

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6129539号
(P6129539)

(45) 発行日 平成29年5月17日 (2017.5.17)

(24) 登録日 平成29年4月21日 (2017.4.21)

(51) Int.Cl.	F 1
A 6 3 F 5/04 (2006.01)	A 6 3 F 5/04 5 1 2 B
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 5/04 5 1 2 S
	A 6 3 F 7/02 3 5 2 L

請求項の数 2 (全 126 頁)

(21) 出願番号	特願2012-274782 (P2012-274782)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成24年12月17日 (2012.12.17)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2014-117459 (P2014-117459A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	平成26年6月30日 (2014.6.30)	(74) 代理人	110001195
審査請求日	平成27年11月6日 (2015.11.6)		特許業務法人深見特許事務所
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株
			式会社三共内
		(72) 発明者	菅家 正隆
			東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株
			式会社三共内
		審査官	岡崎 彦哉

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 管理装置および遊技用システム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技価値を用いて遊技を行なうことが可能な遊技機に対応して設けられ、貨幣を受付けて遊技価値を貸与するための処理を行ない、貸与に用いられていない受付けた前記貨幣の残額と、遊技者が所有する遊技価値である所有遊技価値とを特定可能な記録媒体を排出可能であり、前記記録媒体である第1の記録媒体が受付けられた後に当該第1の記録媒体とは異なる第2の記録媒体が受付けられる場合に、前記第1の記録媒体から特定される、前記残額および前記所有遊技価値のうちの少なくとも一方を前記第2の記録媒体から特定可能とするための合算処理を実行可能な遊技用装置と通信可能な管理装置であって、

前記遊技用装置に前記第1の記録媒体が受付けられているときに前記遊技用装置において特定操作が受付けられた場合に、前記第1の記録媒体に対応付けて前記合算処理とは異なる特定処理の実行が許容されたことを管理する管理手段を備え、

前記管理手段は、前記遊技用装置に前記第1の記録媒体が受付けられているときに、前記特定操作が受付けられ、その後に前記第2の記録媒体を受付けた場合には、前記第2の記録媒体に対応付けて前記特定処理の実行が許容されたことを管理する、管理装置。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の管理装置と遊技用装置とを備える、遊技用システム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0 0 0 1】

10

20

本発明は、管理装置および遊技用システムに関する。詳しくは、遊技価値を用いて遊技を行なうことが可能な遊技機に対応して設けられ、貨幣を受付けて遊技媒体を貸与するための処理を行ない、貸与に用いられていない受付けた貨幣の残額と、遊技者が所有する遊技価値である所有遊技価値とを特定可能な記録媒体を排出可能な遊技用装置を管理する管理装置、および、前記管理装置と前記遊技用装置とを備える遊技用システムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来、持玉、プリペイド残高または貯玉を分割して共有することが可能なカードユニットを管理する管理装置があった（たとえば、特許文献1）。また、カードユニットに挿入されているカードの持玉数を、新たに挿入するカードに統合する管理装置があった（たとえば、特許文献2）。 10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2012-85819号公報

【特許文献2】特開2011-45409号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、特許文献1の技術と特許文献2の技術とを組合せた場合、カード（記録媒体）が統合される場合に、暗証番号を設定し直さなければならず、不便であるといった問題があった。 20

【0005】

この発明はかかる事情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、複数の記録媒体を統合する場合であっても便利な管理装置および遊技用システムを提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

（A） 遊技価値を用いて遊技を行なうことが可能な遊技機に対応して設けられ、貨幣を受付けて遊技価値を貸与するための処理を行ない、貸与に用いられていない受付けた前記貨幣の残額と、遊技者が所有する遊技価値である所有遊技価値とを特定可能な記録媒体を排出可能であり、前記記録媒体である第1の記録媒体が受付けられた後に当該第1の記録媒体とは異なる第2の記録媒体が受付けられる場合に、前記第1の記録媒体から特定される、前記残額および前記所有遊技価値のうちの少なくとも一方を前記第2の記録媒体から特定可能とするための合算処理を実行可能な遊技用装置と通信可能な管理装置であって、 30

前記遊技用装置に前記第1の記録媒体が受付けられているときに前記遊技用装置において特定操作が受付けられた場合に、前記第1の記録媒体に対応付けて前記合算処理とは異なる特定処理の実行が許容されたことを管理する管理手段を備え、

前記管理手段は、前記遊技用装置に前記第1の記録媒体が受付けられているときに、前記特定操作が受付けられ、その後に前記第2の記録媒体を受付けた場合には、前記第2の記録媒体に対応付けて前記特定処理の実行が許容されたことを管理する。 40

このような構成によれば、第1の記録媒体が受付けられた後に第2の記録媒体が受付けられる場合に、第1の記録媒体から特定される、残額および所有遊技価値のうちの少なくとも一方を第2の記録媒体から特定可能とするための合算処理が実行される遊技用装置において第1の記録媒体が受付けられているときに特定操作が受付けられた場合に、第1の記録媒体に対応付けて合算処理とは異なる特定処理の実行が許容されたことが管理装置によって管理される。また、管理装置によって、遊技用装置に第1の記録媒体が受付けられているときに、特定操作が受付けられ、その後に第2の記録媒体を受付けた場合には、第2の記録媒体に対応付けて特定処理の実行が許容されたことが管理される。

このため、第1の記録媒体が第2の記録媒体に統合される場合であっても、特定操作が 50

受付けられることで第1の記録媒体に対応付けて実行が許容されていた特定処理の実行が、第2の記録媒体に対応付けて許容されたことが管理装置によって管理される。その結果、複数の記録媒体を統合する場合であっても、改めて特定操作をする必要なく特定処理の実行が許容されたことが管理できるといった有用な管理装置を提供することができる。

(B) 遊技用システムは、上記(A)に記載の管理装置と遊技用装置とを備える。

このような構成によれば、複数の記録媒体を統合する場合であっても、改めて特定操作をする必要なく特定処理の実行が許容されるといった便利な遊技用システムを提供することができる。

(1) 所定の遊技媒体(たとえば、メダルM、パチンコ玉)を用いて遊技を行なうことが可能な遊技機(たとえば、スロットマシン1、パチンコ遊技機701)に対応して設けられ、貨幣(たとえば、紙幣)を受付けて遊技媒体を貸与し、返却操作(たとえば、返却ボタン114、752の操作)を受付けたことに基づいて、受付けられた前記貨幣のうち遊技媒体の貸与に用いられていない残額(たとえば、プリペイド残額)を特定可能な残額特定情報(たとえば、カードIDもしくは会員IDまたはプリペイド残額データ)と、遊技媒体を計数可能な計数装置(たとえば、計数装置190、各台計数機705)で計数された計数遊技媒体数(たとえば、持ちメダル数、持玉数)を特定可能な計数特定情報(たとえば、会員ID、カードID、持ちメダル数、持玉数自体)とを特定可能な記録媒体(たとえば、会員カード、ビジターカード)を排出可能な遊技用装置(たとえば、メダル貸出機100、カードユニット750)を管理する管理装置(たとえば、カード管理コンピュータ500、ホールコンピュータ540、メダル管理コンピュータ550、または、これらのいずれか2つもしくは3つを組合せたコンピュータ)であって、

前記遊技用装置で受付けられている前記記録媒体に対する機能(たとえば、カードロック機能、盗難カード制限機能、少量貸し機能)の設定(たとえば、機能有効無効の設定、暗証番号の設定)を管理する管理手段(たとえば、図41のステップSg14で実行される図44のステップSq5～ステップSq8、ステップSq12～ステップSq17、ステップSq21～ステップSq24で変更された設定を管理する。具体的には、カード管理コンピュータ500の図22の会員カードテーブルおよびビジターカードテーブルで、それぞれの機能の設定である暗証番号、カードロック有効フラグ、盗難カードフラグが記憶される。)を備え、

前記管理手段は、前記遊技用装置で第1の記録媒体が受付けられている状態において第2の記録媒体が受付けられることによって、前記第1の記録媒体を無効にする処理と、前記第1の記録媒体で特定可能な前記残額または前記計数遊技媒体数を前記第2の記録媒体で特定可能な前記残額または前記計数遊技媒体数に合算する処理(たとえば、図41のステップSg12で実行される図43のステップSj16)と、前記第1の記録媒体に対する機能の設定を前記第2の記録媒体に引継ぐ処理とが前記遊技用装置によって実行されたとき、前記第1の記録媒体に対する機能の設定が前記第2の記録媒体に引継がれたことをさらに管理する(たとえば、管理装置または遊技用装置に記憶されている第1の記録媒体に対する機能の設定を第2の記録媒体に対応付ける。図41のステップSg12で実行される図43のステップSj20)。

【0007】

このような構成によれば、第1の記録媒体が受付けられている状態において、第2の記録媒体が受付けられた場合、第1の記録媒体が無効とされるとともに、第1の記録媒体で特定可能な残額または計数遊技媒体数が、第2の記録媒体で特定可能な残額または計数遊技媒体数に合算され、合算されるときに、第1の記録媒体に対する機能の設定が、第2の記録媒体に引継がれる。

【0008】

このため、第1の記録媒体が第2の記録媒体に統合される場合であっても、第1の記録媒体に対する機能の設定が、第2の記録媒体に引継がれる。その結果、複数の記録媒体を統合する場合であっても、改めて機能の設定をする必要がなく、便利な管理装置を提供することができる。

10

20

30

40

50

【0009】

(2) 所定の遊技媒体(たとえば、メダルM、パチンコ玉)を用いて遊技を行なうことが可能な遊技機(たとえば、スロットマシン1、パチンコ遊技機701)に対応して設けられ、貨幣(たとえば、紙幣)を受付けて遊技媒体を貸与し、返却操作(たとえば、返却ボタン114、752の操作)を受付けたことに基づいて、受付けられた前記貨幣のうち遊技媒体の貸与に用いられていない残額(たとえば、プリペイド残額)を特定可能な残額特定情報(たとえば、カードIDもしくは会員IDまたはプリペイド残額データ)と、遊技媒体を計数可能な計数装置(たとえば、計数装置190、各台計数機705)で計数された計数遊技媒体数(たとえば、持ちメダル数、持玉数)を特定可能な計数特定情報(たとえば、会員ID、カードID、持ちメダル数、持玉数自体)とを特定可能な記録媒体(たとえば、会員カード、ビジターカード)を排出可能な遊技用装置(たとえば、メダル貸出機100、カードユニット750)を管理する管理装置(たとえば、カード管理コンピュータ500、ホールコンピュータ540、メダル管理コンピュータ550、または、これらのいずれか2つもしくは3つを組合せたコンピュータ)であって、

前記遊技用装置で受付けられている前記記録媒体に対する機能(たとえば、持玉払出機能、履歴集計機能)の実行されている処理(たとえば、持玉払出処理、履歴集計処理)を管理する管理手段(たとえば、遊技機から大当たり信号などの遊技信号を受信して大当たり回数などの遊技履歴を集計する履歴集計処理、再プレイボタン121、7554の操作に応じて持ちメダル、持玉、貯蓄メダル、貯玉を返却する持玉払出処理を管理する。具体的には、メダル管理コンピュータ550の図24の会員貯蓄管理テーブルおよびビジター貯蓄管理テーブルで、履歴集計機能の履歴集計処理で集計されている大当たり回数が記憶される。)を備え、

前記管理手段は、前記遊技用装置で第1の記録媒体が受付けられている状態において第2の記録媒体が受付けられることによって、前記第1の記録媒体を無効にする処理と、前記第1の記録媒体で特定可能な前記残額または前記計数遊技媒体数を前記第2の記録媒体で特定可能な前記残額または前記計数遊技媒体数に合算する処理(たとえば、図41のステップSg12で実行される図43のステップSj16)と、前記第1の記録媒体に対する機能の実行されている処理を前記第2の記録媒体に対して引継ぐ処理とが前記遊技用装置によって実行されたとき、前記第1の記録媒体に対する機能の実行されている処理が前記第2の記録媒体に引継がれたことをさらに管理する(たとえば、遊技用装置で実行されている第1の記録媒体に対する機能の処理を第2の記録媒体に対しても続けて実行する。具体的には、引継がれたカードでも継続して履歴集計処理を実行する。持玉払出処理の途中で合算が行なわれた場合、合算後も持玉払出処理が継続されて、合算された持ちメダル数、持玉数から減算される。図41のステップSg12で実行される図43のステップSj20)。

【0010】

このような構成によれば、第1の記録媒体が受付けられている状態において、第2の記録媒体が受付けられた場合、第1の記録媒体が無効とされるとともに、第1の記録媒体で特定可能な残額または計数遊技媒体数が、第2の記録媒体で特定可能な残額または計数遊技媒体数に合算され、合算されるときに、第1の記録媒体に対する機能の実行されている処理が、第2の記録媒体に対して引継がれる。

【0011】

このため、第1の記録媒体が第2の記録媒体に統合される場合であっても、第1の記録媒体に対する機能の実行されている処理が、第2の記録媒体に対して引継がれる。その結果、複数の記録媒体を統合する場合であっても、改めて機能の処理を実行し直す必要がなく、便利な管理装置を提供することができる。

【0012】

(3) 遊技用システムは、上記の(1)の管理装置と、前記遊技用装置とを備える。

このような構成によれば、複数の記録媒体を統合する場合であっても、改めて機能の設定をする必要がなく、便利な遊技用システムを提供することができる。

【0013】

(4) 遊技用システムは、上記の(2)の管理装置と、前記遊技用装置とを備える。

このような構成によれば、複数の記録媒体を統合する場合であっても、改めて機能の処理を実行し直す必要がなく、便利な遊技用システムを提供することができる。

【0014】

(5) 上記(1)もしくは(2)の管理装置または(3)もしくは(4)の遊技用システムにおいて、

前記管理装置は、複数の前記遊技用装置に接続されて各遊技用装置における記録媒体の受付および排出ならびに前記計数遊技媒体数を前記記録媒体ごとに管理する持玉管理装置(たとえば、メダル管理コンピュータ550)である。

10

【0015】

このような構成によれば、遊技用装置を管理する管理装置で計数遊技媒体数も管理することが可能となる。

【0016】

(6) 上記(1)もしくは(2)の管理装置または(3)もしくは(4)の遊技用システムにおいて、

前記管理装置は、複数の前記遊技機からの前記遊技に関する情報(たとえば、大当たり信号、入賞信号、図柄確定信号、出玉数信号)が入力され、かつ、複数の前記遊技用装置に接続されて各遊技用装置における記録媒体の受付および排出を管理する営業管理装置(たとえば、ホールコンピュータ540)である。

20

【0017】

このような構成によれば、遊技用装置を管理する管理装置で遊技機での遊技に関する情報などの営業管理も行なうことが可能となる。

【0018】

(7) 上記(1)もしくは(2)の管理装置または(3)もしくは(4)の遊技用システムにおいて、

前記管理装置は、複数の前記遊技用装置に接続されて各遊技用装置における記録媒体の受付および排出ならびに前記計数遊技媒体数を前記記録媒体ごとに管理する持玉管理装置と、複数の前記遊技機からの前記遊技に関する情報(たとえば、大当たり信号、入賞信号、図柄確定信号、出玉数信号)が入力され、かつ、複数の前記遊技用装置に接続されて各遊技用装置における記録媒体の受付および排出を管理する営業管理装置とが組合せられたもの(たとえば、ホールコンピュータ540とメダル管理コンピュータ550とを組合せたコンピュータ)である。

30

【0019】

このような構成によれば、遊技用装置を管理する管理装置で、計数遊技媒体数の管理および遊技機での遊技に関する情報などの営業管理を行なうことが可能となる。このため、複数の管理装置を設置する必要がなくなる。その結果、管理装置を設置するための場所の省スペース化を図ることができる。

【0020】

(8) 上記(1)もしくは(2)の管理装置、(3)もしくは(4)の遊技用システム、または、(5)から(7)のいずれかの管理装置もしくは遊技用システムにおいて、前記管理装置は、

40

前記残額の精算および前記計数遊技媒体数の遊技媒体の物品への交換の終了時、または、当該管理装置が設置される遊技場の営業終了時に、前記記録媒体に対する機能の設定を無効化する設定無効化手段(たとえば、精算装置580での精算および景品交換POS570での物品への交換の終了時に、カードロック機能の有効無効設定などのカードの設定を無効化する)を備える。

【0021】

このような構成によれば、翌日以降に持ち越すことが不要な設定をいつまでも保持しておかないようにすることができる。

50

【0022】

(9) 上記(1)の管理装置、(3)の遊技用システム、または、(5)から(8)のいずれかの管理装置もしくは遊技用システムにおいて、

前記管理装置は、さらに、

前記記録媒体に対する機能の設定の変更を受付ける設定変更受付手段(たとえば、盗難カード制限機能における盗難カードのカードIDが管理装置で入力される)を備える。

【0023】

このような構成によれば、管理装置において記録媒体に対する機能の設定を行なうことが可能となる。

【0024】

10

(10) 上記(1)の管理装置、(3)の遊技用システム、または、(5)から(9)のいずれかの管理装置もしくは遊技用システムにおいて、

前記遊技用装置で第1の記録媒体が受け付けられている状態において、当該第1の記録媒体で特定可能な前記残額または前記計数遊技媒体数の少なくとも一部が、第2の記録媒体で特定可能とされて排出されるとき(たとえば、図41のステップSg15で図45の持玉分割処理が実行されるとき)には、前記第1の記録媒体に対する機能の設定が、前記第2の記録媒体に引継がれない(たとえば、図41のステップSg12で実行される図43のステップSj20のような処理は実行されない)。

【0025】

このような構成によれば、第1の記録媒体が受け付けられている状態において、当該第1の記録媒体で特定可能な残額または計数遊技媒体数の少なくとも一部を、第2の記録媒体で特定可能として排出する制御をするための分割排出制御処理が実行され、分割排出制御処理が実行されるときには、第1の記録媒体に対する機能の設定が、第2の記録媒体に引継がれない。

20

【0026】

このため、分割された第2の記録媒体は他の遊技者に引渡されることが多いが、第2の記録媒体には第1の記録媒体に対する機能の設定が引継がれないので、(たとえば、引継がせると記録媒体の引渡しと合わせて申し伝える必要が生じてしまうためセキュリティ上の問題が発生するようなパスワードなどの)第2の記録媒体に引継がせたくない設定を引継がせないようにすることができるとともに、(たとえば、自身で決定していないパスワードなどの)望まれない不要な設定の引継ぎを強要しないようにすることができる。

30

【0027】

(11) 上記の(2)の管理装置または(4)の遊技用システム、または、(5)から(9)のいずれかの管理装置もしくは遊技用システムにおいて、

前記遊技用装置で第1の記録媒体が受け付けられている状態において、当該第1の記録媒体で特定可能な前記残額または前記計数遊技媒体数の少なくとも一部が、第2の記録媒体で特定可能とされて排出されるとき(たとえば、図41のステップSg15で図45の持玉分割処理が実行されるとき)には、前記第1の記録媒体に対する機能の実行されている処理が、前記第2の記録媒体に対して引継がれない(たとえば、図41のステップSg12で実行される図43のステップSj20のような処理は実行されない)。

40

【0028】

このような構成によれば、第1の記録媒体が受け付けられている状態において、当該第1の記録媒体で特定可能な残額または計数遊技媒体数の少なくとも一部を、第2の記録媒体で特定可能として排出する制御をするための分割排出制御処理が実行され、分割排出制御処理が実行されるときには、第1の記録媒体に対する機能の実行されている処理が、第2の記録媒体に対して引継がれない。

【0029】

このため、分割された第2の記録媒体は他の遊技者に引渡されることが多いが、第2の記録媒体には第1の記録媒体に対する機能の実行されている処理が引継がれないので、第2の記録媒体に引継がせたくない実行されている処理を引継がせないようにすることがで

50

きるとともに、望まれない不要な実行されている処理の引継ぎを強要しないようにすることができる。

【0030】

(12) 上記の(1)の管理装置、(3)の遊技用システム、または、(5)から(11)のいずれかの管理装置もしくは遊技用システムにおいて、

前記記録媒体に対する機能の設定において会員用の記録媒体(たとえば、会員カード)および非会員用の記録媒体(たとえば、ビジターカード)で異なる形式の設定(たとえば、カードロック機能の暗証番号は、会員カードでは予め登録された暗証番号であり、ビジターカードでは機能を有効とするときに入力された暗証番号または接触された携帯端末のIDである。)があり、

10

前記第2の記録媒体が前記会員用の記録媒体である場合、前記第1の記録媒体に対する機能の設定が、前記第2の記録媒体に引継がれない(たとえば、図41のステップSg12で実行される図43のステップSj20において、後挿入されたカードが会員カードである場合は、カードロック機能の暗証番号の設定は、引継がれない)。

【0031】

このような構成によれば、記録媒体に対する機能の設定において会員用の記録媒体および非会員用の記録媒体で異なる形式の設定があり、第2の記録媒体が会員用の記録媒体である場合、第1の記録媒体に対する機能の設定が、第2の記録媒体に引継がれない。

【0032】

このため、会員用の記録媒体であり、予め機能の設定が行なわれているような場合に、不要な設定を引継がせないようにすることができる。

20

【0033】

(13) 上記の(1)もしくは(2)の管理装置、(3)もしくは(4)の遊技用システム、(5)から(12)のいずれかの管理装置もしくは遊技用システムにおいて、

前記遊技用装置において、前記記録媒体に対する機能の設定または実行されている処理についての報知が外部表示装置(たとえば、呼出ランプ200)で実行されるよう制御される(たとえば、履歴集計処理における大当たり回数などの遊技履歴の報知を呼出ランプ200で実行するようにする。)。

【0034】

このような構成によれば、記録媒体に対する機能の設定または実行されている処理についての報知を外部表示装置で実行することができる。

30

【0035】

遊技用装置および遊技機の表示装置は、他の情報を報知していることが多く、また、外部表示装置は遊技者に対して分かり易く情報を伝えるように構成されていることが多い。このため、遊技者に対して必要な情報を分かり易く報知することができる。

【0036】

(14) 上記の(1)もしくは(2)の管理装置、(3)もしくは(4)の遊技用システム、(5)から(13)のいずれかの管理装置もしくは遊技用システムにおいて、

前記記録媒体に対する機能は、記録媒体の排出を制限する機能(たとえば、カードロック機能)であり、

40

前記管理手段は、記録媒体の排出の制限が解除されたことを条件として合算された(たとえば、図41のステップSg12で実行される図43において、ステップSj21、ステップSj22でカードロックの暗証番号の照合がOKであると判断されたことを条件として、ステップSj16で合算される)ときに、前記記録媒体に対する機能の設定が引継がれたことを管理する。

【0037】

このような構成によれば、記録媒体に対する機能は、記録媒体の排出を制限する機能であり、記録媒体の排出の制限が解除されたことを条件として、第1の記録媒体の残額または計数遊技媒体数が第2の記録媒体に合算される。

【0038】

50

記録媒体の排出を制限しているにも関わらず、第2の記録媒体が受け付けられ、第1の記録媒体の残額または計数遊技媒体数が第2の記録媒体に合算されたり、さらに、当該第2の記録媒体が排出されたりすると、第1の記録媒体を所有する遊技者が離席している間などに、残額または計数遊技媒体数が盗まれてしまう危険性がある。記録媒体の排出の制限が解除されなければ、第1の記録媒体の残額または計数遊技媒体数が第2の記録媒体に合算されないで、そのような危険性を回避することができる。

【0039】

(15) 上記の(1)もしくは(2)の管理装置、(3)もしくは(4)の遊技用システム、(5)から(14)のいずれかの管理装置もしくは遊技用システムにおいて、

前記遊技用装置は、さらに、

前記返却操作を受け付ける返却操作受付手段(たとえば、返却ボタン114, 752)と、

前記記録媒体の排出を制御する排出制御手段(たとえば、カードR/W187、制御ユニット181)と、

受け付けられている記録媒体の排出を確認するための確認操作を受け付ける確認操作受付手段(たとえば、タッチパネル124, タッチパネル式のディスプレイ7123)と、

前記確認操作受付手段によって前記確認操作が受け付けられたことを条件として記録媒体の排出を制御する第1返却処理、および、前記確認操作受付手段によって前記確認操作が受け付けられたことを条件とせずに記録媒体の排出を制御する第2返却処理の、いずれを実行するかを設定する返却設定手段(たとえば、カード管理コンピュータ500またはメダル貸出機100もしくはカードユニット750で設定された「確認操作が必要か否か」を記憶する制御ユニット181, カードユニットのRAM)とを備え、

前記排出制御手段は、前記返却操作受付手段によって前記返却操作が受け付けられたこと(たとえば、図51のステップS202の返却要求信号を受信したこと)に基づいて、前記返却設定手段によって実行すると設定された前記第1返却処理または前記第2返却処理を実行する(たとえば、図51のステップS204で「確認操作必要」の設定が有るか否かを判定し、設定無しならば、ステップS209で直ちにカードを返却し、設定有りならば、ステップS208で確認ボタン操作有りと判定するとステップS209でカードを返却する)。

【0040】

このような構成によれば、遊技中における遊技用記録媒体の盗難を防止するために、店員の密な監視により盗難を防止する運用を行なう遊技場、および、店員の監視負担を減らす遊技者に手間を取らせることで盗難を防止する運用を希望する遊技場の、両遊技場に対応可能とすることができる。

【0041】

(16) 上記の(15)の管理装置または遊技用システムにおいて、

前記確認操作受付手段は、前記返却操作受付手段から所定間隔離れた箇所に設けられる。

【0042】

このような構成によれば、返却操作受付手段を操作した他人が遊技者に気付かれることなく確認操作受付手段を操作することが困難なので、より有効に遊技用記録媒体の盗難を防止することができる。

【0043】

(17) 上記の(15)または(16)の管理装置または遊技用システムにおいて、

前記返却操作受付手段(たとえば、返却ボタン752)は、前記遊技機(たとえば、パチンコ遊技機701)に設けられ、

前記遊技用装置は、さらに、

前記返却操作受付手段の操作により発信される返却要求信号(たとえば、図51のステップS202)を受信する受信手段(たとえば、カードユニット750の玉貸通信部)を備え、

前記排出制御手段は、前記返却要求信号を受信したことに基づいて、前記返却設定手段によって設定されている前記第1返却処理または前記第2返却処理を実行する。

【0044】

このような構成によれば、遊技機は返却操作受付手段の操作により返却要求信号を発信するという通常の処理を行なうだけなので、該遊技機を変更する必要が無い。

【0045】

(18) 上記の(15)から(17)のいずれかの管理装置または遊技用システムにおいて、

前記返却操作受付手段(たとえば、返却ボタン752)は、前記遊技機(たとえば、パチンコ遊技機701)に設けられ、

前記遊技用装置は、さらに、

前記返却操作受付手段の操作により発信される返却要求信号(たとえば、図51のステップS202)を受信する受信手段(たとえば、カードユニット750の玉貸通信部)と、

前記返却要求信号の受信に基づいて計時を開始する計時手段(たとえば、図51のステップS205)とを備え、

前記排出制御手段は、前記返却設定手段によって前記第1返却処理を実行すると設定されている場合(たとえば、図51のステップS204でYESの場合)に、前記計時手段による計時時間が所定時間となる前に前記確認操作を受け付けたこと(たとえば、図51のステップS207でタイムアップしたと判断される前に、ステップS208で確認ボタン操作有りと判断されること)を条件として、記録媒体の排出を制御する。

【0046】

このような構成によれば、遊技機は返却操作受付手段の操作により返却要求信号を発信するという通常の処理を行なうだけなので、該遊技機を変更する必要が無いと共に、他人による遊技用記録媒体の盗難を困難にすることができる。

【0047】

(19) 上記の(15)から(18)のいずれかの管理装置または遊技用システムにおいて、

前記遊技用装置は、さらに、

前記記録媒体の排出に関する注意喚起表示を行うか否かを設定する表示設定手段(たとえば、カード管理コンピュータ500またはメダル貸出機100もしくはカードユニット750で設定された「注意喚起表示をするか否か」を記憶する制御ユニット181、カードユニットのRAM)と、

前記表示設定手段により前記注意喚起表示を行なうと設定されていること(たとえば、図50のステップS301でYESの場合)に基づいて前記注意喚起表示(たとえば、図50のD0)を行う表示手段(たとえば、液晶表示器123、タッチパネル式のディスプレイ7123)とを備える。

【0048】

このような構成によれば、第1返却処理または第2返却処理のいずれを行なうかにかかわらず、注意喚起表示を行なうことができる。

【0049】

(20) 上記の(15)から(19)のいずれかの管理装置または遊技用システムにおいて、

前記遊技用装置は、さらに、

前記返却操作受付手段によって前記返却操作が受け付けられた旨(たとえば、図51のD1)を報知する返却操作報知手段(たとえば、液晶表示器123、タッチパネル式のディスプレイ7123)を備える。

【0050】

このような構成によれば、他人が返却操作受付手段を操作した旨を遊技者が発見することができる。

10

20

30

40

50

【0051】

(21) 上記の(1)もしくは(2)の管理装置、(3)もしくは(4)の遊技用システム、(5)から(20)のいずれかの管理装置もしくは遊技用システムにおいて、
前記遊技用装置は、さらに、

前記貨幣を受付けたことに基づいて、受付けた受付価値(たとえば、受付額)を前記遊技に使用可能とする使用可能処理(たとえば、残度数記憶処理)を行なう使用可能処理手段(たとえば、図56のステップS117, ステップS108)と、

前記使用可能処理によって使用可能とされた使用可能価値(たとえば、残度数)を、前記遊技媒体の貸与に用いる使用処理(たとえば、玉貸処理)を行なう使用処理手段(たとえば、図56のステップS135)と、

前記使用可能価値から前記使用処理に用いられた使用価値を減じた前記残額を特定可能な記録媒体を排出する排出制御手段(たとえば、図56のステップS126)とを備え、

前記使用可能処理手段は、前記使用可能処理として、前記受付価値が所定価値未満であること(たとえば、図56のステップS116でNOと判断されること)を条件として、前記受付価値の全部を前記使用可能価値とする全部使用可能処理を行なう(たとえば、図56のステップS117)とともに、前記受付価値が所定価値以上であること(たとえば、図56のステップS116でYESと判断されること)を条件として、前記受付価値のうちの一部を前記使用可能価値とする一部使用可能処理を行ない(たとえば、図56のステップS118)、

前記排出制御手段は、前記返却操作を受付けたこと(たとえば、図56のステップS125でYESと判断されること)に基づいて、記録媒体を排出する一方、前記一部使用可能処理が行なわれたことに基づいて、前記返却操作を受付けることなく、前記受付価値のうちの前記使用可能価値とされなかった前記残額を特定可能な前記記録媒体を排出するための価値受付時返却処理を行なう(たとえば、図56のステップS119)。

【0052】

このような構成によれば、受付価値が所定価値以上ならば、該受付価値のうちの一部を使用可能価値とする一部使用可能処理が行なわれるとともに、受付価値のうちの使用可能価値とされなかった残額を特定可能な記録媒体を返却するための価値受付時返却処理が行なわれる。このため、残額を遊技に使用するためには記録媒体の受付が必要である。その結果、遊技への価値の使い過ぎを防止できる。

【0053】

(22) 上記の(21)の管理装置または遊技用システムにおいて、

前記所定価値は、予め設定された高額金種の貨幣(たとえば、10000円紙幣)に相当する額である。

【0054】

このような構成によれば、高額金種の貨幣を受け付けた際に、一部使用可能処理および価値受付時返却処理が行なわれる。その結果、遊技への価値の使い過ぎを防止できる。

【0055】

(23) 上記の(21)または(22)の管理装置または遊技用システムにおいて、
前記遊技用装置は、さらに、

前記使用価値の累計である累計価値を各遊技者について特定可能とするための累計価値特定処理を行なう累計価値特定処理手段(たとえば、図56のステップS136)を備える。

【0056】

このような構成によれば、使用価値の累計である累計価値に基づく各種処理を行なうことができる。

【0057】

(24) 上記の(1)もしくは(2)の管理装置、(3)もしくは(4)の遊技用システム、(5)から(20)のいずれかの管理装置もしくは遊技用システムにおいて、

前記遊技用装置は、さらに、

前記貨幣を受付けたことに基づいて、受付けた受付価値（たとえば、受付額）を前記遊技に使用可能とする使用可能処理（たとえば、残度数記憶処理）を行なう使用可能処理手段（たとえば、図５６のステップＳ１１７，ステップＳ１０８）と、

前記使用可能処理によって使用可能とされた使用可能価値（たとえば、残度数）を、前記遊技媒体の貸与に用いる使用処理手段（たとえば、玉貸処理）を行なう使用処理手段（たとえば、図５６のステップＳ１３５）と、

前記使用可能価値から前記使用処理に用いられた使用価値を減じた前記残額を特定可能な記録媒体を排出する排出制御手段（たとえば、図５６のステップＳ１２６）と、

前記使用価値の累計である累計価値を各遊技者について特定可能とするための累計価値特定処理を行なう累計価値特定処理手段（たとえば、図５６のステップＳ１３６）とを備え、

前記排出制御手段は、前記返却操作を受付けたこと（たとえば、図５６のステップＳ１２５でＹＥＳと判断されること）に基づいて、記録媒体を排出する一方、前記貨幣を受付けたこと（たとえば、図５６のステップＳ１０１でＹＥＳと判断されること）に基づいて、前記累計価値が所定価値以上であること（たとえば、図５６のステップＳ１１６’でＹＥＳと判断されること）を条件として、前記返却操作を受付けることなく、前記受付価値のうちの一部または全部を特定可能な前記記録媒体を排出するための価値受付時返却処理を行なう（たとえば、図５６のステップＳ１１９）。

【００５８】

このような構成によれば、価値を受け付けた際に、使用価値の累計である累計価値が所定価値以上ならば、受付価値のうちの一部または全部を特定可能な記録媒体を返却するための価値受付時返却処理が行なわれる。このため、該返却された価値を遊技に使用するためには記録媒体の受付が必要である。その結果、遊技への価値の使い過ぎを防止できる。

【００５９】

（２５） 上記の（２３）または（２４）の管理装置または遊技用システムにおいて、前記遊技用装置は、さらに、

前記累計価値が一定価値以上であること、前記遊技をしている時間が一定時間以上であること、または、前記遊技中に所定時間が経過したこと（たとえば、図５６のステップＳ１３１でＹＥＳと判断されること）を条件として、前記累計価値を表示する累計価値表示手段（たとえば、液晶表示器１２３、ディスプレイ７１２３、図５６のステップＳ１３２）を備える。

【００６０】

このような構成によれば、累計価値を遊技者に把握させることにより、遊技への価値の使い過ぎを防止できる。

【００６１】

（２６） 上記の（２３）から（２５）のいずれかの管理装置または遊技用システムにおいて、

前記使用処理手段は、使用操作（たとえば、貸出ボタン１１６、球貸しボタン７５１の操作）を受付けたこと（たとえば、図５６のステップＳ１２２でＹＥＳと判断されること）に基づいて、前記使用処理を行なうとともに、前記累計価値が一定価値以上であること（たとえば、図５６のステップＳ１３１でＹＥＳと判断されること）を条件として、前記使用操作を受付け、かつ、当該使用操作とは異なる特定操作（たとえば、確認ボタンの操作）をさらに受付けたこと（たとえば、図５６のステップＳ１３３でＹＥＳと判断されること）に基づいて、前記使用処理を行なう。

