

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5840195号
(P5840195)

(45) 発行日 平成28年1月6日(2016.1.6)

(24) 登録日 平成27年11月20日(2015.11.20)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 8
A 6 3 F 7/02 3 3 7
A 6 3 F 7/02 3 5 2 L

請求項の数 3 (全 119 頁)

(21) 出願番号 特願2013-264418 (P2013-264418)
 (22) 出願日 平成25年12月20日 (2013.12.20)
 (62) 分割の表示 特願2010-36695 (P2010-36695)
 の分割
 原出願日 平成22年2月22日 (2010.2.22)
 (65) 公開番号 特開2014-138819 (P2014-138819A)
 (43) 公開日 平成26年7月31日 (2014.7.31)
 審査請求日 平成25年12月20日 (2013.12.20)

前置審査

(73) 特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (73) 特許権者 591085972
 日本ゲームカード株式会社
 東京都渋谷区渋谷3丁目28番13号
 (74) 代理人 100093687
 弁理士 富崎 元成
 (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 上村 公志
 東京都渋谷区渋谷三丁目28番13号 渋谷新南口ビル 日本ゲームカード株式会社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技用システム及び遊技用装置

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技機に1対1に対応して設けられた遊技用装置と該遊技用装置と通信可能に接続された管理装置とを備えてなり、

前記遊技用装置は、遊技媒体を計数する計数手段により当日に計数され前記管理装置により未だ管理されていない遊技媒体の数を第1遊技媒体数として記憶する一方、記録媒体を受け付けたことに基づいて、前記計数手段により当日に計数された遊技媒体の数であつて、該記録媒体に記録されている管理遊技媒体数特定情報に対応付けて前記管理装置により管理されている当日管理遊技媒体数を第2遊技媒体数として記憶し、前記第1遊技媒体数と前記第2遊技媒体数とを合算した総遊技媒体数を遊技者に特定可能に表示し、該総遊技媒体数の範囲内で所定数の遊技媒体を払い出すための所定数払出処理を実行可能であり、

前記管理装置は、前記当日管理遊技媒体数を更新させるための更新要求が遊技用装置から送信されたことに基づいて、前記当日管理遊技媒体数を更新可能な遊技用システムであつて、

前記第1遊技媒体数が前記所定数以上である場合に、該所定数を当該第1遊技媒体数から減算する第1減算処理と、前記所定数払出処理と、を行う第1処理手段と、

前記第1遊技媒体数が零であるが、前記第2遊技媒体数が前記所定数以上である場合に、該所定数を前記当日管理遊技媒体数から減算させるための更新要求を前記管理装置に対して送信する第1更新要求送信処理と、該所定数を前記第2遊技媒体数から減算する第2

減算処理と、前記所定数払出処理と、を行う第2処理手段と、

前記第1遊技媒体数が零ではなく前記所定数未満であり、かつ、前記総遊技媒体数が前記所定数以上である場合に、該所定数から当該第1遊技媒体数を減じた不足遊技媒体数を前記当日管理遊技媒体数から減算させるための更新要求を前記管理装置に対して送信する第2更新要求送信処理と、前記第1遊技媒体数を零にすると共に前記不足遊技媒体数を前記第2遊技媒体数から減算する第3減算処理と、前記所定数払出処理と、を行う第3処理手段と、を含み、

前記第1処理手段は、前記第1減算処理及び前記所定数払出処理を行う際に、前記管理装置に対する前記更新要求の送信は行わないことを特徴とする遊技用システム。

【請求項2】

10

遊技機に1対1に対応して設けられ、管理装置と通信可能であり、

遊技媒体を計数する計数手段により当日に計数され前記管理装置により未だ管理されていない遊技媒体の数を第1遊技媒体数として記憶する一方、記録媒体を受け付けたことに基づいて、前記計数手段により当日に計数された遊技媒体の数であって、該記録媒体に記録されている管理遊技媒体数特定情報に対応付けて前記管理装置により管理されている当日管理遊技媒体数を第2遊技媒体数として記憶し、前記第1遊技媒体数と前記第2遊技媒体数とを合算した総遊技媒体数を遊技者に特定可能に表示し、該総遊技媒体数の範囲内で所定数の遊技媒体を払い出すための所定数払出処理を実行可能な遊技用装置であって、

前記第1遊技媒体数が前記所定数以上である場合に、該所定数を当該第1遊技媒体数から減算する第1減算処理と、前記所定数払出処理と、を行う第1処理手段と、

20

前記第1遊技媒体数が零であるが、前記第2遊技媒体数が前記所定数以上である場合に、該所定数を前記当日管理遊技媒体数から減算させるための更新要求を前記管理装置に対して送信する第1更新要求送信処理と、該所定数を前記第2遊技媒体数から減算する第2減算処理と、前記所定数払出処理と、を行う第2処理手段と、

前記第1遊技媒体数が零ではなく前記所定数未満であり、かつ、前記総遊技媒体数が前記所定数以上である場合に、該所定数から当該第1遊技媒体数を減じた不足遊技媒体数を前記当日管理遊技媒体数から減算させるための更新要求を前記管理装置に対して送信する第2更新要求送信処理と、前記第1遊技媒体数を零にすると共に前記不足遊技媒体数を前記第2遊技媒体数から減算する第3減算処理と、前記所定数払出処理と、を行う第3処理手段と、を含み、

30

前記第1処理手段は、前記第1減算処理及び前記所定数払出処理を行う際に、前記管理装置に対する前記更新要求の送信は行わないことを特徴とする遊技用装置。

【請求項3】

請求項1に記載した遊技用システムであって、

前記遊技用装置は、前記記録媒体を受け付けたことに基づいて、遊技者が当日よりも前に獲得し該記録媒体に記録されている管理遊技媒体数特定情報に対応付けて前記管理装置により管理されている過去管理遊技媒体数を第3遊技媒体数として記憶することを特徴とする遊技用システム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

40

【0001】

本発明は、遊技機に1対1に対応して設けられた遊技用装置と該遊技用装置と通信可能に接続された管理装置とを備えてなる遊技用システム、及び、当該遊技用装置に関する。

【背景技術】

【0002】

従来より、特許文献1に示すように、遊技機であるパチンコ機に1対1に対応して設けられ、遊技者が遊技により獲得した遊技媒体数であるパチンコ玉数を計数し、該計数した計数遊技媒体数の範囲内で遊技媒体を払い出し、遊技媒体の計数や払出により計数遊技媒体数に変化がある毎に、該計数遊技媒体数を管理装置に送信する遊技用装置と、前記遊技者が所有する記録媒体に記録されているIDに対応付けて、前記計数遊技媒体数を管理遊

50

技媒体数として管理する管理装置と、を備える遊技用システムが知られている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2000-202139号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

このように、管理装置において、記録媒体のIDと管理遊技媒体数とを対応付けて管理し、該管理装置に接続される複数の遊技用装置の各々において、前記管理遊技媒体数の範囲内で遊技媒体を払い出す、いわゆる完全ID管理を行う遊技用システムでは、遊技用装置において、遊技媒体の計数や払出により計数遊技媒体数に変化がある毎に、該計数遊技媒体数を管理装置に送信するする必要があるため、該管理装置と複数（一般に数十台以上）の遊技用装置との間における通信が頻繁に行われることによって、通信負荷が過大となり、払出を行う処理速度も低下してしまうおそれがある。

10

【0005】

そこで、該通信負荷が過大になることや払出を行う処理速度が低下するのを防止するために、遊技用装置において、前記計数遊技媒体数と前記管理遊技媒体数とを個別に記憶すると共に、それらを個別に使用して、所定数（例えば25玉）の遊技媒体を払い出すように構成することが考えられる。このように構成すれば、管理遊技媒体数を使用して遊技媒体を払い出す場合には、遊技用装置が管理装置と通信を行って、該管理装置側の管理遊技媒体数を減算する必要があるが、計数遊技媒体数を使用して遊技媒体を払い出す場合には、遊技用装置自らが記憶している該計数遊技媒体数を減算すれば良いため、遊技用装置が管理装置と通信を行う必要が無く、通信負荷が過大になることや払出を行う処理速度が低下するのを防止することができる。ただし、このように構成した場合であっても、遊技者の便宜のためには、遊技用装置において、前記記憶している計数遊技媒体数と管理遊技媒体数とを合算した総獲得遊技媒体数を、遊技者が遊技により獲得した遊技媒体数として表示する必要があり、遊技者は、該表示される総獲得遊技媒体数を使用して遊技媒体の払出が行われていると認識する。

20

【0006】

しかしながら、計数遊技媒体数と管理遊技媒体数とを個別に使用して所定数（前記25玉）の遊技媒体を払い出すように構成すると、それらを合算した総獲得遊技媒体数が所定数以上（例えば26玉）であるのに、計数遊技媒体数が所定数未満（例えば2玉）である場合において、該所定数未満の計数遊技媒体数（即ち2玉）しか払い出されないため、総獲得遊技媒体数が所定数以上であるから該所定数の遊技媒体が払い出されると思っている遊技者が不審に思うという問題が生ずる。

30

【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、遊技者が遊技により獲得した遊技媒体数の範囲内で遊技媒体を払い出すための払出処理を行う遊技用装置において、該遊技用装置と管理装置との間における通信負荷が過大になることや払出処理を行う処理速度が低下するのを防止することができると共に、該払出処理で遊技者が不審に思うことがないような遊技用装置、及び、該遊技用装置と前記管理装置とを備える遊技用システムを提供することにある。

40

【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、

50

遊技機（パチンコ機2）に1対1に対応して設けられた遊技用装置（カードユニット3, 3'）と該遊技用装置と通信可能に接続された管理装置（管理コンピュータ150）とを備えてなり、

前記遊技用装置は、遊技媒体（パチンコ玉）を計数する計数手段（計数払出ユニット348, 348'）により当日に計数され前記管理装置により未だ管理されていない遊技媒体の数を第1遊技媒体数（自台玉数）として記憶する一方、記録媒体（会員カード）を受け付けたことに基づいて、前記計数手段により当日に計数された遊技媒体の数であって、該記録媒体に記録されている管理遊技媒体数特定情報（カードID）に対応付けて前記管理装置により管理されている当日管理遊技媒体数（持玉数）を第2遊技媒体数（カード玉数）として記憶し、前記第1遊技媒体数と前記第2遊技媒体数とを合算した総遊技媒体数（計数済玉数）を遊技者に特定可能に（表示部312で）表示し、該総遊技媒体数の範囲内で所定数（実施例1の払出単位=25玉、又は実施例5の払出設定数=125玉）の遊技媒体を払い出すための所定数払出処理（Sb25）を実行可能であり、

前記管理装置は、前記当日管理遊技媒体数を更新させるための更新要求（会員カード返却通知）が遊技用装置から送信されたことに基づいて、前記当日管理遊技媒体数を更新可能な遊技用システムであって、

前記第1遊技媒体数が前記所定数以上である場合（実施例1のS740でYES、又は実施例5のS710でYES）に、該所定数を当該第1遊技媒体数から減算する第1減算処理（実施例1のS741、又は実施例5のS711）と、前記所定数払出処理（実施例1のS764、又は実施例5のS734）と、を行う第1処理手段と、

前記第1遊技媒体数が零であるが、前記第2遊技媒体数が前記所定数以上である場合（実施例1のS700bでYESかつS750でYES、又は実施例5のS700aでYESかつS720でYES）に、該所定数を前記当日管理遊技媒体数から減算させるための更新要求を前記管理装置に対して送信する第1更新要求送信処理（実施例1のS751、又は実施例5のS721）と、該所定数を前記第2遊技媒体数から減算する第2減算処理（実施例1のS753、又は実施例5のS723）と、前記所定数払出処理（実施例1のS764、又は実施例5のS734）と、を行う第2処理手段と、

前記第1遊技媒体数が零ではなく前記所定数未満であり、かつ、前記総遊技媒体数が前記所定数以上である場合（実施例1のS700bでYESかつS750でNO、又は実施例5のS700aでYESかつS720でNO）に、該所定数から当該第1遊技媒体数を減じた不足遊技媒体数を前記当日管理遊技媒体数から減算させるための更新要求を前記管理装置に対して送信する第2更新要求送信処理（実施例1のS761、又は実施例5のS731）と、前記第1遊技媒体数を零にすると共に前記不足遊技媒体数を前記第2遊技媒体数から減算する第3減算処理（実施例1のS763、又は実施例5のS733）と、前記所定数払出処理（実施例1のS764、又は実施例5のS734）と、を行う第3処理手段と、を含み、

前記第1処理手段は、前記第1減算処理及び前記所定数払出処理を行う際に、前記管理装置に対する前記更新要求の送信は行わないことを特徴とする遊技用システムである。

【0010】

まず手段1に係る遊技用システムによれば、遊技用装置において、当日に計数され管理装置により未だ管理されていない計数遊技媒体数である第1遊技媒体数と、当日に計数され管理装置により管理されている当日管理遊技媒体数である第2遊技媒体数とを個別に記憶し、第1遊技媒体数が所定数以上である場合には、管理装置と通信を行うことなく、該第1遊技媒体数を使用して所定数の遊技媒体を払い出す所定数払出処理を行うので、遊技用装置と管理装置との間における通信負荷が過大になることや払出処理を行う処理速度が低下するのを防止することができる。また第1遊技媒体数が零ではなく所定数未満であり、かつ第1遊技媒体数と第2遊技媒体数との合算値である総遊技媒体数が所定数以上である場合には、管理装置と通信を行うことにより、所定数から第1遊技媒体数を減じた不足玉数を前記当日管理遊技媒体数から減算し、第1遊技媒体数の全てと該減算した当日管理遊技媒体数とを使用して所定数の遊技媒体を払い出す所定数払出処理を行うので、総遊技

10

20

30

40

50

媒体数が所定数以上であるから該所定数の遊技媒体が払い出されると思っている遊技者が不審に思うことがない。

【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であって、

前記対応する遊技機(パチンコ機2)は、払出単位として予め定められた複数個(例えば25玉)の遊技媒体(パチンコ玉)を遊技者に対して払い出すものであり、

前記所定数は、前記払出単位であり、

前記遊技用装置(実施例1のカードユニット)は、

遊技用価値の大きさ(プリペイド残額)を特定可能な遊技用価値特定情報(プリペイド残額データ)が記録された遊技用記録媒体(会員カード、ビジターカード)に記録されている該遊技用価値特定情報から特定される遊技用価値の大きさに基づいて、前記払出単位の遊技媒体を前記対応する遊技機から払い出して遊技者に貸与するための貸与処理(Sb21)を行う貸与処理手段(制御ユニット328)と、

遊技媒体を払い出す払出手段(計数払出ユニット348, 348')と、をさらに有し、

前記所定数払出処理として、前記払出単位の遊技媒体を前記対応する遊技機から払い出して遊技者に返却するための処理を行い、

前記第1記憶手段の第1遊技媒体数が零であるが、前記第2記憶手段の第2遊技媒体数が零ではなく前記払出単位未満であること(実施例1のS700bでNOかつS780でYES)を条件として、前記当日管理遊技媒体数を零にさせるための更新要求を前記管理装置に対して送信する第3更新要求送信処理(実施例1のS781)と、前記第2遊技媒体数を零にする第4減算処理(実施例1のS783)と、該第2遊技媒体数の遊技媒体を前記払出手段から払い出して遊技者に返却するための端数払出処理(実施例1のS772)と、を行う第4処理手段と、

前記第1記憶手段の第1遊技媒体数が零ではなく前記払出単位未満であり、かつ、前記第2記憶手段の第2遊技媒体数が零ではなく前記総遊技媒体数が前記払出単位未満であること(実施例1のS700bでNOかつS780でNO)を条件として、前記第3更新要求送信処理(実施例1のS791)と、前記第1遊技媒体数を零にすると共に前記第2遊技媒体数を零にする第5減算処理(実施例1のS793)と、前記総遊技媒体数の遊技媒体を前記払出手段から払い出して遊技者に返却するための端数払出処理(実施例1のS772)と、を行う第5処理手段と、をさらに含むことを特徴とする遊技用システムである。

【0012】

この手段2に係る遊技用システムによれば、所定数が払出単位である場合において、第1遊技媒体数が零ではなく払出単位未満であり、かつ第2遊技媒体数が零ではなく総遊技媒体数が払出単位未満である場合にも、管理装置と通信を行うことにより、前記当日管理遊技媒体数を零にし、第1遊技媒体数の全てと該減算した当日管理遊技媒体数の全てとを使用して総遊技媒体数の遊技媒体を払い出す端数払出処理を行うので、総遊技媒体数の遊技媒体が払い出されると思っている遊技者が不審に思うことがない。

【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であって、

前記対応する遊技機(パチンコ機2)は、払出単位として予め定められた複数個(例えば25玉)の遊技媒体(パチンコ玉)を遊技者に対して払い出すものであり、

前記所定数は、前記払出単位を整数倍した払出設定数(例えば125玉)であり、

前記遊技用装置(実施例5のカードユニット)は、

遊技用価値の大きさ(プリペイド残額)を特定可能な遊技用価値特定情報(プリペイド残額データ)が記録された遊技用記録媒体(会員カード、ビジターカード)に記録されている該遊技用価値特定情報から特定される遊技用価値の大きさに基づいて、前記払出設定

10

20

30

40

50

数の遊技媒体を前記対応する遊技機から払い出して遊技者に貸与するための貸与処理（S b 2 1）を行う貸与処理手段（制御ユニット328）と、

遊技媒体を払い出す払出手段（計数払出手段348，348'）と、をさらに有し、

前記所定数払出手段として、前記払出手段の遊技媒体を前記対応する遊技機から払い出して遊技者に返却するための処理を行い、

前記第1記憶手段の第1遊技媒体数が零であるが、前記第2記憶手段の第2遊技媒体数が零ではなく前記払出手段未満であること（実施例5のS700aでNOかつS780でYES）を条件として、前記当日管理遊技媒体数を零にさせるための更新要求を前記管理装置に対して送信する第3更新要求送信処理（実施例5のS781）と、前記第2遊技媒体数を零にする第4減算処理（実施例5のS783）と、該第2遊技媒体数の遊技媒体を前記払出手段から払い出して遊技者に返却するための端数払出手段（実施例5のS772）と、を行う第4処理手段と、

前記第1記憶手段の第1遊技媒体数が零ではなく前記払出手段未満であり、かつ、前記第2記憶手段の第2遊技媒体数が零ではなく前記総遊技媒体数が前記払出手段未満であること（実施例5のS700aでNOかつS780でNO）を条件として、前記第3更新要求送信処理（実施例5のS791）と、前記第1遊技媒体数を零にすると共に前記第2遊技媒体数を零にする第5減算処理（実施例5のS793）と、前記総遊技媒体数の遊技媒体を前記払出手段から払い出して遊技者に返却するための端数払出手段（実施例5のS772）と、を行う第5処理手段と、をさらに含むことを特徴とする遊技用システムである。

【0014】

この手段3に係る遊技用システムによれば、所定数が払出手段未満である場合において、第1遊技媒体数が零ではなく払出手段未満であり、かつ第2遊技媒体数が零ではなく総遊技媒体数が払出手段未満である場合にも、管理装置と通信を行うことにより、前記当日管理遊技媒体数を零にし、第1遊技媒体数の全てと該減算した当日管理遊技媒体数の全てとを使用して総遊技媒体数の遊技媒体を払い出す端数払出手段を行うので、総遊技媒体数の遊技媒体が払い出されると思っている遊技者が不審に思うことがない。

【0015】

また手段4に係る発明は、

手段2又は3に記載した遊技用システムであって、

前記第3処理手段による処理後の前記第2遊技媒体数が零ではなく前記所定数未満であること（実施例1のS700bでNOかつS780でYES，又は実施例5のS735でYESかつS780でYES）を条件として、前記第3更新要求送信処理（S781）と、前記第4減算処理（S783）と、前記端数払出手段（S772）と、を行う第6処理手段をさらに含むことを特徴とする遊技用システムである。

【0016】

この手段4に係る遊技用システムによれば、前記不足遊技媒体数を減算した後の前記第2遊技媒体数が所定数未満である場合には、管理装置と通信を行うことにより、前記当日管理遊技媒体数を零にし、該減算した当日管理遊技媒体数の全てを使用して総遊技媒体数の遊技媒体を払い出す端数払出手段を行うので、当該所定数未満の端数の遊技媒体の払出手を受けるための操作を遊技者が行う必要が無い。

【0017】

また手段5に係る発明は、

手段2～4のいずれか1つに記載した遊技用システムであって、

前記遊技用装置（カードユニット3，3'）は、少なくとも前記端数払出手段（S772）に基づく前記払出手段（計数払出手段348，348'）からの遊技媒体（パチンコ玉）の払出手を遊技者に認識させるための払出手段（S311及びD311）を行う払出手段（制御ユニット328，表示部312，及び発光装置347）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。

10

20

30

40

50

【0018】

この手段5に係る遊技用システムによれば、払出報知を行うことにより、端数払出処理に基づく所定数未満の遊技媒体の払出が、遊技機からではなく、遊技用装置から行われることを遊技者に認識させることができるので、遊技者が該払出に対して困惑するのを防止できる。

【0019】

また手段6に係る発明は、

手段5に記載した遊技用システムであって、

前記払出報知手段（制御ユニット328及び表示部312）は、前記所定数払出処理に基づく前記遊技機（パチンコ機2）からの遊技媒体（パチンコ玉）の払出を遊技者に認識させるための報知（S411及びD411）を行うことを特徴とする遊技用システムである。10

【0020】

この手段6に係る遊技用システムによれば、所定数払出処理に基づく所定数の遊技媒体の払出が遊技機から行われることをさらに報知するので、所定数払出処理に基づく遊技機からの払出又は端数払出処理に基づく遊技用装置からの払出のいずれが行われるかを、遊技者が容易に認識できる。

【0021】

さらに手段7に係る発明は、

手段5又は6に記載した遊技用システムであって、

前記払出報知手段（制御ユニット328及び表示部312）は、前記端数払出処理（S772）により払い出した遊技媒体（パチンコ玉）を遊技者が取り忘れるのを防止するための報知（S316及びD316）を行うことを特徴とする遊技用システムである。20

この手段7に係る遊技用システムによれば、端数払出処理で払い出した遊技媒体の取り忘れを防止できる。

【0022】

また手段8に係る発明は、

遊技機（パチンコ機2）に1対1に対応して設けられ、管理装置（管理コンピュータ150）と通信可能であり、

遊技媒体（パチンコ玉）を計数する計数手段（計数払出ユニット348, 348'）により当日に計数され前記管理装置により未だ管理されていない遊技媒体の数を第1遊技媒体数（自台玉数）として記憶する一方、記録媒体（会員カード）を受け付けたことに基づいて、前記計数手段により当日に計数された遊技媒体の数であって、該記録媒体に記録されている管理遊技媒体数特定情報（カードID）に対応付けて前記管理装置により管理されている当日管理遊技媒体数（持玉数）を第2遊技媒体数（カード玉数）として記憶し、前記第1遊技媒体数と前記第2遊技媒体数とを合算した総遊技媒体数（計数済玉数）を遊技者に特定可能に（表示部312で）表示し、該総遊技媒体数の範囲内で所定数（実施例1の払出単位=25玉、又は実施例5の払出設定数=125玉）の遊技媒体を払い出すための所定数払出処理（Sb25）を実行可能な遊技用装置（カードユニット3, 3'）であって、30

前記第1遊技媒体数が前記所定数以上である場合（実施例1のS740でYES、又は実施例5のS710でYES）に、該所定数を当該第1遊技媒体数から減算する第1減算処理（実施例1のS741、又は実施例5のS711）と、前記所定数払出処理（実施例1のS764、又は実施例5のS734）と、を行う第1処理手段と、40

前記第1遊技媒体数が零であるが、前記第2遊技媒体数が前記所定数以上である場合（実施例1のS700bでYESかつS750でYES、又は実施例5のS700aでYESかつS720でYES）に、該所定数を前記当日管理遊技媒体数から減算させるための更新要求を前記管理装置に対して送信する第1更新要求送信処理（実施例1のS751、又は実施例5のS721）と、該所定数を前記第2遊技媒体数から減算する第2減算処理（実施例1のS753、又は実施例5のS723）と、前記所定数払出処理（実施例1の50

S 7 6 4 , 又は実施例 5 の S 7 3 4) と、を行う第 2 処理手段と、

前記第 1 遊技媒体数が零ではなく前記所定数未満であり、かつ、前記総遊技媒体数が前記所定数以上である場合 (実施例 1 の S 7 0 0 b で YES かつ S 7 5 0 で NO , 又は実施例 5 の S 7 0 0 a で YES かつ S 7 2 0 で NO) に、該所定数から当該第 1 遊技媒体数を減じた不足遊技媒体数を前記当日管理遊技媒体数から減算させるための更新要求を前記管理装置に対して送信する第 2 更新要求送信処理 (実施例 1 の S 7 6 1 , 又は実施例 5 の S 7 3 1) と、前記第 1 遊技媒体数を零にすると共に前記不足遊技媒体数を前記第 2 遊技媒体数から減算する第 3 減算処理 (実施例 1 の S 7 6 3 , 又は実施例 5 の S 7 3 3) と、前記所定数払出処理 (実施例 1 の S 7 6 4 , 又は実施例 5 の S 7 3 4) と、を行う第 3 処理手段と、を含み、

前記第 1 処理手段は、前記第 1 減算処理及び前記所定数払出処理を行う際に、前記管理装置に対する前記更新要求の送信は行わないことを特徴とする遊技用装置である。

この手段 8 に係る遊技用装置によれば、当日に計数され管理装置により未だ管理されていない計数遊技媒体数である第 1 遊技媒体数と、当日に計数され管理装置により管理されている当日管理遊技媒体数である第 2 遊技媒体数とを個別に記憶し、第 1 遊技媒体数が所定数以上である場合には、管理装置と通信を行うことなく、該第 1 遊技媒体数を使用して所定数の遊技媒体を払い出す所定数払出処理を行うので、遊技用装置と管理装置との間ににおける通信負荷が過大になることや払出処理を行う処理速度が低下するのを防止することができる。また第 1 遊技媒体数が零ではなく所定数未満であり、かつ第 1 遊技媒体数と第 2 遊技媒体数との合算値である総遊技媒体数が所定数以上である場合には、管理装置と通信を行うことにより、所定数から第 1 遊技媒体数を減じた不足玉数を前記当日管理遊技媒体数から減算し、第 1 遊技媒体数の全てと該減算した当日管理遊技媒体数とを使用して所定数の遊技媒体を払い出す所定数払出処理を行うので、総遊技媒体数が所定数以上であるから該所定数の遊技媒体が払い出されると思っている遊技者が不審に思うことがない。

また手段 9 に係る発明は、

手段 1 に記載した遊技用システムであって、

前記遊技用装置は、前記記録媒体を受け付けたことに基づいて、遊技者が当日よりも前に獲得し該記録媒体に記録されている管理遊技媒体数特定情報 (カード ID) に対応付けて前記管理装置により管理されている過去管理遊技媒体数 (貯玉数) を第 3 遊技媒体数として記憶することを特徴とする遊技用システムである。

この手段 9 に係る遊技用システムによれば、当日管理遊技媒体数とは別に過去管理遊技媒体数を記憶することにより、両者の取り扱いを異ならせることができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 2 3 】

【図 1】本発明の実施例 1 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】本発明の実施例 1 の遊技用システムに用いたパチンコ機 2 及びカードユニット 3 を示す正面図である。

【図 3】本発明の実施例 1 において用いたカードユニット 3 の構成を示すブロック図である。

【図 4】本発明の実施例 1 のカードユニット 3 に用いたカードリーダライタ 3 2 7 の構成を示す上面視断面図である。

【図 5】本発明の実施例 1 において用いたカードユニット 3 の突出部 3 0 5 を示す図である。

【図 6】本発明の実施例 1 において用いた連結ボックス 3 4 0 を示す外観斜視図である。

【図 7】本発明の実施例 1 のカードユニット 3 の側面図である。

【図 8】(a) ~ (d) は、本発明の実施例 1 のカードユニット 3 に用いた計数払出ユニット 3 4 8 内部における流路とパチンコ玉の流下状況とを説明する図である。

【図 9】(a) は、本発明の実施例 1 において用いたカードユニット 3 のカードテーブルを示す図であり、(b) は、本発明の実施例 1 において用いたカードユニット 3 の遊技情

報テーブルを示す図であり、(c)は、本発明の実施例1において用いた会員遊技情報を示す図である。

【図10】本発明の実施例1において用いたカードユニット3から送信される送信データ列を示す図である。

【図11】本発明の実施例1において用いた振分け装置5の外観斜視図である。

【図12】本発明の実施例1において用いた振分け装置5の構成を示すブロック図である。

【図13】本発明の実施例1において用いたシステムコントローラ100の構成を示すブロック図である。

【図14】(a)は、本発明の実施例1において用いたシステムコントローラ100における会員カードテーブルを示す図であり、(b)は、ビジターカードテーブルを示す図である。

【図15】本発明の実施例1において用いた管理コンピュータ150の構成を示すブロック図である。

【図16】(a)は、本発明の実施例1において用いた管理コンピュータ150における会員貯蓄管理テーブルを示す図であり、(b)は、ビジター貯蓄管理テーブルを示す図である。

【図17】本発明の実施例1において用いたユニット管理テーブルを示す図である。

【図18】本発明の実施例1において用いた振分け履歴テーブルを示す図である。

【図19】(a)は、本発明の実施例1において用いた管理コンピュータ150における会員情報テーブルを示す図であり、(b)は、会員別遊技履歴テーブルを示す図である。

【図20】本発明の実施例1において用いた管理コンピュータ150における振分け設定画面を示す図である。

【図21】本発明の実施例1において用いたカードユニット3において実施される処理内容を示すフロー図である。

【図22】本発明の実施例1において用いたカードユニット3において実施される計数センサ信号処理の処理内容を示すフロー図である。

【図23】本発明の実施例1において用いたカードユニット3において実施される異常判定処理の処理内容を示すフロー図である。

【図24】本発明の実施例1において用いたカードユニット3において実施される返却処理の処理内容を示すフロー図である。

【図25】本発明の実施例1において用いたカードユニット3において実施される払出処理(会員カードが挿入されている場合)の処理内容を示すフロー図である。

【図26】本発明の実施例1において用いたカードユニット3において実施される払出処理(ビジターカードが挿入されている場合)の処理内容を示すフロー図である。

【図27】本発明の実施例1において用いたカードユニット3において実施される単位未満払出処理の処理内容を示すフロー図である。

【図28】本発明の実施例1において用いたカードユニット3において実施される単位払出処理の処理内容を示すフロー図である。

【図29】本発明の実施例1において用いたカードユニット3において実施される離席処理の処理内容を示すフロー図である。

【図30】図29に続く図である。

【図31】本発明の実施例1において用いたカードユニット3において実施される離席処理の処理内容を示すフロー図の変形例である。

【図32】本発明の実施例において用いたカードユニット3において実施される振分け処理の処理内容を示すフロー図である。

【図33】(a)(b)は、本発明の実施例1におけるカードユニット3又は振分け装置5と管理コンピュータ150との情報の授受を示す図である。

【図34】本発明の実施例1におけるカードユニット3と管理コンピュータ150との情報の授受を示す図である。

10

20

30

40

50

【図35】本発明の実施例1におけるホールコンピュータ140と管理コンピュータ150との情報の授受を示す図である。

【図36】(a)～(g)は、本発明の実施例1におけるカードユニット3の表示部312の表示内容を示す図である。

【図37】(a)～(d)は、本発明の実施例1におけるカードユニット3の表示部312の表示内容を示す図である。

【図38】本発明の実施例2において用いたカードユニット3において実施される返却処理の処理内容を示すフロー図である。

【図39】本発明の実施例3において用いたカードユニット3'において実施される計数終了時処理の処理内容を示すフロー図である。

【図40】本発明の実施例3において用いた連結ボックス440を示す外観正面図である。

【図41】本発明の実施例3のカードユニット3'の上面破断図である。

【図42】本発明の実施例3の計数払出装置348'の構成を示す拡大側面図である。

【図43】(a)(b)は、本発明の実施例3のカードユニット3に用いた計数払出ユニット348'内部における流路とパチンコ玉の移動状況とを説明する説明図である。

【図44】本発明のその他の形態を示す図である。

【図45】本発明の実施例4において用いたカードユニット3において実施される離席処理の処理内容を示すフロー図である。

【図46】図45に続く図である。

【図47】本発明の実施例4において用いた管理コンピュータ150において実施される離席処理の処理内容を示すフロー図である。

【図48】本発明の実施例4において用いたカードユニット3において実施される離席処理の処理内容を示すフロー図の変形例である。

【図49】本発明の実施例4において用いた管理コンピュータ150において実施される離席処理の処理内容を示すフロー図の変形例である。

【図50】本発明の実施例5において用いたカードユニット3において実施される払出処理(会員カードが挿入されている場合)の処理内容を示すフロー図である。

【図51】本発明の実施例5において用いたカードユニット3において実施される払出処理(ビジターカードが挿入されている場合)の処理内容を示すフロー図である。

【発明を実施するための形態】

【0024】

本発明の実施例を以下に説明する。本発明には、ビジターカードの返却操作が有った場合に、図24に示すように、持玉数(計数済玉数)が後述する単位未満端数であることを条件として(S221又はS231でYES)、該単位未満端数の遊技媒体を払い出す単位未満払出処理(S223又はS233)を行う実施例1と、図38に示すように、持玉数(計数済玉数)が後述する交換未満端数であることを条件として(S221'又はS231'でYES)、該交換未満端数の遊技媒体を払い出す交換未満端数払出処理(S225'又はS235'、及び/又は、S227'又はS237')を行う実施例2とが含まれると共に、図39に示すように、計数済玉数に端数(単位未満端数又は交換未満端数)があることを条件として(Sp2でYES)、該端数の遊技媒体を払い出す端数払出処理(Sp3)を行う実施例3が含まれる。なお実施例1及び実施例2と、実施例3とでは、端数の遊技媒体を払い出すための構造も異なる。

【0025】

また本発明には、離席操作が有った場合に、図29及び図30に示すように、遊技用装置(カードユニット3)が単独で離席処理を行う前記実施例1と、図45～図47に示すように、遊技用装置と管理装置(管理コンピュータ150)とが連携して離席処理を行う実施例4とが含まれる。

【0026】

さらに本発明には、払出操作が有って、所定数の遊技媒体を払い出すための払出処理を

10

20

30

40

50

行う場合に、払出設定数（125玉）及び払出単位（25玉）を所定数として図25及び図26に示す払出処理を行う前記実施例1と、払出設定数（125玉）を所定数として図50及び図51に示す払出処理を行う実施例5とが含まれる。なお実施例1と実施例5とでは、所定数未満の端数の遊技媒体を払い出すための構造も異なる。以下、各実施例について説明する。

【実施例1】

【0027】

本発明の遊技用システムの実施例1を図面に基づいて説明すると、先ず図1は、本発明の実施例1の遊技用システムの全体像を示すシステム構成図であり、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カードリーダ式パチンコ機（以下『パチンコ機』と略称する）2と、パチンコ機2の所定側の側方位置に該パチンコ機2に対して1対1に対応設置され、遊技場に会員登録をしていないビジタ遊技者に対して発行される遊技用記録媒体であるビジターカードや、遊技場に会員登録を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け付けて、該ビジターカード又は会員カード（以下『カード』と総称する）に記録された遊技用価値特定情報（プリペイド残額データ）から特定される遊技用価値の大きさ（プリペイド残額）に基づいて遊技機での遊技に使用される遊技媒体であるパチンコ玉を貸し出すための処理や、対応するパチンコ機2における遊技にて獲得されたパチンコ玉を受け付けて計数すると共に、該計数済みのパチンコ玉数の範囲内のパチンコ玉の払出（返却）を行うカードユニット3と、カードユニット3にて使用されるビジターカードや会員カード並びにカードユニット3の管理等を行うシステムコントローラ100と、各カードユニット3において計数された持玉数や、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玉数の管理を行う、本発明の管理装置となる管理コンピュータ150と、遊技場内に設置された各パチンコ機2の台データ等の遊技情報を管理する、本発明の遊技情報管理装置となるホールコンピュータ140と、遊技場内の景品カウンタの近傍位置等の遊技場内の所定位置に設けられ、会員カードの貯蓄玉数やカードの持玉数を、他のビジターカードあるいは会員カードに振り分ける振分け装置5と、遊技場内の景品カウンタに設けられて景品交換を行うための景品交換用POS端末170と、から主に構成されている。

【0028】

そして、これら本実施例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）7並びに通信ケーブル8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が付与されていると共に、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17参照）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施できるようになっている。

【0029】

なお、本実施例のシステムコントローラ100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（遊技用価値の大きさ）を管理していると共に、通信回線11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12と双方向のデータ通信を実施できるように接続されていて、これら管理サーバ12に対してシステムコントローラ100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12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。

【0030】

また、本実施例のホールコンピュータ140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が接続されており、該監視カメラシステムにて撮像された遊技場内の監視画像が、各パチンコ機2の台データ等と共に記憶、管理されるようになつ

10

20

30

40

50

ている。なお、これらホールコンピュータ140にて管理される各パチンコ機2の台データ等の遊技情報は、後述するように、各パチンコ機2に対応するカードユニット3から送信される送信データにより最新の情報に更新されるようになっている。

【0031】

また、カードユニット3とパチンコ機2とは、図3に示すように、払出単位として予め定められた複数個（本実施例では25玉）のパチンコ玉の貸出に伴う各種の信号、具体的には、パチンコ機2から出力される台端末貸出完了信号（EXS）や台READY信号（PRDY）、制御ユニット328より出力されるカードユニットREADY信号（BRDY）や台端末貸出要求完了確認信号（BRQ）（図中、貸出関連データ）を送受可能に接続されていると共に、該パチンコ機2から出力される後述する大当たり信号、確変中信号、時短中信号、賞球信号、始動信号と、当該パチンコ機2に対応して設けられる図示しない打込玉カウンタから出力される打込玉信号とが入力可能に接続されている。

【0032】

はじめに、本実施例に用いた遊技機であるパチンコ機2について、以下に簡単に説明すると、該パチンコ機2は、図2に示すように、額縁状に形成されたガラス扉枠22を有し、該ガラス扉枠22の下部表面には打球供給皿23がある。打球供給皿23の上面所定箇所には、操作部14が設けられていると共に、打球供給皿（上皿）23の下部には、打球供給皿23から溢れたパチンコ玉を貯留する下皿24と打球を発射する打球操作ハンドル（以下『打球操作ノブ』と称する）25とが設けられている。

【0033】

ガラス扉枠22の後方には、遊技盤26が着脱可能に取り付けられている。また、遊技盤26の前面には遊技領域27が設けられている。この遊技領域27の向かって右側の下方領域に「特別図柄」と呼ばれる複数種類の識別情報が可変表示される特図可変表示部28と、その中央付近には、「演出図柄」と呼ばれる複数種類の識別情報が可変表示されると共に演出映像が表示される演出表示部29と、「普通図柄」と呼ばれる複数種類の識別情報が可変表示される可変表示装置30とが設けられている。また遊技盤26には、複数の入賞口44や通過ゲート31、始動入賞口34、可変入賞球装置36が設けられていると共に、遊技領域27の下部には、入賞しなかった打込玉を回収するアウト口46が形成されている。

【0034】

これら各入賞口に打玉が入賞した（即ち付与条件が成立した）場合には、各入賞口に応じた賞球が図示しない玉切り払い出し装置により払い出されると共に、該玉切り払い出し装置により払い出された賞球数（付与玉数）に応じた賞球信号（10玉に1パルス）が外部に出力されることで、賞球数が外部に通知される。

【0035】

また各入賞口に入賞した打玉及びアウト口46に回収された打玉の数は、当該パチンコ機2に対応して設けられるアウト玉計数器16により計数され、該計数された打込玉数に応じた打込玉信号（10玉に1パルス）が外部に出力されることで、打込玉数が外部に通知される。

【0036】

打球操作ノブ25の操作によって揺動されるハンマー（図示略）によって発射された打玉は、打球レールを通って遊技領域27に入り、その後、遊技領域27を流下していく。この際、発射勢いが弱すぎて前記遊技領域27に達しなかったパチンコ玉は、環流経路（図示略）を通じて下皿24に環流されるようになっている。

【0037】

また、遊技領域27に打ち込まれた打込玉が通過ゲート31を通過すると、可変表示装置30に停止表示されている普通図柄が可変開始する。

【0038】

可変表示装置30の可変表示動作後の表示結果が予め定められた特定の表示結果（例えば）となった場合に、始動入賞口34に設けられた可動片35が所定時間開成して遊技

10

20

30

40

50

者にとって有利な状態となる。

【0039】

また、始動入賞口34にパチンコ玉が入賞すると、特図可変表示部28において全特別図柄が可変表示（変動表示）を開始すると共に、演出表示部29において演出表示が開始される。そして、その後、特図可変表示部28における特別図柄が停止し、その停止表示結果が予め定められた特定の表示態様となった場合には、演出表示部29における左、中、右の演出図柄の可変表示も停止し、その演出図柄の表示態様も予め定められた特定の表示態様（例えば777）とされることで、特定遊技状態（大当たり状態）が発生すると共に、大当たり中信号が出力状態とされることで、該大当たりの発生が外部に通知される。

【0040】

また、特図可変表示部28における特別図柄が停止したときに、所定パルス幅の始動信号が出力され、特図可変表示部28における特別図柄の可変表示（変動表示）が実施されたことが外部に通知される。

【0041】

このように大当たり状態が発生した場合には、可変入賞球装置36に設けられた開閉板40が開成して遊技者にとって有利な第1の状態となる。この第1の状態は、所定期間（例えば30秒間）の経過又は打玉の所定個数（例えば10個）の入賞のうちいずれか早い方の条件が成立することにより終了し、その後、遊技者にとって不利な第2の状態となる。

【0042】

そして該第1の状態となっている可変入賞球装置36の大入賞口内に進入した打玉が特定入賞領域（Vポケット）に入賞して図示しないVカウントスイッチにより検出されれば、その回の第1の状態の終了を待って前記第2の状態から前記第1の状態に制御する繰返し継続制御が行われる。この繰返し継続制御の上限回数は例えば15回と定められている。

【0043】

この大入賞口に打玉が入賞した（即ち付与条件が成立した）場合にも、該入賞に応じた賞球が図示しない玉切り払い出し装置により払い出されると共に、該玉切り払い出し装置により払い出された賞球数（付与玉数）に応じた賞球信号（10玉に1パルス）が外部に出力されることで、賞球数が外部に通知される。

【0044】

特図可変表示部28の表示結果並びに演出可変表示部29の演出図柄の表示結果が予め定められた大当たり図柄の組合せで停止表示されたときには前述したように大当たりが発生するが、これら大当たり図柄に停止表示される以前の状態において、リーチ状態が発生する場合がある。

【0045】

特図可変表示部28並びに演出可変表示部29で可変表示された特別図柄並びに演出図柄が所定の確率変動図柄の種類に一致した図柄の組合せで停止表示されたときには、前記繰返し継続制御による「大当たり」の終了後に、再度大当たりとなる確率が通常の確率状態よりも高い確率状態となる確率変動状態となるようになっており、これら確率変動図柄での大当たりを通常の大当たりと区別して「確変大当たり」と呼称し、これら確変大当たり終了後における確率変動状態中において、確変中信号が出力状態とされることで、該確率変動状態の発生が外部に通知される。

【0046】

また、特図可変表示部28並びに演出可変表示部29で可変表示された特別図柄並びに演出図柄が所定の確率変動図柄以外の図柄の組合せで停止表示されたときには、前記繰返し継続制御による「大当たり」の終了後に、特図可変表示部28並びに演出可変表示部29で可変表示が所定回数に達するかあるいは次の大当たりが発生するまでの間、特図可変表示部28における特別図柄及び演出可変表示部29における演出図柄の可変表示時間（変動時間）が通常遊技状態よりも短縮される時短状態となるようになっており、これら時短状態中において、時短中信号が出力状態とされることで、該時短状態の発生が外部に通知さ

10

20

30

40

50

れる。

【0047】

本実施例のパチンコ機2には、これら各信号を外部出力するための図示しない情報出力基板が搭載されており、該情報出力基板とカードユニット3とが、図示しない信号ケーブルを介して接続されており、情報出力基板からは、大当たり中信号、確変中信号、時短中信号、始動信号、賞球信号からなる外部出力信号が、信号ケーブルを介してカードユニット3に出力される。

【0048】

ここで、大当たり中信号は大当たり状態の期間中において出力状態とされる信号であり、確変中信号は確変状態の期間中においてのみ出力状態とされる信号であり、時短中信号は時短状態の期間中においてのみ出力状態とされる信号（貸出関連データ）であり、始動信号は、特図可変表示部28の表示結果が全て導出表示されて可変表示が終了した際に出力される所定幅のパルス信号であり、賞球信号は、所定玉数（本実施例では10玉）が払い出される毎に出力される所定幅のパルス信号である。

10

【0049】

本実施例のパチンコ機2には、該パチンコ機2における遊技を制御する遊技制御基板から、入賞に基づいて出力される賞球信号に基づいて所定数の賞球を計数して払い出す制御を行うと共に、通常のCR機と同じく、カードユニット3より入出力される信号に基づいて、払出単位である25玉のパチンコ玉を計数して貸出す制御を行う図示しない賞球制御基板を備えており、該払出単位である25玉の倍数のパチンコ玉の貸出を実施できるようになっている。

20

【0050】

次に、本実施例にて使用されるビジターカードと会員カードについて、簡潔に説明すると、本実施例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施すると共に、外部のリーダライタ装置との非接触通信を実施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共に、プリペイド残額を特定可能なプリペイド残額データや、振分けの有無を特定可能な振分けフラグ（「1」が振分け有りを示し、「0」が振分け無しを示す）等の各種データが記憶されている。

30

【0051】

なお、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、後述するように、一度獲得して計数したパチンコ玉を、その翌日以降においても再度遊技に使用できたり景品交換に使用できる貯玉を行うことができるようになっているが、該会員カードには、該貯玉が行われたパチンコ玉数である貯玉数は直接記録されておらず、該貯玉数は、後述する図16(a)に示すように、管理コンピュータ150の会員貯蓄管理テーブルにおいて、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。また会員カードには、該会員カードを所有する遊技者が計数した計数済玉数に基づく持玉数も直接記録されておらず、該持玉数も、後述する図16(a)に示すように、管理コンピュータ150の会員貯蓄管理テーブルにおいて、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おり、該持玉数をその当日においてのみ、遊技場内の各カードユニット3において遊技に使用でき、また景品交換POS端末170において景品交換に使用できるようになっている。

40

【0052】

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、購入、発行されると共に、カードユニット3においても発行される。なお、ビジターカー

50

ドには、該ビジターカードを所有する遊技者が計数した計数済玉数に基づく持玉数と日付とが記憶されており、該持玉数をその当日においてのみ、遊技場内の各カードユニット3において遊技に使用でき、また景品交換POS端末170において景品交換に使用できるようになっている。

【0053】

次に、本実施例のカードユニット3について、図2～図10に基づいて以下に説明すると、本実施例のカードユニット3の前面には、図2に示すように、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カードユニット3の状態等を報知可能とされた多機能ランプ301等の各種表示部、紙幣を挿入するための紙幣挿入口302、装置前面より装置前方側に突出形成された突出部305、計数済玉数を払い出すための計数払出操作を受付けるための払出ボタン311、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309が設けられている。

10

【0054】

カードユニット3の前面に設けられたカード挿入口309は、該カード挿入口309に対応する位置に内蔵されるカードリーダライタ327(図7参照)のカードスロット392に連設されており、このカード挿入口309を介してビジターカードや会員カードをカードスロット392に挿入可能とされている。

【0055】

カードユニット3の前面には、前方に突出する態様にて突出部305が設けられている。該突出部305において、遊技者と対向する面には、図2並びに図5に示すように、各種情報を表示可能な表示部312と、メインメニュー画面を表示させるためのメニューボタン316と、台データを表示させるための台データボタン318と、会員カードを受付けた場合において、該会員カードに記録されたカードID並びに会員IDにより特定される貯玉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319と、再プレイボタン319の操作が有効であることを報知するための再プレイ表示部320と、遊技場の係員が所持するリモコン(図示略)からの赤外線信号を受信して電気信号に変換して出力するIR受光ユニット315とが設けられており、該表示部312の表面には、表示部312に表示された各表示項目を指触により入力可能とするための透明タッチパネル314が設けられている。

20

【0056】

また、該突出部305内部には、表示部312を成す後述する液晶表示器313や各ボタンに対応するスイッチが設けられており、これらが、図7に示すように、該突出部305に対応する装置内位置に設けられた表示制御基板329に接続されることで、液晶表示器313の表示制御や、透明タッチパネル314による入力位置検出等が、該表示制御基板329によって実施される。

30

【0057】

ここで表示部312は、後述する図27に示すように、単位未満払出処理において、D311に示す払出報知、D314に示す払出残数の減算表示、及びD316に示す取り忘れ防止報知を行うものであると共に、後述する図28に示すように、単位払出処理において、D411に示す払出報知、及びD416に示す払出残度数の減算表示を行う払出報知手段として機能するものである。

40

【0058】

カードユニット3内の上部位置には、紙幣挿入口302に連設され、該紙幣挿入口302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施し、その識別結果を装置略中央部に設けられている後述する制御ユニット328に出力する紙幣識別ユニット321が設けられており、該紙幣識別ユニット321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。

【0059】

また、カードユニット3の略中央部位置には、該カードユニット3を構成する各部と接続しやすいように該カードユニット3の動作を制御する制御ユニット328が設けられて

50

おり、後述するように、該制御ユニット328によって該カードユニット3の各種の動作が制御されている。

【0060】

また、カードユニット3の最下方位置には、図7に示すように、パチンコ玉を計数して取り込み、該計数したパチンコ玉を最大端数分、つまり、対応するパチンコ機2における払出単位である25個未満の単位未満端数の最大値である24個だけ貯留すると共に、該単位未満端数のパチンコ玉を計数して払い出す計数払出ユニット348が設けられている。以下、実施例1においては、「単位未満端数」を「端数」と略称する。

【0061】

なお、本実施例のカードユニット3は、図7に示すように、カードユニット3本体が、その上下位置に形成されたユニットホルダ31'に係合し、該カードユニット3本体を前面方向に引き出し可能に保持するユニットホルダ31'を介して遊技島に設置されており、カードユニット3の前面下方所定位置には、図示しないシリンドラ錠が設けられていて、係員等が所持する解錠キーにより施錠を解除することでカードユニット3が引き出しができるようになっている。また、該ユニットホルダ31'には、各種接続ケーブルを中継するためのコネクタが設けられており、制御ユニット328に接続される通信ケーブル等が、該ユニットホルダ31'を介して中継接続されていて、これら通信ケーブル等が前記カードユニット3本体の引き出し時に絡まって、カードユニット3本体が引き出せなくなってしまうことがないように工夫されている。

【0062】

図3は、本実施例のカードユニット3の構成を示すブロック図である。カードユニット3は、上述したように、主には、紙幣識別ユニット321と、カードリーダライタ327と、表示制御基板329と、カードユニット3の各部の制御を制御プログラムにより実施して該カードユニット3の各種の機能を提供する制御ユニット328とから構成されており、紙幣識別ユニット321、カードリーダライタ327、及び表示制御基板329は、制御ユニット328と接続されて、各種データの送受が可能とされている。

