(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第3973710号
(P3973710)
(45)発行日　平成19年9月12日(2007.9.12)　(24)登録日　平成19年6月22日(2007.6.22)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 328

請求項の数 9 (全 105 頁)

(21)出願番号　特願平7-329072
(22)出願日　平成7年12月18日(1995.12.18)
(65)公開番号　特開平9-168655
(43)公開日　平成9年6月30日(1997.6.30)
審査請求日　平成14年12月16日(2002.12.16)

(73)特許権者　000127628
株式会社エース電研
東京都台東区東上野３丁目１２番９号
(74)代理人　100082728
弁理士　柏原　健次
(72)発明者　武本　孝俊
東京都台東区東上野３丁目１２番９号　株式会社　エース電研　内
(72)発明者　鶴見　正行
東京都台東区東上野３丁目１２番９号　株式会社　エース電研　内

審査官　大浜　康夫

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技管理システム

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
所定の遊技状態が実現された場合に所定の数量の遊技媒体を賞として払い出す複数の遊技機と、該複数の遊技機からなる遊技機群であって、各遊技機群ごとに遊技媒体の貸出時の単価および交換時の単価を異なる金額に設定するとともに、対応した遊技機群に属する各遊技機に遊技媒体を貸し出す遊技媒体貸出機とを設置した遊技場に適応される遊技管理システムであって、
上記遊技機に設けられる遊技機の識別子（以下、遊技機ＩＤと称す）と、該遊技機に遊技媒体を貸し出す遊技媒体貸出機の識別子（以下、貸出機ＩＤと称す）とを含む遊技機情報を示す信号を電磁波に乗せて発信する遊技機情報発信装置と、
上記遊技機から賞として払い出された遊技媒体を収納するための箱（以下、玉箱と称す）に設けられ、該玉箱が使用された遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置から発信された電磁波を受信し、受信した電磁波に乗っている信号が示す遊技機情報を取得して記憶保持すると共に、記憶保持している遊技機情報を示す信号を電磁波に乗せて発信する遊技機情報記憶装置と、
上記玉箱に収納されている遊技媒体の数量を計数する遊技媒体計数機に設けられ、数量を計数すべき遊技媒体を収納している玉箱に対応して設けられた遊技機情報記憶装置から発信された電磁波を受信し、受信した電磁波に乗っている信号が示す遊技機情報を取得する遊技機情報受信装置とを備え、
上記遊技機情報発信装置は、電磁波に乗せて発信した信号が示す遊技機情報と同じ遊技

機情報を、上記遊技媒体計数機に送信し、
上記遊技機情報には、
該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤが示す遊技機から賞として払い出された遊技媒体の数量が含まれており、
上記遊技媒体計数機は、
上記遊技機情報受信装置が取得した遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤについて、該遊技機ＩＤが示す遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置から送信された遊技機情報に含まれている遊技媒体の数量と、自身の計数結果とを比較し、両者の差が所定の範囲内である場合に、対応付けが正当であると判定することを特徴とする遊技管理システム。

【請求項２】
請求項１記載の遊技管理システムにおいて、
上記遊技媒体計数機は、
対応付けが正当であると判定した場合に、上記遊技機情報受信装置が取得した遊技機情報と、自身の計数結果とを記録した記録媒体を発行し、
対応付けが正当でないと判定した場合に、上記遊技機情報受信装置が取得した遊技機情報と、自身の計数結果と、正当でない旨の記号とを記録した記録媒体を発行することを特徴とする遊技管理システム。

【請求項３】
請求項２記載の遊技管理システムにおいて、
上記遊技媒体計数機は、
上記遊技機ＩＤごとに、該遊技機ＩＤが示す遊技機から賞として払い出される遊技媒体の単価を記憶しており、
上記遊技機情報受信装置が取得した遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤに対応する単価を求め、求めた単価を、発行する記録媒体に記録することを特徴とする遊技管理システム。

【請求項４】
請求項２記載の遊技管理システムにおいて、
上記遊技媒体計数機は、
上記貸出機ＩＤごとに、該貸出機ＩＤが示す遊技媒体貸出機が遊技媒体を貸し出す遊技機から賞として払い出される遊技媒体の単価を記憶しており、
上記遊技機情報受信装置が取得した遊技機情報に含まれている貸出機ＩＤに対応する単価を求め、求めた単価を、発行する記録媒体に記録することを特徴とする遊技管理システム。

【請求項５】
請求項３または４記載の遊技管理システムにおいて、
上記遊技媒体計数機が記憶している単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えたことを特徴とする遊技管理システム。

【請求項６】
請求項１～５のいずれか記載の遊技管理システムにおいて、
上記遊技媒体貸出機は、
対応する遊技機に貸し出す遊技媒体の単価を記憶しており、
外部から指定された金額を、記憶している単価で割ることで、貸し出すべき遊技媒体の数量を求め、
上記遊技媒体貸出機が記憶している単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えたことを特徴とする遊技管理システム。

【請求項７】
請求項１～６のいずれか記載の遊技管理システムにおいて、
上記遊技機情報記憶装置は、対応する玉箱の底部に設けられることを特徴とする遊技管理システム。

【請求項８】
請求項１～７のいずれか記載の遊技管理システムにおいて、
上記遊技機情報受信装置は、
上記遊技媒体計数機中の、数量を計数すべき遊技媒体を収納している玉箱が置かれる部位に設けられることを特徴とする遊技管理システム。
【請求項９】
請求項１～８のいずれか記載の遊技管理システムにおいて、
上記遊技機情報発信装置は、上記遊技機からなる遊技機群を並設するための天板中の、対応する遊技機で使用される玉箱が置かれる部位に設けられることを特徴とする遊技管理システム。
【発明の詳細な説明】
【０００１】
【発明の属する技術分野】
本発明は、所定の遊技状態が実現された場合に所定の数量の遊技媒体を賞として払い出す１つ以上の遊技機からなる複数の遊技機群ごとに設けられ、対応する遊技機群に属する遊技機に遊技媒体を貸し出す複数の遊技媒体貸出機について、各遊技媒体貸出機が遊技媒体を貸し出した遊技機と該遊技機から賞として払い出された遊技媒体とを対応付けると共に、対応付けた時点より後の時点で、対応付けが正当であるか否かを判定することを可能とした遊技管理システムに関する。
【０００２】
【従来の技術】
現在、各種タイプのパチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機を設置した遊技場が繁盛している。
【０００３】
遊技場においては、一般に、図５５に示すように、複数の遊技機からなる遊技機群が天板上に並設された遊技機島１が、多数設置されたレイアウトとなっている。さらに、遊技場においては、遊技者が遊技対象とする遊技機に遊技媒体を貸し出すための複数の遊技媒体貸出機２と、遊技者が遊技終了時に所持している遊技媒体の数量を計数するための複数の遊技媒体計数機３とが設置されている。
【０００４】
なお、図５６に示すように、各遊技機島１においては、２つの遊技機ごとに、これらの遊技機が背中合わせに設置されるようになっており、２つの遊技機島１に各々併設された遊技機群のうちの、互いに向い合う遊技機群を、同じ「コース」に属する遊技機群と呼んでいる。
【０００５】
また、最近は、プリペイドカードの普及に伴って、図５５に示すように、１つの遊技機に対して１つの遊技媒体貸出機２が設置されるようにした遊技場が増加しているが、例えば、隣合った２つの遊技機ごとに、これらの遊技機に挟まれる位置に、１つの遊技媒体計数機２が設置されるようにするなど、１つ以上の遊技機からなる遊技機群に対して１つの遊技媒体貸出機２が設置されるようにした遊技場もある。
【０００６】
１つ以上の遊技機からなる遊技機群に対して１つの遊技媒体貸出機２が設置されるようになっている場合でも、遊技媒体貸出機２が遊技媒体を貸し出す遊技機は、その位置関係から自ずと決まっている。
【０００７】
以下、遊技機における遊技者の遊技の様子について、現在主流となっているタイプのパチンコ遊技機における遊技者の遊技の様子を例にして説明する。
【０００８】
遊技者は、遊技開始時に、遊技媒体貸出機２に現金またはプリペイドカードを投入し、所望の金額を指定することで、遊技媒体であるパチンコ玉を、指定した金額に応じた数量だ

け借り受ける。

【０００９】

なお、借り受け時のパチンコ玉１個の単価は、一般に、４円に統一されている。そこで、遊技媒体貸出機２は、指定された金額を４円で割ることで、貸し出すべきパチンコ玉の数量を求め、求めた数量のパチンコ玉を貸し出すようになっている。

【００１０】

図５７は現在主流となっているパチンコ遊技機の正面図である。

【００１１】

図５７に示すように、パチンコ遊技機は、パチンコ玉を移動させるための空間を構成する遊技盤５０を有しており、遊技盤５０が、鉛直方向に実質的に平行となるように設置されている。なお、図５７には示していないが、ガラス板が、遊技盤５０との間に一定間隔を保つようにして、遊技盤５０を覆っている。

【００１２】

また、パチンコ遊技機は、図５７には示していないが、遊技盤５０とガラス板とで仕切られる空間内にパチンコ玉を発射するための発射機構を有している。

【００１３】

また、パチンコ遊技機には、発射機構の一部を構成し、遊技者がパチンコ玉を打ち出す操作を行うための発射ハンドル６０と、パチンコ玉を貯溜するための受皿７０とが設けられている。

【００１４】

遊技者は、パチンコ遊技機の受皿７０に、遊技媒体貸出機２によって借り受けたパチンコ玉を投入する。

【００１５】

なお、１つのパチンコ遊技機に対して１つの遊技媒体貸出機２が設置されるようになっている場合は、遊技媒体貸出機２は、貸し出すパチンコ玉を、付属の供給路によって、直接、対応するパチンコ遊技機の受皿７０に供給するようにすることが好ましい。

【００１６】

そして、遊技者は、発射ハンドル６０を所望の角度だけ回転させると、受皿７０に貯溜されているパチンコ玉は、該回転角度に応じた強さで１個ずつ発射される。

【００１７】

パチンコ遊技機には、遊技盤５０を囲むように、発射ハンドル６０によって発射されたパチンコ玉を遊技盤５０の鉛直方向の上方位置に送り出すガイドレール５１が設けられている。

【００１８】

そこで、遊技盤５０においては、発射されガイドレール５１によって上方位置に導かれたパチンコ玉が、自由落下を始め、この落下途中で、障害釘にぶつかって、進路を不規則に変えていく。

【００１９】

遊技盤５０には、パチンコ玉がそこに入って遊技盤５０の裏面に排出されることが可能な入賞部５２，特定入賞部５３，変動入賞部５４と、これらの入賞部５２，特定入賞部５３，変動入賞部５４のいずれにも入らなかったパチンコ玉が最終的に集まって、遊技盤５０の裏面に排出される１個のアウト玉排出部５５とが設けられている。アウト玉排出部５５から排出されたパチンコ玉は、遊技場側に回収されることとなる。

【００２０】

なお、変動入賞部５４は、蓋を有し、通常時は、蓋が遊技盤５０と一体化するように閉鎖された閉鎖状態となっており、後述するように、特別な場合に、蓋を開放した開放状態に移行することで、パチンコ玉が入る空間を確保するするようになっている。

【００２１】

遊技盤５０において、落下途中のパチンコ玉が入賞部５２または特定入賞部５３に入ると、所定の数量（例えば、７個）のパチンコ玉が受皿７０に払い出される。

【００２２】
また、遊技盤５０には、特定入賞部５３にパチンコ玉が入った場合に動作を開始し、内部に設けられた制御装置の制御によって、予め用意された複数種類の遊技状態のうちのいずれか１種類の遊技状態を提供するという動作を行う遊技状態提供部５６が設けられている。なお、制御装置は、所定の確率で、複数種類の遊技状態のうちの所定の遊技状態が提供されるよう、遊技状態提供部５６の動作を制御する。
【００２３】
変動入賞部５４は、遊技状態提供部５６が提供した遊技状態が所定の遊技状態である場合に、所定の回数（例えば、１６回）だけ、開放状態に移行する。なお、変動入賞部５４は、開放状態において、所定の数量（例えば、１０個）のパチンコ玉が入るかまたは所定の時間（例えば、３０秒）が経過すると、閉鎖状態に移行する。また、変動入賞部５４に入ったパチンコ玉の各々について、所定の数量（例えば、１５個）のパチンコ玉が受皿７０に払い出される。
【００２４】
なお、以下の説明では、パチンコ遊技機から受皿７０に払い出されたパチンコ玉を、「景品玉」と称す。
【００２５】
通常、変動入賞部５４が開放状態に移行した場合にパチンコ遊技機から受皿７０に払い出される景品玉の数量は、約２,４００個となっており、これらの景品玉は、受皿７０に収納しきれないので、遊技者は、受皿７０に払い出された景品玉を、遊技場に用意されている玉箱に収納するようになっている。
【００２６】
そして、遊技者は、遊技終了時に、手元に残ったパチンコ玉（実際には、玉箱に収納されている景品玉である。）を、その数量に応じて、各種景品に交換することができる。
【００２７】
詳しくは、遊技者は、景品玉が収納されている玉箱を遊技媒体計数機３の所定の部位に設置すると、遊技媒体計数機３は、該玉箱に収納されている景品玉の数量を計数し、計数結果を印刷したレシートまたは計数結果を記録したカード等の記録媒体を発行する。そして、遊技者は、遊技媒体計数機３が発行した記録媒体を景品交換カウンターに持参する。景品交換カウンターでは、遊技場の担当者が、遊技者が持参した記録媒体の記録内容を、ＰＯＳ装置等の読取装置によって読み取り、遊技媒体計数機３の計数結果を確認するので、遊技者は、該計数結果である景品玉の数量に応じた景品を取得することができる。
【００２８】
景品の中には、現金と交換可能な換金物があり、多数の遊技者は、換金物を取得し、遊技場とは別の換金場において、取得した換金物を現金と交換するようになっている。
【００２９】
通常、交換時の景品玉１個の単価は、遊技場ごとに異なる金額が設定されているが、各遊技場とも、全ての遊技機に共通した金額を、一律に設定するようになっている。
【００３０】
【発明が解決しようとする課題】
上述したように、遊技場においては、遊技者は、遊技開始時に、金額に応じた数量の遊技媒体を借り受け、遊技終了時に、手元に残った遊技媒体（実際には、遊技機が所定の遊技状態となった結果、遊技機から賞として払い出された遊技媒体である。）の数量に応じた景品を取得することができるようになっており、交換時の遊技媒体の単価は、遊技場独自の金額が設定されている。
【００３１】
そこで、遊技場側は、交換時の遊技媒体の単価を高く設定する場合には、収益を得るためには、景品と交換される遊技媒体の数量、すなわち、遊技機から払い出される遊技媒体の数量を少なくする必要があるので、所定の遊技状態となる確率が低い遊技機を多数設置することとなる。しかしながら、遊技者は、このような遊技機を敬遠しがちであるので、来

場数が減少してしまうという問題点が生じる。

【００３２】

また、遊技場側は、交換時の遊技媒体の単価を低く設定すると共に、所定の遊技状態となる確率が高い遊技機を多数設置した場合は、来場数を増加させることはできるが、来場した遊技者のほとんどが、このような遊技機を遊技対象とすることとなるので、遊技機の消耗が激しく、遊技機を入れ替えるために必要な投資金額が高額となるという問題点が生じる。

【００３３】

上述した問題点は、交換時の遊技媒体の単価が、所定の遊技状態となる確率が高い遊技機であっても、所定の遊技状態となる確率が低い遊技機であっても、全ての遊技機に共通した金額であることが原因で生じるものである。

【００３４】

すなわち、遊技者の遊技目標は、いかにして多量の遊技媒体を手元に残して各種景品と交換するかという点に集約されるので、交換時の遊技媒体の単価が同じ金額であるならば、所定の遊技状態となる確率が高い遊技機を遊技者が遊技対象とするのは当然のことであり、そのような遊技機で遊技する遊技者しか来場しなくなるからである。

【００３５】

そこで、上述した問題点に着目した場合、交換時の遊技媒体の単価を、遊技機に応じて異なる金額に設定することを可能とすれば、例えば、所定の遊技状態となる確率が高い遊技機から払い出された遊技媒体については、交換時の単価を低く設定し、所定の遊技状態となる確率が低い遊技機から払い出された遊技媒体については、交換時の単価を高く設定することで、遊技者は、遊技時の状況に応じて、確率を重視するか景品の数量を重視するかによって、遊技対象とする遊技機を選択することが可能となる。従って、遊技者が特定の遊技機に集中するのを防ぐことができるので、来場数の低減を防止すると共に、遊技機の入れ替え回数を低減させることが可能になると考えられる。

【００３６】

一方、遊技媒体貸出機が遊技媒体を貸し出すときの遊技媒体の単価は、４円に設定されており、特に、遊技場独自の金額が設定されるようにはなっていない。

【００３７】

そこで、貸出時の遊技媒体の単価を、遊技機に応じて異なる金額に設定することを可能とすれば、例えば、所定の遊技状態となる確率が高い遊技機から払い出された遊技媒体については、貸出時の単価を高く設定し、所定の遊技状態となる確率が低い遊技機から払い出された遊技媒体については、貸出時の単価を低く設定することで、遊技者は、遊技時の状況に応じて、確率を重視するか借り受ける遊技媒体の数量を重視するかによって、遊技対象とする遊技機を選択することが可能となる。従って、遊技者が特定の遊技機に集中するのを防ぐことができるので、来場数の低減を防止すると共に、遊技機の入れ替え回数を低減させることが可能になると考えられる。

【００３８】

さらに、遊技場は、貸出時の単価および交換時の単価の両方を極め細かく設定することで、所定の遊技状態となる確率が同じ遊技機を、確率を重視する遊技者，景品の数量を重視する遊技者，借り受ける遊技媒体の数量を重視する遊技者のいずれの遊技者によっても、遊技対象として選択されるようにすることができる。

【００３９】

交換時の単価を遊技機に応じて異なる金額に設定するようにするためには、各遊技媒体貸出機が遊技媒体を貸し出した遊技機と該遊技機から賞として払い出された遊技媒体とを対応付けるようにすればよい。すなわち、各遊技媒体貸出機が遊技媒体を貸し出した遊技機と該遊技機から賞として払い出された遊技媒体とを対応付けるようにすれば、遊技媒体を各種景品と交換する際に、該遊技媒体を払い出した遊技機や該遊技機に遊技媒体を貸し出した遊技媒体貸出機に応じて、交換時の遊技媒体の単価を求めることができるようになる。

【００４０】
また、貸出時の単価を遊技機に応じて異なる金額に設定するようにするためには、該遊技機に遊技媒体を貸し出す遊技媒体貸出機に、貸出時の遊技媒体の単価を記憶させておくようにすれば、遊技媒体貸出機が、遊技媒体を貸し出す際に、指定された金額を貸出時の単価で割ることで、貸し出すべき遊技媒体の数量を求めるようにすることができるようになる。
【００４１】
しかしながら、遊技媒体貸出機が遊技媒体を貸し出した遊技機と該遊技機から賞として払い出された遊技媒体との対応付けを偽証し、実際には交換時の単価が低い遊技機から払い出された遊技媒体であっても、交換時の単価が高い遊技機から払い出されたかのような不正を働く遊技者が現れると、遊技場の利益が減少してしまう。
【００４２】
そこで、本発明は、交換時の単価を遊技機に応じて異なる金額に設定することを可能とするために、各遊技媒体貸出機が遊技媒体を貸し出した遊技機と該遊技機から賞として払い出された遊技媒体とを対応付け、さらに、遊技者の不正を防止するために、対応付けた時点より後の時点で、対応付けが正当であるか否かを判定することを目的としている。
【００４３】
【課題を解決するための手段】
上記目的を達成するために、本発明が第１に提供する遊技管理システムは、所定の遊技状態が実現された場合に所定の数量の遊技媒体を賞として払い出す複数の遊技機と、該複数の遊技機からなる遊技機群ごとに設けられ、該遊技機群に属する遊技機に遊技媒体を貸し出す遊技媒体貸出機とを設置した遊技場に適用され、遊技媒体貸出機が遊技媒体を貸し出した遊技機と該遊技機から賞として払い出された遊技媒体とを対応付けると共に、対応付けた時点より後の時点で、対応付けが正当であるか否かを判定する遊技管理システムであって、
（１）上記遊技機に設けられる遊技機の識別子（以下、遊技機ＩＤと称す）と、該遊技機に遊技媒体を貸し出す遊技媒体貸出機の識別子（以下、貸出機ＩＤと称す）とを含む遊技機情報を示す信号を電磁波に乗せて発信する遊技機情報発信装置、
（２）上記遊技機から賞として払い出された遊技媒体を収納するための箱（以下、玉箱と称す）に設けられ、該玉箱が使用された遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置から発信された電磁波を受信し、受信した電磁波に乗っている信号が示す遊技機情報を取得して記憶保持すると共に、記憶保持している遊技機情報を示す信号を電磁波に乗せて発信する遊技機情報記憶装置、
（３）上記玉箱に収納されている遊技媒体の数量を計数する遊技媒体計数機に設けられ、数量を計数すべき遊技媒体を収納している玉箱に対応して設けられた遊技機情報記憶装置から発信された電磁波を受信し、受信した電磁波に乗っている信号が示す遊技機情報を取得する遊技機情報受信装置とを備えている。
【００４４】
ここで、上記遊技機情報発信装置は、電磁波に乗せて発信した信号が示す遊技機情報と同じ遊技機情報を、上記遊技媒体計数機に送信し、上記遊技媒体計数機は、上記遊技機情報受信装置が取得した遊技機情報と、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤが示す遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置から送信された遊技機情報とを照合することで、遊技媒体貸出機が遊技媒体を貸し出した遊技機と該遊技機から賞として払い出された遊技媒体との対応付けが正当であるか否かを判定するようになっている。
【００４５】
また、上記目的を達成するために、本発明が第２に提供する遊技管理システムは、所定の遊技状態が実現された場合に所定の数量の遊技媒体を賞として払い出す複数の遊技機と、該複数の遊技機からなる遊技機群ごとに設けられ、該遊技機群に属する遊技機に遊技媒体を貸し出す遊技媒体貸出機とを設置した遊技場に適用され、遊技媒体貸出機が遊技媒体を貸し出した遊技機と該遊技機から賞として払い出された遊技媒体とを対応付けると共に

、対応付けた時点より後の時点で、対応付けが正当であるか否かを判定する遊技管理システムであって、
（１）上記遊技機に設けられる遊技機の識別子（以下、遊技機ＩＤと称す）と、該遊技機に遊技媒体を貸し出す遊技媒体貸出機の識別子（以下、貸出機ＩＤと称す）とを含む遊技機情報を示す信号を電磁波に乗せて発信する遊技機情報発信装置、
（２）上記遊技機から賞として払い出された遊技媒体を収納するための箱（以下、玉箱と称す）に設けられ、該玉箱が使用された遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置から発信された電磁波を受信し、受信した電磁波に乗っている信号が示す遊技機情報を取得して記憶保持すると共に、記憶保持している遊技機情報を示す信号を電磁波に乗せて発信する遊技機情報記憶装置、
（３）上記玉箱に収納されている遊技媒体の数量を計数する遊技媒体計数機に設けられ、数量を計数すべき遊技媒体を収納している玉箱に対応して設けられた遊技機情報記憶装置から発信された電磁波を受信し、受信した電磁波に乗っている信号が示す遊技機情報を取得する遊技機情報受信装置、
（４）上記遊技機情報発信装置、および、上記遊技媒体計数機に接続され、遊技媒体貸出機が遊技媒体を貸し出した遊技機と該遊技機から賞として払い出された遊技媒体との対応付けが正当であるか否かを判定する正当性判定装置、
を備えるようにしている。

【００４６】

ここで、上記遊技機情報発信装置は、電磁波に乗せて発信した信号が示す遊技機情報と同じ遊技機情報を、上記正当性判定装置に送信し、上記遊技媒体計数機は、上記遊技機情報受信装置が取得した遊技機情報を、上記正当性判定装置に送信し、上記正当性判定装置は、上記遊技媒体計数機から送信された遊技機情報と、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤが示す遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置から送信された遊技機情報とを照合することで、遊技媒体貸出機が遊技媒体を貸し出した遊技機と該遊技機から賞として払い出された遊技媒体との対応付けが正当であるか否かを判定するようになっている。

【００４７】

また、上記目的を達成するために、本発明が第３に提供する遊技管理システムは、所定の遊技状態が実現された場合に所定の数量の遊技媒体を賞として払い出す複数の遊技機と、該複数の遊技機からなる遊技機群ごとに設けられ、該遊技機群に属する遊技機に遊技媒体を貸し出す遊技媒体貸出機とを設置した遊技場に適用され、遊技媒体貸出機が遊技媒体を貸し出した遊技機と該遊技機から賞として払い出された遊技媒体とを対応付けると共に、対応付けた時点より後の時点で、対応付けが正当であるか否かを判定する遊技管理システムであって、
（１）上記遊技機に設けられる遊技機の識別子（以下、遊技機ＩＤと称す）と、該遊技機に遊技媒体を貸し出す遊技媒体貸出機の識別子（以下、貸出機ＩＤと称す）とを含む遊技機情報を示す信号を電磁波に乗せて発信する遊技機情報発信装置、
（２）上記遊技機から賞として払い出された遊技媒体を収納するための箱（以下、玉箱と称す）に設けられ、該玉箱が使用された遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置から発信された電磁波を受信し、受信した電磁波に乗っている信号が示す遊技機情報を取得して記憶保持すると共に、記憶保持している遊技機情報を示す信号を電磁波に乗せて発信する遊技機情報記憶装置、
（３）上記玉箱に収納されている遊技媒体の数量を計数する遊技媒体計数機に設けられ、数量を計数すべき遊技媒体を収納している玉箱に対応して設けられた遊技機情報記憶装置から発信された電磁波を受信し、受信した電磁波に乗っている信号が示す遊技機情報を取得する遊技機情報受信装置、
を備えている。

【００４８】

ここで、上記遊技媒体計数機は、上記遊技機情報受信装置が取得した遊技機情報と、自

身の計数結果とを記録した記録媒体を発行し、上記遊技機情報発信装置は、電磁波に乗せて発信した信号が示す遊技機情報と同じ遊技機情報を、上記遊技媒体計数機が発行した記録媒体の記録内容を読み取る読取装置に送信し、上記読取装置は、読み取った記録内容のうちの遊技機情報と、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤが示す遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置から送信された遊技機情報に含まれる遊技媒体とを照合することで、遊技媒体貸出機が遊技媒体を貸し出した遊技機と該遊技機から賞として払い出された遊技媒体との対応付けが正当であるか否かを判定し、判定結果と読み取った記録内容とを出力するようになっている。

【００４９】

また、上記目的を達成するために、本発明が第４に提供する遊技管理システムは、所定の遊技状態が実現された場合に所定の数量の遊技媒体を賞として払い出す複数の遊技機と、該複数の遊技機からなる遊技機群ごとに設けられ、該遊技機群に属する遊技機に遊技媒体を貸し出す遊技媒体貸出機とを設置した遊技場に適用され、遊技媒体貸出機が遊技媒体を貸し出した遊技機と該遊技機から賞として払い出された遊技媒体とを対応付けると共に、対応付けた時点より後の時点で、対応付けが正当であるか否かを判定する遊技管理システムであって、

（１）上記遊技機に設けられる遊技機の識別子（以下、遊技機ＩＤと称す）と、該遊技機に遊技媒体を貸し出す遊技媒体貸出機の識別子（以下、貸出機ＩＤと称す）とを含む遊技機情報を示す信号を電磁波に乗せて発信する遊技機情報発信装置、

（２）上記遊技機から賞として払い出された遊技媒体を収納するための箱（以下、玉箱と称す）に設けられ、該玉箱が使用された遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置から発信された電磁波を受信し、受信した電磁波に乗っている信号が示す遊技機情報を取得して記憶保持すると共に、記憶保持している遊技機情報を示す信号を電磁波に乗せて発信する遊技機情報記憶装置、

（３）上記玉箱に収納されている遊技媒体の数量を計数する遊技媒体計数機に設けられ、数量を計数すべき遊技媒体を収納している玉箱に対応して設けられた遊技機情報記憶装置から発信された電磁波を受信し、受信した電磁波に乗っている信号が示す遊技機情報を取得する遊技機情報受信装置と

を備えるようにしている。

【００５０】

ここで、上記遊技媒体計数機は、上記遊技機情報受信装置が取得した遊技機情報と、自身の計数結果とを記録した記録媒体を発行するようになっており、

（４）上記遊技機情報発信装置、および、上記遊技媒体計数機が発行した記録媒体の記録内容を読み取る読取装置に接続され、遊技媒体貸出機が遊技媒体を貸し出した遊技機と該遊技機から賞として払い出された遊技媒体との対応付けが正当であるか否かを判定する正当性判定装置、

をさらに備えている。

【００５１】

また、ここで、上記遊技機情報発信装置は、電磁波に乗せて発信した信号が示す遊技機情報と同じ遊技機情報を、上記正当性判定装置に送信し、上記読取装置は、読み取った記録内容を上記正当性判定装置に送信し、上記正当性判定装置は、上記読取装置から送信された記録内容のうちの遊技機情報と、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤが示す遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置から送信された遊技機情報に含まれる遊技媒体とを照合することで、遊技媒体貸出機が遊技媒体を貸し出した遊技機と該遊技機から賞として払い出された遊技媒体との対応付けが正当であるか否かを判定するようになっている。

【００５２】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の実施の形態について、図面を参照して説明する。

【００５３】

本発明の遊技管理システムが適用される遊技場のレイアウトは、図５５および図５６と同様である。

【００５４】

すなわち、遊技場においては、一般に、図５５に示すように、複数の遊技機からなる遊技機群が天板上に並設された遊技機島１が、多数設置されたレイアウトとなっている。さらに、遊技場においては、遊技者が遊技対象とする遊技機に遊技媒体を貸し出すための複数の遊技媒体貸出機２と、遊技者が遊技終了時に所持している遊技媒体の数量を計数するための複数の遊技媒体計数機３とが設置されている。

【００５５】

なお、図５６に示すように、各遊技機島１においては、２つの遊技機ごとに、これらの遊技機が背中合わせに設置されるようになっており、２つの遊技機島１に各々併設された遊技機群のうちの、互いに向い合う遊技機群を、同じ「コース」に属する遊技機群と呼んでいる。

【００５６】

また、最近は、プリペイドカードの普及に伴って、図５５に示すように、１つの遊技機に対して１つの遊技媒体貸出機２が設置されるようにした遊技場が増加しているが、例えば、隣合った２つの遊技機ごとに、これらの遊技機に挟まれる位置に、１つの遊技媒体計数機２が設置されるようにするなど、１つ以上の遊技機からなる遊技機群に対して１つの遊技媒体貸出機２が設置されるようにした遊技場もある。

【００５７】

１つ以上の遊技機からなる遊技機群に対して１つの遊技媒体貸出機２が設置されるようになっている場合でも、遊技媒体貸出機２が遊技媒体を貸し出す遊技機は、その位置関係から自ずと決まっている。

【００５８】

まず、本発明の第１の実施形態について説明する。

【００５９】

図１は本発明の遊技管理システムの第１の実施形態の概念図である。

【００６０】

図１において、２は遊技媒体貸出機、３は遊技媒体計数機、１０は遊技機情報発信装置、２０は遊技機情報記憶装置、３０は遊技機情報受信装置である。

【００６１】

遊技機情報発信装置１０は、複数の遊技機ごとに設けられ、対応する遊技機の識別子（遊技機ＩＤ）と、該遊技機が属する遊技機群に対応する遊技媒体貸出機２の識別子（貸出機ＩＤ）とを含む遊技機情報を示す信号を電磁波に乗せて発信するものである。

【００６２】

なお、遊技機情報発信装置１０は、電磁波に乗せて発信した信号が示す遊技機情報と同じ遊技機情報を、遊技媒体計数機３に送信する。

【００６３】

また、遊技機情報記憶装置２０は、複数の遊技機の各々から賞として払い出された遊技媒体を収納するための複数の箱（玉箱）ごとに設けられ、対応する玉箱が使用された遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０から発信された電磁波を受信し、受信した電磁波に乗っている信号が示す遊技機情報を取得して記憶保持すると共に、記憶保持している遊技機情報を示す信号を電磁波に乗せて発信するものである。

【００６４】

また、遊技機情報受信装置３０は、遊技媒体計数機３に設けられ、数量を計数すべき遊技媒体を収納している玉箱に対応して設けられた遊技機情報記憶装置２０から発信された電磁波を受信し、受信した電磁波に乗っている信号が示す遊技機情報を取得するものである。

【００６５】

図２は遊技機情報発信装置１０，遊技機情報記憶装置２０，遊技機情報受信装置３０の構

成例を示すブロック図である。

【００６６】

図２に示すように、遊技機情報発信装置１０は、遊技機情報を記憶保持しているメモリ１１と、メモリ１１が記憶保持している遊技機情報をアナログ信号にＤ／Ａ変換し、Ｄ／Ａ変換したアナログ信号を電磁波に変調して送信する送信器１２と、メモリ１１が記憶保持している遊技機情報を遊技媒体計数機３に送信する送信回路１３とを有した構成とすることができる。

【００６７】

また、遊技機情報記憶装置２０は、遊技機情報発信装置１０の送信器１２から送信された電磁波を受信してアナログ信号に復調し、復調したアナログ信号をＤ／Ａ変換して遊技機情報を取得する受信器２１と、受信器２１が取得した遊技機情報を記憶保持するメモリ２２と、メモリ２２が記憶保持している遊技機情報をアナログ信号にＤ／Ａ変換し、Ｄ／Ａ変換したアナログ信号を電磁波に変調して送信する送信器２３とを有した構成とすることができる。

【００６８】

また、遊技機情報受信装置３０は、遊技機情報記憶装置２０の送信器２３から送信された電磁波を受信してアナログ信号に復調し、復調したアナログ信号をＤ／Ａ変換して遊技機情報を取得する受信器３１と、受信器３１が取得した遊技機情報を遊技媒体計数機３に出力する出力回路３２とを有した構成とすることができる。

【００６９】

なお、図３に示すように、遊技機情報発信装置１０および遊技機情報受信装置３０が、各々、遊技機情報記憶装置２０の電源を投入するための電源投入用の電磁波を発信する発信回路１４，３３をさらに有した構成とし、遊技機情報記憶装置２０が、遊技機情報発信装置１０の発信回路１４および遊技機情報受信装置３０の発信回路３３から発信された電磁波を受信し、受信した電磁波を電力に変換することで、動作電源を作る電源回路２４をさらに有した構成とすることができる。

【００７０】

このようにすると、遊技機情報記憶装置２０の消費電力を抑えることが可能となる。

【００７１】

さらに、このとき、電源回路２４は、変換した電力を蓄積するバッテリーを持っているようにし、メモリ２２は、ＥＥＰＲＯＭ等の不揮発性メモリであるようにすることが好ましい。

【００７２】

ここで、遊技機情報発信装置１０および遊技機情報受信装置３０の電源は、商用のＡＣ電源から供給されているものである。

【００７３】

また、遊技機情報発信装置１０および遊技機情報記憶装置２０は、遊技機情報を示す信号を電磁波に乗せる代わりに、光に乗せるようにしてもよい。

【００７４】

また、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１に所望の遊技機情報を記憶保持させるためには、遊技機情報を設定する遊技機情報設定装置を備えるようにすればよい。遊技機情報設定装置は、外部から入力された遊技機情報を取得し、取得した遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤが示す遊技機に対応する遊技機情報発信装置１０に、取得した遊技機情報を送信するようにすれば、遊技機情報発信装置１０は、遊技機情報設定装置から送信された遊技機情報を、メモリ１０１に記憶保持することが可能となる。

【００７５】

また、図４に示すように、遊技機情報記憶装置２０が、玉箱の底部に設けられ、図５に示すように、遊技機情報発信装置１０が、複数の遊技機からなる遊技機群を並設するための天板中の、対応する遊技機で使用される玉箱が置かれる部位に設けられ、図６に示すように、遊技機情報受信装置３０が、遊技媒体計数機３中の、数量を計数すべき遊技媒体を収

