

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2016-5704

(P2016-5704A)

(43) 公開日 平成28年1月14日(2016.1.14)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 8	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 5 2 F	
	A 6 3 F 7/02 3 5 2 L	

審査請求 有 請求項の数 1 〇 L (全 88 頁)

(21) 出願番号	特願2015-178850 (P2015-178850)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成27年9月10日 (2015. 9. 10)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2013-20159 (P2013-20159)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
	の分割	(74) 代理人	100098729
原出願日	平成20年4月18日 (2008. 4. 18)		弁理士 重信 和男
		(74) 代理人	100163212
			弁理士 溝渕 良一
		(74) 代理人	100204467
			弁理士 石川 好文
		(74) 代理人	100156535
			弁理士 堅田 多恵子
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株
			式会社三共内
		Fターム(参考)	2C088 BC80 CA02 CA11 CA31 CA35

(54) 【発明の名称】 遊技用システム

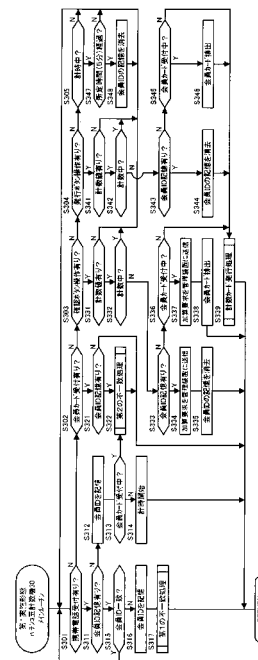
(57) 【要約】

【課題】 他人の携帯端末に貯玉や貯メダルが行われてしまうことを防ぐこと。

【解決手段】 遊技場に設置され、遊技によって遊技者が獲得した遊技媒体数を計数し、該計数した遊技媒体数を当該遊技者が所有する所有遊技媒体数に加算するための遊技用装置であって、獲得遊技媒体数計数手段により計数された遊技媒体数が存在するときに、遊技者が携行する携帯端末から端末識別情報を取得する端末識別情報取得手段にて新たに取得された端末識別情報が該取得前に取得された端末識別情報と同一であることを条件に端末識別情報を含む加算要求を送信する。

【選択図】 図 1 4

【図 1 4】



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者が所定のサービスに使用可能な遊技媒体数を特定可能な遊技媒体数特定情報と、該遊技媒体数を前記所定のサービスに使用するときのレートを特定可能なレート特定情報を記憶するための記憶手段を備え、該遊技者が携行可能とされた携帯端末と、

遊技場に設置され、前記遊技媒体数特定情報から特定される遊技媒体数を所定のサービスに使用するための使用処理を行う遊技媒体使用処理装置と、

から成る遊技用システムであって、

前記携帯端末は、前記レート特定情報から特定されるレートのうち、いずれのレートの遊技媒体数を前記使用処理に使用するかを指定を、前記遊技者から予め受付けるためのレート指定受け手段と、前記遊技媒体使用処理装置におけるサービスのうち、特定景品への交換サービスを利用する旨を、前記遊技者から予め受付けるための利用サービス受け手段と、前記利用サービス受け手段における前記交換サービスを利用する旨の受け付けを条件に、特定景品への交換サービスを利用する旨を示す特定景品利用情報を、前記レート指定受け手段にて指定されたレートのレート特定情報と遊技媒体数特定情報とともに、前記遊技媒体使用処理装置の利用に際して該遊技媒体使用処理装置に送信する送信手段と、を備え、

前記遊技媒体使用処理装置は、前記送信手段から送信される少なくとも前記遊技媒体数特定情報と前記レート特定情報とを受信する受信手段を備え、該受信手段にて受信したレート特定情報から特定されるレートと当該レートの遊技媒体数を特定し、前記使用処理として、該特定したレートに基づいて、該特定した遊技媒体数を所定のサービスに使用するための処理を行うとともに、前記受信手段にて前記送信手段から送信された特定景品利用情報を受信したときに、前記使用処理として、該特定景品利用情報とともに受信したレート特定情報から特定したレートに基づいて、該レート特定情報とともに受信した遊技媒体数特定情報から特定した遊技媒体数を特定景品との交換に使用するための処理を実施することを特徴とする遊技用システム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者が所有するレートの異なる遊技媒体数を所定のサービスに使用するための遊技用システムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技場において会員登録を行った会員遊技者に発行される会員カードを受付けるとともに、遊技者が獲得したパチンコ玉やメダルを計数して、これら計数したパチンコ玉数やメダル数と、受付けた会員カードから読み出した会員番号とを、会員番号に対応付けてパチンコ玉数（いわゆる貯玉）やメダル数（いわゆる貯メダル）を管理する管理装置に送信する遊技用装置がある（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開平 11-164953 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献 1 の処理装置にあっては、会員カードを受付けた後に該処理装置において、1 玉（1 枚）当りのレートが異なる貯玉と貯メダルのいずれを使用するかを受付ける必要があり、これらの受け付けに時間を要するために、一人当たりの処理に要する時間が長く、該処理装置の利用者の待ち時間が大きくなる場合があるという問題があった。

。

10

20

30

40

50

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、単位時間における処理件数を増加することのできる遊技用システムを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するために、本発明の請求項1に記載の遊技用システムは、

遊技者が所定のサービス（再プレイ、景品交換）に使用可能な遊技媒体数（貯玉数）を特定可能な遊技媒体数特定情報（会員ID、貯玉数データ）と、該遊技媒体数を前記所定のサービスに使用するときのレートを特定可能なレート特定情報（レートフラグ）を記憶するための記憶手段（メモリ104）を備え、該遊技者が携行可能とされた携帯端末（携帯電話機5）と、

遊技場に設置され、前記遊技媒体数特定情報から特定される遊技媒体数を所定のサービスに使用するための使用処理（貯玉再プレイ処理、余剰玉再プレイ処理、通常景品交換処理、特定景品交換処理）を行う遊技媒体使用処理装置（玉貸ユニット20a、20b、景品交換用POS端末60）と、

から成る遊技用システムであって、

前記携帯端末は、前記レート特定情報から特定されるレートのうち、いずれのレートの遊技媒体数を前記使用処理に使用するかを指定を、前記遊技者から予め受付けるためのレート指定受け手段（制御部155、貯玉使用プログラム、画面D9）と、前記遊技媒体使用処理装置におけるサービスのうち、特定景品への交換サービスを利用する旨を、前記遊技者から予め受付けるための利用サービス受け手段と、前記利用サービス受け手段における前記交換サービスを利用する旨の受け付けを条件に、特定景品への交換サービスを利用する旨を示す特定景品利用情報を、前記レート指定受け手段にて指定されたレートのレート特定情報と遊技媒体数特定情報とともに、前記遊技媒体使用処理装置の利用に際して該遊技媒体使用処理装置に送信する送信手段（非接触ICチップ100）と、を備え、

前記遊技媒体使用処理装置は、前記送信手段から送信される少なくとも前記遊技媒体数特定情報と前記レート特定情報とを受信する受信手段（携帯電話R/W25、共用リーダー／ライター630）を備え、該受信手段にて受信したレート特定情報から特定されるレートと当該レートの遊技媒体数を特定し、前記使用処理として、該特定したレートに基づいて、該特定した遊技媒体数を所定のサービスに使用するための処理（貯玉再プレイ処理、余剰玉再プレイ処理、通常景品交換処理、特定景品交換処理）を行うとともに、前記受信手段にて前記送信手段から送信された特定景品利用情報を受信したときに、前記使用処理として、該特定景品利用情報とともに受信したレート特定情報から特定したレートに基づいて、該レート特定情報とともに受信した遊技媒体数特定情報から特定した遊技媒体数を特定景品との交換に使用するための処理を実施する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者が携行する携帯端末において、使用処理に使用するレートの指定を予め受け付け、該受け付けたレートを特定可能なレート特定情報と遊技媒体数特定情報とが利用に際して遊技媒体使用処理装置に送信されるので、遊技媒体使用処理装置においてレートの指定を受け付ける必要がなく、よって、一人当たりの遊技媒体使用処理装置における処理時間を短縮できる。また、遊技媒体使用処理装置が所定のサービスとして景品との交換サービスを行う装置である場合において、交換頻度の高い特定景品との交換に遊技媒体数を使用することを、遊技者が携行する携帯端末において予め受け付けることにより、特定景品への交換サービスを利用する旨を示す特定景品利用情報が、利用に際して遊技媒体使用処理装置に送信されるので、遊技媒体使用処理装置において特定景品の指定を受け付ける必要がなく、よって、一人当たりの遊技媒体使用処理装置における処理時間をさらに短縮できる。

【0007】

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

、
前記携帯端末（携帯電話機５）は、前記遊技媒体使用処理装置（景品交換用ＰＯＳ端末６０）におけるサービスのうち、特定景品への交換サービスを利用する旨（画面Ｄ７における２．特定景品（余り貯蓄なし）、或いは３．特定景品（余り貯蓄あり）の選択）を、前記遊技者から予め受付けるための利用サービス受け手段（制御部１５５、貯玉使用プログラム、画面Ｄ７）を備え、

前記送信手段（非接触ＩＣチップ１００）は、前記利用サービス受け手段における前記交換サービスを利用する旨の受け付けを条件に、特定景品への交換サービスを利用する旨を示す特定景品利用情報（ＰＯＳ処理要求フラグ；特定景品交換（余剰玉貯蓄なし）フラグ「２」、特定景品交換（余剰玉貯蓄あり）フラグ「３」）を、前記レート特定情報と遊技媒体数特定情報とともに送信し、

10

前記遊技媒体使用処理装置は、前記受信手段（共用リーダー／ライター６３０）にて前記送信手段から送信された特定景品利用情報を受信したときに、前記使用処理として、該特定景品利用情報とともに受信したレート特定情報から特定したレートに基づいて、該レート特定情報とともに受信した遊技媒体数特定情報から特定した遊技媒体数を特定景品との交換に使用するための処理（Ｓ６０９；特定景品交換処理）を実施することを特徴としている。

この特徴によれば、遊技媒体使用処理装置が所定のサービスとして景品との交換サービスを行う装置である場合において、交換頻度の高い特定景品との交換に遊技媒体数を使用することを、遊技者が携行する携帯端末において予め受け付けることにより、特定景品への交換サービスを利用する旨を示す特定景品利用情報が、利用に際して遊技媒体使用処理装置に送信されるので、遊技媒体使用処理装置において特定景品の指定を受け付ける必要がなく、よって、一人当たりの遊技媒体使用処理装置における処理時間をさらに短縮できる。

20

【０００８】

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

前記携帯端末（携帯電話機５）は、前記遊技媒体使用処理装置（景品交換用ＰＯＳ端末６０）における景品との交換サービスにより発生した残遊技媒体数（残貯玉数）を前記遊技媒体数特定情報（会員ＩＤ、メモリ１０４に記憶されている貯玉数データ）から特定可能とする旨（画面Ｄ７における１．通常景品（余り貯蓄あり）、または３．特定景品（余り貯蓄あり）の選択）を、前記遊技者から予め受付けるための再使用受け手段（制御部１５５、貯玉使用プログラム、画面Ｄ７）を備え、

30

前記送信手段（非接触ＩＣチップ１００）は、前記再使用受け手段における前記残遊技媒体数を前記遊技媒体数特定情報から特定可能とする旨の受け付けを条件に、景品との交換サービスにより発生する残遊技媒体数を前記遊技媒体数特定情報から特定可能とする旨を示す再使用情報（ＰＯＳ処理要求フラグ；通常景品交換（余剰玉貯蓄あり）フラグ「１」、特定景品交換（余剰玉貯蓄あり）フラグ「３」）を、前記レート特定情報と遊技媒体数特定情報とともに送信し、

前記遊技媒体使用処理装置は、前記使用処理として、前記受信手段（共用リーダー／ライター６３０）にて受信した遊技媒体数特定情報から特定した遊技媒体数と、該遊技媒体数特定情報とともに受信したレート特定情報から特定したレートとに基づいて、該特定した遊技媒体数を景品との交換に使用するための処理（Ｓ６０５；通常景品交換処理、Ｓ６０９特定景品交換処理）と、前記受信手段にて該遊技媒体数特定情報とレート特定情報とともに前記再使用情報を受信したときには、該交換に使用した遊技媒体数が減算された残りの残遊技媒体数（残貯玉数）を前記遊技媒体数特定情報から特定可能とするための処理（Ｓ６０７、Ｓ６１１；余剰玉貯蓄処理）と、を行うことを特徴としている。

40

この特徴によれば、遊技媒体使用処理装置が所定のサービスとして景品との交換サービスを行う装置である場合において、景品との交換により発生する残遊技媒体数を前記遊技媒体数特定情報から特定可能とする旨を、遊技者が携行する携帯端末において予め受け付けることにより、残遊技媒体数を前記遊技媒体数特定情報から特定可能とする旨を示す再使

50

用情報が、利用に際して遊技媒体使用処理装置に送信されるので、遊技媒体使用処理装置において残遊技媒体数の処理内容の指定を受付ける必要がなく、よって、一人当たりの遊技媒体使用処理装置における処理時間をさらに短縮できる。

【0009】

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

前記遊技媒体使用処理装置（玉貸ユニット20a、20b）が、前記遊技媒体数（貯玉数）を遊技に使用するための処理（貯玉再プレイ処理、余剰玉再プレイ処理）を行う遊技使用処理手段（制御部22）を備え、

前記携帯端末（携帯電話機5）は、前記遊技媒体使用処理装置（景品交換用POS端末60）における特定景品との交換サービスにより発生する残遊技媒体数（残貯玉数）を遊技に使用する旨を、前記遊技者から受付けるための残数遊技使用受け手段（制御部155、貯玉使用プログラム、画面D6）を備え、

前記送信手段（非接触ICチップ100）は、前記残数遊技使用受け手段における遊技に使用する旨の受け付けを条件に、前記残遊技媒体数を遊技に使用する旨を示す残数遊技使用情報（TU処理要求フラグ；余剰玉再プレイフラグ「2」）と、当該遊技に使用する残遊技媒体数を特定可能な前記遊技媒体数特定情報（会員ID（実施形態1）、各レートの貯玉数データ（実施形態2））を送信し、

前記遊技使用処理手段は、前記送信手段より送信された残数遊技使用情報を受信したときに、該残数遊技使用情報とともに受信した前記遊技媒体数特定情報から特定される残遊技媒体数を、当該遊技者が遊技に使用するための処理（S141、S141'；余剰玉再プレイ処理）を行うことを特徴としている。

この特徴によれば、特定景品との交換により発生する残遊技媒体数を、該特定景品との交換以前において、簡便に遊技に使用することができるので、遊技者の利便性を向上できる。

【0010】

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

前記携帯端末（携帯電話機5）は、少なくとも前記レート特定情報から特定される2以上のレートの遊技媒体数を前記使用処理に供する旨（2. 統合の選択）を、前記遊技者から予め受付けるための統合使用受け手段（制御部155、貯玉使用プログラム、画面D9）を備え、

前記送信手段（非接触ICチップ100）は、前記統合使用受け手段における前記供する旨の受け付けを条件に、前記レート特定情報（レートフラグ）として、少なくとも前記レート特定情報から特定される2以上のレートの遊技媒体数を前記使用処理に供する旨を示す統合使用情報（レートフラグ「2」）を送信し、

前記遊技媒体使用処理装置（玉貸ユニット20a、20b、景品交換用POS端末60）は、前記受信手段における前記統合使用情報の受信に応じて、前記少なくとも2以上のレートの遊技媒体数を使用した前記使用処理を行うことを特徴としている。

この特徴によれば、少なくとも2以上のレートの遊技媒体数をまとめて使用処理に使用できる。

【0011】

本発明の手段5に記載の遊技用システムは、請求項1、手段1～4のいずれかに記載の遊技用システムであって、

前記携帯端末（携帯電話機5）は、前記レート指定受け手段（制御部155、貯玉使用プログラム、画面D9）にて指定を受付けたレートを、再度、該レート指定受け手段にて指定を受付けるまで保持し、

前記送信手段（非接触ICチップ100）は、前記保持されているレートのレート特定情報（レートフラグ）を送信することを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者は、遊技媒体使用処理装置を利用する都度毎に、レートの指

定を行う必要がなく、これらレートの指定に伴う遊技者の手間を省くことができる。

【0012】

本発明の手段6に記載の遊技用システムは、請求項1、手段1～5のいずれかに記載の遊技用システムであって、

前記携帯端末（携帯電話機5）は、前記使用処理にて使用を希望する遊技媒体の数量である使用希望遊技媒体数（希望使用数）の指定を、前記遊技者から受付けるための使用希望数受け手段（制御部155、貯玉使用プログラム、画面D8）を備え、

前記送信手段（非接触ICチップ100）は、前記使用希望数受け手段にて受付けた使用希望遊技媒体数を特定可能な使用希望遊技媒体数特定情報（希望使用数）を、前記遊技媒体数特定情報とともに送信し、

前記遊技媒体使用処理装置（景品交換用POS端末60）は、前記受信手段（共用リーダー／ライター630）にて前記使用希望遊技媒体数特定情報を受信したときに、該受信した使用希望遊技媒体数特定情報から特定される使用希望遊技媒体数が、該使用希望遊技媒体数特定情報とともに受信した前記遊技媒体数特定情報から特定される遊技媒体数（貯玉数）を超過していることを条件に、使用希望遊技媒体数の使用が不能である旨のエラー報知を行うエラー報知手段（制御部610、S613；エラー報知処理）を備えることを特徴としている。

この特徴によれば、使用処理への使用を希望する使用希望遊技媒体数を、遊技者が携行する携帯端末において予め受付けることにより、該使用希望遊技媒体数を特定可能な使用希望遊技媒体数特定情報が利用に際して遊技媒体使用処理装置に送信されるので、遊技媒体使用処理装置において使用希望遊技媒体数の指定を受付ける必要がなく、よって、一人当たりの遊技媒体使用処理装置における処理時間を短縮できるとともに、遊技媒体数が使用希望遊技媒体数に満たない場合には、該遊技媒体数が不足していることを、遊技者に認識させることができる。

【0013】

本発明の手段7に記載の遊技用処理装置は、

遊技者が携行可能とされた携帯端末（携帯電話機5）から、該携帯端末に記憶されている、該遊技者が所定のサービスに使用可能な遊技媒体数を特定可能な遊技媒体数特定情報（会員ID、貯玉数データ）を取得し、該取得した遊技媒体数特定情報から特定される遊技媒体数を所定のサービス（再プレイ、景品交換）に使用するための使用処理を行う、遊技場に設置された遊技媒体使用処理装置（玉貸ユニット20a、20b、景品交換用POS端末60）であって、

前記携帯端末に記憶されている、前記遊技媒体数を前記所定のサービスに使用するときのレートを特定可能なレート特定情報（レートフラグ）から特定されるレートのうち、前記遊技者により前記使用処理への使用が予め指定されたレートのレート特定情報と遊技媒体数特定情報とを、該遊技媒体使用処理装置の利用に際して該携帯端末から受信する受信手段（携帯電話R/W25、共用リーダー／ライター630）を備え、該受信手段にて受信したレート特定情報から特定されるレートと当該レートの遊技媒体数を特定し、前記使用処理として、該特定したレートに基づいて、該特定した遊技媒体数を所定のサービスに使用するための処理（貯玉再プレイ処理、余剰玉再プレイ処理、通常景品交換処理、特定景品交換処理）を行うことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者が携行する携帯端末において該遊技者から指定を予め受付けたレートを特定可能なレート特定情報と、遊技媒体数特定情報とを、利用に際して該携帯端末から受信するので、該遊技媒体使用処理装置においてレートの指定を受付ける必要がなく、よって、一人当たりの遊技媒体使用処理装置における処理時間を短縮できる。

【0014】

本発明の手段8に記載の携帯端末は、

遊技者が携行可能とされた携帯端末（携帯電話機5）であって、遊技者が所定のサービス（再プレイ、景品交換）に使用可能な遊技媒体数（貯玉数）を特定可能な遊技媒体数特定情報（会員ID、貯玉数データ）と、該遊技媒体数を前記所定のサービスに使用すると

きのレート特定可能なレート特定情報（レートフラグ）を記憶するための記憶手段（メモリ104）と、

遊技場に設置された遊技媒体使用処理装置における、前記遊技媒体数特定情報から特定される遊技媒体数を所定のサービスに使用するための使用処理（貯玉再プレイ処理、余剰玉再プレイ処理、通常景品交換処理、特定景品交換処理）に、前記レート特定情報から特定されるレートのうち、いずれのレートの遊技媒体数を使用するかを指定を、前記遊技者から予め受け付けるためのレート指定受け手段（制御部155、貯玉使用プログラム、画面D9）と、

該レート指定受け手段にて指定されたレートのレート特定情報と遊技媒体数特定情報とを、前記遊技媒体使用処理装置の利用に際して該遊技媒体使用処理装置に送信する送信手段（非接触ICチップ100）と、
を備えることを特徴としている。

10

この特徴によれば、使用処理に使用するレートの指定を予め受け付け、該受け付けたレートを特定可能なレート特定情報と遊技媒体数特定情報とを利用に際して遊技媒体使用処理装置に送信するので、遊技媒体使用処理装置におけるレートの指定の受け付けを省略でき、よって、一人当たりの遊技媒体使用処理装置における処理時間を短縮することのできる携帯端末を提供できる。

【0015】

本発明の手段9に記載の携帯端末用プログラムは、

遊技者が所定のサービス（再プレイ、景品交換）に使用可能な遊技媒体数（貯玉数）を特定可能な遊技媒体数特定情報（会員ID、貯玉数データ）と、該遊技媒体数を前記所定のサービスに使用するときのレートを特定可能なレート特定情報（レートフラグ）とが記憶され、該遊技者が携行可能とされた携帯端末（携帯電話機5）において実行される携帯端末用プログラム（貯玉使用プログラム）であって、

20

前記携帯端末を、

遊技場に設置された遊技媒体使用処理装置における、前記遊技媒体数特定情報から特定される遊技媒体数を所定のサービスに使用するための使用処理（貯玉再プレイ処理、余剰玉再プレイ処理、通常景品交換処理、特定景品交換処理）に、前記レート特定情報から特定されるレートのうち、いずれのレートの遊技媒体数を前記使用処理に使用するかを指定を、前記遊技者から予め受け付けるためのレート指定受け手段と、

30

該レート指定受け手段にて指定されたレートのレート特定情報と遊技媒体数特定情報とを、前記遊技媒体使用処理装置の利用に際して該遊技媒体使用処理装置に送信する送信手段と、
して機能させることを特徴としている。

この特徴によれば、使用処理に使用するレートの指定を予め受け付け、該受け付けたレートを特定可能なレート特定情報と遊技媒体数特定情報とを利用に際して遊技媒体使用処理装置に送信するので、遊技媒体使用処理装置におけるレートの指定の受け付けを省略でき、よって、一人当たりの遊技媒体使用処理装置における処理時間を短縮することのできる携帯端末を容易に提供できる。

【0016】

40

尚、特許文献1の遊技用装置においては、遊技者が携行している携帯電話等の携帯端末を使用して貯玉や貯メダルを行うことができないとともに、これら携帯端末を使用して貯玉や貯メダルをおこなうと、他人の携帯端末に貯玉や貯メダルが行われてしまう場合があるという問題もあった。

【図面の簡単な説明】

【0017】

【図1】本発明の実施形態1の遊技用システムが適用された遊技場の装置配置図を示す図である。

【図2】本発明の実施形態1に係わる玉貸ユニット及びパチンコ玉計数機を含む遊技用システムの一例を表す機能ブロック図である。

50

【図 3】 (a) は、本発明の実施形態 1 に係わる P O S 端末を示す外観斜視図であり、 (b) は、本発明の実施形態 1 に係わる P O S 端末の構成を示すブロック図である。

【図 4】 本発明の実施形態 1 に係わる携帯電話機の構成を示すブロック図である。

【図 5】 本発明の実施形態 1 に係わる携帯電話機の I C チップで記憶している記憶内容の一例を表す図である。

【図 6】 本発明の実施形態 1 に係わる携帯電話のディスプレイに表示される表示内容の一例を表す図である。

【図 7】 本発明の実施形態 1 に係わる携帯電話のディスプレイに表示される表示内容の一例を表す図である。

【図 8】 (a) は、本発明の実施形態 1 に係わる玉貸ユニット及びパチンコ機の正面図であり、図 8 (b) は同玉貸ユニットの断面右側面図である。

10

【図 9】 本発明の実施形態 1 に係わるパチンコ玉計数機の一例を表す外観斜視図である。

【図 10】 本発明の実施形態 1 に係わるパチンコ玉計数機のディスプレイに表示される表示内容の一例を表す図である。

【図 11】 本発明の実施形態 1 に係わる管理装置のハードディスクで記憶している D B の記憶内容の一例を表す図であり、 (a) はプリペイド残額 D B, (b) は会員情報 D B である。

【図 12】 本発明の実施形態 1 に係わる玉貸ユニットが行う携帯電話受付時処理の一例を表すフローチャートである。

【図 13】 本発明の実施形態 1 に係わる玉貸ユニットが行う遊技終了判定処理の一例を表すフローチャートである。

20

【図 14】 本発明の実施形態 1 に係わるパチンコ玉計数機が行うメインルーチンの一例を表すフローチャートである。

【図 15】 本発明の実施形態 1 に係わるパチンコ玉計数機が行うサブルーチンである第 1 の不一致処理の一例を表すフローチャートである。

【図 16】 本発明の実施形態 1 に係わるパチンコ玉計数機が行うサブルーチンである第 2 の不一致処理の一例を表すフローチャートである。

【図 17】 本発明の実施形態 1 に係わる携帯電話機と P O S 端末における処理状況を示す説明図である。

【図 18】 本発明の実施形態 2 に係るパチンコ玉計数機のディスプレイに表示される表示内容の一例を表す図である。

30

【図 19】 本発明の実施形態 2 に係るパチンコ玉計数機が行うメインルーチンの一例を表すフローチャートである。

【図 20】 図 20 (a) は実施形態 2 に係るパチンコ玉計数機が行うサブルーチンである第 1 の不一致処理の一例を表すフローチャートであり、図 20 (b) は同変形例を表すフローチャートである。

【図 21】 図 21 (a) は実施形態 2 に係るパチンコ玉計数機が行うサブルーチンである第 2 の不一致処理の一例を表すフローチャートであり、図 21 (b) は同変形例を表すフローチャートである。

【図 22】 本発明の実施形態 2 に係わる携帯電話機の I C チップで記憶している記憶内容の一例を表す図である。

40

【図 23】 本発明の実施形態 2 に係わる管理装置のハードディスクで記憶している会員情報 D B の記憶内容の一例を表す図である。

【図 24】 本発明の実施形態 2 に係わる玉貸ユニットが行う携帯電話受付時処理の一例を表すフローチャートである。

【図 25】 本発明の実施形態 2 に係わる携帯電話機と P O S 端末における処理状況を示す説明図である。

【図 26】 本発明の第 3 実施形態に係わるユニット式遊技島台を示す正面図である。

【図 27】 本発明の第 3 実施形態に係わるユニット式遊技島台の内部構造を示す図である。

50

【図 28】本発明の第 3 実施形態に係わるユニット式遊技島台の構成を示すブロック図である。

【発明を実施するための形態】

【0018】

[実施形態 1]

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。図 2 は、本発明の遊技用システムを構成する各装置並びに当該各装置の構成とを示す図であり、本発明の遊技用システムは、遊技場内に設けられた遊技機島（図 1 参照）に設置される遊技機であるパチンコ機 10 に対応して設けられ、該パチンコ機 10 において使用される遊技媒体であるパチンコ玉の貸出や払い戻し（貯玉）を行う、本発明の遊技用装置を構成する玉貸ユニット 20a, 20b や景品交換を行うために遊技場内の景品カウンタに設置された景品交換用 P O S 端末 60 と、これら玉貸ユニット 20a, 20b や景品交換用 P O S 端末 60 とにおいて使用可能とされた、遊技者が携行する本発明における携帯端末となる携帯電話機 5 とから主に構成される。

10

【0019】

また、本実施形態の遊技用システムは、図 2 に示すように、パチンコ機 10 における遊技にて獲得されたパチンコ玉を計数するために該遊技場内の所定位置（例えば遊技島の端部位置等）に設置されたパチンコ玉計数機 30, 30' や、該パチンコ玉計数機 30, 30' 並びに玉貸ユニット 20a, 20b や景品交換用 P O S 端末 60 等とデータ通信可能に接続され、当該遊技場において会員登録した各会員の管理や、玉貸ユニット 20a, 20b において使用されるビジュカード 3 や会員カード 4 に残存するプリペイド残額を管理する管理装置 50 を備えている。

20

【0020】

図 1 は、本発明の遊技用システムが適用された遊技場における各装置の配置状況（レイアウト）を示す図であり、本実施形態にあっては、遊技場内に遊技島 1～遊技島 3 までの 3 つの遊技島が設けられており、遊技島 1 には台番号 1～15（下 1 桁が 4、9 番はなし）の台（パチンコ機 10）が設置され、遊技島 2 には台番号 16～23（下 1 桁が 4、9 番はなし）の台（パチンコ機 10）が設置され、遊技島 3 には台番号 31～37（下 1 桁が 4、9 番はなし）の台（パチンコ機 10）が設置されている。

【0021】

30

そして、遊技島 1 の全台（パチンコ機 10）と遊技島 2 の台番号 16～22 の台（パチンコ機 10）に対応して、レートが 4 円／玉とされたパチンコ玉を貸し出す玉貸ユニット 20a が設けられている一方、遊技島 3 の全台（パチンコ機 10）と遊技島 2 の台番号 23～30 台（パチンコ機 10）に対応して、レートが 1 円／玉とされたパチンコ玉を貸し出す玉貸ユニット 20b が設けられており、遊技島 3 と遊技島 2 との間の領域が、レートとして 1 円／玉にてパチンコ玉の貸出を受けて遊技が可能とされた 1 円コーナーとされている。

【0022】

尚、本実施形態において、レートが 4 円／玉のパチンコ玉は特殊メッキにより金色とされたパチンコ玉とされ、レートが 1 円／玉のパチンコ玉は通常のメッキによる銀色のパチンコ玉とされており、これらレートの違いを目視にて判断できるようになっている。

40

【0023】

そして、遊技島 1 と遊技者 2 の、遊技場の店員が常駐する景品カウンタに近い側の端部位置には、4 円／玉のレートのパチンコ玉のみを計数するパチンコ玉計数機 30 が設けられているとともに、遊技島 3 の景品カウンタに近い側の端部位置には、1 円／玉のレートのパチンコ玉のみを計数するパチンコ玉計数機 30' が設けられており、各レートのパチンコ玉は、それぞれのレートに割り当てられたパチンコ玉計数機 30, 30' にて計数される。

【0024】

本実施形態における玉貸ユニット 20a, 20b は、パチンコ機 10（遊技機）に対応

50

して設けられ、遊技者を個々に識別可能な遊技者識別情報となる会員 I D が記録された記録媒体としても機能する携帯電話機 5 と、暗証番号（認証情報）の入力とを受付けて、該暗証番号に基づき遊技者が認証されたことを条件として、携帯電話機 5 から取得した会員 I D から特定される貯玉数（遊技媒体数）を遊技に再使用させる貯玉再プレイ処理が可能とされている。

【0025】

また、本実施形態におけるパチンコ玉計数機 30、30' は、会員 I D（遊技者識別情報）が記録された携帯電話機 5 を受付けて、該携帯電話機 5 から取得した会員 I D に対応付けて管理装置 50 で管理されている貯玉数（遊技媒体数）に対して計数した遊技媒体数を加算する加算要求を該管理装置 50 に対して送信する貯玉処理を行うものである。

10

【0026】

さらに、本実施形態における管理装置 50 には、遊技場内に設けられた監視カメラ制御装置 40 が接続されているとともに、玉貸ユニット 20a、20b において使用可能な、携帯電話機 5 に記憶されている電子マネーを管理する、電子マネー管理センタに設置された電子マネー管理装置 6 とデータ通信可能に接続されている。

【0027】

尚、以下においては、遊技機がパチンコ機 10 であり、遊技媒体がパチンコ玉であり、遊技者が使用可能に所有する遊技媒体数が貯玉数である例について説明する。また、以下においては、リーダ／ライタを「R/W」、データベースを「DB」、ステップを「S」と略記する場合がある。

20

【0028】

まず、本実施形態に用いた携帯端末である携帯電話機 5 について、図 4 に基づいて説明すると、携帯電話機 5 は、通常の有線による音声通話機能やインターネット等の接続機能、並びに電子メールの送受信機能に加えて、近接距離での無線通信機能を有する非接触 IC カード機能を提供するための非接触 IC チップ 100 を内蔵しており、該非接触 IC チップ 100 に記憶されている電子マネーサービス提供会社の電子マネー額を玉貸ユニット 20a、20b においてパチンコ玉の貸出に使用できる電子マネー機能を備えている。

【0029】

図 4 において、音声入力部 151 は、マイク 165 からのアナログ音声信号をデジタル信号に変換するための部位であり、マイクアンプ、フィルタ、A/D 変換器、等で構成される。音声出力部 152 は、受信したデジタル音声信号に基づいてスピーカ 166 またはイヤレシーバ 167 を駆動するための部位であり、D/A 変換器、フィルタ、スピーカアンプ、等で構成される。デジタル信号処理部 153 は、デジタル音声信号のエンコード、および、デジタル音声信号へのデコードを行うための部位であり、DSP (Digital Signal Processor) を中心とした畳み込み符号化、スロットインターリーブ、遅延検波、畳み込み復号化、等の各種専用回路で構成される。

30

【0030】

また、RF 入出力部 154 は、電話機用アンテナ 162 を介して携帯電話会社の基地局（図示略）と高周波電波の送受信を行う部位であり、直交変調器、ゲインアンプ、パワーアンプ、ダイバーシティー、ミキサー、IF 復調器、アンテナ共用器等で構成される。

40

【0031】

音声入力部 151 から入力されてデジタル音声信号に変換された入力音声は、デジタル信号処理部 153 により、誤り訂正符号化、インターリーブ、拡散、D/A 変換などの処理を行い、その処理により生成した送信ベースバンド信号を RF 入出力部 154 へ送る。そして、該 RF 入出力部 154 内の直交変調器は、該送信ベースバンド信号により局部発振信号を変調して送信高周波信号を生成し、さらにその送信高周波信号を増幅した後にアンテナ共用器を通じて電話機用アンテナ 162 から基地局に送信する。

【0032】

アンテナ共用器は、送信高周波信号と受信高周波信号とで 1 本の電話機用アンテナ 162 を共用するためのものであり、直交変調器により変調された後に増幅された送信高周波

50

信号を電話機用アンテナ 1 6 2 へ送出する機能とともに、該電話機用アンテナ 1 6 2 からの受信高周波信号を R F 入出力部 1 5 4 内の I F 復調器へ送出する機能を備えたフィルタ回路により構成されている。

【0033】

電話機用アンテナ 1 6 2 は、基地局との間で無線による高周波信号の送受信を行う。すなわち、前記直交変調器からアンテナ共用器を介して送られてきた送信高周波信号は、当該電話機用アンテナ 1 6 2 から基地局へ送信される。一方、基地局から送信されてきた高周波信号は、当該電話機用アンテナ 1 6 2 にて受信された後、アンテナ共用器を介して I F 復調器へ送られる。そして、該 I F 復調器並びにゲインアンプは、送られてきた受信高周波信号を増幅し、さらに復調処理を行って得られた受信ベースバンド信号をデジタル信号処理部 1 5 3 へ送る。

10

【0034】

この受信ベースバンド信号は、該デジタル信号処理部 1 5 3 において該受信ベースバンド信号の A / D 変換、逆拡散、デインターリーブ、誤り訂正等の処理を実施して受信音声デジタル信号として音声出力部 1 5 2 へ送ることで、該音声出力部 1 5 2 にて D / A 変換により受信した通話音声信号が生成、増幅されてスピーカ 1 6 6 またはイヤレシーバ 1 6 7 から出力されることで、無線通話機能が提供される。

【0035】

尚、受信された信号が通話による音声データではなくて電子メールやインターネット上の Web サーバから配信されるウェブページやプログラムデータ等のデータ信号である場合、デジタル信号処理部 1 5 3 において該受信ベースバンド信号の A / D 変換、逆拡散、デインターリーブ、誤り訂正等の処理を実施したデータ信号（パケットデータ）が制御部 1 5 5 に出力されることで、受信データに基づくページやメールが表示部 1 5 6 に表示され、これらページにおける操作内容データ等や送信メールのデータ信号（パケットデータ）が、前述したデジタル音声信号に代えてデジタル信号処理部 1 5 3 に送られることで、音声データと同様にこれら操作内容データ等や送信メールのデータ信号等が電話機用アンテナ 1 6 2 から基地局へ送信されることでインターネット接続機能や電子メール機能が形成されている。

20

【0036】

また、制御部 1 5 5 は、携帯電話機 5 としての各種機能を、各種のプログラムを実行することで実現するための部位であり、これら各種のプログラムを実行可能な中央演算処理回路（CPU；Central Processing Unit）等で構成されており、この制御部 1 5 5 には、図 4 に示すように、各種の情報を表示するための表示部 1 5 6 や、所有者（遊技者）が各種の情報や指定を入力するための操作部 1 5 7 や、制御部 1 5 5 にて実行される各種の機能を提供するための各種プログラムや設定データ等を記憶するためのメモリ部 1 6 0 や、その時点の時間情報や日付や曜日等のカレンダー情報（日付情報）等を出力するリアルタイムクロック（RTC）1 6 1 や、外部のデータ処理装置との間でシリアルデータ通信などを行うための外部 I / F（インターフェイス）部 1 5 8 や、バッテリー電源を元に各ブロックに必要な動作電力を供給するための電源部 1 5 9 や、電話やメールの着信や表示部 1 5 6 への表示等を振動により報知するためのバイブレータ部 1 6 3 や、電話やメールの着信を知らせたり、充電時のインジケータとして使用される発光ダイオード（以下、LED）部 1 6 4 が接続され、これら各部の動作制御を制御部 1 5 5 が実施できるようになっており、例えば、操作部 1 5 7 から入力される操作信号に応じた処理、表示部 1 5 6 への表示信号処理、LED 部 1 6 4 やバイブレータ部 1 6 3 を動作させるための動作制御信号の生成、メモリ部 1 6 0 の書き込み或いは読み出しなどの各種制御や信号処理を行う。

30

40

【0037】

メモリ部 1 6 0 は、ROM（Read Only Memory）、RAM（Random Access Memory）、EEPROM（Electrically Erasable and Programmable Read Only Memory）などからなる。ROMは、当該携帯電話機 5 の基本的な機能を実現するためのプログラムや初期設

50

定値や当該携帯電話機 5 に固有に付与された端末 I D が保存（記憶）されている。R A M は、制御部 1 5 5（C P U）が作業領域として使用し、制御部 1 5 5（C P U）のプログラム実行中において必要に応じて計算途中のデータなどを記憶したり、他の各部と送受信するデータを一時的に記憶するために使用される。

【0038】

メモリ部 1 6 0 を構成する E E P R O M は、不揮発性メモリであって、電子メールの送受信やブラウザ機能等を提供する各種のアプリケーションプログラム、電話番号や電子メールアドレス及びそれに対応した氏名、名称などの情報からなる電話帳データ、送受信された電子メールデータ、スケジュール帳データ、発着信の通信履歴データ、メモ帳データ、所有者（遊技者）によりカスタマイズされた設定データ等の各種のデータを記憶する。

10

【0039】

外部 I / F 部 1 5 8 は、通信インターフェイス回路、コネクタ、等で構成され、電源部 1 5 9 はバッテリーへの充電回路、過電流過電圧保護回路、等で構成される。表示部 1 5 6 はユーザに対して後述する各種画面を表示出力する部位であり、L C D ドライバ、L C D 表示デバイス、等で構成される。

【0040】

操作部 1 5 7 は、電話番号やアルファベット、仮名文字、記号、絵文字等の入力に使用されるボタンや、画面上でカーソルを移動させたりメニュー項目の選択等に使用される回転機能及びプッシュボタン機能を備えたジョグダイヤル等の操作子、電話の発着信、電源オン／オフなど、ユーザにより操作される各種のキーやボタン、ダイヤルからなる。尚、カーソル操作やメニュー項目の選択等に使用される操作子はジョグダイヤルに限定されないことは言うまでもない。

20

【0041】

また、本実施形態の制御部 1 5 5 は、図 4 に示すように、携帯電話機 5 に内蔵されている非接触 I C チップ 1 0 0 に接続されており、該非接触 I C チップ 1 0 0 に記憶されている各種データにアクセスしたり、プログラムを読み出したり、更には、該非接触 I C チップ 1 0 0 を介して、該非接触 I C チップ 1 0 0 が有する近接距離での無線通信機能にて通信可能な遊技場に設置された前述の玉貸ユニット 2 0 a , 2 0 b やパチンコ玉計数機 3 0 、 3 0 ' 、景品交換用 P O S 端末 6 0 のリーダ／ライタとのデータ通信を実施できるようになっている。

30

【0042】

本実施形態に用いた非接触 I C チップ 1 0 0 としては、公知の非接触 I C チップを好適に使用することができ、その構成は、図 4 に示すように、主に、アナログ部 1 0 2 と、デジタル制御部 1 0 3 と、電子マネー額やプログラムを記憶するメモリ 1 0 4 と、接続インターフェイス 1 0 5 とで構成されており、該アナログ部 1 0 2 にはアンテナ部 1 0 1 が接続され、これらアンテナ部 1 0 1 は、例えば携帯電話機 5 の筐体内部に配設される。

