

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5115964号  
(P5115964)

(45) 発行日 平成25年1月9日(2013.1.9)

(24) 登録日 平成24年10月26日(2012.10.26)

(51) Int.Cl.

F I

**A 6 3 F 7/02 (2006.01)**

A 6 3 F 7/02 3 2 8

A 6 3 F 7/02 3 5 2 F

A 6 3 F 7/02 3 5 2 L

請求項の数 4 (全 12 頁)

(21) 出願番号 特願2007-249102 (P2007-249102)  
 (22) 出願日 平成19年9月26日 (2007.9.26)  
 (65) 公開番号 特開2009-77900 (P2009-77900A)  
 (43) 公開日 平成21年4月16日 (2009.4.16)  
 審査請求日 平成22年6月9日 (2010.6.9)

(73) 特許権者 000108937  
 ダイコク電機株式会社  
 愛知県名古屋市中村区那古野一丁目4 3 番  
 5 号  
 (74) 代理人 100071135  
 弁理士 佐藤 強  
 (72) 発明者 川原 雅輝  
 名古屋市中村区那古野一丁目4 7 番 1 号  
 名古屋国際センタービル2階 ダイコク電  
 機株式会社内  
 審査官 西田 光宏

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技場用管理システム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者が獲得した遊技媒体の数である獲得遊技媒体数を遊技者の識別情報と対応付けて記憶する獲得媒体記憶手段と、

遊技者の識別情報を受け付けた状態で遊技者による払出操作があった場合に、その遊技者が獲得した遊技媒体を対価とした再プレイ遊技媒体を、払出操作に応じて払出す払出手段と、

前記払出手段が再プレイ遊技媒体を払出す場合の対価の一部、或いは全部である手数料を複数記憶する手数料記憶手段と、

前記手数料記憶手段が記憶する複数の手数料の内から、前記払出手段による遊技者の識別情報の受付状態に関わる所定条件に対応した手数料を対価手数料として特定する手数料特定手段と、

前記払出手段が、再プレイ遊技媒体を払出す場合の対価の一部、或いは全部として、前記手数料特定手段が特定した対価手数料に相当する遊技媒体数を、前記獲得媒体記憶手段が記憶する遊技者の識別情報に対応した獲得遊技媒体数から減算する獲得媒体更新手段と、

遊技場から遊技者に対して付与されたポイント数を遊技者識別情報に対応付けて記憶するポイント記憶手段と、

前記払出手段が遊技者に対して再プレイ遊技媒体を払出す場合に、前記ポイント記憶手段が記憶する遊技者の識別情報に対応付けられたポイント数を加算するポイント更新手段

10

20

と、

前記ポイント更新手段がポイント数を加算する場合の加算単位を複数記憶するポイント単位記憶手段と、

前記ポイント単位記憶手段が記憶する複数の加算単位の内から前記手数料特定手段により特定された対価手数料に対応して、前記ポイント更新手段がポイント数を加算する場合の加算単位を特定するポイント単位特定手段と、

前記ポイント単位記憶手段に加算単位を記憶させる設定操作を受付ける設定操作手段と

前記設定操作手段により受け付けられた設定操作が、遊技者にとって最も不利な加算単位が遊技者にとって最も有利な手数料に対応していない場合に、その設定操作を許容しない、或いはその旨を報知することにより設定操作を抑制する異常設定抑制手段とを備えたことを特徴とする遊技場用管理システム。

10

【請求項 2】

前記ポイント単位特定手段は、手数料特定手段により手数料記憶手段が記憶する複数の手数料の内遊技者にとって最も有利な対価手数料が特定された場合に、前記ポイント単位記憶手段が記憶する複数の加算単位の内遊技者にとって最も不利な加算単位を、前記ポイント更新手段がポイント数を加算する場合の加算単位として特定することを特徴とする請求項 1 記載の遊技場用管理システム。

【請求項 3】

所定期間における前記払出手段による遊技者の識別情報の受付状態が複数の所定条件を満たしている場合に、遊技者による選択操作を受け付ける操作手段を備え、

20

前記手数料特定手段は、前記払出手段による遊技者の識別情報の受付状態が複数の所定条件を満たしている場合に、前記払出手段による遊技者の識別情報の受付状態が満たしている複数の所定条件に対応する手数料の内一つであり、前記操作手段が受け付けた選択操作に対応した手数料を対価手数料として特定することを特徴とする請求項 1 または 2 記載の遊技場用管理システム。

【請求項 4】

前記ポイント更新手段は、前記操作手段により受け付けられた選択操作に対応した手数料を前記手数料特定手段が対価手数料として特定する場合に、前記ポイント記憶手段が記憶する遊技者の識別情報に対応付けられたポイント数を所定数減算し、

