

(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2009-17898

(P2009-17898A)

(43) 公開日 平成21年1月29日(2009.1.29)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
<b>A 6 3 F 5/04 (2006.01)</b>	A 6 3 F 5/04 5 1 6 C	2 C 0 8 2
	A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z	
	A 6 3 F 5/04 5 1 2 D	

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 11 頁)

(21) 出願番号 特願2007-180429 (P2007-180429)  
 (22) 出願日 平成19年7月10日 (2007. 7. 10)

(71) 出願人 390031772  
 株式会社オリンピア  
 東京都台東区東上野2丁目11番7号  
 (74) 代理人 100075281  
 弁理士 小林 和憲  
 (74) 代理人 100095234  
 弁理士 飯嶋 茂  
 (74) 代理人 100117536  
 弁理士 小林 英了  
 (72) 発明者 藤原 真吾  
 東京都台東区東上野二丁目11番7号 株  
 式会社オリンピア内  
 Fターム(参考) 2C082 BB02 BB03 BB46 BB96 CA02  
 CA24 CB04 CB23 CB33 CC12  
 CC13 DA02 DA13

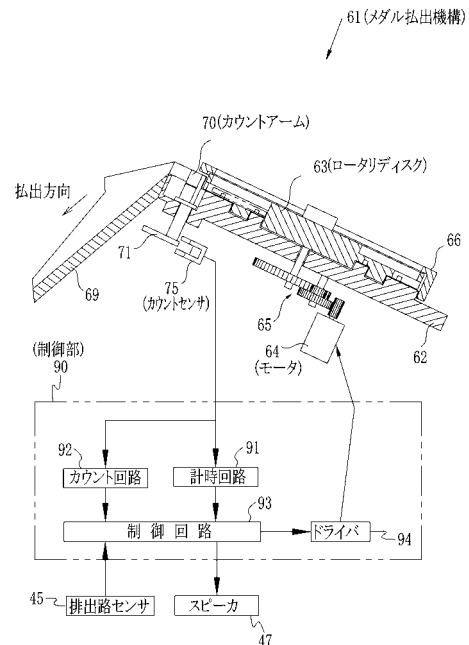
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】メダルによって受皿が満杯になることで遊技の中断が起こる前に遊技者に警告して遊技が中断しないようにした遊技機を提供する。

【解決手段】本発明によるスロットマシンは、メダル払出し時に回転するロータリディスク63と、このロータリディスク63の回転によって押し出されてくるメダルの外周縁に当接して揺動し、所定角度の揺動後に初期位置に復帰するごとにメダルを1枚づつ排出路に向けて弾き飛ばすカウントアーム70と、このカウントアーム70の揺動を検知してメダルの払出し信号を出力するカウントセンサ75とを備えたホッパ装置50を備える。ホッパ装置50から払い出されてくるメダルを受ける受皿30と、前記排出路に物体があることを検知して満杯信号を出力する排出路センサ45と、前記受皿30にメダルが溜まり過ぎていることを報知する満杯警告と異常が発生したことを報知する異常警告とを行うスピーカ47とを備える。

【選択図】 図4



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

メダル払出し時に回転するロータリディスクと、このロータリディスクの回転によって押し出されてくるメダルの外周縁に当接して初期位置から揺動し、メダルの外径に応じた所定角度の揺動の後には初期位置に復帰し、この復帰することによりメダルを1枚ずつ排出路に向けて弾き飛ばすカウントアームと、このカウントアームが前記初期位置から移動したことを検知してメダルの払出し信号を出力するカウントセンサとを備えたホッパ装置と、

前記排出路に連なり前記ホッパ装置から払い出されてくるメダルを受ける受皿と、

前記排出路に物体があることを検知して満杯信号を出力する排出路センサと、

前記受皿にメダルが溜まり過ぎていることを報知する満杯警告と、異常が発生したことを報知する異常警告と、を行う報知手段と、

前記払出し信号が出力されている間の時間幅を計測し、計測された時間幅が設定時間を超えたときに前記排出路センサから満杯信号が出力されているか否かを識別し、満杯信号が出力されている場合は前記満杯警告を、満杯信号が出力されていない場合は前記異常警告の報知を行わせる報知制御手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

## 【請求項 2】

前記報知手段から前記満杯警告が報知されたときには、前記ホッパ装置による前記遊技媒体の払い出しを所定時間停止することを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

## 【請求項 3】

前記払出し信号が前記設定時間より長い第 2 設定時間を超えて出力されたときは、前記報知手段によって異常警告が報知され、前記異常警告が報知されたときは、前記ホッパ装置による前記遊技媒体の払い出しを停止し、遊技機による遊技の継続を中断することを特徴とする請求項 1 または 2 記載の遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、遊技媒体（メダル、コイン）を1枚ずつ払い出すホッパ装置を備えた遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