【0063】

カードリーダライタ327は、カード挿入口309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う。

【0064】

本実施例に用いたカードユニット327の構成を、図4を用いてより詳細に説明すると、該カードリーダライタ327の内部には、前記カード挿入口309からの会員カードやビジターカードの挿入並びに会員カードやビジターカードが挿入中であることを検知する挿入センサ397や、カード挿入口309からの新たな会員カードやビジターカードの挿入を阻止するためのシャッタの出没を行なうシャッタ用ソレノイド399や、カード挿入口309から延設され、会員カードやビジターカードがスライド可能とされたガイドレール398と、該ガイドレール398を挟むように配設されてカードスロット392に挿入された会員カードやビジターカードを、カードスロット392の内方側に取り込むと共に、会員カードやビジターカードをカード挿入口309から排出する取込・排出口ーラ387'並びに該取込・排出口ーラ387'を駆動する駆動モータ386'と、取込・排出口ーラ387'によりカードスロット392の内方側に取り込まれた会員カードやビジターカードのガイドレール398上の移動を、駆動モータ386'、393にて駆動回転されることにより実施する搬送ローラ387'、388と、前記搬送ローラ387'、388の一方側に張架された搬送ベルト391と、から成る搬送機構や、該搬送される会員カードやビジターカードを所定位置に停止させるストップピンの出没を行なうソレノイド389や、所定位置に停止された会員カードやビジターカードへの給電やデータ通信を行う通信ヘッド390や、該通信ヘッド390に接続されて会員カードやビジターカードとのデータ送受の制御を行う通信基板327aと、が設けられており、挿入されている会員カードやビジターカードからのデータの読み出し及び会員カードやビジターカードへの書き込みが非接触

10

20

30

40

50

状態にて可能とされている。

【0065】

本実施例のカードリーダライタ327に設けられた搬送機構を構成する搬送ローラ387は、カード挿入口309から、1枚の会員カードやビジターカードの長さ寸法とほぼ等しい距離だけ、離間されて設けられており、カード挿入口309と搬送ローラ387との間に、1枚の会員カードあるいはビジターカードを滞留（保持）させたまま、通信ヘッド390に対応する所定位置に他の会員カードあるいはビジターカードを停止させてデータの読み取り及び書き込みを実施できるようになっており、後述するように、振分け処理を実施する場合において、振分けにて発行するビジターカードと受付中の会員カードをほぼ同時に連続してカード挿入口309から排出できると共に、振分けにおいて振分け先のカードを受付けた場合には、振分け先のカードを排出することなく保持したまま、振分け元のビジターカードへの書き込みを完了できるようになっている。

10

【0066】

本実施例のカードリーダライタ327に設けられている搬送ベルト391のカードユニット3の内方側終端部位置には、ビジターカードを最大10枚まで貯留できるカード貯留部370が設けられており、新規のビジターカードを発行可能とされている。

【0067】

この本実施例のカード貯留部370の内部には、図4に示すように、駆動モータ373にて駆動回転される1対の搬送ローラ371と、該搬送ローラ371に張架された搬送ベルト372と、から成るビジターカードの移動（収納、排出）を実施する搬送機構が設けられると共に、カード貯留部370内に貯留されているビジターカードを、支持板377を介して搬送ベルト372側に押圧する押圧ばね376が設けられている。

20

【0068】

そして、搬送機構における搬送ベルト372の略中央部には、ソレノイド374によって揺動する揺動ローラ375が設けられている。ビジターカードをカード貯留部370の内部に取り込むときに、揺動ローラ375がソレノイド374によって揺動して搬送ベルト372と当接することで、搬送ベルト372の中央部が突出し、既に貯留されているビジターカード若しくは支持板377を押圧することにより、搬送ベルト372とビジターカード若しくは支持板377との間に、新たにビジターカードを受け入れるための間隙が形成される。そのため挿入されたビジターカードをスムーズにカード貯留部370内に貯留することができるようになっており、これらビジターカードの取り込み後に揺動ローラ375が搬送ベルト372と当接しない位置まで戻ることにより、搬送ベルト372の中央部の突出が解消されて、搬送ベルト372がビジターカードの全面に当接する状態にてビジターカードが貯留され、該ビジターカードを排出するときには、搬送ベルト372に当接しているビジターカードが、搬送ベルト372を取り込みとは逆方向に移動することによって、搬送ベルト391へ排出される。

30

【0069】

また、カード貯留部370内には、該カード貯留部370内に貯留されるビジターカードの枚数が1枚以下になったことを検出する光学センサによるカード補給検知センサ378が設けられていると共に、カード貯留部370内に貯留されるビジターカードの枚数が10枚（満タン）になったことを検出する光学センサによるカード満タン検知センサ379が設けられている。カード補給検知センサ378がビジターカードの枚数が1枚以下になったことを、ビジターカードからの光反射がないことによって検出すると、該検出信号が制御ユニット328に出力されることで、制御ユニット328によりカード補給を要求する所定の点灯態様にて多機能ランプ301が点灯されることにより、ビジターカードが足りなくなったことが店員に報知されると共に、カード満タン検知センサ379がビジターカードの枚数が10枚（満タン）になったことを、ビジターカードからの光反射が有ることによって検出した場合には、該検出信号が制御ユニット328に出力されることで、制御ユニット328が、カード貯留部370内にビジターカードが満タンになったことを認識できるようになっており、この場合には、ビジターカードの回収を実施することなく

40

50

該ビジターカードはカード挿入口 309 から排出される。

【0070】

このカード貯留部 370 にビジターカードを補充する場合には、係員がリモコンを操作することによりカード補充モードに移行させた状態において、残額が 0 のビジターカードをカード挿入口 309 に順次挿入することで、これら挿入されたビジターカードが、カード貯留部 370 に順次貯留されるようになる。

【0071】

次に、本実施例の制御ユニット 328 について説明すると、制御ユニット 328 は、図 3 に示すように、制御プログラムを実行可能な中央演算処理回路 (CPU) 328a や、カードリーダライタ 327 に受付中のビジターカードや会員カードのカード ID 並びにプリペイド残額や、持玉数、貯蓄数、来店ポイント数、対応するパチンコ機 2 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 RAM 328b や、中央演算処理回路 (CPU) 328a が実行する制御プログラムや、当該カードユニット 3 の装置 ID を含む設定情報や、離席中のカード ID 等の各種のデータを書き換え記憶可能な不揮発性メモリである EEPROM 328c や、その時点の時刻情報やカレンダ情報等を出力可能なりアルタイムクロック (RTC) 328d を含み、RAM 328b 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。

【0072】

本実施例の制御ユニット 328 は、前述したようにパチンコ玉の貸出に伴う各種の信号の授受を、パチンコ機 2 に設けられている図示しない賞球制御基板との間において実施可能に接続されていると共に、前述のように、信号ケーブルを介して、パチンコ機 2 の情報出力基板と接続されることで、大当たり中信号等の各種の外部出力信号が入力可能とされている。

【0073】

また、制御ユニット 328 は、対応するパチンコ機 2 の下方位置に設けられているアウト玉計数器 16 に接続されて該アウト玉計数器 16 による打込玉信号が入力可能とされており、これらアウト玉計数器 16 からの打込玉信号の入力に応じて、後述する遊技情報テーブル (図 9 (b) 参照) の総打込玉数の値に該打込玉信号に応じた所定数を加算更新する。

【0074】

また、制御ユニット 328 は、計数払出ユニット 348 と接続されており、後述するように、該計数払出ユニット 348 においてパチンコ玉の計数が行われたことに応じて、カードテーブルで記憶している自台玉数を加算し、該計数払出ユニット 348 においてパチンコ玉の払出が行われたことに応じて、カードテーブルで記憶している自台玉数及び / 又はカード玉数を減算することにより、該自台玉数とカード玉数との合算値である計数済玉数を更新して、表示部 312 の下部位置に表示している該計数済玉数 (図 5 参照) の値を更新表示する。

【0075】

また、制御ユニット 328 は、発光装置 347 と接続されている。この発光装置 347 は、後述する単位未満払出処理 (図 27) を行う際に、所定の第 1 様 (例えば赤色) で発光することにより、該単位未満払出処理に基づくパチンコ玉の払出を遊技者に認識させるための払出報知を行い、計数払出ユニット 348 による計数を行う際に、前記第 1 様と異なる所定の第 2 様 (例えば青色) で発光することにより、該計数の実行を遊技者に認識させるための計数報知を行う払出報知手段として機能するものである。これによれば、単位未満払出処理に基づく遊技媒体の払出と計数の実行とを 1 つの発光装置 347 で報知できるので、コストの低下が見込まれる。

【0076】

また、制御ユニット 328 は、装置前面の突出部 305 の下方位置に設けられた払出ボタン 311 に対応する払出ボタンスイッチ 311' に接続されており、払出ボタン 311

10

20

30

40

50

の操作に応じた信号が、該払出ボタンスイッチ 311' から入力されることにより、払出ボタン 311 の操作の有無を把握できるようになっている。

【0077】

本実施例の RAM328b に記憶されているカードテーブルには、図 9 (a) に示すように、カード ID と、会員 ID と、暗証番号と、プリペイド残額と、自台玉数、カード玉数、計数済玉数、及び貯玉数と、来店ポイント数の記憶欄が設けられている。そしてカードリーダライタ 327 にビジターカードが挿入された場合には、該ビジターカードから読み出したカード ID、該カード ID 及び読み出したプリペイド残額データに基づくプリペイド残額、該カード ID 及び読み出した持玉数データに基づくカード玉数が記憶され、計数払出ユニット 348 による計数が行われると、該計数値が自台玉数として記憶されると共に、該自台玉数と前記カード玉数との合算値が計数済玉数として記憶される。またカードリーダライタ 327 に会員カードが挿入された場合には、該会員カードから読み出したカード ID 及び会員 ID、該会員 ID に対応する暗証番号、該カード ID 及び読み出したプリペイド残額データに基づくプリペイド残額、該カード ID から特定されるカード玉数（即ち該カード ID と対応付けて管理コンピュータ 150 の会員貯蓄管理テーブルで管理されている持玉数）、該会員 ID から特定される貯玉数及び来店ポイント数（即ち該カード ID と対応付けて管理コンピュータ 150 の会員貯蓄管理テーブルで管理されている貯玉数及び来店ポイント数）が記憶され、計数払出ユニット 348 による計数が行われると、該計数値が自台玉数として記憶されると共に、該自台玉数と前記カード玉数との合算値が計数済玉数として記憶される。

10

20

【0078】

ここで自台玉数は、計数払出ユニット 348 により計数されたパチンコ玉の計数値であって、当該カードユニット 3 において特定処理（図 24 の S211, S216）が行われていない、即ちカードの返却操作に伴うカード ID と当該計数値との対応付けが行われていない玉数である。一方、カード玉数は、該自台玉数の所有者が所有し、当該カードユニット 3 及び / 又は他のカードユニット 3 において特定処理が既に行われている、即ちカードの返却操作に伴うカード ID と当該計数値との対応付けが行われていて、管理コンピュータ 150 で記憶されている玉数である。つまり当該カードユニット 3 における計数値は、特定処理が行われていなければ（即ち返却操作が行われていなければ）自台玉数であり、特定処理が行われていれば（即ち一旦返却操作が行われた後は）カード玉数である。また他のカードユニット 3 における計数値は、返却操作が行われているからこそ、当該カードユニット 3 で使用可能となっているため、当然にカード玉数である。

30

【0079】

ここでカードテーブルは、計数手段（計数払出ユニット 348）による計数遊技媒体数（計数値）を第 1 遊技媒体数（自台玉数）として記憶する第 1 記憶手段として機能すると共に、記録媒体（会員カード又はビジターカード）を受け付けたことに基づいて、該記録媒体の管理遊技媒体数特定情報（カード ID）に対応付けられた管理遊技媒体数（持玉数）を第 2 遊技媒体数（カード玉数）として記憶する第 2 記憶手段として機能するものである。

【0080】

また RAM328b には、図示しないが、後述する異常判定処理（図 22）で使用される実測獲得玉数 x、貸玉数 u、打込玉数 v、付与玉数 w、及び返却玉数 t が記憶される。ここで実測獲得玉数 x は、計数払出ユニット 348 にて計数された自台玉数の累計値であり、該計数払出ユニット 348 から計数センサ信号が入力されると、該計数センサ信号から特定される玉数が加算更新される。また貸玉数 u は、貸与処理（図 21 の Sb21）にて貸与された玉数の累計値であり、該貸与処理が行われると、貸与された玉数が加算更新される。また打込玉数 v は、パチンコ機 2 での遊技に使用された玉数の累計値であり、パチンコ機 2 から打込玉信号が入力されると、該打込玉信号から特定される玉数（本例では 1 パルスあたり 10 玉）が加算更新される。また付与玉数 w は、パチンコ機 2 にて付与条件が成立したことに基づいて付与される玉数の累計値であり、パチンコ機 2 から賞球信号

40

50

が入力されると、該賞球信号から特定される玉数（本例では1パルスあたり10玉）が加算更新される。さらに返却玉数はt、払出処理（図21のSb25, 図25）にて計数済玉数の範囲内で払い出されて返却された玉数の累計値であり、該払出処理が行われると、返却された玉数が加算更新される。これら実測獲得玉数x, 貸玉数u, 打込玉数v, 付与玉数w, 及び返却玉数tの記憶は、返却操作に基づいて異常判定処理が行われるとクリアされる（図23のS109）。

【0081】

また、RAM328bに記憶されている本実施例の遊技情報テーブルには、図9(b)に示すように、本日を含む3日間の遊技情報、つまり、本日データ、前日データ、前々日データが記憶されている。なお、前日データ、前々日データは、EEPROM328cにも記憶されているが、これら前日データ、前々日データを表示する際に、EEPROM328cから読み出すよりも高速に処理できるようにするために、本実施例では、予めEEPROM328cより読み出した前日データ、前々日データをRAM328bに記憶されている遊技情報テーブルに記憶しておくようにしている。

10

【0082】

この本実施例の遊技情報テーブルには、対応するパチンコ機2から出力される前述した大当たり中信号、確変中信号、時短中信号の図示しない入力端子1～3への入力状態に基づく現在の遊技状態（本日のみ）と、最新の遊技状態データ（左のビットから順に入力端子1～入力端子3の入力状態、0:LOW/未接続、1:HIGH、本日のみ）並びに前回の遊技状態データ（最新の遊技状態データに更新される前の遊技状態データ、本日のみ）、営業開始時点からの総打込玉数、総賞球数、差玉数（総打込玉数 - 総賞球数）、総始動回数、大当たり状態の発生が識別される毎にリセットされて大当たりの発生後からの始動回数である当たり後始動回数、営業開始時点からの大当たりの発生回数である大当たり回数、営業開始時点からの確変状態の発生回数である確変回数と、営業開始時点からの時短状態の発生回数である時短回数と、通常遊技状態において発生した大当たりから次に通常遊技状態となるまでに発生した大当たりの回数である連荘回数からなる遊技情報が格納されており、これら遊技情報は、入力端子に入力される大当たり中信号、確変中信号、時短中信号、始動信号、賞球信号、打込玉信号に基づいて最新の情報に更新される。

20

【0083】

なお、これら遊技情報テーブルにおいて集計、管理されている本日の台データは、図10に示すように、その先頭に台データを含む送信データ列であることを示す特定のデータヘッダと、当該カードユニット3の装置IDと、対応するパチンコ機2の台番号とが付与された所定フォーマットの送信データ列として、ホールコンピュータ140からの送信要求の受信に応じて（遊技状態の変更時には、その時点で）送信される。なお、図10のECCは、エラー訂正用コードである。

30

【0084】

また、RAM328bに記憶されている本実施例の会員遊技情報テーブルには、図9(c)に示すように、カードリーダライタ327に会員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を所持する会員の遊技に関する遊技情報が格納されている。

40

【0085】

具体的には、会員が遊技を開始した開始時間（会員カードの受付時刻）、会員が遊技を終了した終了時間（会員カードの返却時刻）、会員の遊技時間、会員が遊技を開始してからの始動回数、会員が遊技を開始してから発生した大当たり回数、会員が遊技を開始してから発生した大当たり回数、会員が遊技を開始してから発生した確変回数、会員が遊技を開始してから獲得した獲得玉数（遊技開始時の計数済玉数からの差数）、会員が遊技に使用した支出金額と、会員が遊技を開始してから再プレイに使用した再プレイ玉数と、会員が遊技を開始してから使用した計数済玉数とが更新記憶されており、対応するパチンコ機2で遊技中の会員遊技者が遊技を開始してからの遊技情報（台データ）を把握できるようになっている。

50

【0086】

また、制御ユニット328には、前述したように、対応するパチンコ機2の操作部14に設けられた残額表示器や、貸出ボタンの操作を検知する貸出ボタンスイッチや、受付中の会員カードやビジターカードを返却させる際に操作される返却ボタンの操作を検知する返却ボタンスイッチが接続されており、貸出ボタンの操作や返却ボタンの操作を検知できると共に、これら残額表示器の表示制御を実施する。

【0087】

制御ユニット328は、リモコンからの送信に応じたIR受光ユニット315からの出力や突出部305に設けられている各種ボタンの操作やタッチパネルの操作に応じて表示制御基板329から入力される各種情報や、紙幣識別ユニット321による貨幣識別情報、並びにカードリーダライタ327からのカード挿入情報やビジターカードの貯留状態情報等を受けて、制御ユニット328に接続されている前記多機能ランプ内に設けられたフルカラーLED301a等の各LEDの点灯制御、カードリーダライタ327、表示制御基板329の制御、残額表示器の表示制御等、全体の動作制御を行う。

10

【0088】

また制御ユニット328は、図21に示すように、カード挿入口309に挿入された会員カードやビジターカードの利用の可／不可を判別するカード受付処理(Sb20)や、貸出ボタンの操作により、受付中の会員カードあるいはビジターカードから読み出したプリペイド残額データに基づくプリペイド残額を使用した玉貸を行う貸与処理(Sb21)や、貨幣の受付に応じて、受付中の会員カードやビジターカードに残存するプリペイド残額への入金、あるいは新たなビジターカードにプリペイド残額を書き込んで発行する発行・入金処理(Sb22)や、RAM328bで記憶している実測獲得玉数x、貸玉数u、打込玉数v、付与玉数w、及び返却玉数tに基づく異常判定処理(Sb23a, Sb27a)や、返却ボタンの操作により、受付中の会員カードやビジターカードの返却する返却処理(Sb23b)や、再プレイボタン319の操作により、貯玉数を用いた再プレイ処理(Sb24)や、払出ボタン311の操作により、計数済玉数(即ち自台玉数とカード玉数との合算値である総獲得遊技媒体数)からの払い出し(返却)を行って該払出した玉数を計数済玉数から減算更新する払出処理(Sb25)や、リモコンにおける離席操作に基づく信号の受信により、離席モードに移行するための離席処理(Sb26)や、振分け操作の受付によって計数済玉数を他の遊技者の計数済玉数として振分けする振分け処理(Sb27)等の各種処理を実行する。

20

【0089】

また、制御ユニット328は、通信部334並びにHUB7を介して、ローカルエリアネットワーク(LAN)に接続されている前述のシステムコントローラ100、ホールコンピュータ140並びに管理コンピュータ150等とデータ通信可能に接続されており、これらの各コンピュータと各種データの送受が該通信部334を通じて可能とされている。

30

【0090】

また、制御ユニット328に接続された表示制御基板329は、表示部312を成す液晶表示器313や、透明タッチパネル314や、各種スイッチ類(メニューボタン316)に対応するメニュースイッチ316a、台データボタン318に対応する台データスイッチ318a、再プレイボタン319に対応する再プレイスイッチ319a)や、IR受光ユニット315、前述した再プレイ表示部320内に設けられたLED320a等の電子部品が接続されており、これら透明タッチパネル314の操作情報や、各種スイッチ類の操作情報、IR受光ユニット315から出力された出力信号に基づく情報が、表示制御基板329を介して制御ユニット328に出力される。

40

【0091】

本実施例の表示制御基板329には、液晶表示器313の表示駆動を行う表示駆動回路(図示略)や、前記透明タッチパネル314からの出力信号に基づいて押圧操作された位置を特定して該特定した入力位置情報を出力する入力位置検出回路(図示略)や、表示部

50

312に表示する表示映像に関する処理を行うVDP(図示略)や、メニュー表示等に使用する画像データ等を記憶するVROM(図示略)や、表示部312に表示する表示データを一時記憶するVRAM(図示略)や、制御ユニット328から独立して、各種スイッチ類やタッチパネル等の入力に伴う判断や処理を処理プログラムに基づいて実施する表示制御マイコン等が実装されており、制御ユニット328から出力される表示データ(ページデータ)等に基づいて、各種の表示画面を、表示部312を成す液晶表示器313に表示可能とされている。

【0092】

カードユニット3の最も下方位置(紙幣挿入口302、表示部312、並びにカード挿入口309より下)に設けられている計数払出ユニット348には、図6に示すように、パチンコ機2の下皿24と、遊技島の繕板1との間に配置される横長の箱状とされた連結ボックス340が連結されるようになっている。

10

【0093】

この連結ボックス340は、連結ボックス340の終端側に形成された、高さ方向の厚みが比較的大きな終端ボックス340aと、高さ方向の厚みが比較的小さく、終端ボックス340aと計数払出ユニット348との連結部とを繋ぐように形成された経路ボックス340bとから構成されている。

【0094】

連結ボックス340は、計数払出ユニット348に連結することで、終端ボックス340aが下皿24の下方に位置するようになっており、該終端ボックス340aの上面には、下皿24から排出されるパチンコ玉が投入されるホッパ形状とされた投入部345が形成されていると共に、終端ボックス340aの前面下部位置には、遊技者が開閉自在とされ、通常において閉状態となるように付勢されている開閉シャッタ342'を有し、計数払出ユニット348から払出(返却)される端数のパチンコ玉が排出される返却口342が設けられている。

20

【0095】

また、経路ボックス340b内の上部位置には、計数払出ユニット348に向けて傾斜するように設けられ、該投入部345に投入されて受け付けたパチンコ玉を自然流下にて計数払出ユニット348に導く2条の流路から成る計数通路343が設けられている。また、該計数通路343の下方位置に返却口342に向けて傾斜するように設けられ、計数払出ユニット348から払い出されたパチンコ玉を自然流下にて返却口342に導く返却通路344が設けられている。

30

【0096】

なお、終端ボックス340aの前面上部位置には、遊技者がスライド操作可能とされた計数レバー341が設けられており、該計数レバー341を、付勢に抗してスライドさせることで、投入部345から計数通路343への侵入口に設けられた開閉シャッタ346が開放されるようになっている。

【0097】

連結ボックス340が連結される本実施例の計数払出ユニット348の内部には、図7並びに図8に示すように、計数通路343と連結される、カードユニット3の前面側からカードユニット3の内方側に向けて傾斜するように設けられた流入路350と、該流入路350の下方に設けられ、該流入路350に繋がるカードユニット3の内方側から、返却通路344に繋がるカードユニット3の前面側に向けて傾斜するように設けられた流出路352とを有しており、これら流入路350と流出路352とが、カードユニット3の前方側において垂直に形成された環流路351で連結されている。

40

【0098】

また、流入路350の終端位置には、該流入路350内を流下するパチンコ玉を検出して計数する計数センサ354が、各条の流路毎に設けられており、計数通路343を通じて該計数払出ユニット348に流入したパチンコ玉が、該計数センサ354により検出されて計数されるようになっている。

50

【0099】

なお、流入路350と環流路351との分岐部には、図8に示すように、ほぼ直角に回動することで流入路350又は環流路351の入口を塞ぐ流路切替え板353' と、該流路切替え板353'を回動させるための流路切替え用ソレノイド353 とが設けられており、パチンコ玉の流路を流入路350又は環流路351に切替えることができるようになっている。

【0100】

また、流出路352上の該流出路352と環流路351との連結部には、図8に示すように、パチンコ玉の流下を阻止するシャッタ357と該シャッタの出没を行うシャッタ用ソレノイド358と、該シャッタ357を通過するパチンコ玉を検出する払出センサ356 とが設けられており、該シャッタの上流部位置が玉貯留部355とされていて、図8(a)に示すように、計数センサ354により計数された計数済みのパチンコ玉が、該玉貯留部355に貯留されるようになっている。

10

【0101】

なお、本実施例では、これら玉貯留部355に貯留できるパチンコ玉の数は、各条に12個づつ、つまり、2条で24個とされており、パチンコ機2における払出単位である25個未満の最大の端数である24個の端数玉であっても、該玉貯留部355に貯留されているパチンコ玉から払い出すことができるようになっている。

【0102】

また、この玉貯留部355に24個のパチンコ玉が既に貯留されている場合においては、図8(b)に示すように、計数センサ354により計数された計数済みのパチンコ玉は、玉貯留部355に流入できないので、排出路360側に流下して該排出路360を通じてカードユニット3外の遊技島内に排出される。

20

【0103】

これら、図8(b)に示すように、玉貯留部355に24個のパチンコ玉が貯留されている状態において、例えば、端数として20玉の払出(返却)がなされる場合には、払出センサ356によって該20玉のパチンコ玉が計数されるまでシャッタ357が開放されて、合計で20玉のパチンコ玉が玉貯留部355から計数されて払い出され、該払い出されたパチンコ玉が流出路352と返却通路344を流下して返却口342に返却されて、玉貯留部355には、図8(c)に示すように、例えば、2玉×2条で合計4玉のパチンコ玉が残るようになる。

30

【0104】

なお、これら玉貯留部355の各パチンコ玉が存在(停止)する位置の側方部には、玉貯留部355に貯留されている各パチンコ玉を検出するための図示しない玉センサが、各パチンコ玉の停止位置毎に設けられており、その時点において玉貯留部355に貯留されているパチンコ玉の玉数を計数払出ユニット348が把握し、貯留玉数出力として外部出力できるようになっており、これら貯留玉数出力が制御ユニット328に入力されることで、制御ユニット328が、計数払出ユニット348にて払出(返却)が可能なパチンコ玉数を把握できるようになっている。

【0105】

40

また、計数センサ354によって計数を行うことができない場合には、図8(d)に示すように、制御ユニット328からの指示に基づいて流路切替え板353'を回動させて流入路350を塞ぐことにより、流入路350に侵入したパチンコ玉が、環流路351と流出路352並びに返却通路344を流下して返却口342に返却される一方、計数を行うことができる場合には、制御ユニット328からの指示に基づいて流路切替え板353'が環流路351の入口を塞ぐことで、該環流路351への入口をパチンコ球が通過できるようになることで、該通過したパチンコ玉が計数センサ354によって計数される。

【0106】

なお、これら計数センサ354によって計数された場合には、1球のパチンコ玉の検出に応じて所定パルスの検出信号が計数払出ユニット348から制御ユニット328に対し

50

て出力される。

【0107】

次に、本実施例の振分け装置5について、図11並びに図12に基づいて説明すると、振分け装置5は、図11に示すように、縦長箱状の外観を有しており、その前面には、稼働状況を報知するための稼働報知ランプ503と、表面に透明タッチパネル502を有する液晶ディスプレイからなる表示装置501と、振分け元のビジターカードあるいは会員カードが挿入される第1カード挿入口504と、該第1カード挿入口504に対応して設けられ、該第1カード挿入口504からのカードの排出等を点滅等により報知する第1挿入口LED506と、振分け先のビジターカードあるいは会員カードが挿入されると共に、新たな振分け先のビジターカードが発行される第2カード挿入口505と、該第2カード挿入口505に対応して設けられ、該第2カード挿入口505からのカードの排出等を点滅等により報知する第2挿入口LED507とが設けられている。

【0108】

表示装置501には、振分け装置5の操作案内が表示されて、該操作案内に沿ってカードの挿入や、メニューの選択を実施することで、簡単に振分けを実施できるようになっている。

【0109】

図12は、本実施例の振分け装置5の構成を示すブロック図であり、装置内部には、前述したカードユニット3に内蔵されているカードリーダライタ327(図4参照)とほぼ同じ構成とされた第1カードリーダライタ508が、第1カード挿入口504に臨むように設けられていると共に、カードリーダライタ327(図4参照)と同じ構成とされた第2カードリーダライタ509が、第2カード挿入口505に臨むように設けられている。

【0110】

なお、第2カードリーダライタ509は、前述のカードリーダライタ327と同様に、発行するビジターカードを貯留するカード貯留部370を有していて、新たに振分け先のビジターカードを発行できるようになっているのに対し、第1カードリーダライタ508は、これらカード貯留部370を省いた構成とされていて、ビジターカードの発行機能を有しないものとされている。

【0111】

また、振分け装置5の装置内部には、図12に示すように、振分け装置5に設けられた各部に接続されて、該振分け装置5が有する各種機能を実現するための制御を行う制御部510が設けられており、該制御部510は、振分け装置5が有する各種機能を実現するための制御内容が記述された制御プログラムを記憶する図示しないROMや、該制御プログラムを実行するマイクロコンピュータ(CPU)や、該マイクロコンピュータ(CPU)が処理に使用可能なRAM等を有している。

【0112】

また、制御部510は、前述したローカルエリアネットワーク(LAN)に通信部511を通じて接続されており、該ローカルエリアネットワーク(LAN)上の管理コンピュータ150等とのデータ通信が可能とされている。

【0113】

次に、本実施例のシステムコントローラ100について、図13に基づき説明する。まず、本実施例に用いたシステムコントローラ100は、図13に示すように、コンピュータ内部にてデータの送受を行うデータバス101に、該システムコントローラ100が実施する各種処理を行うCPU102、ワークメモリ等として使用されるRAM103、時刻情報やカレンダ情報を出力するRTC104、ハードディスク等からなる記憶装置105、キーボードやマウス等の入力装置106、各種の画面を表示出力する表示装置107、各種情報をプリント出力するプリンタ108、ローカルエリアネットワーク(LAN)に接続されたカードユニット3(制御ユニット328)や振分け装置5やカード発行・入金機等の各装置とのデータ通信を行う通信部109、カード会社に設置された管理サーバ112とのデータ通信を行うデジタルサービスユニット(DSU)110が接続された通常

10

20

30

40

50

のコンピュータである。

【0114】

記憶装置105には、システムコントローラ100において実施される各種処理を行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14（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14（b）参照）とが記憶されている。

【0115】

会員カードテーブルには、図14（a）に示すように、各会員カードを個々に識別可能なカード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、プリペイド残額や当該会員カードの使用可否を特定できるようになっている。

【0116】

また、ビジターカードテーブルには、図14（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、並びに最新発行日時を特定できるようになっている。

【0117】

本実施例のシステムコントローラ100（CPU102）は、カードユニット3における会員カード又はビジターカードの受付に応じて各カードユニット3から送信される、該カードユニット3の装置ID並びに該受け付けた会員カード又はビジターカードから読み出したカードID並びにプリペイド残額を含むカード受付通知の受信に応じて、該会員カード又はビジターカードの使用の可否を判定してカードユニット3に返信するカード受付処理を実施する。

【0118】

また、本実施例のシステムコントローラ100（CPU102）は、カードユニット3における貸与処理の実施に伴い送信される後述の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う。

【0119】

また、本実施例のシステムコントローラ100（CPU102）は、カードユニット3あるいはカード発行・入金機における発行・入金処理の実施に伴い送信される後述の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う。

【0120】

また、本実施例のシステムコントローラ100（CPU102）は、カードユニット3や振分け装置5におけるビジターカードの発行に伴って該カードユニット3や振分け装置5から送信される振分け発行通知の受信に応じて、該受信した振分け発行通知に含まれるカードIDに対応して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「0」を記憶すると共に、状況と最新発行日時のデータを更新する更新処理を行う。

【0121】

次に、本実施例の管理コンピュータ150について、図15に基づき説明する。まず、本実施例に用いた管理コンピュータ150は、図15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151に、該管理コンピュータ150が実施する各種処理を行う中央演算処理装置（CPU）152、ワークメモリ等として使用されるRAM1

10

20

30

40

50

53、時刻情報やカレンダ情報を出力するリアルタイムクロック(RTC) 154、ハードディスク等からなる記憶装置 155、キーボードやマウス等の入力装置 156、各種の画面を表示出力する表示装置 157、各種情報をプリント出力するプリンタ 158、ローカルエリアネットワーク(LAN)に接続されたカードユニット 3 や振分け装置 5 や景品交換用 POS 端末 170 とのデータ通信を行う通信部 159 が接続された通常のコンピュータである。

【 0122 】

記憶装置 155 には、管理コンピュータ 150 において実施される各種処理を行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貯蓄玉数である、営業当日において当該会員遊技者により獲得された持玉数並びに営業前日以前に当該会員遊技者により獲得された貯玉数を管理するための会員貯蓄管理テーブル(図 16 (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玉数を管理するためのビジター貯蓄管理テーブル(図 16 (b) 参照)と、遊技場内の各カードユニット 3 におけるその時点の計数済玉数と各カードユニット 3 に受付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 17 参照)と、遊技場内において振分けがなされた振分け履歴が格納されて管理される振分け履歴テーブル(図 18 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 19 (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 19 (b) 参照)とが記憶されている。

【 0123 】

会員貯蓄管理テーブルには、図 16 (a) に示すように、各カード 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玉数の合計であって遊技や景品交換に未使用の玉数である持玉数と、当該会員遊技者がその営業前日以前において獲得した獲得玉数の合計であって遊技や景品交換に未使用の玉数である貯玉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貯蓄玉数である持玉数や貯玉数を特定できるようになっている。

【 0124 】

なお、会員貯蓄管理テーブルに管理されている持玉数は、その営業当日のみ持玉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玉数は、貯玉数に加算更新された後、全てリセットされる。

【 0125 】

また、ビジター貯蓄管理テーブルには、図 16 (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玉数の合計であって遊技や景品交換に未使用の玉数である持玉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玉数を特定できるようになっている。

【 0126 】

なお、ビジター貯蓄管理テーブルに管理されている持玉数は、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玉数が全てリセットされることにより、無効化される。また、ビジターカードに前日以前の持玉数が記録されている場合には、該持玉数は無効として消去される。

【 0127 】

ユニット管理テーブルには、図 17 に示すように、遊技場内に設置された各カードユニット 3 に固有に付与された装置 ID に対応付けて、カードユニット 3 のローカル IP アドレスが格納されるローカル IP と、当該カードユニット 3 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、当該カードユニット 3 がカードの受付中であるか待機中であるか離席中であるかが格納される状況と、当該カードユニット 3 が対応するパチンコ機 2 の

10

20

30

40

50

台番号が格納される対応台番号と、受付中の会員カード又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カードユニット3の計数済玉数とが記憶されており、これら計数済玉数のデータは、管理コンピュータ150からの送信要求の受信に応じて定期的に各カードユニット3から送信されると共に、計数済玉数の変更後の所定時間後（例えば5秒後）に、各カードユニット3から送信されることで、最新の計数済玉数が管理されるようになっている。

【0128】

振分け履歴テーブルには、図18に示すように、振分けが実施された日付と、振分けが実施されたカードユニット3又は振分け装置5の装置IDと、振分け元のカードのカードIDと、振分け先のカードのカードIDと、振分け先がビジターカードである場合に該ビジターカードが発行されたものであるかを示す発行と、振分けされた玉数である振分け玉数と、振分け先のカードが使用するためにカードユニット3に受付けられているか否かを示す利用受付けとから成る振分け履歴が格納されており、本実施例では、後述する振分け設定画面の集計対象期間として選択可能な最大期間である1ヶ月の振分け履歴が記憶されるようになっている。

10

【0129】

なお、「発行」に格納されるデータとしては、ビジターカードの発行があった場合において「1」が格納され、ビジターカードの発行がない場合には「0」が格納される。また、「利用受付け」に格納されるデータとしては、受付け済みである場合において「1」が格納され、受付け済みでない場合において「0」が格納される。

20

【0130】

このように、本実施例では、これら振分け履歴テーブルにより、所定期間、例えば一日において該遊技場において振分けされたパチンコ玉の総数を、当日の日付が格納されている全ての履歴の振分け数を合計することで特定できると共に、同様に、振分け元カードに同一のカードIDが記憶され、当日の日付が記憶されている全ての履歴の振分け数を合計することで、該振分け元カードからその当日において振分けされたパチンコ玉の総数を特定でき、更には、振分け先カードに同一のカードIDが記憶され、当日の日付が記憶されている全ての履歴の振分け数を合計することで、該振分け先カードに対してその当日において振分けされたパチンコ玉の総数も特定できるようになっている。

30

【0131】

会員情報テーブルには、図19(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、会員カードの受付けに応じて一日に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。

【0132】

また、会員別遊技履歴テーブルには、図19(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、遊技を行ったパチンコ機2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、始動回数、大当回数、確率変動回数（確変回数）、獲得玉数、支出金額、再プレイ玉数、使用持玉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、RTC154から出力されるカレンダ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共に、遊技開始時間、遊技終了時間、遊技時間、始動回数、大当回数、確変回数、獲得玉数、支出金額の遊技履歴は、会員カードの返却時にカードユニット3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。

40

【0133】

ここで、本実施例の管理コンピュータ150にて実施可能な振分け設定について、図20に基づいて説明すると、本実施例の管理コンピュータ150では、遊技場内のカードユニット3や振分け装置5にて実施される振分けについての制限に関する各種の設定が、図20に示す振分け設定画面において可能とされている。

50

【0134】

これら制限の内容としては、具体的には、図20に示すように、遊技場全体における振分け総数の制限や、1のビジターカード又は会員カードから振分けされる総数の制限や、1のビジターカード又は会員カードに振分けされる総数の制限や、1の振分け後において該カードがカードユニット3に受付けされる以前における再度の振分けの制限とが有り、これら各制限の内容を、遊技場の所望する内容に設定できるようになっている。

【0135】

本実施例の振分け設定画面には、図20に示すように、画面の上部位置に、「集計対象期間」の設定項目が設けられており、該振分け設定画面において制限する内容と比較するデータを集計する期間を指定できるようになっている。

10

【0136】

例えば、振分けの総数等の制限を、時間帯、例えば営業開始から15時までにおいて実施したい場合であれば、「始業から15時」までの内容を選択すれば良く、一日単位にて制限したい場合には、該「集計対象期間」の設定項目において「一日」を選択すれば良く、また、一週間単位にて制限したい場合でれば、「集計対象期間」の設定項目において「一週間」を選択すれば良い。

【0137】

なお、本実施例では、これら集計期間を制限する各項目において全て共通としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらの集計期間を、振分け総数、振分け元上限制限、振分け先上限制限のそれぞれについて、個別に設定できるようにしても良い。

20

【0138】

振分け総数制限の項目には、図20に示すように、該振分け総数制限の実施／非実施を選択するためのチェックボックスが設けられていると共に、制限する総数を入力する入力部が設けられており、該振分け総数制限を実施する場合には、「する」に対応するチェックボックスを選択してチェックすると共に、入力部に制限したい総数の値（上限値）を入力すれば良い。

【0139】

また、振分け元上限制限の項目には、図20に示すように、該振分け元上限制限の実施／非実施を選択するためのチェックボックスが設けられていると共に、制限する総数を入力する入力部が、会員カードとビジターカードのそれぞれに設けられており、該振分け元上限制限を実施する場合には、「する」に対応するチェックボックスを選択してチェックすると共に、各カードに対応する入力部に制限したい総数の値（上限値）を入力すれば良い。

30

【0140】

また、振分け先上限制限の項目にも、図20に示すように、該振分け先上限制限の実施／非実施を選択するためのチェックボックスが設けられていると共に、制限する総数を入力する入力部が、会員カードとビジターカードのそれぞれに設けられており、該振分け先上限制限を実施する場合には、「する」に対応するチェックボックスを選択してチェックすると共に、各カードに対応する入力部に制限したい総数の値（上限値）を入力すれば良い。

40

【0141】

また、連続振分け制限の項目には、該連続振分け制限の実施／非実施を選択するためのチェックボックスが設けられており、1回の振分けを実施した際の、該振分け先のカードをカードユニット3に挿入して受付けを実施する前に、他の振分けの実施を制限する場合、つまり、カードユニット3に挿入して受付けを実施する前の複数の振分けを制限する場合には、「する」に対応するチェックボックスを選択してチェックすれば良く、カードユニット3に挿入して受付けを実施する前の複数の振分けを許容する場合には、「しない」に対応するチェックボックスを選択してチェックすれば良い。

【0142】

このように、連続振分け制限を実施した場合には、振分けの都度毎に、振分け先のカ

50

ドをカードユニットに挿入して受付けを実施しないと、再度の振分けが実施できないことで、振分けの頻度を実質的に低下させることができるようになる一方、連続振分け制限を実施しない場合、つまり、連続振分けを許容する場合には、振分け先の遊技者は、複数の振分け元の遊技者から連続して振分けを受けることができるようになり、遊技者の利便性を向上できるようになる。

【0143】

以上のように、各設定項目において所望する設定内容を指定・入力した後に、該振分け設定画面の下方に設けられている「設定」の選択入力部を選択入力することで、該振分け設定画面の設定内容が更新記憶される。なお、該振分け設定画面の下方に設けられている「リセット」の選択入力部を選択入力した場合には、画面の各項目の内容が所定のデフォルト状態に初期化される。

10

【0144】

また、本実施例の管理コンピュータ150は、振分け履歴テーブルに記憶されている振分け処理がなされたカードユニット3の装置IDを含む振分け履歴や、会員情報テーブルに記憶されている来店ポイント等の会員情報等をシステムコントローラ100やホールコンピュータ140に送信する情報提供機能を有しており、遊技場の係員等が、遊技場内のパチンコ機2の遊技情報の確認や監視カメラの映像の確認において利用するホールコンピュータ140において、これら振分け履歴の情報や会員情報を確認できるようになっている。

20

【0145】

これら情報提供機能について、図35に基づいて、振分け履歴の情報が提供される場合を例に、説明すると、まず、ホールコンピュータ140において振分け履歴を表示させるための所定の操作を実施すると、該ホールコンピュータ140は、既に、管理コンピュータ150から取得して記憶している振分け履歴のうち、最新の振分け履歴の日時情報を特定し、該特定した最新の振分け履歴の日時情報を含む振分け履歴要求を管理コンピュータ150に対して送信する。

【0146】

この振分け履歴要求の受信に応じて管理コンピュータ150は、受信した振分け履歴要求に含まれる日時情報以降の日時情報を含む振分け履歴を未送信履歴として特定し、該特定した未送信履歴を全て振分け履歴テーブルから読み出して、振分け履歴情報としてホールコンピュータ140に返信する。

30

【0147】

該振分け履歴情報を受信に応じてホールコンピュータ140は、受信した振分け履歴を、既に記憶している振分け履歴に追加登録すると共に、該追加登録した振分け履歴を含む振分け履歴の一覧であって、各振分け履歴に含まれる当該振分け処理がなされた装置IDの表示を含む一覧を表示する。

【0148】

このようにすることで、パチンコ機2の遊技情報の確認あるいは監視カメラの映像の確認において異常の疑いのあるデータや画像を発見した場合等において、これらが異常であるか否かの判断をするために、振分け処理がなされた装置IDの表示を含む振分け履歴の情報をホールコンピュータ140において迅速に閲覧できることで、これらの判断を、振分け処理がなされたカードユニット3を特定しながら、迅速かつ正確に実施することができるようになることから好ましいが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら振分け履歴の提供機能を管理コンピュータ150が有しないものであっても良い。

40

【0149】

以下、本実施例のカードユニット3の動作について、図21～図37に基づいて説明する。

【0150】

まず、図21に示すように、カードユニット3の制御ユニット328は、カードユニット3への電源投入により起動されることで、Sb1の起動処理を実施して、各種テーブル

50

の初期化並びに各部の接続状況の確認や、システムコントローラ 100 やホールコンピュータ 140、管理コンピュータ 150 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システムコントローラ 100、ホールコンピュータ 140、管理コンピュータ 150 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施する。

【0151】

そして、該起動処理の完了後において Sb2 ~ Sb10 の処理を巡回実施することで、カード挿入口 309 への会員カードあるいはビジターカードの挿入であるカード受付、貸出ボタンの操作、紙幣挿入口 302 からの紙幣の投入による現金受付、返却ボタンの操作、再プレイボタン 319 の操作（表示制御基板 329 からの再プレイ操作情報の受信）、払出ボタン 311 の操作、係員が所持するリモコンにおける離席操作（表示制御基板 329 からの離席操作情報の受信）、遊技者による振分けメニューの選択操作（表示制御基板 329 からの振分け操作情報の受信）、又はメニューボタン 316 の操作（表示制御基板 329 からのメインメニュー表示操作情報の受信）を検知する待機状態となる。

【0152】

なお、制御ユニット 328 は、Sb1 の起動処理の後、これら図 21 に示す通常処理と並行して、計数払出ユニット 348 から出力される計数センサ信号の入力を監視する図 22 に示す計数センサ信号処理や、リモコンから送信される加算留保要求の受信を監視する処理や、対応するパチンコ機 2 やアウト玉計数器 16 から出力される、大当たり中信号、確変中信号、時短中信号、始動信号、賞球信号、打込玉信号の入力や変化を監視する図示しない割込監視処理を、これら通常処理を実施する処理タスクとは個別の処理タスクに基づいて実施することで、各対象状態の発生を監視し、計数済玉数への加算更新や、加算留保設定やその解除、遊技情報の更新処理を、逐次実施できるようになっている。

【0153】

ここで、カードユニット 3 においてパチンコ玉が計数される流れについて説明すると、パチンコ玉の計数を実施する場合には、まず、遊技者は、パチンコ機 2 から払い出されて下皿 24 に貯留されているパチンコ玉を、該下皿 24 に設けられているレバーを操作して投入部 345 に投入する。

【0154】

そして、計数したい量のパチンコ玉を投入部 345 に投入した後に、計数レバー 341 を操作して計数通路 343 への侵入口に設けられている開閉シャッタ 346 を開放させる。これにより、投入部 345 で受け付けられて一時貯留されているパチンコ玉が、侵入口から計数通路 343 へ流入し、該計数通路 343 を通じて計数払出ユニット 348 内の計数センサ 354 により検出され、1 球のパチンコ玉が検出される毎に、所定パルスの計数センサ信号が制御ユニット 328 に対して出力される。

【0155】

これら計数センサ信号の入力は、制御ユニット 328 が実施する図 22 に示す計数センサ信号処理における SS1 のステップにて計数センサ信号の入力ありと判定されて SS2 のステップに進み、計数払出ユニット 348 に対して計数禁止指示を出力している計数禁止状態であるか否かを判定する。

【0156】

計数禁止中である場合には、SS5 のステップに進んで、計数エラーが発生したことを見表示部 312 に表示すると共に、多機能ランプ 301 の点灯状態にて報知するエラー報知処理に移行する一方、計数禁止中でない場合には、SS3 のステップに進んで、係員が所持するリモコンによる加算留保設定が有るか否かを判定する。

【0157】

加算留保設定がない場合には、SS4 のステップに進んでカードテーブルの自台玉数と計数済玉数に 1 を加算更新して SS1 のステップに戻る一方、加算留保設定がある場合には、SS4 のステップを実施することなく SS1 のステップに戻る。つまり、投入部 345 から計数通路 343 を通じて計数払出ユニット 348 内に流入したパチンコ玉は、1 個づつ計数センサ 354 により検出されて自台玉数と計数済玉数に加算される。

10

20

30

40

50

【0158】

なおカードリーダライタ327にて会員カード又はビジターカードを受付中でない場合(例えば計数済玉数が零の状態でビジターカードのプリペイド残額が零になって該ビジターカードが取り込まれた後に、計数が行われた場合)には、カード貯留部370に貯留されているビジターカードの1枚をカードリーダライタ327に搬送し、SS4では、該ビジターカードから読み取ったカードIDに対応付けてビジターカードテーブルで自台玉数及び計数済玉数を記憶する。

【0159】

これら加算においては、加算終了を検知するための加算終了検知タイマ(本実施例では5秒が設定されている)が、加算の都度毎にリセットされ、該加算終了検知タイマがタイマアップした時点、つまり、最後の加算が実施されてから加算終了検知タイマに設定されている所定時間が経過した時点において、該カードユニット3の装置IDと、受付中のカードのカードIDと該加算後の計数済玉数とを含む持玉数更新要求が管理コンピュータ150に送信されることで、管理コンピュータ150の会員貯蓄管理テーブルあるいはビジターセントラル管理テーブルの持玉数と、ユニット管理テーブルの計数済玉数とが、該持玉数更新要求に含まれる計数済玉数に遅滞なく更新される。

10

【0160】

また、前述した計数払出ユニット348内の玉貯留部355に貯留されている玉数が少なく、玉貯留部355にパチンコ玉を補充する必要が有る場合には、係員が携行している図示しないリモコンを操作して加算留保設定を実施した後、補充するパチンコ球を侵入口から投入することで、該投入したパチンコ球が自台玉数に加算されることなく、玉貯留部355に貯留されるようになる。

20

【0161】

なお、図22では示さないが、計数払出ユニット348による計数中は、前記発光装置347が所定の第2態様(例えば青色)で発光することにより、該計数の実行を遊技者に認識させるための計数報知を行い、計数が終了すると、該第2態様での発光を終了する。

【0162】

次に、上記したSb2～Sb10の待機状態において、遊技者が、ビジターカード又は会員カードをカード挿入口309に挿入した場合には、該ビジターカードある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327から制御ユニット328に出力されることで、制御ユニット328は、Sb2においてカード受付有りと判断してSb20のステップに進み、カード受付処理を実施する。

30

【0163】

このSb20における本実施例のカード受付処理においては、カード挿入口309に挿入された会員カード又はビジターカードの取り込み指示をカードリーダライタ327に出力して、挿入された会員カードあるいはビジターカードをカードリーダライタ327のカードスロット392内に取り込んで、該会員カードある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、当該会員カードあるいはビジターカードのカードIDと会員ID(会員カードのみ)とプリペイド残額データ、持玉数データ(ビジターカードのみ)、振分けフラグ等を読み出す。

40

【0164】

そして制御ユニット328は、受けた会員カード又はビジターカードから読み出したカード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システムコントローラ100に送信し、システムコントローラ100からの認証結果を受信するカード認証処理を実施する。

【0165】

この認証要求の受信に応じてシステムコントローラ100は、受信した認証要求に含まれるカードIDが、会員カードテーブル又はビジターカードテーブルに存在するか否かと共に、利用不可フラグに利用不可「1」が記憶されているか否かを判定し、存在すると共に利用不可「1」が記憶されていない、つまり利用不可フラグに「0」が記憶されている

50

場合には、該カードIDに対応付けて会員カードテーブル又はビジターカードテーブルに記憶、管理されているプリペイド残額が、該受信した認証要求に含まれるプリペイド残額データ、すなわち、受け付けた会員カードあるいはビジターカードから読み出したプリペイド残額データから特定されるプリペイド残額に一致するか否かを判定し、一致することを条件に、認証結果として「認証OK」を返信する一方、会員カードテーブル又はビジターカードテーブルに当該カードIDが存在しない場合や、利用不可フラグに利用不可「1」が記憶されている場合並びにプリペイド残額が一致しない場合には「認証NG」を返信する。但し、プリペイド残額が一致しない場合であって、認証要求に含まれるプリペイド残額データから特定されるプリペイド残額の方が少額の場合には、会員カードテーブル又はビジターカードテーブルにおけるプリペイド残額を、該少額の金額に更新すると共に、「認証OK」を返信して、当該会員カード又はビジターカードの利用を許諾する。

