

(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 103316478 A

(43) 申请公布日 2013. 09. 25

(21) 申请号 201310060985. 2

A63F 13/00 (2006. 01)

(22) 申请日 2006. 05. 09

(30) 优先权数据

60/678, 792 2005. 05. 09 US

60/709, 421 2005. 08. 19 US

11/429, 349 2006. 05. 08 US

(62) 分案原申请数据

200680023431. 3 2006. 05. 09

(71) 申请人 热箱运动有限责任公司

地址 美国新泽西

(72) 发明人 T·巴霍

(74) 专利代理机构 中国国际贸易促进委员会专

利商标事务所 11038

代理人 赵冰

(51) Int. Cl.

A63F 13/12 (2006. 01)

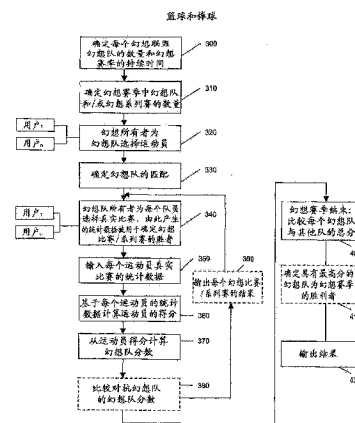
权利要求书1页 说明书46页 附图4页

(54) 发明名称

幻想运动系统及其方法

(57) 摘要

一种进行幻想运动的方法, 涉及形成至少 2 个幻想队伍, 其中每个队伍至少与一名来自真实运动的真实运动员相关, 所述真实运动在多次比赛的赛程表上进行, 基于与所述真实运动相关的真实记分统计数据选择多个记分统计数据, 以衡量所述幻想队伍的表现, 选择对应于所述运动真实赛程表的一部分的一个比赛系列, 确定和评估由所述幻想队在所选比赛系列期间产生的记分统计数据。比赛系列包括多个比赛, 所选比赛的数目少于该赛季运动赛程表中全部比赛的数目。还提供了进行幻想运动的系统和产品。



1. 一种用于接近实时地计算表现统计数据和评价幻想队伍中的运动员的表现的方法，包括：

使用计算机和提供电子功能的软件形成至少两个队；

从至少两个队接收编队登记，每个队具有针对排定赛季的队员，其中该赛季可被分成多个比赛系列，每个比赛系列包括两个或更多个真实比赛；

其中多个比赛系列累积起来比该赛季要短；

在一个比赛系列中为一个运动员选择少于该比赛系列中的比赛总数量的其中该运动员被激活的比赛；

基于与被激活的运动员的所选择的一个或多个比赛中的真实运动相关的真实类型的记分统计数据分类，实时地提供该运动员在所选择的比赛中的统计数据，并且对该运动员在所选择的比赛中的统计数据进行累计，以衡量所述幻想队的表现；并且

通过合成前面累计的运动员统计数据，并将一个队的统计数据与挑战队的统计数据相比较，确定该队的统计数据。

幻想运动系统及其方法

[0001] 本申请是申请日为 2006 年 5 月 9 日、申请号为 200680023431.3、发明名称为“幻想运动系统及其方法”的发明专利申请的分案申请。

技术领域

[0002] 本发明涉及幻想运动联盟,以及在用于优选实施例中的软件,其具有比赛特征,允许用户(例如,一个幻想队的所有者)选择在特定期期中发生的每一位比赛者的一个或多个现实的比赛,该时期构成了仅仅一部分赛季,本发明尤其涉及跨越一个特定时期的幻想比赛或幻想赛季,并且在选择的现实比赛中由每一位比赛者所产生的现实统计数据被用来确定哪一个幻想队赢得了特定的幻想比赛或幻想赛季的胜利。

背景技术

[0003] 幻想运动联盟通常有两种不同的类型(在这里可互换地被称作联盟“形式”)。第一种类型(在这里可互换地被称作“罗特西”或“统计到统计”类型)在每一位比赛者的累积的统计数据上进行假定(在这里可互换地被称作“得分”)。每一个幻想队的每一位比赛者的现实的(在这里也可互换地被称作“真实的”)统计数据在整个现实的赛季或其一部分中被汇编。在累积的幻想时期结束时,一般在真实运动的整个赛季,整个幻想队的统计数据被汇总并且和在一个特定幻想联盟中的所有其他幻想队的累积统计数据相比较。

[0004] 通常,在这个比较中用到了多个统计数据。例如,在棒球运动中,一个 5×5 特罗西联盟可以使用击球率,偷垒,本垒打,得分,快跑回本垒,投手责任得分率,救球,平均单局上垒人次,三击未中出局,以及胜投/败投。具有最好累积统计数据的幻想队一般赢得了幻想赛季。例如,在一个有十支队的联盟里,为了对在每一个统计分类里的其他队划分等级,每一支队被给出从 1 到 10 的点值,统计分类里的所有点值被累积并计算以产生一个累积的得分。

[0005] 这种系统产生的一个问题是可能在幻想赛季中一个幻想队的累积统计数据非常大,以致于在幻想赛季的剩下部分里不管其他幻想队的比赛者表现得如何好,没有其他的幻想队能够胜出。换句话说,一般在赛季的早期就落在后面的等级里的队不可能弥补失误,并且在领头的幻想队和其他幻想队之间存在着极大的变化。结果,比赛者的兴趣经常低落下来,并且进而幻想联盟证明了参与者的明显减少,例如参加络点线的弃权或无隶属的职业球员活动、贸易、以及联盟聊天和记入。

[0006] 第二种类型的形式在这里通常被称作“人盯人”类型。在人盯人类型中,幻想赛季被分解为不连续的幻想比赛(例如,周总计)。换句话说,该幻想比赛通常在规定的时间间隔被安排,例如在赛季的持续时间里特定运动的一个真实赛季的一周。例如,在美国职业足球(这里也被称作是“足球”)赛中,例如,国家足球联盟(NFL)足球,规律的间隔一般包括一周的间隔,其中一个真实的比赛每周举行一次。在职业棒球赛中,例如主联盟棒球(MLB),规律的间隔可以包括一周的时期,例如包括在周一和随后的周日之间的所有比赛。

[0007] 在人盯人的方式中,一般第一幻想队和第二幻想队(和在罗特西类型中的整个联

盟相反)进行比赛,也就是直接和第二幻想队竞争。将来自于第一和第二幻想队的分数进行比较,并且从这两个队的最高统计数据中确定出获胜者,不考虑在联盟里其他队的得分。在一个典型的人盯人形式里,该人盯人适应在每一个间隔里的变化。例如,在一个有六支队的联盟里,队 1 和队 2 进行比赛,队 3 和队 4 进行比赛,以及队 5 和队 6 进行比赛。彼此(也就是 1 和 2)间进行比赛的队的得分被比较以确定时间间隔例如一周里的胜出者。随后的周里队 1 可以和队 3 人盯人地进行比赛。

[0008] 在那个时间间隔例如一个特定周里的每一个幻想队的每一个比赛者的统计数据被汇总。每一个幻想队的每一个比赛者的累积统计数据接着被汇总以产生幻想队的得分,并且将该队的得分和竞争的幻想队的队得分进行比较。具有最好的队得分的幻想队被宣告为那个时间间隔里的特定的幻想人盯人比赛的获胜者。在多个时间间隔赛季的过程中,例如幻想足球的整个 NFL 赛季的 16 个星期,最好的执行幻想队,也就是赢得最多幻想比赛的幻想队,在幻想赛季结束时被称为幻想联盟的获胜者,或者队基于规则的赛季得分进入最后决赛,例如如果存在平局的话。

