

【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】平成 18 年 11 月 16 日 (2006.11.16)

【公開番号】特開 2006-175280 (P2006-175280A)

【公開日】平成 18 年 7 月 6 日 (2006.7.6)

【年通号数】公開・登録公報 2006-026

【出願番号】特願 2006-86427 (P2006-86427)

【国際特許分類】

**A 6 3 F 7/02 (2006.01)**

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 1 7

【手続補正書】

【提出日】平成 18 年 9 月 29 日 (2006.9.29)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

打球が入賞可能な第一特定入賞口と、  
 前記第一特定入賞口に入球した打球を検出するための第一特定入賞検出手段と、  
 打球が入賞可能な第二特定入賞口と、  
 前記第二特定入賞口に入球した打球を検出するための第二特定入賞検出手段と、  
 打球を受け入れ易い開状態、及び打球を受け入れ難い閉状態とに可変可能な可変入賞装置と、  
 前記可変入賞装置に入球した打球を検出するための可変入賞検出手段と、  
 前記可変入賞装置に入球した打球のうち、特定領域を通過した打球を検出するための特定領域打球検出手段と、  
 図柄を変動表示可能な図柄表示装置と、  
 前記第一特定入賞検出手段、前記第二特定入賞検出手段、前記可変入賞装置、前記可変入賞検出手段、前記特定領域打球検出手段、前記図柄表示装置にそれぞれ接続され、遊技を制御するための遊技制御手段とを備える弾球遊技機において、  
 前記遊技制御手段には、  
 前記第一特定入賞検出手段により打球が検出されたことを条件に、予め設定された第一遊技条件にもとづいて、前記可変入賞装置を閉状態から開状態に可変するための第一遊技制御手段と、  
 前記第一遊技制御手段による第一遊技中、前記特定領域打球検出手段により打球が検出されたことを条件に、前記第一遊技条件より有利な予め設定された第二遊技条件にもとづいて、前記可変入賞装置を閉状態から開状態に可変するための第二遊技制御手段と、  
 前記第二特定入賞検出手段により打球が検出されたことを条件に、前記図柄表示装置に表示された図柄の変動表示を開始し、所定時間経過後、前記変動表示を停止させるための第三遊技制御手段と、  
 前記第三遊技制御手段による第三遊技の結果、停止した図柄が所定の態様となることを条件に、前記第一遊技条件より有利な予め設定された第四遊技条件にもとづいて、前記可変入賞装置を閉状態から開状態に可変するための第四遊技制御手段とを備え、  
前記第一特定入賞口と、前記第二特定入賞口とを、共通特定入賞口とし、

前記第一特定入賞検出手段と、前記第二特定入賞検出手段とを、前記共通特定入賞口に入球した打球を検出するための共通特定入賞検出手段とし、

前記遊技制御手段には、

前記共通特定入賞検出手段により打球が検出されたことを条件に、前記第一遊技と、第三遊技とを所定条件にもとづいて、択一的に開始させるための遊技選択手段を備えていることを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 2】

前記遊技選択手段は、抽選にもとづいて、第一遊技と、第三遊技とを選択していることを特徴とする請求項 1 に記載の弾球遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【発明の詳細な説明】

【発明の名称】弾球遊技機

【技術分野】

【0001】

この発明は、例えばパチンコ機等の遊技機に関し、複数種類の遊技を楽しむことができるようにしたものである。

【背景技術】

【0002】

従来、パチンコ機では、以下のような二種類のものがある。

(1) フィーバー機

いわゆるフィーバー機(以下「フィーバー機」という。)には、図柄表示装置、前記図柄表示装置に表示された図柄を変動させる条件となる始動口及び、アタッカーと通称される可変入賞装置を備える。

【0003】

そして、打球が前記始動口に入賞すると、前記図柄表示装置に表示された図柄が変動開始し、所定時間後に停止する。その際に表示された図柄が予め定められた図柄の場合、大当たりとなり、前記可変入賞装置が所定期間、開放する。

(2) ヒコーキ機

いわゆるヒコーキ機(以下「ヒコーキ機」という。)には、羽根と通称される可変入賞装置と前記可変入賞を開閉させる条件となる始動口を備える。

【0004】

そして、打球が前記始動口に入賞すると、前記可変入賞装置が所定回数開閉動作を行う。その際に前記可変入賞装置内部に設けられた特定の領域に打球が入賞すると、大当たりとなり、前記可変入賞装置が所定期間、開閉動作を繰り返す。

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかし、上記した従来の二種類の遊技機は、それぞれ、固有の遊技性能しか備えていないため、以下の問題があった。

例えば、上記した従来のフィーバー機においては、所定図柄が成立する確率は、 $1/200 \sim 1/300$ 程度に定められているため、遊技者の運によっては長時間、遊技を行っても一度も大当たりしないことがあり、その結果、遊技者につまらないという感覚を与えてしまうという問題がある。

【0006】

また、上記した従来のヒコーキ機においては、単調な可変入賞装置の動きしか得られないため、長時間、遊技すると飽きてしまうという問題がある。

そこで、従来の問題を解決するために、上記二種類の遊技を複合することが考えられる。

しかしながら、上記案件を実現するためには、可変入賞装置を複数持たなければならず、遊技機のサイズを従来と同サイズに保とうとすると、遊技盤に制約ができ、逆につまらない遊技機となる恐れがあった。

【 0 0 0 7 】

そこで、各請求項にそれぞれ記載された各発明は、上記した従来の技術の有する問題点および、従来技術を引用した場合に発生する問題点に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは次の点にある。

( 請求項 1 )

すなわち、請求項 1 に記載の発明は、一個の共通した可変入賞装置を用いて、複数種類の遊技を楽しむことができるようにしたものである。

【 0 0 0 8 】

例えば、一個の共通した可変入賞装置を用いて、例えば前述した従来のフィーバー機やヒコーキ機等の遊技を、長時間にわたって楽しむことができ、遊技の単調さを解消することができる。

これに加えて、請求項 1 に記載の発明は、可変入賞装置を複数持たずに済むため、遊技機のサイズを変化させることなく、遊技盤を有効に活用することができるようにしたものである。

【 0 0 0 9 】

さらに、請求項 1 に記載の発明は、第一・第二入賞口を共通化することができ、盤面を有効活用することを可能としたものである。

( 請求項 2 )

請求項 2 に記載の発明は、上記した請求項 1 に記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。

【 0 0 1 0 】

すなわち、請求項 2 に記載の発明は、抽選にもとづいて、第一遊技と、第三遊技とを選択することができる、意外性に富む遊技を可能としたものである。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 1 1 】

各請求項にそれぞれ記載された各発明は、上記した各目的を達成するためになされたものであり、各発明の特徴点を図面に示した発明の実施の形態を用いて、以下に説明する。

なお、カッコ内の符号は、発明の実施の形態において用いた符号を示し、本発明の技術的範囲を限定するものではない。

また、図面番号も、発明の実施の形態において用いた図番を示し、本発明の技術的範囲を限定するものではない。

( 請求項 1 )

請求項 1 に記載の発明は、次の点を特徴とする。

【 0 0 1 2 】

第一に、弾球遊技機(10)には、例えば図 1 ~ 6 に示すように、次の構成を備える。

( 1 ) 第一特定入賞口(30)

第一特定入賞口(30)は、打球が入賞可能なものである。

( 2 ) 第一特定入賞検出手段(31)

第一特定入賞検出手段(31)は、第一特定入賞口(30)に入球した打球を検出するためのものである。

【 0 0 1 3 】

( 3 ) 第二特定入賞口(40)

第二特定入賞口(40)は、打球が入賞可能なものである。

( 4 ) 第二特定入賞検出手段(41)

第二特定入賞検出手段(41)は、第二特定入賞口(40)に入球した打球を検出するためのもの

のである。

【 0 0 1 4 】

( 5 ) 可変入賞装置 (50)

可変入賞装置 (50) は、例えば図 4 に示すように、打球を受け入れ易い開状態、及び、例えば図 3 に示すように、打球を受け入れ難い閉状態とに可変可能なものである。

なお、上記「打球を受け入れ難い」には、打球を全く受け入れない場合も含む。

( 6 ) 可変入賞検出手段 (85)

可変入賞検出手段 (85) は、可変入賞装置 (50) に入球した打球を検出するためのものである。

【 0 0 1 5 】

( 7 ) 特定領域打球検出手段 (86)

特定領域打球検出手段 (86) は、可変入賞装置 (50) に入球した打球のうち、特定領域 (81) を通過した打球を検出するためのものである。

( 8 ) 図柄表示装置 (60)

図柄表示装置 (60) は、図柄を変動表示可能なものである。

【 0 0 1 6 】

( 9 ) 遊技制御手段 (200)

遊技制御手段 (200) は、第一特定入賞検出手段 (31)、第二特定入賞検出手段 (41)、可変入賞装置 (50)、可変入賞検出手段 (85)、特定領域打球検出手段 (86)、図柄表示装置 (60) にそれぞれ接続され、遊技を制御するためのものである。

第二に、遊技制御手段 (200) には、例えば図 1 に示すように、次の手段を備える。

【 0 0 1 7 】

( 1 0 ) 第一遊技制御手段 (210)

第一遊技制御手段 (210) は、第一特定入賞検出手段 (31) により打球が検出されたことを条件に、予め設定された第一遊技条件にもとづいて、可変入賞装置 (50) を閉状態から開状態に可変するためのものである。

