

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第1部門第2区分

【発行日】平成17年4月7日(2005.4.7)

【公開番号】特開2002-186707(P2002-186707A)

【公開日】平成14年7月2日(2002.7.2)

【出願番号】特願2000-390740(P2000-390740)

【国際特許分類第7版】

A 6 3 F 5/04

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z

A 6 3 F 5/04 5 1 2 M

A 6 3 F 5/04 5 1 2 N

【手続補正書】

【提出日】平成16年5月20日(2004.5.20)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【書類名】明細書

【発明の名称】遊技機用島設備ユニット

【特許請求の範囲】

【請求項1】賞としてコイン形状の遊技媒体を遊技者に付与する遊技機を複数台装備可能で、少なくとも装備した各遊技機へ遊技媒体を補給する遊技媒体補給機構と、該遊技媒体補給機構の動作制御を行う制御装置と、を備えて、遊技店に複数設置される遊技機用島設備ユニットであって、

上記遊技媒体補給機構は、当該遊技機用島設備ユニット内に形成される循環流路で遊技媒体を循環させる遊技媒体循環機構部と、上記循環流路を通過する遊技媒体を選択的に何れかの遊技機へ補給する遊技媒体補給機構部と、からなり、

上記遊技媒体循環機構部は、

遊技媒体を貯留する遊技媒体貯留手段と、

上記遊技媒体貯留手段により貯留された遊技媒体を揚送するための揚送装置と、

上記揚送装置から送り出された遊技媒体を上方へ送るための揚送流路部材と、

上記揚送流路部材の上端部に形成された遊技媒体導出口へ揚送された遊技媒体を受入口より受け入れ、遊技媒体が自重により転動して傾斜下端の排出口まで自然流下し得る傾斜路である遊技媒体流路が形成された遊技媒体流路部材と、

上記遊技媒体流路部材の遊技媒体流路を抜けて排出口から排出された遊技媒体を回収口より受け入れて上記遊技媒体貯留手段へ導く遊技媒体回収手段と、

を備え、

上記遊技媒体補給機構部は、

遊技媒体流路の床部に開口し、各遊技機へ遊技媒体を導く遊技媒体補給路と各々連通する複数の遊技媒体補給ゲートと、

上記遊技媒体補給ゲートに対応して各々設けられ、遊技媒体流路の床部開口を開閉する流路開閉部材と、

上記流路開閉部材に対応して各々設けられ、上記制御装置よりの指令に基づき流路開閉部材を開閉動作させる流路開閉ソレノイドと、

を備え、

上記遊技媒体流路部材における、最も上流側の遊技媒体補給ゲートよりも上流側には、

揚送流路部材の遊技媒体導出口から遊技媒体流路へ送り出された遊技媒体数を計数するための計数センサを設け、

上記計数センサから遊技媒体流下の検出・未検出を受ける制御装置は、

遊技機からの補給要求を受けて、当該遊技機に対応する上記流路開閉ソレノイドを開動させて上記揚送装置を作動させる補給処理を行い、設定揚送枚数分の遊技媒体が補給されると当該補給処理を終了させる遊技媒体補給制御手段と、

上記計数センサによる遊技媒体流下の未検出に基づいて、遊技媒体の循環動作に関わる異常が生じた循環異常状態を検出する循環異常検出手段と、

上記遊技媒体補給制御手段により、電源投入後最初に遊技機への補給処理が行われた際に、上記循環異常検出手段が循環異常状態を検出することに基づいて、上記流路開閉ソレノイドを所定の順序で1個宛て作動させるエラー解除補助動作を実行するエラー解除補助動作制御手段と、

を備えることを特徴とする遊技機用島設備ユニット。

**【請求項2】 上記制御装置は、**

上記循環異常検出手段が循環異常状態を検出することに伴って、当該遊技機用島設備ユニットでエラーの発生を報知するエラー制御を実行するエラー制御手段を備え、

上記循環異常検出手段が循環異常状態を検出した際には、上記エラー制御手段によるエラー制御を行わせることなく、優先的に、上記エラー解除補助動作制御手段によるエラー解除補助動作を実行させることを特徴とする請求項1に記載の遊技機用島設備ユニット。

**【請求項3】 上記エラー解除補助動作制御手段によるエラー解除補助動作は、上記各流路開閉ソレノイドを遊技媒体流路の上流側から順次作動させるものとしたことを特徴とする請求項1又は請求項2に記載の遊技機用島設備ユニット。**

**【発明の詳細な説明】**

**【0001】**

**【発明の属する技術分野】**

本発明は、賞としてコイン形状の遊技媒体を遊技者に付与する遊技機を複数台装備可能で、少なくとも装備した各遊技機へ遊技媒体を補給する遊技媒体補給機構と、該遊技媒体補給機構の動作制御を行う制御装置と、を備えて、遊技店に複数設置される遊技機用島設備ユニットに関する。

**【0002】**

**【従来の技術】**

従来より、コイン形状の遊技媒体（以下、単にコインという。）を用いた遊技を行う遊技機であるパチスロ機は、遊技店で長尺な島設備に組み込まれて使用されている。この島設備内には、ベルトコンベア等の大型の搬送装置が設けられており、コインの補給要求があったパチスロ機に対して選択的にコインを補給可能なようになっている。また、各パチスロ機から回収されたコインは、島設備の一方端部へ集められて清浄・研磨された後に上部へ揚送され、上記搬送装置へ供給されるのである。このようなパチスロ機用の島設備は、何台ものパチスロ機が並設される長尺な構成であることから、補給機構や回収機構もそれに応じた長い補給路や長い回収路を持たざるを得ず、設備費用が高い上に保守も煩雑なものであった。

**【0003】**

そこで、本件発明者は、比較的少数のパチスロ機を構成単位として装着可能な島設備ユニットを提案した（例えば、特願2000-228668）。このような島設備ユニットによれば、比較的少数のパチスロ機（例えば、2台、4台、6台、8台）で島を構成することから、各パチスロ機へのコイン補給設備や各パチスロ機からのコイン回収設備を大規模にする必要が無く、比較的低性能で安価な装置を用いることが出来るし、コイン補給路やコイン回収路も短くて済むことから保守も容易になるという利点がある。加えて、各パチスロ機へのコイン補給に際しては、島設備ユニットの上部に傾斜のついたコイン流路部材を設け、立てた状態のコインが転動して流下するコイン流路をコイン流路部材中に形成し、このコイン流路へ必要数のコインを送り出してやると共に、転動中のコインを補給

要求のあったパチスロ機へ導くようにコイン補給路を切り替えることで、特定のパチスロ機へ必要数のコインを補給できる方式を採用した。なお、コイン補給路はコイン流路の床部と連通するように形成しておき、常時は流路開閉部材によってコイン補給路は閉じられた状態（コイン補給路へコインが落ちることなくコイン流路を下流へ更に流下して行く状態）を保持し、コイン補給に際して流路開閉ソレノイドへ通電した場合にのみ流路開閉部材がコイン補給路から退いて、コイン流路とコイン補給路とを連通する連通路が開き、コイン流路を流下したコインがその連通路から落下して特定のコイン補給路へ導かれる構造とした。