30

前記ポイント記憶手段が記憶する遊技者の識別情報に対応付けられたポイント数が、減算すべき所定数未満の場合には、前記操作手段による選択操作の受け付け、或いは選択操作に対応した対価手数料の特定を抑制することを特徴とする請求項 4 記載の遊技場用管理システム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、貯玉を再プレイした場合に遊技者に遊技場からの特典であるポイントを付与する遊技場用管理システムに関する。

【背景技術】

40

【0002】

パチンコホール等の遊技場では遊技媒体を預け入れ（以下、貯玉という）、その貯玉を遊技可能に払出す再プレイサービスを行う貯玉システムが導入されている。この再プレイサービスでは払出す再プレイ玉（貯玉）に応じたポイントを付与することが提案されている（特許文献 1 参照）。

【特許文献 1】特開 2000 - 99831 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

ところで、遊技場では、再プレイサービスにより玉を払出す際に、遊技場の利益を損な

50

わないように、換金率に応じた手数料（貯玉）を徴収しているが、最近の遊技場では、例えば、集客の難しい時間帯、曜日、機種等に対して遊技者に有利な手数料率を設定し、遊技者の遊技意欲、或いは来店意欲を煽るようにしている。

【 0 0 0 4 】

この場合、手数料の対価がその再プレイにより付与されるポイント対価よりも低くなる場合もあり（例えば手数料率を0とし、貯玉をそのまま払出す等）、再プレイ玉の払出によるポイントだけを得て、その再プレイ玉に基づく遊技を行わずにそのまま貯玉する遊技者が発生する虞がある。このため、遊技者の遊技意欲を煽るためにポイントを与えているにも関わらず、遊技者は遊技をすることなくポイントを得ることになり、本来の目的を達成することができないが、従来の貯玉システムでは、このような遊技者に対してもポイント

10

【 0 0 0 5 】

一方において、再プレイの手数料率を変更することは、換金率を変更するよりも容易であり、さらに、換金率を変更するのと同等の効果があるため、遊技者の遊技意欲を煽るのに非常に有効な手段である。よって、遊技場の運用として頻繁に変更されるが、遊技者にとって不利な手数料率が設定されている場合に、従来の貯玉システムでは、有利な手数料率が設定されている場合と異なる特典を何ら与えることができず、その場合の稼働や集客を減少させる虞があった。

【 0 0 0 6 】

本発明は上記事情に鑑みてなされたもので、その目的は、貯玉を再プレイした場合に遊技者に特典を与える構成において、遊技者に対して適切に再プレイに対する特典を与えることができる遊技場用管理システムを提供することにある。

20

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 7 】

本発明は、遊技者が獲得した遊技媒体の数である獲得遊技媒体数を遊技者の識別情報と対応付けて記憶する獲得媒体記憶手段と、遊技者の識別情報を受け付けた状態で遊技者による払出操作があった場合に、その遊技者が獲得した遊技媒体を対価とした再プレイ遊技媒体を、払出操作に応じて払出す払出手段と、前記払出手段が再プレイ遊技媒体を払出す場合の対価の一部、或いは全部である手数料を複数記憶する手数料記憶手段と、前記手数料記憶手段が記憶する複数の手数料の内から、前記払出手段による遊技者の識別情報の受付状態に関わる所定条件に対応した手数料を対価手数料として特定する手数料特定手段と、前記払出手段が、再プレイ遊技媒体を払出す場合の対価の一部、或いは全部として、前記手数料特定手段が特定した対価手数料に相当する遊技媒体数を、前記獲得媒体記憶手段が記憶する遊技者の識別情報に対応した獲得遊技媒体数から減算する獲得媒体更新手段と、遊技場から遊技者に対して付与されたポイント数を遊技者識別情報に対応付けて記憶するポイント記憶手段と、前記払出手段が遊技者に対して再プレイ遊技媒体を払出す場合に、前記ポイント記憶手段が記憶する遊技者の識別情報に対応付けられたポイント数を加算するポイント更新手段と、前記ポイント更新手段がポイント数を加算する場合の加算単位を複数記憶するポイント単位記憶手段と、前記ポイント単位記憶手段が記憶する複数の加算単位の内から前記手数料特定手段により特定された対価手数料に対応して、前記ポイント更新手段がポイント数を加算する場合の加算単位を特定するポイント単位特定手段と、前記ポイント単位記憶手段に加算単位を記憶させる設定操作を受付ける設定操作手段と、前記設定操作手段により受け付けられた設定操作が、遊技者にとって最も不利な加算単位が遊技者にとって最も有利な手数料に対応していない場合に、その設定操作を許容しない、或いはその旨を報知することにより設定操作を抑制する異常設定抑制手段とを備えたものである（請求項1）。