パチンコ店などの遊技場に設置して使用されるスロットマシン（遊技機）は、メダル（遊技媒体）に一定の価値が与えられて、ゲームを行って獲得した遊技媒体を種々の景品に交換することができる。スロットマシンには、メダルの供給に基づいて作動させるランプ装置や音声発生装置などの様々な各種駆動装置及びこれら駆動装置を制御する制御回路基板を含む制御回路装置を備えており、遊技者が遊技を行う際にこれらを適宜作動させることによって遊技を興趣に溢れたものとしている。また、これら装置が安全かつ確実に作動して遊技者が遊技を楽しく行えるようにするため、不具合発生時に警告を出す装置なども備えている。

## 【0003】

スロットマシンには、当たりを出した時にメダルが払い出される受皿が設けられているが、このメダルは、スロットマシンに備えられたホッパ装置から払い出される。ホッパ装置から払い出されたメダルは、通路を通過して受皿に溜まるが、ボーナスなどによって受皿に一時的に多くのメダルが溜まったり、遊技者の故意によって受皿にメダルが溜まり過ぎると通路までも詰まってしまうと、スロットマシンは異常と判断し、ホッパ装置からのメダルの払い出しを停止し遊技の継続を中止してしまう。その結果、遊技者は遊技を再開するため店員を呼んで異常の解除をして貰う必要が生じる。このように遊技が中断すると遊技者の遊技に対する興味がそがれてしまう。

## 【0004】

10

20

30

40

50

前記ホッパ装置のメダル払出部にはカウントアームが設けられ、カウントアームによってメダルが1枚ずつカウントしながら払い出される。このカウントアームが何らかの理由により開いた状態で動かなくなると、メダルがカウントされなくなり必要枚数以上のメダルが払い出されてしまう。カウントアームが動かなくなる原因は、汚れなどによるカウントアームの故障の他に、受皿に設けられた払出口から針金等を挿入して前記カウントアームの作動を阻害し、多くのメダルを払い出させる不正行為によることがある。このような不正行為を防止するために、ホッパ装置のメダル払出口にシャッタ装置を設けメダル払出時以外はシャッタ装置によってメダル通路を遮蔽した遊技機が下記特許文献1に記載されている。

【特許文献1】特開2005-110848号公報

10

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

前述の特許文献記載のシャッタ装置は、装置として複雑であり、また、メダル払い出し時はシャッタ装置が開放となるので、この間に受皿に設けられた払出口から針金等を挿入されることも考えられ完全な対策とはならない。更に、遊技者に遊技を継続して楽しんで貰うためには、不正防止だけでなく、前述したメダル詰まりによる遊技の中断やカウントアームの汚れなどについても、何らかの対策をしなければならない。

【0006】

本発明は、上記問題点に鑑み、メダル詰まりによる遊技の中断が起こる前に遊技者に対して警告をして、受皿に溜まったメダルを取り除くことを遊技者に促し、遊技が中断しないようにするとともに、針金等を挿入する不正行為が行われた事も警告できる。また、汚れなどによるカウントアームの作動不良によるカウントアームの不作動が生じた場合は、遊技の継続を停止するようにした遊技機を提供することを目的とする。

20

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明による遊技機は、メダル払出し時に回転するロータリディスクと、このロータリディスクの回転によって押し出されてくるメダルの外周縁に当接してバネ付勢に抗して初期位置から揺動し、メダルの外径に応じた所定角度の揺動の後には前記バネ付勢で初期位置に復帰するごとにメダルを1枚ずつ排出路に向けて弾き飛ばすカウントアームと、この

30

【0008】

前記遊技機は、報知制御手段を備え、前記払出し信号が出力されている間の時間幅を計測し、計測された時間幅が設定時間を超えたときに前記排出路センサから満杯信号が出力されているか否かを識別し、満杯信号が出力されている場合は前記満杯警告を、満杯信号が出力されていない場合は前記異常警告を報知する。

40

【0009】

前記報知手段から前記満杯警告が出されたときには、前記ホッパ装置による前記遊技媒体の払い出しを所定時間だけ停止する。前記払出し信号が前記設定時間より長い第2設定時間を超えて出力されたときは、前記報知手段によって異常警告が報知される。前記異常警告が報知されたときは、前記ホッパ装置による前記遊技媒体の払い出しを停止し、遊技機による遊技の継続を中断する。

【0010】

前記満杯警告が報知された時に遊技者によって受皿内のメダルが減少したときは、カウントアームの作動時間が正常に戻り、前記満杯警告は自動解除されて前記ホッパ装置による前記遊技媒体の払い出しが復活し遊技が継続される。前記満杯警告にも拘わらず受皿内

50

のメダルが増え続けた場合は、所定時間後に自動的に前記遊技媒体の払い出しが再開されるのでメダル詰まりが生じ、カウントアームが停止して異常警告が発せられるとともに遊技の継続を停止する。