納している玉箱が置かれる部位に設けられるようにすることができる。
【００７６】
このようにすると、遊技機情報発信装置１０と遊技機情報記憶装置２０との距離、および、遊技機情報記憶装置２０および遊技機情報受信装置３０の距離が近くなるので、遊技機情報発信装置１０が発信する電磁波の到達範囲、および、遊技機情報記憶装置２０が発信する電磁波の到達範囲を狭くすることが可能となり、遊技機情報発信装置１０，遊技機情報記憶装置２０，遊技機情報受信装置３０の装置構成および消費電力を抑えることが可能となる。
【００７７】
なお、図５においては、遊技機がパチンコ遊技機であるように描かれている。
【００７８】
これにより、玉箱が使用される遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０が電磁波に乗せて発信した信号が示す遊技機情報を、該玉箱に設けられた遊技機情報記憶装置２０に記憶保持することができるので、各遊技媒体貸出機２が遊技媒体を貸し出した遊技機と該遊技機から賞として払い出された遊技媒体とを対応付けることが可能となる。すなわち、玉箱に収納されている遊技媒体に、該遊技媒体を払い出した遊技機および該遊技機に遊技媒体を貸し出した遊技媒体貸出機２を対応付けることができる。
【００７９】
さて、図１に戻って、遊技媒体貸出機２および遊技媒体計数機３についての説明を行う。
【００８０】
上述したように、遊技者は、遊技開始時に、遊技媒体を借り受けるために、遊技媒体貸出機２に現金またはプリペイドカードを投入して所望の金額を指定するので、遊技媒体貸出機２は、指定された金額を所定の金額（４円）で割ることで、貸し出すべき遊技媒体の数量を求めるようになっている。
【００８１】
また、上述したように、遊技者は、遊技終了時に、手元に残った遊技媒体（実際には、遊技機が所定の遊技状態となった結果、遊技機から賞として払い出された遊技媒体である。）の数量を計数するために、該遊技媒体を収納した玉箱を、遊技媒体計数機３の所定の部位に設置するようになっている。
【００８２】
遊技媒体計数機３は、遊技者が玉箱を所定の部位に設置すると、該玉箱に収納されている遊技媒体の数量を計数し、計数結果を印刷したレシートまたは計数結果を記録したカード等の記録媒体を発行するものであるが、本発明においては、遊技媒体計数機３は、さらに、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報と、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤが示す遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０から送信された遊技機情報とを照合することで、数量を計数した遊技媒体（玉箱に収納されていた遊技媒体）と、該遊技媒体を払い出した遊技機および該遊技機に遊技媒体を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当であるか否かを判定するようになっている。
【００８３】
そして、対応付けが正当であると判定した場合には、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報と、自身の計数結果とを記録した記録媒体を発行し、対応付けが正当でないと判定した場合には、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報と、自身の計数結果と、正当でない旨の記号（以下、単に所定の記号と称す）とを記録した記録媒体を発行するようになっている。
【００８４】
なお、遊技媒体計数機３は、対応付けが正当でないと判定した場合には、警報を発するなど、その旨を外部に通知するようにすることができる。
【００８５】
さらに、本発明においては、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、該遊技機ＩＤが示す遊技機から賞として払い出された遊技媒体の数量を含むようにすることが

できる。
【００８６】
このようにした場合は、特に、遊技媒体計数機３は、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤについて、該遊技機ＩＤが示す遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０から送信された遊技機情報に含まれている遊技媒体の数量と、自身の計数結果とを比較し、両者の差が所定の範囲内である場合に、対応付けが正当であると判定することができる。
【００８７】
また、さらに、本発明においては、遊技媒体計数機３が、遊技機ＩＤごとに、該遊技機ＩＤが示す遊技機から賞として払い出される遊技媒体の単価を記憶するようにし、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤ（すなわち、数量を計数した遊技媒体を払い出した遊技機の遊技機ＩＤ）に対応する単価を求め、求めた単価を、発行する記録媒体にさらに記録するようにすることができる。
【００８８】
そこで、遊技媒体計数機３が記憶している単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、交換時の遊技媒体の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。
【００８９】
また、さらに、本発明においては、遊技媒体計数機３が、貸出機ＩＤごとに、該貸出機ＩＤが示す遊技媒体貸出機２が遊技媒体を貸し出す遊技機から賞として払い出される遊技媒体の単価を記憶するようにし、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報に含まれている貸出機ＩＤ（すなわち、数量を計数した遊技媒体を払い出した遊技機に遊技媒体を貸し出した遊技媒体貸出機２の貸出機ＩＤ）に対応する単価を求め、求めた単価を、発行する記録媒体にさらに記録するようにすることができる。
【００９０】
そこで、遊技媒体計数機３が記憶している単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、交換時の遊技媒体の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。
【００９１】
ところで、上述したように、遊技者は、遊技媒体計数機３の計数結果である景品玉の数量に応じた景品を取得するために、遊技媒体計数機３が発行した記録媒体を景品交換カウンターに持参するようになっている。
【００９２】
景品交換カウンターには、遊技者が持参した記録媒体の記録内容を読み取って出力する読取装置が設置されているので、景品交換カウンターでは、遊技場の担当者が、読取装置が出力した記録内容のうちの、遊技媒体計数機３の計数結果である景品玉の数量を確認し、遊技者は、該景品玉の数量に応じた景品を取得することができる。このとき、読取装置が出力した記録内容の中に、所定の記号が記録されている場合には、遊技場の担当者は、遊技者から事情を聞くなどの対処を行うことができる。
【００９３】
次に、本発明の第２の実施形態について説明する。
【００９４】
図７は本発明の遊技管理システムの第２の実施形態の概念図である。
【００９５】
図７において、２は遊技媒体貸出機、３は遊技媒体計数機、１０は遊技機情報発信装置、２０は遊技機情報記憶装置、３０は遊技機情報受信装置、４０は正当性判定装置である。
【００９６】
遊技機情報発信装置１０は、上述と同様に、複数の遊技機ごとに設けられ、対応する遊技機の識別子（遊技機ＩＤ）と、該遊技機が属する遊技機群に対応する遊技媒体貸出機２の識別子（貸出機ＩＤ）とを含む遊技機情報を示す信号を電磁波に乗せて発信するものであ

る。
【００９７】
なお、遊技機情報発信装置１０は、電磁波に乗せて発信した信号が示す遊技機情報と同じ遊技機情報を、正当性判定装置４０に送信する。
【００９８】
また、遊技機情報記憶装置２０も、上述と同様に、複数の遊技機の各々から賞として払い出された遊技媒体を収納するための複数の箱（玉箱）ごとに設けられ、対応する玉箱が使用された遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０から発信された電磁波を受信し、受信した電磁波に乗っている信号が示す遊技機情報を取得して記憶保持すると共に、記憶保持している遊技機情報を示す信号を電磁波に乗せて発信するものである。
【００９９】
また、遊技機情報受信装置３０も、上述と同様に、遊技媒体計数機３に設けられ、数量を計数すべき遊技媒体を収納している玉箱に対応して設けられた遊技機情報記憶装置２０から発信された電磁波を受信し、受信した電磁波に乗っている信号が示す遊技機情報を取得するものである。
【０１００】
なお、遊技機情報発信装置１０，遊技機情報記憶装置２０，遊技機情報受信装置３０の構成例を示すブロック図は、図２または図３と同様であるが、送信回路１３の遊技機情報の送信先が正当性判定装置４０となる点が異なる。
【０１０１】
また、遊技機情報発信装置１０，遊技機情報記憶装置２０，遊技機情報受信装置３０の設置例を示す説明図は、各々、図４～図６と同様である。
【０１０２】
これにより、玉箱が使用される遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０が電磁波に乗せて発信した信号が示す遊技機情報を、該玉箱に設けられた遊技機情報記憶装置２０に記憶保持することができるので、各遊技媒体貸出機２が遊技媒体を貸し出した遊技機と該遊技機から賞として払い出された遊技媒体とを対応付けることが可能となる。すなわち、玉箱に収納されている遊技媒体に、該遊技媒体を払い出した遊技機および該遊技機に遊技媒体を貸し出した遊技媒体貸出機２を対応付けることができる。
【０１０３】
さて、図７に戻って、遊技媒体貸出機２，遊技媒体計数機３，正当性判定装置４０についての説明を行う。
【０１０４】
上述したように、遊技者は、遊技開始時に、遊技媒体を借り受けるために、遊技媒体貸出機２に現金またはプリペイドカードを投入して所望の金額を指定するので、遊技媒体貸出機２は、指定された金額を所定の金額（４円）で割ることで、貸し出すべき遊技媒体の数量を求めるようになっている。
【０１０５】
遊技媒体計数機３は、上述と同様に、遊技者が玉箱を所定の部位に設置すると、該玉箱に収納されている遊技媒体の数量を計数し、計数結果を印刷したレシートまたは計数結果を記録したカード等の記録媒体を発行するものであるが、本発明においては、遊技媒体計数機３は、さらに、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報を正当性判定装置４０に送信するようになっている。
【０１０６】
そして、本発明においては、正当性判定装置４０が、遊技媒体計数機３から送信された遊技機情報と、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤが示す遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０から送信された遊技機情報とを照合することで、遊技媒体計数機３が数量を計数した遊技媒体（玉箱に収納されていた遊技媒体）と、該遊技媒体を払い出した遊技機および該遊技機に遊技媒体を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当であるか否かを判定するようになっている。

【０１０７】
そこで、正当性判定装置４０が、判定結果を遊技媒体計数機３に送信するようにすることにより、遊技媒体計数機３が、正当性判定装置４０から送信された判定結果が対応付けが正当である旨を示している場合には、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報と、自身の計数結果とを記録した記録媒体を発行し、正当性判定装置４０から送信された判定結果が対応付けが正当でない旨を示している場合には、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報と、自身の計数結果と、所定の記号とを記録した記録媒体を発行するようにすることができる。
【０１０８】
なお、遊技媒体計数機３は、正当性判定装置４０から送信された判定結果が正当でない旨を示している場合には、警報を発するなど、その旨を外部に通知するようにすることができる。
【０１０９】
さらに、本発明においては、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、該遊技機ＩＤが示す遊技機から賞として払い出された遊技媒体の数量を含むようにすることができる。
【０１１０】
このようにした場合は、特に、遊技媒体計数機３は、遊技機情報受信装置３０が取得いた遊技機情報に加えて、自身の計数結果を正当性判定装置４０に送信するようにし、正当性判定装置４０は、遊技媒体計数機３から送信された遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤについて、該遊技機ＩＤが示す遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０から送信された遊技機情報に含まれている遊技媒体の数量と、遊技媒体計数機３から送信された計数結果とを比較し、両者の差が所定の範囲内である場合に、対応付けが正当であると判定することができる。
【０１１１】
また、さらに、本発明においては、正当性判定装置４０が、遊技機ＩＤごとに、該遊技機ＩＤが示す遊技機から賞として払い出される遊技媒体の単価を記憶するようにし、遊技媒体計数機３から送信された遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤ（すなわち、遊技媒体計数機３が数量を計数した遊技媒体を払い出した遊技機の遊技機ＩＤ）に対応する単価を求め、求めた単価を遊技媒体計数機３に送信するようにすれば、遊技媒体計数機３は、正当性判定装置４０から送信された単価を、発行する記録媒体にさらに記録するようにすることができる。
【０１１２】
そこで、正当性判定装置４０が記憶している単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、交換時の遊技媒体の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。
【０１１３】
また、さらに、本発明においては、正当性判定装置４０が、貸出機ＩＤごとに、該貸出機ＩＤが示す遊技媒体貸出機２が遊技媒体を貸し出した遊技機から賞として払い出される遊技媒体の単価を記憶するようにし、遊技媒体計数機３から送信された遊技機情報に含まれている貸出機ＩＤ（すなわち、数量を計数した遊技媒体を払い出した遊技機に遊技媒体を貸し出した遊技媒体貸出機２の貸出機ＩＤ）に対応する単価を求め、求めた単価を遊技媒体計数機３に送信するようにすれば、遊技媒体計数機３は、正当性判定装置４０から送信された単価を、発行する記録媒体にさらに記録するようにすることができる。
【０１１４】
そこで、正当性判定装置４０が記憶している単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、交換時の遊技媒体の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。
【０１１５】
また、さらに、本発明においては、遊技媒体計数機３が、遊技機ＩＤごとに、該遊技機Ｉ

Ｄが示す遊技機から賞として払い出される遊技媒体の単価を記憶するようにし、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤ（すなわち、数量を計数した遊技媒体を払い出した遊技機の遊技機ＩＤ）に対応する単価を求め、求めた単価を、発行する記録媒体にさらに記録するようにすることができる。

【０１１６】

そこで、遊技媒体計数機３が記憶している単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、交換時の遊技媒体の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。

【０１１７】

また、さらに、本発明においては、遊技媒体計数機３が、貸出機ＩＤごとに、該貸出機ＩＤが示す遊技媒体貸出機２が遊技媒体を貸し出す遊技機から賞として払い出される遊技媒体の単価を記憶するようにし、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報に含まれている貸出機ＩＤ（すなわち、数量を計数した遊技媒体を払い出した遊技機に遊技媒体を貸し出した遊技媒体貸出機２の貸出機ＩＤ）に対応する単価を求め、求めた単価を、発行する記録媒体にさらに記録するようにすることができる。

【０１１８】

そこで、遊技媒体計数機３が記憶している単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、交換時の遊技媒体の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。

【０１１９】

ところで、上述したように、遊技者は、遊技媒体計数機３の計数結果である景品玉の数量に応じた景品を取得するために、遊技媒体計数機３が発行した記録媒体を景品交換カウンターに持参するようになっている。

【０１２０】

景品交換カウンターには、遊技者が持参した記録媒体の記録内容を読み取って出力する読取装置が設置されているので、景品交換カウンターでは、遊技場の担当者が、読取装置が出力した記録内容のうちの、遊技媒体計数機３の計数結果である景品玉の数量を確認し、遊技者は、該景品玉の数量に応じた景品を取得することができる。このとき、読取装置が出力した記録内容の中に、所定の記号が記録されている場合には、遊技場の担当者は、遊技者から事情を聞くなどの対処を行うことができる。

【０１２１】

なお、正当性判定装置４０は、パーソナルコンピュータ等の情報処理装置によって実現することができる。

【０１２２】

次に、本発明の第３の実施形態について説明する。

【０１２３】

図８は本発明の遊技管理システムの第３の実施形態の概念図である。

【０１２４】

図８において、２は遊技媒体貸出機、３は遊技媒体計数機、４は読取装置、１０は遊技機情報発信装置、２０は遊技機情報記憶装置、３０は遊技機情報受信装置である。

【０１２５】

遊技機情報発信装置１０は、上述と同様に、複数の遊技機ごとに設けられ、対応する遊技機の識別子（遊技機ＩＤ）と、該遊技機が属する遊技機群に対応する遊技媒体貸出機２の識別子（貸出機ＩＤ）とを含む遊技機情報を示す信号を電磁波に乗せて発信するものである。

【０１２６】

なお、遊技機情報発信装置１０は、電磁波に乗せて発信した信号が示す遊技機情報と同じ遊技機情報を、読取装置４に送信する。

【０１２７】

また、遊技機情報記憶装置２０も、上述と同様に、複数の遊技機の各々から賞として払い

出された遊技媒体を収納するための複数の箱（玉箱）ごとに設けられ、対応する玉箱が使用された遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０から発信された電磁波を受信し、受信した電磁波に乗っている信号が示す遊技機情報を取得して記憶保持すると共に、記憶保持している遊技機情報を示す信号を電磁波に乗せて発信するものである。

【０１２８】

また、遊技機情報受信装置３０も、上述と同様に、遊技媒体計数機３に設けられ、数量を計数すべき遊技媒体を収納している玉箱に対応して設けられた遊技機情報記憶装置２０から発信された電磁波を受信し、受信した電磁波に乗っている信号が示す遊技機情報を取得するものである。

【０１２９】

なお、遊技機情報発信装置１０，遊技機情報記憶装置２０，遊技機情報受信装置３０の構成例を示すブロック図は、図２または図３と同様であるが、送信回路１３の遊技機情報の送信先が読取装置４となる点が異なる。

【０１３０】

また、遊技機情報発信装置１０，遊技機情報記憶装置２０，遊技機情報受信装置３０の設置例を示す説明図は、各々、図４～図６と同様である。

【０１３１】

これにより、玉箱が使用される遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０が電磁波に乗せて発信した信号が示す遊技機情報を、該玉箱に設けられた遊技機情報記憶装置２０に記憶保持することができるので、各遊技媒体貸出機２が遊技媒体を貸し出した遊技機と該遊技機から賞として払い出された遊技媒体とを対応付けることが可能となる。すなわち、玉箱に収納されている遊技媒体に、該遊技媒体を払い出した遊技機および該遊技機に遊技媒体を貸し出した遊技媒体貸出機２を対応付けることができる。

【０１３２】

さて、図８に戻って、遊技媒体貸出機２，遊技媒体計数機３，読取装置４についての説明を行う。

【０１３３】

上述したように、遊技者は、遊技開始時に、遊技媒体を借り受けるために、遊技媒体貸出機２に現金またはプリペイドカードを投入して所望の金額を指定するので、遊技媒体貸出機２は、指定された金額を所定の金額（４円）で割ることで、貸し出すべき遊技媒体の数量を求めるようになっている。

【０１３４】

遊技媒体計数機３は、上述と同様に、遊技者が玉箱を所定の部位に設置すると、該玉箱に収納されている遊技媒体の数量を計数し、計数結果を印刷したレシートまたは計数結果を記録したカード等の記録媒体を発行するものであるが、本発明においては、遊技媒体計数機３は、さらに、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報を、計数結果と共に記録媒体に記録するようになっている。

【０１３５】

また、上述したように、遊技者は、遊技媒体計数機３の計数結果である景品玉の数量に応じた景品を取得するために、遊技媒体計数機３が発行した記録媒体を景品交換カウンターに持参するようになっている。

【０１３６】

読取装置４は、景品交換カウンターに設置され、遊技者が持参した記録媒体の記録内容を読み取って出力するものであるが、本発明においては、読取装置４は、さらに、読み取った記録内容のうちの遊技機情報と、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤが示す遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０から送信された遊技機情報とを照合することで、遊技媒体計数機３が数量を計数した遊技媒体と、該遊技媒体を払い出した遊技機および該遊技機に遊技媒体を貸し出した遊技媒体貸出機２とを対応付けが正当であるか否かを判定し、判定結果を、記録内容と共に出力するようになっている。

【０１３７】

遊技媒体計数機３が数量を計数した遊技媒体は、遊技媒体計数機３が発行した記録媒体に記録されている遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤが示す遊技機から払いされた遊技媒体であって、遊技媒体計数機３が発行した記録媒体に記録されている遊技機情報に含まれている貸出機ＩＤが示す遊技媒体貸出機２が遊技媒体を貸し出した遊技機から払いされた遊技媒体であることを意味しているので、遊技媒体計数機３が数量を計数した遊技媒体と、該遊技媒体を払い出した遊技機および該遊技機に遊技媒体を貸し出した遊技媒体貸出機２とを対応付けが正当であるということは、各遊技媒体貸出機２が遊技媒体を貸し出した遊技機と該遊技機から賞として払い出された遊技媒体との対応付けが正当であるということと等価である。

【０１３８】

また、読取装置４は、対応付けが正当でないと判定した場合には、警報を発するなど、その旨を外部に通知するようにすることができる。

【０１３９】

これにより、景品交換カウンターでは、遊技場の担当者が、読取装置４が出力した判定結果が正当である旨を示している場合に、読取装置４が出力した記録内容のうちの、遊技媒体計数機３の計数結果である景品玉の数量を確認し、遊技者は、該景品玉の数量に応じた景品を取得することができる。このとき、読取装置４が出力した判定結果が正当でない旨を示している場合には、遊技場の担当者は、遊技者から事情を聞くなどの対処を行うことができる。

【０１４０】

さらに、本発明においては、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、該遊技機ＩＤが示す遊技機から賞として払い出された遊技媒体の数量を含むようにすることができる。

【０１４１】

このようにした場合は、特に、読取装置４は、読み取った記録内容のうちの遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤについて、該遊技機ＩＤが示す遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０から送信された遊技機情報に含まれている遊技媒体の数量と、読み取った記録内容のうちの計数結果とを比較し、両者の差が所定の範囲内である場合に、対応付けが正当であると判定することができる。

【０１４２】

また、さらに、本発明においては、読取装置４が、遊技機ＩＤごとに、該遊技機ＩＤが示す遊技機から賞として払い出される遊技媒体の単価を記憶するようにし、読み取った記録内容のうちの遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤ（すなわち、遊技媒体計数機３が数量を計数した遊技媒体を払い出した遊技機の遊技機ＩＤ）に対応する単価を求め、求めた単価をさらに出力するようにすることができる。

【０１４３】

そこで、読取装置４が記憶している単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、交換時の遊技媒体の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。

【０１４４】

また、さらに、本発明においては、読取装置４が、貸出機ＩＤごとに、該貸出機ＩＤが示す遊技媒体貸出機２が遊技媒体を貸し出す遊技機から賞として払い出される遊技媒体の単価を記憶するようにし、読み取った記録内容のうちの遊技機情報に含まれている貸出機ＩＤ（すなわち、遊技媒体計数機３が数量を計数した遊技媒体を払い出した遊技機に遊技媒体を貸し出した遊技媒体貸出機２の貸出機ＩＤ）に対応する単価を求め、求めた単価をさらに出力するようにすることができる。

【０１４５】

そこで、読取装置４が記憶している単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、交換時の遊技媒体の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。

【０１４６】
次に、本発明の第４の実施形態について説明する。
【０１４７】
図９は本発明の遊技管理システムの第４の実施形態の概念図である。
【０１４８】
図９において、２は遊技媒体貸出機、３は遊技媒体計数機、４は読取装置、１０は遊技機情報発信装置、２０は遊技機情報記憶装置、３０は遊技機情報受信装置、４０は正当性判定装置である。
【０１４９】
遊技機情報発信装置１０は、上述と同様に、複数の遊技機ごとに設けられ、対応する遊技機の識別子（遊技機ＩＤ）と、該遊技機が属する遊技機群に対応する遊技媒体貸出機２の識別子（貸出機ＩＤ）とを含む遊技機情報を示す信号を電磁波に乗せて発信するものである。
【０１５０】
なお、遊技機情報発信装置１０は、電磁波に乗せて発信した信号が示す遊技機情報と同じ遊技機情報を、正当性判定装置４０に送信する。
【０１５１】
また、遊技機情報記憶装置２０も、上述と同様に、複数の遊技機の各々から賞として払い出された遊技媒体を収納するための複数の箱（玉箱）ごとに設けられ、対応する玉箱が使用された遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０から発信された電磁波を受信し、受信した電磁波に乗っている信号が示す遊技機情報を取得して記憶保持すると共に、記憶保持している遊技機情報を示す信号を電磁波に乗せて発信するものである。
【０１５２】
また、遊技機情報受信装置３０も、上述と同様に、遊技媒体計数機３に設けられ、数量を計数すべき遊技媒体を収納している玉箱に対応して設けられた遊技機情報記憶装置２０から発信された電磁波を受信し、受信した電磁波に乗っている信号が示す遊技機情報を取得するものである。
【０１５３】
なお、遊技機情報発信装置１０，遊技機情報記憶装置２０，遊技機情報受信装置３０の構成例を示すブロック図は、図２または図３と同様であるが、送信回路１３の遊技機情報の送信先が正当性判定装置４０となる点が異なる。
【０１５４】
また、遊技機情報発信装置１０，遊技機情報記憶装置２０，遊技機情報受信装置３０の設置例を示す説明図は、各々、図４～図６と同様である。
【０１５５】
これにより、玉箱が使用される遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０が電磁波に乗せて発信した信号が示す遊技機情報を、該玉箱に設けられた遊技機情報記憶装置２０に記憶保持することができるので、各遊技媒体貸出機２が遊技媒体を貸し出した遊技機と該遊技機から賞として払い出された遊技媒体とを対応付けることが可能となる。すなわち、玉箱に収納されている遊技媒体に、該遊技媒体を払い出した遊技機および該遊技機に遊技媒体を貸し出した遊技媒体貸出機２を対応付けることができる。
【０１５６】
さて、図９に戻って、遊技媒体貸出機２，遊技媒体計数機３，読取装置４，正当性判定装置４０についての説明を行う。
【０１５７】
上述したように、遊技者は、遊技開始時に、遊技媒体を借り受けるために、遊技媒体貸出機２に現金またはプリペイドカードを投入して所望の金額を指定するので、遊技媒体貸出機２は、指定された金額を所定の金額（４円）で割ることで、貸し出すべき遊技媒体の数量を求めるようになっている。
【０１５８】

遊技媒体計数機３は、上述と同様に、遊技者が玉箱を所定の部位に設置すると、該玉箱に収納されている遊技媒体の数量を計数し、計数結果を印刷したレシートまたは計数結果を記録したカード等の記録媒体を発行するものであるが、本発明においては、遊技媒体計数機３は、さらに、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報を、計数結果と共に記録媒体に記録するようになっている。

【０１５９】

また、上述したように、遊技者は、遊技媒体計数機３の計数結果である景品玉の数量に応じた景品を取得するために、遊技媒体計数機３が発行した記録媒体を景品交換カウンターに持参するようになっている。

【０１６０】

読取装置４は、景品交換カウンターに設置され、遊技者が持参した記録媒体の記録内容を読み取って出力するものであるが、本発明においては、読取装置４は、さらに、読み取った記録内容を正当性判定装置４０に送信するようになっている。

【０１６１】

そして、本発明においては、正当性判定装置４０が、読取装置４から送信された記録内容のうちの遊技機情報と、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤが示す遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０から送信された遊技機情報とを照合することで、遊技媒体計数機３が数量を計数した遊技媒体と、該遊技媒体を払い出した遊技機および該遊技機に遊技媒体を貸し出した遊技媒体貸出機２とを対応付けが正当であるか否かを判定するようになっている。

【０１６２】

遊技媒体計数機３が数量を計数した遊技媒体は、遊技媒体計数機３が発行した記録媒体に記録されている遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤが示す遊技機から払いされた遊技媒体であって、遊技媒体計数機３が発行した記録媒体に記録されている遊技機情報に含まれている貸出機ＩＤが示す遊技媒体貸出機２が遊技媒体を貸し出した遊技機から払いされた遊技媒体であることを意味しているので、遊技媒体計数機３が数量を計数した遊技媒体と、該遊技媒体を払い出した遊技機および該遊技機に遊技媒体を貸し出した遊技媒体貸出機２とを対応付けが正当であるということは、各遊技媒体貸出機２が遊技媒体を貸し出した遊技機と該遊技機から賞として払い出された遊技媒体との対応付けが正当であるということと等価である。

【０１６３】

そこで、正当性判定装置４０が、判定結果を読取装置４に送信するようにすることにより、読取装置４が、正当性判定装置４０から送信された判定結果を、読み取った記録内容と共に出力するようにすることができる。

【０１６４】

また、読取装置４は、正当性判定装置４０から送信された判定結果が正当でない旨を示している場合には、警報を発するなど、その旨を外部に通知するようにすることができる。

【０１６５】

これにより、景品交換カウンターでは、遊技場の担当者が、読取装置４が出力した判定結果が正当である旨を示している場合に、読取装置４が出力した記録内容のうちの、遊技媒体計数機３の計数結果である景品玉の数量を確認し、遊技者は、該景品玉の数量に応じた景品を取得することができる。このとき、読取装置４が出力した判定結果が正当でない旨を示している場合には、遊技場の担当者は、遊技者から事情を聞くなどの対処を行うことができる。

【０１６６】

さらに、本発明においては、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、該遊技機ＩＤが示す遊技機から賞として払い出された遊技媒体の数量を含むようにすることができる。

【０１６７】

このようにした場合は、特に、正当性判定装置４０は、読取装置４から送信された記録内容のうちの遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤについて、該遊技機ＩＤが示す遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０から送信された遊技機情報に含まれている遊技媒体の数量と、読取装置４から送信された記録内容のうちの計数結果とを比較し、両者の差が所定の範囲内である場合に、対応付けが正当であると判定することができる。

【０１６８】

また、さらに、本発明においては、正当性判定装置４０が、遊技機ＩＤごとに、該遊技機ＩＤが示す遊技機から賞として払い出される遊技媒体の単価を記憶するようにし、読取装置４から送信された記録内容のうちの遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤ（すなわち、遊技媒体計数機３が数量を計数した遊技媒体を払い出した遊技機の遊技機ＩＤ）に対応する単価を求め、求めた単価を読取装置４に送信するようにすれば、読取装置４は、正当性判定装置４０から送信された単価をさらに出力するようにすることができる。

【０１６９】

そこで、正当性判定装置４０が記憶している単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、交換時の遊技媒体の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。

【０１７０】

また、さらに、本発明においては、正当性判定装置４０が、貸出機ＩＤごとに、該貸出機ＩＤが示す遊技媒体貸出機２が遊技媒体を貸し出した遊技機から賞として払い出される遊技媒体の単価を記憶するようにし、読取装置４から送信された記録内容のうちの遊技機情報に含まれている貸出機ＩＤ（すなわち、遊技媒体計数機３が数量を計数した遊技媒体を払い出した遊技機に遊技媒体を貸し出した遊技媒体貸出機２の貸出機ＩＤ）に対応する単価を求め、求めた単価を読取装置４に送信するようにすれば、読取装置４は、正当性判定装置４０から送信された単価をさらに出力するようにすることができる。

【０１７１】

そこで、正当性判定装置４０が記憶している単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、交換時の遊技媒体の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。

【０１７２】

また、さらに、本発明においては、読取装置４が、遊技機ＩＤごとに、該遊技機ＩＤが示す遊技機から賞として払い出される遊技媒体の単価を記憶するようにし、読み取った記録内容のうちの遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤ（すなわち、遊技媒体計数機３が数量を計数した遊技媒体を払い出した遊技機の遊技機ＩＤ）に対応する単価を求め、求めた単価をさらに出力するようにすることができる。

【０１７３】

そこで、読取装置４が記憶している単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、交換時の遊技媒体の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。

【０１７４】

また、さらに、本発明においては、読取装置４が、貸出機ＩＤごとに、該貸出機ＩＤが示す遊技媒体貸出機２が遊技媒体を貸し出す遊技機から賞として払い出される遊技媒体の単価を記憶するようにし、読み取った記録内容のうちの遊技機情報に含まれている貸出機ＩＤ（すなわち、遊技媒体計数機３が数量を計数した遊技媒体を払い出した遊技機に遊技媒体を貸し出した遊技媒体貸出機２の貸出機ＩＤ）に対応する単価を求め、求めた単価をさらに出力するようにすることができる。

【０１７５】

そこで、読取装置４が記憶している単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、交換時の遊技媒体の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。

【０１７６】

なお、正当性判定装置４０は、パーソナルコンピュータ等の情報処理装置によって実現することができる。

【０１７７】

上述したいずれの実施形態においても、遊技媒体貸出機２は、対応する遊技機群に属する遊技機に貸し出す遊技媒体の単価を記憶するようにすることができる。

【０１７８】

このようにした場合、遊技媒体貸出機２は、遊技者が現金またはプリペイドカードを投入して所望の金額を指定すると、指定された金額を、記憶している単価で割ることで、貸し出すべき遊技媒体の数量を求め、求めた数量の遊技媒体を貸し出すようになる。

【０１７９】

そこで、遊技媒体貸出機２が記憶している単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、貸出時の遊技媒体の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。

【０１８０】

【実施例】

以下、本発明の実施例について、図面を参照して説明する。

【０１８１】

（実施例１）

まず、本発明の第１の実施例について説明する。

【０１８２】

第１の実施例は、各種タイプのパチンコ遊技機が設置されている遊技場に、図１に示した遊技管理システムを採用した例である。

【０１８３】

本実施例に係る遊技場のレイアウトは、図５５および図５６と同様である。

【０１８４】

すなわち、遊技場においては、図５５に示すように、複数のパチンコ遊技機からなるパチンコ遊技機群が天板上に並設された遊技機島１が、多数設置されたレイアウトとなっている。さらに、遊技場においては、遊技者が遊技対象とするパチンコ遊技機に遊技媒体であるパチンコ玉を貸し出すための複数の遊技媒体貸出機２と、遊技者が遊技終了時に所持しているパチンコ玉（実際には、パチンコ遊技機が所定の遊技状態となった結果、パチンコ遊技機から賞として払い出されたパチンコ玉（以下、「景品玉」と称す。）である。）の数量を計数するための複数の遊技媒体計数機３とが設置されている。

【０１８５】

また、図５６に示すように、各遊技機島１においては、２つのパチンコ遊技機ごとに、これらのパチンコ遊技機が背中合わせに設置されるようになっており、２つの遊技機島１に各々併設されたパチンコ遊技機群のうちの、互いに向い合うパチンコ遊技機群を、同じ「コース」に属するパチンコ遊技機群と呼んでいる。

【０１８６】

本実施例では、図５５に示すように、１つのパチンコ遊技機に対して１つの遊技媒体貸出機２が設置されるようになっている。

【０１８７】

さて、本実施例において、遊技機情報発信装置１０は、図４に示すように、複数のパチンコ遊技機からなるパチンコ遊技機群を並設するための天板中の、対応するパチンコ遊技機で使用される玉箱が置かれる部位に設けられている。また、遊技機情報記憶装置２０は、図５に示すように、玉箱の底部に設けられている。また、遊技機情報受信装置３０は、図６に示すように、遊技媒体計数機３中の、数量を計数すべき景品玉を収納している玉箱が置かれる部位に設けられている。

【０１８８】

なお、遊技機情報発信装置１０，遊技機情報記憶装置２０，遊技機情報受信装置３０の構成は、図３に示す通りである。

【０１８９】
また、本実施例において、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１は、図１０に示すように、対応するパチンコ遊技機の遊技機情報として、該パチンコ遊技機に固有に割り当てられた遊技機ＩＤと、該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出す遊技媒体貸出機２に固有に割り当てられた貸出機ＩＤとを記憶保持している。
【０１９０】
上述したように、遊技機情報発信装置１０は、発信回路１４によって、遊技機情報記憶装置２０の電源を投入するための電源投入用の電磁波を発信しているので、遊技機情報発信装置１０に対応するパチンコ遊技機から払い出された景品玉を収納するために、玉箱が図４に示す部位に置かれると、該玉箱に設けられた遊技機情報記憶装置２０は、電源回路２４によって、遊技機情報発信装置１０の発信回路４３から発信された電源投入用の電磁波を受信し、受信した電磁波を電力に変換することで、動作電源を作るので、その動作を開始する。
【０１９１】
また、遊技機情報発信装置１０は、送信器１２によって、メモリ１１が記憶保持している遊技機情報をアナログ信号にＤ／Ａ変換し、Ｄ／Ａ変換したアナログ信号を電磁波に変調して送信するので、遊技機情報記憶装置２０は、動作を開始すると、受信器２１によって、遊技機情報発信装置の送信器１２から送信された電磁波を受信してアナログ信号に復調し、復調したアナログ信号をＡ／Ｄ変換して遊技機情報を取得し、メモリ２２によって、受信器２１が取得した遊技機情報を記憶保持する。
【０１９２】
さらに、遊技機情報発信装置１０は、送信回路１３によって、送信器１２が電磁波として送信した遊技機情報と同じ遊技機情報を、遊技媒体計数機３に送信する。
【０１９３】
一方、遊技機情報受信装置３０は、発信回路３３によって、遊技機情報記憶装置２０の電源を投入するための電源投入用の電磁波を所定の範囲内に発信しているので、玉箱に収納されている景品玉の数量を計数するために、玉箱が図６に示す部位に置かれると、該玉箱に設けられた遊技機情報記憶装置２０は、電源回路２４によって、遊技機情報発信装置１０の発信回路１４から発信された電源投入用の電磁波を受信し、受信した電磁波を電力に変換することで、動作電源を作るので、その動作を開始する。
【０１９４】
遊技機情報記憶装置２０は、動作を開始すると、送信器２３によって、メモリ２２が記憶保持している遊技機情報をアナログ信号にＤ／Ａ変換し、Ｄ／Ａ変換したアナログ信号を電磁波に変調して送信するので、遊技機情報受信装置３０は、受信器３１によって、遊技機情報記憶装置２０の送信器２３から送信された電磁波を受信してアナログ信号に復調し、復調したアナログ信号をＤ／Ａ変換して遊技機情報を取得し、出力回路３２によって、受信器３１が取得した遊技機情報を遊技媒体計数機３に出力する。
【０１９５】
遊技媒体計数機３は、玉箱に収納されている景品玉の数量を計数し、計数結果を印刷したレシートまたは計数結果を記録したカード等の記録媒体を発行するものであるが、本実施例においては、遊技媒体計数機３は、さらに、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報と、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤが示すパチンコ遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０から送信された遊技機情報とを照合することで、数量を計数した景品玉（玉箱に収納されていた景品玉）と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当であるか否かを判定するようになっている。
【０１９６】
すなわち、遊技媒体計数機３は、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報について、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤと一致する遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤを含む遊技機情報が、遊技機情報発信装置１０から送信されている場合に、数

量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当であると判定するようになっている。

【０１９７】

そして、遊技媒体計数機３は、対応付けが正当であると判定した場合には、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報と、自身の計数結果とを記録した記録媒体を発行し、対応付けが正当でないと判定した場合には、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報と、自身の計数結果と、所定の記号とを記録した記録媒体を発行するようになっている。

【０１９８】

なお、本実施例においては、遊技媒体計数機３は、さらに、遊技機ＩＤごとに、該遊技機ＩＤが示すパチンコ遊技機から賞として払い出される景品玉の単価を記憶するようにし、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤ（すなわち、数量を計数した景品玉を払い出したパチンコ遊技機の遊技機ＩＤ）に対応する単価を求め、求めた単価を、発行する記録媒体にさらに記録するようになっている。

【０１９９】

図１１および図１２は遊技媒体計数機３の動作の流れを示すフローチャートである。

【０２００】

図１１および図１２に示す動作は、遊技媒体計数機３の内部に設けられた処理装置がプログラムを実行することで実現されるものであり、これらの動作は、並行して行われるものである。

【０２０１】

図１１に示すように、遊技媒体計数機３は、遊技機情報発信装置１０から遊技機情報が送信されると（ステップ１１０１）、該遊技機情報を記憶保持しておく（ステップ１１０２）。

【０２０２】

例えば、ステップ１１０２では、遊技媒体計数機３は、全てのパチンコ遊技機の遊技機ＩＤごとに、該パチンコ遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０から送信された遊技機情報を格納するための領域を有するようにし、遊技機情報発信装置１０から送信された遊技機情報を、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤと一致する領域に格納するようにする。

【０２０３】

また、図１２に示すように、遊技媒体計数機３は、玉箱が図６に示す部位に置かれると（ステップ１２０１）、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から遊技機情報が出力されたか否かを判定する（ステップ１２０２）。

