

(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2016-16204  
(P2016-16204A)

(43) 公開日 平成28年2月1日(2016.2.1)

(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 5 2 F 2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 8 O L (全 34 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2014-141998 (P2014-141998) (22) 出願日 平成26年7月10日 (2014.7.10)</p>	<p>(71) 出願人 000001432 グローリー株式会社 兵庫県姫路市下手野1丁目3番1号 (74) 代理人 100114306 弁理士 中辻 史郎 (74) 代理人 100148655 弁理士 諏訪 淳一 (72) 発明者 江畑 伸明 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 BB06 BB29 BB34 EA41 EA48</p>
---	---

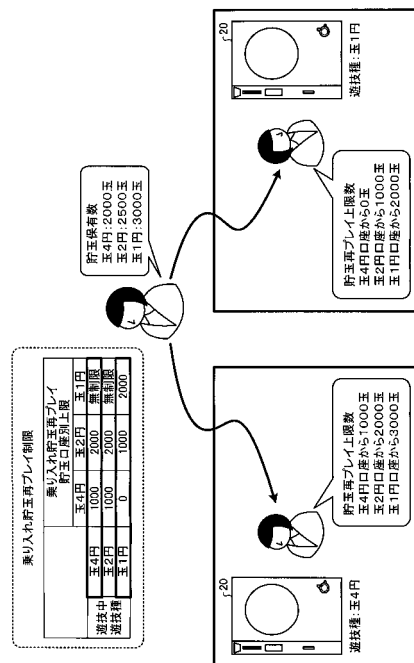
(54) 【発明の名称】遊技媒体管理システム及び遊技媒体管理方法

(57) 【要約】

【課題】乗り入れ貯遊技媒体再プレイの運用による遊技客の利便性を確保しつつ遊技店の売上向上を図ることを課題とする。

【解決手段】遊技種ごとに貯玉再プレイに使用することができる貯玉口座ごとの制限を記憶して、遊技中の遊技種と、遊技種に対応する貯玉数及び貯玉口座ごとの制限と、貯玉再プレイの実績数とに基づいて貯玉再プレイの可否の判定を行い、貯玉再プレイが可能と判定した場合には貯玉再プレイで使用する貯玉口座を決定し、決定した貯玉口座から所定数を減算して減算数に応じた数の遊技玉を払い出し、貯玉再プレイで遊技玉を払い出した実績を管理するようにした。

【選択図】図1



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

少なくとも遊技媒体の種類及びレートにより区別される遊技種ごとに預入遊技媒体口座を設け、遊技客が遊技店に預け入れた遊技媒体の数を前記預入遊技媒体口座における預入遊技媒体数として管理し、前記遊技客の指示に基づいて前記預入遊技媒体口座の預入遊技媒体数から遊技媒体を貸し出す預入遊技媒体貸出処理を行う遊技媒体管理システムであって、

遊技中の遊技種と前記預入遊技媒体口座の遊技種とに応じて、当該預入遊技媒体口座から所定期間内に前記預入遊技媒体貸出処理に使用可能な預入遊技媒体数に制限を設定する制限設定手段と、

前記制限設定手段により設定された制限の範囲内で前記預入遊技媒体貸出処理を行う預入遊技媒体貸出処理手段と

を備えたことを特徴とする遊技媒体管理システム。

**【請求項 2】**

前記制限設定手段は、同一稼働率で売上の期待値の大きい第 1 の遊技種と売上の期待値の小さい第 2 の遊技種について制限を設定する際に、前記第 2 の遊技種に対する制限を前記第 1 の遊技種に対する制限よりも厳しくすることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技媒体管理システム。

**【請求項 3】**

前記預入遊技媒体貸出処理により貸し出す遊技媒体のレートである貸出先レートが前記預入遊技媒体貸出処理に用いる預入遊技媒体口座のレートである貸出元レートよりも小さい場合に対する制限を、前記貸出先レートが貸出元レートよりも大きい場合に対する制限よりも厳しくすることを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技媒体管理システム。

**【請求項 4】**

前記制限設定手段は、前記遊技中の遊技種ごとに所定期間内に前記預入遊技媒体貸出処理によって貸し出すことが可能な遊技媒体の合計数の制限を設定することを特徴とする請求項 1、2 又は 3 に記載の遊技媒体管理システム。

**【請求項 5】**

前記制限設定手段は、貯遊技媒体が関連付けられている同一の記憶媒体を用いて所定期間内に前記預入遊技媒体貸出処理によって貸し出すことが可能な複数の遊技種の前記遊技媒体の合計価値の制限を設定することを特徴とする請求項 1 ~ 4 のいずれか一つに記載の遊技媒体管理システム。

**【請求項 6】**

前記預入遊技媒体貸出処理手段は、前記制限設定手段によって設定された制限に達しない前記預入遊技媒体口座を決定し、当該預入遊技媒体口座から所定数を減算し、減算した数に応じた数の遊技媒体を貸し出すことを特徴とする請求項 1 ~ 5 のいずれか一つに記載の遊技媒体管理システム。

**【請求項 7】**

前記預入遊技媒体貸出処理手段は、前記制限設定手段によって設定した前記預入遊技媒体口座に対する制限に達する場合には、当該預入遊技媒体口座以外から前記預入遊技媒体貸出処理に使用する預入遊技媒体口座を選定するものとし、全ての預入遊技媒体口座が制限に達する場合には、前記預入遊技媒体貸出処理を行わないことを特徴とする請求項 1 ~ 6 のいずれか一つに記載の遊技媒体管理システム。

**【請求項 8】**

少なくとも遊技媒体の種類及びレートにより区別される遊技種ごとに預入遊技媒体口座を設け、遊技客が遊技店に預け入れた遊技媒体の数を前記預入遊技媒体口座における預入遊技媒体数として管理し、前記遊技客の指示に基づいて前記預入遊技媒体口座の預入遊技媒体数から遊技媒体を貸し出す預入遊技媒体貸出処理を行う遊技媒体管理方法であって、

遊技中の遊技種と前記預入遊技媒体口座の遊技種とに応じて、当該預入遊技媒体口座から所定期間内に前記預入遊技媒体貸出処理に使用可能な預入遊技媒体数に制限を設定する

10

20

30

40

50

制限設定ステップと、

前記制限設定ステップにより設定された制限の範囲内で前記預入遊技媒体貸出処理を行う預入遊技媒体貸出処理ステップと

を含んだことを特徴とする遊技媒体管理方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

この発明は、遊技客が獲得した遊技媒体を管理する遊技媒体管理システム及び遊技媒体管理方法に関する。

10

【背景技術】

【0002】

従来、パチンコ店等の遊技店では遊技媒体の種類や遊技媒体貸出単価の異なる複数の遊技種のサービスを行っている。また、遊技店では日を跨いで遊技媒体を預かる貯遊技媒体の管理も実施しており、預かった遊技媒体数は遊技客識別情報に関連付けた遊技種ごとの貯遊技媒体口座の残高として管理を行っている。また、口座に対応付けられた遊技客は、貯遊技媒体の払出機能を有する装置の操作によって貯遊技媒体を払い出す貯遊技媒体再プレイをすることが可能である。

【0003】

また、複数の遊技種のサービスを行っている遊技店においては、同一の遊技客が複数の遊技種に対応する貯遊技媒体口座を持つことができるのが一般的であって、同一の遊技客の保有する複数の遊技種に対応する貯遊技媒体口座間で、遊技種の違いに応じた換算を行って貯遊技媒体口座間で残高の振替を行える技術が知られている。また、貯遊技媒体再プレイをする場合に、異なる遊技種の貯遊技媒体口座から遊技種の違いに応じた換算を行って遊技媒体数を引き落とすことによって貯遊技媒体再プレイをする、口座間の乗り入れによる乗り入れ貯遊技媒体再プレイが行える技術も知られている。

20

【0004】

例えば、特許文献1には、遊技店内の所定の機器から貯遊技媒体口座を管理している装置に対して貯遊技媒体の口座間の振替を依頼することによって、貯遊技媒体口座を管理している装置内で貯遊技媒体の口座間の振替処理を行う技術が開示されている。また、特許文献2では、貯遊技媒体再プレイ時に、遊技中の遊技の遊技種ごとに遊技媒体数を引き落とす口座の優先度の設定が可能で、貯遊技媒体の口座別の残高と当該優先度に基づいて遊技媒体数を引き落とす口座を決定して、決定した口座から貯遊技媒体再プレイで払い出す遊技媒体の数に応じた遊技媒体数を減算して、所定の数の遊技媒体を払い出すことによって乗り入れ貯遊技媒体再プレイを行う技術が開示されている。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2008-161574号公報

【特許文献2】特開2009-045362号公報

40

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、貯遊技媒体再プレイを制限なく認めてしまうと、遊技媒体の貸出による売上を減少させることとなってしまいうという問題がある。特に、低額レートの遊技種（例えば玉1円）の遊技において高額レートの遊技種（例えば玉4円）の貯遊技媒体口座を使用した乗り入れ貯遊技媒体再プレイを制限なく認めると、低額レートの遊技における売上を減少させるばかりではなく、少ない引き落とし遊技媒体数で貯遊技媒体再プレイができることから、遊技客の低額レートの遊技へのシフトを助長してしまうこととなる。同じ遊技媒体を使用する遊技で稼働率が同等であれば、低額レートの遊技による1台あたりの売

50

上は高額レートの遊技による1台あたり売上より少ないので、遊技店としては売上高を向上させるためにはむしろ高額レートの遊技へシフトさせたいという要望を持っており、この要望と逆の効果を与えてしまうことになるのである。

【0007】

これらのことから、乗り入れ貯遊技媒体再プレイの運用による遊技客の利便性を確保しつつ、遊技店の売上向上をいかにして図るかが重要な課題となっている。

【0008】

本発明は、上述した従来技術の課題を解消するためのものであって、遊技客の利便性を確保しつつ遊技店の売上向上を図ることができる遊技媒体管理システム及び遊技媒体管理方法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】

【0009】

上述した課題を解決し、目的を達成するため、本発明は、少なくとも遊技媒体の種類及びレートにより区別される遊技種ごとに預入遊技媒体口座を設け、遊技客が遊技店に預け入れた遊技媒体の数を前記預入遊技媒体口座における預入遊技媒体数として管理し、前記遊技客の指示に基づいて前記預入遊技媒体口座の預入遊技媒体数から遊技媒体を貸し出す預入遊技媒体貸出処理を行う遊技媒体管理システムであって、遊技中の遊技種と前記預入遊技媒体口座の遊技種とに応じて、当該預入遊技媒体口座から所定期間内に前記預入遊技媒体貸出処理に使用可能な預入遊技媒体数に制限を設定する制限設定手段と、前記制限設定手段により設定された制限の範囲内で前記預入遊技媒体貸出処理を行う預入遊技媒体貸出処理手段とを備えたことを特徴とする。

【0010】

また、本発明は、上記発明において、前記制限設定手段は、同一稼働率で売上の期待値の大きい第1の遊技種と売上の期待値の小さい第2の遊技種について制限を設定する際に、前記第2の遊技種に対する制限を前記第1の遊技種に対する制限よりも厳しくすることを特徴とする。

【0011】

また、本発明は、上記発明において、前記預入遊技媒体貸出処理により貸し出す遊技媒体のレートである貸出先レートが前記預入遊技媒体貸出処理に用いる預入遊技媒体口座のレートである貸出元レートよりも小さい場合に対する制限を、前記貸出先レートが貸出元レートよりも大きい場合に対する制限よりも厳しくすることを特徴とする。

【0012】

また、本発明は、上記発明において、前記制限設定手段は、前記遊技中の遊技種ごとに所定期間内に前記預入遊技媒体貸出処理によって貸し出すことが可能な遊技媒体の合計数の制限を設定することを特徴とする。

【0013】

また、本発明は、上記発明において、前記制限設定手段は、貯遊技媒体が関連付けられている同一の記憶媒体を用いて所定期間内に前記預入遊技媒体貸出処理によって貸し出すことが可能な複数の遊技種の前記遊技媒体の合計価値の制限を設定することを特徴とする。

【0014】

また、本発明は、上記発明において、前記預入遊技媒体貸出処理手段は、前記制限設定手段によって設定された制限に達しない前記預入遊技媒体口座を決定し、当該預入遊技媒体口座から所定数を減算し、減算した数に応じた数の遊技媒体を貸し出すことを特徴とする。

【0015】

また、本発明は、上記発明において、前記預入遊技媒体貸出処理手段は、前記制限設定手段によって設定した前記預入遊技媒体口座に対する制限に達する場合には、当該預入遊技媒体口座以外から前記預入遊技媒体貸出処理に使用する預入遊技媒体口座を選定するものとし、全ての預入遊技媒体口座が制限に達する場合には、前記預入遊技媒体貸出処理を

10

20

30

40

50

行わないことを特徴とする。

【0016】

また、本発明は、少なくとも遊技媒体の種類及びレートにより区別される遊技種ごとに預入遊技媒体口座を設け、遊技客が遊技店に預け入れた遊技媒体の数を前記預入遊技媒体口座における預入遊技媒体数として管理し、前記遊技客の指示に基づいて前記預入遊技媒体口座の預入遊技媒体数から遊技媒体を貸し出す預入遊技媒体貸出処理を行う遊技媒体管理方法であって、遊技中の遊技種と前記預入遊技媒体口座の遊技種とに応じて、当該預入遊技媒体口座から所定期間内に前記預入遊技媒体貸出処理に使用可能な預入遊技媒体数に制限を設定する制限設定ステップと、前記制限設定ステップにより設定された制限の範囲内で前記預入遊技媒体貸出処理を行う預入遊技媒体貸出処理ステップとを含んだことを特徴とする。

10

【発明の効果】

【0017】

本発明によれば、少なくとも遊技媒体の種類及びレートにより区別される遊技種ごとに預入遊技媒体口座を設け、遊技客が遊技店に預け入れた遊技媒体の数を預入遊技媒体口座における預入遊技媒体数として管理し、遊技中の遊技種と預入遊技媒体口座の遊技種とに応じて、所定期間内に預入遊技媒体口座の預入遊技媒体数から遊技媒体を貸し出す預入遊技媒体貸出処理に使用可能な預入遊技媒体数に制限を設定し、設定された制限の範囲内で預入遊技媒体貸出処理を行うよう構成したので、遊技客の利便性を確保しつつ遊技店の売上向上を図ることができる。

20

【図面の簡単な説明】

【0018】

【図1】図1は、遊技媒体管理システムにおける貯遊技媒体の再プレイの概要を説明するための説明図である。

【図2】図2は、遊技媒体管理システムのシステム構成を示す図である。

【図3】図3は、図2に示した台間カード処理機の外觀構成を示す図である。

【図4】図4は、図2に示した台間カード処理機の実施例1に係る内部構成を示すブロック図である。

【図5】図5は、図2に示した台間カード処理機の実施例1に係るデータ構成について説明するための説明図である。

30

【図6】図6は、図2に示した会員管理装置の実施例1に係る内部構成を示すブロック図である。

【図7】図7は、図2に示した会員管理装置の実施例1に係るデータ構成について説明するための説明図である。

【図8】図8は、図2に示した会員管理装置の実施例1に係る貯遊技媒体再プレイ処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図9】図9は、会員管理装置の実施例2に係る内部構成を示すブロック図である。