【発明の効果】

【0011】

本発明の遊技機は、メダル詰まりによる遊技の中断が起こる前に遊技者に対して警告をして、受皿に溜まったメダルを取り除くことを促し、遊技の中断を未然に防ぐとともに、針金等を挿入する不正行為が行われた時にも警告する。また、汚れなどによるカウントアームの不作動が生じた場合には、遊技の継続を停止して遊技場従業員の確認・点検後に遊技を再開する。これによって、遊技の中断による遊技者の興趣の低下を最小限に留め、かつ不正行為に対しても警告をすることができる。

10

【発明を実施するための最良の形態】

【0012】

図1に示すように、スロットマシン(遊技機)10は、収納箱12と、該収納箱12の前面に設けられた前扉13とからなる筐体11の内部に、後述する第1リール16、第2リール17、第3リール18、電源装置40、ホッパ装置50等が配設された構成となっている。

【0013】

前扉13は、上扉14と下扉15から構成される。上扉14には表示窓19が設けられ、その奥に第1リール16、第2リール17、第3リール18が配設されている。周知のように、それぞれのリールの外周面には、例えば複数種類の図柄が複数個配列されており、それぞれのリールが停止すると、リール上に印刷されたそれぞれの図柄が3個ずつ表示窓19から表示され、表示窓19を通して計9個の図柄が表示される。また、上部には、装飾用ランプ46とスピーカ47が設けられ遊技の演出効果を盛り上げている。スピーカ47は、後述する報知手段の役割も担っている。

20

【0014】

下扉15の上部には、遊技の開始時に操作される1枚ベットボタン20、MAXベットボタン21、ペイアウトボタン22などの各種の操作ボタンが設けられている。1枚ベットボタン20は、投入されたメダルを1枚使用して遊技を行う場合に押圧操作されるボタンである。MAXベットボタン21は、投入されたメダルを最大使用枚数(例えば3枚)使用して遊技を行う場合に押圧操作される。なお、投入されたメダルとは、投入口23から直接投入されたメダルのほかに、クレジットされたメダルを含む。

30

【0015】

この他に、スタートレバー25や、第1ストップボタン26、第2ストップボタン27、第3ストップボタン28が設けられている。スタートレバー25は、遊技を実行する際に操作する。第1ストップボタン26は、回転する第1リール16を停止させる際に押圧操作するボタンであり、第2ストップボタン27、第3ストップボタン28は、回転する第2リール17、第3リール18をそれぞれ停止させる際に押圧操作するボタンである。

【0016】

下扉15の下部には、入賞時にメダルが払出される払出口29が設けられた受皿30が備えられている。

40

【0017】

図2に示すように、上扉14は兆番31および32により収納箱12の上部を開放することができる。収納箱12の上部には前記第1リール16、第2リール17、第3リール18が収納されている。下扉15は兆番33および34により収納箱12の下部を開放することができる。収納箱12の下部には電源装置40、ホッパ装置50が収納されている。

【0018】

下扉15の内側にはセレクトア 41、キャンセルカバー42などが取り付けられている。セレクトア41は、遊技を行う際に前記投入口23に投入されたメダルが適正なメダルか不

50

適正なメダルかを判断して、適正なメダルであった場合には、キャンセルカバー（メダル排出路）42へ送って払出口29から受皿30に排出する。また、セクタ41は、例えば遊技の途中や各種の操作ボタンが押されたままの状態投入された等の不適切なタイミングでメダルの投入が行われたときに、投入されたメダルを受皿30に排出する。なお、遊技の開始に先立って投入するメダルの枚数は1～3枚に限られているため、クレジット機能を用いていないときには4枚目以降に投入されたメダルは受皿30に排出される。

#### 【0019】

一方、クレジット機能がオン状態のときには4枚目以降に投入されたメダルは、セクタ41に設けられたメダルセンサ（図示せず）で検知された後、例えば50枚を限度にホッパ装置50に貯留される。このクレジット機能を用いているときには、前述した1枚ベットボタン20やMAXベットボタン21の操作によりメダルの投入操作が行われ、そのベット枚数がクレジット枚数から逐次に減算される。また、遊技の結果、入賞が得られたときには配当となるメダルもクレジットされ、ペイアウトボタン22を操作したときにクレジットされているメダルが受皿30に払い出される。

#### 【0020】

キャンセルカバー42の下部の前記ホッパ装置50と対向する面に前記ホッパ装置50の払出樋69が差し込まれる開口43が設けられている。キャンセルカバー42の開口43より更に下方の側面には排出路センサ45が設けられ、メダルが受皿30に溜まり、満杯になって、キャンセルカバー42の中にまで溜まってくると前記排出路センサ45がそれを検知する。前記排出路センサ45は例えば透過型光電センサであり、キャンセルカバー42の向かい合う内壁面に投光部と受光部が設けられており、投光部と受光部の間の空間にメダルあるいは異物などの物体が存在しない場合には、前記投光部から出た光が前記受光部で受光され、前記空間にメダルあるいは異物などの物体が存在した場合には、前記投光部から出た光が前記受光部で受光されない。前記排出路センサ45は、前記投光部から出た光が前記受光部で受光されないときに、満杯信号を出力する。