【０２０４】

遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から遊技機情報が出力された場合は、玉箱に収納されている景品玉の数量を計数する計数処理を行う（ステップ１２０３）。なお、計数処理の処理内容は、現在使用されている遊技媒体計数機における計数処理の処理内容と同様であるので、説明を省略する。

【０２０５】

なお、遊技媒体計数機３は、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から遊技機情報が出力されなかった場合には、警報を発するようにすることができる（ステップ１２０４）。

【０２０６】

続いて、遊技媒体計数機３は、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から出力された遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤについて、該遊技機ＩＤに対応する景品玉の単価を求める（ステップ１２０５）。

【０２０７】

例えば、ステップ１２０５では、図１３に示すように、遊技機ＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルを参照することで、景品玉の単価を求めるようにすることができる。

【０２０８】
続いて、遊技媒体計数機３は、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から出力された遊技機情報と一致する遊技機情報が、図１１に示した動作によって記憶保持されているか否かを判定する（ステップ１２０６）。
【０２０９】
例えば、ステップ１２０６では、遊技媒体計数機３は、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から出力された遊技機情報と、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤと一致する遊技機ＩＤに対応する領域に格納されている遊技機情報とが一致しているか否かを判定する。
【０２１０】
一致する遊技機情報が記憶保持されている場合は、数量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当であることを意味しているので、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から出力された遊技機情報と、ステップ１２０３の計数処理の計数結果である景品玉の数量と、ステップ１２０５で求めた景品玉の単価とを記録した記録媒体を発行する（ステップ１２０７）。
【０２１１】
また、一致する遊技機情報が記憶保持されている場合は、数量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当でないことを意味しているので、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から出力された遊技機情報と、ステップ１２０３の計数処理の計数結果である景品玉の数量と、ステップ１２０５で求めた景品玉の単価と、所定の記号とを記録した記録媒体を発行する（ステップ１２０８）。
【０２１２】
なお、遊技媒体計数機３は、ステップ１２０８において、さらに、警報を発するようにすることができる。
【０２１３】
本実施例によれば、玉箱が使用されるパチンコ遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０が電磁波に乗せて発信した信号が示す遊技機情報を、該玉箱に対応して設けられた遊技機情報記憶装置２０に記憶保持することで、玉箱に収納されている景品玉に、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２を対応付けることができる。
【０２１４】
従って、図１３に示したテーブルに格納される単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、交換時の遊技媒体の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。
【０２１５】
さらに、本実施例によれば、遊技媒体計数機３が、数量を計数した景品玉（玉箱に収納されていた景品玉）と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当であるか否かを判定することで、各遊技媒体貸出機２がパチンコ玉を貸し出したパチンコ遊技機と該パチンコ遊技機から賞として払い出された景品玉とを対応付けが正当であるか否かを判定することができる。
【０２１６】
従って、遊技媒体計数機３が発行した記録媒体の記録内容を読み取って出力する読取装置が設置されている景品交換カウンターでは、遊技場の担当者が、読取装置が出力した記録内容の中に所定の記号が存在する場合には、該記録媒体を持参した遊技者から事情を聞くなどの対処を行うことができ、遊技者の不正を防止することが可能となる。
【０２１７】
なお、本実施例においては、遊技媒体計数機３が、図１２のステップ１２０５で、遊技機

情報に含まれている遊技機ＩＤに対応する景品玉の単価を求めるようにしているが、遊技機情報に含まれている貸出機ＩＤに対応する景品玉の単価を求めるようにしてもよい。

【０２１８】

このようにした場合、遊技媒体計数機３は、図１４に示すように、貸出機ＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルを参照することで、景品玉の単価を求めるようにすることができる。

【０２１９】

そこで、図１４に示したテーブルに格納される単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、交換時の遊技媒体の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。

【０２２０】

ところで、一般に、パチンコ遊技機は、「フィーバー機」と呼ばれるパチンコ遊技機が属するタイプと、「羽もの」と呼ばれるパチンコ遊技機が属するタイプと、「権利もの」と呼ばれるパチンコ遊技機が属するタイプとの３つのタイプに分類されている。

【０２２１】

いずれのパチンコ遊技機も、所定の遊技状態が実現された場合に、所定の数量の景品玉を賞として払い出すという動作を行うようになっているが、所定の遊技状態となる確率は、各タイプによって異なり、さらに、所定の遊技状態が実現された場合に賞として払い出される景品玉の数量も、各タイプによって異なるようになっている。また、いずれのパチンコ遊技機も、該パチンコ遊技機における遊技者の遊技の様子は、現在使用されているパチンコ遊技機と同様である。

【０２２２】

そこで、本実施例においては、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、各タイプに固有に割り当てられたタイプＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図１５に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、タイプＩＤを記憶保持しているようにすることができる。

【０２２３】

このようにした場合、遊技媒体計数機３が図１２のステップ１２０５で参照するテーブルを、図１６に示すように、タイプＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。

【０２２４】

また、図５５に示した遊技場におけるレイアウトを考えると、本実施例においては、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、遊技機島１に固有に割り当てられた島ＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図１７に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、島ＩＤを記憶保持しているようにすることができる。

【０２２５】

このようにした場合、遊技媒体計数機３が図１２のステップ１２０５で参照するテーブルを、図１８に示すように、島ＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。

【０２２６】

また、図５６に示した遊技場におけるレイアウトを考えると、本実施例においては、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、コースに固有に割り当てられたコースＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図１９に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、コースＩＤを記憶保持しているようにすることができる。

【０２２７】

このようにした場合、遊技媒体計数機３が図１２のステップ１２０５で参照するテーブルを、図２０に示すように、コースＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。

【０２２８】
また、複数のフロアに渡って営業している遊技場が多いことから、本実施例においては、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、フロアに固有に割り当てられたフロアＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図２１に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、フロアＩＤを記憶保持しているようにすることができる。
【０２２９】
このようにした場合、遊技媒体計数機３が図１２のステップ１２０５で参照するテーブルを、図２２に示すように、フロアＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。
【０２３０】
また、上述したように、遊技者は、遊技開始時に、パチンコ玉を借り受けるために、遊技媒体貸出機２に現金またはプリペイドカードを投入して所望の金額を指定するので、遊技媒体貸出機２は、指定された金額を所定の金額（４円）で割ることで、貸し出すべきパチンコ玉の数量を求めるようになっている。
【０２３１】
本実施例では、さらに、遊技媒体貸出機２が、対応するパチンコ遊技機群に属するパチンコ遊技機に貸し出すパチンコ玉の単価を記憶するようにすることができる。
【０２３２】
このようにした場合、遊技媒体貸出機２は、遊技者が現金またはプリペイドカードを投入して所望の金額を指定すると、指定された金額を、記憶している単価で割ることで、貸し出すべきパチンコ玉の数量を求め、求めた数量のパチンコ玉を貸し出すようになる。
【０２３３】
そこで、遊技媒体貸出機２が記憶している単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、貸出時のパチンコ玉の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。
【０２３４】
（実施例２）
次に、本発明の第２の実施例について説明する。
【０２３５】
第２の実施例は、各種タイプのパチンコ遊技機が設置されている遊技場に、図１に示した遊技管理システムを採用した例である。
【０２３６】
本実施例に係る遊技場のレイアウトは、図５５および図５６と同様である。
【０２３７】
すなわち、遊技場においては、図５５に示すように、複数のパチンコ遊技機からなるパチンコ遊技機群が天板上に並設された遊技機島１が、多数設置されたレイアウトとなっている。さらに、遊技場においては、遊技者が遊技対象とするパチンコ遊技機に遊技媒体であるパチンコ玉を貸し出すための複数の遊技媒体貸出機２と、遊技者が遊技終了時に所持しているパチンコ玉（実際には、パチンコ遊技機が所定の遊技状態となった結果、パチンコ遊技機から賞として払い出された景品玉である。）の数量を計数するための複数の遊技媒体計数機３とが設置されている。
【０２３８】
また、図５６に示すように、各遊技機島１においては、２つのパチンコ遊技機ごとに、これらのパチンコ遊技機が背中合わせに設置されるようになっており、２つの遊技機島１に各々併設されたパチンコ遊技機群のうちの、互いに向い合うパチンコ遊技機群を、同じ「コース」に属するパチンコ遊技機群と呼んでいる。
【０２３９】
本実施例では、図５５に示すように、１つのパチンコ遊技機に対して１つの遊技媒体貸出機２が設置されるようになっている。

【０２４０】
さて、本実施例において、遊技機情報発信装置１０は、図４に示すように、複数のパチンコ遊技機からなるパチンコ遊技機群を並設するための天板中の、対応するパチンコ遊技機で使用される玉箱が置かれる部位に設けられている。また、遊技機情報記憶装置２０は、図５に示すように、玉箱の底部に設けられている。また、遊技機情報受信装置３０は、図６に示すように、遊技媒体計数機３中の、数量を計数すべき景品玉を収納している玉箱が置かれる部位に設けられている。
【０２４１】
なお、遊技機情報発信装置１０，遊技機情報記憶装置２０，遊技機情報受信装置３０の構成は、図３に示す通りである。
【０２４２】
上記第１の実施例では、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤからなるようにしているが、本実施例では、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、該遊技機ＩＤが示すパチンコ遊技機から払い出された景品玉の数量を含むようにしている。
【０２４３】
すなわち、本実施例において、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１は、図２３に示すように、対応するパチンコ遊技機の遊技機情報として、遊技機ＩＤと、貸出機ＩＤと、該パチンコ遊技機から払い出された景品玉の数量（以下、「景品玉数」と称す。）とを記憶保持している。
【０２４４】
なお、遊技機情報発信装置１０が景品玉数を取得するためには、対応するパチンコ遊技機が、賞として払い出した景品玉の数量を計数し、計数結果を遊技機情報発信装置１０に送信する必要があるが、その動作については、後述する。
【０２４５】
上述したように、遊技機情報発信装置１０は、発信回路１４によって、遊技機情報記憶装置２０の電源を投入するための電源投入用の電磁波を発信しているので、遊技機情報発信装置１０に対応するパチンコ遊技機から払い出された景品玉を収納するために、玉箱が図４に示す部位に置かれると、該玉箱に設けられた遊技機情報記憶装置２０は、電源回路２４によって、遊技機情報発信装置１０の発信回路４３から発信された電源投入用の電磁波を受信し、受信した電磁波を電力に変換することで、動作電源を作るので、その動作を開始する。
【０２４６】
また、遊技機情報発信装置１０は、送信器１２によって、メモリ１１が記憶保持している遊技機情報をアナログ信号にＤ／Ａ変換し、Ｄ／Ａ変換したアナログ信号を電磁波に変調して送信するので、遊技機情報記憶装置２０は、動作を開始すると、受信器２１によって、遊技機情報発信装置の送信器１２から送信された電磁波を受信してアナログ信号に復調し、復調したアナログ信号をＡ／Ｄ変換して遊技機情報を取得し、メモリ２２によって、受信器２１が取得した遊技機情報を記憶保持する。
【０２４７】
さらに、遊技機情報発信装置１０は、送信回路１３によって、送信器１２が電磁波として送信した遊技機情報と同じ遊技機情報を、遊技媒体計数機３に送信する。
【０２４８】
一方、遊技機情報受信装置３０は、発信回路３３によって、遊技機情報記憶装置２０の電源を投入するための電源投入用の電磁波を所定の範囲内に発信しているので、玉箱に収納されている景品玉の数量を計数するために、玉箱が図６に示す部位に置かれると、該玉箱に設けられた遊技機情報記憶装置２０は、電源回路２４によって、遊技機情報発信装置１０の発信回路１４から発信された電源投入用の電磁波を受信し、受信した電磁波を電力に変換することで、動作電源を作るので、その動作を開始する。
【０２４９】
遊技機情報記憶装置２０は、動作を開始すると、送信器２３によって、メモリ２２が記憶

保持している遊技機情報をアナログ信号にＤ／Ａ変換し、Ｄ／Ａ変換したアナログ信号を電磁波に変調して送信するので、遊技機情報受信装置３０は、受信器３１によって、遊技機情報記憶装置２０の送信器２３から送信された電磁波を受信してアナログ信号に復調し、復調したアナログ信号をＤ／Ａ変換して遊技機情報を取得し、出力回路３２によって、受信器３１が取得した遊技機情報を遊技媒体計数機３に出力する。

【０２５０】

遊技媒体計数機３は、玉箱に収納されている景品玉の数量を計数し、計数結果を印刷したレシートまたは計数結果を記録したカード等の記録媒体を発行するものであるが、本実施例においては、遊技媒体計数機３は、さらに、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤについて、該遊技機ＩＤが示すパチンコ遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０から遊技機情報が送信されており、かつ、該送信されている遊技機情報に含まれている景品玉数と自身の計数結果との差が所定の範囲内である場合に、数量を計数した景品玉（玉箱に収納されていた景品玉）と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当であると判定するようになっている。

【０２５１】

そして、遊技媒体計数機３は、対応付けが正当であると判定した場合には、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報と、自身の計数結果とを記録した記録媒体を発行し、対応付けが正当でないと判定した場合には、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報と、自身の計数結果と、所定の記号とを記録した記録媒体を発行するようになっている。

【０２５２】

なお、本実施例においては、遊技媒体計数機３は、さらに、遊技機ＩＤごとに、該遊技機ＩＤが示すパチンコ遊技機から賞として払い出される景品玉の単価を記憶するようにし、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤ（すなわち、数量を計数した景品玉を払い出したパチンコ遊技機の遊技機ＩＤ）に対応する単価を求め、求めた単価を、発行する記録媒体にさらに記録するようになっている。

【０２５３】

図２４および図２５は遊技媒体計数機３の動作の流れを示すフローチャートである。

【０２５４】

図２４および図２５に示す動作は、遊技媒体計数機３の内部に設けられた処理装置がプログラムを実行することで実現されるものであり、これらの動作は、並行して行われるものである。

【０２５５】

図２４に示すように、遊技媒体計数機３は、遊技機情報発信装置１０から遊技機情報が送信されると（ステップ２４０１）、該遊技機情報を記憶保持しておく（ステップ２４０２）。なお、ここでは、図２３に示すように、遊技機情報には、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、景品玉数が含まれている。

【０２５６】

例えば、ステップ２４０２では、遊技媒体計数機３は、全てのパチンコ遊技機の遊技機ＩＤごとに、該パチンコ遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０から送信された遊技機情報を格納するための領域を有するようにし、遊技機情報発信装置１０から送信された遊技機情報を、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤと一致する領域に格納するようにする。

【０２５７】

また、図２５に示すように、遊技媒体計数機３は、玉箱が図６に示す部位に置かれると（ステップ２５０１）、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から遊技機情報が出力されたか否かを判定する（ステップ２５０２）。

【０２５８】

遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から遊技機情報が出力された場合は、玉箱に収納されている景品玉の数量を計数する計数処理を行う（ステップ２５０３）。なお、計数処

理の処理内容は、現在使用されている遊技媒体計数機における計数処理の処理内容と同様であるので、説明を省略する。

【０２５９】

なお、遊技媒体計数機３は、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から遊技機情報が出力されなかった場合には、警報を発するようにすることができる（ステップ２５０４）。

【０２６０】

続いて、遊技媒体計数機３は、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から出力された遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤについて、該遊技機ＩＤに対応する景品玉の単価を求める（ステップ２５０５）。

【０２６１】

例えば、ステップ２５０５では、図１３に示すように、遊技機ＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルを参照することで、景品玉の単価を求めるようにすることができる。

【０２６２】

続いて、遊技媒体計数機３は、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から出力された遊技機情報と同じ遊技機ＩＤを含む遊技機情報が、図２４に示した動作によって記憶保持されているか否かを判定する（ステップ２５０６）。

【０２６３】

例えば、ステップ２５０６では、遊技媒体計数機３は、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から出力された遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤと、該遊技機ＩＤと一致する遊技機ＩＤに対応する領域に格納されている遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤとが一致しているか否かを判定する。

【０２６４】

遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から出力された遊技機情報と同じ遊技機ＩＤを含む遊技機情報が記憶保持されている場合は、該遊技機情報を取得する（ステップ２５０７）。

【０２６５】

なお、遊技媒体計数機３は、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から出力された遊技機情報と同じ遊技機ＩＤを含む遊技機情報が記憶保持されていない場合には、警報を発するようにすることができる（ステップ２５０４）。

【０２６６】

続いて、遊技媒体計数機３は、ステップ２５０３の計数処理の計数結果と、ステップ２５０７で取得した遊技機情報に含まれている景品玉数とを比較し（ステップ２５０８）、両者の差が所定の範囲内である場合には、数量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当であることを意味しているので、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から出力された遊技機情報と、ステップ２５０３の計数処理の計数結果である景品玉の数量と、ステップ２５０５で求めた景品玉の単価とを記録した記録媒体を発行する（ステップ２５０９）。

【０２６７】

また、遊技媒体計数機３は、ステップ２５０３の計数処理の計数結果と、ステップ２５０７で取得した遊技機情報に含まれている景品玉数との差が所定の範囲外である場合には、数量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当でないことを意味しているので、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から出力された遊技機情報と、ステップ２５０３の計数処理の計数結果である景品玉の数量と、ステップ２５０５で求めた景品玉の単価と、所定の記号とを記録した記録媒体を発行する（ステップ２５１０）。

【０２６８】

なお、遊技媒体計数機３は、ステップ２５１０において、さらに、警報を発するようにすることができる。

【０２６９】
また、遊技者が遊技の開始時に遊技媒体貸出機２によって借り受けるパチンコ玉の数量は、一般に、１,０００円分以下であるので、遊技媒体計数機３が図２５のステップ２５０８で比較する差の範囲は、少なくとも、１,０００円分のパチンコ玉の数量（１,０００円÷４円＝２５０個）より大きくすることが好ましい。
【０２７０】
本実施例によれば、玉箱が使用されるパチンコ遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０が電磁波に乗せて発信した信号が示す遊技機情報を、該玉箱に対応して設けられた遊技機情報記憶装置２０に記憶保持することで、玉箱に収納されている景品玉に、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２を対応付けることができる。
【０２７１】
従って、図１３に示したテーブルに格納される単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、交換時の遊技媒体の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。
【０２７２】
さらに、本実施例によれば、遊技媒体計数機３が、数量を計数した景品玉（玉箱に収納されていた景品玉）と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当であるか否かを判定することで、各遊技媒体貸出機２がパチンコ玉を貸し出したパチンコ遊技機と該パチンコ遊技機から賞として払い出された景品玉とを対応付けが正当であるか否かを判定することができる。
【０２７３】
従って、遊技媒体計数機３が発行した記録媒体の記録内容を読み取って出力する読取装置が設置されている景品交換カウンターでは、遊技場の担当者が、読取装置が出力した記録内容の中に所定の記号が存在する場合には、該記録媒体を持参した遊技者から事情を聞くなどの対処を行うことができ、遊技者の不正を防止することが可能となる。
【０２７４】
なお、本実施例においては、遊技媒体計数機３が、図２５のステップ２５０５で、遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤに対応する景品玉の単価を求めるようにしているが、遊技機情報に含まれている貸出機ＩＤに対応する景品玉の単価を求めるようにしてもよい。
【０２７５】
このようにした場合、遊技媒体計数機３は、図１４に示すように、貸出機ＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルを参照することで、景品玉の単価を求めるようにすることができる。
【０２７６】
そこで、図１４に示したテーブルに格納される単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、交換時の遊技媒体の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。
【０２７７】
また、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、各タイプに固有に割り当てられたタイプＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図１５に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、タイプＩＤを記憶保持しているようにすることができる。
【０２７８】
このようにした場合、遊技媒体計数機３が図２５のステップ２５０５で参照するテーブルを、図１６に示すように、タイプＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。
【０２７９】

また、図５５に示した遊技場におけるレイアウトを考えると、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、遊技機島１に固有に割り当てられた島ＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図１７に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、島ＩＤを記憶保持しているようにすることができる。

【０２８０】

このようにした場合、遊技媒体計数機３が図２５のステップ２５０５で参照するテーブルを、図１８に示すように、島ＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。

【０２８１】

また、図５６に示した遊技場におけるレイアウトを考えると、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、コースに固有に割り当てられたコースＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図１９に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、コースＩＤを記憶保持しているようにすることができる。

【０２８２】

このようにした場合、遊技媒体計数機３が図２５のステップ２５０５で参照するテーブルを、図２０に示すように、コースＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。

【０２８３】

また、複数のフロアに渡って営業している遊技場が多いことから、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、フロアに固有に割り当てられたフロアＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図２１に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、フロアＩＤを記憶保持しているようにすることができる。

【０２８４】

このようにした場合、遊技媒体計数機３が図２５のステップ２５０５で参照するテーブルを、図２２に示すように、フロアＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。

【０２８５】

また、上述したように、遊技者は、遊技開始時に、パチンコ玉を借り受けるために、遊技媒体貸出機２に現金またはプリペイドカードを投入して所望の金額を指定するので、遊技媒体貸出機２は、指定された金額を所定の金額（４円）で割ることで、貸し出すべきパチンコ玉の数量を求めるようになっている。

【０２８６】

本実施例でも、さらに、上記第１の実施例と同様に、遊技媒体貸出機２が、対応するパチンコ遊技機群に属するパチンコ遊技機に貸し出すパチンコ玉の単価を記憶するようにすることができる。

【０２８７】

このようにした場合、遊技媒体貸出機２は、遊技者が現金またはプリペイドカードを投入して所望の金額を指定すると、指定された金額を、記憶している単価で割ることで、貸し出すべきパチンコ玉の数量を求め、求めた数量のパチンコ玉を貸し出すようになる。

【０２８８】

そこで、遊技媒体貸出機２が記憶している単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、貸出時のパチンコ玉の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。

【０２８９】

（実施例３）

次に、本発明の第３の実施例について説明する。

【０２９０】

第３の実施例は、各種タイプのパチンコ遊技機が設置されている遊技場に、図７に示した遊技管理システムを採用した例である。

【０２９１】

本実施例に係る遊技場のレイアウトは、図５５および図５６と同様である。

【０２９２】

すなわち、遊技場においては、図５５に示すように、複数のパチンコ遊技機からなるパチンコ遊技機群が天板上に並設された遊技機島１が、多数設置されたレイアウトとなっている。さらに、遊技場においては、遊技者が遊技対象とするパチンコ遊技機に遊技媒体であるパチンコ玉を貸し出すための複数の遊技媒体貸出機２と、遊技者が遊技終了時に所持しているパチンコ玉（実際には、パチンコ遊技機が所定の遊技状態となった結果、パチンコ遊技機から賞として払い出された景品玉である。）の数量を計数するための複数の遊技媒体計数機３とが設置されている。

【０２９３】

また、図５６に示すように、各遊技機島１においては、２つのパチンコ遊技機ごとに、これらのパチンコ遊技機が背中合わせに設置されるようになっており、２つの遊技機島１に各々併設されたパチンコ遊技機群のうちの、互いに向い合うパチンコ遊技機群を、同じ「コース」に属するパチンコ遊技機群と呼んでいる。

【０２９４】

本実施例では、図５５に示すように、１つのパチンコ遊技機に対して１つの遊技媒体貸出機２が設置されるようになっている。

【０２９５】

ただし、本実施例においては、図５５では示していないが、例えば、景品交換カウンター内や遊技場の事務所等の、遊技者に見えない場所に、正当性判定装置４０が設置されている。

【０２９６】

なお、正当性判定装置４０は、パーソナルコンピュータ等の情報処理装置によって実現することができる。

【０２９７】

さて、本実施例において、遊技機情報発信装置１０は、図４に示すように、複数のパチンコ遊技機からなるパチンコ遊技機群を並設するための天板中の、対応するパチンコ遊技機で使用される玉箱が置かれる部位に設けられている。また、遊技機情報記憶装置２０は、図５に示すように、玉箱の底部に設けられている。また、遊技機情報受信装置３０は、図６に示すように、遊技媒体計数機３中の、数量を計数すべき景品玉を収納している玉箱が置かれる部位に設けられている。

【０２９８】

なお、遊技機情報発信装置１０，遊技機情報記憶装置２０，遊技機情報受信装置３０の構成は、図３に示す通りであるが、送信回路１３の遊技機情報の送信先が正当性判定装置４０である点が異なる。

【０２９９】

また、本実施例において、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１は、図１０に示すように、対応するパチンコ遊技機の遊技機情報として、遊技機ＩＤと貸出機ＩＤとを記憶保持している。

【０３００】

上述したように、遊技機情報発信装置１０は、発信回路１４によって、遊技機情報記憶装置２０の電源を投入するための電源投入用の電磁波を発信しているので、遊技機情報発信装置１０に対応するパチンコ遊技機から払い出された景品玉を収納するために、玉箱が図４に示す部位に置かれると、該玉箱に設けられた遊技機情報記憶装置２０は、電源回路２４によって、遊技機情報発信装置１０の発信回路４３から発信された電源投入用の電磁波を受信し、受信した電磁波を電力に変換することで、動作電源を作るので、その動作を開始する。

【０３０１】
また、遊技機情報発信装置１０は、送信器１２によって、メモリ１１が記憶保持している遊技機情報をアナログ信号にＤ／Ａ変換し、Ｄ／Ａ変換したアナログ信号を電磁波に変調して送信するので、遊技機情報記憶装置２０は、動作を開始すると、受信器２１によって、遊技機情報発信装置の送信器１２から送信された電磁波を受信してアナログ信号に復調し、復調したアナログ信号をＡ／Ｄ変換して遊技機情報を取得し、メモリ２２によって、受信器２１が取得した遊技機情報を記憶保持する。
【０３０２】
さらに、遊技機情報発信装置１０は、送信回路１３によって、送信器１２が電磁波として送信した遊技機情報と同じ遊技機情報を、正当性判定装置４０に送信する。
【０３０３】
一方、遊技機情報受信装置３０は、発信回路３３によって、遊技機情報記憶装置２０の電源を投入するための電源投入用の電磁波を所定の範囲内に発信しているので、玉箱に収納されている景品玉の数量を計数するために、玉箱が図６に示す部位に置かれると、該玉箱に設けられた遊技機情報記憶装置２０は、電源回路２４によって、遊技機情報発信装置１０の発信回路１４から発信された電源投入用の電磁波を受信し、受信した電磁波を電力に変換することで、動作電源を作るので、その動作を開始する。
【０３０４】
遊技機情報記憶装置２０は、動作を開始すると、送信器２３によって、メモリ２２が記憶保持している遊技機情報をアナログ信号にＤ／Ａ変換し、Ｄ／Ａ変換したアナログ信号を電磁波に変調して送信するので、遊技機情報受信装置３０は、受信器３１によって、遊技機情報記憶装置２０の送信器２３から送信された電磁波を受信してアナログ信号に復調し、復調したアナログ信号をＤ／Ａ変換して遊技機情報を取得し、出力回路３２によって、受信器３１が取得した遊技機情報を遊技媒体計数機３に出力する。
【０３０５】
遊技媒体計数機３は、玉箱に収納されている景品玉の数量を計数し、計数結果を印刷したレシートまたは計数結果を記録したカード等の記録媒体を発行するものであるが、本実施例においては、遊技媒体計数機３は、さらに、記録媒体を発行する前に、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報を正当性判定装置４０に送信するようにしている。
【０３０６】
そこで、正当性判定装置４０は、遊技媒体計数機３から送信された遊技機情報と、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤが示すパチンコ遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０から送信された遊技機情報とを照合することができるようになるので、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉（玉箱に収納されていた景品玉）と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当であるか否かを判定することができるようになる。
【０３０７】
すなわち、正当性判定装置４０は、遊技媒体計数機３から送信された遊技機情報について、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤと一致する遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤを含む遊技機情報が、遊技機情報発信装置１０から送信されている場合に、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当である旨を示す判定結果を、遊技媒体計数機３に返送し、そうでない場合に、対応付けが正当でない旨を示す判定結果を、遊技媒体計数機３に返送するようになっている。
【０３０８】
そして、遊技媒体計数機３は、正当性判定装置４０から返送された判定結果が正当である旨を示している場合には、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報と、自身の計数結果とを記録した記録媒体を発行し、正当性判定装置４０から返送された判定結果が正当でない旨を示している場合には、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報と、自身の計数結果と、所定の記号とを記録した記録媒体を発行するようになっている。

【０３０９】
なお、本実施例においては、遊技媒体計数機３は、さらに、遊技機ＩＤごとに、該遊技機ＩＤが示すパチンコ遊技機から賞として払い出される景品玉の単価を記憶するようにし、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤ（すなわち、数量を計数した景品玉を払い出したパチンコ遊技機の遊技機ＩＤ）に対応する単価を求め、求めた単価を、発行する記録媒体にさらに記録するようになっている。
【０３１０】
図２６および図２７は正当性判定装置４０の動作の流れを示すフローチャートである。
【０３１１】
図２６に示す動作および図２７に示す動作は、正当性判定装置４０の内部に設けられた処理装置がプログラムを実行することで実現されるものであり、これらの動作は、並行して行われるものである。
【０３１２】
図２６に示すように、正当性判定装置４０は、遊技機情報発信装置１０から遊技機情報が送信されると（ステップ２６０１）、該遊技機情報を記憶保持しておく（ステップ２６０２）。
【０３１３】
例えば、ステップ２６０２では、正当性判定装置４０は、全てのパチンコ遊技機の遊技機ＩＤごとに、該パチンコ遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０から送信された遊技機情報を格納するための領域を有するようにし、遊技機情報発信装置１０から送信された遊技機情報を、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤと一致する領域に格納するようにする。
【０３１４】
また、図２７に示すように、正当性判定装置４０は、遊技媒体計数機３から遊技機情報が送信されると（ステップ２７０１）、該遊技機情報と一致する遊技機情報が、図２６に示した動作によって記憶保持されているか否かを判定する（ステップ２７０２）。
【０３１５】
例えば、ステップ２７０２では、正当性判定装置４０は、遊技媒体計数機３から送信された遊技機情報と、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤと一致する遊技機ＩＤに対応する領域に格納されている遊技機情報とが一致しているか否かを判定する。
【０３１６】
遊技媒体計数機３から送信された遊技機情報と一致する遊技機情報が記憶保持されている場合は、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当である旨を示す判定結果を、遊技媒体計数機３に返送し（ステップ２７０３）、そうでない場合は、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当でない旨を示す判定結果を、遊技媒体計数機３に返送する（ステップ２７０４）。
【０３１７】
図２８は遊技媒体計数機３の動作の流れを示すフローチャートである。
【０３１８】
図２８に示す動作は、遊技媒体計数機３の内部に設けられた処理装置がプログラムを実行することで実現されるものである。
【０３１９】
図２８に示すように、遊技媒体計数機３は、玉箱が図６に示す部位に置かれると（ステップ２８０１）、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から遊技機情報が出力されたか否かを判定する（ステップ２８０２）。
【０３２０】
遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から遊技機情報が出力された場合は、玉箱に収納

されている景品玉の数量を計数する計数処理を行う（ステップ２８０３）。なお、計数処理の処理内容は、現在使用されている遊技媒体計数機における計数処理の処理内容と同様であるので、説明を省略する。

【０３２１】

なお、遊技媒体計数機３は、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から遊技機情報が出力されなかった場合には、警報を発するようにすることができる（ステップ２８０４）。

【０３２２】

続いて、遊技媒体計数機３は、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から出力された遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤについて、該遊技機ＩＤに対応する景品玉の単価を求める（ステップ２８０５）。

【０３２３】

例えば、ステップ２８０５では、図１３に示すように、遊技機ＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルを参照することで、景品玉の単価を求めるようにすることができる。

【０３２４】

続いて、遊技媒体計数機３は、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から出力された遊技機情報を正当性判定装置４０に送信する（ステップ２８０６）。

【０３２５】

正当性判定装置４０からは、上述したように、判定結果が返送されてくるので、遊技媒体計数機３は、正当性判定装置４０から判定結果が返送されると（ステップ２８０７）、返送された判定結果が正当である旨を示している場合に（ステップ２８０８）、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から出力された遊技機情報と、ステップ２８０３の計数処理の計数結果である景品玉の数量と、ステップ２８０５で求めた景品玉の単価とを記録した記録媒体を発行する（ステップ２８０９）。

【０３２６】

また、正当性判定装置４０から返送された判定結果が正当でない旨を示している場合は、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から出力された遊技機情報と、ステップ２８０３の計数処理の計数結果である景品玉の数量と、ステップ２８０５で求めた景品玉の単価と、所定の記号とを記録した記録媒体を発行する（ステップ２８１０）。

【０３２７】

なお、遊技媒体計数機３は、ステップ２８１０において、さらに、警報を発するようにすることができる。

【０３２８】

本実施例によれば、玉箱が使用されるパチンコ遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０が電磁波に乗せて発信した信号が示す遊技機情報を、該玉箱に対応して設けられた遊技機情報記憶装置２０に記憶保持することで、玉箱に収納されている景品玉に、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２を対応付けることができる。

【０３２９】

従って、図１３に示したテーブルに格納される単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、交換時の遊技媒体の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。

【０３３０】

さらに、本実施例によれば、正当性判定装置４０が、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉（玉箱に収納されていた景品玉）と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当であるか否かを判定することで、各遊技媒体貸出機２がパチンコ玉を貸し出したパチンコ遊技機と該パチンコ遊技機から賞として払い出された景品玉とを対応付けが正当であるか否かを判定することができる。

【０３３１】

正当性判定装置４０の判定結果は、遊技媒体計数機３に返送され、遊技媒体計数機３が発行する記録媒体に記録されるので、遊技媒体計数機３が発行した記録媒体の記録内容を読み取って出力する読取装置が設置されている景品交換カウンターでは、遊技場の担当者が、読取装置が出力した記録内容の中に所定の記号が存在する場合には、該記録媒体を持参した遊技者から事情を聞くなどの対処を行うことができ、遊技者の不正を防止することが可能となる。

【０３３２】

なお、本実施例においては、遊技媒体計数機３が、図２８のステップ２８０５で、遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤに対応する景品玉の単価を求めるようにしているが、遊技機情報に含まれている貸出機ＩＤに対応する景品玉の単価を求めるようにしてもよい。

【０３３３】

このようにした場合、遊技媒体計数機３は、図１４に示すように、貸出機ＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルを参照することで、景品玉の単価を求めるようにすることができる。

【０３３４】

そこで、図１４に示したテーブルに格納される単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、交換時の遊技媒体の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。

【０３３５】

また、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、各タイプに固有に割り当てられたタイプＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図１５に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、タイプＩＤを記憶保持しているようにすることができる。

【０３３６】

このようにした場合、遊技媒体計数機３が図２８のステップ２８０５で参照するテーブルを、図１６に示すように、タイプＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。

【０３３７】

また、図５５に示した遊技場におけるレイアウトを考えると、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、遊技機島１に固有に割り当てられた島ＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図１７に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、島ＩＤを記憶保持しているようにすることができる。

【０３３８】

このようにした場合、遊技媒体計数機３が図２８のステップ２８０５で参照するテーブルを、図１８に示すように、島ＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。

【０３３９】

また、図５６に示した遊技場におけるレイアウトを考えると、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、コースに固有に割り当てられたコースＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図１９に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、コースＩＤを記憶保持しているようにすることができる。

【０３４０】

このようにした場合、遊技媒体計数機３が図２８のステップ２８０５で参照するテーブルを、図２０に示すように、コースＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。

【０３４１】

また、複数のフロアに渡って営業している遊技場が多いことから、本実施例においても、

上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、フロアに固有に割り当てられたフロアＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図２１に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、フロアＩＤを記憶保持しているようにすることができる。

【０３４２】

このようにした場合、遊技媒体計数機３が図２８のステップ２８０５で参照するテーブルを、図２２に示すように、フロアＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。

【０３４３】

また、上述したように、遊技者は、遊技開始時に、パチンコ玉を借り受けるために、遊技媒体貸出機２に現金またはプリペイドカードを投入して所望の金額を指定するので、遊技媒体貸出機２は、指定された金額を所定の金額（４円）で割ることで、貸し出すべきパチンコ玉の数量を求めるようになっている。

【０３４４】

本実施例でも、さらに、上記第１の実施例と同様に、遊技媒体貸出機２が、対応するパチンコ遊技機群に属するパチンコ遊技機に貸し出すパチンコ玉の単価を記憶するようにすることができる。

【０３４５】

このようにした場合、遊技媒体貸出機２は、遊技者が現金またはプリペイドカードを投入して所望の金額を指定すると、指定された金額を、記憶している単価で割ることで、貸し出すべきパチンコ玉の数量を求め、求めた数量のパチンコ玉を貸し出すようになる。

【０３４６】

そこで、遊技媒体貸出機２が記憶している単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、貸出時のパチンコ玉の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。

【０３４７】

（実施例４）

次に、本発明の第４の実施例について説明する。

【０３４８】

第４の実施例は、各種タイプのパチンコ遊技機が設置されている遊技場に、図７に示した遊技管理システムを採用した例である。

【０３４９】

本実施例に係る遊技場のレイアウトは、図５５および図５６と同様である。

【０３５０】

すなわち、遊技場においては、図５５に示すように、複数のパチンコ遊技機からなるパチンコ遊技機群が天板上に並設された遊技機島１が、多数設置されたレイアウトとなっている。さらに、遊技場においては、遊技者が遊技対象とするパチンコ遊技機に遊技媒体であるパチンコ玉を貸し出すための複数の遊技媒体貸出機２と、遊技者が遊技終了時に所持しているパチンコ玉（実際には、パチンコ遊技機が所定の遊技状態となった結果、パチンコ遊技機から賞として払い出された景品玉である。）の数量を計数するための複数の遊技媒体計数機３とが設置されている。

