

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第6074226号
(P6074226)

(45) 発行日 平成29年2月1日 (2017.2.1)

(24) 登録日 平成29年1月13日 (2017.1.13)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 5 / 0 4 (2 0 0 6 . 0 1)

F 1

A 6 3 F 5 / 0 4 5 1 2 X

A 6 3 F 5 / 0 4 5 1 2 S

A 6 3 F 5 / 0 4 5 1 2 T

請求項の数 1 (全 92 頁)

(21) 出願番号	特願2012-241921 (P2012-241921)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成24年11月1日 (2012.11.1)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2014-90798 (P2014-90798A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	平成26年5月19日 (2014.5.19)	(74) 代理人	110001195
審査請求日	平成27年10月7日 (2015.10.7)		特許業務法人深見特許事務所
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
			式会社三共内
		(72) 発明者	菅家 正隆
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
			式会社三共内
		審査官	高木 亨

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技用装置

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技媒体を用いて遊技を行なうことが可能な遊技機に対応して設けられ、貨幣を受付けて遊技媒体を貸与するための処理を行ない、返却操作を受付けたことに基づいて、受付けられた前記貨幣のうち遊技媒体の貸与に用いられていない残額と、遊技媒体を計数可能な計数装置で計数された計数遊技媒体数とを特定可能な記録媒体を排出可能な遊技用装置であって、

前記計数遊技媒体数と前記残額とを記憶する記憶手段と、
前記計数装置での計数に基づいて前記記憶手段に記憶された前記計数遊技媒体数を更新する更新手段とを備え、
前記残額および前記計数遊技媒体数が前記記憶手段に記憶されているときに、所定操作を受付けたことに基づいて、前記計数遊技媒体数は前記記憶手段に記憶したまま、当該残額を特定可能な残額記録媒体を排出する第1排出処理を実行可能であり、
前記更新手段は、前記第1排出処理により前記残額記録媒体が排出された後であっても、前記記憶手段に記憶されたままの前記計数遊技媒体数を更新する排出後更新手段を含み、

前記排出後更新手段による更新後に、前記第1排出処理により排出された前記残額記録媒体を受付けた場合に、更新された前記計数遊技媒体数を特定可能とされた前記残額記録媒体を排出する第2排出処理を実行可能である、遊技用装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技用装置に関する。詳しくは、遊技媒体を用いて遊技を行なうことが可能な遊技機に対応して設けられ、貨幣を受付けて遊技媒体を貸与するための処理を行ない、返却操作を受付けたことに基づいて、受付けられた前記貨幣のうち遊技媒体の貸与に用いられていない残額と、遊技媒体を計数可能な計数装置で計数された計数遊技媒体数とを特定可能な記録媒体を排出可能な遊技用装置に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、持玉数とプリペイド残額とが対応付けられたカードを受付けることが可能な各台計数装置付きのカードユニットがあった（たとえば、特許文献1）。また、持玉数、プリペイド残額、または、貯玉などの有価価値の一部を分割して共有することが可能なカードユニットがあった（たとえば、特許文献2）。

10

【0003】

また、カードによって特定される持玉の価値（たとえば、1玉当り1円）が、当該カードが挿入されたカードユニットで扱われる玉の価値（たとえば、1玉当り4円）と一致しない場合に、当該カードユニットで新たに持玉が発生した場合は、当該カードを排出した後に、カードユニット内部の別のカードに、新たに発生した持玉数が対応付けられるものがあった（たとえば、特許文献3）。

【先行技術文献】

20

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2007-229111号公報

【特許文献2】特開2012-85819号公報

【特許文献3】特開2010-253123号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかし、特許文献1～3のカードユニットでは、遊技機で大当たりが発生したりして新たに持玉が発生した場合に、当該持玉ではなく、誤って、プリペイド残額を用いた玉貸しが行なわれてしまうおそれがあった。

30

【0006】

この発明はかかる事情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、計数された遊技媒体がある場合に、受付けられた貨幣のうち遊技媒体の貸与に用いられていない残額を用いた玉貸しが誤って行なわれてしまうことを防止することが可能であるとともに、残額を用いた玉貸しが誤って行なわれてしまわない状況において不便でないようにすることが可能な遊技用装置を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

(1) 遊技媒体（たとえば、メダルM、パチンコ玉）を用いて遊技を行なうことが可能な遊技機（たとえば、スロットマシン1、パチンコ遊技機701）に対応して設けられ、貨幣（たとえば、紙幣）を受付けて遊技媒体を貸与するための処理を行ない、返却操作（たとえば、返却ボタン114、752の操作）を受付けたことに基づいて、受付けられた前記貨幣のうち遊技媒体の貸与に用いられていない残額（たとえば、プリペイド残額）と、遊技媒体を計数可能な計数装置（たとえば、計数装置190、各台計数機705）で計数された計数遊技媒体数（たとえば、持ちメダル数、持玉数）とを特定可能な記録媒体（たとえば、会員カード、ビジターカード）を排出可能な遊技用装置（たとえば、メダル貸出機100、カードユニット750）であって、

40

前記計数遊技媒体数と前記残額とを記憶する記憶手段（たとえば、メダル貸出機100の制御ユニット181のRAM181bに記憶される図20（a）のカードテーブル。メ

50

ダル貸出機100の制御ユニット181のRAM181b)と、

前記計数装置での計数に基づいて前記記憶手段に記憶された前記計数遊技媒体数を更新する更新手段(たとえば、図30のステップSb25で実行される図35の計数処理)とを備え、

前記残額および前記計数遊技媒体数が前記記憶手段に記憶されているときに、所定操作(たとえば、入金残額取出操作)を受付けたこと(たとえば、図40のタッチパネル操作処理のステップSg1でYESと判断され、図41の残額取出処理のステップSh7でYESと判断されること)に基づいて、前記計数遊技媒体数は前記記憶手段に記憶したまま、当該残額を特定可能な残額記録媒体(たとえば、入金残額対応カード、会員カード受付時は、会員カード、非受付時は、ビジターカード)を排出する第1排出処理を実行可能であり(たとえば、図40のステップSg11で実行される図41の残額取出処理のステップSh12、ステップSh13、ステップSh15、ステップSh17)、

10

前記更新手段は、前記第1排出処理により前記残額記録媒体が排出された後であっても、前記記憶手段に記憶されたままの前記計数遊技媒体数を更新する排出後更新手段(たとえば、図41の残額取出処理のステップSh15での入金残額対応カードの排出後、ステップSh18でビジターカードにそのときの持玉数が反映され、以後、持玉数が更新可能となる)を含み、

前記排出後更新手段による更新後に、前記第1排出処理により排出された前記残額記録媒体を受付けた場合に、更新された前記計数遊技媒体数を特定可能とされた前記残額記録媒体を排出する第2排出処理を実行可能である(たとえば、図40のステップSg12で実行される図42のカード後挿入処理のステップSj16)。

20

【0008】

このような構成によれば、計数遊技媒体数と残額とが記憶され、計数装置での計数に基づいて、記憶された計数遊技媒体数が更新され、残額および計数遊技媒体数が記憶されているときに、所定操作が受け付けられたことに基づいて、計数遊技媒体数は記憶したまま、当該残額を特定可能な残額記録媒体を排出する第1排出処理を実行可能であり、第1排出処理により残額記録媒体が排出された後であっても、記憶されたままの計数遊技媒体数が更新され、更新後に第1排出処理により排出された残額記録媒体が受け付けられた場合に、更新された計数遊技媒体数を特定可能とされた残額記録媒体を排出する第2排出処理を実行可能である。

30

【0009】

このため、所定操作をすることによって、計数遊技媒体数を遊技用装置に残したまま、残額のみを特定可能な残額記録媒体が遊技用装置の外部に排出され、残額記録媒体が排出された後であっても、記憶された計数遊技媒体数が更新される。また、残額記録媒体が遊技用装置によって受け付けられた後に、遊技用装置によって更新された計数遊技媒体数を特定可能とされた残額記録媒体が排出可能とされるので、遊技用装置に存在していた計数遊技媒体数が残額記録媒体にまとめられる。その結果、計数された遊技媒体がある場合に、受け付けられた貨幣のうち遊技媒体の貸与に用いられていない残額を用いた玉貸しが誤って行なわれてしまうことを防止することが可能であるとともに、残額を用いた玉貸しが誤って行なわれてしまわない状況において不便でないようにすることが可能な遊技用装置を提供することができる。

40

【0013】

(2) 上記(1)の遊技用装置において、

前記残額および前記計数遊技媒体数がある状態において、前記所定操作を受け付けたことに基づいて、前記残額特定情報に基づいた遊技媒体の貸与処理を不能動化する不能動化手段(たとえば、図40のステップSg11で実行される図41の残額取出処理のステップSh17。入金残額は削除せずに、RAMに記憶させたまま、入金残額に基づいた貸与処理だけできないように制御してもよい。)をさらに備える。

【0014】

このような構成によれば、残額および計数遊技媒体数がある状態において、所定操作が

50

受付けられたことに基づいて、残額特定情報に基づいた遊技媒体の貸与処理が不能動化される。このため、残額を用いた玉貸しが誤って行なわれてしまうことを確実に防止することができる。

【0015】

(3) 上記(1)または(2)の遊技用装置において、

前記遊技機による遊技媒体の貸与が可能であることを示す貸与準備信号（たとえば、P R D Y信号）を前記遊技機から受信する第1受信手段と、

貸与操作（たとえば、メダル貸出機100のメダル貸出ボタン116の操作、パチンコ遊技機701の玉貸ボタン751の操作）を受付けたことを示す貸与要求信号（たとえば、B R D Y信号のハイレベル）を前記遊技機に送信する第1送信手段と、

前記貸与要求信号の送信後、遊技媒体の貸与を指令する貸与指令信号（たとえば、B R Q信号のハイレベル）を前記遊技機に送信する第2送信手段と、

前記貸与要求信号および前記貸与指令信号に応じて前記遊技機から送信され遊技媒体の貸与ができることを示す貸与可能信号（たとえば、E X S信号のハイレベル）を受信する第2受信手段と、

貸与可能信号の受信の確認を示す貸与確認信号（たとえば、B R Q信号のローレベル）を前記遊技機に送信する第3送信手段と、

前記貸与確認信号に応じて前記遊技機で遊技媒体の貸与が実行され、完了した場合に送信され遊技媒体の貸与の完了を示す貸与完了信号（たとえば、E X S信号のローレベル）を受信する第3受信手段と、

貸与要求の終了を示す貸与要求終了信号（たとえば、B R D Y信号のローレベル）を前記遊技機に送信する第4送信手段とをさらに備える。

【0016】

このような構成によれば、遊技機による遊技媒体の貸与が可能であることを示す貸与準備信号が遊技機から受信され、貸与操作を受付けたことを示す貸与要求信号が遊技機に送信され、貸与要求信号の送信後、遊技媒体の貸与を指令する貸与指令信号が遊技機に送信され、貸与要求信号および貸与指令信号に応じて遊技機から送信され遊技媒体の貸与ができることを示す貸与可能信号が受信され、貸与可能信号の受信の確認を示す貸与確認信号が遊技機に送信され、貸与確認信号に応じて遊技機で遊技媒体の貸与が実行され、完了した場合に送信され遊技媒体の貸与の完了を示す貸与完了信号が受信され、貸与要求の終了を示す貸与要求終了信号が遊技機に送信される。このため、遊技媒体の貸与を確実に実行することができる。

【0017】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技用装置において、

前記残額を指定する操作（たとえば、排出する残額記録媒体で特定可能とする遊技媒体数を入力するための操作、具体的には、計数遊技媒体数または残額の分割を指示する操作＋分割する数量を指定するための複数回の操作）とは異なる前記所定操作（たとえば、入金残額取出操作、具体的には、図39のメニュー画面の「残額取出」ボタンの操作＋返却ボタン114の操作。このように、所定操作は、数量を指定する必要がある点、および、操作手順が少ない点で、分割のための操作と異なる。なお、所定操作としては、前述のような「残額取出」ボタン＋返却ボタン114の2回の操作ではなく、1回のみの操作としてもよい。）を受付けたことに基づいて、前記残額記録媒体を排出する。

【0018】

計数遊技媒体数または残額を分割する場合には、分割を指示する操作に加えて、分割する数量を指定する操作を行なう必要がある。このような構成によれば、残額を指定する操作とは異なる所定操作が受付けられたことに基づいて、残額記録媒体が排出される。このため、所定操作の1操作のみで、計数遊技媒体数を残したまま、残額を排出することができる。その結果、計数遊技媒体数を残したまま、残額を排出する場合に、数量を指定するような複雑な操作を必要とせず、簡単な操作で行なうことができる。

【0019】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技用装置において、

前記所定操作として、第1操作(たとえば、液晶表示器123、タッチパネル124の「残額取出」ボタンの操作)と当該第1操作の後の第2操作(たとえば、メダル貸出機100またはパチンコ遊技機701の返却ボタン114、752の操作)とを受付けたことに基づいて、前記残額記録媒体を排出し、

前記第1操作が行なわれた後の貸与操作を無効とする貸与操作無効化手段をさらに備える。

【0020】

このような構成によれば、所定操作として、第1操作と当該第1操作の後の第2操作とが受け付けられたことに基づいて、残額記録媒体が排出され、第1操作が行なわれた後の貸与操作が無効とされる。このため、第2操作を行なう際に、誤って貸与操作が行なわれてしまっても、遊技媒体の貸与が行なわれないようにすることができる。その結果、残額を特定可能な記録媒体を排出するための操作の途中で、残額が用いられてしまうことを防止することができる。

【0021】

(6) 上記(1)から(5)のいずれかの遊技用装置において、

前記残額記録媒体が排出された後、前記計数遊技媒体数が無くなった場合、前記残額記録媒体の存在の報知を制御するための残額報知制御処理(たとえば、当該遊技用装置で報知してもよいし、呼出ランプ200のような外部の装置で報知してもよい)を実行する残額報知制御手段(たとえば、図30のステップSb24で実行される図34の再プレイ処理のステップSp4)をさらに備える。

【0022】

このような構成によれば、残額記録媒体が排出された後、計数遊技媒体数が無くなった場合、残額記録媒体の存在の報知を制御するための残額報知制御処理が実行される。このような場合、計数遊技媒体数の遊技媒体が遊技に用いられるのには時間を要するので、遊技者が、先に排出された残額記録媒体の存在を忘れてしまう可能性が高くなる。このため、そのような報知によって、残額記録媒体の存在を遊技者に再認識させることができる。

【0023】

(7) 上記(1)から(6)のいずれかの遊技用装置において、

前記残額記録媒体が排出された状態、かつ、前記記憶手段に記憶された前記計数遊技媒体数がある状態において、前記返却操作を受付けたことに基づいて、当該計数遊技媒体数を特定可能な前記計数特定情報を特定可能な計数記録媒体(たとえば、持ちメダル対応カード、具体的には、ビジターカード)の排出を制御するための計数排出制御処理を実行する計数排出制御手段(たとえば、図30のステップSb23で実行される図33の返却処理のステップSm15～ステップSm17)と、

前記計数排出制御手段によって前記計数排出制御処理が実行されるときに、前記残額記録媒体の存在の報知を制御するための計数報知制御処理(たとえば、当該遊技用装置で報知してもよいし、呼出ランプ200のような外部の装置で報知してもよい)を実行する計数報知制御手段(たとえば、図30のステップSb23で実行される図33の返却処理のステップSm14)とをさらに備える。

【0024】

このような構成によれば、残額記録媒体が排出された状態、かつ、記憶された計数遊技媒体数がある状態において、返却操作が受け付けられたことに基づいて、当該計数遊技媒体数を特定可能な計数特定情報を特定可能な計数記録媒体の排出を制御するための計数排出制御処理が実行され、計数排出制御処理が実行されるときに、残額記録媒体の存在の報知を制御するための計数報知制御処理が実行される。

【0025】

このような場合、残額記録媒体を排出した後、遊技を止めて、計数遊技媒体数を特定可能な計数記録媒体を排出するまでには時間が経過しているので、遊技者が、先に排出された残額記録媒体の存在を忘れてしまう可能性が高くなる。このため、そのような報知によ

10

20

30

40

50

って、残額記録媒体の存在を遊技者に再認識させることができる。

【0026】

(8) 上記(6)または(7)の遊技用装置において、

前記残額報知制御手段または前記計数報知制御手段は、外部表示装置（たとえば、呼出ランプ200）での報知を制御する（たとえば、図30のステップSb24で実行される図34の再プレイ処理のステップSp4、図30のステップSb23で実行される図33の返却処理のステップSm14）。

【0027】

このような構成によれば、残額記録媒体の存在の報知が制御される場合に、外部表示装置での報知が制御される。その結果、残額記録媒体の存在を、分かりやすく報知することができる。

10

【0028】

(9) 上記(1)から(8)のいずれかの遊技用装置において、

前記残額記録媒体が排出されてから前記計数排出制御手段によって前記計数排出制御処理が実行されるまでの状態（たとえば、残額排出フラグがオンの状態）において、受け付けられた貨幣の返却を制御するための貨幣返却制御処理（たとえば、当該遊技用装置から排出してもよいし、遊技用装置に外付けされる紙幣識別装置のような外部の装置から排出してもよい）を実行する貨幣返却制御手段（たとえば、図30のステップSb22で実行される図32の発行・入金処理のステップSk4）をさらに備える。

【0029】

20

このような構成によれば、残額記録媒体が排出されてから計数排出制御処理が実行されるまでの状態において、受け付けられた貨幣の返却を制御するための貨幣返却制御処理が実行される。このため、残額を特定可能な記録媒体を遊技者が有しているような状態において、受け付けられた貨幣を返却することができる。その結果、無用の入金を防止することができる。

【0030】

(10) 上記(1)から(8)のいずれかの遊技用装置において、

前記残額記録媒体が排出されてから前記計数排出制御手段によって前記計数排出制御処理が実行されるまでの状態（たとえば、残額排出フラグがオンの状態）において、受け付けられた貨幣を、一旦、返却するための制御（たとえば、当該遊技用装置で排出してもよいし、遊技用装置に外付けされる紙幣識別装置のような外部の装置で排出してもよい）、前記残額記録媒体の存在を報知するための制御（たとえば、当該遊技用装置で報知してもよいし、呼出ランプ200のような外部の装置で報知してもよい）、および、再度、貨幣の入金があった場合、貨幣を受け付けるための制御（たとえば、当該遊技用装置で受け付けてもよいし、遊技用装置に外付けされる紙幣識別装置のような外部の装置で受け付けてもよい）を実行する再入金貨幣受付制御手段（たとえば、実施の形態においては、入金残額対応カードが排出されてから持ちメダル対応カードが実行されるまでの状態において、図30のステップSb4で貨幣の入金があった場合、図32のステップSk2で入金残額対応カードの存在を報知するための制御、図32のステップSk2、ステップSk3で遊技者の貨幣の入金の意思を確認するための制御、意思があると確認された場合、図32のステップSk5で貨幣を受け付けるための制御、および、意思がないと確認された場合、図32のステップSk4で入金された貨幣を返却するための制御が実行されるようにした。しかし、これに限定されず、この構成のように、入金残額対応カードが排出されてから持ちメダル対応カードが実行されるまでの状態において、受け付けられた貨幣を、一旦、図32のステップSk4のように返却するための制御、図32のステップSk2のように入金残額対応カードの存在を報知するための制御、および、再度、貨幣の入金があった場合、図32のステップSk5のように貨幣を受け付けるための制御が実行されるようにしてもよい。）をさらに備える。

30

40

【0031】

このような構成によれば、残額記録媒体が排出されてから計数排出制御処理が実行され

50

るまでの状態において、受付けられた貨幣を、一旦、返却するための制御、残額記録媒体の存在を報知するための制御、および、再度、貨幣の入金があった場合、貨幣を受付けるための制御が実行される。このため、残額を特定可能な記録媒体を遊技者が有しているような状態において、残額を特定可能な記録媒体の存在を遊技者に報知しつつ、貨幣の入金を受付け難くすることができる。その結果、無用の入金を防止することができる。

【0032】

(11) 上記(1)から(8)のいずれかの遊技用装置において、

前記残額記録媒体が排出されてから前記計数排出制御手段によって前記計数排出制御処理が実行されるまでの状態（たとえば、残額排出フラグがオンの状態）において、貨幣の入金があった場合、前記残額記録媒体の存在を報知するための制御（たとえば、図32のステップSk2。当該遊技用装置で報知してもよいし、呼出ランプ200のような外部の装置で報知してもよい）、遊技者の貨幣の入金の意思を確認するための制御（たとえば、図32のステップSk2、ステップSk3）、意思があると確認された場合、貨幣を受付けるための制御（たとえば、図32のステップSk5。当該遊技用装置で受付けてもよいし、遊技用装置に外付けされる紙幣識別装置のような外部の装置で受付けてもよい）、および、意思がないと確認された場合、入金された貨幣を返却するための制御（たとえば、図32のステップSk4。当該遊技用装置で排出してもよいし、遊技用装置に外付けされる紙幣識別装置のような外部の装置で排出してもよい）を実行する貨幣受付制御手段（たとえば、図30のステップSb22で実行される図32の発行・入金処理のステップSk2～ステップSk5）をさらに備える。

【0033】

このような構成によれば、残額記録媒体が排出されてから計数排出制御処理が実行されるまでの状態において、貨幣の入金があった場合、残額記録媒体の存在を報知するための制御、遊技者の貨幣の入金の意思を確認するための制御、意思があると確認された場合、貨幣を受付けるための制御、および、意思がないと確認された場合、入金された貨幣を返却するための制御が実行される。このため、残額を特定可能な記録媒体を遊技者が有しているような状態において、残額を特定可能な記録媒体の存在を遊技者に報知しつつ、貨幣の入金を受付け難くすることができる。その結果、無用の入金を防止することができる。

【0034】

(12) 上記(1)から(11)のいずれかに記載の遊技用装置と、前記計数特定情報で特定される前記計数遊技媒体数で示される数の遊技媒体を物品に交換するための処理を実行する物品交換処理装置（たとえば、景品交換POS570）とを含む遊技用システム（たとえば、遊技用システム）であって、

前記物品交換処理装置は、

前記計数記録媒体を受付けた場合、前記残額記録媒体の存在の報知を制御するための残額存在報知制御処理を実行する残額存在報知制御手段（たとえば、入金残額対応カードが存在する旨の景品交換POS570の表示部への表示、および、音声の出力）を備える。

【0035】

このような構成によれば、遊技用システムは、遊技用装置に加えて、物品交換処理装置を含み、物品交換処理装置によって、計数記録媒体が受付けられた場合、残額記録媒体の存在の報知を制御するための残額存在報知制御処理が実行される。残額記録媒体が排出された後、計数記録媒体が排出されるまでには、時間が経過している場合が多くなる。このため、遊技媒体を物品に交換するときに、残額記録媒体で特定される残額の精算を遊技者に喚起することができる。その結果、残額の精算忘れを防止することができる。

【0036】

(13) 上記(1)から(11)のいずれかに記載の遊技用装置と、前記残額特定情報で特定される残額を精算するための処理を実行する精算装置（たとえば、精算装置580）とを含む遊技用システム（たとえば、遊技用システム）であって、

前記精算装置は、

前記残額記録媒体を受付けた場合、前記計数記録媒体の存在の報知を制御するための計数存在報知制御処理（たとえば、計数記録媒体があることを管理コンピュータ500、550で確認してから報知してもよいし、計数記録媒体の有無に関わらず報知してもよい）を実行する計数存在報知制御手段（たとえば、持ちメダル対応カードが存在する旨の精算装置580の表示部への表示、および、音声の出力）を備える。

【0037】

このような構成によれば、遊技用システムは、遊技用装置に加えて、精算装置を含み、精算装置によって、残額記録媒体が受付けられた場合、計数記録媒体の存在の報知を制御するための計数存在報知制御処理が実行される。残額記録媒体と計数記録媒体との2つの記録媒体が排出されている。このため、残額記録媒体で特定される残額を精算するとき、計数記録媒体で特定される計数遊技媒体数の遊技媒体の景品への交換を遊技者に喚起することができる。その結果、景品交換忘れを防止することができる。

10

【0038】

(14) 上記(1)から(11)のいずれかの遊技用装置、または、上記(12)もしくは(13)の遊技用システムにおいて、

前記遊技媒体（たとえば、メダルM）を貯留可能な貯留部（たとえば、メダル貯留部183）と、

前記貯留部に貯留されている遊技媒体を払い出す払出装置（たとえば、払出装置182）と、

遊技媒体を計数可能な計数装置（たとえば、計数装置190）と、

20

前記計数装置にて計数する遊技媒体を受け入れ可能な開口（たとえば、図9(a)の受入部140の開口140'）と、

前記開口に投入された遊技媒体を前記計数装置へ導くための導入経路（たとえば、導入経路カバー141）と、

前記開口からの遊技媒体の受け入れを可能とする開放状態（たとえば、図9(a)に示す開放位置）と遊技媒体の受け入れを不可または困難とする閉鎖状態（たとえば、図9(b)に示す閉鎖位置）とに変化可能に設けられた蓋体（たとえば、図9の蓋部材160）と、

前記蓋体を前記閉鎖状態に維持する維持手段（たとえば、図12のネジ107とネジ挿通孔108a、108bと雌ネジ孔162／図17のネジ107'とネジ挿通孔108cと雌ネジ孔162'／図18のパネ177等により付勢された係合凸部172と係合孔部173）とをさらに備える。

30

【0039】

このような構成によれば、蓋体を閉鎖状態とすることで、遊技者が間違っって開口に遊技媒体を投入してしまったり、故意にゴミ等が投入されることを防止できる。また、遊技店において計数装置を用いる運用形態から計数装置を用いない運用形態に変更する場合、蓋体を閉鎖状態とするだけで、遊技用装置の入れ替え等を行なうことなく遊技媒体の投入を防止できるとともに、蓋体が容易に開放状態とされることを防止できる。

【0040】

(15) 上記(14)の遊技用装置または遊技用システムにおいて、

40

前記蓋体は、

前記導入経路の内側を形成する壁面のうち対向する2つの側壁面（たとえば、図9の側板141bの内面側）に対して交差する軸（たとえば、図9の枢軸161）を中心に回動可能に設けられた主蓋部（たとえば、図9の蓋板160a）と、

前記主蓋部の両端に設けられ前記2つの側壁面にそれぞれ対向する蓋部側壁部（たとえば、図9の蓋部材側板160b）とを備えてなり、

前記蓋部側壁部は、前記開口（たとえば、図9の受入部140の開口140'）が前記主蓋部により閉鎖状態とされたときに、前記2つの側壁面に重畳するように設けられている（たとえば、図9(b)および図11(b)において、蓋部材160を閉鎖状態にしたときに、蓋部材160の右側の蓋部材側板160bは、導入経路カバー141の右側の側

50

板 1 4 1 b に重畳され、図 1 2 (b) おいて、蓋部材 1 6 0 の左側の蓋部材側板 1 6 0 b は、導入経路カバー 1 4 1 の左側の側板 1 4 1 b に重畳される)。

【0041】

このような構成によれば、閉鎖状態のときに 2 つの側壁面により蓋部側壁部に触れられなくなるので、蓋部側壁部が操作され開放状態とされることを防止できる。

【0042】

(1 6) 上記 (1 4) または (1 5) の遊技用装置または遊技用システムにおいて、前記維持手段 (たとえば、図 1 2 のネジ 1 0 7 とネジ挿通孔 1 0 8 a, 1 0 8 b と雌ネジ孔 1 6 2 / 図 1 7 のネジ 1 0 7 ' とネジ挿通孔 1 0 8 c と雌ネジ孔 1 6 2 ') は、

前記蓋体を導入経路内に固定可能な固定手段 (たとえば、図 1 2 のネジ 1 0 7) と、
前記固定手段を固定状態または解除状態にする操作部 (たとえば、ネジ 1 0 7 のネジ頭) とを有してなり、

前記操作部は、導入経路の外壁面のうち遊技者側以外の面である側面 (たとえば、左右側面) または裏面 (たとえば、背面) に配置されている (たとえば、図 1 2 において、ネジ 1 0 7 が挿通するネジ挿通孔 1 0 8 a, 1 0 8 b が、受入部 1 4 0 における左側の側板 1 4 1 b に設けられ、このネジ挿通孔 1 0 8 a, 1 0 8 b を挿通したネジ 1 0 7 が螺合される雌ネジ孔 1 6 2 を蓋部材側板 1 6 0 b の側面に設ける / 図 1 7 において、ネジ 1 0 7 ' が挿通するネジ挿通孔 1 0 8 c が、受入部 1 4 0 における背面側の開閉板 1 0 2 に設けられ、このネジ挿通孔 1 0 8 c を挿通したネジ 1 0 7 ' が螺合される雌ネジ孔 1 6 2 ' を蓋部材側板 1 6 0 b の先端に設ける)。

【0043】

このような構成によれば、蓋体の閉鎖状態が遊技者により解除されることを困難とすることができる。

【0044】

(1 7) 上記 (1 4) から (1 6) のいずれかの遊技用装置または遊技用システムにおいて、

前記導入経路の内面には、前記開口の周囲部 (たとえば、図 9 (a) において、導入経路カバー 1 4 1 における受入部 1 4 0 の開口 1 4 0 ' 近傍の外周面及び開閉板 1 0 2 における受入部 1 4 0 の近傍部位) の色彩よりも明度が高い高明度部 (たとえば、図 9 (a) の高明度部 1 0 9, 1 0 9 ') が設けられる。

【0045】

このような構成によれば、遊技機が設置される遊技店内の照明が暗くても、遊技者は高明度部を頼りに遊技媒体を開口に投入することができる。

【0046】

(1 8) 上記 (1 4) から (1 7) のいずれかの遊技用装置または遊技用システムにおいて、

前記開口は、上方からの遊技媒体を受け入れ可能に上方に向けて形成され、

前記蓋体は、

前記導入経路の内側を形成する壁面のうち対向する 2 つの側壁面 (たとえば、図 9 の側板 1 4 1 b の内面) に対して交差する軸 (たとえば、図 9 の枢軸 1 6 1) を中心に回動可能に設けられた主蓋部 (たとえば、図 9 の蓋板 1 6 0 a) と、

前記主蓋部の両端に設けられ前記 2 つの側壁面にそれぞれ対向する蓋部側壁部 (たとえば、図 9 の蓋部材側板 1 6 0 b) とを備え、

前記蓋体は、開放状態において主蓋部が所定の開放角度に維持されて遊技媒体を開口側へ導くとともに、蓋部側壁部が、蓋体の開放状態において主蓋部よりも上方に突出して形成されてなり、

前記 2 つの側壁面のうち、対応する遊技機側に設けられる一方の側壁面の上端は、他方の側壁面の上端よりも高く形成され (たとえば、図 7 および図 9 (a) において、左右の側板 1 4 1 b の上端縁の高さ位置は、それぞれ異なっており、左右の側板 1 4 1 b には、上下寸法 V の高低差が設けられている)、

前記2つの蓋部側壁部のうち、対応する遊技機側に設けられる一方の蓋部側壁部の上端は、他方の蓋部側壁部の上端よりも高く形成されている（たとえば、図7および図9（a）において、左右の蓋部材側板160bの上端縁の高さ位置は、それぞれ異なっており、左側の蓋部材側板160bは、右側に設けられる蓋部材側板160bよりも高く形成されている）。

【0047】

このような構成によれば、遊技者が遊技媒体を握って開口から遊技媒体を投入する際に、遊技媒体を握った手の小指側が他方の側壁面及び他方の蓋部側壁部に邪魔されにくくなり、遊技媒体の投入作業をスムーズに行なうことができるとともに、投入された遊技媒体は、高く形成された一方の側壁面及び一方の蓋部側壁部に当たって導入経路内に導かれるようになるため、遊技媒体の飛散が防止される。

10

【0048】

（19） 上記（14）から（18）のいずれかの遊技用装置または遊技用システムにおいて、

前記導入経路の底部は、複数の小径な貫通孔（たとえば、図13のパンチング穴148，148'）が形成された第1底面部（たとえば、図13の傾斜板141c'）および前記第1底面部の下方に重畳するように配置される第2底面部（たとえば、図13の傾斜板141c）とを有してなり、

前記第1底面部と前記第2底面部とは、前記第1底面部の貫通孔と前記第2底面部の貫通孔との位置をずらして配設される（たとえば、図13において、導入経路カバー141の底部には、下方側の傾斜板141cと、この傾斜板141cから所定寸法離間して重畳配置された上方側の傾斜板141c'と、が設けられている）。

20

【0049】

このような構成によれば、開口に液体等が投入された場合に、液体が底面部の貫通孔から流出するようになり、計数装置に液体が入り込むことを防止できる。また、底面部の貫通孔から針金等の不正部材を計数装置に向けて挿入しようとしても、上方側の貫通孔と下方側の貫通孔とが互い違いに配置されているので、不正部材の挿入を阻止することができる。

【0050】

（20） 上記（14）から（19）のいずれかの遊技用装置または遊技用システムにおいて、

30

前記開口の入り側には、前記計数装置（たとえば、図5の計数装置190）が遊技媒体を計数したときに発光する発光部（たとえば、図5の発光部165）が設けられている、請求項9から請求項14のいずれかに記載の遊技用装置。

【0051】

このような構成によれば、遊技媒体が計数装置で計数されていることを遊技者に知らせることができる。また、対応する遊技機にて遊技媒体が多量に払い出されていることを発光により周囲の遊技者に知らせることができるので、演出効果を高めることができるとともに、周囲の遊技者の視線を集めることで、不正な遊技媒体等が開口に投入されることを抑止できる。

40

【0052】

（21） 上記（20）の遊技用装置または遊技用システムにおいて、

前記発光部（たとえば、図9（b）の発光部165）は、前記蓋体が前記閉鎖状態のときに当該蓋体により隠蔽される（たとえば、図9（b）において、蓋部材160を閉鎖状態にすると、発光部165が蓋部材160により隠蔽される）。

【0053】

このような構成によれば、発光部が、蓋体が閉鎖状態のときに蓋体により隠蔽されるので、発光部を蓋体により保護することができる。

【0054】

（22） 上記（1）から（11）のいずれかの遊技用装置、上記（12）もしくは（

50

1 3) の遊技用システム、または、上記 (1 4) から (2 1) の遊技用装置もしくは遊技用システムにおいて、

前記遊技媒体が適正であるか否かを判定する適正判定手段（たとえば、計数装置 1 9 0 のコントローラ 1 9 0 a）と、

前記適正判定手段により適正ではないと判定された遊技媒体を貯留する貯留部（たとえば、メダル貯留ボックス 1 9 4）と、

前記貯留部に貯留された遊技媒体の貯留量が該遊技媒体の回収を促す第 1 貯留量に達したか否かを判定する第 1 判定手段（たとえば、図 3 7 のメダル貯留処理の S e 7 において、制御ユニット 1 8 1 は、メダル情報（図 2 0 (c) 参照）の総メダル貯留数が第 1 閾値（満タン）であるか否かを判定する部分）と、

10

前記第 1 判定手段が前記第 1 貯留量に達したと判定したときに前記第 1 貯留量に達した旨を報知する第 1 報知手段（たとえば、図 3 7 のメダル貯留処理の S e 9 において、制御ユニット 1 8 1 は、状態報知ランプ 1 1 1 を点灯する部分）と、

前記貯留部に貯留された遊技媒体の貯留量が前記第 1 貯留量よりも少ない所定の第 2 貯留量に達しているか否かを判定する第 2 判定手段（たとえば、図 3 8 の締め関連処理の S f 2 において、制御ユニット 1 8 1 は、メダル情報（図 2 0 (c) 参照）の総メダル貯留数が所定枚数（第 2 閾値）以上であるか否かを判定する部分）と、

当該遊技場の営業終了に際して、当該遊技用装置を管理する管理装置から出力された所定の信号を受信したときに、前記第 2 判定手段により前記第 2 貯留量に達していると判定されていることを条件に、前記第 2 貯留量に達している旨を報知する第 2 報知手段（たとえば、図 3 8 の締め関連処理の S f 3 において、制御ユニット 1 8 1 は、状態報知ランプ 1 1 1 を点灯するとともに、メダル管理コンピュータ 5 5 0 に対してメダル貯留ボックス 1 9 4 の不正メダルの貯留数が所定枚数（第 2 閾値）以上となっている旨を知らせる通知を送信する部分）とをさらに備える。

20

【0055】

このような構成によれば、適正ではない遊技媒体が第 1 貯留量に達したときにはその旨が報知されることで、貯留部から遊技媒体を回収することができるとともに、少なくとも遊技場の営業終了時において、第 2 貯留量に達しているときにはその旨が報知されることで、第 1 貯留量に達する前の段階で不適正な遊技媒体を回収することができるばかりか、貯留に未だ余裕がある貯留部から遊技媒体を回収せずに済むので、回収の作業効率が向上される。よって、営業時間中に遊技媒体の貯留量が第 1 貯留量に達することが抑制されるため、第 1 貯留量に達した貯留部から不適正な遊技媒体を回収しきれずに循環してしまうことを防止できる。

30

【0056】

(2 3) 上記 (2 2) の遊技用装置を含む遊技用システムもしくは上記 (2 2) の遊技用システムにおいて、

前記遊技用システムは、

前記各遊技用装置とデータ通信可能に接続され、該各遊技用装置に対して当該遊技場の営業終了に際して所定の信号を送信する管理装置（たとえば、メダル管理コンピュータ 5 5 0）を含む。

40

【0057】

このような構成によれば、適正ではない遊技媒体が第 1 貯留量に達したときにはその旨が報知されることで、貯留部から遊技媒体を回収することができるとともに、少なくとも遊技場の営業終了時において、第 2 貯留量に達しているときにはその旨が報知されることで、第 1 貯留量に達する前の段階で不適正な遊技媒体を回収することができるとばかりか、貯留に未だ余裕がある貯留部から遊技媒体を回収せずに済むので、回収の作業効率が向上される。よって、営業時間中に遊技媒体の貯留量が第 1 貯留量に達することが抑制されるため、第 1 貯留量に達した貯留部から不適正な遊技媒体を回収しきれずに循環してしまうことを防止できる。

【0058】

50

(24) 上記(22)または(23)の遊技用装置または遊技用システムにおいて、前記貯留部に貯留される遊技媒体数を計数する貯留媒体計数手段(たとえば、図37のメダル貯留処理のSe4において、制御ユニット181は、メダル情報(図20(c)参照)の総メダル貯留数に1を加算する部分)と、

前記適正判定手段が適正と判定する遊技媒体として、大きさが異なる複数種類の遊技媒体のうちからいずれかを設定可能な遊技媒体種別設定手段(たとえば、大きさが異なるメダル(例えば、φ25のメダルとφ30のメダル)についても比較して識別できる計数装置190のコントローラ190a)とをさらに備え、

前記第1判定手段は、前記貯留媒体計数手段が計数した遊技媒体数が第1閾値に達したときに前記第1貯留量に達したと判定し(たとえば、図37のメダル貯留処理のSe7において、制御ユニット181は、メダル情報(図20(c)参照)の総メダル貯留数が第1閾値(満タン)であるか否かを判定する部分)、

