

(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2019-141127

(P2019-141127A)

(43) 公開日 令和1年8月29日(2019.8.29)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A63F 7/02 313

テーマコード (参考)

2C088

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 47 頁)

(21) 出願番号 特願2018-25546 (P2018-25546)
(22) 出願日 平成30年2月16日 (2018.2.16)

(71) 出願人 000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(72) 発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
式会社三共内
Fターム(参考) 2C088 EB25

(54) 【発明の名称】 遊技機

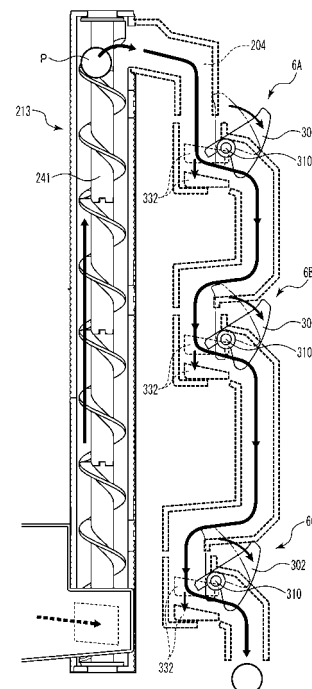
(57) 【要約】

【課題】遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供すること。

【解決手段】遊技領域10は、遊技球Pが進入可能な進入領域(例えば、普通可変入賞球装置28)と、遊技球Pが進入不能または進入困難な閉鎖状態と進入し易い開放状態とに変化可能な普通可変入賞球装置6A、6Bと、を有し、非電動可変入賞球装置6A、6Bは、作動部材304が動作することにより閉鎖状態から開放状態に変化し、可変入賞球装置28に進入した遊技球Pが非電動可変入賞球装置6Aの作動部材304に作用して該作動部材304を回動させるとともに、該作動部材304に作用した遊技球Pが非電動可変入賞球装置6Bの作動部材304に作用して該作動部材304を回動させるための作動経路204を備える。

【選択図】図18

【図18】



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技領域に遊技媒体を発射することにより遊技が可能な遊技機であって、
前記遊技領域は、
遊技媒体が進入可能な進入領域と、
遊技媒体が進入不能または進入困難な第 1 状態と進入し易い第 2 状態とに変化可能な第 1 非電動可変装置と、
遊技媒体が進入不能または進入困難な第 1 状態と進入し易い第 2 状態とに変化可能な前記第 1 非電動可変装置とは異なる第 2 非電動可変装置と、
を有し、
前記第 1 非電動可変装置は、第 1 作動部材が動作することにより前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化し、
前記第 2 非電動可変装置は、第 2 作動部材が動作することにより前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化し、
前記進入領域に進入した遊技媒体が前記第 1 作動部材に作用して該第 1 作動部材を動作させるとともに、該第 1 作動部材に作用した遊技媒体が前記第 2 作動部材に作用して該第 2 作動部材を動作させるための作動経路を備える

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技領域に遊技媒体を発射することにより遊技が可能な遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

遊技機の一例であるパチンコ遊技機において、遊技媒体が進入不能または進入困難な第 1 状態と進入し易い第 2 状態とに変化可能な第 1 非電動可変装置及び第 2 非電動可変装置を備え、遊技媒体が所定の進入領域を通過すると、該遊技媒体が第 1 非電動可変装置の第 1 作動部材と第 2 非電動可変装置の第 2 作動部材とを連動する連動部材に作用して動作させることにより、第 1 非電動可変装置及び第 2 非電動可変装置を一斉に第 1 状態から第 2 状態に変化させるもの等があった（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2008 - 104527 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

上記特許文献 1 に記載の遊技機にあつては、進入領域を通過した遊技媒体により、第 1 非電動可変装置及び第 2 非電動可変装置が一斉に第 1 状態から第 2 状態に変化するので、興趣に欠けるといった問題があった。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、遊技の興趣を向上させることのできる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

前記課題を解決するために、本発明の手段 1 に記載の遊技機は、
遊技領域（例えば、遊技領域 10）に遊技媒体（例えば、遊技球 P）を発射することにより遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、
前記遊技領域は、
遊技媒体が進入可能な進入領域（例えば、通過ゲート 41 や普通可変入賞球装置 28 な

ど)と、

遊技媒体が進入不能または進入困難な第1状態(例えば、閉鎖状態)と進入し易い第2状態(例えば、開放状態)とに変化可能な第1非電動可変装置(例えば、非電動可変入賞球装置6A)と、

遊技媒体が進入不能または進入困難な第1状態(例えば、閉鎖状態)と進入し易い第2状態(例えば、開放状態)とに変化可能な前記第1非電動可変装置とは異なる第2非電動可変装置(例えば、非電動可変入賞球装置6B)と、

を有し、

前記第1非電動可変装置は、第1作動部材(例えば、非電動可変入賞球装置6Aの作動部材304)が動作することにより前記第1状態から前記第2状態に変化し、

前記第2非電動可変装置は、第2作動部材(例えば、非電動可変入賞球装置6Bの作動部材304)が動作することにより前記第1状態から前記第2状態に変化し、

前記進入領域に進入した遊技媒体が前記第1作動部材に作用して該第1作動部材を動作させるとともに、該第1作動部材に作用した遊技媒体が前記第2作動部材に作用して該第2作動部材を動作させるための作動経路を備える(例えば、普通可変入賞球装置28に進入した後、作動経路204に進入した一の遊技球Pが作動経路204を流下し、上段の非電動可変入賞球装置6Aの作動部材304、中段の非電動可変入賞球装置6Bの作動部材304、下段の非電動可変入賞球装置6Cの作動部材304の順に接触して作動部材304を回動させることにより、非電動可変入賞球装置6A, 6B, 6Cが順次開放状態に変化する。図18参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一の遊技媒体により複数の非電動可変装置を異なるタイミングで第1状態から第2状態に変化させることができるので、遊技の興趣が向上する。

【0007】

本発明の手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記第1作動部材(例えば、非電動可変入賞球装置6Aの作動部材304)は、前記進入領域(例えば、普通可変入賞球装置28)よりも上方位置に配置されている(図3参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技媒体が進入領域まで流下するまでの領域を大きくできるので、遊技の興趣が向上する。

【0008】

本発明の手段3の遊技機は、手段1または2に記載の遊技機であって、

前記進入領域(例えば、普通可変入賞球装置28)に進入した遊技媒体(例えば、遊技球P)を、前記第1作動部材(例えば、非電動可変入賞球装置6Aの作動部材304)を作用可能な位置まで移送するための移送手段(例えば、揚送装置213)を備え、

前記移送手段により移送される遊技媒体を視認可能である(例えば、通過ゲート41を通過した遊技球Pが誘導される誘導経路(セーフ経路WS1~4)を構成する第1誘導経路201、上部振分装置211、下部振分装置212、揚送装置213については、例えば、透過性を有する通路形成部材により形成されているため、誘導されている遊技球Pを遊技者が視認可能とされている。)

この特徴によれば、進入領域に進入した遊技媒体の動きに注目させることが可能となるので、遊技の興趣が向上する。

【0009】

本発明の手段4の遊技機は、手段1~3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技領域(例えば、遊技領域10)は、前記進入領域(例えば、普通可変入賞球装置28)に進入しない遊技媒体(例えば、遊技球P)を、前記第1非電動可変装置(例えば、非電動可変入賞球装置6A)と前記第2非電動可変装置(例えば、非電動可変入賞球装置6B)とに進入可能に誘導する誘導経路(例えば、第3誘導経路203)を備え、

前記誘導経路により2以上の遊技媒体が連続して誘導されることを抑制する抑制手段(

10

20

30

40

50

例えば、球送出装置 2 1 4、振分部 3 6 0)を備えることを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 非電動可変装置や第 2 非電動可変装置に連続して遊技媒体が進入することが抑制され、これにより設計値通りの進入率にて運用できるので、信頼性が向上する。

【0010】

本発明の手段 5 の遊技機は、手段 1 ~ 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記抑制手段は、前記誘導経路(例えば、第 3 誘導経路 2 0 3)により誘導される遊技媒体(例えば、遊技球 P)を一定間隔で送り出すことが可能な送出装置(例えば、球送出装置 2 1 4)である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 非電動可変装置や第 2 非電動可変装置に連続して遊技媒体が進入することを好適に抑制できる。

【0011】

本発明の手段 6 の遊技機は、手段 1 ~ 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記抑制手段は、2 以上の遊技媒体のうち一の遊技媒体(例えば、遊技球 P A)を前記誘導経路(例えば、第 3 誘導経路 2 0 3)側へ振分ける一方で、該一の遊技媒体に連続して流下してきた他の遊技媒体(例えば、遊技球 P B)を前記誘導経路外(例えば、第 3 誘導経路 2 0 3 の反対側)へ振分ける振分部(例えば、振分部 3 6 0)である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 非電動可変装置や第 2 非電動可変装置に連続して遊技媒体が進入することを好適に抑制できる。

【0012】

本発明の手段 7 の遊技機は、手段 1 ~ 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 非電動可変装置と前記第 2 非電動可変装置のうち少なくとも一方は、

前記第 1 状態において遊技媒体が進入不能または進入困難とする第 1 回動位置(例えば、閉鎖位置)と、前記第 2 状態において遊技媒体が進入し易くする第 2 回動位置(例えば、開放位置)と、の間で回動可能な回動部材(例えば、球受部材 3 0 2)と、

前記回動部材の回動軸(例えば、回動軸 3 1 0)に対し直交する方向を向く軸心を中心として回転可能であり、進入してきた遊技媒体が接触可能な作動軸(例えば、接触軸 3 2 3 A, 3 2 3 B)と前記回動部材を前記第 1 回動位置に保持する保持部(例えば、保持片 3 2 2)とが周面に設けられた回転軸(例えば、回転軸部材 3 0 3)と、

前記回転軸に設けられる被係止部(例えば、凹部 3 2 4)に係止可能な回転規制部材(例えば、規制部材 3 0 5)と、

を備え、

前記第 2 状態において進入してきた遊技媒体が前記作動軸に接触することにより前記回転軸が回転することで、前記第 1 状態において前記回動部材が前記保持部により前記第 1 回動位置に保持されるとともに、前記回転規制部材が前記被係止部に係止されることで前記回転軸の回転が規制され(図 1 6 (A) ~ 図 1 7 (D) 参照)、

前記回転規制部材を前記被係止部に向けて付勢するバネ部材(例えば、トーションバネ 3 4 7)を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、回動部材の意図しない回動を防止することができる。

【0013】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであっても良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図 1】本発明の実施形態に係る遊技機の正面図である。

10

20

30

40

50

【図 2】本発明の実施形態に係る遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 3】遊技領域における遊技球の大まかな流下態様を示す遊技盤の正面図である。

【図 4】遊技領域の下部の構造を示す斜視図である。

【図 5】図 4 の要部を示す拡大斜視図である。

【図 6】(A) は第 1 誘導経路を示す正面図、(B) は(A)の要部を示す正面図、(C) は(A)の A - A 断面図、(D) は(A)の B - B 断面図である。

【図 7】(A) は第 1 振分装置を左斜め上方から見た状態を示す斜視図、(B) は(A)の C - C 断面図、(C) は(A)の D - D 断面図である。

【図 8】(A) ~ (C) は揺動板が揺動している状態を示す説明図である。

10

【図 9】(A) は適正球、(B) (C) は不適正球の流下態様を示す説明図、(D) は適正球と不適正球の内容を説明するための説明図である。

【図 10】(A) は第 1 振分部を通過する場合、(B) は第 1 振分部で落下する場合の遊技球の流下態様を説明するための説明図である。

【図 11】(A) は揺動板に遊技球が落下した状態、(B) はセーフ経路に落下した場合、(C) はアウト経路に落下した場合を説明する説明図である。

【図 12】(A) は普通可変入賞球装置が閉鎖状態であるときの遊技球の流れを示す断面図、(B) は普通可変入賞球装置が開放状態であるときの遊技球の流れを示す断面図である。

【図 13】(A) は下部振分装置を示す概略平面図、(B) は(A)の縦断面図、(C) は遊技球が滞留している状態、(D) は遊技球がセーフ経路に誘導された状態、(E) は遊技球がアウト経路に誘導された状態を示す概略説明図である。

20

【図 14】(A) は非電動可変入賞球装置を斜め前から見た状態を示す斜視図、(B) は非電動可変入賞球装置を斜め後ろから見た状態を示す斜視図である。

【図 15】(A) は閉鎖状態の非電動可変入賞球装置を示す正面図及び左側面図、(B) は開放状態の非電動可変入賞球装置を示す正面図及び左側面図である。

【図 16】(A) (B) は開放状態の非電動可変入賞球装置に 1 個目の遊技球が進入したときの状態を示す正面図及び左側面図である。

【図 17】(A) (B) は開放状態の非電動可変入賞球装置に 2 個目の遊技球が進入したときの状態を示す正面図及び左側面図である。

30

【図 18】揚送装置、作動経路及び非電動可変入賞球装置を示す概略正面図である。

【図 19】(A) は非電動可変入賞球装置が閉鎖状態であるときに第 3 誘導経路を遊技球が流下する態様を示す概略正面図、(B) は非電動可変入賞球装置が開放状態であるときに第 3 誘導経路を遊技球が流下する態様を示す概略正面図である。

【図 20】(A) ~ (C) は、第 3 誘導経路の上流側の振分部で振分けられる状態を示す図である。

【図 21】作動経路、第 3 誘導経路、非電動可変入賞球装置の構成を示す縦断面図である。

【図 22】普通図柄の可変表示結果の内容を示す表図である。

【図 23】パチンコ遊技機の性能を示す表図である。

40

【図 24】遊技の大まかな流れを示すフローチャートである。

【図 25】特別遊技領域での遊技の流れを示す説明図である。

【図 26】非電動可変入賞球装置を開放状態に変化させる流れを示す説明図である。

【図 27】非電動可変入賞球装置に遊技球が入賞する流れを示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0015】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

図 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機 (遊技機) 1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤 (ゲージ盤) 2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠 (台枠) 3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領

50

域 10 が形成され、この遊技領域 10 には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。また、遊技機用枠 3 には、ガラス窓 50a を有するガラス扉枠 50 が左側辺を中心として回動可能に設けられ、該ガラス扉枠 50 により遊技領域 10 を開閉できるようになっており、ガラス扉枠 50 を閉鎖したときにガラス窓 50a を通して遊技領域 10 を透視できるようになっている。

【0016】

図 1 に示すように、遊技盤 2 は、アクリル樹脂、ポリカーボネート樹脂、メタクリル樹脂等の透光性を有する合成樹脂材にて正面視略四角形状に形成され、前面である遊技盤面に障害釘（図示略）やガイドレール 2b 等が設けられた盤面板（図示略）と、該盤面板の背面側に一体的に取付けられるスペーサ部材（図示略）と、から構成されている。尚、遊技盤 2 は、ベニヤ板等の非透光性部材にて正面視略四角形状に構成され、前面である遊技盤面に障害釘（図示略）やガイドレール 2b 等が設けられた盤面板にて構成されていてもよい。

10

【0017】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域 10 の左下方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう。）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う、特別図柄表示器 4A が設けられている。これらは、7 セグメントの LED（light emitting diode）などからなり、特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどであればよい。特別図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

20

【0018】

尚、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1 以上の図柄の変形、1 以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1 以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。尚、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出又は導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。尚、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

30

【0019】

遊技盤 2 における遊技領域 10 の上部には第 1 演出表示装置 5 が設けられている。第 1 演出表示装置 5 は、例えば 7 セグメントの LED 等から構成される。尚、第 1 演出表示装置 5 は、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1 以上の図柄の変形、1 以上の図柄の拡大／縮小表示可能なドット表示器、LCD（液晶表示装置）、有機 EL（Electro Luminescence）やプロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。

【0020】

例えば、第 1 演出表示装置 5 上では、特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、特図ゲームに同期して飾り図柄が可変表示される。尚、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

40

【0021】

また、遊技盤 2 の所定位置には、複数の LED を含んで構成され、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示器 25A が設けられ、保留表示器 25A は、LED の点灯個数によって保留記憶数を表示する。保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。

【0022】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域 10 の左下方）には、普通図柄表示器 20 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 20 は、7 セグメントの LED などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を

50

行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【0023】

第1演出表示装置5の下方には、遊技球が通過（進入）可能な通過ゲート41（進入口）が設けられている。遊技球が通過ゲート41を通過したことに基つき、普図ゲームが実行される。

【0024】

普通図柄表示器20の右方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をLEDの点灯個数により表示する。尚、本実施の形態では、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を記憶するが、普図保留記憶数を記憶しないようにしてもよい。

10

【0025】

遊技領域10においては、遊技球が流下する流下経路のうちの第1経路が、正面から見て第1演出表示装置5よりも左側の領域に主に設けられ、遊技球が流下する流下経路のうち第1経路とは異なる第2経路が、正面から見て第1演出表示装置5よりも右側の領域に主に設けられている。

【0026】

第1経路に遊技球を流下させるために第1演出表示装置5の左側領域（左側遊技領域10）に遊技球を打ち込むことが左打ちと呼ばれる。第2経路に遊技球を流下させるために第1演出表示装置5の右側領域（右側遊技領域10）に遊技球を打ち込むことが右打ちと呼ばれる。第1経路は、遊技領域10の左側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、左打ち経路と呼ばれてもよい。また、第2経路は、遊技領域10の右側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、右打ち経路と呼ばれてもよい。尚、第1経路と第2経路とは、別の経路により構成されてもよく、一部が共有化された経路であってもよい。左側遊技領域10と右側遊技領域10とは、例えば、遊技領域10内における第1演出表示装置5の端面や障害釘の配列等により区分けされていればよい。

20

【0027】

通過ゲート41の下方には、通過ゲート41を通過した遊技球のみが通過可能な特別遊技領域10Aが設けられている。特別遊技領域10Aには、通過ゲート41を通過した遊技球を誘導可能な第1誘導経路201と、第1誘導経路201により誘導された遊技球を振分け可能な上部振分装置211と、上部振分装置211によりセーフ経路に振分けられた遊技球が進入可能な普通可変入賞球装置28と、第2演出表示装置18と、が設けられている。

30

【0028】

普通可変入賞球装置28は、普通電動役物用のソレノイド80（図2参照）によって突出位置となる閉鎖状態と退避位置となる開放状態とに変化する可動部材を有する普通電動役物を備え、入賞口を形成する。例えば、ソレノイド80がオフ状態であるときに可動部材が遊技領域10側に突出する突出位置となり、上方に開口する入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、普通可変入賞球装置28は、ソレノイド80がオン状態であるときに可動部材が遊技盤2側に退避する退避位置となることにより、入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（入賞口が開放状態になるともいう。）。入賞口に進入した遊技球が入賞スイッチ24により検出されたときには、所定個（例えば10個）の賞球が払い出される。

40

【0029】

第2演出表示装置18は、例えばLED表示器等から構成される。尚、第2演出表示装置18は、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1以上の図柄の変形、1以上の図柄の拡大／縮小表示可能なドット表示器、LCD（液晶表示装置）、有機EL

50

(Electro Luminescence) やプロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。

【0030】

例えば、第2演出表示装置18上では、普図ゲームと同期して、普通図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示が行われる。ここでは、普図ゲームに同期して飾り図柄が可変表示される。尚、同期して実行される普図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【0031】

特別遊技領域10Aの左側には、遊技領域10の第1経路を流下して通過ゲート41に進入しなかった遊技球を誘導する第2誘導経路202が設けられている。特別遊技領域10Aの右側には、遊技領域10の第2経路を流下した遊技球を誘導可能な第3誘導経路203と、第3誘導経路203に進入した遊技球を1個ずつ切り離して下流側に送り出すための球送出装置214と、第3誘導経路203により誘導される遊技球が入賞可能な非電動可変入賞球装置6A、6B、6Cと、が設けられている。尚、第2誘導経路202より誘導された遊技球及び第3誘導経路203により誘導されたが非電動可変入賞球装置6A、6B、6Cに入賞しなかった遊技球は、特別遊技領域10Aの下方に設けられたアウト口36Aに誘導された後に遊技機外に排出される。

10

【0032】

非電動可変入賞球装置6A、6B、6Cは、第1回動位置となる閉鎖状態と第2回動位置となる開放状態とに変化する球受部材(回動部材)を有し、始動入賞口を形成する。非電動可変入賞球装置6A、6B、6Cは、例えば、始動入賞口に遊技球が所定個数(例えば、1個または2個)進入して球受部材が第1回動位置となることにより当該球受部材が起立し、後述する作動経路204を流下してきた遊技球が作用することにより、右側方に開口する始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる(始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。)。その一方で、非電動可変入賞球装置6A、6B、6Cは、球受部材が傾倒する第2回動位置となることにより、始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる(始動入賞口が開放状態になるともいう。)。始動入賞口に進入した遊技球が始動口スイッチ22A~22Cにより検出されたときには、所定個(例えば3個)の賞球が払い出されるとともに、特図ゲームが開始され得る。