【0043】

アンテナ部 1 0 1 は、玉貸ユニット 2 0 a , 2 0 b に設けられている後述の携帯電話 R / W 2 5 や、パチンコ玉計数機 3 0 , 3 0 ' の携帯電話リーダ 3 5 や、景品交換用 P O S 端末 6 0 の共用リーダ／ライタ 6 3 0 との間で電磁波による非接触データの送受信を行う。アナログ部 1 0 2 は、検波、変復調、クロック抽出など、アンテナ部 1 0 1 から送受信されるアナログ信号の処理を行う。

40

【0044】

また、非接触 I C チップ 1 0 0 は、例えば、携帯電話 R / W 2 5 , 3 5 や共用リーダ／ライタ 6 3 0 からの質問信号に対する応答信号に応じて自身のアンテナ間の負荷を変化させることによって、携帯電話 R / W 2 5 , 3 5 や共用リーダ／ライタ 6 3 0 側の受信回路に現れる信号に振幅変調をかけて通信を行うことができる。但し、これら非接触データ通信の方式自体はこれに限定されるものではなく、これらの振幅変調による方式以外のものを使用するようにしても良い。

【0045】

50

デジタル制御部103は、送受信データの処理やその他、非接触ICチップ100内の動作やメモリ104の記憶データへのアクセスを統括的にコントロールする。デジタル制御部103は、アドレス可能なメモリ104をローカルに接続しており、該メモリ104の記憶領域内に、図5に示すように、電子マネー額となる残額データ、会員ID等の情報や、貯玉再プレイ履歴や、貯玉景品交換履歴を記憶することが可能とされている。

【0046】

接続インターフェイス105は、遊技場に設置された玉貸ユニット20a、20bやパチンコ玉計数機30、30'の携帯電話リーダ25、35や、景品交換用POS端末60の共用リーダ/ライター630との間の非接触通信インターフェイスとは相違するインターフェイス・プロトコルにより、デジタル制御部103が制御部155と接続するための機能モジュールである。つまり、メモリ104に記憶されている各種のデータは、デジタル制御部103並びに接続インターフェイス105を経由して、制御部155に転送されるので、制御部155にて実施される各アプリケーションのメモリ104へのアクセスがデジタル制御部103にて一元的に管理される。

【0047】

メモリ104のメモリ領域には、図5に示すように、(a)基本データ、(b)貯玉再プレイ履歴、及び(c)貯玉景品交換履歴が記録されている。

【0048】

まず図5(a)に示す基本データとしては、非接触ICチップ100を個々に識別可能なチップIDに対応付けて電子マネー残額が記憶されている。これらチップID及び電子マネー残額は、図2に示す電子マネー管理装置6においても、対応付けて管理されている。この携帯電話機5に記録されている電子マネー残額及び電子マネー管理装置6で管理されている電子マネー残額は、図示しない電子マネーチャージ機や電子マネー管理装置6が提供するウェブサイト上で電子マネーの加算が行われた場合に加算更新され、玉貸ユニット20a、20bにおいて該電子マネーを使用してパチンコ玉を貸与するための電子マネー玉貸処理が行われた場合や、その他の買い物に使用された場合に、減算更新される。

【0049】

また該基本データとしては、該携帯電話機5を所持する遊技者を個々に識別可能であると共に当該遊技者が、景品交換サービスや再プレイサービスに使用可能に所有する貯玉数(遊技媒体数)を特定可能な遊技者識別情報並びに遊技媒体数特定情報となる会員IDが記録されている。この会員IDは、後述する図6に示す画面D1~D3で、会員登録が行われた場合に記憶される。

【0050】

さらに該基本データとしては、会員IDに対応付けて、玉貸ユニット20a、20bや景品交換用POS端末60において使用する、遊技者により指定されたレートの種別の情報である「指定レート」や、遊技者により指定された玉貸ユニット20a、20bにおける使用処理の処理種別の情報である「TU処理要求フラグ」や、遊技者により指定された景品交換用POS端末60における使用処理の処理種別の情報である「POS処理要求フラグ」や、遊技者により指定された使用処理における希望処理数の情報である「希望処理数」とが記憶されている。

【0051】

この指定レートには、後述する図7に示す画面D9において遊技者に指定されたレートを示すフラグデータ(レートフラグ)が記憶されるようになっており、玉貸ユニット20a、20bや景品交換用POS端末60において、遊技者が1円貯玉の使用を指定した場合には、1円に該当する「0」のフラグデータが記憶され、遊技者が4円貯玉の使用を指定した場合には、4円に該当する「1」のフラグデータが記憶され、遊技者が1円貯玉と4円貯玉との統合使用を指定した場合には、統合に該当する「2」のフラグデータが記憶される。

【0052】

また、TU処理要求フラグは、遊技者が、玉貸ユニット20a、20bにおいて、電子

10

20

30

40

50

マネー玉貸処理を要求するか、又は貯玉再プレイ処理を要求するか、又は余剰玉プレイ処理を要求するかを選択した結果を示すフラグであり、後述する図6に示す画面D6で、電子マネー玉貸処理が選択された場合には電子マネー玉貸フラグ「0」、貯玉再プレイ処理が選択された場合には貯玉再プレイフラグ「1」、余剰玉再プレイ処理が選択された場合には余剰玉再プレイフラグ「2」、が記憶される。

【0053】

また、POS処理要求フラグは、遊技者が、景品交換用POS端末60において、通常景品との交換とともに、該交換により生じた余剰玉を再度貯蓄しない通常景品交換（余剰玉貯蓄なし）処理を要求するか、又は通常景品との交換とともに、該交換により生じた余剰玉を再度貯蓄する通常景品交換（余剰玉貯蓄あり）処理を要求するか、又は特定景品との交換とともに、該交換により生じた余剰玉を再度貯蓄しない特定景品交換（余剰玉貯蓄なし）処理を要求するか、又は特定景品との交換とともに、該交換により生じた余剰玉を再度貯蓄する特定景品交換（余剰玉貯蓄あり）処理を要求するかを選択した結果を示すフラグであり、後述する図7に示す画面D7で、通常景品交換（余剰玉貯蓄なし）処理が選択された場合には通常景品交換（余剰玉貯蓄なし）フラグ「0」、通常景品交換（余剰玉貯蓄あり）処理が選択された場合には通常景品交換（余剰玉貯蓄あり）フラグ「1」、特定景品交換（余剰玉貯蓄なし）処理が選択された場合には特定景品交換（余剰玉貯蓄なし）フラグ「2」、特定景品交換（余剰玉貯蓄あり）処理が選択された場合には特定景品交換（余剰玉貯蓄あり）フラグ「3」、が記憶される。

【0054】

また、希望処理数には、後述する図7に示す画面D8において、遊技者により入力された希望処理数が記憶される。

【0055】

また図5（b）に示す貯玉再プレイ履歴としては、貯玉再プレイが行われた日付に対応付けて、当日に該貯玉再プレイに使用された使用玉数とそのレート種別とが記録されている。この使用玉数は、その当日において、同一のレート種別の貯玉再プレイが行われる毎に加算更新される。

【0056】

さらに図5（c）に示す貯玉景品交換履歴としては、貯玉数を使用した景品交換が行われた日付に対応付けて、該景品交換に使用された使用玉数と、該景品交換された景品の種類と、景品交換に使用した貯玉のレート種別とが記録されている。

【0057】

これら日付、使用玉数、及び景品の種類は、遊技場の景品カウンタに設置されている景品交換用POS端末60において貯玉数を使用した景品交換が行われた場合に、該景品交換用POS端末60の後述する共用R/W630から送信されてくるそれらのデータを受信して記録される。

【0058】

この携帯電話機5では、以下のようにして、非接触ICチップ100のメモリ104に会員IDが記録される。まず遊技者が、携帯電話機5のインターネット接続機能により、ある遊技場（ここではA店）の管理装置50が提供するウェブサイトアクセスして、会員登録フォームの送信を要求すると、図6の画面D1～D3に示すA店登録フォームの画面が、該ウェブサイトから携帯電話機5に対して配信されて、まずD1に示す画面が表示部（ディスプレイ）156に表示される。この画面D1では、当該遊技者がA店の会員として登録済であるか否か（即ちA店の会員カード4の発行を受けているか否か）の選択を受付けるために、「1. A店会員登録済」、及び「2. A店会員未登録」の各選択肢が表示される。

【0059】

このD1で「1. A店会員登録済」が選択されると、ウェブサイトから配信されているD2に示す画面がディスプレイに表示される。この画面D2では、当該遊技者に対して発行されたA店の会員カード4の会員ID、及び該会員カード4の発行時に登録された暗証

番号の入力欄が表示される。

【0060】

この画面D2で各入力欄に入力され、「登録」ボタンが操作されると、該入力された会員ID及び暗証番号が、携帯電話機5から管理装置50に対して送信される。すると該管理装置50においては、送信されてきた会員ID及び暗証番号と、図11(b)に示す会員情報DBで記憶している会員ID及び暗証番号との照合が行われ、照合OKである場合には、当該会員ID及び、本発明における携帯端末用プログラムとなる貯玉使用プログラムが、該管理装置50から携帯電話機5に対して送信(ダウンロード)される。

【0061】

一方、画面D1で「2. A店会員未登録」が選択されると、ウェブサイトから配信されているD3に示す画面がディスプレイに表示される。この画面D3では、当該遊技者が登録を希望する暗証番号、及び当該遊技者の属性情報(ここでは氏名、住所、性別、生年月日、及び電子メールアドレス)の入力欄が表示される。

【0062】

この画面D3で各入力欄に入力され、「登録」ボタンが操作されると、該入力された暗証番号及び属性情報が、携帯電話機5から管理装置50に対して送信される。すると該管理装置50においては、会員ID(遊技場に納入された会員カード4に記録されていない会員ID)が付与され、該付与された会員IDと送信されてきた暗証番号及び属性情報とが対応付けて図11(b)に示す会員情報DBで記憶され、当該会員ID及び貯玉使用プログラムが、該管理装置50から携帯電話機5に対して送信(ダウンロード)される。

【0063】

会員ID及び貯玉使用プログラムが送信されてきた携帯電話機5においては、該会員ID及び貯玉使用プログラムが非接触ICチップ100のメモリ104に記憶される。ここで遊技者が、携帯電話機5のプログラム実行機能により、該貯玉使用プログラムを起動すると、D4に示すメニュー画面がディスプレイに表示される。この画面D4では、メニューの選択を受付けるために、「1. 要求選択」、「2. 貯玉再プレイ履歴」、「3. 貯玉景品交換履歴」、「4. 会員情報変更」、及び「5. レート種別選択」の各選択肢が表示される。

【0064】

このD4で「1. 要求選択」が選択されると、D5に示す要求選択画面がディスプレイに表示される。この画面D5では、要求の選択対象とする装置を、玉貸ユニット20a、20bとするか、或いは景品交換用POS端末60とするかの選択を受付けるために、「0. 玉貸・再プレイ」、及び「1. 景品交換」の各選択肢が表示される。

【0065】

そして、画面D5で「0. 玉貸・再プレイ」、つまり、対象とする装置として玉貸ユニット20a、20bが選択されると、D6に示す選択画面がディスプレイに表示される。この画面D6では、玉貸ユニット20a、20bにおける処理の選択を受付けるために、「0. 電子マネー玉貸処理」、「1. 貯玉再プレイ処理」、及び「2. 余剰玉再プレイ処理」の各選択肢が表示される。

【0066】

この画面D6において「0. 電子マネー玉貸処理」が選択されると、TU処理要求フラグとして電子マネー玉貸フラグ「0」が記憶され、「1. 貯玉再プレイ処理」が選択されると、TU処理要求フラグとして貯玉再プレイフラグ「1」が記憶され、「2. 余剰玉再プレイ処理」が選択されると、TU処理要求フラグとして余剰玉再プレイフラグ「2」が記憶される。

【0067】

つまり、貯玉使用プログラムを制御部155が実施することにより表示される画面D6において、遊技媒体使用処理装置となる景品交換用POS端末60における特定景品との交換サービスにより発生する残貯玉数(残遊技媒体数)を遊技に使用する旨、すなわち、「2. 余剰玉再プレイ処理」の選択を、前記遊技者から予め受付けており、該貯玉使用プ

10

20

30

40

50

プログラムを実施する制御部 155 により、本発明の残数遊技使用受け手段が形成されている。

【0068】

一方、画面 D5 において「1. 景品交換」、つまり、対象とする装置として景品交換用 POS 端末 60 が選択された場合には、図 7 に示すように、D7 に示す選択画面がディスプレイに表示される。この画面 D7 では、景品交換用 POS 端末 60 における処理の選択を受け付けるために、「0. 通常景品（余り貯蓄なし）」、「1. 通常景品（余り貯蓄あり）」、「2. 特定景品（余り貯蓄なし）」、「3. 特定景品（余り貯蓄あり）」の各選択肢が表示される。

【0069】

10

更に、これら画面 D7 においていずれかの選択肢を選択した場合には、該選択に応じて D8 に示す希望処理数を入力するための希望処理数入力画面がディスプレイに表示される。この希望処理数入力画面 D8 には、図 7 に示すように、希望処理数を入力するための入力部とともに、該入力部の下方に、使用するレート種別を変更する場合に選択操作される「レート種別変更」の選択メニューと、「決定」の選択入力部とが設けられており、遊技者は、画面 D7 にて選択した処理において使用を希望する貯玉数を入力部に入力して指定できるとともに、画面 D7 にて選択した処理において使用を希望する貯玉数のレートを変更したい場合には、「レート種別変更」の選択メニューを選択することで、図 7 に示す後述するレート種別選択画面 D9 に移行することで、レート種別を変更することができる。

【0070】

20

つまり、貯玉使用プログラムを制御部 155 が実施することにより表示される画面 D8 において、遊技媒体使用処理装置となる景品交換用 POS 端末 60 における使用処理にて使用を希望する貯玉数（遊技媒体の数量）である希望使用数（使用希望遊技媒体数）の指定を、前記遊技者から予め受付けており、該貯玉使用プログラムを実施する制御部 155 により、本発明の使用希望数受け手段が形成されている。

【0071】

尚、希望処理数としては、選択指定したレートにおける希望処理数を入力するが、選択指定したレートの場合については、使用数を把握し易い 1 円のレートにおける希望処理数を入力するようになっており、入力部に何も入力がない場合には、希望処理数がないものとして、指定されたレートの貯玉の全てが、画面 D7 にて選択した処理における使用対象とされる。

30

【0072】

そして、画面 D8 において「決定」の選択入力部を選択入力することにより、画面 D7 にて選択した処理に対応するフラグが POS 処理要求フラグに記憶されるとともに、画面 D8 において希望処理数の入力がある場合には、該入力された希望処理数が、図 5 (a) に示すように、POS 処理要求フラグとともに、基本データにおける「希望処理数」のデータとして記憶される。

【0073】

つまり、貯玉使用プログラムを制御部 155 が実施することにより表示される画面 D7 において、遊技媒体使用処理装置となる景品交換用 POS 端末 60 における景品交換サービスのうち、特定景品への交換サービスを利用する旨となる 2. 特定景品（余り貯蓄なし）、或いは 3. 特定景品（余り貯蓄あり）の選択を、前記遊技者から予め受付けており、該貯玉使用プログラムを実施する制御部 155 により、本発明の利用サービス受け手段が形成されている。

40

【0074】

また、貯玉使用プログラムを制御部 155 が実施することにより表示される画面 D7 において、景品交換用 POS 端末 60（遊技媒体使用処理装置）における景品との交換サービスにより発生した残貯玉数（残遊技媒体数）を遊技媒体数特定情報である会員 ID から特定可能とする旨、つまり、「1. 通常景品（余り貯蓄あり）」、または「3. 特定景品（余り貯蓄あり）」の選択を、遊技者から予め受付けており、該貯玉使用プログラムを実

50

施する制御部 155 により、本発明の再使用受け手段が形成されている。

【0075】

尚、画面 D4 で「2. 貯玉再プレイ履歴」が選択されると、図 5 (b) に示す貯玉再プレイ履歴がディスプレイに表示され、「3. 貯玉景品交換履歴」が選択されると、図 5 (c) に示す貯玉景品交換履歴がディスプレイに表示される。また D4 で「4. 会員情報変更」が選択されると、図示しないが、登録された暗証番号、及び変更を希望する属性情報（ここでは氏名、住所、及び電子メールアドレス）の入力欄が表示され、各入力欄に入力して「登録」ボタンが操作されると、非接触 IC チップ 100 のメモリ 104 に記憶されている会員 ID と、該入力された暗証番号及び属性情報とが、携帯電話機 5 から管理装置 50 に対して送信される。すると該管理装置 50 においては、送信されてきた会員 ID 及び暗証番号と、図 11 (b) に示す会員情報 DB で記憶している会員 ID 及び暗証番号との照合が行われ、照合 OK である場合には、該会員 ID に対応付けて記憶されている属性情報が、送信されてきた属性情報に変更される。

10

【0076】

また、画面 D4 で「5. レート種別選択」が選択された場合には、図 7 に示すように、各種の処理に使用するレート種別を予め指定するためのレート種別選択画面 D9 がディスプレイに表示される。このレート種別選択画面 D9 には、レート種別の選択を受け付けるために、「0. 1 円／玉」、「1. 4 円／玉」、「2. 統合」の各選択肢が表示される。

【0077】

遊技者が、景品交換や再プレイ等にレートとして 1 円／玉の貯玉を使用したい場合には、レート種別選択画面 D9 において「0. 1 円／玉」を選択すれば良く、レートとして 4 円／玉の貯玉を使用したい場合には、レート種別選択画面 D9 において「1. 4 円／玉」を選択すれば良い。また、これら 1 円／玉の貯玉と、4 円／玉の貯玉を統合して使用したい場合には、レート種別選択画面 D9 において「2. 統合」を選択すれば良く、これら選択したレートに対応するレートフラグ (0, 1, 2) が、図 5 (a) に示すように、基本データの「指定レート」のデータとして記憶され、該レートフラグの記憶は、レート種別選択画面 D9 において新たにレート種別の選択が実施されるまで保持される。

20

【0078】

つまり、貯玉使用プログラムを制御部 155 が実施することにより表示される画面 D9 において、レートフラグ (レート特定情報) から特定されるレートのうち、いずれのレートの貯玉数 (遊技媒体数) を使用するかの指定を、遊技者から予め受け付けており、該貯玉使用プログラムを実施する制御部 155 により、本発明のレート指定受け手段が形成されている。

30

【0079】

また、貯玉使用プログラムを制御部 155 が実施することにより表示される画面 D9 において、遊技者が、自身が所有する異なるレート、すなわち、少なくともレートフラグ (レート特定情報) から特定される 2 以上のレートの貯玉数 (遊技媒体数) を使用処理に供する旨、すなわち、「2. 統合」の選択を、遊技者から予め受け付けており、該貯玉使用プログラムを実施する制御部 155 により、本発明の統合使用受け手段が形成されている。

40

【0080】

また、本実施形態の携帯電話機 5 は、本発明のレート指定受け手段となる制御部 155 が貯玉使用プログラムを実施することにより表示される画面 D9 にて指定を受け付けたレートを、再度、画面 D9 にて指定を受け付けるまで保持している。

【0081】

また、本実施形態の携帯電話機 5 は、遊技者が所定のサービスである再プレイ、景品交換に使用可能に所有する貯玉数 (遊技媒体数) を特定可能な遊技媒体数特定情報となる会員 ID と、該貯玉数 (遊技媒体数) を前記所定のサービスに使用するときのレートを特定可能なレート特定情報となるレートフラグを記憶するためのメモリ 104 (記憶手段) を備え、該遊技者が携行可能とされており、該携帯電話機 5 が本発明の携帯端末に該当する

50

。

【0082】

この携帯電話機5が、玉貸ユニット20a, 20bに設けられている携帯電話R/W25、又はパチンコ玉計数機30, 30'の携帯電話リーダ35、景品交換用POS端末60の共用リーダ/ライタ630に近接される（かざされる）と、これら携帯電話R/W25, 35並びに共用リーダ/ライタ630は、該近接された携帯電話機5に搭載されている非接触ICチップ100との間で相互認証を実施した後、該非接触ICチップ100のメモリ104に記録されている基本データが非接触で読み書きされる。

【0083】

また、本実施形態の玉貸ユニット20a, 20bにおいては、紙幣2, ビジタカード3, 会員カード4, 及び携帯電話機5が使用される。紙幣2は貨幣の一例であって、ここでは図8(b)に示すように、1000円紙幣, 2000円紙幣, 5000円紙幣, 及び10000円紙幣の4種類が使用される。この紙幣2がビジタカード3又は会員カード4を受付けている玉貸ユニット20a, 20bに挿入されると、入金処理が行われる。

【0084】

ビジタカード3は遊技用記録媒体の一例であって、遊技に使用可能な遊技用価値の大きさであるプリペイド残額を特定可能な情報であるカードIDが、ICチップのEEPROMに記録されている。このカードIDは、後述する図11(a)に示すように、ビジタカード3である旨を示すアルファベット（ここではV）と、該ビジタカード3を個々に識別するための数字（ここではユニークな5桁の数字）との組み合わせからなるIDであり、管理装置50のハードディスク53で記憶されているプリペイド残額DBでは、該カードIDに対応付けて、プリペイド残額が管理されている。

【0085】

このビジタカード3は、以下のようにして発行される。まず図示しないカード発行機において、貨幣を受付けた後、発行するプリペイド残額の選択を受付けると、該カード発行機でストックされているビジタカード3のうちの1枚からカードIDが読み取られ、該読み取ったカードIDと前記選択されたプリペイド残額とが管理装置50に対して送信される。次に該管理装置50において、該送信されてきたカードIDとプリペイド残額とが対応付けてプリペイド残額DBで記憶されると、記憶完了通知がカード発行機に対して返信される。そして該カード発行機において、前記カードIDを読み取ったビジタカード3が発行される。このビジタカード3が玉貸ユニット20a, 20bに挿入されると、カードIDから特定されるプリペイド残額を使用したカード玉貸処理が行われる。

【0086】

会員カード4は遊技用記録媒体の一例であって、遊技に使用可能な遊技用価値の大きさであるプリペイド残額を特定可能な情報であるカードIDが、ICチップのEEPROMに記録されている。このカードIDは、後述する図11(a)に示すように、会員カード4である旨を示すアルファベット（ここではM）と、該会員カード4を個々に識別するための数字（ここではユニークな5桁の数字）との組み合わせからなるIDであり、管理装置50のハードディスク53で記憶されているプリペイド残額DBでは、該カードIDに対応付けて、プリペイド残額が管理されている。

【0087】

また会員カード4は会員用記録媒体の一例であって、予め会員登録を行った遊技者に対して発行され、該遊技者を個々に識別可能な遊技者識別情報である会員IDが、ICチップのEEPROMに記録されている。この会員IDは、後述する図11(b)に示すように、該会員カードIDの発行遊技場を示すアルファベット（ここではA）と、遊技者を個々に識別するための数字（ここではユニークな5桁の数字）との組み合わせからなるIDであり、管理装置50のハードディスク53で記憶されている会員情報DBでは、該会員IDに対応付けて、暗証番号、貯玉数、再プレイ中のユニットID、要注意フラグ、及び属性情報（氏名等）が管理されている。

【0088】

この会員カード４は、以下のようにして発行される。即ち遊技場において、遊技者が登録を希望する暗証番号と、該遊技者の属性情報（ここでは氏名、住所、性別、生年月日、及び電子メールアドレス）が受け付けられて会員登録が行われると、該遊技場に納入されている会員カード４のうちの１枚から会員ＩＤが読み取られ、管理装置５０において、該読み取った会員ＩＤと前記受け付けられた暗証番号及び属性情報とが対応付けて会員情報ＤＢで記憶されて、前記会員ＩＤを読み取った会員カード４が発行される。この会員カード４が玉貸ユニット２０ａ、２０ｂに挿入されると、カードＩＤから特定されるプリペイド残額を使用したカード玉貸処理が行われ、また会員ＩＤに対応する貯玉数を遊技に再使用させる貯玉再プレイ処理が行われる。また会員カード４がパチンコ玉計数機３０、３０'に挿入されると、会員ＩＤに対応付けて管理されている貯玉数に対して計数したパチンコ玉数を加算するための貯玉処理が行われる。

10

【００８９】

これらビジタカード３及び会員カード４は、長形状を呈するプラスチック製の薄板において、カードリーダー２４、会員カードリーダー３４、或いは共用リーダーライタ６３０が発信している電磁波を受信するアンテナコイルと、該アンテナコイルが電磁波を受信することにより発生する誘導起電力を電源として作動するパッシブ型の非接触ＩＣチップとを搭載しているＩＣカードである。この非接触ＩＣチップは、ＣＰＵ、ＲＡＭ、ＲＯＭ、ＥＥＰＲＯＭ等を備えており、ＲＯＭ（あるいはＥＥＰＲＯＭ）に記憶されている処理プログラムがＲＡＭを作業領域としてＣＰＵで実行され、またＥＥＰＲＯＭに記録されている情報が非接触で読み書きされる。

20

【００９０】

図２に戻り、パチンコ機１０は遊技機の一例であって、玉貸ユニット２０ａ、２０ｂに対応して設けられ、遊技媒体であるパチンコ玉を遊技領域に打ち込むことにより遊技を行うものであり、ここでは対応する玉貸ユニット２０ａ、２０ｂとの間でパチンコ玉の貸与に関する信号のやり取りが行われて玉貸処理が行われる、いわゆるＣＲ式のパチンコ機である。このパチンコ機１０は、図１に示すように、遊技場内に配置された各遊技島１～３において該パチンコ機１０の機種等に従って設置されている。

【００９１】

このパチンコ機１０は、図８（ａ）に示すように、その前面に遊技領域、上皿１７ａ、下皿１７ｂ、及び発射ハンドル等を備えると共に、残額表示器１４、玉貸ボタン１５、及び返却ボタン１６を備え、図２に示すように、その内部に遊技制御基板１１、払出制御基板１２、及び玉払出装装置１３等を備えており、これらの各構成要素は図２に示すように接続されている。

30

【００９２】

遊技制御基板１１は、パチンコ機１０における遊技状態を制御するものである。この遊技制御基板１１からは、発射ハンドルが操作されている間、継続的な打込信号が出力され、該出力された打込信号は、玉貸ユニット２０ａ、２０ｂのパチンコ機用通信部２１ｂから制御部２２に入力される。

【００９３】

払出制御基板１２は、玉貸ユニット２０ａ、２０ｂの玉貸通信部２１ａと通信可能に接続され、これにより、玉貸処理が行われる場合に、パチンコ機１０と玉貸ユニット２０ａ、２０ｂとの間でパチンコ玉の貸出に関する信号のやり取りが行われる。また払出制御基板１２は、玉払出装装置１３と接続され、該玉払出装装置１３を制御するものである。さらに払出制御基板１２は、残額表示器１４、玉貸ボタン１５、及び返却ボタン１６とも接続されている。玉払出装装置１３は、玉貸処理が行われて遊技者に貸し出されたパチンコ玉や、遊技の結果として遊技者に付与されるパチンコ玉（いわゆる賞球）を払い出すものである。

40

【００９４】

残額表示器１４は、玉貸ユニット２０ａ、２０ｂのカードリーダー２４にて受け付けているビジタカード３又は会員カード４のカードＩＤから特定されるプリペイド残額を表示する

50

ための表示器である。この残額表示器 14 では、玉貸通信部 21 a からプリペイド残額を示す残額表示信号が入力されることにより、プリペイド残額が表示される。

【0095】

玉貸ボタン 15 は、玉貸ユニット 20 a, 20 b のカードリーダー 24 にて受付けているビジタカード 3 又は会員カード 4 のカード ID から特定されるプリペイド残額を使用したカード玉貸処理を行うための玉貸操作を受付けるボタンである。この玉貸ボタン 15 が操作されたことにより、玉貸通信部 21 a に貸出入力信号が入力され、該入力検出によって、玉貸ユニット 20 a, 20 b の制御部 22 が、玉貸ボタン 15 が操作された旨を認識する。

【0096】

返却ボタン 16 は、玉貸ユニット 20 a, 20 b のカードリーダー 24 にて受付けているビジタカード 3 又は会員カード 4 を玉貸ユニット 20 a, 20 b の外部に排出するための排出操作を受付けるものである。この返却ボタン 16 が操作されたことにより、玉貸通信部 21 a に返却入力信号が入力され、該入力検出によって、玉貸ユニット 20 a, 20 b の制御部 22 が、返却ボタン 16 が操作された旨を認識して、カードリーダー 24 にて受付けているカードの排出制御を行い、該カードがカード挿入口 24 a から排出されて遊技者に返却される。

【0097】

このパチンコ機 10 において、玉払出装置 13 から払い出されたパチンコ玉は、上皿 17 a に供給され、発射ハンドルの操作により遊技領域の内部に打ち込まれて、遊技が行われる。そして該打ち込まれたパチンコ玉が、遊技領域に形成された入賞口に入賞すると、払出制御基板 12 から発せられる払出信号に基づいて、賞球として玉払出装置 13 からパチンコ玉が払い出されて、上皿 17 a 又は下皿 17 b に供給される。

【0098】

次に、本実施形態における玉貸ユニット 20 a, 20 b について説明する。この玉貸ユニット 20 a, 20 b は遊技用装置の一例であって、図 1、図 2 及び図 8 (a) に示すように、パチンコ機 10 に対応して（ここではパチンコ機 10 の左側に隣接して）設けられ、ビジタカード 3 の挿入に基づいてカード玉貸処理を行い、会員カード 4 の挿入に基づいてカード玉貸処理又は貯玉再プレイ処理を行い、ビジタカード 3 又は会員カード 4 が挿入されている状態における紙幣 2 の挿入に基づいて入金処理を行い、携帯電話機 5 の近接に基づいて電子マネー玉貸処理、貯玉再プレイ処理又は余剰玉再プレイ処理を行うものである。この玉貸ユニット 20 a, 20 b は、ユニット ID により該玉貸ユニット 20 a, 20 b を個々に識別可能とされている。

【0099】

この玉貸ユニット 20 a, 20 b は、縦長の箱型の形状を呈するものであり、図 8 (a) に示すように、その前面に紙幣挿入口 23 a, 貯玉数表示器 28, テンキー 26, 暗証入力ランプ 27, 貯玉再プレイボタン 29, 携帯電話近接部 25 a, 排出玉通路 18、及びカード挿入口 24 a 等を備え、図 8 (b) に示すように、その内部に紙幣識別機 23, 制御部 22, 玉貸通信部 21 a, パチンコ機用通信部 21 b, 管理装置用通信部 21 c, 携帯電話 R/W 25, 玉切払出ユニット 19, 及びカードリーダー 24 等を備えており、これらの各構成要素は図 2 に示すように接続されている。

【0100】

玉貸通信部 21 a は、前述の如く、パチンコ機 10 の払出制御基板 12 と通信可能に接続されており、パチンコ機用通信部 21 b は、前述の如く、パチンコ機 10 の遊技制御基板 11 と通信可能に接続されている。管理装置用通信部 21 c は、管理装置 50 の後述する場内通信部 51 a と通信可能に接続されており、玉貸ユニット 20 a, 20 b と管理装置 50 との間における通信を司るものである。ここで管理装置用通信部 21 c から送信される情報には、該情報の送信元である玉貸ユニット 20 a, 20 b を特定可能なように、制御部 22 の EEPROM に記憶されている前記ユニット ID が含まれる。

【0101】

制御部 22 は、CPU、RAM、ROM、EEPROM等を備えており、ROM（あるいはEEPROM）に記憶されている処理プログラムがRAMを作業領域としてCPUで実行されることにより、玉貸ユニット 20a、20bに備えられる各構成要素の動作を制御して各種の処理を行うものであるが、その機能の詳細については後述する。

【0102】

紙幣識別機 23 は貨幣受付手段の一例であって、貨幣を受付けるものであり、ここではカードリーダー 24 でビジタカード 3 又は会員カード 4 の挿入を受付けている状態で、紙幣挿入口 23a から挿入され搬送されてきた紙幣 2 を受付けて、該受付けた紙幣 2 が前記 4 種類の紙幣のうちのいずれの紙幣であるかを識別する（いずれの紙幣でもなければ正規の紙幣ではないと識別する）識別機である。この識別により、受付けた紙幣が正規の紙幣 2（1000 円紙幣、2000 円紙幣、5000 円紙幣、10000 円紙幣）であれば、識別結果（識別された紙幣 2 に応じた入金金額）を制御部 22 に出力する。なお識別が完了した正規の紙幣 2 は、紙幣通路 23b を通じて玉貸ユニット 20a、20b の背面から外部に排出され、遊技場に設けられた紙幣搬送機構（図示外）により搬送されて、金庫（図示外）に回収される。なお正規の紙幣ではないと識別した場合、及びカードリーダー 24 でビジタカード 3 又は会員カード 4 の挿入を受付けていない場合には、受付けた紙幣 2 を紙幣挿入口 23a から返却する。

10

【0103】

カードリーダー 24 は、カード挿入口 24a から挿入されたビジタカード 3 を受付けて、該ビジタカード 3 の非接触 IC チップに記録されているカード ID を読み取るものである。またカード挿入口 24a から挿入された会員カード 4 を受付けて、該会員カード 4 の非接触 IC チップに記録されているカード ID 及び会員 ID を読み取るものである。このカードリーダー 24 は、前記 IC カードであるビジタカード 3 及び会員カード 4 の非接触 IC チップに対応した IC チップリーダーである。

20

【0104】

携帯電話 R/W 25 は、携帯電話機 5 を受付けて、該受付けた携帯電話機 5 から、会員 ID と、レートフラグ（レート特定情報、統合使用情報）、遊技者の選択に基づいて送信される TU 処理要求フラグ（電子マネー玉貸フラグ（貸与要求情報）、貯玉再プレイフラグ（再遊技要求情報）、余剰玉再プレイフラグ）を取得するものである。また携帯電話 R/W 25 は、受付けた携帯電話機 5 から、チップ ID 及び電子マネー残額を取得すると共に、電子マネー玉貸処理が行われたことに基づいて、該電子マネー玉貸処理に使用された使用金額を減算した後の電子マネー残額を記録する（書き込む）ものである。

30

【0105】

具体的には、携帯電話 R/W 25 は、「ケイタイ TOUCH」と表示されている携帯電話近接部 25a を中心とした半球型の空間に向けて、携帯電話機 5 の非接触 IC チップ 100 にアクセスするための電磁波を発信しており、携帯電話機 5 が携帯電話近接部 25a に近接される（かざされる）ことにより当該空間に入ってくると、該携帯電話機 5 の非接触 IC チップ 100 から、図 5（a）に示す会員 ID、レートフラグ、TU 処理要求フラグ、チップ ID、及び電子マネー残額を取得し、電子マネー玉貸処理が行われた場合には、該電子マネー玉貸処理に使用された使用金額を減算した後の電子マネー残額に書き換える。また携帯電話 R/W 25 は、携帯電話機 5 からデータを取得すると、バイブレータを起動する起動信号を、非接触 IC チップ 100 を介して該携帯電話機 5 に対して送信する。該携帯電話機 5 では、この起動信号の受信に基づいてバイブレータ部 163 が起動されるので、遊技者は携帯電話機 5 が受け付けられた旨を把握することができる。

40

【0106】

つまり、本実施形態の携帯電話 R/W 25 は、本発明の送信手段となる携帯電話機 5 の非接触 IC チップ 100 から送信される会員 ID（遊技媒体数特定情報）とレートフラグ（レート特定情報）とを受信しており、該携帯電話 R/W 25 が本発明の受信手段に該当する。

【0107】

50

また、本発明の送信手段となる本実施形態における非接触ＩＣチップ１００は、本発明の残数遊技使用受け手段を構成する制御部１５５が貯玉使用プログラムを実行することにより表示される画面Ｄ６において、残遊技媒体数（残貯玉数）を遊技に使用する旨、すなわち、２．余剰玉再プレイ処理の選択を受け付けることを条件に、残遊技媒体数を遊技に使用する旨を示す残数遊技使用情報となるＴＵ処理要求フラグである余剰玉再プレイフラグ「２」と、当該遊技に使用する残遊技媒体数を特定可能な遊技媒体数特定情報となる会員ＩＤとを送信する。

【０１０８】

玉切払出ユニット１９は、図示しない内蔵するスプロケットを回転させることにより、パチンコ玉を１個単位にて払い出し可能とされた装置であって、後述する再プレイ設定玉数未満となった貯玉数を払い出すとともに、後述する余剰玉再プレイ処理において、特定景品との景品交換により発生する余剰玉を払い出すために使用されるものであり、該玉切払出ユニット１９から払い出されたパチンコ玉は、排出玉通路１８を通じて対応するパチンコ機１０の上皿１７ａに流入することで、該パチンコ機１０における遊技に使用される。

10

【０１０９】

テンキー２６は認証情報受付手段の一例であって、遊技者を認証するための認証情報の入力を受けけるとともに、会員カード４の挿入による貯玉再プレイにおいて、いずれのレート of 貯玉を使用するかを遊技者から受け付けるものであり、ここでは認証情報として、図１１（ｂ）に示す会員情報ＤＢで記憶されている暗証番号の入力を、０～９までの１０個の数字キーの操作により受けけるとともに、使用する貯玉レートを、１円貯玉を使用する場合には「０」、４円貯玉を使用する場合には「１」の数字キー操作により受け付ける。

20

【０１１０】

暗証入力ランプ２７は再受付促進報知手段の一例であって、後述する一致判定手段（制御部２２）により一致しないと判定されたことを条件として、認証情報である暗証番号の入力を促す入力促進報知を行うものであり、ここでは制御部２２の制御で点灯することにより、該入力促進報知を行う。

【０１１１】

貯玉数表示器２８は、管理装置５０から送信されてきて制御部２２のＲＡＭで記憶されている貯玉数を表示するための表示器であり、ここでは５桁の７セグメント表示器である。この貯玉数表示器２８では、貯玉再プレイ処理が行われたことに基づいて制御部２２のＲＡＭで記憶されている貯玉数が減算更新されると、それに合わせて表示されている貯玉数も減算表示される。

30

【０１１２】

再プレイボタン２９は、玉貸ユニット２０ａ、２０ｂのカードリーダー２４にて受け付けている会員カード４の会員ＩＤに対応付けて管理装置５０で管理されている貯玉数を対応するパチンコ機１０での遊技に再使用させるための再プレイ操作を受け付けるボタンである。

【０１１３】

ここで制御部２２の機能について説明する。この制御部２２は、〔１〕ビジタカード３又は会員カード４の挿入に基づいてカード玉貸処理を行う機能と、〔２〕ビジタカード３又は会員カード４が挿入されている状態における紙幣２の挿入に基づいて入金処理を行う機能と、〔３〕携帯電話機５の近接に基づいて電子マネー玉貸処理を行う機能と、〔４〕会員カード４の挿入に基づいて貯玉再プレイ処理を行う機能と、〔５〕携帯電話機５の近接に基づいて貯玉再プレイ処理を行う機能と、〔６〕携帯電話機５の近接に基づいて余剰玉再プレイ処理を行う機能と、を備えている。

40

【０１１４】

まず〔１〕ビジタカード３又は会員カード４の挿入に基づいてカード玉貸処理を行う制御部２２は、カードリーダー２４が該ビジタカード３又は会員カード４から読み取ったカードＩＤを管理装置５０に対して送信し、該カードＩＤに対応付けて図１１（ａ）に示すプリペイド残額ＤＢで管理されているプリペイド残額を管理装置５０から受信すると、該プ

50

リペイド残額をRAMで記憶して、残額表示器14で該プリペイド残額を表示する処理を行う。

【0115】

この状態で玉貸ボタン15が操作されて貸出入力信号が入力されると、制御部22は、RAMで記憶しているプリペイド残額と予め設定された玉貸設定金額、例えば、レートが4円／玉の玉貸ユニット20aであれば、125玉に相当する500円、レートが1円／玉の玉貸ユニット20bであれば、125玉に相当する125円とを比較して、プリペイド残額 $\geq$ 玉貸設定金額であれば、該玉貸設定金額を使用金額として特定し、プリペイド残額 $<$ 玉貸設定金額であれば、該プリペイド残額を使用金額として特定して、該特定した使用金額に相当するパチンコ玉の払出を払出制御基板12に対して指示する処理と、RAMで記憶しているプリペイド残額から使用金額を減算更新すると共に残額表示器14で表示しているプリペイド残額を減算表示する処理と、挿入されているビジタカード3又は会員カード4から読み取ったカードIDと使用金額とを含む使用金額情報を管理装置50に対して送信する処理とを行う。

10

【0116】

また〔2〕ビジタカード3又は会員カード4が挿入されている状態における紙幣2の挿入に基づいて入金処理を行う制御部22は、カードリーダー24が該ビジタカード3又は会員カード4から読み取ったカードIDと紙幣識別機23により識別された紙幣2に応じた入金金額とを含む入金金額情報を管理装置50に対して送信し、該カードIDに対応付けて図11(a)に示すプリペイド残額DBで管理されているプリペイド残額に対して該入金金額が加算更新された後のプリペイド残額を管理装置50から受信すると、該プリペイド残額をRAMで記憶して、残額表示器14で表示しているプリペイド残額を更新する処理を行う。