【図10】図10は、会員管理装置の実施例2に係るデータ構成について説明するための説明図である。

【図11】図11は、会員管理装置の実施例2に係る貯遊技媒体再プレイ処理の処理手順を示すフローチャートである。

40

【図12】図12は、台間カード処理機の実施例3に係る内部構成を示すブロック図である。

【図13】図13は、台間カード処理機の実施例3に係るデータ構成について説明するための説明図である。

【図14】図14は、カード管理装置の実施例3に係る内部構成を示すブロック図である。

【図15】図15は、カード管理装置の実施例3に係るデータ構成について説明するための説明図である。

【図16】図16は、台間カード処理機の実施例3に係る持遊技媒体再プレイ処理の処理

50

手順を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0019】

以下に、添付図面を参照して、本発明に係る遊技媒体管理システム及び遊技媒体管理方法の好適な実施例を詳細に説明する。

【実施例1】

【0020】

まず、遊技媒体管理システムにおける貯遊技媒体の再プレイの概要を説明する。図1は、遊技媒体管理システムにおける貯遊技媒体の再プレイの概要を説明するための説明図である。

10

【0021】

実施例1では、遊技中の遊技の遊技種の貯玉口座の残高、若しくは遊技中の遊技の遊技種とは異なる遊技種の貯玉口座の残高を減算して遊技玉の払い出しを行う乗り入れ貯玉再プレイが可能である。しかしながら、乗り入れ貯玉再プレイは、図1の乗り入れ貯玉再プレイ制限に示すように、遊技中の遊技種ごとに貯玉口座から引き落とすことのできる貯玉数に上限値が設定されており、これによって制限されている。

【0022】

図1の乗り入れ貯玉再プレイ制限の例は、遊技中の遊技種が「玉4円」の場合には、玉4円の貯玉口座からは「1000」玉、玉2円の貯玉口座からは「2000」玉を上限として、玉1円の貯玉口座からは「無制限」であり制限なく貯玉再プレイに使用できることを示している。また、遊技中の遊技種が「玉2円」の場合には、玉4円の貯玉口座からは「1000」玉、玉2円の貯玉口座からは「2000」玉を上限として、玉1円の貯玉口座からは「無制限」であり制限なく貯玉再プレイに使用できることを示している。また、遊技中の遊技種が「玉1円」の場合には、玉4円の貯玉口座は「0」玉であり貯玉再プレイに使用不可であり、玉2円の貯玉口座からは「1000」玉、玉1円の貯玉口座からは「2000」玉を上限として貯玉再プレイに使用できることを示している。

20

【0023】

図1の乗り入れ貯玉再プレイ制限に示した制限が設定されている場合には、玉4円の貯玉「2000」玉、玉2円の貯玉「2500」玉及び玉1円の貯玉「3000」玉を有する遊技客が遊技種が玉4円の遊技機20で貯玉再プレイを行う場合には、玉4円の貯玉口座の「1000」玉と、玉2円の貯玉口座の「2000」玉と、玉1円の貯玉口座の全額である「3000」玉を使用して貯玉再プレイを行うことができる。つまり、貯玉再プレイ可能な遊技玉数は、玉4円の貯玉口座の「1000」玉と、玉2円の貯玉口座の「2000」玉と、玉1円の貯玉口座の全額である「3000」玉を使用して合計2750玉であり、貯玉再プレイ可能な遊技玉数の価値は11000円となる。

30

【0024】

一方、図1に示した同じ制限で、同じ数の貯玉を有する遊技客が遊技種が玉1円の遊技機20で貯玉再プレイを行う場合には、玉4円の貯玉口座の「0」玉と、玉2円の貯玉口座の「1000」玉と、玉1円の貯玉口座の全額である「2000」玉を使用して貯玉再プレイを行うことができる。つまり、貯玉再プレイ可能な遊技玉数は、玉2円の貯玉口座の「1000」玉と、玉1円の貯玉口座の全額である「2000」玉を使用して合計4000玉であり、貯玉再プレイ可能な遊技玉数の価値は4000円となる。

40

【0025】

このように、図1に示した乗り入れ貯玉再プレイ制限に示した制限値によって乗り入れ再プレイを制限すると、玉1円の遊技種における貯玉再プレイ制限の制限に比較して、高額レートである玉4円の遊技種における貯玉再プレイ制限の制限は緩い制限となっていて、これによって高額レートである玉4円の遊技種への遊技客の移行促進に効果を見込むことができる。また、玉1円の遊技種の場合には、玉4円の遊技種の貯玉口座の残高は使用することができないが、玉4円及び玉2円の遊技種の場合には、玉1円の遊技種の貯玉口座の残高は「無制限」に使用することが可能である。このことによっても、高額レートで

50

有る玉 4 円及び玉 2 円の遊技種の遊技への遊技客の移行促進に効果を見込むことができるのである。

【 0 0 2 6 】

このように、遊技種ごとに貯玉再プレイに使用することができる貯玉口座ごとの制限を記憶して、遊技中の遊技種と、遊技種に対応する貯玉数及び貯玉口座ごとの制限と、貯玉再プレイの実績数とに基づいて貯玉再プレイの可否の判定を行い、貯玉再プレイが可能と判定した場合には貯玉再プレイで使用する貯玉口座を決定し、決定した貯玉口座から所定数を減算して減算数に応じた数の遊技玉を払い出し、貯玉再プレイで遊技玉を払い出した実績を管理するようにしたので、乗り入れ貯遊技媒体再プレイの運用による遊技客の利便性を確保しつつ遊技店の売上向上を図ることができる。

10

【 0 0 2 7 】

次に、遊技媒体管理システムのシステム構成を説明する。図 2 は、遊技媒体管理システムのシステム構成を示す図である。図 2 に示すように、遊技店には、複数の遊技機 2 0 と、各遊技機 2 0 にそれぞれ対応して設けられた台間カード処理機 1 0 が設置される。台間カード処理機 1 0 は、島コントローラ 3 0 を介して店内のネットワークである通信回線と接続する。通信回線には、島コントローラ 3 0 と、カード管理装置 4 0 と、会員管理装置 5 0 と、景品管理装置 6 0 と、精算機 8 0 とが接続される。

【 0 0 2 8 】

遊技機 2 0 は、遊技玉を遊技盤面に打ち込んで遊技を行う装置である。この遊技機 2 0 の遊技盤面には、複数の入賞領域（入賞口）が設けられており、当該入賞領域を遊技玉が通過したことに基づいて所定個数の遊技玉を賞玉として付与するようになっている。また、遊技領域には、所定個数の始動領域（始動口）が設けられており、当該始動領域を遊技玉が通過したことに基づいて所定の抽選を行うこととなっている。当該抽選が大当たりとなれば、所定の可動部材等の作動により、前述の入賞領域あるいは他の始動領域への遊技玉の通過確率を向上する等、遊技上有利となる作動が行われる。なお、始動領域と入賞領域を兼ねた領域があってもよい。

20

【 0 0 2 9 】

上記入賞領域には、当該入賞領域への遊技玉の通過を検出するために入賞センサが設けられており、入賞センサにより入賞領域へ打ち込まれた遊技玉の通過（入賞）を検知するようになっている。また、遊技機 2 0 の制御装置は、入賞領域ごとに何個の遊技玉を賞玉として付与するかを記憶する賞玉メモリを有している。

30

【 0 0 3 0 】

したがって、打ち込んだ遊技玉の特定の入賞領域への通過が入賞センサにより検知されると、賞玉メモリの記憶内容と、入賞領域を通過した遊技玉数から付与すべき賞玉数を決定し、決定した賞玉数の遊技玉が払い出される。

【 0 0 3 1 】

台間カード処理機 1 0 は、入金受付、遊技玉の貸し出し並びにカード管理装置 4 0 との通信を行う。台間カード処理機 1 0 は、遊技客が投入した紙幣を受け付けたならば、入金額を含む入金通知をカード管理装置 4 0 に送信することで、プリペイド価値をカード管理装置 4 0 が管理するプリペイド価値に加算させる。そして、所定の玉貸操作がなされたならば、玉貸要求をカード管理装置 4 0 に送信し、カード管理装置 4 0 が管理するプリペイド価値を減算させて、減算したプリペイド価値に対応する数の遊技玉を払い出す。

40

【 0 0 3 2 】

また、台間カード処理機 1 0 は、カードの挿入を受け付けたならば、カード管理装置 4 0 にカード挿入通知を送信する。また、台間カード処理機 1 0 は、カード管理装置 4 0 からプリペイド価値、持遊技媒体又は貯遊技媒体の残高を受信した場合には、該残高を記憶する。そして、持遊技媒体の残高を受信し、記憶した場合には、カード管理装置 4 0 に対して持遊技媒体減算要求を送信することで、カード管理装置 4 0 が管理する持遊技媒体の残高をゼロにクリアする。

【 0 0 3 3 】

50

また、台間カード処理機 10 は、持遊技媒体再プレイ操作を受け付けると、自装置が管理する持遊技媒体数を所定数減算し、減算した持遊技媒体数に対応する数の遊技玉を払い出す。また、台間カード処理機 10 は、貯遊技媒体再プレイ操作を受け付けると、カード管理装置 40 に対して貯遊技媒体再プレイ要求を送信することで、会員管理装置 50 が管理する貯遊技媒体数を所定数減算させ、減算させた貯遊技媒体数に対応する数の遊技玉を払い出す。

【 0034 】

台間カード処理機 10 は、カード返却操作を受け付けたならば、自装置が管理する持遊技媒体数を含む持遊技媒体加算要求をカード管理装置 40 に送信し、カード管理装置 40 に持遊技媒体を加算させた後、カード排出通知をカード管理装置 40 に送信し、カードを排出制御する。

10

【 0035 】

島コントローラ 30 は、遊技島に設けられた一群の遊技機 20 及び台間カード処理機 10 を束ねる中継装置である。カード管理装置 40 は、カードのプリペイド価値及び持遊技媒体数等をカードデータとして管理する管理装置である。

【 0036 】

カード管理装置 40 は、台間カード処理機 10 からカード挿入通知を受信したならば、挿入されたカードのカード ID と台間カード処理機 10 とを関連づけて管理し、該カード ID に関連づけられたプリペイド価値及び持遊技媒体の残高を台間カード処理機 10 に送信する。また、カード挿入通知に示されたカード ID が会員カードのカード ID である場合には、カード挿入通知を会員管理装置 50 に送信し、会員管理装置 50 から受信した貯遊技媒体再プレイデータを台間カード処理機 10 に送信する。貯遊技媒体再プレイデータには、当該カード ID に対応する暗証番号、貯遊技媒体数、貯遊技媒体再プレイに使用可能な貯遊技媒体数及び当日の貯遊技媒体再プレイを行った実績数を含む。

20

【 0037 】

また、カード管理装置 40 は、台間カード処理機 10 からカード ID を含む持遊技媒体減算要求を受信した場合には、カード ID に対応する持遊技媒体口座の残高をゼロにクリアし、台間カード処理機 10 からカード ID を含む持遊技媒体加算要求を受信した場合には、持遊技媒体加算要求に示された持遊技媒体数をカード ID に対応する持遊技媒体口座に加算する。

30

【 0038 】

また、カード管理装置 40 は、台間カード処理機 10 から玉貸要求を受信した場合には、対応するプリペイド価値を所定値減算し、玉貸許可を台間カード処理機 10 に送信する。そして、貯遊技媒体再プレイ要求を受信した場合には、該貯遊技媒体再プレイ要求を会員管理装置 50 に送信し、会員管理装置 50 から貯遊技媒体再プレイデータを受け付けた場合には、受け付けた貯遊技媒体再プレイデータを台間カード処理機 10 に送信する。

【 0039 】

また、カード管理装置 40 は、景品管理装置 60 からカード ID を受信したならば、このカード ID に関連付けられた持遊技媒体数を景品管理装置 60 に対して通知する。さらに、精算機 80 からカード ID を受信したならば、このカード ID に関連付けられたプリペイド価値を精算機 80 に対して通知する。

40

【 0040 】

会員管理装置 50 は、遊技店に会員登録された会員の会員管理データ 54 a を管理する管理装置である。具体的には、会員に対して発行した会員カードのカード ID に関連づけて、貯遊技媒体数、ポイント、暗証番号及び氏名等を管理する。

【 0041 】

会員管理装置 50 は、台間カード処理機 10 からカード挿入通知を受信したならば、カード挿入通知に示されたカード ID に対応する暗証番号、貯遊技媒体数、貯遊技媒体再プレイに使用可能な貯遊技媒体数及び当日の貯遊技媒体再プレイを行った実績数とを含む貯遊技媒体再プレイデータを台間カード処理機 10 に送信する。また、会員管理装置 50 は

50

、台間カード処理機 10 から貯遊技媒体再プレイ要求を受信したならば、貯遊技媒体再プレイ要求に示されたカード ID に関連づけられた貯遊技媒体口座の残高を所定数減算し、減算後の貯遊技媒体口座の残高などを含む貯遊技媒体再プレイデータを台間カード処理機 10 に送信する。なお、台間カード処理機 10 と会員管理装置 50 との通信は、カード管理装置 40 を介して行なわれる。

【 0 0 4 2 】

また、会員管理装置 50 は、景品管理装置 60 から貯遊技媒体数の問い合わせを受けたならば、指定されたカード ID に対応する貯遊技媒体口座の残高を景品管理装置 60 に通知する。

【 0 0 4 3 】

景品管理装置 60 は、遊技店内の景品交換カウンタに併設された景品交換用の端末装置であり獲得遊技媒体、貯遊技媒体及び持遊技媒体の景品交換処理を行う。この景品管理装置 60 には、カードのカード ID を読み取るリーダライタ及び景品を払い出す景品払出装置が接続されている。景品管理装置 60 は、リーダライタがカードを受け付けた場合には、リーダライタで読み出したカードのカード ID をカード管理装置 40 に送信して、該カードの持遊技媒体数を要求する。また、貯遊技媒体を景品交換する場合は、会員管理装置 50 に対して貯遊技媒体数を要求する。

【 0 0 4 4 】

精算機 80 は、プリペイド価値が対応付けられたカードが挿入されると、このカードのカード ID をカード管理装置 40 に送信し、該カードに関連付けられたプリペイド価値を取得し、取得したプリペイド価値に相当する現金の払出を行う。

【 0 0 4 5 】

図 2 に示したシステムで玉貸を行う場合の玉貸処理について説明する。遊技客が台間カード処理機 10 に対して玉貸操作を行うと、台間カード処理機 10 は、カード管理装置 40 のローカルアドレスを宛先として指定した玉貸要求を示す電文を送信する。この電文は、台間カード処理機 10 に挿入されているカードのカード ID と、送信元である台間カード処理機 10 を特定するアドレス若しくは任意の識別情報等を含む。

【 0 0 4 6 】

カード管理装置 40 は、玉貸要求を受信すると、該電文内のカード ID に関連付けられたプリペイド価値を所定値（例えば、500 円）減算してカード管理データ 45 a を更新し、玉貸許可を送信元の台間カード処理機 10 に送信する。玉貸許可を受信した台間カード処理機 10 は、減算したプリペイド価値に対応する数（例えば 125 玉）の遊技玉を払い出す。

【 0 0 4 7 】

次に、図 2 に示したシステムで持遊技媒体の再プレイを行う場合の持遊技媒体再プレイ処理について説明する。台間カード処理機 10 は、一般カードあるいは会員カードの挿入を受け付けた場合に、カード管理装置 40 のローカルアドレスを宛先として指定した電文を送信する。この電文は、台間カード処理機 10 に挿入されているカードのカード ID と、送信元である台間カード処理機 10 を特定するアドレス若しくは任意の識別情報と、台間カード処理機 10 のレート特定のための情報と、カード挿入通知とを含む。

【 0 0 4 8 】

カード管理装置 40 は、台間カード処理機 10 からカード挿入通知を受信した場合には、該電文内のカード ID に関連付けられた各レートの持遊技媒体口座の残高を台間カード処理機 10 に通知する。

