であり、サイドユニット 2 8 0 0 C に組立てることで、サイドユニット 2 8 0 0 C を様々な発光色で発光装飾させることができる。

【 1 1 1 1 】

このサイドユニット 2 8 0 0 C は、ユニットカバー 2 8 2 0 の内部のボス部 2 8 2 0 d に、L E D 基板 2 8 2 5 を取付けた状態で、ユニットカバー 2 8 2 0 の周壁部 2 8 2 0 b の前端面を、ユニット本体 2 8 1 0 における支持枠部 2 8 1 4 の後端面に当接（接触）させ、ユニットカバー 2 8 2 0 の後方からユニットカバー 2 8 2 0 の取付孔を介して取付ビスをユニット本体 2 8 1 0 の第二構成部材 2 8 1 2 の被取付孔にねじ込んで締め付けることにより、組立てることができる。

20

【 1 1 1 2 】

サイドユニット 2 8 0 0 C の遊技パネル 1 1 0 0 への取付けは、まず、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の前方から、第一構成部材 2 8 1 1 の台板 2 8 1 1 a がパネル板 1 1 1 0 を貫通している開口部 1 1 1 2 を閉鎖するように、台板 2 8 1 1 a をパネル板 1 1 1 0 の前面に当接させる。この際に、第一構成部材 2 8 1 1 の二つの位置決突起 2 8 1 1 c を、パネル板 1 1 1 0 の位置決孔 1 1 1 3 に挿入させる。この状態では、第一構成部材 2 8 1 1 の取付孔 2 8 1 1 d が、パネル板 1 1 1 0 の取付孔 1 1 1 4 と一致している。

30

【 1 1 1 3 】

そして、前方から第一構成部材 2 8 1 1 の取付孔 2 8 1 1 d を通して取付ビスをパネル板 1 1 1 0 の取付孔 1 1 1 4 にねじ込んで締め付けることにより、サイドユニット 2 8 0 0 C がパネル板 1 1 1 0 の前面に取付けられる。この際に、第一構成部材 2 8 1 1 の取付孔 2 8 1 1 d を、位置決突起 2 8 1 1 c の近傍に設けているため、取付孔 2 8 1 1 d を介して取付ビスを遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の取付孔 1 1 1 4 にねじ込むことで、位置決突起 2 8 1 1 c をパネル板 1 1 1 0 側へ強く押し付けて位置決孔 1 1 1 3 へ確実に挿入させることができ、位置決突起 2 8 1 1 c の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

40

【 1 1 1 4 】

サイドユニット 2 8 0 0 C では、ユニット本体 2 8 1 0 の第二構成部材 2 8 1 2 に、パネル板 1 1 1 0 の面に沿って遊技球 B を流下させる球通路 2 8 1 2 a を設けている。第二構成部材 2 8 1 2 における球通路 2 8 1 2 a の部位の断面は、コ字状となっているため、球通路 2 8 1 2 a の存在により第二構成部材 2 8 1 2 の剛性を高めることができる。そして、平板状の台板 2 8 1 1 a を有することで剛性が低くなっている可能性がある第一構成部材 2 8 1 1 に、球通路 2 8 1 2 a により剛性が高められている第二構成部材 2 8 1 2 を、第一構成部材 2 8 1 1 の後側から取付けてサイドユニット 2 8 0 0 C を形成しているため、サイドユニット 2 8 0 0 C の剛性を従来のサイドユニットよりも高めることができる。従って、リサイクル等によるパチンコ機 1 の分解作業において、サイドユニット 2 8 0

50

0 C をパネル板 1 1 1 0 に取付けている取付ビスを取外してサイドユニット 2 8 0 0 C を前方へ引っ張った時に、サイドユニット 2 8 0 0 C の剛性が高められているため、サイドユニット 2 8 0 0 C が撓むことはない。これにより、パネル板 1 1 1 0 の位置決孔 1 1 1 3 に対してサイドユニット 2 8 0 0 C (第一構成部材 2 8 1 1) の位置決突起 2 8 1 1 c が傾くことはなく、遊技パネル 1 1 0 0 (パネル板 1 1 1 0) からサイドユニット 2 8 0 0 C を簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

【 1 1 1 5 】

サイドユニット 2 8 0 0 C をパネル板 1 1 1 0 の前面に取付けた状態 (遊技盤 5 を組立てた状態) では、ユニット本体 2 8 1 0 の第二構成部材 2 8 1 2 及び球センサ 2 8 1 5 が、パネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 内でパネル板 1 1 1 0 の板厚内に位置しており、パネル板 1 1 1 0 の後面よりも前方に位置している。

10

【 1 1 1 6 】

また、本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 C は、遊技盤 5 に組立てた状態で、ユニットカバー 2 8 2 0 がパネル板 1 1 1 0 の後面よりも後方へ突出していると共に、ユニットカバー 2 8 2 0 の切欠部 2 8 2 0 c (非接触面部 2 8 3 1) の一部がパネル板 1 1 1 0 の後面よりも後方へ突出している。この際に、切欠部 2 8 2 0 c (非接触面部 2 8 3 1) を上下に設けているため、上側の切欠部 2 8 2 0 c により LED 基板 2 8 2 5 からの熱を上方へ排出させつつ、下側の切欠部 2 8 2 0 c から外部の空気を内部へ取り込むことができる。また、遊技盤 5 に組立てた状態では、サイドユニット 2 8 0 0 C のユニット本体 2 8 1 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 内に挿入されている部位の外周、つまり、第二構成部材 2 8 1 2 の外周と、開口部 1 1 1 2 の内周との間には、隙間が設けられている。これらにより、LED 基板 2 8 2 5 からの熱を、切欠部 2 8 2 0 c (非接触面部 2 8 3 1) を通して外部へ放出し易くなり、効率良く放熱することができる。

20

【 1 1 1 7 】

また、本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 C は、LED 基板 2 8 2 5 をユニットカバー 2 8 2 0 に取付けた状態では、LED 基板 2 8 2 5 が切欠部 2 8 2 0 c (非接触面部 2 8 3 1) よりも後方に位置している。換言すると、平面視において、LED 基板 2 8 2 5 が切欠部 2 8 2 0 c (非接触面部 2 8 3 1) と重ならせないように設けられている。これにより、切欠部 2 8 2 0 c を通してユニットカバー 2 8 2 0 内に塵や埃が侵入しても、LED 基板 2 8 2 5 にかかり難くすることができ、塵や埃の影響を極力防ぐことができる。また、ユニットカバー 2 8 2 0 の下辺側にも切欠部 2 8 2 0 c を設けているため、上側の切欠部 2 8 2 0 c から侵入した塵や埃を下側の切欠部 2 8 2 0 c から下方へ排出させることができる。

30

【 1 1 1 8 】

また、本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 C は、遊技盤 5 に組立てることで、第一構成部材 2 8 1 1 の台板 2 8 1 1 a により遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 を前方から塞いでいるため、パネル板 1 1 1 0 の後側から塵や埃等の異物が開口部 1 1 1 2 を通してパネル板 1 1 1 0 の前面側の遊技領域 5 a に侵入するのを防止することができる。

40

【 1 1 1 9 】

更に、サイドユニット 2 8 0 0 C は、遊技盤 5 に組立てた状態で、ユニット本体 2 8 1 0 における第二構成部材 2 8 1 3 の後側に取付けられているユニットカバー 2 8 2 0 が、パネル板 1 1 1 0 の後面から後方へ突出している。この突出量は、図 7 8 のサイドユニット 2 8 0 0 A と同様に、遊技球 B の直径 D の $1/2$ 以下としている。

【 1 1 2 0 】

ところで、遊技パネル 1 1 0 0 を射出成形により形成する場合、障害釘が植設される遊技領域 5 a の部位の厚さが、遊技パネル 1 1 0 0 (パネル板 1 1 1 0) を木製の合板としてたり樹脂板を切削加工したりする場合よりも薄くなり易いため、ユニット本体 2 8 1 0 の球通路 2 8 1 2 a におけるパネル板 1 1 1 0 の面と沿っている部位や、ユニット本体 2 8

50

10の後側に取付けられているユニットカバー2820が、パネル板1110の板厚内に収まり切れずに、パネル板1110の後面よりも後方へ突出してしまう恐れがある。そして、サイドユニット2800Cにおけるパネル板1110の後面よりも後方への突出量が大きいと、後方のスペースを十分に確保することができなくなる。これに対して、本実施形態では、サイドユニット2800Cにおいて、球通路2813aにおけるパネル板1110の板厚内にかかると共にパネル板1110の面に沿って延出している部位のパネル板1110の後面からの突出量を、遊技球Bの直径Dの1/2以下としているため、後方のスペースを十分に確保することができ、所望の大きさの裏下演出ユニット3500（裏下可動装飾体3510）を設けることができる。

【1121】

サイドユニット2800Cでは、一般入賞口2001に遊技球Bが受入れられると、一般入賞口2001を形成している球受部2811bによりパネル板1110の前面よりも後方の球通路2812aへ誘導され、球通路2812aによりパネル板1110の板厚内においてパネル板1110の面に沿って流下し、球センサ2815により検知された上で、後方へ向かって開口している通路出口2812bから排出される。

【1122】

本実施形態のサイドユニット2800Cは、詳細な図示は省略するが、ユニット本体2810における第二構成部材2812の通路出口2812bが、待機位置の裏下可動装飾体3510よりも下方に設けられている。また、一般入賞口2001（球受部2811b）に受入れられた遊技球Bを検知する球センサ2815（一般入賞口センサ3001）が、遊技パネル1100におけるパネル板1110の開口部1112内で且つパネル板1110の板厚内に設けられている。従って、サイドユニット2800Cや球センサ2815等が裏下可動装飾体3510の邪魔になることはない。

【1123】

本実施形態のサイドユニット2800Cは、詳細な図示は省略するが、ユニット本体2810が図76のサイドユニット2800と同じであり、一般入賞口2001（球受部2811b）と連通している支流部2801と、支流部2801と合流しており遊技パネル1100におけるパネル板1110の面（板面）に沿って延出している本流部2802と、を有している。球通路2812aは、複数の支流部2801と、本流部2802と、で構成されている。

【1124】

本実施形態のサイドユニット2800Cによれば、上記のサイドユニット2800と同様の作用効果を奏することができる。

【1125】

なお、上記のサイドユニット2800Cでは、ユニットカバー2820の周壁部2820bに切欠部2820c（非接触面部2831）を設けているものを示したが、これに限定するものではなく、ユニットカバー2820の周壁部2820bに切欠部2820cを設けずにユニット本体2810の支持枠部2814に後端から前方へ切欠かれた切欠部（非接触面部2831）を設けるようにしても良い。或いは、ユニットカバー2820の周壁部2820bとユニット本体2810の支持枠部2814との両方に切欠部（非接触面部）を設けるようにしても良い。

【1126】

また、上記のサイドユニット2800Cでは、ユニット本体2810に後方へ突出する枠状の支持枠部2814を設け、その後端面を接触面部2830とするものを示したが、これに限定するものではなく、ユニット本体2810に支持枠部2814を設けずに、ユニットカバー2820（周壁部2820b）の前端が、ユニット本体2810の後面に当接するようにして、当該当接する部位を接触面部2830としても良い。これにより、後方へ突出する支持枠部2814を設けていないため、サイドユニット2800Cにおけるパネル板1110の後面から後方へ突出する突出量を少なくすることができ、パネル板1110の後方の空スペースをより広く確保することが可能となる。

10

20

30

40

50

【 1 1 2 7 】

更に、上記のサイドユニット 2 8 0 0 C では、L E D 基板 2 8 2 5 をユニットカバー 2 8 2 0 に取付けているものを示したが、これに限定するものではなく、L E D 基板 2 8 2 5 をユニット本体 2 8 1 0 (第二構成部材 2 8 1 2) の後側に取付けるようにしても良い。

【 1 1 2 8 】

また、上記のサイドユニット 2 8 0 0 C において、L E D 基板 2 8 2 5 の前方に L E D 2 8 2 5 a からの光を拡散させる複数の凹凸からなる拡散レンズ部を設けるようにしても良い。この拡散レンズ部は、ユニット本体 2 8 1 0 (第二構成部材 2 8 1 2) の後面に設けても良いし、ユニット本体 2 8 1 0 とは別体の部材に設けても良い。

【 1 1 2 9 】

更に、上記のサイドユニット 2 8 0 0 C では、夫々の球受部 2 8 1 1 b と連通している複数の支流部 2 8 0 1 と、複数の支流部 2 8 0 1 が合流する本流部 2 8 0 2 と、から構成されている球通路 2 8 1 2 a を、有しているものを示したが、これに限定するものではなく、各球受部 2 8 1 1 b ごとに球通路 2 8 1 2 a が独立しているものとしても良い。

【 1 1 3 0 】

また、上記の実施形態では、遊技パネル 1 1 0 0 として透明樹脂製のパネル板 1 1 1 0 を備えているものを示したが、これに限定するものではなく、木製の遊技パネル 1 1 0 0 としても良い。これにより、遊技パネル 1 1 0 0 を木製とすることで、樹脂製のものと比較して板厚が厚くなるため、遊技パネル 1 1 0 0 の板厚内をより有効利用し易くすることができる。ところで、遊技パネル 1 1 0 0 (パネル板 1 1 1 0) を透明なものとすると、L E D 基板 2 8 2 5 の L E D 2 8 2 5 a からの光が、パネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 の内周面からパネル板 1 1 1 0 内に入射して、パネル板 1 1 1 0 内に拡散してしまい、前方へ照射される光量が低下することで、発光による演出効果が弱くなる恐れがある。これに対して、遊技パネル 1 1 0 0 を木製 (不透明) とすることで、L E D 基板 2 8 2 5 の L E D 2 8 2 5 a からの光が、開口部 1 1 1 2 の内周面から遊技パネル 1 1 0 0 の内部に入射することはなく、開口部 1 1 1 2 の内周面により反射させることが可能となるため、前方へ照射される光量の低下を抑制させることができ、発光による演出効果を十分に発揮させ易くすることができる。

【 1 1 3 1 】

[1 2 - 2 d . サイドユニットの変形例 4]

次に、上記とは更に異なる形態のサイドユニット 2 8 0 0 D について、主に図 8 1 等を参照して説明する。図 8 1 は、更に異なる形態のサイドユニットを遊技パネル共に縦断面で示す説明図である。ここでは、上記のサイドユニット 2 8 0 0 やサイドユニット 2 8 0 0 B 及びサイドユニット 2 8 0 0 C と同じ構成については同じ符号を付して説明する。

【 1 1 3 2 】

サイドユニット 2 8 0 0 D は、遊技者がハンドル 1 6 0 を操作することで遊技球 B が打ち込まれる遊技領域 5 a 内において、始動口ユニット 2 1 0 0 の左方で内レール 1 0 0 2 に沿うように延出しており、遊技球 B を常時受入可能に開口している複数 (2 つ ~ 4 つ) の一般入賞口 2 0 0 1 を備えている。

【 1 1 3 3 】

サイドユニット 2 8 0 0 D は、遊技パネル 1 1 0 0 における障害釘が植設される平板状のパネル板 1 1 1 0 に前方から取付けられるユニット本体 2 8 1 0 A と、ユニット本体 2 8 1 0 A の後側から取付けられるユニットカバー 2 8 2 0 と、ユニット本体 2 8 1 0 A とユニットカバー 2 8 2 0 との間に設けられ複数の L E D 2 8 2 5 a が実装されている L E D 基板 2 8 2 5 と、を備えている。サイドユニット 2 8 0 0 D のユニット本体 2 8 1 0 A とユニットカバー 2 8 2 0 は、透明な合成樹脂により形成されている。

【 1 1 3 4 】

また、サイドユニット 2 8 0 0 D は、ユニット本体 2 8 1 0 A とユニットカバー 2 8 2 0 とが互いに接している接触面部 2 8 3 0 と、接触面部 2 8 3 0 の一部に設けられており互いに接触していない非接触面部 2 8 3 1 と、を有している。

10

20

30

40

50

【 1 1 3 5 】

サイドユニット 2 8 0 0 D のユニット本体 2 8 1 0 A は、遊技パネル 1 1 0 0 における障害釘が植設される平板状のパネル板 1 1 1 0 に前方から取付けられる第一構成部材 2 8 1 1 A と、第一構成部材 2 8 1 1 A に後側から取付けられる第二構成部材 2 8 1 2 A と、ユニットカバー 2 8 2 0 の外周縁に沿うように後方へ枠状に突出しており後端面がユニットカバー 2 8 2 0 の前端面に当接する支持枠部 2 8 1 4 と、を有している。本実施形態では、第一構成部材 2 8 1 1 A の前側に第二構成部材 2 8 1 2 A が取付けられている。また、支持枠部 2 8 1 4 が第一構成部材 2 8 1 1 A の後面から突出している。

【 1 1 3 6 】

ユニット本体 2 8 1 0 A の第一構成部材 2 8 1 1 A は、遊技パネル 1 1 0 0 (パネル板 1 1 1 0) の前面に当接可能な平板状の台板 2 8 1 1 a と、台板 2 8 1 1 a を貫通しており遊技球 B が流通可能な球通路 2 8 1 1 e と、を有している。第一構成部材 2 8 1 1 A の球通路 2 8 1 1 e は、上流端が後述する第二構成部材 2 8 1 2 A における球受部 2 8 1 2 c の後方に位置している。

10

【 1 1 3 7 】

また、第一構成部材 2 8 1 1 A は、台板 2 8 1 1 a から後方へ突出している複数の位置決突起 2 8 1 1 c と、台板 2 8 1 1 a を貫通しており遊技パネル 1 1 0 0 に取付けるための複数の取付孔 2 8 1 1 d と、台板 2 8 1 1 a を貫通しており第二構成部材 2 8 1 2 A を取付けるための複数の取付孔 (図示は省略) と、後面に設けられておりユニットカバー 2 8 2 0 を取付けるための複数の被取付孔 (図示は省略) と、を有している (図 7 6 を参照) 。

20

【 1 1 3 8 】

台板 2 8 1 1 a は、前構成部材 1 0 0 0 の内レール 1 0 0 2 に沿うように延出している。複数の位置決突起 2 8 1 1 c は、台板 2 8 1 1 a の長手方向へ離隔して設けられている。位置決突起 2 8 1 1 c は、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 に設けられている位置決孔 1 1 1 3 に挿入される。本実施形態では、各位置決突起 2 8 1 1 c は同じ長さである。複数の取付孔 2 8 1 1 d は、台板 2 8 1 1 a における位置決突起 2 8 1 1 c の近傍と、台板 2 8 1 1 a の左右方向中央付近の上部と、に設けられている。これら取付孔 2 8 1 1 d は、前側に皿ザグリが形成されており、パネル板 1 1 1 0 の取付孔 1 1 1 4 にねじ込まれる皿頭の取付ビス (図示は省略) が前方から挿通される。パネル板 1 1 1 0 の前面に取付けた状態では、取付ビスの頭部が台板 2 8 1 1 a の前面よりも前方へ突出することはない。

30

【 1 1 3 9 】

この第一構成部材 2 8 1 1 A には、後端がユニットカバー 2 8 2 0 の前端と当接する支持枠部 2 8 1 4 が後側に設けられている。換言すると、第一構成部材 2 8 1 1 A は、ユニットカバー 2 8 2 0 の外周縁に沿うように後方へ枠状に突出しており後端面がユニットカバー 2 8 2 0 の前端面に当接する支持枠部 2 8 1 4 を、有している。支持枠部 2 8 1 4 は、台板 2 8 1 1 a の後面における球通路 2 8 1 1 e よりも下方の部位に設けられている。支持枠部 2 8 1 4 の後端面は、サイドユニット 2 8 0 0 D に組立てることでユニットカバー 2 8 2 0 における後述する周壁部 2 8 2 0 b の前端面に当接する。つまり、支持枠部 2 8 1 4 の後端面と、周壁部 2 8 2 0 b の前端面とが、接触面部 2 8 3 0 を構成している。

40

【 1 1 4 0 】

第二構成部材 2 8 1 2 A は、前後方向に短く延びていると共に上方及び後方が解放されており一般入賞口 2 0 0 1 を形成している複数の球受部 2 8 1 2 c と、複数の球受部 2 8 1 2 c の前端同士を繋いでいる平板状の前板 2 8 1 2 d と、第一構成部材 2 8 1 1 A に取付けるための複数の取付孔 (図示は省略) と、を有している。球受部 2 8 1 2 c は、第一構成部材 2 8 1 1 A の球通路 2 8 1 1 e の前方に位置している。

【 1 1 4 1 】

なお、本実施形態では、第二構成部材 2 8 1 2 A における前板 2 8 1 2 d の前面に、透光性を有する装飾シール 2 8 0 3 が貼り付けられている。

50

【 1 1 4 2 】

ユニット本体 2 8 1 0 A は、第一構成部材 2 8 1 1 A の前方に第二構成部材 2 8 1 2 A を位置させ、後方から第一構成部材 2 8 1 1 A の取付孔を通して取付ビスを第二構成部材 2 8 1 2 A の被取付孔にねじ込むことで、組立てられる。これにより、第一構成部材 2 8 1 1 A に後側から第二構成部材 2 8 1 2 A が取付けられたユニット本体 2 8 1 0 A が構築される。このユニット本体 2 8 1 0 A では、第一構成部材 2 8 1 1 A の台板 2 8 1 1 a よりも前方で、第二構成部材 2 8 1 2 A の球受部 2 8 1 2 c が前方へ突出している。

【 1 1 4 3 】

本実施形態の第一構成部材 2 8 1 1 A は、図 8 1 に示すように、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 内に挿入されると共に、奥行きがパネル板 1 1 1 0 の板厚内に収まるように形成されている。

10

【 1 1 4 4 】

サイドユニット 2 8 0 0 D のユニットカバー 2 8 2 0 は、前方へ開放された浅い容器状に形成されており、内部に L E D 基板 2 8 2 5 が収容される。このユニットカバー 2 8 2 0 は、平板状のカバー部 2 8 2 0 a と、カバー部 2 8 2 0 a の外周縁から前方へ突出している枠状の周壁部 2 8 2 0 b と、周壁部 2 8 2 0 b の一部において前端から凹んでいる切欠部 2 8 2 0 c と、を有している。なお、カバー部 2 8 2 0 a に、通気用の複数のスリット孔を設けても良い。

【 1 1 4 5 】

また、ユニットカバー 2 8 2 0 は、カバー部 2 8 2 0 a の前面から周壁部 2 8 2 0 b よりも短く前方へ突出しており L E D 基板 2 8 2 5 を取付けるための複数のボス部 2 8 2 0 d と、カバー部 2 8 2 0 a を貫通しておりユニット本体 2 8 1 0 A に取付けるための取付ビスが挿通される複数の取付孔（図示は省略）と、を有している。

20

【 1 1 4 6 】

ユニットカバー 2 8 2 0 のカバー部 2 8 2 0 a は、L E D 基板 2 8 2 5 を後方から覆う大きさに形成されている。周壁部 2 8 2 0 b は、外形がユニット本体 2 8 1 0 A における支持枠部 2 8 1 4 の外形と同じである。周壁部 2 8 2 0 b の前端面は、サイドユニット 2 8 0 0 D に組立てることで、ユニット本体 2 8 1 0 A における支持枠部 2 8 1 4 の後端面に当接する。つまり、支持枠部 2 8 1 4 の後端面と、周壁部 2 8 2 0 b の前端面とが、接触面部 2 8 3 0 を構成している。

30

【 1 1 4 7 】

切欠部 2 8 2 0 c は、周壁部 2 8 2 0 b における上辺側と下辺側とに設けられている。切欠部 2 8 2 0 c は、サイドユニット 2 8 0 0 D に組立てることで、周壁部 2 8 2 0 b の前端面とユニット本体 2 8 1 0 A における支持枠部 2 8 1 4 の前端面との間に隙間を形成することができる。つまり、切欠部 2 8 2 0 c により、支持枠部 2 8 1 4 の後端面と周壁部 2 8 2 0 b の前端面とで構成している接触面部 2 8 3 0 の一部に、互いに接触していない非接触面部 2 8 3 1 を形成している。この切欠部 2 8 2 0 c により、容器状のユニットカバー 2 8 2 0 の内部を通気させることができ、内部に取付けられた L E D 基板 2 8 2 5 からの熱を外へ放熱することができ、ユニットカバー 2 8 2 0 に熱が籠ることはない。

【 1 1 4 8 】

サイドユニット 2 8 0 0 D の L E D 基板 2 8 2 5 は、後面をユニットカバー 2 8 2 0 におけるボス部 2 8 2 0 d の前端に当接させた状態で、ユニットカバー 2 8 2 0 の内部に取付けられる。L E D 基板 2 8 2 5 に実装されている複数の L E D 2 8 2 5 a は、フルカラー L E D であり、サイドユニット 2 8 0 0 D に組立てることで、サイドユニット 2 8 0 0 D を様々な発光色で発光装飾させることができる。

40

【 1 1 4 9 】

このサイドユニット 2 8 0 0 D は、ユニットカバー 2 8 2 0 の内部のボス部 2 8 2 0 d に、L E D 基板 2 8 2 5 を取付けた状態で、ユニットカバー 2 8 2 0 の周壁部 2 8 2 0 b の前端面を、ユニット本体 2 8 1 0 A における支持枠部 2 8 1 4 の後端面に当接（接触）させ、ユニットカバー 2 8 2 0 の後方からユニットカバー 2 8 2 0 の取付孔を介して取付

50

ビスをユニット本体 2 8 1 0 A の第一構成部材 2 8 1 1 A の被取付孔にねじ込んで締め付けることにより、組立てることができる。

【 1 1 5 0 】

サイドユニット 2 8 0 0 D の遊技パネル 1 1 0 0 への取付けは、まず、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の前方から、第一構成部材 2 8 1 1 A の台板 2 8 1 1 a がパネル板 1 1 1 0 を貫通している開口部 1 1 1 2 を閉鎖するように、台板 2 8 1 1 a をパネル板 1 1 1 0 の前面に当接させる。この際に、第一構成部材 2 8 1 1 A の二つの位置決突起 2 8 1 1 c を、パネル板 1 1 1 0 の位置決孔 1 1 1 3 に挿入させる。この状態では、第一構成部材 2 8 1 1 A の取付孔 2 8 1 1 d が、パネル板 1 1 1 0 の取付孔 1 1 1 4 と一致している。

10

【 1 1 5 1 】

そして、前方から第一構成部材 2 8 1 1 A の取付孔 2 8 1 1 d を通して取付ビスをパネル板 1 1 1 0 の取付孔 1 1 1 4 にねじ込んで締め付けることにより、サイドユニット 2 8 0 0 D がパネル板 1 1 1 0 の前面に取付けられる。この際に、第一構成部材 2 8 1 1 A の取付孔 2 8 1 1 d を、位置決突起 2 8 1 1 c の近傍に設けているため、取付孔 2 8 1 1 d を介して取付ビスを遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の取付孔 1 1 1 4 にねじ込むことで、位置決突起 2 8 1 1 c をパネル板 1 1 1 0 側へ強く押し付けて位置決孔 1 1 1 3 へ確実に挿入させることができ、位置決突起 2 8 1 1 c の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

【 1 1 5 2 】

20

サイドユニット 2 8 0 0 D では、ユニット本体 2 8 1 0 A に組立てることにより、第二構成部材 2 8 1 2 A における複数の球受部 2 8 1 2 c が、その前端側と後端側とが、第二構成部材 2 8 1 2 A の前板 2 8 1 2 d と、第一構成部材 2 8 1 1 A の台板 2 8 1 1 a とで、挟まれた構造となるため、従来のサイドユニットよりも剛性を高めることができる。従って、リサイクル等によるパチンコ機 1 の分解作業において、サイドユニット 2 8 0 0 D をパネル板 1 1 1 0 に取付けている取付ビスを外してサイドユニット 2 8 0 0 D を前方へ引っ張った時に、サイドユニット 2 8 0 0 D の剛性が高められているため、サイドユニット 2 8 0 0 D が撓むことはない。これにより、パネル板 1 1 1 0 の位置決孔 1 1 1 3 に対してサイドユニット 2 8 0 0 D (第一構成部材 2 8 1 1 A) の位置決突起 2 8 1 1 c が傾くことはなく、遊技パネル 1 1 0 0 (パネル板 1 1 1 0) からサイドユニット 2 8 0 0 D を簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

30

【 1 1 5 3 】

サイドユニット 2 8 0 0 D をパネル板 1 1 1 0 の前面に取付けた状態 (遊技盤 5 を組立てた状態) では、ユニット本体 2 8 1 0 A における第一構成部材 2 8 1 1 A の球通路 2 8 1 1 e 及びユニットカバー 2 8 2 0 (L E D 基板 2 8 2 5) が、パネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 内でパネル板 1 1 1 0 の板厚内に位置しており、パネル板 1 1 1 0 の後面よりも前方に位置している。これにより、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の板厚内に L E D 基板 2 8 2 5 を設けていることから、パネル板 1 1 1 0 の板厚内を有効利用しているため、L E D 基板 2 8 2 5 (ユニットカバー 2 8 2 0) の後方の空スペースを確保し易くすることができる。従って、当該空スペースに演出装置の一部を設けることが可能となり、より遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機 1 を提供することができる。

40

【 1 1 5 4 】

また、本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 D では、ユニットカバー 2 8 2 0 の切欠部 2 8 2 0 c (非接触面部 2 8 3 1) を上下に設けているため、上側の切欠部 2 8 2 0 c により L E D 基板 2 8 2 5 からの熱を上方へ排出させつつ、下側の切欠部 2 8 2 0 c から外部の空気を内部へ取り込むことができる。また、遊技盤 5 に組立てた状態では、サイドユニット 2 8 0 0 D のユニット本体 2 8 1 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 内に挿入されている部位の外周と、開口部 1 1 1 2 の内周との間には、隙間が設けられている。これらにより、L E D 基板 2 8 2 5 からの熱を、切欠部 2 8 2 0 c (非接触面部 2 8

50

３１）を通して外部へ放出し易くなり、効率良く放熱することができる。

【１１５５】

また、本実施形態のサイドユニット２８００Ｄは、ＬＥＤ基板２８２５をユニットカバー２８２０に取付けた状態では、ＬＥＤ基板２８２５が切欠部２８２０ｃ（非接触面部２８３１）よりも後方に位置している。換言すると、平面視において、ＬＥＤ基板２８２５が切欠部２８２０ｃ（非接触面部２８３１）と重ならせないように設けられている。これにより、切欠部２８２０ｃを通してユニットカバー２８２０内に塵や埃が侵入しても、ＬＥＤ基板２８２５にかかり難くすることができ、塵や埃の影響を極力防ぐことができる。また、ユニットカバー２８２０の下辺側にも切欠部２８２０ｃを設けているため、上側の切欠部２８２０ｃから侵入した塵や埃を下側の切欠部２８２０ｃから下方へ排出させることができる。

10

【１１５６】

更に、本実施形態のサイドユニット２８００Ｄは、遊技盤５に組立てた状態では、ユニットカバー２８２０の切欠部２８２０ｃが、遊技パネル１１００のパネル板１１１０における開口部１１１２内で、パネル板１１１０の板厚内に位置しているため、塵や埃が上方から切欠部２８２０ｃを通してユニットカバー２８２０内へ侵入し難い。

【１１５７】

また、本実施形態のサイドユニット２８００Ｄは、遊技盤５に組立てた状態では、ユニットカバー２８２０の周壁部２８２０ｂと、遊技パネル１１００におけるパネル板１１１０の開口部１１１２の内周面との間に隙間を設けていると共に、第一構成部材２８１１の台板２８１１ａにより開口部１１１２を前方から塞いでいる。これにより、ユニットカバー２８２０内のＬＥＤ基板２８２５からの熱を、切欠部２８２０ｃ及び開口部１１１２の内周面との間の隙間を通してパネル板１１１０の後方へ向けて放熱することができると共に、パネル板１１１０の後側から塵や埃等の異物が開口部１１１２を通してパネル板１１１０の前面側の遊技領域５ａに侵入するのを防止することができる。

20

【１１５８】

サイドユニット２８００Ｄでは、一般入賞口２００１に遊技球Ｂが受入れられると、一般入賞口２００１を形成している第二構成部材２８１２Ａの球受部２８１２ｃにより後方の第一構成部材２８１１Ａの球通路２８１１ｅへ誘導され、球通路２８１１ｅによりパネル板１１１０の板厚内を後方へ流通した後に、パネル板１１１０（遊技パネル１１００）の後方に設けられている裏ユニット３０００の裏球誘導ユニット３１００に受け渡される。裏球誘導ユニット３１００に受け渡された遊技球Ｂは、一般入賞口センサ３００１に検知された後に、下方へ排出される。

30

【１１５９】

本実施形態のサイドユニット２８００Ｄによれば、上記のサイドユニット２８００等と同様の作用効果を奏することができる。

【１１６０】

なお、上記のサイドユニット２８００Ｄでは、ユニットカバー２８２０の周壁部２８２０ｂに切欠部２８２０ｃ（非接触面部２８３１）を設けているものを示したが、これに限定するものではなく、ユニットカバー２８２０の周壁部２８２０ｂに切欠部２８２０ｃを設けずにユニット本体２８１０Ａの支持枠部２８１４に後端から前方へ切欠かれた切欠部（非接触面部２８３１）を設けるようにしても良い。或いは、ユニットカバー２８２０の周壁部２８２０ｂとユニット本体２８１０Ａの支持枠部２８１４との両方に切欠部（非接触面部）を設けるようにしても良い。

40

【１１６１】

また、上記のサイドユニット２８００Ｄでは、ユニット本体２８１０Ａに後方へ突出する枠状の支持枠部２８１４を設け、その後端面を接触面部２８３０とするものを示したが、これに限定するものではなく、ユニット本体２８１０Ａに支持枠部２８１４を設けずに、ユニットカバー２８２０（周壁部２８２０ｂ）の前端が、ユニット本体２８１０Ａの後面に当接するようにして、当該当接する部位を接触面部２８３０としても良い。これによ

50

り、後方へ突出する支持枠部 2814 を設けていないため、LED 基板 2825 をより前方へ位置させることができ、より明るい発光装飾（発光演出）を遊技者に見せることができる。

【1162】

更に、上記のサイドユニット 2800D では、LED 基板 2825 をユニットカバー 2820 に取付けているものを示したが、これに限定するものではなく、LED 基板 2825 をユニット本体 2810A（第一構成部材 2811A）の後側に取付けるようにしても良い。

【1163】

また、上記のサイドユニット 2800D において、LED 基板 2825 の前方に LED 2825a からの光を拡散させる複数の凹凸からなる拡散レンズ部を設けるようにしても良い。この拡散レンズ部は、ユニット本体 2810A（第一構成部材 2811A の台板 2811a）の後面に設けても良いし、ユニット本体 2810A とは別体の部材に設けても良い。

【1164】

また、上記の実施形態では、遊技パネル 1100 として透明樹脂製のパネル板 1110 を備えているものを示したが、これに限定するものではなく、木製の遊技パネル 1100 としても良い。これにより、遊技パネル 1100 を木製とすることで、樹脂製のものと比較して板厚が厚くなるため、遊技パネル 1100 の板厚内をより有効利用し易くすることができる。ところで、遊技パネル 1100（パネル板 1110）を透明なものとすると、LED 基板 2825 の LED 2825a からの光が、パネル板 1110 の開口部 1112 の内周面からパネル板 1110 内に入射して、パネル板 1110 内に拡散してしまい、前方へ照射される光量が低下することで、発光による演出効果が弱くなる恐れがある。これに対して、遊技パネル 1100 を木製（不透明）とすることで、LED 基板 2825 の LED 2825a からの光が、開口部 1112 の内周面から遊技パネル 1100 の内部に入射することはなく、開口部 1112 の内周面により反射させることが可能となるため、前方へ照射される光量の低下を抑制させることができ、発光による演出効果を十分に発揮させ易くすることができる。

【1165】

[12-2e. サイドユニットの変形例 5]

次に、上記とは更に異なる形態のサイドユニット 2800E について、主に図 82 等を参照して説明する。図 82 は、更に異なる形態のサイドユニットを遊技パネル共に縦断面で示す説明図である。ここでは、上記のサイドユニット 2800D と同じ構成については同じ符号を付して説明する。

【1166】

サイドユニット 2800E は、遊技者がハンドル 160 を操作することで遊技球 B が打ち込まれる遊技領域 5a 内において、始動口ユニット 2100 の左方で内レール 1002 に沿うように延出しており、遊技球 B を常時受入可能に開口している複数（2 つ～4 つ）の一般入賞口 2001 を備えている。

【1167】

サイドユニット 2800E は、遊技パネル 1100 における障害釘が植設される平板状のパネル板 1110 に前方から取付けられるユニット本体 2810A と、ユニット本体 2810A の後側から取付けられるユニットカバー 2820 と、ユニット本体 2810A とユニットカバー 2820 との間に設けられ複数の LED 2825a が実装されている LED 基板 2825 と、を備えている。サイドユニット 2800E のユニット本体 2810A とユニットカバー 2820 は、透明な合成樹脂により形成されている。

【1168】

また、サイドユニット 2800E は、ユニット本体 2810A とユニットカバー 2820 とが互いに接している接触面部 2830 と、接触面部 2830 の一部に設けられており互いに接触していない非接触面部 2831 と、を有している。

10

20

30

40

50

【 1 1 6 9 】

サイドユニット 2 8 0 0 E のユニット本体 2 8 1 0 A は、遊技パネル 1 1 0 0 における障害釘が植設される平板状のパネル板 1 1 1 0 に前方から取付けられる第一構成部材 2 8 1 1 A と、第一構成部材 2 8 1 1 A に後側から取付けられる第二構成部材 2 8 1 2 A と、ユニットカバー 2 8 2 0 の外周縁に沿うように後方へ枠状に突出しており後端面がユニットカバー 2 8 2 0 の前端面に当接する支持枠部 2 8 1 4 と、を有している。本実施形態では、第一構成部材 2 8 1 1 A の前側に第二構成部材 2 8 1 2 A が取付けられている。また、支持枠部 2 8 1 4 が第一構成部材 2 8 1 1 A の後面から突出している。

【 1 1 7 0 】

ユニット本体 2 8 1 0 A の第一構成部材 2 8 1 1 A は、遊技パネル 1 1 0 0 (パネル板 1 1 1 0) の前面に当接可能な平板状の台板 2 8 1 1 a と、台板 2 8 1 1 a を貫通して前方へ開放されており一般入賞口 2 0 0 1 (球受部 2 8 1 2 c) に受入れられた遊技球 B を遊技パネル 1 1 0 0 (パネル板 1 1 1 0) の面 (板面) に沿って流下させる球通路 2 8 1 1 e と、球通路 2 8 1 1 e の下流端において後方へ向かって開口している通路出口 (図示は省略) と、を有している。

【 1 1 7 1 】

また、第一構成部材 2 8 1 1 A は、台板 2 8 1 1 a から後方へ突出している複数の位置決突起 2 8 1 1 c と、台板 2 8 1 1 a を貫通しており遊技パネル 1 1 0 0 に取付けるための複数の取付孔 2 8 1 1 d と、台板 2 8 1 1 a を貫通しており第二構成部材 2 8 1 2 A を取付けるための複数の取付孔 (図示は省略) と、後面に設けられておりユニットカバー 2 8 2 0 を取付けるための複数の被取付孔 (図示は省略) と、を有している (図 7 6 を参照) 。

【 1 1 7 2 】

台板 2 8 1 1 a は、前構成部材 1 0 0 0 の内ルール 1 0 0 2 に沿うように延出している。複数の位置決突起 2 8 1 1 c は、台板 2 8 1 1 a の長手方向へ離隔して設けられている。位置決突起 2 8 1 1 c は、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 に設けられている位置決孔 1 1 1 3 に挿入される。本実施形態では、各位置決突起 2 8 1 1 c は同じ長さである。複数の取付孔 2 8 1 1 d は、台板 2 8 1 1 a における位置決突起 2 8 1 1 c の近傍と、台板 2 8 1 1 a の左右方向中央付近の上部と、に設けられている。これら取付孔 2 8 1 1 d は、前側に皿ザグリが形成されており、パネル板 1 1 1 0 の取付孔 1 1 1 4 にねじ込まれる皿頭の取付ビス (図示は省略) が前方から挿通される。パネル板 1 1 1 0 の前面に取付けた状態では、取付ビスの頭部が台板 2 8 1 1 a の前面よりも前方へ突出することはない。

【 1 1 7 3 】

この第一構成部材 2 8 1 1 A には、後端がユニットカバー 2 8 2 0 の前端と当接する支持枠部 2 8 1 4 が後側に設けられている。換言すると、第一構成部材 2 8 1 1 A は、ユニットカバー 2 8 2 0 の外周縁に沿うように後方へ枠状に突出しており後端面がユニットカバー 2 8 2 0 の前端面に当接する支持枠部 2 8 1 4 を、有している。支持枠部 2 8 1 4 は、台板 2 8 1 1 a の後面に設けられている。支持枠部 2 8 1 4 の後端面は、サイドユニット 2 8 0 0 E に組立てることでユニットカバー 2 8 2 0 における後述する周壁部 2 8 2 0 b の前端面に当接する。つまり、支持枠部 2 8 1 4 の後端面と、周壁部 2 8 2 0 b の前端面とが、接触面部 2 8 3 0 を構成している。

【 1 1 7 4 】

第二構成部材 2 8 1 2 A は、前後方向に短く延びていると共に上方及び後方が解放されており一般入賞口 2 0 0 1 を形成している複数の球受部 2 8 1 2 c と、複数の球受部 2 8 1 2 c の後端同士を繋いでいる平板状の後板 2 8 1 2 e と、第一構成部材 2 8 1 1 A に取付けるための複数の取付孔 (図示は省略) と、を有している。

【 1 1 7 5 】

なお、本実施形態では、第二構成部材 2 8 1 2 A における球受部 2 8 1 2 c の前面と、後板 2 8 1 2 e の前面に、透光性を有する装飾シール 2 8 0 3 が貼り付けられている。

【 1 1 7 6 】

ユニット本体 2 8 1 0 A は、第一構成部材 2 8 1 1 A の前方に第二構成部材 2 8 1 2 A を位置させ、後方から第一構成部材 2 8 1 1 A の取付孔を通して取付ビスを第二構成部材 2 8 1 2 A の被取付孔にねじ込むことで、組立てられる。これにより、第一構成部材 2 8 1 1 A に後側から第二構成部材 2 8 1 2 A が取付けられたユニット本体 2 8 1 0 A が構築される。このユニット本体 2 8 1 0 A では、第一構成部材 2 8 1 1 A の台板 2 8 1 1 a よりも前方で、第二構成部材 2 8 1 2 A の球受部 2 8 1 2 c が前方へ突出している。

【 1 1 7 7 】

サイドユニット 2 8 0 0 E のユニット本体 2 8 1 0 A は、一般入賞口 2 0 0 1 (球受部 2 8 1 2 c) と連通している支流部 2 8 0 1 と、支流部 2 8 0 1 と合流しており遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の面 (板面) に沿って延出している本流部 2 8 0 2 と、を有している。球通路 2 8 1 1 e は、複数の支流部 2 8 0 1 と、本流部 2 8 0 2 と、で構成されている。

10

【 1 1 7 8 】

支流部 2 8 0 1 は、パネル板 1 1 1 0 の前面よりも前方の部位から、パネル板 1 1 1 0 の前面よりも後方で本流部 2 8 0 2 の上方の (パネル板 1 1 1 0 の板厚の) 部位まで、後方へ延出している。

【 1 1 7 9 】

本流部 2 8 0 2 は、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の板面に沿うと共に、右方へ低くなるように台板 2 8 1 1 a の左端付近から右端付近まで延出している。本流部 2 8 0 2 の長さは、遊技球 B の直径の 2 倍以上 (本実施形態では、8 ~ 1 0 倍) である。

20

【 1 1 8 0 】

また、ユニット本体 2 8 1 0 A に組立てた状態では、第一構成部材 2 8 1 1 A における前方へ開放されている球通路 2 8 1 1 e において、球受部 2 8 1 2 c の後方を除いた部位が、第二構成部材 2 8 1 2 A の後板 2 8 1 2 e によって閉鎖された状態となり、球通路 2 8 1 1 e から遊技球 B が前方へ零れることはない。つまり、第一構成部材 2 8 1 1 A と第二構成部材 2 8 1 2 A とで球通路 2 8 1 1 e を構成しておいる。換言すると、第一構成部材 2 8 1 1 A と第二構成部材 2 8 1 2 A との間に球通路 2 8 1 1 e が設けられている。

【 1 1 8 1 】

本実施形態の第一構成部材 2 8 1 1 A は、図 8 2 に示すように、台板 2 8 1 1 a を除いた部位が、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 内に挿入されると共に、奥行きがパネル板 1 1 1 0 の板厚内に収まるように形成されている。

30

【 1 1 8 2 】

サイドユニット 2 8 0 0 E のユニットカバー 2 8 2 0 は、前方へ開放された浅い容器状に形成されており、内部に LED 基板 2 8 2 5 が収容される。このユニットカバー 2 8 2 0 は、平板状のカバー部 2 8 2 0 a と、カバー部 2 8 2 0 a の外周縁から前方へ突出している枠状の周壁部 2 8 2 0 b と、周壁部 2 8 2 0 b の一部において前端から凹んでいる切欠部 2 8 2 0 c と、を有している。なお、カバー部 2 8 2 0 a に、通気用の複数のスリット孔を設けても良い。

【 1 1 8 3 】

また、ユニットカバー 2 8 2 0 は、カバー部 2 8 2 0 a の前面から周壁部 2 8 2 0 b よりも短く前方へ突出しており LED 基板 2 8 2 5 を取付けるための複数のボス部 2 8 2 0 d と、カバー部 2 8 2 0 a を貫通しておりユニット本体 2 8 1 0 A に取付けるための取付ビスが挿通される複数の取付孔 (図示は省略) と、を有している。

40

【 1 1 8 4 】

ユニットカバー 2 8 2 0 のカバー部 2 8 2 0 a は、LED 基板 2 8 2 5 を後方から覆う大きさに形成されている。周壁部 2 8 2 0 b は、外形がユニット本体 2 8 1 0 A における支持枠部 2 8 1 4 の外形と同じである。周壁部 2 8 2 0 b の前端面は、サイドユニット 2 8 0 0 E に組立てることで、ユニット本体 2 8 1 0 A における支持枠部 2 8 1 4 の後端面に当接する。つまり、支持枠部 2 8 1 4 の後端面と、周壁部 2 8 2 0 b の前端面とが、接

50

触面部 2830 を構成している。

【1185】

切欠部 2820c は、周壁部 2820b のおける上辺側と下辺側とに設けられている。切欠部 2820c は、サイドユニット 2800D に組立てることで、周壁部 2820b の前端面とユニット本体 2810A における支持枠部 2814 の前端面との間に隙間を形成することができる。つまり、切欠部 2820c により、支持枠部 2814 の後端面と周壁部 2820b の前端面とで構成している接触面部 2830 の一部に、互いに接触していない非接触面部 2831 を形成している。この切欠部 2820c により、容器状のユニットカバー 2820 の内部を通気させることができ、内部に取付けられた LED 基板 2825 からの熱を外部へ放熱することができ、ユニットカバー 2820 に熱が籠ることはない。

10

【1186】

サイドユニット 2800E の LED 基板 2825 は、後面をユニットカバー 2820 におけるボス部 2820d の前端に当接させた状態で、ユニットカバー 2820 の内部に取付けられる。LED 基板 2825 に実装されている複数の LED 2825a は、フルカラー LED であり、サイドユニット 2800E に組立てることで、サイドユニット 2800E を様々な発光色で発光装飾させることができる。

【1187】

このサイドユニット 2800E は、ユニットカバー 2820 の内部のボス部 2820d に、LED 基板 2825 を取付けた状態で、ユニットカバー 2820 の周壁部 2820b の前端面を、ユニット本体 2810A における支持枠部 2814 の後端面に当接（接触）させ、ユニットカバー 2820 の後方からユニットカバー 2820 の取付孔を介して取付ビスをユニット本体 2810A の第一構成部材 2811A の被取付孔にねじ込んで締め付けることにより、組立てることができる。

20

【1188】

サイドユニット 2800E の遊技パネル 1100 への取付けは、まず、遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の前方から、第一構成部材 2811A の台板 2811a がパネル板 1110 を貫通している開口部 1112 を閉鎖するように、台板 2811a をパネル板 1110 の前面に当接させる。この際に、第一構成部材 2811A の二つの位置決突起 2811c を、パネル板 1110 の位置決孔 1113 に挿入させる。この状態では、第一構成部材 2811A の取付孔 2811d が、パネル板 1110 の取付孔 1114 と一致している。

30

【1189】

そして、前方から第一構成部材 2811A の取付孔 2811d を通して取付ビスをパネル板 1110 の取付孔 1114 にねじ込んで締め付けることにより、サイドユニット 2800E がパネル板 1110 の前面に取付けられる。この際に、第一構成部材 2811A の取付孔 2811d を、位置決突起 2811c の近傍に設けているため、取付孔 2811d を介して取付ビスを遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の取付孔 1114 にねじ込むことで、位置決突起 2811c をパネル板 1110 側へ強く押し付けて位置決孔 1113 へ確実に挿入させることができ、位置決突起 2811c の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

40

【1190】

サイドユニット 2800E では、第一構成部材 2811A に、パネル板 1110 の面に沿って遊技球 B を流下させる球通路 2811e を設けており、当該球通路 2811e の部位の断面がコ字状となっているため、球通路 2811e の存在により第一構成部材 2811A の剛性が高められている。一方、第二構成部材 2812A は、平板状の後板 2812e から複数の球受部 2812c が前方へ突出している形態であることから、従来のサイドユニットと似ており、剛性が低くなっているが、ユニット本体 2810A に組立てることにより、剛性が高められている第一構成部材 2811A により、従来のサイドユニットよりも剛性を高めることができる。従って、リサイクル等によるパチンコ機 1 の分解作業において、サイドユニット 2800E をパネル板 1110 に取付けている取付ビスを取外し

50

てサイドユニット２８００Ｅを前方へ引っ張った時に、サイドユニット２８００Ｅの剛性が高められているため、サイドユニット２８００Ｅが撓むことはない。これにより、パネル板１１１０の位置決孔１１１３に対してサイドユニット２８００Ｅ（第一構成部材２８１１Ａ）の位置決突起２８１１ｃが傾くことはなく、遊技パネル１１００（パネル板１１１０）からサイドユニット２８００Ｅを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能なパチンコ機１を提供することができる。

【１１９１】

サイドユニット２８００Ｅをパネル板１１１０の前面に取付けた状態（遊技盤５を組立てた状態）では、ユニット本体２８１０Ａの第一構成部材２８１１Ａがパネル板１１１０の開口部１１１２内でパネル板１１１０の板厚内に位置しており、パネル板１１１０の後面よりも前方に位置している。

10

【１１９２】

また、本実施形態のサイドユニット２８００Ｅは、遊技盤５に組立てた状態で、ユニットカバー２８２０がパネル板１１１０の後面よりも後方へ突出している。この際に、切欠部２８２０ｃ（非接触面部２８３１）を上下に設けているため、上側の切欠部２８２０ｃによりＬＥＤ基板２８２５からの熱を上方へ排出させつつ、下側の切欠部２８２０ｃから外部の空気を内部へ取り込むことができる。また、遊技盤５に組立てた状態では、サイドユニット２８００Ｅのユニット本体２８１０Ａにおけるパネル板１１１０の開口部１１１２内に挿入されている部位の外周、つまり、第一構成部材２８１１Ａにおける球通路２８１１ｅの外周と、開口部１１１２の内周との間には、隙間が設けられている。これらにより、ＬＥＤ基板２８２５からの熱を、切欠部２８２０ｃ（非接触面部２８３１）を通して外部へ放出し易くなり、効率良く放熱することができる。

20

【１１９３】

また、本実施形態のサイドユニット２８００Ｅは、ＬＥＤ基板２８２５をユニットカバー２８２０に取付けた状態では、ＬＥＤ基板２８２５が切欠部２８２０ｃ（非接触面部２８３１）よりも後方に位置している。換言すると、平面視において、ＬＥＤ基板２８２５が切欠部２８２０ｃ（非接触面部２８３１）と重ならせないように設けられている。これにより、切欠部２８２０ｃを通してユニットカバー２８２０内に塵や埃が侵入しても、ＬＥＤ基板２８２５にかかり難くすることができ、塵や埃の影響を極力防ぐことができる。また、ユニットカバー２８２０の下辺側にも切欠部２８２０ｃを設けているため、上側の切欠部２８２０ｃから侵入した塵や埃を下側の切欠部２８２０ｃから下方へ排出させることができる。

30

【１１９４】

更に、本実施形態のサイドユニット２８００Ｅは、遊技盤５に組立てた状態では、ユニットカバー２８２０の切欠部２８２０ｃが、遊技パネル１１００のパネル板１１１０における開口部１１１２内で、パネル板１１１０の板厚内に位置しているため、塵や埃が上方から切欠部２８２０ｃを通してユニットカバー２８２０内へ侵入し難い。

【１１９５】

また、本実施形態のサイドユニット２８００Ｅは、遊技盤５に組立てた状態では、ユニットカバー２８２０の周壁部２８２０ｂと、遊技パネル１１００におけるパネル板１１１０の開口部１１１２の内周面との間に隙間を設けていると共に、第一構成部材２８１１の台板２８１１ａにより開口部１１１２を前方から塞いでいる。これにより、ユニットカバー２８２０内のＬＥＤ基板２８２５からの熱を、切欠部２８２０ｃ及び開口部１１１２の内周面との間の隙間を通してパネル板１１１０の後方へ向けて放熱することができると共に、パネル板１１１０の後側から塵や埃等の異物が開口部１１１２を通してパネル板１１１０の前面側の遊技領域５ａに侵入するのを防止することができる。

40

【１１９６】

更に、サイドユニット２８００Ｅは、遊技盤５に組立てた状態で、図８２に示すように、ユニット本体２８１０Ａに設けられている球通路２８１１ｅの一部（前端側）が、遊技パネル１１００のパネル板１１１０の前面よりも前方へ突出している。ここでは、球通路

