

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5504577号
(P5504577)

(45) 発行日 平成26年5月28日 (2014. 5. 28)

(24) 登録日 平成26年3月28日 (2014. 3. 28)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006. 01)

A 6 3 F 7/02 3 1 7

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 1 (全 41 頁)

(21) 出願番号 特願2008-122484 (P2008-122484)
 (22) 出願日 平成20年5月8日 (2008. 5. 8)
 (65) 公開番号 特開2009-268745 (P2009-268745A)
 (43) 公開日 平成21年11月19日 (2009. 11. 19)
 審査請求日 平成23年4月25日 (2011. 4. 25)

(73) 特許権者 000144522
 株式会社三洋物産
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
 (74) 代理人 100093056
 弁理士 杉谷 勉
 (74) 代理人 100142930
 弁理士 戸高 弘幸
 (72) 発明者 久保 和則
 名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株
 式会社 三洋物産内
 審査官 森田 真彦

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】

遊技球が打ち込まれる遊技領域を形成する遊技盤と、
 前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な作動口および入賞装置とを備え、
 前記入賞装置は、
 前記作動口への遊技球の入球に基づき、遊技球が入球可能な開状態に移る開閉入口部と、
 前記開閉入口部に入球した遊技球の挙動を遊技者に視認させるための内部空間を有する本体部材と、
 前記本体部材の内部空間に設けられ、遊技球を振り分ける振分部を有する振分手段と、
 前記開閉入口部に入球した遊技球を前記振分手段における前記振分部の上流側に誘導する第1誘導路と、
 前記振分手段の下流側に設けられる特定入球部および非特定入球部とを備え、
 所定の遊技状態にて前記開閉入口部に入球した遊技球が前記特定入球部に導かれたことに基づいて、前記所定の遊技状態よりも有利な遊技状態であって、前記開閉入口部が開状態に移るラウンドが複数回発生する特定遊技状態を生じさせる遊技機であって、
 前記入賞装置内に存在する時間が前記第1誘導路を通過する場合よりも短くなるよう、前記開閉入口部に入球した遊技球を排出側へ誘導することが可能な第2誘導路と、
 前記特定遊技状態において、所定のラウンドに到達するまでは前記開閉入口部に入球し

10

20

た遊技球が前記第 1 誘導路を通過するように制御し、当該所定のラウンドに到達した後は前記開閉入口部に入球した遊技球が前記第 2 誘導路を通過するように制御する誘導路制御手段と

を備え、

前記第 2 誘導路は、前記開閉入口部に入球した遊技球を前記振分手段における前記振分部より下流側に誘導する通路であり、

前記第 2 誘導路によって誘導された遊技球は、前記特定入球部または前記非特定入球部を介して前記入賞装置の外部へ排出され、

前記入賞装置は、前記開閉入口部を通じて前記本体部材内への遊技球の入球を検出する入球検出手段と、

10

前記本体部材からの遊技球の排出を検出する検出手段と、
を備え、

前記入球検出手段での入球検出数と前記検出手段での検出数とが不一致である間は、前記入球手段に遊技球が入球しても前記開閉入口部を開状態としないように制御する制御手段を備えている

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

この発明は、パチンコ機等の遊技機に関する。

20

【背景技術】

【0002】

従来、例えばパチンコ機などに代表される遊技機としては、遊技盤に備えられた始動口に遊技球が入球されることにより、当該始動口とは別位置に遊技盤に備えられた入賞装置の可動部が開き、遊技球が入賞装置内に入球可能となり、この入賞装置内に入球された遊技球を、Vゾーンと呼ばれる特定領域に導くかVゾーン以外の非特定領域に導くかを例えば可動役物によって振り分ける振分装置を入賞装置の内部に備え、通常遊技状態において遊技球がVゾーンに導かれたときには、この入賞装置を遊技者にとって有利な遊技状態（例えば入賞装置の可動部を所定ラウンド数にわたって開状態とする大当たり状態）に移行させるように構成された遊技機がある。この種の遊技機では、振分装置によって、Vゾーンに導かれるか否かの遊技球の挙動に面白味を持たせることができ、遊技の興趣性向上が図られている。

30

【0003】

また近年では、前述の振分装置による遊技球の振り分けに面白味を持たせるために振分装置を複雑に構成する（例えば振分装置上で遊技球の転動速度を変化させたり、多方向に振り分けたりする）傾向にある。このため、振分装置において遊技球が停止したままの状態になるといった不具合の発生を無くすことは従来よりも一層困難になっており、例えば大当たり状態中に入賞装置に入賞した遊技球のいずれかが振分装置上に停止するとともに、通常状態に復帰した後その遊技球が何らかのきっかけにより停止状態を脱してVゾーンに導かれ、始動口へ遊技球を入球させる過程を介さずに大当たり状態が発生してしまう可能性がある。このため、例えば大当たり状態終了後一定時間待機してから通常遊技状態に復帰させたり、入賞装置に入賞した遊技球が全て適正に排出されることを確認した後に通常遊技状態へ復帰させたりする処理が行われることがある（例えば、特許文献 1 参照）。

40

【特許文献 1】特開 2006 - 20892 号公報（第 32 - 34 頁，第 32 図）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。

すなわち、例えば、前述のように大当たり状態中においても通常遊技状態のときと同一の入賞装置が用いられるパチンコ機では、開閉入口部に入球した遊技球が振分装置に導か

50

れることによって、入賞装置内への遊技球の入球から排出までの時間がかかり、例えば次の遊技への移行に際して前述のような処理が行われると、結果的に大当たり状態が発生してから次の遊技状態に移行するまでの時間が長くなるという問題がある。このため、遊技者は大当たり演出が間延びしている印象を受け、得られる利益が変わらないのに次の遊技に素早く移行できないことに対して不満を感じる事となる。

【 0 0 0 5 】

また、ホール側（遊技場側）にとってみれば、大当たり遊技に時間がかかっている分だけ、遊技機の実質的な稼働率が減るという問題もある。つまり、振分装置の構造が複雑化されることで入賞装置内への遊技球の入球から排出までの時間が長くなるほど、次の遊技への移行が遅れることになり、遊技機の実質的な稼働率が減っていると言える。

10

【 0 0 0 6 】

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、入賞装置内に残存球がある状態で遊技者に有利な遊技状態から次の遊技状態へ移行されることを防止しつつ、その所定の遊技状態にかかる時間を低減できる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 7 】

この発明は、このような目的を達成するために、次のような構成をとる。

すなわち、請求項 1 に記載の発明は、

遊技球が打ち込まれる遊技領域を形成する遊技盤と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な作動口および入賞装置とを備え、

20

前記入賞装置は、

前記作動口への遊技球の入球に基づき、遊技球が入球可能な開状態に変移する開閉入口部と、

前記開閉入口部に入球した遊技球の挙動を遊技者に視認させるための内部空間を有する本体部材と、

前記本体部材の内部空間に設けられ、遊技球を振り分ける振分部を有する振分手段と、

前記開閉入口部に入球した遊技球を前記振分手段における前記振分部の上流側に誘導する第 1 誘導路と、

前記振分手段の下流側に設けられる特定入球部および非特定入球部とを備え、

30

所定の遊技状態にて前記開閉入口部に入球した遊技球が前記特定入球部に導かれたことに基づいて、前記所定の遊技状態よりも有利な遊技状態であって、前記開閉入口部が開状態に変移するラウンドが複数回発生する特定遊技状態を生じさせる遊技機であって、

前記入賞装置内に存在する時間が前記第 1 誘導路を通過する場合よりも短くなるよう、前記開閉入口部に入球した遊技球を排出側へ誘導することが可能な第 2 誘導路と、

前記特定遊技状態において、所定のラウンドに到達するまでは前記開閉入口部に入球した遊技球が前記第 1 誘導路を通過するように制御し、当該所定のラウンドに到達した後は前記開閉入口部に入球した遊技球が前記第 2 誘導路を通過するように制御する誘導路制御手段と

を備え、

40

前記第 2 誘導路は、前記開閉入口部に入球した遊技球を前記振分手段における前記振分部より下流側に誘導する通路であり、

前記第 2 誘導路によって誘導された遊技球は、前記特定入球部または前記非特定入球部を介して前記入賞装置の外部へ排出され、

前記入賞装置は、前記開閉入口部を通じて前記本体部材内への遊技球の入球を検出する入球検出手段と、

前記本体部材からの遊技球の排出を検出する検出手段と、を備え、

前記入球検出手段での入球検出数と前記検出手段での検出数とが不一致である間は、前記入球手段に遊技球が入球しても前記開閉入口部を開状態としないように制御する制御手

50

段を備えている
ことを特徴とするものである。

【発明の効果】

【0008】

この発明に係る遊技機によれば、入賞装置内に残存球がある状態で遊技者に有利な遊技状態から次の遊技状態へ移行されることを防止しつつ、その所定の遊技状態にかかる時間を低減できる遊技機を提供することを目的とする。

【発明を実施するための最良の形態】

【0009】

本明細書は、次のような遊技機に係る発明も開示している。

(0) 遊技球が打ち込まれる遊技領域を形成する遊技盤を備えた遊技機において、
前記遊技盤は、遊技球が入球可能な入球手段と、遊技球が入球し易い状態となる入賞装置とが、前記遊技領域の所定箇所にそれぞれ配設され、

前記入賞装置は、

入球した遊技球の挙動を遊技者に視認させるための内部空間を有する本体部材と、

前記本体部材での所定箇所に設けられ、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて遊技球が入球可能な開状態に変移する開閉入口部と、

前記本体部材の内部空間に設けられ、開状態の前記開閉入口部を介して前記本体部材の内部空間に入球した遊技球を振り分ける振分部を有する滞留手段と、

前記本体部材の内部空間でその一方側に設けられ、前記振分部で振り分けられた遊技球の入球が可能で、且つ、遊技球の入球することにより遊技者にとって有利な遊技状態の発生
の契機となる特定入球部と、

前記本体部材の内部空間でその一方側に設けられ、前記特定入球部以外の入球部であって前記振分部で振り分けられた遊技球が入球可能な非特定入球部と、

前記振分部を通過しない経路であって前記開閉入口部から入球された遊技球を当該滞留手段を通過させる場合よりも速く前記特定入球部または前記非特定入球部の方に案内する別案内通路と、

所定の別案内条件成立の場合に開状態の前記開閉入口部からの遊技球を前記別案内通路に案内するように切り替えられる案内切替手段と、

を備え、

前記滞留手段は、前記振分部から振り分けられた少なくとも一部の遊技球が通ることが視認可能な下流側領域を備え、

前記別案内通路は、当該別案内通路を通る遊技球を前記滞留手段の前記下流側領域に案内する

ことを特徴とする遊技機。

【0010】

前記(0)に記載の発明によれば、遊技機は、遊技球が打ち込まれる遊技領域を形成する遊技盤を備えている。この遊技盤は、遊技球が入球可能な入球手段と、遊技球が入球し易い状態となる入賞装置とが、遊技領域の所定箇所にそれぞれ配設されている。入賞装置は、本体部材と開閉入口部と滞留手段と特定入球部と非特定入球部と別案内通路と案内切替手段とを備えている。本体部材は、入球した遊技球の挙動を遊技者に視認させるための内部空間を有するものである。開閉入口部は、本体部材での所定箇所に設けられており、入球手段への遊技球の入球に基づいて遊技球が入球可能な開状態に変移する。滞留手段は、本体部材の内部空間に設けられており、開状態の開閉入口部を介して本体部材の内部空間に入球した遊技球を振り分ける振分部を有する。特定入球部は、本体部材の内部空間でその一方側に設けられており、振分部で振り分けられた遊技球の入球が可能であり、且つ、遊技球の入球することにより遊技者にとって有利な遊技状態の発生
の契機となるものである。非特定入球部は、本体部材の内部空間でその一方側に設けられており、特定入球部以外の入球部であって振分部で振り分けられた遊技球が入球可能なものである。別案内通

10

20

30

40

50

路は、振分部を通過しない経路であって開閉入口部から入球された遊技球を当該滞留手段を通過させる場合よりも速く特定入球部または非特定入球部の方に案内する。案内切替手段は、所定の別案内条件成立の場合に開閉入口部からの遊技球を別案内通路に案内するように切り替えられる。滞留手段は、振分部から振り分けられた少なくとも一部の遊技球が通ることが視認可能な下流側領域を備えている。別案内通路は、当該別案内通路を通る遊技球を滞留手段の下流側領域に案内する。

【 0 0 1 1 】

したがって、案内切替手段は、所定の別案内条件成立の場合において、開閉入口部からの遊技球を別案内通路に案内するように切り替えられるので、有利な遊技状態が発生してから次の通常の遊技状態に移行するまでの時間を低減でき、有利な遊技状態での演出の間延び感を低減でき、次の遊技に素早く移行できる。

10

【 0 0 1 2 】

例えば、案内切替手段は、所定の別案内条件成立の場合、例えば、V継続タイプの遊技機での最終ラウンド期間や、ラウンド自動移行タイプの遊技機での各ラウンド期間において、開閉入口部からの遊技球を別案内通路に案内し、それ以外の場合、例えば、V継続タイプの遊技機での最終ラウンド以外の期間や、ラウンド自動移行タイプの遊技機での大当たり状態以外の状態である通常状態期間において、滞留手段に案内するように切り替えられるので、V継続タイプの遊技機での最終ラウンド期間やラウンド自動移行タイプの遊技機での各ラウンド期間における時間、つまり次ラウンド獲得に無関係にかかっている時間を低減でき、大当たり演出の間延び感を低減でき、次の遊技に素早く移行でき、得られる利益が変わらないのに不必要に待たされる問題を解消できる。

20

【 0 0 1 3 】

また、ホール側（遊技場側）にとってみれば、次ラウンド獲得に無関係にかかっていた時間を低減でき、その低減した時間分、遊技機の実質的な稼働率を上げることができる。

【 0 0 1 4 】

その結果、遊技者に有利な遊技状態にかかる時間を低減できるため、遊技機の稼働率を実質的に向上させることができ、且つ、残存球がある状態で次の遊技状態へ移行されることを防止できる遊技機を提供することができる。

また、滞留手段は、振分部から振り分けられた少なくとも一部の遊技球が通ることが視認可能な下流側領域を備えている。別案内通路は、当該別案内通路を通る遊技球を滞留手段の下流側領域に案内する。したがって、滞留手段を通らずに別案内通路で案内された遊技球が滞留手段の下流側領域に案内されて特定入球部または非特定入球部のいずれかに案内されるので、遊技者は、別案内通路を通った遊技球を滞留手段の下流側領域で視認することができ、入賞装置に入球した遊技球を確認することができる。

30

【 0 0 1 5 】

（ 1 ）前記（ 0 ）に記載の遊技機において、

前記振分部は、遊技球を滞留させて排出する非可動振分部と、前記非可動振分部からの遊技球が供給される可動振分部とを備えている

ことを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 6 】

前記（ 1 ）に記載の発明によれば、非可動振分部は遊技球を滞留させて排出し、この非可動振分部からの遊技球が可動振分部に供給され、この可動振分部で振り分けられた遊技球が滞留手段の下流側領域に案内される。特に、非可動振分部で遊技球が滞留されるため、滞留手段の下流側領域に供給されるまでに時間がかかるが、別案内通路は非可動振分部を通さずに滞留手段の下流側領域に案内するので、時間短縮が可能である。

40

【 0 0 1 7 】

（ 2 ）前記（ 1 ）に記載の遊技機において、

前記滞留手段は、前記別案内条件成立の場合においても、前記可動振分部の動作を継続している

ことを特徴とする遊技機。

50

【 0 0 1 8 】

前記（２）に記載の発明によれば、別案内条件成立の場合においても、滞留手段の可動振分部が動作を継続しているので、かかる別案内条件成立の直前に滞留手段に存する遊技球を滞留後に出力することになり、別案内条件成立の場合、つまり、Ｖ継続タイプの遊技機での最終ラウンド時や、ラウンド自動移行タイプの遊技機での全ラウンド時においても、滞留手段（例えば、振り分け装置）の動作を停止させるわけではないので、その停止状態の滞留手段（例えば、振り分け装置）によって遊技球が入賞装置内に予期せぬ状態で停留してしまうことに起因する不本意な残存球処理の発生という問題を解消できる。

【 0 0 1 9 】

（３）前記（１）または（２）に記載の遊技機において、

10

前記下流側領域は、前記可動振分部からの遊技球が移動可能で前記特定入球部または前記非特定入球部のいずれかに案内するステージ部であり、

前記別案内通路は、前記開閉入口部から入球された遊技球を前記振分部よりも速く前記ステージ部に案内する

ことを特徴とする遊技機。

【 0 0 2 0 】

前記（３）に記載の発明によれば、下流側領域は、可動振分部からの遊技球が移動可能で特定入球部または非特定入球部のいずれかに案内するステージ部としている。別案内通路は、開閉入口部から入球された遊技球を振分部よりも速くステージ部に案内する。したがって、振分部を通らずに別案内通路で案内された遊技球がステージ部に案内されて特定入球部または非特定入球部のいずれかに案内されるので、遊技者は、別案内通路を通った遊技球をステージ部上で視認することができ、入賞装置に入球した遊技球を確認することができる。

20

【 0 0 2 1 】

（４）前記（３）に記載の遊技機において、

前記入賞装置は、前記開閉入口部から入球した遊技球を前記滞留手段に導く導入通路部を備え、

前記導入通路部の所定箇所での底面部分に開閉自在な開閉部を備え、

前記開閉部は、開状態となると遊技球が落下可能な大きさの開口が形成され、閉状態において遊技球がそのまま通過するものであり、

30

前記別案内通路は、その入力側が前記開閉部の開口に連通されるとともに、その出力側が前記ステージ部上に開口された垂下通路である

ことを特徴とする遊技機。

【 0 0 2 2 】

前記（４）に記載の発明によれば、入賞装置は、開閉入口部から入球した遊技球を滞留手段に導く導入通路部を備えている。この導入通路部の所定箇所での底面部分には、開閉自在な開閉部が備えられている。この開閉部は、開状態となると遊技球が落下可能な大きさの開口が形成され、閉状態において遊技球がそのまま通過するものである。別案内通路は、その入力側が開閉部の開口に連通されるとともに、その出力側がステージ部上に開口された垂下通路としているので、かかる垂下通路内に遊技球が滞ることなく迅速にステージ部に供給され、別案内通路を起因とする遊技球の停留が生じることがない。

40

【 0 0 2 3 】

（５）前記（３）または（４）に記載の遊技機において、

前記可動振分部を、前記ステージ部の遊技球の移動領域上で、当該可動振分部と前記移動領域との間を遊技球が通過可能な間隔を空けて支持する支持手段を備えている

ことを特徴とする遊技機。

【 0 0 2 4 】

前記（５）に記載の発明によれば、支持手段は、可動振分部を、ステージ部の遊技球の移動領域上で移動領域との間を遊技球が通過可能な間隔を空けて支持しているので、移動領域における可動振分部の下方領域も遊技球の移動が可能であり、ステージ部の移動領域

50

をその幅方向にわたって最大限に活用することができる。また、ステージ部の移動領域を移動する遊技球が可動振分部下を通る際に一旦隠れてから現れて、特定入球部に入球する否かの様子を遊技者が見ることがあり、遊技球の挙動にさらに面白みを持たせることができる。

