

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第6157833号
(P6157833)

(45) 発行日 平成29年7月5日 (2017.7.5)

(24) 登録日 平成29年6月16日 (2017.6.16)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 5 / 0 4 (2 0 0 6 . 0 1)

F 1

A 6 3 F 5 / 0 4 5 1 2 D

A 6 3 F 5 / 0 4 5 1 2 T

A 6 3 F 5 / 0 4 5 1 2 B

請求項の数 2 (全 46 頁)

(21) 出願番号	特願2012-229523 (P2012-229523)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成24年10月17日 (2012.10.17)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2014-79399 (P2014-79399A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	平成26年5月8日 (2014.5.8)	(73) 特許権者	591085972
審査請求日	平成27年9月11日 (2015.9.11)		日本ゲームカード株式会社
			東京都台東区上野一丁目1番10号
		(74) 代理人	100098729
			弁理士 重信 和男
		(74) 代理人	100116757
			弁理士 清水 英雄
		(74) 代理人	100123216
			弁理士 高木 祐一
		(74) 代理人	100163212
			弁理士 溝渕 良一

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技用装置、遊技用システム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技媒体を用いて遊技を行うことが可能な遊技機に対応して設けられ、遊技媒体が適正であるか否かを判定する適正判定手段と、該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と、を備える遊技用装置であって、

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判定手段と、

前記第1判定手段が該第1貯留量に達したと判定したときに該第1貯留量に達した旨を報知する第1報知手段と、

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判定手段と、

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、前記第2判定手段により該第2貯留量に達していると判定されていることに基づいて、該第2貯留量に達している旨を報知する第2報知手段と、

前記貯留部とは異なる払出用貯留部に貯留された遊技媒体を払い出す払出装置と、
前記払出装置から遊技者側に向けて延設され該払出装置にて払い出された遊技媒体を誘導する誘導部材と、

前記払出用貯留部の下方位置に配設され遊技媒体を計数可能な計数装置と、

前記計数装置にて計数する遊技媒体を受け入れ可能な受入部と、

前記受入部にて受け入れた遊技媒体を前記計数装置における遊技媒体の導入部に導入さ

10

20

せる導入経路部材と、
を備え、

前記適正判定手段は、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、

前記導入経路部材は、前記導入部から上方に向けて延設され、前記誘導部材を遊技媒体の導入方向に対し交差する方向に挿通可能な挿通孔が形成され、

前記受入部は、前記挿通孔よりも上方位置に設けられている
ことを特徴とする遊技用装置。

【請求項 2】

遊技媒体を用いて遊技を行うことが可能な遊技機に対応して設けられ、遊技媒体が適正であるか否かを判定する適正判定手段と、該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と、を備える複数の遊技用装置と、

各遊技用装置とデータ通信可能に接続され、各遊技用装置に対して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と、

を含む遊技用システムであって、

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 判定手段と、

前記第 1 判定手段が該第 1 貯留量に達したと判定したときに該第 1 貯留量に達した旨を報知する第 1 報知手段と、

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 判定手段と、

遊技場の営業終了に際して、前記管理装置から出力された所定の信号を受信し、前記第 2 判定手段により該第 2 貯留量に達していると判定されていることに基づいて、該第 2 貯留量に達している旨を報知する第 2 報知手段と、

前記貯留部とは異なる払出用貯留部に貯留された遊技媒体を払い出す払出装置と、

前記払出装置から遊技者側に向けて延設され該払出装置にて払い出された遊技媒体を誘導する誘導部材と、

前記払出用貯留部の下方位置に配設され遊技媒体を計数可能な計数装置と、

前記計数装置にて計数する遊技媒体を受け入れ可能な受入部と、

前記受入部にて受け入れた遊技媒体を前記計数装置における遊技媒体の導入部に導入させる導入経路部材と、

を備え、

前記適正判定手段は、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、

前記導入経路部材は、前記導入部から上方に向けて延設され、前記誘導部材を遊技媒体の導入方向に対し交差する方向に挿通可能な挿通孔が形成され、

前記受入部は、前記挿通孔よりも上方位置に設けられている

ことを特徴とする遊技用システム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、所定の遊技媒体を用いて遊技を行うことが可能な遊技機に対応して設けられ、該遊技媒体が適正であるか否かを判定する適正判定手段と、該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と、を備える遊技用装置及び遊技用システムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来、ゲームセンタ等の遊技場に設置される遊技用装置の一例であるメダル預け機において、メダル（遊技媒体）の真偽を判別するメダル判定手段を有し、このメダル判定手段にてメダルの真偽を判別するとともに、それらのメダルを振分ホッパにより振り分けて、

10

20

30

40

50

正規メダルは正規メダルボックスに、不正メダル（不適正な遊技媒体）は不正メダルボックスにそれぞれ貯留されるようにしたものがあつた（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2006 - 65487 号公報（第 6 頁、第 5 図）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上記特許文献 1 に記載のメダル預け機を備える遊技場にあつては、不正メダルボックスに貯留されたメダルを店員等が回収する必要があるが、メダル預け機を例えば、遊技機に対して 1 対 1 で設けた各台計数装置のごとく多数設置している遊技場において、全てのメダル預け機から不正メダルを定期的に回収しようとする店員に膨大な手間がかかってしまうため、これらのメダル預け機から不正メダルを効率よく回収できるようにしたいという要望があつた。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、適正な遊技媒体とは別個に貯留された不適正な遊技媒体を効率よく回収することができる遊技用装置及び遊技用システムを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

前記課題を解決するために、本発明の請求項 1 の遊技用装置は、

遊技媒体（例えば、メダルなど）を用いて遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、スロットマシン 1）に対応して設けられ、遊技媒体が適正であるか否かを判定する適正判定手段（計数装置 190 のコントローラ 190a）と、該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（メダル貯留ボックス 194）と、を備える遊技用装置（メダル貸出機 100）であつて、

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（例えば、図 25 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 12（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、

前記第 1 判定手段が該第 1 貯留量に達したと判定したときに該第 1 貯留量に達した旨を報知する第 1 報知手段（例えば、図 25 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（例えば、図 26 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 12（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、

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、前記第 2 判定手段により該第 2 貯留量に達していると判定されていることに基づいて、該第 2 貯留量に達している旨を報知する第 2 報知手段（例えば、図 26 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、

前記貯留部とは異なる払出用貯留部に貯留された遊技媒体を払い出す払出装置と、

前記払出装置から遊技者側に向けて延設され該払出装置にて払い出された遊技媒体を誘導する誘導部材と、

前記払出用貯留部の下方位置に配設され遊技媒体を計数可能な計数装置と、

前記計数装置にて計数する遊技媒体を受け入れ可能な受入部と、

10

20

30

40

50

前記受入部にて受け入れた遊技媒体を前記計数装置における遊技媒体の導入部に導入させる導入経路部材と、

を備え、

前記適正判定手段は、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、

前記導入経路部材は、前記導入部から上方に向けて延設され、前記誘導部材を遊技媒体の導入方向に対し交差する方向に挿通可能な挿通孔が形成され、

前記受入部は、前記挿通孔よりも上方位置に設けられていることを特徴としている。

この特徴によれば、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。

【0007】

本発明の請求項2の遊技用システムは、

遊技媒体（例えば、メダルなど）を用いて遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、スロットマシン1）に対応して設けられ、遊技媒体が適正であるか否かを判定する適正判定手段（計数装置190のコントローラ190a）と、該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（メダル貯留ボックス194）と、を備える複数の遊技用装置（メダル貸出機100）と、

各遊技用装置とデータ通信可能に接続され、各遊技用装置に対して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（メダル管理コンピュータ550）と、

を含む遊技用システムであって、

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（例えば、図25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12（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、

前記第1判定手段が該第1貯留量に達したと判定したときに該第1貯留量に達した旨を報知する第1報知手段（例えば、図25のメダル貯留処理のSe9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（例えば、図26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12（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、

遊技場の営業終了に際して、前記管理装置から出力された所定の信号を受信し、前記第2判定手段により該第2貯留量に達していると判定されていることに基づいて、該第2貯留量に達している旨を報知する第2報知手段（例えば、図26の締め関連処理のSf3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、