50

２８１１eが、第一構成部材２８１１Aの台板２８１１aの厚さ分、前方へ突出している。これにより、パネル板１１１０の後面から後方へ突出するユニットカバー２８２０（LED基板２８２５）の突出量をより少なくすることができるため、遊技パネル１１００（パネル板１１１０）の後方のスペースを十分に確保することができ、所望の大きさの裏下演出ユニット３５００（裏下可動装飾体３５１０）を設けることができる。

【１１９７】

なお、パネル板１１１０から後方への突出量は、図７８のサイドユニット２８００Aと同様に、遊技球Bの直径Dの $1/2$ 以下としている。

【１１９８】

ところで、遊技パネル１１００を射出成形により形成する場合、障害釘が植設される遊技領域５aの部位の厚さが、遊技パネル１１００（パネル板１１１０）を木製の合板としたり樹脂板を切削加工したりする場合よりも薄くなり易いため、ユニット本体２８１０Aの球通路２８１１eにおけるパネル板１１１０の面と沿っている部位や、ユニット本体２８１０Aの後側に取付けられているユニットカバー２８２０が、パネル板１１１０の板厚内に収まり切れずに、パネル板１１１０の後面よりも後方へ突出してしまう恐れがある。そして、サイドユニット２８００Eにおけるパネル板１１１０の後面よりも後方への突出量が大きいと、後方のスペースを十分に確保することができなくなる。これに対して、本実施形態では、サイドユニット２８００Eにおいて、パネル板１１１０の後面からの突出量を、遊技球Bの直径Dの $1/2$ 以下としているため、後方のスペースを十分に確保することができ、所望の大きさの裏下演出ユニット３５００（裏下可動装飾体３５１０）を設けることができる。

【１１９９】

サイドユニット２８００Eでは、一般入賞口２００１に遊技球Bが受入れられると、一般入賞口２００１を形成している球受部２８１２cにより後方の球通路２８１１eへ誘導され、球通路２８１１eによりパネル板１１１０の板厚内にかかりながらパネル板１１１０の面に沿って流下した後に、図示しない通路出口から後方に設けられている裏ユニット３０００の裏球誘導ユニット３１００に受け渡される。裏球誘導ユニット３１００に受け渡された遊技球Bは、一般入賞口センサ３００１に検知された後に、下方へ排出される。

【１２００】

本実施形態のサイドユニット２８００Eは、詳細な図示は省略するが、ユニット本体２８１０Aにおける第一構成部材２８１１Aの図示しない通路出口が、待機位置の裏下可動装飾体３５１０よりも下方に設けられている。つまり、一般入賞口２００１（球受部２８１２c）に受入れられた遊技球Bを検知する一般入賞口センサ３００１が待機位置の裏下可動装飾体３５１０よりも下方に設けられている。従って、サイドユニット２８００Eや一般入賞口センサ３００１等が裏下可動装飾体３５１０の邪魔になることはない。

【１２０１】

本実施形態のサイドユニット２８００Eによれば、上記のサイドユニット２８００等と同様の作用効果を奏することができる。

【１２０２】

なお、上記のサイドユニット２８００Eでは、ユニットカバー２８２０の周壁部２８２０bに切欠部２８２０c（非接触面部２８３１）を設けているものを示したが、これに限定するものではなく、ユニットカバー２８２０の周壁部２８２０bに切欠部２８２０cを設けずにユニット本体２８１０Aの支持枠部２８１４に後端から前方へ切欠かれた切欠部（非接触面部２８３１）を設けるようにしても良い。或いは、ユニットカバー２８２０の周壁部２８２０bとユニット本体２８１０Aの支持枠部２８１４との両方に切欠部（非接触面部）を設けるようにしても良い。

【１２０３】

また、上記のサイドユニット２８００Eでは、ユニット本体２８１０Aに後方へ突出する枠状の支持枠部２８１４を設け、その後端面を接触面部２８３０とするものを示したが、これに限定するものではなく、ユニット本体２８１０Aに支持枠部２８１４を設けずに

10

20

30

40

50

、ユニットカバー 2820 (周壁部 2820b) の前端が、ユニット本体 2810A の後面に当接するようにして、当該当接する部位を接触面部 2830 としても良い。これにより、後方へ突出する支持枠部 2814 を設けていないため、サイドユニット 2800E におけるパネル板 1110 の後面から後方へ突出する突出量を少なくすることができ、パネル板 1110 の後方の空スペースをより広く確保することが可能となる。

【1204】

更に、上記のサイドユニット 2800E では、LED 基板 2825 をユニットカバー 2820 に取付けているものを示したが、これに限定するものではなく、LED 基板 2825 をユニット本体 2810A (第一構成部材 2811A) の後側に取付けるようにしても良い。

10

【1205】

また、上記のサイドユニット 2800E において、LED 基板 2825 の前方に LED 2825a からの光を拡散させる複数の凹凸からなる拡散レンズ部を設けるようにしても良い。この拡散レンズ部は、ユニット本体 2810A (第一構成部材 2811A) の後面に設けても良いし、ユニット本体 2810A とは別体の部材に設けても良い。

【1206】

更に、上記のサイドユニット 2800E では、夫々の球受部 2812c と連通している複数の支流部 2801 と、複数の支流部 2801 が合流する本流部 2802 と、から構成されている球通路 2811e を、有しているものを示したが、これに限定するものではなく、各球受部 2812c ごとに球通路 2811e が独立しているものとしても良い。

20

【1207】

また、上記の実施形態では、遊技パネル 1100 として透明樹脂製のパネル板 1110 を備えているものを示したが、これに限定するものではなく、木製の遊技パネル 1100 としても良い。これにより、遊技パネル 1100 を木製とすることで、樹脂製のものと比較して板厚が厚くなるため、遊技パネル 1100 の板厚内をより有効利用し易くすることができる。ところで、遊技パネル 1100 (パネル板 1110) を透明なものとすると、LED 基板 2825 の LED 2825a からの光が、パネル板 1110 の開口部 1112 の内周面からパネル板 1110 内に入射して、パネル板 1110 内に拡散してしまい、前方へ照射される光量が低下することで、発光による演出効果が弱くなる恐れがある。これに対して、遊技パネル 1100 を木製 (不透明) とすることで、LED 基板 2825 の LED 2825a からの光が、開口部 1112 の内周面から遊技パネル 1100 の内部に入射することはなく、開口部 1112 の内周面により反射させることが可能となるため、前方へ照射される光量の低下を抑制させることができ、発光による演出効果を十分に発揮させ易くすることができる。

30

【1208】

[12-2f. サイドユニットの変形例 6]

次に、上記とは更に異なる形態のサイドユニット 2800F について、主に図 83 等を参照して説明する。図 83 (a) は更に異なる形態のサイドユニットを遊技パネル共に横断面で示す説明図であり、(b) は (a) を縦断面で示す説明図である。ここでは、上記のサイドユニット 2800D と同じ構成については同じ符号を付して説明する。

40

【1209】

サイドユニット 2800F は、遊技者がハンドル 160 を操作することで遊技球 B が打ち込まれる遊技領域 5a 内において、始動口ユニット 2100 の左方で内レール 1002 に沿うように延出しており、遊技球 B を常時受入可能に開口している複数 (2つ~4つ) の一般入賞口 2001 を備えている。

【1210】

サイドユニット 2800F は、遊技パネル 1100 における障害釘が植設される平板状のパネル板 1110 に前方から取付けられるユニット本体 2810A と、ユニット本体 2810A の後側から取付けられるユニットカバー 2820 と、ユニット本体 2810A とユニットカバー 2820 との間に設けられ複数の LED 2825a が実装されている LE

50

D基板2825と、を備えている。サイドユニット2800Fのユニット本体2810Aとユニットカバー2820は、透明な合成樹脂により形成されている。

【1211】

また、サイドユニット2800Fは、ユニット本体2810Aとユニットカバー2820とが互いに接している接触面部2830と、接触面部2830の一部に設けられており互いに接触していない非接触面部2831と、を有している。

【1212】

サイドユニット2800Fのユニット本体2810Aは、遊技パネル1100における障害釘が植設される平板状のパネル板1110に前方から取付けられる第一構成部材2811Aと、第一構成部材2811Aに後側から取付けられる第二構成部材2812Aと、ユニットカバー2820の外周縁に沿うように後方へ枠状に突出しており後端面がユニットカバー2820の前端面に当接する支持枠部2814と、を有している。本実施形態では、第一構成部材2811Aの前側に第二構成部材2812Aが取付けられている。また、支持枠部2814が第一構成部材2811Aの後面から突出している。

10

【1213】

ユニット本体2810Aの第一構成部材2811Aは、遊技パネル1100（パネル板1110）の前面に当接可能な平板状の台板2811aと、台板2811aを貫通して前方へ開放されており一般入賞口2001（球受部2812c）に受入れられた遊技球Bを遊技パネル1100（パネル板1110）の面（板面）に沿って流下させる球通路2811eと、球通路2811eの下流端において後方へ向かって開口している通路出口（図示は省略）と、を有している。

20

【1214】

また、第一構成部材2811Aは、台板2811aから後方へ突出している複数の位置決突起2811cと、台板2811aを貫通しており遊技パネル1100に取付けるための複数の取付孔2811dと、台板2811aを貫通しており第二構成部材2812Aを取付けるための複数の取付孔（図示は省略）と、後面に設けられておりユニットカバー2820を取付けるための複数の被取付孔（図示は省略）と、を有している（図76を参照）。

【1215】

台板2811aは、前構成部材1000の内ルール1002に沿うように延出している。また、サイドユニット2800Fでは、第一構成部材2811Aの球通路2811eが、台板2811aの上下方向中央よりも下側に設けられている。

30

【1216】

複数の位置決突起2811cは、台板2811aの長手方向へ離隔して設けられている。位置決突起2811cは、遊技パネル1100のパネル板1110に設けられている位置決孔1113に挿入される。本実施形態では、各位置決突起2811cは同じ長さである。複数の取付孔2811dは、台板2811aにおける位置決突起2811cの近傍と、台板2811aの左右方向中央付近の上部と、に設けられている。これら取付孔2811dは、前側に皿ザグリが形成されており、パネル板1110の取付孔1114にねじ込まれる皿頭の取付ビス（図示は省略）が前方から挿通される。パネル板1110の前面に取付けた状態では、取付ビスの頭部が台板2811aの前面よりも前方へ突出することはない。

40

【1217】

この第一構成部材2811Aには、後端がユニットカバー2820の前端と当接する支持枠部2814が後側に設けられている。換言すると、第一構成部材2811Aは、ユニットカバー2820の外周縁に沿うように後方へ枠状に突出しており後端面がユニットカバー2820の前端面に当接する支持枠部2814を、有している。支持枠部2814は、球通路2811eの上方で、台板2811aの後面に設けられている。支持枠部2814の後端面は、サイドユニット2800Fに組立てることでユニットカバー2820における後述する周壁部2820bの前端面に当接する。つまり、支持枠部2814の後端面

50

と、周壁部 2 8 2 0 b の前端面とが、接触面部 2 8 3 0 を構成している。

【 1 2 1 8 】

第二構成部材 2 8 1 2 A は、前後方向に短く延びていると共に上方及び下方が解放されており一般入賞口 2 0 0 1 を形成している複数の球受部 2 8 1 2 c と、複数の球受部 2 8 1 2 c の前端同士を繋いでいる平板状の前板 2 8 1 2 d と、前板 2 8 1 2 d の後で球受部 2 8 1 2 c の下方に設けられていると共に後方へ開放されており球受部 2 8 1 2 c に受入れられた遊技球 B が流通する球通路 2 8 1 2 f と、第一構成部材 2 8 1 1 A に取付けるための複数の取付孔（図示は省略）と、を有している。

【 1 2 1 9 】

なお、本実施形態では、第二構成部材 2 8 1 2 A における前板 2 8 1 2 d の前面に、透光性を有する装飾シール 2 8 0 3 が貼り付けられている。

10

【 1 2 2 0 】

ユニット本体 2 8 1 0 A は、第一構成部材 2 8 1 1 A の前方に第二構成部材 2 8 1 2 A を位置させ、後方から第一構成部材 2 8 1 1 A の取付孔を通して取付ビスを第二構成部材 2 8 1 2 A の被取付孔にねじ込むことで、組立てられる。これにより、第一構成部材 2 8 1 1 A に後側から第二構成部材 2 8 1 2 A が取付けられたユニット本体 2 8 1 0 A が構築される。このユニット本体 2 8 1 0 A では、第一構成部材 2 8 1 1 A の台板 2 8 1 1 a よりも前方で、第二構成部材 2 8 1 2 A の球受部 2 8 1 2 c が前方へ突出している。

【 1 2 2 1 】

サイドユニット 2 8 0 0 F のユニット本体 2 8 1 0 A は、一般入賞口 2 0 0 1（球受部 2 8 1 2 c）と連通している支流部 2 8 0 1（図 8 3 において薄い網掛けで示す部位）と、支流部 2 8 0 1 と合流しており遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の面（板面）に沿って延出している本流部 2 8 0 2（図 8 3 において濃い網掛けで示す部位）と、を有している。球通路 2 8 1 1 e 及び球通路 2 8 1 2 f は、複数の支流部 2 8 0 1 と、本流部 2 8 0 2 と、で構成されている。

20

【 1 2 2 2 】

支流部 2 8 0 1 は、正面視において左右方向中央の球受部 2 8 1 2 c とその左端の球受部 2 8 1 2 c とでは、パネル板 1 1 1 0 よりも前方において下方へ延出しており、右端の球受部 2 8 1 2 c では、パネル板 1 1 1 0 よりも前方の部位からパネル板 1 1 1 0 の板厚内の部位まで後方へ延出している。

30

【 1 2 2 3 】

本流部 2 8 0 2 は、正面視において左端の球受部 2 8 1 2 c の下方の部位から左右方向中央の球受部 2 8 1 2 c の下方の部位までは、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の前方においてパネル板 1 1 1 0 の板面に沿って延出しており、左右方向中央の球受部 2 8 1 2 c の下方の部位で後方へ屈曲して、パネル板 1 1 1 0 の板厚内へ延出した後に、パネル板 1 1 1 0 の板厚内でパネル板 1 1 1 0 の板面に沿って右端の球受部 2 8 1 2 c の後方の部位まで延出している。本流部 2 8 0 2 の長さは、遊技球 B の直径の 2 倍以上（本実施形態では、8 ～ 1 5 倍）である。

【 1 2 2 4 】

ユニット本体 2 8 1 0 A に組立てた状態では、第一構成部材 2 8 1 1 A における前方へ開放されている球通路 2 8 1 1 e が、第二構成部材 2 8 1 2 A の球通路 2 8 1 2 f 及び後面によって閉鎖された状態となる。また、第二構成部材 2 8 1 2 A における後方へ開放されている球通路 2 8 1 2 f が、第一構成部材 2 8 1 1 A の台板 2 8 1 1 a 及び球通路 2 8 1 1 e によって閉鎖された状態となる。これにより、球通路 2 8 1 1 e 及び球通路 2 8 1 2 f から遊技球 B が零れることはない。つまり、第一構成部材 2 8 1 1 A と第二構成部材 2 8 1 2 A とで、球通路 2 8 1 1 e 及び球通路 2 8 1 2 f を構成しておける。換言すると、第一構成部材 2 8 1 1 A と第二構成部材 2 8 1 2 A との間に、球通路 2 8 1 1 e 及び球通路 2 8 1 2 f が設けられている。

40

【 1 2 2 5 】

本実施形態の第一構成部材 2 8 1 1 A は、図 8 3 に示すように、台板 2 8 1 1 a を除い

50

た部位が、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 内に挿入されると共に、奥行きがパネル板 1 1 1 0 の板厚内に収まるように形成されている。

【 1 2 2 6 】

サイドユニット 2 8 0 0 F のユニットカバー 2 8 2 0 は、前方へ開放された浅い容器状に形成されており、内部に L E D 基板 2 8 2 5 が収容される。このユニットカバー 2 8 2 0 は、平板状のカバー部 2 8 2 0 a と、カバー部 2 8 2 0 a の外周縁から前方へ突出している枠状の周壁部 2 8 2 0 b と、周壁部 2 8 2 0 b の一部において前端から凹んでいる切欠部 2 8 2 0 c と、を有している。なお、カバー部 2 8 2 0 a に、通気用の複数のスリット孔を設けても良い。

【 1 2 2 7 】

また、ユニットカバー 2 8 2 0 は、カバー部 2 8 2 0 a の前面から周壁部 2 8 2 0 b よりも短く前方へ突出しており L E D 基板 2 8 2 5 を取付けるための複数のボス部 2 8 2 0 d と、カバー部 2 8 2 0 a を貫通しておりユニット本体 2 8 1 0 A に取付けるための取付ビスが挿通される複数の取付孔（図示は省略）と、を有している。

【 1 2 2 8 】

ユニットカバー 2 8 2 0 のカバー部 2 8 2 0 a は、L E D 基板 2 8 2 5 を後方から覆う大きさに形成されている。周壁部 2 8 2 0 b は、外形がユニット本体 2 8 1 0 A における支持枠部 2 8 1 4 の外形と同じである。周壁部 2 8 2 0 b の前端面は、サイドユニット 2 8 0 0 F に組立てることで、ユニット本体 2 8 1 0 A における支持枠部 2 8 1 4 の後端面に当接する。つまり、支持枠部 2 8 1 4 の後端面と、周壁部 2 8 2 0 b の前端面とが、接触面部 2 8 3 0 を構成している。

【 1 2 2 9 】

切欠部 2 8 2 0 c は、周壁部 2 8 2 0 b における上辺側と下辺側とに設けられている。切欠部 2 8 2 0 c は、サイドユニット 2 8 0 0 D に組立てることで、周壁部 2 8 2 0 b の前端面とユニット本体 2 8 1 0 A における支持枠部 2 8 1 4 の前端面との間に隙間を形成することができる。つまり、切欠部 2 8 2 0 c により、支持枠部 2 8 1 4 の後端面と周壁部 2 8 2 0 b の前端面とで構成している接触面部 2 8 3 0 の一部に、互いに接触していない非接触面部 2 8 3 1 を形成している。この切欠部 2 8 2 0 c により、容器状のユニットカバー 2 8 2 0 の内部を通気させることができ、内部に取付けられた L E D 基板 2 8 2 5 からの熱を外へ放熱することができ、ユニットカバー 2 8 2 0 に熱が籠ることはない。

【 1 2 3 0 】

サイドユニット 2 8 0 0 F の L E D 基板 2 8 2 5 は、後面をユニットカバー 2 8 2 0 におけるボス部 2 8 2 0 d の前端に当接させた状態で、ユニットカバー 2 8 2 0 の内部に取付けられる。L E D 基板 2 8 2 5 に実装されている複数の L E D 2 8 2 5 a は、フルカラー L E D であり、サイドユニット 2 8 0 0 F に組立てることで、サイドユニット 2 8 0 0 F を様々な発光色で発光装飾させることができる。

【 1 2 3 1 】

このサイドユニット 2 8 0 0 F は、ユニットカバー 2 8 2 0 の内部のボス部 2 8 2 0 d に、L E D 基板 2 8 2 5 を取付けた状態で、ユニットカバー 2 8 2 0 の周壁部 2 8 2 0 b の前端面を、ユニット本体 2 8 1 0 A における支持枠部 2 8 1 4 の後端面に当接（接触）させ、ユニットカバー 2 8 2 0 の後方からユニットカバー 2 8 2 0 の取付孔を介して取付ビスをユニット本体 2 8 1 0 A の第一構成部材 2 8 1 1 A の被取付孔にねじ込んで締め付けることにより、組立てることができる。

【 1 2 3 2 】

サイドユニット 2 8 0 0 F の遊技パネル 1 1 0 0 への取付けは、まず、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の前方から、第一構成部材 2 8 1 1 A の台板 2 8 1 1 a がパネル板 1 1 1 0 を貫通している開口部 1 1 1 2 を閉鎖するように、台板 2 8 1 1 a をパネル板 1 1 1 0 の前面に当接させる。この際に、第一構成部材 2 8 1 1 A の二つの位置決突起 2 8 1 1 c を、パネル板 1 1 1 0 の位置決孔 1 1 1 3 に挿入させる。この状態では、第一構成部材 2 8 1 1 A の取付孔 2 8 1 1 d が、パネル板 1 1 1 0 の取付孔 1 1 1 4 と一

10

20

30

40

50

致している。

【 1 2 3 3 】

そして、前方から第一構成部材 2 8 1 1 A の取付孔 2 8 1 1 d を通して取付ビスをパネル板 1 1 1 0 の取付孔 1 1 1 4 にねじ込んで締め付けることにより、サイドユニット 2 8 0 0 F がパネル板 1 1 1 0 の前面に取付けられる。この際に、第一構成部材 2 8 1 1 A の取付孔 2 8 1 1 d を、位置決突起 2 8 1 1 c の近傍に設けているため、取付孔 2 8 1 1 d を介して取付ビスを遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の取付孔 1 1 1 4 にねじ込むことで、位置決突起 2 8 1 1 c をパネル板 1 1 1 0 側へ強く押し付けて位置決孔 1 1 1 3 へ確実に挿入させることができ、位置決突起 2 8 1 1 c の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

10

【 1 2 3 4 】

サイドユニット 2 8 0 0 F では、第一構成部材 2 8 1 1 A に、パネル板 1 1 1 0 の面に沿って遊技球 B を流下させる球通路 2 8 1 1 e を設けており、当該球通路 2 8 1 1 e の部位の断面がコ字状となっているため、球通路 2 8 1 1 e の存在により第一構成部材 2 8 1 1 A の剛性が高められている。一方、第二構成部材 2 8 1 2 A にも、パネル板 1 1 1 0 の面に沿って遊技球 B を流下させる球通路 2 8 1 2 f を設けており、当該球通路 2 8 1 2 f の部位の断面がコ字状となっているため、球通路 2 8 1 2 f の存在により第二構成部材 2 8 1 2 A の剛性が高められている。これにより、剛性が高められている第一構成部材 2 8 1 1 A と第二構成部材 2 8 1 2 A とを組み合わせることでサイドユニット 2 8 0 0 F を構築しているため、従来のサイドユニットよりも剛性を高めることができる。従って、リサイクル等によるパチンコ機 1 の分解作業において、サイドユニット 2 8 0 0 F をパネル板 1 1 1 0 に取付けている取付ビスを外してサイドユニット 2 8 0 0 F を前方へ引っ張った時に、サイドユニット 2 8 0 0 F の剛性が高められているため、サイドユニット 2 8 0 0 F が撓むことはない。このようなことから、パネル板 1 1 1 0 の位置決孔 1 1 1 3 に対してサイドユニット 2 8 0 0 F (第一構成部材 2 8 1 1 A) の位置決突起 2 8 1 1 c が傾くことはなく、遊技パネル 1 1 0 0 (パネル板 1 1 1 0) からサイドユニット 2 8 0 0 F を簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

20

【 1 2 3 5 】

サイドユニット 2 8 0 0 F をパネル板 1 1 1 0 の前面に取付けた状態 (遊技盤 5 を組立てた状態) では、ユニット本体 2 8 1 0 A における第一構成部材 2 8 1 1 A の球通路 2 8 1 1 e 及びユニットカバー 2 8 2 0 (L E D 基板 2 8 2 5) が、パネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 内でパネル板 1 1 1 0 の板厚内に位置しており、パネル板 1 1 1 0 の後面よりも前方に位置している。換言すると、遊技盤 5 に組立てた状態では、サイドユニット 2 8 0 0 がパネル板 1 1 1 0 の後面よりも後方へ突出しておらず、パネル板 1 1 1 0 の後方のスペースを広く確保することが可能である。

30

【 1 2 3 6 】

また、本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 F では、ユニットカバー 2 8 2 0 の切欠部 2 8 2 0 c (非接触面部 2 8 3 1) を上下に設けているため、上側の切欠部 2 8 2 0 c により L E D 基板 2 8 2 5 からの熱を上方へ排出させつつ、下側の切欠部 2 8 2 0 c から外部の空気を内部へ取り込むことができる。また、遊技盤 5 に組立てた状態では、サイドユニット 2 8 0 0 F のユニット本体 2 8 1 0 A におけるパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 内に挿入されている部位の外周、つまり、第一構成部材 2 8 1 1 A における支持枠部 2 8 1 4 の外周と、開口部 1 1 1 2 の内周との間には、隙間が設けられている。これらにより、L E D 基板 2 8 2 5 からの熱を、切欠部 2 8 2 0 c (非接触面部 2 8 3 1) を通して外部へ放出し易くなり、効率良く放熱することができる。

40

【 1 2 3 7 】

また、本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 F は、L E D 基板 2 8 2 5 をユニットカバー 2 8 2 0 に取付けた状態では、L E D 基板 2 8 2 5 が切欠部 2 8 2 0 c (非接触面部 2 8 3 1) よりも後方に位置している。換言すると、平面視において、L E D 基板 2 8 2 5

50

が切欠部 2820c (非接触面部 2831) と重ならせないように設けられている。これにより、切欠部 2820c を通してユニットカバー 2820 内に塵や埃が侵入しても、LED 基板 2825 にかかり難くすることができ、塵や埃の影響を極力防ぐことができる。また、ユニットカバー 2820 の下辺側にも切欠部 2820c を設けているため、上側の切欠部 2820c から侵入した塵や埃を下側の切欠部 2820c から下方へ排出させることができる。

【1238】

更に、本実施形態のサイドユニット 2800F は、遊技盤 5 に組立てた状態では、ユニットカバー 2820 の切欠部 2820c が、遊技パネル 1100 のパネル板 1110 における開口部 1112 内で、パネル板 1110 の板厚内に位置しているため、塵や埃が上方

10

【1239】

また、本実施形態のサイドユニット 2800F は、遊技盤 5 に組立てた状態では、ユニットカバー 2820 の周壁部 2820b と、遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の開口部 1112 の内周面との間に隙間を設けていると共に、第一構成部材 2811 の台板 2811a により開口部 1112 を前方から塞いでいる。これにより、ユニットカバー 2820 内の LED 基板 2825 からの熱を、切欠部 2820c 及び開口部 1112 の内周面との間の隙間を通してパネル板 1110 の後方へ向けて放熱することができると共に、パネル板 1110 の後側から塵や埃等の異物が開口部 1112 を通してパネル板 1110 の前面側の遊技領域 5a に侵入するのを防止することができる。

20

【1240】

更に、サイドユニット 2800F は、遊技盤 5 に組立てた状態で、図 83 に示すように、球受部 2812c に受入れられた遊技球 B が遊技パネル 1100 のパネル板 1110 の面に沿って流下する球通路 2812f を、遊技パネル 1100 のパネル板 1110 の前面よりも前方に設けている。これにより、第一構成部材 2811A における台板 2811a の後側に設けられているユニットカバー 2820 (LED 基板 2825) を、パネル板 1110 の開口部 1112 内でパネル板 1110 の板厚内に収めることができ、パネル板 1110 の後面よりも後方へ突出させないようにすることができる。従って、サイドユニット 2800F における遊技パネル 1100 (パネル板 1110) の後方のスペースを十分に確保することができ、所望の大きさの裏下演出ユニット 3500 (裏下可動装飾体 3510) を設けることができる。

30

【1241】

サイドユニット 2800F では、一般入賞口 2001 に遊技球 B が受入れられると、一般入賞口 2001 を形成している球受部 2812c により下方の球通路 2812f へ流下し、球通路 2812f によりパネル板 1110 の前面よりも前方において、パネル板 1110 の面に沿って流下し、途中で後方へクランク状に屈曲してパネル板 1110 の板厚内でパネル板 1110 の面に沿って流下した上で、図示しない通路出口から後方に設けられている裏ユニット 3000 の裏球誘導ユニット 3100 に受け渡される。裏球誘導ユニット 3100 に受け渡された遊技球 B は、一般入賞口センサ 3001 に検知された後に、下方へ排出される。一方、サイドユニット 2800F へ向かって流下してきた遊技球 B が、

40

サイドユニット 2800F の一般入賞口 2001 (球受部 2812c) に受入れられなかった場合、当該遊技球 B は、台板 2811a と前板 2812d との間の空間を通してアウト口 1008 へ流下し、アウト口 1008 を通って遊技パネル 1100 の後方且つ下方へ排出される。

【1242】

本実施形態のサイドユニット 2800F は、図 83 (b) に示すように、ユニット本体 2810A における第一構成部材 2811A の図示しない通路出口が、待機位置の裏下可動装飾体 3510 よりも下方に設けられている。つまり、一般入賞口 2001 (球受部 2812c) に受入れられた遊技球 B を検知する一般入賞口センサ 3001 が待機位置の裏下可動装飾体 3510 よりも下方に設けられている。従って、サイドユニット 2800F

50

や一般入賞口センサ 3 0 0 1 等が裏下可動装飾体 3 5 1 0 の邪魔になることはない。

【 1 2 4 3 】

本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 F によれば、上記のサイドユニット 2 8 0 0 等と同様の作用効果を奏することができる。

【 1 2 4 4 】

なお、上記のサイドユニット 2 8 0 0 F では、ユニットカバー 2 8 2 0 の周壁部 2 8 2 0 b に切欠部 2 8 2 0 c (非接触面部 2 8 3 1) を設けているものを示したが、これに限定するものではなく、ユニットカバー 2 8 2 0 の周壁部 2 8 2 0 b に切欠部 2 8 2 0 c を設けずにユニット本体 2 8 1 0 A の支持枠部 2 8 1 4 に後端から前方へ切欠かれた切欠部 (非接触面部 2 8 3 1) を設けるようにしても良い。或いは、ユニットカバー 2 8 2 0 の周壁部 2 8 2 0 b とユニット本体 2 8 1 0 A の支持枠部 2 8 1 4 との両方に切欠部 (非接触面部) を設けるようにしても良い。

10

【 1 2 4 5 】

また、上記のサイドユニット 2 8 0 0 F では、ユニット本体 2 8 1 0 A に後方へ突出する枠状の支持枠部 2 8 1 4 を設け、その後端面を接触面部 2 8 3 0 とするものを示したが、これに限定するものではなく、ユニット本体 2 8 1 0 A に支持枠部 2 8 1 4 を設けずに、ユニットカバー 2 8 2 0 (周壁部 2 8 2 0 b) の前端が、ユニット本体 2 8 1 0 A の後面に当接するようにして、当該当接する部位を接触面部 2 8 3 0 としても良い。これにより、後方へ突出する支持枠部 2 8 1 4 を設けていないため、サイドユニット 2 8 0 0 F における後方への突出量を少なくすることができる。

20

【 1 2 4 6 】

更に、上記のサイドユニット 2 8 0 0 F では、LED 基板 2 8 2 5 をユニットカバー 2 8 2 0 に取付けているものを示したが、これに限定するものではなく、LED 基板 2 8 2 5 をユニット本体 2 8 1 0 A (第一構成部材 2 8 1 1 A) の後側に取付けるようにしても良い。

【 1 2 4 7 】

また、上記のサイドユニット 2 8 0 0 F において、LED 基板 2 8 2 5 の前方に LED 2 8 2 5 a からの光を拡散させる複数の凹凸からなる拡散レンズ部を設けるようにしても良い。この拡散レンズ部は、ユニット本体 2 8 1 0 A (第一構成部材 2 8 1 1 A) の後面に設けても良いし、ユニット本体 2 8 1 0 A とは別体の部材に設けても良い。

30

【 1 2 4 8 】

更に、上記のサイドユニット 2 8 0 0 F では、夫々の球受部 2 8 1 2 c と連通している複数の支流部 2 8 0 1 と、複数の支流部 2 8 0 1 が合流する本流部 2 8 0 2 と、から構成されている球通路 2 8 1 1 e を、有しているものを示したが、これに限定するものではなく、各球受部 2 8 1 2 c ごとに球通路 2 8 1 1 e が独立しているものとしても良い。

【 1 2 4 9 】

また、上記の実施形態では、遊技パネル 1 1 0 0 として透明樹脂製のパネル板 1 1 1 0 を備えているものを示したが、これに限定するものではなく、木製の遊技パネル 1 1 0 0 としても良い。これにより、遊技パネル 1 1 0 0 を木製とすることで、樹脂製のものと比較して板厚が厚くなるため、遊技パネル 1 1 0 0 の板厚内をより有効利用し易くすることができる。ところで、遊技パネル 1 1 0 0 (パネル板 1 1 1 0) を透明なものとすると、LED 基板 2 8 2 5 の LED 2 8 2 5 a からの光が、パネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 の内周面からパネル板 1 1 1 0 内に入射して、パネル板 1 1 1 0 内に拡散してしまい、前方へ照射される光量が低下することで、発光による演出効果が弱くなる恐れがある。これに対して、遊技パネル 1 1 0 0 を木製 (不透明) とすることで、LED 基板 2 8 2 5 の LED 2 8 2 5 a からの光が、開口部 1 1 1 2 の内周面から遊技パネル 1 1 0 0 の内部に入射することではなく、開口部 1 1 1 2 の内周面により反射させることが可能となるため、前方へ照射される光量の低下を抑制させることができ、発光による演出効果を十分に発揮させ易くすることができる。

40

【 1 2 5 0 】

50

[1 2 - 3 . 第三実施形態のサイドユニット等]

次に、第三実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 G について、主に図 8 4 及び図 8 6 等を参照して説明する。図 8 4 (a) は第三実施形態のサイドユニット等が設けられている遊技盤の要部を示す正面図であり、(b) は (a) におけるアウト口の部位を拡大して示す説明図であり、(c) は (b) を縦断面で示す説明図である。図 8 5 (a) は図 8 4 とは異なる形態の指掛部を有するサイドユニット等が設けられている遊技盤のアウト口の部位を拡大して示す説明図であり、(b) は (a) を縦断面で示す説明図である。図 8 6 は、サイドユニットが取付けられる開口部とアウト口とが連続して繋がっている遊技パネルのパネル板を模式的に示す説明図である。ここでは、上記と同じ構成については、同じ符号を付して説明する。

10

【 1 2 5 1 】

第三実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 G は、遊技者がハンドル 1 6 0 を操作することで遊技球 B が打ち込まれる遊技領域 5 a 内において、始動口ユニット 2 1 0 0 の左方で内レール 1 0 0 2 に沿うように延出しており、遊技パネル 1 1 0 0 (パネル板 1 1 1 0) に前方から取付けられている。サイドユニット 2 8 0 0 G は、遊技球 B を常時受入可能に開口している三つの一般入賞口 2 0 0 1 を備えている。

【 1 2 5 2 】

本実施形態では、遊技パネル 1 1 0 0 においてパネル板 1 1 1 0 の前面側から後面側へ遊技球 B が流通可能なパネル板 1 1 1 0 を貫通している開口領域 1 1 0 1 を有している。この開口領域 1 1 0 1 は、サイドユニット 2 8 0 0 G の一般入賞口 2 0 0 1 に受入れられた遊技球 B が流通可能な普通開口領域 1 1 0 2 と、一般入賞口 2 0 0 1 に受入れられなかった遊技球 B が流通可能な特定開口領域 1 1 0 3 と、から構成されている。普通開口領域 1 1 0 2 は、サイドユニット 2 8 0 0 G が取付けられる部位の開口部 1 1 1 2 であり、特定開口領域 1 1 0 3 は、アウト口 1 0 0 8 である。このアウト口 1 0 0 8 は、パネル板 1 1 1 0 において下方へ開放されている切欠状に形成されている。

20

【 1 2 5 3 】

図 8 4 及び後述する図 8 5 の実施形態では、開口領域 1 1 0 1 を構成している普通開口領域 1 1 0 2 と特定開口領域 1 1 0 3 とが互いに繋がらずに独立している。つまり、特定開口領域 1 1 0 3 は、普通開口領域 1 1 0 2 とは別で遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 に形成されている。換言すると、アウト口 1 0 0 8 は、サイドユニット 2 8 0 0 G が嵌合される普通開口領域 1 1 0 2 とは別で遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 に形成された特定開口領域 1 1 0 3 により構成されている。これにより、パネル板 1 1 1 0 では、外周面から外方へ切欠状に解放されている部位の広さを小さくすることが可能となるため、開口領域 1 1 0 1 を形成することによるパネル板 1 1 1 0 の強度の低下を抑制することができる。

30

【 1 2 5 4 】

このサイドユニット 2 8 0 0 G は、パネル板 1 1 1 0 に取付けた時に、パネル板 1 1 1 0 を貫通しているアウト口 1 0 0 8 (特定開口領域 1 1 0 3) に、外縁の一部が重なる指掛部 2 8 1 6 を有している。換言すると、サイドユニット 2 8 0 0 G は、アウト口 1 0 0 8 (特定開口領域 1 1 0 3) に外縁の一部が重なるようにパネル板 1 1 1 0 に取付けられる。

40

【 1 2 5 5 】

サイドユニット 2 8 0 0 G に指掛部 2 8 1 6 を設けているため、リサイクル等によるパチンコ機 1 の分解作業において、サイドユニット 2 8 0 0 G をパネル板 1 1 1 0 に取付けている取付ビスを取外した状態で、アウト口 1 0 0 8 に指や工具等を挿入することで、指掛部 2 8 1 6 に指等を引っ掛けてサイドユニット 2 8 0 0 G を前方へ引っ張ることができる。これにより、遊技パネル 1 1 0 0 (パネル板 1 1 1 0) からサイドユニット 2 8 0 0 G を簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することができる。

【 1 2 5 6 】

本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 G について、更に説明すると、サイドユニット 2

50

８００Ｇは、図７６等に示すサイドユニット２８００と同様に、遊技パネル１１００における障害釘が植設される平板状のパネル板１１１０に前方から取付けられる第一構成部材２８１１と、第一構成部材２８１１に後側から取付けられる第二構成部材２８１２と、から構成されている。本実施形態のサイドユニット２８００は、第一構成部材２８１１の後側に第二構成部材２８１２が取付けられている。

【１２５７】

サイドユニット２８００Ｇの第一構成部材２８１１は、遊技パネル１１００（パネル板１１１０）の前面に当接可能な平板状の台板２８１１ａと、台板２８１１ａから前方へ突出していると共に上方及び後方が解放されており一般入賞口２００１を形成している複数の球受部２８１１ｂと、を有している。

10

【１２５８】

台板２８１１ａは、前構成部材１０００の内レール１００２に沿うように延出している。本実施形態の台板２８１１ａは、図８４に示すように、右端側が、始動口ユニット２１００に接近するように右端の球受部２８１１ｂよりも右方へ延出している。この台板２８１１ａは、アウト口１００８（特定開口領域１１０３）に対して外縁の一部が重なるように設けられている。換言すると、パネル板１１１０に取付けた状態で、台板２８１１ａの外縁の一部が、正面視においてアウト口１００８（特定開口領域１１０３）に重なるようにアウト口１００８の前方へ突出するように形成されている。本実施形態では、台板２８１１ａにおけるアウト口１００８の前方へ突出している部位が、指掛部２８１６である。

【１２５９】

20

台板２８１１ａの外縁は、前面が外縁端へ向かうに従って後方へ移動するように傾斜している。従って、台板２８１１ａの外縁におけるアウト口１００８の部位、つまり、指掛部２８１６の前端面が、アウト口１００８に向かうように傾斜している。

【１２６０】

三つの球受部２８１１ｂは、互いが左右に離隔して設けられていると共に、右方の球受部２８１１ｂほど下方へ位置するように設けられている。左端の球受部２８１１ｂは、前端面が下端まで台板２８１１ａと平行に形成されている。残り（中央と右端）の球受部２８１１ｂは、前端面が下端へ向かうほど後方へ移動するように傾斜している。

【１２６１】

また、第一構成部材２８１１は、台板２８１１ａから後方へ突出している二つの位置決突起２８１１ｃと、台板２８１１ａを貫通しており遊技パネル１１００に取付けるための複数の（ここでは三つ）の取付孔２８１１ｄと、球受部２８１１ｂ（台板２８１１ａ）の後端面に設けられており第二構成部材２８１２を取付けるための複数の被取付孔（図示は省略）と、を有している。

30

【１２６２】

二つの位置決突起２８１１ｃは、台板２８１１ａの長手方向へ離隔して設けられている。ここでは、二つの位置決突起２８１１ｃが、アウト口１００８に近い部位と、アウト口１００８から遠い部位と、に設けられている。位置決突起２８１１ｃは、遊技パネル１１００のパネル板１１１０に設けられている位置決孔１１１３に挿入される。本実施形態では、二つの位置決突起２８１１ｃは同じ長さである。

40

【１２６３】

三つの取付孔２８１１ｄは、台板２８１１ａにおける位置決突起２８１１ｃの近傍と、台板２８１１ａの左右方向中央付近の上部と、に設けられている。これら取付孔２８１１ｄは、前側に皿ザグリが形成されており、パネル板１１１０の取付孔１１１４にねじ込まれる皿頭の取付ビス（図示は省略）が前方から挿通される。パネル板１１１０の前面に取付けた状態では、取付ビスの頭部が台板２８１１ａの前面よりも前方へ突出することはない。

【１２６４】

被取付孔は、後述する第二構成部材２８１２の取付孔（図示は省略）に挿通された取付ビスがねじ込まれるものである。

50

【 1 2 6 5 】

第二構成部材 2 8 1 2 は、前方へ開放された容器状に形成されており、一般入賞口 2 0 0 1 (球受部 2 8 1 1 b) に受入れられた遊技球 B を遊技パネル 1 1 0 0 (パネル板 1 1 1 0) の面 (板面) に沿って流下させる球通路 2 8 1 2 a と、球通路 2 8 1 2 a の下流端において後方へ向かって開口している通路出口 2 8 1 2 b と、第一構成部材 2 8 1 1 に取付けられるための複数の取付孔 (図示は省略) と、を有している。

【 1 2 6 6 】

本実施形態の第二構成部材 2 8 1 2 は、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 (普通開口領域 1 1 0 2) 内に挿入 (嵌入) されると共に、奥行きがパネル板 1 1 1 0 の板厚内に収まるように形成されている。

10

【 1 2 6 7 】

第二構成部材 2 8 1 2 の球通路 2 8 1 2 a は、前構成部材 1 0 0 0 の内レール 1 0 0 2 に沿うと共に、パネル板 1 1 1 0 の面に沿って右方へ向かうほど低くなるように形成されている。通路出口 2 8 1 2 b は、球通路 2 8 1 2 a の下流端である第二構成部材 2 8 1 2 の右端において後方へ向かって開口している。

【 1 2 6 8 】

第二構成部材 2 8 1 2 の取付孔は、第一構成部材 2 8 1 1 の被取付孔と対応する部位に設けられている。第二構成部材 2 8 1 2 の取付孔に対して、取付ビスを後方から挿通させて第一構成部材 2 8 1 1 の被取付孔にねじ込むことにより、第一構成部材 2 8 1 1 に後側から第二構成部材 2 8 1 2 が取付けられる。

20

【 1 2 6 9 】

本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 G は、一般入賞口 2 0 0 1 (球受部 2 8 1 1 b) と連通している支流部 2 8 0 1 と、支流部 2 8 0 1 と合流しており遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の面 (板面) に沿って延出している本流部 2 8 0 2 と、を有している。球通路 2 8 1 2 a は、複数の支流部 2 8 0 1 と、本流部 2 8 0 2 と、で構成されている。

【 1 2 7 0 】

支流部 2 8 0 1 は、パネル板 1 1 1 0 の前面よりも前方の部位から、パネル板 1 1 1 0 の前面よりも後方で本流部 2 8 0 2 の上方の (パネル板 1 1 1 0 の板厚の) 部位まで、後方へ延出している。

30

【 1 2 7 1 】

本流部 2 8 0 2 は、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の板面に沿うと共に、右方へ低くなるように台板 2 8 1 1 a の左端付近から右端付近まで延出している。本流部 2 8 0 2 の長さは、遊技球 B の直径の 2 倍以上 (本実施形態では、8 ~ 10 倍) である。

【 1 2 7 2 】

本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 G は、第一構成部材 2 8 1 1 の後方に第二構成部材 2 8 1 2 を位置させ、第二構成部材 2 8 1 2 の後方から取付ビスを第二構成部材 2 8 1 2 の取付孔を通して第一構成部材 2 8 1 1 の被取付孔にねじ込むことで、組立てられる。これにより、第一構成部材 2 8 1 1 に後側から第二構成部材 2 8 1 2 が取付けられたサイドユニット 2 8 0 0 G が構築される。

40

【 1 2 7 3 】

第二構成部材 2 8 1 2 の球通路 2 8 1 2 a は、前方へ開放されているが、前側に第一構成部材 2 8 1 1 が取付けられると、球通路 2 8 1 2 a の前端側が第一構成部材 2 8 1 1 の台板 2 8 1 1 a により閉鎖された状態となり、球通路 2 8 1 2 a から遊技球 B が前方へ零れることはない。つまり、第一構成部材 2 8 1 1 と第二構成部材 2 8 1 2 とで球通路 2 8 1 2 a を構成しておける。換言すると、第一構成部材 2 8 1 1 と第二構成部材 2 8 1 2 との間に球通路 2 8 1 2 a が設けられている。

【 1 2 7 4 】

このサイドユニット 2 8 0 0 G は、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の前方から、第一構成部材 2 8 1 1 の台板 2 8 1 1 a がパネル板 1 1 1 0 を貫通している開口

50

部 1 1 1 2 (開口領域 1 1 0 1 の普通開口領域 1 1 0 2) を閉鎖するように、台板 2 8 1 1 a をパネル板 1 1 1 0 の前面に当接させる。この際に、第一構成部材 2 8 1 1 の二つの位置決突起 2 8 1 1 c を、パネル板 1 1 1 0 の位置決孔 1 1 1 3 に挿入させる。この状態では、第一構成部材 2 8 1 1 の取付孔 2 8 1 1 d が、パネル板 1 1 1 0 の取付孔 1 1 1 4 と一致している。

【 1 2 7 5 】

そして、前方から第一構成部材 2 8 1 1 の取付孔 2 8 1 1 d を通して取付ビスをパネル板 1 1 1 0 の取付孔 1 1 1 4 にねじ込んで締め付けることにより、サイドユニット 2 8 0 0 G がパネル板 1 1 1 0 の前面に取付けられる。この際に、第一構成部材 2 8 1 1 の取付孔 2 8 1 1 d を、位置決突起 2 8 1 1 c の近傍に設けているため、取付孔 2 8 1 1 d を介して取付ビスを遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の取付孔 1 1 1 4 にねじ込むことで、位置決突起 2 8 1 1 c をパネル板 1 1 1 0 側へ強く押し付けて位置決孔 1 1 1 3 へ確実に挿入させることができ、位置決突起 2 8 1 1 c の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

【 1 2 7 6 】

本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 G は、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の前面に取付けた状態 (遊技盤 5 を組立てた状態) では、第一構成部材 2 8 1 1 における台板 2 8 1 1 a の指掛部 2 8 1 6 が、アウト口 1 0 0 8 (開口領域 1 1 0 1 の特定開口領域 1 1 0 3) の前方へ突出している。

【 1 2 7 7 】

また、サイドユニット 2 8 0 0 G をパネル板 1 1 1 0 の前面に取付けた状態 (遊技盤 5 を組立てた状態) では、第二構成部材 2 8 1 2 がパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 内でパネル板 1 1 1 0 の板厚内に位置しており、パネル板 1 1 1 0 の後面よりも前方に位置している。換言すると、遊技盤 5 に組立てた状態では、サイドユニット 2 8 0 0 G がパネル板 1 1 1 0 の後面よりも後方へ突出しておらず、パネル板 1 1 1 0 の後方のスペースを広く確保することが可能である。

【 1 2 7 8 】

サイドユニット 2 8 0 0 G では、一般入賞口 2 0 0 1 に遊技球 B が受入れられると、一般入賞口 2 0 0 1 を形成している球受部 2 8 1 1 b によりパネル板 1 1 1 0 の後面よりも後方の球通路 2 8 1 2 a へ誘導され、球通路 2 8 1 2 a によりパネル板 1 1 1 0 の面に沿って流下した後に、通路出口 2 8 1 2 b から後方に設けられている裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡される。裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡された遊技球 B は、一般入賞口センサ 3 0 0 1 に検知された後に、下方へ排出される。

【 1 2 7 9 】

本実施形態では、詳細な図示は省略するが、第二構成部材 2 8 1 2 の通路出口 2 8 1 2 b が、待機位置の裏下可動装飾体 3 5 1 0 よりも下方に設けられている。つまり、一般入賞口 2 0 0 1 (球受部 2 8 1 1 b) に受入れられた遊技球 B を検知する一般入賞口センサ 3 0 0 1 が待機位置の裏下可動装飾体 3 5 1 0 よりも下方に設けられている。従って、サイドユニット 2 8 0 0 G や一般入賞口センサ 3 0 0 1 等が裏下可動装飾体 3 5 1 0 の邪魔になることはない。

【 1 2 8 0 】

本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 G によれば、上記のサイドユニット 2 8 0 0 等と同様の作用効果を奏することができる。

【 1 2 8 1 】

本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 G によれば、第二構成部材 2 8 1 2 に、パネル板 1 1 1 0 の面に沿って遊技球 B を流下させる球通路 2 8 1 2 a を設けていることから、当該球通路 2 8 1 2 a の部位の断面がコ字状となっているため、球通路 2 8 1 2 a の存在により第二構成部材 2 8 1 2 の剛性を高めることができる。そして、剛性が高められている第二構成部材 2 8 1 2 を、第一構成部材 2 8 1 1 の後側から取付けてサイドユニット 2 8 0 0 G を形成しているため、サイドユニット 2 8 0 0 の剛性を従来のサイドユニットより

10

20

30

40

50

も高めることができる。従って、リサイクル等によるパチンコ機 1 の分解作業において、サイドユニット 2 8 0 0 G を遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 に取付けている取付ビスを取外してサイドユニット 2 8 0 0 G を前方へ引っ張った時に、サイドユニット 2 8 0 0 の剛性が高められていることでサイドユニット 2 8 0 0 が撓むことはない。これにより、パネル板 1 1 1 0 の位置決孔 1 1 1 3 に対してサイドユニット 2 8 0 0 G (第一構成部材 2 8 1 1) の位置決突起 2 8 1 1 c が傾くことはなく、遊技パネル 1 1 0 0 (パネル板 1 1 1 0) からサイドユニット 2 8 0 0 G を簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

【 1 2 8 2 】

また、本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 G によれば、外縁の一部に、パネル板 1 1 1 0 のアウト口 1 0 0 8 と重なる指掛部 2 8 1 6 を設けているため、リサイクル等によるパチンコ機 1 の分解作業において、サイドユニット 2 8 0 0 G をパネル板 1 1 1 0 に取付けている取付ビスを取外した状態で、アウト口 1 0 0 8 に指や工具等を挿入することで、指掛部 2 8 1 6 に指等を引っ掛けてサイドユニット 2 8 0 0 G を前方へ引っ張ることができる。これにより、遊技パネル 1 1 0 0 (パネル板 1 1 1 0) からサイドユニット 2 8 0 0 G を簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減させることができる。

【 1 2 8 3 】

また、本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 G では、指掛部 2 8 1 6 をアウト口 1 0 0 8 (特定開口領域 1 1 0 3) と重なるように設けており、当該アウト口 1 0 0 8 は遊技球 B 二個以上の大きさを有しているため、作業者の指等を楽にアウト口 1 0 0 8 に挿入することができ、指掛部 2 8 1 6 に指等を容易に引っ掛けることができる。

【 1 2 8 4 】

更に、サイドユニット 2 8 0 0 G では、台板 2 8 1 1 a の指掛部 2 8 1 6 をアウト口 1 0 0 8 に重なるようにアウト口 1 0 0 8 の前方へ突出させているため、遊技領域 5 a を流下してきた遊技球 B がアウト口 1 0 0 8 を通して排出される際に、アウト口 1 0 0 8 の上方からパネル板 1 1 1 0 の面に沿って流下してきた遊技球 B がアウト口 1 0 0 8 の前端的角をなめるようにしてアウト口 1 0 0 8 に入球したり、アウト口 1 0 0 8 の手前のアウト誘導部 1 0 0 3 において上方へ跳ね返った遊技球 B がアウト口 1 0 0 8 の前端的角に当接したり、することを回避させることができる。つまり、指掛部 2 8 1 6 によりパネル板 1 1 1 0 におけるアウト口 1 0 0 8 の前端的角に遊技球 B が当接しないように保護することができる。これにより、アウト口 1 0 0 8 の前端的角が欠けてしまうことを防止することができる。

【 1 2 8 5 】

また、サイドユニット 2 8 0 0 G では、台板 2 8 1 1 a における指掛部 2 8 1 6 の前面をアウト口 1 0 0 8 へ向かって傾斜させていることから、外縁の角が鈍角になっている。従って、パチンコ機 1 の分解作業においてサイドユニット 2 8 0 0 G を遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 から取外すために、サイドユニット 2 8 0 0 G における台板 2 8 1 1 a の外縁におけるアウト口 1 0 0 8 と重なっている指掛部 2 8 1 6 (指掛部 2 8 1 7) に作業者の指等を引っ掛ける際に、台板 2 8 1 1 a の外縁の角に指等が当接しても、当該角が鈍角になっているため、当該角が直角になっている場合と比較して、指等を傷付け難くすることができ、指等によりサイドユニット 2 8 0 0 G を安全に取外すことができる。

【 1 2 8 6 】

また、サイドユニット 2 8 0 0 G では、台板 2 8 1 1 a における指掛部 2 8 1 6 の前面をアウト口 1 0 0 8 へ向かって傾斜させているため、台板 2 8 1 1 a の前面に沿ってアウト口 1 0 0 8 へ流下する遊技球 B を、滑らかにアウト口 1 0 0 8 へ誘導することができ、アウト口 1 0 0 8 付近で遊技球 B が滞ることを抑制させることができる。また、指掛部 2 8 1 6 の前面を傾斜させていることから、指掛部 2 8 1 6 の前端的角が鈍角になっているため、前端的角を欠け難くすることができる。

【 1 2 8 7 】

また、サイドユニット 2 8 0 0 G では、遊技盤 5 に組立てることで、第一構成部材 2 8

10

20

30

40

50

11の台板2811aにより、遊技パネル1100におけるパネル板1110の開口部1112を前方から塞いでいるため、パネル板1110の後側から塵や埃等の異物が開口部1112を通してパネル板1110の前面側の遊技領域5aに侵入するのを防止することができる。