[0009] 然而,人盯人类型具有的一个问题是在一个特定的不连续时期中,第一幻想队的一些或所有比赛者的统计数据可能与第二竞争幻想队的比赛者的统计数据相比要低,例如,因为第一幻想队的比赛者在那个时间间隔内可能没有进行像第二队那么多的现实比赛。因此,即使在赛季过程中第一幻想队的比赛者比起对抗的幻想队的比赛者来说是具有更好的表现的比赛者,但是第一幻想队还是可能输掉特定的幻想比赛,仅仅因为竞争队的比赛者有着更密集的现实安排,例如,在那个特定时期的时间间隔中有更多的现实比赛。人盯人模式创造了对于时间表的人为和任意的描绘,并且因此对于幻想队的全部值来说,它经常不是一个精确的量度标准。

[0010] 尽管人盯人形式为幻想比赛者提供了相对快的结果,以及每一个定义的时间间隔的频率结果,但是该人盯人形式具有一个消耗幻想队所有者的兴趣的趋向,因为趋向于使用人为的幻想时间表和配对的固有的不平等的存在,其将导致幻想队迅速地放弃竞争,当仍然需要在幻想运动的整个赛季中顽强地行进时。

[0011] 因此,人盯人形式和特罗西形式都没有能力来保持特定幻想比赛者的关注。在特罗西形式中逐渐减弱的关注度很大程度上归因于在赛季的过程中以及贯穿比赛者的统计数据被累积的不连续的时期(即间隔),幻想队的所有者必须监视大量的比赛,而在人盯人形式中,消失的兴趣一般归因于时间表的人为分界,其将导致在幻想表现中的不切实际的变化,尽管在现实的运动领域中有着固定的执行。

[0012] 考虑到上述的在人盯人和特罗西形式中存在的固有缺点,需要有一种幻想运动系统以及比赛方法以允许更能代表真实的比赛者的表现的不连续的幻想比赛或幻想赛季,同时赢得和保持幻想队所有者的兴趣以在幻想比赛期间利用管理技能。此外,在现有技术中还有未被满足的需求,要提供包括现实运动的更大量知识的幻想运动系统。

发明内容

[0013] 本发明有利地提供了一种系统和方法,以保持幻想队中的幻想参与者(在这里也被称作“幻想所有者”,“所有者”或“管理者”)的兴趣以及提供得分和结果的不连续的时间间隔(在这里可替换地称作“赛季”或“幻想时期”)。本发明还优选地提供了一个得分的

人工的和自动的系统并且在整体上评估实时的或接近实时的每一个幻想队的表现。更特别的是,本发明涉及在多个不连续的人盯人赛季中的队之间提供人盯人形式的幻想竞争的系统和方法,其累积起来比真实运动的规则赛季要短。此外,本发明允许幻想联盟里的每一个所有者的所有者在一个不连续的时期里(也就是赛季)为幻想队的每一个比赛者选择一个或多个真实的比赛作为那个比赛者的累积得分。对于幻想队里的每一个比赛者,合计累积的总数以及产生整个队的得分并将其与那个时期里的彼此直接竞争的幻想队的整个队的得分相比较。具有更高得分的队被认为是那个时期的赢家。

[0014] 本发明涉及一种进行幻想运动的方法,包括:1)形成至少两个幻想队,每一个队和来自真实运动的至少一个真实的比赛者相关,该真实运动在具有多个比赛的时间表上进行;2)基于和真实的运动相关的真实的得分统计数据选择多个得分统计数据以评估幻想队的成绩;3)根据运动的真实时间表的一部分来选择一个比赛系列;以及4)在所选择的比赛系列的过程中,确定和评估幻想队累积的得分统计数据,其中所述比赛系列包括多个比赛并且在所有选出的比赛系列中的部分比整个赛季运动的时间表中的全部比赛要少。

[0015] 本发明还涉及一种用于进行幻想运动的系统。该处理系统被配置并适合与多个计算机进行通信,其中该处理系统被配置为接收以下的输入:具有多个比赛的时间表的现实运动选择,每一个都形成了幻想队的多个比赛者,每一个幻想队都包括来自所选的真实运动的至少一个真实的比赛者,基于和真实运动相关的得分统计数据分类的真实类型作出的多个得分统计数据分类的选择,以评估幻想队的表现,根据运动的真实年度时间表的多个比赛系列的选择,以及任选的在每一个比赛系列中的多个比赛的选择,其中处理系统基于在至少一个比赛系列中幻想队累积的真实的得分统计数据分类来计算幻想得分统计数据。

[0016] 而且,本发明涉及一种用于进行幻想运动的系统,其包括被配置并适合与多个计算机通信的处理系统。该处理系统被配置为接收以下的输入:具有多个比赛的时间表的现实运动选择;每一个都形成了幻想队的多个比赛者;每一个幻想队都包括来自于所选的真实运动的至少一个真实的比赛者;基于和真实运动相关的得分统计数据分类的真实类型作出的多个得分统计数据分类的选择,以评估幻想队的表现;根据运动的真实年度时间表的多个比赛系列的选择;以及任选的在每一个比赛系列中的多个比赛的选择,其中处理系统基于在至少一个比赛系列中幻想队累积的真实的得分统计数据分类来计算幻想得分统计数据。

[0017] 本发明进一步涉及一种产品,包括:计算机可读介质和存储在其上并适应和配置为对信号进行路由的数据结构。该数据结构包括一个运行幻想运动的计算机可读系统,其包括被设置并适合与多个计算机通信的处理系统。该处理系统被配置为接收以下的输入:具有多个比赛的时间表的现实运动选择;每一个都形成了一个幻想队的多个比赛者;每一个幻想队都包括来自所选的真实运动的至少一个真实的比赛者;基于和真实运动相关的得分统计数据分类的真实类型作出的多个得分统计数据分类的选择,以评估幻想队的;根据运动的真实年度时间表的多个比赛系列的选择;以及任选的在每一个比赛系列中的多个比赛的选择,其中处理系统基于在至少一个比赛系列中幻想队累积的真实的得分统计数据分类来计算幻想得分统计数据。

[0018] 本发明还涉及一种用于进行幻想运动的系统,其具有用于选择具有多个运动时间表的现实运动的装置;用于形成至少两个幻想队,且每个队具有至少一个来自现实运动的

运动员的装置；用于基于和真实运动相关的得分统计选择多个得分统计以评估幻想队的的装置；用于根据运动的真实时间表选择多个比赛系列的装置；用于在每个比赛系列选择多个比赛的装置；以及用于评估过去至少一个赛季幻想队自然产生的幻想得分统计的装置。

[0019] 此外，本发明包括进行幻想运动的方法，其包括提供幻想运动联盟，并从至少两个幻想队接收联盟形式的登记，每个队与至少一个来自真实的、根据多个运动时间表进行运动的真实运动员相关。在一个优选实施例中，该方法进一步包括接收多个基于与真实运动相关的真实得分统计的得分统计的选择从而评估幻想队的表现，接收根据真实运动时间表一部分对比赛系列的选择，以及接收由幻想队在所选比赛系列期间产生的得分统计，其中所选比赛系列包括多个比赛，所选比赛系列的一部分少于真实运动时间表中一个赛季的全部比赛，处理产生的得分统计，并基于所产生的统计传输结果。在一些实施例中，本发明的方法包括接收从赛季中选择一个或多个运动员被激活的比赛，处理一个或多个比赛的选择。