#### 【0021】

図3に示すように、ホッパ装置50は、貯留槽51とメダル払出装置60とから構成される。貯留槽51は、多数のメダルを貯留する貯留部52と、貯留部52の底部に設けられメダル払出装置60へメダルを供給する開口53と、メダル払出装置60と嵌合するエプロン部54、メダル払出装置60の払出樋69のカバー55より構成される。メダル払出装置60にはメダル払出機構61が傾斜して設けられている。

#### 【0022】

図4に示すように、メダル払出機構61は、傾斜した基板62の上面にロータリディスク63が設けられ、基板62に着脱可能に取り付けられたディスクカバー66によって外れないように、その外周部分が覆われている。また、下面にはロータリディスク63を回転させるモータ64および減速ギヤ列65が設けられている。基板62の一端にはメダルを流下させるために傾斜した払出樋69が設けられ、該払出樋69と前記ロータリディスク63の間にカウントアーム70が配置されている。

#### 【0023】

カウントアーム70は、基板62の裏面側でカウントアーム70と一体的に回転する遮蔽板71を備えている。遮蔽板71の近傍には透過型光電センサによるカウントセンサ75が配置されている。カウントアーム70は、詳しくは後述するがメダルが1枚払出される毎に一往復動する。カウントアーム70が初期位置から移動しメダルを払出した後に初期位置に戻る往復動の間で、カウントアーム70が初期位置でない位置の時には遮蔽板71がカウントセンサ75の受光部を遮り、カウントセンサ75からメダルの払出し信号が出力される。メダルの払出し信号は制御部90の計時回路91とカウント回路92に送られる。計時回路（計測手段）91は前記遮蔽板71がカウントセンサ75の受光部を遮る時間を計測し、その結果を制御回路93に伝達する。カウント回路92は前記遮蔽板71がカウントセンサ75の受光部を1回遮る毎に1パルスの信号を制御回路93に送る。

#### 【0024】

10

20

30

40

50

制御部 90 は、制御回路（報知制御手段）93 によりスロットマシン 10 を統括的に制御し、ドライバ 94 によってモータ 64 を駆動して、ホッパ装置 50 にメダルの払い出し動作を行わせる。カウント回路 92 が所定の数のカウントしたらドライバ 94 によりモータ 64 の駆動を停止する。制御回路 93 は、計時回路 91 で計測された時間幅が設定時間を超えているときには、前記排出路センサ 45 から満杯信号が出力されているか否かを確認する。満杯信号が出力されているときは満杯警告を、満杯信号が出力されていないときは異常警告を行うようスピーカ（報知手段）47 に指示し、スピーカ 47 は、制御回路 93 の指示に従って満杯警告あるいは異常警告を報知する。前記スピーカ 47 から満杯警告が報知されたときには、前記ホッパ装置 50 によるメダルの払い出しを所定時間だけ停止する。前記スピーカ 47 から異常警告が報知されたときには、前記ホッパ装置による前記遊技媒体の払い出しを停止し、遊技機による遊技の継続を中断する。

#### 【0025】

前記満杯警告あるいは異常警告は、スピーカ 47 より遊技者に警告・報知されるとともに、遊技場全体を管理しているホールコンピュータ（図示せず）を通して管理者にも伝達される。満杯警告は、受皿 30 にメダルが溜まり過ぎており、受皿 30 から直ちにメダルを取り除かないと遊技が停止する状況にあることを遊技者に伝えて、できるだけ遊技が円滑に継続できるようにするための警告であり、異常警告はメダル詰まりや遊技機の不具合など異常状態の発生により遊技が中断されたことを知らせる警告である。

#### 【0026】

図 5 に示すように、カウントアーム 70 は、前記基板 62 に固定された軸 72 に軸支されパネ 73 によって反時計回りの方向に付勢されている。カウントアーム 70 の一端にはメダルと接触するローラ 74 が設けられメダルを払出す時の摩擦を軽減している。ロータリディスク 63 は、前記モータ 64 によって図中 A の方向に回転する。ロータリディスク 63 の上面にはメダルを受け入れる開口 63a が円周を等分する 5ヶ所に設けられ、その下にメダル収容スペース 63b（図 4 参照）が設けられている。

#### 【0027】

次に、前記ロータリディスク 63 のメダル収容スペース 63b およびカム部分 63c より下方を表わした作動説明図（図 6 ~ 図 9）にてロータリディスク 63 によるメダルの払出し動作を説明する。図 6 に示すように、ロータリディスク 63 が図中 A の方向に回転すると、メダル収容スペース 63b に収容されたメダル M はその外周縁が前記基板 62 に埋設されたピン 67 に当接する。

#### 【0028】

図 7 に示すように、ロータリディスク 63 が更に回転すると、メダル M は、ロータリディスク 63 の裏面に設けられたカム 63c によってロータリディスク 63 の外周側へ押出され、前記基板 62 に埋設されたピン 68 に当接する。