前記貯留部とは異なる払出用貯留部に貯留された遊技媒体を払い出す払出装置と、

前記払出装置から遊技者側に向けて延設され該払出装置にて払い出された遊技媒体を誘導する誘導部材と、

前記払出用貯留部の下方位置に配設され遊技媒体を計数可能な計数装置と、

前記計数装置にて計数する遊技媒体を受け入れ可能な受入部と、

前記受入部にて受け入れた遊技媒体を前記計数装置における遊技媒体の導入部に導入させる導入経路部材と、

を備え、

前記適正判定手段は、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、

10

20

30

40

50

前記導入経路部材は、前記導入部から上方に向けて延設され、前記誘導部材を遊技媒体の導入方向に対し交差する方向に挿通可能な挿通孔が形成され、

前記受入部は、前記挿通孔よりも上方位置に設けられていることを特徴としている。

この特徴によれば、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。

10

【0008】

本発明の手段1の遊技用装置、遊技用システムは、請求項1に記載の遊技用装置、請求項2に記載の遊技用システムであって、

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（例えば、図25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12（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（大きさが異なるメダル（例えば、25のメダルと30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、

20

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閾値に達したときに前記第1貯留量に達したと判定し（例えば、図25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12（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（例えば、図26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12（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）、

前記第1閾値及び／または前記第2閾値を設定可能な閾値設定手段（例えば、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える図19に示す不正メダル関係設定画面）をさらに備え、

30

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（例えば、図19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毎に指定できる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、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。

【0009】

40

本発明の手段2の遊技用装置、遊技用システムは、請求項1または手段1に記載の遊技用装置、請求項2または手段1に記載の遊技用システムであって、

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（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（偽メダル）とを含む複数種類の不適正遊技媒体（不正メダル）を識別可能であり、

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（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、

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（例えば、図25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12（c）参照

50

）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（例えば、図 2 5 のメダル貯留処理の S e 5 において、制御ユニット 1 8 1 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 S e 6 に進んで、メダル情報（図 1 2（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 S e 1 1 に進んで、メダル情報（図 1 2（c）参照）の偽メダル貯留数に 1 を加算する部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、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。

【 0 0 1 0 】

本発明の手段 3 の遊技用装置、遊技用システムは、請求項 1、手段 1、手段 2 のいずれかに記載の遊技用装置、請求項 2、手段 1、手段 2 のいずれかに記載の遊技用システムであって、

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（メダル撮影カメラ 1 9 0 c）と、

対応する遊技機にて遊技を行っている遊技者を撮像する遊技者撮像手段（顔画像撮影カメラ 1 8 8）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（例えば、図 2 4 の不正メダル処理の S d 3 において、制御ユニット 1 8 1 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 2 1 参照）を生成し、この通知用画像を R A M 1 8 1 b に記憶する部分）と、

を備える、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、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。

【 0 0 1 1 】

本発明の手段 4 の遊技用装置、遊技用システムは、請求項 1、手段 1 ~ 3 のいずれかに記載の遊技用装置、請求項 2、手段 1 ~ 3 のいずれかに記載の遊技用システムであって、

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（例えば、図 2 3 の計数処理の S c 6 において、制御ユニット 1 8 1 は、計数装置 1 9 0 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（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（例えば、図 2 4 の不正メダル処理の S d 8 において、制御ユニット 1 8 1 は、カードテーブル（図 1 2（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）、

を備える、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、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。

【 0 0 1 2 】

本発明の手段５の遊技用装置、遊技用システムは、手段４に記載の遊技用装置、遊技用システムであって、

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（例えば、図２３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（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計数遊技媒体数を加算記憶する記憶手段と（例えば、図２４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１２（ｂ）参照）の累積不正メダル数に１を加算する部分）、

10

前記計数遊技媒体数を特定可能な計数記録媒体を受付けて、該計数記録媒体により計数遊技媒体数を特定可能であるときに、該特定された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（例えば、図２２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、

遊技を終了するときに、計数記録媒体を特定可能とされた前記計数遊技媒体数を排出する排出処理を行う排出処理手段と、

を備え、

20

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（例えば、図２２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部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、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。

【図面の簡単な説明】

30

【００１３】

【図１】実施例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】スロットマシン及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】スロットマシン及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。

40

【図１０】計数装置の内部構造を示す斜視図である。

【図１１】メダル貸出機の構成を示すブロック図である。

【図１２】（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付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１３】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１４】（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１５】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。

50

【図 16】(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 17】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 18】(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 19】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 20】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 21】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 22】メダル貸出機において実施される処理内容を示すフロー図である。

10

【図 23】メダル貸出機において実施される計数処理の処理内容を示すフロー図である。

【図 24】メダル貸出機において実施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 25】メダル貸出機において実施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 26】メダル貸出機において実施される締め関連処理の処理内容を示すフロー図である。

【発明を実施するための形態】

【0014】

本発明の実施例を図面に基づいて以下に説明する。

20

【実施例】

【0015】

本発明の遊技用システムの実施例を図面に基づいて説明すると、先ず図 1 は、本発明の実施例の遊技用システムの全体像を示すシステム構成図であり、遊技場内に複数配置される各遊技島（図示略）に並設される遊技機であるスロットマシン 1 と、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）を行う本発明の遊技用装置であるメダル貸出機 100 と、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 の管理等を行うカード管理コンピュータ 500 と、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う本発明の管理装置であるメダル管理コンピュータ 550 と、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 と、から主に構成されている。

30

【0016】

40

尚、本実施例では、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 とは、それぞれ別個のコンピュータにて形成されていたが、これら全てのコンピュータが一のコンピュータにて形成されていてもよいし、これらのうちいずれか 2 つのコンピュータが一のコンピュータにて形成されていてもよい。

【0017】

そして、これら本実施例の遊技用システムを構成する各装置は、図 1 に示すように、ハブ（HUB）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 が付与されていると

50

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17参照）等を有することで、該装置（ユニット）IDから特定される各ローカルIPアドレスを送信データに付与して送受信することにより、互いにデータの送受を実施できるようになっている。

【0018】

尚、本実施例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81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82と双方向のデータ通信を実施できるように接続されており、これら管理サーバ82に対してカード管理コンピュータ500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82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。

【0019】

また、本実施例のホールコンピュータ540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21が接続されており、該監視カメラシステム21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、本実施例のホールコンピュータ540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20が接続されており、ホールコンピュータ540は、無線放送システム20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。

【0020】

次に、本実施例に用いた遊技機の一例であるスロットマシン1について説明する。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1aと、この筐体1aの左側辺に回転自在に枢支された前面扉1bと、から構成されている。筐体1a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2L、2C、2Rが水平方向に並設されており、これらリール2L、2C、2R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。

【0021】

スロットマシン1においてゲーム（遊技）を行う場合には、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L1～L5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。本実施例では、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L1～L5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。

【0022】

入賞ラインとは、各リール2L、2C、2R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2L、2C、2R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、本実施例では入賞ラインを1本としているが、複数の入賞ラインを定めても良い。

【0023】

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。

【0024】

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

10

20

30

40

50

ン L 1 ~ L 5 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 2 L , 2 C , 2 R 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（例えば、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 1 b 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 L 1 ~ L 5 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 2 L , 2 C , 2 R 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（例えば、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。

【0025】

10

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、本実施例では、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、本実施例では、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、例えば、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。

【0026】

メダル貸出機 100 は、スロットマシン 1 の所定側（本実施例では、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う。

20

【0027】

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。

30

【0028】

本実施例に使用されるビジターカード並びに会員カードには、種々のデータを記憶するための不揮発性メモリと、これら記録情報の書き換えや読み出しを実施するとともに、外部のリーダライタ装置との非接触通信を実施する制御部とを有する IC チップが搭載された IC カードを使用しており、これらビジターカード並びに会員カードには、個々のカードを識別可能なカード ID、具体的には、ビジターカードには VC で始まるカード ID が、会員カードには、KC で始まる会員カード 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。

40

【0029】

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

50

特定されるようになっている。

【0030】

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。尚、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が、本発明はこれに限定されるものではなく、ビジターカードにも、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

10

【0031】

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。

【0032】

次に、本実施例のメダル貸出機100について、図2～図5に基づいて説明する。図2及び図3に示すように、本実施例のメダル貸出機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。

【0033】

20

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、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。

【0034】

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。

30

【0035】

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。

40

【0036】

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。

【0037】

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

50

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。

【0038】

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施し、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。

