

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第1部門第2区分

【発行日】平成26年4月17日(2014.4.17)

【公開番号】特開2011-104347(P2011-104347A)

【公開日】平成23年6月2日(2011.6.2)

【年通号数】公開・登録公報2011-022

【出願番号】特願2010-196083(P2010-196083)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 1 6 D

【手続補正書】

【提出日】平成26年2月28日(2014.2.28)

【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】

遊技球が入球可能な始動口と、

遊技球が入球可能な特定入球口と、

開状態と閉状態とを採り得る可変入賞口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

始動口への遊技球の入球に基づき、識別情報表示部で表示される識別情報の停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段と、

識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示した後に停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報表示部にて停止識別情報として所定態様が表示された場合、遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行権利を付与する特別遊技状態移行権利付与手段と、

特別遊技状態への移行権利が未行使状態である状況下、遊技球が特定入球口に入球した場合、特別遊技状態に移行する特別遊技状態移行権利行使手段と、

特別遊技状態に移行した際に、可変入賞口へ入球可能となるよう可変入賞口を開状態とし得る第1特別遊技及び第2特別遊技よりも可変入賞口へ入球困難となるよう可変入賞口を開状態とし得る第2特別遊技のいずれかを実行する特別遊技実行手段と

を備え、特別遊技状態への移行権利の行使可能期間を設けず、遊技球が特定入球口に入球するまで特別遊技状態への移行権利を保持するよう構成されており、

副遊技部は、

識別情報が変動表示された後から停止表示されるまでの期間中において、演出表示部にて演出用図柄を変動表示した後に演出用図柄を停止表示するよう構成されており、

第1特別遊技を実行することが予定されている場合には、複数の演出用図柄が同一種類の組み合わせとなる場合と、複数の演出用図柄が同一種類の組み合わせとならない場合と

、のいずれかとなるよう構成されている  
ことを特徴とするパチンコ遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

パチンコ遊技機に関する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

本発明は、遊技者の希望するタイミングで特別遊技移行権利の行使を実現可能とし、遊技の興趣性を高めることが可能な手段を提供することを目的とする。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

本態様に係るパチンコ遊技機は、  
遊技球が入球可能な始動口と、  
遊技球が入球可能な特定入球口と、  
開状態と閉状態とを採り得る可変入賞口と、  
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、  
演出を表示可能な演出表示部と、  
遊技の進行を制御する主遊技部と、  
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

始動口への遊技球の入球に基づき、識別情報表示部で表示される識別情報の停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段と、

識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示した後に停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報表示部にて停止識別情報として所定態様が表示された場合、遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行権利を付与する特別遊技状態移行権利付与手段と、

特別遊技状態への移行権利が未行使状態である状況下、遊技球が特定入球口に入球した場合、特別遊技状態に移行する特別遊技状態移行権利行使手段と、

特別遊技状態に移行した際に、可変入賞口へ入球可能となるよう可変入賞口を開状態とし得る第1特別遊技及び第2特別遊技よりも可変入賞口へ入球困難となるよう可変入賞口を開状態とし得る第2特別遊技のいずれかを実行する特別遊技実行手段と

を備え、特別遊技状態への移行権利の行使可能期間を設けず、遊技球が特定入球口に入球

するまで特別遊技状態への移行権利を保持するよう構成されており、

副遊技部は、

識別情報が変動表示された後から停止表示されるまでの期間中において、演出表示部にて演出用図柄を変動表示した後に演出用図柄を停止表示するよう構成されており、

第1特別遊技を実行することが予定されている場合には、複数の演出用図柄が同一種類の組み合わせとなる場合と、複数の演出用図柄が同一種類の組み合わせとならない場合とのいずれかとなるよう構成されている

ことを特徴とするパチンコ遊技機である。

<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(1)は、遊技球が入球可能な始動口(特図始動口2110)と、

識別情報(特別図柄)の表示が可能な識別情報表示部(特図表示部2131)と、

始動口(特図始動口2110)への遊技球の入球に基づき、識別情報表示部(特図表示部2131)で表示される識別情報(特別図柄)の停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段(特図内容決定手段1141)と、