【００６２】

このような構成によれば、累計価値が一定価値以上ならば、使用処理を行なうための操作が増える。その結果、遊技への価値の使い過ぎを防止できる。

【００６３】

（２７） 上記の（２３）から（２６）のいずれかの管理装置または遊技用システムに

において、

前記遊技用装置は、さらに、

前記累計価値が特定価値以上であること（たとえば、図５６のステップＳ１１４でＹＥＳと判断されること）を条件として、前記貨幣の受付を禁止するための価値受付禁止処理を行なう価値受付禁止処理手段（たとえば、図５６のステップＳ１１５）を備える。

【００６４】

このような構成によれば、累計価値が特定価値以上ならば、価値の受付が禁止される。その結果、遊技への価値の使い過ぎを防止できる。

【００６５】

（２８） 上記の（２３）から（２７）のいずれかの管理装置または遊技用システムにおいて、 10

前記遊技用装置は、さらに、

前記累計価値に相当する商品を報知する商品報知手段（たとえば、液晶表示器１２３、ディスプレイ７１２３、図５６のステップＳ１３２）を備える。

【００６６】

このような構成によれば、遊技に使用した価値で買えた商品が報知される。その結果、遊技への価値の使い過ぎを防止できる。

【００６７】

（２９） 上記の（２１）から（２８）のいずれかの管理装置または遊技用システムにおいて、 20

前記使用処理手段は、使用操作（たとえば、貸出ボタン１１６、球貸しボタン７５１の操作）を受付けたことに基づいて、前記使用処理を行なうとともに、前記遊技をしている時間が一定時間以上であること、または、前記遊技中に所定時間が経過したこと（たとえば、図５６のステップＳ１３１でＹＥＳと判断されること）を条件として、前記使用操作を受付け、かつ、当該使用操作とは異なる特定操作（たとえば、確認ボタンの操作）をさらに受付けたこと（たとえば、図５６のステップＳ１３３でＹＥＳと判断されること）に基づいて、前記使用処理を行なう。

【００６８】

このような構成によれば、遊技をしている時間が一定時間以上、または、遊技中に所定時間が経過したならば、使用処理を行なうための操作が増える。その結果、遊技への価値の使い過ぎを防止できる。 30

【００６９】

（３０） 上記の（２１）から（２９）のいずれかの管理装置または遊技用システムにおいて、

前記排出制御手段は、前記価値受付時返却処理で排出した記録媒体であることを特定可能とする価値受付時返却特定処理を行ない（たとえば、図５６のステップＳ１２０）、

前記遊技用装置は、さらに、

前記価値受付時返却特定処理が行なわれた記録媒体を受付けたこと（たとえば、図５６のステップＳ１０６でＹＥＳと判断されること）に基づいて、注意を喚起する報知を行なう注意喚起報知手段（たとえば、液晶表示器１２３、ディスプレイ７１２３、図５６のステップＳ１０７）を備える。 40

【００７０】

このような構成によれば、価値受付時返却処理で返却した記録媒体を受け付けると注意を喚起する報知が行なわれる。その結果、遊技への価値の使い過ぎを防止できる。

【００７１】

（３１） 上記の（２１）から（３０）のいずれかの管理装置または遊技用システムにおいて、

各遊技者について異なる値の前記所定価値を（たとえば、所定額テーブルで）設定可能である。

【００７２】

このような構成によれば、たとえば、低所得者や使い過ぎし易い遊技者について、遊技への価値の使い過ぎを防止できる。

【0073】

(32) 上記の(1)もしくは(2)の管理装置、(3)もしくは(4)の遊技用システム、(5)から(31)のいずれかの管理装置もしくは遊技用システムにおいて、

前記遊技用装置は、さらに、

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

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

遊技媒体を計数可能な計数装置(たとえば、計数装置190)と、

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

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

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

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

【0074】

このような構成によれば、蓋体を閉鎖状態とすることで、遊技者が間違っ

【0075】

(33) 上記(32)の管理装置または遊技用システムにおいて、

前記蓋体は、

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

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

前記蓋部側壁部は、前記開口(たとえば、図9の受入部140の開口140')が前記主蓋部により閉鎖状態とされたときに、前記2つの側壁面に重畳するように設けられている(たとえば、図9(b)および図11(b)において、蓋部材160を閉鎖状態にしたときに、蓋部材160の右側の蓋部材側板160bは、導入経路カバー141の右側の側板141bに重畳され、図12(b)において、蓋部材160の左側の蓋部材側板160bは、導入経路カバー141の左側の側板141bに重畳される)。

【0076】

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

【0077】

(34) 上記(32)または(33)の管理装置または遊技用システムにおいて、

前記維持手段(たとえば、図12のネジ107とネジ挿通孔108a、108bと雌ネジ孔162/図17のネジ107'とネジ挿通孔108cと雌ネジ孔162')は、

前記蓋体を導入経路内に固定可能な固定手段（たとえば、図12のネジ107）と、
前記固定手段を固定状態または解除状態にする操作部（たとえば、ネジ107のネジ頭）とを有してなり、

前記操作部は、導入経路の外壁面のうち遊技者側以外の面である側面（たとえば、左右側面）または裏面（たとえば、背面）に配置されている（たとえば、図12において、ネジ107が挿通するネジ挿通孔108a, 108bが、受入部140における左側の側板141bに設けられ、このネジ挿通孔108a, 108bを挿通したネジ107が螺合される雌ネジ孔162を蓋部材側板160bの側面に設ける／図17において、ネジ107'が挿通するネジ挿通孔108cが、受入部140における背面側の開閉板102に設けられ、このネジ挿通孔108cを挿通したネジ107'が螺合される雌ネジ孔162'を蓋部材側板160bの先端に設ける）。 10

【0078】

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

【0079】

(35) 上記(32)から(34)のいずれかの管理装置または遊技用システムにおいて、

前記導入経路の内面には、前記開口の周囲部（たとえば、図9(a)において、導入経路カバー141における受入部140の開口140'近傍の外周面及び開閉板102における受入部140の近傍部位）の色彩よりも明度が高い高明度部（たとえば、図9(a)の高明度部109, 109'）が設けられる。 20

【0080】

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

【0081】

(36) 上記(32)から(35)のいずれかの管理装置または遊技用システムにおいて、

前記開口は、上方からの遊技媒体を受け入れ可能に上方に向けて形成され、

前記蓋体は、

前記導入経路の内側を形成する壁面のうち対向する2つの側壁面（たとえば、図9の側板141bの内面）に対して交差する軸（たとえば、図9の枢軸161）を中心に回動可能に設けられた主蓋部（たとえば、図9の蓋板160a）と、 30

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

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

前記2つの側壁面のうち、対応する遊技機側に設けられる一方の側壁面の上端は、他方の側壁面の上端よりも高く形成され（たとえば、図7および図9(a)において、左右の側板141bの上端縁の高さ位置は、それぞれ異なっており、左右の側板141bには、上下寸法Vの高低差が設けられている）、 40

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

【0082】

このような構成によれば、遊技者が遊技媒体を握って開口から遊技媒体を投入する際に、遊技媒体を握った手の小指側が他方の側壁面および他方の蓋部側壁部に邪魔されにくくなり、遊技媒体の投入作業をスムーズに行なうことができるとともに、投入された遊技媒 50

体は、高く形成された一方の側壁面および一方の蓋部側壁部に当たって導入経路内に導かれるようになるため、遊技媒体の飛散が防止される。

【0083】

(37) 上記(32)から(36)のいずれかの管理装置または遊技用システムにおいて、

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

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

【0084】

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

【0085】

(38) 上記(32)から(37)のいずれかの管理装置または遊技用システムにおいて、

前記開口の入り側には、前記計数装置（たとえば、図5の計数装置190）が遊技媒体を計数したときに発光する発光部（たとえば、図5の発光部165）が設けられている。

【0086】

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

【0087】

(39) 上記(38)の管理装置または遊技用システムにおいて、

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

【0088】

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

【0089】

(40) 上記の(1)もしくは(2)の管理装置、(3)もしくは(4)の遊技用システム、(5)から(39)のいずれかの管理装置もしくは遊技用システムにおいて、

前記遊技用装置は、さらに、

前記遊技媒体が適正であるか否かを判定する適正判定手段（たとえば、計数装置190のコントローラ190a）と、

前記適正判定手段により適正ではないと判定された遊技媒体を貯留する貯留部（たとえば、メダル貯留ボックス194）と、

前記貯留部に貯留された遊技媒体の貯留量が該遊技媒体の回収を促す第1貯留量に達したか否かを判定する第1判定手段（たとえば、図37のメダル貯留処理のS e 7において、制御ユニット181は、メダル情報（図20(c)参照）の総メダル貯留数が第1閾値（満タン）であるか否かを判定する部分）と、

10

20

30

40

50

前記第1判定手段が前記第1貯留量に達したと判定したときに前記第1貯留量に達した旨を報知する第1報知手段（たとえば、図37のメダル貯留処理のS e 9において、制御ユニット181は、状態報知ランプ111を点灯する部分）と、

前記貯留部に貯留された遊技媒体の貯留量が前記第1貯留量よりも少ない所定の第2貯留量に達しているか否かを判定する第2判定手段（たとえば、図38の締め関連処理のS f 2において、制御ユニット181は、メダル情報（図20（c）参照）の総メダル貯留数が所定枚数（第2閾値）以上であるか否かを判定する部分）と、

当該遊技場の営業終了に際して、当該遊技用装置を管理する管理装置から出力された所定の信号を受信したときに、前記第2判定手段により前記第2貯留量に達していると判定されていることを条件に、前記第2貯留量に達している旨を報知する第2報知手段（たとえば、図38の締め関連処理のS f 3において、制御ユニット181は、状態報知ランプ111を点灯するとともに、メダル管理コンピュータ550に対してメダル貯留ボックス194の不正メダルの貯留数が所定枚数（第2閾値）以上となっている旨を知らせる通知を送信する部分）とを備える。

10

【0090】

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

20

【0091】

（41） 上記（40）の管理装置を含む遊技用システムまたは遊技用システムにおいて、

遊技用システムは、

前記各遊技用装置とデータ通信可能に接続され、該各遊技用装置に対して当該遊技場の営業終了に際して所定の信号を送信する管理装置（たとえば、メダル管理コンピュータ550）を含む。

30

【0092】

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

【0093】

40

（42） 上記（40）または（41）の管理装置または遊技用システムにおいて、

前記遊技用装置は、さらに、

前記貯留部に貯留される遊技媒体数を計数する貯留媒体計数手段（たとえば、図37のメダル貯留処理のS e 4において、制御ユニット181は、メダル情報（図20（c）参照）の総メダル貯留数に1を加算する部分）と、

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

前記第1判定手段は、前記貯留媒体計数手段が計数した遊技媒体数が第1閾値に達した

50

ときに前記第1貯留量に達したと判定し（たとえば、図37のメダル貯留処理のSe7において、制御ユニット181は、メダル情報（図20（c）参照）の総メダル貯留数が第1閾値（満タン）であるか否かを判定する部分）、

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

前記遊技用装置は、さらに、

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

10

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

【0094】

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

【0095】

20

（43） 上記（40）から（42）のいずれかの管理装置または遊技用システムにおいて、

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

前記遊技用装置は、さらに、

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

30

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

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

40

【0096】

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

【0097】

（44） 上記（40）から（43）のいずれかの管理装置または遊技用システムにおいて、

前記遊技用装置は、さらに、

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

50

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

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

【００９８】

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

10

【００９９】

（４５） 上記（４０）から（４４）のいずれかの管理装置または遊技用システムにおいて、

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

、

前記計数装置は、

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

20

【０１００】

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

30

【０１０１】

（４６） 上記（４５）の管理装置または遊技用システムにおいて、

前記遊技用装置は、さらに、

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

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

40

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

前記排出処理手段は、前記記憶手段に記憶されている前記計数遊技媒体数のうち前記貯留部に貯留された遊技媒体数を特定可能な情報を記録した計数記録媒体を排出する（たとえば、図３０のＳｂ２３の返却処理において、メダル貸出機１００の制御ユニット１８１

50

は、受付中のカードがビジターカードであるか否かを判定し、ビジターカードである場合には、該ビジターカードに、カードテーブルのカード受付中遊技情報の累積不正メダル数を記録する部分）。

【0102】

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

【0103】

(47) 上記の(1)もしくは(2)の管理装置、(3)もしくは(4)の遊技用システム、(5)から(46)のいずれかの管理装置もしくは遊技用システムにおいて、

前記遊技用装置は、前記遊技機および管理装置と通信可能に接続され、

10

前記遊技用装置は、さらに、

前記遊技機により生成された情報を前記管理装置に送信する送信手段を備え、

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

【0104】

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

20

【0105】

(48) 上記の(1)もしくは(2)の管理装置、(3)もしくは(4)の遊技用システム、(5)から(47)のいずれかの管理装置もしくは遊技用システムにおいて、

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

前記遊技用装置は、さらに、

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

30

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

【0106】

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

40

【0107】

(49) 上記の(1)もしくは(2)の管理装置、(3)もしくは(4)の遊技用システム、(5)から(48)のいずれかの管理装置もしくは遊技用システムにおいて、

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

50

前記遊技用装置は、さらに、

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

【0108】

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

【図面の簡単な説明】

10

【0109】

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

【図2】スロットマシンおよびメダル貸出機を示す正面図である。

【図3】メダル貸出機の内部機構を示す左側面図である。

【図4】スロットマシンおよびメダル貸出機の要部を示す斜視図である。

【図5】メダル貸出機の前面板を開放した状態を示す斜視図である。

【図6】メダル貸出機の要部の構造を示す一部破断左側面図である。

【図7】メダル貸出機を示す要部正面図である。

【図8】図6のA-A断面図である。

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

20

【図10】計数装置の内部構造を示す斜視図である。

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

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

【図13】導入経路カバーの底部を示す縦断側面図である。

【図14】スロットマシンおよびメダル貸出機の配置状態を示す平面図である。

【図15】変形例としてのメダル貸出機を示す要部正面図である。

【図16】図15のメダル貸出機の一部縦断面図である。

30

【図17】変形例としての維持手段を示す縦断側面図である。

【図18】変形例としての維持手段を示す縦断正面図である。

【図19】メダル貸出機の構成を示すブロック図である。

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

【図21】カード管理コンピュータの構成を示すブロック図である。

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

【図23】メダル管理コンピュータの構成を示すブロック図である。

40

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

【図25】メダル管理コンピュータのユニット管理テーブルを示す図である。

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

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

【図28】メダル管理コンピュータにおける営業終了処理画面を示す図である。

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

【図30】メダル貸出機において実行される処理内容を示すフロー図である。

50

【図 3 1】メダル貸出機において実行されるカード受付け処理の処理内容を示すフロー図である。

【図 3 2】メダル貸出機において実行される発行・入金処理の処理内容を示すフロー図である。

【図 3 3】メダル貸出機において実行される返却処理の処理内容を示すフロー図である。

【図 3 4】メダル貸出機において実行されるカードロック照合処理の処理内容を示すフロー図である。

【図 3 5】メダル貸出機において実行される再プレイ処理の処理内容を示すフロー図である。

【図 3 6】メダル貸出機において実行される計数処理の処理内容を示すフロー図である。

【図 3 7】メダル貸出機において実行される不正メダル処理の処理内容を示すフロー図である。

【図 3 8】メダル貸出機において実行されるメダル貯留処理の処理内容を示すフロー図である。

【図 3 9】メダル貸出機において実行される締め関連処理の処理内容を示すフロー図である。

【図 4 0】メダル貸出機のディスプレイに表示されるメニュー画面の一例を示す表示画面図である。

【図 4 1】メダル貸出機において実行されるタッチパネル操作処理の処理内容を示すフロー図である。

【図 4 2】メダル貸出機において実行される残額取出処理の処理内容を示すフロー図である。

【図 4 3】メダル貸出機において実行されるカード後挿入処理の処理内容を示すフロー図である。

【図 4 4】メダル貸出機において実行されるカードロック処理の処理内容を示すフロー図である。

【図 4 5】メダル貸出機において実行される持玉分割処理の処理内容を示すフロー図である。

【図 4 6】第 2 の実施の形態におけるパチンコ遊技機およびカードユニットを示す正面図である。

【図 4 7】第 2 の実施の形態におけるパチンコ遊技機およびカードユニットの構成を示すブロック図である。

【図 4 8】第 3 の実施の形態におけるカードユニットが行なう玉貸指令処理においてパチンコ機との間で送受される信号の一例を表す図である。

【図 4 9】第 3 の実施の形態におけるカード管理コンピュータのディスプレイに表示される設定画面の一例を表す図である。

【図 5 0】第 3 の実施の形態におけるカードユニットが行なう注意喚起表示処理の一例を表すフローチャートである。

【図 5 1】第 3 の実施の形態におけるカードユニットが行なう返却処理の一例を表すフローチャートである。

【図 5 2】第 4 の実施の形態におけるカードユニットが記憶している所定額テーブルの一例を表す図である。

【図 5 3】第 4 の実施の形態におけるカードユニットが記憶している表示基準額対応商品テーブルの一例を表す図である。

【図 5 4】第 4 の実施の形態におけるカード管理コンピュータが記憶しているカード D B の一例を表す図である。

【図 5 5】第 4 の実施の形態におけるホールコンピュータが記憶している遊技者 D B の一例を表す図である。

【図 5 6】第 4 の実施の形態におけるカードユニットが行なう処理の一例を表すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 5 7】第 5 の実施の形態における封入式遊技機の認証の概略を示すブロック図である。

【図 5 8】第 5 の実施の形態における挿入したカードのプリペイド残額から玉貸したときのカードユニットとパチンコ機との処理の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0110】

〔第 1 の実施の形態〕

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

【0111】

スロットマシン 1 は、遊技場内に複数配置される各遊技島（図示略）に並設される遊技機である。メダル貸出機 100 は、スロットマシン 1 の所定側の側方位置に該スロットマシン 1 に対して 1 対 1 に対応設置され、主に会員登録をしていない一般の遊技者を対象として発行される遊技用記録媒体であるプリペイド機能を備えるビジターカード（計数記録媒体）や、該遊技機に会員登録した会員遊技者に対して発行される遊技用記録媒体である会員カード（計数記録媒体）を受付けて、遊技機における遊技に使用される遊技媒体であるメダルを貸し出すための処理や、対応するスロットマシン 1 における遊技にて獲得されたメダルを計数するとともに、該計数済みのメダル数の範囲内のメダルの払出し（返却）を行なう本発明の遊技用装置である。カード管理コンピュータ 500 は、メダル貸出機 100 にて使用されるビジターカードや会員カード並びにメダル貸出機 100 の管理等を行なう。メダル管理コンピュータ 550 は、各メダル貸出機 100 において計数された計数済メダル数の管理や、会員カードを所持する会員遊技者が再度の遊技に使用可能に所有する貯蓄メダル数やビジターカードに記録された持ちメダル数の管理を行なう本発明の管理装置である。ホールコンピュータ 540 は、遊技場内に設置された各スロットマシン 1 の台データ等の遊技情報を管理する。

【0112】

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

【0113】

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

【0114】

尚、本実施の形態のカード管理コンピュータ 500 は、上述したように、各会員カード

並びに各ビジターカードに残存するプリペイド残額（遊技用価値）を管理しているとともに、通信回線 8 1 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 8 2 と双方向のデータ通信を実行できるように接続されていて、これら管理サーバ 8 2 に対してカード管理コンピュータ 5 0 0 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 8 2 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。

【0115】

また、本実施の形態のホールコンピュータ 5 4 0 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 2 1 が接続されており、該監視カメラシステム 2 1 にて撮像された遊技場内の監視画像が、各スロットマシン 1 の台データ等とともに記憶、管理されるようになっている。更に、本実施の形態のホールコンピュータ 5 4 0 には、遊技場の店員が使用するインカム 9 を制御する無線放送システム 2 0 が接続されており、ホールコンピュータ 5 4 0 は、無線放送システム 2 0 を介して店員のインカム 9 に対し、自動音声メッセージを送信することができる。

【0116】

次に、遊技機の一例であるスロットマシンおよび遊技用装置の一例であるメダル貸出機について説明する。図 2 は、スロットマシン 1 およびメダル貸出機を示す正面図である。図 3 は、メダル貸出機の内部機構を示す左側面図である。図 4 は、スロットマシンおよびメダル貸出機の要部を示す斜視図である。図 5 は、メダル貸出機の前面板を開放した状態を示す斜視図である。図 6 は、メダル貸出機の要部の構造を示す一部破断左側面図である。図 7 は、メダル貸出機を示す要部正面図である。図 8 は、図 6 の A-A 断面図である。図 9 は、(a) は開放状態の受入部を示す斜視図、(b) は閉鎖状態の受入部を示す斜視図である。図 1 1 は、(a) は開放状態の受入部を示す縦断側面図、(b) は閉鎖状態の受入部を示す縦断側面図である。図 1 2 は、(a) は開放状態の受入部を示す側面図および受入部の a-a 断面図、(b) は閉鎖状態の受入部を示す側面図および受入部の b-b 断面図である。図 1 3 は、導入経路カバーの底部を示す縦断側面図である。図 1 4 は、スロットマシンおよびメダル貸出機の配置状態を示す平面図である。

【0117】

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

【0118】

スロットマシン 1 においてゲーム（遊技）を行なう場合には、まず、円盤状の遊技媒体の一例であるメダル M をメダル投入部 4 から投入するか、あるいはクレジットを使用して賭数を設定する。クレジットを使用するには MAX BET スイッチ 6 を操作すれば良い。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、入賞ライン L 1 ~ L 5 が有効となり、スタートスイッチ 7 の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。本実施の形態では、規定数の賭数として遊技状態に関わらず 3 枚が定められて規定数の賭数が設定されると入賞ライン L 1 ~ L 5 が有効となる。尚、遊技状態に対応する規定数のうち最大数を超えてメダル M が投入された場合には、その分はクレジットに加算される。

【0119】

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

【0120】

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

【0121】

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

10

【0122】

次に、メダル貸出機100について説明すると、メダル貸出機100は、スロットマシン1に1対1に対応するように設けられている。尚、本実施の形態では、1台のスロットマシン1に対応するメダル貸出機100が、該スロットマシン1の右側に配置されている。また、本実施の形態では、メダル貸出機100はスロットマシン1に1対1に対応するように設けられているが、たとえば、メダル貸出機100を2台のスロットマシン1, 1の間に2対1に対応するように設け、1台のメダル貸出機100を左右2台のスロットマシン1, 1により共用してもよい。

20

【0123】

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

30

【0124】

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

40

【0125】

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

【0126】

50

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

【0127】

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

【0128】

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、発行されるとともに、メダル貸出機100においても発行される。

【0129】

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

【0130】

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

【0131】

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

【0132】

これら各種操作部の下方位置には、貸出メダル貯留部183にメダルMを補給する際に開閉板102の一部を開放するためのメダル補給扉130が、下辺を回動軸として開閉可

10

20

30

40

50

能に設けられている。このメダル補給扉130は、遊技場の店員等が携帯する所定の鍵（図示略）をメダル補給扉鍵131に差し込まない限り開放できないようになっている。

【0133】

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

【0134】

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

【0135】

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

【0136】

紙幣識別ユニット180の下方位置には、カード挿入口112に対応する位置に内蔵される内部カードリーダーライタ（図示略）、該メダル貸出機100を構成する各部と接続しやすく該メダル貸出機100の動作を制御する制御ユニット181、回収したビジターカードを貯留するカードストック部（図示略）等が一体に組み付けられた制御ユニット181が配設されている。尚、制御ユニット181は、メダル補給扉130を開放することにより前方に引き出し可能に設けられており、筐体101から引き出してメンテナンス等を実施できるようになっている。

【0137】

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

【0138】

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

【0139】

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

10

20

30

40

50

【0140】

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

10

【0141】

そして、計数装置190のコントローラ190a（適正判定手段）は、メダル撮影カメラ190cにより撮影したメダル画像に基づいて、メダルMの真贋（正規メダルか不正メダルか）を瞬時に判定し、その判定結果であるメダル判定情報を制御ユニット181に送信するとともに、メダルMの流路を流路切換器190dにより切り換えて、正規メダルMは、正規メダルMとして計数されて排出口192に向けて流し、不正メダルMは、不正メダルと計数されて計数装置190にセットされたメダル貯留ボックス194に向けて流すようになっている。このように不正メダルは、計数された後に排出口192から排出されずに、メダル貯留ボックス194内に貯留されるようになっており、非正規メダルが循環して再使用されてしまうことが防止されている。このように、計数装置190に導入されたメダルMは、その真贋が判定され、かつ計数されるようになっている。また、排出口192から排出されたメダルMは、筐体101の下面に形成された開口を介して図示しない遊技機設置島内に排出され、該遊技機設置島内に設けられた回収装置（図示略）に回収されるようになっている。

20

【0142】

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

30

【0143】

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

【0144】

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

40

【0145】

更に、計数装置190に対して正規に使用されるメダルの識別情報を登録する際には、所定のメダル登録モードにおいて、計数装置190に100枚程度の正規メダルを投入し、メダル撮影カメラ190cにて撮影させて、正規メダルの画像情報をメモリ190b（図19参照）に登録させる。そして、計数装置190は、メモリ190bに記憶された正規メダルの画像と判定対象となっているメダルの画像とを比較して真贋を判定するように

50

なっている。尚、前述した自店の他の領域の遊技島のメダル（自店メダル）を登録する場合も同様に、予め自店メダルを計数装置 190 に 100 枚程度投入して、自店メダルの画像をメモリ 190b に登録させる。

【0146】

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

【0147】

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

【0148】

また、1 台のメダル貸出機 100 の計数装置 190 において登録した正規メダルまたは自店メダルの画像情報をメダル管理コンピュータ 550 に送信し、これらの画像情報を、メダル管理コンピュータ 550 を介して他の複数のメダル貸出機 100 に送信することで、各メダル貸出機 100 の計数装置 190 に正規メダルまたは自店メダルの画像情報を登録させるようにしてもよい。このようにすることで、特に、多数のメダル貸出機 100 が設置されているような場合に、正規メダルまたは自店メダルの画像情報の登録作業が容易に行なえる。更に、メダル管理コンピュータ 550 において、正規メダルおよび自店メダルの設定を適宜変更することもできる（遊技媒体種別設定手段）。

【0149】

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

【0150】

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

【0151】

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

【0152】

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

【0153】

図 2 に示すように、遊技者がスロットマシン 1 にて遊技を行なう場合、紙幣挿入口 110 に紙幣を挿入することで、1000 円分のメダル M（たとえば、50 枚）が払出装置 182 から排出され、ノズル 150 を介してスロットマシン 1 の下皿 5 に払い出されるため

10

20

30

40

50

、これを使用して遊技を行なうことができる。また、高額紙幣（２０００円、５０００円、１００００円）が挿入された場合は、受付中のビジターカードがなければ、１０００円分のメダルＭが払い出され、残額は新たに発行されるビジターカードに記録され、受付中のビジターカードまたは会員カードがある場合には、該受付金額が受付中のビジターカードまたは会員カードの残額に加算更新される。また、受付中のビジターカードまたは会員カードに１０００円分以上のカード残額がある場合は、貸出ボタン１１６を押圧することで１０００円分のメダルＭ（たとえば、５０枚）が払出装置１８２から払い出され、残額が減算更新される。また、受付中の会員カードまたはビジターカードに所定数以上の持ちメダルまたは貯蓄メダルがある場合には、暗証番号による認証がＯＫであることを条件に、再プレイボタン１２１を押圧することで１０００円分のメダルＭ（たと

10

【０１５４】

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

20

【０１５５】

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

【０１５６】

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

30

【０１５７】

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

40

【０１５８】

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

【０１５９】

開閉板１０２は、図４および図５に示すように、前面板１０２ａと、該前面板１０２ａの左右側辺から後側に屈曲形成された屈曲片１０２ｂと、から平面視後向きコ字形に形成され、筐体１０１の前面下部に形成される開口を閉塞したときに、左右の屈曲片１０２ｂ

50

が筐体101の左右側板の前端内側に嵌合されるようになっている。また、本実施の形態では、屈曲片102bの上下に設けられた係止溝103を筐体101の側板内面に突設された係止ピン104に係止することで閉鎖位置に取り付けられている。

【0160】

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

【0161】

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

【0162】

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

【0163】

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

【0164】

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

【0165】

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

【0166】

このように、導入経路カバー141が開閉板102の前面に取り付けられることで、導入経路カバー141の背面開口が開閉板102により閉鎖され、受入部140にて受け入

10

20

30

40

50

れたメダルMを計数装置190の導入口142に導入させる上下方向に延びるメダルMの導入経路Kが構成される。

【0167】

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

【0168】

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

【0169】

ノズル150は、払出装置182の前面から後挿通孔143bおよび前挿通孔143aを挿通する基部151と、該基部151に連設され前挿通孔143aから遊技者側に向けて突出するように延設される突出部152と、を含み、基部151は変形不能に形成され、突出部152は該基部151に対し少なくともスロットマシン1側に変形可能に形成されている。

【0170】

具体的には、基部151は、四角筒状に形成され、メダル排出口182aから前方に向けて下方に傾斜するように、開閉板102の背面にネジ（図示略）等により固設されている。取り付けられた状態において、後端開口はメダル排出口182aを覆うように配置され、後挿通孔143bおよび前挿通孔143aを挿通して先端が前方に突出される。

【0171】

突出部152は、上向きコ字形をなす複数の樋部材152aが互いにユニバーサルジョイント（自在継手）により上下および左右方向に回動可能に接続されてなり、後側の樋部材152aは基部151の前端にユニバーサルジョイント（自在継手）により上下および左右方向に回動可能に接続されている。すなわち、基部151は、導入経路カバー141の長手方向、つまり、メダルMの移動（落下）方向に対して交差する前後方向に向けて延設された状態で固定されているのに対し、この基部151の先端に接続された突出部152は、左右方向（図2参照）および上下方向（図3参照）に回動（変形）可能とされている。

【0172】

このように、導入経路カバー141内を挿通する基部151は変形不能であることで、メダルMの落下を妨げることがないとともに、突出部152はスロットマシン1側に変形させることができることで、払い出されたメダルMをスロットマシン1に直接誘導させることが可能となるため、使い勝手が向上する。

【0173】

図8に示すように、受入部140の間口140aに投入されたメダルMは、受入部140により導入経路カバー141内に誘導され、導入経路カバー141および開閉板102からなる導入経路K内を下方に向けて落下していく。落下途中において、前後方向を向く棒状部材146a～146cにメダルMが衝突することで、メダルMの姿勢が、表裏面が左右側板141b側を向く横向き姿勢に変更される。

【0174】

そして、図8に示すように、前挿通孔143aの上方位置には、上方から落下してくる

10

20

30

40

50

メダルMをノズル150の左側方に誘導して該ノズル150に衝突しないように迂回させる保護部材145が設けられている。この保護部材145は、右側から左側に向けて下方に傾斜する誘導傾斜面145bを有し、かつ、ノズル150を取り囲むように形成されている。このようにノズル150を前後方向に挿通するための前挿通孔143aおよび後挿通孔143bは、左右幅方向の一端側（本実施の形態では右側）に偏って形成される。尚、ノズル150を避けるように形成される幅狭経路K1は、左側でなく右側に形成されるようにしてもよい。

【0175】

また、前記実施の形態では、ノズル150の基部151は、前挿通孔143aよりも前方に突出され、該前挿通孔143aよりも前方位置にて突出部152が回動可能に接続されていたが、導入経路K内において基部151に対し回動可能に接続されていてもよい。この場合、突出部152Aの移動を許容できるように前挿通孔143aを大きくする必要があるが、その隙間からメダルMが流出する虞があるため、保護部材145によりノズル150を取り囲むようにすればよい。

10

【0176】

また、このように保護部材145によりノズル150の周囲を筒状に取り囲むことで、保護部材145内にメダルMが進入してくることがないので、ノズル150の突出部152Aを基部151に対して回動可能に設けても、メダルMの落下に悪影響が及ぶことがない。

【0177】

20

次に、遊技者により投入されたメダルMを受け入れる受入部140について詳述する。図4に示すように、この受入部140は、導入経路カバー141の上端に設けられて上方に開口するようになっている。また、図9(a)に示すように、受入部140は、前述した導入経路カバー141を構成する前面板141aと、この前面板141aの側辺に設けられる側板141bと、導入経路カバー141が取り付けられる開閉板102と、により形成されている。

【0178】

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

30

【0179】

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

40

【0180】

また、蓋部材160の左右の蓋部材側板160bは、導入経路カバー141における左右の側板141bの前部側に設けられた枢軸孔149に対して枢支される枢軸161を有しており、この枢軸161を軸心として蓋部材160が前後方向に回動可能に取り付けられている。そして、蓋部材160は、枢軸161を軸心として回動されることで、受入部140を開放する開放位置と（図9(a)、図11(a)、図12(a)参照）、受入部

50

140を閉鎖する閉鎖位置と（図9（b），図11（b），図12（b）参照）で変位可能となっている。尚、蓋部材160は、開放位置において蓋板160aの前面側が前述の導入経路カバー141の前面板141aの上端縁に当接されることで、所定の開放角度に維持されるようになっている。

【0181】

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

【0182】

また、導入経路カバー141の右側の側板141bの上端縁の湾曲形状と、蓋部材160の右側の蓋部材側板160bの上端縁の湾曲形状は、略同一をなしており、蓋部材160の開放状態では、受入部140の右側の側板141b、160bに湾曲した大きな凹みが形成される。この凹みは、導入経路カバー141の右側の側板141bと蓋部材160の右側の蓋部材側板160bとの間の継ぎ目の位置（図9（a）中において側板141bと蓋部材側板160bとが重なる位置）に段差が生じないように、蓋部材160の開放状態で、導入経路カバー141の右側の側板141bの上端縁と蓋部材160の右側の蓋部材側板160bの上端縁とが連続する湾曲形状に形成される。すなわち、導入経路カバー141の右側の側板141bにおいて、枢軸孔149から側板141bの継ぎ目の位置の上端縁までの距離と、蓋部材160の右側の蓋部材側板160bにおいて、枢軸161から蓋部材側板160bの継ぎ目の位置の上端縁までの距離と、が略同一距離となっている。

【0183】

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

【0184】

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

【0185】

尚、本実施の形態では、左側の側板141b、160bが高く形成されるとともに、右

10

20

30

40

50

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

【0186】

10

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

【0187】

また、図9(b)および図11(b)に示すように、右側の蓋部材側板160bにおいて、蓋部材160を閉鎖状態にしたときに、右側の蓋部材側板160bの上端縁となる部位（開放状態における右側の蓋部材側板160bの下端縁）は、凹むように湾曲されて形成されている。そして、導入経路カバー141の右側の側板141bの上端縁の湾曲形状と、蓋部材160の右側の蓋部材側板160bの上端縁の湾曲形状は、略同一をなしており、閉鎖状態にしたときに、この蓋部材側板160bの上端縁と導入経路カバー141の右側の側板141bの上端縁とが略面一をなすように、両側板141b, 160bが重なるようになっている。つまり蓋部材160の右側の蓋部材側板160bは、導入経路カバー141の右側の側板141bに重畳されて覆われるようになっている。

20

【0188】

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

30

【0189】

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

40

【0190】

また、蓋部材160が閉鎖状態のときには、蓋部材側板160bの雌ネジ孔162が、

50

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

【0191】

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

【0192】

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

【0193】

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

【0194】

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

【0195】

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

【0196】

また、本実施の形態では、蓋部材160を開放状態または閉鎖状態に維持する維持手段としてのネジ107が受入部140の左側、つまりスロットマシン1が配置されている側からドライバーD等の工具により操作可能となっており、このネジ107による蓋部材1

60の維持状態を受入部140の正面側（遊技者側）から解除操作することが困難に設けられている。そのため、遊技者等により蓋部材160の閉鎖状態が故意に解除されることを困難とすることができる。