【 0 0 2 5 】

(6) 前記 (4) または (5) に記載の遊技機において、

前記ステージ部は、前記滞留手段で滞留された遊技球が転動可能な転動領域を備え、

前記特定入球部と前記非特定入球部とは、前記転動領域の一方側に設けられ、

前記ステージ部は、前記転動領域での一方側方向に対して直交する当該転動領域の幅方向に連なる山部を当該転動領域に発生させるとともに、当該山部を前記転動領域の下流方向に移動させることでこの転動領域を波立たせる波立ち発生手段を備え、

前記別案内条件成立の場合に、前記波立ち発生手段による前記転動領域での前記山部を当該転動領域での前記別案内通路の出力側の開口が投影される部分の上流側位置で保持させるように制御する保持制御手段を備えている

ことを特徴とする遊技機。

【 0 0 2 6 】

前記 (6) に記載の発明によれば、ステージ部は、滞留手段で滞留された遊技球が転動可能な転動領域を備えている。特定入球部と非特定入球部とは、転動領域の一方側に設けられている。波立ち発生手段は、転動領域での一方側方向に対して直交する当該転動領域の幅方向に連なる山部をこの転動領域に発生させるとともに、その山部を転動領域の下流方向に移動させることで転動領域を波立たせる。保持制御手段は、別案内条件成立の場合に、波立ち発生手段による転動領域での山部を、この転動領域での別案内通路の出力側の開口が投影される部分の上流側位置で保持させるように制御する。つまり、別案内条件成立の場合には、別案内通路である垂下通路の出力側の開口が投影された転動領域の部分は、その上流側位置に山部が保持されているため、垂下通路を落下して転動領域に供給された遊技球は、山部により転動領域の上流に向かうことが抑制され、むしろ下流方向に向かわせることができ、迅速に転動領域を流下させることができる。

【 0 0 2 7 】

(7) 前記 (0) に記載の遊技機、または、前記 (1) から (6) のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記入賞装置は、

前記開閉入口部を通じて前記本体部材内への遊技球の入球を検出する入球検出手段と、

前記本体部材からの遊技球の出力を検出する出球検出手段と、

を備え、

前記入球検出手段での入球検出数と前記出球検出手段での出球検出数とが一致しているか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段で不一致と判定されている間は、前記入球手段に遊技球が入球しても前記開閉入口部を開状態としない開禁止制御手段と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【 0 0 2 8 】

前記 (7) に記載の発明によれば、入賞装置は、開閉入口部を通じて本体部材内への遊技球の入球を検出する入球検出手段と、本体部材からの遊技球の出力を検出する出球検出手段とを備えている。判定手段は、入球検出手段での入球検出数と出球検出手段での出球検出数とが一致しているか否かを判定する。開禁止制御手段は、判定手段で不一致と判定されている間は、入球手段に遊技球が入球しても開閉入口部を開状態としない。したがって、残存球処理を好適に行うことができる。

【 0 0 2 9 】

(8) 前記 (7) に記載の遊技機において、

前記特定入球部は、遊技球の入球を検出する特定入球部用検出手段を備え、

前記非特定入球部は、遊技球の入球を検出する非特定入球部用検出手段を備え、

前記出球検出手段は、前記特定入球部用検出手段と前記非特定入球部用検出手段とによって前記本体部材からの遊技球の出力を検出するものであることを特徴とする遊技機。

【 0 0 3 0 】

前記(8)に記載の発明によれば、特定入球部は、遊技球の入球を検出する特定入球部用検出手段を備えている。非特定入球部は、遊技球の入球を検出する非特定入球部用検出手段を備えている。出球検出手段は、特定入球部用検出手段と非特定入球部用検出手段とによって本体部材からの遊技球の出力を検出するものである。したがって、特定入球部や非特定入球部への入球検出以外に、本体部材からの遊技球の出力検出を兼用することができ、特定入球部用検出手段や非特定入球部用検出手段とは別個に残存球処理専用の検出手段を設ける必要が無く、残存球処理を省スペースで実現することができる。

10

【 0 0 3 1 】

(9)前記(0)に記載の遊技機、または、前記(1)から(8)のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記入賞装置の状態に応じた所定の演出表示をする表示手段と、前記入賞装置とを、前記遊技領域の幅方向の中央箇所で且つ前記表示手段と前記入賞装置との順で上から縦方向に並設し、

前記表示手段は、その表示画面の周囲の少なくとも一部に配置される装飾部材を備え、前記装飾部材は、

遊技球が入球可能な入球口と、

20

前記入球口に入球した遊技球を案内する通路部と、

前記通路部で案内された遊技球を前記表示手段の下方位位置で前記表示画面幅よりも狭い排出範囲で前記入賞装置の上部に排出する排出手段と、

を備え、

前記入賞装置の前記開閉入口部は、前記本体部材での前記排出手段の直下箇所に設けられており、第1状態では、前記排出手段からの遊技球が入球可能であり、且つ、前記遊技領域での前記装飾部材の外部を流下する遊技球の入球が不可あるいは困難であり、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて前記第1状態よりも開いた第2状態となり、前記第2状態では、前記排出手段からの遊技球が入球可能であり、且つ、前記装飾部材の外部を流下する遊技球が前記第1状態よりも入球し易い

30

ことを特徴とする遊技機。

【 0 0 3 2 】

前記(9)に記載の発明によれば、表示手段と入賞装置とを、遊技盤の遊技領域の幅方向の中央箇所で縦方向に並べて配置しているので、入賞装置が横方向に大きくなるようなことや、遊技領域が狭くなるようなこともなく、遊技領域を確保できる。

【 0 0 3 3 】

また、入賞装置の開閉入口部よりも上方に表示手段を備えているので、開閉入口部よりも下方に表示手段がある場合に比べて、表示手段での演出表示と開閉入口部への入球の有無とが見易くできる。つまり、開閉入口部よりも下方に表示手段がある場合には、入賞装置の状態に応じた所定の演出表示をする表示手段を見た後にそれよりも上方の開閉入口部を見なければならず、球の流れに逆らって視線移動しなければならないし、開閉入口部への視線を移動したときにはかかる開閉入口部への入球の有無が既に終えていることがあり、遊技者にとって見難いという問題があるが、入賞装置の開閉入口部よりも上方に表示手段を備えているので、演出表示をする表示手段を見た後にそれよりも下方の開閉入口部に視線移動をする、つまり球の流れに視線移動しており、開閉入口部への入球の有無を容易に見ることができ、表示手段での演出表示と開閉入口部への入球の有無とが見易くできる。

40

【 0 0 3 4 】

また、表示画面周囲の装飾部材に入球した遊技球は、通路部で案内されて表示手段の下方位位置の排出手段から表示画面幅よりも狭い排出範囲で、この排出手段の直下で入賞装置

50

の上部の開閉入口部に排出されるので、開閉入口部の第1状態（入球制限状態）または第2状態（入球制限解除状態、例えば開状態）に依らずに当該開閉入口部に入球させることができる。また、開閉入口部が第1状態の場合には、遊技領域での装飾部材の外部を流下する遊技球の入球が不可あるいは困難であるが、開閉入口部が第2状態の場合には、装飾部材の外部を流下する遊技球が第1状態よりも入球し易くできる。したがって、装飾部材に入球した遊技球を確実に入賞装置内に案内でき、開閉入口部が第2状態（入球制限解除状態）の場合には、装飾部材の外部を流下する遊技球の入球も可能となる遊技を提供することができる。また、表示画面の直下に入賞装置の開閉入口部が位置しており、排出手段から排出された遊技球が開閉入口部に入球するかどうかを視線を動かすことなく見ることができるので、表示手段の表示画面と、遊技球が入賞装置に入球するか否かの過程とを同時に見ることが容易になり、表示手段の表示画面に遊技者を注視させたとしても、入賞装置への入球有無過程の見落としが低減できる。

10

【0035】

その結果、表示画面が見易く、遊技領域を確保でき、しかも入賞装置への入球と表示画面の表示情報とを同時に見ることができる遊技機を提供することができる。

【0036】

（10）前記（9）に記載の遊技機において、

前記装飾部材と前記入賞装置とは一体的に形成されたものであることを特徴とする遊技機。

【0037】

前記（10）に記載の発明によれば、装飾部材の排出手段と入賞装置の開閉入口部とが別体で個別に遊技盤に取り付けられる構成の場合では排出手段と開閉入口部との位置関係が両者の遊技盤への取り付け精度により変化してしまうが、装飾部材と入賞装置とは一体的に形成されたものであるので、排出手段と開閉入口部との位置関係が両者の遊技盤への取り付け精度により変化するということが無く、両者の取付位置調整も不要であり、取付作業性に優れる。

20

【0038】

（11）前記（10）に記載の遊技機において、

前記遊技盤を正面視した状態で前記装飾部材と前記入賞装置との間の両側に、前記装飾部材および前記入賞装置の横幅よりも小さい幅としたくびれ部を備え、

前記開閉入口部は前記くびれ部に設けられていることを特徴とする遊技機。

30

【0039】

前記（11）に記載の発明によれば、遊技盤を正面視した状態で装飾部材と入賞装置との間の両側に、装飾部材および入賞装置の横幅よりも小さい幅としたくびれ部を備えているので、そのくびれ部を形成している分だけ遊技領域を広くすることができる。つまり、装飾部材と入賞装置との間のくびれ部まで遊技球が流下して来ることがある。また、開閉入口部はくびれ部に設けられているので、表示手段の表示画面と、その表示画面直下のくびれ部に設けられた開閉入口部に遊技球が入球するか否かの過程とを同時に見ることが容易になり、表示手段の表示画面に遊技者を注視させたとしても、入賞装置への入球有無過程の見落としが低減できる。

40

【0040】

（12）前記（11）に記載の遊技機において、

前記開閉入口部は、遊技球が入球可能な開口と、前記開口の両側で横方向に並んだ一対の可動部を備え、前記一対の可動部がその下端側の軸部を軸心として先端側が互いに離れるように回動して開くことで前記遊技領域での前記装飾部材の外部を流下する遊技球が入球可能な前記第2状態と、前記一対の可動部が前記軸部を軸心として先端側が前記第2状態よりも互いに近づくように回動した前記第1状態とに変移可能なものである

ことを特徴とする遊技機。

【0041】

前記（12）に記載の発明によれば、開閉入口部での開口の両側で横方向に並んだ一対

50

の可動部は、その下端側の軸部を軸心として先端側が互いに離れるように回転して開くことで遊技領域での装飾部材の外部を流下する遊技球が入球可能な第2状態となり、逆に、一对の可動部が軸部を軸心として先端側が第2状態よりも互いに近づくように回転した第1状態とに変移可能なものである。したがって、装飾部材に入球した遊技球を開閉入口部の第1状態および第2状態に依らずに確実に入賞装置内に案内でき、開閉入口部が第2状態（入球制限解除状態）の場合には、装飾部材の外部を流下する遊技球の入球も可能となる開閉入口部を好適に実現することができる。

【0042】

（13）前記（12）に記載の遊技機において、

前記遊技領域は、その正面視で円形、略円形、楕円形または略楕円形となっており、
前記くびれ部は、前記遊技領域の正面視で横幅が最も大きい部分に位置している
ことを特徴とする遊技機。

10

【0043】

前記（13）に記載の発明によれば、遊技領域は、その正面視で円形、略円形、楕円形または略楕円形となっており、くびれ部は、遊技領域の正面視で横幅が最も大きい部分に位置しているので、表示手段や入賞装置の横幅は最大限に確保しながら、一对の可動部が第2状態（入球制限解除状態）となってもその可動部は装飾部材および入賞装置の横幅以内に止まっていることから、可動部の可動によって遊技領域幅が狭くなることもなく、遊技領域の遊技球の流下態様によっても面白味を付与できる構成とすることができる。

【0044】

（14）前記（8）から（13）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記装飾部材と前記入賞装置とは、その両者間を遊技球が横方向に通過可能なように当該装飾部材および入賞装置を間隔を空けて配設していることを特徴とする遊技機。

20

【0045】

前記（14）に記載の発明によれば、装飾部材と入賞装置とは、その両者の間を遊技球が横方向に通過可能なように当該装飾部材および入賞装置を間隔を空けて配設しているので、遊技盤の左側を流下する遊技球が装飾部材と入賞装置との間を通過して遊技盤の右側に流下していくことや、それとは逆に右から左に流下していくことができ、さらに多様性のある遊技盤を提供することができる。

【0046】

（15）前記（7）または（8）に記載の遊技機において、

前記入賞装置は、前記有利な遊技状態としての、前記開閉入球部が所定の開状態となることを単位ラウンドとしてそれを終了ラウンドまで実行する状態となり得るものであり、

前記判定手段は、開始ラウンドから前記別案内条件成立するまでの所定ラウンドにおいて、前記入球検出手段での入球検出数と前記出球検出手段での出球検出数とが一致しているか否かを判定し、

当該所定ラウンドの次のラウンドから終了ラウンドまでは前記別案内通路を通じて遊技球が排出される

ことを特徴とする遊技機。

30

【0047】

前記（15）に記載の発明によれば、入賞装置は、有利な遊技状態としての、開閉入球部が所定の開状態となることを単位ラウンドとしてそれを終了ラウンドまで実行する状態となり得るものである。判定手段は、開始ラウンドから別案内条件成立するまでの所定ラウンドにおいて、入球検出手段での入球検出数と出球検出手段での出球検出数とが一致しているか否かを判定する。当該所定ラウンドの次のラウンドから終了ラウンドまでは、別案内通路を通じて遊技球が排出される。したがって、当該所定ラウンドの次のラウンドから終了ラウンドまでを、残存球の停留が解除される時間的余裕（マージン）とすることができる。つまり、所定ラウンド終了時の残存球確認処理によって残存球が検出されたとしても、それ以降のラウンド遊技の期間でその遊技球の残存が解除されることは十分あり得るため、残存球によるエラー状態が発生しづらいし、有利な遊技状態（例えば大当たり状

40

50

態)からその後の通常の遊技状態への切り替えを早く行うことができる。よって、有利な遊技状態(例えば大当たり状態)の時間を短縮できる。

【0048】

(16)前記(15)に記載の遊技機において、

終了ラウンドの終了時に前記判定手段での不一致判定の場合にエラー報知するエラー報知手段を備えていることを特徴とする遊技機。

【0049】

前記(16)に記載の発明によれば、エラー報知手段は、終了ラウンドの終了時に判定手段での不一致判定の場合にエラー報知するので、所定ラウンド終了時の残存球確認処理によって残存球が検出されたとしても、それ以降のラウンド遊技の期間でその遊技球の残存が解除されることは十分あり得るため、残存球によるエラー状態の発生が低減でき、不用意なエラー報知を低減できる。

【0050】

(17) 前記(0)に記載の遊技機、または、前記(1)から(16)のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記遊技機はパチンコ機であることを特徴とする遊技機。

【0051】

前記(17)に記載の遊技機によれば、入賞装置内への遊技球の入球から排出までの時間が次ラウンド獲得に無関係にかかることを低減でき、遊技機の稼働率を向上でき、且つ、残存球処理の発生を低減できるパチンコ機を提供できる。なお、パチンコ機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて遊技用媒体としての球を所定の遊技領域に発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞(または作動ゲートを通過)するものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された入賞装置(可変入賞手段や特定入賞口など)が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値(景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む)が付与されるものが挙げられる。

【0052】

【0053】

以下、パチンコ遊技機(以下、単に「パチンコ機」という)の各種の実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。

【実施例1】

【0054】

以下、パチンコ遊技機(以下、単に「パチンコ機」という)の一実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図1はパチンコ機10の概略正面図であり、図2は、パチンコ機10の遊技盤30の正面図である。図3は、本実施例のパチンコ機10の電氣的接続を例示するブロック図である。

【0055】

図1に示すように、パチンコ機10は、当該パチンコ機10の外殻を形成し遊技場(ホール)の遊技島に固定される外枠11と、この外枠11の一側部(例えば正面視での左側部)を開閉軸として外枠11に対して開閉可能に支持された内枠12と、この内枠12の一側部(例えば正面視での左側部)を開閉軸1として内枠12に対して開閉自在に取り付けられる前面枠セット14とを備えている。

【0056】

外枠11は、木製の板材により全体として正面視で矩形状に構成され、小ネジ等の離脱可能な締結具により各板材が組み付けられている。本実施の形態では、例えば、外枠11の上下方向の外寸は809mm(内寸771mm)、左右方向の外寸は518mm(内寸480mm)となっている。なお、外枠11は樹脂やアルミニウム等の軽金属などにより構成されていてもよい。

【0057】

内枠12は、大別すると、その外形を形成する主要部材としての樹脂ベース(図示省略

10

20

30

40

50

）と、この樹脂ベース（図示省略）に取り付けられる遊技盤 30（図 2 参照）とを備えている。また、内枠 12 は、図 1 に示すように、樹脂ベース（図示省略）の前面側で片開き自在な前面枠セット 14 を備えている。

【0058】

具体的には、樹脂ベース（図示省略）は、正面視で、その外形が略矩形状で、かつ、その略中央箇所を開口中心とする開口部（図 2 を用いて後述する遊技領域 30a と同等の大きさの開口）が形成された板状部材としている。

【0059】

前面枠セット 14 は、正面視左側で上下方向の開閉軸 J1 を軸心にして当該内枠 12 に対して開閉自在に取り付けられている。言い換えれば、前面枠セット 14 は、樹脂ベース（図示省略）に対して開閉自在となっている。

10

【0060】

図 2 に示すように、遊技盤 30 は、その遊技領域 30a を樹脂ベース（図示省略）の開口部に位置させるようにして当該樹脂ベースの裏面側に着脱自在に取り付けられる。

【0061】

ここで、もう少し詳細に前面枠セット 14 について説明する。

【0062】

前面枠セット 14 は、図 1 に示すように、内枠 12 に対して開閉可能に取り付けられており、内枠 12 と同様、パチンコ機 10 の正面からみて左側に上下に延びる開閉軸を軸心にして前方側に開放できるようになっている。

20

【0063】

前面枠セット 14 は、図 1 に示すように、その前面視すると、最下部に位置する下皿ユニット 13 と、この下皿ユニット 13 の上側に位置する上皿ユニット 21 と、この上皿ユニット 21 の上側に位置するガラス枠部 23 と、に大別される。これらの下皿ユニット 13 と上皿ユニット 21 とガラス枠部 23 とは、図示省略のベース板体の前面側各箇所にそれぞれ取り付けられて前面枠セット 14 が構成されている。

【0064】

下皿ユニット 13 は、図 1 に示すように、前面枠セット 14 の最下部箇所に位置するように、ネジ等の締結具により固定されている。この下皿ユニット 13 は、その前面側に、下皿 15 と球抜きレバー 17 と遊技球発射ハンドル 18 とを備えている。

30

【0065】

球受皿としての下皿 15 は、下皿ユニット 13 のほぼ中央部に設けられており、排出口 16 より排出された遊技球が下皿 15 内に貯留可能になっている。球抜きレバー 17 は、下皿 15 内の遊技球を抜く（排出する）ためのものであり、この球抜きレバー 17 を図 1 で左側に移動させることにより、下皿 15 の底面の所定箇所が開口され、下皿 15 内に貯留された遊技球を下皿 15 の底面の開口部分を通して下方向外部に抜くことができる。

【0066】

遊技球発射ハンドル 18 は、図 1 に示すように、下皿 15 よりも右方で手前側に突出して配設されている。遊技者による遊技球発射ハンドル 18 の操作に応じて、遊技球発射装置 38 によって遊技球が図 2 に示す遊技盤 30 の遊技領域 30a に打ち込まれるようになっている。遊技球発射装置 38 は、例えば、遊技球発射ハンドル 18 と発射装置 229（図 3 参照）などで構成されている。音出力部 24 は、図 1 に示すように、前面枠セット 14 の正面視で上部の左右 2 箇所で、その前面枠セット 14 の内部あるいは背面箇所に設けられたスピーカ 48（図 3 参照）からの音を出力するための出力口である。