[0020] 在一个实施例中，得分统计从统计提供者获得。在一个优选实施例中，该得分统计是实时的，在其他实施例中是被延迟的。

[0021] 任意上述和下面阐述的实施例独立成立，或结合这些特征形成优选实施例。基于对本申请指导的回顾，本发明的其他优势和实施例对于本领域普通技术人员将是很清楚的。

附图说明

[0022] 参考附图，根据以下详细的描述，本发明进一步的有益特征将更加明显，其中：

[0023] 图 1 根据本发明的一个实施例，阐述了使用幻想运动联盟系统的一个示例性实现的具有不同计算机系统组件的方框图；

[0024] 图 2 根据本发明的一个实施例，显示了本发明的一个使用了图 1 中计算机系统的通信系统 30；

[0025] 图 3 根据本发明的一个实施例，阐述了本发明一个实施例的方法和步骤；以及

[0026] 图 4 根据本发明的一个实施例，阐述了多个比赛系列的系统和关于真实运动的 81 场比赛赛季的本发明方法。

具体实施方式

[0027] 本发明涉及一种幻想运动系统和运行方法，当有利地将所有者的注意力集中到比常规赛季短的不连续的时间期间时，允许所有者直接参加与其他幻想所有者的对抗，因此降低或避免一般与特罗西形式幻想运动相关的兴趣的减少。特别地，一个或多个幻想运动队的所有者最好选择幻想比赛系列的多个比特定时间内进行的真实比赛数量少的比赛，并最好选择多个包括少于在该运动整个赛季期间真实比赛总数的比赛系列。需指出的是，这里使用的术语，包括“比赛”和“进行”，涉及不同类型的运动，包括例如赛车运动、高尔夫比赛等等。

[0028] 此外，本发明的一些实施例减少或避免了不连续期间观看或追踪大量比赛而产生的沉闷争论，例如因为幻想队所有者只从不连续比赛期间的全部比赛中选择有限数量的比赛。用于幻想运行的较少数量的比赛，例如不连续期间的一个或两个比赛，为幻想队所有者

获得了更多集中的体验,因此帮助维持了幻想队所有者对于这些比赛和幻想运行的兴趣。而且,通过使用只选择一些不连续期间的比赛,幻想队所有者的比赛选择提高了整个幻想赛季的重要性。因此,幻想队所有者潜在地更感兴趣于幻想游戏,学习特定运动的特性,享受更佳的全部幻想游戏体验。

[0029] 本发明包括一种安排幻想运动赛季的方法和系统,其使用多个比赛系列,也就是在特定幻想联盟的幻想队之间的不连续人盯人的竞技,其中比赛系列中的全部真实比赛的数量少于真实运动赛季中的比赛数量。在一些实施例中,所有比赛系列的真实比赛全部数量少于真实运动的常规赛季和对于幻想运动季候赛必须的真实赛季的阶段。基于为每个幻想队选择的运动员真实表现,根据本发明对比赛系列的选择提高了人盯人竞技的准确性和真实性。

[0030] 优选的是,本发明包括一个计算机或其他合适的带有应用软件和通信网络、如因特网的处理系统。在一个实施例中,本发明为数据的输入提供了一个图形用户界面(GUI),如为每个幻想队选择的运动员,和与特定幻想比赛对应的每个运动员的真实比赛。该GUI也提供信息,如以图形方式,以显示幻想队的数据统计,队中的队员,每个幻想队的运动员各自的数据统计,以及这些幻想队的彼此相关的状况。本发明也可显示在特定幻想联盟的每个幻想队的幻想所有者,每个幻想联盟的幻想队的全部数量,竞技时间表,和其他关于计划、组织、运行、管理或参见幻想运动联盟或联盟中幻想运动队的其他信息。

[0031] 为了实现本发明的目的,真实运动可以包括任意在一年或常规时间表中具有多个比赛或赛事的运动,职业的或业余的。典型的运动例如包括篮球,棒球,汽车赛车,英式足球,美式橄榄球,冰球,高尔夫,赛车,网球,英式橄榄球,板球,或保龄球。在一些实施例中,来自以下职业协会的运动可以适用:全国篮球协会(NBA);棒球大联盟(MLB),全国冰球联盟(NHL);全国大学运动协会(NCAA),北美汽车比赛(NASCAR);职业保龄球协会(PBA);职业高尔夫协会(PGA);国际网球联盟(ITF),和例如它们的国际与国内姊妹组织。国际运动联盟,例如国家足球联盟如英国首席联盟,和汽车比赛如F1和国际汽车大奖赛,也可以适用。

[0032] 本领域中形成适当的幻想联盟与队是众所周知的,对于本领域普通技术人员,可采用任意合适的方法或系统实现本发明的这个目的。一般,至少形成两个幻想队,选择幻想运动员,或起草形成“幻想花名册”。正如这里所使用的,一个幻想联盟可以包括2个或更多队彼此对抗。

[0033] 对于本领域普通技术人员来说,该幻想方案的运行和功能是众所周知的,基本包括一个方法,在每个幻想队选择运动员。在一些实施例中,选择一个委员管理该联盟,选择比赛系列,也就是,间隔和基于真实运动的时间表的该比赛系列的有限数量人员和/或具体比赛。

[0034] 在一个幻想赛季的过程中,一个幻想赛季可以分成多个人盯人比赛或赛事的比赛系列,其将持续直至最后选择的比赛系列中最后选择的比赛进行。因此,比赛系列被定义为包括感兴趣运动的真实赛季的不连续时间片段。每个幻想比赛系列包括一个或多个真实比赛直至许多比赛,其数量少于所选比赛系列中全部比赛的数量。幻想赛季的比赛系列数量可以是可变的,一般超过两个,优选的是超过三个,最好是超过四个,甚至超过四个人盯人比赛系列以上。例如,在一些变化中比赛系列的数目超过1,超过10,或超过50。可以进行的比赛系列的数目与真实比赛的赛季长度相对应。相应地,从大约2至大约80,优选的是从

大约 20 至大约 70, 更为优选的是从大约 30 至大约 60 的比赛系列数量, 可以运行 162 个比赛时间表的运动, 这也将处于本发明的范围中。而且, 对于一个具有 81 项比赛的运动, 例如从大约 2 至大约 40, 优选的是从 10 到大约 35, 更为优选的是从大约 20 至大约 30 的比赛系列数量是能想象得到的。在本发明其他实施例中, 每赛季的比赛系列数量少于或等于 99%。在一些变化中, 比赛系列的数量少于或等于 98%, 少于或等于 95%, 少于或等于 90%, 或者少于或等于 80%。该百分比可以只有 1%, 只要比赛系列中的比赛数量不少于 2 个。

[0035] 在其他实施例中, 每个幻想赛季的比赛系列的数目根据以下确定: 由为幻想赛季所选的比赛系列总数量覆盖的真实比赛数量, 假如比赛系列总是包括少于该幻想运动年度时间表中真实比赛的总数。第一幻想队和第二幻想队之间人盯人比赛最好持续至少一个比赛系列, 但是可以持续年度时间表上任意数目的比赛系列。