識別情報表示内容決定手段(特図内容決定手段1141)が決定した停止識別情報に関する情報を一時記憶するための停止識別情報関連情報一時記憶制御手段(特図情報一時記憶手段1191b)と、

識別情報表示内容決定手段(特図内容決定手段1141)による決定に基づき、当該情報と対応した停止識別情報を識別情報表示部(特図表示部2131)に表示する制御を実行する識別情報表示制御手段(特図制御手段1151)と、

識別情報表示部(特図表示部2131)にて停止識別情報として所定態様が表示された場合、遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行権利を付与する特別遊技状態移行権利付与手段(特別遊技移行権利付与手段1175)と、

遊技球が入球可能な特定領域(特定領域用入球口3)と、

特別遊技状態への移行権利が未行使状態である状況下、遊技球が特定領域(特定領域用入球口3)に入球した場合、特別遊技状態に移行する特別遊技状態移行権利行使手段(特別遊技移行権利行使手段1176)と

を有するパチンコ遊技機において、

特別遊技状態への移行権利の行使可能期間を設けず、遊技球が特定領域(特定領域用入球口3)に入球するまで特別遊技状態への移行権利を保持するよう構成されていることに加え、

パチンコ遊技機は、

停止識別情報として前記所定態様が選択される確率がそれぞれ異なる複数の当否抽選確率(所定確率で当否抽選が実行される特図非確変状態、前記所定確率よりも高確率で当否抽選が実行される特図確変状態)のいずれかへの移行制御及び/又は始動口(特図始動口2110)への入球頻度がそれぞれ異なる複数の補助遊技状態(補助遊技側識別情報の変動時間が特定時間/可変部材の開放当選確率が特定確率/当選時における可変部材の開放時間が所定時間である補助遊技通常状態、補助遊技側識別情報の変動時間が前記特定時間よりも短い時間/可変部材の開放当選確率が前記特定確率よりも高い確率/当選時における可変部材の開放時間が前記所定時間よりも長い時間から選択される一以上の組み合わせである補助遊技通常状態)のいずれかへの移行制御を司る遊技状態移行制御手段(特定遊技制御手段1180)

を更に有しており、

識別情報表示内容決定手段(特図内容決定手段1141)は、

特別遊技状態への移行権利が獲得されていない状況下で停止識別情報を決定する際に参照される、前記所定態様を含む複数の停止識別情報候補から停止識別情報が選択され得るように構成された特別遊技移行権非獲得時テーブル(通常時用停止図柄決定用抽選テーブル1141a-1-1)と、

特別遊技状態への移行権利が獲得されており且つ未行使である状況下で停止識別情報を決定する際に参照される、前記所定態様を含まない複数の停止識別情報候補から停止識別情報が選択され得るように構成された特別遊技移行権獲得時テーブル（特定時用停止図柄決定用抽選テーブル 1141a-1-2）とを有しており、

停止識別情報関連情報一時記憶制御手段（特図情報一時記憶手段 1191b）は、ある停止識別情報が識別情報表示部（特図表示部 2131）に表示された後も、次に表示されるべき停止識別情報が識別情報表示内容決定手段（特図内容決定手段 1141）により決定されるか或いは次に表示されるべき停止識別情報が表示されるまでは当該ある停止識別情報に関する情報を保持し、

遊技状態移行制御手段（特定遊技制御手段 1180）は、特別遊技状態への移行権が獲得されており且つ未行使である状況下で特定領域（特定領域用入球口 3）に入球した場合、当該入球時における停止識別情報関連情報一時記憶手段（特図情報一時記憶手段 1191b）に一時記憶されている停止識別情報に関する情報に基づき、特別遊技状態終了後における主遊技状態及び／又は補助遊技状態、並びに／或いは、特別遊技状態終了後における主遊技状態の継続期間及び／又は補助遊技状態の継続期間を決定した上、当該決定内容に従い、当該特別遊技状態終了後の主遊技状態及び／又は補助遊技状態を設定することを特徴とするパチンコ遊技機である。