40

【0067】

上皿ユニット 21 は、図 1 に示すように、前面枠セット 14 の下部箇所（前述の下皿 15 の真上位置）に位置するように、ネジ等の締結具により固定されており、遊技球の受皿としての上皿 19 を備えている。ここで、上皿 19 は、遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら遊技球発射装置 38 の方へ導出するための球受皿である。

【0068】

50

ガラス枠部 2 3 は、図 1 に示すように、上皿ユニット 2 1 の上側に形成された窓部 1 0 1 を備えている。

【 0 0 6 9 】

つまり、前面枠セット 1 4 には、図 1 に示すように、上皿ユニット 2 1 の上側に位置するガラス枠部 2 3 の中央箇所、遊技盤 3 0 の遊技領域 3 0 a (図 2 参照) のほとんどを外部から視認することができるよう略縦長楕円形状の窓部 1 0 1 が形成されている。詳しくは、窓部 1 0 1 は、略縦長楕円形状で中央が空洞となっており、その空洞部分を略縦長楕円形状等のガラス板 1 3 7 で覆うように、図示省略のガラスユニットが前面枠セット 1 4 の裏面側に取り付けられたものである。ガラスユニット(図示省略)は、二枚のガラス板 1 3 7 を前後方向に近設させて並べた二重ガラス構造としている。なお、窓部 1 0 1 の前記略中央部が直線状になるようにし、ガラス板 1 3 7 もその形状に合わせるようにしてもよい。また、ガラス板 1 3 7 は、ガラスに限定されず、所定の強度がある透明板であればその材質などは問わない。

【 0 0 7 0 】

さらに、ガラス枠部 2 3 は、図 1 に示すように、窓部 1 0 1 の周囲に各種の電飾部(第 1 電飾部 1 0 2、第 2 電飾部 1 0 3 および第 3 電飾部 1 0 4)を備えている。つまり、前面枠セット 1 4 は、図 1 に示すように、その前面視した状態で窓部 1 0 1 の周囲で左箇所に、LED 等を内蔵した第 1 電飾部 1 0 2 (左側電飾部)を、窓部 1 0 1 の周囲で右箇所に、LED 等を内蔵した第 2 電飾部 1 0 3 (右側電飾部)を、窓部 1 0 1 の周囲で上箇所に、LED 等を内蔵した第 3 電飾部 1 0 4 (上側電飾部)を備えている。これらの電飾部は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯、点滅のように発光態様が変更制御され遊技中の演出効果を高める役割を果たすものである。

【 0 0 7 1 】

本パチンコ機 1 0 では、第 1 電飾部 1 0 2、第 2 電飾部 1 0 3 および第 3 電飾部 1 0 4 は、大当たりランプとして機能し、大当たり時に点灯や点滅を行うことにより、大当たり中であることを報知する。その他、本パチンコ機 1 0 の第 1 電飾部 1 0 2 および第 2 電飾部 1 0 3 には、賞球払出し中に点灯する賞球ランプ 1 0 5 と、所定のエラー時に点灯するエラー表示ランプ 1 0 6 とが備えられている。また、窓部 1 0 1 の周縁で右斜め下箇所に、内枠 1 2 表面や遊技盤 3 0 表面等の一部を視認できるよう透明樹脂からなる小窓 1 0 7 が設けられている。この小窓 1 0 7 の所定箇所を平面状としているので、遊技盤 3 0 の右下隅部に貼り付けられた証紙 S 1 (図 2 参照)などを、小窓 1 0 7 の当該平面状箇所から機械で好適に読み取ることができる。

【 0 0 7 2 】

また、窓部 1 0 1 の下方には貸球操作部 1 2 0 が配設されており、貸球操作部 1 2 0 には球貸しボタン 1 2 1 と返却ボタン 1 2 2 とが設けられている。パチンコ機 1 0 の側方に配置された図示しないカードユニット(球貸しユニット)に紙幣やカード(例えばプリペイドカード)等を投入した状態で貸球操作部 1 2 0 が操作されると、その操作に応じて遊技球の貸出が行われる。球貸しボタン 1 2 1 は、カード等(記録媒体)に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿 1 9 に供給される。返却ボタン 1 2 2 は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、貸球操作部 1 2 0 にさらに度数表示部(図示省略)を設けるようにしてもよい。この度数表示部(図示省略)は、カード等の残額情報を表示するものである。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿に遊技球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部 1 2 0 が不要となる。故に、貸球操作部 1 2 0 の設置部分に、飾りシール等が付されるようになっている。これにより、カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との貸球操作部の共通化が図れる。

【 0 0 7 3 】

次に、図 2 を用いて遊技盤 3 0 の構成を説明する。遊技盤 3 0 は、図 2 に示すように、正面視で四角形状の合板でその左側の両角部が取れたような形状としており、その周縁部

10

20

30

40

50

(後述するレール５１，５２の外側部分)が内枠１２の樹脂ベース(図示省略)の裏側に当接した状態で取付されており、この遊技盤３０の前面側の略中央部分たる遊技領域３０ａが樹脂ベースの略縦長楕円形状の図１に示した窓部１０１(ガラス板１３７)を通じて前面枠セット１４の前方外側から視認可能な状態となっている。

【００７４】

また、遊技盤３０には、図２に示すように、遊技球発射装置３８(図１参照)から発射された遊技球を遊技盤３０上部へ案内するためのレール５１，５２が取り付けられており、遊技球発射ハンドル１８の回動操作に伴い発射された遊技球は複数本のレール５１，５２の後述する球案内通路４９を通じて所定の遊技領域３０ａに案内されるようになっている。複数本のレール５１，５２は長尺状をなすステンレス製の金属带状部材であり、内外二重に遊技盤３０に取り付けられている。内レール５１は上方の約１／４ほどを除いて略縦楕円環状に形成されている。外レール５２は、一部(主に左側部)が内レール５１に向かい合うようにして形成されている。かかる場合、内レール５１と外レール５２とにより誘導レールが構成され、これら各レール５１，５２が所定間隔を隔てて並行する部分(向かって左側の部分)により球案内通路４９が形成されている。なお、球案内通路４９は、遊技盤３０との当接面を有した溝状、すなわち手前側を開放した溝状に形成されている。

【００７５】

内レール５１の先端部分(図２の左上部)には戻り球防止部材５３が取付されている。これにより、一旦、内レール５１及び外レール５２間の球案内通路４９から遊技盤３０の上部へと案内された遊技球が再度球案内通路４９内に戻ってしまうといった事態が防止されるようになっている。また、遊技盤３０が内枠１２に取り付けられた状態において、外レール５２における、遊技球の最大飛翔部分に対応する位置(図２の右上部：外レール５２の先端部に相当する部位)には、内枠１２に設けられた返しゴム５４(図２に二点鎖線で示す部材)が位置するようになっている。従って、所定以上の勢いで発射された遊技球は、返しゴム５４に当たって跳ね返されるようになっている。外レール５２は、長尺状をなすステンレス製の金属帯としているので、遊技球の飛翔をより滑らかなものとする、つまり遊技球の摩擦抵抗を少なくすることができる。なお、図２に破線で示すように、外レール５２の先端部から内レール５１の右側先端部までは、内枠１２に形成された壁部５５(図２に破線で示す)が位置することにより、遊技領域３０の右側が仕切られている。

【００７６】

なお、遊技盤３０の右下隅部は、証紙(例えば製造番号が記載されている)等のシール(図２のＳ１)やプレートを貼付するためのスペースとなっている。遊技盤３０の右下隅部に、証紙等のシール(図２のＳ１)を貼付することで、遊技盤３０と証紙との一義性を持たせることができる。

【００７７】

次に、遊技盤３０の遊技領域３０ａについて説明する。遊技領域３０ａは、図２に示すように、内レール５１と外レール５２との内周部(内外レール)により略縦長楕円形状に区画形成されており、特に本実施の形態では、遊技盤３０の盤面上に区画される当該遊技領域３０ａが大きく構成されている。

【００７８】

本実施の形態では、遊技領域３０ａを、パチンコ機１０の正面から見て、内レール５１及び外レール５２によって囲まれる領域のうち、内外レール５１，５２の並行部分である誘導レールの領域を除いた領域としている。従って、遊技領域３０ａと言った場合には誘導レール部分は含まないため、遊技領域３０ａの向かって左側限界位置は外レール５２によってではなく内レール５１によって特定される。同様に、遊技領域３０ａの向かって右側限界位置は内レール５１によって特定される。また、遊技領域３０ａの下側限界位置は遊技盤３０の下端位置によって特定される。また、遊技領域３０ａの上側限界位置は外レール５２によって特定される。

【００７９】

また、遊技盤３０は、図２に示すように、盤面下方の左側および右側の２箇所にそれぞ

れ配置された第1始動口31と、盤面下方左側の第1始動口31の下方に配置された第2始動口33とを備えている。

【0080】

遊技盤30は、図2に示すように、正面視で遊技領域30aの中央箇所に縦長の遊技ユニット200が配設されている。

【0081】

この遊技ユニット200は、図2に示すように、上から順に表示装置60と入賞装置40とを縦方向に並べて一体化したユニットである。表示装置60は、表示画面61を備え、この表示画面61に所定の演出表示（例えば、入賞装置40の状態に応じた所定の演出表示など）をするものである。入賞装置40は、第1始動口31または第2始動口33に遊技球Bが入球したことに基づいて、遊技領域30aを流下する遊技球Bの入球が可能となるものである。

【0082】

さらに、この遊技ユニット200は、図2に示すように、その正面視で、表示装置60の表示画面61の外周全体に配置され、且つ、表示画面61の角部を隠した状態で配置されるセンターフレーム90を備えている。なお、このセンターフレーム90は、表示画面61の周囲の少なくとも一部に配置されるものとしてもよい。例えば、センターフレーム90は、表示画面61の端部を隠した状態で配置されたものであってもよいし、表示画面61を隠さずにこの表示画面61の周囲の少なくとも一部に配置されたものとしてもよい。

【0083】

ここで、遊技ユニット200における表示装置60と入賞装置40とセンターフレーム90との構造について、図4～図6も用いてもう少し詳細に説明する。図4は、一対の羽根41a、41bが閉状態の場合の遊技ユニット200を前方右上から見た斜視図である。図5は、一対の羽根41a、41bが開状態の場合の遊技ユニット200を前方右上から見た斜視図である。図6は、入賞装置40の羽根41a、41bが閉状態の場合での遊技ユニット200の正面図である。なお、図4、図5では、案内通路部92の一部の図示を省略した図としている。

【0084】

遊技ユニット200は、図2に示すように、遊技盤30の遊技領域30aの中央箇所に取り付けられており、表示装置60と入賞装置40とが遊技領域30aの幅方向の中央箇所で且つその順に上から縦方向に並設された状態となっている。

【0085】

また、遊技ユニット200は、図4～図6に示すように、センターフレーム90と入賞装置40とを一体的に形成したものである。つまり、センターフレーム90と入賞装置40の後述する本体部材210とが組み付けられることで一体物構造となっている。なお、センターフレーム90と入賞装置40の後述する本体部材210とを分離不可に例えば樹脂成型することで一体物構造としてもよい。

【0086】

また、遊技盤30は、図2に示すように、その遊技領域30aでの最下部箇所に、第1始動口31や第2始動口33や入賞装置40に入らなかった遊技球Bを回収するアウト口36を備えている。

【0087】

これらの第1始動口31、第2始動口33、遊技ユニット200（入賞装置40、センターフレーム90）等は、遊技盤30における、ルータ加工によって形成された各貫通孔247a（図示省略）にそれぞれに配設され、遊技盤30の前面側からネジ等により取り付けられている。なお、上述した第1始動口31、第2始動口33は本発明における入球手段に相当する。

【0088】

ここで、センターフレーム90の構造について説明する。センターフレーム90は、図

10

20

30

40

50

2, 図4~図6に示すように、遊技球Bが入球可能な入球口91を例えば左右両側箇所にそれぞれ備えている。また、センターフレーム90は、図2, 図4, 図6に示すように、この入球口91に入球した遊技球Bを通過案内する案内通路部92と、この案内通路部92で案内された遊技球Bを視認可能に揺動(あるいは転動、移動、一方通行などであってもよい)させる、表示装置60の下方位置に設けられた揺動ステージ93と、この揺動ステージ93で揺動された遊技球Bを表示装置60の下方位置で表示画面61のその画面幅よりも狭い排出範囲で入賞装置40の上部に排出する排出部94とを備えている。

【0089】

揺動ステージ93は、図4に示すように、正面視で幅方向に遊技球Bが揺動する複数段(実施例では2段)の揺動面を備えている。具体的には、この2段の揺動面は、最奥側で上段の第1揺動面93aと、それよりも手前側で且つ下段の第2揺動面93bとで構成されており、第1揺動面93aと第2揺動面93bの順に遊技球Bが流下していくようになっている。

【0090】

排出部94は、図4~図6に示すように、揺動ステージ93からの遊技球Bを表示装置60の下方位置で表示画面61の画面幅よりも狭い排出範囲で入賞装置40の上部に排出するものである。

【0091】

続いて、遊技ユニット200でのセンターフレーム90の真下位置の入賞装置40について、図7~図18も用いて説明する。

【0092】

図7は、正面右上から見た入賞装置40の概略分解斜視図である。図8は、正面右上から見た入賞装置40の詳細分解斜視図である。図9は、裏面左上から見た入賞装置40の詳細分解斜視図である。図10は、開閉入球部220からの遊技球Bが第1振り分け部材230へ案内される様子を示す入賞装置40の内部を正面右上から見た一部破断分解斜視図である。図11は、開閉入球部220からの遊技球Bが別通路265を通過してステージ250へ案内される様子を示す入賞装置40の内部を正面右上から見た一部破断斜視図である。図12は、開閉入球部220からの遊技球Bが導入通路部222を通過して第1振り分け部材230へ案内される様子を示す図であって図6のA-A線断面図である。図13は、開閉入球部220からの遊技球Bが導入通路部222を通過して第1振り分け部材230へ案内される様子を示す図であって図6のB-B線断面図である。図14は、図13での第1振り分け部材230を除いた図である。図15(a)は第1振り分け部材230の平面図、図15(b)は第2振り分け部材240の平面図、図15(c)は第1振り分け部材230と第2振り分け部材240との位置関係を説明するための平面図である。図16は、入賞装置40のステージ250の平面図である。図17(a)はステージ250の山部252が一方側(特定入賞部260側:下流側)に位置するときの入賞装置40の縦断面図であり、図17(b)は、図17(a)での遊技球Bの流れを説明するための図である。図18(a)はステージ250の山部252が他方側(特定入賞部260とは反対側:上流側)に位置するときの入賞装置40の縦断面図であり、図18(b)は、図18(a)での遊技球Bの流れを説明するための図である。

【0093】

入賞装置40は、図2, 図4~図6に示すように、入球した遊技球Bの挙動を遊技者に視認させるための内部空間を有する本体部材210と、この本体部材210での排出部94の直下箇所に設けられ、第1始動口31または第2始動口33に遊技球Bが入球したことに基づいて、遊技領域30aでのセンターフレーム90の外部を流下する遊技球Bが入球可能な開状態に移る開閉入球部220と、この開閉入球部220に入球した遊技球Bを当該入賞装置40の内部に導く導入通路部222と、本体部材210の内部空間に設けられ、導入通路部222で本体部材210の内部空間に案内された遊技球Bを滞留させて振り分ける第1振り分け部材230と、この第1振り分け部材230で振り分けられた遊技球Bを滞在させて振り分ける可動式の第2振り分け部材240と、この第2振り分け

10

20

30

40

50

部材 2 4 0 からの遊技球 B や後述する別通路 2 6 5 からの遊技球 B が移動（流下）可能なステージ 2 5 0 と、本体部材 2 1 0 の内部空間でステージ 2 5 0 の一方側（特定入賞部 2 6 0 側）に設けられ、第 2 振り分け部材 2 4 0 で振り分けられた遊技球 B の入球が可能で、且つ、遊技球 B が入球することにより遊技者にとって有利な遊技状態の発生の契機となる特定入賞部 2 6 0（Vゾーン）と、本体部材 2 1 0 の内部空間でステージ 2 5 0 の一方側に設けられ、この特定入賞部 2 6 0（Vゾーン）とは別の入賞部であって、第 2 振り分け部材 2 4 0 で振り分けられた遊技球 B が入球可能な普通入賞部 2 6 2 とを備えている。

【 0 0 9 4 】

なお、この普通入賞部 2 6 2 は、図 4 に示すように、特定入賞部 2 6 0（Vゾーン）の両側にそれぞれ設けられており、ステージ 2 5 0 を移動（流下）する遊技球 B はこのステージ 2 5 0 の一方側の特定入賞部 2 6 0（Vゾーン）または普通入賞部 2 6 2 のいずれかに入球するようになっている。

10

【 0 0 9 5 】

本体部材 2 1 0 は、図 7 ～ 図 9 に示すように、その前面側に位置し、視認用開口 2 1 1 a を有する前面側部材 2 1 1 と、その右側に位置する右側部材 2 1 2 と、その左側に位置する左側部材 2 1 3 と、その背面側に位置する背面側部材 2 1 4 と、その上側に位置する上部側部材 2 1 5 と、その底面側に位置する底面側部材 2 1 6 とを備え、これらの前面側部材 2 1 1 と右側部材 2 1 2 と左側部材 2 1 3 と背面側部材 2 1 4 と上部側部材 2 1 5 と底面側部材 2 1 6 とで囲まれた内部空間を形成している。

【 0 0 9 6 】

20

開閉入球部 2 2 0 は、図 2 ， 図 4 に示すように、センターフレーム 9 0 の排出部 9 4 の直下箇所である、本体部材 2 1 0 での上部側部材 2 1 5 の箇所（図 7 ， 図 8 参照）に設けられている。この開閉入球部 2 2 0 は、第 1 状態（入球制限状態）では、センターフレーム 9 0 の排出部 9 4 からの遊技球 B が入球可能であるが、遊技領域 3 0 a でのセンターフレーム 9 0 の外部を流下する遊技球 B の入球が困難（あるいは不可としてもよい）となっている。また、開閉入球部 2 2 0 は、第 1 始動口 3 1 または第 2 始動口 3 3 に遊技球 B が入球したことに基づいて第 1 状態（入球制限状態）よりも開いた第 2 状態（入球制限解除状態、例えば開状態）となり、この第 2 状態（入球制限解除状態、例えば開状態）では、排出部 9 4 からの遊技球 B が入球可能であり、且つ、センターフレーム 9 0 の外部を流下する遊技球 B が第 1 状態（入球制限状態）よりも入球し易くなっている。

30

【 0 0 9 7 】

なお、本実施例とは異なる遊技ユニット 2 0 0 としてもよい。つまり、センターフレーム 9 0 は図 6 に二点鎖線で示す通路板を設けたものとし、この通路板の両端に閉状態の一对の羽根 4 1 a ， 4 1 b の先端側が当接または近接し、開状態の一对の羽根 4 1 a ， 4 1 b の先端側と通路板の両端との間に開口を形成するようにすることで、センターフレーム 9 0 の排出部 9 4 からの遊技球 B がこの通路板上を左右のどちらかの方向に流下し、一对の羽根 4 1 a ， 4 1 b が閉状態であればその通路板からの遊技球 B が開閉入球部 2 2 0 に入球せずに遊技領域 3 0 a に排出され、一对の羽根 4 1 a ， 4 1 b が開状態であればその通路板からの遊技球 B が当該開口（開状態の一对の羽根 4 1 a ， 4 1 b の先端側と通路板の両端との間に形成される開口のこと）を介して開閉入球部 2 2 0 に入球されるようにしてもよい。