20

【0033】

非電動可変入賞球装置6A、6B、6Cの上方には、上方に開口する大入賞口を有する特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、ソレノイド82(図2参照)によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

30

【0034】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用(特別電動役物用)のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入(通過)できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

40

【0035】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数(例えば14個)の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口及び一般入賞口に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【0036】

一般入賞口を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口(第1始動入賞口、第2始動入賞口始動口)への入賞を始動入賞ともいう。

【0037】

遊技盤2の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。遊技領域10には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口36A、36Bが設けられ、特別遊技領域10Aには

50

、入賞口に進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口 3 6 C , 3 6 D が設けられている。

【 0 0 3 8 】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、さらに遊技領域 1 0 の周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 が設けられている。遊技効果ランプ 9 は、LED を含んで構成されている。

【 0 0 3 9 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域 1 0 に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 が設けられている。

10

【 0 0 4 0 】

遊技領域 1 0 の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿（下皿）が設けられている。

【 0 0 4 1 】

遊技領域 1 0 の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 参照）により検出される。

20

【 0 0 4 2 】

遊技領域 1 0 の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）により検出される。パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【 0 0 4 3 】

（遊技の進行の概略）

30

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域 1 0 に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4）まで保留される。

【 0 0 4 4 】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、普通可変入賞球装置 2 8 を所定期間開放状態とする開放制御が行われる。

40

【 0 0 4 5 】

普通可変入賞球装置 2 8 に形成された入賞口に遊技球が進入（入賞）すると、後述する下部振分装置 2 1 2（図 4、図 5 参照）に誘導される。下部振分装置 2 1 2 によりセーフ経路に振分けられた遊技球は、下部振分装置 2 1 2 の右側方に設けられた揚送装置 2 1 3 に誘導され、揚送装置 2 1 3 により上方に揚送された後、後述する作動経路 2 0 4（図 1 8 参照）に進入する。作動経路 2 0 4 に進入した遊技球は、流下途中で各非電動可変入賞球装置 6 A , 6 B , 6 C の作動部材に作用して、各非電動可変入賞球装置 6 A , 6 B , 6 C を閉鎖状態から開放状態に変化させてから遊技機外へ排出される。

50

【 0 0 4 6 】

また、詳細については後述するが、通過ゲート 4 1 を通過してから普通可変入賞球装置 2 8 に到達するまでの間にアウト経路に誘導された遊技球や、普通可変入賞球装置 2 8 に入賞せずにアウト経路に誘導された遊技球や、普通可変入賞球装置 2 8 に入賞した後に下部振分装置 2 1 2 によりアウト経路に誘導された遊技球は、アウト口 3 6 C , 3 6 D に誘導された後に遊技機外へ排出される。

【 0 0 4 7 】

各非電動可変入賞球装置 6 A , 6 B , 6 C が開放状態になった後、遊技者が右打ちすることにより第 3 誘導経路 2 0 3 に進入した遊技球が各非電動可変入賞球装置 6 A , 6 B , 6 C に形成された始動入賞口に進入（入賞）すると、特別図柄表示器 4 A による特図ゲームが開始される。尚、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば 4 ）までその実行が保留される。

10

【 0 0 4 8 】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「 7 」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となる。また、大当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「 - 」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【 0 0 4 9 】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。

20

【 0 0 5 0 】

大当り遊技状態においては、第 3 誘導経路 2 0 3 を流下する遊技球が中段の非電動可変入賞球装置 6 B と下段の非電動可変入賞球装置 6 C との間に設けられた大当り作動スイッチ 2 9 にて遊技球が検出されると、大入賞口が開放してラウンド遊技が開始される。そして、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【 0 0 5 1 】

尚、「大当り」には、大当り種別が設定されていてもよい。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（例えば、通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない又はほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。尚、大当り遊技状態が終了した後は、大当り種別に応じて時短状態や確変状態に制御されるようにしてもよい。

30

【 0 0 5 2 】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機 1 では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。尚、当該演出は、第 1 演出表示装置 5 や第 2 演出表示装置 1 8 に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ 8 L 、 8 R からの音声出力、及び / 又は、遊技効果ランプ 9 の点等 / 消灯等により行われてもよい。

40

【 0 0 5 3 】

遊技の進行に応じて実行される演出として、第 1 演出表示装置 5 では、特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄も停止表示（導出）される。

【 0 0 5 4 】

50

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、第1演出表示装置5上にて飾り図柄をコマ送りしたり、飾り図柄にてカウントダウンを行ったり、飾り図柄を煽ったりする演出態様などのことである。

【0055】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、第1演出表示装置5上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、特定の飾り図柄（例えば、「7」等）が停止表示される。

【0056】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチの確定飾り図柄（「非リーチハズレ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる）ことがある。また、表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当りでない所定の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。

【0057】

尚、第1演出表示装置5において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。また、第2演出表示装置18においても、第1演出表示装置5のリーチ態様のような演出表示を実行するようにしてもよい。

【0058】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0059】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100、スイッチ回路110、ソレノイド回路111などを有する。

【0060】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、ROM（Read Only Memory）101と、RAM（Random Access Memory）102と、CPU（Central Processing Unit）103と、乱数回路104と、I/O（Input/Output port）105とを備える。

【0061】

CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板11の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM101が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM102がメインメモリとして使用される。RAM102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなっている。尚、ROM101に記憶されたプログラムの全部又は一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

【0062】

また、CPU103は、始動入賞があったか否かを判定し、入賞があった場合には、特

10

20

30

40

50

図表示結果判定用、変動パターン判定用などの乱数値をそれぞれ抽出して、特図保留記憶部における空きエントリの最上位に格納（記憶）する始動入賞処理を実行する。

【0063】

また、CPU103は、特図保留記憶部に記憶されている保留データの有無などに基づいて特図ゲームを開始するか否かの判定や、特図表示結果判定用の乱数値を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果を「大当り」とするか否かを、その変動表示結果が導出表示される前に決定（事前決定）する特別図柄通常処理を実行する。つまり、CPU103は、特図ゲームの変動表示を開始するときに、始動入賞が発生したときに記憶した乱数値に基づいて、当該変動表示の表示結果として大当り表示結果を導出表示するか否かを決定（抽選）する処理を実行する。

10

【0064】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0065】

I/O105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（特別図柄表示器4A、普通図柄表示器20、保留表示器25A、普図保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

20

【0066】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ（通過ゲート41を通過した遊技球を検出するゲートスイッチ21、非電動可変入賞球装置6A、6B、6Cに進入した遊技球を検出する始動口スイッチ22A～22C、特別可変入賞球装置7に進入した遊技球を検出するカウントスイッチ23、普通可変入賞球装置28に進入した遊技球を検出する入賞スイッチ24、下部振分装置212によりセーフ経路に誘導された遊技球を検出する通過スイッチ26、特別遊技領域10Aにおいてアウト口36C、36Dから排出された遊技球を検出する排出スイッチ27A～27C、球受部材の原点位置を検出する原点位置検出スイッチ19A～19C、大当りにおいてラウンド遊技を開始させるための大当り作動スイッチ29）からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

30

【0067】

ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド80、ソレノイド82をオンする信号など）を、普通電動役物のソレノイド80や大入賞口扉用のソレノイド82に伝送する。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのモータ駆動信号（例えば、上部振分モータ83、下部振分モータ84、揚送モータ85、球送出モータ86をオンする信号など）を、上部振分装置211の上部振分モータ83、下部振分装置212の下部振分モータ84、揚送装置213の揚送モータ85、球送出装置214の球送出モータ86に伝送する。

40

【0068】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【0069】

50

演出制御基板 12 は、主基板 11 とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体（図示略）の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【0070】

演出制御基板 12 には、演出制御用 CPU 120 と、ROM 121 と、RAM 122 と、表示制御部 123 と、乱数回路 124 と、I/O 125 とが搭載されている。

【0071】

演出制御用 CPU 120 は、ROM 121 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 123 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 12 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 121 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 122 がメインメモリとして使用される。

【0072】

演出制御用 CPU 120 は、コントローラセンサユニット 35A やブッシュセンサ 35B からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部 123 に指示することもある。

【0073】

表示制御部 123 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 120 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0074】

表示制御部 123 は、演出制御用 CPU 120 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた信号を第 1 演出表示装置 5 や第 2 演出表示装置 18 に供給することで第 1 演出表示装置 5 や第 2 演出表示装置 18 に表示させる。表示制御部 123 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯 / 消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 13 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯 / 消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 14 に供給したりする。

【0075】

音声制御基板 13 は、スピーカ 8L、8R を駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ 8L、8R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8L、8R から出力させる。

【0076】

ランプ制御基板 14 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯 / 消灯する。このようにして、表示制御部 123 は、音声出力、ランプの点灯 / 消灯を制御する。尚、音声出力、ランプの点灯 / 消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、演出制御用 CPU 120 が実行するようにしてもよい。

【0077】

乱数回路 124 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 120 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0078】

演出制御基板 12 に搭載された I/O 125 は、例えば主基板 11 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0079】

演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14 といった、主基板 11 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられ

10

20

30

40

50

ていてもよいし、１のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【００８０】

（遊技の進行や演出の進行など）

パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドルへの遊技者による回転操作により、遊技媒体（遊技球）が遊技領域１０に向けて発射される。

【００８１】

（主基板１１で制御される遊技の進行）

遊技領域１０を流下した遊技球が通過ゲート４１を通過したときには、普図ゲーム（普通図柄の可変表示）が開始される。尚、すでに他の普図ゲームが実行されている、下記の開放制御中など、普図ゲームを開始できないとき（開始条件が成立していないとき）には、４つなどを上限として普図ゲームの実行は保留される。保留された普図ゲームは、当該普図ゲームを開始できる開始条件の成立（他の普図ゲームが実行されておらず、開放制御中でもないなど）により実行される。普図保留記憶数が上限値に達しているときに遊技球が通過ゲート４１を通過したときには、当該普図保留記憶数は増えないで、当該通過は無効化される。

10

【００８２】

普図ゲームで停止表示される可変表示結果には、普図当り図柄（例えば、「７」などの普図）と、普図ハズレ図柄（例えば、「－」などの普図）と、がある。普図当り図柄が停止表示（導出）されるときは、可変表示結果が「普図当り」のときである。普図ハズレ図柄が停止表示（導出）されるときは、可変表示結果が「普図ハズレ」のときである。

20

【００８３】

「普図当り」のときには、普通可変入賞球装置２８の可動板を所定期間退避位置とする開放制御（入賞口が開放状態になる。）が行われる。「普図ハズレ」のときには、前記開放制御は行われない。

【００８４】

遊技領域１０を流下した遊技球が、非電動可変入賞球装置６Ａ，６Ｂ，６Ｃ各々に形成された入賞口に進入したときには、特図ゲームが開始される。尚、すでに他の特図ゲームが実行中である、後述の大当り遊技状態に制御されているときなど、特図ゲームを開始できないとき（開始条件が成立していないとき）には、それぞれ４つなどを上限として特図ゲームの実行は保留される。保留された特図ゲームは、特図ゲームを開始できる開始条件の成立（他の特図ゲームが実行されておらず、大当り遊技状態中でもないなど）により実行される。

30

【００８５】

特図保留記憶数が上限値に達しているときに遊技球が始動入賞口を進入したときには、当該特図保留記憶数は増えないで、当該進入は無効化される（賞球はあってもよい）。また、特図保留記憶数を増やす遊技球の始動入賞口への進入（入賞）を始動入賞ともいう。

【００８６】

特図ゲームで停止表示される可変表示結果には、大当り図柄（例えば、「３」、「７」などの特図）と、ハズレ図柄（例えば、「－」などの特図）と、がある。大当り図柄が停止表示（導出）されるときは、可変表示結果が「大当り」のときである。ハズレ図柄が停止表示（導出）されるときは、可変表示結果が「ハズレ」のときである。

40

【００８７】

特図ゲームの可変表示結果が「大当り」（特定表示結果）のときには、遊技者にとって有利な有利状態としての大当り遊技状態に制御される。可変表示結果が「ハズレ」のときには、大当り遊技状態には制御されない。

【００８８】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば８個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。このような開放状態をラウンド遊技（単に「ラウンド

50

」ともいう)という。大当り遊技状態では、当該ラウンド遊技が、所定の上限回数(例えば「4回」)に達するまで繰返し実行される(ラウンド遊技以外の期間では、大入賞口が閉鎖する。)。

【0089】

(演出制御基板12で制御される遊技の進行)

第1演出表示装置5の表示領域では、特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の変表示(これも演出の一種である。)が開始される。特図ゲームにおいて可変表示結果(確定特別図柄ともいう。)が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の変表示の表示結果(可変表示結果)となる確定飾り図柄も停止表示(導出表示)される。

【0090】

飾り図柄の変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の変表示態様が所定のリーチ態様となる(リーチが成立する)ことがある。

【0091】

また、この実施の形態では、可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。リーチ演出として、演出態様がそれぞれ異なるノーマルリーチ、スーパーリーチA、スーパーリーチBなどが用意されている。この実施の形態では、大当り期待度は、スーパーリーチB>スーパーリーチA>ノーマルリーチの順で高い。

【0092】

大当り期待度は、例えば、特図ゲームの可変表示結果が「大当り」となる割合であり、ここでは、飾り図柄の変表示の表示結果が「大当り」となる割合でもある。

【0093】

特図ゲームの可変表示結果が「大当り」となるときには、第1演出表示装置5上において、飾り図柄の変表示の表示結果として、予め定められた大当り確定飾り図柄が導出表示される(飾り図柄の変表示の表示結果が「大当り」となる)。一例として、「7」などが停止表示される。

【0094】

可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の変表示態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の変表示の表示結果として、非リーチの確定飾り図柄が停止表示されることがある。また、可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の変表示態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の変表示の表示結果として、大当りでない所定の確定飾り図柄が停止表示されることもある。

【0095】

演出制御用CPU120は、遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信された演出制御コマンド(制御情報)に基づいて、飾り図柄の変動表示制御や予告演出といった遊技に関連する各種演出を実行可能とされている。

【0096】

(遊技領域10)

次に、遊技領域10について、図3~図5に基づいて説明する。図3は、遊技領域における遊技球の大まかな流下態様を示す遊技盤の正面図である。図4は、遊技領域の下部の構造を示す斜視図である。図5は、図4の要部を示す拡大斜視図である。

【0097】

図3~図5に示すように、遊技領域10は、ガイドレール2bにより正面視略円形に囲まれた領域であり、通過ゲート41の下方に設けられた特別遊技領域10A(図3において網点で示す領域)を含む。遊技盤2において特別遊技領域10Aに対応する部分には開口2cが形成されており、遊技盤2の背面側における開口2cに対応する部分には、通過ゲート41を通過した遊技球が通過可能な第1誘導経路201や各種装置が設けられており、これら第1誘導経路201や各種装置は、開口2cを介して遊技者側から視認可能とされている。

【0098】

遊技領域10において、通過ゲート41は、第1演出表示装置5の左側の第1経路また

10

20

30

40

50

は右側の第2経路のいずれを流下した場合でも通過可能な位置に設けられている。非電動可変入賞球装置6A, 6B, 6C及び特別可変入賞球装置7は、第2経路を流下した場合に入賞可能な位置に設けられている。

【0099】

一方、第1経路を流下して通過ゲート41に進入しなかった遊技球は、左側の第2誘導経路202によりアウト口36Aに誘導されるか、右側のアウト口36Bに誘導される。また、第2経路を流下して特別可変入賞球装置7に入賞しなかった遊技球は、第3誘導経路203または通過ゲート41に進入可能に誘導される。このように、特別遊技領域10Aは、通過ゲート41を通過した遊技球のみが通過可能な領域とされている。

【0100】

(特別遊技領域10A)

第1誘導経路201は、通過ゲート41を通過した遊技球を前後左右方向に蛇行しながら流下させる筒状の通路部材にて形成されており、下流端に形成される流出口は、通過ゲート41の下方に設けられる第2演出表示装置18の左側方に配置されている。第1誘導経路201の流出口の上流側近傍位置には、第1誘導経路201を流下してきた遊技球を、上部振分装置211に進入可能に誘導するセーフ経路WS1または上部振分装置211に進入不能に誘導するアウト経路WO1に振分ける第1振分部250が設けられている。

【0101】

第1誘導経路201の下方には、第1誘導経路201により誘導された遊技球を、特定領域としての普通可変入賞球装置28に進入可能に誘導するセーフ経路WS2または普通可変入賞球装置28に進入不能に誘導するアウト経路WO2に振分ける上部振分装置211が設けられている。上部振分装置211は、遊技盤2に取付けられるベース部材220(図4参照)に対し動作可能に設けられ、船の模型からなる揺動体221と、揺動体221を揺動させるための上部振分モータ83(図2参照)と、から主に構成される。揺動体221の上部には、第2演出表示装置18と、第1誘導経路201の流出口から流出した遊技球の誘導経路を有する揺動板222と、が設けられている。

【0102】

上部振分装置211の前下方位置には、普通可変入賞球装置28が設けられている。普通可変入賞球装置28は、揺動板222におけるセーフ経路WS2に落下した遊技球が、開放状態であるときには入賞可能、閉鎖状態であるときには入賞不可とされている。尚、閉鎖状態であるときにセーフ経路WS2を落下した遊技球は、左右側のアウト経路WO3に振分けられる。

【0103】

普通可変入賞球装置28の下方には、普通可変入賞球装置28に入賞した遊技球を、揚送装置213に誘導するセーフ経路WS4または揚送装置213に誘導しないアウト経路WO4に振分ける下部振分装置212が設けられている。下部振分装置212は、普通可変入賞球装置28に入賞した遊技球が進入する振分板230と、振分板230の下面側に設けられる複数(例えば、3個)の磁石231(図13参照)と、複数の磁石231を回転させる下部振分モータ84(図2参照)と、から主に構成されている。

【0104】

下部振分装置212の右側方には、下部振分装置212によりセーフ経路WS4に振分けられた遊技球を上方に向けて揚送可能な揚送装置213が設けられている。揚送装置213は、上下方向に延設される筒状の通路部材にて構成され遊技球を揚送させるための揚送経路213Aと、揚送経路213A内に上下方向を向く回転軸周りに回転可能に設けられたスクリー241と、スクリー241を回転させる揚送モータ85(図2参照)と、から主に構成され、スクリー241が所定方向に回転することにより、回転軸の周面に螺旋状に設けられた羽根部材により遊技球が上方に向けて揚送される。

【0105】

揚送経路213Aは、遊技球を非電動可変入賞球装置6Aよりも上方位位置まで揚送可能な長さを有する。上端まで揚送された遊技球は、遊技盤2の前面である遊技盤面よりも背

10

20

30

40

50

面側における揚送装置 2 1 3 の右側に設けられる作動経路 2 0 4 に排出される。

【0106】

このように、遊技領域 1 0 において、通過ゲート 4 1 よりも下方位置であって、第 2 誘導経路 2 0 2 と第 3 誘導経路 2 0 3 との間に形成される特別遊技領域 1 0 A には、通過ゲート 4 1 を通過した遊技球のみが通過可能な経路や該経路を構成する各種装置が設けられている。特別遊技領域 1 0 A に進入した遊技球のうち、アウト経路 W O 1、W O 2、W O 3 に振分けられたアウト球は、アウト経路 W O 4 にて合流して排出スイッチ 2 7 A ~ 2 7 C により検出された後にアウト口 3 6 C、3 6 D に回収され遊技機外に排出され、各セーフ経路 W S 1、W S 2、W S 3、W S 4 及び揚送経路 2 1 3 A を通過したセーフ球は、最終的に作動経路 2 0 4 を流下した後に遊技機外に排出される。

10

【0107】

(第 1 誘導経路 2 0 1、上部振分装置 2 1 1)

次に、第 1 誘導経路 2 0 1 と上部振分装置 2 1 1 の詳細について、図 6 ~ 図 1 0 に基づいて説明する。図 6 は、(A) は第 1 誘導経路を示す正面図、(B) は (A) の要部を示す正面図、(C) は (A) の A - A 断面図、(D) は (A) の B - B 断面図である。図 7 は、(A) は第 1 振分装置を左斜め上方から見た状態を示す斜視図、(B) は (A) の C - C 断面図、(C) は (A) の D - D 断面図である。図 8 は、(A) ~ (C) は揺動板が揺動している状態を示す説明図である。図 9 は、(A) は適正球、(B) (C) は不適正球の流下態様を示す説明図、(D) は適正球と不適正球の内容を説明するための説明図である。図 1 0 は、(A) は第 1 振分部を通過する場合、(B) は第 1 振分部で落下する場合の遊技球の流下態様を説明するための説明図である。図 1 1 は、(A) は揺動板に遊技球が落下した状態、(B) はセーフ経路に落下した場合、(C) はアウト経路に落下した場合を説明する説明図である。尚、以下の説明においては、遊技者が位置する方向をパチンコ遊技機 1 の前方とし、その反対の方向を後方とする。また、パチンコ遊技機 1 の前方に位置する遊技者からみて上下左右の方向を基準として説明する。