【 0 0 4 9 】

台間カード処理機 10 は、カード管理装置 40 から受信した持遊技媒体の残高を記憶する。そして、カード ID を特定する情報と、持遊技媒体減算要求とを含む電文をカード管理装置 40 に送信する。カード管理装置 40 は、持遊技媒体減算要求を受信した場合には、カード ID により特定される持遊技媒体口座の残高をゼロにクリアする。台間カード処理機 10 は、持遊技媒体再プレイ操作を受け付けた場合には、記憶した持遊技媒体の残高

10

20

30

40

50

を所定数減算し、対応する数の遊技玉を払い出す。

【0050】

台間カード処理機10は、カード返却操作を受け付けた場合には、カード管理装置40に対して持遊技媒体加算要求を含む電文を送信する。この電文は、排出するカードのカードIDと、送信元である台間カード処理機10を特定するアドレス若しくは任意の識別情報と、遊技種ごとの持遊技媒体の残高と持遊技媒体加算要求とを含む。

【0051】

カード管理装置40は、持遊技媒体加算要求を受け付けた場合には、該電文内のカードIDに関連付けられた遊技種ごとの持遊技媒体口座の残高を受信した残高の値に更新する。その後、台間カード処理機10は、カード管理装置40にカード排出通知を送信し、カードを排出制御する。

10

【0052】

次に、図2に示したシステムで貯遊技媒体の再プレイを行う場合の貯遊技媒体再プレイ処理について説明する。台間カード処理機10は、会員カードを挿入された場合、若しくは会員カードとして使用可能な携帯端末からカードIDに対応する識別情報を読み取った場合に、カード管理装置40のローカルアドレスを宛先として指定した電文を送信する。この電文は、台間カード処理機10に挿入されているカードのカードID（若しくは携帯端末から読み取ったカードIDに対応する識別情報。以降、カードIDという）と、送信元である台間カード処理機10を特定するアドレス若しくは任意の識別情報と、台間カード処理機10のレート特定のための情報と、カード挿入通知とを含む。

20

【0053】

カード管理装置40は、カード挿入通知の電文を会員管理装置50に送信する。会員管理装置50は、カード挿入通知の電文を受信した場合には、該電文内のカードIDに関連付けられた暗証番号と、貯遊技媒体数と、貯遊技媒体再プレイに使用可能な貯遊技媒体数と、当日の貯遊技媒体再プレイを行った実績数とを含む貯遊技媒体再プレイデータを台間カード処理機10に送信する。

【0054】

台間カード処理機10は、受信した貯遊技媒体再プレイデータを記憶し、貯遊技媒体再プレイデータに示された貯遊技媒体再プレイに使用可能な貯遊技媒体数が貯遊技媒体再プレイにおける遊技媒体の払出単位数（貯遊技媒体再プレイ単位数。例えば125玉）に対応した数以上である場合には貯遊技媒体再プレイ操作を受け付け可能とする。なお、ここでは、貯遊技媒体再プレイに使用可能な貯遊技媒体数が払出単位数に対応した数以上である場合に貯遊技媒体再プレイ操作を受け付け可能とする場合について説明を行なったが、貯遊技媒体再プレイデータに貯遊技媒体再プレイ可能回数が示されているならば、貯遊技媒体再プレイ可能回数が1以上である場合に貯遊技媒体再プレイ操作を受け付け可能としてもよい。

30

【0055】

台間カード処理機10は、貯遊技媒体再プレイデータの記憶後、最初に貯遊技媒体再プレイ操作を受け付けた場合に、遊技客に対して暗証番号の入力を求め、入力された暗証番号が貯遊技媒体再プレイデータに示された暗証番号と一致するかを確認する。また、暗証番号の入力は、最初の貯遊技媒体再プレイ操作を受け付けた場合ではなく、会員カードが挿入された場合としてもよい。

40

【0056】

台間カード処理機10は、暗証番号が一致した場合に、カード管理装置40のローカルアドレスを宛先として指定した貯遊技媒体再プレイ要求を示す電文を送信する。この電文は、台間カード処理機10に挿入されているカードのカードIDと、送信元である台間カード処理機10を特定するアドレス若しくは任意の識別情報と、台間カード処理機10のレート特定のための情報とを含む。

【0057】

カード管理装置40は、貯遊技媒体再プレイ要求の電文を会員管理装置50に送信する

50

。会員管理装置 50 は、貯遊技媒体再プレイ要求の電文を受信した場合には、該電文内のカード ID に関連付けられた貯遊技媒体口座のうち、該電文により特定された遊技種に応じての貯遊技媒体口座の残高を所定値減算し、減算後の残高を含む貯遊技媒体再プレイデータを台間カード処理機 10 に送信する。

【0058】

台間カード処理機 10 は、貯遊技媒体再プレイデータを受信して記憶していた貯遊技媒体再プレイデータの情報を更新し、遊技玉を貯遊技媒体再プレイ単位数だけ払い出す。また、更新後の貯遊技媒体再プレイデータ状況によって貯遊技媒体再プレイの可否を判定し、貯遊技媒体再プレイが不可能であれば、貯遊技媒体再プレイ操作を受け付け不能とする。更新後の貯遊技媒体再プレイデータの状況が貯遊技媒体再プレイが可能であれば、再度貯遊技媒体再プレイ操作を受け付け可能であり、貯遊技媒体再プレイ操作を受け付けた場合には貯遊技媒体再プレイ要求を送信する。2 回目以降の貯遊技媒体再プレイ操作では、暗証番号の確認は不要である。なお、暗証番号の確認を毎回行なうように設定してもよい。

10

【0059】

次に、閉店処理における持遊技媒体からの貯遊技媒体への移行について説明する。カード管理装置 40 は、閉店処理時にカード管理データ 45 a の持玉口座の残高を確認し、持遊技媒体の残高が「0」より大きい持遊技媒体口座が存在する場合には、該持遊技媒体口座の残高をカード ID 及びレートとともに会員管理装置 50 に通知する。会員管理装置 50 は、カード ID 及びレートにより特定される貯遊技媒体口座の残高に通知された持遊技媒体口座残高を加算して更新する。その後、カード管理装置 40 は、該持遊技媒体口座の残高をゼロにクリアする。

20

【0060】

次に、図 2 に示した台間カード処理機 10 の外観構成を説明する。図 3 は、遊技機 20 に接続された台間カード処理機 10 の外観構成を示す図である。また、併設される遊技機 20 は、破線で図示している。また、図 3 では、紙幣のみを受け付ける台間カード処理機 10 を図示したが、硬貨受け付け用のユニットを設けることもできる。

【0061】

図 3 に示すように、台間カード処理機 10 は、台間カード処理機 10 の装置の状態を所定色のランプの点灯あるいは点滅で表示する状態表示部 11 と、遊技玉を貸し出す際の各種紙幣を受け付ける紙幣挿入口 12 a とを有する。また、台間カード処理機 10 は、タッチパネルディスプレイ等の表示操作部 13 と、カードを受け付けるカード挿入口 14 a と、携帯端末等をかざすためのかざし部 14 b と、遊技玉を遊技機 20 に投出するノズルユニット 18 a と、遊技機 20 の下皿から落下させた遊技玉を計数する計数ユニット 18 b とを有する。

30

【0062】

次に、図 2 に示した台間カード処理機 10 の実施例 1 に係る内部構成を説明する。図 4 は、台間カード処理機 10 の実施例 1 に係る内部構成を示すブロック図である。図 4 に示すように、台間カード処理機 10 は、紙幣搬送部 12 と、表示操作部 13 と、リーダライタ 14 と、かざし部 14 b と、通信部 15 と、記憶部 16 と、制御部 17 と、ノズルユニット 18 a と、計数ユニット 18 b とを有する。

40

【0063】

紙幣搬送部 12 は、紙幣挿入口 12 a から挿入された紙幣の金種及び真偽を判別しつつ図示しない紙幣収納部に搬送する搬送部である。表示操作部 13 は、プリペイド価値や持遊技媒体数や貯遊技媒体数などの各種情報の表示と、玉貸操作等の各種操作の受け付けを行なうタッチパネルディスプレイ等の入出力装置である。

【0064】

リーダライタ 14 は、カード挿入口 14 a に挿入されたカードからカード ID を読み取る読取部である。なお、カード挿入口 14 a に挿入されたカードは、このリーダライタ 14 を経て図示しないカード収納部に収納される。かざし部 14 b は、携帯端末等がかざさ

50

れた場合に、近距離無線通信によりカードID等の各種情報を読み取るインタフェース部である。

【0065】

通信部15は、遊技機20及び通信回線との間のデータ通信を行なうためのインタフェース部である。ノズルユニット18aは、玉貸又は再プレイにより遊技玉を払い出す際に、その一部又は全ての払い出しに使用される。計数ユニット18bは、遊技玉を計数するユニットである。

【0066】

記憶部16は、ハードディスク装置や不揮発性メモリ等からなる記憶デバイスである。記憶部16は、カードID16a、有価価値データ16b、遊技設定データ16c及び貯遊技媒体再プレイ関連データ16dを記憶する。

10

【0067】

カードID16aは、リーダライタ14により読み取られたカードIDである。カード挿入口14aから図示しないカード収納部にカードが搬送される場合には、この搬送途中でリーダライタ14により読み取られたカードIDによってカードID16aが更新される。また、カードが挿入されていない状態で入金が行なわれたならば、図示しないカード収納部からリーダライタ14にカードが搬送され、リーダライタ14により読み取られたカードIDによってカードID16aが更新される。なお、本実施例ではカードが挿入されていない状態の入金操作で、図示しないカード収納部からリーダライタ14にカードが搬送され、リーダライタ14により読み取られたカードIDによってカードID16aが更新されるとしたが、これに限定するものではない。最後にカードが排出された時に、図示しないカード収納部の一番上にあるカードをリーダライタ14に搬送して、カードIDを読み取って記憶しておくことによって、遊技客によるカード挿入がされていない状態で入金された場合には、記憶しているカードIDでカードID16aを更新するものとしてもよい。

20

【0068】

有価価値データ16bは、遊技玉の払い出しを受けるために使用可能な有価価値を示すデータである。この有価価値には、玉貸に使用可能なプリペイド価値の残高、持遊技媒体口座の残高、貯遊技媒体再プレイ用の暗証番号並びに貯遊技媒体口座の残高を含む。

【0069】

遊技設定データ16cは、台間カード処理機10に接続された遊技機20の遊技種等を示すデータである。遊技店内で複数のレートの遊技玉を扱う場合には、4円レートの遊技玉に「玉4円」、2円レートの遊技玉に「玉2円」、1円レートの遊技玉に「玉1円」のように、レート毎に遊技種名を設定して管理している。したがって、4円区画に設置された台間カード処理機10は、遊技設定データ16cとして「玉4円」を記憶し、1円区画に設置された台間カード処理機10は、遊技設定データ16cとして「玉1円」を記憶することとなる。

30

【0070】

貯遊技媒体再プレイ関連データ16dは、会員管理装置50から会員カード挿入時に送信されてきた貯遊技媒体再プレイデータ、若しくは貯遊技媒体再プレイ時に送信されてきた貯遊技媒体再プレイデータに含まれる、当該会員カードに対応する暗証番号、貯遊技媒体再プレイ可能数及び貯遊技媒体再プレイ実績数を記憶したデータである。制御部17は、台間カード処理機10を全体制御する制御部であり、データ管理部17a、計数処理部17b及び貯遊技媒体再プレイ処理部17c有する。

40

【0071】

データ管理部17aは、カードが挿入された場合に、カードID16a及び装置IDを含むカード挿入通知をカード管理装置40に送信する。また、データ管理部17aは、カード管理装置40から有価価値（プリペイド価値、持遊技媒体及び貯遊技媒体の少なくともいずれか）を含むデータを受信した場合に、受信した有価価値により有価価値データ16b及び貯遊技媒体再プレイ関連データ16dを更新する。データ管理部17aは、有価

50

価値データ16b及び貯遊技媒体再プレイ関連データ16dに示されたプリペイド価値、持遊技媒体及び貯遊技媒体の値を適宜表示操作部13に表示制御する。

【0072】

また、データ管理部17aは、遊技客により持遊技媒体再プレイ操作が行なわれた場合に、有価価値データ16bに示された持遊技媒体口座の残高を所定数減算し、対応する数の遊技玉を払い出す。

【0073】

また、データ管理部17aは、貯遊技媒体再プレイ関連データ16dに含まれる貯遊技媒体の再プレイ可能数が1回の貯遊技媒体再プレイで払い出す単位数に相当する数以上である場合には、表示操作部13に貯遊技媒体再プレイボタンを表示し、貯遊技媒体再プレイ操作を受け付け可能とする。

10

【0074】

また、データ管理部17aは、遊技客によりカード返却操作が行なわれた場合に、カードID16a、装置ID並びに持遊技媒体数を含む持遊技媒体加算要求をカード管理装置40に送信して、有価価値データ16bの持遊技媒体口座の残高を0にクリアした後、カード排出通知をカード管理装置40に送信し、カードを排出する。

【0075】

また、データ管理部17aは、紙幣挿入口12aに紙幣が挿入されると、挿入された紙幣の金額、カードID16a及び装置IDを含む入金通知をカード管理装置40に送信する。

20

【0076】

計数処理部17bは、計数ユニット18bに遊技玉が投入された場合に、計数ユニット18bに遊技玉の計数を行わせ、計数結果を有価価値データ16bの持遊技媒体数に加算する処理を行なう。

【0077】

貯遊技媒体再プレイ処理部17cは、貯遊技媒体再プレイの操作を受け付けたならば、会員管理装置50に、貯遊技媒体再プレイの要求を送信する。また、貯遊技媒体再プレイ処理部17cは、会員管理装置50から貯遊技媒体再プレイデータを含む貯遊技媒体再プレイの許可を示す応答を受け付けた場合には、受け付けた貯遊技媒体再プレイデータに基づいて有価価値データ16bの貯遊技媒体数と貯遊技媒体再プレイ関連データ16dとを

30

【0078】

次に、図2に示した台間カード処理機10の実施例1に係るデータ構成について説明する。図5は、台間カード処理機10の実施例1に係るデータ構成について説明するための説明図である。

【0079】

有価価値データ16bは、カードID16aに関連付けて管理されているプリペイド価値、遊技種ごとの持遊技媒体の残高及び遊技種ごとの貯遊技媒体の残高を有する。図5の有価価値データ16bの例は、プリペイド価値が「5000」で、持遊技媒体の玉4円の遊技種の残高が「3000」玉、玉2円の遊技種の残高が「3000」玉、玉1円の遊技種の残高が「0」玉、メダル20円の遊技種の残高が「0」枚、メダル5円の遊技種の残高が「0」枚で、貯遊技媒体の玉4円の遊技種の残高が「1000」玉、玉2円の遊技種の残高が「2000」玉、玉1円の遊技種の残高が「3000」玉、メダル20円の遊技種の残高が「0」枚、メダル5円の遊技種の残高が「400」枚であることを示している。

40

【0080】

遊技設定データ16cは、当該台間カード処理機10に接続されている遊技機20の遊技種と、当該台間カード処理機10の台間カード処理機IDを有する。図5の遊技設定データ16cの例は、遊技種が「玉4円」で、台間カード処理機10の台間カード処理機IDが「5006」であることを示している。

