

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5977801号
(P5977801)

(45) 発行日 平成28年8月24日(2016. 8. 24)

(24) 登録日 平成28年7月29日(2016. 7. 29)

(51) Int.Cl. F I
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 5 2 L
 A 6 3 F 7/02 3 2 9

請求項の数 2 (全 34 頁)

(21) 出願番号	特願2014-230468 (P2014-230468)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成26年11月13日(2014. 11. 13)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2013-222942 (P2013-222942) の分割		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
原出願日	平成21年11月11日(2009. 11. 11)	(74) 代理人	100093687
(65) 公開番号	特開2015-27612 (P2015-27612A)		弁理士 富崎 元成
(43) 公開日	平成27年2月12日(2015. 2. 12)	(74) 代理人	100106770
審査請求日	平成26年11月13日(2014. 11. 13)		弁理士 円城寺 貞夫
		(74) 代理人	100107951
			弁理士 山田 勉
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株 式会社三共内
		審査官	酒井 保

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技用システム及び遊技用管理装置

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数の遊技用装置と、該複数の遊技用装置と通信可能な遊技用管理装置と、を備える遊技用システムであって、

前記遊技用管理装置は、遊技者が貯蓄した貯蓄遊技媒体数と、当該遊技者を識別可能な複数の識別情報とを対応付けて管理する管理手段を有し、

前記遊技用装置は、一の遊技者を識別可能な前記複数の識別情報のうちの一の識別情報を受け付けたことに基づき、当該一の識別情報と対応付けて管理された当該一の遊技者が貯蓄した貯蓄遊技媒体数の範囲で遊技媒体の払い出しをするための再プレイ処理を行い、当該一の遊技者を識別可能な前記複数の識別情報のうちの他の識別情報を受け付けたことに基づき、当該他の識別情報と対応付けて管理された当該一の遊技者が貯蓄した貯蓄遊技媒体数の範囲で遊技媒体の払い出しをするための再プレイ処理を行う再プレイ処理手段を有し、

前記一の識別情報を受け付ける識別情報受付手段と、

該識別情報受付手段で前記一の識別情報を受け付けたことに基づいて、該受け付けた一の識別情報に対応付けて前記管理手段にて管理されている貯蓄遊技媒体数を景品交換に使用させるために特定する特定手段と、

前記識別情報受付手段で前記一の識別情報を受け付けたことに基づいて、該受け付けた一の識別情報に対応付けて前記管理手段にて管理されている貯蓄遊技媒体数を使用した前記再プレイ処理の実行を制限する再プレイ制限処理を行う再プレイ制限処理手段と、

10

20

前記識別情報受付手段が前記一の識別情報を受け付ける前に、前記遊技用装置が前記他の識別情報を受け付けていた場合であっても、前記貯蓄遊技媒体数を前記景品交換に使用させるための景品交換使用処理を実行可能な景品交換使用処理手段と、をさらに備えることを特徴とする遊技用システム。

【請求項 2】

複数の遊技用装置と通信可能な遊技用管理装置であって、

該遊技用管理装置は、

遊技者が貯蓄した貯蓄遊技媒体数と、当該遊技者を識別可能な複数の識別情報とを対応付けて管理する管理手段と、

一の遊技者を識別可能な前記複数の識別情報のうちの一の識別情報を受け付けたことに基づき、当該一の識別情報と対応付けて管理された当該一の遊技者が貯蓄した貯蓄遊技媒体数の範囲で遊技媒体の払い出しをするための再プレイ処理を行い、当該一の遊技者を識別可能な前記複数の識別情報のうちの他の識別情報を受け付けたことに基づき、当該他の識別情報と対応付けて管理された当該一の遊技者が貯蓄した貯蓄遊技媒体数の範囲で遊技媒体の払い出しをするための再プレイ処理を行う前記遊技用装置から、前記受け付けた識別情報を特定可能な再プレイ情報を受信したことに基づいて、当該再プレイ処理の実行に必要な遊技媒体数を前記識別情報に対応する貯蓄遊技媒体数から減算する再プレイ減算処理を行う再プレイ減算処理手段と、

該再プレイ減算処理が行われる場合に、前記再プレイ処理の実行を許可する再プレイ許可情報を前記遊技用装置に対して送信する再プレイ許可情報送信手段と、

前記一の識別情報を受け付け、該受け付けた一の識別情報を送信する識別情報受付手段から、該一の識別情報を受信したことに基づいて、当該一の識別情報に対応付けて前記管理手段にて管理している貯蓄遊技媒体数を景品交換に使用させるために該貯蓄遊技媒体数を特定可能な貯蓄遊技媒体数情報を前記識別情報受付手段に対して送信する貯蓄遊技媒体数情報送信手段と、

前記識別情報受付手段から、前記受け付けた一の識別情報及び前記景品交換に供される遊技媒体数を特定可能な景品交換情報を受信したことに基づいて、該景品交換情報から特定される遊技媒体数を前記一の識別情報に対応する貯蓄遊技媒体数から減算する景品交換減算処理を行う景品交換減算処理手段と、

前記再プレイ情報を受信したことに基づいて、前記一の識別情報から識別される遊技者の他の識別情報が前記識別情報受付手段で受付中であるか否かを判定する判定手段と、を有し、

前記再プレイ減算処理手段は、該判定手段にて受付中でないと判定された場合に、前記再プレイ減算処理を行う一方、受付中であると判定された場合に、前記再プレイ減算処理を行わず、

前記景品交換減算処理手段は、前記識別情報受付手段が前記一の識別情報を受け付ける前に、前記遊技用装置が前記他の識別情報を受け付けていた場合であっても、前記景品交換減算処理を実行可能であることを特徴とする遊技用管理装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者が貯蓄した貯蓄遊技媒体数を当該遊技者を識別可能な複数の識別情報（例えば会員カードの会員ID及び携帯電話の携帯ID）と対応付けて管理する遊技用管理装置と、該貯蓄遊技媒体数を使用した再プレイ処理を行う複数の遊技用装置とを備える遊技用システム、及び、当該遊技用管理装置に関する。

【背景技術】

【0002】

従来より、特許文献1に示すように、遊技場に設けられる場内管理装置において、会員が貯蓄した貯玉数を、当該会員に対して発行された会員カードの媒体ID及び当該会員が所有する携帯電話の端末IDと対応付けて管理しておき、該会員カード又は携帯電話のい

10

20

30

40

50

ずれを使用しても、それらの媒体ID又は端末IDに対応する貯玉数を使用した再プレイや景品交換が可能な遊技用システムが知られている。

【0003】

また、特許文献2に示すように、遊技場に設けられる会員管理装置において、会員が貯蓄した貯玉数を、当該会員に対して発行された会員カードの会員ID及び当該会員が所有する携帯電話の端末IDと対応付けて管理しておき、1日の初めに会員カードが使用されると、その日は該会員カードのみを貯玉サービスに使用可能とする一方、1日の初めに携帯電話が使用されると、その日は該携帯電話のみを貯玉サービスに使用可能とする会員管理システムも知られている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2009-82516号公報(図5, 段落0010)

【特許文献2】特開2008-229014号公報(図3, 段落0099)

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

前記特許文献2に示すシステムだと、会員が会員カードと携帯電話の両方を使用することはできないが、前記特許文献1に示すシステムだと、会員が会員カードと携帯電話の両方を使用することができるのみならず、該会員カード又は携帯電話の一方を知人に貸与することにより、例えば会員が携帯電話を使用すると共に該知人が会員カードを使用することもできるので、利便性を向上できる。

【0006】

しかしながら、前記特許文献1のシステムにおいて、同一の会員を示す複数の媒体を使用可能とすると、例えば一の媒体を使用して景品交換を行うために貯玉数が特定された後に、他の媒体を使用して再プレイが行われたために該貯玉数が減算されてしまい、貯玉数が不足して景品交換をすることができなくなる、という問題が生ずる可能性がある。

【0007】

本発明は、このような背景のもとになされたものであり、その目的は、複数の遊技用装置で、同一の遊技者を示す複数の識別情報のいずれが受け付けられても、該識別情報に対応する貯蓄遊技媒体数を再プレイに使用可能な遊技用システムにおいて、該貯蓄遊技媒体数が不足して景品交換をすることができないという不都合が生じないような、遊技用システム及び遊技用管理装置を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0008】

本発明は、前記課題を解決するために、次のような手段を採る。なお後述する発明を実施するための最良の形態の説明及び図面で使用した符号を参考のために括弧書きで付記するが、本発明の構成要素は該付記したものには限定されない。

【0009】

まず手段1に係る発明は、

複数の遊技用装置(玉貸・再プレイユニット20)と、該複数の遊技用装置と通信可能な遊技用管理装置(会員管理装置60)と、を備える遊技用システム(1)であって、

前記遊技用管理装置は、遊技者が貯蓄した貯蓄遊技媒体数(貯玉数)と、当該遊技者を識別可能な複数の識別情報(会員ID及び携帯ID)とを対応付けて管理する管理手段(会員DB)を有し、

前記遊技用装置は、一の遊技者を識別可能な前記複数の識別情報のうちの一の識別情報(会員ID又は携帯ID)を受け付けたことに基づき、当該一の識別情報と対応付けて管理された当該一の遊技者が貯蓄した貯蓄遊技媒体数の範囲で遊技媒体の払い出しをするための再プレイ処理(S317又はS353)を行い、当該一の遊技者を識別可能な前記複数の識別情報のうちの他の識別情報(携帯ID又は会員ID)を受け付けたことに基づき

10

20

30

40

50

、当該他の識別情報と対応付けて管理された当該一の遊技者が貯蓄した貯蓄遊技媒体数の範囲で遊技媒体の払い出しをするための再プレイ処理（Ｓ３５３又はＳ３１７）を行う再プレイ処理手段（制御部２２）を有し、

前記一の識別情報を受け付ける識別情報受付手段（会員カード２の挿入又は携帯電話３の近接を受け付けるＩＤ受付端末４０）と、

該識別情報受付手段で前記一の識別情報を受け付けたことに基づいて、該受け付けた一の識別情報に対応付けて前記管理手段にて管理されている貯蓄遊技媒体数を景品交換に使用させるために特定する特定手段（Ｓ２５７の処理を行う会員管理装置６０の制御部６２）と、

前記識別情報受付手段で前記一の識別情報を受け付けたことに基づいて、該受け付けた一の識別情報に対応付けて前記管理手段にて管理されている貯蓄遊技媒体数を使用した前記再プレイ処理の実行を制限する再プレイ制限処理を行う再プレイ制限処理手段（Ｓ２５９、Ｓ２５９ａ'、若しくはＳ２５９ａ"の処理を行う会員管理装置６０の制御部６２、及びＳ２５９ｂ'、若しくはＳ２５９ｂ"の処理を行う玉貸・再プレイユニット２０の制御部２２）と、

前記識別情報受付手段が前記一の識別情報を受け付ける前に、前記遊技用装置が前記他の識別情報を受け付けていた場合であっても、前記貯蓄遊技媒体数を前記景品交換に使用させるための景品交換使用処理を実行可能な景品交換使用処理手段（Ｓ２６２の処理を行う会員管理装置６０の制御部６２）と、をさらに備えることを特徴とする遊技用システムである。

【００１０】

この手段１に係る遊技用システムによれば、識別情報受付手段で遊技者の識別情報を受け付けたことに基づいて、当該遊技者の貯蓄遊技媒体数が、景品交換に使用させるために特定され、かつ、遊技用装置で当該遊技者の別の識別情報が受け付けられても、当該遊技者の貯蓄遊技媒体数を使用した再プレイ処理の実行が制限されるので、景品交換に使用させるために特定された貯蓄遊技媒体数が減算されることが無く、該貯蓄遊技媒体数が不足して景品交換をすることができないという不都合が生じない。そして、識別情報受付手段が一の識別情報を受け付ける前に、遊技用装置が他の識別情報を受け付けていた場合であっても、貯蓄遊技媒体数を景品交換に使用させるための景品交換使用処理を実行可能なので、遊技者に不便は生じない。

【００１１】

また手段２に係る発明は、

手段１に記載した遊技用システム（１）であって、

前記再プレイ処理手段（制御部２２）は、前記遊技用装置（玉貸・再プレイユニット２０）で前記識別情報を受付中（Ｓ４１４で記憶した携帯ＩＤ、又はＳ４１４'で記憶した会員ＩＤを記憶中）に再プレイ要求（Ｓ３０１で携帯電話３の近接、又はＳ３０３で再プレイ操作）を受け付けたことに基づき、前記再プレイ処理（Ｓ３１７又はＳ３５３）を行い、

前記再プレイ制限処理手段（制御部２２）は、前記遊技用装置で前記一の識別情報（会員ＩＤ又は携帯ＩＤ）を受付中に、前記識別情報受付手段（ＩＤ受付端末４０）で前記他の識別情報（携帯ＩＤ又は会員ＩＤ）を受け付けたことに基づいて、該遊技用装置での一の識別情報の受付を終了させるための処理（記憶している会員ＩＤ又は携帯ＩＤを消去するＳ２５９ａ'の処理）を前記再プレイ制限処理として行うことを特徴とする遊技用システムである。

【００１２】

また手段２に係る遊技用システムによれば、識別情報受付手段で遊技者の識別情報を受け付けたことに基づいて、遊技用装置で受付中の当該遊技者の別の識別情報の受付が終了されることにより、当該識別情報に対応する貯蓄遊技媒体数を再プレイ処理に使用できなくなるので、景品交換に使用させるために特定された貯蓄遊技媒体数が減算されることが無く、該貯蓄遊技媒体数が不足して景品交換をすることができないという不都合を確実に

防止できる。

【0013】

また手段3に係る発明は、

手段1に記載した遊技用システム(1)であって、

前記再プレイ処理手段(制御部22)は、前記遊技用装置(玉貸・再プレイユニット20)で前記識別情報を受付中(S414で記憶した携帯ID、又はS414'で記憶した会員IDを記憶中)に再プレイ要求(S301で携帯電話3の近接、又はS303で再プレイ操作)を受け付けたことに基づき、前記再プレイ処理(S317又はS353)を行い、

前記再プレイ制限処理手段(制御部62)は、前記遊技用装置で前記一の識別情報(会員ID又は携帯ID)を受付中に、前記識別情報受付手段(ID受付端末40)で前記他の識別情報(携帯ID又は会員ID)を受け付けたことに基づいて、当該遊技用装置で前記再プレイ要求を受け付けても前記再プレイ処理を行わないための処理(貯玉数を減算せずに再プレイ制限通知を返信するS553の処理)を前記再プレイ制限処理として行うことを特徴とする遊技用システムである。

10

【0014】

また手段3に係る遊技用システムによれば、遊技用装置で遊技者の識別情報を受付中に、識別情報受付手段で当該遊技者の別の識別情報を受け付けたことに基づいて、当該遊技用装置で再プレイ処理が行われなくなるので、景品交換に使用させるために特定された貯蓄遊技媒体数が減算されることが無く、該貯蓄遊技媒体数が不足して景品交換をすることができないという不都合を確実に防止できる。

