

(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2007-130509

(P2007-130509A)

(43) 公開日 平成19年5月31日(2007.5.31)

(51) Int. Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 5 2 F	2 C 0 8 8
G 0 6 Q 20/00 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 8	
	A 6 3 F 7/02 3 4 0	
	G 0 6 F 17/60 4 0 4	
	G 0 6 F 17/60 4 1 4	
審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 22 頁)		

(21) 出願番号	特願2007-35426 (P2007-35426)	(71) 出願人	000001432
(22) 出願日	平成19年2月15日 (2007.2.15)		グローリー株式会社
(62) 分割の表示	特願2000-187883 (P2000-187883) の分割	(74) 代理人	100071054 弁理士 木村 高久
原出願日	平成12年6月22日 (2000.6.22)	(72) 発明者	藤田 裕一 東京都台東区上野7丁目12番14号
		(72) 発明者	松井 利之 兵庫県姫路市下手野一丁目3番1号 グローリー株式会社内
		Fターム(参考)	2C088 BB07 BB21 BB31 CA02 CA31

(54) 【発明の名称】 デビットカードシステム

(57) 【要約】

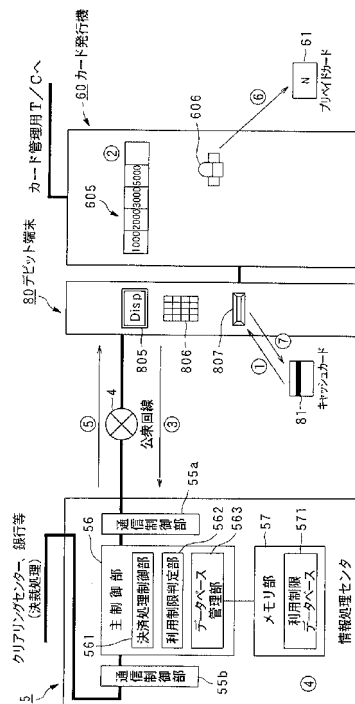
【課題】

遊技場内に設置されたデビット端末での決済金額を制限することにより、遊技客を遊技にのめり込ませることを抑制できるようにする。

【解決手段】

遊技客がデビット端末80にデビットカード81を挿入し、暗証番号を入力すると、カード発行機60に対して、カード発行操作可の旨が通知される。カード発行機60で選択ボタン605が押下されると、この選択ボタン605に対応する金額データがデビット端末80に通知される。デビット端末80は、この金額データと暗証番号等を決済要求として情報処理センタ5に送出する。情報処理センタ5は、この決済要求を通信制御部55を介して受信すると、主制御部56の利用制限判定部562が今回の決済要求が利用制限範囲内かどうかを判断する。ここで、利用OKであれば、決済処理制御部561がその要求に従った決済処理を行い、利用NGであれば、当該決済処理を禁止する。

【選択図】 図4



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数の遊技店におけるデビットカードを用いた決済処理を該遊技店から遠隔したセンタ処理装置で行うデビットカードシステムにおいて、

前記遊技店は、

デビットカードからカード情報を読み取り、当該カード情報に基づく決済要求を前記センタ処理装置に対して行うデビット端末と、

前記デビット端末からの通知に基づき前記該決済処理に係わる指定金額に対応した有価価値が関連付けられた記録媒体を発行する媒体発行機と、

前記記録媒体を受け入れ、該有価価値に基づいて遊技媒体を貸し出す処理を行う記録媒体処理装置と

を具備し、

前記センタ処理装置は、

前記デビット端末から送信された前記カード情報に基づき該カード情報に対応した口座から指定金額を引き落とす決済処理を行う決済手段と、

前記決済処理に係わる利用制限情報を店舗識別情報に対応して記憶する記憶手段と、

前記決済手段による決済処理に際して、該決済処理が前記記憶手段に記憶された前記店舗識別情報に対応する利用制限情報で規定される利用限度範囲内であるか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段により前記決済処理が前記利用限度範囲内でないと判定された場合は前記決済手段による決済処理を規制する決済処理規制手段と

を具備することを特徴とするデビットカードシステム。

【請求項 2】

複数の遊技店におけるデビットカードを用いた決済処理を該遊技店から遠隔したセンタ処理装置で行うデビットカードシステムにおいて、

前記遊技店は、

デビットカードからカード情報を読み取り、当該カード情報に基づく決済要求を前記センタ処理装置に対して行うとともに、前記該決済処理に係わる指定金額に対応した有価価値が関連付けられた記録媒体を発行する遊技料金処理ユニットと、

前記記録媒体を受け入れ、該有価価値に基づいて遊技媒体を貸し出す処理を行う記録媒体処理装置と

を具備し、

前記センタ処理装置は、

前記遊技料金処理ユニットから送信された前記カード情報に基づき該カード情報に対応した口座から指定金額を引き落とす決済処理を行う決済手段と、

前記決済処理に係わる利用制限情報を店舗識別情報に対応して記憶する記憶手段と、

前記決済手段による決済処理に際して、該決済処理が前記記憶手段に記憶された前記店舗識別情報に対応する利用制限情報で規定される利用限度範囲内であるか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段により前記決済処理が前記利用限度範囲内でないと判定された場合は前記決済手段による決済処理を規制する決済処理規制手段と

を具備することを特徴とするデビットカードシステム。

【請求項 3】

前記利用制限情報は、

一定期間内の利用上限金額、一定期間内の利用上限回数、1回の利用における上限金額、1回の利用における下限金額のうちの少なくとも1つを含むことを特徴とする請求項 1 または 2 記載のデビットカードシステム。

【請求項 4】

前記判定手段は、

前記決済処理が前記利用上限金額の範囲内であるか否かの判定を前記デビットカードの

10

20

30

40

50

識別情報に基づき行うことを特徴とする請求項 1 または 2 記載のデビットカードシステム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ店等の遊技店における遊技媒体の貸し出しにデビットカードを用いることができるようにしたデビットカードシステムに関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ店等の遊技店に設置される遊技システムは、特許文献 1 に示されるように、遊技客がカード発行機にて予めプリペイドカードを購入し、遊技台（パチンコ台）の横に設置されたカード処理ユニットにそのカードを挿入した状態で指定した金額に応じて該遊技台のプレイに必要な遊技媒体（パチンコ玉）の貸し出しを受けてこの遊技台によるプレイを楽しむシステムが知られている。 10

【0003】

パチンコ店に設置される遊技台には、パチンコ台の他、パチスロマシン等もある。従って、パチンコ店で発行されるプリペイドカードで貸し出し可能な遊技媒体としては、パチンコ玉やメダル等があり、これら遊技媒体の貸し出しは、当該カードの残額がなくなるまで可能であり、また、残額がある状態で途中で止めようとした場合には、上記遊技台、又は玉貸し機、メダル貸し機に設けられたカード返却ボタンを押すことで、当該残額が記録されたカードが返却されるようになっている。 20

【0004】

従来、こうした遊技用プリペイドカードは、カード発行機に現金を投入して、その範囲内でカードの金額を選択ボタンで指定してその発行を受けるものが一般的である。

【0005】

従って、従来では、プリペイドカードの残額が無くなり、新たなプリペイドカードを購入しようとした時、現金の持ち合わせが無い場合には、銀行に行って現金を引き落とししてくる等の必要があり、特に、プレイに興が乗って急いでプレイを再開しようとしている遊技客にとっては非常に面倒なことであった。

【0006】

こうした不都合を解決するための方法として、例えば、パチンコ店内にデビット端末を設置し、デビットカード（キャッシュカード）を用いて決済を行うことが考えられる。 30

【0007】

しかしながら、この方法の場合、利用者の保有するキャッシュカードの発行銀行側にて特別な制限を設けていない限り、利用者の口座にある預金の金額内であれば任意の金額の決済が可能であるというのが現状である。

【0008】

このために、その利用者が、先に述べた経緯でプレイ続行しようとしている場合等においては、デビット決済に歯止めがかからず、遊技にのめり込ませる引き金となるおそれがあった。 40

【特許文献 1】特開平 09 - 299601 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0009】

上述の如く、従来は、遊技場内にデビット端末を設置し、デビットカード（キャッシュカード）による決済を行えるようにした場合、利用者の口座にある預金の金額内での決済が可能のため、遊技客を遊技にのめり込ませる引き金となるおそれがあるという問題点があった。

【0010】

本発明は上記問題点を解消し、遊技場内に設置されたデビット端末での決済金額を制限 50

することにより、遊技客を遊技にのめり込ませることを抑制できる遊技システム及び遊技料金処理ユニットを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0011】

