

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5205657号
(P5205657)

(45) 発行日 平成25年6月5日 (2013.6.5)

(24) 登録日 平成25年3月1日 (2013.3.1)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 2 9
 A 6 3 F 7/02 3 5 4

請求項の数 4 (全 86 頁)

(21) 出願番号	特願2007-234295 (P2007-234295)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成19年9月10日 (2007.9.10)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2009-66004 (P2009-66004A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	平成21年4月2日 (2009.4.2)	(74) 代理人	100064746
審査請求日	平成22年8月4日 (2010.8.4)		弁理士 深見 久郎
		(74) 代理人	100085132
			弁理士 森田 俊雄
		(74) 代理人	100095418
			弁理士 塚本 豊
		(74) 代理人	100114801
			弁理士 中田 雅彦
		(72) 発明者	戸崎 智弘
			群馬県桐生市境野町6丁目460番地 株式会社三共内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技用システム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技機に対応して設けられ、該遊技機において遊技を行なう遊技者が予め定められた付与条件を満たしたことを条件として、前記遊技者に商品を提供するためのチケット情報であって商品の特定制するための商品特定情報と当該チケット情報を個々に識別可能な識別情報とを含むチケット情報を出力するチケット出力手段を備える特典付与装置と、前記チケット出力手段によって出力されたチケット情報に含まれる識別情報を管理するチケット管理手段を備える管理装置とを有する特典付与側のシステムと、

店員により所持されて前記遊技者に商品を提供するときに使用される端末装置と、該端末装置の使用に応じて提供された商品を管理する売上管理装置とを有し、前記チケット情報に基づいて前記商品の提供を行なうための商品提供側のシステムとを含む遊技用システムであって、

前記端末装置は、

前記チケット出力手段によって出力されたチケット情報に含まれる識別情報を取得する識別情報取得手段と、該識別情報取得手段によって取得された識別情報を出力する識別情報出力手段とを備え、

前記売上管理装置は、

前記管理装置で管理されている識別情報と照合するための識別情報であって前記識別情報出力手段によって出力された識別情報を含み、提供する前記商品に対応する価値を前記特典付与側に請求するための提供情報を出力可能な提供情報出力手段を備える、遊技用

10

20

システム。

【請求項 2】

前記チケット出力手段は、遊技者の所持する記録媒体に記録可能な態様でチケット情報を出力し、

前記識別情報取得手段は、前記記録媒体から識別情報を取得することを特徴とする、請求項 1 に記載の遊技用システム。

【請求項 3】

前記識別情報出力手段は、前記識別情報取得手段によって取得された識別情報を前記管理装置に送信するために出力し、

前記チケット管理手段は、各識別情報のチケット情報の使用状態を管理し、

前記管理装置は、さらに、

前記識別情報出力手段から受信した識別情報のチケット情報の使用状態が使用済みかを判定する使用済み判定手段と、

該使用済み判定手段によって前記チケット情報の使用状態が使用済みでないと判定されたことを条件として、当該チケット情報の使用状態を使用済みに更新する使用状態更新手段と、

前記使用済み判定手段によって前記チケット情報の使用状態が使用済みでないと判定されたことを条件として、当該チケット情報が使用可能である旨の使用可能情報を前記端末装置に返信するために出力する一方、前記使用済み判定手段によって前記チケット情報の使用状態が使用済みであると判定されたことを条件として、当該チケット情報が使用不可である旨の使用不可情報を前記端末装置に返信するために出力する使用可否返信手段とを備えることを特徴とする、請求項 1 または請求項 2 に記載の遊技用システム。

【請求項 4】

前記特典付与装置は、さらに、

遊技媒体を貸与するための貸与処理を行なう貸与処理手段と、

該貸与処理手段によって前記貸与処理が行なわれることを条件として、次回以降の前記貸与処理が行なわれるときにチケット情報が付与される旨を報知するための報知処理を行なう報知処理手段とを備え、

前記チケット出力手段は、該報知処理手段によって前記報知処理が行なわれた後、前記貸与処理手段によって前記貸与処理が行なわれることによって前記付与条件が満たされたことを条件として、チケット情報を出力することを特徴とする、請求項 1 から請求項 3 までのいずれかに記載の遊技用システム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技用システムに関する。詳しくは、遊技機に対応して設けられ遊技者に商品を提供するためのチケット情報を出力する特典付与装置と、チケット情報を管理する管理装置と、店員により所持されて前記遊技者に商品を提供するときに使用される端末装置とを含む遊技用システムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技者が予め定められた付与条件を満たしたときに、呼出ランプに商品提供の旨を表示し、その表示に応じて店員がコーヒー等の商品を提供するシステムがあった（たとえば、特許文献 1 参照）。また、ワゴンサービスは通常、遊技場とは別のワゴンサービス会社により運営される（たとえば、特許文献 2）。

【特許文献 1】特開 2004-208967 号公報（第 0023 段落）

【特許文献 2】特開 2006-129943 号公報（第 0003 段落）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

しかし、遊技者へのサービスとしてワゴンサービスの商品を提供する場合、サービス提供側（遊技場、遊技に使用可能なデータを記録したＩＣカードのシステムの運営会社、および、遊技に使用可能な電子マネーのシステムの運営会社など）とワゴンサービス会社との間で、サービスで提供した商品代金の決済を行なう際に、サービス提供側がワゴンサービス会社からの請求が正しいか否かを確認できないといった問題があった。

【０００４】

この発明はかかる事情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、遊技者へのサービスとして商品を提供する場合に、サービスの提供者が商品の提供者からの請求が正しいか否かを確認することが可能な遊技用システムを提供することである。

【課題を解決するための手段の具体例およびその効果】

10

【０００５】

（１） 遊技用システム（たとえば、電子マネーシステム１０）は、

遊技機（たとえば、パチンコ遊技機７００、スロットマシン）に対応して設けられ、該遊技機において遊技を行なう遊技者が予め定められた付与条件を満たしたこと（たとえば、球貸処理が行なわれることに応じて抽選が行なわれ、当選してチケットが付与される旨が報知された後に、球貸処理が行なわれること）を条件として、前記遊技者に商品（たとえば、ホットコーヒーやアイ스티などのドリンク、サンドイッチなどのフード）を提供するためのチケット情報（たとえば、ドリンクチケット、フードチケット）であって商品
を特定するための商品特定情報と当該チケット情報を個々に識別可能な識別情報（たとえば、チケットＩＤ）とを含むチケット情報を出力（たとえば、バーコードを表示出力、携帯電話１００または会員カードにチケットを記憶させるためのチケット発行情報を出力）するチケット出力手段（たとえば、データ処理部６１０、表示部６４０、チップリーダライタ６９０の制御部６９１、非接触通信部６９３、図１９のステップＳ６１１５、ステップＳ６１１７、図２１および図３９のステップＳ６８２）を備える特典付与装置（たとえば、カードユニット６００、呼出ランプ）と、前記チケット出力手段によって出力された
チケット情報に含まれる識別情報を管理（たとえば、図９の店舗チケット情報ＤＢでチケットＩＤごとに使用状態を記憶、図１０の使用済チケット情報ＤＢでチケットＩＤごとに使用状態を記憶）するチケット管理手段（たとえば、図９の店舗チケット情報ＤＢ、図２５のステップＳ８５３、ステップＳ８３６、ステップＳ８４６、記憶部２２０、図１０の使用済チケット情報ＤＢ、図２３のステップＳ２６４、ステップＳ２７２）を備える管理
装置（たとえば、電子マネー管理サーバ２００、店舗サーバ８００）とを有する特典付与
側のシステムと、

20

30

店員（たとえば、ワゴンサービス会社の従業員、遊技場３０の店員）により所持されて前記遊技者に商品を提供するときに使用される端末装置と、該端末装置の使用に応じて提供された商品を管理する売上管理装置とを有し、前記チケット情報に基づいて前記商品の提供を行なうための商品提供側のシステムとを含む遊技用システムであって、

前記端末装置（たとえば、ハンディターミナル４００）は、

前記チケット出力手段によって出力されたチケット情報に含まれる識別情報を取得する識別情報取得手段（たとえば、データ処理部４１０、バーコードスキャナ部４７０、チップリーダライタ４９０の制御部４９１、非接触通信部４９３、図２７のステップＳ４６
３、図２８のステップＳ４８２）と、該識別情報取得手段によって取得された識別情報を出力（たとえば、表示出力、店舗サーバ８００および電子マネー管理サーバ２００などの管理装置に送信出力）する識別情報出力手段（たとえば、データ処理部４１０、表示部４
４０、通信部４６０、図２７のステップＳ４６６、図２８のステップＳ４８６）とを備え
、

40

前記売上管理装置は、

前記管理装置で管理されている識別情報と照合するための識別情報であって前記識別情報出力手段によって出力された識別情報を含み、提供する前記商品に対応する価値を前記特典付与側に請求するための提供情報を出力可能な提供情報出力手段を備える。

【０００６】

50

このような構成によれば、遊技機に対応して設けられる特典付与装置によって、遊技機において遊技を行なう遊技者が予め定められた付与条件を満たしたことを条件として、個々に識別可能な識別情報を含み前記遊技者に商品を提供するためのチケット情報が出力され、管理装置によって、出力されたチケット情報に含まれる識別情報が管理され、店員により所持されて遊技者に商品を提供するときに使用される端末装置によって、出力されたチケット情報に含まれる識別情報が取得され、取得された識別情報が出力される。

【0007】

このため、遊技者へのサービスとして商品を提供する場合に、サービスの提供者は、管理装置によって管理されている商品のチケット情報に含まれる識別情報と端末装置から出力された識別情報とを照合することができる。その結果、サービスの提供者が商品の提供者からの請求が正しいか否かを確認することができる。

10

【0008】

(2) 前記チケット出力手段は、遊技者の所持する記録媒体（たとえば、携帯電話100、会員カード）に記録可能な態様でチケット情報を出力（たとえば、携帯電話100の非接触型ICチップ190の記憶部192または会員カードのメモリに記憶させるためにチケット発行情報を送信出力、携帯電話100のカメラで撮影して携帯電話100の記憶部120に記憶させるためにバーコードを表示出力）し（たとえば、図19のステップS6115、ステップS6117、図21および図39のステップS682）、

前記識別情報取得手段は、前記記録媒体から識別情報を取得する（たとえば、図27のステップS463、図28のステップS482）。

20

【0009】

このような構成によれば、特典付与装置によって、遊技者の所持する記録媒体に記録可能な態様でチケット情報が出力され、端末装置によって、記録媒体から識別情報が取得される。このため、遊技者は記録媒体に記録された状態でチケット情報を保持しておくことができる。その結果、遊技者は好みのタイミングでチケット情報を使用して商品の提供を受けることができるため、遊技者の利便性を向上させることができる。

【0010】

(3) 前記識別情報出力手段は、前記識別情報取得手段によって取得された識別情報を前記管理装置に送信するために出力し（たとえば、図27のステップS466、図28のステップS486）、

30

前記チケット管理手段は、各識別情報のチケット情報の使用状態を管理（たとえば、図9の店舗チケット情報DBでチケットIDごとに使用状態を記憶、図10の使用済チケット情報DBでチケットIDごとに使用状態を記憶）し（たとえば、図25のステップS853、ステップS836、ステップS846、図23のステップS264、ステップS272）、

前記管理装置は、さらに、

前記識別情報出力手段から受信した識別情報のチケット情報の使用状態が使用済か否かを判定する使用済判定手段（たとえば、店舗サーバ800のデータ処理部、通信部、図25のステップS844）と、

該使用済判定手段によって前記チケット情報の使用状態が使用済でないと判定されたこと（たとえば、ステップS844でNOの場合）を条件として、当該チケット情報の使用状態を使用済に更新する使用状態更新手段（たとえば、店舗サーバ800のデータ処理部、記憶部、図9の店舗チケット情報DB、図25のステップS846）と、

40

前記使用済判定手段によって前記チケット情報の使用状態が使用済でないと判定されたこと（たとえば、ステップS844でNOの場合）を条件として、当該チケット情報が使用可能である旨の使用可能情報（たとえば、使用可能情報）を前記端末装置に返信するために出力する（たとえば、店舗サーバ800のデータ処理部、通信部、図25のステップS845）一方、前記使用済判定手段によって前記チケット情報の使用状態が使用済であると判定されたこと（たとえば、ステップS844でYESの場合）を条件として、当該チケット情報が使用不可である旨の使用不可情報（たとえば、使用不可情報）を前記端

50

末装置に返信するために出力する（たとえば、店舗サーバ８００のデータ処理部、通信部、図２５のステップＳ８４７）使用可否返信手段とを備える。

【００１１】

このような構成によれば、端末装置によって、取得された識別情報が管理装置に送信するために出力され、管理装置によって、各識別情報のチケット情報の使用状態が管理され、端末装置から受信した識別情報のチケット情報の使用状態が使用済みか否かが判定され、チケット情報の使用状態が使用済みでないと判定されたことを条件として、当該チケット情報の使用状態が使用済みに更新され、チケット情報の使用状態が使用済みでないと判定されたことを条件として、当該チケット情報が使用可能である旨の使用可能情報が端末装置に返信するために出力される一方、チケット情報の使用状態が使用済みであると判定されたことを条件として、当該チケット情報が使用不可である旨の使用不可情報が端末装置に返信するために出力される。

10

【００１２】

このため、端末装置で取得されたチケット情報が使用済みでなければ当該チケット情報が使用可能である旨が当該端末装置に返信され、端末装置で取得されたチケット情報が使用済みであれば当該チケット情報が使用不可である旨が当該端末装置に返信される。その結果、使用済みのチケット情報が再度使用されて重複して遊技者に商品が提供されることを防止することができる。

【００１３】

（４） 前記特典付与装置は、さらに、

20

遊技媒体（たとえば、パチンコ玉（遊技球）、メダル）を貸与するための貸与処理（たとえば、パチンコ遊技機７００で用いられるパチンコ玉を払出す球貸処理、スロットマシンで用いられるメダルを払出すメダル貸処理）を行なう貸与処理手段（たとえば、データ処理部６１０、図１６のステップＳ６６２、図１９のステップＳ６１８）と、

該貸与処理手段によって前記貸与処理が行なわれること（たとえば、図１９のステップＳ６１２１または図２１のステップＳ６９１で抽選が行なわれ、それぞれ図１９のステップＳ６１２２または図２１のステップＳ６９２で当選と判定されるとともに、それぞれ図１９のステップＳ６１８または図１６のステップＳ６６２で球貸処理が行なわれること）を条件として、次回以降（たとえば、次回）の前記貸与処理が行なわれるときにチケット情報が付与される旨を報知するための報知処理を行なう報知処理手段（たとえば、データ処理部６１０、表示部６４０、非接触型ＩＣチップ１９０の制御部６９１、非接触通信部６９３、図１９のステップＳ６１２５で次回球貸時にチケットが付与される旨を表示、図２１のステップＳ６９７で次回球貸時にチケットが付与される旨を表示、携帯電話１００によってステップＳ１７２またはステップＳ１７５で図１５（ｄ）、（ｆ）の表示画面で「次回ドリンクチケット当選！」といったメッセージを表示させるために図２１および図３９のステップＳ６９５で当選情報を携帯電話１００に送信）とを備え、

30

前記チケット出力手段は、該報知処理手段によって前記報知処理が行なわれた後、前記貸与処理手段によって前記貸与処理が行なわれること（たとえば、図１９のステップＳ６１２５で報知処理が行なわれ、図１９のステップＳ６１２４で当選情報が当選情報記憶領域に記憶され、その後、図１９のステップＳ６１１１で当選情報が当選情報記憶領域に記憶されていると判断されるとともに図１９のステップＳ６１８で球貸処理が行なわれること、もしくは、図２１のステップＳ６９５、ステップＳ６９７で報知処理が行なわれ、図２１のステップＳ６９４で当選情報が当選情報記憶領域に記憶され、その後、図２１のステップＳ６８１で当選情報が当選情報記憶領域に記憶されていると判断されるとともに図１６のステップＳ６６２で球貸処理が行なわれること、または、図３９のステップＳ６９５で報知処理が行なわれ、図３９のステップＳ６９５で当選情報が携帯電話１００に送信され、その後、図３９のステップＳ６８１Ａで当選情報が携帯電話１００から受信されたと判断されるとともに図１６のステップＳ６６２で球貸処理が行なわれること）によって前記付与条件が満たされたことを条件として、チケット情報を出力する（たとえば、図１９のステップＳ６１１５、ステップＳ６１１７、図２１および図３９のステップＳ６８２

40

50

）。

【0014】

このような構成によれば、特典付与装置によって、遊技媒体を貸与するための貸与処理が行なわれ、貸与処理が行なわれることを条件として、次回以降の貸与処理が行なわれるときにチケット情報が付与される旨を報知するための報知処理が行なわれ、報知処理が行なわれた後、貸与処理が行なわれることによって付与条件が満たされたことを条件として、チケット情報が出力される。このため、再度の貸与処理を実行させることを遊技者に促すことができ、売上の向上に資することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0015】

10

〔第1の実施の形態〕

以下に、本発明を実施するための最良の形態を図面に基づいて詳細に説明する。

【0016】

本実施の形態においては、チケット情報が記録可能な遊技者の所持する記録媒体の例として、たとえば携帯電話100を示すが、本発明における記録媒体は携帯電話に限られず、たとえば、後述するプリペイドカード371、電子マネーカード、PDA(Personal Digital Assistant)、携帯型パーソナルコンピュータ、腕時計等であってもよく、チケット情報が記録可能な記録媒体であれば、どのような記録媒体であってもよい。

【0017】

(電子マネーシステム10の各構成の説明)

20

図1は、本発明に係る電子マネーシステム10の構成の一例を示すブロック図である。図1を参照して、電子マネーシステム10は、携帯電話100と、電子マネー管理サーバ200と、決済サーバ280と、リモート発行サーバ550と、金融機関サーバ500と、遊技場30に備えられる機器とを含む。

【0018】

遊技場30に備えられる機器には、券売機300、カードユニット600、パチンコ遊技機700、および、店舗サーバ800が含まれる。カードユニット600は、パチンコ遊技機700に対応して設けられる。

【0019】

また、遊技場30に備えられる機器には、さらに、遊技場30で遊技者に対して提供されるワゴンサービスで用いられる機器が含まれる。ワゴンサービスでは、ホットコーヒーやアイスティーなどのドリンクおよびサンドイッチなどのフードが提供される。ワゴンサービスで用いられる機器には、ハンディターミナル400、データ転送用充電器485、および、売上管理PC(Personal Computer)480が含まれる。

30

【0020】

なお、本実施の形態においては、ワゴンサービスの提供会社は、本実施の形態における電子マネー取引サービスのサービス提供機関、および、遊技場30の運営会社と異なる機関である。

【0021】

携帯電話100は、本実施の形態における主要な構成として、電子マネーアプリ111と、非接触型IC(Integrated Circuit)チップ190とを備える。

40

【0022】

電子マネー管理サーバ200は、本実施の形態における主要な構成として、管理用AP(Application Program)211と、残高管理AP214と、管理用DB(Data Base)221とを含む。

【0023】

電子マネーシステム10は、ユーザの携帯電話100にチャージされた特定の種類の電子マネーであるバリューを用いて、遊技場30に設置されたパチンコ遊技機700でのパチンコ遊技を可能にするための貸与処理を実行可能にするための電子マネー取引サービスを提供するシステムである。

50

【0024】

携帯電話100は、通話機能、ウェブブラウザによるウェブページ閲覧機能、電子メール機能、アプリケーションソフト実行機能、および、非接触型ICチップ190による短距離通信機能を備える。また、携帯電話100は、デジタルカメラ機能を備えるようにしてもよい。

【0025】

本実施の形態においては、携帯電話100に、電子マネー取引サービスの提供を受けるための携帯電話100側の処理手順を示すプログラムである電子マネーアプリ111が導入されることにより、後述するように、電子マネーシステム10で、この携帯電話100を用いることができるようになる。

10

【0026】

電子マネーアプリ111は、携帯電話インターネット網910を介して、電子マネー管理サーバ200や金融機関サーバ500と通信することが可能である。

【0027】

非接触型ICチップ190は、電子マネーアプリ111、および、外部のチップリーダライタと通信することが可能である。非接触型ICチップ190と外部のチップリーダライタとの通信は、非接触型ICチップ190がチップリーダライタから数センチメートルの距離に近接するように、携帯電話100がチップリーダライタにかざされることによって行なわれる。

【0028】

20

非接触型ICチップ190と外部のチップリーダライタとの通信は、チップリーダライタからの電磁波である搬送波を、非接触型ICチップ190やチップリーダライタが変調させることによって行なわれる。また、非接触型ICチップ190には、チップリーダライタからの電磁波による電磁誘導によって、外部のチップリーダライタ側から電力が供給される。このため、携帯電話100側から電力が供給されない場合であっても、非接触型ICチップ190がチップリーダライタに近づけられることによって、非接触型ICチップ190は動作可能となる。

【0029】

電子マネー管理サーバ200は、管理装置の一例であって、管理用AP211、残高管理AP214、および、管理用DB221などの機能によって、携帯電話100および遊技場30に対して、後述するような電子マネー取引サービスにおける様々なサービスを提供する。

30

【0030】

決済サーバ280は、請求情報DB281を含み、電子マネー取引サービスに対するユーザの決済を管理する。

【0031】

リモート発行サーバ550は、複数のサービス提供機関により使用が可能とされた非接触型ICチップ190の記憶部192に各サービス提供機関が提供するサービスに応じてサービス提供用領域の構築および削除のための処理を行なうとともに、該サービス提供用領域の構築に応じた対価を請求するために各サービス提供機関ごとに課金管理を行なうサービス提供用領域管理機関によって運営される。

40

【0032】

リモート発行サーバ550は、電子マネー管理サーバ200および携帯電話100からの非接触型ICチップ190への記憶領域の確保および情報の書込みを管理する。具体的には、本実施例においては、リモート発行サーバ550は、非接触型ICチップ190の記憶部192にサービス提供機関である電子マネー管理サーバ200の運営機関が提供する電子マネー取引サービスに応じて電子マネー取引サービス用の記憶領域の構築および削除のための処理を行なうとともに、電子マネー取引サービス用の記憶領域の構築に応じた対価を請求するために課金管理を行なう。ここで、非接触型ICチップ190の記憶部192は、複数のサービス提供機関により使用が可能とされた記憶媒体であって、携帯電話

50

１００に搭載された記憶媒体である。

【００３３】

金融機関サーバ５００は、バリューの対価を支払うためにユーザが利用する金融機関のサーバである。

【００３４】

電子マネー管理サーバ２００、リモート発行サーバ５５０、および、金融機関サーバ５００は、携帯電話インターネット網９１０を介して、携帯電話１００と通信することが可能である。電子マネー管理サーバ２００は、専用線を介して、決済サーバ２８０と通信することが可能である。決済サーバ２８０は、各種収納機関および金融機関が専用線で閉域接続された金融機関専用ネットワーク９２０を介して、金融機関サーバ５００と通信することが可能である。

10

【００３５】

券売機３００は、ユーザから現金やバリューを受けて、遊技を可能とする所定の遊技価値を有するプリペイドデータを記録したプリペイドカード３７１を発券する。券売機３００は、後述するようにチップリーダーライタを含み、前述したように、携帯電話１００の非接触型ＩＣチップ１９０と通信することが可能である。つまり、券売機３００は、携帯電話１００に記憶されたバリューを使用してプリペイドカード３７１を発券する貸与処理を行なう。

【００３６】

カードユニット６００は、特典付与装置の一例であって、パチンコ遊技機７００に対応して設けられる。カードユニット６００は、遊技者からプリペイドカード３７１や現金やバリューを受付けて、パチンコ遊技機７００に設けられた球貸ボタンの操作に応じて、プリペイドカード３７１に記録されたプリペイドデータで示される価値のうちから所定額相当（たとえば、５００円相当）の価値を減算する。

20

【００３７】

カードユニット６００は、減算した価値に見合った遊技球を払出すことを指示する球貸操作信号をパチンコ遊技機７００に送信する。カードユニット６００は、パチンコ遊技機７００に設けられた返却ボタン６３２の操作に応じて、プリペイドカード３７１を排出する。カードユニット６００は、後述するようにチップリーダーライタを含み、前述したように、携帯電話１００の非接触型ＩＣチップ１９０と通信することが可能である。つまり、カードユニット６００は、携帯電話１００に記憶されたバリューを使用してパチンコ遊技機７００から遊技球を払出す貸与処理を行なう。

30

【００３８】

本実施の形態におけるカードユニット６００は、通信中の携帯電話１００に記憶されているバリューを用いた貸与処理が行なわれる際に、当該携帯電話１００に記憶されているバリューを用いて次の貸与処理が行なわれるときに、当該携帯電話１００に対し特典としてのドリンクチケットまたはフードチケットを発行するか否かを抽選する抽選処理を行なう。

【００３９】

また、カードユニット６００は、抽選処理により当選した携帯電話１００に記憶されているバリューを用いた貸与処理が行なわれる際に、当該貸与処理が行なわれる以前に当選していたチケットを発行するためのチケット発行処理を行なう。

40

【００４０】

さらに、カードユニット６００は、抽選処理により当選した場合には当選したことを示す当選情報を、チケット発行処理によりチケットが発行される場合には特典としてチケットが発行されることを示す発行済情報を、店舗サーバ８００に送信する処理を行なう。発行されたチケットは、遊技場３０において使用できる。ユーザは、チケットに応じた商品の提供を受けることができる。また、チケットの使用方法としては、提供を受ける商品に対応するチケットの消去と引換えに、当該商品の提供を受けるものであればどのようなものであってもよい。

50

【0041】

パチンコ遊技機700は、パチンコ遊技をユーザである遊技者に提供する装置である。パチンコ遊技機700は、カードユニット600からの球貸操作信号を受けて、所定額相当の遊技球を払出す。そして、遊技者によるパチンコ遊技機700に設けられた発射ハンドルの操作に応じて、払出された遊技球が遊技領域に発射されることによって、パチンコ遊技が行なわれる。

【0042】

店舗サーバ800は、管理装置の一例であって、遊技場30内のLAN (Local Area Network) を介して、券売機300およびカードユニット600と通信することが可能である。店舗サーバ800は、専用線などを介して、電子マネー管理サーバ200と通信する

10

【0043】

店舗サーバ800は、券売機300におけるプリペイドカード371の販売に伴う取引情報、および、カードユニット600におけるプリペイドカード371の使用に伴う使用情報などの情報を、券売機300やカードユニット600から受けて、それらの情報を記憶する。

【0044】

店舗サーバ800は、記憶した情報のうち、後述するバリューの使用に関する情報を電子マネー管理サーバ200に送信する。店舗サーバ800は、電子マネー管理サーバ200から電子マネー取引サービスにおける不正に関する情報を受信する。

20

【0045】

店舗サーバ800は、電子マネー管理サーバ200から受信した情報を、必要に応じて、券売機300やカードユニット600に送信する。

【0046】

また、店舗サーバ800は、カードユニット600から送信されてきた当選情報や発行済情報に基づき後述する記憶部の記憶状態を更新するとともに、当該当選情報や発行済情報を当該送信元のカードユニット600以外の遊技場30に設置されているカードユニット600へ送信する処理を行なう。

【0047】

ハンディターミナル400は、端末装置の一例であって、ワゴンサービスの提供会社の従業員によって所持され、遊技場30内において遊技者に提供される商品の指定および商品代金の決済方法の指定を受付け、指定された決済方法に応じた決済を行なう。このように、ハンディターミナル400 (端末装置) を所持する店員とは、遊技場の店員に限らず、ワゴンサービスの提供会社の従業員も含む概念である。

30

【0048】

また、ハンディターミナル400は、電子マネーやチケットで決済された商品の金額、決済に用いられた携帯電話100の携帯ID、および、使用されたチケットに関する情報を、店舗サーバ800に無線で送信する。

【0049】

店舗サーバ800は、ハンディターミナル400から無線で受信した電子マネーやチケットでの決済に関する情報を記憶して、定期的に電子マネー管理サーバ200の残高管理AP214に送信する。

40

【0050】

データ転送用充電器485は、売上管理PC480に接続され、セットされたハンディターミナル400に充電するとともに、セットされたハンディターミナル400から出力された商品の売上に関する情報を売上管理PC480に送信する。

【0051】

売上管理PC480は、ハンディターミナル400からデータ転送用充電器485を介して受信した商品の売上に関する情報を集計して管理する。そして、売上管理PC480は、管理している売上のうち、電子マネーやチケットが使用された売上の代金を請求する

50

ための商品代金請求情報を、電子マネー管理サーバ200の残高管理AP214に送信する。

【0052】

なお、決済サーバ280は、電子マネー管理サーバ200に含まれるように構成されてもよい。また、管理用AP211、残高管理AP214、および、管理用DB221の構成は、それぞれ、電子マネー管理サーバ200と異なるコンピュータに含まれるようにしてもよい。また、例えば、携帯電話100のウェブ処理時に情報をやり取りするサーバと、携帯電話100の電子マネーアプリ111の処理時にやり取りするサーバとが、それぞれ別のコンピュータで構成されるようにしてもよい。

【0053】

図2は、本発明に係る携帯電話100の構成の一例を示すブロック図である。図2を参照して、携帯電話100は、データ処理部110と、記憶部120と、データ入力部130と、表示部140と、音声入出力部150と、無線通信部160と、アンテナ161と、前述した非接触型ICチップ190とを含む。

【0054】

非接触型ICチップ190は、制御部191と、記憶部192と、非接触通信部193と、アンテナ194とを含む。

【0055】

記憶部120は、ROM(Read Only Memory)やフラッシュメモリなどの不揮発性メモリやRAM(Random Access Memory)などの揮発性メモリなどの半導体メモリで構成される。記憶部120は、携帯電話100の各種機能をデータ処理部110に実行させるためのプログラムやデータを記憶する。また、記憶部120は、携帯電話100を個々に識別するための携帯IDを予め記憶する。また、記憶部120は、非接触型ICチップ190を利用する各種サービスにおけるアプリケーションプログラム、本実施の形態においては、電子マネー管理サーバ200から受信した本電子マネーサービスを享受するための処理手段が示された特定プログラムとしての電子マネーアプリ111を記憶する。

【0056】

データ入力部130は、電話番号や各種データなどの数字やアルファベットやその他の文字などを入力するためのダイヤルキーや十字操作キーやその他のファンクションキーで構成される。データ入力部130は、ユーザからデータの入力を受付けて、入力されたデータをデータ処理部110に受渡す。

【0057】

表示部140は、液晶表示装置(Liquid Crystal Display、以下「LCD」という)で構成される。なお、表示部140は、EL(Electro Luminescence)ディスプレイなど他の表示装置で構成されてもよい。表示部140は、データ処理部110から受けた文字データおよび画像データを表示する。

【0058】

音声入出力部150は、マイクおよびスピーカで構成される。音声入出力部150は、外部から入力された音声を電気信号に変えて、データ処理部110に受渡し、データ処理部110からの電気信号を音声に変換して、外部に出力する。

【0059】

無線通信部160は、他の携帯電話またはサーバからアンテナ161で受信した信号をデータ処理部110に受渡し、データ処理部110から他の携帯電話またはサーバへ送信する信号をアンテナ161から出力させる。

【0060】

データ処理部110は、マイクロプロセッサ(Micro Processing Unit、以下「MPU」という)で構成される。データ処理部110は、非接触型ICチップ190の制御部191と通信することが可能である。データ処理部110は、記憶部120に記憶されたプログラムに従って、記憶部120、データ入力部130、無線通信部160、音声入出力部150、または、非接触型ICチップ190の制御部191から入力されたデータを処

10

20

30

40

50

理して、記憶部 120、表示部 140、無線通信部 160、音声入出力部 150、または、非接触型 IC チップ 190 の制御部 191 に出力する。

【0061】

非接触型 IC チップ 190 の記憶部 192 は、非接触型 IC チップ 190 を利用する各種サービスで用いられるバリューなどの電子マネーやチケットなどのデータ、および、アプリケーションプログラムで用いられるデータを記憶する。具体的には、本実施の形態における電子マネー提供領域が構築されるとともに、該電子マネー提供領域には電子マネーであるバリューおよび特典としてのチケットが記憶される。

【0062】

非接触型 IC チップ 190 の非接触通信部 193 は、アンテナ 194 を介して外部のチップリーダライタと通信する。本実施の形態においては、非接触通信部 193 は、券売機 300 に備えられたチップリーダライタ 390、カードユニット 600 に備えられたチップリーダライタ 690、および、ハンディターミナル 400 に備えられたチップリーダライタ 490 と通信する。また、前述したように、外部のチップリーダライタからの電磁波による電磁誘導によって、非接触通信部 193 は、アンテナ 194 から電力を受け、非接触型 IC チップ 190 の各部に電力を供給する。

【0063】

非接触型 IC チップ 190 の制御部 191 は、記憶部 192 に記憶されたプログラムに従って、記憶部 192、非接触通信部 193、または、データ処理部 110 から入力されたデータを処理して、記憶部 192、非接触通信部 193、または、データ処理部 110 に出力する。

【0064】

なお、本実施の形態においては、携帯電話 100 は、音声入出力部 150 を含んでも含まなくてもよい。

【0065】

図 3 は、本発明に係る電子マネー管理サーバ 200 の構成の一例を示すブロック図である。図 3 を参照して、電子マネー管理サーバ 200 は、データ処理部 210 と、記憶部 220 と、データ入力部 230 と、表示部 240 と、通信部 260 とを含む。

【0066】

記憶部 220 は、ROM やフラッシュメモリなどの不揮発性メモリや RAM などの揮発性メモリなどの半導体メモリ、および、ハードディスクなどの外部記憶装置で構成される。記憶部 220 には、電子マネー管理サーバ 200 の各種機能をデータ処理部 210 に実行させるためのプログラムやデータが記憶される。

【0067】

本実施の形態においては、管理用 AP 211、および残高管理 AP 214 が記憶部 220 に記憶される。また、前述した管理用 DB 221 も、記憶部 220 に記憶される。

【0068】

データ入力部 230 は、キーボードおよびマウスなどの入力装置で構成される。データ入力部 230 は、電子マネー管理サーバの管理者などのユーザからデータの入力を受け付けて、入力されたデータをデータ処理部 110 に受渡す。

【0069】

表示部 240 は、LCD で構成される。なお、表示部 240 は、CRT (Cathode Ray Tube) ディスプレイや EL (ElectroLuminescence) ディスプレイなど他の表示装置で構成されてもよい。表示部 240 は、データ処理部 210 から受けた文字データおよび画像データを表示する。

【0070】

通信部 260 は、携帯電話 100 または他のサーバから、携帯電話インターネット網 910 または他のネットワークを介して受信したデータをデータ処理部 210 に受渡し、データ処理部 210 から携帯電話インターネット網 910 または他のネットワークを介して携帯電話 100 または他のサーバに送信するデータを出力する。

10

20

30

40

50

【0071】

データ処理部210は、MPUで構成される。データ処理部210は、記憶部220に記憶されたプログラムに従って、記憶部220、データ入力部230、または、通信部260から入力されたデータを処理して、記憶部220、表示部240、または、通信部260に出力する。

【0072】

なお、決済サーバ280、売上管理PC480、金融機関サーバ500、リモート発行サーバ550、および、店舗サーバ800の構成は、図3で説明した電子マネー管理サーバ200の構成と同様である。

【0073】

次に、管理用DB221として管理される情報について説明する。管理用DB221として管理される情報には、主に、利用者に関連する利用者情報と、バリューの発行に関連する発行情報とが含まれる。

【0074】

利用者情報には、会員IDおよび携帯IDに対応付けて、携帯電話100の電子メールアドレス、金融機関指定情報、携帯電話100の1日購入限度額、および、携帯電話100の携帯上保持限度額等が含まれる。

【0075】

会員IDは、電子マネー取引サービスの会員を一意に識別するためのIDである。携帯IDは、携帯電話100を一意に識別するための情報である。携帯電話100の電子メールアドレスは、携帯電話100に対して一意に設定される電子メールに用いられるアドレスである。金融機関指定情報は、金融機関に対して予め一意に付与される番号である。1日購入限度額は、1日に購入できるバリューの限度額である。携帯上保持限度額は、携帯電話100にチャージできるバリューの限度額である。

