

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2004-105608

(P2004-105608A)

(43) 公開日 平成16年4月8日(2004.4.8)

(51) Int.Cl.⁷

A63F 7/02

F I

A 6 3 F 7/02 3 3 4
 A 6 3 F 7/02 3 0 8 G
 A 6 3 F 7/02 3 5 2 N

テーマコード (参考)

2 C 0 8 8

審査請求 有 請求項の数 3 O L (全 8 頁)

(21) 出願番号 特願2002-274890 (P2002-274890)
 (22) 出願日 平成14年9月20日 (2002.9.20)

(71) 出願人 591142909
 マルホン工業株式会社
 愛知県春日井市桃山町1丁目127番地
 (74) 代理人 100093698
 弁理士 進藤 純一
 (72) 発明者 高木 正宏
 愛知県春日井市桃山一丁目127番地 マ
 ルホン工業株式会社内
 (72) 発明者 酒井 知恵
 愛知県春日井市桃山一丁目127番地 マ
 ルホン工業株式会社内
 Fターム(参考) 2C088 BA41 BA88 BB20

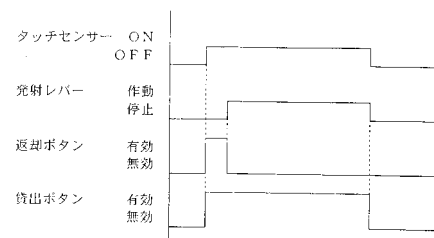
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 CR遊技機のカード返却操作及び球貸操作における誤操作や、遊技者本人以外の者が貸出ボタンを押したり、返却ボタンを押したりするイタズラ等の行為を防止できるようにする。

【解決手段】 遊技者が発射ハンドルのタッチセンサーに触れ、タッチセンサーから検知信号が出力（「ON」）されると、この時点で球貸操作部の貸出ボタンの操作を有効とし、同時に、返却ボタンの操作も有効として、貸出ボタンランプおよび返却ボタンランプを点灯し、その状態で、発射レバーが操作されると、貸出ボタンの操作は有効のまま継続するが、返却ボタンの操作は、発射レバーが操作された時点で無効とし、遊技者がタッチセンサーから手を放すと、貸出ボタンの操作を無効とする。

【選択図】 図6



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

残高が存在する記憶媒体を挿入し、貸出ボタンおよび返却ボタンを備えた球貸操作部を操作することによって、貸球の払い出しおよび前記記憶媒体の返却が可能となり、前記貸球により遊技が可能となる遊技機において、発射装置を操作する手が触れたことを検知して発射操作を確認し遊技球の発射を可能とする発射操作確認手段からの検知信号が出力されていないときは、前記球貸操作部の貸出ボタンによる球貸操作および返却ボタンによる返却操作のうち少なくとも何れか一方を無効とすることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

10 回動操作により発射強度を設定する発射レバーが回動操作され、且つ、前記発射操作確認手段からの検知信号が出力されていないときは、前記返却操作を無効とすることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前記発射操作確認手段からの検知信号が出力されており、且つ、賞球を払い出すための装置の駆動源からの駆動信号が出力されているときは、前記球貸操作を無効とすることを特徴とする請求項 1 又は 2 記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

20 本発明は、パチンコ機等の遊技機に関し、特に、C R 遊技機のカード返却操作及び球貸操作における誤操作や、遊技者本人以外の者が貸出ボタンを押したり、返却ボタンを押したりするイタズラ等の行為を防止する技術に関する。

【0002】

【従来の技術】

C R 遊技機は、遊技機に隣接して設けられているプリペイドカードユニットに、残高が存在するプリペイドカードを挿入して、遊技機正面部（遊技者と対向する位置）に設けられた球貸操作部の貸出ボタンを操作することにより、球貸要求に基づく所定個数（球貸要求個数）分の貸球が上皿に排出されて、該貸球によって遊技が行われ、また、返却ボタンを操作することにより、該ユニットに挿入されていたカードが排出されるようになっている。