【0039】

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、かつ、容易に該メダル貸出機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。

【0040】

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。

【0041】

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。

【0042】

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、本実施例では、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。

【0043】

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いる。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。

【0044】

そして、計数装置 190 のコントローラ 190 a (適正判定手段) は、メダル撮影カメラ 190 c 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 190 d 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。

10

【0045】

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 (例えば、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、本実施例では、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。

20

【0046】

また、本実施例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。

【0047】

例えば、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、例えば、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。

30

【0048】

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、いずれかの計数装置 190 を選択し該選択した計数装置 190 に 100 枚程度の正規メダルを投入してメダルの平均データを取得し、メダル撮影カメラ 190 c にて撮影させて、正規メダルの画像情報をメモリ 190 b (図 11 参照) に登録させる。そして、計数装置 190 は、メモリ 190 b 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 190 b に登録させる。

40

【0049】

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、例えば、所定のメダル貸出機 100 を第 1 遊技領域から第 2 遊技領域または第 2 遊技領域から第 1 遊技領域に移動したり、第 1 遊技領域を第 2 遊技領域または第 2 遊技領域を第 1 遊技領域に変更する場合において、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済む。

50

【 0 0 5 0 】

尚、所定のメダル登録モードへの移行は、メダル貸出機 1 0 0 の外部側からは不能とされ、メダル貸出機 1 0 0 の内部に収納されている計数装置 1 9 0 を取り出して、所定の操作を行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。

【 0 0 5 1 】

また、1台のメダル貸出機 1 0 0 の計数装置 1 9 0 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 5 5 0 に送信し、これらの画像情報を、メダル管理コンピュータ 5 5 0 を介して他の複数のメダル貸出機 1 0 0 に送信することで、各メダル貸出機 1 0 0 の計数装置 1 9 0 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 1 0 0 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える。更に、メダル管理コンピュータ 5 5 0 において、正規メダル及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）。

10

【 0 0 5 2 】

尚、計数装置 1 9 0 のコントローラ 1 9 0 a は、メモリ 1 9 0 b 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。

20

【 0 0 5 3 】

また、計数装置 1 9 0 のコントローラ 1 9 0 a（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 1 9 0 b に記憶された自店メダルの画像との比較を行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（例えば、25のメダルと30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。

【 0 0 5 4 】

計数口 1 9 1 の前辺には、正面視上向きコ字形をなす導入部材 1 9 3 が設けられており、後述するように受入部 1 4 0 にて受け入れて落下してきたメダル M を、計数口 1 9 1 に導入する。

30

【 0 0 5 5 】

また、筐体 1 0 1 における制御ユニット 1 8 1 の背面には、筐体 1 0 1 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 1 9 8 が、筐体 1 0 1 の背面から突出するように設けられている。

【 0 0 5 6 】

図 2 に示すように、遊技者がスロットマシン 1 にて遊技を行う場合、紙幣挿入口 1 1 0 に紙幣を挿入することで、1000円分のメダル M（例えば、50枚）が払出装置 1 8 2 から排出され、ノズル 1 5 0 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、これを使用して遊技を行うことができる。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、該受け付け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 1 1 6 を押圧することで1000円分のメダル M（例えば、50枚）が払出装置 1 8 2 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に所定数以上の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 1 2 1 を押圧する

40

50

ことで1000円分のメダルM（例えば、50枚）が払出装置182から払い出され、貯蓄メダル数が減算更新される。

【0057】

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るとともに、計数されたメダルMは排出口192から遊技機設置島（図示略）内に排出される。

10

【0058】

尚、本実施例では、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、例えば開閉板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。

【0059】

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機（図示略）等にてプリペイド残額を精算することができる。

20

【0060】

このように、本実施例のメダル貸出機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の貸出を実施するだけでなく、遊技の終了時に精算を実施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、遊技の開始及び精算を行うことができる。

30

【0061】

次に、図4～図9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。

【0062】

開閉板102は、図4及び図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、本実施例では、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。

40

【0063】

尚、開閉板102は、貸出メダル貯留部183及び計数装置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及び制御ユニット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。

【0064】

開閉板102における導入部材193に対応する高さ位置には、横長長方形の導入口

50

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の係止筒105がそれぞれ突設されている。

【0065】

導入経路カバー141は、正面視縦長長方形の前面板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、から背面及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

10

【0066】

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。

20

【0067】

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の背面に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

30

【0068】

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。

【0069】

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及び後挿通孔143bは、導入経路Kにおける左右幅方向の一端側（例えば右側）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。

40

【0070】

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

50

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。

【0071】

ノズル150は、払出装置182の前面から後挿通孔143b及び前挿通孔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。

【0072】

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及び前挿通孔143aを挿通して先端が前方に突出される。

【0073】

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）により上下及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）により上下及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）及び上下方向（図3参照）に回動（変形）可能とされている。

【0074】

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。

【0075】

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及び開閉板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。

【0076】

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及び後挿通孔143bは、左右幅方向の一端側（本実施例では右側）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。

【0077】

また、前記実施例では、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。

【0078】

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、

10

20

30

40

50

保護部材 1 4 5 内にメダル M が進入してくることがないので、ノズル 1 5 0 の突出部 1 5 2 A を基部 1 5 1 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。

【 0 0 7 9 】

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 1 4 0 について詳述する。図 4 に示すように、この受入部 1 4 0 は、導入経路カバー 1 4 1 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 1 4 0 は、前述した導入経路カバー 1 4 1 を構成する前面板 1 4 1 a と、この前面板 1 4 1 a の側辺に設けられる側板 1 4 1 b と、導入経路カバー 1 4 1 が取り付けられる開閉板 1 0 2 と、により形成されている。

10

【 0 0 8 0 】

図 7 及び図 9 (a) に示すように、左右の側板 1 4 1 b 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 1 4 1 b 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 1 4 1 b のうち、左側の側板 1 4 1 b、すなわち、当該メダル貸出機 1 0 0 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 1 4 1 b は、右側に設けられる他方の側板 1 4 1 b よりも高く形成されている。尚、左側の側板 1 4 1 b 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 1 4 1 b 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。

【 0 0 8 1 】

また、図 9 (a) 及び図 9 (b) に示すように、受入部 1 4 0 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 1 6 0 (蓋体) が設けられている。そして、蓋部材 1 6 0 は、受入部 1 4 0 の開口 1 4 0 ' を閉鎖する略板状をなす蓋板 1 6 0 a (主蓋部) と、この蓋板 1 6 0 a の左右両側辺に設けられる蓋部材側板 1 6 0 b (蓋部側壁部) と、を有している。尚、蓋部材 1 6 0 における左右の蓋部材側板 1 6 0 b は、受入部 1 4 0 における左右の側板 1 4 1 b の内側に重畳及び接触して配置されている。尚、本実施例では、導入経路カバー 1 4 1 の上端に形成される開口が受入部 1 4 0 の開口 1 4 0 ' となっている。

20

【 0 0 8 2 】

また、蓋部材 1 6 0 の左右の蓋部材側板 1 6 0 b は、導入経路カバー 1 4 1 における左右の側板 1 4 1 b の前部側に設けられた枢軸孔 1 4 9 に対して枢支される枢軸 1 6 1 を有しており、この枢軸 1 6 1 を軸心として蓋部材 1 6 0 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 1 6 0 は、枢軸 1 6 1 を軸心として回動されることで、受入部 1 4 0 を開放する開放位置と (図 9 (a) 参照)、受入部 1 4 0 を閉鎖する閉鎖位置と (図 9 (b) 参照) で変位可能となっている。尚、蓋部材 1 6 0 は、開放位置において蓋板 1 6 0 a の前面側が前述の導入経路カバー 1 4 1 の前面板 1 4 1 a 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。

30

【 0 0 8 3 】

また、図 9 (a) に示すように、開放状態の蓋部材 1 6 0 の左右の蓋部材側板 1 6 0 b 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 1 4 1 の左右の側板 1 4 1 b 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 1 4 1 の左右の側板 1 4 1 b と同様に、左右の蓋部材側板 1 6 0 b のうち、左側の蓋部材側板 1 6 0 b、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 1 6 0 b は、右側に設けられる他方の蓋部材側板 1 6 0 b よりも高く形成されている。尚、左側の蓋部材側板 1 6 0 b 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 1 6 0 b 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 1 6 0 b の下端縁も凹むように湾曲されて形成されている。

