

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6091146号
(P6091146)

(45) 発行日 平成29年3月8日(2017.3.8)

(24) 登録日 平成29年2月17日(2017.2.17)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 1/14 (2006.01) A 6 3 F 1/14

請求項の数 9 (全 10 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2012-227444 (P2012-227444) (22) 出願日 平成24年9月25日 (2012. 9. 25) (65) 公開番号 特開2014-64867 (P2014-64867A) (43) 公開日 平成26年4月17日 (2014. 4. 17) 審査請求日 平成27年9月18日 (2015. 9. 18)</p>	<p>(73) 特許権者 000103301 エンゼルプレイングカード株式会社 滋賀県東近江市青野町4600番地 (74) 代理人 230104019 弁護士 大野 聖二 (74) 代理人 100106840 弁理士 森田 耕司 (74) 代理人 100131451 弁理士 津田 理 (72) 発明者 重田 泰 京都府京都市下京区塩小路通烏丸西入ル東 塩小路町614 エンゼルプレイングカー ド株式会社内 審査官 太田 恒明</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 カードシュータ装置およびテーブルゲームシステム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

ゲームテーブル上においてシャッフルプレイングカードを収納し、収納されたカードを一枚ずつゲームテーブルに手動で配るためのカードシュータ装置であって、

前記シャッフルプレイングカードを収納するカード収納部と、

前記カード収納部からカードを1枚毎に取り出す開口部と、

前記カード収納部からゲームテーブル上に引出されるカードに付されたカードの情報を前記カードから読み取るカード読取部と、

カードゲームのルールを記憶するとともに前記カード読取部において読取った前記カードの情報に基づいて、前記カードゲームのルールに従ってカードゲームの勝敗を判定する制御部と、

前記制御部により判定された勝敗結果を出力する表示部と、
を有し、

前記制御部は、前記カード読取部により読取ったカードの情報をカード所定枚数分記憶するとともに、前記カード読取部において読取った前記カードの情報に基づいて手動で配られた前記シャッフルプレイングカードに特定の並びがあることを検出し異常警報を出力するものであり、

前記特定の並びは、

(1) ランクが順に1ずつ上昇または下降することが所定の枚数続くケース、

(2) 同じランクが所定の枚数続くケース、

(3) 同じスーツが所定枚数以上続くケース、
 (4) カードが同じシーケンスを所定枚数繰り返すケース、
 の少なくともいずれかである、カードシュータ装置。

【請求項2】

前記異常警報を出力する手段として、有線もしくは無線通信手段を用いる、請求項1に記載のカードシュータ装置。

【請求項3】

前記所定枚数の特定の並びが続く前の段階として、前記所定枚数の数枚分発生する手前段階で異常予告を出力する、請求項1もしくは2に記載のカードシュータ装置。

【請求項4】

前記異常警報の出力は2段階の警報システムを有し、1段階目は特定の並び検出時に前記カードシュータ装置の側面ディスプレイに警告表示し、2段階目は特定の並びが発生したゲームの終了後に最終異常表示として出力する、請求項1から3のいずれかに記載のカードシュータ装置。

【請求項5】

カードのランクを表す情報を通常では目に見えない状態でコードとして付したカードを予めシャッフルして所定の枚数分備えるシャッフルプレイングカードと、

ゲームテーブル上において前記シャッフルプレイングカードを収納し、収納されたカードを一枚ずつゲームテーブルに手動で配るためのカードシュータ装置と、
 を備えたテーブルゲームシステムであって、

前記カードシュータ装置は、

前記シャッフルプレイングカードを収納するカード収納部と、

前記カード収納部からカードを1枚毎に取り出す開口部と、

前記カード収納部からゲームテーブル上に引出されるカードに付された前記コードを読み取るカード読取部と、

カードゲームのルールを記憶するとともに前記カード読取部において読取った前記カードの情報に基づいて、前記カードゲームのルールに従ってカードゲームの勝敗を判定する制御部と、

前記制御部により判定された勝敗結果を出力する表示部と、
 を有し、

前記制御部は、前記カード読取部により読取ったカードの情報をカード所定枚数分記憶するとともに、前記カード読取部において読取った前記カードの情報に基づいて手動で配られた前記シャッフルプレイングカードに特定の並びがあることを検出し異常警報を出力するものであり、

