

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2016-127902

(P2016-127902A)

(43) 公開日 平成28年7月14日(2016.7.14)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F	7/02	(2006.01)
	A 6 3 F	7/02 3 3 4
	A 6 3 F	7/02 3 2 8
	A 6 3 F	7/02 3 5 2 F
		2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 55 頁)

(21) 出願番号	特願2015-3428 (P2015-3428)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成27年1月9日 (2015.1.9)		株式会社三共
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
		(74) 代理人	110001195
			特許業務法人深見特許事務所
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
			式会社三共内
		(72) 発明者	安藤 正登
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
			式会社三共内
		Fターム(参考)	2C088 BC45 BC47 BC60 BC62 CA08 CA28

(54) 【発明の名称】 遊技用システムおよび管理装置

(57) 【要約】

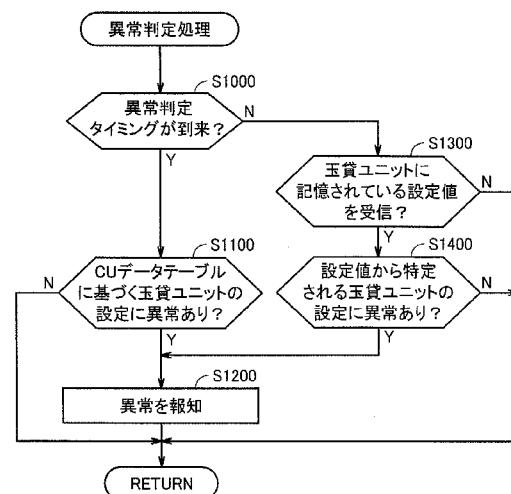
【課題】遊技価値の貸与処理に関する設定の異常を把握することにより、遊技者や遊技店舗が不利益を被ることを防止することが可能な遊技用システムを提供する。

【解決手段】

残額管理装置は、複数の玉貸ユニットのそれぞれにおける玉貸処理に関する設定を示すCUデータテーブルを記憶し、CUデータテーブルに基づいて、玉貸ユニットの当該設定が異常であるか否かを判定し、異常であると判定した場合に、異常である旨の情報を表示装置に表示する。

【選択図】 図10

図10



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者が所有する有価価値を使用して遊技に用いられる遊技価値を貸与するための貸与処理を実行する複数の遊技用装置と、複数の前記遊技用装置と通信可能に接続された管理装置とを備える遊技用システムであって、

前記遊技用装置は、前記貸与処理に関する設定に応じて遊技価値を貸与することが可能であり、

前記管理装置は、

複数の前記遊技用装置のそれぞれに関連付けて、前記貸与処理に関する設定に対応する貸与設定情報を記憶する設定情報記憶手段と、

前記設定情報記憶手段に記憶されている貸与設定情報に基づいて、前記遊技用装置の前記貸与処理に関する設定が異常であるか否かを判定する異常判定手段と、

前記異常判定手段により異常であると判定された場合に、異常である旨の情報を出力する出力手段とを含む、遊技用システム。

【請求項 2】

遊技者が所有する有価価値を使用して遊技に用いられる遊技価値を貸与するための貸与処理を実行し、前記貸与処理に関する設定に応じて遊技価値を貸与することが可能な複数の遊技用装置と通信可能に接続された管理装置であって、

前記管理装置は、

複数の前記遊技用装置のそれぞれに関連付けて、前記貸与処理に関する設定に対応する貸与設定情報を記憶する設定情報記憶手段と、

前記設定情報記憶手段に記憶されている貸与設定情報に基づいて、前記遊技用装置の前記貸与処理に関する設定が異常であるか否かを判定する異常判定手段と、

前記異常判定手段により異常であると判定された場合に、異常である旨の情報を出力する出力手段とを含む、管理装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者が所有する有価価値を使用して遊技価値を貸与するための貸与処理を実行する複数の遊技用装置に接続された管理装置に関する。また、複数の遊技用装置および管理装置を備える遊技用システムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来、特許文献 1 に示すように、消費税を徴収することで遊技に使用できない半端額が生じる場合に、その半端額を残した状態で遊技者が遊技を終了して離席することに起因した遊技機の稼働率の低下を抑制する技術が開示されている。具体的には、貸出機は、小さな貨幣価値が残った状態で、遊技機側からのアウト信号を検出することなく 5 分が経過した場合は非稼働と判定し、管理者に対して IC カードを回収するように指示する。これにより、遊技者が遊技を終了しているにも関わらず、半端額が残った状態で IC カードが放置され続けることを抑制できる。この結果、小さな貨幣価値を残した状態で遊技者が遊技を終了して離席することに起因した遊技機の稼働率の低下を抑制できる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2014-176402 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、上記特許文献 1 に示すような技術では、パチンコ玉などの遊技価値を貸与するための貸与処理に関する様々な設定（たとえば、消費税率、消費税の徴収方式など

10

20

30

40

50

の設定)に異常がある場合については何ら考慮されていない。そのため、貸与処理に関する設定が不正に改ざんされたり、あるいは設定ミスなどにより遊技者や遊技店舗に不利益が生じてしまう恐れがあるという問題がある。

【0005】

本発明は、係る実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、遊技価値の貸与処理に関する設定の異常を把握することにより、遊技者や遊技店舗が不利益を被ることを防止することが可能な遊技用システムおよび管理装置を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

(1) 本発明は、遊技者が所有する有価価値(例えば、プリペイド残額など)を使用して遊技に用いられる遊技価値(例えば、パチンコ玉、遊技点など)を貸与するための貸与処理を実行する複数の遊技用装置(例えば、玉貸ユニット20など)と、複数の前記遊技用装置と通信可能に接続された管理装置(例えば、残額管理装置200、ホールコンピュータ100、持玉管理装置300など)とを備える遊技用システム(例えば、遊技用システム1など)であって、

前記遊技用装置は、前記貸与処理に関する設定(例えば、玉貸処理設定など)に応じて遊技価値を貸与することが可能であり、

前記管理装置は、

複数の前記遊技用装置のそれぞれに関連付けて、前記貸与処理に関する設定に対応する貸与設定情報(例えば、各玉貸ユニット20を識別可能な「CU番号」に関連付けて、「消費税率」、「徴収方式」、「貸出金額」、「貸玉数」、「貸玉単価」などが記憶されたCUデータテーブル(図5)など)を記憶する設定情報記憶手段(例えば、記憶装置204など)と、

前記設定情報記憶手段に記憶されている貸与設定情報に基づいて、前記遊技用装置の前記貸与処理に関する設定が異常であるか否かを判定する異常判定手段(例えば、残額管理装置200のCPU202は、記憶装置204に記憶されているCUデータテーブル(図5)を参照して、玉貸ユニット20の玉貸処理設定に異常があるか否かを判定するなど)と、

前記異常判定手段により異常であると判定された場合に、異常である旨の情報を出力する出力手段(例えば、CPU202は表示装置206に異常である旨の情報を表示する、スピーカから異常音を出力させる、あるいは、玉貸ユニット20に異常である旨の情報を出力するなど)を含む。

【0007】

上記構成によると、遊技価値の貸与処理に関する設定の異常を把握することにより、遊技者や遊技店舗が不利益を被ることを防止することが可能となる。

【0008】

(2) 上記(1)において、

前記管理装置は、

前記遊技用装置に記憶されている、前記貸与処理に関する設定を特定するための情報を受け付ける情報受付手段(例えば、CPU202は、通信部207を介して玉貸ユニット20の制御部22のRAMに記憶されている設定値を受信する、入力装置205を介して当該設定値の入力を受け付けるなど)をさらに含み、

前記異常判定手段は、前記情報受付手段により受け付けられた情報から特定される前記遊技用装置の前記貸与処理に関する設定(例えば、受信した設定値から特定される玉貸ユニット20の玉貸処理設定など)と、前記設定情報記憶手段に記憶されている貸与設定情報により示される当該遊技用装置の前記貸与処理に関する設定(例えば、記憶装置204に記憶されているCUデータテーブル(図5)により示される当該玉貸ユニット20の玉貸処理設定など)とが一致しない場合に、前記受け付けられた情報から特定される当該遊技用装置の前記貸与処理に関する設定が異常であると判定する(例えば、受信した設定値から特定される玉貸ユニット20の玉貸処理設定が異常であると判定する)。

【0009】

上記構成によると、管理装置側で記憶されている貸与処理に関する設定内容と、遊技用装置側で記憶されている貸与処理に関する設定内容とに齟齬があるか否かを把握することができる。そのため、遊技用装置側で記憶されている設定内容を再度設定し直すなどの対策を講じることができる。

【0010】

(3) 上記(1)または(2)において、

前記異常判定手段は、前記設定情報記憶手段に記憶されている貸与設定情報に基づいて、複数の前記遊技用装置の各々の前記貸与処理に関する設定が同一か否かを判断し（例えば、CPU202は、記憶装置204に記憶されているCUデータテーブル（図5）を参照して、島番号「6」の遊技島に設置された複数の玉貸ユニット20の各々の玉貸処理設定が同一であるか否かを判断するなど）、同一ではない場合には当該複数の前記遊技用装置の前記貸与処理に関する設定が異常であると判定する。

10

【0011】

上記構成によると、管理者による操作ミスなどにより、複数の遊技用装置の各々の貸与処理に関する設定が同一とならないような設定がされた場合であっても、当該設定の異常を管理者に報知することができる。そのため、管理者による設定ミスを防止することができる。また、管理者以外の者による不正なアクセスによる設定内容の改ざんなども防ぐことができる。

20

【0012】

(4) 上記(1)～(3)のいずれかにおいて、

前記貸与処理に関する設定は、前記遊技価値が貸与される場合に徴収される所定有価価値（例えば、消費税など）の徴収方式の設定を含み、

前記徴収方式は、前記遊技価値を貸与する場合に使用される単位有価価値（例えば、500円など）に所定有価価値を含ませて当該所定有価価値を徴収する第1徴収方式と（例えば、消費税率が8%の場合、単位有価価値（500円）に $500 \times (8 / 108) = 37.0$ 円分の消費税を含ませてその37.0円分の消費税を徴収する内税方式など）、単位有価価値に所定有価価値を付加して当該所定有価価値を徴収する第2徴収方式（例えば、消費税率が8%の場合、単位有価価値（500円）に、 $500 \times (8 / 100) = 40.0$ 円分の消費税を付加してその40円分の消費税を徴収する外税方式など）とを含む。

30

【0013】

上記構成によると、店舗あるいは遊技用装置ごとに所定有価価値の徴収方式を選択することができるとともに、当該徴収方式の設定の異常を把握することができる。

【0014】

(5) 上記(4)において、

前記管理装置は、

前記遊技用装置に対応する遊技機（例えば、パチンコ機10など）の遊技情報（例えば、稼働情報および消費金額など）を集計する集計手段（CPU102およびCPU202、CPU502など）と、

前記集計手段による集計結果を出力する集計結果出力手段（例えば、表示装置106、表示装置506など）とをさらに含み、

40

前記集計手段は、前記貸与処理として前記所定有価価値（例えば、設定された消費税率が8%のとき、内税方式の場合には500円に含まれる $500 \times (8 / 108) = 37.0$ 円分の消費税であり、外税方式の場合には500円に加算される $500 \times (8 / 100) = 40.0$ 円分の消費税など）を徴収する特定貸与処理（例えば、消費税を徴収する場合（設定された消費税率が0%でない場合）の玉貸処理など）を実行する遊技用装置に対応する遊技機の遊技情報と、前記貸与処理として前記所定有価価値を徴収しない非特定貸与処理（例えば、消費税を徴収しない場合（設定された消費税率が0%である場合など））を実行する遊技用装置に対応する遊技機の遊技情報とを、それぞれ特定可能に集計する。

【0015】

50

上記構成によると、所定有価価値を徴収したときの遊技情報と、所定有価価値を徴収しないときの遊技情報とを比較して、所定有価価値を徴収することによる遊技への影響を把握することができる。

【0016】

(6) 別の構成の本発明は、遊技者が所有する有価価値（例えば、プリペイド残額など）を使用して遊技に用いられる遊技価値（例えば、パチンコ玉、遊技点など）を貸与するための貸与処理を実行し、前記貸与処理に関する設定（例えば、玉貸処理設定など）に応じて遊技価値を貸与することが可能な複数の遊技用装置（例えば、玉貸ユニット20など）と通信可能に接続された管理装置（例えば、残額管理装置200、ホールコンピュータ100、持玉管理装置300など）であって、

10

前記管理装置は、

複数の前記遊技用装置のそれぞれに関連付けて、前記貸与処理に関する設定に対応する貸与設定情報（例えば、各玉貸ユニット20を識別可能な「CU番号」に関連付けて、「消費税率」、「徴収方式」、「貸出金額」、「貸玉数」、「貸玉単価」などが記憶されたCUデータテーブル（図5）など）を記憶する設定情報記憶手段（例えば、記憶装置204など）と、

前記設定情報記憶手段に記憶されている貸与設定情報に基づいて、前記遊技用装置の前記貸与処理に関する設定が異常であるか否かを判定する異常判定手段（例えば、残額管理装置200のCPU202は、記憶装置204に記憶されているCUデータテーブル（図5）を参照して、玉貸ユニット20の玉貸処理設定に異常があるか否かを判定するなど）と、

20

前記異常判定手段により異常であると判定された場合に、異常である旨の情報を出力する出力手段（例えば、CPU202は表示装置206に異常である旨の情報を表示する、スピーカから異常音を出力させる、あるいは、玉貸ユニット20に異常である旨の情報を出力するなど）を含む。

【0017】

上記構成によると、遊技価値の貸与処理に関する設定の異常を把握することにより、遊技者や遊技店舗が不利益を被ることを防止することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0018】

30

【図1】玉貸ユニット、ホールコンピュータ、及び情報管理装置を含む遊技用システムの一例を表す機能ブロック図である。

【図2】（a）はパチンコ機及び玉貸ユニットの一例を表す正面図、（b）は玉貸ユニットの一例を表す断面右側面図である。

【図3】ホールコンピュータ及び残額管理装置並びに情報管理装置の一例を表す機能ブロック図である。

【図4】ホールコンピュータで記憶される遊技データの一例を表す図である。

【図5】残額管理装置で記憶されるCUデータの一例を表す図である。

【図6】残額管理装置に表示される消費税設定画面の一例を表す図である。

【図7】消費税を徴収しない場合の貸出金額設定画面の一例を表す図である。

40

【図8】内税方式で消費税を徴収する場合の貸出金額設定画面の一例を表す図である。

【図9】外税方式で消費税を徴収する場合の貸出金額設定画面の一例を表す図である。

【図10】異常判定処理の処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図11】内税方式で消費税を徴収する場合に玉貸ユニットの制御部が行う営業中処理の一例を表すフローチャートである。

【図12】玉貸ユニットの制御部が行うサブルーチンである照合処理の一例を表すフローチャートである。

【図13】玉貸ユニットの制御部が行うサブルーチンである入金処理の一例を表すフローチャートである。

【図14】内税方式で消費税を徴収する場合に玉貸ユニットの制御部が行うサブルーチン

50

である玉貸処理の一例を表すフローチャートである。

【図 1 5】玉貸処理における、パチンコ機と玉貸ユニットとの通信の一例を表す図である。

【図 1 6】玉貸処理における、パチンコ機からの払出数と保留玉数の推移の一例を表す図である。

【図 1 7】玉貸処理における、玉貸ユニットのディスプレイに表示される画面の一例を表す図である。

【図 1 8】内税方式で消費税を徴収する場合に玉貸ユニットの制御部が行うサブルーチンであるカード返却処理の一例を表すフローチャートである。

【図 1 9】消費税を徴収しない場合又は外税方式で消費税を徴収する場合に玉貸ユニットの制御部が行う営業中処理の一例を表すフローチャートである。

【図 2 0】消費税を徴収しない場合又は外税方式で消費税を徴収する場合に玉貸ユニットの制御部が行うサブルーチンである玉貸処理の一例を表すフローチャートである。

【図 2 1】ホールコンピュータに表示される集計画面の一例を表す図である。

【図 2 2】ホールコンピュータが集計する全体稼働データの一例を示す図である。

【図 2 3】ホールコンピュータが集計する全体稼働データの一例を示す図である。

【図 2 4】ホールコンピュータが集計する機種稼働データの一例を示す図である。

【図 2 5】ホールコンピュータが集計する台稼働データの一例を示す図である。

【図 2 6】ホールコンピュータと情報管理装置との間で送受される情報の一例を示す図である。

【図 2 7】変形例に係る内税方式の玉貸処理の一例を表すフローチャートである。

【図 2 8】変形例に係る玉貸ユニットにおける消費税設定方法の一例を表す図である。

【発明を実施するための形態】

【0019】

〔遊技用システム 1〕

まず、図 1～図 2 6 を参照して、玉貸ユニット 2 0 を含む遊技用システム 1 の構成について説明する。本発明の遊技用システム 1 を構成する遊技用装置である玉貸ユニット 2 0 は、図 1、図 2 に示すように、遊技機（パチンコ機 1 0）に対応して設けられ、特定貸与処理を実行する設定（徴収する消費税を 0 % 以外の値とする設定）に基づいて、貸与処理として単位有価価値（5 0 0 円）に応じた所定有価価値（共通の単位有価価値に対して消費税の徴収方式によって異なり、内税方式であれば 3 7 . 0 円、外税方式であれば 4 0 . 0 円）を徴収する特定貸与処理を実行するものであり、また、非特定貸与処理を実行する設定（徴収する消費税を 0 % とする設定）に基づいて、貸与処理として単位有価価値（5 0 0 円）に応じた所定有価価値（消費税）を徴収しない非特定貸与処理を実行するものである。

【0020】

また、特定貸与処理を実行する設定の玉貸ユニット 2 0 において、第 1 特定貸与処理を実行する設定（内税方式で消費税を徴収する設定）に基づいて、図 1 1 の S 0 3、S 3 0 0 に示すように、貸与操作の受付（玉貸ボタン 1 5 の操作）に基づいて、遊技者が所有する有価価値（プリペイド残額）のうちの単位有価価値（5 0 0 円）に相当する数の遊技媒体（例えば 5 0 0 円に相当する 1 1 6 玉のパチンコ玉）を貸与する第 1 特定貸与処理（内税方式の玉貸処理）を行うものである。

【0021】

また、特定貸与処理を実行する設定の玉貸ユニット 2 0 において、第 2 特定貸与処理を実行する設定（外税方式で消費税を徴収する設定）に基づいて、図 1 9 の S 0 3、S 3 5 0 に示すように、貸与操作の受付（玉貸ボタン 1 5 の操作）に基づいて、遊技者が所有する有価価値（プリペイド残額）のうちの単位有価価値（5 0 0 円）と該単位有価価値に応じた所定有価価値（消費税率が 8 % に設定されたときの単位有価価値の 8 % に相当する 4 0 円）との合算有価価値（5 4 0 円）に相当する数の遊技媒体（例えば 5 4 0 円に相当する 1 2 5 玉のパチンコ玉）を貸与する第 2 特定貸与処理（外税方式の玉貸処理）を行うも

のである。

【0022】

ここで、共通の単位有価価値（ここでは500円とする）に対しての所定有価価値は、例えば、設定された消費税率が8%のケースで、第1特定貸与処理が実行される場合（徴収方式が内税方式の場合）には単位有価価値（500円）に含まれる $500 \times (8 / 108) = 37.0$ 円分の消費税であり、第2特定貸与処理が実行される場合（徴収方式が外税方式の場合）には単位有価価値（500円）に加算される $500 \times (8 / 100) = 40.0$ 円分の消費税である。

【0023】

そして玉貸ユニット20は、図14に示すように、前記第1特定貸与処理として、前記単位有価価値に相当する数の遊技媒体（本例では116玉）のうち、予め定められた一単位数（例えば25玉）の整数倍の遊技媒体（本例では100玉）を、前記遊技機から払い出すための第1払出処理（S309）と、前記単位有価価値に相当する数の遊技媒体のうち、前記一単位数に満たない数の遊技媒体（本例では16玉）を、保留遊技媒体数として記憶部に記憶させる記憶処理（S307）とを行い、前記記憶部で記憶している保留遊技媒体数が前記一単位数に達した場合（S308でYES）に、該保留遊技媒体数のうちの前記一単位数の遊技媒体を前記遊技機から払い出すための第2払出処理（S311）を実行可能であることを特徴とする。

【0024】

以下においては、遊技機がパチンコ機10、遊技媒体がパチンコ玉、単位有価価値が500円、パチンコ玉の貸与単価に掛かる消費税率が8%、該貸与単価が税抜き4円で税込み4.32円、玉貸処理においてパチンコ機10から払い出す一単位数が25玉である例について説明する。さらに、以下においては、データベースを「DB」、リーダ／ライタを「R/W」、ステップSを「S」と略記する。

【0025】

この遊技用システム1は、図1に示すように、遊技場内において、複数の遊技島の各々に配置される複数のパチンコ機10の各々に対応して1対1で設けられる玉貸ユニット20と、複数の遊技島の各々に設けられ、各遊技島に設けられる玉貸ユニット20と通信可能な島コンピュータ63と、全ての島コンピュータ63と通信可能なホールコンピュータ100、残額管理装置200、及び持玉管理装置300と、遊技場外の管理センタに設けられ、複数の遊技場（A、B、C、…）各々に設けられるホールコンピュータ100と通信可能に接続される情報管理装置500とからなる。

【0026】

この遊技用システム1では、図2（b）に示すように、プリペイドカード2が使用される。プリペイドカード2は、当該プリペイドカード2を個々に識別可能なカードIDと、有価価値であるプリペイド残額を示すプリペイド残額データとが、有価価値を特定可能な情報として記憶されたものであり、遊技者に対して、玉貸ユニット20又は遊技場内の所定箇所に設けられるプリペイドカード発行装置（図示せず）で発行される。なおプリペイドカード2には、後述する持玉数は記録されない。

【0027】

（パチンコ機10）

図1及び図2を用いて、パチンコ機10について説明する。パチンコ機10は遊技機の一例であって、図1及び図2（a）に示すように、玉貸ユニット20に対応して（ここでは玉貸ユニット20の右側に隣接して）設けられ、対応する玉貸ユニット20と通信することにより、該玉貸ユニット20が行う玉貸処理に応じて当該パチンコ機10からパチンコ玉を払い出して貸与する、いわゆるCR式のパチンコ機である。このパチンコ機10は、遊技場内に設けられた遊技島において該パチンコ機10の機種等に従って配置されており、ユニークな台番号により個々に識別される。

【0028】

このパチンコ機10は、図2（a）に示すように、その前面に遊技領域、上皿、下皿、

10

20

30

40

50

及び発射ハンドル等を備えると共に、上皿に残度数表示器 1 4, 玉貸ボタン 1 5, 及びカード返却ボタン 1 6 を備え、図 1 に示すように、その内部に遊技制御基板 1 1, 払出制御基板 1 2, 及び玉払出装装置 1 3 等を備えており、これらの各構成要素は図 1 に示すように接続されている。

【0029】

遊技制御基板 1 1 は、パチンコ機 1 0 における遊技状態を制御するものである。払出制御基板 1 2 は、玉貸ユニット 2 0 の玉貸通信部 2 1 a と通信可能に接続されており、パチンコ機 1 0 と玉貸ユニット 2 0 との間における通信を司るものである。これにより、玉貸処理（図 1 1 の S 3 0 0, 図 1 9 の S 3 5 0）, 及び持玉払出処理（図 1 1 及び図 1 9 の S 4 0 0）において、玉貸ユニット 2 0 との間で信号のやり取りが行われる。また払出制御基板 1 2 は、玉払出装装置 1 3 と接続され、該玉払出装装置 1 3 を制御するものである。玉払出装装置 1 3 は、玉貸処理、及び持玉払出処理において、予め定められた一単位数（例えば 2 5 玉）の整数倍のパチンコ玉を払い出すと共に、遊技の結果として遊技者に付与されるパチンコ玉（いわゆる賞球）を払い出すものである。

10

【0030】

残度数表示器 1 4 は、対応する玉貸ユニット 2 0 のカード R/W 2 5 にて受け付けたプリペイドカード 2 に記録されているプリペイド残額から特定される残度数を表示するための表示器であり、ここでは 2 桁の 7 セグメント表示器によって構成されている。この残度数表示器 1 4 では、該玉貸通信部 2 1 a から残度数を示す度数表示信号が入力されることによって、該残度数が表示される。この度数表示信号に含まれる残度は、「プリペイド残額 ÷ 1 0 0 円」の式で演算された商である。なお、プリペイド残額自体は玉貸ユニット 2 0 のディスプレイ 2 4 に表示される。

20

【0031】

玉貸ボタン 1 5 は、対応する玉貸ユニット 2 0 のカード R/W 2 5 にて受け付けたプリペイドカード 2 に記録されているプリペイド残額を使用した玉貸処理を行うための玉貸操作を受け付けるボタンである。この玉貸ボタン 1 5 が操作されたことにより、玉貸通信部 2 1 a との間に図示しない検出回路を介して設けられている貸出入力信号線を介して、該玉貸通信部 2 1 a に貸出入力信号が入力され、該検出回路が該貸出入力信号の入力を検出することによって、制御部 2 2 が玉貸ボタン 1 5 が操作された旨を認識して、玉貸処理（図 1 1 の S 3 0 0, 図 1 9 の S 3 5 0）を行う。