#### 【0004】

##### 【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、上述した島設備ユニットの如くコイン流路部材とソレノイドを駆動源とした流路開閉部材とを用いたコイン補給方式を採用した場合、流路開閉ソレノイドが停電等の意図しないタイミングで急なオフ状態に変化すると、流路開閉部材も閉状態に戻ることとなり、この時にたまたまコインが連通路を流下途中（もしく連通路へ落下する直前）であると、流路開閉ソレノイドによる開方向への力が消失して閉方向へ移動する流路開閉部材によりコイン噛みが発生してしまう可能性がある。このようなコイン噛みが起きている状態のまま新たな補給処理等を行おうとすると、コイン噛みしている箇所より下流へのコイン流下が阻害されることに起因してコイン詰まりが発生し、適正な補給処理が完了しないことから、当該島設備ユニットの制御装置は該状態を補給エラーの発生として報知する。よって、補給エラーの大元の原因であるコイン噛みは比較的簡単に解消できるにも拘わらず、遊技店店員等の確認作業等の手間をかけさせてしまったり、遊技者の遊技を中断させてしまったりしなければならない。すなわち、上述したような流路開閉ソレノイドを駆動源とする流路開閉部材をコイン流路の下部開口を開閉する方式のコイン補給機構は、簡単な構造でコストダウンを期せる反面、不意の停電等に起因した電源断が生じた場合には、コイン噛みが起きている可能性を考慮しなければならぬと言った欠点がある。

#### 【0005】

しかも、コイン詰まりが発生した場合、該状態を検出した制御装置には循環経路の何れの部分でコイン詰まりが発生しているのか把握できないため、単に補給エラーが発生した旨を報知するだけで、遊技店の店員は循環経路等を順次確認していくことによりコイン噛み箇所等を自ら見つけ出さなければならず、遊技店員の作業負担も決して軽いものではない。加えて、島設備ユニット内のエラー発生に伴ってコイン補給機構が強制的にストップしてしまうと、コイン補給の必要なパチスロ機に補給できない状態がしばらくの間続くこととなり、遊技者にも迷惑をかけてしまうこととなる。

#### 【0006】

なお、上記のような欠点は、電源投入時にコイン補給路への連通路やその近傍でコイン噛みが発生しているかいないかを検出するための手段（例えば、コイン流路内にコイン等の障害物が存在しているかを検出するセンサ、流路開閉部材がコイン等に阻まれることなく通常の流路遮蔽状態に復帰しているかを検出するセンサ等）を設けることで、電源投入時等にコイン噛みの有無を的確に判別できるため、上記のような補給エラーとして検出されて大事になることを抑制できる反面、夫々の補給部位毎にセンサ等を設けておく必要があり、コストが増大してしまい、現実的な解決法とは言えない。

#### 【0007】

そこで、コイン噛みの有無を判別するのではなく、コイン噛み状態になっている可能性のある場合に行う通常処理として、コイン噛み解除処理（コイン噛み状態を自動的に解消できるような動作を流路開閉部材に行わせる処理）を行う方法も考えられる。その場合、突然の電源断がコイン噛み発生の要因となり易いことから、コイン噛み解除処理を行うタイミングとして電源投入時を採用すれば、コイン噛みの発生による障害を未然に防止できるという利点がある。その反面、遊技店の営業開始に伴って店内全ての島設備ユニットが同時に電源投入された場合、全ての島設備ユニットでコイン噛み解除処理が同時に実行されることとなり、流路開閉部材の駆動源としてソレノイドを用いている関係上、遊技店の

消費電力は一時的に増大してしまう。すなわち、このようなタイミングでコイン噛み解除処理を開始することは、遊技店の給電設備に多大な負荷をかけることとなり、電圧降下によって遊技店における電気機器の動作が不安定となったり、電源容量をオーバーしてブレーカーが落ちたりする危険性があるため、遊技店では通常時の使用状態で必要な電源容量よりも遙かに大きな容量を確保しておかなければならならず、遊技店側の負担も考え合わせれば、単純に電源投入時に無条件にコイン噛み解除処理を実行することは到底望ましい解決法とは言えない。

#### 【 0 0 0 8 】

また、コイン噛み解除処理に際して一時に電力消費が増大することを回避するべく、流路開閉部材を一つづつ作動させてゆくようなコイン噛み解除処理を採用した場合、島設備ユニットの規模にも依るが、全ての流路開閉部材におけるコイン噛み解除動作が完了する迄には相当の処理時間を要することとなる。よって、電源投入の度にコイン噛み解除処理を行う場合、起動時間が常に長くなってしまい、遊技店開店前の電源投入ならまだしも、営業時間中の故障点検等で島設備ユニットを再起動させなければならなくなつた場合、島設備ユニットの起動が完了するまでに長い待ち時間を遊技者に強要することとなり、遊技者の気分を著しく害してしまう虞れもある。

#### 【 0 0 0 9 】

一方、事前にコイン噛み解除処理を行うのではなく、コイン詰まりによる補給エラーが発生したときに限ってコイン噛み解除処理を行うものとすれば、一時的な消費電力の増大を抑制して起動時間の長期化を回避することができる。しかし、コイン詰まりの原因がコイン噛みにあるとは限らないため、全ての補給エラーの時にコイン噛み解除処理を実行するよう設定しておくと、長時間に亘るコイン噛み解除処理が一通り終わつた後に、未だコイン詰まりが解消されていないことが判明する場合もあり、無駄な処理に長時間を要した上に、結局は遊技店員等の手を煩わせることとなるし、島設備ユニットの処理中断に伴つて遊技機での遊技が中断されてしまった遊技者の不満も大きなものとなる。

#### 【 0 0 1 0 】

##### 【課題を解決するための手段】

上記課題を解決するために、請求項1に係る発明は、賞としてコイン形状の遊技媒体を遊技者に付与する遊技機を複数台装備可能で、少なくとも装備した各遊技機へ遊技媒体を補給する遊技媒体補給機構と、該遊技媒体補給機構の動作制御を行う制御装置と、を備えて、遊技店に複数設置される遊技機用島設備ユニットであつて、上記遊技媒体補給機構は、当該遊技機用島設備ユニット内に形成される循環流路で遊技媒体を循環させる遊技媒体循環機構部と、上記循環流路を通過する遊技媒体を選択的に何れかの遊技機へ補給する遊技媒体補給機構部と、からなり、上記遊技媒体循環機構部は、遊技媒体を貯留する遊技媒体貯留手段と、上記遊技媒体貯留手段により貯留された遊技媒体を揚送するための揚送装置と、上記揚送装置から送り出された遊技媒体を上方へ送るための揚送流路部材と、上記揚送流路部材の上端部に形成された遊技媒体導出口へ揚送された遊技媒体を受入口より受け入れ、遊技媒体が自重により転動して傾斜下端の排出口まで自然流下し得る傾斜路である遊技媒体流路が形成された遊技媒体流路部材と、上記遊技媒体流路部材の遊技媒体流路を抜けて排出口から排出された遊技媒体を回収口より受け入れて上記遊技媒体貯留手段へ導く遊技媒体回収手段と、を備え、上記遊技媒体補給機構部は、遊技媒体流路の床部に開口し、各遊技機へ遊技媒体を導く遊技媒体補給路と各々連通する複数の遊技媒体補給ゲートと、上記遊技媒体補給ゲートに対応して各々設けられ、遊技媒体流路の床部開口を開閉する流路開閉部材と、上記流路開閉部材に対応して各々設けられ、上記制御装置よりの指令に基づき流路開閉部材を開閉動作させる流路開閉ソレノイドと、を備え、上記遊技媒体流路部材における、最も上流側の遊技媒体補給ゲートよりも上流側には、揚送流路部材の遊技媒体導出口から遊技媒体流路へ送り出された遊技媒体数を計数するための計数センサを設け、上記計数センサから遊技媒体流路下の検出・未検出を受ける制御装置は、遊技機からの補給要求を受けて、当該遊技機に対応する上記流路開閉ソレノイドを開動作させて上記揚送装置を作動させる補給処理を行い、設定揚送枚数分の遊技媒体が補給されると当該