【0076】

このため、電子マネー管理サーバ200は、会員IDまたは携帯IDに基づき、当該会員IDまたは当該携帯IDに対応する、電子メールアドレス、金融機関指定情報、1日購入限度額、および、携帯上保持限度額を容易に検索することができる。

【0077】

発行情報には、前述した会員IDおよび携帯IDに対応付けて、携帯電話100のバリュー残高、購入金額、手数料、バリュー購入記録（未チャージバリューを含む）、当日積算額、チャージ累計額、および、取引額が含まれる。

【0078】

バリュー残高は、携帯電話100の非接触型ICチップ190の記憶部192の電子マネー取引サービス用の記憶領域に記憶されるバリューの残額である。購入金額は、購入するバリューの対価である。手数料は、電子マネー取引サービスの会員が提供者に支払うべきバリューの購入の際の手数料である。バリュー購入記録は、会員IDごとの未チャージバリューなどの購入に関する情報の記録である。当日積算額は、その当日にその会員によって購入されたバリューの積算額である。チャージ累計額は、その会員が現在までに購入したバリューの累計額である。取引額は、ユーザがバリューを用いて取引をした額である。

【0079】

このため、電子マネー管理サーバ200は、会員IDまたは携帯IDに基づき、当該会員IDまたは当該携帯IDに対応する、バリュー残高、購入金額、手数料、バリュー購入記録、当日積算額、チャージ累計額、および、取引額を容易に検索することができる。なお、バリュー購入記録としては、バリューの額、および、バリュー書込済であるか否かを示す書込済情報を含む。

【0080】

図4は、本発明に係る券売機300の構成の一例を示すブロック図である。図4を参照して、券売機300は、データ処理部310と、記憶部320と、操作部330と、表示

10

20

30

40

50

部 340 と、通信部 360 と、カードリーダーライタ 370 と、貨幣処理機 380 と、チップリーダーライタ 390 とを含む。

【0081】

チップリーダーライタ 390 は、制御部 391 と、記憶部 392 と、非接触通信部 393 と、アンテナ 394 とを含む。

【0082】

記憶部 320 は、ROM やフラッシュメモリなどの不揮発性メモリおよび RAM などの揮発性メモリなどの半導体メモリで構成される。記憶部 320 には、券売機 300 の各種機能をデータ処理部 310 に実行させるためのプログラムおよびデータが記憶される。

【0083】

操作部 330 は、購入するプリペイドカードの金額を選択するための金額ボタンを含む。また、金額ボタンは、選択されたときに、ランプが点灯するように構成される。操作部 330 は、ユーザからの操作を受付けて、受け付けられた操作を示す信号をデータ処理部 310 に受渡す。

【0084】

表示部 340 は、LCD で構成される。なお、表示部 340 は、EL ディスプレイなど他の表示装置で構成されてもよい。表示部 340 は、データ処理部 310 から受けた文字データおよび画像データを表示する。

【0085】

通信部 360 は、店舗サーバ 800 から、遊技場 30 のLAN を介して受信したデータを、データ処理部 310 に受渡し、データ処理部 310 から遊技場 30 内のLAN を介して店舗サーバ 800 に送信するデータを出力する。

【0086】

カードリーダーライタ 370 は、プリペイドカード 371 からデータを読み出して、読み出したデータをデータ処理部 310 へ受渡し、データ処理部 310 から受けたデータをプリペイドカード 371 に記録して、プリペイドカード 371 を発券する。

【0087】

貨幣処理機 380 は、コインおよび紙幣の現金を受入れて、受入れられた現金の額を示すデータをデータ処理部 310 へ受渡す。また、貨幣処理機 380 は、データ処理部 310 から受けたデータで示される額の現金を外部へ返却する。

【0088】

データ処理部 310 は、MPU で構成される。データ処理部 310 は、チップリーダーライタ 390 の制御部 391 と通信することが可能である。データ処理部 310 は、記憶部 320 に記憶されたプログラムに従って、記憶部 320、操作部 330、通信部 360、カードリーダーライタ 370、貨幣処理機 380、または、チップリーダーライタ 390 の制御部 391 から入力されたデータを処理して、記憶部 320、表示部 340、通信部 360、カードリーダーライタ 370、貨幣処理機 380、または、チップリーダーライタ 390 の制御部 391 に出力する。

【0089】

チップリーダーライタ 390 の記憶部 392 は、非接触型 IC チップ 190 を利用する各種サービスにおいて非接触型 IC チップ 190 とやり取りするためのアプリケーションプログラム、および、それらのアプリケーションプログラムで用いられるデータを記憶する。

【0090】

チップリーダーライタ 390 の非接触通信部 393 は、アンテナ 394 を介して携帯電話 100 の非接触型 IC チップ 190 と通信する。また、前述したように、非接触通信部 393 からの搬送波である電磁波による電磁誘導によって、非接触通信部 393 は、アンテナ 394 を介して、非接触型 IC チップ 190 に電力を供給する。

【0091】

チップリーダーライタ 390 の制御部 391 は、記憶部 392 に記憶されたプログラムに

10

20

30

40

50

従って、記憶部 392、非接触通信部 393、または、データ処理部 310 から入力されたデータを処理して、記憶部 392、非接触通信部 393、または、データ処理部 310 に出力する。

【0092】

図 5 は、本発明に係るカードユニット 600 の構成の一例を示すブロック図である。図 5 を参照して、カードユニット 600 は、データ処理部 610 と、記憶部 620 と、操作部 630 と、表示部 640 と、通信部 660 と、カードリーダーライタ 670 と、貨幣処理機 680 と、チップリーダーライタ 690 とを含む。また、カードユニット 600 に信号を入力する操作部として、パチンコ遊技機 700 に設けられる球貸ボタン 631 および返却ボタン 632 がある。

10

【0093】

チップリーダーライタ 690 は、制御部 691 と、記憶部 692 と、非接触通信部 693 と、アンテナ 694 とを含む。

【0094】

記憶部 620 は、ROM やフラッシュメモリなどの不揮発性メモリおよび RAM などの揮発性メモリなどの半導体メモリで構成される。記憶部 620 には、カードユニット 600 の各種機能をデータ処理部 610 に実行させるためのプログラムおよびデータが記憶される。

【0095】

球貸ボタン 631 は、遊技者により押下操作されることによって、遊技球の貸出を要求する球貸操作信号をデータ処理部 610 に出力する。返却ボタン 632 は、遊技者により押下操作されることによって、プリペイドカード 371 の返却を要求する返却操作信号をデータ処理部 610 に出力する。

20

【0096】

表示部 640 は、LCD で構成される。なお、表示部 640 は、EL ディスプレイなど他の表示装置で構成されてもよい。表示部 640 は、データ処理部 610 から受けた文字データおよび画像データを表示する。

【0097】

操作部 630 は、表示部 640 の LCD の前面に形成されるタッチパネルを含む。操作部 630 は、カードユニット 600 に所定のデータを入力するためのユーザからの操作を受付けて、受け付けられた操作を示す信号をデータ処理部 610 に受渡す。

30

【0098】

通信部 660 は、店舗サーバ 800 から、遊技場 30 の LAN を介して受信したデータを、データ処理部 610 に受渡し、データ処理部 610 から遊技場 30 内の LAN を介して店舗サーバ 800 に送信するデータを出力する。

【0099】

カードリーダーライタ 670 は、プリペイドカード 371 からデータを読み出して、読み出したデータをデータ処理部 610 へ受渡し、データ処理部 610 から受けたデータをプリペイドカード 371 に記録する。また、カードリーダーライタ 670 は、返却ボタン 632 からデータ処理部 610 を介して受けた返却操作信号に応じて、プリペイドカード 371 を外部へ排出する。

40

【0100】

貨幣処理機 680 は、コインおよび紙幣の現金を受入れて、受入れられた現金の額を示すデータをデータ処理部 610 へ受渡し、また、貨幣処理機 680 は、データ処理部 610 から受けたデータで示される額の現金を外部へ返却する。

【0101】

データ処理部 610 は、MPU で構成される。データ処理部 610 は、チップリーダーライタ 690 の制御部 691 と通信することが可能である。データ処理部 610 は、記憶部 620 に記憶されたプログラムに従って、記憶部 620、操作部 630、球貸ボタン 631、返却ボタン 632、通信部 660、カードリーダーライタ 670、貨幣処理機 680、

50

または、チップリーダライタ 690 の制御部 691 から入力されたデータを処理して、記憶部 620、表示部 640、通信部 660、カードリーダライタ 670、貨幣処理機 680、または、チップリーダライタ 690 の制御部 691 に出力する。

【0102】

チップリーダライタ 690 の記憶部 692 は、非接触型 IC チップ 190 を利用する各種サービスにおいて非接触型 IC チップ 190 とやり取りするためのアプリケーションプログラム、および、それらのアプリケーションプログラムで用いられるデータを記憶する。

【0103】

チップリーダライタ 690 の制御部 691 は、記憶部 692 に記憶されたプログラムに従って、記憶部 692、非接触通信部 693、または、データ処理部 610 から入力されたデータを処理して、記憶部 692、非接触通信部 693、または、データ処理部 610 に出力する。

【0104】

図 6 は、本発明に係るハンディターミナル 400 の構成の一例を示すブロック図である。図 6 を参照して、ハンディターミナル 400 は、データ処理部 410 と、記憶部 420 と、操作部 430 と、表示部 440 と、通信部 460 と、バーコードスキャナ部 470 と、チップリーダライタ 490 とを含む。

【0105】

チップリーダライタ 490 は、制御部 491 と、記憶部 492 と、非接触通信部 493 と、アンテナ 494 とを含む。

【0106】

記憶部 420 は、ROM やフラッシュメモリなどの不揮発性メモリおよび RAM などの揮発性メモリなどの半導体メモリで構成される。記憶部 420 には、ハンディターミナル 400 の各種機能をデータ処理部 410 に実行させるためのプログラムおよびデータが記憶される。

【0107】

操作部 430 は、ハンディターミナル 400 に所定のデータを入力するための操作キー、および、表示部 440 の LCD の前面に形成されるタッチパネルを含む。操作キーには、0～9 までの数字をそれぞれ入力するための 0～9 キー、画面上の項目やボタンが選択されていることを示すフォーカスを、それぞれ上下に移動させるための上下キー、および、フォーカスを確定させるための確定キーが含まれる。操作部 430 は、ユーザからの操作を受付けて、受け付けられた操作を示す信号をデータ処理部 410 に受渡す。

【0108】

表示部 440 は、LCD で構成される。なお、表示部 440 は、EL ディスプレイなど他の表示装置で構成されてもよい。表示部 440 は、データ処理部 410 から受けた文字データおよび画像データを表示する。

【0109】

通信部 460 は、店舗サーバ 800 から無線で受信したデータを、データ処理部 410 に受渡し、データ処理部 410 から店舗サーバ 800 に送信するデータを無線で出力する。また、通信部 460 は、ハンディターミナル 400 がデータ転送用充電器 485 にセットされたときに、売上管理 PC 480 からデータ転送用充電器 485 を介して受信したデータを、データ処理部 410 に受渡し、データ処理部 410 からデータ転送用充電器 485 を介して売上管理 PC 480 に送信するデータを出力する。

【0110】

バーコードスキャナ部 470 は、バーコードや 2 次元コード 471 を読取ってデータに変換し、変換されたデータをデータ処理部 410 に受渡す。本実施の形態においては、バーコードや 2 次元コード 471 は、商品や商品代金の決済方法をコード化したもの、または、商品のチケットのチケット ID および券種をコード化したものである。つまり、バーコードスキャナ部 470 は、商品や商品代金の決済方法の指定を受付ける。また、バーコ

10

20

30

40

50

ードスキャナ部４７０は、カードユニット６００の表示部６４０およびユーザの携帯電話１００の表示部１４０に表示されたチケットのチケットＩＤや券種を受付ける。

【０１１１】

データ処理部４１０は、ＭＰＵで構成される。データ処理部４１０は、チップリーダライタ４９０の制御部４９１と通信することが可能である。データ処理部４１０は、記憶部４２０に記憶されたプログラムに従って、記憶部４２０、操作部４３０、通信部４６０、バーコードスキャナ部４７０、または、チップリーダライタ４９０の制御部４９１から入力されたデータを処理して、記憶部４２０、表示部４４０、通信部４６０、または、チップリーダライタ４９０の制御部４９１に出力する。

【０１１２】

チップリーダライタ４９０の記憶部４９２は、非接触型ＩＣチップ１９０を利用する各種サービスにおいて非接触型ＩＣチップ１９０とやり取りするためのアプリケーションプログラム、および、それらのアプリケーションプログラムで用いられるデータを記憶する。

【０１１３】

チップリーダライタ４９０の非接触通信部４９３は、アンテナ４９４を介して携帯電話１００の非接触型ＩＣチップ１９０と通信する。また、前述したように、非接触通信部４９３からの搬送波である電磁波による電磁誘導によって、非接触通信部４９３は、アンテナ４９４を介して、非接触型ＩＣチップ１９０に電力を供給する。

【０１１４】

チップリーダライタ４９０の制御部４９１は、記憶部４９２に記憶されたプログラムに従って、記憶部４９２、非接触通信部４９３、または、データ処理部４１０から入力されたデータを処理して、記憶部４９２、非接触通信部４９３、または、データ処理部４１０に出力する。

【０１１５】

図７は、遊技場３０内に設置されたカードユニット６００における抽選処理により、当選した携帯ＩＤと当選したチケットＩＤとを当選情報として記憶するための当選情報記憶領域を説明するための図である。当選情報記憶領域は、カードユニット６００に搭載された記憶部６２０に設けられている。

【０１１６】

カードユニット６００の記憶部に設けられた当選情報記憶領域には、遊技場３０に設置されているカードユニット６００における抽選処理により、当選した携帯電話１００の携帯ＩＤと当選したチケットを識別するためのチケットＩＤとを含む当選情報が複数記憶可能である。

【０１１７】

ここで、貸与処理が行なわれる前の当選情報記憶領域の記憶状態の一例と、当選した携帯電話１００に記憶されているバリューを用いた貸与処理が行なわれて、チケット発行処理が行なわれたときの当選情報記憶領域の記憶状態と、当該貸与処理における抽選処理により当選したときの当選情報記憶領域の記憶状態とを説明する。

【０１１８】

図７（ａ）は、貸与処理が行なわれる前の当選情報記憶領域の記憶状態の一例を説明するための図である。Ｎｏ．１の記憶領域には、携帯ＩＤとして「ＭＮ７ＲＥ」と、チケットＩＤとして「Ｆ０７０９０１０００１００１」とが記憶されている。Ｎｏ．２の記憶領域には、携帯ＩＤは記憶されておらず、チケットＩＤとして「Ｆ０７０９０２０００１００１」が記憶されている。Ｎｏ．３の記憶領域には、携帯ＩＤとして「ＭＲ３ＢＮ」と、チケットＩＤとして「Ｆ０７０９０３０００１００１」とが記憶されている。

【０１１９】

図７（ｂ）は、図７（ａ）で説明した記憶状態から、携帯ＩＤとして「ＭＲ３ＢＮ」の携帯電話に記憶されたバリューを用いて貸与処理が行なわれて、チケット発行処理が行なわれたときの当選情報記憶領域の記憶状態を説明するための図である。携帯ＩＤとして「

10

20

30

40

50

MR3BN」の携帯電話に記憶されたバリューを用いて貸与処理が行なわれることにより、チケットID「F0709030001001」のチケットを当該携帯電話に対して発行するチケット発行処理が行なわれる。これにより、図7(b)に示すように、図7(a)で説明したNo. 3の記憶領域に記憶されていた携帯ID「MR3BN」とチケットID「F0709030001001」とが消去されている。

【0120】

図7(c)は、図7(b)で説明した貸与処理における抽選処理により当選したときの当選情報記憶領域の記憶状態を説明するための図である。図7(c)に示すように、No. 100の記憶領域に携帯IDとして「MR3BN」と、チケットIDとして「F0709030001012」とが記憶されている。

10

【0121】

以上のように、図7を用いて、貸与処理が行なわれる前の当選情報記憶領域の記憶状態、チケット発行処理が行なわれたときの当選情報記憶領域の記憶状態、および、貸与処理における抽選処理により当選したときの当選情報記憶領域の記憶状態について説明したが、抽選処理、チケット発行処理等についての処理内容については、後述する。

【0122】

図8は、本実施の形態における携帯電話100の非接触型ICチップ190の記憶部192の電子マネー取引サービス用記憶領域を説明するための図である。図8を参照して、電子マネー取引サービス用記憶領域には、会員IDと、本携帯電話100の携帯IDと、本携帯電話100のバリュー残高と、本携帯電話100に発行されたチケットの情報とが記憶される。チケットの情報としては、当該チケットのチケットIDと券種とが対応付けられて記憶される。

20

【0123】

ここでは、携帯電話100の電子マネー取引サービス用記憶領域には、会員IDとして「1101」、携帯IDとして「MN7RE」、バリュー残高として「11000」円が記憶される。また、当該携帯電話100に発行されたチケットの情報としては、チケットIDとして「D0709010001001」、「D0709010001002」および「F0709010001001」と、「ドリンク」、「ドリンク」および「フード」とが、それぞれ、対応付けられて記憶されている。

【0124】

図9は、本実施の形態における店舗サーバ800の記憶部に記憶される店舗チケット情報DBを説明するための図である。図9を参照して、店舗チケット情報DBには、当該チケットのチケットIDと、当該チケットの券種と、当該チケットが記憶されている携帯電話100の携帯IDまたは当該チケットを発行すべき携帯電話100の携帯ID（チケットが携帯電話に発行されない場合は、携帯IDが記憶されていないことを示す「一」が記憶される）と、当該チケットの発行状態と、当該チケットの使用状態と、当該チケットが使用された商品の金額（金額が未定の場合は、その旨を示す「一」が記憶される）とが、対応付けられて記憶される。

30

【0125】

券種には、「ドリンク」チケットと、「フード」チケットとがある。チケットの発行状態としては、当該チケットが未発行であることを示す「0」または発行済であることを示す「1」が記憶される。チケットの使用状態としては、当該チケットが未使用であることを示す「0」または使用済であることを示す「1」が記憶される。

40

【0126】

ここでは、チケットID「F0709010001001」と券種「フード」と携帯ID「MN7RE」と発行状態「1」（発行済）と使用状態「1」（使用済）と商品金額「250」円とが対応付けられて記憶されている。また、チケットID「F0709020001001」と券種「ドリンク」と発行状態「1」（発行済）と使用状態「1」（使用済）と商品金額「240」円とが対応付けられて記憶され、携帯IDとしては「一」が記憶される。同様に、チケットID「F0709030001001」および「F0709

50

「030001012」と、券種「フード」および「ドリンク」と、携帯ID「MR3BN」および「MR3BN」と、発行状態「1」（発行済）および「0」（未発行）と、使用状態「0」（未使用）および「0」（未使用）と、商品金額「—」および「—」とが、それぞれ、対応付けられて記憶されている。

【0127】

図10は、本実施の形態における電子マネー管理サーバ200の記憶部220の使用済チケット情報DBを説明するための図である。図10を参照して、使用済チケット情報DBには、当該チケットのチケットIDと、当該チケットの券種と、当該チケットが記憶された携帯電話100の携帯IDと、当該チケットの使用状態と、当該チケットが使用された商品の金額とが、対応付けられて記憶される。

10

【0128】

ここでは、チケットID「F0709010001001」と券種「フード」と携帯ID「MN7RE」と使用状態「1」（使用済）と商品金額「250」円とが対応付けられて記憶されている。同様に、チケットID「F0709020001001」、「F0709030001001」および「D0709030001012」と、券種「ドリンク」、「フード」および「ドリンク」と、携帯ID「MP3EA」、「MR3BN」および「MR3BN」と、使用状態「1」（使用済）、「0」（未使用）および「0」（未使用）と商品金額「240」、「—」および「—」とが、対応付けられて記憶されている。

【0129】

（電子マネーシステム10でのバリューのチャージの説明）

20

次に、携帯電話100にバリューをチャージするまでの流れについて説明する。携帯電話100にバリューをチャージするためには、まず、携帯電話100を登録する初期登録、および電子マネーアプリ111のダウンロードを行なう必要がある。

【0130】

初期登録では、電子マネー管理サーバ200で管理されている初期登録用のウェブページにアクセスしている携帯電話100が電子マネー取引サービスの提供を受けることができる有効な携帯電話であるか否かが、管理用AP211により判断される。そして、携帯電話100が有効な携帯電話であると判断されたときには、管理用AP211により、会員IDが発行され、その会員ID、携帯電話において設定されているメールアドレス、およびバリューの購入に関する対価の決済のための決済用処理に利用する決済用処理機関としてユーザが指定した金融機関を特定するための金融機関指定情報が、当該携帯電話100の携帯IDに対応付けて、管理用DB221に記憶される。これにより、初期登録が完了する。

30

【0131】

初期登録が完了すると、電子マネーアプリ111は、管理用AP211により、携帯電話100に対して送信される。電子マネーアプリ111が携帯電話100の記憶部120に記憶され、ダウンロードが完了すると、データ処理部110は、当該電子マネーアプリ111を起動する。

【0132】

図12は、本実施の形態における電子マネーシステム10において携帯電話100の電子マネーアプリ111が起動されるときに携帯電話100の表示部140に表示される表示画面図である。図12(a)は、電子マネーアプリ111の起動中に携帯電話100の表示部140に表示される表示画面図である。図12(a)の画面には、起動中であるアプリの名称である「電子マネーアプリ」の文字、および、全起動プロセスのうちの経過したプロセスの割合の概略を示すグラフが表示される。

40

【0133】

ダウンロード完了後、初めて起動されるときには、携帯電話100とリモート発行サーバ550との間で通信が行なわれて、電子マネー取引サービス用の記憶領域が非接触型ICチップ190の記憶部192に確保（構築）され、確保された記憶領域に0円相当のバリューを記憶させる処理が行なわれる。リモート発行サーバ550による処理が終了した

50

後、データ処理部110は、非接触型ICチップ190の記憶部192の電子マネー取引サービス用の記憶領域からバリュー残高を取得して、電子マネーアプリ111の起動時初期画面を表示部140に表示させる。

【0134】

図12(b)は、ダウンロード完了後初めて電子マネーアプリ111が起動されるときに、携帯電話100の表示部140に表示される起動時初期画面図である。図12(b)の画面には、非接触型ICチップ190の製造時から与えられているチップIDが00002000012398であること、非接触型ICチップ190に記憶されているバリューの残高が0円であること、バリューを購入するためのリンクである「バリュー購入(モバイルバンキング経由)」、購入済みのバリューを非接触型ICチップ190にチャージするためのリンクである「ICチップへの購入バリューのチャージ」、および、発行されたチケットを確認するためのリンクである「チケット確認」が表示される。

10

【0135】

携帯電話100にバリューをチャージするためには、次の段階として、電子マネーアプリ111を起動して、起動時初期画面において「バリュー購入」を選択しバリューを購入する必要がある。

【0136】

図11は、本実施の形態における携帯電話100で実行される電子マネーアプリ111の処理の流れを示すフローチャートである。図11を参照して、電子マネーアプリ111が起動されると、ステップS180では、データ処理部110は、電子マネーアプリ111の起動が非接触型ICチップ190からの起動であるか否かを判断する。

20

【0137】

図13で後述する券売機300による発券処理において券売機300のチップリーダー390、または、図16で後述するカードユニット600による球貸処理においてカードユニット600のチップリーダー690から、携帯電話100の非接触型ICチップ190へ、電子マネーアプリ111を起動させるためのアプリ起動信号が送信された場合、携帯電話100は、アプリ起動信号に応じて、電子マネーアプリ111を起動させる。アプリ起動信号については、図13で説明する。また、電子マネーアプリ111の起動が非接触型ICチップ190からの起動であると判断した場合(ステップS180でYESの場合)については、図13の説明とともに説明する。

30

【0138】

一方、電子マネーアプリ111の起動が非接触型ICチップ190からの起動でないと判断した場合(ステップS180でNOの場合)、ステップS191で、データ処理部110は、引継ぎ情報からの起動であるか否かを判断する。後述するように、バリュー購入のための決済が完了した後に電子マネー管理サーバ200からの引継ぎ情報が付された電子メールが携帯電話100に送信され、その引継ぎ情報によって、電子マネーアプリ111が起動され、購入されたバリューが携帯電話100にチャージされる。引継ぎ情報からの起動であると判断した場合(ステップS191でYESの場合)、データ処理部110は、実行する処理をステップS150に進める。

【0139】

一方、引継ぎ情報からの起動でないと判断した場合(ステップS191でNOの場合)、実行する処理をステップS192に進める。

40

【0140】

ステップS192では、データ処理部110は、データ処理部110は、非接触型ICチップ190の記憶部192の電子マネー取引サービス用の領域からバリュー残高を取得して、電子マネーアプリ111の起動時初期画面(図12(b)参照)を表示させる。

【0141】

次に、ステップS193で、データ処理部110は、バリュー購入が選択されたか否かを判断する。図12(b)の画面で「バリュー購入(モバイルバンキング経由)」のリンクが選択されると、データ処理部110は、バリュー購入が選択されたと判断し(ステッ

50

プ S 1 9 3 で Y E S) 、ステップ S 1 3 0 で、バリュー購入時処理を実行する。

【 0 1 4 2 】

バリュー購入時処理では、まず、会員 I D および携帯 I D が含まれるチャージ要求情報が携帯電話 1 0 0 から電子マネー管理サーバ 2 0 0 へ送信される。その後、バリュー購入時処理では、金融機関の確認、バリュー購入を希望する購入希望金額の選択等が行なわれる。電子マネー管理サーバ 2 0 0 では、管理用 A P 2 1 1 にしたがって、確認された金融機関において、携帯上保持限度額および 1 日購入限度額の範囲内でバリュー購入を希望する購入希望金額（手数料等含む）の対価の決済を行なわせるための情報を携帯電話 1 0 0 に送信する。

【 0 1 4 3 】

ユーザは、ウェブ処理により、受信した情報に基づき、携帯電話 1 0 0 を金融機関サーバ 5 0 0 のインターネットバンキングシステムにアクセスさせて、予め登録されている自己のモバイルバンキング口座にログインして振込み処理を行なう。金融機関サーバ 5 0 0 において購入希望金額の対価の振込み処理が完了すると、決済サーバ 2 8 0 は、振込み処理が完了したことを、請求情報 D B 2 8 1 に登録するとともに、電子マネー管理サーバ 2 0 0 に伝達する。

【 0 1 4 4 】

振込み処理が完了したことを受けて、電子マネー管理サーバ 2 0 0 では、管理用 A P 2 1 1 にしたがって、管理用 D B 2 2 1 の会員 I D に対応するバリュー購入記録を更新し、携帯電話 1 0 0 に対応する当日積算額に購入金額を加算して当日積算額を更新し、携帯電話 1 0 0 に対応するチャージ累計額に購入金額を加算してチャージ累計額を更新し記憶する処理が行なわれる。そして、電子マネー管理サーバ 2 0 0 から携帯電話 1 0 0 に対して、引継ぎ情報を付した電子メールが送信される。引継ぎ情報としては、リンク情報が含まれる。本実施の形態におけるリンク情報には、後述する電子マネーアプリ 1 1 1 を自動的に起動させるための情報が含まれている。電子マネーアプリ 1 1 1 が起動されると、引継ぎ情報からの起動である（ステップ S 1 9 1 で Y E S である）ので、バリュー発行時処理が実行される。

【 0 1 4 5 】

図 1 1 に戻り、ステップ S 1 9 4 で、データ処理部 1 1 0 は、図 1 2 (b) で説明した起動時初期画面で「 I C チップへの購入バリューのチャージ（最新残高更新）」のリンクが選択されることによって、バリュー発行が選択されたか否かを判断する。バリュー発行が選択された場合（ステップ S 1 9 4 で Y E S の場合）、データ処理部 1 1 0 は、実行する処理をステップ S 1 5 0 に進める。なお、前述したように、電子メールに付された引継ぎ情報としてのリンクが選択されて、ステップ S 1 9 1 で、引継ぎ情報からの起動であると判断された場合も同様に、実行する処理をステップ S 1 5 0 に進める。

【 0 1 4 6 】

ステップ S 1 5 0 では、データ処理部 1 1 0 は、バリュー発行時処理を実行する。バリュー発行時処理では、バリューのチャージを要求するための情報であって会員 I D および携帯 I D を含むバリュー発行要求情報が携帯電話 1 0 0 から電子マネー管理サーバ 2 0 0 へ送信される。電子マネー管理サーバ 2 0 0 では、管理用 A P 2 1 1 にしたがって、受信した会員 I D および携帯 I D に対応する未だチャージ（書込）されていないバリュー（未チャージバリューともいう）が管理用 D B 2 2 1 に記憶されているか否かが判断される。未チャージバリューが記憶されていると判断された場合、電子マネー管理サーバ 2 0 0 では、管理用 A P 2 1 1 にしたがって、管理用 D B 2 2 1 のバリュー購入記録をバリュー書込済であることを特定可能な状態に設定し、当該バリューを書込ませるためのバリュー発行情報を携帯電話 1 0 0 に送信する。

【 0 1 4 7 】

バリュー発行情報を受信した場合、バリュー発行時処理では、非接触型 I C チップ 1 9 0 の記憶部 1 9 2 の電子マネー取引サービス用の記憶領域にバリュー発行情報から特定されるバリューを記憶させる書込処理を開始させるための情報であって、バリュー発行情報

10

20

30

40

50

から特定されるバリューの額を示すバリュー発行額情報および携帯ＩＤを含む書込処理開始要求情報をリモート発行サーバ５５０へ送信することにより、携帯電話１００の非接触型ＩＣチップ１９０の記憶部１９２の電子マネー取引サービス用の記憶領域に、書込処理開始要求情報に含まれるバリュー発行額情報で示される額のバリューが書込まれる。

【０１４８】

バリュー発行時処理では、書込みが完了すると、非接触型ＩＣチップ１９０の記憶部１９２の電子マネー取引サービス用の記憶領域から書込み後のバリュー残高を取得して、バリュー発行完了画面を表示部１４０に表示させる。

【０１４９】

図１１に戻り、ステップＳ１９５で、データ処理部１１０は、図１２（ｂ）で説明した起動時初期画面で「チケット確認」のリンクが選択されることによって、チケット確認が選択されたか否かを判断する。チケット確認が選択された場合（ステップＳ１９５でＹＥＳの場合）、データ処理部１１０は、実行する処理をステップＳ１９６に進める。

【０１５０】

ステップＳ１９６では、データ処理部１１０は、発行されたチケットを報知するためのチケット報知処理を実行する。本実施の形態においては、図８で説明したように、非接触型ＩＣチップ１９０の記憶部１９２の電子マネー取引サービス用記憶領域のチケットの情報（チケットＩＤおよび券種）の記憶領域にチケットＩＤおよび券種が記憶される。よって、チケット報知処理では、非接触型ＩＣチップ１９０の記憶部１９２の電子マネー取引サービス用記憶領域のチケットの情報（チケットＩＤおよび券種）の記憶領域から獲得しているチケットの券種および券種ごとの数を取得して、チケット報知画面を表示部１４０に表示させる。

【０１５１】

図１２（ｃ）は、チケット確認が選択されたときに携帯電話１００の表示部１４０に表示される表示画面図である。図１２（ｃ）の画面には、「現在、ドリンクチケット２枚、フードチケット１枚獲得しています。」といったメッセージが表示される。

【０１５２】

図１１に戻って、ステップＳ１９７では、データ処理部１１０は、携帯電話１００において電子マネーアプリ１１１を終了させるための操作が行なわれたか否かを判断する。終了させるための操作（たとえば、携帯電話１００のデータ入力部１３０のクリアキーの操作等）が行なわれた場合（ステップＳ１９７でＹＥＳの場合）、データ処理部１１０は、電子マネーアプリ１１１を終了する。一方、終了させるための操作が行なわれていない場合（ステップＳ１９７でＮＯの場合）、データ処理部１１０は、実行する処理を前述したステップＳ１９３に戻す。

【０１５３】

（電子マネーシステム１０でのバリューの使用の説明）

図１３は、本実施の形態における券売機３００で実行される発券処理の流れを示すフローチャートである。この発券処理は、パチンコ遊技機７００およびスロットマシンなどで遊技を可能とする所定の遊技価値を有するプリペイドデータが記録されパチンコ玉およびメダルの払出し（貸与）のために用いられるプリペイドカード３７１を発券する処理である。図１３を参照して、まず、ステップＳ３１０で、券売機３００のデータ処理部３１０は、不正登録処理を実行する。

【０１５４】

図１４は、本実施の形態における券売機３００で実行される不正登録処理の流れを示すフローチャートである。図１４を参照して、データ処理部３１０は、ステップＳ３１１で、電子マネー管理サーバ２００から店舗サーバ８００を介して、携帯使用禁止情報を受信したか否かを判断する。

【０１５５】

携帯使用禁止情報とは、遊技場３０においてすべての携帯電話１００でのバリューの使用を禁止させることを指示するための情報である。携帯使用禁止情報を送信する処理につ

10

20

30

40

50

いては、後述する図 2 2 および図 2 4 で説明する。

【0156】

携帯使用禁止情報を受信したと判断した場合（ステップ S 3 1 1 で Y E S の場合）、データ処理部 3 1 0 は、ステップ S 3 1 2 で、携帯使用禁止情報を記憶部 3 2 0 に記憶させる。一方、携帯使用禁止情報を受信していないと判断した場合（ステップ S 3 1 1 で N O の場合）、または、ステップ S 3 1 2 の後、データ処理部 3 1 0 は、実行する処理をステップ S 3 1 3 に進める。

【0157】

ステップ S 3 1 3 では、データ処理部 3 1 0 は、電子マネー管理サーバ 2 0 0 から店舗サーバ 8 0 0 を介して、不正端末情報を受信したか否かを判断する。不正端末情報は、携 10
帯 I D を含み、携帯 I D で示される携帯電話 1 0 0 でのバリューの使用を禁止させることを指示するための情報である。不正端末情報を送信する処理については、後述する図 2 2 および図 2 4 で説明する。

【0158】

不正端末情報を受信したと判断した場合（ステップ S 3 1 3 で Y E S の場合）、データ処理部 3 1 0 は、ステップ S 3 1 4 で、不正端末情報を記憶部 3 2 0 に記憶させる。一方、不正端末情報を受信していないと判断した場合（ステップ S 3 1 3 で N O の場合）、または、ステップ S 3 1 4 の後、データ処理部 3 1 0 は、実行する処理をこの不正登録処理の呼出元の処理である図 1 3 の発券処理に戻す。

【0159】

図 1 3 に戻って、ステップ S 3 2 0 で、データ処理部 3 1 0 は、貨幣処理機 3 8 0 から現金が投入された旨の現金投入信号を受信したか否かを判断する。 20

【0160】

現金投入信号を受信したと判断した場合（ステップ S 3 2 0 で Y E S の場合）、ステップ S 3 2 3 で、データ処理部 3 1 0 は、貨幣処理機 3 8 0 から現金カウント信号を受信して、現金カウント信号で示される現金の額を現金投入額にセットする。

【0161】

そして、ステップ S 3 2 4 で、データ処理部 3 1 0 は、現金カウント信号を再度受信したか否かを判断することによって、現金が追加投入されたか否かを判断する。現金が追加投入されたと判断した場合（ステップ S 3 2 4 で Y E S の場合）、ステップ S 3 2 5 で、 30
データ処理部 3 1 0 は、再度受信された現金カウント信号で示される現金の額を現金投入額に加算する。

【0162】

現金が追加投入されていないと判断した場合（ステップ S 3 2 4 で N O の場合）、または、ステップ S 3 2 5 の後、データ処理部 3 1 0 は、現金投入額以下の金額ボタンを有効化制御する。有効化制御が実行されることにより、操作部 3 3 0 の金額ボタンへの操作が有効に受付可能にされるとともに、有効となった金額ボタンに設けられているランプが点灯される。