40

【 0 0 9 8 】

具体的には、開閉入球部 2 2 0 は、図 2 に示すように、遊技球 B が入球可能な開口 4 1 e と、入賞装置 4 0 の上部において開口 4 1 e の両側で左右一对となるように配置された羽根 4 1 a ， 4 1 b とを備えており、この羽根 4 1 a ， 4 1 b は羽根駆動装置 4 9（図 3 参照）によって開閉動作が駆動される。

【 0 0 9 9 】

開閉入球部 2 2 0 は、図 5 に示すように、一对の羽根 4 1 a ， 4 1 b がその下端側の軸部 4 1 c を軸心として先端側が互いに離れるように回動して開くことで遊技領域 3 0 a でのセンターフレーム 9 0 の外部を流下する遊技球 B が入球可能な第 2 状態（入球制限解除

50

状態、例えば開状態)と、図4に示すように、一对の羽根41a, 41bが軸部41cを軸心として先端側が第2状態(入球制限解除状態、例えば開状態)よりも互いに近づくように回動した第1状態(入球制限状態)とに変移可能なものであり、且つ、一对の羽根41a, 41bはその開状態においてセンターフレーム90および入賞装置40の横幅内に位置している。

【0100】

開閉入球部220は、羽根41a, 41bの第1状態(入球制限状態: 図4参照)または第2状態(入球制限解除状態、例えば開状態: 図5参照)に依らずにセンターフレーム90の排出部94からの遊技球Bが入賞装置40内へ入賞可能であるが、図4に示す羽根41a, 41bの第1状態(入球制限状態)では、遊技領域30aでのセンターフレーム90の外部を流下する遊技球Bが困難であり、図5に示す羽根41a, 41bの第2状態(入球制限解除状態)では、遊技領域30aでのセンターフレーム90の外部を流下する遊技球Bも入賞装置40内へ入賞することが可能となる。

10

【0101】

また、一对の羽根41a, 41bは、第1始動口31への入球検出から所定時間(例えば1秒)後に、所定の開放(本実施例では、例えば2秒間の1回開き)がされるようになっている。さらに、この羽根41a, 41bは、第2始動口33への入球検出から所定時間(例えば1秒)後に、所定の開放(本実施例では、例えば2秒間の1回開きを連続2回行う)がされるようになっている。なお、この開放時間を2秒以外の任意の時間(例えば1.8秒などの任意の時間)に変更してもよい。

20

【0102】

導入通路部222は、図10~図12に示すように、開閉入球部220の開口41eから入球した遊技球Bを当該開閉入球部220の略中央箇所で一旦奥方向に案内してから横方向に案内する一对のL字通路223を左右対象に並べた状態で備えるとともに、両L字通路223の下流側にそれぞれ連通されて遊技球Bを手前側に案内する一对の手前向き通路224を備えている。なお、この導入通路部222での一对のL字通路223は、図7, 図12に示すように、上部側部材215に設けられている。また、導入通路部222の右側の手前向き通路224は、図7, 図12に示すように、右側部材212の上部側に設けられている。導入通路部222の左側の手前向き通路224は、図11, 図12に示すように、左側部材213の上部側に設けられている。

30

【0103】

第1振り分け部材230は、図10, 図12, 図13および図15(a)に示すように、左側の導入通路部222の下流側(つまり、左側の手前向き通路224の下流側)と右側の導入通路部222の下流側(つまり、右側の手前向き通路224の下流側)とを橋渡すように連通した第1通路231および第2通路232からなる分岐通路233を備えている。

【0104】

この分岐通路233の第1通路231は、奥側に位置しており、この第1通路231の通路中間位置に、第2振り分け部材240に向けて遊技球Bを落下させるための排出孔231aを備えている。

40

【0105】

また、分岐通路233の第2通路232は、手前側に位置しており、正面視で両端側よりも中央側の方が低くなった揺動通路となっており、この第2通路232の通路中間位置には、第2振り分け部材240に向けて遊技球Bを排出させるための排出傾斜部232aを備えている。

【0106】

第2振り分け部材240は、図7に示すように、その背面側が、背面側部材214に設けられた駆動機構部270によって正面視で左右方向および上下方向に駆動される被駆動部材271に連結されている。この被駆動部材271は、本実施例では正面視で略M字状(二山状)に駆動されることから、それに連結された第2振り分け部材240は、その背

50

面側の被駆動部材 271 を駆動軸心として駆動される。また、被駆動部材 271 に連結された第 2 振り分け部材 240 は、後述するステージ 250 の転動領域 251 との間を遊技球 B が通過可能な間隔を空けて支持されている。

【0107】

具体的には、第 2 振り分け部材 240 は、正面視で中央に位置で略水平姿勢で先端側が正面側に向いた中央水平状態と、先端側が右側に最大振られて略水平姿勢の右水平状態と、先端側が左側に最大振られて略水平姿勢の左水平状態と、中央水平状態と右水平状態との中間位置で先端側が最大に上向きとなる右上向き状態と、中央水平状態と左水平状態との中間位置で先端側が最大に上向きとなる左上向き状態とに変移可能であり、中央水平状態 右上向き状態 右水平状態 右上向き状態 中央水平状態 左上向き状態 左水平状態 左上向き状態 中央水平状態を一周期とする往復駆動が繰り返されるようになっている。なお本実施例では、最初に右側に振ってから左側に振るようにしているが、それとは逆に、最初に左側に振ってから右側に振るような往復駆動であってもよい。

10

【0108】

第 2 振り分け部材 240 は、図 13 および図 15 (b), (c) に示すように、第 1 振り分け部材 230 の第 1 通路 231 の排出孔 231a から排出された遊技球 B が供給される被供給部 241 と、この被供給部 241 から四方向に振り分ける第 1 ~ 第 4 振分通路 242 ~ 245 と、第 1 振り分け部材 230 の第 2 通路 232 の排出傾斜部 232a から排出された遊技球 B を受ける受け皿部 247 と、この受け皿部 247 に設けられた貫通孔 247a に連通されて当該貫通孔 247a を通った遊技球 B を前方向に出力する第 5 振分通路 246 とを備えている。

20

【0109】

さらに、この入賞装置 40 は、図 10, 図 11 に示すように、第 1 振り分け部材 230 および第 2 振り分け部材 240 とは別の経路であって開閉入球部 220 から入球された遊技球 B を第 1 振り分け部材 230 および第 2 振り分け部材 240 よりも速く特定入賞部 260 (Vゾーン) または普通入賞部 262 の方に案内する別通路 265 (特別ルート) と、所定の別案内条件成立 (例えば、V 継続タイプのパチンコ機では大当たり状態の最終ラウンドの期間、ラウンド自動移行タイプのパチンコ機では大当たり状態の全ラウンドの期間など) の場合に開閉入球部 220 からの遊技球 B を別通路 265 に案内し、それ以外の場合に第 1 振り分け部材 230 に案内するように切り替える案内切替部 267 とを備えている。

30

【0110】

なお、本実施例のパチンコ機 10 は、例えば、ラウンド自動移行タイプのパチンコ機であるため、別案内条件成立として、大当たり状態での全ラウンドの期間を採用している。また、V 継続タイプのパチンコ機の場合には、別案内条件成立として、V 継続タイプのパチンコ機での大当たり状態での最終ラウンドの期間を採用するようにしてもよい。

【0111】

この別通路 265 と案内切替部 267 とは、図 7, 図 12 に示すように、右側部材 212 と左側部材 213 とにそれぞれ設けられている。

【0112】

別通路 265 は、図 10, 図 11 に示すように、開閉入球部 220 から入球された遊技球 B を第 1 振り分け部材 230 および第 2 振り分け部材 240 よりも速くステージ 250 に案内するものである。具体的には、導入通路部 222 は、図 11, 図 12 に示すように、その所定箇所 (本実施例では、手前向き通路 224 での第 1 振り分け部材 230 の近傍箇所) での底面部分に開閉自在な開閉部 224a を備えている。開閉部 224a は、図 11 に示すように、開状態となると遊技球 B が落下可能な大きさの開口が形成され、閉状態において遊技球 B がそのまま通過するものである。つまり、別通路 265 は、図 11 に示すように、その入力側が開閉部 224a の開口に連通されるとともに、図 11, 図 12 に示すように、その出力側がステージ 250 上に開口された垂下通路としている。

40

【0113】

50

例えば、右側部材 2 1 2 での案内切替部 2 6 7 の構成について説明する。右側部材 2 1 2 での案内切替部 2 6 7 は、図 1 0 に示すように、右側部材 2 1 2 の上部側箇所であって手前向き通路 2 2 4 での第 1 振り分け部材 2 3 0 の近傍箇所にスライド自在に設けられた板状の開閉部 2 2 4 a と、この開閉部 2 2 4 a の突起部 2 2 4 b が先端側の取付孔 2 2 5 a に挿入され、且つ、右側部材 2 1 2 の内部に基端側が軸支された略くの字形状の伝達部材 2 2 5 と、この伝達部材 2 2 5 の基端側に近い箇所に形成された操作突起部 2 2 5 b が挿入される取付孔 2 2 6 a を有する接続部材 2 2 6 と、この接続部材 2 2 6 が取り付けられる可動片 2 2 7 a を基準位置とこの基準位置よりも突出した突出位置とに変移可能な特別ルート用ソレノイド 2 2 7 とを備えている。

【 0 1 1 4 】

10

つまり、特別ルート用ソレノイド 2 2 7 の可動片 2 2 7 a が突出位置に位置している場合には、この可動片 2 2 7 a に取り付けられた接続部材 2 2 6 も突出しており、この接続部材 2 2 6 の突出により伝達部材 2 2 5 が第 1 の姿勢 P 1 となり、第 1 の姿勢 P 1 の伝達部材 2 2 5 の先端側の取付孔 2 2 5 a の位置が前方向位置に位置し、この前方向位置の取付孔 2 2 5 a に挿入された開閉部 2 2 4 a の突起部 2 2 4 b も前面側位置に位置することから、開閉部 2 2 4 a が別通路 2 6 5 の上部側の開口を閉じた状態となる。

【 0 1 1 5 】

これとは逆に、特別ルート用ソレノイド 2 2 7 の可動片 2 2 7 a が基準位置に位置している場合には、この可動片 2 2 7 a に取り付けられた接続部材 2 2 6 も突出しておらず、この突出していない接続部材 2 2 6 により伝達部材 2 2 5 が第 2 の姿勢 P 2 となり、第 2 の姿勢 P 2 の伝達部材 2 2 5 の先端側の取付孔 2 2 5 a の位置が前方向位置よりも後退した後退位置に位置し、この後退位置の取付孔 2 2 5 a に挿入された開閉部 2 2 4 a の突起部 2 2 4 b も後退位置に位置することから、開閉部 2 2 4 a が別通路 2 6 5 の上部側の開口を閉じていない状態（つまり、開口した状態）となる。

20

【 0 1 1 6 】

なお、左側部材 2 1 3 での案内切替部 2 6 7 の構成についても上記と同様であるため、その説明を省略する。

【 0 1 1 7 】

第 2 振り分け部材 2 4 0 は、所定の別案内条件成立（大当たり状態の全ラウンドの期間）の場合においても、その動作（前述した略 M 字駆動）を継続している。

30

【 0 1 1 8 】

なお、本実施例のパチンコ機 1 0 が V 継続タイプのパチンコ機である場合には、別案内条件成立として、V 継続タイプのパチンコ機での大当たり状態での最終ラウンドの期間を採用し、この最終ラウンドの期間においても第 2 振り分け部材 2 4 0 の略 M 字駆動を継続するようにしてもよい。

【 0 1 1 9 】

特定入賞部 2 6 0（V ゾーン）と普通入賞部 2 6 2 とは、図 7，図 9，図 1 6 に示すように、前面側部材 2 1 1 の裏面側の下方位置で、普通入賞部 2 6 2 と特定入賞部 2 6 0（V ゾーン）と普通入賞部 2 6 2 との順で横並びに設けられている。

【 0 1 2 0 】

40

ステージ 2 5 0 は、図 7 に示すように、底面側部材 2 1 6 に設けられている。このステージ 2 5 0 は、図 7，図 1 6 に示すように、第 2 振り分け部材 2 4 0 からの遊技球 B や別通路 2 6 5 からの遊技球 B が転動可能な転動領域 2 5 1 を備えている。そして、この転動領域 2 5 1 の一方側には、図 1 6 に示すように、特定入賞部 2 6 0（V ゾーン）と普通入賞部 2 6 2 とが設けられている。

【 0 1 2 1 】

さらに、このステージ 2 5 0 は、図 1 7，図 1 8 に示すように、転動領域 2 5 1 での一方側方向に対して直交する当該転動領域 2 5 1 の幅方向に連なる山部 2 5 2 を当該転動領域 2 5 1 に発生させるとともに、この山部 2 5 2 を転動領域 2 5 1 の下流方向に往復移動させることでこの転動領域 2 5 1 を波立たせる波立ち発生機構部 2 5 3 を備えている。つ

50

まり、波立ち発生機構部 2 5 3 は、転動領域 2 5 1 の他方側（特定入賞部 2 6 0 とは反対側）に発生させた山部 2 5 2（図 1 8 参照）を、転動領域 2 5 1 の下流方向に移動させていき、図 1 7 に示すような転動領域 2 5 1 の一方側（特定入賞部 2 6 0 側）に山部 2 5 2 が達すると、今度は逆に山部 2 5 2 を転動領域 2 5 1 の他方側（特定入賞部 2 6 0 とは反対側）に向けて移動させていき、図 1 8 の転動領域 2 5 1 の他方側に位置させること一周期としてを繰り返し行うようにしている。

【 0 1 2 2 】

入賞装置 4 0 は、開閉入球部 2 2 0 を通じて本体部材 2 1 0 の内部への遊技球 B の入球を検出する入球検出センサ 2 2 1（図 3，図 8 参照）と、本体部材 2 1 0 からの遊技球 B の出力を検出する出球検出センサ（後述する V 検出センサ 4 3 と検出センサ 4 4：図 3，図 8 参照）とを備えている。

10

【 0 1 2 3 】

具体的には、入球検出センサ 2 2 1 は、図 1 1 に示すように、導入通路部 2 2 2 での開閉入球部 2 2 0 の近い箇所（つまり、L 字通路 2 2 3 の入口側）に設けられており、例えば近接センサなどが挙げられる。

【 0 1 2 4 】

また、出球検出センサを構成する V 検出センサ 4 3 と検出センサ 4 4 とは、図 8，図 1 7 に示すように、本体部材 2 1 0 からの遊技球 B の出力を検出するものであり、例えば近接センサなどが挙げられる。特定入賞部 2 6 0（V ゾーン）は底面側部材 2 1 6 の下方側に設けられた V 検出用通路 2 6 1 に連通されており、V 検出センサ 4 3 は、この V 検出用通路 2 6 1 の下流側箇所に設けられている。普通入賞部 2 6 2 は底面側部材 2 1 6 の下方側に設けられた外れ用通路 2 6 3 に連通されており、検出センサ 4 4 は、外れ用通路 2 6 3 の下流側箇所に設けられている。

20

【 0 1 2 5 】

また、図 2 に示すように、遊技盤 3 0 を正面視した状態でセンターフレーム 9 0 と入賞装置 4 0 との間の両側に、センターフレーム 9 0 および入賞装置 4 0 の横幅よりも小さい幅としたくびれ部 2 0 1 を備え、羽根 4 1 a，4 1 b はくびれ部 2 0 1 に設けられている。

【 0 1 2 6 】

遊技領域 3 0 a は、図 2 に示すように、その正面視で縦長の略縦長楕円形となっている。くびれ部 2 0 1 は、遊技領域 3 0 a の正面視で横幅が最も大きい部分に位置している。

30

【 0 1 2 7 】

なお、遊技盤 3 0 には、この他、遊技ユニット 2 0 0 の左右所定箇所に風車 3 7 も取り付けられている。また、遊技球 B をガイドしたり弾いたりしてその遊技性を高める複数本の釘（図示省略）も遊技盤 3 0 に配置されている。

【 0 1 2 8 】

また、本実施例のパチンコ機 1 0 は、図 3 に示すように、パチンコ機 1 0 全体を制御するメイン制御装置 7 0 を備えている。

【 0 1 2 9 】

図 2 に示した第 1 始動口 3 1 は、図 3 に示すように、遊技球 B が通過したことを検出可能な第 1 始動口通過センサ 3 2 を備えている。この第 1 始動口通過センサ 3 2 は、遊技球 B の通過を検出するとその検出信号をメイン制御装置 7 0 へ出力する。メイン制御装置 7 0 は、第 1 始動口通過センサ 3 2 からの検出信号を受けると、入賞装置 4 0 の羽根 4 1 a，4 1 b を同時に 1 回開放（2 秒間開放）させるという動作を行う。また、図 2 に示した第 2 始動口 3 3 は、図 3 に示すように、遊技球 B が通過したことを検出可能な第 2 始動口通過センサ 3 4 を備えている。この第 2 始動口通過センサ 3 4 は、遊技球 B の通過を検出するとその検出信号をメイン制御装置 7 0 へ出力する。メイン制御装置 7 0 は、第 2 始動口通過センサ 3 4 からの検出信号を受けると、入賞装置 4 0 の羽根 4 1 a，4 1 b を同時に 2 回開放させる（2 秒間開放を 2 回行う）という動作を行う。

40

【 0 1 3 0 】

50

ステージ 2 5 0 の転動領域 2 5 1 を転動した遊技球 B は、この転動領域 2 5 1 の一方側に位置する特定入賞部 2 6 0 (V ゾーン) または普通入賞部 2 6 2 のいずれかに入賞する。

【 0 1 3 1 】

通常遊技状態、つまり、遊技者にとって有利な遊技状態 (大当たり状態) 以外の状態において、特定入賞部 2 6 0 (V ゾーン) に遊技球 B が入球 (入賞) すると大当たり状態が発生することになるが、普通入賞部 2 6 2 に入球するとその入球に対しての賞球が与えられるだけで大当たり状態は発生しない。

【 0 1 3 2 】

つまり、入賞装置 4 0 に入球した遊技球 B は、特定入賞部 2 6 0 または普通入賞部 2 6 2 のいずれかに入球するようになっている。特定入賞部 2 6 0 (V ゾーン) に入賞した遊技球 B は V 検出センサ 4 3 で通過検出される (図 3 参照) 。 V 検出センサ 4 3 からの検出信号はメイン制御装置 7 0 に出力される。また、普通入賞部 2 6 2 に入球した遊技球 B は、検出センサ 4 4 で入球検出される。この検出センサ 4 4 からの検出信号はメイン制御装置 7 0 に出力される。

【 0 1 3 3 】

また、表示装置 6 0 は、特別遊技のラウンド回数を表示したり、1 回のラウンドにおいて入賞装置 4 0 内に入賞した遊技球 B のカウント数を表示したり、各種の遊技状態に関する情報や合図などを表示したりする機能も備えている。このパチンコ機 1 0 では、通常遊技状態で遊技球 B が V ゾーンを通過したときに遊技者にとって有利な遊技状態に移行して最大で 8 ラウンドの特別遊技が行われる。