前記特定の並びは、

(1) ランクが順に1ずつ上昇または下降することが所定の枚数続くケース、

(2) 同じランクが所定の枚数続くケース、

(3) 同じスーツが所定枚数以上続くケース、

(4) カードが同じシーケンスを所定枚数繰り返すケース、

(5) カード収納部にセットする前に記憶された並びと一致するケース

の少なくともいずれかである、テーブルゲームシステム。

【請求項6】

前記異常警報を出力する手段として、有線もしくは無線通信手段を用いる、請求項5に記載のテーブルゲームシステム。

【請求項7】

前記異常警報の出力は2段階の警報システムを有し、1段階目は特定の並び検出時に前記カードシュータ装置の側面ディスプレイに警告表示し、2段階目は特定の並びが発生したゲームの終了後に最終異常表示として出力する、請求項5もしくは6に記載のテーブルゲームシステム。

【請求項8】

10

20

30

40

50

前記所定枚数の特定の並びが続く前の段階として、前記所定枚数の数枚分の手前段階で異常予告を出力する、請求項5から7のいずれかに記載のテーブルゲームシステム。

【請求項9】

前記特定の並び(5)のカード収納部にセットする前に記憶された並びと一致するケースは、

当該カードシュータ装置で過去に既に読んだカードのスタートおよびランクと同じ並びが、当該カードシュータ装置で現在読んでいるカードのセットにおいて、所定の枚数分もしくは所定のゲーム回数分続くケースを含む、請求項5から8のいずれかに記載のテーブルゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】

【0001】

本発明は、プレイングカード(以下、単にカードという。)を使用するバカラ等のカードゲームにおける不正防止機能を備えたカードシュータ装置およびテーブルゲームシステムに関する。

【背景技術】

【0002】

ポーカー、バカラ、ブリッジ、またはブラックジャック等の各種のプレイングゲームにおいては、ディーラーが、1デッキもしくは複数デッキのプレイングカードをカードシュータ等にセットし、そこから一枚ずつ繰り出して、ゲーム参加者にカードを配る。このとき、ゲームの公平性を担保するために、それらのカードをランダムに配る必要があるので、ゲーム主催者は、カードシュータにセットする前に、プレイングカードを十分にランダムにシャッフルしてプレイングカードの配列をそれぞれ異なるものにして置かなければならない。

20

【先行技術文献】

【0003】

なお、カードをシャッフルするための従来のカードシャッフル装置が、例えば特許文献1に開示されている。

【特許文献1】：国際公開WO 2009/069708号公報(BSS)

【発明の概要】

30

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ポーカー、バカラ、ブリッジ、またはブラックジャック等の各種のプレイングゲームにおいて使用するシャッフルされたプレイングカードは、通常8デッキのものであれば416枚のカードで構成されるが、何らかの理由でシャッフルされたプレイングカードの並びがランダムでなく特定の並び(例えばエースが10枚続いている、など)となることが起こる可能性はゼロではない。このようなランダムにシャッフルされていないカードセットがカードシュータ等にセットされゲームに使用されるとゲームが公平に行われないう問題が生じる。カードゲームにおいて、ゲームに出現するカードの並びは重要であり、この並びに従ってカードが出現し、カードゲームの勝敗も並びで決定する。

40

【0005】

本発明は上記背景の下でなされたものであり、その目的は、カードゲームに使用されるシャッフルされたプレイングカードがランダムに並んでいない事態をカードシュータによるカードのテーブルへの配布時に検出し、公平なゲームが行われないう事態を防止し、特定の並びの配布されるべきでないカードのセットがゲームテーブルに配布されないようにするカードシュータおよびテーブルゲームシステムおよびその方法を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明のテーブルゲームシステムは、上記課題を解決するため、カードのランクを表す情報を通常では目に見えない状態でコードとして付したカードを予めシャッフルして所定

50

の枚数分備えるシャッフルプレイングカードと、

ゲームテーブル上において前記シャッフルプレイングカードを収納し、収納されたカードを一枚ずつゲームテーブルに手動で配るためのカードシュータ装置と、を備えたテーブルゲームシステムであって、