【0166】

システムコントローラ100から返信された認証結果が「認証NG」である場合にカードユニット3は、受け付けた会員カードあるいはビジターカードの排出指示をカードリーダライタ327に出力して、挿入された会員カードあるいはビジターカードを返却させてカード受付処理を終了する一方、返信された認証結果が「認証OK」である場合には、受け付けたカードから読み出したカード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共に、図34に示すように、管理コンピュータ150に対して、受け付けた会員カードあるいはビジターカードから読み出したカードIDと装置IDと持玉数(ビジターカードのみ)と振分けフラグデータを含むカード受付通知を送信する。

【0167】

このカード受付通知の受信に応じて管理コンピュータ150は、まず、受信したカード受付通知に含まれる持玉数が存在するか否かを判定し、存在する場合には、該持玉数を照合する照合処理を行う。

【0168】

具体的には、受信したカード受付通知に含まれるカードIDに対応してビジターオブ蓄管理テーブルに記憶されている持玉数と、受信したカード受付通知に含まれる持玉数とが一致するか否かを判定する。

【0169】

該照合判定において一致しない場合には、受信したカード受付通知の送信元のカードユニット3に対し、持玉数の照合がNGである旨の照合エラー情報を返信することで、カードユニット3において該ビジターカードが返却される。

【0170】

一方、該照合判定において一致する場合、あるいは、受信したカード受付通知に持玉数が含まれていない場合(会員カードの場合)には、受信したカード受付通知に含まれる振分けフラグデータが、振分けの有りを示す「1」であるか否かを判定する。

【0171】

該判定において振分けフラグデータが「0」である場合、つまり振分けが無い場合には、通常受付け処理に進む一方、該判定において振分けフラグデータが「1」である場合、つまり振分けが有る場合には、振分け履歴テーブルに受信したカード受付通知に含まれるカードIDを含む振分け履歴であって、利用受付けに「0」が登録されている履歴が存在するか否か、つまり、受信したカード受付通知に含まれるカードIDと、利用受付けに「0」が登録されている振分け履歴に含まれるカードIDとが一致するか否かを判定する。

【0172】

振分け履歴が存在する、つまり、受信したカード受付通知に含まれるカードIDが、利用受付けに「0」が登録されている振分け履歴に含まれるカードIDと一致する場合には、該一致した振分け履歴の振分け数を、該カード受付通知に含まれるカードIDに対応する持玉数、つまり、カードIDがカードIDであれば、会員オブ蓄管理テーブルにおいて該カードIDに対応して記憶されている持玉数に該振分け数を加算更新し、カードIDがビジターカードのカードIDであれば、ビジターオブ蓄管理テーブルにおいて該カードIDに

10

20

30

40

50

対応して記憶されている持玉数に該振分け数を加算更新し、該持玉数の利用を可能化すると共に、該特定した振分け履歴の利用受付けのデータを、利用受付け済みを示す「1」に更新した後、通常受付け処理に進む。

【0173】

なお、連続振分けが制限されていない場合であって、特定した振分け履歴が複数存在する場合には、特定した各振分け履歴の振分け数が全て加算更新される。

【0174】

また、振分け履歴の特定に際し、振分け履歴が存在しない場合には、すなわち、振分けフラグデータが「1」であるカード受付通知に含まれるカードIDが、利用受付けに「0」が登録されている振分け履歴に含まれるカードIDと一致しない場合には、エラー情報を返信することで、カードユニット3において受付けたカードが排出されて返却されて、利用が不可とされると共に、受信したカード受付通知に含まれる装置IDのカードユニット3が対応するパチンコ機2の台番号を含むエラー情報が、管理コンピュータ150の表示装置157に表示されて報知される。10

【0175】

通常受付け処理において管理コンピュータ150は、まず、受信したカード受付通知に含まれる装置IDに対応するユニット管理テーブルの「状況」のデータを「受付中」に更新すると共に、受信したカード受付通知に含まれるカードIDをユニット管理テーブルの「受付ID」の項目に格納する。

【0176】

次いで、受信したカード受付通知に含まれるカードIDに対応する持玉数、貯玉数を、会員貯蓄管理テーブル又はビジター貯蓄管理テーブルにおいて該カードIDに対応して記憶されている各データから特定すると共に、該カードIDが会員カードのカードIDである場合には、該カード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、これら特定した持玉数、及び貯玉数（会員のみ）と、来店ポイント（会員のみ）及び暗証番号（会員のみ）と、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通知の送信元のカードユニット3に対して返信する。20

【0177】

この受付け処理完了通知の受信に応じてカードユニット3（制御ユニット328）は、受信した受付け処理完了通知に含まれる持玉数、及び貯玉数（会員のみ）と、来店ポイント（会員のみ）及び暗証番号（会員のみ）とを、カードテーブルに格納する（ただし持玉数は、カード玉数として格納する）と共に、受付中のカードの振分けフラグを「0」に更新した後、カードテーブルに記憶されているプリペイド残額を対応するパチンコ機2の残額表示器に表示すると共に、カードテーブルに記憶されている自台玉数とカード玉数との合算値を計数済玉数として表示部312に表示してSb2～Sb11の待機状態に戻る。30

【0178】

これら残額表示器にプリペイド残額が表示された後、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の操作を検知するための貸出ボタンスイッチからの信号が制御ユニット328に出力されることで、制御ユニット328は、Sb2～Sb10の待機状態におけるSb3のステップにおいて貸出ボタンの操作有りと判断してSb21のステップに進み、貸与処理（記録媒体貸与処理）を実施する。40

【0179】

この貸与処理においては、まず、挿入された会員カードあるいはビジターカード（紙幣挿入により発行されたビジターカードを含む）から読み出してRAM328b（カードテーブル）に記憶しているプリペイド残額が、対応するパチンコ機2における払出単位である25玉に相当する1度数 = 100円未満であるか否かを判定し、プリペイド残額が1度数 = 100円未満である場合には該判定において「Yes」と判定されて、該貸与処理を終了してSb2～Sb10の待機状態に戻る一方、プリペイド残額が1度数 = 100円以上である場合には、次のステップに進み、プリペイド残額が本実施例において貸与処理の使用度数として設定されている5度数 = 500円以上であるか否かを判定する。50

【0180】

プリペイド残額が使用度数である5度数 = 500円以上である場合には、使用金額玉貸処理を実施する一方、使用度数である5度数 = 500円未満である場合には、表示金額玉貸処理を実施する。

【0181】

この使用金額玉貸処理においては、使用度数となる5度数 = 500円に相当するパチンコ玉数の払出指示、具体的には、1度数である25玉の払出を指示する払出信号(BRQ)を5回出力して、5度数 = 500円分に相当する125玉の払出を、対応するパチンコ機2に実施させる。

【0182】

具体的には、パチンコ機2より出力されるPRDYのHIGH/LOWを判定し、PRDYがHIGHである場合には、所定のエラー処理を実施し、貸与処理を終了する。

【0183】

また、前記PRDYがLOWである場合には、BRDYをLOWに切替えた後、BRQをLOWとして、パチンコ機2からのEXSのHIGHの検出待ちの状態となり、該EXSのLOWの検出に基づきBRQをHIGHに切替え、EXSのHIGHの検出待ちの状態となる。

【0184】

次いで、パチンコ機2における1度分の払出が完了され、EXSのHIGHを検出すると、制御ユニット328は、残額表示器に表示されているプリペイド残額と、カードテーブルのプリペイド残額データ並びに受付中の会員カードあるいはビジターカードに記憶されているプリペイド残額データから該1度分に相当する100円を減算更新し、BRQの回数をカウントし、該カウントしたBRQの回数を使用度数である5度数に相当する5回と比較する。

【0185】

この比較において前記カウントしたBRQの回数が5度数に一致しない場合には、再び前述の1度分の払出処理を実施するようになっており、前記した使用度数との比較においてカウントしたBRQの回数が5度数に一致した場合には、BRDYをHIGHとする。

【0186】

そして、システムコントローラ100に対して、当該カードユニット3に固有に付与された装置IDと、受付中の会員カードあるいはビジターカードのカードIDと、使用度数に相当する使用額(500円)とを含む貸出完了通知を送信して、システムコントローラ100の会員カードテーブルあるいはビジターカードテーブルにて該カードIDに対応付けて記憶されているプリペイド残額から該使用額を減算更新させる。

【0187】

そして、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、ビジターカードでない場合には該貸与処理を終了してSb2～Sb10の待機状態に戻る一方、ビジターカードを受付中である場合には、残額表示器に表示されているプリペイド残額(RAM328bのカードテーブルに記憶されているプリペイド残額に同一)が0であるか否かを判定する。

【0188】

そして、該判定においてプリペイド残額が0でない場合には、該貸与処理を終了してSb2～Sb10の待機状態に戻る一方、プリペイド残額が0である場合には、更に、カードテーブルの計数済玉数が存在するか否かを判定する。

【0189】

計数済玉数が存在する場合には、Sb2～Sb10の待機状態に戻る一方、計数済玉数が存在しない場合には、該プリペイド残額が0となったビジターカードの回収指示をカードリーダライタ327に出力して、カードリーダライタ327の内方側のカード貯留部370に回収する取込処理を行うと共に、システムコントローラ100と管理コンピュータ150に対し、該回収したビジターカードのカードIDを含む回収通知を送信することで

10

20

30

40

50

、システムコントローラ100のビジターカードテーブルの「状況」を「保管中」に更新させると共に、管理コンピュータ150のユニット管理テーブルの当該カードユニット3のデータを更新させる回収通知送信処理を行った後に、カードテーブルをリセットして、Sb2～Sb10の待機状態に戻る。

【0190】

一方、表示金額玉貸処理においては、残額表示器に表示されているプリペイド残額(RAM328bのカードテーブルに記憶されているプリペイド残額に同一)を1度数に相当する100円で除した度数分の払出指示、例えば、プリペイド残額が400円であれば、1度数である25玉の払出を指示する払出信号(BRQ)を4回出力して、400円分に相当する4度数=100玉の払出を、上述した使用度数の払出の場合と同様にして対応するパチンコ機2に実施させると共に、残額表示器に表示されているプリペイド残額と、カードテーブルのプリペイド残額データ並びに受付中の会員カードあるいはビジターカードに記憶されているプリペイド残額データをパチンコ玉の玉貸に使用した4度数分に相当する400円が減算更新された金額、つまり「0」に更新する。

10

【0191】

そして、システムコントローラ100に対して、当該カードユニット3に固有に付与された装置IDと、受付中の会員カードあるいはビジターカードのカードIDと、使用金額である400円とを含む貸出完了通知を送信して、システムコントローラ100にてカードIDに対応付けて会員カードテーブルあるい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使用額である400円を減算更新させる。

20

【0192】

そして、前述した使用度数の場合と同様に、受付中のカードがビジターカードであってプリペイド残額が0であるか否かを判定し(この場合においては、必ず0であると判定される)、ビジターカードであってプリペイド残額が0である場合には、更に、計数済玉数が存在しないことを条件にビジターカードを回収した後、該貸与処理を終了してSb2～Sb10の待機状態に戻る。

【0193】

また、前述したSb2～Sb10の待機状態において、遊技者が紙幣插入口302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321から制御ユニット328に出力されることで、制御ユニット328は、Sb4のステップにおいて現金の受付有りと判断してSb22のステップに進み、発行・入金処理を実施する。

30

【0194】

この発行・入金処理においては、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共に、カードリーダライタ327に受付中の会員カードあるいはビジターカードが存在するか否かを判定する。

【0195】

そして、受付中の会員カードある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328は、カード貯留部370に収納されているビジターカードをカードスロット392上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IDを読み出し、該読み出したカードIDと、投入金額と、当該カードユニット3の装置IDとを含む発行要求をシステムコントローラ100に送信する。

40

【0196】

この発行要求の受信に応じてシステムコントローラ100は、受信した発行要求に含まれるカードID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ID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、RTC104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共に、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カードユニット3に対して返信する。なお、受信したカードID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。

50

【0197】

また、「発行許諾」の送信に伴いシステムコントローラ100は、管理コンピュータ150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IDと装置IDとを含む発行通知を管理コンピュータ150に通知することで、管理コンピュータ150は、受信した発行通知に含まれるカードID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共に、受信した発行通知に含まれる装置IDに対応するユニット管理テーブルの「状況」を「受付中」に更新すると共に、「受付ID」に当該受信したカードIDを格納してユニット管理テーブルを更新する。

【0198】

上記した「発行許諾」の受信に応じてカードユニット3(制御ユニット328)は、カードスロット392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共に、カードテーブルに、該ビジターカードのカードID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Sb2～Sb10の待機状態に戻る。

10

【0199】

なお、システムコントローラ100から「発行不可」を受信した場合、並びに、カード貯留部370にビジターカードが収納されていない場合には、紙幣挿入口302から投入された現金(紙幣)を返却すると共に、多機能ランプ301を所定のエラー報知態様にて点灯させるエラー報知処理を、該エラー状態が解消されるまで実施することで、エラーの発生を報知する。

20

【0200】

一方、現金(紙幣)の投入時においてカードスロット392に受付中の会員カードあるいはビジターカードが存在する場合には、上記にて特定した投入金額を、受付中の会員カードあるいはビジターカード並びにカードテーブルに記憶されているプリペイド残額データから特定されるプリペイド残額に加算して、これら各プリペイド残額データを加算後の新たなプリペイド残額を特定可能なプリペイド残額データに更新した後、該入金金額(投入金額に同じ)と当該カードユニット3の装置IDと、受付中の会員カードあるいはビジターカードのカードIDとを含むカード入金通知をシステムコントローラ100に送信して、該システムコントローラ100の会員カードテーブルあるいはビジターカードテーブルにおいて該カードIDに対応して記憶されているプリペイド残額に該入金金額を加算更新させる。

30

【0201】

そして、残額表示器に表示されているプリペイド残額を、加算更新後の新たな金額に更新表示して、該入金処理を終了してSb2～Sb10の待機状態に戻る。

【0202】

また、前述したSb2～Sb10の待機状態において、遊技者が返却ボタンの操作を実施した場合には、遊技者による返却ボタンの操作を検知するための返却ボタンスイッチからの信号が制御ユニット328に入力されることで、制御ユニット328は、Sb5において返却ボタンの操作有りと判断して、Sb23aの異常判定処理及びSb23bの返却処理を実施する。

40

【0203】

ここで異常判定処理を実施するのは、以下の趣旨による。従来、パチンコ玉を景品に交換する時の遊技機毎に異なるパチンコ玉の単価と、遊技機の台番号とを対応付けて記憶するテーブルを備えるようにして、遊技終了時に、各遊技機毎に設置され遊技者が獲得したパチンコ玉の数を計数する各台計数機による計数値を記録した記録媒体を発券し、対応する遊技機毎の単価で記録媒体に記録された計数値に基づいた景品交換を可能とするシステムがあった(例えば特開平10-127911号公報)。しかしながら、このシステムにおいては、第1の単価(例えば1円)が設定された遊技機で払い出されたパチンコ玉が、第1の単価よりも高い第2の単価(例えば4円)が設定された遊技機に移動され、当該遊

50

技機の各台計数機で計数された場合に、本来の景品交換の単価よりも高い単価で景品交換されてしまい、遊技場に損害が発生する恐れがあるといった問題があった。そこで、景品交換時の遊技媒体あたりの単価が異なる遊技機間で遊技媒体が移動されることによって遊技場に損害が発生することを防止することを目的として、異常判定処理を実施するようにしたのである。

【0204】

この異常判定処理においては、図23に示すように、まずS101で、RAM328bで記憶している実測獲得玉数xを読み出し、次にS102で、該読み出した実測獲得玉数xが所定数（本例では150玉）未満であるか否かを判定する。このS102で実測獲得玉数xが所定数以上である（NO）と判定された場合には、S103で、RAM328bで記憶している貸玉数u、打込玉数v、付与玉数w、及び返却玉数tを読み出し、S104で、該読み出した貸玉数u、打込玉数v、付与玉数w、及び返却玉数tに基づいて、遊技者が獲得したパチンコ玉数の計算値である計算獲得玉数yを算出する。この計算獲得玉数yは、貸玉数u+付与玉数w-打込玉数v-返却玉数tの式で算出される。これによれば、返却された遊技媒体で遊技が行われる場合であっても、計算獲得玉数yを正確に算出することができる。

【0205】

次にS105で、前記S101で読み出した実測獲得玉数xと前記S104で算出した計算獲得玉数yとの差分値である判定対象玉数zを算出する。この判定対象玉数zは、実測獲得玉数x-計算獲得玉数yの式で算出される。次にS106で、該算出した判定対象玉数zが異常判定値（本例では150玉）以上であるか否かを判定する。このS106で判定対象玉数zが異常判定値以上である（YES）と判定された場合には、S107で、異常処理として、ホールコンピュータ140に対して当該カードユニット3の装置IDを通知する。この通知を受信したホールコンピュータ140は、該通知された装置IDを、遊技場の店員が装着しているインカムを介して、該店員に伝達する。これによれば、パチンコ玉が異なる遊技機間で移動された場合には、実測獲得玉数xと計算獲得玉数yとの差分値（判定対象玉数z）が異常判定値以上となり、異常処理が行われるので、その異常に的確に対応することができる。その結果、景品交換時の遊技媒体あたりの単価が異なる遊技機間でパチンコ玉が移動されることによって遊技場に損害が発生することを防止することができる。

【0206】

次にS108で、店員による確認操作（例えば店員が操作するリモコンからIR受光ユニット315で確認信号を受信する）を待機する。このS108で確認操作が無ければ（NO）、返却処理に進まないので、S108の処理は、異常処理として、カードの返却を禁止する処理に相当する。これによれば、パチンコ玉が異なる遊技機間で移動されて、実測獲得玉数xと計算獲得玉数yとの差分値（判定対象玉数z）が異常判定値以上になると、異常処理として、カードの記録情報から持玉数を特定可能とした当該カードの返却が禁止されるので、該持玉数による景品交換を防止することができる。その結果、景品交換時の遊技媒体あたりの単価が異なる遊技機間でパチンコ玉が移動されることによって遊技場に損害が発生することを的確に防止することができる。

【0207】

このS108で確認操作が有ると（YES）、S109で、RAM328bで記憶している実測獲得玉数x、貸玉数u、打込玉数v、付与玉数w、及び返却玉数tをクリアして、返却処理に進む。これによれば、返却操作を受け付けて遊技が終了される毎に、次の遊技における実測獲得玉数xの計数及び計算獲得玉数yの算出が可能な状態にされるので、実測獲得玉数x及び計算獲得玉数yを正確に算出することができる。

【0208】

なお前記S102で実測獲得玉数xが所定数未満である（YES）と判定された場合には、前記S106の判定を実行せずに、前記S109の処理を行って、返却処理に進む。これによれば、実測獲得玉数xが所定数未満であるときは、計算獲得玉数yと実測獲得玉

10

20

30

40

50

数 \times との差分値（即ち判定対象玉数 z ）が異常判定値以上か否かの判定が行われることなく、カード（会員カード又はビジターカード）を返却することができる。該カードの返却までの時間を短縮することができる。また前記 S 1 0 6 で判定対象玉数 z が異常判定値未満である（NO）と判定された場合にも、前記 S 1 0 9 の処理を行って、返却処理に進む。

【0209】

次に、返却処理においては、図 2 4 に示すように、まず S 2 0 1 で、カードリーダライタ 3 2 7 にて受付中のカード（会員カード又はビジターカード）が有るか否かを判定する。この S 2 0 1 で受付中のカードが無い（NO）と判定された場合には、S 2 0 2 で、前記 S b 5 で受け付けた返却操作を無効にして、S b 2 ~ S b 1 0 の待機状態に戻る。一方、S 2 0 1 で受付中のカードが有る（YES）と判定された場合には、S 2 0 3 で、払出ボタン 3 1 1 の操作を無効と共に、計数払出ユニット 3 4 8 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。この計数禁止指示が入力された計数払出ユニット 3 4 8 においては、流入路 3 5 0 が流路切替え板 3 5 3' によって塞がれることにより、新たなパチンコ玉の計数が禁止されると共に、該禁止中に流入してきたパチンコ玉は、環流路 3 5 1 と流出路 3 5 2 並びに返却通路 3 4 4 を介して返却口 3 4 2 に返却されるようになる。

【0210】

次に S 2 0 4 で、カードリーダライタ 3 2 7 にて受付中のカードが会員カードであるか否かを判定する。この S 2 0 4 で受付中のカードが会員カードである（YES）と判定された場合には、S 2 1 0 で、ホールコンピュータ 1 4 0 に対して、当該会員カードのカード ID と、会員遊技情報テーブルに記憶されている会員遊技情報データとを含む会員カード返却通知を送信すると共に、S 2 1 1 で、管理コンピュータ 1 5 0 に対して、当該カードユニット 3 の装置 ID と、当該会員カードのカード ID と、カードテーブルに記憶されている計数済玉数及び貯玉数と、を含む会員カード返却通知を送信して、S 2 1 2 で、ホールコンピュータ 1 4 0 及び管理コンピュータ 1 5 0 から送信されてくる更新完了通知の受信を待機する。

【0211】

前記会員カード返却通知を受信したホールコンピュータ 1 4 0 は、会員別遊技履歴テーブルにおいて、受信した会員カード返却通知に含まれるカード ID に対応付けて、該会員カード返却通知に含まれる会員遊技情報データを記憶して、会員カード返却通知の送信元のカードユニット 3 に対して更新完了通知を送信する。また前記会員カード返却通知を受信した管理コンピュータ 1 5 0 は、会員貯蓄管理テーブルにおいて、受信した会員カード返却通知に含まれるカード ID に対応して記憶されている持玉数及び貯玉数を、受信した会員カード返却通知に含まれる計数済玉数及び貯玉数に更新すると共に、ユニット管理テーブルにおいて、受信した会員カード返却通知に含まれる装置 ID に対応する「状況」を「待機中」に変更し、「受付け ID」に格納されているカード ID を削除して、会員カード返却通知の送信元のカードユニット 3 に対して更新完了通知を送信する。

【0212】

ホールコンピュータ 1 4 0 及び管理コンピュータ 1 5 0 から更新完了通知を受信すると（S 2 1 2 で YES）、S 2 1 3 で、受付中の会員カードをカード挿入口 3 0 9 から排出して返却し、S 2 1 4 で、カードテーブル及び会員遊技情報テーブルをリセットし、S 2 1 5 で、払出ボタン 3 1 1 の操作無効と計数払出ユニット 3 4 8 における計数禁止とを解除して、S b 2 ~ S b 1 0 の待機状態に戻る。即ちカードユニット 3 にて受付中の会員カードは、後述するビジターカードの場合とは異なり、プリペイド残額が零であるか否か、及び計数済玉数が単位未満端数であるか否かに拘わらず、常に返却される。

【0213】

前記 S 2 0 4 で受付中のカードがビジターカードである（NO）と判定された場合には、S 2 2 0 で、カードテーブルで記憶しているプリペイド残額（即ち該ビジターカードに記録されているプリペイド残額）が零であるか否かを判定する。この S 2 2 0 でプリペイ

10

20

30

40

50

ド残額が零でない(N O)と判定された場合には、S 2 2 1で、カードテーブルで記憶している計数済玉数が単位未満端数(本例では24玉以下)であるか否かを判定する。このS 2 2 1で計数済玉数が単位未満端数でない(N O)、即ち計数済玉数が払出単位以上であると判定された場合には、S 2 2 2で、該計数済玉数を持玉数としてビジターカードに記録して、S 2 1 6に進む。一方、S 2 2 1で計数済玉数が単位未満端数である(Y E S)と判定された場合には、S 2 2 3で、該単位未満端数のパチンコ玉を玉貯留部355に貯留されているパチンコ玉から払い出して遊技者に返却するための単位未満払出処理を行い、計数済玉数(ここでは零)をビジターカードに記録して、S 2 1 6に進む。この単位未満払出処理については、図27で詳述する。なおS 2 2 1で持玉数が零であると判定された場合には、S 2 2 3の処理を行わずに、S 2 1 6に進む。

10

【 0 2 1 4 】

次にS 2 1 6で、管理コンピュータ150に対して、当該カードユニット3の装置IDと、当該ビジターカードのカードIDと、カードテーブルに記憶されている計数済玉数とを含むビジターカード返却通知を送信して、S 2 1 7で、管理コンピュータ150から送信されてくる更新完了通知の受信を待機する。

【 0 2 1 5 】

前記ビジターカード返却通知を受信した管理コンピュータ150は、ビジターオブ蓄管理テーブルにおいて、受信したビジターカード返却通知に含まれるカードIDに対応して記憶されている持玉数を、受信したビジターカード返却通知に含まれる計数済玉数に更新すると共に、ユニット管理テーブルにおいて、受信したビジターカード返却通知に含まれる装置IDに対応する「状況」を「待機中」に変更し、「受付けID」に格納されているカードIDを削除して、ビジターカード返却通知の送信元のカードユニット3に対して更新完了通知を送信する。

20

【 0 2 1 6 】

管理コンピュータ150から更新完了通知を受信すると(S 2 1 7でY E S)、S 2 1 8で、受付中のビジターカードをカード挿入口309から排出して返却し、S 2 1 9で、カードテーブルをリセットして、前記S 2 1 5に進む。即ちカードユニット3にて受付中のビジターカードは、プリペイド残額が零でない場合には、常に返却される。

【 0 2 1 7 】

前記S 2 2 0でプリペイド残額が零である(Y E S)と判定された場合には、S 2 3 1で、前記S 2 2 1と同様に、カードテーブルで記憶している計数済玉数が単位未満端数(本例では24玉以下)であるか否かを判定する。このS 2 3 1で計数済玉数が単位未満端数でない(N O)、即ち計数済玉数が払出単位以上であると判定された場合には、S 2 3 2で、前記S 2 2 2と同様に、該計数済玉数を持玉数としてビジターカードに記録して、前記S 2 1 6に進む。即ちカードユニット3にて受付中のビジターカードは、プリペイド残額が零である場合には、計数済玉数が零でないことを条件として、返却される。

30

【 0 2 1 8 】

一方、S 2 3 1で計数済玉数が単位未満端数である(Y E S)と判定された場合には、S 2 3 3で、前記S 2 2 3と同様に、該単位未満端数のパチンコ玉を玉貯留部355に貯留されているパチンコ玉から払い出して遊技者に返却するための単位未満払出処理を行って、S 2 4 0に進む。なおS 2 3 1で計数済玉数が零であると判定された場合には、S 2 3 3の処理を行わずに、S 2 4 0に進む。

40

【 0 2 1 9 】

S 2 4 0では、システムコントローラ100に対して、当該ビジターカードのカードIDを含む取込通知を送信し、S 2 4 1で、管理コンピュータ150に対して、当該カードユニット3の装置IDと、当該ビジターカードのカードIDとを含む取込通知を送信して、S 2 4 2で、システムコントローラ100及び管理コンピュータ150から送信されてくる更新完了通知の受信を待機する。

【 0 2 2 0 】

前記取込通知を受信したシステムコントローラ100は、ビジターカードテーブルにお

50

いて、受信した取込通知に含まれるカードIDに対応する「状況」を「保管中」に変更して、取込通知の送信元のカードユニット3に対して更新完了通知を送信する。また前記取込通知を受信した管理コンピュータ150は、ビジター貯蓄管理テーブルにおいて、受信した取込通知に含まれるカードIDに対応して記憶されている持玉数を零に更新すると共に、ユニット管理テーブルにおいて、受信した取込通知に含まれる装置IDに対応する「状況」を「待機中」に変更し、「受付けID」に格納されているカードIDを削除して、取込通知の送信元のカードユニット3に対して更新完了通知を送信する。

【0221】

システムコントローラ100及び管理コンピュータ150から更新完了通知を受信すると(S242でYES)、S243で、受付中のビジターカードを取り込んでカード貯留部370に貯留する取込処理を行って、前記S219に進む。即ちカードユニット3にて受付中のビジターカードは、プリペイド残額が零であり、かつ計数済玉数が単位未満端数である場合には、返却されずに取り込まれる。これによれば、少ない持玉数が記録されたビジターカードが返却されて捨てられることによる遊技場の損失を防止できる。

10

【0222】

図21に戻り、前述したSb2～Sb10の待機状態において、遊技者が再プレイボタン319の操作を実施した場合には、該再プレイボタン319の操作を検知した表示制御基板329から再プレイ操作情報が制御ユニット328に入力されることで、制御ユニット328は、Sb6において再プレイボタン319の操作有りと判断してSb24に進み、再プレイ処理を実施する。

20

【0223】

この再プレイ処理においては、まず、計数済玉数が「0」であるか否かを判定し、計数済玉数が「0」でない場合には、該操作を無効と共に、「計数済玉数が有りますので、払出ボタンを操作して下さい。」のメッセージを表示部312に表示した後、Sb2～Sb10の待機状態に戻る一方、計数済玉数が「0」である場合には、更に、RAM328b内に記憶されている暗証番号の照合済みの有無を示す照合済みフラグが、照合済みを示す「1」であるか否かを判定し、「1」でない場合(照合済みでない場合)には、暗証番号の受付け処理を実施する。

【0224】

このように、本実施例では、当日において会員遊技者が獲得した計数済玉数(即ち持玉数)は、貯玉数と異なり、手数料を必要とせずに払出しが実施されることから、これら手数料がかからない計数済玉数が存在する場合において再プレイ操作を無効とすることで、手数料がかからない計数済玉数が存在するにもかかわらず、手数料のかかる貯玉数が使用されてしまうことによる会員遊技者の不利益の発生を解消することができるようになっている。

30

【0225】

本実施例の暗証番号の受付け処理においては、まず、テンキーを含む暗証番号の受付け画面並びに暗証番号の入力を促すアナウンス表示を表示部312に表示して、暗証番号の受付けを行う。

【0226】

そして、受付けた暗証番号とカードテーブルに格納している暗証番号とを比較し、双方が一致した場合において、RAM328b内の所定領域の照合済みフラグを、照合済みを示す「1」に更新すると共に、カードテーブルに格納している貯玉数が所定の再プレイ単位玉数(135玉)以上であることを条件に、再プレイ玉貸処理を実施する。

40

【0227】

一方、照合済みを示す「1」である場合には、さらに、LED320aが点灯状態であるか否か、つまり、貯玉数が所定の再プレイ単位玉数以上であるか否かを判定し、LED320aが点灯状態である場合には、カードテーブルに記憶されている貯玉数から、再プレイ単位数である135玉を減算更新し、再プレイ表示部320(LED320a)を消灯した後、再プレイ玉貸処理を実施する。この本実施例の再プレイ玉貸処理においては、

50

再プレイ単位数（135玉）に対応するパチンコ玉数、具体的には、再プレイ単位数（135玉）から手数料10玉を除いた125玉のパチンコ玉の払出しを、上述した貸与処理の場合と同様に、対応するパチンコ機2における払出単位である25玉の払出を指示する信号を5回出力することでパチンコ機2に実施させる。

【0228】

なお、再プレイ単位玉数の減算更新後の貯玉数が、再プレイ単位玉数以上である場合には、再プレイ玉貸処理の終了後において、再度、再プレイ表示部320（LED320a）が点灯状態とされる。

【0229】

そして、管理コンピュータ150に対して、カードテーブルに記憶されているカードID並びに会員IDと、貯玉数から減算した再プレイ単位数（135玉）とを含む再プレイ完了通知を送信した後、該再プレイ処理を終了してSb2～Sb10の待機状態に戻る。

【0230】

なお、再プレイ完了通知を受信した管理コンピュータ150は、会員貯蓄管理テーブルにおいて、該再プレイ完了通知に含まれるカードID並びに会員IDに対応付けて記憶されている貯玉数から再プレイ単位数（135玉）を減算更新する。

【0231】

また、前述したSb2～Sb10の待機状態において、払出ボタン311を操作した場合には、払出ボタンスイッチ311'からの操作信号が制御ユニット328に入力されることで、制御ユニット328は、Sb7において払出ボタン311の操作有りと判断してSb25に進み、図25及び図26に示す払出処理を実施する。なお、払出操作が無効とされている場合には、Sb25に進むことなく、Sb2～Sb10の待機状態を継続する。

【0232】

ここで図25及び図26を参照して、払出処理について説明する。なお図25は、会員カードが挿入されている場合の払出処理であり、図26は、ビジターカードが挿入されている場合の払出処理である。

【0233】

この払出処理では、まず図25のS700で、カードリーダライタ327で受け付けているカードが会員カードであるか否かを判定する。このS700で会員カードである（YES）と判定された場合には、S700aで、カードテーブルの計数済玉数が、予め設定されている払出設定数（例えば5度数分の125玉）以上であるか否かを判定する。

【0234】

このS700aで計数済玉数が払出設定数以上である（YES）と判定された場合には、S710で、カードテーブルの自台玉数が前記払出設定数以上であるか否かを判定する。このS710で自台玉数が払出設定数以上である（YES）と判定された場合には、S711で、カードテーブルの自台玉数から払出設定数を減算して、S734で、払出設定数（即ち5度数）分の単位払出処理を行って、払出処理を終了して、前記Sb2～Sb10の待機状態に戻る。なお、S734の処理は、払出設定数分のパチンコ玉をパチンコ機2から払い出す処理であるが、これについては図28を参照して詳述する。

【0235】

ここでS711及びS734の処理を行う制御ユニット328は、カードテーブルの自台玉数が予め定められた所定数（払出設定数）以上であることを条件として、該払出設定数を当該自台玉数から減算する第1減算処理（S711）と、該払出設定数のパチンコ玉をパチンコ機2から払い出して遊技者に返却するための所定数払出処理（S734）と、を行う第1処理手段として機能するものである。これによれば、完全ID管理を行う遊技用システムで、カードユニット3において、計数値である自台玉数と管理コンピュータ150で管理している持玉数であるカード玉数とを個別に記憶し、自台玉数が払出設定数以上である場合には、管理コンピュータ150と通信を行うことなく、該自台玉数を使用して払出設定数のパチンコ玉を払い出す所定数払出処理を行うので、カードユニット3と管

10

20

30

40

50

理コンピュータ150との間における通信負荷が過大になることや払出処理を行う処理速度が低下するのを防止することができる。

【0236】

前記S710で自台玉数が払出設定数以上でない(NO)と判定された場合には、S720で、カードテーブルの自台玉数が零であるか否かを判定する。このS720で自台玉数が零である(YES)、即ち計数済玉数の全てがカード玉数であると判定された場合には、S721で、受付中の会員カードのカードIDを含み、該カードIDに対応付けて会員貯蓄管理テーブルで記憶している持玉数から払出設定数を減算させるための第1減算要求を、管理コンピュータ150に対して送信して、S722で、該管理コンピュータ150から送信されてくる減算完了通知の受信を待機する。

10

【0237】

S721の第1減算要求を受信した管理コンピュータ150は、該第1減算要求に含まれるカードIDに対応付けて会員貯蓄管理テーブルで記憶している持玉数から払出設定数を減算し、該減算が完了すると、減算完了通知をカードユニット3に対して返信する。カードユニット3は、S722で該減算完了通知を受信すると(YES)、S723で、カードテーブルのカード玉数から払出設定数を減算して、前記S734で、払出設定数(即ち5度数)分の単位払出処理を行って、払出処理を終了して、前記Sb2～Sb10の待機状態に戻る。

【0238】

ここでS721、S723、及びS734の処理を行う制御ユニット328は、カードテーブルの自台玉数が零であるが、カードテーブルのカード玉数が所定数(払出設定数)以上であることを条件として、該払出設定数を管理コンピュータ150の持玉数から減算させるための減算要求を該管理コンピュータ150に対して送信する第1減算要求送信処理(S721)と、該払出設定数をカード玉数から減算する第2減算処理(S723)と、該払出設定数のパチンコ玉をパチンコ機2から払い出して遊技者に返却するための所定数払出処理(S734)と、を行う第2処理手段として機能するものである。即ち、カードテーブルの自台玉数が零であるが、カードテーブルのカード玉数が払出設定数以上である場合には、管理コンピュータ150と通信を行い、持玉数を使用して払出設定数のパチンコ玉を払い出す所定数払出処理を行う。

20

【0239】

前記S720で自台玉数が零でない(NO)、即ち自台玉数が1以上であって払出設定数未満であると判定された場合には、S730で、該自台玉数だけでは払出設定数分の単位払出処理に不足する不足玉数を、払出設定数から自台玉数を減じることにより算出し、S731で、受付中の会員カードのカードIDを含み、該カードIDに対応付けて会員貯蓄管理テーブルで記憶している持玉数から不足玉数を減算させるための第2減算要求を、管理コンピュータ150に対して送信して、S732で、該管理コンピュータ150から送信されてくる減算完了通知の受信を待機する。

30

【0240】

S731の第2減算要求を受信した管理コンピュータ150は、該第2減算要求に含まれるカードIDに対応付けて会員貯蓄管理テーブルで記憶している持玉数から不足玉数を減算し、該減算が完了すると、減算完了通知をカードユニット3に対して返信する。カードユニット3は、S732で該減算完了通知を受信すると(YES)、S733で、カードテーブルの自台玉数を零にすると共にカード玉数から不足玉数を減算して、前記S734で、払出設定数(即ち5度数)分の単位払出処理を行って、払出処理を終了して、前記Sb2～Sb10の待機状態に戻る。

40

【0241】

ここでS731、S733、及びS734の処理を行う制御ユニット328は、カードテーブルの自台玉数が零ではなく所定数(払出設定数)であり、かつ、計数済玉数が払出設定数以上であることを条件として、払出設定数から自台玉数を減じた不足玉数を管理コンピュータ150の持玉数から減算させるための減算要求を該管理コンピュータ150に

50

対して送信する第2減算要求送信処理(S731)と、自台玉数を零にすると共に不足玉数をカード玉数から減算する第3減算処理(S733)と、該払出設定数のパチンコ玉をパチンコ機2から払い出して遊技者に返却するための所定数払出処理(S734)と、を行う第3処理手段として機能するものである。これによれば、自台玉数が零ではなく払出設定数未満であり、かつ自台玉数とカード玉数との合算値である計数済玉数が払出設定数以上である場合には、管理コンピュータ150と通信を行うことにより、前記不足玉数を持玉数から減算し、自台玉数の全てと該減算した持玉数とを使用して払出設定数のパチンコ玉を払い出す所定数払出処理を行うので、計数済玉数が払出設定数以上であるから該払出設定数のパチンコ玉が払い出されると思っている遊技者が不審に思うことがない。

【0242】

10

具体的には、例えば自台玉数が10玉でカード玉数が120玉である場合には、計数済玉数として130玉が表示されるので、遊技者は計数済玉数が払出設定数の125玉以上であるから該125玉がパチンコ機2から払い出されると思っているところ、仮に自台玉数のみを使用して10玉を計数払出ユニット348から払い出すと、カード玉数の120玉は残って計数済玉数として120玉が表示されるとはいえども、遊技者はなぜ125玉がパチンコ機2から払い出されないのか不審に思うが、本実施例では、前記第3処理手段による処理(いわば、自台玉数とカード玉数とをまたがって使用して払出設定数を払い出す「またがり処理」)を行うので、遊技者が不審に思うことがない。

【0243】

20

前記S700aで計数済玉数が払出設定数以上でない(NO)と判定された場合には、S700bで、計数済玉数が、予め定められた払出単位(例えば1度数分の25玉)以上であるか否かを判定する。

【0244】

30

このS700bで計数済玉数が払出単位以上である(YES)と判定された場合には、S740で、カードテーブルの自台玉数が前記払出単位以上であるか否かを判定する。このS740で自台玉数が払出単位以上である(YES)と判定された場合には、S741で、カードテーブルの自台玉数から払出単位を減算して、S764で、払出単位分(即ち1度数)の単位払出処理を行って、前記S700bに戻る。なお、S764の処理は、払出単位分のパチンコ玉をパチンコ機2から払い出す処理であるが、これについては図28を参照して詳述する。

【0245】

ここでS741及びS744の処理を行う制御ユニット328は、カードテーブルの自台玉数が予め定められた所定数(払出単位)以上であることを条件として、該払出単位を当該自台玉数から減算する第1減算処理(S741)と、該払出単位のパチンコ玉をパチンコ機2から払い出すための所定数払出処理(S764)と、を行う第1処理手段として機能するものである。これによれば、完全ID管理を行う遊技用システムで、カードユニット3において、計数値である自台玉数と管理コンピュータ150で管理している持玉数であるカード玉数とを個別に記憶し、自台玉数が払出単位以上である場合には、管理コンピュータ150と通信を行うことなく、該自台玉数を使用して払出単位のパチンコ玉を払い出す所定数払出処理を行うので、カードユニット3と管理コンピュータ150との間ににおける通信負荷が過大になることや払出処理を行う処理速度が低下するのを防止することができる。

40

【0246】

前記S740で自台玉数が払出単位以上でない(NO)と判定された場合には、S750で、カードテーブルの自台玉数が零であるか否かを判定する。このS750で自台玉数が零である(YES)、即ち計数済玉数の全てがカード玉数であると判定された場合には、S751で、受付中の会員カードのカードIDを含み、該カードIDに対応付けて会員貯蓄管理テーブルで記憶している持玉数から払出単位を減算させるための第1減算要求を、管理コンピュータ150に対して送信して、S752で、該管理コンピュータ150から送信されてくる減算完了通知の受信を待機する。

50

【0247】

S751の第1減算要求を受信した管理コンピュータ150は、該第1減算要求に含まれるカードIDに対応付けて会員貯蓄管理テーブルで記憶している持玉数から払出単位を減算し、該減算が完了すると、減算完了通知をカードユニット3に対して返信する。カードユニット3は、S752で該減算完了通知を受信すると(YES)、S753で、カードテーブルのカード玉数から払出単位を減算して、前記S764で、払出単位(即ち1度数)分の単位払出処理を行って、前記S700bに戻る。

【0248】

ここでS751、S753、及びS764の処理を行う制御ユニット328は、カードテーブルの自台玉数が零であるが、カードテーブルのカード玉数が所定数(払出単位)以上であることを条件として、該払出単位を管理コンピュータ150の持玉数から減算させるための減算要求を該管理コンピュータ150に対して送信する第1減算要求送信処理(S751)と、該払出単位をカード玉数から減算する第2減算処理(S753)と、該払出単位のパチンコ玉を払い出すための所定数払出処理(S764)と、を行う第2処理手段として機能するものである。即ち、カードテーブルの自台玉数が零であるが、カードテーブルのカード玉数が払出単位以上である場合には、管理コンピュータ150と通信を行い、持玉数を使用して払出単位のパチンコ玉を払い出す所定数払出処理を行う。

10

【0249】

前記S750で自台玉数が零でない(NO)、即ち自台玉数が1以上であって払出単位未満であると判定された場合には、S760で、該自台玉数だけでは払出単位分の単位払出処理に不足する不足玉数を、払出単位から自台玉数を減じることにより算出し、S761で、受付中の会員カードのカードIDを含み、該カードIDに対応付けて会員貯蓄管理テーブルで記憶している持玉数から不足玉数を減算させるための第2減算要求を、管理コンピュータ150に対して送信して、S762で、該管理コンピュータ150から送信されてくる減算完了通知の受信を待機する。

20

【0250】

S761の第2減算要求を受信した管理コンピュータ150は、該第2減算要求に含まれるカードIDに対応付けて会員貯蓄管理テーブルで記憶している持玉数から不足玉数を減算し、該減算が完了すると、減算完了通知をカードユニット3に対して返信する。カードユニット3は、S762で該減算完了通知を受信すると(YES)、S763で、カードテーブルの自台玉数を零にすると共にカード玉数から不足玉数を減算して、前記S764で、払出設定数(即ち1度数)分の単位払出処理を行って、前記S700bに戻る。

30

【0251】

ここでS761、S763、及びS764の処理を行う制御ユニット328は、カードテーブルの自台玉数が零ではなく所定数(払出単位)であり、かつ、計数済玉数が払出単位以上であることを条件として、払出単位から自台玉数を減じた不足玉数を管理コンピュータ150の持玉数から減算させるための減算要求を該管理コンピュータ150に対して送信する第2減算要求送信処理(S761)と、自台玉数を零にすると共に不足玉数をカード玉数から減算する第3減算処理(S763)と、該払出単位のパチンコ玉を払い出すための所定数払出処理(S764)と、を行う第3処理手段として機能するものである。これによれば、自台玉数が零ではなく払出単位未満であり、かつ自台玉数とカード玉数との合算値である計数済玉数が払出単位以上である場合には、管理コンピュータ150と通信を行うことにより、前記不足玉数を持玉数から減算し、自台玉数の全てと該減算した持玉数とを使用して払出単位のパチンコ玉を払い出す所定数払出処理を行うので、計数済玉数が払出単位以上であるから該払出単位のパチンコ玉が払い出されると思っている遊技者が不審に思うことがない。

40

【0252】

具体的には、例えば自台玉数が5玉でカード玉数が30玉である場合には、計数済玉数として35玉が表示されるので、遊技者は計数済玉数が払出単位の25玉以上であるから該25玉がパチンコ機2から払い出されると思っているところ、仮に自台玉数のみを使用

50

して 5 玉を計数払出ユニット 348 から払い出すと、カード玉数の 30 玉は残って計数済玉数として 30 玉が表示されるとはいえども、遊技者はなぜ 25 玉がパチンコ機 2 から払い出されないのか不審に思うが、本実施例では、前記第 3 処理手段による処理（いわば、自台玉数とカード玉数とをまたがって使用して払出単位を払い出す「またがり処理」）を行うので、遊技者が不審に思うことがない。

【0253】

なお、S764 の処理の後には、S700b に戻って、減算後の計数済玉数が払出単位以上であれば、再び S740 以下に進む。従って、前記 S700a から最初に S700b に進んだ際の計数済玉数が 100 玉以上であれば 4 回、該計数済玉数が 75 玉以上であれば 3 回、該計数済玉数が 50 玉以上であれば 2 回、S764 の処理が繰り返し行われる。

10

【0254】

前記 S700b で計数済玉数が払出単位以上でない（NO）と判定された場合には、S700c で、計数済玉数が 0 であるか否かを判定する。この S700c で計数済玉数が 0 である（YES）と判定された場合には、払出処理を終了して、前記 Sb2 ~ Sb10 の待機状態に戻る。

【0255】

一方、S700c で計数済玉数が 0 ではない（NO）、即ち計数済玉数が 1 以上であり払出単位未満であると判定された場合には、S770 で、自台玉数が有り、かつカード玉数が零であるか否かを判定する。この S770 で YES と判定された場合には、S771 で、カードテーブルの自台玉数を 0 にして、S772 で、単位未満払出処理を行って、払出処理を終了して、前記 Sb2 ~ Sb10 の待機状態に戻る。なお、S772 の処理は、払出単位未満の端数である計数済玉数分のパチンコ玉を計数払出ユニット 348 から払い出す処理であるが、これについては図 27 を参照して詳述する。

20

【0256】

前記 S770 で NO と判定された場合には、S780 で、自台玉数が零であり、かつカード玉数が有るか否かを判定する。この S780 で YES と判定された場合には、S781 で、受付中の会員カードのカード ID を含み、該カード ID に対応付けて会員貯蓄管理テーブルで記憶している持玉数を 0 にさせるための第 3 減算要求を、管理コンピュータ 150 に対して送信して、S782 で、該管理コンピュータ 150 から送信されてくる減算完了通知の受信を待機する。

30

【0257】

S781 の第 3 減算要求を受信した管理コンピュータ 150 は、該第 3 減算要求に含まれるカード ID に対応付けて会員貯蓄管理テーブルで記憶している持玉数を減算して零にし、該減算が完了すると、減算完了通知をカードユニット 3 に対して返信する。カードユニット 3 は、S782 で該減算完了通知を受信すると（YES）、S783 で、カードテーブルのカード玉数を 0 にして、S772 で、前記単位未満払出処理を行って、払出処理を終了して、前記 Sb2 ~ Sb10 の待機状態に戻る。

【0258】

この S781, S783, 及び S772 の処理を行う制御ユニット 328 は、自台玉数が零であるが、カード玉数が零ではなく払出単位未満であることを条件として、持玉数を零にさせるための減算要求を管理コンピュータ 150 に対して送信する第 3 減算要求送信処理（S781）と、カード玉数を零にする第 4 減算処理（S783）と、該カード玉数のパチンコ玉を計数払出ユニット 348 から払い出して遊技者に返却するための端数払出処理（S772）と、を行う第 4 処理手段として機能するものである。

40

【0259】

また S781, S783, 及び S772 の処理を行う制御ユニット 328 は、前記第 3 処理手段による処理後のカード玉数が零ではなく払出単位未満であることを条件として、前記第 3 減算要求送信処理（S781）と、前記第 4 減算処理（S783）と、前記端数払出処理（S772）と、を行う第 6 処理手段として機能するものである。これによれば、前記 S733 で不足玉数を減算した後のカード玉数が払出単位未満である場合には、管

50

理コンピュータ150と通信を行うことにより、持玉数を零にし、該減算した持玉数の全てを使用して計数済玉数のパチンコ玉を払い出す端数払出処理を行うので、当該払出単位未満の端数のパチンコ玉の払出を受けるための操作を遊技者が行う必要が無い。

【0260】

前記S780でNO、即ち自台玉数もカード玉数もあると判定された場合には、S791で、受付中の会員カードのカードIDを含み、該カードIDに対応付けて会員貯蓄管理テーブルで記憶している持玉数を0にさせるための第3減算要求を、管理コンピュータ150に対して送信して、S792で、該管理コンピュータ150から送信されてくる減算完了通知の受信を待機する。

【0261】

S791の第3減算要求を受信した管理コンピュータ150は、該第3減算要求に含まれるカードIDに対応付けて会員貯蓄管理テーブルで記憶している持玉数を減算して零にし、該減算が完了すると、減算完了通知をカードユニット3に対して返信する。カードユニット3は、S792で該減算完了通知を受信すると(YES)、S793で、カードテーブルの自台玉数を零にすると共にカード玉数を0にして、S772で、前記単位未満払出処理を行って、払出処理を終了して、前記Sb2～Sb10の待機状態に戻る。

【0262】

このS791、S793、及びS772の処理を行う制御ユニット328は、自台玉数が零でなく払出単位未満であり、かつ、カード玉数が零ではなく計数済玉数が払出単位未満であることを条件として、持玉数を零にさせるための減算要求を管理コンピュータ150に対して送信する第3減算要求送信処理(S791)と、自台玉数を零にすると共にカード玉数を零にする第5減算処理(S793)と、該計数済玉数のパチンコ玉を計数払出ユニット348から払い出して遊技者に返却するための端数払出処理(S772)と、を行う第5処理手段として機能するものである。これによれば、自台玉数が零ではなく払出単位未満であり、かつカード玉数が零ではなく計数済玉数が払出単位未満である場合にも、管理コンピュータ150と通信を行うことにより、持玉数を零にし、自台玉数の全てと該減算した持玉数の全てとを使用して計数済玉数のパチンコ玉を払い出す端数払出処理を行うので、計数済玉数のパチンコ玉が払い出されると思っている遊技者が不審に思うことがない。