【0163】

そして、ステップ S 3 2 7 で、データ処理部 3 1 0 は、ステップ S 3 2 6 で有効化された金額ボタンが操作されたことを示す操作信号を操作部 3 3 0 から受信したか否かを判断する。つまり、現金投入額以下の金額ボタンが操作されたか否かを判断する。現金投入額以下の金額ボタンが操作されていないと判断した場合（ステップ S 3 2 7 で N O の場合）、データ処理部 3 1 0 は、実行する処理をステップ S 3 2 4 に戻す。 40

【0164】

一方、有効化された金額ボタンが操作されたと判断した場合（ステップ S 3 2 7 で Y E S の場合）、データ処理部 3 1 0 は、ステップ S 3 2 8 で、操作信号で示される金額ボタンの金額を購入金額にセットする。その後、データ処理部 3 1 0 は、実行する処理をステップ S 3 6 1 に進める。

【0165】

一方、現金投入信号を受信していないと判断した場合（ステップS320でNOの場合）、データ処理部310は、ステップS321で、操作部330の利用ボタンの操作が操作されたことを示す操作信号を操作部330から受信したか否かを判断することによって、利用ボタンが操作されたか否かを判断する。利用ボタンは、バリュースを使用するときにユーザが操作するボタンである。利用ボタンが操作されていないと判断した場合（ステップS321でNOの場合）、データ処理部310は、実行する処理をステップS310に戻す。

【0166】

一方、利用ボタンが操作されたと判断した場合（ステップS321でYESの場合）、データ処理部310は、ステップS322で、図14の不正登録処理で携帯使用禁止情報が記憶部320に記憶されたか否かを判断する。つまり、すべての携帯電話100でのバリュースの使用が禁止されているか否かを判断する。すべての携帯電話100でのバリュースの使用が禁止されていると判断した場合（ステップS322でYESの場合）、データ処理部310は、実行する処理をステップS310の処理に戻す。

10

【0167】

一方、すべての携帯電話100でのバリュースの使用が禁止されていないと判断した場合（ステップS322でNOの場合）、データ処理部310は、ステップS331で、全金額の金額ボタンを有効化制御する。そして、ステップS332で、データ処理部310は、ステップS331で有効化制御された金額ボタンが操作されたことを示す操作信号を操作部330から受信したか否かを判断する。つまり、いずれかの金額ボタンが操作されたか否かを判断する。いずれの金額ボタンも操作されていないと判断した場合（ステップS332でNOの場合）、データ処理部310は、ステップS332の処理を繰り返す。

20

【0168】

一方、いずれかの金額ボタンが操作されたと判断した場合（ステップS332でYESの場合）、データ処理部310は、ステップS333で、操作信号で示される金額ボタンの金額を購入金額にセットする。

【0169】

そして、データ処理部310は、ステップS341で、チップリーダーライタ390によって携帯電話100の非接触型ICチップ190から貸与処理を要求するための情報としての携帯IDおよびバリュース残高が読込まれたか否かを判断する。

30

【0170】

より具体的に、ステップS341においては、チップリーダーライタ390によって携帯電話100の非接触型ICチップ190から貸与処理を要求するための貸与処理要求情報としての携帯IDおよびバリュース残高を取得する取得処理が行なわれる。携帯電話100の非接触型ICチップ190は、該取得処理が行なわれたときに、当該非接触型ICチップ190に搭載された非接触通信部193から貸与処理を要求するための貸与処理要求情報としての携帯IDおよびバリュース残高を送信する。ステップS341においては、取得処理により携帯IDおよびバリュース残高を取得したか否かが判断される。携帯IDおよびバリュース残高を取得したと判断したときに、読込まれたと判断される。

【0171】

40

読込まれていないと判断した場合（ステップS341でNOの場合）、データ処理部310は、ステップS341の処理を繰り返す。なお、一定時間（たとえば、30秒）、携帯IDおよびバリュース残高が読込まれないと判断した場合に、データ処理部310は、ステップS331で有効化された金額ボタンを無効化して、購入金額をリセットするようにしてもよい。

【0172】

一方、携帯電話100から携帯IDおよびバリュース残高が読込まれたと判断した場合（ステップS341でYESの場合）、データ処理部310は、ステップS342で、読込まれた携帯IDが図14の不正登録処理で記憶部320に記憶された不正端末情報により示される携帯IDであるか否かを判断する。つまり、不正な携帯電話100であるか否か

50

を判断する。

【0173】

不正携帯電話であると判断した場合（ステップS342でYESの場合）、データ処理部310は、ステップS343で、エラー報知する。エラー報知としては、たとえば、警報ランプを点滅させたり、警報ブザーを鳴動させたりする。また、データ処理部310は、ステップS331で有効化された金額ボタンを無効化して、購入金額をリセットする。そして、ステップS344で、データ処理部310は、遊技場30の係員によって不正携帯電話であるか否かが確認されて、確認操作がされたか否かを判断する。確認操作がされていない場合（ステップS344でNOの場合）、データ処理部310は、ステップS344を繰り返す。一方、確認操作がされたと判断した場合（ステップS344でYESの場合）、データ処理部310は、実行する処理をステップS310に戻す。

10

【0174】

不正携帯電話でないと判断した場合（ステップS342でNOの場合）、データ処理部310は、実行する処理をステップS351に進める。ステップS351では、データ処理部310は、購入金額がバリュー残額よりも大きな額であるか否かを判断する。購入金額がバリュー残額よりも大きな額でないと判断した場合（ステップS351でNOの場合）、ステップS356において、データ処理部310は、購入金額分のバリューを携帯電話100の非接触型ICチップ190の記憶部192から減算させるための減算要求信号を携帯電話100に送信させるように、チップリーダーライタ390を制御する。

20

【0175】

具体的には、データ処理部310は、複数種類の電子マネーのうちバリューを引落対象として指定する電子マネー識別情報と、引落額相当のバリューを減算する旨を示す減算額情報とを含む減算要求信号を携帯電話100に送信するように非接触通信部393を制御する旨の減算制御コマンドをチップリーダーライタ390の制御部391に送信する。チップリーダーライタ390の制御部391は、減算制御コマンドに応じて、減算要求信号を携帯電話100に送信するよう非接触通信部393を制御する。

【0176】

一方、減算要求信号を受信した携帯電話100では、非接触型ICチップ190の制御部191により、記憶部192の確保された領域に記憶されている引落対象として指定されている電子マネーから、引落額相当のバリューを減算し、バリューの減算が終了するとその旨を示す減算終了信号を券売機300のチップリーダーライタ390に送信する処理が行なわれる。

30

【0177】

そして、データ処理部310は、ステップS357で、携帯電話100から減算終了信号を受信したか否かを判断する。具体的には、チップリーダーライタ390の制御部391は、携帯電話100からの減算終了信号の受信に応じて、減算が終了した旨の減算終了コマンドをデータ処理部310に送信する。データ処理部310は、減算終了コマンドを受信すると、引落額相当のバリューの減算が終了したと判断する。データ処理部310は、ステップS357において、減算終了コマンドが受信されるまで繰り返し判断を行なう。なお、所定条件（判定回数、時間等）が成立するまでに、減算終了コマンドを受信しない場合には、減算が終了しない旨のエラーを表示部340において報知するようにしてもよい。

40

【0178】

減算終了信号を受信したと判断した場合（ステップS357でYESの場合）、ステップS358で、データ処理部310は、バリュー残額から購入金額を減算した額が所定額以下であるか否かを判断する。バリュー残額から購入金額を減算した額が所定額以下であると判断した場合（ステップS358でYESの場合）、ステップS359で、データ処理部310は、携帯電話100の非接触型ICチップ190に、減算後残高僅少情報を含むアプリ起動信号を送信するように、チップリーダーライタ390を制御する。アプリ起動信号は、携帯電話100の電子マネーアプリ111を外部から起動させるための信号であ

50

る。

【0179】

減算後残高僅少情報は、バリュースの減算後に携帯電話100に記憶されているバリュースの額が僅少である旨を携帯電話100に伝達するための情報である。所定額は、たとえば、最低額のプリペイドカード371を1回購入できる額であり、本実施の形態においては、1000円である。なお、所定額は、僅少な額であれば、他の額であってもよい。なお、減算後残高僅少情報を受信した場合の携帯電話100の処理については、図16のステップS663の説明の次に説明する。

【0180】

一方、バリュース残額から購入金額を減算した額が所定額以下でないと判断した場合（ステップS358でNOの場合）、または、ステップS359の後、データ処理部310は、実行する処理をステップS361に進める。

10

【0181】

一方、購入金額がバリュース残額よりも大きな額であると判断した場合（ステップS351でYESの場合）、ステップS352で、データ処理部310は、減算前残高不足情報を含むアプリ起動信号を携帯電話100の非接触型ICチップ190に送信するように、チップリーダー390を制御する。減算前残高不足情報は、バリュースを減算する前に携帯電話100に記憶されているバリュースの額が不足している旨を携帯電話100に伝達するための情報である。その後、データ処理部310は、実行する処理をステップS310に戻す。なお、減算前残高不足情報を受信した場合の携帯電話100の処理については、図16のステップS663の説明の次に説明する。

20

【0182】

ステップS361では、データ処理部310は、発券するプリペイドカード371のカードID、購入に用いた現金額、購入に用いた携帯電話100の携帯ID、および、購入に用いたバリュースの額（以下、取引額ともいう）をそれぞれ特定する情報を含む取引情報を店舗サーバ800に送信する。

【0183】

次に、ステップS362で、データ処理部310は、購入金額のプリペイドカード371を発券するよう、カードリーダー370を制御する。なお、現金投入額が購入金額より多い場合は、データ処理部310は、現金投入額から購入金額を減算した釣銭を払出すよう、貨幣処理機380を制御する。そして、データ処理部310は、ステップS363で、購入金額、バリュース残額、および、現金投入額をリセットして、実行する処理をステップS310に戻す。

30

【0184】

図16は、本実施の形態におけるカードユニット600で実行される球貸処理の流れを示すフローチャートである。図16を参照して、まず、ステップS610で、カードユニット600のデータ処理部610は、ユニット不正登録処理を実行する。

【0185】

図17は、本実施の形態におけるカードユニット600で実行されるユニット不正登録処理の流れを示すフローチャートである。図17を参照して、ステップS601で、データ処理部610は、電子マネー管理サーバ200から店舗サーバ800を介して、携帯使用禁止情報を受信したか否かを判断する。携帯使用禁止情報は、図14のステップS311で説明したので重複する説明は繰返さない。

40

【0186】

携帯使用禁止情報を受信したと判断した場合（ステップS601でYESの場合）、データ処理部610は、ステップS602で、携帯使用禁止情報を記憶部620に記憶させる。一方、携帯使用禁止情報を受信していないと判断した場合（ステップS601でNOの場合）、または、ステップS602の後、データ処理部610は、実行する処理をステップS603に進める。

【0187】

50

ステップS 6 0 3では、データ処理部6 1 0は、電子マネー管理サーバ2 0 0から店舗サーバ8 0 0を介して、不正端末情報を受信したか否かを判断する。不正端末情報は、図1 4のステップS 3 1 3で説明したので重複する説明は繰返さない。

【0 1 8 8】

不正端末情報を受信したと判断した場合（ステップS 6 0 3でY E Sの場合）、データ処理部6 1 0は、ステップS 6 0 4で、不正端末情報を記憶部6 2 0に記憶させる。一方、不正端末情報を受信していないと判断した場合（ステップS 6 0 3でN Oの場合）、または、ステップS 6 0 4の後、ステップS 6 0 5で、データ処理部6 1 0は、電子マネー管理サーバ2 0 0から店舗サーバ8 0 0を介して、不正カードI Dを受信したか否かを判断する。

10

【0 1 8 9】

不正カードI Dは、不正な携帯電話1 0 0で購入されたプリペイドカード3 7 1を識別するためのI Dである。不正カードI Dを送信する処理については、後述する図2 2および図2 4で説明する。

【0 1 9 0】

不正カードI Dを受信したと判断した場合（ステップS 6 0 5でY E Sの場合）、データ処理部6 1 0は、ステップS 6 0 6で、不正カードI Dを記憶部6 2 0に記憶させる。不正カードI Dを受信していないと判断した場合（ステップS 6 0 5でN Oの場合）、または、ステップS 6 0 6の後、データ処理部6 1 0は、実行する処理をこのユニット不正登録処理の呼出元の処理である図1 6の球貸処理に戻す。一方、不正カードI Dを受信していないと判断した場合（ステップS 6 0 5でN Oの場合）、データ処理部6 1 0は、実行する処理を図1 6の球貸処理に戻す。

20

【0 1 9 1】

図1 6に戻って、ステップS 6 7 0で、データ処理部6 1 0は、前述した図7の当選情報記憶領域の記憶状態を更新するための記憶状態更新処理を実行する。

【0 1 9 2】

図1 8は、本実施の形態におけるカードユニット6 0 0で実行される記憶状態更新処理の流れを示すフローチャートである。図1 8を参照して、ステップS 6 7 5で、データ処理部6 1 0は、店舗サーバ8 0 0から複数のチケットI Dおよび券種を含む割振チケット情報を受信したか否かを判断する。

30

【0 1 9 3】

割振チケット情報は、電子マネー管理サーバ2 0 0から店舗サーバ8 0 0を介してカードユニット6 0 0に送信される情報であって、少なくともチケットを個々に識別可能なチケットI Dを含み遊技者に商品を提供するためのチケットに関する情報であって、電子マネー取引サービスのサービス提供機関（電子マネー管理サーバ2 0 0）によって、毎日、各店舗に対するチケットの付与予定数に対して余裕を持って、生成されて、各店舗（店舗サーバ8 0 0）に割振られる情報である。

【0 1 9 4】

割振チケット情報を受信したと判断した場合（ステップS 6 7 5でY E Sの場合）、ステップS 6 7 6で、データ処理部6 1 0は、受信した割振チケット情報に含まれるチケットI Dおよび券種を記憶部6 2 0に記憶させる。一方、割振チケット情報を受信していないと判断した場合（ステップS 6 7 5でN Oの場合）、および、ステップS 6 7 6の後、データ処理部6 1 0は、実行する処理をステップS 6 7 1の処理に進める。

40

【0 1 9 5】

ステップS 6 7 1で、データ処理部6 1 0は、店舗サーバ8 0 0を介して、他のカードユニットからの当選情報を受信したか否かを判断する。当選情報には、チケットが当選した携帯I D、当該チケットの券種、および、当該チケットのチケットI Dが含まれる。当選情報は、図2 1のステップS 6 9 6ならびに図2 5のステップS 8 3 1およびステップS 8 3 2において後述するように、カードユニット6 0 0における抽選処理において当選したときに店舗サーバ8 0 0を介して送信される。

50

【0196】

当選情報を受信していると判断された場合（ステップS671でYESの場合）、データ処理部610は、ステップS672において図7で説明したカードユニット600に搭載されている記憶部620の当選情報記憶領域に、当該当選情報に含まれる携帯IDと券種とチケットIDとを対応付けて記憶する処理を行ない、実行する処理をステップS673に進める。

【0197】

なお、ステップS672においては、受信した当選情報に含まれる携帯IDと券種とチケットIDとを対応付けて、図7の当選情報記憶領域に記憶する処理を行なう例について説明した。しかし、これに限らず、当選情報記憶領域に携帯IDを予め記憶し、当選情報記憶領域の当該携帯IDの記憶状態を、受信した当選情報に含まれる携帯IDについて当選情報に含まれる券種のチケットが当選していることを特定可能な記憶状態（たとえば、携帯IDおよび券種を特定する当選フラグがセットされた状態）に更新するようにしてもよい。当選情報記憶領域に予め記憶する携帯IDとしては、たとえば、初期登録されている全携帯IDであってもよく、また過去に当選したことのある携帯IDであってもよい。なお、このように構成した場合、後述するステップS681においては、当選情報記憶領域の携帯IDの記憶状態から、当該携帯IDが当選した携帯電話100の携帯IDであるか否かを判断するようにしてもよい。

10

【0198】

次に、ステップS673において、データ処理部610は、店舗サーバ800を介して、他の券売機およびカードユニットからの発行済情報を受信したか否かを判断する。発行済情報は、図21のステップS683ならびに図25のステップS835において後述するようにカードユニット600において図21のステップS682でチケット発行処理が行なわれたときに店舗サーバ800を介して送信されるものである。発行済情報には、チケット発行処理の対象となったチケットのチケットIDが含まれる。

20

【0199】

ステップS673において発行済情報を受信していると判断された場合、データ処理部610は、ステップS674において、図7で説明したカードユニット600に搭載されている記憶部620の当選情報記憶領域から、当該発行済情報に含まれるチケットIDに対応する当選情報を消去する処理を行ない、実行する処理をこの処理の呼出元の処理である図16の球貸処理に戻す。

30

【0200】

なお、ステップS674においては、受信した発行済情報から特定されるチケットIDに対応する当選情報を、図7の当選情報記憶領域から消去する処理を行なう例について説明した。しかし、これに限らず、ステップS672において当選情報記憶領域に携帯IDを予め記憶し、当選情報記憶領域の当該携帯IDの記憶状態を、携帯IDについて当選情報に含まれる券種のチケットが当選していることを特定可能な記憶状態に更新するように構成して、発行済情報に携帯IDが含まれるようにした場合、ステップS674においては、受信した発行済情報に含まれる携帯IDに対応する記憶状態を発行済みの記憶状態（たとえば、発行済みを特定する発行済みフラグがセットされた状態）に更新するようにしてもよい。

40

【0201】

図16に戻って、データ処理部610は、ステップS621で、カードリーダーライタ670からプリペイドカード371が投入されたことを示す投入信号を受信したか否かを判断する。

【0202】

投入信号を受信したと判断した場合（ステップS621でYESの場合）、データ処理部610は、ステップS623で、カードリーダーライタ670から、投入されたプリペイドカード371のカードIDが、記憶部620に記憶された不正カードIDと同じであることを示す不正カード信号を受信したか否かを判断する。

50

【0203】

不正カードでないと判断した場合（ステップS623でNOの場合）、データ処理部610は、実行する処理をステップS690に進める。一方、不正カードであると判断した場合（ステップS623でYESの場合）、データ処理部610は、ステップS624で、不正なプリペイドカードが投入された旨をエラー報知する。エラー報知は、たとえば、警報ランプを点滅させたり、警報ブザーを鳴動させたりすることによって行なう。そして、ステップS625で、データ処理部610は、遊技場30の係員によってエラー報知が確認されたことを示す確認操作があったか否かを判断する。確認操作がないと判断した場合（ステップS625でNOの場合）、データ処理部610は、ステップS625の処理を繰り返す。一方、確認操作があったと判断した場合（ステップS625でYESの場合）、データ処理部610は、実行する処理をステップS610に戻す。

10

【0204】

一方、投入信号を受信していないと判断した場合（ステップS621でNOの場合）、データ処理部610は、ステップS620で、貨幣処理機680から現金が投入された旨の現金投入信号を受信したか否かを判断する。

【0205】

現金投入信号を受信したと判断した場合（ステップS620でYESの場合）、ステップS626で、データ処理部610は、発券するプリペイドカード371のカードID、および、購入に用いた現金額をそれぞれ特定する情報を含む取引情報を店舗サーバ800に送信する。

20

【0206】

次に、ステップS627で、データ処理部610は、プリペイドカード371を発行し、貨幣処理機680からの現金カウント信号で示される現金投入額を、カードリーダーライタ670の内部に予めストックされているプリペイドカード371に入金するよう、カードリーダーライタ670を制御する。なお、ここでは、プリペイドカード371は、入金後、カードユニット600の中に保持されて、排出されない。その後、データ処理部610は、実行する処理をステップS690に進める。

【0207】

ステップS690では、データ処理部610は、プリペイド球貸処理を実行する。プリペイド球貸処理については、後述する図19で説明する。

30

【0208】

図19は、本実施の形態におけるカードユニット600で実行されるプリペイド球貸処理の流れを示すフローチャートである。

【0209】

図19を参照して、ステップS611で、データ処理部610は、貨幣処理機680から現金が投入された旨の現金投入信号を受信したか否かを判断する。現金投入信号を受信したと判断した場合（ステップS611でYESの場合）、ステップS612で、データ処理部610は、貨幣処理機680から現金カウント信号を受信して、現金カウント信号で示される現金の額をプリペイドカード371に加算するよう、カードリーダーライタ670を制御する。

40

【0210】

一方、現金投入信号を受信していないと判断した場合（ステップS611でNOの場合）、または、ステップS612の後、データ処理部610は、ステップS613で、カードリーダーライタ670によって読込まれたプリペイドカード371に記録されたプリペイドの残高を、カードリーダーライタ670から受信する。

【0211】

次に、ステップS614で、データ処理部610は、受信した残高が0より大きい値であるか、すなわち残高が0でないか否かを判断する。残高が0より大きい値でないと判断した場合（ステップS614でNOの場合）、データ処理部610は、実行する処理をステップS631に進める。

50

【0212】

一方、残高が0より大きい値であると判断した場合（ステップS614でYESの場合）、データ処理部610は、ステップS615で、球貸ボタン631から球貸操作信号を受信したか否かを判断する。球貸操作信号を受信していないと判断した場合（ステップS615でNOの場合）、データ処理部610は、実行する処理をステップS631に進める。

【0213】

一方、球貸操作信号を受信したと判断した場合（ステップS615でYESの場合）、ステップS6111で、データ処理部610は、図7で説明した当選情報記憶領域に後述するステップS6124で記憶された当選情報が記憶されているか否かを判断する。なお、ここで記憶されているか否かが判断される当選情報は、当選情報記憶領域に記憶されている当選情報のうち、携帯IDと対応付けて記憶されていない当選情報（図7においてNo. 2で示すような当選情報）である。

10

【0214】

当選情報が記憶されていると判断された場合（ステップS6111でYESの場合）、ステップS6112で、データ処理部610は、図20（A）で説明するチケット情報をバーコードで表示するか携帯電話100に出力するかを選択を促す旨の画面を表示するよう表示部640を制御する。

【0215】

図20は、本実施の形態における電子マネーシステム10においてチケットの付与に関連してカードユニット600の表示部640に表示される表示画面図である。図20（A）は、チケットが付与されるときにカードユニット600の表示部640に表示される表示画面図である。図20（A）を参照して、図20（A）の画面には、第1行に、現在の日時、第2行に、付与されるチケットの券種およびそのチケットが付与される旨、第3行に、チケット情報をバーコード（ここでは2次元コード）で表示することを選択するための選択肢、第4行に、チケット情報を携帯電話100に出力することを選択するための選択肢、および、第5行から第6行までに、いずれかの選択肢の選択を促す旨が表示される。

20

【0216】

図19に戻って、ステップS6113で、チケット情報を携帯電話100に出力することを選択するための選択肢の表示を遊技者が指で触れたことが、操作部630のタッチパネルで検出されたか否かに応じて、データ処理部610は、チケット情報を携帯電話100に出力することが選択されたか否かを判断する。

30

【0217】

携帯電話100に出力することが選択されたと判断した場合（ステップS6113でYESの場合）、ステップS6114で、データ処理部610は、図20（B）で説明するカードユニット600のチップリーダーライタ690に携帯電話100をかざすことを遊技者に促す旨の画面を表示するよう表示部640を制御する。

【0218】

図20に進んで、図20（B）は、携帯電話100にチケットが付与される前にカードユニット600の表示部640に表示される表示画面図である。図20（B）を参照して、図20（B）の画面には、第1行に、現在の日時、第2行から第3行までに、付与されるチケットの券種およびそのチケットが携帯電話に出力される旨、および、第4行から第5行までに、カードユニット600のチップリーダーライタ690に携帯電話100をかざすことを遊技者に促す旨が表示される。

40

【0219】

図19に戻って、携帯電話100がチップリーダーライタ690にかざされると、ステップS6115で、データ処理部610は、ステップS6111で記憶されていると判断された当選情報のチケットIDのチケットを発行するためのチケット発行情報を含むアプリ起動信号を、携帯電話100の非接触型ICチップ190に送信するように、チップリー

50

ドライタ690を制御する処理をチケット発行処理として行なう。

【0220】

チケット発行情報は、発行するチケットのチケットIDおよび当該チケットの券種を含む。アプリ起動信号については、図13のステップS359で説明したので重複する説明は繰返さない。なお、アプリ起動信号を受信した場合の携帯電話100の処理については、図16のステップS663の説明の次に説明する。

【0221】

これにより、携帯電話100の非接触型ICチップ190の非接触通信部193からチケット発行情報を含むアプリ起動信号が受信されて、非接触型ICチップ190の制御部191により、非接触型ICチップ190の記憶部192の電子マネー取引サービス用記憶領域のチケットの情報（チケットIDおよび券種）の記憶領域に、チケット発行情報から特定されるチケットIDおよび券種が追加更新（記憶）されるとともに、データ処理部110に対して起動要求信号が送信され電子マネーアプリ111を起動させることができる。

10

【0222】

次に、ステップS6116で、データ処理部610は、ステップS6115で発行されたチケットのチケットIDと、ステップS6115でチケット発行情報を送信した携帯電話100の携帯IDとを含む発行済情報を店舗サーバ800に送信する。ステップS6116の後、データ処理部610は、実行する処理をステップS6119の処理に進める。

【0223】

一方、携帯電話100に出力することが選択されていないと判断した場合（ステップS6113でNOの場合）、つまり、チケット情報をバーコードで表示することが選択された場合、ステップS6117で、データ処理部610は、図20（C）で説明する画面のように、ステップS6111で記憶されていると判断された当選情報のチケットIDおよび券種を含むチケット情報をバーコード（ここでは2次元コード）に変換して表示するよう表示部640を制御する。

20

【0224】

図20に進んで、図20（C）は、チケット情報がバーコードで表示されるときのカードユニット600の表示部640に表示される表示画面図である。図20（C）を参照して、図20（C）の画面には、第1行に、現在の日時、第2行から第3行に、付与されるチケットの券種およびそのチケットがバーコード（ここでは2次元コード）で表示される旨、第2行から第3行の右側に、バーコード（ここでは2次元コード）、第4行から第5行に、表示されているバーコードを店員が所持する端末装置（ハンディターミナル400）で読取るので店員を呼出すことを遊技者に促す旨、第6行から第7行に、表示されているバーコードを携帯電話100のカメラ機能で撮影して後で店員に提示してもよい旨が表示される。

30

【0225】

図19に戻って、ステップS6118で、データ処理部610は、ステップS6117で発行されたチケットのチケットIDを含む発行済情報を店舗サーバ800に送信する。

【0226】

そして、ステップS6119で、データ処理部610は、ステップS6115またはステップS6117で発行されたチケットのチケットIDの当選情報を図7の当選情報記憶領域から消去する処理を行なう。ステップS6119の後、データ処理部610は、実行する処理をステップS6121の処理に進める。

40

【0227】

なお、ステップS6119では、図7の当選情報記憶領域から当選情報を消去する処理を行なう例について説明した。しかし、これに限定されず、後述するステップS6124で、当選情報記憶領域にチケットIDを予め記憶し、当該チケットIDのチケットの記憶状態を、当選していることを特定可能な記憶状態に更新するように構成して、ステップS6119で、発行するチケットのチケットIDに対応する記憶状態を発行済みの記憶状態

50

(たとえば、発行済みを特定可能な発行済フラグがセットされた状態に更新するようにしてもよい。つまり、データ処理部610は、当選情報記憶領域における記憶状態を発行済(付与済)を特定可能に更新する。

【0228】

当選情報記憶領域に当選情報が記憶されていないと判断した場合(ステップS6111でNOの場合)、または、ステップS6119の後、ステップS6121で、データ処理部610は、所定の当選確率に従って、ドリンクチケットの当選、フードチケットの当選、または、はずれを抽選するための抽選処理を行なう。なお、ステップS6121により、抽選処理が構成されている。

【0229】

次に、ステップS6122で、データ処理部610は、ステップS6121での抽選処理においてドリンクチケットおよびフードチケットのいずれかに当選したか否かを判断する処理を行なう。

【0230】

ドリンクチケットおよびフードチケットのいずれかに当選したと判断した場合(ステップS6122でYESの場合)、ステップS6123で、データ処理部610は、店舗サーバ800から割振られて図18のステップS676で記憶部620に記憶されたチケットIDおよび券種の組合せのうちから、当選した券種のチケットIDを読み出す。

【0231】

なお、本実施の形態においては、ステップS6123で、電子マネー管理サーバ200から店舗サーバ800を介して割振られたチケットIDのうちの1つを当選したチケットのチケットIDとするようにした。しかし、これに限定されず、カードユニットのそれぞれで重複しないようにチケットIDを生成するようにして、生成されたチケットIDを当選したチケットのチケットIDとするようにしてもよい。

【0232】

次に、ステップS6124で、データ処理部610は、当選したチケットの券種、および、ステップS6123で読み出したチケットIDを対応付けて、当選情報として図7の当選情報記憶領域に記憶させる。

【0233】

なお、このプリペイド球貸処理においては、携帯電話100に記憶されたバリューが用いられて球貸処理が行なわれるのではなく、プリペイドカード371が用いられて球貸処理が行なわれるので、ステップS6124では、図7の当選情報記憶領域の携帯IDの欄には、携帯IDは記憶されず、携帯IDが記憶されていないことを示す情報(図7では「-」で示す)が記憶される。

【0234】

そして、ステップS6125で、データ処理部610は、図20(D)で説明する次回球貸時にチケットが付与される旨の画面を表示するよう表示部640を制御する。ステップS6125の後、データ処理部610は、実行する処理をステップS616の処理に進める。

【0235】

図20に進んで、図20(D)は、次回球貸時にチケットが付与される旨を報知するための表示画面図である。図20(D)の画面には、第1行に、現在の日時、第2行に、当選したチケットの券種およびそのチケットが次回付与される旨、第3行から第4行までに、再度球貸を行なうことで当選したチケットが付与される旨が表示される。

【0236】

図19に戻って、ステップS6121での抽選の結果、いずれのチケットにも当選していない、つまり、はずれであると判断した場合(ステップS6122でNOの場合)、または、ステップS6125の後、ステップS616で、プリペイドカード371の残高から所定貸球相当の対価を減算する。次に、データ処理部610は、ステップS617で、減算した残高をプリペイドカード371に書込むよう、カードリーダーライタ670を制御

10

20

30

40

50

する。

【0237】

次いで、ステップS618で、データ処理部610は、所定個数の遊技球の払出しを要求するための球貸信号をパチンコ遊技機700に送信する。この球貸信号に応じて、パチンコ遊技機700は、所定個数の遊技球を払出す。遊技者は、払出された遊技球を用いてパチンコ遊技を行なうことができる。なお、カードユニット600は、球貸信号を送信することによりパチンコ遊技機700に遊技球を払出させるものに限らず、自ら遊技球を払出すものであってもよい。すなわち、ステップS618において、遊技球を払出す処理を実行するものであってもよい。その後、データ処理部610は、実行する処理をステップS631に進める。

10

【0238】

ステップS631では、データ処理部610は、返却ボタン632から返却操作信号を受信したか否かを判断する。返却操作信号を受信していないと判断した場合（ステップS631でNOの場合）、データ処理部610は、実行する処理をステップS611に戻す。

【0239】

一方、返却操作信号を受信したと判断した場合（ステップS631でYESの場合）、データ処理部610は、実行する処理をステップS632に進める。

【0240】

ステップS632では、データ処理部610は、プリペイドカード371から読込まれた残高をリセットする。次に、ステップS633で、データ処理部610は、プリペイドカード371を返却するように、カードリーダーライタ670を制御する。その後、データ処理部610は、実行する処理をこのプリペイド球貸処理の呼出元の処理である図16の球貸処理に戻す。

20

【0241】

図16に戻って、ステップS690でプリペイド球貸処理の実行後、データ処理部610は、実行する処理をステップS610に戻す。

【0242】

一方、現金投入信号を受信していないと判断した場合（ステップS620でNOの場合）、データ処理部610は、ステップS622で、図17のユニット不正登録処理で携帯使用禁止情報が記憶部620に記憶されたか否かを判断する。つまり、すべての携帯電話100でのバリューの使用が禁止されているか否かを判断する。すべての携帯電話100でのバリューの使用が禁止されていると判断した場合（ステップS622でYESの場合）、データ処理部610は、実行する処理をステップS610に戻す。

30

【0243】

一方、すべての携帯電話100でのバリューの使用が禁止されているわけではないと判断した場合（ステップS622でNOの場合）、データ処理部610は、ステップS641からステップS644までの処理を実行する。ステップS641からステップS644までの処理は、図13で説明した発券処理のステップS341からステップS344と同様であるので、説明は繰返さない。

40

【0244】

ステップS651では、データ処理部610は、バリュー残額が0円であるか否かを判断する。バリュー残額が0円であると判断した場合（ステップS651でYESの場合）、ステップS652で、データ処理部610は、図13の発券処理のステップS352と同様の減算前残高不足情報を含むアプリ起動信号を携帯電話100の非接触型ICチップ190に送信するように、チップリーダーライタ690を制御する。なお、減算前残高不足情報を受信した場合の携帯電話100の処理については、図16のステップS663の説明の次に説明する。その後、データ処理部610は、実行する処理をステップS610に戻す。

【0245】

50

なお、本実施の形態においては、ステップS 6 5 1で、バリュー残額が0円であるか否かを判断した。これは、本実施の形態におけるバリューは、遊技のみに用いられ、球貸の単位である100円単位でバリューが引落とされるため、0円であるか否かを判断することによって、球貸可能なバリューが残っているか否かを判断できるためである。しかし、遊技場30以外でもバリューを用いることができるようにした場合、ステップS 6 5 1で、バリュー残額が球貸に用いることができる最低額である100円未満であるか否かを判断するようにしてもよい。

【0246】

一方、バリュー残額が0円でないと判断した場合（ステップS 6 5 1でNOの場合）、データ処理部610は、ステップS 6 5 3で、バリュー残額が1000円以上であるか否かを判断する。バリュー残額が1000円以上であると判断した場合（ステップS 6 5 3でYESの場合）、ステップS 6 5 4で、データ処理部610は、1000円を購入金額にセットする。一方、バリュー残額が1000円未満であると判断した場合（ステップS 6 5 3でNOの場合）、ステップS 6 5 5で、データ処理部610は、バリュー残額を購入金額にセットする。

【0247】

なお、ステップS 6 5 3およびステップS 6 5 4では、1000円としたので、後述するステップS 6 6 2で、1000円に相当する貸球が払出される。しかし、これに限定されず、500円に相当する貸球が払出されるようにしてもよい。この場合、ステップS 6 5 3で、バリュー残額が500円以上であるか否かを判断し、ステップS 6 5 4で、データ処理部610は、500円を購入金額にセットする。

【0248】

ステップS 6 5 4またはステップS 6 5 5の後、ステップS 6 8 0で、データ処理部610は、後述する図21で説明するチケット関連処理を実行する。

【0249】

図21は、本実施の形態におけるカードユニット600で実行されるチケット関連処理の流れを示すフローチャートである。図21を参照して、ステップS 6 8 1で、データ処理部610は、バリュー残高とともに読込まれた携帯IDの当選情報が、図7で前述した当選情報記憶領域に記憶されているか否かを判断する。

【0250】

なお、ステップS 6 8 1において、ステップS 6 4 1において取得した貸与処理を要求するための貸与処理要求情報としての携帯IDを判断に用いる例について説明するが、これに限らず、貸与処理要求情報とは別に、ステップS 6 8 1において、新たに携帯IDを取得する処理を行ない、取得した携帯IDを判断に用いるように構成してもよい。

【0251】

読込まれた携帯IDの当選情報が当選情報記憶領域に記憶されていると判断した場合（ステップS 6 8 1でYESの場合）、ステップS 6 8 2で、データ処理部610は、当該携帯IDと対応付けて記憶されているチケットIDのチケットを発行するためのチケット発行情報を含むアプリ起動信号を、携帯電話100の非接触型ICチップ190に送信するように、チップリーダーライタ690を制御する処理をチケット発行処理として行なう。

【0252】

チケット発行情報は、発行するチケットのチケットIDおよび当該チケットの券種を含む。アプリ起動信号は、携帯電話100の電子マネーアプリ111を外部から起動させるための信号である。なお、アプリ起動信号を受信した場合の携帯電話100の処理については、図16のステップS 6 6 3の説明の次に説明する。