20

【0015】

また手段4に係る発明は、

手段3に記載した遊技用システムであって、

前記遊技用管理装置(会員管理装置60)は、前記他の識別情報(携帯ID又は会員ID)を受け付けた前記識別情報受付手段(ID受付端末40)で該他の識別情報の受付が終了することに基づいて、前記一の識別情報(会員ID又は携帯ID)を受付中の前記遊技用装置(玉貸・再プレイユニット20)に対して、該一の識別情報及び前記他の識別情報に対応付けて前記管理手段(会員DB)にて管理している貯蓄遊技媒体数(貯玉数)を特定可能な貯蓄遊技媒体数情報(貯玉数情報)を送信する送信手段(S266の処理を行う制御部62)をさらに有し、

30

前記遊技用装置は、該貯蓄遊技媒体数情報を受信したことに基づいて、該受信した貯蓄遊技媒体数情報から特定される貯蓄遊技媒体数を表示する表示手段(ディスプレイ25)をさらに有することを特徴とする遊技用システムである。

【0016】

また手段4に係る遊技用システムによれば、識別情報受付手段で遊技者の識別情報の受付が終了したことに基づいて、当該遊技者の別の識別情報を受付中の遊技用装置に対して貯蓄遊技媒体数情報が送信され、該遊技用装置で、景品交換後の当該遊技者の貯蓄遊技媒体数が表示されるので、再プレイ処理に使用可能な貯蓄遊技媒体数を当該遊技者が明確に把握できる。

40

【0017】

また手段5に係る発明は、

手段1に記載した遊技用システム(1)であって、

前記再プレイ制限処理手段(制御部22)は、前記識別情報受付手段(ID受付端末40)で前記識別情報(会員ID又は携帯ID)を受け付けたことに基づいて、前記遊技用装置(玉貸・再プレイユニット20)で前記他の識別情報(携帯ID又は会員ID)を受け付けなないための処理(S259a"の処理)を前記再プレイ制限処理として行うことを特徴とする遊技用システムである。

【0018】

また手段5に係る遊技用システムによれば、識別情報受付手段で遊技者の識別情報を受

50

け付けたことに基づいて、遊技用装置で当該遊技者の別の識別情報が受け付けられなくなることにより、当該識別情報に対応する貯蓄遊技媒体数を再プレイ処理に使用できないので、景品交換に使用させるために特定された貯蓄遊技媒体数が減算されることが無く、該貯蓄遊技媒体数が不足して景品交換をすることができないという不都合を確実に防止できる。

【 0 0 1 9 】

また手段 6 に係る発明は、

手段 3 ~ 5 のいずれか 1 つに記載した遊技用システム (1) であって、

前記他の識別情報 (携帯 I D 又は会員 I D) を受け付けた前記識別情報受付手段 (I D 受付端末 4 0) で該他の識別情報の受付が終了することに基づいて、前記再プレイ制限処理を解除して前記再プレイ処理を可能とするための再プレイ制限解除処理を行う再プレイ制限解除処理手段 (S 2 6 3 の処理を行う会員管理装置 6 0 の制御部 6 2) をさらに備えることを特徴とする遊技用システムである。

10

【 0 0 2 0 】

また手段 6 に係る遊技用システムによれば、識別情報受付手段で遊技者の識別情報の受付が終了したことに基づいて、再プレイ制限処理が解除されることにより、当該遊技者の別の識別情報を受付中の遊技用装置で、当該遊技者の貯蓄遊技媒体数を使用した再プレイ処理が可能となるので、遊技者の利便性を向上できる。

【 0 0 2 1 】

また手段 7 に係る発明は、

手段 1 ~ 6 のいずれか 1 つに記載した遊技用システム (1) であって、

前記遊技用装置 (玉貸・再プレイユニット 2 0) は、前記再プレイ制限処理が行われる際にその旨を報知する報知手段 (S 5 1 4 の処理を行う制御部 2 2 及びディスプレイ 2 5) をさらに有することを特徴とする遊技用システムである。

20

【 0 0 2 2 】

また手段 7 に係る遊技用システムによれば、再プレイ制限処理が行われる際に、遊技用装置でその旨が報知されるので、再プレイができない旨を遊技者が明確に把握できる。

【 0 0 2 3 】

さらに手段 8 に係る発明は、

複数の遊技用装置 (玉貸・再プレイユニット 2 0) と通信可能な遊技用管理装置 (会員管理装置 6 0) であって、

30

該遊技用管理装置は、

遊技者が貯蓄した貯蓄遊技媒体数 (貯玉数) と、当該遊技者を識別可能な複数の識別情報 (会員 I D 及び携帯 I D) とを対応付けて管理する管理手段 (会員 D B) と、

一の遊技者を識別可能な前記複数の識別情報のうちの一の識別情報 (会員 I D 又は携帯 I D) を受け付けたことに基づき、当該一の識別情報と対応付けて管理された当該一の遊技者が貯蓄した貯蓄遊技媒体数の範囲で遊技媒体の払い出しをするための再プレイ処理 (S 3 1 7 又は S 3 5 3) を行い、当該一の遊技者を識別可能な前記複数の識別情報のうちの他の識別情報 (携帯 I D 又は会員 I D) を受け付けたことに基づき、当該他の識別情報と対応付けて管理された当該一の遊技者が貯蓄した貯蓄遊技媒体数の範囲で遊技媒体の払い出しをするための再プレイ処理 (S 3 5 3 又は S 3 1 7) を行う前記遊技用装置から、前記受け付けた識別情報を特定可能な再プレイ情報を受信したことに基づいて、当該再プレイ処理の実行に必要な遊技媒体数を前記識別情報に対応する貯蓄遊技媒体数から減算する再プレイ減算処理を行う再プレイ減算処理手段 (S 5 5 6 の処理を行う制御部 6 2) と

40

、
該再プレイ減算処理が行われる場合に、前記再プレイ処理の実行を許可する再プレイ許可情報を前記遊技用装置に対して送信する再プレイ許可情報送信手段 (S 5 5 7 の処理を行う制御部 6 2) と、

前記一の識別情報を受け付け、該受け付けた一の識別情報を送信する識別情報受付手段 (I D 受付端末 4 0) から、該一の識別情報を受信したこと (図 7 で引用する S 1 5 1 で

50

YES)に基づいて、当該一の識別情報に対応付けて前記管理手段にて管理している貯蓄遊技媒体数を景品交換に使用させるために該貯蓄遊技媒体数を特定可能な貯蓄遊技媒体数情報を前記識別情報受付手段に対して送信する貯蓄遊技媒体数情報送信手段(S258)の処理を行う制御部62)と、

前記識別情報受付手段から、前記受け付けた一の識別情報及び前記景品交換に供される遊技媒体数を特定可能な景品交換情報を受信したこと(S261でYES)に基づいて、該景品交換情報から特定される遊技媒体数を前記一の識別情報に対応する貯蓄遊技媒体数から減算する景品交換減算処理を行う景品交換減算処理手段(S262の処理を行う制御部62)と、

前記再プレイ情報を受信したことに基づいて、前記一の識別情報から識別される遊技者の他の識別情報が前記識別情報受付手段で受付中であるか否かを判定する判定手段(S552の処理を行う制御部62)と、を有し、

前記再プレイ減算処理手段は、該判定手段にて受付中でない(NO)と判定された場合に、前記再プレイ減算処理を行う一方、受付中である(YES)と判定された場合に、前記再プレイ減算処理を行わず、

前記景品交換減算処理手段は、前記識別情報受付手段が前記一の識別情報を受け付ける前に、前記遊技用装置が前記他の識別情報を受け付けていた場合であっても、前記景品交換減算処理を実行可能であることを特徴とする遊技用管理装置である。

【0024】

この手段8に係る遊技用管理装置によれば、識別情報受付手段から遊技者の識別情報を受信したことに基づいて、当該遊技者の貯蓄遊技媒体数が、景品交換に使用させるために特定され、遊技用装置から再プレイ情報を受信したことに基づいて、該再プレイ情報が示す遊技者の識別情報とは別の識別情報が識別情報受付手段で受付中であるか否かが判定され、受付中でなければ貯蓄遊技媒体数が減算されて遊技用装置で再プレイ処理が行われる一方、受付中であれば貯蓄遊技媒体数が減算されず遊技用装置で再プレイ処理が行われないので、景品交換に使用させるために特定された貯蓄遊技媒体数が減算されることが無く、該貯蓄遊技媒体数が不足して景品交換をすることができないという不都合が生じない。そして、識別情報受付手段が一の識別情報を受け付ける前に、遊技用装置が他の識別情報を受け付けていた場合であっても、景品交換減算処理は行われるので、遊技者に不便は生じない。

【図面の簡単な説明】

【0025】

【図1】図1は本発明に係る遊技用システムの一例を表す機能ブロック図である。

【図2】図2(a)はパチンコ機及び玉貸・再プレイユニットの一例を表す正面図であり、図2(b)は同玉貸・再プレイユニットの断面右側面図である。

【図3】図3はPOS端末及びID受付端末からなる景品交換装置の一例を表す斜視図である。

【図4】図4は計数機の一例を表す斜視図である。

【図5】図5は会員管理装置のハードディスクが記憶している会員DBの一例を表す図である。

【図6】図6は計数機及び会員管理装置が行う貯玉処理の一例を表すフローチャートである。

【図7】図7は景品交換装置及び会員管理装置が行う景品交換処理の一例を表すフローチャートである。

【図8】図8は玉貸・再プレイユニットが行う会員処理の一例を表すフローチャートである。

【図9】図9は携帯電話が近接された際に玉貸・再プレイユニットが行う処理の一例を表すフローチャートである。

【図10】図10は玉貸・再プレイユニット及び会員管理装置が行う携帯ID照合処理の一例を表すフローチャートである。

【図 1 1】図 1 1 は玉貸・再プレイユニット及び会員管理装置が行う再プレイ処理の一例を表すフローチャートである。

【図 1 2】図 1 2 は会員カードが挿入された際に玉貸・再プレイユニット及び会員管理装置が行う会員 ID 照合処理の一例を表すフローチャートである。

【図 1 3】図 1 3 は再プレイ操作が行われた際に玉貸・再プレイユニットが行う処理の一例を表すフローチャートである。

【図 1 4】図 1 4 はカード返却操作が行われた際に玉貸・再プレイユニット及び会員管理装置が行う処理の一例を表すフローチャートである。

【図 1 5】図 1 5 はタイマによる計時がタイムアップした際に玉貸・再プレイユニット及び会員管理装置が行う処理の一例を表すフローチャートである。

10

【発明を実施するための形態】

【0026】

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。以下においては、データベースを「DB」、リーダ/ライタを「R/W」、ステップ S を「S」と略記する。

【0027】

本発明に係る遊技用管理装置である会員管理装置 60 を含む遊技用システム 1 は、図 1 に示すように、玉貸処理及び再プレイ処理を行う複数の遊技用装置である玉貸・再プレイユニット 20 と、該複数の玉貸・再プレイユニット 20 と通信可能であり、遊技者が貯蓄した貯蓄遊技媒体数（ここでは貯玉数）を当該遊技者を識別可能な複数の識別情報（ここでは会員 ID 及び携帯 ID）と対応付けて管理する（図 5 参照）会員管理装置 60 と、該

20

【0028】

なお遊技用システム 1 には、会員管理装置 60 と通信可能であり、遊技者が獲得した遊技媒体を計数する計数機 50 と、該計数機 50 と通信可能であり、遊技媒体の計数値を管理する計数管理装置（図示外）と、会員管理装置 60 及び計数管理装置と通信可能であり、景品交換処理を行う複数の POS 端末 30 と、複数の玉貸・再プレイユニット 20 と通信可能であり、プリペイド残額をカード ID と対応付けて管理する残額管理装置（図示外）も含まれる。

30

【0029】

この遊技用システム 1 では、図 2（b）に示す会員カード 2 及び携帯電話 3 と、図示しないビジターカードとが使用される。会員カード 2 及びビジターカードは、長方形状を呈するプラスチック製の薄板における所定の部位に、不揮発性の EEPROM を備える非接触式の IC チップを記録領域として備えている。なお、ここでいうカードには、円形状を呈するコインも含まれる。

【0030】

40

会員カード 2 は、遊技場において会員登録を行った遊技者（会員遊技者）に対して発行される記録媒体であり、該記録媒体を個々に識別可能な情報であるカード ID と、該会員遊技者を個々に識別可能な識別情報である会員 ID とが、IC チップに予め記録されている。なお IC チップには、プリペイド残額も記憶されているが、貯玉数は記憶されていない。

【0031】

この会員カード 2 が玉貸・再プレイユニット 20 のカード R/W 23 に挿入されると（図 8 の S302）、該会員カード 2 の IC チップに記録されている会員 ID に対応付けて会員管理装置 60 で管理されている暗証番号（図 5 参照）の照合がとれたこと（図 1 2 の D453 で YES）を条件として、該 IC チップに記憶されているプリペイド残額を使用

50

した玉貸処理（図示外）が可能となり、また会員IDに対応付けて会員管理装置60で管理されている貯玉数（図5を参照）を使用した再プレイ処理が可能となる。

【0032】

具体的には、暗証番号の照合が取れると、会員IDが玉貸・再プレイユニット20で記憶されて（図12のS414'）、「会員IDを受付中」の状態となり、該会員IDを受付中の状態で、当該玉貸・再プレイユニット20のディスプレイ25に表示される「再プレイボタン（図示外）」が操作されて再プレイ操作を受け付けると（図8のS303でYES）、再プレイ処理が行われる（図13のS353）。つまり会員IDの受付中は、再プレイ操作がある毎に、再プレイ処理が行われる。

【0033】

携帯電話3は、通話機能やインターネット接続機能等を有する一般的なものであり、さらに不揮発性のEEPROMを備える非接触式のICチップを記録領域として備えている。この携帯電話3は、遊技者が所有する記録媒体であり、該記録媒体を個々に識別可能であると共に遊技者を個々に識別可能な識別情報である携帯IDが、ICチップに予め記録されている。なおICチップには、プリペイド残額も貯玉数も記憶されていない。

【0034】

この携帯電話3が玉貸・再プレイユニット20のICチップR/W24に近接されると（図8のS301）、ICチップに記録されている携帯IDに対応付けて会員管理装置60で管理されている暗証番号（図5参照）の照合がとれたこと（図10のS453でYES）を条件として、該携帯IDに対応付けて会員管理装置60で管理されている貯玉数（図5参照）を使用した再プレイ処理が可能となる。

【0035】

具体的には、暗証番号の照合が取れると、携帯IDが玉貸・再プレイユニット20で記憶されて（図10のS414）、「携帯IDを受付中」の状態となり、該携帯IDを受付中の状態で、当該携帯電話3が当該玉貸・再プレイユニット20のICチップR/W24に再び近接されると（図8のS301）、再プレイ処理が行われる（図9のS317）。つまり携帯IDの受付中は、当該携帯電話3がICチップR/W24に近接される毎に、再プレイ処理が行われる。

【0036】

ビジターカードは、遊技場において会員登録を行っていない遊技者（ビジタ遊技者）に対して発行される記録媒体であり、該記録媒体を個々に識別可能な情報であるカードIDが、ICチップに予め記録されている。なおICチップには、プリペイド残額も記憶されているが、会員ID及び貯玉数は記憶されていない。従ってビジタ遊技者は、会員遊技者と異なり、貯玉をしたり再プレイをしったりすることはできない。このビジターカードが玉貸・再プレイユニット20のカードR/W23に挿入されると（図示外）、該ビジターカードのICチップに記憶されているプリペイド残額を使用した玉貸処理（図示外）が可能となる。