ここで、遊技状態移行制御手段が、始動口（特図始動口 2110）への入球頻度が異なる補助遊技状態への移行も実行し得る場合の好適態様を挙げる。

本別態様に係るパチンコ遊技機は、

始動口（特図始動口 2110）に備えられた開放状態と閉鎖状態を採り得る部材であって、開放状態の際には閉鎖状態の場合と比較して遊技球が始動口（特図始動口 2110）に入球し易い可変部材（特図始動口電動役物 2112 のチューリップ部材）と、

可変部材（特図始動口電動役物 2112 のチューリップ部材）を開閉する可変部材開閉駆動手段（特図始動口電動役物 2112 のソレノイド）と、

遊技球が入球可能な補助遊技側始動口（普図始動口 2210）と、

補助遊技側識別情報（普通図柄）を変動表示及び停止表示可能な補助遊技側識別情報表示部（普通図柄表示装置 2220）と、

補助遊技側始動口（普図始動口 2210）への遊技球の入球に基づき、可変部材（特図始動口電動役物 2112 のチューリップ部材）の開状態駆動に係る補助遊技側乱数を取得する補助遊技側乱数取得手段（普図乱数取得判定実行手段 1122）と、

補助遊技側乱数に基づき、補助遊技側識別情報（普通図柄）の停止識別情報を決定する補助遊技側識別情報表示内容決定手段（普図内容決定手段 1142）と、

補助遊技側識別情報表示内容決定手段（普図内容決定手段 1142）により決定された表示内容に従い、補助遊技側識別情報表示部（普通図柄表示装置 2220）で補助遊技側識別情報（普通図柄）を所定時間変動表示した後、停止識別情報を表示するよう制御する補助遊技側識別情報表示制御手段（普図制御手段 1152）と、

補助遊技側識別情報（普通図柄）の停止識別情報が所定の態様である場合、可変部材（特図始動口電動役物 2112 のチューリップ部材）を開放状態とするよう駆動制御する可変部材駆動制御手段（電チュー開閉制御手段 1160）と

を有している。

そして、遊技状態移行制御手段は、

当否抽選手段（当否抽選手段 1135）による抽選結果が当選である場合、当該当選に基づく特別遊技状態終了後に、補助遊技側通常遊技状態時と比較して可変部材（特図始動口電動役物 2112 のチューリップ部材）が相対的に開放状態となり易い補助遊技側特定遊技状態（普図側の時間短縮遊技状態）に移行するか否か及び／又は当該状態の継続期間を決定する補助遊技側特定遊技内容決定手段（特定遊技制御手段 1180）と、

特別遊技状態が終了した後、補助遊技側特定遊技内容決定手段（特定遊技制御手段 1180）により特定遊技状態への移行が決定されている場合には、特定遊技状態に移行する

補助遊技側特定遊技移行制御手段（特定遊技制御手段 1180）と  
を有しております、

補助遊技側特定遊技内容決定手段（特定遊技制御手段 1180）は、貯留機構（貯留機構）の貯留解除時又は特定領域（特定領域用入球口 3）への入球時における補助遊技側の遊技状態に基づき、補助遊技側特定遊技状態に移行するか否か及び／又は当該状態の継続期間を決定する。

本別態様（2）は、特別遊技移行権獲得時テーブル（特定時用停止図柄決定用抽選テーブル 1141a-1-2）は、停止識別情報として、特別遊技状態移行権利獲得前と比較すると選択され難いか選択され得ない特定態様を選択し得るように構成されている、前記別態様（1）のパチンコ遊技機である。

本別態様（3）は、情報出力制御手段（演出表示制御手段 2150）は、特別遊技状態への移行権利が未行使状態である場合、当該特別遊技状態終了後における、主遊技状態及び／又は副遊技状態、並びに／或いは主遊技状態の継続期間及び／又は補助遊技状態の継続期間に基づき、遊技球を特定領域に入球させるタイミングに関する情報（例えば、遊技球の貯留解除操作に関する情報（例えば、遊技球の貯留解除操作を実行すべきか否かに関する情報））を出力する特定領域入球タイミング（例えば貯留解除操作情報）出力制御手段（メッセージ表示制御手段 2152d）を更に有する、前記別態様（1）又は（2）のパチンコ遊技機である。

