

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4060400号
(P4060400)

(45) 発行日 平成20年3月12日(2008.3.12)

(24) 登録日 平成19年12月28日(2007.12.28)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 8

A 6 3 F 7/02 3 5 2 F

請求項の数 4 (全 24 頁)

(21) 出願番号 特願平9-192636
 (22) 出願日 平成9年7月17日(1997.7.17)
 (65) 公開番号 特開平11-33196
 (43) 公開日 平成11年2月9日(1999.2.9)
 審査請求日 平成16年4月9日(2004.4.9)

(73) 特許権者 000108937
 ダイコク電機株式会社
 愛知県名古屋市中村区那古野1丁目47番
 1号 名古屋国際センタービル2階
 (74) 代理人 100071135
 弁理士 佐藤 強
 (72) 発明者 伊東 幹夫
 名古屋市中村区那古野一丁目47番1号
 名古屋国際センタービル2階 ダイコク電
 機株式会社内

審査官 酒井 保

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技場用管理システム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

多数の遊技媒体を放出する遊技機が設置された遊技場に設けられた遊技場用管理システムであって、

遊技客に割り当てられたIDコードを含むデータを記憶した記憶担体から読取った個人情報同士をグループ化可能なグループ登録手段と、

前記遊技機と1対1で対応した位置に設けられ、前記記憶担体から個人情報を読取る読取手段と、

前記遊技機と1対1で対応した位置に設けられ、遊技媒体を計数可能な計数手段と、

前記読取手段が読取った個人情報が前記グループ登録手段によりグループ化されていたときは、前記計数手段の計数値を当該グループに対応して累計記憶可能な状態を呈するグループ用記憶手段と、

前記遊技機と1対1で対応した位置に設けられ、前記読取手段が前記記憶担体から読取った個人情報が前記グループ登録手段によりグループ化されていたときは、前記グループ用記憶手段が当該グループに対応して記憶している計数値に基づいて遊技媒体を放出すると共にその放出に応じて当該記憶計数値を更新可能な状態を呈する貸出手段とを備えたことを特徴とする遊技場用管理システム。

【請求項 2】

前記グループ用記憶手段は、前記貸出手段が遊技媒体を放出した場合に、前記読取手段が前記記憶担体から読取った個人情報とそれ以降において前記計数手段が遊技媒体を計数し

10

20

た際に前記読取手段が前記記憶担体から読取った個人情報とが一致したときは、前記計数手段の計数値を当該個人情報を含むグループに対応して累計記憶することを特徴とする請求項 1 記載の遊技場用管理システム。

【請求項 3】

多数の遊技媒体を放出する遊技機が設置された遊技場に設けられた遊技場用管理システムであって、

遊技客に割り当てられた I D コードを含むデータを記憶した記憶担体から読取った個人情報同士をグループ化可能なグループ登録手段と、

前記遊技機と 1 対 1 で対応した位置に設けられ、前記記憶担体から個人情報を読取る読取手段と、

前記遊技機と 1 対 1 で対応した位置に設けられ、遊技媒体を計数可能な計数手段と、

この計数手段の計数値を前記読取手段が読取った個人情報に対応して累計記憶可能な個人用記憶手段と、

前記遊技機と 1 対 1 で対応した位置に設けられ、前記読取手段が前記記憶担体から読取った個人情報が前記グループ登録手段によりグループ化されていたときは、前記個人用記憶手段が当該グループに含まれる個人情報に対応して記憶している計数値に基づいて遊技媒体を放出すると共にその放出に応じて当該記憶計数値を更新可能な状態を呈する貸出手段とを備えたことを特徴とする遊技場用管理システム。

【請求項 4】

前記グループ登録手段は、前記記憶担体から読取った個人情報同士をグループ化可能な構成に代えて、前記記憶担体が発行される際に当該記憶担体に記憶された個人情報同士をグループ化可能に構成されていることを特徴とする請求項 1 乃至 3 の何れかに記載の遊技場用管理システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、多数の遊技媒体を放出する遊技機が設置された遊技場に設けられ、個人情報が記憶された記憶担体を使用して遊技する遊技場用管理システムに関する。

【0002】

【発明が解決しようとする課題】

例えばパチンコホールにおいて、友人や夫婦など気心の知れた仲間同士でパチンコをする場合には、互いにパチンコ玉を貸借することがよくある。このような場合、仲間が隣同士で遊技しているときは問題を生じることはないものの、離れて遊技しているときは仲間の場所まで出向いてパチンコ玉を運搬しなければならず、極めて面倒であった。

【0003】

一方、近年、遊技客がパチンコ遊技機での遊技を終了したときに、玉計数機により計数したパチンコ玉（獲得パチンコ玉）を、景品と交換することなくパチンコホール側に一旦預けておき、そのパチンコ玉を当日若しくは翌日以降の遊技に供し得るようにした所謂貯玉機能を付加することにより、遊技客側の利便性を向上させるシステムが提供されている。

【0004】

このような貯玉機能を実現するには、例えば、予め会員登録された遊技客に対して、当該遊技客に割り当てられた I D コードを含むデータを記憶した会員カードを発行しておくと共に、パチンコ遊技機及び玉貸機に対応させて上記会員カードからデータを読み込むためのカードリーダを設置しておく。そして、カードリーダに会員カードがセットされた状態でのみ玉計数機による計数機能が働くように構成すると共に、その玉計数機による計数結果を上記会員カードから読み取った I D コードと対応付けた状態の貯玉データとして記憶手段に記憶するように構成される。

【0005】

そして、玉貸機は、対応するカードリーダに会員カードがセットされた状態でのみ、その会員カードに対応した貯玉データを前記記憶手段から読み出し、その読み出し貯玉データ

10

20

30

40

50

の範囲内のパチンコ玉を放出可能に構成されると共に、その放出分だけ上記貯玉データを減少させるように構成される。

【 0 0 0 6 】

このような貯玉システムを採用したパチンコホールにあっては、遊技客は自分のパチンコ玉がなくなったときは、会員カードを仲間から借りることによりパチンコ玉の貸出を受けることが可能となるものの、会員カードを借りるためには遊技場所から仲間の遊技場所まで出向くと共に、パチンコ玉の貸出を受けた後に会員カードを仲間に返却する必要があり、結局、手間がかかり面倒である。

【 0 0 0 7 】

本発明は上記事情に鑑みてなされたもので、その目的は、遊技場所を移動することなく仲間の遊技客から遊技媒体の貸出を受けることが可能となる遊技場用システムを提供することにある。

【 0 0 0 8 】

【課題を解決するための手段】

本発明は、多数の遊技媒体を放出する遊技機が設置された遊技場に設けられた遊技場用管理システムであって、遊技客に割り当てられたＩＤコードを含むデータを記憶した記憶担体から読取った個人情報同士をグループ化可能なグループ登録手段を設け、前記遊技機と１対１で対応した位置に、前記記憶担体から個人情報を読取る読取手段を設け、前記遊技機と１対１で対応した位置に、遊技媒体を計数可能な計数手段を設け、前記読取手段が読取った個人情報が前記グループ登録手段によりグループ化されていたときは、前記計数手段の計数値を当該グループに対応して累計記憶可能な状態を呈するグループ用記憶手段を設け、前記遊技機と１対１で対応した位置に、前記読取手段が前記記憶担体から読取った個人情報が前記グループ登録手段によりグループ化されていたときは、前記グループ用記憶手段が当該グループに対応して記憶している計数値に基づいて遊技媒体を放出すると共にその放出に応じて当該記憶計数値を更新可能な状態を呈する貸出手段を設けたものである（請求項１）。

【 0 0 0 9 】

このような構成によれば、仲間同士で遊技媒体の共通利用を希望するときは、グループ登録手段に仲間が保有する記憶担体を読取らせる。すると、グループ登録手段は、記憶担体から読取った個人情報同士をグループ化して記憶する。

【 0 0 1 0 】

さて、遊技機から獲得した遊技媒体を計数してグループ用として記憶するときは、遊技機に１対１で対応するように設けられている読取手段により記憶担体を読取らせた状態で、遊技機に１対１で設けられている計数手段により遊技媒体を計数する。すると、グループ用記憶手段は、読取手段が記憶担体から読取った個人情報がグループ登録手段によりグループ化されているかを判断し、グループ化されていたときは計数手段の計数値をグループ用として記憶する。これにより、グループ化された仲間が獲得した遊技媒体を計数手段により計数する毎に、グループとして共通利用できる遊技媒体が増加する。

【 0 0 1 1 】

そして、遊技客が、上述のようにしてグループ用として記憶された遊技媒体の共通利用を希望するときは、読取手段により自己が保有する記憶担体を読取らせる。すると、貸出手段は、読取手段が記憶担体から読取った個人情報がグループ登録手段によりグループ化されていたときは、グループ用記憶手段が当該グループに対応して記憶している計数値に基づいて遊技媒体を放出する。このとき、貸出手段は、グループ用記憶手段に記憶されている計数値を遊技媒体の放出に応じて更新する。これにより、グループ化された仲間が共通利用できる遊技媒体を貸出手段から返却を受ける毎に、グループとして共通利用できる遊技媒体が減少する。従って、遊技客は、遊技場所から移動することなく遊技媒体の貸出を受けて遊技機により遊技することができる。

【 0 0 1 2 】

前記グループ用記憶手段は、前記貸出手段が遊技媒体を放出した場合に、前記読取手段が

10

20

30

40

50

前記記憶担体から読取った個人情報とそれ以降において前記計数手段が遊技媒体を計数した際に前記読取手段が前記記憶担体から読取った個人情報とが一致したときは、前記計数手段の計数値を当該個人情報を含むグループに対応して累計記憶するようにしてもよい（請求項2）。

【0013】

このような構成によれば、遊技客が、貸出手段からグループとして共通利用できる遊技媒体の返却を受けた場合に、以降において当該遊技客が計数手段により遊技媒体を計数したときは、グループ用記憶手段は、計数手段の計数値を当該個人情報を含むグループに対応して累計記憶する。これにより、遊技客がグループとして共通利用できる遊技媒体を使用した場合に当該遊技客が獲得した遊技媒体をグループとして強制的に共通利用させることができ、グループに対する債務を強制的に弁済させることができる。