30

【0032】

カード返却ボタン 1 6 は、対応する玉貸ユニット 2 0 のカード R/W 2 5 にて受け付けたプリペイドカード 2 を返却するための返却操作を受け付けるボタンである。このカード返却ボタン 1 6 が操作されたことにより、玉貸通信部 2 1 a との間に図示しない検出回路を介して設けられている返却入力信号線を介して、該玉貸通信部 2 1 a に返却入力信号が入力され、該検出回路が該返却入力信号の入力を検出することによって、制御部 2 2 がカード返却ボタン 1 6 が操作された旨を認識して、カード返却処理（図 1 1 の S 6 0 0, 図 1 9 の S 6 5 0）を行う。

【0033】

上記の残度数表示器 1 4, 玉貸ボタン 1 5, 及びカード返却ボタン 1 6 は、図 2 (a) に示すように、パチンコ機 1 0 の前面（ここでは上皿）に設けられているが、図 1 に示すように、玉貸ユニット 2 0 と接続されているので、遊技用装置を構成する該玉貸ユニット 2 0 に属するものでもある。なお、玉貸ボタン 1 5, 及びカード返却ボタン 1 6 は、玉貸ユニット 2 0 に設けられていてもよい。

40

【0034】

このパチンコ機 1 0 では、発射ハンドルが操作されると、上皿にあるパチンコ玉が遊技領域に打ち込まれて、遊技が行われる。そして遊技領域に打ち込まれた打込玉が始動入賞口に入賞すると、可変表示装置が変動を開始し、該可変表示装置に表示される図柄の表示結果が特定の態様になると、大当たりが発生する。また打込玉が入賞口（始動入賞口、一般入賞口、又は大当たりになると開放される大入賞口等）に入賞すると、払出制御基板 1 2 の

50

制御により玉払出装置 13 から賞球が払い出され、該払い出された賞球は、まず上皿に導かれ、該上皿が満タンになると下皿に導かれる。そして下皿に導かれた賞球は、落下レバー（図示せず）が操作されると、下皿から落下して、計数部 30 に導かれる。

【0035】

ここで、遊技制御基板 11 に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ（図示せず）は、入賞検出に応じて、払出制御基板 12 に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータ（図示せず）に、賞球個数を示す払出制御コマンドとしての賞球個数コマンド（賞球個数信号）を出力する。払出制御用マイクロコンピュータは、賞球個数コマンドが示す賞球個数に応じて駆動信号を供給することで、玉払出装置 13 を駆動する。玉払出装置 13 には、賞球を払出す払出モータが備えられている。払出制御用マイクロコンピュータにより払出モータが回転駆動制御されることにより、払出制御用マイクロコンピュータにより指定された個数の賞球が球払出装置から払出される。この場合、払出制御基板 12 側において、賞球払出が検出され、10 個の賞球が払い出される毎に、セーフ信号がパチンコ機 10 の裏面側上部に設けられたターミナル基板（図示せず）を介して外部出力される。セーフ信号は所定幅のパルス信号である。

10

【0036】

また、パチンコ機 10 の遊技領域に打ち込まれた打込玉は、図示しないが、当該パチンコ機 10 の背後に設けられたアウトタンク（図示せず）で収集されて打込玉カウンタでカウントされ、カウント後に遊技島に取り込まれる。打込玉カウンタは、パチンコ機 10 において遊技に使用されて、該パチンコ機 10 から排出されたアウト玉を計数するものであり、所定数（例えば 10 玉）のアウト玉が計数される毎に打込玉カウンタからアウト信号が出力される。アウト信号は所定幅のパルス信号である。

20

【0037】

ターミナル基板から出力されるセーフ信号及び打込玉カウンタから出力されるアウト信号が、台端末（図示せず）や島コンピュータ 63 等の中継機器および通信ケーブルを介して後述するホールコンピュータ 100 の通信部 107 に入力されることで、該ホールコンピュータ 100 において各パチンコ機 10 の遊技情報を集計できるようになっている。また、パチンコ機 10 に対応して設けられる玉貸ユニット 20 の場内通信部からは、玉貸処理（S300, S350）が行われる毎に、当該玉貸処理に使用された有価価値の大きさである消費金額を特定可能とする消費信号が出力され、該消費信号が、台端末（図示せず）や島コンピュータ 63 等の中継機器および通信ケーブルを介して後述するホールコンピュータ 100 の通信部 107 に入力されることで、該ホールコンピュータ 100 において各玉貸ユニット 20 における玉貸処理に使用された消費金額を集計できるようになっている。

30

【0038】

なお、台端末には、複数（例えば 4 つ）の入力端子セットが設けられている。1 の入力端子セットは、1 のパチンコ機 10 からの各出力信号（例えばセーフ信号等）それぞれに対応する各信号入力端子、当該 1 のパチンコ機 10 に対応する打込玉カウンタからの出力信号（アウト信号）に対応する信号入力端子、及び、当該 1 のパチンコ機 10 に対応する玉貸ユニット 20 からの各出力信号（例えば消費信号等）それぞれに対応する各信号入力端子から構成されている。そして、台端末からは、信号入力端子に入力された信号から特定される情報と共に、当該信号入力端子を識別するための情報（信号種別を特定するための情報）及び当該信号入力端子が属する入力端子セットを識別するための情報（信号の出力元であるパチンコ機 10、打込玉カウンタ、又は玉貸ユニット 20 を特定するための情報）が出力され、島コンピュータ 63 に入力される。

40

【0039】

（玉貸ユニット 20）

次に玉貸ユニット 20 の構成について説明する。玉貸ユニット 20 は遊技用装置の一例であって、図 1 及び図 2（b）に示すように、遊技機であるパチンコ機 10 に対応して（ここではパチンコ機 10 の左側に隣接して）設けられ、縦長の箱型の形状を呈するもので

50

あり、図2(a)に示すように、その前面に紙幣挿入口23a、突出部20a、プリペイドカード挿入口25a、及び保留玉払出口26a等を備え、図2(b)に示すように、その内部に紙幣識別機23、玉貸通信部21a、場内通信部21b、制御部22、カードR/W25、プリペイドカードストッカ25b、及び保留玉払出装置26等を備え、突出部20aの右側面(即ち遊技者に向く側)にタッチパネル式のディスプレイ24を備え、これらの各構成要素は図1に示すように接続されている。また制御部22は、パチンコ機10の下皿の下方に設けられる計数部30と接続されている。

【0040】

玉貸通信部21aは、前述の如く、パチンコ機10の払出制御基板12と通信可能に接続されている。場内通信部21bは、図1に示すように、島コンピュータ63を介してホールコンピュータ100、残額管理装置200、及び持玉管理装置300と通信可能に接続されており、それらと玉貸ユニット20との間における通信を司るものである。ここで、玉貸ユニット20で玉貸処理が行われると、該場内通信部21bから当該玉貸処理に使用された使用額100円毎に1パルス出力される消費信号がホールコンピュータ100に出力されると共に、同じく当該玉貸処理に使用された使用額100円毎に1パルス出力される減算要求が残額管理装置200に出力される。これにより、ホールコンピュータ100において、入力された消費信号に基づいて消費金額を集計可能となり、残額管理装置200において、入力された減算要求に基づいてプリペイド残額を更新可能となる。

【0041】

なお、この実施の形態では、玉貸処理における消費税率が0%に設定されている場合、及び、玉貸処理における消費税の徴収方式が内税方式に設定されている場合には、いずれの場合にも1回の玉貸処理において使用される金額(プリペイド価値)は100円(1度数相当)の倍数となるため、ホールコンピュータ100や残額管理装置に入力されたパルス数に基づいて正確に使用金額を特定可能である。これに対して、玉貸処理における消費税の徴収方式が外税方式に設定されている場合には、100円未満の端数が生じるため(例えば540円の場合には40円)、ホールコンピュータ100や残額管理装置200に入力されたパルス数に基づいて正確に使用金額を特定することができない。このように外税方式の場合には、例えば使用金額1円毎に1パルスの信号を出力するようにしておき、ホールコンピュータ100や残額管理装置において使用金額100円未満の端数を特定可能としても良い。また、使用金額100円に対応した出力端子と、使用金額10円に対応した出力端子と、使用金額1円に対応した出力端子とを各々別個に設けておき、これら複数の出力端子において、それぞれ当該使用金額に応じた数のパルスを出力するようにしても良い。例えば、使用金額540円の場合には、使用金額100円に対応する出力端子から5つのパルスが出力され、使用金額10円に対応する出力端子から4つのパルスが出力されることにより、ホールコンピュータ100や残額管理装置200において、 $100 \times 5 + 10 \times 4 = 540$ 円を使用金額として特定することが可能となる。

【0042】

制御部22は、CPU、RAM、ROM、EEPROM等を備えており、ROMに記憶されている処理プログラムがRAMを作業領域としてCPUで実行されることにより、玉貸ユニット20に備えられる各構成要素の動作を制御して各種の処理を行うものである。この制御部22のRAMでは、カードR/W25で受け付けたプリペイドカード2から読み取ったカードIDとプリペイド残額、計数部30で計数した持玉数、及び内税方式の場合に玉貸処理で発生した保留玉数が記憶される。

【0043】

紙幣識別機23は、図2(b)に示すように、紙幣挿入口23aから紙幣(1000円紙幣、2000円紙幣、5000円紙幣、又は10000円紙幣)の挿入を受け付けて、該紙幣を識別するものである。なお識別された紙幣は、紙幣識別機23の後方に設けられる紙幣通路23b内を搬送されて遊技島に取り込まれ、遊技島内に設けられる搬送路を経て遊技島の端部に設けられる金庫に回収される。

【0044】

タッチパネル式のディスプレイ 24 は、各種の情報を表示する表示デバイスであると共に、各種の情報の入力を受け付ける入力デバイスである。このディスプレイ 24 では、図 17 (a) (b) に示すように、制御部 22 の RAM で記憶しているプリペイド残額及び持玉数が表示され、さらに内税方式の場合には保留玉数が表示される。また、計数遊技媒体払出操作（持玉払出操作）を受け付ける計数遊技媒体払出操作受付手段として機能する「持玉払出ボタン」と、内税方式の場合に保留遊技媒体払出操作（保留玉払出操作）を受け付ける保留遊技媒体払出操作受付手段として機能する「保留玉払出ボタン」とが、別個に表示される。ここで玉貸処理において記憶された保留玉は、貸し出されたが未だ払い出されていない（いわば金銭に相当する）ものであり、計数した持玉は、遊技の結果として遊技者が獲得したものであるため、ボタンを別個にすることにより、各々を払い出す際の取り扱いを分けることができる。なお保留玉数が 0～8 玉の場合には、図 17 (a) に示すように、『次の玉貸では、100 玉払い出されます』と表示され、保留玉数が 9～24 玉の場合は、『次の玉貸では、125 玉払い出されます』と表示されるが、これについては後述する。

10

【0045】

カード R/W 25 は、図 2 (b) に示すように、プリペイドカード挿入口 25 a からプリペイドカード 2 の挿入を受け付けて、該プリペイドカード 2 からカード ID 及びプリペイド残額を読み取るものである。プリペイドカードストッカ 25 b は、該カード R/W 25 の後方に設けられ、所定枚数（例えば 10 枚）のプリペイドカード 2 を貯留するものである。このプリペイドカードストッカ 25 b には、玉貸処理が行われてプリペイド残額が零になったプリペイドカード 2 が取り込まれて貯留される。またカード R/W 25 にてプリペイドカード 2 を受け付けていない状態で、紙幣識別機 23 にて紙幣を受け付けた場合に、プリペイドカードストッカ 25 b で貯留しているプリペイドカード 2 のうちの 1 枚が、該プリペイドカードストッカ 25 b からカード R/W 25 に対して搬送されて、カード R/W 25 にセットされ、カード R/W 25 は、該セットされたプリペイドカード 2 からカード ID を読み取る。

20

【0046】

保留玉払出装置 26 は保留遊技媒体払出手段の一例であって、内税方式の場合の保留玉払出操作の受付（保留玉払出ボタンの操作）に基づいて、制御部 22 の RAM で記憶している保留玉数のパチンコ玉を払い出すものであり、また返却操作の受付（カード返却ボタン 16 の操作）に基づいて、制御部 22 の RAM で記憶している保留玉数のパチンコ玉を払い出すものである。ここで払い出すパチンコ玉は、計数部 30 で計数した後に貯留しているパチンコ玉でもよく、また遊技島の補球樋から供給されるパチンコ玉でもよい。

30

【0047】

計数部 30 は計数手段の一例であって、パチンコ機 10 での遊技により遊技者が獲得したパチンコ玉を計数するものである。この計数部 30 で計数された計数値は、持玉数として制御部 22 の RAM で記憶される。また計数部 30 で計数されたパチンコ玉は、遊技島に取り込まれるか、必要に応じて保留玉払出装置 26 からの払出用に貯留される。

【0048】

（各管理装置及び中継装置）

40

ここでホールコンピュータ 100、残額管理装置 200、持玉管理装置 300、及び情報管理装置 500 の各管理装置について、図 1 及び図 3～図 9 を参照して説明する。ホールコンピュータ 100、残額管理装置 200、持玉管理装置 300、及び情報管理装置 500 は、いずれも通信部、制御部（CPU、ROM、RAM 等）、入力手段（キーボードやマウス等）、出力手段（ディスプレイ等）、及び記憶手段（ハードディスク等）などを備えるコンピュータである。また、島コンピュータ 63 は、通信部、制御部（CPU、ROM、RAM 等）、及び記憶手段（ハードディスク等）などを備えるコンピュータであり、接続される（即ち当該島コンピュータ 63 が設けられる遊技島に配置される）玉貸ユニット 20 と、ホールコンピュータ 100、残額管理装置 200、及び持玉管理装置 300 との間におけるデータ通信を中継すると共に、パチンコ機 10 及び打込玉カウンタから出

50

力される情報をホールコンピュータ１００に中継するための中継装置である。

【００４９】

島コンピュータ６３は、前述した台端末から受信した情報がパチンコ機１０又は打込玉カウンタからの出力信号に基づくものであれば、ホールコンピュータ１００と通信を行い当該情報を送信し、台端末から受信した情報が玉貸ユニット２０からの出力信号に基づくものであれば、ホールコンピュータ１００（消費信号の場合）若しくは残額管理装置２００（加算要求又は減算要求の場合）又は持玉管理装置３００（持玉払出の場合）と通信を行い当該情報を送信する。これにより、ホールコンピュータ１００において、遊技機を識別可能な台番号毎にアウト数及びセーフ数、並びに消費金額を管理することが可能となる。即ち、この実施の形態では、ホールコンピュータ１００は、台端末や島コンピュータ６３等の中継機器を介して接続される各パチンコ機１０の遊技情報を集計するものである。

10

【００５０】

（ホールコンピュータ１００）

本実施形態に係る管理装置であるホールコンピュータ１００の構成を図３に基づいて説明する。本実施例のホールコンピュータ１００は、遊技場内の所定位置に設けられ、当該遊技場に設置されたパチンコ機１０の遊技データを集計するものである。ホールコンピュータ１００は、コンピュータ内部にてデータの送受を行うデータバス１０１に、当該ホールコンピュータ１００が実施する各種処理を実施する記憶制御手段としてのＣＰＵ１０２、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ１０３、磁気ディスクや光磁気ディスクから成る記憶装置１０４、キーボードやマウス等の入力装置１０５、各種遊技データ及び各種画面等を表示出力するための表示装置１０６や、島コンピュータ６３並びに残額管理装置２００及び情報管理装置５００等とのデータ通信を行う通信手段としての通信部１０７が接続された通常のコンピュータである。

20

【００５１】

記憶装置１０４には、該ホールコンピュータ１００が実施する各種処理内容が記述された処理プログラム（例えば遊技データを集計する集計プログラムや各玉貸ユニット２０において実行される玉貸処理に関する設定を行うための玉貸処理設定プログラム）が記憶されている。これらのプログラムは、ＣＰＵ１０２によってＲＡＭ１０３に読み込まれて実行される。また、記憶装置１０４には、パチンコ機１０に関する機種データや遊技データが記憶されている。

30

【００５２】

記憶装置１０４には、図４に示す遊技データテーブルが記憶されている。遊技データテーブルでは、各遊技機を識別可能な「台番号」に関連付けて、当該遊技機の「機種」と、当該遊技機が設置されている遊技島を識別可能な「島番号」と、当該遊技機に対応して設けられている玉貸ユニット２０を識別可能な「ＣＵ番号」と、当該遊技機において遊技者が使用した使用有価価値（打込玉数）である「アウト数」と、当該遊技機において遊技者に付与された付与有価価値（賞球数）である「セーフ数」と、〔アウト数－セーフ数〕により算出される「差玉数」と、当該遊技機の「稼働時間」と、当該遊技機の「稼働率」と、当該遊技機における玉貸に使用された金額である「消費金額」と、が記憶されている。

【００５３】

ここで「台番号」に対応した「機種」、「島番号」、及び「ＣＵ番号」は、遊技場の管理者の入力装置１０５を用いた操作により設定されるものである。例えば、表示装置１０６に表示される遊技データテーブル設定画面において「台番号」の範囲（例えば、Ｐ００１～Ｐ０１０等）を指定することにより、機種選択欄、島番号入力欄、及びＣＵ番号入力欄の各入力欄が表示され、機種選択欄に表示されている機種から当該指定範囲に属する台番号の遊技機の機種を選択し、当該指定範囲の遊技機が設置される遊技島の島番号を島番号入力欄に入力し、当該指定範囲の遊技機各々に対応するＣＵ番号をＣＵ番号入力欄に入力することで、これら選択情報及び入力値が「台番号」に関連付けて「機種」、「島番号」、及び「ＣＵ番号」としてそれぞれ記憶される。

40

【００５４】

50

また、「アウト数」、「セーフ数」、「差玉数」、「稼働時間」、「稼働率」、及び「消費金額」は当該営業日の遊技データであり、「アウト数」は、アウト信号（10発で1パルス）が入力される毎に10ずつ加算され、「セーフ数」は、セーフ信号（10発で1パルス）が入力される毎に10ずつ加算され、「差玉数」は、アウト数又はセーフ数が更新される毎に更新される。「稼働時間」は、例えば、1分間あたりのパチンコ玉の発射数を100発として算出し、（アウト数／100）分を「稼働時間」として集計している。なお、「稼働時間」の集計方法は、このような形態に限らず、例えば、アウト信号及びセーフ信号のいずれかの信号が入力されたことに基づいて「稼働状態」と判定し、アウト信号及びセーフ信号のいずれかの信号が入力されてから所定期間（例えば2分）を経過しても、アウト信号及びセーフ信号のいずれの信号の入力もなければ「非稼働状態」と判定して、「稼働状態」の期間を「稼働時間」として集計するようにしても良い。

10

【0055】

また、 $[100 \times \text{稼働時間} / \text{当該遊技場の1日あたりの営業時間}] \%$ を「稼働率」として集計している。即ち「稼働率」は、営業時間に対しての当該遊技機が稼働している時間が占める割合を示す。また、「消費金額」は、当該台番号の遊技機に対応して設けられている「CU番号」の玉貸ユニット20における玉貸処理に使用された金額である。この「消費金額」は、玉貸ユニット20において玉貸処理が実行される毎に、当該玉貸処理において使用されたプリペイド価値を特定可能な消費信号が入力されることにより、当該消費信号から特定される使用金額を消費金額に加算することで更新される。この遊技データテーブルは、営業日毎に区分して管理されている。また、遊技データテーブルの内容は、入力装置105の操作等に応じて表示装置106に表示させることが可能である。

20

【0056】

通信部107には、パチンコ機10から出力されるセーフ信号及びパチンコ機10に対応する打込玉カウンタから出力されるアウト信号が、中継装置を介して入力される。また、通信部107は、遊技場外に設けられる情報管理装置500と通信可能に接続されており、記憶装置104に記憶されている遊技データテーブルの情報及び残額管理装置200から取得したCUデータテーブルの情報を情報管理装置500に送信可能であり、また、情報管理装置500が生成する統計データを受信可能である。

【0057】

このように、ホールコンピュータ100は、各種の情報を集計するものである。上記に示した項目以外にも、例えば、以下の項目を集計するようにしても良い。例えば、玉貸ユニット20の紙幣識別機23で紙幣が受け付けられると、該玉貸ユニット20から受付額1000円毎に1パルス出力される信号を受信して、該受付額を集計する。また、玉貸ユニット20でリセットが行われると、該玉貸ユニット20からリセット毎に1パルス出力される信号を受信して、該リセットを把握する。また、玉貸ユニット20でエラーが発生すると、該玉貸ユニット20からエラー毎に1パルス出力される信号を受信して、該エラーを把握する。また、玉貸ユニット20の計数部30で計数が行われると、該玉貸ユニット20から計数1個毎に1パルス出力される信号を受信して、計数値を集計する。また、玉貸ユニット20において持玉払出処理が行われると、該玉貸ユニット20から持玉払出1個毎に1パルス出力される信号を受信して、持玉払出数を集計する。また、玉貸ユニット20において保留玉払出処理が行われると、該玉貸ユニット20から保留玉払出1個毎に1パルス出力される信号を受信して、保留玉払出数を集計する。

30

40

【0058】

（残額管理装置200）

本実施例の残額管理装置200は、遊技場内の所定位置に設けられ、当該遊技場での遊技に使用可能なプリペイドカード2のカードIDに関連付けてプリペイド残額を管理するものである。残額管理装置200は、図3に示すように、コンピュータ内部にてデータの送受を行うデータバス201に、当該残額管理装置200が実施する各種処理を実施する記憶制御手段としてのCPU202、ワークメモリ等として使用されるRAM203、磁気ディスクや光磁気ディスクから成る記憶装置204、キーボードやマウス等の入力装置

50

205、CUデータ及び各種画面等を表示出力するための表示装置206や、島コンピュータ63及びホールコンピュータ100等とのデータ通信を行う通信手段としての通信部207が接続された通常のコンピュータである。

【0059】

記憶装置204には、該残額管理装置200が実施する各種処理内容が記述された処理プログラム（例えば加算要求に応じてプリペイド残額を加算し、減算要求に応じてプリペイド残額を減算する残額管理プログラムや、各玉貸ユニット20において実行される玉貸処理に関する設定を行うための玉貸処理設定プログラム）が記憶されている。これらのプログラムは、CPU202によってRAM203に読み込まれて実行される。

【0060】

10

記憶装置204には、図1に示す残額DBが記憶されている。残額DBでは、プリペイドカード2のカードIDに対応付けて、遊技者が所有する有価価値であって該遊技者が前払いしたプリペイド価値であるプリペイド残額を記憶するものである。CPU202は、玉貸ユニット20から出力される加算要求を受信したことに基づいて、該加算要求に含まれるカードIDに関連付けて残額DBで記憶されているプリペイド残額に、該加算要求に含まれる入金額を加算する。また、CPU202は、玉貸ユニット20から出力される減算要求を受信したことに基づいて、該減算要求に含まれるカードIDに関連付けて残額DBで記憶されているプリペイド残額から、該減算要求に含まれる使用金額を減算する。

【0061】

20

また、記憶装置204には、図5に示すCUデータテーブルが記憶されている。CUデータテーブルでは、各玉貸ユニット20について、当該玉貸ユニット20と当該玉貸ユニット20における玉貸処理に関する設定に対応する玉貸設定情報とが関連付けられている。具体的には、CUデータテーブルでは、各玉貸ユニット20を識別可能な「CU番号」に関連付けて、当該玉貸ユニット20（当該玉貸ユニット20に対応する遊技機）が設置されている遊技島を識別可能な「島番号」と、当該玉貸ユニット20における玉貸処理の際に徴収する消費税の税率である「消費税率」と、当該玉貸ユニット20の玉貸処理において消費税を徴収する場合に内税方式とするか又は外税方式とするかの設定である「徴収方式」と、当該玉貸ユニット20の玉貸処理1回あたりの使用金額（ただしプリペイド残額が当該使用金額以上であるときの1回あたりの使用金額）となる「貸出金額」と、当該玉貸ユニット20の玉貸処理1回あたりの貸玉数（ただしプリペイド残額が当該使用金額以上であるときの玉貸処理1回あたりの貸玉数）となる「貸玉数」と、当該玉貸ユニット20の玉貸処理における貸玉1玉あたりの単価である「貸玉単価」と、が記憶されている。すなわち、玉貸処理に関する設定（以下、「玉貸処理設定」）には、上記「消費税率」、「徴収方式」、「貸出金額」、「貸玉数」および「貸玉単価」の設定が含まれる。ここで、玉貸ユニット20における玉貸処理設定に対応する玉貸設定情報は、当該玉貸処理設定を直接的に示す情報であってもよいし、当該玉貸処理設定を間接的に示す情報であってもよい。例えば、「消費税率」の設定が8%である場合に、消費税率が8%であることを示すデジタル情報であってもよいし、8%の消費税率で玉貸処理するように玉貸ユニット20に指示するための情報（コマンドなど）であってもよい。

30

【0062】

40

ここで「CU番号」に対応した「島番号」は、遊技場の管理者の入力装置205を用いた操作により設定されるものである。例えば、表示装置206に表示されるCUデータテーブル設定画面において「CU番号」の範囲（例えば、001～010等）を指定することにより、島番号入力欄が表示され、当該指定範囲の玉貸ユニット20が設置される遊技島の島番号を島番号入力欄に入力することで、これら入力値が「CU番号」に関連付けて「島番号」として記憶される。また、「消費税率」、「徴収方式」、「貸出金額」、「貸玉数」、及び「貸玉単価」は、後述する玉貸処理設定プログラムの実行により設定される値である。

【0063】

通信部207には、玉貸ユニット20から出力される加算要求信号及び減算要求信号が

50

、中継装置を介して入力される。また、通信部 207 は、ホールコンピュータ 100 の通信部 107 と通信可能に接続されており、ホールコンピュータ 100 に対して CU データテーブルの情報を送信可能となっている。