40

【 0 0 8 4 】

また、導入経路カバー 1 4 1 の右側の側板 1 4 1 b の上端縁の湾曲形状と、蓋部材 1 6 0 の右側の蓋部材側板 1 6 0 b の上端縁の湾曲形状は、略同一をなしており、蓋部材 1 6

50

0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。

10

【0085】

尚、例えば、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。

20

【0086】

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。

30

【0087】

尚、本実施例では、左側の側板141b, 160bが高く形成されるとともに、右側の側板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。

40

【0088】

尚、本実施例では、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もよいし、矩形状の凹部として形成されていてもよい。

【0089】

また、図9(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

50

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。

【0090】

図4及び図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 及び受入部 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 及び受入部 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、 $L10 > L13$ ）。

【0091】

また、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。

【0092】

また、図4及び図9(a)に示すように、開閉板 102 における受入部 140 の開口 140' 近傍の部位及び蓋部材 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）及び開閉板 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。

【0093】

尚、本実施例では、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）及び開閉板 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。

【0094】

尚、本実施例では、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 及び開閉板 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。

【0095】

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 190f 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 190f 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。

10

20

30

40

50

【0096】

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。

【0097】

また、LEDユニット190f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190f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

10

【0098】

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及び高明度部109, 109'を蓋部材160により保護することができ、発光部165及び高明度部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、例えば

20

【0099】

図11は、本実施例のメダル貸出機100の構成を示すブロック図である。本実施例の制御ユニット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に受付け中のピジタ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

【0100】

また、制御ユニット181には、前述した紙幣識別ユニット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が接続されている。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

【0101】

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。

【0102】

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。

【0103】

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。

【0104】

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190f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。

【0105】

本実施例のRAM181bに記憶されているカードテーブルには、図12(a)に示すように、カードリーダライタ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)と、会員IDから特定される来店ポイント数(会員のみ)と、が記憶される。尚、本実施例では、会員カードのみ暗証番号を設定できるようになっているが、ビジターカードにおいても暗証番号(例えば、1営業日限りまたは1回限り有効な暗証番号など)を設定できるようにし、該暗証番号を入力することで持ちメダル数を用いて再プレイできるようにしてもよい。

【0106】

また、RAM181bに記憶されているカード受付け中遊技情報には、図12(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。

【0107】

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。

【0108】

また、RAM181b(記憶手段)に記憶されているメダル情報には、図12(c)に示すように、払出装置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。

【0109】

また、RAM181bには、図12(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。

10

【0110】

次に、本実施例のカード管理コンピュータ500について、図13に基づき説明する。まず、本実施例に用いたカード管理コンピュータ500は、図13に示すように、コンピュータ内部にてデータの送受を行うデータバス501に、該カード管理コンピュータ500が実施する各種処理を行う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。

20

【0111】

記憶装置505には、カード管理コンピュータ500において実施される各種処理を行うための処理内容が記述された処理プログラムに加えて、会員カードに残存するプリペイド残額を管理するための会員カードテーブル(図14(a)参照)と、ビジターカードに残存するプリペイド残額を管理するためのビジターカードテーブル(図14(b)参照)と、が記憶されている。

【0112】

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

30

【0113】

また、ビジターカードテーブルには、図14(b)に示すように、各ビジターカードを個々に識別可能なカードIDに対応付けて、当該ビジターカードの状況(利用中であるか保管中であるか)と、当該プリペイドカードが発行された最新の日時である最新発行日時と、プリペイド残額と、当該カードが使用不可であるか否かを示す使用不可フラグとが記憶されており、ビジターカードに記憶されているカードIDから、プリペイド残額や当該ビジターカードの使用可否、並びに最新発行日時を特定できるようになっている。

40

【0114】

本実施例のカード管理コンピュータ500(CPU502)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付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付処理を実施する。

【0115】

また、本実施例のカード管理コンピュータ500(CPU502)は、メダル貸出機1

50

00における貸出処理の実施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る税込使用額を減算更新する減算更新処理を行う。

【0116】

また、本実施例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・入金処理の実施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う。

10

【0117】

次に、本実施例のメダル管理コンピュータ550について、図15に基づき説明する。まず、本実施例に用いたメダル管理コンピュータ550は、図15に示すように、コンピュータ内部にてデータの送受を行うデータバス551に、該メダル管理コンピュータ550が実施する各種処理を行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う通信部559が接続された通常のコンピュータである。

20

【0118】

記憶装置555には、メダル管理コンピュータ550において実施される各種処理を行うための処理内容が記述された処理プログラムに加えて、会員カードを所持する会員遊技者が所有する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16(a)参照)と、ビジターカードに記録されている該ビジターカードを所持する遊技者により営業当日において獲得された持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16(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に受付中のカードとを管理するためのユニット管理テーブル(図17参照)と、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18(a)参照)と、会員遊技者を特定可能な会員ID毎に、当該会員遊技者の遊技情報を含む遊技履歴が格納される会員別遊技履歴テーブル(図18(b)参照)と、が記憶されている。

30

【0119】

会員貯蓄管理テーブルには、図16(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が記憶されており、会員カードに記憶されているカードID若しくは会員IDから、当該会員遊技者が所有する持ちメダル数や貯蓄メダル数を特定できるようになっている。

40

【0120】

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。

【0121】

また、ビジター貯蓄管理テーブルには、図16(b)に示すように、各ビジターカードを個々に識別可能なカードIDに対応付けて、当該ビジターカードの最新発行日時と、該ビジターカードを所持する遊技者がその営業当日において獲得した獲得メダル数の合計で

50

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が記憶されており、ビジターカードに記憶されているカードIDから、当該遊技者が所有する持ちメダル数を特定できるようになっている。

【0122】

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。

【0123】

ユニット管理テーブルには、図17に示すように、遊技場内に設置された各メダル貸出機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、自店メダル貯留数、偽メダル貯留数とが記憶されており、これらメダル関連情報は、メダル管理コンピュータ550にて実行される後述の計数処理において定期的に各メダル貸出機100から送信されることで、最新のメダル関連情報が管理されるようになっている。

【0124】

会員情報テーブルには、図18(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。

【0125】

また、会員別遊技履歴テーブルには、図18(b)に示すように、会員ID毎に、当該会員遊技者の遊技履歴、具体的には、来店日、遊技を行ったスロットマシン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。

【0126】

ここで、本実施例の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について、図19に基づいて説明すると、本実施例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にて実施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19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。

【0127】

本実施例の不正メダル関係設定画面には、図19に示すように、画面上部に、「台単位設定」及び「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。

【0128】

例えば、「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

10

20

30

40

50

ダルにて遊技を実施可能な遊技領域などを遊技島毎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区分けされている。

【0129】

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。

【0130】

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12（c）参照）が、所定枚数（本実施例では10枚）になった時点で報知を行うように設定できる。

【0131】

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12（b）参照）が、所定枚数（本実施例では10枚）になった時点で報知を行うように設定できる。

【0132】

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12（d）参照）が、所定回数になった時点（本実施例では不正メダルが3回連続して検出された時点）で報知を行うように設定できる。

【0133】

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またはスロットマシン1に投入されその後排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とともに適正メダルとして使用できるようになる。尚、不正メダルが1枚でも検出された時点で報知を行うように設定をすることもできる。

【0134】

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の点灯及びメダル管理コンピュータ550に通知）のみを行うか、アラーム報知及び計数装置190の計数停止を行うか、を選択するためのチェックボックスが設けられている。

【0135】

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。

【0136】

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

10

20

30

40

50

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。

【0137】

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。

【0138】

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うように設定できる。

【0139】

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。

【0140】

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）の設定が行える。例えば、本実施例では、「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12（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うとともに、メダル管理コンピュータ550に通知する。

【0141】

また、本実施例では、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）の設定が行える。例えば、本実施例では、「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12（c）参照）が50枚となっている場合に報知を行う設定となっている。

【0142】

本実施例では、「満タン時報知条件」及び「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（例えば、25のメダルと30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。例えば、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（例えば、25のメダルならば100枚で満杯になるが、30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。