10

【0014】

また、遊技客に割り当てられたIDコードを含むデータを記憶した記憶担体から読取った個人情報同士をグループ化可能なグループ登録手段を設け、前記遊技機と1対1で対応した位置に、前記記憶担体から個人情報を読取る読取手段を設け、前記遊技機と1対1で対応した位置に、遊技媒体を計数可能な計数手段を設け、この計数手段の計数値を前記読取手段が読取った個人情報に対応して累計記憶可能な個人用記憶手段を設け、前記遊技機と1対1で対応した位置に、前記読取手段が前記記憶担体から読取った個人情報が前記グループ登録手段によりグループ化されていたときは、前記個人用記憶手段が当該グループに含まれる個人情報に対応して記憶している計数値に基づいて遊技媒体を放出すると共にその放出に応じて当該記憶計数値を更新可能な状態を呈する貸出手段を設けるようにしてもよい（請求項3）。

20

このような構成によれば、遊技客が獲得した遊技媒体を計数手段により計数したときは、計数手段による計数値は個人用記憶手段に累計記憶される。

【0015】

さて、グループ化された仲間の遊技媒体を共通利用するときは、読取手段により記憶担体を読込ませた状態で貸出手段に対して遊技媒体の引出対象とする個人情報を指示する。すると、貸出手段は、読取手段が記憶担体から読取った個人情報がグループ登録手段によりグループ化されていたときは、指示された個人情報に対応して記憶している計数値に基づいて遊技媒体を放出する。これにより、仲間の口座から遊技媒体を引出することができる。

30

【0016】

このとき、貸出手段は、遊技媒体の放出に応じて個人情報に対応して記憶している計数値を更新する。これにより、遊技媒体の引出対象となる遊技客の口座から遊技媒体が減数される。従って、遊技客は、遊技場所から移動することなく遊技媒体の貸出を受けて遊技機により遊技することができる。

【0017】

前記グループ登録手段は、前記記憶担体から読取った個人情報同士をグループ化可能な構成に代えて、前記記憶担体が発行される際に当該記憶担体に記憶された個人情報同士をグループ化可能に構成されていてもよい（請求項4）。

【0018】

グループ登録手段は、記憶担体が発行される際に個人情報同士をグループ化するので、以降においてグループ化手続を行うことなく仲間同士で遊技媒体を共通利用することができる。

40

【0019】

【発明の実施の形態】

以下、本発明をパチンコホールに適用した第1実施例を図1乃至図25を参照して説明する。

図1はシステムの全体構成を概略的に示している。この図1において、遊技場としてのパチンコホールにはパチンコ遊技機1が複数設置されている。また、パチンコ遊技機1に1対1で対応するように台毎計数リプレイ機2が隣接して設置されている。これらのパチン

50

コ遊技機 1 及び台毎計数リプレイ機 2 は管理装置 3 と信号の授受を行うようになっている。

【 0 0 2 0 】

一方、パチンコホール内には複数のグループ登録機 4 (グループ登録手段) が設置されている。このグループ登録機 4 は、後述するようにパチンコホールに来店した仲間同士をグループ登録する際に用いられるものである。

【 0 0 2 1 】

図 2 はグループ登録機 4 の構成を概略的に示している。この図 2 において、制御部 5 は、カードリーダー 6 に挿入された会員カードから会員 No. を読取り管理装置 3 に出力する。また、表示部 7 はタッチパネル 7 a を備えて構成されており、制御部 5 は、タッチパネル 7 a からの信号に基づいて処理動作を実行すると共に、表示部 7 に所定の画像を表示する。そして、制御部 5 は、送受信部 8 を通じて管理装置 3 と信号の授受を行うようになっている。

10

【 0 0 2 2 】

図 3 には、本実施例のシステムで利用される会員カード 9 (記憶担体) の正面図が示されている。この会員カード 9 は、例えばパチンコホールの遊技会員となった遊技客に対して発行されるものであり、その表面には、テープ状の磁気記録部 9 a が設けられていると共に、パチンコホール名が印刷により形成されており、さらに、パチンコホール及び会員に固有のデータに対応した数字列、会員の氏名を示す文字列、カード有効年月日を示す文字及び数字列がエンボス加工によって形成されている。

20

【 0 0 2 3 】

この場合、上記磁気記録部 9 a には、例えばパチンコホールを特定するための ID コード、前記会員 (遊技客) に割り当てられた ID コードであるカード番号、カード有効年月日を示す有効期限データなどが記録されている。

【 0 0 2 4 】

パチンコ遊技機 3 及び台毎計数リプレイ機 2 の正面を示す図 4 において、パチンコ遊技機 1 は、その上皿 1 0 内のパチンコ玉 (遊技媒体) を電動式の玉発射機構 (操作ダイヤルのみ符号 1 1 を付して示す) を通じて盤面 1 2 へ発射する構成となっている。この場合、具体的には図示しないが、上記盤面 1 2 には、通常の入賞孔の他に、特賞動作の始動入賞孔、可動入賞孔及びこれに付随した電気役物などが設けられており、当該パチンコ遊技機 1 での入賞率を大幅に高めた特賞状態を呈するように構成されている。

30

【 0 0 2 5 】

パチンコ遊技機 1 においては、賞球としてのパチンコ玉を上皿 1 0 へ放出するようになっている。この上皿 1 0 が満杯となったときにはオーバーフローしたパチンコ玉が下皿 1 3 内に流入するようになっている。尚、上皿 1 0 内のパチンコ玉は、ノブ 1 0 a のスライド操作によっても下皿 1 3 内へ落下させ得るようになっている。

【 0 0 2 6 】

一方、下皿 1 3 には、その底部に形成された落下口を開閉するノブ 1 3 a が設けられており、このノブ 1 3 a がスライド操作された状態では、下皿 1 3 内のパチンコ玉が当該下皿 1 3 の下方となるように位置決めされた案内管 1 4 内に流入する構成となっている。この案内管 1 4 には脚部 1 5 が設けられており、この脚部 1 5 により案内管 1 4 が回動可能に支持されている。また、案内管 1 4 は、先端がパチンコ遊技機 1 の下皿 1 3 に形成された図示しない落下口に下方に臨む通常位置と、前方に回動された退避位置との間で往復回動可能に設けられており、常時においては図示しないばね手段によって通常位置に付勢されている。

40

【 0 0 2 7 】

台毎計数リプレイ機 2 は玉計数機能を備えた玉貸機 1 6 (貸出手段) を主体として構成されており、パチンコ遊技機 1 と 1 対 1 で対応した隣接状態で設置されるものであり、以下においては、玉貸手段 1 6 について説明する。

即ち、玉貸手段 1 6 は、硬貨投入口 1 7、硬貨返却ボタン 1 8、グループの持玉・貯玉数

50

を表示するためのグループデータ表示部 19、個人の持玉・貯玉数を表示するための個人データ表示部 20、暗証番号などの入力に使用されるテンキースイッチ 21、パチンコ玉の返却源を選択するための個人用返却スイッチ 22 及びグループ用返却スイッチ 23、パチンコ玉放出用のノズル 24、硬貨返却口 25、前記会員カード 9 を排出するための排出スイッチ 26、前記会員カード 9 を挿入するためのカード挿入口 27、パチンコ玉計数値の記憶先を選択するための個人用計数スイッチ 28 及びグループ用計数スイッチ 29、前記案内管 14 の基部が連結された玉計数機 30（計数手段）が設けられている。

【0028】

ここで、上記グループデータ表示部 19 には後述するグループ用の貯玉数を表示するための貯玉数表示部 19a、グループ用の持玉数を表示するための持玉数表示部 19b が設けられている。また、個人データ表示部 20 には個人用の貯玉数を表示するための貯玉数表示部 20a、グループ用の持玉数を表示するための持玉数表示部 20b が設けられている。

10

【0029】

また、上記ノズル 24 は、玉貸機 16 内に設けられた放出機構（図 5 に符号 31 を付して示す）からのパチンコ玉を放出するためのもので、先端がパチンコ遊技機 1 の上皿 10 に上方から臨む通常位置と、前方に回動された退避位置との間で往復回動可能に設けられており、常時においては図示しないばね手段によって通常位置へ付勢されている。

【0030】

また、玉計数機 30 は、案内管 14 を通じて流入するパチンコ玉を計数すると共に、その計数結果を示す計数パルスを発生する構成となっている。但し、玉計数機 30 の入口部には電氣的な駆動部を有したシャッタ開閉機構 30a が付随しており、このシャッタ開閉機構 30a によって入口部が開放された状態でのみパチンコ玉の計数が可能となっている。

20

【0031】

玉貸機 16 内には前記硬貨投入口 17 と連通するように検銭機構（図 5 に符号 32 を付して示す）が設けられており、これは、当該硬貨投入口 17 へ投入された硬貨の真贋を判断する機能を備えた周知構成のものであり、その判断結果を示す判断信号を後述する制御部（図 5 に符号 33 を付して示す）に与えるようになっている。

【0032】

玉貸機 16 内に前記カード挿入口 27 と対応するように設けられたカードリーダ 34（読取手段）は、当該カード挿入口 27 に挿入されたカードを内部に取り込むと共に、そのカードに記録されたデータを読み取る動作を行う構成となっており、内部に取り込んだ状態のカードの排出動作は、前記制御部 33 からの指令により行う構成となっている。

30

【0033】

台毎計数リプレイ機 2、特に玉貸機 16 の電氣的構成を示す図 5 において、前記制御部 33 は、玉貸処理及び計数処理を実施するためのものであり、CPU（図示せず）を主体として構成されている。

【0034】

上記制御部 33 は、前記テンキースイッチ 21、返却スイッチ 22、23、計数スイッチ 28、29 からの各操作信号、玉計数機 30 からの計数パルス、検銭機構 32 からの判断信号、カードリーダ 34 による読み取りデータ、対応するパチンコ遊技機 1 から端末装置 35 を通じて与えられる各種信号、並びに管理装置 3 から端末装置 35 を通じて与えられる各種信号及びデータ、並びに予め記憶したプログラムに基づいて、グループデータ表示部 19、個人データ表示部 20、放出機構 31、シャッタ開閉機構 30a、カードリーダ 34 の制御を行うと共に、管理装置 3 との間での信号の送受信制御を前記端末装置 35 を通じて行う構成となっている。

