

(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2019-63162
(P2019-63162A)

(43) 公開日 平成31年4月25日(2019.4.25)

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

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 109 頁)

(21) 出願番号	特願2017-190383 (P2017-190383)	(71) 出願人	598098526
(22) 出願日	平成29年9月29日 (2017. 9. 29)		株式会社ユニバーサルエンターテインメント 東京都江東区有明三丁目7番26号 有明 フロンティアビルA棟
		(74) 代理人	110001531 特許業務法人タス・マイスター
		(72) 発明者	藤▲崎▼ 秀樹 東京都江東区有明三丁目7番26号
		(72) 発明者	船越 謙 東京都江東区有明三丁目7番26号
		(72) 発明者	泉田 祐輔 東京都江東区有明三丁目7番26号
		Fターム(参考)	2C088 CA02 CA04 CA11 CA31 CA35

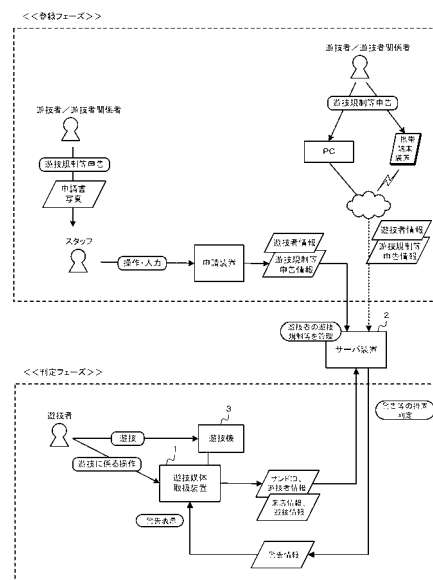
(54) 【発明の名称】 遊技用装置及び遊技システム

(57) 【要約】

【課題】遊技者が遊技にのめり込むことを防止できる遊技用装置及び遊技システムを提供する。

【解決手段】サーバ装置2は、遊技媒体取扱装置1等から、遊技者が来店したことを表す来店情報を受信し、その来店情報に基づいて、第1期間を分割した2以上の第2期間における来店回数を所定期間にわたって集計する。その後、サーバ装置2は、所定期間にわたって集計された来店回数が、所定条件を満たすか否かをそれぞれ判定する。

【選択図】 図36



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技者が来店したことを表す来店情報を受信する来店情報受信手段と、
第 1 期間を分割した 2 以上の第 2 期間において、前記遊技者が来店した回数を前記来店情報に基づき所定期間にわたってそれぞれ集計する来店回数集計手段と、
前記来店回数集計手段により前記第 2 期間に関して集計された来店回数が所定条件を満たすか否かをそれぞれ判定する判定手段とを備え、
前記所定条件は、前記第 2 期間によって異なるように設定可能であることを特徴とする遊技用装置。

【請求項 2】

遊技者が来店したことを表す来店情報を受信する来店情報受信手段と、
第 1 期間を分割した 2 以上の第 2 期間において、前記遊技者が来店した回数を前記来店情報に基づき所定期間にわたってそれぞれ集計する来店回数集計手段と、
前記来店回数集計手段により前記第 2 期間に関して集計された来店回数が所定条件を満たすか否かをそれぞれ判定する判定手段とを備え、
前記所定条件は、前記第 2 期間によって異なるように設定可能であることを特徴とする遊技システム。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ機やパチスロ機等の遊技機に用いられる遊技用装置及び遊技システムに関する。

【背景技術】**【0002】**

遊技場の一つとして、パチンコ機やパチスロ機等の遊技機を設置し、これらの遊技機を用いた遊技を行い、その遊技結果に応じて景品を獲得できる機会を遊技者に提供する遊技場がある。遊技者は、パチンコ機の場合にはパチンコ玉を用いた遊技を行い、パチスロ機の場合にはメダル数を用いた遊技を行うことで、所持するパチンコ玉数あるいはメダル数を増やした後、所持するパチンコ玉あるいはメダルを景品に交換することができる。このため、より多くのパチンコ玉あるいはメダルを獲得することによって、多くの景品を獲得することが可能になることから、大量のパチンコ玉あるいはメダルの獲得を目指して遊技を行うことになる。

【0003】

上述した遊技状態においては、貸出料と引き換えに所定数のパチンコ玉あるいはメダルの貸出を受け、貸し出されたパチンコ玉あるいはメダルを用いて遊技を開始する。そして、遊技の結果、大量のパチンコ玉あるいはメダルの獲得可能な有利遊技状態に移行して、パチンコ玉あるいはメダルを獲得できれば、それを用いて遊技を継続することができる。逆に、有利遊技状態に移行せずに、パチンコ玉あるいはメダルを消費してしまった場合には、遊技を諦めるか新たな貸出を受けて継続するかのいずれかとなる。

【0004】

ところで、近年、パチンコ・パチスロ遊技にのめり込んでしまう、所謂、パチンコ・パチスロ依存症という問題が、注目されるようになってきた。この問題に対して、遊技者が遊技機での遊技のために費やした使用額を集計し、その使用額が所定額になったか否かの判定を行い、所定額になったと判定された場合に、その旨を報知する遊技用装置が提案されている（特許文献 1 参照）。また、特許文献 1 には、遊技場への入場回数が多すぎる場合に、その旨を報知することが記載されている。

【0005】

また、遊技場への来店客を精度よくカウントするための遊技客情報管理システムである

10

20

30

40

50

が、このシステムでは、遊技機の近傍に設けられたカメラで遊技者の顔映像を撮影して遊技者の顔情報を記憶し、当該顔情報によって遊技者を識別することで同一の遊技者を重複してカウントすることがないようにしている（特許文献2参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開平10-127907号公報

【特許文献2】特開2004-33573号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

10

【0007】

ところで、遊技場においては、1日の営業におけるデータ集計をホールコンピュータによって夜間に行うことが多い。このため、現状の遊技システムにおいては、遊技者の1日における消費金額、遊技時間、来店回数等をリアルタイムに追うことが困難である。

【0008】

また、遊技場に遊技者が来店する回数を、その来店の期間（例えば、曜日）ごとの意味合いを考慮して集計するといった発想はこれまでなかった。

【0009】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、遊技者が遊技にのめり込むことを防止できる遊技用装置及び遊技システムを提供することを目的とする。

20

【課題を解決するための手段】

【0010】

（1）本発明に係る遊技用装置（例えば、サーバ装置2）は、

遊技者が来店したことを表す来店情報（例えば、遊技媒体取扱装置1や入退場装置11の通過ゲートに関連して把握される来店回数）を受信する来店情報受信手段（例えば、サーバ装置2のCPU）と、

第1期間（図35の期間1：例えば1週間）を分割した2以上の第2期間（図35の期間2：例えば、平日、休日・祝日といった2つの期間）において、前記遊技者が来店した回数を前記来店情報に基づき所定期間（図35の期間3：例えば、3週間）にわたってそれぞれ集計する来店回数集計手段（例えば、サーバ装置2のCPU）と、

30

前記来店回数集計手段により前記第2期間に関して集計された来店回数が所定条件（例えば、それぞれの第2期間における集計結果が所定回数を超えている）を満たすか否かをそれぞれ判定する判定手段（例えば、サーバ装置2のCPU）とを備え、

前記所定条件は、前記第2期間によって異なるように（例えば、平日の期間に関しては、所定回数1を超えているか否か、休日・祝日の期間に関しては、所定回数2を超えているか否か）設定可能であることを特徴とする遊技用装置。

【0011】

本発明のこうした構成により、遊技システムは、第1期間を分割した第2期間に関して集計された来店回数に基づいて、所定条件を満たすか否かをそれぞれ判定することができる。

40

【0012】

（2）遊技者が来店したことを表す来店情報を受信する来店情報受信手段と、

第1期間を分割した2以上の第2期間において、前記遊技者が来店した回数を前記来店情報に基づき所定期間にわたってそれぞれ集計する来店回数集計手段と、

前記来店回数集計手段により前記第2期間に関して集計された来店回数が所定条件を満たすか否かをそれぞれ判定する判定手段とを備え、

前記所定条件は、前記第2期間によって異なるように設定可能であることを特徴とする遊技システム。

【0013】

本発明のこうした構成により、遊技システムは、第1期間を分割した第2期間に関して

50

集計された来店回数に基づいて、所定条件を満たすか否かをそれぞれ判定することができる。なお、この遊技システムは、上記遊技用装置と同様の手段を構成要素としているが、当該遊技システム内の各手段は、どのような同一装置（又は異なる装置）によって実施されてもよい。

【発明の効果】

【0014】

本発明によれば、遊技者が遊技にのめり込むことを防止できる遊技用装置及び遊技システムを提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0015】

【図1】本発明に係る遊技用装置を含む遊技システムの基本概要を示す図である。

【図2】遊技媒体取扱装置の構成を示すブロック図である。

【図3】サーバ装置の構成を示すブロック図である。

【図4】パチンコ機の構成を示すブロック図である。

【図5】パチスロ機の構成を示すブロック図である。

【図6】各台表示機の構成を示すブロック図である。

【図7】遊技媒体取扱装置、パチンコ機及び各台表示機の接続を示す構成図である。

【図8】遊技媒体取扱装置、パチスロ機及び各台表示機の接続を示す構成図である。

【図9】パチンコ機に用いられる遊技媒体取扱装置の外観図である。

【図10】パチスロ機に用いられる遊技媒体取扱装置の外観図である。

【図11】各台表示機を模式的に示す正面図である。

【図12】本発明に係る遊技用装置を含む遊技システムのシステム構成図である。

【図13】精算装置を模式的に示す正面図である。

【図14】景品管理装置において表示される表示例を示す正面図である。

【図15】遊技者の消費金額、遊技時間、来店回数を管理するためのシステムの構成例を示す説明図である。

【図16】来店客管理テーブルを示す説明図である。

【図17】本発明に係る遊技システムの構成例を示す説明図である。

【図18】実施例1における警告表示を行うための処理を示すフローチャートである。

【図19】実施例1における警告表示を行うための処理を示すフローチャートである。

【図20】実施例1における警告表示例を示す説明図である。

【図21】実施例1における警告表示例を示す説明図である。

【図22】実施例2における警告表示を行うための処理を示すフローチャートである。

【図23】実施例2における警告表示例を示す説明図である。

【図24】実施例3における警告表示を行うための処理を示すフローチャートである。

【図25】実施例3における警告表示を行うための処理を示すフローチャートである。

【図26】実施例3における、携帯端末装置の表示例を示す説明図である。

【図27】実施例4における警告表示を行うための処理を示すフローチャートである。

【図28】実施例4における警告表示を行うための処理を示すフローチャートである。

【図29】実施例5におけるのめり込み防止の警告を行うための警告処理の概念を示す図である。

【図30】実施例5における来店回数の把握方法の例を示す図である。

【図31】実施例5における来店回数の把握方法の例を示す図である。

【図32】実施例5における来店回数の把握方法の例を示す図である。

【図33】実施例5における警告処理の一例を示す図である。

【図34】実施例6におけるのめり込み防止の警告を行うための警告処理の概念を示す図である。

【図35】実施例6における警告処理の一例を示す図である。

【図36】実施例7における、のめり込みを防止するための遊技規制等の処理の概要を示す図である。

10

20

30

40

50

【図37】実施例7における遊技規制等の処理の一例を示す図である。

【図38】遊技規制申告者管理テーブルの構成を示す図である。

【図39】実施例8における遊技規制等申告入力画面の構成を示す図である。

【図40】実施例8における、のめり込みを防止するための遊技規制等の処理の概要を示す図である。

【図41】実施例8における遊技規制等の処理の一例を示す説明図である。

【図42】実施例8における遊技規制等申告に係る遊技規制等申告入力画面を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0016】

10

まず、本発明に係る遊技用装置を含む遊技システムの基本概要について、図1を用いて説明する。同図に示すように、本実施形態に係る遊技システムは、少なくとも、遊技媒体取扱装置1と、サーバ装置2と、遊技機3と、各台表示機4、監視装置10及び入退場装置30とから構成され、各々が同図に示すように接続されている。なお、本発明に係る遊技用装置は、遊技媒体取扱装置1、サーバ装置2及び各台表示機4を含むものである。

【0017】

なお、本実施形態においては、「記憶媒体」の例としてカードを用いて説明しているが、これに限られるものではなく、ICチップ等が搭載されたコイン、トークン等、本実施形態に係る発明に適用できるもの全てを含むものとする。

【0018】

20

また、本実施形態においては、「貨幣」の例として紙幣を用いて説明しているが、これに限られるものではなく、紙幣、硬貨、コイン等、本実施形態に係る発明に適用できるもの全てを含むものとする。

【0019】

また、本実施形態において、単に「カード」と記載した場合には、遊技場の店舗の会員となった遊技者に貸与される会員カード、及び一時的に遊技場により貸与される計数カード（ピジターカード）の双方を含むものとする。また、本実施形態においては、遊技者が所持する携帯端末装置に搭載されているハードウェアやソフトウェアを用いて、携帯端末装置自体が会員カードとして機能するように設定することによって、携帯端末装置を会員カードの代わりに用いることも可能である。また、「カードを受け付けた」と記載した場合には、カードを挿入した場合以外でも、カードを非接触で認識した場合、携帯会員を認識した場合など、様々な場合（状態）が想定可能である。

30

【0020】

また、本実施形態において、単に「持玉」と記載した場合には、会員カードに対応付けて記憶される貯玉、及び計数カードに対応付けて記憶される計数持玉の双方を含むものとし、単に「持玉情報」と記載した場合には、貯玉を示す持玉情報（以下、「貯玉情報」とする。）及び計数持玉を示す持玉情報（以下、「計数持玉情報」とする。）の双方を含むものとする。また、遊技者により投入された貨幣額等に関する情報を「貨幣情報」とし、特に示す場合には、「持玉情報」に「貨幣情報」が含まれる場合があるものとする。また、「貨幣情報」には、遊技者により投入された貨幣の合計金額を示す「入金額情報」、入金額のうち遊技媒体として消費された金額を示す「消費金額情報」及び遊技者により投入された貨幣の残額を示す「残額情報」が含まれるものとする。なお、以下の説明において、残額情報を残り度数と称する場合がある。また、会員カードは、貯玉情報、計数持玉情報及び貨幣情報を別箇に記憶可能であるものとする。さらに、説明の便宜上、通常は遊技者が保有する遊技球に関する情報を示す「持玉」という表現を用いているが、これに限られるものではなく、当該「持玉」には、遊技者が保有するメダルに関する情報、遊技者が電磁的方法により保有する遊技価値に関する情報であって、その他これに類する情報の全てを含むものとする。

40

【0021】

また、本実施形態において、「認証情報」の例として暗証番号を用いて説明しているが

50

、これに限られるものではなく、後述するカメラ部 17 により取得されたフェイシャルデータ等、本実施形態に係る発明に適用できるもの全てを含むものとする。

【0022】

(遊技媒体の貸出機能)

遊技媒体取扱装置 1 は、スイッチングハブやコントローラ等を介してサーバ装置 2 と接続されており、遊技者によりカードが挿入されると、当該カードの IC チップ等に付加されたカード ID や会員 ID 等の識別情報(以下、単に「識別情報」という。)をサーバ装置 2 に送信し、サーバ装置 2 は、受信した識別情報に対応付けて記憶されたその遊技者の持玉情報を遊技媒体取扱装置 1 に送信する。そして、遊技者からの払出指示がある場合には、サーバ装置 2 は、持玉情報を更新し、遊技媒体取扱装置 1 は、後述する払出装置 106 を駆動させ、遊技媒体の払出制御を実行する。また、遊技者により紙幣が投入されると、その紙幣の額(投入金額)に応じた残額情報をサーバ装置 2 に送信する。そして、遊技者からの払出指示がある場合には、サーバ装置 2 は、残額情報を更新し、遊技媒体取扱装置 1 は、同様に遊技媒体の払出制御を実行する。このように、遊技媒体取扱装置 1 は、遊技機 3 の台間に設置された遊技媒体を貸し出す装置、所謂、「サンド」として機能する。

10

【0023】

(遊技媒体の計数機能)

また、遊技媒体取扱装置 1 は、遊技者の動作により、又は遊技機 3 から直接的に、遊技媒体が後述する計数装置 107 に投入されると、投入された遊技媒体数を計数し、計数結果を遊技者の計数持玉情報としてサーバ装置 2 に送信し、サーバ装置 2 は、受信した計数持玉情報をカードに付加された識別情報と対応付けて記憶する。また、カードが挿入されていない場合には、遊技媒体取扱装置 1 に貯留されているビジターカードに予め付加されている識別情報と対応付けて受信した計数持玉情報を記憶する。

20

【0024】

(カードロック機能)

カードロック機能とは、カードの盗難防止を目的とするものであって、カードが遊技媒体取扱装置 1 から排出されないようにカードの返却機能を無効化する機能である。遊技媒体取扱装置 1 は、遊技者からカードロックの指示があると、遊技者に暗証番号の設定を要求する。遊技媒体取扱装置 1 は、遊技者により暗証番号が設定されると、当該暗証番号の入力が無い限り、カードの返却や、カードロック機能の有効から無効への切り替えができないようにする。

30

【0025】

なお、本実施形態においては、遊技者の持玉情報及び貨幣情報をサーバ装置 2 が管理することとしているが、これらの情報を遊技媒体取扱装置 1 が管理することとしてもよい。また、カードに識別情報を付加するだけでなく記憶領域をも設け、当該記憶領域にこれらの情報を記憶させ、これらの情報の管理を行うこととしてもよい。そして、これらの情報の更新については、サーバ装置 2 が行うこととしても、遊技媒体取扱装置 1 が行うこととしてもよい。さらには、持玉情報については、サーバ装置 2 又は遊技媒体取扱装置 1 が管理し、貨幣情報については、カードの記憶領域に直接記憶されることとしてもよい。

40

【0026】

すなわち、識別情報、持玉情報及び貨幣情報が適切に管理、更新される態様であれば、それら全ての態様は、本発明に適用できるものとする。

【0027】

加えて、本実施形態においては、カードが挿入されていない場合には、遊技媒体取扱装置 1 に貯留されているビジターカードに予め付加されている識別情報と対応付けて計数持玉情報及び貨幣情報を記憶することとしているが、カードの返却要求があった場合に、遊技媒体取扱装置 1、又はサーバ装置 2 が、遊技媒体取扱装置 1 に貯留されているビジターカードに識別情報を新たに付加することとし、この新たに付加された識別情報と計数持玉情報又は貨幣情報とを対応付けて記憶することとしてもよい。

【0028】

50

すなわち、本実施形態における「持玉情報と対応する情報」とは、カードに付加される識別情報のみを指すもの、カードに付加及び記憶される識別情報及び持玉情報を指すもの、あるいは「持玉情報」の態様として、持玉情報及び貨幣情報を含む態様である場合には、カードに付加及び記憶される識別情報、持玉情報及び貨幣情報を指すもの、これら全ての態様を含むことを意味する。

【0029】

また、遊技媒体取扱装置1は、遊技機3に遊技球等貸出装置接続端子板（以下、「貸出端子板」という。）が設けられている場合には、後述する貸出端子板307とも接続され、当該貸出端子板307から出力される貸出要求信号や返却要求信号等を受信したことに基づいて、遊技機3への払出要求信号の送信やカードの返却等を行う。

10

【0030】

すなわち、本実施形態における「遊技媒体の払出制御を実行する」とは、遊技媒体取扱装置1から直接的に遊技媒体の払い出しを行うものに限られず、遊技機3からの信号に基づいて遊技機3から遊技媒体の払い出しを行わせるものを含むことを意味する。

【0031】

また、遊技媒体取扱装置1は、コンバータ等を介して各台表示機4とも接続されており、遊技機3に設けられている後述する外部端子板308から出力される遊技情報信号やエラー信号等を受信するとともに、遊技者の持玉情報を各台表示機4に送信する。

【0032】

サーバ装置2は、前述したように、遊技媒体取扱装置1と接続されるほか、各台表示機4とも接続されており、サーバ装置2において管理されている遊技結果管理情報（例えば、過去数日分を含めた出玉履歴情報や不正検知情報等）や遊技場に関する情報（例えば、新台情報や空き台情報等）を各台表示機4に送信する。

20

【0033】

また、サーバ装置2は、遊技場以外の第三者であるセンター事業者が管理する外部管理装置（図示せず）にも接続され、カードの識別情報や会員情報、遊技者の持玉情報を所定周期毎（例えば、1日に1回毎）に送信する。外部管理装置は、送信された各情報をバックアップする。サーバ装置2は、外部管理装置との接続が所定日数（例えば、15日）途絶した場合、遊技者の持玉情報の更新を停止する。また、サーバ装置2は、インターネット接続が可能であり、例えば、会員が所持する端末装置にメール送信を行うことが可能である。

30

【0034】

遊技機3は、前述したように、遊技媒体取扱装置1と接続される場合があるほか、各台表示機4とも接続されており、1回の遊技毎に、又は内部状態に変化があった場合に、後述する外部端子板308から遊技情報信号やエラー信号等を各台表示機4に出力する。

【0035】

各台表示機4は、前述したように、遊技媒体取扱装置1、サーバ装置2及び遊技機3と接続されており、入力された信号や受信した信号に基づき、あるいは遊技者の操作に基づいて各種の情報をその表示画面に表示する。

【0036】

監視装置10は、動画を撮影するための複数のカメラ10aと、静止画を撮影するためのカメラ10bと、カメラ10aが撮影した画像を表示するモニタ10cと、カメラ10a及びカメラ10bが撮影した画像を記憶する記憶装置10dと、監視コンピュータ10eとを備えている。具体的に、カメラ10aは、遊技場の店舗の入口、遊技島、景品交換カウンタ等、遊技場内の適所に設置されている。また、カメラ10aは、遊技場外でも駐車場、特殊景品の買い取りを行う買取店等に設置されている。カメラ10aとしては、客の顔が識別できる程度の解像度を有するものであることが望ましい。カメラ10bは、遊技場の入口や駐車場の入口に設置されている。カメラ10bは、遊技場に入場する来店客や、駐車場の入口で一時停止している車の運転者の顔とナンバープレートを撮影する。例えば、遊技場に後述する入退場装置30が設置されている場合には、入退場装置30を通

40

50

過する際の遊技者の顔を撮影する。また、駐車場の入口に開閉ゲート32が設置されている場合には、開閉ゲート32が閉じている状態の時に運転者の顔とナンバープレートを撮影し、その後、開閉ゲート32を開くようにする。

【0037】

監視コンピュータ10eは、カメラ10bによって撮影された静止画に基づいて、顔の特徴点を抽出してなるフェイシャルデータ及びナンバープレートのデータを来店客毎に作成する機能を備えていることが望ましい。フェイシャルデータ及びナンバープレートのデータは、監視装置10からサーバ装置2に送信され、来店客管理装置280(図3参照)に記憶される。なお、監視コンピュータ10eが、カメラ10aが撮影した動画からフェイシャルデータ及びナンバープレートのデータを作成できるのであれば、カメラ10bを省略することも可能である。また、サーバ装置2がフェイシャルデータ及びナンバープレートのデータを作成する機能を有する場合には、カメラ10bによって撮影された静止画をサーバ装置2に送信して、サーバ装置2において、フェイシャルデータ及びナンバープレートのデータを作成するようにしてもよい。

10

【0038】

入退場装置30は、遊技場の店舗入口に設置され、客が入退場の際に必ず通過させるものである。入退場装置30は、所定の挿入スロットに会員カードを挿入し、正規の会員であると認証された場合に、通過可能にする機能が備えられている。会員カードを所持していない場合には、入退場装置30の近くに配置されたカード発行機を用いて入場カードを発行し、この入場カードを挿入スロットに挿入することにより、入退場装置30が通過可能な状態になる。なお、入退場装置30は、ビジターカードを挿入した場合も通過可能な状態となる。これにより、非会員が遊技場から一時的に外出する際に、ビジターカードを利用することで、再入店の際に新たに入場カードを発行する必要がなくなる。なお、客が退店する際に入場カードが入退場装置30に挿入された場合、入場カードは入退場装置30そのまま回収される。

20

【0039】

入退場装置30が、カードに記憶されているカードIDを読み取ってサーバ装置2に送信する。サーバ装置2に送信された会員カードあるいは入場カードのカード番号は、来店客管理装置280(図3参照)に記憶される。

【0040】

なお、遊技媒体取扱装置1に、遊技者が会員カード、ビジターカード、入場カードのいずれかを遊技媒体取扱装置1に挿入することによって、遊技媒体取扱装置1による遊技媒体の貸出が可能な状態となるように設定する機能を持たせ、遊技場に入退場装置30が設置されている場合に、この機能を有効にするようにしてもよい。言い替えれば、カードを所持していない場合には、遊技ができないようにしてもよい。これにより、例えば、遊技者が、現金(紙幣)を用いて一の遊技機で遊技を行い、次に遊技機を変えて二の遊技機で現金(紙幣)あるいはビジターカードを用いて遊技を行った場合、一の遊技機における遊技と二の遊技機における遊技とが同一の遊技者によるものと判別可能になる。よって、非会員の遊技者の遊技時間や消費金額を管理することが可能になる。なお、入場カードは、退店の際に必要なため、遊技媒体取扱装置1によってカード番号が読み取られた後、遊技者に返却される。

30

40

【0041】

ここで、本実施形態によれば、遊技媒体取扱装置1にフェイシャル認証機能が備えられているため、入退場装置30を省略することが可能である。つまり、遊技者が、一の遊技機から二の遊技機に移動したとしても、一の遊技機における遊技と二の遊技機における遊技とが同一の遊技者によるものと判別可能になり、非会員の遊技者の遊技時間や消費金額を管理することが可能になる。

【0042】

図1において、遊技媒体取扱装置1、サーバ装置2、遊技機3、各台表示機4及び監視装置10の接続方式は上記の方式に限られるものではない。例えば、サーバ装置2には、

50

遊技媒体取扱装置 1 のみが接続されるように構成し、遊技媒体取扱装置 1 と各台表示機 4 とが U S B 接続され、相互に前述した各情報を送受信可能に構成することとしてもよい。また、この場合、各台表示機に表示される表示内容を後述する遊技媒体取扱装置 1 の制御部 1 0 0 が制御することとしてもよく、その場合には、さらに画像出力用として D V I 方式、又は H D M I (登録商標) 方式により接続されることとしてもよい。

【 0 0 4 3 】

以上のように、遊技者は、遊技場に入店すると、まず、各台表示機 4 に表示される各種の情報を見ながら、所望の遊技機 3 に着席する。次に、その遊技者がその遊技場店舗の会員である場合は、会員カードを遊技媒体取扱装置 1 に挿入し、本人確認 (例えば、登録されている暗証番号の入力等) の後、サーバ装置 2 に持玉情報が記憶されている場合にはその持玉を使用し、持玉情報が記憶されていないか、持玉情報がその遊技機 3 で貸し出し不能な持玉数である場合には紙幣を投入し、貸出要求を行って遊技媒体の貸し出しを受け、遊技媒体を遊技機 3 に投入することで遊技を開始する。または、その遊技者がその遊技場店舗の会員でない場合は、紙幣を投入し、貸出要求を行って遊技媒体の貸し出しを受け、遊技媒体を遊技機 3 に投入することで遊技を開始する。このとき、サーバ装置 2 に記憶されている持玉情報や残額情報が、貸し出された分だけ更新 (減算) される。

10

【 0 0 4 4 】

そして、その遊技機 3 から遊技媒体の払い出しを受けることができずに、遊技を継続する場合には、貸出要求が行われる度に、サーバ装置 2 に記憶されている持玉情報や残額情報が、貸し出された分だけ順次更新 (減算) されることとなる。一方、その遊技機 3 から遊技媒体の払い出しを受けることができた場合には、払い出された遊技媒体を遊技媒体取扱装置 1 に投入すると、投入された遊技媒体数を計数し、計数結果に基づいてサーバ装置 2 に記憶されている持玉情報が更新 (加算) される。

20

【 0 0 4 5 】

その後、その遊技機 3 における遊技を終了する場合には、遊技者はカードの返却要求を行う。ここで、会員カードが遊技媒体取扱装置 1 に挿入されている場合には、本人確認 (例えば、登録されている暗証番号の入力等) の後、そのまま会員カードを返却する。会員カードが遊技媒体取扱装置 1 に挿入されていない場合には、サーバ装置 2 に計数持玉情報が記憶されている場合、もしくは残額情報がある場合に、遊技媒体取扱装置 1 に貯留されているピジターカードを返却 (発行) する。

30

【 0 0 4 6 】

ピジターカードが返却 (発行) された場合であって、かつ他の遊技機 3 で遊技を行いたい場合には、他の遊技機 3 に対応して設けられた遊技媒体取扱装置 1 にそのピジターカードを挿入することにより、会員カードと同様の手順 (本人確認を除く) で遊技を開始 (再プレイ) することができる。なお、上記の場合に、貯玉情報に基づく再プレイを「貯玉再プレイ」といい、計数持玉情報に基づく再プレイを「持玉再プレイ」という。

【 0 0 4 7 】

< 遊技媒体取扱装置 1 >

図 2 は、遊技媒体取扱装置 1 の構成を示すブロック図である。遊技媒体取扱装置 1 は、後述する各構成部品と、それらを制御する C P U 1 0 1、R O M 1 0 2 から構成される制御部 1 0 0 と、記憶部 (R A M) 1 0 3 とを備える。

40

【 0 0 4 8 】

制御部 1 0 0 は、R O M 1 0 2 に格納された制御プログラムを C P U 1 0 1 が読み出し、当該制御プログラムに基づいて C P U 1 0 1 が制御を実行することにより、各構成部品の制御や、サーバ装置 2、遊技機 3 及び各台表示機 4 との通信制御を行う。また、制御部 1 0 0 は、これらの制御結果を記憶部 1 0 3 に記憶させる。また、C P U 1 0 1 は、残額情報及び消費金額情報の算出や、識別情報と他の情報 (例えば、暗証番号、残額情報及び消費金額情報) との対応付けを行う。また、残額情報及び消費金額情報を算出する算出部と、識別情報と他の情報との対応付けを行う対応付け部とを別途設けて、C P U 1 0 1 が当該算出部及び対応付け部を制御することとしてもよい。

50

【 0 0 4 9 】

カードリーダーライタ 1 0 4 は、カード挿入口 1 4 からカードが挿入されると、その真贋判定及び使用可能判定を行う。正規のカードであると判定され、かつ使用可能であると判定した場合には、当該カードの種別及び識別情報を読み取る。そして、読み取られた情報は、制御部 1 0 0 により I F 1 1 0 を介してサーバ装置 2 に送信される。一方、非正規のカードであると判定され、又は使用不能であると判定した場合には、制御部 1 0 0 によりその旨がタッチパネル L C D 1 6 等で報知されるとともに、I F 1 1 0 を介してサーバ装置 2 に送信される。また、この場合には、挿入されたカードを返却（排出）することとしてもよいし、所定の認証操作（例えば、非接触 I C カードリーダーライタ 1 8 への店員用 I C カードの認証操作）や所定の認証信号（例えば、サーバ装置 2 からの認証信号）の送信があるまでカードを返却しないこととしてもよい。

10

【 0 0 5 0 】

ビルバリ 1 0 5 は、紙幣投入口 1 5 から紙幣が投入されると、その真贋判定を行う。正規の紙幣であると判定した場合には、当該紙幣の種別（金種情報）を読み取る。そして、読み取られた情報は、貨幣情報として、制御部 1 0 0 により I F 1 1 0 を介してサーバ装置 2 に送信される。一方、非正規（又は、読み取り不能）の紙幣であると判定した場合には、制御部 1 0 0 によりその旨がタッチパネル L C D 1 6 等で報知されるとともに、I F 1 1 0 を介してサーバ装置 2 に送信される。また、この場合には、投入された紙幣を返却することとしてもよいし、所定の認証操作（例えば、非接触 I C カードリーダーライタ 1 8 への店員用 I C カードの認証操作）や所定の認証信号（例えば、サーバ装置 2 からの認証信号）の送信があるまで紙幣を返却しないこととしてもよい。

20

【 0 0 5 1 】

タッチパネル L C D 1 6 は、遊技者に対して各種の情報を表示する表示手段と、遊技者からの各種の操作を受け付ける受付手段とを兼ねる機能を有する。タッチパネル L C D 1 6 が表示する各種の情報及び受け付ける各種の操作については後述する。

【 0 0 5 2 】

カメラ部 1 7 は、遊技機 3 の前方を撮影し、撮影範囲にある遊技者が着席状態にあるか否か（着席結果情報）を検出するものである。また、このカメラ部 1 7 は、着席状態にある遊技者のフェイシャルデータを検出するものである。これらの着席結果情報及びフェイシャルデータは、制御部 1 0 0 により I F 1 1 0 を介してサーバ装置 2 に送信される。

30

【 0 0 5 3 】

カメラ部 1 7 により、着席結果情報を検出することで、例えば、持玉情報又は貨幣情報が残ったままのカードの取り忘れがあった場合に、その旨をタッチパネル L C D 1 6 や後述する状態表示灯 1 3 を用いて、遊技場の係員や遊技者に対して報知することもできる。これにより、カードの取り忘れを抑止することができる。

【 0 0 5 4 】

また、カメラ部 1 7 により、フェイシャルデータを検出することで、例えば、台移動をした際に、同一の遊技者であるか否かを判定することができ、仮に異なった遊技者であった場合に、その旨をタッチパネル L C D 1 6 や後述する状態表示灯 1 3 を用いて、遊技場の係員や遊技者に対して報知することもできる。これにより、不正行為が行われる可能性を抑止することができる。

40

【 0 0 5 5 】

ここで、カメラ部 1 7 は、赤外光を照射する赤外 L E D 基板 1 7 A（図示せず）と、赤外光が被写体（遊技者）において反射して得られる反射光を受光することにより、被写体像を撮像する C M O S カメラ 1 7 B（図示せず）と、フィルタ 1 7 C（図示せず）とを有する。赤外 L E D 基板 1 7 A は、その赤外 L E D により、制御部 1 0 0 の制御に基づいて赤外光を照射する。C M O S カメラ 1 7 B は、フェイシャルデータを制御部 1 0 0 に送出する。フィルタ 1 7 C は、赤外光を透過し、それ以外の波長の光は通さないフィルタであり、赤外 L E D 基板 1 7 A から被写体に照射された赤外光の反射光のみを透過させて C M O S カメラ 1 7 B に受光させるようになっている。これにより、遊技機 3 が設置されてい

50

る遊技場の演出光の影響を抑制して、被写体（遊技者）の像を明瞭に撮像することができる。

【 0 0 5 6 】

なお、前述したフェイシャルデータを、貯玉再プレイ又は持玉再プレイの際に使用することとしてもよい。具体的には、貯玉再プレイ又は持玉再プレイが可能と判定された場合であっても、フェイシャルデータが一致しない場合には、これらの再プレイが行えないように制御部 1 0 0 により制御されることとしてもよい。これにより、例えば、他人のカードを用いて不正に遊技を行おうとしている不正行為者に対して、これらの再プレイの段階でこれを防止することができる。

【 0 0 5 7 】

非接触 IC カードリーダーライター 1 8 は、遊技者が対応する IC カードをかざすことにより、その IC カードに記憶された識別情報、あるいは IC カード自体に記憶された持玉情報を読み取る。そして、読み取られた情報は、制御部 1 0 0 により IF 1 1 0 を介してサーバ装置 2 に送信される。すなわち、前述したカードの挿入や紙幣の投入以外にも、遊技媒体の貸し出しを可能とするものである。または、遊技終了時に、遊技者が対応する IC カードをかざすことにより、その IC カードに記憶された識別情報と現在の持玉情報とが対応付けられてサーバ装置 2 に記憶され、あるいは IC カード自体に記憶させることで、持玉の返却を可能とするものである。

なお、IC カードから識別情報を読み取り、読み取った識別情報に対して遊技が終了したと判定する場合や、当該識別情報を破棄する場合などの状況が発生した場合には、カード挿入口 1 4 から挿入されたカードが遊技者へと返却されるときに実行される処理を実行するようにしてもよい。何れの状況においても、遊技者が退席する、又は遊技を一時的に中断するなどの状況が発生していると考えられ、同様の処理を実行することが可能である。

また、カード挿入口 1 4 に挿入されたカードが排出不可能な状態は、IC カードから情報を読み取り 1 の識別情報（例えば 1 の会員の情報）を受け付けているときに、他の識別情報（例えば他の会員の情報）を受け付けることを禁止する処理と同様である。

【 0 0 5 8 】

また、非接触 IC カードリーダーライター 1 8 は、遊技場の係員が対応する店員用 IC カードをかざすことにより、制御部 1 0 0 における各種のエラー状態の解除や、その他の認証を可能とするものである。

【 0 0 5 9 】

なお、非接触 IC カードリーダーライター 1 8 は、さらに、遊技者が所有する携帯電話、スマートフォンその他の情報通信機器（以下、「携帯端末装置」という。）等ともデータの送受信を行いうることとしてもよい。例えば、遊技者が、所有する携帯端末装置を非接触 IC カードリーダーライター 1 8 の前方にかざしたときには、制御部 1 0 0 は、遊技場店舗のホームページやメール会員登録ページの URL を携帯端末に送信することとしてもよい。また、携帯端末装置に搭載されているハードウェアやソフトウェアを用いて、携帯端末装置自体が会員カードとして機能するようにしてもよい。なお、以下の説明において、会員カードを利用する会員をカード会員、携帯端末装置を利用する会員を携帯会員と称する場合がある。さらに、携帯端末装置に電子決済機能が実装されている場合には、当該機能により、紙幣を投入するのと同様に、残額情報が更新（加算）されることとしてもよい。なお、以下の説明において、携帯端末装置自体を会員カードとして機能させる場合、非接触 IC カードリーダーライター 1 8 が読み取る遊技者の識別情報をユーザ ID と称する場合がある。

【 0 0 6 0 】

払出装置 1 0 6 は、遊技者からの払出指示（例えば、タッチパネル LCD 1 6 の受付部への貸出要求操作）があると、制御部 1 0 0 が駆動回路 1 0 6 a を駆動制御し、払出指示に基づいた数量の遊技媒体を払い出す。制御部 1 0 0 は、払い出された分の持玉情報や残額情報をサーバ装置 2 に送信する。

10

20

30

40

50

【 0 0 6 1 】

また、払出装置 1 0 6 は、遊技媒体取扱装置 1 が遊技機 3 の後述する貸出端子板 3 0 7 と接続されている場合には、遊技者からの払出指示（例えば、遊技機 3 側での貸出要求操作）があると、制御部 1 0 0 による制御により、遊技機 3 への払出要求信号の送信を行う。

【 0 0 6 2 】

計数装置 1 0 7 は、遊技機 3 から払い出された遊技媒体が遊技者により投入されると、制御部 1 0 0 が駆動回路 1 0 7 a を駆動制御し、投入された遊技媒体の数量を計数する。制御部 1 0 0 は、計数結果に基づく計数持玉情報をサーバ装置 2 に送信する。

【 0 0 6 3 】

スピーカ 1 0 8 は、遊技媒体取扱装置 1 における各構成部品の動作状態の変化に応じて（例えば、タッチパネル L C D 1 6 の表示手段の表示や受付手段への操作に応じて、あるいは後述する状態表示灯 1 3 の点灯態様に依りて）、制御部 1 0 0 が駆動回路 1 0 8 a を駆動制御し、音を出力する。もっとも、遊技媒体取扱装置 1 における各構成部品の動作状態の変化にかかわらず（例えば、遊技媒体取扱装置 1 に内蔵され、あるいは外付けされた R T C による計時結果等に応じて）、音を出力することとしてもよい。

【 0 0 6 4 】

センサ群 1 0 9 は、払出装置 1 0 6 内に設けられ、計数装置 1 0 7 内に設けられ、あるいは後述する前面部 1 1 や筐体 1 2 の所定の部分に設けられた複数のセンサであり、遊技媒体の正確な払出結果や計数結果を検出するために設けられ、あるいは不正行為を検知するために設けられたセンサである。

【 0 0 6 5 】

状態表示灯 1 3 は、現在の遊技媒体取扱装置 1 における状態を外部に報知するためのランプである。内部にはフルカラー L E D が内蔵されており、制御部 1 0 0 が現在の状態に基づいて駆動回路 1 0 9 a を駆動制御し、現在の状態に応じた点灯色及び点灯態様（発光態様）にてフルカラー L E D を発光させる。

【 0 0 6 6 】

<サーバ装置 2 >

図 3 は、サーバ装置 2 の構成を示すブロック図である。サーバ装置 2 は、持玉管理装置 2 0 0、会員管理装置 2 1 0、遊技情報管理装置 2 2 0、表示機管理装置 2 3 0、入力部 2 4 0、出力部 2 5 0、表示部 2 6 0、I F 2 7 0、来店客管理装置 2 8 0、フェイシャルデータ管理装置 2 9 0、遊技規制申告者管理装置 3 0 0 及び通信部 3 1 0 から構成されている。さらに、持玉管理装置 2 0 0 は、制御部 2 0 1 及び記憶部 2 0 2 から構成され、会員管理装置 2 1 0 は、制御部 2 1 1 及び記憶部 2 1 2 から構成され、遊技情報管理装置 2 2 0 は、制御部 2 2 1 及び記憶部 2 2 2 から構成され、表示機管理装置 2 3 0 は、制御部 2 3 1 及び記憶部 2 3 2 から構成され、来店客管理装置 2 8 0 は、制御部 2 8 1 及び記憶部 2 8 2 から構成され、フェイシャルデータ管理装置 2 9 0 は、制御部 2 9 1 及び記憶部 2 9 2 から構成され、遊技規制申告者管理装置 3 0 0 は、制御部 3 0 1 及び記憶部 3 0 2 から構成されている。なお、サーバ装置 2 に含まれる、出玉を管理する機能、例えば、持玉管理装置 2 0 0、会員管理装置 2 1 0、遊技情報管理装置 2 2 0 と総称してホールコンピュータと称する場合がある。

【 0 0 6 7 】

持玉管理装置 2 0 0 は、その制御部 2 0 1 及び記憶部 2 0 2 により、遊技者の持玉情報及び貨幣情報を管理するものである。具体的には、遊技媒体取扱装置 1 において、遊技者の所有する持玉情報や貨幣情報等に変化があった場合、遊技媒体取扱装置 1 の I F 1 1 0 を介して送信されたカードの識別情報、持玉情報や貨幣情報等の情報を、I F 2 7 0 を介して受信し、これらの情報に対応付けて記憶部 2 0 2 に記憶（更新）する。また、記憶部 2 0 2 は、その遊技場が、異なるレートでの遊技を可能としている場合に、その異なるレート毎の持玉情報を記憶する。例えば、持玉情報の種類数（例えば、貯玉情報と計数持玉情報の 2 種類）に、設定可能な貸出レートの種類数（例えば、パチンコ機 3 a における 1

10

20

30

40

50

円レート及び4円レート、パチスロ機3bにおける5円レート及び20円レートの4種類)を乗じた数の持玉情報(例えば、8種類)及び貨幣情報を区別して記憶可能に構成されている。なお、貨幣情報について、投入された貨幣(本実施形態においては、紙幣)の額をそのまま記憶することとしてもよく、所定の度数(例えば、1,000円で「10」度数)に換算して記憶することとしてもよく、また、設定されているレートに応じた遊技媒体数に換算して記憶することとしてもよい。なお、本実施形態においては、投入された貨幣の額を度数に変換して記憶する場合を例として説明する。

【0068】

また、持玉管理装置200は、入力部240から入力された情報に基づいて、遊技媒体取扱装置1の各種の設定(例えば、貸出レートの設定、や再プレイの可・不可の設定等)を行う。設定された情報は、IF270及びIF110を介して遊技媒体取扱装置1に送信され、記憶部103に記憶されることとなる。もっとも、これらの各種の設定を、遊技媒体取扱装置1側で行い、設定された情報をIF110及びIF270を介して持玉管理装置200に送信し、記憶部202に記憶することとしてもよい。この場合、前述した店員用ICカードを非接触ICカードリーダーライタ18にかざすことで、設定画面をタッチパネルLCD16に表示させ、各種の設定が可能となるように構成することとすればよい。

10

【0069】

会員管理装置210は、その制御部211及び記憶部212により、会員である遊技者の会員情報を管理するものである。具体的に、制御部211は、カードが遊技媒体取扱装置1に挿入されているか否かにかかわらず、その会員の会員カードに付加された識別情報(会員カードID)及び各種の会員情報(例えば、氏名、住所、生年月日、暗証番号等)を記憶部212に記憶することで、会員データベースを作成する。なお、会員が、後述する遊技規制申告者であれば、その旨を会員カードIDに紐付けて記憶する。

20

【0070】

また、会員カードIDに対応するフェイシャルデータが取得できた場合には、会員情報にフェイシャルデータの識別番号を追加する。例えば、遊技媒体取扱装置1がフェイシャルデータを作成する機能を有している場合には、遊技機3の前に着席した遊技者の顔を遊技媒体取扱装置1が撮影することで、フェイシャルデータを作成し、更に遊技者が、新規に発行して会員カードを遊技媒体取扱装置1に挿入することにより、会員カードIDとフェイシャルデータとを対応付けることが可能になる。また、会員情報に、来店毎に付与される来店ポイントに対応付けてもよい。遊技場によっては、会員が来店する毎に、会員カードを遊技媒体取扱装置1や精算装置6(図12参照)に挿入したり、景品交換カウンタに提示して景品交換管理装置7(図12参照)に挿入したりすることによって、1日に1回、所定の来店ポイント(例えば、1ポイント)が付与される。遊技者は、来店ポイントを貯めることによって所定の特典を得ることができる。なお、制御部211は、遊技規制申告者管理装置300に登録された遊技者(以下、遊技規制申告者と称する)が所持する会員カードであれば、来店ポイントの付与が来店回数を増やすことに繋がり兼ねないことから、付与しないようにすることも可能である。

30

【0071】

遊技情報管理装置220は、その制御部221及び記憶部222により、遊技に関する情報を管理するものである。具体的には、図7及び図8の説明において後述する各種の情報が各台表示機4のIF410を介して送信され、IF270を介して受信した場合に、これらの情報に対応付けて記憶部222に記憶(更新)する。

40

【0072】

また、遊技情報管理装置220は、入力部240から入力された情報に基づいて、記憶部222に記憶された各種の情報を、売上帳票データ、営業分析データあるいはエラー履歴データとして、出力部250から出力し、又は表示部260に表示する。

【0073】

表示機管理装置230は、その制御部231及び記憶部232により、各台表示機4で

50

表示される表示内容を管理するものである。具体的には、各台表示機 4 を対応付けて設置されている遊技機 3 の機種情報や機種イメージ等の情報を、I F 2 7 0 及び I F 4 1 0 を介して各台表示機 4 に送信し、各台表示機 4 においてこれらの情報が表示されるように管理する。

【 0 0 7 4 】

また、表示機管理装置 2 3 0 は、入力部 2 4 0 から入力された情報に基づいて、各台表示機 4 の各種の設定（上記の例以外にも、例えば、インフォメーション情報やテロップ情報、ホーム画面の設定等）を行う。設定された情報は、I F 2 7 0 及び I F 4 1 0 を介して各台表示機 4 に送信され、R A M（記憶部）4 0 3 に記憶されることとなる。もっとも、これらの各種の設定を、各台表示機 4 側で行い、設定された情報を I F 4 1 0 及び I F 2 7 0 を介して表示機管理装置 2 3 0 に送信し、記憶部 2 3 2 に記憶することとしてもよい。この場合、各台表示機 4 に付属する図示しないリモコンを操作することにより、設定画面を液晶表示部 4 0 5 に表示させ、各種の設定が可能となるように構成することとすればよい。

10

【 0 0 7 5 】

来店客管理装置 2 8 0 は、その制御部 2 8 1 及び記憶部 2 8 2 により、遊技場に来店した客を管理するものである。具体的には、制御部 2 8 1 に来店客管理テーブルが記憶されており、この来店客管理テーブルに、会員カード或いはビジターカードのカード I D と、カードが挿入されている遊技媒体取扱装置 1 に付せられた固有の識別番号（以下、サンド I D と称する）とを対応付けて登録する処理を行う。なお、カード I D には会員カードとして機能させる携帯端末装置に対応するユーザ I D も含まれているものとする。更に、サーバ装置 2 に、遊技媒体取扱装置 1 から遊技に関する情報、例えば、使用数が送信された場合に、この使用数がカード I D 及びサンド I D に対応付けられて来店客管理テーブルに登録される。使用数の詳細については後述するが、本実施形態によれば、使用数とは、遊技に使用した遊技媒体数であり、パチンコ機 3 a におけるアウト数やパチスロ機 3 b におけるメダルのイン数が該当する。なお、遊技媒体取扱装置 1 からの貸出や持玉や貯玉を含んでもよい。