( 1 1 ) 第二遊技制御手段 (220)

第二遊技制御手段 (220) は、第一遊技制御手段 (210) による第一遊技中、特定領域打球検出手段 (86) により打球が検出されたことを条件に、第一遊技条件より有利な予め設定された第二遊技条件にもとづいて、可変入賞装置 (50) を閉状態から開状態に可変するためのものである。

【 0 0 1 8 】

( 1 2 ) 第三遊技制御手段 (230)

第三遊技制御手段 (230) は、第二特定入賞検出手段 (41) により打球が検出されたことを条件に、図柄表示装置 (60) に表示された図柄の変動表示を開始し、所定時間経過後、変動表示を停止させるためのものである。

( 1 3 ) 第四遊技制御手段 (240)

第四遊技制御手段 (240) は、第三遊技制御手段 (230) による第三遊技の結果、停止した図柄が所定の態様となることを条件に、第一遊技条件より有利な予め設定された第四遊技条件にもとづいて、可変入賞装置 (50) を閉状態から開状態に可変するためのものである。

【 0 0 1 9 】

第三に、例えば図 2 に示す第一特定入賞口 (30) と、第二特定入賞口 (40) とを、例えば図 1 3 に示すように、共通特定入賞口 (300) とする。

第四に、例えば図 1 に示す第一特定入賞検出手段 (31) と、第二特定入賞検出手段 (41) とを、例えば図 1 2 に示すように、共通特定入賞口 (300) に入球した打球を検出するための共通特定入賞検出手段 (310) とする。

【 0 0 2 0 】

なお、例えば図 1 2 に示す第二実施の形態では、共通特定入賞検出手段 (310) には、第一特定入賞部検出手段 (311) と第二特定入賞部検出手段 (312) との 2 個の検出手段を備えているが、これに限定されず、検出手段は 1 個でも良い。

第五に、遊技制御手段(200)には、例えば図12に示すように、次の手段を備える。

(14) 遊技選択手段(320)

上記遊技選択手段(320)は、共通特定入賞検出手段(310)により打球が検出されたことを条件に、第一遊技と、第三遊技とを所定条件にもとづいて、択一的に開始させるためのものである。

(請求項2)

請求項2に記載の発明は、上記した請求項1に記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

【0021】

すなわち、遊技選択手段(320)は、抽選にもとづいて、第一遊技と、第三遊技とを選択している。

具体的には、例えば図12に示す遊技選択手段(320)の遊技選択抽選手段(321)により、抽選を行っている。

【発明の効果】

【0022】

本発明は、以上のように構成されているので、以下に記載されるような効果を奏する。

(請求項1)

請求項1に記載の発明によれば、次のような効果を奏する。

すなわち、請求項1に記載の発明によれば、一個の共通した可変入賞装置を用いて、複数種類の遊技を楽しむことができる。

【0023】

例えば、一個の共通した可変入賞装置を用いて、例えば前述した従来のフィーバー機やヒコーキ機等の遊技を、長時間にわたって楽しむことができ、遊技の単調さを解消することができる。

これに加えて、請求項1に記載の発明によれば、可変入賞装置を複数持たずに済むため、遊技機のサイズを変化させることなく、遊技盤を有効に活用することができる。

【0024】

さらに、請求項1に記載の発明によれば、第一・第二入賞口を共通化することができ、盤面を有効活用することを可能である。

(請求項2)

請求項2に記載の発明によれば、上記した請求項1に記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0025】

すなわち、請求項2に記載の発明によれば、抽選にもとづいて、第一遊技と、第三遊技とを選択することができ、意外性に富む遊技を可能である。

【発明を実施するための最良の形態】

【0026】

(図面の説明)

図1～11は、本発明の第一の実施の形態の一例をそれぞれ示すものである。

図1は、弾球遊技機の概略ブロック図、図2は遊技盤の概略正面図、図3は可変入賞装置の概略斜視図、図4は図3に対応し、開閉扉の開状態を示す概略斜視図、図5は大入賞口の概略斜視図、図6は図5の概略平面図、図7～11は概略フローチャートをそれぞれ示すものである。

【0027】

図12～18は、本発明の第二の実施の形態の一例を示し、図12は弾球遊技機の概略ブロック図、図13は図柄表示装置、共通入賞口及び可変入賞装置を示す概略正面図、図14～17は図13の共通特定入賞口の動作を説明するための概略正面図、図18は共通特定入賞口の振分の概略フローチャートをそれぞれ示すものである。

図19は、本発明の第三の実施の形態の一例を示し、同図は大入賞口の概略平面図を示すものである。

## 【 0 0 2 8 】

図 2 0 ~ 2 1 は、本発明の第四の実施の形態の一例を示し、図 2 0 は大入賞口の概略斜視図、図 2 1 は図 2 0 の概略平面図をそれぞれ示すものである。

## ( 弾球遊技機 10 )

図 1 ~ 2 中、10は、例えばパチンコ機等の弾球遊技機を示すものである。

上記弾球遊技機 10 の遊技盤 20 には、図 2 に示すように、次の部品を配置している。

## 【 0 0 2 9 】

( 1 ) 第一特定入賞口 30

( 2 ) 第二特定入賞口 40

( 3 ) 可変入賞装置 50

( 4 ) 図柄表示装置 60

なお、遊技盤 20 に配置された部品は、上記した ( 1 ) ~ ( 4 ) に限定されない。

## ( 第一特定入賞口 30 )

第一特定入賞口 30 は、打球が入賞可能なものである。

## 【 0 0 3 0 】

具体的には、第一特定入賞口 30 は、図 2 に示すように、可変入賞装置 50 の左右両側に位置する。

上記第一特定入賞口 30 には、図 1 に示すように、次の手段を備える。

なお、第一特定入賞口 30 の手段は、次の ( 1 ) に限定されない。

( 1 ) 第一特定入賞検出手段 31

第一特定入賞検出手段 31 は、第一特定入賞口 30 に入球した打球を検出するためのものである。

## ( 第二特定入賞口 40 )

第二特定入賞口 40 は、打球が入賞可能なものである。

## 【 0 0 3 1 】

具体的には、第二特定入賞口 40 は、図 2 に示すように、可変入賞装置 50 と図柄表示装置 60 との間に位置している。

また、第一特定入賞口 30 は、第二特定入賞口 40 に比較して入賞し難くしている。

上記した入賞し難くする方法としては、例えば物理的や電氣的なものが考えられる。

例えば、第二特定入賞口 40 には、図 2 に示すように、可変タイプ ( 例えばいわゆるチューリップ ) の入賞装置を採用し、第一特定入賞口 30 に比較して、第二特定入賞口 40 に入賞し易くしている。

## 【 0 0 3 2 】

上記第二特定入賞口 40 には、図 1 に示すように、次の手段を備える。

なお、第二特定入賞口 40 の手段は、次の ( 1 ) に限定されない。

( 1 ) 第二特定入賞検出手段 41

第二特定入賞検出手段 41 は、第二特定入賞口 40 に入球した打球を検出するためのものである。

## ( 可変入賞装置 50 )

可変入賞装置 50 は、図 4 に示すように、打球を受け入れ易い開状態、及び、図 3 に示すように、打球を受け入れ難い閉状態とに可変可能なものである。

## 【 0 0 3 3 】

なお、上記「打球を受け入れ難い」には、打球を全く受け入れない場合も含む。

具体的には、可変入賞装置 50 には、図 3 ~ 5 に示すように、次の部分を備える。

( 1 ) 開閉扉 70

( 2 ) 大入賞口 80

なお、可変入賞装置 50 の部分は、上記した ( 1 ) ~ ( 2 ) に限定されない。

## ( 図柄表示装置 60 )

図柄表示装置 60 は、図柄を変動表示可能なものであり、例えば液晶ディスプレイから構成されている。

## 【 0 0 3 4 】

なお、図柄表示装置60は、液晶に限らず、ブラウン管、ドッドマトリックス、蛍光表示管や7セグメント表示器等から構成しても良い。

## ( 開閉扉70 )

開閉扉70は、図3～4に示すように、可変入賞装置50の前面に開閉可能に取り付けられている。そして、開閉扉70は、例えばソレノイド等の駆動源71の駆動力により開閉する。

## 【 0 0 3 5 】

なお、駆動源71は、ソレノイドに限定されず、モータ等を使用しても良い。

図4に示すように、開閉扉70が開いた開状態では、大入賞口80に打球が流入する。これに対し、図3に示すように、開閉扉70が閉じた閉状態では、大入賞口80に打球が流入しない。