【0197】

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

【0198】

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

【0199】

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

【0200】

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

【0201】

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

【0202】

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

【0203】

また、図9（b）に示すように、蓋部材160を閉鎖状態にすると、発光部165が蓋部材160により隠蔽されるようになっている。尚、前述した高明度部109、109'も蓋部材160により隠蔽されるようになっている。このようにすることで、受入部140を使用しないとき、つまり計数装置190を使用しないときには、発光部165および高明度部109、109'を蓋部材160により保護することができ、発光部165および高明度部109、109'が汚れたり埃が付着したりすることを防止できる。更に、高

10

20

30

40

50

明度部109, 109'が隠蔽されて受入部140が目立たないようにできる。また、たとえば、メダル貸出機100の移動作業や設置作業の際に蓋部材160を閉鎖状態とすることで、作業中に発光部165に他の部材が当たって破損したり疵ついたりすることを防止でき、更に、高明度部109, 109'を構成する塗料等に疵や汚れが着いて見栄えが悪くなることを防止できる。

【0204】

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

10

【0205】

また、上方側の傾斜板141c'には、前部側の領域にパンチング穴148'が設けられ、下方側の傾斜板141cには、後部側の領域にパンチング穴148が設けられている。そして、これら各傾斜板141c, 141c'においてパンチング穴148, 148'が形成された領域が上下に重ならないようになっていることで、各傾斜板141c, 141c'のパンチング穴148, 148'が上下(鉛直方向)に重ならないように配置されている。このようにすることで、遊技者が、傾斜板141cのパンチング穴148から棒状部材または針金等の線状部材を計数装置190に向かって挿入しようとしても、これらの部材の挿入を阻止することができる。

20

【0206】

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

30

【0207】

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

【0208】

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

40

【0209】

尚、遊技店において計数装置190を用いる運用形態から計数装置190を用いない運用形態に変更する場合とは、たとえば、メダル貸出機100を設置した後に、メダル貯留

50

箱（いわゆるドル箱）を用いる営業形態に変更した場合や、特定のメダル貸出機１００が故障して一時的に使用中止する場合などが考えられる。

【０２１０】

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

【０２１１】

また、本実施の形態では、蓋部材１６０が受入部１４０内に向かって折り畳まれるようにして閉鎖状態となるため、開放状態では、受入部１４０から蓋部材１６０が前方へ突出されることなく、かつ開放状態で略漏斗状をなす間口１４０aを、閉鎖状態では、無くすることができるようになり、この間口１４０aに遊技者が間違えてメダルM（遊技媒体）を投入してしまったり、故意にゴミ等を投入することを防止できる。

【０２１２】

また、前記実施の形態では、受入部１４０が開閉板１０２の前面側に突出するように設けられた前面板１４１aと側板１４１bとにより形成された上方に開口するメダル投入口となっているが、この受入部１４０の形状はこれに限られることなく、たとえば、前述の下辺を中心として開閉可能に設けられたメダル補給扉１３０と同様に、閉鎖状態では、開閉板１０２と面一をなす漏斗状の開閉蓋部材を設け、この開閉蓋部材の下片を中心として前後方向に開閉されるようにし、開放された状態では、上方に開口するメダル投入口となる形態に受入部を形成してもよい。尚、この場合には、開閉板１０２に形成される開口が本発明における受入部の開口をなし、この開閉板１０２の開口からメダル貸出機１００の内部側に形成されるメダル通路が本発明における導入経路をなす。

【０２１３】

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

【０２１４】

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

【０２１５】

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

【０２１６】

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

【0217】

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

【0218】

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

10

【0219】

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

20

【0220】

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

【0221】

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

30

【0222】

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

【0223】

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

40

【0224】

また、導入経路カバー141の内部におけるノズル150よりも上方の所定箇所には、受入部140にて受け入れられたメダルMの姿勢を、該メダルMの表裏面がメダルMの導入方向(上下方向)に対し交差する方向(前後方向)に沿う横向き姿勢に変更させる棒状部材146a~146cが設けられていることで受入部140にて受け入れられて落下するメダルMの姿勢が、ノズル150よりも上方位置にいて横向き姿勢に変更されることで、メダルMが幅狭経路K1を通過しやすくなるばかりか、導入口142に到達するまでにメダルMの姿勢が揃い、整列された状態で計数装置190に導入されるため、計数装置1

50

90でのメダル詰まりの発生を抑制できる。

【0225】

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

【0226】

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

【0227】

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

【0228】

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

【0229】

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

【0230】

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

【0231】

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

【0232】

ここで、導入経路Kの左右幅L20に対し、ノズル150を保護する保護部材145Aの左右幅L21は約半分を占めている（ $L21 = 2 / L20$ ）。尚、導入経路Kの前後幅L10（図6参照）はメダルMの直径2Rよりも幅広とされている（ $L10 > 2R$ ）。そして、ノズル150および保護部材145Aは、導入経路Kの左右方向の略中央位置に配置されていることで、導入経路Kは二股状に分かれ、ノズル150および保護部材145Aの左右側に幅狭経路K2、K2が形成される。この幅狭経路K2の左右幅L22は、メ

ダルMの直径2Rよりも幅広とされているため(L22>2R)、メダルMが詰まることはないが、この幅狭経路K2、K2よりも上方位で棒状部材146a~146cにより姿勢変更されているため、スムーズに通過される。

【0233】

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

【0234】

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

【0235】

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

【0236】

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

【0237】

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

【0238】

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

10

20

30

40

50

は、外方からドライバーD等の工具を係合孔部173に挿入して、係合凸部172をバネ171の付勢力に抗して凹部170内に没入させ、蓋部材160を移動させるようにする。

【0239】

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

10

【0240】

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

20

【0241】

図19は、本実施の形態のメダル貸出機100の構成を示すブロック図である。本実施の形態の制御ユニット181は、制御プログラムを実行可能な中央演算処理回路(CPU)181aや、内部カードリーダーライタ187に受け付け中のビジーカードや会員カードの(会員)カードID並びにプリペイド残額や、持ちメダル数、貯蓄メダル数、来店ポイント数、対応するスロットマシン1の台データ、遊技中の会員の遊技情報等の各種のデータを記憶可能なRAM181bや、中央演算処理回路(CPU)181aが実行する制御プログラムや、当該メダル貸出機100の装置IDを含む設定情報を書き換え記憶可能な不揮発性メモリであるEEPROM181cや、その時点の時刻情報やカレンダー情報等を出力可能なリアルタイムクロック(RTC)181dを含み、RAM181bは図示しない電池によりバックアップされており、電源が遮断されても、所定期間において記憶されているデータが保持される。また、制御ユニット181は、通信部184並びに前述したHUB70を介して各種コンピュータとの双方向のデータ通信が可能とされている。

30

【0242】

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

40

【0243】

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

50

操作されるようになっている。

【0244】

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

【0245】

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

10

【0246】

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

20

【0247】

本実施の形態のRAM181bに記憶されているカードテーブルには、図20(a)に示すように、カードリーダーライタ187に挿入されたビジターカードや会員カードから読み出した(会員)カードIDと、会員ID(会員カードのみ)と、暗証番号(会員カードのみ)と、(会員)カードID並びにプリペイド残額データに基づくプリペイド残額と、カードIDから特定される持ちメダル数と、(会員)カードIDと会員IDから特定される貯蓄メダル数(会員のみのみ)と、会員IDから特定される来店ポイント数(会員のみのみ)と、当該カードが入金残額対応カードであるか否かを示す入金残額対応フラグと、当該カードに対するカードロック機能が有効か無効かを示すカードロック有効フラグと、盗難カード制限機能において当該カードが盗難された旨の登録がされたカードであるか否かを示す盗難カードフラグと、当該カードに対する遊技履歴集計機能の履歴集計処理で集計されている本日の大当たり回数と、当該カードに対する少量貸し機能が有効か無効かを示す少量貸し有効フラグが記憶される。

30

【0248】

入金残額対応カードとは、後述する図40の「残額取出」ボタンが操作されることで図41のステップSg11で実行される図42のステップSh15で排出される会員カードまたはビジターカードであり、入金残額対応カードの旨が対応付けられる。

【0249】

カードロック機能とは、暗証番号の入力が無い限り、当該カードを返却や、カードロック機能の有効から無効への切替えなどができないようにする機能である。なお、本実施の形態においては、カードロック機能が有効とされている場合は、暗証番号の入力が無い限り、後述する持玉分割機能およびカード後挿入機能も実行できないようにされる。しかし、これに限定されず、カードロック機能が有効である場合に実行が制限される機能は、いずれの機能であってもよい。

40

【0250】

盗難カード制限機能とは、盗難されたカードを登録しておくことで、盗難カードが使用できないように制限する機能である。盗難カードの登録については、次のように行なわれる。

【0251】

50

たとえば、カード管理コンピュータ500でメダル貸出機100の装置IDおよび当該カードを使用していた時間などが入力されることで、メダル管理コンピュータ550の図25のユニット管理テーブルなどで受け付けられていたカードIDなどが検索されて、図22の会員カードテーブルまたはビジターカードテーブルに、当該カードIDの盗難カードフラグがオン状態として登録される。

【0252】

または、盗難された直後に、店員がリモコンでカードが盗難された旨をメダル貸出機100に入力することで、図22の会員カードテーブルまたはビジターカードテーブルの、直前に使用されていたカードのカードIDに対応する盗難カードフラグがオン状態として登録される。

10

【0253】

遊技履歴集計機能とは、当該カードのカードIDに対応付けて、遊技の履歴（たとえば、大当たり回数、大当たり間変動回数、リーチ回数など）を集計する機能である。少量貸し機能とは、通常の貸出単位額分よりも小額の金額分のメダルを貸出す機能であり、たとえば、通常は1000円単位でメダルを貸出すが、少量貸し機能で1000円以下の設定した金額、たとえば、100円単位での貸出しが可能となる。

【0254】

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

20

【0255】

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

30

【0256】

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

40

【0257】

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

【0258】

次に、本実施の形態のカード管理コンピュータ500について、図21に基づき説明する。まず、本実施の形態に用いたカード管理コンピュータ500は、図21に示すように、コンピュータ内部にてデータの送受を行なうデータバス501に、該カード管理コンピュータ500が実行する各種処理を行なうCPU502、ワークメモリ等として使用されるRAM503、時刻情報やカレンダー情報を出力するRTC504、ハードディスク等か

50

らなる記憶装置 505、キーボードやマウス等の入力装置 506、各種の画面を表示出力する表示装置 507、各種情報をプリント出力するプリンタ 508、ローカルエリアネットワーク（LAN）に接続されたメダル貸出機 100（制御ユニット 181）やカード発行・入金機等の各装置とのデータ通信を行なう通信部 509、カード会社に設置された管理サーバ 82 とのデータ通信を行なうデジタルサービスユニット（DSU） 510 が接続された通常のコンピュータである。

【0259】

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

10

【0260】

会員カードテーブルには、図 22（a）に示すように、各会員カードを個々に識別可能な会員カード ID に対応付けて、当該会員カードの発行を受けた会員遊技者の会員 ID と、プリペイド残額と、当該会員カードが使用不可であるか否かを示す使用不可フラグと、当該会員カードが入金残額対応カードであるか否かを示す入金残額対応フラグと、カードロック機能等に用いられる暗証番号と、当該カードに対するカードロック機能が有効か無効かを示すカードロック有効フラグと、盗難カード制限機能において当該カードが盗難された旨の登録がされたカードであるか否かを示す盗難カードフラグとが記憶されている。これにより、会員カードに記憶されている会員カード ID 若しくは会員 ID から、プリペイド残額、当該会員カードの使用可否、当該会員カードが入金残額対応カードであるか否か、暗証番号、カードロック機能が有効か無効か、および、盗難カードである旨の登録がされたカードであるか否かを特定できるようになっている。本実施の形態においては会員カードの暗証番号は、会員カードの発行時に、予め設定される。

20

【0261】

また、ビジターカードテーブルには、図 22（b）に示すように、各ビジターカードを個々に識別可能なカード ID に対応付けて、当該ビジターカードの状況（利用中であるか保管中であるか）と、当該会員カードまたはビジターカードが発行された最新の日時である最新発行日時と、プリペイド残額と、当該カードが使用不可であるか否かを示す使用不可フラグと、当該会員カードが入金残額対応カードであるか否かを示す入金残額対応フラグと、当該カードに対するカードロック機能が有効か無効かを示すカードロック有効フラグと、カードロック機能等に用いられる暗証番号と、盗難カード制限機能において当該カードが盗難された旨の登録がされたカードであるか否かを示す盗難カードフラグとが記憶されている。これにより、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、当該ビジターカードの使用可否、当該会員カードが入金残額対応カードであるか否か、最新発行日時、カードロック機能が有効か無効か、暗証番号、および、盗難カードである旨の登録がされたカードであるか否かを特定できるようになっている。

30

【0262】

本実施の形態のカード管理コンピュータ 500（CPU 502）は、メダル貸出機 100 における会員カードまたはビジターカードの受付に応じて各メダル貸出機 100 から送信される、該メダル貸出機 100 の装置 ID 並びに該受付けた会員カードまたはビジターカードから読み出した（会員）カード ID 並びにプリペイド残額を含むカード受け通知の受信に応じて、該会員カードまたはビジターカードの使用の可否を判定してメダル貸出機 100 に返信するカード受け処理を実行する。

40

【0263】

また、本実施の形態のカード管理コンピュータ 500（CPU 502）は、メダル貸出機 100 における貸出処理の実行に伴い送信される貸出完了通知の受信に応じて、該受信した貸出完了通知に含まれる（会員）カード ID に対応して会員カードテーブル若しくはビジターカードテーブルに記憶されているプリペイド残額から、該貸出完了通知に含まれ

50

る税込使用額を減算更新する減算更新処理を行なう。

【0264】

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

【0265】

次に、本実施の形態のメダル管理コンピュータ550について、図23に基づき説明する。まず、本実施の形態に用いたメダル管理コンピュータ550は、図23に示すように、コンピュータ内部にてデータの送受を行なうデータバス551に、該メダル管理コンピュータ550が実行する各種処理を行なう中央演算処理装置（CPU）552、ワークメモリ等として使用されるRAM553、時刻情報やカレンダー情報を出力するリアルタイムクロック（RTC）554、ハードディスク等からなる記憶装置555、キーボードやマウス等の入力装置556、各種の画面を表示出力する表示装置557、各種情報をプリント出力するプリンタ558、ローカルエリアネットワーク（LAN）に接続されたメダル貸出機100とのデータ通信を行なう通信部559が接続された通常のコンピュータである。

【0266】

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

【0267】

会員貯蓄管理テーブルには、図24（a）に示すように、各会員カードIDに対応付けて、当該会員カードの発行を受けた会員遊技者を個々に識別可能な会員識別情報である会員IDと、当該会員遊技者がその営業当日において獲得した獲得メダル数の合計であって遊技や景品交換に未使用のメダル数である持ちメダル数と、当該会員遊技者がその営業当日において獲得した獲得メダル数の合計であって遊技や景品交換に未使用のメダル数である貯蓄メダル数と、当該カードに対する遊技履歴集計機能の履歴集計処理で集計されている本日の大当たり回数とが記憶されている。これにより、会員カードに記憶されているカードID若しくは会員IDから、当該会員遊技者が所有する持ちメダル数、貯蓄メダル数および本日の大当たり回数を特定できるようになっている。

【0268】

尚、会員貯蓄管理テーブルに管理されている持ちメダル数は、その営業当日のみ持ちメダル数として管理されており、営業終了後の締め処理において会員貯蓄管理テーブルに存在する持ちメダル数は、貯蓄メダル数に加算更新された後、全てリセットされる。また、会員貯蓄管理テーブルに管理されている大当たり回数は、営業終了後に、図26（b）の会員別遊技履歴テーブルの累計大当たり回数に加算更新された後、リセットされる。

【0269】

また、ビジター貯蓄管理テーブルには、図24（b）に示すように、各ビジターカードを個々に識別可能なカードIDに対応付けて、当該ビジターカードの最新発行日時と、該

ビジターカードを所持する遊技者がその営業当日において獲得した獲得メダル数の合計であって遊技や景品交換に未使用のメダル数である持ちメダル数と、当該カードに対する遊技履歴集計機能の履歴集計処理で集計されている本日の大当たり回数とが記憶されている。これにより、ビジターカードに記憶されているカードIDから、当該遊技者が所有する持ちメダル数および本日の大当たり回数を特定できるようになっている。

【0270】

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

10

【0271】

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

20

【0272】

会員情報テーブルには、図26(a)に示すように、会員カードを所持する会員遊技者の会員IDに対応付けて、本人確認のための暗証番号と、会員カードの受付けに応じて一日に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。

【0273】

30

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

【0274】

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

40

【0275】

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

【0276】

50

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

【0277】

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

10

【0278】

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

【0279】

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

20

【0280】

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

30

【0281】

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

【0282】

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

40

【0283】

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

50

【0284】

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

【0285】

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

【0286】

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

【0287】

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

【0288】

ここで、「満タン時報知条件」では、メダル貯留ボックス194（貯留部）が満タンになったと判定する基準となるメダルの枚数である第1閾値（第1貯留量）の設定が行なえる。たとえば、本実施の形態では、「満タン時報知条件」として「100枚」と設定されており、これはメダル貯留ボックス194に100枚の不正メダルが貯留されたとき、つまり前述のメダル情報の総メダル貯留数（図20（c）参照）が100枚となった時点で、満タンになったと判定する設定となっている。尚、メダル貸出機100は、「満タン時報知条件」が成立した時点で、後述するように、状態報知ランプ111を点灯させて報知を行なうとともに、メダル管理コンピュータ550に通知する。

【0289】

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

【0290】

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

【0291】

以下、本実施の形態のメダル貸出機100の動作について、図30～図45を用いて説明する。

10

20

30

40

50

【0292】

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

【0293】

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

10

【0294】

これらSb2～Sb9の待機状態において、遊技者が、ビジターカードまたは会員カードをカード挿入口112に挿入した場合には、該ビジターカード或いは会員カードの挿入に伴う挿入検知情報がカードリーダーライタ187から制御ユニット181に出力されることで、制御ユニット181は、Sb2においてカード受付け有りと判断してSb20のステップに進み、カード受付け処理を実行する。

20

【0295】

図31は、メダル貸出機において実行されるカード受付け処理の処理内容を示すフロー図である。図31を参照して、このSb20における本実施の形態のカード受付け処理においては、メダル貸出機100の制御ユニット181のCPU181aは、カード挿入口112に挿入された会員カードまたはビジターカードの取り込み指示をカードリーダーライタ187に出力して、挿入された会員カード或いはビジターカードをカードリーダーライタ187内に取り込んで、該会員カード或いはビジターカードに記憶されている記憶データ、具体的には、当該会員カード或いはビジターカードの(会員)カードIDと会員ID(会員カードのみ)とプリペイド残額データ、持ちメダル数データ(ビジターカードのみ)等を読み出す(ステップSn1)。

30

【0296】

そして、制御ユニット181のCPU181aは、受付けた会員カードまたはビジターカードから読出した(会員)カードIDと当該メダル貸出機100の装置IDとを含む盗難カード確認要求をカード管理コンピュータ500に送信する(ステップSn21)。

【0297】

カード管理コンピュータ500のCPU502は、図22で説明した会員カードテーブルまたはビジターカードテーブルに基づいて、盗難カード確認要求に含まれる(会員)カードIDに対応する盗難カードフラグがオン状態であることを示す「1」であるか否かを確認する。そして、確認結果に基づいて、盗難カードであるか否かを示す情報を、盗難カード確認要求に含まれる装置IDのメダル貸出機100に送信する。

40

【0298】

メダル貸出機100の制御ユニット181のCPU181aは、受信した盗難カードであるか否かを示す情報に基づいて、受付けたカードが盗難カードであるか否かを判断する(ステップSn22)。

【0299】

盗難カードである(ステップSn22でYES)と判断した場合、CPU181aは、盗難カードを受付けた旨の情報および当該メダル貸出機100の装置IDを、ホールコンピュータ540に送信する(ステップSn23)。

50

【0300】

ホールコンピュータ540では、当該情報の受信に基づいて、無線放送システム20を制御して、店員が装着しているインカム9から、盗難カードが受付けられた旨、および、そのメダル貸出機100の装置IDを報知する音声と出力するとともに、監視カメラシステム21を制御して、当該メダル貸出機100に盗難カードを挿入した遊技者を撮影する。これにより、盗難の疑いのあるカードを使用しようとした遊技者を特定することができる。とともに、当該盗難カードの使用の証拠を残すことができる。

【0301】

この後、メダル貸出機100のCPU181aは、店員が所持するリモコンからのリセット信号を受信したか否かを判断することによって、リセット操作があったか否かを判断する（ステップSn24）。リセット操作がない（ステップSn24でNO）と判断した場合、CPU181aはこの処理を繰り返す。

10

【0302】

一方、店員が当該メダル貸出機100に駆け付けてリセット操作をした（ステップSn24でYES）と判断した場合、CPU181aは、カードを返却するようカードリーダーライタ187を制御して（ステップSn4）、当該カード受付け処理の呼出元に処理を戻す。

【0303】

一方、盗難カードでない（ステップSn22でNO）と判断した場合、制御ユニット181のCPU181aは、受付けた会員カードまたはビジターカードから読み出した（会員）カードIDとプリペイド残額データと装置IDとを含む認証要求をカード管理コンピュータ500に送信する（ステップSn2）。そして、カード管理コンピュータ500からの認証結果を受信するカード認証処理を実行し、認証NGであるか否かを判断する（ステップSn3）。

20

【0304】

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

30

【0305】

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

40

【0306】

また、カード管理コンピュータ500は、受信したカード受付け通知に含まれる（会員）カードIDに対応する暗証番号、カードロック有効フラグ、盗難カードフラグを、会員

50

カードテーブルまたはビジターカードテーブルにおいて該（会員）カードIDに対応して記憶されている各データから特定し、これら特定した暗証番号、カードロック有効フラグおよび盗難カードフラグを含む受付け処理完了通知を、受信したカード受付け通知の送信元のメダル貸出機100に対して返信する。

【0307】

メダル貸出機100の制御ユニット181のCPU181aは、メダル管理コンピュータ550およびカード管理コンピュータ500から処理完了通知を受信したか否かを判断する（ステップSn6）。この受付け処理完了通知の受信に応じて（ステップSn6でYESとなったことに応じて）、メダル貸出機100の制御ユニット181（記憶処理手段）のCPU181aは、受信した受付け処理完了通知に含まれる持ちメダル数、貯蓄メダル数（会員のみ）、来店ポイント（会員のみ）、暗証番号、本日の大当たり回数、カードロック有効フラグ、盗難カードフラグを、カードテーブルに格納するとともに、カードテーブルに記憶されているプリペイド残額を残額表示部115に表示し、更に、カード受付け中遊技情報（図20（b）参照）をリセットするとともに、その時点の時刻を「開始時刻」に格納する（ステップSn7）。なお、会員については、メダル管理コンピュータ550およびカード管理コンピュータ500から同じ暗証番号が受信される。

10

【0308】

そして、メダル貸出機100の制御ユニット181のCPU181aは、受付けたカードが入金残額対応カードであるか否かを判断する（ステップSn11）。入金残額対応カードであるか否かは、会員カードの場合は、カード管理コンピュータ500の図22で示した会員カードテーブルに記憶されている入金残額対応フラグが「1」つまりオンの状態であるか否かを、カード管理コンピュータ500に問合せることによって判断される。ビジターカードの場合は、同方法に加えて、カード自体にも入金残額対応フラグを記録するので、これを参照して判断されるようにしてもよい。

20

【0309】

入金残額対応カードである（ステップSn11でYES）と判断した場合、CPU181aは、入金残額対応カードの排出時である後述する図42の残額取出処理の実行時にステップSh14で記憶されるカードIDと、今回、受付けられたカードのカードIDが一致するか否かを判断する（ステップSn12）。一致する（ステップSn12でYES）と判断した場合、CPU181aは、会員カードである場合は、カード管理コンピュータ500の会員カードテーブルの入金残額対応フラグをオフの状態にして、ビジターカードである場合は、加えて、カード自体に記録された入金残額対応フラグもオフの状態にする（ステップSn13）。

30

【0310】

CPU181aは、入金残額対応カードを排出したことを示す残額排出フラグがオン状態であるか否かを判断する（ステップSn14）。残額排出フラグがオン状態であると判断した場合（ステップSn14でYES）、CPU181aは、残額排出フラグをオフ状態とし、記憶している入金残額対応カードのカードIDを削除する（ステップSn15）。その後、ステップSb2～Sb9の待機状態に戻る。

【0311】

ここでは、入金残額も持ちメダル数もメダル貸出機100に記憶されていない状態で外部からカードが受付けられた状態であり、もはや、入金残額対応カードに、後から持ちメダル数や入金残額を追加で書込む必要性が無くなった状態であるので、ステップSn13およびステップSn15で、入金残額対応フラグおよび残額排出フラグをオフにする。

40

【0312】

また、遊技者が貸出ボタンの操作を実施した場合には、該遊技者による貸出ボタン116の操作を検知するための貸出ボタンスイッチ116'からの信号が制御ユニット181に出力されることで、制御ユニット181は、Sb2～Sb9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、前述したように1000円分のメダルMを貸し出す貸出処理を実行する。

50

【0313】

また、前述したS b 2～S b 9の待機状態において、遊技者が紙幣挿入口1 1 2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1 8 0から制御ユニット1 8 1に出力されることで、制御ユニット1 8 1は、S b 4のステップにおいて現金の受付け有りと判断してS b 2 2のステップに進み、発行・入金処理を実行する。

【0314】

図3 2は、メダル貸出機において実行される発行・入金処理の処理内容を示すフロー図である。図3 2を参照して、この発行・入金処理においては、まず、メダル貸出機1 0 0の制御ユニット1 8 1のCPU 1 8 1 aは、入金残額対応カードを排出したことを示す残額排出フラグがオン状態であるか否かを判断する（ステップS k 1）。 10

【0315】

残額排出フラグがオン状態である（ステップS k 1でYES）と判断した場合、CPU 1 8 1 aは、入金残額が対応付けられた入残残額対応カードを排出済みの旨、および、このまま入金を継続するか否かを確認する旨を、液晶表示器1 2 3に表示して報知する。報知は、スピーカ等から音声で報知してもよい。液晶表示器1 2 3での表示には、入金を継続する旨を入力するためのボタンと、入金を継続しない旨を入力するためのボタンとが表示される。

【0316】

液晶表示器1 2 3のタッチパネル1 2 4で入金を継続するまたはしない旨のいずれの入力がされたかが判断され、入金を継続しない旨の入力がされた（ステップS k 3でNO）と判断した場合、CPU 1 8 1 aは、紙幣を返却するよう紙幣識別ユニット1 8 0を制御する。その後、ステップS b 2～S b 9の待機状態に戻る。 20

【0317】

一方、残額排出フラグがオン状態でない（ステップS k 1でNO）と判断した場合、および、入金を継続する旨の入力がされた（ステップS k 3でYES）と判断した場合、CPU 1 8 1 aは、発行・入金メイン処理として以下の処理を実行する（ステップS k 5）。

【0318】

発行・入金メイン処理において、まず、入力された貨幣識別情報から投入された貨幣の投入金額を特定するとともに、カードリーダーライタ1 8 7に受付け中の会員カード或いはビジターカードが存在するか否かを判定する。 30

【0319】

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

【0320】

この発行要求の受信に応じてカード管理コンピュータ5 0 0は、受信した発行要求に含まれるカード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、RTC 1 8 1 dから出力されるその時点の日時を最新発行日時に格納するとともに、受信した投入金額を「残存金額」にプリペイド残額として格納して、「発行許諾」を該発行要求の送信元のメダル貸出機1 0 0に対して返信する。尚、受信したカード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。 40

【0321】

また、「発行許諾」の送信に伴いカード管理コンピュータ5 0 0は、メダル管理コンピュータ5 5 0に対して、格納した最新発行日時と受信した発行要求に含まれるカードIDと装置IDとを含む発行通知をメダル管理コンピュータ5 5 0に通知することで、メダル 50

管理コンピュータ550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ともに、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「受付け中」に更新するとともに、「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。

【0322】

上記した「発行許諾」の受信に応じてメダル貸出機100の制御ユニット181（排出・発行処理手段）は、カード挿入口112に移動させたビジターカードに、投入金額に相当するプリペイド残額を書き込み記憶するとともに、カードテーブルに、該ビジターカードのカード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～Sb9の待機状態に戻る。

10

【0323】

また、前述したSb2～Sb9の待機状態において、遊技者が返却ボタン114の操作を実施した場合には、遊技者による返却ボタン114の操作を検知するための返却ボタンスイッチ114'からの信号が制御ユニット181に入力されることで、制御ユニット181は、Sb5において返却ボタンの操作有りと判断してSb23に進み、返却処理を実行する。

【0324】

図33は、メダル貸出機において実行される返却処理の処理内容を示すフロー図である。図33を参照して、この返却処理においては、まず、メダル貸出機100の制御ユニット181のCPU181aは、カードリーダーライタ187に受付け中の会員カード或いはビジターカードが存在するか否かを判定する（ステップSm1）。存在しない場合（ステップSm1でNOの場合）には当該操作を無効とし、ステップSb2～Sb9の待機状態に戻る。

20

【0325】

一方、存在する場合（ステップSm1でYESの場合）には、カードロック機能が有効か無効かを照合するためのカードロック照合処理を実行する（ステップSm21）。

【0326】

図34は、メダル貸出機において実行されるカードロック照合処理の処理内容を示すフロー図である。図34を参照して、メダル貸出機100の制御ユニット181のCPU181aは、図20のカードテーブルのカードロック有効フラグに基づいて、カードロック機能が有効か無効かを判断する（ステップSs1）。無効である（ステップSs1でNO）と判断した場合、CPU181aは、このカードロック照合処理を終了して、呼出元に処理を戻す。

30

【0327】

一方、有効である（ステップSs1でYES）と判断した場合、CPU181aは、暗証番号の入力またはロックに用いた携帯端末をかざすことを遊技者に促す旨を報知するよう液晶表示器123を制御する。そして、CPU181aは、暗証番号の入力があったか、または、かざされた携帯端末を検知したか否かを判断する（ステップSs3）。いずれもない（ステップSs3でNO）と判断した場合、CPU181aは、この処理を繰り返す。

40

【0328】

一方、いずれかがあった（ステップSs3でYES）と判断した場合、CPU181aは、入力された暗証番号またはかざされた携帯端末の端末IDが、図20のカードテーブルの暗証番号に一致するか否かを照合する（ステップSs4）。その後、このカードロック照合処理を終了して、呼出元に処理を戻す。

【0329】

図33に戻って、メダル貸出機100の制御ユニット181のCPU181aは、カードロック照合処理の結果、カードロック機能が無効である、または、暗証番号の照合で一

50

致したか否かを判断する。カードロック機能が有効であり、暗証番号の照合で一致しない（ステップSm22でNO）と判断した場合、CPU181aは、カードロック機能の照合が不一致であった旨を報知するよう液晶表示器123を制御する（ステップSm23）。その後、CPU181aは、実行する処理をこの処理の呼出元に戻す。

【0330】

一方、カードロック機能が無効である、または、暗証番号の照合で一致した（ステップSm22でYES）と判断した場合、CPU181aは、返却ボタン114の操作を無効とするとともに、計数装置190に対して計数禁止指示を出力して、新たな計数を禁止する（ステップSm2）。

【0331】

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

【0332】

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

【0333】

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

【0334】

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

【0335】

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

【0336】

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

【0337】

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

10

20

30

40

50

とができる。

【0338】

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

【0339】

図35は、メダル貸出機において実行される再プレイ処理の処理内容を示すフロー図である。図35を参照して、この再プレイ処理においては、まず、メダル貸出機100の制御ユニット181のCPU181aは、再プレイメイン処理を実行する（ステップSp1）。

10

【0340】

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

【0341】

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

20

【0342】

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

【0343】

また、前述したS b 2～S b 9の待機状態において、計数装置190にメダルが投入された場合には、該メダルの投入を検出した計数装置190から検出信号が制御ユニット181に入力されることで、制御ユニット181は、S b 7においてメダル投入検出有りと判断してS b 25に進み、後述する計数処理を実行する（図36参照）。

30

【0344】

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

【0345】

図36は、メダル貸出機100の制御ユニット181が実行する計数処理を示すフローチャートである。計数処理では、制御ユニット181は、以下に説明するSc1～Sc13の処理を実行する。

40

【0346】

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

【0347】

50

また、本実施の形態では、会員カードまたはビジターカードが受付中である場合にのみ、S c 2以降のステップに進んでメダルの計数処理が実行されるようになっているが、会員カードまたはビジターカードが受付中でないときにメダルが投入された場合でも計数処理が実行されるようにしてもよい。この場合、投入メダルが検出されたときに会員カードまたはビジターカードが受付中でなければ計数処理を実行し、該計数処理が終了した後にビジターカードを発行し、該ビジターカードに対応付けて持ちメダル数を記憶するようにすればよい。

【0348】

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

10

【0349】

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

【0350】

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

20

【0351】

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

【0352】

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

30

【0353】

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

【0354】

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

40

【0355】

図37は、メダル貸出機100の制御ユニット181が実行する不正メダル処理を示すフローチャートである。不正メダル処理では、制御ユニット181は、以下に説明するS d 1～S d 18の処理を実行する。

【0356】

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

50

【0357】

S d 3において、制御ユニット181は、遊技者の顔画像とメダル画像を並列に組み合わせて1枚の通知用画像（図29参照）を生成し、この通知用画像をRAM181b（撮像データ記憶手段）に記憶してS d 4に進む。S d 4において、制御ユニット181は、メダル情報（図20（c）参照）の総不正メダル数に1を加算してS d 5に進む。

【0358】

S d 5において、制御ユニット181は、カウンタ情報（図20（d）参照）の連続不正メダルカウンタに1を加算してS d 6に進む。S d 6において、制御ユニット181は、カード受付中遊技情報（図20（b）参照）の累積不正メダル数に1を加算してS d 7に進む。

10

【0359】

S d 7において、制御ユニット181は、カード受付中遊技情報（図20（b）参照）の累積不正メダル数の値が設定された閾値であるか否かを判定する。尚、本実施の形態では、前述した不正メダル関係設定画面（図27参照）において、「不正メダル検出報知条件」の「累積不正メダル数」の項目にて「10枚」を設定している。つまり遊技者が会員カードまたはビジターカードを挿入してから不正メダルとして判定された累積値が10となった場合に累積不正メダル数の値が設定された閾値となる。ここで、累積不正メダル数の値が設定された閾値である場合（10枚である場合）にはS d 8に進み、累積不正メダル数の値が設定された閾値でない場合（10枚未満である場合）にはS d 15に進む。

【0360】

20

S d 8において、制御ユニット181は、カードテーブル（図20（a）参照）の持ちメダル数から累積不正メダル数の値を減算してS d 9に進む。本実施の形態では、スロットマシン1から払い出され計数したメダルの中に不正メダルが紛れていた場合、不正メダル検出報知条件（不適正条件）が成立しなければ不正メダルも計数されるため、意図せずに不正メダルを使用した遊技者が不利益を被ることが防止されるとともに、不正メダル検出報知条件が成立した場合、それまでに計数された不正メダルの累積枚数が無効となるため、不正メダルにより持ちメダル数が加算されてしまうことを防止できる。

【0361】

S d 9において、制御ユニット181は、カード受付中遊技情報（図20（b）参照）の累積不正メダル数の値をリセットしてS d 10に進む。S d 10において、制御ユニット181は、カウンタ情報（図20（d）参照）の連続不正メダルカウンタの値をリセットしてS d 11に進む。