10

前記第2判定手段は、前記貯留媒体計数手段が計数した遊技媒体数が第2閾値に達したときに前記第2貯留量に達したと判定し(たとえば、図38の締め関連処理のSf2において、制御ユニット181は、メダル情報(図20(c)参照)の総メダル貯留数が所定枚数(第2閾値)以上であるか否かを判定する部分)、

前記第1閾値および/または前記第2閾値を設定可能な閾値設定手段(たとえば、メダル管理コンピュータ550にて実施可能な不正メダル関係の設定が行なえる図27に示す不正メダル関係設定画面)をさらに備え、

前記閾値設定手段は、前記遊技媒体種別設定手段にて設定された遊技媒体の種別に応じた閾値を設定可能である(たとえば、図27に示す「島単位設定」を用いれば、1枚5円の価値を有するメダルにて遊技を実施可能な遊技領域や、1枚20円の価値を有するメダルにて遊技を実施可能な遊技領域などの遊技島毎に指定できる部分)。

20

【0059】

このような構成によれば、同じ枚数の遊技媒体が貯留された場合でも、遊技媒体の大きさに応じて貯留量は変わるので、遊技媒体の大きさに応じて閾値を変えることにより適正なレベルで報知することができる。

【0060】

(25) 上記(22)から(24)のいずれかの遊技用装置または遊技用システムにおいて、

30

前記適正判定手段は、適正ではないと判定した遊技媒体であって、当該遊技場で使用可能な第1不適正遊技媒体(たとえば、自店メダル)と当該遊技場で使用不能な第2不適正遊技媒体(たとえば、偽メダル)とを含む複数種類の不適正遊技媒体(たとえば、不正メダル)を識別可能であり、

前記適正判定手段による識別に必要な不適正遊技媒体の種別を登録する登録手段(たとえば、予め自店メダルを計数装置190に100枚程度投入して、自店メダルの画像をメモリ190bに登録させる部分)と、

前記貯留部に貯留される遊技媒体数を計数する貯留媒体計数手段(たとえば、図37のメダル貯留処理のSe4において、制御ユニット181は、メダル情報(図20(c)参照)の総メダル貯留数に1を加算する部分)とをさらに備え、

40

前記貯留媒体計数手段は、前記適正判定手段により適正ではないと判定したときに、前記登録手段により登録された前記第1不適正遊技媒体と前記第2不適正遊技媒体とを別個に計数する(たとえば、図37のメダル貯留処理のSe5において、制御ユニット181は、自店メダルか否かを判定し、自店メダルである場合にはSe6に進んで、メダル情報(図20(c)参照)の自店メダル貯留数に1を加算し、自店メダルでない場合にはSe11に進んで、メダル情報(図20(c)参照)の偽メダル貯留数に1を加算する部分)。

【0061】

このような構成によれば、貯留部に貯留された不適正遊技媒体のうち当該遊技場の遊技媒体がどの程度あるのかを把握しやすくなることで、早期に回収して適正な遊技媒体とし

50

て判定される領域に戻すことが可能となる。

【0062】

(26) 上記(22)から(25)のいずれかの遊技用装置または遊技用システムにおいて、

前記適正判定手段による判定の対象となる遊技媒体を撮像する遊技媒体撮像手段（たとえば、メダル撮影カメラ190c）と、

対応する遊技機にて遊技を行なっている遊技者を撮像する遊技者撮像手段（たとえば、顔画像撮影カメラ188）と、

前記適正判定手段が適正ではないと判定したときに、該判定の対象となった遊技媒体を撮像した遊技媒体データと遊技者を撮像した遊技者データとを対応付けて記憶する撮像データ記憶手段（たとえば、図36の不正メダル処理のSd3において、制御ユニット181は、遊技者の顔画像とメダル画像を並列に組み合わせて1枚の通知用画像（図29参照）を生成し、この通知用画像をRAM181bに記憶する部分）とをさらに備える。

10

【0063】

このような構成によれば、所定の遊技者が貯留部に貯留された遊技媒体のうちいずれを使用したかを特定できるので、不正行為を特定しやすくなる。

【0064】

(27) 上記(22)から(26)のいずれかの遊技用装置または遊技用システムにおいて、

前記適正判定手段は、所定の受入部から受け入れた遊技媒体を計数するための前記計数装置にて計数された遊技媒体が適正であるか否かを判定するものであり（たとえば、図35の計数処理のSc6において、制御ユニット181は、計数装置190から取得したメダル判定情報に基づいて、計数されたメダルが不正メダルであるか否かを判定する部分）

20

、

前記計数装置は、

前記適正判定手段による判定結果に基づいて所定の不適正条件（たとえば、不正メダル検出報知条件）が成立したことを条件に、該不適正条件が成立するまでに計数した遊技媒体数のうち前記適正判定手段により適正ではないと判定された遊技媒体数を無効とする無効化手段（たとえば、図36の不正メダル処理のSd8において、制御ユニット181は、カードテーブル（図20（a）参照）の持ちメダル数から累積不正メダル数の値を減算する部分）をさらに備える。

30

【0065】

このような構成によれば、遊技機から払い出され計数した遊技媒体の中に適正でない遊技媒体が紛れていた場合、不適正条件が成立しなければ該適正でない遊技媒体も計数されるため、意図せずに適正でない遊技媒体を使用した遊技者が不利益を被ることが防止されるとともに、不適正条件が成立した場合、それまでに計数された遊技媒体数が無効となるため、不正に遊技媒体が獲得されてしまうことを防止できる。

【0066】

(28) 上記(27)の遊技用装置または遊技用システムにおいて、

前記適正判定手段による判定結果に基づいて所定の不適正条件（たとえば、不正メダル検出報知条件）が成立するまで、前記適正判定手段による判定結果に関わらず前記計数装置が計数した前記計数遊技媒体数を加算記憶する記憶手段（たとえば、図36の不正メダル処理のSd6において、制御ユニット181は、カード受付け中遊技情報（図20（b）参照）の累積不正メダル数に1を加算する部分）と、

40

前記計数遊技媒体数を特定可能な記録媒体である計数記録媒体を受付けて、前記計数記録媒体により前記計数遊技媒体数を特定可能であるときに、特定された前記計数遊技媒体数を前記記憶手段に記憶させる記憶処理手段（たとえば、図30のSb20のカード受付け処理において、メダル貸出機100の制御ユニット181（記憶処理手段）は、受信した受付け処理完了通知に含まれる持ちメダル数、貯蓄メダル数（会員のみ）、来店ポイント（会員のみ）、暗証番号（会員のみ）を、カードテーブルに格納する部分）と、

50

遊技が終了されるときに、前記計数遊技媒体数を特定可能とされた前記計数記録媒体を排出する排出処理を行なう排出処理手段とをさらに備え、

前記排出処理手段は、前記記憶手段に記憶されている前記計数遊技媒体数のうち前記貯留部に貯留された遊技媒体数を特定可能な情報を記録した計数記録媒体を排出する（たとえば、図30のS b 2 3の返却処理において、メダル貸出機100の制御ユニット181は、受付中のカードがビジターカードであるか否かを判定し、ビジターカードである場合には、該ビジターカードに、カードテーブルのカード受付中遊技情報の累積不正メダル数を記録する部分）。

【0067】

このような構成によれば、所定の遊技者が適正でない遊技媒体をどの程度計数したかを把握し管理することができる。

10

【0068】

(29) 上記(1)から(11)のいずれかの遊技用装置、上記(12)もしくは(13)の遊技用システム、または、上記(14)から(28)の遊技用装置もしくは遊技用システムにおいて、

前記遊技用装置は、前記遊技機および管理装置と通信可能に接続され、

前記遊技用装置は、さらに、

前記遊技機により生成された情報を前記管理装置に送信する送信手段を備え、

前記送信手段は、前記遊技機により生成された情報を前記管理装置向けに変換して送信するまたは変換する装置に中継するための情報変換手段（たとえば、外部出力端子）を含む。

20

【0069】

このような構成によれば、遊技用装置は、遊技機および管理装置と通信可能に接続され、遊技用装置によって、遊技機により生成された情報が管理装置向けに変換して送信されるまたは変換する装置に中継される。このため、遊技機により生成された情報が従来の管理装置向けの情報でないとしても、遊技機により生成された情報が従来の管理装置向けに変換されるので、従来の管理装置を用いることができる。

【0070】

(30) 上記(1)から(11)のいずれかの遊技用装置、上記(12)もしくは(13)の遊技用システム、または、上記(14)から(29)の遊技用装置もしくは遊技用システムにおいて、

30

前記遊技機は、入賞の発生により所定の遊技点を付与するとともに前記遊技点を用いた遊技が可能であり、

前記遊技用装置は、さらに、

貸与操作を受付けたことに基づいて、受け付けられた前記貨幣のうちの少なくとも一部を用いて加算する遊技点を特定可能な情報を前記遊技機に送信する遊技点送信手段（たとえば、カードユニット750によって、玉貸しボタン751の操作が受け付けられたことに基づいて、受け付けられた貨幣のうちの少なくとも一部を用いて加算する遊技点を特定可能な情報がパチンコ遊技機701に送信される。）と、

計数操作を受付けたことに基づいて、前記遊技機が記憶している遊技点を特定可能な情報を前記遊技機から受信する遊技点受信手段（たとえば、カードユニット750によって、各台計数機705での計数操作を受け付けたことに基づいて、パチンコ遊技機701が記憶している遊技点を特定可能な情報がパチンコ遊技機701から受信される。）とを備える。

40

【0071】

このような構成によれば、遊技機は、入賞の発生により所定の遊技点を付与するとともに遊技点を用いた遊技が可能であり、遊技用装置によって、貸与操作が受け付けられたことに基づいて、受け付けられた貨幣のうちの少なくとも一部を用いて加算する遊技点を特定可能な情報が遊技機に送信され、計数操作を受け付けたことに基づいて、遊技機が記憶している遊技点を特定可能な情報が遊技機から受信される。このため、入賞の発生により所定の

50

遊技点を付与するとともに遊技点を用いた遊技が可能な遊技機に対応することが可能な遊技用装置を提供することができる。

【0072】

(31) 上記(1)から(11)のいずれかの遊技用装置、上記(12)もしくは(13)の遊技用システム、または、上記(14)から(30)の遊技用装置もしくは遊技用システムにおいて、

前記遊技用装置は、前記遊技機および管理装置(たとえば、鍵管理サーバ600)と通信可能に接続され、

前記遊技用装置は、さらに、

前記遊技機を認証するための前記遊技機および前記管理装置の通信のやり取りにおいてデータを転送する認証データ転送手段(たとえば、認証・通信制御回路7501)を備える。

10

【0073】

このような構成によれば、遊技用装置は、遊技機および管理装置と通信可能に接続され、遊技用装置によって、遊技機を認証するための遊技機および管理装置の通信のやり取りにおいてデータが転送される。このため、遊技機のセキュリティの向上に寄与することが可能な遊技用装置を提供することができる。

【0074】

(32) 上記(1)から(31)の遊技用装置または遊技用システムにおいて、前記遊技用装置は、たとえば、カードユニットである。

20

【0075】

(33) 上記(1)から(32)の遊技用装置または遊技用システムにおいて、前記遊技用装置または前記カードユニットには、スピーカが設けられている。

【0076】

(34) 上記(1)から(32)のいずれかの遊技用装置または遊技用システムにおいて、

前記残額記録媒体が排出されるときに、前記残額記録媒体を識別可能な記録媒体識別情報を記憶する識別情報記憶手段(たとえば、図40のステップSg11で実行される図41の残額取出処理のステップSh14)と、

前記残額記録媒体を受付けた場合、当該残額記録媒体の記録媒体識別情報と、前記識別情報記憶手段に記憶された記録媒体識別情報とが一致するかを判定する判定手段(たとえば、図40のステップSg12で実行される図42のカード後挿入処理のステップSj13)とをさらに備え、

30

前記変更手段は、前記判定手段によって記録媒体識別情報が一致すると判定されたことを条件として、前記残額記録媒体を変更する(たとえば、図40のステップSg12で実行される図42のカード後挿入処理のステップSj16)。

【0077】

このような構成によれば、残額記録媒体が排出されるときに、残額記録媒体を識別可能な記録媒体識別情報が記憶され、残額記録媒体を受付けた場合、当該残額記録媒体の記録媒体識別情報と、記憶された記録媒体識別情報とが一致するかが判定され、記録媒体識別情報が一致すると判定されたことを条件として、残額記録媒体が受け付けられた場合、記憶された残額と計数遊技媒体数とを特定可能な特定情報とが当該残額記録媒体で特定可能な状態に変更される。

40

【0078】

このため、遊技用装置に記憶された残額と計数遊技媒体数とを不正に取得しようとして記録媒体を遊技用装置に受けさせたとしても、当該記録媒体と残額記録媒体との記録媒体識別情報が一致しないので、記憶された残額と計数遊技媒体数とを特定可能な特定情報とが当該記録媒体で特定可能な状態に変更されないようにすることができる。その結果、遊技用装置に記憶された残額と計数遊技媒体数とを取得しようとする不正行為を防止することができる。

50

【0079】

(35) 上記(34)の遊技用装置または遊技用システムにおいて、

前記識別情報記憶手段は、前記変更手段によって前記計数遊技媒体数を特定可能な前記計数特定情報または前記特定情報を特定可能な状態に前記残額記録媒体を変更する必要性がなくなったこと（たとえば、入金残額対応カードに対応する持ちメダル対応カードを排出した場合、入金残額対応カード以外のカードが新たに受付けられた場合、入金残額対応カードを排出した後、持ちメダルが無くなった場合）を条件として、記憶している当該残額記録媒体の記録媒体識別情報を削除する（たとえば、図33のステップSm16、図31のステップSn15、図34のステップSp5）。

【0080】

10

このような構成によれば、遊技用装置に記憶されている計数遊技媒体数を特定可能な計数特定情報または特定情報を特定可能な状態に残額記録媒体を変更する必要性がなくなったことを条件として、記憶されている当該残額記録媒体の記録媒体識別情報が削除される。このため、不要な残額記録媒体の記録媒体識別情報を記憶しておくためのメモリの容量を軽減することができる。

【図面の簡単な説明】

【0081】

【図1】実施の形態における遊技用システムの全体像を示すシステム構成図である。

【図2】スロットマシン及びメダル貸出機を示す正面図である。

【図3】メダル貸出機の内部機構を示す左側面図である。

20

【図4】スロットマシン及びメダル貸出機の要部を示す斜視図である。

【図5】メダル貸出機の前面板を開放した状態を示す斜視図である。

【図6】メダル貸出機の要部の構造を示す一部破断左側面図である。

【図7】メダル貸出機を示す要部正面図である。

【図8】図6のA-A断面図である。

【図9】(a)は開放状態の受入部を示す斜視図、(b)は閉鎖状態の受入部を示す斜視図である。

【図10】計数装置の内部構造を示す斜視図である。

【図11】(a)は開放状態の受入部を示す縦断側面図、(b)は閉鎖状態の受入部を示す縦断側面図である。

30

【図12】(a)は開放状態の受入部を示す側面図及び受入部のa-a断面図、(b)は閉鎖状態の受入部を示す側面図及び受入部のb-b断面図である。

【図13】導入経路カバーの底部を示す縦断側面図である。

【図14】スロットマシン及びメダル貸出機の配置状態を示す平面図である。

【図15】変形例としてのメダル貸出機を示す要部正面図である。

【図16】図15のメダル貸出機の一部縦断面図である。

【図17】変形例としての維持手段を示す縦断側面図である。

【図18】変形例としての維持手段を示す縦断正面図である。

【図19】メダル貸出機の構成を示すブロック図である。

【図20】(a)は、メダル貸出機のカードテーブルを示す図であり、(b)は、メダル貸出機のカード受付け中遊技情報を示す図であり、(c)は、メダル貸出機のメダル情報を示す図であり、(d)は、メダル貸出機のカウンタ情報を示す図である。

40

【図21】カード管理コンピュータの構成を示すブロック図である。

【図22】(a)は、カード管理コンピュータの会員カードテーブルを示す図であり、(b)は、カード管理コンピュータのビジターカードテーブルを示す図である。

【図23】メダル管理コンピュータの構成を示すブロック図である。

【図24】(a)は、メダル管理コンピュータの会員貯蓄管理テーブルを示す図であり、(b)は、メダル管理コンピュータのビジター貯蓄管理テーブルを示す図である。

【図25】メダル管理コンピュータのユニット管理テーブルを示す図である。

【図26】(a)は、メダル管理コンピュータの会員情報テーブルを示す図であり、(b)

50

）は、メダル管理コンピュータの会員別遊技履歴テーブルを示す図である。

【図 27】メダル管理コンピュータにおける不正メダル関係設定画面を示す図である。

【図 28】メダル管理コンピュータにおける営業終了処理画面を示す図である。

【図 29】メダル管理コンピュータにおける不正メダル使用者顔画像画面を示す図である。

【図 30】メダル貸出機において実行される処理内容を示すフロー図である。

【図 31】メダル貸出機において実行されるカード受付け処理の処理内容を示すフロー図である。

【図 32】メダル貸出機において実行される発行・入金処理の処理内容を示すフロー図である。

10

【図 33】メダル貸出機において実行される返却処理の処理内容を示すフロー図である。

【図 34】メダル貸出機において実行される再プレイ処理の処理内容を示すフロー図である。

【図 35】メダル貸出機において実行される計数処理の処理内容を示すフロー図である。

【図 36】メダル貸出機において実行される不正メダル処理の処理内容を示すフロー図である。

【図 37】メダル貸出機において実行されるメダル貯留処理の処理内容を示すフロー図である。

【図 38】メダル貸出機において実行される締め関連処理の処理内容を示すフロー図である。

20

【図 39】メダル貸出機のディスプレイに表示されるメニュー画面の一例を示す表示画面図である。

【図 40】メダル貸出機において実行されるタッチパネル操作処理の処理内容を示すフロー図である。

【図 41】メダル貸出機において実行される残額取出処理の処理内容を示すフロー図である。

【図 42】メダル貸出機において実行されるカード後挿入処理の処理内容を示すフロー図である。

【図 43】第 2 の実施の形態におけるパチンコ遊技機およびカードユニットを示す正面図である。

30

【図 44】第 2 の実施の形態におけるパチンコ遊技機およびカードユニットの構成を示すブロック図である。

【図 45】第 3 の実施の形態における封入式遊技機の認証の概略を示すブロック図である。

【発明を実施するための形態】

【0082】

〔第 1 の実施の形態〕

本発明の実施の形態を図面に基づいて以下に説明する。本発明の遊技用システムの実施の形態を図面に基づいて説明すると、先ず、図 1 は、本発明の実施の形態の遊技用システムの全体像を示すシステム構成図である。遊技用システムは、スロットマシン 1 と、メダル貸出機 100 と、カード管理コンピュータ 500 と、メダル管理コンピュータ 550 と、ホールコンピュータ 540 と、呼出ランプ 200 と、景品交換 P O S 570 と、精算装置 580 とから主に構成されている。

40

【0083】

スロットマシン 1 は、遊技場内に複数配置される各遊技島（図示略）に並設される遊技機である。メダル貸出機 100 は、スロットマシン 1 の所定側の側方位置に該スロットマシン 1 に対して 1 対 1 に対応設置され、主に会員登録をしていない一般の遊技者を対象として発行される遊技用記録媒体であるプリペイド機能を備えるビジターカード（計数記録媒体）や、該遊技機に会員登録した会員遊技者に対して発行される遊技用記録媒体である会員カード（計数記録媒体）を受付けて、遊技機における遊技に使用される遊技媒体であ

50

るメダルを貸し出すための処理や、対応するスロットマシン 1 における遊技にて獲得されたメダルを計数するとともに、該計数済みのメダル数の範囲内のメダルの払出し（返却）を行なう本発明の遊技用装置である。カード管理コンピュータ 500 は、メダル貸出機 100 にて使用されるビジターカードや会員カード並びにメダル貸出機 100 の管理等を行なう。メダル管理コンピュータ 550 は、各メダル貸出機 100 において計数された計数済メダル数の管理や、会員カードを所持する会員遊技者が再度の遊技に使用可能に所有する貯蓄メダル数やビジターカードに記録された持ちメダル数の管理を行なう本発明の管理装置である。ホールコンピュータ 540 は、遊技場内に設置された各スロットマシン 1 の台データ等の遊技情報を管理する。

【0084】

10

呼出ランプ 200 は、遊技場の店員を呼出するための操作ボタン、ならびに、遊技機から遊技に関する情報を受信して、大当たりやビッグボーナスの回数や前回の大当たりやビッグボーナスからの回転数などの遊技状況および遊技履歴などを表示するための表示部を備える。景品交換 POS 570 は、遊技場の店員がいるカウンタに設置され、店員によって操作されて、会員カードまたはビジターカードなどに対応付けられた持ちメダル数および貯蓄メダル数に対応する遊技価値を、景品に交換するための処理を実行する。精算装置 580 は、会員カードまたはビジターカードを受付けて、これらのカードに対応付けられたプリペイド残額を現金に精算するための処理を実行する。

【0085】

20

そして、これら本実施の形態の遊技用システムを構成する各装置は、図 1 に示すように、ハブ（HUB）70 並びに通信ケーブル 80 を介して双方向のデータ通信が可能に接続されていて、各接続機器にはそれぞれローカル IP アドレスが付与されてローカルエリアネットワーク（LAN）が形成されており、該ローカルエリアネットワーク（LAN）に接続されているこれら各装置には、当該装置を個々に識別可能な装置 ID が付与されるとともに、各装置が装置（ユニット）ID とローカル IP アドレスとが対応付けられた IP アドレステーブルや後述するユニット管理テーブル（図 25 参照）等を有することで、該装置（ユニット）ID から特定される各ローカル IP アドレスを送信データに付与して送受信することにより、互いにデータの送受を実行できるようになっている。

【0086】

30

尚、本実施の形態のカード管理コンピュータ 500 は、上述したように、各会員カード並びに各ビジターカードに残存するプリペイド残額（遊技用価値）を管理しているとともに、通信回線 81 を介して、これら会員カードやビジターカードを管理する遊技場外のカード管理会社に設置された管理サーバ 82 と双方向のデータ通信を実行できるように接続されていて、これら管理サーバ 82 に対してカード管理コンピュータ 500 から、各種の管理情報が送信されることにより、カード管理会社は、該管理サーバ 82 にて各遊技場の会員カード並びにビジターカードによる売り上げ等を把握できるようになっている。

【0087】

40

また、本実施の形態のホールコンピュータ 540 には、図 1 に示すように、遊技場内を監視するための監視カメラシステム 21 が接続されており、該監視カメラシステム 21 にて撮像された遊技場内の監視画像が、各スロットマシン 1 の台データ等とともに記憶、管理されるようになっている。更に、本実施の形態のホールコンピュータ 540 には、遊技場の店員が使用するインカム 9 を制御する無線放送システム 20 が接続されており、ホールコンピュータ 540 は、無線放送システム 20 を介して店員のインカム 9 に対し、自動音声メッセージを送信することができる。

【0088】

次に、遊技機の一例であるスロットマシン及び遊技用装置の一例であるメダル貸出機について説明する。図 2 は、スロットマシン 1 及びメダル貸出機を示す正面図である。図 3 は、メダル貸出機の内部機構を示す左側面図である。図 4 は、スロットマシン及びメダル貸出機の要部を示す斜視図である。図 5 は、メダル貸出機の前面板を開放した状態を示す斜視図である。図 6 は、メダル貸出機の要部の構造を示す一部破断左側面図である。図 7

50

は、メダル貸出機を示す要部正面図である。図8は、図6のA-A断面図である。図9は、(a)は開放状態の受入部を示す斜視図、(b)は閉鎖状態の受入部を示す斜視図である。図11は、(a)は開放状態の受入部を示す縦断側面図、(b)は閉鎖状態の受入部を示す縦断側面図である。図12は、(a)は開放状態の受入部を示す側面図及び受入部のa-a断面図、(b)は閉鎖状態の受入部を示す側面図及び受入部のb-b断面図である。図13は、導入経路カバーの底部を示す縦断側面図である。図14は、スロットマシン及びメダル貸出機の配置状態を示す平面図である。

【0089】

図2に示すように、スロットマシン1は、遊技場内に複数配置される各遊技島(図示略)に複数並設されており、前面が開口する筐体1aと、この筐体1aの左側辺に回動自在に枢支された前面扉1bと、から構成されている。筐体1aの内部上方位置には、外周に複数種類の図柄が配列されたリール2L、2C、2Rが水平方向に並設されており、これらリール2L、2C、2Rに配列された図柄のうち連続する3つの図柄が透視窓3から見えるように配置されている。

【0090】

スロットマシン1においてゲーム(遊技)を行なう場合には、まず、円盤状の遊技媒体の一例であるメダルMをメダル投入部4から投入するか、あるいはクレジットを使用して賭数を設定する。クレジットを使用するにはMAX BETスイッチ6を操作すれば良い。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、入賞ラインL1~L5が有効となり、スタートスイッチ7の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。本実施の形態では、規定数の賭数として遊技状態に関わらず3枚が定められて規定数の賭数が設定されると入賞ラインL1~L5が有効となる。尚、遊技状態に対応する規定数のうち最大数を超えてメダルMが投入された場合には、その分はクレジットに加算される。

【0091】

入賞ラインとは、各リール2L、2C、2Rの透視窓3に表示された図柄の組合せが入賞図柄の組合せであるかを判定するために設定されるラインである。ここでは、リール2L、2C、2Rの下段に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインLのみが入賞ラインとして定められている。尚、本実施の形態では入賞ラインを1本としているが、複数の入賞ラインを定めても良い。

【0092】

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ7を操作すると、各リール2L、2C、2Rが回転し、各リール2L、2C、2Rの図柄が連続的に変動する。この状態でいずれかのストップスイッチ8L、8C、8Rを操作すると、対応するリール2L、2C、2Rの回転が停止し、透視窓3に表示結果が導出表示される。

【0093】

そして全てのリール2L、2C、2Rが停止されることで1ゲームが終了し、入賞ラインL1~L5のいずれかに予め定められた図柄の組合せ(役とも呼ぶ)が各リール2L、2C、2Rの表示結果として停止した場合には入賞が発生し、その入賞に応じて定められた枚数のメダルMが遊技者に対して付与され、クレジットに加算される。また、クレジットが上限数(たとえば、50)に達した場合には、メダルMが直接メダル払出口9から前面扉1bの下部に前方に突出するように設けられた下皿5に払いだされるようになっている。また、入賞ラインL1~L5のいずれかに、遊技状態の移行を伴う図柄の組合せが各リール2L、2C、2Rの表示結果として停止した場合には、図柄の組合せに応じた遊技状態(たとえば、レギュラーボーナスやビッグボーナスボーナス等)に移行するようになっている。

【0094】

次に、メダル貸出機100について説明すると、メダル貸出機100は、スロットマシン1に1対1に対応するように設けられている。尚、本実施の形態では、1台のスロットマシン1に対応するメダル貸出機100が、該スロットマシン1の右側に配置されている

。また、本実施の形態では、メダル貸出機100はスロットマシン1に1対1に対応するように設けられているが、たとえば、メダル貸出機100を2台のスロットマシン1, 1の間に2対1に対応するように設け、1台のメダル貸出機100を左右2台のスロットマシン1, 1により共用してもよい。

【0095】

メダル貸出機100は、スロットマシン1の所定側（本実施の形態では、スロットマシン1に向かって右側）の側方位置に対応設置され、紙幣、または会員登録をしていない一般の遊技者に対して発行される遊技用記録媒体であるプリペイド機能を備えるビジターカードや、該遊技場に会員登録した会員遊技者に対して発行される遊技用記録媒体である会員カードを受付けて、遊技機における遊技に使用される円盤状の遊技媒体であるメダルMを貸し出すための処理と、遊技者がスロットマシン1での遊技にて獲得したメダルMを受付けて、該受付けたメダルMを計数するための処理と、該計数した獲得メダル枚数をビジターカードや会員カードから特定可能とするための処理等を行なう。

10

【0096】

尚、メダル貸出機100は、メダル貸出機100にて使用されるビジターカードや会員カード並びにメダル貸出機100の管理等を行なうカード管理コンピュータ500や、貯蓄メダル数や持ちメダル数の管理を行なうメダル管理コンピュータ550や、遊技場内に設置された各スロットマシン1の台データ等の遊技情報を管理するホールコンピュータ540等の各種のコンピュータが接続されており、これら各コンピュータとの間において双方向のデータ通信が可能とされている。

20

【0097】

本実施の形態に使用されるビジターカード並びに会員カードには、種々のデータを記憶するための不揮発性メモリと、これら記録情報の書き換えや読み出しを実行するとともに、外部のリーダライタ装置との非接触通信を実行する制御部とを有するICチップが搭載されたICカードを使用しており、これらビジターカード並びに会員カードには、個々のカードを識別可能なカードID、具体的には、ビジターカードにはVCで始まるカードIDが、会員カードには、KCで始まる会員カードIDが予め書き換え不能に記憶されていて、その種別がカードIDから識別可能とされているとともに、プリペイド残額を特定可能なプリペイド残額データ等の各種データが記憶されている。

【0098】

尚、会員カードは、遊技場に会員登録を実施した会員遊技者に対して発行されるものであり、該会員に対して付与される会員IDが書き換え不能に記憶されている。また、該会員カードを使用して会員遊技者は、一度獲得して計数したメダルMをその翌日以降においても再度遊技に使用できる貯蓄メダルを行なうことができるようになっているが、これら会員カードには、該貯蓄メダルのデータである貯蓄メダル数は直接記録されておらず、これら貯蓄メダル数は、貯蓄メダルの情報を管理するメダル管理コンピュータ550において、カードIDと会員IDとに対応付けて記憶されることで、該カードIDや会員IDから特定されるようになっている。

30

【0099】

また、貯蓄メダルと同様に、当日において計数された持ちメダルについても、メダル管理コンピュータ550において、カードIDと会員IDと持ちメダルの情報が対応付けて記憶されることで、該カードIDや会員IDから持ちメダルの数を特定できるようになっている。また、これら持ちメダルについては、会員カードだけではなく、ビジターカードについても同様に、メダル管理コンピュータ550において、カードIDに対応付けて持ちメダルの情報が記憶されていて、ビジターカードには、持ちメダルの情報は記録されないようになっている。しかし、本発明はこれに限定されるものではなく、ビジターカードにも、持ちメダルの情報を記憶して、メダル管理コンピュータ550の持ちメダルの情報とを照合できるようにしても良い。

40

【0100】

また、ビジターカードは、遊技場内に設置された図示しないカード発行・入金機にて、

50

購入、発行されるとともに、メダル貸出機１００においても発行される。

【０１０１】

次に、本実施の形態のメダル貸出機１００について、図２～図５に基づいて説明する。図２及び図３に示すように、本実施の形態のメダル貸出機１００は、正面視縦長長方形状をなす前面が開口する筐体１０１と、該筐体１０１の前面下部開口の開閉可能とする開閉板１０２と、から構成され、内部には後述する各種装置が内蔵されている。

【０１０２】

図２に示すように、開閉板１０２の前面上部には、紙幣を挿入するための紙幣挿入口１１０が設けられ、その下方位置には、タッチパネル１２４付きの液晶表示器１２３が設けられている。タッチパネル１２４付きの液晶表示器１２３においては、メダル貸出機１０ 10
０に対する各種操作が受け付けられ、これらの操作に伴う情報、ならびに、プリペイド残額、持ちメダル数、および、貯蓄メダル数などの情報が表示される。タッチパネル１２４付きの液晶表示器１２３の下方位置には、フルカラーＬＥＤにより構成されて複数の色に点灯することでメダル貸出機１００の状態等を報知可能とされた状態報知ランプ１１１や、会員カードやビジターカードを挿入するためのカード挿入口１１２が設けられている。

【０１０３】

状態報知ランプ１１１の下方位置には、入金の利用可能状態を報知する入金可ランプ１１３と、挿入中の会員カードやビジターカードを排出する返却ボタン１１４と、カード残高やエラーコード等を表示するカード残高表示部１１５と、メダルＭの払い出しが行なわれるメダル貸出ボタン１１６と、メダルＭの貸出が可能であることを表示するメダル貸出ラン 20
プ１１７と、後述する貸出メダル貯留部１８３（図３参照）の状態を報知するメダル切れランプ１１８と、会員カードの暗証番号等を入力するためのテンキー１２０と、会員カードを受け付けた場合において、該会員カードに記録された会員カードＩＤ並びに会員ＩＤにより特定される貯蓄メダル数を用いた再プレイ遊技を実施するための再プレイボタン１２１と、再プレイ遊技を実施する際に入力する暗証番号が表示される暗証番号表示部１１９と、対応するスロットマシン１にて遊技を行なっている遊技者の顔画像を撮影できる顔画像撮影カメラ１８８（遊技者撮像手段）と、が配設されている。

【０１０４】

これら各種操作部の下方位置には、貸出メダル貯留部１８３にメダルＭを補給する際に開閉板１０２の一部を開放するためのメダル補給扉１３０が、下辺を回動軸として開閉可 30
能に設けられている。このメダル補給扉１３０は、遊技場の店員等が携帯する所定の鍵（図示略）をメダル補給扉鍵１３１に差し込まない限り開放できないようになっている。

【０１０５】

メダル補給扉１３０の下方位置には、遊技者が遊技により獲得したメダルＭを受け入れて計数するための受入部１４０が設けられているとともに、該受入部１４０の下部からは、受入部１４０にて受け入れたメダルＭを下方に誘導して後述する計数装置１９０の導入口１４２に導入するための導入経路を構成する導入経路カバー１４１が下方に向けて延設されている。

【０１０６】

また、この導入経路カバー１４１の上下方向の中央位置よりもやや下方には、払出装 40
置１８２から払い出されたメダルＭをスロットマシン１の下皿５に誘導する誘導部材の一例であるノズル１５０が、導入経路カバー１４１の前後方向に挿通されている。

【０１０７】

図３～図５に示すように、メダル貸出機１００内の上部位置には、紙幣挿入口１１０に連設され、該紙幣挿入口１１０に投入された紙幣を取り込んでその真贋や紙幣種別の識別を実行し、その識別結果を制御ユニット１８１に出力する紙幣識別ユニット１８０が設けられており、該紙幣識別ユニット１８０にて各種紙幣（１万円、５千円、２千円、千円の各紙幣）の受付が可能とされている。

【０１０８】

紙幣識別ユニット１８０の下方位置には、カード挿入口１１２に対応する位置に内蔵さ 50

れる内部カードリーダーライター（図示略）、該メダル貸出機１００を構成する各部と接続し、
やすいように該メダル貸出機１００の動作を制御する制御ユニット１８１、回収したビジ
ターカードを貯留するカードストック部（図示略）等が一体に組み付けられた制御ユニ
ット１８１が配設されている。尚、制御ユニット１８１は、メダル補給扉１３０を開放す
ることにより前方に引き出し可能に設けられており、筐体１０１から引き出してメンテナ
ンス等を実施できるようになっている。

【０１０９】

内部カードリーダーライター１８７は、カード挿入口１１２から挿入される会員カード並び
にビジターカードに記録されている（会員）カードＩＤや、会員ＩＤ（会員カードのみ）
、プリペイド残額データ等の記録情報の読み出し並びに書き込みを行なうとともに、発行
に使用するビジターカード（回収したカードを含む）を貯留するカードストック部（図示
略）を有しており、該カードストック部（図示略）に貯留されたカードを発行可能とされ
ている。

【０１１０】

制御ユニット１８１の下方位置、つまり、筐体１０１の上下方向略中央位置には、払い
出すメダルＭを貯留する貸出メダル貯留部１８３が設けられている。貸出メダル貯留部１
８３は、該貸出メダル貯留部１８３に貯留されるメダルＭを払い出す払出装置１８２の上
部に設けられた上向きに開口するメダルホッパー１８３ａと、該メダルホッパー１８３ａ
の上方に形成される空間部と、から構成されており、貸出メダル貯留部１８３に貯留され
たメダルＭは、メダルホッパー１８３ａにより払出装置１８２に向けて整列誘導された後
、内部に設けられた図示しない回転ディスク（図示略）によって前面に形成されたメダル
排出口１８２ａから排出され、ノズル１５０を介して下皿５に払い出されるようになって
いる。

【０１１１】

図３に示すように、メダルホッパー１８３ａの上方位置には、メダル補給扉１３０が配
設されており、メダル補給扉１３０を開放することで貸出メダル貯留部１８３にメダルＭ
を補給できるようになっている。尚、本実施の形態では、メダル補給扉１３０を開放して
貸出メダル貯留部１８３にメダルＭを補給できるようになっているが、図示しない遊技機
設置島に設けられたメダル補給装置（図示略）からメダルＭが自動補給されるようにして
もよい。

【０１１２】

また、払出装置１８２の下方位置には、導入されたメダルＭの枚数を計数する計数装置
１９０が配設されている。図１０に示すように、計数装置１９０は、上面に開口する計数
口１９１が形成され、該計数口１９１から受け入れたメダルＭは、導入傾斜部１９１ａに
沿って滑り落ちるようになっており、さらにメダルＭは回転ディスク１９０ｇに投入され
、この回転ディスク１９０ｇから１枚ずつ吐出されたメダルＭが整列されて、計数傾斜部
１９１ｂに沿って流れ落ちるようになっている。そして、このメダルＭの流路の途中に、
メダルＭの存在を検出するフォトセンサ１９０ｅが設けられるとともに、フォトセンサ１
９０ｅによりメダルＭの端部を検知した瞬間に当該メダルＭの画像を撮影するメダル撮影
カメラ１９０ｃ（遊技媒体撮像手段）が設けられている。

【０１１３】

そして、計数装置１９０のコントローラ１９０ａ（適正判定手段）は、メダル撮影カメ
ラ１９０ｃにより撮影したメダル画像に基づいて、メダルＭの真贋（正規メダルか不正メ
ダルか）を瞬時に判定し、その判定結果であるメダル判定情報を制御ユニット１８１に送
信するとともに、メダルＭの流路を流路切換器１９０ｄにより切り換えて、正規メダルＭ
は、正規メダルＭとして計数されて排出口１９２に向けて流し、不正メダルＭは、不正メ
ダルと計数されて計数装置１９０にセットされたメダル貯留ボックス１９４に向けて流す
ようになっている。このように不正メダルは、計数された後に排出口１９２から排出され
ずに、メダル貯留ボックス１９４内に貯留されるようになっており、非正規メダルが循環
して再使用されてしまうことが防止されている。このように、計数装置１９０に導入され

たメダルMは、その真贋が判定され、かつ計数されるようになっている。また、排出口192から排出されたメダルMは、筐体101の下面に形成された開口を介して図示しない遊技機設置島内に排出され、該遊技機設置島内に設けられた回収装置（図示略）に回収されるようになっている。

【0114】

また、後述するように、不正メダルがメダル貯留ボックス194内に所定枚数（たとえば、100枚）貯留された場合に、所定のエラー信号が遊技機設置島の島コントローラやホールコンピュータ540等に出力されてエラー報知が行なわれるようになっており、遊技場の店員等が定期的に確認しなくても、不正メダルを適宜回収することができる。さらに、本実施の形態では、後述するように、営業終了時にメダル貯留ボックス194に所定量の不正メダルMが貯留されている場合に、その旨を店員に対して通知することができるようになっている。