20

【 0 0 7 6 】

更に、遊技媒体取扱装置 1 から送信されたフェイシャルデータに一致するフェイシャルデータがフェイシャルデータ管理装置 2 9 0 に記憶されている場合、そのフェイシャルデータの識別情報が、カード I D 及びサンド I D に対応付けられて記憶部 2 8 2 に記憶される。このように、来店客管理装置 2 8 0 には、カード I D 及びサンド I D とが記憶され、更に、カードを所持する遊技者に関連する情報が対応付けられて記憶される。なお、カード I D 及びサンド I D とを記憶する際に、日時情報に対応付けてもよい。また、入退場装置 3 0 が設置されている遊技場であれば、入退場装置 3 0 が会員カードのカード I D をサーバ 2 に送信することにより、記憶部 2 8 2 にカード I D を記憶してもよい。

30

【 0 0 7 7 】

フェイシャルデータ管理装置 2 9 0 は、その制御部 2 9 1 及び記憶部 2 9 2 により、来店客のフェイシャルデータを管理するものである。フェイシャルデータは、固有の識別番号を付して記憶部 2 9 2 に記憶される。記憶部 2 9 2 は、過去分を含め来客のフェイシャルデータの固有の識別番号を付してなる顔情報データベースと、現時点において、遊技媒体取扱装置 1 のカメラ部 1 7 によって取得したフェイシャルデータと、このフェイシャルデータを作成した遊技媒体取扱装置 1 のサンド I D とを対応付けられて記憶する着席情報データベースとを備えている。

40

【 0 0 7 8 】

ここで、制御部 2 9 1 は、顔情報データベースにフェイシャルデータを記憶する際に、同じフェイシャルデータが記憶部 2 9 2 に記憶されているか否かを判定し、同じフェイシャルデータが記憶部 2 9 2 に記憶されていないと判定した場合に、フェイシャルデータに新規の識別番号を付して記憶部 2 9 2 に記憶する。また、制御部 2 9 1 は、遊技媒体取扱装置 1 からフェイシャルデータを受信する毎に、着席情報データベースにおける遊技媒体

50

取扱装置 1 のサンド ID に対応するフェイシャルデータを更新する。

【 0 0 7 9 】

フェイシャルデータは、遊技媒体取扱装置 1 及び監視装置 1 0 に顔の画像データを解析してフェイシャルデータを作成する機能があれば、遊技媒体取扱装置 1 及び監視装置 1 0 から取得可能である。なお、カメラ 1 0 a、1 0 b 及び遊技媒体取扱装置 1 のカメラ部 1 7 からの画像データをサーバ装置 2 に送信し、サーバ装置 2 が、フェイシャルデータを作成するにすることも可能である。また、監視装置 1 0 による監視記録の画像データを他のコンピュータで解析して、後日、フェイシャルデータ管理装置 2 9 0 の記憶部 2 9 2 における顔情報データベースに追加登録することも可能である。

【 0 0 8 0 】

遊技規制申告者管理装置 3 0 0 は、その制御部 3 0 1 及び記憶部 3 0 2 により、遊技規制申告者毎の規制内容を管理するものである。制御部 3 0 1 は、遊技者による遊技規制の申請に基づいて、記憶部 3 0 2 に記憶されている遊技規制申告者管理テーブルに、遊技者の情報、会員カードのカード ID、フェイシャルデータ、規制内容等を登録する。規制内容としては、遊技時間、消費金額、来店回数等があり、これらの上限を登録する。そして、前述した来店客管理装置 2 8 0 は、遊技規制申告者管理装置 3 0 0 に登録された遊技規制申告者がこれらの上限を超えるような遊技を行った否かをリアルタイムに判定し、上限を超えた場合に周辺機器（遊技媒体取扱装置 1、各台表示機 4、精算装置 6 等）を用いて音声や画面表示で警告したり、遊技媒体取扱装置 1 が会員カードを強制回収したり、会員カードを一定期間使用できないようにするといった使用制限をための制御を行う。なお、遊技規制申告者が消費金額の制限を申告している場合において、上限額を超える額に相当する貯玉がある場合には、貯玉の払出数を制限してもよい。例えば、上限額として 1 万円が設定されており、パチンコ玉が 1 玉あたり 4 円のレートであって 5 0 0 0 玉の貯玉を有する場合には、2 5 0 0 玉まで払出可能にしてもよい。

【 0 0 8 1 】

また、来店客管理装置 2 8 0 は、遊技規制申告者が上限を超えるような遊技を行ったと判定した場合に、遊技機 3 による遊技ができないようにする制御を行ってもよい。例えば、パチスロ機であればメダルをベットできないようにしたり、パチンコ機であれば発射装置が駆動しないようにしたりするといった、遊技を継続できないようにする制御を行ってもよい。なお、遊技を継続できないようにする方法としては、それ以外でも、例えば、パチンコ玉を発射装置に搬送する経路を開閉する手段を設けたり、メダルを投入できない状態に切り換える手段を設けたりすることが挙げられる。他にも、サンドからの貸出や、再プレイ、計数、などが行えないようにすること、CR 信号が出力されないようにすること、遊技機で遊技媒体が遊技に使用できないようにすること等が挙げられる。このように、遊技を継続できないようにするのであればその手段を問うものではない。

【 0 0 8 2 】

また、遊技継続を規制した時点が大当り遊技状態あるいはボーナス遊技状態のように大量の遊技媒体が獲得可能な遊技状態である場合もあり得る。そこで、大当り遊技状態あるいはボーナス遊技状態において上限を超えた場合には、大当り遊技状態あるいはボーナス遊技状態の終了時点で、遊技が継続できない状態としてもよい。

【 0 0 8 3 】

なお、遊技機 3 による遊技ができないようにする制御は、上限を超える遊技を行った時点で実行しても、翌日から特定期間において実行してもよい。また、遊技者への警告だけで十分である場合には、遊技機 3 による遊技ができないようにする制御を実行しなくてもよい。

【 0 0 8 4 】

遊技規制の申請は、遊技者自ら店員に申し出て、店頭の申し込み用紙に必要事項を記入することによって行われる。ここで、本実施形態によれば、遊技場店舗の会員であることが申請の条件であるため、会員でなければ別途、会員登録を行う必要がある。なお、会員であれば申し込み用紙を持ち帰り、必要事項を記載して郵送したり、更には、インターネ

10

20

30

40

50

ットを介してWEB画面から登録できるようにしてもよい。

【0085】

ここで、遊技者の遊技依存が、遊技者以外の者、例えば遊技者の家族に迷惑を及ぼすおそれがあることから、遊技依存の度合いが高い遊技者の家族が、遊技の規制を申請できるようにしてもよい。なお、家族申請の場合には、遊技者本人が同意すれば問題ないが、同意がない場合には遊技者と家族との間でトラブルが発生する可能性があるため、規制内容については慎重に決定する必要がある。そこで、遊技情報管理装置220及び来店客管理装置280に記憶された遊技規制申告者の遊技記録に基づいて、遊技者及びその家族にとって最適な規制内容を提案する機能を遊技規制申告者管理装置300に持たせてもよい。

【0086】

通信部310は、例えば、インターネット及び無線公衆回線網からなるネットワーク50(図1参照)を介して、遊技場店舗の会員が所有する携帯端末装置から所定のリクエストを受信し、このように受信したリクエストに対応する各種情報を、ネットワーク50を介して携帯端末装置に送信する。

【0087】

上述したように、本実施形態においては、サーバ装置2が、持玉管理装置200、会員管理装置210、遊技情報管理装置220、表示機管理装置230、入力部240、出力部250、表示部260、IF270、来店客管理装置280、フェイシャルデータ管理装置290及び遊技規制申告者管理装置300から構成されることとしているが、持玉管理装置200、会員管理装置210、遊技情報管理装置220、表示機管理装置230、来店客管理装置280、フェイシャルデータ管理装置290及び遊技規制申告者管理装置300の各々が独立したサーバ装置として構成する(例えば、サーバ装置2aとして持玉管理装置200を構成し、サーバ装置2bとして会員管理装置210を構成し、サーバ装置2cとして遊技情報管理装置220を構成し、サーバ装置2dとして表示機管理装置230を構成し、サーバ装置2eとして来店客管理装置280を構成し、サーバ装置2fとしてフェイシャルデータ管理装置290を構成し、サーバ装置2gとして遊技規制申告者管理装置300を構成する)こととしてもよく、持玉管理装置200及び会員管理装置210を同じサーバ装置として構成し、遊技情報管理装置220、表示機管理装置230、来店客管理装置280、フェイシャルデータ管理装置290及び遊技規制申告者管理装置300を別のサーバ装置として構成することとしてもよい。これらについて、様々な構成の組合せとすることができるとは言うまでもない。また、このように、別のサーバ装置として構成する場合には、各々のサーバ装置にIF(通信インターフェース)を設けて、各々のサーバ間、又は遊技システムを構成する他の機器との情報の送受信を行うように構成すればよい。

【0088】

この場合、入力部240、出力部250及び表示部260を持玉管理装置200が担う機能としてもよく、遊技情報管理装置220が担う機能としてもよい。あるいは、入力部240、出力部250及び表示部260の各々の機能を有した装置(例えば、遊技情報利用装置2h)を別途構成することとしてもよい。

【0089】

また、この場合、サーバ装置2を上位の統合管理装置(例えば、統合管理装置)として構成し、サーバ装置2a(持玉管理装置200)、サーバ装置2b(会員管理装置210)、サーバ装置2c(遊技情報管理装置220)、サーバ装置2d(表示機管理装置230)、サーバ装置2e(来店客管理装置280)、サーバ装置2f(フェイシャルデータ管理装置290)、サーバ装置2g(遊技規制申告者管理装置300)及び遊技情報利用装置2hについて、統合管理装置の支配のもとに各々の機能を発揮させるように構成してもよい。さらに、遊技情報利用装置2hが担う機能については、統合管理装置の機能としてもよい。

【0090】

また、遊技情報利用装置2hを別途構成する場合には、汎用のパーソナルコンピュータ

10

20

30

40

50

に専用のアプリケーションをインストールすることによって構成することとしてもよい。この場合、マウス、キーボード、タッチパネル等が入力部 240 となり、プリンタ等が出力部 250 となり、モニタ等が表示部 260 となる。

【0091】

また、本実施形態においては、持玉管理装置 200 と会員管理装置 210 の機能を異ならせているが、まったく同一の機能を有することとしてもよい。特に、持玉管理装置 200 の機能のうちで持玉に関する機能について、会員管理装置 210 が担うように構成することとしてもよい。

【0092】

<パチンコ機 3a>

図 4 は、パチンコ機 3a の構成を示すブロック図である。パチンコ機 3a は、メインデバイス群 303a を制御する主制御部 301a と、サブデバイス群 304a を制御する副制御部 302a と、払出デバイス群 306 を制御する払出制御部 305 とを備え、主制御部 301a から副制御部 302a へは一方向通信で接続され、主制御部 301a と払出制御部 305 とは双方向通信可能に接続されている。また、払出制御部 305 には、貸出端子板 307 が双方向通信可能に接続されるとともに、外部端子板 308a が一方向通信で接続されている。なお、主制御部 301a 及び副制御部 302a は、各々、CPU、プログラム等が記憶される ROM 及び遊技や演出に関する情報が記憶される RWM を備える。

【0093】

メインデバイス群 303a は、例えば、始動口スイッチ、カウントスイッチ、入賞口スイッチ、普通電動役物ソレノイド、入賞口ソレノイド等から構成されており、主制御部 301a は、これらのデバイスを制御することにより、パチンコ機 3a における遊技の進行を制御する。また、主制御部 301a は、遊技状態の変化等に応じたコマンドを副制御部 302a 及び払出制御部 305 に送信する。

【0094】

サブデバイス群 304a は、例えば、液晶モジュール、演出ボタンセンサ、役物制御回路、電飾制御回路、スピーカ制御回路等から構成されており、副制御部 302a は、主制御部 301a から送信されたコマンドに基づいて、これらのデバイスを制御することにより、パチンコ機 3a における演出を制御する。

【0095】

払出デバイス群 306 は、例えば、払出制御回路、払出球検知スイッチ、発射制御回路、タッチスイッチ等から構成されており、払出制御部 305 は、主制御部 301a から送信されたコマンドに基づいて、これらのデバイスを制御し、あるいは自動的にこれらのデバイスを制御することにより、パチンコ機 3a における遊技球の発射及び払出を制御する。

【0096】

また、払出制御部 305 は、貸出端子板 307 を介して遊技媒体取扱装置 1 と接続されており、遊技者の操作に基づいて貸出要求信号や返却要求信号を出力する。

【0097】

このように、払出制御部 305 が遊技媒体取扱装置 1 と接続された状態であって、かつ所定の許可（後述する CR 接続信号の出力の許可）がなされた場合に、当該遊技媒体取扱装置 1 から払出制御部 305 へと CR 接続信号が出力される。パチンコ機 3a は、遊技媒体取扱装置 1 からの CR 接続信号の入力を条件として、遊技球の発射及び払出の制御が可能な状態となる。すなわち、パチンコ機 3a は、CR 接続信号が入力されていない場合には、発射ハンドルが操作されても遊技球が発射されず、また遊技球が入賞口等に入賞しても賞球（遊技球の払出し）が行われない。このように、CR 接続信号はパチンコ機 3a の遊技進行に関する信号であって、パチンコ機 3a は、CR 接続信号が入力されていない場合には、遊技を行うことができない。なお、CR 接続を行っていない場合に制限される機能として遊技の進行に関する機能（遊技媒体の発射、遊技媒体の投入など）のみ不可能とし、遊技媒体の貸し出しは行えるようにしてもよい。また、サーバ装置 2 は、遊技媒体取

10

20

30

40

50

扱装置 1 に命令信号を送信して C R 接続信号を出力させない状態にすることも可能である。

【 0 0 9 8 】

また、払出制御部 3 0 5 は、外部端子板 3 0 8 a を介して各台表示機 4 と接続されており、1 回の遊技毎に、又は内部状態に変化があった場合に、遊技情報信号やエラー信号等を出力する。

【 0 0 9 9 】

図 5 は、パチスロ機 3 b の構成を示すブロック図である。パチスロ機 3 b は、メインデバイス群 3 0 3 b を制御する主制御部 3 0 1 b と、サブデバイス群 3 0 4 b を制御する副制御部 3 0 2 b とを備え、主制御部 3 0 1 b から副制御部 3 0 2 b へは一方向通信で接続されている。また、主制御部 3 0 1 b には、外部端子板 3 0 8 b が一方向通信で接続されている。なお、主制御部 3 0 1 b 及び副制御部 3 0 2 b は、各々、CPU、プログラム等が記憶される ROM 及び遊技や演出に関する情報が記憶される RWM を備える。

10

【 0 1 0 0 】

メインデバイス群 3 0 3 b は、例えば、リール制御回路、メダルセンサ、スタートレバーセンサ、停止ボタンセンサ、ホッパー制御回路等から構成されており、主制御部 3 0 1 b は、これらのデバイスを制御することにより、パチスロ機 3 b における遊技の進行を制御する。また、主制御部 3 0 1 a は、遊技状態の変化等に応じたコマンドを副制御部 3 0 2 b に送信する。

【 0 1 0 1 】

サブデバイス群 3 0 4 b は、例えば、液晶モジュール、演出ボタンセンサ、役物制御回路、電飾制御回路、スピーカ制御回路等から構成されており、副制御部 3 0 2 b は、主制御部 3 0 1 b から送信されたコマンドに基づいて、これらのデバイスを制御することにより、パチスロ機 3 b における演出を制御する。

20

【 0 1 0 2 】

主制御部 3 0 1 b は、外部端子板 3 0 8 b を介して各台表示機 4 と接続されており、1 回の遊技毎に、又は内部状態に変化があった場合に、遊技情報信号やエラー信号等を出力する。

【 0 1 0 3 】

なお、前述したように、パチスロ機 3 b においても、主制御部 3 0 1 b が、貸出端子板 3 0 7 を介して遊技媒体取扱装置 1 と接続されており、遊技者の操作に基づいて貸出要求信号や返却要求信号を出力するように構成してもよい。なお、このような構成においては、主制御部 3 0 1 b が貸出端子板 3 0 7 を介して遊技媒体取扱装置 1 と接続された状態であって、かつ所定の許可（後述する C R 接続信号の出力の許可）がなされた場合に、当該遊技媒体取扱装置 1 から主制御部 3 0 1 b へと C R 接続信号が出力される。パチスロ機 3 b は、遊技媒体取扱装置 1 からの C R 接続信号の入力を条件として、遊技の進行の制御が可能な状態となる。すなわち、パチスロ機 3 b は、C R 接続信号が入力されていない場合には、遊技の進行が行われない。このように、C R 接続信号はパチスロ機 3 b の遊技進行に関する信号であって、パチスロ機 3 b は、C R 接続信号が入力されていない場合には、遊技を行うことができない。また、サーバ装置 2 は、遊技媒体取扱装置 1 に命令信号を送信して C R 接続信号を出力させない状態にすることも可能である。

30

40

【 0 1 0 4 】

図 6 は、各台表示機 4 の構成を示すブロック図である。各台表示機 4 は、後述する各構成部品と、それらを制御する CPU 4 0 1、ROM 4 0 2 から構成される制御部 4 0 0 と、RAM（記憶部）4 0 3 とを備える。

【 0 1 0 5 】

制御部 4 0 0 は、ROM 4 0 2 に格納された制御プログラムを CPU 4 0 1 が読み出し、当該制御プログラムに基づいて CPU 4 0 1 が制御を実行することにより、各構成部品の制御や、遊技媒体取扱装置 1、サーバ装置 2 及び遊技機 3 との通信制御を行う。また、制御部 4 0 0 は、これらの制御結果を RAM（記憶部）4 0 3 に記憶させる。

50

【0106】

ボタンセンサ群404は、後述する複数のボタン902～908への操作を検知するための複数のセンサである。制御部400は、これらのセンサにより操作が検知されると、操作に応じて、液晶表示部405における表示内容、ランプ406における発光態様、及びスピーカ407における出音態様を、それぞれの駆動回路405a、406a及び407aを駆動させることにより制御する。なお、ボタンセンサ群404には、液晶表示部405を、さらにタッチパネル924としても機能させる場合には、このタッチパネル924へのタッチ操作を検知するためのセンサを含む。

【0107】

IF410は、遊技媒体取扱装置1、サーバ装置2及び遊技機3との通信を行うためのインターフェースであり、また、入力された情報を出力する際に、最適な方式に変換する変換モジュールでもある。IF410と遊技媒体取扱装置1におけるIF110との間は、ハーネスにより接点出力方式で接続されており、双方向通信が可能となっている。また、IF410とサーバ装置2におけるIF270との間は、同軸ケーブルにより有線LAN方式で接続されるとともに、ハーネスにより接点出力方式で接続されており、双方向通信が可能となっている。IF410と遊技機3における外部端子板308との間は、接点入力方式で接続されており、遊技機3から各台表示機4の一方方向通信となっている。なお、接続方法はこれらの方式に限られるものではなく、各々の接続において、無線LAN方式を用いてもよく、また、光ケーブルによる光通信方式を用いてもよい。さらに、これらの組み合わせた方式を用いてもよい。

【0108】

図7は、遊技媒体取扱装置1、パチンコ機3a及び各台表示機4の接続を示す構成図である。なお、図7においては、説明の便宜上、遊技媒体取扱装置1におけるIF110、パチンコ機3aにおける外部端子板308a及び各台表示機4におけるIF410のみ図示し、その他の構成部品については、図示を省略している。また、図7においては、パチンコ機3a（外部端子板308a）とサーバ装置2とは、各台表示機4（IF410）を介して接続されているが、直接（IF410を介さずに）接続されるものであってもよい。このような場合、パチンコ機3aから出力された信号は、IF410を介さずにサーバ装置2に入力することができる。また、サーバ装置2から出力された信号は、IF410を介さずにパチンコ機3aに入力することができる。

【0109】

遊技媒体取扱装置1におけるIF110から各台表示機4におけるIF410へは、カードが発行（返却）された旨の「カード発行」信号、遊技球が貸し出された（払い出された）旨の「遊技球貸出」信号、貯玉再プレイが行われた旨の「貯玉再プレイ」信号、現在の計数持玉情報を示す「持玉情報」信号、現在の貯玉情報を示す「貯玉情報」信号が入力され、各台表示機4におけるIF410から遊技媒体取扱装置1におけるIF110へは、後述する呼び出しボタン902が操作された旨の「呼出情報」が入力される。

【0110】

また、パチンコ機3aにおける外部端子板308aから各台表示機4におけるIF410へは、遊技者に対して払い出された遊技球数を示す「賞球信号」、パチンコ機3aにおいて大当たりとなったこと、あるいは大当たり中であることを示す「外部情報1」信号、パチンコ機3aにおいて確変となったこと、あるいは確変中であることを示す「外部情報2」信号、パチンコ機3aにおいて特別図柄ゲームが開始したことを示す「外部情報3」信号、パチンコ機3aにおいて発射された遊技球が始動口に入賞したことを示す「外部情報4」信号、パチンコ機3aにおいて何らかのエラー（異常）が発生したことを示す「セキュリティ信号」、パチンコ機3aにおいてベースドア（扉）、又はガラスドア（枠）が開放状態であることを示す「扉・枠開放信号」が入力される。なお、「外部情報1」信号～「外部情報7」信号は、送信側であるパチンコ機3aの仕様、受信側である各台表示機4の仕様に応じて、適宜出力する内容を変更することができる。また、パチンコ機3aにおいて発射された遊技球がいずれの入賞口にも入賞せず、アウト口（図示せず）に入球したこ

とを示す「アウト球情報」信号は、図示しないアウト球センサの検知結果に基づいて、別の信号線から入力されるが、そのアウト球センサをパチンコ機 3 a の制御により制御を行う場合には、パチンコ機 3 a における外部端子板 3 0 8 a から出力することとしてもよい。

【 0 1 1 1 】

また、各台表示機 4 における I F 4 1 0 からサーバ装置 2 における I F 2 7 0 へは、前述した、「アウト球情報」信号に基づく「アウト情報」、「賞球信号」に基づく「セーフ情報」、「外部情報 1」信号に基づく「大当たり情報」、「外部情報 2」信号に基づく「確変情報」、「外部情報 3」信号に基づく「スタート信号」、「外部情報 4」信号に基づく「始動口情報」、「扉・枠開放信号」に基づく「扉開放情報」、「セキュリティー信号」に基づく「異常 1 情報」が入力される。なお、「セキュリティー信号」について、その出力時間からエラー（異常）の種別が判別可能である場合には、エラー（異常）の種類に応じて、「異常 1 情報」、「異常 2 情報」又は「異常 3 情報」に変換してサーバ装置 2 に出力することとしてもよい。また、後述するように、制御部 4 0 0 の制御により所定の情報を付加して、サーバ装置 2 に出力することとしてもよい。加えて、I F 4 1 0 が、外部端子板 3 0 8 a から入力された各信号を、自らも受信するとともに、入力された各信号をそのままサーバ装置 2 に出力する（スルー信号）こととしてもよい。

10

【 0 1 1 2 】

なお、パチンコ機 3 a における、「セキュリティー信号」が示すエラー（異常）の種類としては、始動口スイッチが、不正の手段又はその他の要因により、遊技球が入球していないにもかかわらずオンとなったことを示す始動口スイッチエラー、カウントスイッチが、不正の手段又はその他の要因により、入賞口ソレノイドが駆動（入賞口が開放）されていないにもかかわらずカウントされたことを示すカウントスイッチエラー、不正防止のためにパチンコ機 3 a に設けられた各種のセンサ（例えば、磁気センサ）が検知状態となったことを示すセンサ検知エラー（例えば、磁気センサエラー）等を一例として挙げることができる。

20

【 0 1 1 3 】

図 8 は、遊技媒体取扱装置 1、パチスロ機 3 b 及び各台表示機 4 の接続を示す構成図である。なお、図 8 においては、説明の便宜上、遊技媒体取扱装置 1 における I F 1 1 0、パチスロ機 3 b における外部端子板 3 0 8 b 及び各台表示機 4 における I F 4 1 0 のみ図示し、その他の構成部品については、図示を省略している。また、図 8 においては、パチスロ機 3 b（外部端子板 3 0 8 b）とサーバ装置 2 とは、各台表示機 4（I F 4 1 0）を介して接続されているが、直接（I F 4 1 0 を介さずに）接続されるものであってもよい。このような場合、パチスロ機 3 b から出力された信号は、I F 4 1 0 を介さずにサーバ装置 2 に入力することができる。また、サーバ装置 2 から出力された信号は、I F 4 1 0 を介さずにパチスロ機 3 b に入力することができる。

30

【 0 1 1 4 】

遊技媒体取扱装置 1 における I F 1 1 0 から各台表示機 4 における I F 4 1 0 へは、カードが発行（返却）された旨の「カード発行」信号、メダルが貸し出された（払い出された）旨の「メダル貸出」信号、貯玉再プレイが行われた旨の「貯玉再プレイ」信号、現在の計数持玉情報を示す「持玉情報」信号、現在の貯玉情報を示す「貯玉情報」信号が入力され、各台表示機 4 における I F 4 1 0 から遊技媒体取扱装置 1 における I F 1 1 0 へは、後述する呼び出しボタン 9 0 2 が操作された旨の「呼出情報」が入力される。

40

【 0 1 1 5 】

また、パチスロ機 3 b における外部端子板 3 0 8 b から各台表示機 4 における I F 4 1 0 へは、遊技者が投入したメダル数を示す「メダル投入信号」、遊技者に対して払い出されたメダル数を示す「メダル払出信号」、パチスロ機 3 b において後述する A T が発生したこと示す「外部信号 2」、パチスロ機 3 b において後述する疑似ボーナスとなったこと、あるいは疑似ボーナス中であることを示す「外部信号 1」信号、パチスロ機 3 b において何らかのエラー（異常）が発生したことを示す「セキュリティー信号」が入力される。

50

なお、パチスロ機 3 b において、フロントドアが開放状態であることは、「セキュリティー信号」により各台表示機 4 へ入力されることとなるが、パチンコ機 3 a と同様に、例えば、「外部信号 4」を「セキュリティー信号」とは別途で出力することにより、後述するフロントドアが開放状態であることを示す信号を出力することとしてもよい。また、「外部信号 1」～「外部信号 4」は、送信側であるパチスロ機 3 b の仕様、受信側である各台表示機 4 の仕様に応じて、適宜出力する内容を変更することができる。

【0116】

また、各台表示機 4 における I F 4 1 0 からサーバ装置 2 における I F 2 7 0 へは、前述した、「メダル投入信号」に基づく「IN 情報」、「メダル払出信号」に基づく「OUT 情報」、「外部信号 2」に基づく「AT 情報」、「外部信号 1」に基づく「疑似ボーナス情報」、「セキュリティー信号」に基づく「エラー情報」が入力される。なお、「セキュリティー信号」について、その出力時間からエラー（異常）の種類が判別可能である場合には、エラー（異常）の種類に応じて、「エラー情報」、「異常 1 情報」、「異常 2 情報」又は「異常 3 情報」に変換してサーバ装置 2 に出力することとしてもよい。また、後述するように、制御部 4 0 0 の制御により所定の情報を付加して、サーバ装置 2 に出力することとしてもよい。加えて、I F 4 1 0 が、外部端子板 3 0 8 b から入力された各信号を、自らも受信するとともに、入力された各信号をそのままサーバ装置 2 に出力する（スルー信号）こととしてもよい。

10

【0117】

なお、パチスロ機 3 b における、「セキュリティー信号」が示すエラー（異常）の種類としては、前述したフロントドアが開放状態であることを示すドア開放エラー、RWM の読み書きが正常に行われなかったことを示す RWM エラー、セレクトアにおいて、不正の手段又はその他の要因（例えば、メダル詰まり）により、正常な検知が行われなくなったことを示すセレクトアエラー、ホッパーにおいて、不正の手段又はその他の要因（例えば、メダルエンpty）により、正常な払出が行われなくなったことを示すホッパーエラー、ホッパーに収容しきれなかった余剰分のメダルを収容するメダル補助庫において、さらにそのメダル補助庫に収容されたメダルが満杯になったことを示すメダル補助庫エラー等を一例として挙げることができる。

20

【0118】

また、図示は省略しているが、図 7 及び図 8 において、各台表示機 4 における I F 4 1 0 からサーバ装置 2 における I F 2 7 0 へは、後述する呼び出しボタン 9 0 2 が操作された旨の「呼出情報」が送信され、サーバ装置 2 における I F 2 7 0 から各台表示機 4 における I F 4 1 0 へは、その遊技場における各台の稼働データや出玉データ等のサーバ装置 2（特に、遊技情報管理装置 2 2 0）により管理されているデータが送信される。

30

【0119】

図 9 は、パチンコ機 3 a に用いられる遊技媒体取扱装置 1 a の外観図である。なお、図 9 においては、パチンコ機 3 a を省略している。図 9 に示すように、遊技媒体取扱装置 1 a は、前面部 1 1 a と筐体 1 2 a とから構成され、前面部 1 1 a には、状態表示灯 1 3 a、カード挿入口 1 4 a、紙幣を投入可能な紙幣投入口 1 5 a、タッチパネル L C D 1 6 a、カメラ部 1 7 a、非接触 I C カードリーダー 1 8 a、スピーカカバー 1 9 a、計数用投入口 2 0、端数用払出口 2 1 等が設けられている。

40

【0120】

また、図 9 に示すように、遊技媒体取扱装置 1 a には、案内装置 1 2 0 が着脱可能に設けられている。案内装置 1 2 0 は、その一部に設けられた装着部 1 2 1 が計数用投入口 2 0 及び端数用払出口 2 1 を覆うように装着される。パチンコ機 3 a の下皿から案内装置 1 2 0 の案内皿 1 2 3 に落下した遊技球は、案内装置 1 2 0 内に設けられた計数用通路を介して、計数用投入口 2 0 に投入される。また、端数用払出口 2 1 から払い出された端数の遊技球は、案内装置 1 2 0 内に設けられた端数用通路を介して、端数用として専用設けられた払出皿 1 2 4 に払い出される。遊技者は、この払出皿 1 2 4 に払い出された端数の遊技球をパチンコ機 3 a の上皿に移動させて遊技に用いることができる。そして、案内装

50

置 1 2 0 の筐体 1 2 2 の上面部には、遊技者がパチンコ機 3 a のハンドルを操作する際に、操作する手を乗せるための手置部 1 2 5 が設けられている。

【 0 1 2 1 】

なお、本実施形態における遊技媒体取扱装置 1 a では、パチンコ機 3 a の貸出端子板 3 0 7 からの貸出要求信号を受信し、又は遊技媒体取扱装置 1 a に対する遊技者からの払出指示を受けると、供給部（図示せず）からパチンコ機 3 a 内部の供給用通路（図示せず）を介して、直接的に貸出要求信号に応じた玉数（例えば、1 2 5 玉）をパチンコ機 3 a の上皿に払い出す制御を行うこととしているが、これに限られるものではなく、例えば、前面部 1 1 a であってパチンコ機 3 a の上皿よりも上方の箇所に、玉払出口を設けるとともに、その玉払出口から払い出された遊技球をパチンコ機 3 a の上皿に案内するノズルを着脱可能に設け、その玉払出口から貸出要求信号に応じた玉数を払い出す制御を行うこととしてもよい。すなわち、そのノズルにより間接的にパチンコ機 3 a に対して遊技球を払い出すように構成することとしてもよい。加えて、上記の直接的な払い出し、又は間接的な払い出しのいずれをも選択的に行えるように構成することとしてもよい。

10

【 0 1 2 2 】

図 1 0 は、パチスロ機 3 b に用いられる遊技媒体取扱装置 1 b の外観図である。なお、図 1 0 においては、パチスロ機 3 b を省略している。図 1 0 に示すように、遊技媒体取扱装置 1 b は、前面部 1 1 b と筐体 1 2 b とから構成され、前面部 1 1 b には、状態表示灯 1 3 b、カード挿入口 1 4 b、紙幣を投入可能な紙幣投入口 1 5 b、タッチパネル L C D 1 6 b、カメラ部 1 7 b、非接触 I C カードリーダー 1 8 b、スピーカカバー 1 9 b、前面パネル 2 2、メダル払出口 2 3、メダル計数用投入口 2 4、メダルガイド部材 2 5 等が設けられている。

20

【 0 1 2 3 】

また、図 1 0 に示すように、遊技媒体取扱装置 1 b には、メダル払出部 1 3 0 が着脱可能に設けられている。メダル払出部 1 3 0 は、図 1 0 に示すような使用状態（使用位置）と、収納状態（収納位置）とに変移可能となっている。使用状態においては、メダル払出口 2 3 から払い出されたメダルがその自重によって傾斜面を滑り落ちるように設定され、当該傾斜面を滑り落ちたメダルは、パチスロ機 3 b の前面側であって、メダル投入口と下皿との間の高さ位置に貯留されるようになっている。なお、メダル払出部 1 3 0 の傾斜面を、円弧を描くように伸縮可能に構成するとともに、メダル払出部 1 3 0 を上方へ回動可能に構成することで、当該傾斜面を収縮させ、収縮したメダル払出部 1 3 0 を上方に回動させることにより、使用状態（使用位置）から収納状態（収納位置）への変移が行われる。

30

【 0 1 2 4 】

なお、本実施形態における遊技媒体取扱装置 1 b では、遊技媒体取扱装置 1 b に対する遊技者からの払出指示を受け、又はパチスロ機 3 b の貸出端子板 3 0 7 からの貸出要求信号を受信した場合には、メダル払出部 1 3 0 へ所定のメダル数（例えば、5 0 枚）を払い出すこととしているが、これに限られるものではなく、例えば、遊技媒体取扱装置 1 a と同様に、直接的にパチスロ機 3 b にメダルを払い出す制御を行うこととしてもよい。また、メダル払出部 1 3 0 に替えて、あるいは選択的に、メダル払出口 2 3 から払い出されたメダルをパチスロ機 3 b の下皿に案内するノズルを着脱可能に設け、そのノズルにより間接的にパチスロ機 3 b に対してメダルを払い出すように構成することとしてもよい。また、本実施形態における遊技媒体取扱装置 1 によれば、サンドにおけるカードユニット、再プレイ機、各台計数機としての機能を備えているが、それぞれの機能を独立させてもよく、例えば、遊技媒体取扱手段 1 が、サンドにおけるカードユニットであってもよい。

40

【 0 1 2 5 】

次に、図 1 1 を参照して、各台表示機 4 の構造について説明する。図 1 1 は、各台表示機 4 を模式的に示す正面図である。

【 0 1 2 6 】

各台表示機 4 は、前面に液晶表示部 4 0 5 を有する本体筐体 9 1 1 を有しており、遊技

50

機 3 の上方に位置するように設置されている。液晶表示部 4 0 5 の上方には、台番号を表示する台番号表示部 9 0 1 が設けられ、液晶表示部 4 0 5 の周囲において、台番号表示部 9 0 1 の左右には、ランプ 4 0 6 が設けられている。

【 0 1 2 7 】

また、本体筐体 9 1 1 の前面下側には、複数のボタン 9 0 2 ~ 9 0 8 が横並びに配置されている。具体的に、左側から順に、呼び出しボタン 9 0 2、「進む」ボタン 9 0 3、決定ボタン 9 0 4、「戻る」ボタン 9 0 5、「過去」ボタン 9 0 6、「履歴」ボタン 9 0 7 及び「グラフ切替」ボタン 9 0 8 が設けられている。また、さらにその右側には、前述したリモコンからの指示データを受け付けるリモコン通信部 9 0 9 が設けられている。また、本体筐体 9 1 1 の前面右下側には、スピーカ 4 0 7 から出音された音を透音する透音孔 9 1 0 が設けられている。

10

【 0 1 2 8 】

呼び出しボタン 9 0 2 は、遊技場の係員を呼び出すためのボタンである。また、「進む」ボタン 9 0 3、「決定」ボタン 9 0 4 及び「戻る」ボタン 9 0 5 は、表示データの選択及び決定のためのボタンである。また、「過去」ボタン 9 0 6 は、過去の遊技履歴（例えば、一週間分の週間データ）を表示するためのボタンである。また、「履歴」ボタン 9 0 7 は、本日の遊技履歴を表示するためのボタンである。また、「グラフ切替」ボタン 9 0 8 は、スランブグラフの表示の切り替えの指示のためのボタンである。

【 0 1 2 9 】

図 1 2 は、本発明に係る遊技用装置のシステム構成図である。サーバ装置 2 には、複数の島コントローラ 8 及び H U B 9 が L A N 接続されており、H U B 9 を介して、島端計数装置 5、精算装置 6、景品管理装置 7、監視装置 1 0、入退場装置 3 0 が L A N 接続されている。

20

【 0 1 3 0 】

また、サーバ装置 2 には、遊技媒体取扱装置 1 a、パチンコ機 3 a 及び各台表示機 4 を一単位とした場合（以下、「パチンコ遊技ユニット」という。）に、所定数毎のパチンコ遊技ユニットが、島コントローラ 8 及び H U B 9 を介して L A N 接続されている。同様に、遊技媒体取扱装置 1 b、パチスロ機 3 b 及び各台表示機 4 を一単位とした場合（以下、「パチスロ遊技ユニット」という。）に、所定数毎のパチスロ遊技ユニットが、島コントローラ 8 及び H U B 9 を介して L A N 接続されている。これらのパチンコ遊技ユニット、又はパチスロ遊技ユニットが接続される単位を、島単位という。

30

【 0 1 3 1 】

サーバ装置 2 は、通常、島単位毎にレート情報を設定するように構成されている。例えば、図 1 2 における島端計数装置 5 の直下に並列されて表されているパチンコ遊技ユニットには、4 円レートを設定し、さらにその下に並列されて表されているパチンコ遊技ユニットには、1 円レートを設定する。

【 0 1 3 2 】

島端計数装置 5 は、遊技島端等に設けられ、遊技者が獲得した遊技球やメダルを計数し、計数値をレート情報とともにカードの識別情報と対応付ける。また、島端計数装置 5 は、計数値及び貸出レートを示す情報をレシートへ印字し、発行する。なお、島端計数装置 5 は、貸出レートごとに設けることとしてもよいし、遊技球やメダルを計数する際、関連付ける貸出レートを選択することができることとしてもよい。

40

【 0 1 3 3 】

精算装置 6 は、残額情報がカードの識別情報と対応付けられている場合に、そのカードが挿入され、カードを受け付けた場合に、残額情報に相当する現金の払出を行う。なお、精算装置 6 が、残額情報のみならず、カードの識別情報に対応付けられているレート別の持玉情報に基づいて、これらの情報に相当する現金の払出を行うこととしてもよい。

【 0 1 3 4 】

図 1 3 は、精算装置 6 の外観を示す説明図であり、精算装置 6 は、本体 6 a と、カード挿入口 6 b と、紙幣排出口 6 c と、硬貨排出口 6 d と、液晶表示装置 6 e と、係員の呼出

50

ボタン 6 f と、を備えている。遊技者が、カード挿入口 6 b に会員カード或いはビジターカードを挿入することにより、カードに記憶されている度数に応じた貨幣が紙幣排出口 6 c 及び硬貨排出口 6 d から排出される。この際、液晶表示装置 6 e にカードが返却された旨を報知する画像表示が行われるとともに音声出力が行われる。なお、詳細については後述するが、遊技規制申告者管理装置 3 0 0 に登録されている遊技者が、申告した内容の上限を超えた遊技を行った場合に、液晶表示装置 6 e に警告画面が表示されたり（図 2 0 , 2 1 参照）、精算装置 6 によって会員カードが回収されたりする場合がある。

【 0 1 3 5 】

景品管理装置 7 は、遊技場内の景品交換カウンタに併設される、POS と称される景品交換用の端末装置であり、交換遊技媒体数管理情報（図示せず）を用いて獲得遊技媒体数と景品との交換を管理する。なお、交換遊技媒体数管理情報は、景品ごとに、景品との交換に要する遊技媒体数を対応付けた情報である。例えば、4 円レートの場合、2 玉分が最低単価景品との交換を要する遊技媒体数として対応付けられ、1 円レートの場合、8 玉分が最低単価景品との交換を要する遊技媒体数として対応付けられている。なお、最低単価景品との交換を要する遊技媒体数は上記の例に限られるものではなく、適宜設定することができる。

10

【 0 1 3 6 】

ここで、遊技者は、持玉情報が対応付けられたカードを持参し、カード処理機（図示せず）のカード挿入口へカードを挿入した場合に、レート別の持玉情報に応じた景品を受け取ることができるものとする。また、景品管理装置 7 では、遊技者がレシートを持参し、持参したレシートに印字された計数値及び貸出レートを示す情報によって景品の交換を行うこともできる。

20

【 0 1 3 7 】

その際、景品交換カウンタ内の店員が、遊技者により指定された景品に対応する交換ボタン（図示せず）を押下する。交換ボタンの押下を受け付けた景品管理装置 7 は、指定された景品に相当する遊技媒体数を計数値から減算する交換制御を実行する。その後、店員が手作業によって遊技者に指定された景品を渡すこととなる。なお、特殊景品については、景品管理装置 7 に接続される景品払出機（図示せず）から自動で払い出すようにしてもよい。

【 0 1 3 8 】

なお、本実施形態においては、レート別に持玉情報が記憶される構成となっていることから、景品管理装置 7 は、交換制御を実行する際に、これらの持玉情報を合算して景品交換を行いうることとしてもよい。

30

【 0 1 3 9 】

図 1 4 は、景品管理装置 7 における液晶表示装置 7 a の表示例であり、会員カードやビジターカードを所定の読取装置に挿入し、この読取装置がカードを受け付けることにより、データの読み取りが行われ、図 1 4 (a) に示すように、会員カードに記憶されている持玉と貯玉の総数、ビジターカードに記憶されている持玉数が液晶表示装置 7 a に表示される。そして、遊技者が、景品を指定することにより、液晶表示装置 7 a に表示されている計数値が、景品に対応する遊技媒体数だけ減算される。例えば、図 1 4 (b) に示すように、遊技者が特殊景品を指定した場合には、交換可能な特殊景品の個数と、特殊景品に対応する遊技媒体数だけ減算された計数値とが、液晶表示装置 7 a に表示される。ここで、端数が出た場合に、遊技者は、交換数が小さい景品と交換することも可能であるが、貯玉を指定すれば会員カードに貯玉することも可能である。そして、液晶表示装置 7 a に表示されている計数値が「0」になった後に、景品交換カウンタ内の店員が、景品を遊技者に渡すことによって景品交換が完了する。なお、詳細については後述するが、遊技規制申告者管理装置 3 0 0 に登録されている遊技者が、申告した内容の上限を超えた遊技を行った場合に、図 1 4 (c)、(d) に示すように、液晶表示装置 7 a に警告画面が表示され、景品交換カウンタ内の店員によって会員カードが回収される場合がある。

40

【 0 1 4 0 】

50

なお、景品管理装置 7 が、会員カードの読書装置を備えている場合には、この読書装置の表示装置に、警告画面を表示してもよい。例えば、会員カードの読書装置に備えられているカードの暗証番号の入力を促す液晶表示装置に警告画面を表示してもよい。

【0141】

ところで、本発明の遊技用装置は、遊技媒体取扱装置 1、サーバ装置 2 及び各台表示機 4 のいずれかを有しており、遊技者の遊技依存に関連する課題問題に対処するため、下記の 5 つの機能を備えている。本実施形態においては、サーバ装置 2 (ホールコンピュータ) が下記の 5 つの機能を備えているものとする。

【0142】

(1) 消費金額管理

遊技用装置は、遊技者の消費金額の管理を行うことで、遊技者の消費金額の抑制や、射幸性の抑制を行う。遊技者の消費金額は、遊技媒体取扱装置 1 に投入された金額に対応する度数の変化量や、持玉の消費量、貸し出された遊技媒体数を求めることによって管理することができる。

【0143】

(2) 遊技時間の管理

遊技用装置は、遊技者の遊技時間の管理を行うことで、遊技者の消費金額の抑制や、射幸性の抑制を行う。

遊技時間は、遊技者の打ち込み玉数 (使用したメダル数や、球数、電子データ化された遊技媒体数、等) をもとに試算することが可能である。なお、パチンコ遊技機におけるアウト数や使用数は遊技機から出力されていてもよいし、アウトボックスによって計数されるものであってもよい。パチスロ、スロット遊技機における IN 数や使用数は、遊技機から出力されるものであってもよいし、補給されたメダル数であってもよい。

遊技時間の算出に使用される遊技媒体数は、IN 数、アウト数に限らず、払出数や計数など様々な値を使用して算出するものであってもよい。また、カードロック実行時からカード返却時までや、所定時間遊技が途絶えるまでの一連の遊技時間の累計など、ユニット、サーバ、又はその他機器において計時手段を備え、計時することで算出してもよい。

また、遊技者自身やその家族等が対象となる遊技者の上限遊技時間をユニットにおいて、またはインターネットや口頭申告、サーバ上での設定などによって行うようにしてもよい。その場合、上述の手段で算出された遊技時間が上限遊技時間に到達した場合にアラートを出力する、遊技不能とする、あるいは遊技場管理者に通知するなどによって、上限に達したことを通知するようにしてもよい。

また、遊技時間の上限となる値の設定を遊技者が行えるように制御することも可能である。

【0144】

(3) 来店回数管理

遊技用装置は、遊技者の来店回数を管理することによって、遊技者の消費金額や射幸性の抑制を行う。

遊技者の来店回数の算出は、遊技者が遊技場で使用した消費金額から (消費した日付、消費した時間など) から算出する。他にも、フェイシャル認証によって遊技者の来店を管理してもよいし、ピジターカードの使用、会員カードの使用から算出してもよいし、アプリ機能の使用や位置情報 (ナビゲーションシステムの利用など)、短距離無線通信による来店回数の算出によって当該店舗内に存在した回数であってもよい。本実施形態においては、入退場装置 30 を通過した回数によって来店を管理してもよい。

また、遊技者自身やその家族等が対象となる遊技者の上限来店回数をユニットにおいて、またはインターネットや口頭申告、サーバ上での設定などによって行うようにしてもよい。その場合、上述の手段で算出された来店回数が上限来店回数に到達した場合にアラートを出力する、遊技不能とする、入場を制限する、あるいは遊技場の管理者に通知するなどによって、上限に達したことを通知するようにしてもよい。

また、来店回数の上限となる値の設定を遊技者が行えるように制御することも可能であ

10

20

30

40

50

る。

【 0 1 4 5 】

(4) 問題遊技条件自動検出

遊技用装置は、遊技機における払出数や、アウト数、IN数に加え、消費金額、遊技時間、来店回数を使用することによって、当該遊技機が遊技者に与える射幸性を分析し、又は遊技者の依存症の度合を数値化し、各種条件設定を行うことで問題のある遊技機や、遊技者を判別可能とするように制御する。

【 0 1 4 6 】

(5) 第三者機関等への通知

遊技用装置は、上記した、各種要素（消費金額、遊技時間、来店回数、問題遊技条件など）から設定された条件に該当した遊技機及び/又は遊技者を第三者機関へ通知するように制御する。

10

【 0 1 4 7 】

図 1 5 は、遊技者の消費金額、遊技時間、来店回数を管理するためのシステムの構成例を示す説明図である。

図 1 5 (a) に示すシステムは、ホールコンピュータ A (サーバ装置 2) において、遊技者の消費金額、遊技時間、来店回数を算出して、遊技媒体情報及び識別情報(カードID)とともに記憶するものである。

例えば、パチスロ機 3 b からの遊技媒体情報(メダル投入数、払出数)やセキュリティ情報を周辺機器 A (遊技媒体取扱装置 1) に送信し、周辺機器 A (例えば、遊技媒体取扱装置 1) は、パチスロ機 3 b から送信された遊技媒体情報(メダル投入数、払出数)に更に貯玉数を加えた遊技媒体情報を、遊技者の識別情報(カードID)とともに、ホールコンピュータ A (サーバ装置 2) に送信する。ホールコンピュータ A (サーバ装置 2) は、受信した情報に基づいて、遊技者の消費金額、遊技時間、来店回数を算出して、遊技媒体情報及び識別情報(カードID)とともに記憶する。

