

【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 3 年 7 月 29 日 (2021.7.29)

【公開番号】特開 2020-151148 (P2020-151148A)

【公開日】令和 2 年 9 月 24 日 (2020.9.24)

【年通号数】公開・登録公報 2020-039

【出願番号】特願 2019-51952 (P2019-51952)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 1 1 A

A 6 3 F 5/04 6 0 2 A

A 6 3 F 5/04 6 1 4 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 6 月 18 日 (2021.6.18)

【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】

投入口から投入された遊技媒体が通過する通路中に設けられ、遊技媒体を検知し得る検知手段 A、検知手段 B、検知手段 C、及び検知手段 D（検知手段 B は、検知手段 A より下流側に位置し、検知手段 C は検知手段 B より下流側に位置し、検知手段 D は検知手段 C より下流側に位置する）を備え、

ベット数が「3」であり、クレジット数が所定値（所定値はクレジット数の上限値未満の値）である状況にて、投入口から遊技媒体が投入される場合において、当該遊技媒体に対する検知手段 B と検知手段 C の検知結果が所定条件を満たすと、クレジット数に「1」を加算し得るよう構成されており、

ベット数が「3」であり、クレジット数が所定値（所定値はクレジット数の上限値未満の値）である状況にて、電源の供給が遮断される事象が発生した時から、当該電源の供給が遮断される事象を検知し、電源断処理を実行する時までの期間の設計値を T 1 とし、

ベット数が「3」であり、クレジット数が所定値（所定値はクレジット数の上限値未満の値）である状況にて、投入口から遊技媒体が投入される場合における、当該遊技媒体を検知手段 A が検知する時から、当該遊技媒体を検知手段 B が検知する時までの期間の設計値を T 2 とし、

ベット数が「3」であり、クレジット数が所定値（所定値はクレジット数の上限値未満の値）である状況にて、投入口から遊技媒体が投入される場合における、当該遊技媒体を検知手段 B が検知する時から、当該遊技媒体を検知手段 C が検知して当該遊技媒体を検知手段 B が検知しなくなり当該遊技媒体を検知手段 C が検知しなくなる時までの期間の設計値を T 3 とし、

ベット数が「3」であり、クレジット数が所定値（所定値はクレジット数の上限値未満の値）である状況にて、投入口から遊技媒体が投入される場合における、当該遊技媒体が検知手段 C により検知される位置に到達する時から、当該遊技媒体が検知手段 D により検知される位置に到達する時までの期間の設計値を T 4 としたとき、

T 1 < T 2

T 1 < T 3

T 1 < T 4

となっている遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

本態様に係る遊技機は、

投入口から投入された遊技媒体が通過する通路中に設けられ、遊技媒体を検知し得る検知手段 A、検知手段 B、検知手段 C、及び検知手段 D（検知手段 B は、検知手段 A より下流側に位置し、検知手段 C は検知手段 B より下流側に位置し、検知手段 D は検知手段 C より下流側に位置する）を備え、

ベット数が「3」であり、クレジット数が所定値（所定値はクレジット数の上限値未満の値）である状況にて、投入口から遊技媒体が投入される場合において、当該遊技媒体に対する検知手段 B と検知手段 C の検知結果が所定条件を満たすと、クレジット数に「1」を加算し得るよう構成されており、

ベット数が「3」であり、クレジット数が所定値（所定値はクレジット数の上限値未満の値）である状況にて、電源の供給が遮断される事象が発生した時から、当該電源の供給が遮断される事象を検知し、電源断処理を実行する時までの期間の設計値を T 1 とし、

ベット数が「3」であり、クレジット数が所定値（所定値はクレジット数の上限値未満の値）である状況にて、投入口から遊技媒体が投入される場合における、当該遊技媒体を検知手段 A が検知する時から、当該遊技媒体を検知手段 B が検知する時までの期間の設計値を T 2 とし、

ベット数が「3」であり、クレジット数が所定値（所定値はクレジット数の上限値未満の値）である状況にて、投入口から遊技媒体が投入される場合における、当該遊技媒体を検知手段 B が検知する時から、当該遊技媒体を検知手段 C が検知して当該遊技媒体を検知手段 B が検知しなくなり当該遊技媒体を検知手段 C が検知しなくなる時までの期間の設計値を T 3 とし、

ベット数が「3」であり、クレジット数が所定値（所定値はクレジット数の上限値未満の値）である状況にて、投入口から遊技媒体が投入される場合における、当該遊技媒体が検知手段 C により検知される位置に到達する時から、当該遊技媒体が検知手段 D により検知される位置に到達する時までの期間の設計値を T 4 としたとき、

T 1 < T 2

T 1 < T 3

T 1 < T 4

となっている遊技機である。

< 付記 >

尚、本態様とは異なる別態様について以下に列記しておくが、これらには何ら限定されることなく実施することが可能である。

本別態様に係る遊技機は、

正面側が開口した箱状の基体と、

基体の開口を開閉可能な前扉と、

複数のリールと、

複数のストップスイッチと、

を備え、

リールの回転中において、前扉の開放を検知した状況下で、ストップスイッチによるリールの停止が不可能となるように構成され、その後、前扉の閉鎖を検知した瞬間の状況下で、ストップスイッチによるリールの停止が不可能となるように構成されている

ことを特徴とする遊技機である。