本別態様（4）は、

遊技球を貯留することができる、遊技者の意思で遊技球の貯留を解除可能な貯留機構であって、遊技球の貯留が解除された場合、当該遊技球は特定領域側に誘導されるよう構成された貯留機構（貯留機構）

を更に有する、前記別態様（1）～（3）のいずれか一つのパチンコ遊技機である。

本別態様（5）は、

情報を出力するための情報出力手段（演出表示装置 2140）と、

貯留機構（貯留機構）に貯留された遊技球が解除された場合、当該遊技球が解除されてから特定領域（特定領域用入球口 3）に入球するまでの任意の期間で、特別遊技状態への移行権利が獲得済か否かに関する情報を出力するよう制御する情報出力制御手段（演出表示制御手段 2150）と

を有する、前記別態様（4）のパチンコ遊技機である。

ここで、本別態様が適用される好適なパチンコ遊技機は、

遊技球が流入可能な始動入球口（特図始動口 2110）、

第一識別情報（特別図柄）を変動表示及び停止表示可能な第一識別情報表示部（特図表示部 2131）、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（大入賞口 2120）、

前記始動入球口（特図始動口 2110）への遊技球の流入に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（特図乱数取得判定実行手段 1121）、

前記第一識別情報変動開始条件を充足した場合、前記第一乱数に基づき、第一識別情報（特別図柄）の表示内容を決定する第一識別情報表示内容決定手段（特図内容決定手段 1141）、

前記第一識別情報表示内容決定手段（特図内容決定手段 1141）により決定された第一識別情報（特別図柄）の前記表示内容に従い、前記第一識別情報（特別図柄）を変動表示した後に停止識別情報を前記第一識別情報表示部（特図表示部 2131）に表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段（特図制御手段 1151）、

前記第一識別情報（特別図柄）に係る前記停止識別情報が所定態様である場合、前記可変入賞口（大入賞口 2120）を開状態とする特別遊技状態への移行権利を付与する特別遊技状態移行権利付与手段（特別遊技移行権利付与手段 1175）、

特別遊技状態への移行権利が未行使状態である状況下、特定領域用入球口（特定領域）

3に遊技球が入球した場合、特別遊技状態に移行する特別遊技状態移行権利行使手段（特定遊技移行権利行使手段（特別遊技移行権利行使手段 1176）及び

前記特別遊技権利行使手段（特別遊技移行権利行使手段1176）が特別遊技状態へ移行権利行使することを決定した場合、前記可変入賞口（大入賞口2120）を開状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行手段（特別遊技実行手段1173）  
を管理する主遊技部（メイン基板）と、

第二識別情報（装飾図柄）を変動表示及び停止表示可能な第二識別情報表示部（装図表示部2141）、

前記第一識別情報表示内容決定手段（特図内容決定手段1141）が決定した前記第一識別情報（特別図柄）の表示内容に基づき、第二識別情報（装飾図柄）の表示内容を決定する第二識別情報表示内容決定手段（装図表示内容決定手段2152a-1）、及び

前記第二識別情報表示内容決定手段（装図表示内容決定手段2152a-1）が決定した表示内容に基づき、前記第二識別情報表示部（装図表示部2141）上で前記第二識別情報（装飾図柄）の表示を実行するよう制御する、第二識別情報表示制御手段（装飾図柄表示制御手段2152a）

を管理する副遊技部（サブ基板）と  
を有している。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

本態様に係るパチンコ遊技機によれば、遊技者の希望するタイミングで特別遊技移行権利の行使を実現可能とし、遊技の興趣性を高めることが可能となるという効果を奏する。

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正22】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 4