【０３５１】

また、図５６に示すように、各遊技機島１においては、２つのパチンコ遊技機ごとに、これらのパチンコ遊技機が背中合わせに設置されるようになっており、２つの遊技機島１に各々併設されたパチンコ遊技機群のうちの、互いに向い合うパチンコ遊技機群を、同じ「コース」に属するパチンコ遊技機群と呼んでいる。

【０３５２】

本実施例では、図５５に示すように、１つのパチンコ遊技機に対して１つの遊技媒体貸出機２が設置されるようになっている。

【０３５３】

ただし、本実施例においては、図５５では示していないが、例えば、景品交換カウンター内や遊技場の事務所等の、遊技者に見えない場所に、正当性判定装置４０が設置されている。

【０３５４】

なお、正当性判定装置４０は、パーソナルコンピュータ等の情報処理装置によって実現することができる。

【０３５５】

さて、本実施例においては、遊技機情報発信装置１０は、図４に示すように、複数のパチンコ遊技機からなるパチンコ遊技機群を並設するための天板中の、対応するパチンコ遊技機で使用される玉箱が置かれる部位に設けられている。また、遊技機情報記憶装置２０は、図５に示すように、玉箱の底部に設けられている。また、遊技機情報受信装置３０は、図６に示すように、遊技媒体計数機３中の、数量を計数すべき景品玉を収納している玉箱が置かれる部位に設けられている。

【０３５６】

なお、遊技機情報発信装置１０，遊技機情報記憶装置２０，遊技機情報受信装置３０の構成は、図３に示す通りであるが、送信回路１３の遊技機情報の送信先が正当性判定装置４０である点が異なる。

【０３５７】

上記第３の実施例では、遊技媒体計数機３が交換時の景品玉の単価を求めるようになっているが、本実施例では、正当性判定装置４０が交換時の景品玉の単価を求めるようにしている。

【０３５８】

本実施例において、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１は、図１０に示すように、対応するパチンコ遊技機の遊技機情報として、遊技機ＩＤと貸出機ＩＤとを記憶保持している。

【０３５９】

上述したように、遊技機情報発信装置１０は、発信回路１４によって、遊技機情報記憶装置２０の電源を投入するための電源投入用の電磁波を発信しているので、遊技機情報発信装置１０に対応するパチンコ遊技機から払い出された景品玉を収納するために、玉箱が図４に示す部位に置かれると、該玉箱に設けられた遊技機情報記憶装置２０は、電源回路２４によって、遊技機情報発信装置１０の発信回路４３から発信された電源投入用の電磁波を受信し、受信した電磁波を電力に変換することで、動作電源を作るので、その動作を開始する。

【０３６０】

また、遊技機情報発信装置１０は、送信器１２によって、メモリ１１が記憶保持している遊技機情報をアナログ信号にＤ／Ａ変換し、Ｄ／Ａ変換したアナログ信号を電磁波に変調して送信するので、遊技機情報記憶装置２０は、動作を開始すると、受信器２１によって、遊技機情報発信装置の送信器１２から送信された電磁波を受信してアナログ信号に復調し、復調したアナログ信号をＡ／Ｄ変換して遊技機情報を取得し、メモリ２２によって、受信器２１が取得した遊技機情報を記憶保持する。

【０３６１】

さらに、遊技機情報発信装置１０は、送信回路１３によって、送信器１２が電磁波として送信した遊技機情報と同じ遊技機情報を、正当性判定装置４０に送信する。

【０３６２】

一方、遊技機情報受信装置３０は、発信回路３３によって、遊技機情報記憶装置２０の電源を投入するための電源投入用の電磁波を所定の範囲内に発信しているので、玉箱に収納されている景品玉の数量を計数するために、玉箱が図６に示す部位に置かれると、該玉箱に設けられた遊技機情報記憶装置２０は、電源回路２４によって、遊技機情報発信装置１０の発信回路１４から発信された電源投入用の電磁波を受信し、受信した電磁波を電力に変換することで、動作電源を作るので、その動作を開始する。

【０３６３】
遊技機情報記憶装置２０は、動作を開始すると、送信器２３によって、メモリ２２が記憶保持している遊技機情報をアナログ信号にＤ／Ａ変換し、Ｄ／Ａ変換したアナログ信号を電磁波に変調して送信するので、遊技機情報受信装置３０は、受信器３１によって、遊技機情報記憶装置２０の送信器２３から送信された電磁波を受信してアナログ信号に復調し、復調したアナログ信号をＤ／Ａ変換して遊技機情報を取得し、出力回路３２によって、受信器３１が取得した遊技機情報を遊技媒体計数機３に出力する。
【０３６４】
遊技媒体計数機３は、玉箱に収納されている景品玉の数量を計数し、計数結果を印刷したレシートまたは計数結果を記録したカード等の記録媒体を発行するものであるが、本実施例においては、遊技媒体計数機３は、さらに、記録媒体を発行する前に、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報を正当性判定装置４０に送信するようにしている。
【０３６５】
そこで、正当性判定装置４０は、遊技媒体計数機３から送信された遊技機情報と、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤが示すパチンコ遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０から送信された遊技機情報とを照合することができるようになるので、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉（玉箱に収納されていた景品玉）と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当であるか否かを判定することができるようになる。
【０３６６】
すなわち、正当性判定装置４０は、遊技媒体計数機３から送信された遊技機情報について、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤと一致する遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤを含む遊技機情報が、遊技機情報発信装置１０から送信されている場合に、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当である旨を示す判定結果を、遊技媒体計数機３に返送し、そうでない場合に、対応付けが正当でない旨を示す判定結果を、遊技媒体計数機３に返送するようになっている。
【０３６７】
そして、遊技媒体計数機３は、正当性判定装置４０から返送された判定結果が正当である旨を示している場合には、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報と、自身の計数結果とを記録した記録媒体を発行し、正当性判定装置４０から返送された判定結果が正当でない旨を示している場合には、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報と、自身の計数結果と、所定の記号とを記録した記録媒体を発行するようになっている。
【０３６８】
なお、本実施例においては、正当性判定装置４０は、さらに、遊技機ＩＤごとに、該遊技機ＩＤが示すパチンコ遊技機から賞として払い出される景品玉の単価を記憶するようにし、遊技媒体計数機３から送信された遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤ（すなわち、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉を払い出したパチンコ遊技機の遊技機ＩＤ）に対応する単価を求め、求めた単価を、判定結果と共に、遊技媒体計数機３に返送するようになっている。
【０３６９】
そして、遊技媒体計数機３は、正当性判定装置４０から返送された単価を、発行する記録媒体にさらに記録するようになっている。
【０３７０】
図２９および図３０は正当性判定装置４０の動作の流れを示すフローチャートである。
【０３７１】
図２９に示す動作および図３０に示す動作は、正当性判定装置４０の内部に設けられた処理装置がプログラムを実行することで実現されるものであり、これらの動作は、並行して行われるものである。
【０３７２】

図２９に示すように、正当性判定装置４０は、遊技機情報発信装置１０から遊技機情報が送信されると（ステップ２９０１）、該遊技機情報を記憶保持しておく（ステップ２９０２）。

【０３７３】

例えば、ステップ２９０２では、正当性判定装置４０は、全てのパチンコ遊技機の遊技機ＩＤごとに、該パチンコ遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０から送信された遊技機情報を格納するための領域を有するようにし、遊技機情報発信装置１０から送信された遊技機情報を、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤと一致する領域に格納するようにする。

【０３７４】

また、図３０に示すように、正当性判定装置４０は、遊技媒体計数機３から遊技機情報が送信されると（ステップ３００１）、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤに対応する景品玉の単価を求める（ステップ３００２）。

【０３７５】

例えば、ステップ３００２では、図１３に示すように、遊技機ＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルを参照することで、景品玉の単価を求めるようにすることができる。

【０３７６】

続いて、正当性判定装置４０は、遊技媒体計数機３から送信された遊技機情報と一致する遊技機情報が、図２９に示した動作によって記憶保持されているか否かを判定する（ステップ３００３）。

【０３７７】

例えば、ステップ３００３では、正当性判定装置４０は、遊技媒体計数機３から送信された遊技機情報と、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤと一致する遊技機ＩＤに対応する領域に格納されている遊技機情報とが一致しているか否かを判定する。

【０３７８】

遊技媒体計数機３から送信された遊技機情報と一致する遊技機情報が記憶保持されている場合は、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当である旨を示す判定結果を、遊技媒体計数機３に返送すると共に、ステップ３００２で求めた単価を遊技媒体計数機３に返送し（ステップ３００４）、そうでない場合は、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当でない旨を示す判定結果を、遊技媒体計数機３に返送すると共に、ステップ３００２で求めた単価を遊技媒体計数機３に返送する（ステップ３００５）。

【０３７９】

図３１は遊技媒体計数機３の動作の流れを示すフローチャートである。

【０３８０】

図３１に示す動作は、遊技媒体計数機３の内部に設けられた処理装置がプログラムを実行することで実現されるものである。

【０３８１】

図３１に示すように、遊技媒体計数機３は、玉箱が図６に示す部位に置かれると（ステップ３１０１）、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から遊技機情報が出力されたか否かを判定する（ステップ３１０２）。

【０３８２】

遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から遊技機情報が出力された場合は、玉箱に収納されている景品玉の数量を計数する計数処理を行う（ステップ３１０３）。なお、計数処理の処理内容は、現在使用されている遊技媒体計数機における計数処理の処理内容と同様であるので、説明を省略する。

【０３８３】

なお、遊技媒体計数機３は、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から遊技機情報が出力されなかった場合には、警報を発するようにすることができる（ステップ３１０４）。

【０３８４】

続いて、遊技媒体計数機３は、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から出力された遊技機情報を正当性判定装置４０に送信する（ステップ３１０５）。

【０３８５】

正当性判定装置４０からは、上述したように、判定結果および単価が返送されてくるので、遊技媒体計数機３は、正当性判定装置４０から判定結果および単価が返送されると（ステップ３１０６）、返送された判定結果が正当である旨を示している場合に（ステップ３１０７）、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から出力された遊技機情報と、ステップ３１０３の計数処理の計数結果である景品玉の数量と、返送された景品玉の単価とを記録した記録媒体を発行する（ステップ３１０８）。

【０３８６】

また、正当性判定装置４０から返送された判定結果が正当でない旨を示している場合は、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から出力された遊技機情報と、ステップ３１０３の計数処理の計数結果である景品玉の数量と、返送された景品玉の単価と、所定の記号とを記録した記録媒体を発行する（ステップ３１０９）。

【０３８７】

なお、遊技媒体計数機３は、ステップ３１０９において、さらに、警報を発するようにすることができる。

【０３８８】

本実施例によれば、玉箱が使用されるパチンコ遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０が電磁波に乗せて発信した信号が示す遊技機情報を、該玉箱に対応して設けられた遊技機情報記憶装置２０に記憶保持することで、玉箱に収納されている景品玉に、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２を対応付けることができる。

【０３８９】

従って、図１３に示したテーブルに格納される単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、交換時の遊技媒体の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。

【０３９０】

さらに、本実施例によれば、正当性判定装置４０が、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉（玉箱に収納されていた景品玉）と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当であるか否かを判定することで、各遊技媒体貸出機２がパチンコ玉を貸し出したパチンコ遊技機と該パチンコ遊技機から賞として払い出された景品玉とを対応付けが正当であるか否かを判定することができる。

【０３９１】

正当性判定装置４０の判定結果は、遊技媒体計数機３に返送され、遊技媒体計数機３が発行する記録媒体に記録されるので、遊技媒体計数機３が発行した記録媒体の記録内容を読み取って出力する読取装置が設置されている景品交換カウンターでは、遊技場の担当者が、読取装置が出力した記録内容の中に所定の記号が存在する場合には、該記録媒体を持参した遊技者から事情を聞くなどの対処を行うことができ、遊技者の不正を防止することが可能となる。

【０３９２】

なお、本実施例においては、正当性判定装置４０が、図３０のステップ３００２で、遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤに対応する景品玉の単価を求めるようにしているが、遊技機情報に含まれている貸出機ＩＤに対応する景品玉の単価を求めるようにしてもよい。

【０３９３】

このようにした場合、正当性判定装置４０は、図１４に示すように、貸出機ＩＤと単価と

を対応付けて格納しているテーブルを参照することで、景品玉の単価を求めるようにすることができる。

【０３９４】

そこで、図１４に示したテーブルに格納される単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、交換時の遊技媒体の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。

【０３９５】

また、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、各タイプに固有に割り当てられたタイプＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図１５に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、タイプＩＤを記憶保持しているようにすることができる。

【０３９６】

このようにした場合、正当性判定装置４０が図３０のステップ３００２で参照するテーブルを、図１６に示すように、タイプＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。

【０３９７】

また、図５５に示した遊技場におけるレイアウトを考えると、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、遊技機島１に固有に割り当てられた島ＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図１７に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、島ＩＤを記憶保持しているようにすることができる。

【０３９８】

このようにした場合、正当性判定装置４０が図３０のステップ３００２で参照するテーブルを、図１８に示すように、島ＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。

【０３９９】

また、図５６に示した遊技場におけるレイアウトを考えると、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、コースに固有に割り当てられたコースＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図１９に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、コースＩＤを記憶保持しているようにすることができる。

【０４００】

このようにした場合、正当性判定装置４０が図３０のステップ３００２で参照するテーブルを、図２０に示すように、コースＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。

【０４０１】

また、複数のフロアに渡って営業している遊技場が多いことから、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、フロアに固有に割り当てられたフロアＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図２１に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、フロアＩＤを記憶保持しているようにすることができる。

【０４０２】

このようにした場合、正当性判定装置４０が図３０のステップ３００２で参照するテーブルを、図２２に示すように、フロアＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。

【０４０３】

また、上述したように、遊技者は、遊技開始時に、パチンコ玉を借り受けるために、遊技媒体貸出機２に現金またはプリペイドカードを投入して所望の金額を指定するので、遊技媒体貸出機２は、指定された金額を所定の金額（４円）で割ることで、貸し出すべきパチ

ンコ玉の数量を求めるようになっている。

【０４０４】

本実施例でも、さらに、上記第１の実施例と同様に、遊技媒体貸出機２が、対応するパチンコ遊技機群に属するパチンコ遊技機に貸し出すパチンコ玉の単価を記憶するようにすることができる。

【０４０５】

このようにした場合、遊技媒体貸出機２は、遊技者が現金またはプリペイドカードを投入して所望の金額を指定すると、指定された金額を、記憶している単価で割ることで、貸し出すべきパチンコ玉の数量を求め、求めた数量のパチンコ玉を貸し出すようになる。

【０４０６】

そこで、遊技媒体貸出機２が記憶している単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、貸出時のパチンコ玉の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。

【０４０７】

（実施例５）

次に、本発明の第５の実施例について説明する。

【０４０８】

第５の実施例は、各種タイプのパチンコ遊技機が設置されている遊技場に、図７に示した遊技管理システムを採用した例である。

【０４０９】

本実施例に係る遊技場のレイアウトは、図５５および図５６と同様である。

【０４１０】

すなわち、遊技場においては、図５５に示すように、複数のパチンコ遊技機からなるパチンコ遊技機群が天板上に並設された遊技機島１が、多数設置されたレイアウトとなっている。さらに、遊技場においては、遊技者が遊技対象とするパチンコ遊技機に遊技媒体であるパチンコ玉を貸し出すための複数の遊技媒体貸出機２と、遊技者が遊技終了時に所持しているパチンコ玉（実際には、パチンコ遊技機が所定の遊技状態となった結果、パチンコ遊技機から賞として払い出された景品玉である。）の数量を計数するための複数の遊技媒体計数機３とが設置されている。

【０４１１】

また、図５６に示すように、各遊技機島１においては、２つのパチンコ遊技機ごとに、これらのパチンコ遊技機が背中合わせに設置されるようになっており、２つの遊技機島１に各々併設されたパチンコ遊技機群のうちの、互いに向い合うパチンコ遊技機群を、同じ「コース」に属するパチンコ遊技機群と呼んでいる。

【０４１２】

本実施例では、図５５に示すように、１つのパチンコ遊技機に対して１つの遊技媒体貸出機２が設置されるようになっている。

【０４１３】

ただし、本実施例においては、図５５では示していないが、例えば、景品交換カウンター内や遊技場の事務所等の、遊技者に見えない場所に、正当性判定装置４０が設置されている。

【０４１４】

なお、正当性判定装置４０は、パーソナルコンピュータ等の情報処理装置によって実現することができる。

【０４１５】

さて、本実施例において、遊技機情報発信装置１０は、図４に示すように、複数のパチンコ遊技機からなるパチンコ遊技機群を並設するための天板中の、対応するパチンコ遊技機で使用される玉箱が置かれる部位に設けられている。また、遊技機情報記憶装置２０は、図５に示すように、玉箱の底部に設けられている。また、遊技機情報受信装置３０は、図６に示すように、遊技媒体計数機３中の、数量を計数すべき景品玉を収納している玉箱が

置かれる部位に設けられている。

【０４１６】

なお、遊技機情報発信装置１０，遊技機情報記憶装置２０，遊技機情報受信装置３０の構成は、図３に示す通りであるが、送信回路１３の遊技機情報の送信先が正当性判定装置４０である点が異なる。

【０４１７】

上記第３の実施例では、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤからなるようにしているが、本実施例では、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、該遊技機ＩＤが示すパチンコ遊技機から払い出された景品玉の数量を含むようにしている。

【０４１８】

すなわち、本実施例において、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１は、図２３に示すように、対応するパチンコ遊技機の遊技機情報として、遊技機ＩＤと、貸出機ＩＤと、該パチンコ遊技機から払い出された景品玉の数量である景品玉数とを記憶保持している。

【０４１９】

なお、遊技機情報発信装置１０が景品玉数を取得するためには、対応するパチンコ遊技機が、賞として払い出した景品玉の数量を計数し、計数結果を遊技機情報発信装置１０に送信する必要があるが、その動作については、後述する。

【０４２０】

上述したように、遊技機情報発信装置１０は、発信回路１４によって、遊技機情報記憶装置２０の電源を投入するための電源投入用の電磁波を発信しているので、遊技機情報発信装置１０に対応するパチンコ遊技機から払い出された景品玉を収納するために、玉箱が図４に示す部位に置かれると、該玉箱に設けられた遊技機情報記憶装置２０は、電源回路２４によって、遊技機情報発信装置１０の発信回路４３から発信された電源投入用の電磁波を受信し、受信した電磁波を電力に変換することで、動作電源を作るので、その動作を開始する。

【０４２１】

また、遊技機情報発信装置１０は、送信器１２によって、メモリ１１が記憶保持している遊技機情報をアナログ信号にＤ／Ａ変換し、Ｄ／Ａ変換したアナログ信号を電磁波に変調して送信するので、遊技機情報記憶装置２０は、動作を開始すると、受信器２１によって、遊技機情報発信装置の送信器１２から送信された電磁波を受信してアナログ信号に復調し、復調したアナログ信号をＡ／Ｄ変換して遊技機情報を取得し、メモリ２２によって、受信器２１が取得した遊技機情報を記憶保持する。

【０４２２】

さらに、遊技機情報発信装置１０は、送信回路１３によって、送信器１２が電磁波として送信した遊技機情報と同じ遊技機情報を、正当性判定装置４０に送信する。

【０４２３】

一方、遊技機情報受信装置３０は、発信回路３３によって、遊技機情報記憶装置２０の電源を投入するための電源投入用の電磁波を所定の範囲内に発信しているので、玉箱に収納されている景品玉の数量を計数するために、玉箱が図６に示す部位に置かれると、該玉箱に設けられた遊技機情報記憶装置２０は、電源回路２４によって、遊技機情報発信装置１０の発信回路１４から発信された電源投入用の電磁波を受信し、受信した電磁波を電力に変換することで、動作電源を作るので、その動作を開始する。

【０４２４】

遊技機情報記憶装置２０は、動作を開始すると、送信器２３によって、メモリ２２が記憶保持している遊技機情報をアナログ信号にＤ／Ａ変換し、Ｄ／Ａ変換したアナログ信号を電磁波に変調して送信するので、遊技機情報受信装置３０は、受信器３１によって、遊技機情報記憶装置２０の送信器２３から送信された電磁波を受信してアナログ信号に復調し、復調したアナログ信号をＤ／Ａ変換して遊技機情報を取得し、出力回路３２によって、受信器３１が取得した遊技機情報を遊技媒体計数機３に出力する。

【０４２５】

遊技媒体計数機３は、玉箱に収納されている景品玉の数量を計数し、計数結果を印刷したレシートまたは計数結果を記録したカード等の記録媒体を発行するものであるが、本実施例においては、遊技媒体計数機３は、さらに、記録媒体を発行する前に、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報および自身の計数結果を、正当性判定装置４０に送信するようにしている。

【０４２６】

そこで、正当性判定装置４０は、遊技媒体計数機３から送信された遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤについて、該遊技機ＩＤが示すパチンコ遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０から遊技機情報が送信されており、かつ、該送信されている遊技機情報に含まれている景品玉数と、遊技媒体計数機３から送信された計数結果との差が、所定の範囲内である場合に、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉（玉箱に収納されていた景品玉）と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当である旨を示す判定結果を、遊技媒体計数機３に返送し、そうでない場合に、対応付けが正当でない旨を示す判定結果を、遊技媒体計数機３に返送するようになっている。

【０４２７】

そして、遊技媒体計数機３は、正当性判定装置４０から返送された判定結果が正当である旨を示している場合には、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報と、自身の計数結果とを記録した記録媒体を発行し、正当性判定装置４０から返送された判定結果が正当でない旨を示している場合には、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報と、自身の計数結果と、所定の記号とを記録した記録媒体を発行するようになっている。

【０４２８】

なお、本実施例においては、遊技媒体計数機３は、さらに、遊技機ＩＤごとに、該遊技機ＩＤが示すパチンコ遊技機から賞として払い出される景品玉の単価を記憶するようにし、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤ（すなわち、数量を計数した景品玉を払い出したパチンコ遊技機の遊技機ＩＤ）に対応する単価を求め、求めた単価を、発行する記録媒体にさらに記録するようになっている。

【０４２９】

図３２および図３３は正当性判定装置４０の動作の流れを示すフローチャートである。

【０４３０】

図３２に示す動作および図３３に示す動作は、正当性判定装置４０の内部に設けられた処理装置がプログラムを実行することで実現されるものであり、これらの動作は、並行して行われるものである。

【０４３１】

図３２に示すように、正当性判定装置４０は、遊技機情報発信装置１０から遊技機情報が送信されると（ステップ３２０１）、該遊技機情報を記憶保持しておく（ステップ３２０２）。なお、ここでは、図２３に示すように、遊技機情報には、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、景品玉数が含まれている。

【０４３２】

例えば、ステップ３２０２では、正当性判定装置４０は、全てのパチンコ遊技機の遊技機ＩＤごとに、該パチンコ遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０から送信された遊技機情報を格納するための領域を有するようにし、遊技機情報発信装置１０から送信された遊技機情報を、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤと一致する領域に格納するようにする。

【０４３３】

また、図３３に示すように、正当性判定装置４０は、遊技媒体計数機３から遊技機情報および計数結果が送信されると（ステップ３３０１）、該遊技機情報と同じ遊技機ＩＤを含む遊技機情報が、図３２に示した動作によって記憶保持されているか否かを判定する（ステップ３３０２）。

【０４３４】

例えば、ステップ３３０２では、正当性判定装置４０は、遊技媒体計数機３から送信された遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤと、該遊技機ＩＤと一致する遊技機ＩＤに対応する領域に格納されている遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤとが一致しているか否かを判定する。

【０４３５】

遊技媒体計数機３から送信された遊技機情報と同じ遊技機ＩＤを含む遊技機情報が記憶保持されている場合は、該遊技機情報を取得する（ステップ３３０３）。

【０４３６】

続いて、正当性判定装置４０は、遊技媒体計数機３から送信された計数結果と、ステップ３３０３で取得した遊技機情報に含まれている景品玉数とを比較し（ステップ３３０４）、両者の差が所定の範囲内である場合には、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当である旨を示す判定結果を、遊技媒体計数機３に返送し（ステップ３３０５）、そうでない場合は、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当でない旨を示す判定結果を、遊技媒体計数機３に返送する（ステップ３３０６）。

【０４３７】

なお、遊技媒体計数機３から送信された遊技機情報と同じ遊技機ＩＤを含む遊技機情報が記憶保持されていない場合も、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当でない旨を示す判定結果を、遊技媒体計数機３に返送する（ステップ３３０６）。

【０４３８】

また、遊技者が遊技の開始時に遊技媒体貸出機２によって借り受けるパチンコ玉の数量は、一般に、１,０００円分以下であるので、正当性判定装置４０が図３３のステップ３３０４で比較する差の範囲は、少なくとも、１,０００円分のパチンコ玉の数量（１,０００円÷４円＝２５０個）より大きくすることが好ましい。

【０４３９】

図３４は遊技媒体計数機３の動作の流れを示すフローチャートである。

【０４４０】

図３４に示す動作は、遊技媒体計数機３の内部に設けられた処理装置がプログラムを実行することで実現されるものである。

【０４４１】

図３４に示すように、遊技媒体計数機３は、玉箱が図６に示す部位に置かれると（ステップ３４０１）、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から遊技機情報が出力されたか否かを判定する（ステップ３４０２）。

【０４４２】

遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から遊技機情報が出力された場合は、玉箱に収納されている景品玉の数量を計数する計数処理を行う（ステップ３４０３）。なお、計数処理の処理内容は、現在使用されている遊技媒体計数機における計数処理の処理内容と同様であるので、説明を省略する。

【０４４３】

なお、遊技媒体計数機３は、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から遊技機情報が出力されなかった場合には、警報を発するようにすることができる（ステップ３４０４）。

【０４４４】

続いて、遊技媒体計数機３は、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から出力された遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤについて、該遊技機ＩＤに対応する景品玉の単価を求める（ステップ３４０５）。

【０４４５】

例えば、ステップ３４０５では、図１３に示すように、遊技機ＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルを参照することで、景品玉の単価を求めるようにすることができる。

【０４４６】

続いて、遊技媒体計数機３は、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から出力された遊技機情報と、ステップ３４０３の計数処理の結果（景品玉の数量）とを、正当性判定装置４０に送信する（ステップ３４０６）。

【０４４７】

正当性判定装置４０からは、上述したように、判定結果が返送されてくるので、遊技媒体計数機３は、正当性判定装置４０から判定結果が返送されると（ステップ３４０７）、返送された判定結果が正当である旨を示している場合に（ステップ３４０８）、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から出力された遊技機情報と、ステップ３４０３の計数処理の計数結果である景品玉の数量と、ステップ３４０５で求めた景品玉の単価とを記録した記録媒体を発行する（ステップ３４０９）。

【０４４８】

また、正当性判定装置４０から返送された判定結果が正当でない旨を示している場合は、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から出力された遊技機情報と、ステップ３４０３の計数処理の計数結果である景品玉の数量と、ステップ３４０５で求めた景品玉の単価と、所定の記号とを記録した記録媒体を発行する（ステップ３４１０）。

【０４４９】

なお、遊技媒体計数機３は、ステップ３４１０において、さらに、警報を発するようにすることができる。

【０４５０】

本実施例によれば、玉箱が使用されるパチンコ遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０が電磁波に乗せて発信した信号が示す遊技機情報を、該玉箱に対応して設けられた遊技機情報記憶装置２０に記憶保持することで、玉箱に収納されている景品玉に、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２を対応付けることができる。

【０４５１】

従って、図１３に示したテーブルに格納される単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、交換時の遊技媒体の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。

【０４５２】

さらに、本実施例によれば、正当性判定装置４０が、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉（玉箱に収納されていた景品玉）と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当であるか否かを判定することで、各遊技媒体貸出機２がパチンコ玉を貸し出したパチンコ遊技機と該パチンコ遊技機から賞として払い出された景品玉とを対応付けが正当であるか否かを判定することができる。

【０４５３】

正当性判定装置４０の判定結果は、遊技媒体計数機３に返送され、遊技媒体計数機３が発行する記録媒体に記録されるので、遊技媒体計数機３が発行した記録媒体の記録内容を読み取って出力する読取装置が設置されている景品交換カウンターでは、遊技場の担当者が、読取装置が出力した記録内容の中に所定の記号が存在する場合には、該記録媒体を持参した遊技者から事情を聞くなどの対処を行うことができ、遊技者の不正を防止することが可能となる。

【０４５４】

なお、本実施例においては、遊技媒体計数機３が、図３４のステップ３４０５で、遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤに対応する景品玉の単価を求めるようにしているが、遊技機情報に含まれている貸出機ＩＤに対応する景品玉の単価を求めるようにしてもよい。

【０４５５】
このようにした場合、遊技媒体計数機３は、図１４に示すように、貸出機ＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルを参照することで、景品玉の単価を求めるようにすることができる。
【０４５６】
そこで、図１４に示したテーブルに格納される単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、交換時の遊技媒体の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。
【０４５７】
また、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、各タイプに固有に割り当てられたタイプＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図１５に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、タイプＩＤを記憶保持しているようにすることができる。
【０４５８】
このようにした場合、遊技媒体計数機３が図３４のステップ３４０５で参照するテーブルを、図１６に示すように、タイプＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。
【０４５９】
また、図５５に示した遊技場におけるレイアウトを考えると、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、遊技機島１に固有に割り当てられた島ＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図１７に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、島ＩＤを記憶保持しているようにすることができる。
【０４６０】
このようにした場合、遊技媒体計数機３が図３４のステップ３４０５で参照するテーブルを、図１８に示すように、島ＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。
【０４６１】
また、図５６に示した遊技場におけるレイアウトを考えると、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、コースに固有に割り当てられたコースＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図１９に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、コースＩＤを記憶保持しているようにすることができる。
【０４６２】
このようにした場合、遊技媒体計数機３が図３４のステップ３４０５で参照するテーブルを、図２０に示すように、コースＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。
【０４６３】
また、複数のフロアに渡って営業している遊技場が多いことから、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、フロアに固有に割り当てられたフロアＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図２１に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、フロアＩＤを記憶保持しているようにすることができる。
【０４６４】
このようにした場合、遊技媒体計数機３が図３４のステップ３４０５で参照するテーブルを、図２２に示すように、フロアＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。
【０４６５】
また、上述したように、遊技者は、遊技開始時に、パチンコ玉を借り受けるために、遊技

媒体貸出機２に現金またはプリペイドカードを投入して所望の金額を指定するので、遊技媒体貸出機２は、指定された金額を所定の金額（４円）で割ることで、貸し出すべきパチンコ玉の数量を求めるようになっている。

【０４６６】

本実施例でも、さらに、上記第１の実施例と同様に、遊技媒体貸出機２が、対応するパチンコ遊技機群に属するパチンコ遊技機に貸し出すパチンコ玉の単価を記憶するようにすることができる。

【０４６７】

このようにした場合、遊技媒体貸出機２は、遊技者が現金またはプリペイドカードを投入して所望の金額を指定すると、指定された金額を、記憶している単価で割ることで、貸し出すべきパチンコ玉の数量を求め、求めた数量のパチンコ玉を貸し出すようになる。

【０４６８】

そこで、遊技媒体貸出機２が記憶している単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、貸出時のパチンコ玉の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。

【０４６９】

（実施例６）

次に、本発明の第６の実施例について説明する。

【０４７０】

第６の実施例は、各種タイプのパチンコ遊技機が設置されている遊技場に、図７に示した遊技管理システムを採用した例である。

【０４７１】

本実施例に係る遊技場のレイアウトは、図５５および図５６と同様である。

【０４７２】

すなわち、遊技場においては、図５５に示すように、複数のパチンコ遊技機からなるパチンコ遊技機群が天板上に並設された遊技機島１が、多数設置されたレイアウトとなっている。さらに、遊技場においては、遊技者が遊技対象とするパチンコ遊技機に遊技媒体であるパチンコ玉を貸し出すための複数の遊技媒体貸出機２と、遊技者が遊技終了時に所持しているパチンコ玉（実際には、パチンコ遊技機が所定の遊技状態となった結果、パチンコ遊技機から賞として払い出された景品玉である。）の数量を計数するための複数の遊技媒体計数機３とが設置されている。

【０４７３】

また、図５６に示すように、各遊技機島１においては、２つのパチンコ遊技機ごとに、これらのパチンコ遊技機が背中合わせに設置されるようになっており、２つの遊技機島１に各々併設されたパチンコ遊技機群のうちの、互いに向い合うパチンコ遊技機群を、同じ「コース」に属するパチンコ遊技機群と呼んでいる。

【０４７４】

本実施例では、図５５に示すように、１つのパチンコ遊技機に対して１つの遊技媒体貸出機２が設置されるようになっている。

【０４７５】

ただし、本実施例においては、図５５では示していないが、例えば、景品交換カウンター内や遊技場の事務所等の、遊技者に見えない場所に、正当性判定装置４０が設置されている。

【０４７６】

なお、正当性判定装置４０は、パーソナルコンピュータ等の情報処理装置によって実現することができる。

【０４７７】

さて、本実施例において、遊技機情報発信装置１０は、図４に示すように、複数のパチンコ遊技機からなるパチンコ遊技機群を並設するための天板中の、対応するパチンコ遊技機で使用される玉箱が置かれる部位に設けられている。また、遊技機情報記憶装置２０は、

図５に示すように、玉箱の底部に設けられている。また、遊技機情報受信装置３０は、図６に示すように、遊技媒体計数機３中の、数量を計数すべき景品玉を収納している玉箱が置かれる部位に設けられている。

【０４７８】

なお、遊技機情報発信装置１０，遊技機情報記憶装置２０，遊技機情報受信装置３０の構成は、図３に示す通りであるが、送信回路１３の遊技機情報の送信先が正当性判定装置４０である点が異なる。

【０４７９】

上記第４の実施例では、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤからなるようにしているが、本実施例では、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、該遊技機ＩＤが示すパチンコ遊技機から払い出された景品玉の数量を含むようにしている。

【０４８０】

すなわち、本実施例において、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１は、図２３に示すように、対応するパチンコ遊技機の遊技機情報として、遊技機ＩＤと、貸出機ＩＤと、該パチンコ遊技機から払い出された景品玉の数量である景品玉数とを記憶保持している。

【０４８１】

なお、遊技機情報発信装置１０が景品玉数を取得するためには、対応するパチンコ遊技機が、賞として払い出した景品玉の数量を計数し、計数結果を遊技機情報発信装置１０に送信する必要があるが、その動作については、後述する。

【０４８２】

上述したように、遊技機情報発信装置１０は、発信回路１４によって、遊技機情報記憶装置２０の電源を投入するための電源投入用の電磁波を発信しているので、遊技機情報発信装置１０に対応するパチンコ遊技機から払い出された景品玉を収納するために、玉箱が図４に示す部位に置かれると、該玉箱に設けられた遊技機情報記憶装置２０は、電源回路２４によって、遊技機情報発信装置１０の発信回路４３から発信された電源投入用の電磁波を受信し、受信した電磁波を電力に変換することで、動作電源を作るので、その動作を開始する。

【０４８３】

また、遊技機情報発信装置１０は、送信器１２によって、メモリ１１が記憶保持している遊技機情報をアナログ信号にＤ／Ａ変換し、Ｄ／Ａ変換したアナログ信号を電磁波に変調して送信するので、遊技機情報記憶装置２０は、動作を開始すると、受信器２１によって、遊技機情報発信装置の送信器１２から送信された電磁波を受信してアナログ信号に復調し、復調したアナログ信号をＡ／Ｄ変換して遊技機情報を取得し、メモリ２２によって、受信器２１が取得した遊技機情報を記憶保持する。

【０４８４】

さらに、遊技機情報発信装置１０は、送信回路１３によって、送信器１２が電磁波として送信した遊技機情報と同じ遊技機情報を、正当性判定装置４０に送信する。

【０４８５】

一方、遊技機情報受信装置３０は、発信回路３３によって、遊技機情報記憶装置２０の電源を投入するための電源投入用の電磁波を所定の範囲内に発信しているので、玉箱に収納されている景品玉の数量を計数するために、玉箱が図６に示す部位に置かれると、該玉箱に設けられた遊技機情報記憶装置２０は、電源回路２４によって、遊技機情報発信装置１０の発信回路１４から発信された電源投入用の電磁波を受信し、受信した電磁波を電力に変換することで、動作電源を作るので、その動作を開始する。

【０４８６】

遊技機情報記憶装置２０は、動作を開始すると、送信器２３によって、メモリ２２が記憶保持している遊技機情報をアナログ信号にＤ／Ａ変換し、Ｄ／Ａ変換したアナログ信号を電磁波に変調して送信するので、遊技機情報受信装置３０は、受信器３１によって、遊技機情報記憶装置２０の送信器２３から送信された電磁波を受信してアナログ信号に復調し、復調したアナログ信号をＤ／Ａ変換して遊技機情報を取得し、出力回路３２によって、

受信器３１が取得した遊技機情報を遊技媒体計数機３に出力する。

【０４８７】

遊技媒体計数機３は、玉箱に収納されている景品玉の数量を計数し、計数結果を印刷したレシートまたは計数結果を記録したカード等の記録媒体を発行するものであるが、本実施例においては、遊技媒体計数機３は、さらに、記録媒体を発行する前に、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報および自身の計数結果を、正当性判定装置４０に送信するようにしている。

【０４８８】

そこで、正当性判定装置４０は、遊技媒体計数機３から送信された遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤについて、該遊技機ＩＤが示すパチンコ遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０から遊技機情報が送信されており、かつ、該送信されている遊技機情報に含まれている景品玉数と、遊技媒体計数機３から送信された計数結果との差が、所定の範囲内である場合に、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉（玉箱に収納されていた景品玉）と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当である旨を示す判定結果を、遊技媒体計数機３に返送し、そうでない場合に、対応付けが正当でない旨を示す判定結果を、遊技媒体計数機３に返送するようになっている。