#### 【0029】

図 8 に示すように、ロータリディスク 63 が更に回転すると、メダル M は、カウントアーム 70 の一端に取り付けられたローラ 74 に当接した後、基板 62 に設けられたガイド部 62a にも当接する。

#### 【0030】

図 9 に示すように、ローラ 74 とガイド部 62a に当接したメダル M は、メダル収容スペース 63b 中での移動が出来なくなり、パネ 73 の付勢力に抗して軸 72 を中心に時計回りの方向にカウントアーム 70 を動かし、払出樋 69 の方向に移動する。この時、カウントアーム 70 の下部にはカウントアーム 70 と一体的に回動する遮蔽板 71 が設けられており、カウントアーム 70 が回転すると前記遮蔽板 71 が前記カウントセンサ 75 の受光部を遮る。カウントセンサ 75 は、その受光部が前記遮蔽板 71 によって遮られることで前記遮蔽板 71 の挿入を検知し、遮蔽板 71 が挿入されている間、メダル払出し信号を発信する。メダル M は、図 9 に示す位置より僅かに押されると、勢い良く払出樋 69 へと飛び出していく。同時に前記カウントアーム 70 および前記遮蔽板 71 は初期位置に戻り、前記カウントセンサ 75 はメダル払出し信号の出力を停止する。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 3 1 】

次に本発明による遊技機 1 0 の作用について説明する。図 1 0 に示すように、払出樋 6 9 へ払出されたメダル M は、前記開口 4 3 から前記キャンセルカバー 4 2 の内部へ落ちる。キャンセルカバー 4 2 の内部へ落ちたメダル M は、払出口 2 9 から受皿 3 0 に溜まる。ボーナスなどによって受皿に一時的に多くのメダルが溜まることがある。あるいは、遊技者が故意に受皿にメダルを溜めたままにすることがある。

## 【 0 0 3 2 】

このような場合、図 1 1 に示すように、メダルがキャンセルカバー 4 2 の中にまで溜まってしまふ。キャンセルカバー 4 2 の下部にメダルが溜まるとホッパ装置 5 0 の払出樋 6 9 にまでメダルが詰まってしまう、前記カウントアーム 7 0 によるメダルの払出しが速やかに行われなくなる。そのため前記カウントアーム 7 0 の作動は緩慢になり、前記遮蔽板 7 1 の前記カウントセンサ 7 5 への挿入時間が長くなり、発信されるメダル払出し信号の時間も長くなる。例えば、正常時は 0 . 1 秒であったメダル払出し信号の出力時間が 0 . 5 秒となってしまう。

10

## 【 0 0 3 3 】

図 1 2 のフローチャートに示すように、メダル詰まりが初期の段階では前記カウントアーム 7 0 を付勢しているパネ 7 3 の付勢力によって前記メダルを前記払出樋 6 9 に押し込むので前記カウントアーム 7 0 の作動時間は徐々に長くなっていく。前記計時回路 9 1 は、メダル払出し信号の出力時間が例えば 0 . 3 秒を超えると前記制御回路 9 3 に 0 . 3 秒を超えたことを伝達する。前記制御回路 9 3 は、直ちに前記排出路センサ 4 5 の状態を確認して、前記排出路センサ 4 5 がメダルなどの物体を検知して ON となっている時は、スピーカ 4 7 から満杯警告を報知させる。同時に、ドライバ 9 4 を介してモータ 6 4 を停止し、ホッパ装置 5 0 からのメダルの払い出しを停止する。

20

## 【 0 0 3 4 】

前記スピーカ 4 7 による警告で遊技者が自発的に前記受皿 3 0 からメダルを除去した場合は、前記排出路センサ 4 5 は OFF となり同時に前記カウントアーム 7 0 の作動時間は正常に戻る。これによって前記スピーカ 4 7 による満杯警告は自動的に解除され、遊技者は遊技を継続して楽しむことができる。

## 【 0 0 3 5 】

しかし、前記満杯警告にも拘わらず受皿 3 0 の中のメダル除去が行われなかった場合には、前記ホッパ装置 5 0 のメダル払い出し停止時間は、例えば 5 秒程度と短く、直ぐにメダルの払い出しが再開され、メダル詰まりが発生して前記カウントアーム 7 0 が動かなくなる。前記メダル払出し信号が例えば 1 秒を超えると、前記計時回路 9 1 は異常発生と判断し前記制御回路 9 3 に伝達する。前記制御回路 9 3 は前記ホッパ装置 5 0 によるメダルの払出しを停止すると同時に前記スピーカ 4 7 に対して異常警告の報知を指示する。これによって遊技者は遊技を継続することができなくなる。