50

## 【0081】

貯遊技媒体再プレイ関連データ16dは、挿入されている会員カードに対応する貯遊技媒体再プレイ時に必要な暗証番号と、貯遊技媒体再プレイに使用することのできる遊技種ごとの貯遊技媒体口座の残高と、当日に貯遊技媒体再プレイで使用した遊技種ごとの貯遊技媒体口座の実績数とを有する。図5の貯遊技媒体再プレイ関連データ16dの例は、貯遊技媒体再プレイ時に使用する暗証番号が「123456」で、貯玉再プレイ可能数は「玉4円」の遊技種の口座が「0」玉で、「玉2円」の遊技種の口座が「1500」玉で、「玉1円」の遊技種の口座が「3000」玉で、貯メダル再プレイ可能数は「メダル20円」の遊技種の口座が「0」枚で、「メダル5円」の遊技種の口座が「0」枚で、貯玉再プレイ実績数は「玉4円」の遊技種の口座が「1000」玉で、「玉2円」の遊技種の口座が「500」玉で、「玉1円」の遊技種の口座が「0」玉で、貯メダル再プレイ実績数は「メダル20円」の遊技種の口座が「0」枚で、「メダル5円」の遊技種の口座が「0」枚であることを示している。

10

## 【0082】

次に、図2に示した会員管理装置50の実施例1に係る内部構成を説明する。図6は、会員管理装置50の実施例1に係る内部構成を示すブロック図である。図6に示すように、会員管理装置50は、表示部51及び入力部52と接続される。表示部51は、液晶パネルやディスプレイ装置等であり、入力部52は、キーボードやマウス等である。

## 【0083】

また、会員管理装置50は、通信部53と、記憶部54と、制御部55とを有する。通信部53は、遊技店内の通信回線を介して景品管理装置60及びカード管理装置40等とデータ通信するためのインタフェース部である。

20

## 【0084】

記憶部54は、ハードディスク装置や不揮発性メモリ等の記憶デバイスであり、会員管理データ54a、貯遊技媒体再プレイ制限データ54b及び貯遊技媒体状況データ54cを記憶する。会員管理データ54aは、会員に対して発行した会員カードのカードIDに関連付けて、会員区分、携帯IDm、暗証番号、会員個人情報及び貯遊技媒体数等に関連付けたデータである。

## 【0085】

貯遊技媒体再プレイ制限データ54bは、1日に行うことのできる貯遊技媒体再プレイの上限を制限するための情報である。実施例1では、遊技中の遊技種以外の遊技種の貯遊技媒体口座の残高を減算して、減算した価値に応じた遊技中の遊技種の遊技媒体の払い出しである遊技種間の乗り入れによる貯遊技媒体の再プレイを可能としているが、貯遊技媒体再プレイ制限データ54bによって、遊技中の遊技種ごとに使用可能な口座と、当該口座ごとの上限値と、口座使用の優先度が規定されている。よって、1日に貯遊技媒体再プレイによって払い出すことのできる上限は、会員管理データ54aの貯遊技媒体数だけで決定するわけではなく、会員管理データ54aの貯遊技媒体数と当該貯遊技媒体再プレイ制限データ54bによって決定されることとなる。

30

## 【0086】

貯遊技媒体状況データ54cは、会員カードのカード挿入通知や貯遊技媒体再プレイ要求を受け付けた場合に貯遊技媒体再プレイデータとして台間カード処理機10に返信した内容を記憶した情報である。貯遊技媒体状況データ54cは、会員のカードIDと当該カードが挿入されている台間カード処理機10に対応する遊技機20の遊技種に関連付けて、暗証番号、貯遊技媒体数、貯遊技媒体再プレイ可能数、貯遊技媒体再プレイ実績数とを有する。暗証番号及び貯遊技媒体数は、貯遊技媒体再プレイデータ送信時の会員管理データ54aの暗証番号及び貯遊技媒体数である。また、貯遊技媒体再プレイ実績数は、当日の貯遊技媒体再プレイの実績を示すデータである。また、貯遊技媒体再プレイ可能数は、貯遊技媒体数と、貯遊技媒体再プレイ実績数と、貯遊技媒体再プレイ制限データ54bとから算出した、当日中に貯遊技媒体再プレイを行うことが可能な貯遊技媒体口座ごとの上限値を算出したデータである。

40

50

## 【 0 0 8 7 】

制御部 5 5 は、会員管理装置 5 0 を全体制御する制御部であり、会員データ管理部 5 5 a、貯遊技媒体再プレイ判定部 5 5 b 及び貯遊技媒体再プレイ処理部 5 5 c を有する。実際には、これらの機能部に対応するプログラムを図示しない R O M や不揮発性メモリに記憶しておき、これらのプログラムを C P U (Central Processing Unit) にロードして実行することにより、それぞれに対応するプロセスを実行させることになる。

## 【 0 0 8 8 】

会員データ管理部 5 5 a は、会員管理データ 5 4 a の管理を行なう処理部である。会員データ管理部 5 5 a は、カード管理装置 4 0 及び景品管理装置 6 0 と通信して、カード I D に関連付けられた貯遊技媒体口座の残高を更新する。また、会員データ管理部 5 5 a は、会員登録要求を受け付けた場合には、会員管理データ 5 4 a に会員の追加を行う。

10

## 【 0 0 8 9 】

会員データ管理部 5 5 a は、カード挿入通知を受け付けた場合には、該カード挿入通知に含まれるカード I D 及び遊技種に対応するレコードが貯遊技媒体状況データ 5 4 c に存在しない場合には、該カード I D 及び該遊技種に対応するレコードを貯遊技媒体状況データ 5 4 c に追加登録して、追加登録した貯遊技媒体状況データ 5 4 c のレコードの情報を貯遊技媒体再プレイデータとして台間カード処理機 1 0 に送信する。また、該カード挿入通知に含まれるカード I D 及び遊技種に対応するレコードが貯遊技媒体状況データ 5 4 c に存在する場合には、会員管理データ 5 4 a の貯遊技媒体数と、貯遊技媒体再プレイ制限データ 5 4 b と、貯遊技媒体状況データ 5 4 c の対応するレコードの貯遊技媒体再プレイ実績データとに基づいて、貯遊技媒体状況データ 5 4 c の対応するレコードの貯遊技媒体数と貯遊技媒体再プレイ可能数とを更新する。さらに会員データ管理部 5 5 a は、更新した貯遊技媒体状況データ 5 4 c の対応するレコードの情報を、貯遊技媒体再プレイデータとして台間カード処理機 1 0 に送信する。

20

## 【 0 0 9 0 】

貯遊技媒体再プレイ判定部 5 5 b は、貯遊技媒体再プレイ要求を受け付けると、貯遊技媒体再プレイ要求に含まれるカード I D と遊技種で特定される会員管理データ 5 4 a の貯遊技媒体数と、貯遊技媒体再プレイ制限データ 5 4 b と、貯遊技媒体状況データ 5 4 c の対応するレコードの貯遊技媒体再プレイ実績データとに基づいて、貯遊技媒体状況データ 5 4 c の対応するレコードの貯遊技媒体数と貯遊技媒体再プレイ可能数とを更新する。そして、貯遊技媒体再プレイ判定部 5 5 b は、更新した貯遊技媒体状況データ 5 4 c の貯遊技媒体再プレイ可能数に基づいて貯遊技媒体再プレイの可否の判定を行う。

30

## 【 0 0 9 1 】

貯遊技媒体再プレイ処理部 5 5 c は、貯遊技媒体再プレイ要求を受け付けて、貯遊技媒体再プレイ判定部 5 5 b によって貯遊技媒体再プレイが可能であると判定された場合には、貯遊技媒体再プレイの処理を行う。具体的には、貯遊技媒体状況データ 5 4 c の対応するレコードの貯遊技媒体再プレイ可能数を参照して、貯遊技媒体再プレイで使用する貯遊技媒体の口座を特定して、特定した貯遊技媒体の口座から払い出す遊技媒体数に応じた数を減算する。減算した貯遊技媒体口座の残高を会員管理データ 5 4 a の貯遊技媒体数に反映するとともに、貯遊技媒体状況データ 5 4 c の対応するレコードの貯遊技媒体数、貯遊技媒体再プレイ可能数及び貯遊技媒体再プレイ実績数の更新を行う。さらに、貯遊技媒体再プレイ処理部 5 5 c は、更新した貯遊技媒体状況データ 5 4 c の対応するレコードの情報に基づく貯遊技媒体再プレイデータを含む貯遊技媒体再プレイ許可を示すデータを台間カード処理機 1 0 に送信する。

40

## 【 0 0 9 2 】

また、貯遊技媒体再プレイ処理部 5 5 c は、貯遊技媒体再プレイが不可能であると判定された場合には、貯遊技媒体再プレイ判定部 5 5 b によって更新された貯遊技媒体状況データ 5 4 c の対応するレコードの情報に基づく貯遊技媒体再プレイデータを含む貯遊技媒体再プレイ不許可を示すデータを台間カード処理機 1 0 に送信する。

## 【 0 0 9 3 】

50

次に、図2に示した会員管理装置50の実施例1に係るデータ構成について説明する。図7は、会員管理装置50の実施例1に係るデータ構成について説明するための説明図である。

【0094】

会員管理データ54aは、カードIDに関連付けて、会員区分、携帯IDm、暗証番号、会員個人情報及び貯遊技媒体数をレコードの保有項目とするデータである。会員個人情報には、氏名、住所、電話番号などの情報を有する。貯遊技媒体数は遊技種ごとに預け入れられた遊技媒体の数を有している。

【0095】

図7の会員管理データ54aの例は、カードIDが「00001」の会員が、会員区分が「正規会員」で、暗証番号が「123456」で、遊技種が玉4円の貯玉が「1000」玉で、遊技種が玉2円の貯玉が「2000」玉で、遊技種が玉1円の貯玉が「3000」玉で、遊技種がメダル20円の貯メダルが「0」枚で、遊技種がメダル5円の貯メダルが「400」枚であることを示すレコードを有していることを表している。

10

【0096】

貯遊技媒体再プレイ制限データ54bは、遊技中の遊技種ごとに貯遊技媒体口座別上限と貯遊技媒体口座優先度とを有する。貯遊技媒体口座別上限は、貯遊技媒体の乗り入れ再プレイを行う場合の、遊技中の遊技種ごとに乗り入れ元の貯遊技媒体口座別の再プレイに使用することのできる上限値を設定したデータである。また、貯遊技媒体口座優先度は、貯遊技媒体口座別上限の設定で上限値が「0」ではない貯遊技媒体再プレイに使用することが

20

20

【0097】

図7の貯遊技媒体再プレイ制限データ54bの例は、遊技中の遊技種が「玉4円」の場合には、玉4円の貯遊技媒体口座の残高は「1000」玉を上限として、玉2円の貯遊技媒体口座の残高は「2000」玉を上限として、玉1円の貯遊技媒体口座の残高は「無制限」であり制限なく貯遊技媒体再プレイに使用可能であり、使用する口座の優先度は、玉4円の口座が「1」番目で、玉2円の口座が「2」番目で、玉1円の口座が「3」番目であることを示している。また、遊技中の遊技種が「玉2円」の場合には、玉4円の貯遊技媒体口座の残高は「1000」玉を上限として、玉2円の貯遊技媒体口座の残高は「2000」玉を上限として、玉1円の貯遊技媒体口座の残高は「無制限」であり制限なく貯遊技媒体再プレイに使用可能であり、使用する口座の優先度は、玉4円の口座が「3」番目で、玉2円の口座が「1」番目で、玉1円の口座が「2」番目であることを示している。また、遊技中の遊技種が「玉1円」の場合には、玉2円の貯遊技媒体口座の残高は「1000」玉を上限として、玉1円の貯遊技媒体口座の残高は「2000」玉を上限として貯遊技媒体再プレイに使用可能であり、使用する口座の優先度は、玉2円の口座が「2」番目で、玉1円の口座が「1」番目であることを示している。また、遊技中の遊技種が「メダル20円」の場合には、メダル20円の貯遊技媒体口座の残高は「500」枚を上限として、メダル5円の貯遊技媒体口座の残高は「無制限」であり制限なく貯遊技媒体再プレイに使用可能であり、使用する口座の優先度は、メダル20円の口座が「1」番目で、メダル5円の口座が「2」番目であることを示している。また、遊技中の遊技種が「メダル5円」の場合には、メダル5円の貯遊技媒体口座の残高は「1000」枚を上限として貯遊技媒体再プレイに使用可能であり、使用する口座の優先度は、メダル5円の口座が「1」番目であることを示している。

30

30

40

40

【0098】

図7の貯遊技媒体再プレイ制限データ54bの例に示す設定では、玉1円の口座残高を使用して玉4円や玉2円の遊技種の遊技において貯遊技媒体再プレイが可能であるが、玉4円の口座残高を使用して玉1円の遊技種の遊技において貯遊技媒体再プレイはできない設定となっている。このことから、玉1円で貯遊技媒体を行っている遊技客をより高額なレートである玉4円や玉2円の遊技への移行促進に効果がある。また、玉2円の口座残高を使用して玉4円や玉1円の遊技種の遊技において貯遊技媒体再プレイが可能であるが、

50

50

玉4円の遊技種の遊技の貯遊技媒体再プレイに使用できる上限は「2000」玉であるのに対して、玉1円の遊技種の遊技の貯遊技媒体再プレイに使用できる上限は「1000」玉である。このことから、玉2円の貯遊技媒体を持っている遊技客が、玉1円の遊技への移行を玉4円の遊技への移行と比較して制限を大きくして、遊技客をより高額なレートにシフトさせる効果がある。また、玉1円の口座残高を使用して貯遊技媒体再プレイを行う場合に、玉1円の遊技種の遊技では「2000」玉が貯遊技媒体再プレイに使用することのできる上限であり、これが従来の玉1円の口座残高を使用して貯遊技媒体再プレイを行う場合の上限であった。本実施例では、同一の遊技種の遊技で再プレイする場合の上限に加えて、玉4円や玉2円の高額なレートの遊技種の遊技で貯遊技媒体再プレイに使用することのできる遊技媒体数の上限を「無制限」としたことも、玉1円で貯遊技媒体を行っている遊技客をより高額なレートである玉4円や玉2円の遊技への移行促進に効果がある。

10

**【0099】**

また、図7の貯遊技媒体再プレイ制限データ54bの例に示す設定では、遊技媒体の種類が異なる遊技種の間では乗り入れの貯遊技媒体再プレイは行えないものとしたが、本発明はこれに限定されない。例えば、遊技媒体の種類が異なる遊技種間で乗り入れの貯遊技媒体再プレイを可能として、これに応じた貯遊技媒体口座別上限及び貯遊技媒体口座優先度を設定するようにしてもよい。

**【0100】**

また、図7の貯遊技媒体再プレイ制限データ54bの例に示す設定では、貯遊技媒体再プレイで使用する口座の優先度は貯遊技媒体口座優先度に静的に設定する例を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、貯遊技媒体再プレイ制限データ54bの貯遊技媒体口座優先度に優先度を設定せずに、貯遊技媒体再プレイの操作時に遊技客によって貯遊技媒体再プレイで使用する口座を指定できるようにしてもよい。

20

**【0101】**

貯遊技媒体状況データ54cは、会員カードのカードIDと遊技種に対応付けて、暗証番号、貯遊技媒体数、貯遊技媒体再プレイ可能数及び貯遊技媒体再プレイ実績数を有する。貯遊技媒体数は、遊技種ごとの貯遊技媒体の残高である。貯遊技媒体再プレイ実績数は、当日に既に貯遊技媒体再プレイに使用した口座別の実績数である。貯遊技媒体再プレイ可能数は、貯遊技媒体数と貯遊技媒体再プレイ制限データ54bと貯遊技媒体実績数とに基づいて、当日貯遊技媒体再プレイに使用することの可能な貯遊技媒体数の情報である。