【0037】

以下、図1～図5を参照して、遊技用システム1に含まれる各機器の構成について説明する。

【0038】

まず遊技用装置である玉貸・再プレイユニット20は、パチンコ機10に対応して設けられる。ここでパチンコ機10は遊技機の一例であって、図1及び図2（a）に示すように、玉貸・再プレイユニット20に対応して（ここでは玉貸・再プレイユニット20の右側に隣接して）設けられ、対応する玉貸・再プレイユニット20と通信することにより、該玉貸・再プレイユニット20が行う玉貸処理に応じて当該パチンコ機10からパチンコ玉を払い出して貸与する、いわゆるCR式のパチンコ機である。このパチンコ機10は、遊技場内に設けられた遊技島において該パチンコ機10の機種等に従って配置されており、複数のパチンコ機10の各々は、ユニークな台番号により個々に識別される。

【0039】

10

20

30

40

50

このパチンコ機 10 は、図 2 (a) に示すように、その前面に遊技領域、上皿、下皿、及び発射ハンドル等を備えると共に、上皿に残度数表示器 14、玉貸ボタン 15、及びカード返却ボタン 16 を備え、図 1 に示すように、その内部に遊技制御基板 11、払出制御基板 12、及び玉払出装装置 13 等を備えており、これらの各構成要素は図 1 に示すように接続されている。

【 0040 】

遊技制御基板 11 は、パチンコ機 10 における遊技状態を制御するものである。払出制御基板 12 は、玉貸・再プレイユニット 20 の玉貸通信部 21 a と通信可能に接続されており、パチンコ機 10 と玉貸・再プレイユニット 20 との間における通信を司るものである。これにより、玉貸処理（図示外）、及び再プレイ処理（図 11 の S516）において、玉貸・再プレイユニット 20 との間で信号のやり取りが行われる。また払出制御基板 12 は、玉払出装装置 13 と接続され、該玉払出装装置 13 を制御するものである。玉払出装装置 13 は、玉貸処理及び再プレイ処理においてパチンコ玉を払い出すと共に、遊技の結果として遊技者に付与されるパチンコ玉（いわゆる賞球）を払い出すものである。

10

【 0041 】

残度数表示器 14 は、対応する玉貸・再プレイユニット 20 のカード R / W 23 にて受け付けたカード（会員カード 2 又はビジターカード）に記録されているプリペイド残額から特定される残度数を表示するための表示器であり、ここでは 2 桁の 7 セグメント表示器によって構成されている。この残度数表示器 14 では、該玉貸通信部 21 a から残度数を示す度数表示信号が入力されることによって、該残度数が表示される。この度数表示信号に含まれる残度は、「プリペイド残額 ÷ 最小の単位有価価値（ここでは 100 円）」の式で演算された商である。この残度数表示器 14 で表示される残度は、プリペイド残額が更新される毎に、更新して表示される。

20

【 0042 】

玉貸ボタン 15 は、対応する玉貸・再プレイユニット 20 のカード R / W 23 にて受け付けたカード（会員カード 2 又はビジターカード）に記録されているプリペイド残額を使用した玉貸処理を行うための玉貸操作を受け付けるボタンである。この玉貸ボタン 15 が操作されたことにより、玉貸通信部 21 a との間に図示しない検出回路を介して設けられている貸出入力信号線を介して、該玉貸通信部 21 a に貸出入力信号が入力され、該検出回路が該貸出入力信号の入力を検出することによって、制御部 22 が玉貸ボタン 15 が操作された旨を認識して、玉貸処理を行う。

30

【 0043 】

カード返却ボタン 16 は、対応する玉貸・再プレイユニット 20 のカード R / W 23 にて受け付けたカード（会員カード 2 又はビジターカード）を返却するための返却操作を受け付けるボタンである。このカード返却ボタン 16 が操作されたことにより、玉貸通信部 21 a との間に図示しない検出回路を介して設けられている返却入力信号線を介して、該玉貸通信部 21 a に返却入力信号が入力され、該検出回路が該返却入力信号の入力を検出することによって、制御部 22 がカード返却ボタン 16 が操作された旨を認識して（図 8 の S304 で YES）、会員カード 2 の返却（図 14 の S375）、又はビジターカードの返却（図示外）を行う。

40

【 0044 】

上記の残度数表示器 14、玉貸ボタン 15、及びカード返却ボタン 16 は、図 2 (a) に示すように、パチンコ機 10 の前面（ここでは上皿）に設けられているが、図 1 に示すように、玉貸・再プレイユニット 20 と接続されているので、遊技用装置を構成する該玉貸・再プレイユニット 20 に属するものでもある。

【 0045 】

このパチンコ機 10 では、発射ハンドルが操作されると、上皿にあるパチンコ玉が遊技領域に打ち込まれて、遊技が行われる。そして遊技領域に打ち込まれた打込玉が始動入賞口に入賞すると、可変表示装置が変動を開始し、該可変表示装置に表示される図柄の表示結果が特定の態様になると、大当たりが発生する。また打込玉が入賞口（始動入賞口、一般

50

入賞口，又は大当たりになると開放される大入賞口等）に入賞すると、払出制御基板１２の制御により玉払出装置１３から賞球が払い出され、該払い出された賞球は、まず上皿に導かれ、該上皿が満タンになると下皿に導かれる。

【００４６】

打込玉は、図示しないが、当該パチンコ機１０の背後に設けられたアウトタンクで収集されて打込玉カウンタでカウントされ、カウント後に遊技島に取り込まれる。この打込玉カウンタでカウントが行われると、該カウントが行われた旨を示すカウント情報が、対応する玉貸・再プレイユニット２０の制御部２２に入力される。そして該制御部２２には、携帯ＩＤの受付中（即ち携帯ＩＤの記憶中）において遊技が終了したか否かを判定するための計時を行うタイマが設けられており、該制御部２２は、前記カウント情報を一定期間（例えば１０秒間）受信しなくなると、後述する図１０のＳ４１６でタイマ計時がＯＮになっていることを条件として、前記タイマによる計時を開始し、該タイマによる計時時間が所定時間（例えば５分間）に達することにより計時を終了してタイムアップすると（図８のＳ３０５でＹＥＳ）、遊技が終了したと判定して、後述する図１４に示す処理を行う。

10

【００４７】

次に玉貸・再プレイユニット２０について説明する。玉貸・再プレイユニット２０は遊技用装置の一例であって、図１及び図２（ａ）に示すように、遊技機であるパチンコ機１０に対応して（ここではパチンコ機１０の左側に隣接して）設けられ、縦長の箱型の形状を呈するものであり、図２（ａ）に示すように、その前面に紙幣挿入口２６ａ，突出部２０ａ，及びカード挿入口２３ａ等を備え、図２（ｂ）に示すように、その内部に紙幣識別機２６，玉貸通信部２１ａ，場内通信部２１ｂ，制御部２２，ＩＣチップＲ／Ｗ２４，及びカードＲ／Ｗ２３等を備え、突出部２０ａの右側面（即ち遊技者に向く側）にタッチパネル式のディスプレイ２５を備え、これらの各構成要素は図１に示すように接続されている。そして複数の玉貸・再プレイユニット２０の各々は、ユニークなユニット番号により個々に識別される。

20

【００４８】

玉貸通信部２１ａは、前述の如く、パチンコ機１０の払出制御基板１２と通信可能に接続されている。場内通信部２１ｂは、会員管理装置６０の後述する通信部６１及び残額管理装置（図示外）と通信可能に接続されており、玉貸・再プレイユニット２０と会員管理装置６０との間、及び玉貸・再プレイユニット２０と残額管理装置との間における通信を司るものである。

30

【００４９】

制御部２２は、ＣＰＵ，ＲＡＭ，ＲＯＭ，ＥＥＰＲＯＭ等を備えており、ＲＯＭに記憶されている処理プログラムがＲＡＭを作業領域としてＣＰＵで実行されることにより、玉貸・再プレイユニット２０に備えられる各構成要素の動作を制御して各種の処理を行うものである。ここでＥＥＰＲＯＭは、前記ユニット番号を記憶している。

【００５０】

またＲＡＭは、カードＲ／Ｗ２３により読み取った会員ＩＤ（図１２のＳ４１４'），ＩＣチップＲ／Ｗ２４により読み取った携帯ＩＤ（図１０のＳ４１４），及び会員管理装置６０より受信した貯玉数（図１０，図１２のＳ４１２で受信した照合ＯＫ通知に含まれる貯玉数や、図１１のＳ５１３で受信した再プレイ許諾通知が示す減算後の貯玉数）を記憶する。なお「識別情報（会員ＩＤ又は携帯ＩＤ）の受付中」とは、「識別情報を読み取っている又は照合している途中」の意味ではなく、「照合された識別情報を制御部２２のＲＡＭで記憶している間」の意味である。

40

【００５１】

カードＲ／Ｗ２３は、図２（ｂ）に示すように、カード挿入口２３ａから会員カード２の挿入を受け付けて、該会員カード２のＩＣチップから会員ＩＤ，カードＩＤ，及びプリペイド残額を読み取るものである。またカードＲ／Ｗ２３は、図示しないが、カード挿入口２３ａからビジターカードの挿入を受け付けて、該ビジターカードのＩＣチップからカ

50

ードID, 及びプリペイド残額を読み取るものである。このカードR/W23は、カードを1枚だけ受付可能である。

【0052】

ICチップR/W24は、図2(b)に示すように、携帯電話近接部24aに近接された携帯電話3を受け付けて、該受け付けた携帯電話3のICチップから携帯IDを読み取るものである。具体的には、ICチップR/W24は、図2(a)に示すように、「ケイタイ TOUCH」と表示されている携帯電話近接部24aの前方における所定空間に向けて、携帯電話3のICチップにアクセスするための電磁波を発信しており、携帯電話3が携帯電話近接部24aに近接される(かざされる)ことにより当該空間に入ってくると、該携帯電話3のICチップから、携帯IDを読み取る。

10

【0053】

タッチパネル式のディスプレイ25は、各種の情報を表示する表示デバイスであると共に、各種の情報の入力を受け付ける入力デバイスである。このディスプレイ25では、図示しないが、制御部22のRAMが貯玉数を記憶している場合に、該貯玉数が表示されると共に、該貯玉数を使用した再プレイ処理を行うための再プレイ操作を受け付ける「再プレイ」ボタンが表示される。また、ここで表示される貯玉数は、制御部22のRAMで記憶している貯玉数が更新される毎に、更新して表示される。

【0054】

紙幣識別機26は、図2(b)に示すように、紙幣挿入口26aから紙幣(1000円紙幣, 2000円紙幣, 5000円紙幣, 又は10000円紙幣)の挿入を受け付けて、該紙幣を識別するものである。なお識別された紙幣は、紙幣識別機26の後方に設けられる紙幣通路26b内を搬送されて遊技島に取り込まれ、遊技島内に設けられる搬送路を経て遊技島の端部に設けられる金庫に回収される。

20

【0055】

前記カードR/W23でカード(会員カード2又はビジターカード)を受付中に、該紙幣識別機25で紙幣を受け付けて識別すると、該識別された紙幣額が、受付中のカードのカードIDに対応するプリペイド残額(即ち該カードIDに対応付けて残額管理装置で管理されているプリペイド残額, 及び該カードのICチップに記憶されているプリペイド残額)に加算更新されて、価値加算処理が行われる。

【0056】

次にPOS端末30について説明する。POS端末30は、遊技場内における景品交換カウンタに設けられ、図1に示すように接続される端末通信部31a, 場内通信部31b, 制御部32, バーコードリーダ33, ディスプレイ34, 及び店員操作部35等を有するコンピュータであり、図3に示すような外観を呈する。

30

【0057】

端末通信部31aは、ID受付端末40の後述する端末通信部41aと通信可能に接続されており、POS端末30とID受付端末40との間における通信を司るものである。場内通信部31bは、計数管理装置(図示外)と通信可能に接続されており、POS端末30と計数管理装置との間における通信を司るものである。制御部32は、CPU, RAM, ROM, EEPROM等を備えており、ROMに記憶されている処理プログラムがRAMを作業領域としてCPUで実行されることにより、POS端末30に備えられる各構成要素の動作を制御して各種の処理を行うものである。

40

【0058】

バーコードリーダ33は、計数機50の後述する計数レシートプリンタ57から発行される計数レシート(図示外)に記録されているバーコードや、景品に付されているバーコードを読み取るものである。ディスプレイ34は、各種の情報を表示する表示デバイスであり、例えばバーコードリーダ33により計数レシートからバーコードを読み取ったときに、該バーコードから特定される持玉数(図示外)を表示し、貯玉数を示す交換OK通知を会員管理装置60より受信したID受付端末40から、端末通信部31aにより該貯玉数を受信したときに(図7のS213でYES)、該貯玉数を表示し(同S217)、バ

50

ーコードリーダー33により一以上の景品からバーコードを読み取ったときに、該バーコードから特定される交換玉数の合計を更新表示するものである。店員操作部35は、遊技場の店員による景品交換操作（図7のS218）を受け付けるものである。

【0059】

次にID受付端末40について説明する。ID受付端末40は識別情報受付手段の一例であって、遊技場内における景品交換カウンタに設けられて、POS端末30に接続され、図1に示すように接続される端末通信部41a、場内通信部41b、制御部42、カードR/W43、及びICチップR/W44等を有するものであり、図3に示すような横長の箱形の外観を呈する。

【0060】

端末通信部41aは、前述の如く、POS端末30の端末通信部31aと通信可能に接続されている。場内通信部41bは、会員管理装置60の後述する通信部61と通信可能に接続されており、ID受付端末40と会員管理装置60との間における通信を司るものである。制御部42は、CPU、RAM、ROM、EEPROM等を備えており、ROMに記憶されている処理プログラムがRAMを作業領域としてCPUで実行されることにより、ID受付端末40に備えられる各構成要素の動作を制御して各種の処理を行うものである。

【0061】

カードR/W43は、筐体の前面に設けられるカード挿入口43aから会員カード2の挿入を受け付けて、該会員カード2のICチップから会員IDを読み取るものであり、その構造は、カードユニット20のカードR/W23と同様である。ICチップR/W44は、筐体の上面に設けられる携帯電話近接部44aに近接された携帯電話3を受け付けて、該受け付けた携帯電話3のICチップから携帯IDを読み取るものであり、その構造は、カードユニット20のICチップR/W24と同様である。

【0062】

これらPOS端末30及びID受付端末40で、景品交換処理を行う景品交換装置が構成され、複数の景品交換装置の各々は、ユニークなPOS番号により個々に識別される。制御部32及び制御部42のEEPROMは、このPOS番号を記憶している。

【0063】

次に計数機50について説明する。計数機50は、遊技場内の所定箇所（例えば遊技島の端部等）に設けられ、遊技者が獲得した遊技媒体を計数し、会員カード2又は携帯電話3を受け付けた場合には、該受け付けた会員カード2の会員ID又は該受け付けた携帯電話3の携帯IDに対応する貯玉数（図5参照）に計数値を加算する貯玉処理を行う一方、会員カード2又は携帯電話3を受け付けなかった場合には、計数値を特定可能なバーコードを記録した計数レシートを発行する処理を行うものである。