20

【0108】

図 6 に示すように、第 1 誘導経路 2 0 1 は、通過ゲート 4 1 を通過した遊技球を後方に誘導する第 1 誘導部 2 0 1 A と、第 1 誘導部 2 0 1 A から進入した遊技球を左下方に誘導する第 2 誘導部 2 0 1 B と、第 2 誘導部 2 0 1 B から進入した遊技球を下方に誘導する第 3 誘導部 2 0 1 C と、第 3 誘導部 2 0 1 C から進入した遊技球を左下方に誘導する第 4 誘導部 2 0 1 D と、第 4 誘導部 2 0 1 D から進入した遊技球を下方に誘導する第 5 誘導部 2 0 1 E と、第 5 誘導部 2 0 1 E から進入した遊技球を右下方に誘導する第 6 誘導部 2 0 1 F と、を有し、第 6 誘導部 2 0 1 F の下流端には流出口 2 0 1 G が設けられている。

30

【0109】

第 6 誘導部 2 0 1 F は、前壁 2 5 3 A、後壁 2 5 3 B、底壁 2 5 3 C 及び上壁 2 5 3 D により筒状に形成され、流出口 2 0 1 G の上流側近傍位置には、右下方に流下する遊技球をセーフ経路 W S 1 またはアウト経路 W O 1 に振分け第 1 振分部 2 5 0 が設けられている。第 1 振分部 2 5 0 は、前壁 2 5 3 A に形成された落下孔 2 5 1 と、底壁 2 5 3 C における落下孔 2 5 1 に対応する箇所形成され、後側から前側に向けて下方に傾斜する傾斜面 2 5 2 と、から構成されている。

40

【0110】

傾斜面 2 5 2 は、流下方向である左右寸法 L 1 が遊技球の直径 R よりも若干長寸であり ($L 1 > R$)、傾斜方向である前後寸法 L 2 が遊技球の直径 R よりも短寸とされている ($L 2 < R$)。また、傾斜面 2 5 2 は、後壁 2 5 3 B の近傍から前壁 2 5 3 A と後壁 2 5 3 B との中央より若干前方の位置まで延設されている。また、第 6 誘導部 2 0 1 F の前後幅寸法 L 3 は、遊技球の直径 R よりも若干長寸とされている。

【0111】

傾斜面 2 5 2 の傾斜角度 θ は、第 6 誘導部 2 0 1 F の左端部から第 1 振分部 2 5 0 に進入してきた遊技球の流下速度が所定速度以上 (例えば、中速、高速) である場合は、所定速度未満 (例えば、低速) である場合よりも高い割合で、傾斜面 2 5 2 上を傾斜方向と

50

直交する方向に誘導してセーフ経路WS1に誘導する一方で、流下速度が所定速度未満（例えば、中速未満）である場合は、所定速度以上（例えば、中速、高速）である場合よりも高い割合で傾斜面252を傾斜方向に誘導してアウト経路WO1に誘導する角度とされている。

【0112】

後壁253Bの内面における第1振分部250よりも上流側には、上下方向に延びる凸部255Aが遊技球に接触可能に形成され、第1振分部250よりも下流側には、左右方向に延びる凸部255Bが遊技球に接触可能に形成されている。また、前壁253Aの内面における第1振分部250よりも上流側であって凸部255Aよりも下流側位置には、落下孔251の左辺に沿うように上下方向に延びる凸部256Aが遊技球に接触可能に形成され、第1振分部250よりも下流側であって凸部255Bよりも下流側には、流出口201Gに沿うように左右方向に延びる凸部256Bが遊技球に接触可能に形成されている。これら凸部255A、255B、256A、256Bは、遊技球を流下方向に向けて左右に蛇行させて流下速度を低減させる。

10

【0113】

図7及び図8に示すように、上部振分装置211の揺動板222は、第2演出表示装置18の前側及び左右側の周縁に沿うように平面視略U字形に形成され、底壁222Aと、底壁222Aの外周縁に沿って立設される外壁222Bと、底壁222Aの内周縁に沿って立設される内壁222Cと、外壁222Bと内壁222Cとを後側にて接続する接続壁（図示略）とから構成されている。底壁222Aは、左右方向に略水平をなし、かつ、前側に向けて漸次下方に傾斜するように設けられている。

20

【0114】

揺動板222は、左側後部が第1誘導経路201の流出口201Gの直下に配置され、流出口201Gから落下した遊技球Pを受け止め可能とされ、流出口201Gから落下した遊技球Pを第2演出表示装置18の前側及び左右側の周縁に沿うように往復誘導可能な誘導経路を構成する。

【0115】

また、外壁222Bの最前部には、揺動板222上の遊技球Pをセーフ経路WS2に進入させる落下部261が設けられ、外壁222Bにおける落下部261の左右側には、揺動板222上の遊技球Pをアウト経路WO2に進入させる落下部262L、262Rが設けられている。

30

【0116】

落下部261は、遊技球Pが底壁222Aの前縁から落下可能となるように、外壁222Bの最前部を底壁222Aより前方に突出するように平面視略U字形に湾曲させることにより形成される。つまり、外壁222Bの最前部が切欠かれることにより遊技球Pが落下可能となされている。また、底壁222Aにおける落下部261に対応する位置には、内壁222Cから外壁222Bに向けて下方に傾斜する傾斜面263が形成されており、傾斜面263に対し交差するように左右方向に移動する遊技球Pを落下部261に向けて誘導可能とされている。

40

【0117】

図7（B）に示すように、傾斜面263の傾斜角度 θ は、傾斜面263に対し交差するように左右方向に移動する遊技球Pの移動速度が所定速度以上（例えば、中速、高速）である場合は、所定速度未満（例えば、低速）である場合よりも高い割合で、傾斜面252上を傾斜方向と直交する方向に誘導して落下部262L、262Rに誘導する一方で、流下速度が所定速度未満（例えば、中速未満）である場合は、所定速度以上（例えば、中速、高速）である場合よりも高い割合で傾斜面263を傾斜方向に誘導してセーフ経路WS2に誘導する角度とされている。

【0118】

一方、落下部262L、262Rは、遊技球Pが外壁222Bを乗り上げて落下可能となるように、外壁222Bの上端の一部を切欠いて周辺よりも外壁222Bの高さを低く

50

することにより形成される。また、外壁 2 2 2 B の内周面は、湾曲状の傾斜面 2 6 4 とされているため、底壁 2 2 2 A 上の遊技球 P がスムーズに乗り上げ可能とされている。

【0119】

図 7 (C) に示すように、傾斜面 2 6 4 の傾斜角度 3 は、傾斜面 2 6 3 に乗り上がってきた遊技球 P の乗り上げ速度が所定速度以上 (例えば、中速、高速) である場合は、所定速度未満 (例えば、低速) である場合よりも高い割合で落下部 2 6 2 L, 2 6 2 R に誘導してアウト経路 W O 2 に誘導する一方で、乗り上げ速度が所定速度未満 (例えば、低速) である場合は、所定速度以上 (例えば、中速、高速) である場合よりも高い割合で落下部 2 6 2 L, 2 6 2 R まで誘導させずに底壁 2 2 2 A 上に戻るように誘導する角度とされている。

10

【0120】

つまり、揺動板 2 2 2 は、底壁 2 2 2 A 上に落下した遊技球 P を、特定領域としての普通可変入賞球装置 2 8 に進入可能に誘導するセーフ経路 W S 2 または普通可変入賞球装置 2 8 に進入不能に誘導するアウト経路 W O 2 に振分ける第 2 振分部 2 6 0 を構成している。

【0121】

このように構成された上部振分装置 2 1 1 は、図 5 に示す揺動体 2 2 1 が、上部振分モータ 8 3 (図 2 参照) により左右端が上下に往復動するようになっており、この揺動体 2 2 1 の揺動に応じて、揺動板 2 2 2 及び第 2 演出表示装置 1 8 も左右端が上下に往復動する。

20

【0122】

詳しくは、揺動板 2 2 2 及び第 2 演出表示装置 1 8 は、パチンコ遊技機 1 が初期状態にあるときは、図 8 (A) に示すように揺動板 2 2 2 及び第 2 演出表示装置 1 8 が略水平となる原点位置に位置する。そして、電源が投入されると、上部振分モータ 8 3 により、図 8 (B) に示すように揺動板 2 2 2 及び第 2 演出表示装置 1 8 の左端が下方に傾斜する左傾斜位置と、図 8 (C) に示すように揺動板 2 2 2 及び第 2 演出表示装置 1 8 の右端が下方に傾斜する右傾斜位置と、の間で往復動する揺動が開始される。

【0123】

本実施の形態では、電源が投入された後は、上部振分モータ 8 3 が常時オン状態となり、揺動体 2 2 1 は常時所定の揺動パターンにて揺動を継続する。具体的には、例えば、原点位置 揺動 左傾斜位置で約 1 秒停止 揺動 右傾斜位置で約 1 秒停止 揺動 原点位置に復帰、といった揺動パターンを繰返し実行する揺動制御が実行される。

30

【0124】

尚、揺動パターンは上記した揺動パターンに限定されるものではなく、例えば、左傾斜位置から右傾斜位置に変化する際にも原点位置で停止する揺動パターンなど、種々の揺動パターンに変更可能である。また、本実施の形態では、電源がオン状態となった後はオフ状態となるまで上部振分モータ 8 3 が常時オン状態となる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、所定条件が成立 (例えば、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことなど) したことに基づいて、揺動体 2 2 1 が所定の揺動パターンにて駆動した後に駆動が停止されるようにしてもよい。

40

【0125】

また、揺動板 2 2 2 の傾斜角度や揺動速度については、設計上、第 1 誘導経路 2 0 1 から揺動板 2 2 2 上に落下した遊技球 P が、揺動板 2 2 2 の揺動または傾斜により、落下部 2 6 1 または落下部 2 6 2 L, 2 6 2 R 以外から外壁 2 2 2 B を乗り上げて落下することがなく、かつ、揺動板 2 2 2 上に落下した遊技球 P がある程度往復移動した後、揺動板 2 2 2 上に落下したタイミングから所定期間 (例えば、約 3 秒間など) 内、あるいは、揺動板 2 2 2 上を遊技球 P が所定回数 (例えば、4 回など) 以上往復する前に落下部 2 6 1 または落下部 2 6 2 L, 2 6 2 R から落下するような値としている。よって、落下部 2 6 1 または落下部 2 6 2 L, 2 6 2 R 以外から落下したり、必要以上に遊技球 P が揺動板 2 2 2 上に滞留することを回避できる。

50

【0126】

また、第1誘導経路201から揺動板222上に落下した遊技球Pが落下部261から落下する割合は、例えば、通過ゲート41への遊技球の通過率、普通可変入賞球装置28の入賞率、特別図柄の大当り確率などを考慮して、落下部262L、262Rから落下する割合よりも高くなるようにしてもよいし、低くなるようにしてもよいし、ほぼ同じになるようにしてもよい。

【0127】

このように、第1誘導経路201や上部振分装置211は、第1振分部250や第2振分部260に誘導された遊技球Pをセーフ経路WS1、WS2またはアウト経路WO1、WO2に振分ける振分率が設計の段階において予め設定されており、実際に第1振分部250や第2振分部260に誘導された遊技球Pがセーフ経路WS1、WS2またはアウト経路WO1、WO2に振分けられる振分率が、予め設定された設計値に限りなく近づくように構成されている。

10

【0128】

ここで、第1振分部250や第2振分部260は、遊技球Pの移動速度が遅いか速いかによって、セーフ経路WS1、WS2とアウト経路WO1、WO2との振分率が変化する構成であるため、遊技球Pの移動速度を意図的に遅くしたり速くしたりする不正行為を行うことにより、セーフ経路WS1、WS2への振分率をアウト経路WO1、WO2への振分率よりも高めて、不当に利益を得ることが可能となる虞がある。

【0129】

20

以下、このような不正行為の一例について図9に基づいて説明する。

【0130】

図9(A)に示すように、例えば、不正が施されていない適正な遊技球P(以下、適正球と略称する)は、同じく不正が施されていない所定の傾斜角度の誘導経路K上を所定の適正速度(例えば、中速)で流下する。

【0131】

ここで、図9(B)に示すように、上記誘導経路K上を遊技球が適正速度(中速)よりも遅い第1不適正速度(低速)で流下させたり、図9(C)に示すように、上記誘導経路K上を遊技球が所定速度(中速)よりも速い第2不適正速度(高速)で流下させようとする場合、誘導経路Kに不正行為を施すことも考えられるが、誘導経路Kはパチンコ遊技機1内に設けられていることから、不正行為を施すことは極めて困難である。

30

【0132】

そこで、近年においては、遊技球の移動速度を遅くしたり速くしたりするために、不正な細工を施した遊技球(以下、不適正球と略称する)を用いた不正行為が行われることがある。以下においては、遊技球に薬剤を付着した不適正球の一例について説明する。

【0133】

図9(B)(C)に示すように、不適正球は、薬剤など何も付着されていない適正球が誘導経路K上を流下する適正速度(中速)よりも遅い第1不適正速度(低速)とするものであってもよいし、逆に、速い第2不適正速度(高速)とするものであってもよい。

【0134】

40

具体的に、図9(D)に示すように、適正速度よりも遅い低速とする薬剤としては、遊技球の回転による移動(転動)や滑りを阻害できるものであって、遊技球に容易に付着させることが可能なものであり、付着されていることが容易に認識されない透明性を有するもの、つまり、不適正球の通路との摩擦や結合力が、適正球の通路との摩擦や結合力(中)よりも大きくなる透明性を有する液状薬剤がこのましく、例えば、粘着性を有する粘着剤であるアクリル系やウレタン系の液状粘着剤等が多く使用される。

【0135】

一方、適正速度より速い高速とする薬剤としては、遊技球の回転による移動(転動)や滑りを助長できるものであって、遊技球に容易に付着させることが可能なものであり、付着されていることが容易に認識されない透明性を有するもの、つまり、不適正球の通路と

50

の摩擦や結合力が、適正球の通路との摩擦や結合力（中）よりも小さくなる透明性を有する液状薬剤がこのましく、例えば、摩擦を低減させる滑剤や離型剤であるシリコン系オイルやフッ素系オイル等が多く使用される。

【0136】

よって、不正行為を行う不正者は、遊技球が振分部において高い割合でセーフ経路に振分けられる速度で進入するように、振分部の特性に応じた薬剤を表面に付着させた不適正球を、適正球と同じように遊技領域10に打ち込むことで不正行為を行うことができる。このような不適正球が用いられると、遊技球が高い割合でセーフ経路に振分けられ、設計値よりも高い確率で入賞や大当りを発生させること等が可能となってしまう。

【0137】

そこで、本実施の形態では、第1振分部250や第2振分部260は、適正球よりも速度が遅くなるように不正された不適正球P1や、適正球よりも速度が速くなるように不正された不適正球P2が用いられた場合でも、これら不適正球P1、P2が普通可変入賞球装置28に進入することが困難となるように構成されている。つまり、第1振分部250や第2振分部260は、設計値よりも速いまたは遅い速度で移動する不適正球P1、P2を高い割合でアウト経路W01、W02に誘導可能に構成されている。

【0138】

次に、通過ゲート41を通過した適正球や不適正球が第1誘導経路201により誘導されて第1振分部250に到達した場合の振分態様について、図9及び図10に基づいて説明する。

【0139】

図10(A)に示すように、第1誘導経路201における第6誘導部201Fの左端に到達した遊技球Pは、第1振分部250の上流側において凸部255Aにより前壁253A側に誘導された後、凸部256Aにより後壁253B側に寄せられるように2つの凸部255A、256Aの間を通過することにより、第1振分部250の上流側に落下した遊技球Pが安定した状態で第1振分部250に進入する。

【0140】

第1振分部250に進入した遊技球Pは、上流側の底壁222Aから傾斜面252上に進入する際に若干落下した後、傾斜面252から下流側の底壁222Aに進入する際に若干乗り上がることになるため、流下速度が遅い場合、傾斜面252から下流側の底壁222Aに乗り上げられず、傾斜面252により傾斜下位側に誘導されて落下孔251から落下することもある。

【0141】

ここで、図10(A)に示すように、適正速度（中速）で流下する適正球Pや、適正速度よりも速い第2速度（高速）で流下する不適正球P2は、傾斜面252の傾斜上位側を下流側（右側）に向けて流下する際に勢いがあるため、傾斜面252により傾斜下位側に誘導されて落下孔251から落下することもあるものの、比較的高い割合で第1振分部250により下流側のセーフ経路WS1に誘導される。

【0142】

一方、図10(B)に示すように、適正速度よりも遅い第2速度（低速）で流下する不適正球P1は、傾斜面252の傾斜上位側を下流側（右側）に向けて流下する際に勢いがなく、傾斜面252を横切る際に傾斜下位側に誘導され落下孔251から落下してしまうので、傾斜面252を横切る際に傾斜下位側に誘導されずに通過することもあるものの、比較的高い割合で第1振分部250によりアウト経路W01に誘導される。

【0143】

よって、図9(D)に示すように、第1振分部250は、適正速度よりも速い第2速度（高速）で流下する不正が施された不適正球P2のアウト経路W01側への振分率は低い一方で、適正速度よりも遅い第1速度（低速）で流下する不正が施された不適正球P1のアウト経路W01側への振分率は高いため、不適正球P1のセーフ経路WS1側への進入を好適に阻害する本発明の第1阻害手段を構成する。

10

20

30

40

50

【 0 1 4 4 】

次に、第 1 誘導経路 2 0 1 により誘導された適正球や不適正球が第 2 振分部 2 6 0 に到達した場合の振分態様について、図 9 及び図 1 1 に基づいて説明する。

【 0 1 4 5 】

図 1 1 (A) に示すように、第 1 誘導経路 2 0 1 の流出口 2 0 1 G から流出して揺動板 2 2 2 の上面左側後部に落下した遊技球 P は、揺動板 2 2 2 が前傾していることにより前方に誘導される。このとき遊技球 P は、揺動板 2 2 2 が左傾斜位置に位置しているとき、または左傾斜位置に向けて揺動しているときは、左側の外壁 2 2 2 B に沿うように前方に移動し、揺動板 2 2 2 が右傾斜位置に位置しているとき、または右傾斜位置に向けて揺動しているときは、左側から右側に向けて流下 (移動) する。

10

【 0 1 4 6 】

ここで、図 1 1 (B) に示すように、適正速度 (中速) で流下する適正球 P や、適正速度よりも遅い第 1 速度 (低速) で流下する不適正球 P 1 は、左側から右側に向けて流下する際に勢いがないため、傾斜面 2 6 3 に差し掛かったときに比較的高い割合で傾斜下位側に誘導されて落下部 2 6 1 から落下してセーフ経路 W S 2 に誘導される。また、傾斜面 2 6 3 を横切るように通過して、右側の外壁 2 2 2 B の傾斜面 2 6 4 を乗り越えた場合でも勢いがないため、落下部 2 6 2 R を乗り越えてアウト経路 W O 2 に誘導され難い。

【 0 1 4 7 】

また、特に図示しないが、揺動板 2 2 2 の右側に移動したが落下部 2 6 2 R から落下しなかった場合でも、揺動板 2 2 2 が左傾斜位置に向けて揺動することにより左側に誘導されたときに、傾斜面 2 6 3 に差し掛かったときに比較的高い割合で傾斜下位側に誘導されて落下部 2 6 1 から落下してセーフ経路 W S 2 に誘導される。

20

【 0 1 4 8 】

一方、図 1 1 (C) に示すように、適正速度よりも速い第 2 速度 (高速) で流下する不適正球 P 2 は、左側から右側に向けて流下する際に勢いがあるため、傾斜面 2 6 3 に差し掛かっても、傾斜下位側に誘導されて落下部 2 6 1 から落下してセーフ経路 W S 2 に誘導されることは少ないため、比較的高い割合で傾斜面 2 6 3 を横切るように通過して右側の外壁 2 2 2 B に到達し、落下部 2 6 2 R を乗り越えてアウト経路 W O 2 に誘導される。

【 0 1 4 9 】

また、特に図示しないが、揺動板 2 2 2 の右側に移動したが落下部 2 6 2 R から落下しなかった場合でも、揺動板 2 2 2 が左傾斜位置に向けて揺動することにより左側に誘導されたときに、比較的高い割合で傾斜面 2 6 3 を横切るように通過して左側の外壁 2 2 2 B に到達し、落下部 2 6 2 L を乗り越えてアウト経路 W O 2 に誘導される。

30

【 0 1 5 0 】

よって、図 9 (D) に示すように、第 2 振分部 2 6 0 は、適正速度よりも遅い第 1 速度 (低速) で流下する不正が施された不適正球 P 1 のアウト経路 W O 2 側への振分率は低い一方で、適正速度よりも速い第 2 速度 (高速) で流下する不正が施された不適正球 P 2 のアウト経路 W O 2 側への振分率は高いため、不適正球 P 2 のセーフ経路 W S 2 側への進入を好適に阻害する本発明の第 2 阻害手段を構成する。

