

関 係 各 位

警察庁丁生環発第155号
平成16年5月26日
警察庁生活安全局生活環境課長

技術上の規格解釈基準

風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行規則及び遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則の一部を改正する規則(平成16年国家公安委員会規則第1号)が本年7月1日から施行されることに伴い、遊技機の認定及び型式の検定に係る試験事務の適正かつ能率的実施を図るため、同規則による改正後の遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則第6条における技術上の規格のうち、別表第2から別表第5までの包括的な解釈基準を下記のとおり定めたので通知する。

記

1 総論

- (1)「2 各論」における解釈は、一の遊技機の種類についてのことであることが明らかである場合を除き、すべての遊技機の種類に該当する。
- (2)本解釈における禁止事項に抵触する遊技機の性能等が型式試験を行う遊技機に具備していると認められた場合には、当該遊技機の型式は技術上の規格に適合しないものとする。なお、「2 各論(1)「別表第二 技術上の規格における用語の意味」関係」の解釈における禁止事項に抵触する場合には、当該遊技機の型式は別表第三から別表第七までの該当する規定により技術上の規格に適合しないものとする。
- (3)本解釈における禁止事項に抵触する遊技機の型式が市場にて発見された場合には、遊技機規則第11条に基づいて当該遊技機の型式の検定を取り消す。なお、「2 各論(1)「別表第二 技術上の規格における用語の意味」関係」の解釈における禁止事項に抵触する場合には、別表第三から別表第七までの該当する条項により遊技機規則第11条に基づいて当該遊技機の型式の検定を取り消す。

2 各論

- (1)「別表第二 技術上の規格における用語の意味」関係

(1)イ

「遊技の結果に影響を及ぼし、又は及ぼすおそれがある機能」とは、

- ・内部抽せんを行う機能
- ・内部抽せんの結果を主基板外に出力する機能

- ・入賞、再遊技、役物及び役物連続作動装置を作動させる機能
- ・回胴回転装置を制御する機能
- ・遊技球又は遊技メダルの貸出、投入、発射及び払出を行う機能
- ・普通図柄表示装置、特別図柄表示装置等に対して図柄の表示を行う機能
(図柄表示装置に係るすべての制御は、主基板以外で行ってはならない。)
- ・別表第四(1)ホ(チ)又は(1)へ(ワ)で規定される「図柄表示装置を作動させることができる性能」を実現する装置に記憶された電磁的記録を表示する機能
- ・その他、遊技球又は遊技メダルの獲得に影響を与える機能

であると解する。

上記の機能の全部又は一部を有する基板は、主基板である。

「配線を相互に接続するための電子部品」は、ノイズの消去その他の配線を相互に接続する上で必要な機能を有する電子部品を含む(ただし、当該機能以外に機能を併せ持つものを除く。)ものである。

「配線を相互に接続するための電子部品」とは、コネクタ、ヒューズ、フォトカプラ、リレー、抵抗、バリスタ、ダイオード、フィルタのうち、当該電子部品の性能による信号の流入、流出の制御以外の動作のために使用されていないものであると解する。

「配線を相互に接続するための電子部品のみが装着されたもの」とは、遊技機端子板であると解する。

主基板のRWM(別表第三(3)二に定めるRWMを除く。)が、記憶されている情報を停電等の突発事項により消失してしまう性能を持つものである場合には、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該RWMの当該性能が、別表第四(1)チ(イ)等、該当する規定に抵触する。

内部抽せんは、条件装置の作動等、遊技の結果に影響を及ぼすものである。

(1)八

「遊技メダル又は遊技球を貸し出すための信号」は、遊技メダル等を貸し出しすることが可能であるか否かの信号及び遊技球等貸出装置に挿入されているカードの残り度数を遊技機上に表示するための信号を含むものである。

遊技機が、遊技球等貸出装置接続端子板に遊技球等貸出装置(いわゆる「CRユニット」等)を接続していなければ遊技を行うことができない性能を持つものである場合には、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものでないと解するため、当該遊技機の当該性能は、別表第四(1)チ(イ)等、該当する規定に抵触しない。

本基板が遊技メダル等を貸し出す操作を行うスイッチ等を搭載した副基板に直接接続されることは、差し支えない。

(1)二

「周辺基板」とは、イにより、遊技の結果に影響を及ぼし、又は及ぼすおそれがある機能が設けられていないものであると解する。

「周辺基板」とは、内部抽せんの当せん時に当該内部抽せんに係る図柄の組合せを表示させないことを意図する演出等、主基板からの信号に反する演出を行う機能又は内部抽せんの結果や条件装置の作動の有無にかかわらず入賞等に係る図柄の組合せを発生させることを可能とする機能等、遊技の結果に影響を及ぼす機能が設けられていないものであると解する。

「配線を相互に接続するための電子部品」は、ノイズの消去その他の配線を相互に接続する上で必要な機能を有する電子部品を含む（ただし、当該機能以外に機能を併せ持つものを除く。）ものである。

「配線を相互に接続するための電子部品」とは、コネクタ、ヒューズ、フォトカプラ、リレー、抵抗、バリスタ、ダイオード、フィルタのうち、当該電子部品の性能による信号の流入、流出の制御以外の動作のために使用されていないものであると解する。

(1) ホ

「配線を相互に接続するための電子部品」は、ノイズの消去その他の配線を相互に接続する上で必要な機能を有する電子部品を含む（ただし、当該機能以外に機能を併せ持つものを除く。）ものである。

「配線を相互に接続するための電子部品」とは、コネクタ、ヒューズ、フォトカプラ、リレー、抵抗、バリスタ、ダイオード、フィルタのうち、当該電子部品の性能による信号の流入、流出の制御以外の動作のために使用されていないものであると解する。

(1) ヘ

「外部端子板」とは、遊技機端子板のうち、遊技球等貸出装置接続端子板及び中継端子板を除くものであると解する。

遊技の結果に影響を及ぼさない信号が外部端子板から遊技機外の装置に送信されることは、差し支えない。

(1) チ

「配線を相互に接続するための電子部品」は、ノイズの消去その他の配線を相互に接続する上で必要な機能を有する電子部品を含む（ただし、当該機能以外に機能を併せ持つものを除く。）ものである。

「配線を相互に接続するための電子部品」とは、コネクタ、ヒューズ、フォトカプラ、リレー、抵抗、バリスタ、ダイオード、フィルタのうち、当該電子部品の性能による信号の流入、流出の制御以外の動作のために使用されていないものであると解する。

(1) リ

遊技盤の板に備えられていない「くぎ状のもの」は、別表第四(2)八(イ)により、遊技くぎでない。

(1)ヌ

遊技盤の板に備えられていない「羽根車状のもの」は、別表第四(2)八(イ)により、風車でない。

(1)カ

「投入」とは、遊技者が遊技メダルを遊技機内部に入れることであると解する(「再遊技」以降の「投入」とは意味が違う点について留意のこと。)

「操作」とは、人間が目的物に対して何らかの意図を持って直接的に作用を及ぼすことであると解する。

(2)イ

第一種非電動役物の作動とは、遊技球が第一種非電動役物が作動することとなる入賞口に入賞した後、当該入賞口が拡大を開始した時から、当該第一種非電動役物に係る入賞口が拡大している状態を経て、当該状態が終了する時までをいう。

遊技機が、第一種非電動役物と第二種非電動役物の両方の性能を持っているという性能を持つ装置を設けている場合には、第一種非電動役物又は第二種非電動役物のいずれにも該当しない入賞を容易にするための特別の装置を設けていると解するため、当該遊技機の当該性能は、別表第四(1)チ(二)に抵触する。

(2)ロ

当該数値は、設計値である。

役物が、入賞口に係る最大入賞数をあらかじめ一の値に定めていない場合には、最大入賞数を定めていないと解するため、当該役物の最大入賞数を定めていない性能は、別表第四(1)八(イ)等、該当する規定に抵触する。

(2)ハ

「特定の」とは、一の遊技機の特性として決定されているものであり、遊技の都度により変動することを禁止しているものであると解する。

遊技機が、第二種非電動役物と第一種非電動役物の両方の性能を持っているという性能を持つ装置を設けている場合には、第二種非電動役物又は第一種非電動役物のいずれにも該当しない入賞を容易にするための特別の装置を設けていると解するため、当該遊技機の当該性能は、別表第四(1)チ(二)に抵触する。

第二種非電動役物の作動とは、遊技球が、第二種非電動役物が作動することとなる特定の入賞口に入賞し、又は特定のゲートを通過した後、当該第二種非電動役物に係る入賞口が開放等を開始した時から、当該第二種非電動役物に係る入賞口が開放等している状態を経て、当該状態が終了する時までをいう。

(2) ニ

本規定における「役物」とは、トにより、特別電動役物のみであると解する。

(2) ホ

「特定の」とは、一の遊技機の特性として決定されているものであり、遊技の都度により変動することを禁止しているものであると解する。

「図柄の組合せ」は、複数の図柄の組合せのほか、単一の図柄又はランプの点灯も含むものであり、識別することが容易なものである。

普通電動役物の作動とは、遊技球が、普通電動役物が作動することとなる特定の入賞口に入賞し、若しくは特定のゲートを通過し、又は普通図柄表示装置上に当該普通電動役物が作動することとなる図柄の組合せが表示された後、当該普通電動役物に係る入賞口が開放等を開始した時から、当該普通電動役物に係る入賞口が開放等している状態を経て、当該状態が終了する時までのことをいう。

普通電動役物が、入賞口内のゲートの通過により作動する性能を持つものである場合には、技術上の規格に定められていない普通電動役物の作動に係る性能を持つものであると解し、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該役物の当該性能は、別表第四(1)チ(イ)に抵触する。

(2) ヘ

「図柄の組合せ」は、複数の図柄の組合せのほか、単一の図柄又はランプの点灯も含むものであり、識別することが容易なものである。

演出用の図柄が図柄の組合せの表示と時間的に同調して表示されることは、差し支えない。ただし、演出用の図柄が図柄の組合せを明確に表示することを阻害する場合又は1回の内部抽せんで複数の内部抽せんが行われたかのような演出を行う場合には、遊技機が「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、別表第四(1)チ(イ)に抵触する。

(2) チ

「役物連続作動装置」は、別表第四(1)チ(ト)の「役物の作動を容易にするための特別の装置」である。

(2) リ

「遊技球(役物連続作動装置が作動している時にその入口が開き、又は拡大した大入賞口に入賞したものを除く。)が大入賞口内の特定の領域を通過した場合に作動するもの」とは、役物連続作動装置の一の作動の終了時に、既に入賞し、かつ大入賞口内の特定の領域を通過するか否か判明していない状態の遊技球が、次回以降の役物連続作動装置の作動契機となってはならないということであると解する。

「特定の」とは、一の遊技機の特性として決定されているものであり、遊技の都

度により変動することを禁止しているものであると解する。

「図柄の組合せ」は、複数の図柄の組合せのほか、単一の図柄又はランプの点灯も含むものであり、識別することが容易なものである。

(2) ヌ

「図柄の組合せ」は、複数の図柄の組合せのほか、単一の図柄又はランプの点灯も含むものであり、識別することが容易なものである。

演出用の図柄が図柄の組合せの表示と時間的に同調して表示されることは、差し支えない。ただし、演出用の図柄が図柄の組合せを明確に表示することを阻害する場合又は1回の内部抽せんで複数の内部抽せんが行われたかのような演出を行う場合には、遊技機が「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、別表第四(1)チ(イ)に抵触する。

(2) ル

「あらかじめ定められた一の特別電動役物」、「あらかじめ定められた一の特別図柄表示装置」とは、一の始動口への入賞により作動する、一の特別電動役物又は特別図柄表示装置が、遊技機の特性として事前に定められているただ一つのものであり、遊技の都度により変動することを禁止しているものであると解する。なお、一の特別電動役物及び一の特別図柄表示装置を作動させることとなる始動口が複数定められていることは、差し支えない。

(2) ヲ

「図柄の組合せ」は、複数の図柄の組合せのほか、単一の図柄又はランプの点灯も含むものであり、識別することが容易なものである。

「作動確率」が設定される遊技機は、リにより、役物連続作動装置を有し、かつ特別図柄表示装置に特定の図柄の組合せが表示されることによって役物連続作動装置が作動する性能を持つ遊技機のみである。

(2) ヲ

遊技盤上の装置が、役物に係る入賞口に向けて遊技球を落下させることを可能にするものである場合には、「役物の作動を容易にするための特別の装置」とであると解するため、当該装置の落下させる性能は、別表第四(1)チ(ト)に抵触する。

(3) イ

「投入」とは、遊技者が遊技メダル等を遊技機内部に入れること及び貯留装置に係るボタンその他の装置の操作により遊技メダル等を遊技の用に供する一連の動作のことであると解する(「貯留装置」における「投入」と意味が違う点について留意のこと。)

「操作」とは、人間が目的物に対して何らかの意図を持って直接的に作用を及ぼ

すことであると解する。

(3)ロ

「操作」とは、人間が目的物に対して何らかの意図を持って直接的に作用を及ぼすことであると解する。

(3)ハ

「操作」とは、人間が目的物に対して何らかの意図を持って直接的に作用を及ぼすことであると解する。

(3)ニ

「あらかじめ定められ」とは、一の遊技機の特長として決定されている事項であると解する。

遊技機が、入賞、再遊技、普通役物の作動、第一種特別役物の作動、第二種特別役物の作動、第一種特別役物に係る役物連続作動装置の作動及び第二種特別役物に係る役物連続作動装置の作動に係る図柄の組合せを互いに素にしていけない場合には、ホの規定にかかわらず内部抽せんに当せんせずに図柄の組合せを表示することを可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、別表第五(1)ロ(二)等、該当する規定に抵触する。

(3)ホ

「当せんした場合に作動」とは、当せんした場合には直ちに作動を開始するものであると解する。

条件装置が、他の規定で「作動するものでない」と定められている場合には、事前に当該条件装置の作動確率が0になっていることが必要であると解するため、当該場合において当該条件装置の作動確率が0になっていない場合には、当該条件装置の作動確率を0にしない性能は、別表第五(1)ホ(ト)等、該当する規定に抵触する。

条件装置が、「内部抽せん」に当せんした場合以外(第二種特別役物が作動している場合を除く。)で作動し、入賞、再遊技、役物の作動又は役物連続作動装置の作動に係る図柄の組合せを表示することを可能とする性能を持つものである場合には、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該条件装置の当該性能は、別表第五(1)リ(イ)に抵触する。

(3)ヘ

「投入」とは、遊技者が遊技メダル等を遊技機内部に入れること及び貯留装置に係るボタンその他の装置の操作により遊技メダル等を遊技の用に供する一連の動作のことであると解する(「貯留装置」における「投入」と意味が違う点について留意のこと。)

「設定」は、別表第五(1)リ(ロ)及び(ハ)に抵触しないものである。

(3)ト

「あらかじめ定められ」とは、一の遊技機の特性として決定されている事項であると解する。

(3)チ

「特定の」とは、一の遊技機の特性として決定されているものであり、遊技の都度により変動することを禁止しているものであると解する。

「あらかじめ定められ」とは、一の遊技機の特性として決定されている事項であると解する。

(3)リ

「特定の」とは、一の遊技機の特性として決定されているものであり、遊技の都度により変動することを禁止しているものであると解する。

(3)ヌ

「あらかじめ定められ」とは、一の遊技機の特性として決定されている事項であると解する。

「内部抽せんの結果にかかわらず入賞に係る条件装置を作動させる」とは、ホの例外規定であると解する。

(3)ヲ

「投入」とは、遊技者が遊技メダル等を遊技機内部に入れること及び貯留装置に係るボタンその他の装置の操作により遊技メダル等を遊技の用に供する一連の動作のことであると解する(「貯留装置」における「投入」と意味が違う点について留意のこと。)

(3)ワ

「操作」とは、人間が目的物に対して何らかの意図を持って直接的に作用を及ぼすことであると解する。

設定変更装置が、間接的な操作、遊技の結果又は偶然その他の作用により作動することを可能とする性能を持つものである場合には、「遊技者が操作することができ」る性能を持つものであると解するため、当該装置の当該性能は、別表第五(2)ト(八)に抵触する。

設定変更装置が、設定を切り替え中であることを遊技機外部から認識できない性能を持つものである場合には、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該装置の当該性能は、別表第五(1)リ(イ)に抵触する。

(2)「別表第三 不正な改造その他の変更を防止するための遊技機の構造に係る技術上

の規格」関係

(1)イ(イ)

「板面に印刷された配線以外の配線」とは、基板内に埋め込まれ表面から直接視認できない配線や、いわゆる「0オーム抵抗」など直接視認できるが基板の性能把握を困難にする配線であると解する。

(1)イ(ロ)

「副基板の見通しを妨げない」とは、基板上に部品が隠ぺいできない状態であると解する。

主基板が、コネクタ、スイッチ、フォトインタラプタ等(以下「コネクタ等」という。)を基板の両面に設けている場合には、電子部品であるコネクタ等を両面に設けていると解するため、当該基板のコネクタ等を両面に設けている構造は、本規定に抵触する。

(1)イ(ハ)

「密封」とは、ケース外部から内部へ何らかの作用を及ぼすことが著しく困難な状態であると解する。よって、コネクタの接続口や放熱用の空気穴の存在を否定するものではないが、当該口や穴の大きさがケース外部から内部へ何らかの作用を及ぼすことを可能とするものである場合には、当該ケースが、密封されていない構造を持つものであると解するため、当該ケースの当該構造は、本規定に抵触する。

「こん跡が残るもの」とは、開封したことが一目瞭然で認識できることであると解する。また、当該ケースが汎用品を使用する等、容易な偽造及び変造を可能とする構造を持つものである場合には、本規定が当該ケースの偽造、変造等の不正改造を防止する手段を規定していると解するため、当該ケースの当該構造は、本規定に抵触する。

一の主基板ケースが複数の主基板を収めることは、差し支えない。ただし、当該ケースが、一の主基板の見通しを他の基板により妨げている構造を持つものである場合には、主基板の両面を見通すことを可能としない構造を持つものであると解するため、当該ケースの当該構造は、(3)へに抵触する。

(1)イ(ニ)

「遊技の用に供されない装置で遊技の結果に影響を及ぼすおそれがないものであり、記憶された情報(プログラムを含む。以下この表において同じ。)の内容を変更せずに主基板に装着される電子部品の検査を行うことのみに供するもの」とは、いわゆる「ロムチェッカ」とであると解する。

検査のための装置が記憶された情報を何らかの方法で変更してしまう性能を持つもの(試験後に記憶を初期状態に戻すものを含む。)である場合には、本規定のただし書き以下には含まれない性能を持つものであると解するため、主基板が当該装置の接続を可能とする構造を持つものである場合には、当該主基板の当該構造は、本

規定に抵触する。

(1) イ (ホ)

主基板が、周辺基板が発する信号を受信することを可能とする性能を持つものである場合には、技術上の規格に定められていない主基板に係る性能を持つものであると解するため、当該主基板の当該性能は、本規定に抵触する。

周辺基板による遊技機の何らかの動作は、周辺基板が発する信号であることから、主基板が、周辺基板による遊技機の何らかの動作の感知を可能とする性能を持つものである場合には、周辺基板が発する信号を受信することを可能とする性能を持つものであると解するため、当該主基板の当該性能は、本規定に抵触する。

(1) イ (ヘ)

「遊技の結果に影響を及ぼすおそれのある信号」についての解釈は、別表第二(1) イの解釈にある「遊技の結果に影響を及ぼすおそれのある機能」の解釈における「機能」を「信号」に読み替えたものとする。ただし、

- ・入賞、再遊技、役物及び役物連続作動装置を作動させたという結果を外部端子板を通じて遊技機外に送信する信号
- ・遊技球又は遊技メダルの貸出を行ったという結果を遊技球等貸出装置接続端子板を通じて遊技機外に送信する信号及び投入、発射及び払出を行ったという結果を外部端子板を通じて遊技機外に送信する信号
- ・図柄の表示を行ったという結果を外部端子板を通じて遊技機外に送信する信号を除く。

(1) イ (ト)

「印刷」とは、容易に消去及び改ざんできるものでないものであると解する。

「遊技機の製造業者又は輸入業者」とは、当該基板を搭載した型式の遊技機を製造又は輸入している業者のみであると解する。

異なる部品配置又は回路構成を持つ基板における「番号、記号その他の符号」は、異なるものである。基板が、異なる部品配置及び回路構成を持つ他の基板の「番号、記号その他の符号」が付されている構造を持つものである場合には、他の製造業者等の遊技機に搭載されたものであっても特定ができない「番号、記号その他の符号」が付されている構造を持つものであると解するため、当該基板の当該構造は、本規定に抵触する。

(1) ロ

「印刷」とは、容易に消去及び改ざんできるものでないものであると解する。

異なる部品配置、回路構成を持つ基板における「番号、記号その他の符号」は、異なるものである。基板が、異なる部品配置及び回路構成を持つ他の基板の「番号、記号その他の符号」が付されている構造を持つものである場合には、他の製造業者等の遊技機に搭載されたものであっても特定ができない「番号、記号その他の符号」

が付されている構造を持つものであると解するため、当該基板の当該構造は、本規定に抵触する。

(1) 八 (イ)

「板面に印刷された配線以外の配線」とは、基板内に埋め込まれ表面から直接視認できない配線や、いわゆる「0 オーム抵抗」など直接視認できるが基板の性能把握を困難にする配線であると解する。

(1) 八 (ロ)

中継端子板が、コネクタ等を基板の両面に設けている場合には、電子部品であるコネクタ等を両面に設けていると解するため、当該基板のコネクタ等を両面に設けている構造は、本規定に抵触する。

(1) 八 (ハ)

「印刷」とは、容易に消去及び改ざんできるものでないものであると解する。
異なる部品配置又は回路構成を持つ基板における「番号、記号その他の符号」は、異なるものである。基板が、異なる部品配置及び回路構成を持つ他の基板の「番号、記号その他の符号」が付されている構造を持つものである場合には、他の製造業者等の遊技機に搭載されたものであっても特定ができない「番号、記号その他の符号」が付されている構造を持つものであると解するため、当該基板の当該構造は、本規定に抵触する。

(1) 二 (イ)

「板面に印刷された配線以外の配線」とは、基板内に埋め込まれ表面から直接視認できない配線や、いわゆる「0 オーム抵抗」など直接視認できるが基板の性能把握を困難にする配線であると解する。

(1) 二 (ロ)

外部端子板が、コネクタ等を基板の両面に設けている場合には、電子部品であるコネクタ等を両面に設けていると解するため、当該基板のコネクタ等を両面に設けている構造は、本規定に抵触する。

(1) 二 (ハ)

「容易に取り外すことができること」とは、専門知識を必要とせずに、ドライバー等の一般的な工具を用いて簡便かつ短時間に取り外すことができることであると解する。

(1) 二 (ホ)

「遊技の結果に影響を及ぼすおそれのある信号」についての解釈は、別表第二(1) イの解釈にある「遊技の結果に影響を及ぼすおそれのある機能」の解釈における「機

能」を「信号」に読み替えたものとする。ただし、

- ・入賞、再遊技、役物及び役物連続作動装置を作動させたという結果を外部端子板を通じて遊技機外に送信する信号
- ・遊技球又は遊技メダルの貸出を行ったという結果を遊技球等貸出装置接続端子板を通じて遊技機外に送信する信号及び投入、発射及び払出を行ったという結果を外部端子板を通じて遊技機外に送信する信号
- ・図柄の表示を行ったという結果を外部端子板を通じて遊技機外に送信する信号を除く。

(1)ニ(ヘ)

「印刷」とは、容易に消去及び改ざんできるものでないものであると解する。

異なる部品配置又は回路構成を持つ基板における「番号、記号その他の符号」は、異なるものである。基板が、異なる部品配置及び回路構成を持つ他の基板の「番号、記号その他の符号」が付されている構造を持つものである場合には、他の製造業者等の遊技機に搭載されたものであっても特定ができない「番号、記号その他の符号」が付されている構造を持つものであると解するため、当該基板の当該構造は、本規定に抵触する。

(1)ホ(イ)

「板面に印刷された配線以外の配線」とは、基板内に埋め込まれ表面から直接視認できない配線や、いわゆる「0オーム抵抗」など直接視認できるが基板の性能把握を困難にする配線であると解する。

(1)ホ(ロ)

遊技球等貸出装置接続端子板が、コネクタ等を基板の両面に設けている場合には、電子部品であるコネクタ等を両面に設けていると解するため、当該基板のコネクタ等を両面に設けている構造は、本規定に抵触する。

(1)ホ(ハ)

「容易に取り外すことができること」とは、専門知識を必要とせずに、ドライバー等の一般的な工具を用いて簡便かつ短時間に取り外すことができることであると解する。

(1)ホ(ホ)

「遊技の結果に影響を及ぼすおそれのある信号」についての解釈は、別表第二(1)イの解釈にある「遊技の結果に影響を及ぼすおそれのある機能」の解釈における「機能」を「信号」に読み替えたものとする。ただし、

- ・入賞、再遊技、役物及び役物連続作動装置を作動させたという結果を外部端子板を通じて遊技機外に送信する信号
- ・遊技球又は遊技メダルの貸出を行ったという結果を遊技球等貸出装置接続端子

板を通じて遊技機外に送信する信号及び投入、発射及び払出を行ったという結果を外部端子板を通じて遊技機外に送信する信号

・図柄の表示を行ったという結果を外部端子板を通じて遊技機外に送信する信号を除く。

(1) ホ (へ)

「印刷」とは、容易に消去及び改ざんできるものでないものであると解する。

異なる部品配置又は回路構成を持つ基板における「番号、記号その他の符号」は、異なるものである。基板が、異なる部品配置及び回路構成を持つ他の基板の「番号、記号その他の符号」が付されている構造を持つものである場合には、他の製造業者等の遊技機に搭載されたものであっても特定ができない「番号、記号その他の符号」が付されている構造を持つものであると解するため、当該基板の当該構造は、本規定に抵触する。

(2) イ (イ)

「記憶された情報の内容を出力することができるものであること。」とは、ロムに記憶された情報の内容について、ロムの製造業者が作成するロム内の情報の内容を出力させるための装置において特殊な操作を経ることなしに出力できることであると解する。