30

**【0102】**

図7に示す貯遊技媒体状況データ54cの例は、カードIDが「00001」の会員は、当日「玉4円」の遊技種の遊技の利用実績があり、暗証番号は「123456」で、貯遊技媒体数は玉4円の口座の残高が「1000」玉で、玉2円の口座の残高が「2000」玉で、玉1円の口座の残高が「3000」玉で、メダル20円の口座の残高が「0」枚で、メダル5円の口座の残高が「400」枚であることを示している。また、図7に示す貯遊技媒体状況データ54cの貯遊技媒体再プレイ可能数の例は、当日「玉4円」の遊技種において遊技を行う場合には、玉4円の口座の残高のうち「0」玉、玉2円の口座の残高のうち「1500」玉、玉1円の口座の残高のうち「3000」玉、メダル20円の口座の残高のうち「0」枚、メダル5円の口座の残高のうち「0」枚を貯遊技媒体再プレイに使用することができることを示している。また、図7に示す貯遊技媒体状況データ54cの貯遊技媒体再プレイ実績数の例は、玉4円の口座の「1000」玉と、玉2円の口座の「500」玉とを使用して当日、貯遊技媒体再プレイを行った実績があることを示している。

40

**【0103】**

次に、図2に示した会員管理装置50の実施例1に係る貯遊技媒体再プレイ処理の処理手順を説明する。図8は、会員管理装置50の実施例1に係る貯遊技媒体再プレイ処理の処理手順を示すフローチャートである。

**【0104】**

まず、貯遊技媒体再プレイ要求の受付状態を判定し(ステップS101)、貯遊技媒体

50

再プレイ要求を受け付けていない場合（ステップS101；No）には、処理を終了する。貯遊技媒体再プレイ要求を受け付けている場合（ステップS101；Yes）には、貯遊技媒体再プレイ判定部55bは、貯遊技媒体再プレイ要求に含まれるカードIDによって特定される会員管理データ54aの貯遊技媒体数と、貯遊技媒体再プレイ制限データ54bと、貯遊技媒体再プレイ要求に含まれるカードID及び遊技種によって特定される貯遊技媒体状況データ54cの貯遊技媒体再プレイ実績データとに基づいて、貯遊技媒体状況データ54cの対応するレコードの貯遊技媒体数と貯遊技媒体再プレイ可能数とを更新する（ステップS102）。具体的には、貯遊技媒体再プレイ要求に含まれるカードIDで特定される会員管理データ54aの貯遊技媒体数で貯遊技媒体状況データ54cの対応するレコードの貯遊技媒体数を更新する。次に、貯遊技媒体再プレイ制限データ54bに規定される貯遊技媒体再プレイ要求に含まれる遊技種における貯遊技媒体再プレイに使用可能な口座別の貯遊技媒体数から、貯遊技媒体状況データ54cの対応するレコードの貯遊技媒体再プレイ実績データを差し引くことによって算出した値と、その時点で当該遊技客の保有する貯遊技媒体数を比較して、口座ごとに小さい方の値で構成された貯遊技媒体再プレイ可能数を決定して、その内容で貯遊技媒体状況データ54cの貯遊技媒体再プレイ可能数を更新する。

10

**【0105】**

貯遊技媒体再プレイ判定部55bは、ステップS102で更新した貯遊技媒体状況データ54cの貯遊技媒体再プレイ可能数を参照して、貯遊技媒体再プレイ要求に含まれる遊技種の貯遊技媒体口座に貯遊技媒体再プレイに使用可能な遊技媒体数があるか否かの判定を行う（ステップS103）。貯遊技媒体再プレイ要求に含まれる遊技種の貯遊技媒体口座に貯遊技媒体再プレイに使用可能な遊技媒体数がある場合（ステップS103；Yes）には、ステップS107に移行する。

20

**【0106】**

貯遊技媒体再プレイ要求に含まれる遊技種の貯遊技媒体口座に貯遊技媒体再プレイに使用可能な遊技媒体数がない場合（ステップS103；No）には、貯遊技媒体再プレイ判定部55bは、貯遊技媒体再プレイ制限データ54bの貯遊技媒体口座優先度の情報を参照して、貯遊技媒体再プレイに使用することのできる他の遊技種があるか否かの判定を行う（ステップS104）。ステップS104において、貯遊技媒体再プレイに使用することのできる他の遊技種の口座がないと判定された場合（ステップS104；No）には、台間カード処理機10に貯遊技媒体再プレイ不許可の旨のデータを送信して（ステップS105）、処理を終了する。また、ステップS104において、貯遊技媒体再プレイに使用することのできる他の遊技種があると判定された場合（ステップS104；Yes）には、さらに該遊技種の貯遊技媒体口座に貯遊技媒体再プレイを行うことのできる貯遊技媒体数があるか否かを、貯遊技媒体状況データ54cの貯遊技媒体再プレイ可能数によって判定する（ステップS106）。ステップS106において、該遊技種の貯遊技媒体口座に貯遊技媒体再プレイを行うことのできる貯遊技媒体数がない場合（ステップS106；No）には、ステップS104に移行する。

30

**【0107】**

ステップS106において、該遊技種の貯遊技媒体口座に貯遊技媒体再プレイを行うことのできる貯遊技媒体数がある場合（ステップS106；Yes）には、貯遊技媒体再プレイ処理部55cは、会員管理データ54aの貯遊技媒体数の該当する遊技種の貯遊技媒体口座から、貯遊技媒体再プレイで遊技客に払い出す遊技媒体に応じた数を減算する（ステップS107）。さらに、貯遊技媒体再プレイ処理部55cは、貯遊技媒体再プレイの実行にともなって、貯遊技媒体状況データ54cの更新を行う（ステップS108）。具体的には、貯遊技媒体状況データ54cの貯遊技媒体数には、会員管理データ54aの貯遊技媒体数を反映し、貯遊技媒体再プレイ実績データにステップS107で減算した値を実績として加算し、貯遊技媒体再プレイ可能数からは実績分を減算する。

40

**【0108】**

貯遊技媒体再プレイ処理部55cは、ステップS108で更新された貯遊技媒体状況デ

50

ータ54cの該当のレコードに基づいた貯遊技媒体再プレイデータを含む貯遊技媒体再プレイ許可の応答を台間カード処理機10に送信して(ステップS109)、処理を終了する。

#### 【0109】

図8に示した例では、貯遊技媒体再プレイの要求を受け付けた時点で、貯遊技媒体再プレイの可否を判定し、再プレイに使用可能な貯遊技媒体が残っていない場合や、当日の貯遊技媒体再プレイの実績が上限値に達している場合には貯遊技媒体再プレイを不許可と判定するようにしたが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、カード挿入の通知を受け付けたとき、又は貯遊技媒体再プレイ要求に基づいて貯遊技媒体再プレイによる貯遊技媒体の減算処理の終了後に、次の貯遊技媒体再プレイの可否及び次の乗り入れによる貯遊技媒体再プレイの可否を判定し、その判定結果を台間カード処理機10に通知し、台間カード処理機10において受け付けた貯遊技媒体再プレイの可否及び乗り入れによる貯遊技媒体再プレイの可否に基づいて、貯遊技媒体再プレイの操作若しくは乗り入れによる貯遊技媒体再プレイの操作の有効化又は無効化を制御するようにしてもよい。

10

#### 【0110】

上述してきたように、遊技種ごとに貯遊技媒体再プレイに使用することができる貯遊技媒体口座ごとの制限を記憶して、遊技中の遊技種と、遊技種に対応する貯遊技媒体数及び貯遊技媒体口座ごとの制限と、貯遊技媒体再プレイの実績数とに基づいて貯遊技媒体再プレイの可否の判定を行い、貯遊技媒体再プレイが可能と判定した場合には貯遊技媒体再プレイで使用する貯遊技媒体口座を決定し、決定した貯遊技媒体口座から所定数を減算して減算数に応じた数の遊技媒体を払い出し、貯遊技媒体再プレイで遊技媒体を払い出した実績を管理するよう構成したので、遊技客の利便性を確保しつつ遊技店の売上向上を図ることができる。

20

#### 【実施例2】

#### 【0111】

ところで、上述の実施例1では、遊技種ごとに乗り入れ貯遊技媒体再プレイにおける使用する口座毎の上限を制限として設定することを可能とした例の説明を行ってきた。しかしながら、実施例1に示したような制限のかけ方だと、ある口座の貯遊技媒体再プレイに使用可能な上限値に「無制限」の設定がされた場合には、当該口座に大量の貯遊技媒体を保有する場合には、実質的な制限のない状態となってしまう。また、それぞれの遊技種ごとに独立な制限であることから、複数の遊技種の遊技で貯遊技媒体再プレイを行う場合には、遊技種それぞれの制限まで貯遊技媒体再プレイができてしまうことから、遊技店の売上である玉貸が行われなくとも長く遊技を継続することができてしまう。また、単一の遊技種の遊技だけを行う遊技客と、複数の遊技種の遊技を行う遊技客とでは、貯遊技媒体再プレイに使用することのできる貯遊技媒体の総価値に大きな差異となってしまうことから、遊技客間で不公平となってしまう。そこで、実施例2では、実施例1の制限に加えて、遊技種ごとに1日の貯遊技媒体再プレイで払い出すことのできる遊技媒体の上限数と、全ての遊技種において1日に実施可能な貯遊技媒体再プレイの合計価値の上限値によって制限を行う例を説明する。

30

#### 【0112】

まず、会員管理装置150の実施例2に係る内部構成を説明する。図9は、会員管理装置150の実施例2に係る内部構成を示すブロック図である。また、図9に示す会員管理装置150の内部構成では、実施例1で説明した会員管理装置50と同じ部分については実施例1の会員管理装置50と同じ符号をつけ、同じ部分の説明は省略して、変更になっている部分を中心に説明する。

40

#### 【0113】

記憶部54については、貯遊技媒体再プレイ制限データ154bが、実施例1の貯遊技媒体再プレイ制限データ54bと差異がある。実施例2では、実施例1の制限に加えて、遊技種ごとに1日の貯遊技媒体再プレイで払い出すことのできる遊技媒体の上限数と、全ての遊技種において1日に実施可能な貯遊技媒体再プレイの合計価値の上限値による制限

50

が追加となっていることから、貯遊技媒体再プレイ制限データ154bには、遊技種ごとの貯遊技媒体再プレイで払い出すことの可能な上限数と、1日に実施可能な貯遊技媒体再プレイの合計価値の上限値とを有している。

【0114】

また、制御部55については、貯遊技媒体再プレイ制限データ154bに追加になった制限の設定に伴って、貯遊技媒体再プレイの可否の判定手順に差異がでている。具体的には、実施例1の貯遊技媒体再プレイ制限データ54bの制限の範囲で貯遊技媒体再プレイ許可と判定された場合について、追加になった制限である遊技種ごとに1日の貯遊技媒体再プレイで払い出すことのできる遊技媒体の上限数と、全ての遊技種において1日に実施可能な貯遊技媒体再プレイの合計価値の上限値に関する評価を行って、この追加の制限範囲内であった場合に限り貯遊技媒体再プレイ許可と判定することとなる。

10

【0115】

次に、会員管理装置150の実施例2に係るデータ構成について説明する。図10は、会員管理装置150の実施例2に係るデータ構成について説明するための説明図である。

【0116】

記憶部54の貯遊技媒体再プレイ制限データ154bについて、実施例1の貯遊技媒体再プレイ制限データ54bと比較して差異のある部分について説明する。貯遊技媒体再プレイ制限データ154bは、実施例1の貯遊技媒体再プレイ制限データ54bと比較すると、合計上限価値と、遊技種別上限数とが追加となっているが、それ以外の保有データは実施例1の貯遊技媒体再プレイ制限データ54bの保有項目と同じである。合計上限価値は、全ての遊技種において1日に実施可能な貯遊技媒体再プレイの合計価値の上限値である。遊技種別上限数は、遊技種ごとに1日の貯遊技媒体再プレイで払い出すことのできる遊技媒体の上限数である。

20

【0117】

図10の貯遊技媒体再プレイ制限データ154bの例は、遊技中の遊技種が「玉4円」の場合には、実施例1で説明した制限に加えて、1つ又は複数の口座を使用した貯遊技媒体再プレイで払い出すことのできる上限数が「3000」玉であることを示している。また、遊技中の遊技種が「玉2円」の場合には、実施例1で説明した制限に加えて、1つ又は複数の口座を使用した貯遊技媒体再プレイで払い出すことのできる上限数が「6000」玉であることを示している。また、遊技中の遊技種が「玉1円」の場合には、実施例1で説明した制限に加えて、1つ又は複数の口座を使用した貯遊技媒体再プレイで払い出すことのできる上限数が「4000」玉であることを示している。また、遊技中の遊技種が「メダル20円」の場合には、実施例1で説明した制限に加えて、1つ又は複数の口座を使用した貯遊技媒体再プレイで払い出すことのできる上限数が「1000」枚であることを示している。また、遊技中の遊技種が「メダル5円」の場合には、実施例1で説明した制限に加えて、1つ又は複数の口座を使用した貯遊技媒体再プレイで払い出すことのできる上限数が「1000」枚であることを示している。また、合計上限値が「20000」円であることから、全ての遊技種において1日に実施可能な貯遊技媒体再プレイの合計価値の上限値が「20000」円であることを示している。

30

【0118】

次に、会員管理装置150の実施例2に係る貯遊技媒体再プレイ処理の処理手順を説明する。図11は、会員管理装置150の実施例2に係る貯遊技媒体再プレイ処理の処理手順を示すフローチャートである。

40

【0119】

まず、貯遊技媒体再プレイ要求の受付状態を判定し(ステップS201)、貯遊技媒体再プレイ要求を受け付けていない場合(ステップS201; No)には、処理を終了する。貯遊技媒体再プレイ要求を受け付けている場合(ステップS201; Yes)には、貯遊技媒体再プレイ判定部155bは、貯遊技媒体再プレイ要求に含まれるカードIDによって特定される会員管理データ54aの貯遊技媒体数と、貯遊技媒体再プレイ制限データ154bと、貯遊技媒体再プレイ要求に含まれるカードID及び遊技種によって特定され

50

る貯遊技媒体状況データ54cの貯遊技媒体再プレイ実績データとに基づいて、貯遊技媒体状況データ54cの対応するレコードの貯遊技媒体数と貯遊技媒体再プレイ可能数とを更新する(ステップS202)。

【0120】

具体的には、貯遊技媒体再プレイ要求に含まれるカードIDで特定される会員管理データ54aの貯遊技媒体数で貯遊技媒体状況データ54cの対応するレコードの貯遊技媒体数を更新する。次に、貯遊技媒体再プレイ制限データ154bに規定される貯遊技媒体再プレイ要求に含まれる遊技種における貯遊技媒体再プレイに使用可能な口座別の貯遊技媒体数から、貯遊技媒体状況データ54cの対応するレコードの貯遊技媒体再プレイ実績データを差し引くことによって算出した値と、その時点で当該遊技客の保有する貯遊技媒体数を比較して、口座ごとに小さい方の値で構成された貯遊技媒体再プレイ可能数を決定して、その内容で貯遊技媒体状況データ54cの貯遊技媒体再プレイ可能数を一旦更新する。さらに、更新された貯遊技媒体状況データ54cの貯遊技媒体再プレイ可能数と貯遊技媒体再プレイ実績データとの合計が、貯遊技媒体再プレイ制限データ154bの遊技種別上限数の制限を超えている場合には、貯遊技媒体状況データ54cの貯遊技媒体再プレイ可能数から遊技種別上限数の制限の超過にかかる分を減算して、貯遊技媒体再プレイ可能数を貯遊技媒体再プレイ制限データ154bの遊技種別上限数の制限範囲に収まるようにする。