【0253】

これにより、携帯電話100の非接触型ICチップ190の非接触通信部193からチケット発行情報を含むアプリ起動信号が受信されて、非接触型ICチップ190の制御部191により、非接触型ICチップ190の記憶部192の電子マネー取引サービス用記憶領域のチケットの情報（チケットIDおよび券種）の記憶領域に、チケット発行情報が

ら特定されるチケットIDおよび券種が追加更新（記憶）されるとともに、データ処理部110に対して起動要求信号が送信され電子マネーアプリ111を起動させることができる。

【0254】

次に、ステップS683で、データ処理部610は、当該チケットIDおよび携帯IDを含む発行済情報を店舗サーバ800に送信する。そして、ステップS684で、データ処理部610は、当該携帯IDに対応する当選情報を図7の当選情報記憶領域から消去する処理を行なう。

【0255】

なお、ステップS684においては、当選した携帯IDに対応する当選情報を、図7の当選情報記憶領域から消去する処理を行なう例について説明した。しかし、これに限らず、ステップS672や後述するステップS694において、当選情報記憶領域に携帯IDを予め記憶し、当該携帯IDの記憶状態を、受信または当選した携帯IDについて当選情報に含まれる券種のチケットが当選していることを特定可能な記憶状態に更新するように構成した場合、ステップS684においては、発行する携帯IDに対応する記憶状態を発行済みの記憶状態（たとえば、発行済みを特定する発行済みフラグがセットされた状態）に更新するようにしてもよい。つまり、データ処理部610は、当選情報記憶領域における記憶状態を発行済（付与済）を特定可能に更新する。

【0256】

次に、読み込まれた携帯IDの当選情報が当選情報記憶領域に記憶されていないと判断した場合（ステップS681でNOの場合）、または、ステップS684の後、ステップS691で、データ処理部610は、所定の当選確率に従って、ドリンクチケットの当選、フードチケットの当選、または、はずれを抽選するための抽選処理を行なう。なお、ステップS691により、抽選処理が構成されている。

【0257】

次に、ステップS692で、データ処理部610は、ステップS691での抽選処理においてドリンクチケットおよびフードチケットのいずれかに当選したか否かを判断する処理を行なう。

【0258】

ドリンクチケットおよびフードチケットのいずれかに当選したと判断された場合（ステップS692でYESの場合）、ステップS693で、データ処理部610は、店舗サーバ800から割振られて図18のステップS676で記憶部620に記憶されたチケットIDおよび券種の組合せのうちから、当選した券種のチケットIDを読み出す。

【0259】

次に、ステップS694で、データ処理部610は、当選した携帯電話100の携帯ID、当選したチケットの券種、および、ステップS693で読み出したチケットIDを対応付けて、当選情報として図7の当選情報記憶領域に記憶させる。

【0260】

次いで、ステップS695で、当選したチケットの券種およびチケットIDを含む当選情報を含むアプリ起動信号を、携帯電話100の非接触型ICチップ190に送信するようチップリーダーライター690を制御する。これにより、携帯電話100の電子マネーアプリ111を起動させることができる。なお、当選情報を受信した場合の携帯電話100の処理については、図16のステップS663の説明の次に説明する。

【0261】

つまり、データ処理部610は、ステップS641で貸与処理を要求する貸与処理要求情報を受信したことを条件として、さらには、ステップS691でチケットを付与すると決定されたことを条件として、ステップS695において次回以降（本実施の形態では、次回）の貸与処理が実行されるときに所定の特典としてチケットが付与される旨を報知するための報知処理として、携帯電話100に対して当選情報を含むアプリ起動信号を送信する処理を行なう。そして、当該アプリ起動信号を受信した携帯電話100においては、

10

20

30

40

50

後述するように、電子マネーアプリ 111 が起動され、表示部 140 において次回の貸与処理が実行されるときにチケットが付与される旨が表示されることで報知される。

【0262】

次に、ステップ S696 で、データ処理部 610 は、当選した携帯電話 100 の携帯 ID、当選したチケットの券種、および、ステップ S693 で読出したチケット ID を含む当選情報を店舗サーバ 800 に送信する処理を行なう。

【0263】

つまり、データ処理部 610 は、後述するチケットが付与される旨を報知するための報知処理の対象の携帯電話 100 の携帯 ID を図 7 に示す当選情報記憶領域に記憶するとともに、該記憶される携帯 ID を他のカードユニットに記憶させるために、当該携帯 ID、券種およびチケット ID を含む当選情報を、店舗サーバ 800 を介して他のカードユニット 600 に送信する。そして、後述するように、店舗サーバ 800 を介して当該当選情報を受信した他のカードユニットは、図 18 に示す記憶状態更新処理のステップ S672 において、該当選情報に含まれる携帯 ID、券種およびチケット ID を自己の当選情報記憶領域に記憶する。

【0264】

そして、ステップ S697 で、データ処理部 610 は、次回球貸時にチケットが付与される旨を表示するよう表示部 640 を制御する。ステップ S697 の後、データ処理部 610 は、実行する処理をこのチケット関連処理の呼出元の図 16 の球貸処理に戻す。

【0265】

なお、ステップ S694 においては、当選した携帯電話の携帯 ID と当選したチケットの券種とチケット ID とを対応付けて、図 7 の当選情報記憶領域に記憶する処理を行なう例について説明した。しかし、これに限らず、当選情報記憶領域に携帯 ID を予め記憶し、当選情報記憶領域の当該携帯 ID の記憶状態を、当選した携帯電話の携帯 ID について当選したチケットの券種を特定可能な記憶状態（たとえば、当選した携帯 ID およびチケットの券種を特定する当選フラグがセットされた状態）に更新するようにしてもよい。当選情報記憶領域に予め記憶する携帯 ID としては、たとえば、初期登録されている全携帯 ID であってもよく、また過去に当選したことがある携帯 ID であってもよい。なお、このように構成した場合、前述したステップ S681 においては、当選情報記憶領域の携帯 ID の記憶状態から、当該携帯 ID が当選した携帯電話 100 の携帯 ID であるか否かを判断するようにしてもよい。当該携帯 ID が当選していることを特定可能な記憶状態であるときに、ステップ S681 において YES と判断されてステップ S682 からステップ S684 までの処理を行ない、当該携帯 ID が当選していることを特定可能な記憶状態でないときに、ステップ S681 において NO と判断されてステップ S682 からステップ S684 までの処理を行なわないように構成してもよい。

【0266】

また、以上説明したように、本実施の形態における特典付与装置としてのカードユニット 600 は、図 21 に示すチケット関連処理のステップ S695 において報知処理が行なわれた後、図 16 に示すステップ S641 において再度、携帯電話 100 から貸与処理要求情報を受信したことを条件として、所定の特典であるチケットを付与するためのチケット発行処理として、図 21 に示すチケット関連処理のステップ S682 においてチケット発行情報を含むアプリ起動信号を携帯電話 100 に対して送信する処理を行なう。かかるチケット発行情報を含むアプリ起動信号を受信した携帯電話 100 においては、非接触型 IC チップ 190 の制御部 191 により、チケット発行情報に示されたチケット ID および券種を、図 8 に示す記憶部 192 の電子マネー取引サービス用記憶領域に追加更新する処理が行なわれて、チケットの付与が実施される。

【0267】

より具体的には、カードユニット 600 は、ステップ S641 で貸与処理要求とともに受信した携帯 ID が、図 7 に示す当選情報記憶領域に記憶された、前記報知処理の対象の携帯電話 100 の携帯 ID と一致するか否かをステップ S681 において判定し（受信し

10

20

30

40

50

た携帯 I D が当選情報記憶領域の記憶情報から特定されるか否かを判定し)、一致することを条件として、ステップ S 6 8 2 のチケット発行処理を実施するとともに、当選情報記憶領域から当該携帯 I D の当選情報を消去して、チケット発行済みであることを特定可能な記憶状態に更新する。

【0268】

なお、本実施の形態においては、チケット発行情報および当選情報をそれぞれステップ S 6 8 2 とステップ S 6 9 5 において別個に携帯電話 1 0 0 に対して送信している。しかし、このように別個に携帯電話 1 0 0 に送信するものに限らず、チケット発行情報および当選情報を含むアプリ起動信号を同時に送信するようにしてもよい。

【0269】

一方、ステップ S 6 9 1 での抽選の結果、いずれのチケットにも当選していない、つまり、はずれであると判断した場合（ステップ S 6 9 2 で N O の場合）、データ処理部 6 1 0 は、実行する処理をこのチケット関連処理の呼出元の図 1 6 の球貸処理に戻す。

【0270】

図 1 6 に戻って、次のステップ S 6 5 6 およびステップ S 6 5 7 の処理は、それぞれ、図 1 3 の発券処理のステップ S 3 5 6 およびステップ S 3 5 7 の処理と同様であるので、重複する説明は繰返さない。なお、本実施の形態においては、図 2 1 のステップ S 6 9 5 での当選情報を含むアプリ起動信号とステップ S 6 5 6 での減算要求信号とを携帯電話 1 0 0 に対して別個に送信しているが、これに限らず、同時に送信してもよい。

【0271】

次に、ステップ S 6 5 8 で、データ処理部 6 1 0 は、バリュー残額から購入金額を減算した額が 0 円であるか否かを判断する。バリュー残額から購入金額を減算した額が 0 円であると判断した場合（ステップ S 6 5 8 で Y E S の場合）、ステップ S 6 5 9 で、データ処理部 6 1 0 は、携帯電話 1 0 0 の非接触型 I C チップ 1 9 0 に、減算後残高不足情報を含むアプリ起動信号を送信するように、チップリーダーライタ 6 9 0 を制御する。

【0272】

減算後残高不足情報は、バリューの減算後に携帯電話 1 0 0 に記憶されているバリューの額が不足している旨を携帯電話 1 0 0 に伝達するための情報である。アプリ起動信号は、ステップ S 3 5 9 で説明したものと同様である。なお、アプリ起動信号を受信した場合の携帯電話 1 0 0 の処理については、図 1 6 のステップ S 6 6 3 の説明の次に説明する。

【0273】

なお、ステップ S 6 5 1 と同様、ステップ S 6 5 8 で、バリュー残額から購入金額を減算した額が球貸に用いることができる最低額である 1 0 0 円未満であるか否かを判断するようにしてもよい。

【0274】

さらに、ステップ S 6 5 8 に加えて、図 1 3 の発券処理のステップ S 3 5 8 と同様に、バリュー残額から購入金額を減算した額が所定額以下か否かを判断して、所定額以下である場合、ステップ S 3 5 9 と同様に、減算後残額僅少情報を含むアプリ起動信号を携帯電話 1 0 0 に送信するようにしてもよい。

【0275】

一方、バリュー残額から購入金額を減算した額が 0 円でないと判断した場合（ステップ S 6 5 8 で N O の場合）、または、ステップ S 6 5 9 の後、ステップ S 6 6 1 で、データ処理部 6 1 0 は、球貸に用いた携帯電話 1 0 0 の携帯 I D、および、球貸に用いたバリューの額（以下、取引額ともいう）をそれぞれ特定する情報を含む取引情報を店舗サーバ 8 0 0 に送信する。

【0276】

次に、ステップ S 6 6 2 で、データ処理部 6 1 0 は、購入金額相当の遊技球を払出すことを指示する球貸信号を遊技機に送信するよう、カードリーダーライタ 6 7 0 を制御する。そして、データ処理部 6 1 0 は、ステップ S 6 6 3 で、購入金額およびバリュー残額をリセットする。ステップ S 6 6 3 の後、データ処理部 6 1 0 は、実行する処理をステップ S

10

20

30

40

50

610に戻す。

【0277】

ここで、前述した図13のステップS359およびステップS352、ならびに、図16のステップS659およびステップS652、ならびに、図21のステップS682およびステップS695が実行されることによって、券売機300またはカードユニット600から送信されたアプリ起動信号を非接触型ICチップ190で受信すると、非接触型ICチップ190の制御部191は、電子マネーアプリ111を起動させるコマンドをデータ処理部110に出力する。電子マネーアプリ111を起動させるコマンドを受けると、データ処理部110は、電子マネーアプリ111を起動させる。

【0278】

図15は、本実施の形態における電子マネーシステム10において券売機300やカードユニット600から携帯電話100の電子マネーアプリ111が起動されるときに携帯電話100の表示部140に表示される表示画面図である。図15(a)の画面は、図12(a)の画面と同様であるので、重複する説明は繰返さない。

【0279】

図11に戻って、電子マネーアプリ111のステップS180で、データ処理部110は、電子マネーアプリ111の起動が非接触型ICチップ190からの起動であるか否かを判断する。非接触型ICチップ190からの起動であると判断した場合（ステップS180でYESの場合）、データ処理部110は、実行する処理をステップS170に進める。

【0280】

ステップS170では、データ処理部110は、チケット発行情報を受信したか否かを判断する。つまり、電子マネーアプリ111を起動させたアプリ起動信号にチケット発行情報が含まれているか否かを判断する。

【0281】

なお、アプリ起動信号にチケット発行情報が含まれている場合には、電子マネーアプリ111が起動される前に、前述の図19のステップS6115および図21のステップS682で説明したように、非接触型ICチップ190の非接触通信部193からチケット発行情報を含むアプリ起動信号が受信されたことに応じて、非接触型ICチップ190の制御部191により、非接触型ICチップ190の記憶部192の電子マネー取引サービス用記憶領域のチケットの情報（チケットIDおよび券種）の記憶領域に、チケット発行情報から特定されるチケットIDおよび券種が追加更新（記憶）される。

【0282】

チケット発行情報を受信していると判断した場合（ステップS170でYESの場合）、ステップS171で、データ処理部110は、当選情報を受信したか否かを判断する。つまり、電子マネーアプリ111を起動させたアプリ起動信号に当選情報が含まれているか否かを判断する。

【0283】

当選情報を受信していると判断した場合（ステップS171でYESの場合）、データ処理部110は、ステップS172において、チケット発行情報に含まれる券種のチケットを獲得した旨、および、当選情報に含まれる券種のチケットが当選した旨を報知する。一方、当選情報を受信していないと判断した場合（ステップS171でNOの場合）、データ処理部110は、ステップS173において、チケット発行情報に含まれる券種のチケットを獲得した旨を報知する。

【0284】

ステップS170において、チケット発行情報を受信していないと判断した場合（ステップS170でNOの場合）、ステップS174で、データ処理部110は、当選情報を受信したか否かを判断する。

【0285】

当選情報を受信していると判断した場合（ステップS174でYESの場合）、データ

10

20

30

40

50

処理部 110 は、ステップ S 175 において、当選情報に含まれる券種のチケットが当選した旨を報知する。一方、当選情報を受信していないと判断した場合（ステップ S 174 で NO の場合）、データ処理部 110 は、実行する処理をステップ S 181 に進める。

【0286】

ステップ S 172、ステップ S 173、あるいはステップ S 175 のいずれかにおいて報知された場合、ステップ S 176 において、報知されたことが確認された旨の確認操作があったか否かを判断する。確認操作がないと判断した場合（ステップ S 176 で NO の場合）、データ処理部 110 は、ステップ S 176 の処理を繰り返す。一方、確認操作があったと判断した場合（ステップ S 176 で YES の場合）、データ処理部 110 は、電子マネーアプリ 111 を終了する。

10

【0287】

図 15 に進んで、図 15 (d) は、チケットを獲得した旨、および当選した旨を報知するための表示画面図である。図 15 (d) の画面には、チケットを獲得した旨として「フードチケット獲得!」といったメッセージが表示され、当選した旨として「次回ドリンクチケット当選!」といったメッセージが表示され、さらに当選したチケットを獲得する方法を報知するために「再度カード発券または球貨を行なうことで当選したチケットを獲得できます。」といったメッセージが表示される。

【0288】

図 15 (e) は、チケットを獲得した旨を報知するための表示画面図である。図 15 (e) の画面には、チケットを獲得した旨として「フードチケット獲得!」といったメッセージが表示される。

20

【0289】

図 15 (f) は、当選した旨を報知するための表示画面図である。図 15 (f) の画面には、当選した旨として「次回ドリンクチケット当選!」といったメッセージが表示され、さらに当選したチケットを獲得する方法を報知するために「再度カード発券または球貨を行なうことで当選したチケットを獲得できます。」といったメッセージが表示される。

【0290】

図 11 に戻り、ステップ S 181 では、データ処理部 110 は、減算前残高不足情報を受信したか否かを判断する。つまり、電子マネーアプリ 111 を起動させたアプリ起動信号に減算前残高不足情報が含まれているか否かを判断する。減算前残高不足情報を受信していないと判断した場合（ステップ S 181 で NO の場合）、ステップ S 182 で、データ処理部 110 は、減算後残高不足情報を受信したか否かを判断する。つまり、電子マネーアプリ 111 を起動させたアプリ起動信号に減算後残高不足情報が含まれているか否かを判断する。

30

【0291】

減算後残高不足情報を受信していないと判断した場合（ステップ S 182 で NO の場合）、ステップ S 184 で、データ処理部 110 は、携帯電話 100 に記憶されているバリューの残高が僅少である旨を報知する。本実施の形態においては、残高が僅少である旨を報知する。

【0292】

40

減算前残高不足情報を受信したと判断した場合（ステップ S 181 で YES の場合）、または、減算後残高不足情報を受信したと判断した場合（ステップ S 182 で YES の場合）、ステップ S 185 で、データ処理部 110 は、携帯電話 100 に記憶されているバリューの残高が不足している旨を報知する。

【0293】

ステップ S 184、または、ステップ S 185 の後、ステップ S 130 で、データ処理部 110 は、バリュー購入時処理を実行する。バリュー購入時処理が実行されるため、ユーザが電子マネーアプリ 111 を起動させなくても、自動的に購入金額選択画面を表示させることができる。

【0294】

50

なお、ステップS 1 8 4、または、ステップS 1 8 5の後、ステップS 1 3 0に遷移するようにしたが、これに限定されず、ステップS 1 9 2に遷移するようにしてもよい。これによって、ユーザが起動時初期画面でバリュー購入を選択することによって、バリュー購入時処理を実行させることができる。

【0 2 9 5】

図1 5に進んで、図1 5 (b)は、残高が僅少である旨の表示画面図である。図1 5 (b)の画面には、携帯電話1 0 0に記憶されているバリューの残高が僅少である旨、および、バリューの購入のための処理に移行する旨が表示される。

【0 2 9 6】

図1 5 (c)は、残高が不足している旨の表示画面図である。図1 5 (c)の画面には、携帯電話1 0 0に記憶されているバリューの残高が不足している旨、および、バリューの購入のための処理に移行する旨が表示される。

10

【0 2 9 7】

なお、本実施の形態においては、ステップS 1 7 2、ステップS 1 7 3、ステップS 1 7 5、ステップS 1 8 4、およびステップS 1 8 5における報知は、表示部1 4 0に表示させる例を説明した。しかし、これに限定されず、たとえば、データ処理部1 1 0は、音声を出力したり、振動を発生させたりすることによって、報知するようにしてもよい。

【0 2 9 8】

図2 2は、本実施の形態における電子マネー管理サーバ2 0 0により実行される残額管理アプリケーションプログラム2 1 4の処理の流れを示すフローチャートである。

20

【0 2 9 9】

図2 2を参照して、まず、ステップS 2 9 1で、電子マネー管理サーバ2 0 0のデータ処理部2 1 0は、店舗サーバ8 0 0から取引情報および商品取引情報を受信したか否かを判断する。取引情報には、券売機3 0 0から受信した場合には、前述した図1 3のステップS 3 6 1で説明したように、発券するプリペイドカード3 7 1のカードID、購入に用いた現金額、購入に用いた携帯電話1 0 0の携帯ID、および、購入に用いたバリューの額（取引額）が含まれ、カードユニット6 0 0から受信した場合には、前述した図1 6のステップS 6 6 1で説明したように、球貸に用いた携帯電話1 0 0の携帯ID、球貸に用いたバリューの額が含まれる。商品取引情報には、後述する図2 4のステップS 8 1 4で説明するように、商品の購入に用いられた携帯電話1 0 0の携帯ID、および、購入された商品の金額（つまり、購入に用いられたバリューの額）が含まれる。

30

【0 3 0 0】

取引情報を受信した場合（ステップS 2 9 1でYESの場合）、データ処理部2 1 0は、ステップS 2 9 2で、取引情報に含まれる携帯IDに対応して管理用DB 2 2 1に記憶されているバリュー残高から、取引情報に含まれる取引額を減算する。また、取引情報に含まれる携帯IDに対応して管理用DB 2 2 1に記憶されている取引額に、取引情報に含まれる取引額を加算する。

【0 3 0 1】

次に、ステップS 2 9 3で、データ処理部2 1 0は、商品取引情報に含まれる携帯IDに対応して管理用DB 2 2 1に記憶されているバリュー残高から、商品取引情報に含まれる商品金額を減算する。また、商品取引情報に含まれる携帯IDに対応して管理用DB 2 2 1に記憶されている取引額に、商品取引情報に含まれる商品金額を加算する。

40

【0 3 0 2】

次いで、ステップS 2 9 4で、データ処理部2 1 0は、請求金額に、商品取引情報に含まれる商品金額を加算する。請求金額とは、ワゴンサービスの提供会社から電子マネー取引サービスのサービス提供機関に請求される予定の金額であって、ある期間（たとえば、1ヶ月間）に、バリューが用いられて購入された商品の代金、および、チケットが用いられて引き換えられた商品の代金の合計の金額である。

【0 3 0 3】

ステップS 2 9 4の後、または、取引情報および商品取引情報を受信していないと判断

50

した場合（ステップS 2 9 1でN Oの場合）、データ処理部2 1 0は、ステップS 2 8 1で、チャージ累計額から取引額を減算した額がマイナスの会員I Dがあるか否かを判断する。

【0 3 0 4】

チャージ累計額から取引額を減算した額がマイナスの会員I Dがあると判断した場合（ステップS 2 8 1でY E Sの場合）、ステップS 2 8 2で、データ処理部2 1 0は、その会員I Dの不正回数を1回加算する。

【0 3 0 5】

ステップS 2 8 2の後、または、チャージ累計額から取引額を減算した額がマイナスの会員I Dがないと判断した場合（ステップS 2 8 1でN Oの場合）、ステップS 2 8 3で、データ処理部2 1 0は、不正回数が1回の会員I Dがあるか否かを判断する。

10

【0 3 0 6】

不正回数1回の会員I Dがあると判断した場合（ステップS 2 8 3でY E Sの場合）、ステップS 2 8 4で、データ処理部2 1 0は、その会員I Dに対応する携帯I Dの携帯電話のバリューを使用して購入されたプリペイドカードのカードI Dをユニットに登録する旨および当該携帯I Dを含む不正媒体情報を遊技場3 0側に送信する。

【0 3 0 7】

ステップS 2 8 4の後、または、不正回数1回の会員I Dがないと判断した場合（ステップS 2 8 3でN Oの場合）、ステップS 2 8 5で、データ処理部2 1 0は、不正回数が2回の会員I Dがあるか否かを判断する。

20

【0 3 0 8】

不正回数2回の会員I Dがあると判断した場合（ステップS 2 8 5でY E Sの場合）、ステップS 2 8 6で、データ処理部2 1 0は、その会員I Dに対応する携帯I Dを券売機3 0 0に登録する旨、および、その会員I Dに対応する携帯I Dを含む不正端末情報を不正が発生した遊技場3 0側に送信する。また、ステップS 2 8 7で、データ処理部2 1 0は、不正端末情報を不正が発生した遊技場3 0と同じ商圏の他の遊技場側にも送信する。なお、データ処理部2 1 0が不正端末情報を送信する遊技場は、不正が発生した遊技場3 0、または、不正が発生した遊技場3 0と同じ商圏の他の遊技場に限定されず、全国の遊技場であってもよいし、不正が発生した遊技場3 0の近隣の遊技場であってもよい。

【0 3 0 9】

30

ステップS 2 8 7の後、または、不正回数2回の会員I Dがないと判断した場合（ステップS 2 8 5でN Oの場合）、ステップS 2 8 8で、データ処理部2 1 0は、全国の遊技場で発生した不正回数が3回以上であるか否かを判断する。

【0 3 1 0】

全国の遊技場で発生した不正回数が3回以上であると判断した場合（ステップS 2 8 8でY E Sの場合）、ステップS 2 8 9で、データ処理部2 1 0は、携帯使用禁止情報を遊技場3 0側に送信する。また、ステップS 2 9 0で、データ処理部2 1 0は、携帯使用禁止情報を不正が発生した遊技場3 0と全国の遊技場側にも送信する。なお、データ処理部2 1 0が携帯使用禁止情報を、不正が発生した遊技場3 0以外にも、全国の遊技場に送信する場合について説明したが、これに限らず、不正が発生した遊技場3 0と同じ商圏の他の遊技場や、不正が発生した遊技場3 0と近隣の遊技場に送信するものであってもよい。この場合、ステップS 2 8 8においては、携帯使用禁止情報の送信対象となる遊技場で発生した不正回数が3回以上であるか否かを判断するようにしてもよい。

40

【0 3 1 1】

ステップS 2 9 0の後、または、全国の遊技場で発生した不正回数が3回以上でないと判断した場合（ステップS 2 8 8でN Oの場合）、ステップS 2 7 0で、データ処理部2 1 0は、チケット管理処理を実行する。チケット管理処理については、図2 3で後述する。ステップS 2 7 0の後、データ処理部2 1 0は、実行する処理をステップS 2 9 1の処理に戻す。

【0 3 1 2】

50

図24は、本実施の形態における店舗サーバ800で実行される店舗サーバ処理の流れを示すフローチャートである。図24を参照して、店舗サーバ800のデータ処理部は、ステップS811で、券売機300またはカードユニット600から取引情報を受信したか否かを判断する。

【0313】

取引情報を受信したと判断した場合（ステップS811でYESの場合）、店舗サーバ800のデータ処理部は、ステップS812で、取引情報に含まれる携帯IDごとに、発券したプリペイドカード371のカードID、プリペイドカード371の購入に用いたバリューの額、球貸に用いたバリューの額をそれぞれ特定する情報を対応させて記憶部に記憶させる。

10

【0314】

ステップS812の後、または、取引情報を受信していないと判断した場合（ステップS811でNOの場合）、店舗サーバ800のデータ処理部は、ステップS813で、ハンディターミナル400から、バリュー使用情報を無線で受信したか否かを判断する。バリュー使用情報は、バリューを使用した商品の決済に用いられた携帯電話100の携帯ID、および、バリューを使用して決済された商品の金額を含む。

【0315】

バリュー使用情報を受信したと判断した場合（ステップS813でYESの場合）、ステップS814で、店舗サーバ800のデータ処理部は、バリュー使用情報に含まれる商品金額を、携帯電話の携帯IDごとに、商品取引情報として記憶部に記憶させる。

20

【0316】

ステップS814の後、または、バリュー使用情報を受信していないと判断した場合（ステップS813でNOの場合）、ステップS815で、店舗サーバ800のデータ処理部は、電子マネー管理サーバ200へ取引情報および商品取引情報を前回送信してから所定時間経過したか否かを判断する。本実施の形態では、所定時間は、3時間である。

【0317】

取引情報および商品取引情報の前回送信から所定時間経過したと判断した場合（ステップS815でYESの場合）、店舗サーバ800のデータ処理部は、ステップS816で、記憶部に記憶された前回送信後の携帯電話100での取引情報および商品取引情報を、電子マネー管理サーバ200に送信する。取引情報および商品取引情報については、前述の図22のステップS291で説明した。

30

【0318】

ステップS816の後、または、取引情報の前回送信から所定時間経過していないと判断した場合（ステップS815でNOの場合）、店舗サーバ800のデータ処理部は、ステップS821で、携帯使用禁止情報を電子マネー管理サーバ200から受信したか否かを判断する。

【0319】

携帯使用禁止情報を受信したと判断した場合（ステップS821でYESの場合）、店舗サーバ800のデータ処理部は、ステップS822で、携帯使用禁止情報を遊技場30内のすべての券売機300およびカードユニット600に送信する。

40

【0320】

ステップS822の後、または、携帯使用禁止情報を受信していないと判断した場合（ステップS821でNOの場合）、店舗サーバ800のデータ処理部は、ステップS823で、不正端末情報を電子マネー管理サーバ200から受信したか否かを判断する。

【0321】

不正端末情報を受信したと判断した場合（ステップS823でYESの場合）、店舗サーバ800のデータ処理部は、ステップS824で、不正端末情報を遊技場30内のすべての券売機300およびカードユニット600に送信する。

【0322】

ステップS824の後、または、不正端末情報を受信していないと判断した場合（ステ

50

ップS 8 2 3でN Oの場合)、店舗サーバ8 0 0のデータ処理部は、ステップS 8 2 5で、不正媒体情報を電子マネー管理サーバ2 0 0から受信したか否かを判断する。

【0 3 2 3】

不正媒体情報を受信したと判断した場合(ステップS 8 2 5でY E Sの場合)、店舗サーバ8 0 0のデータ処理部は、ステップS 8 2 6で、不正媒体情報に含まれる携帯I Dに対応して記憶部に記憶しているカードI Dを、遊技場3 0内のすべてのカードユニット6 0 0に送信する。

【0 3 2 4】

ステップS 8 2 6の後、または、不正媒体情報を受信していないと判断した場合(ステップS 8 2 5でN Oの場合)、ステップS 8 3 0で、店舗サーバ8 0 0のデータ処理部は、後述の図2 5で説明する店舗チケット関連処理を実行する。ステップS 8 3 0の後、店舗サーバ8 0 0のデータ処理部は、実行する処理をステップS 8 1 1の処理に戻す。

10

【0 3 2 5】

図2 3は、本実施の形態における電子マネー管理サーバ2 0 0により実行されるチケット管理処理の流れを示すフローチャートである。チケット情報は、図1 8のステップS 6 7 5で説明したように、電子マネー管理サーバ2 0 0によって、毎日、各店舗に対するチケットの付与予定数に対して余裕を持って、生成されて、各店舗の店舗サーバ8 0 0に割振られる。

【0 3 2 6】

図2 3を参照して、まず、ステップS 2 6 1で、電子マネー管理サーバ2 0 0のデータ処理部2 1 0は、本日分のチケットが各店舗の店舗サーバ8 0 0に割振済であるか否かを判断する。本日分のチケットが割振済でないと判断した場合(ステップS 2 6 1でN Oの場合)、ステップS 2 6 2で、データ処理部2 1 0は、割振数分のチケットI Dを生成する。割振数は、各店舗におけるチケットの付与予定数に対して余裕を持った数である。

20

【0 3 2 7】

本実施の形態において、チケットI Dは、発行されるチケットの券種を示す1文字の記号(ドリンクチケットの場合、記号「D」、フードチケットの場合、記号「F」)、チケットが生成される日の年月日、チケットが割振られる店舗の店舗I D、その日のその店舗におけるチケットの連番が並べられて生成される。店舗I Dは、4桁の数字であって、当該システムに加盟するすべての店舗に一意に割振られる。連番は、3桁の数字であって、日ごとに「0 0 1」から順に、「0 0 2」, 「0 0 3」, ...と、その日にその店舗に割振られる割振数分、用意される。

30

【0 3 2 8】

具体的には、2 0 0 7年9月1日に店舗I D「0 0 0 1」の店舗に対して割振られる券種がドリンクチケットであり連番が「0 0 1」のチケットI Dは、「D 0 7 0 9 0 1 0 0 0 1 0 0 1」と生成される。これにより、異なる店舗に対して異なる日に作成されるチケットI Dを、チケットI Dに店舗I Dおよびチケットの作成日を含めて作成するので、重複しないようにすることができる。また、同じ店舗に対して同じ日に作成されるチケットI Dを、チケットI Dに含める連番を異ならせて作成するので、重複しないようにすることができる。また、チケットI Dからチケットの券種を特定することができるので、チケットI Dとともに券種を示す情報を、送信元の装置から送信先の装置に送信する必要がある場合であっても、券種を示す情報を送信しなくてもチケットI Dのみを送信するだけで、送信先の装置で、チケットの券種を特定することができる。

40

【0 3 2 9】

なお、本実施の形態においては、チケットI Dを電子マネー管理サーバ2 0 0で重複しないように生成して店舗サーバ8 0 0を介して各カードユニット6 0 0に送信するようにした。しかし、これに限定されず、カードユニットのそれぞれで重複しないようにチケットI Dを生成するようにしてもよい。

【0 3 3 0】

次に、ステップS 2 6 3で、データ処理部2 1 0は、店舗ごとのステップS 2 6 2で生

50

成されたチケット I D および当該チケット I D のチケットの券種を含む割振チケット情報を、各店舗の店舗サーバに送信するよう通信部 260 を制御する。

【0331】

そして、ステップ S 264 で、データ処理部 210 は、ステップ S 262 で生成されたチケット I D および当該チケット I D のチケットの券種とを対応付けてチケット情報として図 10 で説明した使用済チケット情報 DB に記憶させる。ここでは、データ処理部 210 は、チケット I D に対応する使用状態を、「0」（未使用）として記憶させる。本日分のチケットが割振済であると判断した場合（ステップ S 261 で YES の場合）、または、ステップ S 264 の後、データ処理部 210 は、実行する処理をステップ S 271 の処理に進める。

10

【0332】

なお、本実施の形態においては、ステップ S 261 で、本日分のチケットを割振済か否かを判断して割振済でないと判断した場合、ステップ S 262 からステップ S 264 までの処理が実行されるようにして、チケットを各店舗に割振るようにした。しかし、これに限定されず、毎日、予め定められた時刻（たとえば、午前 9 時）に、ステップ S 262 からステップ S 264 までの処理が実行されるようにしてもよい。

【0333】

図 25 は、本実施の形態における店舗サーバ 800 で実行される店舗チケット関連処理の流れを示すフローチャートである。図 25 を参照して、まず、ステップ S 851 で、店舗サーバ 800 のデータ処理部は、図 23 のステップ S 263 で電子マネー管理サーバ 200 から送信された割振チケット情報を受信したか否かを判断する。

20

【0334】

割振チケット情報を受信したと判断した場合（ステップ S 851 で YES の場合）、ステップ S 852 で、店舗サーバ 800 のデータ処理部は、ステップ S 851 で受信した割振チケット情報に含まれるチケット I D および券種を、チケット情報としてカードユニット 600 ごとに割振って送信する。

【0335】

そして、ステップ S 853 で、店舗サーバ 800 のデータ処理部は、ステップ S 852 で割振られたチケット I D および券種を含むチケット情報を、図 9 で説明した店舗チケット情報 DB に記憶させる。ここでは、店舗サーバ 800 のデータ処理部は、チケット I D に対応する発行状態および使用状態をそれぞれ、「0」（未発行）および「0」（未使用）として記憶させる。

30

【0336】

なお、本実施の形態においては、店舗サーバ 800 のデータ処理部は、ステップ S 851 で、1 日 1 回、電子マネー管理サーバ 200 から割振チケット情報を受信したときに、ステップ S 852 で各カードユニット 600 に対して割振チケット情報を割振って送信するようにした。しかし、これに限定されず、店舗サーバ 800 のデータ処理部は、1 日 1 回、電子マネー管理サーバ 200 から割振チケット情報を受信して、受信した店舗サーバ 800 の記憶部に記憶しておき、カードユニット 600 からチケット I D を要求されたときに、記憶部からチケット I D を読出して、要求元のカードユニット 600 にチケット I D を送信するようにしてもよい。

40

【0337】

割振チケット情報を受信していないと判断した場合（ステップ S 851 で NO の場合）、または、ステップ S 853 の後、ステップ S 831 で、店舗サーバ 800 のデータ処理部は、カードユニット 600 から、図 21 のチケット関連処理におけるステップ S 696 で送信される携帯 I D と券種とチケット I D とを含む当選情報を受信したか否かを判断する。

【0338】

当選情報を受信したと判断した場合（ステップ S 831 で YES の場合）、店舗サーバ 800 のデータ処理部は、ステップ S 832 で、送信元のカードユニット 600 以外の他