30

## 【 0 0 3 6 】

また、遊技者が針金の差し込みなど不正行為を行った場合にも、排出路センサが針金を検知するので、頻繁に同様の報知が行われるため、不正行為に対する抑制効果が生じる。

## 【 0 0 3 7 】

上記実施形態では、スピーカ 4 7 を用いて遊技者への警告を行うことで説明したが、これに限るものではなく、例えば、ディスプレイパネルによる警告でも良いし、あるいは装飾ランプ 4 6 を点滅させたり、受皿 3 0 の近傍に別のランプをつけて点滅させる方法でも良い。

40

## 【 0 0 3 8 】

上記実施形態では、満杯警告の時にホッパ装置を停止させてメダルの払出を一時的に停止させたが、満杯警告ではホッパ装置を停止させなくても良い。

## 【 図面の簡単な説明 】

## 【 0 0 3 9 】

【 図 1 】 本発明を実施したスロットマシンの外観を示す斜視図である。

50

- 【図 2】スロットマシンの前扉を開いた状態を示す斜視図である。  
 【図 3】貯留槽と払出装置を分離した状態のホッパ装置を示す斜視図である。  
 【図 4】メダル払出機構を示す斜視図と制御部のブロック図である。  
 【図 5】メダル払出機構を示す平面図である。  
 【図 6】メダル払出機構の作動説明図である。  
 【図 7】メダル払出機構の作動説明図である。  
 【図 8】メダル払出機構の作動説明図である。  
 【図 9】メダル払出機構の作動説明図である。  
 【図 10】メダル詰まりの説明図である。  
 【図 11】メダル詰まりの説明図である。  
 【図 12】警告の報知の手順を示すフローチャートである。

10

## 【符号の説明】

## 【 0 0 4 0 】

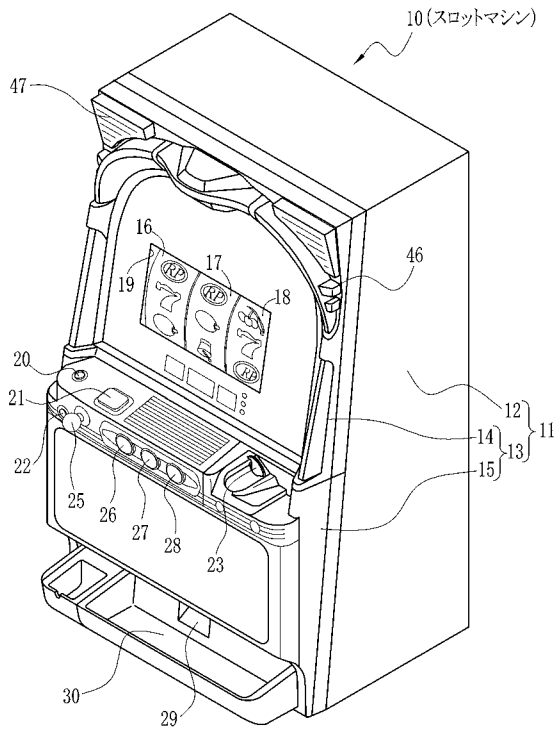
- 1 0 スロットマシン  
 2 9 払出口  
 3 0 受皿  
 4 2 キャンセルカバー  
 4 5 排出路センサ  
 4 7 スピーカ（報知手段）  
 5 0 ホッパ装置  
 5 1 貯留槽  
 5 2 貯留部  
 6 0 払出装置  
 6 1 メダル払出機構  
 6 3 ロータリディスク  
 6 9 払出樋  
 7 0 カウンタアーム  
 7 1 遮蔽板  
 7 3 バネ  
 7 5 カウントセンサ  
 9 0 制御部  
 9 1 計時回路  
 9 3 制御回路（報知制御手段）  
 M メダル（遊技媒体）