30

40

【 0 0 0 8 】

上記構成において、前記ポイント単位特定手段は、手数料特定手段により手数料記憶手段が記憶する複数の手数料の内遊技者にとって最も有利な対価手数料が特定された場合に、前記ポイント単位記憶手段が記憶する複数の加算単位の内遊技者にとって最も不利

50

な加算単位を、前記ポイント更新手段がポイント数を加算する場合の加算単位として特定するようにしてもよい（請求項2）。

【0010】

また、所定期間における前記払出手段による遊技者の識別情報の受付状態が複数の所定条件を満たしている場合に、遊技者による選択操作を受け付ける操作手段を備え、前記手数料特定手段は、前記払出手段による遊技者の識別情報の受付状態が複数の所定条件を満たしている場合に、前記払出手段による遊技者の識別情報の受付状態が満たしている複数の所定条件に対応する手数料の内の一つであり、前記操作手段が受け付けた選択操作に対応した手数料を対価手数料として特定するようにしてもよい（請求項3）。

【0011】

また、前記ポイント更新手段は、前記操作手段により受け付けられた選択操作に対応した手数料を前記手数料特定手段が対価手数料として特定する場合に、前記ポイント記憶手段が記憶する遊技者の識別情報に対応付けられたポイント数を所定数減算し、前記ポイント記憶手段が記憶する遊技者の識別情報に対応付けられたポイント数が、減算すべき所定数未満の場合には、前記操作手段による選択操作の受け付け、或いは選択操作に対応した対価手数料の特定を抑制するようにしてもよい（請求項4）。

【発明の効果】

【0012】

請求項1の発明によれば、遊技者の獲得遊技媒体から再プレイ遊技媒体を払出すことに応じてポイントを加算する場合に、特定された対価手数料に対応してポイントを加算する加算単位を特定するようにしたので、遊技者にとって、手数料、ポイント共に有利になる状態、及び手数料は不利であるが、ポイントは有利となる状態、或いはその逆の状態を幅広く設定する事が可能となり、前者の場合は、集客が見込めない条件（時間帯等）において、更なる集客を見込む運用が可能となる一方、後者の場合には、集客を見込み易い条件において不要に集客を減らす虞が無くなる。また、ポイントシステムの盲点を突く遊技者に対して好適に対応することも可能となる。

また、遊技者にとって最も不利な加算単位が遊技者にとって最も有利な手数料に対応していない場合は、その設定操作が許容されなかったり、或いはその旨が報知されたりするので、加算単位を確実に設定して記憶することができる。

【0013】

請求項2の発明によれば、遊技者にとって、最も有利な対価手数料（例えば0）が特定された場合に、遊技者にとって最も不利なポイント加算単位（例えば0）が特定されるので、ポイントシステムの盲点を突く遊技者に確実に対応することが可能となる。

【0015】

請求項3の発明によれば、遊技者に再プレイ遊技媒体を払出す場合に、加算されるポイントを重視するか、対価手数料を重視するかの選択が可能となり、遊技者の自由度を高めることができる。また、遊技者が選択権限を有するためには、複数の所定条件を満たさなければならないから、その条件を満たすために、遊技機の稼働を高めることができる。また、遊技場にとっては、集客したい条件にて遊技した遊技者に対してより大きな特典を与えることが可能となるので、集客したい条件における集客をより増加させることが可能となる。

【0016】

請求項3の発明の場合、有利な手数料、或いは有利なポイント加算単位が選択され続け、遊技場にとっての負担が増加することが想定されるが、請求項4の発明によれば、その抑制が可能となる。また、ポイントの新たな使用用途を提供することが可能となり、ポイントを得るために稼働の増加を期待できる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0017】

以下、本発明の一実施例について図面を参照して説明する。

図1は、システム全体を概略的に示している。遊技島には複数の遊技機1が設置されて

10

20

30

40

50

いると共に、その遊技機 1 に対応して貸出装置（払出手段、操作手段に相当）2 が設置されている。2 台の遊技機 1 及び貸出装置 2 に対応して中継装置 3 が設置されている。

【0018】

中継装置 3 は、LAN 4 を通じて管理装置（獲得媒体記憶手段、手数料記憶手段、手数料特定手段、獲得媒体更新手段、ポイント記憶手段、ポイント更新手段、ポイント単位記憶手段、ポイント単位特定手段に相当）5 と接続されており、それらの間で各種情報の送受信が可能となっている。中継装置 3 は、遊技機 1 及び当該遊技機 1 に対応して設けられているアウトボックス（図示せず）及び貸出装置 2 とも接続されており、管理装置 5 との間の中継処理（情報の送受信）を行っている。

【0019】

遊技機 1 側からの遊技情報としては、遊技機 1 での遊技に応じてアウトボックスから使用遊技媒体を特定可能なアウト信号（10 玉毎に 1 パルス）が出力され、遊技機 1 から払出された払出遊技媒体を特定可能なセーフ信号（10 玉毎に 1 パルス）、図柄変動信号、大当たり信号などの遊技状態信号が出力され、貸出装置 2 から貸出遊技媒体を特定可能な売上信号（100 円毎に 1 パルス）が出力される。