30

【0362】

S d 15において、制御ユニット181は、カウンタ情報（図20（d）参照）の連続不正メダルカウンタの値が設定された閾値であるか否かを判定する。尚、本実施の形態では、前述した不正メダル関係設定画面（図27参照）において、「不正メダル検出報知条件」の「連続不正メダル検出回数」の項目にて「3回」を設定している。つまり3回連続して不正メダルが検出された場合に、連続不正メダルカウンタの値が設定された閾値となる。ここで、連続不正メダルカウンタの値が設定された閾値である場合（3回である場合）にはS d 8に進み、連続不正メダルカウンタの値が設定された閾値でない場合（3回未満である場合）にはS d 16に進む。

40

【0363】

S d 16において、制御ユニット181は、メダル情報（図20（c）参照）の総不正メダル数の値が設定された閾値であるか否かを判定する。尚、本実施の形態では、前述した不正メダル関係設定画面（図27参照）において、「不正メダル検出報知条件」の「総不正メダル数」の項目にて「10枚」を設定している。つまり遊技場の営業開始の時点から計数装置190にて不正メダルとして判定されたメダルの総数の値が10となった場合に総不正メダル数の値が設定された閾値となる。ここで、総不正メダル数の値が設定された閾値である場合（10枚である場合）にはS d 11に進み、総不正メダル数の値が設定された閾値でない場合（10枚未満である場合）には処理を終了する。

50

【0364】

S d 1 1 において、制御ユニット 1 8 1 は、メダル管理コンピュータ 5 5 0 に対して既に不正報知通知済みなのか否かを判定する。ここで、既に不正報知通知済みの場合には処理を終了し、不正報知通知が未だ通知されていない場合には S d 1 2 に進む。

【0365】

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

10

【0366】

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

【0367】

20

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

【0368】

30

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

【0369】

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

40

【0370】

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

【0371】

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

50

【0372】

Se2において、制御ユニット181は、満タン報知フラグがセットされているか否かを判定する。ここで、満タン報知フラグがセットされていない場合にはSe3に進み、満タン報知フラグがセットされている場合にはSe14に進む。

【0373】

Se14において、制御ユニット181は、不正メダルと判定されたメダルを排出口192から遊技島に排出させる、つまり、計数装置190を介して流路切換器190dにより流路を切り替えさせずに処理を終了する。

【0374】

Se3において、制御ユニット181は、計数装置190を介してメダルの流路を前述した流路切換器190dにより切り換えさせて、不正メダルと判定されたメダルをメダル貯留ボックス194（貯留部）に貯留されるようにしてSe4に進む。Se4において、制御ユニット181は、メダル情報（図20（c）参照）の総メダル貯留数に1を加算（貯留媒体計数手段）してSe5に進む。

10

【0375】

Se5において、制御ユニット181は、不正メダルと判定されたメダルが、自店の他の領域から持ち込まれたメダル、即ち自店メダルか否かを判定する。ここで、自店メダルである場合にはSe6に進んで、メダル情報（図20（c）参照）の自店メダル貯留数に1を加算してSe7に進む。自店メダルでない場合にはSe11に進んで、メダル情報（図20（c）参照）の偽メダル貯留数に1を加算してSe7に進む。尚、本実施の形態では、自店メダルと偽メダルとをそれぞれ計数するようになっており、メダル貯留ボックス194（貯留部）に貯留された不正メダルのうち自店メダルがどの程度あるのかを把握しやすくなることで、早期に回収して適正なメダルとして判定される領域に戻すことが可能となる。

20

【0376】

Se7において、制御ユニット181は、メダル情報（図20（c）参照）の総メダル貯留数が第1閾値（満タン）であるか否かを判定する（第1判定手段）。尚、本実施の形態では、前述した不正メダル関係設定画面（図27参照）において、「貯留部状態報知条件」の「満タン時報知条件」の項目にて「100枚」を設定している。つまりメダル貯留ボックス194（貯留部）に貯留されたメダルの枚数である総メダル貯留数が100枚となっていたときに、第1閾値（満タン）であると判定される。ここで、総メダル貯留数が第1閾値（満タン）である場合（100枚である場合）にはSe8に進み、総メダル貯留数が第1閾値（満タン）でない場合（100枚未満である場合）には処理を終了する。

30

【0377】

Se8において、制御ユニット181は、満タン報知フラグをセットしてSe9に進む。Se9において、制御ユニット181は、状態報知ランプ111を点灯（第1報知手段）してSe10に進む。

【0378】

Se10において、制御ユニット181は、前述した不正メダル関係設定画面（図27参照）の「不正メダル取り扱い」の項目にて、「貯留部満タン時にエラー停止」の設定になっているか否かを判定する。ここで、貯留部満タン時にエラー停止」の設定になっている場合にはSe12に進み、貯留部満タン時にエラー停止」の設定になっていない場合には処理を終了する。

40

【0379】

Se12において、制御ユニット181は、各テーブルの更新情報や満タン報知フラグの情報や通知用画像などをメダル管理コンピュータ550へ送信してSe13に進む。Se13において、制御ユニット181は、計数装置190にてメダルの計数を停止する計数停止処理を行なう。この計数停止処理は店員がメダル貸出機100のリセットスイッチ186（図19参照）を操作するまで維持される。

【0380】

50

次に、本実施の形態のメダル管理コンピュータ550にて表示される不正メダル使用者顔画像画面について、図29に基づいて説明する。前述の不正メダル処理において生成された遊技者の顔画像とメダル画像を並列に組み合わせた通知用画像がメダル貸出機100から送信され、この通知用画像を受信したメダル管理コンピュータ550は、不正メダル使用者顔画像画面にて通知用画像を表示させることができる。

【0381】

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

10

【0382】

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

【0383】

図39は、メダル貸出機100の制御ユニット181が実行する締め関連処理を示すフローチャートである。締め関連処理では、制御ユニット181は、以下に説明するSf1～Sf4の処理を実行する。

20

【0384】

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

【0385】

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

30

【0386】

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

40

【0387】

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

50

【0388】

図40は、メダル貸出機100のディスプレイ123に表示されるメニュー画面の一例を示す表示画面図である。図40を参照して、メニュー画面には、「残額取出」ボタン、「カード後挿入」ボタン、「少量貸し」ボタン、「カードロック」ボタン、「持玉分割」ボタン、および、「情報照会」ボタンが表示される。

【0389】

図41は、メダル貸出機100において実行されるタッチパネル操作処理の処理内容を示すフロー図である。このタッチパネル操作処理は、図30で説明した処理のステップSb27で実行される処理である。

【0390】

図41を参照して、まず、メダル貸出機100の制御ユニット181のCPU181aは、液晶表示器123に表示された「残額取出」ボタンの操作がタッチパネル124で検出されたか否かを判断する（ステップSg1）。「残額取出」ボタンが操作された（ステップSg1でYES）と判断した場合、CPU181aは、残額取出処理を実行する（ステップSg11）。

【0391】

図42は、メダル貸出機100において実行される残額取出処理の処理内容を示すフロー図である。図42を参照して、まず、CPU181aは、貸出ボタン116の操作を無効化する（ステップSh1）。

【0392】

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

【0393】

次に、CPU181aは、図20(a)のカードテーブルを参照して、プリペイド残額（入金残額）が有るか否かを判断する（ステップSh2）。無い（ステップSh2でNO）と判断した場合、入金残額を取出すことができないので、CPU181aは、入金残額が無く、入金残額取出しを中止する旨を、液晶表示器123に表示して報知する（ステップSh3）。その後、CPU181aは、実行する処理をステップSh19に進める。

【0394】

一方、入金残額が有る（ステップSh2でYES）と判断した場合、CPU181aは、持ちメダルが有るか否かを判断する（ステップSh4）。無い（ステップSh4でNO）と判断した場合、入金残額を取出しても持ちメダル対応カードを発行する必要性が無いので、CPU181aは、持ちメダルが無く、入金残額取出しを中止する旨を、液晶表示器123に表示して報知する（ステップSh5）。その後、CPU181aは、実行する処理をステップSh19に進める。

【0395】

持ちメダルが有る（ステップSh4でYES）と判断した場合、CPU181aは、図33のステップSm21～ステップSm23と同様の処理を実行する（ステップSh21～ステップSh23）。カードロック機能が有効であり、暗証番号の照合で一致しない（ステップSh22でNO）と判断した場合、CPU181aは、カードロック機能の照合が不一致であった旨を報知するよう液晶表示器123を制御する（ステップSh23）。その後、CPU181aは、実行する処理をステップSh19に進める。

【0396】

一方、カードロック機能が無効である、または、暗証番号の照合で一致した（ステップSh22でYES）と判断した場合、CPU181aは、返却ボタン114を操作する旨を液晶表示器123に表示するよう制御する（ステップSh6）。

【0397】

なお、残額取出処理においては、カードロック機能の有効であっても暗証番号の照合は

10

20

30

40

50

せず、カードロック機能が有効である場合には、ステップS h 6以降の処理に進めず、カードロック機能が無効であると判断した場合のみ、ステップS h 6以降の処理に進めるようにしてもよい。つまり、予めカードロック機能を無効としてからでないと、残額取出しができないようにしてもよい。

【0398】

そして、CPU181aは、返却ボタン114の操作が有ったか否かを判断する（ステップS h 7）。操作が無い（ステップS h 7でNO）と判断した場合、CPU181aは、所定時間（たとえば、1分）が経過したか否かを判断する（ステップS h 8）。なお、この所定時間は、後述する図41のステップS g 15の持玉分割処理の入力操作のタイムアウト時間よりも短く設定される。これにより、遊技が行なわれない時間を、極力、短く

10

【0399】

返却ボタン114の操作が無いまま、所定時間が経過した（ステップS h 8でYES）と判断した場合、CPU181aは、時間オーバーで入金残額取出しを中止する旨を、液晶表示器123に表示して報知する（ステップS h 9）。その後、CPU181aは、実行する処理をステップS h 19に進める。

【0400】

所定時間が経過するまでに、返却ボタン114の操作が有った（ステップS h 7でYES）と判断した場合、CPU181aは、会員カード受付け中であるか否かを判断する（

20

【0401】

会員カード受付け中である（ステップS h 11でYES）と判断した場合、CPU181aは、当該カードが入金残額対応カードである旨および入金残額を、カード管理コンピュータ500に登録するために送信する。

【0402】

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

【0403】

一方、会員カード受付け中でない、つまり、ビジターカード受付け中である（ステップS h 11でNO）と判断した場合、CPU181aは、当該カードが入金残額対応カードである旨および入金残額を、カード管理コンピュータ500に登録するために送信するとともに、当該ビジターカードに、それらの情報を記録する（ステップS h 13）。

30

【0404】

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

【0405】

ステップS h 12およびステップS h 13の後、CPU181aは、当該入金残額対応カードのカードIDを、RAM181bに記憶させる（ステップS h 14）。次いで、CPU181aは、入金残額対応カードとしての受付け中の会員カードまたはビジターカードを排出するようカードリーダーライタ187を制御する（ステップS h 15）。次に、CPU181aは、入金残額対応カードを排出したことを示す残額排出フラグをオン状態にする（ステップS h 16）。

40

【0406】

そして、CPU181aは、RAM181bに記憶されている入金残額を削除する（ステップS h 17）。次に、CPU181aは、持ちメダル数がある状態であるので、カードリーダーライタ187に貯留されているビジターカードを読書き位置に移動させて、発行処理を行なうために、カードIDをメダル管理コンピュータ550に送信し、発行可能で

50

あれば、持ちメダル数およびカードIDなどを、メダル管理コンピュータ550に送信するとともに、持ちメダル数をビジタカードに記録する（ステップSh18）。

【0407】

ステップSh19では、CPU181aは、貸出ボタン116の操作を有効化する。その後、CPU181aは、実行する処理をこの残額取出処理の呼出元の図41のタッチパネル操作処理に戻す。

【0408】

このように、図41のステップSg1での「残額取出」ボタンの操作および図42のステップSh7での返却ボタン114の操作のみで、持ちメダル数をメダル貸出機100に残したまま、プリペイド残額を排出することができる。後述する持玉分割またはプリペイド残額の分割の場合には、分割を指示する操作に加えて、分割する数量を指定する操作を行なう必要がある。その結果、持ちメダル数を残したまま、残額を排出する場合に、数量を指定するような複雑な操作を必要とせず、簡単な操作で行なうことができる。

10

【0409】

図41に戻って、「残額取出」ボタンが操作されていない（ステップSg1でNO）と判断した場合、CPU181aは、液晶表示器123に表示された「カード後挿入」ボタンの操作がタッチパネル124で検出されたか否かを判断する（ステップSg2）。「カード後挿入」ボタンが操作された（ステップSg2でYES）と判断した場合、CPU181aは、カード後挿入処理を実行する（ステップSg12）。

20

【0410】

図43は、メダル貸出機100において実行されるカード後挿入処理の処理内容を示すフロー図である。図43を参照して、まず、CPU181aは、会員カード受付け中であるか否かを判断する（ステップSj1）。会員カード受付け中である（ステップSj1でYES）と判断した場合、CPU181aは、会員カード受付け中であるので、カード後挿入ボタンの操作の受付けを中止する旨を、液晶表示器123に表示して報知する（ステップSj2）。その後、実行する処理をこのカード後挿入処理の呼出元の図41のタッチパネル操作処理に戻す。

【0411】

一方、会員カード受付け中でない（ステップSj1でNO）と判断した場合、CPU181aは、RAM181bに記憶された計数された持ちメダルが有るか否かを判断する（ステップSj3）。持ちメダルが無い（ステップSj3でNO）と判断した場合、CPU181aは、持ちメダルが無く、カード後挿入ボタンの操作の受付けを中止する旨を、液晶表示器123に表示して報知する（ステップSj4）。その後、実行する処理をこのカード後挿入処理の呼出元の図41のタッチパネル操作処理に戻す。

30

【0412】

一方、持ちメダルが有る（ステップSj3でYES）と判断した場合、図33のステップSm21～ステップSm23と同様の処理を実行する（ステップSj21～ステップSj23）。カードロック機能が有効であり、暗証番号の照合で一致しない（ステップSj22でNO）と判断した場合、CPU181aは、カードロック機能の照合が不一致であった旨を報知するよう液晶表示器123を制御する（ステップSj23）。その後、CPU181aは、実行する処理をこのカード後挿入処理の呼出元の図41のタッチパネル操作処理に戻す。

40

【0413】

一方、カードロック機能が無効である、または、暗証番号の照合で一致した（ステップSj22でYES）と判断した場合、CPU181aは、カードリーダーライタ187の読取り位置のビジタカードを無効に変更して、カード貯留部に戻す（ステップSj5）。そして、CPU181aは、会員カードまたはビジタカードを挿入する旨を、液晶表示器123に表示する（ステップSj6）。

【0414】

次に、CPU181aは、カードを受付けたか否かを判断する（ステップSj7）。受

50

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

【0415】

カードの受付けが無いまま、所定時間が経過した（ステップS j 8でYES）と判断した場合、CPU 181 aは、時間オーバーでカード後挿入を中止する旨を、液晶表示器123に表示して報知する（ステップS j 9）。その後、実行する処理をこのカード後挿入処理の呼出元の図41のタッチパネル操作処理に戻す。

【0416】

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

【0417】

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

【0418】

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

【0419】

受付カードのカードIDが記憶しているものと一致した（ステップS j 13でYES）と判断した場合、CPU 181 aは、カード管理コンピュータ500に記憶された入金残額対応フラグ、および、ビジターカードの場合はカードに記録された入金残額対応フラグを、オフ状態にする（ステップS j 14）。

【0420】

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

【0421】

そして、CPU 181 aは、RAM 181 bに記憶された残額排出フラグをオフ状態にして、入金残額対応カードのカードIDを削除する（ステップS j 15）。

【0422】

ステップS j 15の後、および、残額排出フラグがオン状態でない（ステップS j 11でNO）と判断した場合、CPU 181 aは、メダル貸出機100のRAM 181 bの図20（a）のカードテーブルに記憶された持ちメダル数を、受け付けられたカードのカードIDに対応付けて図24の会員貯蓄管理テーブルまたはビジター貯蓄管理テーブルに登録するために、カードIDおよび持ちメダル数などの情報をメダル管理コンピュータ550に送信し、受け付けられたカードがビジターカードである場合は、持ちメダル数を当該ビジターカードに記録する（ステップS j 16）。

【0423】

また、カード貯留部に戻された前のカードの特定の機能の設定および処理を、受け付けられた後のカードに引継がせる（ステップS j 20）。

【0424】

具体的には、特定の機能がカードロック機能の場合は、前のカードのカードロック有効フラグを、後のカードに引継がせるとともに、受け付けられたカードが会員カードでない場

10

20

30

40

50

合は、前のカードの暗証番号を、後のカードに引継がせる。

【0425】

特定の機能が盗難カード制限機能の場合は、前のカードの盗難カードフラグを、後のカードに引継がせる。特定の機能が少量貸し機能の場合は、前のカードの少量貸し有効フラグを、後のカードに引継がせる。

【0426】

特定の機能が遊技履歴集計機能である場合は、前のカードで実行されていた履歴集計処理が後のカードに引継がれる。つまり、履歴集計処理で集計されていた遊技履歴である大当たり回数およびART回数などが引継がれる。また、この引継ぎにおいては、たとえば、大当たり遊技状態およびART状態の途中で、後からカードが挿入された場合には、当該途中の遊技状態の回数がダブルカウントされないようにされる。

10

【0427】

この履歴集計処理は、メダル管理コンピュータ500などの管理装置で管理されるようにする。つまり、メダル管理コンピュータ500の図24の会員貯蓄管理テーブルおよびビジター貯蓄管理テーブルに大当たり回数が記憶されるようにする。そして、メダル管理コンピュータ500などの管理装置は、前のカードに対して実行されていた履歴集計処理が後のカードに引継がれた場合には後のカードのカードIDに対応付けて大当たり回数を記憶するようにすることで、前のカードに対する機能の実行されている処理が後のカードに対して引継がれたことを管理する。

【0428】

20

特定の機能が持玉払出機能である場合は、前のカードで実行されていた持玉払出処理が引継がれる。たとえば、再プレイボタン121の操作に応じて、持ちメダルまたは貯蓄メダルを返却する持玉払出処理が実行されているときに、持ちメダルおよび貯蓄メダルの数が貸出単位額分に相当する数に満たない場合に、カード後挿入処理が実行されるようにして、後のカードに不足する分の持ちメダルおよび貯蓄メダルがあれば、前のカードと後のカードとで合算された貸出単位額分の持ちメダルおよび貯蓄メダルが払出される。

【0429】

ステップSj20の後、CPU181aは、実行する処理をこのカード後挿入処理の呼出元の図41のタッチパネル操作処理に戻す。

【0430】

30

一方、入金残額対応カードでない（ステップSj12でNO）、または、受付カードのカードIDが記憶しているものと一致しない（ステップSj13でNO）と判断した場合、受け付けられたカードが正しい入金残額対応カードでない旨を、液晶表示器123に表示して報知する（ステップSj17）。そして、エラーが発生した旨を、液晶表示器123およびスピーカで報知する（ステップSj18）。

【0431】

そして、CPU181aは、店員によってエラーのリセット操作が行なわれたか否かを判断する（ステップSj19）。リセット操作が行なわれた（ステップSj19）と判断した場合、CPU181aは、実行する処理をこのカード後挿入処理の呼出元の図41のタッチパネル操作処理に戻す。これにより、遊技者によって不正に持ちメダルが取得されるかも知れない状況において、店員が対応することができる。

40

【0432】

なお、図43で示したカード後挿入処理においては、持ちメダル数が有る場合に、後に挿入されるカードに、当該持ちメダル数に対応付ける処理を行なうようにした。一方、持ちメダル数が無い場合には、プリペイド残額があっても、後に挿入されるカードに、当該プリペイド残額に対応付ける処理を行なわないようにした。しかし、これに限定されず、持ちメダル数が無い場合であっても、プリペイド残額があれば、後に挿入されるカードに、当該プリペイド残額に対応付ける処理を行なうようにしてもよい。

【0433】

図41に戻って、「カード後挿入」ボタンが操作されていない（ステップSg2でNO

50

）と判断した場合、CPU181aは、液晶表示器123に表示された「少量貸し」ボタンの操作がタッチパネル124で検出されたか否かを判断する（ステップSg3）。「少量貸し」ボタンが操作された（ステップSg3でYES）と判断した場合、CPU181aは、少量貸し処理を実行する（ステップSg13）。

【0434】

少量貸し処理においては、通常の貸出ボタン116の操作で貸出されるメダル数よりも少ない量のメダルが貸し出される。たとえば、通常は、1000円に相当するメダルM（たとえば、50枚）が貸し出されるが、「少量貸し」ボタンが操作されて実行される少量貸し処理においては、200円に相当するメダルM（たとえば、10枚）が貸し出される。この少量貸し処理において、貸し出される量を、店員が予め設定可能なようにしてもよいし、遊技者が設定可能なようにしてもよい。

10

【0435】

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

【0436】

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

20

【0437】

図44は、メダル貸出機において実行されるカードロック処理の処理内容を示すフロー図である。図44を参照して、カードロック処理においては、受け付けられているカードを返却ボタン114を操作するだけでは返却されないようにロックする。具体的には、暗証番号を設定する。これにより、返却ボタン114が操作された場合に、暗証番号の入力を求め、正しい暗証番号が入力された場合に、受け付けられているカードを排出するようにする。また、カードロック処理において、非接触ICチップを内蔵した携帯端末から当該携帯端末の識別情報が受け付けられた場合に、カードをロックして、返却ボタン114が操作された場合に、当該携帯端末から当該識別情報が受け付けられれば、受け付けられているカードを排出するようにしてもよい。これにより、受け付けられているカードの盗難を防止することができる。

30

【0438】

まず、図33のステップSm21～ステップSm23と同様の処理を実行する（ステップSq1～ステップSq3）。カードロック機能が有効であり、暗証番号の照合で一致しない（ステップSq2でNO）と判断した場合、CPU181aは、カードロック機能の照合が不一致であった旨を報知するよう液晶表示器123を制御する（ステップSq3）。その後、CPU181aは、実行する処理をこのカードロック処理の呼出元の図41のタッチパネル操作処理に戻す。

40

【0439】

一方、カードロック機能が無効である、または、暗証番号の照合で一致した（ステップSq2でYES）と判断した場合、CPU181aは、会員カード受付中であるか否かを判断する（ステップSq4）。

【0440】

会員カード受付中である（ステップSq4でYES）と判断した場合、CPU181aは、カードロックしてよいかを確認する旨を表示するよう液晶表示器123を制御する（ステップSq5）。そして、カードロックしてよいかの選択が「YES」であるか否か

50

を判断する（ステップS q 6）。選択が「YES」でない（ステップS q 6でNO）と判断した場合、CPU 181 aは、実行する処理をこのカードロック処理の呼出元の図41のタッチパネル操作処理に戻す。

【0441】

一方、選択が「YES」である（ステップS q 6でYES）と判断した場合、CPU 181 aは、図20（a）のカードテーブルの当該カードのカードロック有効フラグをオンにし（ステップS q 7）、有効化した旨をカード管理コンピュータ500に送信する（ステップS q 8）。カード管理コンピュータ500のCPU 502は、この受信に伴ない、図22の会員カードテーブルまたはビジターカードテーブルのカードロック有効フラグをオンにする。その後、メダル貸出機100のCPU 181 aは、実行する処理をこのカードロック処理の呼出元の図41のタッチパネル操作処理に戻す。

10

【0442】

一方、会員カード受付中でない（ステップS q 4でNO）と判断した場合、CPU 181 aは、ビジターカード受付中であるか否かを判断する（ステップS q 11）。ビジターカード受付中でない（ステップS q 11でNO）と判断した場合、CPU 181 aは、実行する処理をこのカードロック処理の呼出元の図41のタッチパネル操作処理に戻す。

【0443】

一方、ビジターカード受付中である（ステップS q 11でYES）と判断した場合、CPU 181 aは、ロック方法を、暗証番号を用いた方法にするか、非接触式ICチップを内蔵した携帯端末を用いた方法にするかを選択する旨を表示するよう液晶表示器123を制御する（ステップS q 12）。

20

【0444】

まず、CPU 181 aは、暗証番号を用いた方法が選択されたか否かを判断する（ステップS q 13）。選択されていない（ステップS q 13でNO）と判断した場合、CPU 181 aは、非接触式ICチップを内蔵した携帯端末を検知したか否かを判断する（ステップS q 14）。検知していない（ステップS q 14でNO）と判断した場合、CPU 181 aは、実行する処理をステップS q 13に戻す。

【0445】

携帯端末を検知した（ステップS q 14でYES）と判断した場合、CPU 181 aは、携帯端末の接触式ICチップから携帯端末の端末IDを取得する（ステップS q 15）。そして、CPU 181 aは、図20（a）のカードテーブルの当該カードのカードロック有効フラグをオンにし、取得した端末IDを暗証番号として記憶させ（ステップS q 16）、有効化した旨および取得した端末IDを、カード管理コンピュータ500に送信する（ステップS q 17）。カード管理コンピュータ500のCPU 502は、この受信に伴ない、図22の会員カードテーブルまたはビジターカードテーブルのカードロック有効フラグをオンにし、端末IDを暗証番号として記憶させる。その後、メダル貸出機100のCPU 181 aは、実行する処理をこのカードロック処理の呼出元の図41のタッチパネル操作処理に戻す。

30

【0446】

一方、ロック方法として暗証番号を用いた方法が選択された（ステップS q 13でYES）と判断した場合、CPU 181 aは、暗証番号の入力画面を表示するよう液晶表示器123を制御する（ステップS q 21）。そして、CPU 181 aは、暗証番号が入力されたか否かを判断する（ステップS q 22）。入力されていない（ステップS q 22でNO）と判断した場合、CPU 181 aは、ステップS q 22の処理を繰返す。

40

【0447】

一方、暗証番号が入力された（ステップS q 22でYES）と判断した場合、CPU 181 aは、図20（a）のカードテーブルの当該カードのカードロック有効フラグをオンにし、入力された暗証番号を記憶させ（ステップS q 23）、有効化した旨および入力された暗証番号を、カード管理コンピュータ500に送信する（ステップS q 24）。カー

50

ド管理コンピュータ500のCPU502は、この受信に伴ない、図22の会員カードテーブルまたはビジターカードテーブルのカードロック有効フラグをオンにし、暗証番号を記憶させる。その後、メダル貸出機100のCPU181aは、実行する処理をこのカードロック処理の呼出元の図41のタッチパネル操作処理に戻す。

【0448】

なお、カードロック機能が有効とされた場合には、ディスプレイ123に、カードロック機能が有効である旨の表示（たとえば、記号）などを表示しておくことが好ましい。これにより、遊技者は、カードロック機能が有効であることを認識することができる。

【0449】

図41に戻って、「カードロック」ボタンが操作されていない（ステップSg4でNO）と判断した場合、CPU181aは、液晶表示器123に表示された「持玉分割」ボタンの操作がタッチパネル124で検出されたか否かを判断する（ステップSg5）。「持玉分割」ボタンが操作された（ステップSg5でYES）と判断した場合、CPU181aは、持玉分割処理を実行する（ステップSg15）。

【0450】

図45は、メダル貸出機において実行される持玉分割処理の処理内容を示すフロー図である。図45を参照して、持玉分割処理においては、現在の持ちメダル数または貯蓄メダル数のうち遊技者が指定するメダル数を、別のビジターカードに対応付けることで、分割する。分割するメダル数の指定は、数値を入力可能なようにしてもよいし、選択肢から選択可能なようにしてもよい。

【0451】

まず、図33のステップSm21～ステップSm23と同様の処理を実行する（ステップSr1～ステップSr3）。カードロック機能が有効であり、暗証番号の照合で一致しない（ステップSr2でNO）と判断した場合、CPU181aは、カードロック機能の照合が不一致であった旨を報知するよう液晶表示器123を制御する（ステップSr3）。その後、CPU181aは、実行する処理をこのカードロック処理の呼出元の図41のタッチパネル操作処理に戻す。

【0452】

一方、カードロック機能が無効である、または、暗証番号の照合で一致した（ステップSr2でYES）と判断した場合、CPU181aは、持ちメダル数が貸出単位額に相当する数の2倍以上あるか否かを判断する（ステップSr11）。持ちメダル数が貸出単位額に相当する数に満たない場合は、通常は持ちメダルを払出すことができないため、当該カードと分割するカードとの分を合わせて、持ちメダル数が、貸出単位額に相当する数の2倍以上あることが必要である。

【0453】

持ちメダル数が貸出単位額に相当する数の2倍以上でない（ステップSr11でNO）と判断した場合、CPU181aは、持ちメダルが不足している旨を報知するよう液晶表示器123を制御する（ステップSr12）。

【0454】

一方、2倍以上である（ステップSr11でYES）と判断した場合、CPU181aは、分割する持ちメダル数を入力するための画面を表示するよう液晶表示器123を制御する（ステップSr13）。分割数は、選択肢から選択できるようにしてもよいし、増加または減少ボタンを操作することで貸出単位額に相当する数単位で増減させて入力できるようにしてもよいし、直接、数値入力できるようにしてもよい。そして、分割数が入力されたか否かを判断する（ステップSr14）。分割数が入力されていない（ステップSr14でNO）と判断した場合、CPU181aは、ステップSr14の処理を繰返す。

【0455】

一方、分割数が入力された（ステップSr14でYES）と判断した場合、CPU181aは、会員カード受付け中であるか否かを判断する（ステップSr21）。会員カード受付け中である（ステップSr21でYES）と判断した場合、CPU181aは、持ち

10

20

30

40

50

メダル数から分割数を減算するとともに、減算後の持ちメダル数をメダル管理コンピュータ550に送信する（ステップSr22）。メダル管理コンピュータ550は、図24の会員貯蓄管理テーブルの持ちメダル数を更新する。次いで、CPU181aは、会員カードを排出するようカードリーダーライタ187を制御する（ステップSr23）。

【0456】

次に、CPU181aは、カードリーダーライタ187のカード貯留部からビジターカードを読取り位置に取出し、取出したビジターカードの発行処理を行なう（ステップSr24）。具体的には、カード管理コンピュータ500のビジターカードテーブルの状況を利用中に変更して、最新発行日時を更新して、メダル管理コンピュータ550のビジター貯蓄管理テーブルの最新発行日時を更新し、両テーブルのその他の項目をリセットする。

10

【0457】

そして、CPU181aは、分割数を持ちメダル数として当該ビジターカードに対応付ける（ステップSr25）。具体的には、メダル貸出機100のカードテーブルの持ちメダル数として分割数を記憶させ、メダル管理コンピュータ550のビジター貯蓄管理テーブルの持ちメダル数として分割数を記憶させる。次いで、CPU181aは、当該ビジターカードを排出するようカードリーダーライタ187を制御する（ステップSr26）。

【0458】

次に、CPU181aは、先に排出された会員カードの再挿入を促す旨を報知するよう液晶表示器123を制御する（ステップSr27）。その後、CPU181aは、実行する処理をこのカードロック処理の呼出元の図41のタッチパネル操作処理に戻す。

20

【0459】

一方、会員カード受付中でない（ステップSr21でNO）と判断した場合、CPU181aは、受付中のビジターカードの図20（a）のカードテーブルなどに記憶されているカード情報を、一旦、他のメモリ領域に退避させる（ステップSr31）。

【0460】

そして、CPU181aは、受付中の読書き位置のビジターカードのカード情報をリセットして、ステップSr24で説明したような発行処理を行なう（ステップSr32）。次いで、CPU181aは、ステップSr25と同様、分割数を持ちメダル数として当該ビジターカードに対応付け（ステップSr33）、当該ビジターカードを排出するようカードリーダーライタ187を制御する（ステップSr34）。

30

【0461】

次に、CPU181aは、ステップSr24と同様に、カードリーダーライタ187のカード貯留部からビジターカードを読取り位置に取出し、取出したビジターカードの発行処理を行なう（ステップSr35）。そして、CPU181aは、ステップSr31で退避させたカード情報を当該ビジターカードに対応付ける（ステップSr36）。その後、CPU181aは、実行する処理をこのカードロック処理の呼出元の図41のタッチパネル操作処理に戻す。

【0462】

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

40

【0463】

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

【0464】

「情報照会」ボタンが操作されていない（ステップSg6でNO）と判断した場合、お

50

よび、ステップS g 1 1～ステップS g 1 6の後、CPU 1 8 1 aは、実行する処理をタッチパネル操作処理の呼出元の図30の処理に戻す。

【0465】

景品交換POS570において、会員カードまたはビジターカードが受付けられた場合、当該カードに対応付けられた持ちメダル数および貯蓄メダル数がメダル管理コンピュータ550に問合せられ、持ちメダル数および貯蓄メダル数の全部または一部の価値を景品に交換するための処理が行なわれる。具体的には、交換する景品の価値に応じて、持ちメダル数または貯蓄メダル数が減算される。なお、このときに、当該カードに対するカードロック機能が有効であれば、暗証番号の入力が遊技者に求められる。

【0466】

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

【0467】

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

【0468】

精算装置580において、会員カードまたはビジターカードが受付けられた場合、当該カードに対応付けられたプリペイド残額がカード管理コンピュータ500に問合せられ、当該プリペイド残額を貨幣に精算するための処理が行なわれる。なお、このときに、当該カードに対するカードロック機能が有効であれば、暗証番号の入力が遊技者に求められる。

【0469】

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

【0470】

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

【0471】

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

【0472】

具体的には、遊技場にメダル貸出機100が多数（たとえば、1000台など）設置されている場合において、メダル貯留ボックス194におけるメダルの貯留量が報知されないと、定期的に全てのメダル貸出機100のメダル貯留ボックス194を確認して回る必

10

20

30

40

50

要があるが、たとえば1～2枚程度のメダルしかメダル貯留ボックス194に貯留されていないメダル貸出機100も確認することになるため、非常に効率が悪く膨大な手間がかかることになるが、所定枚数に達したときにはその旨が報知されることで、不正メダルを効率よく回収することができる。

【0473】

また、不正メダルが満タン（第1貯留量）に達したときには、営業中であってもその旨が報知されることで迅速に回収することができるので、満タンのまま放置されてメダルが遊技島内に排出され循環してしまうことが防止される。

【0474】

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

【0475】

また、計数装置190のコントローラ190aは、適正ではないと判定したメダルであって、当該遊技場で使用可能な自店メダルと当該遊技場で使用不能な偽メダルとを含む複数種類の不正メダルを識別可能であり、予め自店メダルが計数装置190に100枚程度投入されることで、自店メダルの画像をメモリ190bに登録させる。そして制御ユニット181は、図38のメダル貯留処理のSe4においてメダル情報（図20（c）参照）の総メダル貯留数に1を加算するとともに、図38のメダル貯留処理のSe5において、自店メダルか否かを判定し、自店メダルである場合にはSe6に進んで、メダル情報（図20（c）参照）の自店メダル貯留数に1を加算し、自店メダルでない場合にはSe11に進んで、メダル情報（図20（c）参照）の偽メダル貯留数に1を加算するようにすることで、メダル貯留ボックス194に貯留された不正メダルのうち自店メダルがどの程度あるのかを把握しやすくなることで、早期に回収して適正メダルとして判定される領域に戻すことが可能となる。