【0143】

また、本実施例では、不正メダル関係設定画面として図19に示す画面とは異なる画面（図示略）において使用するメダルの大きさ（例えば、25と30）を設定できるようになっており、使用するメダルの大きさを設定することで、設定されたメダルの大きさに対応する「満タン時報知条件」及び「閉店時報知条件」における閾値となる適正枚数が自動入力されるようになっている。尚、これら閾値となる枚数を、図19に示す画面において適宜設定できるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 1 4 4 】

以下、本実施例のメダル貸出機 1 0 0 の動作について、図 2 2 ~ 図 2 6 を用いて説明する。

【 0 1 4 5 】

まず、図 2 2 に示すように、メダル貸出機 1 0 0 の制御ユニット 1 8 1 は、メダル貸出機 1 0 0 への電源投入により起動されることで、S b 1 の起動処理を実施して、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 5 0 0 やホールコンピュータ 5 4 0、メダル管理コンピュータ 5 5 0 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 5 0 0、ホールコンピュータ 5 4 0、メダル管理コンピュータ 5 5 0 から返信される設定情報に基づく各設定データに初期値等の設定等を実施する。

10

【 0 1 4 6 】

そして、該起動処理の完了後において S b 2 ~ S b 8 の処理を巡回実施することで、カード挿入口 1 1 2 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 (S b 2)、遊技者 (会員またはビジター) による貸出ボタンの操作 (S b 3)、紙幣挿入口 1 1 0 からの紙幣の投入による現金受付け (S b 4)、遊技者による返却ボタンの操作 (S b 5)、再プレイボタン 1 2 1 の操作 (S b 6)、計数装置 1 9 0 に対するメダル投入の検出 (S d 7)、所定のエラー信号の検出 (S b 8) を検知する待機状態となる。

【 0 1 4 7 】

これら S b 2 ~ S b 8 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 1 1 2 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 1 8 7 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 2 においてカード受付け有りと判断して S b 2 0 のステップに進み、カード受付け処理を実施する。

20

【 0 1 4 8 】

この S b 2 0 における本実施例のカード受付け処理においては、カード挿入口 1 1 2 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 1 8 7 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 1 8 7 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。

30

【 0 1 4 9 】

そして制御ユニット 1 8 1 は、受付けた会員カード又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 5 0 0 に送信し、カード管理コンピュータ 5 0 0 からの認証結果を受信するカード認証処理を実施する。

【 0 1 5 0 】

カード管理コンピュータ 5 0 0 から返信された認証結果が「認証 N G」である場合にメダル貸出機 1 0 0 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 1 8 7 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一方、返信された認証結果が「認証 O K」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、図 2 8 に示すように、メダル管理コンピュータ 5 5 0 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する。

40

【 0 1 5 1 】

次いで、メダル管理コンピュータ 5 5 0 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) を、会員貯蓄管理テ

50

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）と、（会員）カードIDとを含む受付け処理完了通知を、受信したカード受付け通知の送信元のメダル貸出機100に対して返信する。

【0152】

この受付け処理完了通知の受信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）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に表示する。更に、カード受付け中遊技情報（図12（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」に格納してSb2～Sb8の待機状態に戻る。

【0153】

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～Sb8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施する。

【0154】

また、前述したSb2～Sb8の待機状態において、遊技者が紙幣挿入口110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180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、Sb4のステップにおいて現金の受付け有りと判断してSb22のステップに進み、発行・入金処理を実施する。

【0155】

この発行・入金処理においては、まず、入力された貨幣識別情報から投入された貨幣の投入金額を特定するとともに、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。

【0156】

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181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112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100の装置IDとを含む発行要求をカード管理コンピュータ500に送信する。

【0157】

この発行要求の受信に応じてカード管理コンピュータ500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、RTC181d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100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。

【0158】

また、「発行許諾」の送信に伴いカード管理コンピュータ500は、メダル管理コンピュータ550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550に通知することで、メダル管理コンピュータ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

10

20

30

40

50

「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。

【0159】

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～Sb8の待機状態に戻る。

【0160】

また、前述したSb2～Sb8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、返却処理を実施する。

【0161】

この返却処理においては、まず、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し、存在しない場合には当該操作を無効とする一方、存在する場合には、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。

【0162】

そして、制御ユニット181は、メダル管理コンピュータ550に対して当該メダル貸出機100の装置IDと返却したカードのカードIDとカードテーブルに記憶されている持ちメダル数と貯蓄メダル数（会員のみ）を含む返却通知を送信する。

【0163】

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並びに貯蓄メダル数（会員のみ）を、受信した返却通知に含まれる持ちメダル数並びに貯蓄メダル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。

【0164】

この更新完了通知の受信に応じてメダル貸出機100の制御ユニット181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、カード受付け中遊技情報の累積不正メダル数を記録した後、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から排出させるとともに、カードテーブルをリセットし、返却ボタン114の操作無効と計数禁止とを解除してSb2～Sb8の待機状態に戻る。

【0165】

尚、本実施例では、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とができる。

【0166】

また、前述したSb2～Sb8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、Sb6において再プレイボタン121の操作有りと判断してSb24に進み、再プレイ処理を実施する。

【0167】

10

20

30

40

50

また、前述したS b 2 ~ S b 8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施する(図23参照)。

【0168】

また、前述したS b 2 ~ S b 8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施する。

【0169】

図23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S c 1 ~ S c 13の処理を実行する。

【0170】

まず、計数処理のS c 1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S c 2に進み、会員カードまたはビジターカードが受付け中でない場合にはS c 11に進む。尚、S c 11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施して処理を終了する。

【0171】

また、本実施例では、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ているが、会員カードまたはビジターカードが受付け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け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。

【0172】

S c 2において、制御ユニット181は、カウンタ情報(図12(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。

【0173】

S c 4において、制御ユニット181は、メダル情報(図12(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12(a)参照)の持ちメダル数に1を加算してS c 6に進む。

【0174】

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。

【0175】

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施して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施してS c 9に進む。

【0176】

S c 7において、制御ユニット181は、カウンタ情報(図12(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

10

20

30

40

50

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Sc9に進む。

【0177】

Sc9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Sc10に進み、未計数のメダルがある場合にはSc3に戻って未計数のメダルが無くなるまでSc3～Sc9、Sc12、Sc13の処理を繰り返す。

【0178】

Sc10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。

10

【0179】

図24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Sd1～Sd18の処理を実行する。

【0180】

まず、不正メダル処理のSd1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Sd2に進む。Sd2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Sd3に進む。

20

【0181】

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、1枚の通知用画像（図21参照）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Sd4に進む。Sd4において、制御ユニット181は、メダル情報（図12（c）参照）の総不正メダル数に1を加算してSd5に進む。

【0182】

Sd5において、制御ユニット181は、カウンタ情報（図12（d）参照）の連続不正メダルカウンタに1を加算してSd6に進む。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12（b）参照）の累積不正メダル数に1を加算してSd7に進む。

30

【0183】

Sd7において、制御ユニット181は、カード受付け中遊技情報（図12（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、本実施例では、前述した不正メダル関係設定画面（図19参照）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Sd8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Sd15に進む。

【0184】

40

Sd8において、制御ユニット181は、カードテーブル（図12（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Sd9に進む。本実施例では、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。

【0185】

Sd9において、制御ユニット181は、カード受付け中遊技情報（図12（b）参照）の累積不正メダル数の値をリセットしてSd10に進む。Sd10において、制御ユニ

50

ット181は、カウンタ情報（図12（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 1 1に進む。

【0186】

S d 1 5において、制御ユニット181は、カウンタ情報（図12（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、本実施例では、前述した不正メダル関係設定画面（図19参照）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 1 6に進む。

10

【0187】

S d 1 6において、制御ユニット181は、メダル情報（図12（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、本実施例では、前述した不正メダル関係設定画面（図19参照）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 1 1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。

20

【0188】

S d 1 1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。

【0189】

S d 1 2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181は、状態報知ランプ111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111を点灯させる際に、明らかに異常事態を知らせる態様（例えば、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111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っていることが気づかれ難い態様（例えば、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。

30

【0190】

尚、メダル貸出機100の制御ユニット181から不正報知通知を受信したメダル管理コンピュータ550は、ホールコンピュータ540に対して店員に報知を行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100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。

【0191】

また、メダル管理コンピュータ550から報知要求を受信したホールコンピュータ540は、不正メダルが使用されているメダル貸出機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540は、監視カメラシステム21を操作して、不正メダルが使用されているメダル貸出機100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21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。