10

【0121】

貯遊技媒体再プレイ判定部55bは、ステップS202で更新した貯遊技媒体状況データ54cの貯遊技媒体再プレイ可能数を参照して、貯遊技媒体再プレイ要求に含まれる遊技種の貯遊技媒体口座に貯遊技媒体再プレイに使用可能な遊技媒体数があるか否かの判定を行う(ステップS203)。貯遊技媒体再プレイ要求に含まれる遊技種の貯遊技媒体口座に貯遊技媒体再プレイに使用可能な遊技媒体数がある場合(ステップS203; Yes)には、ステップS207に移行する。

20

【0122】

貯遊技媒体再プレイ要求に含まれる遊技種の貯遊技媒体口座に貯遊技媒体再プレイに使用可能な遊技媒体数がない場合(ステップS203; No)には、貯遊技媒体再プレイ判定部155bは、貯遊技媒体再プレイ制限データ154bの貯遊技媒体口座優先度の情報を参照して、貯遊技媒体再プレイに使用することのできる他の遊技種があるか否かの判定を行う(ステップS204)。ステップS204において、貯遊技媒体再プレイに使用することのできる他の遊技種の口座がないと判定された場合(ステップS204; No)には、台間カード処理機10に貯遊技媒体再プレイ不許可の旨のデータを送信して(ステップS205)、処理を終了する。また、ステップS204において、貯遊技媒体再プレイに使用することのできる他の遊技種があると判定された場合(ステップS204; Yes)には、さらに該遊技種の貯遊技媒体口座に貯遊技媒体再プレイを行うことのできる貯遊技媒体数があるか否かを、貯遊技媒体状況データ54cの貯遊技媒体再プレイ可能数によって判定する(ステップS206)。ステップS206において、該遊技種の貯遊技媒体口座に貯遊技媒体再プレイを行うことのできる貯遊技媒体数がない場合(ステップS206; No)には、ステップS204に移行する。

30

40

【0123】

ステップS206において、該遊技種の貯遊技媒体口座に貯遊技媒体再プレイを行うことのできる貯遊技媒体数がある場合(ステップS206; Yes)には、当該貯遊技媒体再プレイを許可した場合に、貯遊技媒体再プレイ制限データ154bの合計上限値を超過するか否かの判定を行う(ステップS207)。具体的には、貯遊技媒体再プレイ要求に含まれるカードIDに対応する、1つまたは複数の遊技種に対する貯遊技媒体状況データ54cの貯遊技媒体再プレイ実績データの合計値を算出して、この合計値に貯遊技媒体再プレイ1回あたりで払い出される遊技媒体の価値を加えた貯遊技媒体再プレイ実施後価値を算出する。この貯遊技媒体再プレイ実施後価値と、貯遊技媒体再プレイ制限データ154bの合計上限値との比較によって貯遊技媒体再プレイの可否の判定を行う。貯

50

遊技媒体再プレイ実施後価値が貯遊技媒体再プレイ制限データ154bの合計上限価値を超えていた場合(ステップS207; No)には、貯遊技媒体再プレイは不許可と判定してステップS205に移行する。

【0124】

また、貯遊技媒体再プレイ実施後価値が貯遊技媒体再プレイ制限データ154bの合計上限価値以下だった場合(ステップS207; Yes)には、貯遊技媒体再プレイ処理部55cは、会員管理データ54aの貯遊技媒体数の該当する遊技種の貯遊技媒体口座から、貯遊技媒体再プレイで遊技客に払い出す遊技媒体に応じた数を減算する(ステップS208)。さらに、貯遊技媒体再プレイ処理部55cは、貯遊技媒体再プレイの実行にともななって、貯遊技媒体状況データ54cの更新を行う(ステップS209)。具体的には、貯遊技媒体状況データ54cの貯遊技媒体数には、会員管理データ54aの貯遊技媒体数を反映し、貯遊技媒体再プレイ実績データにステップS208で減算した値を実績として加算し、貯遊技媒体再プレイ可能数からは実績分を減算する。

10

【0125】

貯遊技媒体再プレイ処理部55cは、ステップS209で更新された貯遊技媒体状況データ54cの該当のレコードに基づいた貯遊技媒体再プレイデータを含む貯遊技媒体再プレイ許可の応答を台間カード処理機10に送信して(ステップS210)、処理を終了する。

【0126】

図11に示した例では、貯遊技媒体再プレイの要求を受け付けた時点で、貯遊技媒体再プレイの可否を判定し、再プレイに使用可能な貯遊技媒体が残っていない場合や、当日の貯遊技媒体再プレイの実績が上限値に達している場合には貯遊技媒体再プレイを不許可と判定するようにしたが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、カード挿入の通知を受け付けたとき、又は貯遊技媒体再プレイ要求に基づいて貯遊技媒体再プレイによる貯遊技媒体の減算処理の終了後に、次の貯遊技媒体再プレイの可否及び次の乗り入れによる貯遊技媒体再プレイの可否を判定し、その判定結果を台間カード処理機10に通知し、台間カード処理機10において受け付けた貯遊技媒体再プレイの可否及び乗り入れによる貯遊技媒体再プレイの可否に基づいて、貯遊技媒体再プレイの操作若しくは乗り入れによる貯遊技媒体再プレイの操作の有効化又は無効化を制御するようにしてもよい。

20

【0127】

上述してきたように、遊技種ごとに貯遊技媒体再プレイに使用することができる貯遊技媒体口座ごとの制限と、遊技種ごとに1日の貯遊技媒体再プレイで払い出すことのできる遊技媒体の制限と、全ての遊技種において1日に実施可能な貯遊技媒体再プレイの合計価値の制限とを貯遊技媒体再プレイの制限情報として記憶して、遊技中の遊技種と、貯遊技媒体再プレイの制限情報と、貯遊技媒体再プレイの実績数とに基づいて貯遊技媒体再プレイの可否の判定を行い、貯遊技媒体再プレイが可能と判定した場合には貯遊技媒体再プレイで使用する貯遊技媒体口座を決定し、決定した貯遊技媒体口座から所定数を減算して減算数に応じた数の遊技媒体を払い出し、貯遊技媒体再プレイで遊技媒体を払い出した実績を管理するよう構成したので、遊技客の利便性及び公平性を確保しつつ遊技店の売上向上を図ることができる。

30

40

【実施例3】

【0128】

ところで、上述の実施例1及び2では、貯遊技媒体の再プレイに対して適切に制限することによって課題の解決を図ったものであった。しかしながら、持遊技媒体についても同様の課題がある。そこで実施例3では、持遊技媒体の再プレイについて実施例1及び2で貯遊技媒体の再プレイに対して行った制限と同等の制限をかける例の説明を行う。

【0129】

まず、台間カード処理機110の実施例3に係る内部構成を説明する。図12は、台間カード処理機110の実施例3に係る内部構成を示すブロック図である。図12に示す台間カード処理機110の内部構成では、実施例1で説明した台間カード処理機10と同じ

50

部分については実施例 1 の台間カード処理機 1 0 と同じ符号をつけ、同じ部分の説明は省略して、変更になっている部分を中心に説明する。

【0130】

記憶部 1 6 については、実施例 1 の台間カード処理機 1 0 に比較して持遊技媒体再プレイ制限データ 1 1 6 e と持遊技媒体状況データ 1 1 6 f が追加となっている。

【0131】

持遊技媒体再プレイ制限データ 1 1 6 e は、1 日に行うことのできる持遊技媒体再プレイの上限を制限するための情報である。実施例 3 では、遊技中の遊技種以外の持遊技媒体口座の残高を減算して、減算した価値に応じた遊技中の遊技種の遊技媒体の払い出しである遊技種間の乗り入れによる持遊技媒体の再プレイを可能としているが、持遊技媒体再プレイ制限データ 1 1 6 e によって、遊技中の遊技種ごとに使用可能な持遊技媒体口座と、当該口座ごとの上限値と、口座使用の優先度が規定されている。よって、1 日に持遊技媒体再プレイによって払い出すことのできる上限は、有価価値データ 1 6 b の持遊技媒体数だけで決定するわけではなく、有価価値データ 1 6 b の持遊技媒体数と当該持遊技媒体再プレイ制限データ 1 1 6 e によって決定されることとなる。

10

【0132】

持遊技媒体状況データ 1 1 6 f は、カード挿入時にカード管理装置 1 4 0 にカード ID 1 6 a を含むカード挿入通知を送信した時に、カード管理装置 1 4 0 から送られてくる持遊技媒体数と、当日の持遊技媒体再プレイの実績数と、持遊技媒体再プレイ制限データ 1 1 6 e とから算出されたデータである。持遊技媒体状況データ 1 1 6 f は、持遊技媒体口座ごとの持遊技媒体再プレイに使用することのできる持遊技媒体数である持玉再プレイ可能数及び持メダル再プレイ数とを含む持遊技媒体再プレイ可能数と、当日持遊技媒体再プレイを行った持遊技媒体口座ごとの実績数である持玉再プレイ実績数と持メダル再プレイ実績数とを含む持遊技媒体再プレイ実績数とを有する。また、カード挿入後に、持遊技媒体再プレイが行われたならば、有価価値データ 1 6 b の持遊技媒体数から持遊技媒体再プレイで払い出された遊技媒体に応じた数が減算されるとともに、持遊技媒体状況データ 1 1 6 f の持遊技媒体再プレイ可能数、及び持遊技媒体再プレイ実績数にも反映される。

20

【0133】

制御部 1 7 についてはデータ管理部 1 1 7 a が実施例 1 のデータ管理部 1 7 a と差異がある。差異がある部分を中心に説明する。データ管理部 1 1 7 a は、カード挿入時の処理と、持遊技媒体再プレイ時の処理と、カード抜き取り時の処理において実施例 1 のデータ管理部 1 7 a と差異がある。

30

【0134】

データ管理部 1 1 7 a は、カードが挿入された場合に、カード ID 1 6 a 及び装置 ID を含むカード挿入通知をカード管理装置 1 4 0 に送信する。また、データ管理部 1 1 7 a は、カード管理装置 1 4 0 からプリペイド価値、持遊技媒体数、当日の持遊技媒体再プレイ実績数を含むデータを受信した場合に、受信したプリペイド価値及び持遊技媒体数で有価価値データ 1 6 b を更新し、受け付けた当日の持遊技媒体再プレイ実績数で持遊技媒体状況データ 1 1 6 f の持遊技媒体再プレイ実績数を更新する。またデータ管理部 1 1 7 a は、受け付けた持遊技媒体数と当日の持遊技媒体再プレイ実績数と、持遊技媒体再プレイ制限データ 1 1 6 e とから当日さらに行うことのできる持遊技媒体再プレイに使用することのできる持遊技媒体口座ごとの持遊技媒体数を算出して、算出した値で持遊技媒体状況データ 1 1 6 f の持遊技媒体再プレイ可能数の更新を行う。

40

【0135】

データ管理部 1 1 7 a は、持遊技媒体再プレイの操作を受け付けたならば、持遊技媒体状況データ 1 1 6 f の持遊技媒体再プレイ可能数と、持遊技媒体再プレイ制限データ 1 1 6 e の使用口座の優先度に基づいて持遊技媒体再プレイの可否を判定し、持遊技媒体再プレイが可能と判定した場合には、持遊技媒体再プレイ制限データ 1 1 6 e の使用口座の優先度に準じた有価価値データ 1 6 b の持遊技媒体口座から所定の数を減算して、遊技媒体の払い出しを行う。また、遊技媒体の払い出しが行われたならば、データ管理部 1 1 7 a

50

は、持遊技媒体状況データ 1 1 6 f の持遊技媒体再プレイ可能数及び持遊技媒体再プレイ実績数の更新を行う。

【 0 1 3 6 】

データ管理部 1 1 7 a は、遊技客によるカード返却操作を受け付けた場合に、カード I D 1 6 a、装置 I D、遊技種、持遊技媒体数及び持遊技媒体再プレイ実績数を含む持遊技媒体加算要求をカード管理装置 1 4 0 に送信して、有価価値データ 1 6 b の持遊技媒体口座の残高を 0 にクリアし、持遊技媒体状況データ 1 1 6 f の内容を 0 クリアした後、カード排出通知をカード管理装置 1 4 0 に送信し、カードを排出する。

【 0 1 3 7 】

次に、台間カード処理機 1 1 0 の実施例 3 に係るデータ構成について説明する。図 1 3 は、台間カード処理機 1 1 0 の実施例 3 に係るデータ構成について説明するための説明図である。

【 0 1 3 8 】

持遊技媒体再プレイ制限データ 1 1 6 e は、遊技中の遊技種ごとに持遊技媒体口座別上限と持遊技媒体口座優先度とを有する。持遊技媒体口座別上限は、持遊技媒体の乗り入れ再プレイを行う場合の、遊技中の遊技種ごとに乗り入れ元の持遊技媒体口座別の再プレイに使用することのできる上限値を設定したデータである。また、持遊技媒体口座優先度は、持遊技媒体口座別上限の設定で上限値が「 0 」ではない持遊技媒体再プレイに使用することができる口座の、使用する優先順位を設定したデータである。

【 0 1 3 9 】

図 1 3 の持遊技媒体再プレイ制限データ 1 1 6 e の例は、遊技中の遊技種が「玉 4 円」の場合には、玉 4 円の持遊技媒体口座の残高は「無制限」であり制限なく、玉 2 円の持遊技媒体口座の残高は「 2 0 0 0 」玉を上限として、玉 1 円の持遊技媒体口座の残高は「 4 0 0 0 」玉を上限として持遊技媒体再プレイに使用可能であり、使用する口座の優先度は、玉 4 円の口座が「 1 」番目で、玉 2 円の口座が「 2 」番目で、玉 1 円の口座が「 3 」番目であることを示している。また、遊技中の遊技種が「玉 2 円」の場合には、玉 4 円の持遊技媒体口座の残高は「 1 0 0 0 」玉を上限として、玉 2 円の持遊技媒体口座の残高は「無制限」であり制限なく、玉 1 円の持遊技媒体口座の残高は「 4 0 0 0 」玉を上限として持遊技媒体再プレイに使用可能であり、使用する口座の優先度は、玉 4 円の口座が「 3 」番目で、玉 2 円の口座が「 1 」番目で、玉 1 円の口座が「 2 」番目であることを示している。また、遊技中の遊技種が「玉 1 円」の場合には、玉 2 円の持遊技媒体口座の残高は「 1 0 0 0 」玉を上限として、玉 1 円の持遊技媒体口座の残高は「無制限」であり制限なく持遊技媒体再プレイに使用可能であり、使用する口座の優先度は、玉 2 円の口座が「 2 」番目で、玉 1 円の口座が「 1 」番目であることを示している。また、遊技中の遊技種が「メダル 2 0 円」の場合には、メダル 2 0 円の持遊技媒体口座の残高は「無制限」であり制限なく、メダル 5 円の持遊技媒体口座の残高は「 1 0 0 0 」枚を上限として持遊技媒体再プレイに使用可能であり、使用する口座の優先度は、メダル 2 0 円の口座が「 1 」番目で、メダル 5 円の口座が「 2 」番目であることを示している。また、遊技中の遊技種が「メダル 5 円」の場合には、メダル 5 円の持遊技媒体口座の残高は「無制限」であり制限なく持遊技媒体再プレイに使用可能であり、使用する口座の優先度は、メダル 5 円の口座が「 1 」番目であることを示している。