10

【0115】

また、本実施の形態における不正メダル（不適正遊技媒体）とは、他店等の外部から持ち込まれたメダル（偽メダル（第2不適正遊技媒体））のみならず、自店において所定の領域で使用するメダルに対し他の領域で使用するメダルなども不正メダルに含まれる。

【0116】

たとえば、1枚5円の価値を有する第1メダルを使用して遊技を行なうスロットマシンが設置されている第1領域と、1枚20円の価値を有する第2メダルを使用して遊技を行なうスロットマシンが設置されている第2領域と、が設けられている一の遊技場において、たとえば、第2領域において第1メダルを持ち込んで使用する場合、貸出レートが低い第1領域にて借り受けた第1メダルを貸出レートが高い第2領域にて使用することで遊技者は不正に利益を得ることが可能となるため、このような場合、第2領域において第1メダルが不正メダルとなる。

20

【0117】

更に、計数装置190に対して正規に使用されるメダルの識別情報を登録する際には、所定のメダル登録モードにおいて、計数装置190に100枚程度の正規メダルを投入し、メダル撮影カメラ190cにて撮影させて、正規メダルの画像情報をメモリ190b（図19参照）に登録させる。そして、計数装置190は、メモリ190bに記憶された正規メダルの画像と判定対象となっているメダルの画像とを比較して真贋を判定するようになっている。尚、前述した自店の他の領域の遊技島のメダル（自店メダル）を登録する場合も同様に、予め自店メダルを計数装置190に100枚程度投入して、自店メダルの画像をメモリ190bに登録させる。

30

【0118】

尚、このように自店における複数の遊技領域それぞれに対応するメダルを登録しておくことで、たとえば、遊技場において機種変更などに伴って第1遊技領域に対応するメダルと第2遊技領域に対応するメダルとを交換する場合に、その都度、遊技領域に対応するメダルを登録しなくても、既に登録されているメダルのいずれかを適正メダルとして設定するだけでよいので、機種変更のたびにメダルを登録する手間がない。

【0119】

尚、所定のメダル登録モードへの移行は、メダル貸出機100の外部側からは不能とされ、メダル貸出機100の内部に収納されている計数装置190を取り出して、所定の操作を行なうことで可能とされており、遊技者等が不正にメダル登録モードに移行して、登録を変更することができないようになっている。

40

【0120】

また、1台のメダル貸出機100の計数装置190において登録した正規メダルまたは自店メダルの画像情報をメダル管理コンピュータ550に送信し、これらの画像情報を、メダル管理コンピュータ550を介して他の複数のメダル貸出機100に送信することで、各メダル貸出機100の計数装置190に正規メダルまたは自店メダルの画像情報を登録させるようにしてもよい。このようにすることで、特に、多数のメダル貸出機100が

50

設置されているような場合に、正規メダルまたは自店メダルの画像情報の登録作業が容易に行なえる。更に、メダル管理コンピュータ550において、正規メダル及び自店メダルの設定を適宜変更することもできる（遊技媒体種別設定手段）。

【0121】

尚、計数装置190のコントローラ190aは、メモリ190bに記憶された正規メダルの画像と判定対象となっているメダルの画像とを比較する際に、メダルの表面に施された装飾や文字等に基づく各種特徴を抽出し、該抽出した各種特徴量の一致状況に基づいて類似度を算出する。これら各種の顔の特徴量に基づいて、それぞれの差分和、平均比率、または比率和などを類似度として求める。この類似度の値が所定の閾値以上ならば、正規メダルとして判定する。

10

【0122】

また、計数装置190のコントローラ190a（遊技媒体種別設定手段）は、不正メダルとして判定したメダルの画像に対して、メモリ190bに記憶された自店メダルの画像との比較を行なうようになっている。この自店メダルであるか否かの判定においても、正規メダルの判定と同様に、各種特徴量の一致状況に基づいて類似度を算出して比較を行なうようになっている。尚、前述の各種特徴には、メダルの直径等の情報も含まれており、大きさが異なるメダル（たとえば、φ25のメダルとφ30のメダル）についても比較して識別できるようになっている。

【0123】

計数口191の前辺には、正面視上向きコ字形をなす導入部材193が設けられており、後述するように受入部140にて受け入れて落下してきたメダルMを、計数口191に導入する。

20

【0124】

また、筐体101における制御ユニット181の背面には、筐体101内に設けられた各種装置に電力を供給するための電源ユニット198が、筐体101の背面から突出するように設けられている。

【0125】

図2に示すように、遊技者がスロットマシン1にて遊技を行なう場合、紙幣挿入口110に紙幣を挿入することで、1000円分のメダルM（たとえば、50枚）が払出装置182から排出され、ノズル150を介してスロットマシン1の下皿5に払い出されるため、これを使用して遊技を行なうことができる。また、高額紙幣（2000円、5000円、10000円）が挿入された場合は、受付中のビジターカードがなければ、1000円分のメダルMが払い出され、残額は新たに発行されるビジターカードに記録され、受付中のビジターカードまたは会員カードがある場合には、該受け金額が受付中のビジターカードまたは会員カードの残額に加算更新される。また、受付中のビジターカードまたは会員カードに1000円分以上のカード残額がある場合は、貸出ボタン116を押圧することで1000円分のメダルM（たとえば、50枚）が払出装置182から払い出され、残額が減算更新される。また、受付中の会員カードまたはビジターカードに所定数以上の持ちメダルまたは貯蓄メダルがある場合には、暗証番号による認証がOKであることを条件に、再プレイボタン121を押圧することで1000円分のメダルM（たとえば、50枚）が払出装置182から払い出され、持ちメダル数または貯蓄メダル数が減算更新される。

30

40

【0126】

また、遊技者が遊技にてメダルMを獲得した場合、下皿5に払い出された獲得メダルを手で受入部140に投入することで、受け入れたメダルMは導入経路カバー141内を落下した後、計数装置190の導入部である計数口191に導入される。計数装置190内に導入されたメダルMは、該計数装置190内に設けられたメダル検出センサ（図示略）により検出され、該メダル検出センサによりメダルMが検出されたことに基づいて、回転ディスク（図示略）が駆動して導入されたメダル枚数が計数され、該計数されたメダル枚数が受付中の会員カードやビジターカードから特定される持ちメダル数に加算更新され

50

るとともに、計数されたメダルMは排出口192から遊技機設置島（図示略）内に排出される。

【0127】

尚、本実施の形態では、計数装置190内に設けられた図示しないメダル検出センサによりメダルMが検出されたことに基づいて計数が開始されるようになっていたが、たとえば開閉板102の前面に遊技者が操作可能な計数ボタン等を設け、該計数ボタンが操作されたことに基づいて計数が開始されるようにしてもよい。

【0128】

遊技者が遊技を終了する場合、遊技者は返却ボタン114を操作して、受付け中（現金の投入によって発行されたビジターカードを含む）の会員カードやビジターカードを返却させる。遊技にて獲得して計数済みのメダル数（持ちメダル数）がある場合には、返却する会員カードまたはビジターカードのカードIDと持ちメダル数とを含む持ちメダル数更新要求がメダル管理コンピュータ550に送信されて、該会員カードまたはビジターカードのカードIDに対応する持ちメダル数に、メダル数更新要求に含まれる持ちメダル数が加算更新されるため、遊技場のカウンタ等において、会員カードまたはビジターカードから持ちメダル数を特定して、該持ちメダル数に相当する景品等に交換、または別の遊技に使用することができる。また、プリペイド残額がある場合には、遊技場に設置されている精算装置580等にてプリペイド残額を精算することができる。

10

【0129】

このように、本実施の形態のメダル貸出機100にあっては、対応するスロットマシン1にて遊技を開始する際にメダルMの貸出を実行するだけでなく、遊技の終了時に精算を実行することができるため、遊技者はスロットマシン1から移動することなく、遊技の開始及び精算を行なうことができる。

20

【0130】

次に、図4～図14に基づいて、開閉板102に設けられた各種部材の詳細な構造について説明する。

【0131】

開閉板102は、図4及び図5に示すように、前面板102aと、該前面板102aの左右側辺から後側に屈曲形成された屈曲片102bと、から平面視後向きコ字形に形成され、筐体101の前面下部に形成される開口を閉塞したときに、左右の屈曲片102bが筐体101の左右側板の前端内側に嵌合されるようになっている。また、本実施の形態では、屈曲片102bの上下に設けられた係止溝103を筐体101の側板内面に突設された係止ピン104に係止することで閉鎖位置に取り付けられている。

30

【0132】

この開閉板102の上端には、開閉板鍵106が設けられ、この開閉板鍵106により施錠することで、開閉板102がメダル貸出機100の前面側に取り外し不能に取り付けられる。尚、遊技場の店員等が携帯する所定の鍵（図示略）を開閉板鍵106に差し込まない限り、開閉板102を取り外せないようになっている。

【0133】

尚、開閉板102は、貸出メダル貯留部183及び計数装置190の前面側、つまり、筐体101の前面開口におけるメダル補給扉130よりも下側を被覆可能に構成され、その上側は、紙幣識別ユニット180及び制御ユニット181の前面によりメダル貸出機100の前面の一部が構成されている。

40

【0134】

開閉板102における導入部材193に対応する高さ位置には、横長長方形形状の導入口142が左右方向の略中央位置に形成されている。また、導入口142の上方位置には、横長長方形形状をなし、ノズル150を挿通可能な大きさを有する後挿通孔143bが形成されている。また、背面左右側上下位置には、長孔105aが形成されるとともに、該長孔105aの背面には視縦長長方形形状の係止筒105がそれぞれ突設されている。

【0135】

50

導入経路カバー 141 は、正面視縦長長方形の前面板 141a と、前面板 141a の左右側辺から背面側に屈曲される側板 141b と、前面板 141a の下端から下方に向けて後側に傾斜する傾斜板 141c（第 2 底面部）と、左右の側板 141b の下端から下方に向けて中央側に傾斜する傾斜板 141d と、から背面及び上面が開口する縦長箱状に形成され、導入口 142 から上方に向けて延設されている。下部は、導入口 142 に向けて漸次背面中央側に向けて傾斜するように形成されている。尚、本実施の形態では、左右の側板 141b の内面が導入経路の内側を形成する壁面のうち対向する 2 つの側壁面を構成している。

【0136】

また、傾斜板 141c の上方位置には、この傾斜板 141c から所定寸法離間して重畳配置された傾斜板 141c'（第 1 底面部）が設けられている。これら 2 枚の傾斜板 141c, 141c' により、導入経路カバー 141 の底部を形成している。尚、上方側の傾斜板 141c' は、下方側の傾斜板 141c よりも計数装置 190 に向かって延設されている。そして、後述するように、これらの傾斜板 141c, 141c' には、打抜き加工により貫通された複数の小径のパンチング穴 148, 148'（貫通孔）が形成されている。尚、各パンチング穴 148, 148' の直径は、メダル M の直径 2R よりも小さい直径に形成されている。

【0137】

側板 141b の後端における長孔 105a に対応する位置には、外向きの係止爪 144 が突設されており、これら係止爪 144 を長孔 105a の前面側から挿入することで係止筒 105 の後端に係止され、導入経路カバー 141 が開閉板 102 の前面に取り付けられる。取り付けられた状態において、傾斜板 141c' の後端は導入口 142 を挿通して背面側に突出し、導入部材 193 の上方に後端が重なるように配置される。このように係止爪 144 は開閉板 102 の背面に係止されていることで、開閉板 102 を開放しない限り導入経路カバー 141 を開閉板 102 から取り外すことはできないため、導入経路カバー 141 を取り外して導入口 142 から計数装置 190 に不正にアクセスすることが防止されている。

【0138】

このように、導入経路カバー 141 が開閉板 102 の前面に取り付けられることで、導入経路カバー 141 の背面開口が開閉板 102 により閉鎖され、受入部 140 にて受け入れたメダル M を計数装置 190 の導入口 142 に導入させる上下方向に延びるメダル M の導入経路 K が構成される。

【0139】

また、前面板 141a における後挿通孔 143b に対応する位置のやや下方位置には、後挿通孔 143b とほぼ同形の前挿通孔 143a が形成されており、ノズル 150 を挿通可能としている。尚、このノズル 150 を挿通するための前挿通孔 143a 及び後挿通孔 143b は、導入経路 K における左右幅方向の一端側（たとえば右側）に形成され、ノズル 150 の他端（左端）側にのみ幅狭経路 K1 が形成されている。

【0140】

保護部材 145 の上方左右側には、円柱状の棒状部材 146a, 146b が前後方向、つまり側板 141b に対して略平行に設けられているとともに、これら棒状部材 146a, 146b 間の上方位置には、棒状部材 146c が前後方向、つまり、側板 141b に対して略平行に設けられている。これら棒状部材 146a ~ 146c は、側板 141b からメダル M の直径 2R よりも離れた位置に配設されていることで、棒状部材 146a ~ 146c と側板 141b との間にメダル M が詰まることがない。そして、このような棒状部材 146a ~ 146c が前後方向に向けて架け渡されることで、落下してきたメダル M の姿勢を、表裏面が側板 141b 側を向く横向き姿勢に整列させる。

【0141】

ノズル 150 は、払出装置 182 の前面から後挿通孔 143b 及び前挿通孔 143a を挿通する基部 151 と、該基部 151 に連設され前挿通孔 143a から遊技者側に向けて

10

20

30

40

50

突出するように延設される突出部 1 5 2 と、を含み、基部 1 5 1 は変形不能に形成され、突出部 1 5 2 は該基部 1 5 1 に対し少なくともスロットマシン 1 側に変形可能に形成されている。

【0 1 4 2】

具体的には、基部 1 5 1 は、四角筒状に形成され、メダル排出口 1 8 2 a から前方に向けて下方に傾斜するように、開閉板 1 0 2 の背面にネジ（図示略）等により固設されている。取り付けられた状態において、後端開口はメダル排出口 1 8 2 a を覆うように配置され、後挿通孔 1 4 3 b 及び前挿通孔 1 4 3 a を挿通して先端が前方に突出される。

【0 1 4 3】

突出部 1 5 2 は、上向きコ字形をなす複数の樋部材 1 5 2 a が互いにユニバーサルジョイント（自在継手）により上下及び左右方向に回動可能に接続されてなり、後側の樋部材 1 5 2 a は基部 1 5 1 の前端にユニバーサルジョイント（自在継手）により上下及び左右方向に回動可能に接続されている。すなわち、基部 1 5 1 は、導入経路カバー 1 4 1 の長手方向、つまり、メダル M の移動（落下）方向に対して交差する前後方向に向けて延設された状態で固定されているのに対し、この基部 1 5 1 の先端に接続された突出部 1 5 2 は、左右方向（図 2 参照）及び上下方向（図 3 参照）に回動（変形）可能とされている。

【0 1 4 4】

このように、導入経路カバー 1 4 1 内を挿通する基部 1 5 1 は変形不能であることで、メダル M の落下を妨げることがないとともに、突出部 1 5 2 はスロットマシン 1 側に変形させることができることで、払い出されたメダル M をスロットマシン 1 に直接誘導させることが可能となるため、使い勝手が向上する。

【0 1 4 5】

図 8 に示すように。受入部 1 4 0 の間口 1 4 0 a に投入されたメダル M は、受入部 1 4 0 により導入経路カバー 1 4 1 内に誘導され、導入経路カバー 1 4 1 及び開閉板 1 0 2 からなる導入経路 K 内を下方に向けて落下していく。落下途中において、前後方向を向く棒状部材 1 4 6 a ～ 1 4 6 c にメダル M が衝突することで、メダル M の姿勢が、表裏面が左右側板 1 4 1 b 側を向く横向き姿勢に変更される。

【0 1 4 6】

そして、図 8 に示すように、前挿通孔 1 4 3 a の上方位置には、上方から落下してくるメダル M をノズル 1 5 0 の左側方に誘導して該ノズル 1 5 0 に衝突しないように迂回させる保護部材 1 4 5 が設けられている。この保護部材 1 4 5 は、右側から左側に向けて下方に傾斜する誘導傾斜面 1 4 5 b を有し、かつ、ノズル 1 5 0 を取り囲むように形成されている。このようにノズル 1 5 0 を前後方向に挿通するための前挿通孔 1 4 3 a 及び後挿通孔 1 4 3 b は、左右幅方向の一端側（本実施の形態では右側）に偏って形成される。尚、ノズル 1 5 0 を避けるように形成される幅狭経路 K 1 は、左側でなく右側に形成されるようにしてもよい。

【0 1 4 7】

また、前記実施の形態では、ノズル 1 5 0 の基部 1 5 1 は、前挿通孔 1 4 3 a よりも前方に突出され、該前挿通孔 1 4 3 a よりも前方位置にて突出部 1 5 2 が回動可能に接続されていたが、導入経路 K 内において基部 1 5 1 に対し回動可能に接続されていてもよい。この場合、突出部 1 5 2 A の移動を許容できるように前挿通孔 1 4 3 a を大きくする必要はあるが、その隙間からメダル M が流出する虞があるため、保護部材 1 4 5 によりノズル 1 5 0 を取り囲むようにすればよい。

【0 1 4 8】

また、このように保護部材 1 4 5 によりノズル 1 5 0 の周囲を筒状に取り囲むことで、保護部材 1 4 5 内にメダル M が進入してくることがないので、ノズル 1 5 0 の突出部 1 5 2 A を基部 1 5 1 に対して回動可能に設けても、メダル M の落下に悪影響が及ぶことがない。

【0 1 4 9】

次に、遊技者により投入されたメダル M を受け入れる受入部 1 4 0 について詳述する。

図４に示すように、この受入部１４０は、導入経路カバー１４１の上端に設けられて上方に開口するようになっている。また、図９（ａ）に示すように、受入部１４０は、前述した導入経路カバー１４１を構成する前面板１４１ａと、この前面板１４１ａの側辺に設けられる側板１４１ｂと、導入経路カバー１４１が取り付けられる開閉板１０２と、により形成されている。

【０１５０】

図７及び図９（ａ）に示すように、左右の側板１４１ｂの上端縁の高さ位置は、それぞれ異なっており、左右の側板１４１ｂには、上下寸法Ⅴの高低差が設けられている。更に、左右の側板１４１ｂのうち、左側の側板１４１ｂ、すなわち、当該メダル貸出機１００に対応するスロットマシン１側に設けられる一方の側板１４１ｂは、右側に設けられる他方の側板１４１ｂよりも高く形成されている。尚、左側の側板１４１ｂの上端縁は、上方に膨出するように湾曲されて形成されるとともに、右側の側板１４１ｂの上端縁は、下方に凹むように湾曲されて形成されている。

10

【０１５１】

また、図９（ａ）及び図９（ｂ）に示すように、受入部１４０には、メダルＭの受け入れを可能とする開放状態とメダルＭの受け入れを不可能とする閉鎖状態とに開閉可能に設けられた蓋部材１６０（蓋体）が設けられている。そして、蓋部材１６０は、受入部１４０の開口１４０'を閉鎖する略板状をなす蓋板１６０ａ（主蓋部）と、この蓋板１６０ａの左右両側辺に設けられる蓋部材側板１６０ｂ（蓋部側壁部）と、を有している。尚、蓋部材１６０における左右の蓋部材側板１６０ｂは、受入部１４０における左右の側板１４１ｂの内側に重畳及び接触して配置されている（図１２の断面図参照）。尚、本実施の形態では、導入経路カバー１４１の上端に形成される開口が受入部１４０の開口１４０'となっている。

20

【０１５２】

また、蓋部材１６０の左右の蓋部材側板１６０ｂは、導入経路カバー１４１における左右の側板１４１ｂの前部側に設けられた枢軸孔１４９に対して枢支される枢軸１６１を有しており、この枢軸１６１を軸心として蓋部材１６０が前後方向に回動可能に取り付けられている。そして、蓋部材１６０は、枢軸１６１を軸心として回動されることで、受入部１４０を開放する開放位置と（図９（ａ）、図１１（ａ）、図１２（ａ）参照）、受入部１４０を閉鎖する閉鎖位置と（図９（ｂ）、図１１（ｂ）、図１２（ｂ）参照）で変位可能となっている。尚、蓋部材１６０は、開放位置において蓋板１６０ａの前面側が前述の導入経路カバー１４１の前面板１４１ａの上端縁に当接されることで、所定の開放角度に維持されるようになっている。

30

【０１５３】

また、図９（ａ）に示すように、開放状態の蓋部材１６０の左右の蓋部材側板１６０ｂの上端縁の高さ位置は、それぞれ異なっており、前述の導入経路カバー１４１の左右の側板１４１ｂと同様に、上下寸法の高低差が設けられている。更に、前述の導入経路カバー１４１の左右の側板１４１ｂと同様に、左右の蓋部材側板１６０ｂのうち、左側の蓋部材側板１６０ｂ、すなわちスロットマシン１側に設けられる一方の蓋部材側板１６０ｂは、右側に設けられる他方の蓋部材側板１６０ｂよりも高く形成されている。尚、左側の蓋部材側板１６０ｂの上端縁は、上方に膨出するように湾曲されて形成されるとともに、右側の蓋部材側板１６０ｂの上端縁は、下方に凹むように湾曲されて形成されている。尚、後述するように、右側の蓋部材側板１６０ｂの下端縁も凹むように湾曲されて形成されている。

40

【０１５４】

また、導入経路カバー１４１の右側の側板１４１ｂの上端縁の湾曲形状と、蓋部材１６０の右側の蓋部材側板１６０ｂの上端縁の湾曲形状は、略同一をなしており、蓋部材１６０の開放状態では、受入部１４０の右側の側板１４１ｂ、１６０ｂに湾曲した大きな凹みが形成される。この凹みは、導入経路カバー１４１の右側の側板１４１ｂと蓋部材１６０の右側の蓋部材側板１６０ｂとの間の継ぎ目の位置（図９（ａ）中において側板１４１ｂ

50

と蓋部材側板 160b とが重なる位置) に段差が生じないように、蓋部材 160 の開放状態で、導入経路カバー 141 の右側の側板 141b の上端縁と蓋部材 160 の右側の蓋部材側板 160b の上端縁とが連続する湾曲形状に形成される。すなわち、導入経路カバー 141 の右側の側板 141b において、枢軸孔 149 から側板 141b の継ぎ目の位置の上端縁までの距離と、蓋部材 160 の右側の蓋部材側板 160b において、枢軸 161 から蓋部材側板 160b の継ぎ目の位置の上端縁までの距離と、が略同一距離となっている。

【0155】

尚、たとえば、遊技者がスロットマシン 1 の下皿 5 に払いだされたメダル M を、右方側にある受入部 140 に投入する際には、右手でメダル M を掴んで投入する動作を行なう。その際に、蓋部材 160 の開放状態では、受入部 140 の右側、つまり、当該スロットマシン 1 の反対側の側板 141b, 160b に湾曲した大きな凹みが形成されることで、遊技者がメダル M を握って受入部 140 からメダル M を投入する際に、メダル M を握った手の小指側が右側の側板 141b, 160b に邪魔されにくくなり、メダル M の投入作業をスムーズに行なうことができる。また、受入部 140 の左側、つまり、当該スロットマシン 1 側の側板 141b, 160b が高く形成されることで、投入されたメダル M は、この高く形成された左側の側板 141b, 160b に当たって受入部 140 内に導かれるようになるため、メダル M の飛散が防止される。

【0156】

すなわち、遊技者が右手でメダル M を掴んで投入する際には、該遊技者の肩や肘等を中心として右手が受入部 140 の右側から左側に向けて回り込むように動作することになるので、受入部 140 の右側の側板 141b, 160b に湾曲した大きな凹みが形成されることで、側板 141b, 160b にメダル M が引っ掛かり受入部 140 の右側にこぼれ落ちることが防止されるとともに、受入部 140 の右側から左側に向けて移動する右手から離されたメダル M が勢いで受入部 140 の左側にこぼれ落ちそうになっても、高く形成された左側の側板 141b, 160b に阻まれて受入部 140 内に導かれるようになるため、メダル M の飛散が防止される。

【0157】

尚、本実施の形態では、左側の側板 141b, 160b が高く形成されるとともに、右側の側板 141b, 160b に湾曲した大きな凹みが形成されているが、左側の側板 141b, 160b の上端縁辺のうちの最も高い部位から右側の側板 141b, 160b の上端縁辺のうちの最も低い部位まで高低差は、約 4 cm となっている。これは、遊技者の人の手のひらの平均左右幅寸法が約 8 cm であるとした場合に、この手のひらにメダル M を握った状態で受入部 140 に該メダル M を投入するときに親指側が上がるように若干傾ける(傾斜角度約 30°)と想定した場合、その手における親指側と小指側との高低差が約 4 cm となる。そのため、左側の側板 141b, 160b の上端縁辺のうちの最も高い部位から右側の側板 141b, 160b の上端縁辺のうちの最も低い部位まで高低差を約 4 cm とすることで、メダル M が手の親指側からこぼれ落ちないようになる。

【0158】

尚、本実施の形態では、蓋部材 160 の開放状態では、受入部 140 の右側の側板 141b, 160b に湾曲した大きな凹みが形成されるようになっているが、この凹みの形状は、湾曲形状に限らず、受入部 140 の右側の側板 141b, 160b に略 V 字形状に切り欠かれた大きな凹みとなっていてよいし、矩形状の凹部として形成されていてもよい。

【0159】

また、図 9 (b) および図 11 (b) に示すように、右側の蓋部材側板 160b において、蓋部材 160 を閉鎖状態にしたときに、右側の蓋部材側板 160b の上端縁となる部位(開放状態における右側の蓋部材側板 160b の下端縁)は、凹むように湾曲されて形成されている。そして、導入経路カバー 141 の右側の側板 141b の上端縁の湾曲形状と、蓋部材 160 の右側の蓋部材側板 160b の上端縁の湾曲形状は、略同一をなしてお

10

20

30

40

50

り、閉鎖状態にしたときに、この蓋部材側板160bの上端縁と導入経路カバー141の右側の側板141bの上端縁とが略面一をなすように、両側板141b、160bが重なるようになっている。つまり蓋部材160の右側の蓋部材側板160bは、導入経路カバー141の右側の側板141bに重畳されて覆われるようになっている。

【0160】

更に、図12(b)に示すように、蓋部材160を閉鎖状態にしたときに、蓋部材160の左側の蓋部材側板160bは、導入経路カバー141の左側の側板141bに重畳されて覆われるようになっている。そのため、蓋部材160が閉鎖状態のときに、導入経路カバー141の左右両側板141bにより左右両蓋部材側板160bが外方から触れられなくなるので、遊技者等が蓋部材160の蓋部材側板160bを摘むことができなくなり、後述する維持手段としてのネジ107を用いなくとも、不正に蓋部材側板160bが操作されて蓋部材160が開放状態とされることを防止できる。尚、本実施の形態では、蓋部材160が開放状態とされることを完全に防止できるものでなくともよく、少なくとも蓋部材160が開放され難くなったり、蓋部材160の開放に時間が掛かったりするように開放が困難となるものであってもよい。

10

【0161】

また、図12に示すように、蓋部材160における左側の蓋部材側板160bの側面には、ネジ107が螺合される雌ネジ孔162が前後2箇所設けられている。更に、受入部140における左側の側板141bには、ネジ107が挿通するネジ挿通孔108a、108bが2箇所に形成されている。それぞれのネジ挿通孔108a、108bは、蓋部材160の開放状態及び閉鎖状態において用いられるようになっている。蓋部材160が開放状態のときには、蓋部材側板160bの雌ネジ孔162が、前方位置に設けられた一方のネジ挿通孔108aに対応して配置され、ネジ107により蓋部材側板160bを側板141bに対して固定することで、蓋部材160の開放状態が維持される(図12(a)参照)。尚、ネジ107とこのネジ107が挿通するネジ挿通孔108a、108bとネジ107が螺合される雌ネジ孔162とにより本実施の形態における維持手段が構成される。

20

【0162】

また、蓋部材160が閉鎖状態のときには、蓋部材側板160bの雌ネジ孔162が、後方位置に設けられた他方のネジ挿通孔108bに対応して配置され、ネジ107により蓋部材側板160bを側板141bに対して固定することで、蓋部材160の閉鎖状態が維持される(図12(b)参照)。つまり、ネジ107の雄ネジ部及び蓋部材側板160bの雌ネジ孔162により本実施の形態における固定手段を構成している。

30

【0163】

図4及び図6に示すように、受入部140の蓋部材160が開放された状態では、メダルMを受け入れることができる間口140aが上方に開口する皿状に形成され、導入経路カバー141内の導入経路Kに向かって連通されている。また、この上面開口である間口140aは平面視略正方形に形成され、導入経路カバー141から前方に拡大して形成されている。つまり、間口140aは、導入経路カバー141の前後幅寸法L10よりも、蓋部材160及び受入部140を含めた前後幅寸法L12の方が長いため(図6参照、 $L10 < L12$)、このように間口140aは、導入経路カバー141の上面開口に対し遊技者側に近づくため、メダルMを投入しやすくなる。また、蓋部材160及び受入部140を含めた上下幅寸法L13は導入経路カバー141の前後幅寸法L10よりも短寸とされている(図6参照、 $L10 > L13$)。

40

【0164】

また、図14に示すように、遊技場に設置する場合には、スロットマシン1とメダル貸出機100は、左右方向の交互に配置される。尚、前述したように、メダル貸出機100は対応するスロットマシン1の右側に設けられ、メダル貸出機100と他の右側に配設されたスロットマシン1との間は、所定距離離間されており、所定のスペーサ部材10が設けられている。

50

【0165】

また、前述したように、蓋部材160を閉鎖状態にすることで、蓋部材160が導入経路カバー141よりも前方に突出しないので、当該メダル貸出機100の右側に配設されたスロットマシン1の前面扉1bを左側に開放したときに、突出している蓋部材160の先端に前面扉1bが接触して蓋部材160が破損したり、前面扉1bの開放の邪魔になることが防止される。尚、スロットマシン1の前面扉1bは、遊技場の店員等の作業者が携帯する所定の鍵（図示略）を前面扉鍵1c（図2参照）に差し込まない限り開放できないようになっている。

【0166】

尚、前面扉1bが閉鎖されたスロットマシン1に対応するメダル貸出機100では、その受入部140における左側の側板141bと前面扉1bとの間の間隙Sが狭くなっており、前述した蓋部材160の開放状態または閉鎖状態を維持する維持手段及び固定手段としてのネジ107のネジ頭（操作部）に対し、作業者がドライバーD等の工具をアクセスできないようになっている。また、前面扉1bが開放されたスロットマシン1に対応するメダル貸出機100では、その受入部140における左側の側板141bのネジ107のネジ頭に対してドライバーD等の工具をアクセスできるようになる。

【0167】

このように、前面扉1bが閉鎖されたスロットマシン1に対応するメダル貸出機100では、遊技者がドライバーD等の工具を用いて蓋部材160を不正に開閉しようとしても、左側の側板141bと前面扉1bとの間の間隙Sが狭くなっているため、不正な開閉操作が防止される。また、スロットマシン1の前面扉1bを開放することができる遊技場の店員等の作業者は、前面扉1bを開放することで、左側の側板141bに対してドライバーD等の工具をアクセスさせることができ、蓋部材側板160bを側板141bに固定しているネジ107を操作することができ、蓋部材160を開放状態または閉鎖状態に切り換えることができる。

【0168】

また、本実施の形態では、蓋部材160を開放状態または閉鎖状態に維持する維持手段としてのネジ107が受入部140の左側、つまりスロットマシン1が配置されている側からドライバーD等の工具により操作可能となっており、このネジ107による蓋部材160の維持状態を受入部140の正面側（遊技者側）から解除操作することが困難に設けられている。そのため、遊技者等により蓋部材160の閉鎖状態が故意に解除されることを困難とすることができる。

【0169】

また、図4及び図9（a）に示すように、開閉板102における受入部140の開口140'近傍の部位及び蓋部材160の内面側（開放状態における上方側）の部位には、それ以外の部位である導入経路カバー141における受入部140の開口140'近傍の外周面（周囲部）及び開閉板102における受入部140の近傍部位（周囲部）の色彩よりも明度が高い色彩に着色された高明度部109、109'が設けられている。

【0170】

尚、本実施の形態では、導入経路カバー141における受入部140の開口140'近傍の外周面（周囲部）及び開閉板102における受入部140の近傍部位（周囲部）は、黒色に着色されているとともに、高明度部109、109'は、白色または灰色等の明度の高い色彩に着色されている。このように高明度部109、109'を設けることで、スロットマシン1が設置される遊技店内の照明が暗くても、遊技者は高明度部109、109'を頼りにメダルMを受入部140に投入することができる。

【0171】

尚、本実施の形態では、高明度部109、109'が白色または灰色に着色されているが、高明度部の色彩は、白色または灰色に限らず、導入経路カバー141及び開閉板102におけるその他の部位の色彩よりも明度が高ければ、その他の色彩を用いてもよいし、照明が暗くても、視認し易い蛍光色等であってもよい。

【0172】

また、開閉板102における受入部140の間口140aに対応する位置、つまり受入部140の間口140'の入り側には、計数装置190にてメダルMが計数された際に発光する発光部165が設けられている。尚、この発光部165は、開閉板102に設けられた横長長方形の開口から前面側に露呈している。図5に示すように、計数装置190の前部には、メダルMが計数された際に発光するLEDユニット166が設けられ、開閉板102の背面側には、計数装置190のLEDユニット166の発光を受光する受光部168が設けられている。また、受光部168には、導入された光を発光部165に導光する装飾用光ファイバ167が接続され、この光ファイバ167が開閉板102の背面に沿って上方に延設されて発光部165に接続されている。

10

【0173】

このように発光部165を設けることで、メダルMが計数装置190で計数されていることを遊技者に知らせることができる。また、対応するスロットマシン1にてメダルMが払い出されていることを発光により周囲の遊技者に知らせることができるので、演出効果を高めることができるとともに、周囲の遊技者の視線を集めることで、不正なメダル（贋メダル）等が受入部140に投入されることを抑止できる。

【0174】

また、LEDユニット166を計数装置190に設けて、光ファイバ167によって発光部165までLEDユニット166の発光を発光部165まで導くことで、計数装置190と開閉板102との間の配線を不要にできるので、発光部165に直接LEDランプを設けることと比較して、構造を簡略化することができ、開閉板102の着脱作業も容易となる。

20

【0175】

また、図9(b)に示すように、蓋部材160を閉鎖状態にすると、発光部165が蓋部材160により隠蔽されるようになっている。尚、前述した高明度部109、109'も蓋部材160により隠蔽されるようになっている。このようにすることで、受入部140を使用しないとき、つまり計数装置190を使用しないときには、発光部165及び高明度部109、109'を蓋部材160により保護することができ、発光部165及び高明度部109、109'が汚れたり埃が付着したりすることを防止できる。更に、高明度部109、109'が隠蔽されて受入部140が目立たないようにできる。また、たとえば、メダル貸出機100の移動作業や設置作業の際に蓋部材160を閉鎖状態とすることで、作業中に発光部165に他の部材が当たって破損したり疵ついたりすることを防止でき、更に、高明度部109、109'を構成する塗料等に疵や汚れが着いて見栄えが悪くなることを防止できる。

30

【0176】

図13に示すように、導入経路カバー141の底部には、前述したように、下方側の傾斜板141c（第2底面部）と、この傾斜板141cから所定寸法離間して重畳配置された上方側の傾斜板141c'（第1底面部）と、が設けられている。そして、前述したように、傾斜板141c、141c'に複数の小径のパンチング穴148、148'（貫通孔）が形成されていることで、受入部140から遊技者が所持する飲料等の液体等が投入された場合に、導入経路カバー141の底部に到達した液体が傾斜板141c、141c'のパンチング穴148、148'から外部に流出するようになり、計数装置190に液体が入り込むことを防止できる。

40

【0177】

また、上方側の傾斜板141c'には、前部側の領域にパンチング穴148'が設けられ、下方側の傾斜板141cには、後部側の領域にパンチング穴148が設けられている。そして、これら各傾斜板141c、141c'においてパンチング穴148、148'が形成された領域が上下に重ならないようになっていることで、各傾斜板141c、141c'のパンチング穴148、148'が上下（鉛直方向）に重ならないように配置されている。このようにすることで、遊技者が、傾斜板141cのパンチング穴148から棒

50

状部材または針金等の線状部材を計数装置 190 に向かって挿入しようとしても、これらの部材の挿入を阻止することができる。

【0178】

尚、本実施の形態では、各傾斜板 141c, 141c' のパンチング穴 148, 148' が形成される領域が前後方向にずれて設けられているが、各傾斜板 141c, 141c' のパンチング穴 148, 148' が形成される領域が左右方向にずれて設けられていてもよいし、各傾斜板 141c, 141c' のパンチング穴 148, 148' が形成される領域が前後または左右方向に交互に設けられることで、棒状部材または線状部材の挿入を阻止するようにしてもよい。

【0179】

尚、本実施の形態では、各傾斜板 141c, 141c' のパンチング穴 148, 148' が形成されているが、本発明における第 1 及び第 2 底面部の貫通孔は、パンチング穴 148, 148' に限らず、スリット状の貫通孔であってもよいし、各傾斜板 141c, 141c' を網状または格子状に形成した略板部材として、これら網状または格子状に形成される通過孔であってもよい。

【0180】

以上説明したように、本発明の実施の形態としてのメダル貸出機 100 (遊技用装置) にあっては、受入部 140 の開口 140' を閉鎖状態とすることで、受入部 140 の開口 140' に遊技者が間違っ

てメダル M (遊技媒体) を投入してしまったり、故意にゴミ等を投入することを防止できる。また、遊技店において計数装置 190 を用いる運用形態から計数装置 190 を用いない運用形態に変更する場合、受入部 140 の開口 140' を閉鎖状態とするだけで、メダル貸出機 100 の入れ替え等を行なうことなくメダル M の投入を防止できるとともに、蓋部材 160 が容易に開放状態とされることを防止できる。尚、本発明では、蓋部材 160 が開放状態とされることを完全に防止できるものでなくてもよく、少なくとも蓋部材 160 が開放され難くなったり、蓋部材 160 の開放に時間が掛かったりするようになればよい。

【0181】

尚、遊技店において計数装置 190 を用いる運用形態から計数装置 190 を用いない運用形態に変更する場合とは、たとえば、メダル貸出機 100 を設置した後に、メダル貯留箱 (いわゆるドル箱) を用いる営業形態に変更した場合や、特定のメダル貸出機 100 が故障して一時的に使用中止する場合などが考えられる。

【0182】

また、本実施の形態では、受入部 140 を閉鎖する蓋部材 160 において、受入部 140 の開口 140' を閉鎖する蓋板 160a が略板状となっているが、蓋部材 160 の蓋板 160a は略板状に限らず、メダル M の通過を不可能または困難にするものであればどのような態様であってもよく、たとえば、蓋板 160a を網状または格子状に形成した部材としてもよい。