50

のカードユニットへ、受信した当選情報を送信する。

【0339】

ステップS832の後、または、当選情報を受信していないと判断した場合（ステップS831でNOの場合）、店舗サーバ800のデータ処理部は、ステップS833で、カードユニット600から、図19のプリペイド球貸処理におけるステップS6116もしくはステップS6118または図21のチケット関連処理におけるステップS683で送信される発行済情報を受信したか否かを判断する。

【0340】

発行済情報を受信したと判断した場合（ステップS833でYESの場合）、ステップS834で、店舗サーバ800のデータ処理部は、ステップS833で受信した発行済情報に携帯IDが含まれるか否かを判断する。

10

【0341】

ここで、図19のステップS6115または図21のステップS682のように携帯電話100にチケットが出力された場合、それぞれ、ステップS6116またはステップS683で送信される発行済情報にはチケットIDの他に携帯IDが含まれる。一方、図19のステップS6117のようにチケットがバーコード表示された場合は、ステップS6118で送信される発行済情報には携帯IDは含まれない。

【0342】

発行済情報に携帯IDが含まれると判断した場合（ステップS834でYESの場合）、ステップS835で、送信元のカードユニット600以外の他のカードユニットへ、ステップS833で受信した発行済情報に含まれるチケットIDを含むステップS833で受信した発行済情報を送信する。

20

【0343】

なお、図18のステップS673およびステップS674で説明したように、カードユニット600において発行済情報が受信された場合には、当該発行済情報に含まれるチケットIDの当選情報が消去される。しかし、図19のプリペイド球貸処理のステップS6122でチケットが当選したと判断された場合は他のカードユニットに当選情報が送信されず、他のカードユニットには当選情報が記憶されないため、ステップS674では、受信された発行済情報に対応する当選情報はなく、当選情報は消去されない。

【0344】

30

発行済情報に携帯IDが含まれないと判断した場合（ステップS834でNOの場合）、または、ステップS835の後、ステップS836で、店舗サーバ800のデータ処理部は、図9で説明した店舗チケット情報DBに記憶されているステップS833で受信した発行済情報に含まれるチケットIDのチケットの発行状態を「1」（発行済）に更新し、当該発行済情報に携帯IDが含まれていれば、当該発行済情報に含まれるチケットIDに対応して当該携帯IDを記憶させる。

【0345】

本実施の形態においては、ステップS853およびステップS836で説明したように、店舗サーバ800の記憶部において、当選したチケットに関するチケット情報を記憶している。これにより、たとえば、カードユニット600を増設する場合等、店舗サーバ800の記憶部に記憶されている情報を用いることができるため、メンテナンス性を向上させることができる。

40

【0346】

ステップS836の後、または、発行済情報を受信していないと判断した場合（ステップS833でNOの場合）、店舗サーバ800のデータ処理部は、実行する処理をステップS841の処理に進める。ステップS841以降の処理については後述する。

【0347】

（電子マネーシステム10でのワゴンサービスの説明）

図29は、本実施の形態における電子マネーシステム10においてワゴンサービスのハンディターミナル400の表示部440に表示される第1の表示画面図である。図29を

50

参照して、図 29 (A) は、業務メニュー画面を示す。この業務メニュー画面には、最上段の左側に、現在の日時である「8 / 15 10 : 10」、最上段の右側に、ワゴンサービスの提供会社の従業員のコードである「1234」、第 2 段に、当該画面の名称である「業務メニュー」の文字、第 3 段以下の段に、「新規注文」ボタン、「注文一覧」ボタン、および、「業務終了」ボタンが表示される。「新規注文」ボタンは、そのボタンが選択されていることを示すフォーカス（図面ではハッチング表示）がある状態で表示されている。

【0348】

「新規注文」ボタンは、ハンディターミナル 400 で新規に商品の注文内容の入力を開始させるときに操作されるボタンである。「注文一覧」ボタンは、ハンディターミナル 400 の表示部 440 に注文一覧を表示させるときに操作されるボタンである。「業務終了」ボタンは、ハンディターミナル 400 の売上情報を売上管理 PC 480 に転送してハンディターミナル 400 を初期状態に戻すためのボタンである。

10

【0349】

業務メニュー画面のような複数のボタンが表示された画面における操作について説明する。上下キーが操作されると、フォーカスが上下に移動される。そして、確定キーが操作されると、フォーカスがあるボタンに応じた処理が行なわれる。画面上のボタンがタッチされると、操作部 430 のタッチパネルで検出され、タッチされたボタンに応じた処理が行なわれる。つまり、画面上のボタンがタッチされると、フォーカスの上下移動と、確定が同時に行なわれることとなる。

20

【0350】

ここでは、「新規注文」ボタンが操作されると、図 29 (B) で説明する注文情報画面を表示部 440 に表示する処理が行なわれる。「注文一覧」ボタンが操作されると、図 31 (D) で説明する注文一覧画面を表示部 440 に表示する処理が行なわれる。ハンディターミナル 400 がデータ転送用充電器 485 にセットされた状態で「業務終了」ボタンが操作されると、ハンディターミナル 400 の売上情報を売上管理 PC 480 に転送する処理、および、ハンディターミナル 400 を初期状態に戻す処理が行なわれる。

【0351】

図 29 (B) は、いずれの項目の欄にも何も入力されていない状態の注文情報画面を示す。この注文情報画面には、最上段に、図 29 (A) と同様の内容、第 2 段の左側に、当該画面の名称である「注文情報」の文字、第 2 段の右側に、注文番号の項目の欄（内容は「001」）、第 3 段以下の段に、注文情報の表、および、最下段の左側に、「戻る」ボタンが表示される。

30

【0352】

注文情報の表には、左側の列が、商品の項目の欄、決済の項目の欄、金額の項目の欄、台番の項目の欄、時刻の項目の欄、右側の列が、オプションの項目の欄、支払の状況の項目の欄、配達の状態の項目の欄、備考の項目の欄が含まれる。

【0353】

表の商品の項目の欄は、その項目が選択されていることを示すフォーカス（図面ではハッチング表示）がある状態で表示されている。また、注文番号の項目の欄および表の備考の項目の欄は、その項目が変更できない項目であることを示す反転表示の状態で表示されている。「戻る」ボタンは、前の画面に戻すときに操作されるボタンである。

40

【0354】

ここでは、商品の項目の欄が操作されると、図 29 (C) で説明する商品一覧画面を表示部 440 に表示する処理が行なわれる。

【0355】

また、バーコード一覧表で、商品のバーコードのいずれか（ここでは「アイスコーヒー」のバーコード）がバーコードスキャナ部 470 によって読込まれると、図 29 (D) で説明する商品の項目の欄に、読込まれたバーコードに対応する商品の商品名（ここでは「I コーヒー（アイスコーヒー）」）が入力された状態の注文情報画面を表示部 440 に表

50

示する処理が行なわれる。

【0356】

ここで、紙にバーコードが印刷されたバーコードの一覧表であるバーコード一覧表について説明する。バーコード一覧表には、ワゴンサービスで扱っている商品（たとえば、ホットコーヒー、アイスコーヒー、ホットココア、アイスココア、アイスティ、オレンジジュース）それぞれのバーコード、それぞれの商品のオプション（たとえば、ブラック、ミルク、シュガー、全部）それぞれのバーコード、商品の代金の決済方法（現金、玉、メダル、バリュー、チケット、事務所、スタッフ）それぞれのバーコード、確定を入力するためのバーコード、支払の状況の項目の欄に「済」を入力するためのバーコード、および、配達の状態の項目の欄に「済」を入力するためのバーコードが印刷されている。

10

【0357】

図29（C）は、商品一覧画面を示す。商品一覧画面には、最上段に、図29（A）と同様の内容、第2段以下の段に、商品一覧表、最下段の左側に、「戻る」ボタン、最下段の真中に、「前頁」ボタン、および、最下段の右側に、「次頁」ボタンが表示される。

【0358】

商品一覧表には、最上段に、この表の名称「商品一覧」の表示欄、以下の段に、順に、それぞれの欄に記載された商品を選択するための、「Hコーヒー（ホットコーヒー）」の欄、「Iコーヒー（アイスコーヒー）」の欄、「Hココア（ホットココア）」の欄、「Iココア（アイスココア）」の欄、「アイスティ」の欄、および、「オレンジJ（オレンジジュース）」の欄が含まれる。

20

【0359】

ここでは、「前頁」ボタンまたは「次頁」ボタンが操作されると、それぞれ、1つ前の商品一覧表を含む商品一覧画面、または、1つ後の商品一覧表を含む商品一覧画面を表示部440に表示する処理が行なわれる。ここでは、1つ後の商品一覧表は、サンドイッチ等のフードメニューの一覧表である。商品一覧表のいずれかの欄（ここでは「Iコーヒー」の欄）が操作されると、図29（D）で説明する、操作された欄の商品の名称が商品の項目の欄に入力された状態の注文情報画面を表示部440に表示する処理が行なわれる。

【0360】

図29（D）は、商品の項目の欄が入力された状態の注文情報画面を示す。この注文情報画面には、図29（B）の注文情報画面で説明した内容に加えて、商品の項目の欄に、選択された商品の名称（ここでは「Iコーヒー」）、時刻の項目の欄に、商品が選択された時刻（ここでは、19:09）、オプションの項目の欄に、商品に対して標準で設定されているオプションの名称（ここでは「全部」）、支払の状況の項目の欄に、支払が未だ済んでいないことを示す「未」の文字、配達の状態の項目の欄に、配達が未だ済んでいないことを示す「未」の文字が表示される。なお、オプションが「全部」であるとは、「ミルク」および「シュガー」の両方を含むことを意味する。

30

【0361】

ここでは、オプションの項目の欄が操作されると、図30（A）で説明するオプション一覧画面を表示部440に表示する処理が行なわれる。

【0362】

また、バーコード一覧表で、オプションのバーコードのいずれか（ここでは「ブラック」のバーコード）がバーコードスキャナ部470によって読込まれると、図30（B）で説明する、オプションの項目の欄に、読込まれたバーコードに対応するオプションの略称（ここでは「B」）が表示された状態の注文情報画面を表示部440に表示する処理が行なわれる。

40

【0363】

図30は、本実施の形態における電子マネーシステム10においてワゴンサービスのハンディターミナル400の表示部440に表示される第2の表示画面図である。図30を参照して、図30（A）は、オプション一覧画面を示す。オプション一覧画面には、最上段に、図29（A）と同様の内容、第2段以下の段に、オプション一覧表、および、最下

50

段の左側に、「戻る」ボタンが表示される。

【0364】

オプション一覧表には、最上段に、この表の名称の「オプション一覧」の表示欄、以下の段に、順に、それぞれの欄に記載されたオプションを選択するための、「ブラック」の欄、「ミルク」の欄、「シュガー」の欄、および、「全部」の欄が含まれる。

【0365】

ここでは、オプション一覧表のいずれかの欄（ここでは「ブラック」の欄）が操作されると、図30（B）で説明する、操作された欄のオプションの略称がオプションの項目の欄に入力された状態の注文情報画面を表示部440に表示する処理が行なわれる。

【0366】

図30（B）は、オプションの項目の欄が入力された状態の注文情報画面を示す。この注文情報画面には、図29（D）の注文情報画面で説明した内容に替えて、オプションの項目の欄に、選択されたオプションの名称（ここでは「B」）が表示される。

【0367】

ここでは、決済方法の項目の欄が操作されると、図30（C）で説明する支払方法一覧画面を表示部440に表示する処理が行なわれる。

【0368】

また、バーコード一覧表で、決済方法のバーコードのいずれか（ここでは、「現金」のバーコード）がバーコードスキャナ部470によって読込まれると、図31（A）で説明する、決済方法の項目の欄に、読込まれたバーコードに対応する決済方法の名称（ここでは「現金」）、および、金額の項目の欄に、当該決済方法および選択された商品に対応する対価（ここでは「240」円）が入力された状態の注文情報画面を表示部440に表示する処理が行なわれる。

【0369】

図30（C）は、第1の支払方法一覧画面を示す。第1の支払方法一覧画面には、最上段に、図29（A）と同様の内容、第2段以下の段に、支払方法一覧表、最下段の左側に、「戻る」ボタン、最下段の真中に、「前頁」ボタン、および、最下段の右側に、「次頁」ボタンが表示される。

【0370】

支払方法一覧表には、最上段に、この表の名称「支払方法一覧」の表示欄、以下の段に、順に、それぞれの欄に記載された決済方法を選択するための、「現金」の欄、「玉」の欄、「メダル」の欄、「バリュー」の欄、および、「チケット」の欄が含まれる。

【0371】

ここでは、「前頁」ボタンまたは「次頁」ボタンが操作されると、図30（D）で説明する第2の支払方法一覧画面を表示部440に表示する処理が行なわれる。

【0372】

図30（D）は、第2の支払方法一覧画面を示す。第2の支払方法一覧画面には、図30（C）で説明した第1の支払方法一覧画面と同様の画面が表示される。支払方法一覧表には、第1の支払方法一覧画面と異なり、最上段に、この表の名称「支払方法一覧」の表示欄、以下の段に、順に、それぞれの欄に記載された決済方法を選択するための、「事務所」の欄、および、「スタッフ」の欄が含まれる。なお、決済方法が「事務所」であるとは、遊技場30の事務所の従業員のための決済方法であって、商品の代金が無料であることを示す。また、決済方法が「スタッフ」であるとは、遊技場30のホールスタッフのための決済方法であって、商品の代金がスタッフ割引の代金となることを示す。

【0373】

ここでは、「前頁」ボタンまたは「次頁」ボタンが操作されると、図30（C）で説明した第1の支払方法一覧画面を表示部440に表示する処理が行なわれる。

【0374】

また、第1の支払方法一覧画面または第2の支払方法一覧画面の支払方法一覧表のいずれかの欄（ここでは「現金」の欄）が操作されると、図31（A）で説明する、決済方法

10

20

30

40

50

の項目の欄に、操作された欄の決済方法の名称（ここでは「現金」）、および、金額の項目の欄に、当該決済方法に対応する対価（ここでは「240」円）が入力された状態の注文情報画面を表示部440に表示する処理が行なわれる。

【0375】

図31は、本実施の形態における電子マネーシステム10においてワゴンサービスのハンディターミナル400の表示部440に表示される第3の表示画面図である。図31を参照して、図31(A)は、決済方法の項目の欄および金額の項目の欄が入力された状態の注文情報画面を示す。この注文情報画面には、図30(B)の注文情報画面で説明した内容に加えて、決済方法の項目の欄に、選択された決済方法の名称（ここでは「現金」）、および、金額の項目の欄に、選択された決済方法に応じた選択された商品の対価（こ

10

【0376】

さらに、商品および決済方法が入力された状態であるので注文を確定することができるため、この注文情報画面には、最下段の右側に、「確定」ボタンが表示される。

【0377】

ここで、遊技者が商品の対価（ここでは、現金240円）を支払うと、ワゴンサービスの提供会社の従業員が、注文情報画面の支払の項目の欄の操作、または、バーコード一覧表で支払の状況の項目の欄に「済」を入力するためのバーコードのバーコードスキャナ部470による読込をする。支払の項目の欄が操作される、または、支払の状況の項目の欄に「済」を入力するためのバーコードが読込まれると、図31(B)で説明する、支払の

20

【0378】

図31(B)は、支払の状況の項目の欄に「済」が入力された状態の注文情報画面を示す。この注文情報画面には、図31(A)の注文情報画面の内容に替えて、支払の状況の項目の欄に、商品の対価を支払済みであることを示す「済」が表示される。

【0379】

ここで、台番の項目の欄が選択され、0～9キーが操作されることによって、台番が入力されると、図31(C)で説明する、台番の項目の欄に、入力された台番が表示された状態の注文情報画面を表示部440に表示する処理が行なわれる。

30

【0380】

図31(C)は、台番の項目の欄が入力された状態の注文情報画面を示す。この注文情報画面には、図31(B)の注文情報画面で説明した内容に加えて、台番の項目の欄に、入力された台番（ここでは「9999」）が表示される。

【0381】

ここで、「確定」ボタンが操作されると、図31(D)で説明する注文一覧画面を表示部440に表示する処理が行なわれる。

【0382】

図31(D)は、注文一覧画面を示す。注文一覧画面には、最上段に、図29(A)と同様の内容、第2段の左側に、当該画面の名称である「注文一覧」の文字、第2段の右側に、受けた注文の合計数である実売数の項目の欄（内容は「1」）、第3段以下の段に、注文一覧表、および、最下段に、「メニュー」ボタンが表示される。

40

【0383】

注文一覧表には、左側から、注文番号の項目の欄、商品名の項目の欄、支払の状況の項目の欄、および、配達の状態の項目の欄が、対応付けて表示される。各欄の最上段には、その欄の項目の名称の略称（左から、「注番」、「商品名」、「払」、「配」）が表示される。

【0384】

図31(D)の画面では、実売数が「1」であり、最新の注文から順に、注文の注文番号、商品名、支払の状況および配達の状態が、それぞれ、「001」、「I コーヒー」、

50

「済」および「未」であることが示されている。

【0385】

ここで、「メニュー」ボタンが操作されると、図29(A)で説明した業務メニュー画面を表示部440に表示する処理が行なわれる。

【0386】

図32は、本実施の形態における電子マネーシステム10においてワゴンサービスのハンディターミナル400の表示部440に表示される第4の表示画面図である。図32を参照して、図32(A)は、注文一覧画面を示す。この注文一覧画面は、図31(D)の注文一覧画面からさらに注文が増えた状態を示す。

【0387】

図32(A)の画面では、実売数が「4」であり、最新の注文から順に、注文の注文番号、商品名、支払の状況および配達の様子が、それぞれ、「004」、「Iコーヒー」、「済」および「未」、ならびに、「003」、「Hコーヒー」、「未」および「未」、ならびに、「002」、「Iコーヒー」、「済」および「済」、ならびに、「001」、「Hコーヒー」、「済」および「済」であることが示されている。

【0388】

ここで、バーコード一覧表で、商品のバーコードのいずれか(ここでは、「Hコーヒー」のバーコード)がバーコードスキャナ部470によって読込まれると、図32(B)で説明する、新規注文を入力するための注文情報画面を表示部440に表示する処理が行なわれる。

【0389】

また、いずれかの注文の欄(ここでは、注文番号「004」の注文の欄)が操作されると、図32(C)で説明する、既に入力された注文を変更するための注文情報画面を表示部440に表示する処理が行なわれる。

【0390】

図32(B)は、新規注文を入力するための注文情報画面である。この注文情報画面は、基本的に、図29(D)で説明した注文情報画面と同様であるので、重複する説明は繰返さない。

【0391】

図32(C)は、既に入力された注文の詳細を表示するための注文情報画面である。この注文情報画面は、基本的に、図31(B)で説明した注文情報画面と同様であるので、重複する説明は繰返さない。ここでは、いずれかの項目の欄が操作されると、操作された欄の内容を変更することができる。

【0392】

図33は、本実施の形態における電子マネーシステム10においてワゴンサービスのハンディターミナル400の表示部440に表示される第5の表示画面図である。図33を参照して、図30(B)の注文情報画面が表示されているときに、バーコード一覧表で、決済方法のバーコードのうち、「バリュー」のバーコードがバーコードスキャナ部470によって読込まれる、または、図30(C)の支払方法一覧画面で「バリュー」の欄が操作されると、図33(A)で説明する、決済方法の項目の欄に、読込まれたバーコードに対応する決済方法である「バリュー」、および、金額の項目の欄に、当該決済方法である「バリュー」および選択された商品である「Iコーヒー」に対応する対価である「240」円が入力された状態の注文情報画面を表示部440に表示する処理が行なわれる。

【0393】

図33(A)は、決済方法の項目の欄および金額の項目の欄が入力された状態の注文情報画面を示す。この注文情報画面には、図30(B)の注文情報画面で説明した内容に加えて、決済方法の項目の欄に、選択された決済方法の名称(ここでは「バリュー」、および、金額の項目の欄に、選択された決済方法に応じた選択された商品の対価(ここでは「240」円)が表示される。

【0394】

10

20

30

40

50

さらに、商品および決済方法が入力された状態であるので注文を確定することができるため、この注文情報画面には、最下段の右側に、「確定」ボタンが表示される。商品の項目の欄が入力され、決済方法の項目の欄に「バリュー」が入力された状態で、「確定」ボタンが操作されると、図26で説明するバリュー決済処理が実行される。

【0395】

図26は、本実施の形態におけるハンディターミナル400で実行されるバリュー決済処理の流れを示すフローチャートである。図26を参照して、まず、ステップS441で、ハンディターミナル400のデータ処理部410は、携帯電話100をかざす旨の図33(B)で説明する先払決済画面を表示するよう表示部440を制御する。

【0396】

図33に進んで、図33(B)は、先払決済画面を示す。この先払決済画面には、最上段に、図29(A)と同様の内容、第2段の左側に、当該画面の名称である「先払決済」の文字、第3段以下の段に、順に、商品の金額（ここでは「240」円）、決済方法（ここでは「バリュー」）、携帯電話をかざす旨の文章、最下段の左側に、「戻る」ボタンが表示される。

【0397】

図26に戻って、ステップS442で、データ処理部410は、携帯電話100がかざされて、チップリーダーライタ490によって携帯電話100の非接触型ICチップ190から携帯IDおよびバリュー残高が読込まれたか否かを判断する。

【0398】

読込まれていないと判断した場合（ステップS442でNOの場合）、データ処理部410は、ステップS442の処理を繰り返す。なお、一定時間（たとえば、30秒）、携帯IDおよびバリュー残高が読込まれないと判断した場合に、データ処理部410は、図33(A)の注文情報画面を再度表示させるよう表示部440を制御するようにしてもよい。

【0399】

一方、携帯電話100から携帯IDおよびバリュー残高が読込まれたと判断した場合（ステップS442でYESの場合）、ステップS443で、データ処理部410は、読込まれたバリュー残高が商品の金額未満であるか否かを判断する。バリュー残高が商品の金額未満であると判断した場合（ステップS443でYESの場合）、ステップS444で、データ処理部410は、バリュー不足の旨を表示するよう表示部440を制御する。

【0400】

そして、ステップS445で、データ処理部410は、減算前残高不足情報を含むアプリ起動信号を携帯電話100の非接触型ICチップ190に送信するように、チップリーダーライタ390を制御する。減算前残高不足情報については、図13のステップS351で説明したので重複する説明は繰り返さない。また、減算前残高不足情報を受信した携帯電話100の処理については、図11のステップS181で説明したので重複する説明は繰り返さない。ステップS445の後、データ処理部410は、実行する処理をこのバリュー決済処理の呼出元の処理に戻す。

【0401】

一方、バリュー残高が商品の金額未満でないと判断した場合（ステップS443でNOの場合）、データ処理部410は、ステップS451において、データ処理部410は、商品の金額分のバリューを携帯電話100の非接触型ICチップ190の記憶部192から減算させるための減算要求信号を携帯電話100に送信させるように、チップリーダーライタ490を制御する。

【0402】

具体的には、データ処理部410は、複数種類の電子マネーのうちバリューを引落対象として指定する電子マネー識別情報と、引落額相当のバリューを減算する旨を示す減算額情報とを含む減算要求信号を携帯電話100に送信するよう非接触通信部493を制御する旨の減算制御コマンドをチップリーダーライタ490の制御部491に送信する。チッ

10

20

30

40

50

プリーダライタ490の制御部491は、減算制御コマンドに応じて、減算要求信号を携帯電話100に送信するよう非接触通信部493を制御する。

【0403】

一方、減算要求信号を受信した携帯電話100では、非接触型ICチップ190の制御部191により、記憶部192の確保された領域に記憶されている引落対象として指定されている電子マネーから、引落額相当のバリューを減算し、バリューの減算が終了するとその旨を示す減算終了信号をハンディターミナル400のチップリーダライタ490に送信する処理が行なわれる。

【0404】

そして、データ処理部410は、ステップS452で、携帯電話100から減算終了信号を受信したか否かを判断する。具体的には、チップリーダライタ490の制御部491は、携帯電話100からの減算終了信号の受信に応じて、減算が終了した旨の減算終了コマンドをデータ処理部410に送信する。データ処理部410は、減算終了コマンドを受信すると、引落額相当のバリューの減算が終了したと判断する。データ処理部410は、ステップS452において、減算終了コマンドが受信されるまで繰り返し判断を行なう。なお、所定条件（判定回数、時間等）が成立するまでに、減算終了コマンドを受信しない場合には、減算が終了しない旨のエラーを表示部440において報知するようにしてもよい。

10

【0405】

減算終了信号を受信したと判断した場合（ステップS452でYESの場合）、ステップS453で、データ処理部410は、バリュー残額から商品の金額を減算した額が所定額以下であるか否かを判断する。バリュー残額から商品の金額を減算した額が所定額以下であると判断した場合（ステップS453でYESの場合）、ステップS454で、データ処理部410は、携帯電話100の非接触型ICチップ190に、図13のステップS359で説明した減算後残高僅少情報を含むアプリ起動信号を送信するように、チップリーダライタ490を制御する。

20

【0406】

一方、バリュー残額から商品の金額を減算した額が所定額以下でないと判断した場合（ステップS453でNOの場合）、または、ステップS454の後、ステップS455で、データ処理部410は、商品名、決済方法、携帯ID、および、取引額を、取引情報として記憶部420に記憶させる。そして、ステップS456で、データ処理部410は、バリュー使用情報を店舗サーバ800に無線で送信するよう通信部460を制御する。バリュー使用情報は、図24のステップS813で説明したように、携帯IDおよび商品金額を含む。

30

【0407】

次いで、ステップS457で、データ処理部410は、決済が終了した旨の先払決済画面を表示するよう表示部440を制御する。

【0408】

図33に進んで、図33（C）は、バリューで決済が終了した旨の先払決済画面を示す。この先払決済画面には、図33（B）の携帯をかざす旨の文章に替えて、購入前のバリュー残高（ここでは「11000」円）、および、購入後のバリュー残高（ここでは「10760」円）、「戻る」ボタンに替えて、最下段の右下に、「確認」ボタンが表示される。

40

【0409】

図26に戻って、ステップS458で、データ処理部410は、タッチパネルで「確認」ボタンが操作されたか、上下キーでフォーカスが「確認」ボタンに移動されて確定キーが操作されたか、バーコードスキャナ部470でバーコード一覧表の確定を入力するためのバーコードが読込まれたかのいずれかによって、確認の操作がされたか否かを判断する。確認の操作がされていないと判断した場合（ステップS458でNOの場合）、データ処理部410は、ステップS458の処理を繰り返す。

50

【0410】

一方、確認の操作がされたと判断した場合（ステップS458でYESの場合）、ステップS459で、データ処理部410は、決済が終了した注文の支払の状況の欄を「済」にした注文一覧画面を表示するよう表示部440を制御する。ステップS459の後、データ処理部410は、実行する処理をこのバリュー決済処理の呼出元の処理に戻す。

【0411】

図33に進んで、図33（D）は、ステップS459で表示される注文一覧画面を示す。この注文一覧画面は、基本的に、図31（D）で説明した注文情報画面と同様であるので、重複する説明は繰返さない。ここで、注文番号「004」の注文が、図26のバリュー決済処理が実行されることによって、バリューで決済され、注文番号「004」の注文の支払の状況の欄が、「済」に変更されている。

10

【0412】

図34は、本実施の形態における電子マネーシステム10においてワゴンサービスのハンディターミナル400の表示部440に表示される第6の表示画面図である。図34を参照して、図30（B）の注文情報画面が表示されているときに、バーコード一覧表で、決済方法のバーコードのうち、「チケット」のバーコードがバーコードスキャナ部470によって読込まれる、または、図30（C）の支払方法一覧画面で「チケット」の欄が操作されると、図34（A）で説明する、決済方法の項目の欄に、読込まれたバーコードに対応する決済方法である「チケット」、および、券種の項目の欄に、当該決済方法である「チケット」および選択された商品である「Hコーヒー」に対応する対価である「ドリンク」チケットが入力された状態の注文情報画面を表示部440に表示する処理が行なわれる。

20

【0413】

図34（A）は、決済方法の項目の欄および券種の項目の欄が入力された状態の注文情報画面を示す。この注文情報画面には、図30（B）の注文情報画面で説明した内容に加えて、決済方法の項目の欄に、選択された決済方法の名称（ここでは「チケット」）、および、券種の項目の欄に、選択された決済方法に応じた選択された商品の対価（ここでは「ドリンク」チケット）が表示される。

【0414】

さらに、商品および決済方法が入力された状態であるので注文を確定することができるため、この注文情報画面には、最下段の右側に、「確定」ボタンが表示される。商品の項目の欄が入力され、決済方法の項目の欄に「チケット」が入力された状態で、「確定」ボタンが操作されると、図27で説明するチケット決済処理が実行される。

30

【0415】

図27は、本実施の形態におけるハンディターミナル400で実行されるチケット決済処理の流れを示すフローチャートである。図27を参照して、まず、ステップS460で、ハンディターミナル400のデータ処理部410は、遊技者が使用するチケットが、図19のステップS6117でカードユニット600の表示部640に表示されているバーコードのチケットもしくは表示されて携帯電話100で撮影されたバーコードのチケットであるか、図19のステップS6115または図21のステップS682で携帯電話100に記憶されたチケットであるかの選択を促す旨の図34（B）で説明する先払決済画面を表示するよう表示部440を制御する。

40

【0416】

図34に進んで、図34（B）は、使用するチケットがバーコードのチケットか携帯電話100に記憶されたチケットかの選択を促す旨の先払決済画面を示す。この先払決済画面には、図33（B）で説明した先払決済画面の第3段以下の段に替えて、使用するチケットがバーコードのチケットおよび携帯電話100に記憶されたチケットのいずれであるかの選択を促す旨、バーコードのチケットまたは携帯電話100に記憶されたチケットを選択するための選択欄が表示される。

【0417】

50

図27に戻って、ステップS461で、データ処理部410は、図34(B)の先払決済画面の選択欄でバーコードのチケットが選択されたか否かを判断する。バーコードのチケットが選択されていないと判断した場合(ステップS461でNOの場合)、つまり、携帯電話100に記憶されたチケットが選択された場合、ステップS462で、データ処理部410は、携帯電話100をかざすことを促す旨の図34(C)で説明する先払決済画面を表示するよう表示部440を制御する。

【0418】

図34に進んで、図34(C)は、携帯電話100をかざすことを促す旨の先払決済画面を示す。この先払決済画面には、図33(B)で説明した先払決済画面の商品の金額に替えて、商品に対応するチケットの券種(ここでは商品が「Hコーヒー」であるので「ドリンク」)が表示される。決済方法の内容は、「バリュー」に替えて、「チケット(携帯)

10

【0419】

図27に戻って、ステップS463で、データ処理部410は、携帯電話100がかざされて、チップリーダライタ490によって携帯電話100の非接触型ICチップ190から携帯IDおよび所有チケットに関するデータ(記憶部192の電子マネー取引サービス用記憶領域に記憶されているチケットのチケットIDおよび券種)が読込まれたか否かを判断する。

【0420】

読込まれていないと判断した場合(ステップS463でNOの場合)、データ処理部410は、ステップS463の処理を繰返す。なお、一定時間(たとえば、30秒)、携帯IDおよび所有チケットに関するデータが読込まれないと判断した場合に、データ処理部410は、図34(A)の注文情報画面を再度表示させるよう表示部440を制御するようにしてもよい。

20

【0421】

一方、携帯電話100から携帯IDおよび所有チケットに関するデータが読込まれたと判断した場合(ステップS463でYESの場合)、ステップS464で、データ処理部410は、読込まれた所有チケットに関するデータのうちに、選択された商品に対応するチケット(ここでは、選択された商品が「Hコーヒー」であるのでドリンクチケット)があるか否かを判断する。

30

【0422】

商品に対応するチケットがないと判断した場合(ステップS464でNOの場合)、ステップS465で、データ処理部410は、商品に対応するチケットがない旨を表示するよう表示部440を制御する。ステップS465の後、データ処理部410は、実行する処理をこのチケット決済処理の呼出元の処理に戻す。

【0423】

一方、商品に対応するチケットがあると判断した場合(ステップS464でYESの場合)、ステップS466で、データ処理部410は、チケット使用情報を店舗サーバ800に無線で送信するよう通信部460を制御する。チケット使用情報は、チケットID、券種、携帯ID、および、商品金額を含む。

40

【0424】

図25に戻って、ステップS836の後、または、カードユニット600から発行済情報を受信していないと判断した場合(ステップS833でNOの場合)、ステップS841で、店舗サーバ800のデータ処理部は、ハンディターミナル400からチケット使用情報を無線で受信したか否かを判断する。

【0425】

チケット使用情報を受信したと判断した場合(ステップS841でYESの場合)、ステップS842で、店舗サーバ800のデータ処理部は、ステップS841で受信したチケット使用情報に含まれるチケットID、券種および携帯IDの組合せを図9で説明した店舗チケット情報DBに記憶されているデータと照合する。そして、ステップS843で

50

、店舗サーバ800のデータ処理部は、ステップS842での照合結果が正しいか否かを判断する。

【0426】

受信したチケット使用情報に含まれるチケットに関する情報の照合結果が正しいと判断した場合（ステップS843でYESの場合）、ステップS844で、店舗サーバ800のデータ処理部は、当該チケット使用情報に含まれるチケットIDに対応して図9の店舗チケット情報DBに記憶されている使用状況が、チケットが使用済であることを示す「1」であるか否かを判断する。

【0427】

当該チケットIDのチケットが使用済でないと判断した場合（ステップS844でNOの場合）、ステップS845で、店舗サーバ800のデータ処理部は、ステップS841で受信されたチケット使用情報の送信元のハンディターミナル400に、当該チケットIDのチケットが使用可能である旨を示す使用可能情報を送信する。

【0428】

次いで、ステップS846で、店舗サーバ800のデータ処理部は、図9で示した店舗チケット情報DBの、受信したチケット使用情報に含まれるチケットIDのチケットの使用状況を使用済であることを示す「1」に更新し、受信したチケット使用情報に含まれる商品金額を当該チケットIDに対応させて記憶させる。ステップS846の後、店舗サーバ800のデータ処理部は、実行する処理をステップS848の処理に進める。

【0429】

一方、受信したチケット使用情報に含まれるチケットに関する情報の照合結果が正しくないと判断した場合（ステップS843でNOの場合）、または、当該チケット使用情報に含まれるチケットIDのチケットが使用済であると判断した場合（ステップS844でYESの場合）、ステップS847で、店舗サーバ800のデータ処理部は、当該チケット使用情報の送信元のハンディターミナル400に、当該チケットIDのチケットが使用不可である旨を示す使用不可情報を送信する。ステップS847の後、店舗サーバ800のデータ処理部は、実行する処理をステップS848の処理に進める。ステップS848以降の処理については、後述する。

【0430】

図27に戻って、ステップS467で、ハンディターミナル400のデータ処理部410は、店舗サーバ800から使用可能情報を受信したか否かを判断する。使用可能情報を受信していないと判断した場合（ステップS467でNOの場合）、ステップS468で、データ処理部410は、店舗サーバ800から使用不可情報を受信したか否かを判断する。使用不可情報を受信していないと判断した場合（ステップS468でNOの場合）、データ処理部410は、実行する処理をステップS467の処理に戻す。

【0431】

使用不可情報を受信したと判断した場合（ステップS468でYESの場合）、ステップS469で、データ処理部410は、ステップS463で読込まれたチケットのうち商品に対応するチケットが使用不可である旨の図35の（D）で示す先払決済画面を表示するよう表示部440を制御する。ステップS469の後、データ処理部410は、実行する処理をこのチケット決済処理の呼出元の処理に戻す。

【0432】

図35は、本実施の形態における電子マネーシステム10においてワゴンサービスのハンディターミナル400の表示部440に表示される第7の表示画面図である。図35（D）は、携帯電話100から読込まれたチケットのうち商品に対応するチケットが使用不可である旨の先払決済画面を示す。この先払決済画面には、図34（C）で説明した先払決済画面の、携帯電話100をかざす旨に替えて、当該チケットが使用不可である旨、および、「戻る」ボタンに替えて、最下段の右下に、「確認」ボタンが表示される。