【０４８９】

そして、遊技媒体計数機３は、正当性判定装置４０から返送された判定結果が正当である旨を示している場合には、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報と、自身の計数結果とを記録した記録媒体を発行し、正当性判定装置４０から返送された判定結果が正当でない旨を示している場合には、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報と、自身の計数結果と、所定の記号とを記録した記録媒体を発行するようになっている。

【０４９０】

なお、本実施例においては、正当性判定装置４０は、さらに、遊技機ＩＤごとに、該遊技機ＩＤが示すパチンコ遊技機から賞として払い出される景品玉の単価を記憶するようにし、遊技媒体計数機３から送信された遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤ（すなわち、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉を払い出したパチンコ遊技機の遊技機ＩＤ）に対応する単価を求め、求めた単価を、判定結果と共に、遊技媒体計数機３に返送するようになっている。

【０４９１】

そして、遊技媒体計数機３は、正当性判定装置４０から返送された単価を、発行する記録媒体にさらに記録するようになっている。

【０４９２】

図３５および図３６は正当性判定装置４０の動作の流れを示すフローチャートである。

【０４９３】

図３５に示す動作および図３６に示す動作は、正当性判定装置４０の内部に設けられた処理装置がプログラムを実行することで実現されるものであり、これらの動作は、並行して行われるものである。

【０４９４】

図３５に示すように、正当性判定装置４０は、遊技機情報発信装置１０から遊技機情報が送信されると（ステップ３５０１）、該遊技機情報を記憶保持しておく（ステップ３５０２）。

【０４９５】

例えば、ステップ３５０２では、正当性判定装置４０は、全てのパチンコ遊技機の遊技機ＩＤごとに、該パチンコ遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０から送信された遊技機情報を格納するための領域を有するようにし、遊技機情報発信装置１０から送信された遊技機情報を、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤと一致する領域に格納するようにする。

【０４９６】

また、図３６に示すように、正当性判定装置４０は、遊技媒体計数機３から遊技機情報および計数結果が送信されると（ステップ３６０１）、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤに対応する景品玉の単価を求める（ステップ３６０２）。

【０４９７】

例えば、ステップ３６０２では、図１３に示すように、遊技機ＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルを参照することで、景品玉の単価を求めるようにすることができる。

【０４９８】

続いて、正当性判定装置４０は、遊技媒体計数機３から送信された遊技機情報と同じ遊技機ＩＤを含む遊技機情報が、図３５に示した動作によって記憶保持されているか否かを判定する（ステップ３６０３）。

【０４９９】

例えば、ステップ３６０３では、正当性判定装置４０は、遊技媒体計数機３から送信された遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤと、該遊技機ＩＤと一致する遊技機ＩＤに対応する領域に格納されている遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤとが一致しているか否かを判定する。

【０５００】

遊技媒体計数機３から送信された遊技機情報と同じ遊技機ＩＤを含む遊技機情報が記憶保持されている場合は、該遊技機情報を取得する（ステップ３６０４）。

【０５０１】

続いて、正当性判定装置４０は、遊技媒体計数機３から送信された計数結果と、ステップ３６０４で取得した遊技機情報に含まれている景品玉数とを比較し（ステップ３６０５）、両者の差が所定の範囲内である場合には、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当である旨を示す判定結果を、遊技媒体計数機３に返送すると共に、ステップ３６０２で求めた単価を遊技媒体計数機３に返送し（ステップ３６０６）、そうでない場合は、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当でない旨を示す判定結果を、遊技媒体計数機３に返送すると共に、ステップ３６０２で求めた単価を遊技媒体計数機３に返送する（ステップ３６０７）。

【０５０２】

なお、遊技媒体計数機３から送信された遊技機情報と同じ遊技機ＩＤを含む遊技機情報が記憶保持されていない場合も、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当でない旨を示す判定結果を、遊技媒体計数機３に返送すると共に、ステップ３６０２で求めた単価を遊技媒体計数機３に返送する（ステップ３６０７）。

【０５０３】

また、遊技者が遊技の開始時に遊技媒体貸出機２によって借り受けるパチンコ玉の数量は、一般に、１,０００円分以下であるので、正当性判定装置４０が図３６のステップ３６０５で比較する差の範囲は、少なくとも、１,０００円分のパチンコ玉の数量（１,０００円÷４円＝２５０個）より大きくすることが好ましい。

【０５０４】

図３７は遊技媒体計数機３の動作の流れを示すフローチャートである。

【０５０５】

図３７に示す動作は、遊技媒体計数機３の内部に設けられた処理装置がプログラムを実行することで実現されるものである。

【０５０６】

図３７に示すように、遊技媒体計数機３は、玉箱が図６に示す部位に置かれると（ステッ

プ３７０１）、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から遊技機情報が出力されたか否かを判定する（ステップ３７０２）。

【０５０７】

遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から遊技機情報が出力された場合は、玉箱に収納されている景品玉の数量を計数する計数処理を行う（ステップ３７０３）。なお、計数処理の処理内容は、現在使用されている遊技媒体計数機における計数処理の処理内容と同様であるので、説明を省略する。

【０５０８】

なお、遊技媒体計数機３は、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から遊技機情報が出力されなかった場合には、警報を発するようにすることができる（ステップ３７０４）。

【０５０９】

続いて、遊技媒体計数機３は、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から出力された遊技機情報と、ステップ３４０３の計数処理の結果（景品玉の数量）とを、正当性判定装置４０に送信する（ステップ３７０５）。

【０５１０】

正当性判定装置４０からは、上述したように、判定結果および単価が返送されてくるので、遊技媒体計数機３は、正当性判定装置４０から判定結果および単価が返送されると（ステップ３７０６）、返送された判定結果が正当である旨を示している場合に（ステップ３７０７）、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から出力された遊技機情報と、ステップ３７０３の計数処理の計数結果である景品玉の数量と、返送された景品玉の単価とを記録した記録媒体を発行する（ステップ３７０８）。

【０５１１】

また、正当性判定装置４０から返送された判定結果が正当でない旨を示している場合は、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から出力された遊技機情報と、ステップ３７０３の計数処理の計数結果である景品玉の数量と、返送された景品玉の単価と、所定の記号とを記録した記録媒体を発行する（ステップ３７０９）。

【０５１２】

なお、遊技媒体計数機３は、ステップ３７０９において、さらに、警報を発するようにすることができる。

【０５１３】

本実施例によれば、玉箱が使用されるパチンコ遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０が電磁波に乗せて発信した信号が示す遊技機情報を、該玉箱に対応して設けられた遊技機情報記憶装置２０に記憶保持することで、玉箱に収納されている景品玉に、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２を対応付けることができる。

【０５１４】

従って、図１３に示したテーブルに格納される単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、交換時の遊技媒体の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。

【０５１５】

さらに、本実施例によれば、正当性判定装置４０が、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉（玉箱に収納されていた景品玉）と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当であるか否かを判定することで、各遊技媒体貸出機２がパチンコ玉を貸し出したパチンコ遊技機と該パチンコ遊技機から賞として払い出された景品玉とを対応付けが正当であるか否かを判定することができる。

【０５１６】

正当性判定装置４０の判定結果は、遊技媒体計数機３に返送され、遊技媒体計数機３が発行する記録媒体に記録されるので、遊技媒体計数機３が発行した記録媒体の記録内容を読み取って出力する読取装置が設置されている景品交換カウンターでは、遊技場の担当者が

、読取装置が出力した記録内容の中に所定の記号が存在する場合には、該記録媒体を持参した遊技者から事情を聞くなどの対処を行うことができ、遊技者の不正を防止することが可能となる。

【０５１７】

なお、本実施例においては、正当性判定装置４０が、図３６のステップ３６０２で、遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤに対応する景品玉の単価を求めるようにしているが、遊技機情報に含まれている貸出機ＩＤに対応する景品玉の単価を求めるようにしてもよい。

【０５１８】

このようにした場合、正当性判定装置４０は、図１４に示すように、貸出機ＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルを参照することで、景品玉の単価を求めるようにすることができる。

【０５１９】

そこで、図１４に示したテーブルに格納される単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、交換時の遊技媒体の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。

【０５２０】

また、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、各タイプに固有に割り当てられたタイプＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図１５に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、タイプＩＤを記憶保持しているようにすることができる。

【０５２１】

このようにした場合、正当性判定装置４０が図３６のステップ３６０２で参照するテーブルを、図１６に示すように、タイプＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。

【０５２２】

また、図５５に示した遊技場におけるレイアウトを考えると、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、遊技機島１に固有に割り当てられた島ＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図１７に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、島ＩＤを記憶保持しているようにすることができる。

【０５２３】

このようにした場合、正当性判定装置４０が図３６のステップ３６０２で参照するテーブルを、図１８に示すように、島ＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。

【０５２４】

また、図５６に示した遊技場におけるレイアウトを考えると、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、コースに固有に割り当てられたコースＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図１９に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、コースＩＤを記憶保持しているようにすることができる。

【０５２５】

このようにした場合、正当性判定装置４０が図３６のステップ３６０２で参照するテーブルを、図２０に示すように、コースＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。

【０５２６】

また、複数のフロアに渡って営業している遊技場が多いことから、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、フロアに固有に割り当てられたフロアＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図２１に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに

加えて、フロアＩＤを記憶保持しているようにすることができる。
【０５２７】
このようにした場合、正当性判定装置４０が図３６のステップ３６０２で参照するテーブルを、図２２に示すように、フロアＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。
【０５２８】
また、上述したように、遊技者は、遊技開始時に、パチンコ玉を借り受けるために、遊技媒体貸出機２に現金またはプリペイドカードを投入して所望の金額を指定するので、遊技媒体貸出機２は、指定された金額を所定の金額（４円）で割ることで、貸し出すべきパチンコ玉の数量を求めるようになっている。
【０５２９】
本実施例でも、さらに、上記第１の実施例と同様に、遊技媒体貸出機２が、対応するパチンコ遊技機群に属するパチンコ遊技機に貸し出すパチンコ玉の単価を記憶するようにすることができる。
【０５３０】
このようにした場合、遊技媒体貸出機２は、遊技者が現金またはプリペイドカードを投入して所望の金額を指定すると、指定された金額を、記憶している単価で割ることで、貸し出すべきパチンコ玉の数量を求め、求めた数量のパチンコ玉を貸し出すようになる。
【０５３１】
そこで、遊技媒体貸出機２が記憶している単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、貸出時のパチンコ玉の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。
【０５３２】
（実施例７）
次に、本発明の第７の実施例について説明する。
【０５３３】
第７の実施例は、各種タイプのパチンコ遊技機が設置されている遊技場に、図８に示した遊技管理システムを採用した例である。
【０５３４】
本実施例に係る遊技場のレイアウトは、図５５および図５６と同様である。
【０５３５】
すなわち、遊技場においては、図５５に示すように、複数のパチンコ遊技機からなるパチンコ遊技機群が天板上に並設された遊技機島１が、多数設置されたレイアウトとなっている。さらに、遊技場においては、遊技者が遊技対象とするパチンコ遊技機に遊技媒体であるパチンコ玉を貸し出すための複数の遊技媒体貸出機２と、遊技者が遊技終了時に所持しているパチンコ玉（実際には、パチンコ遊技機が所定の遊技状態となった結果、パチンコ遊技機から賞として払い出された景品玉である。）の数量を計数するための複数の遊技媒体計数機３とが設置されている。
【０５３６】
また、図５６に示すように、各遊技機島１においては、２つのパチンコ遊技機ごとに、これらのパチンコ遊技機が背中合わせに設置されるようになっており、２つの遊技機島１に各々併設されたパチンコ遊技機群のうちの、互いに向い合うパチンコ遊技機群を、同じ「コース」に属するパチンコ遊技機群と呼んでいる。
【０５３７】
本実施例では、図５５に示すように、１つのパチンコ遊技機に対して１つの遊技媒体貸出機２が設置されるようになっている。
【０５３８】
ただし、図５５では示していないが、景品交換カウンターには、遊技媒体計数機３が発行した記録媒体を読み取るための読取装置４が設置されている。
【０５３９】

さて、本実施例において、遊技機情報発信装置１０は、図４に示すように、複数のパチンコ遊技機からなるパチンコ遊技機群を並設するための天板中の、対応するパチンコ遊技機で使用される玉箱が置かれる部位に設けられている。また、遊技機情報記憶装置２０は、図５に示すように、玉箱の底部に設けられている。また、遊技機情報受信装置３０は、図６に示すように、遊技媒体計数機３中の、数量を計数すべき景品玉を収納している玉箱が置かれる部位に設けられている。

【０５４０】

なお、遊技機情報発信装置１０，遊技機情報記憶装置２０，遊技機情報受信装置３０の構成は、図３に示す通りであるが、送信回路１３の遊技機情報の送信先が読取装置４である点が異なる。

【０５４１】

また、本実施例において、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１は、図１０に示すように、対応するパチンコ遊技機の遊技機情報として、遊技機ＩＤと貸出機ＩＤとを記憶保持している。

【０５４２】

上述したように、遊技機情報発信装置１０は、発信回路１４によって、遊技機情報記憶装置２０の電源を投入するための電源投入用の電磁波を発信しているので、遊技機情報発信装置１０に対応するパチンコ遊技機から払い出された景品玉を収納するために、玉箱が図４に示す部位に置かれると、該玉箱に設けられた遊技機情報記憶装置２０は、電源回路２４によって、遊技機情報発信装置１０の発信回路４３から発信された電源投入用の電磁波を受信し、受信した電磁波を電力に変換することで、動作電源を作るので、その動作を開始する。

【０５４３】

また、遊技機情報発信装置１０は、送信器１２によって、メモリ１１が記憶保持している遊技機情報をアナログ信号にＤ／Ａ変換し、Ｄ／Ａ変換したアナログ信号を電磁波に変調して送信するので、遊技機情報記憶装置２０は、動作を開始すると、受信器２１によって、遊技機情報発信装置の送信器１２から送信された電磁波を受信してアナログ信号に復調し、復調したアナログ信号をＡ／Ｄ変換して遊技機情報を取得し、メモリ２２によって、受信器２１が取得した遊技機情報を記憶保持する。

【０５４４】

さらに、遊技機情報発信装置１０は、送信回路１３によって、送信器１２が電磁波として送信した遊技機情報と同じ遊技機情報を、読取装置４に送信する。

【０５４５】

一方、遊技機情報受信装置３０は、発信回路３３によって、遊技機情報記憶装置２０の電源を投入するための電源投入用の電磁波を所定の範囲内に発信しているので、玉箱に収納されている景品玉の数量を計数するために、玉箱が図６に示す部位に置かれると、該玉箱に設けられた遊技機情報記憶装置２０は、電源回路２４によって、遊技機情報発信装置１０の発信回路１４から発信された電源投入用の電磁波を受信し、受信した電磁波を電力に変換することで、動作電源を作るので、その動作を開始する。

【０５４６】

遊技機情報記憶装置２０は、動作を開始すると、送信器２３によって、メモリ２２が記憶保持している遊技機情報をアナログ信号にＤ／Ａ変換し、Ｄ／Ａ変換したアナログ信号を電磁波に変調して送信するので、遊技機情報受信装置３０は、受信器３１によって、遊技機情報記憶装置２０の送信器２３から送信された電磁波を受信してアナログ信号に復調し、復調したアナログ信号をＤ／Ａ変換して遊技機情報を取得し、出力回路３２によって、受信器３１が取得した遊技機情報を遊技媒体計数機３に出力する。

【０５４７】

遊技媒体計数機３は、玉箱に収納されている景品玉の数量を計数し、計数結果を印刷したレシートまたは計数結果を記録したカード等の記録媒体を発行するものであるが、本実施例においては、遊技媒体計数機３は、さらに、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機

情報を、計数結果と共に記録するようになっている。

【０５４８】

また、読取装置４は、遊技媒体計数機３が発行した記録媒体の記録内容を読み取って出力するものであるが、本実施例においては、読取装置４は、さらに、読み取った記録内容のうちの遊技機情報と、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤが示すパチンコ遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０から送信された遊技機情報とを照合することで、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉（玉箱に収納されていた景品玉）と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当であるか否かを判定し、判定結果を、記録内容と共に出力するようになっている。

【０５４９】

すなわち、読取装置４は、読み取った記録内容のうちの遊技機情報について、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤと一致する遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤを含む遊技機情報が、遊技機情報発信装置１０から送信されている場合に、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当であると判定するようになっている。

【０５５０】

遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉は、遊技媒体計数機３が発行した記録媒体に記録されている遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤが示すパチンコ遊技機から払い出された景品玉であって、遊技媒体計数機３が発行した記録媒体に記録されている遊技機情報に含まれている貸出機ＩＤが示す遊技媒体貸出機２がパチンコ玉を貸し出したパチンコ遊技機から払いされた景品玉であることを意味しているので、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２とを対応付けが正当であるということは、各遊技媒体貸出機２がパチンコ玉を貸し出したパチンコ遊技機と該パチンコ遊技機から賞として払い出された景品玉との対応付けが正当であるということと等価である。

【０５５１】

なお、本実施例においては、読取装置４は、さらに、遊技機ＩＤごとに、該遊技機ＩＤが示すパチンコ遊技機から賞として払い出される景品玉の単価を記憶するようにし、読み取った記録内容のうちの遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤ（すなわち、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉を払い出したパチンコ遊技機の遊技機ＩＤ）に対応する単価を求め、求めた単価をさらに出力するようになっている。

【０５５２】

図３８は遊技媒体計数機３の動作の流れを示すフローチャートである。

【０５５３】

図３８に示す動作は、遊技媒体計数機３の内部に設けられた処理装置がプログラムを実行することで実現されるものである。

【０５５４】

図３８に示すように、遊技媒体計数機３は、玉箱が図６に示す部位に置かれると（ステップ３８０１）、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から遊技機情報が出力されたか否かを判定する（ステップ３８０２）。

【０５５５】

遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から遊技機情報が出力された場合は、玉箱に収納されている景品玉の数量を計数する計数処理を行う（ステップ３８０３）。なお、計数処理の処理内容は、現在使用されている遊技媒体計数機における計数処理の処理内容と同様であるので、説明を省略する。

【０５５６】

なお、遊技媒体計数機３は、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から遊技機情報が出力されなかった場合には、警報を発するようにすることができる（ステップ３８０４）。

【０５５７】
続いて、遊技媒体計数機３は、遊技機情報受信装置３０の出力回路３２から出力された遊技機情報と、ステップ３８０３の計数処理の計数結果である景品玉の数量とを記録した記録媒体を発行する（ステップ３８０５）。
【０５５８】
図３９および図４０は読取装置４の動作の流れを示すフローチャートである。
【０５５９】
図３９および図４０に示す動作は、読取装置４の内部に設けられた処理装置がプログラムを実行することで実現されるものであり、これらの動作は、並行して行われるものである。
【０５６０】
図３９に示すように、読取装置４は、遊技機情報発信装置１０から遊技機情報が送信されると（ステップ３９０１）、該遊技機情報を記憶保持しておく（ステップ３９０２）。
【０５６１】
例えば、ステップ３９０２では、読取装置４は、全てのパチンコ遊技機の遊技機ＩＤごとに、該パチンコ遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０から送信された遊技機情報を格納するための領域を有するようにし、遊技機情報発信装置１０から送信された遊技機情報を、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤと一致する領域に格納するようにする。
【０５６２】
また、図４０に示すように、読取装置４は、記録内容を読み取るべき記録媒体が所定の位置に設置されると（ステップ４００１）、該記録媒体の記録内容を読み取る読取処理を行う（ステップ４００２）。なお、読取処理の処理内容は、現在使用されている読取装置における読取処理の処理内容と同様であるので、説明を省略する。
【０５６３】
続いて、読取装置４は、ステップ４００２の読取処理で読み取った記録内容のうちの遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤについて、該遊技機ＩＤに対応する景品玉の単価を求める（ステップ４００３）。
【０５６４】
例えば、ステップ４００３では、図１３に示すように、遊技機ＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルを参照することで、景品玉の単価を求めるようにすることができる。
【０５６５】
続いて、読取装置４は、ステップ４００２の読取処理で読み取った記録内容のうちの遊技機情報と一致する遊技機情報が、図３９に示した動作によって記憶保持されているか否かを判定する（ステップ４００４）。
【０５６６】
例えば、ステップ４００４では、読取装置４は、ステップ４００２の読取処理で読み取った記録内容のうちの遊技機情報と、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤと一致する遊技機ＩＤに対応する領域に格納されている遊技機情報とが一致しているか否かを判定する。
【０５６７】
一致する遊技機情報が記憶保持されている場合は、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当である旨を示す判定結果を、ステップ４００２の読取処理で読み取った記録内容、および、ステップ４００３で求めた景品玉の単価と共に出力し（ステップ４００５）、そうでない場合は、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当でない旨を示す判定結果を、ステップ４００２の読取処理で読み取った記録内容、および、ステップ４００３で求めた景品玉

の単価と共に出力する（ステップ４００６）。
【０５６８】
なお、読取装置４は、ステップ４００６において、さらに、警報を発するようにすることができる。
【０５６９】
本実施例によれば、玉箱が使用されるパチンコ遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０が電磁波に乗せて発信した信号が示す遊技機情報を、該玉箱に対応して設けられた遊技機情報記憶装置２０に記憶保持することで、玉箱に収納されている景品玉に、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２を対応付けることができる。
【０５７０】
従って、図１３に示したテーブルに格納される単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、交換時の遊技媒体の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。
【０５７１】
さらに、本実施例によれば、読取装置４が、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉（玉箱に収納されていた景品玉）と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当であるか否かを判定することで、各遊技媒体貸出機２がパチンコ玉を貸し出したパチンコ遊技機と該パチンコ遊技機から賞として払い出された景品玉とを対応付けが正当であるか否かを判定することができる。
【０５７２】
従って、読取装置４が設置されている景品交換カウンターでは、遊技場の担当者が、読取装置４が出力した判定結果が正当である旨を示していない場合には、記録媒体を持参した遊技者から事情を聞くなどの対処を行うことができ、遊技者の不正を防止することが可能となる。
【０５７３】
なお、本実施例においては、読取装置４が、図４０のステップ４００３で、遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤに対応する景品玉の単価を求めるようにしているが、遊技機情報に含まれている貸出機ＩＤに対応する景品玉の単価を求めるようにしてもよい。
【０５７４】
このようにした場合、読取装置４は、図１４に示すように、貸出機ＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルを参照することで、景品玉の単価を求めるようにすることができる。
【０５７５】
そこで、図１４に示したテーブルに格納される単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、交換時の遊技媒体の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。
【０５７６】
また、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、各タイプに固有に割り当てられたタイプＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図１５に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、タイプＩＤを記憶保持しているようにすることができる。
【０５７７】
このようにした場合、読取装置４が図４０のステップ４００３で参照するテーブルを、図１６に示すように、タイプＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。
【０５７８】
また、図５５に示した遊技場におけるレイアウトを考えると、本実施例においても、上記

第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、遊技機島１に固有に割り当てられた島ＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図１７に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、島ＩＤを記憶保持しているようにすることができる。

【０５７９】

このようにした場合、読取装置４が図４０のステップ４００３で参照するテーブルを、図１８に示すように、島ＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。

【０５８０】

また、図５６に示した遊技場におけるレイアウトを考えると、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、コースに固有に割り当てられたコースＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図１９に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、コースＩＤを記憶保持しているようにすることができる。

【０５８１】

このようにした場合、読取装置４が図４０のステップ４００３で参照するテーブルを、図２０に示すように、コースＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。

【０５８２】

また、複数のフロアに渡って営業している遊技場が多いことから、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、フロアに固有に割り当てられたフロアＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図２１に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、フロアＩＤを記憶保持しているようにすることができる。

【０５８３】

このようにした場合、読取装置４が図４０のステップ４００３で参照するテーブルを、図２２に示すように、フロアＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。

【０５８４】

また、上述したように、遊技者は、遊技開始時に、パチンコ玉を借り受けるために、遊技媒体貸出機２に現金またはプリペイドカードを投入して所望の金額を指定するので、遊技媒体貸出機２は、指定された金額を所定の金額（４円）で割ることで、貸し出すべきパチンコ玉の数量を求めるようになっている。

【０５８５】

本実施例でも、さらに、上記第１の実施例と同様に、遊技媒体貸出機２が、対応するパチンコ遊技機群に属するパチンコ遊技機に貸し出すパチンコ玉の単価を記憶するようにすることができる。

【０５８６】

このようにした場合、遊技媒体貸出機２は、遊技者が現金またはプリペイドカードを投入して所望の金額を指定すると、指定された金額を、記憶している単価で割ることで、貸し出すべきパチンコ玉の数量を求め、求めた数量のパチンコ玉を貸し出すようになる。

【０５８７】

そこで、遊技媒体貸出機２が記憶している単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、貸出時のパチンコ玉の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。

【０５８８】

（実施例８）

次に、本発明の第８の実施例について説明する。

【０５８９】

第８の実施例は、各種タイプのパチンコ遊技機が設置されている遊技場に、図８に示した

遊技管理システムを採用した例である。

【０５９０】

本実施例に係る遊技場のレイアウトは、図５５および図５６と同様である。

【０５９１】

すなわち、遊技場においては、図５５に示すように、複数のパチンコ遊技機からなるパチンコ遊技機群が天板上に並設された遊技機島１が、多数設置されたレイアウトとなっている。さらに、遊技場においては、遊技者が遊技対象とするパチンコ遊技機に遊技媒体であるパチンコ玉を貸し出すための複数の遊技媒体貸出機２と、遊技者が遊技終了時に所持しているパチンコ玉（実際には、パチンコ遊技機が所定の遊技状態となった結果、パチンコ遊技機から賞として払い出された景品玉である。）の数量を計数するための複数の遊技媒体計数機３とが設置されている。

【０５９２】

また、図５６に示すように、各遊技機島１においては、２つのパチンコ遊技機ごとに、これらのパチンコ遊技機が背中合わせに設置されるようになっており、２つの遊技機島１に各々併設されたパチンコ遊技機群のうちの、互いに向い合うパチンコ遊技機群を、同じ「コース」に属するパチンコ遊技機群と呼んでいる。

【０５９３】

本実施例では、図５５に示すように、１つのパチンコ遊技機に対して１つの遊技媒体貸出機２が設置されるようになっている。

【０５９４】

ただし、図５５では示していないが、景品交換カウンターには、遊技媒体計数機３が発行した記録媒体を読み取るための読取装置４が設置されている。

【０５９５】

さて、本実施例において、遊技機情報発信装置１０は、図４に示すように、複数のパチンコ遊技機からなるパチンコ遊技機群を並設するための天板中の、対応するパチンコ遊技機で使用される玉箱が置かれる部位に設けられている。また、遊技機情報記憶装置２０は、図５に示すように、玉箱の底部に設けられている。また、遊技機情報受信装置３０は、図６に示すように、遊技媒体計数機３中の、数量を計数すべき景品玉を収納している玉箱が置かれる部位に設けられている。

【０５９６】

なお、遊技機情報発信装置１０，遊技機情報記憶装置２０，遊技機情報受信装置３０の構成は、図３に示す通りであるが、送信回路１３の遊技機情報の送信先が読取装置４である点が異なる。

【０５９７】

上記第７の実施例では、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤからなるようにしているが、本実施例では、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、該遊技機ＩＤが示すパチンコ遊技機から払い出された景品玉の数量を含むようにしている。

【０５９８】

すなわち、本実施例において、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１は、図２３に示すように、対応するパチンコ遊技機の遊技機情報として、遊技機ＩＤと、貸出機ＩＤと、該パチンコ遊技機から払い出された景品玉の数量である景品玉数とを記憶保持している。

【０５９９】

なお、遊技機情報発信装置１０が景品玉数を取得するためには、対応するパチンコ遊技機が、賞として払い出した景品玉の数量を計数し、計数結果を遊技機情報発信装置１０に送信する必要があるが、その動作については、後述する。

【０６００】

上述したように、遊技機情報発信装置１０は、発信回路１４によって、遊技機情報記憶装置２０の電源を投入するための電源投入用の電磁波を発信しているので、遊技機情報発信装置１０に対応するパチンコ遊技機から払い出された景品玉を収納するために、玉箱が図４に示す部位に置かれると、該玉箱に設けられた遊技機情報記憶装置２０は、電源回路２

４によって、遊技機情報発信装置１０の発信回路４３から発信された電源投入用の電磁波を受信し、受信した電磁波を電力に変換することで、動作電源を作るので、その動作を開始する。

【０６０１】

また、遊技機情報発信装置１０は、送信器１２によって、メモリ１１が記憶保持している遊技機情報をアナログ信号にＤ／Ａ変換し、Ｄ／Ａ変換したアナログ信号を電磁波に変調して送信するので、遊技機情報記憶装置２０は、動作を開始すると、受信器２１によって、遊技機情報発信装置の送信器１２から送信された電磁波を受信してアナログ信号に復調し、復調したアナログ信号をＡ／Ｄ変換して遊技機情報を取得し、メモリ２２によって、受信器２１が取得した遊技機情報を記憶保持する。

【０６０２】

さらに、遊技機情報発信装置１０は、送信回路１３によって、送信器１２が電磁波として送信した遊技機情報と同じ遊技機情報を、読取装置４に送信する。

【０６０３】

一方、遊技機情報受信装置３０は、発信回路３３によって、遊技機情報記憶装置２０の電源を投入するための電源投入用の電磁波を所定の範囲内に発信しているので、玉箱に収納されている景品玉の数量を計数するために、玉箱が図６に示す部位に置かれると、該玉箱に設けられた遊技機情報記憶装置２０は、電源回路２４によって、遊技機情報発信装置１０の発信回路１４から発信された電源投入用の電磁波を受信し、受信した電磁波を電力に変換することで、動作電源を作るので、その動作を開始する。

【０６０４】

遊技機情報記憶装置２０は、動作を開始すると、送信器２３によって、メモリ２２が記憶保持している遊技機情報をアナログ信号にＤ／Ａ変換し、Ｄ／Ａ変換したアナログ信号を電磁波に変調して送信するので、遊技機情報受信装置３０は、受信器３１によって、遊技機情報記憶装置２０の送信器２３から送信された電磁波を受信してアナログ信号に復調し、復調したアナログ信号をＤ／Ａ変換して遊技機情報を取得し、出力回路３２によって、受信器３１が取得した遊技機情報を遊技媒体計数機３に出力する。

【０６０５】

遊技媒体計数機３は、玉箱に収納されている景品玉の数量を計数し、計数結果を印刷したレシートまたは計数結果を記録したカード等の記録媒体を発行するものであるが、本実施例においては、遊技媒体計数機３は、さらに、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報を、計数結果と共に記録するようになっている。

【０６０６】

また、読取装置４は、遊技媒体計数機３が発行した記録媒体の記録内容を読み取って出力するものであるが、本実施例においては、読取装置４は、さらに、読み取った記録内容のうちの遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤについて、該遊技機ＩＤが示すパチンコ遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０から遊技機情報が送信されており、かつ、該送信されている遊技機情報に含まれている景品玉数と自身の計数結果との差が所定の範囲内である場合に、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉（玉箱に収納されていた景品玉）と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当であると判定し、判定結果を、記録内容と共に出力するようになっている。

【０６０７】

遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉は、遊技媒体計数機３が発行した記録媒体に記録されている遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤが示すパチンコ遊技機から払い出された景品玉であって、遊技媒体計数機３が発行した記録媒体に記録されている遊技機情報に含まれている貸出機ＩＤが示す遊技媒体貸出機２がパチンコ玉を貸し出したパチンコ遊技機から払いされた景品玉であることを意味しているので、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２とを対応付けが正当であるということは、各遊技媒体貸

出機２がパチンコ玉を貸し出したパチンコ遊技機と該パチンコ遊技機から賞として払い出された景品玉との対応付けが正当であるということと等価である。

【０６０８】

なお、本実施例においては、読取装置４は、さらに、遊技機ＩＤごとに、該遊技機ＩＤが示すパチンコ遊技機から賞として払い出される景品玉の単価を記憶するようにし、読み取った記録内容のうちの遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤ（すなわち、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉を払い出したパチンコ遊技機の遊技機ＩＤ）に対応する単価を求め、求めた単価をさらに出力するようになっている。

【０６０９】

遊技媒体計数機３の動作の流れを示すフローチャートは、図３８と同様である。

【０６１０】

図４１および図４２は読取装置４の動作の流れを示すフローチャートである。

【０６１１】

図４１および図４２に示す動作は、読取装置４の内部に設けられた処理装置がプログラムを実行することで実現されるものであり、これらの動作は、並行して行われるものである。

【０６１２】

図４１に示すように、読取装置４は、遊技機情報発信装置１０から遊技機情報が送信されると（ステップ４１０１）、該遊技機情報を記憶保持しておく（ステップ４１０２）。

【０６１３】

例えば、ステップ４１０２では、読取装置４は、全てのパチンコ遊技機の遊技機ＩＤごとに、該パチンコ遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０から送信された遊技機情報を格納するための領域を有するようにし、遊技機情報発信装置１０から送信された遊技機情報を、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤと一致する領域に格納するようにする。

【０６１４】

また、図４２に示すように、読取装置４は、記録内容を読み取るべき記録媒体が所定の位置に設置されると（ステップ４２０１）、該記録媒体の記録内容を読み取る読取処理を行う（ステップ４２０２）。なお、読取処理の処理内容は、現在使用されている読取装置における読取処理の処理内容と同様であるので、説明を省略する。

【０６１５】

続いて、読取装置４は、ステップ４２０２の読取処理で読み取った記録内容のうちの遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤについて、該遊技機ＩＤに対応する景品玉の単価を求める（ステップ４２０３）。

【０６１６】

例えば、ステップ４２０３では、図１３に示すように、遊技機ＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルを参照することで、景品玉の単価を求めるようにすることができる。

【０６１７】

続いて、読取装置４は、ステップ４２０２の読取処理で読み取った記録内容のうちの遊技機情報と同じ遊技機ＩＤを含む遊技機情報が、図４１に示した動作によって記憶保持されているか否かを判定する（ステップ４２０４）。

【０６１８】

例えば、ステップ４２０４では、読取装置４は、ステップ４２０２の読取処理で読み取った記録内容のうちの遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤと、該遊技機ＩＤと一致する遊技機ＩＤに対応する領域に格納されている遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤとが一致しているか否かを判定する。

【０６１９】

ステップ４２０２の読取処理で読み取った記録内容のうちの遊技機情報と同じ遊技機ＩＤを含む遊技機情報が記憶保持されている場合は、該遊技機情報を取得する（ステップ４２

０５）。
【０６２０】
続いて、読取装置４は、ステップ４２０２の読取処理で読み取った記録内容のうちの計数結果と、ステップ４２０５で取得した遊技機情報に含まれている景品玉数とを比較し（ステップ４２０６）、両者の差が所定の範囲内である場合には、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当である旨を示す判定結果を出力すると共に、ステップ４００２の読取処理で読み取った記録内容、および、ステップ４２０３で求めた景品玉の単価を出力する（ステップ４２０７）。
【０６２１】
また、読取装置４は、ステップ４２０２の読取処理で読み取った記録内容のうちの計数結果と、ステップ４２０５で取得した遊技機情報に含まれている景品玉数との差が、所定の範囲外である場合には、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当でない旨を示す判定結果を出力すると共に、ステップ４２０２の読取処理で読み取った記録内容、および、ステップ４２０３で求めた景品玉の単価を出力する（ステップ４２０８）。
【０６２２】
なお、読取装置４は、ステップ４２０２の読取処理で読み取った記録内容のうちの遊技機情報と同じ遊技機ＩＤを含む遊技機情報が記憶保持されていない場合にも、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当でない旨を示す判定結果を出力すると共に、ステップ４２０２の読取処理で読み取った記録内容、および、ステップ４２０３で求めた景品玉の単価を出力する（ステップ４２０８）。
【０６２３】
なお、読取装置４は、ステップ４２０８において、さらに、警報を発するようにすることができる。
【０６２４】
また、遊技者が遊技の開始時に遊技媒体貸出機２によって借り受けるパチンコ玉の数量は、一般に、１,０００円分以下であるので、読取装置４が図４２のステップ４２０７で比較する差の範囲は、少なくとも、１,０００円分のパチンコ玉の数量（１,０００円÷４円＝２５０個）より大きくすることが好ましい。
【０６２５】
本実施例によれば、玉箱が使用されるパチンコ遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０が電磁波に乗せて発信した信号が示す遊技機情報を、該玉箱に対応して設けられた遊技機情報記憶装置２０に記憶保持することで、玉箱に収納されている景品玉に、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２を対応付けることができる。
【０６２６】
従って、図１３に示したテーブルに格納される単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、交換時の遊技媒体の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。
【０６２７】
さらに、本実施例によれば、読取装置４が、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉（玉箱に収納されていた景品玉）と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当であるか否かを判定することで、各遊技媒体貸出機２がパチンコ玉を貸し出したパチンコ遊技機と該パチンコ遊技機から賞として払い出された景品玉とを対応付けが正当であるか否かを判定することができる。
【０６２８】

従って、読取装置４が設置されている景品交換カウンターでは、遊技場の担当者が、読取装置４が出力した判定結果が正当である旨を示していない場合には、記録媒体を持参した遊技者から事情を聞くなどの対処を行うことができ、遊技者の不正を防止することが可能となる。

【０６２９】

なお、本実施例においては、読取装置４が、図４２のステップ４２０３で、遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤに対応する景品玉の単価を求めるようにしているが、遊技機情報に含まれている貸出機ＩＤに対応する景品玉の単価を求めるようにしてもよい。