【0183】

また、本実施の形態では、蓋部材 160 が受入部 140 内に向かって折り畳まれるようにして閉鎖状態となるため、開放状態では、受入部 140 から蓋部材 160 が前方へ突出されることがなく、かつ開放状態で略漏斗状をなす間口 140a を、閉鎖状態では、無くすることができるようになり、この間口 140a に遊技者が間違っ

てメダル M (遊技媒体) を投入してしまったり、故意にゴミ等を投入することを防止できる。

【0184】

また、前記実施の形態では、受入部 140 が開閉板 102 の前面側に突出するように設けられた前面板 141a と側板 141b とにより形成された上方に開口するメダル投入口となっているが、この受入部 140 の形状はこれに限られることなく、たとえば、前述の下辺を中心として開閉可能に設けられたメダル補給扉 130 と同様に、閉鎖状態では、開閉板 102 と面一をなす漏斗状の開閉蓋部材を設け、この開閉蓋部材の下片を中心として前後方向に開閉されるようにし、開放された状態では、上方に開口するメダル投入口とな

10

20

30

40

50

る形態に受入部を形成してもよい。尚、この場合には、開閉板102に形成される開口が本発明における受入部の開口をなし、この開閉板102の開口からメダル貸出機100の内部側に形成されるメダル通路が本発明における導入経路をなす。

【0185】

また、前記実施の形態では、導入経路カバー141における左右の側板141bに対して、蓋部材160が左右方向を向く回転軸を中心として前後方向に回転可能に取り付けられているが、前後方向を向く回転軸を中心として左右方向に回転可能に取り付けられていてもよい。さらに、蓋部材160の移動態様は回転動作のみならず、蓋部材160がスライド移動するものであってもよい。

【0186】

10

また、前記実施の形態では、蓋部材160が枢軸161を軸心として前後方向に回転可能に導入経路カバー141における左右の側板141bに取り付けられ、蓋部材160が前方に回転されることで、受入部140の開口140'が開放され、後方に回転されることで、受入部140の開口140'が閉鎖されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、蓋部材160の上辺側に回転動作の軸心となる枢軸を設け、この枢軸を開閉板102における導入経路カバー141の上方位置に軸支して、蓋部材160が後方に回転されることで、受入部140の開口140'が開放され、前方に回転されることで、受入部140の開口140'が閉鎖される構成であってもよい。

【0187】

また、前記実施の形態では、蓋部材160が導入経路カバー141に軸支されているが、蓋部材160が導入経路カバー141に着脱されることで、受入部140の開口140'が開閉される構成であってもよい。

20

【0188】

また、前記実施の形態では、遊技場の店員等の作業者が蓋部材160の開閉を手動で行なっているが、蓋部材160を駆動源にて開閉駆動する構成とし、たとえば、排出口192から排出されたメダルMが詰まったり、遊技機設置島内に設けられた回収装置（図示略）が不具合により回収不能となった場合等、計数装置190によりメダルMの計数ができない状況が発生したときに、蓋部材160を自動で閉鎖できるようにする構成としてもよい。

【0189】

30

また、図11(b)に示すように、蓋部材160を閉鎖状態にしたときに、蓋部材160の蓋板160aの前面側が傾斜された状態で受入部140が閉鎖されることで、この蓋部材160の蓋板160aの前面側にゴミ等の物が置かれても滑り落ちるようになっているため、蓋板160aの上にゴミ等の物が置かれることを防止できる。

【0190】

また、導入経路カバー141は、導入口142から上方に向けて延設され、ノズル150をメダルMの導入（移動）方向に対し交差する前後方向に挿通可能な前挿通孔143a、後挿通孔143bが形成されており、受入部140は、前挿通孔143a、後挿通孔143bよりも上方位置に設けられている。よって、メダル貯留部183の貯留スペースを確保しつつ、誘導部材であるノズル150をスロットマシン1に対応した位置に配設できるとともに、計数装置190をメダル貯留部183よりも下方位置に配設しても、受入部140を前挿通孔143a、後挿通孔143b、つまり、ノズル150よりも上方位置に受入部140を配設することができるので、メダルMの投入時にノズル150が邪魔になることがない。

40

【0191】

また、計数装置190をメダル貯留部183の上方位置に配置する必要がないので、メダル貯留部183の貯留スペースを十分に確保することができるばかりか、メダル貯留部183に貯留されたメダルMをノズル150まで揚送する必要もないので、装置が大掛かりになることもない。

【0192】

50

また、本実施の形態においては、図2に示すように、受入部140は、隣接配置されるスロットマシン1のゲームを進行するために操作される遊技用操作部としてのメダル投入部4、MAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rとほぼ同高さ位置に配設されているため、メダルMを投入する際に遊技者に違和感を与えないばかりか、ゲームの操作を行ないながらもメダルMを投入しやすくなる。

【0193】

また、受入部140がノズル150よりも上方位置に配設されることで、計数装置190への導入口142からの距離が長くなるため、導入口142から手や異物等を挿入したとしても、導入口142から計数装置190にアプローチすることが困難となるため、不正な計数行為等を抑制できるばかりか、誤って手指を計数装置190内に挿入して怪我する危険性を回避できる。

10

【0194】

また、受入部140は、図4に示すように、導入経路カバー141より少なくとも遊技者側に向けて拡がるように形成されていることで、投入口が遊技者側に近づくので、メダルMを投入しやすくなる。

【0195】

また、スロットマシン1は、筐体1aと、該筐体1aの左側辺を中心として開閉可能に設けられた前面扉1bと、から構成され、受入部140は、左右方向を向く回転軸147を中心として回転可能に設けられていることで、受入部140を回転させることで、上方に折り畳んで退避させることができるため、前面扉1bの開放時に干渉することを防止できる。

20

【0196】

また、導入経路カバー141の内部におけるノズル150よりも上方の所定箇所には、受入部140にて受け入れられたメダルMの姿勢を、該メダルMの表裏面がメダルMの導入方向（上下方向）に対し交差する方向（前後方向）に沿う横向き姿勢に変更させる棒状部材146a～146cが設けられていることで受入部140にて受け入れられて落下するメダルMの姿勢が、ノズル150よりも上方位置にいて横向き姿勢に変更されることで、メダルMが幅狭経路K1を通過しやすくなるばかりか、導入口142に到達するまでにメダルMの姿勢が揃い、整列された状態で計数装置190に導入されるため、計数装置190でのメダル詰まりの発生を抑制できる。

30

【0197】

また、棒状部材146a～146cは、導入経路カバー141の側板141bに対し所定の隙間（K1の左右幅>2R）を隔てて略平行、すなわち、メダルMの導入方向（上下方向）に対し交差する方向（前後方向）に沿うように設けられることで、簡単な構成でメダルMの姿勢を変更することができる。

【0198】

また、ノズル150は、払出装置182から前挿通孔143a、後挿通孔143bまで延設される基部151と、該基部151に連設され前挿通孔143aから遊技者側に向けて延設される突出部152と、を含み、基部151は変形不能に形成され、突出部152は該基部151に対し少なくともスロットマシン1側に変形可能に形成されている。よって、導入経路カバー141内を挿通する基部151は変形不能であることで、メダルMの落下を妨げることがないとともに、突出部152はスロットマシン1側に変形させることができることで、払い出されたメダルMをスロットマシン1に直接誘導させることが可能となるため、使い勝手が向上する。

40

【0199】

尚、本実施の形態では、導入経路カバー141の受入部140の開口140'が蓋部材160により開閉されるようになっているが、計数装置190の導入口142を開閉する蓋部材を設けるようにしてもよい。また、導入経路カバー141の底面部を構成する各傾斜板141c, 141c'を着脱可能な蓋部材として構成し、各傾斜板141c, 141c'を取り外した際には、計数装置190の導入口142へのメダルMの導入が不可能に

50

なる構成としてもよい。

【0200】

図15～図16には、本発明の変形例としてのメダル貸出機100が示されている。図15は、本発明の変形例としてのメダル貸出機を示す要部正面図である。図16は、図15のメダル貸出機の一部縦断面図である。

【0201】

前記実施の形態では、ノズル150を挿通するための前挿通孔143a及び後挿通孔143bを、導入経路Kにおける左右幅方向の一端側（たとえば右側）に形成し、ノズル150の他端（左端）側にのみ幅狭経路K1が形成されるようにしていたが、図15及び図16に示すように、ノズル150を挿通するための前挿通孔143a及び後挿通孔143bを、導入経路Kにおける左右幅方向の略中央位置に形成し、ノズル150の左右両側に幅狭経路K2、K2が形成するようにしてもよい。

10

【0202】

そして、前挿通孔143aの上方位置に、上方から落下してくるメダルMをノズル150の左右側方に誘導して該ノズル150に衝突しないように迂回させる保護部材145Aを、前後方向に架け渡すように設けられていてもよい。この保護部材145Aは、中央から左右方向それぞれに向けて下方に傾斜する誘導傾斜面145a、145aにより正面視略へ字形の板材にて形成されている。

【0203】

また、保護部材145Aの誘導傾斜面145a、145aによってメダルMが誘導されることによって、メダルMの姿勢が横向き姿勢に変更されるため、誘導傾斜面145a、145aは姿勢変更手段を構成している。

20

【0204】

ここで、導入経路Kの左右幅L20に対し、ノズル150を保護する保護部材145Aの左右幅L21は約半分を占めている（ $L21 = 2 / L20$ ）。尚、導入経路Kの前後幅L10（図6参照）はメダルMの直径2Rよりも幅広とされている（ $L10 > 2R$ ）。そして、ノズル150及び保護部材145Aは、導入経路Kの左右方向の略中央位置に配置されていることで、導入経路Kは二股状に分かれ、ノズル150及び保護部材145Aの左右側に幅狭経路K2、K2が形成される。この幅狭経路K2の左右幅L22は、メダルMの直径2Rよりも幅広とされているため（ $L22 > 2R$ ）、メダルMが詰まることはないが、この幅狭経路K2、K2よりも上方位置で棒状部材146a～146cにより姿勢変更されているため、スムーズに通過される。

30

【0205】

よって、保護部材145A上に落下したメダルMは、左右の誘導傾斜面145aにより左右いずれかに誘導され、ノズル150と左右側板141bとの間の幅狭経路K2、K2を通過していく。このように保護部材145Aにより保護されることで、メダルMがノズル150に直接落下することがないので、ノズル150が損傷などしてメダルMの払い出しに悪影響を及ぼすことが防止される。

【0206】

幅狭経路K2、K2を通過したメダルMは、下部において傾斜板141cにより後側に、かつ、傾斜板141dにより左右方向の中央に誘導された後、導入口142を通過して開閉板102の背面側に誘導される。そして、傾斜板141c上を滑り落ちて計数口191から計数装置190内に落下される。

40

【0207】

また、導入経路カバー141の内部には、ノズル150の上方を覆う保護部材145Aが設けられ、保護部材145Aは、受入部140から落下してくるメダルMをノズル150の左右側方を通過可能に誘導する誘導傾斜面145aを備えることで、導入経路カバー141内を挿通するノズル150に落下してくるメダルMが衝突することにより破損すること等が防止されるばかりか、誘導傾斜面145aによりノズル150を避ける方向にメダルMを誘導するため、メダルMの落下を妨げることがない。

50

【0208】

また、前記実施の形態では、棒状部材146a～146cにより姿勢変更されるようにしていたが、前述したように、保護部材145Aの誘導傾斜面145aのように、メダルMの移動方向に対し傾斜して設けられる板状部材であってもよい。また、たとえば螺旋状の線状部材や、先端に向けて先細りテーパ状に形成されたノズル等、種々の姿勢変更手段を採用してもよい。

【0209】

また、前記実施の形態では、維持手段としてのネジ107が挿通するネジ挿通孔108a, 108bが、受入部140における左側の側板141bに設けられ、このネジ挿通孔108a, 108bを挿通したネジ107が、蓋部材側板160bの側面に設けられた雌ネジ孔162に螺合されるようになっているが、図17の変形例に示すように、維持手段としてのネジ107'が挿通するネジ挿通孔108cが、受入部140における背面側の開閉板102に貫通して設けられ、このネジ挿通孔108cを挿通したネジ107'が螺合される雌ネジ孔162'を、肉厚に形成された蓋部材側板160bの先端に設けるようにしてもよい。このようにすることで、開閉板102を取り外すことができる遊技場の店員等の作業員以外がネジ107を操作することができないようになり、遊技者による蓋部材160の不正な開放を阻止することができる。

【0210】

また、前記実施の形態では、維持手段としてのネジ107が挿通するネジ挿通孔108a, 108bが、受入部140における左側の側板141bに設けられ、このネジ挿通孔108a, 108bを挿通したネジ107が、蓋部材側板160bの側面に設けられた雌ネジ孔162に螺合されるようになっているが、維持手段はネジ107を用いる態様に限らず、その他の手段を用いてもよい。たとえば、図18の変形例に示すように、蓋部材側板160bの側面に凹部170を設け、この凹部170内にバネ171等の付勢手段により外方に突出する係合凸部172を設け、この係合凸部172が受入部140の側板141bに形成された係合孔部173に係合されるようにして、蓋部材160の開放状態または閉鎖状態を維持する維持手段を構成してもよい。この場合には、係合凸部172が係合孔部173に対応する位置に蓋部材160が移動すると、バネ171の付勢力により自動的に係合凸部172と係合孔部173とが係合される。尚、この係合状態を解除する際には、外方からドライバーD等の工具を係合孔部173に挿入して、係合凸部172をバネ171の付勢力に抗して凹部170内に没入させ、蓋部材160を移動させるようにする。

【0211】

尚、本実施の形態では、蓋部材160の開放状態または閉鎖状態を維持する維持手段としてネジ107やバネ171等により付勢された係合凸部172が用いられているが、本発明の維持手段はネジ107やバネ171等を用いる態様に限らず、その他の態様であってもよい。たとえば、閉鎖状態にしたときに、蓋部材160の先端が接触する受入部140の部位に、粘着力を有する粘着部材を設け、この粘着部材により蓋部材160の閉鎖状態を維持するようにしてもよいし、蓋部材160を鉄等の着磁可能金属で構成して、閉鎖状態にしたときに、蓋部材160の先端が接触する受入部140の部位に、磁石部材を設け、この磁石部材により蓋部材160の閉鎖状態を維持するようにしてもよい。また、維持手段は、蓋部材160の閉鎖状態を完全に維持できるものでなくてもよく、少なくとも蓋部材160が開放され難くなったり、蓋部材160の開放に時間が掛かったりするものであればよく、蓋部材160が若干動かされても容易に開放できなければよい。

【0212】

また、前記実施の形態では、導入経路Kを構成する導入経路部材は、導入経路カバー141及び開閉板102を含んでいたが、導入経路Kは単一の筒状部材等により構成されていてもよい。

【0213】

図19は、本実施の形態のメダル貸出機100の構成を示すブロック図である。本実施

10

20

30

40

50

の形態の制御ユニット181は、制御プログラムを実行可能な中央演算処理回路（CPU）181aや、内部カードリーダーライタ187に受付け中のビジターカードや会員カードの（会員）カードID並びにプリペイド残額や、持ちメダル数、貯蓄メダル数、来店ポイント数、対応するスロットマシン1の台データ、遊技中の会員の遊技情報等の各種のデータを記憶可能なRAM181bや、中央演算処理回路（CPU）181aが実行する制御プログラムや、当該メダル貸出機100の装置IDを含む設定情報を書き換え記憶可能な不揮発性メモリであるEEPROM181cや、その時点の時刻情報やカレンダー情報等を出力可能なリアルタイムクロック（RTC）181dを含み、RAM181bは図示しない電池によりバックアップされており、電源が遮断されても、所定期間において記憶されているデータが保持される。また、制御ユニット181は、通信部184並びに前述したHUB70を介して各種コンピュータとの双方向のデータ通信が可能とされている。

10

【0214】

また、制御ユニット181には、前述した液晶表示器123およびタッチパネル124を制御するための表示制御基板129や、紙幣識別ユニット180や、状態報知ランプ111や、内部カードリーダーライタ187や、顔画像撮影カメラ188や、払出装置182や、スピーカ（図示せず）を制御するための音声制御基板（図示せず）が接続されている。スピーカでは、メダル貸出機100からの報知が音声によって行なわれる。なお、メダル貸出機100自体には、音声を出力するための手段を設けずに、呼出ランプ200のスピーカから報知を行なうための制御信号を出力可能なように構成してもよい。更に、制御ユニット181には、後述するメダル情報の総メダル貯留数、自店メダル貯留数、偽メダル貯留数の値をリセットするためのリセットスイッチ186が接続されている。このリセットスイッチ186は、筐体101の内部に設けられ、筐体101の前面下部の開閉板102（図2参照）を開放した場合に操作できる。

20

【0215】

この開閉板102（図2参照）の上端には、開閉板鍵106が設けられ、この開閉板鍵106により施錠することで、開閉板102がメダル貸出機100の前面側に取り外し不能に取り付けられる。尚、遊技場の店員等が携帯する所定の鍵（図示略）を開閉板鍵106に差し込まない限り、開閉板102を取り外せないようになっている。そして、リセットスイッチ186は、店員が後述するメダル貯留ボックス194を空にしたときに、押圧操作されるようになっている。

30

【0216】

また、制御ユニット181には、貸出操作基板189が接続されており、この貸出操作基板189には、前述したカード残高表示部115に対応するカード残高表示器115'と、メダル貸出ボタン116に対応するメダル貸出ボタンスイッチ116'と、返却ボタン114に対応する返却ボタンスイッチ114'と、入金可ランプ113と、メダル貸出ランプ117と、メダル切れランプ118と、が設けられている。

【0217】

また、制御ユニット181には、再プレイ操作基板185が接続されており、この再プレイ操作基板185には、前述した暗証番号表示部119に対応する暗証番号表示器119'と、テンキー120に対応するテンキースイッチ120'と、再プレイボタン121に対応する再プレイボタンスイッチ121'と、が設けられている。

40

【0218】

また、制御ユニット181は、当該メダル貸出機100の下部位置に設けられている計数装置190に接続され、該計数装置190による各計数信号が入力可能とされている。この計数装置190からの計数信号の入力に応じて、後述する各種テーブルの更新を行なうようになっている。この計数装置190には、前述したメダル撮影カメラ190cや、流路切換器190dが設けられるとともに、後述する発光部165に対応するLEDユニット166が設けられている。さらに計数装置190には、メダル撮影カメラ190cで撮影したメダル画像等を一時的に記憶するメモリ190bや、これらのデバイスを制御し、かつメダルMの真贋を判定するコントローラ190aが設けられている。

50

【0219】

本実施の形態のRAM181bに記憶されているカードテーブルには、図20(a)に示すように、カードリーダー187に挿入されたビジターカードや会員カードから読み出した(会員)カードIDと、会員ID(会員カードのみ)と、暗証番号(会員カードのみ)と、(会員)カードID並びにプリペイド残額データに基づくプリペイド残額と、カードIDから特定される持ちメダル数と、(会員)カードIDと会員IDから特定される貯蓄メダル数(会員のみ)と、会員IDから特定される来店ポイント数(会員のみ)と、当該カードが入金残額対応カードであるか否かを示す入金残額対応フラグとが記憶される。入金残額対応カードとは、後述する図39の「残額取出」ボタンが操作されることで図40のステップSg11で実行される図41のステップSh15で排出される会員カードまたはビジターカードであり、入金残額対応カードの旨が対応付けられる。

10

【0220】

また、RAM181bに記憶されているカード受付け中遊技情報には、図20(b)に示すように、カードリーダー187に会員カードまたはビジターカードが挿入された時点からの遊技情報、つまり、該挿入された会員カードまたビジターカードを所持する遊技者の遊技に関する遊技情報が集計される。

【0221】

具体的には、遊技者が遊技を開始した開始時間(カードの受付け時刻)と、遊技者が遊技を終了した終了時間(カードの返却時刻)と、遊技者の遊技時間と、遊技者のカードを受付けてから使用した持ちメダル数を示す使用持ちメダル数と、遊技者のカードを受付けてから再プレイに使用した再プレイメダル数(会員のみ)と、遊技者のカードを受け付けてから計数装置190に投入されたメダルが不正メダルとして判定された場合にその不正メダルと判定された累積数を示す累積不正メダル数と、が記憶され、対応するスロットマシン1で遊技中の遊技者が遊技を開始してからの遊技情報を把握できるようになっている。

20

【0222】

また、RAM181b(記憶手段)に記憶されているメダル情報には、図20(c)に示すように、払出装置182から本日に払い出されたメダルの総数である払出総メダル数と、計数装置190に本日に投入されたメダルの総数である計数総メダル数(計数遊技媒体数)と、計数装置190にて不正メダルであると判定されたメダルの総数である総不正メダル数と、計数装置190にて不正メダルであると判定されてメダル貯留ボックス194に貯留されたメダルの総数である総メダル貯留数と、この総メダル貯留数のうち、自店の他の領域で用いられるメダルである自店メダルの貯留数を示す自店メダル貯留数と、他店等の外部から持ち込まれたメダルである偽メダルの貯留数を示す偽メダル貯留数と、が記憶される。

30

【0223】

また、RAM181bには、図20(d)に示すように、計数装置190に投入されたメダルが連続して不正メダルであると判定された場合に、1が加算更新(インクリメント)される連続不正メダルカウンタが設定されている。

【0224】

40

次に、本実施の形態のカード管理コンピュータ500について、図21に基づき説明する。まず、本実施の形態に用いたカード管理コンピュータ500は、図21に示すように、コンピュータ内部にてデータの送受を行なうデータバス501に、該カード管理コンピュータ500が実行する各種処理を行なうCPU502、ワークメモリ等として使用されるRAM503、時刻情報やカレンダー情報を出力するRTC504、ハードディスク等からなる記憶装置505、キーボードやマウス等の入力装置506、各種の画面を表示出力する表示装置507、各種情報をプリント出力するプリンタ508、ローカルエリアネットワーク(LAN)に接続されたメダル貸出機100(制御ユニット181)やカード発行・入金機等の各装置とのデータ通信を行なう通信部509、カード会社に設置された管理サーバ82とのデータ通信を行なうデジタルサービスユニット(DSU)510が接続

50

された通常のコンピュータである。

【0225】

記憶装置505には、カード管理コンピュータ500において実行される各種処理を行なうための処理内容が記述された処理プログラムに加えて、会員カードに残存するプリペイド残額を管理するための会員カードテーブル（図22（a）参照）と、ビジターカードに残存するプリペイド残額を管理するためのビジターカードテーブル（図22（b）参照）と、が記憶されている。

【0226】

会員カードテーブルには、図22（a）に示すように、各会員カードを個々に識別可能な会員カードIDに対応付けて、当該会員カードの発行を受けた会員遊技者の会員IDと、プリペイド残額と、当該会員カードが使用不可であるか否かを示す使用不可フラグと、当該会員カードが入金残額対応カードであるか否かを示す入金残額対応フラグとが記憶されており、会員カードに記憶されている会員カードID若しくは会員IDから、プリペイド残額や当該会員カードの使用可否や当該会員カードが入金残額対応カードであるか否かを特定できるようになっている。

10

【0227】

また、ビジターカードテーブルには、図22（b）に示すように、各ビジターカードを個々に識別可能なカードIDに対応付けて、当該ビジターカードの状況（利用中であるか保管中であるか）と、当該プリペイドカードが発行された最新の日時である最新発行日時と、プリペイド残額と、当該カードが使用不可であるか否かを示す使用不可フラグと、当該会員カードが入金残額対応カードであるか否かを示す入金残額対応フラグとが記憶されており、ビジターカードに記憶されているカードIDから、プリペイド残額や当該ビジターカードの使用可否や当該会員カードが入金残額対応カードであるか否か、並びに最新発行日時を特定できるようになっている。

20

【0228】

本実施の形態のカード管理コンピュータ500（CPU502）は、メダル貸出機100における会員カードまたはビジターカードの受付に応じて各メダル貸出機100から送信される、該メダル貸出機100の装置ID並びに該受付けた会員カードまたはビジターカードから読み出した（会員）カードID並びにプリペイド残額を含むカード受け通知の受信に応じて、該会員カードまたはビジターカードの使用の可否を判定してメダル貸出機100に返信するカード受け処理を実行する。

30

【0229】

また、本実施の形態のカード管理コンピュータ500（CPU502）は、メダル貸出機100における貸出処理の実行に伴い送信される貸出完了通知の受信に応じて、該受信した貸出完了通知に含まれる（会員）カードIDに対応して会員カードテーブル若しくはビジターカードテーブルに記憶されているプリペイド残額から、該貸出完了通知に含まれる税込使用額を減算更新する減算更新処理を行なう。

【0230】

また、本実施の形態のカード管理コンピュータ500（CPU502）は、メダル貸出機100或いはカード発行・入金機における発行・入金処理の実行に伴い送信されるカード入金通知の受信に応じて、該受信したカード入金通知に含まれる（会員）カードIDに対応して会員カードテーブル若しくはビジターカードテーブルに記憶されているプリペイド残額に、該カード入金通知に含まれる入金金額を加算更新する入金更新処理を行なう。

40

【0231】

次に、本実施の形態のメダル管理コンピュータ550について、図23に基づき説明する。まず、本実施の形態に用いたメダル管理コンピュータ550は、図23に示すように、コンピュータ内部にてデータの送受を行なうデータバス551に、該メダル管理コンピュータ550が実行する各種処理を行なう中央演算処理装置（CPU）552、ワークメモリ等として使用されるRAM553、時刻情報やカレンダー情報を出力するリアルタイムクロック（RTC）554、ハードディスク等からなる記憶装置555、キーボードやマ

50

ウス等の入力装置 556、各種の画面を表示出力する表示装置 557、各種情報をプリント出力するプリンタ 558、ローカルエリアネットワーク（LAN）に接続されたメダル貸出機 100 とのデータ通信を行なう通信部 559 が接続された通常のコンピュータである。

【0232】

記憶装置 555 には、メダル管理コンピュータ 550 において実行される各種処理を行なうための処理内容が記述された処理プログラムに加えて、会員カードを所持する会員遊技者が所有する営業当日において当該会員遊技者により獲得された持ちメダル数、並びに営業当日前に当該会員遊技者により獲得された貯蓄メダル数を管理するための会員貯蓄管理テーブル（図 24（a）参照）と、ビジターカードに記録されている該ビジターカードを所持する遊技者により営業当日において獲得された持ちメダル数を管理するためのビジター貯蓄管理テーブル（図 24（b）参照）と、遊技場内の各メダル貸出機 100 におけるその時点の総不正メダル数等と各メダル貸出機 100 に受付け中のカードとを管理するためのユニット管理テーブル（図 25 参照）と、会員カードを所有する会員遊技者に関する会員情報が格納される会員情報テーブル（図 26（a）参照）と、会員遊技者を特定可能な会員 ID 毎に、当該会員遊技者の遊技情報を含む遊技履歴が格納される会員別遊技履歴テーブル（図 26（b）参照）と、が記憶されている。

10

【0233】

会員貯蓄管理テーブルには、図 24（a）に示すように、各会員カード ID に対応付けて、当該会員カードの発行を受けた会員遊技者を個々に識別可能な会員識別情報である会員 ID と、当該会員遊技者がその営業当日において獲得した獲得メダル数の合計であって遊技や景品交換に未使用のメダル数である持ちメダル数と、当該会員遊技者がその営業当日において獲得した獲得メダル数の合計であって遊技や景品交換に未使用のメダル数である貯蓄メダル数とが記憶されており、会員カードに記憶されているカード ID 若しくは会員 ID から、当該会員遊技者が所有する持ちメダル数や貯蓄メダル数を特定できるようになっている。

20

【0234】

尚、会員貯蓄管理テーブルに管理されている持ちメダル数は、その営業当日のみ持ちメダル数として管理されており、営業終了後の締め処理において会員貯蓄管理テーブルに存在する持ちメダル数は、貯蓄メダル数に加算更新された後、全てリセットされる。

30

【0235】

また、ビジター貯蓄管理テーブルには、図 24（b）に示すように、各ビジターカードを個々に識別可能なカード ID に対応付けて、当該ビジターカードの最新発行日時と、該ビジターカードを所持する遊技者がその営業当日において獲得した獲得メダル数の合計であって遊技や景品交換に未使用のメダル数である持ちメダル数とが記憶されており、ビジターカードに記憶されているカード ID から、当該遊技者が所有する持ちメダル数を特定できるようになっている。

【0236】

尚、ビジター貯蓄管理テーブルに管理されている持ちメダル数は、その営業当日のみ有効とされており、営業終了後の締め処理においてビジター貯蓄管理テーブルに存在する持ちメダル数が全てリセットされることにより、無効化される。

40

【0237】

ユニット管理テーブルには、図 25 に示すように、遊技場内に設置された各メダル貸出機 100 に固有に付与された装置 ID に対応付けて、メダル貸出機 100 のローカル IP アドレスが格納されるローカル IP と、当該メダル貸出機 100 が設置されている遊技島の島番号が格納される設置島と、当該メダル貸出機 100 がカードの受付け中であるか待機中であるかが格納される状況と、当該メダル貸出機 100 が対応するスロットマシン 1 の台番号が格納される対応台番号と、受付け中の会員カードまたはビジターカードのカード ID が格納される受付 ID と、その時点における各メダル貸出機 100 にて計数された総不正メダル数と、各メダル貸出機 100 に貯留されるメダルの総メダル貯留数、自店メ

50

ダル貯留数、偽メダル貯留数とが記憶されており、これらメダル関連情報は、メダル管理コンピュータ550にて実行される後述の計数処理において定期的に各メダル貸出機100から送信されることで、最新のメダル関連情報が管理されるようになっている。

【0238】

会員情報テーブルには、図26(a)に示すように、会員カードを所持する会員遊技者の会員IDに対応付けて、本人確認のための暗証番号と、会員カードの受付に応じて一日に1回所定の来店ポイントが加算更新される来店ポイントと、来店状況等に基づくランクと、会員の氏名(名字並びに名前)、性別、年齢、誕生日、職業、住所、電子メールアドレスからなる会員属性情報(個人情報)とが登録されている。

【0239】

また、会員別遊技履歴テーブルには、図26(b)に示すように、会員ID毎に、当該会員遊技者の遊技履歴、具体的には、来店日、遊技を行なったスロットマシン1の台番号、機種名、遊技開始時間(時刻)、遊技終了時間(時刻)、遊技開始から終了までの間の遊技時間、再プレイメダル数、使用持ちメダル数、計数メダル数からなる遊技履歴が格納されている。会員別遊技履歴テーブルの来店日には、RTC554から出力されるカレンダー情報に基づく当該遊技履歴の記憶時点の年月日が格納されるとともに、遊技開始時間、遊技終了時間、遊技時間の遊技履歴は、カードの返却時にメダル貸出機100から送信される会員遊技履歴データに基づいて記憶される。

【0240】

ここで、本実施の形態のメダル管理コンピュータ550にて実行可能な不正メダル関係の設定について、図27に基づいて説明すると、本実施の形態のメダル管理コンピュータ550では、遊技場内のメダル貸出機100にて実行される不正メダル検出時の報知や動作条件に関する各種設定が、図27に示す不正メダル関係設定画面(閾値設定手段)において可能とされている。

【0241】

本実施の形態の不正メダル関係設定画面には、図27に示すように、画面上部に、「台単位設定」及び「島単位設定」の設定項目が設けられており、該不正メダル関係設定画面において設定対象とするスロットマシン1を、台単位または島単位で指定できるようになっている。

【0242】

たとえば、「台単位設定」を用いれば、設定対象とするスロットマシン1を1台ずつ台番号にて指定することができ、「島単位設定」を用いれば、設定対象とするスロットマシン1を複数台ずつ島番号で指定することができる。尚、「島単位設定」を用いれば、1枚5円の価値を有するメダルにて遊技を実施可能な遊技領域や、1枚20円の価値を有するメダルにて遊技を実施可能な遊技領域などを遊技島毎に指定できるようになっている。尚、「島単位設定」においては、一の遊技島の一面に設置されている複数のスロットマシン1と他面に設置されている複数のスロットマシン1とを個別に設定できるように島単位が区分けされている。

【0243】

また、不正メダル関係設定画面に設けられた「不正メダル検出報知条件」の項目には、各メダル貸出機100において、計数装置190に投入されたメダルが不正メダルと判定されたときに、報知を行なう条件である「総不正メダル数」、「累積不正メダル数」、「連続不正メダル検出回数」を設定するための選択入力部が設けられている。

【0244】

また、「不正メダル検出報知条件」の項目において、「総不正メダル数」の選択入力部では、遊技場の営業開始の時点から計数装置190にて不正メダルとして判定されたメダルの総数、つまり前述したメダル情報の総不正メダル数(図20(c)参照)が、所定枚数(本実施の形態では10枚)になった時点で報知を行なうように設定できる。

【0245】

また、「不正メダル検出報知条件」の項目において、「累積不正メダル数」の選択入力

10

20

30

40

50

部では、遊技者が会員カードまたはビジターカードをメダル貸出機100に挿入した時点から計数装置190にて不正メダルとして判定されたメダルの総数、つまり前述したカード受け中遊技情報の累積不正メダル数（図20（b）参照）が、所定枚数（本実施の形態では10枚）になった時点で報知を行なうように設定できる。

【0246】

また、「不正メダル検出報知条件」の項目において、「連続不正メダル検出回数」の選択入力部では、計数装置190にて連続して不正メダルとして判定された回数、つまり前述したカウンタ情報の連続不正メダルカウンタ（図20（d）参照）が、所定回数になった時点（本実施の形態では不正メダルが3回連続して検出された時点）で報知を行なうように設定できる。

10

【0247】

このように、「総不正メダル数」、「累積不正メダル数」、「連続不正メダル検出回数」を設定しておくことで、メダル貸出機100の払出装182から払い出されたメダルに数枚の不正メダルが紛れ込んでおり、これら不正メダルが紛れ込んでいることを気づかずに遊技者が計数した場合（故意ではない場合）などに、不正メダルとして報知されずに済むようになる。尚、不正メダルが1枚でも検出された時点で報知を行なうように設定することもできる。

【0248】

また、不正メダル関係設定画面に設けられた「不正メダル検出時動作」の項目では、前述の「不正メダル検出報知条件」の項目において設定された条件になったときに、アラーム報知（状態報知ランプ111の点灯及びメダル管理コンピュータ550に通知）のみを行なうか、アラーム報知及び計数装置190の計数停止を行なうか、を選択するためのチェックボックスが設けられている。

20

【0249】

また、不正メダル関係設定画面に設けられた「不正メダル取り扱い」の項目では、計数装置190において不正メダル（自店メダルまたは偽メダル）が検出された際に、該不正メダルをメダル貯留ボックス194（貯留部）に貯留するか否かの設定をすることができる。この「不正メダル取り扱い」には、「貯留部無効」と「貯留部満タン時に不正メダルを島内へ排出」と「貯留部満タン時にエラー停止」のチェックボックスが設けられている。

30

【0250】

ここで、「貯留部無効」のチェックボックスにチェックすると、計数装置190にて不正メダルを検出したときに、メダル貯留ボックス194に貯留せずに、排出口192から遊技島に排出するようにできる。この「貯留部無効」の設定は、遊技島に別途にメダル真贋判定機を設けて不正メダルを回収する装置がある場合に用いられる設定となっている。

【0251】

また、「貯留部満タン時に不正メダルを島内へ排出」のチェックボックスにチェックすると、メダル貯留ボックス194（貯留部）が満タンになった場合のみ、メダル貯留ボックス194に貯留せずに、排出口192から遊技島に排出するようにできる。

【0252】

また、「貯留部満タン時にエラー停止」のチェックボックスにチェックすると、メダル貯留ボックス194（貯留部）が満タンになった場合に、計数装置190の計数処理を停止してエラー報知を行なうように設定できる。

40

【0253】

また、不正メダル関係設定画面に設けられた「貯留部状態報知条件」の項目には、「満タン時報知条件」となる枚数を設定する選択入力部と、「閉店時報知条件」となる枚数を設定する選択入力部とが設けられている。

【0254】

ここで、「満タン時報知条件」では、メダル貯留ボックス194（貯留部）が満タンになったと判定する基準となるメダルの枚数である第1閾値（第1貯留量）の設定が行なえ

50

る。たとえば、本実施の形態では、「満タン時報知条件」として「100枚」と設定されており、これはメダル貯留ボックス194に100枚の不正メダルが貯留されたとき、つまり前述のメダル情報の総メダル貯留数（図20（c）参照）が100枚となった時点で、満タンになったと判定する設定となっている。尚、メダル貸出機100は、「満タン時報知条件」が成立した時点で、後述するように、状態報知ランプ111を点灯させて報知を行なうとともに、メダル管理コンピュータ550に通知する。

【0255】

また、本実施の形態では、遊技場の閉店時（営業終了時）にメダル貯留ボックス194（貯留部）に所定枚数のメダルが貯留されている場合に、メダル貯留ボックス194からメダルを回収する対象となっているメダル貸出機100であることを、状態報知ランプ111を点灯させて報知を行なうとともに、メダル管理コンピュータ550に通知するようになっている。「閉店時報知条件」では、メダル貯留ボックス194からメダルを回収する対象となっているメダル貸出機100か否かを判定する基準となるメダルの枚数である第2閾値（第2貯留量）の設定が行なえる。たとえば、本実施の形態では、「閉店時報知条件」として「50枚」（満タン時の50%）と設定されており、これは閉店時（営業終了時）において、メダル貯留ボックス194に50枚の不正メダルが貯留されたとき、つまり前述のメダル情報の総メダル貯留数（図20（c）参照）が50枚となっている場合に報知を行なう設定となっている。

【0256】

本実施の形態では、「満タン時報知条件」及び「閉店時報知条件」において、閾値となる枚数を適宜設定することで、大きさが異なるメダル（たとえば、φ25のメダルとφ30のメダル）について、メダル貯留ボックス194（貯留部）の大きさに合わせて設定することができる。たとえば、同じ枚数のメダルが貯留された場合でも、メダルの大きさに応じてメダル貯留ボックス194（貯留部）の貯留量は変わる（たとえば、φ25のメダルならば100枚で満杯になるが、φ30のメダルならば80枚程度で満杯になる）ので、メダルの大きさに応じて閾値を変えることにより適正なレベルで報知することができる。

【0257】

以下、本実施の形態のメダル貸出機100の動作について、図30～図42を用いて説明する。

【0258】

まず、図30に示すように、メダル貸出機100の制御ユニット181は、メダル貸出機100への電源投入により起動されることで、Sb1の起動処理を実行して、各種テーブルの初期化並びに各部の接続状況の確認や、カード管理コンピュータ500やホールコンピュータ540、メダル管理コンピュータ550への接続確認要求の送信、並びに該接続確認要求の送信に応じてカード管理コンピュータ500、ホールコンピュータ540、メダル管理コンピュータ550から返信される設定情報に基づく各設定データに初期値等の設定等を実行する。

【0259】

そして、該起動処理の完了後においてSb2～Sb9の処理を巡回実行することで、カード挿入口112への会員カード或いはビジターカードの挿入であるカード受付け（Sb2）、遊技者（会員またはビジター）による貸出ボタンの操作（Sb3）、紙幣挿入口110からの紙幣の投入による現金受付け（Sb4）、遊技者による返却ボタンの操作（Sb5）、再プレイボタン121の操作（Sb6）、計数装置190に対するメダル投入の検出（Sb7）、所定のエラー信号の検出（Sb8）、タッチパネル124の操作（Sb9）を検知する待機状態となる。