補給処理を終了させる遊技媒体補給制御手段と、上記計数センサによる遊技媒体流下の未検出に基づいて、遊技媒体の循環動作に関する異常が生じた循環異常状態を検出する循環異常検出手段と、上記遊技媒体補給制御手段により、電源投入後最初に遊技機への補給処理が行われた際に、上記循環異常検出手段が循環異常状態を検出することに基づいて、上記流路開閉ソレノイドを所定の順序で1個宛て作動させるエラー解除補助動作を実行するエラー解除補助動作制御手段と、を備えることを特徴とする。

#### 【0011】

また、請求項2に係る発明は、上記請求項1に記載の遊技機用島設備ユニットにおいて、上記制御装置は、上記循環異常検出手段が循環異常状態を検出することに伴って、当該遊技機用島設備ユニットでエラーの発生を報知するエラー制御を実行するエラー制御手段を備え、上記循環異常検出手段が循環異常状態を検出した際には、上記エラー制御手段によるエラー制御を行わせることなく、優先的に、上記エラー解除補助動作制御手段によるエラー解除補助動作を実行させることを特徴とする。

#### 【0012】

また、請求項3に係る発明は、上記請求項1又は請求項2に記載の遊技機用島設備ユニットにおいて、上記エラー解除補助動作制御手段によるエラー解除補助動作は、上記各流路開閉ソレノイドを遊技媒体流路の上流側から順次作動させるものとしたことを特徴とする。

#### 【0013】

##### 【発明の実施の形態】

次に、本発明に係る遊技機用島設備ユニットの実施形態を、添付図面に基づき詳細に説明する。

#### 【0014】

図1は、遊技機用の島設備ユニット1...を並設して横長の島を構成した状態の外観を示し、各島設備ユニット1...は遊技媒体を用いる遊技が可能な遊技機を装備可能で、本実施形態においては、コイン形状の遊技媒体（以下、コインという。）を遊技に供すると共に遊技結果の賞としてコインを遊技者に付与する遊技機であるパチスロ機2を各島設備ユニット1に装備するものである。なお、本実施形態に係る島設備ユニット1を単体で示したのが図2で、これは、並設した2台のパチスロ機2, 2を背向状態として計4台装備可能なものである。無論、パチスロ機2...の装備台数や装備状態は特に限定されるものではなく、保守管理が煩雑にならない程度の台数を装備可能な構成であればよい。また、パチスロ機2に代えて、パチンコ球を遊技に用いるパチンコ機を遊技機として装備可能な島設備ユニットとしても良い。

#### 【0015】

この島設備ユニット1では、2台のパチスロ機2, 2の間にコイン貸出機3を設け、各島設備ユニット1...における種々の情報収集や制御を行う制御装置4を内部に設けると共に、島設備ユニット1...を連設してユニットの群構造としたユニット島における情報を報知するための島群情報報知器5を、例えば島端部に設けてある（図1参照）。

#### 【0016】

一方、単体の島設備ユニット1においては、各パチスロ機2, 2の上方部を上部装飾板6aで、下方部を下部装飾板6bで各々覆い、上部開口は蓋部材である天板7により着脱可能な状態で遮蔽し、外観の装飾性を高めてある。なお、本実施形態で示す島設備ユニット1は、群構造とするために複数の島設備ユニット1...を並設するものとしたが、一つの島設備ユニット1を単体で用いても良く、その場合には、両側部も側部装飾板等で覆うことにより、外観を整えればよい。

#### 【0017】

また、島設備ユニット1の上部装飾板6aには、各パチスロ機2...に対応するように上部表示器8...を各々設け、対応するパチスロ機2の遊技状況に関連した情報表示や遊技上の興奮を高める装飾表示を行えるようにしてある。更に、上部装飾板6aには上部表示器8...とは別に島設備ユニット情報報知器9を設けてあり、これによって当該島設備ユニッ

ト1における種々の情報（例えば、コイン残量やエラー情報など）を視覚的若しくは聴覚的に報知できるようにしてある。

#### 【0018】

一方、島設備ユニット1の下部装飾板6bの配設部位には、コイン投入口10を設けてあり、島設備ユニット1の内部に設けた遊技媒体補給機構としてのコイン補給機構（各パチスロ機2...へ遊技媒体としてのコインを補給する機構）へ遊技店員らがコインを補充できるようにしてある。なお、このコイン投入口10より投入されたコインは、図示を省略したコインセンサにより1個宛て検出され、正確な投入枚数を把握できるようにしても良い。そして、このコイン投入枚数情報や各パチスロ機2...へのコイン補給数等は、上記制御装置4へ送られて収集管理される。

#### 【0019】

上述した島設備ユニット1は、金属製の型材を筐枠状に適宜組み合わせて構成したフレームに上記の各種装飾板等を装着した外観を呈するもので、その内部にはコイン補給機構を備えるものとしてある。このコイン補給機構とは、島設備ユニット1内に形成される循環流路で遊技媒体（コインやパチンコ球）を循環させる遊技媒体循環機構部と、循環流路を通過する遊技媒体（コインやパチンコ機）を選択的に何れかのパチスロ機2（もしくはパチンコ機）へ補給する遊技媒体補給機構部と、からなる。

#### 【0020】

これら遊技媒体をコインとしたコイン循環機構部およびコイン補給機構部の詳細は、図3に示すようなもので、以下、これらの機構部について説明する。なお、図3は、図2に示す島設備ユニット1の内部透視状態を描いたもので、コイン貸出機3を挟んで2台のパチスロ機2, 2を並設可能な遊技機装着面を背向状に2面設けたものである。

#### 【0021】

先ず、コイン循環機構部の一機能を担う揚送タンク11は、遊技媒体を貯留する遊技媒体貯留手段として機能し、上記コイン投入10から投入されたコインやパチスロ機2に投入されて回収したコインを一時的に貯留しておくものである。この揚送タンク11に貯留されているコインは、揚送ホッパー12へ供給される。なお、揚送タンク11に貯留されているコインの残量が残り少なくなると、この状態を揚送タンク用センサ11aにより検出し、この情報が制御装置4へ送出されるものとしてある。

#### 【0022】

上記揚送タンク11よりコインの供給を受ける揚送ホッパー12は、内部でコインの向きを整えて上向きに開口するコイン送出部12aへ1枚づつ送り出すことが可能な揚送装置で、揚送ホッパー12のコイン送出部12aから送り出されるコインはコイン揚送流路部材13を経て島設備ユニット1の上方部へ揚送され、揚送流路部材13の上端部に形成したコイン導出口13aへ送られるのである。すなわち、これら揚送ホッパー12やコイン揚送流路部材13が協働することで、遊技媒体貯留手段より供給された遊技媒体を揚送して、上部に形成された遊技媒体導出口へ送り出す遊技媒体揚送手段として機能する。