【 0 1 5 1 】

このように本実施の形態では、通過ゲート 4 1 を通過した遊技球が普通可変入賞球装置 2 8 に到達するまでの誘導経路における第 1 誘導経路 2 0 1 に第 1 振分部 2 5 0 が設けられていることで、適正速度よりも遅い第 1 速度 (低速) で流下する不正が施された不適正球 P 1 が用いられた場合でも、該不適正球 P 1 の普通可変入賞球装置 2 8 への進入が困難となるように阻害することができる。また、通過ゲート 4 1 を通過した遊技球が普通可変入賞球装置 2 8 に到達するまでの誘導経路における揺動板 2 2 2 に第 2 振分部 2 6 0 が設けられていることで、適正速度よりも速い第 2 速度 (高速) で流下する不正が施された不適正球 P 2 が用いられた場合でも、該不適正球 P 2 の普通可変入賞球装置 2 8 への進入が困難となるように阻害することができる。

40

【 0 1 5 2 】

50

すなわち、通過ゲート 4 1 を通過した遊技球が普通可変入賞球装置 2 8 に到達するまでの誘導経路に第 1 振分部 2 5 0 と第 2 振分部 2 6 0 とが設けられていることで、不適正球 P 1 や不適正球 P 2 のいずれが用いられた場合でも、不適正球 P 1 , P 2 の普通可変入賞球装置 2 8 への進入が困難となるように阻害することができる。

【 0 1 5 3 】

また、例えば、不適正球 P 1 と不適正球 P 2 とを混在して用いる不正行為が行われることも考えられるが、本実施の形態では、第 1 振分部 2 5 0 が第 2 振分部 2 6 0 よりも上流側に設けられていることで、このような不正行為を好適に阻害することができる。

【 0 1 5 4 】

詳しくは、第 1 速度（低速）で流下する不適正球 P 1 に続いて第 2 速度（高速）で流下する不適正球 P 2 が通過ゲート 4 1 を通過した場合、先頭の不適正球 P 1 の流下速度が遅いことにより、後続の不適正球 P 2 が不適正球 P 1 に追いついて流下速度が低減されるため、第 1 振分部 2 5 0 により双方の不適正球 P 1 , P 2 を高い割合でアウト経路 W O 1 に誘導できる。一方、不適正球 P 2 に続いて不適正球 P 1 が通過ゲート 4 1 を通過した場合、先頭の不適正球 P 2 の流下速度が速いので後続の不適正球 P 1 よりも先に流下してしまうので、第 1 振分部 2 5 0 は高い割合でセーフ経路 W S 1 に誘導されてしまうが、第 2 振分部 2 6 0 において高い割合でアウト経路 W O 2 に誘導できる。

【 0 1 5 5 】

尚、本実施の形態では、遊技球が適正速度よりも遅いまたは速い不適正速度にて移動するように不正する一例として、遊技球の表面に薬剤を付着させる不正行為を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、液体以外の薬剤（例えば、粒体など）を付着する不正や、遊技球の表面を削って微細な凹凸部を形成して通路との摩擦や結合力を高める不正や、遊技球の表面を鏡面仕上げにして通路との摩擦や結合力を低減させる不正、あるいは、上記以外の方法（例えば、冷却や加熱など）等も含む。

【 0 1 5 6 】

つまり、不適正球とは、第 3 者が意図的に細工を施すことにより適正速度よりも速い速度や遅い速度で移動するようにした球体であり、適正球は、第 3 者による意図的な細工が施されていない遊技球であって、静電気などにより塵やゴミ等が付着して流下速度が低下する遊技球は含まない。

【 0 1 5 7 】

（普通可変入賞球装置 2 8 ）

次に、普通可変入賞球装置 2 8 に到達した遊技球の流下態様について、図 1 2 に基づいて説明する。図 1 2 は、（ A ）は可変入賞球装置が閉鎖状態であるときの遊技球の流れを示す断面図、（ B ）は可変入賞球装置が開放状態であるときの遊技球の流れを示す断面図である。

【 0 1 5 8 】

図 1 2 に示すように、普通可変入賞球装置 2 8 は、遊技球が進入可能であり上方に開口する入賞口 2 8 A と、左右方向を向く回動軸 2 8 C を中心として、入賞口 2 8 A を閉鎖可能な突出位置と開放可能な退避位置との間で回動可能な可動部材 2 8 B と、を有し、入賞口 2 8 A が揺動板 2 2 2 の落下部 2 6 1 の直下に位置するように揺動板 2 2 2 の前部下方に設けられている。普通可変入賞球装置 2 8 は、普図ゲームにおいて普図当たりとなったときに所定期間開放状態とする開放制御が行われる。

【 0 1 5 9 】

図 1 2 （ A ）に示すように、普通可変入賞球装置 2 8 が閉鎖状態であるときに落下部 2 6 1 から遊技球 P が落下してきた場合、遊技球 P は入賞口 2 8 A に進入することなく、可動部材 2 8 B により弾かれてアウト経路 W O 3 に誘導される一方で、図 1 2 （ B ）に示すように、普通可変入賞球装置 2 8 が開放状態であるときに落下部 2 6 1 から遊技球 P が落下してきた場合、遊技球 P は入賞口 2 8 A に進入してセーフ経路 W S 3 に誘導される。

【 0 1 6 0 】

このように、揺動板 2 2 2 上の遊技球 P が落下部 2 6 1 からセーフ経路 W S 2 に誘導さ

10

20

30

40

50

れたとしても、普通可変入賞球装置 28 が閉鎖状態であれば、遊技球 P は入賞口 28 A に進入することなく、アウト経路 W O 3 に誘導される。

【0161】

(下部振分装置 212)

次に、下部振分装置 212 に到達した遊技球の流下態様について、図 13 に基づいて説明する。図 13 は、(A) は下部振分装置を示す概略平面図、(B) は(A) の縦断面図、(C) は遊技球が滞留している状態、(D) は遊技球がセーフ経路に誘導された状態、(E) は遊技球がアウト経路に誘導された状態を示す概略説明図である。

【0162】

図 13 (A) (B) に示すように、振分板 230 は、平面視略横長長方形に形成され、上面は中央位置に向けて下方に傾斜する複数の傾斜面により凹状に形成されている。振分板 230 の左右前側には、排出スイッチ 27 A 及び通過スイッチ 26 の孔部からなる落下部 234 L, 234 R が設けられており、排出スイッチ 27 A 及び通過スイッチ 26 の後側には、排出スイッチ 27 A 及び通過スイッチ 26 に向けて下方に傾斜する誘導面 232 L, 232 R が設けられている。

【0163】

振分板 230 の下面側には、下部振分モータ 84 により上下方向を向く回転軸周りに回転する円盤 233 が近接して設けられており、この円盤 233 には 3 つの磁石 231 が設けられている。よって、下部振分モータ 84 により円盤 233 が回転することで、3 つの磁石 231 が回転軸の周りを一定速度で周回する。本実施の形態では、パチンコ遊技機 1 の電源が投入された後は、下部振分モータ 84 が常時オン状態となり、円盤 233 上に設けられた複数の磁石 231 を一定速度で周回させる回転制御が実行される。

【0164】

尚、本実施の形態では、パチンコ遊技機 1 の電源が投入されると下部振分モータ 84 が常時オン状態となり、円盤 233 上に設けられた複数の磁石 231 を一定速度で周回させる回転制御が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、普通可変入賞球装置 28 に入賞した遊技球 P が入賞スイッチ 24 により検出されたときに下部振分モータ 84 がオン状態となり、所定期間にわたり複数の磁石 231 を一定速度で周回させる回転制御が実行されるようにしてもよい。また、磁石 231 を一定速度で周回させるだけでなく、加速または減速を含む回転パターンに基づく回転制御が実行されるようにしてもよい。

【0165】

図 13 (C) に示すように、3 つの磁石 231 が一定速度で周回することで、普通可変入賞球装置 28 に入賞してセーフ経路 W S 3 により誘導された遊技球 P は、振分板 230 の左右方向の中央後部付近から下部振分装置 212 に進入する。振分板 230 上に進入した遊技球 P は、鉄製のため周回する磁石 231 の磁力により吸引されるが、高速で周回しているために周回途中で外側に向けてはじき出される。また、一度はじき出された後に再び磁石 231 側に誘導される動きが繰返されることがある。

【0166】

図 13 (D) に示すように、遊技球 P が磁石 231 に吸引されて一緒に周回した後に右側に誘導された場合は、落下部 234 R から落下してセーフ経路 W S 4 に誘導されやすい一方で、図 13 (E) に示すように、遊技球 P が磁石 231 に吸引されて一緒に周回した後に左側に誘導された場合は、落下部 234 L から落下してアウト経路 W O 4 に誘導されやすい。

【0167】

このように下部振分装置 212 では、遊技球が上記した適正球 P または不適正球 P 1, P 2 であるかによらず、約 1 / 2 の確率で遊技球がセーフ経路 W S 3 に誘導される。また、セーフ経路 W S 4 に誘導された遊技球は、右側に誘導されて揚送装置 213 の下部から内部に進入して上方に向けて揚送される。尚、揚送装置 213 は、落下部 234 R から落下した遊技球が通過スイッチ 26 により検出されたことに基づいて所定期間にわたり駆動

10

20

30

40

50

されるようになっているが、パチンコ遊技機 1 の電源が投入されてから一定速度での回転が継続されるようにしてもよい。

【0168】

(非電動可変入賞球装置 6A ~ 6C)

次に、非電動可変入賞球装置 6A ~ 6C の構造について、図 14 ~ 図 17 に基づいて説明する。図 14 は、(A) は非電動可変入賞球装置を斜め前から見た状態を示す斜視図、(B) は非電動可変入賞球装置を斜め後ろから見た状態を示す斜視図である。図 15 は、(A) は閉鎖状態の非電動可変入賞球装置を示す正面図及び左側面図、(B) は開放状態の非電動可変入賞球装置を示す正面図及び左側面図である。図 16 は、(A) (B) は開放状態の非電動可変入賞球装置に 1 個目の遊技球が進入したときの状態を示す正面図及び左側面図である。図 17 は、(A) (B) は開放状態の非電動可変入賞球装置に 2 個目の遊技球が進入したときの状態を示す正面図及び左側面図である。

10

【0169】

尚、非電動可変入賞球装置 6A ~ 6C は、上段の非電動可変入賞球装置 6A は 2 個の遊技球が進入したときに閉鎖状態になり、中・下段の非電動可変入賞球装置 6B, 6C は 1 個の遊技球が進入したときに閉鎖状態になる点が異なるが、基本構成はほぼ同一であるため、以下においては上段の非電動可変入賞球装置 6A について説明し、中・下段の非電動可変入賞球装置 6B, 6C についての詳細な説明は省略する。

【0170】

図 14 ~ 図 16 に示すように、非電動可変入賞球装置 6A は、遊技球が進入可能な始動入賞口 301 と、始動入賞口 301 を閉鎖状態と開放状態とに変化させるための球受部材 302 と、左右方向を向く軸心を中心として回転可能に設けられた回転軸部材 303 と、回転軸部材 303 に対し後側から接触可能に設けられ、作動経路 204 を流下する遊技球が接触することにより作動して始動入賞口 301 を開放状態に変化させるための作動部材 304 と、回転軸部材 303 の回転規制が可能な規制部材 305 と、始動入賞口 301 から進入した遊技球を検出可能な始動口スイッチ 22A と、球受部材 302 が原点位置に位置していることを検出する原点位置検出スイッチ 19A と、を主に備える。

20

【0171】

球受部材 302 は、ベース部材 220 (図 4 参照) の前板 220F に突出形成された前後方向を向く回転軸 310 に下端部が回転可能に軸支されており、前板 220F (遊技盤面) に対し垂直な垂直面からなる球受部 311 が起立して始動入賞口 301 を閉鎖する閉鎖位置と、球受部 311 の上部が右側に傾倒して始動入賞口 301 を開放する開放位置との間で回転軸 310 を中心として回転可能とされている。また、球受部 311 の先端側には、回転軸 310 側に向けて凹状に湾曲する湾曲面 314 が形成されており、球受部 311 の先端に落下した遊技球 P を回転軸 310 側に誘導しやすくなっている。尚、球受部材 302 は、閉鎖位置において回転軸 310 よりも右側に重心位置がある。

30

【0172】

球受部 311 には、開放位置においてベース部材 220 の前面に突設された球受片 (図示略) に対応する部分に切欠部 312 が形成されており、開放位置においてベース部材 220 側の球受片 (図示略) が球受部 311 の一部を構成するようになっている。

40

【0173】

ベース部材 220 の前板 220F には、始動入賞口 301 から進入した遊技球を背面側に誘導するための進入口 313 が形成されており、前板 220F の背面側における進入口 313 の上部付近には、回転軸部材 303、規制部材 305 及び作動部材 304 が、各々左右方向を向く軸心を中心として回転可能に設けられている。

【0174】

回転軸部材 303 は、ベース部材 220 に回転可能に支持された左右方向を向く軸部 321 と、軸部 321 の周面に突設され、球受部材 302 を閉鎖位置に保持するための保持片 322 と、軸部 321 の周面における保持片 322 の左側に突設され、始動入賞口 301 に進入した遊技球に接触可能な接触軸 323A, 323B と、軸部 321 の周面にお

50

る接触軸 3 2 3 A , 3 2 3 B の左側に複数 (本例では 3 個) 形成され、規制部材 3 0 5 が係合可能な凹部 3 2 4 と、軸部 3 2 1 の周面における凹部 3 2 4 の左側に作動部材 3 0 4 に接触可能に突設された連動軸 3 2 5 と、軸部 3 2 1 の周面における連動軸 3 2 5 の左側に突設された規制軸 3 2 6 と、軸部 3 2 1 の周面における保持片 3 2 2 の右側に突設され、球受部材 3 0 2 が原点位置に位置しているときに原点位置検出スイッチ 1 9 A により検出される被検出片 3 2 7 と、を有する。

【 0 1 7 5 】

作動部材 3 0 4 は、回転軸部材 3 0 3 の後側に設けられ、ベース部材 2 2 0 に回転可能に支持された左右方向を向く軸部 3 3 1 と、軸部 3 3 1 の周面に、作動経路 2 0 4 を下方に向けて流下する遊技球に接触可能に設けられる球受部 3 3 2 と、軸部 3 3 1 の周面における球受部 3 3 2 の反対側に連動軸 3 2 5 に接触可能に設けられる作動部 3 3 5 と、作動部 3 3 5 の左側面に突設され回転軸部材 3 0 3 の規制軸 3 2 6 に接触可能な当接部 3 3 6 と、作動部材 3 0 4 を左側面視において時計回りに付勢するトーションバネ 3 3 7 と、を有する。

10

【 0 1 7 6 】

作動部材 3 0 4 は、球受部 3 3 2 が上下方向に延びる作動経路 2 0 4 の流下方向に対し略直交する球受位置 (図 1 5 (A) 参照) と、球受部 3 3 2 が作動経路 2 0 4 の流下方向に対し傾斜する作動位置 (図 1 5 (B) 参照) と、の間で回動可能とされている。また、トーションバネ 3 3 7 は、球受位置において球受部 3 3 2 に遊技球が落下したときに、遊技球の自重により付勢力に抗して作動部材 3 0 4 を作動位置側に回動させるとともに、作動位置まで回動して遊技球が球受部 3 3 2 から流出したときに、作動部材 3 0 4 を球受位置に復帰させる付勢力にて付勢する。

20

【 0 1 7 7 】

規制部材 3 0 5 は、作動部材 3 0 4 の上方に設けられ、ベース部材 2 2 0 に回転可能に支持された左右方向を向く軸部 3 4 1 と、軸部 3 4 1 の周面に突設され、回転軸部材 3 0 3 の各凹部 3 2 4 に選択的に係止可能な係止部 3 4 2 と、規制部材 3 0 5 を左側面視において時計回りに付勢するトーションバネ 3 4 7 と、を有する。また、トーションバネ 3 4 7 は、係止部 3 4 2 が回転軸部材 3 0 3 の凹部 3 2 4 に係止されている状態において、所定以上の力が作用したときに係止部 3 4 2 が凹部 3 2 4 から逸脱する付勢力にて付勢する。

30

【 0 1 7 8 】

図 1 5 (A) に示すように、非電動可変入賞球装置 6 A が閉鎖状態であるとき、球受部材 3 0 2 は閉鎖位置に位置する。このとき、回転軸部材 3 0 3 の保持片 3 2 2 は、球受部材 3 0 2 の球受部 3 1 1 の下部に当接することで、球受部材 3 0 2 は閉鎖位置に保持する。また、回転軸部材 3 0 3 の接触軸 3 2 3 A , 3 2 3 B は遊技球に接触不可な位置となり、連動軸 3 2 5 は後下方を向いている。一方、作動部材 3 0 4 の球受部 3 3 2 は球受位置に保持され、作動部 3 3 5 は連動軸 3 2 5 の下方に近接している。また、規制部材 3 0 5 の係止部 3 4 2 は凹部 3 2 4 に係止されているため、例えば、パチンコ遊技機 1 を製造メーカーから遊技場等に輸送する際など搬送する際に生じる振動や、パチンコ遊技機 1 による遊技に伴い発生する振動等により、回転軸部材 3 0 3 が回転することが防止されている。

40

【 0 1 7 9 】

次いで、図 1 5 (B) に示すように、作動経路 2 0 4 を流下してきた遊技球 P が球受部 3 3 2 に接触し押し下げる (作用する) ことで、作動部材 3 0 4 が球受位置から作動位置まで回動し、これに応じて作動部 3 3 5 が連動軸 3 2 5 に対し下方から接触して連動軸 3 2 5 を押し上げることで、回転軸部材 3 0 3 が左側面視時計回りに約 9 0 度回転する。そして、係止部 3 4 2 が凹部 3 2 4 から逸脱して隣の凹部 3 2 4 に係止されるとともに、回転軸部材 3 0 3 の規制軸 3 2 6 が作動部材 3 0 4 の当接部 3 3 6 に当接することで回転が停止される。

【 0 1 8 0 】

この回転により、回転軸部材 3 0 3 の保持片 3 2 2 が球受部 3 1 1 から逸脱するので、

50

回動軸 3 1 0 よりも右側に重心位置がある球受部材 3 0 2 は、自重により閉鎖位置から開放位置まで回動する。一方、遊技球 P との接触軸 3 2 3 A が前方に移動して、始動入賞口 3 0 1 に進入した遊技球 P に接触可能な位置に保持される。また、作動部材 3 0 4 は、球受部 3 3 2 から遊技球 P が流出すると同時にトーションバネ 3 3 7 の付勢力により球受位置に復帰する。

【 0 1 8 1 】

このように、非電動可変入賞球装置 6 A は、閉鎖状態において作動経路 2 0 4 を流下してきた遊技球 P が作動部材 3 0 4 の球受部 3 3 2 に接触（作用）することにより、作動部材 3 0 4 が回動（動作）して回転軸部材 3 0 3 を回動（連動）させることで、球受部材 3 0 2 が閉鎖位置から開放位置まで開放する。つまり、非電動可変入賞球装置 6 A は、駆動源により開閉可能な電動式の可変装置ではなく、駆動源に依らず連動機構を介して開閉可能な非電動式の可変装置である。

10

【 0 1 8 2 】

次に、図 1 6 (A) に示すように、非電動可変入賞球装置 6 A が開放状態であるときに遊技領域 1 0 の右側の第 3 誘導経路 2 0 3 に進入した遊技球 P は、開放位置に位置する球受部材 3 0 2 の球受部 3 1 1 の先端から左斜め下方に誘導され、始動入賞口 3 0 1 に進入（入賞）する。そして、回動軸 3 1 0 よりも左側まで誘導されると、遊技球 P の自重により球受部材 3 0 2 の回動軸 3 1 0 よりも左側の基部が下方に押圧されることにより、球受部材 3 0 2 が回動軸 3 1 0 を中心として閉鎖位置側に回動されるとともに、遊技球 P が接触軸 3 2 3 A に接触する。

20

【 0 1 8 3 】

図 1 6 (B) に示すように、遊技球 P は、ベース部材 2 2 0 の前面側を覆うように設けられ透光性を有するカバー部材により形成された誘導壁 3 0 6 により、軸部 3 2 1 の周面に沿うように背面側に向けて誘導されることで、接触軸 3 2 3 A を軸部 3 2 1 周りに回動するように押しながら流下する。そして、進入口 3 1 3 から前板 2 2 0 F の背面側に誘導された辺りで接触軸 3 2 3 A から離れるように誘導された後、始動口スイッチ 2 2 A により検出される。

【 0 1 8 4 】

このように、1 個目の遊技球 P が始動入賞口 3 0 1 に入賞することで、回転軸部材 3 0 3 が約 1 5 5 度回転する。回転が終了した状態において、保持片 3 2 2 は球受部 3 1 1 から離れた位置にあるので、遊技球 P により閉鎖位置側まで回動した球受部材 3 0 2 は、自重により再び開放位置まで回動して開放位置に維持される。

