

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載

【部門区分】第 1 部門第 2 区分

【発行日】平成31年2月7日 (2019.2.7)

【公開番号】特開2018-198946(P2018-198946A)

【公開日】平成30年12月20日 (2018.12.20)

【年通号数】公開・登録公報2018-049

【出願番号】特願2018-140907(P2018-140907)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/795 (2014.01)

A 6 3 F 13/80 (2014.01)

G 0 6 Q 50/34 (2012.01)

G 0 6 Q 50/10 (2012.01)

【F I】

A 6 3 F 13/795

A 6 3 F 13/80 F

G 0 6 Q 50/34

G 0 6 Q 50/10

【手続補正書】

【提出日】平成30年11月21日 (2018.11.21)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

装置であって、

プロセッサと、

記憶されている複数の命令を有する非一時的な媒体を備え、

前記命令が前記プロセッサによって実行された時に、前記装置は、

ゲーミング主体から金銭の額の指示を受け取り、

前記ゲーミング主体の代わりに、前記金銭の額の 1 つ以上の部分を、ゲーミング市場に公開し、

前記主体と少なくとも 1 つの相手方との間に少なくとも 1 つのゲームを形成する為に、前記公開された金銭の額の 1 つ以上の部分を前記少なくとも 1 つの相手方にマッチし、

前記少なくとも 1 つの部分をマッチすることに基づいて、前記額の 1 つ以上の追加的な部分を前記ゲーミング市場に公開し、

前記少なくとも 1 つの相手方からの第 1 のチーム及び前記ゲーミング主体からの第 2 のチームを受け取り、

前記主体及び前記少なくとも 1 つの相手方の間の前記少なくとも 1 つのゲームの為の特性を設定し、前記特性は、前記第 1 のチームと前記第 2 のチームにマッチするように設定され、前記特定は、前記第 1 のチームと前記第 2 のチームの間のスプレッドを含み、前記スプレッドは、a ) 前記第 1 のチームのメンバーによって獲得されることが予想される点数の第 1 の合計と、前記第 2 のチームのメンバーによって獲得されることが予想される点数の第 2 の合計を決定すること、及び b ) 前記第 1 の合計及び前記第 2 の合計の差を決定すること、により決定される、

装置。

【請求項 2】

前記少なくとも１つの部分は、前記ゲーミング主体が複数のゲーム者各々と一緒に複数のゲーム各々に入れられるように、ゲーム各々を形成する為にゲーム者各々からの相手の興味各々にマッチされる複数の部分を含む、

請求項１に記載の装置。

【請求項３】

前記少なくとも１つのゲームの為に前記特性を設定することは、前記複数のゲーム各々の特性を設定することを含む、

請求項２に記載の装置。

【請求項４】

前記複数のゲーム各々の各前記ゲームは、ファンタジーのスポーツゲームを含み、

前記命令は、前記装置に、

前記複数のゲームの全ての為に使用される前記ゲーミング主体からファンタジーのチームを受け取る、ことを行わせ、

前記ファンタジーのチームは、前記複数のゲームの全てに前記チームを割り当てる為に前記主体からの単一のコマンドとして受け取られる、

請求項３に記載の装置。

【請求項５】

前記１つ以上の部分は、前記部分が予想される要求に合致することが予想されるように、ゲームの為に過去の要求に基づいて、前記金銭の額から決定される、

請求項１に記載の装置。

【請求項６】

前記ゲーミング主体は、アルゴリズム化のゲーミング主体、ヘッジファンド、及びミューチュアルファンドの少なくとも１つを含む、

請求項１に記載の装置。

【請求項７】

装置であって、

プロセッサと、

記憶されている複数の命令を有する非一時的な媒体を備え、

前記命令が前記プロセッサによって実行された時に、前記装置は、

ゲーミング主体から金銭の額の指示を受け取り、

前記ゲーミング主体の代わりに、前記金銭の額の１つ以上の部分を、ゲーミング市場に公開し、

前記主体と少なくとも１つの相手方との間に少なくとも１つのゲームを形成する為に、前記公開された金銭の額の１つ以上の部分を前記少なくとも１つの相手方にマッチし、

前記少なくとも１つの部分をマッチしたことに基づいて、前記額の１つ以上の追加的な部分を前記ゲーミング市場に公開し、

前記ゲーミング主体から第２の金銭の額の表示を受け取り、

前記第２の金銭の額の１つ以上の部分を、前記ゲーミング市場に公開し、

前記金銭の額と前記第２の金銭の額の間のマッチを防止する、

装置。

【請求項８】

装置であって、

プロセッサと、

記憶されている複数の命令を有する非一時的な媒体を備え、

前記命令が前記プロセッサによって実行された時に、前記装置は、

ゲーミング主体から金銭の額の指示を受け取り、

前記ゲーミング主体の代わりに、前記金銭の額の１つ以上の部分を、ゲーミング市場に公開し、

前記主体と少なくとも１つの相手方との間に少なくとも１つのゲームを形成する為に、前記公開された金銭の額の１つ以上の部分を前記少なくとも１つの相手方にマッチし、

前記少なくとも１つの部分をマッチしたことに基づいて、前記額の１つ以上の追加的な部分を前記ゲーミング市場に公開し、

前記ゲーミング主体から第２の金銭の額の表示を受け取り、

前記第２の金銭の額の１つ以上の部分を、前記ゲーミング市場に公開し、

前記ゲーミング主体が前記金銭の額と前記第２の金銭の額の間で定義した関係に基づいて、前記少なくとも１つの部分を前記金銭の額に割り当てる、

装置。

【請求項９】

装置であって、

プロセッサと、

記憶されている複数の命令を有する非一時的な媒体を備え、

前記命令が前記プロセッサによって実行された時に、前記装置は、

ゲーミング主体から金銭の額の指示を受け取り、

前記ゲーミング主体の代わりに、前記金銭の額の１つ以上の部分を、ゲーミング市場に公開し、

前記主体と少なくとも１つの相手方との間に少なくとも１つのゲームを形成する為に、前記公開された金銭の額の１つ以上の部分を前記少なくとも１つの相手方にマッチし、

前記少なくとも１つの部分をマッチしたことに基づいて、前記額の１つ以上の追加的な部分を前記ゲーミング市場に公開し、

前記ゲーミング主体から第２の金銭の額の表示を受け取り、

前記第２の金銭の額の１つ以上の部分を、前記ゲーミング市場に公開し、

前記額は、前記ゲーミング主体によって実行される第１の方法に基づいており、前記第２の額は、前記ゲーミング主体によって実行される第２の方法に基づいている、

装置。

【請求項１０】

装置であって、

プロセッサと、

記憶されている複数の命令を有する非一時的な媒体を備え、

前記命令が前記プロセッサによって実行された時に、前記装置は、

ゲーミング主体から金銭の額の指示を受け取り、

前記ゲーミング主体の代わりにゲーミング市場に公開する為に、前記金銭の額の１つ以上の部分を決定し、前記１つ以上の部分は、より少ない部分の前により多い部分が公開されるダッチオークションをシミュレートする為に、前記金銭の額から決定され、

前記主体と少なくとも１つの相手方との間に少なくとも１つのゲームを形成する為に、前記公開された額の少なくとも１つの部分を前記少なくとも１つの相手方にマッチし、

前記少なくとも１つの部分をマッチすることに応じて、前記額の前記１つ以上の追加的な部分を前記ゲーミング市場に公開する、

装置。