(2) ハ (ニ)

内部抽せんは、条件装置の作動等、遊技の結果に影響を及ぼすものである。

出現する乱数値に偏りが出る仕組みは、「当せんする機会を容易に推定することができる仕組み」とであると解する。よって、内部抽せんが、周期が一回の遊技の結果が得られるまでの間において終了しない仕組みである等出現する乱数値に偏りが出る仕組みである場合には、当該内部抽せんの偏りが出る仕組みは、本規定に抵触する。

(3) イ

「板面の見通しを妨げない構造」とは、当該部位に部品を隠ぺいできない構造であると解する。

(3) ロ

「板面の見通しを妨げない方法」とは、当該部位に部品を隠ぺいできない方法であると解する。

いわゆる「チップ部品」の装着は、板面の見通しを妨げるものである。

(3) ホ

一の主基板が、他の基板や部品を取り外すことで初めて見通すことを可能とする構造である場合には、「容易に見通すことができない」構造であると解するため、当

該主基板の当該構造は、本規定に抵触する。

(3)へ

本規定は、遊技機に取り付けられていない状態における主基板ケースについて、常時満たす条件が定められているものである。

(3)又

いわゆる「ハーネス」同士が接続されている構造である場合には、遊技機が不要なハーネスを設けていると解するため、当該遊技機の当該構造は、本規定に抵触する。

基板が、空き端子及び空きコネクタを設けている場合には、不要な端子及びコネクタを設けていると解するため、当該基板の空き端子及び空きコネクタを設けている構造は、本規定に抵触する。

(3)「別表第四 ぱちんこ遊技機に係る技術上の規格」関係

(1)イ(イ)

「一個ずつ発射することができるものである」とは、遊技球を一個ずつ発射できるための性能を有することであると解する。

(1)イ(ロ)

「一分間」とは、一切の延長のない一分間をいうものであると解する。

本規定は、遊技機の稼働中における発射性能について、常時満たす条件が定められているものであることから、発射装置が、任意の連続する一分間において百個を超える遊技球を発射する性能を持つものである場合には、技術上の規格に定められていない遊技球の発射を行うことを可能とする性能を持つものであると解するため、当該発射装置の当該性能は、本規定に抵触する。

発射装置が任意の連続する一分間において正に百個の遊技球を発射する場合には、本規定に抵触しない。

(1)イ(ハ)

「十時間」とは、一切の延長のない十時間をいうものであると解する。

本規定は、遊技機の稼働中における遊技球を発射させる速度についても、常時満たす条件が定められているものであることから、発射装置が、遊技球を発射させる速度を遊技者の意図によらず役物等の状態等を契機として変動させる性能を持つものである場合には、遊技球を発射させる速度について不変としない性能を持つものであると解するため、当該発射装置の当該性能は、本規定に抵触する。

(1)イ(ニ)

「十時間」とは、一切の延長のない十時間をいうものであると解する。

「遊技盤上の遊技球の位置を確認・・・することができるもの」とは、発射された遊技球の位置を目視により常に（構造物に係る部分も含めて）確認できることであると解する（ただし、遊技球が入賞口に入賞するなどにより、当該遊技球がその後遊技の結果に影響を与えないことが明らかである場合には、この限りでない。）。

遊技盤上の構造物が、透明、半透明又はスリット等を設けることにより遊技球の位置を常時目視することを可能とする構造を持つものである場合には、遊技球の位置を確認することを可能とする構造を持つものであると解するため、当該構造物の当該構造は、本規定に抵触しない。

「遊技盤上の遊技球の位置を・・・調整することができるもの」とは、遊技者が発射装置を操作することにより、任意に遊技球の着地点を変更できることであると解する。

発射装置が、振動する性能を持つものである場合には、遊技球の位置を調整することができなくなる性能を持つものであると解するため、当該発射装置の当該性能は、本規定に抵触する。

(1) 口(イ)

一の入賞口への入賞により獲得される遊技球の数があらかじめ定められた一の値でない場合には、遊技機が入賞により獲得される遊技球の数を任意に調整することを可能とする性能を持つものであると解し、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、子(イ)に抵触する。ただし、遊技メダル等払出装置が、一個の遊技球の入賞に対する払出中に停電等の突発事項により障害があったときに改めて当該入賞に対する遊技球の払出を行う性能を持つものである場合には、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものでないとして解するため、当該装置の当該払出を行う性能は、本規定に抵触しない。

(1) 口(ロ)

遊技球の獲得が入賞口への入賞以外でなされる場合には、遊技機が技術上の規格に定められていない遊技球の獲得に係る性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、本規定に抵触する。

(1) 口(ハ)

「一時間」とは、一切の延長のない一時間をいうものであると解する。

試験結果が正に三倍である場合には、当該結果を可能とする遊技機の性能は、本規定に抵触する。

本規定の試験結果とは、型式試験の申請者が申請時に提出した状態の遊技機を使用し、最も多数の遊技球の獲得が見込まれる発射速度及び発射強度により行った結果であると解する。

(1) 口(ニ)

「十時間」とは、一切の延長のない十時間をいうものであると解する。

試験結果が正に0.5倍である場合には、当該結果を可能とする遊技機の性能は、本規定に抵触する。

試験結果が正に二倍である場合には、当該結果を可能とする遊技機の性能は、本規定に抵触する。

本規定の試験結果とは、型式試験の申請者が申請時に提出した状態の遊技機を使用し、最も多数の遊技球の獲得が見込まれる発射速度及び発射強度により行った結果であると解する。

(1)ロ(ホ)

「十時間」とは、一切の延長のない十時間をいうものであると解する。

「役物の作動によるもの」とは、役物の作動によって入賞が容易になった入賞口への入賞により獲得した遊技球の数のことであると解する。

「役物が連続して作動する場合」とは、役物連続作動装置が作動する場合であると解する。

試験結果が正に七割及び六割である場合には、当該結果を可能とする遊技機の性能は、本規定に抵触しない。

(1)ハ(イ)

第一種非電動役物が、その作動契機が発生した時に直ちに作動しない場合には、役物の作動に係る時間を任意に調整することを可能とする性能を持つものであると解し、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該役物の当該性能は、チ(イ)に抵触する。

役物の全部又は一部に何らかの電氣的動力を使用している役物は、本役物でない。

本役物が作動したことにより拡大した入賞口が本役物の一回の作動につき最大入賞数の遊技球が入賞した時に直ちに拡大状態を終了しない場合には、本役物が最大入賞数を超える遊技球が入賞することを可能とする性能を持つものであると解するため、当該役物の当該性能は、本規定に抵触する。

遊技球が、本役物が作動したことにより拡大した入賞口に、最大入賞数目の遊技球と当該遊技球とは別の遊技球が同時に入賞した時に、当該役物が一回作動を終了し、再び作動することは、差し支えない。ただし、本役物が、役物に係る入賞口の閉じ方がゆっくりである等、当該作動形態を意図的に作り出している場合には、最大入賞数を超える遊技球が入賞することを可能とする性能を持つものであると解するため、当該役物の当該性能は、本規定に抵触する。

第一種非電動役物が作動している時に入賞により獲得された遊技球は、役物比率に含まれる遊技球である。

(1)ニ(イ)

第二種非電動役物が、その作動契機が発生した時に直ちに作動しない場合には、役物の作動に係る時間を任意に調整することを可能とする性能を持つものであると

解し、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該役物の当該性能は、チ（イ）に抵触する。

役物の全部又は一部に何らかの電氣的動力を使用している役物は、本役物でない。

本役物が作動したことにより開放等した入賞口が本役物の一回の作動につき最大入賞数の遊技球が入賞した時に直ちに開放等状態を終了しない場合には、本役物が最大入賞数を超える遊技球が入賞することを可能とする性能を持つものであると解するため、当該役物の当該性能は、本規定に抵触する。

遊技球が、本役物が作動したことにより開放等した入賞口に、最大入賞数目の遊技球と当該遊技球とは別の遊技球が同時に入賞することは、差し支えない。ただし、本役物が、役物に係る入賞口の閉じ方がゆっくりである等、当該作動形態を意図的に作り出している場合には、最大入賞数を超える遊技球が入賞することを可能とする性能を持つものであると解するため、当該役物の当該性能は、本規定に抵触する。

第二種非電動役物が役物の作動により開放等する入賞口に入賞することにより作動することは、差し支えない。

(1)ニ(ロ)

第二種非電動役物が第二種非電動役物を作動させる入賞口を介して、終点なく連続して結合している構造は、「すべての第二種非電動役物に係る最大入賞数の合計」を算出できない構造である。

「最大入賞数の合計」とは、一の第二種非電動役物（A、最大入賞数を x とする。）の作動中、Aによってその入口が開放等した入賞口を別の役物を作動するための入賞口として作動する他の第二種非電動役物（B、最大入賞数を y とする。）が存在し、Bによってその入口が開放等した入賞口への最大入賞数分の入賞が行われBの作動が終了した後、なお入口が開放等したままのAに係る入賞口への入賞により、再びBが作動するという動作により、一の第二種非電動役物を作動したままの状態での第二種非電動役物を複数回作動させることを可能とする性能を持つ遊技機における最大入賞数については、これら複数の第二種非電動役物のすべての組合せによって可能となる最大入賞可能数（ $x + x \times y$ ）を最大入賞数の合計であると解する。Bが複数ある遊技機についても、同様の考えにより算出された数が最大入賞数の合計であると解する。

(1)ホ(イ)

普通電動役物が役物の作動により開放等する入賞口に入賞することにより作動することは、差し支えない。

普通電動役物と当該普通電動役物の作動により開放等する入賞口との関係が一对一でない又は変更することが可能である場合には、遊技機が、役物の作動を任意に調整することを可能とする性能を持つものであると解し、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、チ（イ）に抵触する。

(1) ホ (口)

「通じて」とは、普通電動役物の一回の作動により入賞口の開放等が一回行われる場合にあっては当該開放等の時間を、開放等が複数回繰り返される場合にあっては当該開放等の時間の合計をいうものであると解する。

「あらかじめ定められ」とは、一の遊技機の特長として決定されている事項であると解する。

普通電動役物が、その作動契機が発生した時に直ちに作動しない場合には、役物の作動に係る時間を任意に調整することを可能とする性能を持つものであると解し、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該役物の当該性能は、チ (イ) に抵触する。

本役物が作動したことにより開放等した入賞口が本役物の一回の作動につき最大入賞数の遊技球が入賞した時に直ちに開放等状態を終了しない場合には、本役物が最大入賞数を超える遊技球が入賞することを可能とする性能を持つものであると解するため、当該役物の当該性能は、本規定に抵触する。

遊技球が、本役物が作動したことにより開放等した入賞口に、最大入賞数目の遊技球と当該遊技球とは別の遊技球が同時に入賞することは、差し支えない。ただし、本役物が、役物に係る入賞口の閉じ方がゆっくりである等、当該作動形態を意図的に作り出している場合には、最大入賞数を超える遊技球が入賞することを可能とする性能を持つものであると解するため、当該役物の当該性能は、本規定に抵触する。

遊技機が、普通電動役物に係る入賞口の開放等の時間、開放等までの時間、開放等の回数及び普通電動役物が作動することとなる図柄の組合せが表示される確率を入賞が容易となるように変動させる場合には、

- ・変動の契機が、役物連続作動装置の作動終了時のみ
- ・変動が、条件装置の作動確率が高い値となっている間又は100回の条件装置の作動に係る抽せんを行うまでの間に限られているもの
- ・変動している間に獲得された遊技球数を発射された遊技球数で割った値が、1を超えないもの

という性能である限り、当該遊技機の当該性能は、チ (口) に抵触しない。

普通電動役物が、普通電動役物を作動させる入賞口を介して、終点なく連続して結合している構造は、「役物の作動を容易にするための特別の装置」である。

(1) ホ (二)

普通図柄表示装置と当該普通図柄表示装置の作動により作動する普通電動役物との関係が一对一でない又は変更することが可能である場合には、遊技機が役物の作動を任意に調整することを可能とする性能を持つものであると解し、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、チ (イ) に抵触する。

(1) ホ (ホ)

「特定の」とは、一の遊技機の特長として決定されているものであり、遊技の都度

により変動することを禁止しているものであると解する。

(1) ホ (ヘ)

「普通電動役物が作動している間」とは、遊技球が、普通電動役物が作動することとなる特定の入賞口に入賞し、若しくは特定のゲートを通り、又は普通図柄表示装置上に当該普通電動役物が作動することとなる図柄の組合せが表示された後(表示された時は含まない。) 当該普通電動役物に係る入賞口が開放等を開始した時から、当該普通電動役物に係る入賞口が開放等している状態を経て、当該状態が終了する時までをいう。

遊技機が、「普通電動役物が作動している間」の後に当該作動が終了したことを確認することを可能としない性能を持つ場合には、開放等の時間が「あらかじめ定められたもの」でないと解するため、当該遊技機の当該性能は、(ロ)に抵触する。

普通図柄表示装置が、一の普通電動役物が作動している間に作動する場合には、技術上の規格に定められていない普通図柄表示装置の作動に係る性能を持つものであると解するため、当該装置の当該性能は、本規定に抵触する。

遊技機が、普通図柄表示装置を複数設け、かつ、一の普通図柄表示装置に一の普通電動役物を作動させることとなる図柄の組合せが表示された時から当該普通電動役物の作動が終了する時までの間、別の普通図柄表示装置に対して、

- ・普通電動役物を作動させることとしない図柄で停止し、かつ、そのままの状態を表示を継続する
 - ・あらかじめ定められた変動時間の計測を中断した上で、図柄を停止させない
- という制御を行わない場合には、普通電動役物が作動している間に普通図柄表示装置が作動していると解するため、当該遊技機の制御を行わない性能は、本規定に抵触する。

(1) ホ (ト)

「役物連続作動装置の作動が終了したとき」とは、役物連続作動装置に係る特別電動役物に係る大入賞口が連続して開放等している状態を経て、当該状態が終了するときをいう。

「図柄の組合せ」は、複数の図柄の組合せのほか、単一の図柄又はランプの点灯も含むものであり、識別することが容易なものである。

(1) ホ (チ)

「普通図柄表示装置の作動が終了する時」とは、普通図柄表示装置上の図柄の組合せの変動が継続している状態を経て、当該変動が終了する時のことをいう。

「普通電動役物の作動が終了した後」とは、普通電動役物に係る入賞口が開放等している状態を経て、当該状態が終了する時の後のことをいう。

「普通図柄表示装置の作動」とは、遊技球が、普通図柄表示装置が作動することとなる特定の入賞口に入賞し、若しくは特定のゲートを通り、又は本規定の「当該四個を超える数の遊技球のうち最初の四個の遊技球」の効果による当該普通図柄

表示装置への作用の後、当該普通図柄表示装置上の図柄の組合せが変動を開始した時から、当該変動が継続している状態を経て、当該変動が終了する時までをいう。

「図柄の組合せ」は、複数の図柄の組合せのほか、単一の図柄又はランプの点灯も含むものであり、識別することが容易なものである。

(1) ホ (リ)

「普通図柄表示装置に図柄の組合せが表示される時」は、「普通図柄表示装置の作動が終了する時」である。

遊技機が、図柄の組合せが表示されていることを確認することを可能としない性能を持つ場合には、普通図柄表示装置に図柄の組合せが表示される時までの時間が「あらかじめ定められたもの」でないと解するため、当該遊技機の当該性能は、本規定に抵触する。

「図柄の組合せ」は、複数の図柄の組合せのほか、単一の図柄又はランプの点灯も含むものであり、識別することが容易なものである。

「あらかじめ定められ」とは、一の遊技機の特性として決定されている事項であると解する。

役物の作動等により入賞口に入賞し、又はゲートを通過した時（普通図柄表示装置が作動することとなる場合に限る。）から普通図柄表示装置に図柄の組合せが表示される時までの時間をあらかじめ定めることが困難な場合に限り、当該時間が、当該遊技球によって普通図柄表示装置が作動を開始した時から作動を終了する時までの時間であるとするのは、差し支えない。

(口) 及び (へ) の解釈に定める場合を除き、遊技機が、普通図柄表示装置が作動した後に当該作動における図柄の組合せが表示されるまでの時間を変動させる性能を持つものである場合には、役物の作動を任意に調整することを可能とする性能を持つものであると解し、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、チ (イ) に抵触する。

(1) へ (イ)

特別電動役物又は特別図柄表示装置が役物の作動により開放等する入賞口に入賞することにより作動することは、差し支えない。

特別図柄表示装置と当該特別図柄表示装置に係る演出のための装置との関係が一對〇若しくは一対一でない又は変更することが可能である場合には、遊技機が特別電動役物等の作動状態を確認することを阻害している性能を持つものであると解し、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、チ (イ) に抵触する。

(1) へ (口)

「役物連続作動装置が作動している場合」とは、ト (ハ) に掲げる作動契機が発生した後（発生した時は含まない。）当該役物連続作動装置に係る特別電動役物に係る大入賞口が開放等を開始した時から、当該役物連続作動装置に係る特別電動役

物に係る大入賞口が連続して開放等している状態を経て、当該状態が終了する時までをいう。

「条件装置の作動」とは、特別図柄表示装置上に当該条件装置が作動することとなる図柄の組合せが表示され、又は遊技球が役物連続作動装置が作動していないときに開放等する大入賞口内の特定の領域を通過した時から、当該役物連続作動装置に係る特別電動役物に係る大入賞口が連続して開放等している状態を経て、当該状態が終了する時までをいう。

「特定の」とは、一の遊技機の特長として決定されているものであり、遊技の都度により変動することを禁止しているものであると解する。

「図柄の組合せ」は、複数の図柄の組合せのほか、単一の図柄又はランプの点灯も含むものであり、識別することが容易なものである。

役物連続作動装置が作動している場合以外の場合の特別電動役物の作動とは、本規定に掲げる作動契機が発生した後、当該特別電動役物に係る大入賞口が開放等を開始した時から、当該特別電動役物に係る大入賞口が開放等している状態を経て、当該状態が終了する時までをいう。

役物連続作動装置が作動している場合の特別電動役物の作動とは、役物連続作動装置による作動契機が発生した後、当該特別電動役物に係る大入賞口が開放等を開始した時から、当該特別電動役物に係る大入賞口が開放等している状態を経て、当該状態が終了する時までをいう。

特別電動役物が、その作動契機が発生した時に直ちに作動しない場合及び役物連続作動装置による作動契機が発生した時に当該契機による特別電動役物の2回目以降の作動について連続しているものと認識できる程度に間断なく作動しない場合には、役物の作動に係る時間を任意に調整することを可能とする性能を持つものであると解し、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該役物の当該作動は、チ（イ）に抵触する。

遊技機が、特別電動役物と条件装置の両方を作動させる特定の図柄の組合せを設けている場合には、一の特別電動役物と役物連続作動装置に係る別の特別電動役物を同時に作動させる特定の図柄の組合せを設けていると解するため、当該遊技機の特定の図柄の組合せを設けている性能は、（八）に抵触する。

（１）へ（ハ）

「同時に・・・作動する」とは、二個の特別電動役物が時間的に重複して作動することであると解する。

本規定は、特別電動役物の作動について、役物連続作動装置の作動中又は未作動中にかかわらず、常時満たす条件が定められているものである。

役物連続作動装置がその作動時に二個の特別電動役物を合計16回を超えない範囲で任意に作動させることは、差し支えない。

（１）へ（ホ）

特別電動役物と当該特別電動役物の作動により開放等する大入賞口との関係が一

対一でない又は変更することが可能である場合には、遊技機が役物の作動を任意に調整することを可能とする性能を持つものであると解し、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、チ（イ）に抵触する。

「あらかじめ定められた一の大入賞口」とは、一の特別電動役物の作動により開放等する大入賞口が、遊技機の特長として定められているただ一つのものであり、遊技の都度により変動することを禁止しているものであると解する。

(1) へ (へ)

遊技球が、本役物が作動したことにより開放等した大入賞口に、最大入賞数目の遊技球と当該遊技球とは別の遊技球が同時に入賞することは、差し支えない。ただし、本役物が、役物に係る大入賞口の閉じ方がゆっくりである等、当該作動形態を意図的に作り出している場合には、最大入賞数を超える遊技球が入賞することを可能とする性能を持つものであると解するため、当該役物の当該性能は、本規定に抵触する。

(1) へ (ト)

「通じて」とは、特別電動役物の一回の作動により大入賞口の開放等が一回行われる場合にあつては当該開放等の時間を、開放等が複数回繰り返される場合にあつては当該開放等の時間の合計をいうものであると解する。

「あらかじめ定められ」とは、一の遊技機の特長として決定されている事項であると解する。

(1) へ (チ)

「通じて」とは、特別電動役物の一回の作動により大入賞口の開放等が一回行われる場合にあつては当該開放等の時間を、開放等が複数回繰り返される場合にあつては当該開放等の時間の合計をいうものであると解する。

(1) へ (リ)

プログラム上の数値等が存在しない等、Nがト（へ）の式により算出し得ない遊技機におけるNは、継続する可能性のある最大値である。

値が複数存在する場合のN、R、Sは、それぞれの最大値である。

(1) へ (ヌ)

条件装置の終了とは、条件装置に係る役物連続作動装置に係る特別電動役物に係る大入賞口が連続して開放等している状態を経て、当該状態が終了する時をいう。

役物連続作動装置が作動しているときの特別電動役物の作動の終了とは、当該特別電動役物に係る大入賞口が連続して開放等している状態を経て、当該状態が終了する時までをいう。

特別電動役物及び条件装置が、役物連続作動装置の作動終了後に当該役物連続作

動装置の作動によって生じたあらゆる動作を原因として、再び作動する性能を持つものである場合には、「その作動を終了」しない性能を持つものであると解するため、当該役物及び装置の当該性能は、本規定に抵触する。

(1)へ(ヲ)

「特別電動役物が作動している間」とは、(ロ)に掲げる役物連続作動装置の作動時及び未作動時における作動契機が発生した後、当該特別電動役物に係る大入賞口が開放等を開始した時から(開放等した時は含まない。)当該特別電動役物に係る大入賞口が開放等している状態を経て、当該状態が終了する時までをいう。

遊技機が、「特別電動役物が作動している間」の後に当該作動が終了したことを確認することを可能としない性能を持つ場合には、開放等の時間が「あらかじめ定められたもの」でないと解するため、当該遊技機の当該性能は、(ト)又は(チ)に抵触する。

特別図柄表示装置が、一の特別電動役物が作動している間に作動する場合には、技術上の規格に定められていない特別図柄表示装置の作動に係る性能を持つものであると解するため、当該装置の当該性能は、本規定に抵触する。

遊技機が、特別図柄表示装置を二個設け、かつ、一の特別図柄表示装置に一の条件装置又は特別電動役物を作動させることとなる図柄の組合せが表示された時から当該条件装置又は特別電動役物の作動が終了する時までの間、別の特別図柄表示装置に対して、

- ・条件装置及び特別電動役物を作動させることとしない図柄で停止し、かつ、そのままの状態を表示を継続する

・あらかじめ定められた変動時間の計測を中断した上で、図柄を停止させないという制御を行わない場合には、特別電動役物が作動している間に特別図柄表示装置が作動していると解するため、当該遊技機の制御を行わない性能は、本規定に抵触する。

(1)へ(ワ)

「特別図柄表示装置の作動」とは、遊技球が、特別図柄表示装置が作動することとなる始動口に入賞し、又は本規定の「当該四個を超える数の遊技球のうち最初の四個の遊技球」の効果による当該特別図柄表示装置上の図柄の組合せが変動を開始した時から、当該変動が継続している状態を経て、当該変動が終了する時までをいう。

「特別図柄表示装置の作動が終了する時」とは、特別図柄表示装置上の図柄の組合せの変動が継続している状態を経て、当該変動が終了する時をいう。

「特別電動役物の作動が終了」とは、特別電動役物に係る大入賞口が開放等している状態を経て、当該状態が終了する時をいう。

「図柄の組合せ」は、複数の図柄の組合せのほか、単一の図柄又はランプの点灯も含むものであり、識別することが容易なものである。

(1) へ (カ)

「特別図柄表示装置に図柄の組合せが表示される時」は、「特別図柄表示装置の作動が終了する時」である。

「図柄の組合せ」は、複数の図柄の組合せのほか、単一の図柄又はランプの点灯も含むものであり、識別することが容易なものである。

遊技機が、図柄の組合せが表示されていることを確認することを可能としない性能を持つ場合には、特別図柄表示装置に図柄の組合せが表示される時までの時間が「あらかじめ定められたもの」でないと解するため、当該遊技機の当該性能は、本規定に抵触する。

「あらかじめ定められ」とは、一の遊技機の特性として決定されている事項であると解する。

役物の作動等により遊技球が始動口に入賞した時から特別図柄表示装置に図柄の組合せが表示される時までの時間をあらかじめ定めることが困難な場合に限り、当該時間が当該遊技球によって特別図柄表示装置が作動を開始した時から終了する時までの時間であるとするのは、差し支えない。

旧規則で設置が認められていた変動時間短縮ボタンは、遊技者の意志により「表示される時までの時間」を「あらかじめ定め」ているにもかかわらず任意に調整することを可能とする性能を持つ装置であり、設置してはならない装置である。

(ヲ) の解釈に定める場合を除き、遊技機が、特別図柄表示装置が作動した後に当該作動における図柄の組合せが表示されるまでの時間を変動させる性能を持つものである場合には、役物の作動を任意に調整することを可能とする性能を持つものであると解し、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、チ (イ) に抵触する。

(1) ト (イ)

遊技機が、役物連続作動装置をプログラム上、構造上その他の事由から二個以上設けていることが判明する場合には、一個を超えて設けてはならない役物連続作動装置を複数設けていると解するため、当該遊技機の役物連続作動装置を二個以上設けている性能は、本規定に抵触する。

(1) ト (ロ)

役物連続作動装置が、特別電動役物以外の役物を直接的又は間接的にかかわらず作動させることを容易にする性能を持つものである場合には、当該役物を作動させることを可能とする性能を持つものであると解するため、当該装置の当該性能は、本規定に抵触する。