【1288】

ところで、サイドユニット2800Gに二つの位置決突起2811cを設けて夫々を遊技パネル1100のパネル板1110の位置決孔1113に挿入させていることから、分解作業においてサイドユニット2800Gをパネル板1110から取外す際に、二つの位置決突起2811cを同時に位置決孔1113から引き抜こうとすると、強い力でサイドユニット2800Gを前方へ引っ張る必要があり、作業者の負担が増加する恐れがある。これに対して、本実施形態では、位置決突起2811cをアウト口1008に接近している部位と遠い部位とに設けているため、リサイクル等によるパチンコ機1の分解作業において、遊技パネル1100のパネル板1110からサイドユニット2800Gを取外す際に、サイドユニット2800の台板2811aの外縁におけるアウト口1008と重なっている指掛部2816に、作業者の指等を引っ掛けて前方へ引っ張ることで、アウト口1008に近い位置決突起2811cに対して強い引抜き力を作用させることが可能となる。これにより、分解作業において、二つの位置決突起2811cのうち、まず初めにアウト口1008に近い位置決突起2811cを位置決孔1113から抜くことができ、その後、アウト口1008から遠い残りの位置決突起2811cを位置決孔1113から抜けば良いため、同時に二つの位置決突起2811cを引き抜く場合と比較して、弱い力で引き抜くことが可能となり、作業種の負担を軽減させることができる。

【1289】

なお、上記のサイドユニット2800Gでは、指掛部2816として遊技パネル1100におけるパネル板1110の前面に沿った平板状のものを示したが、これに限定するものではなく、図85に示すような形態の指掛部2817としても良い。

【1290】

この指掛部2817は、サイドユニット2800Gをパネル板1110の前面に取付けた時に、正面視においてパネル板1110を貫通しているアウト口1008と重なると共に、アウト口1008の内面に沿ってパネル板1110の前面からパネル板1110の後面よりも後方へ延出しているものである。この指掛部2817は、サイドユニット2800Gの第一構成部材2811における台板2811aの外縁に設けられている。また、指掛部2817の前面は、アウト口1008に向かうように傾斜している。

【1291】

図85の実施例では、サイドユニット2800Gの台板2811aの外縁におけるアウト口1008（特定開口領域1103）と重なっている指掛部2817の奥行を長くしており、アウト口1008に挿入されている部位がある程度の厚さを有している。そのため、指掛部2817の厚さによりアウト口1008のサイズが小さくなる（遊技球Bを排出するための通路容積が小さくなる）が、本実施形態では、指掛部2817の厚さを見越して、アウト口1008のサイズを広くしている（遊技球Bを排出するための通路容積を大きくしている）。これにより、アウト口1008において遊技球Bが滞りなく排出することができる。

【1292】

この指掛部2817によれば、上記の指掛部2816と同様の作用効果を奏することができる。従って、リサイクル等によるパチンコ機1の分解作業において、サイドユニット2800Gをパネル板1110に取付けている取付ビスを取外した状態で、アウト口1008に指や工具等を挿入することで、当該指掛部2817に指等を引っ掛けてサイドユニット2800Gを前方へ引っ張ることができる。これにより、遊技パネル1100（パネル板1110）からサイドユニット2800Gを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することができる。

【1293】

10

20

30

40

50

また、指掛部 2 8 1 7 をアウト口 1 0 0 8 の内面に沿ってパネル板 1 1 1 0 の後面よりも後方へ突出させているため、指掛部 2 8 1 7 によりアウト口 1 0 0 8 の内面を保護することができる。また、木製の遊技パネル 1 1 0 0 を使用する場合、木部がそのまま現れるアウト口 1 0 0 8 の内面を指掛部 2 8 1 7 により隠すことができ、パチンコ機 1 (遊技盤 5) の見栄えを良くすることができる。

【1 2 9 4】

また、上記の実施形態では、サイドユニット 2 8 0 0 G に指掛部 2 8 1 6 や指掛部 2 8 1 7 を設けるものを示したが、これに限定するものではなく、図 8 4 及び図 8 5 に示すように、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の前面に取付けられる始動口ユニット 2 1 0 0 やアタッカユニット 2 4 0 0 に、外縁の一部がアウト口 1 0 0 8 に重なる指掛部 2 8 1 6 や指掛部 2 8 1 7 を設けるようにしても良い。

10

【1 2 9 5】

詳述すると、始動口ユニット 2 1 0 0 は、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の前面に当接する平板状の台板 2 1 0 3 を有しており、台板 2 1 0 3 におけるアウト口 1 0 0 8 と重なる部位に指掛部 2 8 1 6 や指掛部 2 8 1 7 が設けられている。なお、図示は省略するが、始動口ユニット 2 1 0 0 は、台板 2 1 0 3 から後方へ突出しパネル板 1 1 1 0 の位置決孔 1 1 1 3 に挿入される複数の位置決突起を有している。

【1 2 9 6】

また、アタッカユニット 2 4 0 0 は、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の前面に当接する平板状の台板 2 4 3 1 を有しており、台板 2 4 3 1 におけるアウト口 1 0 0 8 と重なる部位に指掛部 2 8 1 6 や指掛部 2 8 1 7 が設けられている。なお、図示は省略するが、アタッカユニット 2 4 0 0 は、台板 2 4 3 1 から後方へ突出しパネル板 1 1 1 0 の位置決孔 1 1 1 3 に挿入される複数の位置決突起を有している。

20

【1 2 9 7】

これら始動口ユニット 2 1 0 0 及びアタッカユニット 2 4 0 0 によっても、上記のサイドユニット 2 8 0 0 G と同様の作用効果を奏することができる。

【1 2 9 8】

更に、上記の実施形態では、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 において、サイドユニット 2 8 0 0 G により塞がれる開口部 1 1 1 2 と、アウト口 1 0 0 8 とが繋がっておらず、別々に設けられているものを示したが、これに限定するものではなく、図 8 6 に示すように、開口部 1 1 1 2 とアウト口 1 0 0 8 とが連続するように繋がっているものとしても良い。つまり、サイドユニット 2 8 0 0 G により塞がれる普通開口領域 1 1 0 2 と、アウト口 1 0 0 8 を構成している特定開口領域 1 1 0 3 とが、繋がっている開口領域 1 1 0 1 を有するパネル板 1 1 1 0 としても良い。換言すると、アウト口 1 0 0 8 は、サイドユニット 2 8 0 0 G が嵌合される普通開口領域 1 1 0 2 から連続するように遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 に形成されつつも、サイドユニット 2 8 0 0 G が嵌合されない特定開口領域 1 1 0 3 により構成されているようにしても良い。

30

【1 2 9 9】

図 8 6 の実施形態によっても、サイドユニット 2 8 0 0 G において、アウト口 1 0 0 8 (特定開口領域 1 1 0 3) に台板 2 8 1 1 a の一部が重なるように指掛部 2 8 1 6 を設けており、上記と同様の作用効果を奏することができる他に、特定開口領域 1 1 0 3 を、普通開口領域 1 1 0 2 から連続するように遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 に形成しているため、パネル板 1 1 1 0 に対してエンドミルのような切削工具を使用して普通開口領域 1 1 0 2 及び特定開口領域 1 1 0 3 を形成する場合、普通開口領域 1 1 0 2 と特定開口領域 1 1 0 3 とを連続して切削加工することができ、パネル板 1 1 1 0 にかかるコストを低減させることができる。

40

【1 3 0 0】

また、上記の実施形態では、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の前面に当接する台板 2 8 1 1 a (台板 2 1 0 3、台板 2 4 3 1) に、アウト口 1 0 0 8 と重なる指掛部 2 8 1 6 (指掛部 2 8 1 7) を設けるものを示したが、これに限定するものではなく

50

、パネル板 1 1 1 0 の板面から前後方向へ離れている部位（例えば、パネル板 1 1 1 0 から前方へ離れている前板 2 8 1 2 d）に、指掛部 2 8 1 6（指掛部 2 8 1 7）を設けても良い。

【 1 3 0 1 】

更に、上記の実施形態では、遊技パネル 1 1 0 0 として透明樹脂製のパネル板 1 1 1 0 を備えているものを示したが、これに限定するものではなく、木製の遊技パネル 1 1 0 0 としても良い。これにより、遊技パネル 1 1 0 0 を木製とすることで、樹脂製のものと比較して板厚が厚くなるため、遊技パネル 1 1 0 0 の板厚内をより有効利用し易くすることができる。

【 1 3 0 2 】

また、上記のサイドユニット 2 8 0 0 G では、夫々の球受部 2 8 1 2 c と連通している複数の支流部 2 8 0 1 と、複数の支流部 2 8 0 1 が合流する本流部 2 8 0 2 と、から構成されている球通路 2 8 1 2 a を、有しているものを示したが、これに限定するものではなく、各球受部 2 8 1 1 b ごとに球通路 2 8 1 2 a が独立しているものとしても良い。

【 1 3 0 3 】

更に、上記のサイドユニット 2 8 0 0 G では、球受部 2 8 1 1 b に受入れられた遊技球 B を検知する球センサを設けていないものを示したが、これに限定するものではなく、球センサを備えるようにしても良い。サイドユニット 2 8 0 0 G に球センサを備える場合は、球センサをパネル板 1 1 1 0 の板厚内に設けたり、球センサを後方の演出装置（裏下演出ユニット 3 5 0 0）よりも下方に設けたり、することが望ましい。

【 1 3 0 4 】

また、上記のサイドユニット 2 8 0 0 G では、後側に L E D 基板を設けていないものを示したが、これに限定するものではなく、発光装飾させるための L E D を備えるようにしても良い。サイドユニット 2 8 0 0 G に L E D 基板を備える場合、L E D 基板を後方から覆うと共に前端面がサイドユニット 2 8 0 0 G（第二構成部材 2 8 1 2）の後面に当接するユニットカバーを設けると共に、ユニットカバーとサイドユニットとが互いに接触する接触面部に、互いに接触していない非接触面部を設けることが望ましい。これにより、L E D 基板の L E D によりサイドユニット 2 8 0 0 G を発光装飾させることができると共に、非接触面部を通して L E D からの熱を外へ放熱させることができる。

【 1 3 0 5 】

また、上記の実施形態では、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の板厚内を有効利用するものとして、サイドユニット 2 8 0 0（サイドユニット 2 8 0 0 A、サイドユニット 2 8 0 0 B、サイドユニット 2 8 0 0 C、サイドユニット 2 8 0 0 D、サイドユニット 2 8 0 0 E、サイドユニット 2 8 0 0 F、サイドユニット 2 8 0 0 G）を示したが、これに限定するものではなく、始動口ユニット 2 1 0 0、アタッカユニット 2 4 0 0（アタッカユニット 2 7 3 0）、普通入賞口ユニット 2 6 0 0、第二始動口ユニット 2 7 2 0、役物入賞口ユニット 2 7 4 0、等において、パネル板 1 1 1 0 の板厚内を有効利用するようにしても良い。

【 1 3 0 6 】

[1 2 - 4 . サイドユニットにおける L E D 基板と非接触面部との関係について]

続いて、L E D 基板 2 8 2 5 が設けられているサイドユニット 2 8 0 0 B 乃至サイドユニット 2 8 0 0 F における L E D 基板 2 8 2 5 と非接触面部 2 8 3 1 との関係について、主に図 8 7 等を参照して説明する。図 8 7（a）は非接触面部を L E D 基板よりも後方に設けている例を示す説明図であり、（b）は（a）とは異なる形態で非接触面部を L E D 基板よりも後方に設けている例を示す説明図であり、（c）は非接触面部を L E D 基板にかかるように設けている例を示す説明図であり、（d）は非接触面部をユニットカバーの全周に亘って設けている例を示す説明図である。図 8 7（a）及び（c）では、図 7 9 のサイドユニット 2 8 0 0 B を例に示しており、図 8 7（c）及び（d）では、図 8 1 のサイドユニット 2 8 0 0 D を例に示している。ここでは、上記と同じ構成については、同じ符号を付して説明する。

10

20

30

40

50

【 1 3 0 7 】

図 7 9 乃至図 8 3 に示す L E D 基板 2 8 2 5 は、実装されている L E D 2 8 2 5 a を駆動させる電流を制限するための抵抗器が、別の基板に実装されている。従って、当該 L E D 基板 2 8 2 5 では、L E D 2 8 2 5 a の発熱量が最も大きい。つまり、L E D 基板 2 8 2 5 において、L E D 2 8 2 5 a が実装されている前面側から多くの熱が放出される。そして、図 7 9 乃至図 8 3 に示す実施形態では、L E D 基板 2 8 2 5 における発熱量の大きい前面に近側に、非接触面部 2 8 3 1 (切欠部 2 8 2 0 c) が設けられている。これにより、L E D 基板 2 8 2 5 からの熱を、非接触面部 2 8 3 1 (切欠部 2 8 2 0 c) を通して速やかに外部へ放熱することができ、ユニットカバー 2 8 2 0 内に熱が籠ることはない。

【 1 3 0 8 】

上記の実施形態では、L E D 基板 2 8 2 5 に対して、抵抗器 (電流制限抵抗器) を別の基板に実装しているものを示したが、これに限定するものではなく、当該抵抗器を L E D 基板 2 8 2 5 に実装するようにしても良い。例えば、L E D 基板 2 8 2 5 における L E D 2 8 2 5 a が実装されている面と同じ面に抵抗器を実装するようにしても良い。この場合は、図 7 9 乃至図 8 3 に示す実施形態と同様に、L E D 基板 2 8 2 5 における L E D 2 8 2 5 a 及び抵抗器が実装されている面 (ここでは前面) に近い側に、非接触面部 2 8 3 1 (切欠部 2 8 2 0 c) を設けるようにすれば良い。

【 1 3 0 9 】

なお、L E D 基板 2 8 2 5 において、L E D 2 8 2 5 a と抵抗器とを同じ面に実装する場合は、L E D 2 8 2 5 a と抵抗器とが上下方向に対して重ならないようにすることが望ましい。これにより、L E D 2 8 2 5 a 及び抵抗器から夫々放出される熱に対して、互いに影響を及ぼしてしまうことを回避させることができる。

【 1 3 1 0 】

一方、図 8 7 に示すように、L E D 基板 2 8 2 5 において、L E D 2 8 2 5 a と、L E D 2 8 2 5 a に供給する電流を制限するための抵抗器 2 8 2 5 b と、互いに異なる面に実装するようにしても良い。換言すると、L E D 基板 2 8 2 5 において、L E D 2 8 2 5 a が実装されている面とは、反対側の面に抵抗器 2 8 2 5 b を実装させる。この場合、熱量的には、L E D 2 8 2 5 a よりも抵抗器 2 8 2 5 b の方が大きいため、図 8 7 に示すように、L E D 基板 2 8 2 5 における抵抗器 2 8 2 5 b が実装されている面 (ここでは後面) に近い側に、非接触面部 2 8 3 1 (切欠部 2 8 2 0 c) を設けるようにすれば良い。

【 1 3 1 1 】

詳述すると、図 8 7 (a) に示す実施形態では、L E D 2 8 2 5 a の後面に実装されている抵抗器 2 8 2 5 b に近い側に、非接触面部 2 8 3 1 (切欠部 2 8 2 0 c) が位置するように、ユニットカバー 2 8 2 0 のボス部 2 8 2 0 d を前方へ長く突出させ、L E D 基板 2 8 2 5 がユニット本体 2 8 1 0 の支持枠部 2 8 1 4 の枠内に位置するようにしている。これにより、L E D 基板 2 8 2 5 からの熱を、非接触面部 2 8 3 1 (切欠部 2 8 2 0 c) を通して速やかに外部へ放熱することができ、ユニットカバー 2 8 2 0 内に熱が籠ることはない。

【 1 3 1 2 】

この図 8 7 (a) に示す実施形態では、平面視において、L E D 基板 2 8 2 5 が切欠部 2 8 2 0 c (非接触面部 2 8 3 1) と重ならないように設けられているため、切欠部 2 8 2 0 c を通してユニットカバー 2 8 2 0 内に塵や埃が侵入しても、L E D 基板 2 8 2 5 にかかり難くすることができ、塵や埃の影響を極力防ぐことができる。また、ユニットカバー 2 8 2 0 の下辺側にも切欠部 2 8 2 0 c を設けているため、上側の切欠部 2 8 2 0 c から侵入した塵や埃を下側の切欠部 2 8 2 0 c から下方へ排出させることができる。

【 1 3 1 3 】

なお、図 8 7 (a) に示す実施形態では、非接触面部 2 8 3 1 (切欠部 2 8 2 0 c) をユニットカバー 2 8 2 0 側に設けているものを示したが、これに限定するものではなく、ユニット本体 2 8 1 0 (支持枠部 2 8 1 4) 側に設けても良いし、ユニット本体 2 8 1 0 及びユニットカバー 2 8 2 0 の両方に設けても良い。

10

20

30

40

50

【 1 3 1 4 】

また、図 8 7 (b) に示す実施形態では、ユニット本体 2 8 1 0 の後面における支持枠部 2 8 1 4 の枠内の部位から後方へ突出し L E D 基板 2 8 2 5 が取付けられる複数のボス部 2 8 1 4 a と、枠状の支持枠部 2 8 1 4 の後端面から前方へ向かって切欠かれている切欠部 2 8 1 4 b と、を有している。この実施形態では、ユニットカバー 2 8 2 0 は平板状のカバー部 2 8 2 0 a のみを有しているものであるが、上記と同様に、周壁部 2 8 2 0 b を有していても良い。

【 1 3 1 5 】

この図 8 7 (b) に示す実施形態では、L E D 基板 2 8 2 5 の前面に L E D 2 8 2 5 a が実装されていると共に、後面に抵抗器 2 8 2 5 b が実装されており、ボス部 2 8 1 4 a に L E D 基板 2 8 2 5 を取付けている状態では、L E D 基板 2 8 2 5 の後面よりも後方に切欠部 2 8 1 4 b が位置している。換言すると、L E D 基板 2 8 2 5 における抵抗器 2 8 2 5 b が実装されている面（ここでは後面）に近い側に、非接触面部 2 8 3 1 (切欠部 2 8 1 4 b) が設けられている。これにより、L E D 基板 2 8 2 5 からの熱を、非接触面部 2 8 3 1 (切欠部 2 8 1 4 b) を通して速やかに外部へ放熱することができ、ユニットカバー 2 8 2 0 内に熱が籠ることはない。

10

【 1 3 1 6 】

この図 8 7 (b) に示す実施形態では、平面視において、L E D 基板 2 8 2 5 が切欠部 2 8 1 4 b (非接触面部 2 8 3 1) と重ならないように設けられているため、切欠部 2 8 1 4 b を通してユニットカバー 2 8 2 0 内に塵や埃が侵入しても、L E D 基板 2 8 2 5 にかかり難くすることができ、塵や埃の影響を極力防ぐことができる。また、ユニットカバー 2 8 2 0 の下辺側にも切欠部 2 8 1 4 b を設けているため、上側の切欠部 2 8 1 4 b から侵入した塵や埃を下側の切欠部 2 8 1 4 b から下方へ排出させることができる。

20

【 1 3 1 7 】

なお、図 8 7 (b) に示す実施形態では、非接触面部 2 8 3 1 (切欠部 2 8 1 4 b) をユニット本体 2 8 1 0 (支持枠部 2 8 1 4) 側に設けているものを示したが、これに限定するものではなく、ユニットカバー 2 8 2 0 側に設けても良いし、ユニット本体 2 8 1 0 及びユニットカバー 2 8 2 0 の両方に設けても良い。

【 1 3 1 8 】

また、上記の実施形態では、平面視において、L E D 基板 2 8 2 5 が非接触面部 2 8 3 1 (切欠部 2 8 1 4 b 、切欠部 2 8 2 0 c) と重ならないようにしているものを示したが、これに限定するものではなく、図 8 7 (c) に示すように、L E D 基板 2 8 2 5 が非接触面部 2 8 3 1 (切欠部 2 8 2 0 c) と重なるようにしても良い。詳述すると、図 8 7 (c) に示す実施形態では、ユニット本体 2 8 1 0 A の支持枠部 2 8 1 4 と、支持枠部 2 8 1 4 に取付けられているユニットカバー 2 8 2 0 とが、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 内で、パネル板 1 1 1 0 の板厚内に位置するように設けられている。つまり、ユニット本体 2 8 1 0 A とユニットカバー 2 8 2 0 とで形成され、L E D 基板 2 8 2 5 が収容される空間を、パネル板 1 1 1 0 の板厚内に設けるようにしている。これにより、L E D 基板 2 8 2 5 と非接触面部 2 8 3 1 (切欠部 2 8 2 0 c) と重なるように設けても、切欠部 2 8 2 0 c がパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 内でその板厚内に位置しているため、パネル板 1 1 1 0 の外側の塵や埃等の異物が、開口部 1 1 1 2 内に侵入した上で、更に、切欠部 2 8 2 0 c を通してユニットカバー 2 8 2 0 内へ侵入する可能性を可及的に低減させることができ、塵や埃等の異物を L E D 基板 2 8 2 5 にかかり難くすることができ、塵や埃の影響を極力防ぐことができる。

30

40

【 1 3 1 9 】

そして、図 8 7 (c) に実施形態では、L E D 基板 2 8 2 5 にかかるように非接触面部 2 8 3 1 (切欠部 2 8 2 0 c) を設けているため、L E D 基板 2 8 2 5 の前面に実装されている L E D 2 8 2 5 a からの熱と、後面に実装されている抵抗器 2 8 2 5 b からの熱、の両方を効率良く非接触面部 2 8 3 1 を通して外部へ放熱させることができ、ユニットカバー 2 8 2 0 内に熱が籠ることはない。

50

【 1 3 2 0 】

なお、図 8 7 (c) では、LED 2 8 2 5 a と抵抗器 2 8 2 5 b とが、LED 基板 2 8 2 5 に対して異なる面に実装されているものを示したが、これに限定するものではなく、LED 2 8 2 5 a と抵抗器 2 8 2 5 b とを LED 基板 2 8 2 5 の同じ面に設けるようにしても良い。

【 1 3 2 1 】

また、図 8 7 (c) では、非接触面部 2 8 3 1 として切欠部 2 8 2 0 c をユニットカバー 2 8 2 0 に設けたものを示したが、これに限定するものではなく、非接触面部 2 8 3 1 を、ユニット本体 2 8 1 0 A (支持枠部 2 8 1 4) 側に設けても良いし、ユニット本体 2 8 1 0 A 及びユニットカバー 2 8 2 0 の両方に設けても良い。

10

【 1 3 2 2 】

なお、図 8 7 (c) の実施形態において、LED 基板 2 8 2 5 の一部を、ユニット本体 2 8 1 0 A の支持枠部 2 8 1 4 と、ユニットカバー 2 8 2 0 との間の非接触面部 2 8 3 1 (切欠部 2 8 2 0 c) 内に進入させても良く、非接触面部 2 8 3 1 の開口を塞がない範囲で外側へ飛び出しているとしても良い。LED 基板 2 8 2 5 を非接触面部 2 8 3 1 内に進入、或いは、非接触面部 2 8 3 1 を通して外側へ飛び出させることで、LED 基板 2 8 2 5 が外気に触れ放熱効果をより高めることができる。

【 1 3 2 3 】

更に、上記の実施形態では、ユニット本体 2 8 1 0 A (支持枠部 2 8 1 4) とユニットカバー 2 8 2 0 との間の接触面部 2 8 3 0 の一部に非接触面部 2 8 3 1 (切欠部 2 8 2 0 c) を設けるものを示したが、これに限定するものではなく、図 8 7 (d) に示すように、非接触面部 2 8 3 1 をユニットカバー 2 8 2 0 の全周に亘って設けるようにしても良い。つまり、ユニット本体 2 8 1 0 A における支持枠部 2 8 1 4 の後端面と、ユニットカバー 2 8 2 0 における周壁部 2 8 2 0 b の前端面との間に、全周に亘って隙間が設けられている。この実施形態では、ユニットカバー 2 8 2 0 が、ユニット本体 2 8 1 0 A の後面から後方へ突出しているボス部 2 8 1 4 a に取付けられている。

20

【 1 3 2 4 】

この図 8 7 (d) に示す実施形態では、LED 基板 2 8 2 5 の一部を、ユニット本体 2 8 1 0 A の支持枠部 2 8 1 4 と、ユニットカバー 2 8 2 0 の周壁部 2 8 2 0 b との間の非接触面部 2 8 3 1 (隙間) 内に進入させたり外側へ飛び出させたりしている。この場合でも、LED 基板 2 8 2 5 が非接触面部 2 8 3 1 の開口を塞がない範囲としている。この実施形態によれば、LED 基板 2 8 2 5 をより外気に触れ易くすることができ、放熱効果をより高めることができる。また、埃や塵等の異物の侵入を防止することからすれば、非接触面部 2 8 3 1 の開口を利用するにあたり有用性が高まる。

30

【 1 3 2 5 】

上記の LED 基板 2 8 2 5 は、図示は省略するが、少なくとも LED 2 8 2 5 a が実装される基板面に、電子部品の実装時にハンダが不必要な部分へ付着するのを防止すると共に、回路パターンの酸化や絶縁保護のために施されているソルダーレジストとして、明色 (例えば、白色) のソルダーレジストが使用されている。これにより、明色のソルダーレジストにより LED 2 8 2 5 a 等からの光を反射させることで、発光効率を高めることができる。或いは、LED 2 8 2 5 a としてフルカラー LED を使用する場合、白色のソルダーレジストにより、様々な色の発光色に対して見る側の色感に同調することができ、違和感のない発光装飾を見せることができる。

40

【 1 3 2 6 】

この LED 基板 2 8 2 5 では、実装する電子部品等の部品番号や実装位置、LED 基板 2 8 2 5 の名称や取付位置や取付方向、等の情報 (文字や記号) が、読み取りたい時に読み取れるように同系色 (例えば、黄色) で、印刷 (例えば、シルク印刷) により施されている。

【 1 3 2 7 】

ところで、LED 基板に実装される抵抗器や LED ドライバのような電子部品は、その

50

パッケージが黒色の樹脂でモールドされていることが多いため、当該ＬＥＤ基板が遊技者に近い位置に設けられる場合、ＬＥＤの消灯時も含めて電子部品が目立つ存在となり、遊技機の見栄えに影響を与えてしまう恐れがある。これに対して、図８７に示す実施形態では、抵抗器２８２５ｂをＬＥＤ基板２８２５の後面に実装しているため、遊技者から抵抗器２８２５ｂを隠すことができ、遊技機の見栄えを良くすることができる。

【１３２８】

また、図７９乃至図８３に示す実施形態において、ＬＥＤ基板２８２５の前面に抵抗器２８２５ｂを実装する場合は、遊技者から抵抗器２８２５ｂが目立たないようにすることが望ましい。本実施形態では、ＬＥＤ基板２８２５の前方に、所定の装飾が施された透光性を有する装飾シール２８０３を設けているため、装飾シール２８０３によって抵抗器２８２５ｂを目立ち難くすることができる。

10

【１３２９】

或いは、ＬＥＤ基板２８２５の前面に抵抗器２８２５ｂを実装する場合、ＬＥＤ基板２８２５の前方に、光を拡散させる板状又はシート状の拡散レンズを設けることで、抵抗器２８２５ｂが目立たないようにしても良い。また、ＬＥＤ基板２８２５の前方に、部分的に透光性を有しないデザインされた板状又はシート状の装飾体を設け、その装飾体のデザインによって抵抗器２８２５ｂが隠れて気にならないようにしても良い。また、ＬＥＤ基板２８２５の前面に実装されている抵抗器２８２５ｂを、明色の塗料やインクで着色するようにしても良い。これら、上記の装飾シール２８０３、拡散レンズ、装飾体、等は、適宜組み合わせて使用しても良い。

20

【１３３０】

なお、遊技パネル１１００としては、透光性を有しない木製のものと、透光性を有する樹脂製のものとがあり、木製の場合は開口部１１１２が暗いトンネル状であるため、ある程度の外光が遮断されることとなるが、透光性を有する透明な樹脂製の場合、開口部１１１２が同じトンネル状であってもその外側を見通せてしまうため、上記のような見栄えを良くするための構成を併用すると、遊技パネル１１００（パネル板１１１０）の板厚内を利用するにあたり、上述したような効果を発揮することができる。

【１３３１】

[１３．本発明と実施形態との関係]

本実施形態の遊技盤５における遊技パネル１１００のパネル板１１１０は本発明の遊技パネルに、本実施形態におけるパネル板１１１０の開口部１１１２は本発明の開口に、本実施形態における位置決孔１１１３は本発明の位置決孔に、本実施形態における一般入賞口２００１、第一構成部材２８１１の球受部２８１１ｂ、及び第二構成部材２８１２の球受部２８１２ｃは本発明の入球口に、本実施形態におけるサイドユニット２８００、サイドユニット２８００Ｂ、サイドユニット２８００Ｃ、サイドユニット２８００Ｄ、サイドユニット２８００Ｅ、サイドユニット２８００Ｆ、サイドユニット２８００Ｇは本発明の入球ユニットに、夫々相当している。

30

【１３３２】

また、本実施形態における第一構成部材２８１１及び第一構成部材２８１１Ａは本発明の第一構成部材に、本実施形態における台板２８１１ａは本発明の台板に、本実施形態における位置決突起２８１１ｃは本発明の位置決突起に、本実施形態における取付孔２８１１ｄは本発明の第一取付孔に、本実施形態における第二構成部材２８１２及び第二構成部材２８１２Ａは本発明の第二構成部材に、本実施形態における球通路２８１２ａ及び球通路２８１２ｆは本発明の球通路に、本実施形態における前板２８１２ｄは本発明の前板に、本実施形態における第二構成部材２８１２の取付孔は本発明の第二取付孔に、夫々相当している。

40

【１３３３】

[１４．本実施形態の特徴的な作用効果]

ここでは、本実施形態におけるサイドユニット２８００、サイドユニット２８００Ｂ、サイドユニット２８００Ｃ、サイドユニット２８００Ｄ、サイドユニット２８００Ｅ、サ

50

イドユニット 2800F、及びサイドユニット 2800G の特徴として、サイドユニット 2800 を代表して記載する。本実施形態によれば、遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の前面に取付けられるサイドユニット 2800 において、第一構成部材 2811 に平板状の台板 2811a を設けているため、台板 2811a を貫通している取付孔 2811d を介して取付ビスを遊技パネル 1100 のパネル板 1110 にねじ込んで第一構成部材 2811 をパネル板 1110 の前面に取付けることで、台板 2811a によりパネル板 1110 の開口部 1112 を前側から塞ぐことができ、前側（遊技者側）から開口部 1112 を通して遊技パネル 1100 の後方の部材を台板 2811a により隠すことが可能となり、パチンコ機 1 の見栄えを良くすることができる。一方、第二構成部材 2812 に、遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の面に沿って遊技球 B を流下させる球通路 2812a を設けていることから、当該球通路 2812a の部位の断面がコ字状となっているため、球通路 2812a の存在により第二構成部材 2812 の剛性を高めることができる。そして、台板 2811a を平板状としていることから第一構成部材 2811 の剛性が低くなることがあるが、球通路 2812a により剛性が高められている第二構成部材 2812 を、その取付孔を介して取付ビスにより第一構成部材 2811 の後側から取付けてサイドユニット 2800 を形成しているため、サイドユニット 2800 の剛性を従来のサイドユニットよりも高めることができる。従って、リサイクル等によるパチンコ機 1（遊技盤 5）の分解作業において、取付孔 2811d を介して遊技パネル 1100 のパネル板 1110 にねじ込まれている取付ビスを取外してサイドユニット 2800 を前方へ引っ張った時に、サイドユニット 2800 の剛性が高められていることでサイドユニット 2800 が撓むことはないため、パネル板 1110 の位置決孔 1113 に対してサイドユニット 2800 における第一構成部材 2811 の位置決突起 2811c が傾くことはなく、パネル板 1110 からサイドユニット 2800 を簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

【1334】

ところで、サイドユニット 2800 では、第一構成部材 2811 における複数の位置決突起 2811c を、第一構成部材 2811 の長手方向へ離隔するように設けているため、分解作業の際に第一構成部材 2811 を前方へ引っ張ると、第一構成部材 2811 の中央が前方へ移動するように湾曲状に撓むこととなり、その撓みにより長手方向へ離隔している位置決突起 2811c の先端同士が互いに接近するように夫々の位置決突起 2811c が傾こうとする力が作用し、遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の位置決孔 1113 から位置決突起 2811c が抜けなくなる恐れがある。しかしながら、本実施形態では、上述したように、第一構成部材 2811 の後側から第二構成部材 2812 を取付けてサイドユニット 2800 を形成しており、当該サイドユニット 2800 の剛性が高められているため、サイドユニット 2800 を前方へ引っ張っても、サイドユニット 2800 が撓んで長手方向へ離隔している位置決突起 2811c が傾くことはなく、遊技パネル 1100 のパネル板 1110 からサイドユニット 2800 を簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

【1335】

更に、サイドユニット 2800 によれば、複数の球受部 2811b（一般入賞口 2001）を遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の前面よりも前方へ突出させているため、パチンコ機 1 の分解作業において、パネル板 1110 から取外すためにサイドユニット 2800 を前方へ引っ張る際に、球受部 2811b を摘まんで引っ張ることができ、サイドユニット 2800 の取外作業をし易くすることができる。

【1336】

また、サイドユニット 2800 によれば、第二構成部材 2812 を、その取付孔を介して取付ビスにより第一構成部材 2811 の後側から取付けているため、前方から第二構成部材 2812 を取付けている取付ビスを見え難くすることができ、パチンコ機 1 の見栄えを良くすることができる。

【1337】

また、サイドユニット 2800 によれば、第一構成部材 2811 と第二構成部材 2812 との間に球受部 2811b (一般入賞口 2001) に入球した遊技球 B を遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の面に沿って流下させる球通路 2812a を、パネル板 1110 の開口部 1112 内に突出するように設けているため、従来のサイドユニットのように一般入賞口 2001 に入球した遊技球 B を遊技パネル 1100 (パネル板 1110) の後面よりも後方へ誘導し遊技パネル 1100 の後面よりも後方において球通路を設けて下方へ流下させる場合と比較して、パネル板 1110 の板厚を有効利用することができ、遊技パネル 1100 (パネル板 1110) の後方の空スペースを確保し易くすることができる。従って、当該空スペースに装飾体や LED 基板や可動役物 (裏下演出ユニット 3500) のような演出装置を設けることが可能となり、より遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機 1 を提供することができる。

10

【1338】

更に、サイドユニット 2800 によれば、第一構成部材 2811 における複数の位置決突起 2811c を、第一構成部材 2811 の長手方向へ離隔するように設けているため、サイドユニット 2800 を遊技パネル 1100 のパネル板 1110 に取付けた時に、サイドユニット 2800 がパネル板 1110 の面に沿って回転することはなく、サイドユニット 2800 をパネル板 1110 の所望の位置に確実に位置決めすることができる。

【1339】

また、サイドユニット 2800 によれば、第一構成部材 2811 における遊技パネル 1100 のパネル板 1110 に取付けるための取付孔 2811d を、位置決突起 2811c の近傍に設けるようにしているため、取付孔 2811d を介して取付ビスを遊技パネル 1100 のパネル板 1110 にねじ込んで締め付けることで、位置決突起 2811c をパネル板 1110 側へ強く押し付けてパネル板 1110 の位置決孔 1113 へ確実に挿入させることができ、位置決突起 2811c の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

20

【1340】

[15. 本実施形態に包含されている別の特徴について]

[15-1. 第一技術的特徴]

本明細書には、上記とは異なる以下のような技術的特徴を有している。

【1341】

30

[15-1a. 第一技術的特徴の背景]

近年では、環境問題を背景とした資源の有効利用が更に重要性を増している。そのような観点から、遊技機では、より多く部品をリサイクル可能な材質で形成する開発が進められている。またその一方で、遊技機を設置している遊技ホール (遊技店) での機種の入替えサイクルが短くなっており、遊技機の廃棄・解体数は増加傾向にある。そのため、遊技機の分解及び分別に掛かる負担は大きくなっており、その作業を少しでも軽減させたい要望がある。

【1342】

例えば、特許文献 A (特開 2017-018185 号公報) に示すような従来の遊技機では、分解するために、入球口として複数の一般入賞口が設けられているサイドユニット (入球ユニット) を前方へ引っ張って遊技パネルから取外そうとすると、入球ユニットの位置決突起が遊技パネルの位置決孔に挿入されているため、位置決孔の内面との抵抗により位置決突起が抜け難く、分解作業に手間がかかる問題があった。

40

【1343】

そこで、以下の手段では、上記の実情に鑑み、リサイクル等のために分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機の提供を課題とするものである。

【1344】

[15-1b. 第一技術的特徴の解決手段]

手段 1: 遊技機において、

「遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技パネルの前面

50

に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、

前記遊技パネルは、

前面側から後面側へ遊技球が流通可能な開口領域を有しており、

前記入球ユニットは、

前記遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び前記遊技パネルに取付けるための取付孔を有し、前記開口領域のうち前記入球口に入球した遊技球が流通可能な普通開口領域を前側から塞ぐように前記遊技パネルに取付けられると共に、前記開口領域のうち前記入球口に入球しなかった遊技球が流通可能な特定開口領域に前記入球ユニットの外縁の一部が重なるように前記遊技パネルに取付けられる」

ものであることを特徴とする。

10

【1345】

ここで、「入球口」としては、「遊技球の入球により所定の特典を付与する入賞口（例えば、一般入賞口、普通入賞口、始動入賞口（始動口）、大入賞口、役物入賞口、V入賞口、等）」、「遊技球が入球しても特典を付与せずに、遊技者に戻すことなく遊技機外へ排出するアウト口」、等が挙げられる。

【1346】

また、「遊技パネル」としては、「ベニヤ板のような木製の合板からなるもの」、「透明樹脂板を切削加工したパネル板と、パネル板の外周を保持しているパネルホルダと、からなるもの」、「透明樹脂を射出成形したもの」、等が挙げられる。

【1347】

20

更に、「開口領域」としては、「遊技パネルを貫通しており、内周面が全周に亘って繋がっている孔状のもの」、「遊技パネルを貫通していると共に、一部が遊技パネルの側面へ開放されている切欠状のもの」、等が挙げられる。また、「開口領域」としては、入球口に入球した遊技球が流通可能な普通開口領域と、入球口に入球しなかった遊技球が流通可能な特定開口領域（アウト口）と、を有し、特定開口領域が普通開口領域と繋がっていても良いし、特定開口領域が普通開口領域と繋がらずに独立しているものとしても良い。

【1348】

また、「入球ユニット」としては、「遊技パネルを貫通している普通開口領域を前方から塞ぐように遊技パネルの前面に取付けられる第一構成部材と、第一構成部材の後側から取付けられる第二構成部材と、で少なくとも構成されており、第一構成部材又は第二構成部材に入球口が設けられているもの」、「遊技パネルを貫通している普通開口領域を前方から塞ぐように遊技パネルの前面に取付けられる平板状の台板と、台板から前方へ突出していると共に上方及び後方へ開放されており入球口を形成している球受部と、で少なくとも構成されているもの」、「遊技パネルを貫通している普通開口領域を前方から塞ぐように遊技パネルの前面に取付けられる平板状の台板と、台板を貫通している入球口と、で少なくとも構成されているもの」、等が挙げられる。

30

【1349】

更に、「球排出口に重なる入球ユニットの外縁の一部」としては、当該部位が正面視において球排出口と重なっているものであれば良く、当該部位を構成している外縁が遊技パネルの前面と接していても良いし、外縁が遊技パネルの面から離れていても良い。

40

【1350】

手段1の構成によると、遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技パネルの前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、遊技パネルは、前面側から後面側へ遊技球が流通可能な開口領域を有しており、入球ユニットは、遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び遊技パネルに取付けるための取付孔を有し、開口領域のうち入球口に入球した遊技球が流通可能な普通開口領域を前側から塞ぐように遊技パネルに取付けられると共に、開口領域のうち入球口に入球しなかった遊技球が流通可能な特定開口領域に入球ユニットの外縁の一部が重なるように遊技パネルに取付けられるものである（[発明を実施するための形態]では、[12-3. 第三実施形態のサイドユニット等]の章、図84及び図86等の記載を参照）。

50

【 1 3 5 1 】

これにより、入球ユニットの位置決突起を前方から遊技パネルの位置決孔に挿入した上で、取付孔を介して取付ビスを遊技パネルにねじ込んで締め付けることにより、遊技パネルの前面に入球ユニットを取付けることができると共に、入球ユニットの入球口に入球した遊技球を遊技パネルの開口領域のうち普通開口領域を通して遊技パネルの後方へ誘導することができる。この際に、遊技パネルの普通開口領域を入球ユニットにより前方から塞ぐようにしているため、普通開口領域を通して遊技パネルの後方を見え難くして隠すことができ、遊技機の見栄えを良くすることができる。この入球ユニットを遊技パネルの前面に取付けている状態では、入球ユニットの外縁の一部が開口領域のうち特定開口領域と重なる（正面視において、特定開口領域の投影範囲に外縁の一部が重なる）ように取付けられているため、当該外縁の一部が特定開口領域の中心側へ突出している。そして、リサイクル等による遊技機の分解作業において、遊技パネルから入球ユニットを取外す際に、入球ユニットの外縁における特定開口領域と重なっている部位に、作業者の指や工具等を引っ掛けすることが可能となるため、指等を引っ掛けることで入球ユニットを強い力で前方へ引っ張ることができる。従って、位置決孔と位置決突起との間の抵抗に抗して遊技パネルから入球ユニットを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

10

【 1 3 5 2 】

なお、入球ユニットにおける遊技パネルに取付けるための取付孔を、位置決突起の近傍に設けることが望ましい。これにより、取付孔を介して取付ビスを遊技パネルにねじ込んで締め付けることで、位置決突起を遊技パネル側へ強く押し付けて遊技パネルの位置決孔へ確実に挿入させることができ、位置決突起の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

20

【 1 3 5 3 】

また、入球ユニットにおける外縁の前面を、後方に向かうように傾斜させるようにしても良い。入球ユニットにおける外縁の前面を後方に向かうように傾斜させていることから、外縁の角が鈍角になっている。従って、遊技機の分解作業において入球ユニットを遊技パネルから取外すために、入球ユニットの外縁における特定開口領域と重なっている部位に作業者の指等を引っ掛ける際に、外縁の角に指等が当接しても、当該角が鈍角になっているため、当該角が直角になっている場合と比較して、指等を傷付け難くすることができ、指等により入球ユニットを安全に取外すことができる。

30

【 1 3 5 4 】

また、上記のように、外縁の前面を傾斜させるようにする場合、入球ユニットにおける外縁の角が鈍角になるため、当該角が直角になっている場合と比較して、遊技球が特定開口領域に進入するために外縁をなめるように遊技球が転動しても、外縁の角が欠けることはなく、入球ユニットの耐久性を向上させることができる。

【 1 3 5 5 】

また、上記のように、入球ユニットの外縁を後方へ傾斜させると、遊技球をスムーズに特定開口領域へ誘導することができ、特定開口領域での遊技球の滞りを回避させることができる。

40

【 1 3 5 6 】

更に、入球ユニットの外縁を透明にすることが望ましい。これにより、入球ユニットの外縁を透明にしているため、外縁の一部を特定開口領域と重なるようにしても、特定開口領域の大きさが小さく見えることを回避させることができる。

【 1 3 5 7 】

また、位置決突起を、特定開口領域に接近している部位と、特定開口領域から遠い部位と、に設けるようにすることが望ましい。これにより、二つの位置決突起を互いに離隔するように設けているため、入球ユニットを遊技パネルに取付けた時に、入球ユニットが遊技パネルの面に沿って回転することはなく、入球ユニットを遊技パネルの所望の位置に確実に位置決めすることができる。

50

【 1 3 5 8 】

ところで、入球ユニットに二つの位置決突起を設けて夫々を遊技パネルの位置決孔に挿入させるようにする場合、分解作業において入球ユニットを遊技パネルから取外す際に、二つの位置決突起を同時に位置決孔から引き抜こうとすると、強い力で入球ユニットを前方へ引っ張る必要があり、作業者の負担が増加する恐れがある。これに対して、上記のように、位置決突起を特定開口領域に接近している部位と遠い部位とに設ける場合、一つの位置決突起を特定開口領域の近くに設けているため、リサイクル等による遊技機の分解作業において、遊技パネルから入球ユニットを取外す際に、入球ユニットの外縁における特定開口領域と重なっている部位に、作業者の指等を引っ掛けて前方へ引っ張ることで、特定開口領域に近い位置決突起に対して強い引抜力を作用させることが可能となる。これにより、分解作業において、二つの位置決突起のうち、まず初めに特定開口領域に近い位置決突起を位置決孔から抜くことができ、その後に、特定開口領域から遠い残りの位置決突起を位置決孔から抜けば良いため、同時に二つの位置決突起を引き抜く場合と比較して、弱い力で引き抜くことが可能となり、作業種の負担を軽減させることができる。

10

【 1 3 5 9 】

また、外縁における特定開口領域と重なる部位を、特定開口領域を貫通して遊技パネルの後面よりも後方へ突出させるようにしても良い。ところで、遊技機の分解作業において、入球ユニットを遊技パネルから取外すために、外縁における特定開口領域と重なっている部位に作業者の指等を引っ掛けて前方へ引っ張った時に、当該部位の強度が弱いと、外縁が割れて入球ユニットが遊技パネル側に残ってしまう恐れがある。これに対して、上記のように、入球ユニットの外縁における特定開口領域と重なっている部位の奥行を長くしていることから、遊技パネルの前面において外縁（延設部）の一部を重ねる方法に比べ、特定開口領域（球排出口）のサイズが小さくなる（遊技球を排出するための通路容積が小さくなる）、或いは、予め特定開口領域（球排出口）のサイズを広げておく（遊技球を排出するための通路容積を大きくしておく）ことになるが、当該部位の強度を高めることができるため、当該部位に作業者の指等を引っ掛けて前方へ引っ張っても割れる（破損する）ことはなく、入球ユニットを遊技パネルから確実に取外すことができる。

20

【 1 3 6 0 】

また、上記のように、外縁における特定開口領域と重なる部位を、特定開口領域を貫通させて遊技パネルの後面よりも後方へ突出させると、当該部位により特定開口領域の内面を覆って遊技者から見え難くすることができ、遊技機の見栄えを良くすることができる。

30

【 1 3 6 1 】

更に、入球ユニットに、位置決突起が突出していると共に取付孔が貫通しており、遊技パネルの前面に当接可能な平板状で外縁を形成する台板を有するようにしても良い。これにより、入球ユニットに平板状の台板を設けているため、取付孔を介して入球ユニットを遊技パネルの前面に取付けることで、台板により遊技パネルの普通開口領域を前側から塞ぐことができ、前側（遊技者側）から普通開口領域を通して遊技パネルの後方を台板により隠すことが可能となり、遊技機の見栄えを良くすることができる。

【 1 3 6 2 】

手段 2：遊技機において、

40

「遊技球が流下可能な遊技パネルを備えた遊技機において、

遊技球が入球可能な入球口を有する入球ユニットと、

前記入球口に入球しなかった遊技球が入球可能な球排出口と、を備え、

前記入球ユニットは、前記遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び前記遊技パネルに取付けるための取付孔を有し、前記遊技パネルに形成された普通開口領域に嵌合されるように前記遊技パネルに取付けられ、

前記球排出口は、前記入球ユニットが嵌合される前記普通開口領域とは別で前記遊技パネルに形成された特定開口領域により構成され、

前記入球ユニットの外縁には延設部が形成され、

該延設部は、前記遊技パネルの前記位置決孔に前記入球ユニットの前記位置決突起が挿

50

入された状態にて、少なくとも一部が前記特定開口領域の縁部に重なるように形成されてなる」

ものであることを特徴とする。

【1363】

ここで、「普通開口領域」及び「特定開口領域」としては、「遊技パネルを貫通しており、内周面が全周に亘って繋がっている孔状のもの」、「遊技パネルを貫通していると共に、一部が遊技パネルの側面へ開放されている切欠状のもの」、等が挙げられる。

【1364】

手段2の構成によると、遊技球が流下可能な遊技パネルを備えた遊技機において、遊技球が入球可能な入球口を有する入球ユニットと、入球口に入球しなかった遊技球が入球可能な球排出口と、を備え、入球ユニットは、遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び遊技パネルに取付けるための取付孔を有し、遊技パネルに形成された普通開口領域に嵌合されるように遊技パネルに取付けられ、球排出口は、入球ユニットが嵌合される普通開口領域とは別で遊技パネルに形成された特定開口領域により構成され、入球ユニットの外縁には延設部が形成され、延設部は、遊技パネルの位置決孔に入球ユニットの位置決突起が挿入された状態にて、少なくとも一部が特定開口領域の縁部に重なるように形成されてなるものである（[発明を実施するための形態]では、図84及び図85に示す実施形態の記載を参照）。

【1365】

これにより、入球ユニットの位置決突起を前方から遊技パネルの位置決孔に挿入した上で、取付孔を介して取付ビスを遊技パネルにねじ込んで締め付けることにより、遊技パネルの前面に入球ユニットを取付けることができると共に、入球ユニットの入球口に入球した遊技球を遊技パネルの普通開口領域を通して遊技パネルの後方へ誘導することができる。この際に、入球ユニットが遊技パネルの普通開口領域に嵌合されるように遊技パネルに取付けているため、普通開口領域を通して遊技パネルの後方を見え難くして隠すことができ、遊技機の見栄えを良くすることができる。この入球ユニットを遊技パネルの前面に取付けている状態では、入球ユニットの外縁の延設部が、その一部が特定開口領域の縁部と重なる（正面視において、特定開口領域の投影範囲に外縁の一部が重なる）ように形成されているため、当該延設部の一部が特定開口領域の中心側へ突出している。そして、リサイクル等による遊技機の分解作業において、遊技パネルから入球ユニットを取外す際に、入球ユニットの外縁における特定開口領域の縁部と重なっている部位（延設部）に、作業者の指や工具等を引っ掛けることが可能となるため、指等を引っ掛けることで入球ユニットを強い力で前方へ引っ張ることができる。従って、位置決孔と位置決突起との間の抵抗に抗して遊技パネルから入球ユニットを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【1366】

また、球排出口（特定開口領域）を、普通開口領域とは別で遊技パネルに形成しているため、普通開口領域と特定開口領域とが繋がっている場合と比較して、遊技パネルの強度の低下を抑制させることができる。

【1367】

手段3：遊技機において、

「遊技球が流下可能な遊技パネルを備えた遊技機において、

遊技球が入球可能な入球口を有する入球ユニットと、

前記入球口に入球しなかった遊技球が入球可能な球排出口と、を備え、

前記入球ユニットは、前記遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び前記遊技パネルに取り付けるための取付孔を有し、前記遊技パネルに形成された普通開口領域に挿入されるように前記遊技パネルに取付けられ、

前記球排出口は、前記入球ユニットが嵌合される前記普通開口領域から連続するように前記遊技パネルに形成されつつも、前記入球ユニットが嵌合されない特定開口領域により構成され、

前記入球ユニットの外縁には延設部が形成され、

該延設部は、前記遊技パネルの前記位置決孔に前記入球ユニットの前記位置決突起が挿入された状態にて、少なくとも一部が前記特定開口領域の縁部に重なるように形成されてなる」

ものであることを特徴とする。

【1368】

手段3の構成によると、遊技球が流下可能な遊技パネルを備えた遊技機において、遊技球が入球可能な入球口を有する入球ユニットと、入球口に入球しなかった遊技球が入球可能な球排出口と、を備え、入球ユニットは、遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び遊技パネルに取り付けるための取付孔を有し、遊技パネルに形成された普通開口領域に挿入されるように前記遊技パネルに取付けられ、球排出口は、入球ユニットが嵌合される普通開口領域から連続するように遊技パネルに形成されつつも、入球ユニットが嵌合されない特定開口領域により構成され、入球ユニットの外縁には延設部が形成され、延設部は、遊技パネルの位置決孔に入球ユニットの位置決突起が挿入された状態にて、少なくとも一部が特定開口領域の縁部に重なるように形成されてなるものである（[発明を実施するための形態]では、図86に示す実施形態の記載を参照）。

【1369】

これにより、入球ユニットの位置決突起を前方から遊技パネルの位置決孔に挿入した上で、取付孔を介して取付ビスを遊技パネルにねじ込んで締め付けることにより、遊技パネルの前面に入球ユニットを取付けることができると共に、入球ユニットの入球口に入球した遊技球を遊技パネルの普通開口領域を通して遊技パネルの後方へ誘導することができる。この際に、入球ユニットが遊技パネルの普通開口領域に嵌合されるように遊技パネルに取付けているため、普通開口領域を通して遊技パネルの後方を見え難くして隠すことができ、遊技機の見栄えを良くすることができる。この入球ユニットを遊技パネルの前面に取付けている状態では、入球ユニットの外縁の延設部が、その一部が特定開口領域の縁部と重なる（正面視において、特定開口領域の投影範囲に外縁の一部が重なる）ように形成されているため、当該延設部の一部が特定開口領域の中心側へ突出している。そして、リサイクル等による遊技機の分解作業において、遊技パネルから入球ユニットを取外す際に、入球ユニットの外縁における特定開口領域の縁部と重なっている部位（延設部）に、作業者の指や工具等を引っ掛けることが可能となるため、指等を引っ掛けることで入球ユニットを強い力で前方へ引っ張ることができる。従って、位置決孔と位置決突起との間の抵抗に抗して遊技パネルから入球ユニットを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【1370】

また、球排出口（特定開口領域）を、普通開口領域から連続するように遊技パネルに形成しているため、遊技パネルに対してエンドミルのような切削工具を使用して普通開口領域及び特定開口領域を形成する場合、普通開口領域と特定開口領域とを連続して切削加工することができ、遊技パネルにかかるコストを低減させることができる。

【1371】

手段4：手段1から手段3までの何れか一つの構成において、

「前記入球ユニットは、前記外縁の前面が後方に向かうように傾斜している」

ものであることを特徴とする。

【1372】

手段4の構成によると、入球ユニットは、外縁の前面が後方に向かうように傾斜しているものである（[発明を実施するための形態]では、第一構成部材2811の台板2811a、指掛部2816及び指掛部2817、に関する記載を参照）。