30

【0003】

ところで、従来の C R 遊技機は、球貸操作部の貸出ボタンを 1 度操作すると、球貸要求個数分の貸球が払い出されるまで、貸出ボタンの再操作が無効となるが（特許第 3 1 6 5 1 9 6 号公報には、遊技媒体の貸出動作中は貸出操作部の操作を無効とするようにした遊技機が記載されている。）、球貸要求個数分の払い出が完了すると、その時点で、貸出ボタンの操作が再度有効となる。また、返却ボタンの操作は常に有効になっている。そのため、遊技者が貸出ボタンの操作を行う意志がないにもかかわらず誤って触ってしまった場合に、貸球が払い出されてしまっていて、プリペイドカードの残高が意に反して減少してしまうという不利益を遊技者に与えることがあったり、また、貸出ボタンを操作するつもりが間違えて返却ボタンを押してしまっていて、プリペイドカードが排出されてしまい、再度カード 40 を挿入しなくてはならないなど、面倒な作業となることがあった。

【0004】

また、球貸操作の誤操作防止策としては、貸出ボタンの前面を覆う誤操作防止片や、貸出ボタンをロックするロックボタンを設けて、誤操作防止片を移動させたり、ロックボタンを操作してロックを解除した後、貸出ボタンを操作するというように、2 段階の操作をしないと球貸操作できないようにしたもの（特願 2 0 0 1 - 1 5 9 6 9）や、貸出ボタンを複数回連続して操作しないと球貸動作が実行されないようにしたもの（特願 2 0 0 1 - 1 5 9 7 0）が提案されている。それとは別に、大当たりが開始されるとカードが自動的に排出されるようにすることも提案されている。

【0005】

50

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、上記のように２段階の操作をしないと球貸操作できないようにしたり、複数回連続して操作しないと球貸動作が実行されないようにしたり、また、大当りが開始されるとカードが自動的に排出されるようにすることは、いずれも、遊技を行っている本人の誤操作に対しては防止策とはなるが、遊技者本人以外の者が貸出ボタンを押したり、返却ボタンを押したりするようなイタズラ目的等の行為を防止することはできない。

【０００６】

球貸操作部の貸出ボタンや返却ボタンは、遊技を行っている本人が操作するとは限らず、例えば、上皿に遊技球を残したまま、さらに、残高が存在するカードを挿入したまま遊技者が席を離れる場合もあり、その間に他の遊技者がイタズラ目的で貸出ボタンを押したり、また、返却ボタンを押してカードを持ち去るといったことがあり、従来の技術では、そのような遊技者自身の意志とは関係なく行われてしまう操作を十分に防止することができなかった。

【０００７】

本発明は、こうした事情に鑑みてなされたものであって、ＣＲ遊技機のカード返却操作及び球貸操作における誤操作や、遊技者本人以外の者が貸出ボタンを押したり、返却ボタンを押したりするイタズラ等の行為を防止できるようにすることを目的とする。

【０００８】**【課題を解決するための手段】**

本発明は、上記課題を解決するための手段として、残高が存在する記憶媒体（例えば、プリペイドカード、ＩＣカード、貯球カード（会員カード）等）を挿入し、貸出ボタンおよび返却ボタンを備えた球貸操作部を操作することによって、貸球の払い出しおよび記憶媒体の返却が可能となり、前記貸球により遊技が可能となる遊技機において、発射装置を操作する手が触れたことを検知して発射操作を確認し遊技球の発射を可能とする発射操作確認手段（タッチセンサー等）からの検知信号が出力されていないときは、球貸操作部の貸出ボタンによる球貸操作および返却ボタンによる返却操作のうち少なくとも何れか一方を無効とすることを特徴とする遊技機を提供する。