20

【0117】

また〔3〕携帯電話機5の近接に基づいて電子マネー玉貸処理を行う制御部22は、携帯電話R/W25により受付けた携帯電話機5に記録されている電子マネーを使用して対応するパチンコ機10での遊技に使用されるパチンコ玉を貸与するための貸与処理である電子マネー玉貸処理を行う貸与処理手段として機能するものであり、ここでは携帯電話R/W25により、TU処理要求フラグとして電子マネー玉貸フラグ(貸与要求情報)を取得したことを条件として、該電子マネー玉貸処理(貸与処理)を行う。

30

【0118】

具体的には、ビジタカード3又は会員カード4の挿入を受付けていない状態で、携帯電話近接部25aに携帯電話機5の近接を受付けると、制御部22は、携帯電話R/W25により該携帯電話機5から電子マネー玉貸フラグを取得したことを条件として、該携帯電話機5から取得した電子マネー残額と予め設定された玉貸設定金額、例えば、レートが4円／玉の玉貸ユニット20aであれば、125玉に相当する500円、レートが1円／玉の玉貸ユニット20bであれば、125玉に相当する125円とを比較して、電子マネー残額 $\geq$ 玉貸設定金額であれば、該玉貸設定金額を使用金額として特定し、該特定した使用金額に相当するパチンコ玉の払出を払出制御基板12に対して指示する処理と、使用金額を減算した後の電子マネー残額を携帯電話機5に記録する(書き込む)処理と、前記受付けた携帯電話機5から取得した会員IDと当該玉貸ユニット20a、20bのユニットIDとを管理装置50に対して送信する処理と、前記受付けた携帯電話機5から取得したチップIDと使用金額とを含む使用金額情報を、管理装置50を介して電子マネー管理装置6に対して送信する処理とを行う。尚、電子マネー残額 $<$ 玉貸設定金額である場合は、当該電子マネー玉貸処理を中止する。

40

【0119】

また〔4〕会員カード4の挿入に基づいて貯玉再プレイ処理を行う制御部22は、テンキー26により入力を受付けた暗証番号に基づき、当該暗証番号を入力した遊技者が認証されたことを条件として、カードリーダー24により受付けた会員カード4から取得した会員IDから特定される貯玉数のうち、テンキー26にて遊技者により指定を受付けたレー

50

トの貯玉数の遊技への再使用を許容する再使用許容処理を行う再使用許容処理手段として機能するものであり、ここでは、管理装置 50 において、当該取得した会員 ID に対応して記憶されている各レートの貯玉数を該管理装置 50 から受信し、該受信した貯玉数のうち、テンキー 26 にて遊技者により指定を受付けたレートの貯玉数を、当該玉貸ユニット 20a, 20b が該当するレートの玉数に換算した換算貯玉数を RAM で記憶して、該換算貯玉数を貯玉数表示器 28 で表示する処理を、再使用許容処理として行う。尚、この際、遊技者により指定を受付けたレートの情報も RAM に記憶する。

【0120】

具体的には、会員カード 4 の挿入を受付けると、制御部 22 は、暗証入力ランプ 27 を点灯して、テンキー 26 による暗証番号の入力を待機すると共に、カードリーダー 24 により読み取った会員 ID を管理装置 50 に対して送信し、該会員 ID に対応付けて図 11 (b) に示す会員情報 DB で管理されている暗証番号及び各レートの貯玉数の受信を待機する。次に制御部 22 は、テンキー 26 により入力された暗証番号と管理装置 50 から受信した暗証番号とが一致するか否かを判定し、一致する（即ち遊技者が認証された）ことを条件として、レートの指定を受付け、管理装置 50 から受信した貯玉数のうち、該指定されたレートの貯玉数が相当する換算貯玉数と、指定されたレートとを RAM で記憶して、貯玉数表示器 28 で換算貯玉数を表示する再使用許容処理を行う。

【0121】

これら換算貯玉数としては、例えば、玉貸ユニット 20a において、遊技者が 1 円貯玉を指定した場合であって、遊技者が所有する 1 円貯玉が 15 1 1 玉である場合には、該 15 1 1 玉を 4 で除した 3 7 7 玉が換算貯玉数として算出される。なお、小数点未満は切り捨てる。また、玉貸ユニット 20b において、遊技者が 4 円貯玉を指定した場合であって、遊技者が所有する 4 円貯玉が 8 8 0 玉である場合には、8 8 0 に 4 を乗じた 3 5 2 0 玉が換算貯玉数として算出される。

【0122】

尚、玉貸ユニット 20a において、遊技者が 4 円貯玉を指定した場合と、玉貸ユニット 20b において、遊技者が 1 円貯玉を指定した場合については、貯玉数がそのまま RAM に記憶され、該貯玉数が貯玉数表示器 28 に表示される。

【0123】

また制御部 22 は、貯玉数（換算貯玉数）を対応するパチンコ機 10 での遊技に再使用させるための再遊技使用処理である貯玉再プレイ処理を行う再遊技使用処理手段として機能するものである。即ち、前記再使用許容処理が行われている状態、つまり貯玉数表示器 28 に貯玉数（換算貯玉数）が表示されている状態で再プレイボタン 29 が操作されると、RAM で記憶している貯玉数（換算貯玉数）と予め設定された再プレイ設定玉数、例えば、レートが 4 円／玉の玉貸ユニット 20a であれば、500 円に相当する 125 玉、レートが 1 円／玉の玉貸ユニット 20b であれば、125 円に相当する 125 玉とを比較して、貯玉数 $\geq$ 再プレイ設定玉数であれば、該再プレイ設定玉数を使用玉数として特定し、該特定した使用玉数のパチンコ玉の払出を払出制御基板 12 に対して指示する処理と、RAM で記憶している貯玉数から使用玉数を減算更新すると共に貯玉数表示器 28 で表示している貯玉数を減算表示する処理と、挿入されている会員カード 4 から読み取った会員 ID と、RAM で記憶しているレートと、当該レートに換算した換算使用玉数とを含む使用玉数情報を管理装置 50 に対して送信する処理とを、貯玉再プレイ処理として行う。尚、貯玉数（換算貯玉数） $<$ 再プレイ設定玉数である場合には、貯玉数（換算貯玉数）に該当する玉数が、パチンコ玉を 1 個単位にて払出可能な玉切払出ユニット 19 から払い出される。

【0124】

具体的に、換算使用玉数としては、玉貸ユニット 20a において、遊技者が 1 円貯玉を指定した場合において、再プレイ設定玉数である 125 玉の払出があった場合には、125 玉に相当する 1 円貯玉である 500 玉が換算使用玉数として算出されるとともに、玉貸ユニット 20b において、遊技者が 4 円貯玉を指定した場合において、再プレイ設定玉数

である 1 2 5 玉の払出があった場合には、1 2 5 玉に相当する 4 円貯玉である 3 2 玉が換算使用玉数として算出される。

【0 1 2 5】

この使用玉数情報の受信に応じて管理装置 5 0 においては、該受信した会員 I D に対応して管理している該受信したレートの貯玉数から、受信した換算使用玉数が減算更新される。

【0 1 2 6】

さらに〔5〕携帯電話機 5 の近接に基づいて貯玉再プレイ処理を行う制御部 2 2 は、テンキー 2 6 により入力を受付けた暗証番号に基づき、当該暗証番号を入力した遊技者が認証されたことを条件として、携帯電話 R/W 2 5 により受付けた携帯電話機 5 から取得した会員 I D から特定される貯玉数のうち、携帯電話機 5 から取得したレートフラグから特定されるレートの貯玉数の遊技への再使用を許容する再使用許容処理を行う再使用許容処理手段として機能するものであり、ここでは携帯電話 R/W 2 5 により、T U 処理要求フラグとして再プレイフラグ（再遊技要求情報）を取得したことを条件として、管理装置 5 0 から受信した貯玉数のうち、レートフラグから特定されるレートの貯玉数を、当該玉貸ユニット 2 0 a, 2 0 b が該当するレートの玉数に換算した換算貯玉数を R A M で記憶して、該換算貯玉数を貯玉数表示器 2 8 で表示する処理を、再使用許容処理として行う。尚、この際、レートフラグも R A M に記憶する。

【0 1 2 7】

具体的には、携帯電話機 5 の近接を受付けると、制御部 2 2 は、暗証入力ランプ 2 7 を点灯して、テンキー 2 6 による暗証番号の入力を待機すると共に、携帯電話 R/W 2 5 により取得した会員 I D を管理装置 5 0 に対して送信し、該会員 I D に対応付けて図 1 1 (b) に示す会員情報 D B で管理されている暗証番号及び貯玉数の受信を待機する。次に制御部 2 2 は、テンキー 2 6 により入力された暗証番号と管理装置 5 0 から受信した暗証番号とが一致するか否かを判定し、一致する（即ち遊技者が認証された）ことを条件として、管理装置 5 0 から受信した貯玉数のうち、携帯電話機 5 から取得したレートフラグから特定されるレートの貯玉数が相当する換算貯玉数と、該レートフラグとを R A M で記憶して、貯玉数表示器 2 8 で換算貯玉数を表示する再使用許容処理を行う。

【0 1 2 8】

これら換算貯玉数としては、前述した会員カードの受付けにおける再使用許容処理と同一であるが、携帯電話機 5 から取得したレートフラグが「2」の統合である場合には、1 円貯玉と 4 円貯玉を統合した換算貯玉数が算出される。具体的には、遊技者が所有する 1 円貯玉が 1 5 1 1 玉で、4 円貯玉が 8 8 0 玉である場合において、玉貸ユニット 2 0 a では、1 5 1 1 玉を 4 で除した換算貯玉数 3 7 7 玉を 4 円貯玉が 8 8 0 玉に加算した 1 2 5 7 玉が換算貯玉数として貯玉数表示器 2 8 に表示される一方、玉貸ユニット 2 0 b では、8 8 0 玉に 4 を乗じた 3 5 2 0 玉を 1 円貯玉が 1 5 1 1 玉に加算した 5 0 3 1 玉が換算貯玉数として貯玉数表示器 2 8 に表示される。

【0 1 2 9】

また制御部 2 2 は、前記再使用許容処理手段により貯玉数（換算貯玉数）の遊技への再使用が許容された携帯電話機 5 から取得した会員 I D を記憶する遊技者識別情報記憶手段として機能するものであり、ここでは該会員 I D を R A M で記憶する。また管理装置用通信部 2 1 c は、該遊技者識別情報記憶手段で記憶される会員 I D と当該玉貸ユニット 2 0 a, 2 0 b のユニット I D とを管理装置に対して送信する遊技者識別情報送信手段として機能するものである。

【0 1 3 0】

また制御部 2 2 は、携帯電話 R/W 2 5 により携帯電話機 5 を受付けたことに基づいて、該受付けた携帯電話機 5 から取得した会員 I D と前記遊技者識別情報記憶手段で記憶している会員 I D とが一致するか否かを判定する一致判定手段として機能するものである。また制御部 2 2 は、該一致判定手段により一致すると判定されたことを条件として、貯玉数（換算貯玉数）を対応するパチンコ機 1 0 での遊技に再使用させるための再遊技使用処

理である貯玉再プレイ処理を行う再遊技使用処理手段として機能するものである。また制御部 22 は、該一致判定手段により一致しないと判定されたことを条件として、暗証入力ランプ 27 を点灯する処理を行う。

【0131】

即ち、前記再使用許容処理が行われている状態、つまり貯玉数（換算貯玉数）が貯玉数表示器 28 で表示されている状態で携帯電話機 5 の近接を受付けると、制御部 22 は、携帯電話 R/W 25 により取得した会員 ID と RAM で記憶している会員 ID とが一致するか否か、つまり、暗証番号の認証時に受付けた携帯電話機 5 から取得した会員 ID と同一であるか否かを判定する。ここで会員 ID が一致する（即ち同一人の携帯電話機 5 を受付けた）と判定されると、RAM で記憶している貯玉数（換算貯玉数）と予め設定された再プレイ設定玉数、例えば、レートが 4 円／玉の玉貸ユニット 20 a であれば、500 円に相当する 125 玉、レートが 1 円／玉の玉貸ユニット 20 b であれば、125 円に相当する 125 玉とを比較して、貯玉数 $\geq$ 再プレイ設定玉数であれば、該再プレイ設定玉数を使用玉数として特定し、該特定した使用玉数のパチンコ玉の払出を払出制御基板 12 に対して指示する処理と、RAM で記憶している貯玉数（換算貯玉数）から使用玉数を減算更新すると共に貯玉数表示器 28 で表示している貯玉数を減算表示する処理と、受付けた携帯電話機 5 から取得した会員 ID と使用玉数と当該玉貸ユニット 20 a, 20 b のレートを含む使用玉数情報を管理装置 50 に対して送信する処理とを、貯玉再プレイ処理として行う。即ち会員 ID が一致すると判定された場合には、暗証番号の入力無しで、貯玉再プレイ処理が行われる。尚、貯玉数 < 再プレイ設定玉数である場合には、貯玉数に該当する玉数が、パチンコ玉を 1 個単位にて払出可能な玉切払出ユニット 19 から払い出される。

【0132】

この使用玉数情報の受信に応じて管理装置 50 においては、該受信した会員 ID に対応して管理している該受信したレートの貯玉数から、受信した使用玉数が減算更新されていき、該レートの貯玉数が全て使用されたときには、不足の玉数に相当する他のレートの玉数が、他のレートの貯玉数から減算更新される。

【0133】

つまり、本実施形態の玉貸ユニット 20 a, 20 b（遊技媒体使用処理装置）は、受信手段となる携帯電話 R/W 25 における統合使用情報である「2」のレートフラグの受信に応じて、少なくともレートフラグ（レート特定情報）から特定される 2 以上のレートの貯玉数（遊技媒体数）を使用した貯玉再プレイ処理を実施している。

【0134】

以上のように、本実施形態の玉貸ユニット 20 a, 20 b においては、いずれのレートの貯玉も使用できるようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、各玉貸ユニット 20 a, 20 b に設定されたレートの貯玉のみを使用できるようにしても良い。

【0135】

一方、会員 ID が一致しない（即ち遊技者が変わって別人の携帯電話機 5 を受付けた）と判定されると、制御部 22 は、暗証入力ランプ 27 を点灯して、テンキー 26 による暗証番号の入力を待機し、該テンキー 26 により入力された暗証番号と管理装置 50 から受信した暗証番号とが一致するか否かを判定し、一致する（即ち遊技者が認証された）ことを条件として、前記再使用許容処理手段により、管理装置 50 から受信した貯玉数のうち、当該玉貸ユニット 20 a, 20 b が該当するレートの貯玉数を RAM で記憶して、貯玉数表示器 28 で貯玉数を表示する再使用許容処理を行うと共に、前記遊技者識別情報記憶手段により、該再使用許容処理手段により貯玉数の遊技への再使用が許容された携帯電話機 5 から取得した会員 ID を記憶し、前記遊技者識別情報送信手段により、該記憶した会員 ID を管理装置に対して送信する処理を行う。

【0136】

また、〔6〕携帯電話機 5 の近接に基づいて余剰玉再プレイ処理を行う制御部 22 は、テンキー 26 により入力を受付けた暗証番号に基づき、当該暗証番号を入力した遊技者が認証されたことを条件として、携帯電話 R/W 25 により受付けた携帯電話機 5 から取得

した会員IDから特定される貯玉数のうち、携帯電話機5から取得したレートフラグから特定されるレートの貯玉数において、特定景品との交換により残る余剰貯玉数（残遊技媒体数）、つまり、特定景品との交換に必要とされる当該レートの必要数（特定景品交換必要数）にて貯玉数を除することにより発生する端数の貯玉数の遊技への再使用を許容するものであり、ここでは携帯電話R/W25により、TU処理要求フラグとして余剰玉再プレイフラグを取得したことを条件として、管理装置50から受信した貯玉数のうち、携帯電話機5から取得したレートフラグから特定されるレートの貯玉数についての余剰貯玉数を、玉切払出ユニット19より払い出す。

【0137】

具体的には、携帯電話機5の近接によりTU処理要求フラグとして余剰玉再プレイフラグを取得した場合に制御部22は、貯玉を使用した通常の再プレイの場合と同様に、暗証入力ランプ27を点灯して、テンキー26による暗証番号の入力を待機すると共に、携帯電話R/W25により取得した会員IDを管理装置50に対して送信し、該会員IDに対応付けて図11（b）に示す会員情報DBで管理されている暗証番号及び貯玉数の受信を待機する。次に制御部22は、テンキー26により入力された暗証番号と管理装置50から受信した暗証番号とが一致するか否かを判定し、一致する（即ち遊技者が認証された）ことを条件として、管理装置50から受信した貯玉数のうち、携帯電話機5から取得したレートフラグから特定されるレートの貯玉数が相当する換算貯玉数についての剰余貯玉数を、玉切払出ユニット19より払い出すとともに、受付けた携帯電話機5から取得した会員IDと、払い出した剰余貯玉数に相当するレートフラグから特定されるレートの貯玉数と、当該レートを含む使用玉数情報を管理装置50に対して送信する処理とを、余剰玉再プレイ処理として行う。

【0138】

具体的には、玉貸ユニットがレートとして4円／玉が設定された玉貸ユニット20aであって、管理装置50から受信した貯玉数が7269玉（1円）、12841玉（4円）であり、予め記憶されている特定景品交換必要数が150玉で、携帯電話機5から取得したレートフラグが「1」である場合であれば、該レートフラグ「1」から特定されるレートである4円／玉の貯玉数である12841玉を、特定景品交換必要数である150玉で除した余りの91玉を剰余貯玉数として算出して特定し、該特定した91玉を玉切払出ユニット19より払い出す。

【0139】

一方、携帯電話機5から取得したレートフラグが「0」である場合であれば、該レートフラグ「0」から特定されるレートである1円／玉の貯玉数である7269玉に相当する換算貯玉数を、7269を4で除して1817玉として特定し、該特定した換算貯玉数を特定景品交換必要数である150玉で除した余りの17玉を剰余貯玉数として算出して特定し、該特定した17玉を玉切払出ユニット19より払い出す。

【0140】

更に、携帯電話機5から取得したレートフラグが「2」、つまり統合である場合であれば、1円貯玉数である7269玉に相当する換算貯玉数の1817玉を、4円貯玉数である12841玉に加算した14658玉を統合した換算貯玉数として特定し、該特定した統合換算貯玉数を特定景品交換必要数である150玉で除した余りの108玉を剰余貯玉数として算出して特定し、該特定した108玉を玉切払出ユニット19より払い出す。

【0141】

また、玉貸ユニットがレートとして1円／玉が設定された玉貸ユニット20bであって、管理装置50から受信した貯玉数が7269玉（1円）、12841玉（4円）であり、予め記憶されている特定景品交換必要数が600玉で、携帯電話機5から取得したレートフラグが「0」である場合であれば、該レートフラグ「0」から特定されるレートである1円／玉の貯玉数である7269玉を、特定景品交換必要数である600玉で除した余りの69玉を剰余貯玉数として算出して特定し、該特定した69玉を玉切払出ユニット19より払い出す。

【0142】

一方、携帯電話機5から取得したレートフラグが「1」である場合であれば、該レートフラグ「1」から特定されるレートである4円／玉の貯玉数である12841玉に相当する換算貯玉数を、12841に4を乗じて51364玉として特定し、該特定した換算貯玉数を特定景品交換必要数である600玉で除した余りの364玉を剰余貯玉数として算出して特定し、該特定した364玉を玉切払出ユニット19より払い出す。

【0143】

更に、携帯電話機5から取得したレートフラグが「2」、つまり統合である場合であれば、4円貯玉数である12841玉に相当する換算貯玉数の51364玉を、1円貯玉数である7269玉に加算した58633玉を統合した換算貯玉数として特定し、該特定した換算貯玉数を特定景品交換必要数である600玉で除した余りの433玉を剰余貯玉数として算出して特定し、該特定した433玉を玉切払出ユニット19より払い出す。

10

【0144】

尚、この剰余玉再プレイ処理において送信される使用玉数情報の受信に応じて管理装置50においては、該受信した会員IDに対応して管理している該受信したレートの貯玉数から、受信した使用玉数が減算更新されていき、該レートの貯玉数が全て使用されたときには、不足の玉数に相当する他のレートの玉数が、他のレートの貯玉数から減算更新される。

【0145】

つまり、前記再使用許容処理が行われている状態、すなわち貯玉数（換算貯玉数）が貯玉数表示器28で表示されている状態において、携帯電話機5の近接によりTU処理要求フラグとして剰余玉再プレイフラグを取得した場合に制御部22は、記憶している会員IDと、該近接により剰余玉再プレイフラグとともに取得した会員IDとが一致するか否かを判定し、該判定において一致することを条件に、その時点において貯玉数表示器28で表示されている貯玉数についての剰余貯玉数を算出し、該算出した剰余貯玉数を、暗証番号を遊技者より受け付けることなく、玉切払出ユニット19より払い出す。

20

【0146】

また制御部22は、対応するパチンコ機10での遊技の終了を検出する遊技終了検出手段として機能するものであり、ここでは対応するパチンコ機10の遊技制御基板11から出力されてパチンコ機用通信部21bに入力される打込信号の入力が所定時間（例えば5分間）以上無いと判定されたことを条件として、該パチンコ機10での遊技の終了を検出する。

30

【0147】

ここで前記再使用許容処理手段として機能する制御部22は、該遊技終了検出手段により遊技の終了を検出したことに基づいて、前記遊技者識別情報記憶手段で記憶されている会員IDを無効とする無効化処理を行うものであり、ここでは記憶されている会員IDを消去する処理を、無効化処理として行う。

【0148】

さらに前記再使用許容処理手段として機能する制御部22は、後述する遊技終了通知送信手段（場内通信部51a）から送信されてきた遊技終了通知を受信したことに基づいて、前記無効化処理を行うものである。

40

【0149】

このように、本実施形態の玉貸ユニット20a、20bは、遊技場に設置され、携帯電話機5から取得した会員ID（遊技媒体数特定情報）から特定される貯玉数（遊技媒体数）を所定のサービスに使用するための使用処理となる貯玉再プレイ処理、剰余玉再プレイ処理を行っており、玉貸ユニット20a、20bが本発明の遊技媒体使用処理装置に該当する。

【0150】

また、本実施形態の制御部22は、貯玉数（遊技媒体数）を遊技に使用するための処理となる貯玉再プレイ処理、剰余玉再プレイ処理を実施しており、該制御部22によって本

50

発明における遊技使用処理手段が形成されている。

【0151】

次にパチンコ玉計数機30, 30'について説明する。パチンコ玉計数機30, 30'は遊技媒体計数機の一例であって、パチンコ玉計数機30はレート4円／玉の金色のパチンコ玉を計数するために、図1に示すように、遊技島1, 2の景品カウンタ側の端部位置に設けられ、パチンコ玉計数機30'はレート1円／玉の銀色のパチンコ玉を計数するために、図1に示すように、遊技島3の景品カウンタ側の端部位置に設けられ、携帯電話機5又は会員カード4が受け付けられていることを条件として貯玉処理を行うと共に、該携帯電話機5及び会員カード4を所持していない遊技者であるビジタに対して図示しない計数カード（図示外）を発行する計数カード発行処理を行うものである。このパチンコ玉計数機30, 30'は、計数機IDにより該パチンコ玉計数機30, 30'が該当するレートとともに、各パチンコ玉計数機30, 30'を個々に識別可能とされている。

10

【0152】

このパチンコ玉計数機30, 30'は、横長の箱型の形状を呈するものであり、図9に示すように、その上面に獲得玉投入口30a, 携帯電話近接部35a, ディスプレイ37, 確認ボタン38a, 及び発行ボタン38bを備え、その前面に会員カード挿入口34a, 計数カード発行口36a, 及び鍵穴39aを備え、その内部に通信部31, 制御部32, 獲得玉カウンタ33, 会員カードリーダー34, 携帯電話リーダー35, 計数カードR/W36, 計数カードストッカ36b, 及び鍵操作検出部39を備えており、これらの各構成要素は図2に示すように接続されている。

20

【0153】

通信部31は、管理装置50の後述する場内通信部51aと通信可能に接続されており、パチンコ玉計数機30, 30'と管理装置50との間における通信を司るものである。ここで通信部31は加算要求送信手段の一例であって、携帯電話リーダー35により受け付けた携帯電話機5から取得した会員ID, 又は会員カードリーダー34により受け付けた会員カード4から読み取った会員IDに対応付けて管理装置50で管理されている貯玉数に対する、獲得玉カウンタ33により計数したパチンコ玉数である計数遊技媒体数（以下「計数值」とも称する。）の加算を要求する加算要求を、管理装置50に対して送信するものであり、ここでは確認ボタン38aが操作されたことに基づいて、携帯電話機5から取得した会員IDと獲得玉カウンタ33により計数した計数值とを含む加算要求, 又は会員カード4から読み取った会員IDと獲得玉カウンタ33により計数した計数值とを含む加算要求を送信する。この通信部31から送信される情報には、該情報の送信元であるパチンコ玉計数機30, 30'と該当するレートとを特定可能なように、制御部32のEEPROMに記憶されている前記計数機IDが含まれる。

30

【0154】

制御部32は、CPU, RAM, ROM, EEPROM等を備えており、ROM（あるいはEEPROM）に記憶されている処理プログラムがRAMを作業領域としてCPUで実行されることにより、パチンコ玉計数機30, 30'に備えられる各構成要素の動作を制御して各種の処理を行うものであるが、その機能の詳細については後述する。

【0155】

獲得玉カウンタ33は遊技媒体計数手段の一例であって、獲得玉投入口30aからパチンコ玉の投入を受け付けて、該受け付けたパチンコ玉を計数するものである。この獲得玉カウンタ33で計数された計数值は、制御部32のRAMで記憶される。また計数が終了したパチンコ玉は、各遊技島に設けられる当該レートのパチンコ玉を貯留可能とされたパチンコ玉回収樋（図示外）に排出される。

40

【0156】

会員カードリーダー34は会員用記録媒体受付手段の一例であって、会員カード挿入口34aから挿入された会員カード4を受け付けて、該会員カード4の非接触ICチップに記録されている会員IDを読み取るものである。この会員カードリーダー34は、前記ICカードである会員カード4の非接触ICチップに対応したICチップリーダーである。

50

【0157】

携帯電話リーダー35は記録媒体受付手段の一例であって、携帯電話機5を受付けて、該受付けた携帯電話機5から会員IDを取得するものである。具体的には、携帯電話リーダー35は、「ケイタイ TOUCH」と表示されている携帯電話近接部35aを中心とした半球型の空間に向けて、携帯電話機5のICチップにアクセスするための電磁波を発信しており、携帯電話機5が携帯電話近接部35aに近接される（かざされる）ことにより当該空間に入ってくると、該携帯電話機5の非接触ICチップ100から、図5（a）に示す会員IDを取得する。この会員IDの取得は、獲得玉カウンタ33による計数前、計数中、及び計数後のいずれのタイミングでも可能である。また携帯電話リーダー35は、携帯電話機5から会員IDを取得すると、バイブレータを起動する起動信号を、前記非接触ICチップ100を介して該携帯電話機5に対して送信する。該携帯電話機5では、この起動信号の受信に基づいてバイブレータ部163が起動されるので、遊技者は携帯電話機5が受け付けられた旨を把握することができる。

10

【0158】

計数カードR/W36は、後述する計数カード発行処理が行われる場合に、該計数カードR/W36の後方に設けられている計数カードストッカ36bから搬送されてきた図示しない計数カードを受付けて、該計数カードの磁気ストライプ（MS）に記憶されている計数カードIDを読み取り、獲得玉カウンタ33による計数値と、当該パチンコ玉計数機30、30'のレートとを該磁気ストライプに記録し（書き込み）、該計数カードを計数カード発行口36aから排出して発行するものである。

20

【0159】

ディスプレイ37は、各種のメッセージを表示するメッセージ表示領域37aと、獲得玉カウンタ33による計数値を表示する計数値表示領域37bとを有する表示装置である。これら両表示領域では、互いの表示結果に依存せずに、独立した表示が行われる。このディスプレイ37は再受付促進報知手段の一例であって、後述する一致判定手段（制御部32）により一致しないと判定されたことを条件として、携帯電話機5の再度の受付を促す再受付促進報知（図10のD13）を行うものであり、また会員カード4を排出する排出処理に伴って、携帯電話機5又は会員カード4の再度の受付を促す再受付促進報知（同D14）を行うものである。このディスプレイ37の表示内容については、図10を参照して後述する。

30

【0160】

確認ボタン38aは確認操作受付手段の一例であって、加算要求の送信又は計数カード発行処理を行う旨の確認操作を受付けるボタンである。発行ボタン38bは発行操作受付手段の一例であって、計数カード発行処理を行う旨の発行操作を受付けるボタンである。

【0161】

鍵操作検出部39は特別操作受付手段の一例であって、予め定められた特別な操作を受付けるものであり、ここでは遊技場の店員が所持している鍵が鍵穴39aに挿入されて右方向にひねられたこと（以下「鍵操作」と称する。）を、特別な操作を受付けたものとして検出する。

【0162】

ここで前記制御部32の機能について説明する。まず制御部32は、携帯電話リーダー35により受付けた携帯電話機5から取得した会員IDを記憶する遊技者識別情報記憶手段として機能するものであり、ここでは該会員IDをRAMで記憶する。

40

【0163】

また制御部32は、携帯電話リーダー35により携帯電話機5を受付けたことに基づいて計時を開始する計時手段として機能するものであり、ここではICチップリーダーである携帯電話リーダー35と携帯電話機5のICチップとの間で相互認証が行われると計時を開始し、予め定められた所定時間（例えば5分間）が経過すると計時を停止する。また制御部32は、該計時手段により予め定められた所定時間が計時されたことを条件として、前記遊技者識別情報記憶手段で記憶されている会員IDを無効とする無効化処理を行う無効化

50

手段として機能するものであり、ここでは記憶されている会員 I D を消去する処理を、無効化処理として行う。

【0164】

また制御部 32 は、前記加算要求送信手段による加算要求の送信前に、前記遊技者識別情報記憶手段により会員 I D を記憶しているときに、携帯電話リーダ 35 により携帯電話機 5 を再度受付けたことに基づいて、該再度受付けた携帯電話機 5 から取得した会員 I D が前記遊技者識別情報記憶手段で記憶されている会員 I D と一致するか否かを判定する一致判定手段として機能するものである。また制御部 32 は、該一致判定手段により一致しないと判定されたことを条件として、再受付促進報知をディスプレイ 37 に表示させる処理を行う。

10

【0165】

即ち、RAM に会員 I D が記憶されている状態（既に携帯電話機 5 の近接を受付けて記憶された会員 I D が無効とされていない状態）で携帯電話機 5 の再度の近接を受付けると制御部 32 は、携帯電話リーダ 35 により取得した会員 I D が RAM で記憶している会員 I D とが一致するか否かを判定する。ここで会員 I D が一致しない（即ち獲得玉の所有者の携帯電話機 5 を受付けた後に別人の携帯電話機 5 を受付けたか、あるいは別人の携帯電話機 5 を受付けた後に獲得玉の所有者の携帯電話機 5 を受付けた）と判定されると、再受付促進報知をディスプレイ 37 に表示させる処理を行う。この状態では、確認ボタン 38 a の操作を受付けても、加算要求は送信されない。一方、会員 I D が一致する（即ち獲得玉の所有者の携帯電話機 5 を受付けた）と判定されると、確認ボタン 38 a の操作を受付けたことに基づいて、携帯電話機 5 から取得した会員 I D と計数値とを含む加算要求が送信される。

20

【0166】

また一致判定手段として機能する制御部 32 は、ディスプレイ 37 により再受付促進報知を行った後に携帯電話リーダ 35 により携帯電話機 5 を受付けたことに基づいて、該受付けた携帯電話機 5 から取得した会員 I D が前記遊技者識別情報記憶手段で記憶されている会員 I D と一致するか否かを判定するものである。また前記加算要求送信手段として機能する通信部 31 は、該一致判定手段により一致すると判定されたことを条件として前記加算要求を管理装置 50 に対して送信するものである。

【0167】

即ち、再受付促進報知を行った後に携帯電話機 5 の再度の近接を受付けると、制御部 32 は、携帯電話リーダ 35 により取得した会員 I D が RAM で記憶している会員 I D とが一致するか否かを判定する。ここで会員 I D が一致する（即ち獲得玉の所有者の携帯電話機 5 を受付けた）と判定されると、確認ボタン 38 a の操作を受付けたことに基づいて再受付促進報知を行った後に携帯電話機 5 から取得した会員 I D と計数値とを含む加算要求が送信される。一方、会員 I D が一致しない（即ち別人の携帯電話機 5 を受付けた）と判定されると、エラーである旨をディスプレイ 37 に表示させるエラー処理を行う。この状態では、確認ボタン 38 a の操作を受付けても、加算要求は送信されない。

30

【0168】

また前記加算要求送信手段として機能する通信部 31 は、ディスプレイ 37 により再受付促進報知を行った後に携帯電話リーダ 35 により携帯電話機 5 を受付け、前記特別操作受付手段により特別な操作を受付けたことを条件として、前記加算要求を管理装置 50 に対して送信するものである。ここでは特別な操作である鍵操作が行われた後に、再受付促進報知が行われ、該再受付促進報知を行った後に受付けた携帯電話機 5 から取得した会員 I D が RAM で記憶している会員 I D と一致する（即ち獲得玉の所有者の携帯電話機 5 を受付けた）と判定されると、確認ボタン 38 a の操作を受付けたことに基づいて、再受付促進報知を行った後に携帯電話機 5 から取得した会員 I D と計数値とを含む加算要求が送信される。

40

【0169】

また制御部 32 は、ディスプレイ 37 により再受付促進報知を行った後に携帯電話リー

50

ダ 3 5 により携帯電話機 5 を受付けたことに基づいて、前記遊技者識別情報記憶手段で記憶されている会員 I D のうち、該再受付促進報知を行った後に取得した会員 I D (即ち獲得玉の所有者の会員 I D) 以外の会員 I D (即ち別人の会員 I D) を特定する遊技者識別情報特定手段として機能するものである。また通信部 3 1 は、該遊技者識別情報特定手段により特定した会員 I D を管理装置に対して送信する遊技者識別情報送信手段として機能するものである。

【0170】

また制御部 3 2 は、前記加算要求送信手段により加算要求を送信するまでに、会員カードリーダー 3 4 により会員カード 4 の挿入を受付けると共に、携帯電話リーダー 3 5 により携帯電話機 5 を受付けたことを条件として、前記挿入されている会員カード 4 を排出するための排出処理を行う排出処理手段として機能するものであり、ここでは会員カードリーダー 3 4 に対する会員カード 4 の排出指令を、排出処理として行う。なお排出処理手段として機能する制御部 3 2 は、加算要求が送信された後にも、排出処理を行う。

10

【0171】

さらに制御部 3 2 は、獲得玉カウンタ 3 3 により計数したパチンコ玉数を特定可能な計数値特定記録媒体 (計数カード) を発行する発行処理 (計数カード発行処理) を行う発行処理手段として機能するものであり、計数カード R/W 3 6 により計数値を計数カードに記録して排出する処理と、該計数カードに記録されている計数カード I D と計数値とを含む計数カード発行情報を管理装置 5 0 に対して送信する処理を、計数カード発行処理として行う。尚、計数カード発行情報は、管理装置 5 0 において記憶される。

20

【0172】

この実施形態 1 における発行処理手段として機能する制御部 3 2 は、パチンコ玉の計数完了後において、前記遊技者識別情報記憶手段により会員 I D を記憶しておらず、かつ会員カードリーダー 3 4 により会員カード 4 を受付けていないときに、確認ボタン 3 8 a の操作を受付けたことに基づいて、計数カード発行処理を行い、またパチンコ玉の計数完了後において、発行ボタン 3 8 b の操作 (発行操作) を受付けたことに基づいて、前記遊技者識別情報記憶手段による会員 I D の記憶の有無に拘わらず、計数カード発行処理を行う。

【0173】

次に図 1 0 を参照して、ディスプレイ 3 7 の表示内容について説明する。このディスプレイ 3 7 のメッセージ表示領域 3 7 a では、まず D 1 1 に示すように、携帯電話機 5 の受付を促す報知が行われている。この D 1 1 の状態で、携帯電話機 5 が携帯電話近接部 3 5 a に近接されると、携帯電話リーダー 3 5 により該携帯電話機 5 から会員 I D が取得される。

30

【0174】

ここで本実施形態では、制御部 3 2 の R A M で会員 I D を記憶していない場合、及び取得した会員 I D が制御部 3 2 の R A M で記憶している会員 I D と一致する場合には、該 D 1 1 の画面が継続して表示される。なお携帯電話機 5 を受付けた旨の受付表示は行わないが、これは既に別人が携帯電話機 5 の受付を行っていて受付表示が行われると、獲得玉の所有者が自己の携帯電話機 5 を受付済と勘違いしてしまうおそれがあるからであり、該受付表示を行わないことにより、かかる勘違いのおそれを低減するためである。

40

【0175】

一方、取得した会員 I D が制御部 3 2 の R A M で記憶している会員 I D と一致しない場合には、D 1 2 に示すように、異なった携帯電話機 5 が受け付けられた旨、及び遊技場の店員に鍵操作を促す旨の重複受付表示が行われる。この D 1 2 の状態で、遊技場の店員が鍵操作を行うと、D 1 3 に示すように、携帯電話機 5 の再度の受付を促す再受付促進報知が行われる。

【0176】

また D 1 1 の状態で、会員カード 4 の挿入を受付中に携帯電話機 5 を受付けた場合、及び制御部 3 2 の R A M で会員 I D を記憶している状態で会員カード 4 の挿入を受付けた場合には、該会員カード 4 を排出する排出処理が行われると共に、該排出処理に伴って、D

50

14に示すように、携帯電話機5と会員カード4が重複して受け付けられた旨、会員カード4を排出する旨、及び遊技場の店員に鍵操作を促す旨の重複受付表示が行われる。このD14の状態、遊技場の店員が鍵操作を行うと、D15に示すように、携帯電話機5又は会員カード4の再度の受付を促す再受付促進報知が行われる。

【0177】

またディスプレイ37の計数値表示領域37bでは、まずD21に示すように、獲得玉の投入を促す旨が表示されている。このD21の状態、獲得玉投入口30aから獲得玉が投入されて、獲得玉カウンタ33により獲得玉の計数が開始されると、D22に示すように、計数中である旨が表示されると共に、計数の進行に応じて計数値が変動表示され、獲得玉の計数が終了すると、D23に示すように、計数が終了した旨、及び会員に対して確認ボタン38aの操作を促しビジタに対して発行ボタン38bの操作を促す旨が表示されると共に、確定した計数値が表示される。

10

【0178】

次に監視カメラ制御装置40について説明する。監視カメラ制御装置40は、遊技場内の所定箇所（例えば管理事務所等）に設けられ、パチンコ機10やパチンコ玉計数機30、30'を監視する複数の監視カメラを制御するコンピュータである。この監視カメラ制御装置40では、各監視カメラにより撮影された映像が所定時間分（例えば10分間分）だけ一時的に記憶される。また監視カメラ制御装置40は、管理装置50の後述する場内通信部51aと通信可能に接続されており、該管理装置50から保存要求を受信すると、パチンコ玉計数機30、30'を監視する監視カメラで撮影された映像のうちの所定時間分（例えば直近5分間分）が別途記憶される。

20

【0179】

次に、本実施形態における遊技用装置を構成する景品交換用POS端末60について説明する。本実施形態における景品交換用POS端末60は、図1に示すように、遊技場内の景品交換カウンタにおいて、店員が操作可能に設置されており、図3(a)に示すように、端末本体61と、遊技者が操作可能とするために端末本体61と別体とされた客用ユニット62とから構成されている。

【0180】

本実施形態の端末本体61には、図3(a)に示すように、景品の交換に必要な玉数等の情報等が表示されるメニューパネル601や、特定景品等の多く交換される景品の指定や数量等を入力するための操作キーから成る入力操作部604と、入力操作部604からの入力内容等が表示される表示部602と、景品交換の明細等が印字されたレシートを発行するレシート発行部603が設けられている。

30

【0181】

また、客用ユニット62は、端末本体61に接続ケーブル620を介して接続された長四角箱状とされたユニットであり、その上面には、遊技者から暗証番号等の入力を受け付けるためのテンキー等から成る入力部623と、該入力された暗証番号や案内メッセージが表示される表示部622と、これら表示部622並びに入力部623の入力状況が第三者に目視されないようにするための目隠し部621と、遊技者が携行する電子マネー機能を有する携帯電話機5を受け付けるための携帯受け部624とが設けられているとともに、その前方側面部には、会員カードまたは貯玉カードが挿入されるカード挿入口625と、パチンコ玉計数機30、30'にて発行された計数カードが挿入される計数カード挿入口629とが設けられている。

40

【0182】

本実施形態の景品交換用POS端末60を成す端末本体61は、図3(b)に示されるような構成とされており、レシート発行部603内に設けられて発行するレシートの印字を行うレシートプリンタ609と、前記メニューパネル601を構成する液晶パネル613並びに該液晶パネル613の表示制御を行う表示制御部614と、前記液晶パネル613の上面に設けられて入力操作の操作位置を検知するための透明タッチパネル615並びに該透明タッチパネル615の動作制御を行うタッチパネル制御部616と、前記表示部