[0036] 在本发明特定实施例中, 选择多个比赛系列。例如, 在 MLB 的 162 场比赛时间表中, 可以进行 25 个包括 5 个比赛的系列。一个比赛系列的比赛最好以对应真实时间表的连续顺序进行, 但是也可以是真实时间表的任意比赛。

[0037] 一个比赛系列可以包括一个或多个、最好是 2 或更多个真实比赛。在一些变化中, 一段期间的比赛数量从 1 至 14, 优选地是从 3 至 12, 更优选地是从 4 至 10, 甚至是从 5 至 8 场比赛之间变换。所有者分配每个“开始”或所选运动员(所选择的运动员在比赛系列中产生分数)至幻想期间至少一场比赛。通常, 每个幻想联盟的规定命令开始数量与保留的运动员相对。

[0038] 优选地, 比赛系列中少于全部比赛数量的比赛包括在游戏中。因此, 联盟可以规定特定比赛系列中每个幻想运动员必须进行的比赛数量少于所有比赛的数量, 例如在计时器期间内如一个礼拜或两周内, 从三个或更多的全部数量中选择两个比赛。例如, 如果在比赛系列中有 5 个比赛, 联盟可以规定每个幻想运动员可以在至少两个真实比赛中比赛。在比赛系列中所选比赛的数量也可以以百分比为基础确定, 作为全部比赛数量的一个百分比。例如, 进行比赛必须包括比赛系列中比赛的至少 40% 或至少 60%, 但是不超过一个具体的小于比赛系列中全部比赛数量的最大值。作为替代, 选择一个具体百分比, 即恰好是比赛的 50%, 或 25% 或 75%。正如这里所使用的, 术语“参加比赛”表示幻想运动员是一个“开始者”, 可以产生分数, 用于幻想队该比赛系列的总得分。每个开始的运动员从这些比赛的统计数据被合成形成比赛系列信息。

[0039] 在每个幻想比赛系列的末尾, 累计起始花名册的运动员统计数据, 在其他变化中则累计全部花名册。通过合成前面累计的每个运动员的统计数据, 将该幻想队总的统计数据与挑战的幻想队的统计数据(在人盯人比赛中)相比较, 确定每个幻想队的统计数据。也就是说, 本发明可依照人盯人格式幻想比赛而使用。具有最佳统计数据的幻想队被宣布为该幻想比赛系列的胜利者。在一些实施例中, 赢得最多幻想比赛系列的幻想队赢得幻想常规赛。作为替代, 特定统计数据与相应的分数值相一致, 或与基于其他规范化比较的等级相一致, 以及具有最高或最低分数或等级数量的幻想队赢得幻想比赛系列或比赛。相应地, 使用本发明特罗西方式的进行也是可以想象的。在特罗西方式进行的变化中, 每个比赛系列的统计数据在赛季末尾被累积(或一些预先定义的时期), 每个队的统计数据, 即联盟中的每个队相互进行比较。

[0040] 通常, 来自每个幻想运动员参加的真实比赛的真实统计数据被用于幻想运动比赛

中。正如这里所使用的，“统计数据”包括任意可识别的、可测量的、监视的和 / 或记录的由运动员在该运动员现实比赛中产生的值。例如，Michael Jordan 的篮球统计数据包括(但不限于)一个或多个投篮数量、上场时间、防守(如果这个统计被保留和记录的话)。每个运动包括该项运动优选的或通常使用的统计数据，这点对于本领域普通技术人员来说是可以理解的，这是本发明用于该运动的记分系统中首选的统计数据。例如，对于棒球，通常的统计数据包括击球率，本垒打，快跑回本垒(RBI)，得分，安打，投手责任得分率(ERA)，评价单局上垒人次(WHIP)，三击未中出局，胜投，以及救球。

[0041] 统计数据由数据库人工或优选地自动和 / 或电子地(即由计算机或类似处理装置)计算、输入或提供。电子方式包括但不限于计算机、因特网或其他适当电子处理。自动更新可以在设置的时间间隔发生，根据幻想联盟“委员”(运动员或组织幻想联盟的非比赛第三方)的请求，或者根据特定幻想队经理的请求。例如，如果联盟规定每次触地得分可以获得 6 分，每次冲码获得 1 分，那么一个幻想球员在相应现实比赛中，一次触地得分，50 码冲球可以获得 8 分。在本发明的一些变化中，统计数据通过统计提供者进行电子接收。统计提供者可以和本发明的系统和方法无关或者与之相结合。在其他变化中，该统计实时接收和 / 或球员的更新自动产生或根据请求而产生。

[0042] 在传统的人盯人比赛中，球队在比赛常规间隔上竞争，例如包括一个星期的比赛，以及从该期间每次比赛中产生(先发)队员的统计。但是在很多场合，例如，一些真实队员在间隔内打 7 场比赛，而其他队员打 5 或 6 场。本发明通过允许所有者选择比赛，避免真实队员时间表的空隙，该比赛中运动员幻想分数将出现在幻想队的总得分中，运动员激活的真实比赛的数量与每个该幻想联盟中参加该比赛系列的其他运动员的真实比赛数量相匹配。

[0043] 在幻想赛季期间，每个幻想队花名册的运动员也可以发生变化，如由于不履行合约、受伤或其他因素队员被替换，也包括幻想队所有者间的队员交易。此外，队员可以被保留或“坐板凳”，或者激活或“首发”，如具体联盟规定所允许的。

[0044] 优选的是，每个在幻想名单上被激活的队员的表现统计数据只根据由所有者指定的一场或多场比赛进行计算。例如在一个变化中，5 场比赛的比赛系列中，幻想所有者可以指定比赛 3 的统计数据表示队员 A 的表现，所有者可以指定比赛 1 的统计数据表示队员 B 的表现。在一些变化中可以指定多场比赛。在其他变化中，幻想赛季期间的每个比赛系列被指定比赛的数量是可变的，例如，在第一比赛系列中每个队员指定一场比赛，在第二比赛系列中每个队员指定两场比赛，依此类推。

[0045] 在一个实施例中，每个幻想队所有者为每个出现在不连续期间的队员只选择一个单一比赛。因此，如果幻想队所有者的幻想队的一个队员在所选的比赛早早就受伤了，幻想队所有者可以获得该队员的唯一统计是他在受伤前积累的统计数据。幻想队所有者不能依靠该队员在不连续期间参加的其他比赛，来弥补所选比赛的低数据或数据的缺失。因此，选择比赛变得十分重要，潜在地会产生更多的作假阴谋，趋向于由幻想队所有者进行更多分析，并且可以导致更好的全部幻想比赛体验。此外，本发明允许所有者采用比传统模式更宽的真实比赛知识。在传统人盯人模式中，所有者基于人盯人期间期待的表现而决定是否“激活”或“上场”一个特定队员，这基本要持续许多场比赛。因此，在一周人盯人职业棒球中，例如，MLB 幻想运动联盟中，6 至 7 场比赛一个被选队员才会被激活。在该期间，也就是 6 至 7 场比赛中，基于队员们以前的表现，该队员一般将表现为期待的水准。在多个期间过

程中,队员表现可能向他被期待地表现靠拢。因此,在这些传统联盟中,选择赛季中期待有高水平表现的幻想队员是最基本的原则。大量出版物排名和预测运动员整个赛季的表现。因为这些统计数据太易改变,获得出版物的所有者可以作出快速而简单的决定,甚至不用了解比赛进一步的情况。