#### 【0023】

なお、コイン揚送流路部材13の上部適所には研磨ユニット14を配して、揚送されるコインを研磨した後にコイン導出口13aへ向けて送り出すものとしてある。

#### 【0024】

上記コイン揚送流路部材13のコイン導出口13aからコインを立った状態（コインの周面が底部に接し円形状の2面が垂直方向になっている状態）でコインを受け入れるコイン流路部材15は、コイン導出口13aと連通する受入口16aからコイン排出口16bに連通するコイン流路16が内部に形成されたもので、このコイン流路部材15を島設備ユニット1内に固定する状態を適宜に調整することで、内部のコイン流路16が適宜な傾斜角度（例えば、2°）となり、自重により転動したコインが受入口14aから傾斜下端の排出口14bまで自然流下し得る傾斜路となる。すなわち、このコイン流路部材15が、「遊技媒体揚送手段により遊技媒体導出口へ揚送された遊技媒体を受入口より受け入れ、遊技媒体が自重により転動して傾斜下端の排出口まで自然流下し得る傾斜路である遊技

媒体流路が形成された遊技媒体流路部材」として機能するのである。

【0025】

なお、上記コイン流路部材15内に形成されたコイン流路16の上流側適所には第1計数センサ17を設けてあり、コイン揚送流路部材13のコイン導出口13aからコイン流路16へ送り出されてきたコインを1枚宛て検出できるようにしてある。すなわち、この第1計数センサ17の検出したコイン数を上記制御装置4等で計数すれば、揚送ホッパー12により揚送されてコイン流路16へ送り出されたコイン枚数を正確に把握することが出来る。

【0026】

また、コイン流路16における第1計数センサ17の配設位置よりも下流側の通路底部には遊技媒体補給ゲートとしてのコイン補給ゲート16c...を適数(例えば、8箇所)形成し、これらコイン補給ゲート16c...に連通するように接続したコイン補給部材18...によって、各パチスロ機2...やコイン貸出機3...へコインを補給できるようにしてある。なお、コイン流路16から各コイン補給ゲート16cへの連通部(ゲート入口)は常時は閉塞された状態であり、コイン補給を行う場合には、コイン補給対象の機器とコイン補給部材18が接続されているコイン補給ゲート16cへの連通部を開成させることで、選択的にコインの流路を切り換え、特定の機器へのみ必要数のコインを供給するのである。

【0027】

上述したコイン流路部材15は、例えば、当該島設備ユニット1のフレームを構成する型材の一つである長尺横型材19, 19に固定された流路保持手段20によって所定位置に固定されるものとしてある。

【0028】

上記コイン流路16を通過している間に何れのコイン補給ゲート16cにも入ることなく傾斜下端の排出口16bへ到達したコインは、オーバーフロー流路部材21の回収口21aより受け入れられて、オーバーフロー流路部材21内に形成された下向きのオーバーフロー流路内を落下してゆき、落下口21bから補給タンク22に貯留されることとなる。この補給タンク22に貯まったコインは、補給ホッパー23によってコイン送出部23aへ1枚づつ送り出されてゆき、コイン移送流路部材24のコイン移送流路を経て、上述した揚送タンク11へ移送される。

【0029】

なお、補給タンク22にも補給タンク用センサ22aを設けてあり、コインの貯留残量が減った状態を検出できる。また、コイン移送流路部材24も、上記コイン流路部材15と同様に、コインの自重で傾斜下端まで流下可能なようにするべく、コイン移送流路が適宜な傾斜角(例えば2°)の傾斜路となるように調整してある。更に、コイン移送流路を経て揚送タンク11へ移送されたコイン枚数を計数できるように、コイン移送流路部材24にも第2計数センサ25を設けてある。

【0030】

上述したように、本実施形態においては、オーバーフロー流路部材21, 第2コイン貯留タンク22, 補給ホッパー23, コイン移送流路部材24等が協働することで、コイン回収手段(遊技媒体流路部材の遊技媒体流路を抜けて排出口から排出された遊技媒体を回収口より受け入れて上記遊技媒体貯留手段へ導く遊技媒体回収手段)として機能するのである。なお、コイン回収手段としての機能を実現するには、コイン流路17からオーバーフローしたコインやパチスロ機2から回収したコインを再びコイン揚送手段へ供給できればよいので、例えば、オーバーフロー流路部材21から揚送タンク11へオーバーフローインを導くようにして、一つのコイン貯留タンクと一つのコイン揚送装置を備える構成とすれば、島設備ユニット1のコストを低減することができる。また、本実施形態の如く2つのコイン貯留タンクと2つのコイン揚送装置を備える構成とすれば、島設備ユニット内に貯留するコインの貯留量を増やすことができ、コイン補給の頻度を少なくできるという利点がある。

【0031】

以上説明したように、本実施形態におけるコイン補給機構のコイン循環機構部は、コイン貯留手段（揚送タンク11）、コイン揚送手段（揚送ホッパー12、コイン揚送流路部材13）、コイン流路部材15およびコイン回収手段（オーバーフロー流路部材21、補給タンク22、補給ホッパー23、コイン移送流路部材24）より構成される。

#### 【0032】

一方、遊技媒体補給機構部は、上記コイン流路部材15の各コイン補給ゲート16c...に対応させて設けるもので、その概略を図4に基づいて説明する。なお、上記コイン揚送流路部材13によって揚送されたコインを送り出すコイン導出口13aとコイン流路部材15の受入口16aとは、連結板26によって接続するものとし、揚送ホッパー12によってコインが送り出されると、その下流側であるコイン揚送流路部材13内にあるコインも押し上げられてゆくので、コイン揚送流路部材13の最上部（コイン導出口13aに最も近い部位）に位置するコインは揚送流路部材13から押し出されてコイン流路16へ至り、そのまま自重により転動して傾斜路を流下してゆく。よって、本実施形態においては、揚送されたコインを1枚宛てコイン流路16へ送り出す機構を別途必要としないのである。

#### 【0033】

コイン流路16の受入口16aより受け入れられたコインは、第1計数センサ17に検出された後に、コイン補給ゲート16cへ至る。このコイン補給ゲート16cは、コイン流路16の床部16dに開口してコイン補給部材18へ連なる導入路で、このコイン補給ゲート16cのコイン通路を流路開閉部材27によって遮蔽した状態（非補給状態）においては、コインがコイン補給ゲート16cへ落ちることではなく、そのままコイン流路16を流下し続けるのである。この時、全てのコイン補給ゲート16c...が非補給状態であれば、コイン流路16の傾斜下端まで流下してゆき、排出口16bよりオーバーフローすることとなる。なお、コイン流路部材15の側壁適所には窓部16e...を適宜開設し、コイン流路16内におけるコイン詰まり等の有無を確認できるようにしてある。

#### 【0034】

また、特定のコイン補給対象機器（本実施形態においてはパチスロ機2もしくはコイン貸出機3の何れか1台）へコインを補給する場合には、そのコイン補給対象機器に補給部材18を介して接続されているコイン補給ゲート16c...に対応して設けた第1～第N流路開閉ソレノイド28a～28N（各流路開閉部材27...の開閉動作を行わせる電気的駆動源であり、本実施形態においては、4台のパチスロ機2...と2台のコイン貸出装置3、3の計6つのコイン補給路を切り換えられればよいので、N=6となり、第1流路開閉ソレノイド28a～第6流路開閉ソレノイド28fまで設けるものとする。）へ上記制御装置4より開指令を送出する。すなわち、該当するコイン補給ゲート16cへの連通孔を遮蔽している流路開閉部材27の開閉動作を行わせる第1～第6流路開閉ソレノイド28a～28fの何れかを励磁させると、プランジャの動作に伴って流路開閉部材27がコイン流路16から退避してコインがゲートを通過可能な状態（補給状態）となるので、コイン流路16を転動してきたコインは何れか一つのコイン補給ゲート16c（開状態となった第1～第N流路開閉ソレノイド28a～28Nに対応するコイン補給ゲート16c）を通って補給部材18へ導かれ、特定のコイン補給対象機器へ補給されることとなる。