【0433】

図27に戻って、使用可能情報を受信したと判断した場合（ステップS467でYES

10

20

30

40

50

の場合)、ステップS 4 7 1で、データ処理部4 1 0は、商品に対応するチケットに関するデータを、携帯電話1 0 0の非接触型I Cチップ1 9 0の記憶部1 9 2の電子マネー取引サービス用記憶領域から消去させるための消去要求信号を携帯電話1 0 0に送信させるように、チップリーダーライタ4 9 0を制御する。

【0 4 3 4】

具体的には、データ処理部4 1 0は、複数種類のチケットのうち本実施の形態におけるワゴンサービスのチケットを消去対象として指定するチケットI Dを含む消去要求信号を携帯電話1 0 0に送信するように非接触通信部4 9 3を制御する旨の消去制御コマンドをチップリーダーライタ4 9 0の制御部4 9 1に送信する。チップリーダーライタ4 9 0の制御部4 9 1は、消去制御コマンドに応じて、消去要求信号を携帯電話1 0 0に送信するよう非接触通信部4 9 3を制御する。

10

【0 4 3 5】

一方、消去要求信号を受信した携帯電話1 0 0では、非接触型I Cチップ1 9 0の制御部1 9 1により、図8に示した記憶部1 9 2の電子マネー取引サービス用記憶領域に記憶されている消去対象として指定されているチケットI Dのチケットに関するデータを消去し、当該データの消去が終了するとその旨を示す消去終了信号を、ハンディターミナル4 0 0のチップリーダーライタ4 9 0に送信する処理が行なわれる。

【0 4 3 6】

そして、データ処理部4 1 0は、ステップS 4 7 2で、携帯電話1 0 0から消去終了信号を受信したか否かを判断する。具体的には、チップリーダーライタ4 9 0の制御部4 9 1は、携帯電話1 0 0からの消去終了信号の受信に応じて、消去が終了した旨の消去終了コマンドをデータ処理部4 1 0に送信する。データ処理部4 1 0は、消去終了コマンドを受信すると、商品に対応するチケットに関するデータの消去が終了したと判断する。データ処理部4 1 0は、ステップS 4 7 2において、消去終了コマンドが受信されるまで繰返し判断を行なう。なお、所定条件(判定回数、時間等)が成立するまでに、消去終了コマンドを受信しない場合には、消去が終了しない旨のエラーを表示部4 4 0において報知するようにしてもよい。

20

【0 4 3 7】

次に、ステップS 4 7 3で、データ処理部4 1 0は、商品名、決済方法、携帯I D、チケットI D、および、取引額を、取引情報として記憶部4 2 0に記憶させる。

30

【0 4 3 8】

次に、ステップS 4 7 4で、データ処理部4 1 0は、図3 5 (A)で示す携帯電話1 0 0に記憶されたチケットで決済が終了した旨の先払決済画面を表示するよう表示部4 4 0を制御する。

【0 4 3 9】

図3 5に進んで、図3 5 (A)は、携帯電話1 0 0に記憶されたチケットで決済が終了した旨の先払決済画面を示す。この先払決済画面には、図3 4 (C)の携帯をかざすことを促す旨の文章に替えて、決済前の所有しているチケットの状況(ここでは、ドリンクチケット2枚およびフードチケット1枚)、ならびに、決済後の所有しているチケットの状況(ここでは、ドリンクチケット1枚およびフードチケット1枚)、ならびに、「戻る」ボタンに替えて、最下段の右下に、「確認」ボタンが表示される。

40

【0 4 4 0】

図2 7に戻って、ステップS 4 7 5で、データ処理部4 1 0は、タッチパネルで「確認」ボタンが操作されたか、上下キーでフォーカスが「確認」ボタンに移動されて確定キーが操作されたか、バーコードスキャナ部4 7 0でバーコード一覧表の確定を入力するためのバーコードが読込まれたかのいずれかによって、確認の操作がされたか否かを判断する。確認の操作がされていないと判断した場合(ステップS 4 7 5でN Oの場合)、データ処理部4 1 0は、ステップS 4 7 5の処理を繰り返す。

【0 4 4 1】

一方、確認の操作がされたと判断した場合(ステップS 4 7 5でY E Sの場合)、ステ

50

ップS 4 7 6で、データ処理部4 1 0は、決済が終了した注文の支払の状況の欄を「済」にした注文一覧画面を表示するよう表示部4 4 0を制御する。ステップS 4 7 6の後、データ処理部4 1 0は、実行する処理をこのバリュー決済処理の呼出元の処理に戻す。

【0 4 4 2】

図3 5に進んで、図3 5 (C)は、ステップS 2 7 3で表示される注文一覧画面を示す。この注文一覧画面は、基本的に、図3 1 (D)で説明した注文情報画面と同様であるので、重複する説明は繰返さない。ここで、注文番号「0 0 5」の注文が、図2 7のチケット決済処理が実行されることによって、チケットで決済され、注文番号「0 0 5」の注文の支払の状況の欄が、「済」に変更されている。

【0 4 4 3】

一方、図3 4 (B)の先払決済画面の選択欄でバーコードのチケットが選択されたと判断した場合(ステップS 4 6 1でYESの場合)、ステップS 4 8 0で、データ処理部4 1 0は、バーコードチケット決済処理を実行する。

【0 4 4 4】

図2 8は、本実施の形態におけるハンディターミナル4 0 0で実行されるバーコードチケット決済処理の流れを示すフローチャートである。図2 8を参照して、まず、ステップS 4 8 1で、データ処理部4 1 0は、バーコードのチケットを読み込むことを促す旨の図3 4 (D)で説明する先払決済画面を表示するよう表示部4 4 0を制御する。

【0 4 4 5】

図3 4に進んで、図3 4 (D)は、バーコードのチケットを読み込むことを促す旨の先払決済画面を示す。この先払決済画面には、図3 4 (C)で説明した先払決済画面の決済方法の内容の「チケット(携帯)」に替えて「チケット(バーコード)」、携帯電話をかざす旨の文章に替えて、バーコードのチケットを読み込む旨の文章が表示される。

【0 4 4 6】

図2 8に戻って、ステップS 4 8 2で、データ処理部4 1 0は、バーコードスキャナ部4 7 0でバーコード(ここでは、2次元コード4 7 1)が読み込まれたか否かを判断する。

【0 4 4 7】

ここでは、図1 9のステップS 6 1 1 7でカードユニット6 0 0の表示部6 4 0に表示された2次元コード4 7 1、または、カードユニット6 0 0に表示された当該2次元コードが携帯電話1 0 0によって撮影され画像データとして保存された後に当該画像データで示される画像として携帯電話1 0 0の表示部1 4 0に表示された2次元バーコードが、バーコードスキャナ部4 7 0で読み込まれる。

【0 4 4 8】

読み込まれていないと判断した場合(ステップS 4 8 2でNOの場合)、データ処理部4 1 0は、ステップS 4 8 2の処理を繰返す。

【0 4 4 9】

一方、バーコードが読み込まれたと判断した場合(ステップS 4 8 2でYESの場合)、ステップS 4 8 3で、データ処理部4 1 0は、ステップS 4 8 2で読み込まれたバーコードを、チケットIDと券種とを含むチケット情報に変換する。

【0 4 5 0】

次に、ステップS 4 8 6で、データ処理部4 1 0は、チケット使用情報を店舗サーバ8 0 0に無線で送信するように通信部4 6 0を制御する。チケット使用情報は、ステップS 4 6 6の場合と異なり、携帯IDを含まず、チケットID、券種、および、商品金額を含む。

【0 4 5 1】

チケット使用情報を受信した場合の店舗サーバ8 0 0の処理は、前述した図2 5のステップS 8 4 1からステップS 8 4 7で説明したので重複する説明は繰返さない。また、ステップS 4 8 7からステップS 4 8 9まで、および、ステップS 4 9 3からステップS 4 9 6までの処理は、それぞれ、図2 7のステップS 4 6 7からステップS 4 6 9まで、および、ステップS 4 7 3からステップS 4 7 6までの処理と同様であるので重複する説明

10

20

30

40

50

は繰返さない。なお、ステップS 4 9 4で表示される決済が終了した旨の画面は、図 2 7のステップS 4 7 4の場合と異なり、図 3 5 (B)で示す画面が表示される。

【0 4 5 2】

図 3 5に進んで、図 3 5 (B)は、バーコードで表示されたチケットで決済が終了した旨の先払決済画面を示す。この先払決済画面には、図 3 4 (D)のバーコードを読み込むことを促す旨の文章に替えて、決済が終了した旨の文章、および、「戻る」ボタンに替えて、最下限の右下に、「確認」ボタンが表示される。

【0 4 5 3】

図 2 8に戻って、ステップS 4 8 9の後、または、ステップS 4 9 6の後、データ処理部 4 1 0は、実行する処理をこのバーコードチケット決済処理の呼出元のチケット決済処理に戻す。図 2 7に戻って、ステップS 4 8 0の後、データ処理部 4 1 0は、実行する処理をこのチケット決済処理の呼出元の処理に戻す。

10

【0 4 5 4】

図 2 5に戻って、ステップS 8 4 6もしくはステップS 8 4 7の後、または、チケット使用情報を受信していないと判断した場合（ステップS 8 4 1でN Oの場合）、ステップS 8 4 8で、店舗サーバ 8 0 0のデータ処理部は、使用済チケット情報の前回の送信から所定時間経過したか否かを判断する。本実施の形態では、所定時間は、図 2 4のステップS 8 1 5で説明した所定時間と同様、3時間である。

【0 4 5 5】

使用済チケット情報の前回送信から所定時間経過したと判断した場合（ステップS 8 4 8でY E Sの場合）、ステップS 8 4 9で、店舗サーバ 8 0 0のデータ処理部は、前回送信後の使用済チケット情報を電子マネー管理サーバ 2 0 0に送信する。

20

【0 4 5 6】

使用済チケット情報は、図 9で示した店舗チケット情報DBのチケットに関するデータのうち、前回使用済チケット情報が送信されてから状況が使用済に更新されたチケットのチケットID、券種、携帯IDおよび商品金額を含む。ステップS 8 4 9の後、または、使用済チケット情報の前回送信から所定時間経過していないと判断した場合（ステップS 8 4 8でN Oの場合）、店舗サーバ 8 0 0のデータ処理部は、実行する処理をこの店舗チケット関連処理の呼出元の図 2 4の店舗サーバ処理に戻す。

【0 4 5 7】

30

図 2 3に戻って、ステップS 2 7 1で、電子マネー管理サーバ 2 0 0のデータ処理部 2 1 0は、店舗サーバ 8 0 0から使用済チケット情報を受信したか否かを判断する。

【0 4 5 8】

使用済チケット情報を受信したと判断した場合（ステップS 2 7 1でY E Sの場合）、ステップS 2 7 2で、データ処理部 2 1 0は、図 1 0で示した使用済チケット情報DBの、受信した使用済チケット情報に含まれるチケットIDのチケットの使用状況を使用済であることを示す「1」に更新し、受信した使用済チケット情報に含まれる携帯IDおよび商品金額を当該チケットIDに対応させて記憶させる。

【0 4 5 9】

図 2 9 (A)で説明したように、ハンディターミナル 4 0 0がデータ転送用充電器 4 8 5にセットされて、「業務終了」ボタンが操作されると、ハンディターミナル 4 0 0の売上情報（図 2 6のステップS 4 5 5、図 2 7のステップS 4 7 3および図 2 8のステップS 4 9 3等において記憶部 4 2 0に記憶された取引情報）を売上管理PC 4 8 0に転送する処理、および、ハンディターミナル 4 0 0を初期状態に戻す処理が行なわれる。

40

【0 4 6 0】

売上管理PC 4 8 0は、ハンディターミナル 4 0 0から受信した売上情報を管理する。この管理されている売上のうち、現金が用いられた売上については、商品の販売時に精算される。パチンコ玉およびメダルが用いられた売上については、パチンコ玉およびメダルに相当する代金を遊技場 3 0 側に請求し、パチンコ玉およびメダルと引換に代金が精算される。バリューおよびチケットが用いられた売上については、バリューおよびチケットに

50

相当する代金を電子マネー取引サービスのサービス提供機関に請求し、代金が精算される。

【0461】

ここで、チケットに相当する代金が精算される際に、チケットに相当する代金の支払側である電子マネー取引サービスのサービス提供機関が、精算されるチケットのチケットIDが正しいか否かをもう一度確認するために、売上管理PC480は、今回請求分のチケットのチケットID、および、それらのチケットが用いられた商品の商品金額を含む商品代金請求情報を、電子マネー取引サービスのサービス提供機関のサーバである電子マネー管理サーバ200に送信する。

【0462】

ステップS273では、データ処理部210は、売上管理PC480から商品代金請求情報を受信したか否かを判断する。受信していないと判断した場合（ステップS273でNOの場合）、データ処理部210は、実行する処理をステップS291の処理に戻す。

【0463】

一方、商品代金請求情報を受信したと判断した場合（ステップS272でYESの場合）、ステップS274で、データ処理部210は、受信した商品代金請求情報に含まれるチケットIDと、図10で示した記憶部220の使用済チケット情報DBに記憶しているチケットIDのうち使用状態が「1」（使用済）のチケットIDとを照合する。そして、ステップS275で、データ処理部210は、照合の結果、今回請求分のチケットIDが一致するか否かを判断する。

【0464】

今回請求分のチケットIDが一致すると判断した場合（ステップS275でYESの場合）、ステップS276で、データ処理部210は、ステップS294で説明した請求金額に、受信した商品代金請求情報に含まれる商品金額の合計を加算する。これにより、ワゴンサービス提供会社から電子マネー取引サービスの提供機関に請求される今回請求分のバリューおよびチケットにより提供された商品の代金が算出される。

【0465】

一方、今回請求分のチケットIDが一致しないと判断した場合（ステップS275でNOの場合）、ステップS277で、データ処理部210は、今回請求分のチケットIDが一致しない旨のエラー報知を行なう。そして、ステップS278で、データ処理部210は、確認操作がされたか否かを判断する。

【0466】

確認操作がされていないと判断した場合（ステップS277でNOの場合）、データ処理部210は、ステップS278の処理を繰り返す。一方、確認操作がされたと判断した場合（ステップS277でYESの場合）、データ処理部210は、実行する処理をステップS291の処理に戻す。エラー報知を受けた電子マネー取引サービスの提供機関の従業員は、代金を請求されたチケットのチケットIDが正しいか否かを手作業で確認する。

【0467】

図36は、本実施の形態における電子マネーシステム10においてワゴンサービスのハンディターミナル400の表示部440に表示される第8の表示画面図である。図36を参照して、図30（B）の注文情報画面が表示されているときに、バーコード一覧表で、決済方法のバーコードのうち、「玉」のバーコードがバーコードスキャナ部470によって読込まれる、または、図30（C）の支払方法一覧画面で「玉」の欄が操作されると、図36（A）で説明する、決済方法の項目の欄に、読込まれたバーコードに対応する決済方法である「玉」、および、個数の項目の欄に、当該決済方法である「玉」および選択された商品である「I コーヒー」に対応する対価である「96」個が入力された状態の注文情報画面を表示部440に表示する処理が行なわれる。

【0468】

図36（A）は、決済方法の項目の欄および個数の項目の欄が入力された状態の注文情報画面を示す。この注文情報画面には、図30（B）の注文情報画面で説明した内容に加

10

20

30

40

50

えて、決済方法の項目の欄に、選択された決済方法の名称（ここでは、「玉」）、および、個数の項目の欄に、選択された決済方法に応じた選択された商品の対価（ここでは「96」個）が表示される。

【0469】

さらに、商品および決済方法が入力された状態であるので注文を確定することができるため、この注文情報画面には、最下段の右側に、「確定」ボタンが表示される。

【0470】

ここで、遊技者が商品の対価（ここでは、玉96個）を支払うと、ワゴンサービスの提供会社の従業員が、注文情報画面の支払の項目の欄を操作する。支払の項目の欄が操作されると、図36（B）で説明する、支払の状況の項目の欄に「済」が入力された状態の注文情報画面を表示部440に表示する処理が行なわれる。

10

【0471】

図36（B）は、支払の状況の項目の欄に「済」が入力された状態の注文情報画面を示す。この注文情報画面には、図36（A）の注文情報画面の内容に替えて、支払の状況の項目の欄に、商品の対価を支払済みであることを示す「済」が表示される。ここで、「確定」ボタンが操作されると、図36（C）で説明する注文一覧画面を表示部440に表示する処理が行なわれる。

【0472】

図36（C）は、注文一覧画面を示す。この注文一覧画面は、基本的に、図31（D）で説明した注文情報画面と同様であるので、重複する説明は繰返さない。ここで、注文番号「002」の注文が、玉で決済され、注文番号「002」の注文の支払の状況の欄が、「済」に変更されている。

20

【0473】

図37は、本実施の形態における電子マネーシステム10においてワゴンサービスのハンディターミナル400の表示部440に表示される第9の表示画面図である。図37を参照して、図37（A）は、注文一覧画面を示す。この注文一覧画面は、基本的に、図31（D）で説明した注文情報画面と同様であるので、重複する説明は繰返さない。

【0474】

ここで、支払済の商品（ここでは注文番号「003」の商品）が配達されたとき、ワゴンサービスの提供会社の従業員が、配達した注文の欄（ここでは注文番号「003」の注文の欄）を操作すると、既に入力された注文を変更するための注文情報画面を表示部440に表示する処理が行なわれる。

30

【0475】

図37（B）は、既に入力された注文の詳細を表示するための注文情報画面である。この注文情報画面は、基本的に、図31（B）で説明した注文情報画面で説明した内容に替えて、決済方法の項目の欄に、選択された決済方法の名称（ここでは、「メダル」）、および、個数の項目の欄に、選択された決済方法に応じた選択された商品の対価（ここでは「12」個）が表示される。ここでは、いずれかの項目の欄が操作されると、操作された欄の内容を変更することができる。

【0476】

40

ここで、ワゴンサービスの提供会社の従業員が、注文の配達を済ますと、注文情報画面の配達の状態の項目の欄を操作する。配達の状態の項目の欄が操作されると、図37（C）で説明する、配達の状態の項目の欄に「済」が入力された状態の注文情報画面を表示部440に表示する処理が行なわれる。

【0477】

図37（C）は、配達の状態の項目の欄に「済」が入力された状態の注文情報画面を示す。この注文情報画面には、図37（B）の注文情報画面の内容に替えて、配達の状態の項目の欄に、注文の商品を配達済みであることを示す「済」が表示される。

【0478】

ここで、「確定」ボタンが操作されると、図37（D）で説明する注文一覧画面を表示

50

部４４０に表示する処理が行なわれる。

【０４７９】

図３７（Ｄ）は、注文一覧画面を示す。この注文一覧画面は、基本的に、図３１（Ｄ）で説明した注文情報画面と同様であるので、重複する説明は繰返さない。ここで、注文番号「００３」の注文の商品の配達が行なわれ、注文番号「００３」の注文の支払の状況の欄が、「済」に変更されている。

【０４８０】

次に、前述した第１の実施の形態により得られる主な効果を説明する。

（１） 図１９のステップＳ６１１５および図２１のステップＳ６８２で説明したように、パチンコ遊技機７００に対応して設けられたカードユニット６００によって、図１９のステップＳ６１８および図１６のステップＳ６６２で該パチンコ遊技機７００においてパチンコ遊技を行なう遊技者が球貸処理を行ない、球貸処理が行なわれることに応じて図１９のステップＳ６１２１および図２１のステップＳ６９１で抽選が行なわれ、当選して図１９のステップＳ６１２５ならびに図２１のステップＳ６９５およびステップＳ６９７でチケットが付与される旨が報知された後に、図１９のステップＳ６１８および図１６のステップＳ６６２で再度球貸処理を行なったことを条件として、図１９のステップＳ６１１５および図２１のステップＳ６８２で、個々に識別可能なチケットＩＤを含みホットコーヒーやアイスティなどのドリンクおよびサンドイッチなどのフードなどの商品を遊技者に提供するためのドリンクチケットおよびフードチケットを携帯電話１００に記憶させるためのチケット発行情報が、チップリーダーライタ６９０の非接触通信部６９３から出力される。

【０４８１】

図１９のステップＳ６１１７で説明したように、カードユニット６００によって、図１９のステップＳ６１８で該パチンコ遊技機７００においてパチンコ遊技を行なう遊技者が球貸処理を行ない、球貸処理が行なわれることに応じて図１９のステップＳ６１２１で抽選が行なわれ、当選して図１９のステップＳ６１２５でチケットが付与される旨が報知された後に、図１９のステップＳ６１８で再度球貸処理を行なったことを条件として、図１９のステップＳ６１１７で、ドリンクチケットおよびフードチケットがバーコード化されて表示部６４０に表示出力される。

【０４８２】

図９の店舗チケット情報ＤＢ、図２５のステップＳ８５３およびステップＳ８４６、ならびに、図１０の使用済チケット情報ＤＢ、図２３のステップＳ２６４およびステップＳ２７２で説明したように、店舗サーバ８００および電子マネー管理サーバ２００によって、カードユニット６００によって出力されたチケットに含まれるチケットＩＤが管理される。

【０４８３】

図２７のステップＳ４６３および図２８のステップＳ４８２で説明したように、ワゴンサービス会社の従業員により所持されて遊技者に商品を提供するときに使用されるハンディターミナル４００によって、バーコードスキャナ部４７０またはチップリーダーライタ４９０の非接触通信部４９３で、カードユニット６００によって出力されたチケットに含まれるチケットＩＤが取得される。図２７のステップＳ４６６および図２８のステップＳ４８６で説明したように、ハンディターミナル４００によって、取得されたチケットＩＤを店舗サーバ８００に送信出力するよう通信部４６０が制御される。

【０４８４】

このため、遊技者へのサービスとして商品を提供する場合に、サービスの提供者である電子マネー取引サービスの提供機関は、電子マネー管理サーバ２００および店舗サーバ８００によって管理されている商品のチケット情報に含まれるチケットＩＤと、ハンディターミナル４００から出力されたチケットＩＤとを照合することができる。その結果、サービスの提供者が商品の提供者であるワゴンサービス会社からの請求が正しいか否かを確認することができる。

【0485】

(2) 図19のステップS6115および図21のステップS682で説明したように、カードユニット600によって、遊技者の所持する携帯電話100の非接触型ICチップ190の記憶部192に記録可能な態様でチケット情報が出力される。図19のステップS6117で説明したように、カードユニット600によって、遊技者の所持する携帯電話100によって撮影されて画像データとして携帯電話100に記録可能なバーコードとしてチケット情報が出力される。

【0486】

図27のステップS463で説明したように、ハンディターミナル400によって、携帯電話100から非接触型ICチップ190の記憶部192に記憶されたチケットIDが取得される。図28のステップS482で説明したように、ハンディターミナル400によって、携帯電話100から記憶部120に画像データとして記憶されたチケットIDが取得される。

10

【0487】

このため、遊技者は携帯電話100に記録された状態でチケット情報を保持しておくことができる。その結果、遊技者は好みのタイミングでチケット情報を使用して商品の提供を受けることができるため、遊技者の利便性を向上させることができる。

【0488】

(3) 図27のステップS466および図28のステップS486で説明したように、ハンディターミナル400によって、取得されたチケットIDが店舗サーバ800に送信するために出力される。

20

【0489】

図25のステップS853、ステップS836およびステップS846、ならびに、図23のステップS264およびステップS272で説明したように、店舗サーバ800および電子マネー管理サーバ200によって、図9の店舗チケット情報DBおよび図10の使用済チケット情報DBで示すようにチケットIDごとにチケットの使用状態が記憶される。

【0490】

図25のステップS844で説明したように、店舗サーバ800によって、ハンディターミナル400から無線で受信したチケットIDのチケットの使用状態が使用済か否かが判定される。図25のステップS846で説明したように、店舗サーバ800によって、チケットの使用状態が使用済でないと判定されたこと（ステップS844でNOの場合）を条件として、当該チケットの使用状態が使用済に更新される。

30

【0491】

図25のステップS845で説明したように、店舗サーバ800によって、チケットの使用状態が使用済でないと判定されたこと（ステップS844でNOの場合）を条件として、当該チケットが使用可能である旨の使用可能情報が、チケットIDの送信元のハンディターミナル400に返信するために出力される。一方、図25のステップS847で説明したように、店舗サーバ800によって、チケットの使用状態が使用済であると判定されたこと（ステップS844でYESの場合）を条件として、当該チケットが使用不可である旨の使用不可情報が、チケットIDの送信元のハンディターミナル400に返信するために出力される。

40

【0492】

このため、ハンディターミナル400で取得されたチケットIDのチケットが使用済でなければ当該チケットが使用可能である旨が当該ハンディターミナル400に返信され、ハンディターミナル400で取得されたチケットIDのチケットが使用済であれば当該チケットが使用不可である旨が当該ハンディターミナル400に返信される。その結果、使用済のチケットが再度使用されて重複して遊技者に商品が提供されることを防止することができる。

【0493】

50

(4) 図16のステップS662および図19のステップS618で説明したように、カードユニット600によって、パチンコ玉を貸与するための球貸処理が行なわれる。

【0494】

図19のステップS6125、図21のステップS697およびステップS695で説明したように、カードユニット600によって、図19のステップS6121または図21のステップS691で抽選が行なわれ、それぞれ、図19のステップS6122または図21のステップS692で当選と判定されるとともに、それぞれ図19のステップS618または図16のステップS662で球貸処理が行なわれることを条件として、次の球貸処理が行なわれるときに、図19のステップS6125もしくは図21のステップS697で次回球貸時にチケットが付与される旨を表示したり、携帯電話100によって図11のステップS172もしくはステップS175で図15(d), (f)の表示画面で「次回ドリンクチケット当選!」といったメッセージを表示させるために図21のステップS695で当選情報を携帯電話100に送信したりする報知処理が行なわれる。

10

【0495】

図19のステップS6115、ステップS6117、および、図21のステップS682で説明したように、カードユニット600によって、図19のステップS6125で報知処理が行なわれ、ステップS6124で当選情報が当選情報記憶領域に記憶され、その後、図19のステップS6111で当選情報が当選情報記憶領域に記憶されていると判断されるとともに図19のステップS618で球貸処理が行なわれること、または、図21のステップS695、ステップS697で報知処理が行なわれ、ステップS694で当選情報が当選情報記憶領域に記憶され、その後、図21のステップS681で当選情報が当選情報記憶領域に記憶されていると判断されるとともに図16のステップS662で球貸処理が行なわれることを条件として、チケットが出力される。

20

【0496】

このため、再度の球貸処理を実行させることを遊技者に促すことができる。その結果、遊技の提供による売上の向上に資することができる。

【0497】

(5) 図30(C), (D)の支払方法一覧で説明したように、ハンディターミナル400によって、少なくとも玉による決済、メダルによる決済およびバリューによる決済のいずれかから決済方法の指定が受けられる。図26のバリュー決済処理で説明したように、ハンディターミナル400によって、図30(C), (D)の画面で、バリューによる決済の指定が受けられたことを条件として、指定が受けられた商品の代金を、携帯電話100に記憶されたバリューから減算するための処理が行なわれる。このため、商品代金のバリューによる決済が可能となる。その結果、遊技者の利便性が向上する。

30

【0498】

(6) 図19のステップS6115および図21のステップS682で説明したように、カードユニット600によって球貸処理に用いられた携帯電話100に、商品のチケットを記憶させるための処理が行なわれる。図30(C), (D)の支払方法一覧で説明したように、ハンディターミナル400によって、決済方法として、玉、メダルおよびバリューに加えてチケットによる決済の指定が受けられる。図27のチケット決済処理で説明したように、ハンディターミナル400によって、チケットによる決済の指定が受けられたことを条件として、携帯電話100に記憶されたチケットを使用済にするための処理が行なわれる。このため、遊技者は球貸処理を行なうと商品のチケット情報を得ることができる。その結果、球貸処理を促進することができる。

40

【0499】

(7) 図21のステップS695で説明したように、カードユニット600によって球貸処理が行なわれることを条件として、次の球貸処理が行なわれるときに携帯電話100によって図15(d), (f)の表示画面で「次回ドリンクチケット当選!」といったチケットが付与される旨を表示させるための処理が行なわれる。図21のステップS682で説明したように、図15(d), (f)の表示画面が表示された後、球貸処理が行

50

なわれることを条件として、チケットを発行する処理が行なわれる。これにより、再度の球貸処理を実行させることをユーザに促すことができる。その結果、売上の向上に資することができる。

【0500】

(8) カードユニット600によって、図21のステップS691で説明したように、球貸処理が行なわれることを条件として、チケットを付与するか否かが決定される。カードユニット600によって、図21のステップS692で説明したように、チケットを付与すると決定されたことをさらに条件として、携帯電話100によって図15(d)、(f)の表示画面で「次回ドリンクチケット当選!」といったチケットが付与される旨を表示させるための処理が行なわれる。これにより、球貸処理が行なわれる度にチケットが付与される旨が表示されてチケットを発行する処理が行なわれる場合よりも、チケットが付与されることに希少性を持たせることができるとともに、より高価な商品のチケットを発行させることができる。その結果、再度の球貸処理を実行させることをユーザにより一層強く促すことができ、売上の向上に資することができる。

10

【0501】

(9) 図16のステップS641で説明したように、カードユニット600によって、球貸処理において携帯電話100から、携帯IDが取得される。図21のステップS694および図18のステップS672で説明したように、チケットが当選した携帯電話100の携帯IDを含む当選情報が当選情報記憶領域に記憶される。図21のステップS681で説明したように、カードユニット600によって、携帯電話100から取得された携帯IDが、当選情報記憶領域に記憶されているか否かが判定される。図21のステップS682およびステップS684で説明したように、カードユニット600によって、取得された携帯IDが当選情報記憶領域に記憶されていると判定したこと(ステップS681でYESであること)をさらに条件として、チケットを発行する処理が行なわれるとともに、当該携帯IDの当選情報が当選情報記憶領域から消去される。これにより、当選した携帯IDの携帯電話に対して、チケット発行情報から特定されるチケットを確実に追加更新させることができる。

20

【0502】

(10) 図21のステップS696で説明したように、カードユニット600によって、当選情報記憶領域から特定される携帯IDを含む当選情報が、他のカードユニットに送信するために出力される。図18のステップS672で説明したように、カードユニット600によって、出力された携帯IDを含む当選情報を受信したことを条件として、当該携帯IDを含む当選情報が当選情報記憶領域に記憶される。これにより、カードユニット600が複数設置されるような場合に、チケットが付与される旨を携帯電話100に表示させたカードユニット600以外のカードユニットにおいて、それぞれ、次の球貸処理が実行されても、チケットが付与される旨が表示された携帯電話100に対してチケットを発行する処理が行なわれる。その結果、ユーザの利便性を向上させることができる。

30

【0503】

(11) 図21のステップS695で説明したように、カードユニット600によって、それぞれ、次の球貸処理が行なわれるときに図15(d)、(f)に示すチケットが付与される旨を携帯電話100の表示部140に表示させるための当選情報を、当該携帯電話100に送信する処理が、チケットが付与される旨を報知する処理として実行される。これにより、たとえば、次の球貸処理が行なわれるときにチケットが発行される旨や、チケットが発行された旨を報知するための報知部を備えたカードユニットを新たに導入することや、遊技場30に設置されたカードユニットに前述した報知部を取り付ける作業を行なう必要がない。その結果、導入コストを低減させることができる。

40

【0504】

(12) ステップS812において、プリペイドカード371の購入または球貸処理に用いたバリューの額と当該購入または球貸に用いた携帯電話100の携帯IDとが各々対応付けて店舗サーバ800に記憶される。そして、ステップS815において所定時間

50

経過したと判断された場合、ステップS 8 1 6において店舗サーバ8 0 0に記憶されていた情報取引情報として電子マネー管理サーバ2 0 0に送信される。一方、バリューの対価の決済が完了したときに、チャージ累計額と携帯IDとが各々対応付けて管理用DB 2 2 1に記憶される。そして、ステップS 2 9 2において、取引情報に含まれる携帯IDに対応する会員IDのチャージ累計額から取引情報に含まれる取引額が減算され、ステップS 2 8 1において、チャージ累計額から取引額を減算した額がマイナスの会員IDがあるか否かを判断することにより不正取引があったか否かが判断される。不正取引があった場合は、ステップS 2 8 6において不正端末情報が、不正取引が発生した遊技場3 0に送信される。

【0 5 0 5】

10

不正端末情報を受信した遊技場3 0においては、ステップS 3 1 4およびS 6 0 4において、当該不正端末情報が記憶され、バリューでプリペイドカード3 7 1を購入する際および球貸処理に用いる際、携帯電話1 0 0の携帯IDが不正端末情報と一致するか否かが判断され、一致する場合、残高をバリュー残額にセットしない処理、すなわち使用停止処理が行なわれる。これにより、残額を超えた不正が行なわれたときの被害を最小限に抑えることができる。

【0 5 0 6】

(1 3) ステップS 2 8 1において不正取引があった場合、ステップS 2 8 2において不正回数が1加算され、不正取引の頻度が測定されている。そして、不正回数が1回の場合、ステップS 2 8 4において不正媒体情報を不正取引が発生した遊技場3 0に送信され、不正取引に用いられたプリペイドカードによる球貸を禁止する。また、不正回数が2回の場合、ステップS 2 8 6およびステップS 2 8 7において不正端末情報を不正取引が発生した遊技場3 0および当該遊技場3 0と同じ商圏の他の遊技場に送信され、不正取引に用いられた携帯電話1 0 0によるプリペイドカード3 1 7の購入および球貸を禁止する。

20

【0 5 0 7】

さらに、不正回数が3回の場合、ステップS 2 8 9およびステップS 2 9 0において携帯使用禁止情報を不正取引が発生した遊技場3 0および全国の遊技場に送信される。そして、携帯使用禁止情報を受信した遊技場においては、ステップS 3 1 2およびステップS 6 0 2において、それぞれ、当該携帯使用禁止情報が記憶され、ステップS 3 2 2およびステップS 6 2 2により、それぞれ、すべての携帯電話についてバリューを用いてのプリペイドカード3 7 1購入および球貸を禁止する処理が行なわれる。このように、不正取引の頻度に応じて禁止する内容が選択され実行されるため、より効果的に不正が行なわれたときの被害を最小限に抑えることができる。

30

【0 5 0 8】

(1 4) 非接触型ICチップを内蔵した携帯電話により電子マネー端末またはサーバと通信して、バリューの加減算を行なうものがあった(たとえば、特開2 0 0 5-3 8 2 0 9号公報の第0 0 1 6段落、第0 0 1 7段落、第0 0 4 9段落から第0 0 5 5段落、第0 1 1 1段落から第0 1 1 4段落、第0 1 3 6段落、および、第0 1 3 8段落参照)。この携帯電話のアプリケーション部には、決済を行なう対象の電子マネー端末を特定する端末ID、事業者コード、動作パラメータ、および、動作ファイルが対応付けられて記憶される。

40

【0 5 0 9】

この携帯電話が用いられて電子マネー端末で決済される場合、電子マネー端末から端末IDおよび決済額分のバリューが減算された後、減算完了通知が送信されるとともに、この端末IDから事業者コード、動作パラメータ、および、動作ファイルが特定され、この動作ファイルが用いられて所定の動作が実行される。また、携帯電話にログ確認部が設けられて、アプリケーション部に予め確認金額が設定されることにより、ログ確認部が定期的にバリューの残額を確認し、確認金額を下回った場合、アプリケーション部が動作ファイルを用いて所定の動作として画像や音声でアラームを発することで電子マネーのチャ-