【1373】

これにより、入球ユニットにおける外縁の前面を後方に向かうように傾斜させていることから、外縁の角が鈍角になっている。従って、遊技機の分解作業において入球ユニットを遊技パネルから取外すために、入球ユニットの外縁（延設部）における特定開口領域と

重なっている部位に作業者の指等を引っ掛ける際に、外縁の角に指等が当接しても、当該角が鈍角になっているため、当該角が直角になっている場合と比較して、指等を傷付け難くすることができ、指等により入球ユニットを安全に取外することができる。

【 1 3 7 4 】

また、上述したように、入球ユニットにおける外縁の角を鈍角にしているため、当該角が直角になっている場合と比較して、遊技球が特定開口領域に進入するために外縁をなめるように遊技球が転動しても、外縁の角が欠けることはなく、入球ユニットの耐久性を向上させることができる。

【 1 3 7 5 】

また、入球ユニットの外縁を後方へ傾斜させているため、遊技球をスムーズに特定開口領域へ誘導することができ、特定開口領域での遊技球の滞りを回避させることができる。

【 1 3 7 6 】

手段 5：手段 1 から手段 4 までの何れか一つの構成において、
「前記入球ユニットは、前記外縁が透明である」
ことを特徴とする。

【 1 3 7 7 】

手段 5 の構成によると、入球ユニットは、外縁が透明であることを特徴とする（〔発明を実施するための形態〕では、第一構成部材 2 8 1 1 の台板 2 8 1 1 a に関する記載を参照）。

【 1 3 7 8 】

これにより、入球ユニットの外縁を透明にしているため、外縁の一部を特定開口領域と重なるようにしても、特定開口領域の大きさが小さく見えることを回避させることができる。

【 1 3 7 9 】

手段 6：手段 1 から手段 5 までの何れか一つの構成において、
「前記位置決突起は、前記特定開口領域に接近している部位と、該特定開口領域から遠い部位と、に設けられている」
ものであることを特徴とする。

【 1 3 8 0 】

手段 6 の構成によると、位置決突起は、特定開口領域に接近している部位と、特定開口領域から遠い部位と、に設けられているものである（〔発明を実施するための形態〕では、第一構成部材 2 8 1 1 の位置決突起 2 8 1 1 c に関する記載を参照）。

【 1 3 8 1 】

これにより、二つの位置決突起を互いに離隔するように設けているため、入球ユニットを遊技パネルに取付けた時に、入球ユニットが遊技パネルの面に沿って回転することではなく、入球ユニットを遊技パネルの所望の位置に確実に位置決めすることができる。

【 1 3 8 2 】

ところで、入球ユニットに二つの位置決突起を設けて夫々を遊技パネルの位置決孔に挿入させるようにする場合、分解作業において入球ユニットを遊技パネルから取外す際に、二つの位置決突起を同時に位置決孔から引き抜こうとすると、強い力で入球ユニットを前方へ引っ張る必要があり、作業者の負担が増加する恐れがある。これに対して、本構成では、一つの位置決突起を特定開口領域の近くに設けているため、リサイクル等による遊技機の分解作業において、遊技パネルから入球ユニットを取外す際に、入球ユニットの外縁（延設部）における特定開口領域と重なっている部位に、作業者の指等を引っ掛けて前方へ引っ張ることで、特定開口領域に近い位置決突起に対して強い引抜力を作用させることが可能となる。これにより、分解作業において、二つの位置決突起のうち、まず初めに特定開口領域に近い位置決突起を位置決孔から抜くことができ、その後に、特定開口領域から遠い残りの位置決突起を位置決孔から抜けば良いため、同時に二つの位置決突起を引き抜く場合と比較して、弱い力で引き抜くことが可能となり、作業種の負担を軽減させることができる。

10

20

30

40

50

【 1 3 8 3 】

手段 7：手段 1 から手段 6 までの何れか一つの構成において、

「前記外縁における前記特定開口領域と重なる部位が、前記特定開口領域を貫通して前記遊技パネルの後面よりも後方へ突出している」

ものであることを特徴とする。

【 1 3 8 4 】

手段 7 の構成によると、外縁における特定開口領域と重なる部位が、特定開口領域を貫通して遊技パネルの後面よりも後方へ突出しているものである（〔発明を実施するための形態〕では、指掛部 2 8 1 7 に関する記載を参照）。

【 1 3 8 5 】

ところで、遊技機の分解作業において、入球ユニットを遊技パネルから取外すために、外縁（延設部）における特定開口領域と重なっている部位に作業者の指等を引っ掛けて前方へ引っ張った時に、当該部位の強度が弱いと、外縁が割れて入球ユニットが遊技パネル側に残ってしまう恐れがある。これに対して、本構成では、入球ユニットの外縁における特定開口領域と重なっている部位の奥行きを長くしていることから、遊技パネルの前面において外縁（延設部）の一部を重ねる方法に比べ、特定開口領域（球排出口）のサイズが小さくなる（遊技球を排出するための通路容積が小さくなる）、或いは、予め特定開口領域（球排出口）のサイズを広げておく（遊技球を排出するための通路容積を大きくしておく）ことになるが、当該部位の強度を高めることができるため、当該部位に作業者の指等を引っ掛けて前方へ引っ張っても割れる（破損する）ことはなく、入球ユニットを遊技パネルから確実に取外することができる。

【 1 3 8 6 】

また、外縁における特定開口領域と重なる部位を、特定開口領域を貫通させて遊技パネルの後面よりも後方へ突出させているため、当該部位により特定開口領域の内面を覆って遊技者から見え難くすることができ、遊技機の見栄えを良くすることができる。

【 1 3 8 7 】

手段 8：手段 1 から手段 7 までの何れか一つの構成において、

「前記入球ユニットは、前記位置決突起が突出していると共に前記取付孔が貫通しており、前記遊技パネルの前面に当接可能な平板状で前記外縁を形成する台板を有している」

ものであることを特徴とする。

【 1 3 8 8 】

手段 8 の構成によると、入球ユニットは、位置決突起が突出していると共に取付孔が貫通しており、遊技パネルの前面に当接可能な平板状で外縁を形成する台板を有しているものである（〔発明を実施するための形態〕では、第一構成部材 2 8 1 1 の台板 2 8 1 1 a に関する記載を参照）。

【 1 3 8 9 】

これにより、入球ユニットに平板状の台板を設けているため、取付孔を介して入球ユニットを遊技パネルの前面に取付けることで、台板により遊技パネルの普通開口領域を前側から塞ぐことができ、前側（遊技者側）から普通開口領域を通して遊技パネルの後方を台板により隠すことが可能となり、遊技機の見栄えを良くすることができる。

【 1 3 9 0 】

手段 9：手段 1 及び手段 4 から手段 8 までの何れか一つの構成において、

「前記特定開口領域は、前記普通開口領域とは繋がらずに独立して前記遊技パネルを貫通するように設けられている」

ものであることを特徴とする。

【 1 3 9 1 】

手段 9 の構成によると、特定開口領域は、普通開口領域とは繋がらずに独立して遊技パネルを貫通するように設けられているものである（〔発明を実施するための形態〕では、図 8 4 及び図 8 5 に示す実施形態の記載を参照）。

【 1 3 9 2 】

10

20

30

40

50

これにより、上記と同様の作用効果を奏する他に、特定開口領域を普通開口領域とは繋がらずに独立して遊技パネルに設けているため、普通開口領域と特定開口領域とが繋がっている場合と比較して、遊技パネルの強度の低下を抑制させることができる。

【 1 3 9 3 】

手段 1 0：手段 1 及び手段 4 から手段 8 までの何れか一つの構成において、
「前記特定開口領域は、前記普通開口領域と繋がるように設けられている」
ものであることを特徴とする。

【 1 3 9 4 】

手段 1 0 の構成によると、特定開口領域は、普通開口領域と繋がるように設けられているものである（〔発明を実施するための形態〕では、図 8 6 に示す実施形態の記載を参照）。

10

【 1 3 9 5 】

これにより、上記と同様の作用効果を奏する他に、特定開口領域と普通開口領域と繋がるように設けているため、遊技パネルに対してエンドミルのような切削工具を使用して開口領域（普通開口領域及び特定開口領域）を形成する場合、普通開口領域と特定開口領域とを連続して切削加工することができ、遊技パネルにかかるコストを低減させることができる。

【 1 3 9 6 】

手段 1 1：遊技機において、
「遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技パネルの前面
に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、

20

前記遊技パネルは、
前面側から後面側へ遊技球が流通可能とされており、前記入球口に入球した遊技球が流通可能な普通開口領域、及び前記入球口に入球しなかった遊技球が流通可能な特定開口領域、からなり、該特定開口領域が前記普通開口領域とは繋がらずに独立して前記遊技パネルを貫通している、又は、前記特定開口領域が前記普通開口領域と繋がっている、開口領域を有しており、

前記入球ユニットは、
前記遊技パネルの前面に当接可能な平板状の台板、該台板から突出しており前記遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び前記台板を貫通しており前記遊技パネルに取付けるための取付孔を有し、前記開口領域のうち前記普通開口領域を前側から塞ぐように前記遊技パネルに取付けられると共に、前記開口領域のうち前記特定開口領域に前記台板の透明な外縁の一部が重なるように前記遊技パネルに取付けられ、

30

更に、前記台板の前記外縁の前面が後方に向かうように傾斜していると共に、前記位置決突起が、前記球排出口に接近している部位と該球排出口から遠い部位とに設けられている」

ものであることを特徴とする。

【 1 3 9 7 】

手段 1 1 の構成によると、遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技パネルの前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、遊技パネルは、前面側から後面側へ遊技球が流通可能とされており、入球口に入球した遊技球が流通可能な普通開口領域、及び入球口に入球しなかった遊技球が流通可能な特定開口領域、からなり、特定開口領域が普通開口領域とは繋がらずに独立して遊技パネルを貫通している、又は、特定開口領域が普通開口領域と繋がっている、開口領域を有しており、入球ユニットは、遊技パネルの前面に当接可能な平板状の台板、台板から突出しており遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び台板を貫通しており遊技パネルに取付けるための取付孔を有し、開口領域のうち普通開口領域を前側から塞ぐように遊技パネルに取付けられると共に、開口領域のうち特定開口領域に台板の透明な外縁の一部が重なるように遊技パネルに取付けられ、更に、台板の外縁の前面が後方に向かうように傾斜していると共に、位置決突起が、球排出口に接近している部位と球排出口から遠い部位と

40

50

に設けられているものである。

【 1 3 9 8 】

これにより、入球ユニットの台板から突出している位置決突起を、前方から遊技パネルの位置決孔に挿入すると共に台板を遊技パネルの前面に当接された上で、台板を貫通している取付孔を介して取付ビスを遊技パネルにねじ込んで締め付けることにより、遊技パネルの前面に入球ユニットを取付けることができると共に、入球ユニットの入球口に入球した遊技球を遊技パネルの開口領域のうちの普通開口領域を通して遊技パネルの後方へ誘導することができる。この際に、遊技パネルの普通開口領域を入球ユニットの台板により前方から塞ぐようにしているため、普通開口領域を通して遊技パネルの後方を見え難くして隠すことができ、遊技機の見栄えを良くすることができる。この入球ユニットを遊技パネルの前面に取付けている状態では、入球ユニットにおける台板の透明な外縁の一部が開口領域のうちの特定開口領域と重なる（正面視において、特定開口領域の投影範囲に外縁の一部が重なる）ように取付けられているため、当該外縁の一部が特定開口領域の中心側へ突出している。そして、リサイクル等による遊技機の分解作業において、遊技パネルから入球ユニットを取外す際に、台板の外縁における特定開口領域と重なっている部位に、作業者の指や工具等を引っ掛けることが可能となるため、指等を引っ掛けることで台板と共に入球ユニットを強い力で前方へ引っ張ることができる。従って、位置決孔と位置決突起との間の抵抗に抗して遊技パネルから入球ユニットを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

10

【 1 3 9 9 】

ところで、入球ユニットに二つの位置決突起を設けて夫々を遊技パネルの位置決孔に挿入させるようにする場合、分解作業において入球ユニットを遊技パネルから取外す際に、二つの位置決突起を同時に位置決孔から引き抜こうとすると、強い力で入球ユニットを前方へ引っ張る必要があり、作業者の負担が増加する恐れがある。これに対して、本構成では、位置決突起を特定開口領域に接近している部位と遠い部位とに設けているため、リサイクル等による遊技機の分解作業において、遊技パネルから入球ユニットを取外す際に、入球ユニットの外縁における特定開口領域と重なっている部位に、作業者の指等を引っ掛けて前方へ引っ張ることで、特定開口領域に近い位置決突起に対して強い引抜力を作用させることが可能となる。これにより、分解作業において、二つの位置決突起のうち、まず初めに特定開口領域に近い位置決突起を位置決孔から抜くことができ、その後に、特定開口領域から遠い残りの位置決突起を位置決孔から抜けば良いため、同時に二つの位置決突起を引き抜く場合と比較して、弱い力で引き抜くことが可能となり、作業種の負担を軽減させることができる。

20

30

【 1 4 0 0 】

また、入球ユニットの台板における外縁の前面を後方に向かうように傾斜させていることから、外縁の角が鈍角になっている。従って、遊技機の分解作業において入球ユニットを遊技パネルから取外すために、入球ユニットの外縁における特定開口領域と重なっている部位に作業者の指等を引っ掛ける際に、外縁の角に指等が当接しても、当該角が鈍角になっているため、当該角が直角になっている場合と比較して、指等を傷付け難くすることができる。指等により入球ユニットを安全に取外すことができる。

40

【 1 4 0 1 】

また、上述したように、入球ユニットにおける外縁の角を鈍角にしているため、当該角が直角になっている場合と比較して、遊技球が特定開口領域に進入するために外縁をなめるように遊技球が転動しても、外縁の角が欠けることはなく、入球ユニットの耐久性を向上させることができる。

【 1 4 0 2 】

また、入球ユニットの台板における外縁の前面を後方に向かうように傾斜させていることから、外縁の角が鈍角になっている。従って、遊技球が特定開口領域に進入するために外縁をなめるように遊技球が転動しても、外縁の角が鈍角になっているため、外縁が欠けることはなく、入球ユニットの耐久性を向上させることができる。

50

【 1 4 0 3 】

また、入球ユニットにおける台板の外縁を後方へ傾斜させているため、遊技球をスムーズに特定開口領域へ誘導することができ、特定開口領域での遊技球の滞りを回避させることができる。

【 1 4 0 4 】

更に、入球ユニットにおける台板の外縁を透明にしているため、外縁の一部を特定開口領域と重なるようにしても、特定開口領域の大きさが小さく見えることを回避させることができる。

【 1 4 0 5 】

また、二つの位置決突起を互いに離隔するように設けているため、入球ユニットを遊技パネルに取付けた時に、入球ユニットが遊技パネルの面に沿って回転することはなく、入球ユニットを遊技パネルの所望の位置に確実に位置決めすることができる。

10

【 1 4 0 6 】

なお、入球ユニットにおける遊技パネルに取付けるための取付孔を、位置決突起の近傍に設けることが望ましい。これにより、取付孔を介して取付ビスを遊技パネルにねじ込んで締め付けることで、位置決突起を遊技パネル側へ強く押し付けて遊技パネルの位置決孔へ確実に挿入させることができ、位置決突起の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

【 1 4 0 7 】

このように、上記の解決手段によれば、リサイクル等のために分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

20

【 1 4 0 8 】

[1 5 - 1 c . 第一技術的特徴の解決手段と実施形態との関係]

本実施形態の遊技盤 5 におけるアウト口 1 0 0 8 は上記解決手段の球排出口に、本実施形態の遊技盤 5 におけるアウト口 1 0 0 8 及び特定開口領域 1 1 0 3 は上記解決手段の球排出口（特定開口領域）に、本実施形態における遊技パネル 1 1 0 0 の開口領域 1 1 0 1 は上記解決手段の開口領域に、本実施形態における遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 は上記解決手段の遊技パネルに、本実施形態におけるパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 及び普通開口領域 1 1 0 2 は上記解決手段の普通開口領域に、本実施形態における位置決孔 1 1 1 3 は上記解決手段の位置決孔に、本実施形態における一般入賞口 2 0 0 1、及び第一構成部材 2 8 1 1 の球受部 2 8 1 1 b は上記解決手段の入球口に、本実施形態におけるサイドユニット 2 8 0 0 G は上記解決手段の入球ユニットに、夫々相当している。

30

【 1 4 0 9 】

また、本実施形態における台板 2 8 1 1 a は上記解決手段の台板（延設部）に、本実施形態における位置決突起 2 8 1 1 c は上記解決手段の位置決突起に、本実施形態における取付孔 2 8 1 1 d は上記解決手段の取付孔に、夫々相当している。更に、本実施形態における指掛部 2 8 1 6 及び指掛部 2 8 1 7 は、上記解決手段における球排出口（アウト口 1 0 0 8、特定開口領域 1 1 0 3）に入球ユニット（サイドユニット 2 8 0 0 G）の外縁（台板、延設部）の一部が重なる部位に、相当している。

40

【 1 4 1 0 】

[1 5 - 1 d . 第一技術的特徴の特徴的な作用効果]

本実施形態によれば、遊技盤 5 におけるサイドユニット 2 8 0 0 G の台板 2 8 1 1 a から突出している位置決突起 2 8 1 1 c を、前方から遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の位置決孔 1 1 1 3 に挿入すると共に台板 2 8 1 1 a をパネル板 1 1 1 0 の前面に当接された上で、台板 2 8 1 1 a を貫通している取付孔 2 8 1 1 d を介して取付ビスを遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 にねじ込んで締め付けることにより、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の前面にサイドユニット 2 8 0 0 G を取付けることができると共に、サイドユニット 2 8 0 0 G の一般入賞口 2 0 0 1（球受部 2 8 1 1 b）入球口に入球した遊技球 B をパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2（開口領域 1 1 0 1 のうちの普通

50

開口領域 1 1 0 2) を通して遊技パネル 1 1 0 0 の後方へ誘導することができる。この際に、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 をサイドユニット 2 8 0 0 G の台板 2 8 1 1 a により前方から塞ぐようにしているため、開口部 1 1 1 2 を通して遊技パネル 1 1 0 0 の後方を見え難くして隠すことができ、パチンコ機 1 (遊技盤 5) の見栄えを良くすることができる。このサイドユニット 2 8 0 0 G を遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の前面に取付けている状態では、サイドユニット 2 8 0 0 G における台板 2 8 1 1 a の透明な外縁の一部 (指掛部 2 8 1 6 や指掛部 2 8 1 7) がアウト口 1 0 0 8 (開口領域 1 1 0 1 のうちの特定開口領域 1 1 0 3) と重なる (正面視において、アウト口 1 0 0 8 の投影範囲に外縁の一部が重なる) ように取付けられているため、当該指掛部 2 8 1 6 (指掛部 2 8 1 7) がアウト口 1 0 0 8 の中心側へ突出している。そして、リサイクル等によるパチンコ機 1 の分解作業において、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 からサイドユニット 2 8 0 0 G を取外す際に、台板 2 8 1 1 a の外縁におけるアウト口 1 0 0 8 と重なっている指掛部 2 8 1 6 (指掛部 2 8 1 7) に、作業者の指や工具等を引っ掛けることが可能となるため、指等を引っ掛けることで台板 2 8 1 1 a と共にサイドユニット 2 8 0 0 G を強い力で前方へ引っ張ることができる。従って、位置決孔 1 1 1 3 と位置決突起 2 8 1 1 c との間の抵抗に抗して遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 からサイドユニット 2 8 0 0 G を簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

10

【 1 4 1 1 】

ところで、サイドユニット 2 8 0 0 G に二つの位置決突起 2 8 1 1 c を設けて夫々を遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の位置決孔 1 1 1 3 に挿入させていることから、分解作業においてサイドユニット 2 8 0 0 G をパネル板 1 1 1 0 から取外す際に、二つの位置決突起 2 8 1 1 c を同時に位置決孔 1 1 1 3 から引き抜こうとすると、強い力でサイドユニット 2 8 0 0 G を前方へ引っ張る必要があり、作業者の負担が増加する恐れがある。これに対して、本実施形態では、位置決突起 2 8 1 1 c をアウト口 1 0 0 8 に接近している部位と遠い部位とに設けているため、リサイクル等によるパチンコ機 1 の分解作業において、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 からサイドユニット 2 8 0 0 G を取外す際に、サイドユニット 2 8 0 0 の台板 2 8 1 1 a の外縁におけるアウト口 1 0 0 8 と重なっている指掛部 2 8 1 6 (指掛部 2 8 1 7) に、作業者の指等を引っ掛けて前方へ引っ張ることで、アウト口 1 0 0 8 に近い位置決突起 2 8 1 1 c に対して強い引抜力を作用させることが可能となる。これにより、分解作業において、二つの位置決突起 2 8 1 1 c のうち、まず初めにアウト口 1 0 0 8 に近い位置決突起 2 8 1 1 c を位置決孔 1 1 1 3 から抜くことができ、その後、アウト口 1 0 0 8 から遠い残りの位置決突起 2 8 1 1 c を位置決孔 1 1 1 3 から抜けば良いため、同時に二つの位置決突起 2 8 1 1 c を引き抜く場合と比較して、弱い力で引き抜くことが可能となり、作業種の負担を軽減させることができる。

20

30

【 1 4 1 2 】

また、サイドユニット 2 8 0 0 G の台板 2 8 1 1 a における外縁の前面を後方に向かうように傾斜させていることから、外縁の角が鈍角になっている。従って、パチンコ機 1 の分解作業においてサイドユニット 2 8 0 0 G を遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 から取外すために、サイドユニット 2 8 0 0 G における台板 2 8 1 1 a の外縁におけるアウト口 1 0 0 8 と重なっている指掛部 2 8 1 6 (指掛部 2 8 1 7) に作業者の指等を引っ掛ける際に、台板 2 8 1 1 a の外縁の角に指等が当接しても、当該角が鈍角になっているため、当該角が直角になっている場合と比較して、指等を傷付け難くすることができ、指等によりサイドユニット 2 8 0 0 G を安全に取外すことができる。

40

【 1 4 1 3 】

また、上述したように、サイドユニット 2 8 0 0 G の台板 2 8 1 1 a における外縁の角を鈍角にしているため、当該角が直角になっている場合と比較して、遊技球 B がアウト口 1 0 0 8 に進入するために台板 2 8 1 1 a の外縁をなめるように遊技球 B が転動しても、外縁が欠けることはなく、サイドユニット 2 8 0 0 G の耐久性を向上させることができる。

【 1 4 1 4 】

50

また、サイドユニット 2800G における台板 2811a の外縁を後方へ傾斜させているため、遊技球 B をスムーズにアウト口 1008 へ誘導することができ、アウト口 1008 での遊技球 B の滞りを回避させることができる。

【1415】

更に、サイドユニット 2800G における台板 2811a の外縁を透明にしているため、指掛部 2816（指掛部 2817）のように外縁の一部をアウト口 1008 と重なるようにしても、アウト口 1008 の大きさが小さく見えることを回避させることができる。

【1416】

また、二つの位置決突起 2811c を互いに離隔するように設けているため、サイドユニット 2800G を遊技パネル 1100 のパネル板 1110 に取付けた時に、サイドユニット 2800G がパネル板 1110 の面に沿って回転することはなく、サイドユニット 2800G をパネル板 1110 の所望の位置に確実に位置決めすることができる。

【1417】

また、サイドユニット 2800G における遊技パネル 1100 のパネル板 1110 に取付けるための取付孔 2811d を、位置決突起 2811c の近傍に設けているため、取付孔 2811d を介して取付ビスをパネル板 1110 の取付孔 1114 にねじ込んで締め付けることで、位置決突起 2811c をパネル板 1110 側へ強く押し付けてパネル板 1110 の位置決孔 1113 へ確実に挿入させることができ、位置決突起 2811c の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

【1418】

ところで、パチンコ機 1 の分解作業において、サイドユニット 2800G を遊技パネル 1100 のパネル板 1110 から取外すために、台板 2811a の外縁におけるアウト口 1008 と重なっている部位に作業者の指等を引っ掛けて前方へ引っ張った時に、当該部位の強度が弱いと、外縁が割れてサイドユニット 2800G が遊技パネル 1100 側に残ってしまう恐れがある。これに対して、図 85 に示す実施形態では、サイドユニット 2800G の台板 2811a の外縁におけるアウト口 1008 と重なっている指掛部 2817 の奥行を長くしていることから、遊技パネル 1100 のパネル板 1110 の前面において台板 2811a の外縁（延設部）の一部を重ねる方法に比べ、特定開口領域 1103（アウト口 1008）のサイズが小さくなる（遊技球 B を排出するための通路容積が小さくなる）、或いは、予め特定開口領域 1103（アウト口 1008）のサイズを広げておく（遊技球 B を排出するための通路容積を大きくしておく）ことになるが、当該指掛部 2817 の強度を高めることができるため、当該指掛部 2817 に作業者の指等を引っ掛けて前方へ引っ張っても割れる（破損する）ことはなく、サイドユニット 2800G を遊技パネル 1100 のパネル板 1110 から確実に取外すことができる。

【1419】

また、サイドユニット 2800G の台板 2811a の外縁におけるアウト口 1008 と重なる指掛部 2817 を、アウト口 1008 を貫通させて遊技パネル 1100 のパネル板 1110 の後面よりも後方へ突出させるようにしているため、当該指掛部 2817 によりアウト口 1008 の内面を覆って遊技者から見え難くすることができ、パチンコ機 1 の見え栄えを良くすることができる。

【1420】

[15 - 2 . 第二技術的特徴]

本明細書には、上記とは異なる以下のような技術的特徴を有している。

【1421】

[15 - 2 a . 第二技術的特徴の背景]

近年では、パチンコ機のような遊技機において、遊技者の関心を引き付けさせることが可能な演出を行うための手段として、演出装置を大きくしたり、演出装置の可動領域を広くしたり、演出装置を派手に発光装飾させるようにしたりしている。

【1422】

ところで、特許文献 A（特開 2017 - 018185 号公報）のような従来の遊技機で

10

20

30

40

50

は、前面を遊技球が流下する遊技パネルの前面に、複数の入球口（例えば、一般入賞口）が設けられている入球ユニットが取付けられている。この入球ユニットの入球口に入球した遊技球は、遊技パネルの後方へ誘導した上で、遊技パネルよりも後方に設けられている球誘導ユニットにおいて球センサにより検知された後に下方へ排出される。このような入球ユニットを発光装飾させるためには、入球ユニットの後方に設けられている球誘導ユニットの後側に、ＬＥＤが実装されているＬＥＤを設ける必要があり、ＬＥＤ基板を設けることで入球ユニットの後方のスペースが狭くなり、演出装置を設けるためのスペースをより広く確保することが困難となる問題がある。

【１４２３】

そこで、以下の手段では、上記の実情に鑑み、入球ユニットの後方の空間を確保し易くすることでよりインパクトのある演出を提示することが可能な遊技機の提供を課題とするものである。

【１４２４】

[１５ - ２ｂ . 第二技術的特徴の解決手段]

手段１：遊技機において、

「遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技パネルの前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、

前記入球ユニットは、

前記遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び前記遊技パネルに取付けるための第一取付孔を有し、前記遊技パネルを貫通するように設けられている開口を前側から塞ぐように前記遊技パネルに取付けられる第一構成部と、

該第一構成部に取付けるための第二取付孔を有し、前記第一構成部とで前記開口内に所定の空間を形成するように前記第一構成部の後側から取付けられる第二構成部と、を備え、

前記第一構成部と前記第二構成部とで形成される前記空間にＬＥＤが実装されているＬＥＤ基板が設けられている」

ものであることを特徴とする。

【１４２５】

ここで、「入球口」としては、「遊技球の入球により所定の特典を付与する入賞口（例えば、一般入賞口、普通入賞口、始動入賞口（始動口）、大入賞口、役物入賞口、Ｖ入賞口、等）」、「遊技球が入球しても特典を付与せずに、遊技者に戻すことなく遊技機外へ排出するアウト口」、等が挙げられる。

【１４２６】

また、「遊技パネル」としては、「ベニヤ板のような木製の合板からなるもの」、「透明樹脂板を切削加工したパネル板と、パネル板の外周を保持しているパネルホルダと、からなるもの」、「透明樹脂を射出成形したもの」、等が挙げられる。

【１４２７】

更に、「ＬＥＤ基板」としては、第一構成部に取付けられていても良いし、第二構成部に取付けられていても良い。また、「非接触面部」としては、第一構成部に設けられていても良いし、第二構成部に設けられていても良いし、第一構成部及び第二構成部の両方に設けられていても良い。

【１４２８】

手段１の構成によると、遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技パネルの前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、入球ユニットは、遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び遊技パネルに取付けるための第一取付孔を有し、遊技パネルを貫通するように設けられている開口を前側から塞ぐように遊技パネルに取付けられる第一構成部と、第一構成部に取付けるための第二取付孔を有し、第一構成部とで開口内に所定の空間を形成するように第一構成部の後側から取付けられる第二構成部と、を備え、第一構成部と第二構成部とで形成される空間にＬＥＤが実装されているＬＥＤ基板が設けられているものである（[発明を実施するための形態] では、[１２ - ２ｂ . サイドユニットの変形例２] の章、図７９等の記載を参照）。

【 1 4 2 9 】

これにより、第一構成部の後側から第二取付孔を介して取付ビスにより第二構成部を取付けた上で、第一構成部の位置決突起を前方から遊技パネルの位置決孔に挿入した上で、第一取付孔を介して取付ビスを遊技パネルにねじ込んで締め付けることにより、遊技パネルの前面に入球ユニットを取付けることができると共に、第一構成部により遊技パネルを貫通している開口を塞ぐことができるため、開口を通して遊技パネルの後方を見え難くすることができ、遊技機の見栄えを良くすることができると共に、遊技パネルの後側から開口を通して塵や埃等の異物が遊技パネルの前面側へ侵入することを防止することができる。そして、第一構成部と、第二取付孔を介して取付ビスにより第一構成部の後側から取付けられる第二構成部とで、遊技パネルの開口内に空間を形成すると共に、当該空間内にＬＥＤ基板を設けているため、ＬＥＤ基板のＬＥＤにより入球ユニットを発光装飾させることができる。この際に、遊技パネルの開口内に、ＬＥＤ基板が設けられる空間を形成しているため、当該空間やＬＥＤ基板を遊技パネルの板厚内に収めることが可能となり、遊技パネルの後面からの後方への突出量を可及的に小さくすることができ、入球ユニットの後方のスペースをより広く確保することができる。従って、入球ユニットの後方に、大きな演出装置や可動領域の広い演出装置等を設けることが可能となるため、よりインパクトのある演出を遊技者に提示することができ、遊技者に対する訴求力の高い遊技機を提供することができる。

10

【 1 4 3 0 】

なお、入球ユニットにおける遊技パネルに取付けるための第一取付孔を、位置決突起の近傍に設けることが望ましい。これにより、第一取付孔を介して取付ビスを遊技パネルにねじ込んで締め付けることで、位置決突起を遊技パネル側へ強く押し付けて遊技パネルの位置決孔へ確実に挿入させることができ、位置決突起の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

20

【 1 4 3 1 】

また、入球ユニットに、第一構成部と第二構成部とが互いに接する接触面部の一部に互いに接触していない非接触面部を設けることが望ましい。これにより、第一構成部と第二構成部との間の空間にＬＥＤ基板を設けていると共に、第一構成部と第二構成部とが互いに接している接触面部の一部に、互いに接していない非接触面部を設けているため、当該非接触面部を通してＬＥＤ基板からの熱を外部へ放熱することができ、熱による影響を回避させることができる。

30

【 1 4 3 2 】

更に、上記のように非接触面部を設ける場合、遊技パネルの開口の前端側を第一構成部により塞いでいるため、非接触面部から外部へ放出された熱が、遊技パネルの前面側へ流れることはなく、遊技パネルの後面側へ放熱させることができる。

【 1 4 3 3 】

また、上記のように非接触面部を設ける場合、入球ユニットを、遊技パネルの開口内の内周との間に隙間が設けられるように形成すると共に、非接触面部を、少なくとも上側となる接触面部に設けるようにすることが望ましい。これにより、第一構成部と第二構成部とで形成される空間内に設けられているＬＥＤ基板からの熱を外部へ放熱可能な非接触面部を、接触面部における少なくとも上側の部位に設けているため、当該非接触面部によりＬＥＤ基板からの熱を確実に外部へ放熱させることができ、空間内に熱が籠ることはない。この際に、入球ユニットにおいて遊技パネルの開口内に挿入されている部位の外周と、開口の内周と、の間に隙間を設けている。つまり、非接触面部と開口の内周との間に隙間を設けているため、ＬＥＤ基板からの熱を非接触面部から当該隙間へ確実に放熱させることができ、当該隙間を通して開口内から排熱することができる。

40

【 1 4 3 4 】

また、上記のように非接触面部を設ける場合、平面視において非接触面部に重ならないようにＬＥＤ基板を設けるようにすることが望ましい。これにより、ＬＥＤ基板が設けられている空間内に、非接触面部を通して塵や埃等の異物が侵入しても、ＬＥＤ基板にかか

50

り難くすることができ、異物による影響を極力防ぐことができる。

【 1 4 3 5 】

更に、遊技パネルを、不透明とすることが望ましい。これにより、遊技パネルを不透明にしていることから、遊技パネルの開口の内周面から遊技パネルの内部にＬＥＤ基板のＬＥＤからの光が入射することではなく、開口の内周面により反射させることが可能となるため、前方へ照射される光量の低下を抑制させることができ、ＬＥＤの発光による演出効果を十分に発揮させ易くすることができる。

【 1 4 3 6 】

また、上記のように非接触面部を設ける場合、非接触面部を、遊技パネルの後面よりも後方に設けるようにしても良い。これにより、第一構成部と第二構成部との間の空間内に設けられているＬＥＤ基板からの熱を、非接触面部を通して確実に遊技パネルの後面よりも後方へ放熱させることができ、熱による影響を回避させることができる。

10

【 1 4 3 7 】

また、第一構成部に、位置決突起が突出していると共に取付孔が貫通しており、遊技パネルの前面に当接可能な平板状の台板を有するようにしても良い。これにより、入球ユニットに平板状の台板を設けているため、取付孔を介して入球ユニットを遊技パネルの前面に取付けることで、台板により遊技パネルの開口を前側から塞ぐことができ、前側（遊技者側）から開口を通して遊技パネルの後方を台板により隠すことが可能となり、遊技機の見栄えを良くすることができる。

【 1 4 3 8 】

20

また、上記のように、第一構成部に台板を有するようにすると、入球ユニットの台板により遊技パネルの開口を前側から塞ぐことができるため、第一構成部と第二構成部との間の空間内に設けられているＬＥＤ基板からの熱を、非接触面部を通して遊技パネルの後側へ放熱させることができると共に、遊技パネルの後側から塵や埃等の異物が、遊技パネルの開口を通して遊技パネルの前面側に侵入するのを防止することができる。

【 1 4 3 9 】

手段２：手段１の構成において、

「前記入球ユニットは、

前記第一構成部と前記第二構成部とが互いに接する接触面部の一部に互いに接触していない非接触面部を設けられている」

30

ものであることを特徴とする。

【 1 4 4 0 】

手段２の構成によると、入球ユニットは、第一構成部と第二構成部とが互いに接する接触面部の一部に互いに接触していない非接触面部を設けられているものである（〔発明を実施するための形態〕では、サイドユニット２８００Ｂ、接触面部２８３０、非接触面部２８３１に関する記載を参照）。

【 1 4 4 1 】

これにより、第一構成部と第二構成部との間の空間にＬＥＤ基板を設けていると共に、第一構成部と第二構成部とが互いに接している接触面部の一部に、互いに接していない非接触面部を設けているため、当該非接触面部を通してＬＥＤ基板からの熱を外部へ放熱することができ、熱による影響を回避させることができる。

40

【 1 4 4 2 】

また、遊技パネルの開口の前端側を第一構成部により塞いでいるため、非接触面部から外部へ放出された熱が、遊技パネルの前面側へ流れることはなく、遊技パネルの後面側へ放熱させることができる。

【 1 4 4 3 】

手段３：手段２の構成において、

「前記入球ユニットは、前記遊技パネルの前記開口内の内周との間に隙間が設けられるように形成されており、

前記非接触面部は、少なくとも上側となる前記接触面部に設けられている」

50

ものであることを特徴とする。

【 1 4 4 4 】

手段 3 の構成によると、入球ユニットは、遊技パネルの開口内の内周との間に隙間が設けられるように形成されており、非接触面部は、少なくとも上側となる接触面部に設けられているものである（〔発明を実施するための形態〕では、サイドユニット 2 8 0 0 B 及び非接触面部 2 8 3 1 に関する記載を参照）。

【 1 4 4 5 】

これにより、第一構成部と第二構成部とで形成される空間内に設けられている L E D 基板からの熱を外部へ放熱可能な非接触面部を、接触面部における少なくとも上側の部位に設けているため、当該非接触面部により L E D 基板からの熱を確実に外部へ放熱させることができ、空間内に熱が籠ることはない。この際に、入球ユニットにおいて遊技パネルの開口内に挿入されている部位の外周と、開口の内周と、の間に隙間を設けている。つまり、非接触面部と開口の内周との間に隙間を設けているため、L E D 基板からの熱を非接触面部から当該隙間へ確実に放熱させることができ、当該隙間を通して開口内から排熱することができる。

10

【 1 4 4 6 】

手段 4：手段 2 又は手段 3 の構成において、

「平面視において前記非接触面部に重ならないように前記 L E D 基板が設けられている」ものであることを特徴とする。

【 1 4 4 7 】

20

手段 4 の構成によると、平面視において非接触面部に重ならないように L E D 基板が設けられているものである（〔発明を実施するための形態〕では、L E D 基板 2 8 2 5 及び非接触面部 2 8 3 1 に関する記載を参照）。

【 1 4 4 8 】

これにより、L E D 基板が設けられている空間内に、非接触面部を通して塵や埃等の異物が侵入しても、L E D 基板にかかり難くすることができ、異物による影響を極力防ぐことができる。

【 1 4 4 9 】

手段 5：手段 1 から手段 4 までの何れか一つの構成において、

「前記遊技パネルは、不透明である」

30

ことを特徴とする。

【 1 4 5 0 】

ところで、遊技パネルを透明なものとすると、L E D 基板のからの光が、遊技パネルの開口の内周面から遊技パネルの内部に入射して拡散することにより、前方へ照射される光量が低下してしまい、L E D の発光による演出効果が弱くなる恐れがある。

【 1 4 5 1 】

手段 5 の構成によると、遊技パネルを、不透明としているものである（〔発明を実施するための形態〕では、遊技パネル 1 1 0 0 に関する記載を参照）。

【 1 4 5 2 】

これにより、遊技パネルを不透明にしていることから、遊技パネルの開口の内周面から遊技パネルの内部に L E D 基板の L E D からの光が入射することはなく、開口の内周面により反射させることが可能となるため、前方へ照射される光量の低下を抑制させることができ、L E D の発光による演出効果を十分に発揮させ易くすることができる。

40

【 1 4 5 3 】

手段 6：手段 2 から手段 5 までの何れか一つの構成において、

「前記非接触面部は、前記遊技パネルの後面よりも後方に設けられている」

ものであることを特徴とする。

【 1 4 5 4 】

手段 6 の構成によると、非接触面部は、遊技パネルの後面よりも後方に設けられているものである（〔発明を実施するための形態〕では、サイドユニット 2 8 0 0 B に関する記

50

載を参照)。

【1455】

これにより、第一構成部と第二構成部との間の空間内に設けられているLED基板からの熱を、非接触面部を通して確実に遊技パネルの後面よりも後方へ放熱させることができ、熱による影響を回避させることができる。

【1456】

手段7：手段1から手段6までの何れか一つの構成において、

「前記第一構成部は、前記位置決突起が突出していると共に前記取付孔が貫通しており、前記遊技パネルの前面に当接可能な平板状の台板を有している」
ものであることを特徴とする。

10

【1457】

手段7の構成によると、第一構成部は、位置決突起が突出していると共に取付孔が貫通しており、遊技パネルの前面に当接可能な平板状の台板を有しているものである（[発明を実施するための形態]では、サイドユニット2800Bのユニット本体2810に関する記載を参照）。

【1458】

これにより、入球ユニットに平板状の台板を設けているため、取付孔を介して入球ユニットを遊技パネルの前面に取付けることで、台板により遊技パネルの開口を前側から塞ぐことができ、前側（遊技者側）から開口を通して遊技パネルの後方を台板により隠すことが可能となり、遊技機の見栄えを良くすることができる。

20

【1459】

また、入球ユニットの台板により遊技パネルの開口を前側から塞ぐことができるため、第一構成部と第二構成部との間の空間内に設けられているLED基板からの熱を、非接触面部を通して遊技パネルの後側へ放熱させることができると共に、遊技パネルの後側から塵や埃等の異物が、遊技パネルの開口を通して遊技パネルの前面側に侵入するのを防止することができる。

【1460】

手段8：遊技機において、

「遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技パネルの前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、

30

前記入球ユニットは、

前記遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び前記遊技パネルに取付けるための第一取付孔を有し、前記遊技パネルを貫通するように設けられている開口を前側から塞ぐように前記遊技パネルに取付けられる第一構成部と、

該第一構成部に取付けるための第二取付孔を有し、前記第一構成部とで前記開口内に所定の空間を形成するように前記第一構成部の後側から取付けられる第二構成部と、
を備えると共に、前記遊技パネルの前記開口内の内周との間に隙間が設けられるように形成されており、

前記第一構成部と前記第二構成部とが互いに接する接触面部における少なくとも上側となる部位に互いに接触していない非接触面部を設け、

40

平面視において該非接触面部に重ならないように、前記第一構成部と前記第二構成部とで形成される前記空間にLEDが実装されているLED基板が設けられている」
ものであることを特徴とする。

【1461】

手段8の構成によると、遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技パネルの前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、入球ユニットは、遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び遊技パネルに取付けるための第一取付孔を有し、遊技パネルを貫通するように設けられている開口を前側から塞ぐように遊技パネルに取付けられる第一構成部と、第一構成部に取付けるための第二取付孔を有し、第一構成部とで開口内に所定の空間を形成するように第一構成部の後側か

50

ら取付けられる第二構成部と、を備えると共に、遊技パネルの開口内の内周との間に隙間が設けられるように形成されており、第一構成部と第二構成部とが互いに接する接触面部における少なくとも上側となる部位に互いに接触していない非接触面部を設け、平面視において非接触面部に重ならないように、第一構成部と第二構成部とで形成される空間にＬＥＤが実装されているＬＥＤ基板が設けられているものである。

【１４６２】

これにより、第一構成部の後側から第二取付孔を介して取付ビスにより第二構成部を取付けた上で、第一構成部における平板状の台板から突出している位置決突起を前方から遊技パネルの位置決孔に挿入した上で、台板が遊技パネルの前面に当接するように、第一取付孔を介して取付ビスを遊技パネルにねじ込んで締め付けることにより、遊技パネルの前面に入球ユニットを取付けることができると共に、第一構成部の台板により遊技パネルを貫通している開口を塞ぐことができるため、開口を通して遊技パネルの後方を見え難くすることができ、遊技機の見栄えを良くすることができると共に、遊技パネルの後側から開口を通して塵や埃等の異物が遊技パネルの前面側へ侵入することを防止することができる。そして、第一構成部と、第二取付孔を介して取付ビスにより第一構成部の後側から取付けられる第二構成部とで、遊技パネルの開口内に空間を形成すると共に、当該空間内にＬＥＤ基板を設けているため、ＬＥＤ基板のＬＥＤにより入球ユニットを発光装飾させることができる。この際に、遊技パネルの開口内に、ＬＥＤ基板が設けられる空間を形成しているため、当該空間やＬＥＤ基板を遊技パネルの板厚内に収めることが可能となり、遊技パネルの後面からの後方への突出量を可及的に小さくすることができ、入球ユニットの後方のスペースをより広く確保することができる。従って、入球ユニットの後方に、大きな演出装置や可動領域の広い演出装置等を設けることが可能となるため、よりインパクトのある演出を遊技者に提示することができ、遊技者に対する訴求力の高い遊技機を提供することができる。

【１４６３】

また、第一構成部と第二構成部との間の空間にＬＥＤ基板を設けていると共に、第一構成部と第二構成部とが互いに接している接触面部における少なくとも上側となる部位に、互いに接していない非接触面部を設けているため、当該非接触面部を通してＬＥＤ基板からの熱を外部へ放熱することができ、熱による影響を回避させることができる。この際に、入球ユニットにおいて遊技パネルの開口内に挿入されている部位の外周と、開口の内周と、の間に隙間を設けている。つまり、非接触面部と開口の内周との間に隙間を設けているため、ＬＥＤ基板からの熱を非接触面部から当該隙間へ確実に放熱させることができる。そして、遊技パネルの開口の前端側を第一構成部の台板により塞いでいるため、非接触面部から当該隙間へ放出された熱を、当該隙間を通して、遊技パネルの前面側へ流すことなく、遊技パネルの後面側へ誘導することができ、ＬＥＤ基板からの熱を確実に放熱させることができる。

【１４６４】

また、平面視において非接触面部に重ならないようにＬＥＤ基板を設けているため、ＬＥＤ基板が設けられている空間内に、非接触面部を通して塵や埃等の異物が侵入しても、ＬＥＤ基板にかかり難くすることができ、異物による影響を極力防ぐことができる。

【１４６５】

更に、遊技パネルを不透明にしていることから、遊技パネルの開口の内周面から遊技パネルの内部にＬＥＤ基板のＬＥＤからの光が入射することはなく、開口の内周面により反射させることが可能となるため、前方へ照射される光量の低下を抑制させることができ、ＬＥＤの発光による演出効果を十分に発揮させ易くすることができる。

【１４６６】

また、入球ユニットの台板により遊技パネルの開口を前側から塞ぐようにしているため、第一構成部と第二構成部との間の空間内に設けられているＬＥＤ基板からの熱を、非接触面部を通して遊技パネルの後側へ放熱させることができると共に、遊技パネルの後側から塵や埃等の異物が、遊技パネルの開口を通して遊技パネルの前面側に侵入するのを防止

10

20

30

40

50

することができる。

【 1 4 6 7 】

なお、入球ユニットの第一構成部において、遊技パネルに取付けるための台板を貫通している第一取付孔を、位置決突起の近傍に設けることが望ましい。これにより、第一取付孔を介して取付ビスを遊技パネルにねじ込んで締め付けることで、位置決突起を遊技パネル側へ強く押し付けて遊技パネルの位置決孔へ確実に挿入させることができ、位置決突起の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

【 1 4 6 8 】

このように、上記の解決手段によれば、入球ユニットの後方の空間を確保し易くすることによりインパクトのある演出を提示することが可能な遊技機を提供することができる。

10

【 1 4 6 9 】

[1 5 - 2 c . 第二技術的特徴の解決手段と実施形態との関係]

本実施形態の遊技盤 5 における遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 は上記解決手段の遊技パネルに、本実施形態におけるパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 は上記解決手段の開口部に、本実施形態における位置決孔 1 1 1 3 は上記解決手段の位置決孔に、本実施形態における一般入賞口 2 0 0 1、及び第一構成部材 2 8 1 1 の球受部 2 8 1 1 b は上記解決手段の入球口に、本実施形態におけるサイドユニット 2 8 0 0 B、サイドユニット 2 8 0 0 C、サイドユニット 2 8 0 0 D、サイドユニット 2 8 0 0 E、サイドユニット 2 8 0 0 F は上記解決手段の入球ユニットに、夫々相当している。

【 1 4 7 0 】

20

また、本実施形態におけるユニット本体 2 8 1 0 及びユニット本体 2 8 1 0 A は上記解決手段の第一構成部に、本実施形態における台板 2 8 1 1 a は上記解決手段の台板に、本実施形態における位置決突起 2 8 1 1 c は上記解決手段の位置決突起に、本実施形態における取付孔 2 8 1 1 d は上記解決手段の取付孔に、本実施形態におけるユニットカバー 2 8 2 0 は上記解決手段の第二構成部に、本実施形態における L E D 基板 2 8 2 5 は上記解決手段の L E D 基板に、夫々相当している。また、本実施形態における接触面部 2 8 3 0 (支持枠部 2 8 1 4 とユニットカバー 2 8 2 0 とが接している部位) は上記解決手段の接触面部に、本実施形態における非接触面部 2 8 3 1 (支持枠部 2 8 1 4 の切欠部 2 8 1 4 b 及びユニットカバー 2 8 2 0 の切欠部 2 8 2 0 c) は上記解決手段の非接触面部に、夫々相当している。

30

【 1 4 7 1 】

[1 5 - 2 d . 第二技術的特徴の特徴的な作用効果]

ここでは、本実施形態におけるサイドユニット 2 8 0 0 B、サイドユニット 2 8 0 0 C、サイドユニット 2 8 0 0 D、サイドユニット 2 8 0 0 E、及びサイドユニット 2 8 0 0 F の特徴として、サイドユニット 2 8 0 0 B を代表して記載する。本実施形態によれば、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の前面に取付けられるサイドユニット 2 8 0 0 B において、ユニット本体 2 8 1 0 の後側から取付孔を介して取付ビスによりユニットカバー 2 8 2 0 を取付けた上で、ユニット本体 2 8 1 0 の第一構成部材 2 8 1 1 における平板状の台板 2 8 1 1 a から突出している位置決突起 2 8 1 1 c を前方から遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の位置決孔 1 1 1 3 に挿入した上で、台板 2 8 1 1 a がパネル板 1 1 1 0 の前面に当接するように、取付孔 2 8 1 1 d を介して取付ビスをパネル板 1 1 1 0 にねじ込んで締め付けることにより、パネル板 1 1 1 0 の前面にサイドユニット 2 8 0 0 B を取付けることができると共に、台板 2 8 1 1 a によりパネル板 1 1 1 0 を貫通している開口部 1 1 1 2 を塞ぐことができるため、開口部 1 1 1 2 を通して遊技パネル 1 1 0 0 の後方を見え難くすることができ、パチンコ機 1 の見栄えを良くすることができると共に、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の後側から開口部 1 1 1 2 を通して塵や埃等の異物がパネル板 1 1 1 0 の前面側 (遊技領域 5 a) へ侵入することを防止することができる。そして、ユニット本体 2 8 1 0 と、取付孔を介して取付ビスによりユニット本体 2 8 1 0 の後側から取付けられるユニットカバー 2 8 2 0 とで、パネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 内に空間を形成すると共に、当該空間内に L E D 基板 2 8 2 5

40

50

を設けているため、LED基板2825のLED2825aによりサイドユニット2800Bを発光装飾させることができる。この際に、遊技パネル1100におけるパネル板1110の開口部1112内に、LED基板2825が設けられる空間を形成しているため、当該空間やLED基板2825をパネル板1110の板厚内に収めることが可能となり、パネル板1110の後面からの後方への突出量を可及的に小さくすることができ、サイドユニット2800Bの後方のスペースをより広く確保することができる。従って、サイドユニット2800Bの後方に、大きな演出装置や可動領域の広い演出装置等を設けることが可能となるため、よりインパクトのある演出を遊技者に提示することができ、遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機1を提供することができる。

【1472】

また、サイドユニット2800Bにおけるユニット本体2810とユニットカバー2820との間の空間にLED基板2825を設けていると共に、ユニット本体2810とユニットカバー2820とが互いに接している接触面部2830における少なくとも上側となる部位に、互いに接していない非接触面部2831（切欠部2820c）を設けているため、当該非接触面部2831を通してLED基板2825からの熱を外部へ放熱することができ、熱による影響を回避させることができる。この際に、サイドユニット2800Bにおいてパネル板1110の開口部1112内に挿入されている部位の外周と、開口部1112の内周と、の間に隙間を設けている。つまり、非接触面部2831と開口部1112の内周との間に隙間を設けているため、LED基板2825からの熱を非接触面部2831から当該隙間へ確実に放熱させることができる。そして、遊技パネル1100におけるパネル板1110の開口部1112の前端側をユニット本体2810における第一構成部材2811の台板2811aにより塞いでいるため、非接触面部2831から当該隙間へ放出された熱を、当該隙間を通して、パネル板1110の前面側へ流すことなく、パネル板1110の後面側へ誘導することができ、LED基板2825からの熱を確実に放熱させることができる。

【1473】

また、平面視において非接触面部2831に重ならないようにLED基板2825を設けているため、LED基板2825が設けられている空間内に、非接触面部2831を通して塵や埃等の異物が侵入しても、LED基板2825にかかり難くすることができ、異物による影響を極力防ぐことができる。

【1474】

更に、遊技パネル1100を不透明すると、遊技パネル1100の開口部1112の内周面から遊技パネル1100の内部にLED基板2825のLED2825aからの光が入射することはなく、開口部1112の内周面により反射させることが可能となるため、前方へ照射される光量の低下を抑制させることができ、LED2825aの発光による演出効果を十分に発揮させ易くすることができる。

【1475】

また、サイドユニット2800Bにおける第一構成部材2811の台板2811aにより遊技パネル1100のパネル板1110の開口部1112を前側から塞ぐようにしているため、ユニット本体2810とユニットカバー2820との間の空間内に設けられているLED基板2825からの熱を、非接触面部2831を通してパネル板1110の後側へ放熱させることができると共に、パネル板1110の後側から塵や埃等の異物が、パネル板1110の開口部1112を通してパネル板1110の前面側に侵入するのを防止することができる。

【1476】

また、サイドユニット2800Bでは、ユニット本体2810における第一構成部材2811において、遊技パネル1100のパネル板1110に取付けるための台板2811aを貫通している取付孔2811dを、位置決突起2811cの近傍に設けているため、取付孔2811dを介して取付ビスを遊技パネル1100のパネル板1110にねじ込んで締め付けることで、位置決突起2811cをパネル板1110側へ強く押し付けてパネ

10

20

30

40

50

ル板 1 1 1 0 の位置決孔 1 1 1 3 へ確実に挿入させることができ、位置決突起 2 8 1 1 c の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

【 1 4 7 7 】

[1 5 - 3 . 第三技術的特徴]

本明細書には、上記とは異なる以下のような技術的特徴を有している。

【 1 4 7 8 】

[1 5 - 3 a . 第三技術的特徴の背景]