【 0 1 3 4 】

ここで、メイン制御装置 7 0 について図 3 を用いてもう少し詳細に説明する。メイン制御装置 7 0 は、図 3 に示すように C P U 7 2 を中心とするマイクロコンピュータとして構成されており、C P U 7 2 には電源を供給する電源回路 7 3 の他に、各種処理プログラムを記憶する R O M 7 4 や一時的にデータを記憶する R A M 7 6 , 時間計測を行うタイマ 7 7 , 所定周波数の矩形波を出力するクロック回路 7 8 , 入出力処理回路 8 0 がバス 7 9 によって接続されている。メイン制御装置 7 0 には、第 1 始動口通過センサ 3 2 , 第 2 始動口通過センサ 3 4 からの検出信号や、V 検出センサ 4 3 からの検出信号などが入出力処理回路 8 0 を介して入力される。また、メイン制御装置 7 0 からは、1 対の羽根 4 1 a , 4 1 b の開閉を駆動する羽根駆動装置 4 9 への駆動信号や、表示装置 6 0 の表示制御を司る表示制御装置 4 5 への制御信号や、賞球の払い出しを司る払出制御装置 4 6 への制御信号や、スピーカ 4 8 が接続された音声制御装置 4 7 への制御信号や、図示しない各種ランプへの点灯信号などが入出力処理回路 8 0 を介して出力されている。

【 0 1 3 5 】

また、第 2 始動口 3 3 は、図 2 に示すように、遊技球 B が入球可能な通常状態よりもさらに容易に遊技球 B が入球する入球容易状態とに変移する開閉羽根を備えている。遊技盤 3 0 は、例えば、風車 3 7 の上方箇所に、遊技球 B が通過可能なスルーゲート 3 5 を備えている。スルーゲート 3 5 は、遊技球 B の通過を検出するスルーゲート通過センサ 3 5 a を備えており、この通過センサ 3 5 a からの検出信号はメイン制御装置 7 0 に出力される。

【 0 1 3 6 】

メイン制御装置 7 0 は、スルーゲート通過センサ 3 5 a での通過検出に基づいて、第 2 始動口 3 3 の開放抽選を行い、当選であれば第 2 始動口 3 3 の開放羽根 3 3 a を所定時間 (例えば、2 秒間) 開放するし、落選であれば第 2 始動口 3 3 の開放を行わない。かかる抽選についての表示は、メイン制御装置 7 0 からの指示に基づいて表示制御装置 4 5 によって表示装置 6 0 の表示画面 6 1 の一部の領域に表示されるようになっている。例えば当選であることを示す図柄である「 」と、落選であることを示す図柄「 x 」とを交互に表示する変動表示を行い、その変動表示が図柄「 」で停止した場合に第 2 始動口 3 3 の開放羽根 3 3 a が開放される。

【 0 1 3 7 】

また、本実施例では、メイン制御装置 7 0 は、通常遊技状態において、ステージ 2 5 0 の転動領域 2 5 1 に山部 2 5 2 を往復移動発生させるように波立ち発生機構部 2 5 3 を制御する。

【 0 1 3 8 】

また、本実施例では、メイン制御装置 7 0 は、通常遊技状態および大当たり状態において、入賞装置 4 0 の可動式の第 2 振り分け部材 2 4 0 を、前述した略 M 字状に駆動させるように駆動機構部 2 7 0 を制御する。

【 0 1 3 9 】

また、メイン制御装置 7 0 は、別案内条件成立（大当たり状態の全ラウンドの期間）の場合に、開閉入球部 2 2 0 からの遊技球 B を別通路 2 6 5 に案内するように案内切替部 2 6 7 を制御して開閉部 2 2 4 a を開状態にする。

10

【 0 1 4 0 】

なお、本実施例のパチンコ機 1 0 が V 継続タイプのパチンコ機である場合には、別案内条件成立として、V 継続タイプのパチンコ機での大当たり状態での最終ラウンドの期間を採用し、この最終ラウンドの期間において、開閉入球部 2 2 0 からの遊技球 B を別通路 2 6 5 に案内するように案内切替部 2 6 7 を制御して開閉部 2 2 4 a を開状態にするようにしてもよい。

【 0 1 4 1 】

また、メイン制御装置 7 0 は、図 3 に示すように保持制御部 2 8 0 を備えている。保持制御部 2 8 0 は、別案内条件成立（大当たり状態の全ラウンドの期間）の場合に、図 1 8 に示すように、波立ち発生機構部 2 5 3 による転動領域 2 5 1 での山部 2 5 2 を当該転動領域 2 5 1 での別通路 2 6 5 の出力側の開口が投影される部分の上流側位置で保持させるように制御する。つまり、全ラウンドの期間において、図 1 8 に示すように、垂下通路よりも上流側の転動領域 2 5 1 での箇所に山部 2 5 2 を保持させる。

20

【 0 1 4 2 】

メイン制御装置 7 0 は、図 3 に示すように、入球検出センサ 2 2 1 での入球検出数と出球検出センサ（V 検出センサ 4 3 と検出センサ 4 4）での出球検出数とが一致しているかを判定する入出力球数判定部 2 9 0 と、この入出力球数判定部 2 9 0 で不一致と判定されている間は、第 1 始動口 3 1 または第 2 始動口 3 3 に遊技球 B が入球しても開閉入球部 2 2 0 を開状態としない開禁止制御部 2 9 2 とを備えている。

30

【 0 1 4 3 】

具体的には、開禁止制御部 2 9 2 は、たとえば、大当たり状態の終了時点において入出力球数判定部 2 9 0 で不一致と判定されている場合は、それが一致するまでの間、第 1 始動口 3 1 または第 2 始動口 3 3 に遊技球 B が入球しても開閉入球部 2 2 0 を開状態としない。

【 0 1 4 4 】

なお、上述した開閉入球部 2 2 0 は本発明における開閉入口部に相当し、上述した第 1 振り分け部材 2 3 0 の第 2 通路 2 3 2 及び第 2 振り分け部材 2 4 0 は本発明における振分部に相当し、上述した第 1 振り分け部材 2 3 0 と第 2 振り分け部材 2 4 0 とは本発明における滞留手段に相当し、上述した第 1 振り分け部材 2 3 0 は本発明における非可動振分部に相当し、上述した第 2 振り分け部材 2 4 0 は本発明における可動振分部に相当し、上述した特定入賞部 2 6 0（V ゾーン）は本発明における特定入球手段に相当し、上述した普通入賞部 2 6 2 は本発明における非特定入球手段に相当し、上述した別通路 2 6 5 は本発明における別案内通路に相当し、上述した案内切替部 2 6 7 は本発明における案内切替手段に相当し、上述したステージ 2 5 0 は本発明における下流側領域、ステージ部に相当し、上述した波立ち発生機構部 2 5 3 は本発明における波立ち発生手段に相当し、上述した保持制御部 2 8 0 は本発明における保持制御手段に相当し、上述した被駆動部材 2 7 1 は本発明における支持手段に相当し、上述した V 検出センサ 4 3 は本発明における出球検出手段、特定入球部用検出手段に相当し、上述した検出センサ 4 4 は本発明における出球検

40

50

出手段、非特定入球部用検出手段に相当し、上述した表示装置 60 は本発明における表示手段に相当し、上述したセンターフレーム 90 は本発明における装飾部材に相当し、上述した案内通路部 92 は本発明における通路部に相当し、上述した排出部 94 は本発明における排出手段に相当し、上述した一对の羽根 41a, 41b は本発明における一对の可動部に相当する。

【0145】

次に、遊技ユニット 200 に入球した遊技球 B の流れについて以下に説明する。

【0146】

遊技球 B の遊技ユニット 200 への入球ルートとしては、図 4 に示すように、遊技球 B がセンターフレーム 90 の入球口 91 に入球して入賞装置 40 に入球する第 1 入球ルートと、図 5 に示すように、遊技球 B がセンターフレーム 90 の入球口 91 には入球しなかったが第 2 状態（入球制限解除状態、例えば開状態）の開閉入球部 220 を介して入賞装置 40 に入球する第 2 入球ルートとがある。

10

【0147】

まず、第 1 入球ルートについて説明する。図 4 に示すように、センターフレーム 90 の左右のいずれかの入球口 91 に入球した遊技球 B は、案内通路部 92 内を通過して揺動ステージ 93 の方に案内される。この揺動ステージ 93 に案内された遊技球 B は、第 1 揺動面 93a で左右方向に揺動するなどして、それよりも下段の第 2 揺動面 93b に流下し、この第 2 揺動面 93b でも左右方向に揺動して、第 2 揺動面 93b の排出部 94 から入賞装置 40 の開閉入球部 220 に排出される。

20

【0148】

センターフレーム 90 の排出部 94 から排出された遊技球 B は、図 4 に示すように、入賞装置 40 の開閉入球部 220 が第 1 状態（入球制限状態）または第 2 状態（入球制限解除状態、例えば開状態）のいずれであってもこの開閉入球部 220 に入球する。

【0149】

ここで、第 2 入球ルートについて説明する。図 5 に示すように、センターフレーム 90 の入球口 91 に入球しなかった遊技領域 30a を流下する遊技球 B は、入賞装置 40 の第 2 状態（入球制限解除状態、例えば開状態）の開閉入球部 220 に入球することがある。

【0150】

そして、入賞装置 40 の開閉入球部 220 以降の遊技球 B の流れについては、第 1 入球ルートおよび第 2 入球ルートともに同じであるため、以下に共通して説明する。

30

【0151】

開閉入球部 220 に入球した遊技球 B は、図 10 に示すように入球検出センサ 221 で検出され、図 12 に示すように L 字通路 223 を通り、手前向き通路 224 を通り、第 1 振り分け部材 230 の分岐通路 233 に案内される。つまり、図 13 に示すように、第 1 振り分け部材 230 の第 1 通路 231 または第 2 通路 232 のいずれかに案内される。

【0152】

分岐通路 233 の第 1 通路 231 に案内された遊技球 B は、図 13 に示すように、この第 1 通路 231 の通路中間位置の排出孔 231a により、正面視で略 M 字状駆動する第 2 振り分け部材 240 に向けて落下される。図 13 に示すような位置関係のときには、排出孔 231a から落下された遊技球 B が図 15 (b) に示す被供給部 241 に供給され、この被供給部 241 から四方向に振り分けられ、つまり、第 1 ~ 第 4 振分通路 242 ~ 245 のいずれか一つを通過してステージ 250 に供給される。

40

【0153】

なお、排出孔 231a から落下された遊技球 B は、可動式の第 2 振り分け部材 240 の状態によっては、被供給部 241 に供給されず、この被供給部 241 の周囲部分に衝突してステージ 250 の方に供給されることもある。

【0154】

一方、分岐通路 233 の第 2 通路 232 に案内された遊技球 B は、図 13 に示すように、この第 2 通路 232 が揺動通路となっているため当該通路方向で揺動した後に、第 2 通

50

路 2 3 2 の通路中間位置の排出傾斜部 2 3 2 a により、第 2 振り分け部材 2 4 0 の受け皿部 2 4 7 に向けて遊技球 B が排出される。なお、この排出傾斜部 2 3 2 a から排出される遊技球 B は、図 1 5 (c) に示すように、受け皿部 2 4 7 が第 2 振り分け部材 2 4 0 の可動範囲を許容する形状としているため、第 2 振り分け部材 2 4 0 が如何なる状態にあってもこの受け皿部 2 4 7 に供給されるようになっている。そして、この第 2 振り分け部材 2 4 0 の受け皿部 2 4 7 に供給された遊技球 B は、図 1 5 (b) に示す排出孔 2 3 1 a から図 4 に示す第 5 振分通路 2 4 6 を通って前方向に出力されて、ステージ 2 5 0 を介さずに特定入賞部 2 6 0 (V ゾーン) の方に供給される。

【 0 1 5 5 】

また、第 2 振分通路 2 4 3 または第 3 振分通路 2 4 4 を通った遊技球 B は、ステージ 2 5 0 を介さずに特定入賞部 2 6 0 (V ゾーン) または普通入賞部 2 6 2 のいずれかに入賞する。

【 0 1 5 6 】

また、第 1 振分通路 2 4 2 または第 4 振分通路 2 4 5 を通ってステージ 2 5 0 に供給された遊技球 B は、当該ステージ 2 5 0 の転動領域 2 5 1 を通って一方側 (特定入賞部 2 6 0 側) に転動されていくことになる。その転動領域 2 5 1 における、波立ち発生機構部 2 5 3 による往復移動する山部 2 5 2 の影響を遊技球 B が受けたりして、転動領域 2 5 1 の他方側 (特定入賞部 2 6 0 とは反対側) に一時的に運ばれてから一方側 (特定入賞部 2 6 0 側) に転動したり、山部 2 5 2 に後押しされて一気に一方側 (特定入賞部 2 6 0 側) に運ばれたりすることもある。

【 0 1 5 7 】

そして、ステージ 2 5 0 の転動領域 2 5 1 を流下した遊技球 B は、特定入賞部 2 6 0 (V ゾーン) または普通入賞部 2 6 2 のいずれかに入賞する。

【 0 1 5 8 】

通常遊技状態 (大当たり状態以外の状態) において、特定入賞部 2 6 0 (V ゾーン) に遊技球 B が入球 (入賞) すると大当たり状態 (後述する「羽根モノ大当たり」状態) が発生することになるが、普通入賞部 2 6 2 に入球するとその入球に対しての賞球が与えられるだけで大当たり状態は発生しない。

【 0 1 5 9 】

続いて、大当たり状態について説明する。なお、本実施例のパチンコ機 1 0 は、前述したようにラウンド自動移行タイプのパチンコ機である。つまり、入賞装置 4 0 が大当たり状態 (つまり、入賞装置 4 0 の羽根 4 1 a , 4 1 b の開閉が所定ラウンド行われる状態) において、入賞装置 4 0 への遊技球 B の入賞 (入球) 個数を入球検出センサ 2 2 1 (図 3 参照) で検出しており、当該大当たり状態での遊技球 B の入賞個数が所定数 (ここでは 1 0 個) に達するとそのラウンドを終了するようにしている。また、入賞装置 4 0 の羽根 4 1 a , 4 1 b の開閉が所定回数 (1 8 回) に達した場合にもそのラウンドを終了するようにしている。つまり、当該大当たり状態での 1 ラウンドは、入賞装置 4 0 の羽根 4 1 a , 4 1 b の開放回数 (1 8 回) 、または、遊技球 B の入賞個数 (1 0 個) のうち、いずれかが所定数に達成するとそのラウンドが終了するようになっている。

【 0 1 6 0 】

つまり、メイン制御装置 7 0 は、羽根駆動装置 4 9 を駆動して羽根 4 1 a , 4 1 b を 1 8 回開閉させるが、その間に、入賞装置 4 0 内に所定数 (ここでは 1 0 個) の遊技球 B が入賞したときには、開閉動作が 1 8 回に満たない場合であっても羽根駆動装置 4 9 に指令を出力して羽根 4 1 a , 4 1 b を閉鎖状態としそのラウンドを終了し、それを所定の最大ラウンドまで継続する。例えば、「羽根モノ大当たり」つまり、入賞装置 4 0 の特定入賞部 2 6 0 (V ゾーン) への入球 (入賞) することで生じる大当たり状態では、特定入賞部 2 6 0 (V ゾーン) への入球 (入賞) に基づいて、最大ラウンド (例えば、2、7、15 ラウンド) が決定されるようになっている。つまり、メイン制御装置 7 0 は、最大ラウンド決定用乱数を備え、特定入賞部 2 6 0 (V ゾーン) への入球 (入賞) 検出時の最大ラウンド決定用乱数に基づいて、2 ラウンド (発生確率 3 3 %) 、7 ラウンド (発生確率 3 4

10

20

30

40

50

%)、15ラウンド(発生確率33%)のいずれかが決定される。なお、特別遊技状態が限度回数まで行われた後には、基本的には通常遊技状態に戻るが、時短状態となる場合もある。ここで言う「時短状態」とは、大当たり状態終了後の羽根41a, 41bの開放回数が所定回数(例えば20回)に達するまでの間、この羽根41a, 41bの開放時間を所定時間に延長した状態などが挙げられる。

【0161】

次に、大当たり状態が発生するまで及び大当たり状態において行われる具体的な処理について説明する。

【0162】

ここで、残存球処理とは、入賞装置40の開閉入球部220に入賞した遊技球を振分部(第1振り分け部材230の第2通路232及び第2振り分け部材240)よりも上流側(入球検出センサ221)、及び振分部よりも下流側(V検出センサ43及び検出センサ44)でそれぞれ検出し、所定条件が成立したこと(羽根41a, 41bにおける作動期間の終了条件が成立したこと、例えば最終ラウンドにおいて振分部より上流側での検出が所定数に達したこと)に基づいて、それぞれの検出数が一致しているか否かを判定し、一致している場合は遊技状態の移行(第1始動口通過センサ32又は第2始動口通過センサ34による遊技球の検出に応じた羽根41a, 41bの作動が禁止されていない状態への移行)を許可するとともに、一致しない場合にはそれらの検出数が一致するまで遊技状態の移行を待機する処理のことをいう。

【0163】

通常の遊技状態において、第1始動口31又は第2始動口33に入賞し、第1始動口通過センサ32または第2始動口通過センサ34により入賞球が検出されると、その入賞が有効であるか否かが判定される。例えばこの場合、羽根が他の入賞に基づく作動期間ではない場合は、その入賞を有効とする。

【0164】

次に、羽根41a, 41bの作動条件が成立した場合、例えば第1始動口31又は第2始動口33への入賞から1秒が経過したことが検出されると、V検出センサ43が有効とされ、羽根41a, 41bの動作を開始して開閉入球部220を作動状態(チャンス状態)とする。この場合に羽根41a, 41bが開放される回数は入賞した始動口によって異なるように設定され、また開放状態を維持する時間は始動口への入賞タイミングに基づく抽選に応じて決定される。具体的には、第2始動口33に入賞した遊技球が第2始動口通過センサ34によって検出されその検出が有効だと判定された場合、その際の抽選結果に応じた態様により2回の開放動作を行うものとする。例えば、その入賞検出から1秒後に羽根の開放動作を開始し、入賞から2秒後に羽根41a, 41bを閉方向に駆動させて一旦閉鎖し、入賞から2.5秒後に再び羽根41a, 41bを開方向に駆動させ、入賞から3.5秒後に羽根41a, 41bを閉方向に駆動させることで作動状態を終了する。

【0165】

入賞装置40に遊技球が入賞し、その入賞球が振分部により振り分けられた結果特定入賞部260(Vゾーン)を通過すると、メイン制御基板70によって大当たり状態に移行するように制御される。つまり、V検出センサ43が有効となっている期間においてそのV検出センサ43が遊技球を検出した場合に大当たり状態に移行することとなる。また、この大当たり状態中においては、V検出センサ43が無効状態に維持されるとともに、第1始動口通過センサ32及び第2始動口通過センサ34による遊技球の検出によって羽根41a, 41bが作動されることが禁止されている。

【0166】

大当たり状態に移行した場合、Rカウンタの値を設定する。大当たり状態の最大ラウンド数が複数種類設定されている場合、大当たり状態への移行の契機となったV検出センサ43による検出に基づいて前述の最大ラウンド決定用乱数を使用して最大ラウンド数が決定される。例えば8ラウンドの大当たり状態とされる場合には、Rカウンタの値を上限ラウンド数である「8」に設定される。なお、チャンス状態の契機となった第1始動口通過