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【0 0 2 4】

ここで、本明細書における各用語の意義について説明する。まず、「入球」とは、賞球が払い出される入賞のみならず、賞球払い出しの無い「スルーチャッカー」の通過も含む。「抽選」とは、乱数を用いての電子計算機によるくじを指す。ここで、「乱数」とは、パチンコ遊技機において何らかの遊技内容（例えば、当否、停止識別情報、識別情報の変動態様、特定遊技の可否や内容等）を決定するためのものを指し、狭義の乱数（例えばハード乱数）の他、擬似乱数（例えばソフト乱数）をも包含する。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技の移行と関連した「当選乱数」、識別図柄の変動態様（又は変動時間）を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技（例えば確率変動遊技）に移行するか否かを決定する「当たり図柄決定乱数」等を挙げることができる。尚、変動態様の内容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少なくとも一つの乱数を使用すればよい。また、本特許請求の範囲や本明細書では、乱数の数とか複数個の乱数、といった形で乱数を個数表示していることがあるが、乱数取得の契機となる入球口（例えば始動入球口）の一回の入球により取得された乱数を一個と称している（即ち、前記の例だと、当選乱数 + 変動態様決定乱数 + 図柄決定乱数・・・という乱数の束を一個の乱数と称している）。また、例えば、一種の乱数（例えば当選乱数）が、別種の乱数（例えば図柄決定乱数）を兼ねていてもよい。「情報」とは、五感で把握できる一切の情報を指し、例えば、視覚的な情報（例えば画像や図柄）、聴覚的な情報（例えば音楽や音声）、触覚的な情報（例えば振動）を挙げができる。「識別情報」とは、視覚的に認識可能なものであれば特に限定されず、例えば、数字、文字、図柄等を挙げができる（例えば、装飾図柄、特別図柄、普通図柄、ランク図柄）。「開状態」とは、遊技球が流入可能な状態や流入し易い状態を指し、「閉状態」とは、遊技球が流入不能な状態や遊技球が流入困難な状態を指す。「入賞」とは、賞球払出に関連する概念である。特別遊技状態への移行権利に関する「行使」とは、特別遊技への移行権利を獲得した後に特別遊技に移行させることを指し、例えば、特別遊技への移行権利の獲得に伴って当該権利獲得に対応したフラグ（本最良形態では「特別遊技移行許可フラグ」）がオンになった状況下で、当該権利獲得に対応したフラグをオフにして特別遊技への移行に対応したフラグ（本最良形態では「特別遊技実行フラグ」や「特別遊技実行中フラグオン」）をオンにすることを指す。また、「未行使」とは、特別遊技への移行権利が獲得されている状況下、まだ特別遊技に移行していないことを指し、例えば、前述の例の場合だと、特別遊技への移行権利獲得に対応したフラグがオンのままである状況を指す。「始動口への入球頻度がそれぞれ異なる複数の補助遊技状態」とは、特に限定される訳ではないが、典型的には、可変部材が備えられた始動口の、単位時間当たりの可変部材が開状態となっている期間の違いに係る遊技状態を指す。ここで、単位時間当たりの可変部材が開状態となっている期間の違いを生起する要因として、（1）可変部材を開状態に遷移させる抽選に当選し易い高確率抽選状態、（2）可変部材を開状態に遷移させる抽選結果を識別情報で表示する場合には、当該識別情報の変動時間を通常時よりも短縮させる変動時間短縮状態、（3）可変部材を開状態に遷移させる抽選に当選した場合、通常時よりも開状態の継続時間を長くする開状態延長状態、のー又は任意の複数の組み合わせ（例えばすべて）を例示することができる。以下、本発明の最良形態を説明する。尚、以下の最良形態は、従来の第1種パチンコ遊技機に関するものであるが、これに限定されず、他の遊技機（例えば、従来の第1種の機能を二つ有する遊技機や、従来の第1種の機能と従来の第2種の機能を一つ有する遊技機）といったパチンコ遊技機に応用された場合も本発明の範囲内である。尚、あくまで最良の形態であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に關し、以下の態様に限定されるものではない。また、以下で

説明するように、本最良形態での「主制御装置 1000」は本発明での「主遊技部」に相当し、本最良形態での「演出表示制御手段 2150」は「副遊技部」に相当する。ここでの、本最良形態では、演出表示制御手段 2150 を管理する基板は一つ（サブ基板）として構成されているが、例えば、演出表示制御手段 2150 の機能をサブメイン基板とサブサブ基板とに分けて構成してもよい。また、上記した最良形態や変更例は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある最良形態についての変更例は、別の最良形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。また、本最良形態では、各種テーブルに関し、抽選テーブルと参照テーブルとが存在するが、これらも限定的ではなく、抽選テーブルを参照テーブルとしたり或いはこの逆としてもよい。