【０６３０】

このようにした場合、読取装置４は、図１４に示すように、貸出機ＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルを参照することで、景品玉の単価を求めるようにすることができる。

【０６３１】

そこで、図１４に示したテーブルに格納される単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、交換時の遊技媒体の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。

【０６３２】

また、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、各タイプに固有に割り当てられたタイプＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図１５に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、タイプＩＤを記憶保持しているようにすることができる。

【０６３３】

このようにした場合、読取装置４が図４２のステップ４２０３で参照するテーブルを、図１６に示すように、タイプＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。

【０６３４】

また、図５５に示した遊技場におけるレイアウトを考えると、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、遊技機島１に固有に割り当てられた島ＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図１７に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、島ＩＤを記憶保持しているようにすることができる。

【０６３５】

このようにした場合、読取装置４が図４２のステップ４２０３で参照するテーブルを、図１８に示すように、島ＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。

【０６３６】

また、図５６に示した遊技場におけるレイアウトを考えると、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、コースに固有に割り当てられたコースＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図１９に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、コースＩＤを記憶保持しているようにすることができる。

【０６３７】

このようにした場合、読取装置４が図４２のステップ４２０３で参照するテーブルを、図２０に示すように、コースＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。

【０６３８】

また、複数のフロアに渡って営業している遊技場が多いことから、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、フロアに固有に割り当てられたフロアＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機

情報発信装置１０のメモリ１１が、図２１に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、フロアＩＤを記憶保持しているようにすることができる。

【０６３９】

このようにした場合、読取装置４が図４２のステップ４２０３で参照するテーブルを、図２２に示すように、フロアＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。

【０６４０】

また、上述したように、遊技者は、遊技開始時に、パチンコ玉を借り受けるために、遊技媒体貸出機２に現金またはプリペイドカードを投入して所望の金額を指定するので、遊技媒体貸出機２は、指定された金額を所定の金額（４円）で割ることで、貸し出すべきパチンコ玉の数量を求めるようになっている。

【０６４１】

本実施例でも、さらに、上記第１の実施例と同様に、遊技媒体貸出機２が、対応するパチンコ遊技機群に属するパチンコ遊技機に貸し出すパチンコ玉の単価を記憶するようにすることができる。

【０６４２】

このようにした場合、遊技媒体貸出機２は、遊技者が現金またはプリペイドカードを投入して所望の金額を指定すると、指定された金額を、記憶している単価で割ることで、貸し出すべきパチンコ玉の数量を求め、求めた数量のパチンコ玉を貸し出すようになる。

【０６４３】

そこで、遊技媒体貸出機２が記憶している単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、貸出時のパチンコ玉の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。

【０６４４】

（実施例９）

次に、本発明の第９の実施例について説明する。

【０６４５】

第９の実施例は、各種タイプのパチンコ遊技機が設置されている遊技場に、図９に示した遊技管理システムを採用した例である。

【０６４６】

本実施例に係る遊技場のレイアウトは、図５５および図５６と同様である。

【０６４７】

すなわち、遊技場においては、図５５に示すように、複数のパチンコ遊技機からなるパチンコ遊技機群が天板上に並設された遊技機島１が、多数設置されたレイアウトとなっている。さらに、遊技場においては、遊技者が遊技対象とするパチンコ遊技機に遊技媒体であるパチンコ玉を貸し出すための複数の遊技媒体貸出機２と、遊技者が遊技終了時に所持しているパチンコ玉（実際には、パチンコ遊技機が所定の遊技状態となった結果、パチンコ遊技機から賞として払い出された景品玉である。）の数量を計数するための複数の遊技媒体計数機３とが設置されている。

【０６４８】

また、図５６に示すように、各遊技機島１においては、２つのパチンコ遊技機ごとに、これらのパチンコ遊技機が背中合わせに設置されるようになっており、２つの遊技機島１に各々併設されたパチンコ遊技機群のうちの、互いに向い合うパチンコ遊技機群を、同じ「コース」に属するパチンコ遊技機群と呼んでいる。

【０６４９】

本実施例では、図５５に示すように、１つのパチンコ遊技機に対して１つの遊技媒体貸出機２が設置されるようになっている。

【０６５０】

ただし、図５５では示していないが、景品交換カウンターには、遊技媒体計数機３が発行した記録媒体を読み取るための読取装置４が設置されており、また、例えば、景品交換カ

ウンター内や遊技場の事務所等の、遊技者に見えない場所に、正当性判定装置４０が設置されている。

【０６５１】

なお、正当性判定装置４０は、パーソナルコンピュータ等の情報処理装置によって実現することができる。

【０６５２】

さて、本実施例において、遊技機情報発信装置１０は、図４に示すように、複数のパチンコ遊技機からなるパチンコ遊技機群を並設するための天板中の、対応するパチンコ遊技機で使用される玉箱が置かれる部位に設けられている。また、遊技機情報記憶装置２０は、図５に示すように、玉箱の底部に設けられている。また、遊技機情報受信装置３０は、図６に示すように、遊技媒体計数機３中の、数量を計数すべき景品玉を収納している玉箱が置かれる部位に設けられている。

【０６５３】

なお、遊技機情報発信装置１０，遊技機情報記憶装置２０，遊技機情報受信装置３０の構成は、図３に示す通りであるが、送信回路１３の遊技機情報の送信先が正当性判定装置４０である点が異なる。

【０６５４】

また、本実施例において、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１は、図１０に示すように、対応するパチンコ遊技機の遊技機情報として、遊技機ＩＤと貸出機ＩＤとを記憶保持している。

【０６５５】

上述したように、遊技機情報発信装置１０は、発信回路１４によって、遊技機情報記憶装置２０の電源を投入するための電源投入用の電磁波を発信しているので、遊技機情報発信装置１０に対応するパチンコ遊技機から払い出された景品玉を収納するために、玉箱が図４に示す部位に置かれると、該玉箱に設けられた遊技機情報記憶装置２０は、電源回路２４によって、遊技機情報発信装置１０の発信回路４３から発信された電源投入用の電磁波を受信し、受信した電磁波を電力に変換することで、動作電源を作るので、その動作を開始する。

【０６５６】

また、遊技機情報発信装置１０は、送信器１２によって、メモリ１１が記憶保持している遊技機情報をアナログ信号にＤ／Ａ変換し、Ｄ／Ａ変換したアナログ信号を電磁波に変調して送信するので、遊技機情報記憶装置２０は、動作を開始すると、受信器２１によって、遊技機情報発信装置の送信器１２から送信された電磁波を受信してアナログ信号に復調し、復調したアナログ信号をＡ／Ｄ変換して遊技機情報を取得し、メモリ２２によって、受信器２１が取得した遊技機情報を記憶保持する。

【０６５７】

さらに、遊技機情報発信装置１０は、送信回路１３によって、送信器１２が電磁波として送信した遊技機情報と同じ遊技機情報を、正当性判定装置４０に送信する。

【０６５８】

一方、遊技機情報受信装置３０は、発信回路３３によって、遊技機情報記憶装置２０の電源を投入するための電源投入用の電磁波を所定の範囲内に発信しているので、玉箱に収納されている景品玉の数量を計数するために、玉箱が図６に示す部位に置かれると、該玉箱に設けられた遊技機情報記憶装置２０は、電源回路２４によって、遊技機情報発信装置１０の発信回路１４から発信された電源投入用の電磁波を受信し、受信した電磁波を電力に変換することで、動作電源を作るので、その動作を開始する。

【０６５９】

遊技機情報記憶装置２０は、動作を開始すると、送信器２３によって、メモリ２２が記憶保持している遊技機情報をアナログ信号にＤ／Ａ変換し、Ｄ／Ａ変換したアナログ信号を電磁波に変調して送信するので、遊技機情報受信装置３０は、受信器３１によって、遊技機情報記憶装置２０の送信器２３から送信された電磁波を受信してアナログ信号に復調し

、復調したアナログ信号をＤ／Ａ変換して遊技機情報を取得し、出力回路３２によって、受信器３１が取得した遊技機情報を遊技媒体計数機３に出力する。

【０６６０】

遊技媒体計数機３は、玉箱に収納されている景品玉の数量を計数し、計数結果を印刷したレシートまたは計数結果を記録したカード等の記録媒体を発行するものであるが、本実施例においては、遊技媒体計数機３は、さらに、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報を、計数結果と共に記録するようになっている。

【０６６１】

また、読取装置４は、遊技媒体計数機３が発行した記録媒体の記録内容を読み取って出力するものであるが、本実施例においては、読取装置４は、さらに、読み取った記録内容を出力する前に、該記録内容を正当性判定装置４０に送信するようにしている。

【０６６２】

そこで、正当性判定装置４０は、読取装置４から送信された記録内容のうちの遊技機情報と、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤが示すパチンコ遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０から送信された遊技機情報とを照合することができるようになるので、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉（玉箱に収納されていた景品玉）と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当であるか否かを判定することができるようになる。

【０６６３】

すなわち、正当性判定装置４０は、読取装置４から送信された記録内硫黄のうちの遊技機情報について、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤと一致する遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤを含む遊技機情報が、遊技機情報発信装置１０から送信されている場合に、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当である旨を示す判定結果を、読取装置４に返送し、そうでない場合に、対応付けが正当でない旨を示す判定結果を、読取装置４に返送するようになっている。

【０６６４】

遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉は、遊技媒体計数機３が発行した記録媒体に記録されている遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤが示すパチンコ遊技機から払い出された景品玉であって、遊技媒体計数機３が発行した記録媒体に記録されている遊技機情報に含まれている貸出機ＩＤが示す遊技媒体貸出機２がパチンコ玉を貸し出したパチンコ遊技機から払いされた景品玉であることを意味しているので、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２とを対応付けが正当であるということは、各遊技媒体貸出機２がパチンコ玉を貸し出したパチンコ遊技機と該パチンコ遊技機から賞として払い出された景品玉との対応付けが正当であるということと等価である。

【０６６５】

そして、読取装置４は、正当性判定装置４０から返送された判定結果を、読み取った記録内容と共に出力するようになっている。

【０６６６】

なお、本実施例においては、読取装置４は、さらに、遊技機ＩＤごとに、該遊技機ＩＤが示すパチンコ遊技機から賞として払い出される景品玉の単価を記憶するようにし、読み取った記録内容のうちの遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤ（すなわち、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉を払い出したパチンコ遊技機の遊技機ＩＤ）に対応する単価を求め、求めた単価をさらに出力するようになっている。

【０６６７】

遊技媒体計数機３の動作の流れを示すフローチャートは、図３８と同様である。

【０６６８】

図４３および図４４は正当性判定装置４０の動作の流れを示すフローチャートである。

【０６６９】

図４３に示す動作および図４４に示す動作は、正当性判定装置４０の内部に設けられた処理装置がプログラムを実行することで実現されるものであり、これらの動作は、並行して行われるものである。

【０６７０】

図４３に示すように、正当性判定装置４０は、遊技機情報発信装置１０から遊技機情報が送信されると（ステップ４３０１）、該遊技機情報を記憶保持しておく（ステップ４３０２）。

【０６７１】

例えば、ステップ４３０２では、正当性判定装置４０は、全てのパチンコ遊技機の遊技機ＩＤごとに、該パチンコ遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０から送信された遊技機情報を格納するための領域を有するようにし、遊技機情報発信装置１０から送信された遊技機情報を、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤと一致する領域に格納するようにする。

【０６７２】

また、図４４に示すように、正当性判定装置４０は、読取装置４から記録内容が送信されると（ステップ４４０１）、該記録内容のうちの遊技機情報と一致する遊技機情報が、図４３に示した動作によって記憶保持されているか否かを判定する（ステップ４４０２）。

【０６７３】

例えば、ステップ４４０２では、正当性判定装置４０は、読取装置４から送信された記録内容のうちの遊技機情報と、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤと一致する遊技機ＩＤに対応する領域に格納されている遊技機情報とが一致しているか否かを判定する。

【０６７４】

読取装置４から送信された記録内容のうちの遊技機情報と一致する遊技機情報が記憶保持されている場合は、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当である旨を示す判定結果を、読取装置４に返送し（ステップ４４０３）、そうでない場合は、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当でない旨を示す判定結果を、読取装置４に返送する（ステップ４４０４）。

【０６７５】

図４５は読取装置４の動作の流れを示すフローチャートである。

【０６７６】

図４５に示す動作は、読取装置４の内部に設けられた処理装置がプログラムを実行することで実現されるものである。

【０６７７】

図４５に示すように、読取装置４は、記録内容を読み取るべき記録媒体が所定の位置に設置されると（ステップ４５０１）、該記録媒体の記録内容を読み取る読取処理を行う（ステップ４５０２）。なお、読取処理の処理内容は、現在使用されている読取装置における読取処理の処理内容と同様であるので、説明を省略する。

【０６７８】

続いて、読取装置４は、ステップ４５０２の読取処理で読み取った記録内容のうちの遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤについて、該遊技機ＩＤに対応する景品玉の単価を求める（ステップ４５０３）。

【０６７９】

例えば、ステップ４５０３では、図１３に示すように、遊技機ＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルを参照することで、景品玉の単価を求めるようにすることができる。

【０６８０】

続いて、読取装置４は、ステップ４５０２の読取処理で読み取った記録内容を正当性判定

装置４０に送信する（ステップ４５０４）。

【０６８１】

正当性判定装置４０からは、上述したように、判定結果が返送されてくるので、読取装置４は、正当性判定装置４０から判定結果が返送されると（ステップ４５０５）、返送された判定結果を、ステップ４５０２の読取処理で読み取った記録内容、および、ステップ４５０３で求めた景品玉の単価と共に出力する（ステップ４５０６）。

【０６８２】

なお、読取装置４は、ステップ４５０６において、正当性判定装置４０から返送された判定結果が正当でない旨を示している場合は、さらに、警報を発するようにすることができる。

【０６８３】

本実施例によれば、玉箱が使用されるパチンコ遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０が電磁波に乗せて発信した信号が示す遊技機情報を、該玉箱に対応して設けられた遊技機情報記憶装置２０に記憶保持することで、玉箱に収納されている景品玉に、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２を対応付けることができる。

【０６８４】

従って、図１３に示したテーブルに格納される単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、交換時の遊技媒体の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。

【０６８５】

さらに、本実施例によれば、正当性判定装置４０が、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉（玉箱に収納されていた景品玉）と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当であるか否かを判定することで、各遊技媒体貸出機２がパチンコ玉を貸し出したパチンコ遊技機と該パチンコ遊技機から賞として払い出された景品玉とを対応付けが正当であるか否かを判定することができる。

【０６８６】

正当性判定装置４０の判定結果は、読取装置４に返送され、読取装置４によって出力されるので、読取装置４が設置されている景品交換カウンターでは、遊技場の担当者が、読取装置４が出力した判定結果が正当である旨を示していない場合には、記録媒体を持参した遊技者から事情を聞くなどの対処を行うことができ、遊技者の不正を防止することが可能となる。

【０６８７】

なお、本実施例においては、読取装置４が、図４５のステップ４５０３で、遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤに対応する景品玉の単価を求めるようにしているが、遊技機情報に含まれている貸出機ＩＤに対応する景品玉の単価を求めるようにしてもよい。

【０６８８】

このようにした場合、読取装置４は、図１４に示すように、貸出機ＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルを参照することで、景品玉の単価を求めるようにすることができる。

【０６８９】

そこで、図１４に示したテーブルに格納される単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、交換時の遊技媒体の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。

【０６９０】

また、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、各タイプに固有に割り当てられたタイプＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図１５に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、タイプＩＤを記憶保持しているようにすることが

できる。
【０６９１】
このようにした場合、読取装置４が図４５のステップ４５０３で参照するテーブルを、図１６に示すように、タイプＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。
【０６９２】
また、図５５に示した遊技場におけるレイアウトを考えると、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、遊技機島１に固有に割り当てられた島ＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図１７に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、島ＩＤを記憶保持しているようにすることができる。
【０６９３】
このようにした場合、読取装置４が図４５のステップ４５０３で参照するテーブルを、図１８に示すように、島ＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。
【０６９４】
また、図５６に示した遊技場におけるレイアウトを考えると、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、コースに固有に割り当てられたコースＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図１９に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、コースＩＤを記憶保持しているようにすることができる。
【０６９５】
このようにした場合、読取装置４が図４５のステップ４５０３で参照するテーブルを、図２０に示すように、コースＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。
【０６９６】
また、複数のフロアに渡って営業している遊技場が多いことから、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、フロアに固有に割り当てられたフロアＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図２１に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、フロアＩＤを記憶保持しているようにすることができる。
【０６９７】
このようにした場合、読取装置４が図４５のステップ４５０３で参照するテーブルを、図２２に示すように、フロアＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。
【０６９８】
また、上述したように、遊技者は、遊技開始時に、パチンコ玉を借り受けるために、遊技媒体貸出機２に現金またはプリペイドカードを投入して所望の金額を指定するので、遊技媒体貸出機２は、指定された金額を所定の金額（４円）で割ることで、貸し出すべきパチンコ玉の数量を求めるようになっている。
【０６９９】
本実施例でも、さらに、上記第１の実施例と同様に、遊技媒体貸出機２が、対応するパチンコ遊技機群に属するパチンコ遊技機に貸し出すパチンコ玉の単価を記憶するようにすることができる。
【０７００】
このようにした場合、遊技媒体貸出機２は、遊技者が現金またはプリペイドカードを投入して所望の金額を指定すると、指定された金額を、記憶している単価で割ることで、貸し出すべきパチンコ玉の数量を求め、求めた数量のパチンコ玉を貸し出すようになる。
【０７０１】
そこで、遊技媒体貸出機２が記憶している単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を

備えるようにすれば、遊技場側は、貸出時のパチンコ玉の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。

【０７０２】

（実施例１０）

次に、本発明の第１０の実施例について説明する。

【０７０３】

第１０の実施例は、各種タイプのパチンコ遊技機が設置されている遊技場に、図９に示した遊技管理システムを採用した例である。

【０７０４】

本実施例に係る遊技場のレイアウトは、図５５および図５６と同様である。

【０７０５】

すなわち、遊技場においては、図５５に示すように、複数のパチンコ遊技機からなるパチンコ遊技機群が天板上に並設された遊技機島１が、多数設置されたレイアウトとなっている。さらに、遊技場においては、遊技者が遊技対象とするパチンコ遊技機に遊技媒体であるパチンコ玉を貸し出すための複数の遊技媒体貸出機２と、遊技者が遊技終了時に所持しているパチンコ玉（実際には、パチンコ遊技機が所定の遊技状態となった結果、パチンコ遊技機から賞として払い出された景品玉である。）の数量を計数するための複数の遊技媒体計数機３とが設置されている。

【０７０６】

また、図５６に示すように、各遊技機島１においては、２つのパチンコ遊技機ごとに、これらのパチンコ遊技機が背中合わせに設置されるようになっており、２つの遊技機島１に各々併設されたパチンコ遊技機群のうちの、互いに向い合うパチンコ遊技機群を、同じ「コース」に属するパチンコ遊技機群と呼んでいる。

【０７０７】

本実施例では、図５５に示すように、１つのパチンコ遊技機に対して１つの遊技媒体貸出機２が設置されるようになっている。

【０７０８】

ただし、図５５では示していないが、景品交換カウンターには、遊技媒体計数機３が発行した記録媒体を読み取るための読取装置４が設置されており、また、例えば、景品交換カウンター内や遊技場の事務所等の、遊技者に見えない場所に、正当性判定装置４０が設置されている。

【０７０９】

なお、正当性判定装置４０は、パーソナルコンピュータ等の情報処理装置によって実現することができる。

【０７１０】

さて、本実施例において、遊技機情報発信装置１０は、図４に示すように、複数のパチンコ遊技機からなるパチンコ遊技機群を並設するための天板中の、対応するパチンコ遊技機で使用される玉箱が置かれる部位に設けられている。また、遊技機情報記憶装置２０は、図５に示すように、玉箱の底部に設けられている。また、遊技機情報受信装置３０は、図６に示すように、遊技媒体計数機３中の、数量を計数すべき景品玉を収納している玉箱が置かれる部位に設けられている。

【０７１１】

なお、遊技機情報発信装置１０，遊技機情報記憶装置２０，遊技機情報受信装置３０の構成は、図３に示す通りであるが、送信回路１３の遊技機情報の送信先が正当性判定装置４０である点が異なる。

【０７１２】

上記第９の実施例では、読取装置４が交換時の景品玉の単価を求めるようになっているが、本実施例では、正当性判定装置４０が交換時の景品玉の単価を求めるようにしている。

【０７１３】

本実施例において、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１は、図１０に示すように、対応

するパチンコ遊技機の遊技機情報として、遊技機ＩＤと貸出機ＩＤとを記憶保持している。

【０７１４】

上述したように、遊技機情報発信装置１０は、発信回路１４によって、遊技機情報記憶装置２０の電源を投入するための電源投入用の電磁波を発信しているので、遊技機情報発信装置１０に対応するパチンコ遊技機から払い出された景品玉を収納するために、玉箱が図４に示す部位に置かれると、該玉箱に設けられた遊技機情報記憶装置２０は、電源回路２４によって、遊技機情報発信装置１０の発信回路４３から発信された電源投入用の電磁波を受信し、受信した電磁波を電力に変換することで、動作電源を作るので、その動作を開始する。

【０７１５】

また、遊技機情報発信装置１０は、送信器１２によって、メモリ１１が記憶保持している遊技機情報をアナログ信号にＤ／Ａ変換し、Ｄ／Ａ変換したアナログ信号を電磁波に変調して送信するので、遊技機情報記憶装置２０は、動作を開始すると、受信器２１によって、遊技機情報発信装置の送信器１２から送信された電磁波を受信してアナログ信号に復調し、復調したアナログ信号をＡ／Ｄ変換して遊技機情報を取得し、メモリ２２によって、受信器２１が取得した遊技機情報を記憶保持する。

【０７１６】

さらに、遊技機情報発信装置１０は、送信回路１３によって、送信器１２が電磁波として送信した遊技機情報と同じ遊技機情報を、正当性判定装置４０に送信する。

【０７１７】

一方、遊技機情報受信装置３０は、発信回路３３によって、遊技機情報記憶装置２０の電源を投入するための電源投入用の電磁波を所定の範囲内に発信しているので、玉箱に収納されている景品玉の数量を計数するために、玉箱が図６に示す部位に置かれると、該玉箱に設けられた遊技機情報記憶装置２０は、電源回路２４によって、遊技機情報発信装置１０の発信回路１４から発信された電源投入用の電磁波を受信し、受信した電磁波を電力に変換することで、動作電源を作るので、その動作を開始する。

【０７１８】

遊技機情報記憶装置２０は、動作を開始すると、送信器２３によって、メモリ２２が記憶保持している遊技機情報をアナログ信号にＤ／Ａ変換し、Ｄ／Ａ変換したアナログ信号を電磁波に変調して送信するので、遊技機情報受信装置３０は、受信器３１によって、遊技機情報記憶装置２０の送信器２３から送信された電磁波を受信してアナログ信号に復調し、復調したアナログ信号をＤ／Ａ変換して遊技機情報を取得し、出力回路３２によって、受信器３１が取得した遊技機情報を遊技媒体計数機３に出力する。

【０７１９】

遊技媒体計数機３は、玉箱に収納されている景品玉の数量を計数し、計数結果を印刷したレシートまたは計数結果を記録したカード等の記録媒体を発行するものであるが、本実施例においては、遊技媒体計数機３は、さらに、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報を、計数結果と共に記録するようになっている。

【０７２０】

また、読取装置４は、遊技媒体計数機３が発行した記録媒体の記録内容を読み取って出力するものであるが、本実施例においては、読取装置４は、さらに、読み取った記録内容を出力する前に、該記録内容を正当性判定装置４０に送信するようにしている。

【０７２１】

そこで、正当性判定装置４０は、読取装置４から送信された記録内容のうちの遊技機情報と、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤが示すパチンコ遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０から送信された遊技機情報とを照合することができるようになるので、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉（玉箱に収納されていた景品玉）と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当であるか否かを判定することができるようになる。

【０７２２】
すなわち、正当性判定装置４０は、読取装置４から送信された記録内硫黄のうちの遊技機情報について、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤと一致する遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤを含む遊技機情報が、遊技機情報発信装置１０から送信されている場合に、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当である旨を示す判定結果を、読取装置４に返送し、そうでない場合に、対応付けが正当でない旨を示す判定結果を、読取装置４に返送するようになっている。
【０７２３】
遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉は、遊技媒体計数機３が発行した記録媒体に記録されている遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤが示すパチンコ遊技機から払い出された景品玉であって、遊技媒体計数機３が発行した記録媒体に記録されている遊技機情報に含まれている貸出機ＩＤが示す遊技媒体貸出機２がパチンコ玉を貸し出したパチンコ遊技機から払いされた景品玉であることを意味しているので、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２とを対応付けが正当であるということは、各遊技媒体貸出機２がパチンコ玉を貸し出したパチンコ遊技機と該パチンコ遊技機から賞として払い出された景品玉との対応付けが正当であるということと等価である。
【０７２４】
そして、読取装置４は、正当性判定装置４０から返送された判定結果を、読み取った記録内容と共に出力するようになっている。
【０７２５】
なお、本実施例においては、正当性判定装置４０は、さらに、遊技機ＩＤごとに、該遊技機ＩＤが示すパチンコ遊技機から賞として払い出される景品玉の単価を記憶するようにし、読み取った記録内容のうちの遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤ（すなわち、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉を払い出したパチンコ遊技機の遊技機ＩＤ）に対応する単価を求め、求めた単価を、判定結果と共に、遊技媒体計数機３に返送するようになっている。
【０７２６】
そして、読取装置４は、正当性判定装置４０から返送された単価をさらに出力するようになっている。
【０７２７】
遊技媒体計数機３の動作の流れを示すフローチャートは、図３８と同様である。
【０７２８】
図４６および図４７は正当性判定装置４０の動作の流れを示すフローチャートである。
【０７２９】
図４６に示す動作および図４７に示す動作は、正当性判定装置４０の内部に設けられた処理装置がプログラムを実行することで実現されるものであり、これらの動作は、並行して行われるものである。
【０７３０】
図４６に示すように、正当性判定装置４０は、遊技機情報発信装置１０から遊技機情報が送信されると（ステップ４６０１）、該遊技機情報を記憶保持しておく（ステップ４６０２）。
【０７３１】
例えば、ステップ４６０２では、正当性判定装置４０は、全てのパチンコ遊技機の遊技機ＩＤごとに、該パチンコ遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０から送信された遊技機情報を格納するための領域を有するようにし、遊技機情報発信装置１０から送信された遊技機情報を、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤと一致する領域に格納するようにする。
【０７３２】

また、図４７に示すように、正当性判定装置４０は、読取装置４から記録内容が送信されると（ステップ４７０１）、該記録内容のうちの遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤに対応する景品玉の単価を求める（ステップ４７０２）。

【０７３３】

例えば、ステップ４７０２では、図１３に示すように、遊技機ＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルを参照することで、景品玉の単価を求めるようにすることができる。

【０７３４】

続いて、正当性判定装置４０は、読取装置４から送信された記録内容のうちの遊技機情報と一致する遊技機情報が、図４６に示した動作によって記憶保持されているか否かを判定する（ステップ４７０３）。

【０７３５】

例えば、ステップ４７０３では、正当性判定装置４０は、読取装置４から送信された記録内容のうちの遊技機情報と、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤと一致する遊技機ＩＤに対応する領域に格納されている遊技機情報とが一致しているか否かを判定する。

【０７３６】

読取装置４から送信された記録内容のうちの遊技機情報と一致する遊技機情報が記憶保持されている場合は、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当である旨を示す判定結果を、読取装置４に返送すると共に、ステップ４７０２で求めた単価を読取装置４に返送し（ステップ４７０４）、そうでない場合は、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当でない旨を示す判定結果を、読取装置４に返送すると共に、ステップ４７０２で求めた単価を読取装置４に返送する（ステップ４７０５）。

【０７３７】

図４８は読取装置４の動作の流れを示すフローチャートである。

【０７３８】

図４８に示す動作は、読取装置４の内部に設けられた処理装置がプログラムを実行することで実現されるものである。

【０７３９】

図４８に示すように、読取装置４は、記録内容を読み取るべき記録媒体が所定の位置に設置されると（ステップ４８０１）、該記録媒体の記録内容を読み取る読取処理を行う（ステップ４８０２）。なお、読取処理の処理内容は、現在使用されている読取装置における読取処理の処理内容と同様であるので、説明を省略する。

【０７４０】

続いて、読取装置４は、ステップ４８０２の読取処理で読み取った記録内容を正当性判定装置４０に送信する（ステップ４８０３）。

【０７４１】

正当性判定装置４０からは、上述したように、判定結果および単価が返送されてくるので、読取装置４は、正当性判定装置４０から判定結果および単価が返送されると（ステップ４８０４）、返送された判定結果および単価を、ステップ４８０２の読取処理で読み取った記録内容と共に出力する（ステップ４８０５）。

【０７４２】

なお、読取装置４は、ステップ４８０５において、正当性判定装置４０から返送された判定結果が正当でない旨を示している場合は、さらに、警報を発するようにすることができる。

【０７４３】

本実施例によれば、玉箱が使用されるパチンコ遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０が電磁波に乗せて発信した信号が示す遊技機情報を、該玉箱に対応して設けら

れた遊技機情報記憶装置２０に記憶保持することで、玉箱に収納されている景品玉に、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２を対応付けることができる。

【０７４４】

従って、図１３に示したテーブルに格納される単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、交換時の遊技媒体の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。

【０７４５】

さらに、本実施例によれば、正当性判定装置４０が、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉（玉箱に収納されていた景品玉）と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当であるか否かを判定することで、各遊技媒体貸出機２がパチンコ玉を貸し出したパチンコ遊技機と該パチンコ遊技機から賞として払い出された景品玉とを対応付けが正当であるか否かを判定することができる。

【０７４６】

正当性判定装置４０の判定結果は、読取装置４に返送され、読取装置４によって出力されるので、読取装置４が設置されている景品交換カウンターでは、遊技場の担当者が、読取装置４が出力した判定結果が正当である旨を示していない場合には、記録媒体を持参した遊技者から事情を聞くなどの対処を行うことができ、遊技者の不正を防止することが可能となる。

【０７４７】

なお、本実施例においては、正当性判定装置４０が、図４７のステップ４７０２で、遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤに対応する景品玉の単価を求めるようにしているが、遊技機情報に含まれている貸出機ＩＤに対応する景品玉の単価を求めるようにしてもよい。

【０７４８】

このようにした場合、正当性判定装置４０は、図１４に示すように、貸出機ＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルを参照することで、景品玉の単価を求めるようにすることができる。

【０７４９】

そこで、図１４に示したテーブルに格納される単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、交換時の遊技媒体の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。

【０７５０】

また、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、各タイプに固有に割り当てられたタイプＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図１５に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、タイプＩＤを記憶保持しているようにすることができる。

【０７５１】

このようにした場合、正当性判定装置４０が図４７のステップ４７０２で参照するテーブルを、図１６に示すように、タイプＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。

【０７５２】

また、図５５に示した遊技場におけるレイアウトを考えると、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、遊技機島１に固有に割り当てられた島ＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図１７に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、島ＩＤを記憶保持しているようにすることができる。

【０７５３】

このようにした場合、正当性判定装置４０が図４７のステップ４７０２で参照するテーブ

ルを、図１８に示すように、島ＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。

【０７５４】

また、図５６に示した遊技場におけるレイアウトを考えると、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、コースに固有に割り当てられたコースＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図１９に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、コースＩＤを記憶保持しているようにすることができる。

【０７５５】

このようにした場合、正当性判定装置４０が図４７のステップ４７０２で参照するテーブルを、図２０に示すように、コースＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。

【０７５６】

また、複数のフロアに渡って営業している遊技場が多いことから、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、フロアに固有に割り当てられたフロアＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図２１に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、フロアＩＤを記憶保持しているようにすることができる。

【０７５７】

このようにした場合、正当性判定装置４０が図４７のステップ４７０２で参照するテーブルを、図２２に示すように、フロアＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。

【０７５８】

また、上述したように、遊技者は、遊技開始時に、パチンコ玉を借り受けるために、遊技媒体貸出機２に現金またはプリペイドカードを投入して所望の金額を指定するので、遊技媒体貸出機２は、指定された金額を所定の金額（４円）で割ることで、貸し出すべきパチンコ玉の数量を求めるようになっている。

【０７５９】

本実施例でも、さらに、上記第１の実施例と同様に、遊技媒体貸出機２が、対応するパチンコ遊技機群に属するパチンコ遊技機に貸し出すパチンコ玉の単価を記憶するようにすることができる。

【０７６０】

このようにした場合、遊技媒体貸出機２は、遊技者が現金またはプリペイドカードを投入して所望の金額を指定すると、指定された金額を、記憶している単価で割ることで、貸し出すべきパチンコ玉の数量を求め、求めた数量のパチンコ玉を貸し出すようになる。

【０７６１】

そこで、遊技媒体貸出機２が記憶している単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、貸出時のパチンコ玉の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。

【０７６２】

（実施例１１）

次に、本発明の第１１の実施例について説明する。

【０７６３】

第１１の実施例は、各種タイプのパチンコ遊技機が設置されている遊技場に、図９に示した遊技管理システムを採用した例である。

【０７６４】

本実施例に係る遊技場のレイアウトは、図５５および図５６と同様である。

【０７６５】

すなわち、遊技場においては、図５５に示すように、複数のパチンコ遊技機からなるパチンコ遊技機群が天板上に並設された遊技機島１が、多数設置されたレイアウトとなってい

る。さらに、遊技場においては、遊技者が遊技対象とするパチンコ遊技機に遊技媒体であるパチンコ玉を貸し出すための複数の遊技媒体貸出機２と、遊技者が遊技終了時に所持しているパチンコ玉（実際には、パチンコ遊技機が所定の遊技状態となった結果、パチンコ遊技機から賞として払い出された景品玉である。）の数量を計数するための複数の遊技媒体計数機３とが設置されている。

【０７６６】

また、図５６に示すように、各遊技機島１においては、２つのパチンコ遊技機ごとに、これらのパチンコ遊技機が背中合わせに設置されるようになっており、２つの遊技機島１に各々併設されたパチンコ遊技機群のうちの、互いに向い合うパチンコ遊技機群を、同じ「コース」に属するパチンコ遊技機群と呼んでいる。

【０７６７】

本実施例では、図５５に示すように、１つのパチンコ遊技機に対して１つの遊技媒体貸出機２が設置されるようになっている。

【０７６８】

ただし、図５５では示していないが、景品交換カウンターには、遊技媒体計数機３が発行した記録媒体を読み取るための読取装置４が設置されており、また、例えば、景品交換カウンター内や遊技場の事務所等の、遊技者に見えない場所に、正当性判定装置４０が設置されている。

【０７６９】

なお、正当性判定装置４０は、パーソナルコンピュータ等の情報処理装置によって実現することができる。

【０７７０】

さて、本実施例において、遊技機情報発信装置１０は、図４に示すように、複数のパチンコ遊技機からなるパチンコ遊技機群を並設するための天板中の、対応するパチンコ遊技機で使用される玉箱が置かれる部位に設けられている。また、遊技機情報記憶装置２０は、図５に示すように、玉箱の底部に設けられている。また、遊技機情報受信装置３０は、図６に示すように、遊技媒体計数機３中の、数量を計数すべき景品玉を収納している玉箱が置かれる部位に設けられている。

【０７７１】

なお、遊技機情報発信装置１０，遊技機情報記憶装置２０，遊技機情報受信装置３０の構成は、図３に示す通りであるが、送信回路１３の遊技機情報の送信先が正当性判定装置４０である点が異なる。

【０７７２】

上記第９の実施例では、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤからなるようにしているが、本実施例では、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、該遊技機ＩＤが示すパチンコ遊技機から払い出された景品玉の数量を含むようにしている。

【０７７３】

すなわち、本実施例において、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１は、図２３に示すように、対応するパチンコ遊技機の遊技機情報として、遊技機ＩＤと、貸出機ＩＤと、該パチンコ遊技機から払い出された景品玉の数量である景品玉数とを記憶保持している。

【０７７４】

なお、遊技機情報発信装置１０が景品玉数を取得するためには、対応するパチンコ遊技機が、賞として払い出した景品玉の数量を計数し、計数結果を遊技機情報発信装置１０に送信する必要があるが、その動作については、後述する。

【０７７５】

上述したように、遊技機情報発信装置１０は、発信回路１４によって、遊技機情報記憶装置２０の電源を投入するための電源投入用の電磁波を発信しているので、遊技機情報発信装置１０に対応するパチンコ遊技機から払い出された景品玉を収納するために、玉箱が図４に示す部位に置かれると、該玉箱に設けられた遊技機情報記憶装置２０は、電源回路２４によって、遊技機情報発信装置１０の発信回路４３から発信された電源投入用の電磁波

を受信し、受信した電磁波を電力に変換することで、動作電源を作るので、その動作を開始する。

【０７７６】

また、遊技機情報発信装置１０は、送信器１２によって、メモリ１１が記憶保持している遊技機情報をアナログ信号にＤ／Ａ変換し、Ｄ／Ａ変換したアナログ信号を電磁波に変調して送信するので、遊技機情報記憶装置２０は、動作を開始すると、受信器２１によって、遊技機情報発信装置の送信器１２から送信された電磁波を受信してアナログ信号に復調し、復調したアナログ信号をＡ／Ｄ変換して遊技機情報を取得し、メモリ２２によって、受信器２１が取得した遊技機情報を記憶保持する。