20

【 0 1 4 8 】

図 1 5 (b) に示すシステムは、周辺機器 B (例えば、遊技媒体取扱装置 1) で、消費金額、遊技時間、来店回数を算出し、ホールコンピュータ(サーバ装置 2) にこれらを記憶するものである。

例えば、パチンコ機 3 a からの遊技媒体情報(貸出数、払出数、アウト数)やセキュリティ情報を周辺機器 B (遊技媒体取扱装置 1) に送信し、周辺機器 B (遊技媒体取扱装置 1) は、パチンコ機 3 a からの遊技媒体情報に基づいて、遊技者の消費金額、遊技時間、来店回数を算出する。そして、周辺機器(遊技媒体取扱装置 1) は、遊技媒体情報に貯玉数を加えた情報と、遊技者の識別情報(カードID)と、算出した遊技者の消費金額、遊技時間、来店回数をホールコンピュータ(サーバ装置 2) に送信する。ホールコンピュータ(サーバ装置 2) は、受信したこれらの情報を記憶する。

30

【 0 1 4 9 】

図 1 5 (c) に示すシステムは、周辺機器 C (遊技媒体の管理用ユニット) で、消費金額を算出し、ホールコンピュータ(サーバ装置 2) で、遊技時間、来店回数を算出し、ホールコンピュータ(サーバ装置 2) にこれらを記憶するものである。

40

例えば、封入式のパチンコ、パチスロ遊技機のような管理遊技機と周辺機器(遊技媒体の管理用ユニット)との間で、遊技媒体情報(貸出数、払出数、アウト数、持玉数)及びセキュリティ情報の送受信を行い、周辺機器 C (遊技媒体の管理用ユニット) が消費金額を算出し、この消費金額とともに遊技媒体情報(貸出数、払出数、アウト数、貯玉数)及び識別情報(個人情報、CPU ID)をホールコンピュータ(サーバ装置 2) に送信する。ホールコンピュータ(サーバ装置 2) は、受信した情報に基づいて、遊技者の遊技時間、来店回数を算出して、周辺機器(遊技媒体の管理用ユニット)から送信される消費金額、遊技媒体情報及び識別情報とともに記憶する。

【 0 1 5 0 】

そして、ホールコンピュータ(サーバ装置 2) は、算出した消費金額、遊技時間、来店

50

回数が遊技規制申告者に設定されている消費金額、遊技時間、来店回数の上限を超える場合に、遊技媒体取扱装置 1、精算装置 6、景品管理装置 7 に対して警告表示や会員カードの回収を行うように指示する信号、あるいは遊技機 3 に対して遊技規制を指示する信号を出力する。

【 0 1 5 1 】

このように、遊技者の消費金額、遊技時間、来店回数の算出を全てホールコンピュータが行っても、一部の算出処理を周辺機器に行わせてもよい。ホールコンピュータ（サーバ装置 2）が取得あるいは算出した消費金額、遊技時間、来店回数、遊技媒体情報、識別情報は、記憶部 2 8 2 の来店客管理テーブルに記憶される。

【 0 1 5 2 】

[来店客管理テーブル]

図 1 6 は、記憶部 2 8 2 に記憶されている来店客管理テーブルの一例を示す説明図である。図 1 6 に示すように、来店客管理テーブルは、来客番号（来客 No.）、日時、会員カード ID、入場カード番号、ビジターカード ID、サンド ID、使用数、フェイシャルデータ識別番号、ナンバープレート番号、カード挿入時刻、カード返却時刻、消費金額、遊技時間、来店回数、申告者登録、規制内容 1、規制内容 1 に基づく警告 / 注意、規制内容 2、規制内容 2 に基づく警告 / 注意の項目を備えている。なお、図 1 6 に示す来店客管理テーブルは一例であって、項目の追加や削除が可能であり、例えば、入退場装置 3 0 が設置されていない場合には、入場カード番号を省略することが可能である。

【 0 1 5 3 】

来客番号は、入退場装置 3 0 から受信した入場カード番号もしくは会員カード ID が来店客管理テーブルに記憶されていない場合に新規に付与される。入退場装置 3 0 が設置されていない場合には、遊技媒体取扱装置 1 から受信した会員カード ID 又はビジターカード ID が来店客管理テーブルに記憶されていない場合に、来客番号が新規に付与される。そして、来客番号に対応付けられている日時、入場カード番号、会員カード ID、ビジターカード ID、サンド ID の項目に、遊技媒体取扱装置 1 から送信されたデータがそれぞれ記憶されていく。

【 0 1 5 4 】

入場カード番号の項目には、入退場装置 3 0 から受信した入場カード番号が記憶される。会員カード ID の項目には、会員カード ID が記憶される。ビジターカード ID の項目にはビジターカード ID が記憶される。サンド ID の項目には、サンド ID が記憶される。遊技媒体取扱装置 1 からは、入場カード、会員カード ID 又はビジターカードが挿入された場合にカードが挿入されたサンド ID がサーバ装置 2 に送信されるため、カード番号又はカード ID とサンド ID とが来店客管理テーブルに記憶されることによって、遊技者と遊技機とが対応付けられる。

【 0 1 5 5 】

使用数の項目には、サンド ID に対応する遊技媒体取扱装置 1 とユニットを組む遊技機 3 で遊技に使用した遊技媒体数が記憶される。この使用数の項目は、遊技機 3 から遊技媒体取扱装置 1 を介して使用数がサーバ装置 2 に送信される毎に更新される。

【 0 1 5 6 】

フェイシャルデータ識別番号の項目には、着席状態にある遊技者のフェイシャルデータの識別番号がサンド ID に対応付けて記憶される。遊技媒体取扱装置 1 に会員カードが挿入された場合に、来店客管理装置 2 8 0 の制御部 2 8 1 が、会員管理装置 2 1 0 の記憶部 2 1 2 から会員カード ID に対応するフェイシャルデータを読み出すとともに、フェイシャルデータ管理装置 2 9 0 の記憶部 2 9 2 における着席情報データベースからサンド ID に対応するフェイシャルデータを読み出して、両者を比較する。そして、一致していると判断した場合には、記憶部 2 1 2 から会員カード ID に対応するフェイシャルデータの識別番号を読み出して、来店客管理テーブルにおけるフェイシャルデータ識別番号の項目に記憶する。一致していると判断しない場合には、会員カードが不正に使用されている可能性があるため、遊技媒体取扱装置 1 による遊技媒体の貸出を許可しない状態にして、遊技

10

20

30

40

50

者を撮影した遊技媒体取扱装置 1 が設置されている場所に係員を向かわせる。

【 0 1 5 7 】

遊技媒体取扱装置 1 にビジターカード又は紙幣が挿入された場合には、来店客管理装置 2 8 0 の制御部 2 8 1 が、記憶部 2 9 2 の着席情報データベースにおけるサンド ID に対応するフェイシャルデータを読み出すとともに、このフェイシャルデータに対応付けられている識別番号を顔情報データベースから求めて、来店客管理テーブルにおけるフェイシャルデータ識別番号の項目に記憶する。ここで、制御部 2 8 1 は、会員管理装置 2 1 0 に記憶されている会員情報の中に、フェイシャルデータ識別番号が対応付けられている会員がいるか否かを判別する。フェイシャルデータ識別番号が対応付けられている会員がいると判別した場合に、その会員の会員カード ID を来店客管理テーブルにおける会員カード ID の項目に記憶する。

10

【 0 1 5 8 】

また、来店客管理テーブルにおける会員カード ID の項目に会員カード ID が記憶された場合、来店客管理装置 2 8 0 の制御部 2 8 1 は、後述する申告者登録、規制内容の項目に、遊技者に対して遊技依存対策として予め設定された事項が記憶される。

【 0 1 5 9 】

カード挿入時刻の項目には、サーバ装置 2 がカード ID を受信した時点の時刻が記憶される。カード返却時刻には、遊技媒体取扱装置 1 からカードの排出ボタンを押下したことを示す信号を受信した時点の時刻が記憶される。

【 0 1 6 0 】

消費金額の項目には、使用数の項目に記憶されたデータに基づいて算出された消費金額に初期値を加算した値が記憶される。例えば、使用数から持玉使用分の数を差し引いた数に、遊技媒体のレートを乗算することによって算出可能である。なお、消費金額は、カードに記憶されている度数の変化量や、貯玉の減少量によっても算出可能である。

20

【 0 1 6 1 】

遊技時間の項目には、使用数の項目に記憶されたデータに基づいて算出された遊技時間に初期値を加算した値が記憶される。パチスロ機 3 b であれば、遊技の終了から次の遊技が開始できるまで 4 . 1 秒必要であることから、MAX がけの場合には 3 枚分のイン信号の出力が 4 . 1 秒に相当すると見なすことができる。また、パチンコ機 3 a の場合には、1 分間に 1 0 0 球程度打ち出されることから、アウト信号を 1 0 0 回受信することが 1 分

30

【 0 1 6 2 】

来店回数の項目には、初期値に「 1 」加算した値が記憶される。来店回数は、遊技客が入退場装置 3 0 を通過することによって更新される。入退場装置 3 0 が設置されていない場合には、例えば、遊技媒体取扱装置 1 によってフェイシャルデータが作成される毎に、フェイシャルデータに対応する遊技者の来店回数が更新される。なお、会員カードやビジターカードが遊技媒体取扱装置 1 に挿入される毎に、来店回数を更新するようにしてもよい。

【 0 1 6 3 】

ここで、消費金額の初期値、遊技時間の初期値及び来店回数の初期値は、来店客管理テーブルにおいて前回における同じカード ID に対応する消費金額の値、遊技時間の値及び来店回数の値に相当する。図 1 6 に示す例においては、来客番号 7 0 0 に対応する消費金額の値、遊技時間の値及び来店回数の値が、来客番号 1 に対応する遊技時間の値及び来店回数の値の初期値となる。なお、来店客管理テーブルにおいて同じカード ID に対応するデータが無い場合には、消費金額の値、遊技時間の値及び来店回数の値の初期値としてそれぞれ「 0 」が設定される。

40

【 0 1 6 4 】

申告者登録の項目には、遊技規制を申告している遊技者であるか否かを示す情報が記憶される。複数の規制内容の項目には、申告者登録の項目に遊技規制を申告している遊技者である旨の情報が記憶されている場合に、具体的な規制内容を記憶する。例えば、規制内

50

容 1 の項目には遊技時間の上限値が記憶され、規制内容 2 の項目には来店回数の上限值が記憶され、規制内容 3 の項目には消費金額の上限值が記憶される。なお、遊技規制を申告している遊技者であるか否かの情報、及び規制内容 1 ~ 規制内容 3 については、遊技規制申告者管理装置 3 0 0 の記憶部 3 0 2 から読み出して記憶することができる。また、図示していないが、規制内容として例えば、一週間において遊技可能な曜日を記憶したりしてもよい。

【 0 1 6 5 】

警告 / 注意の項目には、遊技者による遊技が規制内容を超えた場合に、データが記憶される。具体的に、申告者登録の項目にデータが記憶されており、遊技者による遊技が規制内容を超えた場合に、警告 / 注意の項目には「警告」が記憶される。申告者登録の項目にデータが記憶されておらず、遊技者による遊技が遊技場側で予め設定した規制内容を超えた場合に、警告 / 注意の項目には「注意」が記憶される。警告 / 注意の項目に「警告」、「注意」が記憶された場合に、対応する遊技媒体取扱装置 1 や各台表示機 4、更には、精算装置 6 や景品管理装置 7 において警告表示あるいは注意表示を行う。

10

【 0 1 6 6 】

具体例として、図 1 6 の来客 No . 1 の遊技者においては、まず、フェイシャルデータの識別情報が記憶され、次に、会員カード ID の項目とサンド ID の項目とカード挿入時刻の項目にデータが記憶される。次に、識別情報に対応するフェイシャルデータと、着席情報データベースにサンド ID に対応付けて記憶されているフェイシャルデータとを比較して一致した場合に、会員が申告者登録をしているか否かを判定する。来客 No . 1 の遊技者は申告者登録をしているため、申告者登録の項目及び規制内容の項目にデータが記憶される。その後、遊技者が遊技機 3 を用いて遊技を行う毎に使用数の項目のデータが更新され、それに伴って、消費金額の項目のデータ及び遊技時間の項目のデータが更新される。図 1 6 の来客 No . 1 の遊技者においては、遊技時間が 3 時間に設定されており、遊技時間が 3 時間を超えているため、来客 No . 1 の遊技者に対して警告が与えられるようになる。

20

【 0 1 6 7 】

また、図 1 6 の来客 No . 3 の遊技者においては、まず、フェイシャルデータ識別番号の項目にデータが記憶され、次に、ビジターカード ID の項目とサンド ID の項目とカード挿入時刻の項目にデータが記憶される。次に、フェイシャルデータ識別番号に対応づけられている会員カード ID がある場合には、その会員カード ID が会員カード ID の項目に記憶される。次に、会員が申告者登録をしている場合には、遊技の規制内容のデータが規制内容の項目に記憶されるが、来客 No . 3 の遊技者は対象外であるため、データは記憶されない。その後、遊技者が遊技機 3 を用いて遊技を行う毎に使用数の項目のデータが更新され、それに伴って、消費金額の項目のデータ及び遊技時間の項目のデータが更新される。

30

【 0 1 6 8 】

また、遊技者が遊技規制を申告しているか否かにかかわらず、例えば、遊技時間が一定時間を超えたり消費金額が一定金額を超えたりした場合に、のめり込みに対する注意を喚起するイベントを発生させてもよい。例えば、店員がコーヒーの注文を取りにやってくるとか、各台表示機 4 の液晶表示部 4 0 5 や遊技媒体取扱装置 1 のタッチパネル LCD 1 6 b に、のめり込み注意を喚起する広告画像及び音声を出力させたりしてもよい。

40

【 0 1 6 9 】

また、遊技者によっては、会員カードに貯玉がない場合には、会員カードを遊技媒体取扱装置 1 に挿入せずに、紙幣を挿入してビジター客として遊技を行う場合がある。この場合、フェイシャルデータによって遊技者が会員であるか否かが判別可能であり、遊技規制申告者は会員であることが条件であることから、遊技者が遊技規制申告者であるか否かも判別可能である。このため、会員カードに対応付けて記憶されている遊技規制申告者の遊技時間、消費金額、来店回数等の遊技情報に、会員がビジター客として遊技を行った場合の遊技情報を追加することが可能になる。

50

【 0 1 7 0 】

仮に、遊技媒体取扱装置 1 にフェイシャル認証機能がなかった場合には、ビジターカードの持玉を景品に交換して残りを会員カードに貯玉する際に、景品交換カウンタに設置されている所定の読書装置に会員カードを挿入する場合がある。この時に、ビジターカード ID と会員カード ID とを関連付けことが可能であることから、ビジターカード ID を所持する遊技者が遊技規制申告者であるか否かが判別可能になる。これにより、遊技規制申告者が申告した上限を超えた遊技を行ったか否かを判別することが可能になり、上限を超えている場合には、景品交換カウンタにおいて、遊技規制申告者に対して上限を超えている旨を警告することが可能になる。

【 0 1 7 1 】

なお、図 1 6 に示す、来店客管理テーブルにおいては、規定内容（遊技時間）の項目に時間情報を記憶しているが、上限となる時間に相当する使用数を記憶してもよい。例えば、図 1 6 における、来客 NO. 1 の遊技時間の上限は 3 時間に設定されているが、3 時間分のパチンコ玉の使用数として、 $100 \times 60 \times 3 = 18000$ （個）を設定してもよい。この場合、使用数が 18000 個を超えれば、遊技規制申告者が申告した遊技時間の上限を超えることになるため、来店客管理テーブルにおける遊技時間の項目を省略することが可能である。消費金額についても同様に使用数を用いることが可能である。ただし、パチンコ機 3 a とパチスロ機 3 b とにおいて、遊技時間や消費金額の算出方法が異なるため、パチンコ機用の来店客管理テーブルとパチスロ機用の来店客管理テーブルとを別々に用意して、遊技終了時等に両者の総計を算出することが望ましい。

【 0 1 7 2 】

また、サーバ装置 2（ホールコンピュータ）は、遊技規制申告者管理テーブルに記憶されている遊技規制申告者に関する遊技情報、すなわち、遊技時間、消費金額、来店回数、上限を超えた状態か否か等の遊技情報を、営業終了後から翌日の営業開始までに、来店客管理テーブルに記憶されている遊技規制申告者に関する遊技情報に更新する処理を行う。これにより、遊技規制申告者が、後日遊技場に入店して遊技媒体取扱装置 1 に会員カードを挿入した時点で、サーバ装置 2（ホールコンピュータ）が警告表示や遊技規制を実行するように遊技機あるいはその周辺機器を制御することが可能になる。

【 0 1 7 3 】

（遊技システムの形態）

なお、前述したように、サーバ装置 2 が有する各管理装置はそれぞれ独立することが可能であることから、例えば、来店客管理装置 280 及び遊技規制申告者管理装置 300 を共用することが可能である。例えば、図 1 7（a）に示すように、複数の遊技場からなる系列店である場合には、本店のサーバ装置 2 に、来店客管理装置 280 及び遊技規制申告者管理装置 300 の機能を持たせ、本店のサーバ装置 2 と、支店 A～C のサーバ装置 2 とをそれぞれインターネットを介して通信可能に接続し、本店が、支店 A～C の来店客管理及び遊技規制申告者管理を行うようにしてもよい。これにより、例えば、遊技規制申告者が、本店又は支店 A～C のいずれかで遊技することにより、各遊技場における遊技時間、消費金額及び来店回数がカウントされることになる。

【 0 1 7 4 】

あるいは、図 1 7（b）に示すように、例えば、近隣の遊技場 A～C とが提携して、来店客管理装置 280 及び遊技規制申告者管理装置 300 の機能を果たす外部サーバ装置を設置し、外部サーバ装置と、遊技場 A～C のサーバ装置 2 とをそれぞれインターネットを介して通信可能に接続することにより、各遊技場 A～C が共通の外部サーバ装置を用いて来店客管理及び遊技規制申告者管理を行うようにしてもよい。これにより、図 1 7（a）の場合と同様に、遊技規制申告者が、遊技場 A～C のいずれかで遊技することにより、各遊技場における遊技時間、消費金額及び来店回数がカウントされることになる。

【 0 1 7 5 】

このように、複数の遊技場で来店客管理装置 280 及び遊技規制申告者管理装置 300 を共用することにより、例えば、遊技規制申告者が一の遊技場への入場及び遊技を行った

10

20

30

40

50

場合に、その入場及び遊技によって上限を超えた場合に、他の遊技場への入場制限や遊技制限を行うことが可能になる。

【0176】

以下、本発明の実施例について説明する。

[実施例1]

実施例1は、遊技時間に基づいて遊技者にのめり込み防止の警告を行うものである。実施例1においては、カード会員における遊技規制申告者が警告の対象となり、当該遊技者が遊技を行う毎に、遊技媒体取扱装置1から遊技媒体数情報がサーバ装置2に送信される。そして、サーバ装置2は、遊技媒体数情報に含まれる遊技媒体の使用数情報に基づいて遊技時間又は消費金額を求め、この遊技時間又は消費金額が予め申告した1日の遊技時間又は消費金額を超えたか否かが判定し、この判定結果に基づいて警告を行うか否かを決定する。警告を行うと決定した場合に、その旨を、警告を行う機能を有する機器に送信して、遊技者に警告するものである。なお、実施例1においては、遊技場に入退場装置30が設置されていないものとする。

10

【0177】

図18は、実施例1におけるのめり込み防止の警告を行うための処理の流れを示す説明図である。

【0178】

図18に示すように、遊技機3からは、遊技媒体取扱装置1に遊技媒体情報が出力される(S10)。遊技媒体情報に関する情報とは、例えば、パチスロ機3bであればメダル投入に相当するイン情報、パチンコ機3aであれば遊技球の打ち込み数に相当するアウト情報が相当する。なお、遊技媒体情報としては、イン・アウトの情報以外にも、貸出(度数)、貯玉、持玉などの情報が含まれていてもよい。

20

【0179】

遊技媒体取扱装置1においては、遊技者によってカードが挿入されると、カードの認証処理が行われ、正規のカードであると判断された場合に、遊技媒体取扱装置1に付せられたサンドIDとカードに付せられたカードIDがサーバ装置2に送信される(S11)。そして、カードに持玉、貯玉、残額の度数の情報のいずれかが記憶されている場合に、それらの情報を使用して遊技媒体の貸出を行うことができる。なお、カードに持玉、貯玉、残額の度数の情報が記憶されているということには、カードに情報が直接記憶されている場合の他に、カードIDに関連付けてサーバ装置2に記憶されている場合も含むものとする。

30

【0180】

その後、遊技媒体取扱装置1は、遊技機3から遊技媒体情報を受信する毎に、使用数情報をサーバ装置2に送信する(S12)。使用数情報には、遊技機3から送信される遊技媒体情報において少なくともイン・アウトの情報が含まれている必要があり、他にも、貸出(度数)、貯玉、持玉に関する情報を追加してサーバ装置2に送信してもよい。使用数情報は、サーバ装置2が遊技時間を算出するために用いられる。また、貸出(度数)、貯玉、持玉に関する情報を追加することより、遊技者が実際に消費した金額についてサーバ装置2が正確に把握することができる。なお、遊技媒体取扱装置1が、サーバ装置2に使用数情報を送信する際には、遊技機3から遊技媒体情報を受信した時に使用数情報をそのままサーバ装置2に送信しても、所定のタイミングで送信してもよい。所定のタイミングとしては、イン・アウトの情報が所定値に到達した場合や、一定時間毎に行うことなどがあげられる。

40

【0181】

ここで、前述したように、カードには、遊技場店舗の会員となった遊技者に貸与される会員カード、及び一時的に遊技場により貸与されるビジターカードがある。会員カードの場合には、会員カードが遊技媒体取扱装置1に挿入された場合には、会員IDとサンドIDとが対応付けられてサーバ装置2に記憶される。ビジターカードが遊技媒体取扱装置1に挿入された場合は、ビジターカードにはビジターカードIDとサンドIDとが対応付け

50

られてサーバ装置2に記憶される(S13)。なお、ビジターカードは、遊技媒体取扱装置1に紙幣を挿入した後、度数がある状態で返却ボタンを押下することにより発行可能であることから、非会員の遊技者が遊技媒体取扱装置1に紙幣を挿入することは、ビジターカードを挿入したことと見なすことができる。会員カードの場合には、サーバ装置2において、会員IDによって遊技者が遊技規制申告者であるか否かを判定することができる。ビジターカードの場合には、サーバ装置2において、フェイシャルデータによって遊技者が遊技規制申告者であるか否かを判定することができる。

【0182】

また、遊技媒体取扱装置1においては、紙幣の投入に伴ってビジターカードにカードIDを付与する処理が実施される。ここで、カードIDの付与を、カード挿入時に実施するものもあれば返却時に実施するものもある。遊技媒体取扱装置1が、カード挿入時にカードID付与を実施するものであれば、カード挿入時に付与したカードIDとサンドIDとをサーバ装置2に送信する。遊技媒体取扱装置1が、カード返却時にカードID付与を実施するものであれば、付与する予定のカードIDとサンドIDとをサーバ装置2に送信する。

10

【0183】

サーバ装置2は、遊技媒体取扱装置1から使用数情報を受信した場合に、カードIDとサンドIDと使用数情報に対応付けて記憶部282の来店客管理テーブルに記憶する(S14)。

【0184】

次に、遊技者によってカードの返却が指示された場合に、遊技媒体取扱装置1は、カードを排出する処理、もしくは、あるいはカードを回収する処理を行う。遊技媒体取扱装置1に挿入されているカードが会員カード又は度数や持玉のあるビジターカードである場合には、カードを排出する処理が行われ、挿入されているカードが度数、持玉がない場合にビジターカード又は度数、貯玉、持玉がなくしかも遊技時間が上限を超えている遊技者の会員カードである場合に、カードを回収する処理を行う。

20

【0185】

遊技媒体取扱装置1は、遊技者によるカード返却の指示に基づいて、カードを排出する処理を行う。この処理において、遊技媒体取扱装置1は、カードが会員カード又は度数や持玉のあるビジターカードである場合にカードを排出するとともに、排出したカードID及びサンドIDをサーバ装置2に送信する(S15)。

30

また、遊技媒体取扱装置1は、カードが度数、持玉がない場合にビジターカード又は度数、貯玉、持玉がなくしかも遊技時間が上限を超えている遊技者の会員カードである場合に、遊技媒体取扱装置1がカードを回収する処理を行う。更に、遊技媒体取扱装置1は、カードを回収した際に、回収したカードのカードID及びサンドIDをサーバ装置2に送信する処理を行う(S18)。

【0186】

一方、サーバ装置2は、遊技媒体取扱装置1によってカードが回収されたか否かを判定する処理を行う(S16)。サーバ装置2は、カードが回収されたと判定した場合に、遊技媒体取扱装置1によって回収されたカードの情報を送信するように指示する信号を遊技媒体取扱装置1に送信する(S17)。カード回収を行うと判定しない場合に、図19のステップS23に示す処理に移行する。サーバ装置2から回収されたカードの情報を送信するように指示する信号を受信した遊技媒体取扱装置1は、回収したカードIDとサンドIDをサーバ装置2に送信する(S18)。

40

【0187】

サーバ装置2は、遊技媒体取扱装置1から回収したカードのカードID及びサンドIDを受信した場合に、サンドIDとカードIDと使用数の対応付けを解除する(S19)。ここで、サンドIDとカードIDと使用数の対応付けを解除するとは、カードIDに対応する遊技者が、サンドIDに対応する遊技媒体取扱装置1が設置された遊技機3での遊技を終了したと、サーバ装置2が判断したことを意味する。

50

【0188】

次に、サーバ装置2は、カードが遊技規制申告者の会員カードであり、使用数情報に基づいて算出される消費金額や遊技時間が上限値を超えているか否かを判定する(S20)。サーバ装置2は、上限値を超えていると判定した場合には、警告情報を遊技媒体取扱装置1に送信して(S21)、サーバ装置2における本処理を終了する。上限値を超えていると判定しない場合には、図19のステップS23に示す処理に移行する。警告情報を受信した遊技媒体取扱装置1は、タッチパネルLCD16bに、図20に示すように、上限金額に達したためにカードを回収する旨を示す警告画面A1を表示する(S22)。なお、ステップS20の処理においては、使用数情報を消費金額や遊技時間に変換しているが、使用数情報の値をそのまま用いて、消費金額や遊技時間が上限値を超えているか否かを判定してもよい。

10

【0189】

図19において、サーバ装置2は、遊技媒体取扱装置1から受信したカードIDに対応するカードを、精算装置6又は景品交換カウンタにおいて回収するか否かを判定する(S23)。この処理において、会員カード又はビジターカードに持玉、貯玉及び残り度数の少なくともいずれか1つが記憶されている場合に、サーバ装置2は、精算装置6又は景品交換カウンタにおいて回収する判定する。また、サーバ装置2は、持玉、貯玉が記憶されて残り度数が記憶されていない会員カードであって遊技時間が上限を超えている場合に、景品交換カウンタにおいてカードを回収すると判定する。カードを回収すると判定しない場合には、サーバ装置2における本処理を終了する。なお、カードを回収すると判定しない場合としては、遊技者が持玉(貯玉)及び度数がない会員カードをそのまま持ち帰った場合が相当する。

20

【0190】

サーバ装置2は、精算装置6又は景品交換カウンタにおいてカードを回収すると判定した場合に(S23のYES)、精算装置6がカードを回収した際にサーバ装置2に送信されるカードID(S24)を受信するまで待機する。そして、サーバ装置2は、精算装置6又は景品交換管理装置7から回収したカードのカードID受信した場合に、サンドIDとカードIDと使用数の対応付けを解除して(S25)、1日の使用数が上限を超えたか否かを判定する(S26)。サーバ装置2は、1日の使用数が上限を超えたと判定した場合に警告情報を精算装置6に送信して(S27)、サーバ装置2の処理を終了する。超えたと判定しない場合には、サーバ装置2の処理を終了する。警告情報を受信した精算装置6は、液晶表示装置6eに、警告情報を受信した景品管理装置7は液晶表示装置7aに、図20の「精算装置で会員カード回収」又は「景品管理装置で会員カード回収」に示すように、上限金額に達した旨を報知する警告画面A2~A5を表示する(S28)。

30

【0191】

次に、実施例1において、遊技規制申告者が申告した上限を超えた場合における警告画面について説明する。

遊技者が、遊技機3の前の座席に着席した時、遊技媒体取扱装置1によって遊技者の顔が撮像され、フェイシャルデータが取得される。このフェイシャルデータが遊技媒体取扱装置1に付与された固有の識別番号(以下、サンドIDと称する)とともに、サーバ装置2に送信される。また、遊技者が、遊技媒体取扱装置1に会員カード、ビジターカード、紙幣のいずれかを挿入した場合に、遊技媒体取扱装置1は、会員カードID、ビジターカードIDをサーバ装置2に送信する。サーバ装置2は、会員カードID又はビジターカードIDと、サンドIDと、フェイシャルデータと、その他関連データとを関連付けて来店客管理テーブルに登録する。また、サーバ装置2は、遊技規制申告者管理テーブルを参照し、会員カードIDやフェイシャルデータに基づいて遊技者が遊技規制申告者であるか否かを判定し、その判定結果を会員カードIDやフェイシャルデータに関連付けて追加記憶する。

40

【0192】

図20は、遊技規制申告者が会員カードを用いて遊技を行った場合における警告内容を

50

示す図である。

遊技者が遊技規制申告者の場合において、会員カードを遊技媒体取扱装置 1 に挿入して、遊技規制申告者に割り当てられている遊技時間の上限を超えた遊技を行った場合に、会員カードに度数、貯玉、持玉数のいずれも記憶されていなければ、会員カードは、遊技媒体取扱装置 1 に回収されるとともに液晶表示装置 6 e に、遊技時間の上限を超えたので会員カードが回収される旨を報知する警告画面 A 1 が表示される。それ以外の場合には、会員カードが遊技媒体取扱装置 1 から排出されて、遊技者によって回収される。

【 0 1 9 3 】

また、排出された会員カードに残り度数のみが残っており、精算装置 6 に会員カードを挿入して残り度数に相当する残高の精算を行った場合には、会員カードは、精算装置 6 に回収されるとともに液晶表示装置 6 e に、遊技時間の上限を超えた旨を報知する警告画面 A 2 が表示される。なお、警告画面 A 2 に、会員カードが回収された旨を含めてもよい。

10

【 0 1 9 4 】

また、排出された会員カードに残り度数及び貯玉、持玉数が記憶されている場合において、まず、精算装置 6 に会員カードを挿入して度数に相当する残高の精算を行った場合には、会員カードが返却される。この際、精算装置 6 の液晶表示装置 6 e には、貯玉、持玉があることを報知するとともに、所持している貯玉、持玉を全て景品に交換することを促す案内画像 B 1 が表示される。次に、遊技者は、会員カードを持って景品交換カウンタに行き、貯玉、持玉と景品との交換を行う。この時、景品管理装置 7 の液晶表示装置 7 a に、遊技時間の上限を超えたので会員カードが使えなくなった旨を報知する警告画面 A 3 が表示される。なお、この際、景品カウンタ係員が、会員カードが使えなくなった旨と、所持している貯玉、持玉を全て景品に交換する旨を口頭で説明することが望ましい。また、警告画面 A 3 に、会員カードを回収する旨を含めてもよい。

20

【 0 1 9 5 】

また、排出された会員カードに残り度数が記憶されておらず、貯玉、持玉数が記憶されている場合において、遊技者が、会員カードを持って景品交換カウンタに行き、貯玉、持玉と景品との交換を行う場合には、景品管理装置 7 の液晶表示装置 7 a に、遊技時間の上限を超えた旨を報知する警告画面 A 4 が表示される。なお、この際、景品カウンタ係員が、会員カードが使えなくなった旨と、所持している貯玉、持玉を全て景品に交換する旨を口頭で説明することが望ましい。また、警告画面 A 4 に、会員カードを回収する旨を含めてもよい。

30

【 0 1 9 6 】

また、排出された会員カードに度数及び貯玉、持玉数が記憶されている場合において、最初に、遊技者が、会員カードを持って景品交換カウンタに行き、貯玉、持玉と景品との交換を行う場合には、景品管理装置 7 の液晶表示装置 7 a に、残り度数を全て精算することを促す案内画像 B 2 が表示される。次に、会員カードを持って精算装置 6 に行き、精算を行う。この時、会員カードは精算装置 6 に回収され、精算装置 6 の液晶表示装置 6 e に、遊技時間の上限を超えた旨を報知する警告画面 A 5 が表示される。なお、警告画面 A 5 に、会員カードを回収する旨を含めてもよい。

40

【 0 1 9 7 】

仮に、遊技規制申告者が、残り度数の精算及び貯玉、持玉による景品交換をせずに会員カードを持ち帰り、後日、会員カードを用いて残り度数によるプレイあるいは貯玉再プレイを行うために、遊技媒体取扱装置 1 に挿入したとする。この場合、遊技媒体取扱装置 1 から会員カードが直ちに返却されるとともに、遊技媒体取扱装置 1 のタッチパネル LCD 1 6 に、遊技時間の上限を超えており、遊技媒体の貸出が規制されている旨と、会員カードを回収する旨とを報知するとともに、所持している貯玉、持玉を全て景品に交換すること及び残った残り度数の精算を促す警告画面が表示される。

【 0 1 9 8 】

図 2 1 は、遊技規制申告者がビジターカードあるいは現金（紙幣）を用いて遊技を行った場合における警告内容を示す図である。

50

【 0 1 9 9 】

遊技規制申告者が、ビジターカードあるいは紙幣を遊技媒体取扱装置 1 に挿入して、遊技者が遊技規制申告者に割り当てられている遊技時間の上限を超えた遊技を行った場合、ビジターカードに度数、持玉数のいずれも記憶されていなければ、ビジターカードは、遊技媒体取扱装置 1 に回収される。ビジターカードに度数、持玉数の少なくともいずれかが記憶されている場合には、ビジターカードが遊技媒体取扱装置 1 から排出される。なお、ビジターカードが遊技媒体取扱装置 1 に回収された際、LCD タッチパネル 1 6 には警告画面が表示されない。

【 0 2 0 0 】

また、排出されたビジターカードに残り度数があつて、精算装置 6 にビジターカードを挿入して度数に相当する残高の精算を行った場合には、ビジターカードが精算装置 6 に回収されるとともに、精算装置 6 の液晶表示装置 6 e に、遊技時間の上限を超えた旨を報知する警告画面 C 1 が表示される。

10

【 0 2 0 1 】

また、排出されたビジターカードに度数及び持玉数が記憶されている場合において、最初に、精算装置 6 にビジターカードを挿入して残り度数に相当する残高の精算を行った場合には、ビジターカードが返却される。この際、精算装置 6 の液晶表示装置 6 e には、持玉があることを報知するとともに、所持している持玉を全て景品に交換することを促す案内画像 D 1 が表示される。次に、ビジターカードを持って景品交換カウンタに行つて、持玉と景品との交換を行う。この時、景品管理装置 7 の液晶表示装置 7 a に、遊技時間の上限を超えた旨を報知する警告画面 C 2 が表示される。

20

【 0 2 0 2 】

また、排出されたビジターカードに持玉のみが記憶されており、ビジターカードを持って景品交換カウンタに行つて、持玉と景品との交換を行った時、景品管理装置 7 の液晶表示装置 7 a に、遊技時間の上限を超えた旨を報知する警告画面 C 3 が表示される。

【 0 2 0 3 】

また、排出されたビジターカードに度数及び持玉数が記憶されている場合において、最初に、ビジターカードを持って景品交換カウンタに行つて、持玉と景品との交換を行った時には、景品管理装置 7 の液晶表示装置 7 a に、残り度数の精算を促すとともに、遊技時間の上限を超えた旨を報知する案内画像 D 2 が表示される。景品交換後、ビジターカードは返却される。次に、精算装置 6 にビジターカードを挿入して度数に相当する残高の精算を行った場合には、精算装置 6 の液晶表示装置 6 e に、遊技時間の上限を超えた旨を報知する警告画面 C 4 が表示される。

30

【 0 2 0 4 】

ところで、ビジターカードの残り度数については営業当日中に精算することが推奨されているが、一定期間（例えば、5 日間）、ビジターカードの度数が使える遊技場もある。仮に、遊技規制申告者が、度数の精算をせずにビジターカードを持ち帰り、後日、ビジターカードに記憶されている度数を用いてプレイを行うために、遊技媒体取扱装置 1 に挿入したとする。この時、サーバ装置 2 は、フェイシャルデータによって遊技者が遊技規制申告者でありかつ遊技時間の上限を超えていると判定し、遊技媒体取扱装置 1 のタッチパネル LCD 1 6 に、遊技時間の上限を超えており、遊技媒体の貸出が規制されている旨を報知するとともに、残った度数の精算を促す画像が表示される。

40

【 0 2 0 5 】

このように、実施例 1 においては、遊技規制申告者となっている遊技者の遊技時間が、申告した遊技時間の上限を超えている場合に、遊技者の会員カードが遊技媒体取扱装置 1、精算装置 6、景品交換カウンタのいずれかにおいて回収される。このため、遊技規制申告者となっている遊技者は、貯玉再プレイといった会員特典を受けることができなくなる。しかも、遊技媒体取扱装置 1、精算装置 6、景品管理装置 7 のいずれかにおいて、遊技時間が、申請した遊技時間の上限を超えたことを警告表示するため、遊技者は、自身の遊技に規制がかけられたことを把握することができる。また、遊技媒体取扱装置 1、精算装

50

置 6、景品管理装置 7 のいずれかにおいて遊技時間の上限を超過した旨の警告表示が行われた場合に、他の装置では警告表示が行われなため、遊技者に対して必要以上に警告することを防止できる。

【 0 2 0 6 】

なお、上述した実施例 1 によれば、精算装置 6 又は景品交換カウンタにおいて会員カードの回収を行う場合があるが、会員カードであれば全て返却してもよい。この際、申告した上限を超えた遊技を行った遊技規制申告者であれば、会員カードを用いて遊技媒体取扱装置 1 から遊技媒体を払い出すこと（例えば、貯玉再プレイ）が規制されている旨を表示してもよい。これにより、会員カードの貯玉を景品に交換しようとする意識を持たせることができる。

10

【 0 2 0 7 】

また、上述した実施例 1 は、図 1 に示す入退場装置 3 0 が設置されていない場合についてであるが、入退場装置 3 0 が設置されている場合には、遊技規制申告者による遊技時間が上限を超えたとしても、遊技媒体取扱装置 1 において会員カードを回収せずに排出して遊技規制申告者に回収させ、退店の際に入退場装置 3 0 に会員カードを挿入した時に、入退場装置 3 0 に回収させてもよい。また、精算装置 6 や景品交換カウンタで会員カードが回収された場合には、精算装置 6 から退場カードを排出して遊技規制申告者に持たせたり、景品交換カウンタで係員が退場カードを遊技規制申告者に手渡ししたりすることにより、遊技規制申告者が入退場装置 3 0 を通って退場できるようにしてもよい。なお、退場の際に入退場装置 3 0 に会員カードを挿入した時に、入退場装置 3 0 に回収させずに、警告表示だけすることにより、遊技時間が上限を超えている旨を報知してもよい。これにより、遊技者は、会員カードを使用した遊技が規制されていることを理解するようになる。仮に、会員カードに残り度数や貯玉が記憶されている場合には、精算や景品交換のために遊技場に赴くことになる。その結果、会員カードは、精算装置 6 又は景品交換カウンタで回収されることになる。また、会員カードを遊技媒体取扱装置 1 に挿入したとしても、サーバ装置 2 が回収すべきカードと判断するため、遊技媒体取扱装置 1 によって会員カードが回収される。なお、遊技規制申告者が現金（紙幣）を遊技媒体取扱装置 1 に投入して、遊技媒体の払出を受けようとしても、フェイスルデータに基づいて遊技規制申告者であると判別されるため、投入した現金（紙幣）は返却される。この際、遊技媒体取扱装置 1 に、遊技時間の上限を超過した旨の警告表示を行ってもよい。

20

30

【 0 2 0 8 】

また、上述した実施例 1 によれば、遊技時間が上限を超えた場合に警告表示を行っているが、それに限らず、消費金額が上限を超えた場合に警告表示を行ってもよい。消費金額は使用数に基づいて算出しても、度数や貯玉数の減少量に基づいて算出してもよい。消費金額が上限を超えた場合には、例えば、警告画面 A 1 の代わりに、「お客様は、本日、このカードを使用して、 円分の遊技球を使用されたため、申告された上限金額に達しました。よって、カードは回収させていただきます。」という文字情報を含む警告画面の表示を行ってもよい。また、上述した実施例 1 によれば、警告画面を表示するタイミングや警告に関する判定を行うタイミングについて、遊技媒体取扱装置 1（サンド）、精算装置 6、景品交換カウンタ（景品管理装置 7）などで手続きを行った場合を例として説明したが、他にも、例えば、乗り入れ（カードに記憶されている持玉或いは貯玉数のレートが、遊技しようとする遊技機における遊技媒体の貸出レートと一致しない場合に、遊技媒体の貸出レートと一致するように持玉或いは貯玉数を変換すること）の意思確認、遊技媒体取扱装置 1（サンド）のオフライン状態からオンライン状態への移行、など様々なタイミングで警告画面の表示或いは警告判定を行うことが可能である。

40

【 0 2 0 9 】

[実施例 2]

実施例 2 は、遊技時間及び来店回数に基づいて遊技者にのめり込み防止の警告を行うものである。なお、図 1 8、図 1 9 に示す実施例 1 における処理と同じ処理については、同一のステップ番号を付すことにより、詳細な説明は省略する。

50

【0210】

図22は、実施例2におけるのめり込み防止の警告を行うための処理の流れを示す説明図である。

【0211】

図22に示すように、遊技機3からは、遊技媒体取扱装置1に遊技媒体情報が出力される(S10)。

【0212】

遊技媒体取扱装置1においては、遊技者によってカードが挿入されると、カードの受付処理、認証処理が行われ、正規のカードであると判断された場合に、遊技媒体取扱装置1に付せられたサンドIDとカードに付せられたカードIDがサーバ装置2に送信される(S11)。

10

【0213】

サーバ装置2は、遊技媒体取扱装置1からカードIDとサンドIDを受信した場合に、カードIDとサンドIDを記憶部282の来店客管理テーブルに記憶するとともに、カードIDに対応付けられている項目に情報を記憶する(S13)。次に、サーバ装置2は、来店客管理テーブルを参照して、カードIDに対応する遊技者の来店回数が上限を超えているか否かを判定する処理を行い(S31)、上限を超えたと判定する場合には、遊技媒体取扱装置1に警告情報を送信して(S32)、サーバ装置2における本処理を終了する。上限を超えたと判定しない場合には、サーバ装置2は、遊技媒体取扱装置1から使用数情報を受信した場合に、カードIDとサンドIDと使用数情報に対応付けて記憶部282

20

【0214】

一方、遊技媒体取扱装置1は、サーバ装置2から警告情報を受信したか否かを判定する処理を行う(S33)。警告情報を受信したと判定した場合には、図23(a)に示すように、「来店回数が上限に達したため、当該カードの使用を制限させていただきます。」という文字情報によるのめり込み防止の警告画面を表示して(S34)、遊技媒体取扱装置1におけるカード挿入時の処理を終了する。警告情報を受信しないと判定した場合には、遊技機3から遊技媒体情報を受信する毎に、使用数情報をサーバ装置2に送信する(S12)。

30

【0215】

実施例2においては、来店回数が上限を超えている場合にカードの使用が制限されるが、遊技自体は実施可能である。遊技媒体取扱装置1に会員カードを挿入すると、LCDタッチパネル16に警告画面が表示されるが、しばらく表示された後に警告画面が消えることによって、ステップS12に処理が移行する。

【0216】

図23(a)に示す表示内容における、カード(会員カード)の使用を制限するとは、持玉、貯玉による再プレイ、及び残り度数による遊技媒体の払出ができないようにすることが挙げられる。貯玉による再プレイは、禁止する以外でも、実行可能な遊技媒体数を、例えば、無制限から2500玉に制限してもよい。

40

【0217】

以下、遊技媒体取扱装置1及びサーバ装置2は、実施例1と同様に、図18及び図19に示す、ステップS15～ステップS28の処理を行う。

【0218】

このように、実施例2においては、遊技開始時に来店回数によって会員カードの使用が制限され、遊技終了時に遊技時間あるいは消費金額が上限を超えている場合に会員カードを回収する旨の警告表示が、遊技媒体取扱装置1、精算装置6及び景品管理装置7のいずれかにおいて行われる。よって、遊技開始時に、遊技規制申告者に対して警告表示を見せることにより、自身が遊技規制申告者であることを再認識させることが可能になり、遊技へののめり込みに歯止めをかけることができる。

【0219】

50

また、実施例 2 においては、来店回数が上限を超えている場合に、持玉、貯玉による再プレイ、及び残り度数による遊技媒体の払出ができないため、遊技を行う場合には、現金（紙幣）の投入によって、遊技媒体取扱装置 1 から遊技媒体の払出を受けることになる。このため、現金（紙幣）を投入することに対する葛藤を感じさせることが可能になり、遊技へののめり込みに歯止めをかけることができる。仮に、会員カードが遊技媒体取扱装置 1 に挿入された状態で、遊技規制申告者が現金（紙幣）の投入によって遊技を開始した後、遊技時間あるいは消費金額が上限を超えた場合には、実施例 1 と同様の警告表示が行われるとともに、会員カードが遊技媒体取扱装置 1 に回収される。

【 0 2 2 0 】

なお、実施例 2 は、実施例 1 と同様にフェイシャルデータによって遊技者が遊技規制申告者であるか否かを判別することが可能であるため、遊技規制申告者が現金（紙幣）を用いて遊技を行っても、遊技規制申告者であるか否かを判別することが可能である。このため、例えば、遊技規制申告者が返却ボタンを押して、会員カードを遊技媒体取扱装置 1 から排出させ、会員カードを回収した後に、現金による遊技を行い、遊技時間あるいは消費金額が上限を超えたとする。この場合、例えば、図 2 3（b）に示すように、「消費金額数が上限に達したため、お客様の会員カードの使用を制限させていただきます。」という文字情報によるのめり込み防止の警告画面を表示して、会員カードが実質的に使用できなくなったことを遊技規制申告者に示唆してもよい。

10

【 0 2 2 1 】

また、フェイシャル認証を使用する場合には、遊技者が遊技規制申告者であるか否かを判別可能であることから、遊技規制申告者がビジターカードを使用したとしても、来店回数を把握することが可能である。また、フェイシャル認証を使用しなくても、動線分析で得られた情報に基づいて求めたカードの挿入回数である場合、或いは来店回数がカードの挿入回数（使い始めから回収されるまでに、挿入と排出が繰り返された回数など）だった場合には、ビジターカードの挿入回数であることも考えられる。このように、来店回数が、遊技媒体取扱装置 1 に対する会員カードの挿入回数に限るものではなく、例えば、ビジターカードである場合もある。

20

【 0 2 2 2 】

このように、実施例 2 においては、遊技開始時には来店回数で警告し、遊技終了時に遊技時間又は消費金額で警告することが可能になるため、遊技者による遊技へののめり込みを抑制することができる。

30

【 0 2 2 3 】

[実施例 3]

図 2 4 は、実施例 3 におけるのめり込み防止の警告を行うための処理の流れを示す説明図である。実施例 3 は、携帯会員に対して、携帯端末装置を介して遊技時間や来店回数が上限を超えた場合に警告画面を表示することにより、警告内容を報知するものである。

【 0 2 2 4 】

遊技者が所持する携帯端末装置には、所定のアプリケーションが導入されており、このアプリケーションを起動することによって、警告画面の表示や残り時間の表示、使用数と来店回数の表示が行われる。また、遊技の開始時及び終了時において、このアプリケーションを起動することによって、携帯端末装置は、非接触 IC カードリーダー 1 8 を介して遊技媒体取扱装置 1 と通信可能になる。

40

【 0 2 2 5 】

遊技の開始時において、図 2 4 に示すように、遊技者が自身の携帯端末装置を遊技媒体取扱装置 1 の非接触 IC カードリーダー 1 8 にかざすことによって、携帯端末装置から遊技媒体取扱装置 1 に携帯会員情報が送信される（S 4 0）。携帯会員情報には、ユーザ ID や貯玉に関する情報が含まれている。また、携帯端末装置は、図 2 6（b）～（d）に示す警告画面の表示を行ったことがある場合に、その旨の情報を携帯会員情報に含めて遊技媒体取扱装置 1 に送信する。