【0064】

この計数機50は、横長の箱型の形状を呈するものであり、図4に示すように、その上面に獲得玉投入口50a、携帯電話近接部54a、タッチパネル式のディスプレイ55を備え、その前面に会員カード挿入口53a、及び計数レシート発行口57aを備え、その内部に場内通信部51、制御部52、カードR/W53、ICチップR/W54、玉カウンタ56、及び計数レシートプリンタ57を備えており、これらの各構成要素は図1に示すように接続されている。

【0065】

場内通信部51は、会員管理装置60の後述する通信部61及び計数管理装置（図示外）と通信可能に接続されており、計数機50と会員管理装置60との間、及び計数機50と計数管理装置との間における通信を司るものである。制御部52は、CPU、RAM、ROM、EEPROM等を備えており、ROM（あるいはEEPROM）に記憶されている処理プログラムがRAMを作業領域としてCPUで実行されることにより、計数機50に備えられる各構成要素の動作を制御して各種の処理を行うものである。

【0066】

10

20

30

40

50

カードＲ／Ｗ５３は、会員カード挿入口５３ａから会員カード２の挿入を受け付けて、該会員カード２のＩＣチップから会員ＩＤを読み取るものであり、その構造は、カードユニット２０のカードＲ／Ｗ２３と同様である。ＩＣチップＲ／Ｗ５４は、携帯電話近接部５４ａに近接された携帯電話３を受け付けて、該受け付けた携帯電話３のＩＣチップから携帯ＩＤを読み取るものであり、その構造は、カードユニット２０のＩＣチップＲ／Ｗ２４と同様である。

【００６７】

タッチパネル式のディスプレイ５５は、各種の情報を表示する表示デバイスであると共に、各種の情報の入力を受け付ける入力デバイスである。玉カウンタ５６は、獲得玉投入口５０ａからパチンコ玉の投入を受け付けて、該受け付けたパチンコ玉を計数するものである。この玉カウンタ５６で計数された計数値は、制御部５２のＲＡＭで記憶される。また計数が終了したパチンコ玉は、遊技場に設けられるパチンコ玉回収樋（図示外）に排出される。

【００６８】

計数レシートプリンタ５７は、制御部５２のＲＡＭで計数値を記憶しており、会員カード２又は携帯電話３を受け付けていない（即ち制御部５２のＲＡＭで会員ＩＤ又は携帯ＩＤを記憶していない）状態で、タッチパネル式のディスプレイ５５に表示される「発行」ボタンが操作されたことに基づいて、計数レシートを印刷して計数レシート発行口５７ａから発行するものである。この計数レシートには、該計数レシートを個々に識別可能な計数レシート番号と、制御部５２のＲＡＭで記憶している計数値を特定可能なバーコードとが印刷されて記録される。また発行される計数レシートの計数レシート番号と計数値は、計数管理装置に対して送信され、両者に対応付けて該計数管理装置で管理される。

【００６９】

次に会員管理装置６０について説明する。会員管理装置６０は、遊技場内の所定箇所（例えば管理事務所等）に設けられ、図１に示すように接続される通信部６１，制御部６２，ハードディスク６３，ディスプレイ６４，及び入力装置６５等を有するコンピュータである。

【００７０】

通信部６１は、前述の如く、玉貸・再プレイユニット２０の場内通信部２１ｂ，ＩＤ受付端末４０の場内通信部４１ｂ，及び計数機５０の場内通信部５１と通信可能に接続されている。制御部６２は、ＣＰＵ，ＲＡＭ，ＲＯＭ，ＥＥＰＲＯＭ等を備えており、ＲＯＭ及びハードディスク６３に記憶されている処理プログラムがＲＡＭを作業領域としてＣＰＵで実行されることにより、会員管理装置６０に備えられる各構成要素の動作を制御して各種の処理を行うものである。ディスプレイ６４は、各種の情報を表示する表示デバイスであって、例えば液晶ディスプレイであり、入力装置６５は、各種の情報の入力を受け付ける入力デバイスであって、例えばキーボードやマウスである。

【００７１】

ハードディスク６３は、各種の情報を記憶する記憶デバイスである。このハードディスク６３は、図５に示す会員ＤＢを記憶している。この会員ＤＢでは、各会員の会員ＩＤに対応付けて、当該会員が指定した暗証番号が登録されると共に、当該会員が携帯ＩＤを指定した場合には該携帯ＩＤが登録される。これら会員ＩＤ，携帯ＩＤ，及び暗証番号は、遊技場の店員の操作により登録される。また会員ＤＢでは、各会員の会員ＩＤに対応付けて、当該会員の貯玉数が記憶される。この貯玉数は、計数機５０で貯玉処理が行われると加算更新され（図６のＳ１６４）、玉貸・再プレイユニット２０で再プレイ処理が行われると減算更新される（図１１のＳ５５６）。

【００７２】

さらに会員ＤＢでは、各会員の会員ＩＤ及び携帯ＩＤに対応付けて、当該会員の会員ＩＤ又は携帯ＩＤを受付中（即ち該会員ＩＤ又は携帯ＩＤを制御部４２のＲＡＭで記憶中）であるＩＤ受付端末４０のＰＯＳ番号を記憶する欄と、当該会員ＩＤを受付中（即ち該会員ＩＤを制御部２２のＲＡＭで記憶中）である玉貸・再プレイユニット２０のユニット番

10

20

30

40

50

号を記憶する１つの欄と、当該携帯ＩＤを受付中（即ち該携帯ＩＤを制御部２２のＲＡＭで記憶中）である玉貸・再プレイユニット２０のユニット番号を記憶する複数の欄とが設けられている。

【００７３】

ここで会員ＩＤを受付中のユニット番号記憶欄が１つなのは、会員カード２はカードＲ／Ｗ２３に挿入されて使用されるため、同一の会員カード２が複数の玉貸・再プレイユニット２０で同時に受け付けられることがないからである一方、携帯ＩＤを受付中のユニット番号記憶欄が複数なのは、携帯電話３はＩＣチップＲ／Ｗに近接されて使用されるため、同一の携帯電話３が移動されることにより、一の玉貸・再プレイユニット２０で受付中に他の玉貸・再プレイユニット２０で受付中となる場合があるからである。本例では、番号７の会員の携帯電話３は、ユニット番号がＵ３６７とＵ３６８の２台の玉貸・再プレイユニット２０で受け付けられている。

10

【００７４】

この会員管理装置６０では、ＩＤ受付端末４０から会員ＩＤ又は携帯ＩＤと暗証番号とを含むＩＤ照合要求を受信し（図７で引用するＳ１５１）、該会員ＩＤ又は携帯ＩＤと暗証番号の照合がＯＫならば（図７のＳ２５３）、会員ＤＢで、当該会員ＩＤ又は携帯ＩＤに対応するＰＯＳ番号記憶欄に当該ＩＤ受付端末４０のＰＯＳ番号が記憶され、当該ＩＤ受付端末４０から当該会員ＩＤ又は携帯ＩＤと交換玉数とを含む景品交換要求を受信すると（同Ｓ２６１）、会員ＤＢで、当該会員ＩＤ又は携帯ＩＤに対応するＰＯＳ番号記憶欄から当該ＩＤ受付端末４０のＰＯＳ番号が消去される（同Ｓ２６３）。

20

【００７５】

また会員管理装置６０では、玉貸・再プレイユニット２０から会員ＩＤと暗証番号とを含むＩＤ照合要求を受信し（図１２で引用するＳ１５１）、該会員ＩＤと暗証番号の照合がＯＫならば（図１２のＳ４５３）、会員ＤＢで、当該会員ＩＤに対応するユニット番号記憶欄に当該玉貸・再プレイユニット２０のユニット番号が記憶され、カード返却操作を受け付けた（図８のＳ３０４）当該玉貸・再プレイユニット２０から当該会員ＩＤを含むカード返却通知を受信すると（図１４のＳ３８１）、会員ＤＢで、当該会員ＩＤに対応するユニット番号記憶欄から当該玉貸・再プレイユニット２０のユニット番号が消去される（同Ｓ３８２）。

【００７６】

30

さらに会員管理装置６０では、玉貸・再プレイユニット２０から携帯ＩＤと暗証番号とを含むＩＤ照合要求を受信し（図１０で引用するＳ１５１）、該携帯ＩＤと暗証番号の照合がＯＫならば（図１０のＳ４５３）、会員ＤＢで、当該携帯ＩＤに対応するユニット番号記憶欄に当該玉貸・再プレイユニット２０のユニット番号が記憶され、前記タイマ計時がタイムアップした（図８のＳ３０５）当該玉貸・再プレイユニット２０から当該携帯ＩＤを含む遊技終了通知を受信すると（図１５のＳ４０１）、会員ＤＢで、当該携帯ＩＤに対応するユニット番号記憶欄から当該玉貸・再プレイユニット２０のユニット番号が消去される（同Ｓ４０２）。なお、一の玉貸・再プレイユニット２０からＩＤ照合要求を受信して、ユニット番号記憶欄（その１）に当該一の玉貸・再プレイユニット２０のユニット番号を記憶中の状態で、他の玉貸・再プレイユニット２０からＩＤ照合要求を受信して、照合ＯＫならば、ユニット番号記憶欄（その２）に当該他の玉貸・再プレイユニット２０のユニット番号を記憶する。

40

【００７７】

なお会員管理装置６０では、同一人の複数のＩＤが同時に使用されている場合に、該ＩＤをディスプレイ６４に表示して報知を行うように構成されている。具体的には、図５に示す例では、番号が１，４，７の会員について、複数のＩＤが同時に使用されているので、これらのＩＤがディスプレイ６４に表示される。

【００７８】

次に、図６～図１５を参照して、本発明に係る遊技用システム１を構成する各機器の作用について説明する。

50

【 0 0 7 9 】

まず図 6 は、計数機 5 0 及び会員管理装置 6 0 が行う貯玉処理の一例を表すフローチャートである。ここで計数機 5 0 は、玉カウンタ 5 6 により計数した計数値を、制御部 5 2 の R A M で記憶しているものとする。なお制御部 5 2 の R A M で計数値を記憶しており、会員カード 2 又は携帯電話 3 を受け付けていない（即ち制御部 5 2 の R A M で会員 I D 又は携帯 I D を記憶していない）状態で、タッチパネル式のディスプレイ 5 5 に表示される「発行」ボタンが操作されると、前述の如く、計数レシートプリンタ 5 7 により前記計数レシートを印刷して発行する。

【 0 0 8 0 】

貯玉処理において、計数機 5 0 の制御部 5 2 は、I C チップ R / W 5 4 への携帯電話 3 の近接、又はカード R / W 5 3 への会員カード 2 の挿入を待機している（S 1 0 1）。この S 1 0 1 で携帯電話 3 の近接又は会員カード 2 の挿入が有ると（Y E S）、I C チップ R / W 5 4 により携帯電話 3 から読み取った携帯 I D、又はカード R / W 5 3 により会員カード 2 から読み取った会員 I D を受け付け（S 1 0 2）、暗証番号入力画面をディスプレイ 5 5 に表示して（S 1 0 3）、該ディスプレイ 5 5 による暗証番号の入力を待機し（S 1 0 4）、暗証番号の入力が有ると（Y E S）、S 1 0 2 で受け付けた携帯 I D 又は会員 I D と、S 1 0 4 で入力された暗証番号とを含む I D 照合要求を、会員管理装置 6 0 に対して送信する（S 1 0 5）。

【 0 0 8 1 】

貯玉処理において、会員管理装置 6 0 の制御部 6 2 は、通信部 6 1 による I D 照合要求の受信を待機している（S 1 5 1）。この S 1 5 1 で I D 照合要求の受信が有ると（Y E S）、該受信した I D 照合要求に含まれる携帯 I D 又は会員 I D に対応付けて会員 D B で登録されている暗証番号と、I D 照合要求に含まれる暗証番号とが一致するか否かを照合し（S 1 5 2）、照合 O K か否かを判定する（S 1 5 3）。なお、以下においては、会員管理装置 6 0 と通信する機器（個々では計数機 5 0）が行う S 1 0 3 ~ S 1 0 5 の処理と、会員管理装置 6 0 が行う S 1 5 1 ~ S 1 5 2 の処理とを、「I D 照合処理」と称し、後述する図 7、図 1 0、及び図 1 2 で引用する。

【 0 0 8 2 】

S 1 5 3 で照合 N G（N O）、即ち携帯 I D 又は会員 I D に対応する暗証番号が一致しないと判定した場合には、照合 N G 通知を、計数機 5 0 に対して返信する（S 1 5 4）。一方、S 1 5 3 で照合 O K（Y E S）、即ち携帯 I D 又は会員 I D に対応する暗証番号が一致すると判定した場合には、該携帯 I D 又は会員 I D に対応付けて会員 D B で記憶している貯玉数を含む照合 O K 通知を、計数機 5 0 に対して返信する（S 1 5 5）。

【 0 0 8 3 】

前記 S 1 0 5 の処理を行った制御部 5 2 は、場内通信部 5 1 による照合 N G 通知の受信（S 1 1 1）、又は照合 O K 通知の受信（S 1 1 2）を待機している。この S 1 1 1 で照合 N G 通知の受信が有ると（Y E S）、「暗証番号が違います」とディスプレイ 5 5 に表示して（S 1 1 3）、カード R / W 5 3 で会員カード 2 を受付中であるか否かを判定し（S 1 2 4）、会員カード 2 を受付中でない（N O）と判定した場合には、貯玉処理を終了し、また会員カード 2 を受付中である（Y E S）と判定した場合には、該会員カード 2 をカード R / W 5 3 から返却して（S 1 2 5）、貯玉処理を終了する。なお S 1 1 3 の処理を行った後に、S 1 0 3 に戻って暗証番号の再入力を求め、該再入力された暗証番号に基づく照合 N G 通知を所定回数受信したことを条件として、S 1 2 4 に進むようにしても良い。

【 0 0 8 4 】

S 1 1 2 で照合 O K 通知の受信が有ると（Y E S）、S 1 0 2 で読み取った携帯 I D 又は会員 I D を制御部 5 2 の R A M で記憶し（S 1 1 4）、該照合 O K 通知に含まれる貯玉数をディスプレイ 5 5 に表示して（S 1 1 5）、該ディスプレイ 5 5 に表示される「貯玉」ボタンが操作されるのを待機し（S 1 1 6）、該「貯玉」ボタンの操作が有ると（Y E S）、制御部 5 2 の R A M で記憶している携帯 I D 又は会員 I D と計数値とを含む貯玉要

10

20

30

40

50

求を、会員管理装置 60 に対して送信する (S 117)。

【0085】

前記 S 155 の処理を行った制御部 62 は、通信部 61 による貯玉要求の受信を待機している (S 161)。この S 161 で貯玉要求の受信が有ると (YES)、該貯玉要求に含まれる携帯 ID 又は会員 ID に対応付けて会員 DB で記憶している POS 番号が有るか否か、即ち該貯玉要求に含まれる携帯 ID 又は会員 ID に対応する会員 ID 又は携帯 ID が ID 受付端末 40 で受付中であるか否かを判定する (S 162)。