50

ジをユーザに促がすようにする。しかし、特開 2005-38209 号公報に開示されている技術によれば、携帯電話で実行できる動作ファイルは、端末 ID に対応する各事業者コードに対して 1 ファイルであるため、実行される動作は、電子マネー端末との決済処理の都度実行される動作に限定される。また、携帯電話は能動的に動作ファイルを実行するため、バリューの残高の不足確認は、前述したように行なわれる。このため、バリューの残高が確認金額を上回っていても、決められた定期間隔で、バリューの残高を確認するという無駄な処理が発生してしまうといった問題がある。また、バリューの残高が確認金額を下回っていても、決められた定期間隔が長い間隔（たとえば、1 時間）である場合は、バリューのチャージがユーザに促がされる前に、電子マネー端末またはサーバによりバリューの減算が行なわれる際に、ユーザが残高不足を認識してしまい、ユーザにチャージを促がす処理を実行するという特開 2005-38209 号公報に開示されている技術の本来の目的を達成できないこととなってしまう。このことから、ユーザが残高不足を認識してしまう前に、バリューのチャージを促がすために、バリューの残高を確認する定期間隔を短くする（たとえば、1 分や 30 秒にする）必要がある。このため、バリューの残高を確認するという無駄な処理を頻繁に実行しなければならず非効率であるとともに、携帯電話のバッテリーの持続時間にも影響が生じるといった問題が発生する。しかし、本実施の形態においては、前述したように構成しているため、バリューの残高が少ないことを効率的に的確にユーザに認識させることができる。

【0510】

具体的には、携帯電話 100 の非接触型 IC チップ 190 の機能によってバリュー残高が券売機 300 またはカードユニット 600 に送信される。また、ステップ S351 で説明したように、券売機 300 によって携帯電話 100 に記憶されているバリュー残高がプリペイドカード 371 の購入金額に不足していると判定され、ステップ S352 で説明したように、減算前残高不足情報が携帯電話 100 に送信される。また、ステップ S651 およびステップ S658 で説明したように、カードユニット 600 によって携帯電話 100 に記憶されているバリュー残高が球貸可能な最低額に不足していると判定され（本実施の形態においては、バリュー残高が 0 円であるか否かを判定、遊技場 30 以外でバリューを使用できる場合は、バリュー残高が球貸可能な最低額である 100 円未満であるか否かを判定）、ステップ S652 およびステップ S659 で説明したように、それぞれ、減算前残高不足情報または減算後残高不足情報が携帯電話 100 に送信される。そして、ステップ S185 で説明したように、携帯電話 100 によってバリュー残高が不足している旨が報知される。つまり、バリューが用いられるときに、携帯電話 100 によって、受動的に、バリュー残高が不足している旨が報知される。その結果、バリュー残高が少ないことを効率的に的確にユーザに認識させることができる。

【0511】

(15) 携帯電話 100 の非接触型 IC チップ 190 の機能によってバリュー残高が券売機 300 に送信され、ステップ S358 で説明したように、券売機 300 によって携帯電話 100 に記憶されているバリュー残高からプリペイドカード 371 の購入金額を減算した額が所定額以下となると判定され、ステップ S359 で説明したように、減算後残高僅少情報が携帯電話 100 に送信されて、ステップ S184 で説明したように、携帯電話 100 によってバリュー残高が所定額以下となる旨が報知される。カードユニット 600 についても同様である。つまり、バリューが用いられるときに、携帯電話 100 によって、受動的に、バリュー残高が所定額以下となる旨が報知される。その結果、バリュー残高が少ないことを効率的に的確にユーザに認識させることができる。

【0512】

(16) ステップ S181 またはステップ S182 で減算前残高不足情報、減算後残高不足情報、または、減算後残高僅少情報が受信されたときにバリュー購入時処理が実行されるため、ユーザがバリュー購入時処理を能動的に実行させなくてもよい。このため、バリュー購入時処理を実行させる手間をユーザに掛けさせないようにできる。また、バリュー購入時処理が即座に実行されるので、バリュー購入に要する時間が短縮され、遊技場

30におけるパチンコ遊技機700やスロットマシン等の遊技機の稼働率を向上させることができる。

【0513】

〔第2の実施の形態〕

次に、第2の実施の形態に係る電子マネーシステム10について説明する。前述した第1の実施の形態においては、抽選処理により当選したことを示す当選情報を図7で示したカードユニット600に搭載された記憶部620に設けられている当選情報記憶領域に記憶する例について説明した。

【0514】

第2の実施の形態においては、当選情報を携帯電話100の非接触型ICチップ190の記憶部192の電子マネー取引サービス用記憶領域に記憶する例について説明する。すなわち、第2の実施の形態においては、当選情報を、カードユニット600に搭載された記憶部620において管理するものではなく、携帯電話100の非接触型ICチップ190の記憶部192の電子マネー取引サービス用記憶領域において管理するものについて説明する。なお、第2の実施の形態においては、第1の実施の形態と異なる点について説明し、重複する説明は繰返さない。

【0515】

図38は、携帯電話100の非接触型ICチップ190の記憶部192の電子マネー取引サービス用記憶領域に記憶される情報を説明するための図である。

【0516】

電子マネー取引サービス用記憶領域には、会員ID、携帯ID、バリュー残高、獲得しているチケットのチケットID、および、当選情報（チケットの券種およびチケットID）が記憶される。図38には、会員IDとして「1101」、携帯IDとして「MR3BN」、バリュー残高として「11000」円、チケットIDとして「D0709010001001」、「F0709010001001」、当選情報の券種として「ドリンク」チケット、および、当選情報のチケットIDとして「D0709010001002」が記憶されている。

【0517】

次に、第2の実施の形態における球貸処理において、第1の実施の形態と異なる点について説明する。第2の実施の形態における球貸処理では、当選情報が携帯電話100の非接触型ICチップ190の記憶部192の電子マネー取引サービス用記憶領域において管理されるため、ステップS670で説明した記憶状態更新処理が行なわれない。

【0518】

また、第2の実施の形態における携帯電話100の非接触型ICチップ190は、ステップS641で説明した取得処理が行なわれたときに、当該非接触型ICチップ190に搭載された非接触通信部193から電子マネー取引サービス用記憶領域に記憶された携帯ID、券種およびチケットIDを、バリュー残高とともに送信する。なお、電子マネー取引サービス用記憶領域に当選情報が記憶されていない場合、すなわち抽選処理により当選していない場合には、当選情報が送信されないものであってもよく、または当選していない旨を示す情報を送信するものであってもよい。

【0519】

第2の実施の形態におけるステップS641においては、取得処理により少なくとも携帯IDおよびバリュー残高を取得したか否かが判断される。携帯IDおよびバリュー残高を取得したと判断したときに、読込まれたと判断される。

【0520】

また、第2の実施の形態における球貸処理では、図21で説明したチケット関連処理に換えて、図39で説明するチケット関連処理が実行される。図39は、第2の実施の形態におけるカードユニット600で実行されるチケット関連処理の流れを示すフローチャートである。

【0521】

図39を参照して、データ処理部610は、ステップS681Aにおいて、ステップS641におけるバリュー残高とともに、当選したことを示す当選情報を受信したか否かを判断する。ステップS681Aにおいて当選情報を受信したと判断された場合、データ処理部610は、ステップS682において受信した当選情報から特定されるチケットを発行するためのチケット発行情報を含むアプリ起動信号を、携帯電話100の非接触型ICチップ190に送信するように、チップリーダーライタ690を制御する。

【0522】

つまり、カードユニット600は、図16に示すステップS641において、貸与処理要求情報とともにチケット付与情報としての当選情報を取得し、当該当選情報を取得したことを条件として、ステップS682でチケット発行処理としてチケット発行情報を含む

10

【0523】

ステップS682においてチップリーダーライタ690から送信されたアプリ起動信号は、非接触型ICチップ190の非接触通信部193から受信されて、非接触型ICチップ190の制御部191により、非接触型ICチップ190の記憶部192の電子マネー取引サービス用記憶領域に記憶されていた当選情報が消去されるとともにチケット発行情報から特定されるチケットIDが追加更新される。また、非接触型ICチップ190の制御部191により、データ処理部110に対して起動要求信号が送信され電子マネーアプリ

20

【0524】

ステップS691において、データ処理部610は、所定の当選確率に従って、ドリンクチケットの当選、フードチケットの当選、または、はずれを抽選するための抽選処理を行なう。

【0525】

ステップS692において、データ処理部610は、ステップS691における抽選処理においてドリンクチケットおよびフードチケットのいずれかに当選したか否かを判断する処理を行なう。

【0526】

30

ステップS692においてドリンクチケットおよびフードチケットのいずれかに当選したと判断された場合、データ処理部610は、図21のステップS693と同様に、ステップS693において、記憶部620から当選した券種のチケットIDを読み出し、ステップS695において、当選したチケットの券種およびチケットIDを含む当選情報を含むアプリ起動信号を、携帯電話100の非接触型ICチップ190に送信するように、チップリーダーライタ690を制御する。

【0527】

つまり、カードユニット600は、ステップS695において、所定の特典であるチケットが付与されることを示すチケット付与情報としての当選情報を含むアプリ起動信号を出力する。また、この当選情報を含むアプリ起動信号を受信した携帯電話100においては、電子マネーアプリ111が起動され、図11に示すステップS172またはステップS175において、次回（以降）の貸与処理においてチケットが付与される旨が報知される。つまり、ステップS695において、カードユニット600によって当選情報を含むアプリ起動信号が出力される処理が、次回以降の貸与処理が実行されるときに所定の特典であるチケットが付与される旨を報知するための報知処理に該当する。

40

【0528】

ステップS695においてチップリーダーライタ690から送信されたアプリ起動信号は、非接触型ICチップ190の非接触通信部193から受信されて、非接触型ICチップ190の制御部191により、非接触型ICチップ190の記憶部192の電子マネー取引サービス用記憶領域に当選情報に含まれる券種およびチケットIDが記憶されるととも

50

に、データ処理部 110 に対して起動要求信号が送信され電子マネーアプリ 111 を起動させることができる。一方、当選していないと判断した場合（ステップ S 692 で NO の場合）、および、ステップ S 695 の後、データ処理部 610 は、実行する処理をこのチケット関連処理の呼出元の処理である図 16 の球貸処理に戻す。

【0529】

次に、第 2 の実施の形態により得られる主な効果を説明する。

(1) 第 2 の実施の形態においては、図 39 のステップ S 695 で説明したように、カードユニット 600 によって、チケットが付与されることを示す当選情報が、携帯電話 100 に記憶させるために出力される。図 39 のステップ S 681A で説明したように、カードユニット 600 によって、球貸処理において携帯電話 100 から当選情報が受信される。図 39 のステップ S 682 で説明したように、カードユニット 600 によって、携帯電話 100 から当選情報が受信されたことをさらに条件として、チケット発行情報が携帯電話 100 に送信される。

10

【0530】

このため、携帯電話 100 によって図 15 (d), (f) の表示画面で「次回ドリンクチケット当選!」といったチケットが付与される旨を表示させるための処理の対象となった携帯電話 100 に対して、確実に、チケット発行情報が送信されるようにすることができる。また、カードユニット 600 が複数設置されるような場合に、チケットが付与される旨を表示させるための処理を行なったカードユニット 600 以外のカードユニットにおいて次回の球貸処理を実行させても、チケットが付与される旨を表示させるための処理の対象となった携帯電話 100 に対してチケット発行情報が送信される。その結果、ユーザの利便性を向上させることができる。

20

【0531】

また、以上に示した第 2 の実施の形態については、前述した第 1 の実施の形態と共通する技術思想による構成について、前述した第 1 の実施の形態の場合と同様の技術的效果を得ることができる。

【0532】

次に前述した実施の形態の変形例を挙げる。

(1) 前述した実施の形態においては、抽選処理により当選した場合、次回の貸与処理が行なわれるときに、チケットを付与する例について説明した。しかし、これに限らず、抽選処理により当選した場合、次回以降の貸与処理が行なわれるときに、チケットを付与するように構成してもよい。たとえば、抽選処理により当選した場合、さらに何回目の貸与処理が行なわれるときにチケットを付与するかを決定し、貸与処理が行なわれるごとに当該貸与処理がチケットを付与する回数目の貸与処理であるか否かを特定し、チケットを付与する回数目の貸与処理であることが特定されたときにチケットを付与するように構成してもよい。このように構成した場合、当選した旨を報知する際に、何回目の貸与処理が行なわれるときにチケットが付与されるかについても報知するように構成してもよい。

30

【0533】

(2) 前述した実施の形態においては、抽選処理により当選した場合、次回の貸与処理が行なわれさえすれば、チケットが付与される例について説明した。すなわち、チケット発行の有効期限は設けられていない例について説明した。しかし、これに限らず、チケット発行に対して所定の有効期限を設けてもよい。たとえば、抽選処理により当選した日、すなわち当日に限って、チケットが付与されるように構成してもよい。このように構成した場合、当選してから所定の有効期限内であるか否かを判断し、所定の有効期限内であると判断されたときに、チケットを付与するように構成してもよい。

40

【0534】

(3) 前述した実施の形態においては、特典付与装置において、抽選処理により当選した携帯電話に記憶されたバリューを用いて次回の貸与処理が行なわれたときに、チケットが付与される例について説明した。しかし、これに限らず、抽選処理により当選した携帯電話であるか否かに関わらず、当該特典付与装置において、次回の貸与処理を行なった

50

携帯電話に対してチケットを付与するように構成してもよい。このように構成した場合、携帯 I D 等を取得し、当選した携帯 I D であるか否かを判断する必要がない。たとえば、特典付与装置における抽選処理により当選した旨を記憶し、貸与処理が行なわれる度に当選した旨が記憶されているか否かを判断し、記憶されていると判断された場合にチケットを付与するように構成してもよい。

【0535】

(4) 前述した実施の形態においては、貸与処理が行なわれるときに、抽選処理を行なう例について説明した。しかし、これに限らず、事前に予め抽選処理を行ない、その抽選結果に基づき、報知処理を行なうように構成してもよい。たとえば、特典付与装置の電源投入時に、乱数等を用いて所定回数分の貸与処理のうち当選にする貸与処理を予め決定し、当該決定結果に基づき、報知処理を行なうように構成してもよい。つまり、現在から何回後の貸与処理においてチケットを付与するかを決定しておき、データ処理部 610 は、今回の貸与処理がその回数目の貸与処理であるか否かを判定することにより、チケットを付与するか否かを決定し、当該決定結果に基づき報知処理を行なうように構成してもよい。

10

【0536】

また、前述した実施の形態においては、抽選処理を特典付与装置において行なう例について説明した。しかし、これに限らず、抽選処理を店舗サーバ 800 で行なうように構成してもよい。そして、特典付与装置は、店舗サーバ 800 から抽選結果を受信し、当該抽選結果に基づき、報知処理を行なうように構成してもよい。

20

【0537】

(5) 前述した第 1 の実施の形態においては、図 21 のステップ S683 やステップ S696 で説明したように、発行済情報、当選情報等を店舗サーバ 800 に送信し、図 25 のステップ S831 ～ステップ S836 で説明したように、受信した情報を送信元の券売機あるいはカードユニット以外の他の券売機およびカードユニットへ送信する例について説明した。しかし、これに限らず、カードユニットから直接、当該カードユニット以外の他のカードユニットへ、発行済情報、当選情報等を送信するように構成してもよい。

【0538】

(6) 前述した第 1 の実施の形態においては、当選した携帯電話 100 の携帯 I D の当選情報を、遊技場 30 に設置されている店舗サーバ 800 において管理するとともに、カードユニットにおいても管理する例について説明した。しかし、これに限らず、当選した携帯電話 100 の携帯 I D の当選情報を、遊技場 30 に設置されている店舗サーバ 800 において管理し、カードユニットにおいて管理しないように構成してもよい。このように構成した場合、カードユニットは、貸与処理が行なわれる度に、当該貸与処理が行なわれる携帯 I D を店舗サーバ 800 に送信し、当該携帯 I D が当選した携帯 I D であるか否かを問い合わせ、当該問い合わせ結果に基づき、チケットを付与するように構成してもよい。

30

【0539】

また、前述した実施の形態においては、携帯電話 100 の記憶部 192 にチケット I D および券種を記憶し、携帯電話 100 に対してチケット発行情報を送信して記憶部 192 のチケット I D および券種を追加更新することによりチケットを付与することとしたが、チケットを店舗サーバ 800 や電子マネー管理サーバ 200 にて携帯 I D に対応付けて管理し、カードユニット 600 がチケット発行処理として、店舗サーバ 800 等にチケット追加要求を送信する処理を行ない、これに応じて店舗サーバ等にてチケットを追加するようにしてもよい。

40

【0540】

(7) 前述した実施の形態においては、電子マネーシステム 10 は、遊技場 30 に設置される装置、携帯電話 100、電子マネー管理サーバ 200、決済サーバ 280、リモート発行サーバ 550、および、金融機関サーバ 500 で構成されるようにした。

【0541】

50

しかし、これに限定されず、電子マネー管理サーバ200に、決済サーバ280、リモート発行サーバ550、および、金融機関サーバ500の全部または一部の機能が含まれるようにして、電子マネーシステム10が、遊技場30に設置される装置、携帯電話100、および、電子マネー管理サーバ200で構成されるようにしてもよい。

【0542】

(8) 前述した実施の形態では、電子マネーシステム10の発明として説明した。しかし、これに限定されず、携帯電話100、電子マネー管理サーバ200、決済サーバ280、券売機300、カードユニット600、店舗サーバ800、および、ハンディターミナル400の装置の発明として捉えることができる。

【0543】

また、電子マネーアプリ111、管理用AP211、残高管理AP214、および、バリュー返却AP215のプログラムの発明として捉えることができる。

【0544】

さらに、携帯電話100、電子マネー管理サーバ200、決済サーバ280、券売機300、カードユニット600、店舗サーバ800、および、ハンディターミナル400の装置でそれぞれ行なわれる処理を処理方法の発明として捉えることができる。

【0545】

(9) 携帯電話100の非接触型ICチップ190にバリューがチャージされたとき、バリューの減算が完了したとき、および、チケットが発行されたときに、非接触型ICチップ190の記憶部192に記憶されたバリュー残高およびチケットのバックアップが記憶部120にされるようにしてもよい。

【0546】

また、携帯電話100によってユーザからバックアップ操作の入力が受け付けられたときに、バックアップがされるようにしてもよい。

【0547】

また、携帯電話100によって前回バックアップがされてから所定期間（たとえば、3時間、1日など）経過するごとに、バックアップがされるようにしてもよい。

【0548】

(10) 前述した実施の形態においては、図22の残額管理AP214によって、それぞれの会員IDごとに不正回数の頻度に応じて、不正に対する処理を行なうようにした。しかし、これに限定されず、すべての携帯電話での不正回数を合計した回数の頻度に応じて、不正に対する処理を行なうようにしてもよい。

【0549】

(11) ステップS281で説明したように、取引額がチャージ累計額を超えているか否かにより不正取引の発生を判断して、チャージ累計額を超えた不正取引があった場合、ステップS284で説明したように、不正取引を行なった会員IDの携帯IDの不正な携帯電話100で購入されたプリペイドカード371の使用を禁止するような電子マネーシステムであってもよい。

【0550】

また、ステップS281で説明したように、取引額がチャージ累計額を超えているか否かにより不正取引の発生を判断して、チャージ累計額を超えた不正取引があった場合、ステップS286で説明したように、不正取引を行なった会員IDの携帯IDの不正な携帯電話100のバリューの使用を禁止するような電子マネーシステムであってもよい。

【0551】

また、ステップS281で説明したように、取引額がチャージ累計額を超えているか否かにより不正取引の発生を判断して、チャージ累計額を超えた不正取引があった場合、ステップS289で説明したように、不正取引が発生したホール（遊技場）でのすべての携帯電話でのバリューの使用を禁止するような電子マネーシステムであってもよい。

【0552】

(12) 前述した実施の形態では、電子マネー管理サーバ200の残高管理AP21

10

20

30

40

50

4から店舗サーバ800を介して送信されてきた携帯使用禁止情報および不正端末記憶情報に基づき、券売機300のデータ処理部310は、記憶部320に携帯使用禁止情報および不正端末情報を記憶させる。そして、券売機300において、プリペイドカード371の購入に使用されている携帯電話100の携帯IDが記憶部310に記憶されている不正端末情報でないか、または記憶部310に携帯使用禁止情報が記憶されていないかが判断され、記憶されているときに取引不能にする。すなわち、前述した実施の形態では、券売機300において、不正取引であるか否か判断され、不正取引であると判断されたときに取引不能にする制御を行なう例について説明した。

【0553】

しかし、これに限らず、店舗サーバ800において、不正取引であるか否か判断され、不正取引であると判断されたときに取引不能である旨を示す取引不能信号を券売機300に送信し、券売機300において取引不能信号を受信したときに取引不能にする制御が行なわれるようにしてもよい。たとえば、店舗サーバ800のデータ処理部は、電子マネー管理サーバ200の残高管理AP214からの携帯使用禁止情報および不正端末記憶情報を、店舗サーバ800の記憶部に記憶させる。一方、券売機300のデータ処理部310は、取引が行なわれるごとに、取引に用いられる携帯電話100の携帯IDを店舗サーバ800に送信する。店舗サーバ800のデータ処理部は、送信されてきた当該携帯IDが記憶部に記憶されている不正端末情報でないか、または記憶部に携帯使用禁止情報が記憶されていないかが判断され、記憶されているときに取引不能にする旨を示す取引不能信号を当該券売機300に送信する。券売機300のデータ処理部310は、取引不能信号に基づき、取引不能にする制御を行なう。

【0554】

また、電子マネー管理サーバ200の残高管理AP214から店舗サーバ800に送信されてきた不正媒体情報に基づき、店舗サーバ800のデータ処理部は、当該不正媒体情報に含まれる携帯IDに対応して記憶部に記憶されているカードIDを不正カードIDとしてカードユニット600に送信し、カードユニット600の記憶部620に記憶させる。そして、カードユニット600において、球貨に使用されているプリペイドカードのカードIDが記憶部620に記憶されている不正カードIDでないかが判断され、不正カードIDであるときに球貨不能にする。すなわち、前述した実施の形態では、カードユニット600において、不正取引であるか否か判断され、不正取引であると判断されたときに球貨不能にする制御を行なう例について説明した。

【0555】

(13) 前述した実施の形態においては、遊技場内において遊技者に提供される商品のチケット情報が、ホットコーヒーやアイスティーなどのドリンクのドリンクチケット、および、サンドイッチなどのフードのフードチケットの2種類であることとした。しかし、これに限定されず、個別のドリンクやフードごとのチケットであることとしてもよい。

【0556】

(14) 前述した実施の形態においては、ワゴンサービスは、ワゴンサービスの提供会社の従業員によって提供されるようにした。しかし、これに限定されず、ワゴンサービスが、遊技場30によって運営され、遊技場30の店員によって提供されるようにしてもよい。

【0557】

(15) 前述した実施の形態においては、ワゴンサービスの提供会社に支払われるチケットの代金は電子マネー取引サービスの提供機関が負担するようにしたので、電子マネー管理サーバ200が、図23のステップS272で、使用済チケット情報を管理し、ステップS274で、管理している使用済のチケットIDと、ステップS273で売上管理PC480から商品代金請求情報を受信することによってワゴンサービスの提供会社から請求された代金のチケットのチケットIDとが一致するか否かを判断するようにした。

【0558】

しかし、これに限定されず、遊技場30側がチケットの代金を負担するようにしてもよ

10

20

30

40

50

い。この場合、遊技場 30 のコンピュータ、たとえば、店舗サーバ 800 が、使用済チケット情報を管理し、管理している使用済のチケット ID と、売上管理 PC 480 から商品代金請求情報を受信することによってワゴンサービス会社から請求された代金のチケットのチケット ID とが一致するか否かを判断するようにしてもよい。

【0559】

(16) 前述した実施の形態においては、図 29 (D) で、先に、商品の入力を受付けられ、その後に、図 31 (A) で、決済方法の入力が受け付けられるようにした。しかし、商品および決済方法の入力が受け付けられる順序は、商品が先で決済方法が後であることに限定されず、決済方法が先で商品が後であってもよい。

【0560】

10

(17) 前述した実施の形態においては、図 27 のステップ S471 で説明したように、携帯端末に記憶されたチケット情報を使用済にするための処理として、携帯電話 100 に記憶されたチケットに関するデータを消去する処理を行なうようにした。しかし、これに限定されず、携帯端末に記憶されたチケット情報を使用済にするための処理として、携帯電話 100 に記憶されたチケットに関するデータに対応させて、当該チケットが使用済みであることを示す使用済フラグを記憶させるようにしてもよい。

【0561】

(18) 前述した実施の形態においては、図 31 (D) および図 32 (A) などで説明したように、ハンディターミナル 400 によって、注文内容が記憶され、それらの注文内容を確認可能なように注文一覧画面が表示されるようにした。しかし、これに代えて、あるいは、これに加えて、図 31 (C) などの表示画面で「確定」ボタンが操作されると注文内容がハンディターミナル 400 から売上管理 PC 480 に送信されるようにして、売上管理 PC 480 によって、注文内容を確認可能なように注文一覧画面が表示されるようにしてもよい。

20

【0562】

(19) 前述した実施の形態においては、ハンディターミナル 400 の操作方法として、バーコードの読取りによる操作方法、操作キーの操作による操作方法、および、タッチパネルの操作による操作方法の 3 通りの操作方法を用いることができることとした。しかし、これに限定されず、ハンディターミナル 400 において、これらの 3 通りの操作方法のうちのいずれか 1 つまたは 2 つの操作方法を用いることができるようにしてもよい。

30

【0563】

(20) チケット付与条件は、前述した実施の形態のものに限らず、電子マネー管理サーバ 200 または店舗サーバ 800 において任意に設定できるようにすればよく、たとえば、以下のような付与条件であってもよい。

【0564】

遊技機での遊技に関連して発生する遊技情報（大当たり、遊技時間、消費金額など）に関する条件としてもよい。たとえば、大当たり回数が所定回数（5 回など）に達したことを条件にするのであれば、カードユニット 600 または店舗サーバ 800 にパチンコ遊技機 700 から出力される大当たり信号を入力して大当たり回数を計数し、大当たり回数が 4 回に達したときに、次回大当たりでチケットが付与される旨の事前報知を行ない、大当たり回数が 5 回に達したときに、チケット情報をバーコード表示したり、携帯電話 100 に出力したりするようにすればよい。

40

【0565】

会員カードが使用されるカードユニット 600 であれば、該会員カードを受付けている期間に発生した遊技情報を店舗サーバ 800 やカードユニット 600 において当該会員カードに記録された会員 ID に対応付けて集計し、集計された遊技情報が付与条件に達したときに、当該会員カードの所有会員にチケット情報を付与するようにしてもよい。この場合には、チケット情報をバーコード表示してもよいし、会員カードに記録することにより付与してもよい。

【0566】

50

(21) 前述した実施の形態においては、チケット情報を出力する特典付与装置が、カードユニット600であることとした。しかし、これに限定されず、特典付与装置は、呼出ランプであってもよい。

【0567】

(22) 前述した実施の形態においては、チケットIDを管理する管理装置が、店舗サーバ800および電子マネー管理サーバ200が協調して実現されることとした。しかし、これに限定されず、管理装置が、店舗サーバ800および電子マネー管理サーバ200のいずれかによって実現されるようにしてもよいし、チケットを管理するための専用のコンピュータによって実現されるようにしてもよい。

【0568】

(23) 前述した実施の形態においては、ハンディターミナル400によって取得されたチケットIDが管理装置である店舗サーバ800に送信出力されることによって、送信出力されたチケットIDが管理装置である店舗サーバ800で管理されている商品のチケット情報に含まれるチケットIDと照合されるようにした。しかし、チケットIDの誤りを検出したり捏造を防止したりするための所定のアルゴリズムに従って生成されるチェックデジットをチケットIDに付加して、ハンディターミナル400によって取得されたチケットIDに付加されたチェックデジットがチェックされることでチケットIDが照合されるようにしてもよい。また、チケットIDが所定のアルゴリズムで生成され、ハンディターミナル400によって取得されたチケットIDが表示出力されるようにして、店員が表示出力されたチケットIDを所定のアルゴリズムに従って判読することによってチケットIDを照合するようにしてもよい。

【0569】

(24) 前述した実施の形態においては、チケットIDは、携帯電話100の記憶部120または非接触型ICチップ190の記憶部192に記録されるようにした。しかし、これに限定されず、チケットIDは、遊技者が所持する会員カードに記録されるようにしてもよい。

【0570】

(25) 前述した実施の形態においては、図25のステップS844で説明したように、店舗サーバ800によって、チケットIDのチケットの使用状態が使用済みか否かが判定されるようにした。しかし、これに限定されず、電子マネー管理サーバ200によって、使用済みか否かが判定されるようにしてもよい。

【0571】

(26) 前述した実施の形態においては、カードユニット600は、チケット情報をバーコードとして表示するようにした。しかし、これに限定されず、カードユニット600は、チケット情報を文字列またはバーコードとしてレシートに印刷して、発行するようにしてもよい。

【0572】

(27) 前述した実施の形態においては、図9で説明したように、店舗サーバ800において、当該店舗サーバ800に割振られたすべてのチケットIDおよび当該チケットIDのチケットの発行状態を、店舗チケット情報DBで管理するようにした。

【0573】

しかし、これに限定されず、発行されたチケットのチケットIDのみを、発行済みチケット専用のDBで管理することにより、発行されたチケットのチケットIDを特定できるようにしてもよい。

【0574】

(28) 前述した実施の形態においては、図9で説明したように、店舗サーバ800において、当該店舗サーバ800に割振られたすべてのチケットIDおよび当該チケットIDのチケットの発行状態および使用状態を、店舗チケット情報DBで管理するようにした。

【0575】

10

20

30

40

50

しかし、これに限定されず、発行済のチケットのみのチケットIDおよび当該チケットIDのチケットの使用状態を、発行済チケット専用のDBで管理することにより、発行されたチケットの使用状態を管理するようにしてもよい。

【0576】

(29) 前述した実施の形態においては、ハンディターミナル400がデータ転送用充電器485にセットされることにより、ハンディターミナル400で取得されたチケットIDが、ワゴンサービスの提供会社の売上管理PC480に出力され、さらに、当該チケットIDおよび商品代金請求情報が、売上管理PC480から電子マネー管理サーバ200に送信されることにより、電子マネー管理サーバ200において管理されている使用済チケットのチケットIDと、当該商品代金請求情報とともに受信されたチケットIDとを照合するようにした。

10

【0577】

しかし、これに限定されず、電子マネー管理サーバ200または店舗サーバ800において、管理している使用済チケットのチケットIDをプリントアウトするとともに、ワゴンサービスの提供会社の売上管理PC480からも使用されたチケットのチケットIDをプリントアウトして、両者を係員が目視にて照合するようにしてもよい。

【0578】

(30) また、前述した実施の形態においては、チケットの使用時に、ハンディターミナル400から店舗サーバ800にチケットIDが送信され、さらに、店舗サーバ800から電子マネー管理サーバ200へチケットIDが送信されて、各チケットIDのチケットの使用状態が管理されることで、電子マネー管理サーバ200においては、商品代金請求情報とともに受信されたチケットIDと、管理している使用済チケットのチケットIDとを照合するようにした。

20

【0579】

しかし、これに限定されず、チケットの使用時には、ハンディターミナル400から店舗サーバ800へチケットIDが送信されないようにし、店舗サーバ800および電子マネー管理サーバ200においては、チケットIDの使用状態が管理されないようにし、発行済のチケットのチケットIDのみが管理されるようにして、店舗サーバ800または電子マネー管理サーバ200において、商品代金請求情報とともに受信されたチケットIDと、管理している発行済のチケットのチケットIDとを照合するようにしてもよい。

30

【0580】

(31) 前述した実施の形態においては、ハンディターミナル400は、取得したチケットIDを、チケット使用時に、店舗サーバ800を介して電子マネー管理サーバ200に送信するようにし、データ転送用充電器485にセットされて「業務終了」ボタンが操作されたときに、売上管理PC480に送信するようにした。そして、売上管理PC480は、ハンディターミナルから受信したチケットIDを、チケット代金請求時に、電子マネー管理サーバ200に送信するようにした。そして、電子マネー管理サーバ200が、チケット使用時に送信されたチケットIDとチケット代金請求時に送信されたチケットIDとを照合するようにした。

【0581】

40

しかし、これに限定されず、ハンディターミナル400は、取得したチケットIDを送信することなく、表示部440に表示出力したり、プリントアウト出力したりしてもよい。そして、店員が、ハンディターミナル400において表示出力またはプリントアウト出力されたチケットIDと、店舗サーバ800または電子マネー管理サーバ200で管理されている発行済のチケットのチケットIDとを、目視で照合するようにしてもよい。

【0582】

(32) 今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は、上記した説明ではなく、特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

50

【図面の簡単な説明】

【0583】

【図1】本発明に係る電子マネーシステムの構成の一例を示すブロック図である。

【図2】本発明に係る携帯電話の構成の一例を示すブロック図である。

【図3】本発明に係る電子マネー管理サーバの構成の一例を示すブロック図である。

【図4】本発明に係る券売機の構成の一例を示すブロック図である。

【図5】本発明に係るカードユニットの構成の一例を示すブロック図である。

【図6】本発明に係るハンディターミナルの構成の一例を示すブロック図である。

【図7】遊技場内に設置された券売機およびカードユニットのいずれかにおける抽選処理により、当選した携帯IDと当選したチケットIDとを当選情報として記憶するための当選情報記憶領域を説明するための図である。

10

【図8】本実施の形態における携帯電話の非接触型ICチップの記憶部の電子マネー取引サービス用記憶領域を説明するための図である。

【図9】本実施の形態における店舗サーバの記憶部に記憶される店舗チケット情報DBを説明するための図である。

【図10】本実施の形態における電子マネー管理サーバの記憶部の使用済チケット情報DBを説明するための図である。

【図11】携帯電話で実行される電子マネーアプリの処理の流れを示すフローチャートである。

【図12】本実施の形態における電子マネーシステムにおいて携帯電話の電子マネーアプリが起動されるときに携帯電話の表示部に表示される表示画面図である。

20

【図13】本実施の形態における券売機で実行される発券処理の流れを示すフローチャートである。

【図14】本実施の形態における券売機で実行される不正登録処理の流れを示すフローチャートである。

【図15】本実施の形態における電子マネーシステムにおいて券売機やカードユニットから携帯電話の電子マネーアプリが起動されるときに携帯電話の表示部に表示される表示画面図である。

【図16】本実施の形態におけるカードユニットで実行される球貸処理の流れを示すフローチャートである。

30

【図17】本実施の形態におけるカードユニットで実行されるユニット不正登録処理の流れを示すフローチャートである。

【図18】本実施の形態におけるカードユニットで実行される記憶状態更新処理の流れを示すフローチャートである。

【図19】本実施の形態におけるカードユニットで実行されるプリペイド球貸処理の流れを示すフローチャートである。

【図20】本実施の形態における電子マネーシステムにおいてチケットの付与に関連してカードユニットの表示部に表示される表示画面図である。

【図21】本実施の形態におけるカードユニットで実行されるチケット関連処理の流れを示すフローチャートである。

40

【図22】本実施の形態における電子マネー管理サーバにより実行される残額管理アプリケーションプログラムの処理の流れを示すフローチャートである。

【図23】本実施の形態における電子マネー管理サーバにより実行されるチケット管理処理の流れを示すフローチャートである。

【図24】本実施の形態における店舗サーバで実行される店舗サーバ処理の流れを示すフローチャートである。

【図25】本実施の形態における店舗サーバで実行される店舗チケット関連処理の流れを示すフローチャートである。

【図26】本実施の形態におけるハンディターミナルで実行されるバリュー決済処理の流れを示すフローチャートである。

50

【図 27】本実施の形態におけるハンディターミナルで実行されるチケット決済処理の流れを示すフローチャートである。

【図 28】本実施の形態におけるハンディターミナルで実行されるバーコードチケット決済処理の流れを示すフローチャートである。

【図 29】本実施の形態における電子マネーシステムにおいてワゴンサービスのハンディターミナルの表示部に表示される第 1 の表示画面図である。

【図 30】本実施の形態における電子マネーシステムにおいてワゴンサービスのハンディターミナルの表示部に表示される第 2 の表示画面図である。

【図 31】本実施の形態における電子マネーシステムにおいてワゴンサービスのハンディターミナルの表示部に表示される第 3 の表示画面図である。

10

【図 32】本実施の形態における電子マネーシステムにおいてワゴンサービスのハンディターミナルの表示部に表示される第 4 の表示画面図である。

【図 33】本実施の形態における電子マネーシステムにおいてワゴンサービスのハンディターミナルの表示部に表示される第 5 の表示画面図である。

【図 34】本実施の形態における電子マネーシステムにおいてワゴンサービスのハンディターミナルの表示部に表示される第 6 の表示画面図である。

【図 35】本実施の形態における電子マネーシステムにおいてワゴンサービスのハンディターミナルの表示部に表示される第 7 の表示画面図である。

【図 36】本実施の形態における電子マネーシステムにおいてワゴンサービスのハンディターミナルの表示部に表示される第 8 の表示画面図である。

20

【図 37】本実施の形態における電子マネーシステムにおいてワゴンサービスのハンディターミナルの表示部に表示される第 9 の表示画面図である。

【図 38】第 2 の実施の形態における携帯電話の非接触型 IC チップの記憶部の電子マネー取引サービス用記憶領域のチケットの情報（チケット ID および券種）の記憶領域に記憶される情報を説明するための図である。

【図 39】第 2 の実施の形態における券売機やカードユニットで実行されるチケット関連処理の流れを示すフローチャートである。

【符号の説明】

【0584】

10 電子マネーシステム、30 遊技場、100 携帯電話、110 データ処理部、111 電子マネーアプリ、120 記憶部、130 データ入力部、140 表示部、150 音声入出力部、160 無線通信部、161 アンテナ、190 非接触型 IC チップ、191 制御部、192 記憶部、193 非接触通信部、194 アンテナ、200 電子マネー管理サーバ、210 データ処理部、211 管理用 AP、214 残高管理 AP、220 記憶部、221 管理用 DB、230 データ入力部、240 表示部、260 通信部、280 決済サーバ、300 券売機、310 データ処理部、320 記憶部、330 操作部、340 表示部、360 通信部、370 カードリーダーライタ、371 プリペイドカード、380 貨幣処理機、390 チップリーダーライタ、391 制御部、392 記憶部、393 非接触通信部、394 アンテナ、400 ハンディターミナル、410 データ処理部、420 記憶部、430 操作部、440 表示部、460 通信部、470 バーコードスキャナ部、471 2次元コード、480 売上管理 PC、485 データ転送用充電器、490 チップリーダーライタ、491 制御部、492 記憶部、493 非接触通信部、494 アンテナ、500 金融機関サーバ、550 リモート発行サーバ、600 カードユニット、610 データ処理部、620 記憶部、631 球貸ボタン、632 返却ボタン、640 表示部、660 通信部、670 カードリーダーライタ、680 貨幣処理機、690 チップリーダーライタ、691 制御部、692 記憶部、693 非接触通信部、694 アンテナ、700 パチンコ遊技機、800 店舗サーバ。

30

40

[illegible]

```

graph LR
    230[データ入力部] --> 210[データ処理部]
    210 --> 240[表示部]
    210 <--> 220[記憶部]
    210 <--> 260[通信部]
    260 --- 910[ ]
    subgraph 200 [ ]
        230
        210
        240
        220
        260
    end
    style 910 fill:none,stroke:none
  
```

FIG. 1 is a block diagram of a cashless payment system. The system includes a central data processing unit (610) connected to various components. At the top, a box (700) contains a ball item button (631) and a return button (632). Below this, a box (630) contains an operation unit and a storage unit (620). To the left, a display unit (640) is connected to the data processing unit. Below the display unit is a card reader/writer (670). At the bottom left, a mobile card (371) is connected to the card reader/writer. To the right of the central unit, a coin processing machine (680) and a communication unit (660) are connected to the data processing unit. At the bottom center, a store server (800) is connected to the communication unit. On the far right, a non-contact communication unit (693), a control unit (691), and a storage unit (692) are connected to the communication unit. A wireless antenna (694) is also shown.