近年では、パチンコ機のような遊技機において、遊技者の関心を引き付けさせることが可能な演出を行うための手段として、演出装置を大きくしたり、演出装置の可動範囲を広くしたり、演出装置を派手に発光装飾させるようにしたりしている。

【 1 4 7 9 】

この種の遊技機として、例えば、特許文献 A (特開 2 0 1 7 - 0 1 8 1 8 5 号公報) のような従来の遊技機では、前面を遊技球が流下する遊技パネルの前面に複数の入球口 (例えば、一般入賞口) を有する入球ユニットと、入球ユニットの入球口に入球した遊技球を遊技パネルの後方において検知した上で下方へ排出させる球誘導ユニットと、を備えているものが知られている。

【 1 4 8 0 】

しかしながら、特許文献 A の技術では、遊技パネルの後方に球誘導ユニットが設けられているため、当該球誘導ユニットの存在により、入球ユニットの後方のスペースが狭くなり、演出装置を設けるためのスペースをより広く確保することができなかった。

【 1 4 8 1 】

そこで、以下の手段では、上記の実情に鑑み、入球ユニットの後方の空間を確保し易くすることでよりインパクトのある演出を提示することが可能な遊技機の提供を課題とするものである。

【 1 4 8 2 】

[1 5 - 3 b . 第三技術的特徴の解決手段]

手段 1 : 遊技機において、

「遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技板の前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、

前記入球ユニットは、

前記遊技板に設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び前記遊技板に取付けるための取付孔を有し、前記遊技板を貫通するように設けられている開口を前側から塞ぐように前記遊技板に取付けられる第一構成部と、

該第一構成部の後側に設けられており、前記入球口に入球した遊技球が、前記遊技板の板厚内にかかるように前記開口内において前記遊技板の板面に沿って流下可能な球通路を有する第二構成部と、」

を備えることを特徴とする。

【 1 4 8 3 】

ここで、「入球口」としては、「遊技球の入球により所定の特典を付与する入賞口 (例えば、一般入賞口、普通入賞口、始動入賞口 (始動口) 、大入賞口、役物入賞口、V 入賞口、等) 」、「遊技球が入球しても特典を付与せずに、遊技者に戻すことなく遊技機外へ排出するアウト口」、等が挙げられる。

【 1 4 8 4 】

また、「遊技板」としては、障害釘が所定のゲージ配列で植設されるものであり、「ベニヤ板のような木製の合板からなるもの」、「透明樹脂板を切削加工したパネル板からなるもの」、「透明樹脂を射出成形したもの」、等が挙げられる。

【 1 4 8 5 】

更に、「球通路」としては、全体が遊技板の板厚内にかかるように延出していても良いし、一部が遊技板の板厚内にかかるように延出していても良い。

【 1 4 8 6 】

10

20

30

40

50

手段１の構成によると、遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技板の前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、入球ユニットは、遊技板に設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び遊技板に取付けるための取付孔を有し、遊技板を貫通するように設けられている開口を前側から塞ぐように遊技板に取付けられる第一構成部と、第一構成部の後側に設けられており、入球口に入球した遊技球が、遊技板の板厚内にかかるように開口内において遊技板の板面に沿って流下可能な球通路を有する第二構成部と、を備えるものである（〔発明を実施するための形態〕では、〔１２－１．第二実施形態のサイドユニット〕の章、図７５乃至図８０等の記載を参照）。

【１４８７】

これにより、第一構成部の位置決突起を前方から遊技パネルの位置決孔に挿入した上で、取付孔を介して取付ビスを遊技板にねじ込んで締め付けることにより、遊技板の前面に第一構成部（入球ユニット）を取付けることができると共に、第一構成部により遊技板を貫通している開口を塞ぐことができるため、開口を通して遊技板の後方を見え難くすることができ、遊技機の見栄えを良くすることができると共に、遊技板の後側から開口を通して塵や埃等の異物が遊技板の前面側へ侵入することを防止することができる。そして、第一構成部の後側に設けられている第二構成部に、遊技板の板厚内にかかるように開口内において遊技板の板面に沿って延出している球通路を設けていることから、当該球通路により入球口に入球した遊技球を、遊技板の板厚内にかかるようにして流下させることができるため、遊技板の板厚を利用することにより、入球ユニットにおける遊技板の後面からの後方への突出量を可及的に小さくすることができ、入球ユニットの後方のスペースをより

10

20

【１４８８】

なお、入球ユニットの第一構成部における遊技板に取付けるための取付孔を、位置決突起の近傍に設けることが望ましい。これにより、取付孔を介して取付ビスを遊技板にねじ込んで締め付けることで、位置決突起を遊技板側へ強く押し付けて遊技板の位置決孔へ確実に挿入させることができ、位置決突起の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

30

【１４８９】

また、球通路における少なくとも可動役物の前方となる部位を、遊技板の板厚内にかかるように設けるようにしても良い。これにより、球通路における演出装置としての可動役物の前方となる部位を、遊技板の板厚内にかかるようにしているため、可動役物が設けられている部位の前後方向のスペースを十分に確保することができると共に、可動役物の可動範囲をより広くすることができ、よりインパクトの高い演出を遊技者に見せることが可能な遊技機を提供することができる。

【１４９０】

また、上記のように、球通路における可動役物の前方となる部位を遊技板の板厚内にかかるように設ける場合、上述したように、遊技板の後側において可動役物が設けられている部位の前後方向のスペースを十分に確保することが可能となるため、例えば、入球ユニットと可動役物との間に装飾体を配置すること、当該装飾体により下降位置の可動役物を遊技者から見え難いように隠すことができる。これにより、可動役物を下降位置から上昇させると可動役物が出現するような演出を遊技者に見せることができ、遊技者に強いインパクトを与えて楽しませることが可能な遊技機を提供することができる。

40

【１４９１】

更に、球通路における後方に設けられている可動役物よりも下方の部位に、球通路を流下している遊技球を検知する球センサを設けるようにしても良い。これにより、入球口に入球した遊技球を検知する球センサを、後方に設けられている可動役物よりも下方の部位に設けているため、球センサが可動役物の妨げになることはなく、可動役物による所望の

50

演出効果を十分に発揮させることができる。

【 1 4 9 2 】

また、球通路に、入球口と連通しており後方へ延出している支流部と、支流部と合流しており遊技板の板面に沿って下方へ延出している本流部と、を有するようにしても良い。これにより、各入球口において連通している夫々の支流部を、本流部に合流させて流下させるようにしているため、複数の入球口に対して夫々に球通路を設ける必要がなく、一つの球通路で纏めて排出させることができると共に、入球ユニットの後方の空間を確保し易くすることができる。

【 1 4 9 3 】

また、第二構成部を第一構成部の後側に取付けるようにしても良い。これにより、第一構成部の後側に第二構成部を取付けているため、第二構成部により第一構成部の剛性を高めることができる。詳述すると、例えば、リサイクル等による遊技機の分解作業において、第一構成部を前方へ引っ張って遊技板から取外す際に、第一構成部の剛性が低いと、第一構成部が撓んでしまい、その撓みによって遊技板の位置決孔に挿入されていた位置決突起が傾くことで、位置決孔から抜け難くなり、分解作業に手間がかかる恐れがある。これに対して、第二構成部を第一構成部の後側に取付けるようにすると、第二構成部には球通路が設けられており、当該球通路はその断面がコ字状となっていることから、第二構成部の剛性が球通路の存在によって高められているため、この第二構成部を取付けることで第一構成部（入球ユニット）の剛性を高めることができる。従って、リサイクル等による遊技機の分解作業において、入球ユニットを前方へ引っ張った時に、入球ユニットの剛性が

10

20

【 1 4 9 4 】

更に、第二構成部を、遊技板の後方に設けられている背面部材に取付けるようにしても良い。これにより、入球ユニットの第二構成部を、遊技板の後方の背面部材に取付けているため、球通路を遊技板の後側において遊技板を貫通している開口よりも下方へ延出させることが可能となる。詳述すると、第一構成部に第二構成部を取付けるようにすると、第一構成部により遊技板の開口を前側から塞ぐことから、球通路が設けられている第二構成部を開口よりも小さくする必要があり、球通路の一部を遊技板の後側において開口よりも下方へ延出させることが困難となる。これに対して、第二構成部を遊技板の後方に設けられている背面部材に取付けるようにすると、球通路の一部を遊技板の後側において開口よりも下方へ延出させるようにすることができる。従って、球通路を遊技板の下端まで延出させることが可能となるため、下方へ排出される遊技球の落下高さを低くすることができ、排出される遊技球による衝撃を低減させることができる。また、球通路の一部を遊技板の後側において開口よりも下方へ延出させるようにすることができるため、遊技板を貫通している開口を、遊技板の下端まで下方へ延長させる必要がなく、遊技板の強度が低下することはない。

30

【 1 4 9 5 】

また、上記のように、入球ユニットの第二構成部を遊技板の後方の背面部材に取付けるようにすると、球通路に球センサを設ける場合、球センサのような電子部品が遊技板の後方の背面部材側に設けられることとなり、電子部品を背面部材側に纏めることができ、遊技板側に球センサのような電子部品を設ける必要がない。従って、遊技機の組立作業や分解作業において、遊技板側から電子部品の配線が延出していないため、当該配線が障害釘等の部材に引っ掛かって作業の邪魔になったり配線が切れてしまったりすることはない。

40

【 1 4 9 6 】

手段 2：手段 1 の構成において、

「前記第二構成部は、前記球通路における少なくとも可動役物の前方となる部位が前記遊技板の板厚内にかかるように設けられている」

50

ものであることを特徴とする。

【1497】

手段2の構成によると、第二構成部は、球通路における少なくとも可動役物の前方となる部位が遊技板の板厚内にかかるように設けられているものである（〔発明を実施するための形態〕では、第二構成部材2812の球通路2812aに関する記載を参照）。

【1498】

これにより、球通路における演出装置としての可動役物の前方となる部位を、遊技板の板厚内にかかるようにしているため、可動役物が設けられている部位の前後方向のスペースを十分に確保することができると共に、可動役物の可動範囲をより広げることができ、よりインパクトの高い演出を遊技者に見せることが可能な遊技機を提供することができる。

10

【1499】

また、上述したように、遊技板の後側において可動役物が設けられている部位の前後方向のスペースを十分に確保することが可能となるため、例えば、入球ユニットと可動役物との間に装飾体を配置すること、当該装飾体により下降位置の可動役物を遊技者から見え難いように隠すことができる。これにより、可動役物を下降位置から上昇させると可動役物が出現するような演出を遊技者に見せることができ、遊技者に強いインパクトを与えて楽しませることが可能な遊技機を提供することができる。

【1500】

手段3：手段1又は手段2の構成において、

20

「前記第二構成部は、前記球通路における後方に設けられている可動役物よりも下方の部位に、前記球通路を流下している遊技球を検知する球センサが設けられている」ものであることを特徴とする。

【1501】

手段3の構成によると、第二構成部は、球通路における後方に設けられている可動役物よりも下方の部位に、球通路を流下している遊技球を検知する球センサが設けられているものである（〔発明を実施するための形態〕では、球センサ2813bに関する記載を参照）。

【1502】

これにより、入球口に入球した遊技球を検知する球センサを、後方に設けられている可動役物よりも下方の部位に設けているため、球センサが可動役物の妨げになることはなく、可動役物による所望の演出効果を十分に発揮させることができる。

30

【1503】

手段4：手段1から手段3までの何れか一つの構成において、

「前記球通路は、前記入球口と連通しており後方へ延出している支流部と、該支流部と合流しており前記遊技板の板面に沿って下方へ延出している本流部と、を有している」ものであることを特徴とする。

【1504】

手段4の構成によると、球通路は、入球口と連通しており後方へ延出している支流部と、支流部と合流しており遊技板の板面に沿って下方へ延出している本流部と、を有しているものである（〔発明を実施するための形態〕では、球通路2812aにおける支流部2801及び本流部2802に関する記載を参照）。

40

【1505】

これにより、各入球口において連通している夫々の支流部を、本流部に合流させて流下させるようにしているため、複数の入球口に対して夫々に球通路を設ける必要がなく、一つの球通路で纏めて排出させることができると共に、入球ユニットの後方の空間を確保し易くすることができる。

【1506】

手段5：手段1から手段4までの何れか一つの構成において、

「前記第二構成部は、第一構成部の後側に取付けられている」

50

ものであることを特徴とする。

【１５０７】

手段５の構成によると、第二構成部は、第一構成部の後側に取付けられているものである（〔発明を実施するための形態〕では、サイドユニット２８００の第二構成部２８１２に関する記載を参照）。

【１５０８】

これにより、第一構成部の後側に第二構成部を取付けているため、第二構成部により第一構成部の剛性を高めることができる。詳述すると、例えば、リサイクル等による遊技機の分解作業において、第一構成部を前方へ引っ張って遊技板から取外す際に、第一構成部の剛性が低いと、第一構成部が撓んでしまい、その撓みによって遊技板の位置決孔に挿入されていた位置決突起が傾くことで、位置決孔から抜け難くなり、分解作業に手間がかかる恐れがある。これに対して、本手段では、第二構成部には球通路が設けられており、当該球通路はその断面がコ字状となっていることから、第二構成部の剛性が球通路の存在によって高められているため、この第二構成部を取付けることで第一構成部（入球ユニット）の剛性を高めることができる。従って、リサイクル等による遊技機の分解作業において、入球ユニットを前方へ引っ張った時に、入球ユニットの剛性が高められていることで位置決突起が突出している第一構成部が撓むことはないため、遊技板の位置決孔に対して位置決突起が傾くことはなく、遊技板から入球ユニットを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【１５０９】

手段６：手段１から手段４までの何れか一つの構成において、
「前記第二構成部は、前記遊技板の後方に設けられている背面部材に取付けられている」ものであることを特徴とする。

【１５１０】

ここで、「背面部材」としては、「背面装飾体」、「裏ユニット」、「裏箱」、等が挙げられる。

【１５１１】

手段６の構成によると、第二構成部は、遊技板の後方に設けられている背面部材に取付けられているものである（〔発明を実施するための形態〕では、サイドユニット２８００Ａの第二構成部材２８１３に関する記載を参照）。

【１５１２】

これにより、入球ユニットの第二構成部を、遊技板の後方の背面部材に取付けているため、球通路を遊技板の後側において遊技板を貫通している開口よりも下方へ延出させることが可能となる。詳述すると、第一構成部に第二構成部を取付けるようにすると、第一構成部により遊技板の開口を前側から塞ぐことから、球通路が設けられている第二構成部を開口よりも小さくする必要があり、球通路の一部を遊技板の後側において開口よりも下方へ延出させることが困難となる。これに対して、本手段では、第二構成部を遊技板の後方の背面部材に取付けているため、球通路の一部を遊技板の後側において開口よりも下方へ延出させるようにすることができる。従って、球通路を遊技板の下端まで延出させることが可能となるため、下方へ排出される遊技球の落下高さを低くすることができ、排出される遊技球による衝撃を低減させることができる。また、球通路の一部を遊技板の後側において開口よりも下方へ延出させるようにすることができるため、遊技板を貫通している開口を、遊技板の下端まで下方へ延長させる必要がなく、遊技板の強度が低下することはない。

【１５１３】

また、入球ユニットの第二構成部を、遊技板の後方の背面部材に取付けているため、球通路に球センサを設ける場合、球センサのような電子部品が遊技板の後方の背面部材側に設けられることとなり、電子部品を背面部材側に纏めることができ、遊技板側に球センサのような電子部品を設ける必要がない。従って、遊技機の組立作業や分解作業において、遊技板側から電子部品の配線が延出していないため、当該配線が障害釘等の部材に引っ掛

10

20

30

40

50

かって作業の邪魔になったり配線が切れてしまったりすることはない。

【 1 5 1 4 】

手段 7：遊技機において、

「遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技板の前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、

前記入球ユニットは、

前記遊技板に設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び前記遊技板に取付けるための取付孔を有し、前記遊技板を貫通するように設けられている開口を前側から塞ぐように前記遊技板に取付けられる第一構成部と、

該第一構成部の後側に設けられており、前記入球口に入球した遊技球が、前記遊技板の板厚内にかかるように前記開口内において前記遊技板の板面に沿って流下可能な球通路を有する第二構成部と、

を備え、

該第二構成部は、第一構成部の後側、又は、前記遊技板の後方に設けられている背面部材、に取付けられていると共に、可動役物よりも下方の部位に前記球通路を流下している遊技球を検知する球センサが設けられており、

前記球通路は、前記入球口と連通しており後方へ延出している支流部と、該支流部と合流しており前記遊技板の板面に沿って下方へ延出している本流部と、を有し、少なくとも前記可動役物の前方となる部位が前記遊技板の板厚内にかかるように設けられている」

ものであることを特徴とする。

【 1 5 1 5 】

手段 7 の構成によると、遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技板の前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、入球ユニットは、遊技板に設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び遊技板に取付けるための取付孔を有し、遊技板を貫通するように設けられている開口を前側から塞ぐように遊技板に取付けられる第一構成部と、第一構成部の後側に設けられており、入球口に入球した遊技球が、遊技板の板厚内にかかるように開口内において遊技板の板面に沿って流下可能な球通路を有する第二構成部と、を備え、第二構成部は、第一構成部の後側、又は、遊技板の後方に設けられている背面部材、に取付けられていると共に、可動役物よりも下方の部位に球通路を流下している遊技球を検知する球センサが設けられており、球通路は、入球口と連通しており後方へ延出している支流部と、支流部と合流しており遊技板の板面に沿って下方へ延出している本流部と、を有し、少なくとも可動役物の前方となる部位が遊技板の板厚内にかかるように設けられているものである。

【 1 5 1 6 】

これにより、第一構成部の位置決突起を前方から遊技パネルの位置決孔に挿入した上で、取付孔を介して取付ビスを遊技板にねじ込んで締め付けることにより、遊技板の前面に第一構成部（入球ユニット）を取付けることができると共に、第一構成部により遊技板を貫通している開口を塞ぐことができるため、開口を通して遊技板の後方を見え難くすることができ、遊技機の見栄えを良くすることができると共に、遊技板の後側から開口を通して塵や埃等の異物が遊技板の前面側へ侵入することを防止することができる。そして、第一構成部の後側に設けられている第二構成部に、遊技板の板厚内にかかるように開口内において遊技板の板面に沿って延出している球通路を設けていることから、当該球通路により入球口に入球した遊技球を、遊技板の板厚内にかかるようにして流下させることができるため、遊技板の板厚を利用することにより、入球ユニットにおける遊技板の後面からの後方への突出量を可及的に小さくすることができ、入球ユニットの後方のスペースをより広く確保することができる。従って、入球ユニットの後方に、大きな演出装置や可動領域の広い演出装置（可動役物）等を設けることが可能となるため、よりインパクトのある演出を遊技者に提示することができ、遊技者に対する訴求力の高い遊技機を提供することができる。

【 1 5 1 7 】

また、球通路における演出装置としての可動役物の前方となる部位を、遊技板の板厚内にかかるようにしているため、可動役物が設けられている部位の前後方向のスペースを十分に確保することができると共に、可動役物の可動範囲をより広くすることができ、よりインパクトの高い演出を遊技者に見せることが可能な遊技機を提供することができる。

【 1 5 1 8 】

また、上述したように、遊技板の後側において可動役物が設けられている部位の前後方向のスペースを十分に確保することが可能となるため、例えば、入球ユニットと可動役物との間に装飾体を配置すること、当該装飾体により下降位置の可動役物を遊技者から見え難いように隠すことができる。これにより、可動役物を下降位置から上昇させると可動役物が出現するような演出を遊技者に見せることができ、遊技者に強いインパクトを与えて楽しませることが可能な遊技機を提供することができる。

10

【 1 5 1 9 】

更に、入球口に入球した遊技球を検知する球センサを、後方に設けられている可動役物よりも下方の部位に設けているため、球センサが可動役物の妨げになることはなく、可動役物による所望の演出効果を十分に発揮させることができる。

【 1 5 2 0 】

また、各入球口において連通している夫々の支流部を、主流部に合流させて流下させるようにしているため、複数の入球口に対して夫々に球通路を設ける必要がなく、一つの球通路で纏めて排出させることができると共に、入球ユニットの後方の空間を確保し易くすることができる。

20

【 1 5 2 1 】

また、第一構成部の後側に第二構成部を取付けるようにすると、第二構成部により第一構成部の剛性を高めることができる。詳述すると、例えば、リサイクル等による遊技機の分解作業において、第一構成部を前方へ引っ張って遊技板から取外す際に、第一構成部の剛性が低いと、第一構成部が撓んでしまい、その撓みによって遊技板の位置決孔に挿入されていた位置決突起が傾くことで、位置決孔から抜け難くなり、分解作業に手間がかかる恐れがある。これに対して、第二構成部を第一構成部の後側に取付けるようにすると、第二構成部には球通路が設けられており、当該球通路はその断面がコ字状となっていることから、第二構成部の剛性が球通路の存在によって高められているため、この第二構成部を取付けることで第一構成部（入球ユニット）の剛性を高めることができる。従って、リサイクル等による遊技機の分解作業において、入球ユニットを前方へ引っ張った時に、入球ユニットの剛性が高められていることで位置決突起が突出している第一構成部が撓むことはないため、遊技板の位置決孔に対して位置決突起が傾くことはなく、遊技板から入球ユニットを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

30

【 1 5 2 2 】

更に、入球ユニットの第二構成部を、遊技板の後方の背面部材に取付けるようにすると、球通路を遊技板の後側において遊技板を貫通している開口よりも下方へ延出させることが可能となる。詳述すると、第一構成部に第二構成部を取付けるようにすると、第一構成部により遊技板の開口を前側から塞ぐことから、球通路が設けられている第二構成部を開口よりも小さくする必要があり、球通路の一部を遊技板の後側において開口よりも下方へ延出させることが困難となる。これに対して、第二構成部を遊技板の後方に設けられている背面部材に取付けるようにすると、球通路の一部を遊技板の後側において開口よりも下方へ延出させるようにすることができる。従って、球通路を遊技板の下端まで延出させることが可能となるため、下方へ排出される遊技球の落下高さを低くすることができ、排出される遊技球による衝撃を低減させることができる。また、球通路の一部を遊技板の後側において開口よりも下方へ延出させるようにすることができるため、遊技板を貫通している開口を、遊技板の下端まで下方へ延長させる必要がなく、遊技板の強度が低下することはない。

40

【 1 5 2 3 】

50

また、入球ユニットの第二構成部を遊技板の後方の背面部材に取付けるようにすると、球通路に設けられている球センサのような電子部品が遊技板の後方の背面部材側に設けられることとなり、電子部品を背面部材側に纏めることができ、遊技板側に球センサのような電子部品を設ける必要がない。従って、遊技機の組立作業や分解作業において、遊技板側から電子部品の配線が延出していないため、当該配線が障害釘等の部材に引っ掛かって作業の邪魔になったり配線が切れてしまったりすることはない。

【 1 5 2 4 】

なお、入球ユニットの第一構成部における遊技板に取付けるための取付孔を、位置決突起の近傍に設けることが望ましい。これにより、取付孔を介して取付ビスを遊技板にねじ込んで締め付けることで、位置決突起を遊技板側へ強く押し付けて遊技板の位置決孔へ確実に挿入させることができ、位置決突起の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

【 1 5 2 5 】

このように、上記の解決手段によれば、入球ユニットの後方の空間を確保し易くすることによりインパクトのある演出を提示することが可能な遊技機を提供することができる。

【 1 5 2 6 】

[1 5 - 3 c . 第三技術的特徴の解決手段と実施形態との関係]

本実施形態の遊技盤 5 における遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 は上記解決手段の遊技板に、本実施形態におけるパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 は上記解決手段の開口部に、本実施形態における位置決孔 1 1 1 3 は上記解決手段の位置決孔に、本実施形態における一般入賞口 2 0 0 1、及び第一構成部材 2 8 1 1 の球受部 2 8 1 1 b は上記解決手段の入球口に、本実施形態におけるサイドユニット 2 8 0 0、サイドユニット 2 8 0 0 A、サイドユニット 2 8 0 0 B、サイドユニット 2 8 0 0 C、サイドユニット 2 8 0 0 G は上記解決手段の入球ユニットに、夫々相当している。

【 1 5 2 7 】

また、本実施形態におけるユニット本体 2 8 1 0 の第一構成部材 2 8 1 1 は上記解決手段の第一構成部に、本実施形態における位置決突起 2 8 1 1 c は上記解決手段の位置決突起に、本実施形態における取付孔 2 8 1 1 d は上記解決手段の取付孔に、本実施形態における第二構成部材 2 8 1 2 及び第二構成部材 2 8 1 3 は上記解決手段の第二構成部に、本実施形態における球通路 2 8 1 2 a 及び球通路 2 8 1 3 a は上記解決手段の球通路に、本実施形態における球センサ 2 8 1 3 b 及び球センサ 2 8 1 5 は上記解決手段の球センサに、本実施形態における裏ユニット 3 0 0 0 (裏箱 3 0 1 0) は上記解決手段の背面部材に、本実施形態における裏下演出ユニット 3 5 0 0 は上記解決手段の可動役物に、夫々相当している。

【 1 5 2 8 】

[1 5 - 3 d . 第三技術的特徴の特徴的な作用効果]

ここでは、本実施形態におけるサイドユニット 2 8 0 0、サイドユニット 2 8 0 0 A、サイドユニット 2 8 0 0 B、サイドユニット 2 8 0 0 C、及びサイドユニット 2 8 0 0 G の特徴として、サイドユニット 2 8 0 0 を代表して記載する。本実施形態によれば、遊技盤 5 において、サイドユニット 2 8 0 0 における第一構成部材 2 8 1 1 の位置決突起 2 8 1 1 c を前方から遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の位置決孔 1 1 1 3 に挿入した上で、取付孔 2 8 1 1 d を介して取付ビスをパネル板 1 1 1 0 にねじ込んで締め付けることにより、パネル板 1 1 1 0 の前面に第一構成部材 2 8 1 1 (サイドユニット 2 8 0 0) を取付けることができると共に、第一構成部材 2 8 1 1 によりパネル板 1 1 1 0 を貫通している開口部 1 1 1 2 を塞ぐことができるため、開口部 1 1 1 2 を通してパネル板 1 1 1 0 の後方を見え難くすることができ、パチンコ機 1 の見栄えを良くすることができると共に、パネル板 1 1 1 0 の後側から開口部 1 1 1 2 を通して塵や埃等の異物がパネル板 1 1 1 0 の前面 (遊技領域 5 a) 側へ侵入することを防止することができる。そして、第一構成部材 2 8 1 1 の後側に設けられている第二構成部材 2 8 1 2 に、パネル板 1 1 1 0 の板厚内にかかるように開口部 1 1 1 2 内においてパネル板 1 1 1 0 の板面に沿って延

10

20

30

40

50

出している球通路 2 8 1 2 a を設けていることから、当該球通路 2 8 1 2 a により球受部 2 8 1 1 b (一般入賞口 2 0 0 1) に入球した遊技球 B を、パネル板 1 1 1 0 の板厚内にかかるようにして流下させることができるため、パネル板 1 1 1 0 の板厚を利用することにより、サイドユニット 2 8 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の後面からの後方への突出量を可及的に小さくすることができ、サイドユニット 2 8 0 0 の後方のスペースをより広く確保することができる。従って、サイドユニット 2 8 0 0 の後方に、裏下演出ユニット 3 5 0 0 のような大きな演出装置や可動領域の広い演出装置等を設けることが可能となるため、よりインパクトのある演出を遊技者に提示することができ、遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機 1 を提供することができる。

【 1 5 2 9 】

10

また、球通路 2 8 1 2 a における裏下演出ユニット 3 5 0 0 の前方となる部位を、パネル板 1 1 1 0 の板厚内にかかるようにしているため、裏下演出ユニット 3 5 0 0 が設けられている部位の前後方向のスペースを十分に確保することができると共に、裏下演出ユニット 3 5 0 0 の可動範囲をより広くすることができ、よりインパクトの高い演出を遊技者に見せることが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

【 1 5 3 0 】

また、上述したように、パネル板 1 1 1 0 の後側において裏下演出ユニット 3 5 0 0 が設けられている部位の前後方向のスペースを十分に確保することが可能となるため、例えば、サイドユニット 2 8 0 0 と裏下演出ユニット 3 5 0 0 との間に装飾体を配置すること、当該装飾体により下降位置の裏下可動装飾体 3 5 1 0 を遊技者から見え難いように隠すことができる。これにより、裏下可動装飾体 3 5 1 0 を下降位置から上昇させると、裏下可動装飾体 3 5 1 0 が出現するような演出を遊技者に見せることができ、遊技者に強いインパクトを与えて楽しませることが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

20

【 1 5 3 1 】

また、サイドユニット 2 8 0 0 では、各球受部 2 8 1 1 b において連通している夫々の支流部 2 8 0 1 を、本流部 2 8 0 2 に合流させて流下させるようにしているため、複数の球受部 2 8 1 1 b に対して夫々に球通路 2 8 1 2 a を設ける必要がなく、一つの球通路 2 8 1 2 a で纏めて排出させることができると共に、サイドユニット 2 8 0 0 の後方の空間を確保し易くすることができる。

【 1 5 3 2 】

30

更に、サイドユニット 2 8 0 0 A では、球受部 2 8 1 1 b (一般入賞口 2 0 0 1) に入球した遊技球 B を検知する球センサ 2 8 1 3 b を、後方に設けられている裏下演出ユニット 3 5 0 0 よりも下方の部位に設けているため、球センサ 2 8 1 3 b が裏下演出ユニット 3 5 0 0 の妨げになることはなく、裏下演出ユニット 3 5 0 0 による所望の演出効果を十分に発揮させることができる。

【 1 5 3 3 】

また、サイドユニット 2 8 0 0 のように、第一構成部材 2 8 1 1 の後側に第二構成部材 2 8 1 2 を取付けるようにすると、第二構成部材 2 8 1 2 により第一構成部材 2 8 1 1 の剛性を高めることができる。詳述すると、例えば、リサイクル等によるパチンコ機 1 の分解作業において、第一構成部材 2 8 1 1 を前方へ引っ張ってパネル板 1 1 1 0 から取外す際に、第一構成部材 2 8 1 1 の剛性が低いと、第一構成部材 2 8 1 1 が撓んでしまい、その撓みによってパネル板 1 1 1 0 の位置決孔 1 1 1 3 に挿入されていた位置決突起 2 8 1 1 c が傾くことで、位置決孔 1 1 1 3 から抜け難くなり、分解作業に手間がかかる恐れがある。これに対して、第二構成部材 2 8 1 2 を第一構成部材 2 8 1 1 の後側に取付けるようにすると、第二構成部材 2 8 1 2 には球通路 2 8 1 2 a が設けられており、当該球通路 2 8 1 2 a はその断面がコ字状となっていることから、第二構成部材 2 8 1 2 の剛性が球通路 2 8 1 2 a の存在によって高められているため、この第二構成部材 2 8 1 2 を取付けることで第一構成部材 2 8 1 1 (サイドユニット 2 8 0 0) の剛性を高めることができる。従って、リサイクル等によるパチンコ機 1 の分解作業において、サイドユニット 2 8 0 0 を前方へ引っ張った時に、サイドユニット 2 8 0 0 の剛性が高められていることで位置

40

50

決突起 2 8 1 1 c が突出している第一構成部材 2 8 1 1 が撓むことはないため、パネル板 1 1 1 0 の位置決孔 1 1 1 3 に対して位置決突起 2 8 1 1 c が傾くことはなく、パネル板 1 1 1 0 からサイドユニット 2 8 0 0 を簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

【 1 5 3 4 】

更に、サイドユニット 2 8 0 0 A では、第二構成部材 2 8 1 3 を、パネル板 1 1 1 0 の後方の裏ユニット 3 0 0 0 等の背面部材に取付けるようにしているため、球通路 2 8 1 3 a をパネル板 1 1 1 0 の後側においてパネル板 1 1 1 0 を貫通している開口部 1 1 1 2 よりも下方へ延出させることが可能となる。詳述すると、第一構成部材 2 8 1 1 に第二構成部材 2 8 1 2 を取付けるようにすると、第一構成部材 2 8 1 1 によりパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 を前側から塞ぐことから、球通路 2 8 1 2 a が設けられている第二構成部材 2 8 1 2 を開口部 1 1 1 2 よりも小さくする必要があり、球通路 2 8 1 2 a の一部をパネル板 1 1 1 0 の後側において開口部 1 1 1 2 よりも下方へ延出させることが困難となる。これに対して、サイドユニット 2 8 0 0 A では、第二構成部材 2 8 1 3 をパネル板 1 1 1 0 の後方に設けられている裏ユニット 3 0 0 0 等の背面部材に取付けるようにしているため、球通路 2 8 1 3 a の一部をパネル板 1 1 1 0 の後側において開口部 1 1 1 2 よりも下方へ延出させるようにすることができる。従って、球通路 2 8 1 3 a をパネル板 1 1 1 0 の下端まで延出させることが可能となるため、下方へ排出される遊技球 B の落下高さを低くすることができ、排出される遊技球 B による衝撃を低減させることができる。また、球通路 2 8 1 3 a の一部をパネル板 1 1 1 0 の後側において開口部 1 1 1 2 よりも下方へ延出させるようにすることができるため、パネル板 1 1 1 0 を貫通している開口部 1 1 1 2 を、パネル板 1 1 1 0 の下端まで下方へ延長させる必要がなく、パネル板 1 1 1 0 の強度が低下することはない。

【 1 5 3 5 】

また、サイドユニット 2 8 0 0 A では、第二構成部材 2 8 1 3 をパネル板 1 1 1 0 の後方の裏ユニット 3 0 0 0 等の背面部材に取付けるようにしているため、球通路 2 8 1 3 a に設けられている球センサ 2 8 1 3 b のような電子部品がパネル板 1 1 1 0 の後方の背面部材側に設けられることとなり、電子部品を背面部材側に纏めることができ、パネル板 1 1 1 0 側に球センサ 2 8 1 3 b のような電子部品を設ける必要がない。従って、パチンコ機 1 の組立作業や分解作業において、パネル板 1 1 1 0 側から電子部品の配線が延出してないため、当該配線が障害釘等の部材に引っ掛かって作業の邪魔になったり配線が切れてしまったりすることはない。

【 1 5 3 6 】

また、サイドユニット 2 8 0 0 では、第一構成部材 2 8 1 1 におけるパネル板 1 1 1 0 に取付けるための取付孔 2 8 1 1 d を、位置決突起 2 8 1 1 c の近傍に設けているため、取付孔 2 8 1 1 d を介して取付ビスをパネル板 1 1 1 0 にねじ込んで締め付けることで、位置決突起 2 8 1 1 c をパネル板 1 1 1 0 側へ強く押し付けてパネル板 1 1 1 0 の位置決孔 1 1 1 3 へ確実に挿入させることができ、位置決突起 2 8 1 1 c の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

【 1 5 3 7 】

[1 5 - 4 . 第四技術的特徴]

本明細書には、上記とは異なる以下のような技術的特徴を有している。

【 1 5 3 8 】

[1 5 - 4 a . 第四技術的特徴の背景]

パチンコ機のような遊技機として、遊技球が流下可能な遊技領域が形成される遊技パネルの開口に前方から装着されており、所定の装飾が施されている装飾体を有するセンター役物を、備えたものが知られている（例えば、特許文献 B：特開 2 0 1 7 - 0 7 4 4 3 4 号公報）。この特許文献 B の技術では、センター役物に設けられた装飾体により遊技機の見栄えを向上させるようにしている。

【 1 5 3 9 】

しかしながら、特許文献Ｂの技術では、平板状の装飾体をセンター役物の前端付近に設けているため、装飾体にレリーフ状の装飾が施されていても奥行き感に乏しく、遊技者によっては早期に見飽きてしまい、遊技者の興趣を低下させてしまう恐れがあった。

【１５４０】

そこで、以下の手段では、上記の実情に鑑み、より装飾効果の高い装飾体を設けることで遊技者の興趣の低下を抑制させることが可能な遊技機の提供を課題とするものである。

【１５４１】

[１５ - ４ｂ . 第四技術的特徴の解決手段]

手段１：遊技機において、

「遊技球が流下可能な遊技領域が形成される遊技パネルを有する遊技盤を備えた遊技機において、

前記遊技盤は、

前記遊技パネルに形成された開口に前方から装着される枠状のセンターフレームと、

該センターフレームに取付けられており所定の装飾が施されている装飾体と、

を備え、

該装飾体は、

前記センターフレームの枠内に延出していると共に一部が該センターフレームの後端よりも後方へ突出している後装飾部と、該後装飾部よりも前方に設けられている前装飾部と、を有し、

前記後装飾部と前記前装飾部とは、互いに協調している装飾が施されている」

ものであることを特徴とする。

【１５４２】

ここで、「遊技パネル」としては、「ベニヤ板（合板）のような不透明なパネル」、「透明樹脂からなるパネル板」、「透明樹脂からなるパネル板と、パネル板の外周縁を保持する枠状のパネルホルダと、から構成されているもの」、等が挙げられる。

【１５４３】

また、「センターフレーム」としては、「遊技パネルの前面に当接可能な平板状のフランジ部と、フランジ部から前方へ延出しており遊技領域を流下する遊技球が遊技パネルの開口の内部に流入することを規制する流入規制部と、を有しているもの」、「遊技パネルの開口に挿入されると共に開口の内周面に沿うように設けられている挿入部と、挿入部の前端から遊技パネルの面に沿った方向へ延出し遊技パネルの前面に当接可能な平板状のフランジ部と、フランジ部よりも前方へ延出しており遊技領域を流下する遊技球が遊技パネルの開口の内部に流入することを規制する流入規制部と、を有しているもの」、等が挙げられる。

【１５４４】

また、「装飾体」としては、「印刷や塗装等による絵柄からなる装飾が施されているもの」、「立体的に造形された装飾が施されているもの」、「メッキのような金属光沢を有する装飾が施されているもの」、等が挙げられる。

【１５４５】

更に、「装飾体」としては、「ＬＥＤ基板に実装されているＬＥＤの発光によって発光装飾されるもの」、「後方に設けられている電子部品（例えば、ＬＥＤ基板、中継基板、球センサ、磁気センサ、表示器（特別図柄の表示器）、ソレノイド、等）の配線を前方から視認し難くするための不透明部を有しているもの」、「センターフレームの後端よりも後方へ突出している電子部品（例えば、ＬＥＤ基板、中継基板、球センサ、磁気センサ、表示器（特別図柄の表示器）、ソレノイド、等）を有しているもの」、等が挙げられる。

【１５４６】

また、「互いに協調している装飾」としては、「前装飾部の装飾と後装飾部の装飾とで一つの装飾（絵柄）を構成するような装飾」、「前装飾部の装飾と後装飾部の装飾とが互いに連続するような模様（図形）の装飾」、「前装飾部の装飾又は後装飾部の装飾が、後装飾部の装飾又は前装飾部の装飾を、引き立てる（強調する）ような装飾」、等が挙げら

10

20

30

40

50

れる。

【 1 5 4 7 】

手段 1 の構成によると、遊技球が流下可能な遊技領域が形成される遊技パネルを有する遊技盤を備えた遊技機において、遊技盤は、遊技パネルに形成された開口に前方から装着される枠状のセンターフレームと、センターフレームに取付けられており所定の装飾が施されている装飾体と、を備え、装飾体は、センターフレームの枠内に延出していると共に一部がセンターフレームの後端よりも後方へ突出している後装飾部と、後装飾部よりも前方に設けられている前装飾部と、を有し、後装飾部と前装飾部とは、互いに協調している装飾が施されているものである。（〔発明を実施するための形態〕では、[1 1 - 2 . 第二実施形態のセンター役物] の章、及び、図 7 0 等の記載を参照）

10

【 1 5 4 8 】

これにより、遊技盤の遊技パネルに装着されるセンターフレームに、一部がセンターフレームの後端よりも後方へ突出している後装飾部と、後装飾部よりも前方に設けられている前装飾部とからなる装飾体を設けているため、装飾体の前装飾部と後装飾部とで奥行のある装飾を遊技者に見せることができる。この際に、後装飾部と前装飾部とに互いに協調している装飾を施しているため、大きな装飾を遊技者に見せることができ、後装飾部と前装飾部とで大きくて奥行きのある装飾効果の高い装飾体を構成することができる。従って、センターフレームに装飾効果の高い装飾体を設けることができるため、当該装飾体により遊技者の関心を強く引き付けさせて飽きさせ難くすることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることが可能な遊技機を提供することができる。

20

【 1 5 4 9 】

また、装飾体を構成している後装飾部を、センターフレームの枠内に延出させているため、後装飾部によって遊技パネルの前面の遊技領域を狭めてしまったり遊技領域を流下する遊技球を見え辛くしてしまったりすることはなく、遊技領域における遊技球による遊技を良好な状態で遊技者に楽しませることができる。

【 1 5 5 0 】

更に、装飾体を構成している後装飾部を、センターフレームの枠内に延出させているため、遊技パネルの後方に演出表示装置、可動装飾体や装飾体、等が設けられている場合、後装飾部によって、演出表示装置（表示画面）の周りを装飾したり、装飾体（可動装飾体）と協働してより装飾効果の高い装飾（演出）を見せたり、することができ、遊技者の関心を強く引き付けさせることが可能な訴求力の高い遊技機を提供することができる。

30

【 1 5 5 1 】

なお、前装飾部と後装飾部とを、正面視において少なくとも一部が重なるように設けることが望ましい。これにより、互いに協調している装飾が施されている前装飾部と後装飾部とを、正面視において一部が重なるように設けているため、正面（前）から見た時に、前装飾部の装飾と後装飾部の装飾との境目を判り難くすることが可能となり、前装飾部と後装飾部とによる大きな装飾をより良好な状態で遊技者に見せることができ、装飾体の装飾効果をより高めることができる。

【 1 5 5 2 】

また、センターフレームを透明に形成することが望ましい。これにより、センターフレームを透明にしているため、遊技者からセンターフレームを見え辛くして目立ち難くすることができ、相対的に装飾体（前装飾部及び後装飾部）を目立たせることができ、装飾体の装飾効果をより高めることができる。

40

【 1 5 5 3 】

更に、装飾体に、センターフレームに取付けられている電子部品の配線を前方から視認し難くする不透明部を有するようにしても良い。これにより、装飾体の不透明部により電子部品の配線を前方から視認し難くしていることから、不透明部により配線を隠すことができるため、配線が見えることで見栄えの悪化を防止することができ、装飾体による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

【 1 5 5 4 】

50

また、装飾体を、ＬＥＤが実装されているＬＥＤ基板の前方に設けるようにしても良い。これにより、装飾体をＬＥＤ基板の前方に設けるようにしていることから、装飾体（装飾）によってＬＥＤ基板を隠すことができるため、ＬＥＤ基板が見えることで見栄えが悪くなることを回避させることができ、装飾体による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

【１５５５】

また、センターフレームに、遊技領域内における遊技球による始動入球により抽選された特別図柄の抽選結果を表示可能な表示器を取付けるようにしても良い。これにより、センターフレームに特別図柄を表示するための表示器を取付けるようにしているため、センターフレームと一緒に表示器を遊技パネルに取付けることができ、表示器を別途に取付けるようにする場合と比較して、遊技機の組み立てにかかる手間を省くことができる。

10

【１５５６】

手段２：手段１の構成において、

「前記前装飾部と前記後装飾部とは、正面視において少なくとも一部が重なるように設けられている」

ものであることを特徴とする。

【１５５７】

手段２の構成によると、前装飾部と後装飾部とを、正面視において少なくとも一部が重なるように設けるものである。（〔発明を実施するための形態〕では、装飾体２５８０に関する記載を参照）

20

【１５５８】

これにより、互いに協調している装飾が施されている前装飾部と後装飾部とを、正面視において一部が重なるように設けているため、正面（前）から見た時に、前装飾部の装飾と後装飾部の装飾との境目を判り難くすることが可能となり、前装飾部と後装飾部とによる大きな装飾をより良好な状態で遊技者に見せることができ、装飾体の装飾効果をより高めることができる。

【１５５９】

手段３：手段１及び手段２の構成において、

「前記センターフレームは、透明に形成されている」ものであることを特徴とする。

【１５６０】

手段３の構成によると、センターフレームを透明に形成するものである。換言すると、センターフレームを透明な部材により形成するものである。（〔発明を実施するための形態〕では、センターフレーム２５１１に関する記載を参照）

30

【１５６１】

これにより、センターフレームを透明にしているため、遊技者からセンターフレームを見え辛くして目立ち難くすることができ、相対的に装飾体（前装飾部及び後装飾部）を目立たせることができ、装飾体の装飾効果をより高めることができる。

【１５６２】

また、センターフレームを透明にしているため、遊技パネルを透明にすると共に遊技パネルの後方に装飾体や演出表示装置を設けるようにする場合、センターフレームが目立ち難くなることで透明な遊技パネルを通して見える装飾体や演出画像等をより目立ち易くすることができる、遊技者をより楽しませられる遊技機を提供することができる。

40

【１５６３】

手段４：手段１から手段３までの何れか一つの構成において、

「前記装飾体は、

前記センターフレームに取付けられている電子部品の配線を前方から視認し難くする不透明部を有している」

ものであることを特徴とする。

【１５６４】

ここで、「電子部品」としては、「ＬＥＤ基板」、「中継基板」、「遊技球を検知する

50

球センサ」、「磁気センサ」、「特別図柄を表示するための表示器」、「可変入賞口を開閉させるためのソレノイド」、「可動装飾体を可動させるためのソレノイド又は駆動モータ」、等が挙げられる。

【 1 5 6 5 】

手段 4 の構成によると、装飾体に、センターフレームに取付けられている電子部品の配線を前方から視認し難くする不透明部を有するようにするものである。（〔 発明を実施するための形態 〕では、装飾体 2 5 8 0 に関する記載を参照）

【 1 5 6 6 】

これにより、装飾体の不透明部により電子部品の配線を前方から視認し難くしていることから、不透明部により配線を隠すことができるため、配線が見えることで見栄えの悪化を防止することができ、装飾体による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

10

【 1 5 6 7 】

手段 5 ：手段 1 から手段 4 までの何れか一つの構成において、

「前記装飾体は、

ＬＥＤが実装されているＬＥＤ基板の前方に設けられている」

ものであることを特徴とする。

【 1 5 6 8 】

手段 5 の構成によると、装飾体を、ＬＥＤが実装されているＬＥＤ基板の前方に設けるようにするものである。（〔 発明を実施するための形態 〕では、装飾体 2 5 8 0 のＬＥＤ基板 2 5 8 6 に関する記載を参照）

20

【 1 5 6 9 】

これにより、装飾体をＬＥＤ基板の前方に設けるようにしていることから、装飾体（装飾）によってＬＥＤ基板を隠すことができるため、ＬＥＤ基板が見えることで見栄えが悪くなることを回避させることができ、装飾体による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

【 1 5 7 0 】

また、ＬＥＤ基板に実装されているＬＥＤからの光が装飾体に照射されるようにすると、ＬＥＤ基板により装飾体を発光装飾させることができるため、装飾体を明るく奇麗に見せることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【 1 5 7 1 】

30

手段 6 ：手段 1 から手段 5 までの何れか一つの構成において、

「前記センターフレームには、

前記遊技領域内における遊技球による始動入球により抽選された特別図柄の抽選結果を表示可能な表示器が取付けられている」

ものであることを特徴とする。

【 1 5 7 2 】

手段 6 の構成によると、センターフレームに、遊技領域内における遊技球による始動入球により抽選された特別図柄の抽選結果を表示可能な表示器を取付けるようにするものである。（〔 発明を実施するための形態 〕では、図柄表示器 2 5 1 8 に関する記載を参照）

【 1 5 7 3 】

40

これにより、センターフレームに特別図柄を表示するための表示器を取付けるようにしているため、センターフレームと一緒に表示器を遊技パネルに取付けることができ、表示器を別途に取付けるようにする場合と比較して、遊技機の組み立てにかかる手間を省くことができる。

【 1 5 7 4 】

手段 7 ：遊技機において、

「遊技球が流下可能な遊技領域が形成される遊技パネルを有する遊技盤を備えた遊技機において、

前記遊技盤は、

前記遊技領域内における遊技球による始動入球により抽選された特別図柄の抽選結果を

50

表示可能な表示器が取付けられており、前記遊技パネルに形成された開口に前方から装着される枠状の透明なセンターフレームと、

該センターフレームに取付けられており所定の装飾が施されていると共に、前記センターフレームに取付けられている電子部品の配線を前方から視認し難くする不透明部を有しており、ＬＥＤが実装されているＬＥＤ基板の前方に設けられている装飾体と、を備え、

該装飾体は、

前記センターフレームの枠内に延出していると共に一部が該センターフレームの後端よりも後方へ突出している後装飾部と、該後装飾部よりも前方に設けられている前装飾部と、を有し、

前記後装飾部と前記前装飾部とは、互いに協調している装飾が施されていると共に、正面視において少なくとも一部が重なるように設けられている」ものであることを特徴とする。

【１５７５】

手段７の構成によると、遊技機として、遊技球が流下可能な遊技領域が形成される遊技パネルを有する遊技盤を備えた遊技機において、遊技盤は、遊技領域内における遊技球による始動入球により抽選された特別図柄の抽選結果を表示可能な表示器が取付けられており、遊技パネルに形成された開口に前方から装着される枠状の透明なセンターフレームと、センターフレームに取付けられており所定の装飾が施されていると共に、センターフレームに取付けられている電子部品の配線を前方から視認し難くする不透明部を有しており、ＬＥＤが実装されているＬＥＤ基板の前方に設けられている装飾体と、を備え、装飾体は、センターフレームの枠内に延出していると共に一部がセンターフレームの後端よりも後方へ突出している後装飾部と、後装飾部よりも前方に設けられている前装飾部と、を有し、後装飾部と前装飾部とは、互いに協調している装飾が施されていると共に、正面視において少なくとも一部が重なるように設けられているものである。

【１５７６】

これにより、遊技盤の遊技パネルに装着される透明なセンターフレームに、一部がセンターフレームの後端よりも後方へ突出している後装飾部と、後装飾部よりも前方に設けられている前装飾部とからなる装飾体を設けているため、センターフレームが透明であることで目立ち難くして相対的に装飾体を目立たせることができると共に、装飾体の前装飾部と後装飾部とで奥行のある装飾を遊技者に見せることができる。この際に、後装飾部と前装飾部とに互いに協調している装飾を施していると共に、正面視において夫々の一部が重なるように設けているため、正面（前）から見た時に、前装飾部の装飾と後装飾部の装飾との境目を判り難くすることが可能となり、前装飾部と後装飾部とによる大きな装飾を良好な状態で遊技者に見せることができ、後装飾部と前装飾部とで大きくて奥行きのある装飾効果の高い装飾体を構成することができる。従って、センターフレームに装飾効果の高い装飾体を設けることができるため、当該装飾体により遊技者の関心を強く引き付けさせて飽きさせ難くすることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることが可能な遊技機を提供することができる。

【１５７７】

また、装飾体を構成している後装飾部を、センターフレームの枠内に延出させているため、後装飾部によって遊技パネルの前面の遊技領域を狭めてしまったり遊技領域を流下する遊技球を見え辛くしてしまったりすることはなく、遊技領域における遊技球による遊技を良好な状態で遊技者に楽しませることができる。

【１５７８】

更に、装飾体を構成している後装飾部を、センターフレームの枠内に延出させているため、遊技パネルの後方に演出表示装置、可動装飾体や装飾体、等が設けられている場合、後装飾部によって、演出表示装置（表示画面）の周りを装飾したり、装飾体（可動装飾体）と協働してより装飾効果の高い装飾（演出）を見せたり、することができ、遊技者の関心を強く引き付けさせることが可能な訴求力の高い遊技機を提供することができる。

10

20

30

40

50

【 1 5 7 9 】

また、装飾体の不透明部により電子部品の配線を前方から視認し難くしていることから、不透明部により配線を隠すことができるため、配線が見えることで見栄えの悪化を防止することができ、装飾体による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

【 1 5 8 0 】

更に、装飾体をＬＥＤ基板の前方に設けるようにしていることから、装飾体（装飾）によってＬＥＤ基板を隠すことができるため、ＬＥＤ基板が見えることで見栄えが悪くなることを回避させることができ、装飾体による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

【 1 5 8 1 】

また、センターフレームに特別図柄を表示するための表示器を取付けるようにしているため、センターフレームと一緒に表示器を遊技パネルに取付けることができ、表示器を別途に取付けるようにする場合と比較して、遊技機の組み立てにかかる手間を省くことができる。

【 1 5 8 2 】

このように、上記の解決手段によれば、より装飾効果の高い装飾体を設けることで遊技者の興趣の低下を抑制させることが可能な遊技機を提供することができる。

【 1 5 8 3 】

[1 5 - 4 c . 第四技術的特徴の解決手段と実施形態との関係]

本実施形態の遊技盤 5 におけるパネル板 1 1 1 0 とパネルホルダ 1 1 2 0 とからなる遊技パネル 1 1 0 0 は上記解決手段の遊技パネルに、本実施形態におけるパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 は上記解決手段の遊技パネルの開口に、本実施形態におけるセンター役物 2 5 0 0 のセンターフレーム 2 5 1 1 は上記解決手段のセンターフレームに、本実施形態における図柄表示器 2 5 1 8 は上記解決手段の表示器に、本実施形態における装飾体 2 5 8 0 は上記解決手段の装飾体に、本実施形態における前装飾部 2 5 8 1 は上記解決手段の前装飾部に、本実施形態における後装飾部 2 5 8 2 は上記解決手段の後装飾部に、本実施形態におけるＬＥＤ基板 2 5 8 6 は上記解決手段のＬＥＤ基板に、夫々相当している。

【 1 5 8 4 】

[1 5 - 4 d . 第四技術的特徴の特徴的な作用効果]