【0086】

この S 162 で POS 番号の記憶が無い (NO)、即ち対応する会員 ID 又は携帯 ID が ID 受付端末 40 で受付中でないとは判定した場合には、貯玉完了通知を、計数機 50 に対して返信し (S 163)、前記貯玉要求に含まれる携帯 ID 又は会員 ID に対応付けて会員 DB で記憶している貯玉数に、該貯玉要求に含まれる計数値を加算して (S 164)、貯玉処理を終了する。

【0087】

一方、S 162 で POS 番号の記憶が有る (YES)、即ち対応する会員 ID 又は携帯 ID が ID 受付端末 40 で受付中であると判定した場合には、前記貯玉要求に含まれる計数値を制御部 62 の RAM で一時的に記憶し (S 165)、貯玉完了通知を、計数機 50 に対して返信して (S 166)、前記記憶している POS 番号の消去、即ち対応する会員 ID 又は携帯 ID の ID 受付端末 40 での消去を待機する (S 167)。この S 167 で POS 番号の消去が有ると (YES)、前記貯玉要求に含まれる携帯 ID 又は会員 ID に対応付けて会員 DB で記憶している貯玉数に、制御部 62 の RAM で一時的に記憶した計数値を加算して (S 164)、貯玉処理を終了する。

【0088】

このように、貯玉要求の受信時に、POS 番号の記憶が有る場合において、直ちに計数値を貯玉数に加算せずに、該 POS 番号が消去されてから加算を行うのは、景品交換に使用させるために特定した貯玉数 (図 7 の S 257) が、景品交換処理の途中に変動することによる不都合を回避するためである。具体的には、例えば一の会員 ID を受け付けた景品交換装置 (POS 端末 30 及び ID 受付端末 40) での景品交換に使用させるために、該一の会員 ID に対応する 5000 玉の貯玉数を会員管理装置 60 で特定した後に、該一の会員 ID に対応する他の携帯 ID を受け付けた計数機 50 で 2000 玉の計数が行われた場合に、該 2000 玉を前記貯玉数の 5000 玉に直ちに加算して、会員管理装置 60 で管理している貯玉数を 7000 玉とすると、前記景品交換装置で 4000 玉の景品交換が行われたときに、残存する貯玉数が 7000 玉 - 4000 玉 = 3000 玉となって、該 3000 玉が景品交換装置で表示されることになるが、遊技者は加算前に特定された貯玉数の 5000 玉 - 4000 玉 = 1000 玉が残存する貯玉数であると思っているところに、それよりも多い前記 3000 玉が残存する貯玉数として表示されるので、違和感を感じるようになる。そこで、このような場合に、直ちに計数値 2000 玉を貯玉数 5000 玉に加算せずに、該貯玉数 5000 玉から交換玉数 4000 玉を減算することにより、景品交換装置では残存する貯玉数として 1000 玉が表示されるように構成すると共に、該景品交換装置で前記一の会員 ID の受付が終了した後に、残存する貯玉数 1000 玉に計数値 2000 玉を加算するように構成したのである。これによれば、景品交換に使用させるために特定した貯玉数が、景品交換処理の途中に変動することにより、遊技者が違和感を感じるという不都合を回避することができる。

【0089】

次に図 7 は、景品交換装置 (POS 端末 30 及び ID 受付端末 40) 及び会員管理装置が行う景品交換処理の一例を表すフローチャートである。景品交換処理において、ID 受付端末 40 の制御部 42 は、IC チップ R/W 44 への携帯電話 3 の近接、又はカード R/W 43 への会員カード 2 の挿入を待機している (S 201)。この S 201 で携帯電話 3 の近接又は会員カード 2 の挿入が有ると (YES)、IC チップ R/W 44 により携帯電話 3 から読み取った携帯 ID、又はカード R/W 43 により会員カード 2 から読み取っ

10

20

30

40

50

た会員IDを受け付け(S302)、暗証番号入力画面をディスプレイ45に表示して(S103)、該ディスプレイ45による暗証番号の入力を待機し(S104)、暗証番号の入力が有ると(YES)、S202で受け付けた携帯ID又は会員IDと、S104で入力された暗証番号とを含むID照合要求を、会員管理装置60に対して送信する(S105)。

【0090】

景品交換処理において、会員管理装置60の制御部62は、通信部61によるID照合要求の受信を待機している(S151)。このS151でID照合要求の受信が有ると(YES)、該受信したID照合要求に含まれる携帯ID又は会員IDに対応付けて会員DBで登録されている暗証番号と、ID照合要求に含まれる暗証番号とが一致するか否か照10
合し(S152)、照合OKか否かを判定する(S253)。このS253で照合NG(NO)、即ち携帯ID又は会員IDに対応する暗証番号が一致しないと判定した場合には、照合NG通知を、ID受付端末40に対して返信する(S254)。

【0091】

一方、S253で照合OK(YES)、即ち携帯ID又は会員IDに対応する暗証番号が一致すると判定した場合には、該携帯ID又は会員IDに対応付けて会員DBで記憶しているPOS番号が有るか否か、即ち該ID照合要求に含まれる携帯ID又は会員IDに対応する会員ID又は携帯IDが別のID受付端末40で受付中であるか否かを判定する(S255)。このS255でPOS番号の記憶が有る(YES)と判定した場合には、該記憶しているPOS番号のID受付端末40での景品交換処理を優先して行い、ID照20
合要求を送信したID受付端末40での景品交換処理を行わないようにするために、交換NG通知を、当該ID受付端末40に対して返信する(S256)。

【0092】

一方、S255でPOS番号の記憶が無い(NO)と判定した場合には、前記携帯ID又は会員IDに対応付けて会員DBで記憶している貯玉数を、景品交換に使用させるために特定し(S257)、該特定した貯玉数を含む交換OK通知を、ID受付端末40に対して返信して(S258)、会員DBで、前記携帯ID又は会員IDに対応付けて、当該ID受付端末40のPOS番号を記憶する(S259)。

【0093】

このS258の処理を行う制御部62は、ID受付端末40で携帯ID又は会員IDを受け付けたことに基づいて、該受け付けた携帯ID又は会員IDに対応付けて会員DBで管理されている貯玉数を景品交換に使用させるために特定する特定手段として機能するものである。30

【0094】

またS259の処理を行う制御部62は、ID受付端末40で携帯ID又は会員IDを受け付けたことに基づいて、該受け付けた携帯ID又は会員IDに対応付けて会員DBで管理されている貯玉数を使用した再プレイ処理の実行を制限する再プレイ制限処理を行う再プレイ制限処理手段として機能するものであり、このS259でPOS番号を記憶することにより、再プレイ制限中となる。そして後述する図11に示すように、該再プレイ制限中に、S551で玉貸・再プレイユニット20から再プレイ要求を受信すると、S552でYESと判定して、S553で再プレイ制限通知を玉貸・再プレイユニット20に対して返信する一方、S556の貯玉数の減算や、S557の再プレイ許諾通知の返信を行40
わないので、再プレイ処理の実行が制限される。

【0095】

これによれば、ID受付端末40で遊技者の携帯ID又は会員IDを受け付けたことに基づいて、当該遊技者の貯玉数が、景品交換に使用させるために特定され、かつ、玉貸・再プレイユニット20で当該遊技者の別の会員ID又は携帯IDが受け付けられても、当該遊技者の貯玉数を使用した再プレイ処理の実行が制限されるので、景品交換に使用させるために特定された貯玉数が減算されることが無く、該貯玉数が不足して景品交換をすることができないという不都合が生じない。50

【 0 0 9 6 】

前記 S 1 0 5 の処理を行った制御部 4 2 は、場内通信部 4 1 b による照合 N G 通知の受信 (S 2 1 1) , 交換 N G 通知の受信 (S 2 1 2) , 又は交換 O K 通知の受信 (S 2 1 3) を待機している。この S 2 1 1 で照合 N G 通知の受信が有ると (Y E S) 、 「暗証番号が違います」と P O S 端末 3 0 のディスプレイ 3 4 に表示させて (S 2 1 4) 、カード R / W 4 3 で会員カード 2 を受付中であるか否かを判定し (S 2 2 4) 、会員カード 2 を受付中でない (N O) と判定した場合には、景品交換処理を終了し、また会員カード 2 を受付中である (Y E S) と判定した場合には、該会員カード 2 をカード R / W 4 3 から返却して (S 2 2 5) 、景品交換処理を終了する。なお S 2 1 4 の処理を行った後に、 S 1 0 3 に戻って暗証番号の再入力を求め、該再入力された暗証番号に基づく照合 N G 通知を所定回数受信したことを条件として、 S 2 2 4 に進むようにしても良い。

10

【 0 0 9 7 】

前記 S 2 1 2 で交換 N G 通知の受信が有ると (Y E S) 、 「別の景品交換装置で景品交換中です」と P O S 端末 3 0 のディスプレイ 3 4 に表示させて (S 2 1 5) 、 S 2 2 4 に進む。なお S 2 1 5 の処理を行った後に、 S 2 2 4 に進まずに、別の景品交換装置での景品交換の終了 (即ち該景品交換が終了したことに基づいて当該別の景品交換装置の P O S 番号を消去した会員管理装置 6 0 から送信されてくる P O S 番号消去通知の受信) を待機し、該景品交換が終了 (即ち P O S 番号消去通知を受信) すると、後述する S 2 1 6 に進むようにしても良い。これによれば、別の景品交換装置での景品交換が終了した後に、景品交換を行うことができる。

20

【 0 0 9 8 】

前記 S 2 1 3 で交換 O K 通知の受信が有ると (Y E S) 、 S 2 0 2 で読み取った携帯 I D 又は会員 I D を制御部 4 2 の R A M で記憶し (S 2 1 6) 、該交換 O K 通知に含まれる貯玉数を P O S 端末 3 0 のディスプレイ 3 4 に表示させて (S 2 1 7) 、 P O S 端末 3 0 の店員操作部 3 5 で遊技場の店員による景品交換操作が行われるのを待機する (S 2 1 8) 。ここで P O S 端末 3 0 は、交換を希望する一以上の景品に付されているバーコードをバーコードリーダ 3 3 で読み取ると、該バーコードから特定される交換玉数の合計を更新表示する。この交換玉数の合計がディスプレイ 3 4 に表示されている貯玉数以下の状態で、 S 2 1 8 で景品交換操作が有ると (Y E S) 、制御部 4 2 は、該制御部 4 2 の R A M で記憶している携帯 I D 又は会員 I D と、ディスプレイ 3 4 に表示されている交換玉数とを含む景品交換要求を、会員管理装置 6 0 に対して送信する (S 2 1 9) 。

30

【 0 0 9 9 】

前記 S 2 5 9 の処理を行った制御部 6 2 は、通信部 6 1 による景品交換要求の受信を待機している (S 2 6 1) 。この S 2 6 1 で景品交換要求の受信が有ると (Y E S) 、該景品交換要求に含まれる携帯 I D 又は会員 I D に対応付けて会員 D B で記憶している貯玉数から、該景品交換要求に含まれる交換玉数を減算して (S 2 6 2) 、該携帯 I D 又は会員 I D に対応付けて会員 D B で記憶している P O S 番号を消去する (S 2 6 3) 。

【 0 1 0 0 】

この S 2 6 3 の処理を行う制御部 6 2 は、携帯 I D 又は会員 I D を受け付けた I D 受付端末 4 0 で該携帯 I D 又は会員 I D の受付が終了したことに基づいて、再プレイ制限処理を解除して再プレイ処理を可能とするための再プレイ制限解除処理を行う再プレイ制限解除処理手段として機能するものであり、この S 2 6 3 で P O S 番号を消去することにより、再プレイ制限中ではなくなつて、再プレイ制限が解除される。そして後述する図 1 1 に示すように、該再プレイ制限解除中に、 S 5 5 1 で玉貸・再プレイユニット 2 0 から再プレイ要求を受信すると、 S 5 5 2 で N O と判定して、 S 5 5 6 で貯玉数の減算を行い、 S 5 5 7 で再プレイ許諾通知を玉貸・再プレイユニット 2 0 に対して返信するので、再プレイ処理が実行される。

40

【 0 1 0 1 】

これによれば、 I D 受付端末 4 0 で遊技者の携帯 I D 又は会員 I D の受付が終了したことに基づいて、再プレイ制限処理が解除されることにより、当該遊技者の別の会員 I D 又

50

は携帯IDを受付中の玉貸・再プレイユニット20で、当該遊技者の貯玉数を使用した再プレイ処理が可能となるので、遊技者の利便性を向上できる。

【0102】

S263の処理を行った制御部62は、前記携帯ID又は会員IDに対応付けて会員DBで記憶している減算後の貯玉数を含む減算完了通知を、玉貸・再プレイユニット20に対して返信し(S264)、前記携帯ID又は会員IDに対応付けて会員DBで記憶しているユニット番号が有るか否か、即ち該携帯ID又は会員IDに対応する会員ID又は携帯IDを受付中の玉貸・再プレイユニット20が有るか否かを判定する(S265)。このS265でユニット番号の記憶が無い(NO)と判定した場合には、景品交換処理を終了する。一方、S265でユニット番号の記憶が有る(YES)と判定した場合には、前記携帯ID又は会員IDに対応付けて会員DBで記憶している貯玉数を含む貯玉数情報を、該ユニット番号の玉貸・再プレイユニット20に対して送信して(S266)、景品交換処理を終了する。そして該貯玉数情報を受信した玉貸・再プレイユニット20は、該貯玉数情報が示す貯玉数を、表示手段であるディスプレイ25で表示する。

10

【0103】

このS266の処理を行う制御部62及び通信部61は、前記携帯ID又は会員IDを受け付けたID受付端末40で該携帯ID又は会員IDの受付が終了することに基づいて、該携帯ID又は会員IDに対応する別の会員ID又は携帯IDを受付中の玉貸・再プレイユニット20に対して、該IDに対応付けて会員DBで管理している貯玉数を特定可能な貯玉数情報を送信する送信手段として機能するものである。

20

【0104】

これによれば、ID受付端末40で遊技者の携帯ID又は会員IDの受付が終了したことに基づいて、当該遊技者の別の会員ID又は携帯IDを受付中の玉貸・再プレイユニット20に対して貯玉数情報が送信され、該玉貸・再プレイユニット20で、景品交換後の当該遊技者の貯玉数が表示されるので、再プレイ処理に使用可能な貯玉数を当該遊技者が明確に把握できる。

【0105】

前記S219の処理を行った制御部42は、場内通信部41bで減算完了通知の受信を待機している(S221)。このS221で減算完了通知の受信が有ると(YES)、制御部42のRAMで記憶している携帯ID又は会員IDを消去し(S222)、該減算完了通知に含まれる減算後の貯玉数をPOS端末30のディスプレイ34で表示させて(S223)、S224に進む。

30

【0106】

次に図8は、玉貸・再プレイユニット20が行う会員処理の一例を表すフローチャートである。なお玉貸・再プレイユニット20は、会員カード2又はビジターカードを受付中に、玉貸ボタン15の操作が有ると、該会員カード2又はビジターカードに記録されているプリペイド残額を使用した前記玉貸処理を行い、紙幣の受付が有ると、該会員カード2又はビジターカードに記録されているプリペイド残額に該受け付けた紙幣額を加算する前記価値加算処理を行う。