#### 【0035】

なお、コイン補給ゲート16cの詳細は、図5や図6に示すようなもので、板状の流路開閉部材27をガイド部材29に沿わせてスライド移動させることで、流路開閉部材27がコイン流路部材15を貫通する状態（非補給状態）と、流路開閉部材27がコイン流路部材15から対比した状態（補給状態）とを生ぜしめるものとしてある。具体的には、図7(a)に示すように、常時は第1～第N流路開閉ソレノイド28a～28Nが非励磁状態であることから、各コイン補給ゲート16cの流路開閉部材27がコイン流路16の床部16e...間の開口を閉塞することとなり、コイン流路16へ導かれたコインは床部16e...と各流路開閉部材27...の上面を通して下流へと流下して行くこととなるが、図7(b)に示すように、第1～第N流路開閉ソレノイド28a～28Nの何れか一つが励磁状

態となると、それに対応したコイン補給ゲート16cの流路開閉部材27のみがコイン流路部材から退避することから、コイン流路16を流下してきたコインは、補給状態にあるコイン補給ゲート16cを通ってコイン補給部材18へ導かれ、コイン補給対象機器へ供給されるのである。

#### 【 0 0 3 6 】

このように、本実施形態におけるコイン補給機構のコイン補給機構部は、コイン流路16の床部16dに開口して各コイン補給対象機器へコインを導くコイン補給部材18に連通する複数のコイン補給ゲート16c…，各コイン補給ゲート16cに対応して設けられてコイン流路16の床部16dの開口を開閉する流路開閉部材27…，各流路開閉部材27を駆動させる第1～第N流路開閉ソレノイド28a～28Nを備えるもので、制御装置4によってコイン流路16へのコイン導入制御と第1～第N流路開閉ソレノイド28a～28Nの励磁制御が行われることにより、コイン補給要求のあったコイン補給対象機器へ選択的にコインを補給できるのである。

#### 【 0 0 3 7 】

次に、制御装置4の機能について詳述する。制御装置4は、ケース内に収納された制御回路4aによって実質的な機能を実現され、この制御回路4aには、種々の信号が入力情報として供給され、この制御回路4aからは、種々の情報や指令信号が出力される。なお、制御回路4aは、ROMやRAMを内包したワンチップマイクロコンピュータや入出力インターフェース等を回路基板上で有機的に接続したものである。

#### 【 0 0 3 8 】

上記制御回路4aには、揚送ホッパー用センサ12bから揚送ホッパー12の揚送用コインの不足情報が、揚送タンク用センサ11aから揚送タンク11内の貯留コインの不足情報が、補給ホッパー用センサ23bから補給ホッパー23の補給用コインの不足情報が、補給タンク用センサ23aから補給タンク23内の貯留コインの不足情報が、第1計数センサ17よりコイン流下路16へ揚送されたコイン数の情報が、第2計数センサ25より補給ホッパー23より揚送タンク11へ補給されたコイン数の情報が、コイン投入口開閉検出センサ10aよりコイン投入口10の開閉情報が、各々入力される。

#### 【 0 0 3 9 】

また、当該島設備ユニット1に装着されているパチスロ機2…からは、各パチスロ機2…における諸々の遊技情報から外部へ送信する情報として定められた電送情報であるパチスロ機外部情報信号、パチスロ機2におけるコイン貯留部の貯留残量が不足した場合に送出するパチスロ機貯留部補給要求信号が、制御回路4aに入力される。コイン貸出機3からも、コイン貯留部の貯留残量が不足した場合に送出するコイン貸出機補給要求信号が入力される。更に、制御装置4のケースには手動操作パネル4bや内部リセット操作手段たる内部リセットスイッチ4cを設けてあり、手動操作パネル4bからの設定情報を受けたり、内部リセットスイッチ4cが操作されることに基づいて特定の異常状態を報知するセキュリティ異常（後に詳述）の報知を解除する。

#### 【 0 0 4 0 】

これらの入力情報に基づいて、制御回路4aは、遊技媒体補給機構を円滑に動作させるべく揚送ホッパー12、補給ホッパー23、第1～第N流路開閉ソレノイド28a～28Nへ駆動指令を送出したり、種々の異常状態を監視して、報知するべく定められた異常状態（例えば、遊技媒体の循環動作に関わる異常が生じた循環異常状態など）を検出した場合には、島設備ユニット情報報知器9や島群情報報知器5によって異常報知を行う。なお、制御回路4aは、この他に、同じ島群に属する他の島設備ユニット1の制御回路4aと種々の情報を送受信したり、遊技店に設置された管理装置30から制御指令を受けたり、ユニット内の種々の情報を管理装置30へ送信したりする。

#### 【 0 0 4 1 】

このように、制御回路4aを含む制御装置4は、「遊技媒体補給対象機器からの補給要求を受けて、当該遊技媒体補給対象機器への遊技媒体補給動作を遊技媒体補給機構に実行させる遊技媒体補給制御手段」としての機能と、「遊技媒体補給機構からの検出情報に基

づいて、遊技媒体の循環動作に関する異常が生じた循環異常状態を検出する循環異常検出手段」としての機能と、「循環異常検出手段が循環異常状態を検出することに伴って、当該遊技機用島設備ユニットで所定のエラー制御を実行するエラー制御手段」としての機能を実現できるのである。

#### 【0042】

しかし、この制御装置4には、「遊技機用島設備ユニットの再起動後、最初に遊技媒体補給制御手段が遊技媒体補給対象機器への遊技媒体補給制御を行った際に、上記循環異常検出手段が循環異常状態を検出することに基づいて、エラー制御手段にエラー制御を行わせることなく、優先的に、遊技媒体の循環動作を正常に戻せる可能性のある所定のエラー解除補助動作を遊技媒体補給機構に実行させるエラー解除補助動作制御手段」としての機能も含むものとしてあり、以下、この機能について説明する。

#### 【0043】

上記エラー解除補助動作とは、エラー制御手段によるエラー制御（エラーの発生を報知したり、それに伴って当該島設備ユニット1の諸機能を強制的に停止させたりする制御）を実行する前に、エラー解除を比較的簡単に行える可能性のあるケースに限って、エラー解除のための動作を補助的に行うものである。

#### 【0044】

このエラー解除を比較的簡単に行える可能性のあるケースとは、当該島設備ユニット1の再起動後の最初の補給処理において適正なコイン補給が行われていない状態（循環異常状態）が検出された場合であり、遊技店の翌営業日における電源投入での起動や外部からの強制介入によるリセット後の起動など、それ以前の制御状態を制御装置4で記憶保持していない状態となる再起動後、最初にコイン補給制御を行った際に、循環異常状態が検出されるということは、再起動前に既に生じていたコイン噛みに起因した循環異常状態が、再起動後の補給処理で初めて検出された可能性が高く、このようなコイン噛みは、コイン補給中の停電や強制的な外部リセットにより第1～第N流路開閉ソレノイド28a～28Nへの通電が遮断されて流路開閉部材27が非補給状態へ戻る際に、運悪くコインがコイン補給ゲート16cを通過していた場合に起き易い。