[0046] 在本发明的一个实施例中,所有者不仅挑选队员,而且选择该队员将指定为“激活”或“被激活”的具体的比赛。正如这里所使用的,“激活”通常意味着激活队员在那些比赛中的累计分数被考虑,并根据全部幻想队的分数制成表,其中“板凳”或“保留”队员的分数不进行累积。例如,所有者可选择具体比赛或协调哪个可以获得特定队员最优统计数据。该选择过程一般包括评估大量涉及真实比赛的因素,包括更多的分析,而不是仅仅选择队中最优的队员。

[0047] 如图 1 所示,本发明可以使用硬件、软件或两者的结合得到实现,也可以在一个或多个计算机系统或其他处理系统中实现。在一个实施例中,本发明涉及一个或多个可以执行这里描述的功能的计算机系统。

[0048] 附图 1 显示了一个计算机系统 1,包括一个或多个处理器,例如处理器 4。处理器 4 连接至通信设施 6 (如通信总线、跨插条或网络)。不同软件实施例根据该示例计算机系统描述。阅读这些描述后,对于本领域普通技术人员来说,如何使用其他计算机系统和 / 体系结构实现本发明将是显而易见的。

[0049] 计算机系统 1 包括显示接口 2,其从通信设施 6 (或从未显示的帧缓冲器)传输图像、文本和其他数据,在显示单元 30 显示。计算机系统 1 也包括主存储器 8,最好是随机访问存储器(RAM),也包括辅助存储器 10。该辅助存储器 10 包括例如一个硬盘驱动器 12 和 / 或移动存储驱动器 14,表示为软盘驱动器,磁带驱动器,光盘驱动器等。移动存储驱动器 14 以众所周知的方式对可移动存储单元 18 读取和 / 或写入。可移动单元 18 表现为软盘、磁带、光盘等,其由可移动存储器 14 进行读和写。正如将知道的,该移动存储单元 18 包括已存储计算机软件和 / 或数据的计算机可用存储介质。

[0050] 在替代实施例中,辅助存储器 10 可包括其他类似装置,允许计算机软件或其他指令加载至计算机系统 1 中。这样的装置例如可以包括移动存储单元 22 和接口 20。这样的例子包括程序盒式磁带机和磁带机接口(例如视频游戏装置中的),移动内存芯片(如可擦可编程只读存储器(EPROM),可编程序的只读存储器(PROM))和相关插座,其他可移动存储单元 22 和接口 20,其允许软件和数据从可移动存储单元 22 传输至计算机系统 1。

[0051] 计算机系统 1 也可以包括通信接口 24。通信接口 24 允许软件和数据在计算机系统 1 和外设间传输。通信接口 24 的示例包括调制解调器,网络接口(如以太网卡),通信端口,个人计算机存储卡国际协会(PCMCIA)的插槽和卡等等。通过通信接口 24 传输的软件和数据以信号 28 为形式,其可以是电子的、电磁的、光的或其他可以由通信接口 24 接收的信号。这些信号 28 通过通信路径(如信道)26 提供至通信接口 24。该路径 26 运送信号 28,使用电线或电缆、光缆、电话线、蜂窝连接、射频(RF)连接和 / 或其他通信信道。在本文件中,术语“计算机程序介质”和“计算机可用介质”通常用来指媒体,如可移动存储驱动器 14,安装于硬盘驱动器 12 中的硬盘,和信号 28。这些计算机程序产品向计算机系统 1 提供软件。本发明涉及这样的计算机程序产品。

[0052] 计算机程序(也可称为计算机控制逻辑)存储在主存储器 8 和 / 或辅助存储器 10

中。计算机程序也可通过通信接口 24 被接收。当执行时,这样的计算机程序使得计算机系统 1 能够执行本发明的特征,如这里所描述的。特别地,当执行时,计算机程序使得处理器 4 执行本发明的特征。相应地,这些计算机程序作为计算机系统 1 的控制器。

[0053] 在使用软件执行本发明的实施例中,该软件可存储在机算计程序产品中,使用可移动存储驱动器 14,硬盘 12 或通信接口 24 加载至计算机系统 1 中。该控制逻辑(软件)被处理器 4 执行时,使得处理器 4 执行本发明这里描述的功能。在另一个实施例中,本发明主要以硬件来实现,例如使用硬件组件如专用集成电路(ASIC)。对于相关领域的普通技术人员来说,为了实现这里描述的功能执行硬件状态机是显而易见的。

[0054] 然而在另一实施例中,本发明使用硬件和软件的结合来实现。

[0055] 如图 2 所示,通信系统 30 包括存取器 31 (也可被互换称为“用户”)和终端 32。在一个实施例中,用于计算机系统 1 的数据例如由存取器 31 输入和 / 或访问,通过终端 32,例如个人电脑(PC)、小型计算机、主计算机系统、微型计算机、电话装置或无线装置如手持无线装置连接至服务器 33,例如 PC、小型计算机、主计算机系统、微机或其他具有处理器和数据存储,和 / 或通过例如网络 34 如因特网或企业内容互联网,和连接 35,36 连接至处理器和 / 或数据存储的装置。该连接 35,36 包括例如有线、无线或光纤连接。在另一个实施例中,本发明的方法和系统在独立环境中工作,例如在单个终端上工作。对于所有在本发明下传输或接收的数据,如运动员统计数据和队的积分,可基于值的输入计算,其可以人工输入或从任意位置的数据库中下载,最好是远程下载。数据库本身可以在线、存储在固定存储器中或基于磁盘。

[0056] 对于特定运动,例如棒球或篮球,可以创建任意数量的幻想联盟。每个幻想联盟包括一个或更多幻想队。每个队包括至少一个队员。如图 3 所示,在步骤 300,接受第一组输入数据。例如该第一组输入数据可包括每个幻想联盟的规模,也就是,多少幻想队包括在该幻想联盟中,幻想运动赛季的持续时间是多少。在步骤 310,接收第二组输入数据。第二组输入数据包括幻想赛季中幻想比赛系列或比赛的数量。一个幻想比赛系列包括至少一个幻想比赛。在可变实施例中,每个幻想比赛系列中选择的比赛数量是不同的,如比赛系列 1 中选择真实运动的 5 场比赛,比赛系列 3 为 6 场,比赛系列 5 为 4 场,参见图 4。例如在一个幻想比赛系列中赢得最多幻想比赛的幻想队将赢得该幻想比赛系列。此外,每个幻想比赛或幻想比赛系列跨越所考虑的运动真实赛季的特定部分。每个幻想联盟的委员可以在步骤 300 和 310 定义第一和第二组输入数据的范围。

[0057] 在步骤 320 接收第三组数据。该第三组数据由每个用户,也就是幻想队所有者输入,包括每个幻想队所有者的幻想队的队员。队员可以选择例如使用新球员选拔制度,抽签制度,或新球员自动选拔制度。在新球员选拔制度中,幻想队所有者位于数字次序上。幻想队所有者以该次序选择队员。例如,第一位幻想队所有者选择第一个运动员,位于第二位则选择第二个运动员,以此类推。在抽取制度中,每个幻想队所有者分配一定数量的积分,每个运动员给予积分的特定值。通过交换积分获得运动员,以此幻想队所有者充实自己的队。通过其他方法例如随机选择运动员也包括在本发明的范围内,随意选择在每个幻想队中包括额外队员,超过进行感兴趣运动所需的最小数目,以此允许幻想队所有者替换该运动多个位置的运动员。在新球员自动选拔制度中,运动员基于预定值被分配给每个幻想队。