【０００９】

この遊技機は、発射ハンドルを握っていないときには、発射操作確認手段（タッチセンサー等）から検知信号が出力されないことで、球貸操作および返却操作のうち少なくとも何れか一方が無効となる。そのため、遊技者本人以外の者がイタズラ目的で球貸操作部の貸出ボタンを操作して貸球を払い出させたり、返却ボタンを操作して記憶媒体を持ち去るといった行為を困難にして、記憶媒体盗難やイタズラ行為を抑止するようにできる。

【００１０】

また、この遊技機は、回動操作により発射強度を設定する発射レバーが回動操作され、且つ、発射操作確認手段からの検知信号が出力されていないときは、返却操作を無効とするのがよい。この場合、挿入されている記憶媒体を返却させる返却ボタンの操作は、発射レバーを回動操作していない状態（発射強度が「０」の状態）で、且つ、発射操作確認手段に触れていて、検知信号が出力されているという条件が揃ったときのみ有効で、遊技者本人が意識して行わないとこの条件が揃うことは困難である。そのため、遊技者本人以外の者には操作が面倒となり、イタズラや記憶媒体盗難を抑止することができる。遊技者本人は、遊技を終了する際には発射レバーを回動操作前の位置（一番左側に）に戻すので、発射ハンドルを放す前に発射操作確認手段に触れた状態で返却操作をするのは容易であり、別途注意を喚起する手段を講じることにより、遊技終了後に記憶媒体を取り忘れることも防ぐことができる。

【００１１】

また、この遊技機は、発射操作確認手段からの検知信号が出力されており、且つ、賞球を払い出すための装置の駆動源からの駆動信号が出力されているときは、球貸操作を無効とするのがよい。駆動源からの駆動信号が出力されているときには、賞球が払い出されるので、遊技者は球貸によって遊技球を追加する必要がなく、上記条件を設けることにより、

遊技中の誤操作を防止することができる。

【0012】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の実施の形態を図面に基づいて説明する。

【0013】

図1～図6は本発明の実施の形態を示す。

【0014】

図1に示す遊技機1は、CR第1種パチンコ機であって、遊技機本体10に隣接してプリペイドカードユニット20が設置されている。

【0015】

遊技機本体10は、前枠2の前面にガラス枠3が開閉可能に装着され、ガラス枠3の下に上皿パネル4が開閉可能に装着されている。また、上皿パネル4の下方に隣接する前枠2下部前面には下皿パネル5が一体に設けられている。また、上皿パネル4には上受け皿6が、下皿パネル5には下受け皿7がそれぞれ形成され、下皿パネル5の一側には発射ハンドル8が設けられている。また、前枠2には、ガラス枠3の後方に図2に示す遊技盤11が配置されている。そして、遊技盤11は、盤面にレール12、13によって遊技領域14が区画され、該遊技領域14に、複数の入賞口a～fが設けられ、また、特別図柄表示装置15、第1種始動口16aを有する普通電動役物16、大入賞口17aを有する特別電動役物17等が設けられている。また、上皿パネル4の後方には遊技球を発射する発射装置（図示せず）が配置されている。遊技球は上受け皿6から整流器を経て発射装置に供給され、発射装置により発射され、レール12、13に案内されて遊技領域14に打ち込まれる。そして、遊技領域をランダムな経路を経て流下し、入賞口a～fあるいは大入賞口17へ入賞すると、それを契機として、遊技機本体10に設けられた賞球ユニット（図示せず）から賞球が払い出される。また、アウト球となった遊技球は、遊技領域12の下部に設けられたアウト口18から回収される。

【0016】

プリペイドカードユニット20は、図3に示すように遊技機本体10内の払出制御基板に接続されている。そして、遊技機本体10には、上皿パネル4の正面部に、球貸操作部30が設けられている。

【0017】

球貸操作部30は、図4に示すように、前面が球貸操作前面パネル31で構成され、内部に、球貸操作前面パネル31に沿った配置で度数表示基板32が配置されている。

【0018】

球貸操作前面パネル31は、図4の(c)に示すように、中央部には、後述の度数表示器38に表示される数字を遊技者側から視認可能なように、透明な度数表示窓33が設けられ、その左側に貸出ボタン34が設けられ、右側に返却ボタン35が設けられている。