(1) ト (ハ)

「特定の」とは、一の遊技機の特性として決定されているものであり、遊技の都度により変動することを禁止しているものであると解する。

遊技球が通過することで役物連続作動装置を作動させることとなる「特定の領域」

が遊技の都度により変動する又は事前に定められていない場合には、遊技機が役物の作動を任意に調整することを可能とする性能を持つものであると解し、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、チ（イ）に抵触する。なお、当該領域が、複数定められていることは、差し支えない。

役物連続作動装置の作動とは、本規定に掲げる作動契機が発生した時から、当該役物連続作動装置に係る特別電動役物に係る大入賞口が連続して開放等をしている状態を経て、当該状態が終了する時までをいう。

役物連続作動装置が、作動契機が発生した時に直ちに作動しない場合には、役物の作動に係る時間を任意に調整することを可能とする性能を持つものであると解し、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該役物の当該性能は、チ（イ）に抵触する。

本規定で定められた以外の作動契機で特別電動役物を連続して作動させることを可能とする装置は、役物連続作動装置ではない。

特定の入賞口、特定のゲート若しくは大入賞口以外の特定の入賞口内の特定の領域が無効又は有効に変動する場合には、遊技機が、役物の作動を任意に調整することを可能とする性能を持つものであると解し、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、チ（イ）に抵触する。

（１）ト（二）

「作動する回数の合計」とは、各々の特別電動役物が作動する回数の合計であると解する。

特別電動役物が二個設けられている場合には、二個の特別電動役物が、役物連続作動装置の一回の作動により作動することは、作動する回数の合計が十六回を超える等、他の規定に抵触しない限り差し支えない。

役物連続作動装置に係る一の特別電動役物が始動口への入賞等により別の特別電動役物が作動する時及び当該別の特別電動役物に係る大入賞口が開放等する時に作動している場合には、遊技機が、複数の特別電動役物を同時に作動させる性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、へ（八）に抵触する。

役物連続作動装置が作動していないとき、特定の領域を大入賞口内に持つ大入賞口に係る特別電動役物が作動し、大入賞口内の特定の領域を通過することで条件装置が作動し、当該装置に係る役物連続作動装置が作動する場合には、当該特別電動役物の作動は、本規定の作動回数に含める。

（１）ト（ホ）

「特定の領域」とは、遊技球が通過することで条件装置を作動させることとなる領域が、遊技の都度により変動してはならず、事前に定められていなければならないことであると解する。なお、当該領域が複数定められていることは、差し支えない。

可動物が、大入賞口内に設けられ、既に大入賞口に入賞した遊技球の動きを当該可動物で変化させることは、差し支えない。ただし、当該可動物が、役物連続作動装置の未作動時における特別電動役物が作動を開始した時から、大入賞口に入賞した遊技球が遊技の結果に影響を及ぼすか否かが確定するときまでの間、常時一定の動作を継続（一連の動作を繰り返すものを含む。）しない又は誰かが調整することを可能とする性能を持つものである場合には、当該特定の領域を通過する遊技球の数の割合が定められていない性能を持つものであると解するため、当該可動物の当該性能は、本規定に抵触する。

「常時一定の動作」とは、可動物が電源投入後に動作し続けることであると解する他、

- ・可動物が一定の周期で停まること
- ・役物連続作動装置の作動中（特別電動役物の作動中）に入賞した遊技球の数のうち、一の数を契機として、可動物が一定の動作を行うこと

を含むものである。ただし、当該動作は、遊技の結果に影響を及ぼすものであることにより、主基板にて制御されるものである。

遊技球が通過することで条件装置を作動させることとなる「特定の領域」が遊技の都度により変動する又は事前に定められていない場合には、遊技機が、当該特定の領域を通過する遊技球の数の割合を定めていない性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、本規定に抵触する。なお、当該領域が複数定められていることは、差し支えない。

一回の特別電動役物が作動するとき、複数の遊技球が、大入賞口内の特定の領域を通過することは、差し支えない。このとき「十分の一を超えるものではないこと」とは、通過した遊技球は一個であるとした上で、特定の領域の通過球数が正に十分の一を超えてはならないことであると解する。

特定の領域を持つ大入賞口が、役物連続作動装置未作動時における一の契機で入賞した遊技球が他の契機で入賞した遊技球の落下の方向に何らかの変化を与えることを可能とする構造又は性能を持つものである場合には、特定の領域を通過する遊技球の割合の任意の調整を可能とする構造又は性能を持つものであると解するため、当該大入賞口の当該構造又は性能は、本規定に抵触する。

特定の領域を持つ大入賞口が、役物連続作動装置未作動時における一の契機で大入賞口に入賞した遊技球が特定の領域を通過するか否かが決定される前に、別の遊技球の始動口への入賞により再び開放等する性能を持つものである場合には、技術上の規格に定められていない役物の作動を容易にする性能を持つものであると解するため、当該大入賞口の当該性能は、チ（ト）に抵触する。

（１）ト（へ）

役物連続作動装置の一回の作動により特別電動役物の連続作動回数を決定するための装置（以下、「特別電動役物連続作動回数決定装置」という。）は、役物連続作動装置の一部である。

特別電動役物連続作動回数決定装置が、あらかじめ定められた一の確率を設けて

いない又は遊技の都度に確率が変動する場合には、Nを定めていない性能を持つものであると解するため、当該装置の当該性能は、本規定に抵触する。

連続作動回数が

- ・役物連続作動装置の作動時に直ちに決定されない
- ・当該決定が明示されない
- ・当該明示された回数を表す情報が変動する

場合には、遊技機が、役物の作動を任意に調整することを可能とする性能を持つものであると解し、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、チ（イ）に抵触する。このとき、遊技者の技量等により連続作動回数が変動する場合に明示される回数は、特別電動役物が継続して作動することが物理的に可能である最大の回数である。

役物連続作動装置の作動の継続又は終了を特別電動役物の一回の作動により開放等する大入賞口内に入賞した遊技球が通過する領域で決定するために、当該通過領域を設けるための性能が構造上設けられることは、差し支えない。ただし、当該通過領域が、

- ・遊技の状態によって変動する
- ・無効又は有効となる
- ・当該構造が可動する場合、役物連続作動装置の作動中において、常時一定の動作を継続しない
- ・誰かが調整できる

場合には、遊技機が役物の作動を任意に調整することを可能とする性能を持つものであると解し、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、チ（イ）に抵触する。また、この場合のNは、特別電動役物が継続して作動することが物理的に可能である最大の回数である。

「常時一定の動作」とは、可動物が電源投入後に動作し続けることであると解する他、

- ・可動物が一定の周期で停まること
- ・役物連続作動装置の作動中（特別電動役物の作動中）に入賞した遊技球の数のうち、一の数を契機として、可動物が一定の動作を行うこと

を含むものである。ただし、当該動作は、遊技の結果に影響を及ぼすものであることにより、主基板にて制御されるものである。

役物連続作動装置が、一回の作動に対して一回の特別電動役物の作動のみで作動を終了する場合には、特別電動役物を連続して作動させないことを可能とする性能を持つものであると解するため、当該装置の当該性能は、本規定に抵触する。

遊技機が、特定の領域を複数設け、当該領域ごとの特別電動役物の連続作動回数を決定する構造を持つことは、差し支えない。また、この場合のNは、特別電動役物が継続して作動することが物理的に可能である最大の回数である。

(1)ト(ト)

役物連続作動装置の作動の終了時ごとに作動確率Mの値を低い値から高い値へ変動させ、又は高い値のまま変動させない抽せん（高確率変動抽せん）を行う場合は、その当せん確率は、あらかじめ定められた一の値（以下、この項で $(0 < \dots < 1)$ とする。）である。

作動確率Mの値が高い値のとき、一回の条件装置の作動に係る抽せんごとに作動確率Mの値を高い値から低い値へ変動させる抽せん（転落抽せん）を行う場合は、その当せん確率は、あらかじめ定められた一の値（以下、この項で $(0 < \dots < 1)$ とする。）である。このとき、Pは

$$\left(\times (1 - (1 - MH)^{-\log_{(1-\dots)^2}}) \right)^P = \frac{1}{2} \quad (0 < \dots < 1, 0 < \dots < 1)$$

$$P = \frac{1}{2} \quad (0 < \dots < 1, \dots = 0)$$

$$P = \dots \quad (\dots = 1, \dots = 0)$$

である。

高い値のまま一定回数抽せんを行う場合は、その一定回数は、あらかじめ定められた一の値（以下、この項で とする。）である。このとき、Pは

$$\left(\times (1 - (1 - MH) \dots) \right)^P = \frac{1}{2} \quad (0 < \dots < 1)$$

である。

遊技機が、 \dots 及び \dots を二以上持つ場合には、二を超える作動確率Mを持つものであると解するため、当該遊技機の \dots 及び \dots を二以上持つ性能は、本規定に抵触する。

高確率変動抽せんを構造物により行う場合の \dots は、物理的に可能である最大値である1である。

転落抽せんを構造物により行う場合の \dots は、物理的に可能である最小値である0である。

高確率時の条件装置の作動回数に制限を設けている場合のPは、当該制限値と上記の計算値の小さい方である。

(1)ト(チ)

試験結果が正に十倍である場合には、当該結果を可能とする遊技機の性能は、本規定に抵触しない。

(1)ト(リ)

作動確率Mが当該確率を持つ条件装置を作動契機として作動した役物連続作動装置の作動終了後以外に変動する場合には、遊技機が技術上の規格に定められていない契機で変動させる性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、本規定に抵触する。

(1)チ(イ)

技術上の規格に定められている場合を除き、遊技機が、誰かの調整により遊技機の性能を変動させることを可能とする性能を持つものである場合には、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、本規定に抵触する。

技術上の規格に定められている場合を除き、遊技機が、時刻若しくは電源投入又は特別図柄表示装置上の図柄の表示回数等の遊技の結果を契機として普通電動役物の作動確率又は大入賞口内の内部構造等、遊技の状態を変動させることを可能とする性能を持つものである場合には、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、本規定に抵触する。

遊技機が、遊技の結果に影響を与えることとなる遊技機の性能を調整又は変動することを可能とする性能を持つものである場合には、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、本規定に抵触する。

(1)チ(ロ)

遊技くぎ等の配置が任意の発射速度及び発射強度で発射された遊技球が当該遊技くぎ等に触れることなく、開放等している入賞口に入賞することを可能とする性能を持つものである場合には、遊技機が「入賞口への遊技球の入賞が著しく容易にな」る性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、本規定に抵触する。

(1)チ(ハ)

開放等が生じた入賞口が開放等が生じていない場合と異なった遊技球の落下の流れを形成し、この結果、任意の入賞口への入賞が容易となる性能を持つものである場合には、遊技機が「入賞口以外の入賞口への遊技球の入賞が容易にな」る性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、本規定に抵触する。

(1)チ(ト)

遊技機が、電子計算機によるくじの結果を複数記憶する性能を持つものである場合には、「役物の作動を容易にするための特別の装置」の性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、本規定に抵触する。

遊技機が、直接的又は間接的を問わず、役物又は役物連続作動装置の作動を容易にすると認められる性能を持つものである場合には、有形無形を問わず「役物の作動を容易にするための特別の装置」の性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、本規定に抵触する。

ト(ホ)にいう「可動物」、及びト(ヘ)にいう「装置」及び「機能」は、役物連続作動装置の一部である。

作動確率及び普通電動役物が作動することとなる図柄の組合せが表示される確率を変動させるための装置を除き、遊技機が、役物の作動に係る図柄の組合せを表示

する確率を変動させることを可能とする性能を持つものである場合には、「役物の作動を容易にするための特別の装置」の性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、本規定に抵触する。

技術上の規格に定められている場合を除き、入賞口及びゲートが、遊技の状態によって無効又は有効となる、又は誰かが調整することを可能とする性能を持つものである場合には、「役物の作動を容易にするための特別の装置」の性能を持つものであると解するため、当該入賞口及びゲートの当該性能は、本規定に抵触する。

技術上の規格に定められている場合を除き、遊技機が、役物に係る入賞口の動作が遊技の状態によって変動する又は誰かが調整することを可能とする性能を持つものである場合には、「役物の作動を容易にするための特別の装置」を持つものであると解するため、当該役物の当該性能は、本規定に抵触する。

(2)イ(イ)

発射装置は、遊技球の発射に係る装置総体である。

発射装置の個数とは、遊技球に運動エネルギーを与える部分の数のことであると解する。

(2)イ(ロ)

「直接操作する場合」とは、遊技者の身体の一部を使用し、遊技機に接触して遊技を行うことであると解する。

発射装置が、遊技者が直接操作していないときにその発射強度が0に戻らない性能を持つ場合には、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該発射装置の当該性能は、(1)チ(イ)に抵触する。

(2)ハ(イ)

「遊技盤」とは、遊技球が自由に落下することができる領域(入賞口の内部を除く。)をいうものであると解する。

遊技盤に到達するために十分な速度がない遊技球が発射装置又は受け皿に戻るための領域(以下、この規定において「発射レール領域」という。また、発射レール領域に遊技盤上に打ち出された遊技球が再び入ることを防ぐための装置を「遊技球戻り防止弁」という。)は、遊技盤でないとして解する。

遊技球戻り防止弁がない遊技機における発射レール領域とは、発射レールの終端部分から鉛直方向に延長した仮想線と、発射レール領域に囲まれる部分であると解する。

入賞口に入賞しなかった遊技球が入る入口が遊技盤上の最下部に設ける場合を除き、遊技機が、当該入口が入賞口でないことを明らかにしていない場合には、遊技者が遊技球の発射強度を調整できない性能を持つものであると解し、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、(1)チ(イ)に抵触する。

(2) 八 (口)

「遊技盤の大きさ」とは、遊技球が落下する範囲の外周であると解する。

(2) 二 (イ)

「入賞口の数」とは、入賞口の入口の数のことであると解する。

入賞口の入口とは、入賞口及び当該入賞口に連なる遊技くぎ等（その間を遊技球が通過できない形で連続配置されている遊技くぎ等）で構成される遊技球の通過面のうち、入賞口から最も離れた位置にあるものであると解する。

(2) 二 (口)

二個の大入賞口が開放等しているあるいはしていないにかかわらず物理的に明確に分離されていることが明らかな構造となっていない場合には、遊技機が一の大入賞口の入口の大きさを定めていない構造を持つものであると解するため、当該遊技機の当該構造は、(リ)に抵触する。

二個の大入賞口が隣接し、その間に遊技球が通過することが不可能である構造になっている場合には、遊技機が一の大入賞口の入口の大きさを定めていない構造を持つものであると解するため、当該遊技機の当該構造は、(リ)に抵触する。

遊技機が大入賞口内に構造物（以下、「大入賞口内の構造物」という。）を設けることは、(1)ト(ホ)及び(へ)に適合する限り差し支えない。

(2) 二 (八)

役物の作動により開放等する入賞口が始動口を兼ねることは、(1)で始動口となることを禁止されている入賞口でない限り差し支えない。

可動物が始動口内に設けられ、既に始動口に入賞した遊技球の動きを当該可動物で変化させることは、差し支えない。ただし、当該可動物が、常時一定の動作を継続（一連の動作を繰り返すものを含む。）しない又は誰かが調整することを可能とする性能を持つものである場合には、当該特定の領域を通過する遊技球の数の割合が定められていない性能を持つものであると解するため、当該可動物の当該性能は、本規定に抵触する。

(2) 二 (二)

遊技機が、発射された遊技球について物理的に可能などの軌跡をもってしても入賞が不可能である入賞口を設けている場合には、入賞できない入賞口が設けられている構造を持つものであると解するため、当該遊技機の当該構造は、本規定に抵触する。

遊技機が入賞口であると誤認する入賞口でないものを設けている場合には、遊技球の発射強度を調整できない性能を持つものであると解し、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、(1)チ(イ)に抵触する。

(2) 二 (ホ)

入賞口の入口の大きさとは、入賞口の入口のうち、遊技盤と平行な距離の最大値であると解する。なお、遊技くぎにおける当該大きさとは、内法であると解する。

(2) 二 (ヘ)

第一種非電動役物の作動により拡大した入賞口の入口の大きさとは、遊技盤と平行な距離の最大値であると解する。

(2) 二 (ト)

第二種非電動役物の作動により開放等した入賞口の入口の大きさとは、遊技盤と平行な距離の最大値であると解する。

(2) 二 (チ)

普通電動役物の作動により開放等した入賞口の入口の大きさとは、遊技盤と平行な距離の最大値であると解する。

(2) 二 (リ)

特別電動役物の作動により開放等した入賞口の入口の大きさとは、遊技盤と平行な距離の最大値であると解する。

遊技機が、複数の電動役物に係る入賞口を並列させて同時作動させる構造を持つものである場合には、当該入賞口の入口の大きさが定められていない、かつ大入賞口でない構造を持つものであると解するため、当該遊技機の当該構造は、(チ)等、該当する規定に抵触する。

(2) 二 (ヌ)

ゲートの大きさとは、ゲート及び当該ゲートに連なる遊技くぎ等(その間を遊技球が通過できない形で連続配置されている遊技くぎ等)で構成される遊技球の通過面のうち、ゲートから最も離れた位置で遊技盤と平行な距離の最大値であると解する。

(2) ホ (イ)

電氣的又はその他の動力により常に一定の動作を行う可動物は、遊技くぎ等である。

遊技機が、遊技くぎ等以外の遊技球の落下の方向に変化を与えるための装置を遊技盤上に設けている場合には、技術上の規格に定められていない装置を設けていると解するため、当該遊技機の当該装置を遊技盤上に設けている構造は、本規定に抵触する。

遊技機が、電氣的又はその他の動力(風車、その他の遊技球の落下の方向に変化を与えるための装置に遊技球が衝突したことにより、遊技球が落下の方向とは異なった方向に変化することを除く。)により遊技球を上昇させるための装置を設けてい

る場合には、遊技球の落下の方向を著しく不規則にする装置を設けていると解するため、当該遊技機の当該装置を設けている構造は、本規定に抵触する。

(2)ホ(八)

遊技球を保留するための装置が、当該装置から落下した遊技球が大入賞口に入賞する可能性がある構造である場合には、保留装置ではなく「役物の作動を容易にするための特別の装置」の構造を持つものであると解するため、当該装置の当該構造は、(1)チ(ト)に抵触する。

電氣的その他の動力を用いて、遊技球を停止させた後、遊技球を入賞口に向けて落下させるための装置は、保留装置である。

磁石等で遊技球を吸着する装置で、遊技球を入賞口に向けて落下させるための装置は、保留装置である。この場合、保留装置の個数とは、磁石等の数であると解する。

「入賞口に向けて落下させる」とは、当該装置が遊技球を入賞口に入賞する可能性があるように落下させることであると解する。

遊技機が、保留装置から遊技球が落下する契機の調整を遊技者以外が行うことを可能とする構造を持つものである場合には、遊技者が落下する契機を任意に調整できない構造を持つものであると解し、当該構造が「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該構造は、本規定に抵触する。

(2)ホ(ホ)

遊技機が、保留装置の保留を容易にする装置を設けている場合には、技術上の規格に定められていない装置を設けていると解するため、当該遊技機の当該装置を設けている構造は、本規定に抵触する。

遊技盤上の遊技球を重力の作用にかかわらず留めておくことを可能とする装置とは、「遊技球を保留することができる装置」とであると解する。よって、当該装置が、保留装置でない場合には、「遊技球の落下を著しく不規則にする特別の装置」の構造を持つものであると解するため、当該遊技盤上の当該構造は、(イ)に抵触する。

(2)へ(八)

本規定は、遊技球が通過する可能性がある部分について、常時満たす条件が定められているものである。

(2)チ(八)

本規定は、遊技球が通過する可能性がある部分について、常時満たす条件が定められているものである。

遊技球が接触する及び接触しないガラス板等(二重ガラス及び表裏両面を含む。)が、凹凸の構造を持つものである場合には、遊技球の落下を著しく不規則にする及び光の屈折率の変化により遊技盤が歪んで見える構造を持つものであると解するた

め、当該ガラス板等の当該構造は、本規定及び(1)チ(イ)に抵触する。

(2)リ(イ)

遊技機が、遊技球を取り出すことを困難にする構造を持つものである場合には、遊技球を自由に取り出すことを阻害する構造を持つものであると解するため、当該遊技機の当該構造は、本規定に抵触する。

受け皿が、獲得したあるいは貸玉によって得た遊技球が遊技者にとって可視的でない、又は遊技機内に取り置かれる等によって容易に取り出すことを可能とする状態でない構造を持つものである場合には、遊技球を自由に取り出すことを阻害する構造であると解するため、当該受け皿の当該構造は、本規定に抵触する。

(2)リ(ロ)

遊技機が、遊技球の数の確認を困難にする構造を持つものである場合には、遊技球の数の確認を阻害する構造を持つものであると解するため、当該遊技機の当該構造は、本規定に抵触する。

(2)ヌ(イ)

遊技機が、遊技くぎ等その他遊技盤上に設ける構造で遊技球の衝突により形状等が変化するものを持つものである場合には、耐久性のない構造を持つものであると解するため、当該遊技機の当該構造は、本規定に抵触する。

(2)ヌ(ロ)

「図柄の組合せ」は、複数の図柄の組合せのほか、単一の図柄又はランプの点灯も含むものであり、識別することが容易なものである。

「役物の作動が終了するとき」とは、役物に係る入賞口が開放等している状態を経て、当該状態が終了するときをいう。

役物が、その作動契機が発生した時に直ちに作動しない場合には、役物の作動に係る時間を任意に変動させる性能を持つものであると解し、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、(1)チ(イ)に抵触する。

遊技機が、役物あるいは役物連続作動装置の作動契機を電磁的記録等により貯留し、任意の契機で当該貯留情報等により役物あるいは役物連続作動装置を連続して作動させることを可能とする構造を持つものである場合には、「記憶する装置」の構造を持つものであると解するため、当該遊技機の当該構造は、本規定に抵触する。

(3)へ

「透明」とは、無色透明のことであると解する。

(4)「別表第五 回胴式遊技機に係る技術上の規格」関係

(1) イ (イ)

遊技球を使用する回胴式遊技機が規定数を 1 個とすることは、差し支えない。

遊技機が、規定数を超える遊技メダル等の遊技機内部への投入を可能とする性能を持つものである場合は、規定数を定めていない性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、本規定等、該当する規定に抵触する。

(1) イ (ロ)

「投入」とは、遊技者が遊技メダル等を遊技機内部に入れること及び貯留装置に係るボタンその他の装置の操作により遊技メダル等を遊技の用に供する一連の動作のことであると解する（「貯留装置」における「投入」と意味が違う点について留意のこと。）

「投入をし」とは、投入に係る一連の動作が完結した時であると解する。

「回胴の上の図柄の組合せが表示」とは、回胴が一回の遊技の結果が確定したことを告知することに必要な時間、回胴の上の図柄を直視できる状態で停止することであると解する。

「図柄」とは、「回胴の上の」との記述により、回胴上に印刷されたものであると解し、投影等により視認されるものとは、「図柄」でないと解する。

「遊技メダル等の投入」は、「遊技メダル等を遊技機内部に入れ」及び「遊技の用に供する」により、遊技者の意思による行為であることから、遊技機が、投入に係る一連の動作を遊技者の意思によらず自動的に完結させる性能を持つものである場合には、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、リ (イ) に抵触する。

遊技機が、投入に係る一連の動作が完結していないときに回胴回転装置の作動を可能とする性能を持つものである場合には、技術上の規格に定められていない回胴回転装置の作動に係る性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、本規定に抵触する。また、遊技機が、当該動作の完結と同時に回胴回転装置を自動的に作動させる性能を持つものである場合には、遊技者の意思による行為を阻害する性能を持つものであると解し、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、本規定に抵触する。

重力により遊技球を遊技機内に取り込む構造を設けている遊技機が、

- ・一回の遊技を行うか否かを遊技者が選択することを可能とする性能を持たない
- ・遊技者が一回の遊技を行わないとしたときに投入に係る一連の動作中の遊技球を一の操作ですべて受け皿に排出することを可能とする性能を持たない

場合には、遊技者の意思による行為を阻害する性能を持つものであると解し、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、本規定に抵触する。

貯留装置を持つ遊技機が、電氣的動力等により遊技メダルの投入を可能とする構造を持つものである場合には、遊技メダル等を投入して遊技を行う遊技機であるに

もかかわらず別表第二(3)ヲ前段にいう「入賞により獲得された遊技メダル等その他投入に係る遊技メダル等以外の遊技メダル等を受けるための装置」の構造を持つものであると解し、技術上の規格に定められていない受け皿に係る構造を持つものであると解するため、当該遊技機の当該構造は、(2)へ(イ)に抵触する。

(1)イ(八)

「投入」とは、遊技者が遊技メダル等を遊技機内部に入れること及び貯留装置に係るボタンその他の装置の操作により遊技メダル等を遊技の用に供する一連の動作のことでありと解する(「貯留装置」における「投入」と意味が違う点について留意のこと。)

「遊技の結果が得られる時」とは、回胴が全て停止し、図柄に応じた遊技メダル等が払い出され終えた時であると解する。

「投入をし」とは、投入に係る一連の動作が完結した時であると解する。

「投入をする」とは、投入に係る一連の動作を開始することであると解する。遊技機が、本規定に規定される間に遊技メダル等の新たな遊技機内部への投入を可能とする性能を持つものである場合には、「投入をする」ことを可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、本規定に抵触する。

遊技機が、投入を完結していない遊技メダル等を遊技者の意思により随時返却することを可能とする性能を持つものでない場合には、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、リ(イ)に抵触する。

(1)イ(二)

「すべての回胴」とは、回胴回転装置で制御される回胴であると解し、演出に用いる回胴等は含まれないものであると解する。

「すべての回胴の回転の方向及び速さは一定とし」とは、すべての回胴を通して、回転の方向、速さ及び速さに付随する加速能力が同一であると解する。また、「一定」とは、遊技ごとの変化がないものであると解する(回胴回転装置が、回胴ごとの停止状態から回胴の回転の速さが一定となるために要する時間又は回転開始順序等、すべての制御をすべての遊技で同一としない性能を持つものである場合には、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該装置の当該性能は、リ(イ)に抵触する。)