上記目的を達成するため、請求項1の発明は、複数の遊技店におけるデビットカードを用いた決済処理を該遊技店から遠隔したセンタ処理装置で行うデビットカードシステムにおいて、前記遊技店は、デビットカードからカード情報を読み取り、当該カード情報に基づく決済要求を前記センタ処理装置に対して行うデビット端末と、前記デビット端末からの通知に基づき前記該決済処理に係わる指定金額に対応した有価価値が関連付けられた記録媒体を発行する媒体発行機と、前記記録媒体を受け入れ、該有価価値に基づいて遊技媒体を貸し出す処理を行う記録媒体処理装置とを具備し、前記センタ処理装置は、前記デビット端末から送信された前記カード情報に基づき該カード情報に対応した口座から指定金額を引き落とす決済処理を行う決済手段と、前記決済処理に係わる利用制限情報を店舗識別情報に対応して記憶する記憶手段と、前記決済手段による決済処理に際して、該決済処理が前記記憶手段に記憶された前記店舗識別情報に対応する利用制限情報で規定される利用限度範囲内であるか否かを判定する判定手段と、前記判定手段により前記決済処理が前記利用限度範囲内でないと判定された場合は前記決済手段による決済処理を規制する決済処理規制手段とを具備することを特徴とする。

10

【0012】

また、請求項2の発明は、複数の遊技店におけるデビットカードを用いた決済処理を該遊技店から遠隔したセンタ処理装置で行うデビットカードシステムにおいて、前記遊技店は、デビットカードからカード情報を読み取り、当該カード情報に基づく決済要求を前記センタ処理装置に対して行うとともに、前記該決済処理に係わる指定金額に対応した有価価値が関連付けられた記録媒体を発行する遊技料金処理ユニットと、前記記録媒体を受け入れ、該有価価値に基づいて遊技媒体を貸し出す処理を行う記録媒体処理装置とを具備し、前記センタ処理装置は、前記遊技料金処理ユニットから送信された前記カード情報に基づき該カード情報に対応した口座から指定金額を引き落とす決済処理を行う決済手段と、前記決済処理に係わる利用制限情報を店舗識別情報に対応して記憶する記憶手段と、前記決済手段による決済処理に際して、該決済処理が前記記憶手段に記憶された前記店舗識別情報に対応する利用制限情報で規定される利用限度範囲内であるか否かを判定する判定手段と、前記判定手段により前記決済処理が前記利用限度範囲内でないと判定された場合は前記決済手段による決済処理を規制する決済処理規制手段とを具備することを特徴とする。

20

30

【0013】

また、請求項3の発明は、請求項1または2の発明において、前記利用制限情報は、一定期間内の利用上限金額、一定期間内の利用上限回数、1回の利用における上限金額、1回の利用における下限金額のうちの少なくとも1つを含むことを特徴とする。

【0014】

また、請求項4の発明は、請求項1または2の発明において、前記判定手段は、前記決済処理が前記利用上限金額の範囲内であるか否かの判定を前記デビットカードの識別情報に基づき行うことを特徴とする。

40

【発明の効果】

【0015】

本発明によれば、デビットカードの利用限度範囲を設定しておくことで、遊技客の使い過ぎを防止でき、射幸心の抑制にも寄与する。また、デビットカード盗難時の被害を最小限に抑える効果も望める。

【0016】

更に、デビットカードの利用限度範囲は、上限値ばかりでなく、下限値や利用制限回数等も設定するようにしておけば、小額の決済が複数回行われることを防止でき、決済に絡むホール側の決済手数料負担も軽減できる。

【発明を実施するための最良の形態】

50

【 0 0 1 7 】

以下、本発明に係る一実施の形態を添付図面を参照して詳細に説明する。

【 0 0 1 8 】

図 1 は、本発明の遊技システムの全体構成を示すブロック図である。

【 0 0 1 9 】

図 1 において、この遊技システムは、パチンコ店などの遊技場に設置されるシステムを前提としている。

【 0 0 2 0 】

この遊技システムの核であるパチンコ店 3〔 3 - 1 , 3 - 2 , ~ , 3 - n (n : 任意の整数) 〕内には、まず、会員の遊技情報を管理する会員管理用ターミナルコントローラ (T / C) 1 0 と、プリペイドカード等のカード情報を管理するカード管理用ターミナルコントローラ (T / C) 2 0 が設置されている。 10

【 0 0 2 1 】

T / C 1 0 は後述する会員管理端末 9 0 (図 1 0 参照) 等とローカルエリアネットワーク (L A N) を介して接続され、T / C 2 0 は、島 3 0 の一構成要素である複数の島コントローラ (S / C) 4 0 と上記 L A N とは別の L A N 2 5 により接続されている。

【 0 0 2 2 】

図 2 は、図 1 に示した会員管理用 T / C 1 0 の詳細構成を示すブロック図である。

【 0 0 2 3 】

図 2 において、ワークステーション 1 1 0 は、このワークステーション 1 1 0 の全体動作を統括制御する制御部 1 1 0 - 1、会員カードの会員コードと関連付けて遊技情報と会員情報をレコード形式で記憶するデータベース 1 1 1 及び後述する利用制限制御のためのデータベース 1 1 2 を格納するメモリ 1 1 0 - 2、このワークステーション 1 1 0 内の各種管理情報を表示する表示部 1 1 0 - 3、各種情報等の入力およびこのワークステーション 1 1 0 内の管理情報の印刷に使用される入出力部 1 1 0 - 4 を具備して構成される。 20

【 0 0 2 4 】

パーソナルコンピュータ 1 2 0 は、L A N 1 5 を介して、ワークステーション 1 1 0 に接続され、店員は、このパーソナルコンピュータ 1 2 0 を用いて、ワークステーション 1 1 0 への新規口座の登録やデータの統計処理等を行う。

【 0 0 2 5 】

プリンタ 1 3 0 は、パーソナルコンピュータ 1 2 0 に接続され、例えば、店員がワークステーション 1 1 0 に記憶された台帳データに基づいて、ダイレクトメールを発行する場合等に使用される。 30

【 0 0 2 6 】

会員カード発行機 1 4 0 は、パーソナルコンピュータ 1 2 0 に接続され、このパーソナルコンピュータ 1 2 0 によって新規口座の登録が行われると、該登録された口座の会員カード (図 1 0 における会員カード 9 1 に相当) が発行される。

【 0 0 2 7 】

図 3 は、図 2 に示した T / C 1 0 のワークステーション 1 1 0 内のメモリ 1 1 0 - 2 に格納されるデータベース 1 1 1 の構成例を示す図である。 40

【 0 0 2 8 】

このデータベース 1 1 1 は、会員カード販売機 1 4 0 にて販売された会員カードの会員コードと関連付けて遊技情報と会員情報をレコード形式で記憶するものであり、この例では、「会員コード」に対応して、「購入度数」、「暗証番号」、「出玉数」、「入玉数」、「貯玉数」、「有効フラグ」が記憶されている。

【 0 0 2 9 】

なお、有効フラグは、会員カードが盗用された場合には“ 0 ”をセットして使用不可状態にすることができる。復旧は、店員が会員からカードが利用できない旨の申告を受けて、本人を確認した上で、パーソナルコンピュータ 1 2 0 を操作して行なう。

【 0 0 3 0 】

次に、もう一方のカード管理用 T / C 2 0 に接続される各島 3 0 内構成要素について説明する。

【 0 0 3 1 】

図 1 におけるパチンコ店 3 内の各島 3 0 は、島コントローラ (S / C) 4 0、該 S / C 4 0 により制御される複数の遊技ユニット 5 0、プリペイドカード等のカードの販売を行うカード発行機 6 0、これらカードの精算 (カードに記憶された有価価値の残価に応じた現金等の払い出し) を行うカード精算機 7 0 等により構成されている。

【 0 0 3 2 】

カード発行機 6 0 は、通常、各島 3 0 毎に 1 台程度設けられ、カード発行時に当該カードに対して I D 番号 (磁気ストライプには媒体 I D、表面には目視可能な表示 I D) を付与する。 10

【 0 0 3 3 】

すなわち、カード発行機 6 0 では、紙幣の投入後、遊技客により金額が選択指定されると、この選択指定された金額分の金額データ (初期度数) と共に発行店、日付、媒体 I D 等の情報をカードの磁気ストライプ部に磁気記録し、かつカード表面に金額と表示 I D を印字したプリペイドカード 6 1 を発行する。

【 0 0 3 4 】

なお、磁気ストライプ部に記録された媒体 I D は暗号化されており、カード表面に印字された表示 I D とは異なっているのがセキュリティの保護の為には有益である。