【0019】

度数表示基板32には、図4の(b)に示すように、左側に、貸出ボタン34と対するよう貸出ボタンスイッチ36が設けられ、その隣に、貸出ボタン34が操作可能であることを点灯により表示する貸出ボタンランプ37が設けられている。貸出ボタン34が操作可能な時には、内部の貸出ボタンランプ37が点灯して、貸出ボタン34を内部から照らし、遊技者に球貸操作が有効であることを報知する。そして、度数表示基板32の中央部には、プリペイドカードユニット20に挿入されたカードの残高を表示するよう、三つの7セグ表示器からなる度数表示器38が設けられている。また、度数表示基板32には、右側に、返却ボタン35と対するよう返却ボタンスイッチ39が設けられている。返却ボタンスイッチ39が「ON」作動されると、プリペイドカードユニット20に挿入されたカードが返却される。さらに、返却ボタンスイッチ39の隣には、返却ボタン35が操作可能であることを点灯により表示する返却ボタンランプ40が設けられている。返却ボタン35が操作可能な時には、内部の返却ボタンランプ40が点灯して、返却ボタン35を内部から照らし、遊技者に返却操作が有効であることを報知する。

10

20

30

40

50

【0020】

発射ハンドル8は、図5に示すように、発射レバー81およびタッチセンサー82を備えている。遊技者が発射レバー81を時計回りの方向に回動操作し、タッチセンサー82に手が触れることにより、検知信号が発生し、図示しない発射装置の発射モーターへの通電が開始される。そして、発射レバー81が回動操作量に応じて、遊技球が発射される強度が決定され、発射装置により遊技球が発射され、遊技領域14内に打ち出される。

【0021】

この遊技機1は、プリペイドカードユニット20に残高が存在するプリペイドカードを挿入することにより、球貸操作部30の機能が有効となる。そして、球貸操作部30の貸出ボタン34を1回操作すると、500円分（125個）の遊技球（貸球）が、25個ずつ5回に分けて上受け皿6に払い出され、これにより遊技が可能となる。また、返却ボタン35を操作すると、プリペイドカードユニット20に挿入されているカードが排出される。

【0022】

また、この遊技機1では、図6に示すように、遊技者が発射ハンドル8のタッチセンサー82に触れ、タッチセンサー82から検知信号が出力（「ON」）されると、この時点で球貸操作部の貸出ボタン34の操作が有効となり、同時に、返却ボタン35の操作も有効となる。この時、貸出ボタンランプ37が点灯し、返却ボタンランプ40も点灯する。

【0023】

そして、その状態で、発射レバー81が操作されると、貸出ボタン34の操作は有効のまま継続される。

【0024】

しかし、返却ボタン35の操作は、発射レバー81が操作された時点で無効となり、点灯していた返却ボタンランプ40は消灯される。

【0025】

また、遊技者がタッチセンサー82から手を放すと、貸出ボタン34の操作は無効となり、点灯していた貸出ボタンランプ37は消灯される。

【0026】

この制御により、タッチセンサー82から検知信号が出力されないときは、球貸操作およびカード返却操作が無効となる。そのため、遊技者本人以外の者がイタズラ目的で球貸操作部30の貸出ボタン34を操作して貸球を払い出させたり、返却ボタン35を操作してカードを持ち去るといった行為は困難で、カード盗難やイタズラ行為を抑止することができる。

【0027】

また、返却ボタン35によるカード返却操作は、発射ハンドル8の発射レバー81が回動操作され、且つ、タッチセンサー82から検知信号が出力されていないときは無効となるようにしてもよい。その場合、返却ボタン35の操作は、発射レバー81を回動操作していない状態（発射強度が「0」の状態）で、且つ、タッチセンサー82に触れていて、検知信号が出力されているという条件が揃ったときのみ有効で、遊技者本人が意識して行わないとこの条件が揃うことは困難である。そのため、遊技者本人以外の者には操作が面倒となり、イタズラやカード盗難を抑止することができる。遊技者本人は、遊技を終了する際には発射レバー81を回動操作前の位置（一番左側に）に戻すので、発射ハンドル81を放す前にタッチセンサー82に触れた状態で返却操作をするのは容易であり、図柄表示器等でメッセージを表示するなど、注意を喚起することにより、遊技終了後にカードを取り忘れることがないようにできる。