【0107】

40

会員処理において、玉貸・再プレイユニット20の制御部22は、ICチップR/W24への携帯電話3の近接(S301)、カードR/W23への会員カード2の挿入(S302)、ディスプレイ25に表示される「再プレイ」ボタンの操作(S303)、カード返却ボタン16の操作(S304)、又は制御部22に設けられているタイマによるタイマ計時のタイムアップ(S305)を待機している。このS301で携帯電話3の近接があると(YES)、図9のS311に進み、S302で会員カード2の挿入が有ると(YES)、図12のS331に進み、S303で「再プレイ」ボタンの操作が有ると(YES)、図13のS351に進み、S304でカード返却ボタン16の操作が有ると(YES)、図14のS371に進み、S305でタイマ計時のタイムアップが有ると(YES)、図15のS391に進む。

50

【 0 1 0 8 】

次に図 9 は、携帯電話 3 が近接された際に玉貸・再プレイユニット 2 0 が行う処理の一例を表すフローチャートである。玉貸・再プレイユニット 2 0 の制御部 2 2 は、前記 S 3 0 1 で、IC チップ R / W 2 4 への携帯電話 3 の近接が有る (Y E S) と判定した場合に、該 IC チップ R / W 2 4 により携帯電話 3 から読み取った携帯 I D を受け付けて (S 3 1 1)、制御部 2 2 の R A M で会員 I D を記憶しているか否か、即ちカード R / W 2 3 で会員カード 2 を受付中であるか否かを判定する (S 3 1 2)。

【 0 1 0 9 】

この S 3 1 2 で会員 I D の記憶が有る (Y E S)、即ち会員カード 2 を受付中であると判定した場合には、「会員カード受付中です」とディスプレイ 2 5 に表示して (S 3 1 3)、図 8 の S 3 0 1 に戻る。つまり本例では、会員カード 2 (会員 I D) の受付中に携帯電話 3 が近接された場合には、受付中の会員カード 2 を有効とする一方で、携帯電話 3 の近接は無効とするように構成している。逆に携帯電話 3 (携帯 I D) の受付中に会員カード 2 が挿入された場合にも、挿入された会員カード 2 を有効とする (図 1 2 の S 4 1 4 ') 一方で、受付中の携帯電話 3 は無効とするように構成している。即ち本例では、会員カード 2 と携帯電話 3 とが競合した場合には、会員カード 2 が有効となる。なお会員カード 2 と携帯電話 3 とが競合した場合に、携帯電話 3 が有効となるようにしても良い。

【 0 1 1 0 】

前記 S 3 1 2 で会員 I D の記憶が無い (N O)、即ち会員カード 2 を受付中でないと判定した場合には、制御部 2 2 の R A M で携帯 I D を記憶しているか否かを判定する (S 3 1 4)。この S 3 1 4 で携帯 I D の記憶が無い (N O) と判定された場合には、S 3 1 5 の携帯 I D 照合処理を行って、図 8 の S 3 0 1 に戻る。一方、S 3 1 4 で携帯 I D の記憶が有る (Y E S) と判定された場合には、S 3 1 1 で読み取った携帯 I D と該記憶している携帯 I D とが同一であるか否かを判定し (S 3 1 6)、同一でなければ (N O)、S 3 1 5 の携帯 I D 照合処理を行って、図 8 の S 3 0 1 に戻り、同一であれば (Y E S)、S 3 1 7 の再プレイ処理を行って、図 8 の S 3 0 1 に戻る。つまり本例では、携帯 I D の記憶が無い状態で携帯 I D を受け付けた場合及び携帯 I D の記憶が有る状態で別の携帯 I D を受け付けた場合には、暗証番号の入力を受け付けて、該暗証番号を照合する携帯 I D 照合処理を行う一方、携帯 I D の記憶が有る状態で同一の携帯 I D を受け付けた場合には、暗証番号の入力を受け付けることなく、当該携帯 I D に対応付けて会員 D B で記憶している貯玉数を使用した再プレイ処理を行う。

【 0 1 1 1 】

次に図 1 0 は、玉貸・再プレイユニット 2 0 及び会員管理装置 6 0 が行う携帯 I D 照合処理の一例を表すフローチャートである。携帯 I D 照合処理において、玉貸・再プレイユニット 2 0 の制御部 2 2 は、暗証番号入力画面をディスプレイ 2 5 に表示して (S 1 0 3)、該ディスプレイ 2 5 による暗証番号の入力を待機し (S 1 0 4)、暗証番号の入力が有ると (Y E S)、前記 S 3 1 1 で受け付けた携帯 I D と、S 1 0 4 で入力された暗証番号とを含む I D 照合要求を、会員管理装置 6 0 に対して送信する (S 1 0 5)。

【 0 1 1 2 】

携帯 I D 照合処理において、会員管理装置 6 0 の制御部 6 2 は、通信部 6 1 による I D 照合要求の受信を待機している (S 1 5 1)。この S 1 5 1 で I D 照合要求の受信が有ると (Y E S)、該受信した I D 照合要求に含まれる携帯 I D に対応付けて会員 D B で登録されている暗証番号と、I D 照合要求に含まれる暗証番号とが一致するか否かを照合し (S 1 5 2)、照合 O K か否かを判定する (S 4 5 3)。この S 4 5 3 で照合 N G (N O)、即ち携帯 I D に対応する暗証番号が一致しないと判定した場合には、照合 N G 通知を、玉貸・再プレイユニット 2 0 に対して返信する (S 4 5 4)。一方、S 4 5 3 で照合 O K (Y E S)、即ち携帯 I D に対応する暗証番号が一致すると判定した場合には、該携帯 I D に対応付けて会員 D B で記憶している貯玉数を含む照合 O K 通知を、玉貸・再プレイユニット 2 0 に対して返信し (S 4 5 5)、会員 D B で、該携帯 I D に対応付けて当該玉貸・再プレイユニット 2 0 のユニット番号を記憶して (S 4 5 6)、携帯 I D 照合処理を終了

10

20

30

40

50

する。なお会員DBでは、前述の如く、携帯IDを受付中のユニット番号は、複数記憶される場合がある。

【0113】

前記S105の処理を行った制御部22は、場内通信部21bによる照合NG通知の受信(S411)、又は照合OK通知の受信(S412)を待機している。このS411で照合NG通知の受信が有ると(YES)、「暗証番号が違います」とディスプレイ25に表示して(S413)、携帯ID照合処理を終了する。なおS413の処理を行った後に、S103に戻って暗証番号の再入力を求め、該再入力された暗証番号に基づく照合NG通知を所定回数受信したことを条件として、携帯ID照合処理を終了するようにしても良い。

10

【0114】

S412で照合OK通知の受信が有ると(YES)、S102で読み取った携帯IDを制御部22のRAMで記憶し(S414)、該照合OK通知に含まれる貯玉数をディスプレイ25に表示し(S415)、制御部22に設けられるタイマの計時をONにして(S416)、携帯ID照合処理を終了する。

【0115】

次に図11は、玉貸・再プレイユニット20及び会員管理装置60が行う再プレイ処理の一例を表すフローチャートである。再プレイ処理において、玉貸・再プレイユニット20の制御部22は、前記S311で受け付けた携帯IDを含む再プレイ要求を、会員管理装置60に対して送信する(S501)。

20

【0116】

再プレイ処理において、会員管理装置60の制御部62は、通信部61による再プレイ要求の受信を待機している(S551)。このS551で再プレイ要求の受信が有ると(YES)、再プレイ制限中であるか否か、即ち該再プレイ要求に含まれる携帯IDに対応付けて会員DBでPOS番号を記憶しているか否かを判定する(S552)。このS552で再プレイ制限中である(YES)、即ちPOS番号を記憶していると判定した場合には、再プレイ制限通知を、玉貸・再プレイユニット20に対して返信する(S553)。

【0117】

一方、S552で再プレイ制限中でない(NO)、即ちPOS番号を記憶していないと判定した場合には、再プレイ要求に含まれる携帯IDに対応付けて会員DBで記憶している貯玉数が、予め定められた必要玉数以上であるか否かを判定する(S554)。ここで必要玉数とは、例えば500円分の再プレイ玉数125玉+手数料玉数25玉=150玉である。なお手数料玉数は任意に設定可能で、0玉であっても良い。このS554で貯玉数が必要玉数未満である(NO)と判定した場合には、貯玉数不足通知を、玉貸・再プレイユニット20に対して返信する(S555)。

30

【0118】

一方、S554で貯玉数が必要玉数以上である(YES)と判定した場合には、該貯玉数から必要玉数を減算して(S556)、減算後の貯玉数を含む再プレイ許諾情報を、玉貸・再プレイユニット20に対して返信する(S557)。

【0119】

40

前記S501の処理を行った制御部22は、場内通信部21bによる再プレイ制限通知の受信(S511)、貯玉不足通知の受信(S512)、又は再プレイ許諾通知の受信(S513)を待機している。このS511で再プレイ制限通知の受信が有ると(YES)、「景品交換装置で景品交換中です」とディスプレイ25で表示して(S514)、パチンコ玉の払出を行うことなく、再プレイ処理を終了する。

【0120】

このS514の処理を行う制御部22及びディスプレイ25は、再プレイ制限処理が行われる際にその旨を報知する報知手段として機能するものである。これによれば、再プレイ制限処理が行われる際に、玉貸・再プレイユニット20でその旨が報知されるので、再プレイができない旨を遊技者が明確に把握できる。

50

【 0 1 2 1 】

前記 S 5 1 2 で貯玉不足通知の受信が有ると (Y E S)、「貯玉不足です」とディスプレイ 2 5 で表示して (S 5 1 5)、パチンコ玉の払出を行うことなく、再プレイ処理を終了する。

【 0 1 2 2 】

前記 S 5 1 3 で再プレイ許諾通知の受信が有ると (Y E S)、前記再プレイ玉数 (ここでは 1 2 5 玉) のパチンコ玉の払出をパチンコ機 1 0 に指示し (S 5 1 6)、再プレイ許諾通知に含まれる減算後の貯玉数をディスプレイ 2 5 で表示して (S 5 1 7)、再プレイ処理を終了する。

【 0 1 2 3 】

前記図 7 に示す景品交換処理及びこの図 1 1 に示す再プレイ処理を行う会員管理装置 6 0 によれば、ID 受付端末 4 0 から遊技者の ID (携帯 ID 又は会員 ID) を受信したと (S 1 5 1 で Y E S) に基づいて、当該遊技者の貯玉数が、景品交換に使用させるために特定され (S 2 5 7)、玉貸・再プレイユニット 2 0 から再プレイ要求を受信したと (S 5 5 1 で Y E S) に基づいて、該再プレイ要求が示す遊技者の ID とは別の ID が ID 受付端末 4 0 で受付中であるか否かが判定され (S 5 5 2)、受付中でなければ貯玉数が減算されて (S 5 5 6)、玉貸・再プレイユニット 2 0 で再プレイ処理 (S 5 1 6) が行われる一方、受付中であれば貯玉数が減算されず玉貸・再プレイユニット 2 0 で再プレイ処理が行われないので、景品交換に使用させるために特定された貯玉数が減算されることが無く、該貯玉数が不足して景品交換をすることができないという不都合が生じない。

【 0 1 2 4 】

次に図 1 2 は、会員カード 2 が挿入された際に玉貸・再プレイユニット 2 0 及び会員管理装置 6 0 が行う会員 ID 照合処理の一例を表すフローチャートである。会員 ID 照合処理において、玉貸・再プレイユニット 2 0 の制御部 2 2 は、前記 S 3 0 2 で、カード R / W 2 3 への会員カード 2 の挿入が有る (Y E S) と判定した場合に、該カード R / W 2 3 により会員カード 2 から読み取った会員 ID を受け付け (S 3 3 1)、暗証番号入力画面をディスプレイ 2 5 に表示して (S 1 0 3)、該ディスプレイ 2 5 による暗証番号の入力を待機し (S 1 0 4)、暗証番号の入力が有ると (Y E S)、前記 S 3 3 1 で受け付けた会員 ID と、S 1 0 4 で入力された暗証番号とを含む ID 照合要求を、会員管理装置 6 0 に対して送信する (S 1 0 5)。

【 0 1 2 5 】

会員 ID 照合処理において、会員管理装置 6 0 の制御部 6 2 は、通信部 6 1 による ID 照合要求の受信を待機している (S 1 5 1)。この S 1 5 1 で ID 照合要求の受信が有ると (Y E S)、該受信した ID 照合要求に含まれる会員 ID に対応付けて会員 DB で登録されている暗証番号と、ID 照合要求に含まれる暗証番号とが一致するか否かを照合し (S 1 5 2)、照合 OK か否かを判定する (S 4 5 3)。この S 4 5 3 で照合 NG (N O)、即ち会員 ID に対応する暗証番号が一致しないと判定した場合には、照合 NG 通知を、玉貸・再プレイユニット 2 0 に対して返信する (S 4 5 4)。一方、S 4 5 3 で照合 OK (Y E S)、即ち会員 ID に対応する暗証番号が一致すると判定した場合には、該会員 ID に対応付けて会員 DB で記憶している貯玉数を含む照合 OK 通知を、玉貸・再プレイユニット 2 0 に対して返信し (S 4 5 5)、会員 DB で、該会員 ID に対応付けて当該玉貸・再プレイユニット 2 0 のユニット番号を記憶して (S 4 5 6 ')、会員 ID 照合処理を終了する。なお会員 DB では、前述の如く、会員 ID を受付中のユニット番号は、1 つしか記憶されない。

【 0 1 2 6 】

前記 S 1 0 5 の処理を行った制御部 2 2 は、場内通信部 2 1 b による照合 NG 通知の受信 (S 4 1 1)、又は照合 OK 通知の受信 (S 4 1 2) を待機している。この S 4 1 1 で照合 NG 通知の受信が有ると (Y E S)、「暗証番号が違います」とディスプレイ 2 5 に表示し (S 4 1 3)、カード R / W 2 3 に挿入された会員カード 2 を返却して (S 4 1 3 ')、会員 ID 照合処理を終了する。なお S 4 1 3 の処理を行った後に、S 1 0 3 に戻っ

10

20

30

40

50

て暗証番号の再入力を求め、該再入力された暗証番号に基づく照合 N G 通知を所定回数受信したことを条件として、S 4 1 3 ' に進むようにしても良い。

【 0 1 2 7 】

S 4 1 2 で照合 O K 通知の受信が有ると (Y E S)、S 1 0 2 で読み取った会員 I D を制御部 2 2 の R A M で記憶し (S 4 1 4 ')、該照合 O K 通知に含まれる貯玉数をディスプレイ 2 5 に表示して (S 4 1 5)、携帯 I D 照合処理を終了する。なお前記図 1 0 に示す携帯 I D 照合処理で行われた S 4 1 6 の処理は、この会員 I D 照合処理では行われない。携帯 I D を記憶している場合には、当該携帯 I D の遊技者による遊技がいつ終了したか明確ではないことから、タイマ計時がタイムアップしたことをもって遊技が終了したと推定するために、タイマ計時を O N する必要があるのに対し、会員 I D を記憶している場合には、当該会員 I D の遊技者による遊技は会員カード 2 の返却 (図 1 4) をもって終了したと明確であることから、タイマ計時がタイムアップしたことをもって遊技が終了したと推定する必要が無いからである。