【 0 2 2 6 】

50

携帯会員情報を受信した遊技媒体取扱装置 1 は、携帯端末受付時の処理を実行し、まず、サンド ID とユーザ ID をサーバ装置 2 に送信する (S 4 2)。次に、遊技媒体取扱装置 1 は、携帯会員情報を送信した携帯端末が、図 2 6 (c) に示す警告画面の表示が行われた端末であるか否かを判定する (S 4 4)。遊技媒体取扱装置 1 は、警告が行われた端末であると判定した場合に、貯玉を用いた再プレイを禁止にして (S 4 5)、遊技媒体取扱装置 1 における携帯端末受付時の処理を終了する。遊技媒体取扱装置 1 は、警告が行われた端末であると判定しない場合に、遊技機 3 から遊技媒体情報を受信する毎に、使用数情報をサーバ装置 2 に送信する (S 4 6)。なお、S 4 4 の処理における判定結果及び S 4 5 の処理における再プレイを禁止にすること、に関する表示を遊技媒体取扱装置 1 (サンド) や携帯端末装置で行ってもよい。

10

【 0 2 2 7 】

サーバ装置 2 は、遊技媒体取扱装置 1 からカード ID とサンド ID を受信した場合に、カード ID とサンド ID を記憶部 2 8 2 の来店客管理テーブルに記憶するとともに、カード ID に対応付けられている項目に情報を記憶する (S 4 3)。その後、サーバ装置 2 は、遊技媒体取扱装置 1 から使用数情報を受信した場合に、カード ID とサンド ID と使用数情報に対応付けて記憶部 2 8 2 の来店客管理テーブルに記憶する (S 4 7)。

【 0 2 2 8 】

遊技の終了時において、図 2 5 に示すように、遊技者が自身の携帯端末装置を遊技媒体取扱装置 1 の非接触 IC カードリーダーライタ 1 8 にかざすことによって、携帯端末装置が遊技媒体取扱装置 1 に携帯会員情報を送信する (S 4 8)。

20

【 0 2 2 9 】

携帯会員情報を受信した遊技媒体取扱装置 1 は、サンド ID とユーザ ID をサーバ装置 2 に送信する (S 4 9)。次に、サーバ装置 2 は遊技終了か否かを判定する (S 5 0)。サーバ装置 2 は、遊技終了と判定した場合、使用数と来店回数の情報を遊技媒体取扱装置 1 に送信する (S 5 1)。この時、サーバ装置 2 は、使用数又は来店回数が遊技規制申告者によって申告された上限値を超えている場合に、その旨の情報を使用数と来店回数の情報に付加して遊技媒体取扱装置 1 に送信する。

【 0 2 3 0 】

サーバ装置 2 が遊技終了と判定する場合としては、遊技媒体取扱装置 1 が携帯端末装置を受け付けた時に送信するサンド ID 及びユーザ ID を受信した後、同じ遊技媒体取扱装置 1 からサンド ID 及び前回受信したユーザ ID と同じユーザ ID を受信した場合、あるいはサンド ID 及びユーザ ID を受信した後、遊技媒体取扱装置 1 からサンド ID とユーザ ID を受信しないまま営業を終了した場合、更にはサンド ID 及びユーザ ID を受信した後、遊技媒体取扱装置 1 からサンド ID と別のユーザ ID を受信した場合等が挙げられる。

30

【 0 2 3 1 】

遊技媒体取扱装置 1 は、サーバ装置 2 から使用数と来店回数の情報を受信した場合に (S 5 2)、受信した情報に基づいて使用数 (遊技時間) が上限を超えているか否かを判定する処理を行い (S 5 3)、上限を超えていると判定しない場合には、遊技者の来店回数が上限を超えているか否かを判定する処理を行う (S 5 7)。遊技者の使用数 (遊技時間) が上限を超えていると判定する場合には、遊技媒体取扱装置 1 に使用数が上限を超えている旨の警告情報を携帯端末装置にプッシュ通知して (S 5 4)、遊技者の来店回数が上限を超えているか否かを判定する処理を行う (S 5 7)。なお、使用数については、遊技時間として使用する場合に時間換算して使用してもよいし、遊技媒体数のまま遊技時間として使用してもよい。また、単純に遊技媒体数として使用することも可能である。

40

【 0 2 3 2 】

遊技者の来店回数が上限を超えていると判定しない場合には、使用数情報を携帯端末装置にプッシュ通知する (S 6 1)。遊技者の来店回数が上限を超えていると判定する場合には、遊技媒体取扱装置 1 に来店回数が上限を超えている旨の警告情報を携帯端末装置にプッシュ通知して (S 5 8)、使用数情報を携帯端末装置にプッシュ通知する (S 6 1)

50

。

【0233】

携帯端末装置は、遊技媒体取扱装置1から使用数（遊技時間）が上限を超えている旨の警告情報を受信した場合に、図26（b）に示すように、遊技時間が、申告した上限を超えた旨を報知する警告画面の表示を行う（S55，S56）。遊技媒体取扱装置1からの来店回数が上限を超えている旨の警告情報を受信した場合に、図26（c）に示すように、来店回数が、申告した上限を超えた旨を報知する警告画面の表示を行う（S59，S60）。次に、遊技媒体取扱装置1から使用数情報を受信した場合に、携帯端末装置は、受信した使用数情報に基づいて遊技可能な残り時間を算出して、図26（a）に示す残りの遊技可能時間の画面表示を行う（S62）。なお、実施例4では、残りの遊技可能時間を表示するが、残りの使用可能数（遊技媒体数など）を表示してもよい。

10

【0234】

このように、実施例3においては、遊技媒体取扱装置1が携帯端末装置から携帯会員情報を受け付けたことを条件に、サンドIDとユーザIDを対応付けるとともに、使用数の計数を開始する。そして、遊技者が遊技を終了するときに、使用数（遊技時間）と来店回数（遊技者）の情報を遊技者の携帯端末装置へ送信する。携帯端末装置に使用数（遊技時間）の情報を送信するときに、使用数（遊技時間）が上限値を超えていた場合、携帯端末装置にその旨を報知する警告情報を送信する。これにより、携帯端末装置にて図26（b）に示す警告画面が表示される。また、携帯端末に来店回数（遊技者）の情報を送信するときに、来店回数が上限値を超えていた場合、携帯端末装置に警告情報を送信する。これにより、携帯端末装置にて図26（c）に示す警告画面が表示される。仮に、使用数（遊技時間）と来店回数（遊技者）がともに上限を超えている場合には、携帯端末装置にて図26（d）に示すように、2つの警告画面が表示される。なお、遊技媒体取扱装置1が携帯端末装置から携帯会員情報を受け付けたときに、図26（c）に示す警告画面が行われた携帯端末装置だった場合には、持玉、貯玉を利用した再プレイが禁止される。

20

【0235】

これにより、遊技規制申告者は、遊技終了後に携帯端末装置を遊技媒体取扱装置1から非接触ICカードリーダーライター18にかざすことによって、携帯端末装置に警告画面が表示されるため、申告した上限を超えていることを早く知ることができる。

【0236】

なお、上述した実施例3においては、警告画面の表示判定（図26（b）～（d）の表示を行ったか否かの判定）を遊技媒体取扱装置1が行っているが、それに限らず、携帯端末装置におけるアプリが警告画面の表示判定を行うものであってもよい。また、上述した実施例3においては、警告が行われた携帯端末装置から警告の情報が遊技媒体取扱装置1に送信され、遊技媒体取扱装置1で警告が行われた携帯端末装置か否かを判定するように制御したが、これに限られるものではなく、サーバ装置2（ホールコンピュータ）の方で、ユーザIDに関連付けて警告画面の表示履歴を記憶することにより、警告が行われた携帯端末装置であるか否かを判定するようにしてもよい。

30

【0237】

[実施例4]

実施例4は、会員カード、ビジターカード又は紙幣の挿入からカード返却までの時間を計測することによって第1の遊技時間を求める一方で、実施例1と同様に使用数情報に基づいて第2の遊技時間を算出し、遊技媒体取扱装置1のLCDタッチパネル16に第2の遊技時間を表示するものである。

40

【0238】

図27、図28は、実施例4におけるのめり込み防止の警告を行うための処理の流れを示す説明図である。

遊技媒体取扱装置1においては、遊技者によってカードが挿入されると、カードの認証処理が行われ、正規のカードであると判断された場合に、遊技媒体取扱装置1に付せられたサンドIDとカードに付せられたカードIDがサーバ装置2に送信される（S71）。

50

【 0 2 3 9 】

その後、遊技媒体取扱装置 1 は、遊技機 3 から送信される遊技媒体情報を受信する毎に、使用数情報をサーバ装置 2 に送信する (S 7 0、S 7 2)。使用数情報には、遊技機 3 から送信される遊技媒体情報において少なくともイン・アウトの情報が含まれている必要があり、他にも、貸出 (度数)、貯玉、持玉に関する情報を追加してサーバ装置 2 に送信してもよい。

【 0 2 4 0 】

サーバ装置 2 は、遊技媒体取扱装置 1 からサンド I D とカード I D を受信した場合に、サンド I D とカード I D を対応付けて記憶部 2 8 2 の来店客管理テーブルに記憶する (S 7 3)。この時、サンド I D とカード I D を受信した時刻をカード挿入時刻に項目に記憶する。会員カードが遊技媒体取扱装置 1 に挿入された場合には、会員カード I D とサンド I D とが対応付けられて記憶部 2 8 2 の来店客管理テーブルに記憶される。ビジターカードが遊技媒体取扱装置 1 に挿入された場合は、ビジターカードにはビジターカード I D とサンド I D とが対応付けられて記憶部 2 8 2 の来店客管理テーブルに記憶される。更に、サーバ装置 2 は、遊技媒体取扱装置 1 から使用数情報を受信した場合に、カード I D とサンド I D と使用数情報に対応付けて記憶部 2 8 2 の来店客管理テーブルに記憶する (S 7 4)。

【 0 2 4 1 】

また、サーバ装置 2 は、遊技媒体取扱装置 1 からサンド I D とカード I D を受信したことを受けて、第 1 の遊技時間の計測を開始する (S 7 5)。ここで、第 1 の遊技時間とは、会員カード、ビジターカード及び紙幣のいずれかが遊技媒体取扱装置 1 に挿入されてから会員カード又はビジターカードが返却されるまでの時間、もしくは、ビジターカード及び紙幣のいずれかが遊技媒体取扱装置 1 に挿入されてから持玉及び度数が 0 になった後、使用数情報を受信しない状態が一定時間継続した時点までの時間である。サーバ装置 2 の制御部 2 8 1 は、R T C (R e a l T i m e C l o c k) を備えており、来店客管理テーブルにおけるカード挿入時刻に記憶された時刻から R T C が計時した時刻までの時間を求めることにより、第 1 の遊技時間が求められる。

【 0 2 4 2 】

また、サーバ装置 2 は、遊技媒体取扱装置 1 から使用数情報を受信するごとに、使用数情報に基づいて遊技時間を算出する (S 7 6)。この時間を第 2 の遊技時間と称する。第 2 の遊技時間は、サーバ装置 2 から遊技媒体取扱装置 1 に送信され、遊技媒体取扱装置 1 は、L C D タッチパネル 1 6 に第 2 の遊技時間を表示する (S 7 7)。ここで、遊技媒体取扱装置 1 は、第 2 の遊技時間が所定の時間に到達した場合、例えば 2 0 分間隔で、遊技媒体と引き換えに飲み物や軽食を提供するワゴンサービスを呼ぶ画面を L C D タッチパネル 1 6 に第 2 の遊技時間とともに表示させてもよい。これにより、遊技にのめり込んでいる遊技者に、一息つかせるきっかけを与えることが可能になり、強いては遊技者の過剰なめり込みを防止することができる。なお、第 1 の遊技時間は、遊技場の営業終了後にホールコンピュータによって行われる、各遊技機の稼働状況を分析する処理において用いられる。

【 0 2 4 3 】

遊技媒体取扱装置 1 は、遊技者によるカード返却の指示に基づいて、カードを排出する処理を行う。この処理において、遊技媒体取扱装置 1 は、カードが会員カード又は度数や持玉のあるビジターカードである場合にカードを排出するとともに、排出したカード I D 及びサンド I D をサーバ装置 2 に送信する (図 2 8 の S 7 8)。

【 0 2 4 4 】

一方、サーバ装置 2 は、遊技媒体取扱装置 1 によってカードが回収されたか否かを判定する処理を行う (S 8 0)。サーバ装置 2 は、カードが回収されたと判定した場合に、遊技媒体取扱装置 1 によって回収されたカードの情報を送信するように指示する信号を遊技媒体取扱装置 1 に送信する (S 8 1)。カード回収を行うと判定しない場合に、本処理を終了する。サーバ装置 2 から回収されたカードの情報を送信するように指示する信号を受

10

20

30

40

50

信した遊技媒体取扱装置 1 は、回収したカード I D とサンド I D をサーバ装置 2 に送信する。

【 0 2 4 5 】

次に、サーバ装置 2 は、遊技者あるいは遊技媒体取扱装置 1 によってカードが回収されるまでの遊技時間が上限値を超えているか否かを判定する (S 8 2)。サーバ装置 2 は、上限値を超えていると判定した場合には、警告情報を遊技媒体取扱装置 1 に送信して (S 8 3)、サーバ装置 2 における本処理を終了する。上限値を超えていると判定しない場合には、サーバ装置 2 における本処理を終了する。ここで、遊技媒体取扱装置 1 は、遊技時間として第 1 の遊技時間又は第 2 の遊技時間のいずれも使用可能であり、いずれを使用するかは遊技者による申告内容に基づいて適宜決定する。例えば、遊技機を操作して遊技を行っている時間を規制する場合には第 2 の遊技時間を採用し、遊技場内にいる時間を規制する場合には第 1 の遊技時間を採用する。

10

【 0 2 4 6 】

また、遊技媒体取扱装置 1 は、カードが度数、持玉がない場合にビジターカード又は度数、貯玉、持玉がなくしかも遊技時間が上限を超えている遊技者の会員カードである場合に、遊技媒体取扱装置 1 がカードを回収する処理を行う。回収対象の会員カード情報は、サーバ装置 2 のステップ S 8 1 の処理によって、遊技媒体取扱装置 1 に指示されるため、遊技媒体取扱装置 1 は、この指示を受信した場合に会員カードを回収する。更に、サーバ装置 2 のステップ S 8 3 の処理によって、遊技媒体取扱装置 1 に警告情報が送信されるため、遊技媒体取扱装置 1 は、この警告情報に基づいてタッチパネル L C D 1 6 に、のめり込み防止の警告画面を表示する (S 7 9)。

20

【 0 2 4 7 】

警告画面としては、例えば、遊技者が遊技規制申告者でなければ、「お客様は、〇〇分遊技をしています。」という文字情報を表示し、遊技者が遊技規制申告者であれば、「お客様は、〇〇分遊技をしています。上限まで残り××分です。」という文字情報を表示する。なお、「残り××分です。」という表示は、例えば、上限の 6 0 分前、3 0 分前、1 5 分前、1 0 分前、5 分前というように、段階的に表示してもよい。

【 0 2 4 8 】

このように実施例 4 によれば、遊技者が実際に遊技機を操作して遊技を行っている遊技時間が遊技媒体取扱装置 1 に表示されるため、遊技者に対して、遊技にのめり込んでいる否かを判断させる指針を与えることができる。なお、実施例 1 ~ 4 によれば、遊技規制申告者が遊技場内にいる間に警告を行うことが可能であるため、より効果的に遊技へののめり込みを抑制することが可能になる。

30

【 0 2 4 9 】

[実施例 5]

実施例 5 は、遊技者が遊技場に来店する来店回数に基づいて遊技者にのめり込み防止の警告等を行うものである。実施例 5 においては、例えば、遊技媒体取扱装置 1、入退場装置 3 0 の通過ゲート、駐車場の開閉ゲート 3 2 等が、遊技者の遊技開始や入店・入庫を検知し、当該検知の結果を来店情報としてサーバ装置 2 に送信する。そして、サーバ装置 2 において、リアルタイム、またはリアルタイムに近いタイミングで受信した来店情報に基づいて来店回数を把握し、当該来店回数に基づいて警告を行うか否かを決定し、警告を行うと決定した場合に、その旨を、警告を行う機能を有する機器に送信して、遊技者に警告するものである。

40

【 0 2 5 0 】

実施例 5 では、遊技者の来店タイミングを、分割した複数の期間ごとに把握し、把握した来店回数を集計した結果が所定の条件を満たすか否かを判定する。

【 0 2 5 1 】

例えば、サーバ装置 2 は、遊技者が来店したことを表す来店情報を、遊技媒体取扱装置 1 等から受信し、第 1 期間 (例えば、1 日の営業時間) を分割した 2 以上の第 2 期間 (例えば、1 0 時 ~ 1 7 時、1 7 時 ~ 2 2 時 5 0 分といった 2 つの期間) において、遊技者が

50

来店した回数を上記来店情報に基づき所定期間（第3期間、例えば、1日又は数日）にわたってそれぞれ集計し、こうして集計された結果に基づいて求めた来店回数が所定条件を満たすか否かを判定する。

【0252】

ここで、サーバ装置2は、来店回数を集計する際に、集計結果を、来店情報を受信した回数以下の回数とすることができる。そして、判定の結果、所定条件を満たす（例えば、来店回数が所定回数を超えた）場合に、警告を行う機能を有する機器に送信して警告情報を送信し、当該警告情報を受信した機器は、当該警告情報に基づいて警告表示等を行う。

【0253】

図29は、実施例5におけるのめり込み防止の警告を行うための警告処理の概念を示す図である。

10

【0254】

図29(a)において、期間1は、例えば、遊技場における1日の営業時間（10時～22時50分）である。そして、期間1は、ここでは、4つの期間2に分割される。例えば、午前1（10時～11時）、午前2（11時～12時）、午後1（12時～13時）、午後2（13時～22時50分）の4つの期間である。

【0255】

ここで、1人の遊技者が期間2（午前1）の期間に2回、期間2（午後2）の期間に4回来店したとすると、本実施例では、それぞれの期間2において1回だけ来店回数を記憶し、その他の来店は、来店回数としてカウントしない。したがって、図29(a)に示す例の場合、当該遊技者の来店回数は、期間2（午前1）の期間に1回、期間2（午後2）の期間に1回で、計6回来店している。そして、その日の集計結果としての来店回数が「2」として把握される。すなわち、来店（1）と来店（3）がカウントされる（カウントされた来店に関しては、矢印が実線で示され、カウントされない来店に関しては、矢印が点線で示されている）。

20

【0256】

こうした集計を期間3（例えば、図29(a)では3日（DAY1～DAY3））に亘って行い、集計された来店回数が所定回数を超えたか否かを判定し、その判定結果に応じて、遊技者に警告表示等を行うよう制御する。

【0257】

本発明の実施例5におけるこうした構成によって、1日の営業時間内で設定された複数の時間帯のそれぞれにまんべんなく来店して遊技を行う遊技者が、のめり込みの程度が高い遊技者であるとして把握され、その遊技者に対し、所定の警告表示等が行われる。このような来店回数の把握方法によって、1日における来店回数を単にカウントし、その来店回数に応じて警告等を行うシステムに比べ、遊技者におけるのめり込みの実態をより具体的、効果的に把握することができ、より効果的なのめり込みの防止につながる。

30

【0258】

例えば、このような来店回数の把握により、例えば、遊技のための資金を入手するために、遊技場外の銀行ATMに頻繁に行くような遊技者に対して、効果的な防止策を講じることができるようになる。

40

【0259】

なお、図29(a)に示す例では、期間1を4つの期間2に分割しているが、2つの期間2に分割してもよいし、5以上の期間2に分割するよう構成してもよい。また、ここでは、集計期間である期間3を3日としているが、これも様々な期間に設定することができる。例えば、当該集計期間を1日とすることもできる。

【0260】

また、上記の説明では、「それぞれの期間2において1回だけ来店回数を記憶し、その他の来店は、来店回数としてカウントしない」としたが、それぞれの期間2においてすべての来店情報をカウントし、来店が1回でもあった期間2について、最終的に「1」とするような処理方法をとってもよい。

50

【0261】

またさらに、それぞれの期間2においてすべての来店情報をカウントし、来店が1回でもあった期間2について、最終的に、カウントされた回数以下の所定数としたり、カウントされた回数以下であって、当該カウントされた回数の所定割合の回数とするようにしてもよい。

【0262】

図29(b)は、来店回数の集計に関する他の例を示すものである。ここでは、期間3は1日とし、期間1、期間2は、図29(a)と同じように設定される。遊技者は、期間2(午前1)の期間に2回、期間2(午前2)の期間に2回、期間2(午後1)の期間に2回、期間2(午後2)の期間に2回で、計8回来店している。そして、その日の集計結果として来店回数が「4」として把握される。すなわち、来店(1)、来店(3)、来店(5)、来店(7)がカウントされる(カウントされた来店に関しては、矢印が実線で示され、カウントされない来店に関しては、矢印が点線で示されている)。

10

【0263】

図29(c)は、来店回数の集計に関するさらに別の例を示すものである。ここでは、期間3は1日とし、期間1、期間2は、図29(a)と同じように設定される。遊技者は、期間2(午前1)の期間に3回、期間2(午前2)の期間に3回、期間2(午後2)の期間に4回で、計10回来店している。そして、その日の集計結果として来店回数が「3」として把握される。すなわち、来店(1)、来店(4)、来店(5)がカウントされる(カウントされた来店に関しては、矢印が実線で示され、カウントされない来店に関しては、矢印が点線で示されている)。

20

【0264】

このように、図29(b)と図29(c)では、図29(c)のケースの方が、遊技者の実質的な来店回数が多いが(すなわち、図29(b)では8回、図29(c)では10回)、設定した期間2のすべてに来店している図29(b)の方が、集計結果として把握される来店回数は多くなり(すなわち、図29(b)では4回、図29(c)では3回)、まんべんなくすべての時間帯に来店する図29(b)のケースの方が、のめり込みの程度が高いと判断される。

【0265】

次に、図30ないし図32を参照して、実施例5における来店回数の把握方法の例について説明する。

30

【0266】

図30(a)では、遊技機3で遊技を行おうとする遊技者が、自身の会員カードを遊技媒体取扱装置1に挿入した(または、かざした)場合に、来店情報がサーバ装置2に送信され、サーバ装置2は、受信した来店情報に応じて来店回数を把握する。遊技者は遊技が終了すると、会員カードを返却するための操作を遊技媒体取扱装置1に対して行い、その結果、会員カードが、遊技媒体取扱装置1から排出され、遊技者に戻される。

【0267】

この例では、来店情報に、遊技媒体取扱装置1を識別するための識別情報(例えば、サンドID)と、遊技者の会員カードID(例えば、ICカードである会員カードのUID)が含まれる。

40

【0268】

サンドIDは、遊技媒体取扱装置1であるサンドが遊技機3に1対1で接続されている場合は、そのまま遊技機3を識別することができるものとなる。サンドが複数の遊技機3で共有されているような場合は、サンドIDに加えて、接続先の遊技機3を識別するための識別IDが付加される。このようなサンドIDと遊技機3との対応付けは、以降の来店情報に関しても同様である。

【0269】

サーバ装置2は、こうした来店情報を受信すると、上述した記憶部282に記憶されている来店客管理テーブルに、サンドIDと会員カードIDを対応付けて記憶する。

50

【0270】

このような方法によって来店回数を把握すると、遊技者が遊技機を代えて遊技をするたびに、サーバ装置2に来店情報が送信されることになるが、短期間（例えば、30分）の間に、他の遊技媒体取扱装置1に同じ会員カードが挿入等された場合は、同一遊技者の一連の遊技とみなして（すなわち、あらたな来店とみなさないで）、遊技媒体取扱装置1による来店情報の送信を抑止するようにできる。また、このような、短期間のインターバルで送信されてきた来店情報を、サーバ装置2のほうで無視するように構成することもできる。

【0271】

また、会員カードが遊技媒体取扱装置1から排出されたタイミング等で、使用数、消費金額、遊技時間等が所定の値以下であった場合に、来店とみなさないようにすることもできる。

10

【0272】

図30(b)では、遊技機3で遊技を行おうとする遊技者が、ピジターカードを遊技媒体取扱装置1に挿入した（または、かざした）場合に、来店情報がサーバ装置2に送信され、サーバ装置2は、受信した来店情報に応じて来店回数を把握する。遊技者は遊技が終了すると、ピジターカードを返却するための操作を遊技媒体取扱装置1に対して行い、その結果、ピジターカードが、遊技媒体取扱装置1から排出され、遊技者に戻される。また、通常、ピジターカードに度数、持玉がない場合、ピジターカードは、遊技媒体取扱装置1から排出されずに回収される。

20

【0273】

この例では、来店情報は、遊技媒体取扱装置1を識別するための識別情報（例えば、サンドID）と、遊技者のピジターカードID（例えば、ICカードであるピジターカードのUID）を含む。また、紙幣を投入した遊技を行おうとする非会員の遊技者については、紙幣が投入された段階で遊技媒体取扱装置1等で前もって採番・検出されるピジターカードIDや、前もって採番される仮番号がピジターカードIDの代わりに使用されうる。

【0274】

また、遊技媒体取扱装置1が、上述したカメラ部17によって遊技者の顔画像を撮影可能な場合は、来店情報として、サンドIDと、その遊技者のフェイシャルデータを含むように構成することもできる。遊技媒体取扱装置1のカメラ部17は、遊技者の顔画像イメージデータから特徴点を抽出してフェイシャルデータを生成し、当該フェイシャルデータとサンドIDを来店情報としてサーバ装置2に送信する。

30

【0275】

また、遊技媒体取扱装置1は、遊技者の顔画像イメージデータとサンドIDを来店情報としてサーバ装置2に送信し、サーバ装置2によって、遊技者の顔画像イメージデータから特徴点を抽出してフェイシャルデータを生成することもできる。

【0276】

サーバ装置2は、サンドIDとピジターカードIDを含む来店情報を受信すると、上述した記憶部282に記憶されている来店客管理テーブルに、サンドIDとピジターカードIDを対応付けて記憶する。

40

【0277】

また、サーバ装置2は、サンドIDとフェイシャルデータを含む来店情報を受信すると、そのフェイシャルデータが、上述した記憶部292に記憶されている顔情報データベースに記憶されているフェイシャルデータの1つと同じであるか否かを判定し、新たなフェイシャルデータである場合は、そのフェイシャルデータを記憶するとともに、そのフェイシャルデータを識別するフェイシャルデータIDを採番する。すでにフェイシャルデータが顔情報データベースに記憶されている場合は、そのフェイシャルデータIDを取得する。

【0278】

その後、記憶部292に記憶されている着席情報データベースに、現時点での着席情報

50

を管理するために、サンドIDとフェイシャルデータIDとを対応付けて記憶する。その後、サーバ装置2は、来店客管理テーブルに、サンドIDとフェイシャルデータIDを対応付けて記憶する。

【0279】

このように、フェイシャルデータを用いて遊技者を識別することによって、会員カードやビジターカードで遊技しない遊技者（例えば、紙幣等を用いて遊技を行う遊技者）に関しても来店回数を把握するように構成することができる。

【0280】

また、サーバ装置2が、サンドID、ビジターカードID、及びフェイシャルデータを含む来店情報を受信した場合は、ビジターカードIDとフェイシャルデータによって、遊技者の各遊技を互いに紐付けることができる。例えば、他の遊技機におけるビジターカードによる遊技（フェイシャルデータなし）や、フェイシャルデータ（ビジターカード不使用）が取得できた遊技を、上記来店情報で特定された遊技者の遊技として違いに紐付けることができる。

10

【0281】

このような方法によって来店回数を把握すると、遊技者が遊技機を代えて遊技をするたびに、サーバ装置2に来店情報が送信されることになるが、短期間（例えば、30分）の間に、他の遊技媒体取扱装置1で同じビジターカードIDでの遊技や同じフェイシャルデータの遊技者による遊技が終了した場合は、同一遊技者の一連の遊技とみなして（すなわち、あらたな来店とみなさないで）、遊技媒体取扱装置1による来店情報の送信を抑制するようにできる。また、このような、短期間のインターバルで送信されてきた来店情報を、サーバ装置2のほうで無視するように構成することもできる。

20

【0282】

また、ビジターカードが遊技媒体取扱装置1から排出されたタイミングや、カメラ部17で撮影された遊技者の顔画像イメージデータにより離席が判定されたタイミング等で、使用数、消費金額、遊技時間等が所定の値以下であった場合に、来店とみなさないようにすることもできる。

【0283】

図30(c)では、遊技場に入退場装置30が設置されている場合、遊技機3で遊技を行おうとする遊技者が、会員カードを、入退場装置30の通過ゲートに挿入した（または、かざした）ときに、入退場装置30から来店情報がサーバ装置2に送信され、サーバ装置2は、受信した来店情報に応じて来店回数を把握する。通過ゲートは、会員カードが挿入等された場合、会員カードのUIDを読み取って即座に排出し、これを遊技者が受け取るようになっている。

30

【0284】

また、遊技者は遊技が終了すると、会員カードを、入退場装置30の通過ゲートに再び挿入し（または、かざし）、これによって、当該会員カードに係る遊技者が退店したものと管理される。

【0285】

この例では、来店情報は、入退場装置30の通過ゲートを識別するための識別情報（例えば、ゲートID）と、遊技者の会員カードID（例えば、ICカードである会員カードのUID）を含む。なお、ビジターカードが入退場装置30の通過ゲートに挿入等される場合は、ビジターカードIDが来店情報としてサーバ装置2に送信される。

40

【0286】

サーバ装置2は、こうした来店情報を受信すると、上述した記憶部282に記憶されている来店客管理テーブルに、ゲートIDと会員カードIDを対応付けて記憶する。

【0287】

このような方法によって来店回数を把握すると、遊技者が入退場装置30の通過ゲートを通過した場合に来店情報が送信され、図30(a)や図30(b)に示す方法に比べて、より現実的な遊技者の来店回数を把握することができる。

50

【 0 2 8 8 】

図 3 1 (a) では、遊技場に入退場装置 3 0 が設置されている場合、遊技機 3 で遊技を行おうとする遊技者が、入場カード発行機で入場カードを発行する。入場カードは、例えば、ICカードであり、遊技者が入場カード発行機で入場カードを発行する場合に、そのICカード(入場カード)のUID(入場カードID)が、提示した会員カードのUID(会員カードID)に関連付けられ、これらのIDが、対応付け情報としてサーバ装置 2 に送信される。

【 0 2 8 9 】

遊技者は、遊技場の店舗に入場する際に、入退場装置 3 0 の通過ゲートに入場カードを挿入して(または、かざして)入場する。通過ゲートは、入場カードが挿入等された場合、入場カードの入場カードIDを読み取って即座に排出し、これを遊技者が受け取るようになっている。

10

【 0 2 9 0 】

また、このとき、通過ゲートは、読み取った入場カードIDを来店情報として、入退場装置 3 0 を介してサーバ装置 2 に送信する。なお、来店情報として通過ゲートを識別するためのゲートIDが含まれていてもよい。サーバ装置 2 は、受信した来店情報に応じて来店回数を把握する。

【 0 2 9 1 】

サーバ装置 2 は、対応付け情報を受信すると、これを所定の記憶部に記憶する。これによって、入場カードIDと会員カードIDが対応付けられる。

20

【 0 2 9 2 】

サーバ装置 2 は、来店情報を受信すると、記憶されている対応付け情報に基づいて、受信した入場カードIDに対応する会員カードIDを取得し、これらを、上述した記憶部 2 8 2 に記憶されている来店客管理テーブルに記憶する。

【 0 2 9 3 】

遊技者は、遊技が終了すると、入場カードを、入退場装置 3 0 の通過ゲートに再び挿入し(または、かざし)、これによって、当該入場カードに係る遊技者が退店したものと管理される。遊技場に入場するたびに入場カードの発行が必要なものとすれば、遊技者は、退店時に入場カードを、入退場装置 3 0 の通過ゲートに挿入等する必要はない。

【 0 2 9 4 】

このような方法によって来店回数を把握すると、遊技者が入退場装置 3 0 の通過ゲートを通過した場合に来店情報が送信され、図 3 0 (a) や図 3 0 (b) に示す方法に比べて、より現実的な遊技者の来店回数を把握することができる。

30

【 0 2 9 5 】

また、入場カード発行機で入場カードを発行した場合に、来店情報として入場カードIDと会員カードIDをサーバ装置 2 に送信し、サーバ装置 2 が、当該来店情報に基づいて来店回数を把握するように構成することもできる。

【 0 2 9 6 】

また、この例では、入場カードは、会員カードIDを提示することにより発行されるようになっているが、非会員については、運転免許証、健康保険証、マイナンバーカードといった証明書等の提示により発行されるように運用することができる。運転免許証や健康保険証の識別番号は、対応付け情報として、入場カードIDとともにサーバ装置 2 に送信される。また、入場カードの代わりに、マイナンバーカードを用いるようにしてもよい。

40

【 0 2 9 7 】

図 3 1 (b) では、遊技機 3 で遊技を行おうとする遊技者が、自身の携帯端末装置(例えば、携帯電話やスマートフォン)を遊技媒体取扱装置 1 にかざした場合に、来店情報がサーバ装置 2 に送信され、サーバ装置 2 は、受信した来店情報に応じて来店回数を把握する。携帯端末装置が会員カードの代わりとして機能したり、携帯端末装置を用いて遊技媒体を貸し出したりすることができる。

【 0 2 9 8 】

50

この例では、携帯端末装置は近距離無線通信規格（NFC：Near Field Communication）に基づく非接触ICチップを備え、遊技媒体取扱装置1は、この携帯端末装置から当該非接触ICチップのIDを会員カードIDとして取得する。来店情報には、遊技媒体取扱装置1を識別するための識別情報（例えば、サンドID）と、上記会員カードIDが含まれる。

【0299】

サーバ装置2は、こうした来店情報を受信すると、上述した記憶部282に記憶されている来店客管理テーブルに、サンドIDと会員カードIDを対応付けて記憶する。

【0300】

このような来店情報によって来店回数を把握すると、遊技者が遊技機を代えて遊技をするたびに、サーバ装置2に来店情報が送信されることになるが、短期間（例えば、30分）の間に、他の遊技媒体取扱装置1に同じ会員カードが挿入等された場合は、同一遊技者の一連の遊技とみなして（すなわち、あらたな来店とみなさないで）、遊技媒体取扱装置1による来店情報の送信を抑止するようにできる。また、このような、短期間のインターバルで送信されてきた来店情報を、サーバ装置2のほうで無視するように構成することもできる。

【0301】

また、遊技者が、遊技媒体取扱装置1において遊技終了の操作を行ったタイミング等で、使用数、消費金額、遊技時間等が所定の値以下であった場合に、来店とみなさないようにすることもできる。

【0302】

図32（a）では、遊技機3で遊技を行おうとする遊技者が、遊技場に車両で来場した場合に、遊技場の駐車場や契約駐車場の開閉ゲート32に会員カードを挿入した（または、かざした）場合に、来店情報がサーバ装置2に送信され、サーバ装置2は、受信した来店情報に応じて来店回数を把握する。

【0303】

開閉ゲート32は、会員カードが挿入等された場合、会員カードのUIDを読み取って即座に排出し、これを遊技者が受け取るようになっている。

【0304】

また、遊技者は遊技が終了すると、会員カードを、開閉ゲート32に再び挿入し（または、かざし）、これによって、当該会員カードに係る遊技者が退店したものと管理される。

【0305】

この例では、来店情報は、遊技者の会員カードID（例えば、ICカードである会員カードのUID）を含み、必要に応じて開閉ゲート32を識別するための識別情報（例えば、ゲートID）を含む。なお、ビジターカードが開閉ゲート32に挿入等される場合は、ビジターカードIDが来店情報としてサーバ装置2に送信される。

【0306】

サーバ装置2は、こうした来店情報を受信すると、上述した記憶部282に記憶されている来店客管理テーブルに、会員カードIDを記憶する。

【0307】

このような方法によって来店回数を把握すると、遊技者が開閉ゲート32を通過した場合に来店情報が送信され、図30（a）、図30（b）、図31（b）に示す方法に比べて、より現実的な遊技者の来店回数を把握することができる。

【0308】

図32（b）では、遊技機3で遊技を行おうとする遊技者が、遊技場に車両で来場した場合に、遊技場の駐車場や契約駐車場の開閉ゲート32で駐車券を発行した場合に、来店情報がサーバ装置2に送信され、サーバ装置2は、受信した来店情報に応じて来店回数を把握する。駐車券は、例えば、ICカードであり、遊技者が開閉ゲート32を通過する場合に発行される。

10

20

30

40

50

【0309】

また、駐車場の開閉ゲート32は、カメラ部（不図示）を備え、車両のナンバープレートを撮影し、取得したイメージデータから遊技者の車両に関する車識別情報（例えば、車両のナンバー）を認識することができる。さらに、車両の運転者である遊技者の顔画像を撮影して、取得した遊技者の顔画像イメージデータからフェイシャルデータを抽出することができる。また、車両に同乗者がいる場合には、当該同乗者のフェイシャルデータも取得し、管理することができる。

【0310】

また、遊技者は遊技が終了すると、駐車券を、開閉ゲート32に挿入し（または、かざし）、これによって、当該駐車券に係る遊技者が退店したものと管理される。

10

【0311】

この例では、来店情報は、駐車券ID、及び、上述したフェイシャルデータ（または車識別情報）を含み、必要に応じて開閉ゲート32を識別するための識別情報（例えば、ゲートID）を含む。

【0312】

サーバ装置2は、こうした来店情報を受信すると、上述した記憶部282に記憶されている来店客管理テーブルに、駐車券IDと、フェイシャルデータまたは車識別情報とを対応付けて記憶する。また、サーバ装置2は、過去の遊技情報から、このフェイシャルデータまたは車識別情報に対応付けられている遊技者の会員カードIDを取得し、上記データと対応付けて記憶するようにできる。

20

【0313】

このような方法によって来店回数を把握すると、遊技者が開閉ゲート32を通過した場合に来店情報が送信され、図30(a)、図30(b)、図31(b)に示す方法に比べて、より現実的な遊技者の来店回数を把握することができる。

【0314】

次に、図33を参照して、実施例5における警告処理の一例について、処理の流れを説明する。図33の左側には、遊技媒体取扱装置1（この例ではサンド）の処理が時系列に示され、図33の右側には、サーバ装置2のCPUによる処理が時系列に示されている。

【0315】

また、左側の遊技媒体取扱装置1の処理と、右側のサーバ装置2の処理とは、2つの期間2（10時～17時と、17時から22時50分の2つの期間）において行われるカード挿入時処理がそれぞれ示されており、さらに、警告処理に関する共通処理が最下段に示されている。

30

【0316】

カード挿入時処理として、第1の期間2（すなわち、10時～17時）において、遊技媒体取扱装置1では、遊技者Aが会員カードを挿入した場合に、来店情報（サンドIDと会員カードID）をサーバ装置2に送信する（S201）。また、遊技媒体取扱装置1は、カード挿入時処理として、第1の期間2（すなわち、10時～17時）において、遊技者Aが会員カードを挿入した場合に、来店情報（サンドIDと会員カードID）を再びサーバ装置2に送信する（S202）。

40

【0317】

サーバ装置2は、遊技媒体取扱装置1から来店情報を受信すると、当該来店情報（サンドIDと会員カードID）を、例えば、記憶部282の来店客管理テーブルに記憶する（S203）。その後、サーバ装置2は、その会員カードIDが、第1の期間2において、すでに来店客管理テーブルに記憶されているか否かを判定する（S204）。会員カードIDが、第1の期間2において、すでに来店客管理テーブルに記憶されている場合（S204のYES）、処理を終了する。一方、会員カードIDが、第1の期間2において、来店客管理テーブルに記憶されていない場合（S204のNO）、当該会員カードIDについて来店回数を更新する（S205）。

【0318】

50

第1の期間2(すなわち、10時～17時)におけるサーバ装置2のカード挿入時処理は、遊技媒体取扱装置1から第1の来店情報(S201の送信処理に基づく来店情報)を受信した場合、S204の判定において、遊技者Aの会員カードIDが、第1の期間2において、来店客管理テーブルに記憶されていないと判定されるので(S204のNO)、記憶部282の来店客管理テーブルで、遊技者Aの会員カードIDに対応する来店回数が更新され、「0」から「1」にセットされる(S205)。

【0319】

次に、サーバ装置2のカード挿入時処理は、遊技媒体取扱装置1から次の来店情報(S202の送信処理に基づく来店情報)を受信した場合、S204の判定において、遊技者Aの会員カードIDが、第1の期間2において、すでに来店客管理テーブルに記憶されていると判定されるので(S204のYES)、記憶部282の来店客管理テーブルで、遊技者Aの会員カードIDに対応する来店回数は更新されず、「1」から「1」のままに維持される。

10

【0320】

すなわち、同じ遊技者が、同じ期間2において2回以上来店したと判断した場合は、2回目以降の来店を来店回数としてカウントアップしない。このように、サーバ装置2は、来店回数を集計する際に、集計結果を、来店情報を受信した回数以下の回数とすることができる。また、期間2に応じて、来店回数の集計方法を異なるようにすることもできる。例えば、午前の期間2については、2回目以降の来店を来店回数としてカウントアップしないようにし、午後の期間2について、3回目以降の来店を来店回数としてカウントアップしないようにできる。

20

【0321】

カード挿入時処理として、第2の期間2(すなわち、17時～22時50分)において、遊技媒体取扱装置1では、遊技者Aが会員カードを挿入した場合に、来店情報(サンドIDと会員カードID)をサーバ装置2に送信する(S206)。また、遊技媒体取扱装置1は、カード挿入時処理として、第2の期間2(すなわち、17時～22時50分)において、遊技者Aが会員カードを挿入した場合に、来店情報(サンドIDと会員カードID)を再びサーバ装置2に送信する(S207)。

【0322】

サーバ装置2は、遊技媒体取扱装置1から来店情報を受信すると、当該来店情報(サンドIDと会員カードID)を、例えば、記憶部282の来店客管理テーブルに記憶する(S208)。その後、サーバ装置2は、その会員カードIDが、第2の期間2において、すでに来店客管理テーブルに記憶されているか否かを判定する(S209)。会員カードIDが、第2の期間2において、すでに来店客管理テーブルに記憶されている場合(S209のYES)、処理を終了する。一方、会員カードIDが、第2の期間2において、来店客管理テーブルに記憶されていない場合(S209のNO)、当該会員カードIDについて来店回数を更新する(S210)。

30

【0323】

第2の期間2(すなわち、17時～22時50分)におけるサーバ装置2のカード挿入時処理は、遊技媒体取扱装置1から最初の来店情報(S206の送信処理に基づく来店情報)を受信した場合、S209の判定において、遊技者Aの会員カードIDが、第2の期間2において、来店客管理テーブルに記憶されていないと判定されるので(S209のNO)、記憶部282の来店客管理テーブルで、遊技者Aの会員カードIDに対応する来店回数が更新され、「1」から「2」にセットされる(S210)。

40

【0324】

次に、サーバ装置2のカード挿入時処理は、遊技媒体取扱装置1から次の来店情報(S207の送信処理に基づく来店情報)を受信した場合、S209の判定において、遊技者Aの会員カードIDが、第2の期間2において、すでに来店客管理テーブルに記憶されていると判定されるので(S209のYES)、記憶部282の来店客管理テーブルで、遊技者Aの会員カードIDに対応する来店回数は更新されず、「2」から「2」のままに維

50

持される。

【0325】

すなわち、同じ遊技者が、同じ期間2において2回以上来店したと判断した場合は、2回目以降の来店を来店回数としてカウントアップしない。このように、サーバ装置2は、来店回数を集計する際に、集計結果を、来店情報を受信した回数以下の回数とすることができる。また、期間2に応じて、来店回数の集計方法を異なるようにすることもできる。例えば、午前の期間2については、2回目以降の来店を来店回数としてカウントアップしないようにし、午後の期間2について、3回目以降の来店を来店回数としてカウントアップしないようにできる。

【0326】

次に、共通処理として、サーバ装置2では、来店回数の警告判断が行われる。最初に、来店回数が所定回数を超えたか否かを判定する(S211)。この来店回数は、サーバ装置2によって管理・更新されてきた記憶部282の来店客管理テーブルの来店回数であり、遊技者Aの会員カードIDに対応する来店回数である。このとき、来店客管理テーブルでは、遊技機Aの会員カードIDに対応する来店回数として「2」が記憶されており、この来店回数が所定回数より大きい場合(S211のYES)、遊技媒体取扱装置1に所定の警告情報を送信する(S212)。

【0327】

来店回数が所定回数以下である場合(S211のNO)、共通処理を終了する。なお、実施例5では、図29(a)に示すように、所定回数と比較する来店回数を期間3にわたって集計するが、この例では、1日の単位で集計し、その来店回数を所定回数と比較している。

【0328】

遊技媒体取扱装置1では、共通処理として、警告処理が行われる。サーバ装置2において、S212で所定の警告情報が送信されると、遊技媒体取扱装置1は、当該警告情報を受信し、遊技媒体取扱装置1のタッチパネルLCD16に、受信した警告情報に基づいた表示を行う(S213)。

【0329】

なお、図33に示す例では、サーバ装置2において、来店回数の更新や、来店回数に関する判定が行われているが、こうしたサーバ装置2における処理を、遊技場にある遊技媒体取扱装置1や他の装置が行うようにすることもでき、遊技場外に設置された他のサーバが行うようにすることもできる。

【0330】

このようなサーバ装置2と遊技媒体取扱装置1の共通処理は、リアルタイム、又はリアルタイムに近いタイミングで行われるので、遊技者Aが遊技媒体取扱装置1に会員カードを挿入した時点ですぐに判定され、もし、来店回数が所定回数を超えていると判断されれば、遊技媒体取扱装置1のタッチパネルLCD16に即座に所定の警告情報が表示されることとなる。

【0331】

図33では、図30(a)に示すような、遊技者が遊技媒体取扱装置1に会員カードを挿入等することにより、遊技者の来店回数を把握する構成となっているが、図30(b)ないし図32(b)に示すような様々なパターンによって来店回数を把握することができる。また、図30ないし図33に示した来店回数の把握は一例に過ぎず、他の様々な装置・方法によって遊技者の来店回数を把握することができる。

【0332】

また、図30(a)や図30(b)に示すような、遊技者が会員カードやビジターカードを遊技媒体取扱装置1に挿入等する操作に応じて来店回数を把握する場合、警告は、来店回数が所定回数を超えたタイミングで、遊技媒体取扱装置1のタッチパネルLCD16に即座に表示される。従って、遊技者が会員カード等を挿入するとすぐに警告の表示が行われるが、会員カード等の排出時に警告を表示するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0333】

また、フェイスルデータによって遊技者が特定される場合には、警告の表示は、紙幣の挿入時やプレイの開始時であるが、ここでも、プレイ終了時等に警告を表示するようにしてもよい。

【0334】

会員カード等の排出時やプレイ終了時等に表示する警告として、あと1回で所定回数に達するといった予備的な警告を表示するようにしてもよい。

【0335】

さらに、警告は、遊技媒体取扱装置1のタッチパネルLCD16に表示されるものに限らず、遊技機3や各台表示機4の表示装置に表示するように制御することもできる。また、遊技媒体取扱装置1、遊技機3、各台表示機4の所定の表示装置を点灯させたり、所定の音声出力装置により音声を出したりするようにできる。音声制御は、例えば、警告の表示等とともに行うようにすることが好ましい。また、警告のために用意された音声を出力すると、他の遊技者等に、警告がなされたことが分かってしまうため好ましくない。このような事態を避けるため、警告の表示等とともに、通常の処理で用いられる音声（例えば、カードの排出やその他の案内音等）を出力することが考えられる。このような音声出力により、警告の表示に注目を向けるよう誘導することができる。また、警告の表示等を行う際に、音声出力を行わないようにして、通常の状況と異なる違和感によって、注意を喚起することも考えられる。

【0336】

また、警告としては、このような表示に限らず、例えば、遊技媒体の貸出禁止、再プレイ禁止、会員カードの回収などの措置をとるように制御することもできる。

【0337】

また、図30(c)や図31(a)に示すような、入退場装置30の通過ゲートを通することによって来店回数を把握する場合、警告は、来店回数が所定回数を超えたタイミングで、例えば、通過ゲートに設置されたディスプレイ、または通過ゲートの付近に設置されたディスプレイに表示される。従って、遊技者が通過ゲートを通り入場しようとするときに警告の表示が行われるが、退店時に通過ゲートを通るタイミングで警告を表示するようにしてもよい。