前記カードシュータ装置は、

前記シャッフルプレイングカードを収納するカード収納部と、

前記カード収納部からカードを1枚毎に取り出す開口部と、

前記カード収納部からゲームテーブル上に引出されるカードに付された前記コードを読み取るカード読取部と、

カードゲームのルールを記憶するとともに前記カード読取部において読取った前記カードの情報に基づいて、前記カードゲームのルールに従ってカードゲームの勝敗を判定する制御部と、

前記制御部により判定された勝敗結果を出力する表示部と、

を有し、

前記制御部は、前記カード読取部により読取ったカードの情報をカード所定枚数分記憶するとともに、前記カード読取部において読取った前記カードの情報に基づいて前記カード収納部に収納されている前記シャッフルプレイングカードの並びの異常を検出し異常警報を出力するシャッフルチェック機能を備えたものであり、

前記シャッフルプレイングカードの並びの異常は、

1 ランクが順に1ずつ上昇(下降)することが所定の枚数続くケース(1, 2, 3, 4 ~ K)、

2 同じランクが所定の枚数続くケース(A, A, A, A ~)、

3 カードが同じシーケンスを所定枚数繰り返すケース(A, Q, 10, A, Q, 10 ~)、

4 同じスーツが所定枚数以上続くケース(ハート、ハート、ハートが13枚続くなど)、

5 予め登録したカードの並びが所定枚数分一致するケース、

6 出現したカードと、52枚前に出現したカードとが同じスーツとランクである状態が複数枚分続いて発生するケース、

7 異常のケースを予め特定して登録したケースに該当するケース、

の少なくともいずれかである、構成を有するものである。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、カードゲームに使用されるシャッフルされたプレイングカードがランダムに並んでいない事態をカードシュータによるカードのテーブルへの配布時に検出し、公平なゲームが行われない事態を防止し、特定の並びの配布されるべきでないカードのセットがゲームテーブルに所定枚数異常は配布されないようにするテーブルゲームシステムを提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】 本実施の形態のテーブルゲームシステムの全体の概要を示す斜視図。

【図2】 本実施の形態のテーブルゲームシステムに使用するシャッフルプレイングカードの斜視図。

【図3】 本発明の実施の形態のカードの平面図。

【図4】 同カードシュータ装置の全体構成図。

【図5】 (a) 同カードシュータ装置が検出するカードの並び異常の一例を示す平面図、(b) 同カード異常の別の例を示す平面図。

【図6】 同カードシュータ装置のカードガイドを一部破断した状態の要部拡大平面図。

【図7】 同カードシュータ装置におけるセンサ類の出力波形とマークの関係を示す図。

【発明を実施するための形態】

10

20

30

40

50

【0009】

以下に、本発明テーブルゲームシステムの実施の形態を説明する。図1は、本実施の形態のテーブルゲームシステムの全体の概要を示す斜視図である。図2は、本実施の形態のテーブルゲームシステムに使用するシャッフルプレイングカードの斜視図である。本実施の形態のテーブルゲームシステムに使用されるシャッフルプレイングカード1sは、所定数のデッキ（通常は6、8もしくは10デッキ）を構成するカード1がランダムな並びとなるようシャッフルされた状態で提供される。ゲームテーブル上においては、シャッフルプレイングカード1sは結束用の帯（B）により束ねた状態でカードシュータ装置2に収納され、収納された後に帯（B）を解いて帯（B）を取り除き、シャッフルプレイングカード1sがカード1を一枚ずつ配布できる状態にする。ゲーム中はカードシュータ装置2よりゲームテーブルにカード1がディーラにより配られる。

10

【0010】

シャッフルプレイングカード1sには、カードシュータ装置2にセットされる前にカットカード1cが挿入されている。カットカード1cは、シャッフルプレイングカード1sをゲームに使用する際、シャッフルプレイングカード1sの後半部分（残りが4分の1あるいは5分の1程度）に挿入される。カットカード1cは、ゲーム中に配布された各カード1のランクがプレーヤ等によりカウントされ、残り少ないカードのランクが予測されるのを防止するためカード1をカードシュータ装置2に約20枚から40枚残した状態でそのゲームテーブルのゲームを終了するために使用される。図3は同シャッフルプレイングカードを構成するカード1を示す。バカラ等のテーブルゲームに使用されるカード1には、数字がコード化され通常では目に見えないUVインク等で印刷されている。図3では、マークMで構成されるコード3が、カード1の上辺と、下辺に点対称に設けられている。