50

602を構成する液晶パネル617並びに該液晶パネル617の表示制御を行う表示制御部618と、前記入力操作部604と、後述する制御部610が実施する制御プログラム等を記憶するメモリ611と、前記管理装置50とのデータ通信を実施する通信部612と、客用ユニット62とのデータの授受を行うための接続インターフェイス(I/F)608と、これら各部の制御や後述する景品交換に貯玉を使用するための各種処理を前記メモリ611に記憶されている制御プログラムに基づき実施する制御部610とから構成されている。尚、通信部612から送信されるデータには、当該景品交換用POS端末60に固有に付与された装置IDが付加されて送信される。

【0183】

また、本実施形態の景品交換用POS端末60を成す客用ユニット62の構成は、図3(b)に示すように、前記入力部623に加えて、前記表示部622を構成する液晶パネル627並びに該液晶パネル627の表示制御を行う表示制御部628と、前記携帯受け部624の内部に前記カード挿入口625に連設して設けられ、前記携帯受け部624に近接された携帯電話機5の非接触ICチップ100との近距離非接触通信を実施するとともに、カード挿入口625から挿入される会員カード4に搭載されている非接触ICチップに記憶されている各種のデータの読み出し並びに書き込みを行う共用リーダライタ630と、計数カード挿入口629から挿入される計数カードに記録されているデータの読み出し並びに書き込みを行う磁気カードリーダライタ(MS-R/W)631と、該客用ユニット62を端末本体61に接続するための接続インターフェイス(I/F)626とが設けられており、これら客用ユニット62に設けられている各部は、接続インターフェイス(I/F)608、626を介して端末本体61の制御部610に接続されることで、該制御部610によってその動作が制御されるようになっている。

【0184】

共用リーダライタ630は、携帯電話機5を受付けて、該受付けた携帯電話機5から、会員IDと、レートフラグ(レート特定情報、統合使用情報)、遊技者の選択に基づいて送信されるPOS処理要求フラグ(「0」通常景品交換(余剰玉貯蓄なし)、「1」通常景品交換(余剰玉貯蓄あり)、「2」特定景品交換(余剰玉貯蓄なし)、「3」特定景品交換(余剰玉貯蓄あり))と、希望処理数を取得するものである。

【0185】

そして、本実施形態の景品交換用POS端末60においては、携帯電話機5を携帯受け部624に近接させること、或いは会員カード4をカード挿入口625に挿入することで、これら携帯電話機5から取得した会員IDや、会員カード4から読み出した会員IDに対応して管理装置50にて管理されている貯玉数(携帯電話機5の場合には、該携帯電話機5から取得した指定レートの貯玉数)がメニューパネル601に表示され、該表示された貯玉数の範囲内の玉数を、景品交換に使用できるようになっている。尚、この際、客用ユニット62において暗証番号の受け付けが実施され、携帯電話機5から取得した会員ID若しくは会員カードから読み出した会員IDに対応して管理装置50に記憶されている暗証番号との照合による本人確認が実施されて、本人と確認されたことを条件に、貯玉の景品交換への使用が許諾されるようになっている。

【0186】

また、本実施形態の景品交換用POS端末60においては、計数カードを計数カード挿入口629に挿入することにより、該挿入された計数カードから磁気カードリーダライタ(MS-R/W)631により読み出された玉数を、該計数カードから読み出されたレートに基づき、景品交換に使用できるようになっている。

【0187】

次に管理装置50について説明する。この管理装置50は、会員IDに対応付けて、当該会員IDの遊技者が所有する貯玉数(遊技媒体数)を管理するものである。この管理装置50は、遊技場内の所定箇所(例えば管理事務所等)に設けられ、図2に示すように接続される場内通信部51a、場外通信部51b、制御部52、及びハードディスク53等を備えているコンピュータである。

10

20

30

40

50

【0188】

場内通信部51aは、前述の如く、玉貸ユニット20a、20bの管理装置用通信部21c、パチンコ玉計数機30、30'の通信部31、景品交換用POS端末60の通信部612、及び監視カメラ制御装置40と通信可能に接続されている。場外通信部51bは、電子マネー管理装置6並びにインターネット網と通信可能に接続されている。この場外通信部51bからは、玉貸ユニット20a、20bから送信されてきた、チップIDと使用金額とを含む電子マネーの使用金額情報が、電子マネー管理装置6に対して送信される。

【0189】

制御部52は、CPU、RAM、ROM等を備えており、ハードディスク53に記憶されている処理プログラムがRAMを作業領域としてCPUで実行されることにより、管理装置50に備えられる各構成要素の動作を制御して各種の処理を行うものである。この制御部52は、次に述べるハードディスク53が記憶している各DBの記憶内容を更新する処理を行うものである。また制御部52は遊技終了判定手段として機能するものであるが、これについては図11を参照して後述する。

【0190】

記憶装置であるハードディスク53は、図11(a)に示すプリペイド残額DBを記憶している。このプリペイド残額DBでは、「V」で始まるビジタカード3のカードID又は「M」で始まる会員カード4のカードIDに対応付けて、プリペイド残額を記憶している。このプリペイド残額DBでは、カード玉貸処理が行われた玉貸ユニット20a、20bから送信されてくる、カードIDと使用金額を含む使用金額情報を管理装置50が受信すると、制御部52の制御により、該カードIDに対応付けて記憶されているプリペイド残額から該使用金額が減算更新される。また入金処理が行われた玉貸ユニット20a、20bから送信されてくる、カードIDと入金金額とを含む入金金額情報を管理装置50が受信すると、制御部52の制御により、該カードIDに対応付けて記憶されているプリペイド残額に対して該入金金額が加算更新される。

【0191】

またハードディスク53は、図11(b)に示す会員情報DBを記憶している。この会員情報DBでは、会員IDに対応付けて、暗証番号、1円貯玉数、4円貯玉数、再プレイ中のユニットID、要注意フラグ、及び属性情報を記憶している。この会員情報DBでは、遊技場において会員登録が行われると、図示しない入力装置等により入力された会員ID、暗証番号、及び属性情報が記憶され、また図6のD3に示すように携帯電話機5において会員登録が行われると、制御部52により付与された会員IDと、該携帯電話機5により入力された暗証番号、及び属性情報が記憶される。

【0192】

また会員情報DBでは、貯玉処理が行われたパチンコ玉計数機30、30'から送信されてくる、会員IDと計数値と計数機IDとを含む加算要求を管理装置50が受信すると、制御部52の制御により、該会員IDに対応付けて記憶されている貯玉数のうち、受信した計数機IDから特定されるレートの貯玉数に対して該計数値が加算更新される。また会員情報DBでは、貯玉再プレイ処理が行われた玉貸ユニット20a、20bから送信されてくる、会員IDと使用玉数とレートとを含む使用玉数情報を管理装置50が受信すると、該会員IDに対応付けて記憶されている貯玉数のうち、受信したレートの貯玉数から該使用玉数が減算更新される。

【0193】

また会員情報DBでは、パチンコ玉計数機30、30'の通信部31（遊技者識別情報送信手段）から送信されてくる、前記遊技者識別情報特定手段により特定された会員ID（即ち獲得玉の所有者以外の別人の会員ID）を管理装置50が受信すると、制御部52の制御により、該会員IDに対応付けて、該会員IDの遊技者が要注意人物である旨を示す要注意フラグが記憶される。

【0194】

つまり、本実施形態における制御部52は、玉貸ユニット20a, 20bの管理装置用通信部21c(遊技者識別情報送信手段)から会員IDが送信されてきたことに基づいて、該送信されてきた会員IDが前記再遊技中装置記憶手段で記憶されているか否かを判定する遊技終了判定手段として機能するものである。また遊技終了判定手段として機能する制御部52は、電子マネー玉貸処理が行われた玉貸ユニット20a, 20bの管理装置用通信部21c(遊技者識別情報送信手段)から会員IDが送信されてきたことに基づいて、該送信されてきた会員IDが前記再遊技中装置記憶手段で記憶されているか否かを判定する。また前記場内通信部51aは、該遊技終了判定手段により会員IDが記憶されていると判定されたことを条件として、当該会員IDに対応付けて再遊技中装置記憶手段で記憶されているユニットIDの玉貸ユニット20a, 20bに対して遊技終了通知を送信する遊技終了通知送信手段として機能するものである。

10

【0195】

具体的には、例えば図11(b-1)に示すように、ユニットIDがU-0001の玉貸ユニット20aから、A00001の会員IDを受信すると、制御部52は、図11(b)に示す会員情報DBにおいて、該A00001の会員IDに対応する再プレイ中のユニットIDの記憶欄に、U-0123が記憶されていると判定するので、該U-0123の玉貸ユニット20aに対して遊技終了通知を送信する。また制御部52は、前記受信したA00001の会員IDに対応する再プレイ中のユニットIDを、該会員IDと共に送信されてくるユニットIDであるU-0001に更新する。

【0196】

20

また図11(b-2)に示すように、ユニットIDがU-0002の玉貸ユニット20aから、A00002の会員IDを受信すると、制御部52は、図11(b)に示す会員情報DBにおいて、該A00002の会員IDに対応する再プレイ中のユニットIDの記憶欄にユニットIDが記憶されていないと判定するので、該受信したA00002の会員IDに対応する再プレイ中のユニットIDとして、該会員IDと共に送信されてくるユニットIDであるU-0002を記憶する。

【0197】

なお図11(b-3)に示すように、例えば、パチンコ玉計数機30から、A00001の会員IDを含む加算要求を受信した場合にも、制御部52は、図11(b)に示す会員情報DBにおいて、該A00001の会員IDに対応する再プレイ中のユニットIDの記憶欄に、U-0123が記憶されていると判定するので、該U-0123の玉貸ユニット20a, 20bに対して遊技終了通知を送信する。また制御部52は、前記受信したA00001の会員IDに対応する再プレイ中のユニットIDを消去する。

30

【0198】

ここで、図12~図13を参照して、本実施形態の玉貸ユニット20a, 20bの作用について説明する。まず玉貸ユニット20a, 20bは、図示しないが、ビジュカード3の挿入、会員カード4の挿入、及び携帯電話機5の近接を待機している、受付待機状態にある。

【0199】

この受付待機状態でビジュカード3が挿入されると、玉貸操作、紙幣2の挿入、及び返却操作を待機する、ビジュカード受付中状態となる。ここで玉貸操作(即ち玉貸ボタン15の操作)を受付けると、前記カード玉貸処理が行われ、紙幣2の挿入を受付けると、前記入金処理が行われ、返却操作(即ち返却ボタン16の操作)を受付けると、挿入されているビジュカード3が排出されて返却される。

40

【0200】

また受付待機状態で会員カード4が挿入されると、玉貸操作、紙幣2の挿入、再プレイ操作、及び返却操作を待機する、会員カード受付中状態となる。ここで玉貸操作(即ち玉貸ボタン15の操作)を受付けると、前記カード玉貸処理が行われ、紙幣2の挿入を受付けると、前記入金処理が行われ、再プレイ操作(即ち再プレイボタン29の操作)を受付けると、前記貯玉再プレイ処理が行われ、返却操作(即ち返却ボタン16の操作)を受付

50

けると、挿入されている会員カード4が排出されて返却される。

【0201】

また受付待機状態で携帯電話機5が近接されると、図12に示す携帯電話受付時処理が行われる。この携帯電話受付時処理では、携帯電話近接部25aに携帯電話機5が近接されると、携帯電話R/W25により、該受付けた携帯電話機5から基本データである、会員ID、レートフラグ、TU処理要求フラグ、チップID、及び電子マネー残額を取得すると共に、パイプレータの起動信号を該携帯電話機5に対して送信して、S101に進む。

【0202】

S101では、カードリーダー24でビジタカード3の挿入を受付中であるか否かを判定する。このS101でビジタカード3を受付中である（YES）と判定された場合には、処理を終了して（S160）、前記ビジタカード受付中状態を継続する。一方、S101でビジタカード3を受付中でない（NO）と判定された場合には、S102で、カードリーダー24で会員カード4の挿入を受付中であるか否かを判定する。このS102で会員カード4を受付中である（YES）と判定された場合には、処理を終了して（S160）、前記会員カード受付中状態を継続する。一方、S102で会員カード4を受付中でない（NO）と判定された場合には、S103に進む。

【0203】

S103では、携帯電話機5から取得したTU処理要求フラグが「0」、つまり電子マネー玉貸フラグであるか否かを判定する。このS103で電子マネー玉貸フラグである（YES）と判定された場合には、前記電子マネー玉貸処理を行って（S130）、処理を終了する（S160）。

【0204】

これによれば、玉貸ユニット20a、20bにおいて、1つの携帯電話機5のみで貯玉再プレイ処理及び電子マネー玉貸処理の両方が可能となるので、遊技者の利便性が向上すると共に、携帯電話機5で貯玉再プレイ処理又は電子マネー玉貸処理の選択が可能となるので、貯玉再プレイ処理又は電子マネー玉貸処理を選択するための操作部を玉貸ユニット20a、20bに設ける必要がなく、玉貸ユニット20a、20bの製造コストを低減できる。

【0205】

一方、S103で電子マネー玉貸フラグでない（NO）、即ちTU処理要求フラグが「1」貯玉再プレイフラグ、或いは「2」余剰玉再プレイフラグであると判定された場合には、S104で、携帯電話機5から取得した会員IDと制御部22のRAMで記憶している会員IDとが一致するか否かを判定する。

【0206】

このS104で会員IDが一致しない（NO）、即ち遊技者が変わって別人の携帯電話機5を新たに受付けたと判定された場合には、該会員IDに対応付けて管理装置50で管理されている暗証番号と貯玉数を取得するために、該会員IDを管理装置50に対して送信し（S150）、制御部22の制御により、暗証入力ランプ27を点灯して、入力促進報知を行い（S151）、テンキー26による暗証番号の入力を待機する（S152）。このS152で暗証番号の入力が有る（YES）と判定された場合には、制御部22の制御により、暗証入力ランプ27を消灯して（S153）、管理装置50から暗証番号と貯玉数を受信済であるか否かを判定する（S154）。このS154で暗証番号と貯玉数を受信済であると判定された場合には、S155に進む。

【0207】

S155では、S152で入力された暗証番号とS154で受信した暗証番号とが一致するか否かを判定する。このS155で一致する（YES）と判定された場合にはS156に進み、一致しない（NO）と判定された場合には、暗証番号再入力要求・判定処理として、S151～S153、及びS155の処理を再度行う（S159）。この再度のS155で一致する（YES）と判定された場合にはS156に進み、一致しない（NO）

10

20

30

40

50

と判定された場合には処理を終了する（S 1 6 0）。

【0 2 0 8】

S 1 5 6では、前述したように、S 1 5 4で受信した貯玉数のうち、携帯電話機5から取得したレートフラグから特定されるレートの貯玉数或いは換算貯玉数と該レートフラグとを制御部22のRAMで記憶して、貯玉数表示器28で貯玉数（換算貯玉数）を表示する再使用許容処理を行い、S 1 5 7で、遊技者識別情報記憶手段（制御部22のRAM）により記憶中の会員IDを携帯電話機5から取得した会員IDに更新し、S 1 5 8で、遊技者識別情報送信手段により、該記憶した会員IDを管理装置50に対して送信し、S 1 0 5に進む。

【0 2 0 9】

一方、前記S 1 0 4で会員IDが一致する（YES）、即ち同一人の携帯電話機5を受付けたと判定された場合には、暗証番号の入力無しにS 1 0 5に進み、携帯電話機5から取得したTU処理要求フラグが「1」、つまり貯玉再プレイフラグであるか否かを判定する。

【0 2 1 0】

該判定において取得したTU処理要求フラグが貯玉再プレイフラグである場合には、前述した貯玉再プレイ処理を行って（S 1 4 0）、処理を終了する（S 1 6 0）一方、取得したTU処理要求フラグが貯玉再プレイフラグでない場合、つまり、取得したTU処理要求フラグが余剰玉再プレイフラグである場合には、前述した余剰玉再プレイ処理を行って（S 1 4 1）、処理を終了する（S 1 6 0）。

【0 2 1 1】

つまり、本発明の遊技使用処理手段となる本実施形態の制御部22は、本発明の送信手段となる非接触ICチップ100より送信された残数遊技使用情報である余剰玉再プレイフラグを受信したときに、該余剰玉再プレイフラグとともに受信した会員ID（遊技媒体数特定情報）から特定される余りの遊技媒体数を、当該遊技者が遊技に使用するための余剰玉再プレイ処理を実施する。

【0 2 1 2】

これによれば、玉貸ユニット20a、20bにおいて、携帯電話機5を受付ける毎に、該受付けた携帯電話機5から取得した会員IDと、貯玉数（換算貯玉数）の遊技への再使用が許容された携帯電話機5から取得した会員IDとが一致するか否かが判定され（S 1 0 4）、一致すると判定されたことを条件として、暗証番号の入力無しで貯玉再プレイ処理または余剰玉再プレイ処理が行われるので、貯玉再プレイ処理または余剰玉再プレイ処理を行う毎に暗証番号を入力する必要がないと共に、携帯電話機5の取り忘れを防止できる。

【0 2 1 3】

なお、携帯電話機5を最初だけ受付けて、その後は再プレイボタン29の操作で貯玉再プレイ処理を行い、遊技終了時には図示しない終了ボタンを操作するような玉貸ユニットの場合には、遊技者が終了ボタンの操作を忘れてパチンコ機10を離れてしまうと、第三者が再プレイボタン29を操作することで貯玉再プレイ処理が行われてしまうという不都合があるが、本実施形態によれば、貯玉再プレイ処理を行う毎に携帯電話機5を受付けるので、かかる不都合もない。

【0 2 1 4】

また、本実施形態の玉貸ユニット20a、20bによれば、貯玉再プレイ処理または余剰玉再プレイ処理に使用する貯玉数のレートの種別を、玉貸ユニット20a、20bが対応するパチンコ機10に着席する前に指定しておくことで、これらの指定を改めて玉貸ユニット20a、20bにおいて実施することなく、迅速に再遊技を実施することができる。

【0 2 1 5】

また、本実施形態の玉貸ユニット20a、20bによれば、余剰玉再プレイ処理が可能とされていることで、特定景品との交換において発生する剰余貯玉数を、予め遊技に使用

10

20

30

40

50

することができ、遊技者の利便性を向上できる。

【0216】

また玉貸ユニット20a, 20bは、前記受付待機状態において、図13に示す遊技終了判定処理を行っている。この遊技終了判定処理(S200)では、遊技終了判定手段により、対応するパチンコ機10から出力された打込信号の入力が5分間以上無いか否かを判定する(S201)。このS201で打込信号の受信が5分間以上無い(YES)と判定された場合には、制御部22のRAMで記憶している会員IDを管理装置50に対して送信し(S210)、再使用許容処理手段により、制御部22のRAMで記憶している会員ID及び貯玉数を消去する無効化処理を行い(S203)、貯玉数表示器28の貯玉数表示を消去して(S204)、処理を終了する(S220)。

10

【0217】

これによれば、玉貸ユニット20a, 20bにおいて、対応するパチンコ機10での遊技の終了が検出されると、記憶されている会員IDが無効とされて、再使用許容状態が解除されるので、当該パチンコ機10での遊技が終了しているにも拘わらず、再使用許容状態が継続することによる不都合を回避することができる。

【0218】

一方、前記S201で打込信号の入力が5分間以内に有る(NO)と判定された場合には、管理装置50から送信されてくる遊技終了通知の受信が有るか否かを判定する(S202)。この遊技終了通知は、管理装置50において、あるパチンコ機10で遊技をしていた遊技者が別のパチンコ機10を移動したことで、当該遊技者の会員IDが別の玉貸ユニット20a, 20bから管理装置50に対して送信されたことにより、該会員IDに対応付けて会員情報DBで記憶されているユニットIDの玉貸ユニット20a, 20b(即ち移動前の玉貸ユニット20a, 20b)に対して送信されるものである。このS202で遊技終了通知の受信が無い(NO)と判定された場合には、前記S201に戻る。一方、S202で遊技終了通知の受信が有る(YES)と判定された場合には、前記S203に進む。

20

【0219】

これによれば、玉貸ユニット20a, 20bにおいて、遊技終了通知を受信すると、記憶されている会員IDが無効とされて、再使用許容状態が解除されるので、遊技者がパチンコ機10を移動して当該パチンコ機10での遊技が終了しているにも拘わらず、再使用許容状態が継続することによる不都合を回避することができる。

30

【0220】

ここで再使用許容状態が継続することによる不都合とは、具体的には、対応するパチンコ機10での遊技が終了しているにも拘わらず、貯玉数表示器28で貯玉数が継続して表示されていると、当該パチンコ機10が他人により占拠されていると勘違いして、遊技者が当該パチンコ機10での遊技を敬遠することにより、パチンコ機10の稼働が低下するというものがあるが、本発明によれば、再使用許容状態が解除されるので、かかる不都合がない。

【0221】

次に図14～図16を参照して、実施形態1に係るパチンコ玉計数機30、30'の作用について説明する。まずパチンコ玉計数機30、30'は、図示しないが、獲得玉の投入を待機しており、獲得玉投入口30aから獲得玉が投入されると、該投入された獲得玉が獲得玉カウンタ33により計数され、図10のD22～D23に示すように、計数値がディスプレイ37の計数値表示領域37bに表示される。

40

【0222】

一方、パチンコ玉計数機30、30'では、図14のメインルーチンに示すように、携帯電話機5の受付(S301)、会員カード4の受付(S302)、確認ボタン38aの操作(S303)、又は発行ボタン38bの操作(S304)を待機していると共に、計時手段による計時中であるか否かの判定(S305)を行っている。

【0223】

50

この S 3 0 1 で携帯電話機 5 の受付が有る (Y E S)、即ち携帯電話近接部 3 5 a に携帯電話機 5 が近接されたと判定された場合には、携帯電話リーダ 3 5 により、該受付けた携帯電話機 5 から会員 I D を取得すると共に、パイプレータ部 1 6 3 の起動信号を該携帯電話機 5 に対して送信して、遊技者識別情報記憶手段である制御部 3 2 の R A M に会員 I D の記憶が有るか否かを判定する (S 3 1 1)。

【0 2 2 4】

この S 3 1 1 で会員 I D の記憶が無い (N O) と判定された場合には、遊技者識別情報記憶手段 (制御部 3 2 の R A M) により、S 3 0 1 で受付けた携帯電話機 5 から取得した会員 I D を記憶し (S 3 1 2)、会員カードリーダ 3 4 により会員カード 4 の挿入を受付中であるか否かを判定する (S 3 1 3)。この S 3 1 3 で会員カード 4 を受付中である (Y E S) と判定された場合には、後述する S 3 2 2 に進む。一方、S 3 1 4 で会員カード 4 を受付中でない (N O) と判定された場合には、計時手段による計時を開始して (S 3 1 4)、S 3 0 1 に戻る。

10

【0 2 2 5】

前記 S 3 1 1 で会員 I D の記憶が有る (Y E S) と判定された場合、即ち会員 I D を記憶しているときに S 3 0 1 で携帯電話機 5 を再度受付けた場合には、一致判定手段により、S 3 0 1 で再度受付けた携帯電話機 5 から取得した会員 I D が制御部 3 2 の R A M で記憶している会員 I D (即ち S 3 1 2 で記憶されて後述する S 3 4 8 の無効化処理で消去されていない会員 I D) と一致するか否かを判定する (S 3 1 5)。この S 3 1 5 で会員 I D が一致する (Y E S)、即ち同一の携帯電話機 5 を再度受付けたと判定された場合には、S 3 0 1 に戻る。

20

【0 2 2 6】

一方、S 3 1 5 で会員 I D が一致しない (N O)、即ち異なる携帯電話機 5 を受付けたと判定された場合には、遊技者識別情報記憶手段 (制御部 3 2 の R A M) により、S 3 0 1 で再度受付けた携帯電話機 5 から取得した会員 I D を記憶して (S 3 1 6)、第 1 の不一致処理を行う (S 3 1 7)。

【0 2 2 7】

この第 1 の不一致処理では、図 1 5 のサブルーチンに示すように、会員 I D の不一致が発生した旨を示す不一致信号を管理装置 5 0 に対して送信して (S 3 5 1)、S 3 5 2 に進む。この不一致信号を受信した管理装置 5 0 からは、保存要求が監視カメラ制御装置 4 0 に対して送信され、この保存要求を受信した監視カメラ制御装置 4 0 では、パチンコ玉計数機 3 0、3 0' を監視する監視カメラで撮影された映像のうちの所定時間分 (例えば直近 5 分間分) が別途記憶されるので、該記憶された映像を確認して、他人の計数値を横取りしようとしている遊技者を把握することができる。

30

【0 2 2 8】

S 3 5 2 では、ディスプレイ 3 7 に図 1 0 の D 1 2 に示す重複受付表示を行い、遊技場の店員による鍵操作を待機する (S 3 5 3)。この S 3 5 3 で鍵操作が有る (Y E S)、即ち特別操作受付手段により特別な操作である鍵操作を受付けたと判定された場合には、ディスプレイ 3 7 に図 1 0 の D 1 3 に示す再受付促進報知を表示して (S 3 5 4)、S 3 5 5 ~ S 3 5 6 に進む。

40

【0 2 2 9】

これによれば、パチンコ玉計数機 3 0、3 0' において、再度受付けた携帯電話機 5 から取得した会員 I D が記憶されている会員 I D と一致しないことを条件として、再受付促進報知が行われるので、正規の所有者の計数値が他人の会員 I D に対応付けて管理されてしまうことを防止できる。

【0 2 3 0】

S 3 5 5 では携帯電話機 5 の受付を待機し、S 3 5 6 では遊技場の店員によるリセット操作を待機する。この S 3 5 6 でリセット操作が有る (Y E S) と判定された場合には、制御部 3 2 の R A M で記憶している会員 I D を消去して (S 3 5 7)、図 1 4 に示すメインルーチンに戻る。これによれば、リセット操作を受付けたときにメインルーチンに戻る

50

ようにしたので、例えば前記 S 3 0 1 で異なる携帯電話機 5 を複数回受付けるいたずらが行われて第 1 の不一致処理に進んだ場合に、S 3 5 5 で携帯電話機 5 の受付が無いと、該 S 3 5 5 の状態が継続してパチンコ玉計数機 3 0、3 0' が機能しなくなってしまうという不都合を回避することができる。

【0231】

前記 S 3 5 5 で携帯電話機 5 の受付が有る (YES)、即ち再受付促進報知を行った後に携帯電話近接部 3 5 a に携帯電話機 5 が再度近接されたと判定された場合には、携帯電話リーダ 3 5 により、該受付けた携帯電話機 5 から会員 ID を取得すると共に、パイプレータ部 1 6 3 の起動信号を該携帯電話機 5 に対して送信して、S 3 5 8 に進む。

【0232】

S 3 5 8 では、一致判定手段により、S 3 5 4 で再受付促進報知を行った後に S 3 5 5 で受付けた携帯電話機 5 から取得した会員 ID が制御部 3 2 の RAM で記憶している会員 ID と一致するか否かを判定する。この S 3 5 8 で会員 ID が一致しない (NO)、即ち異なる携帯電話機 5 を受付けたと判定された場合には、遊技者識別情報記憶手段 (制御部 3 2 の RAM) により、S 3 5 5 で受付けた携帯電話機 5 から取得した会員 ID をさらに記憶して (S 3 5 9)、S 3 5 2 に戻る。

【0233】

一方、S 3 5 8 で会員 ID が一致する (YES)、即ち同一の携帯電話機 5 を受付けたと判定された場合には、遊技者識別情報特定手段により、制御部 3 2 の RAM で記憶している会員 ID のうち、S 3 5 5 で受付けた携帯電話機 5 から取得した会員 ID 以外の会員 ID (即ち別人の会員 ID) を特定し (S 3 6 0)、遊技者識別情報送信手段により、該特定された別人の会員 ID を管理装置 5 0 に対して送信して (S 3 6 1)、S 3 6 2 に進む。この会員 ID を受信した管理装置 5 0 では、図 1 1 (b) に示す会員情報 DB において、該会員 ID に対応付けて要注意フラグが記憶される。

【0234】

これによれば、パチンコ玉計数機 3 0、3 0' において、制御部 3 2 の RAM で記憶されている会員 ID のうち、再受付促進報知後に受付けた携帯電話機 5 から取得した会員 ID 以外の別人の会員 ID が管理装置 5 0 に対して送信されるので、該会員 ID を記憶させた遊技者を管理装置 5 0 において把握して対処すること (例えば要注意フラグが記憶されている会員 ID を受信した場合には該会員 ID を使用停止にする等) が可能となる。

【0235】

S 3 6 2 では、制御部 3 2 の RAM で記憶している会員 ID のうち、S 3 6 0 で特定された別人の会員 ID を消去して、図 1 4 に示すメインルーチンに戻り、その後、S 3 0 3 で確認ボタン 3 8 a の操作が受けられると、S 3 6 2 で消去されなかった会員 ID (即ち正規の所有者の会員 ID) と計数機 ID とを含む加算要求が管理装置 5 0 に対して送信される。

【0236】

これによれば、パチンコ玉計数機 3 0、3 0' において、再受付促進報知後に受付けた携帯電話機 5 から取得した会員 ID が記憶されている会員 ID と一致することを条件として、管理装置 5 0 に対して加算要求が送信されるので、再受付促進報知前に受付済の携帯電話機 5 から取得した会員 ID とは別の会員 ID に対応付けて正規の所有者の計数値が管理されてしまうことを防止できる。

【0237】

またパチンコ玉計数機 3 0、3 0' において、遊技場の店員が特別な操作である鍵操作を行うことにより、管理装置 5 0 に対して加算要求が送信されるので、獲得玉の正規の所有者でない他人が、再受付促進報知後に携帯電話機 5 の再受付を素早く行ったような場合であっても、自己の計数値が該他人の会員 ID に対応付けて管理されてしまうことを防止できる。

【0238】

図 1 4 に戻り、前記 S 3 0 2 で会員カード 4 の受付が有る (YES)、即ち携帯電話機

10

20

30

40

50

5の受付無しに、会員カードリーダー34により会員カード4の挿入を受付けたと判定された場合には、遊技者識別情報記憶手段である制御部32のRAMに会員IDの記憶が有るか否かを判定する(S321)。このS321で会員IDの記憶が無い(NO)と判定された場合には、S301に戻る。一方、S321で会員IDの記憶が有る(YES)と判定された場合には、第2の不一致処理を行う(S322)。

【0239】

この第2の不一致処理では、図16のサブルーチンに示すように、会員IDの記憶(即ち携帯電話機5の受付)と会員カード4の受付が重複している旨を示す重複受付信号を管理装置50に対して送信して(S371)、S372に進む。この重複受付信号を受信した管理装置50からは、前記不一致信号を受信した場合と同様に、保存要求が監視カメラ制御装置40に対して送信され、この保存要求を受信した監視カメラ制御装置40では、パチンコ玉計数機30、30'を監視する監視カメラで撮影された映像のうちの所定時間分(例えば直近5分間分)が別途記憶される。

【0240】

S372では、排出処理手段により、会員カードリーダー34に挿入されている会員カード4を排出する処理を行い、S373で、ディスプレイ37に図10のD14に示す再受付促進報知を表示して、S374に進む。これによれば、パチンコ玉計数機30、30'において、加算要求の送信前に会員カード4の挿入と携帯電話機5とを受付けると、該会員カード4が排出されて再受付促進報知が行われるので、会員カード4と携帯電話機5の両方が併存する場合であっても、他人の会員IDに対応付けて正規の所有者の計数値が管理されてしまうことを防止できる。

【0241】

S374では、遊技場の店員による鍵操作を待機する。このS374で鍵操作が有る(YES)、即ち特別操作受付手段により特別な操作である鍵操作を受付けたと判定された場合には、S375で、ディスプレイ37に図10のD15に示す再受付促進報知を表示して、S376～S378に進む。

【0242】

S376では携帯電話機5の受付を待機し、S377では会員カード4の受付を待機し、S378では遊技場の店員によるリセット操作を待機する。このS378でリセット操作が有る(YES)と判定された場合には、第1の不一致処理と同様に、制御部32のRAMで記憶している会員IDを消去して(S379)、図14に示すメインルーチンに戻る。またS377で会員カード4の受付が有る(YES)と判定された場合にも、図14に示すメインルーチンに戻る。

【0243】

前記S376で携帯電話機5の受付が有る(YES)、即ち再受付促進報知を行った後に携帯電話近接部35aに携帯電話機5が再度近接されたと判定された場合には、携帯電話リーダー35により、該受付けた携帯電話機5から会員IDを取得すると共に、パイプレータ部163の起動信号を該携帯電話機5に対して送信して、S380に進む。

【0244】

S380では、一致判定手段により、S375で再受付促進報知を行った後にS376で受付けた携帯電話機5から取得した会員IDが制御部32のRAMで記憶している会員IDと一致するか否かを判定する。このS380で会員IDが一致しない(NO)、即ち異なる携帯電話機5を受付けたと判定された場合には、遊技者識別情報記憶手段(制御部32のRAM)により、S376で受付けた携帯電話機5から取得した会員IDをさらに記憶して(S381)、S373に戻るが、このS373では、図10のD14に示す画面ではなくD12に示す画面をディスプレイ37に表示する。

【0245】

一方、S380で会員IDが一致する(YES)、即ち同一の携帯電話機5を受付けたと判定された場合には、第1の不一致処理と同様のS360～S362の処理を行った後(S382)、図14に示すメインルーチンに戻り、その後、S303で確認ボタン38

aの操作が受け付けられると、S362で消去されなかった会員ID（即ち正規の所有者の会員ID）、又はS377で受け付けた会員カード4から読み取った会員IDを含む加算要求が管理装置50に対して送信される。これによれば、第1の不一致処理と同様の効果を奏する。

【0246】

図14に戻り、前記S303で確認ボタン38aの操作が有る（YES）と判定された場合には、獲得玉カウンタ33により計数された計数値が有るか否かを判定する（S331）。このS331で計数値が無い（NO）、即ち獲得玉カウンタ33による計数が行われていないと判定された場合には、獲得玉の投入を促す獲得玉投入促進画面（図示外）をディスプレイ37に表示して、S301に戻る。一方、S331で計数値が有る（YES）と判定された場合には、獲得玉カウンタ33による計数中であるか否かを判定する（S332）。このS332で計数中である（YES）と判定された場合には、計数が完了していない旨を示す計数未完了画面（図示外）をディスプレイ37に表示して、S301に戻る。一方、S332で計数中でない（NO）、即ち計数が完了していると判定された場合には、S333に進む。

10

【0247】

S333では、遊技者識別情報記憶手段である制御部32のRAMに会員IDの記憶が有るか否かを判定する。このS333で会員IDの記憶が有る（YES）と判定された場合には、加算要求送信手段である通信部31により、制御部32のRAMで記憶している会員IDと計数値並びに計数器IDとを含む加算要求を管理装置50に対して送信し（S334）、該記憶している会員IDを消去して（S335）、S301に戻る。

20

【0248】

一方、S333で会員IDの記憶が無い（NO）と判定された場合には、会員カードリーダー34により会員カード4の挿入を受け付中であるか否かを判定する（S336）。このS336で会員カード4を受け付中である（YES）と判定された場合には、加算要求送信手段である通信部31により、該受け付中の会員カード4から取得した会員IDと計数値並びに計数器IDとを含む加算要求を管理装置50に対して送信し（S337）、会員カードリーダー34に挿入されている会員カード4を排出する処理を行って（S338）、S301に戻る。

【0249】

一方、S336で会員カード4を受け付中でない（NO）と判定された場合には、遊技者が携帯電話機5及び会員カード4を所持していないビジタであるので、前記計数カード発行処理を行って（S339）、S301に戻る。

30

【0250】

前記S304で発行ボタン38bの操作が有る（YES）と判定された場合には、獲得玉カウンタ33により計数された計数値が有るか否かを判定する（S341）。このS341で計数値が無い（NO）、即ち獲得玉カウンタ33による計数が行われていないと判定された場合には、獲得玉の投入を促す獲得玉投入促進画面（図示外）をディスプレイ37に表示して、S301に戻る。一方、S341で計数値が有る（YES）と判定された場合には、獲得玉カウンタ33による計数中であるか否かを判定する（S342）。このS342で計数中である（YES）と判定された場合には、計数が完了していない旨を示す計数未完了画面（図示外）をディスプレイ37に表示して、S301に戻る。一方、S342で計数中でない（NO）、即ち計数が完了していると判定された場合には、S343に進む。

40

【0251】

S343では、遊技者識別情報記憶手段である制御部32のRAMに会員IDの記憶が有るか否かを判定する。このS343で会員IDの記憶が有る（YES）と判定された場合には、該記憶している会員IDを消去し（S344）、前記計数カード発行処理を行って（S339）、S301に戻る。

【0252】

50

一方、S 3 4 3で会員 I Dの記憶が無い（N O）と判定された場合には、会員カードリーダー3 4により会員カード4の挿入を受付中であるか否かを判定する（S 3 4 5）。このS 3 4 5で会員カード4を受付中である（Y E S）と判定された場合には、会員カードリーダー3 4に挿入されている会員カード4を排出する処理を行い（S 3 4 6）、前記計数カード発行処理を行って（S 3 3 9）、S 3 0 1に戻る。

【0 2 5 3】

このように、発行操作を受付けたことに基づいて、会員 I Dの記憶の有無に拘わらず（即ちS 3 4 3でY E SであるかN Oであるかに拘わらず）、S 3 3 9の計数カード発行処理が行われるので、他人が予め会員 I Dを記憶させておいた場合であっても、携帯電話機5を所持していない遊技者の計数値が当該他人の会員 I Dに対応付けて管理されてしまうことを防止できる。

10

【0 2 5 4】

ここでパチンコ玉計数機3 0、3 0'に発行ボタン3 8 bが設けられていなければ、他人が予め会員 I Dを記憶させておいた状態で、携帯電話機5を所持していない遊技者（即ち計数値の正規の所有者）により確認ボタン3 8 aが操作されると、前記他人の会員 I Dと正規の所有者の計数値とを含む加算要求の送信（S 3 3 4）が行われて、該正規の所有者の計数値が当該他人の会員 I Dに対応付けて管理されてしまうが、該正規の所有者は、計数カードが発行されないことにより、自己の計数値が他人の会員 I Dに対応付けて管理されてしまったことを認識することができるので、遊技場の店員に報告する等の対処をすることができる。この報告を受けた遊技場の店員は、管理装置5 0を操作して他人の会員 I Dに対応付けられて管理されてしまった計数値を減算すると共に、該計数値を記録した計数カードを正規の所有者に対して発行することにより、該正規の所有者に実害が及ばないようにすることができるが、これら管理装置5 0の操作及び計数カードの発行という作業が必要となるため手間が掛かる。そこで本実施形態では、パチンコ玉計数機3 0、3 0'に発行ボタン3 8 bを設け、該発行ボタン3 8 bの操作（発行操作）を受付けたことに基づいて、会員 I Dの記憶の有無に拘わらず計数カード発行処理が行われるように構成したので、携帯電話機5を所持していない遊技者の計数値が他人の会員 I Dに対応付けて管理されてしまうことがなく、従って前記管理装置5 0の操作及び計数カードの発行という作業を行う手間が省ける。

20

【0 2 5 5】

なお携帯電話機5を所持している遊技者が、予め自己の会員 I Dを記憶させておいた状態で、発行ボタン3 8 bを誤って操作すると、計数カード発行処理が行われ、計数値が記録された計数カードが発行されるので、自己の会員 I Dと該計数値とを含む加算要求の送信は行われないが、該遊技者が自己の会員 I Dに対応付けて管理されている貯玉数に対する計数値の加算（即ち貯玉）を希望する場合には、景品交換用 P O S 端末6 0において該計数カードを客用ユニット6 2の計数カード挿入口6 2 9に挿入し、所定の操作を実施するとともに、客用ユニット6 2に当該遊技者の携帯電話機5を近接させることにより、該計数カードに記録されている計数値を、当該遊技者の会員 I Dに対応付けられて管理装置5 0にて管理されている貯玉数のうち、該計数カードに記録されているレート貯玉数に加算することができるので、該遊技者に実害は及ばない。また、たとえ貯玉ができなくても、計数カードに記録されている計数値を使用した景品交換はできるので、該遊技者に実害は及ばない。

30

40

【0 2 5 6】

図1 4において、S 3 0 1で携帯電話機5の受付が無く（N O）、S 3 0 2で会員カード4の受付が無く（N O）、S 3 0 3で確認ボタン3 8 aの操作が無く（N O）、S 3 0 4で発行ボタン3 8 bの操作がない（N O）と判定された場合には、S 3 0 5で、計時手段による計時中であるか否かを判定する。このS 3 0 5で計時中でない（N O）と判定された場合には、S 3 0 1に戻る。一方、S 3 0 5で計時中である（Y E S）と判定された場合には、計時手段により所定時間（ここでは5分）が計時されたか否かを判定する（S 3 4 7）。このS 3 4 7で所定時間が計時されていない（N O）と判定された場合には、

50

S 3 0 1に戻る。一方、S 3 4 7で所定時間が計時された（Y E S）と判定された場合には、計時手段による計時を停止すると共に、無効化処理手段により、制御部 3 2 の R A M で記憶している会員 I D を消去する無効化処理を行って（S 3 4 8）、S 3 0 1に戻る。