本規定は、回胴の回転を始動させるために物理的に必要となる加速の為に必要な力を回胴に与え、回胴の回転の速さを1分間に80回転以下の一定回転数にすることに係る諸条件について、常時満たす条件が定められているものである。よって、回胴回転装置が、「回胴回転装置を作動させた後、すべての回胴の回転の速さが一定となるまでの間」に、何らかの情報を提供すること又は遊技の結果に影響を与えるような回胴の制御をすること等、回胴の回転を一定にするために必要な制御以外の制御を可能とする性能を持つものである場合には、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該装置の当該性能は、

リ(イ)に抵触する。

(1)イ(ホ)

「すべての回胴」とは、回胴回転装置で制御される回胴であると解し、演出に用いる回胴等は含まれないものであると解する。

(1)イ(ヘ)

「すべての回胴」とは、回胴回転装置で制御される回胴であると解し、演出に用いる回胴等は含まれないものであると解する。

遊技機が、遊技者による回転停止装置の作動を経ずに回胴の回転を停止させるときに作動中の条件装置に係る図柄の組合せを停止させる性能を持つものである場合には、遊技メダル等の獲得を著しく容易にする性能を持つものであると解し、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、リ(イ)に抵触する。

(1)イ(ト)

「操作」とは、人間が目的物に対して何らかの意図を持って直接的に作用を及ぼすことであると解する。

遊技機が、条件装置が作動している遊技において回転停止装置を作動させてから回胴が停止するまでの時間を190ms((1)へ(ホ)に定める75ms以内で停止する回胴にあつては75ms)以内で任意に変動させ、もって当該条件装置に係る図柄の組合せを表示させる制御を可能としない性能を持つものである場合には、条件装置の作動を阻害する性能を持つものであると解し、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、リ(イ)に抵触する。

遊技機が、再遊技に係る条件装置が作動している遊技において回転停止装置を作動させてから回胴が停止するまでの時間を190ms((1)へ(ホ)に定める75ms以内で停止する回胴にあつては75ms)以内で任意に変動させ、もって当該再遊技に係る図柄の組合せを表示させる制御を可能としない性能を持つものである場合には、条件装置の作動を阻害する性能を持つものであると解し、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、リ(イ)に抵触する。

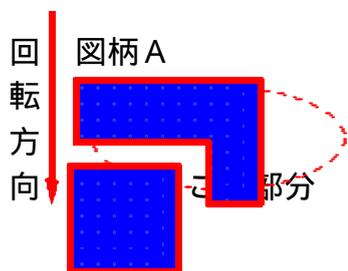
遊技機が、入賞、再遊技、役物及び役物連続作動装置のそれぞれの条件装置の制御を同一としない性能を持つものである場合には、役物の作動を任意に変動させる性能を持つものであると解し、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、リ(イ)に抵触する。

(1)イ(リ)

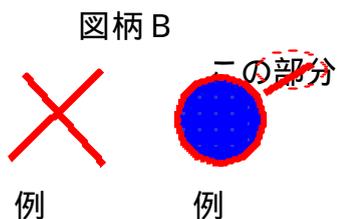
「識別」とは、一の図柄の種類と他の図柄の種類を見分けることが可能であるこ

とであると解する。

本規定は、回胴回転装置の作動中はもとより、当該装置が作動していないときについても、常時満たす条件が定められているものである。



隣接する図柄が著しく近接あるいは重なっているもの及び左図のように回胴の回転方向に対して前後する部分がある図柄は、図柄として識別できないものである。



十分な太さを持たない線等で構成された図柄（例 ）や図柄の一部（例 ）は、図柄として識別できないものである。

遊技機が、(八)に定められている「遊技メダル等の投入をすることができない」間に、回胴に対する照明の色若しくは明るさを変動する性能又はガラス板等若しくは回胴上に何らかの図等を投影する性能を持つものである場合には、図柄をおおむね識別することを阻害する性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、本規定に抵触する。

(1) 口(イ)

「を超えないもの」、「を超えるものでないもの」とは、あらゆる一回の入賞において一回でも本規定に規定される遊技メダル等を超える払出を行うことがないものであると解する。

「当該入賞に使用した遊技メダル等の数」とは、当該一回の遊技において投入された遊技メダル等の数をいうものであると解する。なお、当該入賞が「再遊技」により発生した場合の「当該入賞に使用した遊技メダル等の数」とは、最も近い以前の遊技において投入された遊技メダル等の数をいうものであると解する。

遊技メダル等払出装置が、一回の入賞に対する払出中に停電等の突発事項により障害があったときに改めて当該入賞に対する遊技メダル等の払出を行う性能を持つものである場合には、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものでないと解するため、当該装置の当該払出を行う性能は、本規定に抵触しない。

(1) 口(ロ)

「あらかじめ定められ」とは、一の遊技機の特長として決定されている事項と解する。

遊技機が、複数の入賞に係る図柄の組合せが一の遊技で成立するときに払出を行

う遊技メダル等の合計として（イ）に規定される遊技メダル等を超える払出を行う場合には、技術上の規格に定められていない遊技メダル等の獲得を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能が、本規定に抵触する。

入賞に係る図柄の組合せに対応して獲得される遊技メダル等の数が、同一の図柄の組合せに対して異なっていることは、規定数ごと及び図柄の組合せごとにあらかじめ定められた一の値である限り、差し支えない。

（１）ロ（ハ）

再遊技、役物及び役物連続作動装置の作動は、「入賞」でない。

遊技機が、役物及び役物連続作動装置が作動する図柄の組合せが表示されたときに遊技メダル等の払出を行う性能を持つものである場合には、入賞していないにもかかわらず遊技メダル等の獲得を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、本規定に抵触する。

遊技機が、入賞、再遊技、普通役物の作動、第一種特別役物の作動、第二種特別役物の作動、第一種特別役物に係る役物連続作動装置の作動及び第二種特別役物に係る役物連続作動装置の作動に係る図柄の組合せを互いに素にしていけない場合には、別表第二（３）ホの規定にかかわらず内部抽せんに当せんせずに図柄の組合せを表示することを可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、（二）等、該当する規定に抵触する。

（１）ロ（ニ）

入賞に係る条件装置が、内部抽せんの当せん又は別表第二（３）ヌで定義されている「第二種特別役物」の作動以外の契機で作動する場合には、技術上の規格に定められていない条件装置の作動に係る性能を持つものであると解するため、当該装置の当該性能は、本規定に抵触する。

遊技機が、入賞又は再遊技に係る図柄の組合せと、役物の作動又は役物連続作動装置の作動に係る図柄の組合せを二個以上同時に表示することを可能とする性能を持つものである場合には、条件装置が作動せずに入賞又は再遊技が作動することを可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、本規定等、該当する規定に抵触する。

（１）ロ（ホ）

「設定」とは、別表第二（３）ヘにいうものであると解する。

「すべての回胴」とは、回胴回転装置で制御される回胴であると解し、演出に用いる回胴等は含まれないものであると解する。

「四百回」とは、一切の延長のない４００回の遊技回数をいうものであると解する。

「四百回にわたり遊技を連続して行った場合」とは、連続して行う４００回の遊技であると解する。

「任意の」とは、試験においてあらかじめ定められていないものであると解する。

試験結果が正に三倍である場合には、当該結果を可能とする遊技機の性能は、本規定に抵触する。

(1) 口 (へ)

「設定」とは、別表第二 (3) へにいうものであると解する。

「四百回」とは、一切の延長のない 4 0 0 回の遊技回数をいうものであると解する。

「四百回にわたり遊技を連続して行った場合」とは、連続して行う 4 0 0 回の遊技であると解する。

試験結果が正に三倍である場合には、当該結果を可能とする遊技機の性能は、本規定に抵触する。

(1) 口 (ト)

「設定」とは、別表第二 (3) へにいうものであると解する。

「六千回」とは、一切の延長のない 6,000 回の遊技回数をいうものであると解する。

「六千回にわたり遊技を連続して行った場合」とは、連続して行う 6,000 回の遊技であると解する。

試験結果が正に 1 . 5 倍である場合には、当該結果を可能とする遊技機の性能は、本規定に抵触する。

(1) 口 (チ)

「設定」とは、別表第二 (3) へにいうものであると解する。

「六千回」とは、一切の延長のない 6,000 回の遊技回数をいうものであると解する。

「六千回にわたり遊技を連続して行った場合」とは、連続して行う 6,000 回の遊技であると解する。

試験結果が正に 1 . 5 倍である場合には、当該結果を可能とする遊技機の性能は、本規定に抵触する。

(1) 口 (リ)

「設定」とは、別表第二 (3) へにいうものであると解する。

「一万七千五百回」とは、一切の延長のない 17,500 回の遊技回数をいうものであると解する。

「一万七千五百回にわたり遊技を連続して行った場合」とは、連続して行う 17,500 回の遊技であると解する。

試験結果が正に 1 . 2 倍又は 0 . 5 5 倍である場合には、当該結果を可能とする遊技機の性能は、本規定に抵触する。

(1) 口 (ヌ)

「設定」とは、別表第二(3)へにいうものであると解する。

「一万七千五百回」とは、一切の延長のない 17,500 回の遊技回数をいうものであると解する。

「一万七千五百回にわたり遊技を連続して行った場合」とは、連続して行う 17,500 回の遊技であると解する。

試験結果が正に 1.2 倍である場合には、当該結果を可能とする遊技機の性能が、本規定に抵触する。

(1)ロ(ル)

「設定」とは、別表第二(3)へにいうものであると解する。

「六千回」とは、一切の延長のない 6,000 回の遊技回数をいうものであると解する。

「六千回にわたり遊技を連続して行った場合」とは、連続して行う 6,000 回の遊技であると解する。

試験結果が正に 7 割(第一種特別役物の割合にあつては正に 6 割)である場合には、当該結果を可能とする遊技機の性能は、本規定に抵触しない。

第一種特別役物に係る役物連続作動装置の作動により作動する第一種特別役物で獲得された遊技メダル等は、「第一種特別役物の作動による」遊技メダル等である。

(1)ロ(ヲ)

「設定」とは、別表第二(3)へにいうものであると解する。

「六千回」とは、一切の延長のない 6,000 回の遊技回数をいうものであると解する。

「六千回にわたり遊技を連続して行った場合」とは、連続して行う 6,000 回の遊技であると解する。

試験結果が正に 7 割(第一種特別役物の割合にあつては正に 6 割)である場合には、当該結果を可能とする遊技機の性能は、本規定に抵触しない。

第一種特別役物に係る役物連続作動装置の作動により作動する第一種特別役物で獲得された遊技メダル等は、「第一種特別役物の作動による」遊技メダル等である。

(1)ロ(ワ)

「すべての図柄の組合せの数」とは、図柄の数が一の回胴につき N 個の場合、N の回胴数乗であると解する。

入賞に係る図柄の組合せを複数設けている遊技機がそれぞれの入賞に係る図柄の組合せの数の和がすべての図柄の組合せの百分の十一以下であり又は百分の四十を超えるものである性能を持つものである場合には、技術上の規格に定められていない入賞に係る図柄の組合せの数に係る性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、本規定に抵触する。

本規定は、役物及び役物連続作動装置の作動時又は非作動時について、常時満たす条件が定められているものである。

図柄の組合せの数は、回胴ごとに図柄が有効となる停止位置の組合せのうち一の組合せを用いて算定するものである。

(1) 口 (カ)

「あらかじめ定められ」とは、一の遊技機の特長として決定されている事項と解する。

(1) 口 (コ)

遊技機が、入賞に係る条件装置と再遊技に係る条件装置を同時に作動させることを可能とする性能を持つものである場合は、技術上の規格に定められていない条件装置の作動に係る性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、本規定に抵触する。

「第二種特別役物が作動している場合にあつては、この限りでないこと。」とは、第二種特別役物作動時には例外的に「再遊技」と「入賞」の条件装置が同時に作動する可能性があるが、当該場合でも再遊技と入賞に係る図柄の組合せが同時に表示されることは容認されないというものであると解する。

「作動するものでない」とは、作動することを禁止しているものであると解する。

(1) 八 (イ)

「入賞に係る図柄の組合せを除く」とは、入賞に係る図柄の組合せと再遊技に係る図柄の組合せが同一のものであってはならないというものであると解する。

「特定の」とは、一の遊技機の特長として決定されているものであり、遊技の都度により変動することを禁止しているものであると解する。

(1) 八 (ロ)

再遊技に係る図柄の組合せが表示される場合とは、再遊技に係る条件装置に係る「内部抽せん」に当せんしている場合であると解する。

(1) 八 (ハ)

遊技機が、再遊技に係る図柄の配置を偏らせる等、再遊技に係る条件装置が作動しているにもかかわらず再遊技に係る図柄の組合せが表示されない図柄配列を設けている場合には、条件装置が作動しても図柄の組合せを表示することを可能としない性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該図柄配列を設けている性能は、本規定に抵触する。

「すべての図柄の組合せの数」とは、図柄の数が一の回胴につき N 個の場合、N の回胴数乗であると解する。

図柄の組合せの数は、回胴ごとに図柄が有効となる停止位置の組合せのうち一の組合せを用いて算定するものである。

(1) 八 (ニ)

「あらかじめ定められ」とは、一の遊技機の特性として決定されている事項であると解する。

「特定の」とは、一の遊技機の特性として決定されているものであり、遊技の都度により変動することを禁止しているものであると解する。

「作動したとき」、「表示されたとき」、「終了したとき」、「結果が得られたとき」とは、それぞれの条件を表すものであると解する。

遊技機が、a ~ e までのそれぞれの条件において再遊技の確率を複数定めることは、七十三分の十以上である限り、差し支えない。

(1) 八 (ホ)

「あらかじめ定められ」とは、一の遊技機の特性として決定されている事項であると解する。

(1) 二 (イ)

「特定の」とは、一の遊技機の特性として決定されているものであり、遊技の都度により変動することを禁止しているものであると解する。

(1) 二 (ハ)

「あらかじめ定められ」とは、一の遊技機の特性として決定されている事項であると解する。

(1) 二 (ニ)

「すべての図柄の組合せの数」とは、図柄の数が一の回胴につき N 個の場合、N の回胴数乗であると解する。

図柄の組合せの数は、回胴ごとに図柄が有効となる停止位置の組合せのうち一の組合せを用いて算定するものである。

(1) 二 (ホ)

「あらかじめ定められた一の値」とは、取り得る値が遊技機の特性として事前に定められているただ一つのものであり、遊技の都度により変動することを禁止しているものであると解する。

普通役物と当該普通役物の作動により確率が上昇する入賞に係る条件装置との関係が一对一でない又は変更することが可能である場合には、遊技機が、役物の作動を任意に調整することを可能とする性能を持つものであると解し、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、リ (イ) に抵触する。

(1) 二 (ヘ)

「作動するものでない」とは、作動することを禁止しているものであると解する。

「他の条件装置」は、普通役物に係る条件装置を含むものである。

(1) ホ (イ)

「特定の」とは、一の遊技機の特性として決定されているものであり、遊技の都度により変動することを禁止しているものであると解する。

「第一種特別役物に係る役物連続作動装置が作動している場合は、この限りでないこと」とは、遊技機が、第一種特別役物に係る役物連続作動装置が作動しているときに「特定の図柄の組合せ」の表示を契機とせずに作動することができる当該第一種特別役物を設けることは、差し支えないと解する。

(1) ホ (ハ)

「すべての図柄の組合せの数」とは、図柄の数が一の回胴につき N 個の場合、N の回胴数乗であると解する。

本規定は、役物連続作動装置が作動していない場合について、常時満たす条件が定められているものである。

第一種特別役物の作動に係る図柄の組合せを複数設けている遊技機が、それぞれの第一種特別役物の作動に係る図柄の組合せの数の和がすべての図柄の組合せのそれぞれ五百分の一、五百分の三以上である性能を持つものである場合には、技術上の規格に定められていない第一種特別役物の作動に係る図柄の組合せの数に係る性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、本規定に抵触する。

図柄の組合せの数は、回胴ごとに図柄が有効となる停止位置の組合せのうち一の組合せを用いて算定するものである。

(1) ホ (ニ)

「あらかじめ定められ」とは、一の遊技機の特性として決定されている事項であると解する。

(1) ホ (ホ)

「すべての図柄の組合せの数」とは、図柄の数が一の回胴につき N 個の場合、N の回胴数乗であると解する。

図柄の組合せの数は、回胴ごとに図柄が有効となる停止位置の組合せのうち一の組合せを用いて算定するものである。

(1) ホ (ヘ)

「あらかじめ定められた一の値」とは、取り得る値が遊技機の特性として事前に定められているただ一つのものであり、遊技の都度により変動することを禁止しているものであると解する。

第一種特別役物と当該第一種特別役物の作動により確率が上昇する入賞に係る条件装置との関係が対一でない又は変更することが可能である場合には、遊技機が、役物の作動を任意に調整することを可能とする性能を持つものであると解し、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、

当該遊技機の当該性能は、リ（イ）に抵触する。

（１）ホ（ト）

「作動するものでない」とは、作動することを禁止しているものであると解する。

第一種特別役物が複数設けられ、かつ、これらに係る役物連続作動装置が作動していないときに、遊技機が、複数の第一種特別役物を同時に作動させる場合には、技術上の規格に定められていない第一種特別役物の作動に係る性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、本規定に抵触する。

第一種特別役物に係る条件装置が、当該第一種特別役物が作動した次の遊技において、なお作動している場合には、技術上の規格に定められていない第一種特別役物の作動に係る性能を持つものであると解するため、当該装置の当該性能は、リ（ホ）に抵触する。

「他の条件装置」は、第一種特別役物に係る条件装置を含むものである。

（１）ホ（チ）

「あらかじめ定められた一の回数」とは、取り得る回数が、遊技機の特長として事前に定められているただ一つのものであり、遊技の都度により変動することを禁止しているものであると解する。

役物連続作動装置に係る第一種特別役物が、役物連続作動装置の作動が終了した次の遊技において、なお作動している場合には、技術上の規格に定められていない役物連続作動装置の作動に係る性能を持つものであると解するため、当該役物の当該性能は、本規定に抵触する。

遊技機が、第一種特別役物の作動の終了契機を本規定に定める場合又は一回の作動中に十二回の遊技の結果を得た場合（別表第二（３）ト）以外とすることを可能とする性能を持つものである場合には、技術上の規格に定められていない第一種特別役物の終了に係る性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、本規定又はリ（ロ）に抵触する。

（１）へ（イ）

「特定の」とは、一の遊技機の特長として決定されているものであり、遊技の都度により変動することを禁止しているものであると解する。

「第二種特別役物に係る役物連続作動装置が作動している場合は、この限りでないこと」とは、遊技機が、第二種特別役物に係る役物連続作動装置が作動しているときに「特定の図柄の組合せ」を表示契機とせず作動することができる当該第二種特別役物を設けることは、差し支えないと解する。

（１）へ（ハ）

「あらかじめ定められ」とは、一の遊技機の特長として決定されている事項であると解する。

(1) へ (二)

第二種特別役物に係る条件装置が、当該第二種特別役物が作動した次回の遊技において、なお作動している場合には、技術上の規格に定められていない第二種特別役物に係る条件装置の作動に係る性能を持つものであると解するため、当該装置の当該性能は、リ(ホ)に抵触する。

「他の条件装置」は、第二種特別役物に係る条件装置を含むものである。

(1) へ (ホ)

「操作」とは、人間が目的物に対して何らかの意図を持って直接的に作用を及ぼすことであると解する。

本規定は、再遊技に係る条件装置の作動時又は非作動時について、常時満たす条件が定められているものである。

75ms以内に停止する回胴が特定の一個以上の回胴でない場合には、遊技機が、第二種特別役物の作動を任意に調整することを可能とする性能を持つものであると解し、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、リ(イ)に抵触する。

(1) ト (イ)

「特定の」とは、一の遊技機の特性として決定されているものであり、遊技の都度により変動することを禁止しているものであると解する。

(1) ト (ロ)

遊技機が、第一種特別役物と第二種特別役物の両方を作動させる性能を持っているという性能を持つ装置を設けている場合には、役物連続作動装置に該当しない入賞を容易にするための特別の装置を設けていると解するため、当該遊技機の当該装置の性能は、リ(ハ)に抵触する。

(1) ト (ホ)

「すべての図柄の組合せの数」とは、図柄の数が一の回胴につきN個の場合、Nの回胴数乗であると解する。

図柄の組合せの数は、回胴ごとに図柄が有効となる停止位置の組合せのうち一の組合せを用いて算定するものである。

本規定に定められている遊技機が、第一種特別役物に係る役物連続作動装置の作動の終了契機を本規定に定める場合以外とすることを可能とする性能を持つものである場合には、当該装置の作動を任意に調整することを可能とする性能を持つものであると解し、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、リ(イ)に抵触する。

(1) ト (ヘ)

「すべての図柄の組合せの数」とは、図柄の数が一の回胴につきN個の場合、N

の回胴数乗であると解する。

本規定に定められている遊技機は、役物連続作動装置の一回の作動により遊技メダルにあっては360枚を超え、かつ、480枚を超えず、遊技球にあっては1,800個を超え、かつ、2,400個を超えない数のうちからあらかじめ定められた一の遊技メダル等の数を獲得することを可能とする性能を有する遊技機である。

図柄の組合せの数は、回胴ごとに図柄が有効となる停止位置の組合せのうち一の組合せを用いて算定するものである。

(1)ト(ト)

「あらかじめ定められ」とは、一の遊技機の実質として決定されている事項であると解する。

(1)ト(チ)

「すべての図柄の組合せの数」とは、図柄の数が一の回胴につきN個の場合、Nの回胴数乗であると解する。

図柄の組合せの数は、回胴ごとに図柄が有効となる停止位置の組合せのうち一の組合せを用いて算定するものである。

(1)ト(リ)

「あらかじめ定められた一の値」とは、取り得る値が、遊技機の実質として事前に定められているただ一つのものであり、遊技の都度により変動することを禁止しているものであると解する。

役物連続作動装置と当該役物連続作動装置の作動により確率が上昇する第一種特別役物又は第二種特別役物に係る条件装置との関係が対一でない又は変更することが可能である場合には、遊技機が、役物の作動を任意に調整することを可能とする性能を持つものであると解し、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、リ(イ)に抵触する。

(1)ト(ヌ)

「作動するものでない」とは、作動することを禁止しているものであると解する。

第一種特別役物に係る役物連続作動装置の作動に係る条件装置が、当該第一種特別役物に係る役物連続作動装置が作動した次の遊技において、なお作動している場合には、技術上の規格に定められていない第一種特別役物に係る役物連続作動装置の作動に係る性能を持つものであると解するため、当該装置の当該性能は、リ(ホ)に抵触する。

「他の条件装置」は、第一種特別役物に係る役物連続作動装置に係る条件装置を含むものである。

(1)ト(ル)

「作動するものでない」とは、作動することを禁止しているものであると解する。

「他の条件装置」は、第二種特別役物に係る役物連続作動装置に係る条件装置を含むものである。

(1)ト(ヲ)

「あらかじめ定められた一の数」とは、取り得る値が、遊技機の特性として事前に定められているただ一つのものであり、遊技の都度により変動することを禁止しているものであると解する。

第一種特別役物に係る役物連続作動装置の作動終了条件となる獲得される遊技メダル等の数が遊技メダルにあつては480枚を、遊技球にあつては2,400個を超える場合には、当該装置が終了条件を定められていないと解するため、当該装置の定められていない性能は、本規定に抵触する。

遊技機が、第一種特別役物に係る役物連続作動装置の作動の終了契機を本規定に定める場合以外とすることを可能とする性能を持つものである場合には、当該装置の作動を任意に調整することを可能とする性能を持つものであると解し、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、リ(イ)に抵触する。

(1)ト(ワ)

「あらかじめ定められた一の数」とは、取り得る値が、遊技機の特性として事前に定められているただ一つのものであり、遊技の都度により変動することを禁止しているものであると解する。

第二種特別役物に係る役物連続作動装置の作動終了条件となる獲得される遊技メダル等の数が遊技メダルにあつては268枚を、遊技球にあつては1,340個を超える場合には、当該装置が終了条件を定められていないと解するため、当該装置の定められていない性能は、本規定に抵触する。

遊技機が、第二種特別役物に係る役物連続作動装置の作動の終了契機を本規定に定める場合以外とすることを可能とする性能を持つものである場合には、当該装置の作動を任意に調整することを可能とする性能を持つものであると解し、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、リ(イ)に抵触する。

(1)チ(ハ)

「自由に取り出すことができる」とは、イ(ハ)に定められている「遊技メダル等の投入をすることができない」間を除き、いついかなるときでも容易に取り出すことができることであると解する。

(1)リ(イ)

技術上の規格に定められている場合を除き、遊技機が、時刻若しくは電源投入又は任意の図柄の組合せの表示等の遊技の結果を契機として条件装置の作動確率等、

遊技の状態を変動させることを可能とする性能を持つものである場合には、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能が、本規定に抵触する。ただし、設定変更装置が、遊技機の内部抽せんの確率を変動することは、当該装置が遊技機の性能そのものであることにより、差し支えない。

条件装置の作動に係る確率が、図柄の組合せの表示上の確率と相関関係がないことは、差し支えない。ただし、技術上の規格に定められている場合を除き、遊技機が、再遊技を行わせない性能を持つ場合又は再遊技に係る条件装置の作動時に再遊技となる図柄の組合せを表示することを阻害する（回胴上の図柄の偏った配置を含む。）性能を持つ場合には、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能が、本規定に抵触すると解する。

遊技機が、最小遊技時間（一回の遊技に要する最小の時間は、4.1秒以上）未満で一回の遊技を終了することを可能とする性能を持つものである場合には、「一分間におおむね400円の遊技料金に相当する数を超える数の遊技メダル等を使用して遊技を」行うことを可能とする性能を持つものであると解し、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、本規定に抵触すると解する。

遊技機が、遊技の結果に影響を与えることとなる遊技機の性能を調整又は変動することを可能とする性能を持つものである場合には、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、本規定に抵触する。

(1)リ(ニ)