30

【 0 1 8 5 】

次に、図 1 7 (C) に示すように、第 3 誘導経路 2 0 3 に進入した 2 個目の遊技球 P は、開放位置に位置する球受部材 3 0 2 の球受部 3 1 1 の先端から左斜め下方に誘導され、始動入賞口 3 0 1 に進入（入賞）する。そして、回動軸 3 1 0 よりも左側まで誘導されると、遊技球 P の自重により球受部材 3 0 2 の回動軸 3 1 0 よりも左側の基部が下方に押圧されることにより、球受部材 3 0 2 が回動軸 3 1 0 を中心として閉鎖位置側に回動されるとともに、遊技球 P が前側に移動した接触軸 3 2 3 B に接触する。

【 0 1 8 6 】

40

図 1 7 (D) に示すように、遊技球 P が誘導壁 3 0 6 により軸部 3 2 1 の周面に沿うように背面側に向けて誘導されることで、接触軸 3 2 3 B を軸部 3 2 1 周りに回動するように押しながら流下する。そして、進入口 3 1 3 から前板 2 2 0 F の背面側に誘導された辺りで接触軸 3 2 3 B から離れるように誘導された後、始動口スイッチ 2 2 A により検出される。

【 0 1 8 7 】

このように、2 個目の遊技球 P が始動入賞口 3 0 1 に入賞することで、回転軸部材 3 0 3 が約 1 1 5 度回転する。この回転により、保持片 3 2 2 は球受部 3 1 1 の基部に上側から接触して押し下げ、球受部材 3 0 2 が開放位置から閉鎖位置に向けて回動させるとともに、閉鎖位置において球受部 3 1 1 の左側に当接した状態で位置するので、球受部材 3 0

50

2 は閉鎖位置に保持されるため、非電動可変入賞球装置 6 A は閉鎖状態に復帰する。

【0188】

上記したように、回転軸部材 303 は、非電動可変入賞球装置 6 A が閉鎖状態であるときに作動経路 204 に進入した遊技球 P により約 90 度回転し、1 個目の遊技球 P が始動入賞口 301 に進入することで約 155 度回転し、2 個目の遊技球 P が始動入賞口 301 に進入することで約 115 度回転することにより 360 度 ($90 + 155 + 115 = 360$ 度) 回転して、閉鎖状態に復帰するようになっている。

【0189】

また、非電動可変入賞球装置 6 A は、閉鎖状態において作動経路 204 に進入した遊技球 P により開放状態に変化した後、2 個の遊技球 P が入賞することで閉鎖状態に復帰するよう構成されていたが、非電動可変入賞球装置 6 B, 6 C は、閉鎖状態において作動経路 204 に進入した遊技球 P により開放状態に変化した後、1 個の遊技球 P が入賞することで閉鎖状態に復帰するよう構成されている。

【0190】

特に詳細な図示はしないが、非電動可変入賞球装置 6 B, 6 C は、閉鎖状態であるときに作動経路 204 に進入した遊技球 P により回転軸部材 303 が約 90 度回転し、1 個目の遊技球 P が始動入賞口 301 に進入することでの回転軸部材 303 が約 90 度回転して閉鎖状態に復帰するよう構成されている。つまり、回転軸部材 303 の周面の 0 ~ 180 度の範囲に一の連動軸、接触軸及び保持片が設けられ、181 ~ 360 度の範囲に連動軸、接触軸及び保持片が設けられている。

【0191】

(各種誘導経路)

次に、作動経路 204 及び第 3 誘導経路 203 と非電動可変入賞球装置 6 A, 6 B, 6 C の配置位置関係について、図 18 ~ 図 21 に基づいて説明する。図 18 は、揚送装置、作動経路及び非電動可変入賞球装置を示す概略正面図である。図 19 は、(A) は非電動可変入賞球装置が閉鎖状態であるときに第 3 誘導経路を遊技球が流下する態様を示す概略正面図、(B) は非電動可変入賞球装置が開放状態であるときに第 3 誘導経路を遊技球が流下する態様を示す概略正面図である。図 20 は、(A) ~ (C) は、第 3 誘導経路の上流側の振分部で振分けられる状態を示す図である。図 21 は、作動経路、第 3 誘導経路、非電動可変入賞球装置の構成を示す縦断面図である。

【0192】

図 18 ~ 図 20 に示すように、非電動可変入賞球装置 6 A, 6 B, 6 C は、作動経路 204 及び第 3 誘導経路 203 における上段、中段及び下段位置に設けられている。つまり、各々の経路において遊技球 P の流下方向の異なる位置に設けられている。

【0193】

作動経路 204 は、ベース部材 220 の前板 220 F (遊技盤面) の背面側に設けられ、揚送装置 213 により上段の非電動可変入賞球装置 6 A よりも上方に揚送された一の遊技球 P が流下する際に、各非電動可変入賞球装置 6 A, 6 B, 6 C の作動部材 304 に順次接触 (作用) して該作動部材 304 と回転軸部材 303 とを回動 (動作) させることができるように上下方向に向けて延設されている。

【0194】

各作動部材 304 の球受部 332 は、遊技球 P を下方に誘導する第 1 誘導部と遊技球 P を右側に誘導する第 2 誘導部との屈曲部付近に配置されており、作動位置において遊技球 P を第 2 誘導部側に誘導する。また、第 2 誘導部側に誘導された遊技球 P は、下方の普通可変入賞球装置の球受部 332 に接触 (作用) 可能に誘導されるようになっているので、一の遊技球 P により、非電動可変入賞球装置 6 A, 6 B, 6 C 全てを閉鎖状態から開放状態に順次変化させていくことができる。

【0195】

図 19 に示すように、第 3 誘導経路 203 は、ベース部材 220 の前板 220 F、つまり、遊技盤 2 の遊技盤面側に設けられる経路であり、上段の非電動可変入賞球装置 6 A の

上方位置から下方に向けて延設されている。

【0196】

第3誘導経路203は、図19(A)に示すように、各非電動可変入賞球装置6A, 6B, 6Cが閉鎖状態であるときには、遊技球Pが各球受部材302の右側方を通過して下方の普通可変入賞球装置に入賞可能に誘導され、図19(B)に示すように、各非電動可変入賞球装置6A, 6B, 6Cが開放状態であるときには、各球受部材302により遊技球Pが始動入賞口301に進入可能に誘導されるように構成されている。

【0197】

また、第3誘導経路203における非電動可変入賞球装置6Bと非電動可変入賞球装置6Cとの間には、非電動可変入賞球装置6Bを通過してきた遊技球Pを、非電動可変入賞球装置6C側の入賞可能経路WS5または非入賞経路WO5のいずれかに誘導させるための分岐部350が設けられている。入賞可能経路WS5には大当たり作動スイッチ29が設けられている。

【0198】

各非電動可変入賞球装置6A, 6B, 6Cの始動入賞口301に進入した遊技球は、誘導壁306により遊技盤2の背面側に誘導された後、排出経路351を流下した後に遊技機外へ排出される。

【0199】

第3誘導経路203の非電動可変入賞球装置6Aよりも上流側には、第3誘導経路203に進入した2以上の遊技球Pが連続した状態で誘導されることを防止するための球送出装置214が設けられている。球送出装置214は、球送出モータ86(図2参照)と、球送出モータ86により回転するゲート215と、から主に構成される。ゲート215は、上下方向を向く回転軸215Aと、回転軸215Aの周面に周方向に90度間隔で突設された突出軸215Bと、からなり、ゲート215は、遊技球Pに接触可能に設けられている。

【0200】

本実施の形態では、電源が投入された後は、球送出モータ86が常時オン状態となり、回転軸215Aを一定速度で回転させる回転制御が実行され、第3誘導経路203に進入した遊技球Pを2つの突出軸215Bの間に進入させた状態で下流側に向けて送出するようになっている。2つの突出軸215Bの間には遊技球Pが1個ずつ進入可能であるため、2以上の遊技球Pが連続した状態で進入しても、1個ずつ切り離して下流側に送出できる。

【0201】

図20に示すように、第3誘導経路203の入口には、2以上の遊技球Pが連続した状態で第3誘導経路203に進入することを防止するための振分部360が設けられている。振分部360は、第3誘導経路203の入口付近であって、第3誘導経路203の上方の特別可変入賞球装置7を流下した遊技球Pを誘導する第4誘導経路205の下方位置に設けられる。

【0202】

詳しくは、第4誘導経路205を流下してきた遊技球Pが第3誘導経路203側に誘導されるように右側に向けて下方に傾斜する第1傾斜面360Aと、第4誘導経路205を流下してきた遊技球Pが第3誘導経路203の反対側に誘導されるように左側に向けて下方に傾斜する第2傾斜面360Bと、から構成され、第1傾斜面360Aと第2傾斜面360Bとの間の頂部360Cが、第4誘導経路205から流下してきた遊技球Pの落下位置よりも左側にずれた位置に配置されている。つまり、第4誘導経路205から流下してきた遊技球Pは、第1傾斜面360Aの傾斜上位側に落下するため、大半は第1傾斜面360Aにより第3誘導経路203に誘導されるが、勢いがよい遊技球Pは頂部360Cを越えて左側に誘導されることもある。

【0203】

ここで、図20(A)に示すように、第4誘導経路205を遊技球PA, PBが連続し

10

20

30

40

50

て流下してきた場合、１個目の遊技球 P A が第 1 傾斜面 3 6 0 A の傾斜上位側に落下したときに、図 2 0 (B) に示すように、後続の遊技球 P B が遊技球 P A の上方から衝突した場合、遊技球 P A は第 1 傾斜面 3 6 0 A により右側に誘導されていることで、２個目の遊技球 P B は遊技球 P A の上部左側に衝突するので左側の第 2 傾斜面 3 6 0 B に落下し、左側に誘導される。このように、連続して流下してきた２個の遊技球 P A , P B が振分部 3 6 0 にて左右に振分けられることで、一緒に第 3 誘導経路 2 0 3 に進入されることが防止される。

【 0 2 0 4 】

その後、図 2 0 (C) に示すように、３個目以降の遊技球 P C , P D が流下してきた場合、先の遊技球 P A , P B は振分部 3 6 0 にないため、第 1 傾斜面 3 6 0 A により 1 個ずつ第 3 誘導経路 2 0 3 に誘導される。

10

【 0 2 0 5 】

このように、第 3 誘導経路 2 0 3 の入口付近や上流側に球送出装置 2 1 4 や振分部 3 6 0 が設けられることで、第 3 誘導経路 2 0 3 に進入した 2 以上の遊技球 P が連続した状態で誘導されることが防止される。よって、非電動可変入賞球装置 6 A , 6 B , 6 C が開放状態であるときに 2 以上の遊技球 P が連続して進入されることを抑制できるため、設計値以上の入賞が発生してしまうことを防止することができる。

【 0 2 0 6 】

(パチンコ遊技機 1 の遊技性能及び遊技の流れ)

次に、パチンコ遊技機 1 の遊技性能について、図 2 2 ~ 図 2 7 に基づいて説明する。図 2 2 は、普通図柄の可変表示結果の内容を示す表図である。図 2 3 は、パチンコ遊技機の性能を示す表図である。図 2 4 は、遊技の大まかな流れを示すフローチャートである。図 2 5 は、特別遊技領域での遊技の流れを示す説明図である。図 2 6 は、非電動可変入賞球装を開放状態に変化させる流れを示す説明図である。図 2 7 は、非電動可変入賞球装置に遊技球が入賞する流れを示す説明図である。

20

【 0 2 0 7 】

図 2 2 に示すように、本実施の形態では、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果として、「普図ハズレ」と、「普図当り A 」または「普図当り B 」を導出可能とされている。通過ゲート 4 1 を遊技球が通過したことに基づき普図ゲームの可変表示が開始されると、第 2 演出表示装置 1 8 の表示領域において可変表示が開始される。そして、表示結果が「普図ハズレ」の場合、第 2 演出表示装置 1 8 の表示領域に「×」の記号が停止表示され、普通可変入賞球装置 2 8 は閉鎖状態のまま維持される。

30

【 0 2 0 8 】

また、表示結果が「普図当り A 」の場合、第 2 演出表示装置 1 8 の表示領域に「 」の記号が停止表示され、普通可変入賞球装置 2 8 が閉鎖状態から開放状態に変化する。詳しくは、C P U 1 0 3 が可動部材 2 8 B を退避位置に退避させて入賞口 2 8 A を第 1 期間（例えば、約 0 . 5 秒間など）にわたり開放させるショート開放制御が行われる。

【 0 2 0 9 】

また、表示結果が「普図当り B 」の場合、第 2 演出表示装置 1 8 の表示領域に「 」の記号が停止表示され、普通可変入賞球装置 2 8 が閉鎖状態から開放状態に変化する。詳しくは、C P U 1 0 3 が可動部材 2 8 B を退避位置に退避させて入賞口 2 8 A を第 1 期間よりも長い第 2 期間（例えば、約 3 秒間など）にわたり開放させるロング開放制御が行われる。

40

【 0 2 1 0 】

普図ゲームでは、「普図ハズレ」は、「普図当り A 」や「普図当り B 」よりも高い割合で導出表示される。また、「普図当り A 」は、「普図当り B 」よりも高い割合で導出表示される。このように、普図ゲームで「普図当り B 」となる割合は低い、「普図当り B 」となった場合には、普通可変入賞球装置 2 8 に遊技球が入賞する可能性が高くなる。

【 0 2 1 1 】

また、図 2 3 に示すように、通過ゲート 4 1 は、1 分間に約 5 . 5 個の遊技球が通過可

50

能であり、上部振分装置 2 1 1 は、1 分間に約 0 . 0 4 個の遊技球が到達可能であり、非電動可変入賞球装置 6 A , 6 B , 6 C は、1 分間に約 0 . 0 2 回開放可能であり、特別図柄は、1 分間に約 0 . 0 8 回のスタート（可変表示の開始）が可能であり、特別図柄の大当たり確率は約 1 / 2 であり、T 1 Y（大当たり遊技における入賞球数 - 打ち込み球数）は、約 1 5 5 0 個とされている。

【0 2 1 2】

尚、第 1 振分部 2 5 0 及び第 2 振分部 2 6 0 は、進入してきた遊技球 P（適正球 P）をアウト経路 W O 1 , W O 2 よりも高い割合でセーフ経路 W S 1 , W S 2 に振分ける（誘導する）とともに、アウト経路 W O 1 , W O 2 は、遊技球 P を普通可変入賞球装置 2 8 に誘導しない経路とされている。

10

【0 2 1 3】

また、通過ゲート 4 1 を通過した遊技球 P が誘導される誘導経路（セーフ経路 W S 1 ~ 4）を構成する第 1 誘導経路 2 0 1、上部振分装置 2 1 1、下部振分装置 2 1 2、揚送装置 2 1 3 の揚送経路 2 1 3 A については、例えば、透過性を有する通路形成部材により形成されているため、誘導されている遊技球 P を遊技者が視認可能とされている。また、作動経路 2 0 4 においても、ベース部材 2 2 0 の前板 2 2 0 F やカバー部材が透過性を有する通路形成部材により形成されていることで、誘導されている遊技球 P を遊技者が視認可能とされている。尚、非通路形成部材に窓部を設けることで誘導されている遊技球 P を遊技者が視認可能としてもよい。

【0 2 1 4】

20

次に、パチンコ遊技機 1 における遊技の大まかな流れについて、図 2 4 のフローチャートに基づき、図 2 5 ~ 図 2 7 を参照しながら説明する。

【0 2 1 5】

まず、遊技者により遊技領域 1 0 に遊技球 P が打ち込まれることで遊技が開始される（図 2 5（A）参照）。遊技が開始されると、図 2 4 に示すように、C P U 1 0 3 は、通過ゲート 4 1 を遊技球 P が通過したか否か、つまり、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号を受信したか否かを判定する（S 1 0 1）。通過ゲート 4 1 を遊技球 P が通過しない場合はゲートスイッチ 2 1 の監視を継続し、通過ゲート 4 1 を遊技球 P が通過した場合は、普通図柄表示器 2 0 による普通図柄の可変表示を開始するとともに（S 1 0 2）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、普通図柄の可変表示に応じて第 2 演出表示装置 1 8 にて可変表示を開始する。また、通過ゲート 4 1 を通過した遊技球 P は、第 1 誘導経路 2 0 1 を流下する（図 2 5（B）参照）。

30

【0 2 1 6】

図 2 5（C）に示すように、第 1 誘導経路 2 0 1 を流下する遊技球 P は、第 1 振分部 2 5 0 においてアウト経路 W O 1 に誘導されることもある。第 1 振分部 2 5 0 においてセーフ経路 W S 1 に誘導された遊技球 P は、揺動板 2 2 2 上に落下して前後左右に揺動される。そして、図 2 5（D）に示すように、第 2 振分部 2 6 0 においてアウト経路 W O 2 に誘導されることもある。第 2 振分部 2 6 0 においてセーフ経路 W S 2 に誘導された遊技球 P は、普通可変入賞球装置 2 8 に誘導される。

【0 2 1 7】

40

一方、C P U 1 0 3 は、普図図柄の表示結果が「普図当り A」または「普図当り B」であるかを判定し（S 1 0 3）、「普図当り A」または「普図当り B」でないと判定したときはゲートスイッチ 2 1 の監視に戻り、「普図当り A」であると判定したときは普通可変入賞球装置 2 8 のショート開放制御を実行し、「普図当り B」であると判定したときは普通可変入賞球装置 2 8 のロング開放制御を実行する。

【0 2 1 8】

そして、普通可変入賞球装置 2 8 に遊技球が入賞したか否か、つまり、入賞スイッチ 2 4 からの検出信号を受信したか否かを判定する（S 1 0 4）。普通可変入賞球装置 2 8 に遊技球が入賞しなかった場合はゲートスイッチ 2 1 の監視に戻り、普通可変入賞球装置 2 8 に遊技球が入賞した場合、つまり、セーフ経路 W S 3 に誘導された場合は、S 1 0 5 に

50

進む。

【0219】

ここで、普図図柄の可変表示期間は、遊技球 P（適正球）が通過ゲート 4 1 を通過してから普通可変入賞球装置 2 8 に落下するまでに要する期間とすることが好ましい。このようにすることで、通過ゲート 4 1 から第 1 誘導経路 2 0 1 及び上部振分装置 2 1 1 を通過して第 2 振分部 2 6 0 によりセーフ経路 W S 2 に振分けられた遊技球 P が、開放状態に変化した普通可変入賞球装置 2 8 に入賞可能となる。

【0220】

尚、普図図柄の可変表示期間は、例えば、通過ゲート 4 1 を通過してから普通可変入賞球装置 2 8 に落下するまでに要する最短期間から最長期間までの間の一の期間とすることが好ましいが、一の期間に限らず、最短期間から最長期間までの間の複数の期間各々に相当する複数の可変表示パターンを設定しておき、可変表示期間が異なる複数のうちからいずれかの可変表示パターンに基づいて可変表示を実行するようにしてもよい。

10

【0221】

また、第 2 振分部 2 6 0 からセーフ経路 W S 2 に落下するタイミングで普図図柄の表示結果が導出されても、「普図ハズレ」の場合は普通可変入賞球装置 2 8 が開放状態に変化しないのでアウト経路 W O 3 に誘導される（図 2 5（D）参照）。

【0222】

次いで、普通可変入賞球装置 2 8 に入賞した遊技球 P が下部振分装置 2 1 2 に到達すると（図 2 5（E）参照）、C P U 1 0 3 は、普通可変入賞球装置 2 8 に入賞した遊技球 P が下部振分装置 2 1 2 によりセーフ経路 W S 4 に誘導されたか否か、つまり、通過スイッチ 2 6 からの検出信号を受信したか否かを判定する（S 1 0 5）。セーフ経路 W S 4 に誘導されなかったと判定したとき、つまり、排出スイッチ 2 7 A からの検出信号を受信したと判定したときはゲートスイッチ 2 1 の監視に戻り、セーフ経路 W S 4 に誘導されたと判定したとき、つまり、通過スイッチ 2 6 からの検出信号を受信したと判定したときは、下部振分装置 2 1 2 を通過したとして（図 2 5（E）参照）、揚送モータ 8 5 により揚送装置 2 1 3 のスクリー 2 4 1 の回転制御を開始する。これにより遊技球の揚送が行われる（S 1 0 6）。

20

【0223】

揚送装置 2 1 3 により揚送された遊技球 P は、作動経路 2 0 4 に進入する。そして、図 2 6（G）に示すように、作動経路 2 0 4 に進入した遊技球 P が上段の非電動可変入賞球装置 6 A の作動部材 3 0 4 の球受部 3 3 2 に接触（作用）して押し下げること、球受部材 3 0 2 が閉鎖位置から開放位置まで回動して非電動可変入賞球装置 6 A が開放状態に変化する（図 2 6（H）参照）。