20

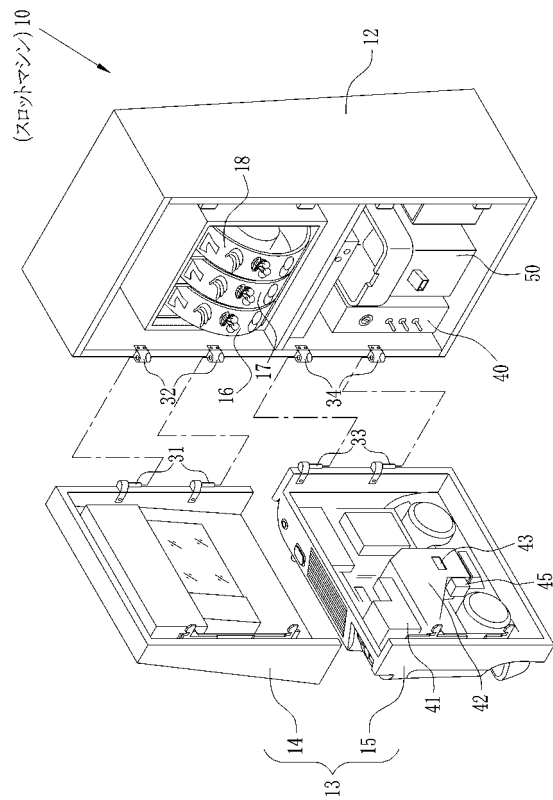
30



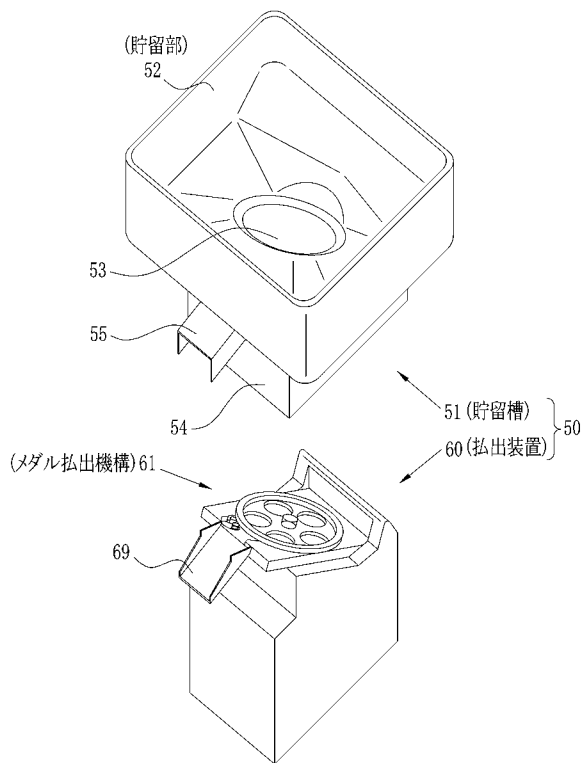
【図1】



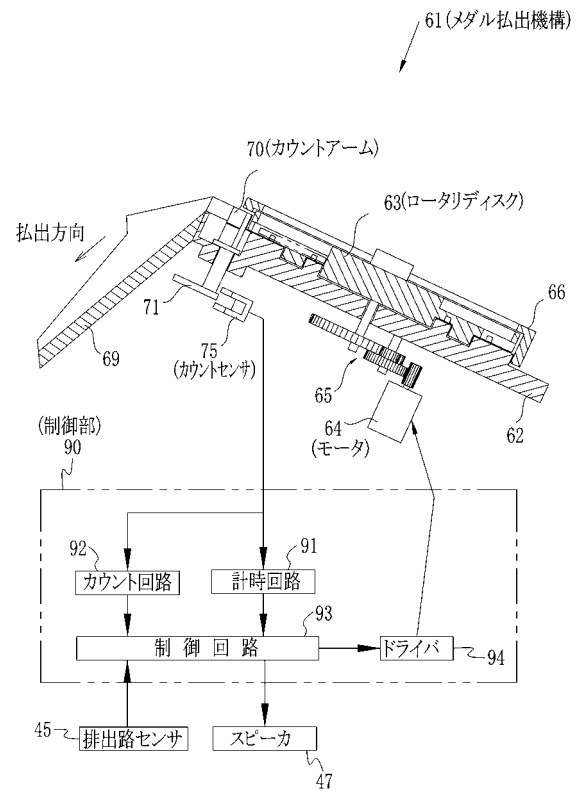
【図2】



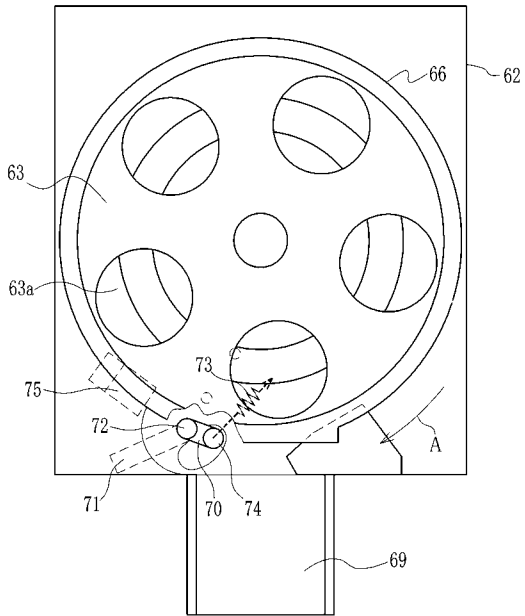
【図3】



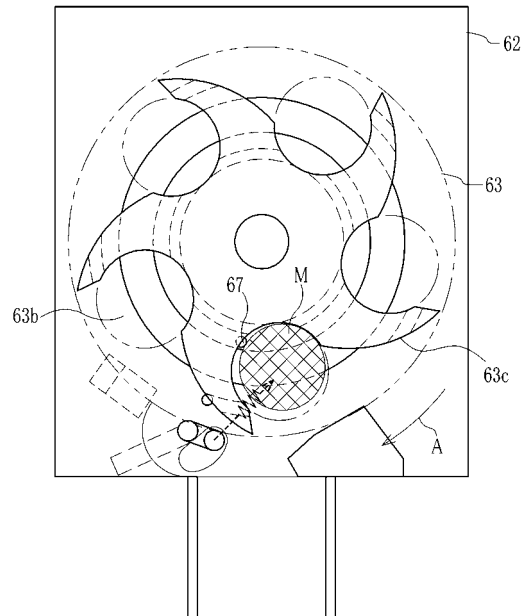
【図4】