## ( 大入賞口80 )

大入賞口80は、図4～5に示すように、開閉扉70の裏側に配置されている。

## 【 0 0 3 6 】

なお、大入賞口80の位置は、上記した開閉扉70の裏側に限定されない。

上記大入賞口80には、図5～6に示すように、大別すると、次の領域を備える。

なお、大入賞口80の領域は、次の(1)～(2)に限定されない。

## ( 1 ) 特定領域81

特定領域81は、図5～6に示すように、大入賞口80の中央に位置する。

## 【 0 0 3 7 】

## ( 2 ) 一般入賞領域82

一般入賞領域82は、図5～6に示すように、特定領域81の左右両側に位置する。

上記特定領域81には、図5～6に示すように、大別すると、次の入賞口を備える。

なお、特定領域81の領域は、次の(3)～(4)に限定されない。

## ( 3 ) 第一特定領域83

第一特定領域83は、図5～6に示すように、特定領域81の中央に位置する。

## 【 0 0 3 8 】

## ( 4 ) 第二特定領域84

第二特定領域84は、図5～6に示すように、第一特定領域83の左右両側に位置する。

また、第一特定領域83を、第二特定領域84に比較して入賞し難くしている。

上記した入賞し難くする方法としては、例えば物理的や電氣的なものが考えられる。

例えば、第二特定領域(84)を、図5～6に示すように、2個設け、1個の第一特定領域83に比較して、第二特定領域84に入賞し易くしている。

## 【 0 0 3 9 】

一方、可変入賞装置50には、図1に示すように、次の手段を備える。

## ( 5 ) 可変入賞検出手段85

## ( 6 ) 特定領域打球検出手段86

なお、可変入賞装置50の手段は、上記した(5)～(6)に限定されない。

## ( 可変入賞検出手段85 )

可変入賞検出手段85は、可変入賞装置50に入球した打球を検出するためのものである。

## 【 0 0 4 0 】

具体的には、可変入賞検出手段85は、特定領域81及び一般入賞領域82に流入した打球を検出している。

## ( 特定領域打球検出手段86 )

特定領域打球検出手段86は、可変入賞装置50に入球した打球のうち、特定領域81を通過した打球を検出するためのものである。

## 【 0 0 4 1 】

具体的には、特定領域打球検出手段86は、図1に示すように、大別すると、次の手段を備える。

## ( 1 ) 第一特定領域打球検出手段87

( 2 ) 第二特定領域打球検出手段88

なお、特定領域打球検出手段86の手段は、上記した( 1 ) ~ ( 2 ) に限定されない。

( 第一特定領域打球検出手段87 )

第一特定領域打球検出手段87は、特定領域81のうち、第一特定領域83を通過した打球を検出するためのものである。

( 第二特定領域打球検出手段88 )

第二特定領域打球検出手段88は、特定領域81のうち、第一特定領域83を除く、第二特定領域84を通過した打球を検出するためのものである。

【 0 0 4 2 】

なお、第二特定領域84には、特定領域81のうち、第一特定領域83を含んでいても良い。

前記第一特定領域83は、第二特定領域84に比較して入賞し難くしている。

( その他の表示手段90 ~ 100 )

一方、弾球遊技機10には、図1に示すように、後述するが、次の手段を備える。

( 1 ) 第一遊技保留球表示手段90

( 2 ) 第三遊技保留球表示手段100

なお、その他の表示手段は、上記した( 1 ) ~ ( 2 ) に限定されない。

( 遊技制御手段200 )

一方、弾球遊技機10の内部には、図1に示すように、遊技制御手段200を備える。

【 0 0 4 3 】

上記遊技制御手段200は、遊技を制御するためのものである。

具体的には、遊技制御手段200は、図示しないが、CPUを中心に構成され、ROM、RAM、I/O等を備えている。そして、CPUがROMに記憶されたプログラムを読み込むことで、図1に示すように、次の手段として機能する。

( 1 ) 第一遊技制御手段210

( 2 ) 第二遊技制御手段220

( 3 ) 第三遊技制御手段230

( 4 ) 第四遊技制御手段240

なお、遊技制御手段200の手段は、上記した( 1 ) ~ ( 4 ) に限定されない。

( 遊技制御手段200の入力段 )

上記遊技制御手段200の入力段には、図1に示すように、次の部品がそれぞれ接続されている。

【 0 0 4 4 】

なお、遊技制御手段200の入力段に接続される部品は、次の( 1 ) ~ ( 4 )、或いは( 4 - 1 ) ~ ( 4 - 2 ) に限定されない。

( 1 ) 第一特定入賞検出手段31

( 2 ) 第二特定入賞検出手段41

( 3 ) 可変入賞検出手段85

( 4 ) 特定領域打球検出手段86

なお、特定領域打球検出手段86には、図1に示すように、次の手段を含む。

【 0 0 4 5 】

( 4 - 1 ) 第一特定領域打球検出手段87

( 4 - 2 ) 第二特定領域打球検出手段88

( 遊技制御手段200の出力段 )

上記遊技制御手段200の出力段には、図1に示すように、次の部品がそれぞれ接続されている。

【 0 0 4 6 】

( 1 ) 可変入賞装置50

( 2 ) 図柄表示装置60

( 3 ) 第一遊技保留球表示手段90

( 4 ) 第三遊技保留球表示手段100



なお、遊技制御手段200の出力段に接続される部品は、上記した(1)~(4)に限定されない。

(第一遊技制御手段210)

第一遊技制御手段210は、第一特定入賞検出手段31により打球が検出されたことを条件に、予め設定された第一遊技条件にもとづいて、可変入賞装置50を閉状態から開状態に変換するためのものである。

【0047】

上記第一遊技条件として、可変入賞装置50の開閉扉70を、0.5~1秒間、開放しているが、これに限定されない。

具体的には、第一遊技制御手段210には、図1に示すように、次の手段を備える。

- (1) 第一遊技禁止手段211
- (2) 第一遊技並行処理手段212
- (3) 第一遊技保留球計数手段213
- (4) 第一遊技保留球記憶手段214

なお、第一遊技制御手段210の手段は、上記した(1)~(4)に限定されない。

(第二遊技制御手段220)

第二遊技制御手段220は、第一遊技制御手段210による第一遊技中、特定領域打球検出手段86により打球が検出されたことを条件に、第一遊技条件より有利な予め設定された第二遊技条件にもとづいて、可変入賞装置50を閉状態から開状態に変換するためのものである。

【0048】

具体的には、第二遊技制御手段220は、第一遊技中、第一特定領域打球検出手段87により打球が検出されたことを条件に、初回の単位遊技を開始させている。

第二遊技制御手段220には、図1に示すように、次の手段を備える。

- (1) 第二遊技継続手段221

なお、第二遊技制御手段220の手段は、上記した(1)に限定されない。

(第三遊技制御手段230)

第三遊技制御手段230は、第二特定入賞検出手段41により打球が検出されたことを条件に、図柄表示装置60に表示された図柄の変動表示を開始し、所定時間経過後、変動表示を停止させるものである。

【0049】

上記所定時間としては、例えば5~10秒程度であるが、これに限定されない。

具体的には、第三遊技制御手段230には、図1に示すように、次の手段を備える。

- (1) 第三遊技並行処理手段231
- (2) 第三遊技禁止手段232
- (3) 第三遊技保留球計数手段233
- (4) 第三遊技保留球記憶手段234

なお、第三遊技制御手段230の手段は、上記した(1)~(4)に限定されない。

(第四遊技制御手段240)

第四遊技制御手段240は、第三遊技制御手段230による第三遊技の結果、停止した図柄が所定の態様となることを条件に、第一遊技条件より有利な予め設定された第四遊技条件にもとづいて、可変入賞装置50を閉状態から開状態に変換するためのものである。

【0050】

上記所定の態様としては、「777」が揃った場合等があるが、これに限定されない。

また、第四遊技条件を、先に説明した第二遊技条件と等しく設定しているが、これに限定されない。

具体的には、第四遊技制御手段240には、図1に示すように、次の手段を備える。

- (1) 第四遊技継続手段241

なお、第四遊技制御手段240の手段は、上記した(1)に限定されない。

(第一遊技禁止手段211)

第一遊技禁止手段211は、第二遊技又は第四遊技中に、第一遊技を開始させないためのものである。

(第一遊技並行処理手段212)

第一遊技並行処理手段212は、第三遊技制御手段230による第三遊技中、第一特定入賞検出手段31により打球が検出されたことを条件に、第一遊技を開始可能とするためのものである。

(第一遊技保留球計数手段213)

第一遊技保留球計数手段213は、第一特定入賞検出手段31により検出された打球数を、所定条件にもとづいて、カウントするためのものである。

(第一遊技保留球記憶手段214)

第一遊技保留球記憶手段214は、第一遊技保留球計数手段213によりカウントされたカウント値を記憶するためのものである。

(第二遊技継続手段221)

第二遊技継続手段221は、第二遊技中に、特定領域打球検出手段86により打球が検出されたことを条件に、可変入賞装置50を開状態から閉状態に可変した後、再度、予め設定された継続条件に従って、可変入賞装置50を閉状態から開状態に可変する単位遊技を、予め設定された所定回数、継続させるためのものである。

【0051】

上記単位遊技としては、次の(1)～(2)の条件を設定している。そして、次の(1)～(2)のいずれか先に達成された条件に従って、第2遊技の単位遊技は終了する。

(1) 10カウント

可変入賞装置50の大入賞口80への一般の入賞球の個数が、例えば10個を越えると、開閉扉70が閉じ、第2遊技の単位遊技は終了する。

【0052】

なお、入賞球の数は、10個に限定されない。

(2) 30秒開放

可変入賞装置50の開閉扉70の開放時間が、例えば30秒を越えると、開閉扉70が閉じ、第2遊技の単位遊技は終了する。

前記所定回数としては、例えば15回であるが、これに限定されない。

【0053】

具体的には、第二遊技継続手段221は、初回の単位遊技中、第二特定領域打球検出手段88により打球が検出されたことを継続条件として、単位遊技を継続させるようにしている。

(第三遊技並行処理手段231)

第三遊技並行処理手段231は、第一遊技制御手段210による第一遊技中、第二特定入賞検出手段41により打球が検出されたことを条件に、第三遊技を開始可能とするためのものである。