30

【0224】

次いで、球受部 3 3 2 から流出した遊技球 P が中段の非電動可変入賞球装置 6 B の作動部材 3 0 4 の球受部 3 3 2 に接触（作用）して押し下げること、球受部材 3 0 2 が閉鎖位置から開放位置まで回動して非電動可変入賞球装置 6 B が開放状態に変化する（図 2 6（I）参照）。さらに、球受部 3 3 2 から流出した遊技球 P が下段の非電動可変入賞球装置 6 C の作動部材 3 0 4 の球受部 3 3 2 に接触（作用）して押し下げること、球受部材 3 0 2 が閉鎖位置から開放位置まで回動して非電動可変入賞球装置 6 C が開放状態に変化する（図 2 6（J）参照）。

40

【0225】

このように、作動経路 2 0 4 に進入した一の遊技球 P が作動経路 2 0 4 を流下し、上段の非電動可変入賞球装置 6 A の作動部材 3 0 4、中段の非電動可変入賞球装置 6 B の作動部材 3 0 4、下段の非電動可変入賞球装置 6 C の作動部材 3 0 4 の順に接触しての作動部材 3 0 4 を回動させることにより、非電動可変入賞球装置 6 A、6 B、6 C が順次開放状態に変化する（S 1 0 7）。

【0226】

C P U 1 0 3 が全ての原点位置検出スイッチ 1 9 A ~ 1 9 C からの検出信号の受信がな

50

いと判定したことに基づき、全ての非電動可変入賞球装置 6 A , 6 B , 6 C が開放状態に変化したと判定した場合、遊技者に対し右打ちを指示する右打ち報知が行われる。右打ち報知は、例えば、CPU 103 からの演出制御コマンド（例えば、原点位置検出スイッチ 19 A ~ 19 C がオフ状態となったことを示すコマンドなど）を受信したことに基づき、演出制御用 CPU 120 が、スピーカ 8 L , 8 R から「右打ちを開始してください」などの音声を出力することにより実行することが好ましい。あるいは、右打ちを指示する演出用表示器を設けて点灯させたり、第 1 演出表示装置 5 または第 2 演出表示装置 18 を液晶表示装置などの画像表示装置として、右打ちを指示する画像を表示したりすることにより実行してもよい。

【0227】

次に、遊技者による右打ちが行われることで、第 3 誘導経路 203 に遊技球 P が進入する。そして、非電動可変入賞球装置 6 A に 1 個目の遊技球 P が始動入賞すると（S108）（図 27（A）参照）、CPU 103 は、特別図柄表示器 4 A による特別図柄の可変表示を開始するとともに、演出制御用 CPU 120 は、特別図柄の可変表示に応じて第 1 演出表示装置 5 にて可変表示を開始する（S109）。

【0228】

次いで、非電動可変入賞球装置 6 A に 2 個目の遊技球 P が始動入賞すると、非電動可変入賞球装置 6 A が閉鎖状態に変化するため、後続の遊技球 P は非電動可変入賞球装置 6 A を通過して非電動可変入賞球装置 6 B に向けて流下する（図 27（B）参照）。尚、始動入賞が特別図柄の可変表示中であれば、図示しない保留記憶部に記憶され、保留表示器 25 A の保留記憶表示が 1 増加する。

【0229】

次いで、非電動可変入賞球装置 6 B に 1 個の遊技球 P が始動入賞すると、非電動可変入賞球装置 6 B が閉鎖状態に変化するため、後続の遊技球 P は非電動可変入賞球装置 6 A , 6 B を通過して非電動可変入賞球装置 6 C に向けて流下する（図 27（C）参照）。尚、始動入賞が特別図柄の可変表示中であれば、図示しない保留記憶部に記憶され、保留表示器 25 A の保留記憶表示が 1 増加する。

【0230】

次いで、非電動可変入賞球装置 6 C に 1 個の遊技球 P が始動入賞すると、非電動可変入賞球装置 6 C が閉鎖状態に変化するため、後続の遊技球 P は非電動可変入賞球装置 6 A , 6 B , 6 C を通過してアウト口 36 A に誘導される（図 27（D）参照）。尚、始動入賞が特別図柄の可変表示中であれば、図示しない保留記憶部に記憶され、保留表示器 25 A の保留記憶表示が 1 増加する。

【0231】

このように、非電動可変入賞球装置 6 A に 2 個の遊技球 P が入賞し、非電動可変入賞球装置 6 B , 6 C に 1 個ずつ遊技球 P が入賞可能であるため、合計 4 個の遊技球 P が入賞可能であるが、1 個目の始動入賞に伴い特図ゲームが開始されるため、残り 3 個は保留記憶される。

【0232】

ここで、特別図柄の可変表示期間は、例えば、全ての非電動可変入賞球装置 6 A , 6 B , 6 C に遊技球 P が入賞するまでに要する期間よりも短い可変表示期間とされている変動パターンを有するため、全ての非電動可変入賞球装置 6 A , 6 B , 6 C が閉鎖状態に変化する前に可変表示結果が導出されることがある。そして、表示結果が大当たりであるか否かを判定し（S110）、表示結果がハズレの場合、CPU 103 は保留記憶があるか否かを判定し（S112）、保留記憶がある場合は S109 に戻って保留記憶に基づく可変表示を開始する（S109）。

【0233】

一方、S110 において表示結果が大当たりであると判定した場合（S110）、大当たり遊技状態に制御されるが（S111）、表示結果が導出されたときに、全ての非電動可変入賞球装置 6 A , 6 B , 6 C が閉鎖状態に変化していない場合は、非電動可変入賞球装置

10

20

30

40

50

6 B , 6 C の間に設けられた大当り作動スイッチ 2 9 により遊技球 P が検出されない、つまり、下段の非電動可変入賞球装置 6 C に入賞可能に遊技球 P が誘導されるまでは大当りのラウンド遊技が開始されない。よって、全ての非電動可変入賞球装置 6 A , 6 B , 6 C にて入賞が発生する前に大当りが開始されることで保留記憶がクリアされ、大当りの権利が消滅してしまうことが回避され、これにより最大で 4 回の大当りが発生する可能性が担保されるので、遊技者の期待感が低下することを抑制できる。

【 0 2 3 4 】

一方、全ての非電動可変入賞球装置 6 A , 6 B , 6 C に遊技球 P が入賞するのを待たずに可変表示を開始して表示結果を導出することができるので、右打ち遊技と可変表示とを効率よく実行することができる。

10

【 0 2 3 5 】

尚、特別図柄の可変表示期間を、例えば、全ての非電動可変入賞球装置 6 A , 6 B , 6 C に遊技球 P が入賞するまでに要する最短期間から最長期間までの間の一の期間としてもよいし、一の期間に限らず、最短期間から最長期間までの間の複数の期間各々に相当する複数の可変表示パターンを設定しておき、可変表示期間が異なる複数のうちからいずれかの可変表示パターンに基づいて可変表示を実行するようにしてもよい。

【 0 2 3 6 】

また、本実施の形態では、大当りの終了後は通常遊技（低確低ベース状態）に戻る形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当り遊技状態が終了した後に、大当り種別に応じて時短状態や確変状態に制御されるようにしてもよい。時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）を実行したり、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、普通可変入賞球装置 2 8 に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）が実行される。つまり、時短状態では、普通可変入賞球装置 2 8 に入賞しやすくなることで非電動可変入賞球装置 6 A , 6 B , 6 C の始動入賞に伴う特別図柄の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

20

【 0 2 3 7 】

また、確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか 1 つの終了条件が先に成立するまで継続するようにすればよい。

30

【 0 2 3 8 】

以上説明したように、本発明の実施の形態としてのパチンコ遊技機 1 にあっては、遊技領域 1 0 に遊技球 P を発射することにより遊技が可能であり、該遊技領域 1 0 に設けられた特定領域としての普通可変入賞球装置 2 8 を遊技球が通過したことに基づいて（または条件として）遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能であって、遊技領域 1 0 に進入した遊技球 P を普通可変入賞球装置 2 8 へ誘導可能な誘導経路（例えば、第 1 誘導経路 2 0 1 及び上部振分装置 2 1 1 の揺動板 2 2 2 上の経路）と、前記誘導経路を適正速度（例えば、中速）にて移動する適正球 P の普通可変入賞球装置 2 8 の通過を容易とする一方で、不適正速度（例えば、低速、高速）にて移動する不適正球 P 1 , P 2 の普通可変入賞球装置 2 8 の通過を困難または不可能とする阻害手段（例えば、第 1 振分部 2 5 0 や第 2 振分部 2 6 0 など）を備える。

40

【 0 2 3 9 】

このようにすることで、遊技球 P の表面に薬剤などを付着させて流下速度を遅くしたり速くしたりすることによって、不正に普通可変入賞球装置 2 8 に入賞させ易くするといった不正行為を好適に抑制することができる。

【 0 2 4 0 】

50

本実施の形態のパチンコ遊技機 1 は、遊技領域 10 に打ち出した遊技球 P が、通過ゲート 41 を通過して普通可変入賞球装置 28 に入賞することにより、非電動可変入賞球装置 6A, 6B, 6C に遊技球が始動入賞することで開始された特図ゲームの表示結果が大当たりとなることで、遊技者にとって有利な大当たり状態となる可能性がある。そして、第 1 振分部 250 及び第 2 振分部 260 は、進入してきた遊技球 P (適正球 P) をアウト経路 W01, W02 よりも高い割合でセーフ経路 WS1, WS2 に振分ける (誘導する) ように構成され、これら第 1 振分部 250 及び第 2 振分部 260 が、遊技球 P を通過ゲート 41 から普通可変入賞球装置 28 に誘導する第 1 誘導経路 201 や上部振分装置 211 に設けられている。

【0241】

10

すなわち、パチンコ遊技機 1 は、通過ゲート 41 を通過した遊技球 P が途中でアウト経路 W01, W02 に誘導されることなくセーフ経路 WS1, WS2 に振分けられて普通可変入賞球装置 28 に誘導されるか否かに遊技者の興味を引き付けることができるという遊技性を有するが故に、前述したように遊技球 P の表面に薬剤等を付着して流下速度を速めたり遅めたりすることで普通可変入賞球装置 28 の入賞率を意図的に高めるといった不正行為が行われる可能性がある。

【0242】

20

よって、第 1 振分部 250 を備えることで、適正球よりも速度が遅くなるように不正された不適正球 P1 が用いられた場合でも、不適正球 P1 を高い割合でアウト経路 W01 に誘導することができ、また、第 2 振分部 260 を備えることで、適正球よりも速度が速くなるように不正された不適正球 P2 が用いられた場合でも、不適正球 P2 を高い割合でアウト経路 W02 に誘導することができるため、遊技球の流下速度を不正に変化させることによる不正行為を好適に阻止することができる。

【0243】

30

また、前記阻害手段は、第 1 誘導経路 201 を前記適正速度 (例えば、中速) よりも遅い第 1 不適正速度 (例えば、低速) にて移動する不適正球 P1 の普通可変入賞球装置 28 の通過を困難または不可能とする第 1 阻害手段 (例えば、第 1 振分部 250) と、揺動板 222 上の経路を前記適正速度よりも速い第 2 不適正速度 (例えば、高速) にて移動する不適正球 P2 の普通可変入賞球装置 28 の通過を困難または不可能とする第 2 阻害手段 (例えば、第 2 振分部 260) と、を有し、前記第 1 阻害手段は前記第 2 阻害手段よりも上流側に設けられている。

【0244】

このようにすることで、第 2 不適正速度にて移動する不適正球 P2 が第 1 不適正速度にて移動する不適正球 P1 よりも先に通過してしまった場合でも、第 2 阻害手段により普通可変入賞球装置 28 の通過を困難または不可能とすることができる。

【0245】

40

また、第 1 誘導経路 201 は、遊技球をセーフ経路 WS2 またはアウト経路 W02 のいずれかに振分ける第 1 振分部 250 を有し、前記阻害手段は、第 1 振分部 250 に設けられ、第 1 誘導経路 201 を前記適正速度よりも遅い不適正速度にて移動する不適正球 P1 を適正球 P よりも高い割合でアウト経路 W02 に誘導する傾斜面 252 である。

【0246】

このようにすることで、適正速度よりも遅い不適正速度で移動する不適正球 P1 の普通可変入賞球装置 28 の通過を好適に困難または不可能とすることができる。

【0247】

また、揺動板 222 上の経路は、遊技球をセーフ経路 WS2 またはアウト経路 W02 のいずれかに振分ける第 2 振分部 260 を有し、前記阻害手段は、第 2 振分部 260 に設けられ、揺動板 222 上の経路を前記適正速度よりも速い不適正速度にて移動する不適正球 P2 を適正球 P よりも高い割合でアウト経路 W02 に誘導する傾斜面 264 である。

【0248】

50

このようにすることで、適正速度よりも速い不適正速度で移動する不適正球 P2 の普通

可変入賞球装置 28 の通過を好適に困難または不可能とすることができる。

【0249】

揺動板 222 上の経路は、遊技球をセーフ経路 WS2 またはアウト経路 WO2 のいずれかに振分ける第 2 振分部 260 を有し、前記阻害手段は、揺動板 222 上の経路を前記不適正速度にて移動する不適正球 P2 を適正球 P よりも高い割合でアウト経路 WO2 に誘導するように第 2 振分部 260 を揺動可能な揺動手段（例えば、上部振分モータ 83、揺動板 222）である。

【0250】

つまり、揺動手段としての上部振分モータ 83 及び揺動板 222 は、揺動板 222 を左右端部を上下に所定角度傾斜させることで、不適正球 P2 を適正球 P よりも高い割合でアウト経路 WO2 に誘導される傾斜面を構成している。

10

【0251】

このようにすることで、不適正球 P2 の普通可変入賞球装置 28 の通過を好適に困難または不可能とすることができる。また、揺動により傾斜角度を変更するだけで、所定の傾斜面を構成することが可能となるため、設計が容易になる。

【0252】

また、本発明の実施の形態としてのパチンコ遊技機 1 にあっては、遊技領域 10 に遊技球 P を発射することにより遊技が可能であって、遊技領域 10 は、遊技球 P が進入可能な進入領域（例えば、普通可変入賞球装置 28）と、遊技球 P が進入不能または進入困難な閉鎖状態と進入し易い開放状態とに変化可能な非電動可変入賞球装置 6A、6B と、を有し、非電動可変入賞球装置 6A、6B は、作動部材 304 が動作することにより閉鎖状態から開放状態に変化し、普通可変入賞球装置 28 に進入した遊技球 P が非電動可変入賞球装置 6A の作動部材 304 に作用して該作動部材 304 を回動させるとともに、該作動部材 304 に作用した遊技球 P が非電動可変入賞球装置 6B の作動部材 304 に作用して該作動部材 304 を回動させるための作動経路 204 を備える。

20

【0253】

このようにすることで、一の遊技球 P により複数の非電動の非電動可変入賞球装置 6A、6B を異なるタイミングで閉鎖状態から開放状態に変化させることができるので、遊技の興趣が向上する。

【0254】

本実施の形態では、複数の非電動可変入賞球装置 6A、6B、6C が上・中・下段に上下に配置されており、揚送装置 213 により揚送された一の遊技球 P が作動経路 204 を下方に向けて流下する途中で各非電動可変入賞球装置 6A、6B、6C の作動部材 304 に作用して該作動部材 304 を回動させるようになっていて、各非電動可変入賞球装置 6A、6B、6C が上から順番に開放状態に変化するため、遊技球 P が作動経路 204 を流下する様子を見ながら各非電動可変入賞球装置 6A、6B、6C が開放状態に変化する状況を確認できる。

30

【0255】

また、下段の非電動可変入賞球装置 6C に遊技球 P が入賞する前に大当たり表示結果が導出された場合でも、非電動可変入賞球装置 6C に遊技球 P が入賞するまでは大当たりのラウンド遊技が開始されることはないので、各非電動可変入賞球装置 6A、6B、6C の開放状態への変化に注目させることができる。

40

【0256】

また、非電動可変入賞球装置 6A の作動部材 304 は、普通可変入賞球装置 28 よりも上方位置に配置されている。

【0257】

このようにすることで、遊技領域 10 に進入した遊技球 P が普通可変入賞球装置 28 まで流下するまでの領域を上下方向に大きくとれるので、遊技の興趣が向上する。

【0258】

また、普通可変入賞球装置 28 に進入した遊技球 P を、非電動可変入賞球装置 6A の作

50

動部材 304 を作用可能な位置まで移送するための揚送装置 213 を備え、揚送装置 213 により移送される遊技球 P を視認可能である。

【0259】

このようにすることで、普通可変入賞球装置 28 に進入した遊技球 P の動きに注目させることが可能となるので、遊技の興趣が向上する。

【0260】

また、遊技領域 10 は、普通可変入賞球装置 28 に進入しない遊技球 P を、非電動可変入賞球装置 6A と非電動可変入賞球装置 6B とに進入可能に誘導する第 3 誘導経路 203 を備え、第 3 誘導経路 203 により 2 以上の遊技球 P1, P2 が連続して誘導されることを抑制する抑制手段（例えば、球送出装置 214、振分部 360）を備える。

10

【0261】

このようにすることで、非電動可変入賞球装置 6A や非電動可変入賞球装置 6B に連続して遊技球 P が進入することが抑制され、これにより設計値通りの進入率にて運用できるので、信頼性が向上する。

【0262】

また、前記抑制手段は、第 3 誘導経路 203 により誘導される遊技球 P を一定間隔で送り出すことが可能な球送出装置 214 であることで、非電動可変入賞球装置 6A や非電動可変入賞球装置 6B に連続して遊技球 P が進入することを好適に抑制できる。

【0263】

また、前記抑制手段は、2 以上のうちの遊技球 P1 を第 3 誘導経路 203 側へ振分ける一方で、該遊技球 P1 に連続して流下してきた遊技球 P2 を第 3 誘導経路 203 の反対側へ振分ける振分部 360 である。

20

【0264】

このようにすることで、非電動可変入賞球装置 6A や非電動可変入賞球装置 6B に連続して遊技球 P が進入することを好適に抑制できる。

【0265】

また、非電動可変入賞球装置 6A や非電動可変入賞球装置 6B のうち少なくとも一方は、閉鎖状態において遊技球 P が進入不能または進入困難とする閉鎖位置と、開放状態において遊技球 P が進入し易くする開放位置と、の間に回動可能な球受部材 302 と、球受部材 302 の回動軸 310 に対し直交する方向を向く軸心を中心として回転可能であり、進入してきた遊技球 P が接触可能な接触軸 323A, 323B と球受部材 302 を閉鎖位置に保持する保持片 322 とが周面に設けられた回転軸部材 303 と、回転軸部材 303 に設けられる被係止部としての凹部 324 に係止可能な規制部材 305 と、を備え、開放状態において進入してきた遊技球 P が接触軸 323A, 323B に接触することにより回転軸部材 303 が回転することで、閉鎖状態において回転軸部材 303 が保持片 322 により閉鎖位置に保持されるとともに、規制部材 305 が凹部 324 に係止されることで回転軸部材 303 の回転が規制され（図 16（A）～図 17（D）参照）、規制部材 305 を凹部 324 に向けて付勢するトーションバネ 347 を備える。

30

【0266】

このようにすることで、回転軸部材 303 の意図しない回転を防止することができるため、振動などにより球受部材 302 が開放位置まで回動してしまうことを防止できる。

40

【0267】

以上、本発明の実施の形態を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施の形態に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0268】

例えば、前記実施の形態では、遊技領域に設けられた特定領域や進入領域の一例として入賞の発生を伴う普通可変入賞球装置 28 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞の発生を伴わない入賞口としてもよい。また、普通可変入賞球装置 28 は、普図ゲームの表示結果に応じて遊技球が進入不能または進入困難な第 1

50

状態と進入し易い第2状態とに変化可能な可変装置とされていたが、特図ゲームの表示結果に応じて遊技球が進入不能または進入困難な第1状態と進入し易い第2状態とに変化可能な可変装置としてもよい。また、始動入賞口、一般入賞口、演出用入賞口等であってもよいし、遊技球が進入し易い第2状態に変化しない通過ゲート41のような進入口としてもよい。さらに、特定領域は、遊技球が進入することで大当りを発生させる大当りスイッチや、遊技球が進入することで大当り終了後に確変制御を実行させる確変スイッチ等であってもよい。

【0269】

また、前記実施の形態では、遊技領域である通過ゲート41に進入した遊技球を特定領域である普通可変入賞球装置28へ誘導可能な誘導経路として、第1誘導経路201と上部振分装置211の経路を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、誘導経路の形状や形態は種々に変形可能である。

10

【0270】

また、前記実施の形態では、遊技領域10に設けられた通過ゲート41を通過した遊技球Pのみが普通可変入賞球装置28へ進入可能となる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、通過ゲート41以外の入賞口や進入口を通過した遊技球が普通可変入賞球装置28へ進入可能となるようにしてもよい。