「すべての回胴」とは、回胴回転装置で制御される回胴であると解し、演出に用いる回胴等は含まれないものであると解する。

遊技機が、内部抽せんを一回の遊技ごとに行わない又は条件装置の作動契機が発生した時に直ちに当該条件装置が作動しない性能を持つものである場合は、技術上の規格に定められていない内部抽せん及び条件装置の性能を持つものであると解し、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、(イ)に抵触する。

(2)イ(イ)

「直接操作する場合」とは、遊技者の身体の一部を使用し、遊技機に接触して遊技を行うことであると解する。

(2)イ(ロ)

「動揺」とは、振動、回転速度の変化、回転軸の位置の変化等、回胴の上の図柄の判別及びその停止に影響を与える回胴の動き（(1)イ(ホ)に示す回転の動きは除く。）のことであると解する。

遊技機が、回胴を振動等させることを可能とする性能を持つものである場合には、回胴回転装置を動揺させる性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、本規定に抵触する。

(2)ロ(イ)

「すべての回胴」とは、回胴回転装置で制御される回胴であると解し、演出に用いる回胴等は含まれないものであると解する。

「回胴の大きさ」とは、物理的な構造物たる回胴の上の図柄が印刷されている部分の直径及び幅のことであると解する。

(2)ロ(ロ)

「すべての回胴」とは、回胴回転装置で制御される回胴であると解し、演出に用いる回胴等は含まれないものであると解する。

回胴の回転軸は、すべて一本の直線上に存在するものである。

(2)ロ(ハ)

「すべての回胴」とは、回胴回転装置で制御される回胴であると解し、演出に用いる回胴等は含まれないものであると解する。

(2)ロ(ニ)

「識別」とは、一の図柄の種類と他の図柄の種類を見分けることが可能であることであると解する。

(2)ロ(ホ)

「すべての回胴」とは、回胴回転装置で制御される回胴であると解し、演出に用いる回胴等は含まれないものであると解する。

「縦」とは、回転方向のことであり、「横」とは、回転に垂直な方向のことであると解する。

(2)ハ(イ)

「直接停止ボタン等を操作する場合」とは、遊技者の身体の一部を使用し、停止ボタン等に接触して遊技を行うことであると解する。

(2)ハ(ロ)

「操作」とは、人間が目的物に対して何らかの意図を持って直接的に作用を及ぼすことであると解する。

停止ボタン等と当該停止ボタン等の操作により停止する回胴との関係が一对一でない又は変更することが可能である場合には、遊技機が、役物の作動を任意に調整することを可能とする性能を持つものであると解し、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能

は、(1)リ(イ)に抵触する。

(2)ホ(イ)

「図柄の識別を妨げる」とは、図柄を識別することを困難にすることであると解する。

(2)ホ(ロ)

本規定は、回胴を視認する部分について、光の屈折率の変化により回胴に表示された図柄が歪んで見えること等、回胴の上の図柄を識別することが困難になることを防ぐため、常時満たす条件が定められているものである。

回胴の視認に係るガラス板等(二重ガラス及び表裏両面を含む。)が、凹凸の構造を持つものである場合には、回胴の上の図柄を識別することが困難となる構造を持つものであると解するため、当該ガラス板等の当該構造が、本規定及び(1)イ(リ)等に抵触する。

図柄の識別に係らない部分を一体成形する場合、遊技機が、当該部分に凹凸を設ける構造とすることは、差し支えない。ただし、当該遊技機が、当該部分から回胴の挙動が観察できる等、遊技の結果に影響を及ぼす性能を持つものである場合には、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、(1)リ(イ)に抵触する。

(2)ヘ(イ)

「自由に取り出すことができる」とは、いついかなるときでも容易に取り出すことができることであると解する。

(2)ト(イ)

「耐久性を有しない装置」とは、通常の使用環境下(型式試験時を含む。)において、装置の破損、異常な過熱等を起こすものであると解する。

(2)ト(ロ)

「図柄の識別を妨げる」とは、図柄を識別することを困難にすることであると解する。

本規定は、遊技機について、回胴回転装置の作動中及び非作動中にかかわらず、常時満たす条件が定められているものである。

(2)ト(ハ)

「操作」とは、人間が目的物に対して何らかの意図を持って直接的に作用を及ぼすことであると解する。

設定変更装置が、間接的な操作、遊技の結果又は偶然その他の作用により作動することを可能とする構造を持つものである場合には、「遊技者が操作することができ」る構造を持つものであると解するため、当該装置の当該構造が、本規定に抵触する。

設定変更装置が、設定を切り替え中であることを遊技機外部から認識できない性能を持つものである場合には、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解するため、当該装置の当該性能が、(1)リ(イ)に抵触する。

(3)イ(イ)

本規定は、遊技機が通常の使用環境下(型式試験を含む。)において、常時満たす条件が定められているものである。

(3)イ(ロ)

本規定は、遊技機が通常の使用環境下(型式試験を含む。)において、常時満たす条件が定められているものである。

(3)ロ

本規定は、遊技機が通常の使用環境下(型式試験を含む。)において、常時満たす条件が定められているものである。

(3)ハ

「透明」とは、無色透明のことであると解する。

図柄の識別に係らない部分を一体成形する場合、遊技機が、当該部分に透明でない部材を設ける構造とすることは、差し支えない。ただし、当該遊技機が、当該部材を変動させる等、図柄を識別することを阻害する性能を持つものである場合には、「図柄の識別を妨げることとなる装置」を持つものであると解するため、当該遊技機の当該性能は、(1)イ(リ)等、該当する規定に抵触する。

(3)ニ

本規定は、遊技機が通常の使用環境下(型式試験を含む。)において、常時満たす条件が定められているものである。

関 係 各 位

警察庁事務連絡生環発第78号
平成16年5月26日
警察庁生活安全局生活環境課理事官

技術上の規格質疑応答集

風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行規則及び遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則の一部を改正する規則(平成16年国家公安委員会規則第1号)が本年7月1日から施行されることに伴い、遊技機の認定及び型式の検定に係る試験事務の適正かつ能率的実施を図るため、同規則による改正後の遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則第6条における技術上の規格(以下「技術上の規格」という。)に対しては、「技術上の規格解釈基準」(平成16年5月26日付け警察庁丁生環発第155号)で包括的な解釈基準を定めたところであるが、一方で、技術上の規格に対する個別的な質疑も多数寄せられたところである。については当該個別的な質疑に対し、別紙のとおり回答を取りまとめたため、通知する。

	大分類	小分類	意見、質疑及び要望等事項	応答内容
1	ハード設計	主基板関係	主基板に基板製造ライン上で使用する基板検査のためのテストポイントを設けることは不可。	主基板に基板製造ライン上で使用する基板検査のためのテストポイントを設けてはならない。
2	ハード設計	主基板関係	電源基板を用いる場合で、CR機と現金機の相違、図柄表示装置の有り無しにより、電源基板に空きコネクタもしくは空き端子が生じる構成は不可。	基板に空きコネクタ若しくは空き端子（遊技機外の装置に接続するための空きコネクタ若しくは空き端子を除く）を設けてはならない。 また、電子回路は、正常に動作できる設計がなされており、その設計どおりに製作され、動作しなければならない。
3	ハード設計	主基板関係	主基板に実装されるROMは、縦型のROM（IDNAC）以外は基板にICソケットを用い半田直付けしないこと。	主基板に実装されるROMは、当該ROMの構造上不可能な場合以外は、基板にICソケットを用いなければならない、半田直付けしてはならない。
4	ハード設計	主基板関係	出力ポートの空き端子は、入力側をGNDに接続し、出力側はオープンとすることが望ましい。	基板に空きコネクタ若しくは空き端子（遊技機外の装置に接続するための空きコネクタ若しくは空き端子を除く）を設けてはならない。 また、出力ポートのICは、入力側をGNDに接続し、出力側はオープンとすること等、部品製造業者作成のデータシートに準拠する対処を行い、主基板の挙動が不安定とならないようにしなければならない。
5	ハード設計	主基板関係	CPUに内蔵された入出力切り替え可能なパラレルポートは、未使用の場合は入力に設定しGND処理とすることが望ましい。	基板に空きコネクタ若しくは空き端子（遊技機外の装置に接続するための空きコネクタ若しくは空き端子を除く）を設けてはならない。 また、CPUに内蔵された入出力切り替え可能なパラレルポートは、未使用の場合は入力に設定しGND処理とすること等、部品製造業者作成のデータシートに準拠する対処を行い、主基板の挙動が不安定とならないようにしなければならない。
6	ハード設計	主基板関係	ランプ制御基板ではなく、払出制御基板で直接制御する払出異常報知用の表示灯を設けてよい。また、払出制御基板上に払出異常報知用の表示灯を設けてもよい。	主基板で直接制御する、主基板に係る部品の動作の異常報知用の表示灯を設けることは差し支えない。また、主基板上に払出異常報知用の表示灯を設けることは差し支えない。
7	ハード設計	主基板関係	球切れや補給タンクの満タン状態のスイッチ監視は、主制御基板にスイッチ入力して実施してもよいし、払出制御基板にスイッチ入力して実施してもよい。	遊技球切れや補給タンクの満タン状態の検知信号は、主基板に入力する処理を実施して差し支えない。
8	ハード設計	主基板関係	賞球の払い出しについて、主制御基板が払出制御基板に賞球の払い出し要求を行い、その結果を払出制御基板単独で制御・管理して良い。 この場合、外部端子板への賞球信号の出力、試射試験端子用の計数信号の出力まですべて払出制御基板により行ってよい。	賞球の払い出しについて、主基板が別表第三（3）に規定する主基板に賞球の払い出し要求を行い、その結果を当該基板単独で制御することは差し支えない。 この場合、外部端子板への賞球信号の出力、試射試験端子用の計数信号の出力を当該基板単独で制御することは差し支えない。
9	ハード設計	主基板関係	CR機から一般機になることで入力端子の一部が不要となった場合、空き端子の処理として中継端子板上において論理固定で接続し主基板を共通基板として使用することは不可。	基板に空きコネクタ若しくは空き端子（遊技機外の装置に接続するための空きコネクタ若しくは空き端子を除く）を設けてはならない。
10	ハード設計	主基板関係	主制御基板や払出制御基板、電源基板においては、電源ICに放熱フィンを使用する場合、電子部品の型番が特定できないような配置、向きでなければよい。 また、放熱板を取り付けるためのねじ又はナットは、はんだ面に取り付けても差し支えない。	主基板においては、電源ICに放熱フィンを使用する場合、電子部品の型番が特定できないような配置、向きでなければ電源ICに放熱フィンを使用して差し支えない。 また、放熱板を取り付けるためのねじ又はナットは、はんだ面に取り付けても差し支えない。
11	ハード設計	主基板関係	面通過検出型のフラットタイプの近接スイッチや、光センサーを役物作動に係る特定領域の通過検出スイッチに用いて良い。	面通過検出型のフラットタイプの近接スイッチや光センサーを、条件装置の作動に係る特定の領域の通過検出スイッチに使用する場合、基板の見通しを妨げるような配置及び向きでなければ使用して差し支えない。
12	ハード設計	主基板関係	抵抗アレーの未使用部分の端子は、電源またはGNDに接続して処理すること。	基板に空きコネクタ若しくは空き端子（遊技機外の装置に接続するための空きコネクタ若しくは空き端子を除く）を設けてはならない。 また、抵抗アレーの未使用部分の端子は、電源またはGNDに接続して処理しなければならない。
13	ハード設計	主基板関係	主基板にカスタムゲートアレイを使用してはならない。	同左
14	ハード設計	主基板関係	特定の用途に開発したカスタムのハイブリットIC（HIC）はカスタムICに含まれるので使用不可。	特定の用途に開発したカスタムのハイブリットIC（HIC）はカスタムICに含まれるので使用してはならない。

	大分類	小分類	意見、質疑及び要望等事項	応答内容
15	ハード設計	主基板関係	主基板（主制御基板、払出制御基板、発射制御基板、電源基板）は、片面実装とし、D I P 部品（半田面で半田付けする部品）以外の S O P、Q F P、チップ部品（部品実装面で半田付けする部品）等の利用は不可。	主基板は、片面実装とし、D I P 部品（半田面で半田付けする部品）以外の S O P、Q F P、チップ部品（部品実装面で半田付けする部品）等は使用してはならない。
16	ハード設計	主基板関係	主基板（主制御基板、払出制御基板、発射制御基板、電源基板）は、プリント回路板を多層基板とすることは不可。	主基板は、プリント回路板を多層基板としてはならない。
17	ハード設計	主基板関係	主基板については、I / O アドレスのフルデコード設計を実施するのが望ましい。	基板に空きコネクタ若しくは空き端子（遊技機外の装置に接続するための空きコネクタ若しくは空き端子を除く）を設けてはならない。 また、主基板については、I / O アドレスのフルデコード設計を実施しなければならない。
18	ハード設計	主基板関係	電氣的動力で可動する「遊技球の落下の方向に変化を与える装置」は主基板で制御すること。ランプ制御基板などのサブ基板による制御は不可。	電氣的動力で可動する「遊技球の落下の方向に変化を与える装置」は主基板で制御しなければならない。
19	ハード設計	主基板関係	主基板には P A L、G A L、P L D、F P G A（機能をプログラムできるロジック I C）を使用してはならない。	主基板には機能をプログラムできるロジック I C を使用してはならない。 また、周辺基板へ搭載される ROM について、申請時はフラッシュ ROM、M T P（マルチ・タイム・プログラマブル）ROM、O T P R O M、E P R O M 及びマスク ROM にて申請することは差し支えない。ただし、量産時にマスク ROM を使用する場合以外の場合には、申請時に使用した ROM と同一の ROM を使用しなければならない。また、当該 ROM は、外部からの書き換えができるインターフェース回路を設けてはならず、かつ、当該 ROM を取り外すことによりそのこん跡が残る構造でなければならない。また、基板に取り付けられている又はいないにかかわらず、当該 ROM の内容を容易に読み出せるものでなければならない。
20	ハード設計	主基板関係	主基板、中継端子板など周辺基板以外で 0 抵抗、ジャンパー線を使用する事は不可。	周辺基板以外の基板で 0 抵抗、ジャンパー線等、プリント配線以外の配線を使用してはならない。
21	ハード設計	主基板関係	C R 機用の払出制御基板上に設けられた入出力端子を未実装にして現金機用の払出制御基板と兼用する事は不可。	基板に空きコネクタ若しくは空き端子（遊技機外の装置に接続するための空きコネクタ若しくは空き端子を除く）を設けてはならない。 また、C R 機用の別表第三（3）二に規定する主基板上に設けられた入出力端子を未実装にして現金機用の別表第三（3）二に規定する主基板と兼用してはならない。
22	ハード設計	主基板関係	発射装置及び役物の内部構造物など、遊技の結果に影響を及ぼす部分の駆動装置に A C モータを使用すると、周波数が異なる地域で使用された場合、性能が変化するので使用しないこと。	発射装置及び役物の内部構造物など、遊技の結果に影響を及ぼす部分の駆動装置に A C モータを使用すると、周波数が異なる地域で使用された場合、性能が変化するので使用してはならない。
23	ハード設計	主基板関係	主基板は、申請する製造業者の会社名等の表記が無ければ不可。グループ企業であっても不可。	主基板は、申請する製造業者の会社名（グループ企業名は不可）が表記されていなければならない。
24	ハード設計	主基板関係	払出制御基板の C P U により発射装置の制御を実施してよい。	別表第三（3）二に規定する主基板の C P U で、受け皿満タン時又はガラス扉開放時に発射装置を停止させるための制御等、本規定以外に規定する性能の制御をしてはならない。ただし、遊技球等貸出装置接続端子板に遊技メダル等を貸し出すための信号を送信する機械又は装置が接続されていることを感知して、発射装置を制御又は停止させるための制御は、別表第三（3）二に規定する主基板の C P U で制御しても差し支えない。
25	ハード設計	主基板関係	入力ポートが 5 ビットしかない場合、上位 3 ビットがデータバス止まりとなる回路は検査する際にソフトを細かく追う必要があるとの理由から、主基板の入力ポート I C に 8 ビット全てをつなぎ空き端子を G N D に処理する方式が望ましいと指導されたが現在はそのような回路でも問題無しと扱ってよい。	電子回路は、正常に動作できる設計がなされており、その設計どおりに製作され、動作しなければならない。 また、基板に空きコネクタ若しくは空き端子（遊技機外の装置に接続するための空きコネクタ若しくは空き端子を除く）を設けてはならない。
26	ハード設計	主基板関係	C P U のアドレスバスは未使用の場合、電源にプルアップして処理してもよいしオープンでもよい。	C P U のアドレスバスが未使用の場合、電源にプルアップして処理すること、又はオープンで処理することは差し支えない。

	大分類	小分類	意見、質疑及び要望等事項	応答内容
27	ハード設計	主基板関係	基板に実装する電源モジュールと呼ばれる電源 I C 等と放熱ケースを一体化した一般汎用部品は使用してもよい。	基板への配線の接続はコネクタ接続でなければならない。 基板以外への配線の接続が半田直付けであることは差し支えない。 遊技機内に設けられているものが、基板であるか否かについては、個々に確認する。
28	ハード設計	主基板関係	払出制御基板に「球抜き制御機能」を設けてよい。	営業者等が遊技機のメンテナンスを行う装置である等を理由として、「遊技の用に供されない装置」ではあるものの、営業者等の操作によって遊技球を排出する機能をもつ装置など、「遊技の結果に影響を及ぼすおそれがある装置」となる可能性のある装置を遊技機の型式に設置した場合、当該装置が何人によっても不正に使用され得ることが明らかとなった時には、型式試験適合前あるいは後に関わらず、当該装置は別表第三(3)又(3)に適合せず、かつ遊技機の基準に該当する。
29	ハード設計	主基板関係	電源基板に強制空冷用ファンをつけてもよい。	電源基板に強制空冷用ファンをつけることは差し支えない。
30	ハード設計	主基板関係	払出制御基板に使用する CPU は、セキュリティ付きの CPU でなくてもよい。	別表第三(3)二に規定する CPU は、セキュリティ付きの CPU でなくても差し支えない。
31	ハード設計	主基板関係	主基板に払出制御機能を持たせてよい。	別表第三(3)八に規定する CPU に、遊技メダル等の貸出及び送出機能を搭載することは差し支えない。
32	ハード設計	主基板関係	基板上の GND をレベル的に切り分けるのは、コイルでもよいし抵抗でもよい。	電子回路は、正常に動作できる設計がなされており、その設計どおりに製作され、動作しなければならない。
33	ハード設計	主基板関係	主基板の構成を、基本 CPU 回路部分の基板 (CPU ボード) と外部入出力部の基板 (I/O ボード) に切り分け、主基板かしめケース内で基板対基板のコネクタ接続もしくはハーネス接続として構成してもよい。	主基板の構成を、基本 CPU 回路部分専用の主基板 (CPU ボード) と外部入出力部専用の主基板 (I/O ボード) に切り分け、主基板かしめケース内で基板対基板のコネクタ接続若しくはハーネス接続として構成することは差し支えない。
34	ハード設計	主基板関係	システムリセット回路に CR (コンデンサ、抵抗) による時定数設定回路のみを用いる場合は、プログラム、RAM が必ずリセットされる時定数であればよい。	電子回路は、正常に動作できる設計がなされており、その設計どおりに製作され、動作しなければならない。
35	ハード設計	主基板関係	賞球する遊技球が用意されているにもかかわらず、賞球できなかった時に払出動作を一旦停止する機能を設けた場合、その機能を再始動するためのリトライスイッチを払出制御基板に設けてよい。	営業者等が遊技機のメンテナンスを行う装置である等を理由として、「遊技の用に供されない装置」ではあるものの、営業者等の操作によって遊技球を排出する機能をもつ装置など、「遊技の結果に影響を及ぼすおそれがある装置」となる可能性のある装置を遊技機の型式に設置した場合、当該装置が何人によっても不正に使用され得ることが明らかとなった時には、型式試験適合前あるいは後に関わらず、当該装置は別表第三(3)又(3)に適合せず、かつ遊技機の基準に該当する。
36	ハード設計	主基板関係	停止ボタン、レバー、賞球ケース等の汎用品を部品業者から購入した場合、その部品に内蔵されている基板については、ユニット部品の一部と扱ってもよろしいでしょうか。	基板への配線の接続はコネクタ接続でなければならない。 基板以外への配線の接続が半田直付けであることは差し支えない。 遊技機内に設けられているものが、基板であるか否かについては、個々に確認する。
37	ハード設計	主基板関係	副基板に接続される配線を直付けにしてもよろしいでしょうか	基板への配線の接続はコネクタ接続でなければならない。 基板以外への配線の接続が半田直付けであることは差し支えない。
38	ハード設計	主基板関係	役物連続作動装置の作動終了後、遊技を一度強制的に中断させる事を目的とした、打止めを行うか否かを設定するスイッチを副基板上に用意し、その入力結果を主制御基板に入力する事は差し支えないでしょうか。	役物連続作動装置の作動終了後、遊技を一度強制的に中断させる事を目的とした、打止めを行うか否かを設定するスイッチを副基板上に用意し、その入力結果を主基板に入力する事は差し支えない。
39	ハード設計	主基板関係	役物連続作動装置の作動終了後、遊技を一度強制的に中断させる事を目的とした、打止めを実行した時に、自動的に精算を行うか否かを設定するスイッチを副基板上に用意し、その入力結果を主制御基板に入力する事は差し支えないでしょうか。	役物連続作動装置の作動終了後、遊技を一度強制的に中断させる事を目的とした、打止めを実行した時に、自動的に精算を行うか否かを設定するスイッチを副基板上に用意し、その入力結果を主基板に入力する事は差し支えない。

	大分類	小分類	意見、質疑及び要望等事項	応答内容
	ハード設計	遊技球等貸出装置接続端子板関係		
1	ハード設計	周辺基板関係	発射ハンドル内に図柄、音声、ランプ制御基板等のサブ基板で制御される演出用のバイブレータやスピーカーを設けることは外部端子板の別利用を助長するため好ましくない。	発射装置に演出用のバイブレータやスピーカー等遊技者が遊技を行う際に妨害となる装置を設けてはならない。
2	ハード設計	周辺基板関係	図柄制御基板に搭載するデータROMをメモリーカード、メモリースティック、スマートメディアなどの別形態のメモリーとすることでチェックサムが確認できるものであること	周辺基板へ搭載されるROMについて、申請時はフラッシュROM、MTP（マルチ・タイム・プログラマブル）ROM、OTPROM、EPROM及びマスクROMにて申請することは差し支えない。ただし、量産時にマスクROMを使用する場合以外の場合には、申請時に使用したROMと同一のROMを使用しなければならない。また、当該ROMは、外部からの書き換えができるインターフェース回路を設けてはならず、かつ、当該ROMを取り外すことによりそのこん跡が残る構造でなければならず、かつ、基板に取り付けられている又はいないにかかわらず、当該ROMの内容を容易に読み出せるものでなければならない。周辺基板に搭載するデータROMをメモリーカード、メモリースティック、スマートメディアなどの別形態のメモリーとしてはならない。
3	ハード設計	周辺基板関係	ランプ・LED基板など小さい基板でも、部品番号をシルクにて印刷すること。	大きな基板はもちろんのこと、ランプ・LED基板など小さい基板でも、型式を特定するための番号等を印刷しなければならない。
4	ハード設計	周辺基板関係	ランプ基板、LED基板、図柄制御基板などの周辺基板は、申請する製造業者の会社名等の表記がなくてもよい。	周辺基板は、型式を特定するための番号等が印刷されていれば、申請する製造業者の会社名等が印刷されていないことは差し支えない。基板については、信号の意味の違いあるいはROM上のプログラムの違い等、情報処理に係る違いのみで、電子部品等が全く同一である場合、当該基板同士に別の基板の型式を特定するための番号等を付けないことは差し支えない。電子回路、搭載電子部品、プリント回路板が変更になる場合は、基板の型式を特定するための番号等を新規に付けなければならない。
5	ハード設計	周辺基板関係	図柄、音声、ランプ制御基板に搭載するROMについて、実装する制御回路はまったく同一でROMの型式が機種毎に異なる場合（互換品だが機種毎に統一）においても、ROMの型番が違うので基板管理番号は新たな番号に変えなければならない。	基板については、信号の意味の違いあるいはROM上のプログラムの違い等、情報処理に係る違いのみで、電子部品等が全く同一である場合、当該基板同士に別の基板の型式を特定するための番号等を付けないことは差し支えない。電子回路、搭載電子部品、プリント回路板が変更になる場合は、基板の型式を特定するための番号等を新規に付けなければならない。また、申請時において、基板に使用すると申請書類に記載されている電子部品以外のいわゆる互換部品を使用してはならない。
6	ハード設計	周辺基板関係	図柄、ランプ、音声制御基板等のサブ基板のROMに、フラッシュメモリ、MTP（マルチ・タイム・プログラマブルROM）を使用する場合、残部材の別型式への転換利用をしやすいとする目的で、外部からデータ書き換えができるインターフェース回路をあらかじめ設けることは不可。	周辺基板へ搭載されるROMについて、申請時はフラッシュROM、MTP（マルチ・タイム・プログラマブル）ROM、OTPROM、EPROM及びマスクROMにて申請することは差し支えない。ただし、量産時にマスクROMを使用する場合以外の場合には、申請時に使用したROMと同一のROMを使用しなければならない。また、当該ROMは、外部からの書き換えができるインターフェース回路を設けてはならず、かつ、当該ROMを取り外すことによりそのこん跡が残る構造でなければならず、かつ、基板に取り付けられている又はいないにかかわらず、当該ROMの内容を容易に読み出せるものでなければならない。