20

【0011】

図4において、本発明テーブルゲームシステムの実施のカードシュータ装置2は、カード収容部5から1枚ずつ引出されるカード1をゲームテーブル6上に向けて案内するカードガイド部7と、カード収容部5からカード1が引出される際にカード1の数字（数、ランク）を表すコード3をカード1から読み取るコード読取部8を有する。さらに、カードゲーム（本実施の形態ではバカラゲーム）の勝敗を判定するためのカードゲームのルールを記憶するとともに、コード読取部8で読み取られるカード1の数（ランク）に基づいてカードゲームの勝敗を判定する制御部12を備える。制御部12はカードゲームのルールを後述するメモリ13に予め記憶して、配られたカード1の数枚からなる手（ハンド）の数（ランク）の合計からプレーヤとバンカーとの勝敗を判定する。この判定結果は出力手段11（複数のランプからなる）により表示される。

30

【0012】

制御部12は、コード読取部8により読取ったカード1の情報をカードの所定枚数分記憶するメモリ13を有し、シャッフルプレイングカード1sの並びを記憶しており、並びに後述する異常があると、この異常を検出する機能を有する。カード収納部5に収納されたシャッフルプレイングカード1sの並びの異常が検出されると、外部出力手段100を介してカジノの管理部門やピットにカードの並び異常警報通知される。さらにカード1の並び異常ランプ101および液晶表示部102が異常を表示してディーラ等に知らせる。異常警報を出力する手段としては、有線もしくは無線通信手段を用いる。

40

【0013】

なお、異常警報の出力は2段階の警報システムとなっており、1段階目は異常検出時に前記カードシュータ装置2の側面ディスプレイである液晶表示部102に警告表示し、カードを配布する役割のディーラのみがこれを知ることが出来るようにしている。次に2段階目は異常が発生したそのゲームの終了後に最終異常表示として出力する。この場合には、外部出力手段100を介してカジノの管理部門やピットにカードの並び異常警報通知され、さらにカード1の並び異常ランプ101が点灯する。

【0014】

次に、カード並び異常について説明する。カード並び異常の典型例を図5に示す。図5

50

(a) はカード収容部 5 からカード 1 が引出された結果、カード 1 が同じスート(クラブ)で数字(数、ランク)がエースから始まり 1 ずつ順次上昇する例を示す。図 5 (b) はカード収容部 5 からカード 1 が引出された結果、カード 1 が同じランク(3)が 9 枚連続して並んでいる例を示す。シャッフルプレイングカード 1 s は本来乱数発生装置等によりランダムな並びを有するようにシャッフルされており、上記のような並びはシャッフルプレイングカード 1 s が正常にシャッフルされていないことを示すものであり、異常と判定される。上記の異常を含めて、異常と考えられる例を以下にまとめて示す。

- 1 ランクが順に 1 ずつ上昇(下降)することが所定の枚数続くケース(1, 2, 3, 4 ~ K (図 5 (a))、
- 2 同じランクが所定の枚数続くケース(A, A, A, A ~) 図 5 (b)、
- 3 カードが同じシーケンスを所定枚数繰り返すケース(A, Q, 10, A, Q, 10 ~)、
- 4 同じスーツが所定枚数以上続くケース(ハート、ハート、ハートが 13 枚続くなど)、

5 予め登録したカードの並びが所定枚数分一致するケース(個別のカードの製造工程での並びが発現するケースであり、これもシャッフルされていない異常と判断出来る。

これらの異常のパターンは、メモリ 13 に予め記憶しておき、制御部 12 がカード読取部 8 により読取ったカード 1 の情報と比較して、カード 1 の所定枚数分が異常なパターンと一致すると、これを異常と判定する仕組みとなっている。