【0020】

尚、遊技機 1 の遊技領域に打込まれた玉は、入賞の有無に関わらず、遊技島に設けられるアウトボックスにて回収され、アウトボックスは回収した玉数に対するアウト信号を出力する。遊技機 1 からアウト信号を直接出力する構成としても良いし、遊技機 1 に対応して設けられる補給装置から遊技機 1 に補給された遊技媒体を特定可能な補給信号をセーフ

【0021】

図 2 は、貸出装置 2 を示す斜視図である。貸出装置 2 は、貨幣投入口 6、情報表示部 7、再プレイ釦 8、ノズル 9、貨幣返却口 10、会員カード挿入口 11、カード排出釦 12 を備えている。この貸出装置 2 は、貨幣投入口 6 への貨幣の投入に応じてノズル 9 から遊技媒体である売上玉（売上遊技媒体に相当）を遊技機 1 の上皿 13（図 1 参照）へ払出すと共に、払出したパチンコ玉に関わる売上信号（25 玉 1 パルス）を管理装置 5 へ出力する。会員カード挿入口 11 に会員カードが挿入されたときは、会員カードから会員の ID データを読み取って管理装置 5 へ送信すると共に、それに応じて管理装置 5 から受信した会員専用の遊技情報を情報表示部 7 で表示する。

【0022】

管理装置 5 は、貸出装置 2 による売上状態、各遊技機 1 の稼動状態などを管理している。また、管理装置は、本発明に関連して、会員データベース及び手数料設定を記憶している。

【0023】

図 3 は、会員データベース（以下、会員 DB）の一例を示している。会員 DB には、「会員 ID」に対応して、「会員氏名」、「貯玉数」、「ポイント数」、「暗証番号」、「最終再プレイ時間帯」、「再プレイ玉数」が設定されている。

貯玉（獲得遊技媒体に相当）数は、遊技者が遊技により獲得した持玉を図示しない計数装置にて計数し、その計数時に会員カードを計数装置にて受付けた場合、或いは、計数時に発行されるレシートを精算する POS 端末にて受付けた場合に、その持玉の一部、或いは全部を遊技者の希望に応じて貯玉することで加算され、貯玉を再プレイ等に使用した場合に減算される。最終再プレイ時間帯は、最終の再プレイ時刻が図 4 に示す手数料設定に設定された何れの時間帯に属するかを示す。再プレイ玉数は、最終再プレイ時間帯に応じて算出される。

【0024】

図 4 は、手数料設定（再プレイ払出玉 125 玉に対する）の一例を示している。手数料設定としては、「NO.」に対応して、「時刻」、「手数料」（対価手数料に相当）、「ポイント単位」が設定されている。具体的には、「時刻」が 9:00 ~ 11:00 に対応して、「手数料」が 0、ポイント単位が 0 に設定されている。「時刻」が 11:00 ~ 1

10

20

30

40

50

3 : 0 0 に対応して、「手数料」が10玉、「ポイント単位」が1に設定されている。「時刻」が13 : 0 0 ~ 15 : 0 0 に対応して、「手数料」が20玉、「ポイント単位」が2に設定されている。「時刻」が15 : 0 0 ~ 17 : 0 0 に対応して、「手数料」が30玉、「ポイント単位」が3に設定されている。「時刻」が17 : 0 0 ~ 19 : 0 0 に対応して、「手数料」が40玉、「ポイント単位」が4に設定されている。「時刻」が19 : 0 0 ~ 21 : 0 0 に対応して、「手数料」が30玉、「ポイント単位」が3に設定されている。「時刻」が21 : 0 0 ~ 23 : 0 0 に対応して、「手数料」が0、「ポイント単位」として0が設定されている。つまり、手数料に対応付けてポイント単位が設定されており、手数料が遊技者にとって最も有利（手数料が「0」）である場合には、ポイント単位が遊技者にとって最も不利（ポイント単位が「0」）に設定されている。

10

## 【0025】

尚、遊技者にとって手数料が最も有利である場合に、ポイント単位が最も不利となるように設定するために、本実施例のように管理者の自由に設定操作を可能とするだけでなく、デフォルト設定値として予め記憶させておいたり、手数料が最も有利である場合にポイント単位が最も不利とならないように設定操作された場合に、その設定を許容しない、或いはその旨を表示する（例えば「手数料が最も有利である場合にポイント単位が最も不利になっていません」等という注意表示を行う）機能に相当する異常設定抑制手段を管理装置5に備えたりすれば、より確実に設定（記憶）することが可能となる。