#### 【0045】

したがって、島設備ユニット1の再起動前に、上述した如き不適正なコイン補給の中止が生じてコイン噛みが発生した場合には、コインを噛み込んでいる流路開閉部材27を一旦補給状態にしてコイン流路16から退避させることにより、噛み込まれたコインが開放されてコイン補給ゲート16cからコイン補給部材18へ流下して行くので、その上流側のコイン詰まりも解消されることとなる。すなわち、流路開閉部材27を開状態にするという比較的簡単な制御動作によってエラー解除が実現されるのである。この一連の動作を含む補給処理を、図9～図11のフローチャートに基づいて、以下に詳述する。

#### 【0046】

先ず、パチスロ機2の貯留部に設けられている導通センサがコインと接触しなくなると要求信号（パチスロ機貯留部補給要求信号）が制御回路4aに入力されて例え5秒経過すると、補給要求が確定したものと判定し、一方、補給信号が入力されていなかったり、5秒経過前に補給信号が入力されなくなった場合には、そのまま補給処理を終了する（ステップS1）。なお、コイン貸出機3がコイン不足となって要求信号（コイン貸出機補給要求信号）が制御回路4aに入力されたときも、入力継続時間に基づいて要求信号の入力を確定する。

#### 【0047】

上記ステップS1において補給要求が確定した場合には、セキュリティ監視処理を行う（ステップS2）。このセキュリティ監視処理とは、補給処理を行うときに実行する処理であって、各パチスロ機2への『コイン投入数』および『コイン払出数』と、当該パチスロ機2に対する『コイン補給数』とを、パチスロ機2が1ゲーム行う毎に計数して記憶しておき、記憶値を演算した演算結果により不正行為による補給（パチスロ機2より何らかの方法でコインを抜き取る不正行為が行われたために、当該パチスロ機2でのコイン貯留

数が不足して為された補給要求)であるか否かを見定める処理である。この演算式とは、「“コイン投入数” + “コイン補給数” - “コイン払出数”」であって、この結果が「0未満」の場合には正常な補給要求であると判断して補給を続行し、「0以上」の場合には異常状態であるとして「補給不正エラー処理」を行って制御を中断する。なお、補給不正エラー処理は、補給及び循環に関わる制御を全て機能停止してエラー報知を行うもので、遊技店店員が状態を確認した上で内部リセットスイッチ4cを操作しなければ復帰しない。

#### 【0048】

上記ステップS2のセキュリティ監視処理において、補給要求が適正なものであると判定した場合には、コイン噛み解除処理開始条件を満たしているか否かを判定する(ステップS3)。コイン噛み解除処理開始条件とは、「電源投入後の最初の補給処理である場合」「手動操作後の最初の補給処理である場合」「補給不正発生後の最初の補給処理である場合」の何れかに該当することで、このコイン噛み解除処理開始条件に合う場合は、コイン噛み解除処理実行可能フラグをセットし(ステップS4)、該条件に合わなかつた場合には、コイン噛み解除処理実行可能フラグをクリアする(ステップS5)。

#### 【0049】

上記の処理を行ってから、例えば10秒経過の後、補給要求のあったコイン補給対象機器と連通するコイン補給部材18が接続されたコイン補給ゲート16cに対応して設けられている第1～第N流路開閉ソレノイド28a～28NをONにし(ステップS6)、更に2秒経過の後、揚送ホッパー12を作動させる(ステップS7)。そして、この補給処理でコインを補給する初期揚送枚数を設定する(ステップS8)。なお、この揚送ホッパー12の動作で供給するコインの初期揚送枚数の目安としては、パチスロ機2では例えば300枚、コイン貸出機3では例えば500枚で、これらの初期揚送枚数の設定基準は、導通センサがコイン無し状態を検出してから貯留部がいっぱいになる位の容量を目処として定めればよい。

#### 【0050】

そして、設定揚送枚数分のコイン補給が終了したか否かを判定し(ステップS9)、設定揚送枚数分のコイン補給が終了していた場合には何の問題もなく終了したか否かの判定を、コイン補給対象機器からの補給要求の有無により判定する(ステップS10)。なお、コインを補給した機器の導通センサがコインを検出すれば、補給要求信号が既に入力無し状態となっているので、補給要求信号の有無を適正なコイン補給の終了か否かの判定条件として用いることができる。

#### 【0051】

上記ステップS10において、該当するコイン補給対象機器からの補給要求が終了していた場合には、揚送ホッパー12を停止し(ステップS11)、更に10秒経過の後に供給口のSOL(第1～第N流路開閉ソレノイド28a～28Nの何れか)をオフにする(ステップS12)。このように、揚送ホッパー12を停止した直後に第1～第N流路開閉ソレノイド28a～28Nを閉じないのは、コイン流路6に送り出された最後のコインが最も下流側のコイン補給ゲート16cへ到達するのに十分な時間的余裕を確保するためである。

#### 【0052】

また、揚送ホッパー12を停止した時に、コイン揚送流路部材13のコイン導出口13aに止まるか、コイン流路16の受入口16aへ到達するか、微妙な位置にコインがいる場合もあり、その様なときには、上記ステップS12の待機時間でもコインが流下するのに不十分なケースも起こる。これを考慮して、コイン噛み防止処理を行うものとする(ステップS13)。コイン噛み防止処理とは、一旦オフにした第1～第N流路開閉ソレノイド28a～28Nを再び動作させる(例えば、1秒オン1秒オフを2回繰り返す。)処理で、コイン補給ゲート16cを非補給状態に戻した際に流路開閉部材27によってコインが噛み込まれてしまっていた場合には、この噛み込まれたコインを開放してコイン補給部材18へ流下させることができる。

**【 0 0 5 3 】**

続いて、他のパチスロ機 2 … やコイン貸出機 3 … から補給要求信号が入力されているか否かの判定を行い（ステップ S 1 4）、補給要求が有れば、補給要求の確定（ステップ S 1）から再び補給処理を繰り返す。一方、他の機器からの補給要求がなかった場合には、研磨処理を実行し（ステップ S 1 5）、その後に補給処理終了する。この研磨処理とは、島設備ユニット 1 内の循環流路に設けた研磨ユニット 1 4 へコインを通過させることにより、コイン表面を研磨して綺麗にする処理である。研磨処理に際しては、揚送ホッパー 1 2 を 1 分間オン & 1 分間オフを 1 セットとした動作を 3 回行うものである。但し、研磨中に新たな補給要求が発生した場合は処理を終了し、補給要求に基づく処理を実行する。このように研磨処理を補給処理終了時に実行することで、島設備ユニット 1 内に貯留されているコインを清潔に保つことができる。コインは磨かれないと汚れがこびりついてしまい、一旦こびりついてしまうと汚れが落ちにくくなってしまうからである。