【0015】

シャッフルプレイングカードの並びの異常としての 5 予め登録したカードの並びが所定枚数分一致するケース、としては、出現したカードと、53 枚前に出現したカードと同じスートとランクである状態が複数枚分続いて発生するケースが考えられる。これは複数デッキをシャッフルする場合に、なんらかの理由でシャッフルされず 52 枚単位でカードが同じパターンの並びで出現する異常なケースを検出できるようにしたものである。なお、別の異常ケースとしては、カードの製造段階で発生する製造工程特有のカードの並びを異常として定義し、予め記憶させておくことが考えられる。

【0016】

シャッフルプレイングカードの並びの異常は、異常な状態が所定枚数連続して発生するケースであるが、所定枚数の異常が続く前の段階として、所定枚数の数枚分手前で異常予告を出力するとさらに良い。最終的な警告とは異なる予告を示す内容で、例えば文字、もしくは色、あるいはそれぞれ別のランプで出力する。また、あくまで予告であるので、出現するカードが所定枚数分続かずにランダムな状態に戻ると、警報予告は解消される。

【0017】

次にコード 3 をカード 1 から読み取るコード読取部 8 の詳細について図 6 により説明する。図 6 は、カードシュータ装置 2 の要部を拡大した平面図である。図においては説明のため部分的に拡大された部分があるので、相対的な寸法には誤差がある。コード読取部 8 はカード収納部 5 の前方の開口 13 から 1 枚ずつ取り出されるカード 1 をゲームテーブル 6 の上に案内するカードガイド部 7 に設けられている。カードガイド部 7 は、傾斜面であり、両側の縁部には、センサカバーを兼ねたカードガイド 14 が取り付けられている。また、2 本のカードガイド 14 の各々は、ねじ等(図示せず)で取り付け着脱可能となっている。カードガイド 14 を取り外すと、コード読取部 8 のセンサ群 15 が露出する。センサ群 15 は、4 つのセンサからなり、2 つの紫外線反応センサ(UVセンサ) 20, 21 と、対象物検出センサ 22, 23 とで構成される。

【0018】

対象物検出センサ 22, 23 は、カード 1 の有無を検知する光ファイバ式のセンサである。対象物検出センサ 22 は、カードガイド部 7 の、カード 1 の流れ方向に沿った上流側に位置し、もう一方の対象物検出センサ 23 は下流側に位置している。図に示すように、両対象物検出センサ 22, 23 は、UVセンサ 20, 21 を挟んで上流側と下流側に設けられている。UVセンサ 20, 21 は、紫外線を発する LED(紫外 LED)と検知器を

10

20

30

40

50

備えている。カード1には、紫外線が当たると発色する紫外線発光インクでもって、コードMが印刷されており、紫外線（ブラックライト）がカード1に照射され、カード1のコード3のマークMの反射光が検知器で検知される。UVセンサ20、21は、ケーブルを介してコード読取部8の制御部12に接続されている。コード読取部8では、UVセンサ20、21の検知器の出力信号から、マークMの組み合わせが判定され各コード3に対応する数（ランク）が判定される。

【0019】

コード読取部8は、対象物検出センサ22、23の検出信号に基づいて、UVセンサ20、21の読取の開始と終了が制御部12により制御される。また、制御部12は、カード1が正常にカードガイド部7を通過したか否かをも、対象物検出センサ22、23の検出信号に基づいて判定する。図3に示すように、カードのランク（数）およびスーツ（ハートやスペードなど）を表す四角形のマークMがカード1の縁に2列、4行で配列されている。UVセンサ20、21は、マークMを検知すると、オン信号を出力する。コード読取部8では、2つのUVセンサ20、21から入力される両信号の相対関係を判定する。これにより、2つのUVセンサ20、21で検知された2つのマークMの相対的な相違等によりコード読取部8は、コードを特定し、対応するカード1の数（ランク）と種類（スーツ）を特定する。

【0020】

コード3と2つのUVセンサ20、21のオン信号の出力との関係を図7に示す。UVセンサ20、21のオン信号の出力の相対変化の比較結果に基づいて、マークMの所定の組み合わせが特定できる。結果として、上下2列のマークMの組み合わせとして4種、これを4列印刷すると、4種の4乗で256種のコードが構成可能となる。トランプカードの52種のカードを256種のコードのどれかにそれぞれ割り当てて、これを対照表としてメモリあるいはプログラムで記憶おき、コード読取部8は、各コード3を特定することで、あらかじめ定めた対照表（図示せず）からカード1の数（ランク）と種類（スーツ）が特定される構成としている。また、256種のコードは、52種のカードに自由な組み合わせで対応付けて対照表により記憶することできるので、組み合わせを複雑にでき、時間や場所により256種のコードと52種のカードの組み合わせを変えることができる。コードは、紫外光を受けることにより可視化される塗料で印刷され、カードの種類表記やインデックス102と重ならない位置に印刷されていることが望ましい。