40

【0035】

この場合、パチンコ遊技機 1 は、遊技に伴う打込パチンコ玉数を示すアウト玉数信号 Sa、遊技に伴い賞球として放出したパチンコ玉数を示すセーフ玉数信号 Sb、特賞モードが発生している期間中連続して立ち上がった状態となる特賞信号 Sf を出力する構成となっ

50

ており、これらの信号 S a、S b、S f が端末装置 3 5 を通じて制御部 3 3 及び管理装置 3 に与えられるようになっている。

【 0 0 3 6 】

また、管理装置 3 は、各パチンコ遊技機 1 からの信号 S a、S b、S f に基づいて、パチンコ遊技機 1 毎の管理用データ（アウト玉数及びセーフ玉数の差、出玉率、特賞発生回数など）の演算機能及びその演算結果に基づいた打止制御機能を備えた周知構成のものであり、この管理装置 3 中には、図 6 に示すようなフォーマットの会員データファイルが記憶されている。

【 0 0 3 7 】

即ち、会員データファイルは、会員の遊技客毎に設定される個人データファイルとグループデータファイルとからなる。ここで、個人データファイルは、会員に固有の会員 No. に対応させて、暗証 No.、氏名、貯玉数、持玉数、グループ No.、遊技台 No. を記憶したフォーマットとなっている。また、グループデータファイルは、グループ No.（シリアル No.）、会員 No.、氏名、貯玉数、持玉数から構成されている。

【 0 0 3 8 】

次に上記構成の作用について説明する。

遊技客が前記台毎計数リプレイ機 2 の利用を希望する場合は、所定の登録を行うことにより会員カード 9 の発行を予め受けておく。この場合、パチンコホールの担当係員は、会員カード 9 を発行したときは管理装置 3 に会員データを入力する。すると、管理装置 3 は、会員データの入力に応じて会員データメモリに会員データを登録する。つまり、管理装置 3 の会員データメモリには、図 6（a）に示すように会員 No. に対応して暗証 No. 及び氏名が記憶される。この場合、貯玉数、持玉数、グループ No.、遊技台 No. は記憶されていない。

【 0 0 3 9 】

さて、上述のようにして会員登録した遊技客が、パチンコホールに仲間と共に入店した際にグループ登録を希望するときは、パチンコホールに設置されたグループ登録機 4 により仲間のうちの対象者をグループ登録する。このグループ登録とは、後述するようにグループとしてパチンコ玉を共通利用するのに必要となる事前の手続きである。

【 0 0 4 0 】

即ち、グループ登録機 4 の動作を示す図 7 乃至図 9 において、グループ登録機 4 は、初期状態では表示部 7 に画面 [1]（図 1 0 参照）を表示する（A 1）。つまり、グループ登録機 4 の表示部 7 には、「操作を選んで下さい。」というメッセージが表示されると共に、「新規グループ登録」、「既存グループへの追加登録」、「登録抹消」という操作案内が表示される。

【 0 0 4 1 】

続いて、グループ登録機 4 は、表示部 7 の「新規グループ登録」表示部がタッチ操作されるか（A 2）、「既存グループへの追加登録」表示部がタッチ操作されるか（A 1 1）、「登録抹消」表示部がタッチ操作されるか（A 1 2）を監視するようになる。

【 0 0 4 2 】

[新規グループ登録] ……

仲間同士でのパチンコ玉の共通利用を新規に希望する遊技客は、グループ登録機 4 の表示部 7 の「新規グループ登録」表示部をタッチ操作する。すると、グループ登録機 4 は、「新規グループ登録」表示部がタッチ操作されたときは（A 2 : Y E S）、新規登録モードであると判断して新規登録信号を管理装置 3 に出力する（A 3）。

【 0 0 4 3 】

新規登録信号を出力したグループ登録機 4 は、表示画面を画面 [2]（図 1 1 参照）に切替える（A 4）。つまり、グループ登録機 4 の表示部 7 には、「カードを挿入してください。」というメッセージが表示されると共に、「終了」という操作案内が表示される。

【 0 0 4 4 】

続いて、グループ登録機 4 は、会員カード 9 が挿入されるか（A 5）、「終了」表示部が

10

20

30

40

50

タッチ操作されるか (A 1 3) を監視するようになる。

【 0 0 4 5 】

ここで、グループ登録機 4 は、会員カード 9 が挿入されたときは (A 5 : Y E S)、正規の会員カード 9 が否かを判断し、正規の会員カード 9 でなかったときは (A 6 : N O)、表示部 7 に「当店の会員カードを挿入してください。」というメッセージを表示してから (A 1 5)、会員カード 9 を排出する (A 1 6)。また、挿入された会員カード 9 が正規のカードであったときは (A 6 : Y E S)、会員カード 9 から読取った会員 N o . を管理装置 3 へ出力する (A 7)。

【 0 0 4 6 】

管理装置 3 の動作においてグループ登録機 4 との通信動作を示す図 2 0 及び図 2 1 において、管理装置 3 は、初期状態においては、グループ登録機 4 から新規登録信号が入力したか (B 1)、追加登録信号が入力したか (B 1 1)、登録抹消信号が入力したか (B 2 5) を監視するようになる。

10

【 0 0 4 7 】

この場合、グループ登録機 4 から新規登録信号が入力するので、管理装置 3 は、新規登録信号を入力したときは (B 1 : Y E S)、会員 N o . が入力したか (B 2)、終了信号が入力したか (B 9) を監視するようになる。

【 0 0 4 8 】

このとき、グループ登録機 4 から新規登録信号に続いて会員 N o . が入力するので、管理装置 3 は、新規登録信号を入力したときは (B 2 : Y E S)、個人データファイルを読み込み (B 3)、その会員 N o . に該当する遊技客がグループ未登録か否かを判断する (B 4)。

20

【 0 0 4 9 】

ここで、グループ登録済みであったときは (B 4 : N O)、拒絶信号をグループ登録機 4 に出力する (B 1 0)。また、グループ未登録であったときは (B 4 : Y E S)、該当する個人データにグループ N o . (シリアル N o .) を登録してから (B 5)、グループデータファイルを読み込むと共に (B 6)、新規レコードの作成処理を実行する (B 7)。つまり、グループデータファイルの最後のレコードに続けて新規レコードを作成する。続いて、確認信号をグループ登録機 4 へ出力する (B 8)。

【 0 0 5 0 】

30

さて、グループ登録機 4 は、新規登録モードで管理装置 3 から会員カード 9 が無効であることを示す拒絶信号を入力したときは (A 1 7 : Y E S)、表示画面を画面 [4] に切替える (A 1 8)。つまり、グループ登録機 4 の表示部 7 には、「あなたは既に登録済みです。」というメッセージ及び登録データが表示されると共に、「終了」及び「戻る」という操作内容が表示される。従って、2 以上のグループへの 2 重登録が禁止される。

【 0 0 5 1 】

続いて、会員カード 9 を排出してから (A 1 9)、「戻る」表示部がタッチ操作されるか (A 2 0)、「終了」表示部がタッチ操作されるのか (A 2 1) を監視するようになる。

【 0 0 5 2 】

このとき、「戻る」表示部がタッチ操作されたときは (A 2 0 : Y E S)、ステップ A 4 に移行することにより画面 [2] (図 1 1 参照) を表示する。また、「終了」表示部がタッチ操作されたときは (A 4 9 : Y E S)、管理装置 3 に終了信号を出力してから (A 2 2)、ステップ A 1 に移行することにより画面 [1] を表示する。

40

【 0 0 5 3 】

ここで、一人目が正式にグループ登録されたときは管理装置 3 から確認信号が出力されるので、グループ登録機 4 は、確認信号を入力したときは (A 8 : Y E S)、表示画面を画面 [3] (図 1 2 参照) に切替える (A 9)。つまり、グループ登録機 4 の表示部 7 には、「登録しました」というメッセージ及び登録データが表示されると共に、「次の方のカードを挿入してください。」というメッセージ及び「終了」という操作内容が表示される。

50

【 0 0 5 4 】

続いて、会員カード 9 を排出してから (A 1 0)、ステップ A 5 に移行することにより次の会員カード 9 が挿入されるか、「終了」表示部がタッチ操作されるかを監視するようになる。

【 0 0 5 5 】

そして、二人目の仲間が保有する会員カード 9 をグループ登録機 4 のカードリーダ 6 に挿入すると、上述したのと同様に、グループ登録機 4 のカードリーダ 6 に挿入された会員カード 9 の会員 No. が管理装置 3 に出力されるので、管理装置 3 は、会員 No. が入力したときは、一人目と同様に、二人目をグループ登録してから、確認信号をグループ登録機 4 に出力する。

10

【 0 0 5 6 】

上述した登録操作により全ての仲間の会員カード 9 の登録が終了したときは、グループ登録機 4 の表示部 7 の「終了」表示部をタッチ操作する。すると、グループ登録機 4 は、「終了」表示部が操作されたときは (A 1 3 : Y E S)、終了信号を管理装置 3 に出力してから (A 1 4)、ステップ A 1 に戻ることにより図 1 0 に示す画面 [1] を表示する。

【 0 0 5 7 】

一方、管理装置 3 は、グループ登録機 4 から終了信号を入力したときは (B 9 : Y E S)、新規登録モードは終了したと判断してグループ登録機 4 からの次の信号の入力待機状態に移行する。

【 0 0 5 8 】

20

[追加登録]

上述したグループ登録操作によりグループ登録した仲間に新たな仲間を追加登録する場合は、図 1 0 に示す画面 [1] の表示状態で「既存グループへの追加登録」表示部をタッチ操作する。すると、グループ登録機 4 は、「既存グループへの追加登録」表示部がタッチ操作されたときは (A 1 1 : Y E S)、追加登録モードであると判断して追加登録信号を出力すると共に (A 2 3)、表示画面を画面 [5] (図 1 4 参照) に切替える (A 2 4)。つまり、グループ登録機 4 の表示部 7 には、「登録済の方の会員カードを挿入してください。」というメッセージが表示されると共に、「終了」という操作案内が表示される。