(第三遊技禁止手段232)

第三遊技禁止手段232は、第二遊技中に、第四遊技を開始させないためのものである。

【0054】

具体的には、第三遊技禁止手段232は、図1に示すように、次の手段を備える。

なお、第三遊技禁止手段232の手段は、次の(1)に限定されない。

(1) 遊技重複防止手段235

上記遊技重複防止手段235は、第二遊技制御手段220による第二遊技中、第三遊技から第四遊技への移行を制限するためのものである。

(第三遊技保留球計数手段233)

第三遊技保留球計数手段233は、第二特定入賞検出手段41により検出された打球数を、所定条件にもとづいて、カウントするためのものである。

(第三遊技保留球記憶手段234)

第三遊技保留球記憶手段234は、第三遊技保留球計数手段233によりカウントされたカウ

ント値を記憶するためのものである。

( 第四遊技継続手段241 )

第四遊技継続手段241は、第四遊技中に、特定領域打球検出手段86により打球が検出されたことを条件に、可変入賞装置50を開状態から閉状態に可変した後、再度、予め設定された継続条件に従って、可変入賞装置50を閉状態から開状態に可変する単位遊技を、予め設定された所定回数、継続させるためのものである。

( 第一遊技保留球表示手段90 )

第一遊技保留球表示手段90は、遊技盤20に配置され、第一遊技保留球計数手段213によりカウントされたカウント値を表示するためのものである。

( 第三遊技保留球表示手段100 )

第三遊技保留球表示手段100は、図示しないが、遊技盤20に配置され、第三遊技保留球計数手段233によりカウントされたカウント値を表示するためのものである。

( 遊技方法 )

つぎに、図7～11に示すフローチャートを用いて、上記した構成を備える弾球遊技機10の遊技方法について、以下に説明する。

( 図7の通常状態の概略フローチャート )

まず、図7を用いて、通常状態の概略フローチャートについて、以下に説明する。

【0055】

最初に、図7に示すように、ステップS100に進み、第一特定入賞口30(図2参照)への入賞が有るか否か判定している。

具体的には、第一遊技制御手段210(図1参照)が、第一特定入賞検出手段31の検出信号を監視している。

上記判定の結果、入賞が無い場合には、図7に示すように、ステップS100からステップS101に進み、第二特定入賞口40(図2参照)への入賞が有るか否か判定している。

【0056】

具体的には、第三遊技制御手段230(図1参照)が、第二特定入賞検出手段41の検出信号を監視している。

上記判定の結果、入賞が無い場合には、図7に示すように、ステップS101からステップS102に進み、第一遊技の保留球が有るか否か判定している。

上記第一遊技の保留球については、図1に示す第一遊技制御手段210の第一遊技保留球計数手段213及び第一遊技保留球記憶手段214において管理されている。

【0057】

上記判定の結果、第一遊技の保留球が無い場合には、図7に示すように、ステップS102からステップS103に進み、第三遊技の保留球が有るか否か判定している。

上記第三遊技の保留球については、図1に示す第三遊技制御手段230の第三遊技保留球計数手段233及び第三遊技保留球記憶手段234において管理されている。

上記判定の結果、第三遊技の保留球が無い場合には、図7に示すように、当該処理を終了する。

【0058】

先に説明したステップS100において、第一特定入賞口30(図2参照)への入賞が有る場合には、図7に示すように、次のステップS110に進み、第一入賞保留条件を満たしているか否か判定される。

上記第一入賞保留条件については、図1に示す第一遊技制御手段210の第一遊技保留球計数手段213及び第一遊技保留球記憶手段214において管理されている。

【0059】

その結果、第一入賞保留条件を満たしている場合には、図7に示すように、ステップS110から次のステップS111に進み、第一遊技の保留球が「1」個加算される。

具体的には、第一遊技保留球計数手段213のカウント値に「1」が加算され、当該加算後のカウント値が第一遊技保留球記憶手段214に記憶される。

なお、加算後のカウント値は、図 1 に示す第一遊技保留球表示手段 90 に表示される。

【 0 0 6 0 】

これに対し、先のステップ S 1 1 0 において、第一入賞保留条件を満たしていないと判定された場合には、先に説明したステップ S 1 0 1 に進む。この場合には、第一特定入賞口 30 ( 図 2 参照 ) への入賞が無効となる。

一方、先に説明したステップ S 1 0 1 において、第二特定入賞口 40 ( 図 2 参照 ) への入賞が有る場合には、図 7 に示すように、次のステップ S 1 2 0 に進み、第二入賞保留条件を満たしているか否かが判定される。

【 0 0 6 1 】

上記第二入賞保留条件については、図 1 に示す第三遊技制御手段 230 の第三遊技保留球計数手段 233 及び第三遊技保留球記憶手段 234 において管理されている。

その結果、第二入賞保留条件を満たしている場合には、図 7 に示すように、ステップ S 1 2 0 から次のステップ S 1 2 1 に進み、第三遊技の保留球が「 1 」個加算される。

具体的には、第三遊技保留球計数手段 233 のカウント値に「 1 」が加算され、当該加算後のカウント値が第三遊技保留球記憶手段 234 に記憶される。

【 0 0 6 2 】

なお、加算後のカウント値は、図 1 に示す第三遊技保留球表示手段 100 に表示される。

これに対し、先のステップ S 1 2 0 において、第二入賞保留条件を満たしていないと判定された場合には、先に説明したステップ S 1 0 2 に進む。この場合には、第二特定入賞口 40 ( 図 2 参照 ) への入賞が無効となる。

具体的には、保留数が、所定値に達した場合、例えば保留数が既に 4 個有る場合には、入賞を無効としている。

【 0 0 6 3 】

一方、先のステップ S 1 0 2 において、第一遊技の保留球が有ると判定された場合には、図 7 に示すように、次のステップ S 1 3 0 に進み、後述するが、図 8 に示す遊技状態判定に移行する。

上記遊技状態判定後、図 7 に示すように、ステップ S 1 3 0 から次のステップ S 1 3 1 に進み、第一遊技が禁止されているか否かが判定される。

【 0 0 6 4 】

上記第一遊技禁止は、図 1 に示す第一遊技禁止手段 211 より管理されている。

第一遊技が禁止されていない場合には、図 7 に示すように、ステップ S 1 3 1 から次のステップ S 1 3 2 に進み、第一遊技の保留球が「 1 」個減算される。

具体的には、第一遊技保留球計数手段 213 のカウント値から「 1 」が減算され、当該減算後のカウント値が第一遊技保留球記憶手段 214 に記憶される。

【 0 0 6 5 】

なお、減算後のカウント値は、図 1 に示す第一遊技保留球表示手段 90 に表示される。

上記減算後、図 7 に示すように、ステップ S 1 3 2 から次のステップ S 1 3 3 に進み、後述するが、図 9 に示す第一遊技制御に移行する。

これに対し、先のステップ S 1 3 1 において、第一遊技が禁止されている場合には、図 7 に示すように、先に説明したステップ S 1 0 3 に進む。

【 0 0 6 6 】

一方、先のステップ S 1 0 3 において、第二遊技の保留球が有ると判定された場合には、図 7 に示すように、次のステップ S 1 3 0 に進み、後述するが、図 8 に示す遊技状態判定に移行する。

上記遊技状態判定後、図 7 に示すように、ステップ S 1 3 0 から次のステップ S 1 4 0 に進み、第三遊技が禁止されているか否かが判定される。

【 0 0 6 7 】

上記第三遊技禁止は、図 1 に示す第三遊技禁止手段 232 の遊技重複防止手段 235 より管理されている。

第三遊技が禁止されていない場合には、図 7 に示すように、ステップ S 1 4 0 から次の

ステップS 1 4 1に進み、第三遊技の保留球が「1」個減算される。

具体的には、第三遊技保留球計数手段233のカウント値から「1」が減算され、当該減算後のカウント値が第三遊技保留球記憶手段234に記憶される。

【0068】

なお、減算後のカウント値は、図1に示す第三遊技保留球表示手段100に表示される。

上記減算後、図7に示すように、ステップS 1 4 1から次のステップS 1 4 2に進み、後述するが、図11に示す第三遊技制御に移行する。

これに対し、先のステップS 1 4 0において、第三遊技が禁止されている場合には、図7に示すように、当該処理を終了する。

(図8の遊技状態判定の概略フローチャート)

つぎに、図8を用いて、遊技状態判定の概略フローチャートについて、以下に説明する。

【0069】

まず、図8に示すように、ステップS 2 0 0に進み、第一遊技状態か否か判定される。

上記第一遊技状態は、図1に示す第一遊技制御手段210により管理されている。

上記判定の結果、第一遊技状態の場合には、図8に示すように、ステップS 2 0 0から次のステップS 2 0 1に進み、第一状態(1)のフラグがオンされる。

上記処理後、或いは先のステップS 2 0 0において、第一遊技状態でない場合には、図8に示すように、次のステップS 2 1 0に進み、第二遊技状態か否か判定される。

【0070】

上記第二遊技状態は、図1に示す第二遊技制御手段220により管理されている。

上記判定の結果、第二遊技状態の場合には、図8に示すように、ステップS 2 1 0から次のステップS 2 1 1に進み、第二状態(2)のフラグがオンされる。

上記処理後、或いは先のステップS 2 1 0において、第二遊技状態でない場合には、図8に示すように、次のステップS 2 2 0に進み、第三遊技状態か否か判定される。