10

【 0 1 2 8 】

次に図 1 3 は、再プレイ操作が行われた際に玉貸・再プレイユニット 2 0 が行う処理の一例を表すフローチャートである。玉貸・再プレイユニット 2 0 の制御部 2 2 は、前記 S 3 0 3 で、「再プレイ」ボタンの操作が有る (Y E S) と判定した場合に、制御部 2 2 の R A M で会員 I D を記憶しているか否か、即ちカード R / W 2 3 で会員カード 2 を受付中であるか否かを判定する (S 3 5 1)。

【 0 1 2 9 】

20

この S 3 5 1 で会員 I D の記憶が無い (N O)、即ち会員カード 2 を受付中でないと判定した場合には、再プレイ操作を無効にして (S 3 5 2)、図 8 の S 3 0 1 に戻る。一方、S 3 5 2 で会員 I D の記憶が有る (Y E S)、即ち会員カード 2 を受付中であると判定した場合には、前記図 1 1 に示す再プレイ処理を行って (S 3 5 3)、図 8 の S 3 0 1 に戻る。なお S 3 5 3 の再プレイ処理では、前記図 8 の説明中の「携帯 I D」を「会員 I D」と置き換える。

【 0 1 3 0 】

次に図 1 4 は、カード返却操作が行われた際に玉貸・再プレイユニット 2 0 及び会員管理装置 6 0 が行う処理の一例を表すフローチャートである。玉貸・再プレイユニット 2 0 の制御部 2 2 は、前記 S 3 0 4 で、カード返却ボタン 1 6 の操作が有る (Y E S) と判定した場合に、制御部 2 2 の R A M で会員 I D を記憶しているか否か、即ちカード R / W 2 3 で会員カード 2 を受付中であるか否かを判定する (S 3 7 1)。

30

【 0 1 3 1 】

この S 3 7 1 で会員 I D の記憶が無い (N O)、即ち会員カード 2 を受付中でないと判定した場合には、カード返却操作を無効にして (S 3 7 2)、図 8 の S 3 0 1 に戻る。一方、S 3 7 2 で会員 I D の記憶が有る (Y E S)、即ち会員カード 2 を受付中であると判定した場合には、該会員 I D を含むカード返却要求を、会員管理装置 6 0 に対して送信し (S 3 7 3)、制御部 2 2 の R A M で記憶している会員 I D を消去し (S 3 7 4)、カード R / W 2 3 で受付中の会員カード 2 を返却して (S 3 7 5)、図 8 の S 3 0 1 に戻る。

【 0 1 3 2 】

40

会員管理装置 6 0 の制御部 6 2 は、通信部 6 1 によるカード返却要求の受信を待機している (S 3 8 1)。この S 3 8 1 でカード返却要求の受信が有ると (Y E S)、該カード返却要求に含まれる会員 I D に対応付けて会員 D B で記憶している、前記カード返却要求の送信元である玉貸・再プレイユニット 2 0 のユニット番号を消去する (S 3 8 2)。

【 0 1 3 3 】

次に図 1 5 は、タイマによる計時がタイムアップした際に玉貸・再プレイユニット 2 0 及び会員管理装置 6 0 が行う処理の一例を表すフローチャートである。玉貸・再プレイユニット 2 0 の制御部 2 2 は、前記 S 3 0 5 で、タイマ計時がタイムアップした (Y E S) と判定した場合に、制御部 2 2 の R A M で記憶している携帯 I D を含む遊技終了通知を、会員管理装置 6 0 に対して送信し (S 3 9 1)、制御部 2 2 の R A M で記憶している携帯

50

IDを消去して(S 3 9 2)、図8のS 3 0 1に戻る。

【0 1 3 4】

会員管理装置60の制御部62は、通信部61による遊技終了通知の受信を待機している(S 4 0 1)。このS 4 0 1で遊技終了通知の受信があると(Y E S)、該遊技終了通知に含まれる携帯IDに対応付けて会員DBで記憶している、前記遊技終了通知の送信元である玉貸・再プレイユニット20のユニット番号を消去する(S 4 0 2)。このように、タイマ計時のタイムアップに基づいて送信されてくる遊技終了通知を受信したことを条件に、該遊技終了通知の送信元である玉貸・再プレイユニット20のユニット番号を消去するのは、セキュリティを向上するためである。

【0 1 3 5】

ここで上記の実施形態において、識別情報(会員ID、携帯ID)の受付が複数の機器で競合するパターンを列記する。以下においては、一の玉貸・再プレイユニット20を「ユニットA」、他の玉貸・再プレイユニット20を「ユニットB」、一のID受付端末40を「ID受付端末A」、他のID受付端末40を「ID受付端末40B」、一の遊技者を「本人」、他の遊技者を「他人」と称し、会員IDと携帯IDとを区別しない場合には両者を単に「ID」と称する。

【0 1 3 6】

[パターン1]

ユニットAに本人の会員カードが挿入され暗証番号の照合OKで該本人の会員IDを受付中(記憶中)に、ユニットBに本人の携帯電話が近接された場合には、ユニットAでの再プレイが可能であり、かつユニットBでの再プレイも可能である。

逆に、ユニットAに本人の携帯電話が近接され暗証番号の照合OKで該本人の携帯IDを受付中(記憶中)に、ユニットBに本人の会員カードが挿入された場合にも、ユニットAでの再プレイが可能であり、かつユニットBでの再プレイも可能である。

つまり複数のユニットの各々は、本人の一のIDを受け付けたことに基づき、該本人の他のIDが他のユニットで受け付けられているか否かに関わらず、再プレイを行うものである。

【0 1 3 7】

[パターン2]

ユニットAに本人の携帯電話が近接され暗証番号の照合OKで該本人の携帯IDを受付中(記憶中)に、ユニットBに本人の同じ携帯電話が近接された場合にも、パターン1と同様の理由により、ユニットAでの再プレイが可能であり、かつユニットBでの再プレイも可能である。携帯電話はユニットに挿入されて使用されるものではないため、該携帯電話を移動して複数のユニットで使用できるからである。この場合には、会員DBで、当該会員IDに対応付けて、ユニットAとユニットBのユニット番号が記憶されることになる。

逆に、ユニットAに本人の会員カードが挿入され暗証番号の照合OKで該本人の会員IDを受付中(記憶中)に、ユニットBで本人の同じ会員カードが挿入される場合は、あり得ない。会員カードはユニットに挿入されて使用されるものであるため、該会員カードを移動して複数のユニットで同時に使用できないからである。

【0 1 3 8】

[パターン3]

ユニットAに本人の会員カードが挿入され暗証番号の照合OKで該本人の会員IDを受付中(記憶中)に、同じユニットAに本人の携帯電話が近接された場合には、前記図9で説明したように、記憶中の会員IDが有効である。

逆に、ユニットAに本人の携帯電話が近接され暗証番号の照合OKで該本人の携帯IDを受付中(記憶中)に、同じユニットAに本人の会員カードが挿入された場合には、記憶中の携帯IDは無効となり、挿入された会員カードの会員IDが有効となる。

【0 1 3 9】

[パターン4]

ユニットAに本人の会員カードが挿入され暗証番号の照合OKで該本人の会員IDを受付中（記憶中）に、同じユニットAに別人の携帯電話が近接された場合には、前記図9で説明したように、記憶中の会員IDが有効である。本人が会員カードを返却し忘れた場合や離席中の場合に、別人による再プレイを防止するためである。

逆に、ユニットAに本人の携帯電話が近接され暗証番号の照合OKで該本人の携帯IDを受付中（記憶中）に、同じユニットAに別人の会員カードが挿入された場合には、記憶中の携帯IDは無効となり、挿入された会員カードの会員IDが有効となる。

【0140】

〔パターン5〕

ユニットAに本人の携帯電話が近接され暗証番号の照合OKで該本人の携帯IDを受付中（記憶中）に、同じユニットAに別人の携帯電話が近接された場合には、図9のS314でYESと判定されて、記憶中の携帯IDは無効となり、新たに近接された携帯電話の携帯IDが有効となる。

10

逆に、ユニットAに会員カードが挿入され暗証番号の照合OKで該本人の会員IDを受付中（記憶中）に、同じユニットAに別人の会員カードが挿入される場合は、あり得ない。カードR/W23には1枚のカードしか挿入できないからである。

【0141】

〔パターン6〕

ユニットAに本人の会員カードが挿入され暗証番号の照合OKで該本人の会員IDを受付中（記憶中）に、ID受付端末40に本人の携帯電話が近接された場合には、前記図7のS259に示すように、該ID受付端末40のPOS番号が会員DBで記憶されて、再プレイ制限中となるので、ユニットAでの再プレイが不能となる。

20

逆に、ユニットAに本人の携帯電話が近接され暗証番号の照合OKで該本人の携帯IDを受付中（記憶中）に、ID受付端末40に本人の会員カードが挿入された場合にも、前記図7のS259に示すように、該ID受付端末40のPOS番号が会員DBで記憶されて、再プレイ制限中となるので、ユニットAでの再プレイが不能となる。

【0142】

〔パターン7〕

ユニットAに本人の携帯電話が近接され暗証番号の照合OKで該本人の携帯IDを受付中（記憶中）に、ID受付端末40に本人の同じ携帯電話が近接された場合には、前記図7のS259に示すように、該ID受付端末40のPOS番号が会員DBで記憶されて、再プレイ制限中となるので、ユニットAでの再プレイが不能となる。

30

逆に、ユニットAに本人の会員カードが挿入され暗証番号の照合OKで該本人の会員IDを受付中（記憶中）に、ID受付端末40に本人の同じ会員カードが挿入される場合は、あり得ない。会員カードはユニットに挿入されて使用されるものであるため、該会員カードを移動してID受付端末40で同時に使用できないからである。

【0143】

〔パターン8〕

ID受付端末40に本人の会員カードが挿入され暗証番号の照合OKで該本人の会員IDを受付中（記憶中）に、ユニットAに本人の携帯電話が近接された場合には、前記図7のS259に示すように、該ID受付端末40のPOS番号が会員DBで記憶されており、再プレイ制限中なので、ユニットAで、暗証番号の入力は受け付けられるが、携帯電話が再度近接されても、再プレイはできない。なお暗証番号の入力さえも受け付けないようにしても良い。

40

逆に、ID受付端末40に本人の携帯電話が近接され暗証番号の照合OKで該本人の携帯IDを受付中（記憶中）に、ユニットAに本人の会員カードが挿入された場合にも、前記図7のS259に示すように、該ID受付端末40のPOS番号が会員DBで記憶されており、再プレイ制限中なので、ユニットAで、暗証番号の入力は受け付けられるが、再プレイ操作が行われても、再プレイはできない。なお暗証番号の入力さえも受け付けないようにしたり、会員カードの挿入さえも受け付けないように（例えば挿入された会員カー

50

ドを直ちに排出したり、カード挿入口 2 3 a をシャッタで閉じて会員カードが挿入されないように)しても良い。

【 0 1 4 4 】

[パターン 9]

I D 受付端末 4 0 に本人の携帯電話が近接され暗証番号の照合 O K で該本人の携帯 I D を受付中 (記憶中) に、本人の会員カードが挿入され暗証番号の照合 O K で該本人の会員 I D を受付中 (記憶中) のユニット A で再プレイ操作が行われた場合には、前記図 7 の S 2 5 9 に示すように、該 I D 受付端末 4 0 の P O S 番号が会員 D B で記憶されており、再プレイ制限中なので、ユニット A で再プレイはできない。

逆に、I D 受付端末 4 0 に本人の会員カードが挿入され暗証番号の照合 O K で該本人の会員 I D を受付中 (記憶中) に、本人の携帯電話が近接され暗証番号の照合 O K で該本人の携帯 I D を受付中 (記憶中) のユニット A で該携帯電話 3 が再度近接された場合にも、前記図 7 の S 2 5 9 に示すように、該 I D 受付端末 4 0 の P O S 番号が会員 D B で記憶されており、再プレイ制限中なので、ユニット A で再プレイはできない。

【 0 1 4 5 】

[パターン 1 0]

I D 受付端末 A に本人の会員カードが挿入され暗証番号の照合 O K で該本人の会員 I D を受付中 (記憶中) に、別の I D 受付端末 B に本人の携帯電話が近接された場合には、前記図 7 の S 2 5 9 に示すように、I D 受付端末 A の P O S 番号が会員 D B で記憶されており、I D 受付端末 B から I D 照合要求を受信しても、同 S 2 5 5 で N O と判定されるので、I D 受付端末 B で景品交換はできない。なお I D 受付端末 A では景品交換できる。

逆に、I D 受付端末 4 0 に本人の携帯電話が近接され暗証番号の照合 O K で該本人の携帯 I D を受付中 (記憶中) に、別の I D 受付端末 B に本人の会員カードが挿入された場合にも、前記図 7 の S 2 5 9 に示すように、I D 受付端末 A の P O S 番号が会員 D B で記憶されており、I D 受付端末 B から I D 照合要求を受信しても、同 S 2 5 5 で N O と判定されるので、I D 受付端末 B で景品交換はできない。なお I D 受付端末 A では景品交換できる。

【 0 1 4 6 】

[パターン 1 1]

I D 受付端末 4 0 に本人の会員カードが挿入され暗証番号の照合 O K で該本人の会員 I D を受付中 (記憶中) に、貯玉を行うために計数機 5 0 に本人の携帯電話が近接された場合には、前記図 7 の S 2 5 9 に示すように、該 I D 受付端末 4 0 の P O S 番号が会員 D B で記憶されており、図 6 の S 1 6 2 で Y E S と判定されるので、前記 S 1 6 5 ~ S 1 6 7 の処理が行われる。

逆に、I D 受付端末 4 0 に本人の携帯電話が近接され暗証番号の照合 O K で該本人の携帯 I D を受付中 (記憶中) に、貯玉を行うために計数機 5 0 に本人の会員カードが挿入された場合にも、前記図 7 の S 2 5 9 に示すように、該 I D 受付端末 4 0 の P O S 番号が会員 D B で記憶されており、図 6 の S 1 6 2 で Y E S と判定されるので、前記 S 1 6 5 ~ S 1 6 7 の処理が行われる。

【 0 1 4 7 】

[パターン 1 2]

ユニット A に本人の会員カードが挿入され暗証番号の照合 O K で該本人の会員 I D を受付中 (記憶中) に、貯玉を行うために計数機 5 0 に本人の携帯電話が近接された場合には、前記 S 1 6 5 ~ S 1 6 7 の処理を行うのと同様の趣旨で、計数値を貯玉数には直ちに加算せずに一旦記憶しておき、該ユニット A での遊技終了後に、計数値を貯玉数に加算する。

逆に、ユニット A に本人の携帯電話が近接され暗証番号の照合 O K で該本人の携帯 I D を受付中 (記憶中) に、貯玉を行うために計数機 5 0 に本人の会員カードが挿入された場合にも、前記 S 1 6 5 ~ S 1 6 7 の処理を行うのと同様の趣旨で、計数値を貯玉数には直ちに加算せずに一旦記憶しておき、該ユニット A での遊技終了後に、計数値を貯玉数に加