本実施形態によれば、遊技盤 5 の遊技パネル 1 1 0 0 に装着される透明なセンターフレーム 2 5 1 1 に、一部がセンターフレーム 2 5 1 1 の後端よりも後方へ突出している後装飾部 2 5 8 2 と、後装飾部 2 5 8 2 よりも前方に設けられている前装飾部 2 5 8 1 とからなる装飾体 2 5 8 0 を設けているため、センターフレーム 2 5 1 1 が透明であることで目立ち難くして相対的に装飾体 2 5 8 0 を目立たせることができると共に、装飾体 2 5 8 0 の前装飾部 2 5 8 1 と後装飾部 2 5 8 2 とで奥行のある装飾を遊技者に見せることができる。この際に、後装飾部 2 5 8 2 と前装飾部 2 5 8 1 とに互いに協調している装飾を施していると共に、正面視において夫々の一部が重なるように設けているため、正面（前）から見た時に、前装飾部 2 5 8 1 の装飾と後装飾部 2 5 8 2 の装飾との境目を判り難くすることが可能となり、前装飾部 2 5 8 1 と後装飾部 2 5 8 2 とによる大きな装飾を良好な状態で遊技者に見せることができ、後装飾部 2 5 8 2 と前装飾部 2 5 8 1 とで大きくて奥行きのある装飾効果の高い装飾体 2 5 8 0 を構成することができる。従って、センターフレーム 2 5 1 1 に装飾効果の高い装飾体 2 5 8 0 を設けることができるため、当該装飾体 2 5 8 0 により遊技者の関心を強く引き付けさせて飽きさせ難くすることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

【 1 5 8 5 】

また、本実施形態によれば、装飾体 2 5 8 0 を構成している後装飾部 2 5 8 2 を、センターフレーム 2 5 1 1 の枠内に延出させているため、後装飾部 2 5 8 2 によって遊技パネル 1 1 0 0 の前面の遊技領域 5 a を狭めてしまったり遊技領域 5 a を流下する遊技球 B を見え辛くしてしまったりすることはなく、遊技領域 5 a における遊技球 B による遊技を良好な状態で遊技者に楽しませることができる。

10

20

30

40

50

【 1 5 8 6 】

更に、本実施形態によれば、装飾体 2 5 8 0 を構成している後装飾部 2 5 8 2 を、センターフレーム 2 5 1 1 の枠内に延出させているため、遊技パネル 1 1 0 0 の後方に設けられている演出表示装置 1 6 0 0、裏前演出ユニット 3 3 0 0、裏後演出ユニット 3 4 0 0 等に対して、演出表示装置 1 6 0 0（表示画面）の周りを装飾したり、裏前演出ユニット 3 3 0 0 や裏後演出ユニット 3 4 0 0 の装飾体（可動装飾体）と協働してより装飾効果の高い装飾（演出）を見せたり、することができ、遊技者の関心を強く引き付けさせることが可能な訴求力の高いパチンコ機 1 を提供することができる。

【 1 5 8 7 】

また、本実施形態によれば、装飾体 2 5 8 0 の不透明部により L E D 基板 2 5 8 6 のような電子部品の配線を前方から視認し難くしていることから、不透明部により配線を隠すことができるため、配線が見えることで見栄えの悪化を防止することができ、装飾体 2 5 8 0 による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

10

【 1 5 8 8 】

更に、本実施形態によれば、装飾体 2 5 8 0（前装飾部 2 5 8 1）を L E D 基板 2 5 8 6 の前方に設けるようにしていることから、装飾体 2 5 8 0（装飾）によって L E D 基板 2 5 8 6 を隠すことができるため、L E D 基板 2 5 8 6 が見えることで見栄えが悪くなることを回避させることができ、装飾体 2 5 8 0 による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

20

【 1 5 8 9 】

また、本実施形態によれば、センターフレーム 2 5 1 1 に特別図柄を表示するための図柄表示器 2 5 1 8 を取付けるようにしているため、センターフレーム 2 5 1 1 と一緒に図柄表示器 2 5 1 8 を遊技パネル 1 1 0 0 に取付けることができ、図柄表示器 2 5 1 8 を別途に取付けるようにする場合と比較して、パチンコ機 1 の組立てにかかる手間を省くことができる。

【 1 5 9 0 】

[1 5 - 5 . 第五技術的特徴]

本明細書には、上記とは異なる以下のような技術的特徴を有している。

【 1 5 9 1 】

[1 5 - 5 a . 第五技術的特徴の背景]

30

パチンコ機のような遊技機として、遊技球が流下可能な遊技領域が形成される遊技パネルの開口に前方から装着されており、所定の装飾が施されている装飾体を有するセンター役物を、備えたものが知られている（例えば、特許文献 B：特開 2 0 1 7 - 0 7 4 4 3 4 号公報）。この特許文献 B の技術では、センター役物に設けられた装飾体により遊技機の見栄えを向上させるようにしている。

【 1 5 9 2 】

しかしながら、特許文献 B の技術では、平板状の装飾体をセンター役物の前端付近に設けているため、装飾体にレリーフ状の装飾が施されていても奥行き感に乏しく、遊技者によっては早期に見飽きてしまい、遊技者の興味を低下させてしまう恐れがあった。

【 1 5 9 3 】

40

これに対して、センター役物に前後方向へ立体的に形成した装飾体を設けることで、装飾性を高めることが考えられるが、装飾体の後端がセンター役物（センターフレーム）よりも後方に突出していると、遊技機の製造時において突出している部位が邪魔になり易く、取回し（取扱い性）が悪くなることで、製造にかかるコストが増加する恐れがある。

【 1 5 9 4 】

そこで、以下の手段では、上記の実情に鑑み、装飾性を維持しつつ製造時における取扱い性を向上させることが可能な遊技機の提供を課題とするものである。

【 1 5 9 5 】

[1 5 - 5 b . 第五技術的特徴の解決手段]

手段 1：遊技機において、

50

「遊技球が流下可能な遊技領域が形成される遊技パネルを有する遊技盤を備えた遊技機において、

前記遊技盤は、

前記遊技パネルに形成された開口に前方から装着される枠状のセンターフレームと、

該センターフレームに取付けられており所定の装飾が施されている装飾体と、

を備え、

該装飾体は、

前記センターフレームの枠内に延出しており、該センターフレームの後端よりも前方に設けられている後装飾部と、

該後装飾部における少なくとも一部の前方に重なるように設けられている前装飾部と、を有している」ものであることを特徴とする。

10

【1596】

ここで、「遊技パネル」としては、「ベニヤ板（合板）のような不透明なパネル」、「透明樹脂からなるパネル板」、「透明樹脂からなるパネル板と、パネル板の外周縁を保持する枠状のパネルホルダと、から構成されているもの」、等が挙げられる。

【1597】

また、「センターフレーム」としては、「遊技パネルの前面に当接可能な平板状のフランジ部と、フランジ部から前方へ延出しており遊技領域を流下する遊技球が遊技パネルの開口の内部に流入することを規制する流入規制部と、を有しているもの」、「遊技パネルの開口に挿入されると共に開口の内周面に沿うように設けられている挿入部と、挿入部の前端から遊技パネルの面に沿った方向へ延出し遊技パネルの前面に当接可能な平板状のフランジ部と、フランジ部よりも前方へ延出しており遊技領域を流下する遊技球が遊技パネルの開口の内部に流入することを規制する流入規制部と、を有しているもの」、等が挙げられる。

20

【1598】

また、「装飾体」としては、「印刷や塗装等による絵柄からなる装飾が施されているもの」、「立体的に造形された装飾が施されているもの」、「メッキのような金属光沢を有する装飾が施されているもの」、等が挙げられる。

【1599】

更に、「装飾体」としては、「LED基板に実装されているLEDの発光によって発光装飾されるもの」、「後方に設けられている電子部品（例えば、LED基板、中継基板、球センサ、磁気センサ、表示器（特別図柄の表示器）、ソレノイド、等）の配線を前方から視認し難くするための不透明部を有しているもの」、「センターフレームの後端よりも後方へ突出している電子部品（例えば、LED基板、中継基板、球センサ、磁気センサ、表示器（特別図柄の表示器）、ソレノイド、等）を有しているもの」、等が挙げられる。

30

【1600】

また、装飾体を構成している後装飾部と前装飾部との関係としては、「後装飾部に、前装飾部の装飾と協調している装飾が施されているもの」、「後装飾部に、前装飾部の装飾と協調するように同じ装飾が施されているもの」、「後装飾部に、前装飾部の装飾とは異なる装飾が施されているもの」、「前装飾部の装飾（前装飾）に、後方の後装飾部の装飾（後装飾）が視認可能な透過部を有しているもの」、「前装飾部の装飾（前装飾）に、後方の後装飾部の装飾（後装飾）が視認可能な透過部と、透過部に設けられ前装飾の一部を構成している装飾が施されている複数のドット部と、を有しているもの」、等が挙げられる。

40

【1601】

手段1の構成によると、遊技球が流下可能な遊技領域が形成される遊技パネルを有する遊技盤を備えた遊技機において、遊技盤は、遊技パネルに形成された開口に前方から装着される枠状のセンターフレームと、センターフレームに取付けられており所定の装飾が施されている装飾体と、を備え、装飾体は、センターフレームの枠内に延出しており、センターフレームの後端よりも前方に設けられている後装飾部と、後装飾部における少なくとも

50

も一部の前方に重なるように設けられている前装飾部と、を有しているものである。（〔発明を実施するための形態〕では、〔 1 1 - 1 . 第一実施形態のセンター役物 〕の章、及び、図 6 6 乃至図 6 9 等の記載を参照）

【 1 6 0 2 】

これにより、遊技盤の遊技パネルに装着されるセンターフレームに、センターフレームの後端よりも前方に設けられている後装飾部と、後装飾部における少なくとも一部の前方と重なるように設けられている前装飾部とからなる装飾体を設けているため、装飾体の前装飾部と後装飾部とで奥行のある装飾を遊技者に見せることができる。この際に、後装飾部の一部と前装飾部とが重なるようにしているため、正面（前）から見た時に、前装飾部の装飾と後装飾部の装飾との境目を判り難くすることが可能となり、前装飾部と後装飾部とによる大きな装飾を遊技者に見せることができ、後装飾部と前装飾部とで大きくて奥行きのある装飾効果の高い装飾体を構成することができる。従って、センターフレームに装飾効果の高い装飾体を設けることができるため、当該装飾体により遊技者の関心を強く引き付けさせて飽きさせ難くすることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることが可能な遊技機を提供することができる。

10

【 1 6 0 3 】

また、後装飾部をセンターフレームの後端よりも前方に設けており、センターフレームから後方へ突出することで遊技機の製造時において邪魔になるような部位が存在していないため、製造時における取回し（取扱い性）を良くすることができ、作業性が向上することにより製造にかかるコストの増加を抑制させることができる。具体的には、例えば、センターフレームの後端側を下にして作業台等に置いた時に、センターフレームがガタツクことはない。或いは、組立作業や運搬作業等においてセンターフレームを取回す際に、センターフレームの後端から装飾体の一部が後方へ突出していないため、センターフレームから突出している部位が他の部材等に当接して傷付いたり破損したりする恐れがない。このようなことから、細心の注意を払いながら作業する必要がなく、作業性を向上させることができる。

20

【 1 6 0 4 】

更に、装飾体を構成している後装飾部を、センターフレームの枠内に延出させているため、後装飾部によって遊技パネルの前面の遊技領域を狭めてしまったり遊技領域を流下する遊技球を見え辛くしてしまったりすることはなく、遊技領域における遊技球による遊技を良好な状態で遊技者に楽しませることができる。

30

【 1 6 0 5 】

また、装飾体を構成している後装飾部を、センターフレームの枠内に延出させているため、遊技パネルの後方に演出表示装置、可動装飾体や装飾体、等が設けられている場合、後装飾部によって、演出表示装置（表示画面）の周りを装飾したり、装飾体（可動装飾体）と協働してより装飾効果の高い装飾（演出）を見せたり、することができ、遊技者の関心を強く引き付けさせることが可能な訴求力の高い遊技機を提供することができる。

【 1 6 0 6 】

なお、後装飾部には、前装飾部の装飾と協調している装飾を施すようにすることが望ましい。これにより、後装飾部に前装飾部の装飾と協調する装飾を施すようにしているため、後装飾部の装飾と前装飾部の装飾とで一つの大きな装飾を遊技者に見せることができ、装飾体の装飾効果をより高めることができる。

40

【 1 6 0 7 】

また、センターフレームを透明にすることが望ましい。これにより、センターフレームを透明にしているため、遊技者からセンターフレームを見え辛くして目立ち難くすることができ、相対的に装飾体（前装飾部及び後装飾部）を目立たせることができ、装飾体の装飾効果をより高めることができる。

【 1 6 0 8 】

また、装飾体に、センターフレームに取付けられている電子部品の配線を前方から視認し難くする不透明部を有するようによっても良い。これにより、装飾体の不透明部により電

50

子部品の配線を前方から視認し難くしていることから、不透明部により配線を隠すことができるため、配線が見えることで見栄えの悪化を防止することができ、装飾体による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

【 1 6 0 9 】

更に、後装飾部には、正面視において前装飾部の前装飾における前方に重なっている部位と同じ装飾の後装飾が施されており、前装飾部には、前装飾における少なくとも前装飾部と後装飾部との間の一部に設けられている遊技球が流通する球通路の前方の部位に、後装飾及び球通路を流通している遊技球を前方から視認可能な透過部を有するようにしても良い。これにより、前装飾部と後装飾部との間に設けられている球通路を遊技球が流通していない時には、前装飾部の前装飾における球通路の前方の部位に設けられている透過部を通して、後方に設けられている後装飾部の後装飾を視認することができる。この際に、後装飾部の後装飾が前装飾部の前装飾と同じ装飾であるため、後装飾部の後装飾が前装飾部の前装飾における透過部を補うことで、前装飾部の前装飾に透過部が無いよう本来の装飾を遊技者に見せることができ、装飾体による装飾効果を確実に発揮させることができる。一方、前装飾部と後装飾部との間に設けられている球通路を遊技球が流通している時には、前装飾部の前装飾における透過部を通して遊技球が見えることとなるため、一時的にせよ遊技球が見えなくなることによって遊技者に対して不信感や不安感等を与えてしまうことを回避させることができ、遊技球による遊技を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

10

【 1 6 1 0 】

また、上記のように、前装飾部の前装飾における球通路の前方の部位に透過部を設けると共に、透過部の後方の後装飾部に前装飾と同じ後装飾を施す場合、前装飾部は、透過部に設けられ遊技球よりも小さい大きさで前装飾の一部を構成している装飾が施されている複数のドット部を有するようにしても良い。これにより、前装飾部の前装飾における透過部を通して見える後装飾部の装飾が、前装飾部と後装飾部との間に設けられている球通路を流通している遊技球により遮られて見えなくなっても、当該遊技球の前方の透過部に設けられている複数のドット部の装飾が見えることで、遊技者に対して球通路内の遊技球を視認させつつ装飾体の見栄えが悪くなることを回避させることができ、装飾体による装飾効果を十分に発揮させることができる。

20

【 1 6 1 1 】

また、装飾体を、LEDが実装されているLED基板の前方に設けるようにしても良い。これにより、装飾体をLED基板の前方に設けるようにしていることから、装飾体（装飾）によってLED基板を隠すことができるため、LED基板が見えることで見栄えが悪くなることを回避させることができ、装飾体による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

30

【 1 6 1 2 】

また、センターフレームに、遊技領域内における遊技球による始動入球により抽選された特別図柄の抽選結果を表示可能な表示器を取付けるようにしても良い。これにより、センターフレームに特別図柄を表示するための表示器を取付けるようにしているため、センターフレームと一緒に表示器を遊技パネルに取付けることができ、表示器を別途に取付けるようにする場合と比較して、遊技機の組み立てにかかる手間を省くことができる。

40

【 1 6 1 3 】

手段 2：手段 1 の構成において、

「前記後装飾部には、前記前装飾部の装飾と協調している装飾が施されている」
ものであることを特徴とする。

【 1 6 1 4 】

ここで、「協調している装飾」としては、「前装飾部の装飾と後装飾部の装飾とで一つの装飾（絵柄）を構成するような装飾」、「前装飾部の装飾と後装飾部の装飾とが互いに連続するような模様（図形）の装飾」、「前装飾部の装飾又は後装飾部の装飾が、後装飾部の装飾又は前装飾部の装飾を、引き立てる（強調する）ような装飾」、等が挙げられる。

50

【 1 6 1 5 】

手段 2 の構成によると、後装飾部には、前装飾部の装飾と協調している装飾を施すようにするものである。（〔 発明を実施するための形態 〕では、装飾体 2 5 7 0 及び装飾体 2 5 7 0 A に関する記載を参照）

【 1 6 1 6 】

これにより、後装飾部に前装飾部の装飾と協調する装飾を施すようにしているため、後装飾部の装飾と前装飾部の装飾とで一つの大きな装飾を遊技者に見せることができ、装飾体の装飾効果をより高めることができる。

【 1 6 1 7 】

手段 3：手段 1 又は手段 2 の構成において、
「前記センターフレームは、透明に形成されている」
ものであることを特徴とする。

10

【 1 6 1 8 】

手段 3 の構成によると、センターフレームを透明に形成するものである。換言すると、センターフレームを透明な部材により形成するものである。（〔 発明を実施するための形態 〕では、センターフレーム 2 5 1 1 に関する記載を参照）

【 1 6 1 9 】

これにより、センターフレームを透明にしているため、遊技者からセンターフレームを見え辛くして目立ち難くすることができ、相対的に装飾体（前装飾部及び後装飾部）を目立たせることができ、装飾体の装飾効果をより高めることができる。

20

【 1 6 2 0 】

また、センターフレームを透明にしているため、遊技パネルを透明にすると共に遊技パネルの後方に装飾体や演出表示装置を設けるようにする場合、センターフレームが目立ち難くなることで透明な遊技パネルを通して見える装飾体や演出画像等をより目立ち易くすることができ、遊技者をより楽しませられる遊技機を提供することができる。

【 1 6 2 1 】

手段 4：手段 1 から手段 3 までの何れか一つの構成において、
「前記装飾体は、
前記センターフレームに取付けられている電子部品の配線を前方から視認し難くする不透明部を有している」
ものであることを特徴とする。

30

【 1 6 2 2 】

ここで、「電子部品」としては、「LED 基板」、「中継基板」、「遊技球を検知する球センサ」、「磁気センサ」、「特別図柄を表示するための表示器」、「可変入賞口を開閉させるためのソレノイド」、「可動装飾体を可動させるためのソレノイド又は駆動モータ」、等が挙げられる。

【 1 6 2 3 】

手段 4 の構成によると、装飾体に、センターフレームに取付けられている電子部品の配線を前方から視認し難くする不透明部を有するようにするものである。（〔 発明を実施するための形態 〕では、装飾体 2 5 7 0 及び装飾体 2 5 7 0 A に関する記載を参照）

40

【 1 6 2 4 】

これにより、装飾体の不透明部により電子部品の配線を前方から視認し難くしていることから、不透明部により配線を隠すことができるため、配線が見えることで見栄えの悪化を防止することができ、装飾体による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

【 1 6 2 5 】

手段 5：手段 1 から手段 4 までの何れか一つの構成において、
「前記後装飾部には、正面視において前記前装飾部の前装飾における前方に重なっている部位と同じ装飾の後装飾が施されており、
前記前装飾部には、前記前装飾における少なくとも前記前装飾部と前記後装飾部との間の一部に設けられている遊技球が流通する球通路の前方の部位に、前記後装飾及び前記球

50

通路を流通している遊技球を前方から視認可能な透過部を有している」
ものであることを特徴とする。

【1626】

ここで、「透過部」としては、「無色透明の部位」、「有色透明の部位」、「貫通孔の部位」、等が挙げられる。

【1627】

手段5の構成によると、後装飾部には、正面視において前装飾部の前装飾における前方に重なっている部位と同じ装飾の後装飾が施されており、前装飾部には、前装飾における少なくとも前装飾部と後装飾部との間の一部に設けられている遊技球が流通する球通路の前方の部位に、後装飾及び球通路を流通している遊技球を前方から視認可能な透過部を有するようにするものである。（〔発明を実施するための形態〕では、装飾体2570に関する記載を参照）

10

【1628】

これにより、前装飾部と後装飾部との間に設けられている球通路を遊技球が流通していない時には、前装飾部の前装飾における球通路の前方の部位に設けられている透過部を通して、後方に設けられている後装飾部の後装飾を視認することができる。この際に、後装飾部の後装飾が前装飾部の前装飾と同じ装飾であるため、後装飾部の後装飾が前装飾部の前装飾における透過部を補うことで、前装飾部の前装飾に透過部が無いよう本来の装飾を遊技者に見せることができ、装飾体による装飾効果を確実に発揮させることができる。

【1629】

20

一方、前装飾部と後装飾部との間に設けられている球通路を遊技球が流通している時には、前装飾部の前装飾における透過部を通して遊技球が見えることとなるため、一時的にせよ遊技球が見えなくなることによって遊技者に対して不信感や不安感等を与えてしまうことを回避させることができ、遊技球による遊技を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【1630】

手段6：手段5の構成において、

「前記前装飾部は、

前記透過部に設けられており遊技球よりも小さい大きさで前記前装飾の一部を構成している装飾が施されている複数のドット部を有している」

30

ものであることを特徴とする。

【1631】

手段6の構成によると、前装飾部は、透過部に設けられ遊技球よりも小さい大きさで前装飾の一部を構成している装飾が施されている複数のドット部を有しているものである。

（〔発明を実施するための形態〕では、装飾体2570に関する記載を参照）

【1632】

これにより、前装飾部の前装飾における透過部を通して見える後装飾部の装飾が、前装飾部と後装飾部との間に設けられている球通路を流通している遊技球により遮られて見えなくなっても、当該遊技球の前方の透過部に設けられている複数のドット部の装飾が見えることで、遊技者に対して球通路内の遊技球を視認させつつ装飾体の見栄えが悪くなることを回避させることができ、装飾体による装飾効果を十分に発揮させることができる。

40

【1633】

手段7：遊技機において、

「遊技球が流下可能な遊技領域が形成される遊技パネルを有する遊技盤を備えた遊技機において、

前記遊技盤は、

前記遊技パネルに形成された開口に前方から装着される枠状の透明なセンターフレームと、

該センターフレームに取付けられており所定の装飾が施されていると共に、前記センターフレームに取付けられている電子部品の配線を前方から視認し難くする不透明部を有し

50

ている装飾体と、
を備え、

該装飾体は、

前記センターフレームの枠内に延出しており、該センターフレームの後端よりも前方に設けられている後装飾部と、

該後装飾部における少なくとも一部の前方に重なるように設けられている前装飾部と、
を有し、

前記後装飾部には、前記前装飾部の前装飾と協調し正面視において前記前装飾部の前記前装飾における前方に重なっている部位と同じ装飾の後装飾が施されており、

前記前装飾部には、前記前装飾における少なくとも前記前装飾部と前記後装飾部との間の一部に設けられている遊技球が流通する球通路の前方の部位に、前記後装飾及び前記球通路を流通している遊技球を前方から視認可能な透過部と、前記透過部に設けられており遊技球よりも小さい大きさで前記前装飾の一部を構成している装飾が施されている複数のドット部と、を有している」

ものであることを特徴とする。

【1634】

手段7の構成によると、遊技球が流下可能な遊技領域が形成される遊技パネルを有する遊技盤を備えた遊技機において、遊技盤は、遊技パネルに形成された開口に前方から装着される枠状の透明なセンターフレームと、センターフレームに取付けられており所定の装飾が施されていると共に、センターフレームに取付けられている電子部品の配線を前方から視認し難くする不透明部を有している装飾体と、を備え、装飾体は、センターフレームの枠内に延出しており、センターフレームの後端よりも前方に設けられている後装飾部と、後装飾部における少なくとも一部の前方に重なるように設けられている前装飾部と、を有し、後装飾部には、前装飾部の前装飾と協調し正面視において前装飾部の前装飾における前方に重なっている部位と同じ装飾の後装飾が施されており、前装飾部には、前装飾における少なくとも前装飾部と後装飾部との間の一部に設けられている遊技球が流通する球通路の前方の部位に、後装飾及び球通路を流通している遊技球を前方から視認可能な透過部と、透過部に設けられており遊技球よりも小さい大きさで前装飾の一部を構成している装飾が施されている複数のドット部と、を有しているものである。

【1635】

これにより、遊技盤の遊技パネルに装着される透明なセンターフレームに、センターフレームの後端よりも前方に設けられている後装飾部と、後装飾部における少なくとも一部の前方と重なるように設けられている前装飾部とからなる装飾体を設けているため、センターフレームが透明であることで目立ち難くして相対的に装飾体を目立たせることができると共に、装飾体の前装飾部と後装飾部とで奥行のある装飾を遊技者に見せることができる。この際に、後装飾部と前装飾部とに互いに協調している装飾を施していると共に、正面視において夫々の一部が重なるように設けているため、正面（前）から見た時に、前装飾部の装飾と後装飾部の装飾との境目を判り難くすることが可能となり、前装飾部と後装飾部とによる大きな装飾を良好な状態で遊技者に見せることができ、後装飾部と前装飾部とで大きくて奥行きのある装飾効果の高い装飾体を構成することができる。従って、センターフレームに装飾効果の高い装飾体を設けることができるため、当該装飾体により遊技者の関心を強く引き付けさせて飽きさせ難くすることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることが可能な遊技機を提供することができる。

【1636】

また、後装飾部には、正面視において前装飾部の前装飾における前方に重なっている部位と同じ装飾の後装飾を施し、前装飾部には、前装飾における少なくとも前装飾部と後装飾部との間の一部に設けられている遊技球が流通する球通路の前方の部位に、後装飾及び球通路を流通している遊技球を前方から視認可能な透過部と、透過部に設けられ遊技球よりも小さい大きさで前装飾の一部を構成している装飾が施されている複数のドット部と、を有するようにしているため、前装飾部と後装飾部との間に設けられている球通路を遊技

10

20

30

40

50

球が流通していない時には、前装飾部の前装飾における球通路の前方の部位に設けられている透過部を通して、後方に設けられている後装飾部の後装飾を視認することができる。この際に、後装飾部の後装飾が前装飾部の前装飾と同じ装飾であるため、後装飾部の後装飾が前装飾部の前装飾における透過部を補うことで、前装飾部の前装飾に透過部が無いよう本来の装飾を遊技者に見せることができ、装飾体による装飾効果を確実に発揮させることができる。

【 1 6 3 7 】

一方、前装飾部と後装飾部との間に設けられている球通路を遊技球が流通している時には、前装飾部の前装飾における透過部を通して遊技球が見えることとなるため、一時的にせよ遊技球が見えなくなることによって遊技者に対して不信感や不安感等を与えてしまうことを回避させることができ、遊技球による遊技を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。この際に、透過部に前装飾の一部を構成している複数のドット部を設けているため、前装飾部の前装飾における透過部を通して見える後装飾部の装飾が、前装飾部と後装飾部との間に設けられている球通路を流通している遊技球により遮られて見えなくなっても、当該遊技球の前方の透過部に設けられている複数のドット部の装飾が見えることで、遊技者に対して球通路内の遊技球を視認させつつ装飾体の見栄えが悪くなることを回避させることができ、装飾体による装飾効果を十分に発揮させることができる。

【 1 6 3 8 】

また、後装飾部をセンターフレームの後端よりも前方に設けており、センターフレームから後方へ突出することで遊技機の製造時において邪魔になるような部位が存在していないため、製造時における取回し（取扱い性）を良くすることができ、作業性が向上することにより製造にかかるコストの増加を抑制させることができる。具体的には、例えば、センターフレームの後端側を下にして作業台等に置いた時に、センターフレームがガタツクことはない。或いは、組立作業や運搬作業等においてセンターフレームを取回す際に、センターフレームの後端から装飾体の一部が後方へ突出していないため、センターフレームから突出している部位が他の部材等に当接して傷付いたり破損したりする恐れがない。このようなことから、細心の注意を払いながら作業する必要がなく、作業性を向上させることができる。

【 1 6 3 9 】

また、装飾体を構成している後装飾部を、センターフレームの枠内に延出させているため、後装飾部によって遊技パネルの前面の遊技領域を狭めてしまったり遊技領域を流下する遊技球を見え辛くしてしまったりすることはなく、遊技領域における遊技球による遊技を良好な状態で遊技者を楽しませることができる。

【 1 6 4 0 】

更に、装飾体を構成している後装飾部を、センターフレームの枠内に延出させているため、遊技パネルの後方に演出表示装置、可動装飾体や装飾体、等が設けられている場合、後装飾部によって、演出表示装置（表示画面）の周りを装飾したり、装飾体（可動装飾体）と協働してより装飾効果の高い装飾（演出）を見せたり、することができ、遊技者の関心を強く引き付けさせることが可能な訴求力の高い遊技機を提供することができる。

【 1 6 4 1 】

また、装飾体の不透明部により電子部品の配線を前方から視認し難くしていることから、不透明部により配線を隠すことができるため、配線が見えることで見栄えの悪化を防止することができ、装飾体による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

【 1 6 4 2 】

このように、上記の解決手段によれば、装飾性を維持しつつ製造時における取扱い性を向上させることが可能な遊技機を提供することができる。

【 1 6 4 3 】

[1 5 - 5 c . 第五技術的特徴の解決手段と実施形態との関係]

本実施形態の遊技盤 5 におけるパネル板 1 1 1 0 とパネルホルダ 1 1 2 0 とからなる遊技パネル 1 1 0 0 は上記解決手段の遊技パネルに、本実施形態におけるパネル板 1 1 1 0

10

20

30

40

50

の開口部 1 1 1 2 は上記解決手段の遊技パネルの開口に、本実施形態におけるセンター役物 2 5 0 0 のセンターフレーム 2 5 1 1 は上記解決手段のセンターフレームに、本実施形態における球通路 2 5 1 7 は上記解決手段の球通路に、本実施形態における装飾体 2 5 7 0 及び装飾体 2 5 7 0 A は上記解決手段の装飾体に、本実施形態における前装飾部 2 5 7 2 は上記解決手段の前装飾部に、本実施形態における透過部 2 5 7 2 a は上記解決手段の透過部に、本実施形態におけるドット部 2 5 7 2 b は上記解決手段のドット部に、本実施形態における後装飾部 2 5 7 3 は上記解決手段の後装飾部に、夫々相当している。

【 1 6 4 4 】

[1 5 - 5 d . 第五技術的特徴の特徴的な作用効果]

本実施形態によれば、遊技盤 5 の遊技パネル 1 1 0 0 に装着される透明なセンターフレーム 2 5 1 1 に、センターフレーム 2 5 1 1 の後端よりも前方に設けられている後装飾部 2 5 7 3 と、後装飾部 2 5 7 3 における少なくとも一部の前方と重なるように設けられている前装飾部 2 5 7 2 とからなる装飾体 2 5 7 0 (装飾体 2 5 7 0 A) を設けているため、センターフレーム 2 5 1 1 が透明であることで目立ち難くして相対的に装飾体 2 5 7 0 (装飾体 2 5 7 0 A) を目立たせることができると共に、装飾体 2 5 7 0 (装飾体 2 5 7 0 A) の前装飾部 2 5 7 2 と後装飾部 2 5 7 3 とで奥行のある装飾を遊技者に見せることができる。この際に、後装飾部 2 5 7 3 と前装飾部 2 5 7 2 とに互いに協調している装飾を施していると共に、正面視において夫々の一部が重なるように設けているため、正面(前)から見た時に、前装飾部 2 5 7 2 の装飾と後装飾部 2 5 7 3 の装飾との境目を判り難くすることが可能となり、前装飾部 2 5 7 2 と後装飾部 2 5 7 3 とによる大きな装飾を良好な状態で遊技者に見せることができ、後装飾部 2 5 7 3 と前装飾部 2 5 7 2 とで大きくて奥行きのある装飾効果の高い装飾体 2 5 7 0 (装飾体 2 5 7 0 A) を構成することができる。従って、センターフレーム 2 5 1 1 に装飾効果の高い装飾体 2 5 7 0 (装飾体 2 5 7 0 A) を設けることができるため、当該装飾体 2 5 7 0 (装飾体 2 5 7 0 A) により遊技者の関心を強く引き付けさせて飽きさせ難くすることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

【 1 6 4 5 】

また、本実施形態によれば、装飾体 2 5 7 0 において、後装飾部 2 5 7 3 には、正面視において前装飾部 2 5 7 2 の装飾(前装飾)における前方に重なっている部位と同じ装飾の装飾(後装飾)を施し、前装飾部 2 5 7 2 には、前装飾部 2 5 7 2 の装飾における少なくとも前装飾部 2 5 7 2 と後装飾部 2 5 7 3 との間の一部に設けられている遊技球 B が流通する球通路 2 5 1 7 の前方の部位に、後装飾部 2 5 7 3 の装飾、及び、球通路 2 5 1 7 を流通している遊技球 B、を前方から視認可能な透過部 2 5 7 2 a と、透過部 2 5 7 2 a に設けられ遊技球 B よりも小さい大きさで前装飾部 2 5 7 2 の装飾の一部を構成している装飾が施されている複数のドット部 2 5 7 2 b と、を有するようにしているため、前装飾部 2 5 7 2 と後装飾部 2 5 7 3 との間に設けられている球通路 2 5 1 7 を遊技球 B が流通していない時には、前装飾部 2 5 7 2 の装飾における球通路 2 5 1 7 の前方の部位に設けられている透過部 2 5 7 2 a を通して、後方に設けられている後装飾部 2 5 7 3 の装飾を視認することができる。この際に、後装飾部 2 5 7 3 の装飾が前装飾部 2 5 7 2 の装飾と同じ装飾であるため、後装飾部 2 5 7 3 の装飾が前装飾部 2 5 7 2 の装飾における透過部 2 5 7 2 a を補うことで、前装飾部 2 5 7 2 の装飾に透過部 2 5 7 2 a が無いよう本来の装飾を遊技者に見せることができ、装飾体 2 5 7 0 による装飾効果を確実に発揮させることができる。

【 1 6 4 6 】

一方、前装飾部 2 5 7 2 と後装飾部 2 5 7 3 との間に設けられている球通路 2 5 1 7 を遊技球 B が流通している時には、前装飾部 2 5 7 2 の装飾における透過部 2 5 7 2 a を通して遊技球 B が見えることとなるため、一時的にせよ遊技球 B が見えなくなることによって遊技者に対して不信感や不安感等を与えてしまうことを回避させることができ、遊技球 B による遊技を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。この際に、透過部 2 5 7 2 a に前装飾部 2 5 7 2 の装飾の一部を構成している複数のドット部 2 5 7 2 b を設けている

ため、前装飾部 2 5 7 2 の装飾における透過部 2 5 7 2 a を通して見える後装飾部 2 5 7 3 の装飾が、前装飾部 2 5 7 2 と後装飾部 2 5 7 3 との間に設けられている球通路 2 5 1 7 を流通している遊技球 B により遮られて見えなくなっても、当該遊技球 B の前方の透過部 2 5 7 2 a に設けられている複数のドット部 2 5 7 2 b の装飾が見えることで、遊技者に対して球通路 2 5 1 7 内の遊技球 B を視認させつつ装飾体 2 5 7 0 の見栄えが悪くなることを回避させることができ、装飾体 2 5 7 0 による装飾効果を十分に発揮させることができる。

【 1 6 4 7 】

また、本実施形態によれば、装飾体 2 5 7 0 (装飾体 2 5 7 0 A) において、後装飾部 2 5 7 3 をセンターフレーム 2 5 1 1 の後端よりも前方に設けており、センターフレーム 2 5 1 1 から後方へ突出することでパチンコ機 1 の製造時において邪魔になるような部位が存在していないため、製造時における取回し(取扱い性)を良くすることができ、作業性が向上することにより製造にかかるコストの増加を抑制させることができる。具体的には、例えば、センターフレーム 2 5 1 1 の後端側を下にして作業台 T A 等に置いた時に、センターフレーム 2 5 1 1 がガタツクことはない。或いは、組立作業や運搬作業等においてセンターフレーム 2 5 1 1 を取回す際に、センターフレーム 2 5 1 1 の後端から装飾体 2 5 7 0 (装飾体 2 5 7 0 A) の一部が後方へ突出していないため、センターフレーム 2 5 1 1 から突出している部位が他の部材等に当接して傷付いたり破損したりする恐れがない。このようなことから、細心の注意を払いながら作業する必要がなく、作業性を向上させることができる。

【 1 6 4 8 】

また、本実施形態によれば、装飾体 2 5 7 0 (装飾体 2 5 7 0 A) を構成している後装飾部 2 5 7 3 を、センターフレーム 2 5 1 1 の枠内に延出させているため、後装飾部 2 5 7 3 によって遊技パネル 1 1 0 0 の前面の遊技領域 5 a を狭めてしまったり遊技領域 5 a を流下する遊技球 B を見え辛くしてしまったりすることはなく、遊技領域 5 a における遊技球 B による遊技を良好な状態で遊技者に楽しませることができる。

【 1 6 4 9 】

更に、本実施形態によれば、装飾体 2 5 7 0 (装飾体 2 5 7 0 A) を構成している後装飾部 2 5 7 3 を、センターフレーム 2 5 1 1 の枠内に延出させているため、遊技パネル 1 1 0 0 の後方に設けられている演出表示装置 1 6 0 0、裏前演出ユニット 3 3 0 0、裏後演出ユニット 3 4 0 0 等に対して、演出表示装置 1 6 0 0 (表示画面) の周りを装飾したり、裏前演出ユニット 3 3 0 0 や裏後演出ユニット 3 4 0 0 の装飾体(可動装飾体)と協働してより装飾効果の高い装飾(演出)を見せたり、することができ、遊技者の関心を強く引き付けさせることが可能な訴求力の高いパチンコ機 1 を提供することができる。

【 1 6 5 0 】

また、本実施形態によれば、装飾体 2 5 7 0 (装飾体 2 5 7 0 A) の不透明部により L E D 基板のような電子部品の配線を前方から視認し難くしていることから、不透明部により配線を隠すことができるため、配線が見えることで見栄えの悪化を防止することができ、装飾体 2 5 7 0 (装飾体 2 5 7 0 A) による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

【 1 6 5 1 】

[1 5 - 6 . 第六技術的特徴]

本明細書には、上記とは異なる以下のような技術的特徴を有している。

【 1 6 5 2 】

[1 5 - 6 a . 第六技術的特徴の背景]

パチンコ機のような遊技機として、遊技球が流下可能な遊技領域が形成される遊技パネルの開口に前方から装着されており、遊技領域を流下する遊技球が遊技パネルの開口に流入することを規制する流入規制部としてのセンター役物を、備えたものが知られている(例えば、特許文献 B : 特開 2 0 1 7 - 0 7 4 4 3 4 号公報)。特許文献 B の技術によれば、センター役物によって遊技領域を所望の大きさに区画することが可能である。

【 1 6 5 3 】

しかしながら、特許文献 B の技術では、遊技機の機種により遊技パネルの開口の大きさが異なる場合、センター役物（流入規制部）を別途に製造する必要がある、流入規制部を流用することは困難であった。

【 1 6 5 4 】

そこで、以下の手段では、上記の実情に鑑み、機種によって遊技パネルの開口が異なっても流入規制部を流用することが可能な遊技機の提供を課題とするものである。

【 1 6 5 5 】

[1 5 - 6 b . 第六技術的特徴の解決手段]

手段 1 : 遊技機において、

「遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤を備えた遊技機において、

前記遊技盤は、

前面側に前記遊技領域が形成される遊技パネルと、

該遊技パネルに形成された開口の縁部に対応して設けられ、前記遊技領域を流下する遊技球が前記開口の内部に流入することを規制する流入規制部と、
を備え、

該流入規制部は、第一流入規制部と第二流入規制部とを少なくとも有し、

前記第一流入規制部と前記第二流入規制部には、前記遊技パネルの前面に沿ったフランジ部が夫々形成されていると共に、夫々の端部の少なくとも一方には該フランジ部が形成されていない非フランジ部が形成されており、前記フランジ部に設けられた取付部によって前記遊技パネルの前面に前記第一流入規制部の端部と前記第二流入規制部の端部とが隣り合うように取付けられる」

ものであることを特徴とする。

【 1 6 5 6 】

ここで、「遊技パネル」としては、「ベニヤ板（合板）のような不透明なパネル」、「透明樹脂からなるパネル板」、「透明樹脂からなるパネル板と、パネル板の外周縁を保持する枠状のパネルホルダと、から構成されているもの」、等が挙げられる。

【 1 6 5 7 】

また、「フランジ部」としては、「流入規制部を境にして遊技パネルにおける開口の外側の方向へ延出しているもの」、「流入規制部を境にして遊技パネルにおける開口の内側の方向へ延出しているもの」、「流入規制部を境にして遊技パネルにおける開口の外側及び内側の両方の方向へ延出しているもの」、等が挙げられる。

【 1 6 5 8 】

また、「非フランジ部」としては、流入規制部における遊技パネルの中心を向いている側面に設けられていても良いし、流入規制部における遊技パネルの中心とは反対の外方を向いている側面に設けられていても良いし、流入規制部の両方の側面に設けられていても良い。

【 1 6 5 9 】

更に、「第一流入規制部の端部と第二流入規制部の端部とが隣り合うように取付けられる」構成としては、「第一流入規制部の端部の端面と、第二流入規制部の端部の端面とが、互いに対面するように取付けられる」、「第一流入規制部の端部の内側の側面と、第二流入規制部の端部の外側の側面とが、互いに対面するように取付けられる」、「第一流入規制部の端部の外側の側面と、第二流入規制部の端部の内側の側面とが、互いに対面するように取付けられる」、等が挙げられる。また、第一流入規制部の端部と第二流入規制部の端部とは、互いに接していても良いし、互いに離れていても良い。

【 1 6 6 0 】

手段 1 の構成によると、遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤を備えた遊技機において、遊技盤は、前面側に遊技領域が形成される遊技パネルと、遊技パネルに形成された開口の縁部に対応して設けられ、遊技領域を流下する遊技球が開口の内部に流入することを規制する流入規制部と、を備え、流入規制部は、第一流入規制部と第二流入規制部と

10

20

30

40

50

を少なくとも有し、第一流入規制部と第二流入規制部には、遊技パネルの前面に沿ったフランジ部が夫々形成されていると共に、夫々の端部の少なくとも一方にはフランジ部が形成されていない非フランジ部が形成されており、フランジ部に設けられた取付部によって遊技パネルの前面に第一流入規制部の端部と第二流入規制部の端部とが隣り合うように取付けられるものである。（〔発明を実施するための形態〕では、〔11-3. 第三実施形態のセンター役物〕の章、及び、図71乃至図74等の記載を参照）

【1661】

これにより、前面側に遊技領域が形成される遊技パネルの開口の縁部に対応して設けられ、遊技球が開口の内部に流入することを規制する流入規制部を、少なくとも第一流入規制部と第二流入規制部とで構成し、夫々に設けられているフランジ部の取付部を介して遊技パネルの前面に第一流入規制部の端部と第二流入規制部の端部とが隣り合うように取付けるようにしているため、遊技パネルに対する第一流入規制部と第二流入規制部との取付位置の関係を適宜選択することにより、流入規制部を新たに製造しなくても様々な大きさや形状の開口を有する遊技パネルに取付けることができ、機種が異なっても流入規制部を流用することができる。

10

【1662】

詳述すると、例えば、第一流入規制部の端部と第二流入規制部の端部とが、互いに離れるように取付けることで、開口の大きい遊技パネルに対応することができる。この場合、第一流入規制部の端部と第二流入規制部の端部との間の隙間は、遊技球が通過不能な大きさとするのが望ましいが、遊技球が通過可能な大きさの場合は障害釘を植設することにより遊技球を通過不能とするようにしても良い。

20

【1663】

或いは、第一流入規制部の端部と第二流入規制部の端部とが、夫々の側面同士が対面するように取付けることで、開口の小さい遊技パネルに対応することができる。この際に、第一流入規制部及び第二流入規制部の少なくとも一方の端部に非フランジ部を設けていることから、第一流入規制部の端部の側面と第二流入規制部の端部の側面とを可及的に接近させることが可能となるため、第一流入規制部と第二流入規制部との配置自由度を高めることができ、様々な大きさの開口を有する遊技パネルに対応し易くすることができる。

【1664】

また、上述したように、様々な大きさの開口を有する遊技パネルに対応することが可能であることから、設計変更等により遊技領域の大きさを変えたい場合、第一流入規制部と第二流入規制部との取付位置の関係を変更することで、遊技領域の大きさを簡単に変更することができる。従って、変更する大きさの遊技領域に合わせた流入規制部を新たに製造する必要はなく、遊技機にかかるコストの増加を抑制させることができる。

30

【1665】

なお、遊技盤に、第一流入規制部が設けられている第一フレームから第 n 流入規制部（ n は二以上の整数）が設けられている第 n フレームまでの複数のフレームと、少なくとも一つのフレームが遊技パネルから落下することを阻止する連結保持部とを、更に備えるようにしても良い。これにより、流入規制部を複数のフレームにより構成しているため、遊技パネルに対する各フレームの取付位置を適宜設定することにより、上記と同様の作用効果を奏することができる。また、流入規制部を複数のフレームにより構成しているため、一部のフレームに不具合が発生した場合、当該フレームのみを交換すれば良く、メンテナンスにかかるコストを低減させることができる。更に、連結保持部を設けているため、遊技機の組立てやメンテナンス等の際に、遊技パネルから落下してフレームが傷付いたり破損したりすることを回避させることができる。

40

【1666】

また、上記のように、連結保持部を設ける場合、連結保持部を、可撓性を有する紐状に形成されているものとするのが望ましい。これにより、連結保持部を、可撓性を有する紐状のものとしているため、例えば、第一流入規制部（第一フレーム）と第二流入規制部

50

(第二フレーム)との取付位置の関係を変更しても、連結保持部が可撓変形することにより追従することができ、遊技パネルからのフレームの落下を防止しつつ、遊技パネルの開口の大きさや形状等に対応することができる。

【1667】

また、上記のように、可撓性を有する紐状の連結保持部を設けると、遊技パネルからフレームが外れようとした時に、連結保持部が可撓変形しようとすることで抵抗となり、直ちに遊技パネルから外れることを抑制させることができる。そして、遊技パネルからフレームが外れた場合、連結保持部が可撓変形することにより、落下速度を低減させたり衝撃を吸収したりすることが可能となるため、フレームの破損を防止することができる。

【1668】

更に、上記のように、連結保持部を設ける場合、連結保持部により隣接しているフレーム同士を繋ぐようにすることが望ましい。これにより、連結保持部の一方の端部を遊技パネルや他の部材に接続する場合と比較して、複数のフレームを一塊として扱い易くすることができ、遊技機の製造時等における作業性を向上させることができる。

【1669】

また、上記のように、連結保持部を設ける場合、連結保持部を、フレームに対して着脱可能に設けるようにすることが望ましい。これにより、例えば、複数のフレームを順番に遊技パネルに取付けたり、メンテナンス等により一部のフレームを遊技パネルから取外したり、する際に、連結保持部を取外した状態にしたり取付けた状態にしたりすることにより、フレームの取回しや取扱いを良くすることができ、作業性を向上させることができる。

【1670】

また、上記のように、連結保持部を着脱可能にすると、フレームを遊技パネルに取付けるまでは連結保持部により繋いでおき、フレームを遊技パネルに取付けたら連結保持部を取外すようにすることが可能となり、連結保持部の存在により見栄えが悪くなることを回避させることができる。

【1671】

更に、上記のように、複数のフレームを設ける場合、遊技盤に、少なくとも一つのフレームに取付けられている電子部品を更に備えるようにしても良い。これにより、少なくとも一つのフレームに電子部品が取付けられるようにしており、電子部品が取付けられているフレームの重量が重くなることから、遊技機の組立作業等において当該フレームが遊技パネルから外れて落下すると、その重量により当該フレームが破損し易くなるが、フレームの落下を阻止する連結保持部が設けられているため、当該フレームが作業台や床等に落下して破損してしまうことはない。従って、フレームに取付けられている電子部品による効果を確実に発揮させることが可能な遊技機を提供することができる。

【1672】

手段2：手段1の構成において、

「前記遊技盤は、

前記第一流入規制部が設けられている第一フレームから第 n 流入規制部(n は二以上の整数)が設けられている第 n フレームまでの複数のフレームと、

少なくとも一つの該フレームが前記遊技パネルから落下することを阻止する連結保持部とを更に備えている」ものであることを特徴とする。

【1673】

ここで、複数のフレームの数「 n 」としては、2～6の範囲内が望ましい。この範囲よりもフレームの数が多くなると、遊技機の製造の際にフレームの取付けに手間がかかるようになりコストが増加する恐れがあるためである。複数のフレームのうち、一部のフレームにLED基板のような電子部品が取付けられていても良い。

【1674】

また、「連結保持部」としては、「可撓性を有する紐状のもの」、「可撓性を有する帯状のもの」、等が挙げられる。また、「連結保持部」としては、「隣接しているフレーム同士を繋いでいるもの」、「フレームと他の部材とを繋いでいるもの」、「フレームと遊

10

20

30

40

50

技パネルとを繋いでいるもの」、等が挙げられる。更に、「連結保持部」としては、装飾性を有していても良いし、装飾性を有していなくても良い。また、「連結保持部」としては、遊技盤を立てた状態でフレームが遊技パネルから外れて落下した時にフレームが台や床等に接触しない長さとするのが望ましい。

【1675】

手段2の構成によると、遊技盤は、第一流入規制部が設けられている第一フレームから第n流入規制部（nは二以上の整数）が設けられている第nフレームまでの複数のフレームと、少なくとも一つのフレームが遊技パネルから落下することを阻止する連結保持部とを更に備えるようにするものである。（[発明を実施するための形態]では、センターフレーム2700及び連結保持部2710に関する記載を参照）

10

【1676】

これにより、流入規制部を複数のフレームにより構成しているため、遊技パネルに対する各フレームの取付位置を適宜設定することにより、上記と同様の作用効果を奏することができる。また、流入規制部を複数のフレームにより構成しているため、一部のフレームに不具合が発生した場合、当該フレームのみを交換すれば良く、メンテナンスにかかるコストを低減させることができる。更に、連結保持部を設けているため、遊技機の組立てやメンテナンス等の際に、遊技パネルから落下してフレームが傷付いたり破損したりすることを回避させることができる。

【1677】

手段3：手段2の構成において、

20

「前記連結保持部は、

可撓性を有する紐状に形成されている」ものであることを特徴とする。

【1678】

手段3の構成によると、連結保持部は、可撓性を有する紐状に形成されているものである。（[発明を実施するための形態]では、連結保持部2710に関する記載を参照）

【1679】

これにより、連結保持部を、可撓性を有する紐状のものとしているため、例えば、第一流入規制部（第一フレーム）と第二流入規制部（第二フレーム）との取付位置の関係を変更しても、連結保持部が可撓変形することにより追従することができ、遊技パネルからのフレームの落下を防止しつつ、遊技パネルの開口の大きさや形状等に対応することができる。

30

【1680】

また、連結保持部を、可撓性を有する紐状としているため、遊技パネルからフレームが外れようとした時に、連結保持部が可撓変形しようとすることで抵抗となり、直ちに遊技パネルから外れることを抑制させることができる。そして、遊技パネルからフレームが外れた場合、連結保持部が可撓変形することにより、落下速度を低減させたり衝撃を吸収したりすることが可能となるため、フレームの破損を防止することができる。

【1681】

手段4：手段2又は手段3の構成において、

「前記連結保持部は、

40

隣接している前記フレーム同士を繋いでいる」ものであることを特徴とする。

【1682】

手段4の構成によると、連結保持部は、隣接しているフレーム同士を繋いでいるものである。（[発明を実施するための形態]では、連結保持部2710に関する記載を参照）

【1683】

これにより、連結保持部の一方の端部を遊技パネルや他の部材に接続する場合と比較して、複数のフレームを一塊として扱い易くすることができ、遊技機の製造時等における作業性を向上させることができる。

【1684】

手段5：手段2から手段4までの何れか一つの構成において、

50

「前記連結保持部は、

前記フレームに対して着脱可能に設けられている」ものであることを特徴とする。

【1685】

手段5の構成によると、連結保持部は、フレームに対して着脱可能に設けられているものである。（〔発明を実施するための形態〕では、連結保持部2710に関する記載を参照）

【1686】

これにより、例えば、複数のフレームを順番に遊技パネルに取付けたり、メンテナンス等により一部のフレームを遊技パネルから取外したり、する際に、連結保持部を取外した状態にしたり取付けた状態にしたりすることにより、フレームの取回しや取扱いを良くすることができ、作業性を向上させることができる。

10

【1687】

また、連結保持部を着脱可能としているため、フレームを遊技パネルに取付けるまでは連結保持部により繋いでおき、フレームを遊技パネルに取付けたら連結保持部を取外すようにすることが可能となり、連結保持部の存在により見栄えが悪くなることを回避させることができる。

【1688】

手段6：手段2から手段5までの何れか一つの構成において、

「前記遊技盤は、

少なくとも一つの前記フレームに取付けられている電子部品を、
更に備えている」ものであることを特徴とする。

20

【1689】

ここで、「電子部品」としては、「LED基板」、「中継基板」、「球センサ」、「磁気センサ」、「表示器（特別図柄の表示器）」、「ソレノイド」、「モータ」、等が挙げられる。

【1690】

手段6の構成によると、遊技盤は、少なくとも一つのフレームに取付けられている電子部品を、更に備えているものである。（〔発明を実施するための形態〕では、図柄表示器2518及びセンターフレーム2700に関する記載を参照）

【1691】

30

これにより、少なくとも一つのフレームに電子部品が取付けられるようにしており、電子部品が取付けられているフレームの重量が重くなることから、遊技機の組立作業等において当該フレームが遊技パネルから外れて落下すると、その重量により当該フレームが破損し易くなるが、フレームの落下を阻止する連結保持部が設けられているため、当該フレームが作業台や床等に落下して破損してしまうことはない。従って、フレームに取付けられている電子部品による効果を確実に発揮させることが可能な遊技機を提供することができる。

【1692】

手段7：遊技機において、

「遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤を備えた遊技機において、

40

前記遊技盤は、

前面側に前記遊技領域が形成される遊技パネルと、

該遊技パネルに形成された開口の縁部に対応して設けられ、前記遊技領域を流下する遊技球が前記開口の内部に流入することを規制し、第一流入規制部から第 n 流入規制部（ n は二以上の整数）までを有する流入規制部と、