	大分類	小分類	意見、質疑及び要望等事項	応答内容
7	ハード設計	周辺基板関係	サブ基板（図柄、音声、ランプ）にはPAL、GAL、PLD（機能をプログラムできるロジックIC）を使用してよい。	周辺基板へ搭載されるROMについて、申請時はフラッシュROM、MTP（マルチ・タイム・プログラマブル）ROM、OTPROM、EPROM及びマスクROMにて申請することは差し支えない。ただし、量産時にマスクROMを使用する場合以外の場合には、申請時に使用したROMと同一のROMを使用しなければならない。また、当該ROMは、外部からの書き換えができるインターフェース回路を設けてはならず、かつ、当該ROMを取り外すことによりそのこん跡が残る構造でなければならず、かつ、基板に取り付けられている又はいないにかかわらず、当該ROMの内容を容易に読み出せるものでなければならない。 また、周辺基板にはPAL、GAL、PLD（機能をプログラムできるロジックIC）を使用してはならない。
8	ハード設計	周辺基板関係	図柄、音声、ランプ制御基板等のサブ基板は、機種別に必要な部品を実装する、実装しないで基板を使い分けてもよい。 ただし、その場合は基板管理番号を変更しなければならないが、シルクもしくはシルクにて対応する形でよい。 （例）ROM必要容量レベルでの使用個数の切り替え （例）サウンド出力のチャンネル切り替え （例）ピン数違いの液晶パネルインターフェースの使い分け	周辺基板は、機種別に必要な部品を実装する、実装しないで基板を使い分けることは差し支えないが、その場合は基板管理番号を変更しなければならない。 （例）ROM必要容量レベルでの使用個数の切り替え （例）サウンド出力のチャンネル切り替え （例）ピン数違いの液晶パネルインターフェースの使い分け
9	ハード設計	周辺基板関係	図柄、音声、ランプ制御基板等のサブ基板に実装されるROMは、基板にICソケットを用いずに半田直付けとしてよい。	周辺基板に実装されるROMを、基板にICソケットを用いずに半田直付けとすることは差し支えない。 ただし、当該ROMの内容を読み出すことが可能でなければならない。
10	ハード関係	周辺基板関係	図柄、ランプ、音声の制御基板は機能別に分離してもよいし、一体化してもよい。	周辺基板を機能別に分離、又は一体化することは差し支えない。 また、周辺基板に音量を調節するために可変抵抗を設けることは差し支えない。
11	ハード設計	周辺基板関係	図柄、音声、ランプ制御基板のサブ基板同士を基板対基板コネクタで接続してよい。	周辺基板同士を基板対基板コネクタで接続することは差し支えない。
12	ハード設計	周辺基板関係	主基板との片方向通信により制御されるサブ基板を介して、他のサブ基板を制御してよい。 （例）主基板 ランプ・音声制御基板 図柄制御基板	主基板との片方向通信により制御される周辺基板を介して、他の周辺基板を制御して差し支えない。 ただし、中継端子板は、当該中継端子板ごとに、中継元と中継先を明確にしなければならない。 かつ、主基板と接続されている中継端子板又は周辺基板が、主基板以外からの信号を受信してはならない。 また、周辺基板同士を接続するために用いられる中継端子板は周辺基板と同様の扱いとする
13	ハード設計	周辺基板関係	遊技球の落下の方向に変化を与えることのない電気的動力で可動する演出目的の可動物は主基板ではなくランプ制御基板などのサブ基板で制御してよい。	遊技球の落下の方向に変化を与えることのない電気的動力で可動する演出目的の可動物を、主基板ではなく周辺基板で制御することは差し支えない。
14	ハード設計	周辺基板関係	図柄、ランプ、音声制御基板等のサブ基板のROMにフラッシュメモリを使用してよい。但し、外部から書き換えが不可能な構成であること。	周辺基板へ搭載されるROMについて、申請時はフラッシュROM、MTP（マルチ・タイム・プログラマブル）ROM、OTPROM、EPROM及びマスクROMにて申請することは差し支えない。ただし、量産時にマスクROMを使用する場合以外の場合には、申請時に使用したROMと同一のROMを使用しなければならない。また、当該ROMは、外部からの書き換えができるインターフェース回路を設けてはならず、かつ、当該ROMを取り外すことによりそのこん跡が残る構造でなければならず、かつ、基板に取り付けられている又はいないにかかわらず、当該ROMの内容を容易に読み出せるものでなければならない。
15	ハード設計	周辺基板関係	図柄、音声、ランプ制御基板等のサブ基板に、チップコンデンサを使用する場合、容量を表す数値マーキングは必要ない。	周辺基板にチップコンデンサを使用する場合、容量を表す数値マーキングは記載しなくても差し支えない。

	大分類	小分類	意見、質疑及び要望等事項	応答内容
16	ハード設計	周辺基板関係	図柄制御基板、ランプ制御基板等のサブ基板は、機種仕様の違いによって制御基板上に空きコネクタ、空き端子が発生することは不可。	基板に空きコネクタ若しくは空き端子（遊技機外の装置に接続するための空きコネクタ若しくは空き端子を除く）を設けてはならない。
17	ハード設計	周辺基板関係	図柄、音声、ランプ制御基板等のサブ基板に基板製造ライン上で使用する基板検査のためのテストポイントを設けてよい。	基板に空きコネクタ若しくは空き端子（遊技機外の装置に接続するための空きコネクタ若しくは空き端子を除く）を設けてはならない。ただし、周辺基板に基板製造ライン上で使用する基板検査のためのテストポイントを設けることは差し支えないが、この場合、当該部分がテストポイントであることを基板上で明示しなければならない。
18	ハード設計	周辺基板関係	図柄、音声、ランプ制御基板等のサブ基板は4層以上の多層基板でも良く、内層に信号線パターンを設けてよい。	周辺基板が多層基板であること、内層に信号線パターンを設けることは差し支えない。
19	ハード設計	周辺基板関係	図柄、音声、ランプ制御基板、ランプ・LED基板等の周辺基板は両面実装としてよい。	周辺基板は両面実装として差し支えない。
20	ハード設計	周辺基板関係	図柄、音声、ランプ制御基板等のサブ基板により制御される演出用可動体のモーターの制御に使用する原点位置検出スイッチは、そのサブ基板に入力してよい。	周辺基板により制御される遊技の結果に影響を与えない演出用可動体のモーターの制御に使用する、原点位置検出スイッチからの入力を、周辺基板に入力することは差し支えない。
21	ハード設計	周辺基板関係	電源基板で作る電源以外に各制御基板上でそれぞれ個別に使用する電源（LED電源、スピーカー電源等）を作ってよい。	電源基板で作る電源以外に各制御基板上でそれぞれ個別に使用する電源（LED電源、スピーカー電源等）を作ることは差し支えない。
22	ハード設計	周辺基板関係	図柄制御基板などのサブ基板に強制空冷用ファンをつけてもよい。	周辺基板に強制空冷用ファンをつけることは差し支えない。
23	ハード設計	周辺基板関係	サブ基板については、I/Oアドレスのフルデコード設計を実施しなくてもよい。	基板に空きコネクタ若しくは空き端子（遊技機外の装置に接続するための空きコネクタ若しくは空き端子を除く）を設けてはならない。
24	ハード設計	周辺基板関係	ランプ基板にゴムブッシュ付きランプを搭載するためのシルクピンを使用する手法を用いてよい。	ゴムブッシュ付きランプを搭載するためのシルクピンを使用する手法を用いることは差し支えない。
25	ハード設計	周辺基板関係	音声制御基板の音声制御回路部と出力アンプ回路部を分離して別基板としてよい。	周辺基板のうち、一の機能を複数の基板によって構成することは差し支えない。
26	ハード設計	周辺基板関係	特別図柄の変動時間、判定結果など遊技の結果に直接影響を与えないことを前提として、遊技者が操作できるボタンスイッチ等の入力手段を設け、このボタンスイッチ等の信号を各サブ基板に入力し、サブ基板で行う演出に利用してもよい。	特別図柄の変動時間、判定結果など遊技の結果に直接的にも間接的にも一切の影響を与えないことを前提として、遊技者が操作できるボタンスイッチ等の入力手段を設け、このボタンスイッチ等の信号を周辺基板に入力し、周辺基板で行う演出に利用することは差し支えない。
27	ハード設計	周辺基板関係	特別図柄の変動時間、判定結果など遊技の結果に直接影響を与えないことを前提として、盤面上のワープ通路、ステージなどに、遊技球の通過を検出するスイッチ等の入力手段を設け、このスイッチ等の信号を各サブ基板に入力し、サブ基板で行う演出に利用してもよい。	特別図柄の変動時間、判定結果など遊技の結果に直接的にも間接的にも一切の影響を与えないことを前提として、盤面上のワープ通路、ステージなどに、遊技球の通過を検出するスイッチ等の入力手段を設け、このスイッチ等の信号を周辺基板に入力し、周辺基板で行う演出に利用することは差し支えない。
1	ハード設計	中継端子板関係	ランプ制御基板がランプ中継端子板を兼ねてよい。	周辺基板同士を接続するために、他の周辺基板を中継することは差し支えない。
2	ハード設計	中継端子板関係	電源中継端子板を設けずに、電源基板からの電源を一つのサブ制御基板に入力し、そこから各サブ制御基板に中継して電源を供給してよい。	電源専用の中継端子板を設けずに、電源専用の副基板からの電源を一の周辺基板に入力し、そこから別の周辺基板に接続して電源を供給することは差し支えない。
3	ハード設計	中継端子板関係	電源中継端子板を設けずに、電源基板からの電源を一つの主基板に入力し、そこから各制御基板に中継して電源を供給してよい。	電源専用の中継端子板を設けずに、電源専用の副基板からの電源を一の主基板に入力し、そこから別の主基板に接続して電源を供給することは差し支えない。
4	ハード設計	中継端子板関係	ランプ・音声等をサブ基板化した場合にサブ基板関係の中継端子板と、遊技盤または遊技盤の枠の各種電気部品（スイッチ、ソレノイド、モーター等）の中継端子板を、パターンはつながっていない一枚の基板で構成することは、機能分離が明確でないため好ましくない。 また、その中継端子板に接続するコネクタを統合し、演出のランプ・LED、主制御のソレノイド、スイッチに再分配することも好ましくない。	中継端子板は、当該中継端子板ごとに、中継元と中継先を明確にしなければならない。 主基板と接続されている中継端子板又は周辺基板が、主基板以外からの信号を受信してはならない。 また、周辺基板同士を接続するために用いられる中継端子板は周辺基板と同様の扱いとする。

	大分類	小分類	意見、質疑及び要望等事項	応答内容
1	ハード設計	外部端子関係	外部端子板については、枠用、盤用に分けなくてもよい。 また、枠用と盤用に設置場所を分ける必要がある場合は、設置場所が明確で取り外しが可能であれば従来通り 2 面に分けて構成してよい。	外部端子板を、枠用、盤用に分けなくても差し支えない。 また、枠用と盤用に設置場所を分ける必要がある場合は、設置場所が明確で取り外しが可能であれば 2 面に分けて構成することは差し支えない。
2	ハード設計	外部端子関係	役物連続作動装置の作動終了後、遊技を一度強制的に中断させる事を目的とした、打止めを実行した時に、それを解除するスイッチを副基板もしくは外部端子板上に設けても差し支えないでしょうか。	外部端子板に配線接続用デバイス以外のデバイスを設けることは、外部端子板の定義に外れるため行ってはならない。
3	ハード設計	外部端子関係	役物連続作動装置の作動終了後、遊技を一度強制的に中断させる事を目的とした、打止めを実行した時に、それを解除する信号入力を外部端子板上のコネクタに設け、外部機器から外部端子板を介して主制御基板に入力しても差し支えないでしょうか。	外部端子板に配線接続用デバイス以外のデバイスを設けることは、外部端子板の定義に外れるため行ってはならない。

	ハード設計	遊技機端子板関係		
--	-------	----------	--	--

1	ハード設計	試験端子関係	型式試験等に使用する試射試験端子については、量産時に未実装としてよい。	型式試験等に使用する試射試験端子については、量産時に未実装としなければならない。
2	ハード設計	試験端子関係	型式試験等に使用する試射試験端子については、量産基板では未実装とするが、この試射試験端子に対応する回路の出力ポート IC などの電子部品についても同様に未実装としてよい。	基板に空きコネクタ若しくは空き端子（遊技機外の装置に接続するための空きコネクタ若しくは空き端子を除く）を設けてはならない。また、型式試験等に使用する試射試験端子については、量産基板では未実装としなければならない。また、当該試射試験端子に対応する回路の出力ポート IC などの電子部品についても未実装としなければならない。
3	ハード設計	試験端子関係	主基板、図柄制御基板に実装する試射試験信号端子のコネクタは各メーカー自由に選択でき、「試射試験用中継端子板」（ユニバーサル基板もしくはプリント配線板で別に用意）を介して指定のコネクタ、信号割付にして検査装置に接続する形でよい。	主基板、周辺基板に実装する試射試験信号端子のコネクタは、遊技機製造業者が自由に選択（いわゆる「試射試験用中継端子板」（ユニバーサル基板若しくはプリント配線板で別に用意）を介して指定のコネクタ、信号割付にして検査装置に接続）する形で差し支えない。
4	ハード設計	試験端子関係	型式試験等に使用する試射試験端子の出力ポート等の回路部分を、主基板に実装するのではなく「試射試験用中継端子板」に乗せて運用してもよい。	型式試験等に使用する試射試験端子の出力ポート等の回路部分を、主基板に実装するのではなく、いわゆる「試射試験用中継端子板」に乗せて運用することは差し支えない。

1	ハード設計	バックアップ装置関係	バックアップ電源は、電源基板に設けること。主基板に設けることは不可。	主基板に搭載する、別表第三（3）八に規定する RWM のバックアップを行わなければならない。 当該バックアップのためのバックアップ電源は、別表第三（3）八に規定する RWM とは別の副基板に設置しなければならない。 RWM のデータを初期値に戻すためのスイッチを主基板に設けることは差し支えない。
2	ハード設計	バックアップ装置関係	不正な RAM クリア（初期値更新型乱数に対する不正行為）に対処するため、バックアップ電源（コンデンサ）及び停電監視回路、RAM クリアスイッチを主基板に設けてよい。	主基板に搭載する、別表第三（3）八に規定する RWM のバックアップを行わなければならない。 当該バックアップのためのバックアップ電源は、別表第三（3）八に規定する RWM とは別の副基板に設置しなければならない。 RWM のデータを初期値に戻すためのスイッチを主基板に設けることは差し支えない。
3	ハード設計	バックアップ装置関係	サブ基板（図柄、音声、ランプ制御基板）にもバックアップ機能を設けてよい。	周辺基板にある電子部品のためにバックアップ機能を設けることは差し支えない。

	大分類	小分類	意見、質疑及び要望等事項	応答内容
4	ハード設計	バックアップ装置関係	電源のバックアップをするしないはメーカーの自由。 主基板のみバックアップを実施してもよいし、払出制御基板のみをバックアップしてもよい。	RWM専用のバックアップ電源を設けることは差し支えない。
5	ハード関係	バックアップ装置関係	主制御基板、払出制御基板、サブ制御基板の停電処理は基板個々に行ってもよいし、主制御基板から払出制御基板、サブ制御基板へ停電時の停電信号、復旧時（電源投入時も含む）のリセット信号を出力することで停電処理を実施する方法でもよい。	基板上にある電子部品に係る停電処理は、電源専用の副基板を通じてすべてを行う等、電子回路等が誤動作を起こさないようにしなければならない。
6	ハード設計	バックアップ装置関係	タイミング的にレアケースな賞球払出処理中、球貸し処理中の瞬断、停電はバックアップ対象から除いてよい。	賞球払出処理中又は球貸し処理中の、停電処理はバックアップ対象から除いて差し支えない。
7	ハード設計	バックアップ装置関係	電源基板内での停電監視は交流 2 4 V の波形で監視するのではなく、他の直流電源の電圧レベルで監視する方法としてよい。	電源基板内での停電監視を、交流 2 4 V の波形で監視するのではなく、直流変換後の直流電源の電圧レベルで監視する方法とすることは差し支えない。
8	ハード設計	バックアップ装置関係	停電発生時のレアケースな状況においては特定領域の検知を行わなくてもよい。	停電発生時に、特定の領域の遊技球通過検知を行わない処理を行うことは差し支えない。
9	ハード設計	バックアップ装置関係	電源基板から主基板に入力する停電信号は割込端子（NMI）に接続してもよいし、主基板の入力ポートへ接続してもよい。	電源専用の副基板から別の主基板に入力する停電信号は、割込端子（NMI）に接続又は主基板の入力ポートへ接続する等、マイクロプロセッサが正常に停電信号を検知できなければならない。

1	ハード設計	基板ケース関係	主基板の基板ケース裏面に、外来ノイズ対策として、基板検査時にはドライバ等市販の工具で容易に取り外せる板金を取り付けることはよい。	主基板ケース裏面に、外来ノイズ対策として、基板検査時にはドライバ等市販の工具で容易に取り外せる板金を取り付けてはならない。
2	ハード設計	基板ケース関係	主基板のかしめケースで、コネクタの露出部分に信号線パターンが露出している場合は樹脂部品で必ず覆うこと。	副基板を除く主基板は、コネクタの露出部分における印刷された配線の有無等に関わらず、いかなる場合にも、コネクタ接続箇所以外を主基板ケースで覆わなければならない。
3	ハード設計	基板ケース関係	主基板のかしめケースで、コネクタの露出部分に信号線パターンが露出せずGN D面のみとしている場合でも樹脂部品で覆うこと。	副基板を除く主基板は、コネクタの露出部分における印刷された配線の有無等に関わらず、いかなる場合にも、コネクタ接続箇所以外を主基板ケースで覆わなければならない。
4	ハード設計	基板ケース関係	主基板のかしめケースにコネクタ露出部のカバーを設ける場合、かしめ効果がある一体成型とする。	副基板を除く主基板は、コネクタの露出部分における印刷された配線の有無等に関わらず、いかなる場合にも、コネクタ接続箇所以外を主基板ケースで覆わなければならない。コネクタ周辺部の露出部分を覆う部品を別部品とする場合には、当該別部品と主基板ケースを分離した場合こん跡が残るものとしなければならない。
5	ハード設計	基板ケース関係	電源基板や発射制御基板は、基板ケースに収めること。	副基板を、主基板ケースで密封することは、まったく差し支えない。
6	ハード設計	基板ケース関係	電源基板や発射制御基板は、金属ケースなどより透明ケースの方が望ましい。	副基板を、透明ではないケースで、これを開封することによりそのこん跡が残るもので密封することは、差し支えない。
7	ハード設計	基板ケース関係	図柄、音声、ランプ制御基板等のサブ基板は、基板ケースに収める方が望ましい。	周辺基板を、透明なケースで、これを開封することによりそのこん跡が残るもので密封することは、まったく差し支えない。
8	ハード設計	基板ケース関係	図柄、音声、ランプ制御基板等のサブ基板の基板ケースは、金属ケースなどより透明ケースの方が望ましい。	周辺基板を、透明ではないケースで、これを開封することによりそのこん跡が残るもので密封することは、差し支えない。
9	ハード設計	基板ケース関係	設定変更装置に使用する設定キースイッチ等を主基板に接続した場合、設定キースイッチ等を主基板ケースに固定してもよろしいでしょうか。	設定キースイッチ等を主基板ケースに固定する等、主基板ケースの見通しを妨げる構造としてはならない。
10	ハード設計	基板ケース関係	設定変更装置に使用する設定キースイッチ等を副基板に接続した場合、設定キースイッチ等を副基板ケース（電源基板ケース等）に固定してもよろしいでしょうか。	設定キースイッチを副基板を覆うケースに固定する構造は差し支えない。
11	ハード設計	基板ケース関係	設定変更装置に使用する設定キースイッチ等に接続されるコネクタは当該ケースの内部にあってもよろしいでしょうか。	RWMのデータを初期値に戻すためのスイッチを主基板に設けることは差し支えない。

	ハード設計	図柄表示等関係		
--	-------	---------	--	--

大分類	小分類	意見、質疑及び要望等事項	応答内容	
1	ハード設計	ハーネス関係	スイッチに基板がある近接スイッチで配線を半田直付けするのは好ましくない。コネクタをつけて使用すること。	基板への配線の接続はコネクタ接続でなければならない。 基板以外への配線の接続が半田直付けであることは差し支えない。
2	ハード設計	ハーネス関係	ハーネスの中継について、中継端子板を介さずにコネクタ to コネクタの方法を用いて接続してよい。	ハーネスのコネクタ同士を直接接続してはならない。 基板と基板を接続するハーネス以外、ハーネスの設置を行ってはならない。 また、基板への配線の接続はコネクタ接続でなければならない。 基板以外への配線の接続が半田直付けであることは差し支えない。
3	ハード設計	ハーネス関係	基板が不要のモーターでも主制御に係わる部分であればハーネス処理は半田直付けを不可とする。	主基板上の部品によって制御されているものであっても、基板ではないと判断されるものに係るハーネス処理は、半田直付けを行って差し支えない。 また、基板への配線の接続はコネクタ接続でなければならない。 基板以外への配線の接続が半田直付けであることは差し支えない。
4	ハード設計	ハーネス関係	主基板とサブ基板との接続、サブ基板同士の接続にパソコンに用いられるような同軸ケーブル(シールド線)を使用するのは、配線内部が確認できないので望ましくない。	基板接続に、配線が目視して確認できないケーブル(シールド線)を使用してはならない。
5	ハード設計	ハーネス関係	遊技機に電源を供給する電源コードには、ヒューズ付きの電源コードを使用してほしい。	遊技機に電源を供給する電源コードに、ヒューズ付きの電源コードを使用することは差し支えない。
6	ハード設計	ハーネス関係	基板にコネクタで接続するアース線は配線として扱い、ネジなどで金属パーツに固定するアース線は構造物の扱いでよい。	基板に係るアース線は、すべて配線として扱わなければならない。
7	ハード設計	ハーネス関係	ハーネスのノイズ対策としてフェライトコア、ツイストハーネスを用いてもよい。	ハーネスのノイズ対策部品は、ハーネスの見通しを妨げてはならない。
8	ハード設計	ハーネス関係	ハーネスの線材はマーキングが無い物でも良い。	ハーネスの被覆部には、ハーネス製造業者及び品番が印刷されていなければならない。
9	ハード設計	ハーネス関係	配線にヒューズ以外の抵抗やコンデンサを直接接続しないこと。	配線にヒューズ以外の抵抗やコンデンサを直接接続してはならない。
10	ハード設計	ハーネス関係	基板がないマイクロスイッチは払出制御など主制御に係わる部分でも、ハーネス処理は半田直付けとしてよい。	基板への配線の接続はコネクタ接続でなければならない。 基板以外への配線の接続が半田直付けであることは差し支えない。
11	ハード設計	ハーネス関係	演出に用いるランプ・LED基板、基板が不要なスピーカー、装飾用可動物のモーターのハーネス処理は半田直付けとしてよい。	基板への配線の接続はコネクタ接続でなければならない。 基板以外への配線の接続が半田直付けであることは差し支えない。
12	ハード設計	ハーネス関係	主基板と他の基板を相互に接続するために、配線同士をコネクタ接続することはよろしいでしょうか。	ハーネスのコネクタ同士を直接接続してはならない。 基板と基板を接続するハーネス以外、ハーネスの設置を行ってはならない。
1	ハード設計	通信回路関係	主基板と、サブ基板(図柄、音声、ランプ制御基板)とのインターフェースは、片方向通信が担保されていれば、コマンドのビット数、インターフェース回路部の制限(オープンドレイン、オープンコレクタ回路の使用制限や、コマンド波形整流用のダンピング抵抗の使用制限など)はないと考えてよい。	主基板と周辺基板とのインターフェースは、主基板から周辺基板への片方向通信が担保されていなければならない。また、主基板から周辺基板への信号は、必ず出力専用の片方向の通信しかできないとする接続方法を用いた回路上で送信されなければならない。
2	ハード設計	通信回路関係	基板間の通信方法は、信号形態をパラレル信号(一括転送信号)でもよいし、シリアル信号(パルス信号)でもよい。	基板間の通信における信号形態は、パラレル信号(一括転送信号)又はシリアル信号(順次転送信号)のどちらを使用しても差し支えない。
3	ハード設計	通信回路関係	主基板と払出制御基板、図柄制御基板、音声制御基板及びランプ制御基板の通信回路において、主基板側で「出力バッファ」を用いずに、「出力専用ポート」のみで接続してよい。	主基板の出力バッファは、制御線を切るなどで、切り替えができてはならない。 主基板の出力専用ポートは、ソフトでもハードでも切り替えができてはならない。
4	ハード設計	通信回路関係	遊技機外の機械又は装置に信号を出力するためにフォトモスリレーを使用してもよろしいでしょうか	別表第三(1)二(二)を満たすものであれば、遊技機外の機械又は装置に信号を出力するためにフォトモスリレーを使用することは差し支えない。
5	ハード設計	通信回路関係	横置き装着タイプのコンデンサ・三端子レギュレータ等を、主基板又は遊技機端子板に使用してもよろしいでしょうか。	別表第三(3)口を満たすものであれば、横置き装着タイプのコンデンサ・三端子レギュレータを、主基板又は遊技機端子板に使用することは差し支えない。
1	ハード設計	遊技球等貸出 払出等関係	受け皿に受けた遊技球のうち、投入装置内にある投入検出前の遊技球を取り出す場合、電気的操作によって賞球払出装置より返却してもよろしいでしょうか。	投入に係る一連の動作が完結していない遊技球を取り出す場合、遊技者の自由意志により当該遊技球と同数の遊技球が返却可能でなければならない。