40

【0192】

50

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 1 9 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、アラーム報知及び計数装置 1 9 0 の計数停止（エラー停止）を行う旨の選択がなされているか否かの判定を行う。ここで、エラー停止を行う旨の選択がなされている場合には S d 1 7 に進み、エラー停止を行う旨の選択がなされていない場合には処理を終了する。

【 0 1 9 3 】

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 1 参照）を操作するまで維持される。

10

【 0 1 9 4 】

図 2 5 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。

【 0 1 9 5 】

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 1 9 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 に進み、「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。

20

【 0 1 9 6 】

S e 2 において、制御ユニット 1 8 1 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 S e 3 に進み、満タン報知フラグがセットされている場合には S e 1 4 に進む。

【 0 1 9 7 】

S e 1 4 において、制御ユニット 1 8 1 は、不正メダルと判定されたメダルを排出口 1 9 2 から遊技島に排出させる、つまり、計数装置 1 9 0 を介して流路切換器 1 9 0 d により流路を切り替えさせずに処理を終了する。

【 0 1 9 8 】

S e 3 において、制御ユニット 1 8 1 は、計数装置 1 9 0 を介してメダルの流路を前述した流路切換器 1 9 0 d 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 1 9 4（貯留部）に貯留されるようにして S e 4 に進む。S e 4 において、制御ユニット 1 8 1 は、メダル情報（図 1 2（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 S e 5 に進む。

30

【 0 1 9 9 】

S e 5 において、制御ユニット 1 8 1 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 S e 6 に進んで、メダル情報（図 1 2（c）参照）の自店メダル貯留数に 1 を加算して S e 7 に進む。自店メダルでない場合には S e 1 1 に進んで、メダル情報（図 1 2（c）参照）の偽メダル貯留数に 1 を加算して S e 7 に進む。尚、本実施例では、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 1 9 4（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。

40

【 0 2 0 0 】

S e 7 において、制御ユニット 1 8 1 は、メダル情報（図 1 2（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、本実施例では、前述した不正メダル関係設定画面（図 1 9 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「1 0 0 枚」を設定している。つまりメダル貯留ボックス 1 9 4（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 1 0 0 枚となっ

50

ているときに、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S e 8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。

【0201】

S e 8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S e 9に進む。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（第1報知手段）してS e 10に進む。

【0202】

S e 10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19参照）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S e 12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。

10

【0203】

S e 12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S e 13に進む。S e 13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11参照）を操作するまで維持される。

【0204】

20

次に、本実施例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21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。

【0205】

本実施例の不正メダル使用者顔画像画面では、図21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。

30

【0206】

本実施例では、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。

【0207】

図26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S f 1～S f 4の処理を実行する。

40

【0208】

まず、締め関連処理のS f 1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。例えば、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S f 2に進む。

【0209】

S f 2において、制御ユニット181は、メダル情報（図12（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

50

施例では、前述した不正メダル関係設定画面（図 19 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 S f 3 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。

【0210】

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（第 2 報知手段）させて S f 4 に進む。S f 4 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。

10

【0211】

図 20 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。

【0212】

20

以上説明したように、本発明の実施例としてのメダル貸出機 100（遊技用装置）にあつては、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。

【0213】

30

具体的には、遊技場にメダル貸出機 100 が多数（例えば、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 を確認して回る必要があるが、例えば 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。

【0214】

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。

40

【0215】

また、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。

【0216】

また、計数装置 190 のコントローラ 190 a は、適正ではないと判定したメダルであつて、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

50

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 190 b に登録させる。そして制御ユニット 181 は、図 25 のメダル貯留処理の S e 4 においてメダル情報（図 12 (c) 参照）の総メダル貯留数に 1 を加算するとともに、図 25 のメダル貯留処理の S e 5 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 S e 6 に進んで、メダル情報（図 12 (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 S e 11 に進んで、メダル情報（図 12 (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。

10

【0217】

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 24 の不正メダル処理の S d 3 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 21 参照）を生成し、この通知用画像を RAM 181 b 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。

【0218】

尚、図 24 の不正メダル処理の S d 3 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 21 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、例えば、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。

20

【0219】

また、制御ユニット 181 は、図 23 の計数処理の S c 6 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（例えば、図 24 の不正メダル処理の S d 8 において、制御ユニット 181 は、カードテーブル（図 12 (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。

30

【0220】

また、制御ユニット 181 は、図 24 の不正メダル処理の S d 6 において、カード受け中遊技情報（図 12 (b) 参照）の累積不正メダル数に 1 を加算するとともに、図 22 の S b 20 のカード受け処理において、受信した受け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 22 の S b 23 の返却処理において、受け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。

40

【0221】

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

50

【 0 2 2 2 】

例えば、前記実施例では、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。

【 0 2 2 3 】

また、前記実施例では、メダル貸出機 1 0 0 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。

【 0 2 2 4 】

また、前記実施例では、計数された正規メダルは排出口 1 9 2 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 1 0 1 内に貯留し、適宜回収するようにしてもよい。

10

【 0 2 2 5 】

また、前記実施例では、計数装置 1 9 0 によりメダルが計数されたときに、制御ユニット 1 8 1 は、カードテーブル（図 1 2（a）参照）の持ちメダル数に 1 を加算し（図 2 3 の計数処理の S c 5 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 1 8 1 は、カードテーブル（図 1 2（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ようになっているが（図 2 4 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。例えば、計数装置 1 9 0 によりメダルが計数されたときに、制御ユニット 1 8 1 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。

20

【 0 2 2 6 】

また、前記実施例では、計数装置 1 9 0 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、払出装装置 1 8 2 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装置 1 8 2 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、払出装装置 1 8 2 内の貯留部が満タンになったとき、及び閉店時（営業終了時）に所定量のメダルが貯留されているときに、払出装装置 1 8 2 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うようにしてもよい。

【 0 2 2 7 】

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及び遊技媒体を払い出す（貸し出す）払出装装置（貸出装装置）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。例えば、遊技機に対応して、メダルなどの遊技媒体を計数する計数装置と、遊技媒体を払い出す（貸し出す）払出装装置と、が並設されていてもよい。

30

【 0 2 2 8 】

また、前記実施例では、遊技場の営業終了時において、メダル管理コンピュータ 5 5 0 から各メダル貸出機 1 0 0 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 1 9 4（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（遊技が行われていない状態）であるときに報知を行うようにしてもよい。

40

【 0 2 2 9 】

また、前記実施例では、締め関連処理（営業終了処理）を実行する要求を行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 1 9 4 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うことを可能としてもよい。

【 0 2 3 0 】

さらに、前記実施例では、締め関連処理においてメダル貯留ボックス 1 9 4 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

50

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（例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うようにしてもよい。

【0231】

また、前記実施例では、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わなくても、例えば、営業終了後に報知するようにしてもよく、例えば、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。

10

【0232】

また、前記実施例では、不正メダル関係設定画面において設定を行う際に、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閾値とが同じ枚数になるように設定してもよい。