また、本実施例では、手数料として、再プレイの対価の一部である払出玉（125玉）を除いた玉数（20玉等）を設定するようにしたが、再プレイの対価の全部である払出玉を含めた玉数（145玉等）を設定するようにしても良い。

20

## 【0026】

このように時刻に応じて手数料を異ならせているのは、稼働率が低い時間帯に遊技者に有利な条件を提供することにより、稼働率を高めるためである。

尚、最低手数料を10玉とし、最低ポイント単位を1に設定した場合には、遊技者にとって最も有利な手数料は10玉、最も不利なポイント単位は1となる。

## 【0027】

図6は、貸出装置2の再プレイ処理を示すフローチャートである。貸出装置2は、会員カードを受付けたかを判断している（A1）。尚、貸出装置2は、貨幣の投入に応じてノズル9から玉を払出すので、会員でない一般の遊技者は、貨幣の投入により貸出装置2から払出された貸玉で遊技することができる。

30

## 【0028】

会員が貸出装置2にて再プレイサービスを利用するために、貸出装置2の会員カード挿入口11に会員カードを挿入すると、貸出装置2は、会員カードを受付けたと判断する（A1 : YES）。尚、フローには示さないが、会員カード受付時には暗証番号の入力操作も受付けている。そして、会員カードから読込んだカードID、及び受付けた暗証番号を会員情報として記憶する（A2）。

図5は、貸出装置2の記憶領域を示している。記憶領域としては、「受付会員ID」に対応して、「暗証番号」及び「再プレイ玉数」が設定されており、「受付会員ID」及び「暗証番号」を会員情報として記憶する。

40

## 【0029】

次に、貸出装置2は、受付会員ID、及び暗証番号を特定可能なカード受付情報を送信してから（A3）、確認情報を受信したか（A4）、エラー情報を受信したか（A17）を判断するようになる。

図7は、管理装置5の貸出装置2との通信処理を示している。管理装置5は、カード受付情報を受信したか（B1）、払出要求情報を受信したか（B5）を判断している。貸出装置2からカード受付情報を受信したときは（B1 : YES）、そのカード受付情報により特定可能な受付会員ID、及び暗証番号と図3の会員DBとを照合して該当会員は正規会員かを判断し（B2）、該当会員が正規会員であったときは（B2 : YES）、確認情報を送信する（B3）。尚、該当会員が正規会員でないときは、（B2 : NO）、エラー

50

情報を送信する ( B 4 )。

【 0 0 3 0 】

貸出装置 2 は、図 6 に示すように管理装置 5 から確認情報を受信したときは ( A 4 : Y E S )、払出操作が有ったか ( A 5 )、カード排出釦 1 2 が押下げられた ( A 1 6 ) かを判断するようになる。尚、エラー情報を受信したときは ( A 1 7 : Y E S )、エラーを表示する ( A 1 8 )。

【 0 0 3 1 】

会員の遊技者が再プレイ玉の払出しを受けるために貸出装置 2 の再プレイ釦 8 を押下げると、貸出装置 2 は、払出操作が有ったと判断し ( A 5 : Y E S )、払出要求情報を送信してから ( A 6 )、払出確認情報を受信したか ( A 7 )、エラー情報を受信したか ( A 1 4 ) を判断するようになる。

10

【 0 0 3 2 】

管理装置 5 は、図 7 に示すように貸出装置 2 から払出要求情報を受信したときは ( B 5 : Y E S )、図 4 に示す手数料設定に基づいて再プレイ玉数を算出する ( B 6 )。この場合、手数料設定における手数料が時間帯毎に異なるので、貸出装置 2 から払出要求信号を受信した場合には、現在の時刻がどの時間帯に属するのかを参照した上で、再プレイ玉数を算出する。例えば、NO. 2 の時間帯 ( 1 1 : 0 0 ~ 1 3 : 0 0 ) であれば、再プレイの払出 1 単位 ( 1 2 5 玉 ) につき、対価手数料 ( 1 0 玉 ) を加えた値 ( 1 3 5 玉 ) が対価として貯玉から減算されるので、貯玉数が 3 0 0 0 0 玉であれば、 $3 0 0 0 0 \div 1 3 5 = 2 2 2$  回分の再プレイ玉である 2 7 7 5 0 玉 (  $= 2 2 2 \times 1 2 5$  ) と、その対価 2 9 9 7 0 玉 (  $2 2 2 \times 1 3 5$  ) を貯玉数から差引いた残りの 3 0 玉 (  $= 3 0 0 0 0 - 2 9 9 7 0$  ) の貯玉に対する再プレイ玉である 2 7 玉 (  $= 3 0 \times 1 2 5 \div 1 3 5$  ) の合算値である 2 7 7 7 7 玉 (  $2 7 7 5 0 + 2 7$  ) が再プレイ玉として算出される。