【0263】

具体的には、例えば自台玉数が5玉でカード玉数が15玉である場合には、計数済玉数として20玉が表示されるので、遊技者は計数済玉数が払出単位の25玉未満であるから該20玉が計数払出ユニット348から払い出されると思っているところ、仮に自台玉数のみを使用して5玉を計数払出ユニット348から払い出すと、カード玉数の15玉は残って計数済玉数として15玉が表示されるとはいえども、遊技者はなぜ20玉が計数払出ユニット348から払い出されないのか不審に思うが、本実施例では、前記第5処理手段による処理(いわば、自台玉数とカード玉数とをまたがって使用して計数済玉数の全てを払い出す「またがり処理」)を行うので、遊技者が不審に思うことがない。

【0264】

なお、以上に説明した図25において、払出処理手段(制御ユニット328)は、計数済玉数が払出設定数(125玉)以上である場合には、該払出設定数を所定数として、第1処理手段による処理(S711, S734), 第2処理手段による処理(S721, S723, S734), 及び第3処理手段による処理(S731, S733, S734)を行い、計数済玉数が払出設定数未満である場合には、払出単位(25玉)を所定数として、第1処理手段による処理(S741, S764), 第2処理手段による処理(S751, S753, S764), 及び第3処理手段による処理(S761, S763, S764)を行うものである。

【0265】

前記S700で会員カードでない(NO)、即ちカードリーダライタ327で受け付けているカードがビジターカードであると判定された場合には、図26に進み、S800a

10

20

30

40

50

で、カードテーブルの計数済玉数が前記払出設定数（例えば 5 度数分の 125 玉）以上であるか否かを判定する。

【0266】

この S800a で計数済玉数が払出設定数以上である（YES）と判定された場合には、S811 で、カードテーブルの自台玉数及び / 又はカード玉数から払出設定数を減算する。具体的には、該払出設定数を自台玉数から優先して減算し、該減算して自台玉数が零になったら、あるいは最初から自台玉数が零であったら、減算しきれなかった分をカード玉数から減算する。そして S811 の処理の後に、S812 で、払出設定数（即ち 5 度数）分の前記単位払出処理を行って、払出処理を終了して、前記 Sb2 ~ Sb10 の待機状態に戻る。なお、S812 の処理は、払出設定数分のパチンコ玉をパチンコ機 2 から払い出す処理であるが、これについては図 28 を参照して詳述する。

10

【0267】

前記 S800a で計数済玉数が払出設定数以上でない（NO）と判定された場合には、S800b で、計数済玉数が前記払出単位（例えば 1 度数分の 25 玉）以上であるか否かを判定する。この S800b で払出単位以上である（YES）と判定された場合には、S821 で、カードテーブルの自台玉数及び / 又はカード玉数から払出単位を減算する。具体的には、該払出単位を自台玉数から優先して減算し、該減算して自台玉数が零になったら、あるいは最初から自台玉数が零であったら、減算しきれなかった分をカード玉数から減算する。そして S821 の処理の後に、S822 で、払出単位（即ち 1 度数）分の前記単位払出処理を行って、S800b に戻り、減算後の計数済玉数が払出単位以上であれば、再び S821 以下に進む。従って、前記 S800a から最初に S800b に進んだ際の計数済玉数が 100 玉以上であれば 4 回、該計数済玉数が 75 玉以上であれば 3 回、該計数済玉数が 50 玉以上であれば 2 回、S822 の処理が繰り返し行われる。なお、S822 の処理は、払出度数分のパチンコ玉をパチンコ機 2 から払い出す処理であるが、これについては図 28 を参照して詳述する。

20

【0268】

前記 S800b で計数済玉数が払出単位以上でない（NO）と判定された場合には、S800c で、計数済玉数が 0 であるか否かを判定する。この S800c で計数済玉数が 0 である（YES）と判定された場合には、払出処理を終了して、前記 Sb2 ~ Sb10 の待機状態に戻る。

30

【0269】

一方、S800c で計数済玉数が 0 ではない（NO）、即ち計数済玉数が 1 以上であり払出単位未満であると判定された場合には、S831 で、カードテーブルの自台玉数とカード玉数を 0 にして、S832 で、計数済玉数分のパチンコ玉を計数払出ユニット 348 から払い出す前記単位未満払出処理を行い、S833 で、カード回収判定処理を行って、払出処理を終了して、前記 Sb2 ~ Sb10 の待機状態に戻る。ここで S833 のカード回収判定処理は、ビジターカードの計数済玉数が零かつプリペイド残額が零の場合に、前述の貸与処理におけるプリペイド残額が零である場合と同じく、当該ビジターカードを回収する取込処理と、システムコントローラ 100 と管理コンピュータ 150 に対して該回収したビジターカードのカード ID を含む回収通知を送信する回収通知送信処理を行い、カードテーブルをリセットする。

40

【0270】

この図 26 で説明した、ビジターカードが挿入されている場合の払出処理では、管理コンピュータ 150 で記憶されている持玉数ではなく、該ビジターカードに記録されている持玉数を使用して遊技媒体の払出を行うので、管理コンピュータ 150 と通信を行わずに払出処理を行う。

【0271】

次に図 27 を参照して、カードユニット 3 の制御ユニット 328 が行う前記単位未満払出処理について説明する。

【0272】

50

この単位未満払出処理では、まず S 3 0 1 で、払出端数をセットする。具体的には、図 2 4 の S 2 2 3 又は S 2 3 3 に示す単位未満払出処理では、S 2 2 1 又は S 2 3 1 で単位未満端数であると判定された計数済玉数を払出端数としてセットし、図 2 5 の S 7 7 2 及び図 2 6 の S 8 3 2 に示す単位未満払出処理では、計数済玉数を払出端数としてセットする。

【 0 2 7 3 】

次に S 3 0 2 で、計数払出ユニット 3 4 8 から出力された貯留玉数出力から特定される、玉貯留部 3 5 5 に貯留されているパチンコ玉の数である貯留残数が、該セットされた払出端数以上であるか否かを判定する。この S 3 0 2 で貯留残数が払出端数未満である (N O) と判定された場合には、S 3 0 3 で、「玉不足のため払出ができません。係員を呼んで下さい。」と表示部 3 1 2 に表示すると共に、多機能ランプ 3 0 1 の点灯状態を、貯留残数エラーが発生したことを報知する所定の点灯様式にて点灯させることにより、貯留残数エラー報知を行って、S 3 0 4 で、エラーが解消するのを待機する。この貯留残数エラー報知により玉貯留部 3 5 5 に貯留されている貯留残数が少ないことを把握した係員は、前述したように、リモコンを用いて、加算留保設定を実施して玉貯留部 3 5 5 にパチンコ玉を補充することで、玉貯留部 3 5 5 からのパチンコ玉の払出しが可能とされて、該エラーが解消する。この S 3 0 4 でエラーが解消すると (Y E S) 、S 3 1 1 に進む。一方、S 3 0 2 で貯留残数が払出端数以上である (Y E S) と判定された場合にも、S 3 1 1 に進む。

【 0 2 7 4 】

S 3 1 1 では、D 3 1 1 に示すように、表示部 3 1 2 において、前記セットされた払出端数である払出残数を表示すると共に、パチンコ機 2 のアイコン上で計数払出ユニット 3 4 8 を点滅表示 (図では網掛けで表示) し、該点滅する計数払出ユニット 3 4 8 を矢印で指し示し、さらに「計数払出ユニットから払い出します」の文言を表示することにより、該計数払出ユニット 3 4 8 からパチンコ玉を払い出す旨を報知する払出報知を行う。ここで S 3 1 1 の処理を行う制御ユニット 3 2 8 及び D 3 1 1 の表示を行う表示部 3 1 2 は、少なくとも単位未満払出処理に基づく計数払出ユニット 3 4 8 からのパチンコ玉の払出を遊技者に認識させるための払出報知を行う払出報知手段として機能するものである。これによれば、該払出報知を行うことにより、単位未満払出処理に基づく単位未満端数のパチンコ玉の払出が、パチンコ機 2 からではなく、当該カードユニット 3 の計数払出ユニット 3 4 8 から行われることを遊技者に認識させることができるので、遊技者が該払出に対して困惑するのを防止できる。

【 0 2 7 5 】

即ち、計数済玉数に基づくパチンコ玉の払出処理が行われる場合において、例えば前記図 2 5 で説明したように、計数済玉数が払出設定数 (例えば 1 2 5 玉) 以上であれば (S 7 0 0 a で Y E S) 、該払出設定数分のパチンコ玉がパチンコ機 2 からのみ払い出され (S 7 3 4) 、計数済玉数が払出設定数未満であっても (S 7 0 0 a で N O) 、計数済玉数が払出単位数以上であれば (S 7 0 0 b で Y E S) 、該払出単位のパチンコ玉がパチンコ機 2 からのみ払い出されるので (S 7 6 4) 、パチンコ玉が計数払出ユニット 3 4 8 から払い出されるのは、計数済玉数が払出単位未満の場合 (S 7 0 0 b で N O) に限られるため、該計数払出ユニット 3 4 8 からの払出が分かりづらく、遊技者が該払出に対して困惑するという問題があったところ、この払出報知を行うことにより、当該払出を遊技者に認識させることができるのである。なお本例では、計数払出ユニット 3 4 8 から払い出されたパチンコ玉は開閉シャッタ 3 4 2 ' により堰き止められていて、該開閉シャッタ 3 4 2 ' を開放しないと返却口 3 4 2 から返却されないので、計数払出ユニット 3 4 8 からパチンコ玉が払い出されたのが分かりづらいところ、この払出報知を行うことにより、当該払出を遊技者に認識させることができるので、さらに有効である。

【 0 2 7 6 】

次に S 3 1 2 では、前記払出残数 (即ち S 3 0 1 でセットされた払出端数) 分のパチンコ玉の払出指示を計数払出ユニット 3 4 8 に対して出力することにより、パチンコ玉の払

10

20

30

40

50

出を開始する。該払出指示が入力された計数払出ユニット 348 は、流路切替え板 353' を、流路切替え用ソレノイド 353 によって、流入路 350 を塞ぐ位置に回動させることにより、新たなパチンコ玉の計数を禁止すると共に、シャッタ 357 を、払出センサ 356 が前記払出残数のパチンコ玉の通過を検出するまで開状態として、該払出残数分のパチンコ玉を計数して流出路 352 に払い出す。これら払い出されたパチンコ玉は、流出路 352 並びに返却通路 344 を通じて返却口 342 に流下するので、該返却口 342 の開閉シャッタ 342' を遊技者が開放することで、これら払い出された払出残数分のパチンコ玉を取り出すことができる。

【0277】

次に S313 で、パチンコ玉の払出を 1 玉検知する毎に (YES)、S314 で、D314 に示すように、表示部 312 で表示されている払出残数から該 1 玉を減算表示して、S315 で、該減算後の払出残数が零であるか否かを判定し、零でなければ S313 に戻り、零であれば S316 に進む。ここで S314 の処理を行う制御ユニット 328 及び D314 の表示を行う表示部 312 は、単位未満払出処理を行うことによりパチンコ玉を 1 つずつ払い出す毎に、これから払い出すパチンコ玉数を更新表示 (払出残数を減算更新) する遊技媒体数更新表示手段として機能するものである。これによれば、遊技者が該払出に対して不審に思うのを防止できる。

10

【0278】

次に S316 では、D316 に示すように、表示部 312 において、パチンコ機 2 のアイコン上で計数払出ユニット 348 を点滅表示 (図では網掛けで表示) し、該点滅する計数払出ユニット 348 を矢印で指し示し、さらに「払出が終わりました」と「取り忘れにご注意下さい」の文言を表示することにより、取り忘れの防止を促す旨を報知する取り忘れ防止報知を行って、単位未満端数を終了する。ここで S316 の処理を行う制御ユニット 328 及び D316 の表示を行う表示部 312 は、単位未満払出処理により払い出したパチンコ玉を遊技者が取り忘れることを防止するための報知を行う払出報知手段として機能するものである。これによれば、単位未満払出処理で払い出したパチンコ玉の取り忘れを防止できる。なお D316 の表示は、所定時間 (例えば 15 秒間) 経過後に消去される。

20

【0279】

なお、図 27 では示さないが、S302 で YES と判定されると、前記発光装置 347 が所定の第 1 様様 (例えば赤色) で発光することにより、該単位未満払出処理に基づくパチンコ玉の払出を遊技者に認識させるための払出報知を行い、S315 で YES と判定されると、該第 1 様様での発光を終了する。

30

【0280】

次に図 28 を参照して、カードユニット 3 の制御ユニット 328 が行う前記単位払出処理について説明する。

【0281】

この単位払出処理では、まず S401 で、パチンコ機 2 から送信される払出可能信号 (前記 PRDY の LOW) を検出中であるか否かを判定する。この S401 で払出可能信号を検出中でない (NO) と判定された場合には、S402 で、該単位払出処理を中止するエラー処理を行う。一方、S401 で払出可能信号を検出中である (YES) と判定された場合には、払出残度数をセットする。具体的には、図 25 の S734 及び図 26 の S812 に示す単位払出処理では、払出設定数である 125 玉に相当する 5 度数を払出残度数としてセットし、図 25 の S764 及び図 26 の S822 に示す単位払出処理では、払出単位である 25 玉に相当する 1 度数を払出残度数としてセットする。

40

【0282】

次に S411 では、D411 に示すように、表示部 312 において、前記セットされた払出残度数を表示すると共に、パチンコ機 2 のアイコン上で上皿 23 を点滅表示 (図では網掛けで表示) し、該点滅する上皿 23 を矢印で指し示し、さらに「パチンコ機から払い出します」の文言を表示することにより、該パチンコ機 2 から上皿にパチンコ玉を払い出

50

す旨を報知する払出報知を行う。ここで S 4 1 1 の処理を行う制御ユニット 3 2 8 及び D 4 1 1 の表示を行う表示部 3 1 2 は、単位払出処理に基づくパチンコ機 2 からのパチンコ玉の払出を遊技者に認識させるための報知を行う払出報知手段として機能するものである。これによれば、前記図 2 7 の S 3 1 1 及び D 3 1 1 に示す、単位未満払出処理に基づく払出報知に加えて、単位払出処理に基づく払出単位(25玉)のパチンコ玉の払出がパチンコ機 2 から行われることをさらに報知するので、単位払出処理に基づくパチンコ機 2 からの払出又は単位未満払出処理に基づくカードユニット 3 の計数払出ユニット 3 4 8 からの払出のいずれが行われるかを、遊技者が容易に認識できる。

【0283】

次に S 4 1 2 では、B R Q を L O W にすることにより、1度数分のパチンコ玉の払出を要求する玉貸要求信号をパチンコ機 2 に対して送信して、S 4 1 3 で、要求了解信号の受信(E X S の L O W への切替)を待機し、該要求了解信号を受信すると(Y E S)、S 4 1 4 で、B R Q を H I G H に切り替えることにより、玉貸指令信号をパチンコ機 2 に対して送信して、S 4 1 5 で、玉貸完了信号(E X S の H I G H への切替)を待機し、該玉貸完了信号を受信すると(Y E S)、1度数分の払出が終了したとして、S 4 1 6 で、D 4 1 6 に示すように、表示部 3 1 2 で表示されている払出残度数から該1度数を減算表示して、S 4 1 7 で、該減算後の払出残度数が零であるか否かを判定し、零でなければ S 4 1 2 に戻り、零であれば単位払出処理を終了して、前記 S b 2 ~ S b 1 0 の待機状態に戻る。

【0284】

図 2 1 に戻り、前述した S b 2 ~ S b 1 0 の待機状態において、所要で離席したい遊技者が係員を呼び、該係員が所持するリモコンにおいて離席操作を行うと、当該離席操作に応じた赤外線信号が該リモコンから出力され、該赤外線信号が I R 受光ユニット 3 1 5 にて受信されると、制御ユニット 3 2 8 により、S b 8 で、離席操作有り(Y E S)と判定されて、S b 2 6 で、離席処理を行う。

【0285】

なおリモコンには、当該離席処理に関する操作ボタンとして、S b 8 の離席操作情報を送信するための離席ボタンと、図 2 9 の S 5 2 1 a , 又は図 3 0 の S 5 7 1 に示す一時解除要求を送信するための一時解除ボタンと、図 2 9 の S 5 1 3 若しくは S 5 2 1 b , 又は図 3 0 の S 5 6 3 若しくは S 5 7 1 b に示す強制解除要求を送信するための強制解除ボタンが設けられる。

【0286】

ここで図 2 9 及び図 3 0 を参照して、カードユニット 3 の制御ユニット 3 2 8 が行う離席処理について説明する。この離席処理の概略について説明すると、まず図 2 9 の S 5 0 0 で、カードリーダライタ 3 2 7 によりカードを受付中であるか否かを判定する。

【0287】

この S 5 0 0 でカードを受付中である(Y E S)と判定された場合には、S 5 0 1 以下に進み、該カードを返却(排出)して(S 5 0 3)、離席モード(S 5 0 3 ~ S 5 0 5)とし、該カードを受け付けたこと(S 5 4 1 及び S 5 4 2 で Y E S) , 又は係員が操作するリモコンから強制解除要求を受け付けたこと(S 5 2 1 b で Y E S)に基づいて、離席モードを解除する(S 5 2 5 a ~ S 5 2 5 c)。また係員が操作するリモコンから一時解除要求を受け付けたこと(S 5 2 1 a で Y E S)に基づいて、離席モードを一時的に解除して(S 5 2 2 ~ S 5 2 3)、該離席モード中に計数払出ユニット 3 4 8 にて受け付けられたパチンコ玉の計数値を特定可能なビジターカードを発行する離席中発行処理(S 5 2 6)を行い、該離席中発行処理後に前記離席モードを維持する維持処理(S 5 2 7 ~ S 5 2 8)を行う。

【0288】

一方、S 5 0 0 でカードを受付中でない(N O)と判定された場合には、図 3 0 の S 5 5 1 以下に進み、カードを排出せずに、離席モードとし(S 5 5 3 ~ S 5 5 5)、係員が操作するリモコンから強制解除要求を受け付けたこと(S 5 7 1 b で Y E S)に基づいて

10

20

30

40

50

、離席モードを解除する（S575a～S575c）。また係員が操作するリモコンから一時解除要求を受け付けたこと（S571aでYES）に基づいて、離席モードを一時的に解除して（S572～S573）、該離席モード中に計数払出ユニット348にて受け付けられたパチンコ玉の計数値を特定可能なビズターカードを発行する離席中発行処理（S576）を行い、該離席中発行処理後に前記離席モードを維持する維持処理（S577～S578）を行う。

【 0 2 8 9 】

またカードを受付中であるか否かに関わらず、離席モードとされると、離席時間の計時を開始し（S505又はS555）、該離席時間（即ち離席モードを維持している維持時間）が予め定められた許容時間（例えば30分）に到達すると、（S511又はS561でYES）、許容時間到達報知（S512又はS562）を行い、係員が操作するリモコンから強制解除要求を受け付けたこと（S513又はS563でYES）に基づいて、離席モードを解除する（S575a～S575d）。

10

【 0 2 9 0 】

以下、まずカードを受付中である場合に行われる S 5 0 1 以下の処理について説明する。前記 S 5 0 0 でカードを受付中である (Y E S) と判定された場合には、S 5 0 1 で、管理コンピュータ 1 5 0 に対して、当該カードユニット 3 の装置 I D を含む離席通知を送信して、S 5 0 2 で、管理コンピュータ 1 5 0 から送信されてくる更新完了通知の受信を待機する。

20

[0 2 9 1]

前記離席通知を受信した管理コンピュータ150は、図17に示すユニット管理テーブルにおいて、受信した離席通知に含まれる装置IDに対応付けて記憶している状況を「離席中」に変更して、該装置IDのカードユニット3に対して、更新完了通知を返信する。なおユニット管理テーブルにおいて、受付IDや計数済玉数の記憶は、そのまま維持される。

30

【 0 2 9 2 】

S 5 0 2 で、管理コンピュータ 1 5 0 から送信されてくる更新完了通知を受信すると(YES)、S 5 0 3 で、カードテーブルにおいて離席フラグ(図示外)を記憶すると共に、受付中のカードをカード挿入口 3 0 9 から排出して離席者に返却する。なおカードテーブルにおいて、カード ID , 会員 ID (会員カードのみ) , 暗証番号 (会員カードのみ) , プリペイド残額 , 計数済玉数 , 貯玉数 (会員カードのみ) , 及び来店ポイント数 (会員カードのみ) の記憶は、そのまま維持される。

30

[0 2 9 3]

次に S 5 0 4 で、計数レバー 3 4 1 が操作されても開閉シャッタ 3 4 6 が開放されないように該開閉シャッタ 3 4 6 をロックすることにより計数払出ユニット 3 4 8 による計数を禁止すると共に、紙幣挿入口 3 0 2 を閉鎖することにより紙幣識別ユニット 3 2 1 による紙幣の受付（即ち入金）を禁止して、離席モードとし、S 5 0 5 で、制御ユニット 3 2 8 に設けられたタイマの作動を開始することにより離席時間の計時を開始する。この S 5 0 5 の処理を行う制御ユニット 3 2 8 は、離席モードを維持している維持時間を計時する計時手段として機能するものである。

10

計時手段とし

また S 5 0 3 及び S 5 0 4 の処理を行う制御ユニット 3 2 8 は、離席操作を受け付けたことに基づいて、対応するパチンコ機 2 からの離席を特定可能な離席特定情報（ここではカード I D）が記録されたカードを排出し、該排出したカード以外のカードに基づく処理を規制する離席モードとする離席処理を行う離席処理手段として機能するものである。ここで「排出したカード以外のカードに基づく処理の規制」は、第 1 に、カード無しで計数が行われた場合において、カード貯留部 3 7 0 に貯留されているビジターカードがカードリーダライタ 3 2 7 に搬送されて、計数遊技媒体数が該ビジターカードのカード I D に対応付けられるのを防止するために、計数を禁止する処理（S 5 0 4）であり、第 2 に、カード無しで入金が行われた場合において、カード貯留部 3 7 0 に貯留されているビジターカードがカードリーダライタ 3 2 7 に搬送されて、該ビジターカードのカード I D が該ビジターカードのカード I D と一致するのを防止するために、入金を禁止する処理（S 5 0 3）である。

50

カードがカードリーダライタ327に搬送されて、入金額が該ビジターカードのカードIDに対応付けられるのを防止するために、入金を禁止する処理(S504)であり、第3に、排出カード以外の別カードの受付が行われた場合において、該別カードに基づく計数、貸与、入金、再プレイ、払出、振分けが行われるのを防止するために、該別カードの受付を禁止する処理(後述するS543)等である。

【0295】

またS503及びS504の処理を行う制御ユニット328は、離席操作を受け付けたことに基づき、遊技用価値の大きさ(プリペイド残額)が零であり、かつ計数遊技媒体数(持玉数)が所定未満端数(単位未満端数)であることを条件として、該所定未満端数のパチンコ玉を払い出すための払出処理(単位未満払出処理)を行わずに、前記離席処理を行うものである。これによれば、離席操作を受け付けた場合に、遊技用価値の大きさが零であり、かつ計数遊技媒体数が所定未満端数であっても、該計数遊技媒体数を払い出さずに、離席特定情報が記録されたカードを排出して離席モードにすることにより、当該カードの受付に基づいて離席モードを解除できるので、離席をした遊技者の利便性を担保できる。つまり、カードのプリペイド残額が零かつ持玉数が所定未満端数の状態で、返却操作を受け付けた場合に、該所定未満端数の持玉数を特定可能なカードを返却すると、持玉数が少ないカードが捨てられることにより遊技場が損失を被るが、離席操作を受け付けた場合には、該所定未満端数の持玉数を特定可能なカードを返却しても、該カードを使用して遊技が再開される可能性が高いため、該カードが捨てられることによる遊技場の不利益よりも、該カードで離席モードが解除できるという遊技者の利便性を優先することとしたのである。

【0296】

S505の処理が終了すると、離席モードにおいて、計時している離席時間の許容時間(例えば30分)への到達(S511)、リモコンから送信されてくる一時解除要求の受信(S521a)、強制解除要求の受信(S521b)、又はカードリーダライタ327へのカードの受付(S541)を待機する状態となる。以下、説明の便宜上、S541でYESの場合 S521bでYESの場合 S521aでYESの場合 S511でYESの場合の順に説明する。

【0297】

この離席モードにおける待機状態(S511, S521a, S521b, S541)で、離席時間が許容時間に到達する前に、カードの受付が有ると(S541でYES)、該受け付けたカードのカードIDを読み取り、S542で、該読み取ったカードID(即ちカードユニット3で受け付けたカードのカードID)とカードテーブルで記憶しているカードID(即ち離席中のカードのカードID)とが一致するか否かを判定する。このS542でカードIDが一致しない(NO)、即ち離席中のカードとは異なる別のカードを受け付けたと判定された場合には、S543で、該受け付けたカードを返却して、前記離席モードにおける待機状態(S511, S521a, S521b, S541)に戻る。

【0298】

一方、S542でカードIDが一致する(YES)、即ち離席中のカードを受け付けたと判定された場合には、S525aで、開閉シャッタ346のロックを解除することにより計数払出ユニット348による計数を許可すると共に、紙幣挿入口302を開放することにより紙幣識別ユニット321による紙幣の受付(即ち入金)を許可し、S525bで、離席時間の計時をリセットし、S525cで、カードテーブルで記憶している離席フラグを消去して、離席モードを解除する。このS525a～S525cの処理を行う制御ユニット328は、離席モード中に、離席特定情報が記録されたカードを受け付けたことに基づいて、当該離席モードを解除する解除処理を行う解除処理手段として機能するものである。

【0299】

次にS529では、管理コンピュータ150に対して、当該カードユニット3の装置IDを含む離席解除通知を送信して、S530で、管理コンピュータ150から送信されて

10

20

30

40

50

くる更新完了通知の受信を待機する。該離席解除通知を受信した管理コンピュータ150は、図17に示すユニット管理テーブルにおいて、受信した離席解除通知に含まれる装置IDに対応付けて記憶している状況を「離席中」から「受付中」に変更して、該装置IDのカードユニット3に対して、更新完了通知を返信する。そしてS530で、管理コンピュータ150から送信されてくる更新完了通知を受信すると(YES)、離席処理を終了する。

【0300】

係員が、離席時間が許容時間に到達する前において、離席モードの強制解除を行うために、リモコンから強制解除要求を送信し、前記離席モードにおける待機状態(S511, S521a, S521b, S541)で、該強制解除要求を受信すると(S521bでYES)、S522aで、前記図24で説明した返却処理と同様の処理を行う。

10

【0301】

具体的には、カードテーブルで会員カードに関するデータ(会員ID, 暗証番号, 貯玉数, 及び来店ポイント数)が記憶されている場合、即ちS503で返却された離席カードが会員カードである場合には、前記S210と同様に、ホールコンピュータ140に対して、当該会員カードのカードIDと、会員遊技情報テーブルに記憶されている会員遊技情報データとを含む会員カード返却通知を送信すると共に、前記S211と同様に、管理コンピュータ150に対して、当該カードユニット3の装置IDと、当該会員カードのカードIDと、カードテーブルに記憶されている計数済玉数及び貯玉数と、を含む会員カード返却通知を送信して、前記S212と同様に、ホールコンピュータ140及び管理コンピュータ150から送信されてくる更新完了通知の受信を待機し、該更新完了通知を受信すると(YES)、前記S213の処理は行わずに、前記S214と同様に、カードテーブル及び会員遊技情報テーブルをリセットする。

20

【0302】

また、カードテーブルで会員カードに関するデータが記憶されていない場合、即ちS503で返却された離席カードがビジターカードである場合には、前記S216と同様に、管理コンピュータ150に対して、当該カードユニット3の装置IDと、当該ビジターカードのカードIDと、カードテーブルに記憶されている計数済玉数とを含むビジターカード返却通知を送信して、前記S217と同様に、管理コンピュータ150から送信されてくる更新完了通知の受信を待機し、該更新完了通知を受信すると(YES)、前記S218の処理は行わずに、前記S219と同様に、カードテーブルをリセットする。

30

【0303】

なお会員カード返却通知を受信したホールコンピュータ140, 会員カード返却通知を受信した管理コンピュータ150, 及びビジターカード返却通知を受信した管理コンピュータ150は、図24で説明したのと同様の処理を行う。

【0304】

S522aの処理を行った後には、前記S525a以下の処理を行い、離席モードを解除して、離席処理を終了する。ただし離席解除通知を受信した管理コンピュータ150は、図17に示すユニット管理テーブルにおいて、受信した離席解除通知に含まれる装置IDに対応付けて記憶している状況を「離席中」から「待機中」に変更する。

40

【0305】

係員が、離席時間が許容時間に到達する前において、離席モード中に計数払出ユニット348にて受け付けられたパチンコ玉の計数値が記録されたビジターカードの発行を行うために、リモコンから一時解除要求を送信し、前記離席モードにおける待機状態(S511, S521a, S521b, S541)で、該一時解除要求を受信すると(S521aでYES)、S522で、離席時間の計時を一時停止し、S523で、前記S525aと同様に、計数を許可すると共に入金を許可して、S524で、該計数が許可されたことに基づく計数の終了を待機する。

【0306】

係員が、該計数が許可されたことに基づいて、計数レバー341を操作することにより

50

、離席モード中に計数払出ユニット348にて受け付けられたパチンコ玉の計数が行われ
、該計数が終了すると(S524でYES)、S526で、離席中発行処理を行う。

【0307】

この離席中発行処理では、まずカード貯留部370に収納されているビジターカードを
カードスロット392上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IDを読み出し、該読み出したカードIDと、計数済玉数と、当該カードユニット3の
装置IDとを含む離席中発行要求をシステムコントローラ100に送信する。

【0308】

この離席中発行要求の受信に応じてシステムコントローラ100は、受信した離席中発
行要求に含まれるカードID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ID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、RTC104から出力されるその時点の日時を最新発行日時に格納格納して
、「離席中発行許諾」を該離席中発行要求の送信元のカードユニット3に対して返信する。
なお、受信したカードID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。

10

【0309】

また、「離席中発行許諾」の送信に伴いシステムコントローラ100は、管理コンピュ
ータ150に対して、格納した最新発行日時と前記受信した離席中発行要求に含まれるカ
ードIDと計数済玉数とを含む離席中発行通知を管理コンピュータ150に通知することで、管
理コンピュータ150は、受信した離席中発行通知に含まれるカードID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、該受信した離席中発行通知に含まれる最新
発行日時と計数済玉数を格納して、ビジターカードテーブルを更新する。ただし計数
済玉数は、持玉数として格納する。なおユニット管理テーブルでは、離席中のカードに關
するデータの記憶が維持され、該ユニット管理テーブルは更新されないので、離席モード
が維持される。

20

【0310】

上記した「離席中発行許諾」の受信に応じてカードユニット3(制御ユニット328)は、カ
ードスロット392に移動させたビジターカードに、計数済玉数を持玉数として書
き込み記憶して、該ビジターカードを排出することにより、離席中発行処理を終了する。
なおカードテーブルでは、離席中のカードに關するデータの記憶が維持され、該カードテ
ーブルは更新されないので、離席モードが維持される。従って、離席モード中において、
S503で返却した離席カードが受け付けられると(S541でYES)、前述の如く、
S542でYESと判定されて、S525a以下に進み、当該離席モードが解除される
ので、当該離席カードで遊技に復帰できる。

30

【0311】

このS526の処理を行う制御ユニット328及びカードリーダライタ327は、離席
モード中に計数払出ユニット348にて受け付けられたパチンコ玉の計数値を特定可能な
計数特定情報(ここでは持玉数データ)が記録されたビジターカードを排出するための離
席中排出操作を受け付けたことに基づいて、該ビジターカードを排出する離席中排出処理
を行う離席中排出処理手段として機能するものである。

40

【0312】

S526の離席中発行処理が終了すると、S527で、開閉シャッタ346を再びロックすること
により計数払出ユニット348による計数を禁止すると共に、紙幣挿入口302を再び閉鎖すること
により紙幣識別ユニット321による紙幣の受付(即ち入金)を禁止して、離席モードを維持する。

【0313】

このS527の処理を行うと共に前記S526の処理でカードテーブルの記憶を維持する
制御ユニット328は、少なくとも離席中排出処理(離席中発行処理)後に離席モード
を維持する維持処理を行う維持処理手段として機能するものである。これによれば、離
席モード中に計数払出ユニット348にて受け付けられたパチンコ玉の計数値を特定可能な

50

計数特定情報が記録されたビジターカードを排出する離席中排出処理（離席中発行処理）が行われても、当該離席モードが維持されることにより、離席特定情報が記録されたカードの受付に基づいて離席モードを解除できるので、離席をした遊技者の利便性を担保できる。

【0314】

次にS528では、離席時間の計時を再開して、前記離席モードにおける待機状態（S511, S521a, S521b, S541）に戻る。このS528の処理を行う制御ユニット328は、離席中排出処理（離席中発行処理9）に要した時間を除いて維持時間（離席時間）を計時する計時手段として機能するものである。これによれば、S522で計時を一時停止し、S528で計時を再開することにより、離席中発行処理に要した時間を除いて離席モードの維持時間が計時されるので、離席中発行処理の有無に関わらず、該維持時間が許容時間に到達するまでの時間を一定にできる。

10

【0315】

前記離席モードにおける待機状態（S511, S521a, S521b, S541）で、離席時間が許容時間に到達すると（S511でYES）、S512で、多機能ランプ301を所定の態様で点灯させることにより離席時間が許容時間に到達した旨を報知すると共に、表示部312にその旨の文言を表示する許容時間到達報知を行って、S513で、リモコンから送信されてくる強制解除要求の受信を待機する。このS512の処理を行う制御ユニット328、多機能ランプ301、及び表示部312は、計時手段により計時した維持時間が予め設定された許容時間に到達したことを条件として報知を行う許容時間到達報知手段として機能するものである。

20

【0316】

この許容時間到達報知により離席時間が許容時間に到達した旨を把握した係員が、当該カードユニット3における離席モードを解除して、当該カードユニット3を離席者以外の遊技者に解放するために、リモコンから強制解除要求を送信し、S513で、該強制解除要求を受信すると（YES）、前記S522a以下の処理を行い、離席モードを解除して、離席処理を終了する。ただし離席解除通知を受信した管理コンピュータ150は、図17に示すユニット管理テーブルにおいて、受信した離席解除通知に含まれる装置IDに対応付けて記憶している状況を「離席中」から「待機中」に変更する。

30

【0317】

次にカードを受付中でない場合に行われるS551以下の処理について説明する。前記S500でカードを受付中でない（NO）と判定された場合には、S551で、前記S501と同様に、管理コンピュータ150に対して、当該カードユニット3の装置IDを含む離席通知を送信して、S552で、前記S502と同様に、管理コンピュータ150から送信されてくる更新完了通知の受信を待機する。

【0318】

前記離席通知を受信した管理コンピュータ150は、図17に示すユニット管理テーブルにおいて、受信した離席通知に含まれる装置IDに対応付けて記憶している状況を「離席中」に変更して、該装置IDのカードユニット3に対して、更新完了通知を返信する。なおカードを受付中でないので、ユニット管理テーブルにおいて、受付IDや計数済玉数は記憶されていない。

40

【0319】

S552で、管理コンピュータ150から送信されてくる更新完了通知を受信すると（YES）、S553で、カードテーブルにおいて離席フラグ（図示外）を記憶すると共に、カード挿入口309を閉鎖することによりカードリーダライタ327によるカードの受付を禁止する。なおカードを受付中でないので、カードテーブルにおいては、離席フラグ以外のデータは記憶されていない。

【0320】

次にS554で、前記S504と同様に、計数レバー341が操作されても開閉シャッタ346が開放されないように該開閉シャッタ346をロックすることにより計数払出ユ

50

ニット348による計数を禁止すると共に、紙幣挿入口302を閉鎖することにより紙幣識別ユニット321による紙幣の受付（即ち入金）を禁止して、離席モードとし、S555で、前記S505と同様に、制御ユニット328に設けられたタイマの作動を開始することにより離席時間の計時を開始する。

【0321】

S555の処理が終了すると、離席モードにおいて、計時している離席時間の許容時間（例えば30分）への到達（S561），リモコンから送信されてくる一時解除要求の受信（S571a），又はリモコンから送信されてくる強制解除要求の受信（S571a）を待機する状態となる。なお前記S503と異なり、離席特定情報を記録したカードは返却されず、S533で、カードの受付が禁止されるので、前記S541と異なり、カードリーダライタ327へのカードの受付は待機しない。以下、説明の便宜上、S571bでYESの場合 S571aでYESの場合 S561でYESの場合の順に説明する。

10

【0322】

係員が、離席時間が許容時間に到達する前において、離席モードの強制解除を行うために、リモコンから強制解除要求を送信し、前記離席モードにおける待機状態（S561，S571a，S571b）で、該強制解除要求を受信すると（S571bでYES）、S575a～S575cで、前記S525a～S525cと同様の処理を行うと共に、S575dで、カード挿入口309の閉鎖を解除してカードの受付を許可することにより、離席モードを解除し、S579～S580で、前記S529～S530と同様の処理を行つて、離席処理を終了する。なお前記S522aの処理を行わないのは、カードを受け付けていない状態で離席モードとなつたので、該離席モードが解除するにあたり、カードを返却した場合の処理を行う必要が無いからである。

20

【0323】

係員が、離席時間が許容時間に到達する前において、離席モード中に計数払出ユニット348にて受け付けられたパチンコ玉の計数値が記録されたビジターカードの発行を行うために、リモコンから一時解除要求を送信し、前記離席モードにおける待機状態（S561，S571a，S571b）で、該一時解除要求を受信すると（S571aでYES）、S572～S578で、前記S522～S528と同様の処理を行うことにより、離席モードの解除、離席中発行処理、及び離席モードの維持を行つて、前記離席モードにおける待機状態（S561，S571a，S571b）に戻る。

30

【0324】

前記離席モードにおける待機状態（S561，S571a，S571b）で、離席時間が許容時間に到達すると（S561でYES）、S562～S563で、前記S512～S513と同様の処理を行い、S575a以下の処理を行うことにより、離席モードを解除して、離席処理を終了する。

【0325】

なお、カードユニット3が行う離席処理は、以上に説明した図29及び図30に示す処理に代えて、図31に示す処理であっても良い。この図31では、図29及び図30と比較して、離席モードの待機状態において、前記一時解除要求及び前記強制解除要求に代えて、離席解除要求（S521'又はS571'）を受け付け、該離席解除要求の受付後に、離席中発行処理に進むのであれば離席中発行要求（S524'又はS574'）を受け付け、強制解除に進むのであれば解除確定要求（S525'又はS575'）を受け付ける点が大きく異なる。以下、図31が図29及び図30と異なる点について説明する。

40

【0326】

なおりモコンには、当該離席処理に関する操作ボタンとして、前記離席ボタンと、図31のS521'若しくはS571'に示す離席解除要求を送信するための離席解除ボタンと、S524'若しくはS574'に示す離席中発行要求を送信するための離席中発行ボタンと、S525'若しくはS575'に示す解除確定要求を送信するための解除確定ボタンが設けられる。

【0327】

50

カード受付中 (S 5 0 0 で Y E S) に、S 5 0 5 の処理が終了すると、離席モードにおいて、計時している離席時間の許容時間 (例えば 30 分) への到達 (S 5 1 1) , リモコンから送信されてくる離席解除要求の受信 (S 5 2 1) , 又はカードリーダライタ 3 2 7 へのカードの受付 (S 5 4 1) を待機する状態となる。ここでカードを受け付けた場合 (S 5 4 1 で Y E S) の処理は、図 2 9 と同様である。

【 0 3 2 8 】

離席解除要求を受け付けた場合には (S 5 2 1 ' で Y E S) 、前記 S 5 2 2 ~ S 5 2 3 と同様の処理を行うことにより、離席モードを一旦解除して、リモコンから送信されてくる離席中発行要求の受信 (S 5 2 4 ') , 又は離席確定要求の受信 (S 5 2 5 ') を待機する。

10

【 0 3 2 9 】

係員が、前記計数が許可されたことに基づいて、計数レバー 3 4 1 を操作して、離席モード中に計数払出ユニット 3 4 8 にて受け付けられたパチンコ玉を計数した後に、該計数值が持玉数として記録されたビジターカードの発行を行うために、リモコンから離席中発行要求を送信し、S 5 2 4 ' で、該離席中発行要求を受信すると (Y E S) 、前記 S 5 2 6 ~ S 5 2 8 と同様の処理を行うことにより、離席中発行処理、及び離席モードの維持処理を行って、前記離席モードにおける待機状態 (S 5 1 1 , S 5 2 1 ' , S 5 4 1) に戻る。

【 0 3 3 0 】

一方、係員が、離席モードの解除を確定して強制解除を行うために、リモコンから解除確定要求を送信し、S 5 2 5 ' で、該解除確定要求を受信すると (Y E S) 、前記 S 5 2 2 a と同様の処理を行った後に、前記 S 5 2 5 b ~ S 5 3 0 と同様の処理を行うことにより、離席モードの解除処理を行って、離席処理を終了する。

20

【 0 3 3 1 】

なお、離席時間が許容時間に到達した場合には (S 5 1 1 で Y E S) 、前記 S 5 1 2 ~ S 5 1 3 と同様の処理を行った後に、S 5 1 4 ' で、計数を許可すると共に入金を許可して、S 5 2 2 a に進む。

【 0 3 3 2 】

また、カード非受付中 (S 5 0 0 で N O) に、S 5 5 5 の処理が終了すると、離席モードにおいて、計時している離席時間の許容時間 (例えば 30 分) への到達 (S 5 6 1) , 又はリモコンから送信されてくる離席解除要求の受信 (S 5 7 1) を待機する状態となる。

30

【 0 3 3 3 】

離席解除要求を受け付けた場合には (S 5 7 1 ' で Y E S) 、前記 S 5 7 2 ~ S 5 7 3 と同様の処理を行うことにより、離席モードを一旦解除して、リモコンから送信されてくる離席中発行要求の受信 (S 5 7 4 ') , 又は離席確定要求の受信 (S 5 7 5 ') を待機する。

【 0 3 3 4 】

係員が、前記計数が許可されたことに基づいて、計数レバー 3 4 1 を操作して、離席モード中に計数払出ユニット 3 4 8 にて受け付けられたパチンコ玉を計数した後に、該計数值が持玉数として記録されたビジターカードの発行を行うために、リモコンから離席中発行要求を送信し、S 5 7 4 ' で、該離席中発行要求を受信すると (Y E S) 、前記 S 5 7 6 ~ S 5 7 8 と同様の処理を行うことにより、離席中発行処理、及び離席モードの維持処理を行って、前記離席モードにおける待機状態 (S 5 1 1 , S 5 2 1 ' , S 5 4 1) に戻る。

40

【 0 3 3 5 】

一方、係員が、離席モードの解除を確定して強制解除を行うために、リモコンから解除確定要求を送信し、S 5 7 5 ' で、該解除確定要求を受信すると (Y E S) 、前記 S 5 7 5 b ~ S 5 8 0 と同様の処理を行うことにより、離席モードの解除処理を行って、離席処理を終了する。

50

【0336】

なお、離席時間が許容時間に到達した場合には（S561でYES）、前記S562～S563と同様の処理を行った後に、S564'で、計数を許可すると共に入金を許可して、S575bに進む。

【0337】

図21に戻り、前述したSb2～Sb10の待機状態において、遊技者が表示部312に表示されている図5に示すメインメニュー中の「振分け」メニューを選択入力した場合には、該「振分け」メニューの選択入力を検知した表示制御基板329から振分け操作情報が制御ユニット328に入力されることで、制御ユニット328は、Sb9において振分け操作有りと判断して、Sb27aの異常判定処理及びSb27bの振分け処理を実施する。

10

【0338】

ここで異常判定処理は、前記図23で説明したのと略同様の処理であるが、振分け操作有りの場合において、前記S108で確認操作が無ければ（NO）、振分け処理に進まないので、S108の処理は、異常処理として、振分けを禁止する処理に相当する。これによれば、パチンコ玉が異なる遊技機間で移動されて、実測獲得玉数xと計算獲得玉数yとの差分値（判定対象玉数z）が異常判定値以上になると、異常処理として、持玉数の振分けが禁止されるので、該持玉数による景品交換を防止することができる。その結果、景品交換時の遊技媒体あたりの単価が異なる遊技機間でパチンコ玉が移動されることによって遊技場に損害が発生することを的確に防止することができる。また振分け操作有りの場合には、前記S109の処理は行わない。該S109の処理を行うと、次の振分け操作が有った場合に、異常判定処理を行うことができなくなってしまうからである。なお振分け処理が行われると、持玉数から振分けされた振分け玉数が、RAM328bで記憶している返却玉数tに加算更新されることにより、次の振分け操作が有った場合に、正確な異常判定処理を行うことができる。

20

【0339】

振分け処理において、制御ユニット328は、図32に示すように、まず計数済玉数（持玉数）が変化しないように、払出ボタン311の操作を無効と共に、計数払出ユニット348に対して計数禁止指示を出力して新たなパチンコ玉の計数を禁止する（Sf0）。

30

【0340】

そして、計数済玉数、つまり、カードテーブルの持玉数が0で有るか否か、つまり、持玉数が存在するか否かを判定する（Sf1）。

【0341】

計数済玉数（持玉数）が0である場合には、Sf21のステップに進み、受付中のカードが会員カードであるか否かを判定する。

【0342】

そして、会員カードでない場合には、該振分け処理を終了してSb2～Sb10の待機状態に戻る一方、会員カードである場合には、Sf22のステップに進んで、カードテーブルに記憶されている貯玉数の表示部と、該貯玉数から持玉数に加算する玉数の入力を受付ける加算貯玉数入力部と、暗証番号とを受付けるための暗証番号受付け部と、加算貯玉数入力部に加算貯玉数を入力するためのテンキー部とを有する図示しない貯玉利用画面を表示部312に表示して、持玉数への加算に使用する貯玉数を会員遊技者から受付ける。なお、該貯玉利用画面には、「決定」と「キャンセル」の選択入力部が設けられており、振分けを実施するために貯玉数から持玉数への加算を実施しない遊技者は、該「キャンセル」の選択入力部を選択入力することで、該振分け処理が終了される。

40

【0343】

また、貯玉数から持玉数への加算を実施したい場合において会員遊技者は、貯玉利用画面の下方に設けられているテンキーを操作して、持玉数への加算に使用する貯玉数を加算貯玉数入力部に入力した後、「決定」の選択入力部を選択入力する。

50

【0344】

この「決定」の選択入力に応じて制御ユニット328は、Sf23のステップに進み、持玉数加算処理を実施した後、Sf2のステップに戻る。

【0345】

この持玉数加算処理において制御ユニット328は、まず、加算貯玉数入力部に入力された玉数が、カードテーブルに記憶されている貯玉数の範囲内であるか否かを判定し、範囲内ではない場合には、エラーを表示部312に表示して、持玉数加算処理を中止し、Sf2のステップに戻る一方、加算貯玉数入力部に入力された玉数が、カードテーブルに記憶されている貯玉数の範囲内である場合には、受付けた暗証番号がカードテーブルに記憶されている暗証番号と一致するか否かを判定する。

10

【0346】

そして、暗証番号が一致する場合において、当該カードユニット3の装置IDと受付中のカードIDと加算貯玉数入力部に入力された玉数である持玉加算貯玉数とを含む持玉数加算要求を管理コンピュータ150に対して送信する。

【0347】

この持玉数加算要求の受信に応じて管理コンピュータ150は、受信した持玉数加算要求に含まれる持玉加算貯玉数が、該受信した持玉数加算要求に含まれるカードIDに対応付けて会員貯蓄管理テーブルに記憶されている貯玉数の範囲内であるかを確認すると共に、該貯玉数の範囲内であることを条件に、該貯玉数から持玉加算貯玉数を減算更新すると共に、該玉加算貯玉数から所定の手数料（本実施例では、上述した再プレイ手数料と同じ）を差し引いた玉数を、該カードIDに対応付けて会員貯蓄管理テーブルに記憶されている持玉数に加算更新し、加算更新後の持玉数と減算更新後の貯玉数と、受信した持玉数加算要求に含まれるカードIDとを含む持玉数加算完了通知を、持玉数加算要求の送信元のカードユニット3に対して返信する。なお、この際管理コンピュータ150は、受信した持玉数加算要求に含まれる装置IDに対応してユニット管理テーブルに記憶されている計数済玉数を加算更新後の持玉数に更新する。

20

【0348】

該持玉数加算完了通知の受信に応じて制御ユニット328は、カードテーブルの持玉数と貯玉数とを、該受信した持玉数加算完了通知に含まれる持玉数と貯玉数とに更新する。

30

【0349】

このようにすることで、会員遊技者は、再プレイ操作により、貯玉数を一旦パチンコ機2において払出し、該払出したパチンコ玉を、下皿24から投入部345に投入して計数させて計数済玉数に加算をすることなく、簡便かつ迅速に、希望する貯玉数を持玉数に加算して、振分けに使用することができるようになる。

【0350】

一方、Sf1のステップにおける判定において、計数済玉数（持玉数）が0でない場合には、Sf2のステップに進み、図36（a）に示す振分け玉数受付け画面を表示部312に表示して、持玉数から振り分ける玉数（振分け玉数）を遊技者から受付ける振分け玉数受付け処理を実施する。

40

【0351】

この本実施例の振分け玉数受付け画面には、図36（a）に示すように、振分けに使用可能なその時点における計数済玉数（持玉数）が表示される持玉数表示部と、振分け玉数を入力するための振分け玉数入力部と、「決定」の選択入力部と、処理を中断するための「キャンセル」の選択入力部と、受付中のカードが会員カードであるときに、貯玉数を持玉数に加算する際に操作される「貯玉利用」の選択入力部と、0～9までのテンキーと、「半分」、「1/4」、「端数」のキーから成る操作部とが設けられており、遊技者は、これらテンキーと、半分、「1/4」、「端数」の各キーを選択入力して、振分け玉数入力部に所望する振分け玉数を入力する。

【0352】

なお、「半分」キーを選択入力した場合には、持玉数表示部に表示されている計数済玉

50

数（持玉数）の半分の玉数（割り切れない場合の端数は切り捨て）が振分け玉数入力部に自動入力され、「1 / 4」キーを選択入力した場合には、計数済玉数（持玉数）の1 / 4の玉数（割り切れない場合の端数は切り捨て）が振分け玉数入力部に自動入力され、「端数」キーを選択入力した場合には、計数済玉数（持玉数）の1000玉未満の端数の玉数が振分け玉数入力部に自動入力される。

【0353】

また、振分け玉数受付け画面において「貯玉利用」の選択入力部が選択入力された場合には、該「貯玉利用」の選択入力がS f 3のステップにおいて検知されてS f 2 1に進むことで、前述したように、受付中のカードが会員カードであることを条件に、貯玉数を持玉数に加算する持玉数加算処理（S f 2 3）が実施されることにより、振分けに使用できる持玉数を、簡便かつ迅速に増やすことができるようになっている。10