【0233】

また、前記実施例では、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。

20

【0234】

また、前記実施例では、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。

30

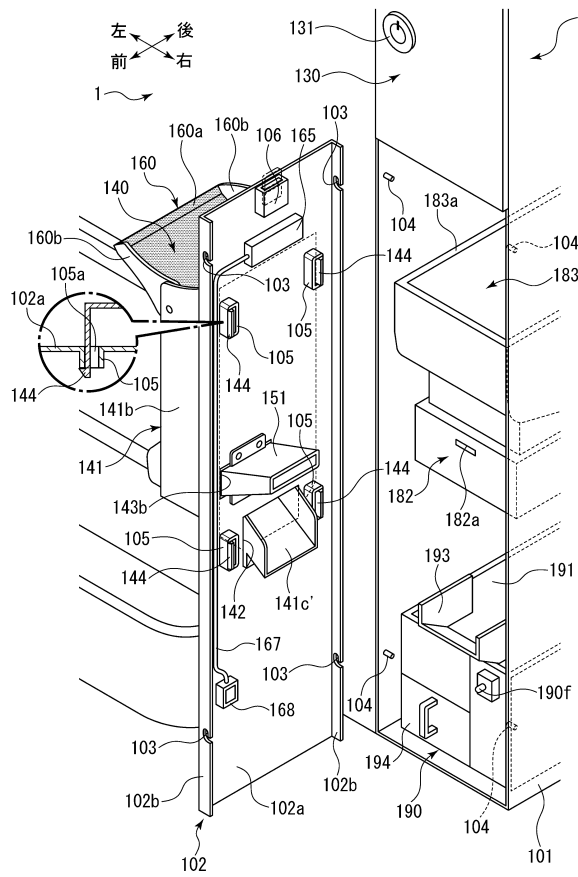
【符号の説明】

【0235】

1	スロットマシン
100	メダル貸出機
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

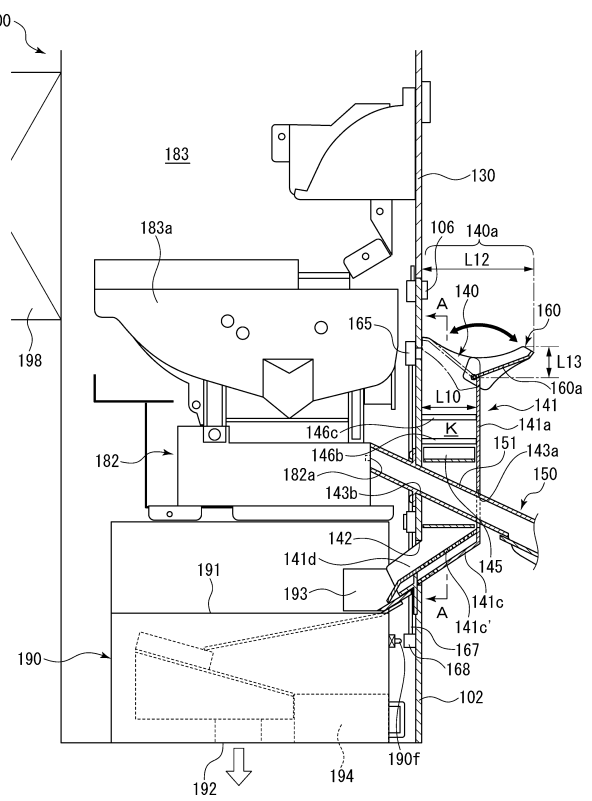
【図 5】

【図 5】



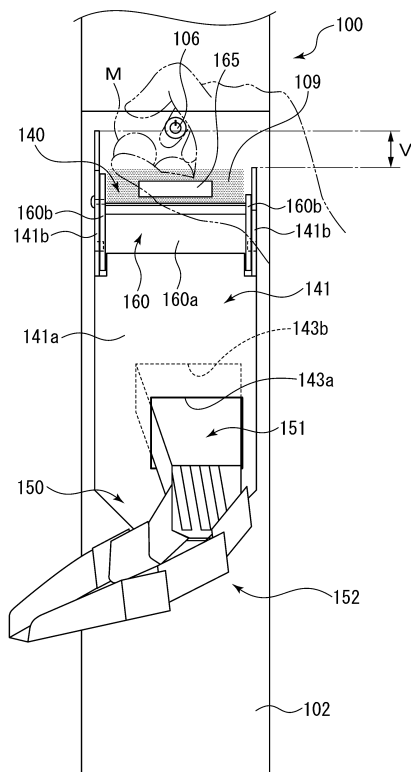
【図 6】

【図 6】



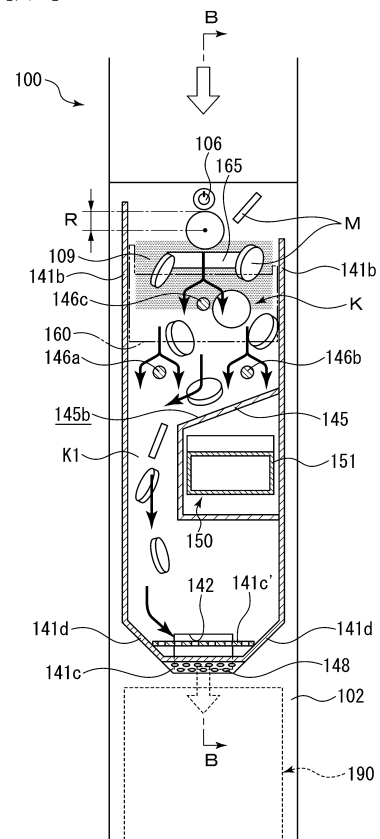
【図 7】

【図 7】



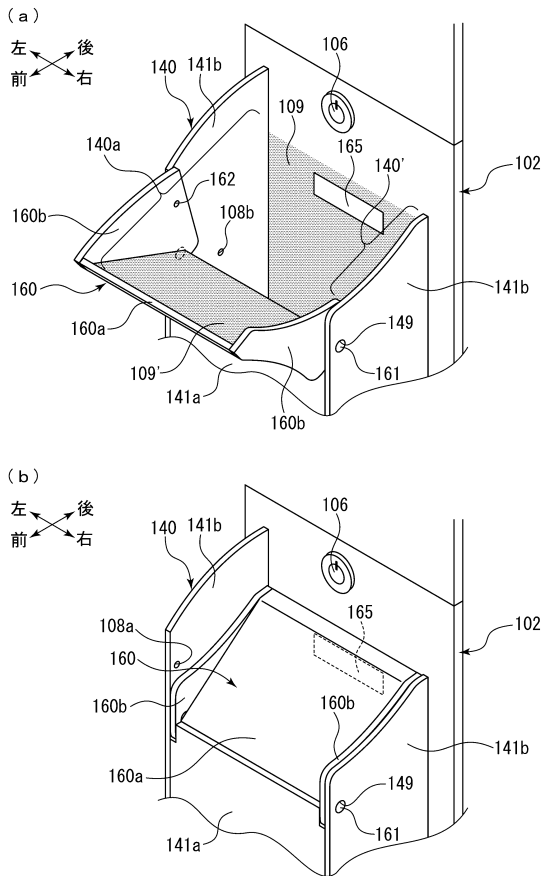
【図 8】

【図 8】



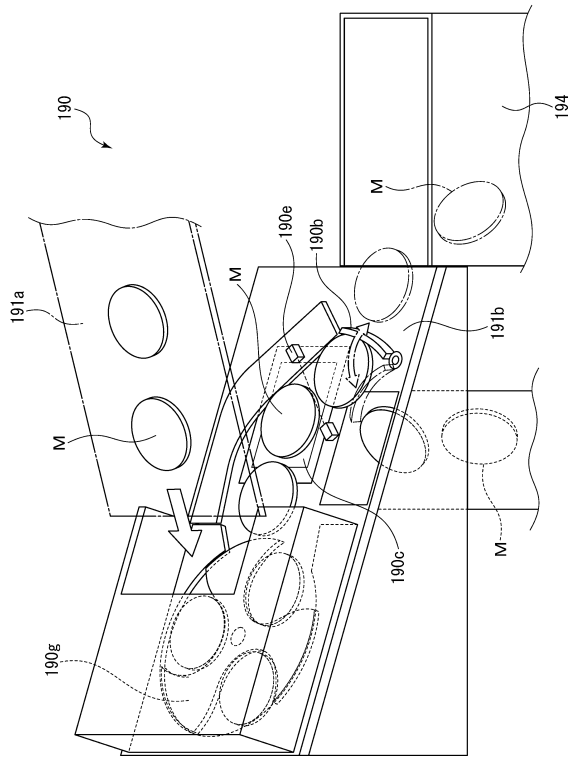
【図 9】

【図 9】



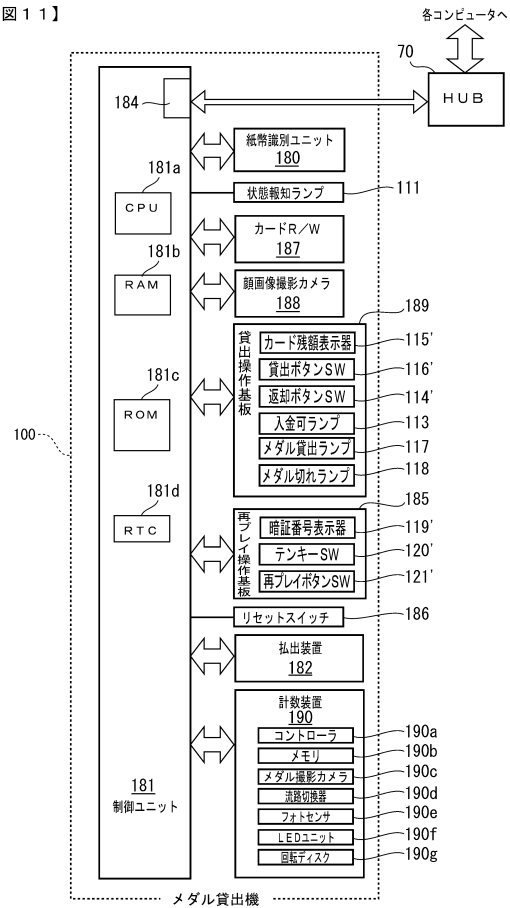
【図 10】

【図 10】



【図 11】

【図 11】



【図 12】

【図 12】

(a)カードテーブル

カードID	金庫ID	暗証番号	プリペイド選額	持ちメダル数	貯蓄メダル数	未返引メダル数
*****	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	集プリメダル数	集不正メダル数
*****	*****	*****	*****	*****	*****