【 0 0 3 5 】

媒体 I D については、発行時に I D が付与されるものであっても良いし、カード発行機 6 0 や図示しないカード更新機等に装填される前から予め I D が付与されているものであっても良い。 20

【 0 0 3 6 】

このプリペイドカード 6 1 の発行に先立ち、カード発行機 6 0 は、T / C 2 0 へカード発行データの登録を要求すると共に、発行の可否を問い合わせ、発行可の時のみプリペイドカード 6 1 を発行する。

【 0 0 3 7 】

また、パチンコ店 3 内の各島 3 0 において、遊技ユニット 5 0 は、遊技機 5 1 0 と、隣接する遊技機 5 1 0 との間の台間に設けられるカード処理ユニット 5 2 0 とにより構成される。 30

【 0 0 3 8 】

カード処理ユニット 5 2 0 は、カード挿入 / 排出口及び貸し出し要求手段を少なくとも有し、遊技客によりカード挿入 / 排出口に例えばプリペイドカード 6 1 が挿入されると、T / C 2 0 に問い合わせてその有価価値データを取得し、遊技客による遊技機 5 1 0 への遊技媒体の貸し出し要求に基づき、当該有価価値データ (残度数) の範囲内で、遊技媒体を貸し出す処理を行う。遊技客は、この遊技媒体を用いてパチンコ等のプレイを行うことができる。

【 0 0 3 9 】

なお、本システムにおいて、遊技機 5 1 0 の種別としては、C R パチンコ台の他、パチスロ機やパチンコ台等があり、カード処理ユニット 5 2 0 としては、上記種別に対応して、C R カードユニット、カードメダル貸機、カード玉貸機等が設けられる。 40

【 0 0 4 0 】

上述した各島 3 0 の構成要素は、通信路接続され (但し、T / C 2 0 と各 S / C 4 0 間は L A N 2 5 で接続される)、相互にあるいは T / C 2 0 との間でデータ交換を行うことができるようになっている。

【 0 0 4 1 】

T / C 2 0 は、各島 3 0 の各構成要素から収集したデータを基にカード管理用のデータベースを構築すると共に、これらデータを逐次イベントがある毎に更新することで、カード発行機 6 0 にて発行されたカードに関する種々の情報 (例えば、発行日、当初の購入金 50

額、残存する有価データ、カード発行機 60 での売上や遊技ユニット 50 で貸し玉と交換した後の残額等に関するデータ)をそのカード ID を基に管理している。

【0042】

更に、T/C20 は、パチンコ店外のカード会社センタ 1 の経営コンピュータと公衆回線網 2 により接続されており、この経営コンピュータを用いて T/C20 内のデータを管理できるようになっている。

【0043】

以上に述べた構成のうち、T/C10 を除く部分全体は、パチンコ店 3 などの遊技場向けに普及しているプリペイドカードシステムと呼べるものである。

【0044】

本発明のシステムの構成上の特徴として、上記各島 30 の構成要素として更にデビット端末 80 (特許請求の範囲中の決済処理手段を備えた端末)が追加されている。このデビット端末 80 は、図 1 に示す如く、カード発行機 60 に隣接して設置され、かつ当該カード発行機 60 と通信路で接続されている。

【0045】

また、このデビット端末 80 は、パチンコ店 3 の店外において、公衆回線網 4 を介して情報処理センタ (特許請求の範囲中のセンタ処理装置に相当) 5 に接続されている。

【0046】

更に、情報処理センタ 5 は、カード発行銀行 7-1、決済銀行 7-2、加盟店銀行 7-3 のそれぞれのコンピュータと C A F I S ネットワーク 6 (クリアリングセンタ 6a を含む)を介して接続されている。

【0047】

この C A F I S ネットワーク 6 を核とし、更に、情報処理センタ 5 からパチンコ店 3 内に設置されたデビット端末 80 へとつながる部分全体は、デビットカードシステムと呼べるものである。

【0048】

このことから、本発明のシステム (図 1 参照) は、デビットカードシステムの末端のデビット端末 80 をプリペイドカードシステムの末端のカード発行機 60 に接続し、各パチンコ店 3 内の構成要素としたものと言える。

【0049】

この本発明のシステムにおいて、デビット端末 80 は、接続されたカード発行機 60 と協同し、該カード発行機 60 からのプリペイドカード 61 の発行に関するデビットカードによる決済処理機能を有するものである。

【0050】

特に、本発明のシステムでは、デビットカードによる決済の利用可能範囲を予め設定しておき、当該利用可能範囲内の金額に限りプリペイドカード 61 の発行を許可するようにしたものである。

【0051】

このデビットカードによる決済の制限をかける処理を行う部分としては、後で述べるように、デビットカードシステム内の情報処理センタ 5 とすることができし、デビット端末 80 若しくは会員管理システム (会員管理用 T/C20) とすることもできる。

【0052】

また、上記利用可能範囲の設定方法としては、例えば、一定期間内に利用が許される上限金額、利用回数等を設定する方法、1 回の取引当たりの上限金額及び下限金額を設定する方法、これらを組み合わせる方法が考えられる。

【0053】

更には、上記利用範囲の適用先を、各店舗毎、同一店舗内のあるグループ毎あるいは端末 1 台毎に設定することもできる。

【0054】

以下、本発明における種々実施例について説明する。

10

20

30

40

50

【実施例 1】

【0055】

図 4 は、実施例 1 に係わるデビット端末 80、カード発行機 60、及び情報処理センタ 5 の構成及び接続態様を示す概念図である。

【0056】

本実施例において、デビット端末 80 には、外観上、取引金額や入力操作ガイダンス等の各種情報を表示する表示部 805、テンキー等のキーを備え、キャッシュカード（デビットカード）81 の暗証番号や取引金額等を入力するキー操作部 806、キャッシュカード 81 を挿入するカード挿入／排出口 807 が備わる。

【0057】

カード発行機 60 には、外観上、プリペイドカード 61 の発行金額を選択する選択ボタン 605（図 4 では、1000 円、2000 円、3000 円、5000 円のプリペイドカードの発行選択ができる構成となっている）、選択ボタン 605 にて選択された発行金額に応じたプリペイドカード 61 を発行（排出する）カード発行口 606 が備わる。

【0058】

なお、このカード発行機 60 の外観構成は、本実施例の機能動作に最小限必要な要素を想定した場合の構成例であり、もし、本カード発行機 60 を現金によるプリペイドカード 61 の発行あるいは両替も可能なものにしようとするならば、他に、現金（紙幣）を投入する紙幣投入口、投入された現金の金額等を表示する金額表示部、両替を指示する選択ボタン、両替金（紙幣）を排出する紙幣排出口等を併設することもできる。

【0059】

一方、情報処理センタ 5 には、通信制御部 55a、55b、主制御部 56、メモリ部 57 が備わる。主制御部 56 には、決済処理制御部 561、利用制限判定部 562、データベース管理部 563 が備わり、メモリ部 57 内には、利用制限範囲の条件データや、キャッシュカード 81 の利用実績に関する各種データを管理する利用制限データベース 571 が設けられる。

【0060】

図 5 は、利用制限データベース 571 の一例を示すものである。同図に示すように、この利用制限データベース 571 には、利用制限設定テーブル 571a と、利用実績テーブル 571b が備わる。

【0061】

利用制限設定テーブル 571a には、例えば、各パチンコ店の ID（店舗 ID）別に、それぞれ、一定期間単位（この例では 1 日単位）の利用上限金額、同じく限度回数、1 回の利用あたりの上限金額及び下限金額等の利用制限条件データが予め設定されている。

【0062】

店舗内のグループ毎、あるいは端末毎に利用制限を行う場合には、例えば、店舗 ID に加えて、これらグループ ID、端末 ID を設定すれば良い。

【0063】

また、利用実績テーブル 571b には、各パチンコ店の店舗 ID 毎に、それまでの決済処理で抽出されたキャッシュカード（デビットカード）の ID に対応して、当該 ID による今回の利用額、該 ID によるそれまでの利用実績に応じた、例えば、利用回数、利用金額の累計値データ等が記憶されている。

【0064】

この構成において、キャッシュカード 81 を用いてカード発行機 60 からプリペイドカード 61 を発行する場合の利用制限動作について説明する。

【0065】

図 6 は、この場合におけるデビット端末 80、カード発行機 60、情報処理センタ 5 の三者間での処理動作を示すフローチャートである。なお、同フローチャート中の丸数字は、図 4 での処理の流れを示す丸数字に対応したものである。