【0354】

また、遊技者が、振分け玉数入力部に所望する振分け玉数を入力した後に、「決定」の選択入力部を選択入力した場合には、該「決定」の選択入力に応じてS f 4のステップにおいて、該振分け玉数入力部にて受けた振分け玉数が、計数済玉数（持玉数）以下であるか否かを判定し、計数済玉数（持玉数）以下でない場合には、S f 2 5のステップに進んで、図36（e）の計数済玉数エラー画面を表示して計数済玉数が不足していることを遊技者に報知すると共に、該計数済玉数エラー画面の「確認」の選択入力部が、遊技者により選択入力されることに応じて、S f 2のステップに戻ることにより、再度、振分け玉数の受け付けが実施される。なお、処理を終了させたい場合には、計数済玉数エラー画面において「キャンセル」を選択入力すれば良い。20

【0355】

一方、S f 4のステップの判定において、該振分け玉数入力部において受けた振分け玉数が、計数済玉数（持玉数）以下である場合には、S f 5のステップに進み、図33（a）に示すように、管理コンピュータ150に対して、当該カードユニット3の装置IDと、受付中のカードのカードIDと、振分け玉数入力部において受けた振分け玉数と、カードテーブルに記憶されているその時点の計数済玉数（持玉数）とを含む振分け許諾要求を送信する。

【0356】

この振分け許諾要求の受信に応じて管理コンピュータ150は、受信した振分け許諾要求に含まれるカードIDに対応付けて会員貯蓄管理テーブルあるいはビジター貯蓄管理テーブルに記憶されている持玉数と、受信した振分け許諾要求に含まれる計数済玉数（持玉数）とを比較し、双方が一致しないときには、会員貯蓄管理テーブルあるいはビジター貯蓄管理テーブルの持玉数、並びにユニット管理テーブルにおける受信した装置IDに対応する計数済玉数を、受信した振分け許諾要求に含まれる計数済玉数（持玉数）に更新する。30

【0357】

そして、前述した振分け設定画面（図20参照）において、振分け総数制限に「する」が設定されているか否かを判定し、振分け総数制限に「する」が設定されている場合には、振分け設定画面において集計対象期間として設定されている期間、例えば1日において当該遊技場において振分けされたパチンコ玉の振分け総数（全体）を、振分け履歴テーブルにおいて、その当日の日付を含む全ての振分け履歴の振分け玉数を合計することにより特定する。なお、本実施例では、これら振分け総数（全体）の集計を、振分け許諾要求の受信時に実施するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらの集計を事前に実施しておくようにしても良い。40

【0358】

そして、該特定した振分け総数（全体）に、受信した振分け許諾要求に含まれる振分け玉数を加算した後の振分け総数（全体）が、振分け設定画面において振分け総数制限の項目にて設定されている制限数を超えているか否かを判定する。

【0359】

10

20

30

40

50

更に、前述した振分け設定画面において、振分け元上限制限に「する」が設定されているか否かを判定し、振分け元上限制限に「する」が設定されている場合には、集計対象期間として設定されている期間である例えば1日において、振分け元カードとなる受信した振分け許諾要求に含まれるカードIDから特定されるカードから振分けされたパチンコ玉の振分け総数（振分け元）を、その当日の日付を含むと共に受信した振分け許諾要求に含まれるカードIDを含む全ての振分け履歴の振分け玉数を合計することにより特定する。

【0360】

なお、これら振分け総数（振分け元）を集計する場合において、カードIDがビジターカードのIDである場合には、該カードIDに対応付けてビジターオブ蓄管理テーブルに記憶されている最新発行日時から、該ビジターカードが最後に発行された日時を特定し、該特定した最後に発行された日時以降の日時情報を含む振分け履歴のみを集計対象とするようになっており、このようにすることで、繰返し利用されるビジターカードが最後に発行された遊技者から振分けされた振分け総数（振分け元）を正確に特定するようになっている。

10

【0361】

そして、該特定した振分け総数（振分け元）に、受信した振分け許諾要求に含まれる振分け玉数を加算した後の振分け総数（振分け元）が、振分け設定画面において振分け元上限制限の項目にて設定されている制限数を超えているか否かを判定する。

【0362】

これら判定において、いずれかの制限数を超えている場合には、受信した振分け許諾要求に含まれるカードIDを含む振分け不可を返信する。なお、これら振分け不可を返信する場合には、受信した振分け許諾要求に含まれる振分け玉数を加算前の振分け総数（全体）と制限数との差数（全体）と、受信した振分け許諾要求に含まれる振分け玉数を加算前の振分け総数（振分け元）と制限数との差数（振分け元）とをそれぞれ算出し、これら差数が共に正の値であるときに、これら差数の内の少ない方の差数を振分け可能数として特定し、該特定した振分け可能数を含む振分け不可を返信する。

20

【0363】

一方、振分け総数制限並びに振分け元上限制限に、共に「しない」が設定されている場合、振分け総数制限及び/又は振分け元上限制限に「する」が設定されている場合であって、制限数を超えていないと判定した場合には、受信した振分け許諾要求に含まれるカードIDを含む振分け許諾を返信する。

30

【0364】

制御ユニット328は、管理コンピュータ150からの返信が、振分け許諾であるか否かをSf6のステップにて判定し、振分け不可である場合には、Sf6のステップにて「No」と判定されてSf24のステップに進んで制限玉数エラー画面表示を実施することにより、表示部312には、図36(f)に示すように、振分け可能玉数の表示を含む制限玉数エラー画面を表示して振分け可能玉数を遊技者に報知した後、Sf2のステップに戻る。

【0365】

これにより遊技者は、振分け可能玉数を認識することができるので、該振分け可能玉数をSf2のステップにおいて再度、振分け玉数として入力することで、繰返し、制限玉数エラーとなってしまうことを回避できる。

40

【0366】

一方、管理コンピュータ150からの返信が振分け許諾である場合には、Sf6のステップにて「Yes」と判定されてSf7のステップに進み、カード挿入可能化指示をカードリーダライタ327に出力することで、カード挿入口309への新たなカードの挿入を許可すると共に、図36(b)に示すように、振分け玉数の表示部と、振分け先のカードの挿入を促すメッセージの表示部と、振分け先のカードが無い場合におけるビジターカードの新規発行の操作を受付ける新規発行選択入力部を有する新規発行受付け画面を表示部312に表示した後、Sf8のステップとSf9のステップを巡回する監視状態に移行し

50

て、新規発行選択入力部の選択入力が有るか、カード挿入口 309 への新たなカードの挿入が有るかを監視する。

【0367】

振分け先の遊技者が、ビジターカード又は会員カードを所持していない場合には、新規発行選択入力部を選択入力すれば良く、該新規発行選択入力部の選択入力が Sf8 のステップにて発行受付け有りと検知されて Sf10 のステップに進んで、受付中のカードが会員カードであるか否かを判定し、会員カードでない場合、つまり、受付中のカードがビジターカードである場合には、Sf11 に進んでビジター用発行振分け処理を実施する一方、受付中のカードが会員カードである場合には、Sf12 に進んで会員用発行振分け処理を実施する。

10

【0368】

Sf11 のビジター用発行振分け処理において制御ユニット 328 は、まず、受付中のビジターカードを、カードリーダライタ 327 のカード挿入口 309 側の退避位置に退避させて保持すると共に、カードリーダライタ 327 内の所定の読み出し位置に、カード貯留部 370 に貯留されているビジターカードを移動させて該ビジターカードのカード ID の読み出しを実施して一時記憶する。

【0369】

そして、該読み出したカード ID (新) と、カードテーブルに記憶されている退避位置に退避させたビジターカードのカード ID (旧) と振分け玉数と、当該カードユニット 3 の装置 ID を含む発行振分け要求を管理コンピュータ 150 に対して送信する。

20

【0370】

この発行振分け要求の受信に応じて管理コンピュータ 150 は、受信した発行振分け要求にビジターカードのカード ID (新) とカード ID (旧) とが含まれる、つまり、2つのビジターカードのカード ID が含まれることにより、ビジターカードの交換が行われるビジター用発行振分け処理であると判定し、受信した発行振分け要求に含まれるカード ID (旧) に対応付けてビジター貯蓄管理テーブルに記憶されている持玉数と最新発行日時とを特定し、該特定した持玉数から受信した発行振分け要求に含まれる振分け玉数を減算更新すると共に、該減算更新後の持玉数と特定した最新発行日時とを、受信した発行振分け要求に含まれるカード ID (新) に対応付けてビジター貯蓄管理テーブルに記憶されている持玉数と最新発行日時に記憶し、カード ID (旧) に対応付けてビジター貯蓄管理テーブルに記憶されている持玉数に「0」を、最新発行日時に当該時点の日時を更新記憶する。

30

【0371】

さらに、ユニット管理テーブルにおいて受信した発行振分け要求に含まれる装置 ID に対応する「受付け ID」のデータにカード ID (新) を更新記憶すると共に、「計数済玉数」のデータに振分け玉数が減算された持玉数を更新記憶する。

【0372】

そして、振分け履歴として、その時点の日時と、受信した発行振分け要求に含まれる装置 ID と、振分け先のカードとしてカード ID (旧) と、振分け元のカードとしてカード ID (新) と、発行を示す「1」と、振分け玉数と、利用受付け無しを示す「0」とを含む振分け履歴を、振分け履歴テーブルに登録した後、発行振分け完了通知を返信する。

40

【0373】

この発行振分け完了通知の受信に応じて制御ユニット 328 は、一時記憶しているカード ID (新) と、カードテーブルに記憶されているカード ID (旧) とプリペイド残額とを含むカード交換要求をシステムコントローラ 100 に送信する。

【0374】

このカード交換要求の受信に応じてシステムコントローラ 100 は、ビジターカードテーブルにカード ID (旧) に対応付けて記憶されているプリペイド残額と最新発行日時とを特定し、該特定したプリペイド残額が受信したプリペイド残額とが一致することを条件に、該特定したプリペイド残額と最新発行日時とを、受信した発行振分け要求に含まれる

50

カードＩＤ（新）に対応するプリペイド残額と最新発行日時とに記憶し、対応する「状況」を「利用中」に更新すると共に、カードＩＤ（旧）に対応付けて記憶されているプリペイド残額を「0」に、最新発行日時にその時点の日時を更新記憶した後、カード交換完了通知を返信する。

【0375】

つまり、カード貯留部370に貯留されているビジターカードを振分け元のカードとし、それまで受付けていたビジターカードを新たに発行して振分け先のカードとするために、データの対応付けの付け替えを実施する。

【0376】

このカード交換完了通知の受信に応じて制御ユニット328は、一時記憶しているカードＩＤ（新）を、カードテーブルのカードＩＤに更新記憶すると共に、該カードＩＤ（新）のカードに対して、カードテーブルに記憶されているプリペイド残額と持玉数とを書き込み記憶した後、該カードＩＤ（新）のカードを、一旦、カード貯留部370に退避させることで、カード挿入口309側の待機位置に保持しているカードＩＤ（旧）のビジターカードを所定の読み出し位置まで移動させ、プリペイド残額と持玉数とを「0」に更新すると共に、振分けフラグを振分け有りを示す「1」に更新する。

10

【0377】

そして、これらの更新が完了した後、カードＩＤ（旧）のビジターカード、つまり、振分け操作の受付け時点において受付中であったビジターカードをカード挿入口309から排出すると共に、カード貯留部370に退避させていたカードＩＤ（新）のカードを、所定の読み出し位置まで移動させ、表示部312に、図36（c）に示すように、「発行されたビジターカードをお取り下さい。」のメッセージを、該排出したビジターカードがカード挿入口309から取り出されるまで表示して、当該ビジター用発行振分け処理を終了する。なお、処理終了においては、Sf0にて実施した計数禁止と払出ボタン311の操作無効が解除される。

20

【0378】

このように、本実施例のビジター用発行振分け処理においては、振分け操作の受付け時点において受付中であったビジターカードを振分け先のビジターカードとして発行するようにおいているので、遊技者は、新たなビジターカードを発行するために、振分け操作の受付け時点において受付中であったビジターカードを一度排出して、新たなビジターカードを発行させ、該発行の終了後に再度、ビジターカードを挿入する必要（手間）がなく、これらビジターカードの発行をスムーズに行うことができると共に、一度排出したビジターカードが紛失されてしまうこともない。

30

【0379】

なお、これら発行されたビジターカードは、前述したように、他のカードユニット3に挿入することで、振分けされた振分け玉数が持玉数に加算されて計数済玉数として表示部312に表示されることで、該持玉数を、払出ボタン311を操作して払い出すことができる。

【0380】

また、Sf12の会員用発行振分け処理において制御ユニット328は、まず、受付中の会員カードを、カードリーダライタ327のカード挿入口309側の退避位置に退避させて保持すると共に、カードリーダライタ327内の所定の読み出し位置に、カード貯留部370に貯留されているビジターカードを移動させて該ビジターカードのカードＩＤの読み出しを実施して一時記憶する。

40

【0381】

そして、該読み出したカードＩＤと、カードテーブルに記憶されているカードＩＤと振分け玉数と当該カードユニット3の装置ＩＤを含む発行振分け要求を管理コンピュータ150に対して送信する。

【0382】

この発行振分け要求の受信に応じて管理コンピュータ150は、受信した発行振分け要

50

求にビジターカードのカードIDとカードIDとが含まれることにより、会員用発行振分け処理であると判定し、受信した発行振分け要求に含まれるカードIDに対応付けて会員貯蓄管理テーブルに記憶されている持玉数を特定し、該特定した持玉数から受信した発行振分け要求に含まれる振分け玉数を減算更新すると共に、受信した発行振分け要求に含まれるビジターカードのカードIDに対応付けてビジターオブ蓄管理テーブルに記憶されている持玉数に「0」を、最新発行日時に当該時点の日時を更新記憶する。

【0383】

さらに、ユニット管理テーブルにおいて受信した発行振分け要求に含まれる装置IDに対応する「計数済玉数」のデータを、振分け玉数を減算更新した後の持玉数に更新する。

【0384】

そして、振分け履歴として、その時点の日時と、受信した発行振分け要求に含まれる装置IDと、振分け先のカードとしてカードIDと、振分け元のカードとしてカードIDと、発行を示す「1」と、振分け玉数と、利用受付け無しを示す「0」とを含む振分け履歴を、振分け履歴テーブルに登録した後、発行振分け完了通知を返信する。

【0385】

この発行振分け完了通知の受信に応じて制御ユニット328は、一時記憶しているビジターカードのカードIDを含む振分け発行要求をシステムコントローラ100に送信する。

【0386】

この振分け発行要求の受信に応じてシステムコントローラ100は、受信した振分け発行要求に含まれるカードIDに対応付けて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「0」を、最新発行日時にその時点の日時を、「状況」に「使用中」を更新記憶した後、振分け発行完了通知を返信する。

【0387】

この振分け発行完了通知の受信に応じて制御ユニット328は、発行するビジターカードにプリペイド残額と持玉数として「0」を書き込み記憶すると共に、振分けフラグを振分け有りを示す「1」に更新する。

【0388】

そして、システムコントローラ100に対して、カードテーブルに記憶されているカードIDを含む使用留保要求を送信して、該会員カードの他のカードユニット3における利用を不可とした後、カード挿入口309側の待機位置に保持している会員カードを、カード挿入口309から排出すると共に、図36(d)に示すように、「返却された会員カードを取り出すと、振分け用のビジターカードが発行されます。」のメッセージを表示部312に表示して、排出した会員カードの取り出しを促す。

【0389】

このメッセージの表示に応じて会員遊技者が、自身の会員カードをカード挿入口309から取り出すと、該取り出しに応じてビジターカードが即座にカード挿入口309から排出されると共に、図36(c)に示すように、「発行されたビジターカードをお取り下さい。」のメッセージが表示部312に表示される。

【0390】

会員遊技者は、カード挿入口309に排出されたビジターカードを取り出して振分けをする他の遊技者に手渡すと共に、自身の会員カードを再度カード挿入口309から挿入する。

【0391】

この会員カードの挿入に応じて制御ユニット328は、該再挿入された会員カードから読み出したカードIDが、カードテーブルに記憶されているカードIDに一致するか否かを判定し、一致しないときには該カードを返却してエラーを係員に報知するエラー報知状態に移行する一方、一致するときには該会員用発行振分け処理を終了する。

【0392】

一方、Sf8とSf9のステップによる監視状態においてカード挿入口309への新た

10

20

30

40

50

なカードの挿入が有った場合には、該カードの挿入が S f 9 のステップにおいて検知されて S f 14 のステップに進み、受付中のカードを貯留部 370 に移動して退避させると共に、新たに挿入されたカードの記録情報を読み出して、新たに挿入されたカードが会員カードであるか否かを判定する。

【 0 3 9 3 】

新たに挿入されたカードが会員カードである場合には S f 15 のステップに進み、更に、該カードが挿入される前に受付けていた振分け元カードが会員カードであるか否かを判定し、振分け元カードが会員カードである場合には、S f 16 にステップに進んで、振分け元カードが会員カードであって、振分け先カードも会員カードである会員対会員振分け処理を実施し、カードが挿入される前に受付けていた振分け元カードが会員カードでない場合には、S f 17 のステップに進んで、振分け元カードがビジターカードであって、振分け先カードが会員カードであるビジター対会員振分け処理を実施する。

【 0 3 9 4 】

一方、新たに挿入されたカードがビジターカードである場合には S f 18 のステップに進み、更に、該カードが挿入される前に受付けていた振分け元カードが会員カードであるか否かを判定し、振分け元カードが会員カードである場合には、S f 19 にステップに進んで、振分け元カードが会員カードであって、振分け先カードがビジターカードである会員対ビジター振分け処理を実施し、カードが挿入される前に受付けていた振分け元カードが会員カードでない場合には、S f 20 のステップに進んで、振分け元カードがビジターカードであって、振分け先カードもビジターカードであるビジター対ビジター振分け処理を実施する。

【 0 3 9 5 】

本実施例の S f 16 の会員対会員振分け処理において制御ユニット 328 は、図 33 (b) に示すように、当該カードユニット 3 の装置 ID と、挿入された振分け先の会員カードから読み出したカード ID (振分け先) と、カードテーブルに記憶している振分け元の会員カードのカード ID (振分け元) と、振分け玉数とを含む振分け要求を管理コンピュータ 150 に対して送信する。

【 0 3 9 6 】

この振分け要求の受信に応じて管理コンピュータ 150 は、前述した振分け設定画面において、連続振分け制限に「する」が設定されているか否かを判定し、連続振分け制限に「する」が設定されている場合には、受信した振分け要求に含まれるカード ID (振分け先) を振分け先カードとして含み、利用受付けのデータが非受付けを示す「0」である振分け履歴が存在するかを検索する。

【 0 3 9 7 】

該検索により存在する場合には、受信した振分け要求に含まれるカード ID (振分け元) を含む振分け不可を返信する一方、検索により存在しない場合並びに連続振分け制限に「しない」が設定されている場合には、更に、前述した振分け設定画面において、振分け先上限制限に「する」が設定されているか否かを判定し、振分け先上限制限に「する」が設定されている場合には、集計対象期間として設定されている期間である例えば 1 日において、振分け先カードとなる受信した振分け要求に含まれるカード ID (振分け先) から特定されるカードに振分けされたパチンコ玉の振分け総数 (振分け先) を、その当日の日付を含むと共に受信した振分け要求に含まれるカード ID (振分け先) を振分け先カードとして含む全ての振分け履歴の振分け玉数を合計することにより特定する。

【 0 3 9 8 】

そして、該特定した振分け総数 (振分け先) に、受信した振分け要求に含まれる振分け玉数を加算した後の振分け総数 (振分け先) が、振分け設定画面において振分け先上限制限の項目にて設定されている制限数を超えているか否かを判定する。

【 0 3 9 9 】

該判定において、制限数を超えている場合には、受信した振分け要求に含まれるカード ID (振分け元) を含む振分け不可を返信する。なお、これら振分け不可を返信する場合

10

20

30

40

50

には、受信した振分け要求に含まれる振分け玉数を加算前の振分け総数（振分け先）と制限数との差数（振分け先）とを算出し、これら差数が正の値であるときに該差数を振分け可能数として特定し、該特定した振分け可能数を含む振分け不可を返信することで、カードユニット3においては、図36(c)と同様のエラー画面が表示された後、Sf2のステップに戻り、これらSf2のステップにおいて再度、振分け可能玉数を振分け玉数として入力することで、確実に振分けを受けることができる。

【0400】

一方、制限数を超えていない場合並びに振分け先上限制限に「しない」が設定されている場合には、受信した振分け要求に含まれるカードID（振分け元）に対応付けて会員貯蓄管理テーブルに記憶されている持玉数を特定し、該特定した持玉数から受信した振分け要求に含まれる振分け玉数を減算更新すると共に、ユニット管理テーブルにおいて受信した振分け要求に含まれる装置IDに対応する「計数済玉数」のデータを、振分け玉数を減算更新した後の持玉数に更新する。

10

【0401】

そして、振分け履歴として、その時点の日時と、受信した振分け要求に含まれる装置IDと、振分け先のカードとしてカードID（振分け先）と、振分け元のカードとしてカードID（振分け元）と、非発行を示す「0」と、振分け玉数と、利用受付け無しを示す「0」とを含む振分け履歴を、振分け履歴テーブルに登録した後、受信した振分け要求に含まれるカードID（振分け元）を含む振分け完了通知を返信する。

【0402】

20

この振分け完了通知の受信に応じて制御ユニット328は、振分け先の会員カードの振分けフラグを振分け有りを示す「1」に更新してカード挿入口309から返却し、カード貯留部370に一時退避させていた振分け元の会員カードを所定の読み出し位置に戻すと共に、表示部312に、図36(g)に示すように、「返却されたカードをお取り下さい」のメッセージを表示して、返却した振分け先の会員カードの取り出しを促し、該会員対会員振分け処理を終了する。なお、処理終了においては、Sf0にて実施した計数禁止と払出ボタン311の操作無効が解除される。

【0403】

これら返却された振分け先の会員カードは、他のカードユニット3に挿入されることで、振分け履歴テーブルに記憶されている振分け玉数が持玉数に加算されて使用可能となる。

30

【0404】

本実施例のSf17のビジター対会員振分け処理において制御ユニット328は、図33(b)に示すように、当該カードユニット3の装置IDと、挿入された振分け先の会員カードから読み出したカードID（振分け先）と、カードテーブルに記憶している振分け元のビジターカードのカードID（振分け元）と、振分け玉数とを含む振分け要求を管理コンピュータ150に対して送信する。

【0405】

この振分け要求の受信に応じて管理コンピュータ150は、前述した振分け設定画面において、連続振分け制限に「する」が設定されているか否かを判定し、連続振分け制限に「する」が設定されている場合には、受信した振分け要求に含まれるカードID（振分け先）を含み、利用受付けのデータが非受付けを示す「0」である振分け履歴が存在するかを検索する。

40

【0406】

該検索により存在する場合には、受信した振分け要求に含まれるカードID（振分け元）を含む振分け不可を返信する一方、検索により存在しない場合並びに連続振分け制限に「しない」が設定されている場合には、更に、前述した振分け設定画面において、振分け先上限制限に「する」が設定されているか否かを判定し、振分け先上限制限に「する」が設定されている場合には、集計対象期間として設定されている期間である例えば1日において、振分け先カードとなる受信した振分け要求に含まれるカードID（振分け先）から

50

特定されるカードに振分けされたパチンコ玉の振分け総数（振分け先）を、その当日の日付を含むと共に受信した振分け要求に含まれるカードID（振分け先）を振分け先カードとして含む全ての振分け履歴の振分け玉数を合計することにより特定する。

【0407】

そして、該特定した振分け総数（振分け先）に、受信した振分け要求に含まれる振分け玉数を加算した後の振分け総数（振分け先）が、振分け設定画面において振分け先上限制限の項目にて設定されている制限数を超えているか否かを判定する。

【0408】

該判定において、制限数を超えている場合には、受信した振分け要求に含まれるカードID（振分け元）を含む振分け不可を返信する。なお、これら振分け不可を返信する場合には、受信した振分け要求に含まれる振分け玉数を加算前の振分け総数（振分け先）と制限数との差数（振分け先）とを算出し、これら差数が正の値であるときに該差数を振分け可能数として特定し、該特定した振分け可能数を含む振分け不可を返信することで、カードユニット3においては、図36(c)と同様のエラー画面が表示された後、Sf2のステップに戻り、これらSf2のステップにおいて再度、振分け可能玉数を振分け玉数として入力することで、確実に振分けを受けることができる。

10

【0409】

一方、制限数を超えていない場合並びに振分け先上限制限に「しない」が設定されている場合には、受信した振分け要求に含まれるカードID（振分け元）に対応付けてビジター貯蓄管理テーブルに記憶されている持玉数を特定し、該特定した持玉数から受信した振分け要求に含まれる振分け玉数を減算更新すると共に、ユニット管理テーブルにおいて受信した振分け要求に含まれる装置IDに対応する「計数済玉数」のデータを、振分け玉数を減算更新した後の持玉数に更新する。

20

【0410】

そして、振分け履歴として、その時点の日時と、受信した振分け要求に含まれる装置IDと、振分け先のカードとしてカードID（振分け先）と、振分け元のカードとしてカードID（振分け元）と、非発行を示す「0」と、振分け玉数と、利用受付け無しを示す「0」とを含む振分け履歴を、振分け履歴テーブルに登録した後、受信した振分け要求に含まれるカードID（振分け元）を含む振分け完了通知を返信する。

30

【0411】

この振分け完了通知の受信に応じて制御ユニット328は、振分け先の会員カードの振分けフラグを振分け有りを示す「1」に更新してカード挿入口309から返却し、カード貯留部370に一時退避させていた振分け元のビジターカードを所定の読み出し位置に戻すと共に、表示部312に、図36(g)に示すように、「返却されたカードをお取り下さい」のメッセージを表示して、返却した振分け先の会員カードの取り出しを促し、該ビジター対会員振分け処理を終了する。なお、処理終了においては、Sf0にて実施した計数禁止と払出ボタン311の操作無効が解除される。

【0412】

これら返却された振分け先の会員カードは、他のカードユニット3に挿入されることで、振分け履歴テーブルに記憶されている振分け玉数が持玉数に加算されて使用可能となる。

40

【0413】

本実施例のSf19の会員対ビジター振分け処理において制御ユニット328は、図33(b)に示すように、当該カードユニット3の装置IDと、挿入された振分け先のビジターカードから読み出したカードID（振分け先）と、カードテーブルに記憶している振分け元の会員カードのカードID（振分け元）と、振分け玉数とを含む振分け要求を管理コンピュータ150に対して送信する。

【0414】

この振分け要求の受信に応じて管理コンピュータ150は、前述した振分け設定画面において、連続振分け制限に「する」が設定されているか否かを判定し、連続振分け制限に

50

「する」が設定されている場合には、受信した振分け要求に含まれるカード I D (振分け先) を振分け先カードとして含み、利用受付けのデータが非受付けを示す「0」である振分け履歴が存在するかを検索する。

【0415】

該検索により存在する場合には、受信した振分け要求に含まれるカード I D (振分け元) を含む振分け不可を返信する一方、検索により存在しない場合並びに連続振分け制限に「しない」が設定されている場合には、更に、前述した振分け設定画面において、振分け先上限制限に「する」が設定されているか否かを判定し、振分け先上限制限に「する」が設定されている場合には、集計対象期間として設定されている期間である例えば1日において、振分け先カードとなる受信した振分け要求に含まれるカード I D (振分け先) から特定されるカードに振分けされたパチンコ玉の振分け総数 (振分け先) を、その当日の日付を含むと共に受信した振分け要求に含まれるカード I D (振分け先) を振分け先カードとして含む振分け履歴であって、該カード I D (振分け先) に対応付けてビジター貯蓄管理テーブルに記憶されている最新発行日時以降の日時情報を含む振分け履歴の振分け玉数を合計することにより特定する。

【0416】

そして、該特定した振分け総数 (振分け先) に、受信した振分け要求に含まれる振分け玉数を加算した後の振分け総数 (振分け先) が、振分け設定画面において振分け先上限制限の項目にて設定されている制限数を超えているか否かを判定する。

【0417】

該判定において、制限数を超えている場合には、受信した振分け要求に含まれるカード I D (振分け元) を含む振分け不可を返信する。なお、これら振分け不可を返信する場合には、受信した振分け要求に含まれる振分け玉数を加算前の振分け総数 (振分け先) と制限数との差数 (振分け先) とを算出し、これら差数が正の値であるときに該差数を振分け可能数として特定し、該特定した振分け可能数を含む振分け不可を返信することで、カードユニット3においては、図36(c)と同様のエラー画面が表示された後、S f 2 のステップに戻り、これらS f 2 のステップにおいて再度、振分け可能玉数を振分け玉数として入力することで、確実に振分けを受けることができる。

【0418】

一方、制限数を超えていない場合並びに振分け先上限制限に「しない」が設定されている場合には、受信した振分け要求に含まれるカード I D (振分け元) に対応付けて会員貯蓄管理テーブルに記憶されている持玉数を特定し、該特定した持玉数から受信した振分け要求に含まれる振分け玉数を減算更新すると共に、ユニット管理テーブルにおいて受信した振分け要求に含まれる装置 I D に対応する「計数済玉数」のデータを、振分け玉数を減算更新した後の持玉数に更新する。

【0419】

そして、振分け履歴として、その時点の日時と、受信した振分け要求に含まれる装置 I D と、振分け先のカードとしてカード I D (振分け先) と、振分け元のカードとしてカード I D (振分け元) と、非発行を示す「0」と、振分け玉数と、利用受付け無しを示す「0」とを含む振分け履歴を、振分け履歴テーブルに登録した後、受信した振分け要求に含まれるカード I D (振分け元) を含む振分け完了通知を返信する。

【0420】

この振分け完了通知の受信に応じて制御ユニット328は、振分け先のビジターカードの振分けフラグを振分け有りを示す「1」に更新してカード挿入口309から返却し、カード貯留部370に一時退避させていた振分け元の会員カードを所定の読み出し位置に戻すと共に、表示部312に、図36(g)に示すように、「返却されたカードをお取り下さい」のメッセージを表示して、返却した振分け先のビジターカードの取り出しを促し、該会員対ビジター振分け処理を終了する。なお、処理終了においては、S f 0 にて実施した計数禁止と払出ボタン311の操作無効が解除される。

【0421】

10

20

30

40

50

本実施例の S f 2 0 のビジター対ビジター振分け処理において制御ユニット 3 2 8 は、図 3 3 (b) に示すように、当該カードユニット 3 の装置 I D と、挿入された振分け先のビジターカードから読み出したカード I D (振分け先) と、カードテーブルに記憶している振分け元のビジターカードのカード I D (振分け元) と、振分け玉数とを含む振分け要求を管理コンピュータ 1 5 0 に対して送信する。

【 0 4 2 2 】

この振分け要求の受信に応じて管理コンピュータ 1 5 0 は、前述した振分け設定画面において、連続振分け制限に「する」が設定されているか否かを判定し、連続振分け制限に「する」が設定されている場合には、受信した振分け要求に含まれるカード I D (振分け先) を振分け先カードとして含み、利用受付けのデータが非受付けを示す「 0 」である振分け履歴が存在するかを検索する。 10

【 0 4 2 3 】

該検索により存在する場合には、受信した振分け要求に含まれるカード I D (振分け元) を含む振分け不可を返信する一方、検索により存在しない場合並びに連続振分け制限に「しない」が設定されている場合には、更に、前述した振分け設定画面において、振分け先上限制限に「する」が設定されているか否かを判定し、振分け先上限制限に「する」が設定されている場合には、集計対象期間として設定されている期間である例えば 1 日において、振分け先カードとなる受信した振分け要求に含まれるカード I D (振分け先) から特定されるビジターカードに振分けされたパチンコ玉の振分け総数 (振分け先) を、その当日の日付を含むと共に受信した振分け要求に含まれるカード I D (振分け先) を振分け先カードとして含む振分け履歴であって、該カード I D (振分け先) に対応付けてビジター貯蓄管理テーブルに記憶されている最新発行日時以降の日時情報を含む振分け履歴の振分け玉数を合計することにより特定する。 20

【 0 4 2 4 】

そして、該特定した振分け総数 (振分け先) に、受信した振分け要求に含まれる振分け玉数を加算した後の振分け総数 (振分け先) が、振分け設定画面において振分け先上限制限の項目にて設定されている制限数を超えているか否かを判定する。

【 0 4 2 5 】

該判定において、制限数を超えている場合には、受信した振分け要求に含まれるカード I D (振分け元) を含む振分け不可を返信する。なお、これら振分け不可を返信する場合には、受信した振分け要求に含まれる振分け玉数を加算前の振分け総数 (振分け先) と制限数との差数 (振分け先) とを算出し、これら差数が正の値であるときに該差数を振分け可能数として特定し、該特定した振分け可能数を含む振分け不可を返信することで、カードユニット 3 においては、図 3 6 (c) と同様のエラー画面が表示された後、 S f 2 のステップに戻り、これら S f 2 のステップにおいて再度、振分け可能玉数を振分け玉数として入力することで、確実に振分けを受けることができる。 30

【 0 4 2 6 】

一方、制限数を超えていない場合並びに振分け先上限制限に「しない」が設定されている場合には、受信した振分け要求に含まれるカード I D (振分け元) に対応付けてビジター貯蓄管理テーブルに記憶されている持玉数を特定し、該特定した持玉数から受信した振分け要求に含まれる振分け玉数を減算更新すると共に、ユニット管理テーブルにおいて受信した振分け要求に含まれる装置 I D に対応する「計数済玉数」のデータを、振分け玉数を減算更新した後の持玉数に更新する。 40

【 0 4 2 7 】

そして、振分け履歴として、その時点の日時と、受信した振分け要求に含まれる装置 I D と、振分け先のカードとしてカード I D (振分け先) と、振分け元のカードとしてカード I D (振分け元) と、非発行を示す「 0 」と、振分け玉数と、利用受付け無しを示す「 0 」とを含む振分け履歴を、振分け履歴テーブルに登録した後、受信した振分け要求に含まれるカード I D (振分け元) を含む振分け完了通知を返信する。

【 0 4 2 8 】

50

この振分け完了通知の受信に応じて制御ユニット328は、振分け先のビジターカードの振分けフラグを振分け有りを示す「1」に更新してカード挿入口309から返却し、カード貯留部370に一時退避させていた振分け元のビジターカードを所定の読み出し位置に戻すと共に、表示部312に、図36(g)に示すように、「返却されたカードをお取り下さい」のメッセージを表示して、返却した振分け先のビジターカードの取り出しを促し、該ビジター対ビジター振分け処理を終了する。なお、処理終了においては、Sf0にて実施した計数禁止と払出ボタン311の操作無効が解除される。

【0429】

また、前述したSb2～Sb10の待機状態において、遊技者がメニューボタン316の操作を実施した場合には、該メニューボタン316の操作を検知した表示制御基板329からメインメニュー表示操作情報が制御ユニット328に入力されることで、制御ユニット328は、Sb10においてメニューボタン316の操作有りと判断してSb28に進み、図示しないメニュー表示処理を実施する。10

【0430】

このメニュー表示処理において制御ユニット328は、まず、カードテーブルに記憶されているデータに基づいて、対応するパチンコ機2で遊技中の遊技者が会員であるか否か(会員IDが記憶されているか否か)を判定し、遊技者が会員でない場合(会員IDが記憶されていない場合)には、会員固有のメニュー項目を含まない「台データ」、「ランキング」、「お知らせ」、「振分け」の各メニュー項目のみを含むビジターメインメニュー(図5参照)を、ビジターメインメニュー表示指示を表示制御基板329に出力することにより、表示部312に表示させる一方、遊技者が会員である場合には、会員固有のメニュー項目である「ポイント表示」、「再プレイ」のメニュー項目とをさらに含む、図5に示す会員メインメニューを、会員メインメニュー表示指示を表示制御基板329に出力することにより表示部312に表示させる。20

【0431】

これら表示部312に表示された各メニュー項目は、遊技者が選択操作可能とされており、所定時間内にいずれかのメニュー項目が選択されない場合には、メニュー表示終了指示を表示制御基板329に出力することでメインメニューの表示を終了させた後、Sb2～Sb10の待機状態に戻る一方、所定時間内にいずれかのメニュー項目が選択された場合には、該選択されたメニュー項目に該当する処理を実行した後、Sb2～Sb10の待機状態に戻る。30

【0432】

なお、メインメニュー中の「再プレイ」メニューが選択された場合には、前述したSb24の再プレイ処理が実行される。

【0433】

また、「台データ」のメニューが選択された場合には、遊技情報テーブルに記憶されている本日の各データが表示され、「ランキング」のメニューが選択された場合には、ランキングの種別、具体的には、出玉ランキング、大当たりランキング、連荘ランキング等を選択するサブメニュー画面が表示され、該サブメニュー画面にて選択された種別のランキングデータがホールコンピュータ140から取得されて表示部312に表示される。40

【0434】

また、「ポイント表示」のメニューが選択された場合には、カードテーブルに記憶されている来店ポイントのポイント数(来店ポイントの記憶がない場合には、来店ポイント取得要求を管理コンピュータ150に対して送信することにより、該管理コンピュータ150から来店ポイント数を取得する)が表示部312に表示され、「お知らせ」のメニューが選択された場合には、RAM328b内に記憶されているお知らせ情報が表示部312に表示される。

【0435】

なお、表示部312の下方の「計数済玉数」の表示は、メインメニューとは異なり、常に表示部312の下方において表示されることで、遊技者は、常時、計数済玉数の数値を50

確認できるようになっている。

【0436】

以上、本実施例1によれば、計数済玉数が端数のみとなった場合には、該端数の払出しが、払出ボタン311の操作に応じて実施されるので、遊技者は、これら端数のパチンコ玉を払い出すことも、これら端数のパチンコ玉を払出さずに残すことも、これら払出ボタン311の操作の実施／非実施によって選択することができる。

【0437】

また、本実施例1によれば、遊技用装置であるカードユニット3において、端数のパチンコ玉を遊技者に返却するための返却通路344が、対応するパチンコ機3にて払い出されたパチンコ玉を計数払出ユニット348に流入させるための計数通路の下方位置に設けられているので、これら返却通路344が遊技の障害や邪魔となることを回避できる。

10

【0438】

また、本実施例1によれば、遊技用装置であるカードユニット3において、返却通路344の終端における返却口342を遊技者が開閉可能な開閉部材となる開閉シャッタ342'を備えているので、不意な払出しがなされた場合でも、払い出されたパチンコ玉の返却口342からの落下を防止することができる。

【0439】

また、本実施例1によれば、遊技用装置であるカードユニット3において、投入部345を上部に有する箱体となる終端ボックス340aの前面に開閉部材となる開閉シャッタ342'を備えているので、該開閉シャッタ342'の操作性を向上できる。

20

【0440】

次に、本実施例1の変形例（以下「変形例1」と称する）について説明する。上記の実施例1では、ビジターカードの返却操作が有った場合において、図24に示すように、プリペイド残額が零でなく（S220でNO）、かつ持玉数が単位未満端数である（S221でYES）場合に、単位未満払出処理（S223）を行ったが、この変形例1では、プリペイド残額が零でなく（S220でNO）、かつ持玉数が単位未満端数である（S221でYES）場合に、単位未満払出処理を行うことなく、S222に進んで、該単位未満端数の持玉数をビジターカードに記録して、前記S216に進む点が、実施例1と異なる。即ち変形例1において、カードユニット3にて受付中のビジターカードは、プリペイド残額が零でない場合には、常に持玉数が記録されて返却される。なお、この変形例において、S221の判定を行わずに、S220でYES→S222と進むようにしても良い。

30

【実施例2】

【0441】

次に、本発明の実施例2について、図38に基づいて以下に説明する。この図38に示す実施例2の返却処理は、前記図24に示す実施例1の返却処理に代えて行われ、上記の実施例1では、ビジターカードの返却操作が有った場合において、図24に示すように、持玉数が払出単位（25玉）未満の単位未満端数である（S221又はS231でYES）場合に、単位未満払出処理（S223又はS233）を行ったが、この変形例2では、図38に示すように、持玉数が所定の景品を交換するための交換玉数（例えば100玉）未満の交換未満端数である（S221'又はS231'でYES）場合に、該交換未満端数のパチンコ玉を払い出して遊技者に返却するための交換未満払出処理として、前記払出信号（BRQ）を出力することにより該交換未満端数のうちの前記払出単位のパチンコ玉をパチンコ機2から払い出して遊技者に返却するための単位払出処理（S225'又はS235'）、及び／又は、該交換未満端数のうちの前記単位未満端数のパチンコ玉を玉貯留部355に貯留されているパチンコ玉から払い出して遊技者に返却するための単位未満払出処理（S227'又はS237'）を行う点が、実施例1と異なる。

40

【0442】

ここで交換玉数は、例えば当該遊技場において提供される景品のうちの最も安価な景品の交換玉数（例えば100玉）が、管理コンピュータ150において予め設定され、各カードユニット3に配信されて記憶される。以下、図38のうち、前記図24と異なる点に

50

について説明する。

【0443】

ビジターカードの返却操作が有った場合において、前記S201でYES S203 S210でYES S220と進み、該S220でプリペイド残額が零でない(NO)と判定された場合には、S221'で、カードテーブルで記憶している持玉数が交換未満端数(本例では99玉以下)であるか否かを判定する。このS221'で持玉数が交換未満端数でない(NO)、即ち持玉数が交換玉数以上であると判定された場合には、前記S222で、該持玉数をビジターカードに記録して、前記S216に進む。

【0444】

一方、S221'で持玉数が交換未満端数である(YES)と判定された場合には、S224'で、該交換未満端数が払出単位(本例では25玉)以上であるか否かを判定する。このS224'で交換未満端数が払出単位以上である(YES)と判定された場合には、S225'で、交換未満払出処理として、前記払出信号(BRQ)を出力することにより、交換未満端数のうちの払出単位のパチンコ玉をパチンコ機2から払い出して遊技者に返却するための単位払出処理を行い、S226'で、交換未満端数から単位払出処理で払い出された玉数を減算した残存玉数が単位未満端数であるか否かを判定する。このS226'で残存玉数が単位未満端数である(YES)と判定された場合には、S227'で、交換未満払出処理として、該単位未満端数のパチンコ玉を玉貯留部355に貯留されているパチンコ玉から払い出して遊技者に返却するための単位未満払出処理を行い、持玉数(ここでは零)をビジターカードに記録して、前記S216に進む。この流れを具体的に説明すると、例えば持玉数が99玉である場合には、S221'でYES S224'でYESと判定されて、S225'で、払出単位25玉のパチンコ玉をパチンコ機2から払い出す単位払出処理が3回行われ、かつS226'でYESと判定されて、S227'で、残存玉数24玉のパチンコ玉を玉貯留部355から払い出す単位未満払出処理が行われる。

【0445】

また前記S226'で残存玉数が零である(NO)と判定された場合には、持玉数(ここでは零)をビジターカードに記録して、前記S216に進む。この流れを具体的に説明すると、例えば持玉数が25玉である場合には、S221'でYES S224'でYESと判定されて、S225'で、払出単位25玉のパチンコ玉をパチンコ機2から払い出す単位払出処理が1回行われ、S226'でNOと判定されて、S227'の単位未満払出処理は行われない。

【0446】

さらに前記S224'で交換未満端数が払出単位未満である(NO)と判定された場合には、前記S227'の単位未満払出処理を行い、持玉数(ここでは零)をビジターカードに記録して、前記S216に進む。この流れを具体的に説明すると、例えば持玉数が24玉である場合には、S221'でYES S224'でNOと判定されて、S225'の単位払出処理は行われず、S227'で、該持玉数24玉のパチンコ玉を玉貯留部355から払い出す単位未満払出処理が行われる。

【0447】

このように、交換未満端数のパチンコ玉を払い出す際に、払出単位のパチンコ玉は単位払出処理によりパチンコ機2から払い出し、単位未満端数のパチンコ玉は単位未満払出処理により玉貯留部355から払い出すので、遊技機設置島からパチンコ玉の供給を受けるための補給路を設けることによるカードユニット3の複雑化を解消することができる。また玉貯留部355は単位未満端数の最大値(本例では24玉)のパチンコ玉を貯留できれば良いので、交換未満端数の全てを玉貯留部355から払い出す場合と比較して該玉貯留部355の貯留容量を少なくすることができる。具体的には、景品交換時のパチンコ玉あたりの単価が比較的低額(例えば1円)に設定されている場合には、払出単位以上の交換玉数が設定されることが比較的多くなるが、このような場合において交換未満端数の全てを玉貯留部355から払い出すこととすると、玉貯留部355は該交換未満端数の最大値

10

20

30

40

50

のパチンコ玉を貯留していかなければならないため、該玉貯留部 355 の貯留容量を多くしておかなければならぬが、実施例 2 の如く、払出単位のパチンコ玉は単位払出処理によりパチンコ機 2 から払い出し、単位未満端数のパチンコ玉は単位未満払出処理により玉貯留部 355 から払い出すようにすれば、玉貯留部 355 は単位未満端数の最大値（本例では 24 玉）のパチンコ玉を貯留できれば良いので、該玉貯留部 355 の貯留容量を少なくすることができるのである。

【0448】

なお S221' で持玉数が零であると判定された場合には、S224' ~ S227' の処理を行わずに、S216 に進む。

【0449】

前記 S220 でプリペイド残額が零である（YES）と判定された場合には、S231' で、前記 S221' と同様に、カードテーブルで記憶している持玉数が交換未満端数（本例では 99 玉以下）であるか否かを判定する。この S231' で持玉数が交換未満端数でない（NO）、即ち持玉数が交換玉数以上であると判定された場合には、前記 S232 で、前記 S222 と同様に、該持玉数をビジターカードに記録して、前記 S216 に進む。即ちカードユニット 3 にて受付中のビジターカードは、プリペイド残額が零である場合には、持玉数が零でないことを条件として、返却される。

【0450】

一方、S231' で持玉数が交換未満端数である（YES）と判定された場合には、S234' で、前記 S224' と同様に、該交換未満端数が払出単位（本例では 25 玉）以上であるか否かを判定する。この S234' で交換未満端数が払出単位以上である（YES）と判定された場合には、S235' で、前記 S225' と同様に、交換未満払出処理としての単位払出処理を行い、S236' で、前記 S226' と同様に、交換未満端数から単位払出処理で払い出された玉数を減算した残存玉数が単位未満端数であるか否かを判定する。この S236' で残存玉数が単位未満端数である（YES）と判定された場合には、S237' で、前記 S227' と同様に、交換未満払出処理としての単位未満払出処理を行って、前記 S240 に進む。また S236' で残存玉数が零である（NO）と判定された場合には、前記 S240 に進む。さらに S234' で交換未満端数が払出単位未満である（NO）と判定された場合には、S237' の単位未満払出処理を行って、前記 S240 に進む。即ちカードユニット 3 にて受付中のビジターカードは、プリペイド残額が零であり、かつ持玉数が交換未満端数である場合には、返却されずに取り込まれる（前記 S243）。これによれば、少ない持玉数が記録されたビジターカードが返却されて捨てられることによる遊技場の損失を防止できる。

【0451】

なお S231' で持玉数が零であると判定された場合には、S234' ~ S237' の処理を行わずに、S240 に進む。

【0452】

次に、本実施例 2 の変形例（以下「変形例 2」と称する）について説明する。上記の実施例 2 では、図 38 に示すように、ビジターカードの返却操作が有った場合において、プリペイド残額が零でなく（S220 で NO）、かつ持玉数が交換未満端数である（S221' で YES）場合に、交換未満払出処理として、単位払出処理（S225'）及び／又は単位未満払出処理（S227'）を行ったが、この変形例 2 では、プリペイド残額が零でなく（S220 で NO）、かつ持玉数が交換未満端数である（S221' で YES）場合に、交換未満払出処理を行うことなく、S222 に進んで、該交換未満端数の持玉数をビジターカードに記録して、前記 S216 に進む点が、実施例 2 と異なる。即ち変形例 2 において、カードユニット 3 にて受付中のビジターカードは、プリペイド残額が零でない場合には、常に持玉数が記録されて返却される。なお、この変形例において、S221' の判定を行わずに、S220 で YES S222 と進むようにしても良い。

【実施例 3】

【0453】

10

20

30

40

50

次に、本発明の実施例3について、図39～図42に基づいて以下に説明する。なお、上記実施例1と同一構成で重複する構成は省略するものとし、実施例1と異なる本実施例3の特徴部分、具体的には、カードユニット3の計数払出ユニット並びに連結ボックスと、計数済玉数の払い出し形態についてのみ説明するものとする。

【0454】

カードユニット3の最も下方位置に設けられている計数払出ユニット348'には、図40に示すように、実施例1と同様に、パチンコ機2の下皿24と、遊技島の繕板1との間に配置される横長の箱状とされた連結ボックス440が連結されるようになっている。

【0455】

この連結ボックス440は、連結ボックス440の終端側に形成された、高さ方向の厚みが比較的大きな終端ボックス440aと、高さ方向の厚みが比較的小小さく、終端ボックス440aと計数払出ユニット348'との連結部とを繋ぐように形成された経路ボックス440bとから構成されている。

【0456】

連結ボックス440は、計数払出ユニット348'に連結することで、終端ボックス440aが下皿24の下方に位置するようになっており、該終端ボックス440aの上面には、下皿24から排出されるパチンコ玉が投入されるホッパ形状とされた投入部445が形成されている。投入部445の前面位置には、遊技者がスライド操作可能とされた計数レバー441が設けられており、該計数レバー441を付勢に抗してスライドさせることで、投入部445から計数通路443への侵入口に設けられた開閉シャッタ446が開放されるようになっている。

【0457】

投入部445の前部下方位置には、計数払出ユニット348'から払い出（返却）される端数のパチンコ玉を貯留可能な返却皿442が手前側に引き出し自在に収納されており、図41並びに図42中2点鎖線で示すように返却皿442を収納位置から手前側の取り出し位置まで引き出すことで、端数のパチンコ玉を取り出すことができるようになっている。

【0458】

経路ボックス440bの内部上方位置には、計数払出ユニット348'に向けて下方に傾斜するように設けられ、投入部345に投入されたパチンコ玉を自然流下にて計数払出ユニット348'に導く1条の流路から成る計数通路443と、該計数通路443の下方位置に返却皿442に向けて下方に傾斜するように設けられ、計数払出ユニット348'から払い出されたパチンコ玉を自然流下にて返却皿442に導く返却通路444が設けられている。

【0459】

返却通路444は連結ボックス440内部まで延設され、該返却通路444の終端における返却口444aは、連結ボックス440a内に収納された返却皿442の側壁外面に対向するように配置されている。そして、返却皿442が収納位置にあるときには、返却通路444の側壁外面により返却口444aが閉塞され、返却通路444内を流下してきたパチンコ玉の返却皿442内への流出が阻止されるようになっており、また、返却皿442が引き出されて取り出し位置にあるときには、該返却皿442の側壁後部に形成された切欠部442aが返却口444aの対向位置に配置され、返却通路444内を流下してきたパチンコ玉が返却皿442内へ流出するようになっている。つまり、返却通路444の側壁は、返却口444aを開閉可能とする開閉部材を構成している。

【0460】

また、計数通路443の下流位置には、図41に示すように、返却通路444に繋がる環流路480の上流側端部が連結されている。そして計数通路443と環流路480との分岐部には、ほぼ直角に回動することで計数通路443又は環流路480の入口を塞ぐ流路切替え板481'と、該流路切替え板481'を回動させるための流路切替え用ソレノイド481とが設けられており、パチンコ玉の流路を計数通路443又は環流路480に