【 0 0 5 9 】

続いて、会員カード 9 が挿入されたか (A 2 5)、「終了」表示部がタッチ操作されたか (A 3 6) を監視するようになる。

30

ここで、追加登録操作を終了する場合は、グループ登録機 4 の表示部 7 の「終了」表示部をタッチ操作する。すると、グループ登録機 4 は、「終了」表示部がタッチ操作されたときは (A 3 6 : Y E S)、終了信号を管理装置 3 に出力する (A 3 7)。

【 0 0 6 0 】

一方、管理装置 3 は、グループ登録機 4 から追加登録信号を入力したときは (B 1 1 : Y E S)、追加登録モードが設定されたと判断して会員 No. が入力するか (B 1 2)、終了信号が入力するか (B 2 1) を監視するようになる。

【 0 0 6 1 】

この場合、グループ登録機 4 から終了信号が出力されるので、管理装置 3 は、終了信号を入力したときは (B 2 1 : Y E S)、追加登録モードは終了したと判断してグループ登録機 4 からの次の信号の入力待機状態に移行する。

40

【 0 0 6 2 】

さて、追加登録モードにおいてグループ登録機 4 のカードリーダ 6 に会員カード 9 を挿入すると、グループ登録機 4 は、会員カード 9 が挿入されたときは (A 2 5)、会員 No. を管理装置 3 に出力する (A 2 6)。

【 0 0 6 3 】

ここで、管理装置 3 は、追加登録モードにおいてグループ登録機 4 から会員 No. を入力したときは (B 1 2 : Y E S)、個人データファイルを読込む (B 1 3)。このとき、入力した会員 No. がグループ登録済でなかったときは (B 1 4 : N O)、拒絶信号をグル

50

ープ登録機4に出力する(B22)。また、会員No.が登録済みであったときは(B14: YES)、グループNo.をグループ登録機4に出力する(B15)。

【0064】

さて、グループ登録機4は、追加登録モードにおいて管理装置3から拒絶信号を入力したときは(A38: YES)、表示画面を画面[6](図15参照)に切替える。つまり、表示画面には「あなたは登録されていません。登録済の方のカードを挿入してください。」というメッセージが表示されると共に、「終了」という操作案内が表示される。続いて、会員カード9を排出する(A40)。

【0065】

ここで、グループ登録機4に挿入された会員カード9がグループ登録されている場合は、管理装置3からグループ登録機4にグループNo.が出力されるので、グループ登録機4は、グループNo.を入力したときは(A27: YES)、会員カード9を排出してから(A28)、表示画面を画面[7](図16参照)に切替える。つまり、管理装置3から入力したグループNo.が「007」であった場合は、グループ登録機4の表示部7には、「登録する方のカードを挿入してください。グループNo. 007に登録します。」というメッセージ及び「終了」という操作案内が表示される。

続いて、グループ登録機4は、会員カード9が挿入されたか(A30)、「終了」表示部がタッチ操作されるか(A41)を監視するようになる。

【0066】

以下の動作は上述した新規登録の場合と同一であるので、省略する。

要するに、追加したい仲間の会員カードをグループ登録機4のカードリーダー6に順に読み込ませることにより、仲間をグループに追加登録することができる。

【0067】

[登録抹消].....

上述のようにして登録したグループ登録を抹消する場合は、図10に示す画面[1]の表示状態で、グループ登録機4の表示部7の「登録抹消」表示部をタッチ操作する。すると、グループ登録機4は、「登録抹消」表示部がタッチ操作されたときは(A12: YES)、登録抹消モードであると判断して登録抹消信号を管理装置3に出力してから(A51)、画面[8](図17参照)を表示する。つまり、登録端末機4の表示部7には、「登録を抹消する方のカードを挿入してください。」というメッセージが表示されると共に、「終了」という操作内容が表示される。

【0068】

従って、グループ登録の抹消を希望する遊技客は、グループ登録機4のカードリーダー6に自分の会員カード9を挿入する。すると、グループ登録機4は、カードリーダー6に会員カード9が挿入されたときは(A53: YES)、正規の会員カード9であることを確認してから(A54: YES)、会員No.を管理装置3に出力する(A55)。

【0069】

管理装置3は、登録抹消モードにおいて会員No.を入力したときは(B26: YES)、当該会員No.の個人データを読み込む(B27)。このとき、個人データがグループ登録済みであったときは(B28: YES)、個人データからグループNo.を削除し(B29)、グループデータを読み込むと共に(B30)該当レコードを削除してから(B31)、確認信号をグループ登録機4に出力する(B32)。

【0070】

グループ登録機4は、登録抹消モードにおいて管理装置3から確認信号を入力したときは(A56: YES)、表示画面を画面[9](図18参照)に切替える。つまり、グループ登録機4の表示部7には、「あなたをグループNo. 007から抹消しました。次に抹消する方のカードを挿入してください。」というメッセージが表示されると共に、「終了」という操作内容が表示される。

【0071】

また、管理装置3は、グループ登録機4から入力した会員No.がグループ登録されてい

10

20

30

40

50

なかったときは (B 2 8 : N O)、拒絶信号をグループ登録機 4 に出力するので、グループ登録機 4 は、登録抹消モードで管理装置 3 から拒絶信号を入力したときは (A 6 2 : Y E S)、表示画面を画面 [1 0] (図 1 9 参照) に切替える (A 6 3)。つまり、グループ登録機 4 の表示部 7 には、「あなたはどのグループにも属していません。抹消する方のカードを挿入してください。」というメッセージが表示されると共に、「終了」という操作内容が表示される。

【 0 0 7 2 】

続いて、会員カードを排出してから (A 6 4)、ステップ A 5 3 に移行することにより次のカードが挿入されるかを監視するようになる。

以上のようにして、グループ登録した会員をグループ登録から抹消することができる。

10

【 0 0 7 3 】

さて、上述のようにしてグループ登録した遊技客がパチンコ遊技機 1 で遊技する場合は、パチンコ遊技機 1 に隣接して設けられた台毎計数リプレイ機 2 のカードリーダ 3 4 に会員カード 9 を挿入してから当該会員カード 9 に設定された暗証 N o . をテンキー 2 1 から入力する。

【 0 0 7 4 】

図 2 2 乃至図 2 4 は台毎計数リプレイ機 2 の動作を示している。これらの図 2 2 乃至図 2 4 において、台毎計数リプレイ機 2 は、カードリーダ 3 4 に会員カード 9 が挿入されたときは (C 1 : Y E S)、挿入された会員カード 9 が正規のカードか否かを判断し (C 2)、正規のカードでなかったときは (C 2 : N O)、会員カード 9 を排出する (C 9)。また、挿入された会員カード 9 が正規のカードであったときに (C 2 : Y E S)、暗証 N o . が正しく入力されたときは (C 3 : Y E S)、会員データを管理装置 3 に要求する (C 4)。このとき、排出スイッチ 2 6 がオンされたときは (C 7 : Y E S)、会員カード 9 を排出する (C 9)。

20

【 0 0 7 5 】

管理装置 3 の動作において台毎計数リプレイ機 2 との通信動作を示す図 2 5 において、管理装置 3 は、台毎計数リプレイ機 2 から会員データ要求を受けたときは (E 1 : Y E S)、個人データファイルから該当する個人データを読み込み (E 2)、暗証 N o . が一致しているか否かを判断する (E 3)。このとき、暗証 N o . が一致しなかったときは (E 3 : N O)、拒絶信号を台毎計数リプレイ機 2 に出力する (E 8)。また、暗証 N o . が一致したときは (E 3 : Y E S)、個人データにグループ N o . が含まれているか否かを判断し (E 4)、グループ N o . がないときは (E 4 : N O)、個人データを台毎計数リプレイ機 2 に出力する (E 9)。

30

【 0 0 7 6 】

一方、個人データにグループ N o . があるときは (E 4 : Y E S)、個人データに遊技台 N o . を登録してから (E 5)、グループデータを読み込むと共に (E 6)、会員データ (個人データ、グループデータ) を台毎計数リプレイ機 2 に出力する (E 7)。

【 0 0 7 7 】

ここで、台毎計数リプレイ機 2 は、管理装置 3 から拒絶信号を入力したときは (C 8 : Y E S)、会員カード 9 を排出する (C 9)。また、会員データ (個人データ、グループデータ) を入力したときは (C 5 : Y E S)、当該会員データをグループデータ表示部 1 9 及び個人データ表示部 2 0 の対応する表示部に表示する (C 6)。つまり、グループ登録されていない場合は、個人データ表示部 2 0 に個人の持玉数及び貯玉数を表示する。また、グループ登録されている場合は、個人データ表示部 2 0 に加えてグループデータ表示部 1 9 にグループの持玉数及び貯玉数を表示する。

40

【 0 0 7 8 】

これにより、遊技客は、台毎計数リプレイ機 2 に表示される会員データにより自己の貯玉数及び持玉数、並びにグループの貯玉数及び持玉数を確認することができる。この場合、来店直後の遊技開始時においては、持玉数は零であり、貯玉数のみが表示される。

【 0 0 7 9 】

50

さて、遊技客は、個人としての貯玉が存在すると共にグループとしても貯玉が存在する場合は、個人の貯玉からパチンコ玉の貸出を受けるか、グループの貯玉からパチンコ玉の貸出を受けるかを定める。このとき、個人の貯玉からパチンコ玉の返却を受けるときは個人用返却スイッチ 22 をオンし、グループの貯玉からパチンコ玉の返却を受けるときはグループ用返却スイッチ 23 をオンする。

【 0 0 8 0 】

台毎計数リプレイ機 2 は、個人用返却スイッチ 22 がオンしたときは (C 1 0 : Y E S)、計数タイマが作動中でないことを確認してから (C 1 1 : N O)、個人の持玉・貯玉返却処理を行うと共に (C 1 2)、更新データを管理装置 3 に出力する (C 1 3)。

【 0 0 8 1 】

図 2 4 は台毎計数リプレイ機 2 における上記持玉・貯玉返却処理を示している。この図 2 4 において、台毎計数リプレイ機 2 は、まず、持玉が存在するかどうかを判断する (D 1)。この場合、来店直後の遊技にあっては、持玉数は記憶されていないので (D 1 : N O)、貯玉数が規定数を上回っているかどうかを判断する (D 4)。この規定数とは、1 回の返却処理により返却されるパチンコ玉数を景品との交換率を考慮した割引率により補正した値のことで、実際の 1 回分の返却玉数を所定割合だけ上回った値が設定されている。

