

ФЕДЕРАЛЬНАЯ СЛУЖБА
ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ

(12) ЗАЯВКА НА ИЗОБРЕТЕНИЕ

(21)(22) Заявка: 2015134107, 13.01.2014

Приоритет(ы):

(30) Конвенционный приоритет:
14.01.2013 US 13/741,245

(43) Дата публикации заявки: 20.02.2017 Бюл. № 05

(85) Дата начала рассмотрения заявки РСТ на
национальной фазе: 14.08.2015(86) Заявка РСТ:
US 2014/011324 (13.01.2014)(87) Публикация заявки РСТ:
WO 2014/110516 (17.07.2014)Адрес для переписки:
129090, Москва, ул. Б. Спасская, 25, стр. 3, ООО
"Юридическая фирма Городисский и Партнеры"(71) Заявитель(и):
ХОТБОКС СПОРТС ЭлЭлСи (US)(72) Автор(ы):
БАХУ Тарек (US)A
2015134107
RU

(54) СИСТЕМА И СПОСОБ ДЛЯ СЕТЕВОЙ СПОРТИВНОЙ ФЭНТЕЗИ-ИГРЫ

(57) Формула изобретения

1. Способ предоставления пользователю возможности играть в сетевую спортивную фэнтези-игру, содержащий этапы, на которых:

предоставляют пользователю возможность играть в сетевую спортивную фэнтези-игру, когда пользователь заходит на сайт лотереи;

направляют пользователя в сетевую спортивную фэнтези-игру в ответ на выбор пользователя поиграть в спортивную фэнтези-игру на сайте лотереи;

в ответ на упомянутый выбор предоставляют пользователю множество вариантов выбора фэнтези-спорта для игры в игру, причем множество вариантов выбора фэнтези-спорта соответствует варианту для выбора из множества связанных фактических спортивных игр, заданных во временном интервале, где временной интервал меньше полного сезона;

принимают от пользователя набор выборов фэнтези-спорта, который завершает заявку лотереи, перед началом временного интервала;

определяют, в компьютерной системе и из канала данных игровой активности, счет фэнтези-результативности для каждой из множества соответствующих фактических спортивных игр, используя формулу подсчета фэнтези-очков;

определяют в компьютерной системе, какие пользователи победили в сетевой спортивной фэнтези-игре, на основе выборов каждого пользователя и каждого из соответствующих определенных счетов фэнтези-результативности; и

R U
2015134107 A

передают электронное сообщение, указывающее одного или более победителей соответствующих заявок лотереи, когда конкретные пользователи идентифицируются компьютерной системой как победившие в спортивной фэнтези-игре.

2. Способ по п. 1, в котором выборы фэнтези-спорта относятся к реальному игроку.

3. Способ по п. 1, в котором одна или более связанных фактических спортивных игр являются либо профессиональными спортивными командами, либо университетскими спортивными командами.

4. Способ по п. 2, дополнительно содержащий этап, на котором определяют счет фэнтези-результативности игрока для реального игрока.

5. Способ по п. 4, в котором пользователь заявляет по меньшей мере пять выборов фэнтези-спорта.

6. Способ по п. 5, дополнительно содержащий этапы, на которых:

определяют лучшую игру игрока на основе счета фэнтези-результативности игрока во временном интервале;

сравнивают по меньшей мере пять выборов пользователя и лучшую игру игрока; и определяют, что по меньшей мере пять выборов пользователя и лучшая игра каждого игрока одинаковы.

7. Способ по п. 6, дополнительно содержащий, что пользователь является победителем в сетевой спортивной фэнтези-игре, когда каждый из пяти выборов пользователя совпадает с каждой из лучших игр игрока.

8. Способ по п. 1, дополнительно содержащий этап, на котором предоставляют выбор с умножителем, который, будучи выбранным пользователем, который является победителем, присуждает пользователю более ценную награду.

9. Способ по п. 1, в котором сетевая спортивная фэнтези-игра является мобильным приложением.

10. Способ по п. 1, в котором сайт лотереи является мобильным приложением.

11. Способ предоставления пользователю возможности играть в сетевую спортивную фэнтези-игру, содержащий этапы, на которых:

отображают в окне заявки на игру набор реальных игроков и множество соответствующих реальных игр во временном интервале, причем временной интервал меньше полного сезона, и временной интервал включает в себя по меньшей мере две реальные игры или больше;

предоставляют пользователю возможность осуществлять выбор состава фэнтези-команды, причем состав фэнтези-команды включает в себя подмножество набора реальных игроков, причем подмножество включает в себя по меньшей мере двух реальных игроков или больше;

предоставляют пользователю возможность осуществлять выбор игры из множества соответствующих реальных игр для каждого из реальных игроков в составе фэнтези-команды, причем пользователю разрешено осуществлять один выбор игры для каждого реального игрока;

принимают с помощью компьютерной системы выборы игр от пользователя для состава фэнтези-команды и записывают выборы в базу данных, ассоцииированную с компьютерной системой;