10

20

30

40

50

切替えることができるようになっている。

【0461】

なお、通常においてパチンコ玉の流路は計数通路443側とされており、制御ユニット328から計数禁止指示が出力されることに応じて、パチンコ玉の流路が環流路480側に切替えられてパチンコ玉の計数が禁止される。

【0462】

連結ボックス340が連結される本実施例3の計数払出ユニット348'の内部には、図41並びに図42に示すように、計数通路443と連結される装置の前面側から装置の内部後側に向けて下方に傾斜するように設けられた流入路450と、該流入路450の終端が下部位置にて接続され、該流入路450を流下してきたパチンコ玉を揚送する揚送ユニット451と、該揚送ユニット451の上部位置に始端が接続され、返却通路444に繋がる装置の前側に向けて下方に傾斜するように設けられた流出路452と、を有している。つまり、これら流入路450と流出路452とは、装置の後側に設置された揚送ユニット451で連結されている。

10

【0463】

揚送ユニット451は、特に図42に示すように、上下方向を向く筒状のケース470と、ケース470内にて上下方向を向く軸周りに回動自在に軸支されたスクリュー部材471と、ケース470の上端部に設けられ、スクリュー部材471を正逆駆動する揚送モータ472と、から主に構成されている。ケース470の内部には、スクリュー部材471が収容される収容部と、上下方向に延設され、パチンコ玉を移送するための横断面略凹溝状の移送通路と、が形成されている。また、ケース470における移送通路の周面下部位置には、流入路450の終端が接続される流入口470aが形成され、移送通路の周面上部位置には、流出路452の始端が接続される出口470bが形成され、ケース470の下端面における移送通路に對向する箇所には、後述する排出路460に連通する排出穴470cが形成されている。

20

【0464】

スクリュー部材471は、揚送モータ472に連結された駆動軸471aと、該駆動軸471aの外周に形成された螺旋状凸部471bと、からなり、揚送モータ472の駆動により正逆回転することにより、流入口470aから移送通路内に進入したパチンコ玉を、上方に揚送して出口470bから流出又は下方に移送して排出穴470cから排出させることができるようになっている。

30

【0465】

流入路450の終端位置には、該流入路450内を流下するパチンコ玉を検出して計数する計数センサ454が設けられており、計数通路443を通じて該計数払出ユニット348'に流入したパチンコ玉が、該計数センサ454により検出されて計数されることにより、実施例1と同じく、1個のパチンコ玉の検出に応じて1パルスの計数センサ信号が出力されるようになっている。

【0466】

流出路452における計数払出ユニット348'内の前方位置には、図42に示すように、パチンコ玉の流下を阻止するシャッタ457と、該シャッタ457の出没を行うシャッタ用ソレノイド458と、該シャッタ457を通過するパチンコ玉を検出する払出センサ456とが設けられており、該シャッタの上流部位置が玉貯留部455とされていて、図41及び図43(a)に示すように、計数センサ454により計数され、揚送ユニット451にて揚送された計数済みのパチンコ玉が、該玉貯留部455に貯留されるようになっている。

40

【0467】

なお、本実施例の玉貯留部455は、図41に示すように、下流側に向けて左右方向に蛇行する蛇行通路とされ、流下方向に向けてパチンコ玉をスペース効率よく貯留できるようになっている。玉貯留部455に貯留できるパチンコ玉の数は24個とされており、パチンコ機2における払出単位である25個未満の最大の端数である24個の端数玉であつ

50

ても、該玉貯留部 455 に貯留されているパチンコ玉から払い出すことができるようになつている。

【0468】

また、この玉貯留部 455 に 24 個のパチンコ玉が既に貯留されている場合においては、図 43 (b) に示すように、計数センサ 454 により計数された計数済みのパチンコ玉は、玉貯留部 455 に流入できないので、排出路 460 側に流下して該排出路 460 を通じてカードユニット 3 外の遊技島内に排出される。

【0469】

図 43 (a) に示すように、玉貯留部 455 に 24 個のパチンコ玉が貯留されている状態において、例えば、端数として 20 玉の払出 (返却) がなされる場合には、払出センサ 456 によって該 20 玉のパチンコ玉が計数されるまでシャッタ 457 が開放されて、合計で 20 玉のパチンコ玉が玉貯留部 455 から計数されて払い出され、該払い出されたパチンコ玉が流出路 452 と返却通路 444 とを自然流下して返却皿 442 に返却されて、玉貯留部 455 には合計 4 玉のパチンコ玉が残るようになる。

10

【0470】

なお、これら玉貯留部 455 の各パチンコ玉が存在する位置の上方部には、玉貯留部 455 に貯留されている各パチンコ玉を検出するための図示しない玉センサが、各パチンコ玉毎に設けられており、その時点において玉貯留部 455 に貯留されているパチンコ玉の玉数を計数払出ユニット 348' が把握し、貯留玉数出力として外部出力できるようになっており、これら貯留玉数出力が制御ユニット 328 に入力されることで、制御ユニット 328 が、計数払出ユニット 348' にて払出 (返却) が可能なパチンコ玉数を把握できるようになっている。

20

【0471】

遊技者が計数レバー 441 を操作すると、開閉シャッタ 446 が開放され、投入部 445 内のパチンコ玉が計数通路 443 に流出する。このとき、貯留部 445 に 24 個のパチンコ玉が貯留されてなければ、揚送モータ 472 が駆動してスクリュー部材 471 が正転する。そして図 43 (a) に示すように、計数通路 443、流入路 450 を流下し、計数センサ 454 により検出されて計数されたパチンコ玉は、流入口 470a から移送通路内に進入した後、正転するスクリュー部材 471 により揚送され、流出口 470b から流出し、玉貯留部 455 内に貯留されていく。

30

【0472】

そして図 43 (b) に示すように、玉貯留部 455 に 24 個のパチンコ玉が貯留されたときに、揚送モータ 471 が逆駆動し、スクリュー部材 471 が逆転を開始する。これにより、その時点で移送通路内に進入したパチンコ玉が下方に向けて移送されて排出穴 470c から排出路 460 に排出され、全てのパチンコ玉が排出された後は、流入口 470a から新たに進入されるパチンコ玉が下方に向けて移送され、排出穴 470c から排出路 460 に排出されていく。最後は、計数センサ 454 によりパチンコ玉が検出されない状態が所定時間継続したときに、揚送モータ 472 の駆動が停止される。

【0473】

また、計数センサ 454 によって計数を行うことができない場合には、特に図示はしないが、上述したように、制御ユニット 328 からの計数禁止指示の入力に基づいて流路切替え板 481' を回動させて計数通路 443 を塞ぐことにより、計数通路 443 に侵入したパチンコ玉が、環流路 480 並びに返却通路 444 を流下して返却口 444a に返却される一方、計数を行うことができる場合には、制御ユニット 328 からの指示に基づいて流路切替え板 481' が環流路 480 の入口を塞ぐことで、該環流路 480 への入口をパチンコ球が通過できるようになることで、該通過したパチンコ玉が計数センサ 354 によって計数される。

40

【0474】

次に、本実施例 3 のカードユニット 3' が実施する計数終了時処理と払出処理について、図 39、及び前記図 25 と図 26 に基づいて説明する。

50

【0475】

本実施例3の計数終了時処理は、実施例1の計数センサ信号処理と同じく、図21に示す通常処理と平行して実施される処理であり、該計数センサ信号処理において、計数済玉数の変化から所定時間が経過したか否か、つまり、計数センサ信号処理における計数済玉数への加算が実施される都度後にリセットされる前述した加算終了検知タイマのタイマアップがあったか否かを、常時監視している(Sp1)。

【0476】

加算終了検知タイマのタイマアップがあった場合、つまり、最後の加算が実施されてから加算終了検知タイマに設定されている所定時間が経過した場合には、該算終了検知タイマのタイマアップがSp1のステップにて検知されてSp2のステップに進み、計数済玉数が端数を有するか否かを判定する。 10

【0477】

具体的には、計数済玉数を対応するパチンコ機2における払出単位である1度数に対応する25玉により除した余りが存在するか否かを判定すると共に、該余りの玉数である端数を特定する。

【0478】

例えば、計数済玉数が555玉であれば、25で除した場合の余りが5であるので、端数が存在し、端数が5であることを特定する。

【0479】

そしてSp3のステップに進み、該特定した端数である5玉を計数払出ユニット328'から払い出す端数払出処理を行う。 20

【0480】

この端数払出処理においては、まず、計数払出ユニット348'から出力される前述の貯留玉数出力から特定される玉貯留部455に貯留されているパチンコ玉の玉数(残数)が、特定した端数である5玉以上であるか否か、つまり、端数である5玉の払出し(返却)が可能であるか否かを判定する。

【0481】

該判定において、玉貯留部455に貯留されているパチンコ玉の玉数(残数)が、端数である5玉以上でないと判定した場合、つまり、5玉のパチンコ玉の払出しが不能である場合には、表示部312に、「玉不足のため払出しができません。係員を呼んで下さい。」のメッセージを表示すると共に、多機能ランプ301の点灯状態を、貯玉残数エラーが発生したことを報知する所定の点灯態様にて点灯させる貯玉残数エラー報知処理を実施する。 30

【0482】

この報知により玉貯留部455に貯留されているパチンコ玉の玉数(残数)が少ないとを把握した係員は、実施例1の場合と同じく、リモコンを用いて、加算留保設定を実施した後、パチンコ玉を投入部445から計数通路443へ流入させて玉貯留部455にパチンコ玉を補充することで、玉貯留部455からのパチンコ玉の払出しが可能とされる。

【0483】

一方、玉貯留部455に貯留されているパチンコ玉の玉数(残数)が、端数である5玉以上であると判定した場合には、5玉の払出指示を計数払出ユニット348'に対して出力する。 40

【0484】

この払出指示の入力に応じて計数払出ユニット348'は、流路切替え用ソレノイド481によって流路切替え板481'を、計数通路443を塞ぐ位置に回動させて新たなパチンコ玉の計数を禁止すると共に、シャッタ457を、払出センサ456が5玉のパチンコ玉の通過を検出するまで開状態として、5玉のパチンコ玉を計数して流出路452に払い出す。なお、シャッタ457は、詳細には、払い出し玉数が5玉以下であるので、1玉の通過毎に一度閉じられ、2玉、3玉、4玉、5玉と、1玉づつシャッタ457を開くことで5玉のパチンコ玉が玉貯留部455から払い出される。 50

【0485】

これら払い出されたパチンコ玉は、流出路452並びに返却通路444を通じて返却口444aに流下するので、返却皿442を手前側に引き出することで、これら払い出された5玉のパチンコ玉を取り出すことができる。

【0486】

そして、払出指示に基づく5玉のパチンコ玉の払出しが完了した段階において計数払出ユニット348'は、制御ユニット328に対して完了通知を出力する。

【0487】

この完了通知の入力に応じて制御ユニット328は、表示部312の計数済玉数とカードテーブルの持玉数（受付中のカードがビジターカードである場合には、該受付中のビジターカードの持玉数）とから、払出した端数を減算更新する。これにより、計数済玉数は、常時、端数を有さない払出単位である度数の倍数とされる。10

【0488】

なお、この際、制御ユニット328は、実施例1と同様に、当該カードユニット3に固有に付与された装置IDと、受付中の会員カードあるいはビジターカードのカードIDと、返却した玉数（5玉）とを含む払出完了通知を、管理コンピュータ150に対して送信する。

【0489】

一方、S p 2 のステップにおける判定において余りが無い場合、つまり、計数済玉数が25玉で割り切れる場合には、S p 3 の端数払出処理を行うことなくS p 1 のステップに戻る。20

【0490】

このように、本実施例では、計数が終了した段階において、遊技者による払出ボタン311の操作に依ることなく、端数を払い出すようにしてあり、このようにすることは、計数によって玉貯留部455には、該計数されたパチンコ玉が貯留されているので、端数を返却するのに必要な玉数が玉貯留部455に存在する確率が非常に高く、よって、端数を払い出すのに玉貯留部455のパチンコ玉が不足して、端数の払出し（返却）ができないことが非常に少なくできる。

【0491】

次に、遊技者による払出ボタン311の操作に応じて実施される本実施例の払出処理について、前記図25と図26に基づいて説明する。本実施例3では、計数済玉数が常に払出単位で割り切れ、該計数済玉数には払出単位未満の端数が含まれないので、前記図25においては、S700bでNOならば計数済玉数は0なので、図示しないが、S700cには進まずに払出処理を終了し、前記図26においても、S800bでNOならば計数済玉数は0なので、図示しないが、S800cには進まずに払出処理を終了する。30

【0492】

以上、本実施例3によれば、遊技用装置であるカードユニット3において、計数通路443の下流部が、端数のパチンコ玉を遊技者に返却するための返却通路444の上流部よりも低い位置とされ、該計数通路443の下流部に流下してきたパチンコ玉が揚送手段である揚送ユニット451により、返却通路の上流部の高さ位置の上流となる玉貯留部455に揚送されるので、計数通路443の下流部の高い位置を低くできることに伴って、該計数通路443の上流部の高さ位置も低くできるようになるので、投入部445の深さを大きく取れるようになり、よって、投入部445の容量を増やすことができる。40

【0493】

また、本実施例3によれば、遊技用装置であるカードユニット3において、返却通路444の終端に、返却される端数のパチンコ玉を貯留可能な返却皿442を備えているので、不意な払出しがなされた場合でも、払い出されたパチンコ玉の落下を防止することができるばかりか、これら払い出された端数のパチンコ玉を、遊技者が必要に応じて容易に取り出すことができる。

【0494】

また、本実施例3によれば、遊技用装置であるカードユニット3において、投入部445を上部に有する箱体となる440aの前面に返却皿442を備えているので、該返却皿442の操作性を並びに端数のパチンコ玉の取り出し性を向上できる。

【0495】

また、上記した各本実施例によれば、遊技用装置であるカードユニット3において、計数したパチンコ玉を貯留する貯留部となる玉貯留部355、455を有し、該玉貯留部355、455に貯留されているパチンコ玉から端数のパチンコ玉が払い出されるので、これら端数のパチンコ玉を払い出しに使用するためのパチンコ玉を供給するための補給路を、カードユニット3内に設ける必要がないので、これら補給路を設けることによる装置の複雑化を解消することができる。

10

【実施例4】

【0496】

次に、本発明の実施例4について、図45～図47に基づいて以下に説明する。前記実施例1では、図29及び図30に示すように、遊技用装置（カードユニット3）が単独で離席処理を行っていたが、本実施例4では、図45～図47に示すように、遊技用装置と管理装置（管理コンピュータ150）とが連携して離席処理を行う。具体的には、前記実施例1では、離席モードとする離席処理、離席モードを解除する解除処理、及び離席時間の計時を、カードユニット3が行っていたが、本実施例4では、それらを管理コンピュータ150が行う。なお、実施例4において用いられるリモコンは、前記実施例1と同様である。

20

【0497】

まず図45及び図46を参照して、カードユニット3の制御ユニット328が行う離席処理について、図29及び図30と異なる点を説明する。

【0498】

まずカードを受付中である場合（S500でYES）には、前記S501及びS502と同様の処理を行った後、S503'で、受付中のカードをカード挿入口309から排出して離席者に返却して、前記S504と同様の処理を行う。このS503'で、前記S503と異なり、カードテーブルにおいて離席フラグを記憶しないのは、本実施例4ではカードユニット3において離席モードであるか否かを管理しないからである。

30

【0499】

S504の処理を行った後に、離席モードにおいて、管理コンピュータ150から送信されてくる許容時間到達通知の受信（S511'），リモコンから送信されてくる一時解除要求の受信（S521a），リモコンから送信されてくる強制解除要求の受信（S521b），又はカードリーダライタ327へのカードの受付（S541）を待機する状態となる。ここで許容時間到達通知は、管理コンピュータ150において計時している離席時間が許容時間に到達したこと（図47のS611でYES）に基づいて送信されてくるものである。

【0500】

この離席モードにおける待機状態（S511'，S521a，S521b，S541）で、許容時間到達通知を受信する前に、カードの受付が有ると（S541でYES）、該受け付けたカードのカードIDを読み取り、S542'で、管理コンピュータ150に対して、当該カードユニット3の装置IDと該読み取ったカードIDとを含む受付通知を送信して、該管理コンピュータ150から送信されてくる解除許諾通知（S542a'），又は規制通知（S542b'）の受信を待機する。

40

【0501】

該受付通知を受信した管理コンピュータ150は、該受付通知に含まれる装置IDに対応付けてユニット管理テーブルで記憶しているカードIDと該受付通知に含まれるカードIDとが一致するか否かを判定し（図47のS652でYES）、一致しなければ（NO）、カードユニット3に対して、規制通知を送信し（図47のS653）、一致すれば（YES）、カードユニット3に対して、解除許諾通知を送信する（図47のS654）。

50

【0502】

図45に戻り、S542b'で、管理コンピュータ150から送信されてくる規制通知を受信すると(YES)、S543で、前記受け付けたカードを返却して、前記離席モードにおける待機状態(S511', S521a, S521b, S541)に戻る。一方、S542a'で、管理コンピュータ150から送信されてくる解除許諾通知を受信すると(YES)、S525aで、計数を許可すると共に入金を許可し、S529で、管理コンピュータ150に対して、前記離席解除通知を送信し、S530で、管理コンピュータ150から送信されてくる更新完了通知を受信すると(YES)、離席処理を終了する。

【0503】

前記離席モードにおける待機状態(S511', S521a, S521b, S541)で、許容時間到達通知を受信する前に、前記強制解除要求を受信すると(S521bでYES)、S521e'で、管理コンピュータ150に対して、当該カードユニット3の装置IDを含む強制解除許諾要求を送信して、該管理コンピュータ150から送信されてくる強制解除許諾通知(S521f')の受信を待機する。

10

【0504】

該強制解除許諾要求を受信した管理コンピュータ150は、該強制解除許諾要求に含まれる装置IDに対応付けて「離席中」と記憶されていることを条件に、カードユニット3に対して、強制解除許諾通知を送信する(図47のS614)。

【0505】

図45に戻り、S521f'で、管理コンピュータ150から送信されてくる強制解除許諾通知を受信すると(YES)、前記S522aと同様の処理を行い、前記S525a以下の処理を行って、離席処理を終了する。

20

【0506】

前記離席モードにおける待機状態(S511', S521a, S521b, S541)で、許容時間到達通知を受信する前に、前記一時解除要求を受信すると(S521aでYES)、S521c'で、管理コンピュータ150に対して、当該カードユニット3の装置IDを含む一時解除許諾要求を送信して、該管理コンピュータ150から送信されてくる一時解除許諾通知(S521d')の受信を待機する。

【0507】

該一時解除許諾要求を受信した管理コンピュータ150は、該一時解除許諾要求に含まれる装置IDに対応付けて「離席中」と記憶されていることを条件に、カードユニット3に対して、一時解除許諾通知を送信する(図47のS634)。

30

【0508】

図45に戻り、S521d'で、管理コンピュータ150から送信されてくる一時解除許諾通知を受信すると(YES)、前記S523～S527と同様の処理を行うことにより、離席中発行処理を行って、S528'で、管理コンピュータ150に対して、当該カードユニット3の装置IDを含む発行完了通知を送信して、前記離席モードにおける待機状態(S511', S521a, S521b, S541)に戻る。

【0509】

前記離席モードにおける待機状態(S511', S521a, S521b, S541)で、管理コンピュータ150から送信されてくる許容時間到達通知を受信すると(S511'でYES)、S512で、前記許容時間到達報知を行って、S513で、リモコンから送信されてくる強制解除要求の受信を待機し、該強制解除要求を受信すると(YES)、前記S521e'以下の処理を行って、離席処理を終了する。

40

【0510】

次にカードを受付中でない場合(S500でNO)には、図46に示すように、前記S551及びS552と同様の処理を行った後、S553'で、カード挿入口309を閉鎖することによりカードリーダライタ327によるカードの受付を禁止して、前記S504と同様の処理を行う。このS553'で、前記S553と異なり、カードテーブルにおいて離席フラグを記憶しないのは、本実施例4ではカードユニット3において離席モードで

50

あるか否かを管理しないからである。

【0511】

S554の処理を行った後に、離席モードにおいて、管理コンピュータ150から送信されてくる許容時間到達通知の受信(S561')，リモコンから送信されてくる一時解除要求の受信(S571a)，又はリモコンから送信されてくる強制解除要求の受信(S571b)を待機する状態となる。

【0512】

この離席モードにおける待機状態(S561'，S571a，S571b)で、許容時間到達通知を受信する前に、前記強制解除要求を受信すると(S571bでYES)、S571e'で、管理コンピュータ150に対して、当該カードユニット3の装置IDを含む強制解除許諾要求を送信して、該管理コンピュータ150から送信されてくる強制解除許諾通知(S571f')の受信を待機する。

10

【0513】

該強制解除許諾要求を受信した管理コンピュータ150は、該強制解除許諾要求に含まれる装置IDに対応付けて「離席中」と記憶されていることを条件に、カードユニット3に対して、強制解除許諾通知を送信する(図47のS614)。

【0514】

図46に戻り、S571f'で、管理コンピュータ150から送信されてくる強制解除許諾通知を受信すると(YES)、S575aで、計数を許可すると共に入金を許可し、S575dで、カード挿入口309の閉鎖を解除してカードの受付を許可し、S579～S580で、前記S529～S530と同様の処理を行って、離席処理を終了する。なお前記S522aの処理を行わないのは、カードを受け付けていない状態で離席モードとなつたので、該離席モードが解除するにあたり、カードを返却した場合の処理を行う必要が無いからである。

20

【0515】

前記離席モードにおける待機状態(S511'，S571a，S571b)で、許容時間到達通知を受信する前に、前記一時解除要求を受信すると(S571aでYES)、S571c'で、管理コンピュータ150に対して、当該カードユニット3の装置IDを含む一時解除許諾要求を送信して、該管理コンピュータ150から送信されてくる一時解除許諾通知(S571d')の受信を待機する。

30

【0516】

該一時解除許諾要求を受信した管理コンピュータ150は、該一時解除許諾要求に含まれる装置IDに対応付けて「離席中」と記憶されていることを条件に、カードユニット3に対して、一時解除許諾通知を送信する(図47のS634)。

【0517】

図46に戻り、S571d'で、管理コンピュータ150から送信されてくる一時解除許諾通知を受信すると(YES)、前記S573～S577と同様の処理を行うことにより、離席中発行処理を行って、S578'で、管理コンピュータ150に対して、当該カードユニット3の装置IDを含む発行完了通知を送信して、前記離席モードにおける待機状態(S561'，S571a，S571b)に戻る。

40

【0518】

前記離席モードにおける待機状態(S561'，S571a，S571b)で、管理コンピュータ150から送信されてくる許容時間到達通知を受信すると(S561'でYES)、S562で、前記許容時間到達報知を行って、S563で、リモコンから送信されてくる強制解除要求の受信を待機し、該強制解除要求を受信すると(YES)、前記S571e'以下の処理を行って、離席処理を終了する。

【0519】

次に図47を参照して、管理コンピュータ150のCPU152が行う離席処理について説明する。この離席処理は、ユニット管理テーブルで記憶している装置IDの各々について並行して行われる処理である。

50

【0520】

まずS600で、カードユニット3から送信されてくる離席通知の受信を待機しており、該離席通知を受信すると(YES)、S601で、該離席通知に含まれる装置IDに対応付けてユニット管理テーブルで記憶している状況を「離席中」に更新して、離席モードとし、S602で、当該装置IDに対応するタイマの作動を開始することにより離席時間の計時を開始し、S603で、カードユニット3に対して、更新完了通知を送信して、離席モードにおいて、計時している離席時間の許容時間(例えば30分)への到達(S611)、カードユニット3から送信されてくる一時解除許諾要求の受信(S631)、カードユニット3から送信されてくる強制解除許諾要求の受信(S641)、又はカードユニット3から送信されてくる受付通知の受信(S651)を待機する状態となる。以下、説明の便宜上、S651でYESの場合 S641でYESの場合 S631でYESの場合 S611でYESの場合の順に説明する。

【0521】

この離席モードにおける待機状態(S611, S631, S641, S651)で、離席時間が許容時間に到達する前に、受付通知の受信が有ると(S651でYES)、S652で、該受付通知に含まれるカードID(即ちカードユニット3で受け付けたカードのカードID)と該受付通知に含まれる装置IDに対応付けてユニット管理テーブルで記憶しているカードID(即ち離席中のカードのカードID)とが一致するか否かを判定する。

【0522】

このS652でカードIDが一致しない(NO)、即ち離席中のカードとは異なる別のカードを受け付けたと判定された場合には、S653で、カードユニット3に対して、前記受信した受付通知に含まれるカードIDのカードに基づく処理を規制するための規制通知を送信して、前記離席モードにおける待機状態(S611, S631, S641, S651)に戻る。

【0523】

一方、S652でカードIDが一致する(YES)、即ち離席中のカードを受け付けたと判定された場合には、S654で、カードユニット3に対して、当該カードに基づく処理を許諾するための解除許諾通知を送信して、S655で、該カードユニット3から送信されてくる離席解除通知の受信を待機し、該離席解除通知を受信すると(YES)、S616で、該離席解除通知に含まれる装置IDに対応付けてユニット管理テーブルで記憶している状況を「受付中」に更新して、離席モードを解除し、S617で、離席時間の計時をリセットし、S618で、カードユニット3に対して、更新完了通知を送信して、離席処理を終了する。

【0524】

前記離席モードにおける待機状態(S611, S631, S641, S651)で、離席時間が許容時間に到達する前に、強制解除許諾要求の受信が有ると(S641でYES)、S614で、カードユニット3に対して強制解除許諾通知を送信して、該カードユニット3から送信されてくる離席解除通知(S615)の受信を待機する。このS615で、離席解除通知を受信すると(YES)、S616で、該離席解除通知に含まれる装置IDに対応付けてユニット管理テーブルで記憶している状況を「待機中」に更新して、離席モードを解除して、前記S617に進む。

【0525】

前記離席モードにおける待機状態(S611, S631, S641, S651)で、離席時間が許容時間に到達する前に、一時解除許諾要求の受信が有ると(S631でYES)、S632で、離席時間の計時を一時停止し、S634で、カードユニット3に対して、解除許諾通知を送信して、該カードユニット3から送信されてくる発行完了通知(S635)の受信を待機する。このS635で、発行完了通知を受信すると(YES)、S636で、離席時間の計時を再開して、前記離席モードにおける待機状態(S611, S631, S641, S651)に戻る。

【0526】

このS6334の処理を行う管理コンピュータ150のCPU152は、排出許諾要求(離席中発行処理の実行を要求する一時解除許諾要求)の受信に基づいて、該排出許諾要求を送信したカードユニット3の装置IDに対応付けて離席中情報が記憶されていることを条件に、カードの排出を許諾するための排出許諾通知(離席中発行処理の実行を許諾する一時解除許諾通知)を当該カードユニット3に対して送信し、当該離席中情報の記憶を維持する維持処理を行う維持処理手段として機能するものである。これによれば、カードユニット3において、離席情報(離席通知)の送信後、許諾通知(解除許諾通知)の受信前に計数払出ユニット348にて受け付けられたパチンコ玉の計数値が記録されたビジターカードを排出するための離席中排出要求(一時解除許諾要求)を受け付けても、管理コンピュータ150において、離席中情報の記憶が維持されることにより、離席特定情報が記録されたカードの受付に基づいて離席の規制を解除できるので、離席をした遊技者の利便性を担保できる。10

【0527】

前記離席モードにおける待機状態(S6111, S6311, S6411, S6511)で、離席時間が許容時間に到達すると(S6111でYES)、S612で、カードユニット3に対して、許容時間到達通知を送信して、S613で、該カードユニット3から送信されてくる強制解除許諾要求の受信を待機し、該強制解除許諾要求を受信すると(YES)、S614で、カードユニット3に対して、強制解除許諾通知を送信して、S615で、該カードユニット3から送信されてくる離席解除通知の受信を待機し、該離席解除通知を受信すると(YES)、S616で、該離席解除通知に含まれる装置IDに対応付けてユニット管理テーブルで記憶している状況を「待機中」に更新して、離席モードを解除し、S617で、離席時間の計時をリセットし、S618で、カードユニット3に対して、更新完了通知を送信して、離席処理を終了する。20

【0528】

この実施例4によれば、離席モードとする離席処理、離席モードを解除する解除処理、及び離席時間の計時が、カードユニット3ではなく管理コンピュータ150で行われるので、カードユニット3の処理負担を軽減できる。

【0529】

なお、カードユニット3が行う離席処理は、以上に説明した図45及び図46に示す処理に代えて、図48に示す処理であっても良く、また管理コンピュータ150が行う離席処理は、以上に説明した図47に示す処理に代えて、図49に示す処理であっても良い。この図48では、図45及び図46と比較して、離席モードの待機状態において、前記一時解除要求及び前記強制解除要求に代えて、離席解除要求(S521'又はS571')を受け付け、該離席解除要求の受付後に、離席中発行処理に進むのであれば離席中発行要求(S524'又はS574')を受け付け、強制解除に進むのであれば解除確定要求(S525'又はS575')を受け付ける点が大きく異なり、この点は前記図31と同趣旨である。なお、実施例4の変形例において用いられるリモコンは、前記実施例1の変形例と同様である。30

【0530】

まず、図48が図45及び図46と異なる点について説明する。カード受付中(S500でYES)に、S505の処理が終了すると、離席モードにおいて、管理コンピュータ150から送信されてくる許容時間到達通知の受信(S511')、リモコンから送信されてくる離席解除要求の受信(S521')、又はカードリーダライタ327へのカードの受付(S541)を待機する状態となる。ここでカードを受け付けた場合(S541でYES)の処理は、図45と同様である。40

【0531】

離席解除要求を受け付けた場合には(S521'でYES)、S522a'で、管理コンピュータ150に対して、当該カードユニット3の装置IDを含む解除許諾要求を送信して、該管理コンピュータ150から送信されてくる解除許諾通知(S522b')の受50

信を待機する。

【0532】

該解除許諾要求を受信した管理コンピュータ150は、該解除許諾要求に含まれる装置IDに対応付けて「離席中」と記憶されていることを条件に、カードユニット3に対して解除許諾通知を送信する(図49のS634')。

【0533】

図48に戻り、S522b'で、管理コンピュータ150から送信されてくる解除許諾通知を受信すると(YES)、S523で、計数を許可すると共に入金を許可し、リモコンから送信されてくる前記離席中発行要求(S524')，又は前記解除確定要求(S525')の受信を待機する。

10

【0534】

このS524'で、前記離席中発行要求を受信すると(YES)、S524a'で、管理コンピュータ150に対して、当該カードユニット3の装置IDを含む発行許諾要求を送信して、該管理コンピュータ150から送信されてくる発行許諾通知(S524b')の受信を待機する。

【0535】

該発行許諾要求を受信した管理コンピュータ150は、該発行許諾要求に含まれる装置IDに対応付けて「離席中」と記憶されていることを条件に、カードユニット3に対して発行許諾通知を送信する(図44のS637')。

【0536】

図48に戻り、S524b'で、管理コンピュータ150から送信されてくる発行許諾通知を受信すると(YES)、S526で、前記離席中発行処理を行い、S527で、再び計数を禁止すると共に入金を禁止し、前記離席モードにおける待機状態(S511'，S521'，S541)に戻る。

20

【0537】

一方、S525'で、前記解除確定要求を受信すると(YES)、前記S522aと同様の処理を行い、S529で、管理コンピュータ150に対して、前記離席解除通知を送信し、S530で、管理コンピュータ150から送信されてくる更新完了通知を受信すると(YES)、離席処理を終了する。

【0538】

前記離席モードにおける待機状態(S511'，S521'，S541)で、管理コンピュータ150から送信されてくる許容時間到達通知を受信すると(S511'でYES)、S512で、前記許容時間到達報知を行って、S513'で、リモコンから送信されてくる離席解除要求の受信を待機し、該離席解除要求を受信すると(YES)、S513a'で、管理コンピュータ150に対して、当該カードユニット3の装置IDを含む解除許諾要求を送信して、該管理コンピュータ150から送信されてくる解除許諾通知(S513b')の受信を待機する。

30

【0539】

該解除許諾要求を受信した管理コンピュータ150は、該解除許諾要求に含まれる装置IDに対応付けて「離席中」と記憶されていることを条件に、カードユニット3に対して解除許諾通知を送信する(図49のS614')。

40

【0540】

図48に戻り、S513b'で、管理コンピュータ150から送信されてくる解除許諾通知を受信すると(YES)、S514'で、計数を許可すると共に入金を許可し、前記S522aに進む。

【0541】

次にカードを受付中でない場合(S500でNO)には、前記S551～S554の処理を行った後に、離席モードにおいて、管理コンピュータ150から送信されてくる許容時間到達通知の受信(S561')，又はリモコンから送信されてくる離席解除要求の受信(S571')を待機する状態となる。

50

【0542】

この離席モードにおける待機状態 (S561' , S571') で、許容時間到達通知を受信する前に、前記離席解除要求を受信すると (S571' で YES) 、 S572a' で、前記 S522a' と同様に、管理コンピュータ 150 に対して、当該カードユニット 3 の装置 ID を含む解除許諾要求を送信して、該管理コンピュータ 150 から送信されてくる解除許諾通知 (S572b') の受信を待機する。

【0543】

該解除許諾要求を受信した管理コンピュータ 150 は、該解除許諾要求に含まれる装置 ID に対応付けて「離席中」と記憶されていることを条件に、カードユニット 3 に対して、解除許諾通知を送信する (図 49 の S634')。

10

【0544】

図 48 に戻り、 S572b' で、管理コンピュータ 150 から送信されてくる解除許諾通知を受信すると (YES) 、 S573 で、前記 S523 と同様に、計数を許可すると共に入金を許可して、離席モードを解除し、リモコンから送信されてくる前記離席発行要求 (S574') , 又は前記解除確定要求 (S575') の受信を待機する。

【0545】

この S574' で、前記離席発行要求を受信すると (YES) 、 S574a' で、前記 S524a' と同様に、管理コンピュータ 150 に対して、当該カードユニット 3 の装置 ID を含む発行許諾要求を送信して、該管理コンピュータ 150 から送信されてくる発行許諾通知 (S574b') の受信を待機する。

20

【0546】

該発行許諾要求を受信した管理コンピュータ 150 は、該発行許諾要求に含まれる装置 ID に対応付けて「離席中」と記憶されていることを条件に、カードユニット 3 に対して、発行許諾通知を送信する (図 49 の S637')。

【0547】

図 48 に戻り、 S574b' で、管理コンピュータ 150 から送信されてくる発行許諾通知を受信すると (YES) 、 S576 で、前記 S526 と同様に、前記離席中発行処理を行い、 S577 で、前記 S527 と同様に、再び計数を禁止すると共に入金を禁止し、前記離席モードにおける待機状態 (S561' , S571') に戻る。

30

【0548】

一方、 S575' で、前記解除確定要求を受信すると (YES) 、 S575d で、カード挿入口 309 の閉鎖を解除することによりカードの受付を許可し、 S579 で、前記 S529 と同様に、管理コンピュータ 150 に対して、前記離席解除通知を送信し、 S580 で、管理コンピュータ 150 から送信されてくる更新完了通知を受信すると (YES) 、離席処理を終了する。

【0549】

前記離席モードにおける待機状態 (S561' , S571') で、管理コンピュータ 150 から送信されてくる許容時間到達通知を受信すると (S561' で YES) 、 S562 で、前記 S512 と同様に、前記許容時間到達報知を行って、 S563' で、前記 S513' と同様に、リモコンから送信されてくる離席解除要求の受信を待機し、該離席解除要求を受信すると (YES) 、 S563a' で、前記 S513a' と同様に、管理コンピュータ 150 に対して、当該カードユニット 3 の装置 ID を含む解除許諾要求を送信して、該管理コンピュータ 150 から送信されてくる解除許諾通知 (S563b') の受信を待機する。

40

【0550】

該解除許諾要求を受信した管理コンピュータ 150 は、該解除許諾要求に含まれる装置 ID に対応付けて「離席中」と記憶されていることを条件に、カードユニット 3 に対して、解除許諾通知を送信する (図 49 の S614')。

【0551】

図 48 に戻り、 S563b' で、管理コンピュータ 150 から送信されてくる解除許諾

50

通知を受信すると(YES)、S564'で、前記S514'と共に、計数を許可する入金を許可し、前記S575dに進む。

【0552】

次に、図49が図47と異なる点について説明する。前記S600～S603の処理が終了すると、離席モードにおいて、計時している離席時間の許容時間(例えば30分)への到達(S611)，カードユニット3から送信されてくる解除許諾要求の受信(S631')，又はカードユニット3から送信されてくる受付通知の受信(S651)を待機する状態となる。ここで受付通知を受信した場合(S651でYES)の処理は、図47と同様である。

【0553】

この離席モードにおける待機状態(S611, S631', S651)で、離席時間が許容時間に到達する前に、解除許諾要求の受信が有ると(S631'でYES)、S632で、離席時間の計時を一時停止し、S634'で、カードユニット3に対して、解除許諾通知を送信して、該カードユニット3から送信されてくる離席解除通知(S635')，又は発行許諾要求(S636')の受信を待機する。

【0554】

このS635'で、離席解除通知を受信すると(YES)、S616で、該離席解除通知に含まれる装置IDに対応付けてユニット管理テーブルで記憶している状況を「待機中」に更新して、離席モードを解除し、S617で、離席時間の計時をリセットし、S618で、カードユニット3に対して、更新完了通知を送信して、離席処理を終了する。

【0555】

一方、S636'で、発行許諾要求を受信すると(YES)、該発行許諾要求に含まれる装置IDに対応付けてユニット管理テーブルで記憶している状況が「離席中」であることを条件に、S637'で、カードユニット3に対して、発行許諾通知を送信し、該ユニット管理テーブルにおける「離席中」の記憶を維持した状態で、S638'で、離席時間の計時を再開して、前記離席モードにおける待機状態(S611, S631', S651)に戻る。

【0556】

前記離席モードにおける待機状態(S611, S631', S651)で、離席時間が許容時間に到達すると(S611でYES)、S612で、カードユニット3に対して、許容時間到達通知を送信して、S613'で、該カードユニット3から送信されてくる解除許諾要求の受信を待機し、該解除許諾要求を受信すると(YES)、S614'で、カードユニット3に対して、解除許諾通知を送信して、S615で、該カードユニット3から送信されてくる離席解除通知の受信を待機し、該離席解除通知を受信すると(YES)、S616で、該離席解除通知に含まれる装置IDに対応付けてユニット管理テーブルで記憶している状況を「待機中」に更新して、離席モードを解除し、S617で、離席時間の計時をリセットし、S618で、カードユニット3に対して、更新完了通知を送信して、離席処理を終了する。

【実施例5】

【0557】

次に、本発明の実施例5について、図50及び図51に基づいて以下に説明する。前記実施例1では、図25及び図26に示すように、計数済玉数が払出設定数未満(S700a又はS800aでNO)であっても、該計数済玉数が払出単位以上(S700b又はS800bでYES)であれば、該払出単位分のパチンコ玉をパチンコ機2から払い出す単位払出処理(S764又はS822)を行っていたが、実施例5では、図50及び図51に示すように、計数済玉数が払出設定数未満(S700a又はS800aでNO)であれば、該払出設定数未満の計数済玉数のパチンコ玉を計数払出ユニット348から払い出す単位未満払出処理(S772又はS832)を行う点が、大きく異なる。

【0558】

ここで前記実施例1では、単位未満払出処理で払い出すパチンコ玉の最高数が、払出单

10

20

30

40

50

位から 1 玉を減じた 24 玉であったため、玉貯留部 355 に該 24 玉を貯留して払出を行っていたが、実施例 5 では、単位未満払出処理で払い出すパチンコ玉の最高数が、払出設定数から 1 玉を減じた 124 玉となるため、玉貯留部 355 に該 124 玉を貯留して払出を行うか、あるいは遊技島の補給権から当該カードユニット 3 にパチンコ玉の供給を受け、遊技島からカードユニット 3 へのパチンコ玉の供給路にシャッタを設け、該シャッタを開放することにより、例えばノズルを介してパチンコ機 2 の上皿に、パチンコ玉の払出を行うように構成する必要がある。以下、実施例 5 を示す図 50 及び図 51 について、実施例 1 との相違点を説明する。

【 0559 】

まず会員カードが挿入されている場合の払出処理を示す図 50 では、前記 S700a で YES と判定された後に、前記 S710 ~ S734 と同様の処理を行い、該 S734 の処理を行った後に、S735 で、計数済玉数が所定数（ここでは払出設定数）以上であるか否かを判定し、払出設定数以上であれば（YES）、払出処理を終了し、払出設定数未満であれば（NO）、前記 S700c に進む。また前記 S700a で NO と判定された後にも、前記 S700c に進む。

10

【 0560 】

S700c で NO と判定された後には、前記 S770 ~ S793 と同様の処理を行って、払出処理を終了する。ここで S781, S783, 及び S772 の処理を行う制御ユニット 328 は、自台玉数が零であるが、カード玉数が零ではなく払出設定数未満であること（S700a 又は S735 で NO、かつ S780 で YES）を条件として、持玉数を零にさせるための減算要求を管理コンピュータ 150 に対して送信する第 3 減算要求送信処理（S781）と、カード玉数を零にする第 4 減算処理（S783）と、該カード玉数のパチンコ玉を計数払出ユニット 348 から払い出して遊技者に返却するための端数払出処理（S772）と、を行う第 4 処理手段として機能するものである。

20

【 0561 】

また S781, S783, 及び S772 の処理を行う制御ユニット 328 は、前記第 3 処理手段による処理後のカード玉数が零ではなく払出設定数未満であること（S735 で YES、かつ S700c で NO、かつ S780 で YES）を条件として、前記第 3 減算要求送信処理（S781）と、前記第 4 減算処理（S783）と、前記端数払出処理（S772）と、を行う第 6 処理手段として機能するものである。これによれば、前記 S733 で不足玉数を減算した後のカード玉数が払出設定数未満である場合には、管理コンピュータ 150 と通信を行うことにより、持玉数を零にし、該減算した持玉数の全てを使用して計数済玉数のパチンコ玉を払い出す端数払出処理を行うので、当該払出設定数未満の端数のパチンコ玉の払出を受けるための操作を遊技者が行う必要が無い。

30

【 0562 】

さらに S791, S793, 及び S772 の処理を行う制御ユニット 328 は、自台玉数が零ではなく払出設定数未満であり、かつ、カード玉数が零ではなく計数済玉数が払出設定数未満であること（S700a 又は S735 で NO、かつ S780 で NO）を条件として、持玉数を零にさせるための減算要求を管理コンピュータ 150 に対して送信する第 3 減算要求送信処理（S791）と、自台玉数を零にすると共にカード玉数を零にする第 5 減算処理（S793）と、該計数済玉数のパチンコ玉を計数払出ユニット 348 から払い出して遊技者に返却するための端数払出処理（S772）と、を行う第 5 処理手段として機能するものである。これによれば、自台玉数が零ではなく払出設定数未満であり、かつカード玉数が零ではなく計数済玉数が払出設定数未満である場合にも、管理コンピュータ 150 と通信を行うことにより、持玉数を零にし、自台玉数の全てと該減算した持玉数の全てとを使用して計数済玉数のパチンコ玉を払い出す端数払出処理を行うので、計数済玉数のパチンコ玉が払い出されると思っている遊技者が不審に思うことがない。

40

【 0563 】

そして S772 では、実施例 1 と同様に、計数済玉数の全てを使用した単位未満払出処理が行われるが、実施例 1 では、払出単位未満のパチンコ玉（即ち最高で 24 玉）が計数

50

払出ユニット348から払い出されるところ、実施例5では、払出設定数未満のパチンコ玉（即ち最高で124玉）が、該124玉を貯留可能な計数払出ユニット348、又は遊技島の補給樋からパチンコ玉の供給を受けたカードユニット3から払い出される。

【0564】

またビジターカードが挿入されている場合の払出処理を示す図51では、前記S800aでYESと判定された後に、前記S711～S812と同様の処理を行い、該S812の処理を行った後に、S813で、計数済玉数が所定数（ここでは払出設定数）以上であるか否かを判定し、払出設定数以上であれば（YES）、払出処理を終了し、払出設定数未満であれば（NO）、前記S800cに進む。また前記S800aでNOと判定された後にも、前記S800cに進む。

10

【0565】

S800cでNOと判定された後には、前記S831～S833と同様の処理を行って、払出処理を終了する。そしてS832では、実施例1と同様に、計数済玉数の全てを使用した単位未満払出処理が行われるが、実施例1では、払出単位未満のパチンコ玉（即ち最高で24玉）が計数払出ユニット348から払い出されるところ、実施例5では、払出設定数未満のパチンコ玉（即ち最高で124玉）が、該124玉を貯留可能な計数払出ユニット348、又は遊技島の補給樋からパチンコ玉の供給を受けたカードユニット3から払い出される。

【0566】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があつても本発明に含まれる。

20

【0567】

例えば、前記実施例3では、計数通路443及び流入路450と、返却通路444及び流出路452とは、流下方向がそれぞれ逆向きであるため、互いにぶつかりあうことがないように横方向に並設されていたが、例えば図44に示すように、計数通路443と返却通路444（又は流入路450と流出路452）との交差部490を形成すると共に、該交差部490においてパチンコ玉の流路を計数通路443又は返却通路444のいずれかに選択的に切替えできるようにしてもよい。

【0568】

30

具体的には、流下方向がそれぞれ異なる計数通路443と返却通路444とを、平面視で上下方向に重なり合うように交差させて配置し、その交差部490に、1本の切替通路492が貫通形成された円盤状の流路切替部材491を回動自在に配置する。

【0569】

そして、例えば計数通路443をパチンコ玉が流下する場合には、図44（a）に示すように、切替通路492の両端開口を上流側及び下流側の計数通路443の開口に合致させることで、計数通路443内をパチンコ玉が流下することになる。このとき、返却通路444の上流側から流下するパチンコ玉は、流路切替部材491の周面により流下が規制されるため、返却通路444内のパチンコ玉が計数通路443に逆流して再度計数されることがない。

40

【0570】

また、返却通路444をパチンコ玉が流下する場合には、図44（b）に示すように、切替通路492の両端開口を上流側及び下流側の返却通路444の開口に合致させることで、返却通路444内をパチンコ玉が流下することになる。このとき、計数通路443の上流側から流下するパチンコ玉は、流路切替部材491の周面により流下が規制されるため、計数通路443内のパチンコ玉が返却通路444に逆流して返却されてしまうことがない。

【0571】

また、前記実施例では、計数レバー341、441の操作により、開閉シャッタ346、446が開放されることで、投入部345、445のパチンコ玉が計数通路343、4

50

43に流入す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、これら開閉シャッタ346、446に代えて、投入部345、445の下面を搖動可能に軸支し、通常においては、計数通路343、443への侵入口が露出しないように、計数通路343、443とは反対側に傾くように付勢され、計数レバー341、441の操作によって投入部345、445の下面が、計数通路343、443への侵入口が露出するように計数通路343、443側に傾くようにしても良い。

【0572】

また計数レバー341、441を設けずに、計数が許可されている状態では、開閉シャッタ346、446が常に開放されていて、投入部345、445に投入されたパチンコ玉が該開閉シャッタ346、446で堰き止められることなく、計数通路343、443に流入するものであっても良い。さらには開閉シャッタ346、446を設けずに、離席モード中における計数を規制しないものであっても良く、この場合には、離席処理として、該離席モード中において、計数払出ユニット348による計数値を特定可能なカードの返却を規制する処理を行う。前記実施例では、カードの返却時に計数値が特定可能とされるため、離席モード中においては該返却を規制するのである。そしてこの場合には、係員によるリモコンの操作で当該カードの返却を許可することで、離席中の故意ではない計数に対して補償ができると共に、遊技者に対して注意も促せる。

【0573】

また、前記実施例では、玉貯留部355、455からのパチンコ玉の払い出しを、シャッタ357、457にて実施するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらシャッタ357、457に代えて、スクリューやスプロケットを用いるようにしても良い。

【0574】

また、前記実施例では、計数センサ354、454を、計数払出ユニット348、348'の内方側に設けるようにしておき、このようにすることは、ワイヤー等を挿入されることによる不正をされ難くできることから好ましいが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら計数センサ354、454を、計数通路343、443と連結される計数払出ユニット348、348'前方側に設けるようにしても良い。

【0575】

また、前記実施例3の返却皿442を着脱自在としても良い。

【0576】

また、前記実施例では、図27に示す単位未満払出処理において、玉貯留部355、455に貯留されているパチンコ玉が払い出される例について説明したが、これに限らず、該単位未満払出処理において、遊技島の補給樋からカードユニット3に対して供給されたパチンコ玉を払い出すものであっても良い。この場合には、前記計数払出ユニット348に玉貯留部355を設けずに、遊技島からカードユニット3へのパチンコ玉の供給路にシャッタを設け、該シャッタを開放することにより所定数のパチンコ玉を払い出して、前記単位未満払出処理を行うように構成すれば良い。なお、この場合においてパチンコ玉を払い出す場所は、前記実施例の如く、計数払出ユニット348から払い出すものであっても良く、またノズルを介してパチンコ機2の上皿に払い出すものであっても良い。

【0577】

また、前記実施例では、遊技用装置（カードユニット3）が、貸与処理と、離席処理と、持玉数を特定可能なカードを返却する返却処理とを行うもの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、少なくとも離席処理と返却処理とを行うものであれば良い。この場合において、該離席処理及び返却処理を行う遊技用装置に、貸与処理を行う別の装置が組み合わされたものであっても良い。

【0578】

また、前記実施例では、ビジターカードと会員カードに振分けフラグを記憶する形態を例示したが、このようにすることは、これらビジターカードと会員カードが、利用受付けが完了していない、振分け後に初めて受付けられたカードであって、これら利用受付けが

10

20

30

40

50

完了していない振分け履歴の振分け履歴テーブルにおける検索が必要であるカードであるか否かを容易に特定できるようになり、これら検索が必要であるカードである場合のみにおいて振分け履歴の検索を実施することで振分け履歴の検索負荷を低減できるようになることから好ましいが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら振分けフラグをビジターカードや会員カードに記録せずに、カードの受付け通知の受信時において、振分け後に初めて受付けられたカードであるか否かを、受信したカードの受付け通知のカードIDを含み、利用受付けが完了していない振分け履歴が振分け履歴テーブルに存在するか否か否かを一義的に検索して特定するようにしても良い。

【0579】

また、前記実施例では、振分けられた振分け玉数の加算更新を、振分け先のビジターカードや会員カードがカードユニット3に受付けられた時点において実施するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら振分け玉数の加算更新を、振分け元の持玉数からの減算と同時に実施するようにしても良く、この場合にあっては、これら振分け玉数の加算更新された振分け先の持玉数の使用を、振分けフラグの記録に該当する利用受付けが完了していない当該ビジターカードや会員カードがカードユニット3のカードIDを含む振分け履歴が振分け履歴テーブルに登録されているか否かを判定し、該振分け履歴が登録されていることを条件に持玉数の使用を許可するようにすれば良い。