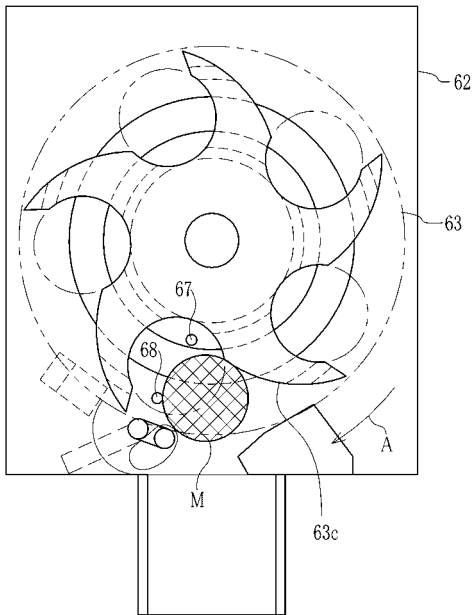
【 図 5 】



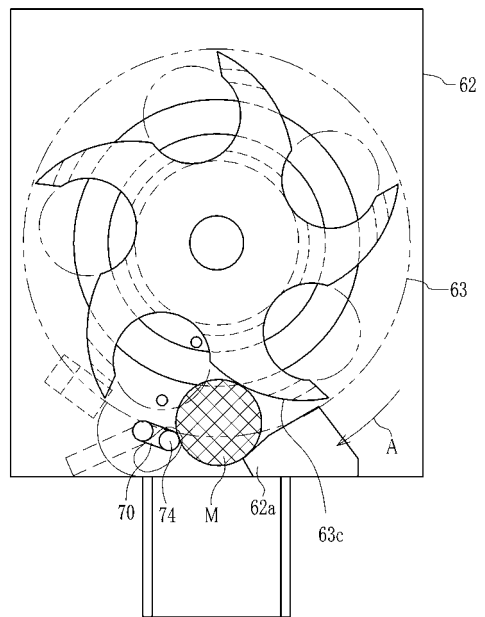
【 図 6 】



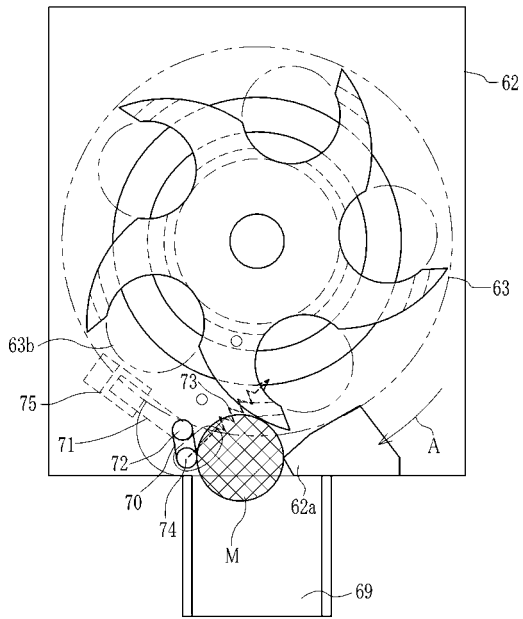
【 図 7 】



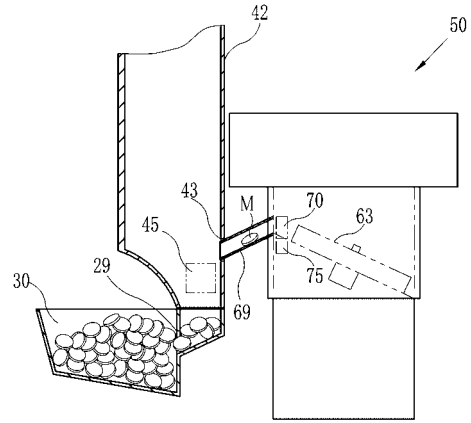
【 図 8 】



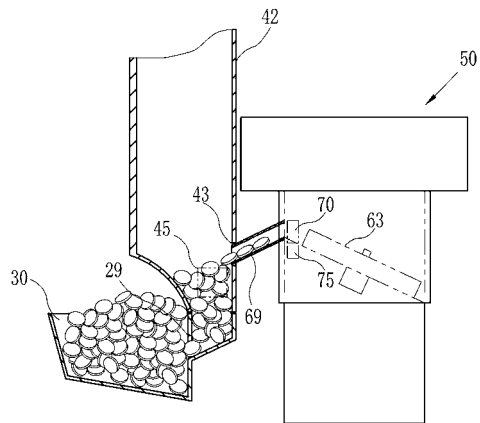
【図9】



【図10】



【図11】



【図12】