【0260】

これらSb2～Sb9の待機状態において、遊技者が、ビジターカードまたは会員カードをカード挿入口112に挿入した場合には、該ビジターカード或いは会員カードの挿入に伴う挿入検知情報がカードリーダライタ187から制御ユニット181に出力されるこ

10

20

30

40

50

とで、制御ユニット181は、S b 2においてカード受付け有りと判断してS b 20のステップに進み、カード受付け処理を実行する。

【0261】

図31は、メダル貸出機において実行されるカード受付け処理の処理内容を示すフロー図である。図31を参照して、このS b 20における本実施の形態のカード受付け処理においては、メダル貸出機100の制御ユニット181のCPU181aは、カード挿入口112に挿入された会員カードまたはビジターカードの取り込み指示をカードリーダーライタ187に出力して、挿入された会員カード或いはビジターカードをカードリーダーライタ187内に取り込んで、該会員カード或いはビジターカードに記憶されている記憶データ、具体的には、当該会員カード或いはビジターカードの（会員）カードIDと会員ID（会員カードのみ）とプリペイド残額データ、持ちメダル数データ（ビジターカードのみ）等を読み出す（ステップSn1）。

10

【0262】

そして制御ユニット181のCPU181aは、受付けた会員カード又はビジターカードから読み出した（会員）カードIDとプリペイド残額データと装置IDとを含む認証要求をカード管理コンピュータ500に送信する（ステップSn2）。カード管理コンピュータ500からの認証結果を受信するカード認証処理を実行し、認証NGであるか否かを判断する（ステップSn3）。

【0263】

カード管理コンピュータ500から返信された認証結果が「認証NG」である場合（ステップSn3でYESである場合）に、メダル貸出機100は、受付けた会員カード或いはビジターカードの排出指示をカードリーダーライタ187に出力して、挿入された会員カード或いはビジターカードを返却させてカード受付け処理を終了する（ステップSn4）。一方、返信された認証結果が「認証OK」である場合（ステップSn3でNOである場合）には、受付けたカードから読み出した（会員）カードIDと会員ID（会員のみ）とプリペイド残額とをカードテーブルに格納するとともに、図28に示すように、メダル管理コンピュータ550に対して、受付けた会員カード或いはビジターカードから読み出した（会員）カードIDと装置IDと持ちメダル数（ビジターカードのみ）とを含むカード受付け通知を送信する（ステップSn5）。

20

【0264】

次いで、メダル管理コンピュータ550は、受信したカード受付け通知に含まれる（会員）カードIDに対応する持ちメダル数、貯蓄メダル数（会員のみ）を、会員貯蓄管理テーブルまたはビジター貯蓄管理テーブルにおいて該（会員）カードIDに対応して記憶されている各データから特定するとともに、該カードIDが会員カードIDである場合には、該会員カードIDに対応して会員情報テーブルに記憶されている暗証番号と来店ポイントを更に特定し、これら特定した持ちメダル数、貯蓄メダル数（会員のみ）、来店ポイント（会員のみ）、暗証番号（会員のみ）と、（会員）カードIDとを含む受付け処理完了通知を、受信したカード受付け通知の送信元のメダル貸出機100に対して返信する。

30

【0265】

メダル貸出機100の制御ユニット181のCPU181aは、メダル管理コンピュータ550から処理完了通知を受信したか否かを判断する（ステップSn6）。この受付け処理完了通知の受信に応じて（ステップSn6でYESとなったことに応じて）、メダル貸出機100の制御ユニット181（記憶処理手段）のCPU181aは、受信した受付け処理完了通知に含まれる持ちメダル数、貯蓄メダル数（会員のみ）、来店ポイント（会員のみ）、暗証番号（会員のみ）を、カードテーブルに格納するとともに、カードテーブルに記憶されているプリペイド残額を残額表示部115に表示し、更に、カード受付け中遊技情報（図20（b）参照）をリセットするとともに、その時点の時刻を「開始時刻」に格納する（ステップSn7）。

40

【0266】

そして、メダル貸出機100の制御ユニット181のCPU181aは、受付けたカー

50

ドが入金残額対応カードであるか否かを判断する（ステップS n 1 1）。入金残額対応カードであるか否かは、会員カードの場合は、カード管理コンピュータ500の図22で示した会員カードテーブルに記憶されている入金残額対応フラグが「1」つまりオンの状態であるか否かを、カード管理コンピュータ500に問合せることによって判断される。ビジターカードの場合は、同方法に加えて、カード自体にも入金残額対応フラグを記録するので、これを参照して判断されるようにしてもよい。

入金残額対応カードである（ステップS n 1 1でYES）と判断した場合、CPU181aは、入金残額対応カードの排出時である後述する図41の残額取出処理の実行時にステップSh14で記憶されるカードIDと、今回、受け付けられたカードのカードIDが一致するか否かを判断する（ステップS n 1 2）。一致する（ステップS n 1 2でYES）と判断した場合、CPU181aは、会員カードである場合は、カード管理コンピュータ500の会員カードテーブルの入金残額対応フラグをオフの状態にして、ビジターカードである場合は、加えて、カード自体に記録された入金残額対応フラグもオフの状態にする（ステップS n 1 3）。

【0267】

CPU181aは、入金残額対応カードを排出したことを示す残額排出フラグがオン状態であるか否かを判断する（ステップS n 1 4）。残額排出フラグがオン状態であると判断した場合（ステップS n 1 4でYES）、CPU181aは、残額排出フラグをオフ状態とし、記憶している入金残額対応カードのカードIDを削除する（ステップS n 1 5）。その後、ステップS b 2～S b 9の待機状態に戻る。

【0268】

ここでは、入金残額も持ちメダル数もメダル貸出機100に記憶されていない状態で外部からカードが受け付けられた状態であり、もはや、入金残額対応カードに、後から持ちメダル数や入金残額を追加で書込む必要性が無くなった状態であるので、ステップS n 1 3およびステップS n 1 5で、入金残額対応フラグおよび残額排出フラグをオフにする。

【0269】

また、遊技者が貸出ボタンの操作を実施した場合には、該遊技者による貸出ボタン116の操作を検知するための貸出ボタンスイッチ116'からの信号が制御ユニット181に出力されることで、制御ユニット181は、S b 2～S b 9の待機状態におけるS b 3のステップにおいて貸出ボタンの操作有りと判断してS b 2 1のステップに進み、前述したように1000円分のメダルMを貸し出す貸出処理を実行する。

【0270】

また、前述したS b 2～S b 9の待機状態において、遊技者が紙幣挿入口112から現金（紙幣）を投入した場合には、該現金（紙幣）の投入に伴う貨幣識別情報が紙幣識別ユニット180から制御ユニット181に出力されることで、制御ユニット181は、S b 4のステップにおいて現金の受け付け有りと判断してS b 2 2のステップに進み、発行・入金処理を実行する。

【0271】

図32は、メダル貸出機において実行される発行・入金処理の処理内容を示すフロー図である。図32を参照して、この発行・入金処理においては、まず、メダル貸出機100の制御ユニット181のCPU181aは、入金残額対応カードを排出したことを示す残額排出フラグがオン状態であるか否かを判断する（ステップSk1）。

【0272】

残額排出フラグがオン状態である（ステップSk1でYES）と判断した場合、CPU181aは、入金残額が対応付けられた入金残額対応カードを排出済みの旨、および、このまま入金を継続するか否かを確認する旨を、液晶表示器123に表示して報知する。報知は、スピーカ等から音声で報知してもよい。液晶表示器123での表示には、入金を継続する旨を入力するためのボタンと、入金を継続しない旨を入力するためのボタンとが表示される。

【0273】

液晶表示器 1 2 3 のタッチパネル 1 2 4 で入金を継続するまたはしない旨のいずれの入力がされたかが判断され、入金を継続しない旨の入力がされた（ステップ S k 3 で N O）と判断した場合、C P U 1 8 1 a は、紙幣を返却するよう紙幣識別ユニット 1 8 0 を制御する。その後、ステップ S b 2 ～ S b 9 の待機状態に戻る。

【0 2 7 4】

一方、残額排出フラグがオン状態でない（ステップ S k 1 で N O）と判断した場合、および、入金を継続する旨の入力がされた（ステップ S k 3 で Y E S）と判断した場合、C P U 1 8 1 a は、発行・入金メイン処理として以下の処理を実行する（ステップ S k 5）。

【0 2 7 5】

発行・入金メイン処理において、まず、入力された貨幣識別情報から投入された貨幣の投入金額を特定するとともに、カードリーダライタ 1 8 7 に受付け中の会員カード或いはビジターカードが存在するか否かを判定する。

【0 2 7 6】

そして、受付け中の会員カード或いはビジターカードが存在しないとの判定の場合に制御ユニット 1 8 1 は、カード貯留部（図示略）に収納されているビジターカードをカード挿入口 1 1 2 内の所定の読み取り位置に移動させて、当該ビジターカードのカード I D を読み出し、該読み出したカード I D と、投入金額と、当該メダル貸出機 1 0 0 の装置 I D とを含む発行要求をカード管理コンピュータ 5 0 0 に送信する。

【0 2 7 7】

この発行要求の受信に応じてカード管理コンピュータ 5 0 0 は、受信した発行要求に含まれるカード I D が、ビジターカードテーブルに存在するか否かを判定し、存在する場合には、該カード I D に対応するビジターカードテーブルの「状況」を「利用中」に更新し、R T C 1 8 1 d から出力されるその時点の日時を最新発行日時に格納するとともに、受信した投入金額を「残存金額」にプリペイド残額として格納して、「発行許諾」を該発行要求の送信元のメダル貸出機 1 0 0 に対して返信する。尚、受信したカード I D が、ビジターカードテーブルに存在しない場合には、「発行不可」が返信される。

【0 2 7 8】

また、「発行許諾」の送信に伴いカード管理コンピュータ 5 0 0 は、メダル管理コンピュータ 5 5 0 に対して、格納した最新発行日時と受信した発行要求に含まれるカード I D と装置 I D とを含む発行通知をメダル管理コンピュータ 5 5 0 に通知することで、メダル管理コンピュータ 5 5 0 は、受信した発行通知に含まれるカード I D に対応するビジター貯蓄管理テーブルの最新発行日時に、該受信した発行通知に含まれる最新発行日時を格納するとともに、受信した発行通知に含まれる装置 I D に対応するユニット管理テーブルの「状況」を「受付け中」に更新するとともに、「受付 I D」に当該受信したカード I D を格納してユニット管理テーブルを更新する。

【0 2 7 9】

上記した「発行許諾」の受信に応じてメダル貸出機 1 0 0 の制御ユニット 1 8 1（排出・発行処理手段）は、カード挿入口 1 1 2 に移動させたビジターカードに、投入金額に相当するプリペイド残額を書き込み記憶するとともに、カードテーブルに、該ビジターカードのカード I D と投入金額に相当するプリペイド残額とを記憶、並びに残額表示器に該プリペイド残額を表示した後、該発行・入金処理を終了して S b 2 ～ S b 9 の待機状態に戻る。

【0 2 8 0】

また、前述した S b 2 ～ S b 9 の待機状態において、遊技者が返却ボタン 1 1 4 の操作を実施した場合には、遊技者による返却ボタン 1 1 4 の操作を検知するための返却ボタンスイッチ 1 1 4' からの信号が制御ユニット 1 8 1 に入力されることで、制御ユニット 1 8 1 は、S b 5 において返却ボタンの操作有りと判断して S b 2 3 に進み、返却処理を実行する。

【0 2 8 1】

図33は、メダル貸出機において実行される返却処理の処理内容を示すフロー図である。図33を参照して、この返却処理においては、まず、メダル貸出機100の制御ユニット181のCPU181aは、カードリーダーライタ187に受付け中の会員カード或いはビジターカードが存在するか否かを判定する(ステップSm1)。存在しない場合(ステップSm1でNOの場合)には当該操作を無効とし、ステップSb2～Sb9の待機状態に戻る。一方、存在する場合(ステップSm1でYESの場合)には、CPU181aは、返却ボタン114の操作を無効とするとともに、計数装置190に対して計数禁止指示を出力して、新たな計数を禁止する(ステップSm2)。

【0282】

そして、制御ユニット181のCPU181aは、メダル管理コンピュータ550に対して当該メダル貸出機100の装置IDと返却したカードのカードIDとカードテーブルに記憶されている持ちメダル数と貯蓄メダル数(会員のみ)を含む返却通知を送信する(ステップSm3)。

【0283】

この返却通知の受信に応じてメダル管理コンピュータ550は、会員貯蓄管理テーブルまたはビジター貯蓄管理テーブルにおいて、受信した返却通知に含まれる(会員)カードIDに対応して記憶されている持ちメダル数並びに貯蓄メダル数(会員のみ)を、受信した返却通知に含まれる持ちメダル数並びに貯蓄メダル数に更新するとともに、ユニット管理テーブルにおいて受信した装置IDに対応する「状況」を「待機中」に変更し、「受け付けID」に格納されているカードIDを削除して、該返却通知の送信元のメダル貸出機100に対して更新完了通知を送信する。

【0284】

メダル貸出機100の制御ユニット181のCPU181aは、メダル管理コンピュータ550から更新完了通知を受信したか否かを判断する(ステップSm4)。この更新完了通知の受信に応じて(ステップSm4でYESとなったことに応じて)、メダル貸出機100の制御ユニット181のCPU181aは、受付け中のカードがビジターカードであるか否かを判定する(ステップSm11)。ビジターカードである場合(ステップSm11でYESの場合)には、該ビジターカードに、カード受付け中遊技情報の累積不正メダル数を記録する(ステップSm12)。

【0285】

そして、CPU181aは、残額排出フラグがオン状態であるか否かを判断する(ステップSm13)。オン状態である(ステップSm13でYES)と判断した場合、入金残額が対応付けられた入金残額対応カードを排出済みの旨を液晶表示器123で表示することで報知する(ステップSm14)。報知は、スピーカから音声で出力するようにしてもよい。

【0286】

そして、入金残額対応カードが排出されて存在している旨を受付け中のビジターカードに記録する(ステップSm15)。次に、CPU181aは、残額排出フラグをオフ状態とし、記憶している入金残額対応カードのカードIDを削除する(ステップSm16)。

【0287】

残額排出フラグがオン状態でない(ステップSm13でNO)と判断した場合、および、ステップSm16の後、CPU181aは、排出指示をカードリーダーライタ187に出力して、受付け中のビジターカードまたは会員カードをカード挿入口112から排出させる(ステップSm17)次に、CPU181aは、カードテーブルをリセットし、返却ボタン114の操作無効を解除して有効化するとともに計数禁止を解除する(ステップSm18)。そして、ステップSb2～Sb9の待機状態に戻る。

【0288】

尚、本実施の形態では、カード受付け中遊技情報の累積不正メダル数をビジターカードに記録することで、所定の遊技者が不正メダルをどの程度計数したかを把握し管理することができる。

10

20

30

40

50

【0289】

また、前述したS b 2～S b 9の待機状態において、遊技者が再プレイボタン121の操作を実施した場合には、該再プレイボタン121の操作を検知した再プレイ操作基板185から再プレイ操作情報が制御ユニット181に入力されることで、制御ユニット181は、S b 6において再プレイボタン121の操作有りと判断してS b 24に進み、再プレイ処理を実行する。

図34は、メダル貸出機において実行される再プレイ処理の処理内容を示すフロー図である。図33を参照して、この再プレイ処理においては、まず、メダル貸出機100の制御ユニット181のCPU181aは、再プレイメイン処理を実行する（ステップSp1）

。

10

【0290】

再プレイメイン処理においては、メダル管理コンピュータ550で管理されている持ちメダル数または貯蓄メダル数を減算して、減算した分を払出しよう払出装置182を制御する。なお、持ちメダルが有る場合は、持ちメダルから、持ちメダルが無く、貯蓄メダルが有る場合は、貯蓄メダルから、払出される。いずれも無い場合は、再プレイボタン121が操作されても何も払出されない。

【0291】

再プレイメイン処理の後、CPU181aは、持ちメダル数が0になったか否かを判断する（ステップSp2）。持ちメダル数が0になった（ステップSp2でYES）と判断した場合、CPU181aは、入金残額が対応付けられた入金残額対応カードを排出済みの旨を液晶表示器123で表示することで報知する（ステップSp4）。報知は、スピーカから音声で出力するようにしてもよい。

20

【0292】

次に、CPU181aは、残額排出フラグをオフ状態とし、記憶している入金残額対応カードのカードIDを削除する（ステップSp5）。持ちメダル数が0になっていない（ステップSp2でNO）と判断した場合、および、ステップSp5の後、ステップS b 2～S b 9の待機状態に戻る。

【0293】

また、前述したS b 2～S b 9の待機状態において、計数装置190にメダルが投入された場合には、該メダルの投入を検出した計数装置190から検出信号が制御ユニット181に入力されることで、制御ユニット181は、S b 7においてメダル投入検出有りと判断してS b 25に進み、後述する計数処理を実行する（図35参照）。

30

【0294】

また、前述したS b 2～S b 9の待機状態において、各デバイスから所定のエラー信号が制御ユニット181に入力されることで、制御ユニット181は、S b 8においてエラー検出有りと判断してS b 26に進み、エラー報知処理を実行する。

【0295】

図35は、メダル貸出機100の制御ユニット181が実行する計数処理を示すフローチャートである。計数処理では、制御ユニット181は、以下に説明するSc1～Sc13の処理を実行する。

40

【0296】

まず、計数処理のSc1において、制御ユニット181は、会員カードまたはビジターカードが受付中であるか否かを判定する。ここで、会員カードまたはビジターカードが受付中である場合にはSc2に進み、会員カードまたはビジターカードが受付中でない場合にはSc11に進む。尚、Sc11において、制御ユニット181は状態報知ランプ111の点灯などにより遊技者に対して会員カードまたはビジターカードの挿入を促す報知を実行して処理を終了する。

【0297】

また、本実施の形態では、会員カードまたはビジターカードが受付中である場合にのみ、Sc2以降のステップに進んでメダルの計数処理が実行されるようになっているが、

50

会員カードまたはビジターカードが受付中でないときにメダルが投入された場合でも計数処理が実行されるようにしてもよい。この場合、投入メダルが検出されたときに会員カードまたはビジターカードが受付中でなければ計数処理を実行し、該計数処理が終了した後にビジターカードを発行し、該ビジターカードに対応付けて持ちメダル数を記憶するようにすればよい。

【0298】

S c 2において、制御ユニット181は、カウンタ情報（図20（d）参照）の連続不正メダルカウンタの値をリセットするとともにS c 3に進む。S c 3において、制御ユニット181は、計数装置190からメダル判定情報を取得してS c 4に進む。尚、計数装置190から取得したメダル判定情報には、メダル撮影カメラ190cで撮影されたメダル画像に基づいて判定されたメダルの真贋情報（正規メダルか不正メダルかの情報）が含まれる。

10

【0299】

S c 4において、制御ユニット181は、メダル情報（図20（c）参照）の計数総メダル数に1を加算してS c 5に進む。S c 5において、制御ユニット181は、カードテーブル（図20（a）参照）の持ちメダル数に1を加算してS c 6に進む。

【0300】

S c 6において、制御ユニット181は、計数装置190から取得したメダル判定情報に基づいて、計数されたメダルが不正メダルであるか否かを判定する。ここで、制御ユニット181は、メダル判定情報に含まれるメダルの真贋情報を参照し、不正メダルである場合にはS c 12に進み、正規メダルである場合にはS c 7に進む。

20

【0301】

S c 12において、制御ユニット181は、後述する不正メダル処理を実行してS c 13に進む。S c 13において、制御ユニット181は、後述するメダル貯留処理を実行してS c 9に進む。

【0302】

S c 7において、制御ユニット181は、カウンタ情報（図20（d）参照）の連続不正メダルカウンタの値をリセットするとともにS c 8に進む。S c 8において、制御ユニット181は、正規メダルと判定されたメダルを排出口192から遊技島に排出してS c 9に進む。

30

【0303】

S c 9において、制御ユニット181は、計数装置190に投入されたメダルのうち、未だ計数されていないメダルがあるか否かを判定する。ここで、未計数のメダルがない場合にはS c 10に進み、未計数のメダルがある場合にはS c 3に戻って未計数のメダルが無くなるまでS c 3～S c 9、S c 12、S c 13の処理を繰り返す。

【0304】

S c 10において、制御ユニット181は、各テーブルの更新情報や後述する満タン報知フラグの情報や後述する通知用画像などをメダル管理コンピュータ550へ送信して処理を終了する。

【0305】

40

図36は、メダル貸出機100の制御ユニット181が実行する不正メダル処理を示すフローチャートである。不正メダル処理では、制御ユニット181は、以下に説明するS d 1～S d 18の処理を実行する。

【0306】

まず、不正メダル処理のS d 1において、制御ユニット181は、顔画像撮影カメラ188を用いて不正メダルを投入した遊技者の顔画像を撮影してS d 2に進む。S d 2において、制御ユニット181は、計数装置190からメダルの真贋判定に用いられたメダル画像を取得してS d 3に進む。

【0307】

S d 3において、制御ユニット181は、遊技者の顔画像とメダル画像を並列に組み合

50

わせて1枚の通知用画像(図29参照)を生成し、この通知用画像をRAM181b(撮像データ記憶手段)に記憶してSd4に進む。Sd4において、制御ユニット181は、メダル情報(図20(c)参照)の総不正メダル数に1を加算してSd5に進む。

【0308】

Sd5において、制御ユニット181は、カウンタ情報(図20(d)参照)の連続不正メダルカウンタに1を加算してSd6に進む。Sd6において、制御ユニット181は、カード受付け中遊技情報(図20(b)参照)の累積不正メダル数に1を加算してSd7に進む。

【0309】

Sd7において、制御ユニット181は、カード受付け中遊技情報(図20(b)参照)の累積不正メダル数の値が設定された閾値であるか否かを判定する。尚、本実施の形態では、前述した不正メダル関係設定画面(図27参照)において、「不正メダル検出報知条件」の「累積不正メダル数」の項目にて「10枚」を設定している。つまり遊技者が会員カードまたはビジターカードを挿入してから不正メダルとして判定された累積値が10となった場合に累積不正メダル数の値が設定された閾値となる。ここで、累積不正メダル数の値が設定された閾値である場合(10枚である場合)にはSd8に進み、累積不正メダル数の値が設定された閾値でない場合(10枚未満である場合)にはSd15に進む。

【0310】

Sd8において、制御ユニット181は、カードテーブル(図20(a)参照)の持ちメダル数から累積不正メダル数の値を減算してSd9に進む。本実施の形態では、スロットマシン1から払い出され計数したメダルの中に不正メダルが紛れていた場合、不正メダル検出報知条件(不適正条件)が成立しなければ不正メダルも計数されるため、意図せずに不正メダルを使用した遊技者が不利益を被ることが防止されるとともに、不正メダル検出報知条件が成立した場合、それまでに計数された不正メダルの累積枚数が無効となるため、不正メダルにより持ちメダル数が加算されてしまうことを防止できる。

【0311】

Sd9において、制御ユニット181は、カード受付け中遊技情報(図20(b)参照)の累積不正メダル数の値をリセットしてSd10に進む。Sd10において、制御ユニット181は、カウンタ情報(図20(d)参照)の連続不正メダルカウンタの値をリセットしてSd11に進む。

【0312】

Sd15において、制御ユニット181は、カウンタ情報(図20(d)参照)の連続不正メダルカウンタの値が設定された閾値であるか否かを判定する。尚、本実施の形態では、前述した不正メダル関係設定画面(図27参照)において、「不正メダル検出報知条件」の「連続不正メダル検出回数」の項目にて「3回」を設定している。つまり3回連続して不正メダルが検出された場合に、連続不正メダルカウンタの値が設定された閾値となる。ここで、連続不正メダルカウンタの値が設定された閾値である場合(3回である場合)にはSd8に進み、連続不正メダルカウンタの値が設定された閾値でない場合(3回未満である場合)にはSd16に進む。

【0313】

Sd16において、制御ユニット181は、メダル情報(図20(c)参照)の総不正メダル数の値が設定された閾値であるか否かを判定する。尚、本実施の形態では、前述した不正メダル関係設定画面(図27参照)において、「不正メダル検出報知条件」の「総不正メダル数」の項目にて「10枚」を設定している。つまり遊技場の営業開始の時点から計数装置190にて不正メダルとして判定されたメダルの総数の値が10となった場合に総不正メダル数の値が設定された閾値となる。ここで、総不正メダル数の値が設定された閾値である場合(10枚である場合)にはSd11に進み、総不正メダル数の値が設定された閾値でない場合(10枚未満である場合)には処理を終了する。

【0314】

Sd11において、制御ユニット181は、メダル管理コンピュータ550に対して既

10

20

30

40

50

に不正報知通知済みなのか否かを判定する。ここで、既に不正報知通知済みの場合には処理を終了し、不正報知通知が未だ通知されていない場合には S d 1 2 に進む。

【0315】

S d 1 2 において、制御ユニット 1 8 1 は、メダル管理コンピュータ 5 5 0 に対して不正メダルが使用されていることを伝える不正報知通知を行なうとともに S d 1 3 に進む。S d 1 3 において、制御ユニット 1 8 1 は、状態報知ランプ 1 1 1 を点灯させるとともに S d 1 4 に進む。尚、状態報知ランプ 1 1 1 を点灯させる際に、明らかに異常事態を知らせる態様（たとえば、早い点滅や赤色の表示）で点灯させてしまうと、不正メダルを使用している不正遊技者に対して不正報知通知を行なっていることが気づかれて逃げられてしまう可能性があるため、状態報知ランプ 1 1 1 を点灯させる際には、不正遊技者に対して不正報知通知を行なっていることが気づかれ難い態様（たとえば、ゆっくりした点滅や青色の表示）で点灯させるようにする。

10

【0316】

尚、メダル貸出機 1 0 0 の制御ユニット 1 8 1 から不正報知通知を受信したメダル管理コンピュータ 5 5 0 は、ホールコンピュータ 5 4 0 に対して店員に報知を行なうように要求する報知要求を不正メダルが使用されているメダル貸出機 1 0 0 に対応するスロットマシン 1 の台番号とともに送信する。

【0317】

また、メダル管理コンピュータ 5 5 0 から報知要求を受信したホールコンピュータ 5 4 0 は、不正メダルが使用されているメダル貸出機 1 0 0 に対応するスロットマシン 1 の台番号とともに、その旨を報知する自動音声メッセージを生成して、無線放送システムを介して店員が装着しているインカム 9 に対して自動音声メッセージを送信する。インカム 9 を通じて通知を受けた店員は、不正メダルを使用している遊技者を特定することができる。また、ホールコンピュータ 5 4 0 は、監視カメラシステム 2 1 を操作して、不正メダルが使用されているメダル貸出機 1 0 0 に対応するスロットマシン 1 のズームイン映像を自動的に撮影（または録画）する。そして、この監視カメラシステム 2 1 を介して店員が不正遊技者を特定してその行動を監視（または記録）することができる。

20

【0318】

S d 1 4 において、制御ユニット 1 8 1 は、前述した不正メダル関係設定画面（図 2 7 参照）の「不正メダル検出時動作」の項目にて、不正メダル検出時に、アラーム報知及び計数装置 1 9 0 の計数停止（エラー停止）を行なう旨の選択がなされているか否かの判定を行なう。ここで、エラー停止を行なう旨の選択がなされている場合には S d 1 7 に進み、エラー停止を行なう旨の選択がなされていない場合には処理を終了する。

30

【0319】

S d 1 7 において、制御ユニット 1 8 1 は、各テーブルの更新情報や後述する満タン報知フラグの情報や通知用画像などをメダル管理コンピュータ 5 5 0 へ送信して S d 1 8 に進む。S d 1 8 において、制御ユニット 1 8 1 は、計数装置 1 9 0 にてメダルの計数を停止する計数停止処理を行なう。この計数停止処理は店員がメダル貸出機 1 0 0 のリセットスイッチ 1 8 6（図 1 9 参照）を操作するまで維持される。

【0320】

図 3 7 は、メダル貸出機 1 0 0 の制御ユニット 1 8 1 が実行するメダル貯留処理を示すフローチャートである。メダル貯留処理では、制御ユニット 1 8 1 は、以下に説明する S e 1 ～ S e 1 4 の処理を実行する。

40

【0321】

まず、メダル貯留処理の S e 1 において、制御ユニット 1 8 1 は、前述した不正メダル関係設定画面（図 2 7 参照）の「不正メダル取り扱い」の項目にて、「貯留部無効」の設定になっているか否かを判定する。ここで、「貯留部無効」の設定になっていない場合には S e 2 に進み、「貯留部無効」の設定になっている場合には S e 1 4 に進む。

【0322】

S e 2 において、制御ユニット 1 8 1 は、満タン報知フラグがセットされているか否か

50

を判定する。ここで、満タン報知フラグがセットされていない場合にはS e 3に進み、満タン報知フラグがセットされている場合にはS e 14に進む。

【0323】

S e 14において、制御ユニット181は、不正メダルと判定されたメダルを排出口192から遊技島に排出させる、つまり、計数装置190を介して流路切換器190dにより流路を切り替えさせずに処理を終了する。

【0324】

S e 3において、制御ユニット181は、計数装置190を介してメダルの流路を前述した流路切換器190dにより切り換えさせて、不正メダルと判定されたメダルをメダル貯留ボックス194（貯留部）に貯留されるようにしてS e 4に進む。S e 4において、
10 制御ユニット181は、メダル情報（図20（c）参照）の総メダル貯留数に1を加算（貯留媒体計数手段）してS e 5に進む。

【0325】

S e 5において、制御ユニット181は、不正メダルと判定されたメダルが、自店の他の領域から持ち込まれたメダル、即ち自店メダルか否かを判定する。ここで、自店メダルである場合にはS e 6に進んで、メダル情報（図20（c）参照）の自店メダル貯留数に1を加算してS e 7に進む。自店メダルでない場合にはS e 11に進んで、メダル情報（図20（c）参照）の偽メダル貯留数に1を加算してS e 7に進む。尚、本実施の形態では、自店メダルと偽メダルとをそれぞれ計数するようになっており、メダル貯留ボックス194（貯留部）に貯留された不正メダルのうち自店メダルがどの程度あるのかを把握し
20 やすくなることで、早期に回収して適正なメダルとして判定される領域に戻すことが可能となる。

【0326】

S e 7において、制御ユニット181は、メダル情報（図20（c）参照）の総メダル貯留数が第1閾値（満タン）であるか否かを判定する（第1判定手段）。尚、本実施の形態では、前述した不正メダル関係設定画面（図27参照）において、「貯留部状態報知条件」の「満タン時報知条件」の項目にて「100枚」を設定している。つまりメダル貯留ボックス194（貯留部）に貯留されたメダルの枚数である総メダル貯留数が100枚となっているときに、第1閾値（満タン）であると判定される。ここで、総メダル貯留数が第1閾値（満タン）である場合（100枚である場合）にはS e 8に進み、総メダル貯留
30 数が第1閾値（満タン）でない場合（100枚未満である場合）には処理を終了する。

【0327】

S e 8において、制御ユニット181は、満タン報知フラグをセットしてS e 9に進む。S e 9において、制御ユニット181は、状態報知ランプ111を点灯（第1報知手段）してS e 10に進む。

【0328】

S e 10において、制御ユニット181は、前述した不正メダル関係設定画面（図27参照）の「不正メダル取り扱い」の項目にて、「貯留部満タン時にエラー停止」の設定になっているか否かを判定する。ここで、貯留部満タン時にエラー停止」の設定になっている場合にはS e 12に進み、貯留部満タン時にエラー停止」の設定になっていない場合には
40 は処理を終了する。

【0329】

S e 12において、制御ユニット181は、各テーブルの更新情報や満タン報知フラグの情報や通知用画像などをメダル管理コンピュータ550へ送信してS e 13に進む。S e 13において、制御ユニット181は、計数装置190にてメダルの計数を停止する計数停止処理を行なう。この計数停止処理は店員がメダル貸出機100のリセットスイッチ186（図19参照）を操作するまで維持される。

【0330】

次に、本実施の形態のメダル管理コンピュータ550にて表示される不正メダル使用者顔画像画面について、図29に基づいて説明する。前述の不正メダル処理において生成さ
50

れた遊技者の顔画像とメダル画像を並列に組み合わせた通知用画像がメダル貸出機100から送信され、この通知用画像を受信したメダル管理コンピュータ550は、不正メダル使用者顔画像画面にて通知用画像を表示させることができる。

【0331】

本実施の形態の不正メダル使用者顔画像画面では、図29に示すように、通知用画像とともに、該通知用画像が撮影された日時と、該通知用画像を撮影したメダル貸出機100の装置IDと、該メダル貸出機100に対応するスロットマシン1の台番号と、会員カードを使用して遊技をした場合には会員IDとが表示される。このようにすることで、所定の遊技者がメダル貸出機100のメダル貯留ボックス194（貯留部）に貯留されたメダルのうちいずれを使用したかを特定できるので、不正行為を特定しやすくなる。

10

【0332】

本実施の形態では、遊技場の閉店時（営業終了時）に、メダル管理コンピュータ550から各メダル貸出機100に対して、締め関連処理（営業終了処理）を実行する要求を行なう締め関連処理要求（所定の信号）が送信される。この締め関連処理要求を受信した各メダル貸出機100の制御ユニット181は、締め関連処理（営業終了処理）を実行する。

【0333】

図38は、メダル貸出機100の制御ユニット181が実行する締め関連処理を示すフローチャートである。締め関連処理では、制御ユニット181は、以下に説明するSf1～Sf4の処理を実行する。

20

【0334】

まず、締め関連処理のSf1において、制御ユニット181は、各種履歴を送信するようになっている。たとえば、プリペイド残額の利用履歴等の情報をカード管理コンピュータ500に送信するとともに、離席における強制解除履歴データ等のデータを、カード管理コンピュータ500並びにメダル管理コンピュータ550の双方に送信してSf2に進む。

【0335】

Sf2において、制御ユニット181は、メダル情報（図20（c）参照）の総メダル貯留数が所定枚数（第2閾値）以上であるか否かを判定する（第2判定手段）。尚、本実施の形態では、前述した不正メダル関係設定画面（図27参照）において、「貯留部状態報知条件」の「閉店時報知条件」の項目にて「50枚」を設定している。つまりメダル貯留ボックス194（貯留部）に貯留された不正メダルの枚数である総メダル貯留数が50枚以上となっているときに、第2閾値であると判定される。ここで、総メダル貯留数が第2閾値以上である場合（50枚以上である場合）にはSf3に進み、総メダル貯留数が第2閾値でない場合（50枚未満である場合）には処理を終了する。

30

【0336】

Sf3において、制御ユニット181は、状態報知ランプ111を点灯（第2報知手段）させてSf4に進む。Sf4において、制御ユニット181は、メダル管理コンピュータ550に対してメダル貯留ボックス194（貯留部）の不正メダルの貯留数が所定枚数（第2閾値）以上となっている旨を知らせる通知を送信して処理を終了する。

40

【0337】

図28に示すように、メダル貸出機100（制御ユニット181）から不正メダルの貯留数が所定枚数（第2閾値）以上となっている旨を知らせる通知を受信したメダル管理コンピュータ550は、営業終了処理（不正メダル）画面を表示する。この営業終了処理（不正メダル）画面には、貯留数が所定枚数（第2閾値）以上となっているメダル貸出機100の装置IDとともに、対応するスロットマシン1の台番号が表示される。店員はこの営業終了処理（不正メダル）画面に基づいて不正メダルを回収するメダル貸出機100を特定することができる。

【0338】

図39は、メダル貸出機100のディスプレイ123に表示されるメニュー画面の一例

50

を示す表示画面図である。図 39 を参照して、メニュー画面には、「残額取出」ボタン、「カード後挿入」ボタン、「少量貸し」ボタン、「カードロック」ボタン、「持玉分割」ボタン、および、「情報照会」ボタンが表示される。

【0339】

図 40 は、メダル貸出機 100 において実行されるタッチパネル操作処理の処理内容を示すフロー図である。このタッチパネル操作処理は、図 30 で説明した処理のステップ S b 27 で実行される処理である。

【0340】

図 40 を参照して、まず、メダル貸出機 100 の制御ユニット 181 の CPU 181 a は、液晶表示器 123 に表示された「残額取出」ボタンの操作がタッチパネル 124 で検出されたか否かを判断する（ステップ S g 1）。「残額取出」ボタンが操作された（ステップ S g 1 で YES）と判断した場合、CPU 181 a は、残額取出処理を実行する（ステップ S g 11）。

10

【0341】

図 41 は、メダル貸出機 100 において実行される残額取出処理の処理内容を示すフロー図である。図 41 を参照して、まず、CPU 181 a は、貸出ボタン 116 の操作を無効化する（ステップ S h 1）。

【0342】

これにより、この後に、返却ボタン 114 を操作する必要があるが、誤って貸出ボタン 116 を操作してしまって、今から取出そうとしている入金残額を使用してメダルの貸出しが行なわれてしまうことを防止することができる。また、返却ボタン 114 と貸出ボタン 116 との位置が近いことから生じる誤操作も防止することができる。

20

【0343】

次に、CPU 181 a は、図 20 (a) のカードテーブルを参照して、プリペイド残額（入金残額）が有るか否かを判断する（ステップ S h 2）。無い（ステップ S h 2 で NO）と判断した場合、入金残額を取出すことができないので、CPU 181 a は、入金残額が無く、入金残額取出しを中止する旨を、液晶表示器 123 に表示して報知する（ステップ S h 3）。その後、CPU 181 a は、実行する処理をステップ S h 19 に進める。

【0344】

一方、入金残額が有る（ステップ S h 2 で YES）と判断した場合、CPU 181 a は、持ちメダルが有るか否かを判断する（ステップ S h 4）。無い（ステップ S h 4 で NO）と判断した場合、入金残額を取出しても持ちメダル対応カードを発行する必要性が無いので、CPU 181 a は、持ちメダルが無く、入金残額取出しを中止する旨を、液晶表示器 123 に表示して報知する（ステップ S h 5）。その後、CPU 181 a は、実行する処理をステップ S h 19 に進める。

30

【0345】

持ちメダルが有る（ステップ S h 4 で YES）と判断した場合、CPU 181 a は、返却ボタン 114 を操作する旨を液晶表示器 123 に表示する（ステップ S h 6）。そして、CPU 181 a は、返却ボタン 114 の操作が有ったか否かを判断する（ステップ S h 7）。操作が無い（ステップ S h 7 で NO）と判断した場合、CPU 181 a は、所定時間（たとえば、1 分）が経過したか否かを判断する（ステップ S h 8）。なお、この所定時間は、後述する図 40 のステップ S g 15 の持玉分割処理の入力操作のタイムアウト時間よりも短く設定される。これにより、遊技が行なわれない時間を、極力、短くすることができる。経過していない場合（ステップ S h 8 で NO と判断した場合）は、ステップ S h 7 およびステップ S h 8 の処理を繰返す。