【0066】

10

20

30

40

50

図 6 において、遊技客がデビット端末 8 0 のカード挿入 / 排出口 8 0 7 にキャッシュカード 8 1 を挿入すると (ステップ S 6 1 0) 、デビット端末 8 0 は、この挿入されたキャッシュカード 8 1 からカード情報を読み取るとともに、該遊技客に対して暗証番号の入力を要求する (ステップ S 6 2 0) 。

【 0 0 6 7 】

この要求を例えば表示部 8 0 5 での表示により確認した遊技客がデビット端末 8 0 に設けられたキー入力部 8 0 6 から自己の暗証番号を入力すると (ステップ S 6 1 1) 、デビット端末 8 0 は、この暗証番号を保持すると共に、カード発行機 6 0 に対して、カード発行操作可の旨を通知する (ステップ S 6 2 1) 。

【 0 0 6 8 】

これに対し、カード発行機 6 0 は、デビット端末 8 0 からの上記通知を受信すると、選択ボタン 6 0 5 を点灯状態に制御する (ステップ S 6 3 0) 。

【 0 0 6 9 】

選択ボタン 6 0 5 の点灯中、遊技客が、その点灯した選択ボタン 6 0 5 のいずれかを押下すると (ステップ S 6 4 0) 、カード発行機 6 0 は、この押下された選択ボタン 6 0 5 に対応する金額データをデビット端末 8 0 に通知する (ステップ S 6 3 1) 。

【 0 0 7 0 】

一方、デビット端末 8 0 は、カード発行機 6 0 から上記金額データを受信すると、当該金額データと、ステップ S 6 2 0 及び S 6 2 1 で得たカード情報及び暗証番号とを含む決済要求を情報処理センタ 5 に送出する (ステップ S 6 2 2) 。

【 0 0 7 1 】

情報処理センタ 5 では、デビット端末 8 0 から送出された上記決済要求を通信制御部 5 5 a を介して受信すると、例えば、その中の暗証番号が正常であることを条件に、主制御部 5 6 の利用制限判定部 5 6 2 が、今回の決済要求が利用制限範囲内かどうかを判断する (ステップ S 6 4 0) 。

【 0 0 7 2 】

その際、利用制限判定部 5 6 2 は、今回受信されたカード情報中の I D (キャッシュカードを特定する I D) を抽出し、この I D をキーに利用実績テーブル 5 7 1 b を検索し、該 I D に対応する諸条件が利用制限設定テーブル 5 7 1 a の設定値範囲内であるか否か (利用 O K か利用 N G か) をチェックし、上記判断を下す。

【 0 0 7 3 】

ここで、利用 O K であれば (ステップ S 6 4 1 Y E S) 、主制御部 5 6 の決済処理制御部 5 6 1 は、通信制御部 5 5 b を通じてクリアリングセンタ 6 a にアクセスし、今回の決済要求にて通知された I D に対応する口座から当該決済要求で通知された金額データ分を引き落とす処理を含む決済処理を開始する (ステップ S 6 4 2) 。

【 0 0 7 4 】

また、利用 N G であれば (ステップ S 6 4 1 N O) 、主制御部 5 6 は、後述するステップ 6 4 5 での決済結果通知処理に進み、デビット端末 8 0 に利用 N G であることを通知する。

【 0 0 7 5 】

なお、利用 O K である場合の情報処理センタ 5 での上記決済処理は、例えば、以下の手順で実現できる。

【 0 0 7 6 】

すなわち、ステップ S 6 4 1 で利用 O K と判定した情報処理センタ 5 (決済処理制御部 5 6 1) では、上記ステップ S 6 2 2 での処理によりデビット端末 8 0 から受信した各種データ (金額データ、カード情報、暗証番号等) を基に、通信制御部 5 5 b を介して、C A F I S (Credit and Finance Information System) ネットワーク 6 のクリアリングセンタ 6 a に決済処理を依頼する (図 1 参照) 。

【 0 0 7 7 】

この依頼を受けたクリアリングセンタ 6 a は、カード発行銀行 7 - 1 、決済銀行 7 - 2

10

20

30

40

50

、加盟店銀行 7 - 3 間で決済処理を行ない、このうちの即時実行する必要のある処理〔例えば、カード発行銀行 7 - 1 での、今回の決済要求にて通知されたカード情報中から抽出した I D (キャッシュカード 8 1 を特定する I D) に対応する口座から当該決済要求で通知された引き落とし金額分を引き落とす処理等〕が終了すると、情報処理センタ 5 に処理終了の通知を行う。また、クリアリングセンタ 6 a では、上記口座の残金不足等により決済処理が行えないような場合には、その旨を情報処理センタ 5 に通知する。

【 0 0 7 8 】

なお、即時実行分以外の決済処理は、予め決められた期間後（例えば、3 営業日後）に実施され、最終的に、上記利用料金から上記決済処理により手数料等を差し引かれた代金が加盟店銀行 7 - 3 の情報処理センタ 5 の口座に振り込まれる。

10

【 0 0 7 9 】

その後、この加盟店銀行 7 - 3 の情報処理センタ 5 の口座に振り込まれた代金から情報処理センタ 5 の手数料を差し引いた代金が、××銀行 7 - 4 のカード会社（カード会社センタ 1 を運営する）の口座に振り込まれる。

【 0 0 8 0 】

更に、その後、この××銀行 7 - 4 のカード会社の口座に振り込まれた代金から各パチンコ店 3 の口座に、カード会社とパチンコ店 3 の取り決めに従い、プリペイドカード 6 1 の使用度数に応じた代金が振り込まれる。

【 0 0 8 1 】

さて、上記ステップ S 6 4 2 での決済処理の開始後、情報処理センタ 5 内の主制御部 5 6 では、クリアリングセンタ 6 a からの上記通知を基に、上記決済処理が無事完了したか（OK か）否かを監視する（ステップ S 6 4 3 ）。

20

【 0 0 8 2 】

ここで、決済処理が OK の場合（ステップ S 6 4 3 Y E S ）、主制御部 5 6 はデータベース管理部 5 6 3 を起動し、次の決済要求のアクセスに備え、ステップ S 6 4 1 , S 6 4 2 での処理結果に応じて、利用制限データベース 5 7 1 内の利用実績テーブル 5 7 1 b のデータ内容を更新させ（ステップ S 6 4 4 ）、次いでその決済結果をデビット端末 8 0 に通知し（ステップ S 6 4 5 ）、処理を終了する。

【 0 0 8 3 】

これに対し、例えば、今回の決済要求にて通知された I D に対応する口座の残額が当該決済要求で通知された金額に満たない（残額不足）等により決済処理が行えなかった場合（ステップ S 6 4 3 N O ）、その決済結果を直ちにデビット端末 8 0 に通知し（ステップ S 6 4 5 ）、処理を終了する。

30

【 0 0 8 4 】

一方、デビット端末 8 0 は、情報処理センタ 5 からの上記決済結果通知を受信すると、その決済結果をカード発行機 6 0 に通知し（ステップ S 6 2 3 ）、次いでキャッシュカード 8 1 を遊技客に返却し（ステップ S 6 2 4 ）、処理を終える。

【 0 0 8 5 】

カード発行機 6 0 では、デビット端末 8 0 から受信した決済結果通知を基に決済が完了したか否かを判断する（ステップ S 6 3 2 ）。

40

【 0 0 8 6 】

ここで、決済完了であれば（ステップ S 6 3 2 Y E S ）、カード発行機 6 0 は、それ以前のステップ S 6 4 0 で押下された選択ボタン 6 0 5 に対応する金額のプリペイドカード 6 1 （当該金額相当度数の有価データが記憶されたカード）をカード発行口 6 0 6 から排出し（ステップ S 6 3 3 ）、その後、全ての選択ボタン 6 0 5 を消灯状態に制御し（ステップ S 6 3 4 ）、処理を終える。また、決済が完了していなければ（ステップ S 6 3 2 N O ）、直ちに全ての選択ボタン 6 0 5 を消灯状態に制御し（ステップ S 6 3 4 ）、処理を終える。

【 0 0 8 7 】

このように、実施例 1 では、情報処理センタ 5 において、予め設定された利用制限範囲

50

内でキャッシュカード決済によるプリペイドカード発行の利用を制限する制御を実施している。

【 0 0 8 8 】

本実施例において、制限条件（図 5 における利用制限設定テーブル参照）は設定で任意に変更できても、また固定でもいずれでも構わない。

【 0 0 8 9 】

また、制限条件は、一定期間内の利用上限（期間と上限金額、制限回数）を制限する方法と、取引一回当たりの上限金額、下限金額を制限する方法のどちらか一方を用いても良いし、両方を用いても良い。