【 0 1 4 0 】

図 1 3 の持遊技媒体再プレイ制限データ 1 1 6 e の例に示す設定では、玉 1 円の口座残高を使用して玉 4 円や玉 2 円の遊技種の遊技において持遊技媒体再プレイが可能であるが、玉 4 円の口座残高を使用して玉 1 円の遊技種の遊技において持遊技媒体再プレイはできない設定となっている。このことから、玉 1 円で遊技を行っている遊技客をより高額なレートである玉 4 円や玉 2 円の遊技への移行促進に効果がある。

【 0 1 4 1 】

また、図 1 3 の持遊技媒体再プレイ制限データ 1 1 6 e の例に示す設定では、遊技媒体の種類が異なる遊技種の間では乗り入れの持遊技媒体再プレイは行えないものとしたが、

本発明はこれに限定されない。例えば、遊技媒体の種類異なる遊技種間で乗り入れの持遊技媒体再プレイを可能として、これに応じた持遊技媒体口座別上限及び持遊技媒体口座優先度を設定するようにしてもよい。

【0142】

また、図13の持遊技媒体再プレイ制限データ116eの例に示す設定では、持遊技媒体再プレイで使用する口座の優先度は持遊技媒体口座優先度に静的に設定する例を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、持遊技媒体再プレイ制限データ116eの持遊技媒体口座優先度に優先度を設定せずに、持遊技媒体再プレイの操作時に遊技客によって持遊技媒体再プレイで使用する口座を指定できるようにしてもよい。

【0143】

持遊技媒体状況データ116fは、持遊技媒体再プレイに使用することのできる遊技種ごとの持遊技媒体口座の残高と、当日に持遊技媒体再プレイで使用した遊技種ごとの持遊技媒体口座の実績数とを有する。図13の持遊技媒体状況データ116fの例は、持玉再プレイ可能数は「玉4円」の遊技種の口座が「3000」玉で、「玉2円」の遊技種の口座が「2000」玉で、「玉1円」の遊技種の口座が「0」玉で、持メダル再プレイ可能数は「メダル20円」の遊技種の口座が「0」枚で、「メダル5円」の遊技種の口座が「0」枚で、持玉再プレイ実績数は「玉4円」の遊技種の口座が「5000」玉で、「玉2円」の遊技種の口座が「0」玉で、「玉1円」の遊技種の口座が「0」玉で、持メダル再プレイ実績数は「メダル20円」の遊技種の口座が「0」枚で、「メダル5円」の遊技種の口座が「0」枚であることを示している。

【0144】

次に、カード管理装置140の実施例3に係る内部構成を説明する。図14は、カード管理装置140の実施例3に係る内部構成を示すブロック図である。図14に示すように、カード管理装置140は、表示部41及び入力部42と接続され、店舗ネットワーク通信部44、記憶部45及び制御部46を有する。

【0145】

表示部41は、液晶パネルやディスプレイ装置等である。入力部42は、キーボードやマウス等である。店舗ネットワーク通信部44は、通信回線を介して台間カード処理機10、会員管理装置50、景品管理装置60等とデータ通信するためのインタフェース部である。

【0146】

記憶部45は、ハードディスク装置や不揮発性メモリ等の記憶デバイスであり、カード管理データ45a及び持遊技媒体再プレイ実績データ45bを記憶する。

【0147】

カード管理データ45aは、カードIDに対し、プリペイド価値の残高と、遊技種ごとの持遊技媒体口座の残高と、該カードが挿入されている台間カード処理機10のIDを示す使用先IDとを対応付けたデータである。

【0148】

持遊技媒体再プレイ実績データ45bは、カードIDと遊技種ごとの当日の持遊技媒体再プレイを行った実績を記録したデータである。持遊技媒体再プレイ実績データ45bは、カード抜き取り時に台間カード処理機110から送信されてくる持遊技媒体加算要求に含まれる持遊技媒体再プレイ実績数を記憶したデータである。

【0149】

制御部46は、カード管理装置40を全体制御する制御部であり、カード管理部46aを有する。実際には、この機能部に対応するプログラムを図示しないROMや不揮発性メモリに記憶しておき、このプログラムをCPU(Central Processing Unit)にロードして実行することにより、カード管理部46aに対応するプロセスを実行させることになる。

【0150】

カード管理部46aは、カード管理データ45aの管理を行なう処理部である。具体的

10

20

30

40

50

には、カード管理部 4 6 a は、台間カード処理機 1 1 0 からカード挿入通知を受信した場合には、カード挿入通知に含まれるカード ID に対応するカード管理データ 4 5 a の情報から、カード挿入通知に含まれるカード ID に応じたプリペイド価値及び持遊技媒体数と、持遊技媒体再プレイ実績データ 4 5 b の情報からカード挿入通知に含まれるカード ID 及び遊技種に対応する当日の当該遊技客の持遊技媒体再プレイの実績の情報を、台間カード処理機 1 1 0 に送信する。また、挿入されたカードが会員カードである場合には、会員管理装置 5 0 に対してカード挿入通知を転送する。

【 0 1 5 1 】

カード管理部 4 6 a は、台間カード処理機 1 1 0 から持遊技媒体減算要求を受信した場合に、持遊技媒体減算要求に示されたカード ID に対する持遊技媒体口座の残高をゼロにクリアしてカード管理データ 4 5 a を更新する。また、カード管理部 4 6 a は、台間カード処理機 1 1 0 からカード ID、遊技種、持遊技媒体数及び持遊技媒体再プレイ実績数を含む持遊技媒体加算要求を受け付けたならば、カード管理データ 4 5 a の持遊技媒体加算要求に含まれるカード ID に対応するレコードの持遊技媒体数を受け付けた持遊技媒体数で更新する。また、カード管理部 4 6 a は、持遊技媒体再プレイ実績データ 4 5 b の持遊技媒体加算要求に含まれるカード ID 及び遊技種に対応するレコードの持遊技媒体再プレイ実績数を受け付けた持遊技媒体再プレイ実績数で更新する。持遊技媒体再プレイ実績データ 4 5 b の中に、持遊技媒体加算要求に含まれるカード ID 及び遊技種に対応するレコードが存在しない場合には、受け付けたカード ID、遊技種及び持遊技媒体再プレイ実績数に基づいて持遊技媒体再プレイ実績データ 4 5 b にレコードを追加する。また、カード管理部 4 6 a は、カード排出通知を受信した場合には、該カード ID の使用先について値を消去し、カード管理データ 4 5 a を更新する。

【 0 1 5 2 】

また、カード管理部 4 6 a は、台間カード処理機 1 1 0 からカード ID を含む玉貸要求を受信した場合に、該カード ID に関連付けられたプリペイド価値が所定値以上であるかを判定する。プリペイド価値が所定値以上である場合には、カード管理部 4 6 a は、プリペイド価値を所定値減算してカード管理データ 4 5 a を更新し、台間カード処理機 1 1 0 に更新後のプリペイド価値を含む玉貸許可を送信する。一方、プリペイド価値が所定値未満である場合には、カード管理部 4 6 a は、台間カード処理機 1 1 0 に玉貸不可を通知する。

【 0 1 5 3 】

また、カード管理部 4 6 a は、台間カード処理機 1 1 0 から金額、カード ID 1 6 a 及び装置 ID を含む入金通知を受信した場合に、該カード ID に関連付けられたプリペイド価値を入金通知に示された金額に対応する度数分加算して、カード管理データ 4 5 a を更新する。

【 0 1 5 4 】

また、カード管理部 4 6 a は、台間カード処理機 1 1 0 から貯遊技媒体再プレイ要求を受信した場合には、該貯遊技媒体再プレイ要求を会員管理装置 5 0 に転送する。また、貯遊技媒体再プレイ要求に対する会員管理装置 5 0 からの応答についても、カード管理部 4 6 a が転送制御をおこなう。

【 0 1 5 5 】

また、カード管理部 4 6 a は、景品管理装置 6 0 からカード ID を受信したならば、このカード ID に対応づけられた各遊技種の持遊技媒体口座の残高を景品管理装置 6 0 に対して通知する。

【 0 1 5 6 】

次に、カード管理装置 1 4 0 の実施例 3 に係るデータ構成について説明する。図 1 5 は、カード管理装置 1 4 0 の実施例 3 に係るデータ構成について説明するための説明図である。

【 0 1 5 7 】

カード管理データ 4 5 a は、カード ID に関連付けて、該カード ID のカードを使用し

10

20

30

40

50

ている装置の使用先IDと、プリペイド価値と、持遊技媒体数とを示す情報を有する。また、持遊技媒体数は、遊技種ごとの持遊技媒体の残高であり、遊技種が玉4円、玉2円、玉1円、メダル20円及びメダル5円の持遊技媒体の残高を有している。

【0158】

図15のカード管理データ45aの例は、カードID「01001」のカードが、使用先IDが示す「2003」の装置で使用途中で、プリペイド価値が「4000」円であり、玉4円の持玉数が「3000」玉で、玉2円の持玉数が「3000」玉で、玉1円の持玉数が「0」玉で、メダル20円の持メダル数が「0」枚で、メダル5円の持メダル数が「0」枚であることを示している。

【0159】

持遊技媒体再プレイ実績データ45bは、カードIDと遊技種に対応付けて、当該カードIDに対応する遊技客の当該遊技種の遊技における持遊技媒体再プレイ実績数を有する。持遊技媒体再プレイ実績数とは、当日に既に持遊技媒体再プレイに使用した口座別の引き落としした持遊技媒体数の実績数である。

【0160】

図15の持遊技媒体再プレイ実績データ45bの例は、カードIDが「01001」に対応する遊技客が、当日「玉4円」の遊技種の遊技の利用実績があり、玉4円の口座の「5000」玉を使用して当日、持遊技媒体再プレイを行った実績があることを示している。

【0161】

次に、台間カード処理機110の実施例3に係る持遊技媒体再プレイ処理の処理手順を説明する。図16は、台間カード処理機110の実施例3に係る持遊技媒体再プレイ処理の処理手順を示すフローチャートである。

【0162】

まず、持遊技媒体再プレイ操作の受付状態を判定し(ステップS301)、持遊技媒体再プレイ操作を受け付けていない場合(ステップS301; No)には、処理を終了する。持遊技媒体再プレイ操作を受け付けている場合(ステップS301; Yes)には、データ管理部117aは、持遊技媒体状況データ116fの持遊技媒体再プレイ可能数を参照して、遊技中の遊技種の貯遊技媒体口座に貯遊技媒体再プレイに使用可能な遊技媒体数があるか否かの判定を行う(ステップS302)。遊技中の遊技種の持遊技媒体口座に持遊技媒体再プレイに使用可能な遊技媒体数がある場合(ステップS302; Yes)には、ステップS306に移行する。

【0163】

遊技中の遊技種の持遊技媒体口座に持遊技媒体再プレイに使用可能な遊技媒体数がない場合(ステップS302; No)には、データ管理部117aは、持遊技媒体再プレイ制限データ116eの持遊技媒体口座優先度の情報を参照して、持遊技媒体再プレイに使用することのできる他の遊技種があるか否かの判定を行う(ステップS303)。ステップS303において、持遊技媒体再プレイに使用することのできる他の遊技種の口座がないと判定された場合(ステップS303; No)には、持遊技媒体再プレイ不可を示すメッセージの表示を行って(ステップS304)、処理を終了する。また、ステップS303において、持遊技媒体再プレイに使用することのできる他の遊技種の持遊技媒体口座があると判定された場合(ステップS303; Yes)には、さらに該遊技種の持遊技媒体口座に持遊技媒体再プレイを行うことのできる持遊技媒体数があるか否かを、持遊技媒体状況データ116fの持遊技媒体再プレイ可能数を参照することによって判定する(ステップS305)。ステップS305において、該遊技種の持遊技媒体口座に持遊技媒体再プレイを行うことのできる持遊技媒体数がない場合(ステップS305; No)には、ステップS303に移行する。

【0164】

ステップS305において、該遊技種の持遊技媒体口座に持遊技媒体再プレイを行うことのできる持遊技媒体数がある場合(ステップS305; Yes)には、データ管理部1

10

20

30

40

50

17 a は、有価価値データ 16 b の持遊技媒体数の該当する遊技種の持遊技媒体口座から、持遊技媒体再プレイで遊技客に払い出す遊技媒体に応じた数を減算する（ステップ S 306）。さらに、データ管理部 117 a は、持遊技媒体再プレイの実行にともなって、持遊技媒体状況データ 116 f の更新を行う（ステップ S 307）。具体的には、持遊技媒体状況データ 116 f の持遊技媒体再プレイ実績数にステップ S 306 で減算した値を実績として加算し、持遊技媒体再プレイ可能数からは実績分を減算する。

【0165】

最後に、データ管理部 117 a は、持遊技媒体再プレイに応じた所定数の遊技媒体の払い出しを行って（ステップ S 308）、処理を終了する。

【0166】

図 16 に示した例では、持遊技媒体再プレイの要求を受け付けた時点で、持遊技媒体再プレイの可否を判定し、再プレイに使用可能な持遊技媒体が残っていない場合や、当日の持遊技媒体再プレイの実績が上限値に達している場合には持遊技媒体再プレイを不許可と判定するようにしたが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、カード挿入の通知を受け付けたとき、又は持遊技媒体再プレイ要求に基づいて持遊技媒体再プレイによる持遊技媒体の減算処理の終了後に、次の持遊技媒体再プレイの可否及び次の乗り入れによる持遊技媒体再プレイの可否を判定し、その判定結果を台間カード処理機 110 に通知し、台間カード処理機 110 において受け付けた持遊技媒体再プレイの可否及び乗り入れによる持遊技媒体再プレイの可否に基づいて、持遊技媒体再プレイの操作若しくは乗り入れによる持遊技媒体再プレイの操作の有効化又は無効化を制御するようにしてもよい。

【0167】

上述してきたように、遊技種ごとに持遊技媒体再プレイに使用することができる持遊技媒体口座ごとの制限を記憶して、遊技中の遊技種と、遊技種に対応する持遊技媒体数及び持遊技媒体口座ごとの制限と、持遊技媒体再プレイの実績数とに基づいて持遊技媒体再プレイの可否の判定を行い、持遊技媒体再プレイが可能と判定した場合には持遊技媒体再プレイで使用する持遊技媒体口座を決定し、決定した持遊技媒体口座から所定数を減算して減算数に応じた数の遊技媒体を払い出し、持遊技媒体再プレイで遊技媒体を払い出した実績を管理するよう構成したので、遊技客の利便性を確保しつつ遊技店の売上向上を図ることができる。

【0168】

なお、上述の実施例 1、実施例 2 及び実施例 3 では、制限の対象とする期間を 1 日とする例で説明を行ってきたが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば複数の日数を制限の対象期間としたり、1 日に満たない時間帯を制限の対象期間としてもよい。

【0169】

また、上述の実施例 1、実施例 2 及び実施例 3 では、遊技媒体数を引き落とす貯遊技媒体口座及び持遊技媒体口座の遊技種ごとに再プレイに使用可能な上限値を設定するという例を説明してきたが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、遊技を行う遊技種ごとに、乗り入れで再プレイ可能な上限値を設定するものとしてもよい。玉 4 円の乗り入れで再プレイできる上限を 3000 玉として、玉 1 円の乗り入れで再プレイできる上限を 1000 玉とする設定によっても、貸出レートの高い玉 4 円の遊技への顧客の移行を図ることができる。

【0170】

また、上述の実施例 1、実施例 2 及び実施例 3 では、遊技媒体の異なる遊技種間での乗り入れの再プレイは行えない例として説明してきたが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技媒体の異なる遊技種間での乗り入れによる再プレイを可能としてもよい。