【0064】

（玉貸処理設定の設定方法）

CPU 202 により玉貸処理設定プログラムが実行されると、まず図 6（1）に示す範囲設定画面が表示装置 206 に表示される。この範囲設定画面には、CU データテーブルの情報が表示され、遊技場の管理者は CU データテーブルを参照して、消費税率等の設定対象とする玉貸ユニット 20 を指定する。範囲設定画面では、CU 番号の範囲を指定して、当該指定した範囲に属する CU 番号の玉貸ユニット 20 について消費税率等を設定することが可能であり、また島番号の範囲を指定して、当該指定した範囲に属する島番号の遊技島に設置された玉貸ユニット 20 について消費税率等を設定することが可能である。この例では、島番号として 001～005 が指定されているため、島番号 001～005 の遊技島に設置された玉貸ユニット 20 における消費税率等が設定される。なお、表示装置 206 の範囲設定画面には、どの CU 番号の玉貸ユニット 20 が、遊技場内（店舗内）のどの場所に設置されているのかを確認できるようなレイアウトや、どの島番号の遊技島が、遊技場内のどの場所に設置されているのかを確認できるようなレイアウトが表示されてもよい。これにより、遊技場の管理者は当該レイアウトを見ながら玉貸ユニット 20 を指定することができるため、玉貸処理設定の利便性が向上する。なお、ここでいう「設定」には、既に消費税率等が設定されている場合に、新たに消費税率等を設定し直す（すなわち消費税率等を変更する）ことも含まれる。範囲設定画面の下部に表示される「消費税設定」ボタンを選択することにより、図 6（2）に示す消費税設定画面が表示される。

【0065】

（消費税を徴収しない場合）

図 6（2）の消費税設定画面には、範囲設定画面で指定された玉貸ユニット 20 の範囲（この例では島番号 001～005）が表示され、当該指定された玉貸ユニット 20 を対象として、消費税の徴収方式を選択可能となる。ここで、「消費税無し（0%）」が選択されると、指定された玉貸ユニット 20 での玉貸処理において消費税が徴収されないことになる。「消費税無し（0%）」が選択された場合には、消費税設定画面の下部に表示される「貸出金額設定」ボタンを選択することにより、図 7（10）の貸出金額設定画面が表示される。

【0066】

図 7（10）に示す貸出金額設定画面（消費税率 0% の場合）では、範囲設定画面で指定された玉貸ユニット 20 の範囲（この例では「島番号 001～005」）が表示されると共に、これらの玉貸ユニット 20 では消費税が徴収されない旨（この例では「消費税無し（0%）」）が表示される。そして、1 回の玉貸操作に基づく 1 回あたりの玉貸処理で使用する「貸出金額」の選択欄が表示される。この例では、貸出金額として「100 円」、「200 円」、「300 円」、「400 円」、及び「500 円」を選択可能となっており、「500 円」が貸出金額として設定されている。貸出金額を選択した後、貸出金額設定画面の下部中央に表示される「貸玉単価設定」ボタンを選択することにより、図 7（11）に示す貸玉単価設定画面が表示される。

【0067】

図 7（11）に示す貸玉単価設定画面（消費税率 0% の場合）では、貸玉単価×貸玉数＝貸出金額となるような貸玉単価及び貸玉数の組合せが選択候補として表示される。ここで、選択可能な貸玉数は、いずれも 25 玉の整数倍となっている。即ち、玉貸ユニット 20 とパチンコ機 10 との玉貸通信によりパチンコ機 10 から払出可能な最少単位である一単位数の整数倍となっている。例えば、貸玉単価を 4.00 円とする場合（所謂 4 円パチンコに設定する場合）には貸玉数が 125 玉（25×5）となり、貸玉単価を 1.00 円とする場合（所謂 1 円パチンコに設定する場合）には貸玉数が 500 玉（25×20）となる。遊技場の管理者は、表示された選択候補のうち、指定した玉貸ユニット 20 に応じ

た貸玉単価及び貸玉数の組合せ（この例では4.00円×125玉の組合せ）を選択して、貸玉単価設定画面の下部左側に表示される「反映」ボタンを選択することにより、図7（10）に示す貸出金額設定画面に戻り、貸玉単価設定画面において選択された貸玉単価及び貸玉数の組合せが表示される。

【0068】

遊技場の管理者は、貸出金額設定画面を確認して、指定した玉貸ユニット20の範囲、消費税を徴収しない旨、貸出金額、貸玉単価、及び貸玉数を確認して、表示された条件で確定させる場合には、「貸出金額設定画面」の下部左側に表示される「確定」ボタンを選択する。これにより、CUデータテーブルにおいて、指定された玉貸ユニット20の「消費税率」として「0%」が記憶され、「徴収方式」として「無し」が記憶され、「貸出金額」として選択された貸出金額（この例では500円）が記憶され、「貸玉単価」及び「貸玉数」として選択された貸玉単価（この例では4.00円）及び貸玉数（この例では125玉）の組合せが記憶される。そして、指定された玉貸ユニット20に対して、設定された消費税率（ここでは0%）、徴収方式（ここでは消費税徴収無し）、貸出金額（ここでは500円）、貸玉単価（ここでは4.00円）、及び貸玉数（ここでは125玉）が設定値として送信され、玉貸ユニット20の制御部22のRAMに記憶される。制御部22は、記憶された設定値に従って玉貸処理を実行する。具体的には、制御部22は、RAMに記憶された設定値（ここでは、消費税率（0%）、徴収方式（消費税徴収無し）、貸出金額（500円）、貸玉単価（4.00円）および貸玉数（125玉）を示す設定値）を読み出して、玉貸処理を実行する。

【0069】

なお、貸出金額設定画面を確認して、貸玉単価及び貸玉数を表示された条件から変更する場合には、再度「貸玉単価設定」ボタンを選択して、貸玉単価設定画面に移行する。また、消費税を徴収するよう変更する場合には、貸出金額設定画面の画面右側に表示される「戻る」ボタンを選択して、消費税設定画面に移行する。

【0070】

（内税方式で消費税を徴収する場合）

図6（2）の消費税設定画面において、消費税の徴収方式として「内税方式」を選択する場合には、当該選択欄に対応して設けられる消費税率入力欄に玉貸処理において徴収する消費税の消費税率を入力可能である。この例では、消費税率として8%が入力されている。徴収方式として内税方式が選択されると、指定された玉貸ユニット20での玉貸処理において内税方式で消費税が徴収されることになる。そして、この際に徴収される消費税の消費税率は消費税入力欄に入力された消費税率（ここでは8%）となる。なお、「内税方式」とは、消費税を徴収しないと仮定した場合（前述した消費税率0%が選択される場合）と共通の貸出金額（即ち単位有価価値相当の金額）を設定可能とし、設定された貸出金額及び設定された消費税率に基づいて貸玉数及び貸玉単価の組合せを決定することにより、玉貸処理において該消費税率相当の消費税を徴収する方式である。即ち、内税方式は、設定された貸出金額（消費税を徴収しない場合と共通の貸出金額である単位有価価値）に設定された消費税率相当の消費税を含ませて当該消費税を徴収する徴収方式である。例えば、単位有価価値が500円であり、設定された消費税率が8%である場合には、その単位有価価値に $[500 \times 8 / 108 = 37.0 \text{円}]$ の消費税が含まれることになる。徴収方式として内税方式が選択された場合には、消費税設定画面の下部に表示される「貸出金額設定」ボタンを選択することにより、図8（20）の貸出金額設定画面が表示される。

【0071】

図8（20）に示す貸出金額設定画面（内税方式で消費税率8%の場合）では、範囲設定画面で指定された玉貸ユニット20の範囲（この例では「島番号001～005」）が表示されると共に、これらの玉貸ユニット20では内税方式により入力された消費税率（この例では8%）相当の消費税が徴収される旨（この例では「内税8%」）が表示される。そして、1回の玉貸操作に基づく1回あたりの玉貸処理で使用する「貸出金額」の選択

欄が表示される。この例では、貸出金額として、消費税を徴収しない場合と共通の「100円」、「200円」、「300円」、「400円」、及び「500円」を選択可能となっており、「500円」が貸出金額として設定されている。また、内税方式が選択された場合の貸出金額設定画面には、貸玉数の入力欄が設けられていると共に、当該貸玉数に応じた貸玉単価が表示される。遊技場の管理者が貸出金額を選択した後に、入力する貸玉数を検討するときには、貸出金額設定画面の下部中央に表示される「貸玉数パターン」ボタンを選択することにより、図8（21）に示す貸玉数及び貸玉単価の組合せが、貸玉数パターンとして表示される。

【0072】

図8（21）に示す貸玉数パターン表示画面（消費税率8%の場合）では、貸玉数×貸単価＝貸出金額となるような貸玉数及び貸玉単価の組合せが入力候補として表示される。ここで、入力候補となる貸玉数は、必ずしも25玉の整数倍とは限らない。即ち、玉貸ユニット20とパチンコ機10との玉貸通信によりパチンコ機10から払出可能な最少単位である一単位数の整数倍とは限らない。この貸玉数パターンを参照することにより、遊技場の管理者は、消費税を徴収しない場合の貸玉単価を4.00円と仮定して、これに消費税率8%相当の0.32円分の消費税を加算した貸玉単価4.32円に対応する貸玉数（この例では116玉）を確認可能である。遊技場の管理者は、入力すべき貸玉数を確認した後、貸玉数パターン表示画面の下部左側に表示される「戻る」ボタンを選択することにより、図8（20）に示す貸出金額設定画面に戻り、貸玉数入力欄に確認した貸玉数を入力することで、当該入力された貸玉数（この例では116玉）×貸玉単価＝選択された貸出金額（この例では500円）となるような貸玉単価（この例では4.32円）が算出されて、対応する貸玉数と共に表示される。

【0073】

遊技場の管理者は、貸出金額設定画面を確認して、指定した玉貸ユニット20の範囲、内税方式で8%の消費税を徴収する旨、貸出金額、貸玉数、及び貸玉単価を確認して、表示された条件で確定させる場合には、「貸出金額設定画面」の下部左側に表示される「確定」ボタンを選択する。これにより、CUデータテーブルにおいて、指定された玉貸ユニット20の「消費税率」として「8%」が記憶され、「徴収方式」として「内税方式」が記憶され、「貸出金額」として選択された貸出金額（この例では500円）が記憶され、「貸玉数」及び「貸玉単価」として入力された貸玉数（この例では116玉）及びこれに対応する貸玉単価（この例では4.32円）の組合せが記憶される。そして、指定された玉貸ユニット20に対して、設定された消費税率（ここでは8%）、徴収方式（ここでは内税方式）、貸出金額（ここでは500円）、貸玉数（ここでは116玉）、及び貸玉単価（ここでは4.32円）が設定値として送信され、玉貸ユニット20の制御部22のRAMに記憶される。制御部22は、記憶された設定値に従って玉貸処理を実行する。

【0074】

なお、貸出金額設定画面を確認して、貸玉数及び貸玉単価を表示された条件から変更する場合には、貸玉数入力欄に再度貸玉数を入力する。また、消費税の徴収方式を変更する場合には、貸出金額設定画面の画面右側に表示される「戻る」ボタンを選択して、消費税設定画面に移行する。

【0075】

なお、この実施の形態では、遊技場の管理者が貸玉数パターンを参照して、貸出金額あたりの貸玉数を入力する例を示しているが、このような形態に限らず、例えば、消費税を徴収しない場合の貸玉単価（例えば4.00円）を入力するようにしておき、CPU202が、入力された消費税率（例えば8%）に基づいて該入力された貸玉単価に応じた消費税（例えば0.32円）を算出して、該入力された貸玉単価（4.00円）に算出された消費税（0.32円）を加算した値（4.32円）を消費税率を徴収する場合の貸玉単価として算出して表示するようにしても良い。この場合に、CPU202が、消費税率を徴収する場合の貸玉単価（4.32円）×貸玉数＝貸出金額（500円）となるような貸玉数を算出して表示するようにしても良い。即ち、遊技場の管理者が消費税を徴収しない場

合の貸玉単価を入力することにより、消費税を徴収する場合の貸玉単価及びこれに応じた貸玉数が自動的に算出されて表示されるようにしても良い。

【0076】

(外税方式で消費税を徴収する場合)

図6(2)の消費税設定画面において、消費税の徴収方式として「外税方式」を選択する場合には、当該選択欄に対応して設けられる消費税率入力欄に玉貸処理において徴収する消費税の消費税率を入力可能である。この例では、消費税率として8%が入力されている。徴収方式として外税方式が選択されると、指定された玉貸ユニット20での玉貸処理において外税方式で消費税が徴収されることになる。そして、この際に徴収される消費税の消費税率は消費税率入力欄に入力された消費税率(ここでは8%)となる。なお、「外税方式」とは、消費税を徴収しないと仮定した場合(前述した消費税率0%が選択される場合)の貸出金額(即ち単位有価価値相当の金額であり、例えば500円)に入力された消費税率(例えば8%)に相当する消費税額(例えば40円)を加算した合算金額(例えば540円)となる貸出金額を設定可能とし、設定された貸出金額に基づいて貸玉単価及び貸玉数の組合せを決定することにより、玉貸処理において該消費税率相当の消費税を徴収する方式である。即ち、外税方式では、消費税を徴収しない場合の貸出金額(単位有価価値)に該貸出金額に応じた消費税を加算した合算金額が1回の玉貸操作に応じて使用される貸出金額となり、該合算金額には設定された消費税率相当の消費税が含まれる。例えば、単位有価価値が500円であり、設定された消費税率が8%である場合には、その単位有価価値に $[500 \times 8 / 100 = 40.0]$ 円の消費税を合算した540円が貸出金額となる。徴収方式として外税方式が選択された場合には、消費税設定画面の下部に表示される「貸出金額設定」ボタンを選択することにより、図9(30)の貸出金額設定画面が表示される。

【0077】

図9(30)に示す貸出金額設定画面(外税方式で消費税率8%の場合)では、範囲設定画面で指定された玉貸ユニット20の範囲(この例では「島番号001~005」)が表示されると共に、これらの玉貸ユニット20では外税方式により入力された消費税率(この例では8%)相当の消費税が徴収される旨(この例では「外税8%」)が表示される。そして、1回の玉貸操作に基づく1回あたりの玉貸処理で使用する「貸出金額」の選択欄が表示される。この例では、貸出金額として、消費税を徴収しない場合の貸出金額(「100円」、「200円」、「300円」、「400円」、及び「500円」)に入力された消費税率(この例では8%)に応じた消費税を加算した合算金額である「108円」、「216円」、「324円」、「432円」、及び「540円」を選択可能となっており、「540円」が貸出金額として設定されている。貸出金額を選択した後、貸出金額設定画面の下部中央に表示される「貸玉単価設定」ボタンを選択することにより、図9(31)に示す貸玉単価設定画面が表示される。

【0078】

図9(31)に示す貸玉単価設定画面(消費税率8%の場合)では、貸玉単価×貸玉数=貸出金額となるような貸玉単価及び貸玉数の組合せが選択候補として表示される。ここで、選択可能な貸玉数は、いずれも25玉の整数倍となっている。即ち、玉貸ユニット20とパチンコ機10との玉貸通信によりパチンコ機10から払出可能な最少単位である一単位数の整数倍となっている。例えば、貸玉単価を4.32円とする場合(所謂4円パチンコに設定する場合)には貸玉数が125玉(25×5)となり、貸玉単価を1.08円とする場合(所謂1円パチンコに設定する場合)には貸玉数が500玉(25×20)となる。遊技場の管理者は、表示された選択候補のうち、指定した玉貸ユニット20に応じた貸玉単価及び貸玉数の組合せ(この例では4.32円×125玉の組合せ)を選択して、貸玉単価設定画面の下部左側に表示される「反映」ボタンを選択することにより、図9(30)に示す貸出金額設定画面に戻り、貸玉単価設定画面において選択された貸玉単価及び貸玉数の組合せが表示される。

【0079】

10

20

30

40

50

遊技場の管理者は、貸出金額設定画面を確認して、指定した玉貸ユニット20の範囲、外税方式で8%の消費税を徴収する旨、貸出金額、貸玉単価、及び貸玉数を確認して、表示された条件で確定させる場合には、「貸出金額設定画面」の下部左側に表示される「確定」ボタンを選択する。これにより、CUデータテーブルにおいて、指定された玉貸ユニット20の「消費税率」として「8%」が記憶され、「徴収方式」として「外税方式」が記憶され、「貸出金額」として選択された貸出金額（この例では540円）が記憶され、「貸玉単価」及び「貸玉数」として選択された貸玉単価（この例では4.32円）及び貸玉数（この例では125玉）の組合せが記憶される。そして、指定された玉貸ユニット20に対して、設定された消費税率（ここでは8%）、徴収方式（ここでは外税方式）、貸出金額（ここでは540円）、貸玉単価（ここでは4.32円）、及び貸玉数（ここでは125玉）が設定値として送信され、玉貸ユニット20の制御部22のRAMに記憶される。制御部22は、記憶された設定値に従って玉貸処理を実行する。

【0080】

なお、貸出金額設定画面を確認して、貸玉単価及び貸玉数を表示された条件から変更する場合には、再度「貸玉単価設定」ボタンを選択して、貸玉単価設定画面に移行する。また、消費税の徴収方式を変更する場合には、貸出金額設定画面の画面右側に表示される「戻る」ボタンを選択して、消費税設定画面に移行する。

【0081】

なお、この実施の形態では、単位有価価値に遊技場の管理者が入力した消費税率に応じた消費税が加算された合算金額が自動的に計算されて貸出金額として選択可能となる例を示しているが、このような形態に限らず、例えば、遊技場の管理者が消費税を勘案した貸玉単価（例えば4.00円に8%の消費税相当額を上乗せした4.32円）を入力するようにして、その貸玉単価に一単位数である25玉を乗じた金額（例えば $4.32 \times 25 = 108$ 円）の整数倍（1倍の108円、2倍の216円、3倍の324円、4倍の432円、5倍の540円）を貸出金額として選択可能としても良い。即ち、遊技場の管理者が消費税を徴収する場合の貸玉単価を入力することにより、消費税を徴収する場合の貸出金額及び該貸出金額に応じた貸玉数が自動的に算出されて表示されるようにしても良い。

【0082】

この実施の形態では、遊技場の管理者が入力装置205により消費税率の入力を行うことにより、CU番号毎に当該玉貸ユニット20において徴収する消費税の消費税率が設定され、CUデータテーブルに記憶される。一方、ホールコンピュータ100では、CU番号毎に当該CU番号に対応した遊技データを記憶している。これにより、CUデータテーブルの情報を受信したホールコンピュータ100において、1のCU番号に対応する遊技データと消費税率とが関連付けられ、消費税率に応じた遊技データの集計が可能となる。このように、図6～図9に示した表示装置206に表示される各設定画面における入力装置205の操作によって、消費税率毎に適切に遊技データを集計することが可能となる。

【0083】

このように、残額管理装置200は、前記貸与単価に掛かる消費税率と、貸与方式を内税方式又は外税方式のいずれにするかを設定可能な設定画面を表示装置206に表示するものである。ここで内税方式は、単位有価価値（500円）に相当する数の遊技媒体を貸与する方式であり、単位有価価値に相当する数とは、該単位有価価値を税込み貸与単価で除算した値（ $500 \text{円} \div 4.32 \text{円} = 115.74 \dots$ ）の小数点以下を端数処理した玉数（116玉）である。なお端数処理は、切り上げ、切り捨て、四捨五入のいずれであってもよいが、本例では切り上げとする。また外税方式は、単位有価価値と当該単位有価価値に応じた所定有価価値（消費税額）との合算有価価値（540円）に相当する数の遊技媒体を遊技機から払い出して貸与する方式であり、合算有価価値に相当する数とは、該合算有価価値を税込み貸与単価で除算した玉数（ $540 \text{円} \div 4.32 \text{円} = 125 \text{玉}$ ）である。

【0084】

この設定画面で設定された内容（消費税率、消費税の徴収方式、貸出金額、貸玉単価の

設定内容)は、全ての玉貸ユニット20に通知されて、各玉貸ユニット20の制御部22で記憶され、該記憶された内容に従って、玉貸処理が実行される。これによれば、消費税率、徴収方式等を一括して設定できると共に、遊技場の運営に合わせて、消費税の徴収の有無(たとえば、消費税率が0%とするのか、消費税率を8%にするのか)や、消費税を徴収する場合に内税方式の玉貸処理を行うか外税方式の玉貸処理を行うかを設定できる。なお外税方式が設定された場合には、図14、図27に示す玉貸処理は適用されず、玉貸数(玉貸額が税込み540円ならば125玉)の全てがパチンコ機10から払い出されて、保留玉数の記憶は行われない。

【0085】

(玉貸処理設定の異常判定方法)

上記では、玉貸処理設定の設定方法について具体的に説明したが、玉貸処理設定が遊技場の運営者などの意図に沿わないような設定、あるいは不正に改ざんされた設定になっている場合には、消費税の徴収の有無、消費税率、徴収方式などに応じた遊技データが適切に集計されないことになる。そのため、遊技場の運営者は、消費税を徴収の有無や徴収方式の差異などによる遊技に及ぼす影響を適切に把握することができなくなる。

【0086】

また、たとえば、店舗内において、ある遊技島に設置された複数のパチンコ機10で遊技をする際には消費税が内税方式で徴収される旨が報知されていたとする。このような場合に、実際には、これらのパチンコ機10に対応する玉貸ユニット20において消費税が外税方式で徴収されるように設定されていた場合には、当該パチンコ機10で遊技を行う遊技者に不利益を与えてしまう(つまり、消費税が内税方式で徴収される(貸出金額が500円)と思って遊技を行っていたにもかかわらず、実際には消費税が外税方式で徴収されてしまった(貸出金額が540円)など)とともに、店舗の信用にも悪影響を与えてしまうことになる。

【0087】

そのため、玉貸ユニット20における玉貸処理設定が正常か否かを確認して、正常ではない(異常な)場合には、玉貸ユニット20に対応するパチンコ機10での遊技を禁止するなどの対策を講じる必要がある。以下、玉貸処理設定の異常判定方法について説明する。ここでは、残額管理装置200から各玉貸ユニット20に対して送信された設定値に従って、当該玉貸ユニット20が実際に玉貸処理を実行しているか否かを確認することにより、玉貸ユニット20における玉貸処理設定の内容に異常がないか否かを判定する構成について説明する。

【0088】

上述したように、設定画面で設定された内容(消費税率、消費税の徴収方式、貸出金額、貸玉単価の設定内容)は、全ての玉貸ユニット20に通知されて、各玉貸ユニット20の制御部22で記憶され、該記憶された内容に従って、玉貸処理が実行される。そのため、各玉貸ユニット20では、残額管理装置200から各玉貸ユニット20に対して通知された設定内容に従って、玉貸処理を実行していることが期待される。しかしながら、残額管理装置200から玉貸ユニット20に対して送信された設定内容が当該玉貸ユニット20により受信されていない場合や、玉貸ユニット20側での設定内容の改ざんなどにより、管理者の意図に沿った設定内容(すなわち、残額管理装置200から送信される設定値)に従って、玉貸ユニット20が玉貸処理を実行できていない場合も考えられる。

【0089】

そこで、残額管理装置200(CPU202)は、設定画面で設定された内容を設定値として玉貸ユニット20に送信した後、所定のタイミングで、通信部207を介して玉貸ユニット20の制御部22のRAMに記憶されている設定値を当該玉貸ユニット20から受信し、当該玉貸ユニット20における玉貸処理設定が正常になされているか否かを判定する。

【0090】

具体的には、残額管理装置200は、玉貸ユニット20に設定値が送信された後である

10

20

30

40

50

所定の時刻（たとえば、営業終了時刻、営業時間中のある時刻、営業開始前のある時刻、または、これらの複数の少なくとも1つの時刻）が到来すると、玉貸ユニット20に対してRAMに記憶されている設定値を送信するように指示する。そして、残額管理装置200は、当該指示に従って玉貸ユニット20から送信された設定値を受信する。なお、玉貸ユニット20からRAMに記憶されている設定値が送信されてこない場合には、残額管理装置200は、再度、設定値を玉貸ユニット20に送信してもよい。

【0091】

次に、残額管理装置200は、玉貸ユニット20から受信した設定値から特定される当該玉貸ユニット20における玉貸処理設定と、記憶装置204に記憶されているCUデータテーブルにより示される当該玉貸ユニット20における玉貸処理設定とを比較して、これらが一致するか否かを判定する。残額管理装置200は、これらが一致しない場合には、玉貸ユニット20における玉貸処理設定が異常であると判定する。具体例としては、残額管理装置200側でのCUデータテーブルにより示されるある玉貸ユニット20に対応付けて記憶している徴収方式が内税方式であるにもかかわらず、当該玉貸ユニット20から受信した設定値により特定される徴収方式が外税方式であるような場合には、残額管理装置200は、当該玉貸ユニット20のRAMに記憶されている設定値が異常であると判定する。これは、当該設定値から特定される設定内容が管理者の意図に沿った設定内容ではないことを意味する。

【0092】

そして、残額管理装置200は、玉貸ユニット20における玉貸処理設定に異常があると判定した場合には当該異常を示す情報（画像）を表示装置206に表示したり、当該情報をスピーカ（図示しない）から音声出力したり、異常報知ランプ（図示しない）を点灯させたり、プリンタ（図示しない）により異常を示す情報を文字出力したりする。また、残額管理装置200は、当該異常を示す情報を玉貸ユニット20やパチンコ機10に送信して、玉貸ユニット20やパチンコ機10に異常報知させるようにしてもよい。さらに、残額管理装置200は、当該玉貸ユニット20に対応するパチンコ機10での遊技を禁止させる。具体的には、玉貸ユニット20の計数処理（計数部30による計数が行われると、該計数値を、持玉数として制御部22のRAMで記憶（加算更新）する処理など）や、後述する玉貸ユニット20における営業中処理（図11、図19に示す営業中処理）を実行不能にする。また、残額管理装置200は、異常と判定された対象の玉貸ユニット20に対して、CUデータテーブルに記憶されている当該玉貸ユニット20の玉貸処理設定の内容を玉貸ユニット20に設定値として送信してもよい。また、残額管理装置200は、CUデータテーブルに記憶されている当該玉貸ユニット20の玉貸処理設定の内容を、自動補正用のデータとして送信して、玉貸ユニット20で再設定されるようにしてもよい。