【0 2 5 7】

これによれば、パチンコ玉計数機 3 0、3 0'において、携帯電話機 5 の受付から所定時間が計時されたことを条件として、記憶されている会員 I D が無効とされるので、獲得玉の計数が行われる前に取得された会員 I D が記憶されていることにより、獲得玉の計数時に頻繁に再受付促進報知が行われるといった煩わしさが低減すると共に、獲得玉の正規の所有者が携帯電話機 5 の受付を忘れた場合や失敗した場合にも、記憶されている会員 I D に対応付けて自己の計数値が管理されてしまうおそれが低減する。

10

【0 2 5 8】

ここで、本実施形態の景品交換用 P O S 端末 6 0 の計数カード挿入口 6 2 9 への計数カードの挿入、カード挿入口 6 2 5 への会員カード 4 の挿入があったときの動作について、以下に説明する。

【0 2 5 9】

受付待機状態で計数カード挿入口 6 2 9 へ計数カードが挿入されると、該挿入された計数カードから、計数カード I D 及び計数値並びにレートとが磁気カードリーダーライタ（M S - R / W）6 3 1 により読み出され、該読み出された計数カード I D 及び計数値が、当該景品交換用 P O S 端末 6 0 に固有に付与された装置 I D とともに管理装置 5 0 に対して送信される。

20

【0 2 6 0】

管理装置 5 0 においては、送信されてきた計数カード I D 及び計数値を、ハードディスク 5 3 で記憶している計数カード I D 及び計数値と照合し、照合結果が O K であれば、その旨を、送信元の景品交換用 P O S 端末 6 0 に対して送信する。

【0 2 6 1】

そして、この照合 O K である旨の受信に応じて景品交換用 P O S 端末 6 0 は、計数カードから読み取った計数値の景品交換への使用を許諾し、該計数値を端末本体 6 1 の表示部 6 0 2 並びに客用ユニット 6 2 の表示部 6 2 2 に表示する。

【0 2 6 2】

該計数値が表示された段階で、店員は、遊技者から交換を希望する景品を聞き取り、聞き取った景品をメニューパネル 6 0 1 において入力することで、入力された景品の交換に必要な必要数が、表示されている計数値から逐次減算されていき、該減算された計数値の範囲内で、新たに景品の入力を受け付けることで、計数カードから読み取った計数値の範囲内で、交換する景品の受け付けが実施される。

30

【0 2 6 3】

そして、全ての景品の入力が完了した場合において店員が、入力操作部 6 0 4 に設けられている「実行」ボタンを操作することで、交換明細が記録されたレシートが発行部 6 0 3 から発行されるとともに、挿入された計数カードが、客用ユニット 6 2 内部の図示しない貯留部に回収され、管理装置 5 0 に対して計数カード I D と装置 I D とを含む交換完了通知を送信した後、受付待機状態に戻る。尚、店員は、「実行」ボタンの操作後において、遊技者から聞き取った景品を、当該遊技者に、発行されたレシートとともに手渡す。

40

【0 2 6 4】

また、交換完了通知を受信した管理装置 5 0 は、ハードディスク 5 3 で記憶している計数カード I D 及び計数値を削除する一方、景品交換履歴として、景品交換用 P O S 端末 6 0 の装置 I D に対応付けて、該計数値とその時点の時刻情報を記憶する。

【0 2 6 5】

また、受付待機状態で会員カード 4 がカード挿入口 6 2 5 に挿入されると、景品交換用 P O S 端末 6 0 （制御部 6 1 0）は、入力部 6 2 3 からの暗証番号の入力を待機すると共に、該挿入された会員カード 4 から、会員 I D を共用リーダーライタ 6 3 0 により読み出し

50

、該読み出した会員IDを、当該景品交換用POS端末60に固有に付与された装置IDとともに管理装置50に対して送信し、該会員IDに対応付けて図11(b)に示す会員情報DBで管理されている暗証番号及び各レートの貯玉数の受信を待機する。

【0266】

次に制御部610は、入力部623より入力された暗証番号と管理装置50から受信した暗証番号とが一致するか否かを判定し、一致する（即ち遊技者が認証された）ことを条件として、管理装置50から受信した各レートの貯玉数（1円貯玉数と4円貯玉数）と端末本体61の表示部602並びに客用ユニット62の表示部622に表示して、いずれのレートの貯玉数を使用するか、具体的には、1円貯玉数のみ、4円貯玉数のみ、1円貯玉数と4円貯玉数の双方（統合）の受け付けを待機する。

10

【0267】

この各レートの貯玉数が表示された段階において店員は、1円貯玉数のみを使用するか、4円貯玉数のみを使用するか、1円貯玉数と4円貯玉数の双方を統合して使用するかを、遊技者から聞き取り、聞き取ったレートをメニューパネル601において入力する。尚、これら使用するレートの選択を、遊技者自身が客用ユニット62において実施するようにしても良い。

【0268】

この入力に応じて制御部610は、入力されたレートの貯玉数を、表示部602並びに客用ユニット62の表示部622に拡大表示して、使用対象の貯玉数の変化を確認しやすくする。尚、この拡大表示の際、入力されたレートが4円である場合については、景品との交換に要する必要数を、金額的に把握しやすくするために、4円貯玉数に4を乗じた数を拡大表示するとともに、1円レートの換算表示である旨が表示される。

20

【0269】

尚、1円貯玉数と4円貯玉数の双方（統合）が選択された場合には、前述した玉貸ユニット20bにおける換算貯玉数と同様に、4円貯玉数の数に4を乗じた換算貯玉数を算出し、該換算貯玉数に1円貯玉数を加算した貯玉数を使用対象の貯玉数として表示部602並びに客用ユニット62の表示部622に拡大表示するとともに、1円レートの換算表示である旨が表示される。

【0270】

このように貯玉数（換算貯玉数）が表示された段階で、店員は、遊技者から交換を希望する景品、例えば特定景品である旨を聞き取り、聞き取った景品（特定景品）をメニューパネル601において入力することで、入力された景品（特定景品）の交換に必要な必要数（特定景品であれば600×数量）が、表示されている貯玉数（換算貯玉数）から逐次減算されていき、減算後に表示されている玉数の範囲内で、新たに景品の入力を受け付けることで、最初に表示された貯玉数（換算貯玉数）の範囲内で、交換する景品の受け付けが実施される。

30

【0271】

そして、これら交換する景品の受け付けが完了した場合において店員は、該景品の受け付け後において表示されている端数の残貯玉数（残換算貯玉数）を、再度、使用可能に貯玉するか否かを遊技者から聞き取り、再度貯玉する旨の聞き取りに応じて店員は、入力操作部604に設けられている「端数を貯玉して実行」ボタンを操作し、再度貯玉しない旨の聞き取りに応じて店員は、当該端数に相当する端数用景品（少数交換用景品）を更にメニューパネル601から入力した後、「端数を貯玉せずに実行」ボタンを操作する。

40

【0272】

「端数を貯玉せずに実行」ボタンが操作された場合には、交換明細が記録されたレシートがレシート発行部603から発行されるとともに、会員IDとレートデータ（「0」が1円、「1」が4円、「2」が統合）とを含み、装置IDが付加された貯玉更新要求が管理装置50に送信された後、受付待機状態に戻る。尚、店員は、上記のボタンの操作後において、遊技者から聞き取った景品並びに端数用景品（少数交換用景品）とを、当該遊技者に、発行されたレシートとともに手渡す。

50

【0273】

この貯玉更新要求として送信される残貯玉数とレートデータとしては、メニューパネル601において入力されたレートのレートデータであり、これら貯玉更新要求を受信した管理装置50は、受信した貯玉更新要求に含まれる会員IDに対応する各レートの貯玉数のうち、該会員IDとともに受信したレートデータから特定されるレートの貯玉数を、「0」に更新するとともに、更新前と更新後の貯玉数との差から使用貯玉数を特定し、前述した計数カードの場合と同様に、景品交換履歴として、景品交換用POS端末60の装置IDに対応付けて、該特定した使用貯玉数とその時点の時刻情報を記憶する。尚、受信したレートデータが統合を示す「2」である場合には、4円貯玉数並びに1円貯玉数を共に「0」に更新する。

10

【0274】

また、「端数を貯玉して実行」ボタンが操作された場合には、交換明細が記録されたレシートがレシート発行部603から発行されるとともに、会員IDと残貯玉数とレートデータ（「0」が1円、「1」が4円、「2」が統合）とを含み、装置IDが付加された貯玉更新要求が管理装置50に送信された後、受付待機状態に戻る。尚、店員は、上記のボタンの操作後において、遊技者から聞き取った景品を、当該遊技者に、発行されたレシートとともに手渡す。

【0275】

この貯玉更新要求として送信される残貯玉数とレートデータとしては、メニューパネル601において入力されたレートのレートデータと当該レートにおける残貯玉数であり、メニューパネル601において入力されたレートが1円である場合には、表示部602表示されたそのままの残貯玉数とレートである1円を示すレートデータ「0」とが貯玉更新要求として送信され、メニューパネル601において入力されたレートが4円である場合には、表示部602表示された残貯玉数を4で除した4円貯玉における残貯玉数とレートである4円を示すレートデータ「1」とが貯玉更新要求として送信される。

20

【0276】

また、メニューパネル601において入力されたレートが統合である場合には、表示部602表示されたそのままの残貯玉数とレートとして統合を示すレートデータ「2」とが貯玉更新要求として送信される。

【0277】

これら貯玉更新要求を受信した管理装置50は、受信した貯玉更新要求に含まれる会員IDに対応する各レートの貯玉数のうち、該会員IDとともに受信したレートデータから特定されるレートの貯玉数を、受信した残貯玉数に更新する。尚、受信したレートデータが統合を示す「2」である場合には、4円貯玉数を「0」に更新するとともに、1円貯玉数を受信した残貯玉数に更新する。これは、1円単位の方が、換算により小数点以下の端数を生じることなく貯玉を更新できることから、一度統合して使用した場合の残りの換算貯玉数は、1円貯玉として記憶するが、このように、1円貯玉としても、遊技者は、該1円貯玉も4円／玉のレートが設定されている玉貸ユニット20aにおいて再プレイに使用できることから、遊技者が実質的な不利益を被ることはない。

30

【0278】

尚、管理装置50においては、これら貯玉数の更新とともに、更新前と更新後の貯玉数との差から使用貯玉数を特定し、前述した計数カードの場合と同様に、景品交換履歴として、景品交換用POS端末60の装置IDに対応付けて、該特定した使用貯玉数とその時点の時刻情報を記憶する。

40

【0279】

また、図17を参照して、携帯受け部624に携帯電話機5が受け付けられたときの動作について、以下に説明すると、受付待機状態で携帯受け部624への携帯電話機5の近接がなされると、景品交換用POS端末60（制御部610）は、入力部623からの暗証番号の入力を待機して、暗証番号の入力を受付ける。

【0280】

50

一方、携帯受付け部 624 への近接に応じて携帯電話機 5 においては、図 17 に示すように、共用リーダライタ 630 から送信されている、装置種別の情報を含む電磁波（ポーリング信号）を非接触 IC チップ 100 が受信することに応じて、該非接触 IC チップ 100 のメモリ 104 に記憶されている貯玉使用プログラムが起動されることにより、該貯玉使用プログラムにより、装置種別が景品交換 POS 端末であることが判別され、メモリ 104 に記憶されている基本情報である、会員 ID、レートフラグ、POS 処理要求フラグ、希望処理数（存在する場合のみ）が、非接触 IC チップ 100 を介して共用リーダライタ 630 に対して送信（返信）される。

【0281】

つまり、本発明のレート指定受付け手段を構成する制御部 155 が貯玉使用プログラムを実行することにより表示される画面 D9 において指定されたレートのレートフラグ（レート特定情報）と会員 ID（遊技媒体数特定情報）とが、景品交換用 POS 端末 60（遊技媒体使用処理装置）の利用に際して該景品交換用 POS 端末 60 に、非接触 IC チップ 100 によって送信されており、該非接触 IC チップ 100 によって本発明における送信手段が形成されている。

【0282】

また、本発明の送信手段となる本実施形態における非接触 IC チップ 100 は、本発明の利用サービス受付け手段を構成する制御部 155 が貯玉使用プログラムを実行することにより表示される画面 D7 において、特定景品への交換サービスを利用する旨、すなわち、2. 特定景品（余り貯蓄なし）、或いは 3. 特定景品（余り貯蓄あり）の選択を受付けることを条件に、POS 処理要求フラグとして特定景品交換（余剰玉貯蓄なし）フラグ「2」、特定景品交換（余剰玉貯蓄あり）フラグ「3」が記憶されていることにより、特定景品への交換サービスを利用する旨を示す特定景品利用情報として、該 POS 処理要求フラグである特定景品交換（余剰玉貯蓄なし）フラグ「2」、特定景品交換（余剰玉貯蓄あり）フラグ「3」を、レートフラグ（レート特定情報）と会員 ID（遊技媒体数特定情報）とともに送信している。

【0283】

また、本発明の送信手段となる本実施形態における非接触 IC チップ 100 は、本発明の再使用受付け手段を構成する制御部 155 が貯玉使用プログラムを実行することにより表示される画面 D7 において、残遊技媒体数を遊技媒体数特定情報から特定可能とする旨、すなわち、1. 通常景品（余り貯蓄あり）、または 3. 特定景品（余り貯蓄あり）の選択を受付けることを条件に、POS 処理要求フラグとして通常景品交換（余剰玉貯蓄あり）フラグ「1」、特定景品交換（余剰玉貯蓄あり）フラグ「3」が記憶されていることにより、景品との交換サービスにより発生する残貯玉数（残遊技媒体数）を遊技媒体数特定情報から特定可能とする旨を示す再使用情報として、該 POS 処理要求フラグである通常景品交換（余剰玉貯蓄あり）フラグ「1」、特定景品交換（余剰玉貯蓄あり）フラグ「3」を、レートフラグ（レート特定情報）と会員 ID（遊技媒体数特定情報）とともに送信している。

【0284】

また、本発明の送信手段となる本実施形態における非接触 IC チップ 100 は、本発明の統合使用受付け手段を構成する制御部 155 が貯玉使用プログラムを実行することにより表示される画面 D9 において、異なるレートの遊技媒体数を前記使用処理に供する旨、すなわち、「2. 統合」の選択を受付けることを条件に、レートフラグ（レート特定情報）として、少なくともレートフラグ（レート特定情報）から特定される 2 以上のレートの貯玉数（遊技媒体数）を前記使用処理に供する旨を示す統合使用情報となるレートフラグ「2」を送信している。

【0285】

また、本発明の送信手段となる本実施形態における非接触 IC チップ 100 は、メモリ 104 に保持されているレートフラグ（レート特定情報）を送信している。

【0286】

また、本発明の送信手段となる本実施形態における非接触ＩＣチップ１００は、本発明の使用希望数受付手段を構成する制御部１５５が貯玉使用プログラムを実行することにより表示される画面Ｄ８において受付けた希望処理数（使用希望遊技媒体数）を特定可能な使用希望遊技媒体数特定情報となる希望使用数を、遊技媒体数特定情報となる会員ＩＤとともに送信している。

【０２８７】

該返信された会員ＩＤ、レートフラグ、ＰＯＳ処理要求フラグ、希望処理数（存在する場合のみ）は、共用リーダライタ６３０にて受信（読み取り）がなされ、該受信に応じて共用リーダライタ６３０からは、パイプレータを起動する起動信号が送信されることで、携帯電話機５においてパイプレータ部１６３が起動され、受付けが良好になされたことが遊技者に報知される。

10

【０２８８】

そして、これら受信（読み取り）された会員ＩＤ、レートフラグ、ＰＯＳ処理要求フラグ、希望処理数が共用リーダライタ６３０から制御部６１０に出力されることにより、制御部６１０は、これら会員ＩＤ、レートフラグ、ＰＯＳ処理要求フラグ、希望処理数を、当該処理が終了するまで一時記憶するとともに、携帯電話機５の受付けがあったものと判断して、前記暗証番号の入力を受付けと平行して貯玉特定処理（Ｓ６０１）を実施する。

【０２８９】

この貯玉特定処理において制御部６１０は、当該会員が所有する、景品交換に使用可能な貯玉数を特定する。具体的には、受信した会員ＩＤを管理装置５０に送信して、該管理装置５０において当該会員ＩＤに対応付けて記憶されている各レートの貯玉数と暗証番号とを取得して一時記憶するとともに、該取得した貯玉数のうち、携帯電話機５から受信したレートフラグから特定されるレートの貯玉数を特定する。

20

【０２９０】

例えば、図１１（ｂ）に示すように、会員の貯玉数が７２６９玉（１円）、１２８４１玉（４円）である場合であって、レートフラグから特定されるレートが１円であれば７２６９玉を特定し、レートフラグから特定されるレートが４円であれば１２８４１玉を特定し、レートフラグから特定されるレートが「統合」であれば、４円貯玉である１２８４１に４を乗じた５１３６４玉に１円貯玉である７２６９玉を加算した５８６３３玉を使用可能な貯玉数として特定する。

30

【０２９１】

つまり、本実施形態の景品交換用ＰＯＳ端末６０（遊技媒体使用処理装置）は、受信手段となる共用リーダ／ライタ６３０における統合使用情報である「２」のレートフラグの受信に応じて、少なくともレートフラグ（レート特定情報）から特定される２以上のレートの貯玉数（遊技媒体数）を使用した、後述するＳ６０５の通常景品交換処理や、後述するＳ６０９の特定景品交換処理を実施する。

【０２９２】

そして、該特定した使用可能な貯玉数が、携帯電話機５から取得した希望処理数以上であるか否かを判定し（Ｓ６０２）、希望処理数以上でない場合にはＳ６１３に進んでエラー報知処理を実施する一方、希望処理数以上である場合または希望処理数の受信がない場合にはＳ６０３の暗証番号照合処理に進む。

40

【０２９３】

Ｓ６１３のエラー報知処理においては、使用可能な貯玉数が希望処理数に満たない、つまり、希望処理数が使用可能な貯玉数を超過していることにより使用不可である旨を表示部６０２、６２２に表示することで、店員並びに遊技者に報知するとともに、会員ＩＤを含むエラー通知を携帯電話機５に対して送信する。このエラー通知を受信した携帯電話機５は、エラー通知に含まれる会員ＩＤが、メモリ１０４に記憶されている会員ＩＤに一致することを条件に、希望処理数が使用不可である旨をディスプレイに表示する。

【０２９４】

つまり、本実施形態における景品交換用ＰＯＳ端末６０（遊技媒体使用処理装置）は、

50

受信手段である共用リーダー／ライター630にて希望使用数（使用希望遊技媒体数特定情報）を受信したときに、該受信した希望使用数（使用希望遊技媒体数特定情報）から特定される希望使用数（使用希望遊技媒体数）が、該希望使用数（使用希望遊技媒体数特定情報）とともに受信した会員ID（遊技媒体数特定情報）から特定される貯玉数（遊技媒体数）を超過していることを条件に、希望使用数（使用希望遊技媒体数）の使用が不能である旨のエラー報知処理（S613）を行っており、該エラー報知処理（S613）を実行する制御部610によって、本発明におけるエラー報知手段が形成されている。

【0295】

また、S603の暗証番号照合処理においては、入力部623からの暗証番号の入力が未だ完了していない場合には、該暗証番号の入力を待機して暗証番号を受付け、該入力部623にて受付けた暗証番号と、管理装置50から取得した暗証番号とが、一致するか否かにより遊技者が本人であるか否かを認証する。

10

【0296】

そして、暗証番号が一致しない場合には、前述のS159における暗証番号再入力要求・判定処理と同様の処理を実施することで、暗証番号の再受付けを所定回数実施し、該所定回数の暗証番号の再受付けにおいても暗証番号が一致しない場合には、当該処理を終了して受付待機状態に戻る。

【0297】

一方、暗証番号が一致した場合には、希望処理数（希望処理数の受信があった場合）またはS601にて特定した使用可能な貯玉数と、当該希望処理数または貯玉数のレートを表示部602並びに表示部622に表示した後、S604に進み、携帯電話機5から受信したPOS処理要求フラグが、通常景品交換（余剰玉貯蓄なし）フラグ「0」または通常景品交換（余剰玉貯蓄あり）フラグ「1」であるか、それ以外のフラグであるか、つまり、携帯電話機5において予め指定された処理が、通常景品との交換処理であるか、または、特定景品との交換処理であるか判定する。

20

【0298】

そして、S604の「YES」である場合には、S605に進んで通常景品交換処理を実施する一方、S604の「NO」である場合、つまり、携帯電話機5から受信したPOS処理要求フラグが、特定景品交換（余剰玉貯蓄なし）フラグ「2」または特定景品交換（余剰玉貯蓄あり）フラグ「3」である場合には、S609に進んで特定景品交換処理を実施する。

30

【0299】

つまり、本実施形態の景品交換用POS端末60（遊技媒体使用処理装置）は、受信手段である共用リーダー／ライター630にて、特定景品利用情報である特定景品交換（余剰玉貯蓄なし）フラグ「2」または特定景品交換（余剰玉貯蓄あり）フラグ「3」を受信したときに、使用処理として、該特定景品交換（余剰玉貯蓄なし）フラグ「2」または特定景品交換（余剰玉貯蓄あり）フラグ「3」とともに受信したレートフラグ（レート特定情報）から特定したレートに基づいて、該レートフラグ（レート特定情報）とともに受信した会員ID（遊技媒体数特定情報）から特定した貯玉数（遊技媒体数）を特定景品との交換に使用するための処理である特定景品交換処理（S609）を実施している。

40

【0300】

このS605における通常景品交換処理は、前述した会員カード4の受付けによる景品交換の処理と同様であり、希望処理数または貯玉数が表示された段階において店員は、遊技者から交換を希望する景品を聞き取り、聞き取った景品をメニューパネル601において入力することで、入力された景品の交換に必要な必要数が、表示されている希望処理数または貯玉数から逐次減算されていき、減算後に表示されている玉数の範囲内で、新たに景品の入力を受付けることで、最初に表示された希望処理数または貯玉数の範囲内で、交換する景品の受付けが実施される。

【0301】

そして、これら交換する景品の受付けが完了した場合において、入力操作部604に設

50

けられている「実行」ボタンが店員により操作されるとS606のステップに進み、携帯電話機5から受信したPOS処理要求フラグが、通常景品交換（余剰玉貯蓄あり）フラグ「1」であるか否か、つまり、景品との交換により発生する残数を再度、使用可能に貯玉することが、携帯電話機5において予め指定されているか否かを判定する。

【0302】

受信したPOS処理要求フラグが通常景品交換（余剰玉貯蓄あり）フラグ「1」である場合には、S607に進んで余剰玉貯蓄処理を実施する一方、受信したPOS処理要求フラグが通常景品交換（余剰玉貯蓄なし）フラグ「0」である場合には、S614に進んで余剰玉使用処理を実施する。

【0303】

つまり、本実施形態の景品交換用POS端末60（遊技媒体使用処理装置）は、使用処理として、前記受信手段である共用リーダ／ライタ630にて受信した会員ID（遊技媒体数特定情報）から特定した貯玉数（遊技媒体数）と、該会員ID（遊技媒体数特定情報）とともに受信したレートフラグ（レート特定情報）から特定したレートとに基づいて、該特定した貯玉数（遊技媒体数）を景品との交換に使用するための処理である通常景品交換処理（S605）を実施するとともに、該会員ID（遊技媒体数特定情報）とレートフラグ（レート特定情報）とともに再使用情報となる通常景品交換（余剰玉貯蓄あり）フラグ「1」を受信したときには、該交換に使用した貯玉数（遊技媒体数）が減算された残りの残貯玉数（残遊技媒体数）を会員ID（遊技媒体数特定情報）から特定可能とするための処理となる余剰玉貯蓄処理（S607）を行う。

【0304】

このS614の余剰玉使用処理においては、残数を貯玉せずに全て使用することが予め選択されている旨が表示部602に表示されることに応じて店員は、当該残数に相当する端数用景品（少数交換用景品）を更にメニューパネル601から入力した後、再度、「実行」ボタンを操作すると、表示部602、622に携帯電話機5の再受付けを要求するメッセージが表示される。

【0305】

該メッセージ表示に応じて遊技者が、携帯電話機5を再度、携帯受付け部624へ近接させると、制御部610は、該携帯電話機5から会員IDを再度取得して、一時記憶している、携帯電話機5から初めに取得した会員IDと照合し、双方の会員IDが一致したことを条件に、交換明細が記録されたレシートをレシート発行部603から発行するとともに、一時記憶している管理装置50から取得した景品交換に使用前の貯玉数から、S601にて特定した使用可能な貯玉数（希望処理数）を減算した各レートの新たな貯玉数と該会員IDとを含み、装置IDが付加された貯玉更新要求が管理装置50に送信されて、S608に進むことで、当該貯玉数の使用履歴データ（日付、使用貯玉数、景品名、レート）並びにバイブレータの起動信号を携帯電話機5に送信した後、受付待機状態に戻る。尚、店員は、上記のボタンの操作後において、遊技者から聞き取った景品並びに端数用景品（少数交換用景品）とを、当該遊技者に、発行されたレシートとともに手渡す。

【0306】

また、上記の使用履歴データを受信した携帯電話機5は、該受信した使用履歴データを、図5（c）に示す貯玉景品交換履歴に記憶する。

【0307】

尚、受信したレートフラグが統合である場合における上記した各レートの新たな貯玉数としては、一時記憶している4円貯玉数から優先的に、S601にて特定した使用可能な貯玉数（希望処理数）に相当する4円貯玉数を減算し、4円貯玉数が不足する場合にはその不足分を、さらに1円貯玉数から減算することで、各レートの新たな貯玉数を算出する。

【0308】

これら貯玉更新要求を受信した管理装置50は、受信した貯玉更新要求に含まれる会員IDに対応する貯玉数を、受信した貯玉更新要求に含まれる各レートの貯玉数に更新する

とともに、更新前と更新後の貯玉数との差から使用貯玉数を特定し、前述した計数カードの場合と同様に、景品交換履歴として、景品交換用 P O S 端末 6 0 の装置 I D に対応付けて、該特定した使用貯玉数とその時点の時刻情報を記憶する。

【0309】

一方、S 6 0 7 の余剰玉貯蓄処理においては、表示部 6 0 2 並びに表示部 6 2 2 に携帯電話機 5 の再受付けを要求するメッセージが表示され、該メッセージ表示に応じて遊技者が、携帯電話機 5 を再度、携帯受付け部 6 2 4 へ近接させると、制御部 6 1 0 は、該携帯電話機 5 から会員 I D を再度取得し、一時記憶している、携帯電話機 5 から初めに取得した会員 I D と照合して、双方の会員 I D が一致したことを条件に、交換明細が記録されたレシートをレシート発行部 6 0 3 から発行するとともに、一時記憶している管理装置 5 0 から取得した景品交換に使用前の貯玉数から、S 6 0 1 にて特定した使用可能な貯玉数（希望処理数）から残数を除いた玉数を減算した各レートの新たな貯玉数と該会員 I D とを含み、装置 I D が付加された貯玉更新要求を管理装置 5 0 に送信して、S 6 0 8 に進むことで、当該貯玉数の使用履歴データ（日付、使用貯玉数、景品名、レート）並びにパイプレータの起動信号を携帯電話機 5 に送信した後、受付待機状態に戻る。尚、店員は、上記のボタンの操作後において、遊技者から聞き取った景品を、当該遊技者に、発行されたレシートとともに手渡す。

【0310】

また、上記の使用履歴データを受信した携帯電話機 5 は、該受信した使用履歴データを、図 5（c）に示す貯玉景品交換履歴に記憶する。

【0311】

尚、受信したレートフラグが統合である場合における上記した各レートの新たな貯玉数としては、一時記憶している 4 円貯玉数から優先的に、S 6 0 1 にて特定した使用可能な貯玉数（希望処理数）に相当する 4 円貯玉数を減算し、4 円貯玉数が不足する場合にはその不足分を、さらに 1 円貯玉数から減算することで、各レートの新たな貯玉数を算出する。

【0312】

これら貯玉更新要求を受信した管理装置 5 0 は、受信した貯玉更新要求に含まれる会員 I D に対応する貯玉数を、受信した貯玉更新要求に含まれる各レートの貯玉数に更新するとともに、更新前と更新後の貯玉数との差から使用貯玉数を特定し、前述した計数カードの場合と同様に、景品交換履歴として、景品交換用 P O S 端末 6 0 の装置 I D に対応付けて、該特定した使用貯玉数とその時点の時刻情報を記憶する。

【0313】

次に、S 6 0 9 における特定景品交換処理以降の処理の流れについて説明する。本実施形態における特定景品交換処理においては、交換対象の景品が特定景品であるので、特定景品との交換に必要な貯玉数、具体的には、4 円貯玉であれば 1 5 0 玉、1 円貯玉であれば 6 0 0 玉にて、表示部 6 0 2 , 6 2 2 に表示された貯玉数（希望処理数）が除算されて、交換可能な特定景品数と残数とが表示部 6 0 2 , 6 2 2 に追加表示される。

【0314】

この表示に応じて店員が、この交換内容で良いか否かを遊技者に確認した後、入力操作部 6 0 4 に設けられている「実行」ボタンを操作すると、該操作に応じて S 6 1 0 のステップに進み、携帯電話機 5 から受信した P O S 処理要求フラグが、特定景品交換（余剰玉貯蓄あり）フラグ「3」であるか否か、つまり、特定景品との交換により発生する残数を再度、使用可能に貯玉することが、携帯電話機 5 において予め指定されているか否かを判定する。

【0315】

受信した P O S 処理要求フラグが特定景品交換（余剰玉貯蓄あり）フラグ「3」である場合には、S 6 1 1 に進んで余剰玉貯蓄処理を実施する一方、受信した P O S 処理要求フラグが特定景品交換（余剰玉貯蓄なし）フラグ「2」である場合には、S 6 1 5 に進んで余剰玉使用処理を実施する。

【0316】

つまり、本実施形態の景品交換用POS端末60（遊技媒体使用処理装置）は、使用処理として、前記受信手段である共用リーダ／ライタ630にて受信した会員ID（遊技媒体数特定情報）から特定した貯玉数（遊技媒体数）と、該会員ID（遊技媒体数特定情報）とともに受信したレートフラグ（レート特定情報）から特定したレートとに基づいて、該特定した貯玉数（遊技媒体数）を景品との交換に使用するための処理である特定景品交換処理（S609）を実施するとともに、該会員ID（遊技媒体数特定情報）とレートフラグ（レート特定情報）とともに再使用情報となる特定景品交換（余剰玉貯蓄あり）フラグ「3」を受信したときには、該交換に使用した貯玉数（遊技媒体数）が減算された残りの残貯玉数（残遊技媒体数）を会員ID（遊技媒体数特定情報）から特定可能とするための処理となる余剰玉貯蓄処理（S611）を行う。

10

【0317】

このS615の余剰玉使用処理においては、残数を貯玉せずに全て使用することが予め選択されている旨が表示部602に表示されることに応じて店員は、当該残数に相当する端数用景品（少数交換用景品）を更にメニューパネル601から入力した後、再度、「実行」ボタンを操作する。この操作に応じて表示部602、622には、携帯電話機5の再受付けを要求するメッセージが表示される。

【0318】

該メッセージ表示に応じて遊技者が、携帯電話機5を再度、携帯受付け部624へ近接させると、制御部610は、該携帯電話機5から会員IDを再度取得して、一時記憶している、携帯電話機5から初めに取得した会員IDと照合し、双方の会員IDが一致したことを条件に、交換明細が記録されたレシートをレシート発行部603から発行するとともに、一時記憶している管理装置50から取得した景品交換に使用前の貯玉数からS601にて特定した使用可能な貯玉数（希望処理数）を減算した各レートの新たな貯玉数と該会員IDとを含み、装置IDが付加された貯玉更新要求を管理装置50に送信し、更に、S612に進むことで、当該貯玉数の使用履歴データ（日付、使用貯玉数、特定景品名、レート）並びにパイプレータの起動信号を携帯電話機5に送信した後、受付待機状態に戻る。尚、店員は、上記のボタンの操作後において、端数用景品（少数交換用景品）並びに表示された数の特定景品とを、当該遊技者に、発行されたレシートとともに手渡す。

20

【0319】

尚、受信したレートフラグが統合である場合における上記した各レートの新たな貯玉数としては、上述したS614の場合と同様に、4円貯玉数が優先的に使用されて、各レートの新たな貯玉数が算出される。

30

【0320】

また、上述したS614の場合と同様に、上記の使用履歴データを受信した携帯電話機5は、該受信した使用履歴データを、図5（c）に示す貯玉景品交換履歴に記憶する。また、貯玉更新要求を受信した管理装置50は、受信した貯玉更新要求に含まれる会員IDに対応する貯玉数を、受信した貯玉更新要求に含まれる各レートの貯玉数に更新するとともに、更新前と更新後の貯玉数との差から使用貯玉数を特定し、前述した計数カードの場合と同様に、景品交換履歴として、景品交換用POS端末60の装置IDに対応付けて、該特定した使用貯玉数とその時点の時刻情報を記憶する。

40

【0321】

一方、S611の余剰玉貯蓄処理においては、まず、表示部602、622に携帯電話機5の再受付けを要求するメッセージが表示され、該メッセージ表示に応じて遊技者が、携帯電話機5を再度、携帯受付け部624へ近接させると、制御部610は、該携帯電話機5から会員IDを再度取得し、一時記憶している、携帯電話機5から初めに取得した会員IDと照合して、双方の会員IDが一致したことを条件に、交換明細が記録されたレシートをレシート発行部603から発行するとともに、一時記憶している管理装置50から取得した景品交換に使用前の貯玉数から、S601にて特定した使用可能な貯玉数（希望処理数）から残数を除いた玉数を減算した各レートの新たな貯玉数と該会員IDとを含み

50

、装置 I D が付加された貯玉更新要求を管理装置 50 に送信し、更に、S 6 1 2 に進むことで、当該貯玉数の使用履歴データ（日付、使用貯玉数、特定景品名、レート）並びにバイブレータの起動信号を携帯電話機 5 に送信し後、受付待機状態に戻る。尚、店員は、上記のボタンの操作後において、表示された特定景品を、当該遊技者に、発行されたレシートとともに手渡す。

【0322】

尚、受信したレートフラグが統合である場合における上記した各レートの新たな貯玉数としては、上述した S 6 0 7 の余剰玉貯蓄処理の場合と同様に、4 円貯玉数が優先的に使用されて、各レートの新たな貯玉数が算出される。

【0323】

また、上述した S 6 0 7 の場合と同様に、上記の使用履歴データを受信した携帯電話機 5 は、該受信した使用履歴データを、図 5（c）に示す貯玉景品交換履歴に記憶する。また、貯玉更新要求を受信した管理装置 50 は、受信した貯玉更新要求に含まれる会員 I D に対応する貯玉数を、受信した貯玉更新要求に含まれる各レートの貯玉数に更新するとともに、更新前と更新後の貯玉数との差から使用貯玉数を特定し、前述した計数カードの場合と同様に、景品交換履歴として、景品交換用 P O S 端末 6 0 の装置 I D に対応付けて、該特定した使用貯玉数とその時点の時刻情報を記憶する。

【0324】

つまり、本実施形態の景品交換用 P O S 端末 6 0 は、遊技場に設置され、携帯電話機 5 から取得した会員 I D（遊技媒体数特定情報）から特定される貯玉数（遊技媒体数）を所定のサービスに使用するための使用処理となる通常景品交換処理（S 6 0 5）や、特定景品交換処理（S 6 0 9）を実施しており、該景品交換用 P O S 端末 6 0 が本発明の遊技媒体使用処理装置に該当する。

【0325】

そして、本実施形態の景品交換用 P O S 端末 6 0（遊技媒体使用処理装置）は、本発明の送信手段となる携帯電話機 5 の非接触 I C チップ 1 0 0 から送信される会員 I D（遊技媒体数特定情報）とレートフラグ（レート特定情報）とを受信する受信手段となる共用リーダー／ライター 6 3 0 を備え、該共用リーダー／ライター 6 3 0（受信手段）にて受信したレートフラグ（レート特定情報）から特定されるレートと当該レートの貯玉数（遊技媒体数）を特定し、前記使用処理として、該特定したレートに基づいて、該特定した遊技媒体数を所定のサービスに使用するための処理となる通常景品交換処理、特定景品交換処理を実施している。

〔実施形態 2〕

【0326】

次に、本発明の実施形態 2 について、以下に説明する。尚、本実施形態 2 の遊技用システムは、実施形態 1 と比較して、当該パチンコ玉計数機 3 0，3 0' の機能が異なるとともに、前述の実施形態 1 では、各会員が所有する貯玉数を管理装置 50 において会員 I D に対応付けて管理しているのに対し、本実施形態 2 においては、会員用記録媒体である会員カード 4 並びに携帯端末である各遊技者が携行する携帯電話機 5 に記憶されて管理されている点が異なり、その他の点は実施形態 1 と同様である。

【0327】

具体的に、本実施形態 2 に係る携帯電話機 5 の非接触 I C チップ 1 0 0 のメモリ 1 0 4 には、図 2 2 に示すように、前述の実施形態 1 の基本データに加えて、1 円貯玉、4 円貯玉並びに暗証番号が記憶されているとともに、会員カード 4 の非接触 I C チップの E E P R O M にも、1 円貯玉、4 円貯玉、暗証番号が記憶されている。

【0328】

よって、本実施形態 2 の管理装置 50 においては、図 2 3 に示す会員情報 D B のように、実施形態 1 と異なり、会員 I D に対応付けて各レートの貯玉数が記憶、管理されていない。さらに、この本実施形態 2 に係るパチンコ玉計数機 3 0，3 0' は、実施形態 1 と比較して、以下の 3 点が大きく異なる。

10

20

30

40

50

【0329】

まず第1に、実施形態1に係るパチンコ玉計数機30, 30'は、発行操作受付手段（発行ボタン38b）を備え、該発行操作受付手段により発行操作を受付けたことに基づいて、前記遊技者識別情報記憶手段（制御部32のRAM）による会員IDの記憶の有無に拘わらず、前記発行処理手段として機能する制御部32により計数カード発行処理を行っていたが、実施形態2に係るパチンコ玉計数機30, 30'は、発行操作受付手段を備えておらず、確認操作受付手段（確認ボタン38a）により確認操作を受付けたことに基づいて、遊技者識別情報記憶手段により会員IDを記憶しているか否かを判定する記憶判定手段として機能する制御部32と、該記憶判定手段により会員IDを記憶していると判定されたことを条件として、携帯電話機5にて記憶されている貯玉数への加算を行うための加算要求の送信には再度の確認操作が必要である旨を報知する確認報知を行う確認報知手段として機能するディスプレイ37と、を備え、該確認報知手段により確認報知を行った後に、確認操作受付手段により確認操作を受付けたことを条件として、前記加算要求送信手段として機能する会員カードリーダー34並びに携帯電話リーダー35による加算要求の送信を行う一方、確認操作受付手段により確認操作を受付けなかったことを条件として、前記発行処理手段により計数カード発行処理を行う。

【0330】

また第2に、実施形態1に係るパチンコ玉計数機30, 30'は、予め定められた特別な操作（鍵操作）を受付ける特別操作受付手段（鍵操作検出部39）を備え、該特別操作受付手段により特別な操作を受付けたことを条件として、前記加算要求送信手段として機能する会員カードリーダー34並びに携帯電話リーダー35が、前記加算要求を管理装置50に対して送信していたが、実施形態2に係るパチンコ玉計数機30, 30'は、前記再受付促進報知手段（ディスプレイ37）により再受付促進報知を行った後に携帯電話リーダー35により携帯電話機5を受付けたことに基づいて、該携帯電話機5の受付時間を計時する受付時間計時手段として機能する制御部32を備え、該受付時間計時手段により計時された受付時間が予め定められた所定時間（ここでは5秒間）に達したことを条件として、前記加算要求送信手段として機能する会員カードリーダー34並びに携帯電話リーダー35が、会員カード4または携帯電話機5にて記憶されている貯玉数への加算を行うための加算要求を会員カード4または携帯電話機5に対して送信する。ここで受付時間計時手段として機能する制御部32は、ICチップリーダーである携帯電話リーダー35と携帯電話機5の非接触ICチップとの間で相互認証が行われると計時を開始する。

【0331】

また、第3に、前記実施形態1のパチンコ玉計数機30, 30'は、加算要求として管理装置50に会員IDと計数値を送信するのに対し、本実施形態2のパチンコ玉計数機30, 30'は、計数値とレートと会員IDとを含む加算要求を携帯電話機5に送信し、該携帯電話機5において受信した会員IDと自己の会員IDが一致することを条件に、受信したレートの貯玉数に、計数値が加算更新される。また、会員カード4を受付けている場合には、該受け付け中の会員カード4に記憶されている当該パチンコ玉計数機30, 30'が該当するレートの貯玉数が、該貯玉数に計数値を加算した新たな貯玉数に書き換え更新される。

【0332】

ここで図18を参照して、実施形態2に係るパチンコ玉計数機30, 30'におけるディスプレイ37の表示内容について、実施形態1と異なる点を説明する。このディスプレイ37は、前記メッセージ表示領域37a及び前記計数値表示領域37bを有しており、各種の操作を受付可能なタッチパネル式のディスプレイとして機能するものである。

【0333】

まずディスプレイ37のメッセージ表示領域37aでは、前記D11の画面が表示され、該D11の状態、携帯電話機5が携帯電話近接部35aに近接されると、携帯電話リーダー35により該携帯電話機5から会員IDが取得される。ここで本実施形態2では、該携帯電話機5から取得した会員IDが遊技者識別情報記憶手段（制御部32のRAM）で