【0071】

上記第三遊技状態は、図1に示す第三遊技制御手段230により管理されている。

上記判定の結果、第三遊技状態の場合には、図8に示すように、ステップS 2 2 0から次のステップS 2 2 1に進み、第三状態(3)のフラグがオンされる。

上記処理後、或いは先のステップS 2 2 0において、第三遊技状態でない場合には、図8に示すように、次のステップS 2 3 0に進み、第四遊技状態か否か判定される。

【0072】

上記第四遊技状態は、図1に示す第四遊技制御手段240により管理されている。

上記判定の結果、第四遊技状態の場合には、図8に示すように、ステップS 2 3 0から次のステップS 2 3 1に進み、第四状態(4)のフラグがオンされる。

上記処理後、或いは先のステップS 2 3 0において、第四遊技状態でない場合には、図8に示すように、次のステップS 2 4 0に進み、先に説明した1(第一状態)・2(第二状態)・4(第四状態)のどれかのフラグがオンとなっているか否か判定される。

【0073】

上記判定の結果、どれかのフラグがオンとなると判定され場合には、図8に示すように、ステップS 2 4 0から次のステップS 2 4 1に進み、第一遊技禁止フラグがオンされる。

上記処理後、或いは先のステップS 2 4 0において、フラグがオフの場合には、図8に示すように、次のステップS 2 5 0に進み、先に説明した2(第二状態)・3(第三状態)・4(第四状態)のどれかのフラグがオンとなっているか否か判定される。

【0074】

上記判定の結果、どれかのフラグがオンとなると判定され場合には、図8に示すように、ステップS 2 5 0から次のステップS 2 5 1に進み、第三遊技禁止フラグがオンされる。

上記処理後、或いは先のステップS 2 5 0において、フラグがオフの場合には、図8に

示すように、当該処理を終了する。

(図9の第一遊技制御の概略フローチャート)

つぎに、図9を用いて、第一遊技制御の概略フローチャートについて、以下に説明する。

【0075】

上記第一遊技は、図1に示す第一遊技制御手段210により、管理されている。

まず、図9に示すように、ステップS300に進み、第一遊技用特定領域をセットする。

具体的には、図5～6に示す第一特定領域83に臨む第一特定領域打球検出手段87(図1参照)を有効とする。このとき、第二特定領域84に臨む第二特定領域打球検出手段88は、無効とする。

【0076】

上記処理後、図9に示すように、ステップS300から次のステップS301に進み、可変入賞装置50の開放タイマをセットする。

具体的には、開放タイマは、可変入賞装置50の開閉扉70の開放時間を制御するものであり、例えば0.5秒にセットされる。

上記処理後、図9に示すように、ステップS301から次のステップS302に進み、特定領域有効タイマをセットする。

【0077】

具体的には、特定領域有効タイマは、開閉扉70が閉じる間際に、可変入賞装置50内に流入した打球が、第一特定領域打球検出手段87により検出される迄の時間を確保するためのものであり、例えば1.5秒にセットされる。

なお、当該1.5秒経過後は、第一特定領域打球検出手段87を無効とすることで、不正遊技を防止している。

【0078】

上記処理後、図9に示すように、ステップS302から次のステップS303に進み、可変入賞装置50の開放駆動を開始する。

具体的には、図4に示すように、可変入賞装置50の開閉扉70を開放する。

上記処理後、図9に示すように、ステップS303から次のステップS304に進み、図示しないが、領域表示ランプを点灯させる。

【0079】

上記領域表示ランプ(図示せず)は、図5～6に示す第一特定領域83が有効であることを表示している。

上記処理後、図9に示すように、ステップS304から次のステップS305に進み、特定領域入賞か否か判定している。

具体的には、第一特定領域打球検出手段87の検出信号を監視している。

【0080】

上記判定の結果、特定領域へ打球が入球した場合には、図9に示すように、ステップS305から次のステップS306に進み、特定領域入賞フラグをオンとする。

上記処理後、図9に示すように、ステップS306から次のステップS307に進み、可変入賞装置50の開放タイマを減算する。

上記処理後、図9に示すように、ステップS307から次のステップS308に進み、特定領域有効タイマを減算する。

【0081】

上記処理後、図9に示すように、ステップS308から次のステップS309に進み、特定領域有効タイマが「ゼロ」となったか判定する。

上記判定の結果、特定領域有効タイマが「ゼロ」でない場合には、図9に示すように、ステップS309から次のステップS310に進み、可変入賞装置50の開放タイマが「ゼロ」となったか判定する。

【0082】

上記判定の結果、可変入賞装置50の開放タイマが「ゼロ」でない場合には、図9に示すように、ステップS310から先に説明したステップS305に戻り、開放タイマが「ゼロ」となる迄、当該ステップを繰り返す。

これに対し、可変入賞装置50の開放タイマが「ゼロ」となった場合には、図9に示すように、ステップS310から次のステップS311に進み、可変入賞装置50の閉口駆動を開始する。

【0083】

具体的には、図3に示すように、可変入賞装置50の開閉扉70を閉じる。

上記処理後、図9に示すように、ステップS310から先に説明したステップS305に戻る。

一方、先のステップS305において、特定領域へ打球が入賞していない場合には、図9に示すように、ステップS307に進む。この場合には、特定領域入賞フラグはオフ状態を維持する。

【0084】

また、先のステップS309において、特定領域有効タイマが「ゼロ」となった場合には、図9に示すように、次のステップS320に進み、図示しないが、領域表示ランプを消灯させる。

上記処理後、図9に示すように、ステップS320から次のステップS321に進み、特定領域入賞フラグがオンとなっているか判定する。

【0085】

上記判定の結果、特定領域入賞フラグがオフの場合には、図9に示すように、ステップS321から次のステップS322に進み、図7に示す通常遊技へ戻る。

これに対し、特定領域入賞フラグがオンの場合には、図9に示すように、ステップS321から次のステップS323に進み、オン状態の特定領域入賞フラグをオフとする。

上記処理後、図9に示すように、ステップS323から次のステップS324に進み、図10に示す第二遊技へ進む。

(図10の第二遊技(第四遊技)制御の概略フローチャート)

つぎに、図10を用いて、第二遊技(第四遊技)制御の概略フローチャートについて、以下に説明する。

【0086】

本実施の形態では、第二遊技と第四遊技とを共通にしている。

上記第二遊技・第四遊技は、図1に示す第二遊技制御手段220・第四遊技制御手段240により、管理されている。

まず、図10に示すように、ステップS400に進み、第二遊技継続回数をセットする。

【0087】

具体的には、第二遊技継続回数として、例えば15回をセットする。

上記処理後、図9に示すように、ステップS400から次のステップS401に進み、第二遊技用特定領域をセットする。

具体的には、図5～6に示す第二特定領域84に臨む第二特定領域打球検出手段88(図1参照)を有効とする。このとき、第一特定領域83に臨む第一特定領域打球検出手段87は、無効とする。

【0088】

上記処理後、図10に示すように、ステップS401から次のステップS402に進み、可変入賞装置50の開放タイマをセットする。

具体的には、開放タイマは、可変入賞装置50の開閉扉70の開放時間を制御するものであり、例えば30秒にセットされる。

なお、開放タイマにセットされた時間は、上記30秒に限定されない。

【0089】

上記処理後、図10に示すように、ステップS402から次のステップS403に進み

、特定領域有効タイマをセットする。

具体的には、特定領域有効タイマは、開閉扉70が閉じる間際に、可変入賞装置50内に流入した打球が、第二特定領域打球検出手段88により検出される迄の時間を確保するためのものであり、例えば31秒にセットされる。

【0090】

上記31秒は、開放タイマにセットされた30秒に1秒を加算したものである。このため、30秒経過し、可変入賞装置50が閉じた後、更に1秒経過後、第二特定領域打球検出手段88を無効とすることで、不正遊技を防止している。

なお、特定領域有効タイマにセットされた時間は、上記31秒に限定されない。

上記処理後、図10に示すように、ステップS403から次のステップS404に進み、可変入賞装置50の開放駆動を開始する。

【0091】

具体的には、図4に示すように、可変入賞装置50の開閉扉70を開放する。

上記処理後、図10に示すように、ステップS404から次のステップS405に進み、図示しないが、領域表示ランプを点灯させる。

上記領域表示ランプ（図示せず）は、図5～6に示す第二特定領域84が有効であることを表示している。

【0092】

上記処理後、図10に示すように、ステップS405から次のステップS406に進み、特定領域入賞が否か判定している。

具体的には、第二特定領域打球検出手段88の検出信号を監視している。

上記判定の結果、特定領域へ打球が入球した場合には、図10に示すように、ステップS406から次のステップS407に進み、特定領域入賞フラグをオンとする。

【0093】

上記処理後、図10に示すように、ステップS407から次のステップS408に進み、可変入賞装置50の開放タイマを減算する。

上記処理後、図10に示すように、ステップS408から次のステップS409に進み、特定領域有効タイマを減算する。

上記処理後、図10に示すように、ステップS409から次のステップS410に進み、特定領域有効タイマが「ゼロ」となったか判定する。

【0094】

上記判定の結果、特定領域有効タイマが「ゼロ」でない場合には、図10に示すように、ステップS410から次のステップS411に進み、可変入賞装置50の開放タイマが「ゼロ」となったか判定する。