	大分類	小分類	意見、質疑及び要望等事項	応答内容
2	ハード設計	遊技球等貸出 払出等関係	払出制御基板に投入装置を制御する機能を設けてもよろしいでしょうか。	払出制御基板のCPUを当該基板の用途以外の用途に使用してはならない。
1	ハード設計	型式試験申請 関係	ICの基板回路図上の記載について、全てのICピン（NCピンも含む）を記載すること。	ICの基板回路図上の記載について、全てのICピン（NCピンも含む）を記載しなければならない。
2	ハード設計	型式試験申請 関係	シルク印刷する電子部品の部品番号に欠番があるのは好ましくない。	基板上にシルク印刷する電子部品の部品番号に欠番があつて差し支えない。
3	ハード設計	型式試験申請 関係	抵抗、コンデンサなどテーピング仕様などの違いによりリード線の形態が変わる場合は型番を明確に指定すること。	抵抗、コンデンサなどリード線の形態が変わる場合は、別型式となるため、型番を明確に指定しなければならない。
4	ハード設計	型式試験申請 関係	回路図におけるワイヤージャンクション（パターンの繋がり）の記載方法について、接続を大きく明確に十字でCADで記載するのは間違えやすいのでやっではない。	回路図におけるワイヤージャンクション（パターンの繋がり）の記載方法について、接続を大きく明確に十字でCADで記載するのは正確かつ明瞭に記載されている限り差し支えない。
5	ハード設計	型式試験申請 関係	図柄、音声、ランプ制御基板へ搭載されるROMについて、申請時はEPROMもしくはOTPROMにて申請し、量産時はマスクROMに切り替える方法を用いてよい。	周辺基板へ搭載されるROMについて、申請時はフラッシュROM、MTP（マルチ・タイム・プログラマブル）ROM、OTPROM、EPROM及びマスクROMにて申請することは差し支えない。ただし、量産時にマスクROMを使用する場合以外の場合には、申請時に使用したROMと同一のROMを使用しなければならない。また、当該ROMは、外部からの書き換えができるインターフェース回路を設けてはならず、かつ、当該ROMを取り外すことによりそのこん跡が残る構造でなければならない。また、基板に取り付けられている又はいないにかかわらず、当該ROMの内容を容易に読み出せるものでなければならない。
6	ハード設計	型式試験申請 関係	基板及び外部端子板の信号名称だけの違いで別基板を作成し、新たに基板管理番号を設ける必要はない。搭載電子部品、プリント回路板が変更になる場合にのみ、新規に基板管理番号を採番することによりよい。	基板については、信号の意味の違いあるいはROM上のプログラムの違い等、情報処理に係る違いのみで、電子部品等が全く同一である場合、当該基板同士に別の基板の型式を特定するための番号等を付けないことは差し支えない。電子回路、搭載電子部品、プリント回路板が変更になる場合は、基板の型式を特定するための番号等を新規に付けなければならない。
7	ハード設計	型式試験申請 関係	基板の回路図上のI/O名称は、プログラム上でスイッチの割り付けやソレノイドの対応装置、及び外部端子の情報内容が決定されるため、具体的な入賞口の名称やソレノイドの名称を付けるのではなく、一般的な電氣的機能が理解できるI/O名称でよい。 (例) スイッチ1、ソレノイド1、出力情報1	基板の回路図上のI/O名称は、プログラム上でスイッチの割り付けやソレノイドの対応装置、及び外部端子の情報内容が決定されるため、具体的な入賞口の名称やソレノイドの名称を付けるのではなく、一般的な電氣的機能が理解できるI/O名称であることは差し支えない。 (例) スイッチ1、ソレノイド1、出力情報1 ただし、総合配線図上のI/O名称は、電氣的機能が理解できるI/O名称とし、基板の回路図上のI/O名称と対応がとれなければならない。
8	ハード設計	型式試験申請 関係	外部端子板の出力情報名称は、機種仕様により変化する場合があるが、機能説明が必要ない回路図上は「出力情報1、出力情報2...」と統一的な信号名称でよい。	外部端子板の出力情報名称は、機種仕様により変化する場合があるが、機能説明が必要ない基板の回路図上は「出力情報1、出力情報2...」と統一的な信号名称であることは差し支えない。 ただし、総合配線図上のI/O名称は、電氣的機能が理解できるI/O名称とし、基板の回路図上のI/O名称と対応がとれなければならない。
9	ハード設計	型式試験申請 関係	遊技機メーカーで染色したコネクタを使用してもよい。 なお、型式申請書添付書類にて、コネクタに色付けが行われていることを部品表等に記載すること。	遊技機製造業者にて染色したコネクタを使用することは差し支えない。 ただし、型式申請書添付書類にて、コネクタに色付けが行われていることを部品表等に記載しなければならない。
10	ハード設計	型式試験申請 関係	サブ基板の場合、回路図・部品実装図・プリントパターン図・部品表等の設計書はサブ化を理由に型式申請書への添付を省略し、基板名・基板管理番号・製造者名のみ記載でよい。	周辺基板については、別紙のとりの諸元表の記載を行わなければならない。

	大分類	小分類	意見、質疑及び要望等事項	応答内容
11	ハード設計	型式試験申請関係	回路図、実装図における部品表記について、抵抗は抵抗値と最大消費電力を、コンデンサはコンデンサ容量と耐電圧を記載し、その他の部品については正式な型番を記載する形でよい。	回路図、配置図における部品表記について、抵抗は抵抗値と最大消費電力を、コンデンサはコンデンサ容量と耐電圧を記載し、その他の部品については正式な型番を記載する形で差し支えない。 ただし、部品表については、抵抗、コンデンサともに正式な型番を記載しなければならない。
12	ハード設計	型式試験申請関係	主基板について、C R 機と現金機など仕様の違いにより外部端子の信号内容が違うだけで回路的な違いがない場合は主基板は共通の物を使用してよい。	基板については、信号の意味の違いあるいはROM上のプログラムの違い等、情報処理に係る違いのみで、電子部品等が全く同一である場合、当該基板同士に別の基板の型式を特定するための番号等を付けないことは差し支えない。 電子回路、搭載電子部品、プリント回路板が変更になる場合は、基板の型式を特定するための番号等を新規に付けなければならない。
13	ハード設計	型式試験申請関係	申請時にはCPUやROM等の部品のロット番号を提出する台数分合わせるようにとの指示があったが現在はその限りではない。	申請時にはCPUやROM等の部品のロット番号を提出する台数分合わせなくても差し支えない。
1	ハード設計	全般	基板管理番号等の型式を特定する情報の印刷はシルク印刷でも良く両面基板の場合でも見やすい位置に片面でよい。	基板の型式を特定するための番号等の印刷は、不可逆な方法で印字されていなければならない。 シルク印刷は、こん跡を残さない消去が容易であり、番号等若しくは文字の一部を消去することで別の番号等となるおそれがあるため、番号等の印刷に用いてはならない。 両面基板の場合、遊技機に搭載された状態で見やすい位置に片面だけ基板の型式を特定するための番号等が印刷されていれば、両面の印刷が行われていなかったとしても差し支えない。
2	ハード設計	全般	電子部品を固定する際にシリコン樹脂にて固定する場合は板面の見通しを妨げること（部品番号のシルク印刷や型番を隠す）がなければ使用してよい。	電子部品を固定する際に板面の見通しを妨げることがなければ、シリコン樹脂を使用して差し支えない。
3	ハード設計	全般	基板に使用する電子部品の互換部品は、申請時に性能変化がないことを証明するデータシートを用意したとしても認められない。	申請時において、基板に使用すると申請書類に記載されている電子部品以外の、いわゆる互換部品を使用してはならない。
4	ハード設計	全般	LEDの駆動回路は、ダイナミック点灯時の平均値（実効値）を用いた設計を行ってよい。	電子回路は、正常に動作できる設計がなされており、その設計どおりに製作され、動作しなければならない。
5	ハード設計	全般	7セグLEDなど輝度ランクが型番に含まれる製品は、部品表に記載すること。ランクフリーで使用したいときは、部品表にランクフリーと記載して使用してよい。	7セグLEDなど輝度ランクが型番に含まれる製品は、部品表に記載しなければならない。なお、ランクフリーで使用したいときは、部品表にランクフリーと記載し、使用して差し支えない。
6	ハード設計	全般	フォトカプラやフォトスイッチなど、受光回路のランクが型番に含まれる製品は、指定したランク以内なら電氣的に問題のない回路であることを部品表に明記し指定内のランクを使用してよい。	フォトカプラやフォトスイッチなど、受光回路のランクが型番に含まれる製品は、指定したランクを部品表に明記し、かつ当該ランクの部品を使用しなければならない。トランジスタも同様の扱いとしなければならない。
1	ソフト設計	不正対策関係	不正対策処理においてプログラムのな処理を施してよい。 （例）計数スイッチの異常をプログラムが検出したら払い出し動作自体を停止させてしまうという対策。	遊技球の払出機能に使用される、遊技球の個数を計測するためのスイッチの作動が異常であると主基板上のROM内のプログラムが検出した場合、払出動作そのものを停止する処理を、当該主基板のROMのプログラムで行うことは差し支えない。
1	ソフト設計	プログラム手法関係	残時間処理で、WAI（HALT）命令を使用してはいけない。	プログラムにWAIまたはHALT命令を使用することは、当該命令の使用を許容しているマイクロプロセッサであり、かつ当該命令に係る処理が外部から確認できる場合に限り、差し支えない。
2	ソフト設計	プログラム手法関係	はずれ図柄乱数やリーチ処理カウンタを、リセット割り込み処理の余り時間に更新するカウンタを用いる場合は、メイン処理においても必ず1回更新しなければならない。	基本乱数等、遊技の結果に影響を与える乱数以外の乱数について、当該乱数にあるそれぞれの値の発現方式が初期値更新方式を使用しないことは差し支えない。

	大分類	小分類	意見、質疑及び要望等事項	応答内容
3	ソフト設計	プログラム手法関係	主基板のROMの未使用領域に埋める値は、「00H」以外の値を使用してはならない。	主基板のROMの使用領域（使用領域内でマイクロプロセッサが使用不可能としている領域を除く。）及び不正な改造その他の変更を防止するために必要な情報が記憶されている領域以外の領域は、バイトごとに「00H」としておかなければならない。
4	ソフト設計	プログラム手法関係	主基板のROMのプログラム領域に、バージョン機の時に用いる未使用サブルーチンを残すことは不可。	主基板のROMの制御領域に、未使用サブルーチンを残してはならない。
5	ソフト設計	プログラム手法関係	主基板のROMのプログラム領域に、バージョン機のための予備のプログラム領域として若い番地に詰めずに途中に未使用のプログラム領域を設けることは不可。	主基板のROMの制御領域に、若い番地に詰めずに途中に未使用のプログラム領域を設けてはならない。
6	ソフト設計	プログラム手法関係	主基板のROMのデータ領域に、バージョン機の時に用いる未使用データを残すことは不可。	主基板のROMのデータ領域に、未使用データを残してはならない。
7	ソフト設計	プログラム手法関係	主基板のROMのデータ領域に、バージョン機のための予備のデータ領域として若い番地に詰めずに途中に未使用のデータ領域を設けることは不可。	主基板のROMのデータ領域に、若い番地に詰めずに途中に未使用のデータ領域を設けてはならない。
8	ソフト設計	プログラム手法関係	主基板のプログラム作業領域に、バージョン機のための予備の作業領域として若い番地に詰めずに途中に未使用の作業領域を設けることは不可。	主基板のRWMの使用領域に、若い番地に詰めずに途中に未使用の領域を設けてはならない。
9	ソフト設計	プログラム手法関係	主基板のプログラムでは、アセンブラ上で展開するマクロ命令は使用してはならない。	主基板のプログラムでは、アセンブラ上で展開するマクロ命令又はそれに準ずる命令を使用してはならない。
10	ソフト設計	プログラム手法関係	データ構造において、制御上の機能が変わる識別コードを設けてはいけぬ。識別コードとはその数値により「テーブルの値をRAMに書き込む制御」「RAMの値を別のRAMに書き込む制御」に変わるものを言う。	データ領域で使用される一のデータが、プログラムの実行状態によって別々の意味を持つてはならない。
11	ソフト設計	プログラム手法関係	プログラム作業領域で、電源投入時にのみに固定値1種類しか格納されないような使い方は好ましくない。	主基板のRWMの使用領域で、プログラムから使用される値が一の値しか格納されない領域を設けてはならない。
12	ソフト設計	プログラム手法関係	始動口入賞時にセーブする当り乱数と時短監視用タイマを1バイトの作業領域内に格納するのは好ましくない。 (例)上位4ビットを当り乱数、下位4ビットを時短監視用タイマとする	基本乱数値を記憶する主基板のRWMの使用領域は、専用のバイトを設けなければならない。
13	ソフト設計	プログラム手法関係	主制御プログラムについて、データ領域のソースリストに開発作業者がチェックしやすくするための未使用ラベルを定義してもよい。	主基板のROMのデータ領域のソースリストに、未使用ラベルを定義することは差し支えない。
14	ソフト設計	プログラム手法関係	主制御プログラムで、機種ごとでの仕様の違いによるプログラムの変更を少なくする目的で同じ値を設定するデータ領域を設けてもよい。	プログラムにより、同じ値が設定されるデータ領域を設けることは差し支えない。
15	ソフト設計	プログラム手法関係	大入賞口のカウンタは、大入賞口動作中のみカウントすること。	特別電動役物が作動しているときは、大入賞口に入賞する最大入賞数を計測しなければならない。
16	ソフト設計	プログラム手法関係	リセット割り込み処理の余り時間に更新する当り乱数用の初期値更新乱数は、メイン処理においても必ず1回更新しなければいけない。	基本乱数等遊技の結果に影響を与える乱数について、乱数にあるそれぞれの値の発現方式に初期値更新方式を使用している場合は、一定時間に更新を行う方式等で更新が行われなければならない、かつ初期値が容易に推定することができる仕組みであってはならない。
17	ソフト設計	プログラム手法関係	サブ基板内の処理で、演出の比率を1変動パターンに対して複数パターン持ってもよい。	周辺基板にあるマイクロプロセッサにおける処理による演出が、一の変動パターンに対して複数存在することは差し支えない。
18	ソフト設計	プログラム手法関係	サブ基板内の処理で、予告のキャラクタや背景の演出を次回の変動に継続して表示してよい。	周辺基板にあるマイクロプロセッサにおける処理で、図柄表示装置が作動しているときにキャラクタや背景の演出等、図柄以外の演出に係る表示を行うとき、当該演出が次の図柄表示装置の作動時に継続して表示されていることは差し支えない。
19	ソフト設計	プログラム手法関係	主制御プログラムについて、プログラム領域内であればテーブルジャンプを使用してよい。	分岐先のプログラムのアドレスを定義しているデータは、制御領域に存在しなければならない。
20	ソフト設計	プログラム手法関係	ノイズによる誤作動を防止するために、ノイズ対策処理（カウンタ値の上限判定、タイマ計測値のマスク処理等）をプログラムで実施してよい。	ノイズによる誤作動を防止するために、ノイズ対策処理（変化する値の上限又は下限判定及びマスク処理）をプログラムで処理することは差し支えない。ただし、マスク処理をした結果が大当たりとなる数値に係る等、遊技の結果に影響を与えると認められる処理であってはならない。

	大分類	小分類	意見、質疑及び要望等事項	応答内容
21	ソフト設計	プログラム手法関係	2バイト構成のプログラム作業領域を使用する場合、上位バイトを00Hで固定して実際のプログラムで使用する場合でも上位1バイトが未使用の作業領域とはならない。	複数のバイトで構成される主基板のRWMの作業領域について、上位バイトが変動しない等、いかなる遊技の状態にあっても変動しない作業領域が、バイト単位で存在してはならない。
22	ソフト設計	プログラム手法関係	モジュールの出口は複数あってよい。条件判定付きのリターン命令などを使用してよい。	モジュール処理の終了する箇所が、条件判定付きのリターン命令を使用し、複数あることは差し支えない。
23	ソフト設計	プログラム手法関係	残時間処理で、SWI命令を使用してよい。	プログラムにSWI命令を使用することは、その処理においてスタックの操作が正しく行われる場合に限り、差し支えない。
24	ソフト設計	プログラム手法関係	プログラムエリアに定義文(EQU)を入れてよい。	プログラムにEQU擬似命令を使用することは差し支えない。
25	ソフト設計	プログラム手法関係	コマンドの種類について、変動パターンコマンド、図柄指定コマンド、図柄確定コマンド以外のコマンドを送信してよい。 (例)特別図柄当りコマンド、普通図柄当りコマンド	主基板から周辺基板に送信される信号の内容について、基本乱数等、遊技の結果に影響を及ぼす内容を表す信号を送信してはならない。
26	ソフト設計	プログラム手法関係	情報を設定する際のレジスタ準備のデフォルト値(初期値)は「はずれ」等遊技者に不利となる方でなくてはならない。	主基板のRWM又はレジスタについて、役物あるいは条件装置等、遊技の結果に影響を与える装置に係る情報を記憶する領域のデフォルト値については、プログラムの処理開始時に当該装置が作動する値であるように設定されてはならない。

1	ソフト設計	内部抽せん等関係	始動口入賞時の乱数の抽選結果を乱数のままではなくフラグに置き換えて記憶することは不可。	遊技球が、特別図柄表示装置又は普通図柄表示装置(本集で「図柄表示装置」という。)に係る入賞口に入賞又はゲートを通過(本集で「入賞等」という。)をした時、当該入賞等に係る内部抽せんを行うための値(本集で「基本乱数値」という。また、基本乱数値を取得するために遊技機内に設けられている乱数を「基本乱数」という。)を取得するが、当該基本乱数値が当せんに係る値か否かを判定するために行う、遊技機内に設けられている当せんに係る値を記録しているデータ(本集で「当否判定データ」という。また、当否判定データの中で役物等の当せんに係る値を「当たり判定データ値」という。)との比較作業(本集で「当否判定作業」という。)は、当該入賞等による内部抽せんが行われていない段階(当該入賞等により発生した図柄表示装置を変動させる権利が、別表第四(1)ホ(チ)又は(1)ヘ(ワ)で規定される「図柄表示装置を変動させることができる性能」を実現する装置(本集で「図柄変動権記憶装置」という。)に記憶されている段階)では行ってはならず、当該基本乱数値は乱数値のまま遊技機内に記憶されていなければならない。 ここで、当該入賞等に係る内部抽せんが行われる時(当該入賞等の一回前の入賞等による内部抽せんの結果による遊技機の装置等の作動(図柄の組合せの表示、役物の作動等)が終了した時)に、当否判定作業を含む内部抽せんを行わなければならない。一方、記憶されている基本乱数値に係る情報については、他の基板へ送信してはならない。
---	-------	----------	---	--

	大分類	小分類	意見、質疑及び要望等事項	応答内容
2	ソフト設計	内部抽せん等関係	当り乱数を現状の初期値更新型乱数とした場合、大当り判定値には素数以外を使用してよい。	基本乱数について、乱数にあるそれぞれの値の発現方式が、乱数の数列に沿って順々に値を発現させる方式（本集で「プラスワン方式」という。）と、乱数の数列の最終値が発現したときの次の値（本集で「初期値」という。）を偶然性のある値によって定める方式（本集で「初期値更新方式」という。）を併用している等、基本乱数値を容易に推測させない方式である場合に、当たり判定データ値が素数以外であること又は複数の連続した数値であることは差し支えない。 ただし、基本乱数を構成する値の総量、当たり図柄乱数を構成する値の総量等、内部抽せんに係る乱数を構成する値の総量は互いに素であるか、又は当該乱数における一の値の発現から次の値の発現までの時間間隔が互いに素でなければならない。
3	ソフト設計	内部抽せん等関係	ソフトのみで更新する当り乱数（カウンタ）は1割り込み毎に+1更新するカウンタとすること。	基本乱数にあるそれぞれの値の発現方式がプラスワン方式であることは、別表第三（2）八（二）の規定に適合する方式である限り差し支えない。
4	ソフト設計	内部抽せん等関係	前回抽選した当り乱数値に、新たに取得したカウンタ値を加算して今回の抽選に使用する当り乱数とする方式は不可。	基本乱数値の取得方法について、前回の内部抽せんで使用された基本乱数値に係る情報を使用して、次の基本乱数値を取得するという方法であってはならない。
5	ソフト設計	内部抽せん等関係	確率変動を判定するのに用いる乱数（当り図柄乱数等）の取得時期は、始動口入賞時もしくはゲート通過時（スイッチ通過時）以外は不可。	入賞等に係る図柄の組合せの表示を行うための値（本集で「図柄乱数値」という。また、図柄乱数値を取得するために遊技機内に設けられている乱数を「図柄乱数」という。）を取得する時期は、入賞等の瞬間でなければならない。 ここで、当該図柄乱数値がどのような図柄を図柄表示装置に表示させるのかを決定するために行う、遊技機内に設けられている図柄の表示に係る値を記録しているデータ（本集で「図柄判定データ」という。また、図柄判定データの中で役物等が当せんした場合に使用されるデータを「当たり図柄判定データ」、当せんしていない場合に使用されるデータを「はずれ図柄判定データ」という。）との決定作業（本集で「表示図柄決定作業」という。）は、当否判定作業と同一時期に行わなければならない。
6	ソフト設計	内部抽せん等関係	当り判定を範囲で判定する場合は、ある値以下の判定の場合（例：0～63など）は上限のみの判定ではなく下限も判定する方法が望ましい。	当たり判定データ値が複数の連続した範囲を持つ場合は、当該範囲のそれぞれの値に対して当否判定作業を行うか、又は当該範囲の上限値及び下限値を使用して当否判定作業を行わなければならない。
7	ソフト設計	内部抽せん等関係	当りフラグ判定を行う時は「比較命令」のみとすること。「0以外」の判定の方法は好ましくない。	内部抽せんの結果、基本乱数値と当たり判定データ値が同一となったときに設定される値（本集で「当たりフラグ」という。）が当せんか否かを判定する場合は、当たりフラグとの比較命令を使用しなければならない。
8	ソフト設計	内部抽せん等関係	確率変動となるか否かを判定した後に、その判定結果により、大当り図柄として、特定図柄が非特定図柄を決定するのは不可。	作動確率が低い値から高い値に変動すること（本集で「確率変動」という。）の判定と、当該判定結果により図柄表示装置に表示される図柄の組合せを決定する作業は同一時期に行わなければならない。
9	ソフト設計	内部抽せん等関係	リミッタ機能を搭載する遊技機の当り図柄の組合せの決定の方法について、確率変動を判定するのに用いる当り図柄乱数の範囲自体は変化させずに、特定図柄を含むデータテーブルから非特定図柄のみのデータテーブルに切り替える方法を取ること。	作動確率が高い値のときにおける条件装置の作動回数を制限することを目的とした機能（本集で「リミッタ機能」という。）につき、リミッタ機能が作動したときの遊技機における表示される図柄の組合せの決定方法について、図柄乱数値と図柄決定作業を行う対象のデータたる、作動確率が高い値に変動することを表す図柄を表示することとなる値を持つ当たり図柄判定データを、当該値を含まない当たり図柄判定データに変更する方法とすることは差し支えない。
10	ソフト設計	内部抽せん等関係	リミッタ機能が搭載されていない場合であっても、当り図柄乱数とデータテーブルを用いて当り図柄の組合せを決定すること。左、中、右の図柄数が図柄乱数値と同数で、データテーブルから選択する必要がない場合でも実施すること。	リミッタ機能が搭載されていない遊技機で、基本乱数が図柄乱数を兼ねることは差し支えない。

	大分類	小分類	意見、質疑及び要望等事項	応答内容
11	ソフト設計	内部抽せん等関係	当りに関するフラグをセットするプログラム作業領域の使用していないビットは、図柄制御に係るフラグなど他の用途に使用するの好ましくない。専用で1バイト設けて対応するのが望ましい。	当たりフラグを記憶する作業領域は、専用で1バイト設けなければならない。また当該1バイトの中で、使用されないビットが存在する場合にあっては、当該ビットを他の用途に使用してはならない。
12	ソフト設計	内部抽せん等関係	確率変動をするか否かを決定する図柄の乱数(当り図柄乱数)も1割り込み毎に+1更新するカウンタとすること。	図柄乱数にあるそれぞれの値の発現方式がプラスワン方式であることは、別表第三(2)八(二)の規定に適合する方式である限り差し支えない。
13	ソフト設計	内部抽せん等関係	当り判定に、プログラムより高速でカウンタを更新するハード乱数を使用してよい。	基本乱数にあるそれぞれの値の発現方式がプラスワン方式であること等、当該基本乱数にあるそれぞれの値の発現が規則的である方式であっても、別表第三(2)八(二)の規定に適合する方式である限り差し支えない。
14	ソフト設計	内部抽せん等関係	当り判定に、プログラム残余時間でカウントUPする当り乱数初期値更新カウンタを用いた初期値更新型乱数を使用してよい。	基本乱数にあるそれぞれの値の発現方式で、プラスワン方式と初期値更新方式を併用することは差し支えない。
15	ソフト設計	内部抽せん等関係	当り乱数について、乱数を2つ以上使用して、2段階判定することは不可。	基本乱数等、内部抽せんに係る乱数を遊技機内に複数設ける等により、一回の内部抽せん複数回の当り判定作業を実施してはならない。
16	ソフト設計	内部抽せん等関係	当りの判定は、始動口入賞時に取得した当り乱数を用いて変動開始時に判定して設定した当りフラグにより判定すること。停止図柄の組合せのみで判定することは不可。	当り判定作業を行う遊技機である場合、役物及び役物連続作動装置の作動、又は作動確率の変動等、遊技の結果に影響を与える結果に係る処理は、当たりフラグにより行わなければならない。図柄表示装置に停止した図柄の組合せで行ってはならない。
17	ソフト設計	内部抽せん等関係	当り乱数を初期値更新型乱数とした場合は、当り判定を数値(素数)ではなく範囲(0~5等)で行ってもよい。	基本乱数にあるそれぞれの値の発現方式がプラスワン方式と初期値更新方式を併用する方式である場合、当り判定データ値を複数の連続した値とすることは、別表第三(2)八(二)の規定に適合する方式である限り差し支えない。
18	ソフト設計	内部抽せん等関係	初期値更新型乱数を使用しない場合でも、1/5以上の確率の場合は範囲で判定してもよい。	基本乱数にあるそれぞれの値の発現方式がプラスワン方式であり、かつ初期値更新方式を使用しない方式であっても、当り判定データ値を複数の連続した値とすることは、別表第三(2)八(二)の規定に適合する方式である限り差し支えない。
19	ソフト設計	内部抽せん等関係	内部抽せんを行った結果による条件装置の作動状態を、周辺基板で報知してもよろしいでしょうか。	主基板で行う内部抽せんの結果である条件装置の作動、非作動の別の情報を、周辺基板に送信することは差し支えない。
20	ソフト設計	内部抽せん等関係	上記報知を行うか否かの抽せんを周辺基板で行ってもよろしいでしょうか。	主基板以外で内部抽せんに係る一切の制御を行ってはならない。
21	ソフト設計	内部抽せん等関係	第二種特別役物が作動している場合にあっては、一般遊技時と同様に、全ての条件装置の作動に係る内部抽せんを行ってもよろしいでしょうか。	第二種特別役物が作動している場合にあっては、入賞に係る内部抽せんを除いて内部抽せんを行うことは差し支えない。