【0021】

次に、制御部12の構成についてさらに詳細を説明する。この制御部12等は、コンピュータ装置であり、例えばゲームの勝敗を自動的に判定する処理機能（制御部12中）は、勝敗判定用のプログラムをコンピュータに組み込むことにより実現されており、このプログラムがコンピュータのプロセッサで実行される。コード読取部8においてUVセンサ20、21を使って、ゲームテーブル6に順次取り出されるカードの数を取得し、取得されたカードの数は、順次、メモリ13に記憶される。このとき、各カード1がどのような順で配布されプレイヤーに配られたかの情報も記憶される。カードの数とスーツがどのように順次で出現したかが記憶される。シャッフルプレイングカード1sは本来乱数発生装置等によりランダムな並びを有するように予めシャッフルされているが、前述したような異常のパターンが現出すると、シャッフルプレイングカード1sが正常にシャッフルされていない可能性があることを示す。異常パターンと判定すべきカードの並びは、メモリ13に予め記憶されもしくはプログラムされており、制御部12がコード読取部8により読取ったカード1の実際に配布された並び情報と比較して、カード1の所定枚数分が異常なパターンで出現すると、これを異常と判定する仕組みとなっている。

【0022】

上記実施の形態の応用例として、ゲームテーブル上においてシャッフルプレイングカードの読取装置に適用することが可能である。この場合、ゲームテーブル上に出されたカードに付されたカードの情報を前記カードから読み取るコード読取部と、コード読取部において読取った前記カードの情報に基づいて、前記シャッフルプレイングカードの並びを検