20

同様に、NO. 5 では、払出 1 単位の対価が 1 6 5 玉であり、3 6 0 0 玉の貯玉があれば、 $3 6 0 0 \div 1 6 5 = 2 1$  回分の再プレイ玉 2 6 2 5 玉と、残り 1 3 5 玉分の再プレイ玉 1 0 2 玉の合計 2 7 2 7 玉が再プレイ玉として算出される。

【 0 0 3 3 】

管理装置 5 は、上述のようにして現在の時刻に基づいて算出した再プレイ玉数が正数かを判断する ( B 7 )。再プレイ玉数が正数の場合は ( B 7 : Y E S )、払出確認情報を送信してから ( B 8 )、払出完了情報を受信したかを判断するようになる ( B 9 )。尚、再プレイ玉数が 0 以下の場合は ( B 7 : N O )、エラー情報を送信する ( B 1 2 )。

30

【 0 0 3 4 】

貸出装置 2 は、図 6 に示すように管理装置 5 から払出確認情報を受信したときは ( A 7 : Y E S )、会員情報を更新する ( A 8 )。つまり、図 5 に示すように記憶領域の「再プレイ玉数」に、受信した払出確認情報が示す再プレイ玉数 ( 2 7 7 7 7 玉 ) を記憶する。尚、エラー情報を受信したときは ( A 1 4 : Y E S )、エラーを表示する ( A 1 5 )。

【 0 0 3 5 】

次に、記憶領域に記憶した再プレイ玉数が 1 2 5 玉以上かを判断し ( A 9 )、1 2 5 玉以上の場合は ( A 9 : Y E S )、1 2 5 玉を再プレイ遊技媒体として払出す ( A 1 0 )。尚、1 2 5 玉未満のときは ( A 9 : N O )、記憶する全ての再プレイ玉数を再プレイ遊技媒体として払出す ( A 1 1 )。

40

【 0 0 3 6 】

次に、払出した再プレイ玉分を再プレイ玉数から減算することで会員情報を更新すると共に ( A 1 2 )、払出した再プレイ玉数を特定可能な払出完了情報を送信してから ( A 1 3 )、カード排出釦 1 2 が押下げられたか ( A 1 6 )、払出操作が有ったか ( A 5 ) を判断するようになる。

【 0 0 3 7 】

管理装置 5 は、図 7 に示すように貸出装置 2 から払出完了情報を受信したときは ( B 9 : Y E S )、再プレイ相当分の貯玉数を減算してから ( B 1 0 )、ポイントを加算する ( B 1 1 )。

50

貯玉減算方法としては、払出確認情報を送信した時点での再プレイ玉数（例えば2777玉）から払出完了情報により再プレイ玉の払出玉を特定し（125玉）、その特定した払出玉に対する対価（135玉）を貯玉から減算する。尚、手数料として再プレイ払出玉も含めた対価の全て（135玉）を設定している場合には、その手数料（135玉）を対価として貯玉から減算する。この場合、対価手数料は、払出要求信号の受信時に参照した時間帯を図3の「最終再プレイ時間帯」に予め記憶しておき、その時間帯の手数料を参照して特定する。

ポイント加算方法としては、貯玉減算方法と同様に、払出玉を特定し、その特定した払出玉に対応するポイントを加算する。この場合、例えば時間帯NO.5にて、100玉の払出玉を特定した場合は、 $4 \times 100 \div 125 = 3.2$ より、3ポイントを加算する。

10

【0038】

尚、本実施例では、図4のように時間帯に対応付けて手数料と共にポイント単位を記憶し、時間帯に応じたポイント単位を選択することで、対価手数料に対応するポイント単位を特定したが、手数料設定にてポイント単位を設定せず、別途ポイント単位を手数料に対応させて設定し、対価手数料は時間帯に応じて選択し、ポイント単位は対価手数料に応じて選択することで、対価手数料に対応するポイント単位を特定する構成としても良い。また、本実施例における何れの計算式においても小数点以下を切り捨てるようにしているが、切上げたり、累積したりする等どのように処理しても良い。

【0039】

遊技者は、遊技を終了するときは、貸出装置2のカード排出釦12を押下げる。

20

貸出装置2は、図6に示すようにカード排出釦12が押下げられたときは（A16：YES）、会員カードを排出する（A19）。

【0040】

さて、9:00～11:00の時間帯における手数料が、稼働率を高めるために0に設定されていることから、9:00～11:00の時間帯に再プレイのために払出した玉を遊技することなく再度貯玉することによりポイントのみが会員に付与してしまうことが考えられるものの、本実施例では、9:00～11:00の時間帯におけるポイント単位を0に設定したので、ポイントのみを獲得することを目的とする再プレイを防止することができる。

