

【公報種別】 特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載
【部門区分】 第 1 部門第 2 区分
【発行日】 令和 6 年 7 月 2 日(2024.7.2)

【公開番号】 特開 2022-127971(P2022-127971A)
【公開日】 令和 4 年 9 月 1 日(2022.9.1)
【年通号数】 公開公報(特許)2022-161
【出願番号】 特願 2021-26233(P2021-26233)
【国際特許分類】
A 6 3 F 5/04(2006.01)
【F I】
A 6 3 F 5/04 6 0 2 A

10

【手続補正書】
【提出日】 令和 6 年 6 月 24 日(2024.6.24)
【手続補正 1】
【補正対象書類名】 特許請求の範囲
【補正対象項目名】 全文
【補正方法】 変更
【補正の内容】

20

【特許請求の範囲】
【請求項 1】

1 ベットスイッチを有し、
MAX ベットスイッチを有し、
ベット数データが「0」の状況で MAX ベットスイッチが操作され、ベット数データが「3」となった第 1 の状況で MAX ベットスイッチが操作されてもベット数データは「3」のままであり、
ベット数データが「0」の状況で 1 ベットスイッチが操作され、1 ベットスイッチが 3 回操作されたことによりベット数データが「3」となった第 2 の状況で 1 ベットスイッチが操作されてもベット数データは「3」のままであり、
ベット数データが「0」の状況で 1 ベットスイッチが操作され、1 ベットスイッチが 3 回操作されたことによりベット数データが「3」となった第 2 の状況で MAX ベットスイッチが操作されるとベット数データは一旦「0」となった後に「3」となる
ことを特徴とする遊技機。

30

【手続補正 2】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0005
【補正方法】 変更
【補正の内容】
【0005】

40

1 ベットスイッチを有し、
MAX ベットスイッチを有し、
ベット数データが「0」の状況で MAX ベットスイッチが操作され、ベット数データが「3」となった第 1 の状況で MAX ベットスイッチが操作されてもベット数データは「3」のままであり、
ベット数データが「0」の状況で 1 ベットスイッチが操作され、1 ベットスイッチが 3 回操作されたことによりベット数データが「3」となった第 2 の状況で 1 ベットスイッチが操作されてもベット数データは「3」のままであり、
ベット数データが「0」の状況で 1 ベットスイッチが操作され、1 ベットスイッチが 3 回操作されたことによりベット数データが「3」となった第 2 の状況で MAX ベットスイ

50

タッチが操作されるとベット数データは一旦「0」となった後に「3」となることを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50