【0338】

退店時に通過ゲートを通るタイミングとする警告として、あと1回で所定回数に達するといった予備的な警告を表示するようにしてもよい。

【0339】

さらに、警告は、ディスプレイに表示されるものに限らず、所定の表示装置を点灯させたり、所定の音声出力装置により音声を出したりするようにできる。また、警告としては、このような表示に限らず、例えば、通過ゲートを開放せずに入店禁止とする措置などをとるように制御することもできる。また、入場カードの発行禁止といった措置をとることもできる。

【0340】

また、図31(b)に示すような、遊技者の携帯端末装置により遊技媒体取扱装置1にアクセスして遊技機3における遊技を行う場合、警告は、来店回数が所定回数を超えたタイミングで、遊技媒体取扱装置1のタッチパネルLCD16に即座に表示される。従って、遊技者が会員カードとして携帯端末装置を用いるときに警告の表示が行われるが、プレイ終了時等に警告を表示するようにしてもよい。

【0341】

プレイ終了時等に表示する警告として、あと1回で所定回数に達するといった予備的な警告を表示するようにしてもよい。

【0342】

さらに、警告は、遊技媒体取扱装置1のタッチパネルLCD16に表示されるものに限らず、遊技機3や各台表示機4の表示装置に表示するように制御することもできる。また

10

20

30

40

50

、遊技媒体取扱装置 1、遊技機 3、各台表示機 4 の所定の表示装置を点灯させたり、所定の音声出力装置により音声を出力したりするようにできる。また、警告としては、このような表示に限らず、例えば、遊技媒体の貸出禁止、再プレイ禁止、会員カードの回収などの措置をとるように制御することもできる。

【0343】

また、遊技者の携帯端末装置のディスプレイに警告表示を行ったり、スピーカに警告音声を出力したり、振動させるように制御したりすることもできる。この場合、携帯端末装置は、サーバ装置 2 から、遊技媒体取扱装置 1 を経由して、所定の無線通信によって警告情報を受け取ってもよいし、インターネットと携帯端末装置の無線 LAN 通信機能とを經由してサーバ装置 2 から受信してもよい。

【0344】

このとき、携帯端末装置には、特定のアプリケーションがインストールされており、当該アプリケーションの機能によって、上記の警告表示等を行うようにしてもよい。また、サーバ装置 2 から、遊技者のメールアドレスに警告メッセージを送信して、それを携帯端末装置のメールアプリケーションで閲覧することもできる。

【0345】

また、図 3 2 (a) や図 3 2 (b) に示すような、遊技者が運転する車両が開閉ゲート 3 2 を通過することによって来店回数を把握する場合、警告は、来店回数が所定回数を越えたタイミングで、例えば、開閉ゲート 3 2 に設置されたディスプレイ、または開閉ゲート 3 2 の付近に設置されたディスプレイに表示される。従って、遊技者の車両が開閉ゲート 3 2 を通過して入場しようとするときに警告の表示が行われるが、退店時に開閉ゲート 3 2 を通過するタイミングで警告を表示するようにしてもよい。

【0346】

退店時に開閉ゲート 3 2 に会員カードや駐車券を挿入等して通過するタイミングとする警告として、あと 1 回で所定回数に達するといった予備的な警告を表示するようにしてもよい。

【0347】

さらに、警告は、ディスプレイに表示されるものに限らず、所定の表示装置を点灯させたり、所定の音声出力装置により音声を出力したりするようにできる。また、警告としては、このような表示に限らず、例えば、開閉ゲート 3 2 を開放せずに入店禁止とする措置などをとるように制御することもできる。

【0348】

実施例 5 では、遊技者を特定するために、会員カード ID、ビジターカード ID、フェイシャルデータ等を用いたが、それ以外の識別子を用いることもできる。例えば、マイナンバーカードの識別子であるマイナンバー（個人番号）を用いたり、運転免許証や健康保険証の番号を用いたりすることもできる。

【0349】

なお、ここまで、図 3 0 ないし図 3 3 を参照して、来店回数の把握方法の例について説明してきたが、これらの把握方法は一例に過ぎず、他の様々な方法によって遊技者の来店回数を把握することができる。また、ここでは、遊技媒体取扱装置 1、通過ゲート、開閉ゲート 3 2 が、遊技者の動作に応じて来店情報をサーバ装置 2 に送信し、当該来店情報を受信したサーバ装置 2 が、この来店情報に基づいて来店回数を把握しているが、これらの各装置は、来店情報に基づいた来店回数の把握が可能である限り、どのような装置によって実現することもできる。

【0350】

例えば、上述したサーバ装置 2 における処理を、遊技場にある遊技媒体取扱装置 1 や他の装置が行うようにすることもでき、遊技場外に設置された他のサーバが行うようにすることもできる。

【0351】

また、図 1 7 (a) に示すように、複数の遊技場からなる系列店において、各支店のサ

10

20

30

40

50

サーバ装置2と遊技場本店のサーバ装置2とを協働させることによって、その系列店における来店回数をまとめて管理することができる。また、図17(b)に示すように、それぞれの遊技場のサーバ装置2が、系列関係無く外部サーバと接続されて協働することによって、各遊技場における来店回数をまとめて管理することができる。

【0352】

上述した図33に示す例では、第1の期間2(10時~17時)と第2の期間2(17時~22時50分)でそれぞれ来店回数をカウントし、同じ期間2に2回以上来店しても来店回数のカウントアップを行わないように構成される。すなわち、遊技者がどのような来店態様をとっても、来店回数は、1日のなかで最大2回となる。このような構成とすることで、1日のなかで、「まんべんなく来店する」遊技者のスコア(ここでは来店回数)が大きくなるようにして、そのような遊技者を依存度(のめり込みの程度)が高いと判断し、当該遊技者に効果的に警告を与えることができる。

10

【0353】

他方、午前中といった特定の期間に何度も来店する遊技者のスコアが大きくなるようにして、そのような遊技者を依存度(のめり込みの程度)が高いと判断し、当該遊技者に効果的に警告を与えることもできる。この場合、例えば、第1の期間2(午前(10時~12時))と第2の期間2(午後(12時~22時50分))でそれぞれ来店回数をカウントし、第1の期間2における来店は、そのまま来店回数としてカウントアップし、第2の期間2における来店は、2回目以降の来店をカウントアップしないように構成される。

【0354】

また、遊技者の依存度に関するスコア化において、来店回数(来店の頻度)のほかに、来店間隔、来店時間帯といった他の要素を考慮し、所定の数値と比較して警告等を行うように構成することができる。さらに、遊技時間や使用数といった、遊技実績に関する情報を考慮してスコア化を行うことができる。

20

【0355】

実施例5では、図30ないし図32に関連して説明したように、短期間の間に、他の遊技媒体取扱装置1に同じ会員カードが挿入等された場合は、同一遊技者の一連の遊技とみなして(すなわち、あらたな来店とみなさないで)、遊技媒体取扱装置1による来店情報の送信を抑止するようにできるが、このような、来店回数のカウントをスキップする例外的なケースとして、遊技者が昼食等により比較的長時間離席をする場合も考えられる。

30

【0356】

実施例5では、遊技者が昼食等により離席をする場合、例えば、遊技場のスタッフによる遊技媒体取扱装置1又は遊技機3に対する所定の操作を検出し、この場合に、当該理由による遊技者の一時的な離席とみなし、再度、同一遊技機で遊技を行う場合に来店情報を送信しないようにすることができる。また、時間帯と中断時間によって、昼食等による離席と判断し、再度遊技を行う場合に来店情報を送信しないようにすることもできる。

【0357】

また、実施例5において、警告を表示等するための条件として用いられる所定回数(集計した来店回数との比較対象)や警告の方法を、遊技者や遊技者関係者(遊技者の家族、親族等)が設定できるように構成することもできる。遊技者等は、例えば、携帯端末装置やパーソナルコンピュータによって、インターネット経由でサーバ装置2と接続し、そこで、会員カードIDとパスワードを入力してログインし、警告設定画面(不図示)を表示した後、その警告設定画面において、所定回数、来店回数の集計期間(期間3)、警告の方法(警告表示のメッセージや警告表示を行う装置)を指定する。また、期間2をどのように設定するか(期間1をどのように分割するか)についても指定することができる。遊技者等によって指定された内容は、サーバ装置2に送信され、例えば、記憶部302の遊技規制申告者管理テーブルに記憶される。

40

【0358】

また、実施例5において、どの範囲の遊技者関係者による指定が可能かは当該システムの運用による。当該システムでは、遊技者関係者と遊技者本人との関係性を確認するため

50

に、必要な書類の提出をさせたり、当該関係性を証明するための書類の写しやコード等をサーバ装置 2 に送信するよう義務づけることができる。

【 0 3 5 9 】

実施例 5 に関して上述した遊技媒体取扱装置 1、サーバ装置 2、遊技機 3、各台表示機 4、入退場装置 30 の通過ゲート、駐車場の開閉ゲート 32、その他、遊技場に配置されている各種装置は、本発明の遊技用装置として機能しうるものであり、また、遊技システムは、これらの遊技用装置の少なくとも 1 つから構成される。

【 0 3 6 0 】

[実施例 6]

実施例 6 は、遊技者が遊技場に来店する来店回数に基づいて遊技者にのめり込み防止の警告等を行うものである。実施例 6 においては、例えば、遊技媒体取扱装置 1、入退場装置 30 の通過ゲート、駐車場の開閉ゲート 32 等が、遊技者の遊技開始や入店・入庫を検知し、当該検知の結果を来店情報としてサーバ装置 2 に送信する。そして、サーバ装置 2 において、リアルタイム、またはリアルタイムに近いタイミングで受信した来店情報に基づいて来店回数を把握し、当該来店回数に基づいて警告を行うか否かを決定し、警告を行うと決定した場合に、その旨を、警告を行う機能を有する機器に送信して、遊技者に警告するものである。

【 0 3 6 1 】

実施例 6 では、遊技者の来店タイミングを、分割した複数の期間ごとに把握し、把握した来店回数を集計した結果が所定の条件を満たすか否かを判定する。

【 0 3 6 2 】

例えば、サーバ装置 2 は、遊技者が来店したことを表す来店情報を、遊技媒体取扱装置 1 等から受信し、第 1 期間（例えば、1 週）を分割した 2 以上の第 2 期間（例えば、平日、休日・祝日といった異なる概念の 2 つの期間）において、遊技者が来店した回数を上記来店情報に基づき所定期間（第 3 期間、例えば、1 週間、数週間、1 ヶ月、又は数ヶ月）にわたってそれぞれ集計し、こうして集計された結果に基づいて求めた来店回数が所定条件を満たすか否かを判定する。

【 0 3 6 3 】

ここで、サーバ装置 2 は、第 2 期間に関して集計された来店回数が所定条件を満たすか否かをそれぞれ判定し、上記の所定条件は、第 2 期間によって異なるように設定可能である。そして、判定の結果、所定条件を満たす（例えば、来店回数が所定回数を超えた場合に、警告を行う機能を有する機器に送信して警告情報を送信し、当該警告情報を受信した機器は、当該警告情報に基づいて警告表示等を行う。

【 0 3 6 4 】

図 3 4 は、実施例 6 におけるのめり込み防止の警告を行うための警告処理の概念を示す図である。

【 0 3 6 5 】

図 3 4 (a) において、期間 1 は、例えば、1 週間の期日に対応する。そして、期間 1 は、1 週間を構成するそれぞれの日の概念に応じて 2 つの期間 2 に分割される。例えば、ここでは、平日からなる期間 2 (平日) と、休日・祝日からなる期間 2 (休日・祝日) の 2 つの期間である。なお、各日の期間は、1 日の営業時間 (10 時 ~ 22 時 50 分) となる。

【 0 3 6 6 】

また、図 3 4 (a) では、来店回数の集計単位として期間 3 が示されており、ここでは、3 週間 (W E E K 1 ~ W E E K 3) が設定されている。ここで、期間 2 は、上述のように、1 週間を構成するそれぞれの日の概念に応じて分割されているので、各週における期間 2 の分割態様が同じであるとは限らない。例えば、図 3 4 (a) の W E E K 1、W E E K 3 では、5 つの連続する日 (月曜日 ~ 金曜日) が期間 2 (平日) であり、2 つの連続する日 (土曜日と日曜日) が期間 2 (休日・祝日) であるが、W E E K 2 では、水曜日が祝日であり、期日 2 (平日) は、月曜日、火曜日、木曜日、金曜日の 4 日であり、期日 2 (

10

20

30

40

50

休日・祝日)は、水曜日、土曜日、日曜日の3日となる。

【0367】

ここで、WEEK 1のみを集計単位の期間3とすると、1人の遊技者が期間2(平日)の期間に4回(すなわち、月曜日に1回、火曜日に1回、金曜日に2回)、期間2(休日・祝日)の期間に2回(すなわち、土曜日に1回、日曜日に1回)来店した場合、本実施例では、それぞれの期間2ごとに集計を行い、期間2(平日)における来店回数は4回(来店(1)、来店(2)、来店(3)、来店(4))、期間2(休日・祝日)における来店回数は2回(来店(5)、来店(6))となる。

【0368】

こうした、期間2ごとの集計結果をそれぞれの期間2に対応した所定回数と比較し、各来店回数が所定回数を越えたか否かを判定する。そして、その判定結果に応じて、遊技者に警告表示等を行うよう制御する。

10

【0369】

本発明の実施例6におけるこうした構成によって、特定の属性の日によく来店する遊技者については、のめり込みの程度が高いと判断し、そのような遊技者に焦点を絞って警告を行うようにすることができる。例えば、休日・祝日に来店する遊技者については、その日が仕事のない日であることを考慮して、4週間に11回以上来店したら警告表示を行うようにし、平日に来店する遊技者については、休日・祝日に比べて判断基準を厳しく設定して、4週間に8回以上来店したら警告表示を行うように制御する。

【0370】

このような来店回数の把握と遊技者への警告によって、遊技者におけるのめり込みの実態をより具体的、効果的に把握することができ、より効果的なめり込みの防止につながる。

20

【0371】

なお、図34(a)に示す例では、期間1の各日を平日であるか、休日・祝日であるかという属性に応じて2つの期間2に分割しているが、他の基準に基づいていくつに分割してもよい。例えば、特定の曜日を、他の曜日の区別して分割したり、プレミアムフライデーといった特定の日(月末最後の金曜日)を、他の日と区別して分割したりすることが考えられる。さらに、依存症対策として、特定の曜日だけは遊技を行ってもよいといった設定をしている場合に、当該特定の曜日について、個別に期間2を設定し、当該期間2における来店については、来店回数の上限を緩く設定するといったことも可能である。

30

【0372】

また、ここでは、集計期間である期間3を3週間としているが、これも様々な期間に設定することができる。

【0373】

また、図34(a)に示す例では、WEEK 1の金曜日のように、同じ遊技者が1日に複数回来店をしており、その来店を2回としてカウントしているが、実施例5に示すような方法で、2回目以降のカウントを省略したり、所定の条件を満たす場合に2回の来店を1回とカウントするようにしてもよい。

【0374】

図34(b)は、来店回数の集計に関する他の例を示すものである。ここでは、期間3と期間1は1週間とし、期間2は、期間2(平日午前)、期間2(平日午後)、期間2(休日・祝日)の3つの期間2に分割される。遊技者は、期間2(平日午前)の期間に5回、期間2(平日午後)の期間に4回、期間2(休日・祝日)の期間に2回で、計11回来店している。本実施例では、それぞれの期間2ごとに集計を行い、期間2(平日午前)における来店回数は5回(来店(1)、来店(2)、来店(5)、来店(6)、来店(7))、期間2(平日午後)における来店回数は4回(来店(3)、来店(4)、来店(8)、来店(9))、期間2(休日・祝日)における来店回数は2回(来店(10)、来店(11))となる。

40

【0375】

50

次に、図35を参照して、実施例6における警告処理の一例について、処理の流れを説明する。図35の左側には、遊技媒体取扱装置1（この例ではサンド）の処理が時系列に示され、図35の右側には、サーバ装置2のCPUによる処理が時系列に示されている。

【0376】

また、左側の遊技媒体取扱装置1の処理と、右側のサーバ装置2の処理とは、2つの期間2（平日と、休日・祝日の2つの期間）において行われるカード挿入時処理がそれぞれ示されている。また、来店回数の把握方法や、来店情報の送信態様のバリエーションに関しては、実施例5と同様である。

【0377】

カード挿入時処理として、第1の期間2（すなわち、平日）において、遊技媒体取扱装置1では、遊技者Aが会員カードを挿入した場合に、来店情報（サンドIDと会員カードID）をサーバ装置2に送信する（S221）。

10

【0378】

サーバ装置2は、遊技媒体取扱装置1から来店情報を受信すると、当該来店情報（サンドIDと会員カードID）を、例えば、記憶部282の来店客管理テーブルに記憶する（S224）。その後、サーバ装置2は、その会員カードIDに関し、第1の期間2（すなわち、平日）における来店回数を1加算する（S225）。次に、第1の期間2における来店回数が、その第1の期間2（すなわち、平日）に関する所定回数1を超えたか否かを判定する（S226）。

【0379】

20

第1の期間2（すなわち、平日）に関する所定回数1を超えていない場合（S226のNO）、処理を終了する。第1の期間2（すなわち、平日）に関する所定回数1を超えていると判定された場合（S226のYES）、サーバ装置2は、遊技媒体取扱装置1に所定の警告情報を送信する（S227）。

【0380】

なお、図34（a）に示すように、所定回数と比較する来店回数は、期間3（例えば、3週間）にわたって集計するが、そのような期間3の集計において、所定回数を超えた場合、即座に警告情報の送信が行われる。図35の例では、所定回数1=2であり、来店回数が3回となった場合に、警告情報が送信される。

【0381】

30

遊技媒体取扱装置1は、サーバ装置2から警告情報を受信すると、遊技媒体取扱装置1のタッチパネルLCD16に、受信した警告情報に基づいた表示を行う（S222）。さらに、遊技媒体取扱装置1は、遊技者Aより挿入された会員カードを返却する（S223）。

【0382】

なお、図35に示す例では、サーバ装置2において、来店回数の更新や、来店回数に関する判定が行われているが、こうしたサーバ装置2における処理を、遊技場にある遊技媒体取扱装置1や他の装置が行うようにすることもでき、遊技場外に設置された他のサーバが行うようにすることもできる。

【0383】

40

このようなサーバ装置2と遊技媒体取扱装置1の処理は、リアルタイム、又はリアルタイムに近いタイミングで行われるので、遊技者Aが遊技媒体取扱装置1に会員カードを挿入した時点ですぐに判定され、もし、来店回数が所定回数1を超えていると判断されれば、遊技媒体取扱装置1のタッチパネルLCD16に即座に所定の警告情報が表示され、会員カードが排出されることとなる。

【0384】

次に、カード挿入時処理として、第2の期間2（すなわち、休日・祝日）において、遊技媒体取扱装置1では、遊技者Aが会員カードを挿入した場合に、来店情報（サンドIDと会員カードID）をサーバ装置2に送信する（S231）。

【0385】

50

サーバ装置 2 は、遊技媒体取扱装置 1 から来店情報を受信すると、当該来店情報（サンド ID と会員カード ID）を、例えば、記憶部 282 の来店客管理テーブルに記憶する（S234）。その後、サーバ装置 2 は、その会員カード ID に関し、第 2 の期間 2（すなわち、休日・祝日）における来店回数を 1 加算する（S235）。次に、第 2 の期間 2 における来店回数が、その第 2 の期間 2（すなわち、休日・祝日）に関する所定回数 2 を超えたか否かを判定する（S236）。

【0386】

第 2 の期間 2（すなわち、休日・祝日）に関する所定回数 2 を超えていない場合（S236 の NO）、処理を終了する。第 2 の期間 2（すなわち、休日・祝日）に関する所定回数 2 を超えていると判定された場合（S236 の YES）、サーバ装置 2 は、遊技媒体取扱装置 1 に所定の警告情報を送信する（S237）。

10

【0387】

なお、図 34（a）に示すように、所定回数と比較する来店回数は、期間 3（例えば、3 週間や 4 週間）にわたって集計するが、そのような期間 3 の集計において、所定回数を超えた場合、即座に警告情報の送信が行われる。図 35 の例では、所定回数 2 = 5 であり、来店回数が 6 回となった場合に、警告情報が送信される。

【0388】

遊技媒体取扱装置 1 は、サーバ装置 2 から警告情報を受信すると、遊技媒体取扱装置 1 のタッチパネル LCD16 に、受信した警告情報に基づいた表示を行う（S232）。さらに、遊技媒体取扱装置 1 は、遊技者 A より挿入された会員カードを返却する（S233）。

20

【0389】

このようなサーバ装置 2 と遊技媒体取扱装置 1 の処理は、リアルタイム、又はリアルタイムに近いタイミングで行われるので、遊技者 A が遊技媒体取扱装置 1 に会員カードを挿入した時点ですぐに判定され、もし、来店回数が所定回数 2 を超えていると判断されれば、遊技媒体取扱装置 1 のタッチパネル LCD16 に即座に所定の警告情報が表示され、会員カードが排出されることとなる。

【0390】

このように、遊技者 A は、平日に来店した場合は、例えば、3 週間や 4 週間といった集計期間において、3 回となった場合に警告が行われるとともに、会員カードが排出され、実質的に遊技が行えない状態となる。一方、この遊技者 A が、休日又は祝日に来店した場合は、例えば、3 週間や 4 週間といった同じ集計期間において、6 回となった場合に警告が行われるとともに、会員カードが排出され、実質的に遊技が行えない状態となり、平日における来店回数より多少制限が緩くなっている。

30

【0391】

なお、警告については、実施例 5 と同様、警告の表示のみに限定されず、遊技媒体取扱装置 1 の他、入退場装置 30 の通過ゲート、携帯端末装置、駐車場の開閉ゲート 32 等を含む様々な装置による表示、点灯、音声出力、ゲート開閉等の処理として実現することができ、更に、遊技媒体の貸出禁止、再プレイ禁止、会員カードの回収等の措置をとるようにより制御することもできる。また、警告は、基本的には、来店回数が所定回数を超えたタイミングで行われるが、これも実施例 5 と同様に、様々なタイミングで実施することができる。

40

【0392】

実施例 6 では、遊技者を特定するために、会員カード ID を用いているが、そのほかに、ビジターカード ID、フェイシャルデータや、それ以外の識別子を用いることができる。例えば、マイナンバーカードの識別子であるマイナンバー（個人番号）を用いたり、運転免許証や健康保険証の番号を用いたりすることもできる。

【0393】

また、図 17（a）に示すように、複数の遊技場からなる系列店において、各支店のサーバ装置 2 と遊技場本店のサーバ装置 2 とを協働させることによって、その系列店にお

50

る来店回数をまとめて管理することができる。また、図17(b)に示すように、それぞれの遊技場のサーバ装置2が、系列関係無く外部サーバと接続されて協働することによって、各遊技場における来店回数をまとめて管理することができる。

【0394】

上述した図35に示す例では、第1の期間2(平日)と第2の期間2(休日・祝日)でそれぞれ来店回数をカウントし、それぞれの期間2について警告を行うための回数が設定される。このことによって、平日の来店が多いと想定される、依存度(のめり込みの程度)が高い遊技者を効果的に把握して、そのような遊技者に効果的に警告を与えることができる。

【0395】

また、遊技者の依存度に関するスコア化において、来店回数(来店の頻度)のほかに、来店間隔、来店時間帯といった他の要素を考慮し、所定の数値と比較して警告等を行うように構成することができる。さらに、遊技時間や使用数といった、遊技実績に関する情報を考慮してスコア化を行うことができる。

【0396】

実施例6では、実施例5に関連して説明したように、短期間の間に、他の遊技媒体取扱装置1に同じ会員カードが挿入等された場合は、同一遊技者の一連の遊技とみなして(すなわち、あらたな来店とみなさないで)、遊技媒体取扱装置1による来店情報の送信を抑制するようにできるが、このような、来店回数のカウントをスキップする例外的なケースとして、遊技者が昼食等により比較的長時間離席をする場合も考えられる。

【0397】

実施例6では、遊技者が昼食等により離席をする場合、例えば、遊技場のスタッフによる遊技媒体取扱装置1又は遊技機3に対する所定の操作を検出し、この場合に、当該理由による遊技者の一時的な離席とみなし、再度、同一遊技機で遊技を行う場合に来店情報を送信しないようにすることができる。また、時間帯と中断時間によって、昼食等による離席と判断し、再度遊技を行う場合に来店情報を送信しないようにすることもできる。

【0398】

また、実施例6において、警告を表示等するための条件として用いられる所定回数1、所定回数2(集計した来店回数との比較対象)や警告の方法を、遊技者や遊技者関係者(遊技者の家族、親族等)が設定できるように構成することもできる。遊技者等は、例えば、携帯端末装置やパーソナルコンピュータによって、インターネット経由でサーバ装置2と接続し、そこで、会員カードIDとパスワードを入力してログインし、警告設定画面(不図示)を表示した後、その警告設定画面において、所定回数1、所定回数2、来店回数の集計期間(期間3)、警告の方法(警告表示のメッセージや警告表示を行う装置)を指定する。また、期間2をどのように設定するか(期間1をどのように分割するか)についても指定することができる。これに応じて、対応する所定回数を指定することができる。遊技者等によって指定された内容は、サーバ装置2に送信され、例えば、記憶部302の遊技規制申告者管理テーブルに記憶される。

【0399】

また、実施例6において、どの範囲の遊技者関係者による指定が可能かは当該システムの運用による。当該システムでは、遊技者関係者と遊技者本人との関係性を確認するために、必要な書類の提出をさせたり、当該関係性を証明するための書類の写しやコード等をサーバ装置2に送信するよう義務づけることができる。

【0400】

実施例6に関して上述した遊技媒体取扱装置1、サーバ装置2、遊技機3、各台表示機4、入退場装置30の通過ゲート、駐車場の開閉ゲート32、その他、遊技場に配置されている各種装置は、本発明の遊技用装置として機能しうるものであり、また、遊技システムは、これらの遊技用装置の少なくとも1つから構成される。

【0401】

[実施例7]

10

20

30

40

50

実施例7は、遊技者による自己申告等によって自身の遊技を規制したり警告を表示したりする処理（遊技規制等の処理）を設定した場合に、当該申告で設定された条件に基づいて、遊技者に関し指定された当該処理を行うよう制御するものである。

【0402】

なお、ここでは、遊技者による自己申告だけでなく、遊技者の家族や親族、遊技者のカウンセリング、サポート、ケアマネージメント等を行う第三者機関などのスタッフ等による申告によって、所定条件による遊技規制等の処理を設定しうる。このような遊技者以外で、当該遊技者に関しての申告が可能な関係者を「遊技者関係者」と称するものとする。

【0403】

また、上記の申告では、遊技媒体の貸出禁止、再プレイ禁止、会員カードの回収などの遊技規制のための措置だけでなく、警告の表示や表示装置の点灯、所定の音声出力装置による音声の出力、遊技場管理者端末へのメッセージ送信（遊技規制通知）、入退場装置30の通過ゲートの閉鎖、入場カードの発行禁止、駐車場の開閉ゲート32の閉鎖といった様々な措置を、遊技に対するのめり込みを防止するための処理として設定可能である。

【0404】

また、遊技に対するのめり込みを防止するための処理として、申告で設定された条件に基づき、第三者機関（外部機関）に、当該遊技者が設定条件に達するまで遊技を行ったことを報知するような制御を行ってもよい。また、こうした第三者機関への報知に替えて、または第三者機関への報知に加えて、事前に登録されている家族や親族の連絡先（例えば、メールアドレス）に、当該報知を行うようにしてもよい。さらに、当該遊技場への期限付き（又は無期限）立入禁止措置や、獲得遊技媒体の没収などの措置をとることもできる。ここでは、これらの処理を総合的に「遊技規制等」の処理として表現する。

【0405】

図36は、実施例7における、のめり込みを防止するための遊技規制等の処理の概要を示す図である。当該遊技規制等の処理は、大きく、登録フェーズと判定フェーズに分けることができる。最初に、登録フェーズについて説明する。

【0406】

遊技者又は遊技者関係者は、例えば、遊技場のスタッフに対して、遊技規制等申告の申請書を提示し、遊技規制等申告を行う。遊技者自身も、平常時であれば冷静な判断が可能であり、このような遊技をしていない状態で、自身に対して遊技規制や警告を行う条件を定め、予め設定しておくことは、のめり込み防止の観点から極めて有効である（いわゆる、自己申告プログラム）。遊技者関係者は、例えば、家族や親族である。遊技に対する依存度が高まることで暴力や経済破綻につながる可能性があり、遊技者の家族、親族は、そのような場合に直接的に被害を被る当事者である。そのため、遊技者の家族や親族による遊技規制等申告の申請書の提出は、提出者が遊技者の家族・親族であるとの証明があれば、遊技者には秘密に（合意を得ずに）設定できるよう運用することも考えられる。

【0407】

また、遊技者関係者は、第三者機関（例えば、ぱちんこ依存問題相談機関である「リカバリーサポート・ネットワーク」）の専門家であってもよい。彼らは、必要に応じて遊技者の相談に応じながら、遊技者の合意を得て、遊技規制等申告の申請書を作成することができる。

【0408】

遊技規制等申告の申請書は、例えば、来店情報や遊技情報等が所定の設定値を超えたら、所定の遊技規制等の処理を実施することを記載した書類である。来店情報は、実施例5等で説明したように、遊技者が来店したことを表す情報であり、ここでは、来店回数を含むものである。遊技情報は、例えば、遊技時間、消費金額、使用数等であるが、それ以外の遊技に関する指標であってもよい。

【0409】

また、遊技規制等申告の申請書とともに、遊技者を識別するために、遊技者の写真を提出する。遊技者の写真は、スキャンされた後、画像処理（顔認証処理）が行われ、フェイ

10

20

30

40

50

シャルデータが生成される。本実施例では、このフェイシャルデータが、遊技者を識別するための遊技者情報となる。なお、遊技者情報として、フェイシャルデータ以外の様々な情報を用いることができる。例えば、遊技者の生体情報やカードID等が考えられる。ただし、遊技者情報は、遊技者が遊技場に来店する際や遊技を行う際に、遊技規制等申告において提出された遊技者情報と比較し、当該遊技者を特定することができるものでなければならない。

【0410】

また、図36の例では、写真の提出によってフェイシャルデータが生成されるが、遊技者等からイメージデータが提供されてもよい。また、遊技場のスタッフが別途カメラで遊技者の顔を撮影したり、遊技媒体取扱装置1（例えば、サンド）のカメラ部17によって遊技者の顔を撮影して、遊技者の顔画像のイメージデータを取得することにしてもよい。

10

【0411】

遊技者又は遊技者関係者により、遊技規制等申告の申請書と写真が（遊技場の）スタッフに提出されると、スタッフは、申請装置を操作して遊技規制等申告入力画面（後述の図39参照）を表示し、そこで申請書の内容を入力するとともに、写真のスキャン・フェイシャルデータの生成を行う。ここで、申請装置は、例えば、遊技場に配置される景品管理装置7や精算装置6である。

【0412】

申請装置は、受信した申請書の内容とフェイシャルデータを、それぞれ遊技規制等申告情報、遊技者情報として、サーバ装置2に送信する。サーバ装置2は、この遊技規制等申告情報と遊技者情報を受信すると、これらに対応付けて記憶手段に記憶し管理する。なお、これまでの説明では、遊技者又は遊技者関係者により、遊技規制等申告の申請書と写真がスタッフに提出されることで、遊技規制等申告情報と遊技者情報がサーバ装置2に登録されるが、図36の右上に示すように、遊技者又は遊技者関係者が、パーソナルコンピュータや携帯端末装置（例えば、携帯電話やスマートフォン）を用いて、遊技規制等申告の申請書の内容と遊技者の顔画像のイメージデータとを入力し、インターネット等のネットワークを介してサーバ装置2に遊技規制等申告情報と遊技者情報を登録するようにしてもよい。

20

【0413】

また、運用によっては、第三者機関にパーソナルコンピュータを設置し、そこで、遊技者等と第三者機関の専門家が合意のもとで、遊技規制等申告の申請書の内容等を入力するようにできる。

30

【0414】

次に、判定フェーズについて説明する。

【0415】

遊技者は、遊技場に赴き、遊技媒体取扱装置1を操作して遊技媒体の貸出等を行い、その後、遊技機3において遊技を開始する。このとき、例えば、遊技媒体取扱装置1（例えば、サンド）は、カメラ部17により遊技者の顔画像を取得し、フェイシャルデータを生成する。そして、サンドIDと、当該フェイシャルデータを含む遊技者情報をサーバ装置2に送信する。遊技者情報は、遊技者を識別するための情報であるが、ここでは、遊技者等から提供された遊技者情報がフェイシャルデータとなっているため、これに合わせて遊技者情報が生成・送信される。すなわち、遊技媒体取扱装置1から送信される遊技者情報は、遊技者等から申告された遊技者情報と比較が可能な、同じタイプの情報でなければならない。

40

【0416】

また、遊技媒体取扱装置1はさらに、来店情報と遊技情報をサーバ装置2に送信する。来店情報は、上述したように来店回数を含むが、来店回数は、実施例5等で説明したように、遊技者の遊技状況に応じて遊技媒体取扱装置1により把握され、また、上述のように、入退場装置30の通過ゲートや駐車場の開閉ゲート32等、他の装置によって把握されるものでもよい。

50

【0417】

遊技情報は、例えば、遊技時間、消費金額、使用数等であり、遊技時間は、上述したように、遊技者の打ち込み玉数といった、遊技に関する遊技媒体数から推定された時間であってもよいし、実際の計時された遊技時間（例えば、遊技媒体の貸出（又は着席、遊技媒体投入等）から離席（又はカード排出）等までの時間）を用いるようにしてもよい。

【0418】

また、消費金額は、上述のように、遊技媒体取扱装置1に投入された金額に対応する度数の変化量や、持玉の消費量、貸し出された遊技媒体数を求めることによって把握することができる。使用数は、遊技に使用した遊技媒体数であり、パチンコ機3aにおけるアウト数やパチスロ機3bにおけるメダルのイン数が該当する。なお、遊技媒体取扱装置1からの貸出や持玉や貯玉を含んでもよい。

10

【0419】

サーバ装置2は、遊技媒体取扱装置1から、来店情報、遊技情報を受信すると、フェイシャルデータに基づいて対応する遊技者に関する遊技規制等申告情報を参照し、受信した来店情報や遊技情報が、遊技規制等申告情報で設定される条件を超えているか否かを判定し、当該条件を超えている場合は、警告等、遊技規制等申告情報で指定されている所定の措置をとるものと判断する。

【0420】

図36の例では、サーバ装置2は、遊技媒体取扱装置1に警告情報を送信し、当該警告情報を受信した遊技媒体取扱装置1は、受信した警告情報に基づいて、タッチパネルLCD16に警告表示を行う。

20

【0421】

このように、実施例7では、遊技者や遊技者関係者が設定した遊技規制等申告に基づいて、遊技者の遊技状況に応じ、予め設定した条件で対応する措置をとるよう遊技場の各装置を制御することができ、効果的なのめり込み防止措置をリアルタイムに講じることができる。

【0422】

また、こうしたのめり込み防止措置は、遊技者自身、又は遊技者関係者が設定した条件で実行されるので、無理のない、遊技者の症状にあわせた実効力のある対応策となりうる。

30

【0423】

次に、図37を参照して、実施例7における遊技規制等の処理の一例について、処理の流れを説明する。図37の左側には、遊技媒体取扱装置1（この例ではサンド）の処理が時系列に示され、図37の右上には、申請装置の処理が時系列に示され、さらに、図37の右下には、サーバ装置2のCPUによる処理が時系列に示されている。

【0424】

最初に、申請装置の処理について説明する。申請装置の処理は、図36に示す登録フェーズであり、遊技規制等申告受付時の処理である。

【0425】

最初に、遊技者等からの遊技規制等申告の申請書、写真を受け取った遊技場のスタッフが、申請装置に対して、遊技規制等申告に係る操作・入力を行う（S251）。遊技規制等申告は、申請装置のディスプレイに表示される遊技規制等申告入力画面に対して操作・入力することにより行われるが、遊技規制等申告入力画面の構成については、図39を参照して後述する。当該スタッフの操作に応じて、申請装置は、遊技規制等申告の内容を受信する。さらに、遊技者等から受け取った写真をスキャンし、その後、顔認証プログラムにより顔画像イメージデータからフェイシャルデータを生成する（S251）。

40

【0426】

遊技場のスタッフはここで、遊技者の顔画像イメージデータを、申請装置のカメラや遊技媒体取扱装置1のカメラ部17によって取得してもよいし、他の撮像装置によって取得してもよい。また、遊技者等から直接、顔画像イメージデータを受け取るようにしてもよ

50

い。

【0427】

次に、申請装置は、遊技者情報と遊技規制等申告情報をサーバ装置2に送信する(S252)。ここで、遊技者情報は、遊技者を識別するためにS251で生成されたフェイシャルデータであり、遊技規制等申告情報は、遊技者等からの遊技規制等申告の申請書を元に入力された、遊技規制等申告の内容を含んでいる。

【0428】

申請装置から遊技者情報と遊技規制等申告情報を受信するサーバ装置2の処理は、図36に示す登録フェーズであり、申告情報等受付時の処理である。

【0429】

サーバ装置2は、遊技者情報と遊技規制等申告情報を受信すると、その遊技規制等申告情報を、遊技者情報と対応付けて、例えば、遊技規制申告者管理テーブルに記憶する(S257)。なお、遊技規制申告者管理テーブルの構成については、図38を参照して後述する。

【0430】

次に、図36に示す判定フェーズにおける遊技媒体取扱装置1の処理について説明する。この遊技媒体取扱装置1の処理は、遊技開始時等の処理である。

【0431】

遊技媒体取扱装置1は、遊技者が遊技を開始する際に、カメラ部17により遊技者の顔画像を撮影し、取得した顔画像イメージデータからフェイシャルデータを生成する(S253)。

【0432】

次に、遊技媒体取扱装置1は、遊技者が遊技を開始する際に、サンドIDと遊技者情報をサーバ装置2に送信する(S254)。遊技者情報は、遊技者を識別するためにS253で生成されたフェイシャルデータである。また、S254において、遊技者が遊技を行う場合に、所定のタイミングで、来店情報や遊技情報がサーバ装置2に送信される。

【0433】

その後、遊技媒体取扱装置1は、サーバ装置2から警告情報を受信した場合に、遊技規制等の係る警告を行うか否かを判定し(S255)、警告を行うと判定した場合(S255のYES)、タッチパネルLCD16に、受信した警告情報に基づいて警告表示を行う(S256)。なお、図37の例では、サーバ装置2が、遊技者等の設定した遊技規制等申告情報に基づいて警告表示を行うようにしているが、遊技規制等申告情報の指定に基づいて、他の様々な措置(のめり込みを防止するための遊技規制等の処理)を行うようにすることができる。

【0434】

警告を行わないと判定した場合(S255のNO)、処理を終了する。なお、この例では、サーバ装置2から警告情報を受信した場合に、遊技規制等の係る警告を行うか否かを判定しているが、サーバ装置2から警告情報を受信した場合に、無条件で警告表示を行うように構成することもできる。

【0435】

次に、図36に示す判定フェーズにおけるサーバ装置2の処理について説明する。このサーバ装置2の処理は、遊技規制等措置判定の処理である。

【0436】

サーバ装置2は、遊技媒体取扱装置1から、サンドIDと遊技者情報を受信すると、例えば、記憶部292の顔情報データベースに、フェイシャルデータを記憶するとともに、そのフェイシャルデータに対応するフェイシャルデータIDを採番する。さらに、着席情報データベースに、受信したサンドIDとフェイシャルIDを対応付けて記憶する。

【0437】

さらに、サーバ装置2は、例えば、記憶部282に記憶されている来店客管理テーブルに、新たな来客として、フェイシャルデータIDを含む新たなレコードを挿入する(S2

10

20

30

40

50

58)。なお、このとき、会員カードIDやビジターカードID、車両のナンバー等が把握されていれば、当該レコードに、それらの情報も含むようにする。

【0438】

そして、遊技媒体取扱装置1から、来店情報又は遊技情報を受信すると、これらの情報に基づいて、例えば、来店客管理テーブルの対応するレコードにおいて来店回数や、遊技時間、消費金額、使用数等の項目を更新(加算)する(S258)。

【0439】

次に、サーバ装置2は、遊技媒体取扱装置1から受信したフェイシャルデータと同じ遊技者のフェイシャルデータとして判定された遊技規制申告者管理テーブルのレコードを参照し、来店客管理テーブルで累積管理されている来店情報や遊技情報が、遊技規制申告者管理テーブルの当該レコードに係る遊技規制等申告情報で設定される条件を超えているかを判定し、当該条件を超えている場合は、警告等、遊技規制等申告情報で指定されている所定の措置をとるものと判断する。

10

【0440】

すなわち、サーバ装置2は、来店客管理テーブルで累積管理されている来店回数や、遊技時間、消費金額、使用数等の各項目が、(遊技規制申告者管理テーブルに記憶されている)措置実施条件と比較する(S259)。

【0441】

サーバ装置2は、来店回数や、遊技時間、消費金額、使用数等の各項目が、遊技規制等を行う措置実施条件を満たしている否かを判定し(S260)、遊技規制等を行う措置実施条件を満たしている場合(S260のYES)、来店回数や、遊技時間、消費金額、使用数等の各項目と、遊技規制等申告情報に指定されている措置内容等に基づいて、警告表示の措置を行うものと判断し、遊技媒体取扱装置1に警告情報を送信する(S261)。

20

【0442】

遊技規制等を行う条件を満たしていない場合(S260のNO)、サーバ装置2は処理を終了する。

【0443】

なお、この例では、遊技者の遊技に応じて、来店回数や、遊技時間、消費金額、使用数等の項目が更新(加算)されるが、遊技規制等申告情報に指定されている累積期間に応じてそれぞれのタイミングでクリアされる。

30

【0444】

なお、図37に示す例では、サーバ装置2において、遊技規制等申告情報等の記憶や、来店情報・遊技情報に関する判定が行われているが、こうしたサーバ装置2における処理を、遊技場にある遊技媒体取扱装置1や他の装置が行うようにすることもでき、遊技場外に設置された他のサーバが行うようにすることもできる。

【0445】

また、少なくとも、S258ないしS260の一連の処理は、遊技媒体取扱装置1から来店情報又は遊技情報を受信するたびに、即座に(すなわち、リアルタイム、又はリアルタイムに近いタイミングで)実行される。したがって、遊技者に対する警告表示等は、遊技中や遊技開始時に、即座に実現される。

40

【0446】

次に、図38を参照して、実施例7において利用される遊技規制申告者管理テーブルの例について説明する。図38の遊技規制申告者管理テーブルに示す各データは、遊技者等からの遊技規制等申告の申請書と写真に基づいて申請装置から操作・入力が行われた結果記憶されたものである。

【0447】

図38の遊技規制申告者管理テーブルは、フェイシャルデータID、判定対象、措置実施条件、措置内容、措置内容(詳細)、累積期間、適用期間、申請者、及び申請日時を含む。フェイシャルデータIDは、上述のように、フェイシャルデータに対応付けて採番されたIDである。判定対象は、遊技規制等の処理を行うために判断する対象であり、上述

50

のように、来店回数や、遊技時間、消費金額、使用数等が含まれる。措置実施条件は、判定対象がどのような値となった場合に、措置を実施するかという条件を設定するものであり、この例では、値の上限が記憶されている。

【0448】

措置内容は、例えば、警告表示、貸出禁止、会員カード回収等の定義であり、こうした措置として、他の様々な処理を採用することができる。措置内容（詳細）は、上記措置内容についてさらに詳細な設定を必要とする場合に用いられる項目である。この例では、警告表示のメッセージが記憶されている。このように、遊技者等は、遊技規制等申告の申請書において、それぞれの判定対象で、上限を超えた場合に、どのようなメッセージを表示するかを、自身で設定することができる。カウンセラー等の専門家であれば、状況に応じて、効果的なメッセージを設定することができる。

10

【0449】

なお、警告表示における措置内容（詳細）として、表示先（どの装置に表示するか）や表示態様（フォント、文字の大きさ、文字の表示色等）を設定することもできる。

【0450】

累積期間は、判定対象をどの単位で集計するかを示すものであり、上限を示す措置実施条件と関連する。遊技者等は、どの期間内でどれだけの上店回数、遊技時間、消費金額、使用数等が可能であるかを設定することができる。

【0451】

適用期間は、対応する遊技規制等の処理を実施する期間を示している。この適用期間によって、時期に応じて様々な遊技規制等の処理を設定することができる。例えば、1月ごとに、徐々に条件を厳しくしたり、緩めたりといったコントロールが容易に実現可能となる。

20

【0452】

申請者は、遊技者本人、家族、親族、第三者（所定機関）を示している。また、申請日時は、例えば、サーバ装置2が、対応する遊技規制等申告情報を受信した日時を示している。

【0453】

図38の遊技規制申告者管理テーブルのように、1人の遊技者（すなわち、同じフェイシャルデータID）に関して複数のレコードを設定可能であり、このことは、1人の遊技者に対して複数の遊技規制等の処理を設定可能であることを意味する。

30

【0454】

次に、図39を参照して、実施例7における遊技規制等申告に係る遊技規制等申告入力画面について説明する。

【0455】

図39に示す、遊技規制等申告入力画面800は、遊技者等からの遊技規制等申告の申請書と写真に基づいて遊技規制等申告入力を行う際に、遊技場のスタッフが申請装置の表示装置（例えば、タッチパネルディスプレイ）に表示させる画面である。

【0456】

遊技規制等申告入力画面800の上部には、写真読込ボタン801とフェイシャルデータ生成指示ボタン802が配置されている。申請装置は、例えば、イメージスキャナーを備え、スタッフが、当該イメージスキャナーの読み取り部に写真をセットして写真読込ボタン801をタッチすると、写真が読み込まれて（例えば、ビットマップ形式の）顔画像イメージデータが取得される。

40

【0457】

その後、スタッフが、フェイシャルデータ生成指示ボタン802をタッチすると、取得された顔画像イメージデータに基づいて、顔画像の特徴点を分析等して得られるフェイシャルデータが生成される。

【0458】

フェイシャルデータ生成指示ボタン802の下には、遊技規制等申告内容入力部803

50

が配置される。遊技規制等申告内容入力部 803 には、判定対象、措置実施条件（上限）、措置内容、措置内容（詳細）、判定対象累積期間、適用期間、申請者を入力する領域が配置されている。これらの領域は、図示の通り、ラジオボタンによる選択、プルダウンメニューによる選択、値や文字の直接入力によって入力が行われる。スタッフは、これらの入力を、申請装置のタッチパネルのタッチ（タッチパネルに表示されたキーボード（ソフトウェアキーボード）のタッチを含む）によって行う。

【0459】

遊技規制等申告内容入力部 803 の下には、次の規制を設定するための設定ボタン 804 が配置され、1つのフェイスルデータに対して複数の遊技規制等の処理が設定可能である。

10

【0460】

スタッフは、すべての遊技規制等の処理の設定が終了した場合に、登録ボタン 805 をタッチする。そうすると、遊技規制等申告入力画面 800 で入力した内容が、遊技者情報（フェイスルデータ）と遊技規制等申告情報（遊技規制等申告内容入力部 803 で入力された内容）としてサーバ装置 2 に送信される（図 37 の S252）。

【0461】

また、実施例 7 に関して、図 17（a）に示すように、複数の遊技場からなる系列店において、各支店のサーバ装置 2 と遊技場本店のサーバ装置 2 とを協働させることによって、その系列店における遊技規制等申告情報をまとめて管理することができ、遊技者は、どの系列店で遊技しても、当該遊技者等で設定した遊技規制等申告情報に基づいて遊技規制等が実施される。また、遊技者等は、遊技規制等申告を行う段階で、各系列店ごとに、判定対象、措置実施条件、及び措置内容等を区別して設定しておくこともできる。

20

【0462】

さらに、図 17（b）に示すように、それぞれの遊技場のサーバ装置 2 が、系列関係無く外部サーバと接続されて協働することによって、各遊技場における遊技規制等申告情報をまとめて管理することができ、遊技者は、どの系列のどの遊技場で遊技しても、当該遊技者等で設定した遊技規制等申告情報に基づいて遊技規制等が実施される。また、遊技者等は、遊技規制等申告を行う段階で、各遊技場ごとに、判定対象、措置実施条件、及び措置内容等を区別して設定しておくこともできる。