記憶されると、D 1 1 ' に示すように、会員 I D を取得済みである旨を報知する I D 取得報知が行われると共に、会員 I D を消去する場合には I D 消去ボタンの操作が必要である旨が報知され、かつ I D 消去ボタンが表示される。この D 1 1 ' で I D 消去ボタンが操作されると、制御部 3 2 の R A M で記憶している会員 I D が消去されて、D 1 1 の画面に戻る。

【0 3 3 4】

従って、正規の所有者が自己の携帯電話機 5 の受付を行う前に、他人が携帯電話機 5 の受付を行っており、該他人の携帯電話機 5 から取得した会員 I D が制御部 3 2 の R A M で記憶されているために、D 1 1 ' の画面が表示されている場合には、正規の所有者が、該 D 1 1 ' で I D 消去ボタンを操作することにより、前記記憶されている他人の会員 I D が消去され、該 D 1 1 ' から戻った D 1 1 で改めて自己の携帯電話機 5 の受付を行うことにより、該自己の携帯電話機 5 から取得した会員 I D が制御部 3 2 の R A M で記憶される。

10

【0 3 3 5】

一方、D 1 1 の状態で、取得した会員 I D が制御部 3 2 の R A M で記憶している会員 I D と一致しない場合には、D 1 3 ' に示すように、前記所定時間である 5 秒間以上の携帯電話機 5 の受付を促す再受付促進報知が行われる。また D 1 1 の状態で、会員カード 4 の挿入を受付中に携帯電話機 5 を受付けた場合、及び制御部 3 2 の R A M で会員 I D を記憶している状態で会員カード 4 の挿入を受付けた場合には、該会員カード 4 を排出する排出処理が行われると共に、該排出処理に伴って、D 1 5 ' に示すように、前記所定時間である 5 秒間以上の携帯電話機 5 の受付又は会員カード 4 の受付を促す再受付促進報知が行われる。

20

【0 3 3 6】

またディスプレイ 3 7 の計数値表示領域 3 7 b では、前記 D 2 1 ~ D 2 2 の画面が表示され、獲得玉の計数が終了すると、D 2 3 ' に示すように、計数が終了した旨、及び確認ボタン 3 8 a の操作を促す旨が表示されると共に、確定した計数値が表示される。

【0 3 3 7】

この D 2 3 ' の状態で確認ボタン 3 8 a が操作されると、遊技者識別情報記憶手段である制御部 3 2 の R A M で会員 I D を記憶しておらず、かつ会員カードリーダ 3 4 で会員カード 4 を受付けていない場合には、前記発行処理手段である制御部 3 2 により前記計数カード発行処理が行われる一方、会員 I D を記憶しているか、又は会員カード 4 を受付けている場合には、D 2 4 ' に示すように、貯玉（即ち加算要求の送信）を行うためには再度の確認ボタン 3 8 a の操作（即ち確認操作）が必要である旨の確認報知が行われると共に、ビジタに対してビジタボタンの操作を促す旨が報知され、かつビジタボタンが表示される。

30

【0 3 3 8】

この D 2 4 ' の状態で、確認ボタン 3 8 a が再度操作されると、前記加算要求送信手段である会員カードリーダ 3 4 または携帯電話リーダ 3 5 により加算要求の送信が行われ、ビジタボタンが操作されると、前記発行処理手段である制御部 3 2 により前記計数カード発行処理が行われる。

【0 3 3 9】

次に図 1 9 ~ 図 2 1 を参照して、実施形態 2 に係るパチンコ玉計数機 3 0 , 3 0 ' の作用について、実施形態 1 と異なる点を説明する。このパチンコ玉計数機 3 0 , 3 0 ' では、図 1 9 のメインルーチンに示すように、携帯電話機 5 の受付（S 3 0 1 ）、会員カード 4 の受付（S 3 0 2 ）、確認ボタン 3 8 a の操作（S 3 0 3 ）、又は I D 消去ボタンの操作（S 3 0 6 ）を待機していると共に、計時手段による計時中であるか否かの判定（S 3 0 5 ）を行っている。

40

【0 3 4 0】

この S 3 0 1 で携帯電話機 5 の受付が有る（Y E S ）、即ち携帯電話近接部 3 5 a に携帯電話機 5 が近接されたと判定された場合には、携帯電話リーダ 3 5 により、該受付けた携帯電話機 5 から会員 I D を取得すると共に、バイブレータの起動信号を該携帯電話機 5

50

に対して送信して、遊技者識別情報記憶手段である制御部 32 の RAM に会員 ID の記憶が有るか否かを判定する (S311)。

【0341】

この S311 で会員 ID の記憶が無い (NO) と判定された場合には、制御部 32 の RAM により、S301 で受付けた携帯電話機 5 から取得した会員 ID を記憶すると共に、ディスプレイ 37 により、図 18 の D11' に示す ID 取得報知を表示して (S312')、前記 S313 以下に進む。一方、S311 で会員 ID の記憶が有る (YES) と判定された場合、即ち会員 ID を記憶しているときに S301 で携帯電話機 5 を再度受付けた場合には、前記 S315 以下に進み、前記 S317 で第 1 の不一致処理を行う。

【0342】

この第 1 の不一致処理では、前記図 15 に示す S352 ~ S356 の処理に代えて、図 20 (a) に示す S401' ~ S407' の処理が行われる点のみが異なり、その他の点は同様である。

【0343】

パチンコ玉計数機 30, 30' は、前記 S351 の処理を行った後、ディスプレイ 37 に図 10 の D13' に示す再受付促進報知を表示して (S401')、S402' ~ S403' に進む。S402' では携帯電話機 5 の受付を待機し、S403' では遊技場の店員によるリセット操作を待機する。この S403' でリセット操作が有る (YES) と判定された場合には、前記 S357 の処理を行う。また S402' で携帯電話機 5 の受付が有る (YES) と判定された場合には、受付時間計時手段による計時を開始し (S404')、携帯電話機 5 の受付が終了した (携帯電話機 5 が携帯電話近接部 35a から離れた) か否かを判定する (S405')。この S405' で携帯電話機 5 の受付が終了した (YES) と判定された場合には、受付時間計時手段による計時を停止し (S406')、該受付時間計時手段により計時された受付時間 (即ち S404' の計時開始から S406' の計時停止までの時間) が所定時間である 5 秒間以上であるか否かを判定する (S407')。この S407' で所定時間以上でない (NO) と判定された場合には、前記 S401' に戻る。一方、S407' で所定時間以上である (YES) と判定された場合には、前記 S358 以下の処理を行う。

【0344】

これによれば、パチンコ玉計数機 30, 30' において、携帯電話機 5 の受付時間が所定時間に達したことを条件として、管理装置 50 に対して加算要求が送信されるので、獲得玉の正規の所有者でない他人が、再受付促進報知後に携帯電話機 5 の再受付を素早く行ったような場合であっても、自己の計数値が該他人の会員 ID に対応付けて管理されてしまうことを防止できる。

【0345】

図 19 に戻り、前記 S302 で会員カード 4 の受付が有る (YES)、即ち携帯電話機 5 の受付無しに、会員カードリーダー 34 により会員カード 4 の挿入を受付けたと判定された場合には、前記 S321 以下に進み、前記 S322 で第 2 の不一致処理を行う。

【0346】

この第 2 の不一致処理では、前記図 16 に示す S373 ~ S378 の処理に代えて、図 21 (a) に示す S451' ~ S458' の処理が行われる点のみが異なり、その他の点は同様である。

【0347】

パチンコ玉計数機 30, 30' は、前記 S372 の処理を行った後、ディスプレイ 37 に図 10 の D15' に示す再受付促進報知を表示して (S451')、S452' ~ S454' に進む。S452' では携帯電話機 5 の受付を待機し、S453' では会員カード 4 の受付を待機し、S454' では遊技場の店員によるリセット操作を待機する。この S454' でリセット操作が有る (YES) と判定された場合には、前記 S379 の処理を行う。また S453' で会員カード 4 の受付が有る (YES) と判定された場合には、図 19 に示すメインルーチンに戻る。また S452' で携帯電話機 5 の受付が有る (YES

10

20

30

40

50

）と判定された場合には、受付時間計時手段による計時を開始し（Ｓ４５５'）、携帯電話機５の受付が終了した（携帯電話機５が携帯電話近接部３５aから離れた）か否かを判定する（Ｓ４５６'）。このＳ４５６'で携帯電話機５の受付が終了した（ＹＥＳ）と判定された場合には、受付時間計時手段による計時を停止し（Ｓ４５７'）、該受付時間計時手段により計時された受付時間（即ちＳ４５５'の計時開始からＳ４５７'の計時停止までの時間）が所定時間である５秒間以上であるか否かを判定する（Ｓ４５８'）。このＳ４５８'で所定時間以上でない（ＮＯ）と判定された場合には、前記Ｓ４５１'に戻る。一方、Ｓ４５８'で所定時間以上である（ＹＥＳ）と判定された場合には、前記Ｓ３８０以下の処理を行う。これによれば、第１の不一致処理と同様の効果を奏する。

【０３４８】

10

図１９に戻り、前記Ｓ３０３で確認ボタン３８aの操作が有る（ＹＥＳ）と判定された場合には、前記Ｓ３３１以下に進み、Ｓ３３３で、記憶判定手段である制御部３２により、遊技者識別情報記憶手段である制御部３２のＲＡＭに会員ＩＤの記憶が有るか否かを判定する。このＳ３３３で会員ＩＤの記憶が有る（ＹＥＳ）と判定された場合には、確認報知手段であるディスプレイ３７により、図１８のＤ２４'に示す確認報知を表示して（Ｓ３３３a）、ビジタボタンの操作（Ｓ３３３b）、又は確認ボタン３８aの操作（Ｓ３３３c）を待機する。

【０３４９】

このＳ３３３bでビジタボタンの操作が有る（ＹＥＳ）と判定された場合には、発行処理手段である制御部３２により、前記計数カード発行処理を行って（Ｓ３３９）、Ｓ３０１に戻る。またＳ３３３cで確認ボタン３８aの操作が有る（ＹＥＳ）と判定された場合には、加算要求送信手段である携帯電話リーダ３５により、制御部３２のＲＡＭで記憶している会員ＩＤと計数値とを含む加算要求を携帯電話機５に対して送信し（Ｓ３３４'）、該記憶している会員ＩＤを消去して（Ｓ３３５）、Ｓ３０１に戻る。

20

【０３５０】

このように、確認操作を受付けたときに会員ＩＤが記憶されている場合には、再度の確認操作が促され、該再度の確認操作を受付けたことを条件として、Ｓ３３４の加算要求の送信が行われる一方、該再度の確認操作を受付けなかったこと（即ちビジタボタンの操作を受付けたこと）を条件として、Ｓ３３９の計数カード発行処理が行われるので、他人が予め会員ＩＤを記憶させておいた場合であっても、携帯電話機５を所持していない遊技者の計数値が当該他人の会員ＩＤに対応付けて管理されてしまうことを防止できる。

30

【０３５１】

なお携帯電話機５を所持している遊技者が、予め自己の会員ＩＤを記憶させておいた状態で、ビジタボタンを誤って操作すると、計数カード発行処理が行われ、計数値が記録された計数カードが発行されるので、携帯電話機５の貯玉への加算が行われませんが、該遊技者が携帯電話機５の貯玉への加算を希望する場合には、該計数カードと携帯電話機５とを景品交換用ＰＯＳ端末６０に持参することにより、該景品交換用ＰＯＳ端末６０において店員が所定の操作を実施することにより、計数カードに記録されている計数値を携帯電話機５の貯玉に加算することができるので、該遊技者に実害は及ばない。また、たとえ貯玉ができなくても、計数カードに記録されている計数値を使用した景品交換はできるので、該遊技者に実害は及ばない。

40

【０３５２】

前記Ｓ３３３で会員ＩＤの記憶が無い（ＮＯ）と判定された場合には、会員カードリーダ３４により会員カード４の挿入を受付中であるか否かを判定する（Ｓ３３６）。このＳ３３６で会員カード４を受付中である（ＹＥＳ）と判定された場合には、確認報知手段であるディスプレイ３７により、図１８のＤ２４'に示す確認報知を表示して（Ｓ３３６a）、ビジタボタンの操作（Ｓ３３６b）、又は確認ボタン３８aの操作（Ｓ３３６c）を待機する。

【０３５３】

このＳ３３６bでビジタボタンの操作が有る（ＹＥＳ）と判定された場合には、発行処

50

理手段である制御部 3 2 により、前記計数カード発行処理を行って (S 3 3 9)、S 3 0 1 に戻る。また S 3 3 6 c で確認ボタン 3 8 a の操作が有る (Y E S) と判定された場合には、加算要求送信手段である会員カードリーダー 3 4 により、該受付中の会員カード 4 の該当するレート of 貯玉数が、計数値を加算した新たな貯玉数に書き換え更新され (S 3 3 7 ')、会員カードリーダー 3 4 に挿入されている会員カード 4 を排出する処理を行って (S 3 3 8)、S 3 0 1 に戻る。

【0 3 5 4】

一方、S 3 3 6 で会員カード 4 を受付中でない (N O) と判定された場合には、遊技者が携帯電話機 5 及び会員カード 4 を所持していないビジタであるので、前記計数カード発行処理を行って (S 3 3 9)、S 3 0 1 に戻る。

【0 3 5 5】

前記 S 3 0 5 で計時中である (Y E S) と判定された場合には、前記 S 3 4 7 以下の処理を行う。前記 S 3 0 6 で I D 消去ボタンの操作が有る (Y E S) と判定された場合には、遊技者識別情報記憶手段である制御部 3 2 の R A M で記憶している会員 I D を消去して (S 3 4 9)、S 3 0 1 に戻る。

【0 3 5 6】

次に、貯玉数が携帯電話機 5 並びに会員カード 4 に記憶されることによる、本実施形態 2 の玉貸ユニット 2 0 a、2 0 b の実施形態 1 との変更点について、以下に説明する。尚、本実施形態 2 の玉貸ユニット 2 0 a、2 0 b も、実施形態 1 と同様に、[1] カード玉貸処理機能と、[2] 入金処理機能と、[3] 電子マネー玉貸処理機能と、[4] 会員カード 4 による貯玉再プレイ処理機能と、[5] 携帯電話機 5 による貯玉再プレイ処理機能と、[6] 携帯電話機 5 による余剰玉再プレイ処理機能と、を備えており、[1] カード玉貸処理機能と、[2] 入金処理機能と、[3] 電子マネー玉貸処理機能については、実施形態 1 と同様である。

【0 3 5 7】

本実施形態 2 の [4] 会員カード 4 による貯玉再プレイ処理において制御部 2 2 は、テンキー 2 6 により入力を受付けた暗証番号と会員カード 4 から読み出した暗証番号とに基づき、当該暗証番号を入力した遊技者が認証されたことを条件として、カードリーダー 2 4 により受付けた会員カード 4 から読み出した貯玉数のうち、テンキー 2 6 にて遊技者により指定を受付けたレート of 貯玉数の遊技への再使用を許容する再使用許容処理を行う再使用許容処理手段として機能するものであり、ここでは、会員カード 4 から読み出した貯玉数のうち、テンキー 2 6 にて遊技者により指定を受付けたレート of 貯玉数を、当該玉貸ユニット 2 0 a、2 0 b が該当するレート of 玉数に換算した換算貯玉数を R A M で記憶して、該換算貯玉数を貯玉数表示器 2 8 で表示する処理を、再使用許容処理として行う。

【0 3 5 8】

また、本実施形態 2 の [5] 携帯電話機 5 による貯玉再プレイ処理において制御部 2 2 は、テンキー 2 6 により入力を受付けた暗証番号と会員カード 4 から読み出した暗証番号とに基づき、当該暗証番号を入力した遊技者が認証されたことを条件として、携帯電話 R / W 2 5 により受付けた携帯電話機 5 から取得した貯玉数のうち、携帯電話機 5 から取得したレートフラグから特定されるレート of 貯玉数の遊技への再使用を許容する再使用許容処理を行う再使用許容処理手段として機能するものであり、ここでは携帯電話 R / W 2 5 により、T U 処理要求フラグとして再プレイフラグ (再遊技要求情報) を取得したことを条件として、携帯電話機 5 から取得した貯玉数のうち、レートフラグから特定されるレート of 貯玉数を、当該玉貸ユニット 2 0 a、2 0 b が該当するレート of 玉数に換算した換算貯玉数を R A M で記憶して、該換算貯玉数を貯玉数表示器 2 8 で表示する処理を、再使用許容処理として行う。

【0 3 5 9】

本実施形態 2 の [5] 携帯電話機 5 による貯玉再プレイ処理において制御部 2 2 は、テンキー 2 6 により入力を受付けた暗証番号と携帯電話機 5 から取得した暗証番号とに基づき、当該暗証番号を入力した遊技者が認証されたことを条件として、携帯電話 R / W 2

10

20

30

40

50

5により受付けた携帯電話機5から取得した貯玉数のうち、携帯電話機5から取得したレートフラグから特定されるレートの貯玉数の遊技への再使用を許容する再使用許容処理を行う再使用許容処理手段として機能するものであり、ここでは携帯電話R/W25により、TU処理要求フラグとして再プレイフラグ（再遊技要求情報）を取得したことを条件として、携帯電話機5から取得した貯玉数のうち、レートフラグから特定されるレートの貯玉数を、当該玉貸ユニット20a, 20bが該当するレートの玉数に換算した換算貯玉数をRAMで記憶して、該換算貯玉数を貯玉数表示器28で表示する処理を、再使用許容処理として行う。

【0360】

そして、この本実施形態2の〔5〕携帯電話機5による貯玉再プレイ処理は、図24に示すように、本実施形態1の貯玉再プレイ処理と同様に、S140'としてS105において「YES」と判定されることを条件に実施される。

10

【0361】

また、本実施形態2の〔6〕携帯電話機5による余剰玉再プレイ処理において制御部22は、テンキー26により入力を受付けた暗証番号と携帯電話機5から取得した暗証番号とに基づき、当該暗証番号を入力した遊技者が認証されたことを条件として、携帯電話R/W25により受付けた携帯電話機5から取得した貯玉数のうち、携帯電話機5から取得したレートフラグから特定されるレートの貯玉数において、特定景品との交換により残る余剰貯玉数（残遊技媒体数）、つまり、特定景品との交換に必要とされる当該レートの必要数（特定景品交換必要数）にて貯玉数を除することにより発生する端数の貯玉数の遊技への再使用を許容するものであり、ここでは携帯電話R/W25により、TU処理要求フラグとして余剰玉再プレイフラグを取得したことを条件として、該携帯電話機5から取得（受信）した貯玉数のうち、携帯電話機5から取得（受信）したレートフラグから特定されるレートの貯玉数についての余剰貯玉数を、玉切払出ユニット19より払い出す。

20

【0362】

そして、この本実施形態2の〔6〕携帯電話機5による余剰玉再プレイ処理は、図24に示すように、本実施形態1の余剰玉再プレイ処理と同様に、S141'としてS105において「NO」と判定されることを条件に実施される。

【0363】

次に、図25を参照して、本実施形態2の景品交換用POS端末60の作用について説明する。尚、計数カードの受付けに伴う処理内容については、実施形態1と同様であるので、ここでの説明は省略する。

30

【0364】

受付待機状態において、本実施形態2の景品交換用POS端末60のカード挿入口625に会員カード4が挿入されると、制御部610は、入力部623からの暗証番号の入力を待機すると共に、該挿入された会員カード4から、会員ID、暗証番号並びに各レートの貯玉数を共用リーダライタ630により読み出す。

【0365】

次に制御部610は、入力部623より入力された暗証番号と会員カード4から読み出した暗証番号とが一致するか否かを判定し、一致する（即ち遊技者が認証された）ことを条件として、該会員カード4から読み出した各レートの貯玉数（1円貯玉数と4円貯玉数）を端末本体61の表示部602並びに客用ユニット62の表示部622に表示して、いずれのレートの貯玉数を使用するかを受付け、該受付けたレートの貯玉数を、表示部602, 622に拡大表示して、使用対象の貯玉数の変化を確認しやすくする。

40

【0366】

そして、このように貯玉数（換算貯玉数）が表示された段階で、該表示された貯玉数（換算貯玉数）の範囲内で、店員が遊技者から聞き取った商品の受付けが実施される。

【0367】

そして、これら交換する景品の受付けが完了した場合において店員は、該景品の受付け後において表示されている端数の残貯玉数（残換算貯玉数）を、再度、使用可能に貯玉す

50

るか否かを遊技者から聞き取り、再度貯玉する旨の聞き取りに応じて店員は、入力操作部 604 に設けられている「端数を貯玉して実行」ボタンを操作し、再度貯玉しない旨の聞き取りに応じて店員は、当該端数に相当する端数用景品（少数交換用景品）を更にメニューパネル 601 から入力した後、「端数を貯玉せずに実行」ボタンを操作する。

【0368】

「端数を貯玉せずに実行」ボタンが操作された場合には、交換明細が記録されたレシートがレシート発行部 603 から発行されるとともに、該受付中の会員カード 4 に記憶されている、上記にて受付けたレートの貯玉数（受付けたレートが統合であれば双方の貯玉数）が、「0」に書き換え更新された後、受付待機状態に戻る。尚、店員は、上記のボタンの操作後において、遊技者から聞き取った景品並びに端数用景品（少数交換用景品）とを、当該遊技者に、発行されたレシートとともに手渡す。

10

【0369】

また、「端数を貯玉して実行」ボタンが操作された場合には、交換明細が記録されたレシートがレシート発行部 603 から発行されるとともに、該受付中の会員カード 4 に記憶されている、上記にて受付けたレートの貯玉数が、残貯玉数に書き換え更新された後、受付待機状態に戻る。尚、受付けたレートが統合である場合には、残貯玉数への更新対象のレートは、1 円貯玉とされる。

【0370】

一方、受付待機状態において、本実施形態 2 の景品交換用 POS 端末 60 の携帯受け部 624 に対して携帯電話機 5 が近接されると、景品交換用 POS 端末 60 の制御部 610 は、入力部 623 からの暗証番号の入力を待機して、暗証番号の入力を受付ける。

20

【0371】

この携帯受け部 624 への近接に応じて携帯電話機 5 においては、図 25 に示すように、共用リーダライタ 630 から送信されている、装置種別の情報を含む電磁波（ポーリング信号）を非接触 IC チップ 100 が受信することに応じて、該非接触 IC チップ 100 のメモリ 104 に記憶されている貯玉使用プログラムが起動されることにより、該貯玉使用プログラムにより、装置種別が景品交換 POS 端末であることが判別され、メモリ 104 に記憶されている基本情報である、会員 ID、暗証番号、各レートの貯玉数、レートフラグ、POS 処理要求フラグ、希望処理数（存在する場合のみ）が、非接触 IC チップ 100 を介して共用リーダライタ 630 に対して送信（返信）される。

30

【0372】

該返信された会員 ID、各レートの貯玉数、暗証番号、レートフラグ、POS 処理要求フラグ、希望処理数（存在する場合のみ）は、共用リーダライタ 630 にて受信（読み取り）がなされ、該受信に応じて共用リーダライタ 630 からは、パイプレータを起動する起動信号が送信されることで、携帯電話機 5 においてパイプレータ部 163 が起動され、受付けが良好になされたことが遊技者に報知される。

【0373】

そして、これら受信（読み取り）された会員 ID、暗証番号、各レートの貯玉数、レートフラグ、POS 処理要求フラグ、希望処理数（存在する場合のみ）が共用リーダライタ 630 から制御部 610 に出力されることにより、制御部 610 は、これら会員 ID、暗証番号、各レートの貯玉数、レートフラグ、POS 処理要求フラグ、希望処理数（存在する場合のみ）を、当該処理が終了するまで一時記憶するとともに、携帯電話機 5 の受けけがあったものと判断して、暗証番号照合処理（S701）を実施する。

40

【0374】

この暗証番号照合処理においては、入力部 623 からの暗証番号の入力を待機して暗証番号を受け、該入力部 623 にて受付けた暗証番号と、携帯電話機 5 から取得した暗証番号とが、一致するか否かにより遊技者が本人であるか否かを認証する。

【0375】

そして、暗証番号が一致しない場合には、S710 に進み、不一致回数が所定回数に達しているか否かを判定し、所定回数に達していない場合（NO の場合）には、再度、S70

50

1に戻り、暗証番号を受付けて照合を行う一方、不一致回数が所定回数に達している場合（YESの場合）には、S711に進み、暗証番号が不一致である旨を表示部602、622に表示することで、店員並びに遊技者に報知するエラー報知処理を実施した後、当該処理を終了する。

【0376】

一方、暗証番号が一致した場合には、S702において「YES」と判断されてS703に進み、携帯電話機5から取得した各レートの貯玉数のうち、携帯電話機5から受信したレートフラグから特定されるレートの貯玉数を表示部602、622に表示した後、携帯電話機5から受信したPOS処理要求フラグが、通常景品交換（余剰玉貯蓄なし）フラグ「0」または通常景品交換（余剰玉貯蓄あり）フラグ「1」であるか、それ以外のフラグであるか、つまり、携帯電話機5において予め指定された処理が、通常景品との交換処理であるか、または、特定景品との交換処理であるか判定する。

10

【0377】

尚、レートフラグから特定されるレートが「統合」である場合については、4円貯玉数に4を乗じた数に1円貯玉数を加算した換算貯玉数が表示部602、622に表示される。

【0378】

そして、該判定において「YES」、すなわちPOS処理要求フラグが、通常景品交換（余剰玉貯蓄なし）フラグ「0」または通常景品交換（余剰玉貯蓄あり）フラグ「1」である場合には、S704に進み、更に、POS処理要求フラグが通常景品交換（余剰玉貯蓄なし）フラグ「0」であるか否かを判定して、POS処理要求フラグが通常景品交換（余剰玉貯蓄なし）フラグ「0」である場合にはS705の通常景品交換処理（余剰玉貯蓄なし）を実施して当該処理を終了する一方、POS処理要求フラグが通常景品交換（余剰玉貯蓄あり）フラグ「1」である場合にはS706に進んで通常景品交換処理（余剰玉貯蓄あり）を実施して当該処理を終了して受付待機状態に戻る。

20

【0379】

この本実施形態2のS705の通常景品交換処理（余剰玉貯蓄なし）においては、前述した実施形態1のS605における通常景品交換処理と同様に、貯玉数（換算貯玉数）が表示された段階において店員は、遊技者から交換を希望する景品を聞き取り、聞き取った景品をメニューパネル601において入力することで、入力された景品の交換に必要な必要数が、表示されている貯玉数（換算貯玉数）から逐次減算されていき、減算後に表示されている玉数の範囲内で、新たに景品の入力を受付けることで、最初に表示された貯玉数（換算貯玉数）の範囲内で、交換する景品の受け付けが実施される。

30

【0380】

そして、これら交換する景品の受け付けが完了した場合において、入力操作部604に設けられている「実行」ボタンを店員が操作すると、残数を貯玉せずに全て使用することが予め選択されている旨が表示部602に表示され、該表示に応じて店員が、当該残数に相当する端数用景品（少数交換用景品）を更にメニューパネル601から入力した後、再度、「実行」ボタンを操作することにより、表示部602、622に携帯電話機5の再受け付けを要求するメッセージが表示される。

40

【0381】

該メッセージ表示に応じて遊技者が、携帯電話機5を再度、携帯受け部624へ近接させると、制御部610は、該携帯電話機5から会員IDを再度取得して、一時記憶している、携帯電話機5から初めに取得した会員IDと照合し、双方の会員IDが一致したことを条件に、交換明細が記録されたレシートをレシート発行部603から発行するとともに、当該レートの新たな貯玉数が「0」とされた、各レートの新たな貯玉数と該会員IDとを含む貯玉更新要求を携帯電話機5に送信して、基本データに記憶されている貯玉数を書き換え更新させるとともに、当該貯玉数の使用履歴データ（日付、使用貯玉数、景品名、レート）並びにパイプレータの起動信号を携帯電話機5に送信する。尚、レートが統合の場合には、実施形態1の場合と同様に、4円貯玉と1円貯玉の双方が「0」に更新され

50

ることになる。

【0382】

また、店員は、上記のボタンの操作後において、遊技者から聞き取った景品並びに端数用景品（少数交換用景品）とを、当該遊技者に、発行されたレシートともに手渡す。

【0383】

一方、本実施形態2のS706の通常景品交換処理（余剰玉貯蓄あり）においては、S705の通常景品交換処理（余剰玉貯蓄なし）と同様に、貯玉数（換算貯玉数）が表示された段階において店員は、遊技者から交換を希望する景品を聞き取り、聞き取った景品をメニューパネル601において入力することで、入力された景品の交換に必要な必要数が、表示されている貯玉数（換算貯玉数）から逐次減算されていき、減算後に表示されている玉数の範囲内で、新たに景品の入力を受付けることで、最初に表示された貯玉数（換算貯玉数）の範囲内で、交換する景品の受け付けが実施される。

10

【0384】

そして、これら交換する景品の受け付けが完了した場合において、入力操作部604に設けられている「実行」ボタンを店員が操作すると、表示部602、622に携帯電話機5の再受け付けを要求するメッセージが表示される。

【0385】

該メッセージ表示に応じて遊技者が、携帯電話機5を再度、携帯受け部624へ近接させると制御部610は、該携帯電話機5から会員IDを再度取得し、一時記憶している、携帯電話機5から初めに取得した会員IDと照合して、双方の会員IDが一致したことを条件に、交換明細が記録されたレシートをレシート発行部603から発行するとともに、当該レートの新たな貯玉数が表示部602、622に表示されている残貯玉数とされた、各レートの新たな貯玉数と該会員IDとを含む貯玉更新要求を携帯電話機5に送信して、基本データに記憶されている貯玉数を書き換え更新させるとともに、当該貯玉数の使用履歴データ（日付、使用貯玉数、景品名、レート）並びにパイプレータの起動信号を携帯電話機5に送信する。尚、レートが統合の場合には、実施形態1の場合と同様に、1円貯玉が更新されることになる。

20

【0386】

また、店員は、上記のボタンの操作後において、遊技者から聞き取った景品を、当該遊技者に、発行されたレシートともに手渡す。

30

【0387】

一方、上述したS703の判定において「NO」、すなわち、POS処理要求フラグが、通常景品交換（余剰玉貯蓄なし）フラグ「0」でも通常景品交換（余剰玉貯蓄あり）フラグ「1」でもない場合、つまり、携帯電話機5において予め指定された処理が、特定景品との交換処理である場合にはS707に進んで、更に、POS処理要求フラグが特定景品交換（余剰玉貯蓄なし）フラグ「2」であるか否かを判定して、POS処理要求フラグが特定景品交換（余剰玉貯蓄なし）フラグ「2」である場合にはS708の通常景品交換処理（余剰玉貯蓄なし）を実施して当該処理を終了する一方、POS処理要求フラグが特定景品交換（余剰玉貯蓄あり）フラグ「3」である場合にはS709に進んで特定景品交換処理（余剰玉貯蓄あり）を実施して当該処理を終了する。

40

【0388】

この本実施形態2のS708の特定景品交換処理（余剰玉貯蓄なし）においては、前述した実施形態1のS609における特定景品交換処理と同様に、交換対象の景品が特定景品であるので、特定景品との交換に必要な貯玉数、具体的には、4円貯玉であれば150玉、1円貯玉であれば600玉にて、表示部602、622に表示された貯玉数（換算貯玉数）を除算して、交換可能な特定景品数と貯玉数（換算貯玉数）の残数とが表示部602、622に追加表示される。

【0389】

この表示に応じて店員が、この交換内容で良いか否かを遊技者に確認した後、入力操作部604に設けられている「実行」ボタンを操作すると、残数を貯玉せずに全て使用する

50

ことが予め選択されている旨が表示部 6 0 2 に表示され、該表示に応じて店員が、当該残数に相当する端数用景品（少数交換用景品）を更にメニューパネル 6 0 1 から入力した後、再度、「実行」ボタンを操作することにより、表示部 6 0 2、6 2 2 に携帯電話機 5 の再受付けを要求するメッセージが表示される。

【0390】

該メッセージ表示に応じて遊技者が、携帯電話機 5 を再度、携帯受付け部 6 2 4 へ近接させると、制御部 6 1 0 は、該携帯電話機 5 から会員 I D を再度取得して、一時記憶している、携帯電話機 5 から初めに取得した会員 I D と照合し、双方の会員 I D が一致したことを条件に、交換明細が記録されたレシートをレシート発行部 6 0 3 から発行するとともに、当該レートの新たな貯玉数が「0」とされた、各レートの新たな貯玉数と該会員 I D とを含む貯玉更新要求を携帯電話機 5 に送信して、基本データに記憶されている貯玉数を書き換え更新させるとともに、当該貯玉数の使用履歴データ（日付、使用貯玉数、特定景品名、レート）並びにパイプレータの起動信号を携帯電話機 5 に送信する。尚、レートが統合の場合には、実施形態 1 の場合と同様に、4 円貯玉と 1 円貯玉の双方が「0」に更新されることになる。

【0391】

また、店員は、上記のボタンの操作後において、端数用景品（少数交換用景品）並びに表示された数の特定景品とを、当該遊技者に、発行されたレシートとともに手渡す。

【0392】

一方、本実施形態 2 の S 7 0 9 の特定景品交換処理（余剰玉貯蓄あり）においては、特定景品との交換に必要な貯玉数、具体的には、4 円貯玉であれば 1 5 0 玉、1 円貯玉であれば 6 0 0 玉にて、表示部 6 0 2、6 2 2 に表示された貯玉数（換算貯玉数）を除算して、交換可能な特定景品数と貯玉数（換算貯玉数）の残数とが表示部 6 0 2、6 2 2 に追加表示される。

【0393】

この表示に応じて店員が、この交換内容で良いか否かを遊技者に確認した後、入力操作部 6 0 4 に設けられている「実行」ボタンを操作すると、表示部 6 0 2、6 2 2 に携帯電話機 5 の再受付けを要求するメッセージが表示され、該メッセージ表示に応じて遊技者が、携帯電話機 5 を再度、携帯受付け部 6 2 4 へ近接させると制御部 6 1 0 は、該携帯電話機 5 から会員 I D を再度取得し、一時記憶している、携帯電話機 5 から初めに取得した会員 I D と照合して、双方の会員 I D が一致したことを条件に、交換明細が記録されたレシートをレシート発行部 6 0 3 から発行するとともに、当該レートの新たな貯玉数が表示部 6 0 2、6 2 2 に表示されている残貯玉数とされた、各レートの新たな貯玉数と該会員 I D とを含む貯玉更新要求を携帯電話機 5 に送信して、基本データに記憶されている貯玉数を書き換え更新させるとともに、当該貯玉数の使用履歴データ（日付、使用貯玉数、景品名、レート）並びにパイプレータの起動信号を携帯電話機 5 に送信する。尚、レートが統合の場合には、実施形態 1 の場合と同様に、1 円貯玉が更新されることになる。

【0394】

また、店員は、上記のボタンの操作後において、表示された数の特定景品とを、当該遊技者に、発行されたレシートとともに手渡す。

【0395】

尚、貯玉更新要求を受信した携帯電話機 5 は、各レートの貯玉数を該貯玉更新要求に含まれる貯玉数に更新記憶するとともに、上述した使用履歴データを受信した携帯電話機 5 は、該受信した使用履歴データを、図 5（c）に示す貯玉景品交換履歴に記憶する。

【0396】

つまり、本実施形態 2 の景品交換用 P O S 端末 6 0 も、遊技場に設置され、携帯電話機 5 から取得した各レートの貯玉数（遊技媒体数特定情報）から特定される貯玉数（遊技媒体数）を所定のサービスに使用するための使用処理となる S 7 0 5 の通常景品交換処理（余剰玉貯蓄なし）や、S 7 0 6 の通常景品交換処理（余剰玉貯蓄あり）や、S 7 0 8 の特定景品交換処理（余剰玉貯蓄なし）や、S 7 0 9 の特定景品交換処理（余剰玉貯蓄あり）

を実施しており、該景品交換用 P O S 端末 6 0 が本発明の遊技媒体使用処理装置に該当する。

【0397】

そして、本実施形態 2 の景品交換用 P O S 端末 6 0 (遊技媒体使用処理装置)は、本発明の送信手段となる携帯電話機 5 の非接触 I C チップ 1 0 0 から送信される各レートの貯玉数(遊技媒体数特定情報)とレートフラグ(レート特定情報)とを受信する受信手段となる共用リーダ／ライタ 6 3 0 を備え、該共用リーダ／ライタ 6 3 0 (受信手段)にて受信したレートフラグ(レート特定情報)から特定されるレートと当該レートの貯玉数(遊技媒体数)を特定し、前記使用処理として、該特定したレートに基づいて、該特定した遊技媒体数を所定のサービスに使用するための処理となる、上述した S 7 0 5 の通常景品交換処理(余剰玉貯蓄なし)や、S 7 0 6 の通常景品交換処理(余剰玉貯蓄あり)や、S 7 0 8 の特定景品交換処理(余剰玉貯蓄なし)や、S 7 0 9 の特定景品交換処理(余剰玉貯蓄あり)を実施している。

〔実施形態 3〕

【0398】

次に、本発明の実施形態 3 について、以下に説明する。尚、本実施形態 3 の遊技用システムは、実施形態 1 と比較して、図 2 6 に示すように、各パチンコ機 1 0 に対応する計数装置を備え、実施形態 1 のパチンコ玉計数機 3 0 , 3 0 ' と同様の各機能と、パチンコ玉を循環使用させるための機能を備え、一面に 2 台、両面で計 4 台のパチンコ機 1 0 を設置可能とされた遊技島台 4 0 1 を有することで、遊技島を構成する各遊技島台 4 0 1 毎に異なるレートが設定されている点が異なる。尚、実施形態 1 と同一のもの、例えばパチンコ機 1 0 は、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略するものとして、本実施形態の特徴点である、実施形態 1 との相違点である遊技島台 4 0 1 について以下に詳述する。

【0399】

本実施形態 3 における遊技島 1 ~ 3 は、図 2 6 に示されるように、その前後面(後面は図示せず)に所定の台数(本実施形態では 4 台)のパチンコ機 1 0 および該パチンコ機 1 0 に 1 対 1 に設けられる玉貸ユニット 2 0 a ' , 2 0 b ' が搭載可能とされ、その内部にはこれらパチンコ機 1 0 を稼動させるのに必要な後述するパチンコ玉の揚送装置 4 2 6 や研磨装置 4 4 1 等の適宜装置が全て収容されている 1 つの独立したユニット構成とされた複数の遊技島台 4 0 1 が連結されて横長状に形成されている。

【0400】

各遊技島台 4 0 1 において使用されるパチンコ玉はレートが 4 円／玉の金色メッキ玉、若しくは 1 円／玉の銀色メッキ玉とされており、4 円／玉の金色メッキ玉を使用する遊技島台 4 0 1 にはレートとして 4 円／玉が設定された玉貸ユニット 2 0 a ' が設置され、1 円／玉の銀色メッキ玉を使用する遊技島台 4 0 1 にはレートとして 1 円／玉が設定された玉貸ユニット 2 0 b ' が設置されている。

【0401】

この遊技島台 4 0 1 は、遊技島台 4 0 1 の下部を覆う腰板 4 0 7 と、該腰板 4 0 7 上に列設される遊技機としてのパチンコ機 1 0 、及びパチンコ機 1 0 に 1 対 1 とされて隣接して設けられる玉貸ユニット 2 0 a ' , 2 0 b ' と、遊技島台 4 0 1 の各パチンコ機 1 0 の上部を覆う幕板 4 0 6 a 、4 0 6 b と、該幕板 4 0 6 b に個々のパチンコ機 1 0 に 1 対 1 とされ呼び出しボタンを備えた呼び出しランプ 4 0 8 と、から主に構成され、パチンコ機 1 0 の下部位置には、下皿 1 7 b を下方側から覆うように、各パチンコ機 1 0 毎に計数装置 4 0 4 が設けられている。

【0402】

この計数装置 4 0 4 は、該玉計数装置 4 0 4 の一部を構成する玉受皿 4 3 5 が、各パチンコ機 1 0 の下皿 1 7 b に設けられた排出口(図示せず)を下から覆うように固設され、遊技により獲得したパチンコ玉は、前記下皿 1 7 b より玉受皿 4 3 5 に適宜投入され、スライドレバー 4 3 4 を操作することで計数装置 4 0 4 内部に設けられた玉カウンタ 4 1 0 により計数された後、遊技島台 4 0 1 内部の下方に設けられた回収樋部 4 4 0 (図 3 6 参

照)にパチンコ玉が返却されるようになっている。

【0403】

また、計数装置404の前面には、スライドレバー434とともに、一度計数したパチンコ玉を、払い出して遊技に使用する際に操作される払出ボタン413が設けられているとともに、「ケイタイ TOUCH」と表示されている携帯電話近接部405aが設けられている。

【0404】

更に、携帯電話近接部405a側の側面部には、会員カード4を挿入するための会員カード挿入口409と鍵穴411a(図示略)とが設けられている。

【0405】

この本実施形態3の遊技島台401に設置される玉貸ユニット20a', 20b'は、図26に示すように、構成や機能については実施形態1の玉貸ユニット20a, 20bと同じとされているが、後述するコントロールユニット442からの指示に応じて、計数装置404にて計数されたパチンコ玉を、玉切払出ユニット19から払い出す機能が、新たな機能として追加されており、その他の構成並びに機能については、実施形態1と同一であることから、ここでの説明は省略する。