【0476】

また、制御ユニット181は、計数したメダルが適正ではないと判定したときに、図37の不正メダル処理のSd3において、遊技者の顔画像とメダル画像を並列に組み合わせて1枚の通知用画像（図29参照）を生成し、この通知用画像をRAM181bに記憶するようにしていることで、所定の遊技者がメダル貯留ボックス194に貯留されたメダルのうちいずれを使用したかを特定できるので、不正行為を特定しやすくなる。

【0477】

尚、図37の不正メダル処理のSd3において、遊技者の顔画像とメダル画像を並列に組み合わせて1枚の通知用画像（図29参照）を生成するようにしているが、制御ユニット181において、必ずしも通知用画像を生成する必要はなく、たとえば、顔画像とメダル画像のそれぞれにIDを付与し、顔画像とメダル画像とを別個にメダル管理コンピュータ550に送信して、メダル管理コンピュータ550にて互いの画像のID同士を対応付けて記憶させるようにしてもよい。

【0478】

また、制御ユニット181は、図36の計数処理のSc6において、計数装置190から取得したメダル判定情報に基づいて、計数されたメダルが不正メダルであるか否かを判定し、いずれかの不適正条件が成立したことを条件に、該不適正条件が成立するまでに計数したメダル数のうち適正ではないと判定された不正メダル数を無効とする（たとえば、図37の不正メダル処理のSd8において、制御ユニット181は、カードテーブル（図20（a）参照）の持ちメダル数から累積不正メダル数の値を減算する）ことで、スロットマシン1から払い出され計数したメダルの中に適正でないメダルが紛れていた場合、不適正条件が成立しなければ該適正でないメダルも計数されるため、意図せずに不正メダルを使用した遊技者が不利益を被ることが防止されるとともに、不適正条件が成立した場合

、それまでに計数されたメダル数が無効となるため、不正にメダルが獲得されてしまうことを防止できる。

【0479】

また、制御ユニット181は、図37の不正メダル処理のSd6において、カード受付け中遊技情報（図20（b）参照）の累積不正メダル数に1を加算するとともに、図30のSb20のカード受付け処理において、受信した受付け処理完了通知に含まれる持ちメダル数、貯蓄メダル数（会員のみ）、来店ポイント（会員のみ）、暗証番号（会員のみ）を、カードテーブルに格納する。一方、図30のSb23の返却処理において、受付け中のカードがビジターカードであるか否かを判定し、ビジターカードである場合には、該ビジターカードに、カードテーブルのカード受付け中遊技情報の累積不正メダル数を記録するとともに、カードに記録して排出する際に、該記録されたメダル数のうちメダル貯留ボックス194に貯留されたメダル数を特定可能な情報を記録することで、所定の遊技者が適正でないメダルをどの程度計数したかを把握し管理することができる。

10

【0480】

〔第2の実施の形態〕

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

【0481】

20

図46は、第2の実施の形態におけるパチンコ遊技機701およびカードユニット750を示す正面図である。図47は、パチンコ遊技機701およびカードユニット750の構成を示すブロック図である。

【0482】

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

30

【0483】

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

【0484】

余剰球受皿（下皿）704を形成する部材には、たとえば下皿本体の上面における手前側の所定位置（たとえば下皿の中央部分）等に、スティック形状（棒形状）に構成され、遊技者が把持して複数方向（前後左右）に傾倒する操作が可能なスティックコントローラ7122が取付けられている。なお、スティックコントローラ7122には、遊技者がスティックコントローラ7122の操作桿を操作手（たとえば左手等）で把持した状態において、所定の操作指（たとえば人差し指等）で押引操作すること等により所定の指示操作が可能なトリガボタン7125（図47参照）が設けられている。また、スティックコントローラ7122には、スティックコントローラ7122を振動動作させるためのバイブレータ用モータ7126（図47参照）が内蔵されている。

40

【0485】

打球供給皿（上皿）703を形成する部材には、たとえば上皿本体の上面における手前

50

側の所定位置（たとえばスティックコントローラ 7122 の上方）等に、遊技者が押下操作等により所定の指示操作を可能なプッシュボタン 7120 が設けられている。

【0486】

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

【0487】

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

10

【0488】

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

20

【0489】

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

30

【0490】

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

【0491】

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

40

【0492】

ここで、リーチ状態は、演出表示装置 709 の表示領域において停止表示された演出図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない演出図柄の変動が継続している表示状態、または、全部もしくは一部の演出図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。言い換えると、リーチと

50

は、複数の変動表示領域において識別情報が特定表示結果を構成しているが少なくとも一部の変動領域が変動表示中である状態をいう。この実施形態において、リーチ状態は、たとえば、左、右の図柄表示領域で同じ図柄が停止し、中の図柄表示領域で図柄が停止していない状態で形成される。リーチ状態が形成されるときに左、右の図柄表示領域で停止された図柄は、リーチ形成図柄、または、リーチ図柄と呼ばれる。

【0493】

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

10

【0494】

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

20

【0495】

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

【0496】

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

30

【0497】

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

40

【0498】

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

【0499】

また、第1始動入賞口（第1始動口）713を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第2始動入賞口714を有する可変入賞球装置715が設けられている。第2始動入賞口（第2始動口）714に入賞した遊技球は、遊技盤706の背面に導かれ、第2始動口スイッチ714aによって検出される。可変入賞球装置715は、ソレノイド71

50

6によって開状態とされる。可変入賞球装置715が開状態になることによって、遊技球が第2始動入賞口714に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置715が開状態になっている状態では、第1始動入賞口713よりも、第2始動入賞口714に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置715が閉状態になっている状態では、遊技球は第2始動入賞口714に入賞しない。したがって、可変入賞球装置715が閉状態になっている状態では、第2始動入賞口714よりも、第1始動入賞口713に遊技球が入賞しやすい。なお、可変入賞球装置715が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。以下、第1始動入賞口713と第2始動入賞口714とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

10

【0500】

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

【0501】

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

20

【0502】

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

30

【0503】

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

40

【0504】

演出表示装置709は、第1特別図柄表示器708aによる第1特別図柄の変動表示時間中、および第2特別図柄表示器708bによる第2特別図柄の変動表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄の変動表示を行なう。第1特別図柄表示器708aにおける第1特別図柄の変動表示と、演出表示装置709における演出図柄の変動表示とは同期している。また、第2特別図柄表示器708bにおける第2特別図柄の変動表示と

50

、演出表示装置 709 における演出図柄の変動表示とは同期している。また、第 1 特別図柄表示器 708a において大当たり図柄が停止表示されるときと、第 2 特別図柄表示器 708b において大当たり図柄が停止表示されるときには、演出表示装置 709 において大当たりを想起させるような演出図柄の組合せが停止表示される。

【0505】

また、演出表示装置 709 の表示画面の下部には、第 1 保留記憶数を表示する第 1 保留記憶表示部と、第 2 保留記憶数を表示する第 2 保留記憶表示部とが形成される。なお、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する領域（合算保留記憶表示部）が設けられるようにしてもよい。そのように、合計数を表示する合算保留記憶表示部が設けられているようにすれば、変動表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。

10

【0506】

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

【0507】

20

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

【0508】

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

30

【0509】

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

40

【0510】

遊技盤 706 の下部には、入賞しなかった打球が取込まれるアウト口 726 がある。また、遊技領域 707 の外側の左右上部および左右下部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 4 つのスピーカ 727 が設けられている。遊技領域 707 の外周には、前面枠に設けられた枠 LED 728 が設けられている。

【0511】

また、カード（会員カード、ビジターカード）が挿入されることによって球貸しを可能にするカードユニット 750 が、パチンコ遊技機 701 に隣接して設置される。このカー

50

ドユニット750は、遊技者による遊技に使用可能な価値としてのカード残額や、遊技の結果、遊技者が獲得した獲得価値としての獲得玉数を記録したカードから、カード残額や獲得玉数の引落としを受付けて、その引落額に応じた貸玉としてのパチンコ玉をパチンコ遊技機701の球払出装装置797に払出させることを指示する制御信号をパチンコ遊技機701の払出制御基板737に出力し、そのパチンコ玉の使用により、遊技者によるパチンコ遊技機701での遊技を可能にするものである。このようにカードユニット750からパチンコ遊技機701に出力される制御信号は、カードに記録された価値に基づいたパチンコ玉の貸出指令の一例である。しかし、このようなカードユニット750とパチンコ遊技機701などの遊技機とでやり取りされる信号に限定されず、カードユニットが遊技機に内蔵される場合は、貸出指令は、遊技機内部でやり取りされる制御信号であってもよい。

10

【0512】

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

【0513】

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

20

【0514】

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

30

【0515】

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

【0516】

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

40

【0517】

遊技者がビジターカードを用いて遊技を行なう場合には、カードユニット750に設け

50

られているカード口にビジターカードを挿入する。すると、その挿入されたビジターカードに記録されているカード残額や獲得玉数等のカード情報がカードユニット750に設けられたカードリーダーライターにより読取られる。そして、読取られたカード情報に基づいて、カード残額がパチンコ遊技機701に設けられている残度数表示部753に表示され、獲得玉数が、カードユニット750に設けられている計数表示部7555に表示される。計数表示部7555は、カード残額や獲得玉数を所定の桁数で表示するように構成されている。この表示されたカード残額や獲得玉数を用いて遊技が可能となる。

【0518】

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

10

【0519】

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

【0520】

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

20

【0521】

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

【0522】

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

30

【0523】

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

【0524】

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

40

【0525】

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

【0526】

計数用玉貯留部794は、余剰球受皿704の下方に設けられており、余剰球受皿70

50

4から排出された玉を受けて貯留することが可能な形状に構成されている。貯留玉が満杯になったこと等の理由により、余剰球受皿704に設けられた排出レバーが操作されると、余剰球受皿704に貯留されていた玉が、余剰球受皿704の底面の開口部から下方へ排出され、計数用玉貯留部794に受けられる。

【0527】

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

10

【0528】

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

20

【0529】

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

30

【0530】

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

【0531】

ラウンド数が異なる大当り遊技状態としては、通常大当りおよび確変大当りによる15ラウンドの大当り遊技状態、ならびに、突然確変大当りによる2ラウンドの大当り遊技状態の、複数種類の大当り遊技状態が設けられている。また、ラウンド数が同じであるが各ラウンドの開放時間が異なる大当り遊技状態としては、通常大当りおよび確変大当りによる開放時間が2.9秒の大当り遊技状態と、突然確変大当りによる開放時間が0.5秒の大当り遊技状態との、複数種類の大当り遊技状態が設けられている。小当りにおいては、突然確変大当りと同様の開放回数（2回）および開放時間（0.5秒）の小当り遊技状態となる。

40

【0532】

具体的に、通常大当りおよび確変大当りの大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置720が、開放状態とされた後、所定の開放状態の終了条件（開放状態において所定期間（たとえば2.9秒間）が経過したこと、または、所定個数（たとえば10個）の入賞球が発生したという開放終了条件）が成立したことに応じて閉鎖状態とされる。そして、

50

開放終了条件が成立すると、継続権が発生し、特別可変入賞球装置 7 2 0 の開放が再度行なわれる。継続権の発生は、大当り遊技状態における開放回数が予め定められた上限値となる 1 5 ラウンド（最終ラウンド）に達するまで繰返される。

【0 5 3 3】

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

10

【0 5 3 4】

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

【0 5 3 5】

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

20

【0 5 3 6】

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

【0 5 3 7】

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

【0 5 3 8】

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

30

【0 5 3 9】

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

40

【0 5 4 0】

このような電チューサポート制御により第 2 始動入賞口 7 1 4 への入賞頻度が高められた状態（高頻度状態）は、発射球数に対して入賞に応じて賞球として払出される遊技球数の割合である「ベース」が、当該制御が行なわれないときと比べて、高い状態であるので

50

、「高ベース状態」と呼ばれる。また、このような制御が行なわれないときは、「低ベース状態」と呼ばれる。また、このような制御は、可変入賞球装置 7 1 5、すなわち、電動チューリップにより入賞をサポートすることにより可変入賞球装置 7 1 5 への入賞を容易化する制御であり、「電チューサポート制御」と呼ばれる。

【0 5 4 1】

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

【0 5 4 2】

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

【0 5 4 3】

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

【0 5 4 4】

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

【0 5 4 5】

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

【0 5 4 6】

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

【0 5 4 7】

通常大当たりは、1 5 ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、非確変状態、時短状態、お

10

20

30

40

50

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

【0548】

突然確変大当りは、開放時間が極めて短い2ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、確変状態に移行する制御が行なわれ、時短状態、および、電チューサポート制御状態（高確率／高ベース状態）に移行する制御が行なわれずに非時短状態、および、非電チューサポート制御状態（高確率／低ベース状態）に制御される大当りである。

【0549】

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

【0550】

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

【0551】

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

【0552】

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

【0553】

この実施形態によるパチンコ遊技機701においては、演出制御用CPU7101において、大当り遊技状態の終了後および小当り遊技状態の終了後に、確変状態となっているか否かを報知しない共通の演出をする潜伏演出が行なわれる。たとえば、演出制御用CPU7101では、大当り終了時において、小当り／突然確変大当り終了指定コマンドを受信したときは、大当り遊技状態（小当りの場合は小当り遊技状態）の終了後において共通の背景画像を表示する等、共通の演出を行なう。このような潜伏演出が行なわれることに

より、遊技者に対して確変状態であるか否かについての期待感を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、潜伏演出は、遊技制御用マイクロコンピュータ7100から潜伏演出の実行を指示するコマンドを送信し、当該コマンドに応じて、演出制御用CPU7101が潜伏演出を実行するようにしてもよい。

【0554】

図47は、主基板（遊技制御基板）731における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図47は、払出制御基板737および演出制御基板780等も示されている。主基板731には、プログラムにしたがってパチンコ遊技機701を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）7560が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ7560は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するROM754、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのRAM755、プログラムにしたがって制御動作を行なうCPU756およびI/Oポート部757を含む。遊技制御用マイクロコンピュータ7560は、ROM754およびRAM755が内蔵された1チップマイクロコンピュータである。遊技制御用マイクロコンピュータ7560には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）が発生する乱数回路7503が内蔵されている。

10

【0555】

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

20

【0556】

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

30

【0557】

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

40

【0558】

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

【0559】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ7560は、特別図柄を変動表示する第1特別図柄表示器708a、第2特別図柄表示器708b、普通図柄を変動表示する普通図柄表

50

示器 710、第1特別図柄保留記憶表示器 718a、第2特別図柄保留記憶表示器 718b および普通図柄保留記憶表示器 741 の表示制御を行なう。

【0560】

演出制御基板 780 は、演出制御用マイクロコンピュータ 7100、ROM 7102、RAM 7103、VDP 7109、および、I/Oポート部 7105等を搭載している。ROM 7102は、表示制御等の演出制御用のプログラムおよびデータ等を記憶する。RAM 7103は、ワークメモリとして使用される。ROM 7102およびRAM 7103は、演出制御用マイクロコンピュータ 7100に内蔵されてもよい。VDP 7109は、演出制御用マイクロコンピュータ 7100と共動して演出表示装置 709の表示制御を行なう。

10

【0561】

演出制御用マイクロコンピュータ 7100は、主基板 731から演出制御基板 780の方向への一方方向にのみ信号を通過させる中継基板 777を介して、遊技制御用マイクロコンピュータ 7560から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、演出表示装置 709の変動表示制御を行なう他、ランプドライバ基板 735を介して、枠側に設けられている枠LED 728の表示制御を行なうとともに、音声出力基板 770を介してスピーカ 727からの音出力の制御を行なう等、各種の演出制御を行なう。

【0562】

また、演出制御用CPU 7101は、スティックコントローラ 7122のトリガボタン 7125に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、トリガセンサ 7121から入力する。また、演出制御用CPU 7101は、プッシュボタン 7120に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ 7124から入力する。また、演出制御用CPU 7101は、スティックコントローラ 7122の操作桿に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、傾倒方向センサユニット 7123から入力する。また、演出制御用CPU 7101は、バイブレータ用モータ 7126に駆動信号を出力することにより、スティックコントローラ 7122を振動動作させる。

20

【0563】

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

30

【0564】

〔第3の実施の形態〕

以下、発明の第3の実施の形態を、図面を参照して説明する。本発明は、図×に示すように、遊技機（パチンコ遊技機 701）に対応して設けられ、遊技に使用可能な遊技用価値の大きさ（カード残額）を特定可能な情報（カードID）が記録された遊技用記録媒体（会員カードまたはビジターカード）の挿入を受け付けて、該遊技用価値の大きさを前記対応する遊技機での遊技に使用させるための処理（玉貸処理）を行なう使用処理手段（カードリーダライタ、カードユニット 750の制御部）と、前記挿入された遊技用記録媒体を返却するための操作を受け付ける返却操作手段（返却ボタン 752）の操作を受け付けたことに基づいて、該遊技用記録媒体を返却する返却処理を行なう返却処理手段（カードリーダライタ、カードユニット 750の制御部）と、を備える遊技用装置（カードユニット 750）に係り、特に前記挿入された遊技用記録媒体の返却を確認するための確認操作を受け付ける確認操作手段（タッチパネル式のディスプレイ 7123）と、前記確認操作を受け付けたことを条件として前記返却処理を行なう第1返却処理か、または、前記確認操作を受け付けたことを条件とせず前記返却処理を行なう第2返却処理の、いずれを実行するかを設定する返却設定手段（カード管理コンピュータ 500で設定された「確認操作が必要か否か」を記憶するカードユニット 750の制御部）と、をさらに備え、前記返

40

50

却処理手段は、前記返却操作手段の操作を受け付けたこと（図51において、S202の返却要求信号を受信したこと）に基づいて、前記返却設定手段により設定されている前記第1返却処理または前記第2返却処理を実行する（S204で「確認操作必要」の設定が有るか否かを判定し、設定無しならばS209で直ちにカードを返却し、設定有りならばS208で確認ボタン操作有りと判定するとS209でカードを返却する）ことを特徴とする遊技用装置である。

【0565】

以下においては、遊技機がパチンコ遊技機701であり、遊技媒体がパチンコ玉であり、遊技媒体の貸与が玉貸である例について説明する。また、以下においては、データベースを「DB」、リーダ／ライタを「R/W」、ステップを「S」と略記する場合がある。

10

【0566】

会員カードまたはビジターカードは遊技用記録媒体の一例であって、遊技（パチンコ玉の貸与）に使用可能なカード残額を特定可能な情報が記録されたものであり、ここでは該情報として、該会員カードまたはビジターカードを個々に識別可能なカードIDと、当該カード残額とが記録される。この会員カードまたはビジターカードは、長形状を呈するプラスチック製の薄板における所定の部位に、カードIDおよびカード残額等が記録される記録領域（図示外）が形成されてなるものであり、ここでは該記録領域として不揮発性のEEPROMを備える非接触式の集積回路（ICチップ）を搭載したICカードである。

【0567】

20

パチンコ遊技機701の払出制御基板737およびカードユニット750は、インタフェース基板766を介して接続されている。カードユニット750と払出制御基板737との間には、PSI信号線、PRDY信号線、BRDY信号線、BRQ信号線、および、EXS信号線が設けられている。

【0568】

PSI信号線は、カードユニット750とパチンコ遊技機701との接続確認を行なうための信号線である。このPSI信号線を介して接続確認信号が送信されることにより、パチンコ遊技機701において発射ハンドルの操作が可能となる。

【0569】

PRDY信号線は、パチンコ遊技機701から対応するカードユニット750に対して、該パチンコ遊技機701とカードユニット750との間における通信が可能な状態（スタンバイ状態）である旨を示す払出可能信号を送信する信号線である。具体的には、図48のS1に示すように、該PRDY信号線に印加されている電圧レベルがHIGHからLOWに切り替えられることにより、払出可能信号がパチンコ遊技機701からカードユニット750に対して送信される。

30

【0570】

BRDY信号線は、カードユニット750が前記払出可能信号を受信しているスタンバイ状態において玉貸操作があったときに、カードユニット750から対応するパチンコ遊技機701に対して、玉貸可能信号を送信する信号線である。具体的には、図48のS2に示すように、該BRDY信号線に印加されている電圧レベルがHIGHからLOWに切り替えられることにより、玉貸可能信号がカードユニット750からパチンコ遊技機701に対して送信される。

40

【0571】

またBRDY信号線は、1回の玉貸操作に伴う所定度数分（本例では5度数分）の玉貸処理が終了したときに、カードユニット750からパチンコ遊技機701に対して、玉貸終了信号を送信する信号線である。具体的には、図48のS7に示すように、該BRDY信号線に印加されている電圧レベルがLOWからHIGHに切り替えられることにより、玉貸終了信号がカードユニット750からパチンコ遊技機701に対して送信される。

【0572】

BRQ信号線は貸与指令信号線（＝玉貸指令信号線）の一例であって、カードユニット

50

750から対応するパチンコ遊技機701に対して、遊技媒体の貸与を要求する貸与要求信号(＝玉貸要求信号)を送信する信号線である。具体的には、図48のS3に示すように、該BRQ信号線に印加されている電圧レベルがHIGHからLOWに切り替えられることにより、玉貸要求信号がカードユニット750からパチンコ遊技機701に対して送信される。

【0573】

またBRQ信号線は、カードユニット750から対応するパチンコ遊技機701に対して、パチンコ玉の貸与を指令する貸与指令信号(＝玉貸指令信号)を送信する信号線である。具体的には、図48のS5に示すように、該BRQ信号線に印加されている電圧レベルがLOWからHIGHに切り替えられることにより、玉貸指令信号がカードユニット750からパチンコ遊技機701に対して送信される。

10

【0574】

EXS信号線は要求了解信号線の一例であって、パチンコ遊技機701からカードユニット750に対して、玉貸の要求を了解した旨(即ち玉貸要求信号を受信した旨)を示す要求了解信号を送信する信号線である。具体的には、パチンコ遊技機701が玉貸要求信号を受信してから、該パチンコ遊技機701がパチンコ玉を貸与する準備が整っている(即ち玉切れがなく、エラーがない)旨を確認した後に、図48のS4に示すように、該EXS信号線に印加されている電圧レベルがHIGHからLOWに切り替えられることにより、要求了解信号がパチンコ遊技機701からカードユニット750に対して送信される。

20

【0575】

またEXS信号線は、1度数分の玉貸処理が完了したときに、パチンコ遊技機701からカードユニット750に対して、該玉貸処理が完了した旨を示す玉貸完了信号を送信する信号線である。具体的には、玉貸処理が完了したとき、即ちパチンコ玉の払出が完了したときに、図48のS6に示すように、該EXS信号線に印加されている電圧レベルがLOWからHIGHに切り替えられることにより、玉貸完了信号がパチンコ遊技機701からカードユニット750に対して送信される。

【0576】

つまり、カードユニット750は、遊技機(たとえば、パチンコ遊技機701)による遊技媒体(たとえば、パチンコ玉)の貸与が可能であることを示す貸与準備信号(たとえば、PRDY信号のLOWレベル)を前記遊技機から受信する第1受信手段と、貸与操作(たとえば、パチンコ遊技機701の玉貸ボタン751の操作)を受付けたことを示す貸与要求信号(たとえば、BRDY信号のLOWレベル)を前記遊技機に送信する第1送信手段と、前記貸与要求信号の送信後、遊技媒体の貸与を指令する貸与指令信号(たとえば、BRQ信号のLOWレベル)を前記遊技機に送信する第2送信手段と、前記貸与要求信号および前記貸与指令信号に応じて前記遊技機から送信され遊技媒体の貸与ができることを示す貸与可能信号(たとえば、EXS信号のLOWレベル)を受信する第2受信手段と、貸与可能信号の受信の確認を示す貸与確認信号(たとえば、BRQ信号のHIGHレベル)を前記遊技機に送信する第3送信手段と、前記貸与確認信号に応じて前記遊技機で遊技媒体の貸与(たとえば、実際のパチンコ玉の払出、遊技玉数の加算)が実行され、完了した場合に送信され遊技媒体の貸与の完了を示す貸与完了信号(たとえば、EXS信号のHIGHレベル)を受信する第3受信手段と、貸与要求の終了を示す貸与要求終了信号(たとえば、BRDY信号のHIGHレベル)を前記遊技機に送信する第4送信手段とを備える。

30

40

【0577】

タッチパネル式のディスプレイ7123は、遊技者からの操作を受け付けると共に、各種の情報を表示するためのものである。具体的には、図50のD0に示すように、会員カードまたはビジターカードの返却に関する注意喚起表示を行なう表示手段として機能し、また図51のD1に示すように、返却ボタン752が操作された旨を報知する返却操作報知手段として機能し、さらに図51のD2に示すように、挿入された会員カードまたはビ

50

ジターカードの返却を確認するための確認操作を受け付ける確認操作手段として機能するものである。

【0578】

カード管理コンピュータ500において設定モードが起動されると、図49に示す設定画面がディスプレイ35に表示される。この設定画面では、前記確認操作が必要であるか不要であるかを設定するためのラジオボタンと、前記注意喚起表示をするかしないかを設定するためのラジオボタンとが表示される。そしてカード管理コンピュータ500の入力装置を操作して、確認操作が必要であるか不要であるかおよび注意喚起表示をするかしないかをラジオボタンで選択して「設定」ボタンを操作すると、該設定内容が各カードユニット750に対して送信されてカードユニット750の制御部のEEPROMで記憶される。

10

【0579】

ここで、カードユニット750の制御部のEEPROMは、確認操作を受け付けたことを条件として前記返却処理を行なう第1返却処理か、または、前記確認操作を受け付けたことを条件とせずに前記返却処理を行なう第2返却処理の、いずれを実行するかを設定する返却設定手段として機能するものであり、カード管理コンピュータ500から受信した設定内容に従って、確認操作が必要（即ち第1返却処理を行なう）と設定されたか、または、確認操作が不要（即ち第2返却処理を行なう）と設定されたかを記憶する。またカードユニット750の制御部のEEPROMは、注意喚起表示を行なうか否かを設定する表示設定手段として機能するものであり、カード管理コンピュータ500から受信した設定内容に従って、注意喚起表示をするか、または、注意喚起表示をしないかを記憶する。

20

【0580】

次に、カードユニット750の作用（即ちカードユニット750の制御部が行なう処理）を説明する。

【0581】

カードユニット750の制御部が行なう玉貸処理について説明する。カードユニット750が会員カードまたはビジターカードに記録されているカード残額が1度数分以上である状態で玉貸操作を受け付けると、カードユニット750の制御部は、まずBRQ信号線を介して、パチンコ遊技機701の払出制御基板737に玉貸要求信号（図48のS3）を送信し、EXS信号線を介してパチンコ遊技機701の払出制御基板737から送信されてくる要求了解信号（S4）の受信を待機する。この要求了解信号の受信が有ると判定した場合には、BRQ信号線を介して、パチンコ遊技機701の払出制御基板737に玉貸指令信号（S5）を送信し、EXS信号線を介してパチンコ遊技機701の払出制御基板737から送信されてくる玉貸完了信号（S6）の受信を待機する。この玉貸完了信号の受信が有ると判定された場合には、カードリーダーにより、会員カードまたはビジターカードに記録されているカード残額から1度数分の金額を減算更新し、残度数表示部753における残度数の表示を1度数減算表示して、処理を終了する。このカードユニット750の制御部は、挿入を受け付けた会員カードまたはビジターカードの記録情報から特定されるカード残額を対応するパチンコ遊技機701での遊技に使用させるための処理（玉貸処理）を行なう使用処理手段をして機能するものである。

30

40

【0582】

次に、図50を参照して、カードユニット750の制御部が行なう注意喚起表示処理について説明する。カードユニット750が会員カードまたはビジターカードを受け付けている（即ち挿入されている）と、カードユニット750の制御部は、前記表示設定手段として機能するEEPROMの記憶内容に基づいて、「注意喚起表示をする」と設定されているか否かを判定する（S101）。ここで「注意喚起表示をしない」と設定されている（NO）と判定した場合には、処理を終了する。一方、「注意喚起表示をする」と設定されている（YES）と判定した場合には、表示タイミング（たとえば2分間ごと）を待機し（S102）、該表示タイミングであれば（YES）、注意喚起表示（たとえばD0に示す『カードの取り忘れや盗難にご注意下さい』）をディスプレイ7123に表示して（

50

S 1 0 3)、処理を終了する。つまり「注意喚起表示をする」と設定されていれば、表示タイミングごとに、注意喚起表示が表示されることになる。これによれば、第1返却処理または第2返却処理のいずれを行なうかにかかわらず、注意喚起表示を行なうことができる。なお表示タイミングは、任意に設定可能である。

【0583】

次に、図51を参照して、カードユニット750の制御部が行なう返却処理について説明する。カードユニット750が会員カードまたはビジターカードを受け付けている（即ち挿入されている）状態で、パチンコ遊技機701で返却操作（返却ボタン752の操作）が有ると（S201でYES）、該パチンコ遊技機701からカードユニット750に対して前記返却要求信号が送信され（S202）、カードユニット750が該返却要求信号を受信すると、返却処理を開始して、返却操作有り報知（たとえばD1に示す『返却ボタンが操作されました』）をディスプレイ7123に表示する。このように、返却要求を受信したことに基づいて、返却処理を実行することにより、パチンコ遊技機701は返却ボタン752の操作により返却要求信号を発信するという通常の処理を行なうだけなので、該パチンコ遊技機701を変更する必要が無い。また返却ボタン752が操作された旨が報知されるので、他人が返却ボタン752を操作した旨を遊技者が発見することができる。

10

【0584】

次にカードユニット750の制御部は、前記返却設定手段として機能するEEPROMの記憶内容に基づいて、「確認操作が必要」と設定されているか否かを判定する（S204）。ここで「確認操作が不要」と設定されている（NO）と判定した場合、即ち確認操作を受け付けたことを条件とせずに返却処理を行なう第2返却処理を実行すると設定されている場合には、前記受け付けている（即ち挿入されている）会員カードまたはビジターカードを返却し、返却表示（たとえばD3に示す『カードをお取り下さい』）をディスプレイ7123に表示して（S209）、処理を終了する。

20

【0585】

一方、「確認操作が必要」と設定されている（YES）と判定した場合、即ち確認操作を受け付けたことを条件として前記返却処理を行なう第1返却処理を実行すると設定されている場合には、計時を開始して（S205）、確認操作要求表示（たとえばD2に示す『確認ボタンを押して下さい』および確認ボタン）をディスプレイ7123に表示して（S207）、タイムアップ（たとえば10秒間経過）するまで確認ボタンの操作を待機する（S207、S208）。

30

【0586】

ここでタイムアップするまでに確認ボタンの操作が無い（S207でNO）と判定した場合には、処理を終了する。一方、タイムアップするまでに確認ボタンの操作が有る（S208でYES）と判定した場合には、前記S209に進んで、処理を終了する。ここでS205の処理を行なうカードユニット750の制御部は、該返却要求信号の受信に基づいて計時を開始する計時手段として機能するものであり、S207～S209の処理を行なうカードユニット750の制御部は、前記返却設定手段により第1返却処理を実行すると設定されている場合（S204でYES）に、計時手段による計時時間が所定時間以内に確認操作を受け付けたことを条件として返却処理を行なう返却処理手段として機能するものである。これによれば、所定時間以内に確認操作がなければ会員カードまたはビジターカードが返却されないのので、他人による会員カードまたはビジターカードの盗難を困難にすることができる。なお所定時間は、任意に設定可能であるが、遊技者が返却ボタン752を操作してから確認ボタンを操作するまでに要する時間よりも長く、会員カードまたはビジターカードの盗難を狙う他人が返却ボタン752を操作してから確認ボタンを操作するまでに要する時間よりも短いのが好ましい。

40

【0587】

また確認ボタンは、返却ボタン752から所定間隔離れた箇所に設けられていることが好ましい。ここで所定間隔とは、たとえば遊技者が返却ボタン752と確認ボタンの両方

50

を視界に捉えられる範囲内である。これによれば、返却ボタン752を操作した他人が遊技者に気付かれることなく確認ボタンを操作することが困難なので、より有効に会員カードまたはビジターカードの盗難を防止することができる。なお返却ボタン752はパチンコ遊技機701の右側に設けられていることが多いため、確認ボタンは、パチンコ遊技機701の左側に配置されるカードユニット750のみならず、当該パチンコ遊技機701自体の左側や、当該パチンコ遊技機701の上側に設置されている呼出ランプ200に設けられていても良い。

【0588】

以上に説明したように、挿入された会員カードまたはビジターカードの返却を確認するための確認操作を受け付ける確認操作手段（タッチパネル式のディスプレイ7123に表示される確認ボタン）と、確認操作を受け付けたことを条件として返却処理を行なう第1返却処理または確認操作を受け付けたことを条件とせずに返却処理を行なう第2返却処理のいずれを実行するかを設定する返却設定手段とを備え、返却ボタン752の操作を受け付けたことに基づいて、第1返却処理または第2返却処理を実行するように構成したので、遊技中における遊技用記録媒体の盗難を防止するために、店員の密な監視により盗難を防止する運用を行なう遊技場は第2返却処理の実行を設定すれば良く、店員の監視負担を減らす遊技者に手間を取らせることで盗難を防止する運用を希望する遊技場は第1返却処理の実行を設定すればよいので、両遊技場に対応可能なカードユニット750を提供することができる。

【0589】

なお遊技用装置に、遊技者が獲得した獲得遊技媒体数（持玉数）を計数する各台計数装置を備え、該遊技用装置にカード残額と持玉数とが記憶されて表示されている場合に、カード残額の記憶および表示は消去して該カード残額のみを特定可能な残額カード（本発明の会員カードまたはビジターカードに相当）を排出し、持玉数の記憶および表示は残すような遊技用装置を構成することが考えられる。これによれば、対応するパチンコ遊技機701で大当たり等が発生した場合に、とりあえず残額カードを排出させることができるので、カード残額の盗難を防止できる。なお持玉数については盗難のおそれがあるが、遊技者に返却するカードが2枚になってしまうと取り回しが面倒になるので、持玉数については遊技用装置で記憶しておき、大当たり終了後には該持玉数を特定可能な持玉カードを排出させることができる。しかしながら、このような遊技用装置だと、持玉数の記憶および表示が消去されずに残額カードを排出させることが可能なので、他人により残額カードが盗難されても遊技者が気付きにくいところ、本発明を適用して第1返却処理を行なう（確認操作が必要）と設定すれば、残額カードの盗難が困難となるので、特に有効である。

【0590】

次に、上記の実施の形態の変形例について説明する。

上記の実施形態では、会員カードまたはビジターカードに記録されているカード残額と、該会員カードまたはビジターカードのカードIDと対応付けてカード管理コンピュータ500で管理されているカード残額との照合が行なわれ、照合OKであるときに、会員カードまたはビジターカードに記録されているカード残額を使用した玉貸が行なわれる例について説明した。

【0591】

しかし、これに限らず、たとえば会員カードまたはビジターカードにはカード残額を記録せずに、該会員カードまたはビジターカードのカードIDと対応付けてカード管理コンピュータ500で管理されているカード残額を使用した玉貸が行なわれるようにしても良く、逆にカード管理コンピュータ500ではカード残額を管理せずに、会員カードまたはビジターカードに記録されているカード残額を使用した玉貸が行なわれるようにしても良い。

【0592】

上記の実施形態では、返却操作手段（返却ボタン752）と返却確認手段（タッチパネル式のディスプレイ7123に表示される確認ボタン）とが別個である例について説明し

たが、これに限らず、両者は同一のボタンであっても良い。

【0593】

上記の実施形態では、返却確認手段が、タッチパネル式のディスプレイ7123に表示される確認ボタンである例について説明したが、これに限らず、該返却確認手段は、カードユニット750の所定箇所に設けられる独立したボタンであっても良い。