【0463】

実施例 7 に関して上述した遊技媒体取扱装置 1、サーバ装置 2、遊技機 3、各台表示機 4、入退場装置 30 の通過ゲート、駐車場の開閉ゲート 32、申請装置、景品管理装置 7、精算装置 6、その他、遊技場に配置されている各種装置は、本発明の遊技用装置として機能しうるものであり、また、遊技システムは、これらの遊技用装置の少なくとも 1 つから構成される。

30

【0464】

[実施例 8]

実施例 8 は、遊技者による自己申告によって自身の遊技を規制したり警告を表示したりする処理（遊技規制等の処理）を設定した場合に、当該申告で設定された条件に基づいて、遊技者に関し指定された当該処理を行うよう制御するものである。

40

【0465】

なお、本実施例では基本的に、遊技者自らが申告し設定する、所謂、自己申告が対象となるが、申告や設定の一部において、遊技者の家族や親族、遊技者のカウンセリング、サポート、ケアマネジメント等を行う第三者機関などのスタッフ等が関与してもよい。このような遊技者以外で、当該遊技者に関しての申告が可能な関係者を、実施例 7 の場合と同様に「遊技者関係者」と称するものとする。

【0466】

また、上記の申告では、遊技媒体の貸出禁止、再プレイ禁止、会員カードの回収などの遊技規制のための措置だけでなく、警告の表示や表示装置の点灯、所定の音声出力装置による音声の出力、遊技場管理者端末へのメッセージ送信（遊技規制通知）、入退場装置 3

50

0の通過ゲートの閉鎖、入場カードの発行禁止、駐車場の開閉ゲート32の閉鎖といった様々な措置を、遊技に対するのめり込みを防止するための処理として設定可能である。

【0467】

また、遊技に対するのめり込みを防止するための処理として、申告で設定された条件に基づき、第三者機関（外部機関）に、当該遊技者が設定条件に達するまで遊技を行ったことを報知するような制御を行ってもよい。また、こうした第三者機関への報知に替えて、または第三者機関への報知に加えて、事前に登録されている家族や親族の連絡先（例えば、メールアドレス）に、当該報知を行うようにしてもよい。さらに、当該遊技場への期限付き（又は無期限）立入禁止措置や、獲得遊技媒体の没収などの措置をとることもできる。ここでは、これらの処理を総合的に「遊技規制等」の処理として表現する。

10

【0468】

図40は、実施例8における、のめり込みを防止するための遊技規制等の処理の概要を示す図である。当該遊技規制等の処理は、大きく、登録フェーズと判定フェーズに分けることができる。最初に、登録フェーズについて説明する。

【0469】

遊技者は、例えば、遊技媒体取扱装置1（例えば、サンド）に対する操作・入力を行うことで、遊技規制等申告に係る設定を行う。遊技者自身も、平常時であれば冷静は判断が可能であり、このような遊技をしていない状態で、自身に対して遊技規制や警告を行う条件を定め、予め設定しておくことは、のめり込み防止の観点から極めて有効である（所謂、自己申告プログラム）。

20

【0470】

遊技規制等申告の内容は、例えば、来店情報や遊技情報等が所定の設定値を超えたら、所定の遊技規制等の処理を実施することを定義するものである。来店情報は、実施例5等で説明したように、遊技者が来店したことを表す情報であり、ここでは、来店回数を含むものである。遊技情報は、例えば、遊技時間、消費金額、使用数等であるが、それ以外の遊技に関する指標であってもよい。

【0471】

遊技規制等申告は、例えば、遊技媒体取扱装置1を操作して、タッチパネルLCD16に遊技規制等申告入力画面（後述の図42参照）を表示し、そこで遊技規制等申告の内容を遊技者本人が入力することによって行われる。また、遊技者を識別するために、遊技者の顔画像登録を行う。顔画像登録は、例えば、遊技媒体取扱装置1の遊技規制等申告入力画面の操作によってカメラ部17を制御して、遊技者の顔画像を撮影し、その後、撮影画像について画像処理（顔認証処理）が行われ、フェイシャルデータが生成される。本実施例では、このような、遊技者の操作によって登録されたフェイシャルデータが、遊技者を識別するための遊技者情報となる。

30

【0472】

なお、このような遊技規制等申告と顔画像登録のための操作・入力は、遊技者の意思によるものであるが、遊技場のスタッフ等が、当該操作・入力に関して所定のサポートをすることができる。

【0473】

また、遊技者情報として、フェイシャルデータ以外の様々な情報を用いることができる。例えば、遊技者の生体情報やカードID等が考えられる。ただし、遊技者情報は、遊技者が遊技場に来店する際や遊技を行う際に、遊技規制等申告において提出された遊技者情報と比較し、当該遊技者を特定することができるものでなければならない。

40

【0474】

また、図40の例では、遊技媒体取扱装置1であるが、遊技場に配置される他の装置（例えば、景品管理装置7や精算装置6等）を用いることもできる。

【0475】

遊技媒体取扱装置1は、受信した遊技規制等申告の内容とフェイシャルデータを、それぞれ遊技規制等申告情報、遊技者情報として、サーバ装置2に送信する。サーバ装置2は

50

、遊技規制等申告情報と遊技者情報を受信すると、これらに対応付けて記憶手段に記憶し管理する。

【0476】

次に、判定フェーズについて説明する。

【0477】

遊技者は、遊技場に赴き、遊技媒体取扱装置1を操作して遊技媒体の貸出等を行い、その後、遊技機3において遊技を開始する。このとき、例えば、遊技媒体取扱装置1（例えば、サンド）は、カメラ部17により遊技者の顔画像を取得し、フェイシャルデータを生成する。そして、サンドIDと、当該フェイシャルデータを含む遊技者情報をサーバ装置2に送信する。遊技者情報は、遊技者を識別するための情報であるが、ここでは、遊技者から提供された遊技者情報がフェイシャルデータとなっているため、これに合わせて遊技者情報が生成・送信される。すなわち、遊技媒体取扱装置1から送信される遊技者情報は、遊技者等によって事前に登録された遊技者情報と比較が可能な、同じタイプの情報でなければならない。

10

【0478】

また、遊技媒体取扱装置1はさらに、来店情報と遊技情報をサーバ装置2に送信する。来店情報は、上述したように来店回数を含むが、来店回数は、実施例5等で説明したように、遊技者の遊技状況に応じて遊技媒体取扱装置1により把握され、また、上述のように、入退場装置30の通過ゲートや駐車場の開閉ゲート32等、他の装置によって把握されるものでもよい。

20

【0479】

遊技情報は、例えば、遊技時間、消費金額、使用数等であり、遊技時間は、上述したように、遊技者の打ち込み玉数といった、遊技に関する遊技媒体数から推定された時間であってもよいし、実際の計時された遊技時間（例えば、遊技媒体の貸出（又は着席、遊技媒体投入等）から離席（又はカード排出）等までの時間）を用いるようにしてもよい。

【0480】

また、消費金額は、上述のように、遊技媒体取扱装置1に投入された金額に対応する度数の変化量や、持玉の消費量、貸し出された遊技媒体数を求めることによって把握することができる。使用数は、遊技に使用した遊技媒体数であり、パチンコ機3aにおけるアウト数やパチスロ機3bにおけるメダルのイン数が該当する。なお、遊技媒体取扱装置1からの貸出や持玉や貯玉を含んでもよい。

30

【0481】

サーバ装置2は、遊技媒体取扱装置1から、来店情報、遊技情報を受信すると、フェイシャルデータに基づいて対応する遊技者に関する遊技規制等申告情報を参照し、受信した来店情報や遊技情報が、遊技規制等申告情報で設定される条件を超えているか否かを判定し、当該条件を超えている場合は、警告等、遊技規制等申告情報で指定されている所定の措置をとるものと判断する。

【0482】

図40の例では、サーバ装置2は、遊技媒体取扱装置1に警告情報を送信し、当該警告情報を受信した遊技媒体取扱装置1は、受信した警告情報に基づいて、タッチパネルLCD16に警告表示を行う。

40

【0483】

このように、実施例8では、遊技者本人が遊技媒体取扱装置1で登録した遊技規制等申告に基づいて、遊技者の遊技状況に応じ、予め設定した条件で対応する措置をとるよう遊技場の各装置を制御することができ、効果的なのめり込み防止措置をリアルタイムに講じることができる。

【0484】

また、こうしたのめり込み防止措置は、遊技者自身が設定した条件で実行されるので、無理のない、遊技者の症状にあわせた実効力のある対応策となりうる。

【0485】

50

また、遊技者を特定するためのフェイシャルデータは、登録フェーズと判定フェーズとで、基本的に同じ仕様である遊技媒体取扱装置1のカメラ部17で顔画像イメージデータを取得し、同じ仕様の顔画像プログラムでフェイシャルデータを生成するため、当該フェイシャルデータによって、より高精度に遊技者を識別できるものと期待される。

【0486】

次に、図41を参照して、実施例8における遊技規制等の処理の一例について、処理の流れを説明する。図41の左側には、遊技媒体取扱装置1（この例ではサンド）の処理が時系列に示され、図41の右側には、サーバ装置2のCPUによる処理が時系列に示されている。

【0487】

10

最初に、図40に示す登録フェーズについて説明する。関連する遊技媒体取扱装置1の処理は、遊技規制等申告受付時の処理である。

【0488】

最初に、遊技媒体取扱装置1は、遊技者からの遊技規制等申告に係る操作・入力に応じて、遊技規制等申告の内容を受信する（S271）。遊技規制等申告は、遊技媒体取扱装置1のタッチパネルLCD16に表示される遊技規制等申告入力画面に対して操作・入力することにより行われるが、遊技規制等申告入力画面の構成については、図42を参照して後述する。また、ここで、遊技者の操作に基づいてカメラ部17が起動されると、そこで、遊技者を撮影して顔画像イメージデータを取得し、その後、顔認証プログラムにより顔画像イメージデータからフェイシャルデータを生成する（S271）。

20

【0489】

次に、遊技媒体取扱装置1は、遊技者情報と遊技規制等申告情報をサーバ装置2に送信する（S252）。ここで、遊技者情報は、遊技者を識別するためにS271で生成されたフェイシャルデータであり、遊技規制等申告情報は、遊技者から入力された遊技規制等申告の内容を含んでいる。

【0490】

遊技媒体取扱装置1から遊技者情報と遊技規制等申告情報を受信するサーバ装置2の処理も、図40に示す登録フェーズを構成するものであり、この処理は、申告情報等受付時の処理である。

【0491】

30

サーバ装置2は、遊技者情報と遊技規制等申告情報を受信すると、その遊技規制等申告情報を、遊技者情報と対応付けて、例えば、遊技規制申告者管理テーブルに記憶する（S277）。なお、遊技規制申告者管理テーブルの構成は、実施例7と同様であり、図38に示した通りである。

【0492】

次に、図40に示す判定フェーズにおける遊技媒体取扱装置1の処理について説明する。この遊技媒体取扱装置1の処理は、遊技開始時等の処理である。

【0493】

遊技媒体取扱装置1は、遊技者が遊技を開始する際に、カメラ部17により遊技者の顔画像を撮影し、取得した顔画像イメージデータからフェイシャルデータを生成する（S273）。

40

【0494】

次に、遊技媒体取扱装置1は、遊技者が遊技を開始する際に、サンドIDと遊技者情報をサーバ装置2に送信する（S274）。遊技者情報は、遊技者を識別するためにS273で生成されたフェイシャルデータである。また、S274において、遊技者が遊技を行う場合に、所定のタイミングで、来店情報や遊技情報がサーバ装置2に送信される。

【0495】

その後、遊技媒体取扱装置1は、サーバ装置2から警告情報を受信した場合に、遊技規制等の係る警告を行うか否かを判定し（S275）、警告を行うと判定した場合（S275のYES）、タッチパネルLCD16に、受信した警告情報に基づいて警告表示を行う

50

(S276)。なお、図41の例では、サーバ装置2が、遊技者の設定した遊技規制等申告情報に基づいて警告表示を行うようにしているが、遊技規制等申告情報の指定に基づいて、他の様々な措置(のめり込みを防止するための遊技規制等の処理)を行うようにすることができる。

【0496】

警告を行わないと判定した場合(S275のNO)、処理を終了する。なお、この例では、サーバ装置2から警告情報を受信した場合に、遊技規制等の係る警告を行うか否かを判定しているが、サーバ装置2から警告情報を受信した場合に、無条件で警告表示を行うように構成することもできる。

【0497】

次に、図41に示す判定フェーズにおけるサーバ装置2の処理について説明する。このサーバ装置2の処理は、遊技規制等措置判定の処理である。

【0498】

サーバ装置2は、遊技媒体取扱装置1から、サンドIDと遊技者情報を受信すると、例えば、記憶部292の顔情報データベースに、フェイシャルデータを記憶するとともに、そのフェイシャルデータに対応するフェイシャルデータIDを採番する。さらに、着席情報データベースに、受信したサンドIDとフェイシャルIDを対応付けて記憶する。

【0499】

さらに、サーバ装置2は、例えば、記憶部282に記憶されている来店客管理テーブルに、新たな来客として、フェイシャルデータIDを含む新たなレコードを挿入する(S278)。なお、このとき、会員カードIDやビジターカードID、車両のナンバー等が把握されていれば、当該レコードに、それらの情報も含むようにする。

【0500】

そして、遊技媒体取扱装置1から、来店情報又は遊技情報を受信すると、これらの情報に基づいて、例えば、来店客管理テーブルの対応するレコードにおいて来店回数や、遊技時間、消費金額、使用数等の項目を更新(加算)する(S278)。

【0501】

次に、サーバ装置2は、遊技媒体取扱装置1から受信したフェイシャルデータと同じ遊技者のフェイシャルデータとして判定された遊技規制申告者管理テーブルのレコードを参照し、来店客管理テーブルで累積管理されている来店情報や遊技情報が、遊技規制申告者管理テーブルの当該レコードに係る遊技規制等申告情報で設定される条件を超えているか否かを判定し、当該条件を超えている場合は、警告等、遊技規制等申告情報で指定されている所定の措置をとるものと判断する。

【0502】

すなわち、サーバ装置2は、来店客管理テーブルで累積管理されている来店回数や、遊技時間、消費金額、使用数等の各項目が、(遊技規制申告者管理テーブルに記憶されている)措置実施条件と比較する(S279)。

【0503】

サーバ装置2は、来店回数や、遊技時間、消費金額、使用数等の各項目が、遊技規制等を行う措置実施条件を満たしている否かを判定し(S280)、遊技規制等を行う措置実施条件を満たしている場合(S280のYES)、来店回数や、遊技時間、消費金額、使用数等の各項目と、遊技規制等申告情報に指定されている措置内容等に基づいて、警告表示の措置を行うものと判断し、遊技媒体取扱装置1に警告情報を送信する(S281)。

【0504】

遊技規制等を行う条件を満たしていない場合(S280のNO)、サーバ装置2は処理を終了する。

【0505】

なお、この例では、遊技者の遊技に応じて、来店回数や、遊技時間、消費金額、使用数等の項目が更新(加算)されるが、遊技規制等申告情報に指定されている累積期間に応じてそれぞれのタイミングでクリアされる。

10

20

30

40

50

【0506】

なお、図4-1に示す例では、サーバ装置2において、遊技規制等申告情報等の記憶や、来店情報・遊技情報に関する判定が行われているが、こうしたサーバ装置2における処理を、遊技場にある遊技媒体取扱装置1や他の装置が行うようにすることもでき、遊技場外に設置された他のサーバが行うようにすることもできる。

【0507】

また、少なくとも、S278ないしS280の一連の処理は、遊技媒体取扱装置1から来店情報又は遊技情報を受信するたびに、即座に（すなわち、リアルタイム、又はリアルタイムに近いタイミングで）実行される。したがって、遊技者に対する警告表示等は、遊技中や遊技開始時に、即座に実現される。

10

【0508】

次に、図4-2を参照して、実施例8における遊技規制等申告に係る遊技規制等申告入力画面について説明する。

【0509】

図4-2に示す、遊技規制等申告入力画面820は、遊技者が遊技規制等申告入力を行う際に、遊技媒体取扱装置1のタッチパネルLCD16に表示させる画面である。

【0510】

遊技規制等申告入力画面820の上部には、顔画像取得ボタン821、顔画像モニター822、フェイシャルデータ生成指示ボタン823が配置されている。遊技媒体取扱装置1のカメラ部17で撮影した画像が顔画像モニター822に表示される。ここで、遊技者は、自身の顔が顔画像モニター822に適切に表示されるように顔の位置を調整し、顔画像取得ボタン821をタッチすると、顔画像モニター822に表示されている画像が読み込まれて（例えば、ビットマップ形式の）顔画像イメージデータが取得される。

20

【0511】

その後、遊技者が、フェイシャルデータ生成指示ボタン823をタッチすると、取得された顔画像イメージデータに基づいて、顔画像の特徴点を分析等して得られるフェイシャルデータが生成される。なお、フェイシャルデータは生成指示が無くても、撮影したら自動で生成され、最終的に登録ボタン826を押さなかった場合（キャンセルされた場合）には、それまでのデータ（フェイシャルデータや、それまでに入力された情報など）がクリアされるように制御してもよい。

30

【0512】

フェイシャルデータ生成指示ボタン823の下には、遊技規制等申告内容入力部824が配置される。遊技規制等申告内容入力部824は、図3-9に示した遊技規制等申告入力画面800の遊技規制等申告内容入力部803に対応するものであり、実質的に同様の構成である。

【0513】

遊技規制等申告内容入力部824の下には、次の規制を設定するための設定ボタン825が配置され、1つのフェイシャルデータに対して複数の遊技規制等の処理が設定可能である。

【0514】

遊技者は、すべての遊技規制等の処理の設定が終了した場合に、登録ボタン826をタッチする。そうすると、遊技規制等申告入力画面820で入力した内容が、遊技者情報（フェイシャルデータ）と遊技規制等申告情報（遊技規制等申告内容入力部824で入力された内容）としてサーバ装置2に送信される（図4-1のS272）。

40

【0515】

（駐車場システムへの応用）

ここで、実施例8において、遊技者ののめり込み防止の実現を、駐車場システムと関連付けて検討する。

【0516】

駐車場に開閉ゲート32が配置されている場合であって、開閉ゲート32で発行される

50

駐車券によって駐車場の管理がされている場合において採用しうる、のめり込み防止の措置について説明する。開閉ゲート32は、ゲート開閉制御装置、駐車場発券装置、精算装置、通信制御装置、表示装置、ICカード読取装置、カメラ、フェイシャルデータ生成装置等を含むコンピュータシステムを備え、例えば、サーバ装置2と接続され、サーバ装置2の間でデータ送受信を行う。

【0517】

開閉ゲート32がゲートをオープンして遊技者の車両を入場させる際、及びゲートをオープンして当該車両を退場させる際に、開閉ゲート32から駐車券IDがサーバ装置2に送信されるように制御される場合、サーバ装置2では、当該車両の駐車時間を管理することができる。そして、把握された駐車時間を遊技者の遊技時間とみなし、所定の遊技時間を超えている場合、当該車両の退場時、開閉ゲート32をオープンさせるときに、開閉ゲート32付近の表示装置において、所定の遊技時間を超えている旨の表示を行うことができる。

10

【0518】

上記の構成をさらに拡張し、開閉ゲート32を車両が通過する際（入場時、及び/又は退場時）、カメラ（監視装置10のカメラ10aやカメラ10bであってもよい）によって、遊技者のフェイシャルデータ又は車両のナンバープレートを取得し、サーバ装置2に送信するように構成することが考えられる。この場合、サーバ装置2では、フェイシャルデータによって車両の運転者である遊技者や、車両のナンバープレートを特定することができる。そして、その遊技者（車両）に関して把握された駐車時間を遊技者の遊技時間とみなし、所定の遊技時間を超えている場合、当該車両の退場時、開閉ゲート32をオープンさせるときに、開閉ゲート32付近の表示装置において、所定の遊技時間を超えている旨の表示を行うことができる。

20

【0519】

また、上記の構成においては、フェイシャルデータによって遊技者（車両）が特定されるので、その遊技者（車両）が、第1期間を分割した2以上の第2期間において来店した回数を集計し、当該集計結果に基づいて求めた来店回数が所定条件を満たすか否かで表示装置に警告表示をするか否かや、表示する警告内容を変えることができる。

【0520】

また、その遊技者本人や遊技者関係者によって遊技規制等申告が登録されている場合は、遊技規制等申告で設定された条件に基づいて、開閉ゲート32付近の表示装置において警告が行われうる。

30

【0521】

また、上述した来店回数や遊技規制等申告、及び車両の入場の際にカメラにより取得されたフェイシャルデータやナンバープレートの情報に基づいて、開閉ゲート32をオープンしないように制御することも可能である。例えば、一回駐車場を出てから同じ遊技者又は車両が再度入庫しようとする場合に、その状況を把握することができ、これに対して効果的な様々な措置を講じることができる。

【0522】

上記の構成をさらに拡張し、遊技媒体取扱装置1のカメラ部17等によって、遊技者のフェイシャルデータを取得し、サーバ装置2に送信するように構成することが考えられる。この場合、サーバ装置2では、フェイシャルデータによって、車両の運転者と遊技者を対応付けることができる。そして、その遊技者に関して把握された遊技情報（例えば、遊技時間（実際の遊技機3による遊技に関して計時又は推定された時間）、消費金額、使用数等）が所定の値を超えている場合、当該車両の退場時、開閉ゲート32をオープンさせるときに、開閉ゲート32付近の表示装置において、所定の遊技時間を超えている旨の表示を行うことができる。この場合も、上記のように、遊技時間や消費金額等を所定期間で集計した集計結果に基づいて警告表示をするか否かや、表示する警告内容を変えることができ、遊技規制等申告で設定された条件に基づいて警告を行うことができ、開閉ゲート32をオープンしないように制御することができる。

40

50

【0523】

このような構成によって、実質的に遊技を行っていない車両の利用者を識別することができ、のめり込み防止の措置をその対象者に適切に適用することができる。この仕組みは、特に、遊技場と他の店舗とが共通の駐車場を利用できるような環境において効果的である。

【0524】

また、駐車券が発行される上記の構成において、駐車券IDと会員カードIDが対応付けられた場合、会員カードIDに関連付けて把握される来店情報（例えば、来店回数）や遊技情報（例えば、遊技時間、消費金額、使用数等）に基づいて、開閉ゲート32における警告表示等を制御することができる。駐車券IDと会員カードIDの対応付けは、例えば、駐車券と会員カードを受付カウンターに提示することによって駐車料金の無料化、割引、特典付与を行うといったサービスを実施することにより実現・促進することができる。また、駐車券IDと会員カードIDを、フェイシャルデータ等を介して（同じ遊技者に関するものとして）対応付けることもできる。

10

【0525】

駐車券IDと会員カードIDが対応付けられる場合、サーバ装置2は、遊技者のメールアドレスを把握しうるため、遊技者のメールアドレスが分かる場合は、当該遊技者の車両の退場時、開閉ゲート32をオープンさせるときに、遊技者の携帯端末装置に対して、警告を含んだ内容のメールを送信することができる。また、その遊技者が、当該遊技場のアプリケーションをインストールしている場合は、そのアプリケーションにおける遊技者IDに、警告を送信することもできる。

20

【0526】

次に、駐車場に開閉ゲート32が配置されている場合であって、会員カードによって駐車管理がされている場合において採用しうる、のめり込み防止の措置について説明する。開閉ゲート32は、ゲート開閉制御装置、駐車場発券装置、精算装置、通信制御装置、表示装置、ICカード読取装置、カメラ、フェイシャルデータ生成装置等を含むコンピュータシステムを備え、例えば、サーバ装置2と接続され、サーバ装置2の間でデータ送受信を行う。

【0527】

開閉ゲート32がゲートをオープンして遊技者の車両を入場させる際、及びゲートをオープンして当該車両を退場させる際に、開閉ゲート32において会員カードを読み取らせるように制御される場合、サーバ装置2には、読み取った会員カードIDが送信され、これによって、その遊技者に係る車両の駐車時間を管理することができる。そして、把握された駐車時間を遊技者の遊技時間とみなし、所定の遊技時間を超えている場合、当該車両の退場時、開閉ゲート32をオープンさせるときに、開閉ゲート32付近の表示装置において、所定の遊技時間を超えている旨の表示を行うことができる。

30

【0528】

また、当該車両の入庫が、会員カードIDに対応付けられているので、会員カードIDに関連付けて把握される来店情報（例えば、来店回数）や遊技情報（例えば、遊技時間、消費金額、使用数等）に基づいて、開閉ゲート32における警告表示等を制御することができる。

40

【0529】

このような構成によって、実質的に遊技を行っていない車両の利用者を識別することができ、のめり込み防止の措置をその対象者に適切に適用することができる。この仕組みは、特に、遊技場と他の店舗とが共通の駐車場を利用できるような環境において効果的である。

【0530】

さらに、サーバ装置2は、遊技者のメールアドレスを把握しうるため、遊技者のメールアドレスが分かる場合は、当該遊技者の車両の退場時、開閉ゲート32をオープンさせるときに、遊技者の携帯端末装置に対して、警告を含んだ内容のメールを送信することがで

50

きる。また、その遊技者が、当該遊技場のアプリケーションをインストールしている場合は、そのアプリケーションにおける遊技者IDに、警告を送信することもできる。

【0531】

次に、駐車場に開閉ゲート32が配置されていない場合において採用しうる、のめり込み防止の措置について説明する。

【0532】

車両や遊技者の出入りを管理するために、出入口付近にカメラ（例えば、監視装置10のカメラ10a、10b）を設け、車両が出入口を通過する際（入場時、及びノ又は退場時）、当該カメラによって、遊技者のフェイシャルデータ又は車両のナンバープレートを取得し、サーバ装置2に送信するように構成することが考えられる。この場合、サーバ装置2では、フェイシャルデータによって車両の運転者である遊技者や、車両のナンバープレートを特定することができる。そして、その遊技者（車両）に関して把握された駐車時間を遊技者の遊技時間とみなし、所定の遊技時間を超えている場合、当該車両の退場時、出入口付近の表示装置において、所定の遊技時間を超えている旨の表示を行うことができる。

【0533】

また、この場合も、上記のように、遊技時間を所定期間で集計した集計結果に基づいて警告表示をするか否かや、表示する警告内容を変えることができ、遊技規制等申告で設定された条件に基づいて警告を行うことができる。

【0534】

上記の構成をさらに拡張し、遊技媒体取扱装置1のカメラ部17等によって、遊技者のフェイシャルデータを取得し、サーバ装置2に送信するように構成することが考えられる。この場合、サーバ装置2では、フェイシャルデータによって、車両の運転者と遊技者を対応付けることができる。そして、その遊技者に関して把握された遊技情報（例えば、遊技時間（実際の遊技機3による遊技に関して計時又は推定された時間）、消費金額、使用数等）が所定の値を超えている場合、当該車両の退場時、出入口付近の表示装置において、所定の遊技時間を超えている旨の表示を行うことができる。また、この場合も、上記のように、遊技時間や消費金額等を所定期間で集計した集計結果に基づいて警告表示をするか否かや、表示する警告内容を変えることができ、遊技規制等申告で設定された条件に基づいて警告を行うことができる。

【0535】

また、フェイシャルデータ等によって会員IDと対応付けられる場合は、会員カードIDに関連付けて把握される来店情報（例えば、来店回数）や遊技情報（例えば、遊技時間、消費金額、使用数等）に基づいて、開閉ゲート32における警告表示等を制御することができる。

【0536】

また、この場合、サーバ装置2は、遊技者のメールアドレスを把握しうるため、遊技者のメールアドレスが分かる場合は、カメラで対応するフェイシャルデータの遊技者が車両で退場するときに、等遊技者の携帯端末装置に対して、警告を含んだ内容のメールを送信することができる。また、その遊技者が、当該遊技場のアプリケーションをインストールしている場合は、そのアプリケーションにおける遊技者IDに、警告を送信することもできる。

【0537】

ここまで説明してきた駐車場システムにおいて、カメラ画像により遊技者のフェイシャルデータを把握しようとする場合、1車両に複数の遊技者が乗車している場合があるが、このような場合も、（有効なフェイシャルデータが取得できる限り）1人ずつを遊技者として把握することができる。

【0538】

また、駐車時間又は遊技時間が一定時間を超えた場合に、当該駐車時間の全部又は一部や当該超過分について駐車料金を有料にしたり、時間あたりの料金を高額にしたりするよ

10

20

30

40

50

う制御することもできる。

【0539】

実施例8に関して上述した遊技媒体取扱装置1、サーバ装置2、遊技機3、各台表示機4、入退場装置30の通過ゲート、駐車場の開閉ゲート32、申請装置、景品管理装置7、精算装置6、その他、遊技場に配置されている各種装置は、本発明の遊技用装置として機能しうるものであり、また、遊技システムは、これらの遊技用装置の少なくとも1つから構成される。

【0540】

(マイナンバーカードの利用)

各実施例に関しては、遊技者を特定するために、マイナンバーを用いることが考えられる。例えば、会員カードの代わりに用いたり、会員カードを発行する場合にマイナンバーカードの提示を義務づけて会員カードIDとマイナンバーを紐付けて管理したりすることができる。また、入退場装置30の通過ゲートにマイナンバーカードを挿入等することにより通過を可能としたり、通過ゲートに挿入等する入場カードの発行の際にマイナンバーカードの提示を義務づけて入場カードIDとマイナンバーを紐付けて管理したりすることができる。さらに、携帯端末装置で遊技媒体の貸出等を可能とする場合に、携帯端末装置にインストールするアプリケーションでマイナンバーの登録を必須とするといったこともできる。またさらに、駐車場の開閉ゲート32にマイナンバーカードを挿入等することにより通過を可能としたり、開閉ゲート32において駐車券を発行する場合に、マイナンバーカードの提示を義務づけて駐車券IDとマイナンバーを紐付けて管理したりすることができる。

10

20

【0541】

このように、遊技者とマイナンバーを紐付けることによって、マイナンバーに紐付けられる情報を利用して、遊技者に所定の警告等を提供するシステムを構成することができる。

【0542】

マイナンバーに紐付けられる情報としては、例えば、氏名、住所、生年月日、性別、収入・所得情報、雇用保険情報、健康保険・年金情報、預金情報、負債情報、生活保護情報等が想定される。これらの情報は、所定の公的手続を行う(例えば、警察や役所等の公的機関を介して情報の請求を行う)ことにより取得することができる。

30

【0543】

したがって、このようなマイナンバーに紐付けられる情報を利用して、例えば、収入の額や負債の額等に応じて、使用数の上限や来店回数上限(例えば、実施例5や実施例6で、集計した来店回数と比較する所定回数)等を設定することができる。

【0544】

また、実施例8に関して、図17(a)に示すように、複数の遊技場からなる系列店において、各支店のサーバ装置2と遊技場本店のサーバ装置2とを協働させることによって、その系列店における遊技規制等申告情報をまとめて管理することができ、遊技者は、どの系列店で遊技しても、当該遊技者で設定した遊技規制等申告情報に基づいて遊技規制等が実施される。また、遊技者は、遊技規制等申告を行う段階で、各系列店ごとに、判定対象、措置実施条件、及び措置内容等を区別して設定しておくこともできる。

40

【0545】

さらに、図17(b)に示すように、それぞれの遊技場のサーバ装置2が、系列関係無く外部サーバと接続されて協働することによって、各遊技場における遊技規制等申告情報をまとめて管理することができ、遊技者は、どの系列のどの遊技場で遊技しても、当該遊技者で設定した遊技規制等申告情報に基づいて遊技規制等が実施される。また、遊技者は、遊技規制等申告を行う段階で、各遊技場ごとに、判定対象、措置実施条件、及び措置内容等を区別して設定しておくこともできる。

【0546】

以上、本発明の遊技用装置、及び遊技システムを、具体的な装置、及び具体的なテーブ

50

ル等を用いて例示してきたが、これまでの説明は一実施形態に過ぎず、様々な他の形態によって、本発明の特徴的なコンピュータシステムを実現可能である。

【0547】

(遊技に対するのめり込みを防止するための他の措置)

上述したように、本発明の各実施例では、遊技に対するのめり込みを防止するために、遊技媒体の貸出禁止、再プレイ禁止、会員カードの回収といった、遊技規制のための措置だけでなく、警告の表示や表示装置の点灯、所定の音声出力装置による音声の出力、遊技場管理者端末へのメッセージ送信(遊技規制通知)、入退場装置30の通過ゲートの閉鎖、入場カードの発行禁止、駐車場の開閉ゲート32の閉鎖といった様々な措置を、遊技に対するのめり込みを防止するための処理として設定可能であるが、さらに、以下のような措置を講ずることも考えられる。

10

【0548】

最初の措置は、会員カード等の利用実績から、その会員カードに対応する遊技者の来店回数を記憶しておき、遊技者が、遊技のために遊技媒体取扱装置1(例えば、サンド)に会員カードを挿入した場合に、上記の記憶された来店回数が多いほど、会員カードの受付率を低下させるよう処理することである。このように構成することで、所定の期間内で集計された来店回数が増えるほど、遊技媒体取扱装置1で会員カードが受け付けられずに返却される確率が高くなる。また、ここで、来店回数の代わりに(又はともに)、遊技時間や消費金額等を用いてもよい。

【0549】

例えば、1週間に5回来店する週が2週間連続した場合に、遊技媒体取扱装置1は遊技者から挿入された会員カードを1/3の確率で受け付けずに返却し、3週間連続した場合に、遊技媒体取扱装置1は遊技者から挿入された会員カードを1/2の確率で受け付けずに返却するように制御する。

20

【0550】

このような遊技媒体取扱装置1による制御によって、遊技者の遊技の興趣を低下させて、来店回数を抑制し、結果的に、遊技者の遊技に対するのめり込みを防止する。

【0551】

次の措置は、会員カード等に対応付けて、遊技者の遊技時間が所定時間を超えた場合に、遊技媒体取扱装置1(例えば、サンド)における会員カード等の受付を拒否し(ロック状態)、遊技媒体取扱装置1における会員カードの受付を可能にする(ロック状態の解除)ためには、一旦、精算装置6等の装置や受付カウンターで受付可能にしてからでないと遊技を再開できないよう処理することである。また、ここで、遊技時間の代わりに(又はともに)、来店回数や消費金額等を利用してよい。

30

【0552】

また、ロック状態を解除するまでの時間が短いほど、次にロック状態となるまでの遊技時間等(来店回数、消費金額など)を判定するための基準値が小さな値となるように制御することもできる。

【0553】

このような遊技媒体取扱装置1による制御によって、遊技者の遊技の興趣を低下させて、遊技時間を抑制し、結果的に、遊技者の遊技に対するのめり込みを防止する。

40

【0554】

次の措置は、会員カードの表面を、書き換え可能なシート(例えば、銀色のシート)とし、消費金額が多いほど当該カードの表面が別の色(例えば、黒)に代わっていくように処理することである。会員カードの表面を何回も書き換えるためには、例えば、会員カードの表面をロイコ染料を含む素材で構成し、この表面をサーマルヘッド等で加熱する。また、ここで、消費金額の代わりに(又はともに)、来店回数や遊技時間等を利用してよい。

【0555】

このような遊技媒体取扱装置1による制御によって、会員カードの外観がひと目で分か

50

るように明確に変化するため、これにより遊技者の遊技の興趣を低下させて、消費金額を抑制し、結果的に、遊技者の遊技に対するのめり込みを防止する。

【0556】

次の措置は、会員カード等に対応付けて、遊技者の所定期間における消費金額を管理し、その消費金額が大きいほど、会員カード等が遊技媒体取扱装置1（例えば、サンド）に受け付けられて、遊技可能となるまでの時間（期間）が長くなるように制御することである。また、ここで、消費金額の代わりに（又はともに）、来店回数や遊技時間等を利用してよい。

【0557】

このような遊技媒体取扱装置1による制御によって、消費金額が大きい遊技者ほど、次の遊技までの期間が空くことになるので、これにより遊技者の遊技の興趣を低下させて、結果的に、遊技者の遊技に対するのめり込みを防止する。

10

【0558】

なお、上述の各装置（例えば、遊技媒体取扱装置1、サーバ装置2、遊技機3、各台表示機4）や、その他の装置、周辺機器等において、データを記憶する記憶部や記憶手段は、揮発性、不揮発性に関わりなくROM、RAM、レジスタ、I/F回路、ドライバ、CPUやGPU内部の記憶領域、VRAM、EPROMなどを含み得るものである。

【0559】

また、上述の各装置（例えば、遊技媒体取扱装置1、サーバ装置2、遊技機3、各台表示機4）や、その他の装置、周辺機器等における各種信号、データの送受信については、本願実施例の態様に限定されるものではなく、例えば、一の装置が各装置と個別に送受信を行う場合や、必ずサーバを介して各装置と送受信を行う場合なども含み得るものであり、システム構成に限定されるものではなく、通信方法は有線や無線といった送受信方法に限定されるものではない。

20

【0560】

また、周辺機器には、サンド（各台計数装置付きサンド、再プレイ機、貸出機等）、各台計数機、アウトボックス、台間機、データ公開機、データ表示機（液晶の有・無や表示装置の有・無といったバリエーションを含む）、サーバ装置2（例えば、ホールコンピュータ）、他のサーバ装置等が含まれるため、例えば、マスター&スレーブの構成を有している周辺機器も想定される。

30

【0561】

さらに、遊技情報には、遊技媒体の情報以外にも、遊技機の遊技状態を示す情報を含んでいてもよいし、単純に遊技媒体の情報のみを遊技情報としてもよい。また、遊技媒体には、球、メダルといった物理的な遊技媒体の他、電子的な遊技媒体（例えば、電子的に管理される遊技媒体）も含み得るものである。

【0562】

なお、個人情報には、遊技者を撮影した遊技者の顔写真や、住所、氏名、に加えて、カードIDやユーザーID、携帯番号等の個人に関する情報を含み得るものである。

【0563】

カードIDには、ビジターカードIDと会員カードIDが想定されるが、これに限られるものではなく、記憶媒体を管理するための情報であれば特に限定されるものではない。

40

【0564】

また、識別情報は、例えば、各々の装置を識別するための情報であれば限定されることはなく、固定的な情報や、任意に振り分けられた情報で、あってもよく、一部重複した情報が存在したとしても何らかの形で個体や複数体を識別することが可能であればとくに限定されるものではない。

【0565】

また、「受け付けた（受け付けられた）場合」とは、受け付けた（受け付けられた）状態で何らかの処理（例えば、清算など）が実行された場合を含み得る。

【0566】

50

また、「(遊技媒体数あるいは時間を)求める」とは、受信したデータから把握する、何らかのデータから算出する、などといった処理を含み得る。

【0567】

対応付けとは、視覚的に確認できるデータ(例えば、帳票等)の対応付けや、記憶領域内におけるデータの対応付け等があるが、データを関連付ける行為であれば特に限定されない。例えば、データベースから情報を抽出する時に主カラム(又は項目)となる情報を決定し、それに紐づいたデータを取得するため、各テーブルはカラムで見れば対応付けられているといえる。

【0568】

また、テーブルにおいて重複した情報が存在しないキーデータと、重複した情報が存在するサブデータのような法則があった場合であっても、結局は項目を紐づけて情報を抽出することが可能であるため、最終的に(視覚的に)情報が関連付けられているのであれば、データとしても関連付けられているとすることが出来る。一方で、対応付けを解除するとは、データベース上の関係を解除する場合や、視覚的な対応付けを解除する場合(結果的には、帳票データとしての対応付けが解除されているため、データによる対応付けを解除しているとも考えられるが)などが存在するが、何れの場合であっても対応付けを解除していると考えることが可能である。ゆえに、データの有無は関係なく、データが削除されて対応関係が解除される場合もあれば、データ同士の紐づけを行わないことで対応関係が解除される場合もある。

【0569】

また、上述の実施例では、例えば、カード受付時といった「時」という表現を使用しているが、これは「とき」と解釈することも可能であり、まさにその時(タイミング)以外にも、状況、契機、場合といった意味合いも含み得るものである。

【0570】

[その他の本実施形態に係る遊技機の拡張性]

本実施形態のパチスロ機3bでは、遊技者のメダルの投入操作(すなわち、手持ちのメダルをメダル投入口に対して投入する操作、あるいは、クレジットされたメダルをMAXベットボタン、若しくは1ベットボタンを操作して投入する操作)により遊技が開始され、遊技が終了したときにメダルの払い出しがある場合には、ホッパー装置が駆動してメダル払出口からメダルが払い出され、あるいは、クレジットされる形態について説明したが、これに限られるものではない。

【0571】

例えば、遊技者によって遊技に必要な遊技媒体が投入され、それに基づいて遊技が行われ、その遊技の結果に基づいて特典が付与(例えば、メダルが払い出される)形態全てについて、本発明を適用することができる。すなわち、物理的な遊技者の動作によって遊技媒体が投入され(掛けられ)、遊技媒体が払い出される形態のみならず、主制御部301b(主制御基板71)自体が、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理し、メダルレスで遊技を可能とするものであってもよい。また、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理するのは、主制御部301bに装着され(接続され)、遊技媒体を管理する遊技媒体管理装置であってもよい。

【0572】

この場合、遊技媒体管理装置は、ROM及びRWM(あるいは、RAM)を有して、遊技機に設けられる装置であって、図示しない外部の遊技媒体取扱装置1と所定のインターフェイスを介して双方向通信可能に接続されるものであり、遊技媒体の貸出動作(すなわち、遊技者が遊技媒体の投入操作を行う上で、必要な遊技媒体を提供する動作)若しくは遊技媒体の払出に係る役に入賞(当該役が成立)した場合の、遊技媒体の払出動作(すなわち、遊技者に対して遊技媒体の払出を行う上で、必要な遊技媒体を獲得させる動作)、又は遊技の用に供する遊技媒体を電磁的に記録する動作を行い得るものとすればよい。また、遊技媒体管理装置は、これら実際の遊技媒体数の管理のみならず、例えば、その遊技媒体数の管理結果に基づいて、パチスロ機3bの前面に、保有する遊技媒体数を表示する

10

20

30

40

50

保有遊技媒体数表示装置を設けることとし、この保有遊技媒体数表示装置に表示される遊技媒体数を管理するものであってもよい。すなわち、遊技媒体管理装置は、遊技者が遊技の用に供することができる遊技媒体の総数を電磁的方法により記録し、表示することができるものとすればよい。

【0573】

また、この場合、遊技媒体管理装置は、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を、外部の遊技媒体取扱装置1に対して自由に送信させることのできる性能を有し、また、遊技者が直接操作する場合のほか、記録された遊技媒体数を減ずることができない性能を有し、また、外部の遊技媒体取扱装置1との間に外部接続端子板308bが設けられる場合には、その外部接続端子板308bを介してでなければ、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を送信できない性能を有することが望ましい。

10

【0574】

遊技機には上記の他、遊技者が操作可能な貸出操作手段、返却（精算）操作手段、外部接続端子板308bが設けられ、遊技媒体取扱装置1には紙幣等の有価価値の投入口、記録媒体（例えばICカード）の挿入口、携帯端末から電子マネー等の入金を行うための非接触通信アンテナ等、その他貸出操作手段、返却操作手段等各種操作手段、遊技媒体取扱装置側外部接続端子板が設けられるようにしてもよい。

【0575】

その際の遊技の流れとしては、例えば、遊技者が遊技媒体取扱装置1に対しいずれかの方法で有価価値を入金し、上記いずれかの貸出操作手段の操作に基づいて所定数の有価価値を減算し、遊技媒体取扱装置1から遊技媒体管理装置に対し減算した有価価値に対応する遊技媒体を増加させる。そして遊技者は遊技を行い、さらに遊技媒体が必要な場合には上記操作を繰り返し行う。その後遊技の結果所定数の遊技媒体を獲得し、遊技を終了する際にはいずれかの返却操作手段を操作することにより遊技媒体管理装置から遊技媒体取扱装置1に対し遊技媒体数を送信し、遊技媒体取扱装置1はその遊技媒体数を記録した記録媒体を排出する。遊技媒体管理装置は遊技媒体数を送信したときに自身が記憶する遊技媒体数をクリアする。遊技者は排出された記録媒体を景品交換するために景品カウンター等に持っていか、又は他の台で記録された遊技媒体に基づいて遊技を行うために遊技台を移動する。

20

【0576】

なお、上記例では全遊技媒体を遊技媒体取扱装置1に対して送信したが、遊技機又は遊技媒体取扱装置1側で遊技者が所望する遊技媒体数のみを送信し、遊技者が所持する遊技媒体を分割して処理することとしてもよい。また、記録媒体を排出するだけに限らず、現金又は現金等価物を排出するようにしてもよいし、携帯端末等に記憶させるようにしてもよい。また、遊技媒体取扱装置1は遊技場の会員記録媒体を挿入可能とし、会員記録媒体に貯留して後日再遊技可能とするようにしてもよい。

30

【0577】

また、遊技機又は遊技媒体取扱装置1において、図示しない所定の操作手段を操作することにより遊技媒体取扱装置1又は遊技媒体管理装置に対し遊技媒体又は有価価値のデータ通信をロックするロック操作を実行可能としてもよい。その際にはワンタイムパスワード等遊技者にしか知りえない情報を設定することや遊技機又は遊技媒体取扱装置1に設けられた撮像手段により遊技者を記憶するようにしてもよい。

40

【0578】

なお、この遊技媒体管理装置は、上述のように、メダルレスでのみ遊技を可能とするものであってもよいし、物理的な遊技者の動作によって遊技媒体が投入され（掛けられ）、遊技媒体が払い出される形態、及びメダルレスで遊技を可能とする形態、双方の形態で遊技を可能とするものであってもよい。この場合には、遊技媒体管理装置が、上述のセレクトタ66やホッパー装置51を直接的に制御する方式を採用することもできるし、これらが主制御部301b（主制御基板71）によって制御され、その制御結果が送信されることに基づいて、遊技者が遊技の用に供することができる遊技媒体の総数を電磁的方法により記

50

録し、表示する制御を行い得る制御を可能とする方式を採用することもできる。

【0579】

また、上記では、遊技媒体管理装置を、パチンコ機3bに適用する場合について説明しているが、上述した遊技球を用いるスロットマシンや封入式遊技機においても同様に遊技媒体管理装置を設け、遊技者の遊技媒体が管理されるようにすることもできる。

【0580】

このように、上述した遊技媒体管理装置を設けることにより、遊技媒体が物理的に遊技に供される場合と比べて、遊技機内部のセレクトアヤホッパー装置等を減らすことができ、遊技機の原価及び製造コストを削減できるのみならず、遊技者が直接遊技媒体に接触しないようにすることもでき、遊技環境が改善し、騒音も減らすことができるとともに、装置を減らしたことにより遊技機の消費電力を減らすことにもなる。また、遊技媒体や遊技媒体の投入口や払出口を介した不正行為を防止することができる。すなわち、遊技機をとりまく種々の環境を改善することができる遊技機を提供することが可能となる。

10

【0581】

また、遊技媒体が外部に排出されずに遊技可能に構成された封入式の遊技機と、該遊技機に対して、遊技媒体の消費、貸出および払出に伴う遊技媒体の増減に関するデータを、通信ケーブルを介して光信号によって送受信が可能に接続された遊技媒体管理装置と、を有する遊技システムに本発明を適用した場合には、遊技システムを以下のように構成してもよい。

【0582】

以下に、封入式の遊技機の一例として、封入式のパチンコ機の概略を説明する。封入式のパチンコ機において、発射装置は、遊技領域の上方に位置し、遊技領域に対して上方から遊技媒体としての遊技球を発射する。遊技者が発射ハンドルを操作すると、払出制御回路により球送りソレノイドが駆動させられ、球送り杵が発射台の方向へと、待機状態の遊技球を押し出す。これにより、遊技球が発射台へ移動する。また、待機位置から発射台への経路には減算センサが設けられており、発射台へ移動する遊技球を検出する。減算センサによって遊技球が検出された場合には、持ち球数が1減算される。このように、遊技領域に対して上方から遊技媒体としての遊技球を発射するように構成されているため、封入式のパチンコ機ではいわゆる戻り球（ファール球）を回避することができる。そして、遊技領域を転動した後に遊技領域から排出された遊技球は、球磨き装置によって磨かれる。球磨き装置によって磨かれた遊技球は、揚送装置によって上方へと搬送され、発射装置に導かれる。遊技球は封入式のパチンコ機の外部に排出されずに、当該パチンコ機において一定数（例えば、50個）の遊技球が一連の経路を循環するように構成されている。