【0041】

30

このような実施例によれば、会員が貯玉で再プレイする場合は、時刻に応じた再プレイ手数料を徴収すると共に、手数料に比例したポイントを会員に付与するようにしたので、手数料の低い時刻に再プレイすることにより低い手数料で大きなポイントを獲得することを目的とする再プレイを防止することができる。特に、手数料が0の場合は、ポイント単位も0に設定するようにしたので、ポイントのみを獲得するための再プレイを確実に防止することができる。

【0042】

しかも、遊技者にとって、手数料、ポイント共に有利になる状態、及び手数料は不利であるが、ポイントは有利となる状態、或いはその逆の状態を幅広く設定する事が可能となり、前者の場合は、集客が見込めない条件（時間帯等）において、更なる集客を見込む運用が可能となる一方、後者の場合には、集客を見込み易い条件において不要に集客を減らす虞が無くなる。また、ポイントシステムの盲点を突く上記遊技者に好適に対応することも可能となる。

40

また、遊技者にとって、最も有利な手数料（例えば0）が特定された場合に、遊技者にとって最も不利なポイント加算単位（例えば0）が特定されるので、確実にポイントシステムの盲点を突く上記遊技者に対応することが可能となる。

【0043】

本発明は、上記実施例に限定されることなく、次のように変形または拡張できる。

貸出装置2の再プレイ釦8の押下時に毎回再プレイ玉数を算出するようにしたが、カード受付時、或いは初回再プレイ時のみに再プレイ玉数を算出し、後は、貸出装置2、管理

50

装置5にて各々再プレイ玉数を減算更新する構成としても良い。この場合、再プレイ時の時間帯は考慮されないが、遊技場が来店して欲しいと考える時間帯から遊技している遊技者に対して、遊技終了まで特典を与えられる。この場合、ポイント加算方法についても同様に処理を行う。

【0044】

このような構成を採用した場合、遊技者は、カード受付時の手数料から現在の手数料に変更したい場合には、カードを一度排出し、その後、会員カードを挿入することが想定できる。しかし、ポイントは手数料が遊技者にとって不利になる程、有利になるので、手数料よりもポイントの特典を好む遊技者に対応するため、カード受付時の時間帯、再プレイ時の時間帯等のカードを受け付けていた時間帯が複数に跨る(所定条件が複数満たされた)場合に、その複数の時間帯の内からどの時間帯の手数料、及びポイント更新条件にて再プレイを行うのかを遊技者に選択させる構成としても良い。この場合、所定条件が複数満たされたか否かの判定は一日の範囲に限定されず、例えば複数日等も含めた所定期間の間に満たされたかという条件で判定すれば良い。

10

【0045】

ポイントの活用方法としては、景品との交換、優良台の告知を受ける権利等、様々な用途が想定されるが、遊技者が上述した時間帯を選択する場合に、ポイントの使用(減算)を条件としても良い。この場合、ポイントが減算できない場合には、時間帯の選択操作を受け付けない、或いは受け付けを無効化する等、選択操作を抑制するようにしても良い。更に、再プレイ自体を禁止する条件(時間帯等)を設けて、その条件において、ポイントの使用により再プレイを許可する構成としても良い。尚、ポイントを他の条件(例えば稼動1時間に付き1ポイント等)にて付与する構成としても良い。

20

【0046】

手数料、及びポイント単位の変更条件としては、時間帯の他に、曜日別、遊技機のグループ(機種、島、スペック)別、一日の再プレイ払出玉数(1250玉まで手数料無、それ以降は手数料有)等が想定できる。

手数料は複数有れば良い。つまり、有るか(40玉)、無いか(0玉)を設定するだけでも良いし、さらに細かく(例えば10種類)設定する様にしても良い。ポイント単位についても同様である。

【0047】

払出手段として、遊技者IDを受付可能であれば、遊技機1に個別に対応しない(例えば島端に設けられる)払出装置等を適用しても良い。

30

手数料とポイント単位とが対応していれば、手数料、ポイントの双方が遊技者にとって有利に設定される構成としても良い。

【0048】

識別情報(ID)の受付として、実施例上は会員カードとしたが、他のどのような受付手段を採用しても良い。例えば、IDタグや、指紋等の生体認証の受付等。また、情報の読み取りを一時的に行う場合には、終了操作を受け付けるまでを受付期間として特定すれば良い。

【0049】

遊技媒体は玉以外の他の遊技媒体(メダル等)であっても良い。

40

管理装置5における処理(手段)を貸出装置2や中継装置3にて行う(持たせる)構成としても良いし、貸出装置2における処理(手段)を管理装置5や中継装置3にて行う(持たせる)構成としても良い。