[0058] 在一些运动中,例如职业足球中,在单一真实联盟中会有队员数量不足,但形成了

具有足够数量幻想队和 / 或得分足以使幻想游戏有趣的队员的幻想联盟。相应地,结合特定运动的多个职业运动联盟产生足够大的球员池也可以包括在本发明中。足球联盟包括一个或多个以下联赛,如英超,德甲,西甲,葡甲,法甲,意甲,荷甲,苏超,土甲,奥超,瑞典甲级联赛,芬甲,俄甲,波甲,希甲,爱超,巴西超级联赛,阿根廷超级联赛,墨甲,中超,日本超级联赛,印度超级联赛,澳超,足球大联盟,或它们的结合。例如,在职业足球中,英超、德甲、法甲的球员可以结合形成足够大的池,从中幻想队所有者可以选择积分球员。

[0059] 一旦第一、第二和第三组数据被输入并被系统接收,在步骤 330 产生幻想赛季比赛赛程表,其中竞技的幻想队根据每场幻想比赛或整个幻想赛季的幻想比赛系列配对。例如,20 个每个具有 5 场比赛的比赛系列在 MLB 赛程表期间被选择。每个比赛系列的开始和结束时间被标明。该信息存储在存储介质中,可以由委员或任意幻想队所有者再次调用。

[0060] 在步骤 340 接收第四组数据。先于每场幻想人盯人比赛或幻想比赛系列,幻想队所有者从他们各自队员中选择那些在每个幻想比赛或幻想比赛系列中比赛的队员。该“首发”和“保留”的选择处理在本领域中是众所周知的。此外,每个幻想队所有者为每个队员选择一个或多个真实比赛,最好是每个先发队员,他们出现在幻想比赛或幻想比赛系列跨越的时间间隔中(如在持续 7 天的比赛系列中,幻想队所有者为每个队员选择 2 场比赛,首发的统计数据将用于该幻想游戏)。来自所选真实比赛或比赛系列的统计数据将被用于决定哪个幻想队赢得每场幻想比赛或多场幻想比赛。

[0061] 在步骤 350 接收第五组数据。第五组数据包括在真实比赛或多个比赛系列产生的每个队员的表现统计数据。可选地,在步骤 360 每个队员的统计数据被转换成点值。在步骤 370 每个幻想队的全部点值通过将各个队员的全部点值加至每个幻想队被人工计算或自动计算。

[0062] 在步骤 380 比较幻想联盟幻想队的全部点值或累计的统计数据,以决定获胜和失败的幻想队。对于每个比较,具有最优统计数据或最多点的幻想队获胜。作为替代,具有最少点数的队获胜,例如其中最少点数对应于具有较好的表现的队,例如高尔夫。一旦确定每个幻想比赛或幻想比赛系列的胜队和败队,在步骤 390 显示和保存每个的成绩。然后对于幻想赛季中每个幻想比赛或幻想比赛系列重复步骤 340 至步骤 390。当幻想赛季结束,在步骤 400 幻想赛季的每个幻想队的全部统计数据或全部点值被确定或记录。在步骤 410,组合的统计数据或每个队的全部点值与其他每个幻想队的组合统计数据或全部点值进行比较,确定整个幻想赛季冠军或常规赛季胜利者,例如。在步骤 420,步骤 410 的结果被输出并保存在存储介质中。

[0063] 如图 4 所示,根据本发明一个实施例,示例性的真实运动的 81 场比赛赛季可以改编为 10 个幻想比赛系列。在该例子中,比赛系列长度可变,范围从 4 到 6 场真实运动比赛。六个运动员,包括两个后卫位置,一个中锋位置,两个前锋位置,和一个自由人位置(可以打前述任何位置的球员),被指定为每个比赛系列的先发。在该例子中,队员可以被指定为每个比赛系列一场比赛的“先发”。比赛系列 1 说明至少一个队员指定为该比赛系列中每场比赛的先发,而比赛系列 2 说明比赛系列中只有 3 场比赛包括幻想队 1 的先发。因此在比赛系列 2 中,在比赛 14 和 17 出场的队员不被考虑在幻想队 1 比赛系列 2 的全部得分中。更特别地,作为一个例子,Shaquille O'Neal 在比赛 15 中的统计数据将被累加至幻想队 1 比赛系列 2 的幻想得分中。

[0064] 示例

[0065] 本发明进一步参考以下阐述性例子进行定义,该例子可以被用于准备或管理本发明的组成。这些例子只是为了阐述的目的,不应被解释为限制附加的权利要求。

[0066] 例 1. 幻想运动游戏的示例系统

[0067] 幻想队所有者选择幻想队员,他们是真正的职业和 / 或业余运动员,组建他们的幻想队。为了进行比赛,“幻想队所有者”面对“幻想队”彼此竞技的赛程内容中的其他队;就像在职业和 / 或业余运动联盟一样。这些安排的“幻想比赛”的结果依赖于真实职业和 / 或业余运动比赛中“幻想队员”的统计数据。

[0068] 委员 / 提供者(即提供幻想比赛的主办方或被指定为联盟管理者的幻想队所有者)在特定“幻想赛季”定义“幻想比赛”的时间期间和频率。在该时间期间,职业和 / 或业余队员的统计数据表示“幻想队员”得分。如果对于一个特定的幻想队员有超过一个的职业和 / 或业余比赛在给定的“幻想比赛之夜”出现,幻想队老板确定他的队员的哪场比赛的统计数据将加至“幻想队”全部得分。因此,在幻想比赛期间,所有者有权利选择所有者的“幻想队员”参加比赛的夜晚。

[0069] 在针对一个给定的幻想比赛定义的时间期间,一个“幻想队员”可以在 0,1 或超过一场职业和 / 或业余比赛中竞技。该幻想队所有者确定这些职业和 / 或业余比赛中的哪一场及其产生的各“幻想队员”的统计数据将被加至他们各自“幻想队”的全部得分。

[0070] 提供者 / 委员预定多少职业和 / 或业余比赛的结果构成幻想队员的得分。提供者 / 委员组建“幻想联盟”,在“幻想比赛夜”期间使用一个(且只用一个)比赛结果作为每个“幻想队员”得分的基础。幻想比赛 # 1 被定义为在 1 月 1 日 - 7 日的一周里进行。对于“幻想比赛”# 1,幻想队 # 1 与幻想队 # 2 对抗。在 1 月 1 日 - 7 日的一周里,两队的“幻想队员”可能在 0,1 或许多场真实职业和 / 或业余比赛中竞技。在任何正在进行的职业和 / 或业余比赛之前,幻想队所有者选择哪一场职业和 / 或业余比赛中各自队员的统计数据将加至“幻想队”# 1 全部得分。

[0071] 通过使用这种模式,其中职业或业余队员必须在一个特定夜晚出场,在“幻想队所有者”、所有者相应的幻想队员和所有者幻想对手的队员间形成了更为紧密的关系。此外,更为强调“幻想队所有者”指导水平,因为所有者必须选择他的“幻想队员”统计数据被使用的那晚对抗他的“幻想对手”。

[0072] 该“基于接近的安排”促使所有者更多了解队员的统计数据,包括队员与具体队或其他运动员对抗有多么精彩。例如,所有者可以选择让 Tim Duncan 当他与有一个弱势中锋球队进行比赛的时候作为首发,相反地当与 Shaquille O'Neil 这样的被广泛认为 NBA 中较占优势的中锋对抗时他必须首发。