【0594】

また返却確認手段を、該タッチパネル式のディスプレイ7123に表示されるテンキー（またはカードユニット750に別途設けられるテンキー）とし、遊技者が希望する暗証番号を該テンキーで入力して記憶しておき、確認操作が要求された際にテンキーで暗証番号の入力を受け付け、該入力された暗証番号と前記記憶している暗証番号とが一致すると判定されたことにより、確認操作を受け付けるものであっても良い。これによれば、遊技者の手間は増えるが、遊技者が記憶させた暗証番号が入力されなければ確認操作を受け付けられないので、遊技用記録媒体の盗難を確実に防止できる。

10

【0595】

また返却確認手段を、カードユニット750に設けられるICチップR/Wとし、遊技者が所持している携帯端末に内蔵されているICチップの識別情報を該ICチップR/Wで予め読み取らせて記憶しておき、確認操作が要求された際に携帯端末のICチップからICチップR/Wで識別情報を読み取り、該読み取った識別情報と前記記憶している識別情報とが一致すると判定されたことにより、確認操作を受け付けるものであっても良い。これによれば、遊技者の携帯端末でなければ確認操作を受け付けられないので、遊技用記録媒体の盗難を確実に防止できる。

20

【0596】

上記の実施形態では、図49に示すように、カード管理コンピュータ500において、確認操作が必要であるか不要であるか、および、注意喚起表示をするかしないかが設定され、該設定内容が各カードユニット750に送信されてカードユニット750の制御部のEEPROMで記憶（設定）される例について説明した。しかし、これに限らず、確認操作が必要であるか不要であるか、および、注意喚起表示をするかしないかの設定を、各カードユニット750において設定するものであっても良い。たとえば各カードユニット750にディップスイッチを設けて設定したり、各カードユニット750に対してリモコンで設定したり、タッチパネル式のディスプレイ7123で設定しても良い。これによれば、カード管理コンピュータ500と各カードユニット750とがオフラインであっても、これらの設定を行なうことができる。なおタッチパネル式のディスプレイ7123での設定は、遊技場の店員のみならず、遊技者が設定できるものであっても良い。

30

【0597】

また、遊技場内に備えられる全部のカードユニット750について同じ設定をするのではなく、各カードユニット750ごとに異なる設定をするものであっても良い。たとえば、ある遊技島のカードユニット750については確認操作が必要である（即ち第1返却処理を行なう）と設定して、店員の監視を減らす一方、ある遊技島のカードユニット750については確認操作が不要である（即ち第2返却処理を行なう）と設定して、店員の監視を密にするようにすることもできる。この場合においては、上記の如く、各カードユニット750において設定するものには限らず、カード管理コンピュータ500において各カードユニット750ごとに設定可能とすることもできる。

40

【0598】

上記の実施形態において、第1返却処理（確認操作が必要）が設定されているか、第2返却処理（確認操作が不要）が設定されているかを示す設定内容画面を、ディスプレイ7123に表示するようにしても良い。この設定内容画面は、確認ボタンに近い位置に表示したり、または残度数（および各台計数機付きのカードユニット750にあっては持玉数）が表示される画面と共に表示する。遊技用記録媒体を盗難する不正者は、画面を見て盗難をするか否かを決めることが多いが、この設定内容画面が表示されることにより、盗難を断念することが期待できる。

50

【0599】

上記の実施形態において、ディスプレイ7123で残度数や持玉数を表示すると共に、カードユニット750にカメラを設け、該カメラが遊技をしている遊技者以外にカードユニット750に近づく人間を感知したら、残度数や持玉数の表示を消すようにしても良い。これによれば、不正者が直ちに残度数や持玉数を把握できないようになるため、盗難の防止に繋がる。ここで残度数や持玉数の表示を消す代わりに、注意喚起表示をするとさらに好ましい。

【0600】

上記の実施形態では、図51のS208に示すように、確認操作（確認ボタンの操作）を受け付けると会員カードまたはビジターカードの返却が行なわれる例について説明したが、これに限らず、確認操作を複数回受け付けると会員カードまたはビジターカードの返却が行なわれるようにしても良い。

10

【0601】

上記の実施形態では、図51に示すように、返却操作（返却ボタン752の操作）を受け付けてから確認操作（確認ボタンの操作）を受け付けると、会員カードまたはビジターカードが返却される例について説明したが、これに限らず、確認操作を受け付けてから返却操作を受け付けると、会員カードまたはビジターカードが返却されるようにしても良く、これによれば、確認操作を受け付けていなければ、球貸しボタン751を押そうと思って、誤って返却ボタン752を押しても、会員カードまたはビジターカードが返却されない。即ち、返却操作と確認操作の順序は、特に限定されない。

20

【0602】

上記の実施形態において、カードユニット750に会員カードまたはビジターカードが挿入されたままでパチンコ遊技機701の稼働が所定時間無い場合（たとえば遊技者が会員カードまたはビジターカードを返却せずに休憩に入って離席した場合）には、会員カードまたはビジターカードの盗難やカード残額の使用を防止するために、返却ボタン752や球貸しボタン751の操作が制限されるセーフモードに入るようにしても良い。具体的には、パチンコ遊技機701の稼働が停止してからセーフモードの計時を開始し、該計時時間が所定時間（たとえば10分間）に達すると、セーフモードに入る。この所定時間は任意に設定可能である。なおセーフモードの計時中に返却ボタン752が操作されると、該計時は一旦停止し、図51のS207でタイムアップする前に確認ボタンが操作されると会員カードまたはビジターカードは返却されるが、確認ボタンが操作されずにタイムアップすると、前記一旦停止した計時が再開される。そして、セーフモードから復帰するには、遊技場の店員によるリモコン操作や、暗証番号の入力等を受け付ける。

30

【0603】

〔第4の実施の形態〕

以下、本発明の第4の実施の形態を、図面を参照して説明する。本発明は、図56に示すように、遊技機（パチンコ遊技機701）に対応して設けられ、遊技者が所有する価値（紙幣、会員カードまたはビジターカード）を受け付けたこと（S101、S102でYES）に基づいて、該受け付けた受付価値（受付額、カード残額）を前記対応する遊技機での遊技に使用可能とする使用可能処理（残度数記憶処理）を行なう使用可能処理手段（S117、S108の処理を行なうカードユニット750の制御部）と、該使用可能処理により使用可能とされた使用可能価値（残度数）を前記対応する遊技機での遊技に使用させる使用処理（玉貸処理）を行なう使用処理手段（S135の処理を行なうカードユニット750の制御部）と、前記使用可能価値から該使用処理に供された使用価値を減じた使用後残価値を特定可能な記録媒体を返却するための返却処理を行なう返却処理手段（S126の処理を行なうカードユニット750の制御部）と、を有する遊技用装置（カードユニット750）である。

40

【0604】

そして、第4の実施の形態の第1実施形態に係る遊技用装置では、前記使用可能処理手段は、前記使用可能処理として、前記受付価値が所定価値未満であること（S116でN

50

〇)を条件として、該受付価値の全部を前記使用可能価値とする全部使用可能処理(S 1 1 7)を行なうと共に、前記受付価値が所定価値以上であること(S 1 1 6でYES)を条件として、該受付価値のうちの一部を前記使用可能価値とする一部使用可能処理(S 1 1 8)を行ない、前記返却処理手段は、返却操作を受け付けたこと(S 1 2 5でYES)に基づいて、前記返却処理を行なう一方、前記一部使用可能処理が行なわれたことに基づいて、返却操作を受け付けることなく、前記受付価値のうちの前記使用可能価値とされなかった受付時残価値を特定可能な前記記録媒体を返却するための価値受付時返却処理(S 1 1 9)を行なうことにより、遊技への価値の使い過ぎを防止することを特徴とする。

【0605】

また、第4の実施の形態の第2実施形態に係る遊技用装置では、前記使用価値の累計である累計価値を各遊技者について特定可能とするための累計価値特定処理を行なう累計価値特定処理手段(S 1 3 6の処理を行なうカードユニット750の制御部)をさらに有し、前記返却処理手段は、返却操作を受け付けたこと(S 1 2 5でYES)に基づいて、前記返却処理を行なう一方、前記価値を受け付けたこと(S 1 0 1でYES)に基づいて、前記累計価値が所定価値以上であること(S 1 1 6'でYES)を条件として、返却操作を受け付けることなく、前記受付価値のうちの一部または全部を特定可能な前記記録媒体を返却するための価値受付時返却処理(S 1 1 9)を行なうことにより、遊技への価値の使い過ぎを防止することを特徴とする。

【0606】

カードユニット750の制御部のEEPROMは、図52に示す所定額テーブルを記憶している。この所定額テーブルでは、遊技者の年代(本例では20代、30代、40代、50代、および60台以上)ごとに、第4の実施の形態の第1実施形態において一部使用可能処理および価値受付時返却処理を行なうか否かを判定するために受付額と比較する第1所定額と、第4の実施の形態の第2実施形態において価値受付時返却処理を行なうか否かを判定するために累計額と比較する第2所定額と、両実施形態において後述する価値受付禁止処理を行なうか否かを判定するために累計額と比較する特定額とが設定されて記憶されている。

【0607】

ここで、第1所定額、第2所定額、および特定額は、各遊技者について(本例では遊技者の年代ごとに)異なる値が設定されており、具体的には、たとえば低所得者や使い過ぎし易い年代(本例では20代と60代以上)の遊技者については、その他の年代の遊技者よりも、低額に設定されている。これによれば、たとえば低所得者や使い過ぎし易い遊技者について、遊技への価値の使い過ぎを防止できる。

【0608】

前記所定価値は、予め設定された高額金種の貨幣に相当する額であり、具体的には、20代と60代以上の遊技者については5000円であり、その他の年代の遊技者については10000円である。これによれば、高額金種の貨幣を受け付けた際に、一部使用可能処理および価値受付時返却処理が行なわれるので、遊技への価値の使い過ぎを防止できる。

【0609】

また、カードユニット750の制御部のEEPROMは、図53に示す表示基準額対応商品テーブルも記憶している。この表示基準額対応商品テーブルでは、後述する商品報知処理を行なうか否かを判定するために累計額と比較する表示基準額(本例では10000円、20000円、30000円…)ごとに、各種ジャンルの商品が設定されて記憶されている。

【0610】

カードリーダーライタは記録媒体受付手段の一例であって、カード挿入口25aから挿入された会員カードまたはビジターカードを受け付けて、該受け付けた会員カードまたはビジターカードに記録されているカードIDおよびカード残額を読み取るものである。このカードリーダーライタは、前記ICカードである会員カードまたはビジターカードのICチ

10

20

30

40

50

ップに対応したICチップR/Wを備えている。そしてカードリーダーライタは、図56に示すように、入金が行なわれたときに、受付中の会員カードまたはビジターカードに記録されているカード残額に受付額を加算更新し(S117)、玉貸が行なわれたときに、該カード残額から玉貸使用額を減算更新する(S135)。またカードリーダーライタから会員カードまたはビジターカードが返却されると(S126)、カード貯留部に収納されているビジターカードであるストックカードがカードリーダーライタに搬送されて留保カードとなる(S127)。

【0611】

顔画像撮影カメラは、カードユニット750に対応するパチンコ遊技機701で遊技をする遊技者を撮像するためのものである。この顔画像撮影カメラにより撮像した遊技者の顔画像から、カードユニット750の制御部の画像認識処理により顔データが抽出される。

10

【0612】

次に、カード管理コンピュータ500は、遊技場内の所定箇所(たとえば管理事務所等)に設けられるコンピュータである。このカード管理コンピュータ500は、図54に示すカードDBを記憶している。このカードDBでは、各会員カードまたはビジターカードのカードIDごとに、カード残額と入金時返却フラグとを記憶している。この入金時返却フラグが「1」であれば、前記価値受付時返却処理で返却された会員カードまたはビジターカードである旨を示す。なお、カード残額は、当日の営業終了後もクリアされないが、入金時返却フラグは、当日の営業終了後にクリアされて「0」になる。

20

【0613】

次に、ホールコンピュータ540も、遊技場内の所定箇所(たとえば管理事務所等)に設けられるコンピュータである。このホールコンピュータ540は、図55に示す遊技者DBを記憶している。この遊技者DBでは、前記顔画像撮影カメラにより撮像された遊技者の顔画像から抽出された顔データごと(即ち遊技者ごと)に、当該顔データに基づいて判別される遊技者の年代と、当該遊技者が遊技に使用した使用額を累計した累計額とを記憶している。なお、遊技者DBの記憶内容は、当日の営業終了後にクリアされる。

【0614】

次に、精算装置580は、遊技場内の所定箇所(たとえば景品交換カウンタの近傍等)に設けられ、会員カードまたはビジターカードを受け付けると、該会員カードまたはビジターカードのカードIDをカード管理コンピュータ500に対して送信し、該カードIDに対応付けてカードDBで記憶されているカード残額をカード管理コンピュータ500から受信すると、該受信したカード残額と前記会員カードまたはビジターカードに記録されているカード残額とが一致するか否かを判定し、一致しなければエラー処理を行ない、一致すれば該カード残額分の貨幣を払い出す精算処理を行なうものである。

30

【0615】

なお、該精算処理において、前記受け付けた会員カードまたはビジターカードのカードIDに対応付けてカードDBで記憶されている入金時返却フラグもカード管理コンピュータ500から受信して、該受信した入金時返却フラグが「1」、即ち前記受け付けた会員カードまたはビジターカードが価値受付時返却処理で返却された1枚目のカードならば、通常の返却処理で返却された2枚目のカードの受付を促す報知を行なうようにしても良い。これによれば、該2枚目のカードの精算を忘れることがないため、遊技者の利便性を向上できる。

40

【0616】

次に、図56を参照して、本発明に係る遊技用装置であるカードユニット750の作用(即ちカードユニット750の制御部が行なう処理)を説明する。ここではまず、第4の実施の形態の第1実施形態について説明し、次に、第4の実施の形態の第2実施形態について第4の実施の形態の第1実施形態と異なる点についてのみ説明する。

【0617】

まず、カードユニット750は、紙幣の受付(S101)、または会員カードまたはビ

50

ジターカードの受付（S102）を待機する。このS101で紙幣の受付が有ると（YES）、該受け付けた紙幣を識別して（S111）、識別NGならば紙幣を返却する一方、識別OKならば遊技者識別処理を行なう（S112）。この遊技者識別処理では、顔画像撮影カメラにより遊技者を撮像して、該撮像した遊技者の顔画像から画像認識処理により顔データを抽出し、該抽出した顔データをホールコンピュータ540に対して送信する。

【0618】

該顔データを受信したホールコンピュータ540は、該顔データが遊技者DBで登録されているか否かを判定し、登録されていれば、該顔データに対応する年代と累計額をカードユニット750に対して返信し、登録されていなければ、該顔データに基づいて遊技者の年代を特定すると共に、該顔データに対応付けて該特定した年代を記憶して、該顔データに対応する年代と累計額（ここでは零）をカードユニット750に対して返信する。

10

【0619】

次に、カードユニット750は、S112の遊技者識別処理でホールコンピュータ540から受信した年代に対応付けて所定額テーブルで記憶している所定額（ここでは第1所定額）と特定額とを特定して（S113）、ホールコンピュータ540から受信した累計額が該特定した特定額以上であるか否かを判定する（S114）。このS114で累計額が特定額未満である（NO）と判定した場合には、前記受け付けた紙幣を返却して（S115）、処理を終了する。

【0620】

このS115の処理を行なうカードユニット750の制御部は、累計価値が特定価値以上であることを条件として、価値の受付を禁止するための価値受付禁止処理（ここではS115で紙幣を返却する処理）を行なう価値受付禁止処理手段として機能するものである。これによれば、累計価値が特定価値以上ならば、価値の受付が禁止されるので、遊技への価値の使い過ぎを防止できる。

20

【0621】

一方、S114で累計額が特定額以上である（YES）と判定した場合には、前記受付額が前記特定した所定額以上であるか否かを判定する（S116）。このS116で受付額が所定額未満である（NO）と判定した場合には、受付額を残度数に記憶すると共に、受付額を留保カードに記録して、S122に進む。一方、S116で受付額が所定額以上である（YES）と判定した場合には、受付額の半額を残度数に記憶し（S118）、受付額の半額を留保カードに記録して返却して（S119）、S120に進む。

30

【0622】

このS117およびS118の処理を行なうカードユニット750の制御部は、遊技者が所有する価値（紙幣）を受け付けたことに基づいて、該受け付けた受付価値（受付額）を前記対応する遊技機での遊技に使用可能とする使用可能処理（残度数記憶処理）を行なう使用可能処理手段として機能するものであり、該使用可能処理として、受付価値が所定価値未満であることを条件として、該受付価値の全部を使用可能価値とする全部使用可能処理（S117）を行なうと共に、受付価値が所定価値以上であることを条件として、該受付価値のうちの一部（ここでは半額）を使用可能価値とする一部使用可能処理（S118）を行なうものである。

40

【0623】

また、S119の処理を行なうカードユニット750の制御部は、前記一部使用可能処理が行なわれたことに基づいて、返却操作を受け付けることなく、前記受付価値のうちの前記使用可能価値とされなかった受付時残価値（ここでは受付額の半額）を特定可能な記録媒体を返却するための価値受付時返却処理（S119）を行なう返却処理手段として機能するものである。

【0624】

これによれば、受付価値が所定価値以上ならば、該受付価値のうちの一部を使用可能価値とする一部使用可能処理が行なわれると共に、受付価値のうちの使用可能価値とされなかった受付時残価値を特定可能な記録媒体を返却するための価値受付時返却処理が行なわ

50

れることにより、受付時残価値を遊技に使用するためには記録媒体の受付が必要である（即ちひと手間増える）ため、遊技への価値の使い過ぎを防止できる。また返却された記録媒体の価値を精算装置 580 で精算する機会があるので、遊技への価値の使い過ぎを防止できる。

【0625】

次に、カードユニット 750 は、S119 で返却した会員カードまたはビジターカードのカード ID と該会員カードまたはビジターカードに記録したカード残額（ここでは受付額の半額）とを含む入金時返却通知をカード管理コンピュータ 500 に対して送信し（S120）、カード貯留部で収納している会員カードまたはビジターカードの 1 枚をカードリーダライタに搬送して留保し、該留保カードに使用可能価値（ここでは受付額の半額）を記録して（S121）、S122 に進む。

10

【0626】

ここで S120 の入金時返却通知を受信したカード管理コンピュータ 500 は、カード DB において、該受信した入金時返却通知に含まれるカード ID に対応付けて、該受信した入金時返却通知に含まれるカード残額を記憶すると共に、入金時返却フラグ「1」を記憶する。この S120 の処理を行なうカードユニット 750 の制御部は、価値受付時返却処理（S119）で返却した記録媒体であることを特定可能な価値受付時返却特定処理を行なう返却処理手段として機能するものである。

【0627】

前記 S102 で会員カードまたはビジターカードの受付が有ると（YES）、カードリーダライタで留保されている会員カードまたはビジターカード（留保カード）をカード貯留部に収納して（S103）、前記受け付けた会員カードまたはビジターカードのカード ID とカード残額を読み取り（S104）、照合処理を行なう（S105）。

20

【0628】

この照合処理では、前記読み取ったカード ID をカード管理コンピュータ 500 に対して送信して、該カード ID に対応付けてカード DB で記憶されているカード残額と入金時返却フラグをカード管理コンピュータ 500 から受信すると、該受信したカード残額と前記読み取ったカード残額とが一致するか否かを判定し、一致しなければエラー処理を行ない、一致すれば S105 に進む。

【0629】

次に、カードユニット 750 は、S105 の照合処理で受信した入金時返却フラグが「1」であるか否か、即ち前記受け付けた会員カードまたはビジターカードが価値受付時返却処理で返却されたものであるか否かを判定する（S106）。この S106 で入金時返却フラグが「0」である（NO）、即ち前記受け付けた会員カードまたはビジターカードが価値受付時返却処理で返却されたものでないと判定した場合には、前記読み取ったカード残額を残度数に記憶して（S108）、S122 に進む。

30

【0630】

この S108 の処理を行なうカードユニット 750 の制御部は、遊技者が所有する価値（会員カードまたはビジターカード）を受け付けたことに基づいて、該受け付けた受付価値（カード残額）を前記対応する遊技機での遊技に使用可能とする使用可能処理（残度数記憶処理）を行なう使用可能処理手段として機能するものである。

40

【0631】

一方、S106 で入金時返却フラグが 1 である（YES）、即ち前記受け付けた会員カードまたはビジターカードが価値受付時返却処理で返却されたものであると判定した場合には、注意喚起報知（たとえば D0 に示す『使いすぎていないですか？』）をディスプレイ 7123 に表示して（S107）、前記 S108 に進む。

【0632】

この S107 の処理を行なうカードユニット 750 の制御部およびディスプレイ 7123 は、価値受付時返却処理（S119）で返却されて価値受付時返却特定処理（S120）が行なわれた記録媒体を受け付けたことに基づいて、注意を喚起する報知を行なう注意

50

喚起報知手段として機能するものである。これによれば、価値受付時返却処理で返却した記録媒体を受け付けると注意を喚起する報知が行なわれるので、遊技への価値の使い過ぎを防止できる。

【0633】

次にカードユニット750は、球貸しボタン751の操作(S122)、紙幣の受付(S123)、会員カードまたはビジターカードの受付(S124)、または返却ボタン752の操作(S125)を待機する。このS122で球貸しボタン751の操作が有ると(YES)、所定の確認条件が成立したか否かを判定する(S131)。ここで確認条件は、たとえば「前記累計値が一定値以上であること」であり、具体的には、S112の遊技者識別処理でホールコンピュータ540から受信した累計額が表示基準額対応商品テーブルで記憶している表示基準額のいずれかに到達していることである。

10

【0634】

このS131で確認条件が成立している(YES)と判定した場合には、D2に示すように、累計額と、前記到達している表示基準額に対応付けて表示基準額対応商品テーブルで記憶している商品と、確認ボタンとをディスプレイ7123に表示して(S132)、S133に進む。

【0635】

ここでS132の処理を行なうカードユニット750の制御部およびディスプレイ7123は、確認条件(ここでは累計価値が一定価値以上であること)が満たされたことを条件として、累計価値を表示する累計価値表示手段として機能するものである。これによれば、累計価値を遊技者に把握させることにより、遊技への価値の使い過ぎを防止できる。

20

【0636】

またS132の処理を行なうカードユニット750の制御部およびディスプレイ7123は、累計価値に相当する商品を報知する商品報知手段として機能するものである。これによれば、遊技に使用した価値で買えた商品が報知されるので、遊技への価値の使い過ぎを防止できる。

【0637】

次にカードユニット750は、前記D2の表示と、『確認ボタンを押して下さい』と確認ボタンとを表示するD2'の表示とを所定間隔(たとえば3秒ごと)で切り換えつつ、該確認ボタンの操作を待機し(S133)、確認ボタンの操作が有ると(YES)、D2およびD2'の表示を消去して、玉貸処理を行なう(S135)。また前記S131で確認条件が成立していない(NO)と判定した場合にも、玉貸処理を行なう(S135)。この玉貸処理については、第3の実施の形態で説明した。

30

【0638】

このS135の処理を行なうカードユニット750の制御部は、前記使用可能処理(S117、S118、S108)により使用可能とされた使用可能価値(残度数)を前記対応する遊技機での遊技に使用させる使用処理を行なう使用処理手段として機能するものであり、ここでは使用操作(球貸しボタン751の操作)を受け付けたこと(S122でYES)に基づいて、前記使用処理を行なうと共に、累計価値が一定価値以上であること(S131でYES)を条件として、使用操作を受け付け、かつ、該使用操作とは異なる特定操作(確認ボタンの操作)をさらに受け付けたこと(S133でYES)に基づいて、前記使用処理を行なうものである。これによれば、累計価値が一定価値以上ならば、使用処理を行なうための操作が増えるので、遊技への価値の使い過ぎを防止できる。

40

【0639】

次に、カードユニット750は、玉貸処理に使用された玉貸使用額と留保カードのカードIDとを含む玉貸使用額通知をカード管理コンピュータ500に対して送信すると共に、玉貸使用額と顔データとを含む玉貸使用額通知をホールコンピュータ540に対して送信し(S136)、玉貸処理後の残度数が零であるか否かを判定し(S137)、零でなければ(NO)S122に戻り、零であれば(YES)処理を終了する。

【0640】

50

この玉貸使用額通知を受信したカード管理コンピュータ500は、該通知に含まれるカードIDに対応付けてカードDBで記憶しているカード残額から該通知に含まれる玉貸使用額を減算する。また玉貸使用額通知を受信したホールコンピュータ540は、該通知に含まれる顔データに対応付けて遊技者DBで記憶している累計額に該通知に含まれる玉貸使用額を加算する。

【0641】

このS136の処理を行なうカードユニット750の制御部は、使用価値の累計である累計価値を各遊技者について特定可能とするための累計価値特定処理を行なう累計価値特定処理手段として機能するものである。これによれば、累計価値に基づく各種処理を行なうことができる。

10

【0642】

前記S123で紙幣の受付が有ると(YES)、前記S111に進む。また前記S124で会員カードまたはビジターカードの受付が有ると(YES)、前記S103に進む。また前記S125で返却ボタン752の操作が有ると(YES)、カードリーダーライタで留保している会員カードまたはビジターカードを返却し(S126)、カード貯留部で収納している会員カードまたはビジターカードの1枚をカードリーダーライタに搬送し留保して、処理を終了する。

【0643】

次に、第4の実施の形態の第2実施形態について、第4の実施の形態の第1実施形態と異なる点を説明する。

20

【0644】

上記の第4の実施の形態の第1実施形態では、図56のS113において、第1所定額を特定したが、第4の実施の形態の第2実施形態では、S113において、第2所定額を特定する。具体的には、S112の遊技者識別処理でホールコンピュータ540から受信した年代に対応付けて所定額テーブルで記憶している所定額(ここでは第2所定額)と特定額を特定する。

【0645】

また、上記の第4の実施の形態の第1実施形態では、図56のS116において、受付額が第1所定額以上であるか否かを判定したが、第4の実施の形態の第2実施形態では、該S116に代わるS116'において、累計額が第2所定値以上であるか否かを判定し、累計額が第2所定値未満ならば(NO)、前記S117に進み、累計額が第2所定値以上ならば(YES)、前記S118に進み、前記S119で価値受付時返却処理を行なう。本例では、該価値受付時返却処理で、受付額の半額を留保カードに記録して返却しているが、受付額の全額を留保カードに記録して返却しても良い。

30

【0646】

即ち、第4の実施の形態の第2実施形態においてS119の処理を行なうカードユニット750の制御部は、価値を受け付けたこと(S101でYES)に基づいて、累計価値が所定価値以上であること(S116'でYES)を条件として、返却操作を受け付けることなく、受付価値のうちの一部または全部を特定可能な記録媒体を返却するための価値受付時返却処理を行なう返却処理手段として機能するものである。

40

【0647】

これによれば、価値を受け付けた際に、使用価値の累計である累計価値が所定価値以上ならば、受付価値のうちの一部または全部を特定可能な記録媒体を返却するための価値受付時返却処理が行なわれることにより、該返却された価値を遊技に使用するためには記録媒体の受付が必要である(即ちひと手間増える)ため、遊技への価値の使い過ぎを防止できる。また返却された記録媒体の価値を精算装置580で精算する機会があるので、遊技への価値の使い過ぎを防止できる。

【0648】

最後に、本発明の第4の実施の形態の変形例について説明する。

上記の第2から第4の実施の形態では、遊技機がパチンコ遊技機701である例につい

50

て説明したが、これに限らず、該遊技機は、たとえば遊技媒体としてメダルを使用するスロットマシン、遊技媒体であるパチンコ玉が指触不能に封入された封入式のパチンコ機、パチンコ玉やメダルを用いることなく得点データを使用して遊技可能なパチンコ機やスロットマシン、遊技領域やパチンコ玉が画像にて表示される画像式のパチンコ機、リールが画像にて表示される画像式のスロットマシン等であっても良い。

【0649】

上記の第2から第4の実施の形態では、遊技媒体の貸与が、パチンコ玉を貸与する玉貸である例について説明したが、これに限らず、該遊技媒体の貸与は、前記メダルを貸与するメダル貸出や、前記画像式のパチンコ機やスロットマシンにおいてカード残額を遊技媒体としての得点に変換して遊技に使用させる処理等でも良い。

10

【0650】

上記の第2から第4の実施の形態では、貨幣が紙幣である例について説明したが、これに限らず、該貨幣は、硬貨であっても良く、紙幣と硬貨の両方であっても良い。また有体物である貨幣の入金を受け付ける例には限られず、無体物である貨幣（たとえば電子マネー等の貨幣金額に相当する金額データ、デビットカードの記録情報から特定される預金口座の残高、またはクレジットカードの記録情報から特定される与信金額等）の入金を接触または非接触で受け付けるようにしても良い。さらに、遊技用装置（カードユニット750）は、貨幣を受付不能（即ち入金不能）なものであっても良い。

【0651】

上記第1から第4の実施の形態において、貨幣受付手段（紙幣識別機24）により受け付けられた貨幣（紙幣）が遊技用装置（カードユニット750）外部に排出されて、紙幣搬送機構により搬送されるようにしてもよいし、該受け付けられた貨幣が、遊技用装置内部に貯留されるようにしてもよい。

20

【0652】

上記の第1から第4の実施の形態では、会員カードまたはビジターカードが、非接触式のICチップにより情報を記録するICカードである例について説明したが、これに限らず、該会員カードまたはビジターカードは、接触式のICチップ、磁気ストライプ、二次元コード（たとえばバーコード）、三次元コード、または光干渉（たとえばホログラム）等により情報を記録するものでも良い。またこれらの形状はカード型には限られず、コイン型であっても良い。さらに遊技用記録媒体は、会員カードまたはビジターカードではなく、ICチップを搭載した携帯電話等であっても良い。

30

【0653】

上記の実施形態では、会員カードまたはビジターカードにカード残額が記録されている例について説明したが、これに限らず、会員カードまたはビジターカードにはカード残額を記録せず、カード管理コンピュータ500のみでカード残額を管理するもの（完全ID管理）であっても良い。

【0654】

上記の実施形態では、記録媒体が会員カードまたはビジターカードである例について説明したが、これに限らず、該記録媒体は、獲得した遊技媒体数（持玉数、貯玉数）を特定可能な情報が記録された持玉カードや会員カードであっても良い。即ち記録媒体は、遊技者が所有する価値を特定可能な情報が記録されたものであれば良い。

40

【0655】

ここで記録媒体が持玉カードである場合には、該持玉カードのカードIDに対応付けて持玉数が持玉管理装置で管理されており、カードユニット750において持玉カードを受け付けると、該持玉カードのカードIDを持玉管理装置に対して送信して、該カードIDに対応付けて管理されている持玉数を受信し、第4の実施の形態の第1実施形態においては、該受信した持玉数に相当する持玉数相当額が第1所定額以上ならば（S116でYES）、持玉数の半分を使用可能持玉数として記憶して（S118）、持玉数の半分以上を特定可能な前記持玉カードを返却する（S119）。

【0656】

50

これによれば、受付価値（持玉数）が所定価値以上ならば、該受付価値のうちの一部（本例では持玉数の半分）を使用可能価値とする一部使用可能処理が行なわれると共に、受付価値のうちの使用可能価値とされなかった受付時残価値（本例では持玉数の半分）を特定可能な記録媒体を返却するための価値受付時返却処理が行なわれることにより、受付時残価値を遊技に使用するためには記録媒体の受付が必要であるため、遊技への価値の使い過ぎを防止できる。

【0657】

また、第4の実施の形態の第2実施形態においては、累計額が第2所定値以上ならば（S116'でYES）、該S118およびS119の処理を行なう。これによれば、価値（持玉カード）を受け付けた際に、使用価値の累計である累計価値が所定価値以上ならば、受付価値（持玉数）のうちの一部または全部を特定可能な記録媒体を返却するための価値受付時返却処理が行なわれることにより、該返却された価値を遊技に使用するためには記録媒体の受付が必要であるため、遊技への価値の使い過ぎを防止できる。

10

【0658】

また、記録媒体が会員カードである場合には、該会員カードに記録されている会員IDに対応付けて貯玉数が貯玉管理装置で管理されており、カードユニット750において会員カードを受け付けると、該会員カードの会員IDを貯玉管理装置に対して送信して、該会員IDに対応付けて管理されている貯玉数を受信し、第4の実施の形態の第1実施形態においては、該受信した貯玉数に相当する貯玉数相当額が第1所定額以上ならば（S116でYES）、貯玉数の半分を使用可能貯玉数として記憶して（S118）、貯玉数の半

20

【0659】

これによれば、受付価値（貯玉数）が所定価値以上ならば、該受付価値のうちの一部（本例では貯玉数の半分）を使用可能価値とする一部使用可能処理が行なわれると共に、受付価値のうちの使用可能価値とされなかった受付時残価値（本例では貯玉数の半分）を特定可能な記録媒体を返却するための価値受付時返却処理が行なわれることにより、受付時残価値を遊技に使用するためには記録媒体の受付が必要であるため、遊技への価値の使い過ぎを防止できる。

【0660】

また、第2実施形態においては、累計額が第2所定値以上ならば（S116'でYES）、該S118およびS119の処理を行なう。これによれば、価値（会員カード）を受け付けた際に、使用価値の累計である累計価値が所定価値以上ならば、受付価値（貯玉数）のうちの一部または全部を特定可能な記録媒体を返却するための価値受付時返却処理が行なわれることにより、該返却された価値を遊技に使用するためには記録媒体の受付が必要であるため、遊技への価値の使い過ぎを防止できる。

30

【0661】

上記の第2から第4の実施の形態では、図46に示すように、残度数表示部753、球貸しボタン751、および返却ボタン752が、パチンコ遊技機701に設けられている例について説明した。しかし、これに限らず、これらの一部または全部がカードユニット750に設けられるようにしても良い。

40

【0662】

上記の実施形態では、図52の所定額テーブルにおいて、第1所定額、第2所定額、および特定額を、遊技者の年代ごとに設定している例について説明した。しかし、これに限らず、該第1所定額、第2所定額、および特定額は、遊技者の年代によらずに一律であっても良く、逆に遊技者個々に異なる値を設定していても良い。これによれば、たとえば低所得者や使い過ぎし易い遊技者について、遊技への価値の使い過ぎをさらに効果的に防止できる。

【0663】

上記の実施形態では、図55の遊技者DBにおいて、遊技者の顔データに対応付けて、年代や累計額を記憶している例について説明した。しかし、これに限らず、遊技者の顔デ

50

一々に代えて、会員カードまたはビジターカードのカードIDや、あるいは会員カードの会員IDなど、遊技者を個々に識別可能な情報に対応付けて記憶するものであっても良い。

【0664】

上記の実施形態では、図56のS106で入金時返却フラグが「1」である、即ち受け付けた会員カードまたはビジターカードが価値受付時返却処理（S119）で返却されたものであると判定されると、S107で注意喚起報知が行なわれる例について説明した。しかし、これに限らず、入金時返却フラグが「0」である、即ち受け付けた会員カードまたはビジターカードが通常の返却処理（S126）で返却されたものであると判定された場合にも、注意喚起報知を行なうものであっても良い。

10

【0665】

上記の実施形態では、図56のS116で受付額が第1所定額以上であると判定された場合と、S116'で累計額が第2所定額以上であると判定された場合に、S119で価値受付時返却処理が行なわれる例について説明したが、これに限らず、S116やS116'の判定を行なわずに、常に価値受付時返却処理が行なわれるものであっても良い。これによれば、該価値受付時返却処理が常に行なわれることにより、該返却された価値を遊技に使用するためには記録媒体の受付が必要である（即ちひと手間増える）ため、遊技への価値の使い過ぎを防止できる。また返却された記録媒体の価値を精算装置580で精算する機会があるので、遊技への価値の使い過ぎを防止できる。