【 0 0 9 0 】

後者の方法では、取引の金額を受け取った時に、単に、その金額が制限条件の範囲内であるかどうかを判断することで対処できるが、前者の方法では、利用元を特定して対応する必要がある。この点、本実施例では、情報処理センタ 5 側が、デビット端末 8 0 から受信したカード情報を基にキャッシュカード 8 1 を特定する ID を抽出し、その ID が設定期間内の制限条件に対して今回の利用が範囲内にあるかどうかを判断している。

【 実施例 2 】

【 0 0 9 1 】

図 7 は、実施例 2 に係わるデビット端末 8 0 とカード発行機 6 0 の構成及び接続態様を示す概念図である。

【 0 0 9 2 】

本実施例において、デビット端末 8 0 、カード発行機 6 0 とともに、外観上の構成はそれぞれ第 1 の実施例のものと同様である。

【 0 0 9 3 】

このうち、デビット端末 8 0 の機能構成は図 8 に示す如くであり、情報処理センタ 5 との通信制御を行う通信制御部 8 0 1（通信制御部 1）、カード発行機 6 0 との通信制御を行う通信制御部 8 0 2（通信制御部 2）、端末全体の制御を行う主制御部 8 0 3、制御に必要な各種情報等を記憶するメモリ部 8 0 4、表示部 8 0 5、キー入力部 8 0 6、カードリーダー部 8 0 7 a、プリンタ部 8 0 8 により構成される。

【 0 0 9 4 】

主制御部 8 0 3 内の構成要素としては、決済処理制御部 8 0 3 a、利用制限判定部 8 0 3 b、データベース管理部 8 0 3 c が備わり、メモリ部 8 0 4 内には利用制限データベース 8 0 4 a が設けられる。

【 0 0 9 5 】

利用制限データベース 8 0 4 内には、第 1 の実施例に係わる利用制限設定テーブル 5 7 1 a 及び利用実績テーブル 5 7 1 b（図 5 参照）と同等のテーブルが用意される。また、主制御部 8 0 3 内の決済処理制御部 8 0 3 a、利用制限判定部 8 0 3 b、データベース管理部 8 0 3 c は、それぞれ、第 1 の実施例における情報処理センタ 5 の該当部分と同等の機能を有するものである。

【 0 0 9 6 】

この構成において、キャッシュカード 8 1 を用いてカード発行機 6 0 からプリペイドカード 6 1 を発行する場合の利用制限動作について説明する。

【 0 0 9 7 】

図 9 は、この場合におけるデビット端末 8 0 とカード発行機 6 0 間での処理動作を示すフローチャートである。なお、同フローチャート中の丸数字は、図 7 での処理の流れを示す丸数字に対応したものである。

【 0 0 9 8 】

図 9 において、遊技客がデビット端末 8 0 のカード挿入 / 排出口 8 0 7 にキャッシュカード 8 1 を挿入すると（ステップ S 9 1 0）、デビット端末 8 0 の主制御部 8 0 3 は、カードリーダー部 8 0 7 a を通じて当該キャッシュカード 8 1 からカード情報を読み取る（ステップ S 9 2 0）。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 9 】

次いで、利用制限判定部 8 0 3 b は、この読み取ったカード情報中の I D (キャッシュカードを特定する I D) を抽出し、この I D をキーに利用制限データベース 8 0 4 a 内の利用実績テーブルを検索し、該 I D に対応する諸条件が利用制限設定テーブルの設定値範囲内であるか否か (利用 O K か利用 N G か) をチェックする (ステップ S 9 2 1) 。

【 0 1 0 0 】

ここで、利用 N G であれば (ステップ S 9 2 2 N O) 、主制御部 8 0 3 は、カード挿入 / 排出口 8 0 7 に挿入されているキャッシュカード 8 1 を遊技客に返却し (ステップ S 9 2 3) 、処理を終了する。

【 0 1 0 1 】

これに対し、利用 O K であれば (ステップ S 9 2 2 Y E S) 、主制御部 8 0 3 は、該遊技客に対して暗証番号の入力を要求する (ステップ S 9 2 4) 。

【 0 1 0 2 】

この要求を例えば表示部 8 0 5 での表示により確認した遊技客がキー入力部 8 0 6 から自己の暗証番号を入力すると (ステップ S 9 1 1) 、デビット端末 8 0 の主制御部 8 0 3 は、この暗証番号を保持すると共に、カード発行機 6 0 に対して、通信制御部 8 0 2 を介し、利用可能である旨及び利用可能条件を通知する (ステップ S 9 2 5) 。

【 0 1 0 3 】

その際、主制御部 8 0 3 は、ステップ S 9 2 0 で読み取ったキャッシュカード I D を基に利用制限データベース 8 0 4 a 内の利用実績テーブルを検索し、当該 I D によるそれまでの利用実績と利用制限テーブル内の該当する設定値とを比較して上記利用可能条件 (金額等) を取得する。

【 0 1 0 4 】

一方、カード発行機 6 0 では、デビット端末 8 0 からの上記通知を受信すると、その中の利用可能条件から発行可能金額を判断し、その金額の範囲内で選択ボタン 6 0 5 を点灯状態に制御する (ステップ S 9 4 0) 。

【 0 1 0 5 】

選択ボタン 6 0 5 の点灯中、遊技客が、その点灯した選択ボタン 6 0 5 のいずれかを押下すると (ステップ S 9 5 0) 、カード発行機 6 0 は、この押下された選択ボタン 6 0 5 に対応する金額データをデビット端末 8 0 に通知する (ステップ S 9 4 1) 。

【 0 1 0 6 】

一方、デビット端末 8 0 では、通信制御部 8 0 1 を介してカード発行機 6 0 から上記金額データを受信すると、決済処理制御部 8 0 3 a が、通信回線網 4 を介して情報処理センタ 5 にアクセスし、今回の利用指定額による決済処理を行う (ステップ S 9 2 6) 。なお、この決済処理は第 1 の実施例で説明した手順と同じ手順で実現できる。

【 0 1 0 7 】

上記ステップ S 9 2 6 での決済処理の開始後、デビット端末 8 0 の主制御部 8 0 3 では、情報処理センタ 5 からの決済結果通知を通信制御部 8 0 1 を介して受信し、決済処理が無事完了したか (O K か) 否かを監視する (ステップ S 9 2 7) 。

【 0 1 0 8 】

ここで、決済処理が O K の場合 (ステップ S 9 2 7 Y E S) 、主制御部 8 0 3 はデータベース管理部 8 0 3 c を起動し、次の決済要求のアクセスに備え、ステップ S 9 2 6 での処理結果に応じて、利用制限データベース 8 0 4 a 内の利用実績テーブルのデータ内容 (回数、金額等) を更新させる (ステップ S 9 2 8) 。

【 0 1 0 9 】

更に、その決済結果を通信制御部 8 0 2 を介してカード発行機 6 0 に通知し (ステップ S 9 2 9) 、次いでキャッシュカード 8 1 を遊技客に返却し (ステップ S 9 3 0) 、処理を終了する。

【 0 1 1 0 】

これに対し、例えば、決済対象の口座の残額不足等により決済処理が行えなかった場合

10

20

30

40

50

(ステップS 9 2 7 N O)、その決済結果を通信制御部 8 0 2 を介して直ちにカード発行機 6 0 に通知し(ステップS 9 2 9)、次いでキャッシュカード 8 1 を遊技客に返却し(ステップS 9 3 0)、処理を終了する。

【0 1 1 1】

一方、カード発行機 6 0 では、デビット端末 8 0 から受信した決済結果通知を基に決済が完了したか否かを判断する(ステップS 9 4 2)。

【0 1 1 2】

ここで、決済完了であれば(ステップS 9 4 2 Y E S)、カード発行機 6 0 は、それ以前のステップS 9 5 0 で押下された選択ボタン 6 0 5 に対応する金額のプリペイドカード 6 1 (当該金額相当度数の有価データが記憶されたカード)をカード発行口 6 0 6 から排出し(ステップS 9 4 3)、その後、全ての選択ボタン 6 0 5 を消灯状態に制御し(ステップS 9 4 4)、処理を終える。また、決済が完了していなければ(ステップS 9 4 2 N O)、直ちに全ての選択ボタン 6 0 5 を消灯状態に制御し(ステップS 9 4 4)、処理を終える。

【0 1 1 3】

なお、上記の処理において、デビット端末 8 0 からのカード発行機 6 0 への金額通知(ステップS 9 2 5)及びカード発行機 6 0 での利用可能範囲での金額表示(ステップS 9 4 0: 選択ボタン点灯)は必ずしも無くても良い。また、暗証番号入力のタイミングは、決済処理開始前であれば、いつでも良い。