【 0 0 8 2 】

また、遊技の進行によりパチンコ遊技機 1 から放出されたパチンコ玉が後述するように玉計数機 3 0 により計数された状態では、持玉が存在するようになるので (D 1 : Y E S)、このような場合は、持玉がなくなるまで持玉返却処理を実行してから (D 2)、更新データを管理装置 3 に出力する (D 3)。

以上の動作により、持玉及び貯玉の両方が存在する場合は、持玉返却処理が貯玉返却処理に優先して行われることになる。

【 0 0 8 3 】

また、台毎計数リプレイ機 2 は、グループ用返却スイッチ 23 がオンしたときは (C 1 4 : Y E S)、計数タイマが作動中でないことを確認してから (C 1 5 : N O)、グループの持玉・貯玉返却処理を行うと共に (C 1 6)、更新データを管理装置 3 に出力する (C 1 7)。尚、来店直後の遊技時にはグループデータとして持玉は存在しないので、このような場合は、グループ用の貯玉からパチンコ玉が返却されることになる。

【 0 0 8 4 】

一方、管理装置 3 は、台毎計数リプレイ機 2 から更新データを入力したときは (E 1 0 : Y E S)、該当する記憶データを更新処理する (E 1 1)。つまり、台毎計数リプレイ機 2 から更新された個人データを入力したときは、個人データの持玉数若しくは貯玉数を更新する。また、更新されたグループデータを入力したときは、グループデータの持玉数若しくは貯玉数を更新する。この場合、更新データがグループデータ、つまりグループの持玉或いは貯玉からパチンコ玉が返却されたときは (E 1 2 : Y E S)、更新されたグループデータを当該遊技客が含まれるように予めグループ登録された仲間が遊技するパチンコ遊技機 1 に対応した台毎計数リプレイ機 2 に出力する (E 1 3)。

台毎計数リプレイ機 2 は、管理装置 3 からグループデータを入力したときは (C 4 1 : Y E S)、グループデータを更新する (C 4 2)。

【 0 0 8 5 】

以上の動作により、グループ登録された仲間が遊技するパチンコ遊技機 1 に対応した台毎計数リプレイ機 2 のグループデータ表示部 19 に表示されている持玉数或いは貯玉数が更新されるので、その更新結果により仲間がグループの持玉或いは貯玉からパチンコ玉の返却を受けたことが分る。

【 0 0 8 6 】

さて、パチンコ遊技機 1 から獲得したパチンコ玉により上皿 10 及び下皿 13 が満杯状態となったとき、或いは遊技を中断するとき、或いは他のパチンコ遊技機 1 に代るときは、獲得したパチンコ玉を台毎計数リプレイ機 2 により計数する。このとき、個人の獲得パチンコ玉として計数するときには個人用計数スイッチ 28 をオンし、グループの獲得パチンコ

10

20

30

40

50

玉として計数するときはグループ計数スイッチ 29 をオンする。

【0087】

台毎計数リプレイ機 2 は、個人用計数スイッチ 28 がオンしたときは (C18: YES)、計数タイマが作動中でないことを確認してから (C19: NO)、個人モードを設定する (C20)。続いて、シャッタ開閉機構 15 を作動することにより玉計数機 30 の入口部に設けられた図示しない計数シャッタを開口してから (C21)、計数タイマをスタートする (C22)。この計数タイマは、パチンコ遊技機 3 から放出されたパチンコ玉の全てを玉計数機 30 が計数するのに十分な時間が設定されている。

【0088】

また、台毎計数リプレイ機 2 は、グループ用計数スイッチ 29 がオンしたときは (C23: YES)、計数タイマが作動中でないことを確認してから (C24: NO)、グループモードを設定する (C25)。続いて、シャッタ開閉機構 15 を作動することにより計数シャッタを開放してから (C26)、計数タイマをスタートする (C27)。

【0089】

ここで、何れかの計数スイッチ 28, 29 をオンした遊技客は、パチンコ遊技機 1 の上皿 10 のノブ 10a を操作することにより当該上皿 10 に収納されているパチンコ玉を下皿 13 に落下させると共に、下皿 13 のノブ 13a を操作することにより下皿 13 に収納されているパチンコ玉を案内管 14 に落下させる。この結果、パチンコ遊技機 1 から放出されて上皿 10 及び下皿 13 に収納されているパチンコ玉の全ては玉計数機 30 に送られる。

【0090】

さて、玉計数機 30 からはパチンコ玉を 1 個計数する毎に計数パルスが出力されるので、台毎計数リプレイ機 2 は、計数パルスを入力する毎に (C28: YES)、表示持玉数を設定されているモードに応じて更新する。つまり、個人モードが設定されている場合は (C29: NO)、個人データ表示部 20 の持玉表示部 20b に表示されている持玉数を更新し (C32)、グループモードが設定されている場合は (C29: YES)、グループデータ表示部 19 の持玉表示部 19b に表示されている持玉数を更新する (C31)。

【0091】

続いて、計数タイマをリスタートする (C31)。この計数タイマは、計数が終了したことを判断するためのタイマで、玉計数機 30 から連続的に送られて計数パルス信号の出力間隔を十分に上回った時間に設定されている。

【0092】

ここで、台毎計数リプレイ機 2 は、上述したようにして玉計数機 30 から計数パルスが送られてくる毎に表示持玉数を更新するので、計数が終了したときには獲得したパチンコ玉数が持玉数として表示される。

【0093】

そして、玉計数機 30 による計数が終了すると、玉計数機 30 からの計数パルスの入力が停止して計数タイマがタイムアップするので、台毎計数リプレイ機 2 は、計数タイマがタイムアップしたときは (C33: YES)、更新データを管理装置 3 に出力してから (C34)、計数シャッタを閉鎖する (C35)。

【0094】

以上の動作により、遊技客は、パチンコ遊技機 1 から獲得したパチンコ玉を計数することにより持玉として処理することができる。

【0095】

さて、遊技客がパチンコ遊技機 1 を代ったり、遊技を終了するときは、排出スイッチ 26 をオンする。すると、台毎計数リプレイ機 2 は、排出スイッチ 26 がオンしたときは (C36: YES)、計数タイマが作動中でないことを確認してから (C37: NO)、会員カード 9 を排出する (F39)。続いて、各表示部 19, 20 の表示をリセットしてから (C39)、遊技終了信号を管理装置 3 に出力する (C40)。

【0096】

10

20

30

40

50

管理装置 3 は、台毎計数リプレイ機 2 から遊技終了信号を入力したときは (E 1 4 : Y E S)、会員データを読み込み (E 1 5)、遊技台 No. を削除する (E 1 6)。

以上の動作により、遊技客は、遊技を中断或いは終了することができる。

【 0 0 9 7 】

尚、遊技客は、台毎計数リプレイ機 2 の硬貨投入口 1 7 に硬貨を投入することによりパチンコ玉の貸出を受けることができる。つまり、台毎計数リプレイ機 2 は、硬貨が投入されたときは (C 4 3 : Y E S)、貸出処理を実行する (C 4 4)。この貸出処理では、投入された価額に対応した数のパチンコ玉をノズル 2 4 から放出する。これにより、会員カードを携帯していない遊技客であっても、パチンコ遊技機 1 での遊技が可能となる。

【 0 0 9 8 】

上記構成のものによれば、パチンコ遊技機 1 で遊技するの先立って、グループ登録機 4 により仲間同士でグループ登録したときは、台毎計数リプレイ機 2 により仲間同士でグループ用の持玉或いは貯玉を共通利用できるようにしたので、個人の持玉或いは貯玉からのみパチンコ玉の返却を受けることができない構成のものとは違って、遊技客は遊技位置から移動することなく仲間からパチンコ玉の貸出を受けて遊技を行うことができる。

【 0 0 9 9 】

また、このようなグループ登録は、グループ登録機 4 に仲間の会員カード 9 を順に読み込ませるだけで実施することができるので、グループ登録を確実に行うことができる。

【 0 1 0 0 】

(第 2 実施例)

図 2 6 及び図 2 7 は本発明の第 2 実施例を示しており、第 1 実施例と同一ステップには同一ステップ番号を付して説明を省略し、異なるステップに新規のステップ番号を付す。この第 2 実施例は、グループの貯玉からパチンコ玉を返却したときは、貯玉するときに強制的にグループの貯玉として処理することの特徴とする。

【 0 1 0 1 】

即ち、台毎計数リプレイ機 2 は、個人用計数スイッチ 2 8 がオンしたときは (C 1 8 : Y E S)、同一の遊技客がそれまでにグループ返却を受けたか否かを判断し (C 1 0 1)、グループ返却を受けていたときは (C 1 0 1 : Y E S)、ステップ C 2 4 に移行することにより、グループモードを強制的に実行するようになっている。尚、他の動作は第 1 実施例と同一である。

【 0 1 0 2 】

この第 2 実施例によれば、グループの持玉或いは貯玉からパチンコ玉の返却を受けたときは、グループに対して借入をしていることであるので、パチンコ玉の計数時に借入を返済することによりグループに対する債務を弁済することができる。

【 0 1 0 3 】

(第 3 実施例)

図 2 8 乃至図 3 1 は本発明の第 3 実施例を示しており、第 1 実施例と同一部分には同一符号を付して説明を省略し、異なる部分についてのみ説明する。この第 3 実施例は、パチンコ玉の貸出を受ける際に、同一グループの仲間の貯玉数が記憶されている貯玉口座からパチンコ玉を引落とすことができるようにした点に特徴を有する。尚、個人データには貯玉口座が付加されており、その貯玉口座により個人データにアクセスすることが可能となっている。

【 0 1 0 4 】

台毎計数リプレイ機 2 を示す図 2 8 において、台毎計数リプレイ機 2 には、第 1 実施例で設けられていたグループデータ表示部 1 9、グループ用返却スイッチ 2 3 及び計数スイッチ 2 8、2 9 が設けられていないと共に、会員データ表示部 3 6 が新規に設けられている。