【0093】

なお、残額管理装置200が玉貸ユニット20から玉貸処理設定を特定するための情報としての設定値を受信して、異常判定を実行するタイミングとしては、上記以外にも種々のタイミングが考えられる。たとえば、残額管理装置200は、玉貸ユニット20に設定値を送信するとともに、確認応答として、当該玉貸ユニット20のRAMに記憶されている設定値を送信するように指示し、当該指示に従って玉貸ユニット20から送信された設定値を受信して異常判定を実行してもよい。あるいは、残額管理装置200は、玉貸ユニット20に設定値を送信した後、所定時間（たとえば、1時間）ごとに、玉貸ユニット20のRAMに記憶された設定値を送信するように指示し、当該指示に従って玉貸ユニット20から送信された設定値を受信して異常判定を実行してもよい。なお、これらのタイミングで、玉貸ユニット20から自発的に（すなわち、残額管理装置200からの指示がなくても）、RAMに記憶されている設定値を残額管理装置200に送信するように構成されていてもよい。他にも、新たな玉貸ユニット20が店舗に設置され電源が投入されると、現在、RAMに記憶されている設定値を残額管理装置200に送信してもよい。これによると、店舗内で玉貸ユニット20が誤った場所に設置されてしまった場合（たとえば、「貸玉単価」が1円の遊技島に設置されるべき玉貸ユニット20が誤って4円の遊技島に

設置されてしまったなど)にも、異常を把握することができる。

【0094】

また、管理者は、玉貸ユニット20のRAMに記憶されている設定値を確認して、当該確認した設定値を入力装置205を用いて入力してもよい。この場合、残額管理装置200は、入力装置205を介して、管理者により確認され、玉貸ユニット20のRAMに記憶されていると推測される設定値を受け付ける。

【0095】

上述したような構成によると、管理者が図6～図9に示す設定画面により設定された玉貸処理設定の内容に従って、各玉貸ユニット20が玉貸処理を実行しているか否かを把握することができる。すなわち、残額管理装置200は、各玉貸ユニット20が玉貸処理を実行するための玉貸処理設定の内容に異常がないか否かを判定し、異常がある場合には当該異常を管理者に報知する。そのため、玉貸ユニット20側で記憶されている設定内容を再度設定し直すなどの対策を講じることができる。

【0096】

また、玉貸ユニット20側で記憶されている設定内容に異常がある場合には、当該玉貸ユニット20の玉貸処理を実行不能にすることができるため、管理者の意図に沿わない設定内容で、玉貸ユニット20による玉貸処理やパチンコ機10での遊技が行われるのを事前に防止することができる。さらに、玉貸ユニット20側で記憶された設定内容の改ざんなどにより管理者や遊技者の意図に沿わない設定内容に従って、玉貸ユニット20が玉貸処理を実行するのを防止することもできる。

【0097】

ここまでは、残額管理装置200側で設定画面で設定された内容を玉貸ユニット20に送信した後、玉貸ユニット20に記憶されている設定内容を当該玉貸ユニット20から受信し、当該玉貸ユニット20における玉貸処理設定が正常になされているか否かを判定する構成について説明した。ただし、管理者の操作ミスなどにより、残額管理装置200側の設定画面で設定された内容が管理者の意図に沿わない内容になってしまうことも想定される。そこで、以下では、図6～図9で示した設定画面により遊技場の管理者が設定した玉貸処理設定の内容が正常であるか否かを判定する構成について説明する。

【0098】

具体的には、CUデータテーブルとして記憶されている玉貸処理設定の内容が所定条件を満たしている場合には正常であると判定され、所定条件を満たしていない場合には異常であると判定される。所定条件とは、たとえば、所定の範囲(ここでは、同じ遊技島とする)に設置された複数の玉貸ユニット20における玉貸処理設定は同一であるという条件である。換言すると、当該条件は、同一の「島番号」に関連付けられた「CU番号」に対応する玉貸ユニット20における玉貸処理設定は同一であるという条件である。

【0099】

図5を参照すると、記憶装置204に記憶されているCUデータテーブルでは、「島番号」ごとに同一の玉貸処理設定がなされていることがわかる。たとえば、「島番号」が「6」である「CU番号」が「091」および「092」の2つの玉貸ユニット20の「消費税率」として「8%」が記憶され、「徴収方式」として「内税方式」が記憶され、「貸出金額」として「500円」が記憶され、「貸玉数」として「125玉」が記憶され、「貸玉単価」として「4.32円」が記憶されていることがわかる。

【0100】

このようなCUデータテーブルが記憶装置204に記憶されている場合には、上述した所定条件を満たしているため、残額管理装置200は、玉貸ユニット20の玉貸処理設定が正常であると判定する。これに対して、たとえば、「CU番号」が「091」の玉貸ユニット20の「消費税率」として「8%」が記憶され、「CU番号」が「092」の玉貸ユニット20の「消費税率」として「5%」が記憶されているとする。この場合には、「島番号」が「6」で同一であるにもかかわらず、玉貸処理設定の内容が同一ではないことから(つまり、所定条件を満たしていないため)、残額管理装置200は、これらの玉貸

10

20

30

40

50

ユニット 20 の玉貸処理設定が異常であると判定する。そして、残額管理装置 200 は、当該異常を示す情報を表示装置 206 に表示したり、当該情報をスピーカ（図示しない）から音声出力したりする。

【0101】

なお、上記では、所定の範囲が同じ遊技島である構成について説明したが、これに限られない。たとえば、所定の範囲は、複数の「島番号」（たとえば、「島番号」が「1」～「3」）に対応する複数の遊技島であってもよい。あるいは、所定の範囲は、同じ階数（フロア）、同一店舗内、同じグループ店舗に属する複数の店舗内、管理者が任意に選択したエリア（同じ遊技島内での一定の区切りごとのエリアなど）などであってもよい。この場合、CUデータテーブルでは、各玉貸ユニット 20 が設置されている階数、店舗、店舗のグループ、エリアをそれぞれ識別可能な「階数番号」、「店舗番号」、「グループ店舗番号」および「エリア番号」が「CU番号」にさらに関連付けて記憶される。

10

【0102】

また、所定条件は、所定の範囲に設置された各玉貸ユニット 20 における各玉貸処理設定のうちの特定の設定が同一であるという条件であってもよい。これは、たとえば、「島番号」が「6」である遊技島に設置された各玉貸ユニット 20 における「消費税率」は同一であるという条件である。この条件の場合、各玉貸ユニット 20 における「消費税率」が同一であれば、たとえば「徴収方式」については同一でなくても条件を満たすことになる。

【0103】

さらに、より具体的な所定条件の例として、たとえば、「島番号」が「6」に対応する遊技島に設置された各玉貸ユニット 20 における「消費税率」は「8%」であるという条件であってもよい。この場合、たとえば、「CU番号」が「091」の玉貸ユニット 20 の「消費税率」として「8%」が記憶され、「CU番号」が「092」の玉貸ユニット 20 の「消費税率」として「5%」が記憶されているとする。この場合には、残額管理装置 200 は、「CU番号」が「092」の玉貸ユニット 20 の「消費税率」の設定は所定条件を満たしていないため（すなわち、消費税率が 8% ではないため）、玉貸ユニット 20 の玉貸処理設定が異常であると判定する。このように、残額管理装置 200 は、どの玉貸ユニット 20 の玉貸処理設定が異常であるかを特定できる場合には、単に異常である旨を報知するだけでなく、「消費税率」として「8%」が設定されるべき旨を報知してもよい。さらに、残額管理装置 200 は、その旨を報知した上で、「CU番号」が「092」の玉貸ユニット 20 の「消費税率」として「8%」を記憶してもよい。

20

30

【0104】

また、さらに他の所定条件の例として、たとえば、「貸出単価」が「1円」である各玉貸ユニット 20 における「徴収方式」は「外税」であり、「貸出単価」が「4円」である各玉貸ユニット 20 における「徴収方式」は「内税」であるといった貸出単価に応じた条件であってもよい。この条件の場合、たとえば、「貸出単価」が「1円」である玉貸ユニット 20 における「徴収方式」が「外税」である場合には、所定条件を満たさないため、当該玉貸ユニット 20 の玉貸処理設定が異常であると判定する。

【0105】

上記では、CUデータテーブルとして記憶されている玉貸処理設定の内容が所定条件を満たしているか否かにより当該玉貸処理設定の異常を判定する構成について説明したが、これに限られない。たとえば、各玉貸ユニット 20 に設定されるべき玉貸処理設定の内容を記憶した基準データテーブルを予め用意しておき、当該基準データテーブルとCUデータテーブルとを比較することにより、玉貸処理設定が異常か否かを判定する構成であってもよい。ただし、基準データテーブルには、通常の設定作業（上述の図 6～図 9 で示したように設定画面による設定）で誤って変更されたりすることがないように特定の権限を有する管理者のみがアクセス可能とする。この場合、残額管理装置 200 は、基準データテーブルとCUデータテーブルとを比較して、基準データテーブルにおける玉貸処理設定と異なる設定がCUデータテーブルに存在する場合には、当該設定を異常であると判定する

40

50

ことができる。

【0106】

なお、典型的には、残額管理装置200（CPU202）は、入力装置205を介して設定画面による玉貸処理設定を特定可能とするための情報の入力を受け付けた場合（たとえば、図7などの「貸出金額設定画面」の下部左側に表示される「確定」ボタンが選択された場合）に、CUデータテーブルとして記憶されている玉貸処理設定の内容の異常判定を実行する。これは、管理者が操作ミスをして適切な玉貸処理設定になっていなかった場合に、即時に異常を管理者に報知するためである。ただし、残額管理装置200は、所定の時刻（営業終了時刻、営業開始前のある時刻など）や定期的に（1時間ごと）上記の異常判定を実行してもよい。

10

【0107】

このような構成によると、管理者が図6～図9に示す設定画面における操作ミスなどにより、管理者が意図しない設定内容がCUデータテーブルに記憶されてしまった場合であっても、残額管理装置200は、CUデータテーブルにおける設定内容に異常があるか否かを判定し、異常がある場合には当該異常を管理者に報知することができる。そのため、管理者による設定ミスを防止することができる。また、管理者以外の者による不正なアクセスによるCUデータテーブルにおける設定内容の改ざんなども防止することができる。

【0108】

（異常判定処理のフロー）

ここでは、上述したような残額管理装置200の異常判定が時系列でどのように実行されているのかを説明する。具体的には、残額管理装置200のCPU202により実行される異常判定処理の処理手順について説明する。図10は、異常判定処理の処理手順の一例を示すフローチャートである。なお、以下では、残額管理装置200は、設定画面により設定された内容が設定値として各玉貸ユニット20に送信されているものとする。

20

【0109】

図10を参照して、CPU202は、予め定められた異常判定タイミングが到来したか否かを判断する（S1000）。たとえば、CPU202は、営業時間中の所定時刻、営業終了時刻、営業開始前の所定時刻の少なくとも1つが到来したか否かを判断する。

【0110】

異常判定タイミングが到来した場合には（S1000においてYES）、CPU202は、記憶装置204に記憶されているCUデータテーブルに基づいて、玉貸ユニット20における玉貸処理設定が異常であるか否かを判定する（S1100）。具体的には、CPU202は、図5に示すCUデータテーブルの設定内容が所定条件（たとえば、遊技場に設置された複数の玉貸ユニット20における玉貸処理設定は同一であるという条件）を満たしているか否かを判断し、所定条件を満たす場合には玉貸ユニット20における玉貸処理設定が異常ではない（正常）と判定し、所定条件を満たさない場合には玉貸ユニット20における玉貸処理設定が異常と判定する。なお、CPU202は、基準データとCUデータテーブルとの比較により当該異常を判定してもよい。

30

【0111】

玉貸ユニット20における玉貸処理設定が異常ではない場合には（S1100においてNO）、CPU202はS1000からの処理を繰り返す。玉貸ユニット20における玉貸処理設定が異常である場合には（S1100においてYES）、CPU202は当該異常である旨を示す情報を報知する（S1200）。具体的には、CPU202は、表示装置206に当該情報を表示したり、スピーカから当該情報を出力したりする。また、CPU202は、玉貸ユニット20に当該情報を出力してもよい。この場合、玉貸ユニット20側でディスプレイ24に当該情報を表示したり、異常報知ランプを点灯させたり、異常音を出力させたりする。

40

【0112】

次に、異常判定タイミングが到来していない場合には（S1000においてNO）、CPU202は、通信部207を介して、玉貸ユニット20のRAMに記憶されている設定

50

値を玉貸ユニット20から受信したか否かを判断する(S1300)。ここでは、たとえば、各玉貸ユニット20は、CPU202の処理負担を軽減するため、別々のタイミングで定期的に設定値を送信するように構成されているものとする。ただし、各玉貸ユニット20は、同じタイミングで設定値を送信するように構成されていてもよい。また、各玉貸ユニット20は、CPU202からの指示を受けた場合に設定値を送信する構成であってもよい。

【0113】

当該設定値を受信していない場合には(S1300においてNO)、CPU202はS1000からの処理を繰り返す。当該設定値を受信した場合には(S1300においてYES)、CPU202は受信した設定値から特定される玉貸ユニット20の玉貸処理設定と、CUデータテーブルにより示される当該玉貸ユニット20の玉貸処理設定とを比較することにより、設定値から特定される玉貸処理設定(すなわち、玉貸ユニット20側で記憶されている玉貸処理設定内容)に異常があるか否かを判定する(S1400)。具体的には、CPU202は、これらと比較して一致する場合には設定値から特定される玉貸処理設定に異常なしと判定するが、一致しない場合には異常ありと判定する。

【0114】

そして、設定値から特定される玉貸処理設定に異常がない場合には(S1400においてNO)、S1000からの処理が繰り返され、異常がある場合には(S1400においてYES)、CPU202は当該異常である旨を示す情報を報知する(S1200)。また、この場合、残額管理装置200側で設定した内容に従って適切に玉貸ユニット20が玉貸処理を実行していないと考えられるため、即時に当該玉貸ユニット20の玉貸処理や対応するパチンコ機10での遊技を禁止させる。たとえば、CPU202は、玉貸ユニット20の計数処理や、後述する玉貸ユニット20における営業中処理(図11、図19に示す営業中処理)を実行不能にする制御信号を玉貸ユニット20に送信したり、パチンコ機10を発射操作を受け付けけない発射停止状態にする制御信号をパチンコ機10に送信したりすることにより遊技を禁止させる。

【0115】

なお、上記フローにおいては、異常判定タイミングが到来していない場合に(S1000においてNO)、S1300、S1400の処理が実行される構成について説明したが、異常判定タイミングが到来した場合に(S1000においてYES)、S1300、S1400の処理が実行される構成であってもよい。また、上記フローにおいては、異常判定タイミングが到来した場合に(S1000においてYES)、S1100の処理が実行される構成について説明したが、異常判定タイミングが到来していない場合に(S1000においてNO)、S1100の処理が実行される構成であってもよい。

【0116】

上記フローによると、異常判定タイミングが到来するごとにCUデータテーブル自体の内容に異常があるか否かを判定することができる。また、定期的に、玉貸ユニット20側で記憶されている設定値の内容に異常があるか否かも判定することができる。

【0117】

そのため、残額管理装置200側での設定ミスや不正による改ざんなどにより店舗や遊技者が不利益を被るのを防止することができるとともに、玉貸ユニット20側での不正による改ざんなどによる不正を防止することもできる。

【0118】

(持玉管理装置300)

図1に戻り、持玉管理装置300は、プリペイドカード2のカードIDに対応付けて、玉貸ユニット20の計数部30により計数されたパチンコ玉数である持玉数を記憶する持玉DBを有するものである。持玉管理装置300の記憶装置には持玉DBが記憶されており、玉貸ユニット20に接続される計数部30で計数が行われると、カードID及び計数玉数の情報が持玉管理装置300に送信され、持玉管理装置300において受信したカードIDに関連付けて記憶している持玉数に受信した計数玉数が加算される。また、玉貸ユ

ニット20で持玉の払出が行われると、カードID及び払出数の情報が持玉管理装置300に送信され、持玉管理装置300において受信したカードIDに関連付けて記憶している持玉数から受信した払出数が減算される。

【0119】

(情報管理装置500)

図3に示すように、ホールコンピュータ100の通信部107には、遊技場外の管理センタに設けられ、ホールコンピュータ100から収集した遊技データ及びCUデータに基づいて統計データを生成する統計データ生成機能を有する情報管理装置500が通信可能に接続されている。情報管理装置500は、複数の遊技場各々に設けられているホールコンピュータ100から遊技データ及びCUデータを収集し、これに基づく統計データを作成して各遊技場のホールコンピュータ100に提供するものである。

10

【0120】

本実施例の情報管理装置500は、コンピュータ内部にてデータの送受を行うデータバス501に、情報管理装置500が実施する各種処理を実施する記憶制御手段としてのCPU502、ワークメモリ等として使用されるRAM503、磁気ディスクや光磁気ディスクから成る記憶装置504、キーボードやマウス等の入力装置505、各種遊技データ及びCUデータ並びに各種画面等を表示出力するための表示装置506や、ホールコンピュータ100とのデータ通信を行う通信手段としての通信部507が接続された通常のコンピュータである。

【0121】

20

記憶装置504には、各遊技場のホールコンピュータ1200から受信した各遊技場毎の遊技データテーブル及びCUデータテーブルが記憶されている。これらの情報は、表示装置506に出力可能である。また、これらの情報を、各遊技場のホールコンピュータ100からの要求に応じて、当該ホールコンピュータ100に提供するようにしても良い。CPU502が生成する統計データに関しては後述する。

【0122】

(内税方式における玉貸ユニット20の作用)

次に玉貸ユニット20の作用について説明する。以下においては、まず、ホールコンピュータ100において、徴収方式として内税方式が設定されている例について説明する。この玉貸ユニット20は、遊技場の営業中において、図示しない計数処理と、図11に示す営業中処理とを、並行して行っている。ここで計数処理は、計数部30による計数が行われると、該計数値を、持玉数として制御部22のRAMで記憶(加算更新)する処理である。以下、図11～図18を参照して、営業中処理及びサブルーチンの各処理を説明する。

30

【0123】

まず図11は、内税方式に設定されている玉貸ユニット20の制御部22が行う営業中処理の一例を表すフローチャートである。制御部22は、S01で、カードR/W25によるプリペイドカード2の受付を待機し、S02で、紙幣識別機による紙幣の受付を待機し、S03で、玉貸ボタン15の操作を待機し、S04で、持玉払出ボタンの操作を待機し、S05で、保留玉払出ボタンの操作を待機し、S06で、カード返却ボタン16の操作を待機し、S01～S06のループを繰り返している。

40

【0124】

そして制御部22は、S01でプリペイドカード2の受付が有る(YES)と判定した場合には、S100の照合処理(図12)を行い、S02で紙幣の受付が有る(YES)と判定した場合には、S200の入金処理(図13)を行い、S03で玉貸ボタン15の操作が有る(YES)と判定した場合には、S300で玉貸処理(図14)を行い、S04で持玉払出ボタンの操作が有る(YES)と判定した場合には、S400で持玉払出処理を行い、S05で保留玉払出ボタンの操作が有る(YES)と判定した場合には、S500で保留玉払出処理(図14)を行い、S06でカード返却ボタン16の操作が有る(YES)と判定した場合には、S600でカード返却処理(図17)を行う。

50

【0125】

ここでS400の持玉払出処理は、持玉払出操作の受付に基づいて、制御部22のRAMで記憶している持玉数が一単位数以上である場合に、該一単位数の整数倍のパチンコ玉をパチンコ機10から払い出す処理であり、例えば該持玉数が125玉以上であれば該125玉をパチンコ機10から払い出し、持玉数が124玉以下であれば25玉の整数倍をパチンコ機10から払い出す。これによれば、記憶している保留玉を遊技に使用できる。またS500の保留玉払出処理は、保留玉払出操作の受付に基づいて、制御部22のRAMで保留玉数を記憶している場合に、該保留玉数（最高でも24玉）のパチンコ玉を保留玉払出装26から払い出す処理である。

【0126】

次に図12は、制御部22が行うサブルーチンである照合処理の一例を表すフローチャートである。制御部22は、前記S01で、カードR/W25によるプリペイドカード2の受付が有る（YES）と判定した場合には、S101で、該カードR/W25によりプリペイドカード2から読み取ったカードIDとプリペイド残額とを示すプリペイド残額照合要求を残額管理装置200に対して送信して、S102で、該残額管理装置200から送信されてくる照合OK通知の受信を待機する。

【0127】

前記プリペイド残額照合要求を受信した残額管理装置200は、該プリペイド残額照合要求が示すカードIDに対応付けて前記残額DBで記憶しているプリペイド残額と、該プリペイド残額照合要求が示すプリペイド残額とが一致するか否かを判定し、一致するならば、照合OK通知を玉貸ユニット20に対して返信し、一致しないならば、照合NG通知を玉貸ユニット20に対して返信する。

【0128】

制御部22は、S102で照合OK通知の受信が有る（YES）と判定した場合には、S104で、前記読み取ったカードIDとプリペイド残額を記憶して、S111に進む。一方、S102で照合NG通知の受信が有る（NO）と判定した場合には、S105で、前記受け付けたプリペイドカード2を排出して、照合処理を終了する。

【0129】

制御部22は、S111で、カードR/W25によりプリペイドカード2から読み取ったカードIDと持玉数とを示す持玉数照合要求を持玉管理装置300に対して送信して、S112で、該持玉管理装置300から送信されてくる照合OK通知の受信を待機する。

【0130】

前記持玉数照合要求を受信した持玉管理装置300は、該持玉数照合要求が示すカードIDに対応付けて前記持玉DBで記憶している持玉数と、該持玉数照合要求が示す持玉数とが一致するか否かを判定し、一致するならば、照合OK通知を玉貸ユニット20に対して返信し、一致しないならば、照合NG通知を玉貸ユニット20に対して返信する。

【0131】

制御部22は、S112で照合OK通知の受信が有る（YES）と判定した場合には、S114で、前記記憶したカードIDに対応付けて前記読み取った持玉数を記憶して、照合処理を終了する。一方、S112で照合NG通知の受信が有る（NO）と判定した場合には、S115で、前記受け付けたプリペイドカード2を排出して、持玉数照合処理を終了する。

【0132】

次に図13は、制御部22が行うサブルーチンである入金処理の一例を表すフローチャートである。制御部22は、前記S02で、紙幣識別機23による紙幣の受付が有る（YES）と判定した場合には、S201で、該紙幣の識別がOKであるか否かを判定する。このS201で紙幣の識別がNG（NO）と判定した場合には、S202で、前記受け付けた紙幣を排出して、入金処理を終了する。

【0133】

一方、S201で紙幣の識別がOK（YES）と判定した場合には、S203で、カー

10

20

30

40

50

ドR/W25によりプリペイドカード2を受付中であるか否かを判定する。このS203でプリペイドカード2を受付中である(YES)と判定した場合には、S206に進む。一方、S203でプリペイドカード2を受付中でない(NO)と判定した場合には、S204で、プリペイドカードストック25bからカードR/W25にプリペイドカード2を搬送してカードIDを読み取り、S205で、該読み取ったカードIDを記憶して、S206に進む。

【0134】

S206では、記憶しているカードIDと前記識別した紙幣の金額である入金額とを示す加算要求を残額管理装置200に対して送信して、S207で、該残額管理装置200から送信されてくる加算完了通知の受信を待機する。

10

【0135】

前記加算要求を受信した残額管理装置200は、該加算要求が示すカードIDに対応付けて前記残額DBで記憶しているプリペイド残額に対して、該加算要求が示す入金額を加算して、加算完了通知を玉貸ユニット20に対して返信する。

【0136】

制御部22は、S207で加算完了通知の受信が有る(YES)と判定した場合には、S208で、前記受け付けた紙幣を遊技島に取り込み、S209で、前記記憶しているプリペイド残額に対して、前記入金額を加算すると共に、該加算後のプリペイド残額をプリペイドカード2に記録して、入金処理を終了する。

【0137】

20

次に図14は、制御部22が行うサブルーチンである玉貸処理の一例を表すフローチャートである。制御部22は、前記S03で、玉貸ボタン15の操作が有る(YES)と判定した場合には、S301で、記憶しているプリペイド残額が零であるか否かを判定する。このS301でプリペイド残額が零である(YES)と判定した場合には、S302で、玉貸操作を無効として、玉貸処理を終了する。

【0138】

一方、S301でプリペイド残額が零でない(NO)と判定した場合には、S303で、該プリペイド残額が予め定められた玉貸設定額(本例では前記単位有価価値である500円)を超えるか否かを判定する。このS303でプリペイド残額が玉貸設定額を超える(YES)、即ちプリペイド残額が500円以上である(YES)と判定した場合には、該玉貸設定額を使用額として特定して(S304)、S306に進む。一方、S303でプリペイド残額が玉貸設定額を超えない(NO)、即ちプリペイド残額が500円未満であると判定した場合には、該プリペイド残額を使用額として特定して(S305)、S306に進む。