【0271】

また、前記実施の形態では、不適正速度にて移動する遊技媒体の特定領域の通過を困難または不可能とする阻害手段の一例として、不適正球を下り傾斜面や上り傾斜面によりアウト経路W01, 2に振分ける第1振分部250や第2振分部260を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、第2振分部260の上り傾斜面264を傾斜面とせず、遊技球との摩擦抵抗が小さい低摩擦面として落下しやすくしたり、遊技球との摩擦抵抗が大きい高摩擦面として落下し難くしたりするようにしてもよい。また、傾斜面264に替えて遊技球が乗り越え可能な段部(凸部)を設けてもよい。不適正速度にて移動する遊技球をセーフ経路よりも高い割合でアウト経路に磁力により誘導する磁石(磁性体)や、遊技球と接触することでアウト経路に誘導する突出部や、アウト経路に風圧により誘導する送風手段や、アウト経路側に揺動させることで誘導する揺動手段や、アウト経路に誘導されるように振動する振動手段等を適用してもよい。

20

【0272】

また、前記実施の形態では、通過ゲート41を通過した遊技球Pを普通可変入賞球装置28に入賞可能に誘導する誘導経路に、適正速度よりも遅い第1不適正速度(例えば、低速)にて移動する不適正球P1の普通可変入賞球装置28の通過を困難または不可能とする第1阻害手段である第1振分部250と、適正速度よりも速い第2不適正速度(例えば、高速)にて移動する不適正球P2の普通可変入賞球装置28の通過を困難または不可能とする第2阻害手段である第2振分部260とが設けられた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1振分部250と第2振分部260とのうちいずれか一方のみが設けられていてもよい。

30

【0273】

また、前記実施の形態では、第1振分部250の下流側に第2振分部260が設けられた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1振分部250の下流側に第2振分部260が設けられていてもよいし、第1振分部250と第2振分部260とが同箇所設けられていてもよい。また、これら阻害手段は、それぞれ1ずつ設けられていてもよいし、複数設けられていてもよい。さらに、普通可変入賞球装置28の下流側の誘導経路に設けられていてもよい。

40

【0274】

また、前記実施の形態では、遊技媒体が進入不能または進入困難な第1状態と進入し易い第2状態とに変化可能な第1非電動可変装置や第2非電動可変装置の一例として、非電動可変入賞球装置6A, 6Bを対象とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、非電動可変入賞球装置6B, 6Cを対象としてもよいし、非電動可変入賞

50

球装置 6 A , 6 C を対象としてもよい。さらに、非電動可変装置は少なくとも 2 個設けられていれば、3 個以上設けられていてもよい。

【0275】

また、前記実施の形態では、第 1 非電動可変装置の第 1 作動部材と第 2 非電動可変装置の第 2 作動部材とは、同様に構成された非電動可変入賞球装置 6 A , 6 B の作動部材 3 0 4 とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 非電動可変装置と第 2 非電動可変装置とは必ずしも同様に構成されていなくてもよい。例えば、第 1 非電動可変装置を前後方向を向く回動軸 3 1 0 を中心として入賞口を開閉する球受部材 3 0 2 を有する非電動可変入賞球装置 6 A とし、第 2 非電動可変装置を左右方向を向く回動軸を中心として入賞口を開閉する特別可変入賞球装置 7 の大入賞口扉のような開閉扉を有する可変装置としたり、遊技領域 1 0 側に突出する突出位置や遊技盤側に退避する退避位置との間で進退する可動板を有する所謂ベロ式の可変装置としてもよい。

10

【0276】

また、前記実施の形態では、作動部材 3 0 4 に遊技球 P が接触して回動することにより、回転軸部材 3 0 3 を介して球受部材 3 0 2 が回動する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、作動部材 3 0 4 に遊技球 P が接触して回動することにより作動部材 3 0 4 が球受部材 3 0 2 に直接接触して回動させるようにしてもよい。

【0277】

また、前記実施の形態では、作動経路 2 0 4 を流下する遊技球 P が作動部材 3 0 4 に接触して該作動部材 3 0 4 を回動させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、非電動式可変装置を開放状態に変化させるための作動部材の動作態様は任意であり、作動経路 2 0 4 を流下する遊技球 P が作動部材 3 0 4 に接触（作用）して該作動部材 3 0 4 をスライド移動させたり、回転させたり、揺動させたりするものでもよい。

20

【0278】

また、前記実施の形態では、作動部材 3 0 4 に作用するのは、通過ゲート 4 1 を通過して特別遊技領域 1 0 A を通過した遊技球 P とされている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技球 P を非電動可変入賞球装置 6 A , 6 B , 6 C に入賞可能に誘導する第 3 誘導経路 2 0 3 のように、遊技領域 1 0 にて誘導する遊技球 P が作動部材 3 0 4 に作用するようにしてもよい。

【0279】

30

また、前記実施の形態では、非電動可変入賞球装置 6 A , 6 B , 6 C は上下方向に配置され、作動経路 2 0 4 を流下する一の遊技球 P が流下しながら作動部材 3 0 4 に作用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、非電動可変入賞球装置 6 A , 6 B , 6 C は左右方向に配置し、一の遊技球 P が非電動可変入賞球装置 6 A の作動部材 3 0 4 に作用した後、揚送装置等により揚送して次の非電動可変入賞球装置 6 B , 6 C の作動部材 3 0 4 に作用するようにしてもよい。また、移送手段により水平方向に移送するようにしてもよい。

【0280】

また、前記実施の形態では、非電動可変入賞球装置 6 A , 6 B , 6 C は上下方向に配置され、作動経路 2 0 4 を流下する一の遊技球 P が流下しながら全ての非電動可変入賞球装置 6 A , 6 B , 6 C の作動部材 3 0 4 に作用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、作動経路 2 0 4 における非電動可変入賞球装置 6 A の上流側や、非電動可変入賞球装置 6 A , 6 B の間または非電動可変入賞球装置 6 B , 6 C の間などに、第 1 振分部 2 5 0 や第 2 振分部 2 6 0 のような振分部を設け、非電動可変入賞球装置 6 A , 6 B , 6 C に誘導される遊技球 P のうち一部の遊技球 P がアウト経路に誘導されるようにしてもよい。

40

【0281】

また、前記実施の形態では、アウト経路 W O 1 ~ W O 4 に誘導された遊技球 P は、セーフ経路 W S 1 ~ W S 4 に戻ることなく遊技機外へ排出される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、少なくともアウト経路 W O 1 , W O 2 に誘導された遊技

50

球 P は、所定の割合（例えば、100%未満の値。10%など）でセーフ経路 W S 1、W S 2 に復帰して普通可変入賞球装置 28 に入賞可能となるようにしてもよい。つまり、阻害手段としての第 1 振分部 250 や第 2 振分部 260 は、不適正球 P 1、P 2 の普通可変入賞球装置 28 への入賞を不可能とするものだけでなく、困難とするものであってもよい。

【0282】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機 1 を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

10

【0283】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【符号の説明】

【0284】

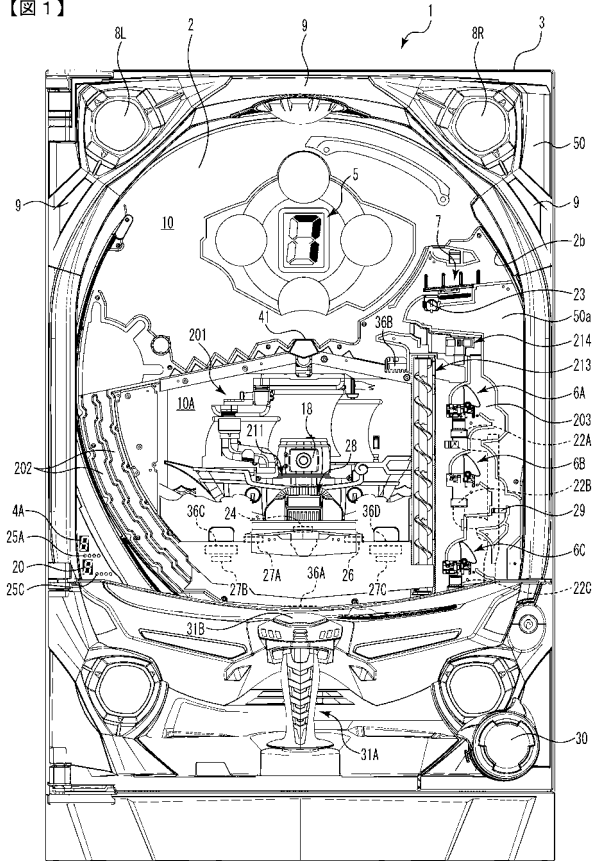
1	パチンコ遊技機
6A ~ 6C	普通可変入賞球装置
10	遊技領域
28	可変入賞球装置
201	第 1 誘導経路
203	第 3 誘導経路
204	作動経路
211	上部振分装置
213	揚送装置
222	揺動板
250	第 1 振分部
260	第 2 振分部
302	球受部材
304	作動部材
303	回転軸部材
360	振分部

20

30

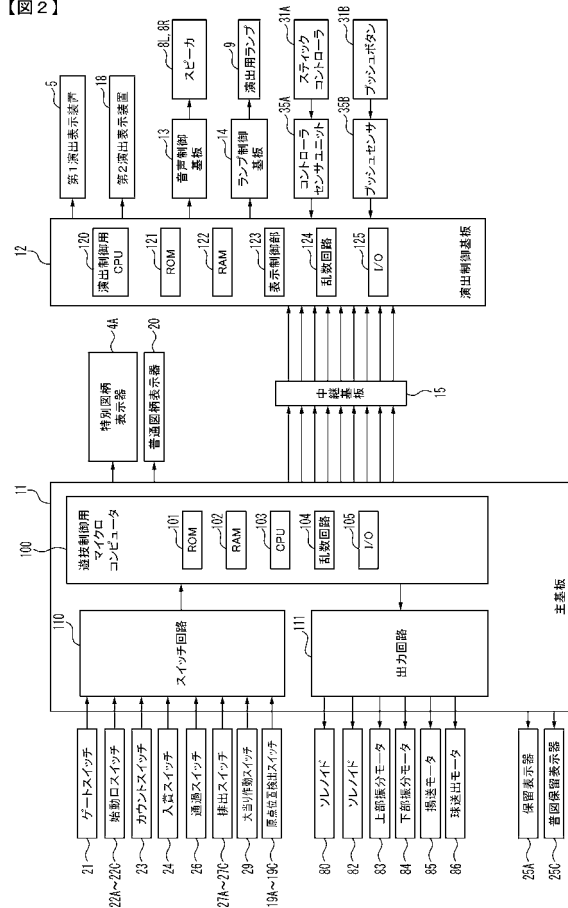
【図 1】

【図 1】



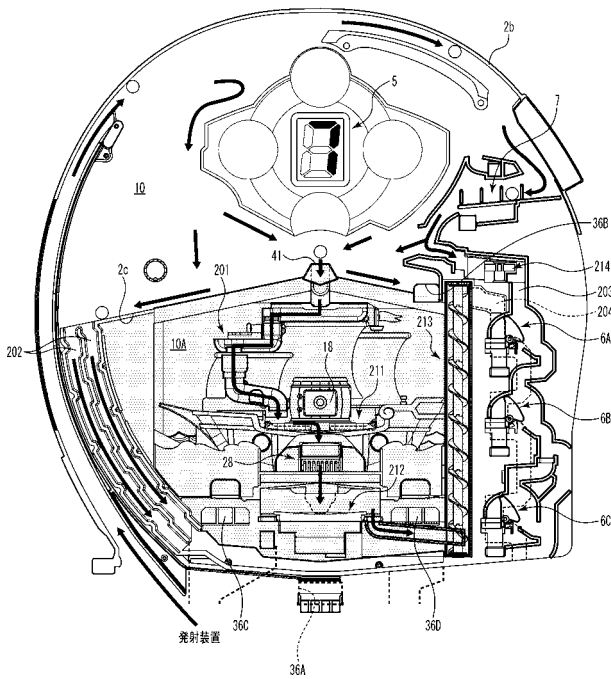
【図 2】

【図 2】



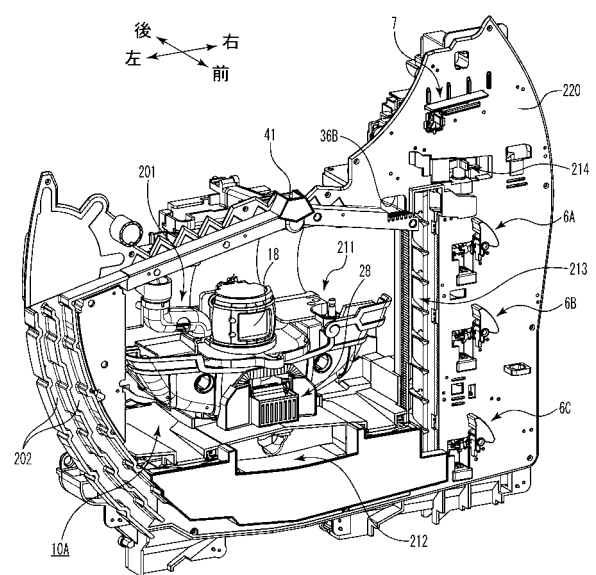
【図 3】

【図 3】



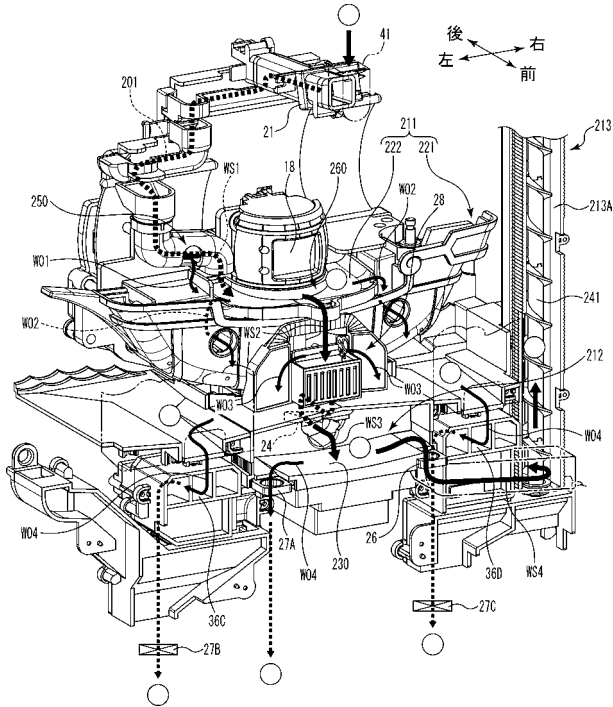
【図 4】

【図 4】



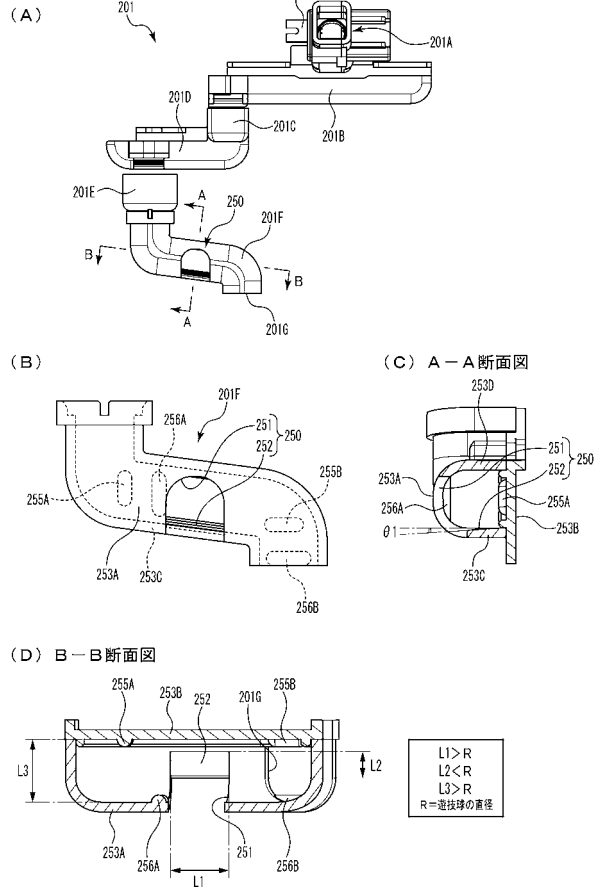
【図 5】

【図 5】



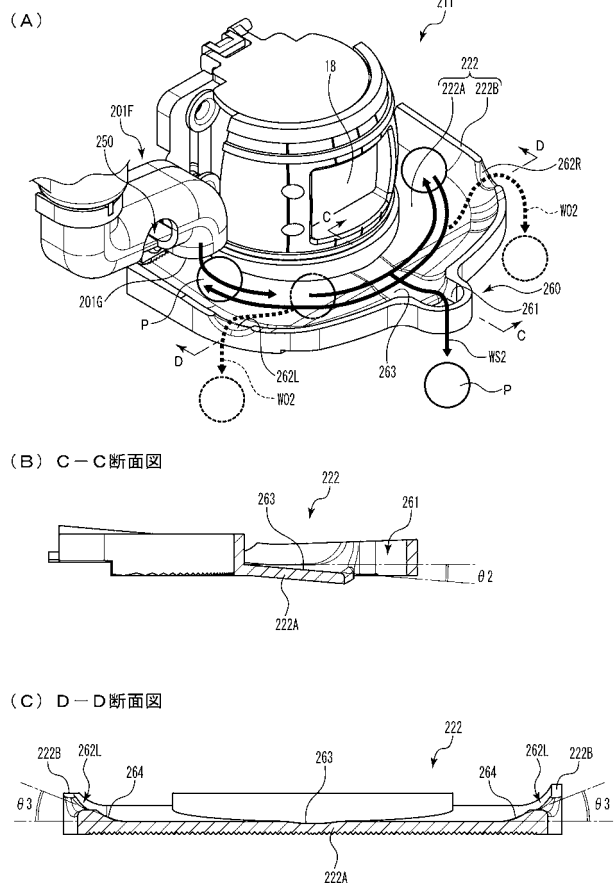
【図 6】

【図 6】



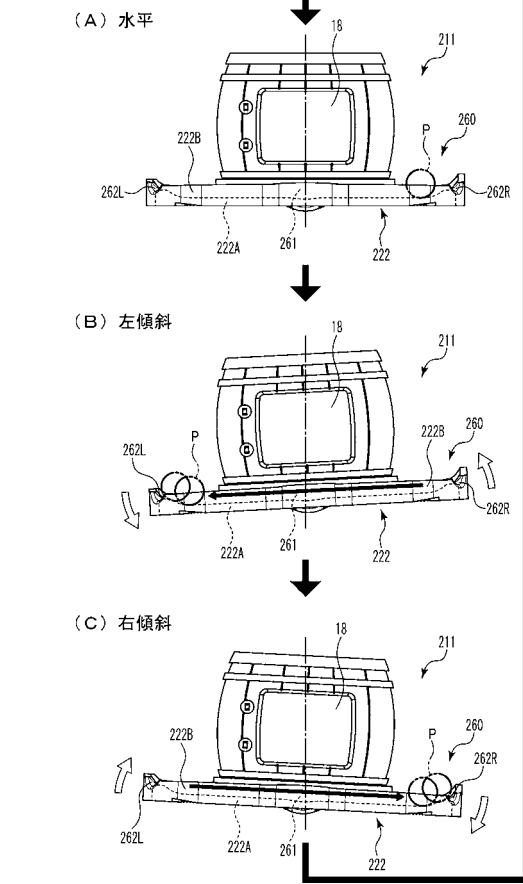
【図 7】

【図 7】



【図 8】

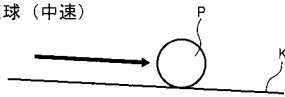
【図 8】



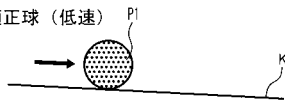
【図 9】

【図 9】

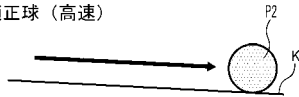
(A) 適正球 (中速)



(B) 不適正球 (低速)



(C) 不適正球 (高速)

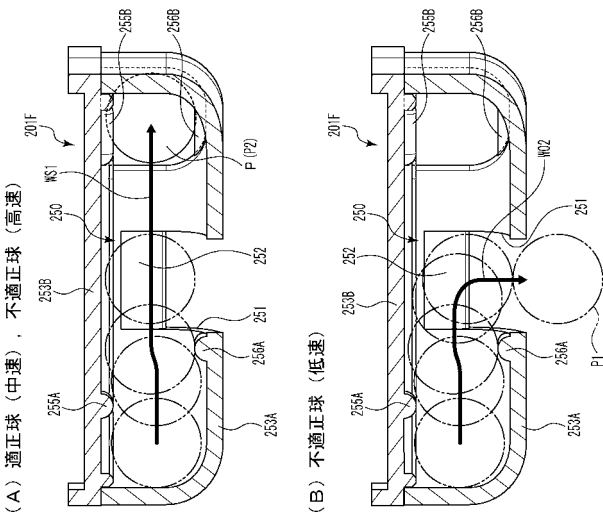
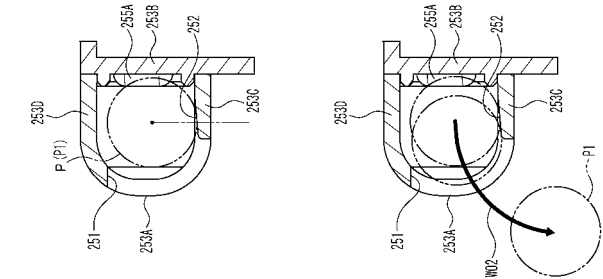