20

30

【0583】

封入式のパチンコ機では、遊技球がパチンコ機の外部に排出されないため、遊技球を一時的に保持するための上皿や下皿は設けられていない。封入式のパチンコ機では遊技球が外部に排出されないことから、遊技者の手元に遊技球が実際にあるわけではなく、遊技を行うことにより遊技球が現実に増減するわけではない。封入式のパチンコ機において、遊技者は遊技媒体管理装置からの貸出により持ち球を得てから遊技を開始する。ここで、持ち球を得るとは、遊技者が、データ管理上、遊技媒体を得ることをいう。そして、発射装置から遊技球が発射されることにより持ち球が消費され、持ち球数が減少する。また、遊技球が遊技領域に設けられた各入賞口等を通過することにより、入賞口に応じて設定された条件に従った数だけ払出が行われ、持ち球数が増加する。さらに、遊技媒体管理装置からの貸出によっても、持ち球数が増加する。なお、「遊技媒体の消費、貸出および払出」とは、持ち球の消費、貸出および払出が行われることを示す。また、「遊技媒体の増減」とは、消費、貸出および、払出によって持ち球数が増減することを示す。また、「遊技媒体の消費、貸出および払出に伴う遊技媒体の増減に関するデータ」とは遊技球が発射されることによる持ち球の減少と、貸出および払出による持ち球の増加とに関するデータである。

40

【0584】

50

封入式のパチンコ機は、払出制御回路および操作手段（例えば、タッチパネル式である液晶表示装置で、あって、パチンコ機と別体又は一体的に備えられていてもよい）を有していても良いし、遊技媒体管理装置が操作手段（例えば、タッチパネル式で、ある液晶表示装置であって、遊技媒体管理装置と別体又は一体的に備えられていてもよい）を有していても良い。払出制御回路は、遊技球が各入賞口等の通過を検出する各種センサに接続されている。払出制御回路は、持ち球数を管理している。例えば、遊技球が各入賞口を通過した場合には、そのことによる遊技球の払出個数を持ち球数に加算する。また、遊技球が発射されると持ち球数を減算する。払出制御回路は、遊技者の操作により、持ち球数に関するデータを遊技媒体管理装置へ送信する。また、上記の液晶表示装置（又はタッチパネルなど）は、その設置位置が特に限定されることはないが主にパチンコ機の下部に位置し、遊技媒体管理装置で管理する遊技価値から持ち球への変換（球貸し）や、持ち球の計数（返却）の要求を受け付ける。そして、これらの要求を遊技媒体管理装置を介して払出制御回路に伝え、払出制御回路が現在の持ち球数に関するデータを遊技媒体管理装置に送信するように指示する。ここで、「遊技価値」とは、貨幣・紙幣、プリペイド媒体、トークン、電子マネーおよびチケット等であり、遊技媒体管理装置によって持ち球に変換することが可能であるものを示す。なお、本実施形態において、遊技媒体管理装置は、いわゆるCRユニットであり、紙幣およびプリペイド媒体等を受付可能に構成されている。また、計数された持ち球は、遊技システムが設置される遊技場などにおいて、景品交換等に用いることができる。

10

20

【0585】

また、封入式のパチンコ機は、バックアップ電源を有している。これにより、夜間等に電源をOFFにした場合であっても、OFFにする直前のデータを保持することができる。また、このバックアップ電源により、例えば、扉開放センサによる扉枠開放の検出を継続して実行させてもよい。これにより、夜間に不正行為を行われることも防止することができる。なお、この場合は、扉枠が開放された回数等の情報を記憶するものであってもよい。さらに、電源が投入された際に、扉枠が開放された回数等の情報を、パチンコ機の液晶表示装置等に出力するものであってもよい。

【0586】

遊技媒体管理装置は、遊技機接続基板を有している。遊技媒体管理装置は、遊技機接続基板を介して、遊技機とのデータ（送信信号）の送受信を行うように構成されている。送受信されるデータは、主制御回路に設けられたCPUの固有ID、払出制御回路に設けられたCPUの固有ID、遊技機に記憶された遊技機製造業者コード、セキュリティチップの製造業者コード、遊技機の型式コードなどの情報である。そして、遊技機および前記遊技媒体管理装置のいずれか一方を送信元とし他方を送信先として、送信元が送信信号を送信した際に、上記送信信号を受信した送信先が上記送信信号と同じ信号である確認用信号を上記送信元に送信し、上記送信元は、上記送信信号と上記確認用信号とを比較して、これらが同一か否かを判別するようにしている。

30

【0587】

このように、送信元において、送信先から送信された確認用信号を送信信号と比較して、これらが同一か否かを判別することにより、送信元から送信した信号が改ざんされことなく、送信元に送信されていることを確認することができる。これにより、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を改ざんする等の不正行為を抑制することができる。

40

【0588】

また、上記遊技システムにおいて、上記送信元は信号を変調する変調部を有し、該変調部により変調された信号を上記送信信号として送信し、上記送信先は上記変調部により変調された信号を復調する復調部を有することとしてもよい。

【0589】

これにより、仮に、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を読み取られたとしても、この信号の解読は困難であり、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号

50

を改ざんする等の不正行為を抑制することができる。

【0590】

また、上記遊技システムにおいて、上記送信先は、上記送信元からの上記送信信号を受信した際に、上記送信信号を受信したことを示す信号である承認信号を、上記確認用信号とは別に上記送信元に送信することとしてもよい。

【0591】

これにより、送信信号と確認用信号とを比較することにより、正規の信号の送受信が行われたことを確認するだけでなく、承認信号に基づいて正規の信号の送受信が行われたことを確認することができるので、不正行為の抑制をより強化することができる。

【0592】

なお、本発明の遊技用装置、及び遊技システムは、基本的に、以下の特徴及び作用効果を有することを付記として開示する。

【0593】

[付記A]

遊技場の一つとして、パチンコ機やパチスロ機等の遊技機を設置し、これらの遊技機を用いた遊技を行い、その遊技結果に応じて景品を獲得できる機会を遊技者に提供する遊技場がある。遊技者は、パチンコ機の場合にはパチンコ玉を用いた遊技を行い、パチスロ機の場合にはメダル数を用いた遊技を行うことで、所持するパチンコ玉数あるいはメダル数を増やした後、所持するパチンコ玉あるいはメダルを景品に交換することができる。このため、より多くのパチンコ玉あるいはメダルを獲得することによって、多くの景品を獲得することが可能になることから、大量のパチンコ玉あるいはメダルの獲得を目指して遊技を行うことになる。

【0594】

上述した遊技機においては、貸出料と引き換えに所定数のパチンコ玉あるいはメダルの貸出を受け、貸し出されたパチンコ玉あるいはメダルを用いて遊技を開始する。そして、遊技の結果、大量のパチンコ玉あるいはメダルの獲得可能な有利遊技状態に移行して、パチンコ玉あるいはメダルを獲得できれば、それを用いて遊技を継続することができる。逆に、有利遊技状態に移行せずに、パチンコ玉あるいはメダルを消費してしまった場合には、遊技を諦めるか新たな貸出を受けて継続するかのいずれかとなる。

【0595】

ところで、近年、パチンコ・パチスロ遊技にのめり込んでしまう、所謂、パチンコ・パチスロ依存症という問題が、注目されるようになってきた。この問題に対して、従来、カメラにより撮像された画像に基づいて、遊技制限者であるか否かを判定し、遊技制限情報管理装置が、来店者本人が設定した遊技を制限する制限条件、例えば、遊技を制限している時間帯ではない、または遊技可能上限金額を超えているといった条件を満たしていると判定した場合に、遊技者が携帯している携帯電話機に遊技制限情報の遊技制限が掛けられている状態で遊技場に来店していることをメール送信することにより、遊技をしたいという衝動を自らで抑制できるように促す、という技術が提案されている（特許文献（特開2008-021106号公報）参照）。

【0596】

ところで、遊技場においては、1日の営業におけるデータ集計をホールコンピュータによって夜間に行われることが多い。このため、現状の遊技システムにおいては、遊技者の1日における消費金額、遊技時間、来店回数等をリアルタイムに追うことが困難である。特許文献1に記載した技術においては、遊技場によっては、遊技制限が掛けられている状態になったことを遊技者に対して翌日にメール送信することになるため、遊技中におけるのめり込みを防ぐことが困難である。仮に、遊技制限が掛けられている状態になったことを遊技者に対してリアルタイムにメール送信しても、遊技にのめり込んでいる状態ではメールに気付かないかもしくは気付いても無視することもあり得る。

【0597】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、遊技者が遊技にのめり込むこと

10

20

30

40

50

を防止できる遊技用装置及び遊技システムを提供することを目的とする。

【0598】

[A-1] 本発明に係る遊技用装置は、本発明に係る遊技用装置は、固有の識別情報（例えば、会員カードID、ビクターカードID）と、有価価値情報（例えば、残り度数）と、遊技者が所持する遊技媒体数に対応する遊技媒体情報（例えば、持玉、貯玉）と、の少なくともいずれかが記憶可能な情報記憶媒体（例えば、会員カード、ビクターカード）の挿入及び排出が可能であり、前記有価価値情報及び前記遊技媒体情報のいずれかと引き換えに遊技媒体の払い出しを実行させる遊技媒体取扱手段（例えば、遊技媒体取扱装置1）において前記情報記憶媒体が挿入された場合に、前記識別情報と、前記遊技媒体取扱手段に固有に付された固有情報（例えば、サンドID）と、を対応付ける対応付手段（例えば、サーバ装置2（図18のステップS12））と、遊技機から送信される各種の情報から遊技媒体の使用数である使用数情報を管理する管理手段（例えば、サーバ装置2）と、を備え、前記遊技媒体取扱手段は、遊技者による指示に基づいて前記情報記憶媒体の排出が可能である一方、特定の条件（例えば、残り度数、持玉がないビクターカードであること、残り度数、持玉、貯玉が全てない会員カードであって遊技時間が上限を超えていること）が満たされた場合に前記情報記憶媒体の回収が可能であり、前記遊技媒体取扱手段における前記情報記憶媒体の排出時に前記識別情報と前記固有情報と使用数情報とを対応付けを解除せず、前記遊技媒体取扱手段における前記情報記憶媒体の回収時に前記識別情報と前記固有情報と使用数情報とを対応付けを解除する第1解除手段（例えば、サーバ装置2（図18のステップS19））と、前記情報記憶媒体が前記遊技媒体取扱手段以外の外部装置に受け付けられた場合に前記識別情報と前記固有情報と使用数情報とを対応付けを解除する第2解除手段（例えば、サーバ装置2（図19のステップS25））と、使用数情報と、遊技者の遊技を制限するために予め設定した制限値とを比較する比較手段（例えば、サーバ装置2（図18のステップS20））と、前記識別情報と前記固有情報と使用数情報との対応付けを解除するときに、前記比較手段による比較結果に基づいて警告を実行させる警告実行手段（例えば、サーバ装置2（図18のステップS21、図19のステップS21））と、を更に備え、前記警告実行手段は、前記第2解除手段によって前記識別情報と前記固有情報と使用数情報との対応付けを解除するときに、使用数情報が前記制限値を超えている場合に前記警告を実行し、前記第1解除手段によって前記識別情報と前記固有情報と使用数情報との対応付けを解除するときに、前記警告を実行しない（例えば、サーバ装置2（図18のステップS19～21））ことを特徴とする。

10

20

30

【0599】

[A-2] 本発明に係る遊技システムは、固有の識別情報（例えば、会員カードID、ビクターカードID）と、有価価値情報（例えば、残り度数）と、遊技者が所持する遊技媒体数に対応する遊技媒体情報と、の少なくともいずれかが記憶可能な情報記憶媒体の挿入及び排出が可能であり、前記有価価値情報及び前記遊技媒体情報のいずれかと引き換えに遊技媒体の払い出しを実行させる遊技媒体取扱手段（例えば、遊技媒体取扱装置1）と、当該遊技媒体取扱手段において前記情報記憶媒体（例えば、会員カード、ビクターカード）が挿入された場合に、前記識別情報と、前記遊技媒体取扱手段に固有に付された固有情報（例えば、サンドID）と、を対応付ける対応付手段（例えば、サーバ装置2（図18のステップS12））と、遊技機から送信される各種の情報から遊技媒体の使用数である使用数情報を管理する管理手段（例えば、サーバ装置2）と、を備え、前記遊技媒体取扱手段は、遊技者による指示に基づいて前記情報記憶媒体の排出が可能である一方、特定の条件（例えば、残り度数、持玉がないビクターカードであること、残り度数、持玉、貯玉が全てない会員カードであって遊技時間が上限を超えていること）が満たされた場合に前記情報記憶媒体の回収が可能であり、前記遊技媒体取扱手段における前記情報記憶媒体の排出時に前記識別情報と前記固有情報と使用数情報とを対応付けを解除せず、前記遊技媒体取扱手段における前記情報記憶媒体の回収時に前記識別情報と前記固有情報と使用数情報とを対応付けを解除する第1解除手段（例えば、サーバ装置2（図18のステップS19））と、前記情報記憶媒体が前記遊技媒体取扱手段以外の外部装置に受け付けられた

40

50

場合に前記識別情報と前記固有情報と使用数情報とを対応付けを解除する第2解除手段（例えば、サーバ装置2（図19のステップS25））と、使用数情報と、遊技者の遊技を制限するために予め設定した制限値とを比較する比較手段（例えば、サーバ装置2（図18のステップS20））と、前記識別情報と前記固有情報と使用数情報との対応付けを解除するときに、前記比較手段による比較結果に基づいて警告を実行させる警告実行手段（例えば、サーバ装置2（図18のステップS21、図19のステップS21））と、を更に備え、前記警告実行手段は、前記第2解除手段によって前記識別情報と前記固有情報と使用数情報との対応付けを解除するときに、使用数情報が前記制限値を超えている場合に前記警告を実行し、前記第1解除手段によって前記識別情報と前記固有情報と使用数情報との対応付けを解除するときに、前記警告を実行しない（例えば、サーバ装置2（図18のステップS19～21））ことを特徴とする。

10

【0600】

本発明によれば、遊技者が遊技にのめり込むことを防止できる遊技用装置及び遊技システムを提供することができる。

【0601】

[付記B]

遊技場の一つとして、パチンコ機やパチスロ機等の遊技機を設置し、これらの遊技機を用いた遊技を行い、その遊技結果に応じて景品を獲得できる機会を遊技者に提供する遊技場がある。遊技者は、パチンコ機の場合にはパチンコ玉を用いた遊技を行い、パチスロ機の場合にはメダル数を用いた遊技を行うことで、所持するパチンコ玉数あるいはメダル数を増やした後、所持するパチンコ玉あるいはメダルを景品に交換することができる。このため、より多くのパチンコ玉あるいはメダルを獲得することによって、多くの景品を獲得することが可能になることから、大量のパチンコ玉あるいはメダルの獲得を目指して遊技を行うことになる。

20

【0602】

上述した遊技機においては、貸出料と引き換えに所定数のパチンコ玉あるいはメダルの貸出を受け、貸し出されたパチンコ玉あるいはメダルを用いて遊技を開始する。そして、遊技の結果、大量のパチンコ玉あるいはメダルの獲得可能な有利遊技状態に移行して、パチンコ玉あるいはメダルを獲得できれば、それを用いて遊技を継続することができる。逆に、有利遊技状態に移行せずに、パチンコ玉あるいはメダルを消費してしまった場合には、遊技を諦めるか新たな貸出を受けて継続するかのいずれかとなる。

30

【0603】

ところで、近年、パチンコ・パチスロ遊技にのめり込んでしまう、所謂、パチンコ・パチスロ依存症という問題が、注目されるようになってきた。この問題に対して、従来、カメラにより撮像された画像に基づいて、遊技制限者であるか否かを判定し、遊技制限情報管理装置が、来店者本人が設定した遊技を制限する制限条件、例えば、遊技を制限している時間帯ではない、または遊技可能上限金額を超えているといった条件を満たしていると判定した場合に、遊技者が携帯している携帯電話機に遊技制限情報の遊技制限が掛けられている状態で遊技場に来店していることをメール送信することにより、遊技をしたいという衝動を自らで抑制できるように促す、という技術が提案されている（特許文献（特開2008-021106号公報）参照）。

40

【0604】

ところで、遊技場においては、1日の営業におけるデータ集計をホールコンピュータによって夜間に行われることが多い。このため、現状の遊技システムにおいては、遊技者の1日における消費金額、遊技時間、来店回数等をリアルタイムに追うことが困難である。特許文献1に記載した技術においては、遊技場によっては、遊技制限が掛けられている状態になったことを遊技者に対して翌日にメール送信することになるため、遊技中におけるのめり込みを防ぐことが困難である。仮に、遊技制限が掛けられている状態になったことを遊技者に対してリアルタイムにメール送信しても、遊技にのめり込んでいる状態ではメールに気付かないかもしくは気付いても無視することもあり得る。

50

【0605】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、遊技者が遊技にのめり込むことを防止できる遊技用装置及び遊技システムを提供することを目的とする。

【0606】

[B-1]本発明に係る遊技用装置は、固有の識別情報（例えば、会員カードID、ピジターカードID）と、有価価値情報（例えば、残り度数）と、遊技者が所持する遊技媒体数に対応する遊技媒体情報（例えば、持玉、貯玉）と、の少なくともいずれかが記憶可能な情報記憶媒体の挿入及び排出が可能であり、前記有価価値情報及び前記遊技媒体情報のいずれかと引き換えに遊技媒体の払い出しを実行させる遊技媒体取扱手段（例えば、遊技媒体取扱装置1）において前記情報記憶媒体が挿入された場合に、前記識別情報と、前記遊技媒体取扱手段に固有に付された固有情報（例えば、サンドID）と、を対応付ける対応付手段（例えば、サーバ装置2（図22のステップS12））と、遊技機から送信される各種の情報から遊技媒体の使用数である使用数情報を管理する管理手段（例えば、サーバ装置2）と、遊技者の来店回数を計測する計測手段（例えば、サーバ装置2（図3の来店客管理装置、図16の来店客管理テーブル））と、を備え、前記遊技媒体取扱手段は、遊技者による指示に基づいて前記情報記憶媒体の排出が可能である一方、特定の条件（例えば、残り度数、持玉がないピジターカードであること、残り度数、持玉、貯玉が全てない会員カードであって遊技時間が上限を越えていること）が満たされた場合に前記情報記憶媒体の回収が可能であり、前記遊技媒体取扱手段における前記情報記憶媒体の排出時に前記識別情報と前記固有情報と使用数情報とを対応付けを解除せず、前記遊技媒体取扱手段又は外部装置における前記情報記憶媒体の回収時に前記識別情報と前記固有情報と使用数情報とを対応付けを解除する解除手段（例えば、サーバ装置2（図22のステップS19、図22のステップS25））と、前記計測手段が測定した前記来店回数の値と遊技者の遊技を制限するために予め設定した第1制限値とを比較する第1比較手段（例えば、サーバ装置2（図22のステップS31））と、使用数情報と、遊技者の遊技を制限するために予め設定した第2制限値とを比較する第2比較手段（例えば、サーバ装置2（図22のステップS20））と、前記第1比較手段及び前記第2比較手段のいずれかの比較結果に基づいて警告を実行させる警告実行手段（例えば、サーバ装置2（図22のステップS32、S21））と、を更に備え、前記警告実行手段は、前記第1対応付手段が前記識別情報と前記固有情報とを対応付けるときにおいて、前記来店回数の値が前記第1制限値を越えている場合に第1の警告を実行し、前記解除手段が前記識別情報と前記固有情報と使用数情報との対応付けを解除するときにおいて、前記遊技結果値が前記第2制限値を越えている場合に第2の警告を実行することを特徴とする。

10

20

30

【0607】

[B-2]本発明に係る遊技システムは、固有の識別情報（例えば、会員カードID、ピジターカードID）と、有価価値情報（例えば、残り度数）と、遊技者が所持する遊技媒体数に対応する遊技媒体情報（例えば、持玉、貯玉）と、の少なくともいずれかが記憶可能な情報記憶媒体の挿入及び排出が可能であり、前記有価価値情報及び前記遊技媒体情報のいずれかと引き換えに遊技媒体の払い出しを実行させる遊技媒体取扱手段（例えば、遊技媒体取扱装置1）と、当該遊技媒体取扱手段において前記情報記憶媒体が挿入された場合に、前記識別情報と、前記遊技媒体取扱手段に固有に付された固有情報（例えば、サンドID）と、を対応付ける対応付手段（例えば、サーバ装置2（図22のステップS12））と、遊技機から送信される各種の情報から遊技媒体の使用数である使用数情報を管理する管理手段（例えば、サーバ装置2）と、遊技者の来店回数を計測する計測手段（例えば、サーバ装置2（図3の来店客管理装置、図16の来店客管理テーブル））と、を備え、前記遊技媒体取扱手段は、遊技者による指示に基づいて前記情報記憶媒体の排出が可能である一方、特定の条件（例えば、残り度数、持玉がないピジターカードであること、残り度数、持玉、貯玉が全てない会員カードであって遊技時間が上限を越えていること）が満たされた場合に前記情報記憶媒体の回収が可能であり、前記遊技媒体取扱手段における前記情報記憶媒体の排出時に前記識別情報と前記固有情報と使用数情報とを対応付けを

40

50

解除せず、前記遊技媒体取扱手段又は外部装置における前記情報記憶媒体の回収時に前記識別情報と前記固有情報と使用数情報とを対応付けを解除する解除手段（例えば、サーバ装置 2（図 22 のステップ S 19、図 22 のステップ S 25））と、前記計測手段が測定した前記来店回数値と遊技者の遊技を制限するために予め設定した第 1 制限値とを比較する第 1 比較手段（例えば、サーバ装置 2（図 22 のステップ S 31））と、使用数情報と、遊技者の遊技を制限するために予め設定した第 2 制限値とを比較する第 2 比較手段（例えば、サーバ装置 2（図 22 のステップ S 20））と、前記第 1 比較手段及び前記第 2 比較手段のいずれかの比較結果に基づいて警告を実行させる警告実行手段（例えば、サーバ装置 2（図 22 のステップ S 32、S 21））と、を更に備え、前記警告実行手段は、前記第 1 対応付手段が前記識別情報と前記固有情報とを対応付けるときにおいて、前記来店回数値が前記第 1 制限値を越えている場合に第 1 の警告を実行し、前記解除手段が前記識別情報と前記固有情報と使用数情報との対応付けを解除するときにおいて、前記遊技結果値が前記第 2 制限値を越えている場合に第 2 の警告を実行することを特徴とする。

10

20

30

40

50

【0608】

本発明によれば、遊技者が遊技にのめり込むことを防止できる遊技用装置及び遊技システムを提供することができる。

【0609】**[付記 C]**

遊技場の一つとして、パチンコ機やパチスロ機等の遊技機を設置し、これらの遊技機を用いた遊技を行い、その遊技結果に応じて景品を獲得できる機会を遊技者に提供する遊技場がある。遊技者は、パチンコ機の場合にはパチンコ玉を用いた遊技を行い、パチスロ機の場合にはメダル数を用いた遊技を行うことで、所持するパチンコ玉数あるいはメダル数を増やした後、所持するパチンコ玉あるいはメダルを景品に交換することができる。このため、より多くのパチンコ玉あるいはメダルを獲得することによって、多くの景品を獲得することが可能になることから、大量のパチンコ玉あるいはメダルの獲得を目指して遊技を行うことになる。

【0610】

上述した遊技機においては、貸出料と引き換えに所定数のパチンコ玉あるいはメダルの貸出を受け、貸し出されたパチンコ玉あるいはメダルを用いて遊技を開始する。そして、遊技の結果、大量のパチンコ玉あるいはメダルの獲得可能な有利遊技状態に移行して、パチンコ玉あるいはメダルを獲得できれば、それを用いて遊技を継続することができる。逆に、有利遊技状態に移行せずに、パチンコ玉あるいはメダルを消費してしまった場合には、遊技を諦めるか新たな貸出を受けて継続するかのいずれかとなる。

【0611】

ところで、近年、パチンコ・パチスロ遊技にのめり込んでしまう、所謂、パチンコ・パチスロ依存症という問題が、注目されるようになってきた。この問題に対して、従来、カメラにより撮像された画像に基づいて、遊技制限者であるか否かを判定し、遊技制限情報管理装置が、来店者本人が設定した遊技を制限する制限条件、例えば、遊技を制限している時間帯ではない、または遊技可能上限金額を超えているといった条件を満たしていると判定した場合に、遊技者が携帯している携帯電話機に遊技制限情報の遊技制限が掛けられている状態で遊技場に来店していることをメール送信することにより、遊技をしたいという衝動を自らで抑制できるように促す、という技術が提案されている（特許文献（特開 2008-021106 号公報）参照）。

【0612】

ところで、遊技場においては、1日の営業におけるデータ集計をホールコンピュータによって夜間に行われることが多い。このため、現状の遊技システムにおいては、遊技者の1日における消費金額、遊技時間、来店回数等をリアルタイムに追うことが困難である。特許文献 1 に記載した技術においては、遊技場によっては、遊技制限が掛けられている状態になったことを遊技者に対して翌日にメール送信することになるため、遊技中におけるのめり込みを防ぐことが困難である。仮に、遊技制限が掛けられている状態になったこと

を遊技者に対してリアルタイムにメール送信しても、遊技にのめり込んでいる状態ではメールに気付かないかもしくは気付いても無視することもあり得る。

【0613】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、遊技者が遊技にのめり込むことを防止できる遊技用装置及び遊技システムを提供することを目的とする。

【0614】

[C-1] 本発明に係る遊技用装置は、固有の識別情報（例えば、ユーザID）と、有価価値情報（例えば、残り度数）と、遊技者が所持する遊技媒体数に対応する遊技媒体情報（例えば、持玉、貯玉）と、の少なくともいずれかが記憶可能な端末装置と送受信を可能にする通信手段（例えば、非接触ICカードリーダーライタ18a）を有し、前記有価価値情報及び前記遊技媒体情報のいずれかと引き換えに遊技媒体の払い出しを実行させる遊技媒体取扱手段（例えば、遊技媒体取扱装置1）において前記端末装置が受け付けられた場合に、前記識別情報と、前記遊技媒体取扱手段に固有に付された固有情報（例えば、サンドID）と、を対応付ける対応付手段（例えば、サーバ装置2（図24のステップS43））と、当該対応付手段が前記識別情報と前記固有情報とを対応付けた場合に、遊技機から送信される各種の情報から遊技者による遊技媒体の使用数の累計からなる使用数情報を管理する管理手段（例えば、サーバ装置2）と、遊技者の来店回数を計測する計測手段（例えば、サーバ装置2（図3の来店客管理装置、図16の来店客管理テーブル））と、前記計測手段が測定した前記来店回数の値と遊技者の遊技を制限するために予め設定した第1制限値とを比較する第1比較手段（例えば、サーバ装置2（図25のステップS57））と、使用数情報と、遊技者の遊技を制限するために予め設定した第2制限値とを比較する第2比較手段（例えば、サーバ装置2（図25のステップS53））と、前記端末装置に来店回数情報を送信するときに、前記来店回数が前記第1制限値を越えていた場合、前記端末装置に警告情報を送信して、前記端末装置にて第1の警告を実行させ、前記端末装置に使用数情報を送信するときに、前記遊技結果値が前記第2制限値を越えていた場合、前記端末装置に警告情報を送信し、前記端末装置にて第2の警告を実行させる警告実行手段（例えば、サーバ装置2（図25のステップS54、S61））と、を備えることを特徴とする。

10

20

【0615】

[C-2] 本発明に係る遊技システムは、固有の識別情報（例えば、ユーザID）と、有価価値情報（例えば、残り度数）と、遊技者が所持する遊技媒体数に対応する遊技媒体情報（例えば、持玉、貯玉）と、の少なくともいずれかが記憶可能な端末装置と送受信を可能にする通信手段（例えば、非接触ICカードリーダーライタ18a）を有し、前記有価価値情報及び前記遊技媒体情報のいずれかと引き換えに遊技媒体の払い出しを実行させる遊技媒体取扱手段（例えば、遊技媒体取扱装置1）と、当該遊技媒体取扱手段において前記端末装置が受け付けられた場合に、前記識別情報と、前記遊技媒体取扱手段に固有に付された固有情報（例えば、サンドID）と、を対応付ける対応付手段（例えば、サーバ装置2（図24のステップS43））と、当該対応付手段が前記識別情報と前記固有情報とを対応付けた場合に、遊技機から送信される各種の情報から遊技者による遊技媒体の使用数の累計からなる使用数情報を管理する管理手段（例えば、サーバ装置2）と、遊技者の来店回数を計測する計測手段（例えば、サーバ装置2（図3の来店客管理装置、図16の来店客管理テーブル））と、前記計測手段が測定した前記来店回数の値と遊技者の遊技を制限するために予め設定した第1制限値とを比較する第1比較手段（例えば、サーバ装置2（図25のステップS57））と、使用数情報と、遊技者の遊技を制限するために予め設定した第2制限値とを比較する第2比較手段（例えば、サーバ装置2（図25のステップS53））と、前記端末装置に来店回数情報を送信するときに、前記来店回数が前記第1制限値を越えていた場合、前記端末装置に警告情報を送信して、前記端末装置にて第1の警告を実行させ、前記端末装置に使用数情報を送信するときに、前記遊技結果値が前記第2制限値を越えていた場合、前記端末装置に警告情報を送信し、前記端末装置にて第2の警告を実行させる警告実行手段（例えば、サーバ装置2（図25のステップS54、S

30

40

50

61))と、を備えることを特徴とする。

【0616】

本発明によれば、遊技者が遊技にのめり込むことを防止できる遊技用装置及び遊技システムを提供することができる。

【0617】

[付記D]

遊技場の一つとして、パチンコ機やパチスロ機等の遊技機を設置し、これらの遊技機を用いた遊技を行い、その遊技結果に応じて景品を獲得できる機会を遊技者に提供する遊技場がある。遊技者は、パチンコ機の場合にはパチンコ玉を用いた遊技を行い、パチスロ機の場合にはメダル数を用いた遊技を行うことで、所持するパチンコ玉数あるいはメダル数を増やした後、所持するパチンコ玉あるいはメダルを景品に交換することができる。このため、より多くのパチンコ玉あるいはメダルを獲得することによって、多くの景品を獲得することが可能になることから、大量のパチンコ玉あるいはメダルの獲得を目指して遊技を行うことになる。

【0618】

上述した遊技機においては、貸出料と引き換えに所定数のパチンコ玉あるいはメダルの貸出を受け、貸し出されたパチンコ玉あるいはメダルを用いて遊技を開始する。そして、遊技の結果、大量のパチンコ玉あるいはメダルの獲得可能な有利遊技状態に移行して、パチンコ玉あるいはメダルを獲得できれば、それを用いて遊技を継続することができる。逆に、有利遊技状態に移行せずに、パチンコ玉あるいはメダルを消費してしまった場合には、遊技を諦めるか新たな貸出を受けて継続するかのいずれかとなる。

【0619】

ところで、近年、パチンコ・パチスロ遊技にのめり込んでしまう、所謂、パチンコ・パチスロ依存症という問題が、注目されるようになってきた。この問題に対して、従来、カメラにより撮像された画像に基づいて、遊技制限者であるか否かを判定し、遊技制限情報管理装置が、来店者本人が設定した遊技を制限する制限条件、例えば、遊技を制限している時間帯ではない、または遊技可能上限金額を超えているといった条件を満たしていると判定した場合に、遊技者が携帯している携帯電話機に遊技制限情報の遊技制限が掛けられている状態で遊技場に来店していることをメール送信することにより、遊技をしたいという衝動を自らで抑制できるように促す、という技術が提案されている(特許文献(特開2008-021106号公報)参照)。

【0620】

ところで、遊技場においては、1日の営業におけるデータ集計をホールコンピュータによって夜間に行われることが多い。このため、現状の遊技システムにおいては、遊技者の1日における消費金額、遊技時間、来店回数等をリアルタイムに追うことが困難である。特許文献1に記載した技術においては、遊技場によっては、遊技制限が掛けられている状態になったことを遊技者に対して翌日にメール送信することになるため、遊技中におけるのめり込みを防ぐことが困難である。仮に、遊技制限が掛けられている状態になったことを遊技者に対してリアルタイムにメール送信しても、遊技にのめり込んでいる状態ではメールに気付かないかもしくは気付いても無視することもあり得る。

【0621】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、遊技者が遊技にのめり込むことを防止できる遊技用装置及び遊技システムを提供することを目的とする。

【0622】

[D-1]本発明に係る遊技用装置は、固有の識別情報(例えば、会員カードID、ビクターカードID)と、有価価値情報(例えば、残り度数)と、遊技者が所持する遊技媒体数に対応する遊技媒体情報(例えば、持玉、貯玉)の少なくともいずれかが記憶可能な情報記憶媒体の挿入及び排出が可能であり、前記有価価値情報と、前記遊技媒体情報と、のいずれかと引き換え、もしくは有価価値(例えば、紙幣)の投入に応じて遊技媒体の払い出しを実行させる遊技媒体取扱手段(例えば、遊技媒体取扱装置1)において前記情報

10

20

30

40

50

記憶媒体が挿入された場合に、前記識別情報と、前記遊技媒体取扱手段に固有に付された固有情報（例えば、サンドID）と、を対応付ける対応付手段と、前記遊技媒体取扱手段に対して、前記情報記憶媒体が挿入された時点もしくは有価価値の投入された時点から計時を開始し、前記情報記憶媒体もしくは残りの前記有価価値に対応する有価価値情報が記憶された情報記憶媒体が排出されるまでの第1の遊技時間を計時する計時手段（例えば、サーバ装置2（図27のステップS75））と、遊技機から送信される各種の情報から遊技媒体の使用数である使用数情報を管理する管理手段（例えば、サーバ装置2）と、使用数情報に基づいて第2の遊技時間を算出する算出手段（例えば、サーバ装置2（図27のステップS76））と、前記第2の遊技時間を遊技者に報知させる報知実行手段（例えば、サーバ装置2（図27のステップS76））と、を備え、当該報知実行手段は、前記第1の遊技時間を遊技者に報知させないことを特徴とする。

10

【0623】

[D-2] 本発明に係る遊技システムは、固有の識別情報（例えば、会員カードID、ビジターカードID）と、有価価値情報（例えば、残り度数）と、遊技者が所持する遊技媒体数に対応する遊技媒体情報（例えば、持玉、貯玉）の少なくともいずれかが記憶可能な情報記憶媒体の挿入及び排出が可能であり、前記有価価値情報と、前記遊技媒体情報と、のいずれかと引き換え、もしくは有価価値（例えば、紙幣）の投入に応じて遊技媒体の払い出しを実行させる遊技媒体取扱手段（例えば、遊技媒体取扱装置1）と、当該遊技媒体取扱手段において前記情報記憶媒体が挿入された場合に、前記識別情報と、前記遊技媒体取扱手段に固有に付された固有情報（例えば、サンドID）と、を対応付ける対応付手段と、前記遊技媒体取扱手段に対して、前記情報記憶媒体が挿入された時点もしくは有価価値の投入された時点から計時を開始し、前記情報記憶媒体もしくは残りの前記有価価値に対応する有価価値情報が記憶された情報記憶媒体が排出されるまでの第1の遊技時間を計時する計時手段（例えば、サーバ装置2（図27のステップS75））と、遊技機から送信される各種の情報から遊技媒体の使用数である使用数情報を管理する管理手段（例えば、サーバ装置2）と、使用数情報に基づいて第2の遊技時間を算出する算出手段（例えば、サーバ装置2（図27のステップS76））と、前記第2の遊技時間を遊技者に報知させる報知実行手段（例えば、サーバ装置2（図27のステップS76））と、を備え、当該報知実行手段は、前記第1の遊技時間を遊技者に報知させないことを特徴とする。

20

【0624】

本発明によれば、遊技者が遊技にのめり込むことを防止できる遊技用装置及び遊技システムを提供することができる。

30

【0625】

[付記E]

遊技場の一つとして、パチンコ機やパチスロ機等の遊技機を設置し、これらの遊技機を用いた遊技を行い、その遊技結果に応じて景品を獲得できる機会を遊技者に提供する遊技場がある。遊技者は、パチンコ機の場合にはパチンコ玉を用いた遊技を行い、パチスロ機の場合にはメダル数を用いた遊技を行うことで、所持するパチンコ玉数あるいはメダル数を増やした後、所持するパチンコ玉あるいはメダルを景品に交換することができる。このため、より多くのパチンコ玉あるいはメダルを獲得することによって、多くの景品を獲得することが可能になることから、大量のパチンコ玉あるいはメダルの獲得を目指して遊技を行うことになる。

40

【0626】

上述した遊技状態においては、貸出料と引き換えに所定数のパチンコ玉あるいはメダルの貸出を受け、貸し出されたパチンコ玉あるいはメダルを用いて遊技を開始する。そして、遊技の結果、大量のパチンコ玉あるいはメダルの獲得可能な有利遊技状態に移行して、パチンコ玉あるいはメダルを獲得できれば、それを用いて遊技を継続することができる。逆に、有利遊技状態に移行せずに、パチンコ玉あるいはメダルを消費してしまった場合には、遊技を諦めるか新たな貸出を受けて継続するかのいずれかとなる。

【0627】

50

ところで、近年、パチンコ・パチスロ遊技にのめり込んでしまう、所謂、パチンコ・パチスロ依存症という問題が、注目されるようになってきた。この問題に対して、遊技者が遊技機での遊技のために費やした使用額を集計し、その使用額が所定額になったか否かの判定を行い、所定額になったと判定された場合に、その旨を報知する遊技用装置が提案されている（特許文献（特開平10-127907号公報）参照）。また、特許文献1には、遊技場への入場回数が多すぎる場合に、その旨を報知することが記載されている。

【0628】

また、遊技場への来店客を精度よくカウントするための遊技客情報管理システムであるが、このシステムでは、遊技機の近傍に設けられたカメラで遊技者の顔映像を撮影して遊技客の顔情報を記憶し、当該顔情報によって遊技客を識別することで同一の遊技客を重複してカウントすることがないようにしている（特許文献（特開2004-33573号公報）参照）。

10

【0629】

ところで、遊技場においては、1日の営業におけるデータ集計をホールコンピュータによって夜間に行うことが多い。このため、現状の遊技システムにおいては、遊技者の1日における消費金額、遊技時間、来店回数等をリアルタイムに追うことが困難である。

【0630】

また、遊技場に遊技者が来店する回数を、その来店の期間（例えば、時間帯）ごとの意味合いを考慮して集計するといった発想はこれまでなかった。

【0631】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、遊技者が遊技にのめり込むことを防止できる遊技用装置及び遊技システムを提供することを目的とする。

20

【0632】

[E-1]本発明に係る遊技用装置（例えば、サーバ装置2）は、遊技者が来店したことを表す来店情報（例えば、遊技媒体取扱装置1や入退場装置30の通過ゲートに関連して把握される来店回数）を受信する来店情報受信手段（例えば、サーバ装置2のCPU）と、

第1期間（図30の期間1：例えば、1日）を分割した2以上の第2期間（図30の期間2：例えば、午前1、午前2、午後1、午後2といった4つの期間）において、前記遊技者が来店した回数を前記来店情報に基づき所定期間（図30の期間3：例えば、3日）にわたってそれぞれ集計する来店回数集計手段（例えば、サーバ装置2のCPU）と、

30

前記来店回数集計手段により前記第2期間に関して集計された来店回数から求められた前記所定期間における来店回数が、所定条件（例えば、それぞれの第2期間における集計結果の合計が所定回数を超過している）を満たすか否かを判定する判定手段（例えば、サーバ装置2のCPU）とを備え、

前記来店回数集計手段は、集計結果を、前記来店情報を受信した回数以下の回数とする（例えば、最初の来店のみをカウントする（すなわち、MAXの回数は1））ことを特徴とする遊技用装置。

【0633】

本発明のこうした構成により、遊技用装置は、第1期間を分割した第2期間に関して集計された来店回数に基づいて、所定条件を満たすか否かを判定することができる。

40

【0634】

[E-2]本発明に係る遊技システム（例えば、図1に示す遊技システム）は、遊技者が来店したことを表す来店情報を受信する来店情報受信手段と、第1期間を分割した2以上の第2期間において、前記遊技者が来店した回数を前記来店情報に基づき所定期間にわたってそれぞれ集計する来店回数集計手段と、

前記来店回数集計手段により前記第2期間に関して集計された来店回数から求められた前記所定期間における来店回数が、所定条件を満たすか否かを判定する判定手段とを備え、

前記来店回数集計手段は、集計結果を、前記来店情報を受信した回数以下の回数とする

50

ことを特徴とする遊技システム。

【0635】

本発明のこうした構成により、遊技システムは、第1期間を分割した第2期間に関して集計された来店回数に基づいて、所定条件を満たすか否かを判定することができる。なお、この遊技システムは、上記遊技用装置と同様の手段を構成要素としているが、当該遊技システム内の各手段は、どのような同一装置（又は異なる装置）によって実施されてもよい。

【0636】

本発明によれば、遊技者が遊技にのめり込むことを防止できる遊技用装置及び遊技システムを提供することができる。

【0637】

[付記F]

遊技場の一つとして、パチンコ機やパチスロ機等の遊技機を設置し、これらの遊技機を用いた遊技を行い、その遊技結果に応じて景品を獲得できる機会を遊技者に提供する遊技場がある。遊技者は、パチンコ機の場合にはパチンコ玉を用いた遊技を行い、パチスロ機の場合にはメダル数を用いた遊技を行うことで、所持するパチンコ玉数あるいはメダル数を増やした後、所持するパチンコ玉あるいはメダルを景品に交換することができる。このため、より多くのパチンコ玉あるいはメダルを獲得することによって、多くの景品を獲得することが可能になることから、大量のパチンコ玉あるいはメダルの獲得を目指して遊技を行うことになる。

【0638】

上述した遊技状態においては、貸出料と引き換えに所定数のパチンコ玉あるいはメダルの貸出を受け、貸し出されたパチンコ玉あるいはメダルを用いて遊技を開始する。そして、遊技の結果、大量のパチンコ玉あるいはメダルの獲得可能な有利遊技状態に移行して、パチンコ玉あるいはメダルを獲得できれば、それを用いて遊技を継続することができる。逆に、有利遊技状態に移行せずに、パチンコ玉あるいはメダルを消費してしまった場合には、遊技を諦めるか新たな貸出を受けて継続するかのいずれかとなる。

【0639】

ところで、近年、パチンコ・パチスロ遊技にのめり込んでしまう、所謂、パチンコ・パチスロ依存症という問題が、注目されるようになってきた。この問題に対して、遊技者が遊技機での遊技のために費やした使用額を集計し、その使用額が所定額になったか否かの判定を行い、所定額になったと判定された場合に、その旨を報知する遊技用装置が提案されている（特許文献（特開平10-127907号公報）参照）。また、特許文献1には、遊技場への入場回数が多すぎる場合に、その旨を報知することが記載されている。

【0640】

また、遊技場への来店客を精度よくカウントするための遊技客情報管理システムであるが、このシステムでは、遊技機の近傍に設けられたカメラで遊技者の顔映像を撮影して遊技客の顔情報を記憶し、当該顔情報によって遊技客を識別することで同一の遊技客を重複してカウントすることがないようにしている（特許文献（特開2004-33573号公報）参照）。

【0641】

ところで、遊技場においては、1日の営業におけるデータ集計をホールコンピュータによって夜間に行うことが多い。このため、現状の遊技システムにおいては、遊技者の1日における消費金額、遊技時間、来店回数等をリアルタイムに追うことが困難である。

【0642】

また、遊技場に遊技者が来店する回数を、その来店の期間（例えば、曜日）ごとの意味合いを考慮して集計するといった発想はこれまでなかった。

【0643】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、遊技者が遊技にのめり込むことを防止できる遊技用装置及び遊技システムを提供することを目的とする。

10

20

30

40

50

【 0 6 4 4 】

[F - 1] 本発明に係る遊技用装置（例えば、サーバ装置 2）は、遊技者が来店したことを表す来店情報（例えば、遊技媒体取扱装置 1 や入退場装置 3 0 の通過ゲートに関連して把握される来店回数）を受信する来店情報受信手段（例えば、サーバ装置 2 の CPU）と、

第 1 期間（図 3 5 の期間 1：例えば 1 週間）を分割した 2 以上の第 2 期間（図 3 5 の期間 2：例えば、平日、休日・祝日といった 2 つの期間）において、前記遊技者が来店した回数を前記来店情報に基づき所定期間（図 3 5 の期間 3：例えば、3 週間）にわたってそれぞれ集計する来店回数集計手段（例えば、サーバ装置 2 の CPU）と、

前記来店回数集計手段により前記第 2 期間に関して集計された来店回数が所定条件（例えば、それぞれの第 2 期間における集計結果が所定回数を超過している）を満たすか否かをそれぞれ判定する判定手段（例えば、サーバ装置 2 の CPU）とを備え、

前記所定条件は、前記第 2 期間によって異なるように（例えば、平日の期間に関しては、所定回数 1 を超過しているか否か、休日・祝日の期間に関しては、所定回数 2 を超過しているか否か）設定可能であることを特徴とする遊技用装置。

【 0 6 4 5 】

本発明のこうした構成により、遊技システムは、第 1 期間を分割した第 2 期間に関して集計された来店回数に基づいて、所定条件を満たすか否かをそれぞれ判定することができる。

【 0 6 4 6 】

[F - 2] 遊技者が来店したことを表す来店情報を受信する来店情報受信手段と、

第 1 期間を分割した 2 以上の第 2 期間において、前記遊技者が来店した回数を前記来店情報に基づき所定期間にわたってそれぞれ集計する来店回数集計手段と、

前記来店回数集計手段により前記第 2 期間に関して集計された来店回数が所定条件を満たすか否かをそれぞれ判定する判定手段とを備え、

前記所定条件は、前記第 2 期間によって異なるように設定可能であることを特徴とする遊技システム。

【 0 6 4 7 】

本発明のこうした構成により、遊技システムは、第 1 期間を分割した第 2 期間に関して集計された来店回数に基づいて、所定条件を満たすか否かをそれぞれ判定することができる。なお、この遊技システムは、上記遊技用装置と同様の手段を構成要素としているが、当該遊技システム内の各手段は、どのような同一装置（又は異なる装置）によって実施されてもよい。

【 0 6 4 8 】

本発明によれば、遊技者が遊技にのめり込むことを防止できる遊技用装置及び遊技システムを提供することができる。

【 0 6 4 9 】

[付記 G]

遊技場の一つとして、パチンコ機やパチスロ機等の遊技機を設置し、これらの遊技機を用いた遊技を行い、その遊技結果に応じて景品を獲得できる機会を遊技者に提供する遊技場がある。遊技者は、パチンコ機の場合にはパチンコ玉を用いた遊技を行い、パチスロ機の場合にはメダル数を用いた遊技を行うことで、所持するパチンコ玉数あるいはメダル数を増やした後、所持するパチンコ玉あるいはメダルを景品に交換することができる。このため、より多くのパチンコ玉あるいはメダルを獲得することによって、多くの景品を獲得することが可能になることから、大量のパチンコ玉あるいはメダルの獲得を目指して遊技を行うことになる。

【 0 6 5 0 】

上述した遊技においては、貸出料と引き換えに所定数のパチンコ玉あるいはメダルの貸出を受け、貸し出されたパチンコ玉あるいはメダルを用いて遊技を開始する。そして、遊技の結果、大量のパチンコ玉あるいはメダルの獲得可能な有利遊技状態に移行して、パチ

10

20

30

40

50

ンコ玉あるいはメダルを獲得できれば、それを用いて遊技を継続することができる。逆に、有利遊技状態に移行せずに、パチンコ玉あるいはメダルを消費してしまった場合には、遊技を諦めるか新たな貸出を受けて継続するかのいずれかとなる。

【0651】

ところで、近年、パチンコ・パチスロ遊技にのめり込んでしまう、所謂、パチンコ・パチスロ依存という問題が、注目されるようになってきた。

【0652】

現在、この問題に対しては、いくつかの対策が取られている。例えば、第1の対策は、パチンコ・パチスロ依存からの回復を支援する非営利相談機関として、ぱちんこ依存問題相談機関「リカバリーサポート・ネットワーク」が設置され、この機関において、電話による無料相談を行っている。遊技者は、「適度」な遊技の楽しみ方を超えている症状について自覚があるような場合に、当該機関に相談をすることができ、こうした相談は匿名で取り扱われる。