30

【0139】

S306では、該特定した使用額に相当する玉貨数を算出し、パチンコ機10からの払出数と保留玉数を特定して、S307に進む。ここで使用額に相当する玉貨数は、使用額を前記税込み貸与単価(4.32円)で除算した値の小数点以下を端数処理(本例では切り上げ)した玉数である。従って、使用額がS304で玉貸設定額(即ち単位有価価値の500円)と特定された場合には、玉貨数が116玉、パチンコ機10からの払出数(即ち一単位数25玉の整数倍)が100玉、保留玉数が16玉となる。一方、使用額がS305でプリペイド残額と特定された場合には、該プリペイド残額が400円ならば、玉貨数が93玉、払出数が75玉、保留玉数が18玉となり、該プリペイド残額が300円ならば、玉貨数が70玉、払出数が50玉、保留玉数が20玉となり、該プリペイド残額が200円ならば、玉貨数が47玉、払出数が25玉、保留玉数が22玉となり、該プリペイド残額が100円ならば、玉貨数が24玉、払出数が0玉、保留玉数が24玉となる。

40

【0140】

S307では、前記S306で特定した保留玉数を、制御部22のRAMで記憶している保留玉数に加算し、S308で、該加算後の保留玉数が前記一単位数である25玉を超えるか否かを判定する。このS308で保留玉数が25玉を超えない(NO)、即ち保留

50

玉数が24玉以下であると判定した場合には、対応するパチンコ機10と通信を行うことにより、S309で、前記S306で特定した払出数のパチンコ玉を該パチンコ機10から払い出すための処理を行って、S313に進む。一方、S308で保留玉数が25玉を超える(YES)、即ち保留玉数が25玉以上であると判定した場合には、対応するパチンコ機10と通信を行うことにより、S310で、前記S306で特定した払出数のパチンコ玉を該パチンコ機10から払い出すための処理を行うと共に、S311で、一単位数である25玉のパチンコ玉を該パチンコ機10から払い出すための処理を行い、S312で、該25玉を制御部22のRAMで記憶している保留玉数から減算して、S313に進む。

【0141】

ここで図15を参照して、S309、S310、S311の処理において、玉貸ユニット20とパチンコ機10との間で行われる信号のやりとりについて説明する。なお本例では、前記S306で払出数として100玉が特定されたものとする。

【0142】

図15(a)は、S309で100玉の払出が行われる場合である。まずパチンコ機10及び玉貸ユニット20の電源投入時に、両者の間における接続確認が行われると、パチンコ機10の払出制御基板12は、PRDYをLOWとすることにより、PRDY信号線を介して、玉貸ユニット20の制御部22に払出可能信号を送信して(S1)、スタンバイ状態となる。

【0143】

次に玉貸ユニット20の制御部22は、PRDYのLOW(払出可能信号)を受信しているスタンバイ状態において玉貸ボタン15の操作を検出すると、BRDYをLOWとすることにより、BRDY信号線を介して、パチンコ機10の払出制御基板12に玉貸可能信号を送信する(S2)。

【0144】

この状態において、玉貸ユニット20の制御部22は、BRQをLOWとすることにより、BRQ信号線を介して、パチンコ機10の払出制御基板12に単位玉貸要求信号を送信する(S3)。次にパチンコ機10の払出制御基板12は、BRDYのLOW(玉貸可能信号)を受信した状態においてBRQのLOW(単位玉貸要求信号)を受信すると、玉確認センサ(図示せず)により一単位数(25玉)のパチンコ玉を貸与する準備(玉貸準備)が整っているか否かを確認し、該玉貸準備が整っていることを条件として、EXSをLOWとすることにより、EXS信号線を介して、玉貸ユニット20の制御部22に単位玉貸準備信号を送信する(S4)。

【0145】

次に該EXSのLOW(単位玉貸準備信号)を受信した玉貸ユニット20の制御部22は、BRQをHIGHとすることにより、BRQ信号線を介して、パチンコ機10の払出制御基板12に単位玉貸指令信号を送信する(S5)。次に該BRQのHIGH(単位玉貸指令信号)を受信したパチンコ機10の払出制御基板12は、玉払出装置13に対して払出信号を出力し、これに基づいて一単位数のパチンコ玉の払出が行われると共に、該払出の完了に基づいて、EXSをHIGHとすることにより、EXS信号線を介して、玉貸ユニット20の制御部22に単位玉貸完了信号を送信する(S6)。

【0146】

これらS3~S6の制御を、4回(<1>~<4>)繰り返すことにより、100玉をパチンコ機10から払い出し、これらの制御の終了に基づいて、BRDYをHIGHとすることにより、BRDY信号線を介して、パチンコ機10の払出制御基板12に玉貸終了信号を送信し(S7)、100玉の払出を終了する。

【0147】

図15(b)は、S310及びS311で125玉の払出が行われる場合である。ここでは前記S3~S6の制御を、S310で4回(<1>~<4>)繰り返した後、S311で1回(<5>)行うことにより、125玉をパチンコ機10から払い出す。

【0148】

ここで図16を参照して、玉貸処理における、パチンコ機10からの払出数と保留玉数の推移の一例を説明する。例えば保留玉数が零、プリペイド残額が2000円の場合において、1回目の玉貸操作が行われると、パチンコ機10から100玉が払い出され、保留玉数として16玉が記憶され、プリペイド残額が1500円に減算される。2回目の玉貸操作が行われると、保留玉数は、新たな16玉が既に記憶されている16玉に加算されて32玉となり、一単位数を超えるので、パチンコ機10から125玉が払い出され、保留玉数から一単位数が減算されて7玉となり、プリペイド残額が1000円に減算される。3回目の玉貸操作が行われると、保留玉数は、新たな16玉が既に記憶されている7玉に加算されて23玉となるが、一単位数を超えないので、パチンコ機10から100玉が払い出され、保留玉数として23玉が記憶され、プリペイド残額が500円に減算される。4回目の玉貸操作が行われると、保留玉数は、新たな16玉が既に記憶されている23玉に加算されて39玉となり、一単位数を超えるので、パチンコ機10から125玉が払い出され、保留玉数から一単位数が減算されて14玉となり、プリペイド残額が0円に減算される。その後、保留玉払出操作（図11のS05）が行われると、保留玉払出装26から保留玉数14玉が払い出され（同S500）、該保留玉数が零となる。

10

【0149】

このように、記憶している保留玉数に応じて、玉貸操作の受付に基づいてパチンコ機10から払い出されるパチンコ玉の数が増減する。即ち、保留玉数が25玉を超えないならばS309で100玉がパチンコ機10から払い出され、保留玉数が25玉を超えるならばS310で100玉、S311で25玉がパチンコ機10から払い出される。これによれば、玉貸処理が行われる毎に、一単位数に満たない数のパチンコ玉を玉貸ユニット20から払い出すのを防止できる。そして、玉貸処理により生ずる一単位数に満たない数のパチンコ玉が、既に記憶している保留玉数に加算され、該加算後の保留玉数が一単位数に達していれば、次の玉貸処理ではなく今回の玉貸処理において、再度の玉貸操作無しで、該保留玉数のうちの一単位数のパチンコ玉がパチンコ機10から払い出されるので、遊技者の利便に資することができる。

20

【0150】

図14に戻り、S313では、記憶しているカードIDと前記使用額とを示す減算要求を残額管理装置200に対して送信して、S314で、該残額管理装置200から送信されてくる減算完了通知の受信を待機する。

30

【0151】

前記減算要求を受信した残額管理装置200は、該減算要求が示すカードIDに対応付けて前記残額DBで記憶しているプリペイド残額から、該減算要求が示す使用額を減算して、減算完了通知を玉貸ユニット20に対して返信する。

【0152】

制御部22は、S314で減算完了通知の受信が有る（YES）と判定した場合には、S315で、記憶しているプリペイド残額から、前記使用額を減算すると共に、該減算後のプリペイド残額をプリペイドカード2に記録する。なお減算後のプリペイド残額が零である場合には、制御部22のRAMで記憶している持玉数が零ならば、同じく制御部22のRAMで記憶しているカードIDを消去して、プリペイドカード2をプリペイドカードストック25bに収納する。

40

【0153】

そしてS316で、制御部22のRAMで記憶している保留玉数が9玉を超えるか否かを判定する。このS316で保留玉数が9玉を超えない（NO）、即ち保留玉数が8玉以下であると判定した場合には、S317で、図17（a）に示す画面をディスプレイ24に表示して、玉貸処理を終了する。一方、S316で保留玉数が9玉を超える（YES）、即ち保留玉数が9玉以上であると判定した場合には、S318で、図17（b）に示す画面をディスプレイ24に表示して、玉貸処理を終了する。

【0154】

50

これら図17(a)(b)では、前述の如く、制御部22のRAMで記憶している持玉数及び保留玉数と、持玉払出操作を受け付ける「持玉払出ボタン」と、保留玉払出操作を受け付ける「保留玉払出ボタン」とが表示される。それに加えて、図17(a)では、保留玉数が0～8玉で、次の玉貸処理で発生する新たな保留玉数16玉が加算されても一単位数に到達せず、該保留玉数の払出は行われないので、『次の玉貸では、100玉払い出されます』と表示される。一方、図17(b)では、保留玉数が9～24玉で、次の玉貸処理で発生する新たな保留玉数16玉が加算されると一単位数に到達し、該保留玉数の払出が行われるので、『次の玉貸では、125玉払い出されます』と表示される。これによれば、記憶している保留玉数に応じて、玉貸操作の受付に基づいてパチンコ機10から払い出されるパチンコ玉の数が増加することを、遊技者に分かり易く告知することができる。

10

【0155】

以上に説明したように、この玉貸処理によれば、玉貸処理により生ずる一単位数に満たない数のパチンコ玉が保留玉数として記憶され、該保留玉数が一単位数に達した場合に、該一単位数がパチンコ機10から払い出されるので、玉貸処理が行われる毎に該一単位数に満たない数のパチンコ玉を玉貸ユニット20から払い出すのを防止できる。また、プリペイドカード2の記録情報から特定されるプリペイド残額に100円未満の端数額が生じないので、該プリペイド残額の精算を行う精算装置(図示せず)において、100円未満の硬貨を払い出す必要がない。

【0156】

次に図18は、制御部22が行うサブルーチンであるカード返却処理の一例を表すフローチャートである。制御部22は、前記S06で、カード返却ボタン16の操作が有る(YES)と判定した場合には、S601で、制御部22のRAMで記憶している持玉数が零であるか否かを判定する。このS601で持玉数が零でない(NO)と判定した場合には、S603に進む。

20

【0157】

一方、S601で持玉数が零である(YES)と判定した場合には、S602で、制御部22のRAMで記憶しているプリペイド残額が零であるか否かを判定する。このS602でプリペイド残額が零でない(NO)と判定した場合には、S603で、制御部22のRAMで記憶している保留玉数が有るか否かを判定する。このS603で保留玉数が有る(YES)と判定した場合には、S604で、該保留玉数のパチンコ玉を保留玉払出装置26から払い出すと共に、該払出を行った旨をディスプレイ24に表示することにより報知し、S605で、制御部22のRAMで記憶している保留玉数を零に更新し、S606で、制御部22のRAMで記憶しているカードID、残額、及び持玉数を消去し、S607で、受付中のプリペイドカード2を返却して、カード返却処理を終了する。またS603で保留玉数が無い(NO)と判定した場合には、S606に進む。

30

【0158】

前記S602でプリペイド残額が零である(YES)と判定した場合には、S611で、制御部22のRAMで記憶している保留玉数が有るか否かを判定する。このS611で保留玉数が有る(YES)と判定した場合には、S612で、該保留玉数のパチンコ玉を保留玉払出装置26から払い出すと共に、該払出を行った旨をディスプレイ24に表示することにより報知し、S613で、制御部22のRAMで記憶している保留玉数を零に更新して、カード返却処理を終了する。またS611で保留玉数が無い(NO)と判定した場合には、S614で、カード返却操作を無効にして、カード返却処理を終了する。

40

【0159】

これによれば、カード返却操作の受付に基づいて、記憶している保留玉数のパチンコ玉を払い出す(S604又はS612)ので、該保留玉数が払出忘れになるのを防止できる。

【0160】

(消費税徴収無し及び外税方式における玉貸ユニット20の作用)

50

図19は、徴収方式が、消費税徴収無し（消費税率0%）及び外税方式のいずれかに設定されている玉貸ユニット20の制御部22が行う営業中処理の一例を表すフローチャートである。制御部22は、S01で、カードR/W25によるプリペイドカード2の受付を待機し、S02で、紙幣識別機による紙幣の受付を待機し、S03で、玉貸ボタン15の操作を待機し、S04で、持玉払出ボタンの操作を待機し、S06で、カード返却ボタン16の操作を待機し、S01～S06のループを繰り返している。内税方式に設定されている場合と異なり、保留玉払出ボタンが表示されず、S05の処理が実行されないようになっている。なお、保留玉払出ボタンが玉貸ユニット20に表示されないため、保留玉払出ボタンの操作自体を実行不能であることから、内税方式の場合と同様に、S05で、保留玉払出ボタンの操作を待機する（即ち内税方式と共通の玉貸ユニット営業中処理を実行する）ようにしても良い。この場合には、S05で常に保留玉払出ボタン操作無し（N）と判定されることにより、S500の保留玉払出処理が実行されないようにすることができる。

10

【0161】

S100の照合処理、S200の入金処理、及びS400の持玉払出処理は、内税方式に設定されている場合と共通である。徴収方式が、消費税徴収無し及び外税方式に設定されている場合には、S350の玉貸処理が実行される。図20は、制御部22が行うサブルーチンである玉貸処理の一例を表すフローチャートである。制御部22は、前記S03で、玉貸ボタン15の操作が有る（YES）と判定した場合には、S351で、記憶しているプリペイド残額が最低使用額未満であるか否かを判定する。本例における最低使用額とは、消費税率0%の場合には100円であり、消費税率8%の外税方式の場合には108円である。このS351で最低使用額未満である（YES）と判定した場合には、S352で、玉貸操作を無効として、玉貸処理を終了する。

20

【0162】

一方、S351で最低使用額未満ではない（NO）と判定した場合には、即ち最低使用額以上のプリペイド残額が残っている場合には、S353で、該プリペイド残額が予め定められた玉貸設定額を超えるか否かを判定する。本例における玉貸設定額とは、消費税徴収無しの場合には単位有価価値である500円、外税方式の場合には前記単位有価価値（500円）に該単位有価価値に応じた消費税額（8%相当の40円）を合算した540円である。このS353でプリペイド残額が玉貸設定額を超える（YES）、即ちプリペイド残額が500円以上（消費税徴収無しの場合）又は540円以上（外税方式の場合）であると判定した場合には、該玉貸設定額を使用額として特定して（S354）、S356に進む。一方、S353でプリペイド残額が玉貸設定額を超えない（NO）、即ちプリペイド残額が500円未満（消費税徴収無しの場合）又は540円未満（外税方式の場合）であると判定した場合には、該プリペイド残額を超えない最高使用額を使用額として特定して（S355）、S356に進む。ここで、本例における最高使用額とは、消費税徴収無しの場合には、 $[100 \times n]$ がプリペイド残額を超えないとの条件を満たすnの最大値 $\times 100$ 円により算出される金額であり、100円、200円、300円、及び、400円のいずれかである。また、外税方式の場合には、 $[108 \times m]$ がプリペイド残額を超えないとの条件を満たすmの最大値 $\times 108$ 円により算出される金額であり、108円、216円、324円、及び、432円のいずれかである。

30

40

【0163】

S356では、該特定した使用額に相当する玉貸数（即ちパチンコ機10からの払出数）を特定して、対応するパチンコ機10と通信を行うことにより、特定した払出数のパチンコ玉を該パチンコ機10から払い出すための処理を行って、S357に進む。S356において、使用額に相当する玉貸数は、消費税徴収無しの場合には、使用額を税抜き貸与単価（4.00円）で除算した値であり、外税方式の場合には、使用額を前記税込み貸与単価（4.32円）で除算した値である。S356で特定される玉貸数は一単位数である25の整数倍となり、保留玉数は発生しない。従って、全数パチンコ機10からの払出が可能であり、玉貸ユニット20からの払出は不要となる。

50

【0164】

S357では、記憶しているカードIDと前記使用額とを示す減算要求を残額管理装置200に対して送信して、S358で、該残額管理装置200から送信されてくる減算完了通知の受信を待機する。前記減算要求を受信した残額管理装置200は、該減算要求が示すカードIDに対応付けて前記残額DBで記憶しているプリペイド残額から、該減算要求が示す使用額を減算して、減算完了通知を玉貸ユニット20に対して返信する。

【0165】

制御部22は、S358で減算完了通知の受信が有る（YES）と判定した場合には、S359で、記憶しているプリペイド残額から、前記使用額を減算すると共に、該減算後のプリペイド残額をプリペイドカード2に記録する。なお減算後のプリペイド残額が零である場合には、制御部22のRAMで記憶している持玉数が零ならば、同じく制御部22のRAMで記憶しているカードIDを消去して、プリペイドカード2をプリペイドカードストック25bに収納する。

10

【0166】

（ホールコンピュータ100の集計処理）

前述したように、ホールコンピュータ100は遊技データテーブルを営業日毎に区分して記憶しており、各遊技機毎の遊技情報として、アウト数、セーフ数、差玉数、稼働時間、稼働率、及び消費金額を管理している。また、ホールコンピュータ100は、残額管理装置200と通信可能であり、残額管理装置200で記憶されるCUデータテーブルの情報を取得可能となっている。ここで、ホールコンピュータ100の遊技データテーブルにおいては、台番号に対応するCU番号が記憶されているため、残額管理装置200から取得したCUデータテーブルの情報に基づいて、当該CU番号の玉貸ユニット20における消費税率、徴収方式、貸出金額、貸玉数、及び貸玉単価を特定可能である。

20

【0167】

従って、CPU102では、消費税を徴収した場合（消費税率が0%でない場合）と消費税を徴収しない場合（消費税率が0%である場合）の遊技情報を個別に集計可能である。また、消費税率毎（例えば、0%、5%、8%、10%）に遊技情報を集計可能である。また、徴収方式毎（内税方式、外税方式）に遊技情報を集計可能である。さらに、貸玉単価（例えば、1円台、4円台）毎に遊技情報を集計可能である。以下、CPU102が実行する集計処理について図21～図25を用いて説明する。

30

【0168】

CPU102によって記憶装置104に記憶されている集計プログラムが実行されると、図21に示す集計画面が表示装置106に表示される。この集計画面では、集計対象とする遊技データを設定するための集計期間設定欄が設けられている。遊技場の管理者は、例えばプルダウンメニューによって年月日を選択する操作によって、集計期間設定欄における集計開始日と集計終了日とを設定することにより、設定された集計開始日から集計終了日までの遊技データテーブルの情報が集計対象となる。この例では、集計期間が2014年4月1日～2014年4月30日と設定されているため、当該集計期間内の遊技データテーブル（30日分）が集計対象となる。

【0169】

また、集計画面には、当該遊技場に設置された遊技機全体を対象とした集計を実行する場合に選択する「全体指定ボタン」と、当該遊技場に設置された特定機種を対象とした集計を実行する場合に選択する「機種指定ボタン」及びこれに対応した機種選択欄と、当該遊技場に設置された特定台を対象とした集計を実行する場合に選択する「台指定ボタン」及びこれに対応した台番号入力欄とが設けられている。

40

【0170】

遊技場の管理者が「全体指定ボタン」を選択すると、CPU102は、図22（1）～（3）に示される消費税率毎の稼働データを集計する。稼働データの集計は以下のようして実行される。まず、CPU102は、（a）集計期間内の各CUデータテーブルを残額管理装置200から取得して、取得した各CUデータテーブルの情報を、集計期間内の

50

各遊技データテーブルの情報と対応付ける統合処理を実行する。ここで、(a)において、遊技データテーブルの各CU番号と、当該CU番号と関連付けてCUデータテーブルに記憶されている各情報(「消費税率」、「徴収方式」、「貸出金額」、「貸出数」、及び「貸出単価」と)が対応付けて記憶されることになる。例えば、2014年4月1日に対応する遊技データテーブルのCU番号に対応付けて、同日(2014年4月1日)のCUデータテーブルにおける当該CU番号の「消費税率」、「徴収方式」、「貸出金額」、「貸出数」、及び「貸出単価」が記憶される。

【0171】

次いで、CPU102は、(b)統合処理後の遊技データテーブルに記憶されている「消費税率」を全て特定する。例えば、2014年4月1日～2014年4月30日までの遊技テーブルに消費税率として0%及び8%の2つが記憶されている場合には、特定される消費税率は0%及び8%の2つとなる。このケースは、遊技場内に消費税の徴収無しと設定された玉貸ユニット20と、消費税率8%と設定された玉貸ユニット20とが混在している場合か、又は、集計期間内に消費税の徴収無しと設定された玉貸ユニット20が消費税率8%に変更された場合である。

【0172】

次いで、CPU102は、(c)特定した消費税率各々について、当該消費税率に対応付けて統合処理後の遊技データテーブルに記憶されている「稼働時間」、「稼働率」、及び「消費金額」を全て抽出すると共に、当該消費税率に設定されている玉貸ユニット20の延べ台数を算出する。例えば、消費税率0%に対応する「稼働時間」、「稼働率」、及び「消費金額」を全て抽出すると共に、消費税率0%に設定されている玉貸ユニット20の延べ台数(例えば遊技場内に消費税率0%に設定されている玉貸ユニット20が100台存在し、その100台が30日間設置されている場合には $100 \times 30 =$ 延べ台数3000台)を算出し、消費税率8%に対応する「稼働時間」、「稼働率」、及び「消費金額」を全て抽出すると共に、消費税率8%に設定されている玉貸ユニット20の延べ台数(例えば遊技場内に消費税率8%に設定されている玉貸ユニット20が200台存在し、その200台が30日間設置されている場合には $200 \times 30 =$ 延べ台数6000台)を算出する。

【0173】

そして、CPU102は、(d)特定した消費税率各々について抽出された情報及び算出された延べ台数に基づいて、特定した消費税率毎に、[当該消費税率に対応する稼働時間の合算値/当該消費税率に設定された玉貸ユニットの延べ台数]により「平均稼働時間」を算出し、[当該消費税率に対応する稼働率の合算値/当該消費税率に設定された玉貸ユニットの延べ台数]により「平均稼働率」を算出し、[当該消費税率に対応する消費金額の合算値/当該消費税率に設定された玉貸ユニットの延べ台数]により「平均消費金額」を算出し、図22(1)の全体稼働データを作成する。この全体稼働データは表示装置106に表示可能である。

【0174】

このように、この実施の形態では、消費税率0%の場合の稼働率と、消費税率8%の場合の稼働率とを対比可能に表示することにより、消費税を徴収することによる稼働率への影響を把握して、遊技場の運営に役立てることができる。また、消費税率0%の場合の消費金額と、消費税率8%の場合の消費金額とを対比可能に表示することにより、消費税を徴収することによる消費金額への影響を把握して、遊技場の運営に役立てることができる。例えば、図22(1)の例において、消費税を徴収することにより平均稼働率は低下するものの、平均消費金額にはそれ程の影響が無いことを把握して、遊技場内の玉貸ユニット20の全てを消費税率8%に設定するといった措置をとることができる。

【0175】

また、CPU102は、図22(2)の貸玉単価別の全体稼働データを集計する場合には、以下の処理を実行する。まず、上記(a)及び(b)の処理を実行した後、(c2)特定した消費税率各々について、当該消費税率に対応付けて統合処理後の遊技データテ

ブルに記憶されている「貸玉単価」が4円台（例えば4.00円及び4.32円）に対応する「稼働時間」、「稼働率」、及び「消費金額」を全て抽出すると共に、当該消費税率に設定されている「貸玉単価」が4円台の玉貸ユニット20の延べ台数を算出し、当該消費税率に対応付けて統合処理後の遊技データテーブルに記憶されている「貸玉単価」が1円台（例えば1.00円及び1.08円）に対応する「稼働時間」、「稼働率」、及び「消費金額」を全て抽出すると共に、当該消費税率に設定されている「貸玉単価」が1円台の玉貸ユニット20の延べ台数を算出する。

【0176】

そして、CPU102は、(d2) 特定した消費税率各々について貸玉単価（4円台、1円台）毎に抽出された情報及び算出された延べ台数に基づいて、特定した消費税率毎に、
10
「当該消費税率に対応する貸玉単価4円台の稼働時間の合算値／当該消費税率に設定された貸玉単価4円台の玉貸ユニットの延べ台数」により貸玉単価4円台の「平均稼働時間」を算出し、
「当該消費税率に対応する貸玉単価1円台の稼働時間の合算値／当該消費税率に設定された貸玉単価1円台の玉貸ユニットの延べ台数」により貸玉単価1円台の「平均稼働時間」を算出する。また、CPU102は、特定した消費税率毎に、
20
「当該消費税率に対応する貸玉単価4円台の稼働率の合算値／当該消費税率に設定された貸玉単価4円台の玉貸ユニットの延べ台数」により貸玉単価4円台の「平均稼働率」を算出し、
「当該消費税率に対応する貸玉単価1円台の稼働率の合算値／当該消費税率に設定された貸玉単価1円台の玉貸ユニットの延べ台数」により貸玉単価1円台の「平均稼働率」を算出する。
また、CPU102は、特定した消費税率毎に、
20
「当該消費税率に対応する貸玉単価4円台の消費金額の合算値／当該消費税率に設定された貸玉単価4円台の玉貸ユニットの延べ台数」により貸玉単価4円台の「平均消費金額」を算出し、
「当該消費税率に対応する貸玉単価1円台の消費金額の合算値／当該消費税率に設定された貸玉単価1円台の玉貸ユニットの延べ台数」により貸玉単価1円台の「平均消費金額」を算出する。これにより、
図22(2)の貸玉単価別の全体稼働データを作成する。この貸玉単価別の全体稼働データは表示装置106に表示可能である。