再プレイシステム利用時の暗証番号の入力を払出操作時に受け付け、カード受付情報にて暗証番号を特定できない構成とし、払出要求情報により特定できる構成としても良い。

【図面の簡単な説明】

【0050】

【図1】本発明の一実施例におけるシステム構成を示す概略図

【図2】貸出装置の斜視図

50

【図3】貸出装置の会員データベースの一例を示す図

【図4】貸出装置の手数料設定の一例を示す図

【図5】貸出装置の記憶領域の一例を示す図

【図6】貸出装置の再プレイ処理を示すフローチャート

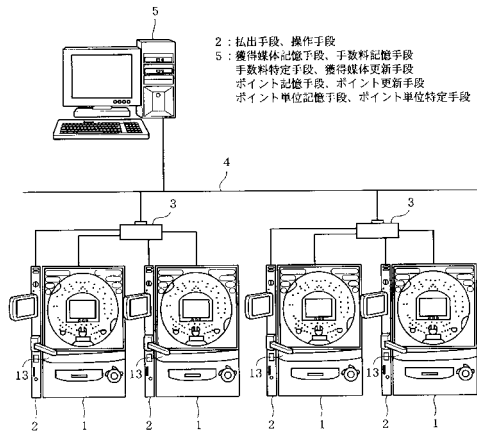
【図7】管理装置の貸出装置との通信処理を示すフローチャート

【符号の説明】

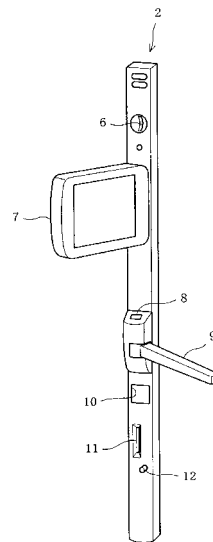
【0051】

図面中、1は遊技機、2は貸出装置（払出手段、操作手段）、5は管理装置（獲得媒体記憶手段、手数料記憶手段、手数料特定手段、獲得媒体更新手段、ポイント記憶手段、ポイント更新手段、ポイント単位記憶手段、ポイント単位特定手段）である。

【図1】



【図2】



【図3】

会員DB

会員ID	会員氏名	貯玉数	ポイント数	暗証番号	最終再プレイ 時帯	再プレイ玉数
001-0001	aaaa	32000	326	1111	—	—
001-0002	bbbb	22000	284	2222	—	—
001-0003	cccc	30000	169	3333	NO.2	27777
001-0004	dddd	56000	438	4444	—	—
001-0005	eeee	36000	45	5555	NO.5	2727
合計	1600人	4800000	36000	—	—	—

【図4】

手数料設定 (再プレイ払出玉125玉に対する)

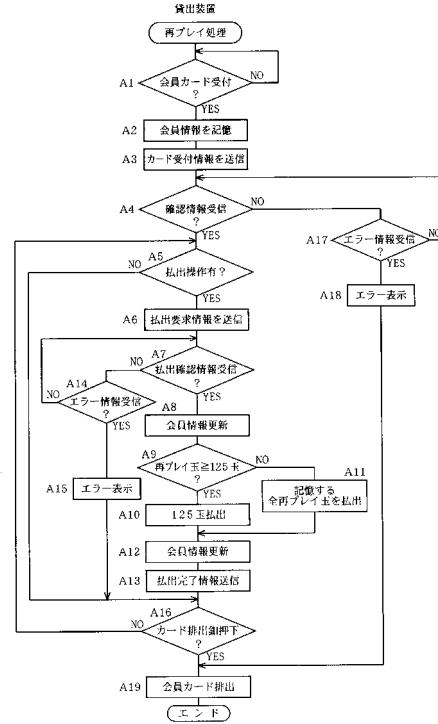
NO.	時刻	手数料	ポイント単位
1	9:00~11:00	0	0
2	11:00~13:00	10玉	1
3	13:00~15:00	20玉	2
4	15:00~17:00	30玉	3
5	17:00~19:00	40玉	4
6	19:00~21:00	30玉	3
7	21:00~23:00	0	0

【図5】

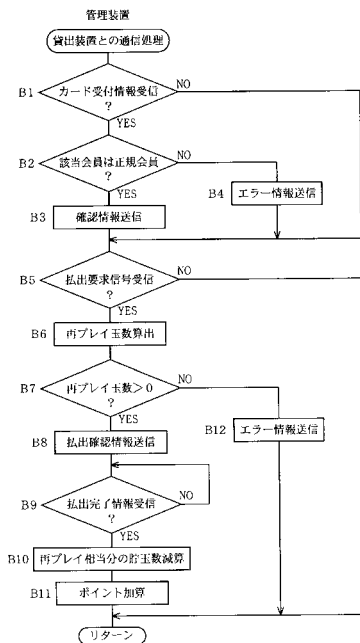
貸出装置の記憶領域

受付会員ID	暗証番号	再プレイ玉数
001 0003	3333	27777

【図6】



【図7】



---

フロントページの続き

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

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 7 / 0 2