上記判定の結果、可変入賞装置50の開放タイマが「ゼロ」でない場合には、図10に示すように、ステップS411から先に説明したステップS406に戻り、開放タイマが「ゼロ」となる迄、当該ステップを繰り返す。

【0095】

これに対し、可変入賞装置50の開放タイマが「ゼロ」となった場合には、図10に示すように、ステップS411から次のステップS412に進み、可変入賞装置50の閉口駆動を開始する。

具体的には、図3に示すように、可変入賞装置50の開閉扉70を閉じる。

上記処理後、図10に示すように、ステップS412から先に説明したステップS406に戻る。

【0096】

一方、先のステップS406において、特定領域へ打球が入賞していない場合には、図10に示すように、ステップS408に進む。この場合には、特定領域入賞フラグはオフ状態を維持する。

また、先のステップS410において、特定領域有効タイマが「ゼロ」となった場合には、図10に示すように、次のステップS420に進み、図示しないが、領域表示ランプ



を消灯させる。

【0097】

上記処理後、図10に示すように、ステップS420から次のステップS421に進み、特定領域入賞フラグがオンとなっているか判定する。

上記判定の結果、特定領域入賞フラグがオンの場合には、図10に示すように、ステップS421から次のステップS422に進み、オン状態の特定領域入賞フラグをオフとする。

【0098】

上記処理後、図10に示すように、ステップS422から次のステップS423に進み、第二遊技継続回数を減算する。

上記処理後、図10に示すように、ステップS423から次のステップS424に進み、第二遊技継続回数が「0」か否か判定する。

上記判定の結果、第二遊技継続回数が「0」でない場合には、図10に示すように、先に説明したステップS401に戻る。

【0099】

これに対し、第二遊技継続回数が「0」の場合には、図10に示すように、ステップS424から次のステップS425に進み、第二遊技を終了する。

一方、先のステップS421において、特定領域入賞フラグがオフの場合には、図10に示すように、次のステップS325に進み、第二遊技を終了する。

(図11の第三遊技制御の概略フローチャート)

つぎに、図11を用いて、第三遊技制御の概略フローチャートについて、以下に説明する。

【0100】

上記第三遊技は、図1に示す第三遊技制御手段230により、管理されている。

まず、図11に示すように、ステップS500に進み、変動時間タイマをセットする。

具体的には、変動時間タイマとして、例えば10秒をセットする。

上記処理後、図11に示すように、ステップS500から次のステップS501に進み、特別図柄抽選乱数を取得する。

【0101】

上記処理後、図11に示すように、ステップS501から次のステップS502に進み、判定図柄抽選乱数を取得する。

上記処理後、図11に示すように、ステップS502から次のステップS503に進み、先のステップS501で取得した特別図柄抽選乱数が当選した否か判定される。

上記判定の結果、特別図柄抽選乱数が外れの場合には、図11に示すように、ステップS503から次のステップS504に進み、外れ表示図柄がセットされる。

【0102】

上記処理後、図11に示すように、ステップS504から次のステップS505に進み、図2に示す図柄表示装置60において図柄の変動表示を開始する。

上記処理後、図11に示すように、ステップS505から次のステップS506に進み、変動時間タイマを減算する。

上記処理後、図11に示すように、ステップS506から次のステップS507に進み、変動時間タイマが「ゼロ」となったか否か判定する。

【0103】

上記判定の結果、変動時間タイマが「ゼロ」でない場合には、図11に示すように、先のステップS505に戻り、変動時間タイマが「ゼロ」となる迄、当該ステップを繰り返す。

これに対し、変動時間タイマが「ゼロ」となると、図11に示すように、ステップS507から次のステップS508に進み、変動時間加算フラグがオンとなっているか否か判定する。

【0104】

上記判定の結果、変動時間加算フラグがオフの場合には、図11に示すように、ステップS508から次のステップS509に進み、図2に示す図柄表示装置60の図柄を停止制御する。

このとき、先に説明したステップS504においてセットされた外れ表示図柄が停止表示される。

【0105】

上記処理後、図11に示すように、ステップS509から次のステップS510に進み、第三遊技を終了する。

一方、先にステップS503において、先のステップS501で取得した特別図柄抽選乱数が当選していた場合には、図11に示すように、次のステップS520に進み、先のステップS502で取得した判定図柄抽選乱数が当選したか否か判定される。

【0106】

上記判定の結果、判定図柄抽選乱数が当選の場合には、図11に示すように、ステップS520から次のステップS521に進み、特定当たり表示図柄がセットされる。

上記処理後、図11に示すように、ステップS521から次のステップS522に進み、変動時間加算フラグがオンとされる。

上記処理後、図11に示すように、ステップS522から先に説明したステップS505に進み、図2に示す図柄表示装置60において図柄の変動表示を開始する。本処理の場合には、ステップS509において、先のステップS521においてセットされた特定当たり表示図柄が停止表示される。

【0107】

一方、先に説明したステップS520において、先のステップS502で取得した判定図柄抽選乱数が外れた場合には、図11に示すように、ステップS523に進み、通常当たり表示図柄がセットされる。

上記処理後、図11に示すように、ステップS523から次のステップS522に進み、変動時間加算フラグがオンとされる。

【0108】

上記処理後、図11に示すように、ステップS522から先に説明したステップS505に進み、図2に示す図柄表示装置60において図柄の変動表示を開始する。本処理の場合には、ステップS509において、先のステップS523においてセットされた通常当たり表示図柄が停止表示される。

一方、先のステップS508において、変動時間加算フラグがオンとなっている場合には、図11に示すように、ステップS530に進み、第二遊技中か否か判定される。

【0109】

上記判定の結果、第二遊技中で無い場合には、図11に示すように、ステップS530から次のステップS531に進み、オン状態の変動時間加算フラグをオフとする。

上記処理後、図11に示すように、ステップS531から先に説明したステップS509に戻る。

これに対し、先のステップS530において、第二遊技中の場合には、図11に示すように、次のステップS532に進み、オン状態の変動時間加算フラグをオフとする。

【0110】

上記処理後、図11に示すように、ステップS532から次のステップS533に進み、変動時間を加算する。

具体的には、変動時間として、例えば5分、加算する。

上記処理後、図11に示すように、ステップS533から先に説明したステップS505に戻る。

【0111】

その結果、第二遊技が終了する迄、図2に示す図柄表示装置60の図柄の変動表示を継続するように、5分間延長している。

本処理は、図1に示す第三遊技並行処理手段231により管理されている。

(第二の実施の形態)

つぎに、図12～18を用いて、本発明の第二の実施の形態について、以下に説明する。

【0112】

本実施の形態の第一の特徴は、図2に示す第一特定領域83と、第二特定領域84とを、図13に示すように、共通特定入賞口300とした点にある。

本実施の形態の第二の特徴は、図1に示す第一特定入賞検出手段31と、第二特定入賞検出手段41とを、図12に示すように、共通特定入賞検出手段310とした点にある。

上記共通特定入賞検出手段310は、共通特定入賞口300に入球した打球を検出するためのものである。

【0113】

本実施の形態の第三の特徴は、遊技制御手段200に、図12に示すように、遊技選択手段320を備えている点である。

上記遊技選択手段320は、共通特定入賞検出手段310により打球が検出されたことを条件に、第一遊技と、第三遊技とを所定条件にもとづいて、択一的に開始させるためのものである。

【0114】

具体的には、遊技選択手段320は、図12に示すように、次の手段を備える。

なお、遊技選択手段320の手段は、次の(1)に限定されない。

(1) 遊技選択抽選手段321

遊技選択抽選手段321は、抽選にもとづいて、第一遊技と、第三遊技とを選択している。

【0115】

なお、先に説明した所定条件は、上記した抽選に限定されない。

本実施の形態の第四の特徴は、図12に示すように、可変入賞装置50に、共通特定入賞口抽選表示手段330を備えている点である。

上記共通特定入賞口抽選表示手段330は、遊技選択手段320の遊技選択抽選手段321の抽選結果を表示するためのものである。

【0116】

なお、共通特定入賞口抽選表示手段330の位置は、可変入賞装置50に限定されない。

また、共通特定入賞口抽選表示手段330としては、例えば7セグメントを使用したものが、これに限定されない。

本実施の形態の第五の特徴は、図12～13に示すように、図柄表示装置60に、共通特定入賞口保留球表示手段340を備えている点である。

【0117】

上記共通特定入賞口保留球表示手段340は、共通特定入賞口300の保留球を表示するためのものである。

なお、共通特定入賞口保留球表示手段340の位置は、図柄表示装置60に限定されない。

具体的には、共通特定入賞口保留球表示手段340は、図13に示すように、次の手段を備える。

【0118】

(1) 第一遊技保留球表示手段341

第一遊技保留球表示手段341は、図13に示すように、例えば4個のランプから構成され、図柄表示装置60の左右に2個ずつ配置している。

なお、第一遊技保留球表示手段341のランプの数は、4個に限定されない。また、第一遊技保留球表示手段341は、ランプにも限定されない。

【0119】

具体的には、第一遊技保留球表示手段341は、図12に示す第一遊技保留球計数手段213によりカウントされたカウント値を表示するためのものである。

(2) 第三遊技保留球表示手段342

第三遊技保留球表示手段342は、図13に示すように、例えば4個のランプから構成され、図柄表示装置60の下側に配置している。

【0120】

なお、第三遊技保留球表示手段342のランプの数は、4個に限定されない。また、第三遊技保留球表示手段342は、ランプにも限定されない。

具体的には、第三遊技保留球表示手段342は、図12に示す第三遊技保留球計数手段233によりカウントされたカウント値を表示するためのものである。

なお、共通特定入賞口保留球表示手段340の手段は、次の(1)~(2)に限定されない。例えば、第一遊技・第三遊技に共通の4個のランプを用い、ランプの発光色を、第一遊技、第三遊技にそれぞれ対応させて変化させても良い。