[0073] 幻想联盟通过不同介质进行,例如电视机、因特网、无线和 / 或其他任意技术和 / 非技术方式,来给所有者带来不断的曝光。

[0074] 例 2a. 幻想棒球联盟的示例性实施例,例如基于 MLB 的一个实施例

[0075] 棒球幻想联盟由每个各自联盟的委员在赛季开始确定。为了轻松获得统计数据和在美国处于职业水准运动员个人的全面了解,运动员池优选地从棒球大联盟中选择。然而,该池也可以信服地包括来自其他联盟地运动员,如小职业球队联盟、日本联盟、其他外国联盟、和其他任意统计可以计算的联盟。一个幻想比赛系列可以在 4 至 7 天的时间段内

进行 ;或 3 天内 ;或 2 天内。这可以使你使用 3 天模式在一周内安排 2 个幻想比赛系列 ;或使用两天模式一周安排 3 个幻想比赛系列或者使用 4 - 7 天模式一周安排 1 个幻想比赛系列。每个各自联盟的委员, 优选地从联盟其他幻想所有者输入, 确定在他们的幻想赛季多少进行比赛系列。在扩展的幻想比赛系列(2, 3, 或 4 - 7) 上, 幻想所有者在他日常与幻想对手人盯人的对抗中, 使用他的队员的一个夜晚的统计数据。

[0076] 队 # 1 - 星期五

[0077]

位置	运动员	统计数据	分数
C	V. Martinez	2-4, 2 一垒安打, 1R, 1RBI, 1BB	5
1	Helton	4-4, 2 一垒安打, 2 二垒安打, 3RBI	9
2	Boone	0-4, 1R, 1BB, 1SB	3
SS	Garciaparra	3-4, 3 一垒安打, 1SB	4
3	Blalock	3-5, 2 二垒安打, 1HR, 2R, 3RBI	13
OF	Alou	1-3, 1HR, 1R, 1RBI	6
OF	A. Jones	0-5	0
OF	S. Stewart	2-4, 1 一垒安打, 1 二垒安打, 2R, 1SB	6
DH	Ramirez	3-5, 3 一垒安打, 1R, 2RBI	6
SP	Mulder	8IP, 2ER, 6K, W	13.5
RP	Rivera	1.0INN, 1S, 2K	3.5
		总计	69

[0078] 星期六

[0079]

位置	运动员	统计数据	分数
C	V. Martinez	2-4, 2 一垒安打, 1R, 1RBI, 1BB	5
1	Helton	4-4, 2 一垒安打, 2 二垒安打, 3RBI	9
2	Figgins	0-4, 1R, 1BB, 1SB	3
SS	Garciaparra	1-4, 1 一垒安打, 1SB	2

3	Blalock	3-5, 2 二垒安打, 1HR, 2R, 3RBI	13
OF	Alou	1-3, 1HR, 1R, 1RBI	6
OF	A. Jones	1-5, 1HR, 1RBI	5
OF	S. Stewart	2-4, 1 一垒安打, 1 二垒安打, 2R, 1SB	6
DH	Ramirez	3-5, 3 一垒安打, 1R, 2RBI	6
SP	Prior	8IP, 2ER, 6K, W	13.5
RP	Rivera	1.0INN, 1S, 2K	3.5
		总计	72

[0080] 星期天

[0081]

位置	运动员	统计数据	分数
C	V. Martinez	2-4, 2 一垒安打, 1R, 1RBI, 1BB	5
1	Helton	4-4, 2 一垒安打, 2 二垒安打, 3RBI	9
2	Figgins	0-4, 1R, 1BB, 1SB	3
SS	GarciaParra	1-4, 1 一垒安打, 1SB	2
3	Wright	3-5, 2 二垒安打, 1HR, 2R, 3RBI	13
OF	Alou	1-3, 1HR, 1R, 1RBI	6
OF	A. Jones	0-5	0
OF	S. Stewart	2-4, 1 一垒安打, 1 二垒安打, 2R, 1SB	6
DH	Ramirez	3-5, 3 一垒安打, 1R, 2RBI	6
SP	Wright	8IP, 2ER, 6K, W	13.5
RP	Mota	1.0INN, 1S, 2K	3.5
		总计	67

[0082] 队# 2 一星期五

[0083]

位置	运动员	统计数据	分数
C	Posada	2-4, 2 一垒安打, 1R, 1RBI, 1BB	7
1	Pujols	4-4, 2 一垒安打, 2 二垒安打, 3RBI	9
2	Soriano	0-4, 1R, 1BB, 1SB	3
SS	Jeter	3-4, 1 一垒安打, 1SB	4
3	Rodriguez	3-5, 2 二垒安打, 1HR, 2R, 3RBI	13
OF	Suzuki	1-3, 1HR, 1R, 1RBI	6
OF	Sosa	1-5, 1R	1
OF	Edmonds	3-4, 1 一垒安打, 1 二垒安打, 2R, 1SB	6
DH	Griffey	3-5, 3 一垒安打, 1R, 2RBI	6
SP	Johnson	8IP, 2ER, 6K, W	13.5
RP	Baez	1.0INN, 1S, 2K	3.5
		总计	72

[0084] 星期六

[0085]

位置	运动员	统计数据	分数
C	Posada	0-5	0
1	Giambi	4-4, 2 一垒安打, 2 二垒安打, 3RBI	9
2	Soriano	0-4, 1R, 1BB, 1SB	3
SS	Jeter	1-4, 1 一垒安打, 1SB	2
3	Rodriguez	3-5, 2 二垒安打, 1HR, 2R, 3RBI	13
OF	Suzuki	1-3, 1HR, 1R, 1RBI	6
OF	Sosa	0-5	0
OF	Edmonds	2-4, 1 一垒安打, 1 二垒安打, 2R, 1SB	6

DH	Griffey	3-5,3 一垒安打,1R,2RBI	6
SP	Johnson	8IP,2ER,6K,W	135
RP	Baez	1.0INN,1S,2K	3.5
		总计	62

[0086] 星期天

[0087]

位置	运动员	统计数据	分数
C	Posada	2-4,2HR,3RBI,1BB	12
1	Pujols	4-4,2 一垒安打,2 二垒安打,3RBI	9
2	Soriano	0-4,1R,1BB,1SB	3
SS	Jeter	1-4,1 一垒安打,1SB	2
3	Rodriguez	3-5,2 二垒安打,1HR,2R,3RBI	13
OF	Suzuki	1-3,1HR,1R,1RBI	6
OF	Dunn	0-5	0
OF	Edmonds	2-4,1 一垒安打,1 二垒安打,2R,1SB	6
DH	Sosa	3-5,3 一垒安打,1R,2RBI	6
SP	Johnson	8IP,2ER,6K,W	13.5
RP	Baez	1.0INN,1S,2K	3.5
		总计	74