【0406】

幕板406a、406bは、本実施形態においては前方に開放可能に設けられており、該遊技島台401内の上部位置に設けられた供給樋436に連結され、玉貸ユニット20a', 20b'内の玉切払出ユニット19に玉を供給する配送管428並びに各パチンコ機10に玉を供給する供給管429、430内において発生する玉詰まりや各電設部等のメンテナンスを外部より容易に行えるようになっている。

【0407】

また、幕板406bとパチンコ機10との間には、計数装置404により計数された獲得玉数の合計が表示されるドットマトリックス型のLCD表示パネル438が設けられている。また、LCD表示パネル438の隣には、計数された全ての玉を精算に供する際に操作される全数精算ボタン419、所定の特定景品との交換において生じる端玉の返却を実施させて精算を行う際に操作される端玉精算ボタン420、離席(遊技中断)時において操作される離席ボタン421から成る操作ボタンが設けられているとともに、LCD表示パネル438の他方側の並設された2台のパチンコ機10の中間位置には、精算時並びに離席(遊技中断)時に発行される記録媒体であるリライトカードへの情報の記録および読み出しが可能な磁気カードリーダーライタ439が、そのカード挿入発行口437が露出するように設置されており、これら各操作ボタン419、420、421やLCD表示パネル438並びにカード挿入発行口437が同一の電設パネル418に設けられている。つまり、本実施形態3では、計数カードとしてリライトカードを使用している。

【0408】

また、本実施形態の遊技島台401の下部位置には、図27に示されるように、回収樋部440に接続されて、揚送モータ425によりパチンコ玉を揚送樋427を通じて供給樋436に揚送する揚送装置426が設けられ、この供給樋436に至る経路中には、パチンコ玉の研磨を行う研磨装置441が設けられていて、該遊技島台401内においてパチンコ玉が循環使用されるようになっており、回収樋部440の下方空間には、図28に示すように、これら遊技島台401の各部に接続されて該遊技島台401全体の制御を行うコントロールユニット442が配設されている。

【0409】

これら各遊技島台401毎に設けられたコントロールユニット442は、遊技島台401を構成する各部との信号やデータのやり取りを行う入出力部や各部の状況データ等を記憶するためのメモリや所定の制御プログラムを実行して制御処理を行うCPU(中央演算処理装置)等を内在しており、これら各コントロールユニット442は、通信部445並びに通信ケーブルを介して管理装置50にデータ通信可能に接続されている。

【0410】

また、遊技島台 401 に設けられた各パチンコ機 10 (4 台) と玉貸ユニット 20a' , 20b' (4 台) は、図 28 に略示するように、インターフェイスを介してそれぞれコントロールユニット 442 に接続されており、玉貸ユニット 20a' , 20b' からは、挿入されたビジタカードより読み出されたカード ID やプリペイド残額データ、挿入された会員カードから読み出されたカード ID や会員 ID やプリペイド残額データ、近接により受付けされた携帯電話機 5 から受信したチップ ID や会員 ID 等の各種データ、並びに払出ボタン 413 の入力が入力され、該プリペイド残額データは前記インターフェイスを介してパチンコ機 10 にも出力されて、該カード残度数がパチンコ機 10 の上皿前方部に設けられている残額表示器 14 に表示されるようになっており、各玉貸ユニット 20a' , 20b' が、該コントロールユニット 442 を介して、パチンコ機 10 並びに管理装置 50 と各種のデータ等の授受が可能とされている。

10

【0411】

尚、管理装置 50 との通信においては、後述する各計数装置 404 が接続された各インターフェイスに該当する装置 ID が付与される。

【0412】

コントロールユニット 442 には、図 28 に示すように、揚送装置 426 や研磨装置 441 が接続されて、その動作が適宜に制御されるようになっているとともに、各パチンコ機 10 に対応する 4 つの各 LCD 表示パネル 438 は、各パチンコ機 10 毎に独自とされた 4 つのインターフェイス (I/F) 並びにその表示動作を制御する表示ドライバ 443 を介してコントロールユニット 442 に接続されており、同一のインターフェイス (I/F) に接続されている計数装置 404 により計数された獲得玉数を初めとする各情報が該 LCD 表示パネル 438 に、それぞれ表示されるようになっている。

20

【0413】

また、コントロールユニット 442 には、図 28 に示すように、4 つの各インターフェイス (I/F) を介して、前述したパチンコ機 10、玉貸ユニット 20a' , 20b'、LCD 表示パネル 438、計数装置 404 に加えて、パチンコ機 10 に補給されるパチンコ玉を計数する補給玉計数機や、パチンコ機 10 から排出されるパチンコ玉を計数するアウト玉計数機や、全数精算ボタン 419、端玉精算ボタン 420、離席ボタン 421 を搭載する電設パネル 418 や、計数装置 404 の前面に設けられている払出ボタン 413 や、鍵穴 411a における鍵操作を検出するための鍵操作検出ユニット 411 や、携帯電話近接部 405a の内部に設けられている携帯電話 R/W 405 が接続され、これら接続されている各機器の動作がコントロールユニット 442 により制御される。

30

【0414】

本実施形態 3 の携帯電話 R/W 405 は、携帯電話近接部 405a に近接される携帯電話機 5 に搭載されている非接触 IC チップ 100 とのデータの授受による読み取り書き込みを実施するとともに、会員カード挿入口 409 から挿入される会員カード 4 に搭載されている非接触 IC チップとのデータの授受による読み取り書き込みを実施する。

【0415】

また、コントロールユニット 442 には、カード挿入発行口 437 に繋がる磁気カードリーダライタ 439 (各面の 2 台) が接続され、全数精算ボタン 419 が操作された場合には、その時点での獲得玉数が記録された計数カードを、端玉精算ボタン 420 が操作された場合には、所定の特定景品との交換において生じる端玉を減じた計数値 (玉数) データが記録された計数カードを、それぞれ発行するとともに、離席ボタン 421 が操作された場合には、離席 (遊技中断) 情報として所定の識別符号が記録された離席カードが発行され、遊技者が遊技を再開する場合には、該発行された離席カードを前記カード挿入発行口 437 に挿入することにより、該離席カードに記録されているカード ID が照合されることで、払出ボタン 413 の操作による玉の払戻し等が可能となって遊技者が再度遊技を実施できるようになっている。

40

【0416】

更に、コントロールユニット 442 には、遊技島台 401 に設けられたパチンコ機 10

50

を含むに各機器に応じた態様の電力を供給可能であるとともに、外部からの電力供給が遮断（電断）されても、コントロールユニット４４２が動作可能なバックアップ電力を所定時間に亘り供給可能な電源ユニット４６５が接続されている。

【０４１７】

すなわち、以上のような構成を有する本実施形態３の遊技島台４０１は、実施形態１におけるパチンコ玉計数機３０，３０’として機能する。

【０４１８】

つまり、レート４円／玉の金色のパチンコ玉を使用する遊技島台４０１はパチンコ玉計数機３０として機能し、レート１円／玉の銀色のパチンコ玉を使用する遊技島台４０１はパチンコ玉計数機３０’として機能する。

10

【０４１９】

具体的には、カード挿入発行口４３７が計数カード発行口３６ａに該当し、会員カード挿入口４０９が会員カード挿入口３４ａに該当し、携帯電話近接部４０５ａが携帯電話近接部３５ａに該当し、鍵穴４１１ａが鍵穴３９ａに該当し、ＬＣＤ表示パネル４３８がディスプレイ３７に該当し、全数精算ボタン４１９が確認ボタン３８ａ並びに発行ボタン３８ｂに該当する。

【０４２０】

また、磁気カードリーダーライタ４３９がカードＲ／Ｗ３６に該当し、携帯電話Ｒ／Ｗ４０５が会員カードリーダー３４並びに携帯電話リーダー３５に該当し、鍵操作検出ユニット４１１が鍵操作検出部３９に該当し、通信部４４５通信部３１に該当し、コントロールユニット４４２が制御部３２に該当し、該制御部３２となるコントロールユニット４４２が、これら該当する各機器とともに、図１４～図１６に示す処理を実施することで、遊技者は、各パチンコ機１０にて獲得したパチンコ玉を、当該パチンコ機１０に対応する計数装置４０４にて計数して、計数カードの発行、会員カードによる貯玉、携帯電話機５による貯玉を実施することができる。

20

【０４２１】

以上、前記各実施形態によれば、遊技者が携行する携帯電話機５（携帯端末）において、使用処理となる、玉貸ユニット２０ａ’，２０ｂ’の貯玉再プレイ処理や余剰玉再プレイ処理、景品交換用ＰＯＳ端末６０における通常景品交換処理や特定景品交換処理に使用するレートの指定を予め受付け、該受付けたレートを特定可能なレートフラグ（レート特定情報）と会員ＩＤ（実施形態１）或いは各レートの貯玉数自体（実施形態２）が遊技媒体数特定情報として、利用に際して遊技媒体使用処理装置となる玉貸ユニット２０ａ’，２０ｂ’或いは景品交換用ＰＯＳ端末６０に送信されるので、これら玉貸ユニット２０ａ’，２０ｂ’或いは景品交換用ＰＯＳ端末６０においてレートの指定を受付ける必要がなく、よって、一人当たりの景品交換用ＰＯＳ端末６０（遊技媒体使用処理装置）における処理時間を短縮、すなわち、景品交換用ＰＯＳ端末６０（遊技媒体使用処理装置）の単位時間における処理件数を増加できるとともに、玉貸ユニット２０ａ’，２０ｂ’（遊技媒体使用処理装置）にあっては、レートの指定を実施する必要がないので、着席後に迅速に再プレイをすることができ、対応する遊技機の稼働を向上できる。

30

【０４２２】

また、前記各実施形態によれば、遊技媒体使用処理装置が所定のサービスとして景品との交換サービスを行う景品交換用ＰＯＳ端末６０である場合において、交換頻度の高い特定景品との交換に貯玉（遊技媒体数）を使用することを、遊技者が携行する携帯電話機５（携帯端末）において予め受付けることにより、特定景品への交換サービスを利用する旨を示す特定景品利用情報となるＰＯＳ処理要求フラグである、特定景品交換（余剰玉貯蓄なし）フラグ「２」または特定景品交換（余剰玉貯蓄あり）フラグ「３」が、利用に際して景品交換用ＰＯＳ端末６０（遊技媒体使用処理装置）に送信されるので、景品交換用ＰＯＳ端末６０において特定景品の指定を受付ける必要がなく、よって、一人当たりの景品交換用ＰＯＳ端末６０（遊技媒体使用処理装置）における処理時間をさらに短縮、すなわち、景品交換用ＰＯＳ端末６０（遊技媒体使用処理装置）の単位時間における処理件数を

40

50

さらに増加できる。

【0423】

また、前記各実施形態によれば、遊技媒体使用処理装置が所定のサービスとして景品との交換サービスを行う景品交換用POS端末60である場合において、景品との交換により発生する残貯玉数（残遊技媒体数）を遊技媒体数特定情報となる会員IDや携帯電話機5（携帯端末）に記憶されている各レートの貯玉数自体から特定可能とする旨、つまり、再度貯蓄する旨を、遊技者が携行する携帯電話機5（携帯端末）において予め受け付けることにより、残貯玉数（残遊技媒体数）を会員IDや携帯電話機5（携帯端末）に記憶されている各レートの貯玉数自体から特定可能とする旨を示す再使用情報となるPOS処理要求フラグである、通常景品交換（余剰玉貯蓄あり）フラグ「1」や特定景品交換（余剰玉貯蓄あり）フラグ「3」が、利用に際して景品交換用POS端末60（遊技媒体使用処理装置）に送信されるので、景品交換用POS端末60（遊技媒体使用処理装置）において残貯玉数（残遊技媒体数）の処理内容の指定を受け付ける必要がなく、よって、一人当たりの景品交換用POS端末60（遊技媒体使用処理装置）における処理時間をさらに短縮、すなわち、景品交換用POS端末60（遊技媒体使用処理装置）の単位時間における処理件数をさらに増加できる。

10

【0424】

また、前記各実施形態によれば、玉貸ユニット20a'，20b'（遊技媒体使用処理装置）において余剰玉再プレイ処理が実施されることで、特定景品との交換により発生する残貯玉数（残遊技媒体数）を、該特定景品との交換以前において、簡便に遊技に使用することができると、遊技者の利便性を向上できる。

20

【0425】

また、前記各実施形態によれば、携帯電話機5において、使用レートとして「統合」を選択することで、遊技者は、少なくとも2以上のレートの貯玉数（異なるレートの遊技媒体数）をまとめて貯玉再プレイ処理、通常景品交換処理、特定景品交換処理（使用処理）に使用できる。

【0426】

また、前記各実施形態によれば、レートフラグは、新たなレートが受け付けられるまで保持され、該レートフラグがレート特定情報として送信されるので、遊技者は、遊技媒体使用処理装置となる玉貸ユニット20a'，20b'或いは景品交換用POS端末60を利用する都度毎に、レートの指定を行う必要がなく、これらレートの指定に伴う遊技者の手間を省くことができる。

30

【0427】

また、前記各実施形態によれば、通常景品交換処理、特定景品交換処理（使用処理）への使用を希望する希望処理数（使用希望遊技媒体数）を、遊技者が携行する携帯電話機5（携帯端末）において予め受け付けることにより、該希望処理数（使用希望遊技媒体数）を特定可能な使用希望遊技媒体数特定情報となる希望処理数データが、利用に際して景品交換用POS端末60（遊技媒体使用処理装置）に送信されるので、景品交換用POS端末60（遊技媒体使用処理装置）において希望処理数（使用希望遊技媒体数）の指定を受け付ける必要がなく、よって、景品交換用POS端末60（遊技媒体使用処理装置）の単位時間における処理件数をさらに増加できるとともに、貯玉数（遊技媒体数）が希望処理数（使用希望遊技媒体数）に満たない場合には、該貯玉数（遊技媒体数）が不足していることを、遊技者に認識させることができる。

40

〔4. 本発明の変形例〕

【0428】

最後に、本発明の変形例について説明する。

【0429】

上記の各実施形態では、ビジタカード3及び会員カード4が、ICチップにより情報を記録するICカードである例について説明したが、これらカードは、接触式の集積回路、磁気ストライプ、二次元コード（例えばバーコード）、三次元コード、又は光干渉（例え

50

ばホログラム)等により情報を記録するものでも良い。またこれらの形状はカード型には限られず、コイン型であっても良い。

【0430】

上記の実施形態では、ビジタカード3及び会員カード4のICチップにプリペイド残額が記録されていない例について説明したが、これに限らず、該ビジタカード3及び会員カード4のICチップにプリペイド残額が記録されていても良い。

【0431】

上記の実施形態では、携帯電話機5に搭載されている非接触ICチップ100がアクティブ型のICチップである例について説明したが、これに限らず、該携帯電話機5に搭載されるICチップはパッシブ型のICチップであっても良い。

10

【0432】

上記の実施形態では、携帯端末が携帯電話機5である例について説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら携帯端末が非接触ICチップ100を搭載した携帯情報端末(PDA)等であっても良い。

【0433】

上記の実施形態では、図6のD5に示すように、携帯電話機5において、電子マネー玉貸処理が選択されると電子マネー玉貸フラグが記録され、貯玉再プレイ処理が選択されると貯玉再プレイフラグが記録され、余剰玉再プレイ処理が選択されると余剰玉再プレイフラグが記録される例について説明したが、これに限らず、デフォルトでは電子マネー玉貸フラグが記録されており、貯玉再プレイ処理或いは余剰玉再プレイ処理が選択されたときのみ貯玉再プレイフラグ或いは余剰玉再プレイフラグが記録されるようにしても良く、またこれとは逆に、デフォルトでは貯玉再プレイフラグが記録されており、電子マネー玉貸処理或いは余剰玉再プレイ処理が選択されたときのみ電子マネー玉貸フラグ或いは余剰玉再プレイフラグが記録されるようにしても良い。

20

【0434】

上記の実施形態では、図5(a)に示すように、携帯電話機5の非接触ICチップ100において、1つの処理要求フラグの記録欄に、電子マネー玉貸処理が選択されている場合には電子マネー玉貸フラグ「0」、貯玉再プレイ処理が選択されている場合には貯玉再プレイフラグ「1」、余剰玉再プレイ処理が選択されている場合には余剰玉再プレイフラグ「2」、のいずれかのフラグが記録される例について説明したが、これに限らず、電子マネー玉貸フラグの記録欄と、貯玉再プレイフラグの記録欄と、余剰玉再プレイフラグの記録欄とを別個に設け、いずれかの記録欄に処理要求フラグが記録されるようにしても良い。

30

【0435】

上記の実施形態では、遊技者識別情報が、会員登録をした会員に対して付与された会員IDである例について説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、該遊技者識別情報は、前記会員カードIDであっても良く、また会員登録していない遊技者を個々に識別可能な、例えば携帯電話機5の電話番号や電子メールアドレスであっても良い。

【0436】

上記の実施形態では、図6のD2に示すように、会員登録済の遊技者が携帯電話機5でも会員登録を行うと、該遊技者に対して既に発行されている会員カード4の会員IDが管理装置50から送信されてきて該携帯電話機5の非接触ICチップ100に記録される例について説明したが、これに限らず、該会員カード4の会員IDとは別の新たな会員IDが管理装置50において付与され、該付与された会員IDが管理装置50から送信されてきて該携帯電話機5の非接触ICチップ100に記録されるようにしても良く、この場合には、管理装置50において、属性情報が一致する会員IDが有れば、それら会員IDを対応付けて登録しておくことにより、会員カード4又は携帯電話機5のいずれが受け付けられた場合であっても、各会員IDに対応付けて管理されている貯玉数を統合して使用できるようにする。

40

【0437】

50

上記の実施形態では、会員カード4において、会員IDがICチップに記憶される例について説明したが、これに限らず、該会員IDは、バーコードや二次元コードとして表示されるものであっても良い。

【0438】

上記の実施形態では、図2に示すように、遊技機がパチンコ機10である例について説明したが、これに限らず、該遊技機は、例えば遊技媒体としてメダルを使用するスロットマシンや、遊技媒体としてパチンコ玉を使用するスロットマシンであるパロット（登録商標）等であっても良い。ここで遊技媒体がメダルである場合には、貸与処理はメダル貸処理となり、貯蓄遊技媒体数は貯メダル数となる。

【0439】

上記の実施形態では、玉貸処理が行われた場合に、遊技用装置（玉貸ユニット20a, 20b）と遊技機（パチンコ機10）との間でパチンコ玉の貸与に関する信号のやり取りが行われて、該遊技機に設けられた玉払出装置13からパチンコ玉が払い出されて貸与される例について説明したが、これに限らず、これらのパチンコ玉の貸出自体を、遊技用装置（玉貸ユニット20a, 20b）に設けられた玉切払出ユニット19からパチンコ玉が払い出されて貸与されるようにしても良い。

【0440】

上記の実施形態において、玉貸ユニット20a, 20bで玉貸処理（カード玉貸処理、電子マネー玉貸処理）が行われる際に、消費税等の間接税が減算されるようにしても良い。また玉貸ユニット20a, 20bで貯玉再プレイが行われる際に、手数料に相当する遊技媒体数が減算されるようにしても良い。

【0441】

上記の実施形態では、図2及び図8（b）に示すように、玉貸ユニット20a, 20bにおいて、貨幣として紙幣2を受付けて入金処理が行われる例について説明したが、これに限らず、貨幣として紙幣2及び／又は硬貨を受付けて入金処理が行われるようにしても良い。また貨幣は、紙幣2や硬貨のような実物以外にも、例えば電子マネーカードにより使用可能な電子マネー、クレジットカードにより使用可能な与信金額、デビットカードにより使用される預金残高等であっても良い。またビジタカード3に対する入金と会員カード4に対する入金とで、入金できる金額に差を設ける（例えばビジタカード3に対する入金では1000円のみ、会員カード4に対する入金ではすべての金種）ようにしても良い。

【0442】

上記の実施形態では、図2及び図8（a）に示すように、認証情報である暗証番号の入力を受付ける認証情報受付手段が、玉貸ユニット20a, 20bの前面に設けられたテンキー26である例について説明したが、これに限らず、該認証情報受付手段は、玉貸ユニット20a, 20bの前面から突設された突出部において遊技者に向くように備えられたタッチパネル式のディスプレイに表示されるテンキーであっても良い。

【0443】

上記の実施形態では、図2及び図8（a）に示すように、玉貸ユニット20a, 20bにおいて認証情報の入力を促す入力促進報知を行う再受付促進報知手段が、該玉貸ユニット20a, 20bの前面に設けられた暗証入力ランプ27である例について説明したが、これに限らず、該再受付促進報知手段は、玉貸ユニット20a, 20bの前面に設けられたディスプレイや、玉貸ユニット20a, 20bの前面から突設された突出部において遊技者に向くように備えられたディスプレイであっても良く、これらディスプレイでは、入力促進報知として、認証情報の入力を促すメッセージを表示すれば良い。また貯玉数表示器28を再受付促進報知手段として機能させ、例えば「PUSH」等の文字を入力促進報知として表示することにより、認証情報の入力を促すようにしても良い。

【0444】

上記の実施形態では、計時手段（制御部32）が、ICチップリーダである携帯電話リーダ35と携帯電話機5の非接触ICチップ100との間で相互認証が行われると計時を

10

20

30

40

50

開始する例について説明したが、これに限らず、該相互認証が行われる前に計時を開始して、相互認証がOKであれば計時を継続し、相互認証がNGであれば計時を停止するようにしても良い。

【0445】

上記の実施形態では、パチンコ玉計数機30, 30'から管理装置50に対して、会員IDと計数値が含まれる加算要求が送信される例について説明したが、これに限らず、会員IDと計数値とを別個に送信するようにしても良い

【0446】

上記の実施形態では、図10及び図18に示すように、パチンコ玉計数機30, 30'において再受付促進報知を行う再受付促進報知手段がディスプレイ37である例について説明したが、これに限らず、該再受付促進報知手段は、再受付促進報知を行うランプであっても良い。

10

【0447】

上記の実施形態では、図10のD15及び図18のD15'に示す再受付促進報知が、会員カード4の排出処理の後に行われる例について説明したが、これに限らず、該再受付促進報知は、排出処理の前、又は排出処理と同時に進行されるようにしても良い。即ち、該再受付促進報知は、「排出処理に伴って」行われれば良く、排出処理に伴って行われるのであれば、そのタイミングは特に限定されない。

【0448】

上記の実施形態では、図11に示すように、1台の管理装置50でプリペイド残額DBと会員情報DBとを管理している例について説明したが、これに限らず、該管理装置として、プリペイド残額DBを管理する残額管理装置と、会員情報DBを管理する会員管理装置とを別個に設けるようにしても良い。さらに管理装置のウェブサーバとして機能する部分を、別個のコンピュータとしても良い。

20

【0449】

上記の実施形態では、図11(b)に示す会員情報DBにおいて、パチンコ玉計数機30, 30'の遊技者識別情報送信手段(通信部31)から他人の会員IDを受信したときに、該会員IDに対応付けて要注意フラグを記憶する例について説明したが、これに限らず、当該会員IDを使用不能とする処理を行うようにしても良い。

【0450】

上記の実施形態では、図12のS155に示すように、認証情報(暗証番号)の照合が玉貸ユニット20a, 20bにおいて行われる例について説明したが、これに限らず、該認証情報の照合は、管理装置50において行われるようにしても良い。

30

【0451】

上記の実施形態では、認証情報が暗証番号である例について説明したが、これに限らず、該認証情報が、例えば指紋、声紋、虹彩等の生体情報であっても良い。

【0452】

上記の実施形態1では、認証情報(暗証番号)が、図11(b)に示すように、管理装置50の会員情報DBで記憶されている例について説明したが、これに限らず、該認証情報は、会員カード4に記憶されていても良い。

40

【0453】

上記の実施形態では、図12に示すように、玉貸ユニット20a, 20bにおいて、ビュタカード3の受付中(S101)や、会員カード4の受付中(S102)には、携帯電話機5を受付けても、電子マネー玉貸処理や貯玉再プレイ処理が行われない例について説明したが、これに限らず、ビュタカード3の受付中や会員カード4の受付中に携帯電話機5を受付けた場合であっても、電子マネー玉貸処理や貯玉再プレイ処理が行われるようにしても良い。

【0454】

上記の実施形態では、図12に示すように、玉貸ユニット20a, 20bにおいて、入力された暗証番号が一致すると判定された場合に(S155)、第1に記憶中の会員ID

50

を取得した会員IDに更新する処理が行われ（S156）、第2に記憶した会員IDを管理装置50に送信する処理が行われ（S157）、第3に受信した貯玉数を記憶して表示する処理が行われる（S158）例について説明したが、これら第1～第3の各処理を行う順序は特に限定されない。

【0455】

上記の実施形態では、図13のS201に示すように、対応するパチンコ機10から打込信号が5分間送信されてこない場合に、該パチンコ機10での遊技の終了を検出する例について説明したが、これに限らず、例えば玉貸処理又は貯玉再プレイ処理を行ってから所定時間（125個のパチンコ玉を発射するために必要な時間+α）が経過した場合に、該パチンコ機10での遊技の終了を検出するようにしても良い。

10

【0456】

上記の実施形態では、図14及び図19に示すように、パチンコ玉計数機30、30'において、携帯電話機5を受付中であっても会員カード4の挿入を受付可能であり、逆に会員カード4の挿入を受付中であっても携帯電話機5を受付可能である例について説明したが、これに限らず、会員カード4又は携帯電話機5のいずれか一方を受付けているときには、他方の受付を禁止するようにしても良い。

【0457】

上記の実施形態では、図14及び図19のS303に示すように、パチンコ玉計数機30、30'において、確認ボタン38aの操作を受付けたことに基づいて、S331以下の処理に進む例について説明したが、これに限らず、獲得玉カウンタ33による遊技媒体の計数が終了して所定時間が経過したら、自動的にS331以下の処理に進むようにしても良い。

20

【0458】

上記の実施形態1では、図14に示すように、発行ボタン38bが操作された場合のみならず、確認ボタン38aが操作されたときに会員IDが記憶されておらず会員カード4が受け付けられていない場合にも、計数カード発行処理が行われる例について説明したが、これに限らず、発行ボタン38bが操作された場合のみ計数カード発行処理が行われ、確認ボタン38aが操作された場合には計数カード発行処理が行われないようにしても良い。

【0459】

上記の実施形態1において、ディスプレイ37をタッチパネル式とし、確認ボタン38aや発行ボタン38bは、該タッチパネル式のディスプレイ37に表示されるボタンとしても良く、この場合には該ディスプレイ37が発行操作受付手段となる。

30

【0460】

上記の実施形態1では、図14のS347に示すように、計時手段による計時開始から所定時間（5分間）が計時されると、S348で会員IDが無効化（消去）される例について説明したが、これに限らず、携帯電話機5を受付けてから計時を開始し、確認ボタン38aが操作されたとき又は獲得玉カウンタ33による計数が開始されたときに計時を停止し、該計時された時間が所定時間以上であるか否かを判定し、所定時間以上であると判定された場合に会員IDが無効化するようにしても良い。

40

【0461】

上記の実施形態では、図14及び図19のS348に示すように、パチンコ玉計数機30、30'において、無効化手段（制御部32）による無効化処理が、記憶している遊技者識別情報（会員ID）の消去である例について説明したが、これに限らず、該無効化処理は、遊技者識別情報に対応付けて無効フラグを記憶する処理であっても良い。

【0462】

上記の実施形態1では、図15及び図16に示すように、パチンコ玉計数機30、30'において受け付けられる特別な操作が、遊技場の店員による鍵操作（S353、S374）である例について説明したが、これに限らず、該特別な操作の受付は、例えば遊技場の店員が所持するカードの受付や、遊技場の店員による認証情報の受付（例えば暗証番号の

50

入力や遊技場の店員の生体情報の入力等)であっても良い。

【0463】

上記の実施形態1では、図15及び図16に示すように、パチンコ玉計数機30、30'が行う第1の不一致処理及び第2の不一致処理において、まず特別操作受付手段(鍵操作検出部39)により特別な操作(鍵の操作)を受付けてから(S353、S374)、再受付促進報知を行い(S354、S375)、その後に確認ボタン38aが操作されると加算要求が送信される例について説明したが、これに限らず、会員IDが不一致しないと判定された場合に、まず再受付促進報知を行い、記録媒体(携帯電話機5)の再受付が行われて、会員IDが一致すると判定された後に、特別操作受付手段により特別な操作を受付けて、加算要求が送信されるようにしても良い。即ち、特別操作受付手段により特別な操作を受付けたことを条件として加算要求が送信されるのであれば、該特別な操作を受付けるタイミングは特に限定されない。

10

【0464】

上記の実施形態では、図15及び図16に示すように、パチンコ玉計数機30、30'が行う第1の不一致処理及び第2の不一致処理において、再度受付けた携帯電話機5から取得した会員IDが一致すると判定された場合に(S358、S380)、第1に不一致の会員IDの特定(S360)及び該特定された会員IDの送信が行われ(S361)、第2該特定された会員IDの消去が行われる(S362)例について説明したが、これら第1又は第2の各処理を行う順序は特に限定されない。

20

【0465】

上記の実施形態では、図16に示すように、パチンコ玉計数機30、30'が行う第2の不一致処理において、S375で再受付促進報知を行った後に、S376で携帯電話機5を受付けた場合にのみ、S380で一致判定手段による判定を行う例について説明したが、これに限らず、S377で会員カード4を受付けた場合にも、一致判定手段により、該受付けた会員カード4から取得した会員IDが制御部32のRAMで記憶している会員IDと一致するか否かの判定を行うようにしても良い。

【0466】

上記の実施形態2では、パチンコ玉計数機30、30'において、受付時間計時手段(制御部32)が、ICチップリーダである携帯電話リーダ35と携帯電話機5のICチップとの間で相互認証が行われると計時を開始する例について説明したが、これに限らず、該相互認証が行われる前に計時を開始して、相互認証がOKであれば計時を継続し、相互認証がNGであれば計時を停止するようにしても良い。

30

【0467】

上記の実施形態2において、図20(b)に示すように、パチンコ玉計数機30、30'が行う第1の不一致処理において、前記S351の処理を行った後、ディスプレイ37に図10のD13に示す画面を表示して(S411')、携帯電話機5の受付(S412')、又はリセット操作(S413')を待機し、携帯電話機5の受付が有る(YES)と判定された場合には、受付時間計時手段による計時を開始し(S414')、「携帯電話を5秒間TOUCHして下さい」というメッセージをディスプレイ37に表示し(S415')、受付時間計時手段により所定時間(ここでは5秒間)が計時されたか否かを判定し(S416')、所定時間が計時された(YES)と判定された場合には、「携帯電話を離して下さい」というメッセージをディスプレイ37に表示して(S418')、前記S358以下の処理を行うようにしても良い。なおS413'でリセット操作が有る(YES)と判定された場合には、前記S357の処理を行う。またS416'で所定時間が計時されていない(NO)と定された場合には、携帯電話機5の受付が終了した(携帯電話機5が携帯電話近接部35aから離れた)か否かを判定し(S417')、終了していない(NO)と判定された場合にはS416'に戻り、終了している(YES)と判定された場合にはS411'に戻る。

40

【0468】

また上記の実施形態2において、図21(b)に示すように、パチンコ玉計数機30、

50

30'が行う第2の不一致処理において、前記S372の処理を行った後、ディスプレイ37に図10のD15に示す画面を表示して(S461')、携帯電話機5の受付(S462')、会員カード4の受付(S463')、又はリセット操作(S464')を待機し、携帯電話機5の受付が有る(YES)と判定された場合には、受付時間計時手段による計時を開始し(S465')、「携帯電話を5秒間TOUCHして下さい」というメッセージをディスプレイ37に表示し(S466')、受付時間計時手段により所定時間(ここでは5秒間)が計時されたか否かを判定し(S467')、所定時間が計時された(YES)と判定された場合には、「携帯電話を離して下さい」というメッセージをディスプレイ37に表示して(S469')、前記S380以下の処理を行うようにしても良い。なおS464'でリセット操作が有る(YES)と判定された場合には、前記S379の処理を行い、S463'で会員カード4の受付が有る(YES)と判定された場合には、図19に示すメインルーチンに戻る。またS467'で所定時間が計時されていない(NO)と判定された場合には、携帯電話機5の受付が終了した(携帯電話機5が携帯電話近接部35aから離れた)か否かを判定し(S468')、終了していない(NO)と判定された場合にはS467'に戻り、終了している(YES)と判定された場合にはS461'に戻る。

【0469】

即ち実施形態2に係るパチンコ玉計数機30、30'では、受付時間計時手段として機能する制御部32により計時された受付時間が予め定められた所定時間(ここでは5秒間)に達したか否かを判定する場合に、図20(a)及び図21(a)に示すように、計時開始から計時停止までの受付時間が所定時間以上であるか否かを判定しても良く、また図20(b)及び図21(b)に示すように、計時開始からの受付時間が所定時間計時されたか否かを判定しても良い。

【0470】

上記の実施形態2に係るパチンコ玉計数機30、30'では、図20に示す第1の不一致処理において、(a)に示すS407'で受付時間が所定時間以上であると判定された後、又は(b)に示すS415'で受付時間が所定時間計時されたと判定された後に、一致判定手段によるS357の判定が行われる例について説明したが、これに限らず、携帯電話機5を受付けたときに、一致判定手段により、該受付けた携帯電話機5から取得した会員IDと制御部32のRAMで記憶している会員IDとが一致するか否かの判定を行い、一致すると判定された場合には受付時間の計時を開始し、一致しないと判定された場合には重複受付表示を行うようにしても良い。

【0471】

同様に、上記の実施形態2に係るパチンコ玉計数機30、30'では、図21に示す第2の不一致処理において、(a)に示すS458'で受付時間が所定時間以上であると判定された後、又は(b)に示すS467'で受付時間が所定時間計時されたと判定された後に、一致判定手段によるS379の判定が行われる例について説明したが、これに限らず、携帯電話機5を受付けたときに、一致判定手段により、該受付けた携帯電話機5から取得した会員IDと制御部32のRAMで記憶している会員IDとが一致するか否かの判定を行い、一致すると判定された場合には受付時間の計時を開始し、一致しないと判定された場合には重複受付表示を行うようにしても良い。

【0472】

上記の実施形態2では、図18に示すように、確認報知が行われた後に、ビジタボタンが操作されたことを条件として、計数カード発行処理が行われる例について説明したが、これに限らず、例えば確認報知が行われた後に計時を開始し、該計時時間が所定時間(例えば10秒間)に達する前に確認ボタン38aの操作が行われなかったことを条件として、計数カード発行処理が行われるようにしても良く、この場合には、該計時時間がディスプレイ37にカウントアップ表示又はカウントダウン表示されるようにしても良い。即ち遊技媒体計数機(パチンコ玉計数機30、30')は、確認報知手段(ディスプレイ37)により確認報知を行った後に、確認操作受付手段(確認ボタン38a)により確認操作

を受付けなかったことを条件として、発行処理手段（制御部３２）により発行処理（計数カード発行処理）を行うものであれば良い。

【０４７３】

上記の実施形態２では、図１８のＤ２４'に示すように、確認報知手段がディスプレイ３７である例について説明したが、これに限らず、該確認報知手段は、加算要求の送信を行うためには再度の確認操作が必要である旨が表示されたランプであり、該ランプが点灯することにより確認報知を行うものであっても良い。

【０４７４】

上記の実施形態では、レートが２種類であるために、統合の場合においては、統合対象のレートの種別に関する情報を送信していないが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、レートが３種類以上である場合については、どのレートを統合対象とするかを特定可能とするために、統合対象のレートの種別を特定可能な情報を、統合使用情報とともに、遊技媒体使用処理装置に送信するようにしても良い。

【０４７５】

上記の実施形態では実施していないが、景品交換用ＰＯＳ端末６０において、所有する貯玉数のうち、通常景品交換処理、特定景品交換処理に使用する貯玉数、つまり希望使用数の受付けを実施し、該希望使用数の範囲にて通常景品交換処理、特定景品交換処理を実施するようにしても良い。

【０４７６】

また、上記の実施形態では実施形態１、３では、各レートの貯玉数を管理装置５０において管理し、実施形態２では、各レートの貯玉数を携帯電話機５にて管理する例を示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各レートの貯玉数を管理装置５０と携帯電話機５の双方で管理し、使用処理に際して、暗証番号とともに、双方の貯玉数が一致するか否かを判定し、一致することを条件に、当該貯玉数の使用処理への使用を許諾するようにしても良い。

【０４７７】

また、上記の各実施形態におけるレートとしては、同一種別の遊技媒体であるパチンコ玉において異なるものを例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ玉とスロットマシンにおいて使用するメダルのように、遊技媒体が異なる種別でレートが異なるものであっても良い。

【０４７８】

また、前記各実施形態では、遊技者により統合が選択されている場合において、１円貯玉数と、４円貯玉数とを統合した換算貯玉数を算出して、再プレイや通常景品や特定景品との交換を実施するようにしており、このようにすることは、各レート毎に端数を生じることで、処理に使用されない端数が大きくなることを抑止できることから好ましいが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら統合が選択されている場合において、例えば、その時点の１円貯玉数について交換できる特定景品数と、その時点の４円貯玉数について交換できる特定景品数とを個々に特定し、該特定した各レート毎の特定景品数を合算（統合）することで、各レートの貯玉数を統合使用できるようにしても良い。

【０４７９】

また、前記実施形態１では、会員ＩＤを送信することで、管理装置５０から当該会員ＩＤの会員（遊技者）が所有する各レートの貯玉数を取得しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、携帯電話機５から取得したレートフラグから特定されるレートの貯玉数のみを管理装置５０から取得するようにしても良く、同様に、実施形態２の携帯電話機５は、レートフラグから特定されるレートの貯玉数のみを遊技媒体使用処理装置となる玉貸ユニット２０ａ、２０ｂや景品交換用ＰＯＳ端末６０に送信するようにしても良い。

【０４８０】

また、前記実施形態では、遊技媒体使用処理装置として玉貸ユニット２０ａ、２０ａ'、２０ｂ、２０ｂ'、景品交換用ＰＯＳ端末６０の双方を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら遊技媒体使用処理装置を景品交換用ＰＯＳ端末６０、

10

20

30

40

50

或いは玉貸ユニット20a, 20a', 20b, 20b'のいずれか一方のみとしても良い。

【0481】

また、前記実施形態1、3では、管理装置50から取得した各レートの貯玉数を、遊技媒体使用処理装置である玉貸ユニット20a, 20a', 20b, 20b'、景品交換用POS端末60にて統合するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら遊技媒体使用処理装置が各レートの貯玉数を取得する際に、統合した貯玉数の送信を管理装置50に要求することで、管理装置50側において各レートの貯玉を統合した統合貯玉数を特定して、玉貸ユニット20a, 20a', 20b, 20b'、景品交換用POS端末60に送信するようにしても良い。

10

【0482】

また、前記実施形態2では、携帯電話機5から取得した各レートの貯玉数を、遊技媒体使用処理装置である玉貸ユニット20a, 20b、景品交換用POS端末60にて統合するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、携帯電話機5において各レートの貯玉を統合した統合貯玉数を特定して、玉貸ユニット20a, 20b、景品交換用POS端末60に送信するようにしても良い。

【0483】

尚、これら携帯電話機5において各レートの貯玉数を統合する場合にあっては、例えば、統合するレートの指定を、当該携帯電話機5を所持する遊技者から受付け、該受付けたレートの貯玉数に、該レート以外の貯玉数を換算、加算して統合貯玉数を特定することが考えられるが、これら特定された統合貯玉数のレートと、玉貸ユニット20a, 20a', 20b, 20b'のレートが異なると、玉貸ユニット20a, 20a', 20b, 20b'において再度、換算の処理を実施することが必要となり、無駄な処理や時間が発生することになることから、これら携帯電話機5において統合する場合においては、統合した貯玉数を使用する玉貸ユニット20a, 20a', 20b, 20b'に、当該携帯電話機5が初めに受付けられる際に、該玉貸ユニット20a, 20a', 20b, 20b'に設定されているレートを当該玉貸ユニット20a, 20a', 20b, 20b'から取得し、取得したレートの統合貯玉数を特定しておき、当該携帯電話機5が再度、同じ玉貸ユニット20a, 20a', 20b, 20b'に受付けられた際に、該特定した当該玉貸ユニット20a, 20a', 20b, 20b'のレートに対応したレートの統合貯玉数を送信して、該統合貯玉数を玉貸ユニット20a, 20a', 20b, 20b'において遊技に使用させるようにしても良い。

20

30

【0484】

また、上記の場合においては、玉貸ユニット20a, 20a', 20b, 20b'からのレートの取得と、統合貯玉数を送信とを個別の受付けにおいて実施する例を示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらレートの取得と特定した統合貯玉数の送信とを、比較的長い時間に亘る1度の受付けにおいて連続して実施するようにしても良い。

【0485】

また、前記実施形態2の玉貸ユニット20a, 20bにおいては、貯玉の使用に際して、携帯電話機5を、各レートの貯玉数や会員IDを取得する初めと、貸出を実行させる際とに、個別に受付けるようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記した統合貯玉数の送信の場合と同様に、比較的長い時間に亘る1度の受付けにより、各レートの貯玉数や会員IDを取得に続いて、貯玉数を使用した貸出を実施するようにしても良い。