【図 7】

(a) 当選情報記憶領域

No	当選情報		
	携帯ID	チケットID	券種
1	MN7RE	F0709010001001	フード
2	—	D0709020001001	ドリンク
3	MR3BN	F0709030001001	フード
⋮	⋮	⋮	⋮

(b) 当選情報記憶領域

No	当選情報		
	携帯ID	チケットID	券種
1	MN7RE	F0709010001001	フード
2	—	D0709020001001	ドリンク
⋮	⋮	⋮	⋮

(c) 当選情報記憶領域

No	当選情報		
	携帯ID	チケットID	券種
1	MN7RE	F0709010001001	フード
2	—	D0709020001001	ドリンク
⋮	⋮	⋮	⋮
100	MR3BN	D0709030001012	ドリンク

【図 8】

電子マネー取引サービス用記憶領域

会員ID	携帯ID	バリュー残高	チケットID	券種
1101	MN7RE	11000	D0709010001001	ドリンク
			D0709010001002	ドリンク
			F0709010001001	フード

【図 9】

店舗チケット情報DB

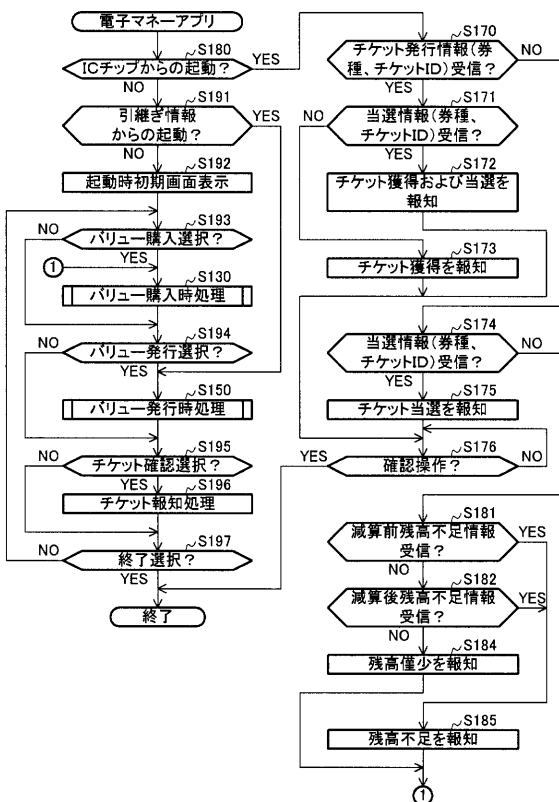
チケットID	券種	携帯ID	発行状態	使用状態	商品金額
F0709010001001	フード	MN7RE	1	1	250
D0709020001001	ドリンク	—	1	1	240
F0709030001001	フード	MR3BN	1	0	—
D0709030001012	ドリンク	MR3BN	0	0	—
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【図 10】

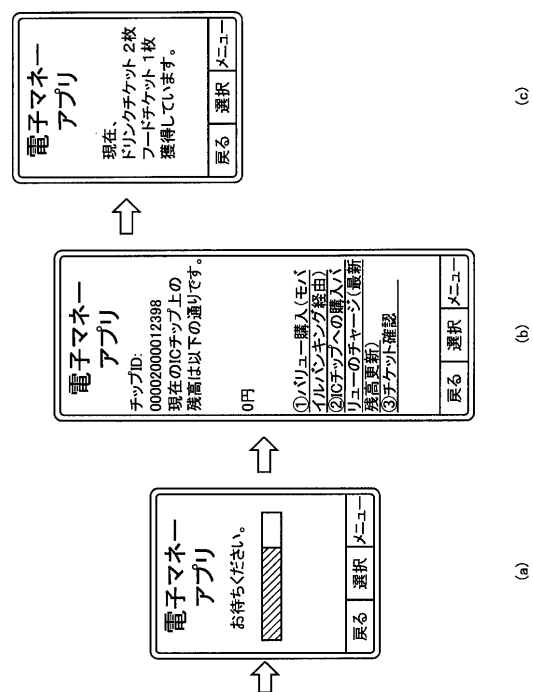
電子マネー管理サーバ使用済チケット情報DB

チケットID	券種	携帯ID	使用状態	商品金額
F0709010001001	フード	MN7RE	1	250
D0709020001001	ドリンク	—	1	240
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
F0709030001001	フード	MR3BN	0	—
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
D0709030001012	ドリンク	MR3BN	0	—
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

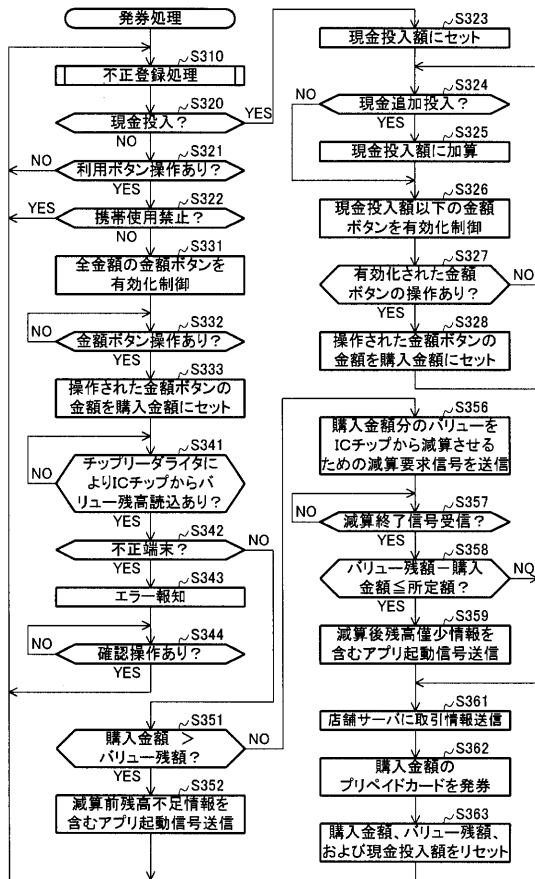
【図 11】



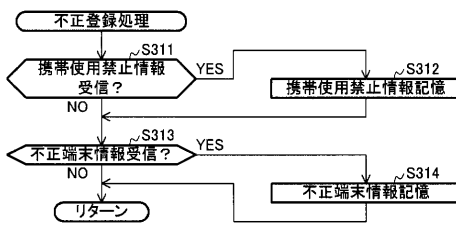
【図 12】



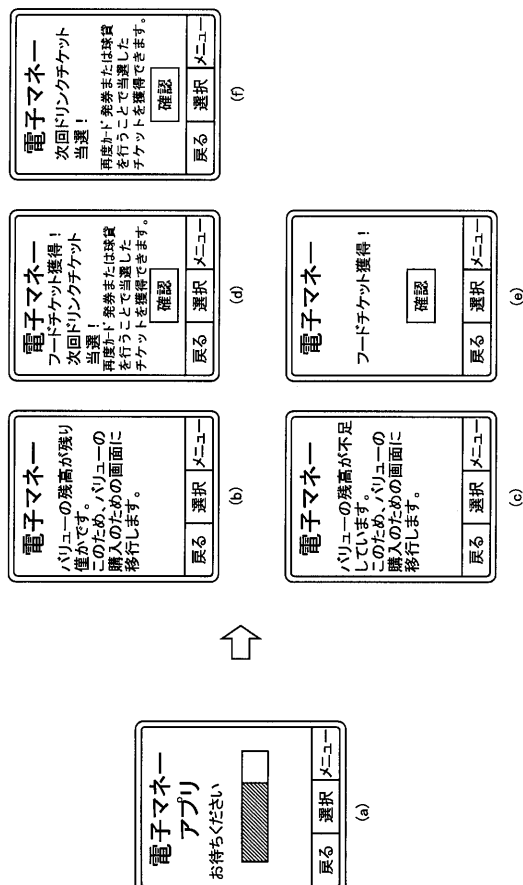
【図 13】



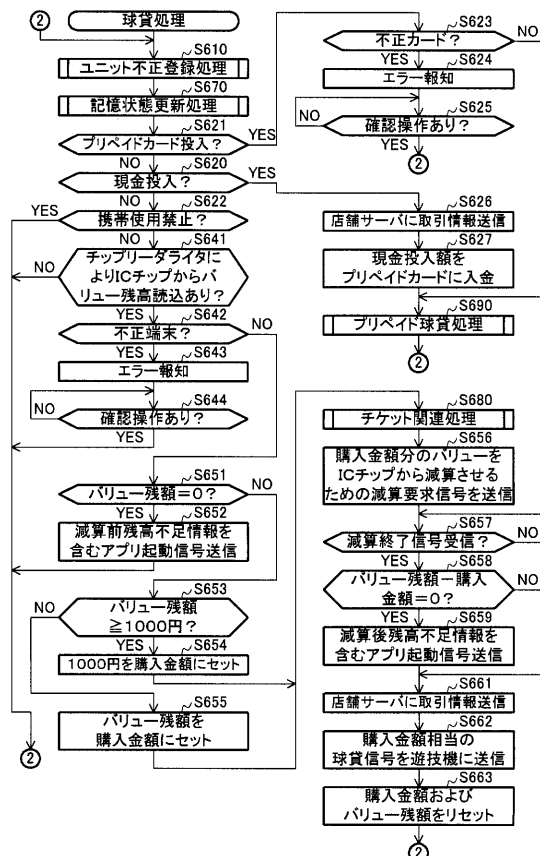
【図 14】



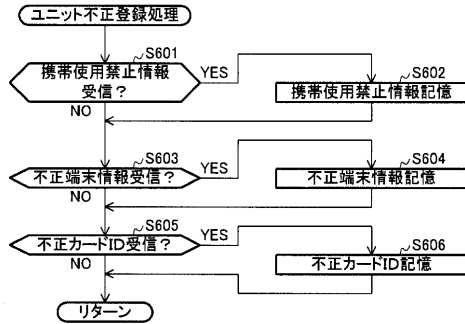
【図 15】



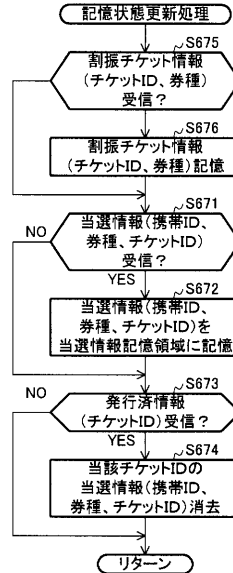
【図 16】



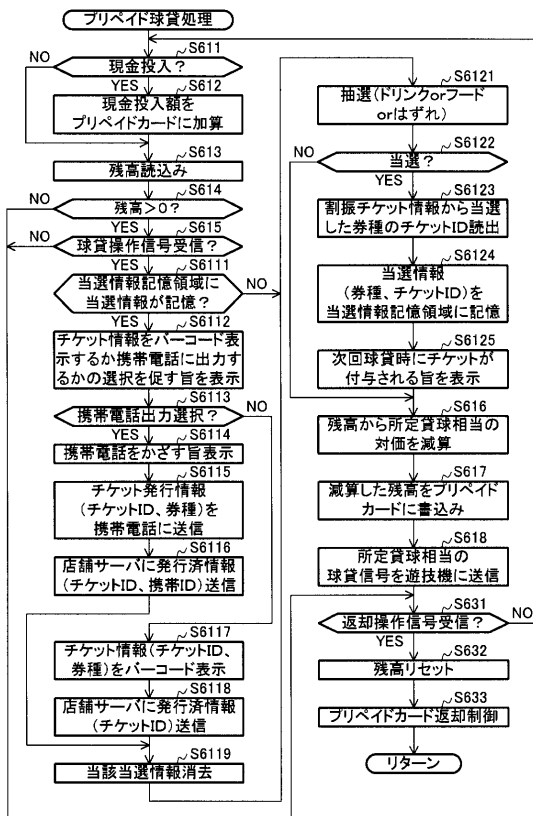
【図 17】



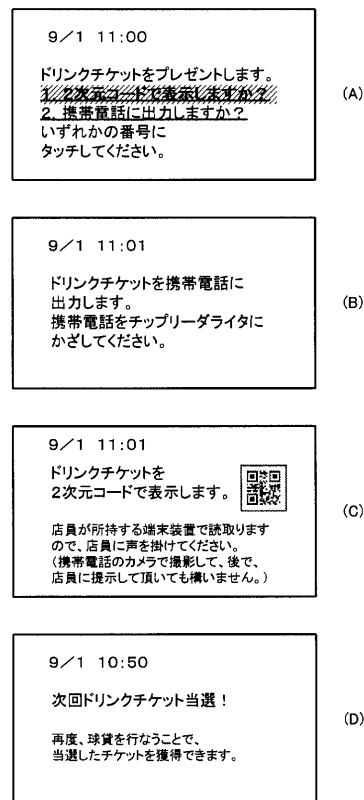
【図 18】



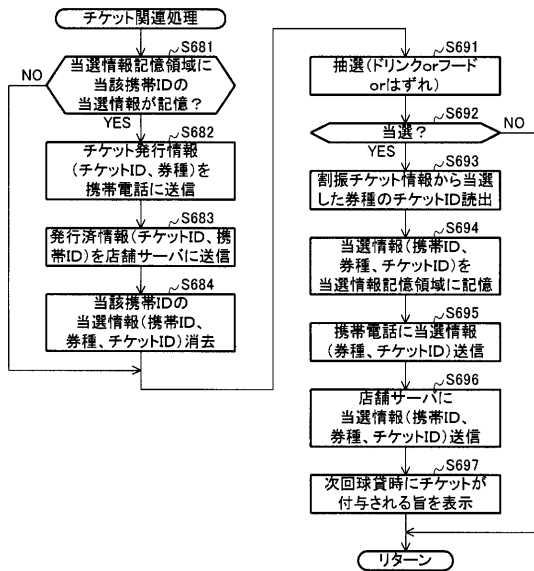
【図 19】



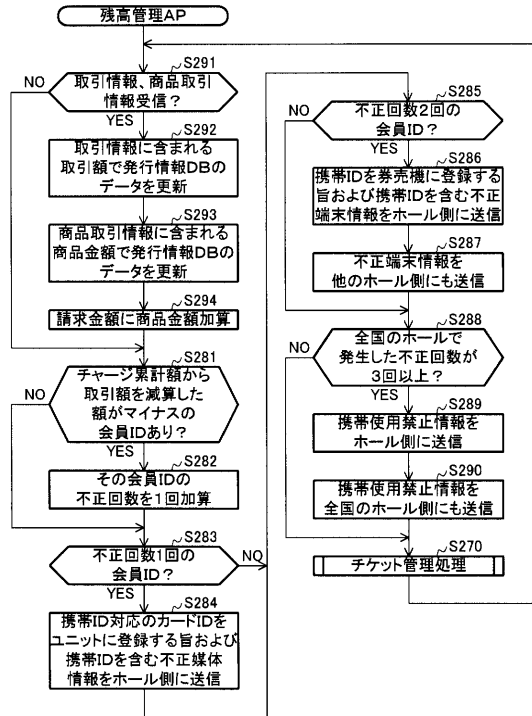
【図 20】



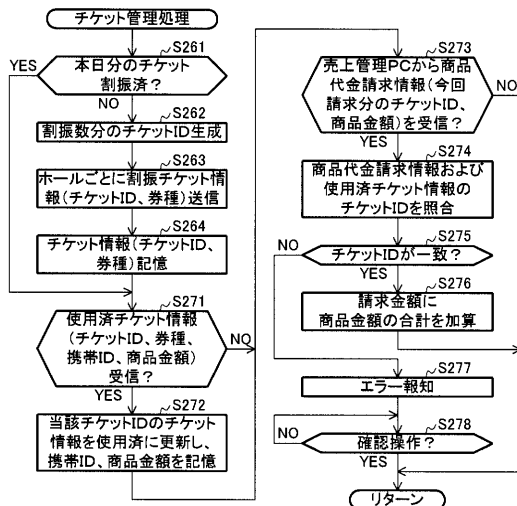
【図 2 1】



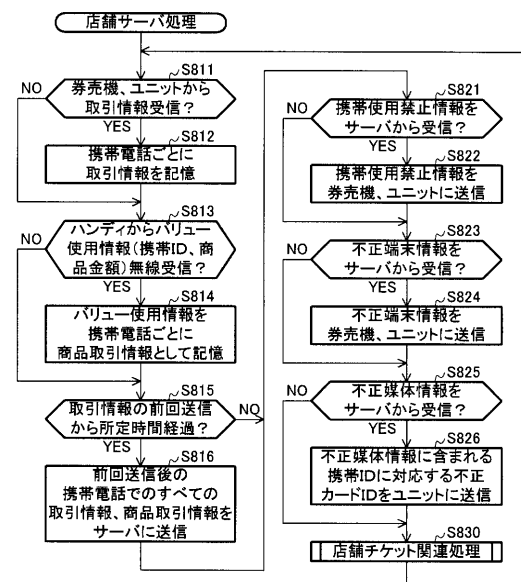
【図 2 2】



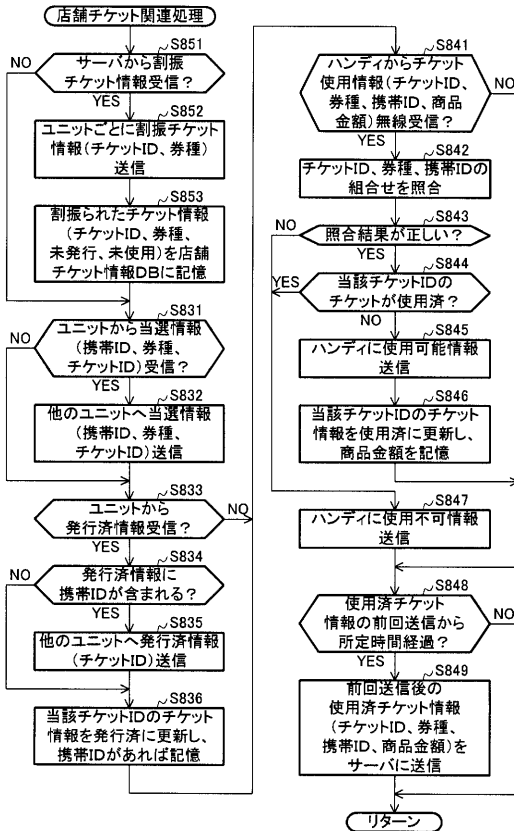
【図 2 3】



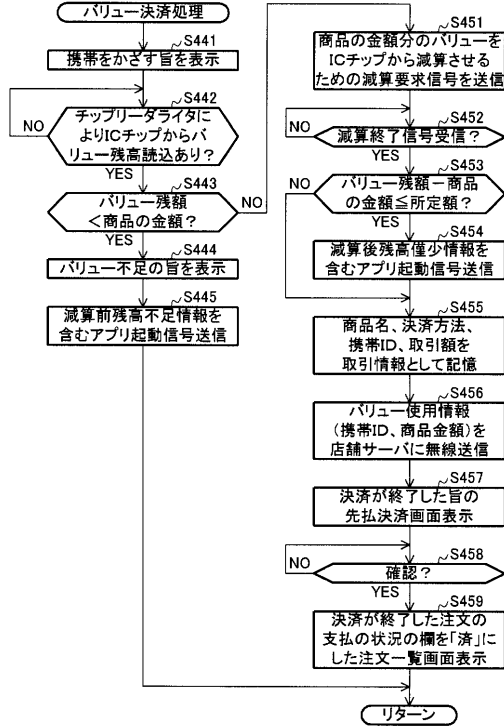
【図 2 4】



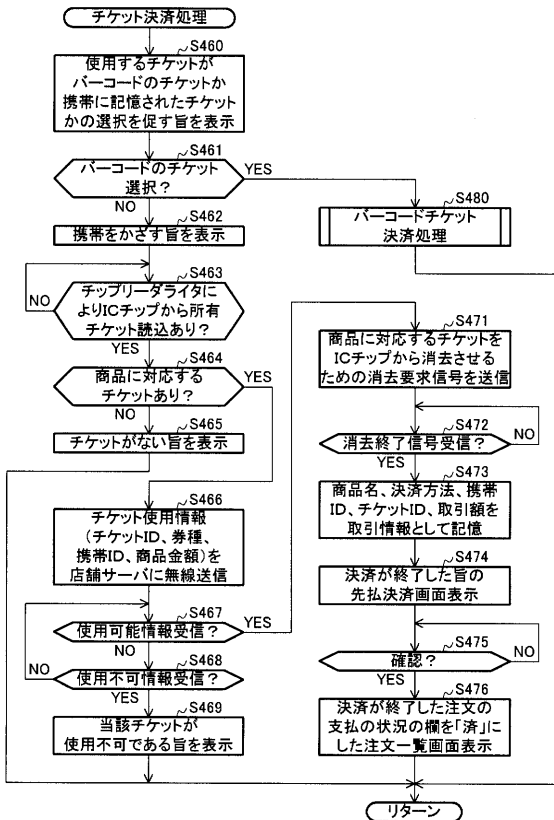
【図 25】



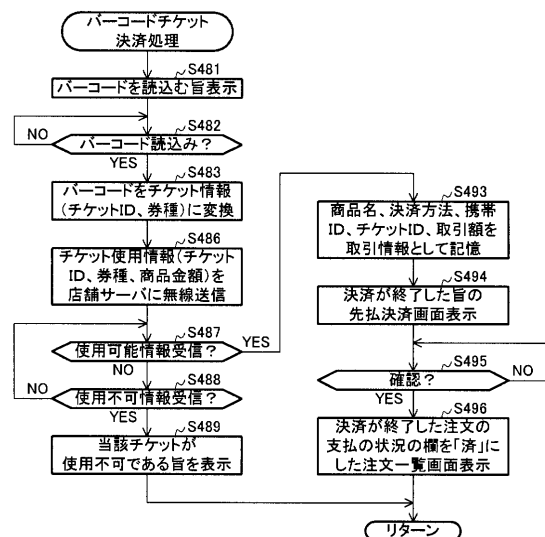
【図 26】



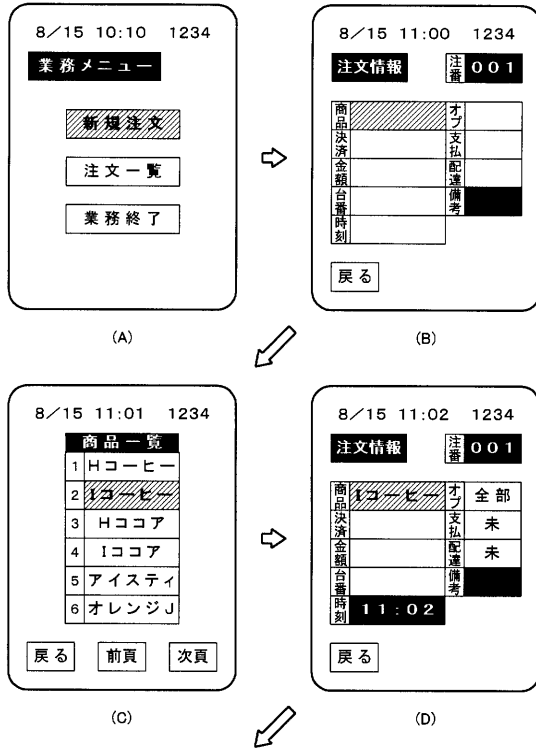
【図 27】



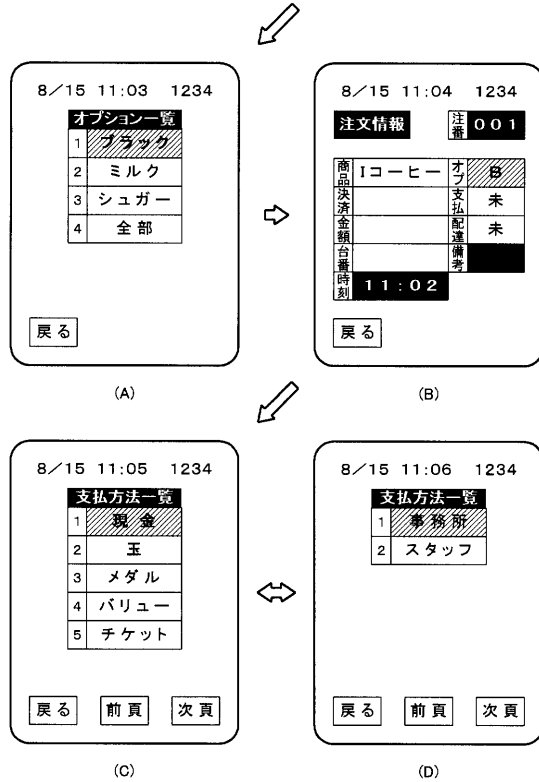
【図 28】



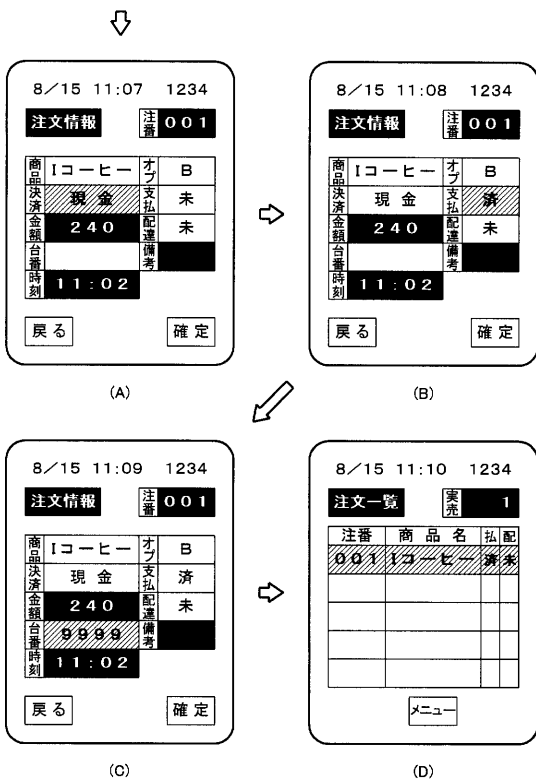
【図 29】



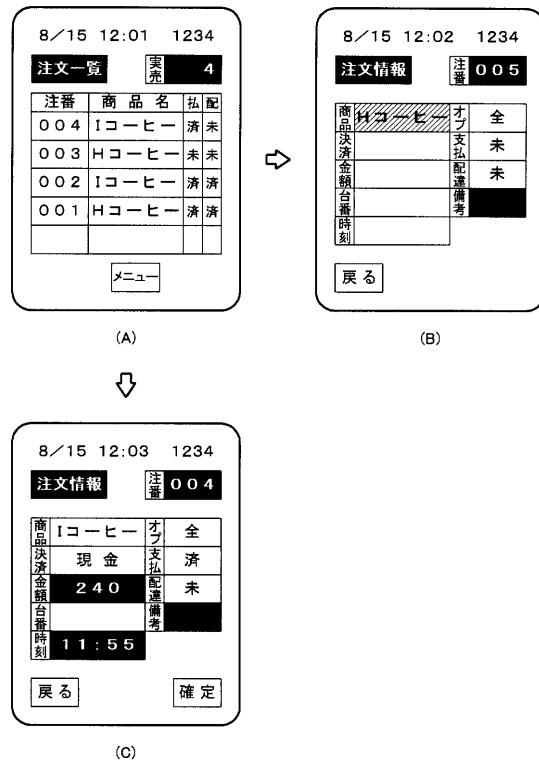
【図 30】



【図 31】



【図 32】



【図 3 3】

8/15 13:01 1234

注文情報 注 004

商品決済	Iコーヒー	オフ	全
金額決済	バリュー	240	未
券種決済			未
台番時刻	12:00		

戻る 確定

(A)

8/15 13:02 1234

先払決済

金額決済 240
バリュー

携帯をかざしてください。

戻る

(B)

8/15 13:03 1234

先払決済

金額決済 240
バリュー

購入前 11000 円
購入後 10760 円

確認

(C)

8/15 13:04 1234

注文一覧 実売 5

注番	商品名	払配
005	Hコーヒー	未未
004	Iコーヒー	済済
003	Hコーヒー	未未
002	Iコーヒー	済済
001	Iコーヒー	済済

メニュー

(D)

【図 3 4】

8/15 14:01 1234

注文情報 注 005

商品決済	Hコーヒー	オフ	全
金額決済	チケット		未
券種決済	ドリンク		未
台番時刻	14:00		

戻る 確定

(A)

8/15 14:02 1234

先払決済

使用するチケットが、
1. バーコードのチケット
2. 携帯に記憶されたチケット
のいずれであるか選択してください。

1 バーコード
2 携帯

戻る

(B)

8/15 14:03 1234

先払決済

券種決済 ドリンク
チケット(携帯)

携帯をかざしてください。

戻る

(C)

8/15 14:03 1234

先払決済

券種決済 ドリンク
チケット(バーコード)

バーコードを
読込んでください。

戻る

(D)

【図 3 5】

8/15 14:04 1234

先払決済

券種決済 ドリンク
チケット(携帯)

決済前	ドリンク	2	枚
	フード	1	枚
決済後	ドリンク	1	枚
	フード	1	枚

確認

(A)

8/15 14:04 1234

先払決済

券種決済 ドリンク
チケット(バーコード)

決済が終了しました。

確認

(B)

8/15 14:05 1234

注文一覧 実売 5

注番	商品名	払配
005	Hコーヒー	済済
004	Iコーヒー	済済
003	Hコーヒー	未未
002	Iコーヒー	済済
001	Iコーヒー	済済

メニュー

(C)

8/15 14:04 1234

先払決済

券種決済 ドリンク
チケット(携帯)

当該チケットは
使用できません。

確認

(D)

【図 3 6】

8/15 15:01 1234

注文情報 注 002

商品決済	Iコーヒー	オフ	B
金額決済	玉		未
券種決済			未
台番時刻	96		
	15:00		

戻る 確定

(A)

8/15 15:02 1234

注文情報 注 002

商品決済	Iコーヒー	オフ	B
金額決済	玉		済
券種決済			未
台番時刻	96		
	19:09		

戻る 確定

(B)

8/15 15:03 1234

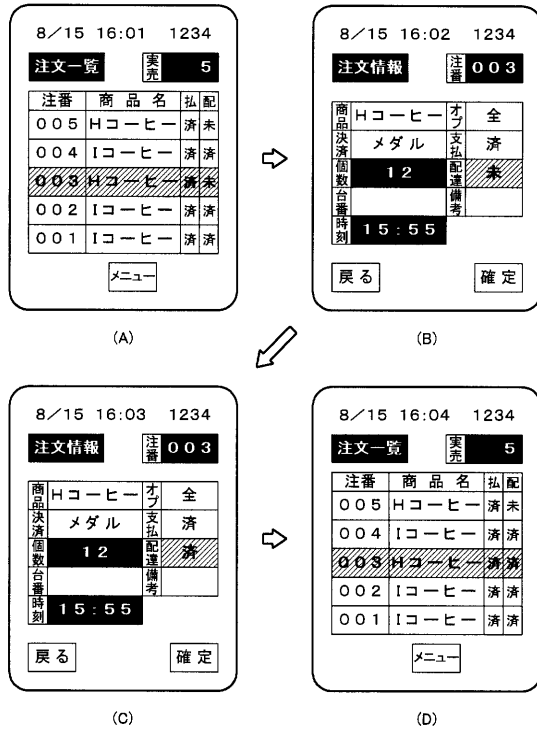
注文一覧 実売 5

注番	商品名	払配
005	Hコーヒー	未未
004	Iコーヒー	未未
003	Hコーヒー	未未
002	Iコーヒー	済済
001	Iコーヒー	済済

メニュー

(C)

【図 37】

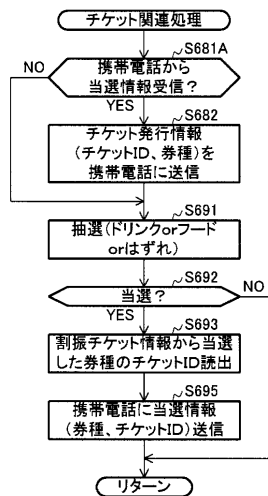


【図 38】

電子マネー遊技使用サービス用記憶領域

会員ID	携帯ID	バリュー 残高	チケットID	当選情報	
				券種	チケットID
1101	MN7RE	11000	D0709010001001 F0709010001001	ドリンク	D0709010001002

【図 39】



フロントページの続き

審査官 森田 真彦

- (56)参考文献 特開2003-210810 (JP, A)
特開2006-129943 (JP, A)
特開2002-024865 (JP, A)
特開2004-341920 (JP, A)
特開2004-130010 (JP, A)
特開平08-299580 (JP, A)
特開2003-030515 (JP, A)
特開2006-006472 (JP, A)
特開平09-122347 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A 63 F 7/02