【0666】

20

上記の実施形態では、図56のS118に示すように、一部使用可能処理において、受付額の半額を残度数に記憶する例について説明した。しかし、受付額の半額には限らず、受付額の一部を残度数に記憶するものであれば良い。即ち使用可能処理手段は、受付価値が所定価値以上であることを条件として、該受付価値のうちの一部を使用可能価値とする一部使用可能処理を行なうものであれば良い。

【0667】

上記の実施形態では、図56のS131に示す確認条件が、「累計価値が一定価値以上であること」である例について説明した。しかし、これに限らず、該確認条件は、「遊技をしている時間が一定時間以上であること」、または、「遊技中に所定時間が経過したこと」であっても良い。

30

【0668】

ここで、確認条件が「遊技をしている時間が一定時間以上であること」である場合には、たとえばホールコンピュータ540の遊技者DBにおいて、顔データに対応付けて、遊技をしている時間を記憶しておき、該遊技をしている時間が一定時間（たとえば2時間）以上である場合に、確認条件が満たされたとして、S132の処理を行なう。

【0669】

また、確認条件が「遊技中に所定時間が経過したこと」である場合には、たとえばホールコンピュータ540の遊技者DBにおいて、顔データに対応付けて、遊技を開始した時刻を記憶しておき、該記憶している時刻から所定時間（たとえば1時間）が経過するごとに、確認条件が満たされたとして、S132の処理を行なう。

40

【0670】

これによれば、累計価値を遊技者に把握させることにより、遊技への価値の使い過ぎを防止できる。

【0671】

また遊技をしている時間が一定時間以上であること、または、遊技中に所定時間が経過したことを条件として、使用操作（球貸しボタン751の操作）を受け付け、かつ、該使用操作とは異なる特定操作（確認ボタンの操作）をさらに受け付けたこと（S133でYES）に基づいて、使用処理（S135の玉貸処理）を行なう。これによれば、遊技をしている時間が一定時間以上、または、遊技中に所定時間が経過したならば、使用処理を行なうための操作が増えるので、遊技への価値の使い過ぎを防止できる。

50

【0672】

上記の実施形態では、図56のS131に示す確認条件が成立したことを条件として、玉貸処理を行なうためにS133で特定操作（確認ボタンの操作）を受け付ける例について説明した。しかし、これに限らず、確認条件が成立したか否かにかかわらず、玉貸処理を行なうために常に特定操作を受け付けるものであっても良い。これによれば、玉貸処理を行なうためにはひと手間増えるため、遊技への価値の使い過ぎを防止できる。その際に累計額をディスプレイ7123に表示することで、使い過ぎを意識させるようにするのも効果的である。

【0673】

上記の実施形態では、特定操作が、図56のD2またはD2'に示す確認ボタンの操作である例について説明した。しかし、該確認ボタンは、タッチパネル式のディスプレイ7123に表示されるものには限らず、カードユニット750の所定箇所に設けられる独立したボタンであっても良い。また特定操作は、返却ボタン752の再操作であっても良い。即ち、特定操作は、使用操作とは異なる特定操作であれば良い。

10

【0674】

以上に説明したように、本発明は、遊技への価値の使い過ぎを防止することを目的としているが、該使い過ぎの防止は、以下の手法でも達成できる。

【0675】

累計額が一定額に達したら、エラーダウンする。これによれば、エラー対処までの間、一定時間を置くことで、遊技者に冷静になってもらうことができるので、使い過ぎを防止できる。

20

【0676】

高額金種の紙幣（5000円、10000円）の受付後、設定額（たとえば5000円）以下の使用希望額を表示し、選択した額まで使用可能とし、選択した額まで使用した後は、球貸しボタン751を無効とする。これによれば、入金時に使用希望額を遊技者自身に決めてもらうことで、使い過ぎを防止できる。

【0677】

遊技者個々に、金種別の入金回数を管理し、一の金種について設定枚数まで入金済みの遊技者が当該金種の紙幣を挿入すると、該紙幣を返却する。これによれば、入金回数を制限することで、使い過ぎを防止できる。

30

【0678】

紙幣を挿入するごとに、確認操作（たとえばディスプレイ7123に表示される入金ボタンの操作）を受け付ける。これによれば、入金にひと手間加えることで、使い過ぎを防止できる。その際に累計額をディスプレイ7123に表示することで、使い過ぎを意識させるようにするのも効果的である。

【0679】

会員カードまたはビジターカードの挿入から返却までの遊技時間をディスプレイ7123に表示する。これによれば、遊技時間を表示して遊技者に意識させることで、のめり込みを抑止できる。

【0680】

40

〔第5の実施の形態〕

第2から第4の実施の形態においては、入賞球の検出に応答して所定数の賞球を払出す払出式遊技機であるパチンコ遊技機701に発明を適用する場合について説明した。第5の実施の形態においては、遊技球を封入し入賞球の検出に応答して得点を付与する封入式遊技機に発明を適用することもできる。

【0681】

具体的に、上記の実施の形態の遊技機は、遊技者に景品として遊技球が払出され、遊技者が払出された遊技球または貸し球を遊技領域に発射して遊技が行なわれる遊技機であったが、会員カードやビジターカード等の遊技用記録媒体の記録情報により特定される大きさの遊技価値である度数を使用して、遊技に使用するための遊技得点を付与するとともに

50

、付与された遊技得点または遊技による入賞により付与された遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打込んで遊技者が遊技を行なう遊技機にも本発明を適用することができる。

【0682】

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

10

【0683】

図57は、第5の実施の形態における封入式遊技機の認証の概略を示すブロック図である。図57を参照して、このような封入式遊技機においては、パチンコ遊技機701およびカードユニット750が不正に改造されていないかを認証するための仕組みが定められている。

20

【0684】

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

【0685】

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

30

【0686】

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

40

【0687】

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

【0688】

50

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

【0689】

次に、挿入されたカードのプリペイド残額から遊技玉を貸出するときの処理について説明する。図58に示すシーケンス処理では、挿入されたカードに記録されているプリペイド残額が500円で、遊技玉数が50玉である。まず、カードユニット（以下「CU」ともいう）750は、遊技玉加算要求＝OFFを含む状態情報要求のコマンドをパチンコ遊技機（以下「P台」ともいう）701へ送信する。それを受けて、P台701は、遊技玉数＝50を含む状態情報応答のレスポンスをCU750に返信する。

10

【0690】

その後、遊技者が1回「貸出」ボタンを押下する貸出操作（玉貸操作）を行なうことにより、CU750は、残額の500円分すなわち125玉の貸出を行なう。CU750は、球貸しボタン（貸出ボタン）751が押下操作された場合、500円分のプリペイド消費を確定させるとともに、加算玉数＝125のデータをバックアップする。このように、残額消費は、貸出操作が行なわれた段階でCU750側単独で確定する。その後、CU750は加算表示中となる。この加算表示中では、残額から125玉分引落して遊技玉に加算している最中であることをディスプレイに表示させる。

20

【0691】

次に、CU750は、P台701に対して遊技玉の加算要求を行なう。そのため、CU750は、遊技玉加算要求＝ONおよび加算玉数＝125を含む状態情報要求のコマンドをP台701へ送信する。それを受けて、P台701は、遊技玉数＝50（現在の遊技玉数）＋125（加算玉数）＝175に、遊技玉数を更新する。そして、P台701は、CU750に対して遊技玉数＝175および遊技玉加算結果＝OKを通知するため、遊技玉数＝175および遊技玉加算結果＝OKを含む状態情報応答のレスポンスをCU750に返信する。

【0692】

その後、CU750は、遊技玉加算要求＝OFFを含む状態情報要求のコマンドをP台701へ送信する。P台701は、遊技玉数＝175を含む状態情報応答のレスポンスをCU750に返信する。

30

【0693】

[変形例]

次に、以上に説明した実施の形態の変形例や特徴点等を以下に列挙する。

【0694】

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

【0695】

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

40

【0696】

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

【0697】

（4）また、前記実施の形態では、計数装置190によりメダルが計数されたときに、制御ユニット181は、カードテーブル（図20（a）参照）の持ちメダル数に1を加算し（図36の計数処理のSc5参照）、不正メダル検出報知条件が成立したときに、制御ユニット181は、カードテーブル（図20（a）参照）の持ちメダル数から累積不正

50

メダル数の値を減算するようになっているが（図37の不正メダル処理のS d 8参照）、その他の態様であってもよい。たとえば、計数装置190によりメダルが計数されたときに、制御ユニット181は、持ちメダル数に1を加算することを保留して保留カウント値に記録しておき、不正メダル検出報知条件が成立しなかったときに、保留カウント値を持ちメダル数に加算するようにしてもよい。

【0698】

(5) また、前記実施の形態では、計数装置190により計数されるメダルの真贋を判定するようにしているが、払出装置182によりメダルが払い出される際に、該メダルの真贋を判定するようにし、不正メダルを払出装置182内の貯留部に貯留して、不正メダルの払い出しを防止するようにしてもよい。そして、払出装置182内の貯留部が満タンのになったとき、および閉店時（営業終了時）に所定量のメダルが貯留されているときに、払出装置182内の貯留部の不正メダルを回収するように促す報知を行なうようにしてもよい。

10

【0699】

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

【0700】

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

20

【0701】

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

30

【0702】

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

40

【0703】

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

【0704】

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

50

枚数になるように設定してもよい。

【0705】

(10) また、前記実施の形態では、メダル貸出機100は、メダル貯留ボックス194のメダル貯留量が第1閾値(第1貯留量)または第2閾値(第2貯留量)になった旨を光により報知する状態報知ランプ111を備えていたが、音を出力可能なスピーカや所定の画像にて報知する表示装置を備えていてもよい。さらに、メダル貸出機100は、メダル貯留ボックス194のメダル貯留量が第1閾値または第2閾値になった旨を外部機器(メダル管理コンピュータ550など)に出力可能な機能を有していれば、必ずしもこのような報知手段を備えていなくても、電氣的に接続された外部機器などに備えられていてもよい。

10

【0706】

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

【0707】

(12) 前述した実施の形態においては、持ちメダル数(持玉数)をメダル貸出機100(カードユニット750)に残したまま、プリペイド残額のみが入金残額対応カード

20

に対応付けられて外部に排出されるようにした。その結果、計数されたメダル(遊技球)がある場合に、受付けられた貨幣のうちメダルの貸与に用いられていないプリペイド残額を用いたメダル貸し

が誤って行なわれてしまうことを防止することができる。

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

30

【0708】

が誤って行なわれてしまうことを防止できることは、遊技者にとっては有効である。

【0709】

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

【0710】

40

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

【0711】

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

50

【0712】

(15) 図42の残額取出処理のステップSh15で入金残額対応カードを排出する際に遊技者の顔を撮像して記憶しておくようにしてもよい。そして、図32の発行・入金処理のステップSk1、図33の返却処理のステップSm13、図35の再プレイ処理のステップSp3、図43のカード後挿入処理のステップSj11などで、残額排出フラグがオン状態であるか否かを判断することに加えて、残額排出時の遊技者の顔と現在の遊技者の顔とが一致するか否かを判断して、オン状態であり、かつ、顔が一致した場合に、以後の処理に進むようにしてもよい。これにより、顔が一致せず、入金残額対応カードを所持していない遊技者であるような場合は、以後の処理に進む必要がないので、無駄な処理を実行しないようにすることができる。

10

【0713】

特に、図43のカード後挿入処理の場合は、入金残額対応カードを遊技者がカード挿入口から出た状態のまま放置しているような場合に、他者が、図40の「カード後挿入」ボタンを操作して、そのカードを挿入したとしても、顔が一致しないため、当該カードにメダル貸出機100の内部の持ちメダル数を対応付ける処理が行なわれないので、当該持ちメダルを盗み取ることができない。

【0714】

(16) 前述した実施の形態においては、図42の残額取出処理において、ステップSh15で入金残額対応カードを排出した後、ステップSh18で持ちメダル対応カードを発行するようにした。このときに、図22で示した会員カードテーブルまたはビジターカードテーブルにおいて、入金残額対応カードのカードIDと、持ちメダル対応カードのカードIDとを、対応付けるようにしてもよい。または、対応する入金残額対応カードまたは持ちメダル対応カードが存在するか否かを示すフラグを記憶するようにしてもよい。

20

【0715】

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

【0716】

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

30

【0717】

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

【0718】

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

40

【0719】

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

50

ードで特定されるプリペイド残額が有る旨を遊技者に報知することができるので、無駄な入金防止することができる。

【0720】

(17) 前述した実施の形態においては、会員カードまたはビジターカードに対する機能の設定および実行されている処理は、当該遊技場のみで引継がれるようにした。しかし、これに限定されず、他の遊技場でも引継がれるように構成してもよい。

【0721】

(18) 前述した図43のステップSj20で説明した特定の機能として、メダル貸出機100などの遊技用装置は、メダル貸出機100のディスプレイ123および呼出ランプ200での大当たり回数および大当たり間変動回数などの遊技情報の表示方法（たとえば、表示内容、レイアウトなど）をカスタマイズする表示画面カスタム機能を備えるようにしてもよい。遊技者によって重視する指標などが異なるが、当該機能を備えることによって、遊技者の希望に合わせた遊技情報の表示とすることができ、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。また、この機能での表示方法などの設定も、図43のステップSj20の処理で、後から挿入されたカードに引継がれるようにしてもよい。

10

【0722】

また、特定の機能として、さらに他の機能を備えるようにしてもよい。たとえば、特定の機能として、ディスプレイ123または呼出ランプ200に表示させるアバターおよび背景などの表示のデザインをカスタマイズする表示デザインカスタム機能を備えるようにしてもよい。これにより、遊技者の趣向にあった表示デザインとすることができ、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。この機能でのデザイン内容の設定も、図43のステップSj20の処理で、後から挿入されたカードに引継がれるようにしてもよい。

20

【0723】

また、特定の機能として、1玉当りの単価の低い（たとえば、1玉1円）低貸玉遊技機（たとえば、1メダル5円のスロットマシン、1玉1円のパチンコ遊技機）での遊技を優先するか、1玉当りの単価が通常である通常貸玉遊技機（たとえば、1メダル20円のスロットマシン、1玉4円のパチンコ遊技機）での遊技を優先するかを選択設定しておき、設定と異なる遊技機のメダル貸出機またはカードユニットに、当該機能の設定がされたカードが挿入された場合に、設定と異なる旨を報知する機能を備えるようにしてもよい。これにより、遊技をしたい玉単価の遊技機を選択を遊技者が誤らないようにすることができる。この機能での選択の設定も、図43のステップSj20の処理で、後から挿入されたカードに引継がれるようにしてもよい。

30

【0724】

また、特定の機能として、持玉での遊技を優先するか、貯玉での遊技を優先するかを選択設定しておき、設定された持玉または貯玉を優先して使用する機能を備えるようにしてもよい。これにより、優先したい持玉または貯玉を用いて遊技をすることができる。この機能での選択の設定も、図43のステップSj20の処理で、後から挿入されたカードに引継がれるようにしてもよい。

【0725】

40

また、特定の機能として、遊技を開始してからの遊技に使用した金額が、所定の金額（遊技者が設定した金額であってもよいし、予め定められた金額、たとえば、30000円などであってもよい）以上（または超）となったときに、その旨を報知または遊技を制限するめり込み制限機能を備えるようにしてもよい。これにより、遊技者の遊技へのめり込みを制限することができる。この機能での所定の金額の設定も、図43のステップSj20の処理で、後から挿入されたカードに引継がれるようにしてもよい。

【0726】

また、前述した図43のステップSj20で説明した特定の処理として、こののめり込み制限機能において、遊技を開始してからの遊技に使用した金額を積算する処理を実行するようにしてもよい。この機能での使用金額の積算処理も、図43のステップSj20の

50

処理で、後から挿入されたカードに引継がれるようにしてもよい。

【0727】

また、特定の機能として、遊技において他の遊技者との玉またはメダルなどの遊技媒体の共有が禁止されているような場合に、顔認証により異なる遊技者であると判断した場合に、その旨を店員に報知または遊技を制限する共有禁止機能を備えるようにしてもよい。これにより、共有の禁止を確実にすることができることに伴ない、遊技店側に不利な状況を抑制できる。さらに、これに伴ない遊技店側がスロットマシンの遊技の抽選確率の設定を高くすることなどができるようになるので、遊技者にとって有利な状態とすることもできる。

【0728】

また、特定の機能としての各台計数機能において、メダルまたはパチンコ玉などの遊技媒体の計数する処理が実行されているときに、会員カードが受付けられていない状態であれば、会員カードの挿入を促し、後から挿入された会員カードに、当該遊技媒体の計数処理が引継がれるようにしてもよい。これにより、会員カードでの貯玉および貯メダルのための処理を行ない易くすることができる。

【0729】

また、特定の機能としてドリンク注文機能において、ドリンクを提供する係員が先に受付けられているカードの持玉数からドリンクの対価を精算する処理が実行されている途中で、持玉が足りないために、持玉が記録されたカードが後から挿入された場合は、精算する処理が引継がれるようにして、後から挿入されたカードから、足りない分の対価を後挿入されたカードの持玉から精算するようにしてもよい。

【0730】

(19) 図43のステップSj20の処理で、機能の設定および機能の実行されている処理を、後から挿入されたカードに引継ぐか否かを確認する処理を実行するようにしてもよい。

【0731】

(20) メダル管理コンピュータ550またはカード管理コンピュータ500で、記録媒体に対する機能の設定および実行されている処理が管理されるようにした。しかし、これに限定されず、ホールコンピュータ540などの他の管理装置で管理されるようにしてもよい。

【0732】

(21) 前述した実施の形態においては、少量貸し有効フラグは、メダル貸出機100などの遊技用装置の図20で示したようなカードテーブルのみに記憶されるようにして、カード管理コンピュータ500などの管理装置の図22で示したような会員カードテーブルまたはビジターカードテーブルには記憶されないようにした。つまり、少量貸し機能は、管理装置では管理しないようにした。しかし、これに限定されず、少量貸し機能についても、他の機能と同様、管理装置で管理するようにしてもよい。

【0733】

(22) 図22(b)のビジターカードテーブルに記憶されている機能の設定(たとえば、カードロック有効フラグ、暗証番号など)は、当該ビジターカードの利用状況が利用中でなく保管中になった場合、および、遊技店の締め処理時に、クリアされる。図22(a)の会員カードテーブルに記憶されている機能の設定(たとえば、カードロック有効フラグ)は、遊技店の締め処理時にクリアされるようにしてもよいし、されないようにしてもよい。

【0734】

また、特定の機能の設定(たとえば、盗難カード制限機能の盗難カードフラグ)は、遊技店の締め処理時であっても、クリアされないようにすることが好ましい。後日、盗難カードが使用された場合であっても、当該カードの使用を制限するためである。

【0735】

(23) 前述した実施の形態においては、図43で示したように、後から挿入された

10

20

30

40

50

カードに、前のカードの持ちメダル数を合算するようにした。しかし、これに限定されず、後から挿入されたカードに、前のカードのプリペイド残額を合算するようにしてもよいし、持ちメダル数およびプリペイド残額を合算するようにしてもよい。

【0736】

(24) 前述したメダル管理コンピュータ550、ホールコンピュータ540、および、カード管理コンピュータ500などの管理装置は、いずれか少なくとも2つが兼用されるようにしてもよい。

【0737】

(25) 前述した実施の形態においては、図22で示したように、カード管理コンピュータ500で、カードロック機能の設定であるカードロック有効フラグおよび暗証番号、ならびに、盗難カード制限機能の設定である盗難カードフラグが管理されるようにした。また、図24および図26で示したように、メダル管理コンピュータ550で、遊技履歴集計機能の実行されている処理である履歴集計処理が管理されるようにした。また、図20で示したように、メダル貸出機100で、少量貸し機能の設定である少量貸しフラグが記憶されるようにした。

10

【0738】

しかし、これに限定されず、各機能の設定および各機能の実行されている処理は、いずれの管理装置で管理されるようにしてもよいし、メダル貸出機100またはカードユニット750などの遊技用装置でのみ記憶されるようにしてもよい。

【0739】

20

(26) 遊技用装置には、メダル貸出機100およびカードユニット750の他、各台計数機能のみを有し、持玉数または持ちメダル数を特定可能な情報（たとえば、持玉数または持ちメダル数自体、または、管理装置で対応付けて記憶された持玉数または持ちメダル数を特定可能なカードID）がカードに記録されるような装置も含まれる。

【0740】

(27) 遊技履歴集計機能で集計されている遊技履歴を、メダル貸出機100またはカードユニット750などの遊技用装置から有線または無線で、遊技者の携帯端末に送信できるように構成してもよい。

【0741】

(28) 前述した実施の形態においては、図43のステップSj20で説明したように、後挿入されたカードが会員カードである場合は、カードロック機能の暗号番号の設定を、引継がないようにした。つまり、後挿入された記録媒体が会員用の記録媒体である場合、先に挿入されていた記録媒体に対する機能の設定を、後挿入された記録媒体に引継がないようにした。

30

【0742】

しかし、これに限定されず、後挿入された記録媒体が会員用であっても非会員用であっても、先に挿入されていた記録媒体に対する機能の設定を、後挿入された記録媒体に引継がないようにしてもよい。

【0743】

また、先に挿入されていた記録媒体に対する機能の設定自体をそのままでは引継がずに、内容や形式が変更された設定を、後挿入された記録媒体に対して引継ぐようにしてもよい。たとえば、図43のステップSj20において、先に挿入されていたビジターカードの暗証番号の設定をそのままでは引継がずに、後に挿入された会員カードに対して予め設定された暗号番号の設定を、後挿入された会員カードに対して引継ぐようにしていると考えられることもできる。

40

【0744】

(29) 前述した実施の形態においては、記録媒体処理装置が、記録媒体としてカードを用いるメダル貸出機100およびカードユニット750であることとして実施の形態を説明した。しかし、記録媒体処理装置が用いる記録媒体は、カードに限定されず、他の記録媒体であってもよい。たとえば、コイン状の記録媒体であってもよいし、メモリカー

50

ド状の記録媒体であってもよいし、遊技者が所持する携帯端末を記録媒体として用いるものであってもよい。

【０７４５】

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

【符号の説明】

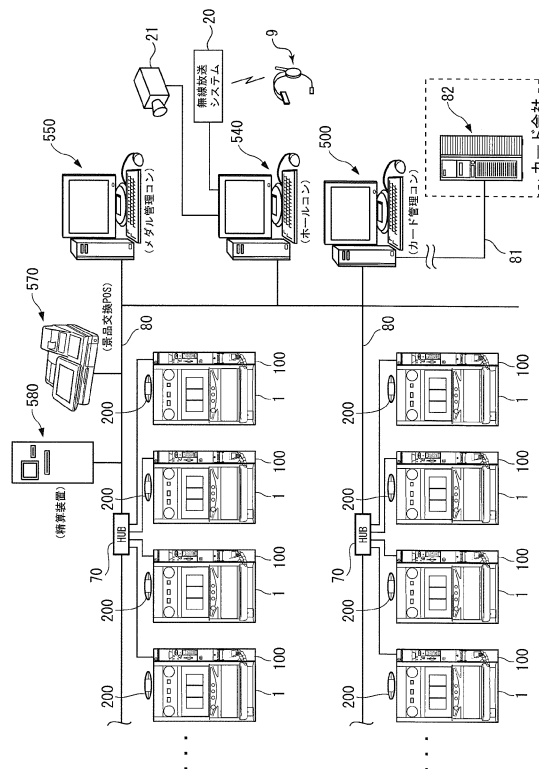
【０７４６】

１ スロットマシン、１００ メダル貸出機、１０７、１０７' ネジ、１０８ａ、１０８ｂ ネジ挿通孔、１０９、１０９' 高明度部、１４０ 受入部、１４１ 導入経路カバー、１４１ａ 前面板、１４１ｂ 側板、１４１ｃ 傾斜板、１４１ｄ 傾斜板、１４８、１４８' パンチング穴、１６０ 蓋部材、１６０ａ 蓋板、１６０ｂ 蓋部材側板、１６２、１６２' 雌ネジ孔、１６５ 発光部、１８２ 払出装置、１９０ 計数装置、５００ カード管理コンピュータ、５４０ ホールコンピュータ、５５０ メダル管理コンピュータ、７０１ パチンコ遊技機、７５０ カードユニット。

10

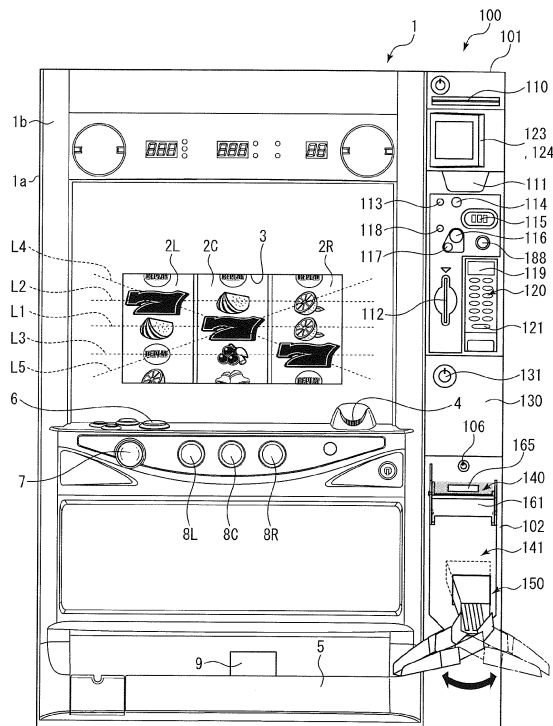
【図１】

図１



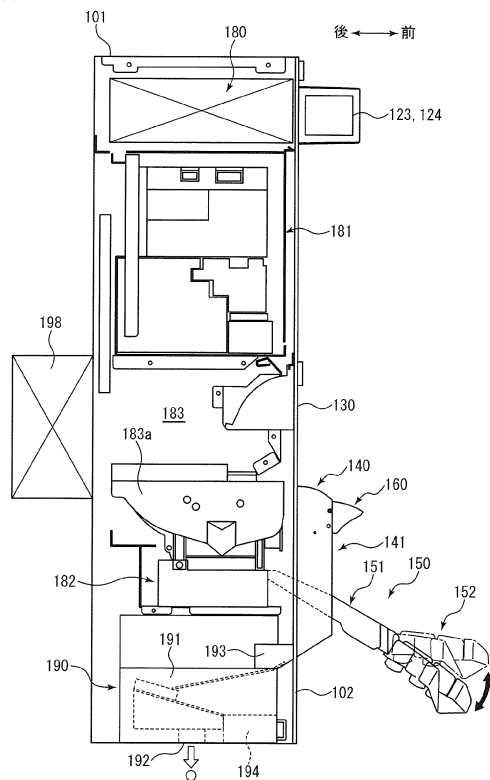
【図２】

図２



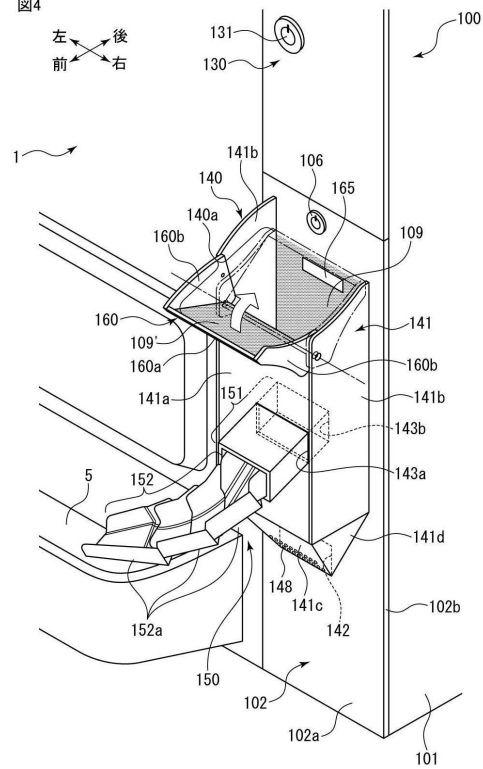
【図 3】

図3



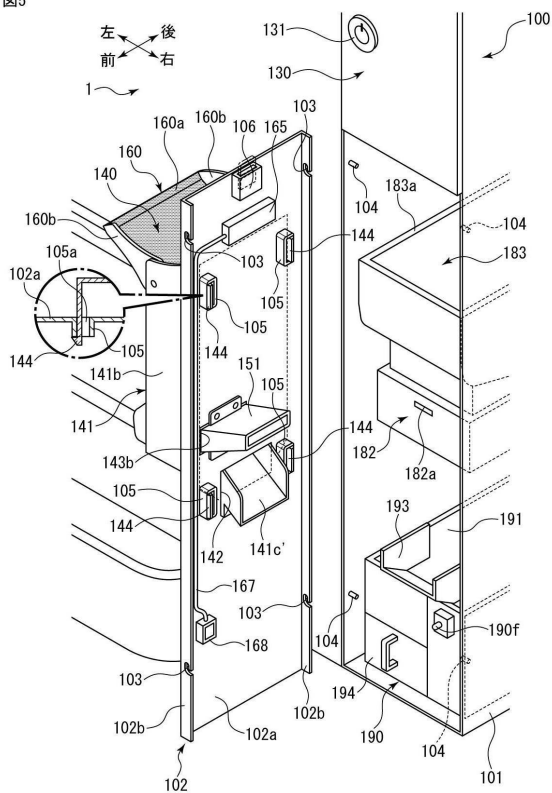
【図 4】

図4



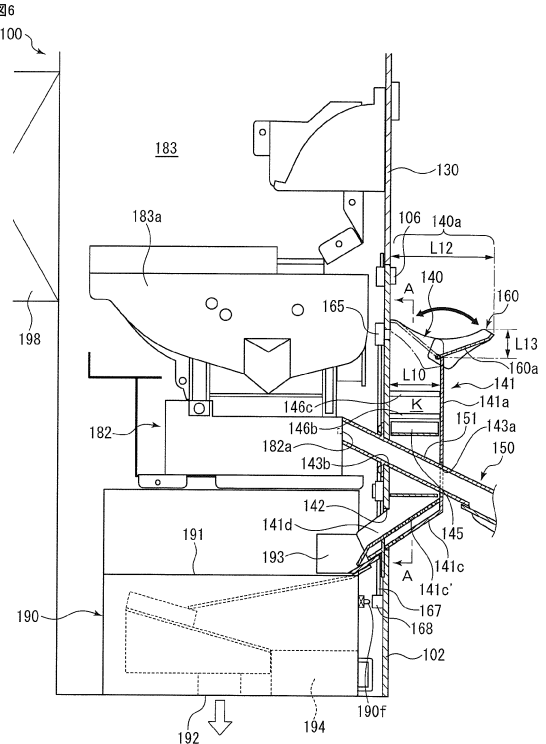
【図 5】

図5



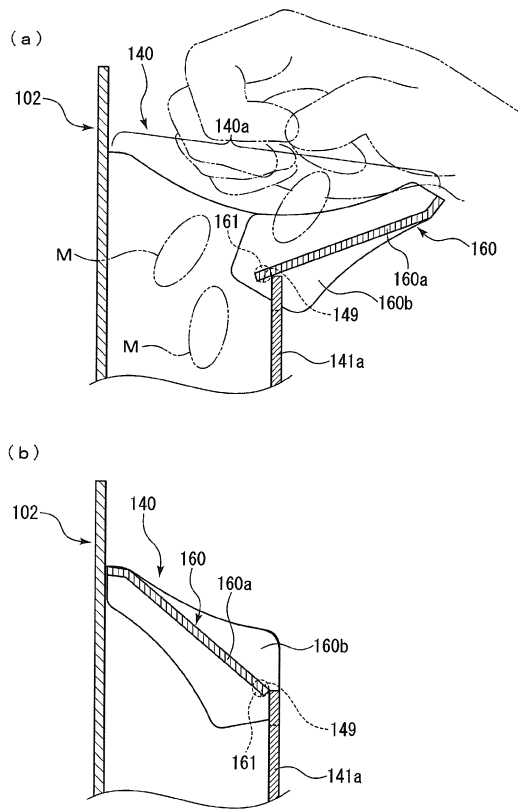
【図 6】

図6



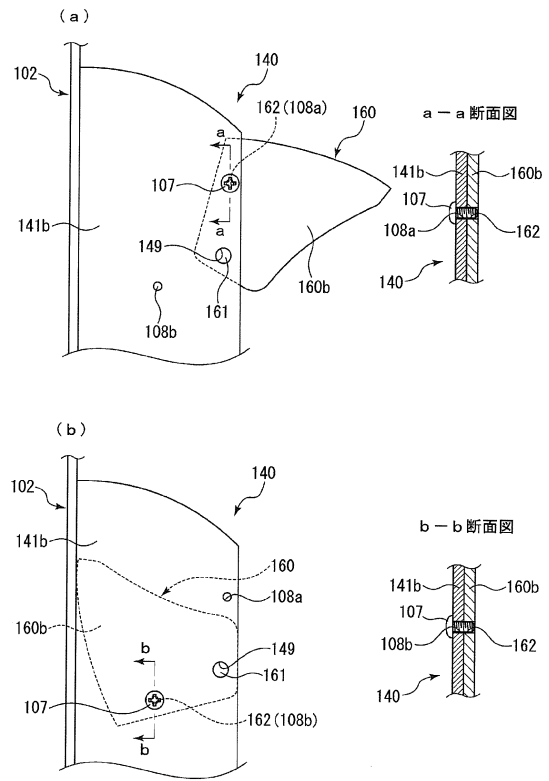
【図 1 1】

図 11



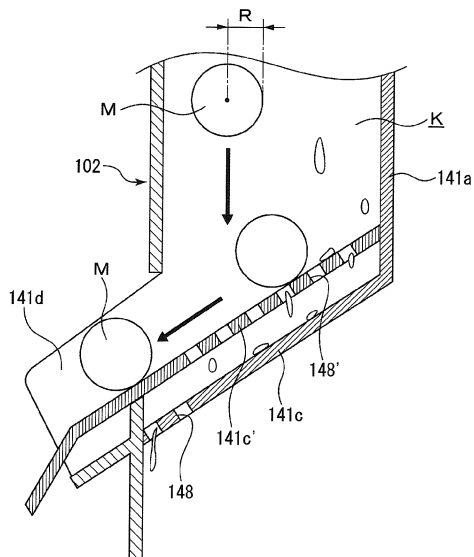
【図 1 2】

図 12



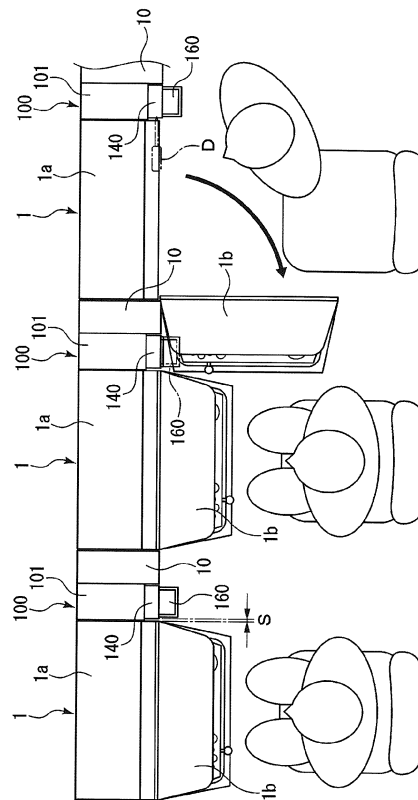
【図 1 3】

図 13



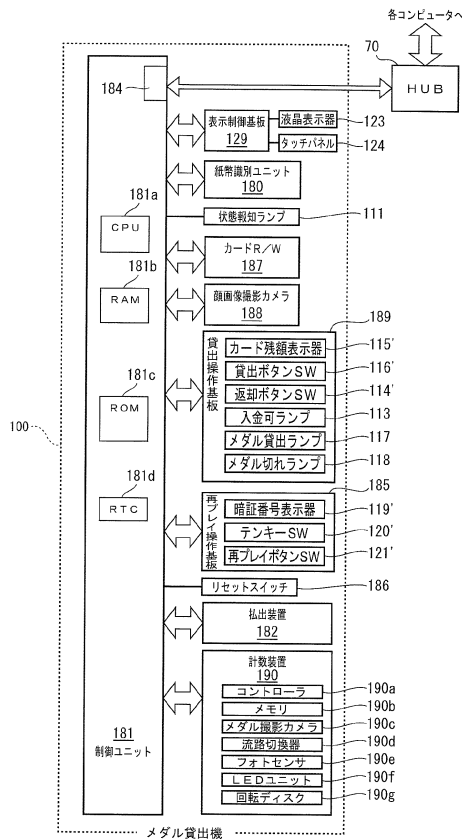
【図 1 4】

図 14



【図 19】

図19



【図 20】

図20

(a) カードテーブル

カードID	会員ID	暗証番号	プリペイド残額	増減メダル数	入金履歴対応	入金履歴対応	カードロック有効	盗難カード	大当り回数	少量貸し出し
****	*****	K-*****	*****	*****	*****	*****	*	*	***	*

(b) カード受付中遊技情報

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

(c) メダル情報 (本日)

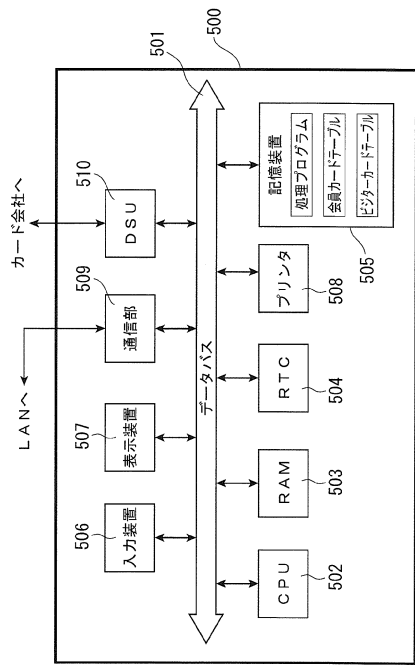
払出総メダル数	計数総メダル数	総不正メダル数	総メダル貯留数	自店メダル貯留数	他店メダル貯留数
*****	*****	*****	*****	*****	*****

(d) カウンタ情報

運給不正メダルカウンタ
*

【図 21】

図21



【図 22】

図22

(a) 会員カードテーブル

カードID	会員ID	プリペイド残額	使用不可	入金履歴対応	暗証番号	カードロック有効	盗難カード
KC-XXXXX1	K-0001	*****	0	0	*****	0	0
KC-XXXXX2	K-0002	*****	0	1	*****	1	1
...	...	...	...	...	...	...	...