10

20

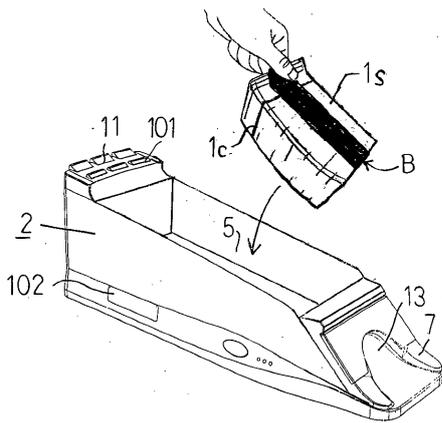
30

40

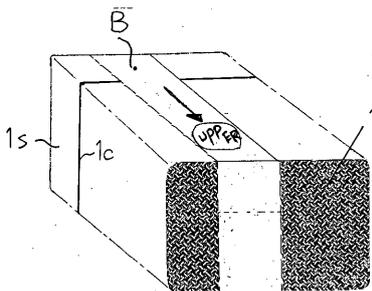
50

査する制御部と、から発明が構成される。読取り装置は、カジノ会場のゲームテーブル上方に配置され、カードを読むように構成することが出来る。

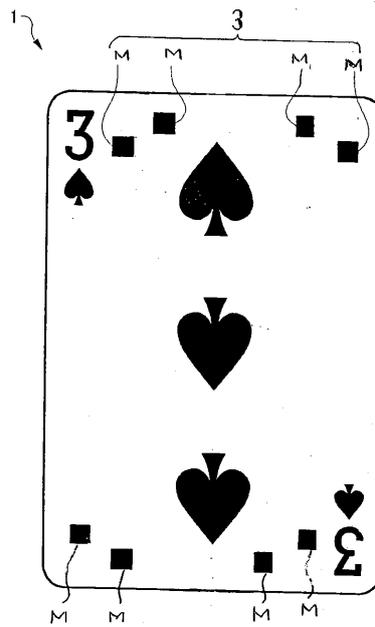
【図1】



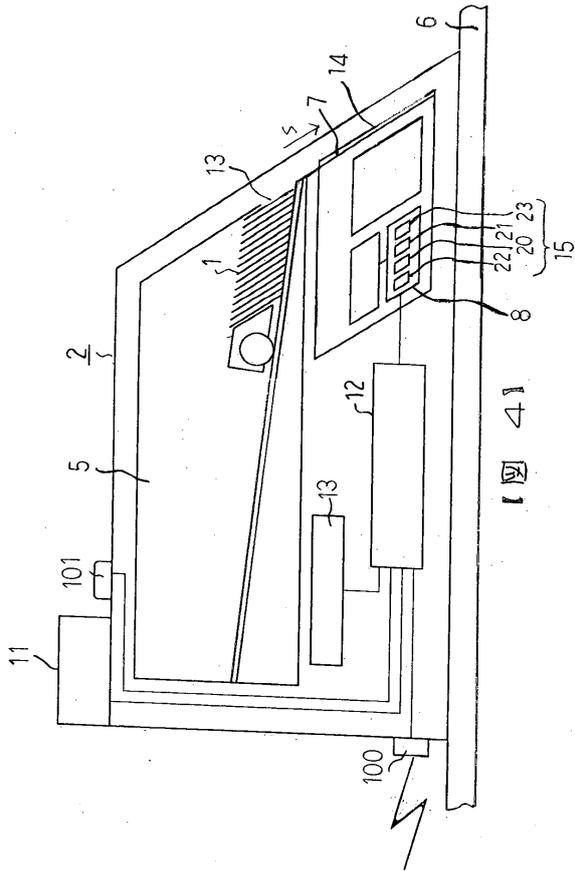
【図2】



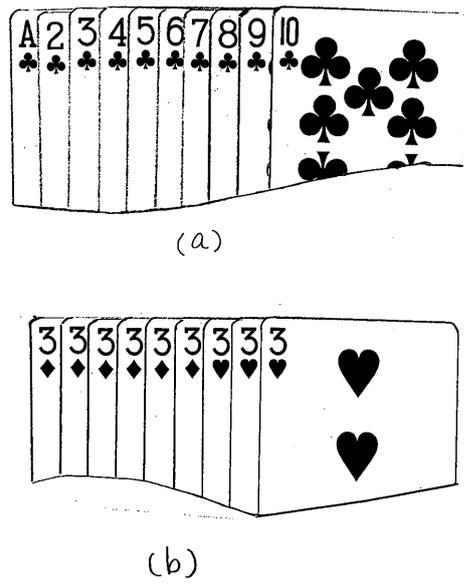
【図3】



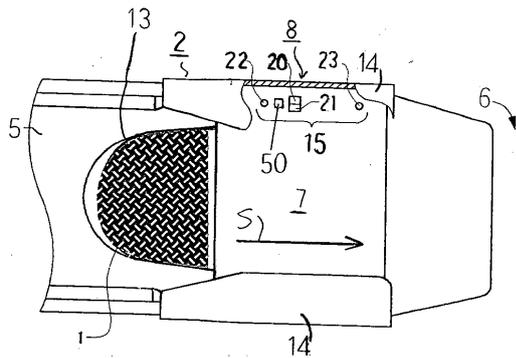
【図4】



【図5】



【図6】



【図7】

組合せ	マークの位置関係	センサ出力
1	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></div> 空白 (Blank) <div style="border: 1px solid black; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px; background-color: #cccccc;"></div> 空白 (Blank) </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div>OFF</div> <div>OFF</div> </div>
2	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></div> 空白 (Blank) <div style="border: 1px solid black; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px; background-color: black;"></div> M </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div>OFF</div> <div>ON</div> <div>OFF</div> </div>
3	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px; background-color: black;"></div> M <div style="border: 1px solid black; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></div> 空白 (Blank) </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div>ON</div> <div>OFF</div> <div>OFF</div> </div>
4	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px; background-color: black;"></div> M <div style="border: 1px solid black; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px; background-color: black;"></div> M </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div>ON</div> <div>OFF</div> <div>ON</div> <div>OFF</div> </div>

フロントページの続き

(56)参考文献 米国特許出願公開第2011/0130185(US, A1)

特開2004-215806(JP, A)

特開2009-213520(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 1/14