【0177】

このように、この実施の形態では、消費税率0%及び消費税率8%のそれぞれについて、貸玉単価4円台の場合の稼働率と貸玉単価1円台の場合の稼働率とを表示するようにしている。これにより、貸玉単価毎に、消費税を徴収することによる稼働率への影響を把握
30
して、遊技場の運営に役立てることができる。例えば、貸玉単価1円台の場合には、貸玉単価4円台の場合と比較して、消費税を徴収することによる稼働率の落ち込みが少ないことを把握して、貸玉単価1円台の玉貸ユニット20では消費税を徴収するようにし、貸玉単価4円台の玉貸ユニット20では消費税を徴収しないといった措置をとることができる。

【0178】

また、CPU102は、図22(3)の徴収方式別の全体稼働データを集計する場合には、以下の処理を実行する。まず、上記(a)及び(b)の処理を実行した後、(c3)
特定した消費税率各々について、当該消費税率に対応付けて統合処理後の遊技データテーブルに記憶されている「徴収方式」が内税方式に対応する「稼働時間」、「稼働率」、
40
及び「消費金額」を全て抽出すると共に、当該消費税率に設定されている「徴収方式」が内税方式の玉貸ユニット20の延べ台数を算出し、当該消費税率に対応付けて統合処理後の遊技データテーブルに記憶されている「徴収方式」が外税方式に対応する「稼働時間」、「稼働率」、
及び「消費金額」を全て抽出すると共に、当該消費税率に設定されている「徴収方式」が外税方式の玉貸ユニット20の延べ台数を算出する。

【0179】

そして、CPU102は、(d3) 特定した消費税率各々について徴収方式（内税方式、外税方式）毎に抽出された情報及び算出された延べ台数に基づいて、特定した消費税率毎に、
「当該消費税率に対応する内税方式の稼働時間の合算値／当該消費税率に設定された内税方式の玉貸ユニットの延べ台数」により内税方式の「平均稼働時間」を算出し、
50
「当該消費税率に対応する外税方式の稼働時間の合算値／当該消費税率に設定された外税方式の玉貸ユニットの延べ台数」により外税方式の「平均稼働時間」を算出し、

当該消費税率に対応する外税方式の稼働時間の合算値／当該消費税率に設定された外税方式の玉貸ユニットの延べ台数」により外税方式の「平均稼働時間」を算出する。また、CPU102は、特定した消費税率毎に、[当該消費税率に対応する内税方式の稼働率の合算値／当該消費税率に設定された内税方式の玉貸ユニットの延べ台数]により内税方式の「平均稼働率」を算出し、[当該消費税率に対応する外税方式の稼働率の合算値／当該消費税率に設定された外税方式の玉貸ユニットの延べ台数]により外税方式の「平均稼働率」を算出する。また、CPU102は、特定した消費税率毎に、[当該消費税率に対応する内税方式の消費金額の合算値／当該消費税率に設定された内税方式の玉貸ユニットの延べ台数]により内税方式の「平均消費金額」を算出し、[当該消費税率に対応する外税方式の消費金額の合算値／当該消費税率に設定された外税方式の玉貸ユニットの延べ台数]により外税方式の「平均消費金額」を算出する。これにより、図22(3)の徴収方式別の全体稼働データを作成する。この徴収方式別の全体稼働データは表示装置106に表示可能である。

【0180】

このように、この実施の形態では、消費税率毎に、内税方式の場合の稼働率と外税方式の場合の稼働率とを表示するようにしている。これにより、徴収方式毎に、消費税を徴収することによる稼働率への影響を把握して、遊技場の運営に役立てることができる。例えば、内税方式の場合には、外税方式の場合と比較して、消費税を徴収することによる稼働率の落ち込みが少ないことを把握して、消費税を徴収する場合には、可能な限り内税方式を採用するといった措置をとることができる。

【0181】

ここで、集計期間内に異なる消費税率の遊技データやCUデータが含まれる場合がある。例えば、集計期間として2014年3月1日から2014年4月30日までの期間が設定された場合、消費税を徴収する玉貸ユニット20については、2014年3月1日から2014年3月31日までの消費税率が5%に設定されており、2014年4月1日から2014年4月1日までの消費税率が8%に設定されている。この場合に、CPU102が、前述した(a)～(d)の処理を実行することにより、図23(1)に示すように、全体稼働データとして、消費税率が5%の場合の稼働率と、消費税率が8%の場合の稼働率とが個別に集計される。また、CPU102が、前述した(a)及び(b)並びに(c2)及び(d2)の処理を実行することにより、図23(2)に示すように、貸玉単価別の全体稼働データとして、貸玉単価毎に、消費税率が5%の場合の稼働率と、消費税率が8%の場合の稼働率とが個別に集計される。また、CPU102が、前述した(a)及び(b)並びに(c3)及び(d3)の処理を実行することにより、図23(3)に示すように、徴収方式別の全体稼働データとして、徴収方式毎に、消費税率が5%の場合の稼働率と、消費税率が8%の場合の稼働率とが個別に集計される。

【0182】

このように、この実施の形態では、集計期間内に消費税率の異なる期間が存在する場合には、各消費税率毎に稼働率を集計可能である。これにより、消費税率の大きさによる稼働率への影響を把握して、遊技場の運営に役立てることができる。例えば、消費税率が0%の場合と消費税率が5%の場合とを比較したときの稼働率の落ち込みと比較して、消費税率が5%の場合と消費税率が8%の場合とを比較したときの稼働率の落ち込みが緩やかであるという特徴を把握して、既に消費税を徴収している玉貸ユニット20については消費税率を変更可能とし、消費税を徴収していない玉貸ユニット20については消費税率を0%のままとすることにより、全体の稼働を低下させないようにするといった措置をとることができる。

【0183】

図23の集計画面に戻り、遊技場の管理者が、プルダウンメニュー方式の機種選択欄で稼働データの集計対象とする遊技機の機種を選択して、「機種指定ボタン」を選択すると、CPU102は、図24に示す当該機種(この例ではCRXXX)の稼働データを集計する。ここで、CPU102は、前述した(a)の処理において統合処理後の遊技データ

テーブルを作成した後、(a2) この統合処理後の遊技データテーブルから、選択機種（ここではC R X X X）に関連付けて記憶されている遊技データ及びC Uデータを全て抽出して、該抽出したデータのみによって構成される統合処理後の遊技データテーブル（選択機種のみに対応した遊技情報及びC Uデータが含まれる）を作成する。そして、前述した(b)以降の処理では、この選択機種のみに対応した遊技情報及びC Uデータが含まれる統合処理後の遊技データテーブルを対象として処理を実行する。

【0184】

この場合に、C P U 1 0 2が、前述した(a)、(a2)、及び(b)、並びに(c)及び(d)の処理を実行することにより、図24(1)に示すように、選択機種に関する稼働データとして、各消費税率に応じた稼働率が集計される。また、C P U 1 0 2が、前述した(a)、(a2)、及び(b)、並びに(c2)及び(d2)の処理を実行することにより、図24(2)に示すように、選択機種に関する貸玉単価別の稼働データとして、貸玉単価毎に、各消費税率に応じた稼働率が集計される。また、C P U 1 0 2が、前述した(a)、(a2)、及び(b)、並びに(c3)及び(d3)の処理を実行することにより、図24(3)に示すように、選択機種に関する徴収方式別の稼働データとして、徴収方式毎に、各消費税率に応じた稼働率が集計される。そして、これら図24(1)～(3)に示す集計データは表示装置106に表示可能である。

【0185】

このように、この実施の形態では、遊技機の機種毎に、消費税を徴収する場合の稼働率と、消費税を徴収しない場合の稼働率とを表示可能であることにより、遊技機の機種毎に消費税を徴収する場合の稼働率への影響を把握することができ、遊技場の運営に役立てることができる。例えば、特定の機種に関しては、消費税を徴収することによる稼働率の落ち込みが他の機種と比較して小さいことを把握して、その機種を増台して稼働率を極力維持しつつ対応する玉貸ユニット20で消費税を徴収するといった措置をとることができる。また、遊技機の機種毎に、消費税率に応じた稼働率を集計可能であるため、遊技機の機種毎に消費税率が変更となった場合の稼働率への影響を把握することができ、遊技場の運営に役立てることができる。例えば、特定の機種に関しては、消費税を変更(増加)することによる稼働率の落ち込みが他の機種と比較して小さいことを把握して、その機種を増台して稼働率を極力維持しつつ対応する玉貸ユニット20で消費税を変更するといった措置をとることができる。

【0186】

図23の集計画面に戻り、遊技場の管理者が、台番号入力欄に稼働データの集計対象とする遊技機の台番号を入力して、「台指定ボタン」を選択すると、C P U 1 0 2は、図25に示す当該台番号の遊技機（この例では台番号P101～P120）の稼働データを集計する。ここで、C P U 1 0 2は、前述した(a)の処理において統合処理後の遊技データテーブルを作成した後、(a3) この統合処理後の遊技データテーブルから、入力された台番号（ここではP101～P120）に関連付けて記憶されている遊技データ及びC Uデータを全て抽出して、該抽出したデータのみによって構成される統合処理後の遊技データテーブル（入力された台番号のみに対応した遊技情報及びC Uデータが含まれる）を作成する。そして、前述した(b)以降の処理では、入力された台番号のみに対応した遊技情報及びC Uデータが含まれる統合処理後の遊技データテーブルを対象として処理を実行する。

【0187】

この場合に、C P U 1 0 2が、前述した(a)、(a3)、及び(b)、並びに(c)及び(d)の処理を実行することにより、図25(1)に示すように、指定された台に関する稼働データとして、各消費税率に応じた稼働率が集計される。また、C P U 1 0 2が、前述した(a)、(a3)、及び(b)、並びに(c2)及び(d2)の処理を実行することにより、図25(2)に示すように、指定された台に関する貸玉単価別の稼働データとして、貸玉単価毎に、各消費税率に応じた稼働率が集計される。また、C P U 1 0 2が、前述した(a)、(a3)、及び(b)、並びに(c3)及び(d3)の処理を実行

することにより、図 2 5 (3) に示すように、指定された台に関する徴収方式別の稼働データとして、徴収方式毎に、各消費税率に応じた稼働率が集計される。そして、これら図 2 5 (1) ~ (3) に示す集計データは表示装置 1 0 6 に表示可能である。

【 0 1 8 8 】

このように、この実施の形態では、指定した遊技機単位で、消費税を徴収する場合の稼働率と、消費税を徴収しない場合の稼働率とを表示可能であることにより、指定した遊技機単位で消費税を徴収する場合の稼働率への影響を把握することができ、遊技場の運営に役立てることができる。例えば、導入から日数が経った複数の旧機種が設置されるバラエティーコーナーに設置されている稼働率の低い遊技機に関しては、新機種コーナーに設置されている稼働率の高い遊技機と比較して、消費税を徴収することによる稼働率の落ち込みが大きいことを把握して、バラエティーコーナーに設置する遊技機に関しては消費税を徴収しない、あるいはバラエティーコーナー自体を縮小するといった措置をとることができる。また、指定した遊技機単位で、消費税率に応じた稼働率を集計可能であるため、指定した遊技機で消費税率が変更となった場合の稼働率への影響を把握することができ、遊技場の運営に役立てることができる。例えば、指定したバラエティーコーナーの遊技機が、消費税率を変更（増加）することによる稼働率の落ち込みが新機種コーナーの遊技機と比較して大きいことを把握して、バラエティーコーナーに設置する遊技機に関しては消費税を徴収しない、あるいはバラエティーコーナー自体を縮小するといった措置をとることができる。

【 0 1 8 9 】

（情報管理装置 5 0 0 の集計処理）

前述した情報管理装置 5 0 0 は、例えば、遊技場チェーンの本部に設置され、当該遊技場チェーンに属する遊技場のホールコンピュータ 1 0 0 から遊技情報を取得して、遊技場チェーン全体での統計データを作成し、その統計データを当該遊技場チェーンに属する遊技場に提供するものである。なお、情報管理装置 5 0 0 は遊技場外の管理センタに設置されるものとして説明したが、これに限らず、遊技場内に設置されるようにしても良く、例えば、いずれかの遊技場に遊技場チェーンの本部が設けられている場合には、当該本部が設けられている遊技場に設置されても良い。以下、図 2 6 を用いて、各遊技場のホールコンピュータ 1 0 0 及び情報管理装置 5 0 0 の処理について説明する。

【 0 1 9 0 】

各遊技場に設置されているホールコンピュータ 1 0 0 (C P U 1 0 2) は、当該遊技場の営業終了時刻を経過すると (S A 0 1) 、記憶している当日の遊技データテーブルの情報及び残額管理装置 2 0 0 から取得した当日の C U データテーブルの情報を、当該遊技場を識別可能な情報と共に、通信回線を介して情報管理装置 5 0 0 に送信する (S A 0 2) 。これを受信した情報管理装置 5 0 0 (C P U 5 0 2) では、該受信した遊技データ及び C U データを記憶する。そして、記憶している所定期間（例えば 2 ヶ月）分の遊技データ及び C U データに基づいて、図 2 2 及び図 2 3 の全体稼働データ及び図 2 4 の機種稼働データを集計する (S A 0 3) 。なお、図 2 4 の機種稼働データは、統合処理後の遊技データテーブルから特定される各機種毎に集計される。

【 0 1 9 1 】

情報管理装置 5 0 0 では、前述したホールコンピュータ 1 0 0 と同様の方法で、各遊技場毎の全体稼働データ及び機種稼働データを集計する。その結果、情報管理装置 5 0 0 には、消費税を徴収する遊技場の稼働データと、消費税を徴収しない遊技場の稼働データとが個別に記憶されることになり、また、内税方式で消費税を徴収する遊技場の稼働データと、外税方式で消費税を徴収する遊技場の稼働データとが個別に記憶されることになる。

【 0 1 9 2 】

次いで、情報管理装置 5 0 0 は、各遊技場のホールコンピュータ 1 0 0 から受信した遊技データ及び C U データを記憶すると、記憶している所定期間（例えば 2 ヶ月）分の各遊技場の遊技データ及び C U データに基づいて、図 2 2 及び図 2 3 と同様の全体稼働データ及び図 2 4 と同様の機種稼働データを集計する (S A 0 4) 。なお、機種稼働データは、

統合処理後の遊技データテーブルから特定される各機種毎に集計される。このように、複数の遊技場から収集した遊技データ及びＣＵデータに基づいて、統計データとしての全体稼働データ及び機種稼働データが集計される。

【０１９３】

情報管理装置５００では、前述したホールコンピュータ１００と同様の方法で（ただし複数の遊技場の遊技データ及びＣＵデータに基づいて）、統計データとしての全体稼働データ及び機種稼働データを集計する。ここで、統計データとしての全体稼働データ及び機種稼働データの集計項目と、遊技場毎の全体稼働データ及び機種稼働データの集計項目とは共通であるが、統計データでは集計対象となるサンプル数が多いため、集計期間が短くても信頼性の高い集計結果が得られるという特徴がある。

10

【０１９４】

そして情報管理装置５００は、作成した統計データを各遊技場のホールコンピュータ１００に送信し（ＳＡ０５）、各遊技場のホールコンピュータ１００は、受信した統計データを記憶する（ＳＡ０６）。記憶した統計データは、表示装置１０６に表示可能である。

【０１９５】

遊技場の管理者は、ホールコンピュータ１００に記憶された統計データを確認することにより、信頼性の高い集計結果を把握して、遊技場の運営に役立てることができる。例えば、自己の遊技場で玉貸ユニット２０における消費税の徴収を検討しているときに、統計データを確認することにより、消費税を徴収していない場合と、消費税を徴収している場合の稼働率や消費金額を把握して、消費税を徴収するか否かの判断材料とすることができる。また、自己の遊技場で外税方式を採用しているときに、内税方式の場合の稼働率や消費金額を把握して、徴収方式を内税方式に変更するか否かの判断材料とすることができる。

20

【０１９６】

また、遊技場の管理者がホールコンピュータ１００において、同じ遊技場チェーンに属する特定の遊技場を指定する操作を行うと（ＳＡ１０）、当該指定された遊技場に関する稼働データ要求がホールコンピュータ１００から情報管理装置５００に送信される（ＳＡ１１）。情報管理装置５００では、受信した稼働データ要求に含まれる指定された遊技場に関する全体稼働データ及び機種稼働データを特定する（ＳＡ１２）。そして、情報管理装置５００は、特定した全体稼働データ及び機種稼働データを要求元のホールコンピュータ１００に送信し（ＳＡ１３）、要求元のホールコンピュータ１００は、受信した全体稼働データ及び機種稼働データを記憶する。記憶した全体稼働データ及び機種稼働データは、表示装置１０６に表示可能である。

30

【０１９７】

遊技場の管理者は、ホールコンピュータ１００に記憶された指定した遊技場の稼働データを確認することにより、遊技場の運営に役立てることができる。例えば、自己の遊技場で玉貸ユニット２０における消費税の徴収を検討しているときに、既に消費税を徴収している遊技場の稼働データを確認することにより、消費税を徴収している遊技場の稼働率や消費金額を把握して、消費税を徴収するか否かの判断材料とすることができる。また、自己の遊技場で外税方式を採用しているときに、内税方式を採用している遊技場の稼働データを確認することにより、内税方式を採用している遊技場の稼働率や消費金額を把握して、徴収方式を内税方式に変更するか否かの判断材料とすることができる。

40

【０１９８】

また、上記ＳＡ０３で集計された遊技場毎の全体稼働データ及び機種稼働データ、並びに上記ＳＡ０４で集計された統計データとしての全体稼働データ及び機種稼働データは、いずれも情報管理装置５００の表示装置５０６に表示可能である。これにより、遊技場チェーンの本部において、消費税を徴収していない遊技場の稼働データと、消費税を徴収している遊技場の稼働データとを比較することにより、消費税を徴収することによる稼働率の落ち込みを把握して、遊技場チェーン全体での営業計画に役立てることができる。また、内税方式を採用している遊技場の稼働データと、外税方式を採用している遊技場の稼働

50

データとを比較することにより、いずれの徴収方式が適切であるかを把握して、遊技場チェーン全体での営業計画に役立てることができる。

【0199】

なお、上記の例のように、情報管理装置500においても、各遊技場毎の全体稼働データ及び機種稼働データを集計している場合には、各遊技場のホールコンピュータ100において、当該遊技場の全体稼働データや機種稼働データを集計せず、各遊技場のホールコンピュータ100から情報管理装置500に対して当該遊技場の全体稼働データや機種稼働データを要求するようにして、その要求を受けた情報管理装置500が、各遊技場のホールコンピュータ100から要求された集計データを提供するようにしても良い。

【0200】

〔変形例〕

最後に、本発明の変形例について説明する。

【0201】

(第1変形例に係る玉貸ユニット)

(1) 第1変形例に係る玉貸ユニット20は、図27に示すように、内税方式における前記貸与処理として、前記第1払出処理(S309)と、前記記憶処理(S307)とを行い、前記記憶部で記憶している保留遊技媒体数が前記単位有価価値に相当する遊技媒体の数(本例では116玉)に達した場合(S308aでYES)に、前記貸与処理を実行可能な回数が増加する(S308c、次の玉貸処理においてS301aでYES→S309')ことを特徴とする。

【0202】

第1変形例に係る玉貸ユニット20について説明する。上記の実施形態では、図14に示す玉貸処理において、保留玉数が一単位数(25玉)に達した場合に(S308でYES)、該保留玉数のうちの一単位数のパチンコ玉をパチンコ機10から払い出す処理(S311)を行う例について説明したが、この第1変形例では、図27に示す玉貸処理において、保留玉数が玉貸設定額分の玉貸数(500円分の116玉)に達した場合に、玉貸処理を実行可能な回数が増加することを特徴とする。以下、図27に示す玉貸処理について説明するが、図14の玉貸処理で説明したのと同じの処理については、同一のステップ番号を付して説明を省略する。

【0203】

制御部22は、前記S03で、玉貸ボタン15の操作が有る(YES)と判定した場合には、S301aで、制御部22のRAMで記憶している保留玉数が玉貸設定額分の玉貸数(500円分の116玉)を超えるか否かを判定する。このS301aで保留玉数が玉貸設定額分の玉貸数を超えない(NO)と判定した場合には、前記S301に進み、前記S315までの処理を行うが、前記S308、S310、S311、S312の処理は上記の実施形態に特有の処理であるため行わない。

【0204】

S315の後、S316'では、制御部22のRAMで記憶している保留玉数が玉貸設定額分の玉貸数(500円分の116玉)を超えるか否かを判定する。このS316'で保留玉数が玉貸設定額分の玉貸数を超えない(NO)、即ち保留玉数が115玉以下であると判定した場合には、S317'で、図17(c)に示す画面をディスプレイ24に表示して、玉貸処理を終了する。一方、S316'で保留玉数が玉貸設定額分の玉貸数を超える(YES)、即ち保留玉数が116玉以上であると判定した場合には、S318'で、図17(d)に示す画面をディスプレイ24に表示して、玉貸処理を終了する。

【0205】

これら図17(c)(d)では、前述の如く、制御部22のRAMで記憶している持玉数及び保留玉数と、持玉払出操作を受け付ける「持玉払出ボタン」と、保留玉払出操作を受け付ける「保留玉払出ボタン」とが表示される。それに加えて、図17(c)では、保留玉数が115玉以下で、次の玉貸処理では該保留玉数を使用した貸与処理は行われないので、『保留玉数が116玉以上になると、1回多く玉貸できます』と表示される。一方

10

20

30

40

50

、図17(d)では、保留玉数が116玉以上で、次の玉貸処理では該保留玉数を使用した貸与処理が行われるので、『保留玉数が116玉以上になったので、1回多く玉貸できます』と表示される。

【0206】

前記S301aで保留玉数が玉貸設定額分の玉貸数を超える(YES)と判定した場合には、S306'で、当該保留玉数のうちの、パチンコ機10からの払出数と、残存する保留玉数とを特定して、S309'に進む。ここで記憶している保留玉数が116玉以上124玉以下であれば、払出数として100玉が特定され、記憶している保留玉数が125玉以上であれば、払出数として125玉が特定される。S309'では、該S306'で特定した払出数のパチンコ玉をパチンコ機10から払い出すための処理を行い、S312'で、該払出数を制御部22のRAMで記憶している保留玉数から減算して、玉貸処理を終了する。

10

【0207】

即ち、玉貸処理により生ずる一単位数に満たない数のパチンコ玉が保留玉数として記憶され、該保留玉数が玉貸設定額分の玉貸数に達した場合に、玉貸処理を実行可能な回数が増加し、次の玉貸操作により、当該保留玉数を使用した玉貸処理が行われるので、玉貸処理が行われる毎に該一単位数に満たない数のパチンコ玉を玉貸ユニット20から払い出すのを防止できる。また、プリペイドカード2の記録情報から特定されるプリペイド残額に100円未満の端数額が生じないので、該プリペイド残額の精算を行う精算装置(図示せず)において、100円未満の硬貨を払い出す必要がない。

20

【0208】

以上に説明したように、本発明は、玉貸処理により発生する保留玉数を記憶する点に特徴が有る。ここで仮に、玉貸処理において、単位有価価値(500円)を使用し、消費税を徴収することにより端数額が発生する場合に、該端数額を累計記憶しておき、累計額が単位有価価値に達したら使用するよう構成すると、記録媒体が返却される際に、該端数額が記録媒体に記録されるので、該端数額が売上として計上されないところ、本発明では、玉貸処理において、単位有価価値を使用すると、端数額ではなく保留玉数を記憶するので、該単位有価価値の全額が売上として計上されるので、遊技場の売上向上に資することができる。

【0209】

30

(2) 上記の第1変形例では、図27の玉貸処理において、制御部22のRAMで記憶している保留玉数が玉貸設定額分の玉貸数(500円分の116玉)を超える場合に(S301aでYES)、玉貸操作に基づいて、パチンコ機10からパチンコ玉が払い出される例について説明したが、該保留玉数が一単位数の所定倍(例えば4倍の100玉)を超える場合に、玉貸操作に基づいて、該一単位数の所定倍のパチンコ玉がパチンコ機10から払い出されるようにしてもよい。

【0210】

(3) 上記の第1変形例では、図27の玉貸処理において、制御部22のRAMで記憶している保留玉数が玉貸設定額分の玉貸数(500円分の116玉)を超える場合に(S316'でYES)、次回の玉貸操作で残度数を使用することなくパチンコ玉の払出が行われる例について説明したが、これに限らず、該保留玉数が玉貸設定額分の玉貸数を超える場合に、該玉貸設定額分の残度数(5度数)を増加させ、次回の玉貸操作で該増加した残度数を使用してパチンコ玉の払出が行われるようにしてもよく、この場合には、S301a, S306', S309', S312'の処理が不要となる。即ち、「制御部22のRAMで記憶している保留玉数が玉貸設定額分の玉貸数を超える場合に、玉貸処理を実行可能な回数が増加する処理」には、残度数を増加させずに玉貸処理を実行可能とする処理と、残度数を増加させることにより玉貸処理を実行可能とする処理とが含まれる。

40

【0211】

(第2変形例に係る玉貸ユニット)

(4) 上記の実施形態では、残額管理装置200の表示装置206に、指定した玉貸ユ

50

ニット20の消費税率等を設定するために図6～図9の画面が表示され、遊技場の管理者が入力装置205を用いた入力を行うことにより、消費税率等が設定される例について説明したが、このような形態に限らず、以下に示す第2変形例のように、消費税率等の設定は玉貸ユニット20で実行可能としても良い。

