

【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 4 年 1 月 4 日 (2022.1.4)

【公開番号】特開 2020-81400 (P2020-81400A)  
 【公開日】令和 2 年 6 月 4 日 (2020.6.4)  
 【年通号数】公開・登録公報 2020-022  
 【出願番号】特願 2018-220708 (P2018-220708)  
 【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 C

A 6 3 F 5/04 6 0 2 A

【手続補正書】  
 【提出日】令和 3 年 11 月 16 日 (2021.11.16)  
 【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、及び検知手段 C（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 A と検知手段 B 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いて、当該遊技媒体が投入口から投入された時から、当該遊技媒体を検知手段 A が検知した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いて、当該遊技媒体を検知手段 B が検知しなくなった時から、当該遊技媒体を検知手段 C が検知した時までの期間の設計値を T 3 としたとき、

T 1 < T 2 となっており、

T 1 < T 3 となっており、

前扉が閉鎖しており、且つリセットスイッチが押下されている所定の状況では M A X ベットスイッチの操作が有効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】

## 【0005】

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、及び検知手段 C（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 A と検知手段 B 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いて、当該遊技媒体が投入口から投入された時から、当該遊技媒体を検知手段 A が検知した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いて、当該遊技媒体を検知手段 B が検知しなくなった時から、当該遊技媒体を検知手段 C が検知した時までの期間の設計値を T 3 としたとき、

T 1 < T 2 となっており、

T 1 < T 3 となっており、

前扉が閉鎖しており、且つリセットスイッチが押下されている所定の状況では MAX ベットスイッチの操作が有効となっている遊技機である。

## &lt; 付記 &gt;

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、

複数のリールと、

スタートレバーと、

ストップスイッチと、

ベットボタンと、

所定のエラー状態を解除可能なエラーリセットボタンと、

エラーリセットボタンのオン・オフを検出可能なエラーリセットボタンセンサと、

内部抽せん手段と

を備え、

前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、ベットボタンの操作が受け付けられたことに基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成されており、

前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、ベットボタンの操作が受け付けられてから前記所定図柄組合せが停止するまで間でエラーリセットボタンがオフからオンとなり、当該エラーリセットボタンがオンのままであるときには、その後、前記所定図柄組合せの停止に基づく遊技メダルの払い出しは実行可能であるが、スタートレバーの操作の受け付けは無効となっている

ことを特徴とする遊技機である。