【０７７７】

さらに、遊技機情報発信装置１０は、送信回路１３によって、送信器１２が電磁波として送信した遊技機情報と同じ遊技機情報を、正当性判定装置４０に送信する。

【０７７８】

一方、遊技機情報受信装置３０は、発信回路３３によって、遊技機情報記憶装置２０の電源を投入するための電源投入用の電磁波を所定の範囲内に発信しているので、玉箱に収納されている景品玉の数量を計数するために、玉箱が図６に示す部位に置かれると、該玉箱に設けられた遊技機情報記憶装置２０は、電源回路２４によって、遊技機情報発信装置１０の発信回路１４から発信された電源投入用の電磁波を受信し、受信した電磁波を電力に変換することで、動作電源を作るので、その動作を開始する。

【０７７９】

遊技機情報記憶装置２０は、動作を開始すると、送信器２３によって、メモリ２２が記憶保持している遊技機情報をアナログ信号にＤ／Ａ変換し、Ｄ／Ａ変換したアナログ信号を電磁波に変調して送信するので、遊技機情報受信装置３０は、受信器３１によって、遊技機情報記憶装置２０の送信器２３から送信された電磁波を受信してアナログ信号に復調し、復調したアナログ信号をＤ／Ａ変換して遊技機情報を取得し、出力回路３２によって、受信器３１が取得した遊技機情報を遊技媒体計数機３に出力する。

【０７８０】

遊技媒体計数機３は、玉箱に収納されている景品玉の数量を計数し、計数結果を印刷したレシートまたは計数結果を記録したカード等の記録媒体を発行するものであるが、本実施例においては、遊技媒体計数機３は、さらに、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報を、計数結果と共に記録するようになっている。

【０７８１】

また、読取装置４は、遊技媒体計数機３が発行した記録媒体の記録内容を読み取って出力するものであるが、本実施例においては、読取装置４は、さらに、読み取った記録内容を出力する前に、該記録内容を正当性判定装置４０に送信するようにしている。

【０７８２】

そこで、正当性判定装置４０は、読取装置４から送信された記録内容のうちの遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤについて、該遊技機ＩＤが示すパチンコ遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０から遊技機情報が送信されており、かつ、該送信されている遊技機情報に含まれている景品玉数と、読取装置４から送信された記録内容のうちの計数結果との差が、所定の範囲内である場合に、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉（玉箱に収納されていた景品玉）と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当である旨を示す判定結果を、読取装置４に返送し、そうでない場合に、対応付けが正当でない旨を示す判定結果を、読取装置４に返送するようになっている。

【０７８３】

遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉は、遊技媒体計数機３が発行した記録媒体に記録されている遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤが示すパチンコ遊技機から払い出された景品玉であって、遊技媒体計数機３が発行した記録媒体に記録されている遊技機情報に含まれている貸出機ＩＤが示す遊技媒体貸出機２がパチンコ玉を貸し出したパチンコ遊技

機から払いされた景品玉であることを意味しているので、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２とを対応付けが正当であるということは、各遊技媒体貸出機２がパチンコ玉を貸し出したパチンコ遊技機と該パチンコ遊技機から賞として払い出された景品玉との対応付けが正当であるということと等価である。

【０７８４】

そして、読取装置４は、正当性判定装置４０から返送された判定結果を、読み取った記録内容と共に出力するようになっている。

【０７８５】

なお、本実施例においては、読取装置４は、さらに、遊技機ＩＤごとに、該遊技機ＩＤが示すパチンコ遊技機から賞として払い出される景品玉の単価を記憶するようにし、読み取った記録内容のうちの遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤ（すなわち、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉を払い出したパチンコ遊技機の遊技機ＩＤ）に対応する単価を求め、求めた単価をさらに出力するようになっている。

【０７８６】

遊技媒体計数機３の動作の流れを示すフローチャートは、図３８と同様である。

【０７８７】

図４９および図５０は正当性判定装置４０の動作の流れを示すフローチャートである。

【０７８８】

図４９に示す動作および図５０に示す動作は、正当性判定装置４０の内部に設けられた処理装置がプログラムを実行することで実現されるものであり、これらの動作は、並行して行われるものである。

【０７８９】

図４９に示すように、正当性判定装置４０は、遊技機情報発信装置１０から遊技機情報が送信されると（ステップ４９０１）、該遊技機情報を記憶保持しておく（ステップ４９０２）。なお、ここでは、図２３に示すように、遊技機情報には、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、景品玉数が含まれている。

【０７９０】

例えば、ステップ４９０２では、正当性判定装置４０は、全てのパチンコ遊技機の遊技機ＩＤごとに、該パチンコ遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０から送信された遊技機情報を格納するための領域を有するようにし、遊技機情報発信装置１０から送信された遊技機情報を、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤと一致する領域に格納するようにする。

【０７９１】

また、図５０に示すように、正当性判定装置４０は、読取装置４から記録内容が送信されると（ステップ５００１）、該記録内容のうちの遊技機情報と同じ遊技機ＩＤを含む遊技機情報が、図４９に示した動作によって記憶保持されているか否かを判定する（ステップ５００２）。

【０７９２】

例えば、ステップ５００２では、正当性判定装置４０は、読取装置４から送信された記録内容のうちの遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤと、該遊技機ＩＤと一致する遊技機ＩＤに対応する領域に格納されている遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤとが一致しているか否かを判定する。

【０７９３】

読取装置４から送信された記録内容のうちの遊技機情報と同じ遊技機ＩＤを含む遊技機情報が記憶保持されている場合は、該遊技機情報を取得する（ステップ５００３）。

【０７９４】

続いて、正当性判定装置４０は、読取装置４から送信された記録内容のうちの計数結果と、ステップ５００３で取得した遊技機情報に含まれている景品玉数とを比較し（ステップ５００４）、両者の差が所定の範囲内である場合には、遊技媒体計数機３が数量を計数し

た景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当である旨を示す判定結果を、読取装置４に返送し（ステップ５００５）、そうでない場合は、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当でない旨を示す判定結果を、読取装置４に返送する（ステップ５００６）。

【０７９５】

なお、読取装置４から送信された記録内容のうちの遊技機情報と同じ遊技機ＩＤを含む遊技機情報が記憶保持されていない場合も、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当でない旨を示す判定結果を、読取装置４に返送する（ステップ５００６）。

【０７９６】

また、遊技者が遊技の開始時に遊技媒体貸出機２によって借り受けるパチンコ玉の数量は、一般に、１,０００円分以下であるので、正当性判定装置４０が図５０のステップ５００４で比較する差の範囲は、少なくとも、１,０００円分のパチンコ玉の数量（１,０００円÷４円＝２５０個）より大きくすることが好ましい。

【０７９７】

読取装置４の動作の流れを示すフローチャートは、図４５と同様である。

【０７９８】

本実施例によれば、玉箱が使用されるパチンコ遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０が電磁波に乗せて発信した信号が示す遊技機情報を、該玉箱に対応して設けられた遊技機情報記憶装置２０に記憶保持することで、玉箱に収納されている景品玉に、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２を対応付けることができる。

【０７９９】

従って、図１３に示したテーブルに格納される単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、交換時の遊技媒体の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。

【０８００】

さらに、本実施例によれば、正当性判定装置４０が、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉（玉箱に収納されていた景品玉）と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当であるか否かを判定することで、各遊技媒体貸出機２がパチンコ玉を貸し出したパチンコ遊技機と該パチンコ遊技機から賞として払い出された景品玉とを対応付けが正当であるか否かを判定することができる。

【０８０１】

正当性判定装置４０の判定結果は、読取装置４に返送され、読取装置４によって出力されるので、読取装置４が設置されている景品交換カウンターでは、遊技場の担当者が、読取装置４が出力した判定結果が正当である旨を示していない場合には、記録媒体を持参した遊技者から事情を聞くなどの対処を行うことができ、遊技者の不正を防止することが可能となる。

【０８０２】

なお、本実施例においては、読取装置４が、図４５のステップ４５０３で、遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤに対応する景品玉の単価を求めるようにしているが、遊技機情報に含まれている貸出機ＩＤに対応する景品玉の単価を求めるようにしてもよい。

【０８０３】

このようにした場合、読取装置４は、図１４に示すように、貸出機ＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルを参照することで、景品玉の単価を求めるようにすることができる。

【０８０４】
そこで、図１４に示したテーブルに格納される単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、交換時の遊技媒体の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。
【０８０５】
また、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、各タイプに固有に割り当てられたタイプＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図１５に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、タイプＩＤを記憶保持しているようにすることができる。
【０８０６】
このようにした場合、読取装置４が図４５のステップ４５０３で参照するテーブルを、図１６に示すように、タイプＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。
【０８０７】
また、図５５に示した遊技場におけるレイアウトを考えると、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、遊技機島１に固有に割り当てられた島ＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図１７に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、島ＩＤを記憶保持しているようにすることができる。
【０８０８】
このようにした場合、読取装置４が図４５のステップ４５０３で参照するテーブルを、図１８に示すように、島ＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。
【０８０９】
また、図５６に示した遊技場におけるレイアウトを考えると、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、コースに固有に割り当てられたコースＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図１９に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、コースＩＤを記憶保持しているようにすることができる。
【０８１０】
このようにした場合、読取装置４が図４５のステップ４５０３で参照するテーブルを、図２０に示すように、コースＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。
【０８１１】
また、複数のフロアに渡って営業している遊技場が多いことから、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、フロアに固有に割り当てられたフロアＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図２１に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、フロアＩＤを記憶保持しているようにすることができる。
【０８１２】
このようにした場合、読取装置４が図４５のステップ４５０３で参照するテーブルを、図２２に示すように、フロアＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。
【０８１３】
また、上述したように、遊技者は、遊技開始時に、パチンコ玉を借り受けるために、遊技媒体貸出機２に現金またはプリペイドカードを投入して所望の金額を指定するので、遊技媒体貸出機２は、指定された金額を所定の金額（４円）で割ることで、貸し出すべきパチンコ玉の数量を求めるようになっている。
【０８１４】

本実施例でも、さらに、上記第１の実施例と同様に、遊技媒体貸出機２が、対応するパチンコ遊技機群に属するパチンコ遊技機に貸し出すパチンコ玉の単価を記憶するようにすることができる。

【０８１５】

このようにした場合、遊技媒体貸出機２は、遊技者が現金またはプリペイドカードを投入して所望の金額を指定すると、指定された金額を、記憶している単価で割ることで、貸し出すべきパチンコ玉の数量を求め、求めた数量のパチンコ玉を貸し出すようになる。

【０８１６】

そこで、遊技媒体貸出機２が記憶している単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、貸出時のパチンコ玉の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。

【０８１７】

（実施例１２）

次に、本発明の第１２の実施例について説明する。

【０８１８】

第１２の実施例は、各種タイプのパチンコ遊技機が設置されている遊技場に、図９に示した遊技管理システムを採用した例である。

【０８１９】

本実施例に係る遊技場のレイアウトは、図５５および図５６と同様である。

【０８２０】

すなわち、遊技場においては、図５５に示すように、複数のパチンコ遊技機からなるパチンコ遊技機群が天板上に並設された遊技機島１が、多数設置されたレイアウトとなっている。さらに、遊技場においては、遊技者が遊技対象とするパチンコ遊技機に遊技媒体であるパチンコ玉を貸し出すための複数の遊技媒体貸出機２と、遊技者が遊技終了時に所持しているパチンコ玉（実際には、パチンコ遊技機が所定の遊技状態となった結果、パチンコ遊技機から賞として払い出された景品玉である。）の数量を計数するための複数の遊技媒体計数機３とが設置されている。

【０８２１】

また、図５６に示すように、各遊技機島１においては、２つのパチンコ遊技機ごとに、これらのパチンコ遊技機が背中合わせに設置されるようになっており、２つの遊技機島１に各々併設されたパチンコ遊技機群のうちの、互いに向い合うパチンコ遊技機群を、同じ「コース」に属するパチンコ遊技機群と呼んでいる。

【０８２２】

本実施例では、図５５に示すように、１つのパチンコ遊技機に対して１つの遊技媒体貸出機２が設置されるようになっている。

【０８２３】

ただし、図５５では示していないが、景品交換カウンターには、遊技媒体計数機３が発行した記録媒体を読み取るための読取装置４が設置されており、また、例えば、景品交換カウンター内や遊技場の事務所等の、遊技者に見えない場所に、正当性判定装置４０が設置されている。

【０８２４】

なお、正当性判定装置４０は、パーソナルコンピュータ等の情報処理装置によって実現することができる。

【０８２５】

さて、本実施例において、遊技機情報発信装置１０は、図４に示すように、複数のパチンコ遊技機からなるパチンコ遊技機群を並設するための天板中の、対応するパチンコ遊技機で使用される玉箱が置かれる部位に設けられている。また、遊技機情報記憶装置２０は、図５に示すように、玉箱の底部に設けられている。また、遊技機情報受信装置３０は、図６に示すように、遊技媒体計数機３中の、数量を計数すべき景品玉を収納している玉箱が置かれる部位に設けられている。

【０８２６】
なお、遊技機情報発信装置１０，遊技機情報記憶装置２０，遊技機情報受信装置３０の構成は、図３に示す通りであるが、送信回路１３の遊技機情報の送信先が正当性判定装置４０である点が異なる。
【０８２７】
上記第１０の実施例では、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤからなるようにしているが、本実施例では、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、該遊技機ＩＤが示すパチンコ遊技機から払い出された景品玉の数量を含むようにしている。
【０８２８】
すなわち、本実施例において、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１は、図２３に示すように、対応するパチンコ遊技機の遊技機情報として、遊技機ＩＤと、貸出機ＩＤと、該パチンコ遊技機から払い出された景品玉の数量である景品玉数とを記憶保持している。
【０８２９】
なお、遊技機情報発信装置１０が景品玉数を取得するためには、対応するパチンコ遊技機が、賞として払い出した景品玉の数量を計数し、計数結果を遊技機情報発信装置１０に送信する必要があるが、その動作については、後述する。
【０８３０】
上述したように、遊技機情報発信装置１０は、発信回路１４によって、遊技機情報記憶装置２０の電源を投入するための電源投入用の電磁波を発信しているので、遊技機情報発信装置１０に対応するパチンコ遊技機から払い出された景品玉を収納するために、玉箱が図４に示す部位に置かれると、該玉箱に設けられた遊技機情報記憶装置２０は、電源回路２４によって、遊技機情報発信装置１０の発信回路４３から発信された電源投入用の電磁波を受信し、受信した電磁波を電力に変換することで、動作電源を作るので、その動作を開始する。
【０８３１】
また、遊技機情報発信装置１０は、送信器１２によって、メモリ１１が記憶保持している遊技機情報をアナログ信号にＤ／Ａ変換し、Ｄ／Ａ変換したアナログ信号を電磁波に変調して送信するので、遊技機情報記憶装置２０は、動作を開始すると、受信器２１によって、遊技機情報発信装置の送信器１２から送信された電磁波を受信してアナログ信号に復調し、復調したアナログ信号をＡ／Ｄ変換して遊技機情報を取得し、メモリ２２によって、受信器２１が取得した遊技機情報を記憶保持する。
【０８３２】
さらに、遊技機情報発信装置１０は、送信回路１３によって、送信器１２が電磁波として送信した遊技機情報と同じ遊技機情報を、正当性判定装置４０に送信する。
【０８３３】
一方、遊技機情報受信装置３０は、発信回路３３によって、遊技機情報記憶装置２０の電源を投入するための電源投入用の電磁波を所定の範囲内に発信しているので、玉箱に収納されている景品玉の数量を計数するために、玉箱が図６に示す部位に置かれると、該玉箱に設けられた遊技機情報記憶装置２０は、電源回路２４によって、遊技機情報発信装置１０の発信回路１４から発信された電源投入用の電磁波を受信し、受信した電磁波を電力に変換することで、動作電源を作るので、その動作を開始する。
【０８３４】
遊技機情報記憶装置２０は、動作を開始すると、送信器２３によって、メモリ２２が記憶保持している遊技機情報をアナログ信号にＤ／Ａ変換し、Ｄ／Ａ変換したアナログ信号を電磁波に変調して送信するので、遊技機情報受信装置３０は、受信器３１によって、遊技機情報記憶装置２０の送信器２３から送信された電磁波を受信してアナログ信号に復調し、復調したアナログ信号をＤ／Ａ変換して遊技機情報を取得し、出力回路３２によって、受信器３１が取得した遊技機情報を遊技媒体計数機３に出力する。
【０８３５】
遊技媒体計数機３は、玉箱に収納されている景品玉の数量を計数し、計数結果を印刷した

レシートまたは計数結果を記録したカード等の記録媒体を発行するものであるが、本実施例においては、遊技媒体計数機３は、さらに、遊技機情報受信装置３０が取得した遊技機情報を、計数結果と共に記録するようになっている。

【０８３６】

また、読取装置４は、遊技媒体計数機３が発行した記録媒体の記録内容を読み取って出力するものであるが、本実施例においては、読取装置４は、さらに、読み取った記録内容を出力する前に、該記録内容を正当性判定装置４０に送信するようにしている。

【０８３７】

そこで、正当性判定装置４０は、読取装置４から送信された記録内容のうちの遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤについて、該遊技機ＩＤが示すパチンコ遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０から遊技機情報が送信されており、かつ、該送信されている遊技機情報に含まれている景品玉数と、読取装置４から送信された記録内容のうちの計数結果との差が、所定の範囲内である場合に、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉（玉箱に収納されていた景品玉）と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当である旨を示す判定結果を、読取装置４に返送し、そうでない場合に、対応付けが正当でない旨を示す判定結果を、読取装置４に返送するようになっている。

【０８３８】

遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉は、遊技媒体計数機３が発行した記録媒体に記録されている遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤが示すパチンコ遊技機から払い出された景品玉であって、遊技媒体計数機３が発行した記録媒体に記録されている遊技機情報に含まれている貸出機ＩＤが示す遊技媒体貸出機２がパチンコ玉を貸し出したパチンコ遊技機から払いされた景品玉であることを意味しているので、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２とを対応付けが正当であるということは、各遊技媒体貸出機２がパチンコ玉を貸し出したパチンコ遊技機と該パチンコ遊技機から賞として払い出された景品玉との対応付けが正当であるということと等価である。

【０８３９】

そして、読取装置４は、正当性判定装置４０から返送された判定結果を、読み取った記録内容と共に出力するようになっている。

【０８４０】

なお、本実施例においては、正当性判定装置４０は、さらに、遊技機ＩＤごとに、該遊技機ＩＤが示すパチンコ遊技機から賞として払い出される景品玉の単価を記憶するようにし、読取装置４から送信された記録内容のうちの遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤ（すなわち、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉を払い出したパチンコ遊技機の遊技機ＩＤ）に対応する単価を求め、求めた単価を、判定結果と共に、読取装置４に返送するようになっている。

【０８４１】

そして、読取装置４は、正当性判定装置４０から返送された単価をさらに出力するようになっている。

【０８４２】

遊技媒体計数機３の動作の流れを示すフローチャートは、図３８と同様である。

【０８４３】

図５１および図５２は正当性判定装置４０の動作の流れを示すフローチャートである。

【０８４４】

図５１に示す動作および図５２に示す動作は、正当性判定装置４０の内部に設けられた処理装置がプログラムを実行することで実現されるものであり、これらの動作は、並行して行われるものである。

【０８４５】

図５１に示すように、正当性判定装置４０は、遊技機情報発信装置１０から遊技機情報が

送信されると（ステップ５１０１）、該遊技機情報を記憶保持しておく（ステップ５１０２）。なお、ここでは、図２３に示すように、遊技機情報には、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、景品玉数が含まれている。

【０８４６】

例えば、ステップ５１０２では、正当性判定装置４０は、全てのパチンコ遊技機の遊技機ＩＤごとに、該パチンコ遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０から送信された遊技機情報を格納するための領域を有するようにし、遊技機情報発信装置１０から送信された遊技機情報を、該遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤと一致する領域に格納するようにする。

【０８４７】

また、図５２に示すように、正当性判定装置４０は、読取装置４から記録内容が送信されると（ステップ５２０１）、該記録内容のうちの遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤに対応する景品玉の単価を求める（ステップ５２０２）。

【０８４８】

例えば、ステップ５２０２では、図１３に示すように、遊技機ＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルを参照することで、景品玉の単価を求めるようにすることができる。

【０８４９】

続いて、正当性判定装置４０は、読取装置４から送信された記録内容のうちの遊技機情報と同じ遊技機ＩＤを含む遊技機情報が、図５１に示した動作によって記憶保持されているか否かを判定する（ステップ５２０３）。

【０８５０】

例えば、ステップ５２０３では、正当性判定装置４０は、読取装置４から送信された記録内容のうちの遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤと、該遊技機ＩＤと一致する遊技機ＩＤに対応する領域に格納されている遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤとが一致しているか否かを判定する。

【０８５１】

読取装置４から送信された記録内容のうちの遊技機情報と同じ遊技機ＩＤを含む遊技機情報が記憶保持されている場合は、該遊技機情報を取得する（ステップ５２０４）。

【０８５２】

続いて、正当性判定装置４０は、読取装置４から送信された記録内容のうちの計数結果と、ステップ５２０４で取得した遊技機情報に含まれている景品玉数とを比較し（ステップ５２０５）、両者の差が所定の範囲内である場合には、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当である旨を示す判定結果を、読取装置４に返送すると共に、ステップ５２０２で求めた単価を読取装置４に返送し（ステップ５２０６）、そうでない場合は、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当でない旨を示す判定結果を、読取装置４に返送すると共に、ステップ５２０２で求めた単価を読取装置４に返送する（ステップ５２０７）。

【０８５３】

なお、読取装置４から送信された記録内容のうちの遊技機情報と同じ遊技機ＩＤを含む遊技機情報が記憶保持されていない場合も、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当でない旨を示す判定結果を、読取装置４に返送すると共に、ステップ５２０２で求めた単価を読取装置４に返送する（ステップ５２０７）。

【０８５４】

また、遊技者が遊技の開始時に遊技媒体貸出機２によって借り受けるパチンコ玉の数量は、一般に、１,０００円分以下であるので、正当性判定装置４０が図５２のステップ５２０５で比較する差の範囲は、少なくとも、１,０００円分のパチンコ玉の数量（１,０００

円÷４円＝２５０個）より大きくすることが好ましい。
【０８５５】
図５３は読取装置４の動作の流れを示すフローチャートである。
【０８５６】
図５３に示す動作は、読取装置４の内部に設けられた処理装置がプログラムを実行することで実現されるものである。
【０８５７】
図５３に示すように、読取装置４は、記録内容を読み取るべき記録媒体が所定の位置に設置されると（ステップ５３０１）、該記録媒体の記録内容を読み取る読取処理を行う（ステップ５３０２）。なお、読取処理の処理内容は、現在使用されている読取装置における読取処理の処理内容と同様であるので、説明を省略する。
【０８５８】
続いて、読取装置４は、ステップ５３０２の読取処理で読み取った記録内容を正当性判定装置４０に送信する（ステップ５３０３）。
【０８５９】
正当性判定装置４０からは、上述したように、判定結果および単価が返送されてくるので、読取装置４は、正当性判定装置４０から判定結果および単価が返送されると（ステップ５３０４）、返送された判定結果および単価を、ステップ５３０２の読取処理で読み取った記録内容と共に出力する（ステップ５３０５）。
【０８６０】
なお、読取装置４は、ステップ５３０５において、正当性判定装置４０から返送された判定結果が正当でない旨を示している場合は、さらに、警報を発するようにすることができる。
【０８６１】
本実施例によれば、玉箱が使用されるパチンコ遊技機に対応して設けられた遊技機情報発信装置１０が電磁波に乗せて発信した信号が示す遊技機情報を、該玉箱に対応して設けられた遊技機情報記憶装置２０に記憶保持することで、玉箱に収納されている景品玉に、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２を対応付けることができる。
【０８６２】
従って、図１３に示したテーブルに格納される単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、交換時の遊技媒体の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。
【０８６３】
さらに、本実施例によれば、正当性判定装置４０が、遊技媒体計数機３が数量を計数した景品玉（玉箱に収納されていた景品玉）と、該景品玉を払い出したパチンコ遊技機および該パチンコ遊技機にパチンコ玉を貸し出した遊技媒体貸出機２との対応付けが正当であるか否かを判定することで、各遊技媒体貸出機２がパチンコ玉を貸し出したパチンコ遊技機と該パチンコ遊技機から賞として払い出された景品玉とを対応付けが正当であるか否かを判定することができる。
【０８６４】
正当性判定装置４０の判定結果は、読取装置４に返送され、読取装置４によって出力されるので、読取装置４が設置されている景品交換カウンターでは、遊技場の担当者が、読取装置４が出力した判定結果が正当である旨を示していない場合には、記録媒体を持参した遊技者から事情を聞くなどの対処を行うことができ、遊技者の不正を防止することが可能となる。
【０８６５】
なお、本実施例においては、正当性判定装置４０が、図５２のステップ５２０２で、遊技機情報に含まれている遊技機ＩＤに対応する景品玉の単価を求めるようにしているが、遊技機情報に含まれている貸出機ＩＤに対応する景品玉の単価を求めるようにしてもよい。

【０８６６】
このようにした場合、読取装置４は、図１４に示すように、貸出機ＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルを参照することで、景品玉の単価を求めるようにすることができる。
【０８６７】
そこで、図１４に示したテーブルに格納される単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、交換時の遊技媒体の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。
【０８６８】
また、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、各タイプに固有に割り当てられたタイプＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図１５に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、タイプＩＤを記憶保持しているようにすることができる。
【０８６９】
このようにした場合、正当性判定装置４０が図５２のステップ５２０２で参照するテーブルを、図１６に示すように、タイプＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。
【０８７０】
また、図５５に示した遊技場におけるレイアウトを考えると、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、遊技機島１に固有に割り当てられた島ＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図１７に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、島ＩＤを記憶保持しているようにすることができる。
【０８７１】
このようにした場合、正当性判定装置４０が図５２のステップ５２０２で参照するテーブルを、図１８に示すように、島ＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。
【０８７２】
また、図５６に示した遊技場におけるレイアウトを考えると、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、コースに固有に割り当てられたコースＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図１９に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、コースＩＤを記憶保持しているようにすることができる。
【０８７３】
このようにした場合、正当性判定装置４０が図５２のステップ５２０２で参照するテーブルを、図２０に示すように、コースＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。
【０８７４】
また、複数のフロアに渡って営業している遊技場が多いことから、本実施例においても、上記第１の実施例と同様に、遊技機情報が、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、フロアに固有に割り当てられたフロアＩＤを含むようにすることができる。すなわち、遊技機情報発信装置１０のメモリ１１が、図２１に示すように、遊技機ＩＤおよび貸出機ＩＤに加えて、フロアＩＤを記憶保持しているようにすることができる。
【０８７５】
このようにした場合、正当性判定装置４０が図５２のステップ５２０２で参照するテーブルを、図２２に示すように、フロアＩＤと単価とを対応付けて格納しているテーブルであるようにすることができる。
【０８７６】
また、上述したように、遊技者は、遊技開始時に、パチンコ玉を借り受けるために、遊技

媒体貸出機２に現金またはプリペイドカードを投入して所望の金額を指定するので、遊技媒体貸出機２は、指定された金額を所定の金額（４円）で割ることで、貸し出すべきパチンコ玉の数量を求めるようになっている。

【０８７７】

本実施例でも、さらに、上記第１の実施例と同様に、遊技媒体貸出機２が、対応するパチンコ遊技機群に属するパチンコ遊技機に貸し出すパチンコ玉の単価を記憶するようにすることができる。

【０８７８】

このようにした場合、遊技媒体貸出機２は、遊技者が現金またはプリペイドカードを投入して所望の金額を指定すると、指定された金額を、記憶している単価で割ることで、貸し出すべきパチンコ玉の数量を求め、求めた数量のパチンコ玉を貸し出すようになる。

【０８７９】

そこで、遊技媒体貸出機２が記憶している単価に、任意の金額を設定する単価設定装置を備えるようにすれば、遊技場側は、貸出時のパチンコ玉の単価を、極め細かい金額に設定することができるようになる。

【０８８０】

さて、次に、上記第２の実施例，上記第５の実施例，上記第６の実施例，上記第８の実施例，上記第１１の実施例，上記第１２の実施例において必要となる、パチンコ遊技機が、払い出した景品玉の数量を計数し、計数結果である景品玉数を、対応する遊技機情報発信装置１０に送信する動作について、現在主流となっているタイプのパチンコ遊技機を例にして簡単に説明する。

【０８８１】

現在主流となっているパチンコ遊技機の正面図は、図５７に示した通りである。

【０８８２】

図５４はパチンコ遊技機の内部に設けられた制御装置の構成図である。

【０８８３】

制御装置は、パチンコ遊技機の動作を実現するための制御を行うものであり、遊技盤５０の裏側であるパチンコ遊技機の内部に設けられている。

【０８８４】

図５４において、８０は制御装置、８１は入賞部制御装置、８２は特定入賞部制御装置、８３は変動入賞部制御装置、８４は遊技状態提供部制御装置、８５は景品玉払出装置、８６は景品玉数送信装置である。

【０８８５】

入賞部制御装置８１は、入賞部５２にパチンコ玉が入ったことを検知すると、その旨を示す入賞信号を、景品玉払出装置８５に出力する。

【０８８６】

また、特定入賞部制御装置８２は、特定入賞部５３にパチンコ玉が入ったことを検知すると、その旨を示す特定入賞信号を、景品玉払出装置８５および遊技状態提供部制御装置８４に出力する。

【０８８７】

また、遊技状態提供部制御装置８４は、特定入賞部制御装置８２から特定入賞信号が出力された場合に、複数種類の遊技状態のうちから、遊技状態提供部５６が提供すべき遊技状態を決定し、決定した遊技状態を提供するよう、遊技状態提供部５６の動作を制御する。

【０８８８】

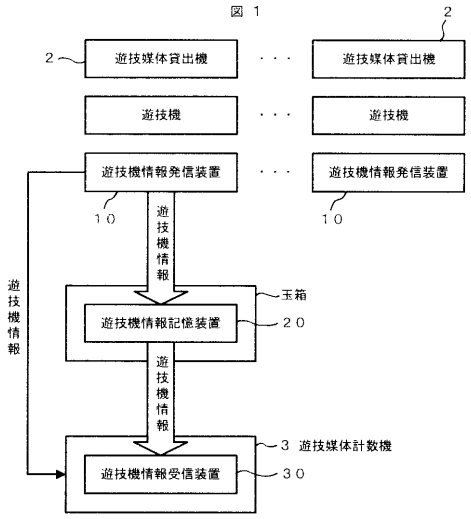
また、変動入賞部制御装置８３は、遊技状態提供部制御装置８４が決定した遊技状態が所定の遊技状態である場合に、遊技状態提供部５６が該所定の遊技状態を提供した後に、所定の回数（例えば、１６回）だけ、開放状態に移行するよう、変動入賞部５４の動作を制御すると共に、変動入賞部５４が開放状態に移行している間に、変動入賞部５４にパチンコ玉が入ったことを検知すると、その旨を示す変動入賞信号を、景品玉払出装置８５に出力する。

【０８８９】
なお、変動入賞部制御装置８３は、さらに、変動入賞部５４が開放状態に移行している間に、所定の数量（例えば、１０個）のパチンコ玉が変動入賞部５４に入るかまたは所定の時間（例えば、３０秒）が経過すると、閉鎖状態に移行するよう、変動入賞部５４の動作を制御するようになっている。
【０８９０】
また、景品玉払出装置８５は、入賞部制御装置８１から入賞信号が出力された場合、および、特定入賞部制御装置８２から特定入賞信号が出力された場合に、所定の個数（例えば、７個）の景品玉を受皿７０に払い出すと共に、変動入賞部制御装置８３から変動入賞信号が出力された場合に、所定の個数（例えば、１５個）の景品玉を受皿７０に払い出すものである。
【０８９１】
なお、景品玉払出装置８５は、さらに、受皿７０に払い出した景品玉の数量を計数し、計数結果である景品玉数を、景品玉数送信装置８６に出力するようになっている。
【０８９２】
また、景品玉数送信装置８６は、景品玉払出装置８５から出力された景品玉数を、遊技機情報発信装置１０に送信するようになっている。
【０８９３】
なお、発射ハンドル６０から発射されたパチンコ玉の数を計数し、計数結果である発射玉数を、景品玉送信装置８６に出力する発射玉数計数装置を、制御装置８０がさらに備えるようにしてもよく、このようにした場合は、景品玉送信装置８６は、景品玉払出装置８５から出力された計数結果である景品玉数から、発射玉数計数装置から出力された発射玉数を減算した結果を、遊技機情報発信装置１０に送信するようにしてもよい。
【０８９４】
なお、上記第１の実施例～上記第１２の実施例は、各種タイプのパチンコ遊技機が設置されている遊技場に、本発明の遊技管理システムを採用した例であるが、スロットマシン等のパチンコ遊技機以外の各種遊技機が設定されている遊技場に採用する場合には、遊技機の種類を遊技機情報として利用することもできる。
【０８９５】
【発明の効果】
以上説明したように、本発明によれば、１つ以上の遊技機からなる複数の遊技機群ごとに設けられ、対応する遊技機群に属する遊技機に遊技媒体を貸し出す複数の遊技媒体貸出機について、各遊技媒体貸出機が遊技媒体を貸し出した遊技機と該遊技機から賞として払い出された遊技媒体とを対応付けると共に、対応付けた時点より後の時点で、対応付けが正当であるか否かを判定することが可能となる。
【０８９６】
従って、玉箱に収納されている遊技媒体が各種景品と交換される際の該遊技媒体の単価を、遊技機に応じて異なる金額に設定することが可能となると共に、遊技者の不正を防止することが可能となる。
【図面の簡単な説明】
【図１】本発明の遊技管理システムの第１の実施形態の概念図。
【図２】遊技機情報発信装置，遊技機情報記憶装置，遊技機情報受信装置の構成例を示すブロック図。
【図３】遊技機情報発信装置，遊技機情報記憶装置，遊技機情報受信装置の別の構成例を示すブロック図。
【図４】遊技機情報記憶装置の設置例を示す説明図。
【図５】遊技機情報発信装置の設置例を示す説明図。
【図６】遊技機情報受信装置の設置例を示す説明図。
【図７】本発明の遊技管理システムの第２の実施形態の概念図。
【図８】本発明の遊技管理システムの第３の実施形態の概念図。

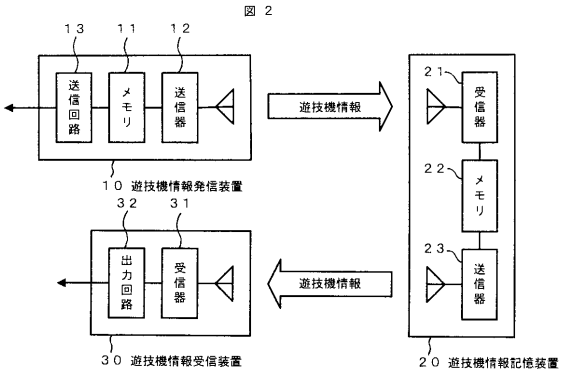
【図９】本発明の遊技管理システムの第４の実施形態の概念図。
【図１０】第１の実施例における遊技機情報発信装置の記憶保持内容を示す説明図。
【図１１】第１の実施例における遊技媒体計数機の動作の流れを示すフローチャート。
【図１２】第１の実施例における遊技媒体計数機の動作の流れを示すフローチャート。
【図１３】第１の実施例における遊技媒体計数機が参照するテーブルの内容を示す説明図。
【図１４】第１の実施例における遊技媒体計数機が参照する別のテーブルの内容を示す説明図。
【図１５】第１の実施例における遊技機情報発信装置の別の記憶保持内容を示す説明図。
【図１６】第１の実施例における遊技媒体計数機が参照する別のテーブルの内容を示す説明図。
【図１７】第１の実施例における遊技機情報発信装置の別の記憶保持内容を示す説明図。
【図１８】第１の実施例における遊技媒体計数機が参照する別のテーブルの内容を示す説明図。
【図１９】第１の実施例における遊技機情報発信装置の別の記憶保持内容を示す説明図。
【図２０】第１の実施例における遊技媒体計数機が参照する別のテーブルの内容を示す説明図。
【図２１】第１の実施例における遊技機情報発信装置の別の記憶保持内容を示す説明図。
【図２２】第１の実施例における遊技媒体計数機が参照する別のテーブルの内容を示す説明図。
【図２３】第２の実施例における遊技機情報発信装置の記憶保持内容を示す説明図。
【図２４】第２の実施例における遊技媒体計数機の動作の流れを示すフローチャート。
【図２５】第２の実施例における遊技媒体計数機の動作の流れを示すフローチャート。
【図２６】第３の実施例における正当性判定装置の動作の流れを示すフローチャート。
【図２７】第３の実施例における正当性判定装置の動作の流れを示すフローチャート。
【図２８】第３の実施例における遊技媒体計数機の動作の流れを示すフローチャート。
【図２９】第４の実施例における正当性判定装置の動作の流れを示すフローチャート。
【図３０】第４の実施例における正当性判定装置の動作の流れを示すフローチャート。
【図３１】第４の実施例における遊技媒体計数機の動作の流れを示すフローチャート。
【図３２】第５の実施例における正当性判定装置の動作の流れを示すフローチャート。
【図３３】第５の実施例における正当性判定装置の動作の流れを示すフローチャート。
【図３４】第５の実施例における遊技媒体計数機の動作の流れを示すフローチャート。
【図３５】第６の実施例における正当性判定装置の動作の流れを示すフローチャート。
【図３６】第６の実施例における正当性判定装置の動作の流れを示すフローチャート。
【図３７】第６の実施例における遊技媒体計数機の動作の流れを示すフローチャート。
【図３８】第７の実施例における遊技媒体計数機の動作の流れを示すフローチャート。
【図３９】第７の実施例における読取装置の動作の流れを示すフローチャート。
【図４０】第７の実施例における読取装置の動作の流れを示すフローチャート。
【図４１】第８の実施例における読取装置の動作の流れを示すフローチャート。
【図４２】第８の実施例における読取装置の動作の流れを示すフローチャート。
【図４３】第９の実施例における正当性判定装置の動作の流れを示すフローチャート。
【図４４】第９の実施例における正当性判定装置の動作の流れを示すフローチャート。
【図４５】第９の実施例における読取装置の動作の流れを示すフローチャート。
【図４６】第１０の実施例における正当性判定装置の動作の流れを示すフローチャート。
【図４７】第１０の実施例における正当性判定装置の動作の流れを示すフローチャート。
【図４８】第１０の実施例における読取装置の動作の流れを示すフローチャート。
【図４９】第１１の実施例における正当性判定装置の動作の流れを示すフローチャート。
【図５０】第１１の実施例における正当性判定装置の動作の流れを示すフローチャート。
【図５１】第１２の実施例における正当性判定装置の動作の流れを示すフローチャート。
【図５２】第１２の実施例における正当性判定装置の動作の流れを示すフローチャート。