(共通特定入賞口300)

上記共通特定入賞口300には、図13に示すように、次のパーツを備える。

【0121】

なお、共通特定入賞口300のパーツは、次の(1)~(4)に限定されない。

(1) 共通特定入賞口検出手段301

共通特定入賞口検出手段301は、図13に示すように、共通特定入賞口300の上方に位置し、共通特定入賞口300に入球した打球を検出するためのものである。

(2) 振分手段302

振分手段302は、図13に示すように、共通特定入賞口300の中央に位置し、共通特定入賞口検出手段301により検出された打球を振り分けるためのものである。

【0122】

具体的には、振分手段302には、図13に示すように、正逆回転する回転体305と、回転体305の左右に位置する枠部306とを備える。

上記回転体305には、図13に示すように、断面半円形に窪んだ一つの凹部307を備える。

なお、凹部307の数は、1個に限定されない。

【0123】

上記凹部307には、図14に示すように、1個の球が載る。そして、球が載った状態では、次の球は、凹部307に載った球に当たって、左右に振り分けられる。左右に振り分けられた球は、左右の枠部306の外側を通過して流下する。

そして、凹部307に載った球は、回転体305が正逆回転すると、図15~16に示すように、凹部307にはまり込んだ状態で、左右の枠部306の内側を通過する。

【0124】

一方、凹部307の無い回転体305の円弧状の表面が、図17に示すように、共通特定入賞口検出手段301に臨んだ位置では、共通特定入賞口検出手段301を通過した球は、回転体305の円弧状の表面に当たって、左右に振り分けられる。左右に振り分けられた球は、左右の枠部306の外側を通過して流下する。

(3) 第一特定入賞部303

第一特定入賞部303は、図13に示すように、振分手段302の下側、同図中、向かって右側に2個位置する。

【0125】

なお、第一特定入賞部303の数は、2個に限定されない。

そして、第一特定入賞部303は、図15に示すように、回転体305が右回転した際に、その凹部307にはまり込んだ球が落下する。

(4) 第二特定入賞部304

第二特定入賞部304は、図13に示すように、振分手段302の下側、同図中、向かって左側に位置する。

【0126】

なお、第二特定入賞部304の数は、2個に限定されない。

そして、第二特定入賞部304は、図16に示すように、回転体305が左回転した際に、そ

の凹部307にはまり込んだ球が落下する。

( 共通特定入賞検出手段310 )

共通特定入賞検出手段310は、図 1 2 に示すように、次の手段を備える。

【 0 1 2 7 】

なお、共通特定入賞検出手段310の手段は、次の ( 1 ) ~ ( 2 ) に限定されない。

( 1 ) 第一特定入賞部検出手段311

第一特定入賞部検出手段311は、図示しないが、第一特定入賞部303に入球した打球を検出するためのものである。

そして、第一特定入賞部検出手段311により打球が検出されたことを条件に、第一遊技制御手段210は、予め設定された第一遊技条件にもとづいて、可変入賞装置50を閉状態から開状態に可変する。

【 0 1 2 8 】

( 2 ) 第二特定入賞部検出手段312

第二特定入賞部検出手段312は、図示しないが、第二特定入賞部304に入球した打球を検出するためのものである。

そして、第二特定入賞部検出手段312により打球が検出されたことを条件に、第三遊技制御手段230は、図柄表示装置60に表示された図柄の変動表示を開始し、所定時間経過後、変動表示を停止させる。

( 図 1 8 の共通特定入賞口の振分の概略フローチャート )

つぎに、図 1 8 を用いて、共通特定入賞口300の振分の概略フローチャートについて、以下に説明する。

【 0 1 2 9 】

まず、図 1 8 に示すように、ステップ S 6 0 0 に進み、共通特定入賞口300の入賞か否か判定している。

具体的には、図 1 2 に示す遊技選択手段320において、共通特定入賞口検出手段301の検出信号を監視している。

上記判定の結果、入賞が判定された場合には、図 1 8 に示すように、ステップ S 6 0 0 から次のステップ S 6 1 0 に進み、抽選乱数を取得する。

【 0 1 3 0 】

具体的には、図 1 2 に示す遊技選択手段320の遊技選択抽選手段321により抽選乱数を取得している。

上記抽選乱数としては、例えば「 0 」 ~ 「 9 」迄の数字を使用している。

なお、抽選乱数としては、「 0 」 ~ 「 9 」迄の数字に限定されない。

上記処理後、図 1 8 に示すように、ステップ S 6 1 0 から次のステップ S 6 2 0 に進み、抽選乱数が当選 1 に該当するか否か判定している。

【 0 1 3 1 】

上記当選 1 は、例えば「 3 」、「 7 」の数字の場合である。

なお、当選 1 は、「 3 」、「 7 」の数字に限定されない。

具体的には、図 1 2 に示す遊技選択手段320の遊技選択抽選手段321により判定している。

上記当選 1 に該当しない場合には、図 1 8 に示すように、ステップ S 6 2 0 から次のステップ S 6 3 0 に進む。

【 0 1 3 2 】

これに対し、当選 1 に該当する場合には、図 1 8 に示すように、ステップ S 6 2 0 から次のステップ S 6 2 1 に進み、右回転フラグをセットする。その後、ステップ S 6 2 1 から次のステップ S 6 3 0 に進む。

上記ステップ S 6 3 0 においては、図 1 8 に示すように、抽選乱数が当選 2 に該当するか否か判定している。

【 0 1 3 3 】

上記当選 2 は、例えば「 1 」、「 5 」、「 9 」の数字の場合である。

なお、当選 2 は、「1」、「5」、「9」の数字に限定されない。

具体的には、図 12 に示す遊技選択手段 320 の遊技選択抽選手段 321 により判定している。

。

上記当選 2 に該当しない場合には、図 18 に示すように、ステップ S 630 から次のステップ S 640 に進む。

【0134】

これに対して、当選 2 に該当する場合には、図 18 に示すように、ステップ S 630 から次のステップ S 631 に進み、右半回転フラグをセットする。その後、ステップ S 631 から次のステップ S 640 に進む。

上記ステップ S 640 においては、図 18 に示すように、抽選に応じた図柄を変動表示する。

【0135】

具体的には、図 13 に示す共通特定入賞口抽選表示手段 330 に、抽選に応じた図柄を変動表示する。例えば、取得された抽選乱数を数字でそのまま表示しても良い。

上記処理後、図 18 に示すように、ステップ S 640 から次のステップ S 650 に進み、右回転フラグがオンか否か判定される。

具体的には、図 12 に示す遊技選択手段 320 により判定している。

【0136】

上記判定の結果、右回転フラグがオフの場合には、図 18 に示すように、ステップ S 650 から次のステップ S 660 に進む。

これに対し、右回転フラグがオンの場合には、図 18 に示すように、ステップ S 650 から次のステップ S 651 に進み、図 15 に矢印で示したように、回転体 305 を右回転に 360 度回転する。

【0137】

例えば、回転体 305 の凹部 307 が、図 13 に示すように、上方に向いた状態では、共通特定入賞口検出手段 301 を通過した球は、凹部 307 にはまり込むことが可能である。そして、凹部 307 にはまり込んだ球は、180 度回転する直前で、第一特定入賞部 303 に落下し、第一特定入賞部検出手段 311 により検出される。このため、第一遊技が開始される。

その後、回転体 305 は、更に 180 度回転し、凹部 307 が、図 13 に示すように、上方に向いた位置で停止する。

【0138】

これに対し、回転体 305 の凹部 307 が、図 17 に示すように、下方に向いた状態では、回転体 305 が 360 度回転しても、凹部 307 が下方を向いた状態に戻ってしまう。

そして、凹部 307 が下方を向き、回転体 305 の円弧状の表面が、図 17 に示すように、上方に向いた状態では、共通特定入賞口検出手段 301 を通過した球は、回転体 305 の円弧状の表面に当たって、左右に振り分けられる。左右に振り分けられた球は、左右の枠部 306 の外側を通過して、第一特定入賞部 303 又は第二特定入賞部 304 のいずれかに落下する。

【0139】

上記処理後、図 18 に示すように、ステップ S 651 から次のステップ S 660 に進む。

。

上記ステップ S 660 においては、図 18 に示すように、右半回転フラグがオンか否か判定される。

具体的には、図 12 に示す遊技選択手段 320 により判定している。

【0140】

上記判定の結果、右半回転フラグがオフの場合には、図 18 に示すように、ステップ S 660 から次のステップ S 670 に進み、図 16 に矢印で示したように、回転体 305 を左回転に 360 度回転する。

その結果、回転体 305 の凹部 307 にはまり込んだ球は、180 度回転する直前で、第二特定入賞部 304 に落下し、第二特定入賞部検出手段 312 により検出される。このため、第三遊技が開始される。その後、回転体 305 は、更に 180 度回転し、回転体 305 の凹部 307 が、