【0 1 1 4】

また、利用制限データベース 8 0 4 a の更新(ステップS 9 2 8)のタイミングも本例に限るものではないが、決済完了前に更新、記憶する場合は、残高不足などで決済できなかった場合は、抹消するようにすれば良い。

【0 1 1 5】

このように、実施例 2 では、パチンコ店 3 内に設置されたデビット端末 8 0 において、予め設定された利用制限範囲内でキャッシュカード決済によるプリペイドカード発行の利用を制限する制御を実施している。

【0 1 1 6】

なお、上記実施例 1 においては、例えば、店舗内のグループあるいは端末毎の利用制限を行う場合に、情報処理センタ 5 にアクセスに行くため、通信料がかさむことになるが、この様な場合には、本実施例のように、店舗内のデビット端末 8 0 にて利用制限する方が通信コスト面から有利と考えられる。

【0 1 1 7】

また、本実施例では、デビット端末 8 0 とカード発行機 6 0 を独立に設けたが、これらを 1 ユニット(請求項 1 0 の遊技料金処理ユニットに相当)内に一体化した構造としても良い。

【実施例 3】

【0 1 1 8】

図 1 0 は、実施例 3 に係わるデビット端末 8 0 とカード発行機 6 0 間の接続態様を示す概念図である。

【0 1 1 9】

本実施例では、デビット端末 8 0 とカード発行機 6 0 間に、上述した会員管理用 T / C 1 0 とも接続された会員管理端末 9 0 が接続されている。

【0 1 2 0】

会員管理端末 9 0 は、カード挿入 / 排出口 9 0 7 から挿入される会員カード 9 1 から会員コード等のカード情報を読み取って T / C 1 0 へ送信する他、T / C 1 0 と間で必要なデータの交換を行いながら、該 T / C 1 0 と協同して会員情報の管理を行うものである。

【0 1 2 1】

図 1 0 に示す如く、この会員管理端末 9 0 には、外観上の構成として、上記カード挿入 / 排出口 9 0 7 以外に、会員番号や入力操作ガイダンス等の各種情報を表示する表示部 9

10

20

30

40

50

05、テンキー等のキーを備え、会員管理に関連する暗証番号等を入力するキー入力部906が備わる。

【0122】

本実施例では、この会員管理端末90をデビット端末80とカード発行機60間に設置し、会員管理用T/C10を通じて、キャッシュカードの利用制限を実施するものである。

【0123】

本実施例でのキャッシュカードの利用制限を実現するにあたっては、例えば、会員管理用T/C10のワークステーション110内のメモリ110-2に、会員管理用のデータベース111（図3参照）と別に利用制限データベース112（図2参照）が設けられる

10

【0124】

この利用制限データベース112は、上記第1及び第2の実施例で用いた利用制限データベース（図5参照）と同等のものであり、その中には利用制限設定テーブル571a及び利用実績テーブル571bと同等のテーブルがそれぞれ用意される。但し、この場合の利用実績テーブルにおける利用実績は、キャッシュカードのIDではなく、会員IDに対応して管理されるものである。

【0125】

また、この利用制限データベース112に基づく利用制限判定やデータベース管理等の処理機能（例えば、第2の実施例における利用制限判定部803b、データベース管理部803cに相当するもの）は、同ワークステーション110内の制御部110-1に持たせている。

20

【0126】

なお、この場合におけるデビット端末80、カード発行機60の外観上の構成は、共に、それぞれ第1及び第2の実施例のものと同様で良い。また、デビット端末80の機能構成については、図8における利用制限判定部803b、データベース管理部803c、利用制限データベース804aを持つ必要が無くなる。

【0127】

本実施例において、キャッシュカード81を用いてカード発行機60からプリペイドカード61を発行する場合の利用制限動作について説明する。

30

【0128】

図11は、この場合におけるデビット端末80、会員管理端末90、会員管理用T/C10三者間での処理動作を示すフローチャートであり、図12は、同カード発行機60の処理動作を示すフローチャートである。なお、これらフローチャート中の丸数字は、図10での処理の流れを示す丸数字に対応したものである。

【0129】

図11において、遊技客が会員管理端末90のカード挿入/排出口907に会員カード91を挿入すると（ステップS1101）、会員管理端末90は、当該会員トカード91から会員ID等を含むカード情報を読み取り、該カード情報を会員管理用T/C10に送信する（ステップS1110）。

40

【0130】

これに対し、会員管理用T/C10では、会員管理端末90からの上記カード情報を受信すると、その中の会員IDをキーにT/C10の制御部110-1が利用制限データベース112内の利用実績テーブルを検索し、該IDに対応する諸条件が利用制限設定テーブルの設定値範囲内であるか否か（利用OKか利用NGか）を判断し（ステップS1120）、その判断結果を会員管理端末90に送信する（ステップS1211）。

【0131】

ここで、会員管理用T/C10は、利用OKの場合は、利用可能である旨及び利用可能条件を送信し、利用NGの場合はその旨を送信する。なお、その際、会員管理用T/C10では、ステップS1110で読み取った会員IDを基に制御部110-1が利用制限デ

50

ータベース 112 内の利用実績テーブルを検索し、当該会員 ID によるそれまでの利用実績と利用制限テーブル内の該当する設定値とを比較して上記利用可能条件（金額等）を取得する。

【0132】

一方、会員管理端末 90 は、会員管理用 T / C 10 からの上記判断結果を受信すると、その結果を判定し（ステップ S 1111）、利用 NG であれば（ステップ S 1112 NO）、会員カード 91 を遊技客に返却し（ステップ S 1113）、処理を終える。

【0133】

また、利用 OK であれば（ステップ S 1112 YES）、会員管理端末 90 は、会員管理用 T / C 10 から受信した利用可能条件を保持し（ステップ S 1114）、次いで、デビット端末 80 に対して、キャッシュカードの受け入れが可能であることを通知する（ステップ S 1115）。

【0134】

これに対し、デビット端末 80 は、会員管理端末 90 からの上記通知を受けると、遊技客に対してキャッシュカードの挿入と暗証番号の入力とを要求する（ステップ S 1130）。

【0135】

この要求を例えば表示部 805 での表示により確認した遊技客が、カード挿入 / 排出口 807 にキャッシュカードを挿入し（ステップ S 1140）、かつキー入力部 806 から自己の暗証番号を入力すると（ステップ S 1141）、デビット端末 80 は、会員管理端末 90 に対して、受け入れ可能となった旨を通知する（ステップ S 1131）。

【0136】

一方、会員管理端末 90 では、デビット端末 80 から上記受け入れ可能通知を受信すると、ステップ S 1114 で記憶してある利用可能条件から発行可能金額を判断し、その金額をカード発行機 60 に通知する（ステップ S 1116）。

【0137】

その後の処理は、図 12 に移る。すなわち、カード発行機 60 は、会員管理端末 90 からの上記通知を受信すると、その中の発行可能金額の範囲内で選択ボタン 605 を点灯状態に制御する（ステップ S 1211）。

【0138】

選択ボタン 605 の点灯中、遊技客が、その点灯した選択ボタン 605 のいずれかを押下すると（ステップ S 1220）、カード発行機 60 は、この押下された選択ボタン 605 に対応する金額データを会員管理端末 90 に通知する（ステップ S 1212）。

【0139】

これ以降の処理は、再び、図 11 に戻る。すなわち、会員管理端末 90 では、カード発行機 60 から上記金額データを受信すると、当該金額データを記憶すると共に、当該金額データをデビット端末 80 に通知する（ステップ S 1117）。

【0140】

一方、デビット端末 80 では、会員管理端末 90 から上記金額データを受信すると、通信回線網 4 を介して情報処理センタ 5 にアクセスし、今回通知された金額データによる決済処理を開始する（ステップ S 1132）。なお、この決済処理も第 1 及び第 2 の実施例で説明した手順と同じ手順で実現できる。

【0141】

上記ステップ S 1132 での決済処理の開始後、デビット端末 80 は、情報処理センタ 5 からの決済結果通知を受信し、該決済結果を更に会員管理端末 90 の通知する（ステップ S 1133）。その後、デビット端末 80 は、カード挿入 / 排出口 807 に挿入されているキャッシュカード 81 を遊技客に返却し（ステップ S 1134）、処理を終了する。

【0142】

一方、会員管理端末 90 では、デビット端末 80 からの上記決済結果通知を受信すると、会員管理用 T / C 10 及びカード発行機 60 の双方にその決済結果を通知する（ステッ