40

【0346】

返却ボタン 114 の操作が無いまま、所定時間が経過した（ステップ S h 8 で YES）と判断した場合、CPU 181 a は、時間オーバーで入金残額取出しを中止する旨を、液晶表示器 123 に表示して報知する（ステップ S h 9）。その後、CPU 181 a は、実行する処理をステップ S h 19 に進める。

50

【0347】

所定時間が経過するまでに、返却ボタン114の操作が有った（ステップSh7でYES）と判断した場合、CPU181aは、会員カード受付け中であるか否かを判断する（ステップSh11）。

【0348】

会員カード受付け中である（ステップSh11でYES）と判断した場合、CPU181aは、当該カードが入金残額対応カードである旨および入金残額を、カード管理コンピュータ500に登録するために送信する。

【0349】

カード管理コンピュータ500においては、図22（a）で示したように、会員カード
10
テーブルの当該カードのカードIDに対応する、プリペイド残額を、受信した入金残額に更新し、入金残額対応フラグをオン状態（値「1」）に変更する。

【0350】

一方、会員カード受付け中でない、つまり、ビジターカード受付け中である（ステップSh11でNO）と判断した場合、CPU181aは、当該カードが入金残額対応カードである旨および入金残額を、カード管理コンピュータ500に登録するために送信するとともに、当該ビジターカードに、それらの情報を記録する（ステップSh13）。

【0351】

カード管理コンピュータ500においては、図22（b）で示したように、ビジターカード
20
テーブルの当該カードのカードIDに対応する、プリペイド残額を、受信した入金残額に更新し、入金残額対応フラグをオン状態（値「1」）に変更する。

【0352】

ステップSh12およびステップSh13の後、CPU181aは、当該入金残額対応カードのカードIDを、RAM181bに記憶させる（ステップSh14）。次いで、CPU181aは、入金残額対応カードとしての受付け中の会員カードまたはビジターカードを排出するようカードリーダーライタ187を制御する（ステップSh15）。次に、CPU181aは、入金残額対応カードを排出したことを示す残額排出フラグをオン状態にする（ステップSh16）。

【0353】

そして、CPU181aは、RAM181bに記憶されている入金残額を削除する（ステップSh17）。次に、CPU181aは、持ちメダル数がある状態であるので、カードリーダーライタ187に貯留されているビジターカードを読書き位置に移動させて、発行処理を行なうために、カードIDをメダル管理コンピュータ550に送信し、発行可能であれば、持ちメダル数およびカードIDなどを、メダル管理コンピュータ550に送信するとともに、持ちメダル数をビジターカードに記録する（ステップSh18）。

【0354】

ステップSh19では、CPU181aは、貸出ボタン116の操作を有効化する。その後、CPU181aは、実行する処理をこの残額取出処理の呼出元の図40のタッチパネル操作処理に戻す。

【0355】

このように、図40のステップSg1での「残額取出」ボタンの操作および図41のステップSh7での返却ボタン114の操作のみで、持ちメダル数をメダル貸出機100に残したまま、プリペイド残額を排出することができる。後述する持玉分割またはプリペイド残額の分割の場合には、分割を指示する操作に加えて、分割する数量を指定する操作を行なう必要がある。その結果、持ちメダル数を残したまま、残額を排出する場合に、数量を指定するような複雑な操作を必要とせず、簡単な操作で行なうことができる。

【0356】

図40に戻って、「残額取出」ボタンが操作されていない（ステップSg1でNO）と判断した場合、CPU181aは、液晶表示器123に表示された「カード後挿入」ボタンの操作がタッチパネル124で検出されたか否かを判断する（ステップSg2）。「カ
50

ード後挿入」ボタンが操作された（ステップS g 2でYES）と判断した場合、CPU 181 aは、カード後挿入処理を実行する（ステップS g 1 2）。

【0357】

図42は、メダル貸出機100において実行されるカード後挿入処理の処理内容を示すフロー図である。図42を参照して、まず、CPU 181 aは、会員カード受付け中であるか否かを判断する（ステップS j 1）。会員カード受付け中である（ステップS j 1でYES）と判断した場合、CPU 181 aは、会員カード受付け中であるので、カード後挿入ボタンの操作の受付けを中止する旨を、液晶表示器123に表示して報知する（ステップS j 2）。その後、実行する処理をこのカード後挿入処理の呼出元の図40のタッチパネル操作処理に戻す。

10

【0358】

一方、会員カード受付け中でない（ステップS j 1でNO）と判断した場合、CPU 181 aは、RAM 181 bに記憶された計数された持ちメダルが有るか否かを判断する（ステップS j 3）。持ちメダルが無い（ステップS j 3でNO）と判断した場合、CPU 181 aは、持ちメダルが無く、カード後挿入ボタンの操作の受付けを中止する旨を、液晶表示器123に表示して報知する（ステップS j 4）。その後、実行する処理をこのカード後挿入処理の呼出元の図40のタッチパネル操作処理に戻す。

【0359】

一方、持ちメダルが有る（ステップS j 3でYES）と判断した場合、CPU 181 aは、カードリーダーライタ187の読取り位置のビジターカードをカード貯留部に戻す（ステップS j 5）。そして、CPU 181 aは、会員カードまたはビジターカードを挿入する旨を、液晶表示器123に表示する（ステップS j 6）。

20

【0360】

次に、CPU 181 aは、カードを受付けたか否かを判断する（ステップS j 7）。受付けていない（ステップS j 7でNO）と判断した場合、CPU 181 aは、所定時間（たとえば、1分）が経過したか否かを判断する（ステップS j 8）。経過していない場合（ステップS j 8でNOと判断した場合）は、ステップS j 7およびステップS j 8の処理を繰り返す。

【0361】

カードの受付けが無いまま、所定時間が経過した（ステップS j 8でYES）と判断した場合、CPU 181 aは、時間オーバーでカード後挿入を中止する旨を、液晶表示器123に表示して報知する（ステップS j 9）。その後、実行する処理をこのカード後挿入処理の呼出元の図40のタッチパネル操作処理に戻す。

30

【0362】

所定時間が経過するまでに、カードが受付けられた（ステップS j 7でYES）と判断した場合、CPU 181 aは、RAM 181 bに記憶された残額排出フラグがオン状態であるか否かを判断する（ステップS j 11）。

【0363】

残額排出フラグがオン状態である（ステップS j 11でYES）と判断した場合、CPU 181 aは、受付けたカードが入金残額対応カードであるか否かを判断する（ステップS j 12）。入金残額対応カードであるか否かは、カード管理コンピュータ500に問合せ、図22で説明した会員カードテーブルまたはビジターカードテーブルの入金残額対応フラグがオン状態であるか否かを確認することで判断される。

40

【0364】

入金残額対応カードである（ステップS j 12でYES）と判断した場合、CPU 181 aは、受付けたカードのカードIDが、RAM 181 bに記憶している入金残額対応カードのカードIDに一致するか否かを判断する（ステップS j 13）。

【0365】

受付カードのカードIDが記憶しているものと一致した（ステップS j 13でYES）と判断した場合、CPU 181 aは、カード管理コンピュータ500に記憶された入金残

50

額対応フラグ、および、ビジターカードの場合はカードに記録された入金残額対応フラグを、オフ状態にする（ステップS j 1 4）。

【0 3 6 6】

なお、入金残額対応フラグをオフにした場合であっても、入金残額対応フラグがオン状態またはオフ状態になった履歴は、記憶しておくようにしてもよい。これにより、そのカードについて、所定期間（特定の日またはある期間）に、何回、「残額取出」操作されたかを把握することができる。

【0 3 6 7】

そして、CPU 1 8 1 aは、RAM 1 8 1 bに記憶された残額排出フラグをオフ状態にして、入金残額対応カードのカードIDを削除する（ステップS j 1 5）。 10

【0 3 6 8】

ステップS j 1 5の後、および、残額排出フラグがオン状態でない（ステップS j 1 1でNO）と判断した場合、CPU 1 8 1 aは、メダル貸出機1 0 0のRAM 1 8 1 bの図2 0（a）のカードテーブルに記憶された持ちメダル数を、受付けられたカードのカードIDに対応付けて図2 4の会員貯蓄管理テーブルまたはビジター貯蓄管理テーブルに登録するために、カードIDおよび持ちメダル数などの情報をメダル管理コンピュータ5 5 0に送信し、受付けられたカードがビジターカードである場合は、持ちメダル数を当該ビジターカードに記録する。その後、CPU 1 8 1 aは、実行する処理をこのカード後挿入処理の呼出元の図4 0のタッチパネル操作処理に戻す。 20

【0 3 6 9】

一方、入金残額対応カードでない（ステップS j 1 2でNO）、または、受付カードのカードIDが記憶しているものと一致しない（ステップS j 1 3でNO）と判断した場合、受付けられたカードが正しい入金残額対応カードでない旨を、液晶表示器1 2 3に表示して報知する（ステップS j 1 7）。そして、エラーが発生した旨を、液晶表示器1 2 3およびスピーカで報知する（ステップS j 1 8）。 20

【0 3 7 0】

そして、CPU 1 8 1 aは、店員によってエラーのリセット操作が行なわれたか否かを判断する（ステップS j 1 9）。リセット操作が行なわれた（ステップS j 1 9）と判断した場合、CPU 1 8 1 aは、実行する処理をこのカード後挿入処理の呼出元の図4 0のタッチパネル操作処理に戻す。これにより、遊技者によって不正に持ちメダルが取得されるかも知れない状況において、店員が対応することができる。 30

【0 3 7 1】

なお、図4 2で示したカード後挿入処理においては、持ちメダル数がある場合に、後に挿入されるカードに、当該持ちメダル数に対応付ける処理を行なうようにした。一方、持ちメダル数がない場合には、プリペイド残額があっても、後に挿入されるカードに、当該プリペイド残額に対応付ける処理を行なわないようにした。しかし、これに限定されず、持ちメダル数がない場合であっても、プリペイド残額があれば、後に挿入されるカードに、当該プリペイド残額に対応付ける処理を行なうようにしてもよい。

【0 3 7 2】

図4 0に戻って、「カード後挿入」ボタンが操作されていない（ステップS g 2でNO）と判断した場合、CPU 1 8 1 aは、液晶表示器1 2 3に表示された「少量貸し」ボタンの操作がタッチパネル1 2 4で検出されたか否かを判断する（ステップS g 3）。「少量貸し」ボタンが操作された（ステップS g 3でYES）と判断した場合、CPU 1 8 1 aは、少量貸し処理を実行する（ステップS g 1 3）。 40

【0 3 7 3】

少量貸し処理においては、通常の貸出ボタン1 1 6の操作で貸出されるメダル数よりも少ない量のメダルが貸し出される。たとえば、通常は、1 0 0 0円に相当するメダルM（たとえば、5 0枚）が貸し出されるが、「少量貸し」ボタンが操作されて実行される少量貸し処理においては、2 0 0円に相当するメダルM（たとえば、1 0枚）が貸し出される。この少量貸し処理において、貸し出される量を、店員が予め設定可能なようにしてもよ 50

いし、遊技者が設定可能なようにしてもよい。

【0374】

また、少量貸し処理においては、貸出し量が通常よりも少なく設定されるのみで、少量貸し処理の実行後、貸出ボタン116が操作されることで、少量のメダルの貸出しが行なわれるようにしてもよい。この場合は、次に、少量貸し処理が実行されることで、貸出し量が通常の量に戻されるようにしてもよい。これにより、大当たり確定で少しメダルが足りないような場合などに、通常の量まで借りるといった無駄なことを回避して、少量だけ借りることができる。

【0375】

「少量貸し」ボタンが操作されていない（ステップSg3でNO）と判断した場合、CPU181aは、液晶表示器123に表示された「カードロック」ボタンの操作がタッチパネル124で検出されたか否かを判断する（ステップSg4）。「カードロック」ボタンが操作された（ステップSg4でYES）と判断した場合、CPU181aは、カードロック処理を実行する（ステップSg14）。

10

【0376】

カードロック処理においては、受け付けられているカードを返却ボタン114を操作するだけでは返却されないようにロックする。具体的には、暗証番号を設定する。これにより、返却ボタン114が操作された場合に、暗証番号の入力を求め、正しい暗証番号が入力された場合に、受け付けられているカードを排出するようにする。また、カードロック処理において、非接触ICチップを内蔵した携帯端末から当該携帯端末の識別情報が受け付けられた場合に、カードをロックして、返却ボタン114が操作された場合に、当該携帯端末から当該識別情報が受け付けられれば、受け付けられているカードを排出するようにしてもよい。これにより、受け付けられているカードの盗難を防止することができる。

20

【0377】

「カードロック」ボタンが操作されていない（ステップSg4でNO）と判断した場合、CPU181aは、液晶表示器123に表示された「持玉分割」ボタンの操作がタッチパネル124で検出されたか否かを判断する（ステップSg5）。「持玉分割」ボタンが操作された（ステップSg5でYES）と判断した場合、CPU181aは、持玉分割処理を実行する（ステップSg15）。

【0378】

持玉分割処理においては、現在の持ちメダル数または貯蓄メダル数のうち遊技者が指定するメダル数を、別のビジターカードに対応付けることで、分割する。分割するメダル数の指定は、数値を入力可能なようにしてもよいし、選択肢から選択可能なようにしてもよい。

30

【0379】

「持玉分割」ボタンが操作されていない（ステップSg5でNO）と判断した場合、CPU181aは、液晶表示器123に表示された「情報照会」ボタンの操作がタッチパネル124で検出されたか否かを判断する（ステップSg6）。「情報照会」ボタンが操作された（ステップSg6でYES）と判断した場合、CPU181aは、情報照会処理を実行する（ステップSg16）。

40

【0380】

情報照会処理においては、遊技者の操作に応じて、プリペイド残額（入金残額）、持ちメダル数、貯蓄メダル数、および、メダル管理コンピュータ550、ホールコンピュータ540、および、カード管理コンピュータ500で管理しているその他の情報などを液晶表示器123に表示する。

【0381】

「情報照会」ボタンが操作されていない（ステップSg6でNO）と判断した場合、および、ステップSg11～ステップSg16の後、CPU181aは、実行する処理をタッチパネル操作処理の呼出元の図30の処理に戻す。

【0382】

50

景品交換POS570において、会員カードまたはビジターカードが受付けられた場合、当該カードに対応付けられた持ちメダル数および貯蓄メダル数がメダル管理コンピュータ550に問合せられ、持ちメダル数および貯蓄メダル数の全部または一部の価値を景品に交換するための処理が行なわれる。具体的には、交換する景品の価値に応じて、持ちメダル数または貯蓄メダル数が減算される。

【0383】

この景品交換POS570において、持ちメダル対応カードが受付けられた場合、持ちメダル対応カードが排出されている場合には入金残額対応カードが存在するはずであるので、入金残額対応カードの存在を報知する（ここでは、その旨の景品交換POS570の表示部への表示、および、音声の出力）。

10

【0384】

入金残額対応カードが排出された後、持ちメダル対応カードが排出されるまでには、時間が経過している場合が多くなる。このため、持ちメダルまたは貯蓄メダルを景品に交換するときに、入金残額対応カードで特定される残額の精算を遊技者に喚起することができる。その結果、残額の精算忘れを防止することができる。

【0385】

精算装置580において、会員カードまたはビジターカードが受付けられた場合、当該カードに対応付けられたプリペイド残額がカード管理コンピュータ500に問合せられ、当該プリペイド残額を貨幣に精算するための処理が行なわれる。

【0386】

20

この精算装置580において、入金残額対応カードが受付けられた場合、場合によっては、入金残額対応カードに対応する持ちメダル対応カードも存在している可能性があるため、持ちメダル対応カードの有無に関わらず、持ちメダル対応カードが存在するかも知れない旨を報知する（ここでは、その旨の精算装置580の表示部への表示、および、音声の出力）。

【0387】

入金残額対応カードと持ちメダル対応カードとの2つのカードが排出されている場合がある。このため、入金残額対応カードで特定される残額を精算するときに、持ちメダル対応カードで特定される持ちメダル数のメダルの景品への交換を遊技者に喚起することができる。その結果、景品交換忘れを防止することができる。

30

【0388】

以上説明したように、本発明の実施の形態としてのメダル貸出機100（遊技用装置）にあっては、不正メダル（適正ではない遊技媒体）が満タン（第1貯留量）に達したときにはその旨が報知されることで、メダル貯留ボックス194（貯留部）から不正メダルを回収することができるとともに、少なくとも遊技場の営業終了時において、所定枚数（第2貯留量）に達しているときにはその旨が報知されることで、満タンに達する前の段階で不正メダルを回収することができるばかりか、貯留に未だ余裕がある貯留部からメダルを回収せずに済むので、回収の作業効率が向上される。よって、営業時間中にメダルの貯留量が満タンに達することが抑制されるため、満タンに達したメダル貯留ボックス194（貯留部）から不正メダルを回収しきれずに循環してしまうことを防止できる。

40

【0389】

具体的には、遊技場にメダル貸出機100が多数（たとえば、1000台など）設置されている場合において、メダル貯留ボックス194におけるメダルの貯留量が報知されないと、定期的に全てのメダル貸出機100のメダル貯留ボックス194を確認して回る必要があるが、たとえば1～2枚程度のメダルしかメダル貯留ボックス194に貯留されていないメダル貸出機100も確認することになるため、非常に効率が悪く膨大な手間がかかることになるが、所定枚数に達したときにはその旨が報知されることで、不正メダルを効率よく回収することができる。

【0390】

また、不正メダルが満タン（第1貯留量）に達したときには、営業中であってもその旨

50

が報知されることで迅速に回収することができるので、満タンのまま放置されてメダルが遊技島内に排出され循環してしまうことが防止される。

【0391】

また、少なくとも遊技場の営業終了時において所定枚数（第2貯留量）に達しているときにはその旨が報知されることで、満タンに達する前の段階で不正メダルを回収することができるため、営業中において少量の不正メダルが貯留されることで満タンになることを極力回避できるため、営業中に不正メダルを回収する際に遊技者に迷惑をかけることが防止される。

【0392】

また、計数装置190のコントローラ190aは、適正ではないと判定したメダルであって、当該遊技場で使用可能な自店メダルと当該遊技場で使用不能な偽メダルとを含む複数種類の不正メダルを識別可能であり、予め自店メダルが計数装置190に100枚程度投入されることで、自店メダルの画像をメモリ190bに登録させる。そして制御ユニット181は、図37のメダル貯留処理のSe4においてメダル情報（図20（c）参照）の総メダル貯留数に1を加算するとともに、図37のメダル貯留処理のSe5において、自店メダルか否かを判定し、自店メダルである場合にはSe6に進んで、メダル情報（図20（c）参照）の自店メダル貯留数に1を加算し、自店メダルでない場合にはSe11に進んで、メダル情報（図20（c）参照）の偽メダル貯留数に1を加算するようにすることで、メダル貯留ボックス194に貯留された不正メダルのうち自店メダルがどの程度あるのかを把握しやすくなることで、早期に回収して適正メダルとして判定される領域に

10

20

【0393】

また、制御ユニット181は、計数したメダルが適正ではないと判定したときに、図36の不正メダル処理のSd3において、遊技者の顔画像とメダル画像を並列に組み合わせて1枚の通知用画像（図29参照）を生成し、この通知用画像をRAM181bに記憶するようにしていることで、所定の遊技者がメダル貯留ボックス194に貯留されたメダルのうちいずれを使用したかを特定できるので、不正行為を特定しやすくなる。

【0394】

尚、図36の不正メダル処理のSd3において、遊技者の顔画像とメダル画像を並列に組み合わせて1枚の通知用画像（図29参照）を生成するようにしているが、制御ユニット181において、必ずしも通知用画像を生成する必要はなく、たとえば、顔画像とメダル画像のそれぞれにIDを付与し、顔画像とメダル画像とを別個にメダル管理コンピュータ550に送信して、メダル管理コンピュータ550にて互いの画像のID同士を対応付けて記憶させるようにしてもよい。

30

【0395】

また、制御ユニット181は、図35の計数処理のSc6において、計数装置190から取得したメダル判定情報に基づいて、計数されたメダルが不正メダルであるか否かを判定し、いずれかの不適正条件が成立したことを条件に、該不適正条件が成立するまでに計数したメダル数のうち適正ではないと判定された不正メダル数を無効とする（たとえば、図36の不正メダル処理のSd8において、制御ユニット181は、カードテーブル（図20（a）参照）の持ちメダル数から累積不正メダル数の値を減算する）ことで、スロットマシン1から払い出され計数したメダルの中に適正でないメダルが紛れていた場合、不適正条件が成立しなければ該適正でないメダルも計数されるため、意図せずに不正メダルを使用した遊技者が不利益を被ることが防止されるとともに、不適正条件が成立した場合、それまでに計数されたメダル数が無効となるため、不正にメダルが獲得されてしまうことを防止できる。

40

【0396】

また、制御ユニット181は、図36の不正メダル処理のSd6において、カード受け中遊技情報（図20（b）参照）の累積不正メダル数に1を加算するとともに、図30のSb20のカード受け処理において、受信した受け付け処理完了通知に含まれる持ちメ

50

ダル数、貯蓄メダル数（会員のみ）、来店ポイント（会員のみ）、暗証番号（会員のみ）を、カードテーブルに格納する。一方、図30のS b 2 3の返却処理において、受け付け中のカードがデジタルカードであるか否かを判定し、デジタルカードである場合には、該デジタルカードに、カードテーブルのカード受け中遊技情報の累積不正メダル数を記録するとともに、カードに記録して排出する際に、該記録されたメダル数のうちメダル貯留ボックス194に貯留されたメダル数を特定可能な情報を記録することで、所定の遊技者が適正でないメダルをどの程度計数したかを把握し管理することができる。

【0397】

〔第2の実施の形態〕

第1の実施の形態においては、スロットマシン1に対応して設けられるメダル貸出機100に発明を適用する場合について説明した。第2の実施の形態においては、パチンコ遊技機701に対応して設けられるカードユニット750に発明を適用する場合について説明する。

【0398】

図43は、第2の実施の形態におけるパチンコ遊技機701およびカードユニット750を示す正面図である。図44は、パチンコ遊技機701およびカードユニット750の構成を示すブロック図である。

【0399】

パチンコ遊技機701は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機701は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠702を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取付けられる機構板（図示せず）と、それらに取付けられる種々の部品（後述する遊技盤706を除く）とを含む構造体である。

【0400】

ガラス扉枠702の下部表面には打球供給皿（上皿）3がある。打球供給皿703の下部には、打球供給皿703に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿704、および、打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ）705等が設けられている。また、ガラス扉枠702の背面には、遊技盤706が着脱可能に取付けられている。遊技盤706は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤706の前面には、打込まれた遊技球が流下可能な遊技領域707が形成されている。

【0401】

余剰球受皿（下皿）704を形成する部材には、たとえば下皿本体の上面における手前側の所定位置（たとえば下皿の中央部分）等に、スティック形状（棒形状）に構成され、遊技者が把持して複数方向（前後左右）に傾倒する操作が可能なスティックコントローラ7122が取付けられている。なお、スティックコントローラ7122には、遊技者がスティックコントローラ7122の操作桿を操作手（たとえば左手等）で把持した状態において、所定の操作指（たとえば人差し指等）で押引操作すること等により所定の指示操作が可能なトリガボタン7125（図44参照）が設けられている。また、スティックコントローラ7122には、スティックコントローラ7122を振動動作させるためのバイブレータ用モータ7126（図44参照）が内蔵されている。

【0402】

打球供給皿（上皿）703を形成する部材には、たとえば上皿本体の上面における手前側の所定位置（たとえばスティックコントローラ7122の上方）等に、遊技者が押下操作等により所定の指示操作を可能なプッシュボタン7120が設けられている。

【0403】

打球供給皿703の上面には、球貸しを受ける場合に操作する球貸ボタン751と、カード残額や獲得玉数等を特定可能にしてカードの返却を受ける場合に操作する返却ボタン752と、カードの残度数を表示する残度数表示部753が設けられる。

【0404】

遊技領域707の中央付近には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての演出図柄を変動表示（可変表示ともいう）可能な演出表示装置709が設けられている。遊技領域707における演出表示装置709の右側方には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての第1特別図柄を変動表示する第1特別図柄表示器708aと、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての第2特別図柄を変動表示する第2特別図柄表示器708bとが設けられている。

【0405】

第1特別図柄表示器708aおよび第2特別図柄表示器708bのそれぞれは、数字および文字を変動表示可能な簡易で小型の表示器（たとえば7セグメントLED）で構成されている。演出表示装置709は、液晶表示装置（LCD）で構成されており、表示画面において、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に同期した演出図柄の変動表示等の各種画像を表示する表示領域が設けられる。このような表示領域には、たとえば「左」、「中」、「右」の3つの装飾用（演出用）の演出図柄を変動表示する図柄表示領域が形成される。

10

【0406】

第1特別図柄表示器708aおよび第2特別図柄表示器708bのそれぞれは、主基板（遊技制御基板）に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出表示装置709は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。第1特別図柄表示器708aで第1特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置709で演出表示が実行され、第2特別図柄表示器708bで第2特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置709で演出表示が実行されるので、遊技の進行状況を把握しやすくなることができる。

20

【0407】

第1特別図柄表示器708aに特定表示結果としての大当たり表示結果（大当たり図柄）が導出表示されたとき、または、第2特別図柄表示器708bに特定表示結果としての大当たり表示結果（大当たり図柄）が導出表示されたときには、演出表示装置709においても、特定表示結果としての大当たり表示結果（大当たり図柄の組合せ）が導出表示される。このように変動表示の表示結果として特定表示結果が表示されたときには、遊技者にとって有利な価値（有利価値）が付与される有利状態としての特定遊技状態（大当たり遊技状態）に制御される。

30

【0408】

また、演出表示装置709において、最終停止図柄（たとえば左右中図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、大当たり図柄（たとえば左中右の図柄が同じ図柄で揃った図柄の組合せ）と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態（以下、これら状態をリーチ状態という。）で行なわれる演出をリーチ演出という。

【0409】

ここで、リーチ状態は、演出表示装置709の表示領域において停止表示された演出図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない演出図柄の変動が継続している表示状態、または、全部もしくは一部の演出図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。言い換えると、リーチとは、複数の変動表示領域において識別情報が特定表示結果を構成しているが少なくとも一部の変動領域が変動表示中である状態をいう。この実施形態において、リーチ状態は、たとえば、左、右の図柄表示領域で同じ図柄が停止し、中の図柄表示領域で図柄が停止していない状態で形成される。リーチ状態が形成されるときに左、右の図柄表示領域で停止された図柄は、リーチ形成図柄、または、リーチ図柄と呼ばれる。

40

【0410】

50

そして、リーチ状態における表示演出が、リーチ演出表示（リーチ演出）である。また、リーチの際に、通常と異なる演出がランプや音で行なわれることがある。この演出をリーチ演出という。また、リーチの際に、キャラクタ（人物等を模した演出表示であり、図柄（演出図柄等）とは異なるもの）を表示させたり、演出表示装置 709 の背景画像の表示態様（たとえば、色等）を変化させたりすることがある。このキャラクタの表示や背景の表示態様の变化をリーチ演出表示という。また、リーチの中には、それが出現すると、通常のリーチに比べて、大当たりが発生しやすいように設定されたものがある。このような特別のリーチをスーパーリーチという。

【0411】

演出表示装置 709 の右方には、各々を識別可能な識別情報としての第 1 特別図柄を変動表示する第 1 特別図柄表示器（第 1 変動表示部）708a が設けられている。第 1 特別図柄表示器 708a は、0～9 の数字等の特別図柄を変動表示可能な簡易で小型の表示器（たとえば 7 セグメント LED）で実現されている。また、演出表示装置 709 の右方（第 1 特別図柄表示器 708a の右隣）には、各々を識別可能な識別情報としての第 2 特別図柄を変動表示する第 2 特別図柄表示器（第 2 変動表示部）708b が設けられている。第 2 特別図柄表示器 708b は、0～9 の数字等の特別図柄を変動表示可能な簡易で小型の表示器（たとえば 7 セグメント LED）で実現されている。

【0412】

以下、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とを特別図柄と総称することがあり、第 1 特別図柄表示器 708a と第 2 特別図柄表示器 708b とを特別図柄表示器（変動表示部）と総称することがある。

【0413】

なお、この実施の形態では、2 つの特別図柄表示器 708a、708b を備える場合を示しているが、遊技機は、特別図柄表示器を 1 つのみ備えるものであってもよい。

【0414】

第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示は、変動表示の実行条件である第 1 始動条件または第 2 始動条件が成立（たとえば、遊技球が第 1 始動入賞口 713 または第 2 始動入賞口 714 を通過（入賞を含む）したこと）した後、変動表示の開始条件（たとえば、保留記憶数が 0 でない場合であって、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態）が成立したことに基づいて開始され、変動表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲート等の予め入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った（入賞した）ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示させることである。

【0415】

演出表示装置 709 の下方には、第 1 始動入賞口 713 を有する入賞装置が設けられている。第 1 始動入賞口 713 に入賞した遊技球は、遊技盤 706 の背面に導かれ、第 1 始動口スイッチ 713a によって検出される。

【0416】

また、第 1 始動入賞口（第 1 始動口）713 を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第 2 始動入賞口 714 を有する可変入賞球装置 715 が設けられている。第 2 始動入賞口（第 2 始動口）714 に入賞した遊技球は、遊技盤 706 の背面に導かれ、第 2 始動口スイッチ 714a によって検出される。可変入賞球装置 715 は、ソレノイド 716 によって開状態とされる。可変入賞球装置 715 が開状態になることによって、遊技球が第 2 始動入賞口 714 に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置 715 が開状態になっている状態では、第 1 始動入賞口 713 よりも、第 2 始動入賞口 714 に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置 715 が閉状態になっている状態では、遊技球は第 2 始動入賞口 714 に入賞しない。したがって、可変入賞球装置 715 が閉状態になっている状態では、第 2 始動入賞口 714 より

も、第1始動入賞口713に遊技球が入賞しやすい。なお、可変入賞球装置715が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。以下、第1始動入賞口713と第2始動入賞口714とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

【0417】

第2特別図柄表示器708bの上方には、第2始動入賞口714に入った有効入賞球数すなわち第2保留記憶数を表示する4つの表示器からなる第2特別図柄保留記憶表示器718bが設けられている。第2特別図柄保留記憶表示器718bは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第2特別図柄表示器708bでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

10

【0418】

また、第2特別図柄保留記憶表示器718bのさらに上方には、第1始動入賞口713に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する4つの表示器からなる第1特別図柄保留記憶表示器718aが設けられている。第1特別図柄保留記憶表示器718aは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第1特別図柄表示器708aでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【0419】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル705を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域707に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域707を囲むように円形状に形成された打球レールを通して遊技領域707に入り、その後、遊技領域707を下りてくる。遊技球が第1始動入賞口713に入り第1始動口スイッチ713aで検出されると、第1特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（たとえば、特別図柄の変動表示が終了し、第1の開始条件が成立したこと）、第1特別図柄表示器708aにおいて第1特別図柄の変動表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置709において演出図柄の変動表示が開始される。すなわち、第1特別図柄および演出図柄の変動表示は、第1始動入賞口713への入賞に対応する。第1特別図柄の変動表示を開始できる状態でなければ、第1保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第1保留記憶数を1増やす。

20

30

【0420】

遊技球が第2始動入賞口714に入り第2始動口スイッチ714aで検出されると、第2特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（たとえば、特別図柄の変動表示が終了し、第2の開始条件が成立したこと）、第2特別図柄表示器708bにおいて第2特別図柄の変動表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置709において演出図柄の変動表示が開始される。すなわち、第2特別図柄および演出図柄の変動表示は、第2始動入賞口714への入賞に対応する。第2特別図柄の変動表示を開始できる状態でなければ、第2保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第2保留記憶数を1増やす。

【0421】

演出表示装置709は、第1特別図柄表示器708aによる第1特別図柄の変動表示時間中、および第2特別図柄表示器708bによる第2特別図柄の変動表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄の変動表示を行なう。第1特別図柄表示器708aにおける第1特別図柄の変動表示と、演出表示装置709における演出図柄の変動表示とは同期している。また、第2特別図柄表示器708bにおける第2特別図柄の変動表示と、演出表示装置709における演出図柄の変動表示とは同期している。また、第1特別図柄表示器708aにおいて大当り図柄が停止表示されるときと、第2特別図柄表示器708bにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、演出表示装置709において大当りを想起させるような演出図柄の組合せが停止表示される。

40

【0422】

また、演出表示装置709の表示画面の下部には、第1保留記憶数を表示する第1保留

50

記憶表示部と、第2保留記憶数を表示する第2保留記憶表示部とが形成される。なお、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する領域（合算保留記憶表示部）が設けられるようにしてもよい。そのように、合計数を表示する合算保留記憶表示部が設けられているようにすれば、変動表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくなることができる。

【0423】

また、図1に示すように、可変入賞球装置715の下方には、特別可変入賞球装置720が設けられている。特別可変入賞球装置720は開閉板を備え、第1特別図柄表示器708aに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときと、第2特別図柄表示器708bに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当り遊技状態）においてソレノイド721によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ723で検出される。

10

【0424】

大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置720が開放状態と閉鎖状態とを繰り返す繰り返し継続制御が行なわれる。繰り返し継続制御において、特別可変入賞球装置720が開放されている状態が、ラウンドと呼ばれる。これにより、繰り返し継続制御は、ラウンド制御とも呼ばれる。本実施の形態では、大当りの種別が複数設けられており、大当りとなることが決定されたときには、いずれかの大当り種別が選択される。

【0425】

20

演出表示装置709の左方には、各々を識別可能な普通図柄を変動表示する普通図柄表示器710が設けられている。この実施の形態では、普通図柄表示器710は、0～9の数字を変動表示可能な簡易で小型の表示器（たとえば7セグメントLED）で実現されている。すなわち、普通図柄表示器710は、0～9の数字（または、記号）を変動表示するように構成されている。また、小型の表示器は、たとえば方形状に形成されている。

【0426】

遊技球がゲート732を通過しゲートスイッチ732aで検出されると、普通図柄表示器710の表示の変動表示が開始される。そして、普通図柄表示器710における停止図柄が所定の図柄（当り図柄。たとえば、図柄「7」。）である場合に、可変入賞球装置715が所定回数、所定時間だけ遊技者にとって不利な閉状態から遊技者にとって有利な開状態に変化する。普通図柄表示器710の近傍には、ゲート732を通過した入賞球数を表示する4つのLEDによる表示部を有する普通図柄保留記憶表示器741が設けられている。ゲート732への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ732aによって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器741は点灯するLEDを1増やす。そして、普通図柄表示器710の変動表示が開始される毎に、点灯するLEDを1減らす。

30

【0427】

遊技盤706の下部には、入賞しなかった打球が取込まれるアウト口726がある。また、遊技領域707の外側の左右上部および左右下部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する4つのスピーカ727が設けられている。遊技領域707の外周には、前面枠に設けられた枠LED728が設けられている。

40

【0428】

また、カード（会員カード、ビジターカード）が挿入されることによって球貸しを可能にするカードユニット750が、パチンコ遊技機701に隣接して設置される。このカードユニット750は、遊技者による遊技に使用可能な価値としてのカード残額や、遊技の結果、遊技者が獲得した獲得価値としての獲得玉数を記録したカードから、カード残額や獲得玉数の引落としを受付けて、その引落額に応じた貸玉としてのパチンコ玉をパチンコ遊技機701の球払出装装置797に払出させることを指示する制御信号をパチンコ遊技機701の払出制御基板737に出力し、そのパチンコ玉の使用により、遊技者によるパチンコ遊技機701での遊技を可能にするものである。このようにカードユニット750が

50

らパチンコ遊技機 701 に出力される制御信号は、カードに記録された価値に基づいたパチンコ玉の貸出指令の一例である。しかし、このようなカードユニット 750 とパチンコ遊技機 701 などの遊技機とでやり取りされる信号に限定されず、カードユニットが遊技機に内蔵される場合は、貸出指令は、遊技機内部でやり取りされる制御信号であってもよい。

【0429】

カードユニット 750 には、たとえば、使用可能状態であるか否かを示す使用可表示ランプ、カードユニットがいずれの側のパチンコ遊技機 701 に対応しているのかを示す連結台方向表示器、カードユニット内にカードが投入されていることを示すカード投入表示ランプ、記録媒体としてのカードが挿入されるカード挿入口、およびカード挿入口の裏面に設けられているカードリーダーの機構を点検する場合にカードユニットを解放するためのカードユニット錠が設けられている。

10

【0430】

パチンコ遊技機 701 において、遊技者が遊技を行なう場合には、遊技に使用可能な遊技用のカードを用いる。カードとしては、遊技場において会員として登録された遊技者に対して個別に発行された会員カードと、すべての遊技者が利用できるビジターカードとの 2 種類のカードがある。

【0431】

会員カードは、IC カードよりなる記録媒体である。会員カードには、カード ID が記録されている。遊技者の投入代金の対価としてのカード残額、獲得玉数情報、貯玉数情報、および、会員個人を特定する会員情報等の各種情報（カード情報）が、カード ID に対応付けて後述する獲得玉管理サーバに記録されている。獲得玉管理サーバは、会員カードに基づいて対応する各種カード情報を割出することができる。カード残額、貯玉数情報、来店ポイント数情報、および、会員情報等のカード情報は、獲得玉管理サーバにより、カード ID を用いて管理される。

20

【0432】

ここで、貯玉とは、遊技者が獲得した獲得玉等の獲得価値を遊技場側に預入れる行為およびその預入れられた価値をいう。貯玉数情報とは、その会員カードを所有している遊技者の貯玉の数を示す情報である。獲得玉とは、遊技者が遊技により獲得した点数または玉等を示す価値をいう。獲得玉数情報とは、その会員カードを所有している遊技者の獲得玉の数を示す情報である。また、再プレイとは、遊技者が貯玉または遊技場に預入れていない獲得玉を用いて玉貸しを受けて遊技を行なうことをいう。

30

【0433】

遊技者が遊技を行なう場合は、まず、貨幣（1000 円）を貨幣挿入口に挿入する。すると、その挿入された貨幣が判別されて適正貨幣の場合に、球貸しボタン 751 が操作されると、挿入貨幣の金額の範囲内で遊技玉が貸出されて遊技が可能となる。なお、貨幣としては 1000 円札以外の貨幣も使用可能である。カードの返却を受ける場合は、挿入された会員カードのカード ID で特定される獲得玉数に、遊技者が獲得した獲得玉数を加算更新することができる。会員カードが挿入されていない場合には、カードユニット 750 からビジターカードが発行される。遊技者が獲得した獲得玉数とそのビジターカードに記録されて遊技者に排出される。このように、会員カードおよびビジターカードには、入金額から遊技に使用した額を差し引いた残額が特定可能に記憶される。

40

【0434】

遊技者がビジターカードを用いて遊技を行なう場合には、カードユニット 750 に設けられているカード口にビジターカードを挿入する。すると、その挿入されたビジターカードに記録されているカード残額や獲得玉数等のカード情報がカードユニット 750 に設けられたカードリーダーにより読取られる。そして、読取られたカード情報に基づいて、カード残額がパチンコ遊技機 701 に設けられている残度数表示部 753 に表示され、獲得玉数が、カードユニット 750 に設けられている計数表示部 755 に表示される。計数表示部 755 は、カード残額や獲得玉数を所定の桁数で表示するように構成されて