10

【0580】

また、前記実施例では、「半分」キーを選択入力した場合や、「1/4」キーを選択入力した場合において、割り切れない場合の端数は切り捨て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、これらを切り上げるようにしたり、四捨五入、あるいは五捨六入等としたりするようにしても良い。

20

【0581】

また、前記実施例では、ビジターカードには持玉数データを記憶する一方、会員カードには、持玉数データや貯玉数データを記憶しないようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ビジターカードと同じく、これら持玉数データや貯玉数データを会員カードに記録して、会員カードと管理コンピュータ150の双方にて、これら持玉数データや貯玉数データを管理するようにしても良いし、あるいは、会員カードあるいはビジターカードのみに持玉数データや貯玉数データを記憶して、管理コンピュータ150においては持玉数データや貯玉数データを管理しない構成としても良い。

30

【0582】

また、前記実施例では、計数センサ354によって計数を行うことができない場合には、流路切替え板353'を回動させて流入路350を塞ぐことにより、流入路350に侵入したパチンコ玉が、環流路351と流出路352並びに返却通路344を流下して返却口342に返却されるようになっているが、これら計数できない場合としては、具体的には、計数センサ354の異常(故障)がある場合や、ビジターカードや会員カードが挿入されていない場合等が、例示される。

【0583】

また、前記実施例1, 2では、返却口342に開閉シャッタ342'が設けられ、該開閉シャッタ342'が開放されると、単位未満払出処理で払い出されたパチンコ玉が排出される例について説明したが、これに限らず、開閉シャッタ342'を設けずに実施例3の如き返却皿442を設け、単位未満払出処理で払い出されたパチンコ玉が該返却皿442に貯留されるようにしても良い。

40

【0584】

また、前記実施例では、遊技媒体を使用して遊技を実行する遊技機が、パチンコ玉を使用して遊技を実行する遊技機2である例について説明したが、これに限らず、該遊技機は、メダルを使用して遊技を実行するスロットマシンであっても良い。

【0585】

また、前記実施例では、カードユニット3の制御ユニット328のRAM328bにおいて、貸玉数u, 打込玉数v, 付与玉数w, 及び返却玉数tを記憶する例について説明し

50

たが、これに限らず、これらの玉数に基づいて算出される計算獲得玉数 y を記憶するようにして、図 23 の S 1 0 4 では、該記憶している計算獲得玉数 y を読み出すようにしても良く、これによれば、予め計算獲得玉数 y が算出されているので、異常判定処理を迅速に行うことができる。

【0586】

また、前記実施例では、図 23 の S 1 0 9 に示すように、返却操作を受け付けたことを条件として、カードユニット 3 の制御ユニット 3 2 8 の RAM 3 2 8 b で記憶している実測獲得玉数 x 、貸玉数 u 、打込玉数 v 、付与玉数 w 、及び返却玉数 t をクリアする例について説明したが、これに限らず、返却操作が有ってもこれらの玉数をクリアせずに累積記憶するようにしても良い。この場合には、S 1 0 9 で、返却操作時のこれらの玉数を記憶するようにして、次回の返却操作が行われたときの異常判定処理では、今回の返却操作時のこれら玉数と、前記記憶された前回の返却操作時のこれら玉数との差を、それぞれ今回の遊技の実測獲得玉数 x 、貸玉数 u 、打込玉数 v 、付与玉数 w 、及び返却玉数 t として、S 1 0 4 及び S 1 0 5 の処理で用いるようにしても良い。即ち返却操作を受け付けたことを条件として、実測獲得玉数 x 及び計算獲得玉数 y の算出にて用いられた値を、次回の遊技における実測獲得玉数 x 及び計算獲得玉数 y の算出が可能な状態にするものであれば良い。

10

【0587】

また、前記実施例では、図 23 の S 1 0 5 において、 $z = x - y = x - (u + w - v - t) = 150$ が成立するか否かを判定する例について説明したが、これに限らず、各パラメータの順番を並べ替えた式で判定するようにしても良いし、両辺に - 1 を掛けた式である $-z = y - x = u + w - v - t - x = 150$ の式で判定するようにしても良い。

20

【0588】

また、前記実施例では、図 23 の S 1 0 5 において、実測獲得玉数 x と計算獲得玉数 y と差分値である判定対象玉数 z ($= x - y$) が異常判定値以上であるか否かの判定が、カードユニット 3 にて行われる例について説明したが、これに限らず、実測獲得玉数 x 及び計算獲得玉数 y が例えば管理コンピュータ 1 5 0 に送信されるように構成し、該管理コンピュータ 1 5 0 にて $x - y = z$ が算出されて、判定対象玉数 z が異常判定値以上であるか否かの判定が行われるようにも良く、また実測獲得玉数 x 及び計算獲得玉数 y を算出するための値（貸玉数 u 、打込玉数 v 、付与玉数 w 、返却玉数 t ）が獲得玉管理サーバ 8 に送信されるように構成し、該獲得玉管理サーバ 8 にて、 $x - (u + w - v - t) = z$ が算出されて、判定対象玉数 z が異常判定値以上であるか否かの判定が行われるようにも良い。

30

【0589】

また、前記実施例では、玉貸があるごとに貸玉数 u が加算され、玉が遊技領域に打ち込まれるごとに打込玉数 v が加算され、賞球があるごとに付与玉数 w が加算され、返却操作時に、実測獲得玉数 x と計算獲得玉数 y ($= u + w - v$) との差分値を判定対象玉数 z として算出して、該判定対象玉数 z が異常判定値（本例では 1 5 0 玉）以上であれば異常（玉が他から持ち込まれた）と判断するようにした。

40

【0590】

しかし、これに限定されず、玉が遊技領域に打込まれるごとに打込玉数 v が加算されて、賞球があるごとに付与玉数 w が加算されて、付与玉数 w と打込玉数 v との差が判定対象玉数 z' として計算されて、判定対象玉数 z' がマイナス又は 0 の状態での玉貸では、玉貸があるごとに判定対象玉数 z' が 0 クリアされて、判定対象玉数 z' がプラスの状態での玉貸では、玉貸があるごとに判定対象玉数 z' に貸玉数が加算されて、計数操作がされたときに、実測された獲得玉数 x と判定対象玉数 z' との差が異常判定値（本例では 1 5 0 玉）以上であれば異常（玉が他から持ち込まれた）と判断するようにした。

【0591】

ここで、総玉貸数を u として、判定対象玉数 z' がプラスの状態での玉貸数を s とした場合、理論的な実測獲得玉数は、 $x = u - v + w$ である。また、判定対象玉数 $z' = w -$

50

$v + s$ である。このため、実測獲得玉数 x と判定対象玉数 z' との差は、 $u - v + w - (w - v + s) = u - s$ である。

【0592】

また、他から r 個の玉が持込まれた場合、理論的な実測獲得玉数は、 $x = u - v + w + r$ である。この場合、実測された獲得玉数 x と判定対象玉数 z' との差は、 $u - v + w + r - (w - v + s) = u - s + r$ である。

【0593】

このため、総玉貸数 u と判定対象玉数 z' がプラスの状態での玉貸数 s との差が大きくなればなるほど、実測された獲得玉数 x と判定対象玉数 z' との差が大きくなってしまう、持込まれた玉数 r の検出に支障をきたしてしまう。このため、前述した実施の形態のよう 10 にすることが好ましい。

【0594】

なお、上述した変形例では、判定対象玉数 z' がマイナス又は 0 の状態での玉貸では、玉貸があるごとに判定対象玉数 z' が 0 クリアするようにしたが、この場合でも、判定対象玉数 z' がプラスの状態での玉貸と同様、玉貸があるごとに判定対象玉数 z' に貸玉数が加算されるようにしても良い。

【0595】

また、前記実施例では、図 24 に示すように、店員への報知処理 (S107) 及びカードの排出を禁止する処理 (S108) の両方を行う例について説明したが、これに限らず、該異常処理として、いずれかの処理を行うようにしても良い。また、他の異常処理として、例えはカードに異常があった旨を記録する処理を行うようにしても良い。 20

【0596】

また、前記実施例 2 では、図 38 に示すように、交換未満払出処理として、払出信号 (B R Q) を出力することにより交換未満端数のうちの払出単位のパチンコ玉をパチンコ機 2 から払い出して遊技者に返却するための単位払出処理 (S225' 又は S235') 、及び / 又は、該交換未満端数のうちの単位未満端数のパチンコ玉を玉貯留部 355 に貯留されているパチンコ玉から払い出して遊技者に返却するための単位未満払出処理 (S227' 又は S237') を行う例について説明したが、これに限らず、玉貯留部 355 を交換未満端数の最大値を貯留可能に構成し、交換未満端数のパチンコ玉の全てを玉貯留部 355 から払い出すようにしても良く、また遊技機設置島から補給路を介してカードユニット 3 にパチンコ玉が供給されるように構成し、交換未満端数のパチンコ玉の全てを該カードユニット 3 からノズルを介してパチンコ機 2 の打球供給皿 23 又は下皿 24 に払い出すようにしても良い。 30

【0597】

また、前記実施例において、玉貯留部 355, 455 に、外部からパチンコ玉を供給できる手段を設けるようにしても良い。例えは遊技機設置島からパチンコ機 2 にパチンコ玉を供給するシートから分岐して玉貯留部 355, 455 に供給したり、パチンコ機 2 から排出されるアウト玉を揚送して玉貯留部 355, 455 に供給するようにしても良い。

【0598】

また、前記実施例では、カードリーダライタ 327 にて会員カード又はビズターカードを受付中でない場合に、カード貯留部 370 に貯留されているビズターカードの 1 枚をカードリーダライタ 327 に搬送して、該ビズターカードから読み取ったカード ID に対応付けてビズターカードテーブルで計数値 (自台玉数) を記憶する例について説明したが、カード貯留部 370 に貯留されているビズターカードが無い場合には、その旨を表示して計数を可能にすると共に、計数値は制御ユニット 328 の RAM 328b で記憶しておき、外部からカードリーダライタ 327 にビズターカードが挿入されると、前記記憶している計数値を該ビズターカードから読み取ったカード ID に対応付けてビズターカードテーブルで記憶するようにしても良い。 40

【0599】

また、前記実施例では、図 24 又は図 38 の S220 で、ビズターカードのプリペイド

10

20

30

40

50

残額が零であるか否かを判定する例について説明したが、これに限らず、該プリペイド残額が所定額（例えば500円）以上であるか否かを判定するようにしても良い。この場合において、プリペイド残額が所定額以上であれば、S221又はS221'に進む一方、プリペイド残額が所定額未満であれば、S231又はS231'に進み、該231又はS231'でYESと判定されると、該プリペイド残額に相当するパチンコ玉を貸与する貸与処理を行ってから、S233又はS234'に進むようにすれば良い。これによれば、プリペイド残額が所定額未満であり、かつ計数遊技媒体数が単位未満端数又は交換未満端数である場合には、遊技用記録媒体を返却せずに取り込むので、少ない計数遊技媒体数を特定可能な遊技用記録媒体が返却されて捨てられることによる遊技場の損失を防止できる。

10

【0600】

また、前記実施例では、図24のS243で、ビジターカードをカード貯留部370に取り込む例について説明したが、これに限らず、該取込を行わずにカードリーダライタ327内に留保するものであっても良い。即ち制御ユニット328は、遊技用価値の大きさ（プリペイド残額）が零であり、かつ計数遊技媒体数が零であることを条件として、ビジターカードを排出せずに留保する留保処理を行う留保処理手段として機能するものであれば良い。

【0601】

また、前記実施例では、図27のD314に示すように、遊技媒体数更新表示手段（表示部312）が、これから払い出す払出残数を減算更新（カウントダウン）して表示する例について説明したが、これに限らず、既に払い出した払出済数を加算更新（カウントアップ）して表示するものであっても良い。即ち遊技媒体数更新表示手段は、単位未満払出処理を行うことによりパチンコ玉を1つずつ払い出す毎に、既に払い出した遊技媒体数、及び／又は、これから払い出す遊技媒体数を更新表示するものであれば良い。

20

【0602】

また、前記実施例では、図27のD314に示すように、遊技媒体数更新表示手段（表示部312）が、単位未満払出処理を行うことによりパチンコ玉を1つずつ払い出す毎に、既に払い出した遊技媒体数、及び／又は、これから払い出す遊技媒体数を更新表示する例について説明したが、これに限らず、パチンコ玉を所定数（例えば5玉）払い出す毎に更新表示するものや、パチンコ玉の全数を払い出してから更新表示するものであっても良い。

30

【0603】

また、前記実施例では、図27及び図28に示すように、払出報知手段及び遊技媒体数更新表示手段が表示部312である例について説明したが、これに限らず、該払出報知手段及び遊技媒体数更新表示手段として機能するランプや表示器等を別途設けても良い。またこれら払出報知手段及び遊技媒体数更新表示手段を設ける位置は、特に限定されないが、前記実施例の如き表示部312の位置であれば、遊技者の顔の近傍に位置して、該遊技者が表示内容を見易いため、該表示による訴求力が大きいという効果がある。

【0604】

また、前記実施例では、遊技用装置（カードユニット3）がカードを受け付けて、該受け付けたカードに基づく各種の処理を行うものである例について説明したが、これに限らず、例えば非接触でデータの読み書きが可能なICチップを搭載した携帯電話を受け付けて、該ICチップに記録された識別情報、プリペイド残額、持玉数等を読み取って、各種の処理を行うものであっても良い。この場合には、前記カードIDではなく該携帯電話の識別情報が、前記離席特定情報となる。そして実施例1では、図9(a)に示すカードテーブルにおいて、カードIDに代えて、受付中の携帯電話3の識別情報を記憶し、図29の離席処理において、S541では、携帯電話3の識別情報を読み取り、S542では、該読み取った識別情報とカードテーブルで記憶している識別情報とが一致するか否かを判定する。また実施例4では、図17に示すユニット管理テーブルにおいて、カードIDに代えて、受付中の携帯電話3の識別情報を記憶し、図45の離席処理において、S541

40

50

では、携帯電話 3 の識別情報を読み取り、S 5 4 2' では、前記カード ID に代えて、該読み取った識別情報を含む受付通知を送信し、図 4 7 の離席処理において、S 6 5 2 では、該受付通知に含まれる識別情報と前記ユニット管理テーブルで記憶している識別情報とが一致するか否かを判定する。

【0605】

また、前記実施例 1 では、図 2 9 の S 5 0 1 で管理コンピュータ 1 5 0 に離席通知を送信した後に、離席処理 (S 5 0 3 ~ S 5 0 5) を行う例について説明したが、これに限らず、該離席処理を行ってから、管理コンピュータ 1 5 0 に離席通知を送信するものであっても良い。同様に、図 3 0 の S 5 5 1 で管理コンピュータ 1 5 0 に離席通知を送信した後に、離席処理 (S 5 5 3 ~ S 5 5 5) を行う例について説明したが、これに限らず、該離席処理を行ってから、管理コンピュータ 1 5 0 に離席通知を送信するものであっても良い。この実施例 1 では、カードユニット 3 自らが離席処理を行うものだからであり、管理コンピュータ 1 5 0 に離席通知を送信するのは単に該管理コンピュータ 1 5 0 が離席中か否かを把握するためだからである。

【0606】

また、前記実施例では、図 2 9 の S 5 0 4 等に示す入金禁止が、紙幣挿入口 3 0 2 を閉鎖することにより紙幣識別ユニット 3 2 1 による紙幣の受付（即ち入金）を禁止する処理である例について説明したが、これに限らず、該入金禁止は、紙幣挿入口 3 0 2 を閉鎖するのではなく、紙幣識別ユニット 3 2 1 により紙幣を受け付けても直ちに返却するよう該紙幣識別ユニット 3 2 1 を制御する処理であっても良い。

【0607】

また、前記実施例では、図 2 9 の S 5 1 2 や図 3 0 の S 5 6 2 等に示す許容時間到達報知を、多機能ランプ 3 0 1 及び表示部 3 1 2 で行う例について説明したが、これに限らず、該許容時間到達報知を、多機能ランプ 3 0 1 又は表示部 3 1 2 のいずれか一方のみで行うものであっても良い。また離席時間が許容時間に到達した当該カードユニット 3 から管理コンピュータ 1 5 0 に対して装置 ID を送信し、該管理コンピュータ 1 5 0 から係員が装着するインカムに対して、当該装置 ID を伝達することにより、許容時間到達報知を行うものであっても良い。

【0608】

また、前記実施例では、図 3 0 の S 5 5 3 によるカード受付禁止が、カード挿入口 3 0 9 を閉鎖することによりカードリーダライタ 3 2 7 によるカードの受付を禁止する処理である例について説明したが、これに限らず、該カード受付禁止は、カード挿入口 3 0 9 を閉鎖するのではなく、カードリーダライタ 3 2 7 によりカードを受け付けても直ちに返却するよう該カードリーダライタ 3 2 7 を制御する処理であっても良い。

【0609】

また、前記実施例では、図 2 9 の離席処理において、S 5 2 1 a で一時解除要求を受信すると、S 5 2 3 で離席モードを一旦解除し、S 5 2 6 で離席中発行処理を行った後に、S 5 2 7 で再び離席モードとする例について説明したが、これに限らず、S 5 2 1 a で一時解除要求を受信しても、離席モードを一旦解除せずに、離席中発行処理を行うものであっても良い。即ち前記維持処理手段は、離席モードを一旦解除するか否かに関わらず、少なくとも離席中発行処理後に離席モードを維持する維持処理を行うものであれば良い。

【0610】

また、前記実施例では、図 2 9 の S 5 2 6 等に示す離席中発行処理において、カード貯留部 3 7 0 からカードリーダライタ 3 2 7 に搬送したビジターカードに持玉数を記録して排出する例について説明したが、これに限らず、該離席中発行処理において、例えば会員カードを受け付け、図 2 4 の S 2 1 1 の如く、管理コンピュータ 1 5 0 に対して、当該会員カードのカード ID と、計数済玉数とを含む離席中発行通知を送信し、該離席中発行通知を受信した管理コンピュータ 1 5 0 が、会員貯蓄管理テーブルにおいて、受信した離席中発行通知に含まれるカード ID に対応して記憶されている持玉数に、受信した離席中発行通知に含まれる持玉数を加算更新するようにしても良い。これによれば、会員について

10

20

40

50

は、自己の会員カードのカードIDに持玉数を対応付けることができる所以、該会員にとっては、新たにビジターカードが発行されて手持ちのカードが増えてしまうという不都合が無く、また遊技場にとっては、発行するビジターカードの枚数を低減できる。

【0611】

また、前記実施例では、図29等に示すS522aの処理を、強制解除要求を受信したことに基づいて行う例について説明したが、これに代えて、該S522の処理を、S503のカード返却に伴って行うことにより、当該カードの持玉数等を管理コンピュータ150で記憶させると共にカードテーブルから消去した後に離席モードとし、当該カードが受け付けられて離席モードが解除された後には、新たな遊技が開始されたものとして取り扱うようにしても良い。

10

【0612】

また、前記実施例では、図21のSb8に示す離席操作が、係員がリモコンを操作することにより受け付けられる例について説明したが、これに限らず、カードユニット3で所定の操作を行うことにより離席操作が受け付けられるようにしても良い。具体的には、例えば遊技者がタッチパネル314で所定の操作を行うことにより離席操作が受け付けられるようにしても良く、これによれば、遊技者が係員を呼ぶことなく、離席モードにすることができる。また係員が所持する鍵でカードユニット3に設けられるスイッチを操作することや、係員が所持する特別なカードをカードリーダライタ327に挿入することにより、離席操作が受け付けられるようにしても良い。さらにリモコンの操作により離席操作が受け付けられた後に、その他の操作（例えば許容時間の設定等）がタッチパネルで受け付けられるものであっても良い。

20

【0613】

また、前記実施例において、図29の離席処理において、S503でカードを返却する際に、任意の離席用暗証番号の入力を求めて、該入力された離席用暗証番号をカードID又は装置IDに対応付けて記憶し、S541でカードを受け付けた際に、該離席用暗証番号の入力を求め、カードIDが一致し、かつ該入力された離席用暗証番号と前記記憶している離席用暗証番号とが一致することを条件に、離席モードを解除するようにしても良い。

【0614】

また、前記実施例1では、カードユニット3が、離席カードのカードIDを記憶し、図29のS542で、同S541で受け付けたカードのカードIDと、該記憶している離席カードのカードIDとが一致するか否かを判定して、カードIDが一致すれば離席モードの解除を行う例について説明し、前記実施例4では、管理コンピュータ150が、離席カードのカードIDを記憶し、図47のS562で、カードユニット3が受け付けたカードのカードIDと、該記憶している離席カードのカードIDとが一致するか否かを判定して、カードIDが一致すれば離席モードを解除するための解除許諾通知を送信する例について説明したが、該実施例1の機能と実施例4の機能の両方を備えるシステムであっても良い。特に実施例1のカードユニット3や、実施例1の機能と実施例4の機能の両方を備えるシステムのカードユニット3であれば、管理コンピュータ150との間における通信がオフラインとなっても、自らが記憶している離席カードのカードIDに基づいて、離席モードを解除するか否かを判定することができる。

30

【0615】

また、前記実施例では、図29のS504等で計数を規制するための開閉シャッタ346が、図2及び図6に示すように、投入部345から計数通路343への侵入口に設けられる例について説明したが、これに限らず、該開閉シャッタ346は、例えば計数通路343のもっと奥まった位置や、流入路350の途中に設けられるように構成しても良い。この場合には、投入部345に投入されたパチンコ玉が該開閉シャッタ346の位置まで流動して、人手では取り出すことができなくなるため、当該パチンコ玉の計数値を特定可能なカードを発行するための前記離席中発行処理が、特に有効となる。

40

【0616】

50

また、前記実施例 1 では図 29 の S524 や図 30 の S574、前記実施例 4 では図 45 の S524 や図 46 の S574 に示すように、計数が終了したと判定すると、離席中発行処理を行う例について説明したが、これに限らず、計数終了後、何らかの操作を受け付けたことに基づいて、離席中発行処理を行うものであっても良い。逆に、前記実施例 1 の変形例では図 31 の S524' や S574'、前記実施例 4 の変形例では図 48 の S524' や S574' に示すように、計数終了後、リモコンから離席中発行要求を受信したことにに基づいて、離席中発行処理を行う例について説明したが、これに限らず、解除確定要求を受信する前に、計数が行われ、該計数が終了したことにに基づいて、離席中発行処理を行うものであっても良い。

【0617】

10

また、前記実施例 1 の変形例では図 31 の S524' や S574'、前記実施例 4 の変形例では図 48 の S524' や S574' に示すように、リモコンから離席中発行要求を受信したことにに基づいて、離席中発行処理を行う例について説明したが、これに限らず、返却ボタンの操作を受け付けたことにに基づいて、離席中発行処理を行うものであっても良い。

【0618】

また、前記実施例では、図 5 に示すように、第 1 遊技媒体数（自台玉数）と第 2 遊技媒体数（カード玉数）とを合算した総獲得遊技媒体数（計数済玉数）として、当該計数済玉数自体を表示手段（表示器 312）に表示する例について説明したが、これに限らず、該計数済玉数に代えて自台玉数とカード玉数を表示したり、また該計数済玉数と共に自台玉数とカード玉数を表示するものであっても良い。即ち表示手段は、総獲得遊技媒体数を遊技者に特定可能に表示するもので有れば良い。

20

【0619】

また、前記実施例では、図 24 の S211 に示す会員カード返却通知に、会員カードのカード ID、及びカードテーブルで記憶している計数済玉数を含めて送信し、該会員カード返却通知を受信した管理コンピュータ 150 は、会員貯蓄管理テーブルにおいて、受信した会員カード返却通知に含まれるカード ID に対応して記憶されている持玉数を、受信した会員カード返却通知に含まれる持玉数に更新する例について説明したが、これに限らず、会員貯蓄管理テーブルにおける持玉数は、計数や払出が行われる毎に逐次更新されているので、会員カード返却通知には、会員カードのカード ID、及びカードテーブルで記憶している自台玉数を含めて送信し、該会員カード返却通知を受信した管理コンピュータ 150 は、会員貯蓄管理テーブルにおいて、受信した会員カード返却通知に含まれるカード ID に対応して記憶されている持玉数に、受信した会員カード返却通知に含まれる自台玉数を加算するよう構成しても、会員カード返却通知に計数済玉数を含めて送信した場合と同様の結果となる。即ち遊技終了操作（返却操作）に基づいて、第 1 遊技媒体数（自台玉数）を管理遊技媒体数（持玉数）に加算させるための遊技終了要求（会員カード返却通知）を管理コンピュータ 150 に対して送信する遊技終了処理手段（制御ユニット 328）は、計数済玉数（即ち第 1 遊技媒体数 + 第 2 遊技媒体数 = 総獲得遊技媒体数）を含めた会員カード返却通知を送信するものであっても、自台玉数（即ち第 1 遊技媒体数）のみを含めた会員カード返却通知を送信するものであっても良い。

30

【0620】

40

また、前記実施例では、会員カードに持玉数が記録されていない例について説明したが、これに限らず、管理コンピュータ 150 が記憶している持玉数を払出処理に使用させるものであれば、該管理コンピュータ 150 の持玉数と照合するための持玉数が会員カードに記録されていても良い。

【0621】

また、前記実施例では、ビジターカードが挿入されている場合の払出処理（図 26 や図 51）においては、該ビジターカードに記録されている持玉数であるカード玉数を使用して払出処理を行うため、会員カードが挿入されている場合の払出処理（図 25 や図 50）と異なり、S731, S733, 及び S734 の前記またがり処理を行わない例について

50

説明したが、これに限らず、ビジターカードが挿入されている場合にも、管理コンピュータ150が記憶している持玉数を払出処理に使用させることとして、会員カードが挿入されている場合の払出処理と同様に、またがり処理を行うようにしても良い。この場合においては、ビジターカードには、持玉数が記録されていなくても良く、また該管理コンピュータ150の持玉数と照合するための持玉数が記録されていても良い。

【0622】

また、前記実施例1では、図25のS764の払出単位分の単位払出処理を行う際に、計数済玉数が2～4度数分あったとしても、1度数分ずつ単位払出処理を行う例について説明したが、これに限らず、以下のようにして、複数度数分の単位払出処理を行うようにしても良い。まずS750でYESと判定された場合には、計数済玉数を払出単位で除算した商の整数部分を払出度数として特定し、S751では、持玉数から該特定した払出度数分の玉数を減算する第1減算要求を送信し、S753では、カード玉数から該特定した払出度数分の玉数を減算して、S764で、該特定した払出度数分の単位払出処理を行うようにすれば良い。またS750でNOと判定された場合には、計数済玉数を払出単位で除算した商の整数部分を払出度数として特定し、S760では、該特定した払出度数分の玉数から自台玉数を減じた不足玉数を算出し、前記S761～S763の処理を行った後に、S764で、該特定した払出度数分の単位払出処理を行うようにすれば良い。これによれば、複数度数分の払出度数が特定される場合において、1度数分ずつ減算要求を送信するのに比べて、該複数度数分の減算要求を送信することになるため、通信負荷を低減できる。

10

20

【0623】

また、前記実施例1では、図25のS764で払出単位分の単位払出処理を行った後、S700bで計数済玉数が払出単位未満である(NO)と判定されたことを条件として、S772の単位未満払出処理を行う例について説明したが、これに限らず、以下のようにして、単位払出処理と単位未満払出処理を行うようにしても良い。まずS700bで計数済玉数が払出単位以上である(YES)と判定されると、計数済玉数を払出単位で除算した商の整数部分を払出度数として特定すると共に、計数遊技媒体数から該特定した払出度数分の遊技媒体数を減算した減算後計数遊技媒体数を払出端数として特定し、カード玉数が零でなければ、持玉数を零にさせるための第3減算要求を管理コンピュータ150に対して送信し、該管理コンピュータ150から減算完了通知を受信すると、自台玉数及び/又はカード玉数を零にして、前記特定した払出度数分の単位払出処理と前記特定した払出端数の単位未満払出処理を行うようにすれば良い。ここで前記第6処理手段(S781, S783, 及びS772の処理を行う制御ユニット328)は、前記第3処理手段(S731, S733, 及びS734の処理を行う制御ユニット328)による処理後の第2遊技媒体数(カード玉数)が所定数(ここでは払出単位)未満であることを条件として、前記第3減算要求送信処理(S781)と、前記第4減算処理(S783)と、前記端数払出処理(S772)とを行うものであれば良く、前記実施例1で説明したように、第3処理手段で実際に不足遊技媒体数を減算した後の第2遊技媒体数が所定数未満であることを条件に第6処理手段による処理を行うもののに、ここで説明したように、第2遊技媒体数に払出単位未満の遊技媒体数が含まれることを条件に第6処理手段による処理を行うもの(換言すれば第3処理手段で仮に不足遊技媒体数を減算した後の第2遊技媒体数が所定数未満であることを条件に第6処理手段による処理を行うもの)も含まれる。

30

40

【0624】

同様に、前記実施例5では、図50のS734で払出設定数分の単位払出処理を行った後、S735で計数済玉数が払出設定数未満である(NO)と判定されたことを条件として、S772の単位未満払出処理を行う例について説明したが、これに限らず、以下のようにして、単位払出処理と単位未満払出処理を行うようにしても良い。まずS700aで計数済玉数が払出設定数以上である(YES)と判定されると、計数済玉数から払出設定数を減算した後の減算後計数済玉数が払出設定数未満であるか否かを判定し、該減算後計数済玉数が払出設定数未満であれば、該減算後計数済玉数を払出端数として特定し、カ-

50

ド玉数が零でなければ、持玉数を零にさせるための第3減算要求を管理コンピュータ150に対して送信し、該管理コンピュータ150から減算完了通知を受信すると、自台玉数及び／又はカード玉数を零にして、前記払出設定数分の単位払出処理と前記特定した払出端数の単位未満払出処理を行うようにすれば良い。ここで前記第6処理手段(S781, S783, 及びS772の処理を行う制御ユニット328)は、前記第3処理手段(S731, S733, 及びS734の処理を行う制御ユニット328)による処理後の第2遊技媒体数(カード玉数)が所定数(ここでは払出設定数)未満であることを条件として、前記第3減算要求送信処理(S781)と、前記第4減算処理(S783)と、前記端数払出処理(S772)とを行うものであれば良く、前記実施例5で説明したように、第3処理手段で実際に不足遊技媒体数を減算した後の第2遊技媒体数が所定数未満であることを条件に第6処理手段による処理を行うものその他に、ここで説明したように、第2遊技媒体数に払出設定数未満の遊技媒体数が含まれることを条件に第6処理手段による処理を行うもの(換言すれば第3処理手段で仮に不足遊技媒体数を減算した後の第2遊技媒体数が所定数未満であることを条件に第6処理手段による処理を行うもの)も含まれる。

【0625】

前記実施例1では、図25のS764で払出単位分の単位払出処理を行った後、S700bで計数済玉数が払出単位未満である(NO)と判定されたことを条件として、S772の単位未満払出処理を行う例について説明したが、これに限らず、S764の処理後にS700bに進まずに、図25の払出処理を終了して、払出単位未満の管理遊技媒体数が残るようにも良い。同様に、前記実施例5では、図50のS734で払出設定数分の単位払出処理を行った後に、S735で計数済玉数が払出設定数未満である(NO)と判定されたことを条件として、S772の単位未満払出処理を行う例について説明したが、これに限らず、S734の処理後にS735に進まずに、図50の払出処理を終了して、払出設定数未満の管理遊技媒体数が残るようにも良い。

【0626】

前記実施例では、図26及び図51に示すように、カードユニット3でビジターカードを受付中の場合には、カード玉数を使用する場合であっても、管理コンピュータ150と通信を行わずに払出処理を行う例について説明したが、これに限らず、カード玉数を使用する場合には、会員カードを受付中の場合の図25や図50と同様に、払出毎に管理コンピュータ150と通信を行って、該管理コンピュータ150の持玉数を減算した後に、払出を行うようにしても良い。またカード玉数を使用する場合に、払出毎には管理コンピュータ150と通信を行わずに、当該払出を行って、該払出に使用したカード玉数を記憶しておき、所定のタイミング(例えば所定時間毎又はビジターカードの返却時等)に管理コンピュータ150と通信を行って、該管理コンピュータ150の持玉数を減算するようにしても良い。

【0627】

前記実施例では、カードユニット3でビジターカードを受付中の場合であっても、図9(a)に示すカードテーブルにおいて、計数値である自台玉数と、ビジターカードに記録されている持玉数であるカード玉数とを、区別して記憶する例について説明したが、これに限らず、ビジターカードを受付中の場合には、自台玉数とカード玉数とを区別せずに、両者の合算値を計数済玉数として記憶するようにも良く、この場合には、図26及び図51において、S811やS821では該計数済玉数から払出設定数や払出単位を減算する。

【0628】

最後に、上記の実施形態で説明した他の発明について説明する。

【0629】

[第1の発明]

従来、遊技者が所有する所有遊技媒体を、他の遊技者に振分けることのできる遊技用システムとしては、1の遊技装置にて獲得した遊技媒体の遊技媒体データを、各遊技装置に接続された管理コンピュータに登録することで、他の遊技装置においても、該遊技媒体デ

10

20

30

40

50

ータを共有して使用できるようにするものがある（例えば先行技術文献1：特開2004-141524号公報）。

【0630】

しかしながら、先行技術文献1にあっては、他の遊技装置と遊技媒体データを共有する場合には、共有する遊技者の氏名等を入力しなければならず、面倒であるばかりか、同姓同名の会員が存在する場合には、正しく共有することができなくなってしまうという問題があると共に、これら遊技媒体データを共有するには、双方の遊技者が、共に、予め遊技場に会員登録することで会員カードの発行を受けている会員であることが必要であり、会員カードを所持しない一般の遊技者は、遊技媒体データを共有を受けることも、遊技媒体データの共有を他者とすることもできず、これら一般遊技者の共有したいという要望に応えることができないという問題もあった。

10

【0631】

そこで、同一の遊技媒体データによる所有遊技媒体数を複数の遊技者にて使用できるようにする振分けを、一般の遊技者であっても、面倒な入力を行うことなく（簡便）、且つ間違いない（正確）実施することのできる遊技用システムを提供することを目的として、以下の第1の発明を構成した。

【0632】

上記課題を解決するために、第1の発明（その1）の遊技用システムは、遊技者に対して発行される遊技用記録媒体（ビジターカード、会員カード）を受付けて、該受付けた遊技用記録媒体に記録されている当該遊技者の所有する所有遊技媒体数（持玉数）を特定可能な所有遊技媒体数特定情報（カードID、持玉数データ（ビジターカードのみ））の読み出しを行う記録媒体読み出し手段（カードリーダライタ327）と、該記録媒体読み出し手段により読み出した所有遊技媒体数特定情報を送信する所有遊技媒体数特定情報送信手段（通信部334、制御ユニット328；カード受付処理）と、該所有遊技媒体数特定情報から特定される所有遊技媒体数を遊技に使用するための処理（払出処理）を行う使用処理手段（制御ユニット328）と、を備え、遊技機（パチンコ機2）に1対1に対応して設けられた遊技用装置（カードユニット3）と、

20

前記遊技用記録媒体である振分け元遊技用記録媒体と振分け先遊技用記録媒体とを受付けて、該受付けた振分け元遊技用記録媒体と振分け先遊技用記録媒体に記録されている所有遊技媒体数特定情報（カードID、持玉数データ（ビジターカードのみ））の読み出しを行う記録媒体処理手段（第1カードリーダライタ508、第2カードリーダライタ509）と、前記振分け元遊技用記録媒体から該記録媒体処理手段により読み出された所有遊技媒体数特定情報から特定される所有遊技媒体数（持玉数）の少なくとも一部である振分け遊技媒体数を他の遊技者の所有遊技媒体数（持玉数）として振分けるための振分け操作を受付ける振分け操作受付け手段（振分け玉数受付け画面における「決定」の選択入力を受付ける透明タッチパネル502）と、該振分け操作の受付けに応じて、前記振分け元遊技用記録媒体から前記記録媒体処理手段により読み出した振分け元所有遊技媒体数特定情報（カードID（振分け元））と、前記振分け先遊技用記録媒体から前記記録媒体処理手段により読み出した振分け先所有遊技媒体数特定情報（カードID（振分け先））とを少なくとも含む振分け要求を送信する振分け要求送信手段（Sf16、Sf17、Sf19、Sf20の各振分け処理を実施する制御部510）と、を備える振分け装置（振分け装置5）と、

30

前記遊技用装置並びに前記振分け装置とデータ通信可能に接続され、各所有遊技媒体数特定情報（カードID）に対応付けて所有遊技媒体数（持玉数）を管理する管理装置（管理コンピュータ150）と、

から成る遊技用システムであって、

前記管理装置は、

前記振分け要求送信手段から送信される振分け要求の受信に応じて、該受信した振分け要求に含まれる振分け元所有遊技媒体数特定情報に対応付けて記憶されている所有遊技媒体数から前記振分け遊技媒体数（振分け玉数）を減算更新する処理（振分け要求に含まれ

40

50

るカードＩＤ（振分け元）に対応付けて会員貯蓄管理テーブル又はビジター貯蓄管理テーブルに記憶委されている持玉数から振分け玉数を減算する処理）と、該受信した振分け要求に含まれる振分け先所有遊技媒体数特定情報を振分け先遊技用記録媒体の所有遊技媒体数特定情報として登録する処理（振分け先カードとして振分け要求に含まれるカードＩＤ（振分け先）を含む振分け履歴を振分け履歴テーブルに登録する処理）と、該振分け先所有遊技媒体数特定情報に対応付けて記憶されている所有遊技媒体数に前記振分け遊技媒体数を加算更新するための処理（カード受付通知の受信において実施する図32の処理）とを含む振分け処理を行う振分け処理手段（CPU152）と、

前記所有遊技媒体数特定情報送信手段から送信されてくる所有遊技媒体数特定情報が、前記振分け先遊技用記録媒体として登録されている振分け先所有遊技媒体数特定情報に一致するか否かを判定（カード受付通知の受信時における図32の処理において、受信したカード受付通知に含まれるカードＩＤと、利用受付けに「0」が登録されている振分け履歴に含まれるカードＩＤとが一致するか否かを判定）し、一致することを条件に該振分け先所有遊技媒体数特定情報に対応付けて記憶されている、前記振分け遊技媒体数が加算更新された所有遊技媒体数の使用を許諾する使用許諾（受付け処理完了通知）を返信する使用許諾手段と、を備え、

前記遊技用装置の使用処理手段（制御ユニット328）は、前記使用許諾を受信したことを条件に、前記振分け遊技媒体数が加算更新された所有遊技媒体数（持玉数（計数済玉数））を遊技に使用するための処理を行うことを特徴としている。

この特徴によれば、同一の遊技媒体データによる所有遊技媒体数を複数の遊技者にて使用できるようにする振分けが、一般的の遊技者が所有できる遊技用記録媒体を受付けることにより実施されるので、会員用記録媒体（会員カード）を所持していない一般的の遊技者であっても、これらの振分けを受けることができるばかりか、この振分けを簡便且つ正確に実施することができる。

【0633】

また第1の発明（その2）の遊技用システムは、

遊技者に対して発行される遊技用記録媒体（ビジターカード、会員カード）を受付けて、該受付けた遊技用記録媒体に記録されている当該遊技者の所有する所有遊技媒体数（持玉数）を特定可能な所有遊技媒体数特定情報（カードＩＤ、持玉数データ（ビジターカードのみ））の読み出しを行う記録媒体読み出し手段（カードリーダライタ327）と、該記録媒体読み出し手段により読み出した所有遊技媒体数特定情報を送信する所有遊技媒体数特定情報送信手段（通信部334、制御ユニット328；カード受付処理）と、該所有遊技媒体数特定情報から特定される所有遊技媒体数を遊技に使用するための処理（払出処理）を行う使用処理手段（制御ユニット328）と、を備え、遊技機（パチンコ機2）に1対1に対応して設けられた遊技用装置（カードユニット3）と、

前記遊技用記録媒体である振分け元遊技用記録媒体を受付けて、該受付けた振分け元遊技用記録媒体に記録されている所有遊技媒体数特定情報（カードＩＤ、持玉数データ（ビジターカードのみ））の少なくとも読み出しを行うと共に、前記遊技用記録媒体を貯留するための遊技用記録媒体貯留部（カード貯留部）を有し、該遊技用記録媒体貯留部に貯留している遊技用記録媒体（ビジターカード）を振分け先遊技用記録媒体として発行する記録媒体処理手段（第2カードリーダライタ509）と、該記録媒体処理手段により読み出された所有遊技媒体数特定情報から特定される所有遊技媒体数（持玉数）の少なくとも一部である振分け遊技媒体数を他の遊技者の所有遊技媒体数（持玉数）として振分けるための振分け操作を受付ける振分操作受付け手段（振分け玉数受付け画面における「決定」の選択入力を受付ける透明タッチパネル502）と、該振分け操作の受付けに応じて、前記振分け元遊技用記録媒体から前記記録媒体処理手段により読み出した振分け元所有遊技媒体数特定情報（カードＩＤ（振分け元））と、発行する振分け先遊技用記録媒体から前記記録媒体処理手段により読み出した振分け先所有遊技媒体数特定情報（カードＩＤ（振分け先））とを少なくとも含む振分け要求を送信する振分け要求送信手段（Sf11、Sf12の各発行振分け処理を実施する制御部510）と、を備える振分け装置（振分け装置

10

20

30

40

50

5) と、

前記遊技用装置並びに前記振分け装置とデータ通信可能に接続され、各所有遊技媒体数特定情報(カードID)に対応付けて所有遊技媒体数(持玉数)を管理する管理装置(管理コンピュータ150)と、

から成る遊技用システムであって、

前記管理装置は、

前記振分け要求送信手段から送信される振分け要求の受信に応じて、該受信した振分け要求に含まれる振分け元所有遊技媒体数特定情報に対応付けて記憶されている所有遊技媒体数から前記振分け遊技媒体数(振分け玉数)を減算更新する処理(振分け要求に含まれるカードID(振分け元)に対応付けて会員貯蓄管理テーブル又はビジター会員貯蓄管理テーブルに記憶委されている持玉数から振分け玉数を減算する処理)と、該受信した振分け要求に含まれる振分け先所有遊技媒体数特定情報を振分け先遊技用記録媒体の所有遊技媒体数特定情報として登録する処理(振分け先カードとして振分け要求に含まれるカードID(振分け先)を含む振分け履歴を振分け履歴テーブルに登録する処理)と、該振分け先所有遊技媒体数特定情報に対応付けて記憶されている所有遊技媒体数に前記振分け遊技媒体数を加算更新するための処理(カード受付通知の受信において実施する図32の処理)とを含む振分け処理を行う振分け処理手段(CPU152)と、

前記所有遊技媒体数特定情報送信手段から送信されてくる所有遊技媒体数特定情報が、前記振分け先遊技用記録媒体として登録されている振分け先所有遊技媒体数特定情報に一致するか否かを判定(カード受付通知の受信時における図32の処理において、受信したカード受付通知に含まれるカードIDと、利用受付けに「0」が登録されている振分け履歴に含まれるカードIDとが一致するか否かを判定)し、一致することを条件に該振分け先所有遊技媒体数特定情報に対応付けて記憶されている、前記振分け遊技媒体数が加算更新された所有遊技媒体数の使用を許諾する使用許諾(受付け処理完了通知)を返信する使用許諾手段と、を備え、

前記遊技用装置の使用処理手段(制御ユニット328)は、前記使用許諾を受信したことを条件に、前記振分け遊技媒体数が加算更新された所有遊技媒体数(持玉数(計数済玉数))を遊技に使用するための処理を行うことを特徴としている。

この特徴によれば、同一の遊技媒体データによる所有遊技媒体数を複数の遊技者にて使用できるようにする振分けが、振分け先遊技用記録媒体を新たに発行することにより実施されるので、会員用記録媒体(会員カード)を所持していない一般的の遊技者であっても、これらの振分けを受けることができるばかりか、この振分けを簡便且つ正確に実施することができる。

【0634】

また第1の発明(その3)の遊技用システムは、

遊技者に対して発行される遊技用記録媒体(ビジターカード、会員カード)を受付けて、該受付けた遊技用記録媒体に記録されている当該遊技者の所有する所有遊技媒体数(持玉数)を特定可能な所有遊技媒体数特定情報(カードID、持玉数データ(ビジターカードのみ))の読み出しを行う記録媒体読み出し手段(カードリーダライタ327)と、該記録媒体読み出し手段により読み出した所有遊技媒体数特定情報を送信する所有遊技媒体数特定情報送信手段(通信部334、制御ユニット328;カード受付処理)と、該所有遊技媒体数特定情報から特定される所有遊技媒体数を遊技に使用するための処理(払出処理)を行う使用処理手段(制御ユニット328)と、遊技媒体(パチンコ玉)を計数するための計数手段(計数払出ユニット348)と、を備え、遊技機(パチンコ機2)に1対1に対応して設けられた遊技用装置(カードユニット3)と、

前記遊技用装置とデータ通信可能に接続され、各所有遊技媒体数特定情報(カードID)に対応付けて所有遊技媒体数(持玉数(計数済玉数))を管理する管理装置(管理コンピュータ150)と、

から成る遊技用システムであって、

前記遊技用装置は、

10

20

30

40

50

遊技者から、前記計数手段にて計数された計数遊技媒体数（計数済玉数）に基づく振分け元所有遊技媒体数（持玉数）の少なくとも一部である振分け遊技媒体数を他の遊技者の所有遊技媒体数（持玉数）として振分けるための振分け操作を受付ける振分操作受付け手段（メインメニューの「振分け」の選択入力を受付ける透明タッチパネル314）と、

該振分け操作の受付けに応じて、前記振分け元所有遊技媒体数を特定可能な振分け元所有遊技媒体数特定情報（カードID（振分け元））と、振分け先の遊技者に発行された振分け先遊技用記録媒体から前記記録媒体読み出し手段により読み出した振分け先所有遊技媒体数特定情報（カードID（振分け先））とを少なくとも含む振分け要求を送信する振分け要求送信手段（Sf16、Sf17、Sf19、Sf20の各振分け処理を実施する制御ユニット328）と、を備え、

10

前記管理装置は、

前記振分け要求送信手段から送信される振分け要求の受信に応じて、受信した振分け要求に含まれる振分け元所有遊技媒体数特定情報から特定される振分け元所有遊技媒体数から前記振分け遊技媒体数（振分け玉数）を減算更新するための処理（振分け要求に含まれるカードID（振分け元）に対応付けて会員貯蓄管理テーブル又はビジター会員貯蓄管理テーブルに記憶委されている持玉数から振分け玉数を減算する処理）と、該受信した振分け要求に含まれる振分け先所有遊技媒体数特定情報を振分け先遊技用記録媒体の所有遊技媒体数特定情報として登録する処理（振分け先カードとして振分け要求に含まれるカードID（振分け先）を含む振分け履歴を振分け履歴テーブルに登録する処理）と、該振分け先所有遊技媒体数特定情報に対応付けて記憶されている所有遊技媒体数に前記振分け遊技媒体数を加算更新するための処理（カード受付通知の受信において実施する図32の処理）とを含む振分け処理を行う振分け処理手段（CPU152）と、

20

前記所有遊技媒体数特定情報送信手段から送信されてくる所有遊技媒体数特定情報が、前記振分け先遊技用記録媒体として登録されている振分け先所有遊技媒体数特定情報に一致するか否かを判定（カード受付通知の受信時における図32の処理において、受信したカード受付通知に含まれるカードIDと、利用受付けに「0」が登録されている振分け履歴に含まれるカードIDとが一致するか否かを判定）し、一致することを条件に該振分け先所有遊技媒体数特定情報に対応付けて記憶されている、前記振分け遊技媒体数が加算更新された所有遊技媒体数の使用を許諾する使用許諾（受付け処理完了通知）を返信する使用許諾手段と、を備え、

30

前記使用処理手段は、前記使用許諾を受信したことを条件に、前記振分け遊技媒体数が加算更新された所有遊技媒体数（持玉数（計数済玉数））を遊技に使用するための処理を行うことを特徴としている。

この特徴によれば、同一の遊技媒体データによる所有遊技媒体数を複数の遊技者にて使用できるようにする振分けが、一般的の遊技者が所有できる遊技用記録媒体を受付けることにより実施されるので、会員カードを所持していない一般的の遊技者であっても、これらの振分けを受けることができるばかりか、この振分けを簡便且つ正確に実施することができる。

【0635】

また第1の発明（その4）の遊技用システムは、

40

遊技者に対して発行される遊技用記録媒体（ビジターカード、会員カード）を受付けて、該受付けた遊技用記録媒体に記録されている当該遊技者の所有する所有遊技媒体数（持玉数）を特定可能な所有遊技媒体数特定情報（カードID、持玉数データ（ビジターカードのみ））の読み出しを行うと共に、前記遊技用記録媒体を貯留するための遊技用記録媒体貯留部を有し、該遊技用記録媒体貯留部に貯留している遊技用記録媒体を振分け先遊技用記録媒体として発行する記録媒体処理手段（カードリーダライタ327）と、該記録媒体処理手段により読み出した所有遊技媒体数特定情報を送信する所有遊技媒体数特定情報送信手段（通信部334、制御ユニット328；カード受付処理）と、該所有遊技媒体数特定情報から特定される所有遊技媒体数を遊技に使用するための処理（払出処理）を行う使用処理手段（制御ユニット328）と、遊技媒体（パチンコ玉）を計数するための計数

50

手段（計数払出ユニット348）と、を備え、遊技機（パチンコ機2）に1対1に対応して設けられた遊技用装置（カードユニット3）と、

前記遊技用装置とデータ通信可能に接続され、各所有遊技媒体数特定情報（カードID）に対応付けて所有遊技媒体数（持玉数（計数済玉数））を管理する管理装置（管理コンピュータ150）と、

から成る遊技用システムであって、

前記遊技用装置は、

遊技者から、前記計数手段にて計数された計数遊技媒体数（計数済玉数）に基づく振分け元所有遊技媒体数（持玉数）の少なくとも一部である振分け遊技媒体数を他の遊技者の所有遊技媒体数（持玉数）として振分けるための振分け操作を受付ける振分操作受付け手段（メインメニューの「振分け」の選択入力を受付ける透明タッチパネル314）と、

該振分け操作の受付けに応じて、前記振分け元所有遊技媒体数を特定可能な振分け元所有遊技媒体数特定情報（カードID（振分け元））と、発行する振分け先遊技用記録媒体から前記記録媒体処理手段により読み出した振分け先所有遊技媒体数特定情報（カードID（振分け先））とを少なくとも含む振分け要求を送信する振分け要求送信手段（Sf11、Sf12の各発行振分け処理を実施する制御ユニット328）と、を備え、

前記管理装置は、

前記振分け要求送信手段から送信される振分け要求の受信に応じて、受信した振分け要求に含まれる振分け元の所有遊技媒体数特定情報から特定される振分け元の所有遊技媒体数から前記振分け遊技媒体数（振分け玉数）を減算更新するための処理（振分け要求に含まれるカードID（振分け元）に対応付けて会員貯蓄管理テーブル又はビジター会員貯蓄管理テーブルに記憶されている持玉数から振分け玉数を減算する処理）と、該受信した振分け要求に含まれる振分け先所有遊技媒体数特定情報を振分け先遊技用記録媒体の所有遊技媒体数特定情報として登録する処理（振分け先カードとして振分け要求に含まれるカードID（振分け先）を含む振分け履歴を振分け履歴テーブルに登録する処理）と、該振分け先所有遊技媒体数特定情報に対応付けて記憶されている所有遊技媒体数に前記振分け遊技媒体数を加算更新するための処理（カード受付通知の受信において実施する図32の処理）とを含む振分け処理を行う振分け処理手段（CPU152）と、