10

20

30

40

50

ブ 1 1 1 8)。

【 0 1 4 3 】

なお、このステップ 1 1 1 8 での通知処理において、会員管理端末 9 0 は、決済 O K の時には、会員管理用 T / C 1 0 に対して決済 O K の旨と決済金額を通知し、カード発行機 6 0 に対して決済 O K の旨を通知する。

【 0 1 4 4 】

また、決済 N G の時には、会員管理用 T / C 1 0 とカード発行機 6 0 の双方に決済 N G の旨を通知する。

【 0 1 4 5 】

このステップ 1 1 1 8 での決済結果の通知が終わると、次いで、会員管理端末 9 0 は、会員カード 9 1 を遊技客に返却して (ステップ S 1 1 1 9)、処理を終了する。 10

【 0 1 4 6 】

一方、上記ステップ S 1 1 1 8 の処理に伴い上記決済結果通知を受信した会員管理用 T / C 1 0 では、制御部 1 1 0 - 1 が、まず、当該通知内容を基に決済が完了したか否かをチェックし (ステップ S 1 1 2 2)、決済完了であれば (ステップ S 1 1 2 2 Y E S)、会員管理端末 9 0 から通知された金額データ等、今回の利用実績に関する諸データを会員 I D に関係付けて整理し、利用制限データベース 1 1 2 の内容を更新し (ステップ S 1 1 2 3)、処理を終える。また、決済が未完了であれば (ステップ S 1 1 2 2 N O)、利用制限データベース 1 1 2 の内容を更新行わずに直ちに処理を終える。

【 0 1 4 7 】

一方、上記ステップ S 1 1 1 8 の処理に伴い上記決済結果通知を受信したカード発行機 6 0 の処理は図 1 2 に移る。 20

【 0 1 4 8 】

すなわち、カード発行機 6 0 では、会員管理端末 9 0 からの上記決済結果通知を受信すると、この決済結果通知を基に決済が完了したか否かを判断する (ステップ S 1 2 1 3)。

【 0 1 4 9 】

ここで、決済完了であれば (ステップ S 1 2 1 3 Y E S)、カード発行機 6 0 は、それ以前のステップ S 1 2 2 0 で押下された選択ボタン 6 0 5 に対応する金額のプリペイドカード 6 1 (当該金額相当度数の有価データが記憶されたカード) をカード発行口 6 0 6 から排出し (ステップ S 1 2 1 4)、その後、全ての選択ボタン 6 0 5 を消灯状態に制御し (ステップ S 1 2 1 5)、処理を終える。また、決済が完了していなければ (ステップ S 1 2 1 3 N O)、直ちに全ての選択ボタン 6 0 5 を消灯状態に制御し (ステップ S 1 2 1 5)、処理を終える。 30

【 0 1 5 0 】

なお、上記処理において、会員管理装置 9 0 からカード発行機 6 0 への金額通知 (ステップ S 1 1 1 6) 及びカード発行機 6 0 での利用可能範囲での金額表示 (ステップ S 1 2 1 1 : 選択ボタン点灯) は必ずしも無くても良い。また、暗証番号入力タイミングは、決済処理開始前であれば、いつでも良い。

【 0 1 5 1 】

また、利用制限データベース 1 1 2 の更新 (ステップ S 1 1 2 3) のタイミングも本例に限るものではないが、決済完了前に更新、記憶する場合は、残高不足などで決済できなかった場合は、抹消するようにすれば良い。 40

【 0 1 5 2 】

また、本実施例では、会員管理端末 9 0 とデビット端末 8 0 とを独立に設けたが、これら両者を、あるいはこれらとカード発行機 6 0 を含めて 1 ユニット内に一体化した構造としても良い。

【 0 1 5 3 】

また、本実施例では、会員管理端末 9 0 と会員カード (会員 I D) の組み合わせて利用制限するようにしているが、会員管理端末 9 0 に代わるデビット利用管理専用の装置 (カ 50

ード固有のＩＤを有するカードを受け入れて該カード情報を読み取る読み取り手段を含む装置）と、本装置専用のＩＤ特定手段との組み合わせでも実現できるものである。

【０１５４】

このように、第３の実施例では、パチンコ店３の会員情報を管理する会員管理用Ｔ／Ｃにおいて、予め設定された利用制限範囲内でキャッシュカード決済によるプリペイドカード発行の利用を制限する制御を実施している。

【０１５５】

上記第１～第３のいずれの実施例においても、例えば、キャッシュカード１枚あたりの１日の利用量及び１回当たりの利用量を制限することで、一定以上の遊技への投資を規制でき、遊技客の決済金額の使いすぎを防止できる。

10

【０１５６】

また、キャッシュカード１枚あたりの１日の利用量及び１回当たりの利用量を制限することで、キャッシュカードが盗まれたり、暗証番号が知られた際にも、被害額を最小限に抑えることができる。

【０１５７】

また、決済金額の上限値のみならず、下限値も設定できるため、小額の複数回数決済を無くすことで、決済処理手数料の負担軽減が図れる。

【０１５８】

なお、本発明に係わる遊技場内でのデビットカード決済利用法としては、上記実施例で述べたプリペイドカード発行に限らず、両替機またはカード発行機を利用したキャッシュアウト、デビット対応台玉貸し機（プリペイドカードユニット）等にも活用できる。

20

【産業上の利用可能性】

【０１５９】

本発明の遊技料金処理ユニットは、パチンコ店等の遊技場において利用可能である。

【図面の簡単な説明】

【０１６０】

【図１】本発明の遊技システムの全体構成を示すブロック図。

【図２】図１における会員管理用Ｔ／Ｃの詳細構成を示すブロック図。

【図３】会員管理用Ｔ／Ｃ内の会員管理用データベースの構成例を示す図。

【図４】実施例１に係わるデビット端末、カード発行機、情報処理センタの構成及び接続態様を示す概念図。

30

【図５】情報処理センタ内の利用制限データベースの一例を示す図。

【図６】実施例１におけるデビット端末、カード発行機、情報処理センタ間での利用制限処理動作を示すフローチャート。

【図７】実施例２に係わるデビット端末、カード発行機の構成及び接続態様を示す概念図。

【図８】実施例２におけるデビット端末の機能構成を示すブロック図。

【図９】実施例２におけるデビット端末とカード発行機間での利用制限処理動作を示すフローチャート。

【図１０】実施例３に係わるデビット端末、会員管理端末、カード発行機の接続態様を示す概念図。

40

【図１１】実施例３におけるデビット端末、会員管理端末、会員管理用Ｔ／Ｃ間での利用制限処理動作を示すフローチャート。

【図１２】実施例３におけるカード発行機の処理動作を示すフローチャート。

【符号の説明】

【０１６１】

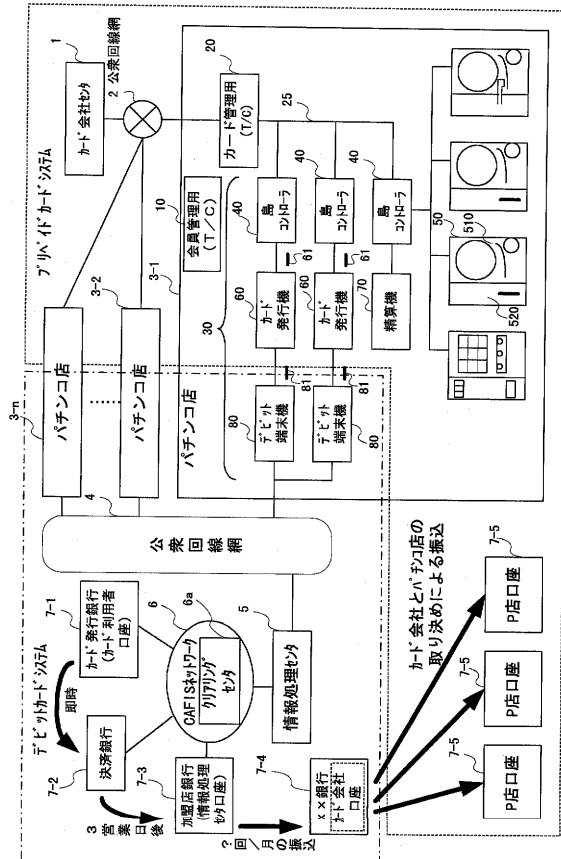
- １ カード会社センタ
- ２，４ 公衆回線網
- ３－１，３－２，～，３－ｎ パチンコ店
- ５ 情報処理センタ