50

いる。この表示されたカード残額や獲得玉数を用いて遊技が可能となる。

【0435】

遊技者が会員カードを用いて遊技を行なう場合には、カードユニット750に設けられているカード口に会員カードを挿入する。すると、その挿入された会員カードに記録されているカードIDがカードリーダーライターにより読取られる。そして、読取られたカードIDに基づいて獲得玉管理サーバが特定した玉数データ（獲得玉数データ、貯玉数データ）が計数表示部7555に表示される。この表示されたカード残額や獲得玉数や貯玉数を用いて遊技が可能となる。

【0436】

カードユニット750には、貯玉や獲得玉を用いて玉貸しを受ける場合、すなわち、再プレイをする場合に操作する再プレイボタン7554が設けられている。

10

【0437】

球貸ボタン751が操作されれば、残度数表示部753に表示されているカード残額から、予め定められた貸出単位額分の額が引落されて減額され、それと引換えに、貸出単位額分の玉がパチンコ遊技機701から貸玉として払出される。また、カード残額が、残度数表示部753に表示される。このような操作は、玉貸し操作と呼ばれる。

【0438】

カード口にカードが挿入されている状態において、再プレイボタン7554が操作されれば、計数表示部7555に表示されている獲得玉数または貯玉数から、予め定められた返却単位数分の玉数が引落とされて減算され、それと引換えに、返却単位数分の玉がパチンコ遊技機701の球払出装装置797から返却される。このような操作は、再プレイ操作と呼ばれる。このように払出される玉を返却玉と呼ぶ。

20

【0439】

カード口に会員カードが挿入されている状態において、返却ボタン752が操作されれば、その時点での獲得玉数、カード残額、および、貯玉数等の情報が獲得玉数管理サーバに記憶され、その記憶情報を特定するカードIDが記録された会員カードがカード口から排出されて遊技者に返却される。

【0440】

カードユニット750から貸玉として払出される玉は、パチンコ遊技機701の内部に設けられている球払出装装置797から、パチンコ遊技機701に設けられている打球供給皿703上に払出される。

30

【0441】

遊技においては、遊技者がパチンコ遊技機701に設けられている打球操作ハンドル705を操作して、打球供給皿703に貯留された玉を弾発発射し、遊技領域707に打込む。そして、遊技領域707に打込まれた玉が上述したような各種の入賞領域に入賞すれば、入賞領域別に予め定められた個数の景品玉が打球供給皿703に払出される。打球供給皿703が満タンになった場合には、その下方に設けられている余剰球受皿704に玉が送られて貯留される。

【0442】

このパチンコ遊技機701においては、各台計数機705と呼ばれるパチンコ玉の計数装置が各パチンコ遊技機701に対応して設けられている。各台計数機705は、パチンコ遊技機701の下方に設けられた計数用玉貯留部794とを含む。

40

【0443】

計数用玉貯留部794は、余剰球受皿704の下方に設けられており、余剰球受皿704から排出された玉を受けて貯留することが可能な形状に構成されている。貯留玉が満杯になったこと等の理由により、余剰球受皿704に設けられた排出レバーが操作されると、余剰球受皿704に貯留されていた玉が、余剰球受皿704の底面の開口部から下方へ排出され、計数用玉貯留部794に受けられる。

【0444】

計数用玉貯留部794においては、遊技者による操作が可能な計数シャッタ794aが

50

設けられている。計数シャッタ794aは、計数用玉貯留部794の底部に設けられた開口部を開閉するための部材であり、一体形成されたレバー部794bの操作に応じて開閉される。計数シャッタ794aは、通常状態において閉成されて計数用玉貯留部794を玉の貯留が可能な状態にし、遊技者によってレバー部794bが操作された場合に開放される。計数シャッタ794aが開かれると、計数用玉貯留部794に貯留されていた玉が、計数用玉貯留部794の底部に連結されている玉排出用通路7520に排出される。玉排出用通路7520の入側には、計数用玉貯留部794から排出された玉（以下、「獲得玉」という）を計数するために検出する通過検出用センサよりなる獲得玉検出スイッチ7501が設けられている。

【0445】

10

獲得玉検出スイッチ7501により玉が検出され、計数されれば、カードユニット750に設けられた計数表示部7555にその計数値が表示される。この計数値（「獲得玉数」ともいう）は、遊技終了時に獲得玉数情報としてビジターカードに記録され、景品交換等の各種目的のために使用することが可能である。また、会員カードにおいては、その会員カードのカードIDに対応付けて獲得玉管理サーバに記憶され、景品交換等の各種目的のために使用することが可能である。また、獲得玉数情報で示される獲得玉数を貯玉数に変換し、貯玉数情報としてに記録しておくことが可能である。

【0446】

返却を行なう場合には、遊技者により返却ボタン752が操作される。返却ボタン752が操作された場合は、前述した獲得玉検出スイッチ7501による計数値の全てが景品交換のために精算され、その精算された計数値（言い換えると獲得玉数）等の情報が、カードリーダーライターによりビジターカードに書込まれ、そのビジターカードが、カード口から排出されて遊技者に返却される。一方、遊技者が会員カードをカード口に挿入して返却操作した場合には、その会員カードのカードIDに対応付けて計数値（言い換えると獲得玉数）等の情報が獲得玉管理サーバに記憶される。

20

【0447】

「大当り」のうち、大当り遊技状態に制御された後、特別遊技状態として、通常状態（確変状態でない通常の遊技状態（低確率状態））に比べて大当りとすることに決定される確率が高い状態である確変状態（確率変動状態の略語であり、高確率状態ともいう）に移行する大当りの種類（種別）は、「確変大当り」と呼ばれる。

30

【0448】

ラウンド数が異なる大当り遊技状態としては、通常大当りおよび確変大当りによる15ラウンドの大当り遊技状態、ならびに、突然確変大当りによる2ラウンドの大当り遊技状態の、複数種類の大当り遊技状態が設けられている。また、ラウンド数が同じであるが各ラウンドの開放時間が異なる大当り遊技状態としては、通常大当りおよび確変大当りによる開放時間が29秒の大当り遊技状態と、突然確変大当りによる開放時間が0.5秒の大当り遊技状態との、複数種類の大当り遊技状態が設けられている。小当りにおいては、突然確変大当りと同様の開放回数（2回）および開放時間（0.5秒）の小当り遊技状態となる。

【0449】

40

具体的に、通常大当りおよび確変大当りの大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置720が、開放状態とされた後、所定の開放状態の終了条件（開放状態において所定期間（たとえば29秒間）が経過したこと、または、所定個数（たとえば10個）の入賞球が発生したという開放終了条件）が成立したことに応じて閉鎖状態とされる。そして、開放終了条件が成立すると、継続権が発生し、特別可変入賞球装置720の開放が再度行なわれる。継続権の発生は、大当り遊技状態における開放回数が予め定められた上限値となる15ラウンド（最終ラウンド）に達するまで繰返される。

【0450】

また、突然確変大当りの大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置720が、開放状態とされた後、所定の開放状態の終了条件（開放状態において所定期間（たとえば0

50

． 5 秒間）が経過したこと、または、所定個数（たとえば 9 個）の入賞球が発生したという開放終了条件）が成立したことに応じて閉鎖状態とされる。そして、開放終了条件が成立すると、継続権が発生し、特別可変入賞球装置 7 2 0 の開放が再度行なわれる。継続権の発生は、大当たり遊技状態における開放回数が予め定められた上限値となる 2 ラウンド（最終ラウンド）に達するまで繰返される。

【0 4 5 1】

このように、突然確変大当りは、大入賞口の開放回数が 1 5 ラウンドよりも少ない回数（この実施の形態では 2 回）まで許容されるとともに、大入賞口の開放時間が短い（たとえば、0. 5 秒間）大当たり種類（種別）である。

【0 4 5 2】

また、本実施の形態では、確変大当りに基づく特別遊技状態としては、確変状態に付随して、特別図柄や演出図柄の変動時間（変動表示期間）が非時短状態（通常変動時間状態）よりも短縮される時短状態に制御される。また、本実施の形態では、通常大当りに基づく特別遊技状態としては、時短状態に制御される。

【0 4 5 3】

このように、時短状態に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、時短状態となったときには、有効な始動入賞が発生しやすくなり大当たり遊技が行なわれる可能性が高まる。

【0 4 5 4】

なお、「大当たり」のうち、1 5 ラウンドの大当たり遊技状態に制御された後、確変状態に移行しない大当たりの種類（種別）は、「通常大当たり」と呼ばれる。

【0 4 5 5】

また、確変大当たりおよび通常大当りに基づく特別遊技状態としては、可変入賞球装置 7 1 5 が開状態になる頻度を高くすることにより可変入賞球装置 7 1 5 に遊技球が進入する頻度を高くして可変入賞球装置 7 1 5 への入賞を容易化（高進入化、高頻度化）する電チューサポート制御状態に制御される。一方、突然確変大当りに基づく特別遊技状態としては、確変状態に制御されるが、電チューサポート制御状態に制御されない。

【0 4 5 6】

ここで、電チューサポート制御について説明する。電チューサポート制御としては、普通図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）を短縮して早期に表示結果を導出表示させる制御（普通図柄短縮制御）、普通図柄の停止図柄が当り図柄になる確率を高める制御（普通図柄確変制御）、可変入賞球装置 7 1 5 の開放時間を長くする制御（開放時間延長制御）、および、可変入賞球装置 7 1 5 の開放回数を増加させる制御（開放回数増加制御）が行なわれる。このような制御が行なわれると、当該制御が行なわれていないときと比べて、可変入賞球装置 7 1 5 が開状態となっている時間比率が高くなるので、第 2 始動入賞口 7 1 4 への入賞頻度が高まり、遊技球が始動入賞しやすくなる（特別図柄表示器 7 0 8 a, 7 0 8 b や演出表示装置 7 0 9 における変動表示の実行条件が成立しやすくなる）。また、このような制御によって第 2 始動入賞口 7 1 4 への入賞頻度が高まることにより、第 2 始動条件の成立頻度および／または第 2 特別図柄の変動表示の実行頻度が高まる遊技状態となる。

【0 4 5 7】

このような電チューサポート制御により第 2 始動入賞口 7 1 4 への入賞頻度が高められた状態（高頻度状態）は、発射球数に対して入賞に応じて賞球として払出される遊技球数の割合である「ベース」が、当該制御が行なわれないうきと比べて、高い状態であるので、「高ベース状態」と呼ばれる。また、このような制御が行なわれないうきは、「低ベース状態」と呼ばれる。また、このような制御は、可変入賞球装置 7 1 5、すなわち、電動チューリップにより入賞をサポートすることにより可変入賞球装置 7 1 5 への入賞を容易化する制御であり、「電チューサポート制御」と呼ばれる。

【0 4 5 8】

この実施の形態においては、大当たり確率の状態を示す用語として、「高確率状態（確変

10

20

30

40

50

状態)」と、「低確率状態（非確変状態）」とを用い、ベースの状態の組合せを示す用語として、「高ベース状態（電チューサポート制御状態）」と、「低ベース状態（非電チューサポート制御状態）」とを用いる。

【0459】

さらに、電チューサポート制御としては、普通図柄短縮制御状態、普通図柄確変制御状態、開放時間延長制御状態、および、開放回数増加制御状態のうちのいずれか複数を組合せた状態に移行させることによって、高ベース状態に移行するようにしてもよい。また、電チューサポート制御としては、普通図柄短縮制御状態、普通図柄確変制御状態、開放時間延長制御状態、および、開放回数増加制御状態のうちのいずれか1つの状態に移行させることによって、高ベース状態に移行するようにしてもよい。このように、電チューサポート制御としては、普通図柄短縮制御状態、普通図柄確変制御状態、開放時間延長制御状態、および、開放回数増加制御状態のうち、いずれか1つの状態、いずれか複数（すべての組合せを除く）を組合せた状態、または、すべてを組合せた状態に制御するものであれば、どのような制御を行なうようにしてもよい。

10

【0460】

本実施の形態では、確変大当りに基づく特別遊技状態として、確変状態に制御されることに付随して、時短状態および電チューサポート制御状態に制御される。その他、特別遊技状態における時短状態と電チューサポート制御状態との関係としては、時短状態に付随して電チューサポート制御状態に制御されるようにしてもよく、時短状態に独立して電チューサポート制御状態に制御されるようにしてもよい。

20

【0461】

この実施の形態の場合は、突然確変大当りのように大当り遊技状態の終了後において、特別遊技状態として、確変状態に制御されたときに時短状態および電チューサポート制御状態に制御されない場合がある。また、大当り遊技状態の終了後において、確変状態に制御されず通常状態となるときは、変動表示回数により期間が制限されずに、次回の大当りが発生するまでの間、時短状態および電チューサポート制御状態に制御されるようにしてもよい。

【0462】

この実施の形態においては、大当り確率の状態を示す用語として、「高確率状態（確変状態）」と、「低確率状態（非確変状態）」とを用い、ベースの状態を示す用語として、「高ベース状態（電チューサポート制御状態）」と、「低ベース状態（非電チューサポート制御状態）」とを用いる。

30

【0463】

また、この実施の形態においては、大当り確率の状態およびベースの状態の組合せを示す用語として、「低確低ベース状態」、「低確高ベース状態」、「高確低ベース状態」、および、「高確高ベース状態」を用いる。「低確低ベース状態」とは、大当り確率の状態が低確率状態で、かつ、ベースの状態が低ベース状態であることを示す状態である。「低確高ベース状態」とは、大当り確率の状態が低確率状態で、かつ、ベースの状態が高ベース状態であることを示す状態である。「高確低ベース状態」とは、大当り確率の状態が高確率状態で、かつ、ベースの状態が低ベース状態であることを示す状態である。「高確高ベース状態」とは、大当り確率の状態が高確率状態で、かつ、ベースの状態が高ベース状態であることを示す状態である。

40

【0464】

通常大当りは、15ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、非確変状態、時短状態、および、電チューサポート制御状態（低確高ベース状態）に制御される大当りである。確変大当りは、15ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、確変状態、時短状態、および、電チューサポート制御状態（高確高ベース状態）に移行する制御が行なわれる大当りである。

【0465】

突然確変大当りは、開放時間が極めて短い2ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、確

50

変状態に移行する制御が行なわれ、時短状態、および、電チューサポート制御状態（高確率／高ベース状態）に移行する制御が行なわれずに非時短状態、および、非電チューサポート制御状態（高確率／低ベース状態）に制御される大当たりである。

【0466】

確変大当たりにおいては、確変状態、時短状態、および、電チューサポート制御状態が、次回の大当たりが発生するまでという条件が成立するまでの期間継続する。また、通常大当たりにおいては、時短状態が、変動表示が100回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当たりが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまでの期間継続する。このように時短状態が継続する変動表示の回数は、時短回数とも呼ばれる。

10

【0467】

また、突然確変大当たりの場合は、確変状態よりなる特別遊技状態が、次回の大当たりが発生するまでという条件が成立するまでの期間継続する。

【0468】

また、小当たりとなったときには、小当たり遊技状態終了後に、小当たり遊技状態の開始前における遊技状態としての大当たり確率およびベース状態が維持される。また、この実施の形態において、小当たりは、小当たり遊技状態において、突然確変大当たりと同一の開放回数および同一の開放時間で特別可変入賞球装置720を開放する当りである例を示すが、これに限らず、小当たりとしては、特別可変入賞球装置720の開放態様が、突然確変大当たりのときの開放態様と完全に一致するものでないが、突然確変大当たりのときの開放態様と区別し

20

【0469】

突然確変大当たりと、小当たりとは、特別可変入賞球装置720の開放回数および開放時間が同じであるので、大当たり遊技状態および小当たり遊技状態中に、突然確変大当たりであるか小当たりであるかを遊技者が認識しにくい。これにより、突然確変大当たりの大当たり遊技状態の終了後および小当たり遊技状態の終了後において、確変状態となっていることを報知しない共通の演出が行なわれるときには、確変状態となっているか否かを遊技者が認識しにくい。また、突然確変大当たりは、大当たり遊技状態の終了後に低ベースとなるので、小当たり遊技状態の終了後にベースが変更されない小当たりと比べると、突然確変大当たりの大当たり遊技状態の終了後と、小当たり遊技状態の終了後とで、遊技者が動作状況を区別しにくい。このような制御状態は、確変状態が潜伏しているような状態であるので、潜伏状態と呼ばれ、このような潜伏状態にする制御が潜伏制御と呼ばれる。なお、高確低ベース状態において発生した突然確変大当たり時には、大当たり遊技状態の終了後に、時短状態に制御され、電チューサポート制御に制御されるものを設けてもよい。このように、高確高ベース状態に移行する場合には、後述する潜伏演出を行なわないようにすることが望ましい。

30

【0470】

この実施形態によるパチンコ遊技機701においては、演出制御用CPU7101において、大当たり遊技状態の終了後および小当たり遊技状態の終了後に、確変状態となっているか否かを報知しない共通の演出をする潜伏演出が行なわれる。たとえば、演出制御用CPU7101では、大当たり終了時において、小当たり／突然確変大当たり終了指定コマンドを受信したときは、大当たり遊技状態（小当たりの場合は小当たり遊技状態）の終了後において共通の背景画像を表示する等、共通の演出を行なう。このような潜伏演出が行なわれることにより、遊技者に対して確変状態であるか否かについての期待感を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、潜伏演出は、遊技制御用マイクロコンピュータ7100から潜伏演出の実行を指示するコマンドを送信し、当該コマンドに応じて、演出制御用CPU7101が潜伏演出を実行するようにしてもよい。

40

【0471】

図44は、主基板（遊技制御基板）731における回路構成の一例を示すブロック図で

50

ある。なお、図44は、払出制御基板737および演出制御基板780等も示されている。主基板731には、プログラムにしたがってパチンコ遊技機701を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）7560が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ7560は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するROM754、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのRAM755、プログラムにしたがって制御動作を行なうCPU756およびI/Oポート部757を含む。遊技制御用マイクロコンピュータ7560は、ROM754およびRAM755が内蔵された1チップマイクロコンピュータである。遊技制御用マイクロコンピュータ7560には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）が発生する乱数回路7503が内蔵されている。

10

【0472】

また、RAM755は、その一部または全部が電源基板7910において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップRAMである。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM755の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグ等）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存される。

【0473】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ7560においてCPU756がROM754に格納されているプログラムにしたがって制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ7560（またはCPU756）が実行する（または、処理を行なう）ということは、具体的には、CPU756がプログラムにしたがって制御を実行することである。このことは、主基板731以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

20

【0474】

乱数回路7503は、特別図柄の変動表示の表示結果により大当たりとするか否か判定するための判定用の乱数が発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路7503は、初期値（たとえば、0）と上限値（たとえば、65535）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則にしたがって更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることに基づいて、読出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。また、遊技制御用マイクロコンピュータ7560は、乱数回路7503が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。

30

【0475】

また、ゲートスイッチ732a、第1始動口スイッチ713a、第2始動口スイッチ714a、カウントスイッチ723からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ7560に与える入力ドライバ回路758も主基板731に搭載されている。また、可変入賞球装置715を開閉するソレノイド716、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置720を開閉するソレノイド721を遊技制御用マイクロコンピュータ7560からの指令にしたがって駆動する出力回路759も主基板731に搭載されている。

40

【0476】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ7560は、特別図柄を変動表示する第1特別図柄表示器708a、第2特別図柄表示器708b、普通図柄を変動表示する普通図柄表示器710、第1特別図柄保留記憶表示器718a、第2特別図柄保留記憶表示器718bおよび普通図柄保留記憶表示器741の表示制御を行なう。

【0477】

演出制御基板780は、演出制御用マイクロコンピュータ7100、ROM7102、RAM7103、VDP7109、および、I/Oポート部7105等を搭載している。ROM7102は、表示制御等の演出制御用のプログラムおよびデータ等を記憶する。R

50

AM7103は、ワークメモリとして使用される。ROM7102およびRAM7103は、演出制御用マイクロコンピュータ7100に内蔵されてもよい。VDP7109は、演出制御用マイクロコンピュータ7100と共動して演出表示装置709の表示制御を行なう。

【0478】

演出制御用マイクロコンピュータ7100は、主基板731から演出制御基板780の方向への一方向にのみ信号を通過させる中継基板777を介して、遊技制御用マイクロコンピュータ7560から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、演出表示装置709の変動表示制御を行なう他、ランプドライバ基板735を介して、枠側に設けられている枠LED728の表示制御を行なうとともに、音声出力基板770を介してスピーカ727からの音出力の制御を行なう等、各種の演出制御を行なう。

10

【0479】

また、演出制御用CPU7101は、スティックコントローラ7122のトリガボタン7125に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、トリガセンサ7121から入力する。また、演出制御用CPU7101は、プッシュボタン7120に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ7124から入力する。また、演出制御用CPU7101は、スティックコントローラ7122の操作桿に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、傾倒方向センサユニット7123から入力する。また、演出制御用CPU7101は、バイブレータ用モータ7126に駆動信号を出力することにより、スティックコントローラ7122を振動動作させる。

20

【0480】

払出制御基板737には、インタフェース基板766を介して、カードユニット750が接続される。カードユニット750は、払出制御基板737に対して貸玉、獲得玉および貯玉などの遊技球の払出しを指示する信号を出力する。カードユニット750には、各台計数機705が接続される。各台計数機705は、獲得玉検出スイッチ7501による獲得玉数を特定可能な信号を、カードユニット750に出力する。

【0481】

カードユニット750とパチンコ遊技機1の払出制御基板737との間で送受信される信号方式の一例を示すタイミングは次のとおりである。パチンコ遊技機701の電源が投入されると、払出制御基板737の払出制御用CPUは、カードユニット750に貸与準備信号を出力する（PRDY信号をハイレベルのオン状態にする）。また、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、接続信号を出力する（VL信号をハイレベルのオン状態にする）。払出制御用CPUは、接続信号の入力状態により接続状態／未接続状態を判定する。

30

【0482】

カードユニット750においてカードが受け付けられ、パチンコ遊技機701の球貸しボタン751が操作され球貸しボタン751から操作されたことを示す球貸しスイッチ信号がカードユニット750に入力されると、カードユニット制御部におけるカードユニット制御用マイクロコンピュータは、払出制御基板737に貸与要求信号を出力する（BRDY信号をハイレベルにする）。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、払出制御基板737に貸与指令信号を出力する（BRQ信号をハイレベルにする）。貸与指令信号は、単位料金（たとえば100円）当たりの遊技球の払出を要求する信号である。なお、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、内蔵ROMまたはカードユニット制御部に搭載されているROMに格納されているプログラムに従って制御を実行する。

40

【0483】

そして、払出制御基板737の払出制御用CPUは、カードユニット750に貸与可能信号を出力し（EXS信号をハイレベルにし）、カードユニット750からの貸与確認信号を入力すると（BRQ信号がローレベルになったことを検出すると）、球払出装置79

50

7の払出モータを駆動し、所定個の貸し球を遊技者に払い出す。払出の開始時に、パチンコ遊技機701において、振分ソレノイドが駆動状態とされる。すなわち、球振分部材を球貸し側に向ける。

【0484】

そして、払出が完了すると、払出制御基板737の払出制御用CPUは、貸与完了信号を出力する（EXS信号をローレベルにする）。その後、カードユニット750からの球貸し要求終了信号が出力されると（BRDY信号がローレベルになると）、賞球払出制御を実行可能な状態になる。なお、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、球貸しボタン751等の近傍に設けられている金額設定スイッチの設定に応じた回数だけ貸与指令信号を出力したら、球貸し要求終了信号を出力する（BRDY信号をローレベルにする）。

10

【0485】

[第3の実施の形態]

第2の実施の形態においては、入賞球の検出に応答して所定数の賞球を払出す払出式遊技機であるパチンコ遊技機701に発明を適用する場合について説明した。第3の実施の形態においては、遊技球を封入し入賞球の検出に応答して得点を付与する封入式遊技機に発明を適用することもできる。

【0486】

具体的に、上記の実施の形態の遊技機は、遊技者に景品として遊技球が払出され、遊技者が払出された遊技球または貸し球を遊技領域に発射して遊技が行なわれる遊技機であったが、会員カードやビジターカード等の遊技用記録媒体の記録情報により特定される大きさの遊技価値である度数を使用して、遊技に使用するための遊技得点を付与するとともに、付与された遊技得点または遊技による入賞により付与された遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打込んで遊技者が遊技を行なう遊技機にも本発明を適用することができる。

20

【0487】

すなわち、始動領域を遊技媒体（遊技球）が通過した後に、変動表示の開始を許容する開始条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の変動表示を行ない表示結果を導出表示する変動表示装置を備え、該変動表示装置に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行させる遊技機であるが、遊技得点が0でないときに遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打込んで遊技が行なわれ、遊技球の打込みに応じて遊技得点を減算し、遊技領域に設けられた入賞領域に遊技球が入賞することに応じて遊技得点を加算する遊技機にも本発明を適用することができる。そのような遊技機は、遊技得点の加算に使用可能な遊技用価値の大きさを特定可能な情報が記録された遊技用記録媒体を挿入するための遊技用記録媒体挿入口と、遊技用記録媒体挿入口に挿入された遊技用記録媒体に記録されている記録情報の読出しを行なう遊技用記録媒体処理手段とを備えていてもよい。

30

【0488】

図45は、第3の実施の形態における封入式遊技機の認証の概略を示すブロック図である。図45を参照して、このような封入式遊技機においては、パチンコ遊技機701およびカードユニット750が不正に改造されていないかを認証するための仕組みが定められている。

40

【0489】

この仕組みにおいては、パチンコ遊技機701の主基板731の認証・通信制御回路7311は、払出制御基板737の認証・通信制御回路7371、および、インターフェース基板766、ならびに、カードユニット750の制御ユニット7510の認証・通信制御回路7501、ならびに、ホールサーバ590を介して、鍵管理サーバ600と通信可能に接続されている。また、主基板731と鍵管理サーバ600との途中の機器についても、鍵管理サーバ600と通信可能に接続されている。

【0490】

50

これらの機器では、鍵管理サーバ600との間で認証用の情報をやり取りすることによって、これらの機器が不正に改造されていないかを認証することができる。これにより、パチンコ遊技機701およびカードユニット750のセキュリティの向上に寄与することができる。

【0491】

また、パチンコ遊技機701は、入賞の発生により所定の遊技点を付与するとともに遊技点を用いた遊技が可能である。カードユニット750によって、玉貸しボタン751の操作が受け付けられたことに基づいて、受け付けられた貨幣のうちの少なくとも一部を用いて加算する遊技点を特定可能な情報がパチンコ遊技機701に送信される。カードユニット750によって、各台計数機705での計数操作を受け付けたことに基づいて、パチンコ遊技機701が記憶している遊技点を特定可能な情報がパチンコ遊技機701から受信される。このため、入賞の発生により所定の遊技点を付与するとともに遊技点を用いた遊技が可能なパチンコ遊技機701などの遊技機に対応することができる。

10

【0492】

また、カードユニット750は、パチンコ遊技機701およびホールコンピュータ540と通信可能に接続される。カードユニット750は、パチンコ遊技機701により生成された情報をホールコンピュータ540向けに変換して送信するための外部出力端子（図示せず）を備える。このため、パチンコ遊技機701により生成された情報が従来のホールコンピュータ540向けの情報でないとしても、パチンコ遊技機701により生成された情報を従来のホールコンピュータ540向けに変換して送信するので、従来のホールコンピュータ540を用いることができる。

20

【0493】

なお、カードユニット750は、パチンコ遊技機701により生成された情報をホールコンピュータ540向けに変換して送信するための外部出力端子に替えて、ホールコンピュータ540向けに変換する変換装置に、パチンコ遊技機701により生成された情報を中継する外部出力端子を備えるようにしてもよい。

【0494】

次に、以上に説明した実施の形態の変形例や特徴点等を以下に列挙する。

(1) たとえば、前記実施の形態では、遊技媒体の一例としてメダルが適用されていたが、球状のパチンコ球（遊技球）を適用してもよい。

30

【0495】

(2) また、前記実施の形態では、メダル貸出機100が設置される遊技場としてスロットマシン1やパチンコ機等が設置されるパチンコ店を例示しているが、本発明が適用される遊技場はゲームセンタなどであってもよい。

【0496】

(3) また、前記実施の形態では、計数された正規メダルは排出口192から遊技島に排出、回収されるようになっていたが、正規メダルを不正メダルと同様に筐体101内に貯留し、適宜回収するようにしてもよい。

【0497】

(4) また、前記実施の形態では、計数装置190によりメダルが計数されたときに、制御ユニット181は、カードテーブル（図20（a）参照）の持ちメダル数に1を加算し（図35の計数処理のSc5参照）、不正メダル検出報知条件が成立したときに、制御ユニット181は、カードテーブル（図20（a）参照）の持ちメダル数から累積不正メダル数の値を減算するようになっていたが（図36の不正メダル処理のSd8参照）、その他の態様であってもよい。たとえば、計数装置190によりメダルが計数されたときに、制御ユニット181は、持ちメダル数に1を加算することを保留して保留カウント値に記録しておき、不正メダル検出報知条件が成立しなかったときに、保留カウント値を持ちメダル数に加算するようにしてもよい。

40

【0498】

(5) また、前記実施の形態では、計数装置190により計数されるメダルの真贋を

50

判定するようにしているが、払出装置 182 によりメダルが払い出される際に、該メダルの真贋を判定するようにし、不正メダルを払出装置 182 内の貯留部に貯留して、不正メダルの払い出しを防止するようにしてもよい。そして、払出装置 182 内の貯留部が満タンになったとき、及び閉店時（営業終了時）に所定量のメダルが貯留されているときに、払出装置 182 内の貯留部の不正メダルを回収するように促す報知を行なうようにしてもよい。

【0499】

すなわち、本発明の遊技用装置は、メダルなどの遊技媒体を計数する計数装置及び遊技媒体を払い出す（貸し出す）払出装置（貸出装置）のうちいずれか一方または双方を備える遊技用装置を含む。

10

【0500】

（6） また、前記実施の形態では、遊技場の営業終了時において、メダル管理コンピュータ 550 から各メダル貸出機 100 に対して、締め関連処理（営業終了処理）を実行する要求を行なう締め関連処理要求を受信したときに、メダル貯留ボックス 194（貯留部）のメダルの枚数が所定枚数（第 2 貯留量）に達しているときにはその旨が報知されるようになっているが、所定枚数（第 2 貯留量）に達しているときに報知するタイミングは、遊技場の営業終了時のみならず、営業時間中に報知を行なってもよいし、対応するスロットマシン 1 が待機状態（遊技が行なわれていない状態）であるときに報知を行なうようにしてもよい。

【0501】

20

（7） また、前記実施の形態では、締め関連処理（営業終了処理）を実行する要求を行なう締め関連処理要求の受信に基づいて、メダル貯留ボックス 194 のメダルの枚数が第 2 貯留量に達しているときにはその旨が報知されるようになっているが、締め関連処理要求以外の他の要求を受信したことに基づいて報知を行なうことを可能としてもよい。

【0502】

さらに、前記実施の形態では、締め関連処理においてメダル貯留ボックス 194 のメダルの枚数が第 2 閾値（第 2 貯留量）に達しているか否かを判定し、第 2 閾値に達しているときに報知するようになっていたが、第 2 閾値に達しているか否かを判定するタイミングは種々に変更可能であり、第 2 閾値に達しているか否かを常時判定するようにし、達したと判定した場合にその旨を記憶（たとえば所定のフラグを設定するなど）しておき、遊技場の営業終了に際して達したと判定した旨が記憶されているか否か（所定のフラグが設定されているか否か）を判定し、記憶されていれば報知を行なうようにしてもよい。

30

【0503】

（8） また、前記実施の形態では、メダル貯留ボックス 194（貯留部）のメダルの枚数が回収が必要となる所定枚数である第 1 閾値（第 1 貯留量）に達したときにその旨が報知されるようになっているが、達したときに報知を行なわなくても、たとえば、営業終了後に報知するようにしてもよく、たとえば、締め関連処理において第 1 閾値に達した旨が報知されるようにしてもよい。

【0504】

（9） また、前記実施の形態では、不正メダル関係設定画面において設定を行なう際に、第 1 閾値（第 1 貯留量）としての「満タン時報知条件」に「100 枚」と設定され、第 2 閾値（第 2 貯留量）としての「閉店時報知条件」に「50 枚」と設定されており、第 1 閾値と第 2 閾値とが異なる枚数として設定されているが、第 1 閾値と第 2 閾値とが同じ枚数になるように設定してもよい。

40

【0505】

（10） また、前記実施の形態では、メダル貸出機 100 は、メダル貯留ボックス 194 のメダル貯留量が第 1 閾値（第 1 貯留量）または第 2 閾値（第 2 貯留量）になった旨を光により報知する状態報知ランプ 111 を備えていたが、音を出力可能なスピーカや所定の画像にて報知する表示装置を備えていてもよい。さらに、メダル貸出機 100 は、メダル貯留ボックス 194 のメダル貯留量が第 1 閾値または第 2 閾値になった旨を外部機器

50

(メダル管理コンピュータ550など)に出力可能な機能を有していれば、必ずしもこのような報知手段を備えていなくても、電氣的に接続された外部機器などに備えられていてもよい。

【0506】

(11) また、前記実施の形態では、各メダル貸出機100において、個々に正規メダルの登録を実施する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらの正規メダルの画像を、メダル管理コンピュータ550から各メダル貸出機100に配信して、一斉に登録できるようにしても良いし、正規メダルの画像が記憶されたフラッシュメモリ等の記憶媒体を個々のメダル貸出機100に装着して登録を実施するようにしても良い。

10

【0507】

(12) 前述した実施の形態においては、持ちメダル数(持玉数)をメダル貸出機100(カードユニット750)に残したまま、プリペイド残額のみが入金残額対応カードに対応付けられて外部に排出されるようにした。その結果、計数されたメダル(遊技球)がある場合に、受付けられた貨幣のうちメダルの貸与に用いられていないプリペイド残額を用いたメダル貸しが誤って行なわれてしまうことを防止することができる。

【0508】

一般に、プリペイド残額を用いてメダル等の遊技媒体を貸与する場合の遊技媒体の単価の方が、持ちメダルを景品に交換するときの遊技媒体の単価よりも高い。このため、単価の低い持ちメダルを用いて遊技をした方が、単価の高い貸与されたメダルを用いて遊技をするよりも、少ない価値でより多くの遊技をすることができるため、遊技者にとって有利である。したがって、持ちメダルがあるのに、プリペイド残額を用いたメダル貸しが誤って行なわれてしまうことを防止できることは、遊技者にとっては有効である。

20

【0509】

(13) カードユニット750は、カードの返却操作があったときに、その旨を示す信号をパチンコ遊技機701へ送信するようにしてもよい。パチンコ遊技機701は、その信号を受けて、カードが排出されている旨を報知するようにしてもよい。このようにすれば、誤って返却ボタンに触れてしまった場合であっても、カードが排出されている旨が報知されるので、カードの取得忘れが無く、カードの盗難を防止することができる。カードの返却操作が有った旨を示す信号をパチンコ遊技機701ではなく、呼出ランプ200に送信して、呼出ランプ200で、カードが排出されている旨を報知するようにしてもよい。

30

【0510】

(14) 前述した実施の形態においては、会員カードが完全ID管理方式、ビジターカードが完全ID方式に加えてカードにも情報を記録する方式であることとした。完全ID管理方式とは、カードには、カードIDなどの識別情報のみを記録し、残額、持玉、および、貯玉などの管理は、当該識別情報に対応付けて管理コンピュータで行なう方式である。

【0511】

しかし、これに限定されず、会員カード、ビジターカードが、いずれも完全ID管理、いずれもカードに記憶、いずれも併用、いずれか一方が完全ID管理、他方がカードに記憶、いずれか一方が併用、他方が完全ID管理、いずれか一方が併用、他方がカードに記憶など、残額、持玉、貯玉の管理方式として、様々な方式を採用することが可能である。

40

【0512】

(15) 図41の残額取出処理のステップSh15で入金残額対応カードを排出する際に遊技者の顔を撮像して記憶しておくようにしてもよい。そして、図32の発行・入金処理のステップSk1、図33の返却処理のステップSm13、図34の再プレイ処理のステップSp3、図42のカード後挿入処理のステップSj11などで、残額排出フラグがオン状態であるか否かを判断することに加えて、残額排出時の遊技者の顔と現在の遊技者の顔とが一致するか否かを判断して、オン状態であり、かつ、顔が一致した場合に、以

50

後の処理に進むようにしてもよい。これにより、顔が一致せず、入金残額対応カードを所持していない遊技者であるような場合は、以後の処理に進む必要がないので、無駄な処理を実行しないようにすることができる。

【0513】

特に、図42のカード後挿入処理の場合は、入金残額対応カードを遊技者がカード挿入口から出た状態のまま放置しているような場合に、他者が、図39の「カード後挿入」ボタンを操作して、そのカードを挿入したとしても、顔が一致しないため、当該カードにメダル貸出機100の内部の持ちメダル数に対応付ける処理が行なわれないので、当該持ちメダルを盗み取ることができない。

【0514】

10

(16) 前述した実施の形態においては、図41の残額取出処理において、ステップSh15で入金残額対応カードを排出した後、ステップSh18で持ちメダル対応カードを発行するようにした。このときに、図22で示した会員カードテーブルまたはビジターカードテーブルにおいて、入金残額対応カードのカードIDと、持ちメダル対応カードのカードIDとを、対応付けるようにしてもよい。または、対応する入金残額対応カードまたは持ちメダル対応カードが存在するか否かを示すフラグを記憶するようにしてもよい。

【0515】

つまり、入金残額対応カード、および、対応する持ちメダル対応カードを、対応付けて管理するようにしてもよい。この管理は、カード管理コンピュータ500などの管理装置で行なわれるようにしてもよいし、メダル貸出機100などの遊技用装置で行なわれるようにしてもよい。

20

【0516】

そして、精算装置580で、入金残額対応カードが受け付けられた場合に、プリペイド残額の問合せ時に、当該カードIDに対応して当該フラグが記憶されているか否かを、カード管理コンピュータ500に問合せ、持ちメダル対応カードが存在する旨の応答があった場合のみ、持ちメダル対応カードの存在を報知するようにしてもよい。

【0517】

これにより、入金残額対応カードで特定される残額を精算するときに、必要な場合のみ、持ちメダル対応カードで特定される持ちメダル数のメダルの景品への交換を遊技者に喚起することができる。その結果、無駄な報知を行なうことなく、景品交換忘れを防止することができる。

30

【0518】

また、別のメダル貸出機100またはカードユニット750などの遊技用装置で、入金残額対応カードまたは持ちメダル対応カードが受け付けられた場合に、対応する持ちメダル対応カードまたは入金残額対応カードが存在するか否かを、カード管理コンピュータ500に問合せ、存在する旨の応答があれば、その旨を遊技者に報知するようにしてもよい。