【0212】

第2変形例では、残額管理装置200から玉貸ユニット20に対しては、設定値としての消費税率、消費税の徴収方式、貸出金額、貸玉数、及び、貸玉単価が送信されず、図6～図9に示した設定画面と同様の設定画面がディスプレイ24に表示され、そのディスプレイ上で操作を行うことにより、当該玉貸ユニット20に関する玉貸処理設定（消費税率、消費税の徴収方式、貸出金額、貸玉数、および貸玉単価の設定）が行われるものとする。これらの設定値は制御部22のROMに記憶される。ただし、図6～図9に示した設定画面とは異なり、消費税率等の対象設定はあくまで当該玉貸ユニット20に限られるため、設定対象とするCU番号や島番号を指定するための画面（例えば図6（1））は表示されず、また、設定対象となるCU番号や島番号の表示（例えば図6（2）、図7（1）、図8（1）、図9（1）の島番号001～005の表示）は行われないものとする。

【0213】

なお、ディスプレイ24に表示された設定画面により玉貸処理設定を行うのではなく、玉貸ユニット20に設けられたディップスイッチにより玉貸処理設定を行う構成であってもよい。この場合、管理者は、たとえば、消費税率、消費税の徴収方式、貸出金額、貸玉数、および貸玉単価用のディップスイッチを操作することにより、これらの設定を行う。

【0214】

この第2変形例に係る玉貸ユニット20は、図28に示すように、制御部22及びディスプレイ24が、消費税率設定手段、徴収方式設定手段、貸出金額設定手段、貸玉数設定手段、及び、貸玉単価設定手段として機能する。そして、消費税率等の設定が完了すると、該設定が完了した玉貸ユニット20の設定値としての消費税率、消費税の徴収方式、貸出金額、貸玉数、及び、貸玉単価が残額管理装置200に対して送信され、残額管理装置200では、設定値を送信した玉貸ユニット20のCU番号に対応付けて、該設定値である消費税率、消費税の徴収方式、貸出金額、貸玉数、及び、貸玉単価を記憶する。これにより、CU番号毎に当該玉貸ユニット20において徴収する消費税の消費税率が記憶されたCUデータテーブルが更新される。なお、各玉貸ユニット20は、残額管理装置200の処理負担を軽減するために、たとえば、別々のタイミングで定期的に設定値を送信する。なお、各玉貸ユニット20は、残額管理装置200の指示に従って設定値を送信してもよい。

【0215】

また、残額管理装置200は、更新されたCUデータテーブルとして記憶されている玉貸処理設定の内容が所定条件（たとえば、同じ遊技島に設置された複数の玉貸ユニット20における玉貸処理設定が同一であるという条件）を満たしている場合には、玉貸ユニット20における玉貸処理設定が正常であると判定し、所定条件を満たしていない場合には異常であると判定する。また、残額管理装置200は、基準データテーブルとCUデータテーブルとを比較して、基準データテーブルにおける玉貸処理設定と異なる設定がCUデータテーブルに存在する場合には、当該設定を異常であると判定してもよい。

【0216】

残額管理装置200は、玉貸処理設定が異常であると判定した場合には、残額管理装置200側で異常を示す情報を出力してもよいし、玉貸ユニット20に当該情報を出力してもよい。当該情報が玉貸ユニット20に出力される場合には、玉貸ユニット20はディスプレイ24に当該情報を表示する。

【0217】

一方、ホールコンピュータ100では、CU番号毎に当該CU番号に対応した遊技データを記憶している。これにより、CUデータテーブルの情報を受信したホールコンピュータ100において、1のCU番号に対応する遊技データと消費税率とが関連付けられ、消

費税率に応じた遊技データの集計が可能となる。このように、玉貸ユニット20のディスプレイ24に表示される各設定画面における操作によって、消費税率毎に適切に遊技データを集計することが可能となる。また、この場合には、残額管理装置200における消費税率等の設定作業は不要となる。

【0218】

(5) 上記の実施形態では、図1に示すように、遊技機が、遊技用装置と通信を行って遊技媒体（パチンコ玉）を払い出すパチンコ機10である例について説明したが、これに限らず、該遊技機は、遊技用装置と通信を行って遊技媒体（メダル）を払い出すスロットマシンであってもよい。この遊技機がスロットマシンである場合の遊技用装置は、内税方式の場合、貸与操作の受付に基づいて、単位有価価値に相当する数のメダル（例えば消費税率8%の場合に、1000円に相当する46枚のメダル）を貸与するメダル貸処理を行うメダル貸ユニットとなり、該メダル貸処理として、単位有価価値に相当する数のメダルのうち、予め定められた一単位数（例えば5枚）の整数倍のメダルを、前記スロットマシンから払い出すための第1払出処理と、前記一単位数に満たない数のメダルを、保留メダル数として記憶部に記憶させる記憶処理とを行う。そして上記の実施形態に相当するメダル貸ユニットでは、記憶している保留メダル数が前記一単位数に達した場合に、該保留メダル数のうちの前記一単位数のメダルを前記スロットマシンから払い出すための第2払出処理を実行可能である。また前記第1変形例に相当するメダル貸ユニットでは、記憶している保留メダル数が前記単位有価価値に相当する遊技媒体の数に達した場合に、メダル貸処理を実行可能な回数が増加する。

【0219】

(6) 上記の実施形態では、図1に示すように、ホールコンピュータ100、残額管理装置200、及び持玉管理装置300が、それぞれ別体である例について説明したが、該ホールコンピュータ100、残額管理装置200、及び持玉管理装置300の二つ以上が一体であってもよい。

【0220】

(7) 上記の実施形態では、図1に示すように、残額管理装置200において、消費税率や徴収方式などの設定が行われる例について説明したが、該設定は、持玉管理装置300やホールコンピュータ100において行われるものであってもよい。また、当該設定の異常判定についても持玉管理装置300やホールコンピュータ100において行われるものであってもよい。

【0221】

(8) 上記の実施形態では、記録媒体（プリペイドカード2）が、プリペイド残額を記録している例について説明したが、該プリペイド残額は記録していないものであってもよい。また記録媒体は、持玉数を記録していない例について説明したが、該持玉数を記録しているものであってもよい。

【0222】

(9) 上記の実施形態では、記録媒体がプリペイドカード2である例について説明したが、該記録媒体は、会員登録した遊技者に対して発行される会員カードであってもよい。

【0223】

(10) 上記の実施形態では、図11のS500に示す保留玉払出処理で、玉貸ユニット20の下方に設けられる保留玉払出装置26からパチンコ玉を払い出す例について説明したが、該保留玉払出装置26を玉貸ユニット20の中程に設け、当該保留玉払出装置26から払い出されたパチンコ玉がノズルを介してパチンコ機10の上皿に供給されるようにしてもよい。また、保留玉払出装置26から払い出されたパチンコ玉がノズルを介してパチンコ機10の上皿に供給されるように構成されている場合には、例えば、図8の内税方式の貸出金額設定画面において、保留玉払出装置26からパチンコ玉を払い出すのか、ノズルを介してパチンコ機10の上皿に供給されるのかを設定可能としてもよい。具体的には、500円に相当する116玉のパチンコ玉のうち、一単位数である25玉の整数倍の100玉分はパチンコ機10から払い出され、一単位数に満たない端数の16玉はノズ

ルを介してパチンコ機 10 の上皿に供給されるように設定可能であってもよい。また、500 円に相当する 116 玉のパチンコ玉のうち、すべてのパチンコ玉（116 玉）がノズルを介してパチンコ機 10 の上皿に供給されるように設定可能であってもよい。さらに、500 円に相当する 116 玉のパチンコ玉のうち、16 玉分は保留玉払出装置 26 から払い出され、100 玉分はノズルを介してパチンコ機 10 の上皿に供給されるように設定可能であってもよい。

【0224】

なお、外税方式で消費税を徴収する場合であっても、図 9 の外税方式の貸出金額設定画面において、パチンコ玉がノズルを介してパチンコ機 10 の上皿に供給されるように設定可能としてもよい。具体的には、500 円に相当する 125 玉のパチンコ玉がノズルを介してパチンコ機 10 の上皿に供給されるように設定可能であってもよい。

10

【0225】

（11）上記の実施形態では、図 11 の S500 に示す保留玉払出処理で、保留玉払出装置 26 からパチンコ玉を払い出す例について説明したが、計数部 30 において、計数したパチンコ玉を貯留しておき、保留玉払出処理で、該計数部 30 からパチンコ玉を払い出すものであってもよい。

【0226】

（12）上記の実施形態では、図 14 の玉貸処理において、保留玉数が記憶され、該保留玉数が一単位数に達した場合に、一単位数のパチンコ玉がパチンコ機 10 から払い出される例について説明したが、該保留玉数を記憶せずに直ちに払い出す設定を可能とし、当該設定がされた場合には、保留玉数を記憶せずに直ちに払い出すようにしてもよく（たとえば、500 円に相当する 116 玉のパチンコ玉のうち、16 玉分が保留玉払出装置 26 から直ちに払い出されてもよく）、これによれば、遊技場のニーズに合った運営を行うことができる。例えば、図 8 の内税方式の貸出金額設定画面において、上記の実施形態のように保留玉数を累積加算するようにするか、又は、保留玉数を累積加算せずに玉貸処理毎に特定した保留玉数のパチンコ玉を保留玉払出装置 26 から払い出すかを設定可能としても良い。

20

【0227】

（13）上記の実施形態では、図 18 のカード返却処理において、保留玉数がある場合には、カード返却操作に基づいて、該保留玉数のパチンコ玉が保留玉払出装置 26 から払い出される例について説明したが、該保留玉数を記録媒体の記録情報から特定可能とする（保留玉数を記録媒体に記録するか、カード ID と対応付けて保留玉数を管理装置で記憶させる）設定を可能とし、当該設定がされた場合には、カード返却操作に基づいて、該保留玉数を記録媒体の記録情報から特定可能とするようにしてもよく、これによれば、遊技場のニーズに合った運営を行うことができる。

30

【0228】

（14）上記の実施形態では、図 14 及び図 27 の玉貸処理において、図 14 の変形例に示すように、S315 の後、S315a で、制御部 22 の RAM で記憶しているプリペイド残額が零であるか否かを判定し、YES ならば、S315b で、制御部 22 の RAM で記憶している保留玉数があるか否かを判定し、YES ならば、S315c で、該保留玉数のパチンコ玉を保留玉払出装置 26 から払い出すと共に、該払出を行った旨をディスプレイ 24 に表示することにより報知し、S315d で、制御部 22 の RAM で記憶している保留玉数を零に更新して、S316 又は S316' に進むようにしてもよい。即ち、プリペイド残額が玉貸処理により零となった場合に、該玉貸処理に続いて、制御部 22 の RAM で記憶している保留玉数のパチンコ玉を払い出すようにしてもよく、これによれば、記憶している保留玉数が払出忘れになるのを防止できる。例えば、図 8 の内税方式の貸出金額設定画面において、プリペイド残額が玉貸処理により零となった場合に、該玉貸処理に続いて、制御部 22 の RAM で記憶している保留玉数のパチンコ玉を払い出す処理を実行するか否かを設定可能としても良い。

40

【0229】

50

(15) 上記の実施形態では、ホールコンピュータ100と残額管理装置200とが通信可能に接続された別個のコンピュータである例について説明したが、このような形態に限らず、一のコンピュータによって、ホールコンピュータ100及び残額管理装置200の両方の機能を実現するようにしても良い。即ち、ホールコンピュータ100と残額管理装置200とが一体化されていても良い。

【0230】

(16) 上記の実施形態では、ホールコンピュータ100と情報管理装置500とが通信可能に接続された別個のコンピュータである例について説明したが、前述したように、情報管理装置500は、必ずしも遊技場外に設置されるものに限られないため、このような形態に限らず、遊技場に設置される一のコンピュータによって、ホールコンピュータ100及び情報管理装置500の両方の機能を実現するようにしても良い。即ち、ホールコンピュータ100と情報管理装置500とが一体化されていても良い。

10

【0231】

(17) 上記の実施形態では、図7～図9に示すように、消費税の徴収の有無、及び、消費税の徴収方式に応じて設定画面が異なる例について説明したが、このような形態に限らず、消費税の徴収の有無、及び、消費税の徴収方式によらず、共通の設定画面が表示されるようにしても良い。例えば、共通の設定画面には、貸出金額及び貸玉単価の入力欄のみが設けられており、遊技場の管理者は、消費税を徴収しない場合には、貸出金額入力欄に500円と入力し、貸玉単価入力欄に4.00円と入力することで、残額管理装置200のCPU202により、 $\text{貸玉数} = 500 \div 4.00 = 125$ 玉と自動計算される。この場合には、貸出金額が100円（一度数相当）の倍数であり、且つ、貸玉数が一単位数（25玉）の整数倍（5倍）であることに基づいて、残額管理装置200のCPU202が、消費税徴収無しと自動的に認識するようにしても良い。

20

【0232】

また、遊技場の管理者は、消費税を内税方式で徴収する場合には、貸出金額入力欄に500円と入力し、貸玉単価入力欄に4.32円と入力することで、残額管理装置200のCPU202により、 $\text{貸玉数} = 500 \div 4.32 = 116$ 玉と自動計算される。この場合には、貸出金額が100円（一度数相当）の倍数であり、且つ、貸玉数が一単位数（25玉）の整数倍ではないことに基づいて、残額管理装置200のCPU202が、内税方式での消費税徴収と自動的に認識するようにしても良い。また、遊技場の管理者は、消費税を外税方式で徴収する場合には、貸出金額入力欄に540円と入力し、貸玉単価入力欄に4.32円と入力することで、残額管理装置200のCPU202により、 $\text{貸玉数} = 540 \div 4.32 = 125$ 玉と自動計算される。この場合には、貸出金額が100円（一度数相当）の倍数ではなく、且つ、貸玉数が一単位数（25玉）の整数倍（5倍）であることに基づいて、残額管理装置200のCPU202が、外税方式での消費税徴収と自動的に認識するようにしても良い。

30

【0233】

また、残額管理装置200のCPU202は、内税方式又は外税方式で消費税を徴収すると認識した場合には、入力された貸玉単価に基づいて、設定された消費税率を算出するようにしても良い。例えば、消費税率が0%と設定されている場合の貸玉単価を4.00円と想定して、入力された貸玉単価が4.32円である場合、 $[100 \times (4.32 - 4.00) \div 4.00] = 8\%$ を、設定されている消費税率と自動的に認識するようにしても良い。なお、残額管理装置200のCPU202は、内税方式で消費税を徴収すると認識した場合には、算出した貸玉数に基づいて、設定された消費税率を算出するようにしても良い。例えば、消費税率が0%と設定されている場合の貸玉数を125玉と想定して、算出した貸玉数が116玉である場合、 $(125 - 116) \div 116 \times 100 = 8\%$ を、設定されている消費税率と自動的に認識するようにしても良い。なお、残額管理装置200のCPU202は、外税方式で消費税を徴収すると認識した場合には、入力された貸出金額に基づいて、設定された消費税率を算出するようにしても良い。例えば、消費税率が0%と設定されている場合の貸出金額を500円と想定して、入力された貸出金額が54

40

50

0円である場合、 $(540 - 500) \div 500 \times 100 = 8\%$ を、設定されている消費税率と自動的に認識するようにしても良い。

【0234】

(18) また、例えば、共通の設定画面には、貸出金額及び貸玉数の入力欄のみが設けられており、遊技場の管理者は、消費税を徴収しない場合には、貸出金額入力欄に500円と入力し、貸玉数入力欄に125玉と入力することで、残額管理装置200のCPU202により、貸玉単価 $= 500 \div 125 = 4.00$ 円と自動計算される。この場合には、貸出金額が100円（一度数相当）の倍数であり、且つ、貸玉数が一単位数（25玉）の整数倍（5倍）であることに基づいて、残額管理装置200のCPU202が、消費税徴収無しと自動的に認識するようにしても良い。

10

【0235】

また、遊技場の管理者は、消費税を内税方式で徴収する場合には、貸出金額入力欄に500円と入力し、貸玉数入力欄に116玉と入力することで、残額管理装置200のCPU202により、貸玉単価 $= 500 \div 116 = 4.32$ 円と自動計算される。この場合には、貸出金額が100円（一度数相当）の倍数であり、且つ、貸玉数が一単位数（25玉）の整数倍ではないことに基づいて、残額管理装置200のCPU202が、内税方式での消費税徴収と自動的に認識するようにしても良い。また、遊技場の管理者は、消費税を外税方式で徴収する場合には、貸出金額入力欄に540円と入力し、貸玉数入力欄に125玉と入力することで、残額管理装置200のCPU202により、貸玉単価 $= 540 \div 125 = 4.32$ 円と自動計算される。この場合には、貸出金額が100円（一度数相当）の倍数ではなく、且つ、貸玉数が一単位数（25玉）の整数倍（5倍）であることに基づいて、残額管理装置200のCPU202が、外税方式での消費税徴収と自動的に認識するようにしても良い。

20

【0236】

また、残額管理装置200のCPU202は、内税方式又は外税方式で消費税を徴収すると認識した場合には、計算された貸玉単価に基づいて、設定された消費税率を算出するようにしても良い。例えば、消費税率が0%と設定されている場合の貸玉単価を4.00円と想定して、計算された貸玉単価が4.32円である場合、 $[100 \times (4.32 - 4.00) \div 4.00] = 8\%$ を、設定されている消費税率と自動的に認識するようにしても良い。なお、残額管理装置200のCPU202は、内税方式で消費税を徴収すると認識した場合には、入力された貸玉数に基づいて、設定された消費税率を算出するようにしても良い。例えば、消費税率が0%と設定されている場合の貸玉数を125玉と想定して、入力された貸玉数が116玉である場合、 $(125 - 116) \div 116 \times 100 = 8\%$ を、設定されている消費税率と自動的に認識するようにしても良い。なお、残額管理装置200のCPU202は、外税方式で消費税を徴収すると認識した場合には、入力された貸出金額に基づいて、設定された消費税率を算出するようにしても良い。例えば、消費税率が0%と設定されている場合の貸出金額を500円と想定して、入力された貸出金額が540円である場合、 $(540 - 500) \div 500 \times 100 = 8\%$ を、設定されている消費税率と自動的に認識するようにしても良い。

30

【0237】

(19) 上記の実施形態では、図22～図25に示すように、消費税率毎の稼働率や消費金額が同一の画面に表示される例について説明したが、消費税率毎の稼働率や消費金額は必ずしも同一の画面に表示されなくとも良く、例えば、消費税率0%、5%、及び8%の稼働率がそれぞれ異なる画面に表示されるものであり、画面切替操作によって、消費税率毎の稼働率を確認可能としても良い。

40

【0238】

(20) 上記の実施形態では、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出す遊技機を説明したが、遊技媒体が封入され、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出すことなく遊技点（得点）を加算する封入式の遊技機を採用してもよい。封入式の遊技機には、遊技媒体の一例となる複数の玉を遊技機内で循環させる循環経路が形成さ

50

れているとともに、遊技点を記憶する記憶部が設けられており、玉貸操作に応じて遊技点が記憶部に加算され、玉の発射操作に応じて遊技点が記憶部から減算され、入賞の発生に応じて遊技点が記憶部に加算される。また、遊技機（パチンコ機10）は、発射装置（発射ハンドル）および玉払出装置を備えた遊技枠に遊技球が打ち込まれる遊技領域を形成する遊技盤を取り付けた構成としている。ただし、これに限らず、発射装置は玉払出装置などの基本的な機能を共通化し、遊技の特長的構成である遊技盤のみを流通させるようにしてもよい。この場合、遊技の特長的構成であるところの遊技盤を遊技機と称する。

【0239】

なお、上記の実施形態では、玉貸ユニットは、遊技者が所有する有価価値を使用して遊技に用いられる遊技価値としての遊技媒体を貸与する貸与処理を実行していた。ただし、封入式の遊技機を採用する場合には、玉貸ユニットは、当該遊技価値としての遊技点を貸与する貸与処理を実行することが可能である。

【0240】

（21）上記の実施形態では、図5に示すように、玉貸処理設定には、「消費税率」、「徴収方式」、「貸出金額」、「貸玉数」および「貸玉単価」の設定が含まれる構成について説明したが、これに限られない。たとえば、玉貸処理設定には、パチンコ玉を払い出す場合における、玉貸ユニット20に設けられているLEDランプ（図示しない）の「点灯パターン」の設定（点灯または点滅状態の設定、ランプ色の設定、点灯時間の設定など）、スピーカ（図示しない）からの「音声出力方式」の設定（音のボリューム設定、音の出力時間の設定など）、「払い出し方式」（一単位数に満たない端数のパチンコ玉はノズルから払い出す方式、すべてのパチンコ玉をノズルから払い出す方式など（上記（10）参照））を含んでいてもよい。そのため、残額管理装置200は、「点灯パターン」、「音声出力方式」、「払い出し方式」などを玉貸処理設定の異常判定に用いてもよい。たとえば、残額管理装置200側で、ある玉貸ユニット20に対応付けて記憶している点灯パターンが「点灯」であるにもかかわらず、当該玉貸ユニット20から受信した設定値により特定される点灯パターンが「点滅」であるような場合には、残額管理装置200は、当該玉貸ユニット20における玉貸処理設定が異常であると判定する。

【0241】

（22）上記の実施形態では、残額管理装置200の表示装置206に、指定した玉貸ユニット20の消費税率等を設定するために図6～図9の画面が表示され、遊技場の管理者が入力装置205を用いた入力を行うことにより、消費税率等が設定される例について説明し、上記の第2変形例では、消費税率等の設定（玉貸処理設定）は玉貸ユニット20で実行する例について説明した。しかしながら、複数の玉貸ユニット20間で通信することにより玉貸処理設定が行われる構成であってもよい。

【0242】

たとえば、複数の玉貸ユニット20のうちのマスターの玉貸ユニット20が玉貸処理設定を行い、当該設定を設定値として他の（（マスター以外の）玉貸ユニット20に送信することにより、複数の玉貸ユニット20の玉貸処理設定が行われる。あるいは、マスターの玉貸ユニット20が玉貸処理設定を行い、当該設定を設定値として残額管理装置200に送信する。そして、残額管理装置200が他の（マスター以外の）玉貸ユニット20に送信することにより、複数の玉貸ユニット20の玉貸処理設定が行われてもよい。

【0243】

（23）上記の実施形態では、残額管理装置200は、玉貸ユニット20から受信した設定値から特定される当該玉貸ユニット20における玉貸処理設定と、記憶装置204に記憶されているCUデータテーブルにより示される当該玉貸ユニット20における玉貸処理設定とを比較して、これらが一致するか否かを判定し、これらが一致しない場合には、玉貸ユニット20における玉貸処理設定が異常であると判定する構成について説明したが、これに限られない。残額管理装置200は、複数の玉貸ユニット20から受信した設定値から特定される複数の玉貸ユニット20における玉貸処理設定同士を比較することにより、所定条件（たとえば、同じ遊技島に設置された複数の玉貸ユニット20における玉貸

処理設定は同一であるという条件)を満たしているか否かを判定し、当該所定条件を満たしている場合には正常であり、当該条件を満たしていない場合には異常であると判定する構成であってもよい。

【0244】

ここで、同じ遊技島に設置された複数の(たとえば、10台であるとする)玉貸ユニット20における玉貸処理設定を同一にしたい場面を想定する。この場合、残額管理装置200は、この10台の玉貸ユニット20から受信した設定値から特定される各玉貸ユニット20の玉貸処理設定同士を比較して、この10台の玉貸ユニット20における玉貸処理設定が同一か否かを判定する。たとえば、残額管理装置200は、この10台の玉貸ユニット20のうちの1台の玉貸ユニット20の玉貸処理設定が、残りの9台の玉貸ユニット20の玉貸処理設定とは異なる場合には、この10台の玉貸ユニット20における玉貸処理設定が同一ではないため(すなわち、所定条件を満たしていないため)、異常であると判定する。また、この場合、1台の玉貸ユニット20の玉貸処理設定のみが異なることから、当該玉貸ユニット20の玉貸処理設定が異常である可能性が高い。そのため、残額管理装置200は、この1台の玉貸ユニット20の玉貸処理設定が異常であり、残りの9台の玉貸ユニット20の玉貸処理設定は正常であると判定してもよい。

10

【0245】

また、残額管理装置200は、どの玉貸ユニット20の玉貸処理設定が異常であるのかを次のように判定してもよい。たとえば、残額管理装置200は、この10台の玉貸ユニット20から受信した設定値から特定される各玉貸ユニット20の玉貸処理設定同士を比較して、玉貸処理設定が同じ玉貸ユニット20同士でグループ分けする(たとえば、A, B, Cの3つのグループに分けることができたものとする)。そして、残額管理装置200は、各グループに含まれる玉貸ユニット20の台数を比較して、台数が最も多いグループ以外のグループに含まれる玉貸ユニット20における玉貸処理設定は異常であると判定する。たとえば、10台の玉貸ユニット20のうち、Aグループには6台の玉貸ユニット20が含まれ、Bグループには3台の玉貸ユニット20が含まれ、Cグループには1台の玉貸ユニット20が含まれる場合には、残額管理装置200は、Aグループに含まれる玉貸ユニット20の玉貸処理設定は正常であり、B, Cグループに含まれる玉貸ユニット20の玉貸処理設定は異常であると判定する。