50

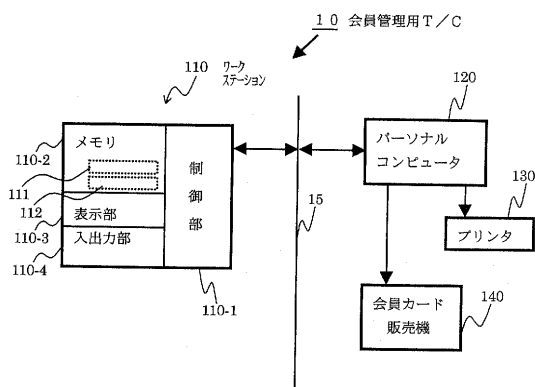
5 5	通信制御部	
5 6	主制御部	
5 6 1	決済処理制御部	
5 6 2	利用制限判定部	
5 6 3	データベース管理部	
5 7	メモリ部	
5 7 1	利用制限データベース	
5 7 1 a	利用制限設定テーブル	
5 7 1 b	利用実績テーブル	
6	C A F I S ネットワーク	10
6 a	クリアリングセンタ	
7 - 1	カード発行銀行	
7 - 2	決済銀行	
7 - 3	加盟店銀行	
7 - 4	カード会社取引銀行	
7 - 5	パチンコ店口座	
1 0	会員管理用ターミナルコントローラ (T / C)	
1 1 0	ワークステーション	
1 1 0 - 1	制御部	
1 1 0 - 2	メモリ部	20
1 1 1	会員管理用データベース	
1 1 2	利用制限データベース	
1 1 0 - 3	表示部	
1 1 0 - 4	入出力部	
1 1 1	データベース	
1 2 0	パーソナルコンピュータ	
1 3 0	プリンタ	
1 4 0	会員カード販売機	
1 5 , 2 5	ローカルエリアネットワーク (L A N)	
2 0	カード管理用ターミナルコントローラ (T / C)	30
3 0	島	
4 0	島コントローラ (S / C)	
5 0	遊技ユニット	
5 1 0	遊技機	
5 2 0	カード処理ユニット	
6 0	カード発行機	
6 1	プリペイドカード	
6 0 5	選択ボタン	
6 0 6	カード発行口	
7 0	カード精算機	40
8 0	デビット端末	
8 1	キャッシュカード (デビットカード)	
8 0 1	通信制御部 1	
8 0 2	通信制御部 2	
8 0 3	主制御部	
8 0 3 a	決済処理制御部	
8 0 3 b	利用制限判定部	
8 0 3 c	データベース管理部	
8 0 4	メモリ部	
8 0 4 a	利用制限データベース	50

- | | |
|---------|-------------|
| 8 0 5 | 表示部 |
| 8 0 6 | キー操作部 |
| 8 0 7 | カード挿入 / 排出口 |
| 8 0 7 a | カードリーダー部 |
| 8 0 8 | プリンタ部 |
| 9 0 | 会員管理端末 |
| 9 1 | 会員カード |
| 9 0 5 | 表示部 |
| 9 0 6 | キー操作部 |
| 9 0 7 | カード挿入 / 排出口 |

【图 1】



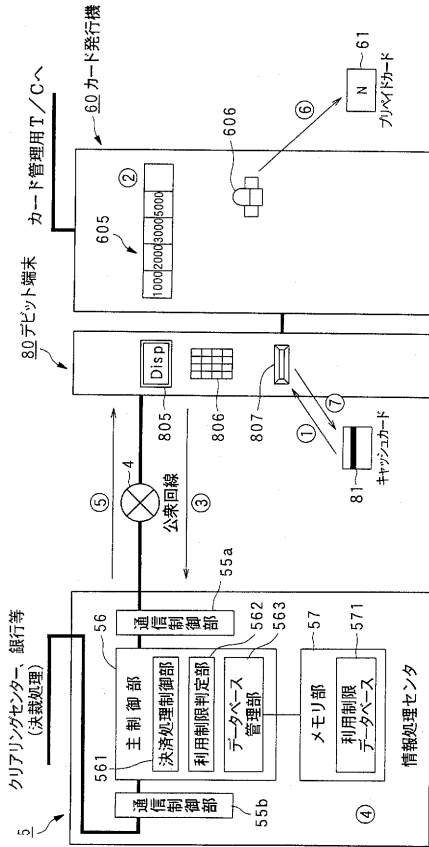
【 圖 2 】



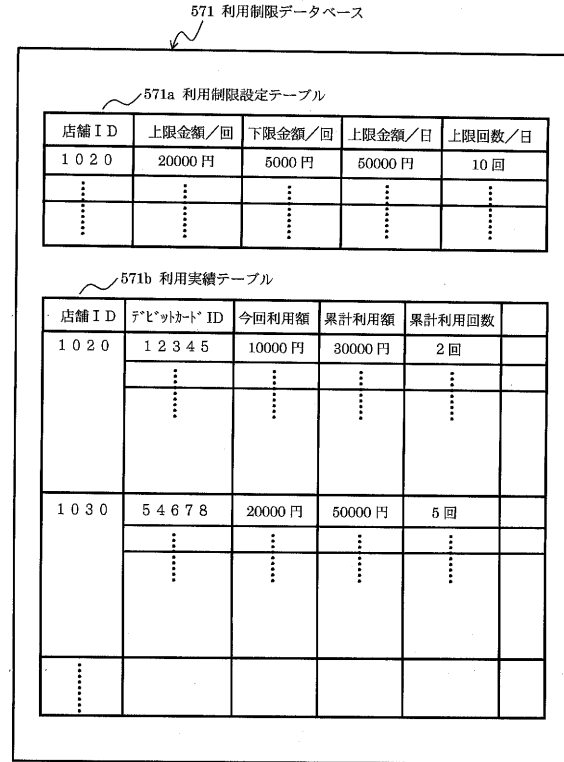
【 図 3 】

会員ｺｰﾄﾞ	度数	暗証番号	出玉数	入玉数	貯玉数	有効ﾌﾗｸﾞ
0020	100	1111	100	40	50	1
0010	50	1212	200	300	0	0
0030	20	5555	300	200	20	1
⋮						

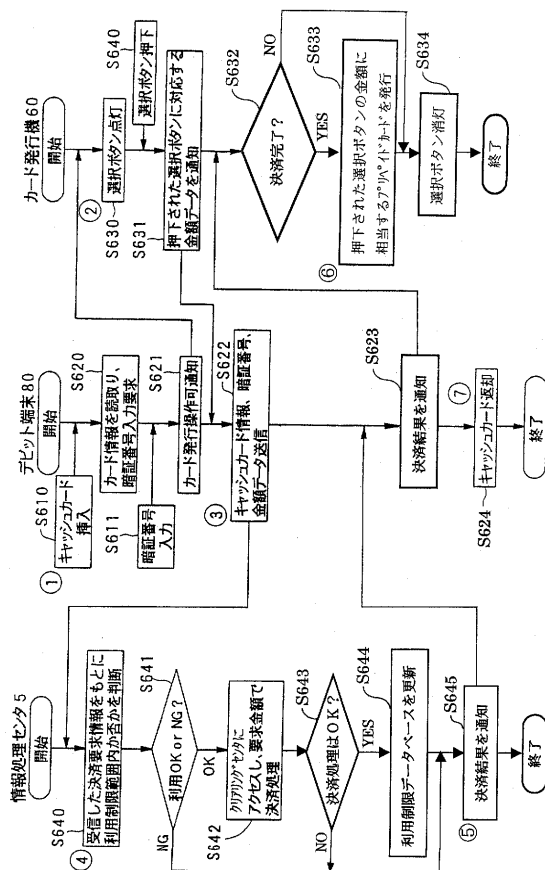
【図 4】



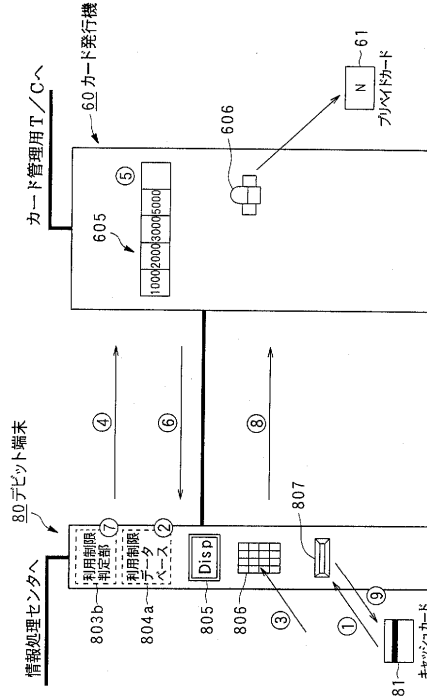
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 12】