【図５３】第１２の実施例における読取装置の動作の流れを示すフローチャート。
【図５４】パチンコ遊技機の内部に設けられた制御装置の構成図。
【図５５】遊技場のレイアウトを示す説明図。
【図５６】遊技場のレイアウトを示す説明図。
【図５７】現在主流となっているパチンコ遊技機の正面図。
【符号の説明】
１…遊技機島、２…遊技媒体貸出機、３…遊技媒体計数機、４…読取装置、１０…遊技機情報発信装置、２０…遊技機情報記憶装置、３０…遊技機情報受信装置、４０…正当性判定装置、１１，２２…メモリ、１２，２３…送信器、１３…送信回路、１４，３３…発信回路、２１，３１…受信器、２４…電源回路、３２…出力回路、５０…遊技盤、６０…発射ハンドル、７０…受皿、５１…ガイドレール、５２…入賞部、５３…特定入賞部、５４…変動入賞部、５５…アウト玉排出部、５６…遊技状態提供部、８０…制御装置、８１…入賞部制御装置、８２…特定入賞部制御装置、８３…変動入賞部制御装置、８４…遊技状態提供部制御装置、８５…景品玉払出装置、８６…景品玉数送信装置。

【図１】

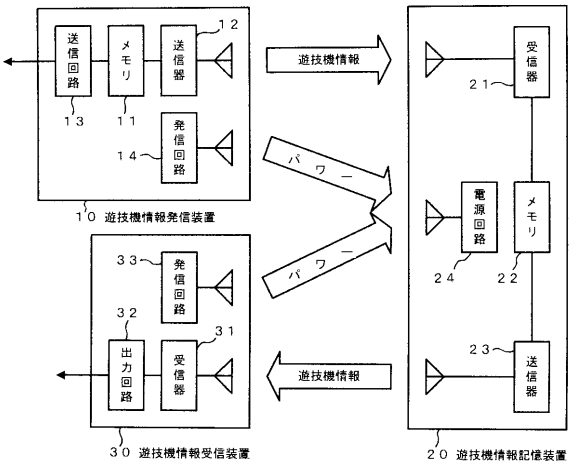


【図２】



【図３】

図３



【図４】

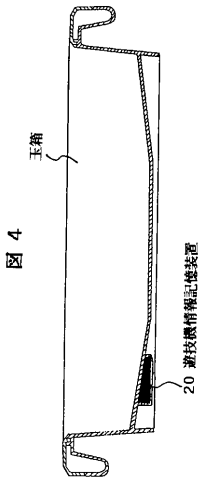


図４

【図５】

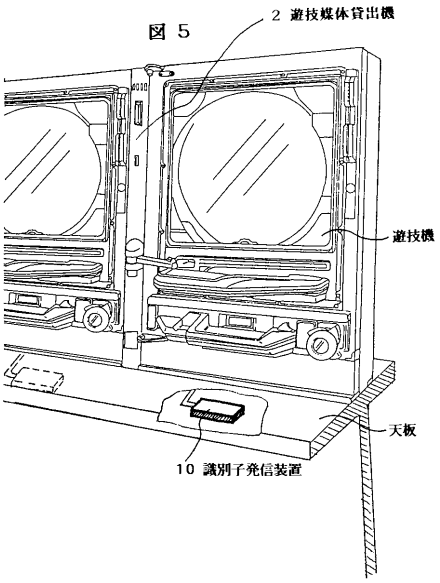


図５

【図６】

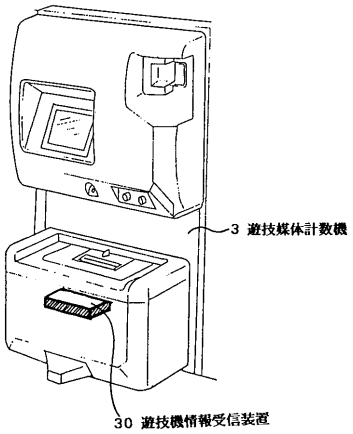
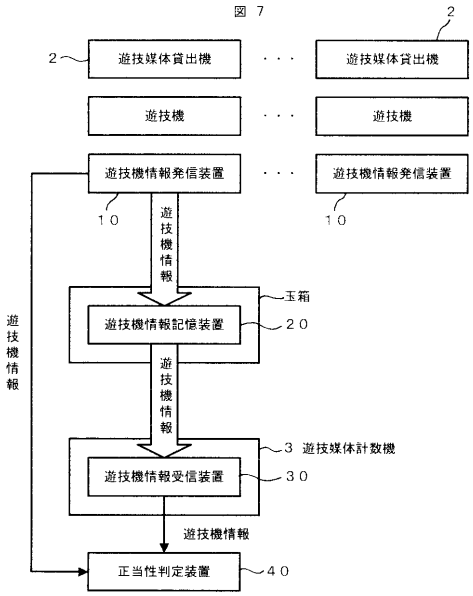


図６

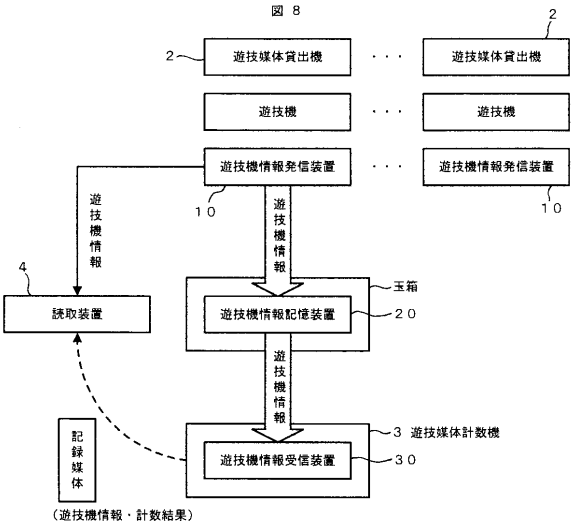
【図７】

図 7



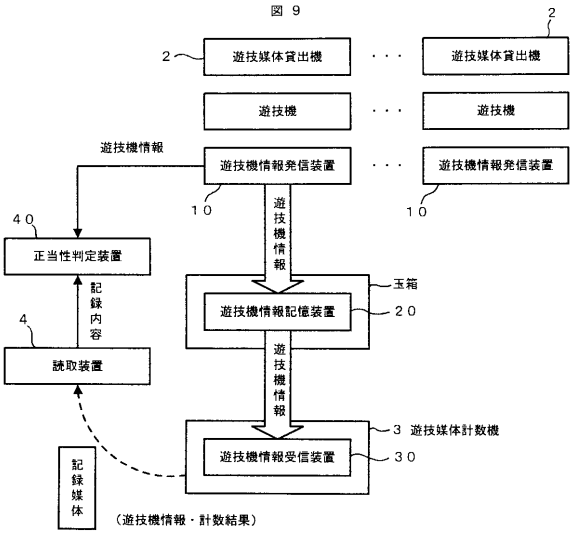
【図８】

図 8



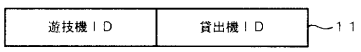
【図９】

図 9



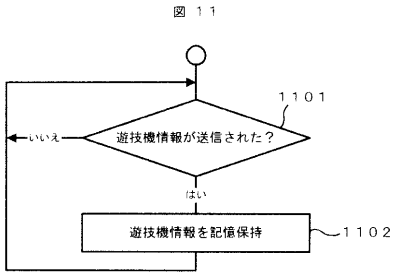
【図１０】

図 10



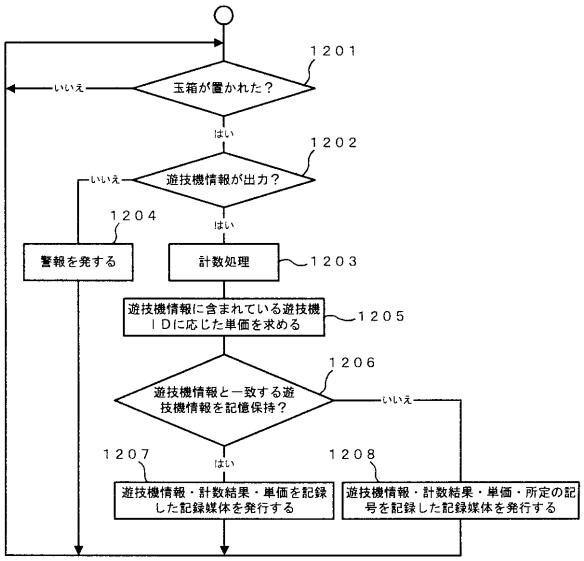
【図１１】

図 11



【図１２】

図１２



【図１３】

図１３

遊技機ＩＤ	単価
・ ・ ・	・ ・ ・

【図１４】

図１４

貸出機ＩＤ	単価
・ ・ ・	・ ・ ・

【図１５】

図１５

遊技機ＩＤ	貸出機ＩＤ	タイプＩＤ	11

【図１６】

図１６

タイプＩＤ	単価
・ ・ ・	・ ・ ・

【図１７】

図１７

遊技機ＩＤ	貸出機ＩＤ	島ＩＤ	11

【図１８】

図１８

島ＩＤ	単価
・ ・ ・	・ ・ ・

【図１９】

図１９

遊技機ＩＤ	貸出機ＩＤ	コースＩＤ	11

【図２０】

図２０

コースＩＤ	単価
・ ・ ・	・ ・ ・

【図２１】

図２１

遊技機ＩＤ	貸出機ＩＤ	フロアＩＤ	11

【図２２】

図２２

フロアＩＤ	単価
・ ・ ・	・ ・ ・

【図２３】

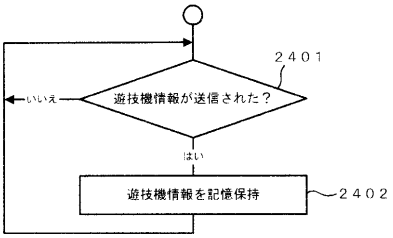
図２３

遊技機ＩＤ	貸出機ＩＤ	景品玉数

11

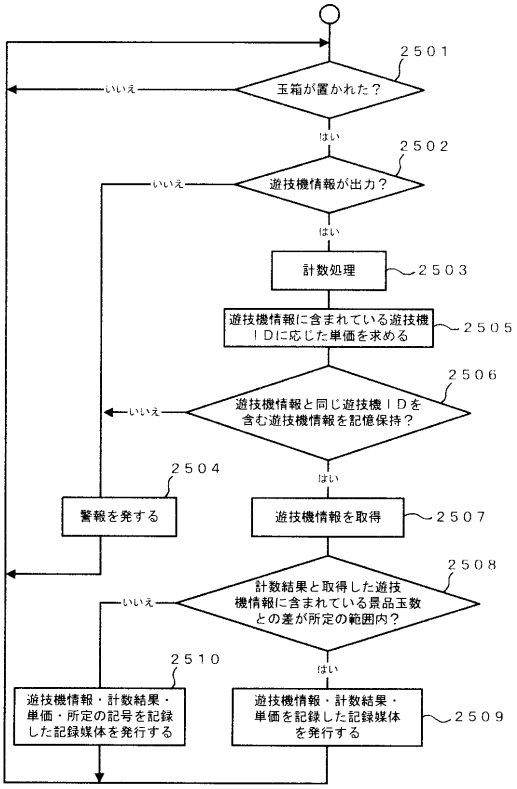
【図２４】

図２４



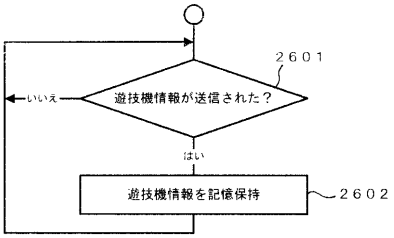
【図２５】

図２５



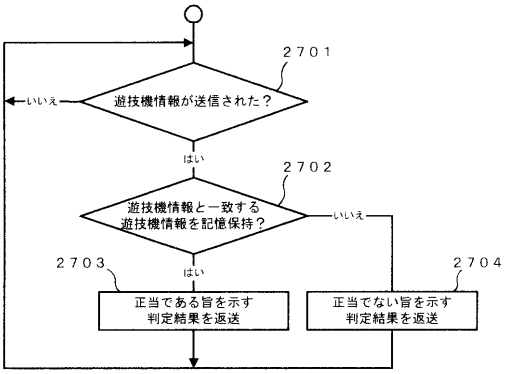
【図２６】

図２６



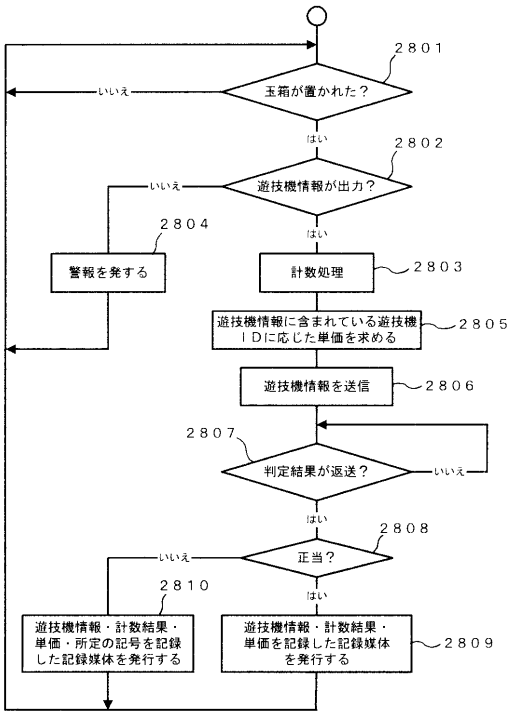
【図２７】

図２７



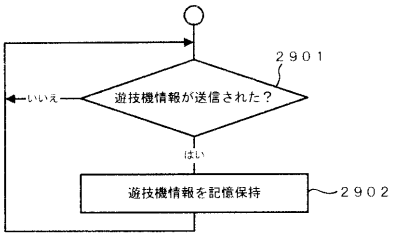
【図２８】

図２８



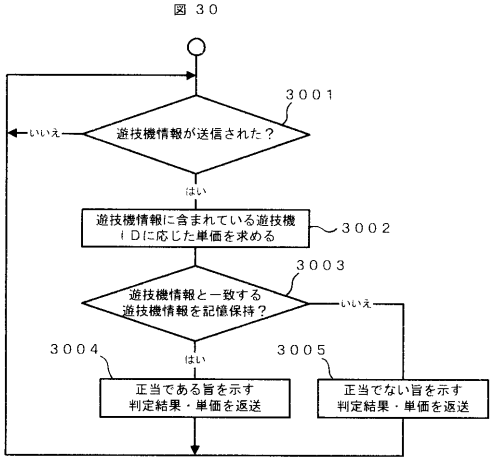
【図２９】

図 29



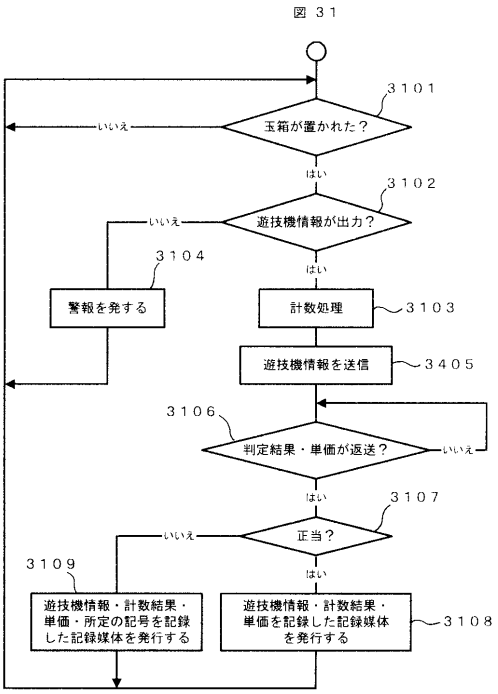
【図３０】

図 30



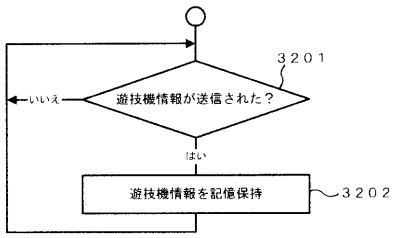
【図３１】

図 31



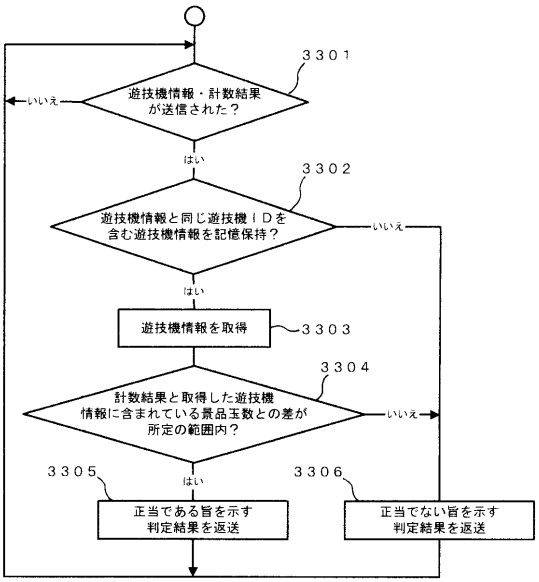
【図３２】

図 32



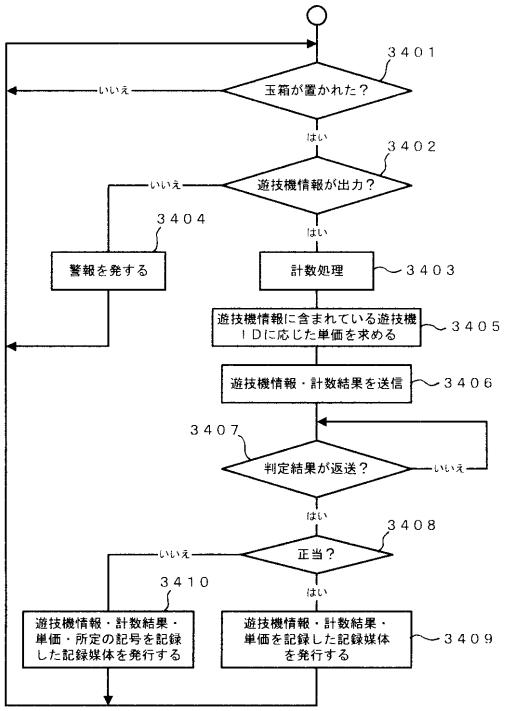
【図３３】

図 33



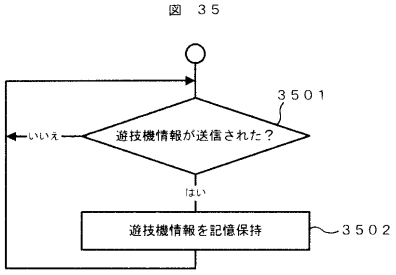
【図３４】

図３４



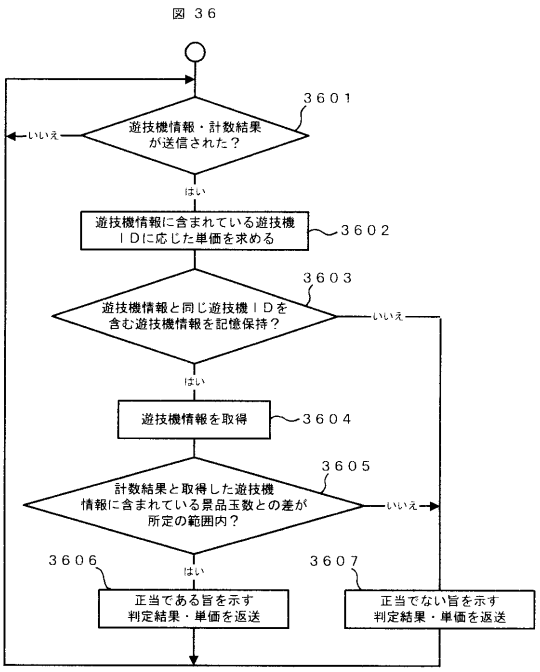
【図３５】

図３５



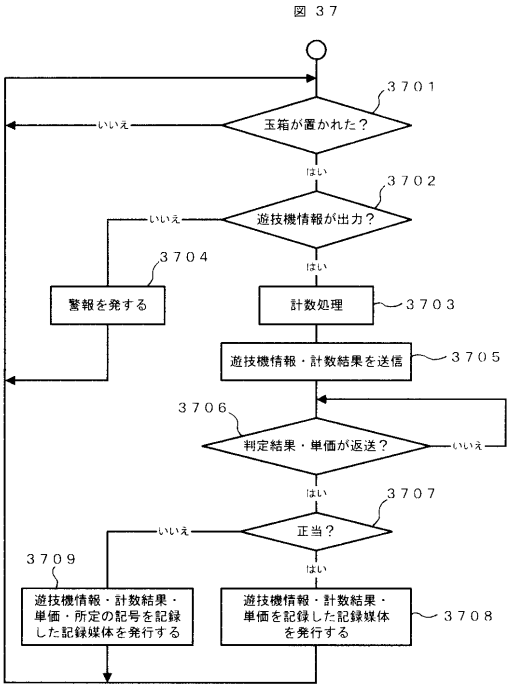
【図３６】

図３６



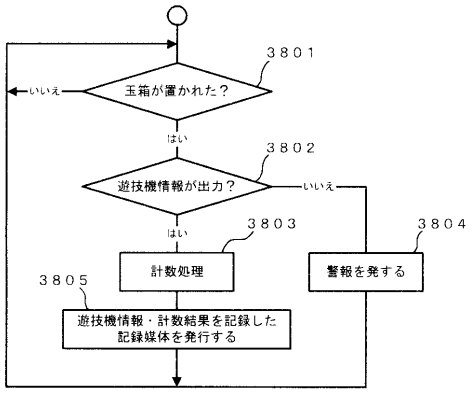
【図３７】

図３７



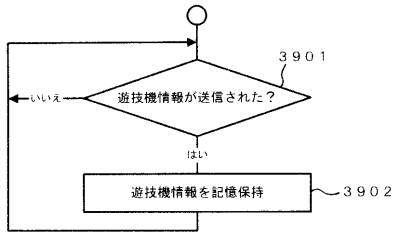
【図３８】

図３８



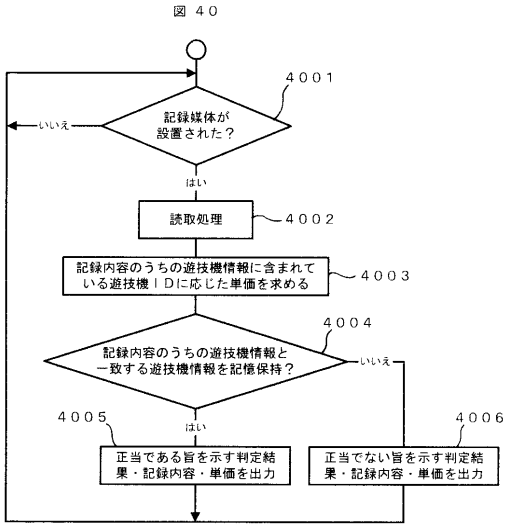
【図３９】

図３９



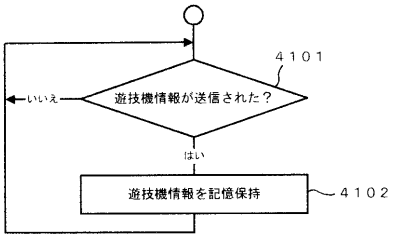
【図４０】

図４０



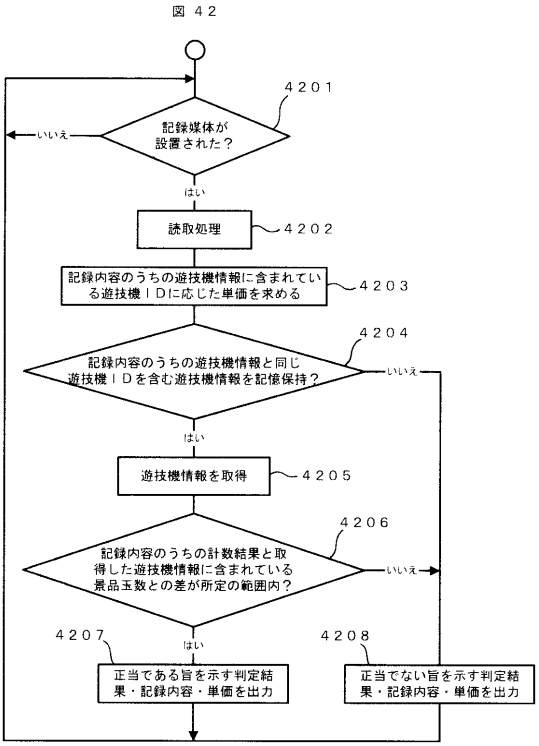
【図４１】

図４１



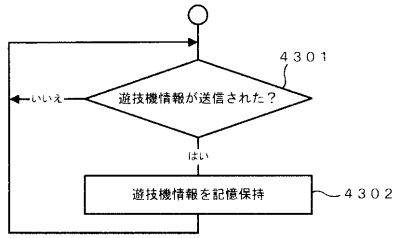
【図４２】

図４２



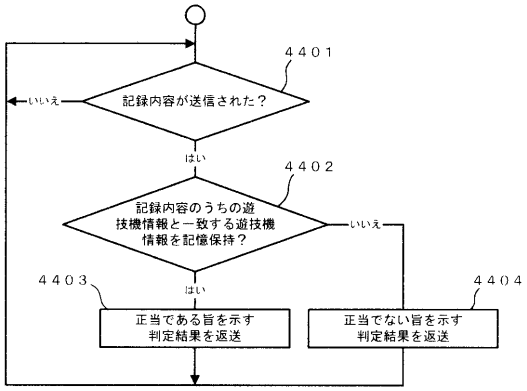
【図４３】

図 43



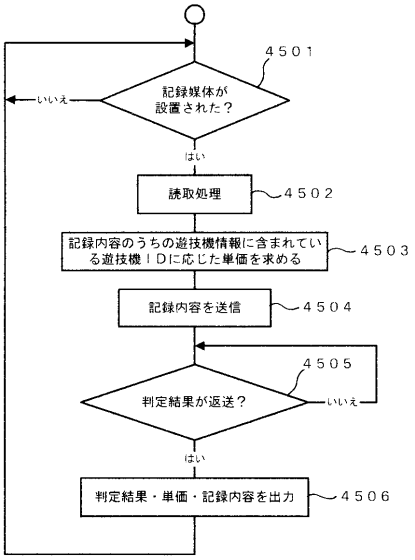
【図４４】

図 44



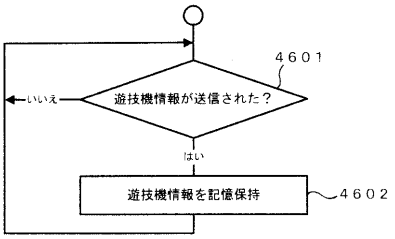
【図４５】

図 45



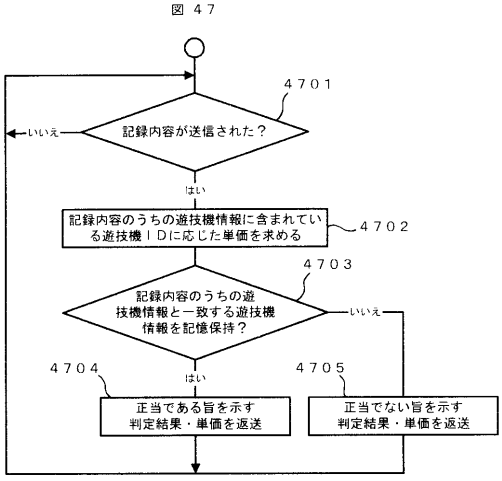
【図４６】

図 46



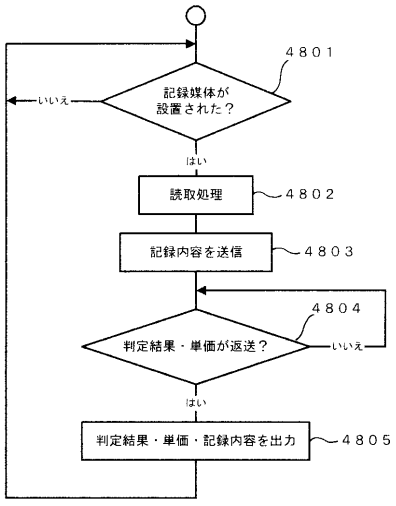
【図４７】

図 47



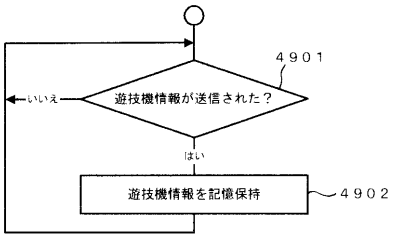
【図４８】

図 48



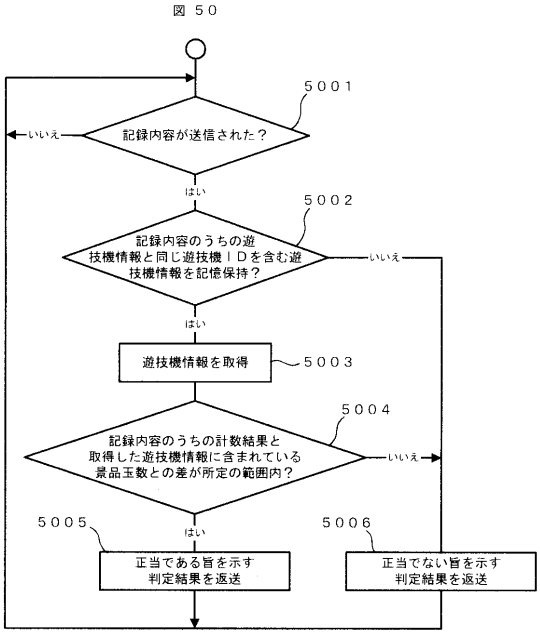
【図４９】

図 49



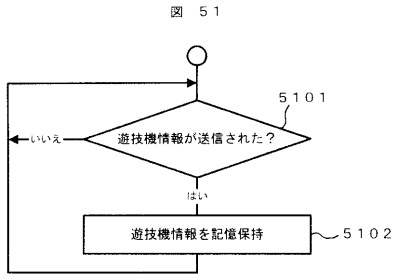
【図５０】

図 50



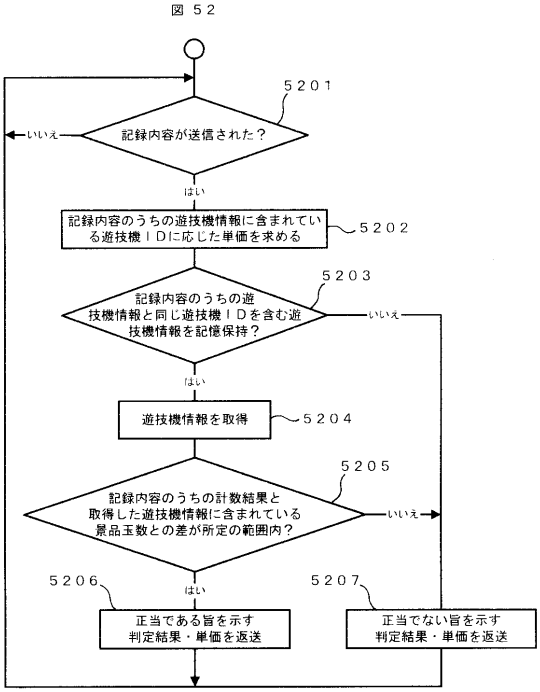
【図５１】

図 51



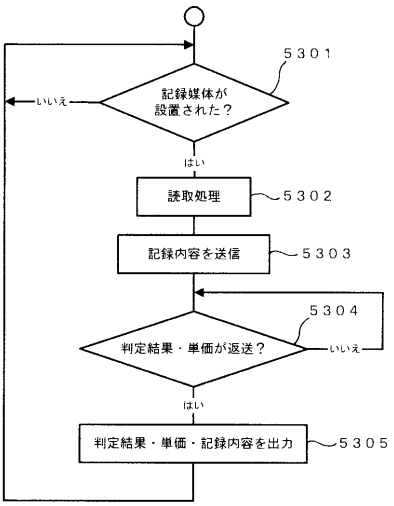
【図５２】

図 52



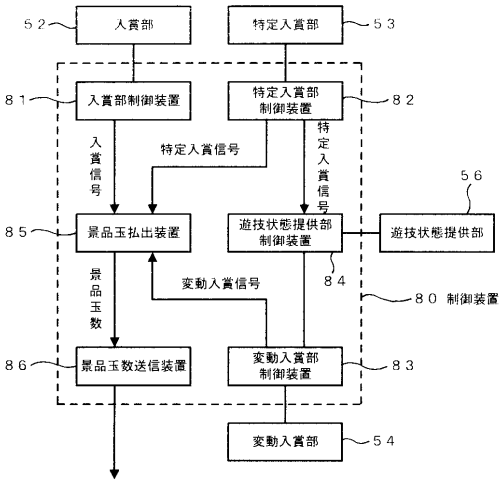
【図５３】

図５３



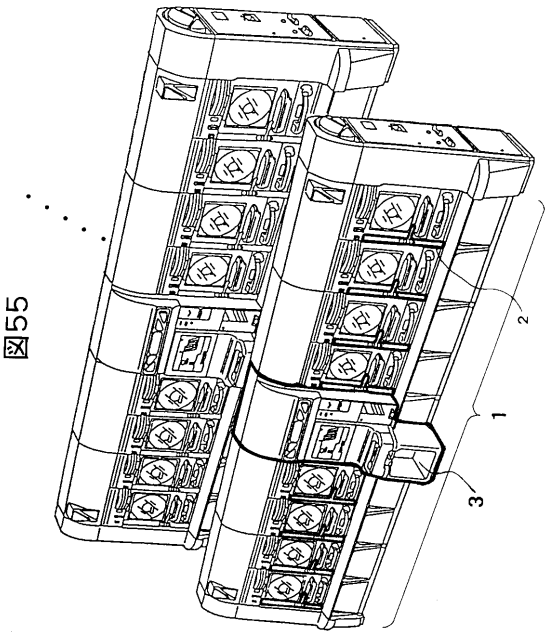
【図５４】

図５４



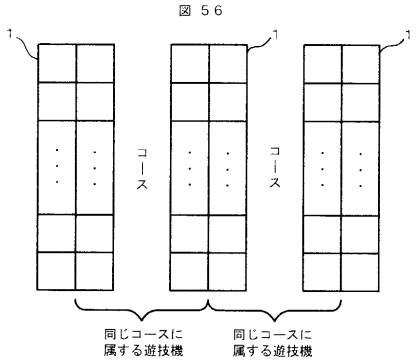
【図５５】

図55



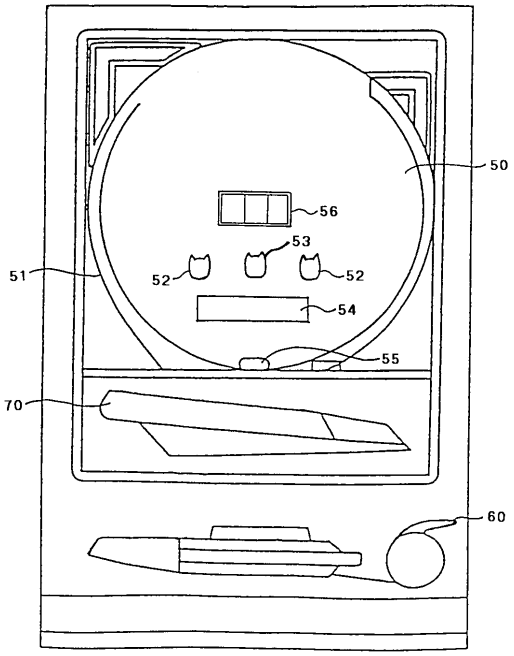
【図５６】

図５６



【図５７】

図57



フロントページの続き

(56)参考文献 特開平０８－２８０９３０（ＪＰ，Ａ）
特開平０８－２１５４１３（ＪＰ，Ａ）
実用新案登録第３０１５７０９（ＪＰ，Ｙ２）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F 7/02