【0171】

また、上述の実施例 1、実施例 2 及び実施例 3 では、遊技媒体の貸出、貯遊技媒体再プレイ及び持遊技媒体再プレイ時には、台間カード処理機 10、110 のノズルユニット 18 a から遊技媒体を物理的に払い出すような開放式の遊技機 20 を含む構成の例で説明を行ってきたが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、遊技媒体の物理的な払

10

20

30

40

50

い出しや装置への物理的な投入を受け付ける代わりに、遊技媒体の貸出、貯遊技媒体再プレイ、持遊技媒体再プレイ及び遊技における入賞により加算し、遊技媒体の遊技への使用により減算することで、遊技に使用可能な遊技媒体数を管理する封入式の遊技機を構成に含めてもよい。その場合には、封入式の遊技機に対しては、遊技媒体の貸出、貯遊技媒体再プレイ、持遊技媒体再プレイ及び遊技における入賞において、遊技に使用可能な遊技媒体の数を通知することをもって、物理的な遊技媒体の払い出しを代替することとなる。

【 0 1 7 2 】

また、上述の実施例 1、実施例 2 及び実施例 3 では、遊技玉を使用する遊技に係る遊技媒体管理システムを例に説明を行なったが、本発明は遊技媒体の種類は遊技玉に限定するものではなく、スロットなどの他の種類の遊技媒体を使用する遊技に対しても同様に適用することが可能である。

10

【 0 1 7 3 】

また、上述の実施例 1、実施例 2 及び実施例 3 では、会員認証時に使用する会員カードの形態についての詳細な説明を省略したが、かかる会員カードには、磁気カード、ICカード等が含まれる。また、ここでは説明の便宜上会員カードを例にとり説明したが、かかる会員カード以外に、ICチップ内蔵の携帯電話機、チップ、スティック等を用いる場合に本発明を適用することもできる。

【 0 1 7 4 】

また、上述の実施例 1、実施例 2 及び実施例 3 で図示した各構成は機能概略的なものであり、必ずしも物理的に図示の構成をされていることを要しない。すなわち、各装置の分散・統合の形態は図示のものに限られず、その全部又は一部を各種の負荷や使用状況などに応じて、任意の単位で機能的又は物理的に分散・統合して構成することができる。

20

【 産業上の利用可能性 】

【 0 1 7 5 】

以上のように、本発明に係る遊技媒体管理システム及び遊技媒体管理方法は、遊技客の利便性を確保しつつ遊技店の売上向上を図ることに適している。

【 符号の説明 】

【 0 1 7 6 】

- 1 0、1 1 0 台間カード処理機
- 1 1 状態表示部
- 1 2 紙幣搬送部
- 1 2 a 紙幣挿入口
- 1 3 表示操作部
- 1 4 リーダライタ
- 1 4 a カード挿入口
- 1 4 b かざし部
- 1 5、5 3 通信部
- 1 6、4 5、5 4 記憶部
- 1 6 a カードID
- 1 6 b 有価価値データ
- 1 6 c 遊技設定データ
- 1 6 d 貯遊技媒体再プレイ関連データ
- 1 7、4 6、5 5 制御部
- 1 7 a、1 1 7 a データ管理部
- 1 7 b 計数処理部
- 1 7 c、5 5 c 貯遊技媒体再プレイ処理部
- 1 8 a ノズルユニット
- 1 8 b 計数ユニット
- 2 0 遊技機
- 3 0 島コントローラ

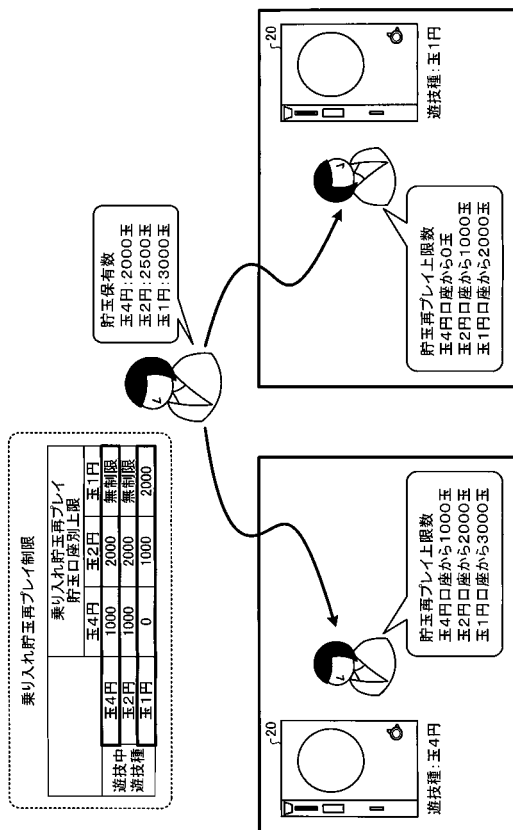
30

40

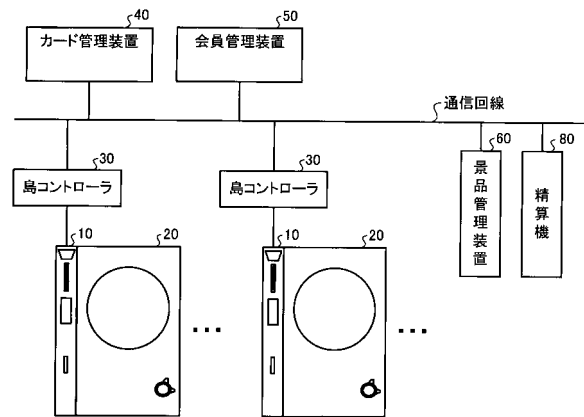
50

- 40、140 カード管理装置
- 41、51 表示部
- 42、52 入力部
- 44 店舗ネットワーク通信部
- 45a カード管理データ
- 45b 持遊技媒体再プレイ実績データ
- 46a カード管理部
- 50、150 会員管理装置
- 54a 会員管理データ
- 54b、154b 貯遊技媒体再プレイ制限データ
- 54c 貯遊技媒体状況データ
- 55a 会員データ管理部
- 55b、155b 貯遊技媒体再プレイ判定部
- 60 景品管理装置
- 80 精算機
- 116e 持遊技媒体再プレイ制限データ
- 116f 持遊技媒体状況データ

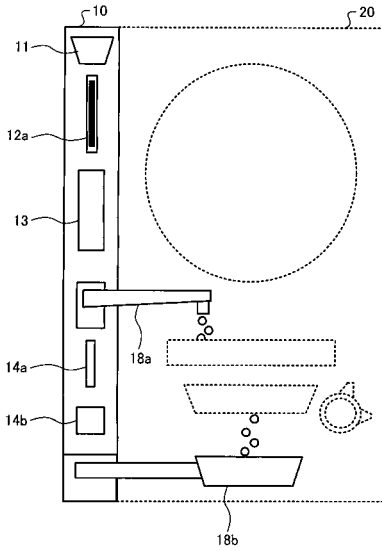
【 図 1 】



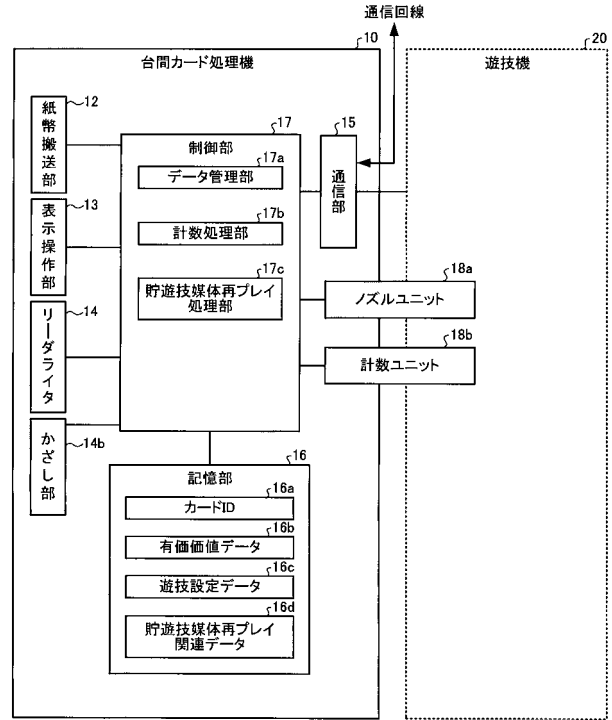
【 図 2 】



【 図 3 】



【 図 4 】



【 図 5 】

有価値値データ r16b

プリペイド価値	5000	
持玉	玉4円	3000
	玉2円	3000
	玉1円	0
持メダル	メダル20円	0
	メダル5円	0
貯玉	玉4円	1000
	玉2円	2000
	玉1円	3000
貯メダル	メダル20円	0
	メダル5円	400

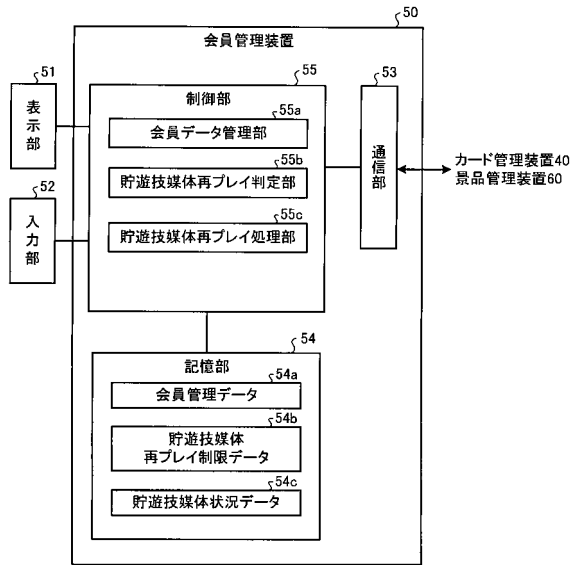
遊技設定データ r16c

遊技種	玉4円
台間カード処理機ID	5006

貯遊技媒体再プレイ関連データ r16d

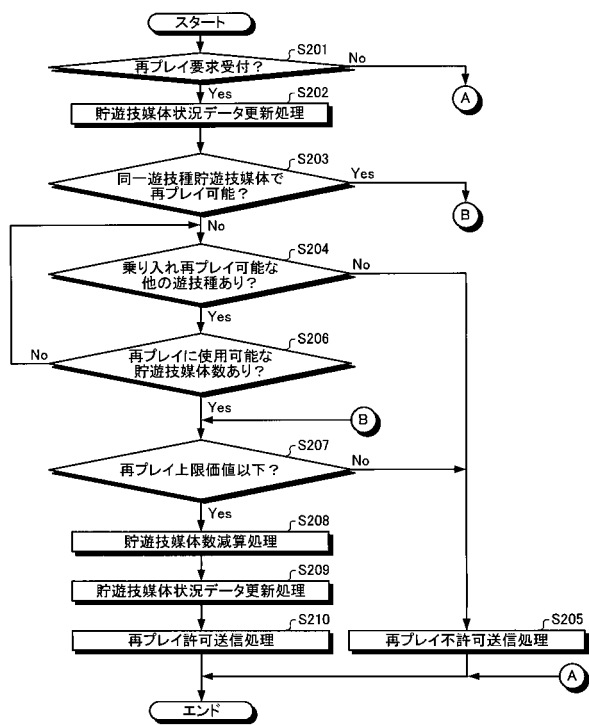
暗証番号	123456
貯玉再プレイ可能数	
玉4円	0
玉2円	1500
玉1円	3000
貯メダル再プレイ可能数	
メダル20円	0
メダル5円	0
貯玉再プレイ実績数	
玉4円	1000
玉2円	500
玉1円	0
貯メダル再プレイ実績数	
メダル20円	0
メダル5円	0

【 図 6 】

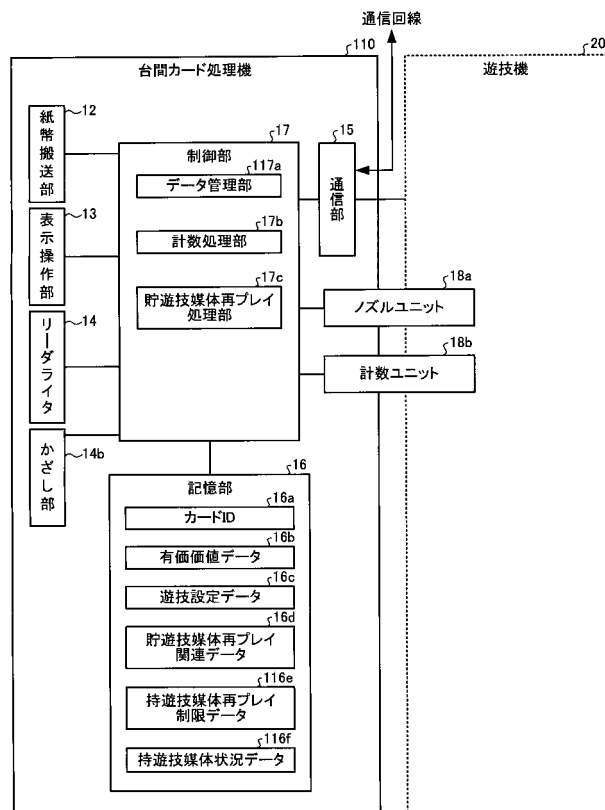




【 図 1 1 】



【 図 1 2 】



【 図 1 3 】

持遊技媒体再プレイ制限データ	持遊技媒体口座別上限					持遊技媒体口座優先度				
	玉4円	玉2円	玉1円	メダル20円	メダル5円	玉4円	玉2円	玉1円	メダル20円	メダル5円
遊技中	無制限	2000	4000	0	0	0	1	2	3	
遊技種	玉4円	無制限	4000	0	0	0	3	1	2	
	玉2円	1000	無制限	0	0	0	0	2	1	
	玉1円	0	1000	無制限	0	0	0	0	0	2
	メダル20円	0	0	無制限	1000	0	0	0	0	1
	メダル5円	0	0	0	無制限	0	0	0	0	1

持玉再プレイ可能数	
玉4円	3000
玉2円	2000
玉1円	0

持メダル再プレイ可能数	
メダル20円	0
メダル5円	0

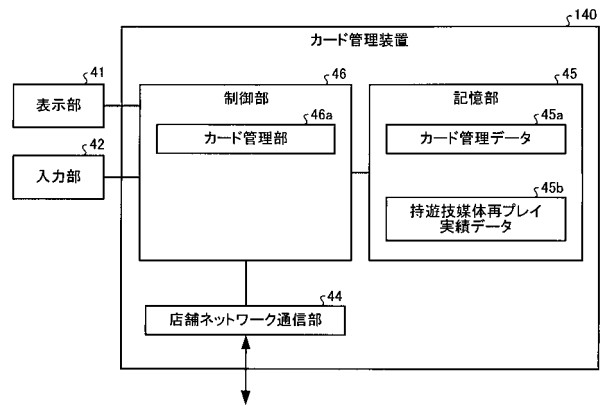
  

持玉再プレイ実績数	
玉4円	5000
玉2円	0
玉1円	0

持メダル再プレイ実績数	
メダル20円	0
メダル5円	0

【 図 1 4 】



【 図 1 5 】

カード管理データ 45a

カードID	使用先ID	プリペイド価値	持遊技媒体数				
			玉4円	玉2円	玉1円	メダル20円	メダル5円
01001	2003	4000	3000	3000	0	0	0
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

持遊技媒体再プレイ実績データ 45b

カードID	遊技種	持遊技媒体再プレイ実績数				
		玉4円	玉2円	玉1円	メダル20円	メダル5円
01001	玉4円	5000	0	0	0	0
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【 図 1 6 】