**【 0 0 5 4 】**

上記ステップ S 1 0 で、初期設定枚数の揚送動作が終わっても、補給対象機器からの補給要求が終了していない場合には、未だコイン補給対象機器の導通センサがコインを検出できないほどコインが不足している事態も想定されるので、MAX 揚送枚数を改めて設定（例えば、パチスロ機 2 では 1 2 0 0 枚）し、これに基づいてコインの揚送を継続して行う補助コイン補給を行う（ステップ S 1 6）。この補助コイン補給中には、コイン補給対象機器の導通センサがコインを検出して補給要求信号の入力が無くなかったか否かを判定し（ステップ S 1 7）、該当するコイン補給対象機器からの補給要求が終了した場合には、ステップ S 1 1 へ進み揚送ホッパー 1 2 を停止させる。

**【 0 0 5 5 】**

一方、該当するコイン補給対象機器からの補給要求が終了しない場合は、第 1 計数センサ 1 7 によるコインの未検出状態が 10 秒以上継続しているか否かを判定し（ステップ S 1 8）、第 1 計数センサ 1 7 によるコイン流下の未検出が 10 秒継続した場合には、揚送途中でのコイン詰まり等が考えられるので、揚送ホッパー 1 2 をオフにし、10 秒後に第 1 ~ 第 N 流路開閉ソレノイド 2 8 a ~ 2 8 N の何れか該当する SOL をオフにし、更に補給点検 A エラー処理を設定して補給処理を終了する（ステップ S 1 9）。なお、補給点検 A エラー処理としては、エラー状態発生の報知と、外部リセットスイッチ 9 c および内部リセットスイッチ 4 0 を有効状態にする処理で、遊技店店員が島設備ユニット 1 の異常状態を確認後、外部リセットスイッチ 9 c、或いは内部リセットスイッチ 4 0 を操作することで復帰する。

**【 0 0 5 6 】**

上記ステップ S 1 8 で第 1 計数センサ 1 2 の未検出が 10 秒継続しなければ、MAX 枚数が揚送された否かを判定し（ステップ S 2 0）、MAX 枚数が揚送された場合には、コイン補給対象機器へのコイン補給ゲート 1 6 c よりも上流側に位置するコイン補給ゲートが開放状態になってしまっていてそこからこぼれ落ちているか、或いは該当するコイン補給ゲート 1 6 c のソレノイドが作動していないためにコイン補給対象機器へコインが補給されることなくそのまま流下してオーバーフロー流路部材 2 1 から回収されてしまっている等の補給異常が考えられるので、揚送ホッパー 1 2 をオフにし、10 秒後に第 1 ~ 第 N 流路開閉ソレノイド 2 8 a ~ 2 8 N の何れか該当する SOL をオフにし、更に補給異常エラー処理を設定して補給処理を終了する（ステップ S 2 1）。

**【 0 0 5 7 】**

一方、上記ステップ S 9 での初期揚送枚数分の揚送動作が終了しない場合には、第 1 計数センサ 1 2 の未検出が 10 秒継続したか否かを判定し（ステップ S 2 2）、第 1 計数センサ 1 2 の未検出が 10 秒継続しなければ、再び初期予想枚数分のコインが揚送されたか否かの判定に戻るが、第 1 計数センサ 1 2 の未検出が 10 秒継続した場合には、コイン噛み解除処理実行フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S 2 3）。そして、コイン噛み解除処理フラグがセットされていなかった場合には、揚送ホッパー 1 2 をオフにし、10 秒後に第 1 ~ 第 N 流路開閉ソレノイド 2 8 a ~ 2 8 N の何れか該当する SOL

Lをオフにし、更に補給点検Aエラー処理を設定して補給処理を終了する（ステップS24）。

#### 【0058】

しかし、上記ステップS23でコイン噛み解除処理実行フラグがセットされていると判定された場合には、コイン噛み解除処理を実行する（ステップS25）。このコイン噛み解除処理は、何れかのコイン補給ゲート16cでコイン噛みが発生している可能性のある場合に行う処理であるが、どこのコイン補給ゲートでコイン噛みが発生しているかを検出できないので、コイン流路部材15に設けられる全てのコイン補給ゲート16c…の第1～第N流路開閉ソレノイド28a～28Nを各々動作させるもので、例えば、最も上流側の第1流路開閉ソレノイド28aを10秒オンさせた後にオフにし、第2流路開閉ソレノイド28Nを10秒オンさせた後にオフにし、以下、最下流側の第N流路開閉ソレノイド28Nを10秒オンさせた後にオフにする。斯くすれば、何れかのコイン補給ゲート16cでコイン噛みが発生していても、これを自動的に解消することができる。

#### 【0059】

そして、コイン噛み解除処理が終了した後には、再びステップS1へ戻って補給要求確定判定を行う。この時、未だ補給要求に対する適正な補給を受けていない補給対象機器から補給要求が為されているはずであり、当該コイン補給対象機器へのコイン補給処理が継続されることとなる。そして、コイン噛みに起因する循環異常が上記コイン噛み解除処理によって解消されていれば、適正なコイン補給処理が終了するので、遊技店員等の手を煩わせることなく自動復帰する事ができる。

#### 【0060】

しかしながら、上記のコイン噛み解除処理によっても第1計数センサ17によるコイン検出が行われなかつた場合には、コイン詰まりとして他の原因が考えられる。その場合には、上記ステップS23でコイン噛み解除処理実行フラグが既に解除されていることに基づき、ステップS24へ移行することとなるので、補給点検Aエラー処理により遊技店員等にエラー解除作業を委ねることとなる。すなわち、コイン噛み解除処理とは、通常のエラー解除を要求（エラー検出を報知）する前に行うエラー解除補助動作なのである。

#### 【0061】

なお、上記コイン噛み解除処理においては、各コイン補給ゲート16cに対応する第1～第N流路開閉ソレノイド28a～28Nの何れかをオンにする継続時間は、コイン流路16の最上流部（受入口16a）から最下流部（排出口16b）に至る距離をコインが流下するのに必要充分な時間に設定しておくものとすれば、コイン噛みの生じたコイン補給ゲート16cがどの位置にあっても、開放されたコインが流れている最中にゲートが閉まって二次的なコイン噛みが生ずることを防止できる。すなわち、コイン流路16の長短によって第1～第N流路開閉ソレノイド28a～28Nのオン時間は適宜設定すればよいのである。また、第1～第N流路開閉ソレノイド28a～28Nの作動順序としては、例えば、コイン補給対象機器の特性に応じてコイン補給の優先順位が設定されている場合には、補給の優先順に従って流路開閉ソレノイドを順次作動させてゆくようにしても良いし、コイン流路16の上流側から順序作動させるようにしても良い。

#### 【0062】

上述したような条件に基づいてエラー解除補助動作として行うコイン噛み解除処理では、島設備ユニット1の再起動前に既に生じていたコイン噛み等に起因して循環異常状態が検出された場合には、再起動前に生じていたコイン噛みを解消して正常に戻せる可能性のある制御動作（エラー解除補助動作）としてコイン噛み解除処理を先ず行わせるので、コイン噛み解除処理動作によって、コイン補給ゲート16cで生じたコイン噛みに起因するコイン詰まり（循環異常）を自動的に取り除けるケースもあることから、遊技店員等の作業負担を軽減できるという利点がある。

#### 【0063】

しかも、コイン補給対象機器からの補給要求により実行される補給処理はランダムに発生することから、停電により遊技店内の全ての島設備ユニット1…の電源が断たれ、運悪

く多くの島設備ユニット1...で流路開閉部材27によるコイン噛みが生じていた場合でも、各島設備ユニット1...で循環異常の検出に基づくコイン噛み解除処理が実行されるタイミングもランダムとなるので、コイン噛み解除処理が遊技店内の多くの島設備ユニット1...で一斉に行われて、多数の流路開閉ソレノイド28...が同時に制御されるような事態を効果的に回避でき、コイン噛み解除処理の同時実行による流路開閉ソレノイド28...への給電量増加に起因した二次障害が発生する可能性は殆ど無い。