заявляют каждый выбор игры в качестве заявки на игру для пользователя для временного интервала;

препятствуют исправлению пользователем каких-либо выборов игр после того, как начался временной интервал;

формируют, в компьютерной системе с использованием каналов данных игровой активности, счет фэнтези-результативности для каждого реального игрока, соответствующий множеству соответствующих реальных игр во временном интервале,

используя формулу подсчета фэнтези-очков;

определяют в компьютерной системе для каждого реального игрока лучшую игру во временном интервале путем идентификации реальной игры, в которой этот игрок получил наибольший счет фэнтези-результативности;

определяют в компьютерной системе, что пользователь верно выбрал лучшую игру каждого игрока во временном интервале;

определяют в компьютерной системе величину награды для каждой заявки на игру и временного интервала; и

передают электронное сообщение, присуждающее пользователю величину награды, после определения, что каждый выбранный реальный игрок в заявке на игру является верным.

12. Способ по п. 11, в котором множество соответствующих реальных игр являются профессиональными спортивными командами или университетскими спортивными командами.

13. Способ по п. 11, в котором состав фэнтези-команды включает в себя по меньшей мере пять реальных игроков, и заявка на игру включает в себя по меньшей мере пять выборов игр, соответствующих по меньшей мере пяти реальным игрокам.

14. Способ по п. 13, дополнительно содержащий этап, на котором определяют, что по меньшей мере пять выборов пользователя и игра, соответствующая лучшей игре игрока, одинаковы.

15. Способ по п. 11, дополнительно содержащий этап, на котором предоставляют выбор с умножителем, который, будучи выбранным пользователем, который является победителем, увеличивает величину награды.

16. Способ по п. 11, в котором сетевая спортивная фэнтези-игра является мобильным приложением.

17. Постоянный машиночитаемый носитель, содержащий множество команд, которые при исполнении предписывают электронному устройству:

предоставить пользователю возможность играть в сетевую спортивную фэнтези-игру, когда пользователь заходит на сайт лотереи;

направить пользователя в сетевую спортивную фэнтези-игру в ответ на выбор пользователя поиграть в спортивную фэнтези-игру на сайте лотереи;

в ответ на упомянутый выбор предоставить пользователю множество вариантов выбора фэнтези-спорта для игры в игру, причем множество вариантов выбора фэнтези-спорта соответствует варианту для выбора из множества связанных фактических спортивных игр, заданных во временном интервале, где временной интервал меньше полного сезона;

принять от пользователя набор выборов фэнтези-спорта, который завершает заявку лотереи, перед началом временного интервала;

определить, в компьютерной системе и из канала данных игровой активности, счет фэнтези-результативности для каждой из множества соответствующих фактических спортивных игр, используя формулу подсчета фэнтези-очков;

определить в компьютерной системе, какие пользователи победили в сетевой спортивной фэнтези-игре, на основе выборов каждого пользователя и каждого из соответствующих определенных счетов фэнтези-результативности; и

передать электронное сообщение, указывающее одного или более победителей соответствующих заявок лотереи, когда конкретные пользователи идентифицируются компьютерной системой как победившие в спортивной фэнтези-игре.

18. Постоянный машиночитаемый носитель, содержащий множество команд, которые при исполнении предписывают электронному устройству:

отобразить в окне заявки на игру набор реальных игроков и множество

соответствующих реальных игр во временном интервале, причем временной интервал меньше полного сезона, и временной интервал включает в себя по меньшей мере две реальные игры или больше;

предоставить пользователю возможность осуществлять выбор состава фэнтези-команды, причем состав фэнтези-команды включает в себя подмножество набора реальных игроков, причем подмножество включает в себя по меньшей мере двух реальных игроков или больше;

предоставить пользователю возможность осуществлять выбор игры из множества соответствующих реальных игр для каждого из реальных игроков в составе фэнтези-команды, причем пользователю разрешено осуществлять один выбор игры для каждого реального игрока;

принять с помощью компьютерной системы выборы игр от пользователя для состава фэнтези-команды и записать выборы в базу данных, ассоцииированную с компьютерной системой;

заявить каждый выбор игры в качестве заявки на игру для пользователя для временного интервала;

препятствовать исправлению пользователем каких-либо выборов игр после того, как начался временной интервал;

сформировать, в компьютерной системе с использованием каналов данных игровой активности, счет фэнтези-результативности для каждого реального игрока, соответствующий множеству соответствующих реальных игр во временном интервале, используя формулу подсчета фэнтези-очков;

определить в компьютерной системе для каждого реального игрока лучшую игру во временном интервале путем идентификации

реальной игры, в которой этот игрок получил наибольший счет фэнтези-результативности;

определить в компьютерной системе, что пользователь верно выбрал лучшую игру каждого игрока во временном интервале;

определить в компьютерной системе величину награды для каждой заявки на игру и временного интервала; и

передать электронное сообщение, присуждающее пользователю величину награды, после определения, что каждый выбранный реальный игрок в заявке на игру является верным.