40

【0486】

最後に、上記の実施形態に記載した発明に対応する「従来技術」、「発明が解決しようとする課題」、及び「発明の効果」を説明する。

【0487】

かかる従来技術として、特開2002-172262号公報(図10、段落0113～

50

0115)を示す。この従来技術には、遊技機に対応して設けられ、管理装置と通信可能な遊技用装置において、装着部に装着された携帯電話から会員登録番号を読み取ると共に、暗証番号の入力を受け、該暗証番号の照合がOKであれば、携帯電話から読み取った会員登録番号に対応付けて管理装置で管理されている貯玉数の遊技への再使用が許容され、携帯電話を装着部から取り外すまでの間は、再遊技ボタンが操作される毎に、前記貯玉数の範囲内でパチンコ玉が払い出される、いわゆる貯玉再プレイを行うものが記載されている。

【0488】

しかしながら、上記従来技術に示す遊技用装置では、例えば電話の着信や電子メールの受信等により、記録媒体の一例である携帯電話を装着部から取り外すと、再遊技使用処理の一例である貯玉再プレイを再開するためには、携帯電話を装着部に装着する毎に、認証情報の一例である暗証番号の入力が必要となって、面倒である。また携帯電話を装着部に装着することで、遊技終了時に携帯電話を取り忘れるおそれもある。

【0489】

そこで、上記の実施形態に記載した発明では、遊技機（パチンコ機10）に対応して設けられ、遊技者を個々に識別可能であると共に当該遊技者が所有する貯蓄遊技媒体数（貯玉数）を特定可能な遊技者識別情報（会員ID）が記録された記録媒体（携帯電話機5）を受け、該受付けた記録媒体から遊技者識別情報を取得する記録媒体受付手段（携帯電話R/W25）と、前記遊技者を認証するための認証情報（暗証番号）の入力を受けける認証情報受付手段（テンキー26）と、該認証情報受付手段により入力を受けた認証情報に基づき、当該認証情報を入力した遊技者が認証されたことを条件として、前記記録媒体受付手段により受付けた記録媒体から取得した遊技者識別情報から特定される貯蓄遊技媒体数の遊技への再使用を許容する再使用許容処理（貯玉数の記憶及び表示）を行う再使用許容処理手段（制御部22）と、を備える遊技用装置（玉貸ユニット20a, 20b）であって、前記再使用許容処理手段により貯蓄遊技媒体数の遊技への再使用が許容された記録媒体から取得した遊技者識別情報を記憶する遊技者識別情報記憶手段（制御部22）と、前記記録媒体受付手段により記録媒体を受け付けたことに基づいて、該受付けた記録媒体から取得した遊技者識別情報と前記遊技者識別情報記憶手段で記憶している遊技者識別情報とが一致するか否かを判定する一致判定手段（制御部22）と、該一致判定手段により一致すると判定されたことを条件として、前記貯蓄遊技媒体数を前記対応する遊技機での遊技に再使用させるための再遊技使用処理（貯玉再プレイ処理）を行う再遊技使用処理手段（制御部22）と、前記一致判定手段により一致しないと判定されたことを条件として、前記認証情報の入力を促す入力促進報知を行う報知手段（暗証入力ランプ27）と、をさらに備えることを特徴とする遊技用装置を構成した。これによれば、記録媒体を受け付ける毎に、該受付けた記録媒体から取得した遊技者識別情報と、貯蓄遊技媒体数の遊技への再使用が許容された記録媒体から取得した遊技者識別情報とが一致するか否かが判定され、一致すると判定されたことを条件として、認証情報の入力無しで再遊技使用処理が行われるので、再遊技使用処理を行う毎に認証情報を入力する必要がないと共に、記録媒体の取り忘れを防止できる。

【0490】

また前記遊技用装置（玉貸ユニット20a, 20b）であって、前記対応する遊技機（パチンコ機10）での遊技の終了を検出する遊技終了検出手段（制御部22）をさらに備え、前記再使用許容処理手段（制御部22）は、該遊技終了検出手段により遊技の終了を検出したことに基づいて、前記遊技者識別情報記憶手段で記憶されている遊技者識別情報を無効とする無効化処理（貯玉数の記憶及び表示の消去）を行うことを特徴とする遊技用装置を構成した。これによれば、対応する遊技機での遊技の終了が検出されると、記憶されている遊技者識別情報が無効とされて、再使用許容状態が解除されるので、当該遊技機での遊技が終了しているにも拘わらず、再使用許容状態が継続することによる不都合（例えば当該遊技機が他人により占拠されていると勘違いして、遊技者が当該遊技機での遊技を敬遠することにより、遊技機の稼働が低下する）を回避することができる。

【0491】

また前記遊技用装置（玉貸ユニット20a, 20b）であって、前記記録媒体受付手段（携帯電話R/W25）により受付けた記録媒体（携帯電話機5）に記録されている電子マネーを使用して前記対応する遊技機（パチンコ機10）での遊技に使用される遊技媒体（パチンコ玉）を貸与するための貸与処理（玉貸処理）を行う貸与処理手段（制御部22）をさらに備え、前記記録媒体受付手段は、前記受付けた記録媒体から、前記遊技者の選択に基づいて送信される前記再遊技使用処理を要求する再遊技要求情報（貯玉再プレイフラグ）又は前記貸与処理を要求する貸与要求情報（電子マネー玉貸フラグ）を取得し、前記一致判定手段（制御部22）は、該記録媒体受付手段により前記再遊技要求情報を取得したことを条件として、前記受付けた記録媒体から取得した遊技者識別情報（会員ID）と前記遊技者識別情報記憶手段（制御部22）で記憶している遊技者識別情報とが一致するか否かを判定し、前記貸与処理手段は、前記記録媒体受付手段により前記貸与要求情報を取得したことを条件として、前記貸与処理を行うことを特徴とする遊技用装置を構成した。これによれば、1つの記録媒体で再遊技使用処理及び電子マネーによる貸与処理の両方が可能となるので、遊技者の利便性が向上すると共に、記録媒体で再遊技使用処理又は貸与処理の選択が可能となるので、再遊技使用処理又は貸与処理を選択するための操作部を遊技用装置に設ける必要がなく、遊技用装置の製造コストを低減できる。

10

【0492】

また、上記の実施形態に記載した発明では、遊技者を個々に識別可能である遊技者識別情報（会員ID）に対応付けて、当該遊技者が所有する貯蓄遊技媒体数（貯玉数）を管理する管理装置（50）と、遊技機（パチンコ機10）に対応して設けられ、前記遊技者識別情報が記録された記録媒体（携帯電話機5）を受付けて、該受付けた記録媒体から遊技者識別情報を取得する記録媒体受付手段（携帯電話R/W25）と、前記遊技者を認証するための認証情報（暗証番号）の入力を受付ける認証情報受付手段（テンキー26）と、該認証情報受付手段により入力を受付けた認証情報に基づき、当該認証情報を入力した遊技者が認証されたことを条件として、前記記録媒体受付手段により受付けた記録媒体から取得した遊技者識別情報に対応付けて前記管理装置で管理されている貯蓄遊技媒体数の遊技への再使用を許容する再使用許容処理（貯玉数の記憶及び表示）を行う再使用許容処理手段（制御部22）と、を備える遊技用装置（玉貸ユニット20a, 20b）と、からなる遊技用システム（1）であって、前記遊技用装置は、前記再使用許容処理手段により貯蓄遊技媒体数の遊技への再使用が許容された記録媒体から取得した遊技者識別情報を記憶する遊技者識別情報記憶手段（制御部22）と、前記記録媒体受付手段により記録媒体を受付けたことに基づいて、該受付けた記録媒体から取得した遊技者識別情報と前記遊技者識別情報記憶手段で記憶している遊技者識別情報とが一致するか否かを判定する一致判定手段（制御部22）と、該一致判定手段により一致すると判定されたことを条件として、前記貯蓄遊技媒体数を前記対応する遊技機での遊技に再使用させるための再遊技使用処理（貯玉再プレイ処理）を行う再遊技使用処理手段（制御部22）と、前記一致判定手段により一致しないと判定されたことを条件として、前記認証情報の入力を促す入力促進報知を行う報知手段（暗証入力ランプ27）と、をさらに備えることを特徴とする遊技用システムを構成した。これによれば、遊技用装置において、記録媒体を受付ける毎に、該受付けた記録媒体から取得した遊技者識別情報と、貯蓄遊技媒体数の遊技への再使用が許容された記録媒体から取得した遊技者識別情報とが一致するか否かが判定され、一致すると判定されたことを条件として、認証情報の入力無しで再遊技使用処理が行われるので、再遊技使用処理を行う毎に認証情報を入力する必要がないと共に、記録媒体の取り忘れを防止できる。

20

30

40

【0493】

さらに前記遊技用システム（1）であって、前記遊技用装置（玉貸ユニット20a, 20b）は、前記遊技者識別情報記憶手段（制御部22）で記憶される遊技者識別情報（会員ID）と当該遊技用装置を個々に識別可能な遊技用装置識別情報（ユニットID）とを前記管理装置（50）に対して送信する遊技者識別情報送信手段（管理装置用通信部21

50

c) をさらに備え、前記管理装置は、該遊技者識別情報送信手段から送信されてきた遊技者識別情報と遊技用装置識別情報とを対応付けて記憶する再遊技中装置記憶手段（ハードディスク53の会員情報DB）と、前記遊技者識別情報送信手段から遊技者識別情報が送信されてきたことに基づいて、該送信されてきた遊技者識別情報が前記再遊技中装置記憶手段で記憶されているか否かを判定する遊技終了判定手段（制御部52）と、該遊技終了判定手段により遊技者識別情報が記憶されていると判定されたことを条件として、当該遊技者識別情報に対応付けて前記再遊技中装置記憶手段で記憶されている遊技用装置識別情報の遊技用装置に対して遊技終了通知を送信する遊技終了通知送信手段（場内通信部51a）と、をさらに備え、前記遊技用装置は、該遊技終了通知送信手段から送信されてきた遊技終了通知を受信したことに基づいて、前記遊技者識別情報記憶手段で記憶されている遊技者識別情報を無効とする無効化処理（貯玉数の記憶及び表示の消去）を前記再使用許容処理手段（制御部22）により行うことを特徴とする遊技用システムを構成した。これによれば、管理装置において、再使用許容状態にある遊技用装置から遊技者識別情報が送信されてくると、該遊技用装置識別情報と該遊技用装置の遊技用装置識別情報とが対応付けて記憶され、遊技者が遊技機を移動したことにより、当該遊技者識別情報が別の遊技用装置から送信されてくると、該遊技者識別情報に対応付けて記憶されている遊技用装置識別情報の遊技用装置（即ち移動前の遊技用装置）に対して遊技終了通知が送信され、当該遊技用装置において、記憶されている遊技者識別情報が無効とされて、再使用許容状態が解除されるので、遊技者が遊技機を移動して当該遊技機での遊技が終了しているにも拘わらず、再使用許容状態が継続することによる不都合（例えば当該遊技機が他人により占拠されていると勘違いして、遊技者が当該遊技機での遊技を敬遠することにより、遊技機の稼働が低下する）を回避することができる。

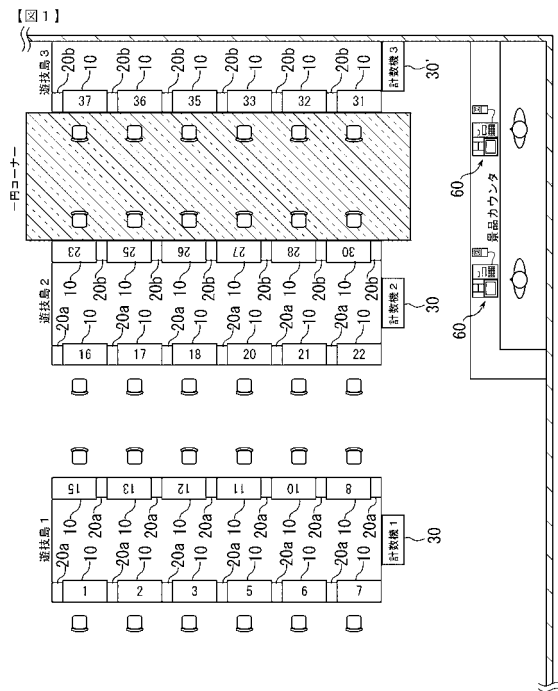
【符号の説明】

【0494】

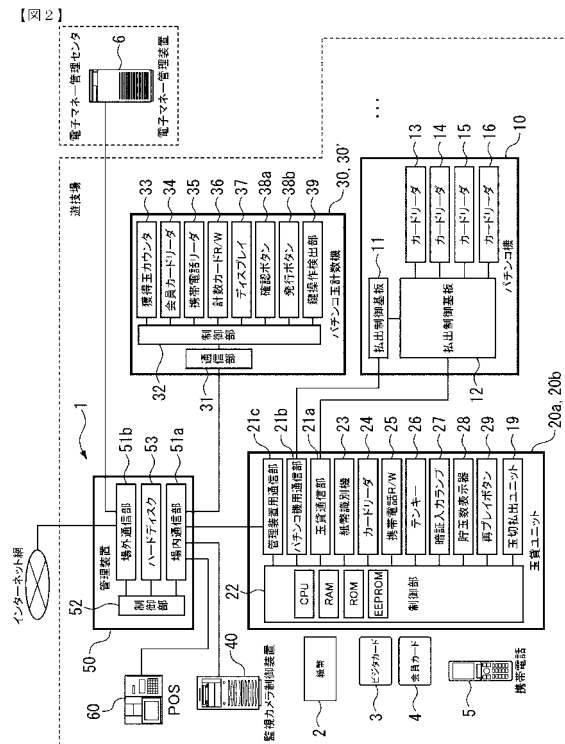
1	遊技用システム	
4	会員カード	
5	携帯電話機	
10	パチンコ機	
20a	玉貸ユニット（レート4円／玉）	
20b	玉貸ユニット（レート1円／玉）	30
21c	管理装置用通信部	
22	制御部	
25	携帯電話R／W	
26	テンキー	
27	暗証入力ランプ	
30	パチンコ玉計数機	
31	通信部	
32	制御部	
33	獲得玉カウンタ	
34	会員カードリーダー	40
35	携帯電話リーダー	
36	計数カードR／W	
37	ディスプレイ	
38a	確認ボタン	
38b	発行ボタン	
39	鍵操作検出部	
50	管理装置	
51a	場内通信部	
52	制御部	
53	ハードディスク	50

- 60 景品交換用POS端末
 100 非接触ICチップ
 104 メモリ
 155 制御部
 401 遊技島台
 442 コントロールユニット
 610 制御部
 630 共用リーダ／ライタ

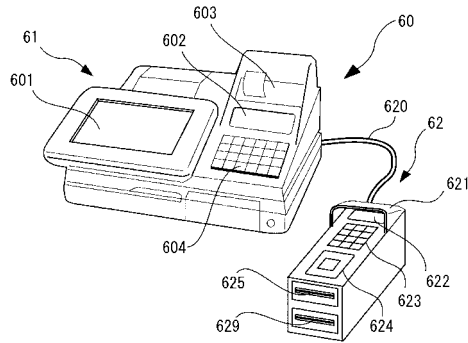
【図1】



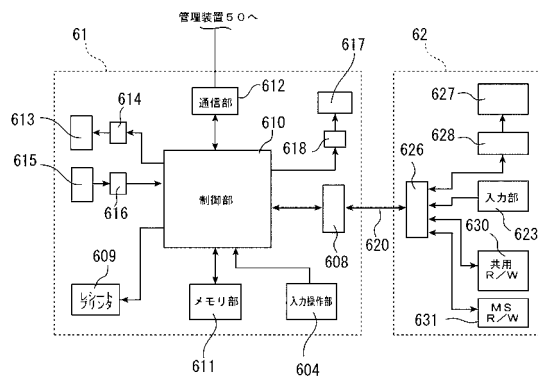
【図2】



【図 3】

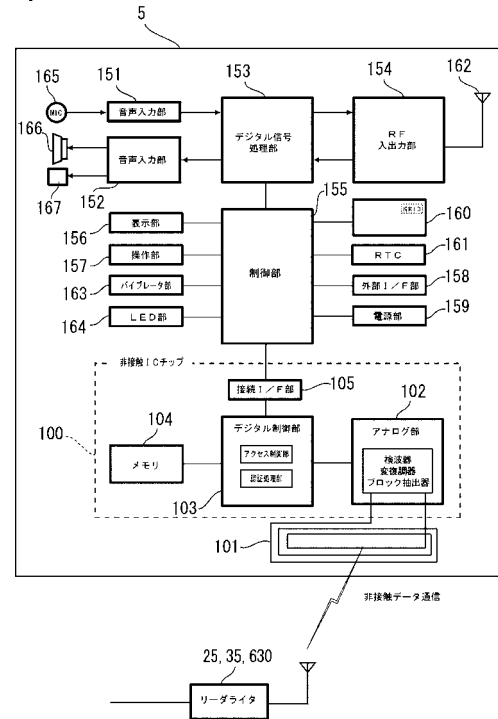
【図 3】
(a)

(b)



【図 4】

【図 4】



【図 5】

【図 5】

携帯電話の IC チップの記憶内容

(a) 基本データ

チップ ID	電子マネー残額
D4478715	4,870

会員 ID	指定レート	TU 処理要求フラグ	POS 処理要求フラグ	希望処理数
A00001	0	1	3	****

0: 1円/玉 0: 電子マネー玉貸フラグ 0: 通常商品交換(余剰玉貯蓄なし)
 1: 4円/玉 1: 貯玉再プレイフラグ 1: 通常商品交換(余剰玉貯蓄あり)
 2: 統合 2: 余剰玉再プレイフラグ 2: 特定商品交換(余剰玉貯蓄なし)
 3: 特定商品交換(余剰玉貯蓄あり)

(b) 貯玉再プレイ履歴

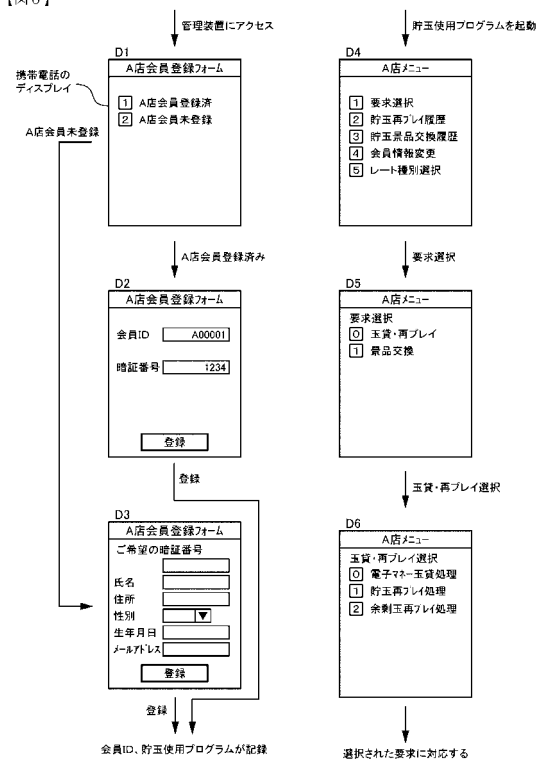
月日	使用玉数	レート種別
04/01	2,500	0
04/03	750	1
04/07	1,250	1
.	.	.

(c) 貯玉景品交換履歴

月日	使用玉数	景品の種類	レート種別
04/01	750	CD	1
04/01	500	ゴルフボール	1
04/07	300	タバコ	0
.	.	.	.

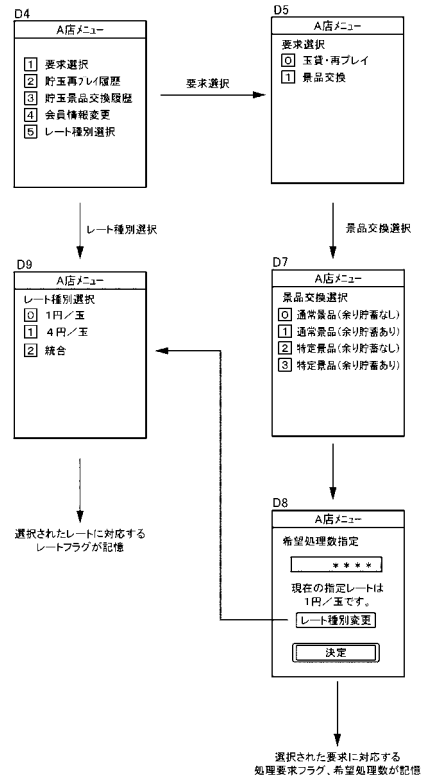
【図 6】

【図 6】



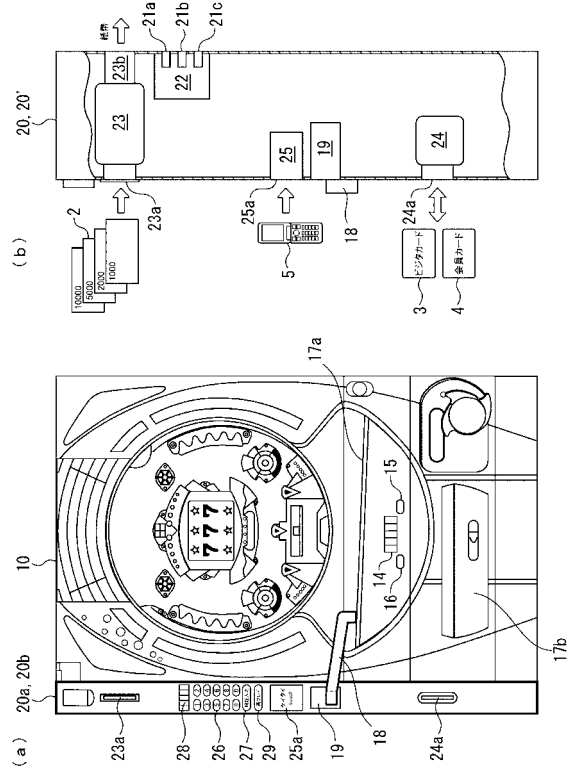
【図 7】

【図 7】



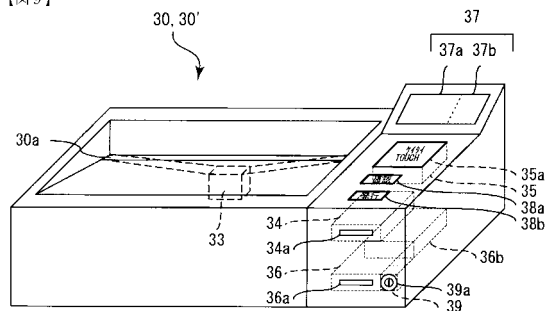
【図 8】

【図 8】



【図 9】

【図 9】

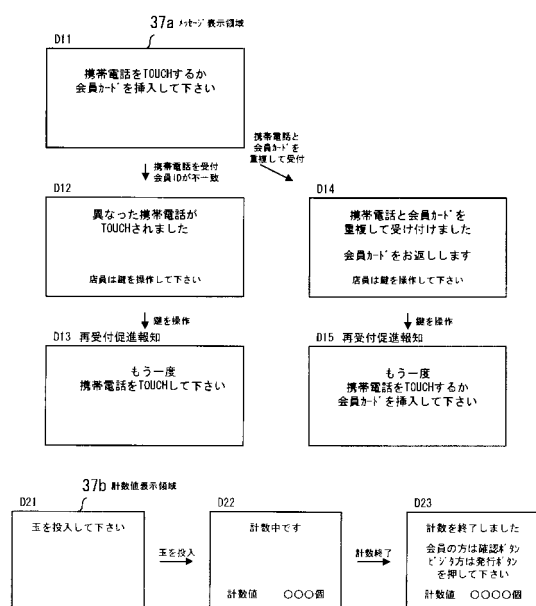


【図 10】

【図 10】

第 1 実施形態

パチンコ玉計数機のディスプレイ



【図 1 1】

【図 1 1】
管理装置のハードディスクの記憶内容
(a) プリペイド残額 DB

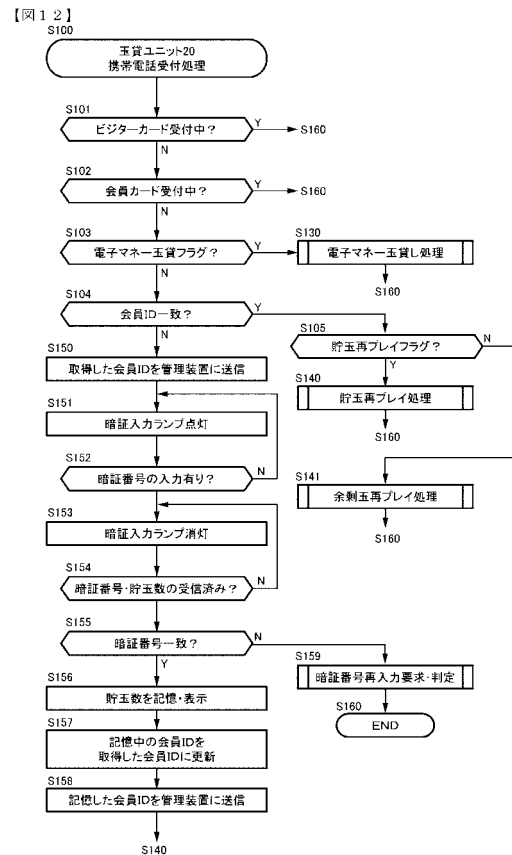
カード I D	プリペイド残額
V-00001	7,500
V-00002	0
.	.
M-00001	12,000
M-00002	3,500
.	.

(b) 会員情報 DB

						属性情報	
会員 I D	暗証番号	1円貯玉数	4円貯玉数	再プレイ中の ユニット I D	要注意フラグ	氏名	...
A00001	****	7269	12841	U-0123	—	〇〇太郎	...
A00002	****	5512	3641	—	—	△△花子	...
A00003	****	0	8815	U-0033	—	□□一郎	...
A00004	****	25231	0	—	○	××政文	...
.	.	.	.	.	.	.	.

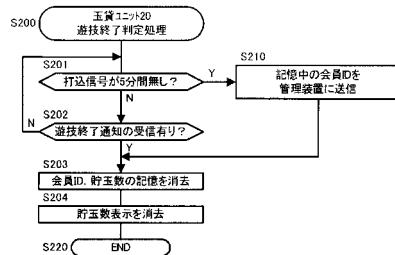
- (b-1) U-0001の玉貸ユニットから、A00001の会員IDを受信
U-0123の玉貸ユニットに遊技終了通知を送信
A00001の会員IDに対応する再プレイ中のユニットIDを、U-0001に更新
- (b-2) U-0002の玉貸ユニットから、A00002の会員IDを受信
A00002の会員IDに対応する再プレイ中のユニットIDに、U-0002を記録
- (b-3) パチンコ玉計数機から、A00001の会員IDを含む加算要求を受信
U-0123の玉貸ユニットに遊技終了通知を送信
A00001の会員IDに対応する再プレイ中のユニットIDを消去

【図 1 2】



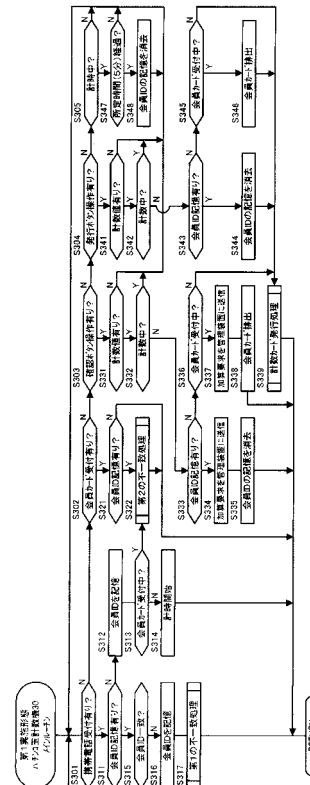
【図 1 3】

【図 1 3】

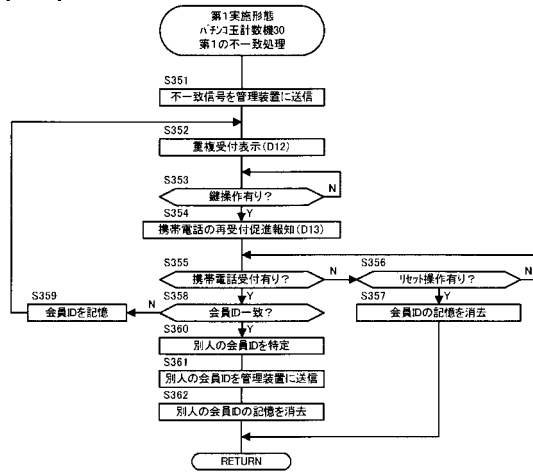


【図 1 4】

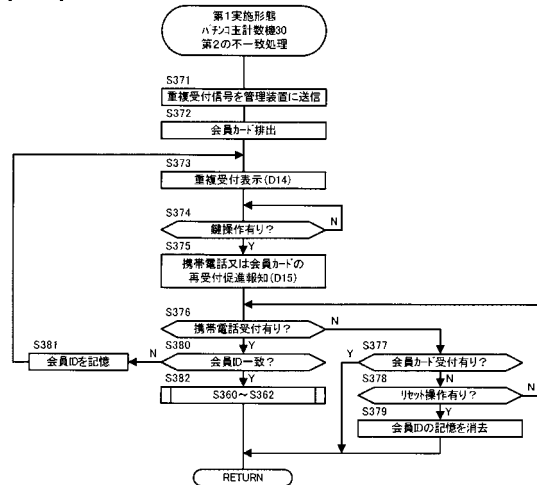
【図 1 4】



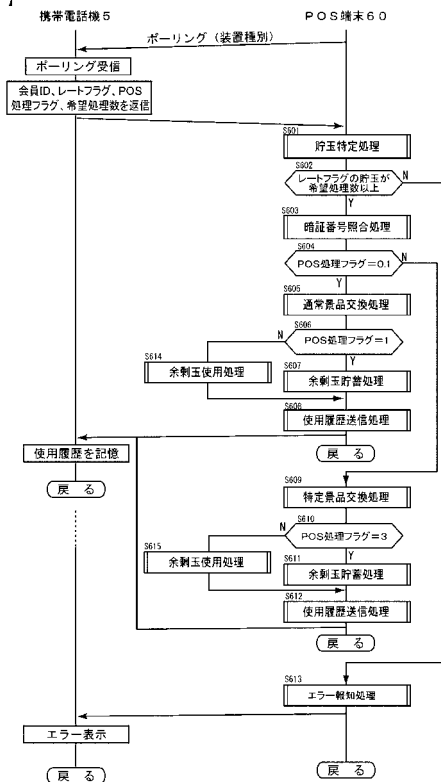
【例 15】



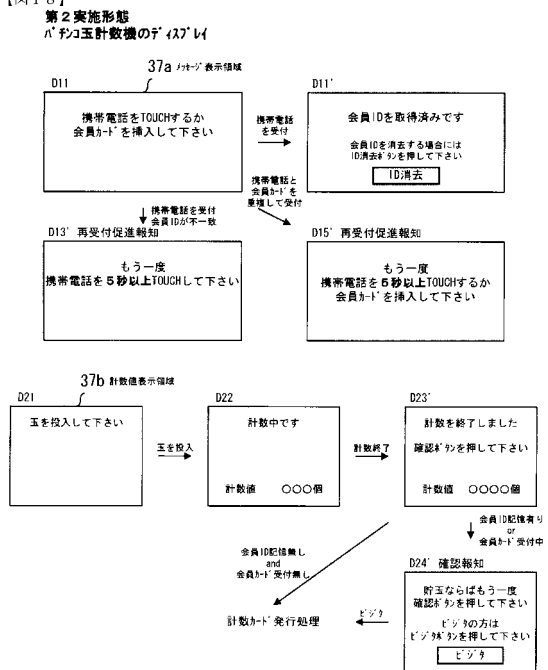
【图 16】



【图 1-7】

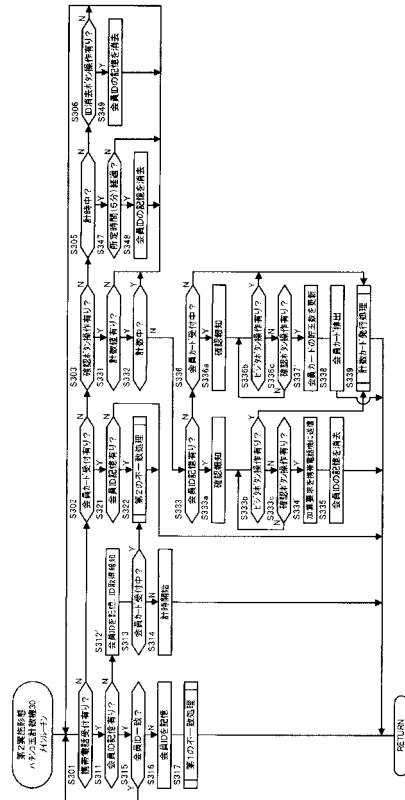


【例 18】



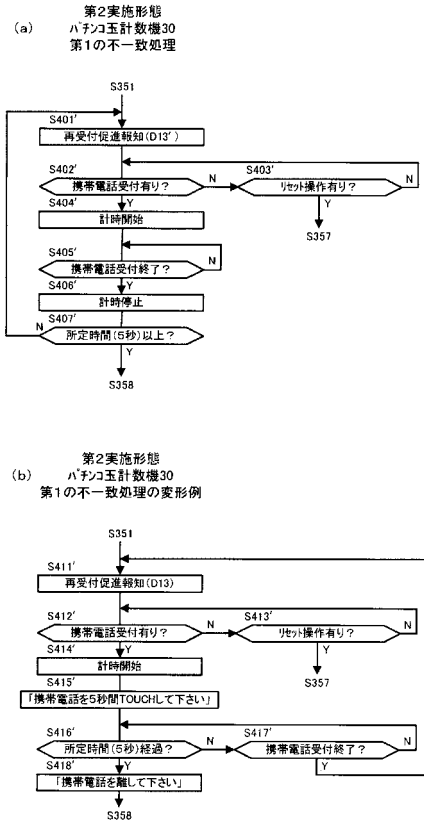
【図 19】

【図 19】



【図 20】

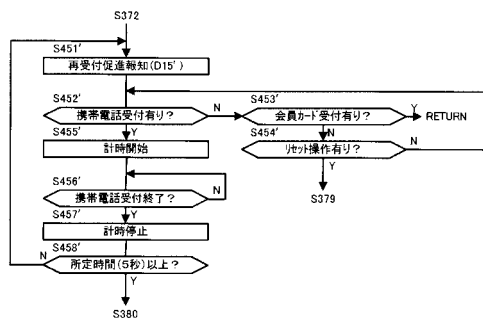
【図 20】



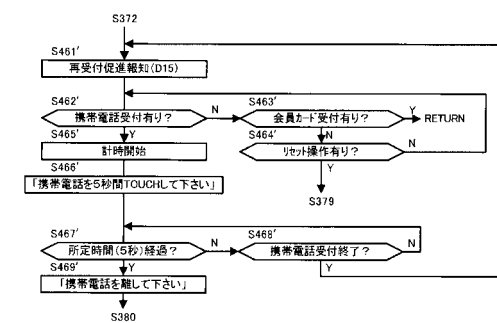
【図 21】

【図 21】

第2実施形態
パチンコ玉計数機30
第2の不一致処理



第2実施形態
パチンコ玉計数機30
第2の不一致処理の変形例



【図 22】

【図 22】

携帯電話のICチップの記憶内容

基本データ

チップID	電子マネー残額
D4478715	4,870

1円貯玉	4円貯玉	暗証番号
*****	*****	*****

会員ID	指定レート	TU処理要求フラグ	POS処理要求フラグ	希望処理数
A00001	0	1	3	*****

0: 1円/玉 0: 電子マネー玉置フラグ 0: 通常商品交換 (余剰玉貯蓄なし)
1: 4円/玉 1: 貯玉再プレイフラグ 1: 通常商品交換 (余剰玉貯蓄あり)
2: 合算 2: 余剰玉再プレイフラグ 2: 特定商品交換 (余剰玉貯蓄なし)
3: 特定商品交換 (余剰玉貯蓄あり)

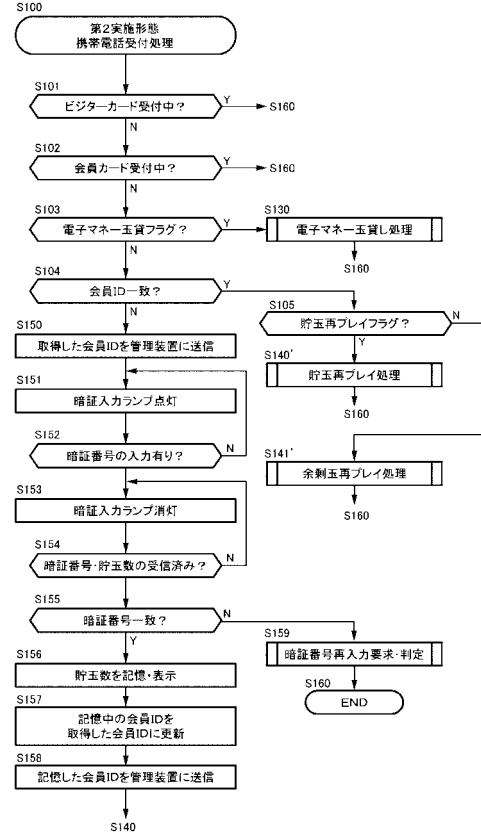
【図 23】

【図 23】

属性情報				
会員ID	再プレイ中の ユニットID	要注意フラグ	氏名	...
A00001	U-0123	—	〇〇太郎	...
A00002	—	—	△△花子	...
A00003	U-0033	—	□□一郎	...
A00004	—	○	××政文	...
・	・	・	・	・

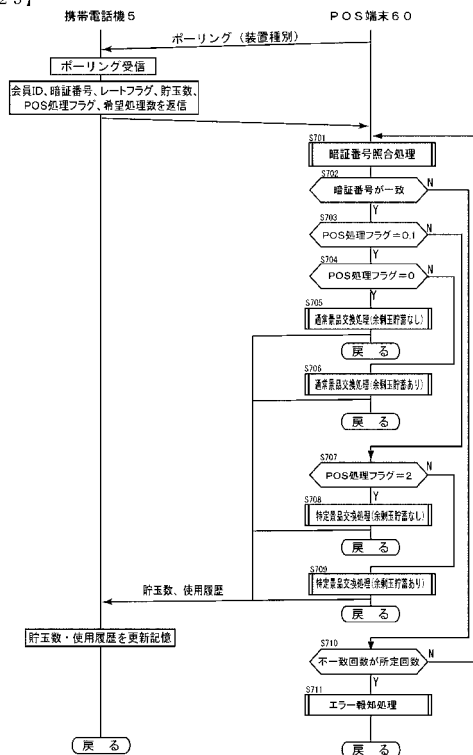
【図 24】

【図 24】



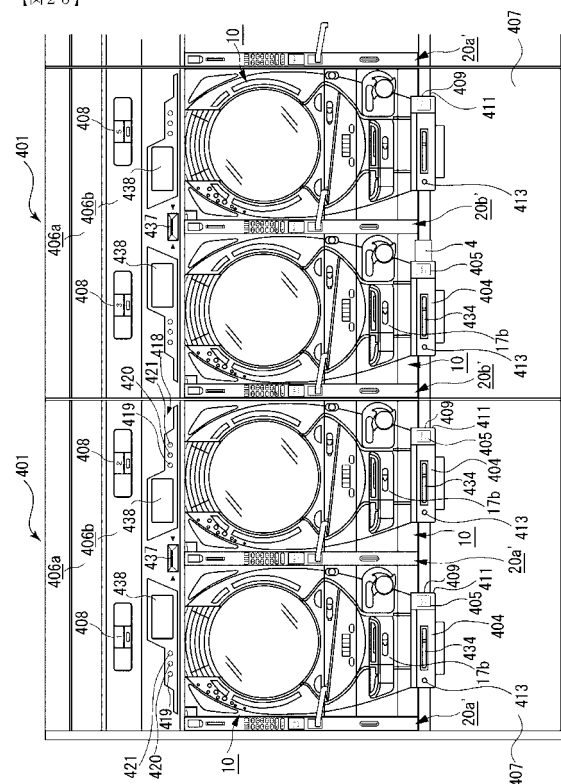
【図 25】

【図 25】



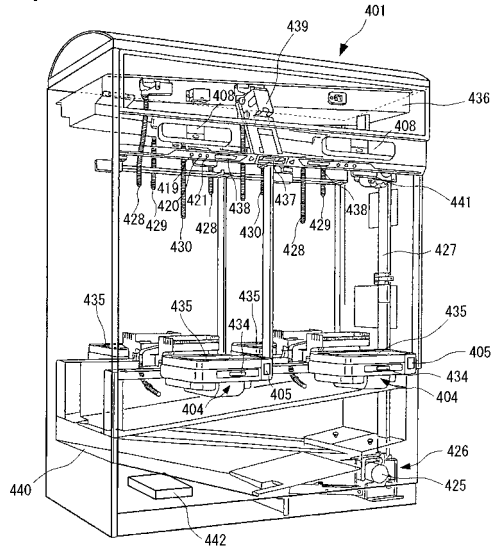
【図 26】

【図 26】



【図 27】

【図 27】



【図 28】

【図 28】