センサ 3 2 又は第 2 始動口通過センサ 3 4 による検出の際に最大ラウンド数を決定してもよい。

【 0 1 6 7 】

次に、ラウンド開始条件が成立したか否かが判定され、条件成立の場合には R カウンタの値に応じた所定ラウンドが開始される。例えば R カウンタの値が「 8 」であれば 1 ラウンドが開始され、R カウンタの値が「 2 」であれば 7 ラウンドが開始されることになる。また、ラウンド遊技が開始された場合、羽根 4 1 a , 4 1 b を開放状態及び閉鎖状態に交互に変化するように駆動させ、所定条件の成立までその駆動状態を維持する。

【 0 1 6 8 】

ラウンド遊技の最中、開閉入球部 2 2 0 から入賞装置 4 0 内に遊技球が入賞すると、まず入球検出センサ 2 2 1 によってその入賞球が検出される。この入球検出センサ 2 2 1 による入賞球の検出ごとに A カウンタの値を更新することによって入賞球数を加算する。この A カウンタによってカウントされた入賞球が所定数例えば「 1 0 」以上の値に達すると、所定条件が成立したとしてラウンド遊技が終了される。なお、前述した通り、当該ラウンド遊技中にこの A カウンタの値が「 1 0 」以上の入賞球に対応する値となる前に羽根 4 1 a , 4 1 b が 1 8 回開放された場合においても、所定条件成立としてラウンド遊技が終了される。この他、経過時間に基づいて当該ラウンド遊技を終了させるようにしても良い。

【 0 1 6 9 】

A カウンタの値のほか、この入球検出センサ 2 2 1 による検出ごとに、B カウンタの値も更新される。この B カウンタは入賞装置 4 0 内に遊技球が残存しているか否かを確認するために用いられるカウンタである。但し、A カウンタの値がラウンド遊技終了毎（又は開始毎）にクリアされるのに対し、この B カウンタの値はクリアされない。

【 0 1 7 0 】

入賞装置 4 0 の開閉入球部 2 2 0 に入賞した遊技球が入球検出センサ 2 2 1 により検出されたのち振分部に誘導され、この振分部によって振り分けられて特定入賞部 2 6 0 又は非特定入賞部 2 6 2（これらによって排球部を構成する）に入球する。この場合、前述のように、特定入賞部 2 6 0 に入球した場合には V 検出センサ 4 3 によって検出され、非特定入賞部 2 6 2 に入球した場合には検出センサ 4 4 によって検出されることとなる。これらの場合には、入賞装置 4 0 内における残存球数が 1 減算された（入賞装置 4 0 から遊技球が排出された）ことになるので、B カウンタの値を更新してその値が示す遊技球数を 1 減算する。

【 0 1 7 1 】

ラウンド遊技を終了させる場合には、羽根 4 1 a , 4 1 b が閉鎖状態にされ、A カウンタの値がクリアされ、さらに R カウンタの値が残りラウンド数を「 1 」減算した値にされる。そして次のラウンド開始条件が成立した場合には、上述の処理が同様に行われることになる。

【 0 1 7 2 】

また、R カウンタの値が「 0 」となった場合、つまり最終ラウンドが終了した場合には、B カウンタの値が確認される。この B カウンタの値が 0 個の入賞球に対応する値となっている場合は、入賞装置 4 0 に入賞した遊技球がすべて排出されたとして大当たり後の遊技状態に移行させる。具体的には、開閉入球部 2 2 0 から入賞装置 4 0 内へ入賞した遊技球を別通路 2 6 5 に導く姿勢となっている案内切替部 2 6 7 が保持制御部 2 8 0 によって振分部に導く姿勢に切り替えられるとともに、第 1 始動口通過センサ 3 2 又は第 2 始動口通過センサ 3 4 による遊技球の検出に応じた羽根 4 1 a , 4 1 b の作動が禁止されていない状態とされる。B カウンタの値が 0 個の入賞球に対応する値となっていない場合は、残存球があるとして大当たり状態後の遊技状態への移行を待機する。またこの場合、この待機時間をタイマにより計測して、所定秒数の間この待機状態が継続された場合にはエラー報知を行うようにしてもよい。

【 0 1 7 3 】

また、このパチンコ機 10 は、前述の「羽根モノ大当たり」以外に、「直撃大当たり」つまり、第 1 始動口 31，第 2 始動口 33 への入球（入賞）に基づいて行われる抽選により生じる大当たり状態も有している。具体的には、メイン制御装置 70 は、大当たり抽選用乱数を備えており、第 1 始動口 31，第 2 始動口 33 への入球（入賞）検出時の大当たり抽選用乱数に基づいて、大当たりか外れかが決定されるようになっている。なお、「直撃大当たり」の確率は、例えば 1 / 112 程度となっている。また、かかる大当たり状態としては 7 ラウンド（発生確率 60 %）と 14 ラウンド（発生確率 40 %）との二種類があり、例えば大当たり抽選用乱数の値に基づいて 7 ラウンド（発生確率 60 %）と 14 ラウンド（発生確率 40 %）のいずれかが決定されるようになっている。

【0174】

10

なお、上述した大当たり状態においては、メイン制御装置 70 は、別案内条件成立（大当たり状態の全ラウンドの期間）とし、図 3 に示すように、大当たり状態の全ラウンドの期間において、開閉入球部 220 からの遊技球 B を別通路 265 に案内するように案内切替部 267 を制御して開閉部 224a を開状態とし、保持制御部 280 は、図 18 に示すように、全ラウンドの期間において、波立ち発生機構部 253 による転動領域 251 での山部 252 を当該転動領域 251 での別通路 265 の出力側の開口が投影される部分の上流側位置で保持させるように制御する。

【0175】

また、大当たり状態における入賞装置 40 の開閉入球部 220 以降の遊技球 B の流れについては、以下に説明する。

20

【0176】

上述した大当たり状態においては、図 10，図 18 に示すように、開閉入球部 220 から入球された遊技球 B が、第 1 振り分け部材 230 および第 2 振り分け部材 240 を介さずに別通路 265（特別ルート）を通してステージ 250 に供給される（図 18 での破線矢印でのルート）ことから、第 1 振り分け部材 230 および第 2 振り分け部材 240 よりも速くステージ 250 に供給されることになる。さらに、この大当たり状態では、図 18（b）に示すように、ステージ 250 の山部 252 が転動領域 251 の他方側（特定入賞部 260 とは反対側：上流側）で保持された状態となっているため、別通路 265（特別ルート）を通してステージ 250 に供給された遊技球 B を往復移動する山部 252 によって転動領域 251 の他方側に押し戻すようなことがなく、転動領域 251 の一方側に遊技球 B が転動されることになる。

30

【0177】

また、メイン制御装置 70 は、この大当たり抽選用乱数が当りである場合には、表示装置 60 の表示画面 61 に識別情報の変動表示を行うように表示制御装置 45 を制御し、大当たりを示す表示態様の識別情報表示で停止させるという変動表示演出も行うようになっている。なお、この大当たり抽選用乱数が外れであり、且つ、外れ変動表示条件成立の場合に、識別情報の変動表示を行い、外れを示す表示態様の識別情報表示で停止させるという変動表示演出を行う。なお、外れ変動表示条件成立を低確率とした場合には、外れ変動表示の実行数が低くなり、それ以外の変動表示は大当たりの変動表示であるため、識別情報の変動表示が大当たりとなる印象を遊技者に与えることができる。

40

【0178】

上述したように本実施例の遊技機によれば、入賞装置 40 は、入球した遊技球 B の挙動を遊技者に視認させるための内部空間を有する本体部材 210 と、この本体部材 210 での所定箇所に設けられ、第 1 始動口 31 または第 2 始動口 33 に遊技球 B が入球したことに基いて遊技球 B が入球可能な開状態に移る開閉入球部 220 と、本体部材 210 の内部空間に設けられ、開状態の開閉入球部 220 を介して本体部材 210 の内部空間に入球した遊技球 B を滞留させる第 1 振り分け部材 230 および第 2 振り分け部材 240 と、本体部材 210 の内部空間でその一方側に設けられ、第 1 振り分け部材 230 および第 2 振り分け部材 240 で滞留された遊技球 B の入球が可能で、且つ、遊技球 B の入球することにより遊技者にとって有利な遊技状態の発生の契機となる特定入賞部 260（Vゾー

50

ン)と、本体部材 2 1 0 の内部空間でその一方側に設けられ、特定入賞部 2 6 0 (Vゾーン)以外の入球部であって第 1 振り分け部材 2 3 0 および第 2 振り分け部材 2 4 0 で滞留された遊技球 B が入球可能な普通入賞部 2 6 2 と、第 1 振り分け部材 2 3 0 および第 2 振り分け部材 2 4 0 とは別の経路であって開閉入球部 2 2 0 から入球された遊技球 B を当該第 1 振り分け部材 2 3 0 および第 2 振り分け部材 2 4 0 よりも速く特定入賞部 2 6 0 (Vゾーン)または普通入賞部 2 6 2 の方に案内するまたは当該入賞装置の外部に排出する別通路 2 6 5 と、所定の別案内条件成立の場合に開閉入球部 2 2 0 からの遊技球 B を別通路 2 6 5 に案内し、それ以外の場合に第 1 振り分け部材 2 3 0 および第 2 振り分け部材 2 4 0 に案内するように切り替える案内切替部 2 6 7 とを備えている。

【0179】

10

したがって、案内切替部 2 6 7 は、所定の別案内条件成立の場合(例えば、ラウンド自動移行タイプの遊技機での大当たり状態の各ラウンド期間)において、開閉入球部 2 2 0 からの遊技球 B を別通路 2 6 5 に案内し、それ以外の場合(大当たり状態以外の状態である通常状態期間)において、第 1 振り分け部材 2 3 0 および第 2 振り分け部材 2 4 0 に案内するように切り替えるので、ラウンド自動移行タイプの遊技機での各ラウンド期間における時間、つまり次ラウンド獲得に無関係にかかっている時間を低減でき、大当たり演出の間延び感を低減でき、次の遊技に素早く移行でき、得られる利益が変わらないのに不必要に待たされる問題を解消できる。

【0180】

また、ホール側(遊技場側)にとってみれば、次ラウンド獲得に無関係にかかっていた時間を低減でき、その低減した時間分、遊技機の実質的な稼働率を上げることができる。

20

【0181】

さらに、所定の別案内条件成立の場合(ラウンド自動移行タイプの遊技機での大当たり状態の全ラウンド期間)では、遊技球 B は、第 1 振り分け部材 2 3 0 および第 2 振り分け部材 2 4 0 とは別の経路の別通路 2 6 5 を通じて、第 1 振り分け部材 2 3 0 および第 2 振り分け部材 2 4 0 よりも速く特定入賞部 2 6 0 (Vゾーン)または普通入賞部 2 6 2 の方に案内されるので、第 2 振り分け部材 2 4 0 の動作停止に起因する遊技球 B の停留の問題も生じないし、残存球処理の発生を低減できる。つまり、ラウンド自動移行タイプの遊技機での大当たり状態の全ラウンド時において、第 2 振り分け部材 2 4 0 の動作を停止させるわけではないので、その停止状態の第 2 振り分け部材 2 4 0 によって遊技球 B が入賞装置 4 0 の内部に予期せぬ状態で停留してしまうことに起因する不本意な残存球処理の発生という問題を解消できる。

30

【0182】

その結果、入賞装置 4 0 内への遊技球 B の入球から排出までの時間が次ラウンド獲得に無関係にかかることを低減でき、遊技機の稼働率を向上でき、且つ、残存球処理の発生を低減できる遊技機を提供することができる。

【0183】

また、別案内条件成立の場合(ラウンド自動移行タイプの遊技機での大当たり状態の全ラウンド期間)においても、第 2 振り分け部材 2 4 0 がその駆動動作を継続しているので、かかる別案内条件成立の直前に第 2 振り分け部材 2 4 0 に存する遊技球 B を滞留後に出力することになり、ラウンド自動移行タイプの遊技機での全ラウンド時においても、第 2 振り分け部材 2 4 0 の動作を停止させるわけではないので、その停止状態の第 2 振り分け部材 2 4 0 によって遊技球 B が入賞装置 4 0 の内部に予期せぬ状態で停留してしまうことに起因する不本意な残存球処理の発生という問題を解消できる。

40

【0184】

また、入賞装置 4 0 は、第 1 振り分け部材 2 3 0 と第 2 振り分け部材 2 4 0 で滞留された遊技球 B が移動可能で特定入賞部 2 6 0 (Vゾーン)または普通入賞部 2 6 2 のいずれかに案内するステージ 2 5 0 を備え、別通路 2 6 5 は、開閉入球部 2 2 0 から入球された遊技球 B を第 1 振り分け部材 2 3 0 および第 2 振り分け部材 2 4 0 よりも速くステージ 2 5 0 に案内するので、遊技者は、別通路 2 6 5 を通った遊技球 B をステージ 2 5 0 上で視

50

認することができ、入賞装置 40 に入球した遊技球 B を確認することができる。

【0185】

また、開閉入球部 220 から入球した遊技球 B を第 1 振り分け部材 230 に導く導入通路部 222 を備え、この導入通路部 222 の所定箇所での底面部分に開閉自在な開閉部 224a を備え、この開閉部 224a は、開状態となると遊技球 B が落下可能な大きさの開口が形成され、閉状態において遊技球 B がそのまま通過するものであり、別通路 265 は、その入力側が開閉部 224a の開口に連通されるとともに、その出力側がステージ 250 上に開口された垂下通路であるとしているので、かかる垂下通路内に遊技球 B が滞ることなく迅速にステージ 250 に供給され、別通路 265 を起因とする遊技球 B の停留が生じることがない。

10

【0186】

また、被駆動部材 271 は、第 2 振り分け部材 240 を、ステージ 250 の転動領域 251 上で転動領域 251 との間を遊技球 B が通過可能な間隔を空けて支持している。つまり、ステージ 250 より遊技球 B の 1 個以上高い位置で可動されるので、転動領域 251 における第 2 振り分け部材 240 の下方領域も遊技球 B の転動が可能であり、第 2 振り分け部材 240 にあってもステージ 250 との間に球詰まりしないし、ステージ 250 の転動領域 251 をその幅方向にわたって最大限に活用することができる。また、ステージ 250 の転動領域 251 を転動する遊技球 B が第 2 振り分け部材 240 下を通る際に一旦隠れてから現れて、特定入賞部 260 (Vゾーン) に入球する否かの様子を遊技者が見ることがあり、遊技球 B の挙動にさらに面白みを持たせることができる。

20

【0187】

また、ステージ 250 は、第 1 振り分け部材 230 および第 2 振り分け部材 240 で滞留された遊技球 B が転動可能な転動領域 251 を備え、特定入賞部 260 (Vゾーン) または普通入賞部 262 とは転動領域 251 の一方側に設けられ、ステージ 250 は、転動領域 251 での一方側方向に対して直交する当該転動領域 251 の幅方向に連なる山部 252 を当該転動領域 251 に発生させるとともに、当該山部 252 を転動領域 251 の下流方向に移動させることでこの転動領域 251 を波立たせる波立ち発生機構部 253 を備え、別案内条件成立の場合に、波立ち発生機構部 253 による転動領域 251 での山部 252 を当該転動領域 251 での別通路 265 の出力側の開口が投影される部分の上流側位置で保持させるように制御する保持制御部 280 を備えているので、垂下通路を落下して転動領域 251 に供給された遊技球 B は、山部 252 により転動領域 251 の上流に向かうことが抑制され、むしろ下流方向に向かわせることができ、迅速に転動領域 251 を流下させることができる。

30

【0188】

また、入賞装置 40 は、開閉入球部 220 を通じて本体部材 210 内への遊技球 B の入球を検出する入球検出センサ 221 と、本体部材 210 からの遊技球 B の出力を検出する V 検出センサ 43 および検出センサ 44 を備え、入出力球数判定部 290 は、入球検出センサ 221 での入球検出数と V 検出センサ 43 および検出センサ 44 での出球検出数とが一致しているか否かを判定し、開禁止制御部 292 は、入出力球数判定部 290 で不一致と判定されている間は、第 1 始動口 31 または第 2 始動口 33 に遊技球 B が入球しても開閉入球部 220 を開状態としないので、残存球処理を好適に行うことができる。

40

【0189】

また、特定入賞部 260 (Vゾーン) は遊技球 B の入球を検出する V 検出センサ 43 を備え、普通入賞部 262 は遊技球 B の入球を検出する検出センサ 44 を備え、V 検出センサ 43 と検出センサ 44 とによって本体部材 210 からの遊技球 B の出力を検出するので、V 検出センサ 43 および検出センサ 44 は、特定入賞部 260 (Vゾーン) や普通入賞部 262 への入球検出以外に、本体部材 210 からの遊技球 B の出力検出を兼用することができ、V 検出センサ 43 および検出センサ 44 とは別個に残存球処理専用の検出センサ等を設ける必要が無く、残存球処理を省スペースで実現することができる。

【0190】

50

また、表示装置 6 0 と入賞装置 4 0 とを、遊技盤 3 0 の遊技領域 3 0 a の幅方向の中央個所で縦方向に並べて配置しているので、表示装置 6 0 の表示画面 6 1 の一部分が入賞装置 4 0 内の駆動体 4 2 (可動役物)の背後に隠れてしまうようなことがなく、表示画面 6 1 を見易くできるし、入賞装置 4 0 が横方向に大きくなるようなことや、遊技領域が狭くなるようなこともなく、遊技領域を確保できる。

【 0 1 9 1 】

また、入賞装置 4 0 の開閉入球部 2 2 0 よりも上方に表示装置 6 0 を備えているので、演出表示をする表示装置 6 0 を見た後にそれよりも下方の開閉入球部 2 2 0 に視線移動をする、つまり球の流れに視線移動しており、開閉入球部 2 2 0 への入球の有無を容易に見ることができ、表示装置 6 0 での演出表示と開閉入球部 2 2 0 への入球の有無とが見易くできる。

10

【 0 1 9 2 】

また、本体部材 2 1 0 での排出部 9 4 の直下箇所に設けられており、第 1 状態 (入球制限状態) では、センターフレーム 9 0 の排出部 9 4 からの遊技球 B が入球可能であり、且つ、遊技領域 3 0 a でのセンターフレーム 9 0 の外部を流下する遊技球 B の入球が困難 (あるいは不可としてもよい) となっており、第 1 始動口 3 1 または第 2 始動口 3 3 に遊技球 B が入球したことに基づいて第 1 状態 (入球制限状態) よりも開いた第 2 状態 (入球制限解除状態、例えば開状態) となり、この第 2 状態 (入球制限解除状態、例えば開状態) では、排出部 9 4 からの遊技球 B が入球可能であり、且つ、センターフレーム 9 0 の外部を流下する遊技球 B が第 1 状態 (入球制限状態) よりも入球し易くなっている。したがって、センターフレーム 9 0 に入球した遊技球 B を確実に入賞装置 4 0 内に案内でき、開閉入球部 2 2 0 が第 2 状態 (入球制限解除状態) の場合には、センターフレーム 9 0 の外部を流下する遊技球 B の入球も可能となる遊技を提供することができる。

20

【 0 1 9 3 】

その結果、表示画面 6 1 が見易く、遊技領域 3 0 a を確保でき、しかも入賞装置 4 0 への入球と表示画面 6 1 の表示情報とを同時に見ることができる遊技機を提供することができる。