【 0 1 0 5 】

また、図 3 0 及び図 3 1 は台毎計数リプレイ機 2 の動作を示している。

即ち、台毎計数リプレイ機 2 は、正規の会員カード 9 の挿入に応じて管理装置からグルー

10

20

30

40

50

ブ登録されている会員データを入力したときは（F 5 : Y E S）、会員データ表示部 3 6 に会員データを表示する（F 6）。

【 0 1 0 6 】

ここで、会員データが個人データのみであったときは（F 7 : Y E S）、グループ登録されていないと判断して個人データが示す貯玉数を貯玉表示部 2 0 a に表示すると共に持玉表示部 2 0 b に持玉数を表示する。この場合、来店した直後にあっては、記憶されている持玉数は零であるので、貯玉数表示部 2 0 a には貯玉数のみが表示される。

【 0 1 0 7 】

そして、遊技客が遊技を開始するために返却スイッチ 2 2 をオンすると、計数タイマが作動中でないことを確認してから（F 1 7 : N O）、持玉・貯玉返却処理を実行すると共に（F 1 8）、更新データを管理装置 3 へ出力する（F 1 9）。

10

【 0 1 0 8 】

ここで、返却されるパチンコ玉がパチンコ遊技機 1 の下皿 1 3 に満杯状態となったときは、遊技客は、下皿 1 3 のノブ 1 3 a を操作して下皿 1 3 に収納されているパチンコ玉を落下させる。

【 0 1 0 9 】

このとき、玉計数機 3 0 の入口部の計数シャッタが開放しているので、落下したパチンコ玉は玉計数機 3 0 に送られて計数される。すると、台毎計数リプレイ機 2 は、玉計数機 3 0 から計数パルスが入力したときは（F 2 0 : Y E S）、持玉数の表示を更新してから（F 2 1）、計数タイマが作動中でなかったときは（F 2 2 : N O）、計数タイマをスタートすると共に（F 2 4）、計数パルスが入力したときに計数タイマが作動中であったときは、計数タイマをリスタートする。

20

【 0 1 1 0 】

以上の動作により、所定数のパチンコ玉が返却される毎に、台毎計数リプレイ機 2 の持玉数表示部 2 0 a の表示値が増加すると共に、それに伴って自分の口座の持玉数が減数される。

【 0 1 1 1 】

一方、自分の口座に貯玉がない場合は、仲間の許可をもらって次のようにして当該仲間の貯玉口座からパチンコ玉の返却を受けることができる。

即ち、正規の会員カード 9 を台毎計数リプレイ機 2 に挿入した際に仲間がグループ登録されていたときは、会員データ表示部 3 6 にグループ登録されている仲間の会員データ（図 2 9 参照）が表示される。この会員データは、グループ登録された仲間の氏名と貯玉数とからなる。

30

【 0 1 1 2 】

ここで、引出し対象とする貯玉口座（予め仲間から取得しておく）をテンキースイッチ 2 6 により入力する。すると、台毎計数リプレイ機 2 は、貯玉口座が指定されたときは（F 1 3 : Y E S）、当該貯玉口座の貯玉を貯玉表示部 2 0 a へ表示してから（F 1 4）、計数シャッタを開放する（F 1 5）。

【 0 1 1 3 】

さて、遊技客が返却スイッチ 2 2 をオンすると、台毎計数リプレイ機 2 は、返却スイッチ 2 2 がオンしたときは（F 1 6）、計数タイマの作動中でないことを確認してから（F 1 7 : N O）、持玉・貯玉返却処理を実行してから（F 1 8）、更新データを出力する（F 1 9）。

40

【 0 1 1 4 】

以上の動作により、貯玉表示部 2 0 a に表示されている貯玉数からパチンコ玉が割引処理されて返却されるのに応じて、持玉数表示部 2 0 b の表示値が増数されると共に、パチンコ玉を引出した仲間の貯玉口座の貯玉数が減数される。

【 0 1 1 5 】

そして、遊技客は、遊技を終了するときは、排出スイッチ 2 6 をオンする。すると、台毎計数リプレイ機 2 は、排出スイッチ 2 6 がオンしたときは（F 2 5 : Y E S）、計数タイ

50

マが作動中でないことを確認してから（F 2 6 : N O）、会員カード 9 を排出する（F 2 7）。続いて、表示をリセットすると共に（F 2 8）、遊技終了信号を管理装置 3 に出力してから（F 2 9）、計数シャッタを閉鎖する（F 3 0）。ここで、当該遊技客がグループ登録されているときは、管理装置 3 からグループデータが入力するので（F 3 1 : Y E S）、該当データを更新する（F 3 2）。

【 0 1 1 6 】

この第 3 実施例によれば、グループとしての持玉・貯玉が存在しない場合であっても、グループ登録された仲間の貯玉口座から直接的にパチンコ玉の返却を受けることができるので、例えばアベック或いは夫婦で来店する遊技客のように相手が常に同一の場合には、自分と相手の口座を共通して使用することができることになり使い勝手が優れている。

10

【 0 1 1 7 】

本発明は、上記実施例にのみ限定されるものではなく、次のように変形または拡張できる。

グループ登録機 4 として、会員カード 9 が発券機から発券される際に、外部操作に応じて個人情報データをグループ化して記憶するようにしてもよい。この場合、会員カード 9 は既にグループ登録されているので、パチンコホールに来店した遊技客は仲間同士を新規にグループ登録する必要がなくなる。

【 0 1 1 8 】

会員カード 9 が有する通信機能としては、会員カード 9 に I D タグを内蔵し、パチンコ遊技機側に設けた送信機から微弱電力の電波を送信し、I D タグに記憶されている会員 N o . を読取るようにしてもよい。この場合、隣接した送信機同士の周波数を異ならして設定することにより、I D タグに記憶された会員 N o . を混信することなく読取ることができる。

20

【図面の簡単な説明】

【図 1】本発明の第 1 実施例における全体構成を示す概略図

【図 2】グループ登録機の構成を示す概略図

【図 3】会員カードを示す正面図

【図 4】パチンコ遊技機及び台毎計数リプレイ機の正面図

【図 5】台毎計数リプレイ機の電氣的構成を示す概略図

【図 6】会員データファイルのフォーマットを示す図

30

【図 7】グループ登録機の動作を示すフローチャート（その 1）

【図 8】グループ登録機の動作を示すフローチャート（その 2）

【図 9】グループ登録機の動作を示すフローチャート（その 3）

【図 1 0】グループ登録機の表示画面 [1] を示す図

【図 1 1】グループ登録機の表示画面 [2] を示す図

【図 1 2】グループ登録機の表示画面 [3] を示す図

【図 1 3】グループ登録機の表示画面 [4] を示す図

【図 1 4】グループ登録機の表示画面 [5] を示す図

【図 1 5】グループ登録機の表示画面 [6] を示す図

【図 1 6】グループ登録機の表示画面 [7] を示す図

40

【図 1 7】グループ登録機の表示画面 [8] を示す図

【図 1 8】グループ登録機の表示画面 [9] を示す図

【図 1 9】グループ登録機の表示画面 [1 0] を示す図

【図 2 0】管理装置の動作を示すフローチャート（その 1）

【図 2 1】管理装置の動作を示すフローチャート（その 2）

【図 2 2】台毎計数リプレイ機の動作を示すフローチャート（その 1）

【図 2 3】台毎計数リプレイ機の動作を示すフローチャート（その 2）

【図 2 4】台毎計数リプレイ機の持玉・貯玉返却処理を示すフローチャート

【図 2 5】管理装置の動作を示すフローチャート（その 3）

【図 2 6】本発明の第 2 実施例における管理装置の動作を示すフローチャート（その 1）

50

【図 27】管理装置の動作を示すフローチャート（その 2）

【図 28】本発明の第 3 実施例における図 4 相当図

【図 29】会員データ表示部を示す正面図

【図 30】台毎計数リプレイ機の動作を示すフローチャート（その 1）

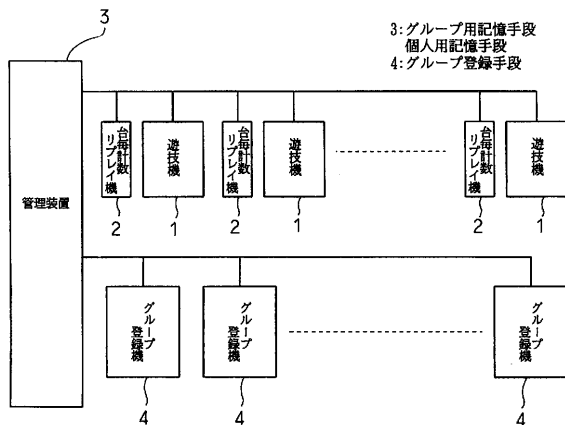
【図 31】台毎計数リプレイ機の動作を示すフローチャート（その 2）

【符号の説明】

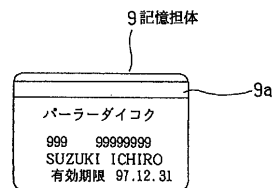
1 はパチンコ遊技機、2 は台毎計数リプレイ機、3 は管理装置（グループ用記憶手段、個人用記憶手段）、4 はグループ登録機（グループ登録手段）、16 は玉貸機（貸出手段）、19 はグループデータ表示部、20 は個人データ表示部、22 は個人用返却スイッチ、23 はグループ用返却スイッチ、30 は玉計数機（計数手段）、34 はカードリーダー（読取手段）、36 は会員データ表示部である。