【0028】

また、タッチセンサー82から検知信号が出力されており、且つ、賞球モーターの駆動信号が出力されているときは、貸出ボタン34による球貸操作を無効としてもよい。賞球モーターからの駆動信号が出力されているときには、賞球が払い出されるので、遊技者は球貸によって遊技球を追加する必要がなく、こうしたときに球貸操作を無効とすることで、

遊技中の誤操作を防止することができる。

【0029】

また、これらの制御を行う球貸操作部30の操作は、従来の操作とは異なるため、操作内容を図柄表示器等で遊技者に報知するようにしてもよい。

【0030】

その場合に、例えば、タッチセンサー82からの検知信号が発生した時に、図柄表示器上に「貸出ボタンを操作する場合は、発射ハンドルを握りながら貸出ボタンを押してください。返却ボタンを操作する場合は、発射ハンドルを一番左側に戻し、発射ハンドルを握りながら返却ボタンを押してください。」とメッセージを表示する。プリペイドカードユニット20にカードが挿入され、該ユニット20から「カードユニットREADY信号」が10
払出基板側に出力された時点で、図柄表示器上に上記メッセージを表示してもよい。このメッセージは、遊技者本人以外には報知されないもので、遊技者本人以外の者が操作するのを防止できる。

【0031】

【発明の効果】

以上の説明から明らかなように、本発明に遊技機は、タッチセンサーから検知信号が出力されていないときは、球貸操作部の操作を無効とすることで、イタズラ行為やカード盗難を抑止することができる。

【0032】

また、発射ハンドルの発射レバーが回動操作され、且つ、タッチセンサーから検知信号が20
出力されていないときは、カード返却操作を無効とすることにより、イタズラやカード盗難を抑止でき、また、遊技終了後のカード取り忘れを防止するようにできる。

【0033】

また、タッチセンサーから検知信号が出力されており、且つ、賞球モーターの駆動信号が出力されているときは、球貸操作を無効とすることにより、賞球が払い出されるために球貸の必要がない場合の、誤操作を防止することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施の形態の遊技機の正面図である。