1	ソフト設計	図柄表示等関係	変動パターンの決定について、現在は図柄決定後に変動パターンを決定しているが、変動パターン決定後に図柄決定の順番でよい。	別表第三(3)八に規定される主基板において行われなければならない、図柄表示装置に表示される図柄の組合せ及び図柄が変動してから表示されるまでの時間(本集で「変動パターン」という。)を決定する方法が、当該図柄の組合せをプログラムで決定した後に別のプログラムで変動時間を決定する方法であること、又は当該図柄の組合せを決定するためのプログラムを設けずに、変動パターンを決定するプログラムとして当該図柄の組合せ及び当該変動時間を同時に決定する方法であることは、差し支えない。
2	ソフト設計	図柄表示等関係	2ライン以上の当りライン構成の遊技機において図柄の配列が定められた配列であれば、当りラインが1ライン構成の遊技機と同様に図柄コマンドを表示される図柄の数分ではなく、表示領域の数分としてよい。(例)3ドラム式で当りラインが5ラインであれば9コマンドではなく3コマンドでよい。	図柄の組合せの表示は、主基板ですべての制御を行わなければならない。
3	ソフト設計	図柄表示等関係	図柄作動の記憶個数表示を、サブ基板で制御し図柄表示装置に表示してよい。	図柄変動権記憶装置は、主基板ですべての制御を行わなければならない。
4	ソフト設計	図柄表示等関係	特別図柄のリーチとならないはずの変動時間はあらかじめ定められていれば3通り以上設定してよい。	図柄の組合せが表示されるときまでの時間は、あらかじめ定められていれば複数設けることは差し支えない。

	大分類	小分類	意見、質疑及び要望等事項	応答内容
5	ソフト設計	図柄表示等関係	当り図柄の組合せは50通りを超えてよい。	役物の作動に係る図柄の組合せが50とおりを超えることは差し支えない。
6	ソフト設計	図柄表示等関係	グルーピング図柄が1つの図柄の配列に2つ以上含まれてよい。 (例)7と8が一体化になった図柄等	複数の図柄を兼ねる一の図柄が、一の図柄の配列に複数含まれていることは差し支えない。
7	ソフト設計	図柄表示等関係	前後の図柄を当り図柄の組合せにしてよい。 (例)7・7・6、7・7・8	役物の作動に係る図柄の組合せが、同一の図柄でないことは、特定のものである限り差し支えない。
8	ソフト設計	図柄表示等関係	オールマイティ図柄が1つの図柄の配列に2つ以上含まれてよい。(例)1～9までの図柄と等しい図柄A	複数の図柄を兼ねる一の図柄が、一の図柄の配列に複数含まれていることは差し支えない。
9	ソフト設計	図柄表示等関係	文字等の組合せを条件装置及び普通電動役物を作動させることとなる図柄の組合せとしてよいし、組合せの数は複数あってよい。 (例)猪・鹿・蝶	役物の作動に係る図柄の組合せが、同一の図柄でないことは、特定のものである限り差し支えない。
10	ソフト設計	図柄表示等関係	表示する図柄の組み合わせについて、全ての図柄の組み合わせのうち、出現しない図柄の組み合わせがあってよい。	表示する図柄の組合せについて、すべての図柄の組合せのうち、出現しない図柄の組合せがあることは差し支えない。ただし、諸元表等の提出書類に出現しない図柄の組合せが出現されるとの記載がある場合には、この限りでない。
11	ソフト設計	図柄表示等関係	表示する図柄について1つの帯に2つ以上の同じ図柄があってよい。	同一の図柄が、一の図柄の配列に複数含まれていることは差し支えない。
12	ソフト設計	図柄表示等関係	変動時間が同じであれば途中の変動速度・方法が異なっても同じ変動パターンとして定義してよい。 また、登場キャラクタ・背景等が異なっても図柄の変動過程が同一であれば同一変動パターンとして定義してよい。	図柄表示装置に表示される図柄の組合せ及び図柄が変動してから表示されるまでの時間が同一のものである変動パターンは、同一の変動パターンとして差し支えない。
13	ソフト設計	図柄表示等関係	図柄の作動記憶個数を表示しなくてよい。	図柄変動権記憶装置に記憶されている情報を表示するためのランプ等の装置を設けなければならない。かつ、当該装置を設ける場合は、主基板により、記憶されている情報を正しく表示される装置でなければならない。
14	ソフト設計	図柄表示等関係	図柄の作動記憶個数をランプ、LED、液晶表示器等で表示する場合、点灯パターン(点灯、点滅等)により、記憶個数を遊技者に報知する方法を用いてよい。	図柄変動権記憶装置に記憶されている情報を表示するための装置について、記憶されている情報を正しく表示する方法が点灯の組合せであることは差し支えない。
15	ソフト設計	図柄表示等関係	電氣的動力により動作する装飾扱いの構造物で図柄表示装置の図柄表示領域全部または一部を図柄の変動に合わせて覆い隠す場合は、変動中のみに限定してあれば実施してよい。	電氣的動力により動作する装飾扱いの構造物で遊技球の落下の方向に一切の変化を与えないものであり、図柄表示装置の図柄表示領域全部または一部を図柄の変動に合わせて覆い隠すものは、発射された遊技球及び確定した図柄の組合せを確認できない状況とならない限り、設置して差し支えない。
16	ソフト設計	図柄表示等関係	図柄を仮停止(一時停止)させ再変動させる場合は、揺れ変動させなくてもよい。	変動パターンの決定は、すべて主基板のマイクロプロセッサーのみに行われなければならない。 また、表示する図柄の組合せは、当該表示を遊技者が時間的、視覚的に明確に認識できる表示でなければならない。
17	ソフト設計	図柄表示等関係	図柄確定時間は、0.5秒以上とし、一時停止時間は確定時間より短くすること。	変動パターンの決定は、すべて主基板のマイクロプロセッサーのみに行われなければならない。 また、表示する図柄の組合せは、当該表示を遊技者が時間的、視覚的に明確に認識できる表示でなければならない。
18	ソフト設計	図柄表示等関係	コマンドの送信タイミングについて、変動開始時にコマンドを送信しているが、特別図柄、普通図柄の保留に対するコマンドを事前に送出してよい。 (例)いずれかの記憶に当りが含まれていれば記憶表示LEDの色を変える。	遊技球が図柄表示装置の作動に係る入賞等をした時、当否判定作業は、当該入賞等による内部抽せんが行われていない段階(図柄変動権記憶装置に記憶されている段階)では厳に行ってはならない。 また、記憶されている基本乱数値に係るいかなる情報についても、当該記憶に係る当否判定作業が行われる以前に他の基板へ送信してはならない。

	大分類	小分類	意見、質疑及び要望等事項	応答内容
19	ソフト設計	図柄表示等関係	複数ある作動保留球の当り乱数の中身を記憶 1 時の図柄変動開始時に確認して、記憶 1 時の図柄変動中に、サブ基板（図柄、ランプ、音声）にあらかじめコマンドを送信し、作動保留球の当り予告の演出などを行なってよい。 （例）いずれかの記憶が当りだったら変動中画面をフラッシュさせる。	遊技球が図柄表示装置の作動に係る入賞等をした時、当否判定作業は、当該入賞等による内部抽せんが行われていない段階（図柄変動権記憶装置に記憶されている段階）では厳に行ってはならない。 また、記憶されている基本乱数値に係るいかなる情報についても、当該記憶に係る当否判定作業が行われる以前に他の基板へ送信してはならない。
20	ソフト設計	図柄表示等関係	変動中に移動したり変形した図柄表示領域は、図柄確定時にもとの位置、もとの大きさに戻ること。	表示する図柄の組合せは、当該表示を遊技者が時間的、視覚的に明確に認識できる表示でなければならない。

1	ソフト設計	通信制御関係	図柄が変動していない状態で、始動口に遊技球が入賞したときは、一瞬でも保留 1 L E D が点灯してはならない。	図柄表示装置が作動していない状態で、入賞等があった場合、図柄変動権記憶装置に図柄表示装置を作動させることが可能であるという記憶が存在することを示すランプ等の表示が行われることは差し支えない。
2	ソフト設計	通信制御関係	図柄、音声、ランプ制御基板などサブ基板同士での相互通信は実施してよい。	主基板に接続されている中継端子板又は周辺基板は、主基板以外からの信号を受信してはならない。
3	ソフト設計	通信制御関係	主制御基板と払出制御基板との通信は主制御基板からの一方向通信でもよいし、双方向通信でもよい。	主基板と副基板との通信が双方向通信であることは差し支えない。
4	ソフト設計	通信制御関係	主制御基板から払出制御基板へ送信するコマンドについて、受信側でコマンドの正否を判定する情報（パリティビットやコマンドのチェックサム）を、主制御基板からコマンド送信時に付与することはよい。	一の主基板から他の主基板へ送信する信号について、当該信号に正常な信号か否かを判定するパリティビット又はチェックサムを付与することは差し支えない。
5	ソフト設計	通信制御関係	主基板から図柄、音声、ランプ制御基板などサブ基板への通信は主基板からの片方向通信とすること。	主基板から周辺基板への通信は、主基板からの一方向通信でなければならない。
6	ソフト設計	通信制御関係	ノイズによる誤作動を防止するために、コマンドを複数回送ったり、状態が変化しない情報コマンドを払出制御基板、サブ基板に送信してよい。	ノイズによる誤作動を防止するためであっても、一の主基板から他の主基板又は周辺基板に対し、同一内容の信号を複数回送信する等、基本乱数値等の遊技の結果に影響を与える値が推測されやすい方式で信号を送信してはならない。
7	ソフト設計	通信制御関係	サブ基板側では、受信したコマンドの可否を判定して制御を行ってもよい。 （例）初回インターバル時にしか鳴らない音のコマンドが、初回インターバル以外の時に、サブ基板が受けた場合は不正なコマンドと判断して鳴らさない。	周辺基板に入力される信号について、周辺基板のマイクロプロセッサのプログラムで想定し得ない信号を受信した場合、信号に係る動作を行わないことは差し支えない。
8	ソフト設計	通信制御関係	サブ基板へ複数のコマンドを送信する際、送信の順番はプログラムで処理しやすい順番でよい。	主基板から周辺基板へ複数の信号を送信する際、主基板において送信することとされた信号は、送信することとされた時系列の順番で送信されなければならない。
9	ソフト設計	通信制御関係	1 割込毎に賞球数をまとめて送信してもよい。 （例）1 割込内で、5 個と 1 5 個へ同時に入賞した場合に、2 0 個賞球を指定するコマンドを送信する。	複数の遊技球が、複数の入賞口に、同時に入賞した場合、賞球数の合計を意味する信号を送信してはならず、一の入賞に対して一の信号を送信することにより賞球に係る処理を行わなければならない。
10	ソフト設計	通信制御関係	主基板から払出制御基板、サブ基板へ送信するコマンドに使用する数値は、バージョン機の仕様の違いなどにより「空き」があってもよい。 （例）賞球が 1 5 個固定なので 0 1 h ~ 0 E h は使用しない等	主基板から他の主基板又は周辺基板へ送信する信号で送信される値について、他の主基板又は周辺基板のマイクロプロセッサでは使用されない値が存在することは差し支えない。
11	ソフト設計	通信制御関係	投入個数、獲得遊技球数等の表示を周辺基板で行ってもよろしいでしょうか。	主基板で行う内部抽せんの結果である遊技メダル等の投入及び払出の情報を、周辺基板に送信することは差し支えない。

1	ソフト設計	遊技球等貸出払出等関係	球抜き処理を電氣的に処理した場合、その処理中に賞球又は球貸し要求された場合でも、球抜きを続行してよい。	営業者が遊技機内の遊技球を遊技機外に排出する処理を行った場合、当該処理中に賞球又は遊技球の貸出を要求された場合でも、当該処理を続行することは差し支えない。ただし、営業者等が遊技機のメンテナンスを行う装置である等を理由として、「遊技の用に供されない装置」ではあるものの、営業者等の操作によって遊技球を排出する機能をもつ装置など、「遊技の結果に影響を及ぼすおそれがある装置」となる可能性のある装置を遊技機の型式に設置した場合、当該装置が何人によっても不正に使用されることが明らかとなったときには、型式試験適合前あるいは後に関わらず、当該装置は別表第三（3）又にも適合せず、かつ遊技機の基準に該当する。
---	-------	-------------	---	--

	大分類	小分類	意見、質疑及び要望等事項	応答内容
2	ソフト設計	遊技球等貸出 払出等関係	賞球する遊技球が用意されているにもかかわらず、賞球できなかった場合にはその機能を停止してもよい。	賞球のための遊技球が用意されているにも関わらず、正常に賞球できないことが感知された場合には、賞球に係る機能を中断しても差し支えない。ただし、この場合、中断終了後は正常な賞球が行われる機能を設けなければならない。
3	ソフト設計	遊技球等貸出 払出等関係	球切れや受け皿満タン状態を主基板ではなく払出制御基板で監視してよい。	遊技球切れや受け皿満タン状態を、別表第三(3)二で規定する主基板のマイクロプロセッサを使用して監視することは差し支えない。

1	ソフト設計	型式試験申請 関係	「回胴式遊技機に係る試験申請について(通知)」(平成15年6月13日付け警察庁丁生環発第70号)により示された対象機能に関する資料の提出が求められているが、記載要領案 別紙3 第2 2(14)その他の説明書においてもなお、該当する機能を説明する資料の提出は求められているのでしょうか。	「回胴式遊技機に係る試験申請について(通知)」(平成15年6月13日付け警察庁丁生環発第70号)により示された対象機能に関する資料の提出は、平成16年7月1日以降当面の間、求めないものとする。
---	-------	--------------	--	--

	ソフト設計	全般		
--	-------	----	--	--

1	構造設計	発射装置関係	ハンドルタッチ感度調整ボリュームは、手を触れずに発射できる感度に調整ができなければ設けてもよい。	発射装置は、身体の一部が接触しているか否かを判別するための機構を設け、身体の一部が接触せずに遊技球が発射されない機構となっていなければならない。
2	構造設計	発射装置関係	発射装置の発射強度調整機構は、どの強度に調整にしても盤面全体に遊技球を発射できれば設けてもよい。	発射装置の発射強度を調整するための機構は、遊技者が強度を調整することにより、盤面全体に遊技球を発射できる機能を設けていなければならない。
3	構造設計	発射装置関係	受け皿満タン時の処理として発射動作を停止してもよい。	受け皿満タン時の処理として発射装置の作動を停止することは差し支えない。

1	構造設計	遊技盤関係	装飾のみに使用される可動物には遊技球があたらないこと。あつた場合は、遊技球の落下の方向に変化を与える装置とみなす。	周辺基板で制御される構造物は、当該構造物の可動の如何に関わらず、遊技球の落下の方向に変化を与える構造物であってはならない。
2	構造設計	遊技盤関係	遊技球の落下の方向に変化を与える装置としてモーター等電気的動力で動作する構造物を設置する場合は、電源投入時から一定の周期で動作させること。特定の条件で動作したり、動作が変化する装置は遊技の結果に影響を及ぼさない場合でも認めない。	遊技くぎ等として、モーター等電気的動力で動作する構造物を設置する場合は、主基板のマイクロプロセッサのみにて制御し、かつ電源投入時から一定の周期で動作しなければならない。特定の条件で動作したり、動作が変化する構造物は設置してはならない。
3	構造設計	遊技盤関係	図柄表示装置の飾り部に通過口(ワープ)、ステージを設ける場合は、遊技客が遊技盤上の遊技球の位置を確認することができない構造でなければよい。	図柄表示装置の飾り部として通過口(ワープ)、ステージを設ける場合は、遊技客が遊技盤上の遊技球の位置を確認することができなければならない。
4	構造設計	遊技盤関係	6秒以下の開放を行う普通電動役物でも、規則上の最大入賞数10個を超えないことを担保するためのカウント機能を設けること。	普通電動役物に係る入賞口について、最大入賞数を計測するための機構を設けなければならない。
5	構造設計	遊技盤関係	枠の塗色変更、遊技盤のセルのデザイン変更、盤面構造物の塗色変更などは各都道府県公安委員会に届け出書を提出し認められれば問題ない。	枠の塗色変更、遊技盤のセルのデザイン変更、盤面構造物の塗色変更等、型式に係る遊技機に対する何らかの措置を行う場合は、都道府県公安委員会の指示に従わなければならない。

1	構造設計	入賞口及び ゲート関係	普通入賞口で賞球数が同一の場合、入賞口毎に入賞検出スイッチを設けるのではなく、複数の入賞口の入賞感知機構を1つの感知機構で兼用し、裏樋にスイッチを設ける構成でよい。	役物に係る入賞口以外に入賞口で入賞の際の賞球数が同一の場合、当該入賞口ごとに入賞感知機構を設けるのではなく、複数の当該入賞口の入賞感知機構を一の入賞感知機構で兼用し、裏樋に入賞感知機構を設ける構成で差し支えない。
2	構造設計	入賞口及び ゲート関係	大入賞口の入口または普通電動役物の入口から離れた場所に、特定の領域(Vゾーン)を設ける場合は、入賞から特定の領域通過までタイムラグが大きいので、カウントスイッチを先に通過させ入賞を確定させる構造とすること。	役物に係る入賞口及びゲートは、当該役物に係る入賞口の入口及びゲートの直近に入賞感知機構またはゲートの通過を感知するための機構を設けなければならない。

	構造設計	遊技くぎ等関係		
--	------	---------	--	--

	構造設計	遊技板関係		
--	------	-------	--	--

	大分類	小分類	意見、質疑及び要望等事項	応答内容
	構造設計	ガラス板等関係		
1	構造設計	払出装置関係	賞球の払出機構と貸し玉の払出機構は計数スイッチも含め一つの装置とすることはよい。	一の遊技球を計測するための機構（本集で「遊技球計測機構」という。）を、賞球払出装置と遊技球等貸出装置が使用することは差し支えない。
2	構造設計	払出装置関係	払い出される遊技球を1個ずつ計数しない旧メカ式の賞球の払出機構は払出個数に誤差が生じた場合不適合となるので1個ずつ計測する機構とすること。	遊技球計測機構は、遊技球を1個ずつ計測する方式でなければならない。
3	構造設計	払出装置関係	払い出される遊技球を直接計数せずに、払出モーターの回転数にて別途計数する方法は不可。	遊技球計測機構は、遊技球を直接計測する方式でなければならない。モーターの回転数による計測等、計測に誤差がでる方法により計測する方式であってはならない。
4	構造設計	払出装置関係	払い出される遊技球を1個ずつスイッチで計数する場合、払出動作停止時にスイッチ内に遊技球が留まる構造はモーター停止位置のズレが生じた場合など正確な払出がされない場合が考えられるので不可。	遊技球計測機構は、賞球払出装置と遊技球等貸出装置の作動停止時に、遊技球計測機構内に遊技球が滞留する等、正確な計測が行われない構造であってはならない。
	構造設計	受け皿関係		
1	構造設計	回胴回転装置関係	回胴回転装置の作動中に、回胴に対する照明の色、明るさを変える性能を有さない仕様において、回胴回転装置の照明（蛍光灯、回胴内部LED、ランプ等）の制御を周辺基板で行ってよろしいでしょうか？	回胴回転装置の照明（蛍光灯、白熱灯、回胴内部LED）の制御を周辺基板で行うことは、回胴回転装置の作動中に、回胴に対する照明の色、明るさを変える性能を有さない仕様であれば、差し支えない。
	構造設計	回胴関係		
1	構造設計	回転停止装置関係	再遊技に係る条件装置が作動している場合にあっては、七十五ms以内に回胴を停止させるため再遊技に係る図柄の組合せが表示されないことがありますかよろしいでしょうか。	再遊技に係る条件装置が作動している場合にあっては、七十五ms以内に回胴を停止させるため再遊技に係る図柄の組合せが表示されないことは差し支えない。
2	構造設計	回転停止装置関係	「特定の一個以上の回胴」とは、「第一回胴を七十五ms以内に停止させる」のように、静的に回胴を特定すると解しますが、「一番目に停止する回胴を七十五ms以内に停止させる」のような、動的に回胴を特定することも可能であると解釈してよろしいでしょうか。	動的とは、あらかじめ75ms以内で停止する回胴が特定されていないため、静的に回胴を特定しなければならない。
	構造設計	全般		
1	性能設計	賞球関係	十五個を超えなければ遊技球の規定数は一個単位でよろしいでしょうか	十五個を超えなければ遊技球の規定数は一個単位で差し支えない。
2	性能設計	賞球関係	一回の入賞により獲得することができる遊技球の下限は一個としてよろしいでしょうか。	一回の入賞により獲得することができる遊技球の下限は一個とすることは差し支えない。
1	性能設計	再遊技関係	再遊技に係る条件装置の作動確率を変動させる契機として、a～eのいずれかを満たすことを前提として、さらに確率抽せん条件を加えてもよろしいでしょうか。	本規則に明記されている性能以外は一切搭載してはならない。
2	性能設計	再遊技関係	「（第一種特別役物及び役物連続作動装置が作動していないときは、七十三分の十以上の値のうちからあらかじめ定められたもの）」について、第一種特別役物作動中と役物連続作動装置作動中は再遊技なしでも可と解釈してよろしいでしょうか	「（第一種特別役物及び役物連続作動装置が作動していないときは、七十三分の十以上の値のうちからあらかじめ定められたもの）」について、第一種特別役物作動中と役物連続作動装置作動中は再遊技なしでも可と解釈して差し支えない。

	大分類	小分類	意見、質疑及び要望等事項	応答内容
3	性能設計	再遊技関係	再遊技に係る条件装置が作動している場合で、再遊技に係る図柄の組合せと入賞、役物の作動又は役物連続作動装置の作動に係る図柄の組合せが同時に揃ってしまうことを避けるために、再遊技が揃わなくなってしまう制御についても「遊技の公正を害する」ことに該当するのでしょうか。	一の条件装置が作動したときと同様、複数の条件装置が作動したときも、当該複数の条件装置又は条件装置の作動に係る図柄の組合せができるだけ表示される制御を行わなければならない。
4	性能設計	再遊技関係	特定の図柄の組合せが表示された場合に再遊技に係る条件装置が作動する確率が変動するとした場合の特定の図柄は、入賞に係る図柄ではないという解釈でよろしいでしょうか？	特定の図柄の組合せが表示された場合に再遊技に係る条件装置が作動する確率が変動するとした場合の特定の図柄を、入賞に係る図柄ではないとすることは差し支えない。
5	性能設計	再遊技関係	特定の図柄の組合せが表示され、再遊技に係る条件装置が作動する確率が変動した場合の遊技において、更に再遊技に係る条件装置が作動する確率が変動する特定の図柄の組合せが表示された場合、あらかじめ定められた回数の遊技が再設定されてもよいという解釈でよろしいでしょうか？	特定の図柄の組合せが表示され、再遊技に係る条件装置が作動する確率が変動した場合の遊技において、更に再遊技に係る条件装置が作動する確率が変動する特定の図柄の組合せが表示された場合、あらかじめ定められた回数の遊技が再設定されてはならず、最初の特定の図柄の組合せが表示された回数の遊技の結果が得られたときに当該確率の変動は終了しなければならない。

1	性能設計	回胴の役物連続作動装置関係	第一種特別役物に係る役物連続作動装置が作動している場合にあっては、入賞に係る図柄の組合せと当該入賞に係る図柄の組合せに対応して獲得することができる遊技球の数を変化させてよろしいでしょうか。	規則別表第五(1)ロ(ロ)により、変化させてはならない。
2	性能設計	回胴の役物連続作動装置関係	獲得遊技球数が別表第五(1)ト(ホ)、(ヲ)および(ワ)に記載の数量以下であれば、次に示す条件によって役物連続作動装置の作動を終了してよろしいでしょうか。 例 ・役物遊技を除く遊技の回数があらかじめ定められた回数に達したとき。 ・第一種特別役物又は第二種特別役物があらかじめ定められた回数作動したとき。 ・あらかじめ定められた図柄の組合せが表示されたとき。 ・役物連続作動装置の作動終了を判定する図柄を設け、その抽せんに当選したとき。	役物連続作動装置の終了条件は別表第五(1)ト(ホ)、(ヲ)、(ワ)の解釈に定めのあるもののほかは存在してはならない。
3	性能設計	回胴の役物連続作動装置関係	現行の役物及び役物連続作動装置の作動時のみ有効な入賞組み合わせがある遊技機は可能でしょうか？	役物の作動中にのみ有効となる図柄の組合せが存在することは差し支えない。役物連続作動装置の作動中にのみ有効となる図柄の組合せが存在してはならない。

1	性能設計	全般	「あらかじめ定められた値」が複数あってもよろしいでしょうか。	「あらかじめ定められた値」が複数あっても差し支えない。
---	------	----	--------------------------------	-----------------------------

ハード設計 - 型式試験申請関係 10 周辺基板の諸元表の記載について

		周辺基板 (CPU,ROM,RAMあり)	周辺基板 (CPU,ROM,RAMなし)	
遊技機内部の配線系統				
基 板	個 数			
	設置位置及び方法			
	回路構成	×	×	
	部品配置		×	
	使用部品	(CPU、ROM、RAMのみ)	×	
	マイク	個 数		×
		用 途		×
	セッサ	型式名		×
		製造者名		×
		特記事項		×
	R O M	個 数		×
		用 途		×
		記憶容量		×
		使用領域	×	×
記憶内容		×	×	
プログラム		構 成	×	×
		ソースプログラム	×	×
		使用データ	×	×
検査合計			×	
型式名			×	
製造者名		×		
特記事項		×		
RWM	個 数		×	
	用 途		×	
	記憶容量		×	
	使用領域	×	×	
	初期化処理	×	×	
	型式名		×	
	製造者名		×	
	特記事項		×	
主基板ケース	構 造	×	×	
	材 質	×	×	