10

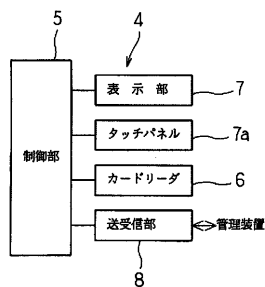
【図 1】



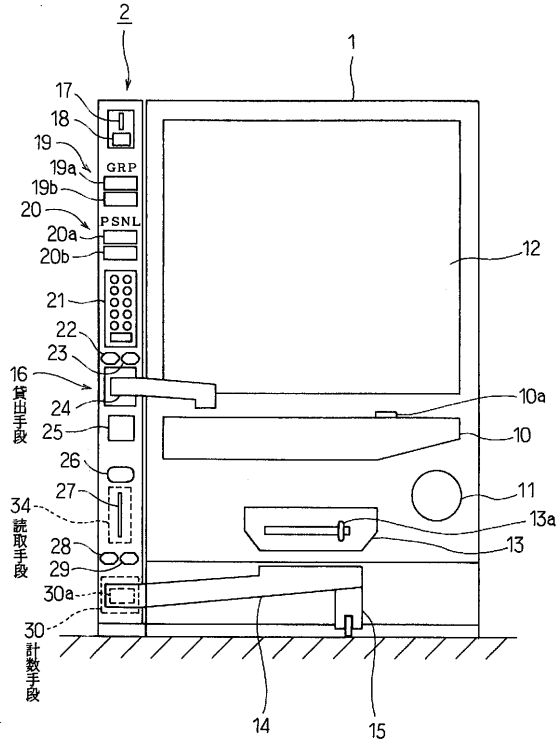
【図 3】



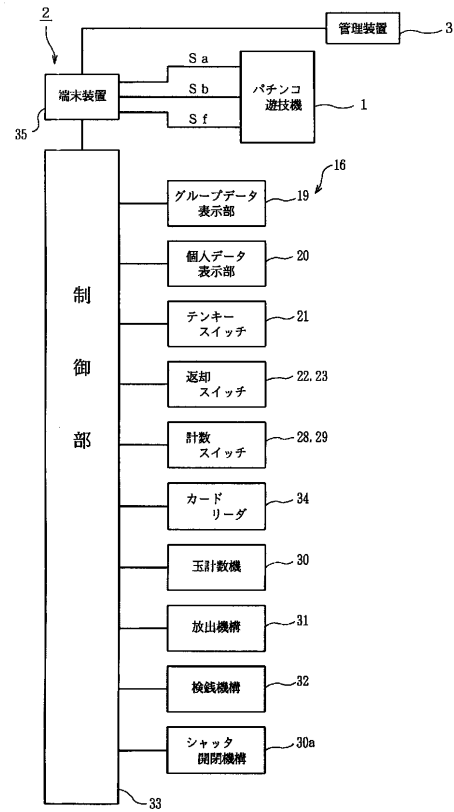
【図 2】



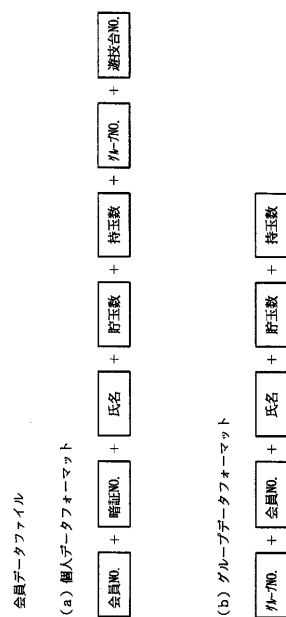
【 図 4 】



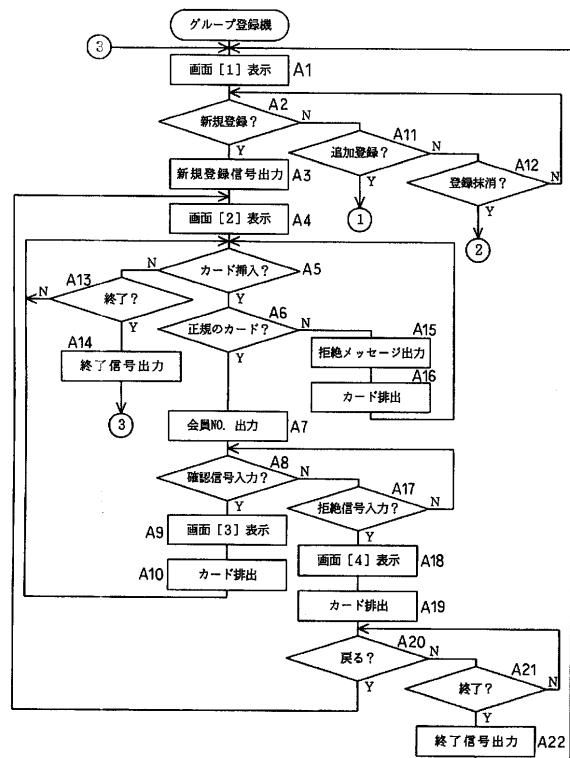
【 図 5 】



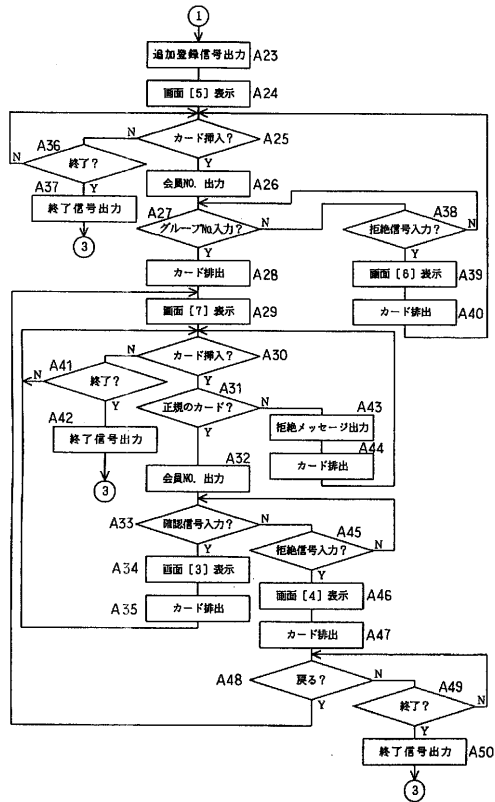
【 図 6 】



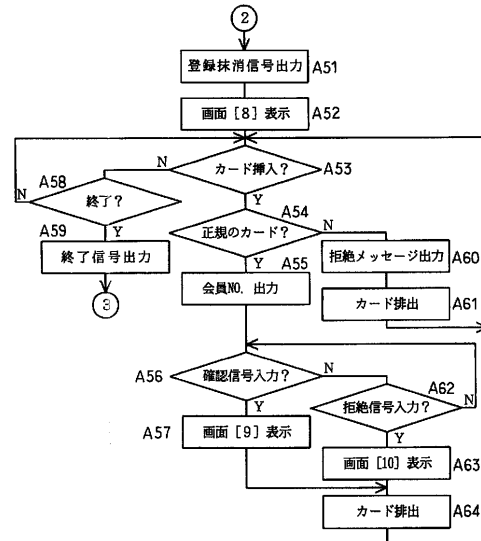
【圖 7】



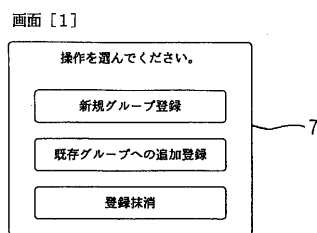
【図 8】



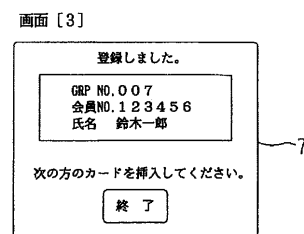
【図 9】



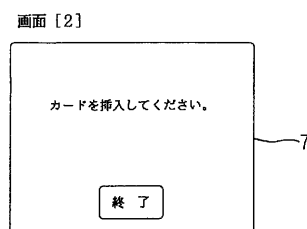
【図 10】



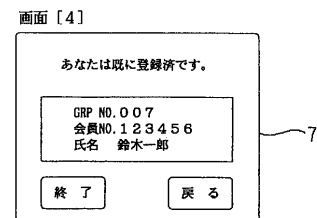
【図 12】



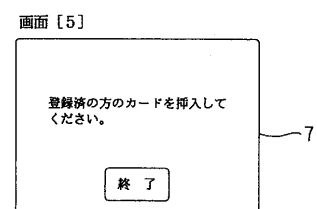
【図 11】



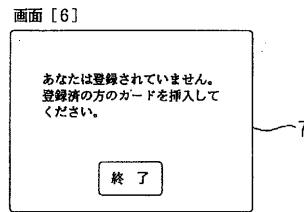
【図 13】



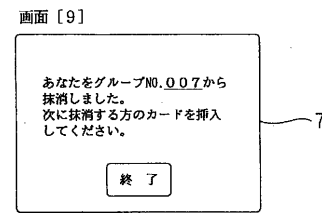
【図 14】



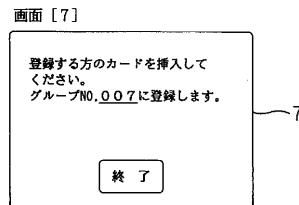
【図15】



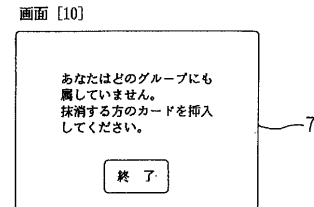
【図18】



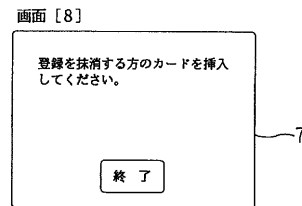
【図16】