使用不可データ: 「1」は使用不可、「0」は使用可

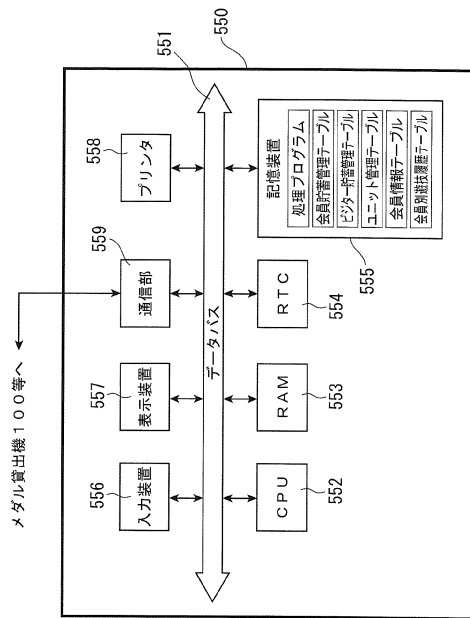
(b) ビジターカードテーブル

カードID	状況	最新発行日時	プリペイド残額	使用不可	入金履歴対応	カードロック有効	暗証番号	盗難カード
VC-00000001	利用中	01/01/****	10000	0	0	1	*****	0
VC-00000002	利用中	01/01/****	3000	0	1	0	*****	1
...	...	...	...	...	...	...	...	...
VC-0000000XXX	利用中	01/01/****	1000	1	1	0	*****	0
...	...	...	...	...	...	...	...	...
VC-00027777	保管中	-	0	0	0	1	*****	0

使用不可データ: 「1」は使用不可、「0」は使用可

【図 2 3】

图 23



【図 24】

图24

(a) 会員貯蓄管理テーブル

カードID	会員ID	持ちメダル数	貯蓄メダル数	大当り回数
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	持ちメダル数	大当り回数
VC-00000001	0Y/01/**:**	****	**
VC-00000002	0Y/01/**:**	0	0
⋮	⋮	⋮	⋮
VC-00000XXX	0Y/01/**:**	****	**
⋮	⋮	⋮	⋮
VC-0000ZZZZ	—	0	0

【図 25】

图25

ユニット管理テーブル

装置ID	ローカルIP	装置名	状況	対応台番号	受付ID	総不エミタリ数(本日)	総モデル貯留数	自己モデル貯留数	稼働モデル貯留数
CU-001	※※※※, ※※※※, ※※※※, ※※※※	01	受付中	001	K0-※※※※※※※※	※※※※※	※※※※※	※※※※※	※※※※※
CU-002	※※※※, ※※※※, ※※※※, ※※※※	01	受付中	002	V0-※※※※※※※※	※※※※※	※※※※※	※※※※※	※※※※※
CU-001	※※※※, ※※※※, ※※※※, ※※※※	10	受付中	101	K0-※※※※※※※※	※※※※※	※※※※※	※※※※※	※※※※※

【図 2 6】

图26

(a) 会員情報テーブル

[illegible]

(b) 会員別遊技履歴テーブル

[illegible]

【図 28】

图28

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

OK

【図 30】

图 30

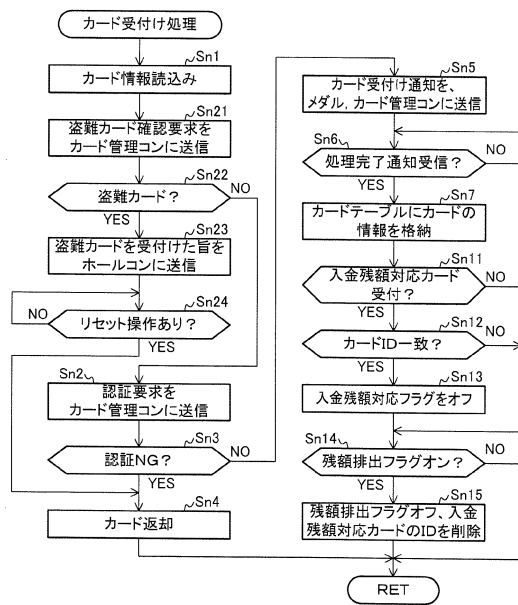
```

graph TD
    Start([スタート]) -- Sb1 --> StartProc[起動処理]
    StartProc --> Card{カード受け付け有り?}
    Card -- YES --> CardProc[カード受け付け処理]
    Card -- NO --> Button{貸出ボタン操作有り?}
    Button -- YES --> LendProc[貸出処理]
    Button -- NO --> Cash{現金受け付け有り?}
    Cash -- YES --> CashProc[発行・入金処理]
    Cash -- NO --> Return{返却操作有り?}
    Return -- YES --> ReturnProc[返却処理]
    Return -- NO --> RePlay{再プレイ操作有り?}
    RePlay -- YES --> RePlayProc[再プレイ処理]
    RePlay -- NO --> Medal{メダル投入検出有り?}
    Medal -- YES --> CountProc[計数処理]
    Medal -- NO --> Error{エラー検出有り?}
    Error -- YES --> ErrorProc[エラー報知処理]
    Error -- NO --> Touch{タッチパネル操作有り?}
    Touch -- YES --> TouchProc[タッチパネル操作処理]
    Touch -- NO --> End([終了])
    CardProc --> End
    LendProc --> End
    CashProc --> End
    ReturnProc --> End
    RePlayProc --> End
    CountProc --> End
    ErrorProc --> End
    TouchProc --> End

```

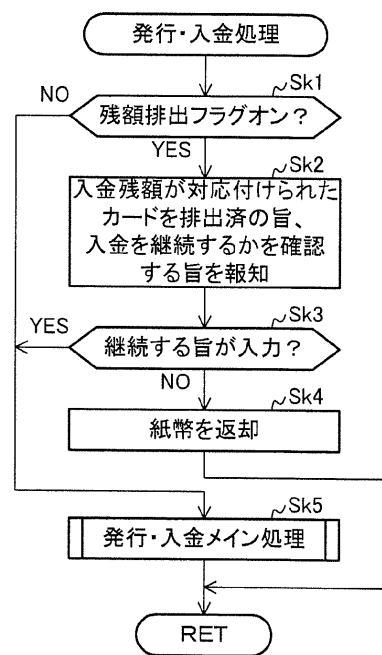
【図 3 1】

図31



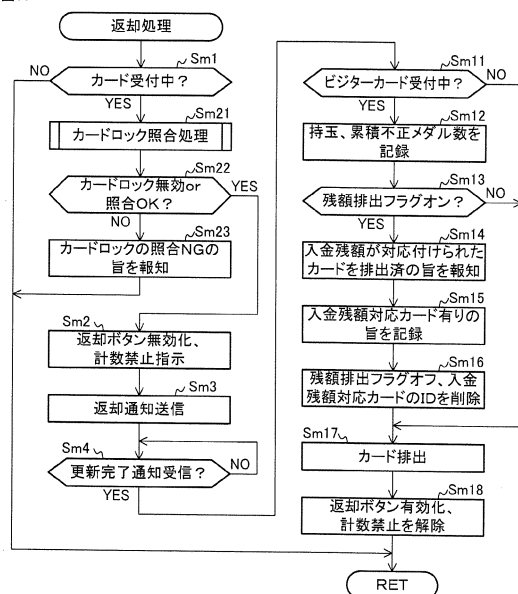
【図 3 2】

図32



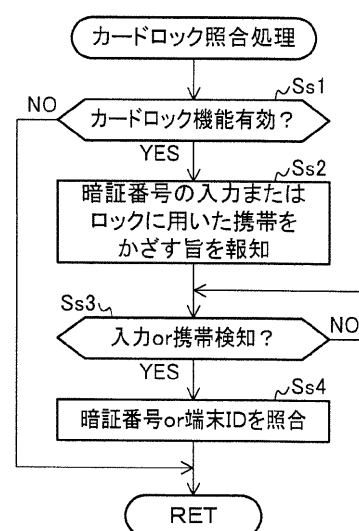
【図 3 3】

図33



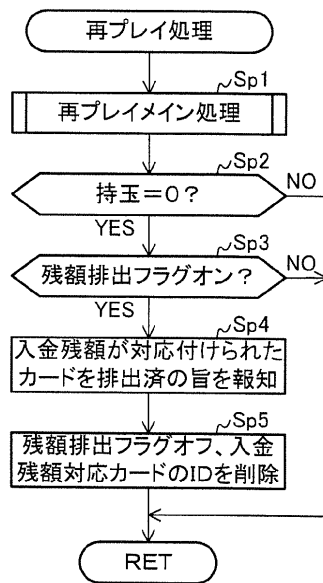
【図 3 4】

図34



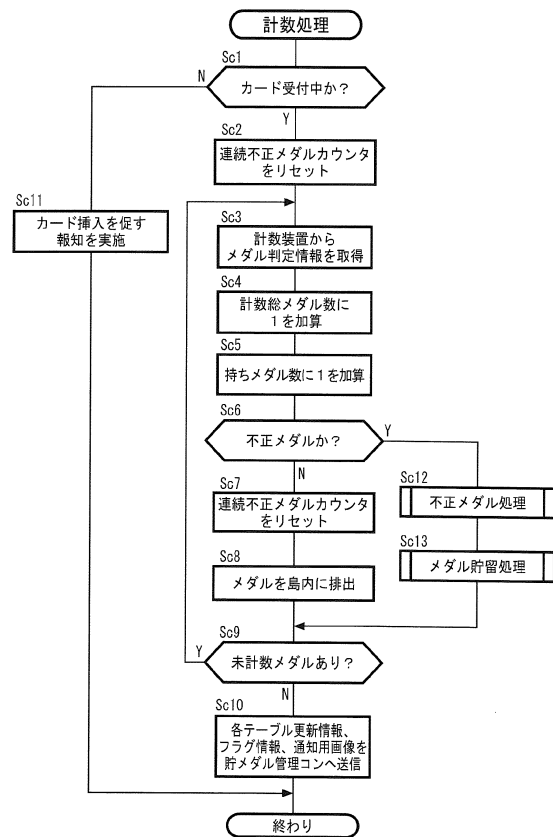
【図 35】

図35



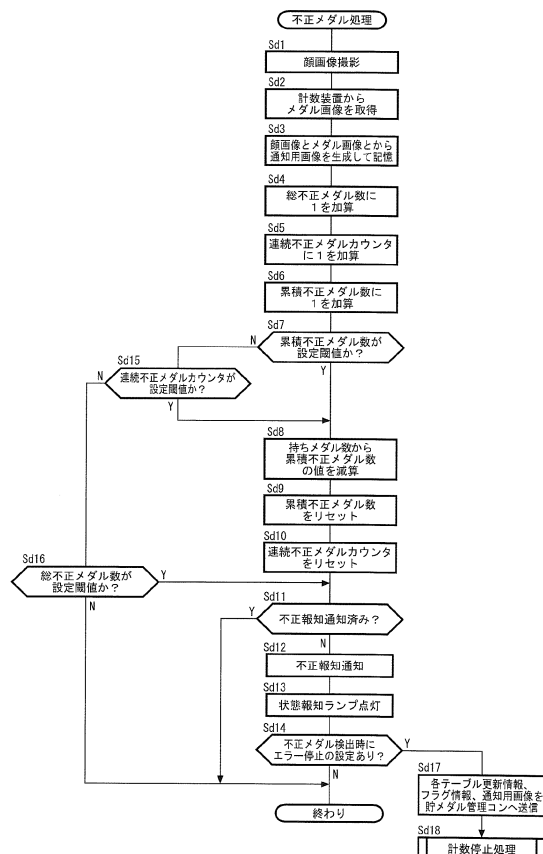
【図 36】

図36



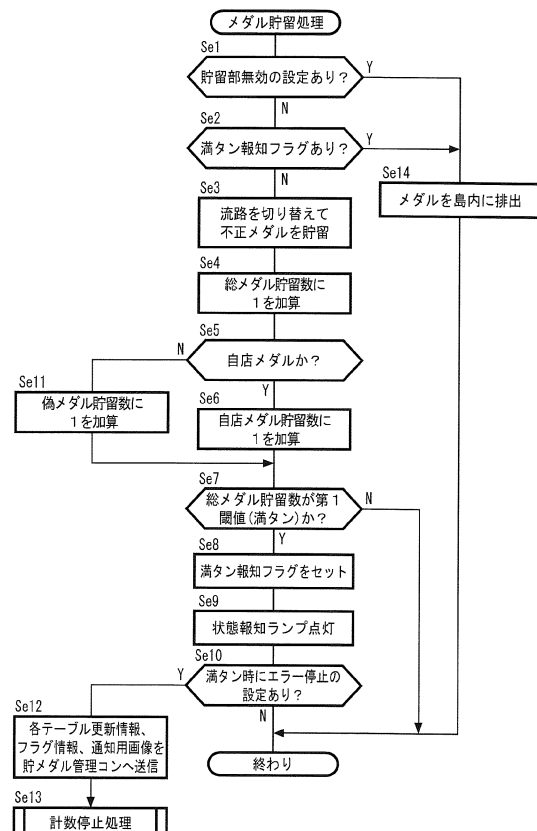
【図 37】

図37



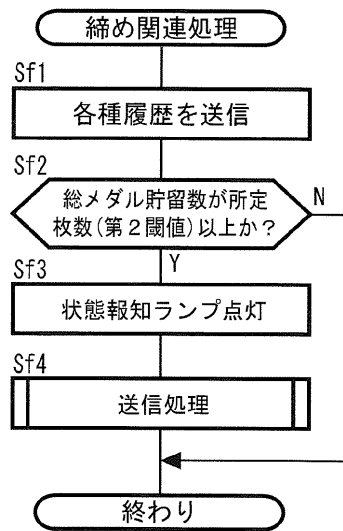
【図 38】

図38



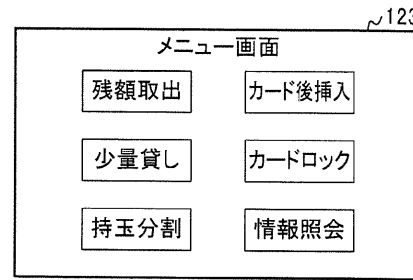
【図 39】

図39



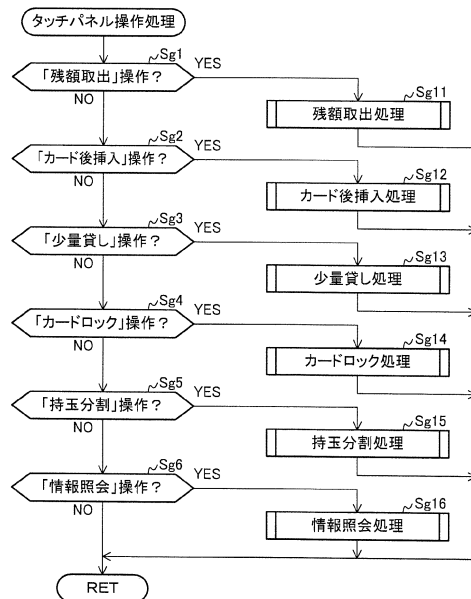
【図 40】

図40



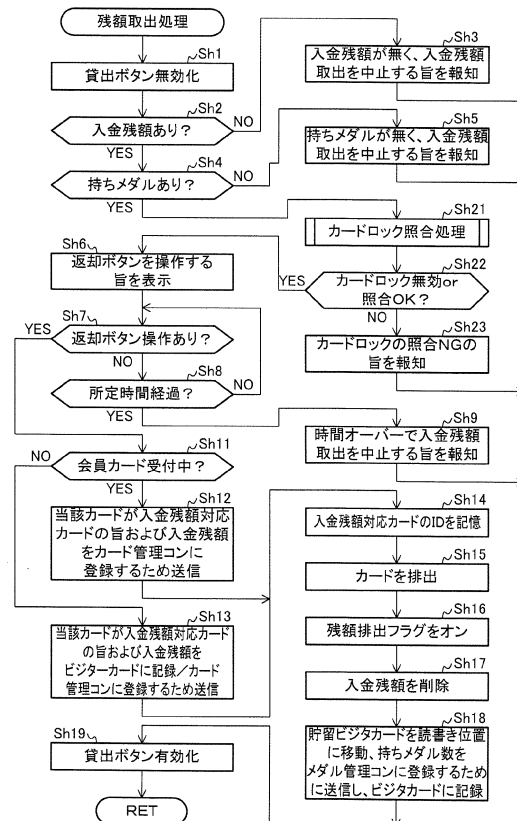
【図 41】

図41



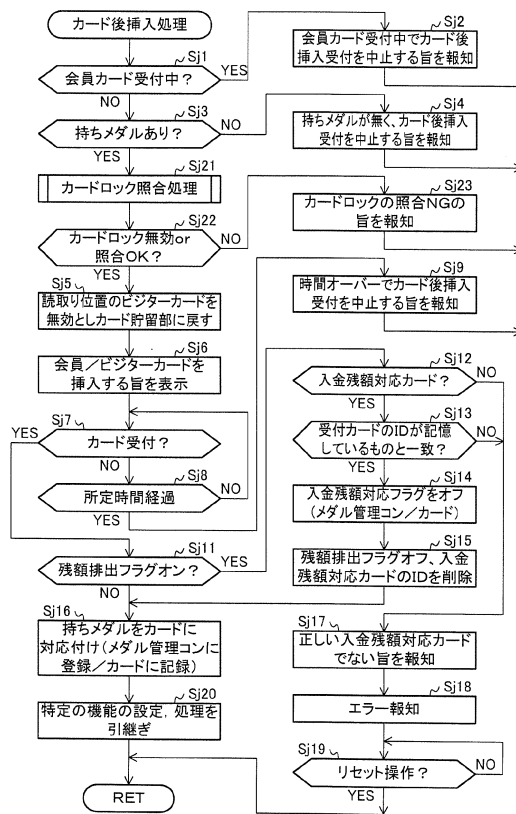
【図 42】

図42



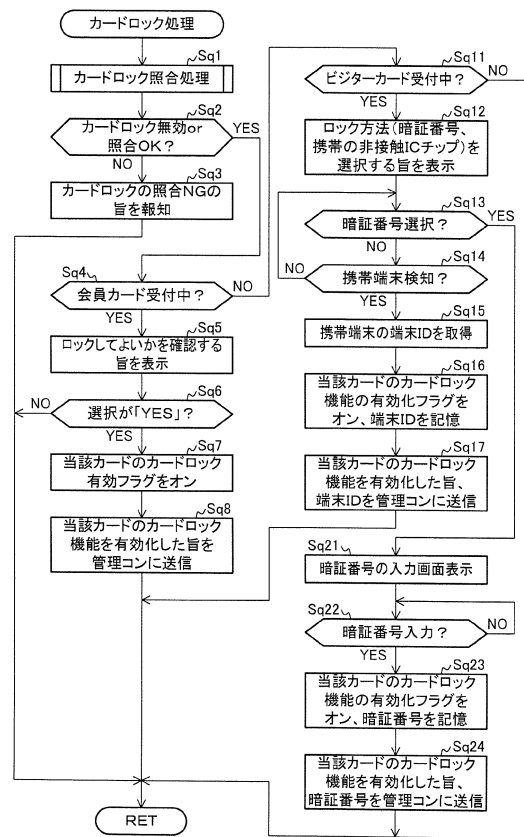
【図 4 3】

図 43



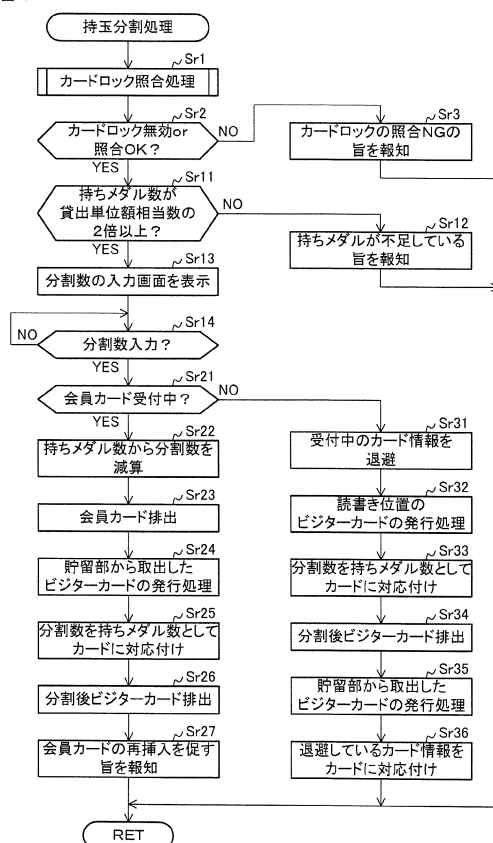
【図 4 4】

図 44



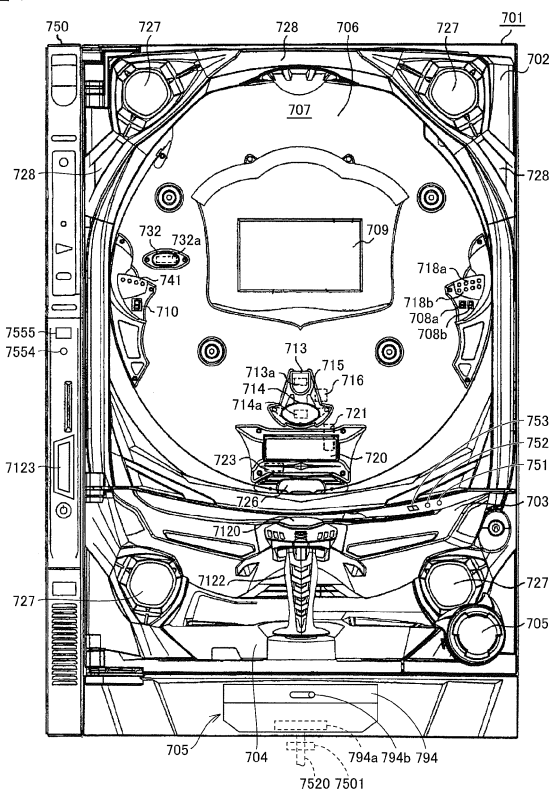
【図 4 5】

図 45



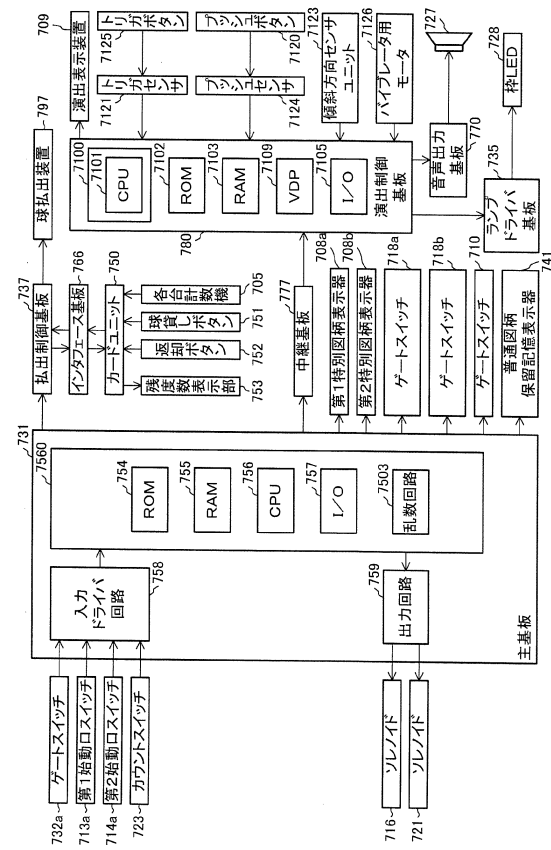
【図 4 6】

図 46



【図 47】

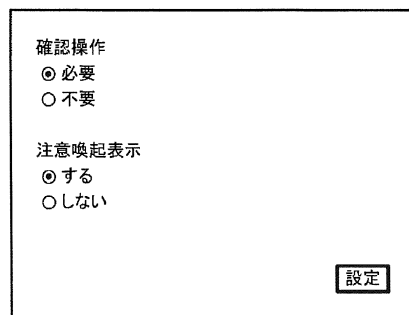
図47



【図 49】

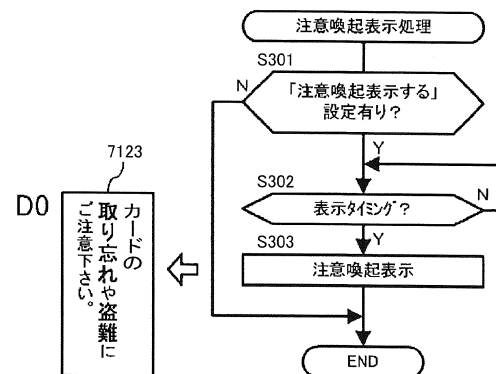
図49

ホールコンピュータの設定画面



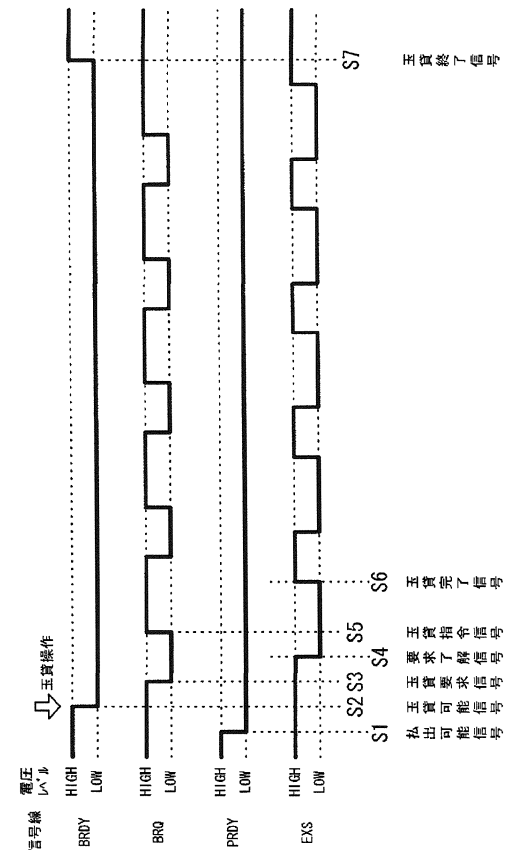
【図 50】

図50



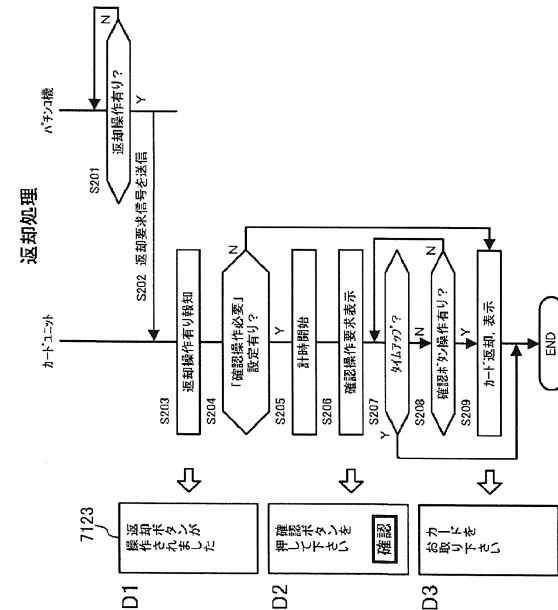
【図 48】

図48



【図 51】

図51



【図 5 2】

图52

年代	第1実施形態 (受付額と比較する) 第1所定額	第2実施形態 (累計額と比較する) 第2所定額	高実施形態 (累計額と比較する) 特定額
20代	5,000	30,000	30,000
30代	10,000	50,000	50,000
40代	10,000	50,000	50,000
50代	10,000	50,000	50,000
60代以上	5,000	30,000	30,000
	受付額 ≧ 第1所定額 ↓	累計額 ≧ 第2所定額 ↓	累計額 ≧ 特定額 ↓
	受付額の 半額を残度数で配補 半額をカードで返却	受付額の 半額を残度数で配補 半額をカードで返却	受付賃料を返却

【图 5 3】

图53

カート・ユニットの表示基準額対応商品テーブル

表示基準額	デジタ製品	商品 家電
10,000	MP3プレイヤー	・
20,000	デジタルカメラ	・
30,000	タブレット端末	・
・	・	・

【図 5 4】

图54

システムコントローラのカード DB

カードID	カード残額	入金時返却フラグ
000001	1,000	0
000002	5,000	1
000003	1,000	0
000004	2,500	1
.	.	.

【図 5 5】

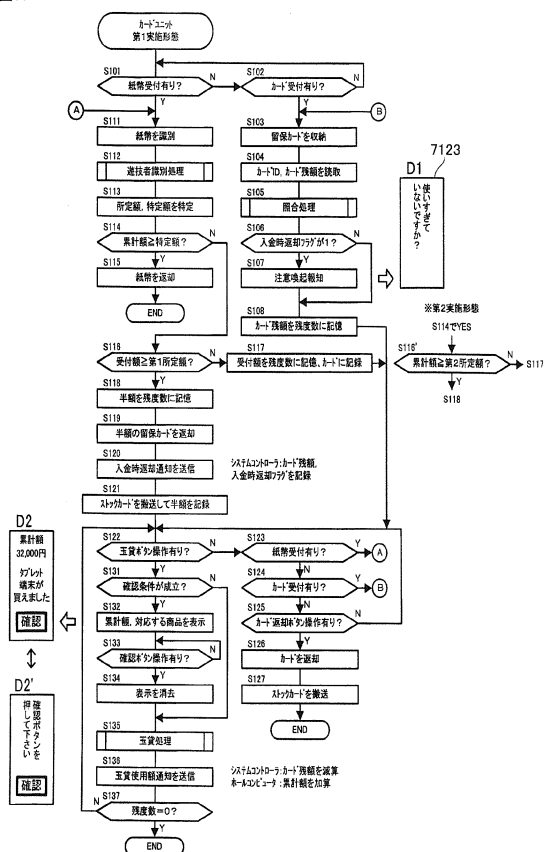
图55

ホールコンピュータの遊技者DB

顔字一ケ	年代	累計額
****	20代	32,000
****	50代	48,000
****	60代以上	50,000
****	30代	30,000

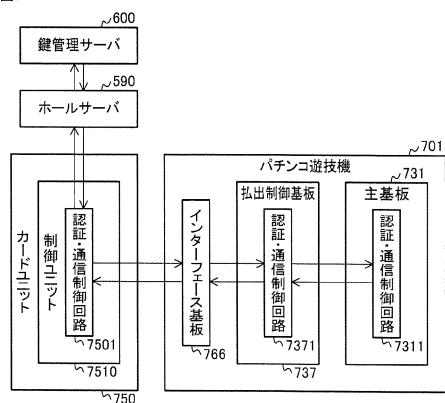
【図 5 6】

图 56



【図 5 7】

图57

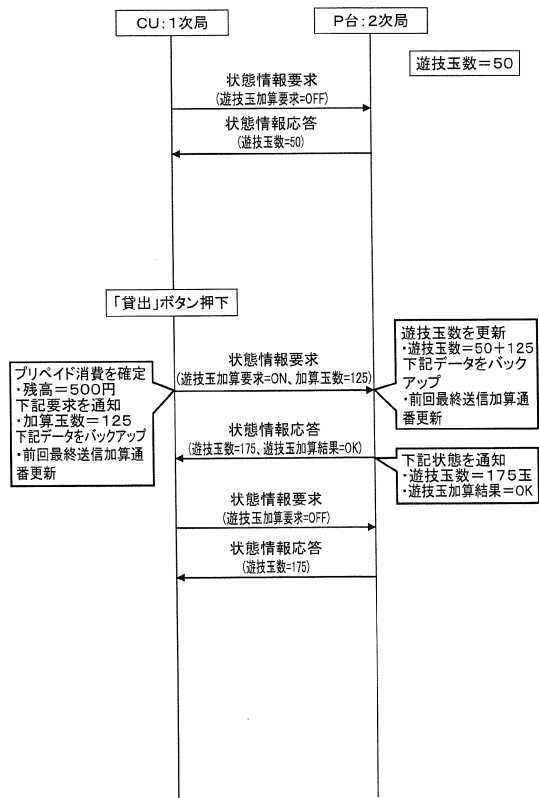


【図 58】

図58

プリペイド貸出

加算要求(玉貸)



フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2011-045409 (JP, A)
特開 2006-198126 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A 63 F 5/04
A 63 F 7/02