前記所有遊技媒体数特定情報送信手段から送信されてくる所有遊技媒体数特定情報が、前記振分け先遊技用記録媒体として登録されている振分け先所有遊技媒体数特定情報に一致するか否かを判定（カード受付通知の受信時における図32の処理において、受信したカード受付通知に含まれるカードIDと、利用受付けに「0」が登録されている振分け履歴に含まれるカードIDとが一致するか否かを判定）し、一致することを条件に該振分け先所有遊技媒体数特定情報に対応付けて記憶されている、前記振分け遊技媒体数が加算更新された所有遊技媒体数の使用を許諾する使用許諾（受付け処理完了通知）を返信する使用許諾手段と、を備え、

前記使用処理手段は、前記使用許諾を受信したことを条件に、前記振分け遊技媒体数が加算更新された所有遊技媒体数（持玉数（計数済玉数））を遊技に使用するための処理を行うことを特徴としている。

この特徴によれば、同一の遊技媒体データによる所有遊技媒体数を複数の遊技者にて使用できるようにする振分けが、振分け先遊技用記録媒体を新たに発行することにより実施されるので、会員カードを所持していない一般的の遊技者であっても、これらの振分けを受けることができるばかりか、これの振分けを簡便且つ正確に実施することができる。

【0636】

また第1の発明（その5）の遊技用システムは、前記その1～4のいずれかに記載の遊技用システムであって、

前記管理装置（管理コンピュータ150）は、前記振分け要求の受信に応じて、予め定められた所定期間（1日）において、該受信した振分け要求に含まれる振分け元所有遊技媒体数特定情報（カードID（振分け元））から特定される振分け元所有遊技媒体数から振分けられた振分け遊技媒体数の合計（振分け総数（振分け元））と、該振分け要求の受

10

20

30

40

50

信に応じて振分けられる振分け遊技媒体数（振分け玉数）との総数が、予め定められた上限数（制限値）を超過しているか否かを判定する超過判定手段（振分け玉数を加算した振分け総数（振分け元）が制限値を超えているか否かを判定するCPU152）を備え、

前記振分け処理手段は、前記超過判定手段による判定結果が超過していないとの判定結果であることを条件に、前記振分け処理を実施することを特徴としている。

この特徴によれば、所定期間において振分けされる振分け遊技媒体数を制限することができる、過度に振分けが実施されることによる遊技場の不利益、例えば売上の減少等の発生を回避することができる。

【0637】

また第1の発明（その6）の遊技用システムは、前記その1～5のいずれかに記載の遊技用システムであって、

前記遊技用装置（カードユニット3）には、各遊技用装置を個々に識別可能な装置識別情報（装置ID）が記憶されており、前記振分け要求送信手段は、当該遊技用装置の装置識別情報を含む振分け要求を送信し、

前記管理装置（管理コンピュータ150）は、受信した振分け要求に含まれる装置識別情報を含む振分け履歴を記憶する振分け履歴記憶手段（記憶装置155；振分け履歴テーブル）と、前記遊技機の遊技情報を管理する遊技情報管理装置（ホールコンピュータ140）からの振分け履歴要求の受信に応じて、前記振分け履歴記憶手段に記憶されている振分け履歴を返信する振分け履歴送信手段（未送信の振分け履歴を特定した送信する処理を行うCPU152）とを備えることを特徴としている。

この特徴によれば、遊技情報管理装置において振分け履歴を確認することができる。

【0638】

さらに第1の発明（その7）の遊技用システムは、前記その1～6のいずれかに記載の遊技用システムであって、

前記振分け操作受付け手段（透明タッチパネル314、502）は、振分け遊技媒体数（振分け玉数）を遊技者から受付け、

前記振分け要求送信手段は、前記振分け操作受付け手段にて受付けた振分け遊技媒体数を含む振分け要求を送信し、

前記振分け処理手段は、受信した振分け要求に含まれる振分け元所有遊技媒体数特定情報に対応付けて記憶されている所有遊技媒体数（持玉数）が、受信した振分け要求に含まれる振分け遊技媒体数以上であることを条件に、前記振分け処理を実施することを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者は、所望する遊技媒体数を振分けることができる。

【0639】

[第2の発明]

近年、遊技者が獲得した遊技球を計数機に運ぶ手間を低減すると共に、遊技場において必要とされる遊技球数を削減すること等を目的として、各遊技機毎に計数装置を設けて獲得された遊技球数を計数して回収すると共に、該計数した遊技球を遊技者の操作により、必要に応じて遊技者に返却するために払い出す遊技用装置が実用化されている（例えば先行技術文献2-1：特開2001-113012号公報、先行技術文献2-2：特開2004-141524号公報）。

【0640】

また、対応する遊技機に遊技球を払い出す遊技用装置としては、遊技島の上部に設けられたパチンコ玉搬送機構から供給される遊技球が流下する放出ダクト22（補給路）を装置内部に有し、該放出ダクト22（補給路）に供給された遊技球を計数して、装置前面に設けられた供給ノズルを通じて対応する遊技機の上皿に供給するものがある（例えば先行技術文献3：特開2000-317126号公報）。

【0641】

計数した遊技球を遊技者に返却するために払い出す遊技用装置は、対応する遊技機が周知のクレジットリーダ（CR）パチンコ機のように、払出単位として予め定められた複数

10

20

30

40

50

個、例えば25個の遊技球を払い出す機能を有する遊技機である場合には、これら対応する遊技機の払出し機能を利用することで、払出単位の整数倍に対応する遊技球を払い出すことはできるものの、これら払出単位に満たない端数の遊技球を払い出すことができないため、上記した先行技術文献1に示されるように、対応する遊技機に端数の遊技球を払い出すための供給ノズルを設け、遊技島上部から供給される遊技球から端数の遊技球を計数して該供給ノズルに供給するための補給路を装置内部に設けなければならず、装置が複雑化してしまうという問題があった。

【0642】

そこで、遊技島上部から供給される遊技球から端数の遊技球を計数して供給ノズルに供給するための補給路を設けることによる装置の複雑化を解消することのできる遊技用装置を提供することを目的として、以下の第2の発明を構成した。

10

【0643】

上記課題を解決するために、第2の発明（その1）の遊技用装置は、

外部からの払出信号（台端末貸出要求完了確認信号（B R Q））の入力により払出単位として予め定められた複数個（25玉）の遊技媒体（パチンコ玉）を遊技者に対して払い出す遊技機（パチンコ機2）に1対1に対応して設けられ、前記払出信号を出力することにより前記払出単位の遊技媒体の貸与を対応する遊技機に行わせると共に、遊技媒体を計数し、該計数された遊技媒体数（計数済玉数）の範囲内の遊技媒体を遊技者に返却するために払い出す遊技用装置（カードユニット3）であって、

前記遊技機において払い出された遊技媒体を貯留する受皿（下皿24）の下方に配置され、該受皿から排出される遊技媒体が投入される投入部（投入部345）と、

20

遊技媒体を計数する計数手段（計数センサ354）と、

前記投入部に投入された遊技媒体を前記計数手段に誘導する計数通路（計数通路343）と、

前記計数手段にて計数された遊技媒体を貯留する貯留部（玉貯留部355）と、

前記計数手段が計数した計数遊技媒体数を記憶する計数遊技媒体数記憶手段（RAM328b；カードテーブル）と、

遊技者より前記計数遊技媒体数から払い出すための計数払出操作を受付ける計数払出操作部（払出ボタン311）と、

前記計数遊技媒体数記憶手段に記憶されている計数遊技媒体数が前記払出単位以上であるときに、前記計数払出操作の受けに応じて前記払出信号を出力する単位払出処理手段（制御ユニット328）と、

30

前記計数遊技媒体数記憶手段に記憶されている計数遊技媒体数が前記払出単位未満の端数であるときに、該端数の遊技媒体を前記貯留部に貯留されている遊技媒体から払い出す端数払出処理手段（計数払出ユニット348）と、

前記単位払出処理手段及び前記端数払出処理手段により払い出された遊技媒体数を、前記計数遊技媒体数記憶手段に記憶されている計数遊技媒体数から減算更新する減算更新手段（制御ユニット328）と、を備えることを特徴としている。

この特徴によれば、計数した遊技媒体を貯留する貯留部を有し、該貯留部に貯留されている遊技媒体から端数の遊技媒体が払い出されるので、補給路を設けることによる装置の複雑化を解消することができる。

40

【0644】

また第2の発明（その2）の遊技用装置は、前記その1の遊技用装置であって、

前記端数払出処理手段（制御ユニット328）は、前記計数払出操作の受けに応じて端数の遊技媒体の払出しを実施することを特徴としている。

この特徴によれば、端数の遊技媒体を払い出すことも、端数の遊技媒体を残すこととも、計数払出操作の実施／非実施により、遊技者が選択できる。

【0645】

また第2の発明（その3）の遊技用装置は、

外部からの払出信号（台端末貸出要求完了確認信号（B R Q））の入力により払出単位

50

として予め定められた複数個（25玉）の遊技媒体（パチンコ玉）を遊技者に対して払い出す遊技機（パチンコ機2）に1対1に対応して設けられ、前記払出信号を出力することにより前記払出単位の遊技媒体の貸与を対応する遊技機に行わせると共に、遊技媒体を計数し、該計数された遊技媒体数（計数済玉数）の範囲内の遊技媒体を遊技者に返却するため払い出す遊技用装置（カードユニット3）であって、

前記遊技機において払い出された遊技媒体を貯留する受皿（下皿24）の下方に配置され、該受皿から排出される遊技媒体が投入される投入部（投入部445）と、

遊技媒体を計数する計数手段（計数センサ454）と、

前記投入部に投入された遊技媒体を前記計数手段に誘導する計数通路（計数通路443）と、

前記計数手段にて計数された遊技媒体を貯留する貯留部（玉貯留部455）と、

前記計数手段が計数した計数遊技媒体数を記憶する計数遊技媒体数記憶手段（RAM328b；カードテーブル）と、

遊技者より前記計数遊技媒体数から払い出すための計数払出操作を受付ける計数払出操作部（払出ボタン311）と、

前記計数遊技媒体数記憶手段に記憶されている計数遊技媒体数が該計数遊技媒体数を前記払出単位にて除することによる剰余である該払出単位未満の端数を有するときに、該端数の遊技媒体を、前記計数払出操作の受付けにかかわることなく前記貯留部に貯留されている遊技媒体から払い出す端数払出処理手段（計数払出ユニット348'）と、

前記計数遊技媒体数記憶手段に記憶されている計数遊技媒体数が前記払出単位以上であるときに、前記計数払出操作の受付けに応じて前記払出信号を出力する単位払出処理手段（制御ユニット328；払出処理）と、

前記端数払出処理手段及び単位払出処理手段により払い出された遊技媒体数を、前記計数遊技媒体数記憶手段に記憶されている計数遊技媒体数から減算更新する減算更新手段（制御ユニット328）と、を備えることを特徴としている。

この特徴によれば、計数した遊技媒体を貯留する貯留部を有し、該貯留部に貯留されている遊技媒体から端数の遊技媒体が払い出されるので、補給路を設けることによる装置の複雑化を解消することができる。

【0646】

また第2の発明（その4）の遊技用装置は、前記その1～3のいずれかの遊技用装置であって、

前記端数払出処理手段（計数払出ユニット348）は、端数の遊技媒体を遊技者に返却するための返却通路（返却通路344）を有し、該返却通路が、前記計数通路（計数通路343）の下方位置に設けられていることを特徴としている。

この特徴によれば、返却通路が計数通路の下方に位置することで、これら返却通路が遊技の障害や邪魔となることを回避できる。

【0647】

また第2の発明（その5）の遊技用装置は、前記その1～3のいずれかの遊技用装置であって、

前記端数払出処理手段（計数払出ユニット348'）は、端数の遊技媒体を遊技者に返却するための返却通路（返却通路444）を有し、該返却通路の上流部が前記計数通路（計数通路443）の下流部よりも高い位置とされ、該計数通路の下流部に流下してきた遊技媒体を少なくとも該返却通路の上流部の高さ位置に揚送する揚送手段（揚送ユニット451）を備えることを特徴としている。

この特徴によれば、計数通路の下流部の高い位置を低くできることに伴って、該計数通路の上流部の高さ位置も低くできるようになるので、投入部の深さを大きく取れるようになるため、投入部の容量を増やすことができる。

【0648】

また第2の発明（その6）の遊技用装置は、前記その1～5のいずれかの遊技用装置であって、

10

20

30

40

50

前記返却通路（返却通路 3 4 4）の終端における返却口（返却口 3 4 2）を遊技者が開閉可能な開閉部材（開閉シャッタ 3 4 2'）を備えることを特徴としている。

この特徴によれば、不意な払出しがなされた場合でも、払い出された遊技媒体の返却口からの落下を防止することができる。

【0649】

また第2の発明（その7）の遊技用装置は、前記その6の遊技用装置であって、

前記投入部（投入部 3 4 5）を上部に有する箱体（終端ボックス 3 4 0 a）を備え、該箱体の前面に前記開閉部材（開閉シャッタ 3 4 2'）を備えることを特徴としている。

この特徴によれば、開閉部材が箱体の前面にあるので、該開閉部材の操作性を向上できる。

10

【0650】

また第2の発明（その8）の遊技用装置は、前記その1～5のいずれかの遊技用装置であって、

前記返却通路（返却通路 4 4 4）の終端に、返却される端数の遊技媒体を貯留可能な返却皿（返却皿 4 4 2）を備えることを特徴としている。

この特徴によれば、不意な払出しがなされた場合でも、払い出された遊技媒体の落下を防止することができるばかりか、これら払い出された端数の遊技媒体を、遊技者が必要に応じて容易に取り出すことができる。

【0651】

さらに第2の発明（その9）の遊技用装置は、前記その8の遊技用装置であって、

20

前記投入部（投入部 4 4 5）を上部に有する箱体（終端ボックス 4 4 0 a）を備え、該箱体の前面に前記返却皿（返却皿 4 4 2）を備えることを特徴としている。

この特徴によれば、返却皿が箱体の前面にあるので、該返却皿の操作性並びに端数の遊技媒体の取り出し性を向上できる。

【符号の説明】

【0652】

2 ... パチンコ機

3 ... カードユニット

5 ... 振分け装置

1 0 0 ... システムコントローラ

30

1 4 0 ... ホールコンピュータ

1 5 0 ... 管理コンピュータ

3 0 1 ... 多機能ランプ

3 0 2 ... 紙幣挿入口

3 0 9 ... カード挿入口

3 1 1 ... 払出ボタン

3 1 2 ... 表示部

3 2 7 ... カードリーダライタ

3 2 8 ... 制御ユニット

3 4 1 ... 計数レバー

40

3 4 2 ... 返却口

3 4 2' ... 開閉シャッタ

3 4 3 ... 計数通路

3 4 4 ... 返却通路

3 4 5 ... 投入部

3 4 6 ... 開閉シャッタ

3 4 7 ... 発光装置

3 4 8 ... 計数払出ユニット

3 5 4 ... 計数センサ

3 5 5 ... 玉貯留部

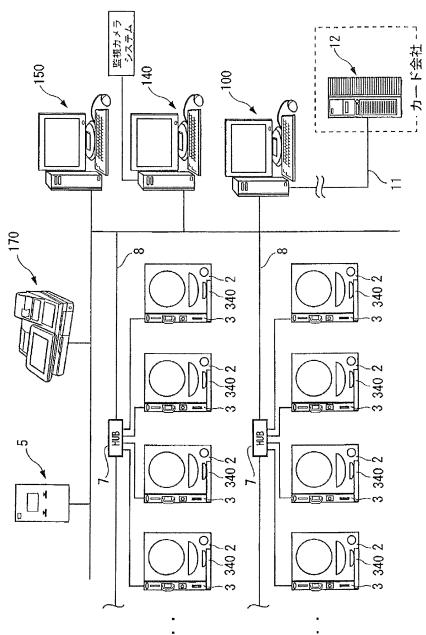
50

3 5 6 ... 払出センサ

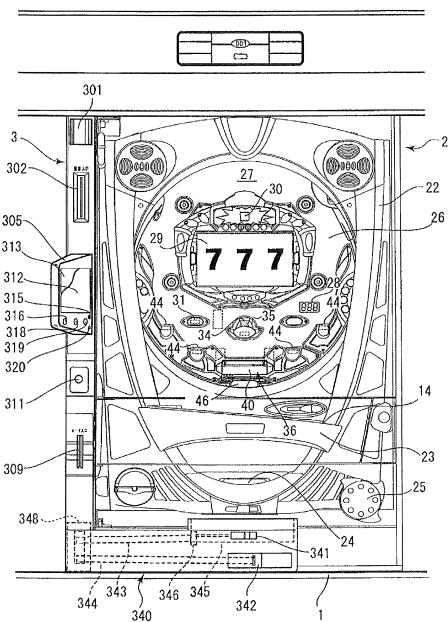
3 5 7 ... シャツタ

3 7 0 ... カード貯留部

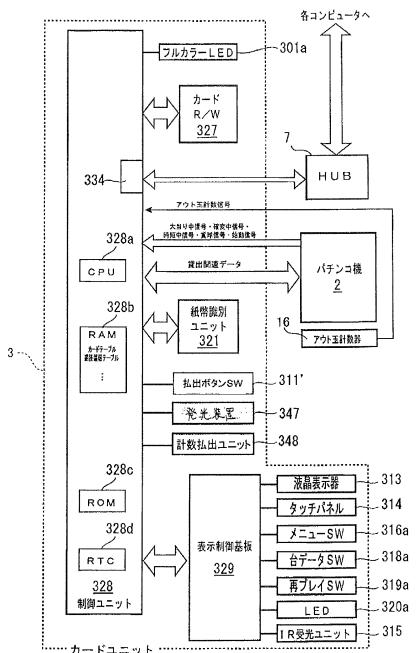
【 図 1 】



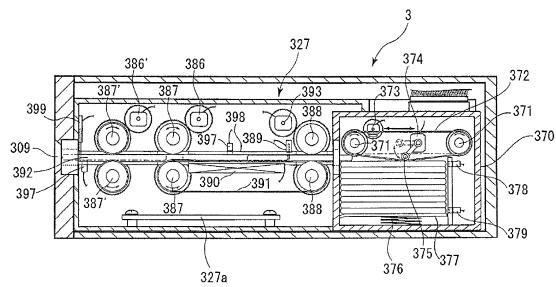
【 図 2 】



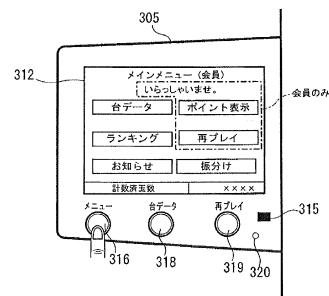
【図3】



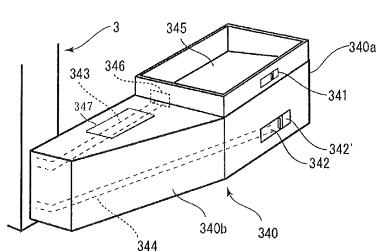
【 図 4 】



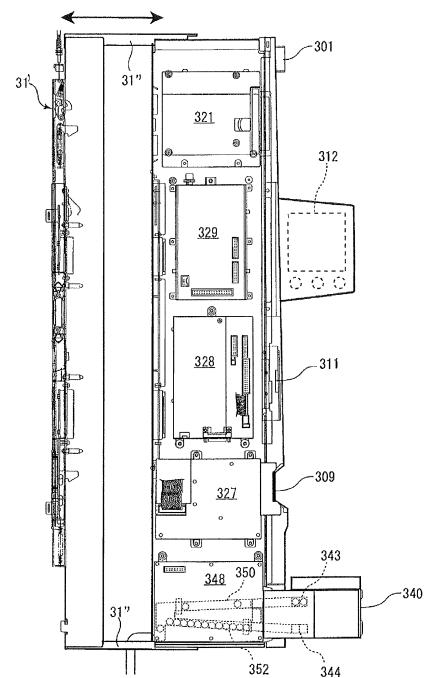
【 四 5 】



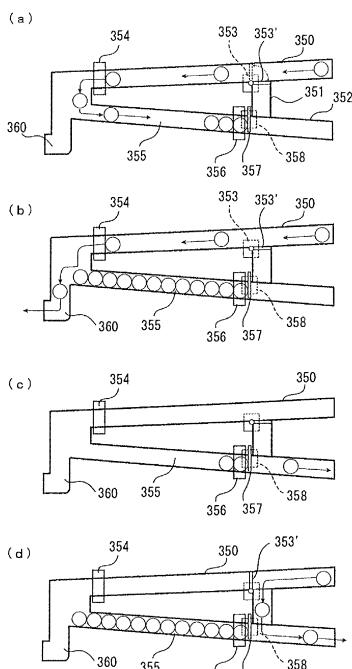
【図6】



【 义 7 】



【図8】



【図9】

会員カード情報						
会員ID	暗証番号	アカウント種類	台帳登録	会員登録	販売登録	販売登録
*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****
*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****
*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****

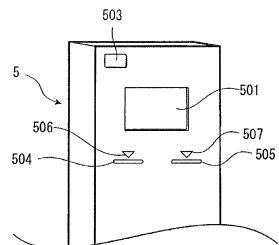
会員登録情報						
会員ID	本日登録	前々日登録	前日登録	通常登録中	新規登録	会員登録
*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****
*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****
*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****

会員登録情報						
会員ID	会員登録情報	会員登録情報	会員登録情報	会員登録情報	会員登録情報	会員登録情報
*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****
*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****
*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****

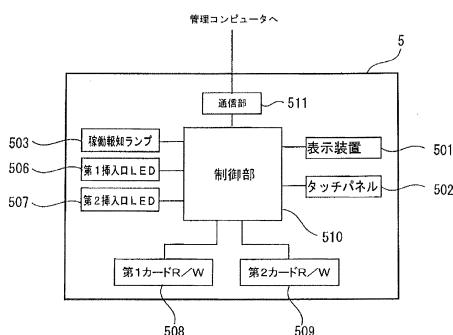
【図10】

送信データ列				
データヘッダ	装置ID	台番号	本日データ	ECC

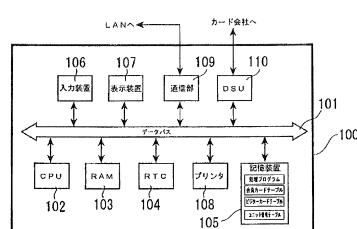
【図11】



【図12】



【図13】



【図14】

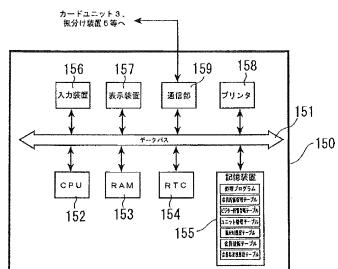
会員カードデータ				
カードID	会員ID	カード持主	使用不可	
KC-XXXXXX0001	K-00001	*****	0	
KC-XXXXXX0002	K-00002	*****	0	
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

使用不可データ: 「1」は使用不可、「0」は使用可

会員カードデータ				
カードID	状況	最新発行日時	プリペイド残額	使用不可
VC-0000000001	利用中	0Y/01/**-**	10000	0
VC-0000000002	利用中	0Y/01/**-**	3000	0
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
VC-00000000XX	利用中	0Y/01/**-**	1000	1
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
VC-0000000000	未登録	—	0	0

使用不可データ: 「1」は使用不可、「0」は使用可

【図15】



【図16】

（a）会員貯蓄管理テーブル			
カードID	会員ID	持玉数	貯玉数
KC-XXXXXXX1	K-00001	—	*****
KC-XXXXXXX2	K-00002	****	*****
:	:	:	:
:	:	:	:

(b) ビジター貯蓄管理テーブル

カードID	最新発行日時	持玉数
VC-000000001	0Y/01/**-**	****
VC-000000002	0Y/01/**-**	0
⋮	⋮	⋮
VC-000000XXX	0Y/01/**-**	****
⋮	⋮	⋮
VC-000ZZZZZ	—	0

【図17】

二ニット管理テーブル						
装置ID	0~11IP	設置場	状況	対応番号	受付ID	計数済玉数
CU-001	****.****.****	01	離席中	C01	KC-*****	****
CU-002	****.****.****	01	受付中	C02	VC-*****	****
					•	•
CU-101	****.****.****	10	離席中	101	—	—
CU-102	****.****.****	10	待機中	102	—	—
					•	•

【 19 】

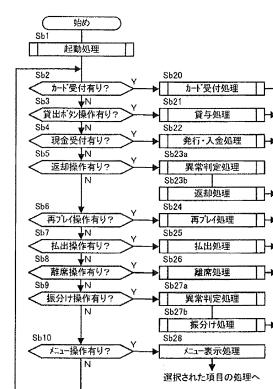
【図18】

振分け履歴テーブル					
日時	処理装置ID	収益仕込一F	収益仕引一F	条目	振分け五数
01/01/00:00	CU-****	KC-*****	VC-*****	1	****
01/01/00:00	FU-**	VC-*****	VC-*****	0	***
01/01/00:00	CU-****	KC-*****	KC-*****	0	****
01/01/00:00	CU-****	VC-*****	KC-*****	0	****
01/01/00:00	CU-****	VC-*****	VC-*****	0	****
01/01/00:00	CU-****	VC-*****	VC-*****	1	****

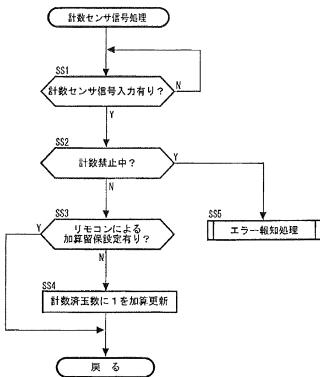
〔 図 20 〕

振分け設定	
・集計対象期間 <input type="checkbox"/> 1日 <input checked="" type="checkbox"/> 4日	
・振分け額数制限 <input checked="" type="checkbox"/> する <input type="checkbox"/> しない 遊技場全体 <input type="checkbox"/> **** <input checked="" type="checkbox"/> 玉	
・振分け元上限制限 <input checked="" type="checkbox"/> する <input type="checkbox"/> しない 会員カード <input type="checkbox"/> 10000 <input checked="" type="checkbox"/> 玉 ビジターカード <input type="checkbox"/> 5000 <input checked="" type="checkbox"/> 玉	
・振分け先上限制限 <input checked="" type="checkbox"/> する <input type="checkbox"/> しない 会員カード <input type="checkbox"/> 10000 <input checked="" type="checkbox"/> 玉 ビジターカード <input type="checkbox"/> 5000 <input checked="" type="checkbox"/> 玉	
・連続振分け制限 <input checked="" type="checkbox"/> する <input type="checkbox"/> しない	
<input type="button" value="リセット"/> <input type="button" value="設定"/>	

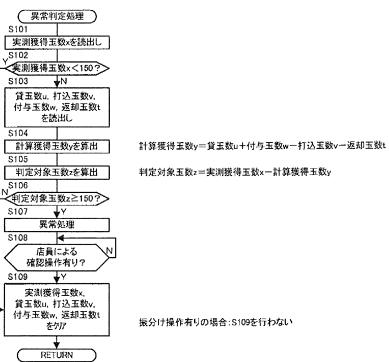
【図21】



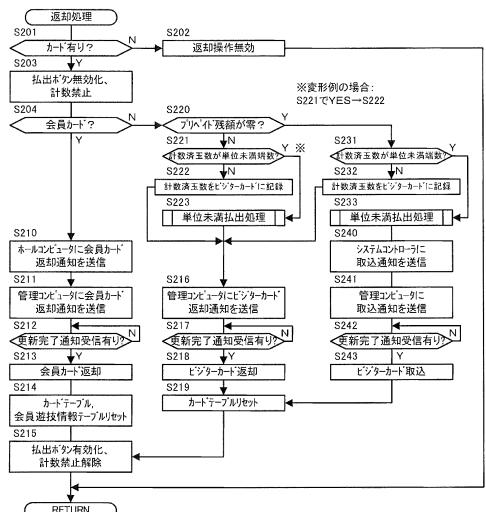
【図22】



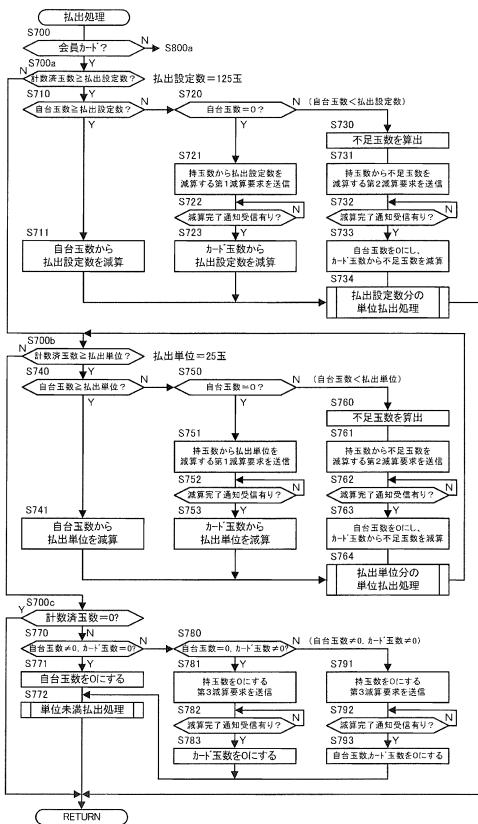
【図23】



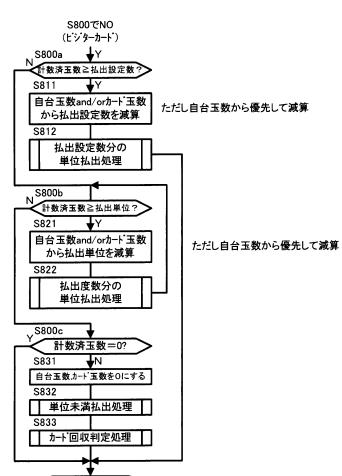
【図24】



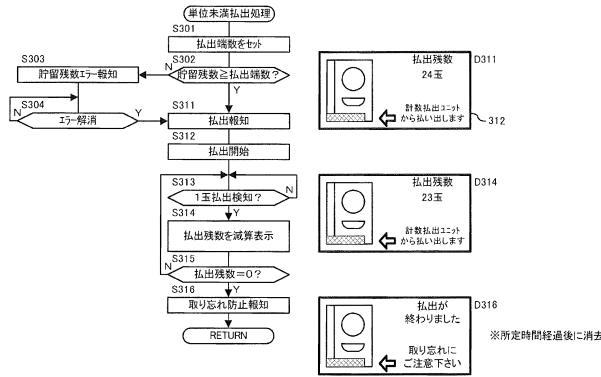
【図25】



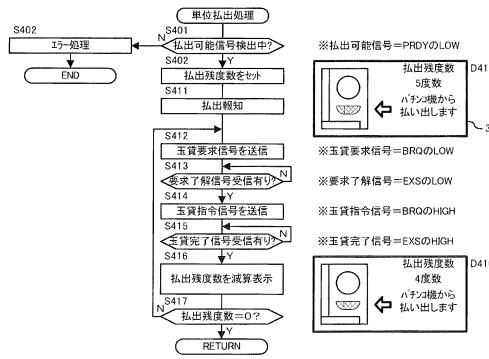
【図26】



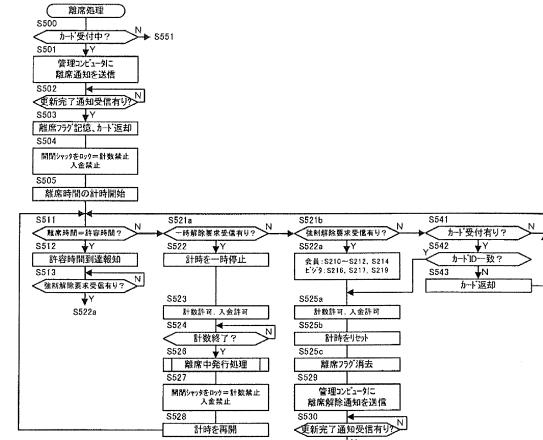
【図27】



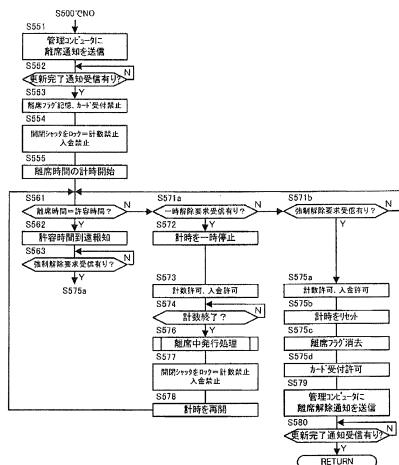
【図28】



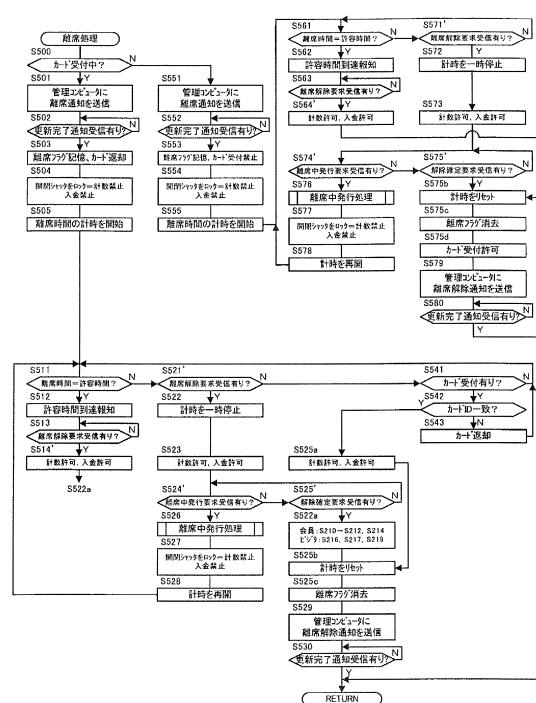
【図29】



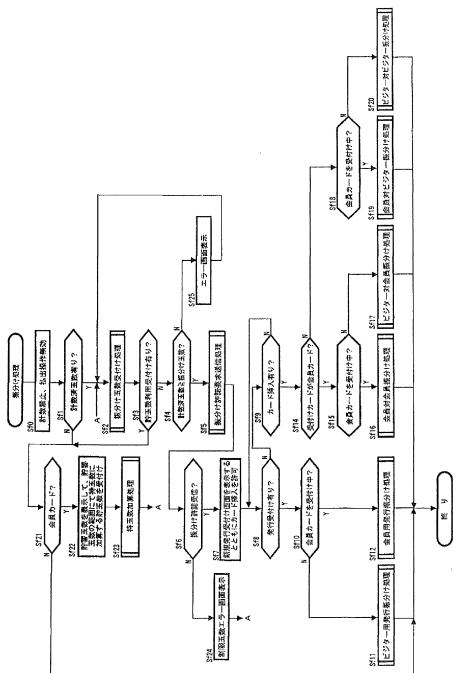
【図30】



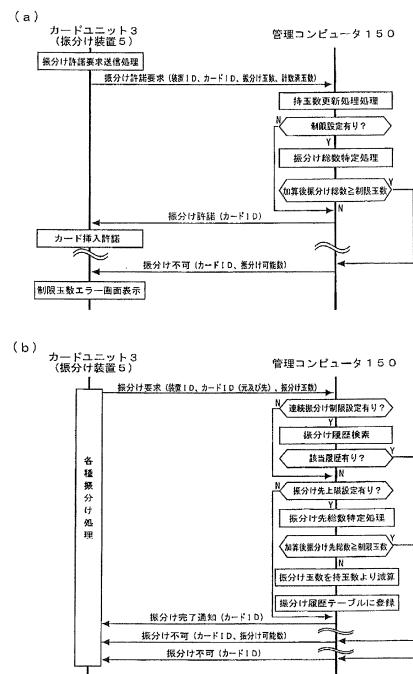
【図31】



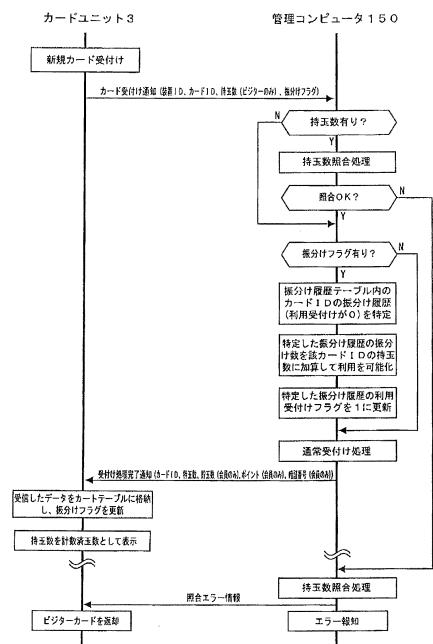
【図3-2】



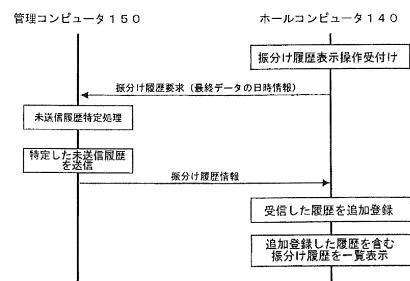
【図33】



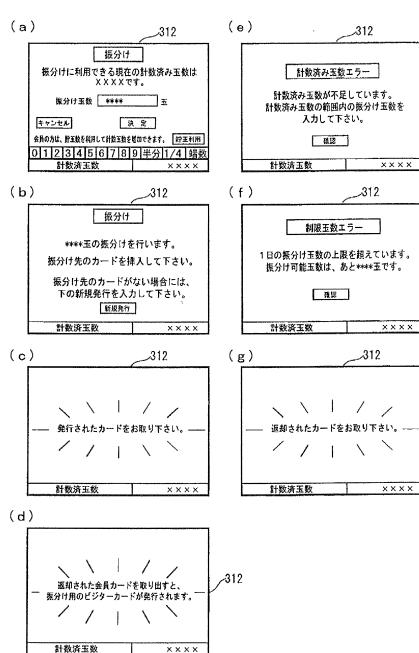
【図3-4】



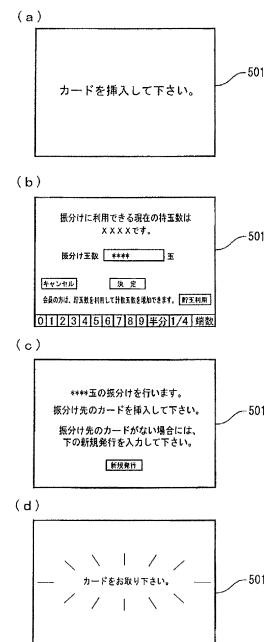
【図35】



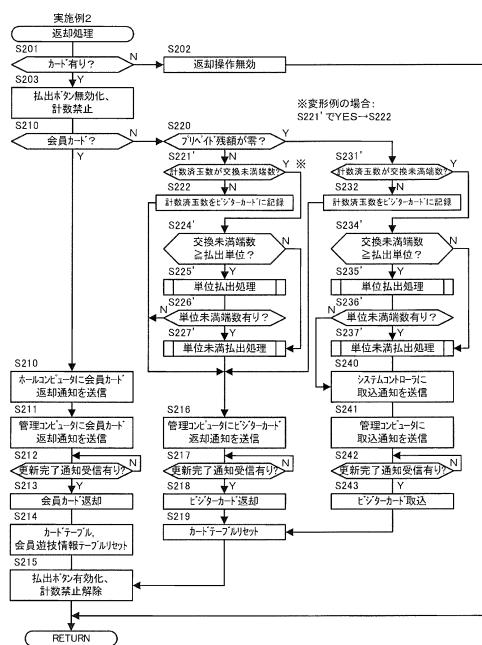
【図36】



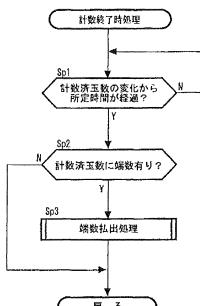
【図37】



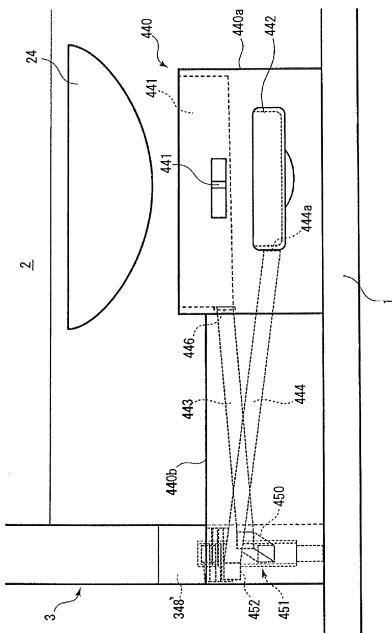
【 义 3 8 】



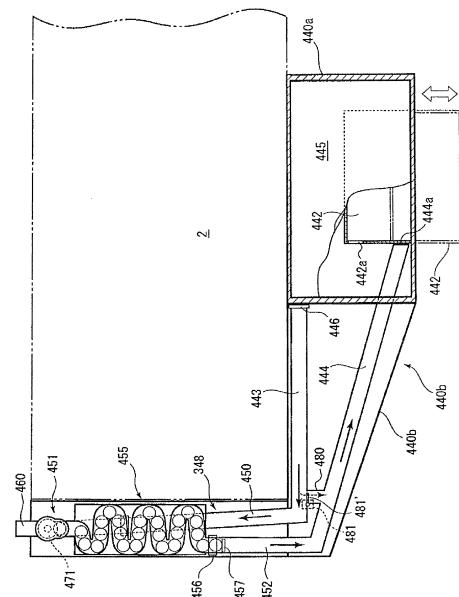
【図39】



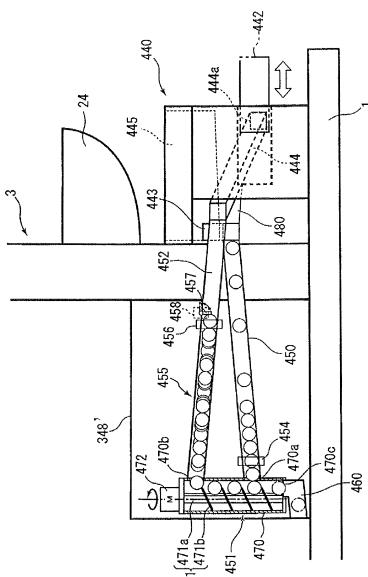
【図40】



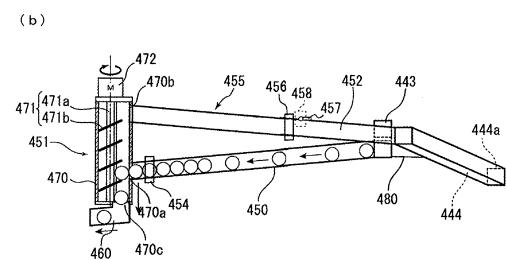
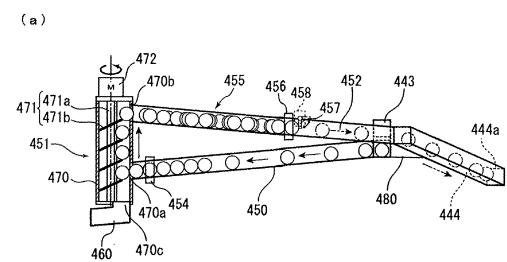
【 図 4 1 】



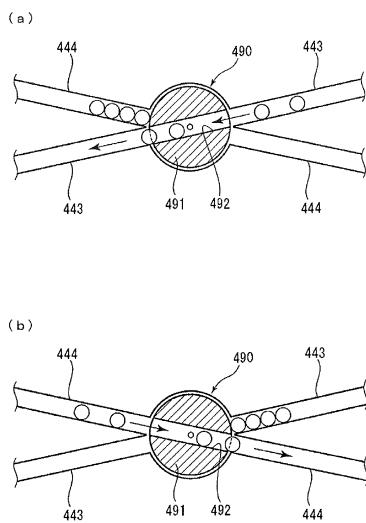
【図4-2】



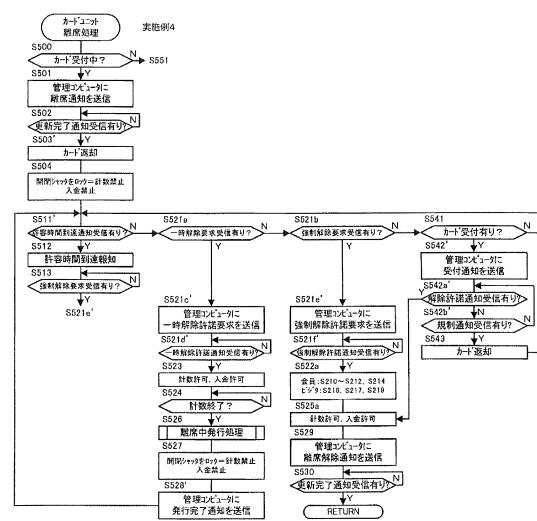
【図43】



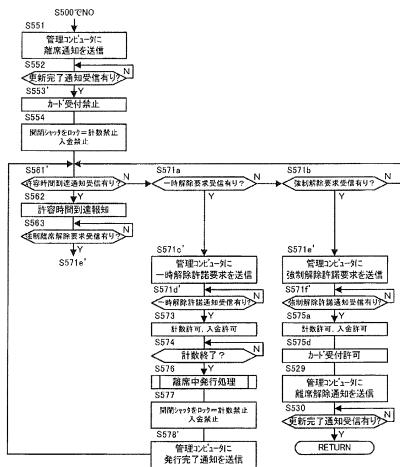
【図4-4】



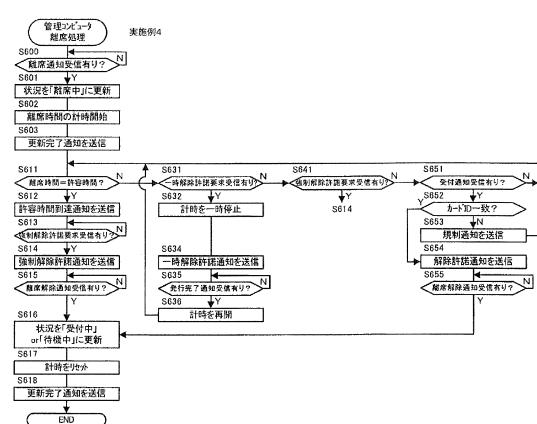
【図45】



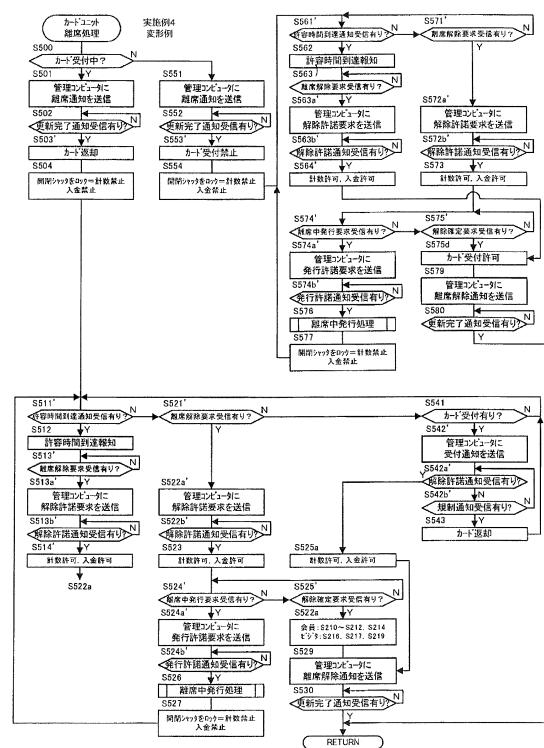
【 図 4 6 】



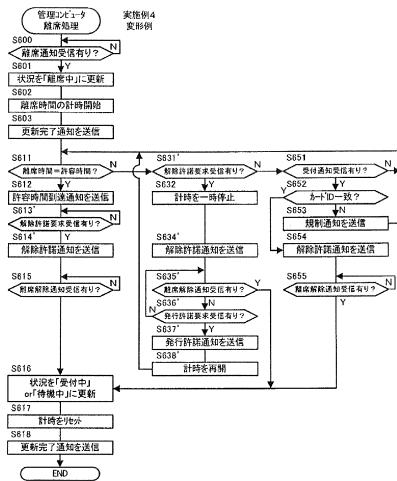
【図47】



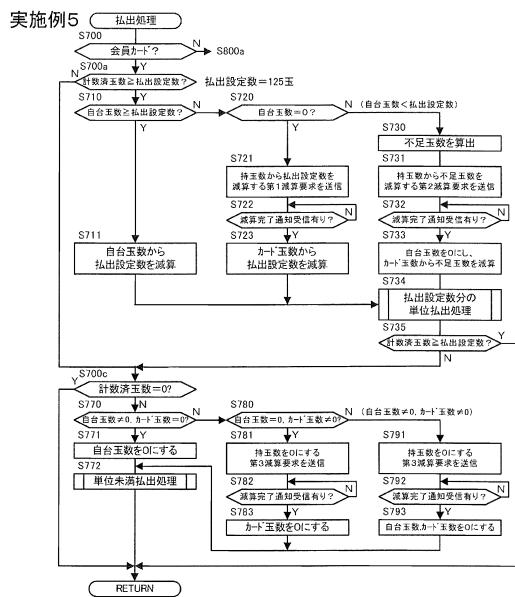
【 図 4 8 】



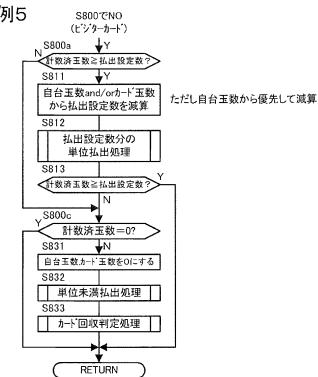
【図49】



【図50】



【図5.1】



フロントページの続き

(72)発明者 谷村 俊彰
東京都渋谷区渋谷三丁目28番13号 渋谷新南口ビル 日本ゲームカード株式会社内

(72)発明者 藤原 明
東京都渋谷区渋谷三丁目28番13号 渋谷新南口ビル 日本ゲームカード株式会社内

(72)発明者 大橋 洋平
東京都渋谷区渋谷三丁目28番13号 渋谷新南口ビル 日本ゲームカード株式会社内

(72)発明者 小田 直樹
東京都渋谷区渋谷三丁目28番13号 渋谷新南口ビル 日本ゲームカード株式会社内

(72)発明者 鶴間 友和
東京都渋谷区渋谷三丁目28番13号 渋谷新南口ビル 日本ゲームカード株式会社内

審査官 上田 正樹

(56)参考文献 特開2010-012053(JP,A)
特開2000-167222(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2