

令和7年8月の型式試験実施状況

1 概況

遊技機区分	受理件数	結果書交付	適合	不適合	みなし不適合
ぱちんこ	38	42	11	31	0
回胴式	54	48	4	44	0

2 不適合事例

(1) ぱちんこ遊技機

審査区分	不適合事項	理由
設計書等審査	別表第四 (1) リ (イ)	遊技機が、技術上の規格に定められていない図柄の表示によって遊技の状態を変動させることを可能とする性能を有していた。
	別表第四 (1) リ (ロ)	遊技機が、技術上の規格に定められていない図柄の表示によって入賞容易状態となる性能を有していた。
	別表第四 (1) リ (ト)	遊技機が、技術上の規格に定められていない図柄の表示によって普通電動役物に係る入賞口の動作を変動させる性能を有していた。
遊技機の試験	別表第四 (1) ロ (ハ)	試射試験の結果、1 時間出玉率が規則で定める値を超えた。
	別表第四 (1) ロ (ニ)	試射試験の結果、4 時間出玉率が規則で定める値を超えた。
	別表第四 (1) ロ (ホ)	試射試験の結果、10時間出玉率が規則で定める値を超えた。
	別表第四 (1) ロ (ヘ)	試射試験の結果、役物比率が規則で定める値を超えた。
		試射試験の結果、連続役物比率が規則で定める値を超えた。
	別表第四 (1) リ (イ)	遊技球が普通電動役物に係る入賞口へ入賞したにもかかわらず、払出を行わないことがある性能を有していた。
		遊技機が、技術上の規格に定められていない図柄の表示によって遊技の状態を変動させることを可能とする性能を有していた。
	別表第四 (1) リ (ロ)	遊技機が、技術上の規格に定められていない図柄の表示によって入賞容易状態となる性能を有していた。
		試射試験の結果、入賞が容易となるように変動させる場合において、変動している間の出玉率がおおむね 1 を超えた。
	別表第四 (1) リ (ト)	遊技機が、技術上の規格に定められていない図柄の表示によって普通電動役物に係る入賞口の動作を変動させる性能を有していた。

(2) 回胴式遊技機

審査区分	不適合事項	理由
設計書等審査	別表第三 (3)ヌ	主制御用ROMの制御領域に「00H」以外の未使用のデータが存在していた。
	別表第五 (1)ロ(ニ)	入賞及び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なかった。
	別表第五 (1)ト(ニ)	入賞及び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なかった。
遊技機の試験	別表第三 (3)ヌ	主制御用ROMの制御領域に「00H」以外の未使用のデータが存在していた。
	別表第五 (1)ロ(ニ)	入賞及び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なかった。
	別表第五 (1)ロ(ホ)	試射試験の結果、400回出玉率が規則で定める値を超えた。
		試射試験の結果、400回出玉率が規則で定める値に満たなかった。
	別表第五 (1)ロ(ヘ)	シミュレーション試験の結果、400回出玉率が規則で定める値を超えた。
	別表第五 (1)ロ(ト)	試射試験の結果、1,600回出玉率が規則で定める値を超えた。
		試射試験の結果、1,600回出玉率が規則で定める値に満たなかった。
	別表第五 (1)ロ(チ)	シミュレーション試験の結果、1,600回出玉率が規則で定める値を超えた。
	別表第五 (1)ロ(リ)	試射試験の結果、6,000回出玉率が規則で定める値を超えた。
	別表第五 (1)ロ(ヌ)	シミュレーション試験の結果、6,000回出玉率が規則で定める値を超えた。
	別表第五 (1)ロ(ル)	試射試験の結果、17,500回出玉率が規則で定める値を超えた。
	別表第五 (1)ト(ニ)	入賞及び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なかった。

(参考) 年間実施状況

月別 区分		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	合計
ぱちんこ	受 理 件 数	44	45	44	47	45	49	49	38					361
	結 果 書 交 付	51	43	47	45	40	49	45	42					362
	適 合	14	9	14	9	6	9	7	11					79
	不 適 合	37	34	33	36	34	40	38	31					283
	みなし不適合	0	0	0	0	0	0	0	0					0
回胴式	受 理 件 数	48	48	48	49	50	52	53	54					402
	結 果 書 交 付	47	39	46	47	51	45	55	48					378
	適 合	7	5	2	4	7	2	6	4					37
	不 適 合	40	34	44	43	44	43	49	44					341
	みなし不適合	0	0	0	0	0	0	0	0					0