【 0 1 9 4 】

また、センターフレーム 9 0 の排出部 9 4 と入賞装置 4 0 の開閉入球部 2 2 0 とが別体で個別に遊技盤 3 0 に取り付けられる構成の場合では排出部 9 4 と開閉入球部 2 2 0 との位置関係が両者の遊技盤 3 0 への取り付け精度により変化してしまうが、センターフレーム 9 0 と入賞装置 4 0 とは一体的に形成されたものであるもので、排出部 9 4 と開閉入球部 2 2 0 との位置関係が両者の遊技盤 3 0 への取り付け精度により変化するということが無く、両者の取付位置調整も不要であり、取付作業性に優れる。

30

【 0 1 9 5 】

また、遊技盤 3 0 を正面視した状態でセンターフレーム 9 0 と入賞装置 4 0 との間の両側に、センターフレーム 9 0 および入賞装置 4 0 の横幅よりも小さい幅としたくびれ部 2 0 1 を備えているので、そのくびれ部 2 0 1 を形成している分だけ遊技領域 3 0 a を広げることができる。つまり、センターフレーム 9 0 と入賞装置 4 0 との間のくびれ部 2 0 1 まで遊技球 B が流下して来ることがある。また、開閉入球部 2 2 0 はくびれ部 2 0 1 に設けられているので、表示装置 6 0 の表示画面 6 1 と、その表示画面 6 1 直下のくびれ部 2 0 1 に設けられた開閉入球部 2 2 0 に遊技球 B が入球するか否かの過程とを同時に見ることが容易になり、表示装置 6 0 の表示画面 6 1 に遊技者を注視させたとしても、入賞装置 4 0 への入球の有無過程の見落としが低減できる。

40

【 0 1 9 6 】

また、開閉入球部 2 2 0 は、遊技球 B が入球可能な開口 4 1 e と、この開口 4 1 e の両側で横方向に並んだ一対の羽根 4 1 a , 4 1 b を備え、この一対の羽根 4 1 a , 4 1 b はその下端側の軸部 4 1 c を軸心として先端側が互いに離れるように回動して開くことで遊技領域 3 0 a でのセンターフレーム 9 0 の外部を流下する遊技球 B が入球可能な第 2 状態 (入球制限解除状態) と、一対の羽根 4 1 a , 4 1 b 逆に、その軸部 4 1 c を軸心として

50

先端側が互いに近づくように回動して閉じることで当該開口 4 1 e を閉じる閉状態とに変移可能なものである。また、一対の羽根 4 1 a , 4 1 b が軸部 4 1 c を軸心として先端側が第 2 状態（入球制限解除状態）よりも互いに近づくように回動した第 1 状態（入球制限状態）とに変移可能なものである。したがって、センターフレーム 9 0 に入球した遊技球 B を開閉入球部 2 2 0 の第 1 状態および第 2 状態に依らずに確実に入賞装置 4 0 内に案内でき、開閉入球部 2 2 0 が第 2 状態（入球制限解除状態）の場合には、センターフレーム 9 0 の外部を流下する遊技球 B の入球も可能となる開閉入球部 2 2 0 を好適に実現することができる。

【 0 1 9 7 】

また、遊技領域 3 0 a は、その正面視で略縦長楕円形（あるいは円形、略円形、楕円形、長円形、略長円形などとしてもよい）となっており、くびれ部 2 0 1 は、遊技領域 3 0 a の正面視で横幅が最も大きい部分に位置しているので、表示装置 6 0 や入賞装置 4 0 の横幅は最大限に確保しながら、一対の可動部（羽根 4 1 a , 4 1 b ）が開状態となってもその羽根 4 1 a , 4 1 b はセンターフレーム 9 0 および入賞装置 4 0 の横幅以内に止まっていることから、羽根 4 1 a , 4 1 b の可動によって遊技領域幅が狭くなることもなく、遊技領域 3 0 a の遊技球 B の流下態様によっても面白味を付与できる構成とすることができる。

【 0 1 9 8 】

この発明は、上記実施形態に限られることはなく、同様の効果を奏する別の構成としてもよく、例えば下記のように変形実施することができる。

【 0 1 9 9 】

（ 1 ）上述した実施例では、ラウンド自動移行タイプのパチンコ機の場合を例に挙げて説明しており、別案内条件成立として、例えば、ラウンド自動移行タイプのパチンコ機での全ラウンド期間において、開閉入球部 2 2 0 からの遊技球 B を別通路 2 6 5 に案内するようにしているが、V 継続タイプのパチンコ機を採用した場合には、別案内条件成立として、例えば、V 継続タイプの遊技機での最終ラウンド期間のみにおいて、開閉入球部 2 2 0 からの遊技球 B を別通路 2 6 5 に案内するようにしてもよい。この場合には、V 継続タイプの遊技機での最終ラウンド期間において、次ラウンド獲得に無関係にかかっている時間を低減でき、大当たり演出の間延び感を低減でき、次の遊技に素早く移行でき、得られる利益が変わらないのに不必要に待たされる問題を解消できる。

【 0 2 0 0 】

（ 2 ）上述した実施例では、センターフレーム 9 0 と入賞装置 4 0 とは一体的に形成された遊技ユニット 2 0 0 を採用しているが、図 1 9 に示すように、センターフレーム 9 0 と入賞装置 4 0 とは、その両者間を遊技球 B が横方向に通過可能なように当該センターフレーム 9 0 と入賞装置 4 0 を間隔を空けて配設してもよい。この場合には、センターフレーム 9 0 と入賞装置 4 0 とは、その両者の間を遊技球 B が横方向に通過可能なように当該センターフレーム 9 0 および入賞装置 4 0 を間隔を空けて配設しているので、遊技盤 3 0 の左側を流下する遊技球 B がセンターフレーム 9 0 と入賞装置 4 0 との間を通過して遊技盤 3 0 の右側に流下していくことや、それとは逆に右から左に流下していくことができ、さらに多様性のある遊技盤を提供することができる。

【 0 2 0 1 】

（ 3 ）上述した実施例では、センターフレーム 9 0 の排出部 9 4 からの遊技球 B は、開閉入球部 2 2 0 の第 1 状態（入球制限状態）または第 2 状態（入球制限解除状態）に依らずに当該開閉入球部 2 2 0 に入球するものを採用しているが、開閉入球部 2 2 0 の第 1 状態（入球制限状態）には、遊技球 B が入球不可に閉じた状態とし、第 2 状態（入球制限解除状態）となることで遊技球 B が入球可能となるものを採用してもよい。

【 0 2 0 2 】

（ 4 ）上述した実施例では、別通路 2 6 5 は、遊技球 B を第 1 振り分け部材 2 3 0 および第 2 振り分け部材 2 4 0 を介さずにステージ 2 5 0 に供給しているが、遊技球 B を第 1 振り分け部材 2 3 0 および第 2 振り分け部材 2 4 0 を介さずに且つステージ 2 5 0 に供給

10

20

30

40

50

することなく入賞装置 40 の外部に排出するようにしてもよい。

【0203】

(5) 上述した実施例では、入賞装置 40 内の V 検出センサ 43 と検出センサ 44 とによって当該入賞装置 40 の出球数を検出しているが、次のような構成としてもよい。つまり、遊技盤 30 は、その背面側に、入賞装置 40 の特定入賞部 260 (V ゾーン) または普通入賞部 262 に入球された遊技球 B を集めて排出する排出通路を有する集合板を備え、この集合板は、その排出通路に、遊技球の通過を検出する通過検出手段 (遊技球検出センサ、例えば、近接センサなど) を備え、出球検出手段は、前記通過検出手段によって本体部材 210 からの遊技球の出力を検出するようにしてもよい。この場合には、集合板の排出通路に設けられた通過検出手段によって、本体部材 210 からの遊技球の出力が検出でき、残存球処理を好適に行うことができる。

10

【0204】

(6) 上述した実施例では、滞留手段として第 1 振り分け部材 230 および第 2 振り分け部材 240 を採用しているが、第 1 振り分け部材 230 と第 2 振り分け部材 240 との一方だけとしてもよいし、固定式、可動式を問わず遊技球 B を滞留させる種々の構成を採用してもよい。例えば、導入通路部 222 とステージ 250 とを直接結ぶ直線経路よりも長い経路の蛇行通路や一方向経路部やクルーン (孔が開いた皿状の役物) などが挙げられる。

【0205】

(7) 上述の実施例における大当たり制御のほかに、大当たり状態が開始されてから所定ラウンド (例えば 6 ラウンド、最低 1 ラウンドとしてもよい) が終了するまでの間に入賞装置 40 に入賞した遊技球についてその所定ラウンド終了時に残存球の確認を行い、所定ラウンド以降のラウンド (例えば 7 ラウンドから最終ラウンド (例えば 15 ラウンド)、なお 2 ラウンドから最終ラウンドとしてもよい) 遊技では別通路 265 に切り替えつつ残存球の確認を行わないようにしてもよい。この場合、別通路 265 において遊技球の振り分けがされないように例えば遊技球 1 個分が通過できる幅の通路として別通路 265 を形成しておけば、別通路 265 への遊技球の停留が防止されて別通路 265 を用いるラウンド遊技において残存球発生の可能性は大幅に低減されるため、入球検出センサ 221 による所定数の遊技球の検出を条件としてそのラウンド遊技を終了させても問題がない。また、所定ラウンド終了時の残存球確認処理によって残存球が検出されたとしても、それ以降のラウンド遊技の期間でその遊技球の残存が解除されることは十分あり得るため、残存球によるエラー状態が発生しづらいし、大当たり状態からその後の遊技状態への切り替えを早く行うことができる。よって大当たり状態の時間を短縮できる。

20

30

【0206】

上述のような制御は、例えば、ラウンド遊技中に V 検出センサ 43 による検出がされることを条件として次のラウンド遊技に継続するタイプの遊技機に適用されることが考えられる。また自動移行タイプの遊技機であっても適用できる。

【0207】

また、残存球処理 (所定ラウンド終了時、例えば、6 ラウンド終了時) によるエラー報知を行うかどうかは大当たり終了の検出後 (大当たり状態終了後: 15 ラウンド終了後) に判定してもよい。この場合には、仮に 1 ~ 6 ラウンドの間に残存球が生じたとしても、その後のラウンド (7 ~ 15 ラウンド) の間に残存球がなくなることがあり、大当たり終了後のエラー報知をできるだけしないようにできる。

40

【0208】

(8) 上述の実施例における大当たり制御のほかに、大当たり状態中に残存球処理を全く行わないようにしてもよい。例えば所定時間の経過、又は入球検出センサ 221 や排球部に設けられた検出センサ (V 検出センサ 43 及び検出センサ 44) による所定数の遊技球の検出によって次のラウンド遊技に移行する自動移行タイプの遊技機の場合、別通路 265 のように遊技球の振り分けがされない (停留しづらい) 形状とすることで、全ラウンド遊技で別通路 265 を通過させるようにしておけば、残存球処理を行わず大当たり状態

50

後の遊技状態に早く移行させることができる。また、ステージ 250 の山部 252 による波打ちを発生させる波立ち発生機構部 253 によって、当該ステージ 250 上の遊技球 B を確実に特定入賞部 260 (Vゾーン) 又は普通入賞部 262 に排出することができる。

【0209】

(9) なお、前述した「滞留手段」を「第 1 経路」としてもよいし、前述した「別案内通路」を「第 2 経路」としてもよい。また、「遊技球を振り分ける」とは、「遊技球の転動方向を振り分ける」という意味と、「遊技球の転動タイミングを振り分ける」という意味の両方がある。例えば、上述した実施例の第 1 振り分け部材 230 からの遊技球の排出位置を単一としたとしても、転動タイミングを調整する部材であることから、前述した「振分部」の概念に含まれる。

10

【0210】

(10) 上述した実施例では、いわゆる 1 種パチンコ機と 2 種パチンコ機とを融合したパチンコ機を例に挙げて説明しているが、1 種パチンコ機または 2 種パチンコ機に採用してもよい。

【産業上の利用可能性】

【0211】

以上のように、この発明は、パチンコ機やスロットマシン等の遊技機に適している。

【図面の簡単な説明】

【0212】

【図 1】本発明の実施例のパチンコ機の概略正面図である。

20

【図 2】実施例の遊技盤の正面図である。

【図 3】実施例のパチンコ機の電氣的接続を例示するブロック図である。

【図 4】一対の羽根が閉状態の場合の遊技ユニットを前方右上から見た斜視図である。

【図 5】一対の羽根が開状態の場合の遊技ユニットを前方右上から見た斜視図である。

【図 6】入賞装置の羽根が閉状態の場合での遊技ユニットの正面図である。

【図 7】正面右上から見た入賞装置の概略分解斜視図である。

【図 8】正面右上から見た入賞装置の詳細分解斜視図である。

【図 9】裏面左上から見た入賞装置の詳細分解斜視図である。

【図 10】開閉入球部からの遊技球が第 1 振り分け部材へ案内される様子を示す入賞装置の内部を正面右上から見た一部破断分解斜視図である。

30

【図 11】開閉入球部からの遊技球が別通路を通過してステージへ案内される様子を示す入賞装置の内部を正面右上から見た一部破断斜視図である。

【図 12】開閉入球部からの遊技球が導入通路部を通過して第 1 振り分け部材へ案内される様子を示す図であって図 6 の A - A 線断面図である。

【図 13】開閉入球部からの遊技球が導入通路部を通過して第 1 振り分け部材へ案内される様子を示す図であって図 6 の B - B 線断面図である。

【図 14】図 13 での第 1 振り分け部材を除いた図である。

【図 15】(a) は第 1 振り分け部材の平面図、(b) は第 2 振り分け部材の平面図、(c) は第 1 振り分け部材と第 2 振り分け部材との位置関係を説明するための平面図である。

40

【図 16】入賞装置のステージの平面図である。

【図 17】(a) はステージの山部が一方側に位置するときの入賞装置の縦断面図であり、(b) は、(a) での遊技球の流れを説明するための図である。

【図 18】(a) はステージの山部が他方側に位置するときの入賞装置の縦断面図であり、(b) は (a) での遊技球の流れを説明するための図である。

【図 19】変形例のセンターフレームおよび入賞装置の正面図である。

【符号の説明】

【0213】

30 ... 遊技盤

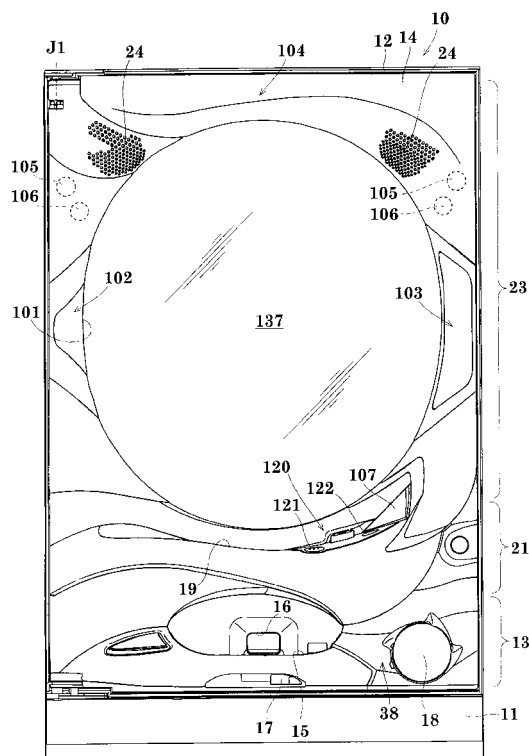
30 a ... 遊技領域

50

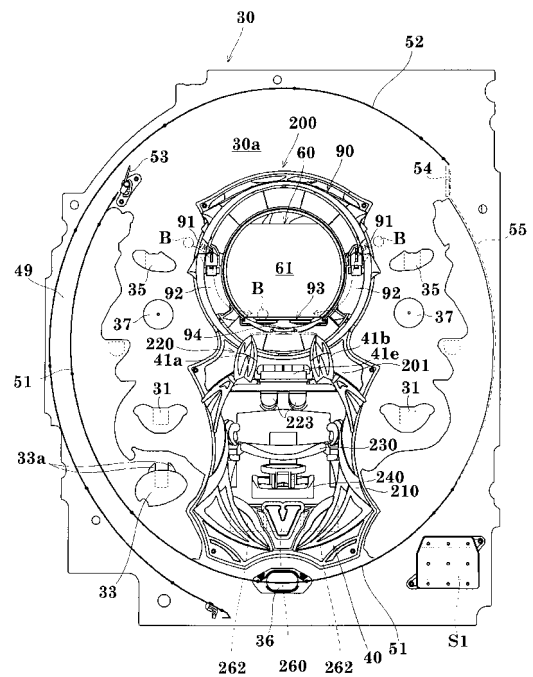
- 3 1 ...第 1 始動口 (入球手段)
- 3 3 ...第 2 始動口 (入球手段)
- 4 0 ...入賞装置
- 6 0 ...表示装置 (表示手段)
- 9 0 ...センターフレーム (装飾部材)
- 9 2 ...案内通路部 (案内通路)
- 9 4 ...排出部 (排出手段)
- 2 1 0 ...本体部材
- 2 2 0 ...開閉入球部 (開閉入口部)
- 2 3 0 ...第 1 振り分け部材 (滞留手段, 振分部, 非可動振分部)
- 2 3 2 ...第 2 通路 (振分部)
- 2 4 0 ...第 2 振り分け部材 (滞留手段, 振分部, 可動振分部)
- 2 5 0 ...ステージ (ステージ部)
- 2 6 0 ...特定入賞部 (特定入球手段)
- 2 6 2 ...普通入賞部 (非特定入球手段)
- 2 6 5 ...別通路 (別案内通路)
- 2 6 7 ...案内切替部 (案内切替手段)