【図2】本発明の実施の形態の遊技機の遊技盤面図である。

【図3】本発明の実施の形態における貸球払出制御のブロック回路図である。30

【図4】本発明の実施の形態における上皿パネルの正面図（a）、球貸操作部内部の度数表示基板の正面図（b）および球貸操作前面パネルの正面図（c）である。

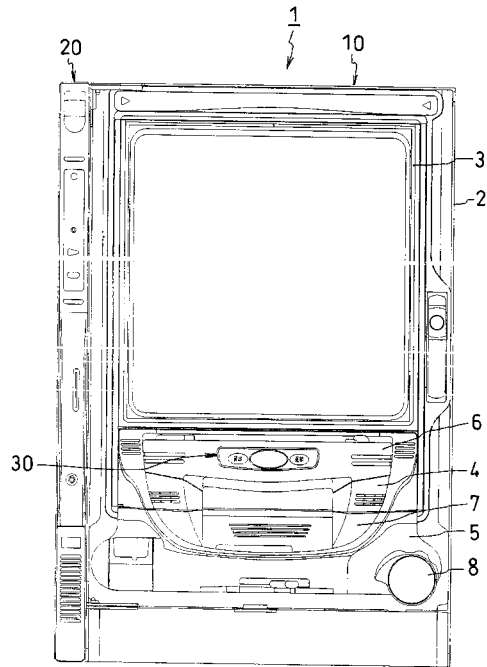
【図5】本発明の実施の形態の遊技機の発射ハンドルの斜視図である。

【図6】本発明の実施の形態の球貸制御を示すタイムチャートである。

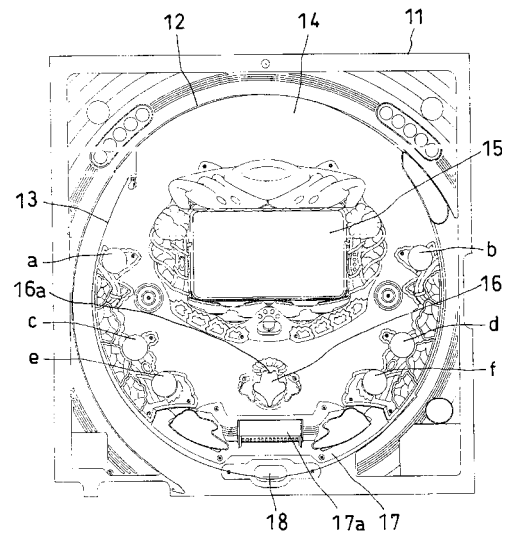
【符号の説明】

- 1 遊技機
- 4 上皿パネル
- 5 下皿パネル
- 6 上受け皿
- 7 下受け皿
- 8 発射ハンドル
- 10 遊技機本体
- 11 遊技盤
- 14 遊技領域
- 20 プリペイドカードユニット
- 30 球貸操作部
- 34 貸出ボタン
- 35 返却ボタン

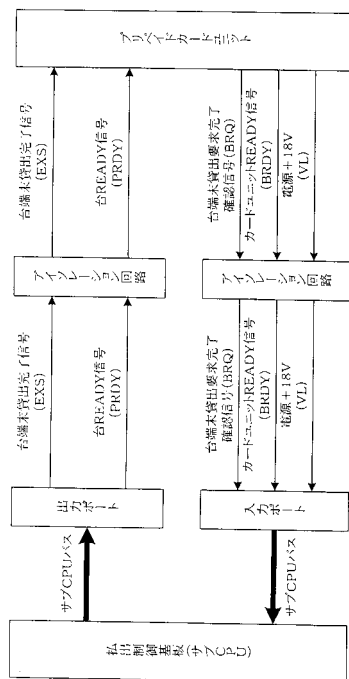
【図 1】



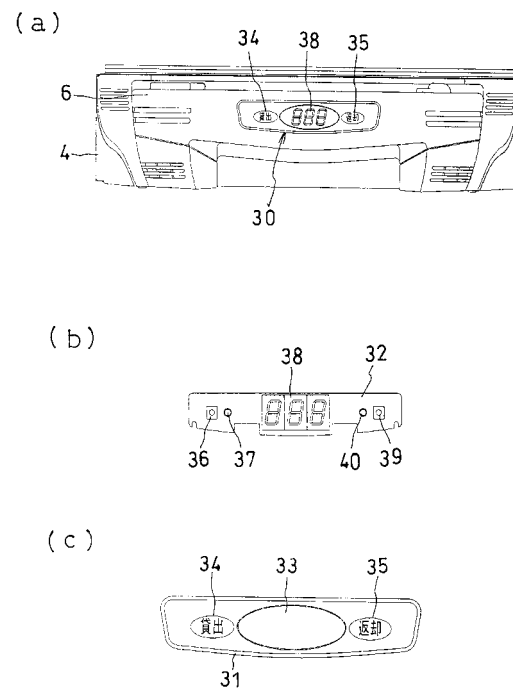
【図 2】



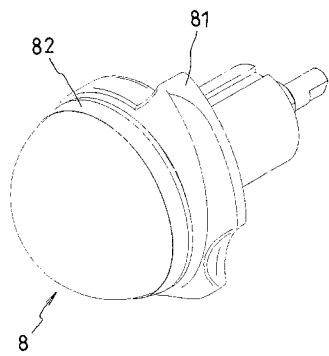
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