前記第一流入規制部が設けられている第一フレームから第 n 流入規制部（ n は二以上の整数）が設けられている第 n フレームまでの複数のフレームと、

少なくとも一つの該フレームが前記遊技パネルから落下することを阻止する連結保持部と、

少なくとも一つの前記フレームに取付けられている電子部品と、

50

を備え、

該流入規制部は、

前記第 m 流入規制部 (m は1から $n - 1$ までの間の整数)と前記第 $(m + 1)$ 流入規制部には、前記遊技パネルの前面に沿ったフランジ部が夫々形成されていると共に、夫々の端部の少なくとも一方には該フランジ部が形成されていない非フランジ部が形成されており、前記フランジ部に設けられた取付部によって前記遊技パネルの前面に前記第 m 流入規制部の端部と前記第 $(m + 1)$ 流入規制部の端部とが隣り合うように取付けられ、

前記連結保持部は、

可撓性を有する紐状に形成されており、隣接している前記フレーム同士を繋いでいると共に、該フレームに対して着脱可能に設けられている」

ものであることを特徴とする。

【1693】

手段7の構成によると、遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤を備えた遊技機において、遊技盤は、前面側に遊技領域が形成される遊技パネルと、遊技パネルに形成された開口の縁部に対応して設けられ、遊技領域を流下する遊技球が開口の内部に流入することを規制し、第一流入規制部から第 n 流入規制部 (n は二以上の整数)までを有する流入規制部と、第一流入規制部が設けられている第一フレームから第 n 流入規制部 (n は二以上の整数)が設けられている第 n フレームまでの複数のフレームと、少なくとも一つのフレームが遊技パネルから落下することを阻止する連結保持部と、少なくとも一つのフレームに取付けられている電子部品と、を備え、流入規制部は、第 m 流入規制部 (m は1から $n - 1$ までの間の整数)と第 $(m + 1)$ 流入規制部には、遊技パネルの前面に沿ったフランジ部が夫々形成されていると共に、夫々の端部の少なくとも一方にはフランジ部が形成されていない非フランジ部が形成されており、フランジ部に設けられた取付部によって遊技パネルの前面に第 m 流入規制部の端部と第 $(m + 1)$ 流入規制部の端部とが隣り合うように取付けられ、連結保持部は、可撓性を有する紐状に形成されており、隣接しているフレーム同士を繋いでいると共に、フレームに対して着脱可能に設けられているものである。

【1694】

これにより、前面側に遊技領域が形成される遊技パネルの開口の縁部に対応して設けられ、遊技球が開口の内部に流入することを規制する流入規制部を、少なくとも第一流入規制部から第 n 流入規制部 (n は二以上の整数)までの複数により構成し、夫々に設けられているフランジ部の取付部を介して遊技パネルの前面に第 m 流入規制部 (m は1から $n - 1$ までの間の整数)の端部と第 $(m + 1)$ 流入規制部の端部とが隣り合うように取付けるようにしているため、遊技パネルに対する第 m 流入規制部と第 $(m + 1)$ 流入規制部との取付位置の関係を適宜選択することにより、流入規制部を新たに製造しなくても様々な大きさや形状の開口を有する遊技パネルに取付けることができ、機種が異なっても流入規制部を流用することができる。

【1695】

以下では m を1として詳述すると、例えば、第一流入規制部の端部と第二流入規制部の端部とが、互いに離れるように取付けることで、開口の大きい遊技パネルに対応することができる。この場合、第一流入規制部の端部と第二流入規制部の端部との間の隙間は、遊技球が通過不能な大きさとするのが望ましいが、遊技球が通過可能な大きさの場合は障害釘を植設することにより遊技球を通過不能とするようにしても良い。

【1696】

或いは、第一流入規制部の端部と第二流入規制部の端部とが、夫々の側面同士が対面するように取付けることで、開口の小さい遊技パネルに対応することができる。この際に、第一流入規制部及び第二流入規制部の少なくとも一方の端部に非フランジ部を設けていることから、第一流入規制部の端部の側面と第二流入規制部の端部の側面とを可及的に接近させることが可能となるため、第一流入規制部と第二流入規制部との配置自由度を高めることができ、様々な大きさの開口を有する遊技パネルに対応し易くすることができる。

【1697】

10

20

30

40

50

また、上述したように、様々な大きさの開口を有する遊技パネルに対応することが可能であることから、設計変更等により遊技領域の大きさを変えたい場合、第一流入規制部と第二流入規制部との取付位置の関係を変更することで、遊技領域の大きさを簡単に変更することができ、遊技機の設計自由度を高めることができる。従って、変更する大きさの遊技領域に合わせた流入規制部を新たに製造する必要はなく、遊技機にかかるコストの増加を抑制させることができる。

【1698】

更に、流入規制部を複数のフレームにより構成しているため、遊技パネルに対する各フレームの取付位置を適宜設定することにより、上記と同様の作用効果を奏することができる。また、流入規制部を複数のフレームにより構成しているため、一部のフレームに不具合が発生した場合、当該フレームのみを交換すれば良く、メンテナンスにかかるコストを低減させることができる。更に、連結保持部を設けているため、遊技機の組立てやメンテナンス等の際に、遊技パネルから落下してフレームが傷付いたり破損したりすることを回避させることができる。

10

【1699】

また、連結保持部を、可撓性を有する紐状のものとしているため、例えば、第一流入規制部（第一フレーム）と第二流入規制部（第二フレーム）との取付位置の関係を変更しても、連結保持部が可撓変形することにより追従することができ、遊技パネルからのフレームの落下を防止しつつ、遊技パネルの開口の大きさや形状等に対応することができる。

【1700】

20

また、可撓性を有する紐状の連結保持部を設けているため、遊技パネルからフレームが外れようとした時に、連結保持部が可撓変形しようとすることで抵抗となり、直ちに遊技パネルから外れることを抑制させることができる。そして、遊技パネルからフレームが外れた場合、連結保持部が可撓変形することにより、落下速度を低減させたり衝撃を吸収したりすることが可能となるため、フレームの破損を防止することができる。

【1701】

更に、連結保持部により隣接しているフレーム同士を繋ぐようにしているため、連結保持部の一方の端部を遊技パネルや他の部材に接続する場合と比較して、複数のフレームを一塊として扱い易くすることができ、遊技機の製造時等における作業性を向上させることができる。

30

【1702】

また、連結保持部を、フレームに対して着脱可能に設けているため、例えば、複数のフレームを順番に遊技パネルに取付けたり、メンテナンス等により一部のフレームを遊技パネルから取外したり、する際に、連結保持部を取外した状態にしたり取付けた状態にしたりすることにより、フレームの取回しや取扱いを良くすることができ、作業性を向上させることができる。

【1703】

また、連結保持部を着脱可能にしているため、フレームを遊技パネルに取付けるまでは連結保持部により繋いでおき、フレームを遊技パネルに取付けたら連結保持部を取外すようにすることが可能となり、連結保持部の存在により見栄えが悪くなることを回避させることができる。

40

【1704】

更に、少なくとも一つのフレームに電子部品が取付けられるようにしており、電子部品が取付けられているフレームの重量が重くなることから、遊技機の組立作業等において当該フレームが遊技パネルから外れて落下すると、その重量により当該フレームが破損し易くなるが、フレームの落下を阻止する連結保持部が設けられているため、当該フレームが作業台や床等に落下して破損してしまうことはない。従って、フレームに取付けられている電子部品による効果を確実に発揮させることが可能な遊技機を提供することができる。

【1705】

このように、上記の解決手段によれば、機種によって遊技パネルの開口が異なっていて

50

も流入規制部を流用することが可能な遊技機を提供することができる。

【 1 7 0 6 】

[1 5 - 6 c . 第六技術的特徴の解決手段と実施形態との関係]

本実施形態の遊技盤 5 における遊技パネル 1 1 0 0 (図 7 2 を参照) は上記解決手段の遊技パネルに、本実施形態における遊技パネル 1 1 0 0 の開口部 1 1 1 2 は上記解決手段の遊技パネルの開口に、本実施形態における図柄表示器 2 5 1 8、第二始動口ユニット 2 7 2 0、アタッカユニット 2 7 3 0、役物入賞口ユニット 2 7 4 0 は上記解決手段の電子部品に、本実施形態におけるセンター役物 2 5 0 0 A におけるセンターフレーム 2 7 0 0 の流入規制部 2 7 0 0 a は上記解決手段の流入規制部に、本実施形態におけるセンターフレーム 2 7 0 0 のフランジ部 2 7 0 0 b、第一フレーム 2 7 0 1 の第一フランジ部 2 7 0 1 b、第二フレーム 2 7 0 2 の第二フランジ部 2 7 0 2 b は上記解決手段のフランジ部に、本実施形態におけるセンターフレーム 2 7 0 0 の非フランジ部 2 7 0 0 c、第一フレーム 2 7 0 1 の第一非フランジ部 2 7 0 1 c、第二フレーム 2 7 0 2 の第二非フランジ部 2 7 0 2 c は上記解決手段の非フランジ部に、夫々相当している。

10

【 1 7 0 7 】

また、本実施形態における第一フレーム 2 7 0 1、第二フレーム 2 7 0 2、第三フレーム 2 7 0 3、第四フレーム 2 7 0 4、第五フレーム 2 7 0 5 は上記解決手段のフレームに、本実施形態における第一流入規制部 2 7 0 1 a は上記解決手段の第一流入規制部に、本実施形態における第二流入規制部 2 7 0 2 a は上記解決手段の第二流入規制部に、本実施形態における第一フランジ部 2 7 0 1 b や第二フランジ部 2 7 0 2 b 等のフランジ部 2 7 0 0 b に設けられている取付孔は上記解決手段の取付部に、本実施形態における連結保持部 2 7 1 0 は上記解決手段の連結保持部に、夫々相当している。

20

【 1 7 0 8 】

[1 5 - 6 d . 第六技術的特徴の特徴的な作用効果]

本実施形態によれば、遊技盤 5 のセンター役物 2 5 0 0 A におけるセンターフレーム 2 7 0 0 において、前面側に遊技領域 5 a が形成される遊技パネル 1 1 0 0 の開口部 1 1 1 2 の縁部に対応して設けられ、遊技球 B が開口部 1 1 1 2 の内部に流入することを規制する流入規制部 2 7 0 0 a を、少なくとも第一流入規制部 2 7 0 1 a と第二流入規制部 2 7 0 2 a の複数により構成し、夫々に設けられているフランジ部 2 7 0 0 b (第一フランジ部 2 7 0 1 b 及び第二フランジ部 2 7 0 2 b) の取付部を介して遊技パネル 1 1 0 0 の前面に第一流入規制部 2 7 0 1 a の端部と第二流入規制部 2 7 0 2 a の端部とが隣り合うように取付けるようにしているため、遊技パネル 1 1 0 0 に対する第一流入規制部 2 7 0 1 a と第二流入規制部 2 7 0 2 a との取付位置の関係を適宜選択することにより、流入規制部 2 7 0 0 a (センターフレーム 2 7 0 0) を新たに製造しなくても様々な大きさや形状の開口部 1 1 1 2 を有する遊技パネル 1 1 0 0 に取付けることができ、機種が異なっても流入規制部 2 7 0 0 a (センターフレーム 2 7 0 0) を流用することができる。

30

【 1 7 0 9 】

詳述すると、例えば、第一流入規制部 2 7 0 1 a の端部と第二流入規制部 2 7 0 2 a の端部とが、互いに離れるように取付けることで、開口部 1 1 1 2 の大きい遊技パネル 1 1 0 0 に対応することができる。この場合、第一流入規制部 2 7 0 1 a の端部と第二流入規制部 2 7 0 2 a の端部との間の隙間 C は、遊技球 B が通過不能な大きさとするのが望ましいが、遊技球 B が通過可能な大きさの場合は障害釘を植設することにより遊技球 B を通過不能とするようにしても良い。

40

【 1 7 1 0 】

或いは、第一流入規制部 2 7 0 1 a の端部と第二流入規制部 2 7 0 2 a の端部とが、夫々の側面同士が対面するように取付けることで、開口部 1 1 1 2 の小さい遊技パネル 1 1 0 0 に対応することができる。この際に、第一流入規制部 2 7 0 1 a 及び第二流入規制部 2 7 0 2 a の少なくとも一方の端部に非フランジ部 2 7 0 0 c (第一非フランジ部 2 7 0 1 c 又は第二非フランジ部 2 7 0 2 c) を設けていることから、第一流入規制部 2 7 0 1 a の端部の側面と第二流入規制部 2 7 0 2 a の端部の側面とを可及的に接近させることが

50

可能となるため、第一流入規制部 2701a (第一フレーム 2701) と第二流入規制部 2702a (第二フレーム 2702) との配置自由度を高めることができ、様々な大きさの開口部 1112 を有する遊技パネル 1100 に対応し易くすることができる。

【1711】

また、上述したように、様々な大きさの開口部 1112 を有する遊技パネル 1100 に対応することが可能であることから、設計変更等により遊技領域 5a の大きさを変えたい場合、第一流入規制部 2701a (第一フレーム 2701) と第二流入規制部 2702a (第二フレーム 2702) との取付位置の関係を変更することで、遊技領域 5a の大きさを簡単に変更することができ、パチンコ機 1 の設計自由度を高めることができる。従って、変更する大きさの遊技領域 5a に合わせた流入規制部 2700a (センターフレーム 2700) を新たに製造する必要はなく、パチンコ機 1 にかかるコストの増加を抑制させることができる。

10

【1712】

更に、流入規制部 2700a (センターフレーム 2700) を第一フレーム 2701 から第五フレーム 2705 のように複数のフレームにより構成しているため、遊技パネル 1100 に対する各フレームの取付位置を適宜設定することにより、上記と同様の作用効果を奏することができる。また、流入規制部 2700a を複数のフレームにより構成しているため、一部のフレームに不具合が発生した場合、当該フレームのみを交換すれば良く、メンテナンスにかかるコストを低減させることができる。更に、連結保持部 2710 を設けているため、パチンコ機 1 の組立てやメンテナンス等の際に、遊技パネル 1100 から落下してフレームが傷付いたり破損したりすることを回避させることができる。

20

【1713】

また、連結保持部 2710 を、可撓性を有する紐状のものとしているため、例えば、第一流入規制部 2701a (第一フレーム 2701) と第二流入規制部 2702a (第二フレーム 2702) との取付位置の関係を変更しても、連結保持部 2710 が可撓変形することにより追従することができ、遊技パネル 1100 からのフレームの落下を防止しつつ、遊技パネル 1100 の開口部 1112 の大きさや形状等に対応することができる。

【1714】

また、可撓性を有する紐状の連結保持部 2710 を設けているため、遊技パネル 1100 から第一フレーム 2701 等のフレームが外れようとした時に、連結保持部 2710 が可撓変形しようとすることで抵抗となり、直ちに遊技パネル 1100 から外れることを抑制させることができる。そして、遊技パネル 1100 からフレームが外れた場合、連結保持部 2710 が可撓変形することにより、落下速度を低減させたり衝撃を吸収したりすることが可能となるため、フレームの破損を防止することができる。

30

【1715】

更に、連結保持部 2710 により第一フレーム 2701 と第二フレーム 2702 のような隣接しているフレーム同士を繋ぐようにしているため、連結保持部 2710 の一方の端部を遊技パネル 1100 や他の部材に接続する場合と比較して、複数のフレームを一塊として扱い易くすることができ、パチンコ機 1 の製造時等における作業性を向上させることができる。

40

【1716】

また、連結保持部 2710 を、フレームに対して着脱可能に設けているため、例えば、複数のフレームを順番に遊技パネル 1100 に取付けたり、メンテナンス等により一部のフレームを遊技パネルから取外したり、する際に、連結保持部 2710 を取外した状態にしたり取付けた状態にしたりすることにより、フレームの取回しや取扱いを良くすることができ、作業性を向上させることができる。

【1717】

また、連結保持部 2710 を着脱可能にしているため、フレームを遊技パネル 1100 に取付けるまでは連結保持部 2710 により繋いでおき、フレームを遊技パネル 1100 に取付けたら連結保持部 2710 を取外すようにすることが可能となり、連結保持部 27

50

１０の存在により見栄えが悪くなることを回避させることができる。

【１７１８】

更に、少なくとも一つのフレームに図柄表示器２５１８のような電子部品が取付けられるようにしており、電子部品が取付けられているフレームの重量が重くなることから、パチンコ機１の組立作業等において当該フレームが遊技パネル１１００から外れて落下すると、その重量により当該フレームが破損し易くなるが、フレームの落下を阻止する連結保持部２７１０が設けられているため、当該フレームが作業台や床等に落下して破損してしまうことはない。従って、フレームに取付けられている電子部品による効果を確実に発揮させることが可能なパチンコ機１を提供することができる。

【１７１９】

以上、本発明について好適な実施形態を挙げて説明したが、本発明はこれらの実施形態に限定されるものではなく、以下に示すように、本発明の要旨を逸脱しない範囲において、種々の改良及び設計の変更が可能である。

【１７２０】

すなわち、上記の実施形態では、遊技機としてパチンコ機１やスロットマシンに適用したものを示したが、これに限定するものではなく、パチスロ機や、パチンコ機とパチスロ機とを融合させてなる遊技機に、適用しても良く、この場合でも、上記と同様の作用効果を奏することができる。

【１７２１】

また、上記の実施形態では、パチンコ機１として、所謂、遊技者が遊技球Ｂに触れることの無い、封入式遊技機や、管理遊技機と呼ばれる遊技機に適用したものを示したが、これに限定するものではなく、遊技者が遊技球Ｂに触れることの可能な遊技機に、適用しても良く、この場合でも、上記と同様の作用効果を奏することができる。この遊技機としては、例えば、遊技者の操作によって扉枠の皿に貯留されている遊技球が遊技盤の遊技領域内に打込まれ、打込まれた遊技球が遊技領域内に設けられている入賞口への受入れられることで、当該入賞口に応じた所定個数の遊技球を扉枠の皿に払出するようなパチンコ機が挙げられる。

【符号の説明】

【１７２２】

- １ パチンコ機
- ２ 外枠
- ３ 扉枠
- ４ 本体枠
- ５ 遊技盤
- ５ a 遊技領域
- １１００ 遊技パネル（遊技パネル）
- １１１０ パネル板（遊技パネル）
- １１１２ 開口部（開口）
- １１１３ 位置決孔
- １１１４ 取付孔
- １１２０ パネルホルダ（遊技パネル）
- ２０００ 表ユニット
- ２００１ 一般入賞口（入球口）
- ２８００ サイドユニット（入球ユニット）
- ２８００ B サイドユニット（入球ユニット）
- ２８００ C サイドユニット（入球ユニット）
- ２８００ D サイドユニット（入球ユニット）
- ２８００ E サイドユニット（入球ユニット）
- ２８００ F サイドユニット（入球ユニット）
- ２８００ G サイドユニット（入球ユニット）

10

20

30

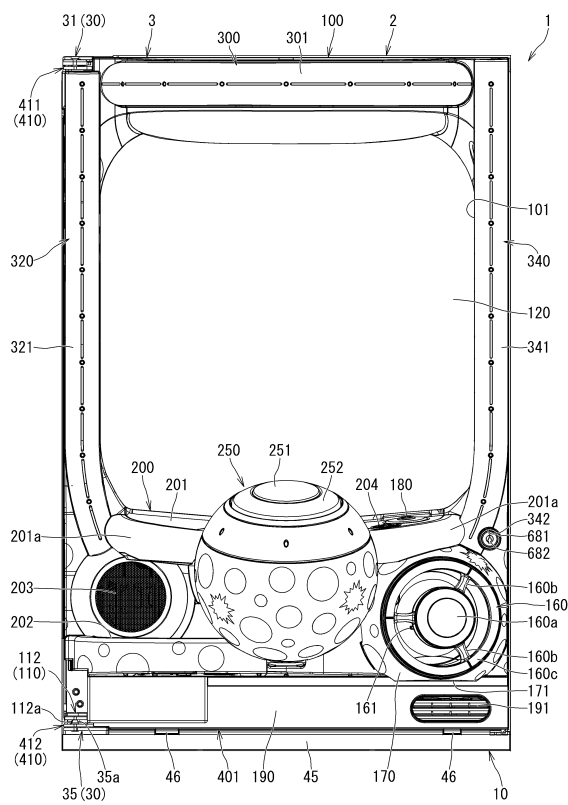
40

50

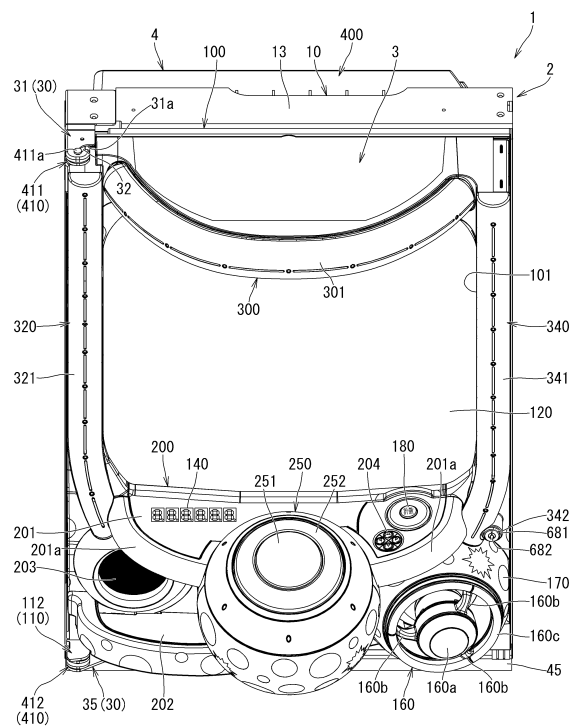
- 2 8 0 1 支流部
- 2 8 0 2 本流部
- 2 8 1 1 第一構成部材（第一構成部材）
- 2 8 1 1 A 第一構成部材（第一構成部材）
- 2 8 1 1 a 台板（台板）
- 2 8 1 1 b 球受部（入球口）
- 2 8 1 1 c 位置決突起（位置決突起）
- 2 8 1 1 d 取付孔（第一取付孔）
- 2 8 1 2 第二構成部材（第二構成部材）
- 2 8 1 2 A 第二構成部材（第二構成部材）
- 2 8 1 2 a 球通路（球通路）
- 2 8 1 2 b 通路出口
- 2 8 1 2 c 球受部（入球口）
- 2 8 1 2 d 前板（前板）
- 2 8 1 2 e 後板
- 2 8 1 2 f 球通路（球通路）
- 3 5 0 0 裏下演出ユニット（演出装置）