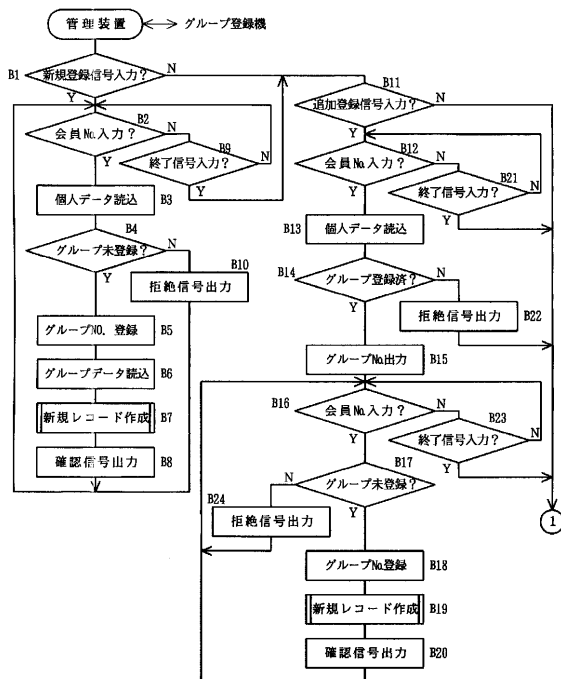
【図19】



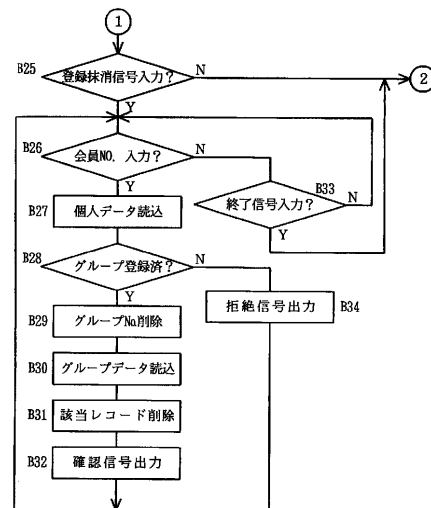
【図17】



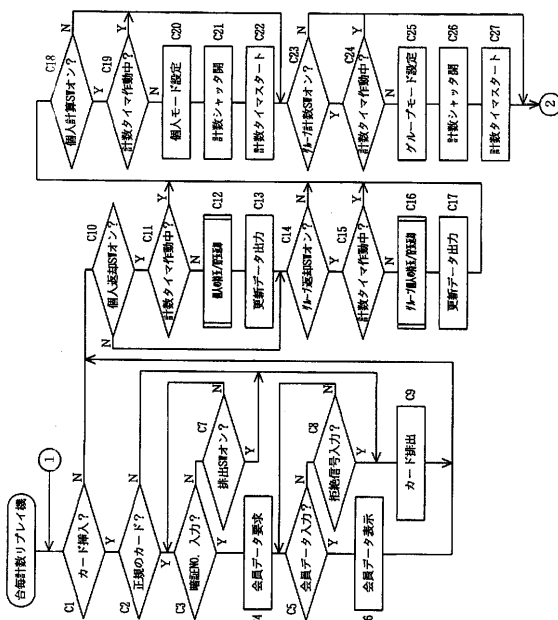
【図20】



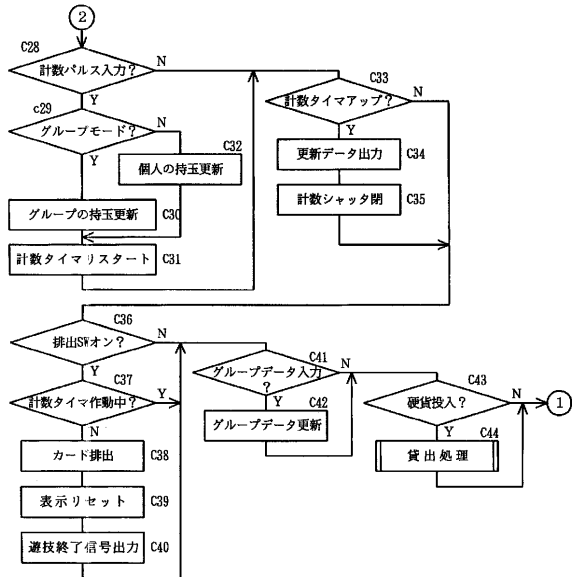
【図21】



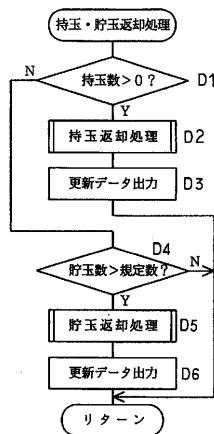
【図 22】



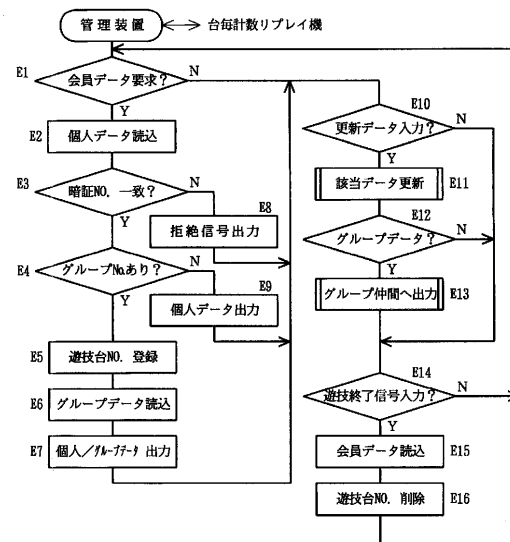
【図 23】



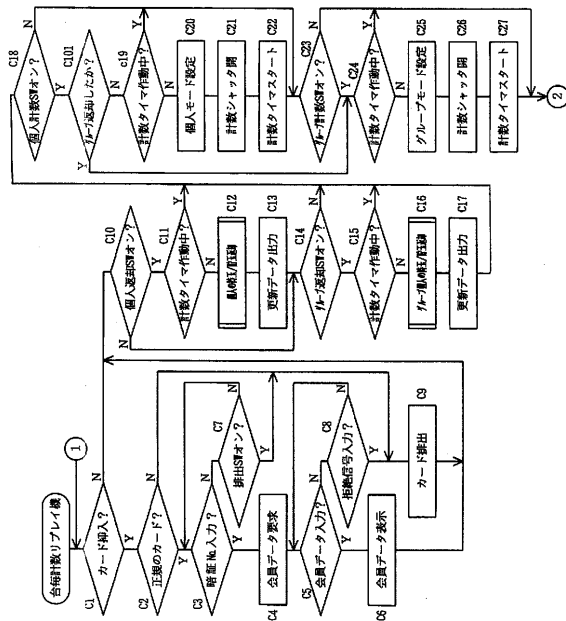
【図 24】



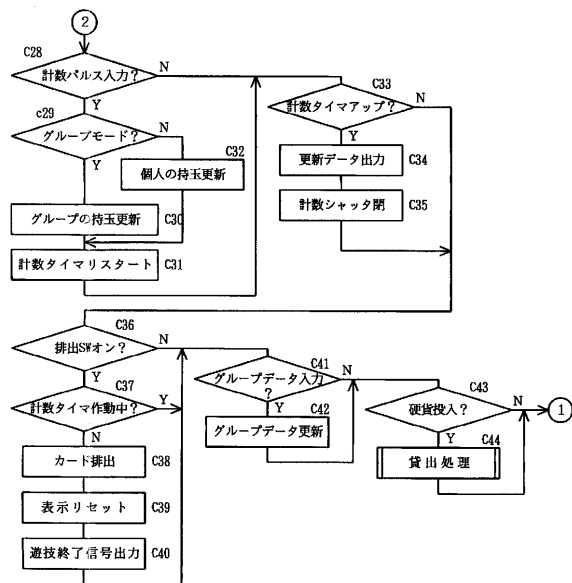
【図 25】



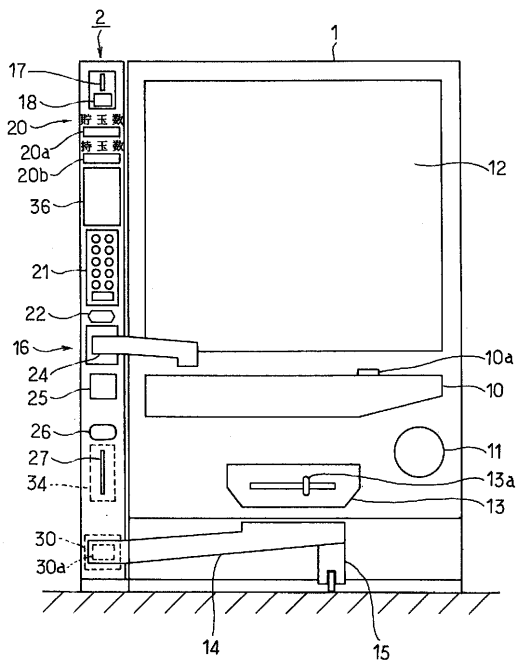
【図26】



【図27】



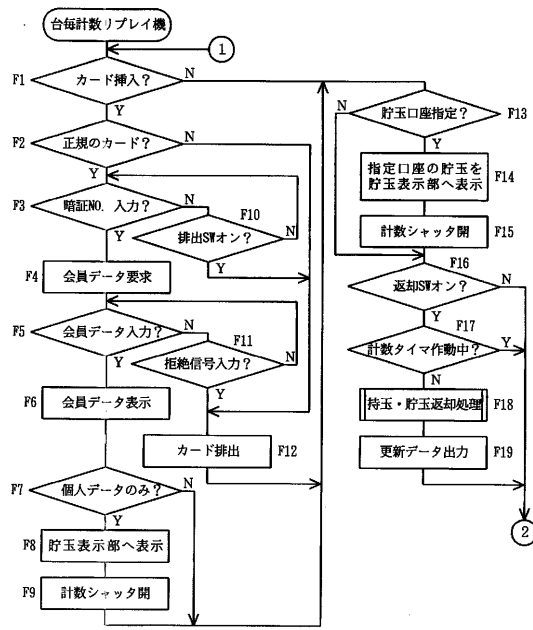
【図28】



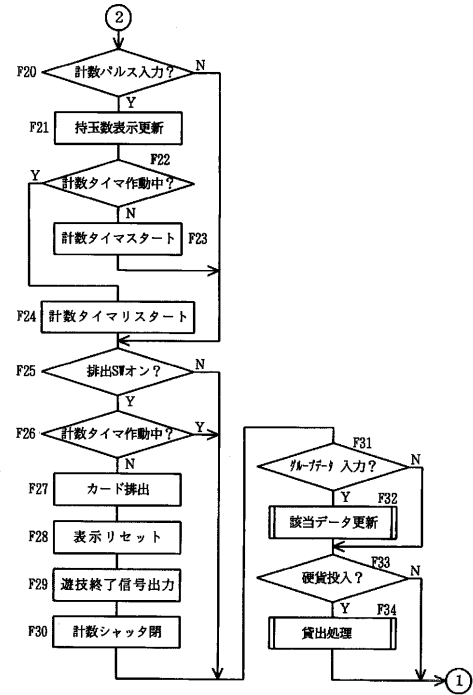
【図29】

①鈴木一郎	1 2 3 4 5 個
②鈴木二郎	2 3 4 5 6 個
③鈴木三郎	1 2 3 4 個

【図 30】



【図 31】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開平 9 - 9 9 1 5 4 (J P , A)
特開平 8 - 3 2 3 0 2 3 (J P , A)
特開平 1 0 - 2 6 3 1 7 4 (J P , A)
特開平 5 - 1 4 3 8 6 6 (J P , A)

- (58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A63F 7/02