10

【0653】

第2の対策は、所定の遊技場にて提供される「自己申告プログラム」である。これは、遊技場が、パチンコ・パチスロ依存の問題に取り組みたいという遊技者から、例えば、1日の遊技金額として設定した設定金額の申告を受け、その設定金額を超えた場合に、その旨を遊技場のスタッフが当該遊技者に伝えるというサービスである。遊技者は、こうしたサービスを受けるために、「自己申告プログラム申込書」に設定金額等の必要事項を記入し、受付カウンターに提出する。このような申し込みがされると、遊技者の遊技金額が設定金額を超えたか否かが遊技場のホールコンピュータ等で管理される。ただし、こうしたホールコンピュータによる遊技金額の管理は、バッチ処理等によって行われるため、遊技場のスタッフが、遊技者の遊技金額が設定金額を超えた旨を当該遊技者に伝えるのは、次の来店日となる。

20

【0654】

また、このようなパチンコ・パチスロ依存の問題に関する取り組みは、諸外国でも行われている。例えば、「自己排除プログラム」は、対象となる遊技者のみが申請できる仕組みであり、遊技者本人による、任意性の高いプログラムである。すなわち、パチンコ・パチスロ依存の問題を抱える遊技者も平常は冷静であることから、冷静な時点で本人を説得し、本人の任意の判断として、遊技場への立ち入りを排除されることに同意するプログラムである。

30

【0655】

一旦、遊技者本人が同意した場合、写真等の個人情報や遊技場の各所に配布され、遊技場への入場・立ち入りが禁止されるとともに、立ち入りが発覚した場合には強制退去の対象となり、その際の勝ち分は全て没収されることになる。プログラムに参加するという意思はあくまでも本人の任意の判断になるが、任意性の強いプログラムである割には、一定の抑止効果が認められ、プログラム自体を制度として位置づけることが米国の様々な州及びその他の先進諸国では一般化しつつある。

【0656】

なお、こうした自己排除プログラムの実施に関しては、例えば、以下のようなバリエーションがある。第1のバリエーションは、制度として自己排除プログラムを位置づけ、個別の遊技場管理者が、こうしたプログラムを開発し、顧客に提供することを義務付ける考え方がある。プログラムを顧客に提供することが遊技場管理者にとっての義務とはなるが、如何なるプログラムの内容になるかは制度として明記せず、あくまでも顧客にとっての任意プログラムとして一切強制しない考え方をとるアプローチとなる。遊技者本人の意思により実施されるプログラムになり、家族等が代理することは不可となる。また、遊技者が、第三者機関のカウンセラー等を経て申請する場合には、これを認めるという制度もとりうる。

40

【0657】

自己排除プログラムの実施に関する第2のバリエーションは、制度として自己排除プロ

50

グラムを位置づけ、遊技者本人が自らのコミットメントに反し、遊技場に立ち上がったことが発覚した場合には、警告の後退去を要求される。遊技者本人が退去しない場合、家宅侵入罪を適用し、処罰の対象にすることまでを規定する。

【0658】

他方、この自己排除プログラムを発展させ、自己排除プログラムと併用する形で、強制力をもたせた「家族排除プログラム」を制度として設けている国もある。パチンコ・パチスロ依存の問題を抱えた遊技者を排除するという意味では自己排除プログラムと類似するが、申請者は本人ではなく、直系の家族となり、かつ、強制的な排除の側面を保持する制度となっている。

【0659】

例えば、その一例では、遊技者の直近の家族が直接的な申請者となることができる。申請を受理する主体は国の指定を受けた非営利法人である治療カウンセリング・センターとなり、申請者となる家族が直接出向き、面談を受け、書面にて申請する必要がある。当該遊技者が、家族に対し直接危害を与えている場合（金銭、暴力等）、被害者となる家族が直接救済を求めるというものである。

【0660】

家族排除プログラムの特徴は、家族や遊技者本人を更なる危害から守るため、その申請と排除決定に際し、必ずしも遊技者本人の同意を必要としないことにある。これが為に、専門家を交えて、第三者が中立的な立場から評価・審査し、判断を下すことになる。

【0661】

上記のように、パチンコ・パチスロ依存の問題に関する取り組みは、日本においても諸外国においても行われているが、遊技者に申告をさせる遊技機に関連して提案されている遊技システムとして以下のようなものがある（特許文献（特開2005-168755号公報）参照）。

【0662】

この遊技システムは、遊技機で遊技を行ったときに、納税を要する入賞となった場合、遊技機において遊技者による納税の申告を可能とするものである。

【0663】

しかしながら、上記の遊技システムは、遊技者の行動に関し、遊技者等によって申告された条件で判定を行うものではなく、パチンコ・パチスロ依存の問題を抱える遊技者を効果的に排除することができるものではありません。もちろん、遊技者等によって申告された条件での判定を即座に（例えば、リアルタイム、又はリアルタイムに近いタイミングで）行うことができるものではありません。

【0664】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、遊技者が遊技にのめり込むことを防止できる遊技用装置及び遊技システムを提供することを目的とする。

【0665】

[G-1] 本発明に係る遊技用装置（例えば、サーバ装置2）は、

遊技者又は遊技者関係者から提供された申告情報（例えば、来店回数や遊技時間等に関する条件を設定した情報）を、前記遊技者を識別するための遊技者情報（例えば、フェイシャルデータ）とともに受信（例えば、申請装置から受信）する第1受信手段（例えば、サーバ装置2のCPU）と、

前記申告情報を、前記遊技者情報に対応付けて記憶する申告情報記憶手段（例えば、遊技規制申告者管理テーブル）と、

前記遊技者が来店したことを表す来店情報（例えば、来店回数）又は前記遊技者の遊技機における遊技内容を表す遊技情報（例えば、遊技時間、消費金額、使用数）を、前記遊技者情報とともに受信（例えば、遊技媒体取扱装置1から受信）する第2受信手段（例えば、サーバ装置2のCPU）と、

遊技に対するのめり込みを防止するための処理（例えば、警告表示、貸出禁止、会員カード回収等）を行うか否かを判定する判定手段（例えば、サーバ装置2のCPU）とを備

10

20

30

40

50

え、

前記申告情報は、前記来店情報又は前記遊技情報に関する条件と、前記条件に対応付けられた前記処理を含み、

前記判定手段は、前記第2受信手段で前記来店情報又は前記遊技情報を受信した場合に、前記申告情報の前記条件に基づき、前記遊技者情報で識別される遊技者に関して前記処理を行うか否かを判定する。

【0666】

本発明のこうした構成により、遊技用装置は、遊技者等から申告された条件に基づいて、遊技者の来店情報や遊技情報を判定し、当該条件に対応付けられた処理を行うか否かを判定することができる。

【0667】

[G-2]本発明に係る遊技システム(例えば、図1に示す遊技システム)は、

遊技者又は遊技者関係者から提供された申告情報を、前記遊技者を識別するための遊技者情報とともに受信する第1受信手段と、

前記申告情報を、前記遊技者情報に対応付けて記憶する申告情報記憶手段と、

前記遊技者が来店したことを表す来店情報又は前記遊技者の遊技機における遊技内容を表す遊技情報を、前記遊技者情報とともに受信する第2受信手段と、

遊技に対するのめり込みを防止するための処理を行うか否かを判定する判定手段とを備え、

前記申告情報は、前記来店情報又は前記遊技情報に関する条件と、前記条件に対応付けられた前記処理を含み、

前記判定手段は、前記第2受信手段で前記来店情報又は前記遊技情報を受信した場合に、前記申告情報の前記条件に基づき、前記遊技者情報で識別される遊技者に関して前記処理を行うか否かを判定する。

【0668】

本発明のこうした構成により、遊技システムは、遊技者等から申告された条件に基づいて、遊技者の来店情報や遊技情報を判定し、当該条件に対応付けられた処理を行うか否かを判定することができる。なお、この遊技システムは、上記遊技用装置と同様の手段を構成要素としているが、当該遊技システム内の各手段は、どのような同一装置(又は異なる装置)によって実施されてもよい。

【0669】

本発明によれば、遊技者が遊技にのめり込むことを防止できる遊技用装置及び遊技システムを提供することができる。

【0670】

[付記H]

遊技場の一つとして、パチンコ機やパチスロ機等の遊技機を設置し、これらの遊技機を用いた遊技を行い、その遊技結果に応じて景品を獲得できる機会を遊技者に提供する遊技場がある。遊技者は、パチンコ機の場合にはパチンコ玉を用いた遊技を行い、パチスロ機の場合にはメダル数を用いた遊技を行うことで、所持するパチンコ玉数あるいはメダル数を増やした後、所持するパチンコ玉あるいはメダルを景品に交換することができる。このため、より多くのパチンコ玉あるいはメダルを獲得することによって、多くの景品を獲得することが可能になることから、大量のパチンコ玉あるいはメダルの獲得を目指して遊技を行うことになる。

【0671】

上述した遊技においては、貸出料と引き換えに所定数のパチンコ玉あるいはメダルの貸出を受け、貸し出されたパチンコ玉あるいはメダルを用いて遊技を開始する。そして、遊技の結果、大量のパチンコ玉あるいはメダルの獲得可能な有利遊技状態に移行して、パチンコ玉あるいはメダルを獲得できれば、それを用いて遊技を継続することができる。逆に、有利遊技状態に移行せずに、パチンコ玉あるいはメダルを消費してしまった場合には、遊技を諦めるか新たな貸出を受けて継続するかのいずれかとなる。

10

20

30

40

50

【0672】

ところで、近年、パチンコ・パチスロ遊技にのめり込んでしまう、所謂、パチンコ・パチスロ依存という問題が、注目されるようになってきた。

【0673】

現在、この問題に対しては、いくつかの対策が取られている。例えば、第1の対策は、パチンコ・パチスロ依存からの回復を支援する非営利相談機関として、ぱちんこ依存問題相談機関「リカバリーサポート・ネットワーク」が設置され、この機関において、電話による無料相談を行っている。遊技者は、「適度」な遊技の楽しみ方を超えている症状について自覚があるような場合に、当該機関に相談をすることができ、こうした相談は匿名で取り扱われる。

10

【0674】

第2の対策は、所定の遊技場にて提供される「自己申告プログラム」である。これは、遊技場が、パチンコ・パチスロ依存の問題に取り組みたいという遊技者から、例えば、1日の遊技金額として設定した設定金額の申告を受け、その設定金額を超えた場合に、その旨を遊技場のスタッフが当該遊技者に伝えるというサービスである。遊技者は、こうしたサービスを受けるために、「自己申告プログラム申込書」に設定金額等の必要事項を記入し、受付カウンターに提出する。このような申し込みがされると、遊技者の遊技金額が設定金額を超えたか否かが遊技場のホールコンピュータ等で管理される。ただし、こうしたホールコンピュータによる遊技金額の管理は、バッチ処理等によって行われるため、遊技場のスタッフが、遊技者の遊技金額が設定金額を超えた旨を当該遊技者に伝えるのは、次の来店日となる。

20

【0675】

また、このようなパチンコ・パチスロ依存の問題に関する取り組みは、諸外国でも行われている。例えば、「自己排除プログラム」は、対象となる遊技者のみが申請できる仕組みであり、遊技者本人による、任意性の高いプログラムである。すなわち、パチンコ・パチスロ依存の問題を抱える遊技者も平常は冷静であることから、冷静な時点で本人を説得し、本人の任意の判断として、遊技場への立ち入りを排除されることに同意するプログラムである。

【0676】

一旦、遊技者本人が同意した場合、写真等の個人情報や遊技場の各所に配布され、遊技場への入場・立ち入りが禁止されるとともに、立ち入りが発覚した場合には強制退去の対象となり、その際の勝ち分は全て没収されることになる。プログラムに参加するという意思はあくまでも本人の任意の判断になるが、任意性の強いプログラムである割には、一定の抑止効果が認められ、プログラム自体を制度として位置づけることが米国の様々な州及びその他の先進諸国では一般化しつつある。

30

【0677】

なお、こうした自己排除プログラムの実施に関しては、例えば、以下のようなバリエーションがある。第1のバリエーションは、制度として自己排除プログラムを位置づけ、個別の遊技場管理者が、こうしたプログラムを開発し、顧客に提供することを義務付ける考え方があり、プログラムを顧客に提供することが遊技場管理者にとっての義務とはなるが、如何なるプログラムの内容になるかは制度として明記せず、あくまでも顧客にとっての任意プログラムとして一切強制しない考え方をとるアプローチとなる。遊技者本人の意思により実施されるプログラムになり、家族等が代理することは不可となる。また、遊技者が、第三者機関のカウンセラー等を経て申請する場合には、これを認めるという制度もとりうる。

40

【0678】

自己排除プログラムの実施に関する第2のバリエーションは、制度として自己排除プログラムを位置づけ、遊技者本人が自らのコミットメントに反し、遊技場に立ち上がったことが発覚した場合には、警告の後退去を要求される。遊技者本人が退去しない場合、家宅侵入罪を適用し、処罰の対象にすることまでを規定する。

50

【 0 6 7 9 】

他方、この自己排除プログラムを発展させ、自己排除プログラムと併用する形で、強制力をもたせた「家族排除プログラム」を制度として設けている国もある。パチンコ・パチスロ依存の問題を抱えた遊技者を排除するという意味では自己排除プログラムと類似するが、申請者は本人ではなく、直系の家族となり、かつ、強制的な排除の側面を保持する制度となっている。

【 0 6 8 0 】

例えば、その一例では、遊技者の直近の家族が直接的な申請者となることができる。申請を受理する主体は国の指定を受けた非営利法人である治療カウンセリング・センターとなり、申請者となる家族が直接出向き、面談を受け、書面にて申請する必要がある。当該遊技者が、家族に対し直接危害を与えている場合（金銭、暴力等）、被害者となる家族が直接救済を求めるというものである。

10

【 0 6 8 1 】

家族排除プログラムの特徴は、家族や遊技者本人を更なる危害から守るため、その申請と排除決定に際し、必ずしも遊技者本人の同意を必要としないことにある。これが為に、専門家を交えて、第三者が中立的な立場から評価・審査し、判断を下すことになる。

【 0 6 8 2 】

上記のように、パチンコ・パチスロ依存の問題に関する取り組みは、日本においても諸外国においても行われているが、遊技者に申告をさせる遊技機に関連して提案されている遊技システムとして以下のようなものがある（特許文献（特開 2 0 0 5 - 1 6 8 7 5 5 号 公報）参照）。

20

【 0 6 8 3 】

この遊技システムは、遊技機で遊技を行ったときに、納税を要する入賞となった場合、遊技機において遊技者による納税の申告を可能とするものである。

【 0 6 8 4 】

しかしながら、上記の遊技システムは、遊技者の行動に関し、遊技者によって申告された条件で判定を行うものではなく、パチンコ・パチスロ依存の問題を抱える遊技者を効果的に排除することができるものではありません。もちろん、遊技者によって申告された条件での判定を即座に（例えば、リアルタイム、又はリアルタイムに近いタイミングで）行うことができるものではありません。

30

【 0 6 8 5 】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、遊技者が遊技にのめり込むことを防止できる遊技用装置及び遊技システムを提供することを目的とする。

【 0 6 8 6 】

[H - 1] 本発明に係る遊技用装置（例えば、サーバ装置 2）は、遊技者から提供された申告情報（例えば、来店回数や遊技時間等に関する条件を設定した情報）を、前記遊技者を識別するための遊技者情報（例えば、フェイシャルデータ）とともに受信（例えば、遊技媒体取扱装置 1 から受信）する第 1 受信手段（例えば、サーバ装置 2 の CPU）と、

40

前記申告情報を、前記遊技者情報に対応付けて記憶する申告情報記憶手段（例えば、遊技規制申告者管理テーブル）と、

前記遊技者が来店したことを表す来店情報（例えば、来店回数）又は前記遊技者の遊技機における遊技内容を表す遊技情報（例えば、遊技時間、消費金額、使用数）を、前記遊技者情報とともに受信（例えば、遊技媒体取扱装置 1 から受信）する第 2 受信手段（例えば、サーバ装置 2 の CPU）と、

遊技に対するのめり込みを防止するための処理（例えば、警告表示、貸出禁止、会員カード回収等）を行うか否かを判定する判定手段（例えば、サーバ装置 2 の CPU）とを備え、

前記申告情報は、前記来店情報又は前記遊技情報に関する条件と、前記条件に対応付けられた前記処理の定義を含み、

50

前記判定手段は、前記第2受信手段で前記来店情報又は前記遊技情報を受信した場合に、前記申告情報の前記条件に基づき、前記遊技者情報で識別される遊技者に関して前記処理を行うか否かを判定し、

前記第1受信手段で受信される前記申告情報と前記遊技者情報は、前記遊技者の操作又は指示に基づいて所定装置（例えば、遊技媒体取扱装置1）に入力されうるものであり、前記判定手段によって前記処理を行うと判定された場合に、前記所定装置に対して当該処理を行う旨の指示が送信される。

【0687】

本発明のこうした構成により、遊技用装置は、遊技者から申告された条件に基づいて、遊技者の来店情報や遊技情報を判定し、当該条件に対応付けられた処理を行うか否かを判定することができる。

10

【0688】

[H-2] 本発明に係る遊技システム（例えば、図1に示す遊技システム）は、遊技者から提供された申告情報を、前記遊技者を識別するための遊技者情報とともに受信する第1受信手段と、

前記申告情報を、前記遊技者情報に対応付けて記憶する申告情報記憶手段と、

前記遊技者が来店したことを表す来店情報又は前記遊技者の遊技機における遊技内容を表す遊技情報を、前記遊技者情報とともに受信する第2受信手段と、

遊技に対するのめり込みを防止するための処理を行うか否かを判定する判定手段とを備え、

20

前記申告情報は、前記来店情報又は前記遊技情報に関する条件と、前記条件に対応付けられた前記処理の定義を含み、

前記判定手段は、前記第2受信手段で前記来店情報又は前記遊技情報を受信した場合に、前記申告情報の前記条件に基づき、前記遊技者情報で識別される遊技者に関して前記処理を行うか否かを判定し、

前記第1受信手段で受信される前記申告情報と前記遊技者情報は、前記遊技者の操作又は指示に基づいて所定装置に入力されうるものであり、前記判定手段によって前記処理を行うと判定された場合に、前記所定装置に対して当該処理を行う旨の指示が送信されることを特徴とする遊技システム。

【0689】

本発明のこうした構成により、遊技システムは、遊技者から申告された条件に基づいて、遊技者の来店情報や遊技情報を判定し、当該条件に対応付けられた処理を行うか否かを判定することができる。なお、この遊技システムは、上記遊技用装置と同様の手段を構成要素としているが、当該遊技システム内の各手段は、どのような同一装置（又は異なる装置）によって実施されてもよい。

30

【0690】

本発明によれば、遊技者が遊技にのめり込むことを防止できる遊技用装置及び遊技システムを提供することができる。

【符号の説明】

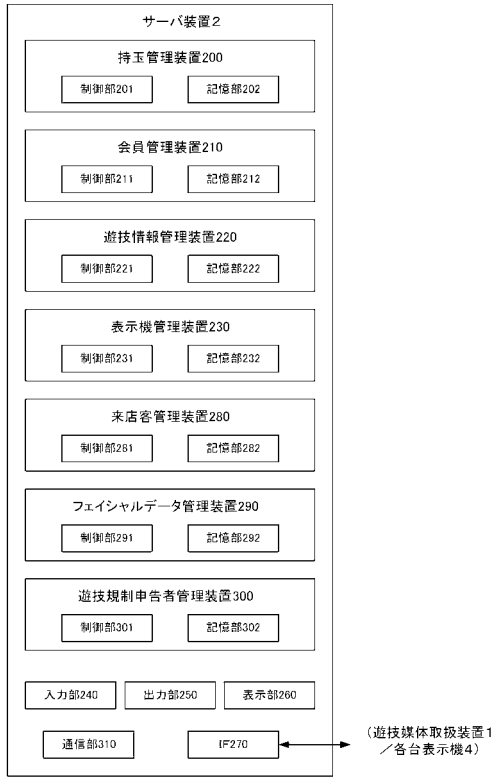
【0691】

40

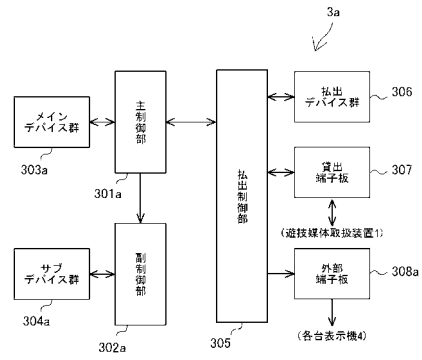
- 1 遊技媒体取扱装置
- 2 サーバ装置
- 3 遊技機
- 3 a パチンコ機
- 3 b パチスロ機
- 6 精算装置
- 7 景品管理装置
- 10 監視装置
- 30 入退場装置

50

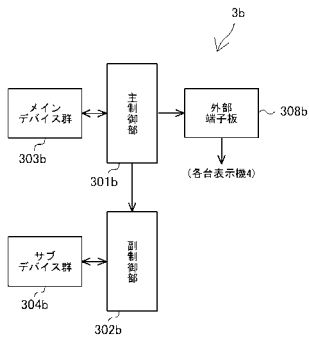
【 図 3 】



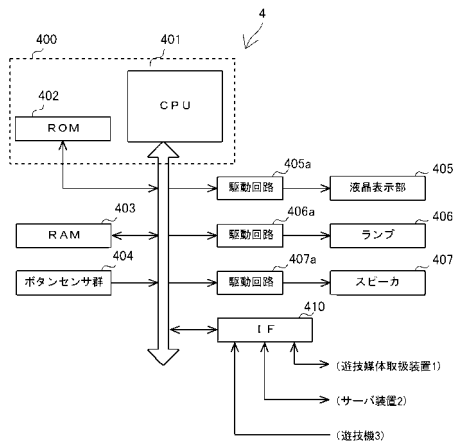
【 図 4 】



【 図 5 】



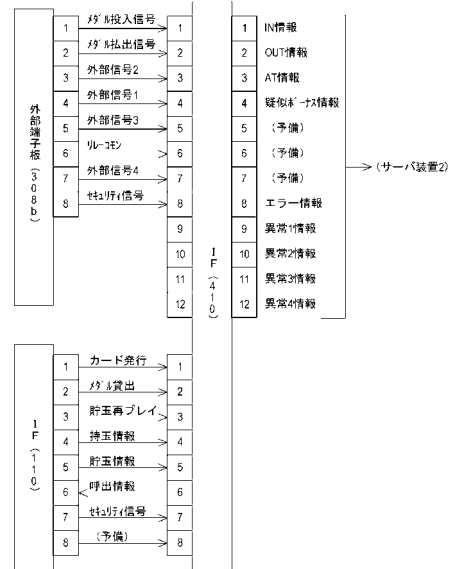
【 図 6 】



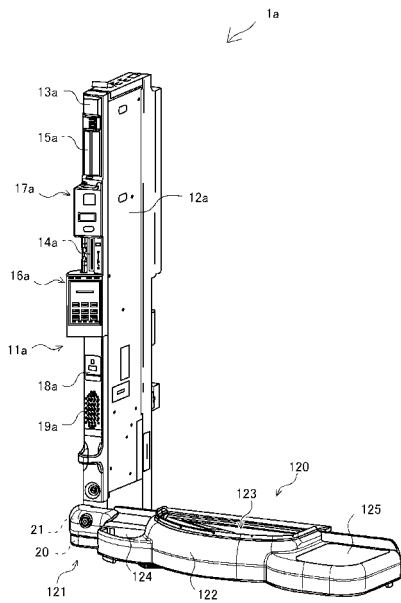
【 図 7 】



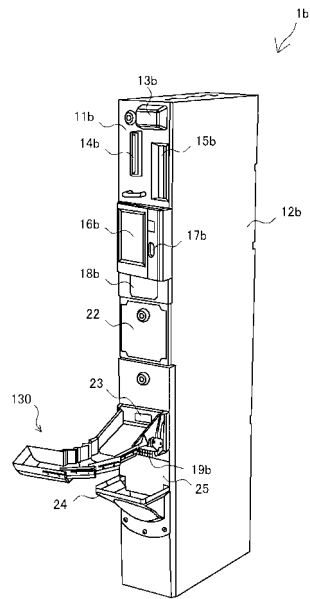
【 図 8 】



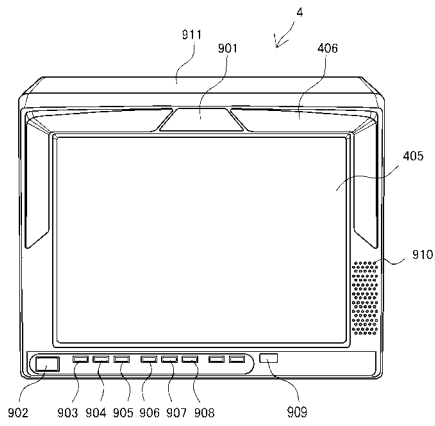
【 図 9 】



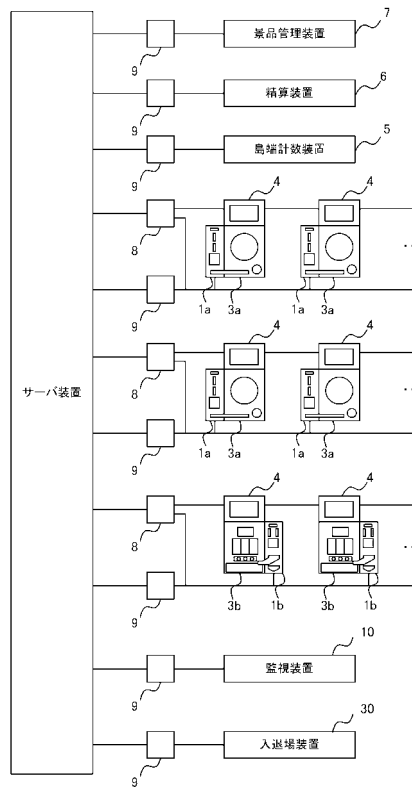
【 図 10 】



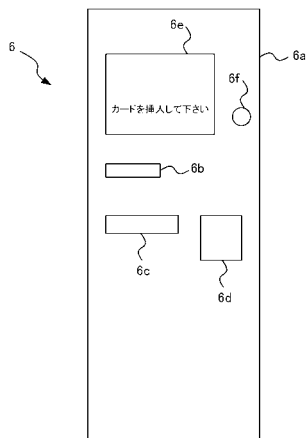
【図 1 1】



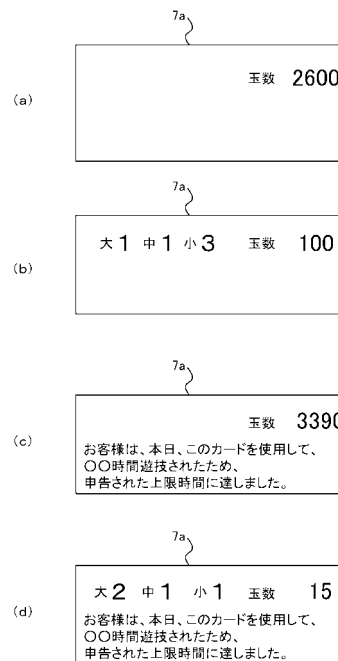
【図 1 2】



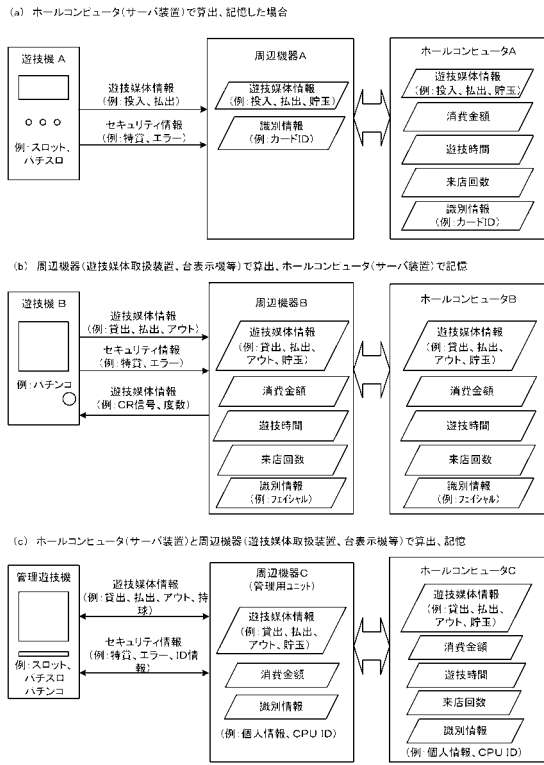
【図 1 3】



【図 1 4】



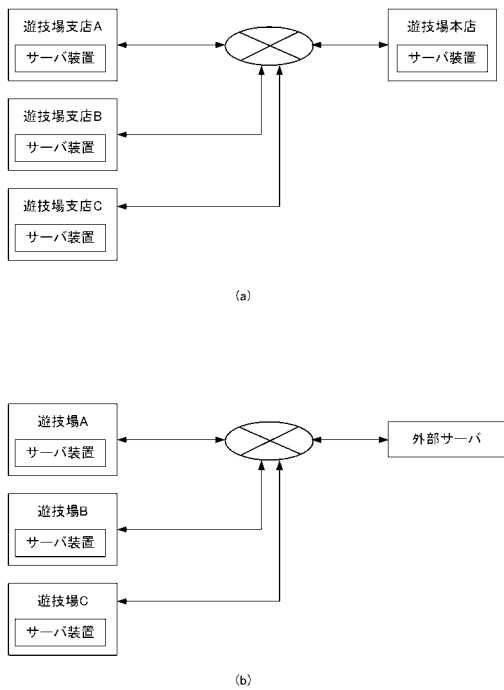
【図 15】



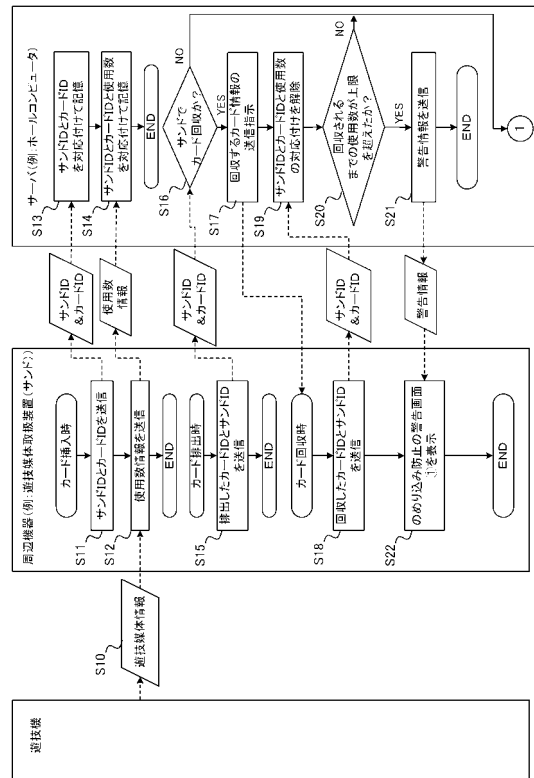
【図 16】

来客NO	日時	消費金額	遊技時間	来店回数	識別情報	入場カード番号	来店回数	本人	客数	警告	警告/注意	制限内容1	警告/注意	制限内容2	警告/注意	制限内容3	警告/注意
1	2017/7/3	5000	03h00m	2	本人	03h00m	2	本人	5	警告	5	10,000	警告/注意	5	警告	20,000	警告/注意
2	2017/7/3	1000	01h30m	5	客数	10h00m	5	客数	5	警告	5	15,000	警告/注意	5	警告	15,000	警告/注意
3	2017/7/3	1000	00h06m							注意							
4	2017/7/3	12000	00h30m														
50	2017/7/3	3000	02h10m	1	本人	03h00m	1	本人	5	警告	5	10,000	警告/注意	5	警告	20,000	警告/注意

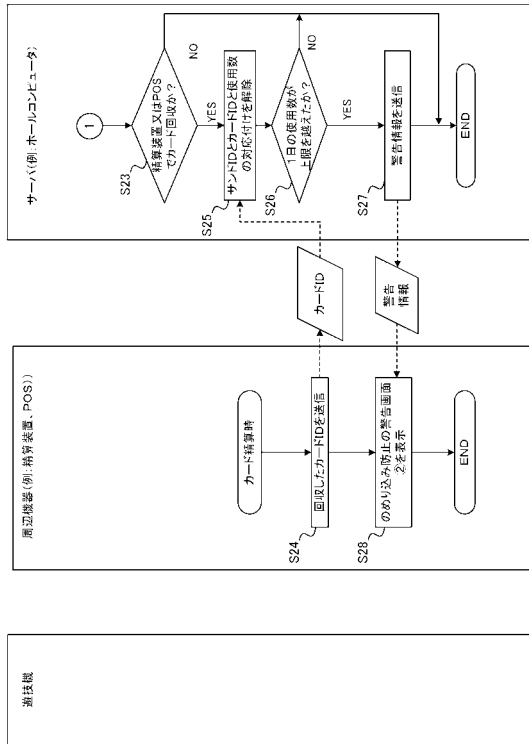
【図 17】



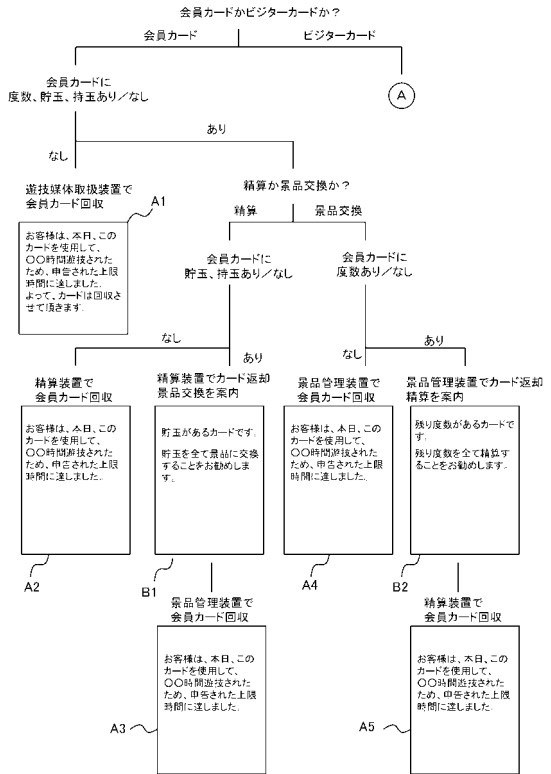
【図 18】



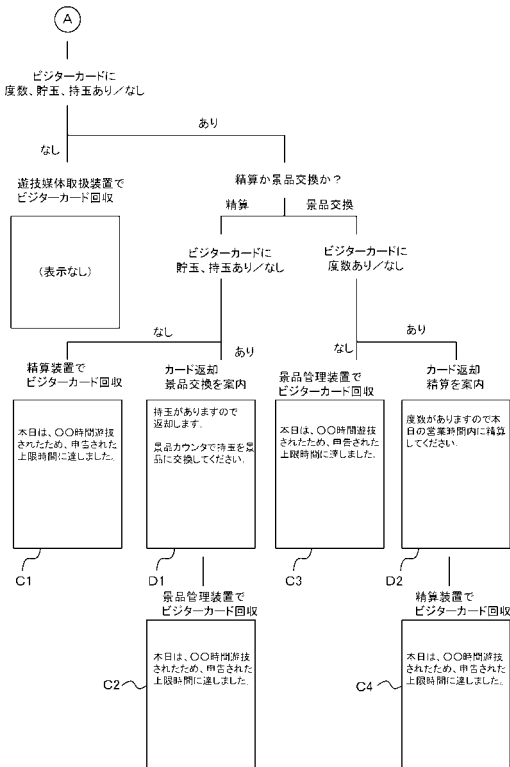
【図 19】



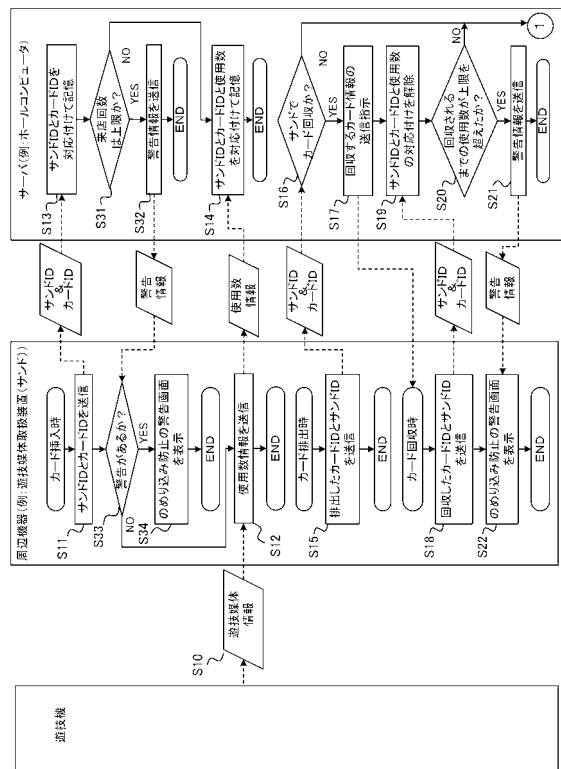
【図 20】



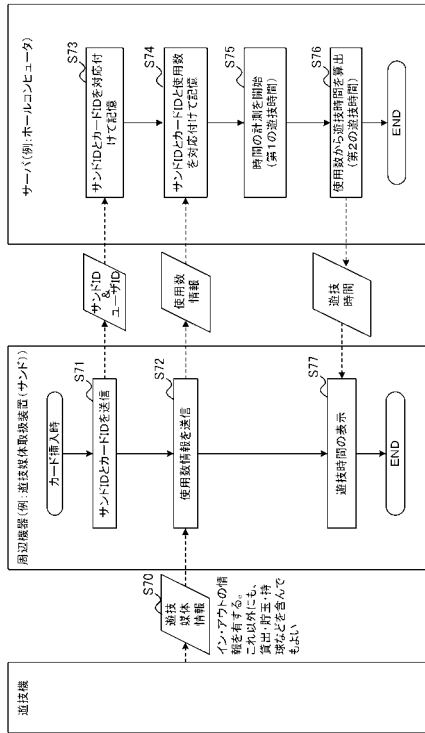
【図 21】



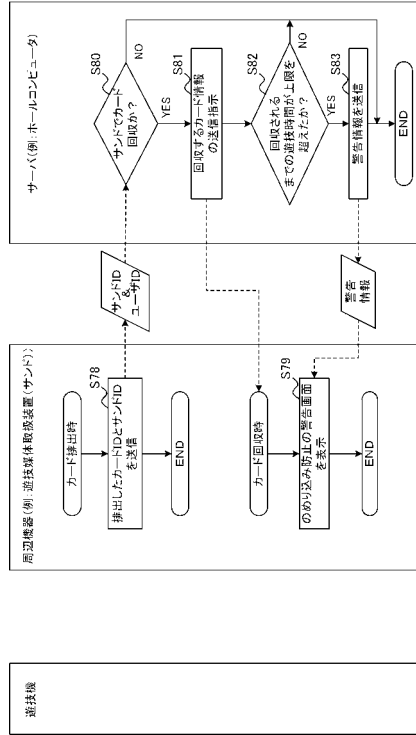
【図 22】



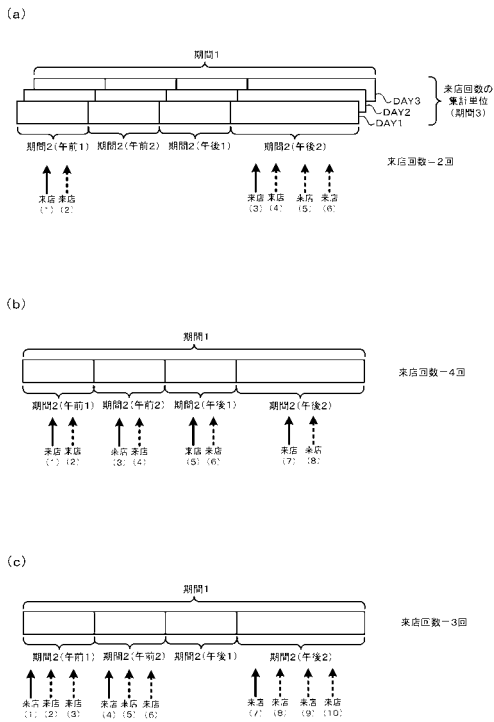
【図 27】



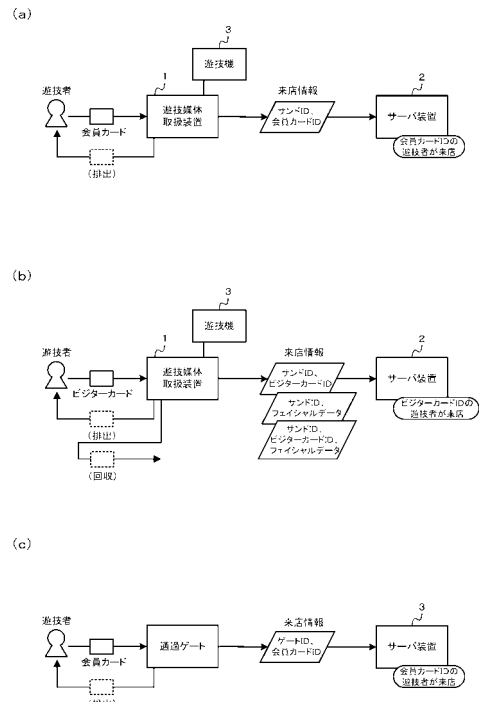
【図 28】



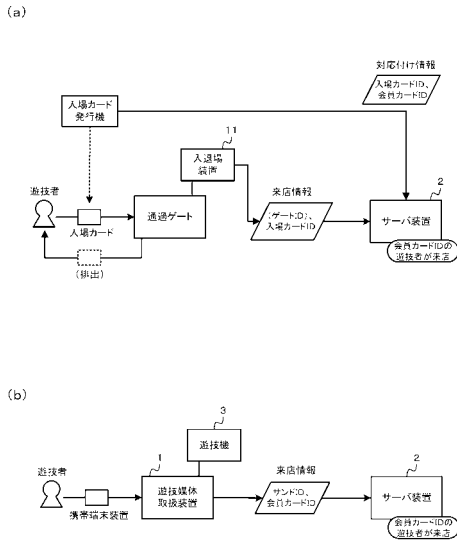
【図 29】



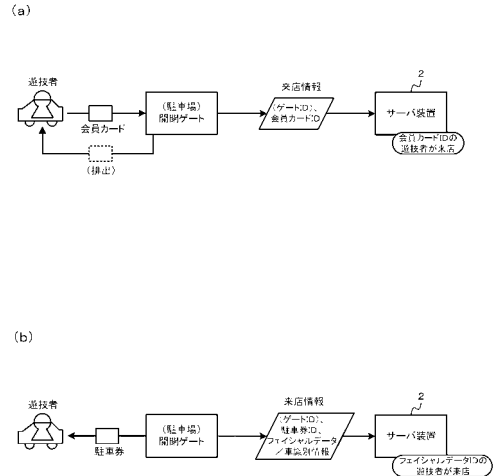
【図 30】



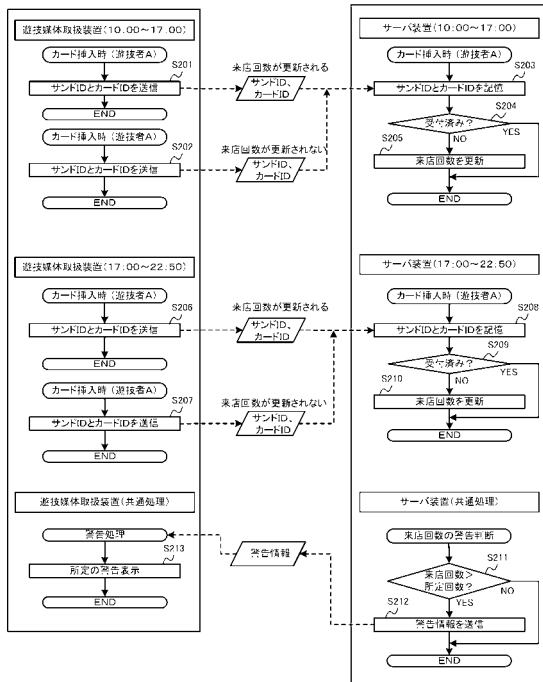
【図 3 1】



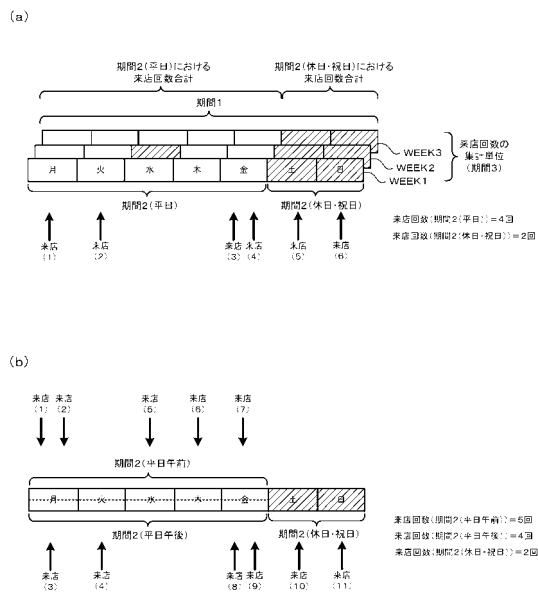
【図 3 2】



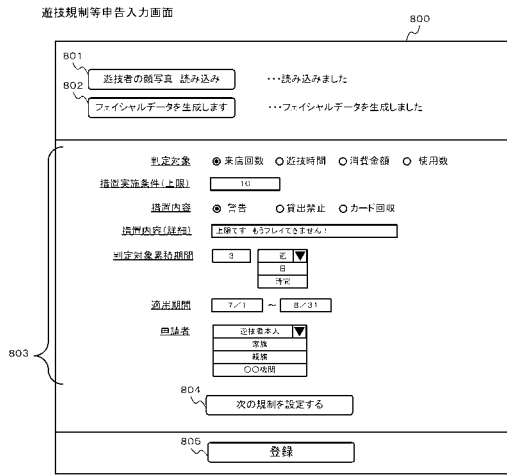
【図 3 3】



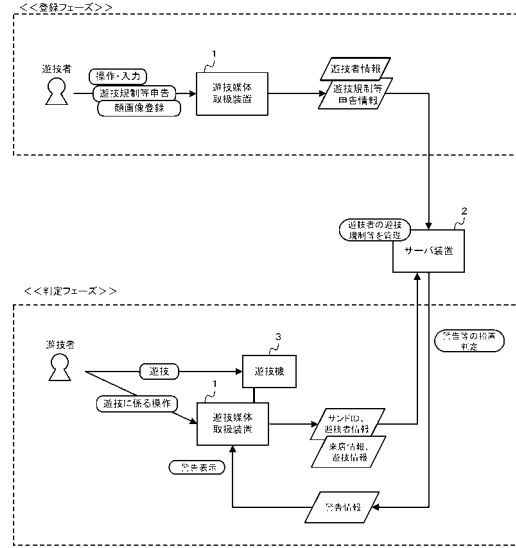
【図 3 4】



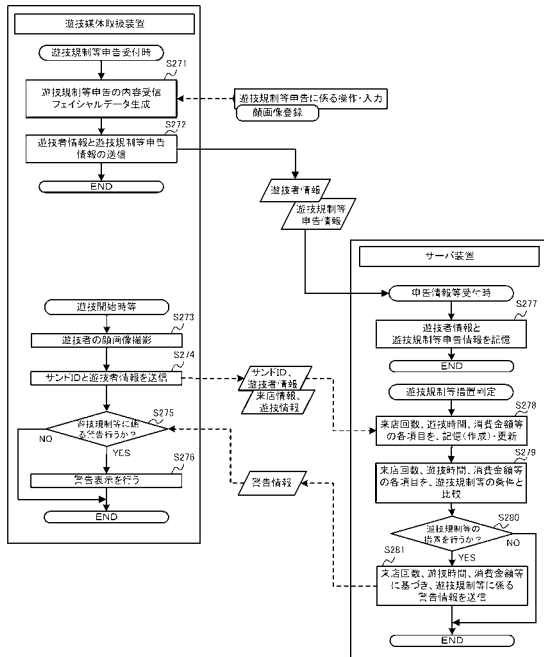
【図39】



【図40】



【図41】



【図42】