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

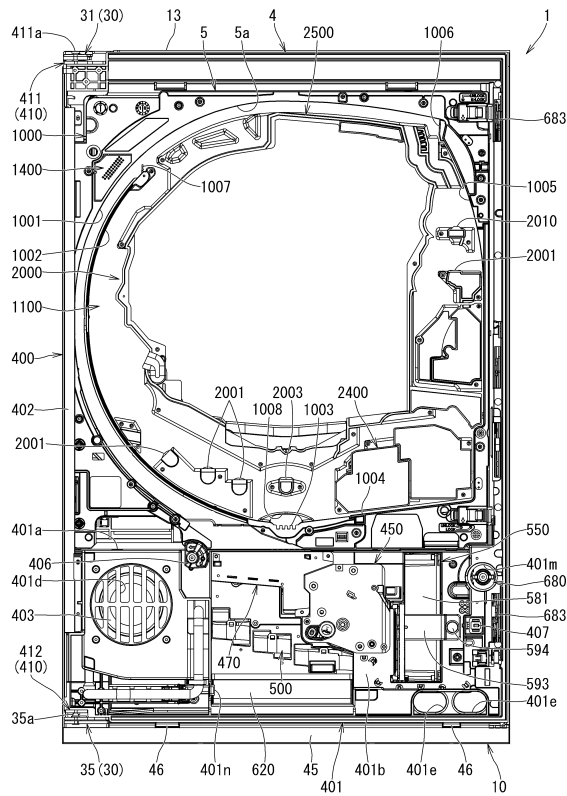
20

30

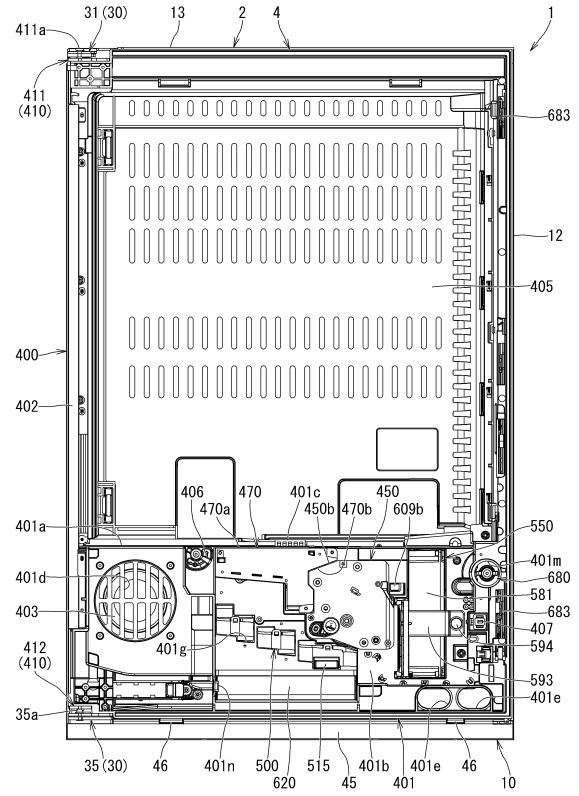
40

50

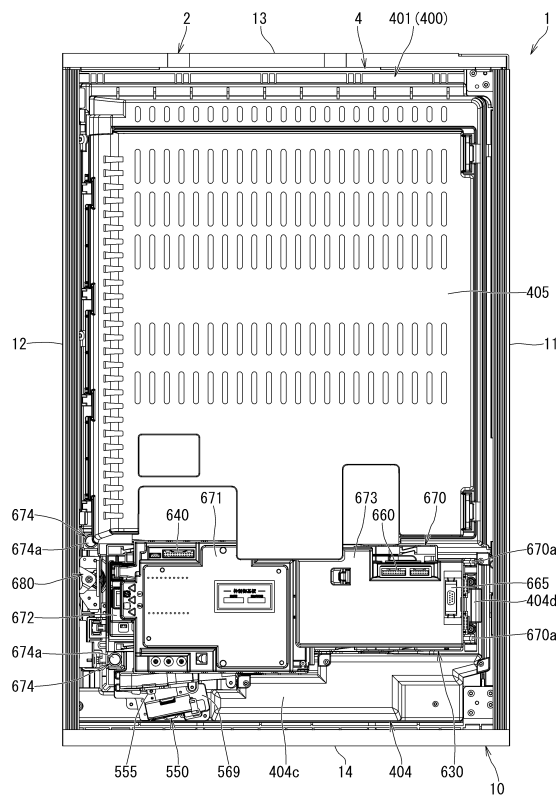
【図 3】



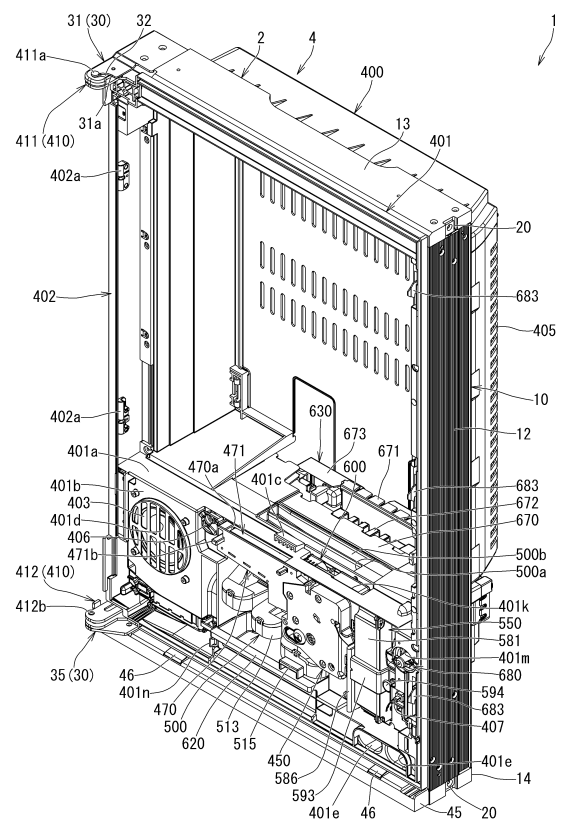
【図 4】



【図 5】



【図 6】



10

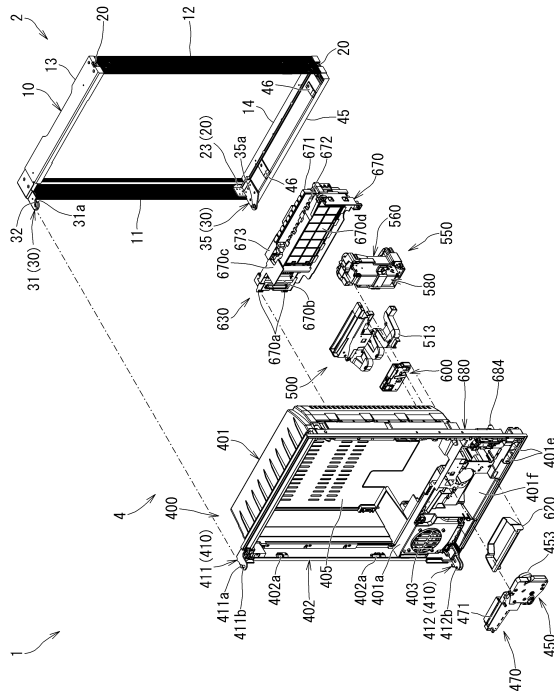
20

30

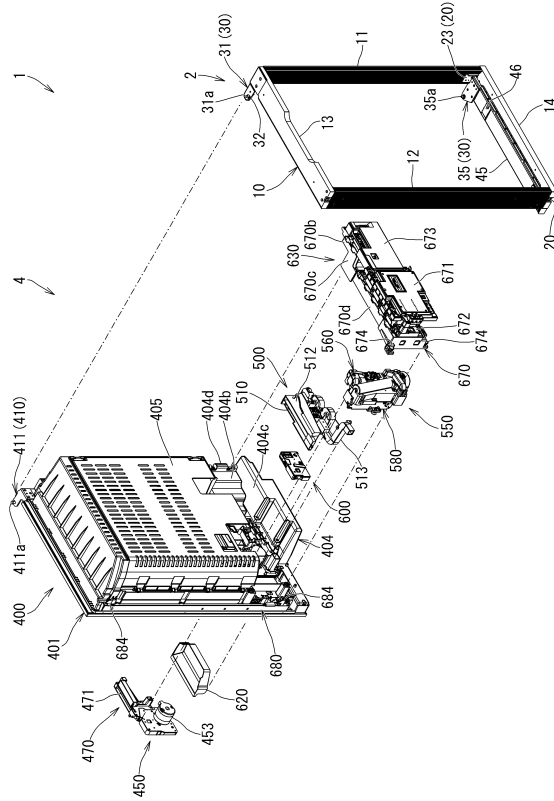
40

50

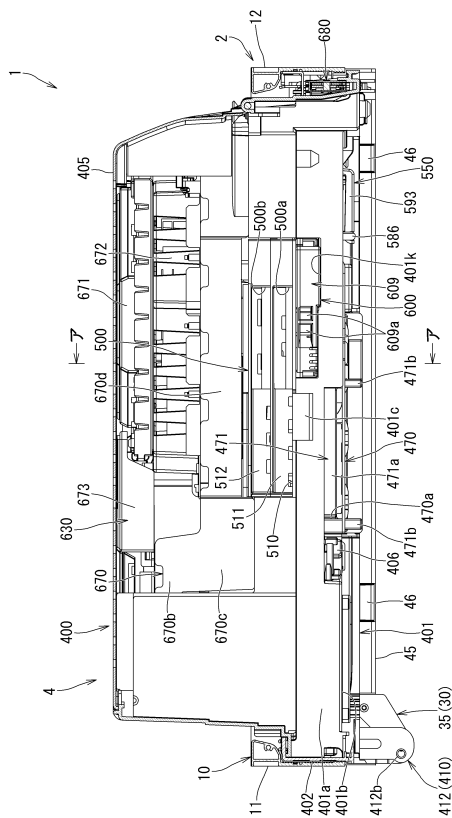
【図 7】



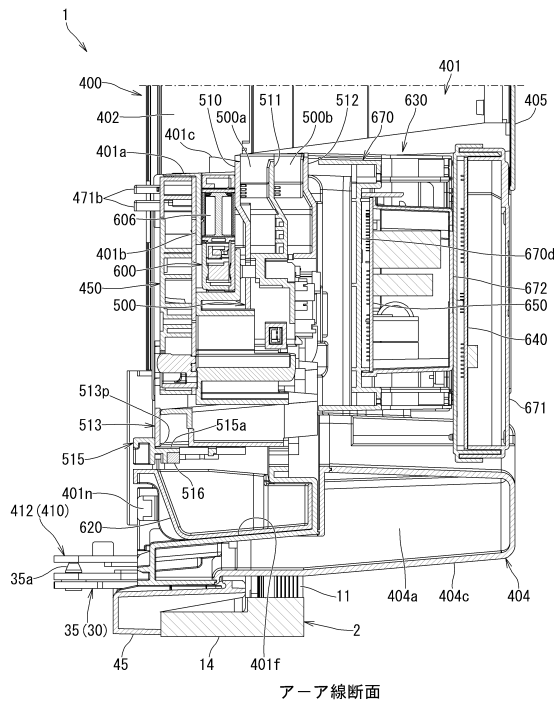
【図 8】



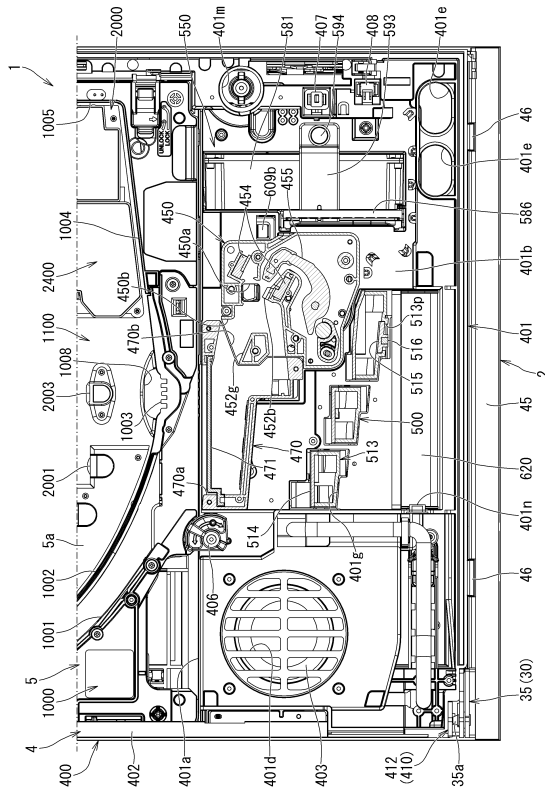
【図 9】



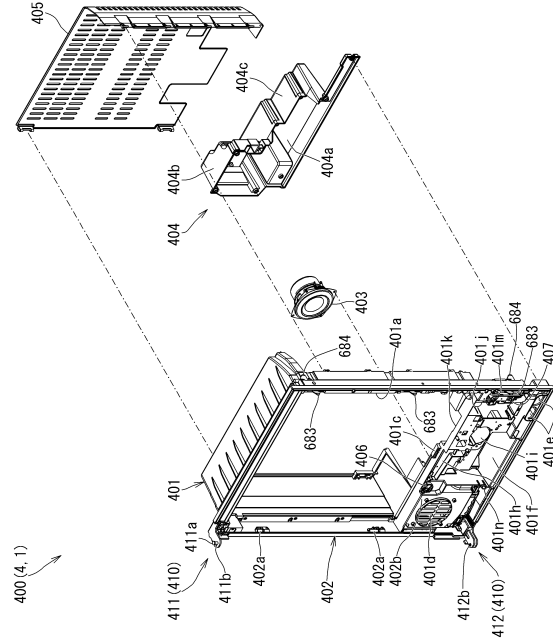
【図 10】



【図 1 1】



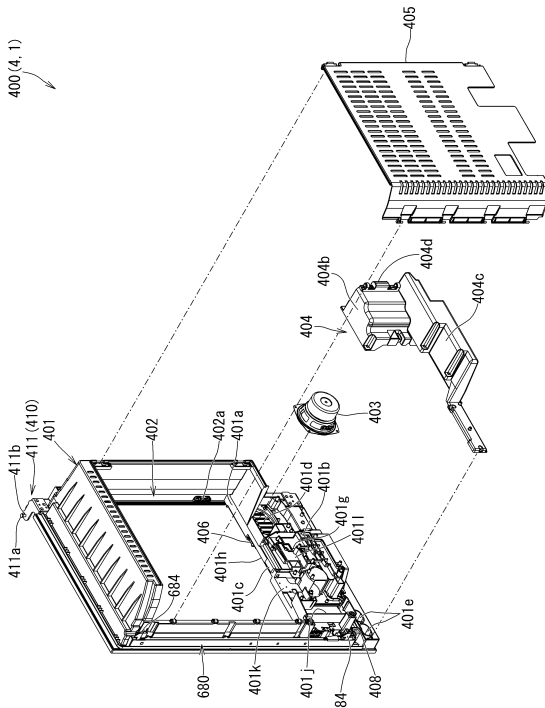
【図 1 2】



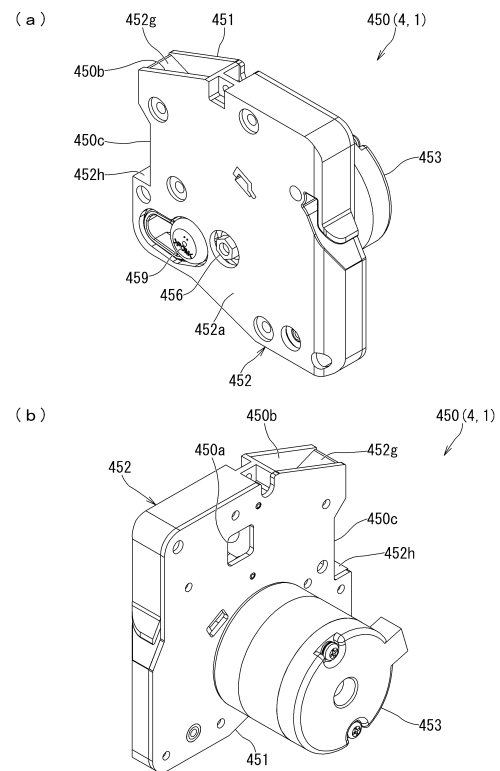
10

20

【図 1 3】



【図 1 4】

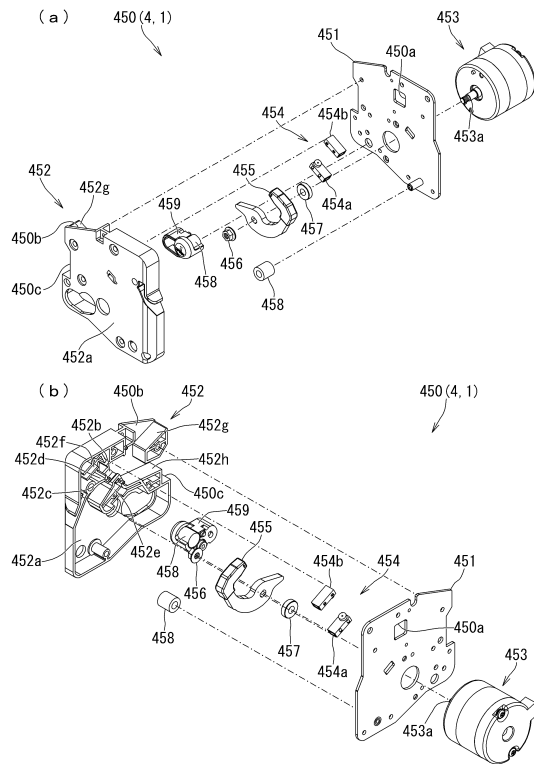


30

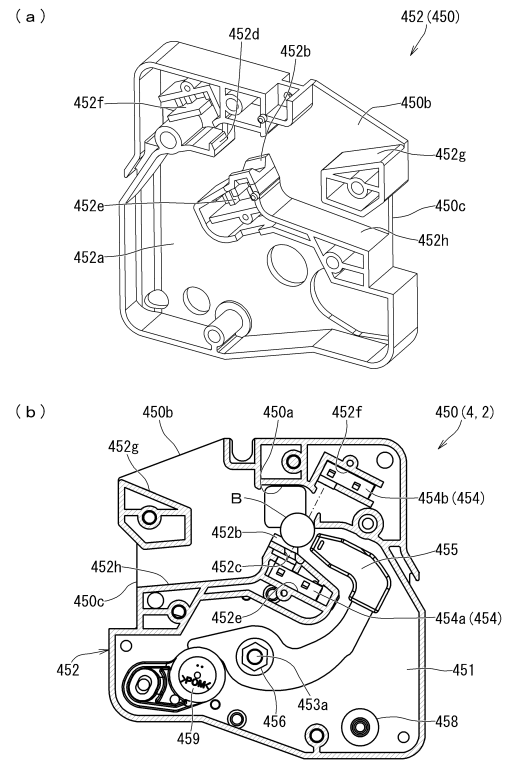
40

50

【図 15】



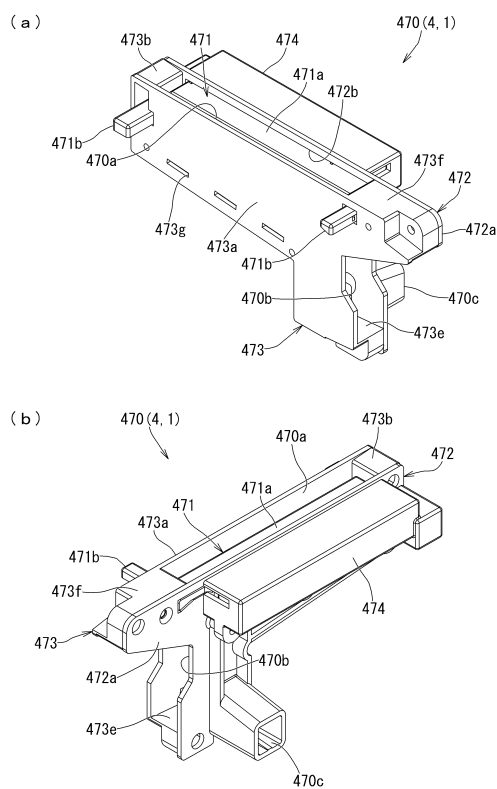
【図 16】



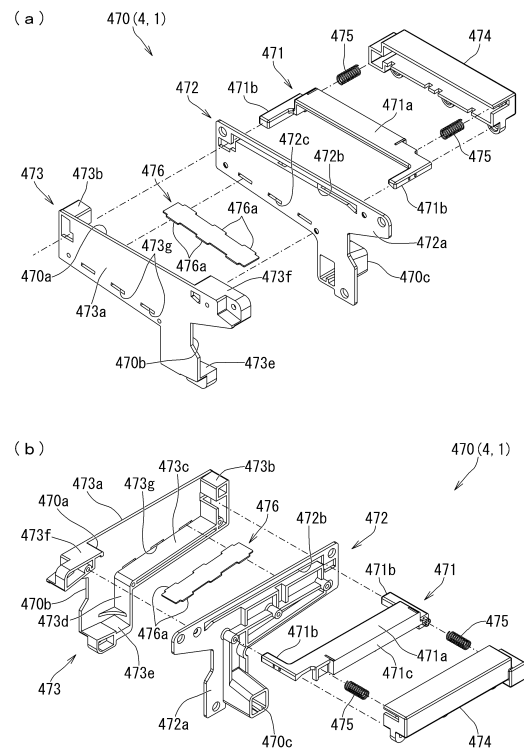
10

20

【図 17】



【図 18】

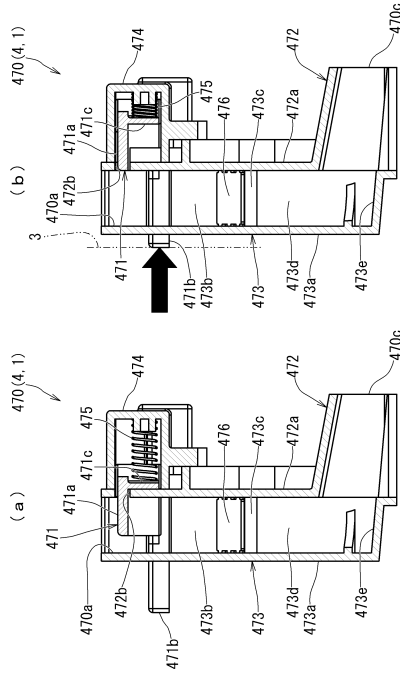


30

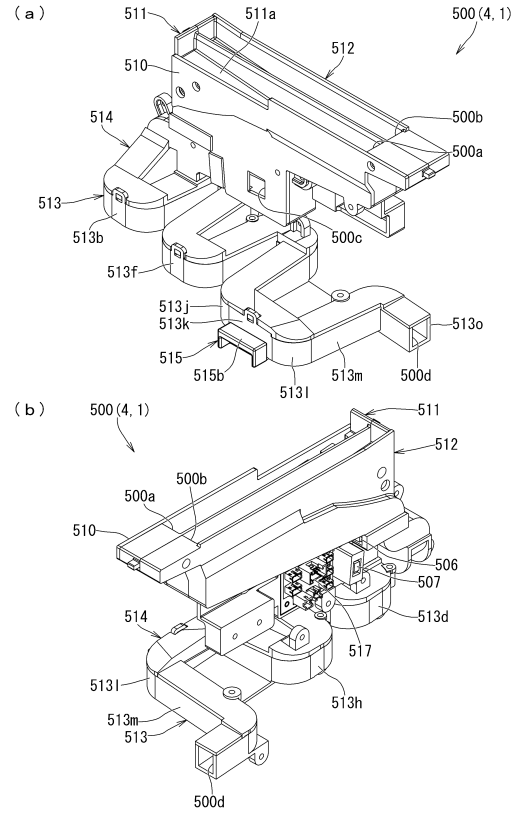
40

50

【図 19】



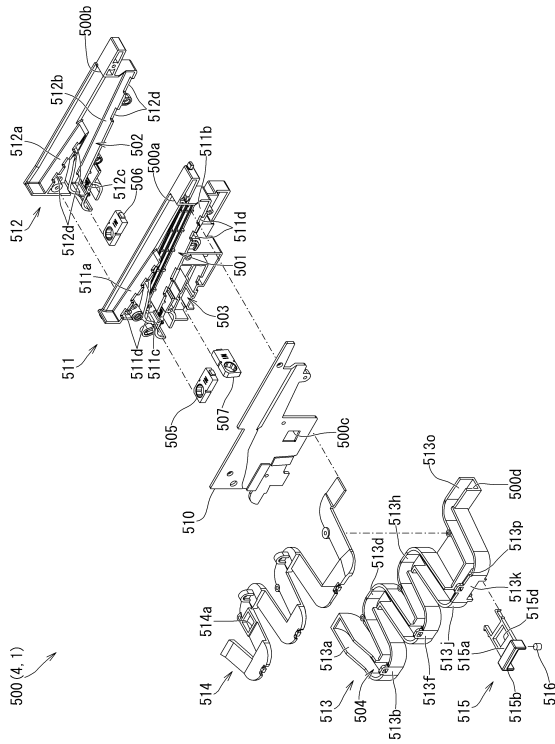
【図 20】



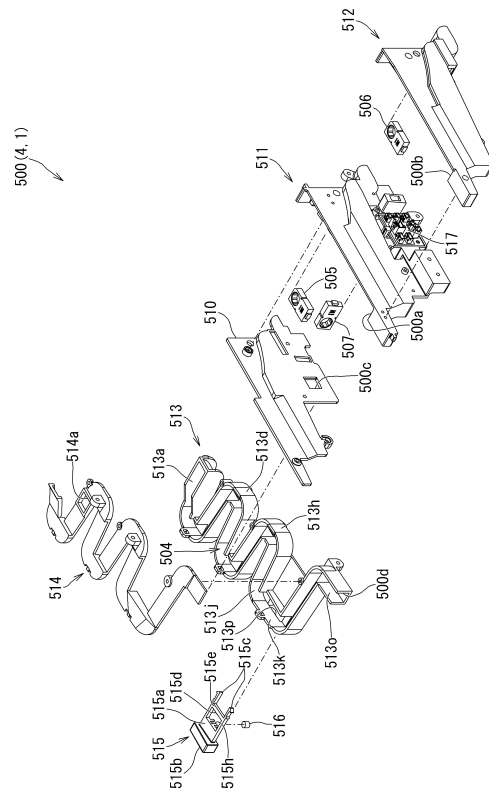
10

20

【図 21】



【図 22】

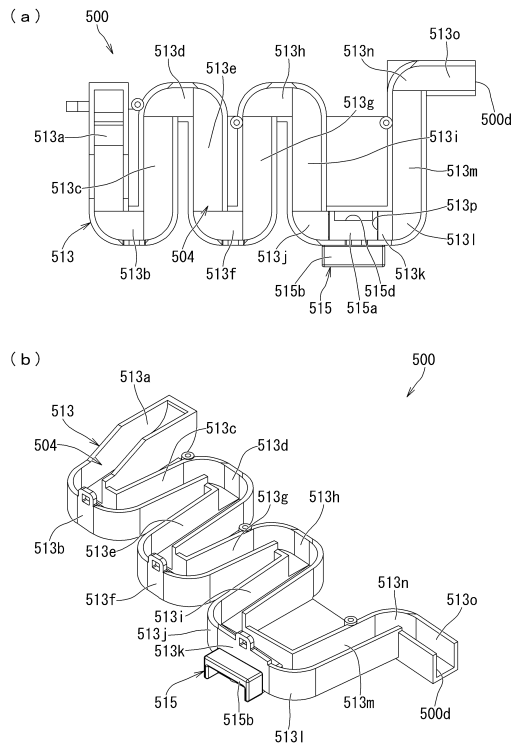


30

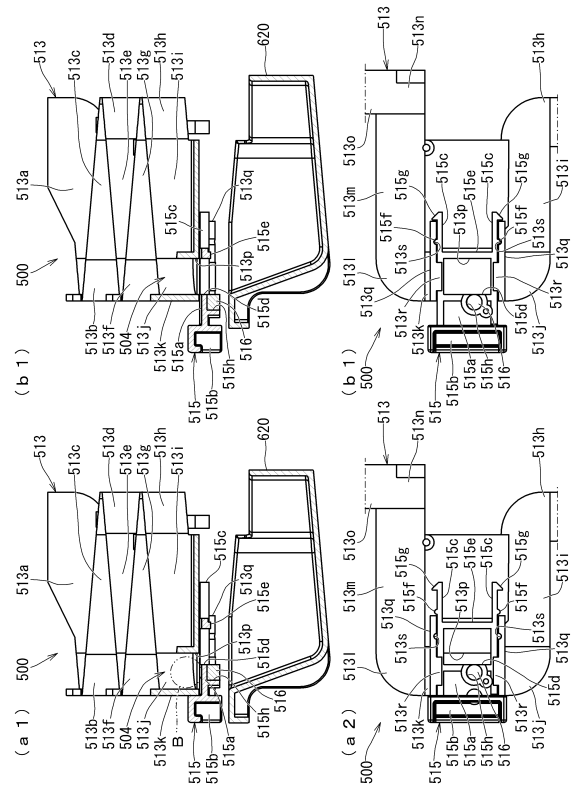
40

50

【 図 2 3 】



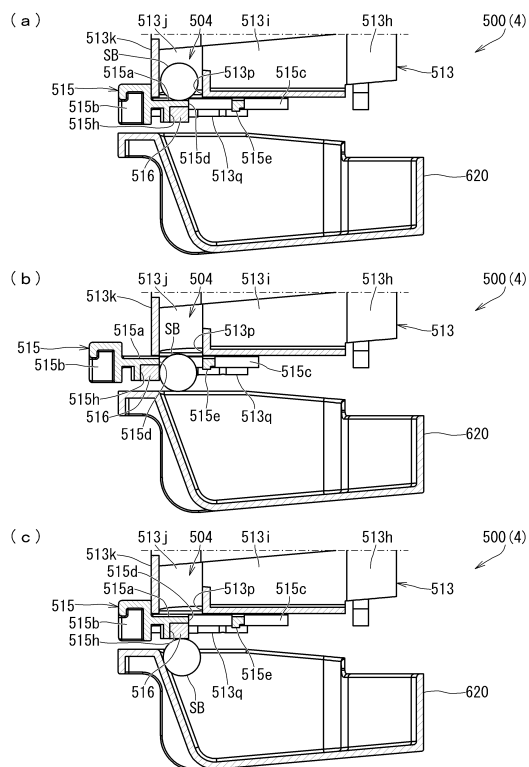
【圖 24】



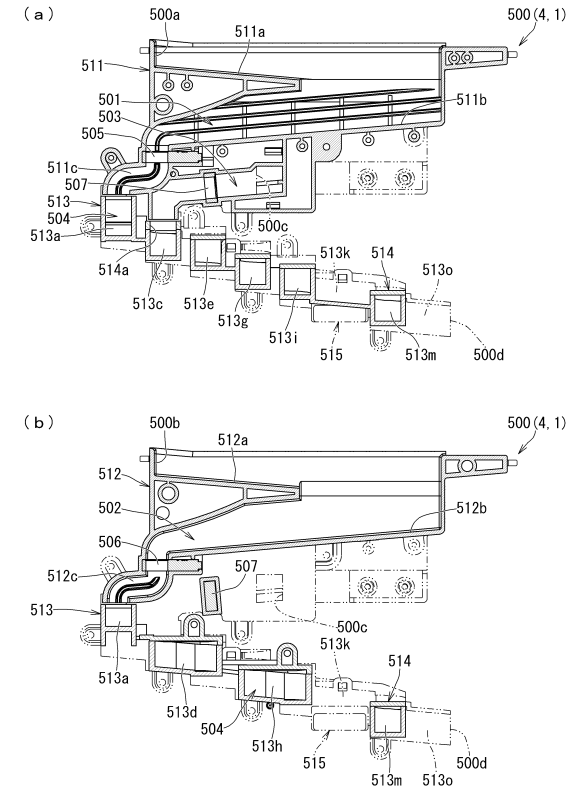
10

20

【 図 2 5 】



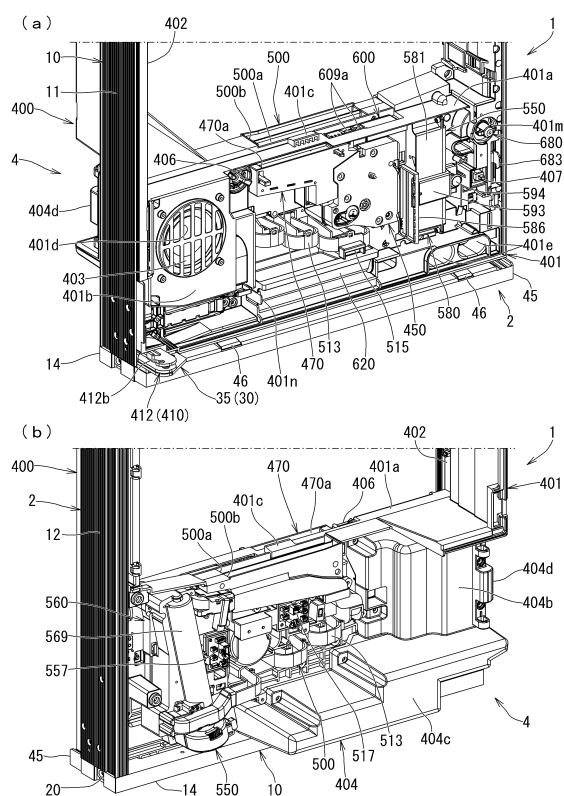
【圖 26】



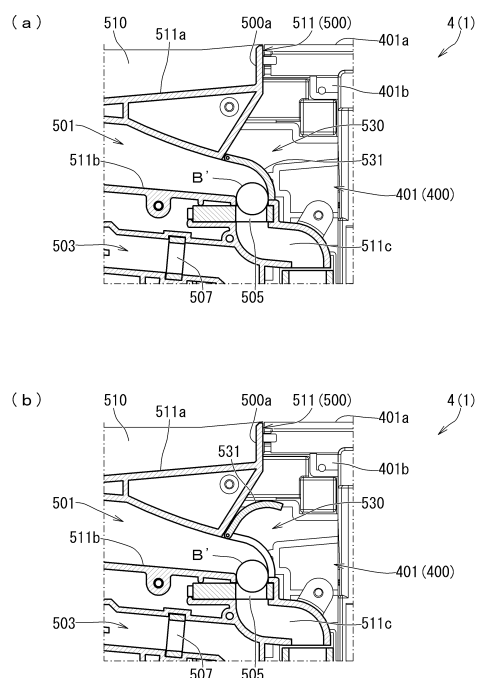
30

40

【圖 27】



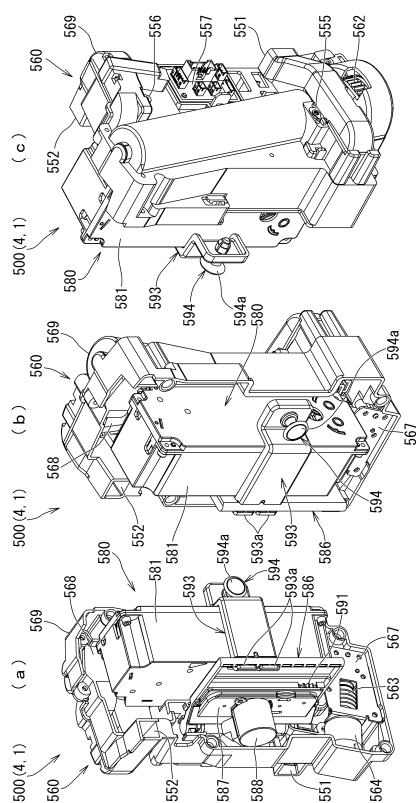
【圖 28】



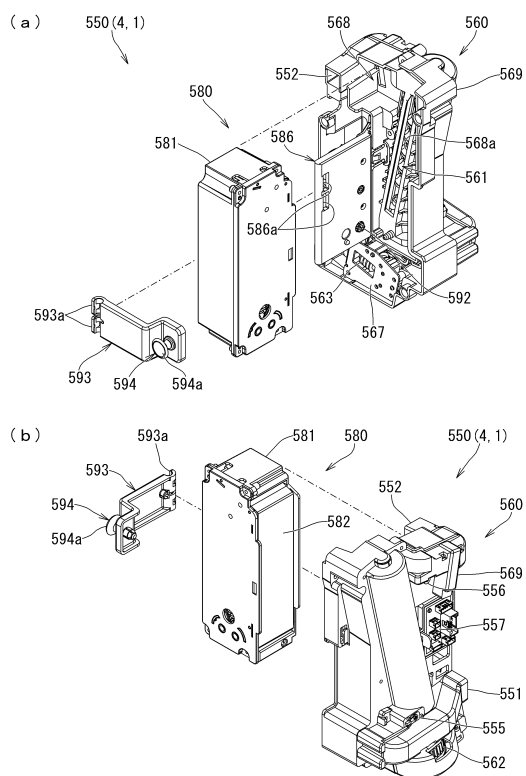
10

20

【 図 2 9 】



【 図 3 0 】

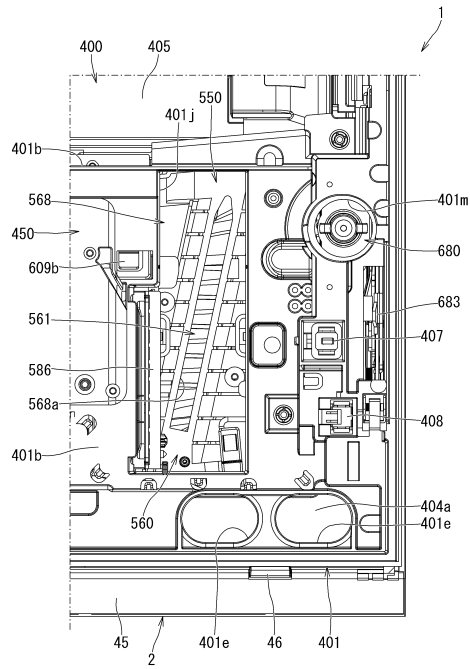


30

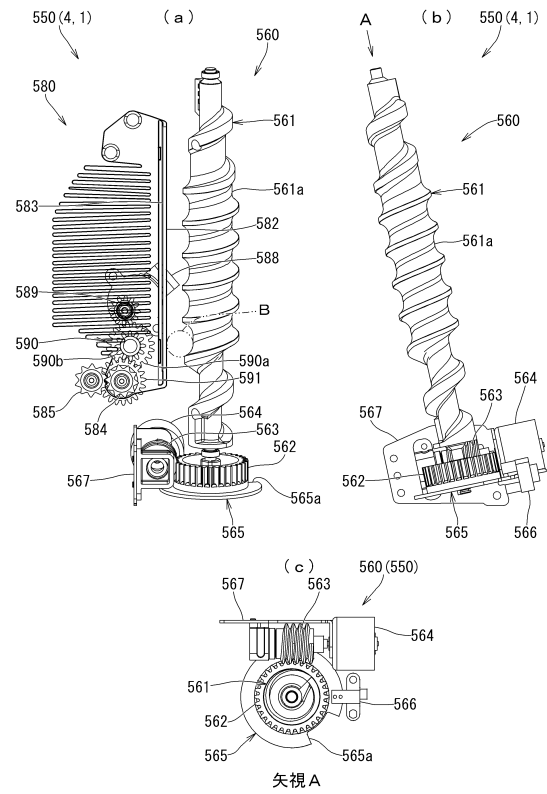
40

50

【図 3 1】



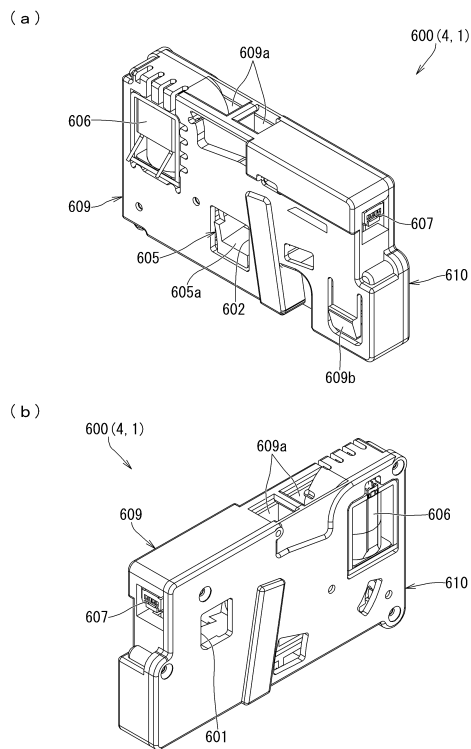
【図 3 2】



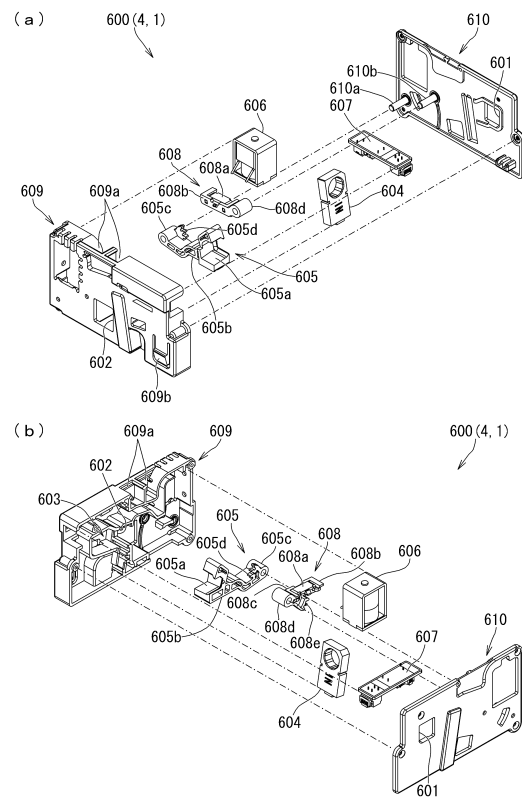
10

20

【図 3 3】



【図 3 4】

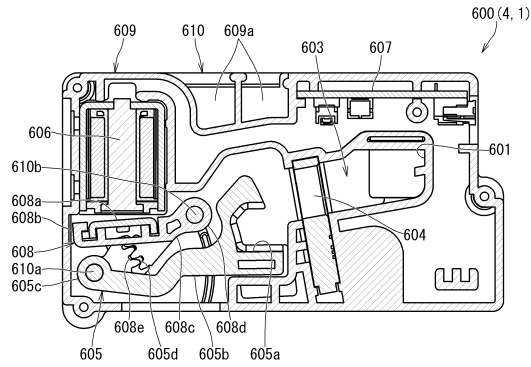


30

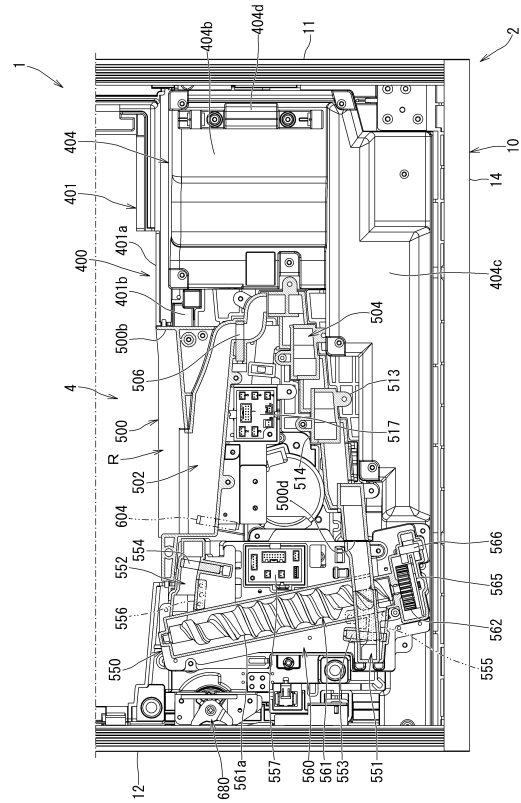
40

50

【図 3 5】



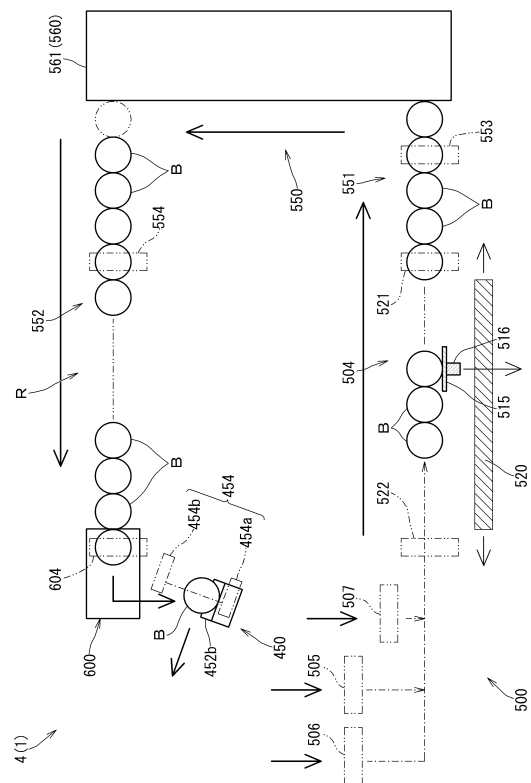
【図 3 6】



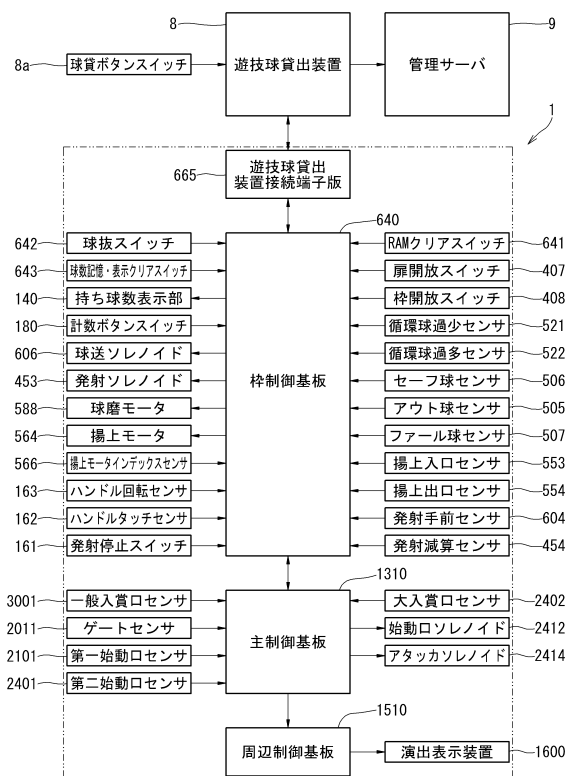
10

20

【図 3 7】



【図 3 8】

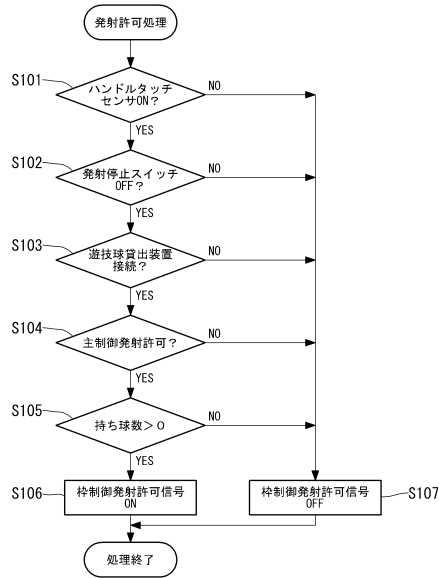


30

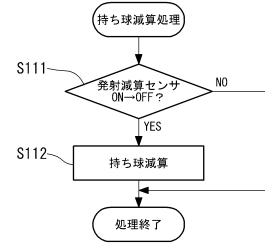
40

50

【図 39】

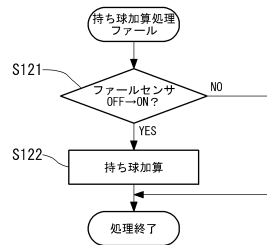


【図 40】

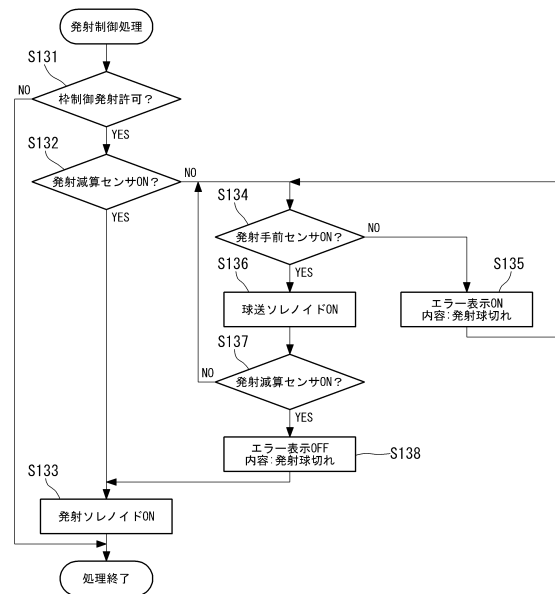


10

【図 41】



【図 42】



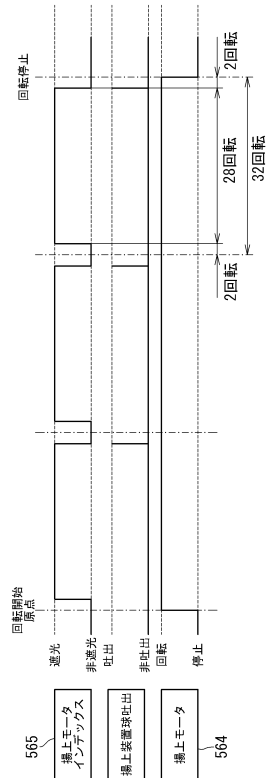
20

30

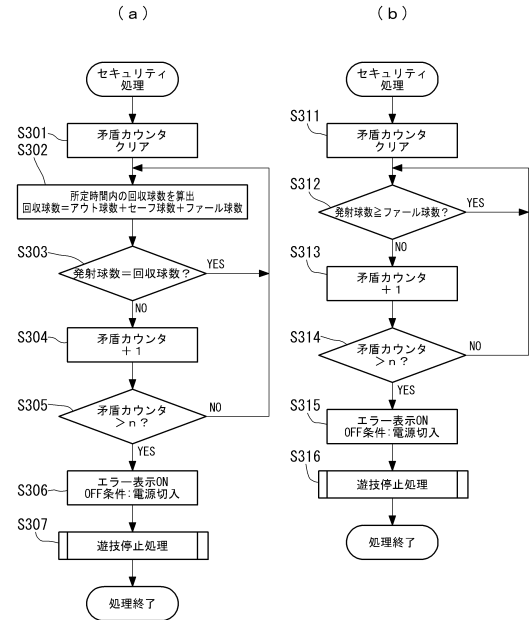
40

50

【 図 4 7 】



【 図 4 8 】



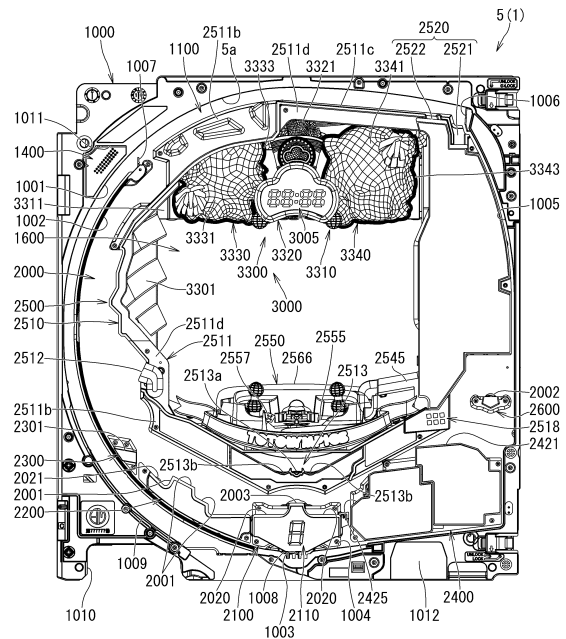
10

20

【 図 4 9 】

		循環過少センサ	
		ON	OFF
循環過多センサ	ON	遊技球過多	鉄球混入
	OFF	遊技球適量	遊技球過少

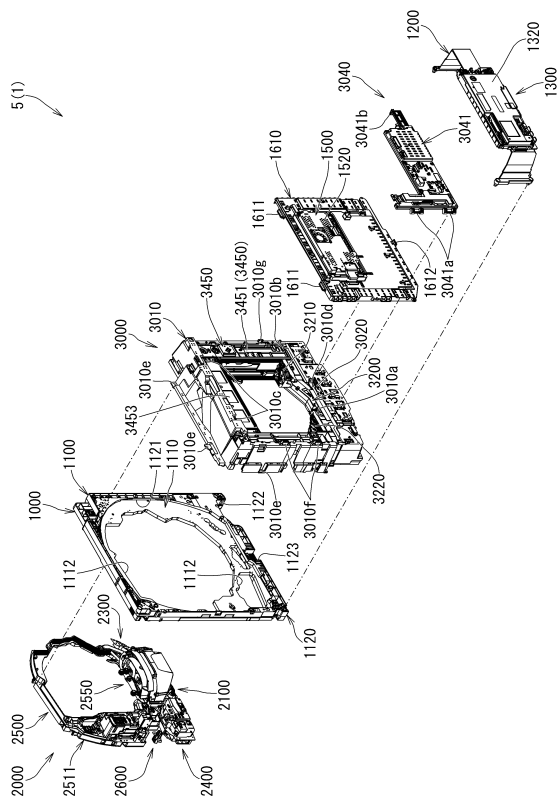
【 図 5 0 】



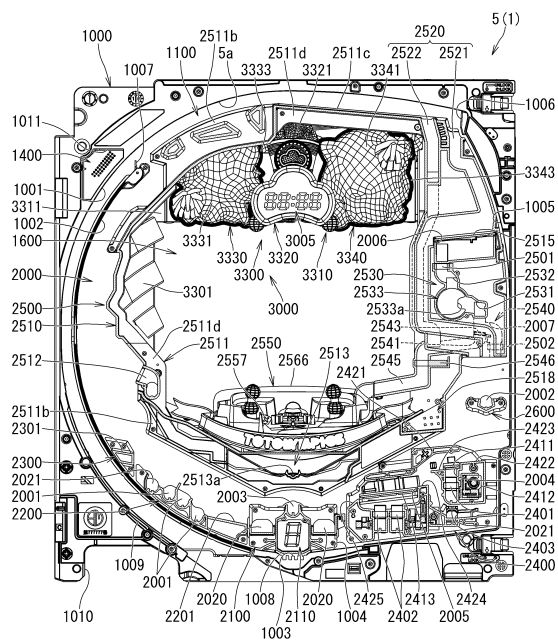
30

40

【 ㄨ 5 5 】



【 図 5 6 】

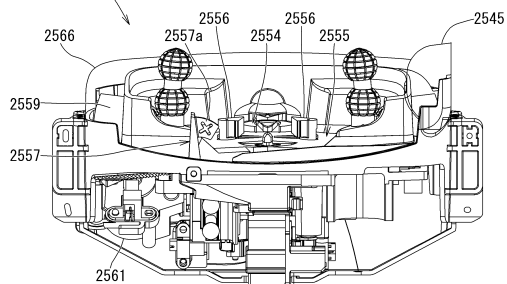


10

20

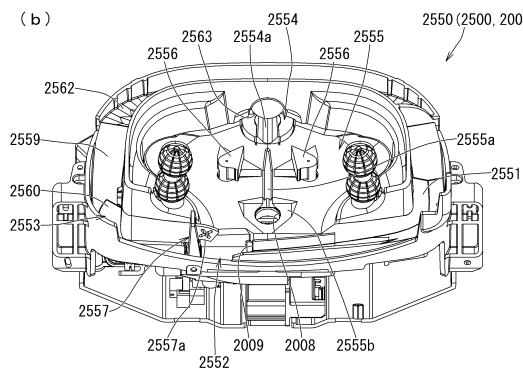
【图 5 7】

(a) 2550 (2500, 2000)



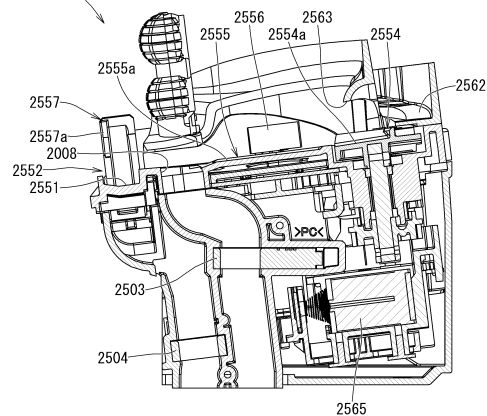
(b)

2550 (2500, 2000)



【圖 5 8】

2550 (2500, 2000)

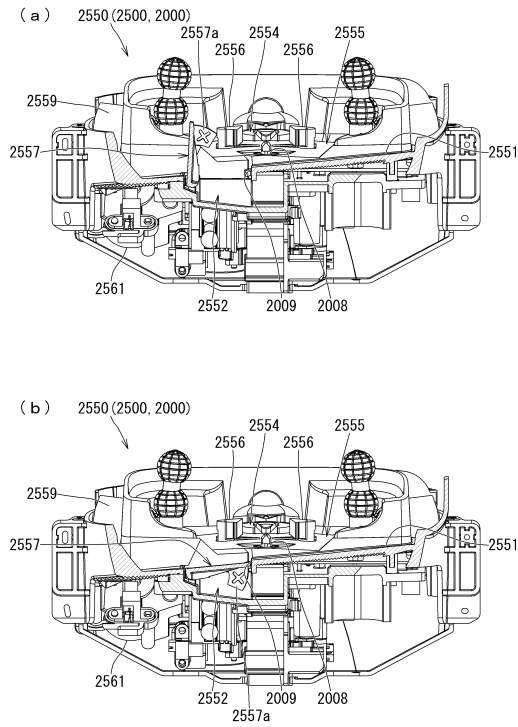


30

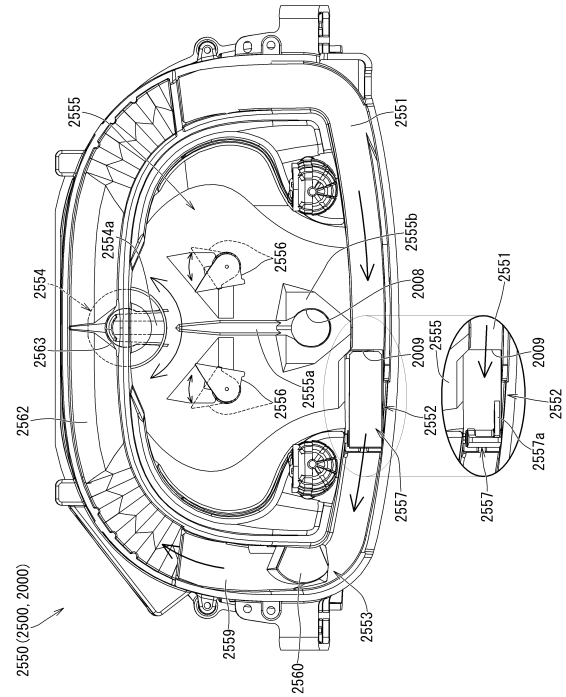
40

50

【図 59】



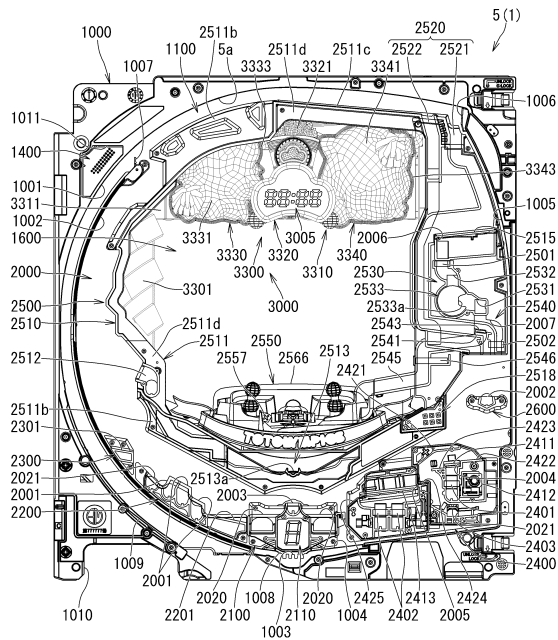
【図 60】



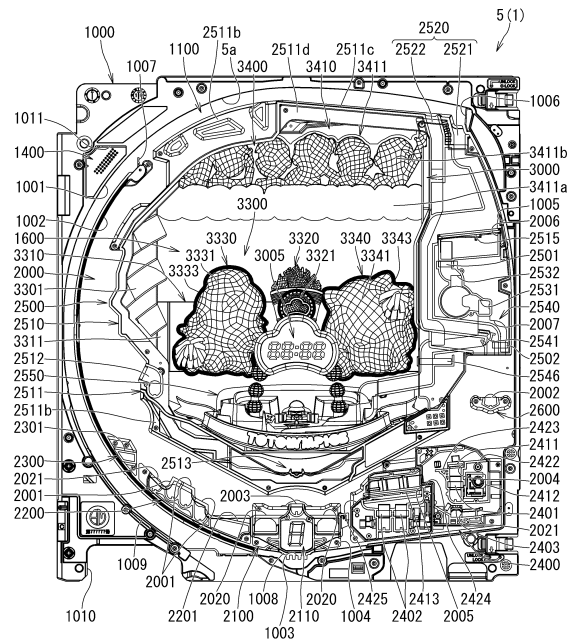
10

20

【図 61】



【図 62】

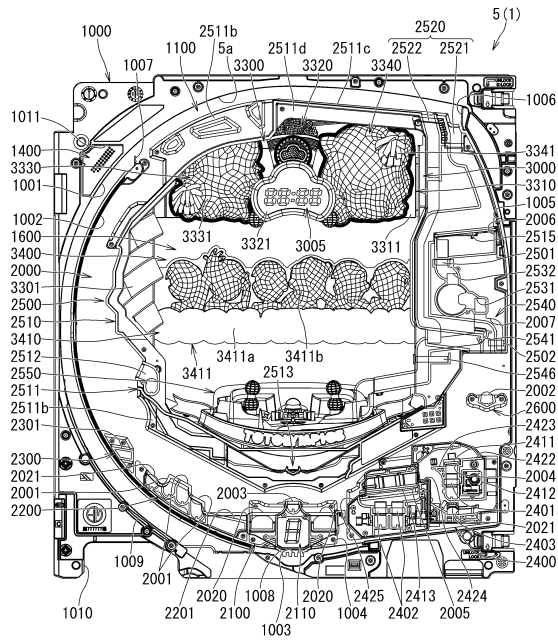


30

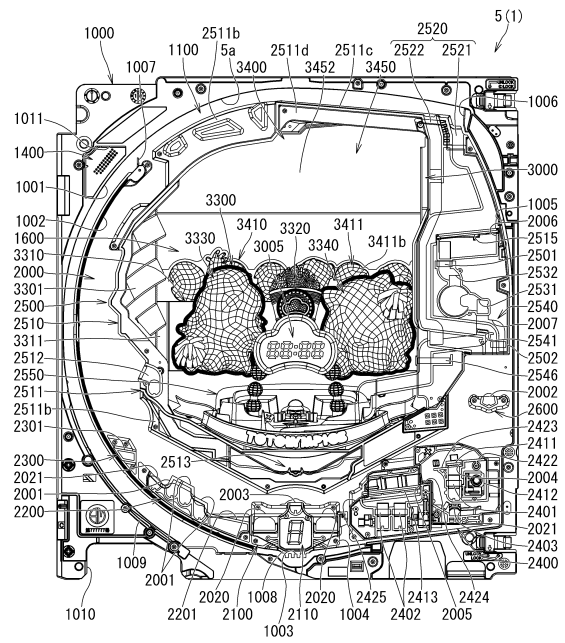
40

50

【図 6 3】



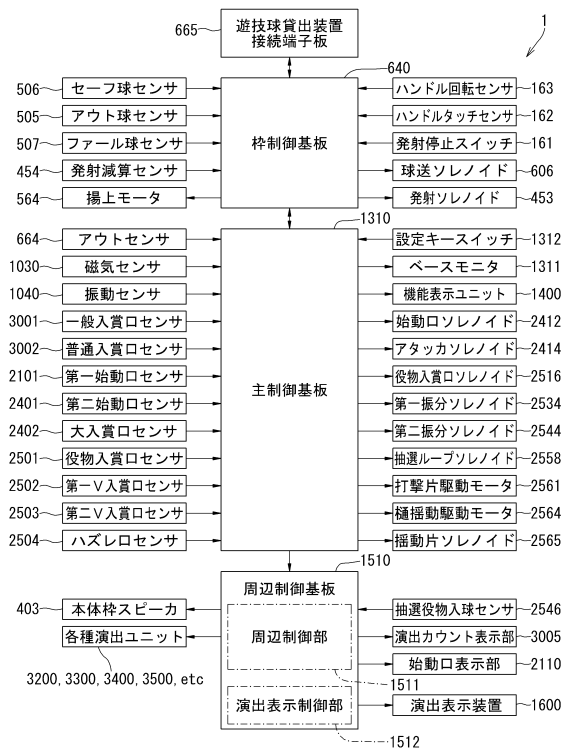
【図 6 4】



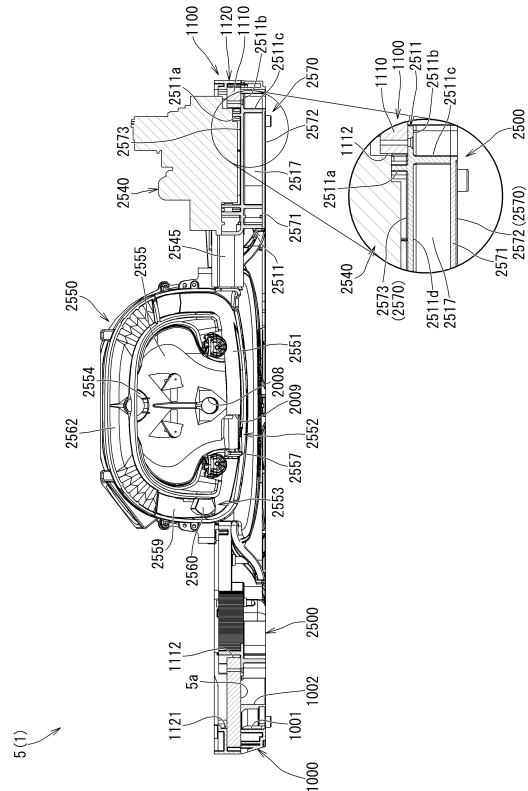
10

20

【図 6 5】



【図 6 6】

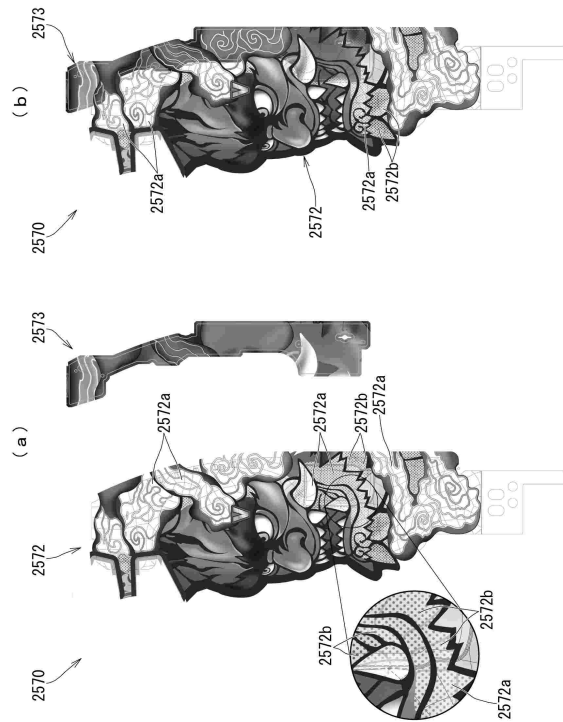


30

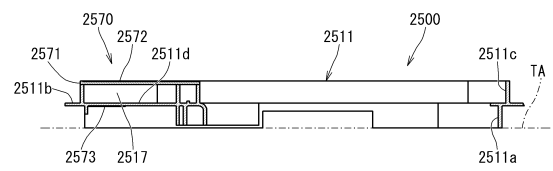
40

50

【図 67】



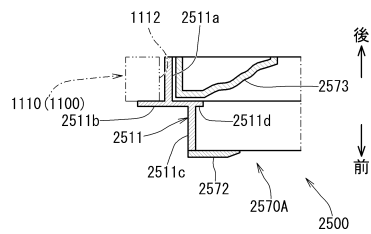
【図 68】



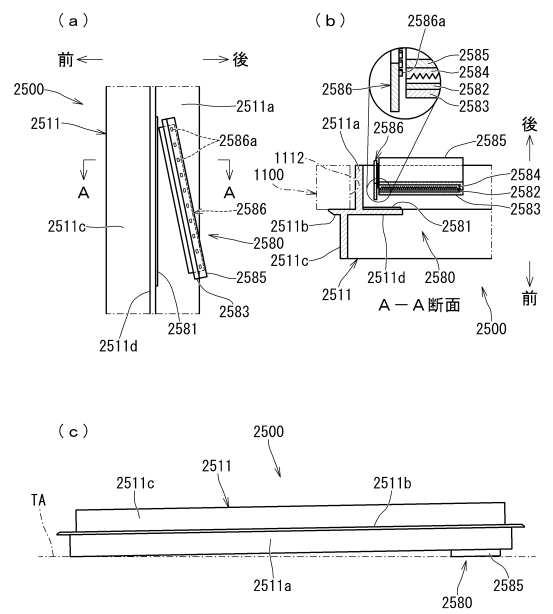
10

20

【図 69】



【図 70】

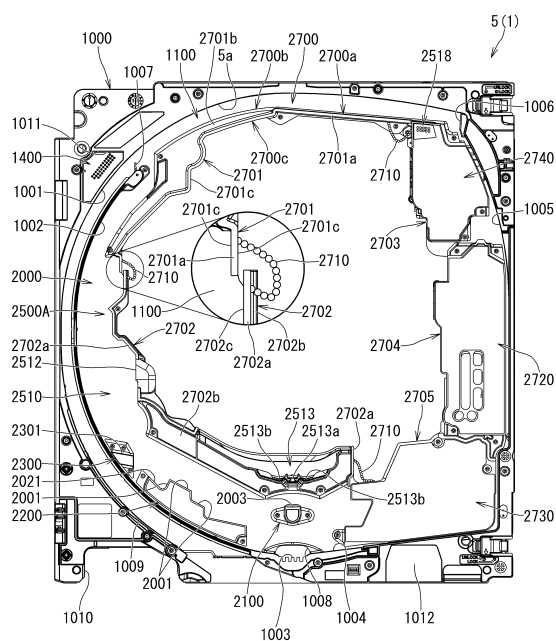


30

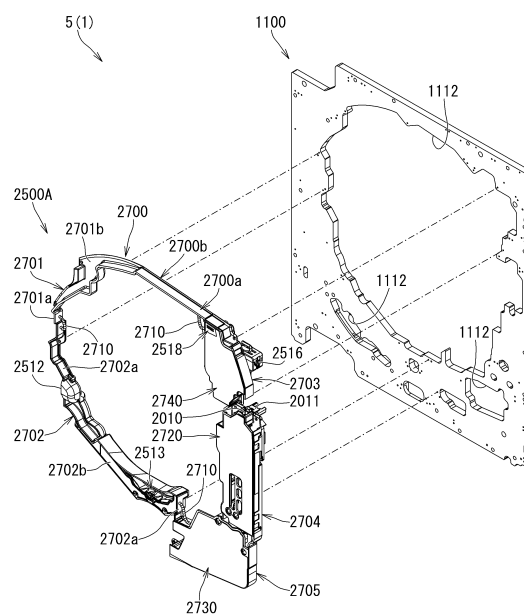
40

50

【圖 7 1】



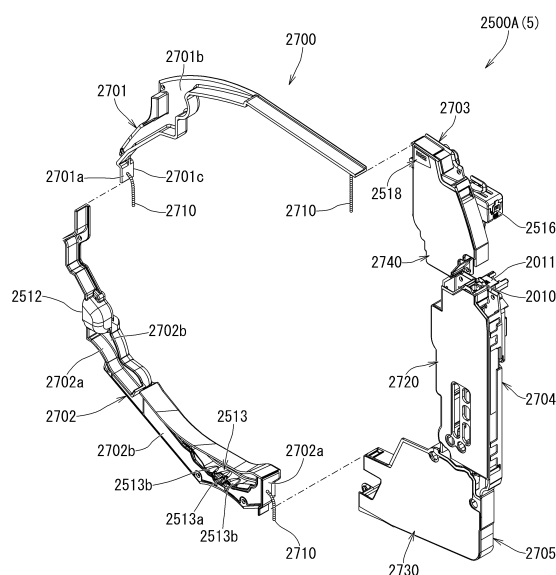
【圖 7 2】



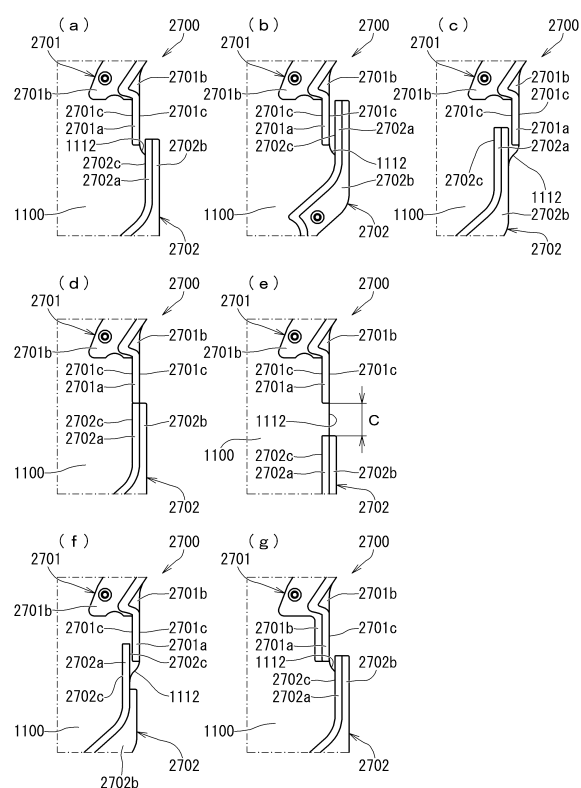
10

20

【 図 7 3 】



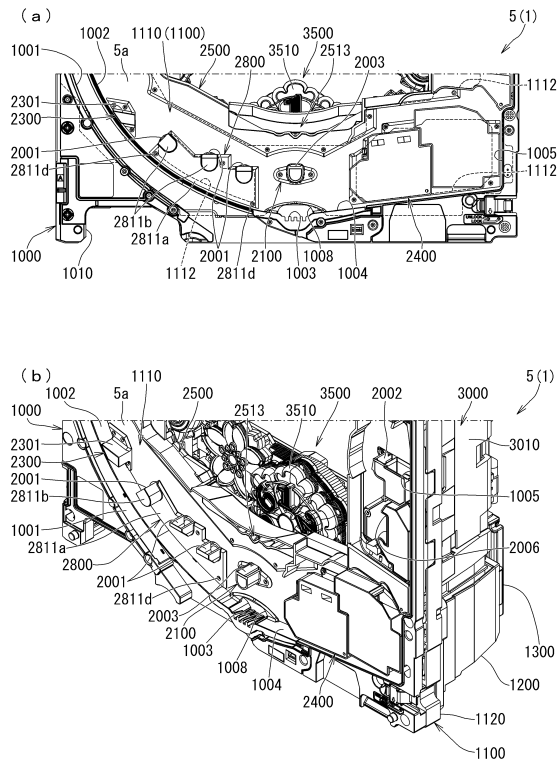
【圖 7 4】



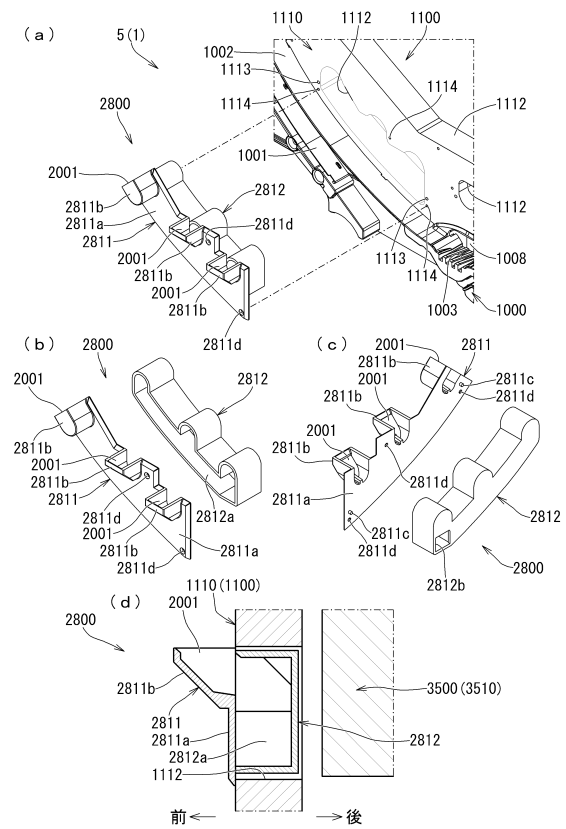
30

40

【図 7 5】



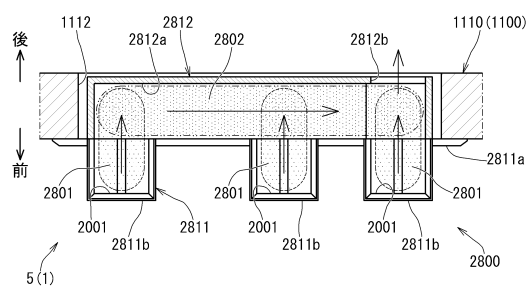
【図 7 6】



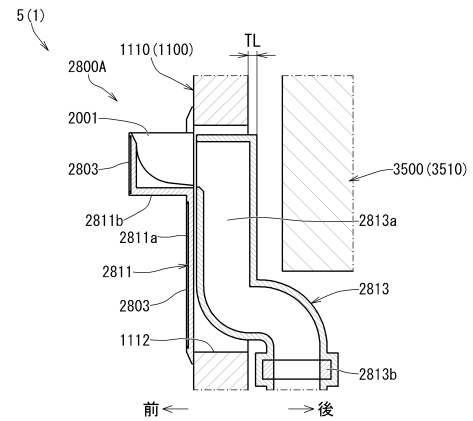
10

20

【図 7 7】



【図 7 8】

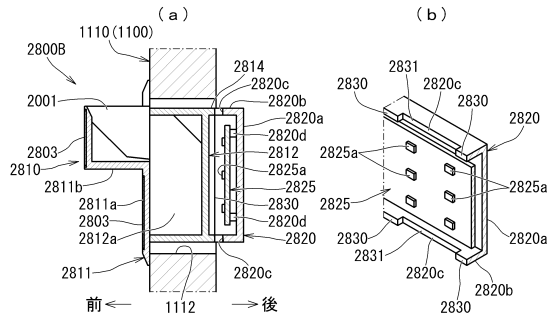


30

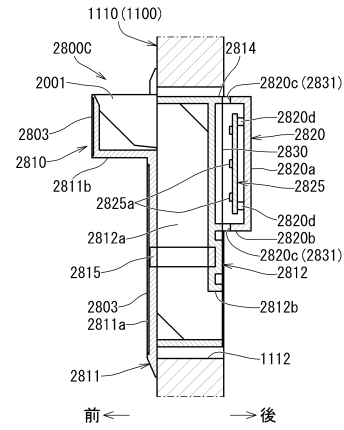
40

50

【図 79】

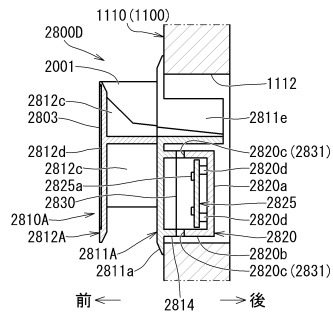


【図 80】

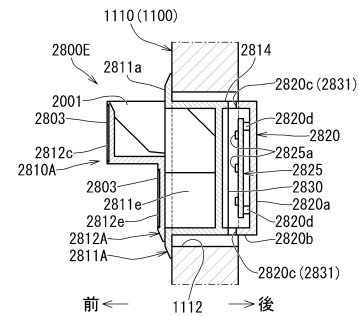


10

【図 81】



【図 82】



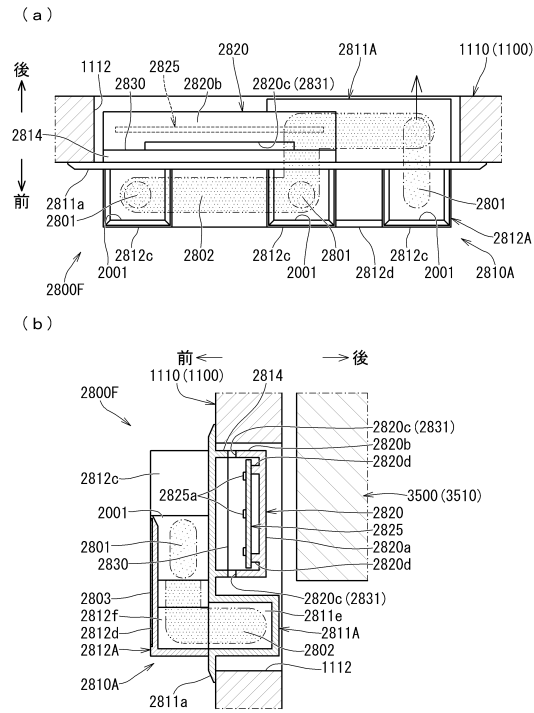
20

30

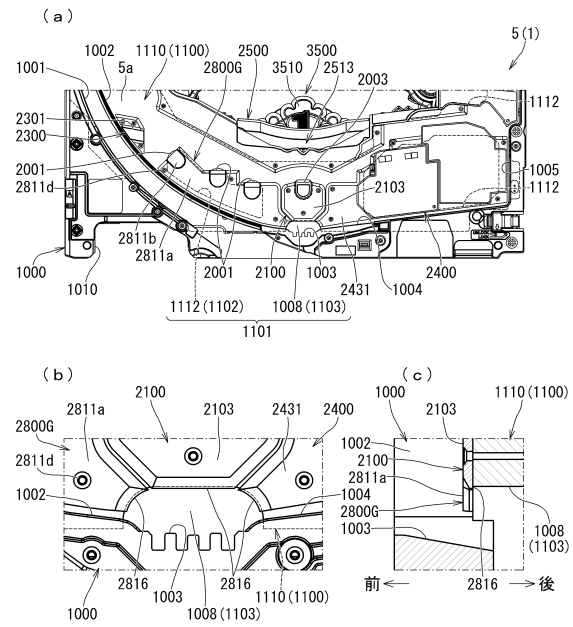
40

50

【図 8 3】



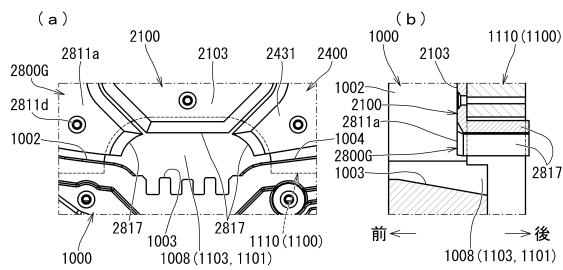
【図 8 4】



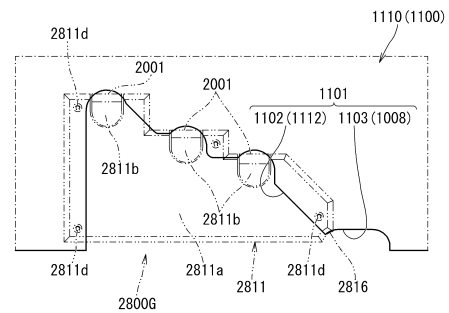
10

20

【図 8 5】



【図 8 6】

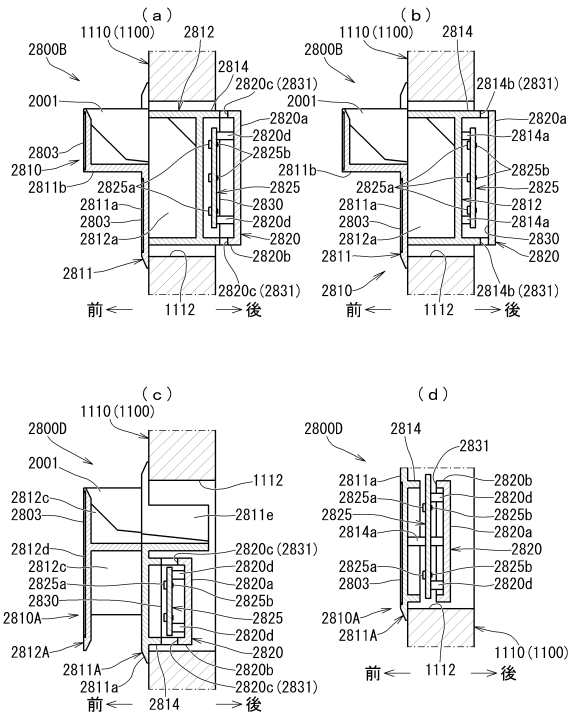


30

40

50

【図 87】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 2 0 - 0 8 1 1 0 7 (J P , A)
特開 2 0 0 9 - 1 1 9 1 6 2 (J P , A)
特開 2 0 0 1 - 2 0 4 9 1 8 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 1 2 8 9 7 3 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2