(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

連続不正メダルカウンタ
*

【図 19】

【図 19】

不正メダル関係設定

台単位設定 台番号 ー 島単位設定 島01 台番号001~020

不正メダル検出報知条件

総不正メダル数 10枚
累積不正メダル数 10枚
連続不正メダル検出回数 3回

不正メダル検出時動作

☒ アラーム報知のみ
☐ アラーム報知+エラー停止

不正メダル取り扱い

☐ 貯留部無効 (常時不正メダルを島内へ排出)
☒ 貯留部満タン時に不正メダルを島内へ排出
☐ 貯留部満タン時にエラー停止

貯留部状態報知条件

満タン時報知条件 (第1閾値) 100枚
閉店時報知条件 (第2閾値) 50枚

リセット

設定

【図 20】

【図 20】

営業終了処理 (不正メダル)

貯留メダル数が所定枚数(第2閾値)
以上のメダル貸出機



装置ID	台番号
CU-***	***
CU-***	***
⋮	⋮
⋮	⋮

OK



【図 21】

【図 21】

不正メダル使用者顔画像



撮影日時 20YY.MM.DD **:***
装置ID CU-***
台番号 ***
会員ID 不明

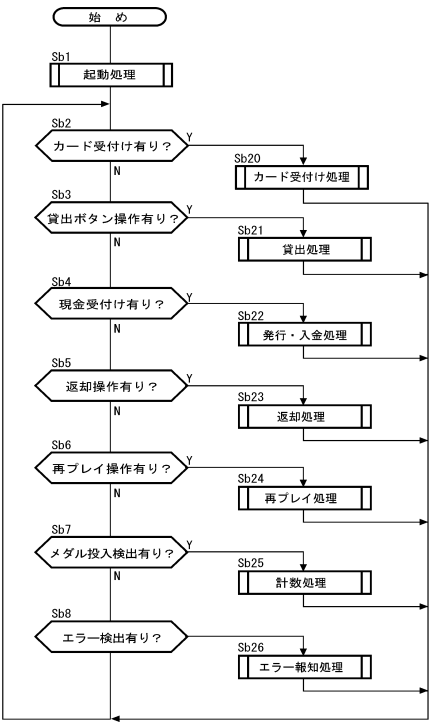


撮影日時 20YY.MM.DD **:***
装置ID CU-***
台番号 ***
会員ID K-00001

⋮

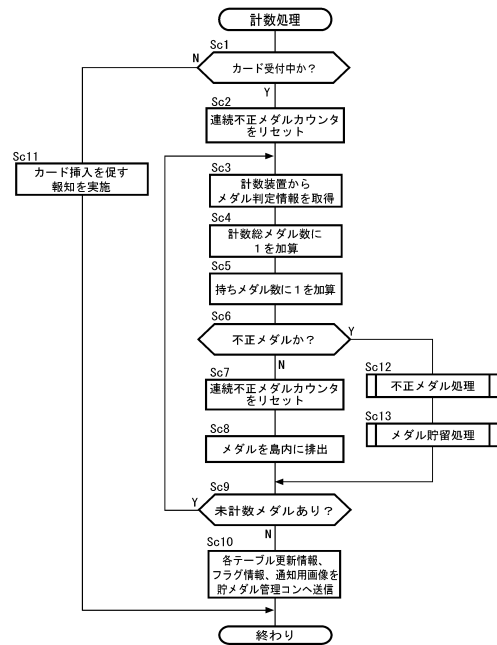
【図 22】

【図 22】



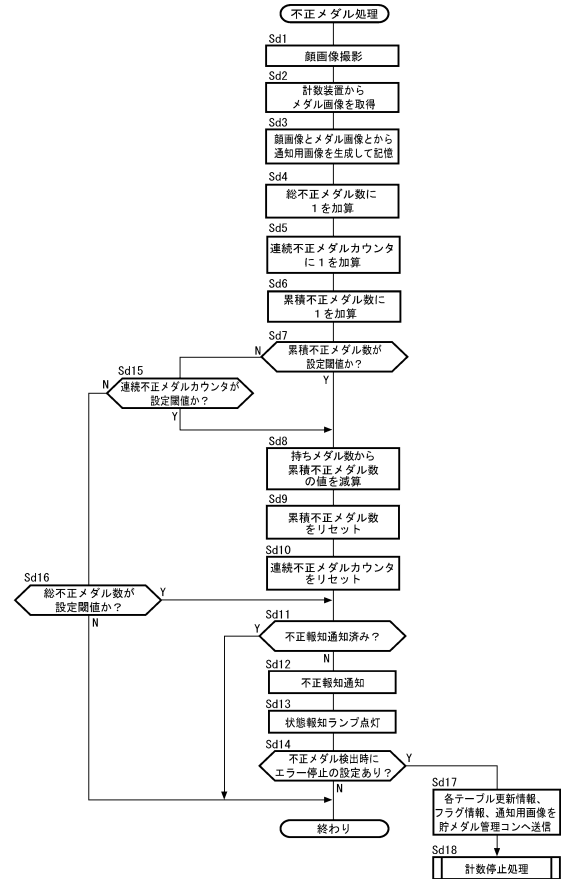
【図 23】

【図 23】



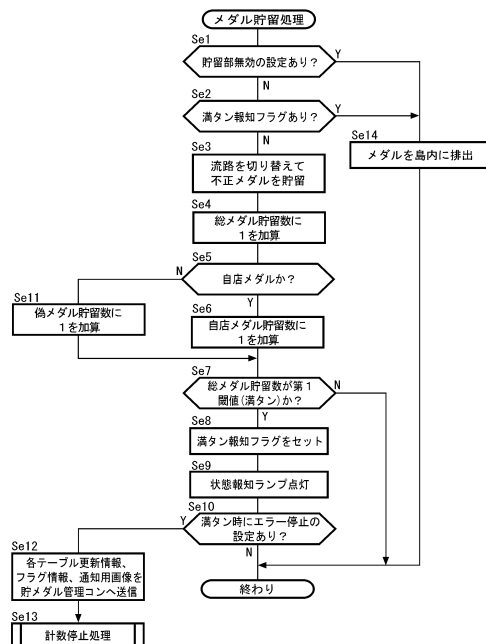
【図 24】

【図 24】



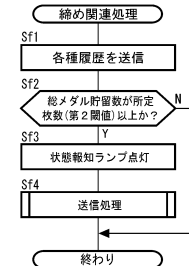
【図 25】

【図 25】



【図 26】

【図 26】



フロントページの続き

(74)代理人 100148161

弁理士 秋庭 英樹

(74)代理人 100156535

弁理士 堅田 多恵子

(72)発明者 小倉 敏男

東京都渋谷区渋谷三丁目2番14号 株式会社三共内

(72)発明者 谷村 俊彰

東京都渋谷区渋谷3-28-13 渋谷新南口ビル 日本ゲームカード株式会社内

(72)発明者 江口 高鋭

東京都渋谷区渋谷3-28-13 渋谷新南口ビル 日本ゲームカード株式会社内

審査官 佐藤 史彬

(56)参考文献 特開2009-240460(JP,A)

特開2006-271462(JP,A)

特開2008-194182(JP,A)

特開2005-192962(JP,A)

特開2014-036831(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/04

A63F 7/02