算する。

計数値を直ちに貯玉数に加算すると、再プレイ処理の実行により減っていくはずの貯玉数が突然増えて、遊技者に違和感を抱かせることになるからである。

なお遊技中に貯玉数が増えても、遊技者にとっての実害はないため、計数値を直ちに貯玉数に加算するようにしても良い。

【 0 1 4 8 】

次に、本発明における再プレイ制限処理の変形例について説明する。上記の実施形態では、図 7 の S 2 5 9 に示すように、再プレイ制限処理として、携帯 I D 又は会員 I D を受け付けた I D 受付端末 4 0 の P O S 番号を記憶することにより再プレイ制限中として、該再プレイ制限中に再プレイ要求を受信しても再プレイ許諾通知を返信しない例について説明したが、これに代えて、以下のような変形例 1 又は変形例 2 の再プレイ制限処理を行うものであっても良い。

【 0 1 4 9 】

まず変形例 1 では、会員管理装置 6 0 の制御部 6 2 が、S 1 5 1 で受信した I D 照合要求に含まれる I D に対応付けて会員 D B で記憶しているユニット番号の玉貸・再プレイユニット 2 0 (即ち I D 照合要求に含まれる I D に対応する別の I D を受付中の玉貸・再プレイユニット 2 0) に対して、I D 消去要求を送信する処理を、再プレイ制限処理として行い、該 I D 消去要求を受信した玉貸・再プレイユニット 2 0 の制御部 2 2 は、制御部 2 2 の R A M で記憶している I D を消去し、会員カード 2 を受付中ならば返却する。この再プレイ制限処理を行う制御部 6 2 は、玉貸・再プレイユニット 2 0 で一の I D を受付中に、I D 受付端末 4 0 で他の I D を受け付けたことに基づいて、該玉貸・再プレイユニット 2 0 での一の I D の受付を終了させるための処理を再プレイ制限処理として行う再プレイ制限処理手段として機能するものである。

【 0 1 5 0 】

これによれば、I D 受付端末 4 0 で遊技者の I D を受け付けたことに基づいて、玉貸・再プレイユニット 2 0 で受付中の当該遊技者の別の I D の受付が終了されることにより、当該 I D に対応する貯玉数を再プレイ処理に使用できなくなるので、景品交換に使用させるために特定された貯玉数が減算されることが無く、該貯玉数が不足して景品交換をすることができないという不都合を確実に防止できる。

【 0 1 5 1 】

なお変形例 1 の場合には、玉貸・再プレイユニット 2 0 における一の I D の受付が終了されているため、I D 受付端末 4 0 における他の I D の受付が終了しても、前記再プレイ制限解除処理は行われない。

【 0 1 5 2 】

また変形例 2 では、会員管理装置 6 0 の制御部 6 2 が、全ての玉貸・再プレイユニット 2 0 に対して、S 1 5 1 で受信した I D 照合要求に含まれる I D に対応する別の I D (以下、「受付禁止 I D 」と称する。) を含む I D 受付禁止要求を送信する処理を、再プレイ制限処理として行い、該 I D 受付禁止要求を受信した玉貸・再プレイユニット 2 0 の制御部 2 2 は、該 I D 受付禁止要求が示す受付禁止 I D の受付を禁止する。具体的には、受付禁止 I D が会員 I D である場合には、カード R / W 2 3 に挿入された会員カード 2 から読み取った会員 I D が当該受付禁止 I D ならば、該会員カード 2 を直ちに排出するか、該会員カード 2 を排出せずに保持するが暗証番号の入力を受け付けないことにより、該会員 I D の受付を禁止する。また受付禁止 I D が携帯 I D である場合には、I C チップ R / W 2 4 に近接された携帯電話 3 から読み取った携帯 I D が当該受付禁止 I D ならば、暗証番号の入力を受け付けないことにより、該携帯 I D の受付を禁止する。この再プレイ制限処理を行う制御部 6 2 は、I D 受付端末 4 0 で I D を受け付けたことに基づいて、玉貸・再プレイユニット 2 0 で他の I D を受け付けないための処理を再プレイ制限処理として行う再プレイ制限処理手段として機能するものである。

【 0 1 5 3 】

これによれば、I D 受付端末 4 0 で遊技者の I D を受け付けたことに基づいて、玉貸・

10

20

30

40

50

再プレイユニット 20 で当該遊技者の別の ID が受け付けられなくなることにより、当該 ID に対応する貯玉数を再プレイ処理に使用できないので、景品交換に使用させるために特定された貯玉数が減算されることが無く、該貯玉数が不足して景品交換をすることができないという不都合を確実に防止できる。

【0154】

なお変形例 2 の場合には、ID 受付端末 40 で受け付けた ID に対応する他の ID を既に受付中だった玉貸・再プレイユニット 20 が有れば、ID 受付端末 40 における ID の受付が終了すると、当該玉貸・再プレイユニット 20 に対して前記再プレイ制限解除処理が行われる。

【0155】

最後に、本発明のその他の変形例について説明する。

【0156】

上記の実施形態では、図 1 に示すように、遊技機が、パチンコ玉を遊技媒体とするパチンコ機 10 である例について説明したが、これに限らず、該遊技機は、メダルを遊技媒体とするスロットマシンでも良く、また点数を遊技媒体とするゲーム機であっても良い。この場合における遊技媒体の貸与処理は、メダル貸し処理や、点数を付与する処理となり、遊技媒体の貯蓄処理は、貯メダル処理や、点数貯蓄処理となる。

【0157】

上記の実施形態では、図 1 及び図 2 に示すように、遊技用装置が、玉貸機能及び再プレイ機能を備える玉貸・再プレイユニット 20 である例について説明したが、これに限らず、該遊技用装置は、再プレイ機能のみを備えるものであっても良い。

【0158】

上記の実施形態では、図 11 の S516 に示すように、遊技用装置（玉貸・再プレイユニット 20）が、再プレイ処理において、パチンコ機 10 に払出指示を行うことによりパチンコ玉の払出を行う例について説明したが、これに限らず、該遊技用装置に玉払出装置を設け、再プレイ処理において、該玉払出装置からパチンコ玉の払出を行うものであっても良い。

【0159】

上記の実施形態では、図 5 に示すように、複数の識別情報が、会員 ID と携帯 ID の 2 つである例について説明したが、これに限らず、該複数の識別情報は、2 つ以上の会員 ID、2 つ以上の携帯 ID、あるいは 1 つ以上の会員 ID と携帯 ID であっても良く、本発明は、これら複数の識別情報のいずれかを識別情報受付手段（ID 受付端末 40）で受け付けたことに基づいて、該受け付けた識別情報に対応する貯蓄遊技媒体数（貯玉数）を使用した再プレイ処理の実行を制限する再プレイ制限処理を行うものであれば良い。

【0160】

上記の実施形態では、図 5 に示すように、会員カード 2 に記録された会員 ID を遊技者の識別情報とする例について説明したが、これに限らず、該会員カード 2 に記録されるカード ID を遊技者の識別情報としても良い。また上記の実施形態では、携帯電話 3 に記録された携帯 ID を遊技者の識別情報とする例について説明したが、これに限らず、該携帯電話 3 に記録された電話番号や電子メールアドレスを遊技者の識別情報としても良い。即ち識別情報は、遊技者を識別可能な情報であれば良い。

【0161】

上記の実施形態では、同一人の複数の ID が同時に使用されている場合の報知が、会員管理装置 60 のディスプレイ 64 で行われる例について説明したが、これに限らず、該報知すべき内容を、会員管理装置 60 に接続されるホールコンピュータ（図示外）に対して送信し、該ホールコンピュータで報知が行われるようにしても良い。

【0162】

上記の実施形態では、暗証番号の入力を受け付け、該暗証番号が照合 OK であれば、識別情報（会員 ID、携帯 ID）が受付中となる例について説明したが、これに限らず、暗証番号の入力を受け付けることなく、識別情報が受付中となるものであっても良い。この

10

20

30

40

50

場合には、カード R / W に挿入された会員カード 2 から会員 I D を読み取った時点で、該会員 I D が受付中となり、また I C チップ R / W に近接された携帯電話 3 から携帯 I D を読み取った時点で、該携帯 I D が受付中となる。

【 0 1 6 3 】

上記の実施形態で、玉貸・再プレイユニット 2 0 における携帯 I D の受付中という概念を無くし、携帯電話 3 が I C チップ R / W 2 4 に近接される毎に、暗証番号の入力を受け付けることなく、該携帯電話 3 から読み取った携帯 I D に対応する貯玉数を使用した再プレイ処理が行われるものであっても良い。この場合には、上記の競合パターン 1 2 種類のうち、「携帯 I D の受付中」と記載されているパターンは存在しないことになる。

【 0 1 6 4 】

上記の実施形態では、図 1 1 の S 5 1 4 に示すように、再プレイ制限処理が行われる旨の報知が、玉貸・再プレイユニット 2 0 から再プレイ要求 (S 5 0 1) が送信されてことに基づいて行われる例について説明したが、これに限らず、I D 受付端末 4 0 で受け付けた識別情報 (会員 I D , 携帯 I D) に対応付けて会員 D B で P O S 番号が記憶 (図 7 の S 2 5 9) されたときに、該識別情報に対応付けて会員 D B で記憶されているユニット番号の玉貸・再プレイユニット 2 0 に対して会員管理装置 6 0 から報知要求を送信し、該報知要求を受信した玉貸・再プレイユニット 2 0 が報知を行うようにしても良く、これによれば、玉貸・再プレイユニット 2 0 から再プレイ要求が送信されなくても報知が行われるので、遊技者は、再プレイ制限処理が行われていることを、再プレイ操作を行う前に知ることができる。

【 符号の説明 】

【 0 1 6 5 】

- 1 ... 遊技用システム
- 2 ... 会員カード
- 3 ... 携帯電話
- 1 0 ... パチンコ機
- 2 0 ... 玉貸・再プレイユニット
- 2 1 b ... 場内通信部
- 2 2 ... 制御部
- 2 3 ... カード R / W
- 2 4 ... I C チップ R / W
- 2 5 ... (タッチパネル式の) ディスプレイ
- 3 0 ... P O S 端末
- 3 4 ... ディスプレイ
- 4 0 ... I D 受付端末
- 4 1 a ... 端末通信部
- 4 1 b ... 場内通信部
- 4 2 ... 制御部
- 4 3 ... カード R / W
- 4 4 ... I C チップ R / W
- 5 0 ... 計数機
- 6 0 ... 会員管理装置
- 6 1 ... 通信部
- 6 2 ... 制御部
- 6 3 ... ハードディスク
- 6 4 ... ディスプレイ
- 6 5 ... 入力装置

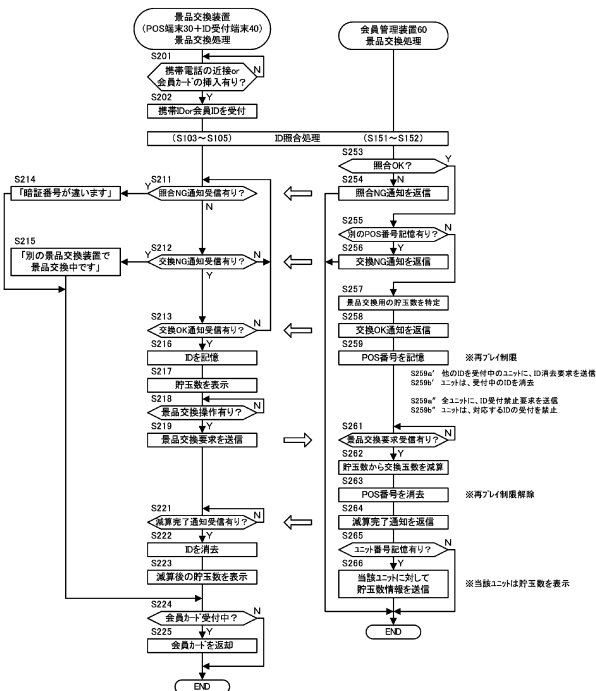
10

20

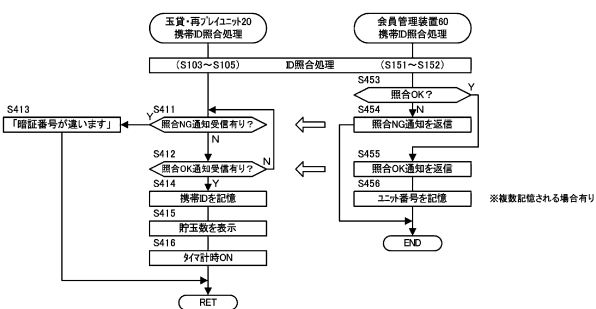
30

40

【圖 7】

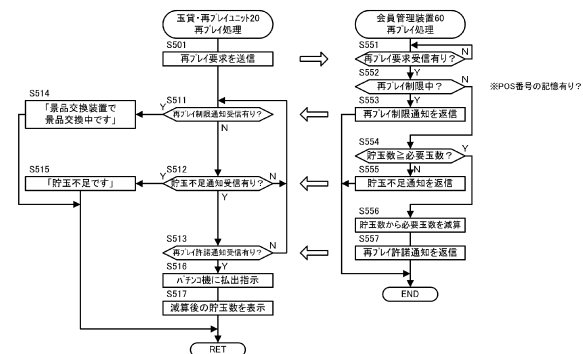


【 ㄨ 1 0 】

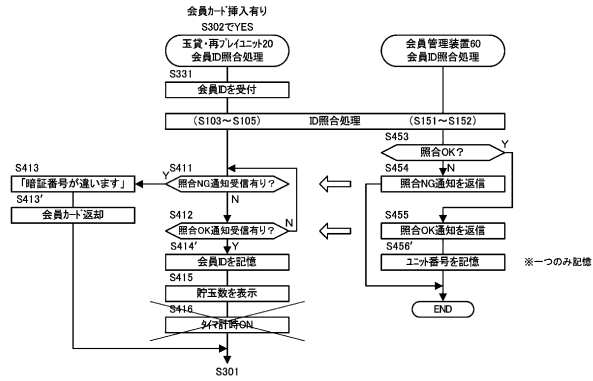


【图9】

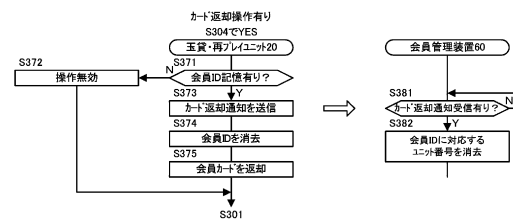
【图11】



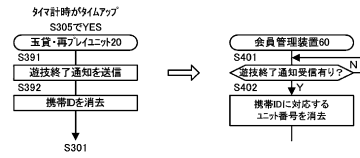
【 図 1 2 】



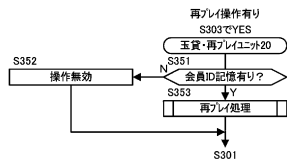
【 図 1 4 】



【 図 1 5 】



【 図 1 3 】



フロントページの続き

(56)参考文献 特許第5650828(JP, B2)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02