#### 【0064】

なお、コイン噛み解除処理としては、各島設備ユニット1内における第1～第N流路開閉ソレノイド28a～28Nを全て同時にオンさせるような制御を採用しても良いが、コイン噛み解除処理に伴う電力消費量の増加は否めず、複数の島設備ユニット1...で同時にコイン噛み解除処理が実行されたような場合には、消費電力の増加に起因した二次障害が発生する懸念もある。よって、第1～第N流路開閉ソレノイド28a～28Nの作動を1個宛て所定の順序でオンさせるようにすれば、コイン噛み解除処理中に多数の流路開閉ソレノイド28...が同時に作動して、遊技店内で一時的に消費電力が増大することを回避でき、遊技店全体としての給電系の安定化を期せる。

#### 【0065】

また、コイン噛み解除処理に際しては、第1～第N流路開閉ソレノイド28a～28Nの全てを動作させる必要はなく、コイン補給に用いたコイン補給ゲート16cよりもコイン流路16の上流側に位置するコイン補給ゲート16cの流路開閉ソレノイド28のみを作動させるようにしても良い。斯くすれば、コイン噛みが発生している蓋然性の高いコイン補給ゲート16c...（補給要求を受けたコイン補給対象機器へコインが適正に供給される前にコインが詰まっていることから、コイン補給に用いたコイン補給ゲート16cよりもコイン流路16の上流側に位置する全てのコイン補給ゲート16c...）の流路開閉部材27...をオンさせれば済むので、コイン噛み解除処理に要する時間を大幅に短縮して、島設備ユニット1の自動復帰を早めることができる場合もある。

#### 【0066】

なお、本実施形態では、再起動後の最初の補給処理の実行に伴ってコイン噛み解除処理を実行させるものとしたが、島設備ユニット1の再起動後にコイン補給対象機器からの補給要求に基づくコイン補給制御を行う前に、循環異常検出手段が循環異常状態を検出した場合には、その時点でエラー解除補助動作制御手段がエラー解除補助動作（コイン噛み解除処理）を実行し、その後に循環異常が検出された場合には、エラー解除補助動作制御手段が自らエラー解除補助動作を行うことなくエラー制御手段にエラー制御を行わせるものとしても良い。斯くすれば、再起動前に何れかのコイン補給ゲート16cに生じていたコイン噛みに起因して、その上流側にコインが詰まっていたようなケースでは、コイン要求に基づくコイン補給処理よりも前にコインを循環移動させようとした段階で循環異常状態が検出されても、その時点でコイン噛み解除処理を実行させることができるので、より実際に即したコイン噛み解除処理によるエラーの自動解除が可能となる。しかも、最初のコイン補給動作を行う前にコイン噛み解除処理を実行して自動解除が行われていた場合には、その後にコイン補給動作が実行されて循環異常状態が検出されたとしても、この循環異常状態は再起動前のコイン補給ゲートに生じたコイン噛みとは別の要因である可能性が高いことから、改めてコイン噛み解除処理を行うことはせず、補給異常エラー処理を行うようにして、無駄にコイン噛み解除処理が実行されてしまって遊技店員等の対応が遅れることを防げるという点でも有用である。

#### 【0067】

以上本発明者によってなされた発明を実施形態に基づき具体的に説明したが、本明細書で開示された実施の形態は全て例示であって、開示された技術に限定されるものではないと考えるべきである。すなわち、本発明の技術的な範囲は、上記の実施形態における説明に基づいて制限的に解釈されるものではなく、あくまでも特許請求の範囲の記載に従って解釈すべきであり、特許請求の範囲の記載技術と均等な技術および特許請求の範囲内の全ての変更が含まれる。

## 【0068】

## 【発明の効果】

以上説明したように、請求項1に係る遊技機用島設備ユニットによれば、電源投入後最初に遊技媒体補給制御手段が遊技機への補給処理を行った際に、循環異常検出手段が循環異常状態を検出することに基づいて、エラー解除補助動作制御手段が、流路開閉ソレノイドを所定の順序で1個宛て作動させるエラー解除補助動作を実行するものとしたので、エラー解除補助動作中に多数の流路開閉ソレノイドが同時に作動して、当該遊技機用島設備ユニット内で一時的に消費電力が増大することを回避できる。しかも、停電からの復帰時等で多くの遊技機用島設備ユニットで循環異常が生じていた上に、多数の遊技機から比較的短時間の内に補給要求が為されて、結果的に多くの遊技機用島設備ユニットでエラー解除補助動作が実行されることとなつた場合でも、流路開閉ソレノイドの同時作動数を少數に抑えることができるので、遊技店全体としての給電系の安定化を期せる。

## 【0069】

また、請求項2に係る遊技機用島設備ユニットによれば、循環異常検出手段が循環異常状態を検出した際には、上記エラー制御手段によるエラー制御を行わせることなく、優先的に、上記エラー解除補助動作制御手段によるエラー解除補助動作を実行するものとしたので、エラー解除補助動作によって循環異常状態の原因を自動的に取り除けた場合には、エラー制御手段による報知が行われることなく、循環異常検出手段による循環異常状態の検出が解消されるので、遊技店員等の作業負担を軽減できるという利点がある。

## 【図面の簡単な説明】

## 【図1】

パチスロ機を装備した島設備ユニットを並設して群構造とした遊技島の正面図である。

## 【図2】

島設備ユニット単体の正面図である。

## 【図3】

島設備ユニット内の遊技媒体補給機構を示す概略正面図である。

## 【図4】

コイン流路部材のコイン受入側の腰部を示す正面図である。

## 【図5】

コイン流路部材におけるコイン補給ゲート近傍の外観斜視図である。

## 【図6】

コイン流路部材におけるコイン補給ゲート近傍のコイン流路に沿った概略縦断面図である。

## 【図7】

(a) コイン補給ゲートを非補給状態としたコイン流路の模式図である。

(b) コイン補給ゲートの一つを補給状態としたコイン流路の模式図である。

## 【図8】

制御装置の主たる機能を担う制御回路における入出力に関連した機能ブロック図である。

。

## 【図9】

補給処理の前段を示すフローチャートである。

## 【図10】

補給処理の中段を示すフローチャートである。

## 【図11】

補給処理の後段を示すフローチャートである。

## 【符号の説明】

1 島設備ユニット

2 パチスロ機

4 制御装置

11 第1コイン貯留タンク

- 1 2 第1コイン揚送装置
- 1 3 コイン揚送流路部材
- 1 3 a コイン導出口
- 1 5 コイン流路部材
- 1 6 コイン流路
- 1 6 a 受入口
- 1 6 b 排出口
- 1 6 c コイン補給ゲート
- 1 8 コイン補給部材
- 1 9 長尺横型材
- 2 0 a 第1流路保持手段
- 2 0 b 第2流路保持手段
- 2 1 オーバーフロー流路部材
- 2 2 第2コイン貯留タンク
- 2 3 第2コイン揚送装置
- 2 4 コイン移送流路部材
- 2 7 流路開閉部材
- 2 8 a 第1流路開閉ソレノイド
- 2 8 N 第N流路開閉ソレノイド