図 1 3 に示すように、上方に向いた位置で停止する。

【 0 1 4 1 】

上記処理後、図 1 8 に示すように、ステップ S 6 7 0 から次のステップ S 6 8 0 に進む。

これに対し、先のステップ 6 6 0 において、右半回転フラグがオンの場合には、図 1 8 に示すように、次のステップ S 6 6 1 に進み、図 1 5 に矢印で示したように、回転体 305 を右回転に 1 8 0 度回転する。

【 0 1 4 2 】

例えば、回転体 305 の凹部 307 が、図 1 3 に示すように、上方に向いた状態では、共通特定入賞口検出手段 301 を通過した球は、凹部 307 にはまり込むことが可能である。そして、凹部 307 にはまり込んだ球は、1 8 0 度回転する直前で、第一特定入賞部 303 に落下し、第一特定入賞部検出手段 311 により検出される。このため、第一遊技が開始される。

回転体 305 は、1 8 0 度回転して停止するので、図 1 7 に示すように、凹部 307 が下方を向き、回転体 305 の円弧状の表面が上方に向いた状態となる。このため、共通特定入賞口検出手段 301 を通過した球は、回転体 305 の円弧状の表面に当たって、左右に振り分けられる。左右に振り分けられた球は、左右の枠部 306 の外側を通過して、第一特定入賞部 303 又は第二特定入賞部 304 のいずれかに落下する。

【 0 1 4 3 】

これに対し、回転体 305 の凹部 307 が、図 1 7 に示すように、下方に向いた状態では、回転体 305 が 1 8 0 度回転すると、凹部 307 が、図 1 3 に示すように、上方を向く。

上記処理後、図 1 8 に示すように、ステップ S 6 6 1 から次のステップ S 6 8 0 に進む。

上記ステップ S 6 8 0 においては、図 1 8 に示すように、回転フラグをリセットし、その後、当該処理を終了する。

( 第三の実施の形態 )

つぎに、図 1 9 を用いて、本発明の第三の実施の形態について、以下に説明する。

【 0 1 4 4 】

本実施の形態の特徴は、図 1 9 に示すように、特定領域 81 に、障害部材 400 を配置した点にある。

上記障害部材 400 は、図 1 9 に示すように、次の部材を備える。

なお、障害部材 400 は、次の ( 1 ) ~ ( 2 ) に限定されない。

( 1 ) 第一特定用障害部材 410

第一特定用障害部材 410 は、図 1 9 に示すように、第一特定領域 83 に臨み、当該第一特定領域 83 を開閉するためのものである。

【 0 1 4 5 】

例えば、第一遊技が開始されると、第一特定領域 83 内に突出し、当該第一特定領域 83 への打球の流入を阻止していた第一特定用障害部材 410 が引っ込み、第一特定領域 83 を開放し、当該第一特定領域 83 への打球の流入を許容する。

( 2 ) 第二特定用障害部材 420

第二特定用障害部材 420 は、図 1 9 に示すように、第二特定領域 84 に臨み、当該第二特定領域 84 を開閉するためのものである。

【 0 1 4 6 】

例えば、第二遊技 ( 第四遊技 ) が開始されると、第二特定領域 84 内に突出し、当該第二特定領域 84 への打球の流入を阻止していた第二特定用障害部材 420 が引っ込み、第二特定領域 84 を開放し、当該第二特定領域 84 への打球の流入を許容する。

このとき、第一特定用障害部材 410 は、第一特定領域 83 内に突出し、当該第一特定領域 83 への打球の流入を阻止する。

( 第四の実施の形態 )

つぎに、図 2 0 ~ 2 1 を用いて、本発明の第四の実施の形態について、以下に説明する。

## 【 0 1 4 7 】

本実施の形態の第一の特徴は、図 2 0 に示すように、第一特定領域 510 と第二特定領域 520 とに共通な共通特定領域 530 を設けた点にある。

すなわち、上記共通特定領域 530 を通過後、第一特定領域 510 と第二特定領域 520 とのいずれかに振り分けられる。

本実施の形態の第二の特徴は、図 2 1 に示すように、特定入賞口 500 に、障害部材 600 を配置した点にある。

## 【 0 1 4 8 】

上記障害部材 600 は、図 2 1 に示すように、次の部材を備える。

なお、障害部材 600 は、次の ( 1 ) ~ ( 2 ) に限定されない。

## ( 1 ) 第一特定用障害部材 610

第一特定用障害部材 610 は、図 2 1 に示すように、第一特定領域 510 に臨み、当該第一特定領域 510 を開閉するためのものである。

## 【 0 1 4 9 】

例えば、第一遊技が開始されると、第一特定領域 510 内に突出し、当該第一特定領域 510 への打球の流入を阻止していた第一特定用障害部材 610 が引っ込み、第一特定領域 510 を開放し、当該第一特定領域 510 への打球の流入を許容する。

## ( 2 ) 第二特定用障害部材 620

第二特定用障害部材 620 は、図 2 1 に示すように、第二特定領域 520 に臨み、当該第二特定領域 520 を開閉するためのものである。

## 【 0 1 5 0 】

例えば、第二遊技 ( 第四遊技 ) が開始されると、第二特定領域 520 内に突出し、当該第二特定領域 520 への打球の流入を阻止していた第二特定用障害部材 620 が引っ込み、第二特定領域 520 を開放し、当該第二特定領域 520 への打球の流入を許容する。

このとき、第一特定用障害部材 610 は、第一特定領域 510 内に突出し、当該第一特定領域 510 への打球の流入を阻止する。

## 【 図面の簡単な説明 】

## 【 0 1 5 1 】

【 図 1 】 本発明の第一の実施の形態の一例を示し、同図は弾球遊技機の概略ブロック図である。

【 図 2 】 遊技盤の概略正面図である。

【 図 3 】 可変入賞装置の概略斜視図である。

【 図 4 】 図 3 に対応し、開閉扉の開状態を示す概略斜視図である。

【 図 5 】 大入賞口の概略斜視図である。

【 図 6 】 図 5 の概略平面図である。

【 図 7 】 通常遊技状態の概略を示すフローチャートである。

【 図 8 】 遊技状態判定の概略を示すフローチャートである。

【 図 9 】 第一遊技制御の概略を示すフローチャートである。

【 図 1 0 】 第二遊技 ( 第四遊技 ) 制御の概略を示すフローチャートである。

【 図 1 1 】 第三遊技制御の概略を示すフローチャートである。

【 図 1 2 】 本発明の第二の実施の形態の一例を示し、同図は弾球遊技機の概略ブロック図である。

【 図 1 3 】 本発明の第二の実施の形態の一例を示し、同図は図柄表示装置、共通入賞口及び可変入賞装置を示す概略正面図である。

【 図 1 4 】 図 1 3 の共通特定入賞口の動作を説明するための概略正面図である。

【 図 1 5 】 図 1 3 の共通特定入賞口の動作を説明するための概略正面図である。

【 図 1 6 】 図 1 3 の共通特定入賞口の動作を説明するための概略正面図である。

【 図 1 7 】 図 1 3 の共通特定入賞口の動作を説明するための概略正面図である。

【 図 1 8 】 本発明の第二の実施の形態の一例を示し、同図は共通特定入賞口の振分の概略フローチャートである。



【図 1 9】本発明の第三の実施の形態の一例を示し、同図は大入賞口の概略平面図である。

【図 2 0】本発明の第四の実施の形態の一例を示し、同図は大入賞口の概略斜視図である。

【図 2 1】図 2 0 の概略平面図である。

【符号の説明】

【 0 1 5 2 】

10 弾球遊技機	20 遊技盤
30 第一特定入賞口	31 第一特定入賞検出手段
40 第二特定入賞口	41 第二特定入賞検出手段
50 可変入賞装置	60 図柄表示装置
70 開閉扉	71 駆動源
80 大入賞口	81 特定領域
82 一般入賞領域	83 第一特定領域
84 第二特定領域	85 可変入賞検出手段
86 特定領域打球検出手段	87 第一特定領域打球検出手段
88 第二特定領域打球検出手段	90 第一遊技保留球表示手段
100 第三遊技保留球表示手段	200 遊技制御手段
210 第一遊技制御手段	211 第一遊技禁止手段
212 第一遊技並行処理手段	213 第一遊技保留球計数手段
214 第一遊技保留球記憶手段	220 第二遊技制御手段
221 第二遊技継続手段	230 第三遊技制御手段
231 第三遊技並行処理手段	232 第三遊技禁止手段
233 第三遊技保留球計数手段	234 第三遊技保留球記憶手段
235 遊技重複防止手段	240 第四遊技制御手段
241 第四遊技継続手段	
( 第二の実施の形態 )	
300 共通特定入賞口	301 共通特定入賞口検出手段
302 振分手段	303 第一特定入賞部
304 第二特定入賞部	305 回転体
306 枠部	307 凹部
310 共通特定入賞検出手段	311 第一特定入賞部検出手段
312 第二特定入賞部検出手段	320 遊技選択手段
321 遊技選択抽選手段	330 共通特定入賞口抽選表示手段
340 共通特定入賞口保留球表示手段	341 第一遊技保留球表示手段
342 第三遊技保留球表示手段	
( 第三の実施の形態 )	
400 障害部材	410 第一特定用障害部材
420 第二特定用障害部材	
( 第四の実施の形態 )	
500 特定領域	510 第一特定領域
520 第二特定領域	530 共通特定領域
600 障害部材	610 第一特定用障害部材
620 第二特定用障害部材	