(D)

遊技球	不正内容	通路との摩擦 や結合力	流下速度	第1選分器でアウト経路 に振り分けられる確率	第2選分器でアウト経路 に振り分けられる確率
適正球P	-	中	中速	低	低
不適正球P1	アクリル系や ウレタン系の液状 粘着剤を表面に付着	大	低速	高	低
不適正球P2	シリコーン系オイルや フッ素系オイル等の 液状薬剤を表面に付着	小	高速	低	高

【図 10】

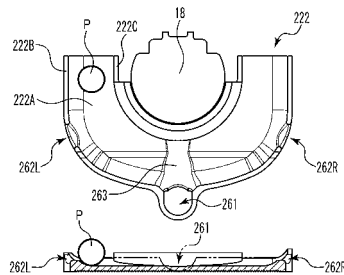
【図 10】



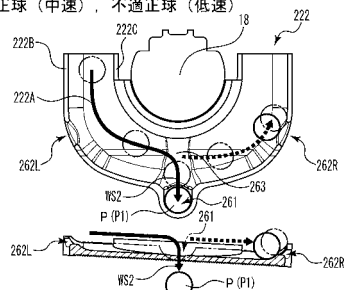
【図 11】

【図 11】

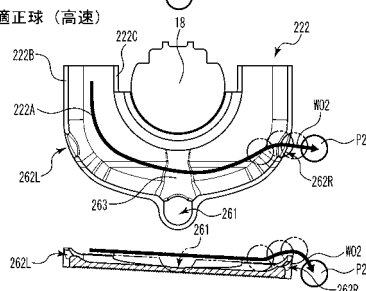
(A)



(B) 適正球 (中速), 不適正球 (低速)



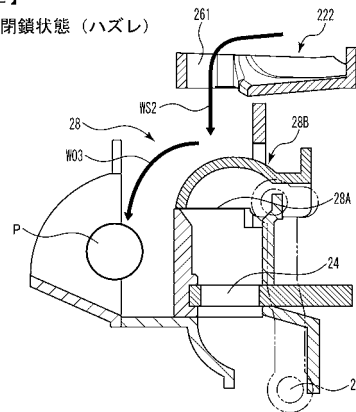
(C) 不適正球 (高速)



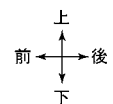
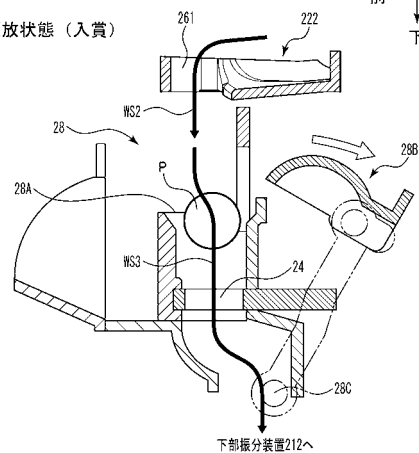
【図 12】

【図 12】

(A) 閉鎖状態 (ハズレ)



(B) 開放状態 (入賞)

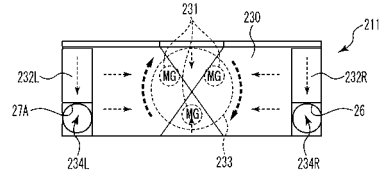


下部振分装置212へ

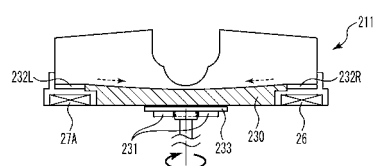
【図 13】

【図 13】

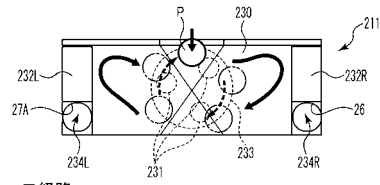
(A)



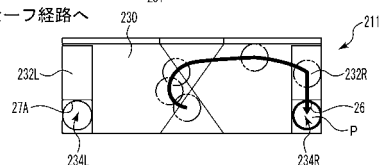
(B)



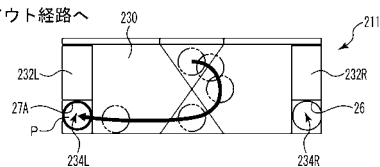
(C)



(D) セーフ経路へ



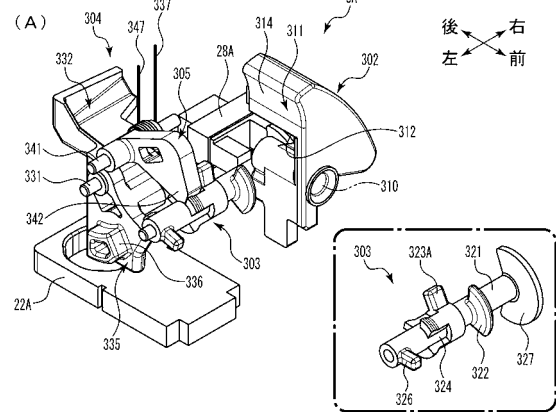
(E) アウト経路へ



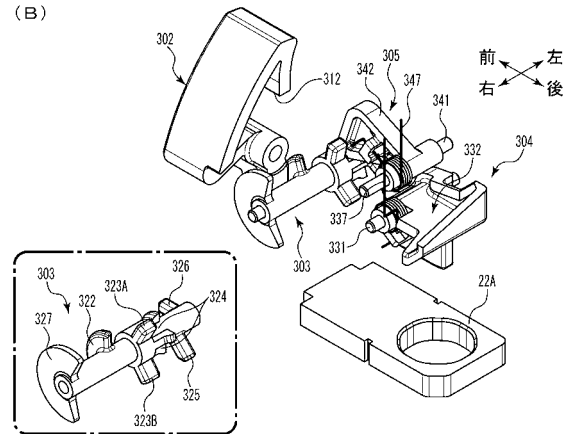
【図 14】

【図 14】

(A)



(B)

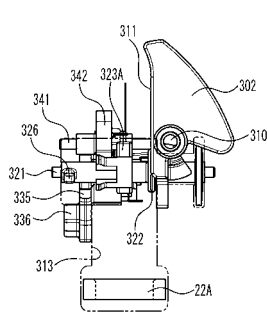


【図 15】

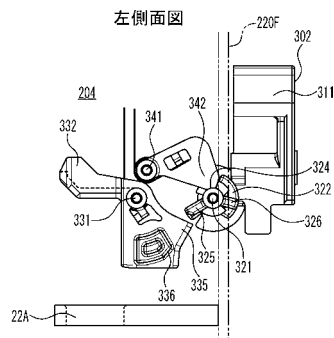
【図 15】

(A) 閉鎖状態

正面図

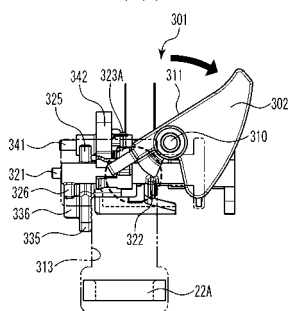


左側面図

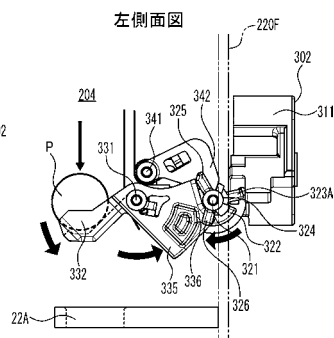


(B) 開放状態

正面図



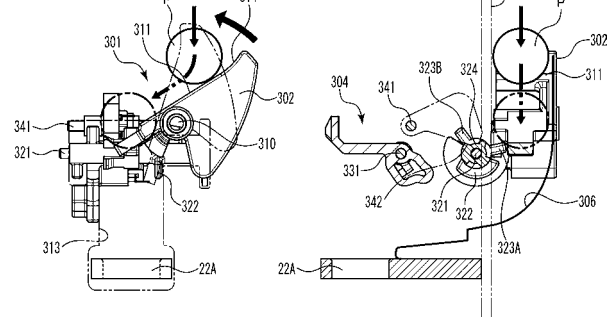
左側面図



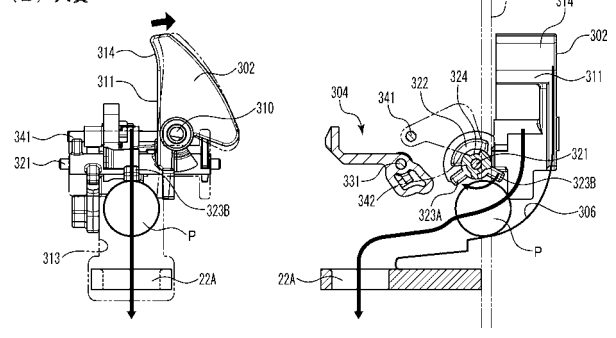
【図 16】

【図 16】

(A) 1 個目



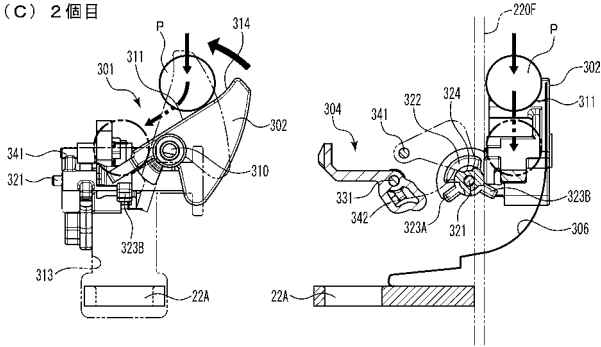
(B) 入賞



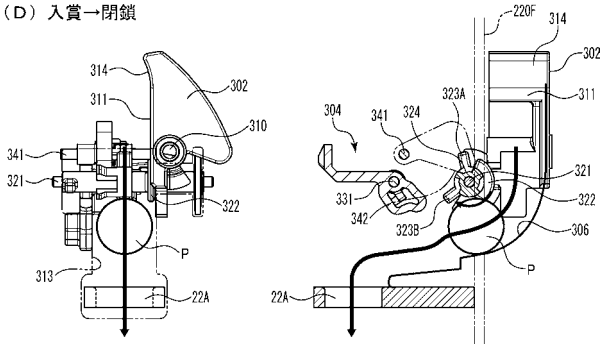
【図 17】

【図 17】

(C) 2 個目

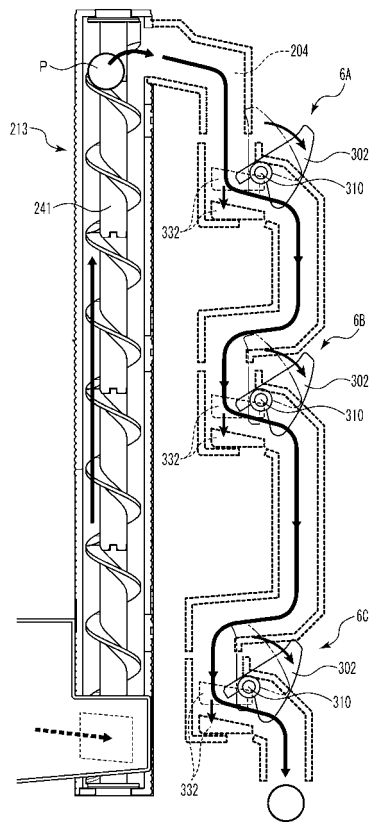


(D) 入賞→閉鎖



【図 18】

【図 18】

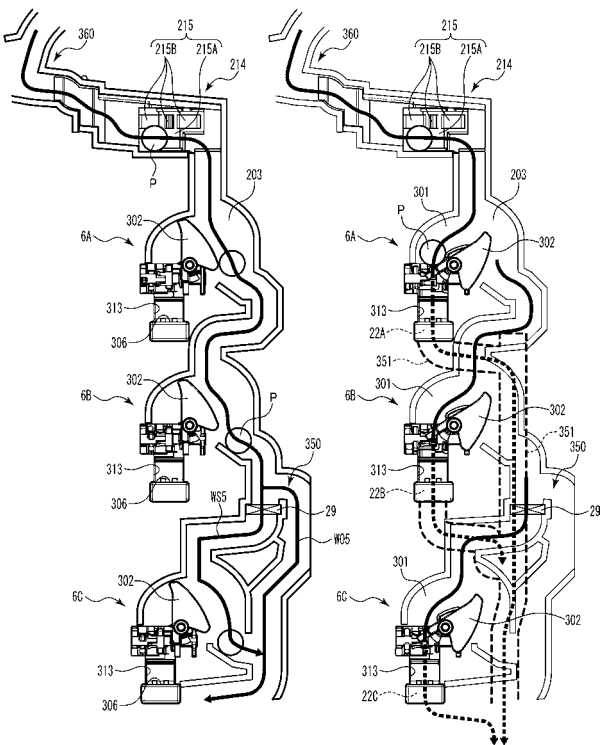


【図 19】

【図 19】

(A) 閉鎖状態

(B) 開放状態



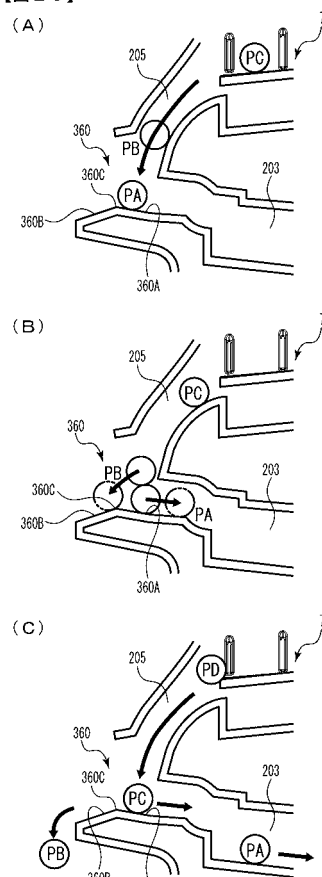
【図 20】

【図 20】

(A)

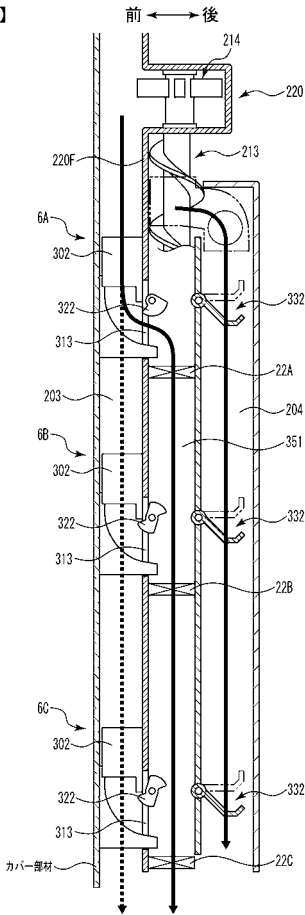
(B)

(C)



【図 2 1】

【図 2 1】



【図 2 2】

【図 2 2】

普通表示結果	第2演出表示装置18の表示内容	可変入賞球装置28
普通ハズレ	×	閉鎖
普通当りA	○	ショート開放
普通当りB	◎	ロング開放

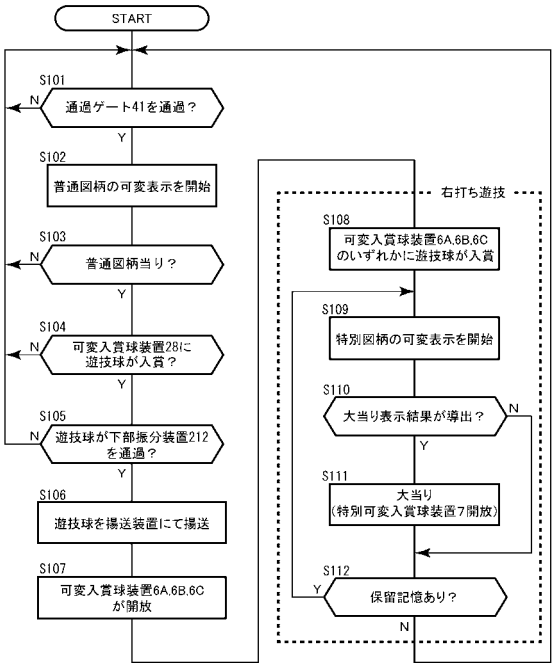
【図 2 3】

【図 2 3】

通過ゲート通過率	5.5個/分
上部振分装置到達個数	0.04個/分
普通可変入賞球装置開放回数	0.02回/分
特別図柄スタート	0.08回/分
特別図柄大当り確率	1/2.0
T1Y(入賞球数-打込球数)	1550個

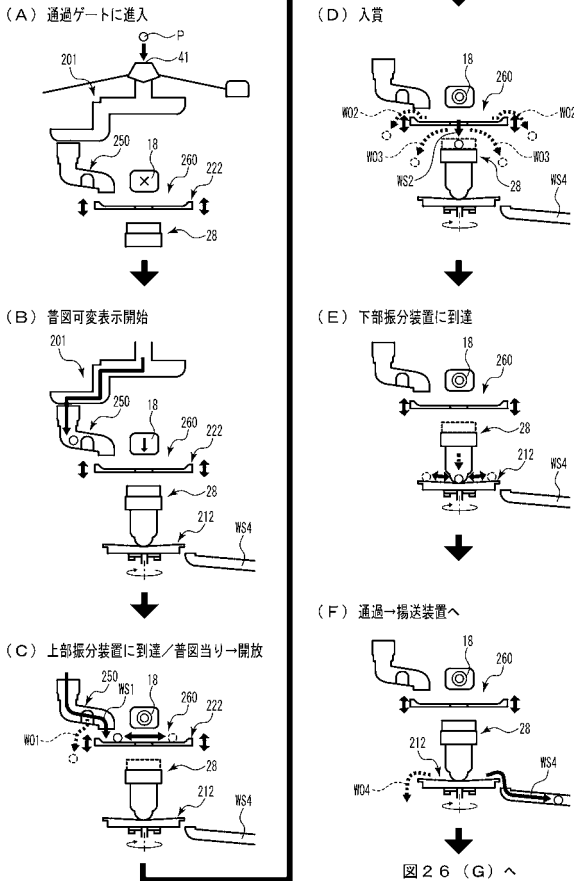
【図 2 4】

【図 2 4】



【図 2 5】

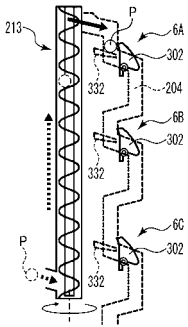
【図 2 5】



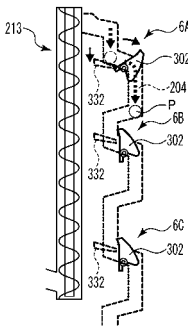
【図 26】

【図 26】

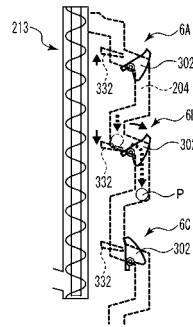
(G) 搬送装置→動作経路に進入



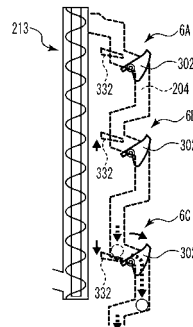
(H) 普通可変入賞球装置 6 A, 6 B 開放



(I) 普通可変入賞球装置 6 A, 6 B 開放



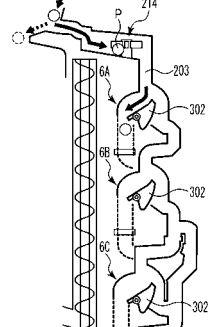
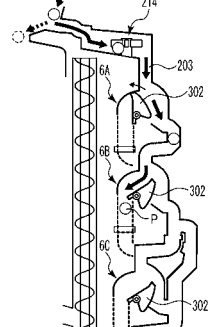
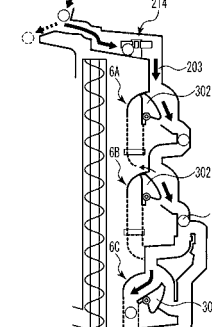
(J) 普通可変入賞球装置 6 A, 6 B, 6 C 開放



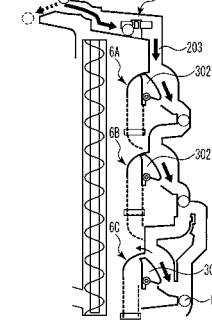
【図 27】

【図 27】

右打ち遊技

(A) 普通可変入賞球装置 6 A 入賞
→特図可変表示開始(B) 普通可変入賞球装置 6 A 閉鎖 (2 球入賞)
→普通可変入賞球装置 6 B 入賞(C) 普通可変入賞球装置 6 B 閉鎖 (1 球入賞)
→普通可変入賞球装置 6 C 入賞

(D) 普通可変入賞球装置 6 C 閉鎖 (1 球入賞)



大当たりであればラウンド遊技開始