【0519】

これにより、遊技者が他の遊技機に移った場合であっても、対応する持ちメダル対応カードまたは入金残額対応カードが存在を報知することができる。その結果、持ちメダル対応カードで特定される持ちメダルがあるのに、入金残額対応カードで特定されるプリペイド残額が使用されて遊技媒体の貸与が行なわれてしまうことを防止することができる。また、持ちメダル対応カードで特定される持ちメダルが無くなった場合に、入金残額対応カードで特定されるプリペイド残額が有る旨を遊技者に報知することができるので、無駄な入金を防止することができる。

40

【0520】

(17) なお、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

50

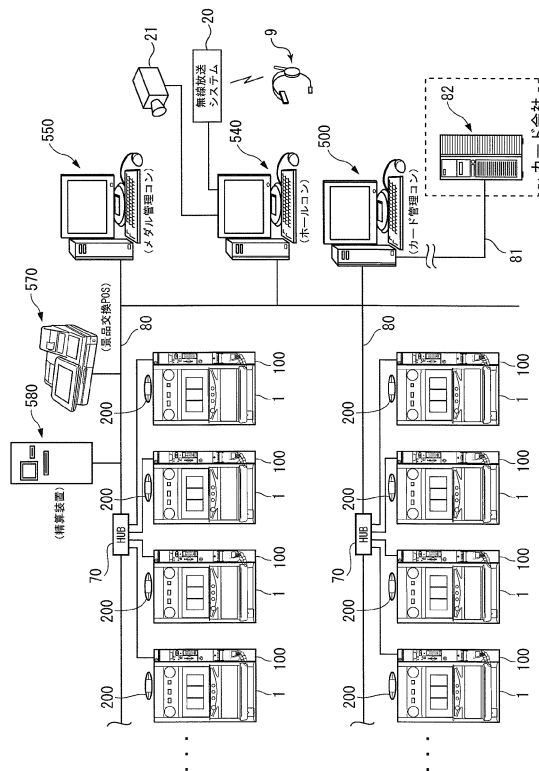
【符号の説明】

【0521】

1 スロットマシン、100 メダル貸出機、107, 107' ネジ、108a, 108b ネジ挿通孔、109, 109' 高明度部、140 受入部、141 導入経路カバー、141a 前面板、141b 側板、141c 傾斜板、141d 傾斜板、148, 148' パンチング穴、160 蓋部材、160a 蓋板、160b 蓋部材側板、162, 162' 雌ネジ孔、165 発光部、182 払出装置、190 計数装置、500 カード管理コンピュータ、540 ホールコンピュータ、550 メダル管理コンピュータ。

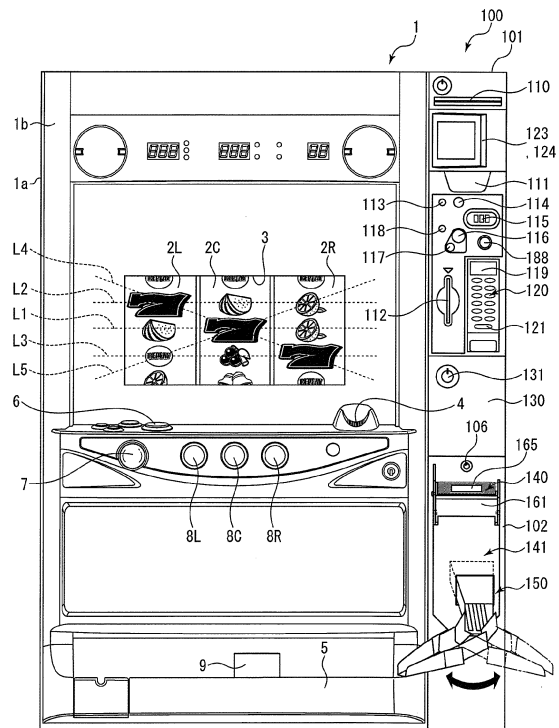
【図1】

図1



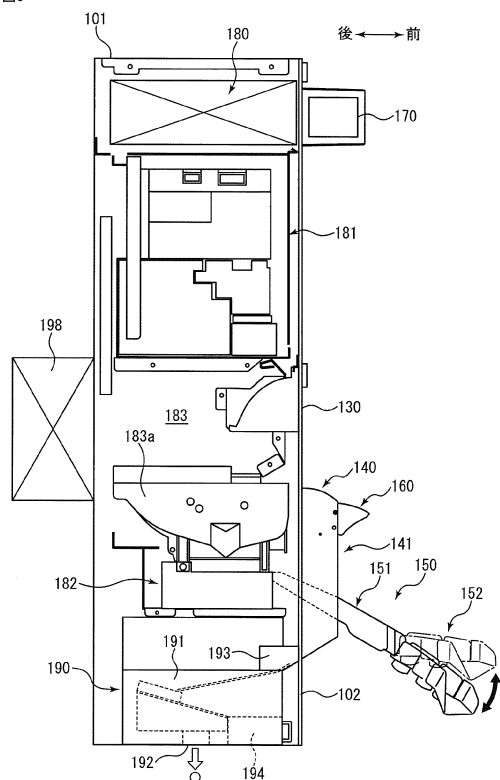
【図2】

図2



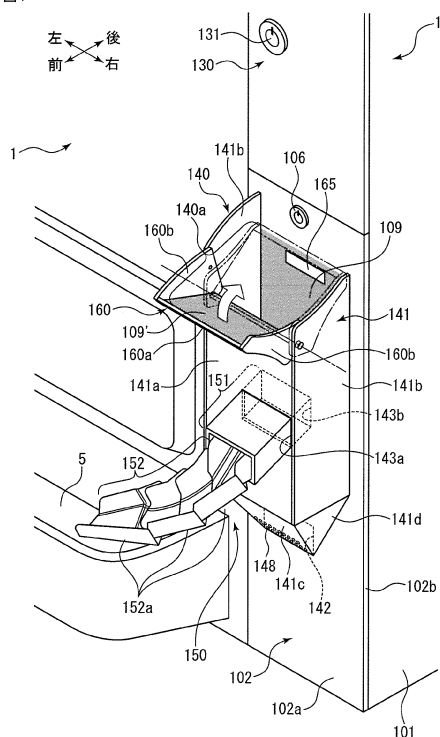
【図 3】

图3



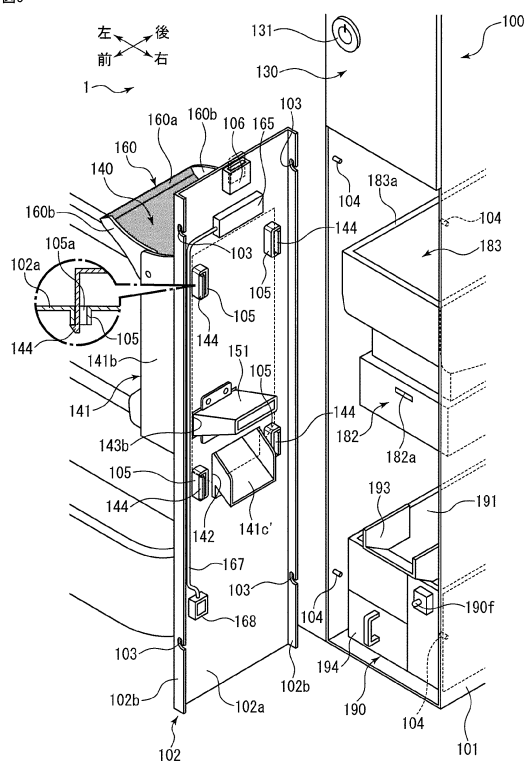
【図 4】

图4



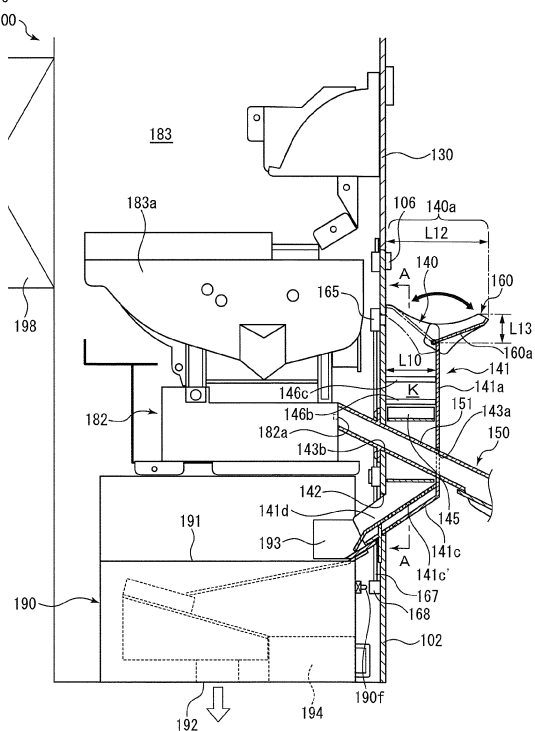
【図 5】

图5



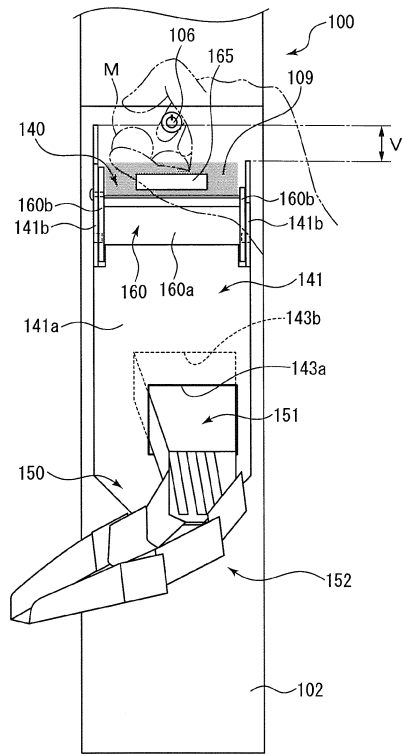
【图 6】

图6



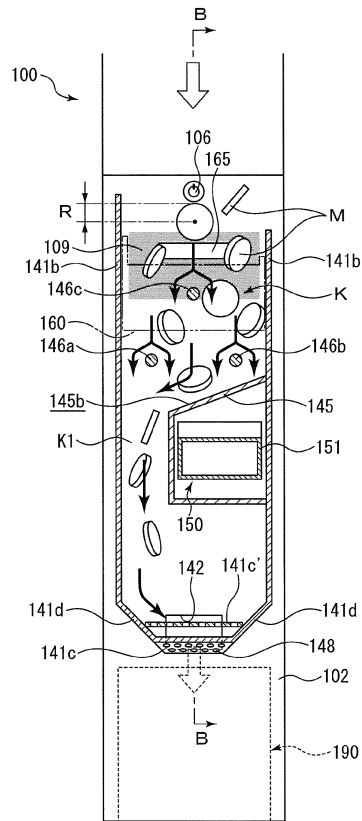
【図 7】

図7



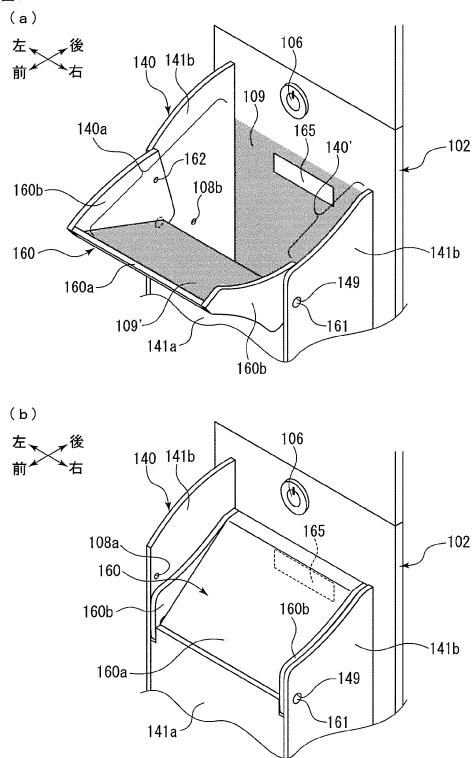
【図 8】

図8



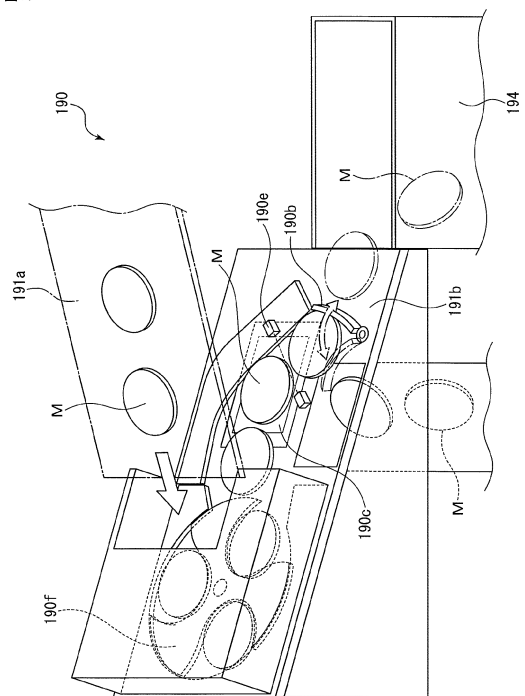
【図 9】

図9



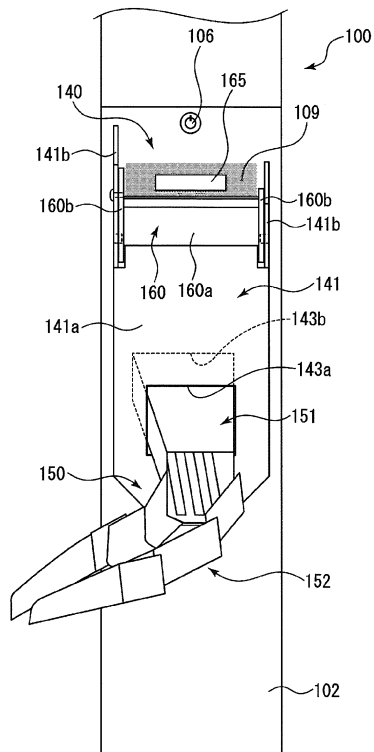
【図 10】

図10



【図 15】

図15

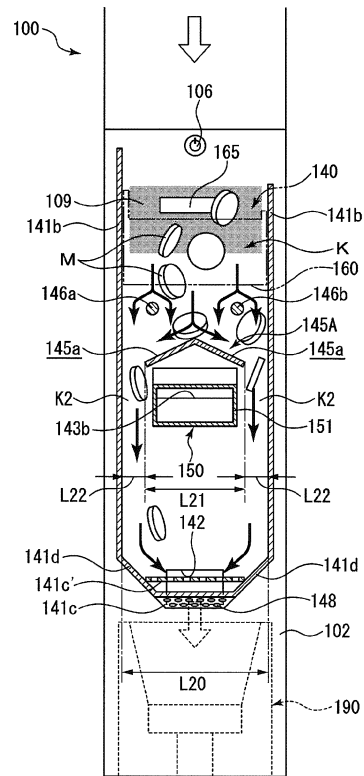


【図 16】

図16

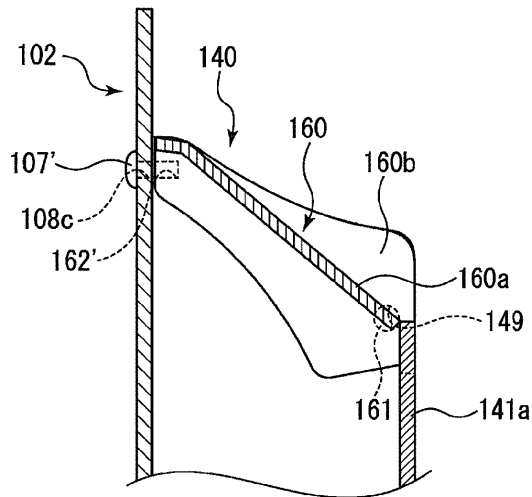
L22>2R

A-A断面図



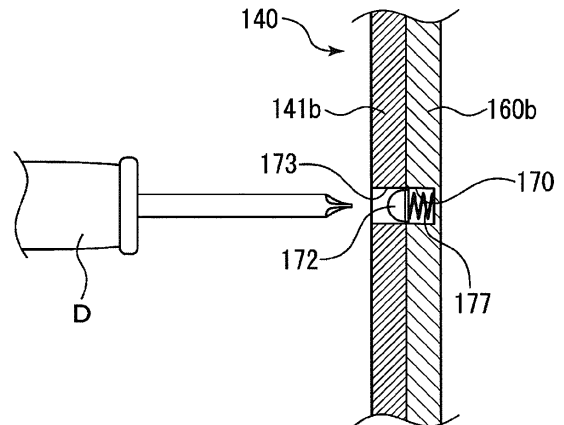
【図 17】

図17



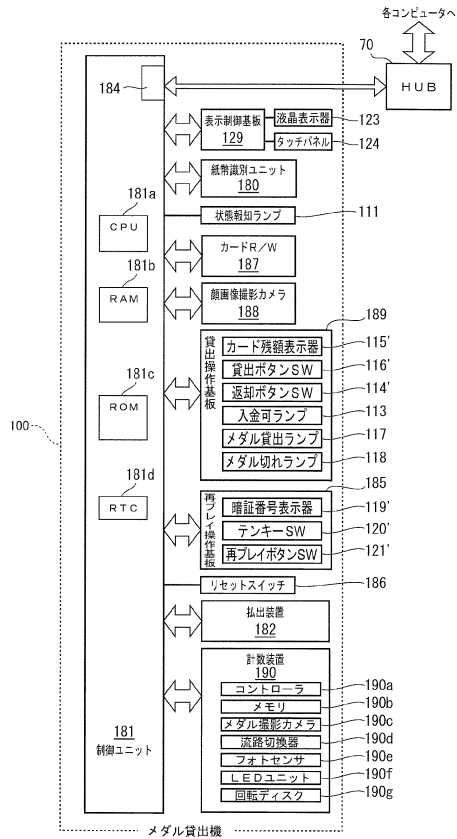
【図 18】

図18



【図 19】

図19



【図 20】

図20

(a)カードテーブル

カードID	会員ID	暗証番号	プリペイド残額	持ちメダル数	貯蓄メダル数	来店ポイント数	入金残額対応
-**	K-*****	*****	*****	*****	*****	*****	*

(b)カード受付中遊技情報

開始時間	終了時間	遊技時間	使用持ちメダル数	再プレイメダル数	累積不正メダル数
:	***:***	***:***	*****	*****	*****

(c)メダル情報(本日)

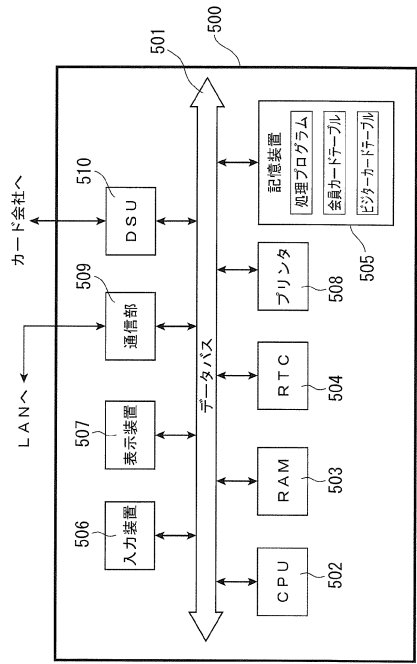
払出総メダル数	計数総メダル数	総不正メダル数	総メダル貯留数	自店メダル貯留数	他店メダル貯留数
*****	*****	*****	*****	*****	*****

(d)カウンタ情報

連続不正メダルカウンタ
*

【図 21】

図21



【図 22】

図22

(a) 会員カードテーブル

カードID	会員ID	プリペイド残額	使用不可	入金残額対応
KC-XXXXXX1	K-0001	*****	0	0
KC-XXXXXX2	K-0002	*****	0	1
...	...	...	...	...

使用不可データ: 「1」は使用不可、「0」は使用可

(b) ビジターカードテーブル

カードID	状況	最新発行日時	プリペイド残額	使用不可	入金残額対応
VC-00000001	利用中	07/01/****	10000	0	0
VC-00000002	利用中	07/01/****	3000	0	1
...	...	...	...	...	...
VC-00000XXX	利用中	07/01/****	1000	1	1
...	...	...	...	...	...
VC-000ZZZZZ	保管中	-	0	0	0

使用不可データ: 「1」は使用不可、「0」は使用可

【図 27】

図27

不正メダル関係設定

台単位設定 [台番号] - [] 島単位設定 [島01] 台番号001~020 []

不正メダル検出報知条件
 総不正メダル数 [10枚] []
 累積不正メダル数 [10枚] []
 連続不正メダル検出回数 [3回] []

不正メダル検出時動作 ☒ アラーム報知のみ
☐ アラーム報知+エラー停止

不正メダル取り扱い ☐ 貯留部無効 (常時不正メダルを島内へ排出)
☒ 貯留部満タン時に不正メダルを島内へ排出
☐ 貯留部満タン時にエラー停止

貯留部状態報知条件
 満タン時報知条件 (第1閾値) [100枚] []
 閉店時報知条件 (第2閾値) [50枚] []

リセット [] 設定 []

【図 28】

図28

営業終了処理 (不正メダル)

貯留メダル数が所定枚数 (第2閾値)
以上のメダル貸出機

装置ID	台番号
CU-***	***
CU-***	***
.	.
.	.

OK []

【図 29】

図29

不正メダル使用者顔画像

撮影日時 20YY.MM.DD ***.***

装置ID CU-*** ***

台番号 *** 不明

会員ID

撮影日時 20YY.MM.DD ***.***

装置ID CU-*** ***

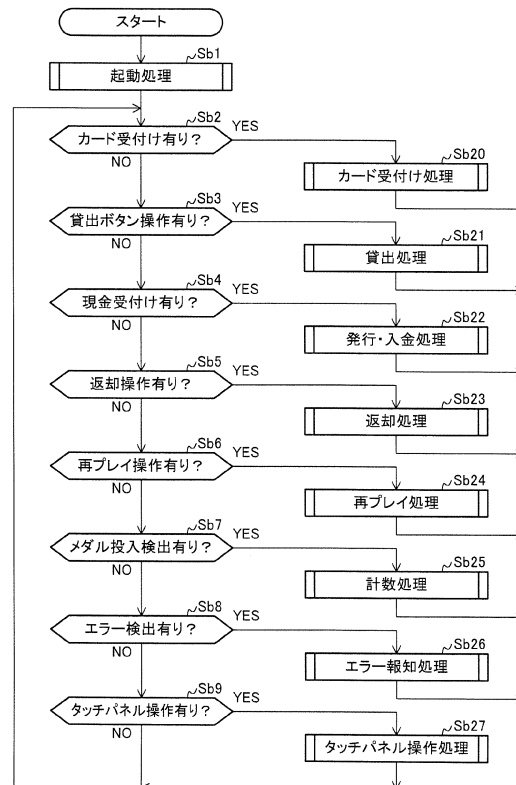
台番号 ***

会員ID K-00001

...

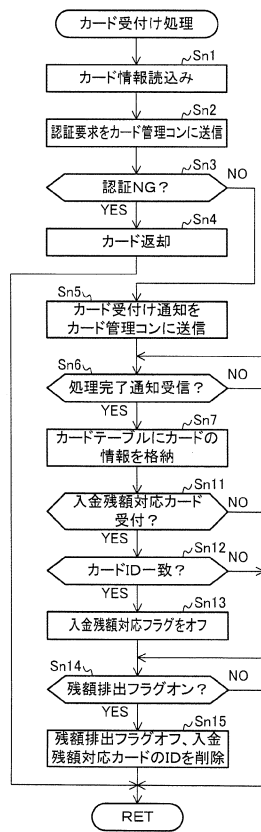
【図 30】

図30



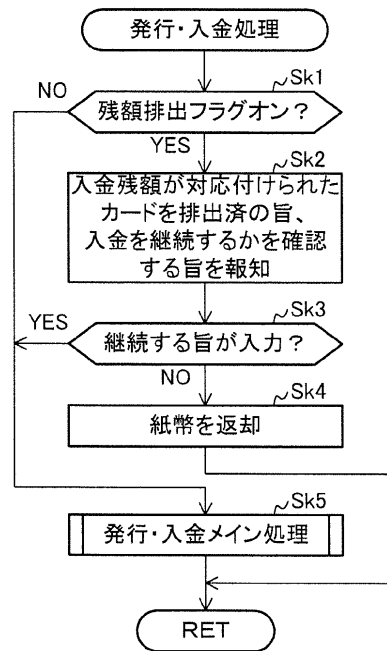
【図 3 1】

図31



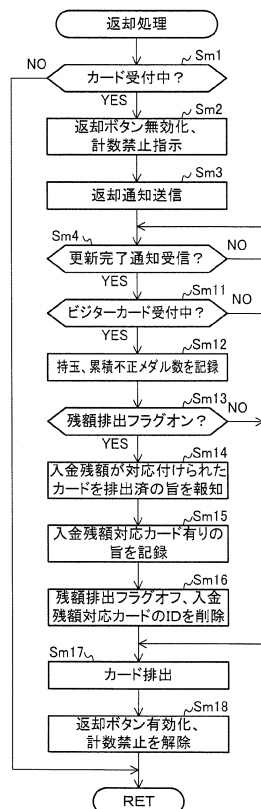
【図 3 2】

図32



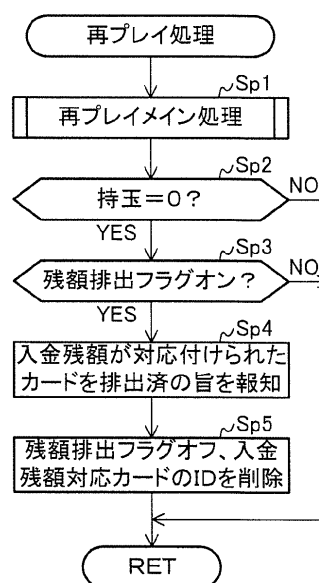
【図 3 3】

図33



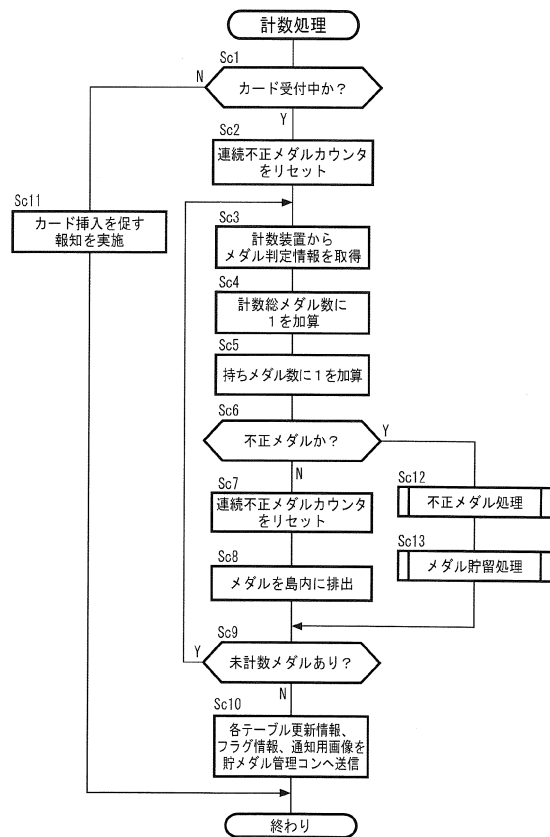
【図 3 4】

図34



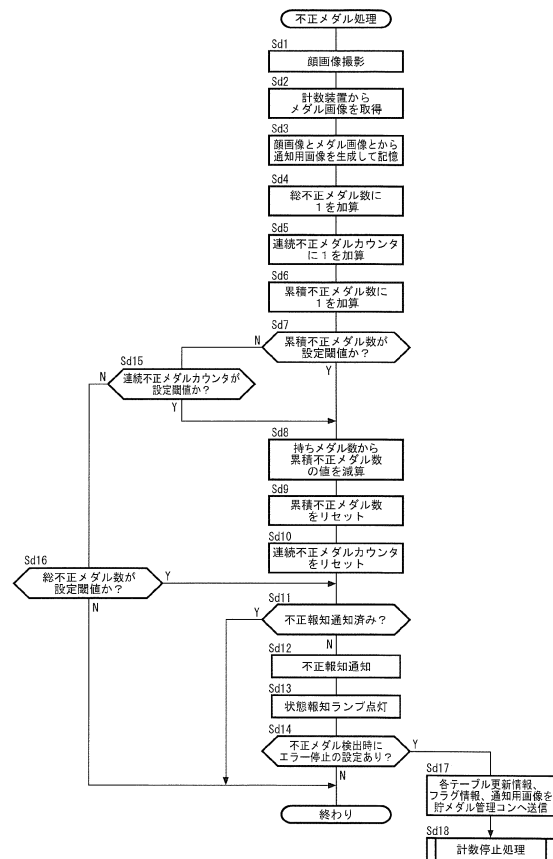
【図 35】

図35



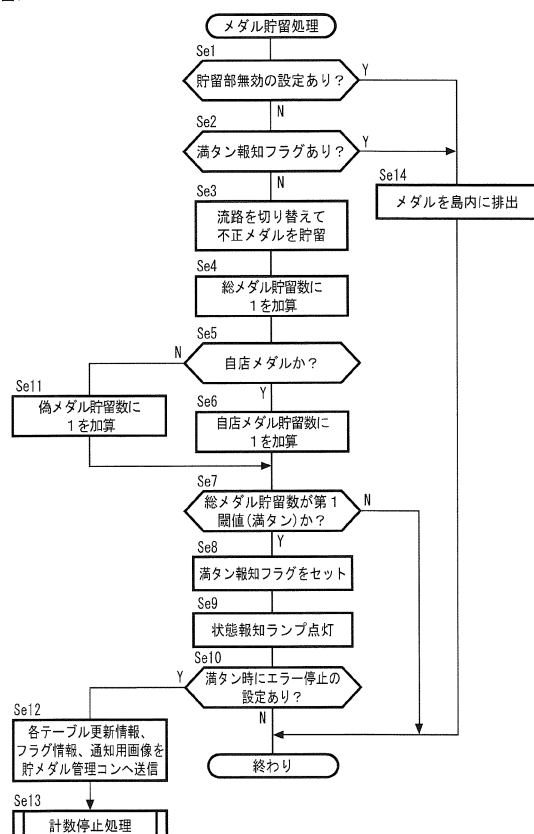
【図 36】

図36



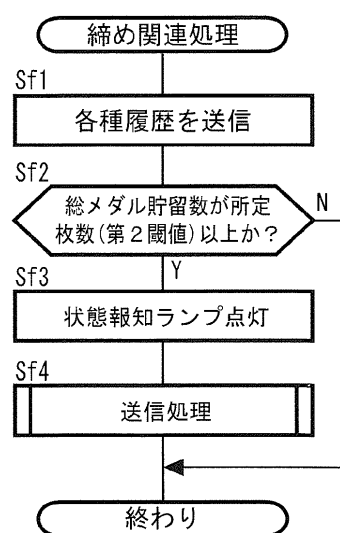
【図 37】

図37



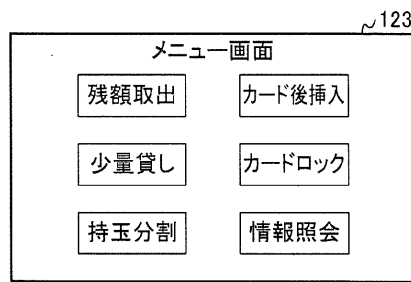
【図 38】

図38



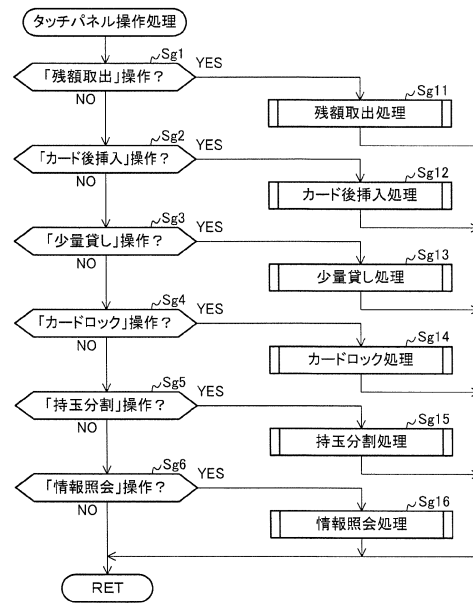
【図 39】

図39



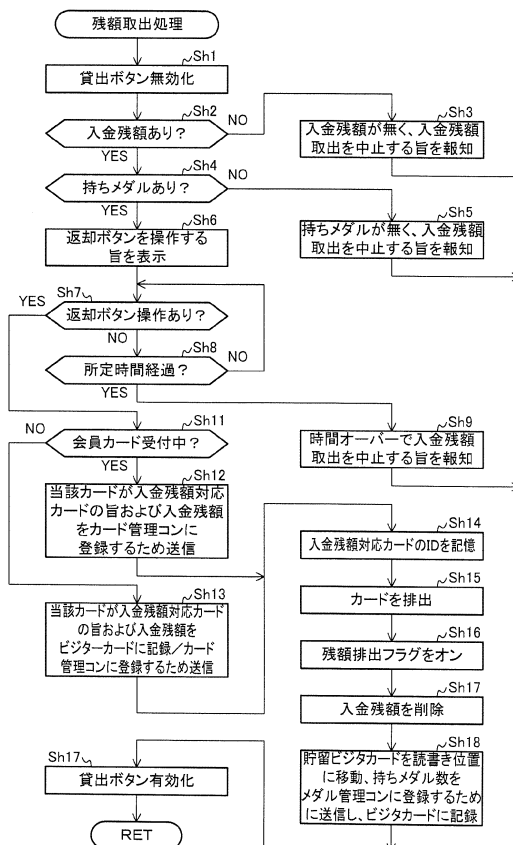
【図 40】

図40



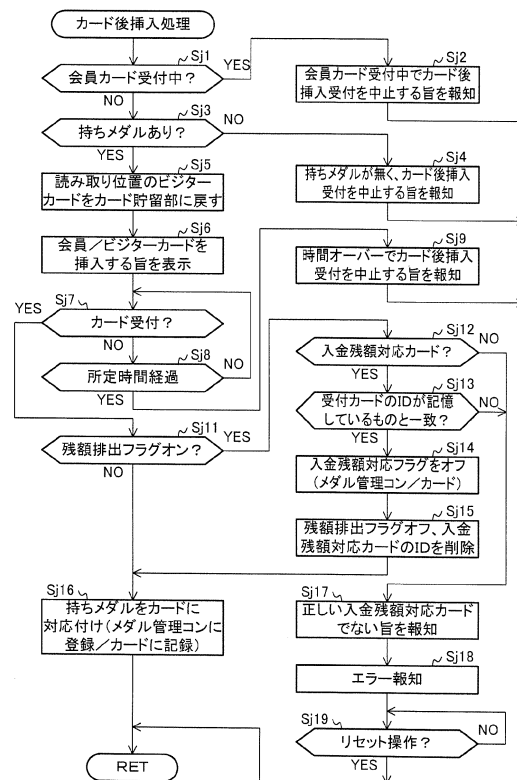
【図 41】

図41



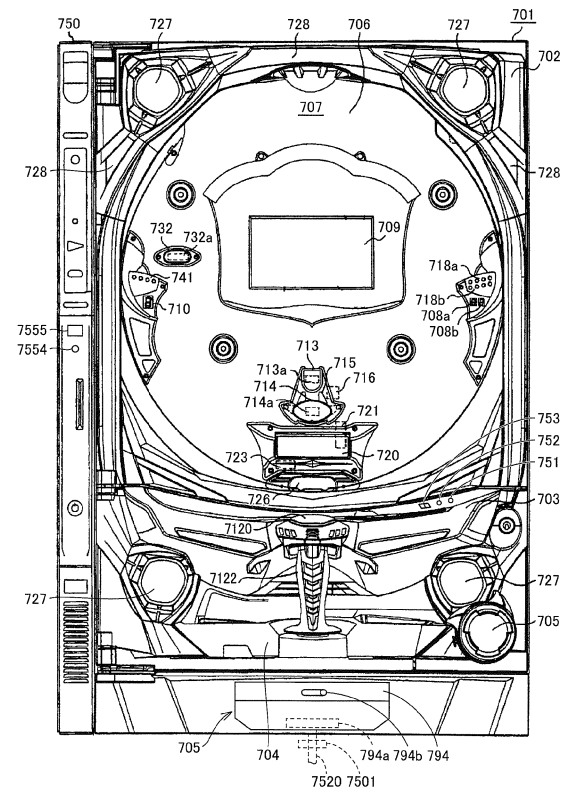
【図 42】

図42



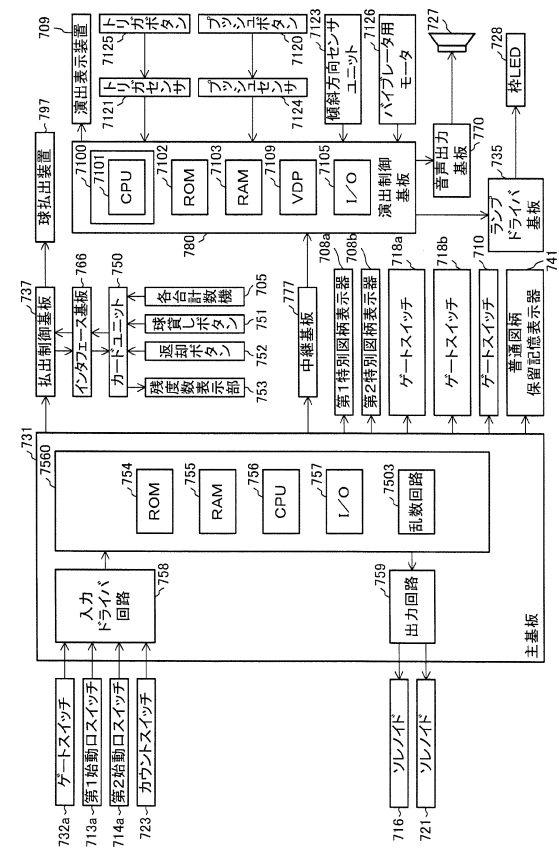
【図 4 3】

図43



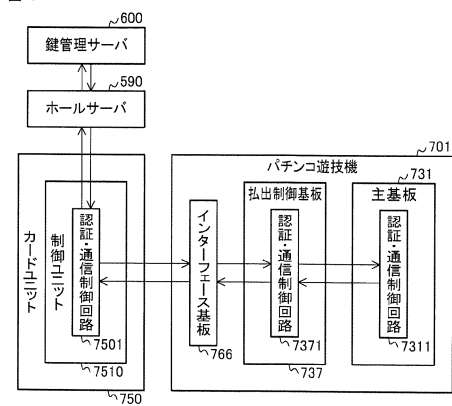
【図 4 4】

图44



【図 4 5】

図45



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2009-291522 (JP, A)
特開2004-049630 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A 6 3 F 5 / 0 4
A 6 3 F 7 / 0 2