20

【0246】

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

30

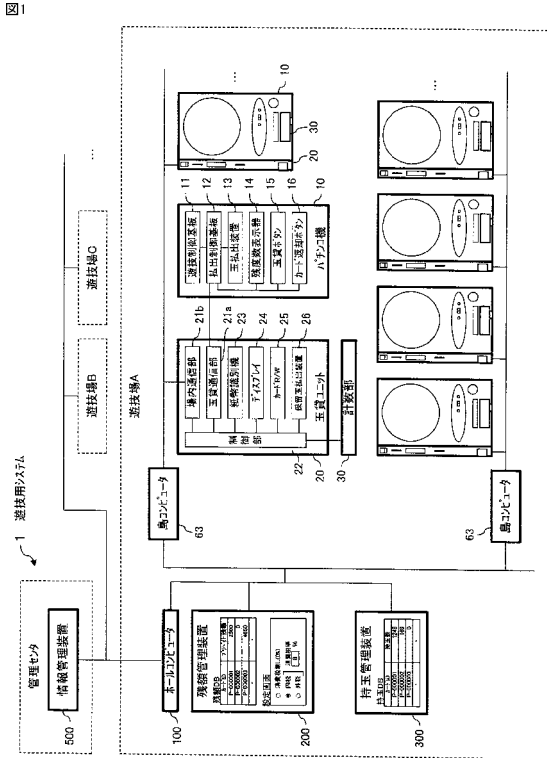
【符号の説明】

【0247】

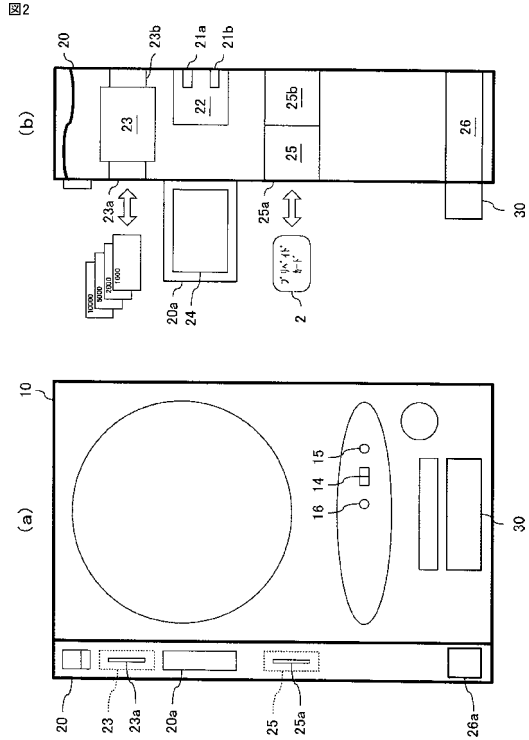
1 遊技用システム、2 プリペイドカード、10 パチンコ機、15 玉貸ボタン、16 カード返却ボタン、20 玉貸ユニット、21a 玉貸通信部、21b 場内通信部、22 制御部、24 (タッチパネル式の)ディスプレイ、25 プリペイドカードR/W、26 保留玉払出装置、30 計数部、100 ホールコンピュータ、102 CPU、200 残額管理装置、202 CPU、300 持玉管理装置、500 情報管理装置、502 CPU。

40

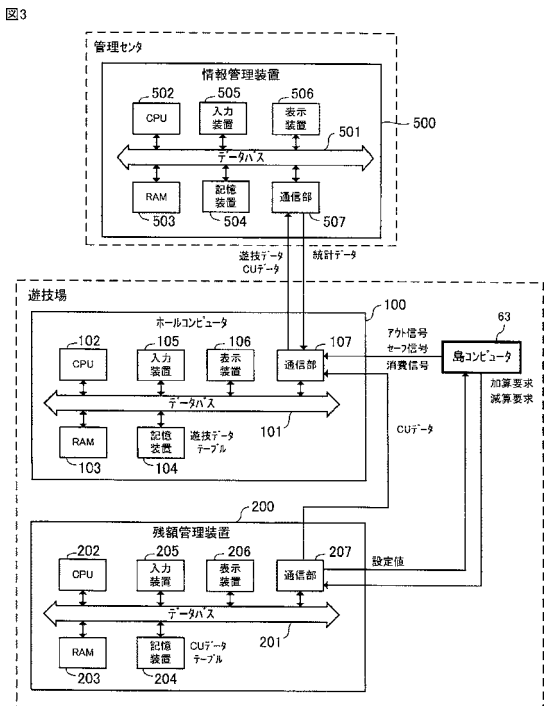
【 図 1 】



【図 2】



【 図 3 】



【図 4】

[illegible]

【図 5】

図5

CUデータテーブル
2014/4/1

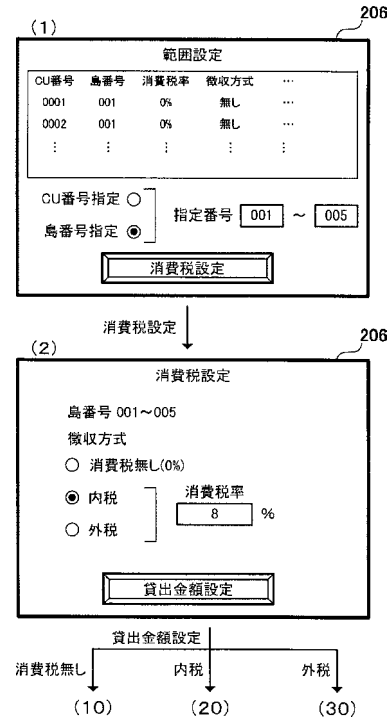
CU番号	島番号	消費税率	徴収方式	貸出金額	貸玉数	貸玉単価
001	1	0%	無し	500	125	4.00
002	1	0%	無し	500	125	4.00
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
091	6	8%	内税	500	116	4.32
092	6	8%	内税	500	116	4.32
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
151	11	8%	外税	540	125	4.32
152	11	8%	外税	540	125	4.32
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
201	21	0%	無し	500	500	1.00
202	21	0%	無し	500	500	1.00
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
291	26	8%	内税	500	463	1.08
292	26	8%	内税	500	463	1.08
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
351	31	8%	外税	540	500	1.00
352	31	8%	外税	540	500	1.00

2014/4/2

⋮

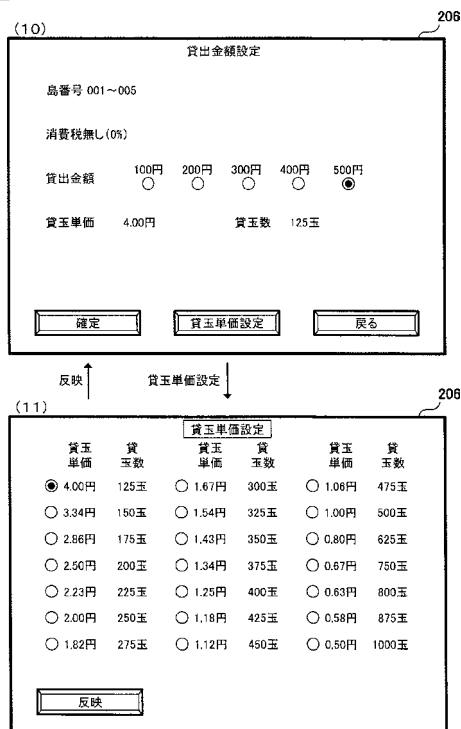
【図 6】

図6



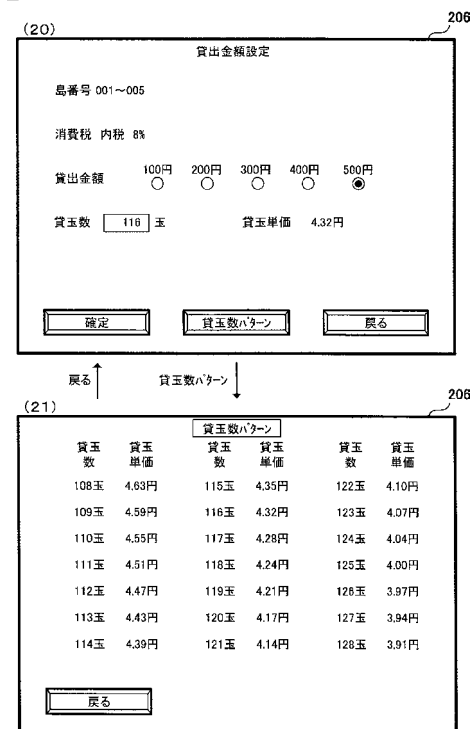
【図 7】

図7



【図 8】

図8



【図 9】

図9

(30) 貸出金額設定

島番号 001~005

消費税 外税 8%

貸出金額 108円 216円 324円 432円 540円

貸玉単価 4.32円 貸玉数 125玉

確定 貸玉単価設定 戻る

反映 ↑ 貸玉単価設定 ↓

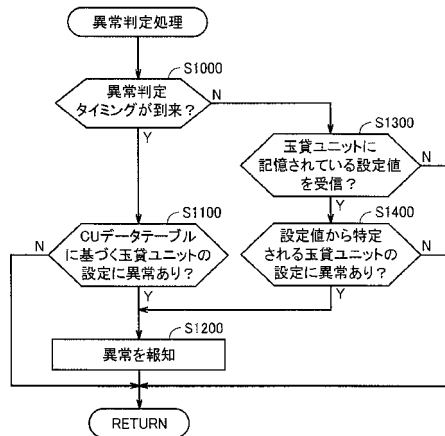
(31) 貸玉単価設定

貸玉単価	貸玉数	貸玉単価	貸玉数	貸玉単価	貸玉数
● 4.32円	125玉	○ 1.80円	300玉	○ 1.14円	475玉
○ 3.60円	150玉	○ 1.67円	325玉	○ 1.08円	500玉
○ 3.09円	175玉	○ 1.55円	350玉	○ 0.87円	625玉
○ 2.70円	200玉	○ 1.44円	375玉	○ 0.72円	750玉
○ 2.40円	225玉	○ 1.35円	400玉	○ 0.68円	800玉
○ 2.16円	250玉	○ 1.27円	425玉	○ 0.62円	875玉
○ 1.97円	275玉	○ 1.20円	450玉	○ 0.54円	1000玉

反映

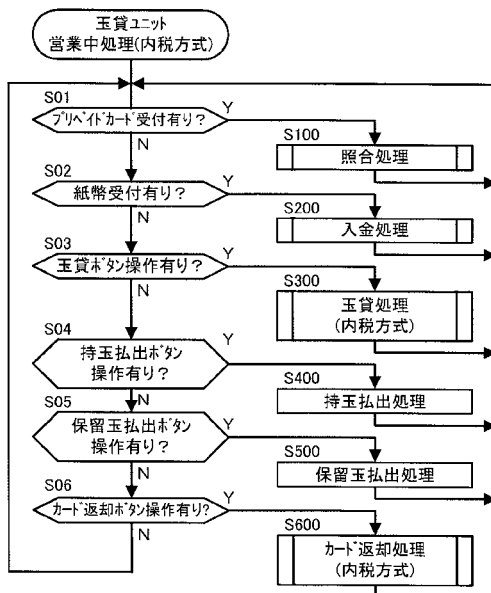
【図 10】

図10



【図 11】

図11



【図 12】

図12

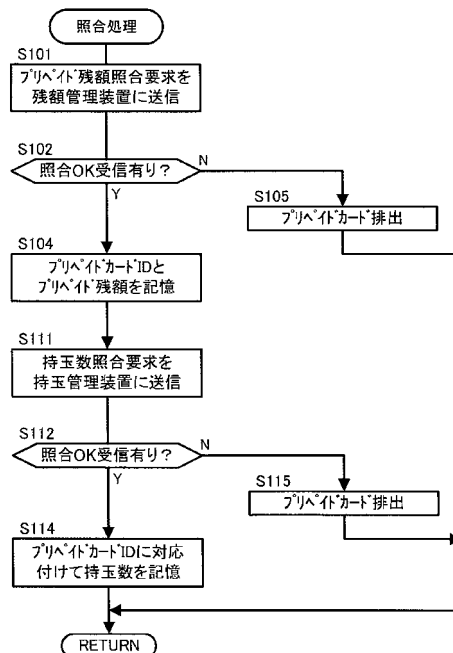


图 13

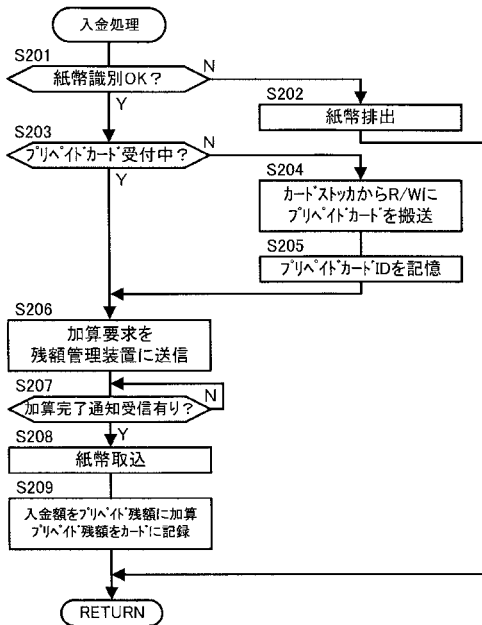
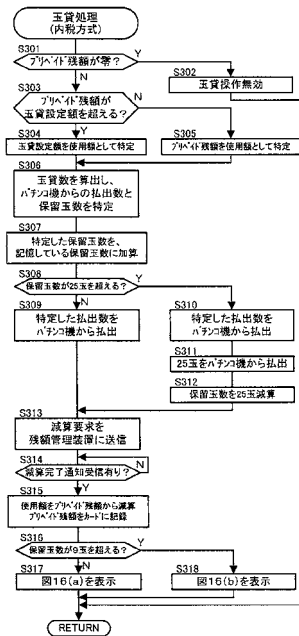


图 14



使用量	玉貸数	払出数	張割玉数
500円	116玉	100玉	16玉
400円	93玉	78玉	18玉
300円	70玉	59玉	20玉
200円	47玉	35玉	22玉
100円	24玉	0玉	24玉

★变形例

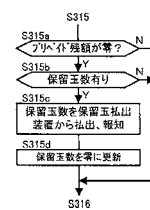


图 15

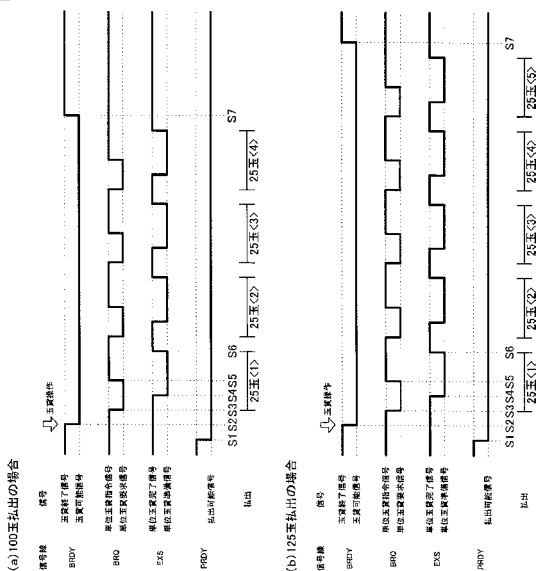
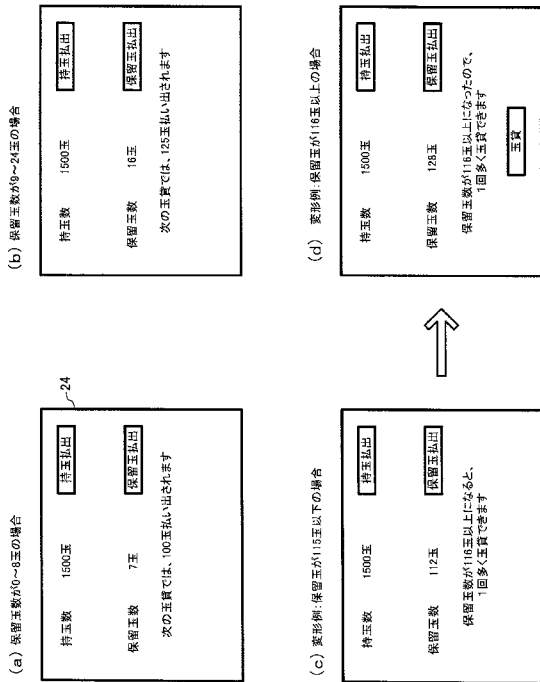


图16

操作	玉買数	ハテナ棒からの払出数	保留玉数	保留玉払出装置からの払出数	フリック種類
玉買(1回目)	116玉	100玉	16玉	—	1,500円
玉買(2回目)	116玉	124玉	7玉	—	1,000円
玉買(3回目)	116玉	100玉	23玉	—	500円
玉買(4回目)	116玉	125玉	14玉	—	0円
保留玉払出	—	—	0玉	14玉	—

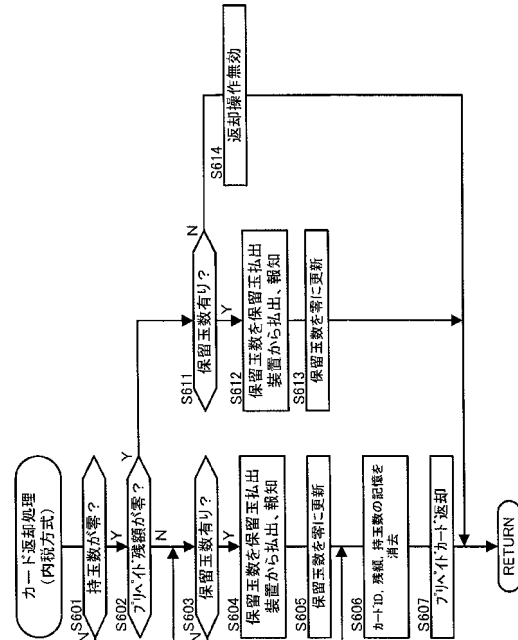
【図 17】

図 17



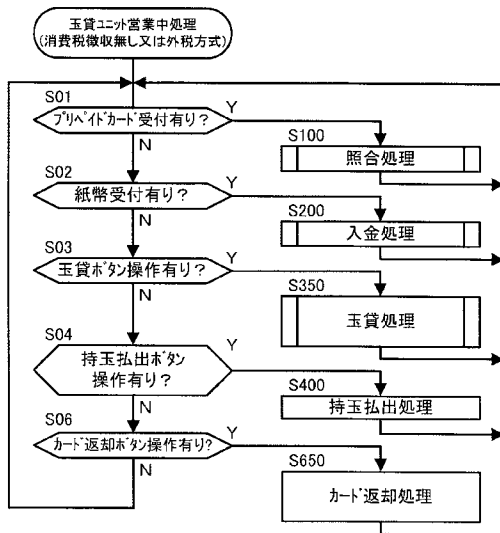
【図 18】

図 18



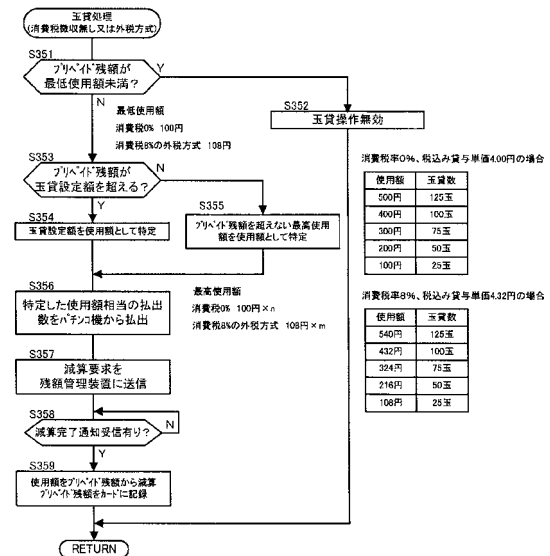
【図 19】

図 19



【図 20】

図 20



【図 2 1】

図21

集計画面

集計期間: 2014 年 4 月 1 日 ~ 2014 年 4 月 30 日

全体指定

機種指定: 機種 CR AAA, CR BB3, ...

台指定: 台番号 P101 ~ P120

106

【図 2 3】

図23

(1) 全体稼働データ(集計期間2014/3/1~2014/4/30)

消費税率	平均稼働時間	平均稼働率	平均消費金額
0%	7:48	65.0%	55,300
5%	7:28	82.2%	56,400
8%	7:23	81.5%	56,470

(2) 貸玉単価別

消費税率	貸玉単価	平均稼働時間	平均稼働率	平均消費金額
0%	4円台	7:34	63.1%	65,430
	1円台	8:04	67.2%	25,110
	4円台	6:58	58.1%	66,010
5%	1円台	7:43	64.3%	26,460
	4円台	6:52	57.2%	65,990
8%	1円台	7:39	63.8%	26,750

(3) 徴収方式別

消費税率	徴収方式	平均稼働時間	平均稼働率	平均消費金額
5%	内税	7:32	82.8%	57,220
	外税	7:24	61.7%	55,720
8%	内税	7:30	62.5%	57,890
	外税	7:16	60.6%	55,110

【図 2 2】

図22

(1) 全体稼働データ(集計期間2014/4/1~2014/4/30)

消費税率	平均稼働時間	平均稼働率	平均消費金額
0%	7:51	65.4%	55,300
8%	7:25	61.8%	56,470

(2) 貸玉単価別

消費税率	貸玉単価	平均稼働時間	平均稼働率	平均消費金額
0%	4円台	7:34	63.1%	65,430
	1円台	8:04	67.2%	25,110
	4円台	6:52	57.2%	65,990
8%	1円台	7:46	64.7%	26,750

(3) 徴収方式別

消費税率	徴収方式	平均稼働時間	平均稼働率	平均消費金額
8%	内税	7:30	62.5%	57,880
	外税	7:16	60.6%	55,110

図24

【図 2 4】

(1) CR XXX 機種稼働データ(集計期間2014/3/1~2014/4/30)

消費税率	平均稼働時間	平均稼働率	平均消費金額
5%	7:35	63.2%	57,320
8%	7:31	62.6%	56,570

(2) 貸玉単価別

消費税率	貸玉単価	平均稼働時間	平均稼働率	平均消費金額
5%	4円台	7:35	63.2%	57,320
	4円台	7:31	62.6%	56,570

(3) 徴収方式別

消費税率	徴収方式	平均稼働時間	平均稼働率	平均消費金額
5%	外税	7:35	63.2%	57,320
	内税	7:31	62.6%	56,570

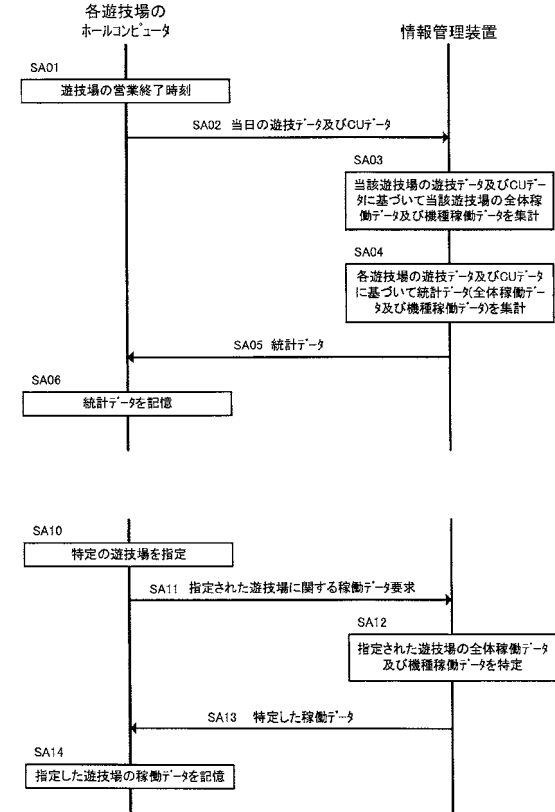
【図 25】

図25

(1) P101~P120台稼働データ(集計期間2014/3/1~2014/4/30)					
消費税率	平均稼働時間	平均稼働率	平均消費金額	平均消費金額	
0%	5:22	44.7%	41,660	41,660	
8%	4:29	37.4%	38,540	38,540	
(2) 貸玉単価別					
消費税率	貸玉単価	平均稼働時間	平均稼働率	平均消費金額	
0%	4円台	5:22	44.7%	41,660	
8%	4円台	4:29	37.4%	38,540	
(3) 徴収方式別					
消費税率	徴収方式	平均稼働時間	平均稼働率	平均消費金額	
0%	-	5:22	44.7%	41,660	
8%	内税	4:29	37.4%	38,540	

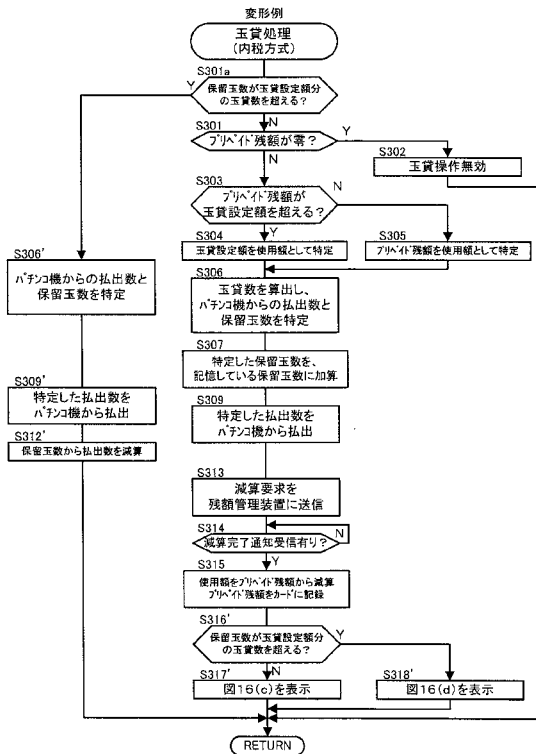
【図 26】

図26



【図 27】

図27



【図 28】

図28