10

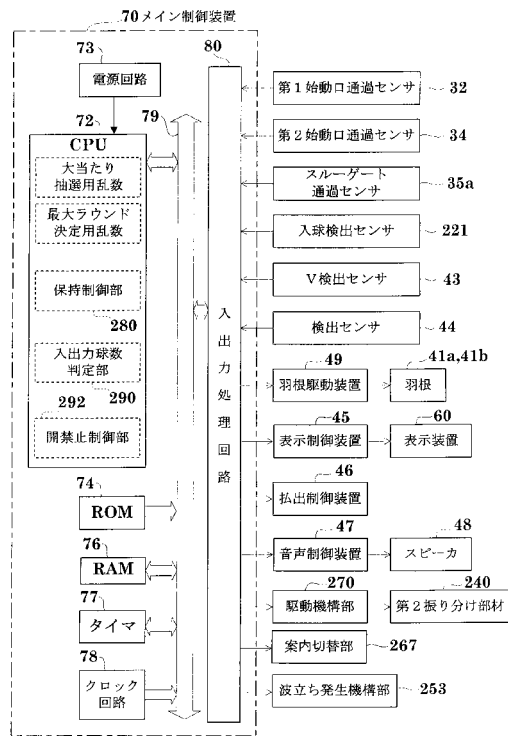
【図 1】



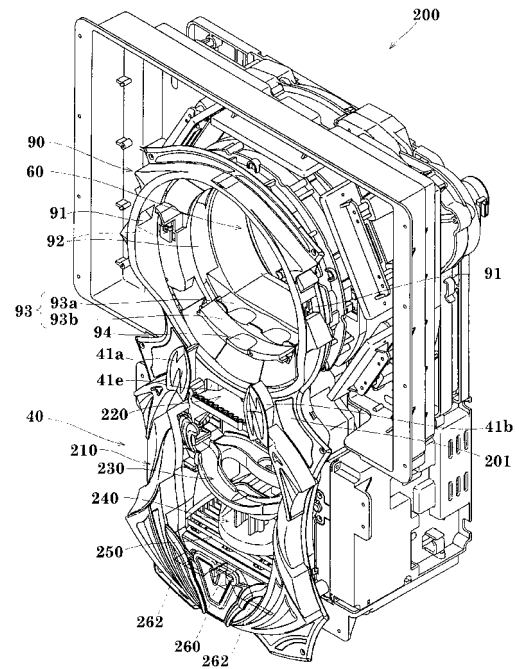
【図 2】



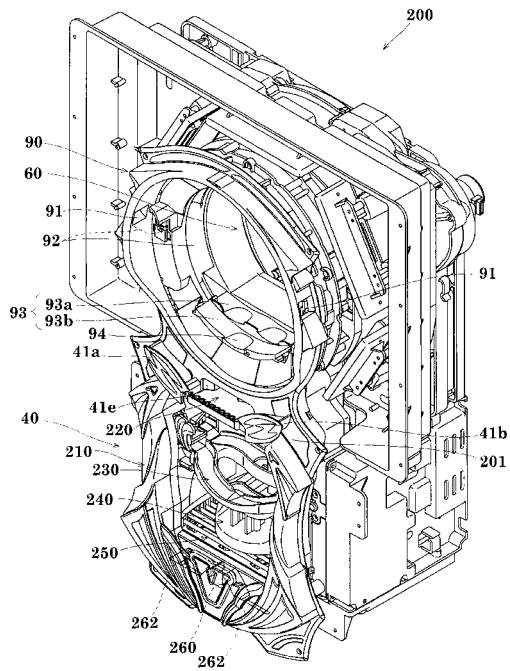
【図 3】



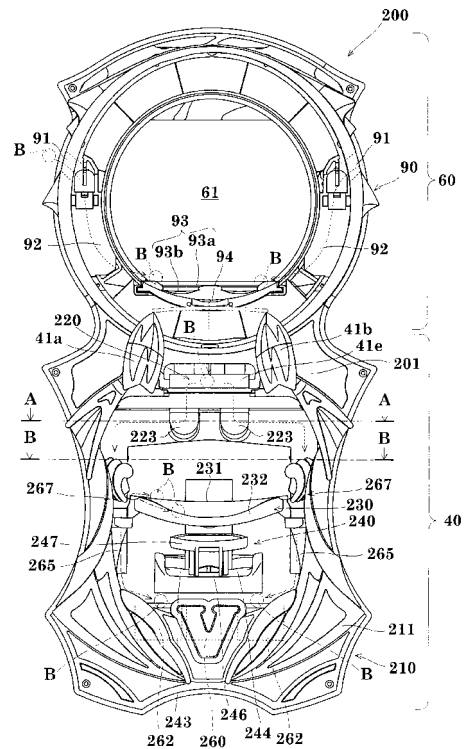
【図 4】



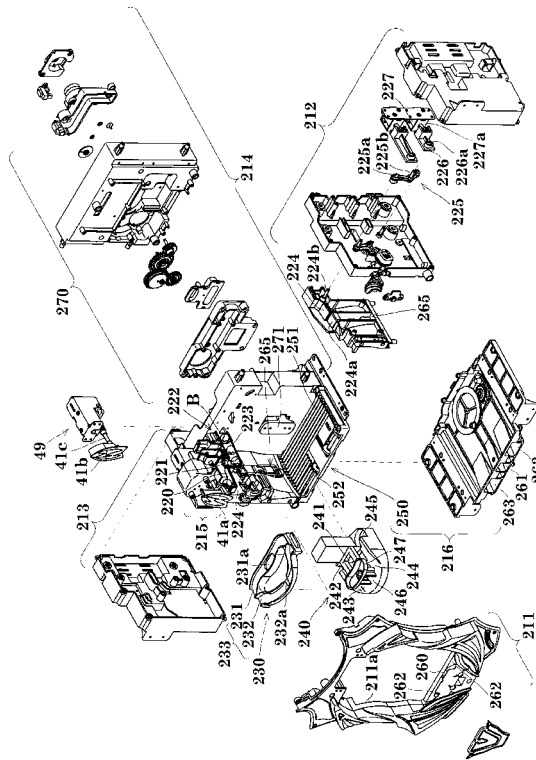
【図 5】



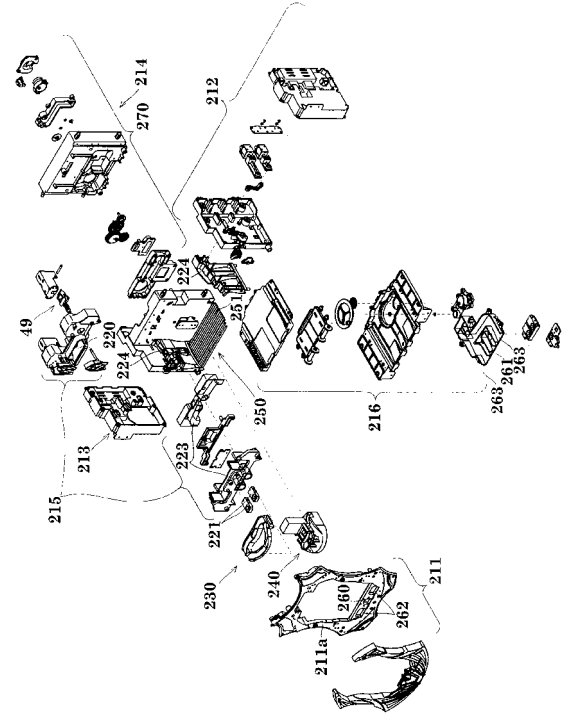
【図 6】



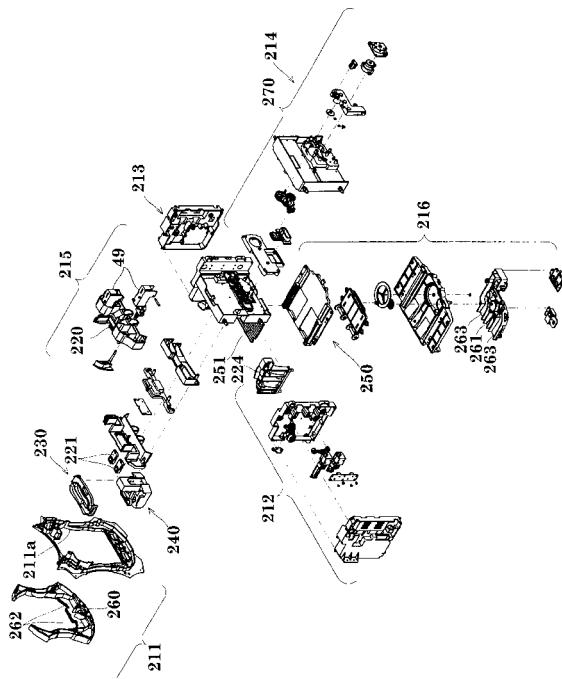
【図 7】



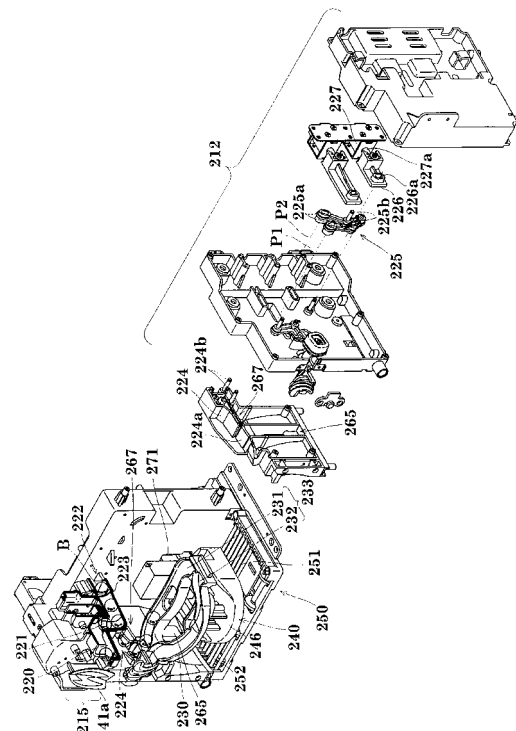
【図 8】



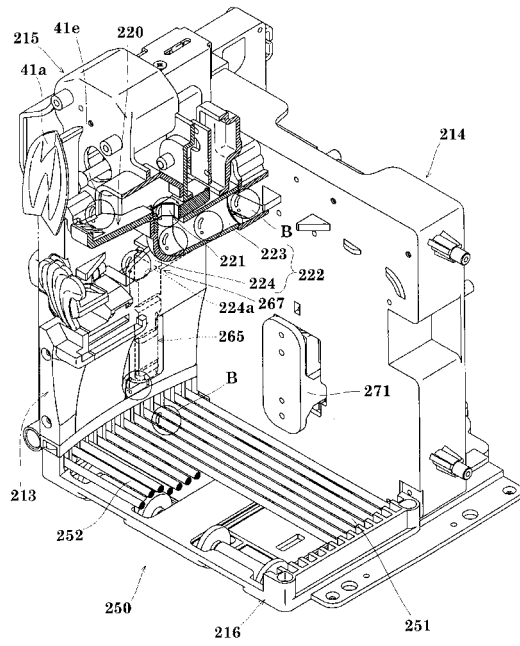
【図 9】



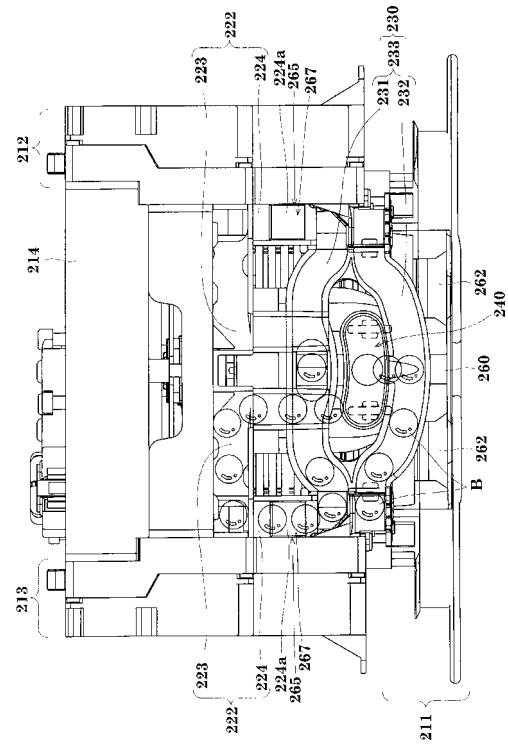
【図 10】



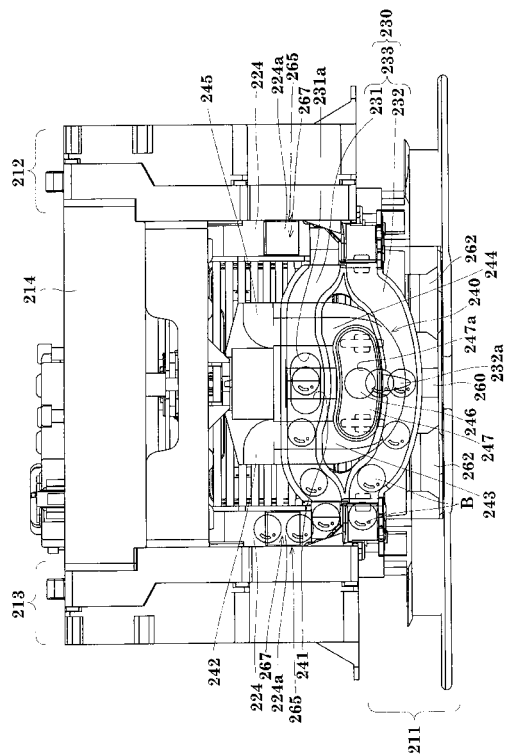
【図 1 1】



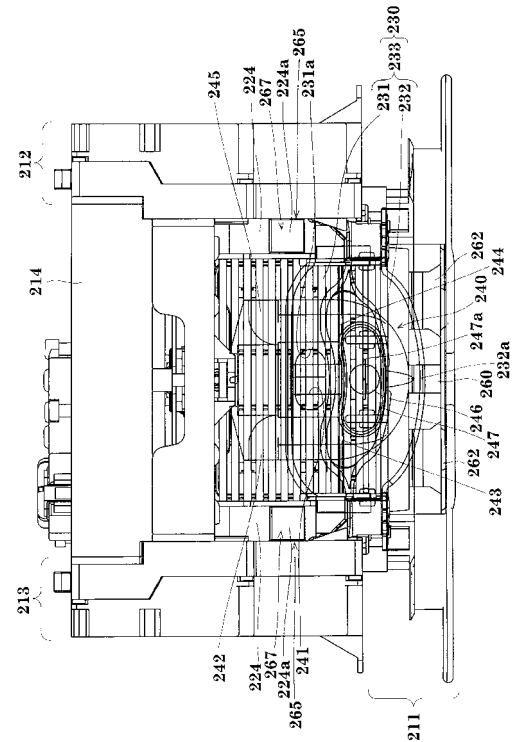
【図 1 2】



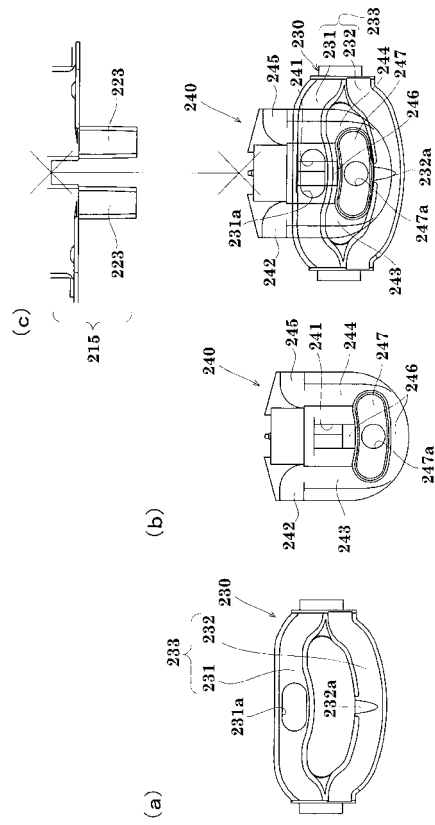
【図 1 3】



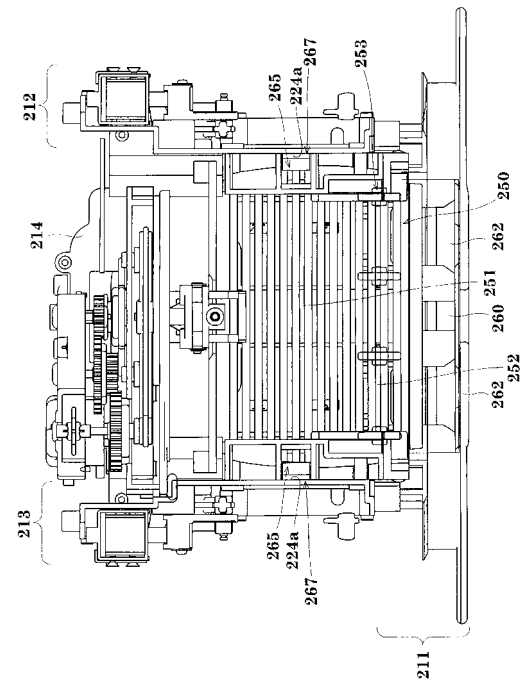
【図 1 4】



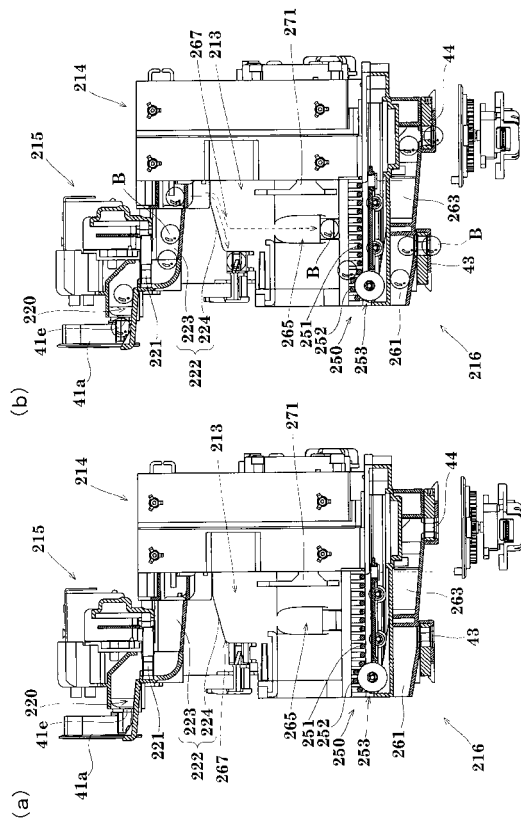
【図 15】



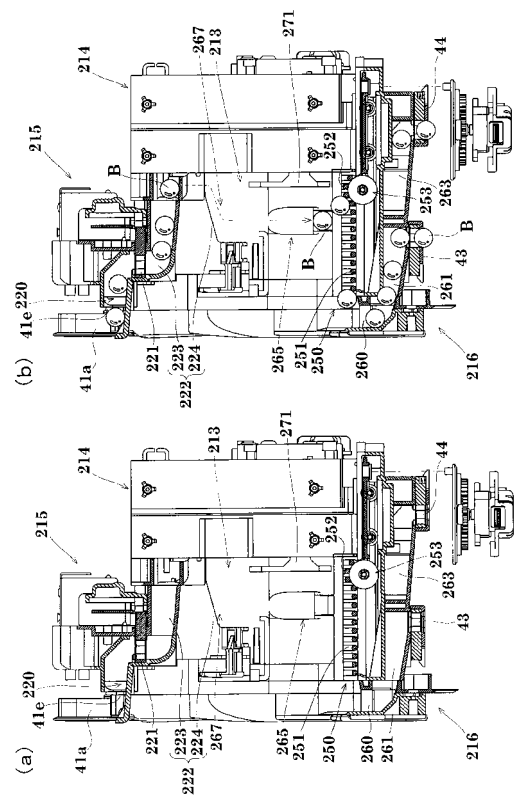
【図 16】



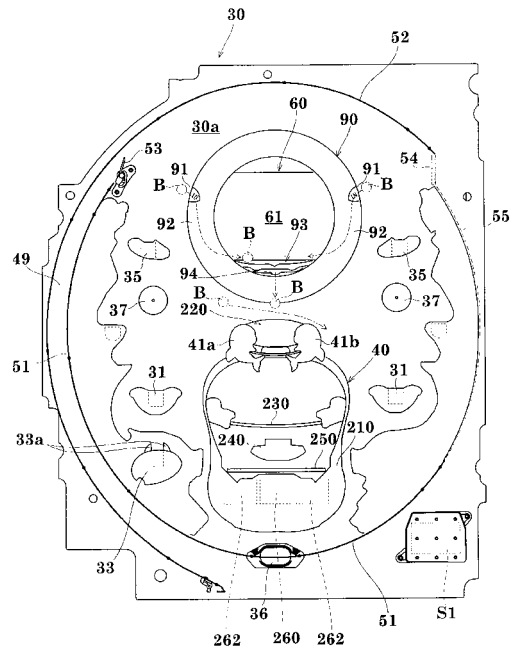
【図 17】



【図 18】



【図 19】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2004-129715(JP,A)
特開2007-229027(JP,A)
特開2007-167476(JP,A)
特開2008-005873(JP,A)
特開2006-006767(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02