[0088] 比赛 FRI SAT SUN

[0089] 队# 1 69 72 67

[0090] 队# 2 72 67 74

[0091] 战绩

[0092] 记录 总计

[0093] (W-L) 分数

[0094] 队# 1 2 - 1 208

[0095] 队# 2 1 - 2 213

[0096] 例 2b. 幻想棒球联盟的另一个示例性实施例,如基于 MLB 的一个实施例

[0097] 棒球幻想联盟由每个各自联盟的委员在赛季开始时确定。一个幻想比赛可以在 4-7 天或 3 天或 2 天跨度内进行。这可以使你使用 3 天模式在一周内安排 2 个幻想比赛;或使用两天模式一周安排 3 个幻想比赛或者使用 4-7 天模式一周安排 1 个幻想比赛。每个各自联盟的委员确定在他们的幻想赛季进行多少比赛。在扩展的幻想比赛夜晚(2, 3, 或 4-7)中,幻想所有者挑选一个晚上,在该晚上他的各个队员的统计将在他与幻想对手人盯人的对抗中使用。

[0098] 队 # 1

[0099]

位置	运动员	星期五	星期六	统计数据	分数
C	V. Martinez	X		2-4, 2 一垒安打, 1R, 1RBI, 1BB	5
1	Helton		X	4-4, 2 一垒安打, 2 二垒安打, 3RBI	9
2	Figgins		X	0-4, 1R, 1BB, 1SB	3
SS	Garciaparra	X		1-4, 1 一垒安打, 1SB	2
3	Blalock	X		3-5, 2 二垒安打, 1HR, 2R, 3RBI	13
OF	Alou	X		1-3, 1HR, 1R, 1RBI	6
OF	A. Jones		X	0-5	0
OF	S. Stewart		X	2-4, 1 一垒安打, 1 二垒安打, 2R, 1SB	6
DH	Ramirez		X	3-5, 3 一垒安打, 1R, 2RBI	6
SP	Mulder	X		8IP, 2ER, 6K, W	13.5
RP	Rivera	X		1.0INN, 1S, 2K	3.5
				总计	67

[0100] 队 #2

[0101]

位置	运动员	星期五	星期六	统计数据	分数
C	Posada		X	0-5	0
1	Pujols	X		4-4, 2 一垒安打, 2 二垒安打, 3RBI	9
2	Soriano		X	0-4, 1R, 1BB, 1SB	3
SS	Jeter	X		1-4, 1 一垒安打, 1SB	2
3	Rodriguez		X	3-5, 2 二垒安打, 1HR, 2R, 3RBI	13
OF	Suzuki	X		1-3, 1HR, 1R, 1RBI	6
OF	Dunn		X	0-5	0
OF	Edmonds	X		2-4, 1 一垒安打, 1 二垒安打, 2R, 1SB	6
DH	Sosa		X	3-5, 3 一垒安打, 1R, 2RBI	6
SP	Johnson	X		8IP, 2ER, 6K, W	13.5
RP	Baez	X		1.0INN, 1S, 2K	3.5
				总计	62

[0102] 记分板

[0103] 最终分数

[0104] 队 # 1 67

[0105] 队 # 2 62

[0106] 战绩

[0107] 记录 总计

[0108] (W - L) 分数

[0109] 队 # 1 1 - 0 67

[0110] 队 # 2 0 - 1 62

[0111] 至于人盯人的对抗,每场比赛由每个幻想所有者首发的 11 个运动员累计他们的统计数据。具有最多分数的幻想所有者获得胜利。该记录确定每个幻想所有者季候赛的种子位置。总计分数被作为在任意特定联盟中确定幻想队级别第一平局决定胜负法。人盯人记录作为决定全部战绩的最后一个决定胜负法。

[0112] 所有这些规定由每个个人委员和 / 或提供者建立。

[0113] 在数值中,其分数可以确定如下:

[0114]

#PIPA	每盘投球表现
2B	二垒安打
3B	三垒安打
AB	上场打击次数
Avg	击球率 (H 除以 AB)
BB	四坏球保送
BB/K	保送与三振比
BB/PA	保送与打席比
CS	阻杀
FB	击出飞球, 本垒打除外
G	出场次数
G/F	滚地球与飞球比 (GB 除以 FB)
GIDP	双杀打
H	安打数
HBP	触身球
HR	本垒打
IBB	故意四坏球
IsoP	纯长打率 (长打率 - 打击率)
LOB	残垒数
OBP	上垒率 (H + BB + HBP) 除以 (AB + BB + HBP + SF)
OPS	上垒率加长打率。参见上面 OBP 和下面 Slg 进行定义。
OW%	攻击胜率。一个球队的理论胜率包括九个同一队员(如九个 Ken Griffey Jr.)。1) 每 27 次出局产生的得分[注意: 完全出局 = (AB - H + C + GIDP + SH + SF)]。2) 除以联盟平均每场得分。3) 将结果开平方。4) 将该数字除以 1 + 自己本身 年到日资格条件。为了让以平均值为计算方式的打击项目 (Avg, Slg, OBP, OPS, RC, OW%, #P/PA, G/F) 有基本资格起见, 球员必须平均超过每场球队参加的比赛的打席数的 3.1 倍, 若以

[0115]

	年到日资格条件做选拔时会将无法达到此最低值的球员排除。
R	得分
RBI	快跑回本垒
RC	制造得分 $[(H + BB + HBP - CS - GDP) \text{ 乘以 } (\text{垒打数} + .26[BB - IBB + HBP] + .52[SH + SF + SB])]$ 除以 $(AB + BB + HBP + SH + SF)$
RC27	每 27 次出局制造得分 (估计每场比赛九个同一队员组成的队获得的得分)
SB	偷垒
SecA	辅助率 (观察队员额外获得垒数的方式, 独立于击球率) $(TB - H + BB + SB - CS) / AB$
SF	高飞牺牲打
SH	牺牲触击
Slg	长打率 TB 除以 AB
SO	三振
TB	垒打数 $[\text{安打数} + (2 \text{ 倍 } 2B) + (3 \text{ 倍 } 3B) + (4 \text{ 倍 } HR)]$
TPA	打席 $(AB + BB + HBP + SF + SH + \text{妨碍守备次数})$
XBH	长打 $(2B + 3B + HR)$

[0116] 投球统计

[0117]

# P/IP	每局投球数
#P/GS	每场先发投球数
#Pit	投球数
2B	被二垒打
3B	被三垒打
AGS	平均比赛得分, 参见下面比赛得分
Avg	对手打击率
BB	四坏球
BIPA	继续比赛率。相对打击率, 不包括本垒打或三振
Bk	投手犯规
BISv	救援失败。参见下面 SvOp 定义救援情形

[0118]

CG	完投
CS	盗垒刺
CW	轻松获胜。不是优秀先发即获胜
Dec	胜败总和（胜，败）
DIPS ERA	投手的 ERA，独立于他身后的防守。基于 Voras McCracken 的论文，该公式假设所有投手 BIPA（见上）一致，并相应调整。使用 DIPS2.0 公式的 ESPN 的 DIPS 率，不进行场地调整，也不为投出不旋转球的投手调整。
ER	自责分
ERA	防御率（自责分乘 9 除以 IP）
ERC	理论防御率。投手的 ERA 基于投手被安打和保送的人数，而不是实际得分
ERC%	理论防御率与真实防御率比率
FB	被击出飞球
G/F	滚地球对飞球之比（GB 除以 FB）
GB	被击出滚地球
GIDP	被击出双打杀
GF	投完比赛
GS	先发
GSc	比赛得分。以 50 分开始。每个被记录的出局加 1 分，（每局 3 分）。每局第四个结束加 2 分。每个三振加 1 分。每次被安打减 2 分。每次被自责分减 4 分。每次被非自责分减 2 分。每次上垒减一分。
H	被安打
Hld	中继点。当后援投手在救援机会（参见下面 SvOp 的定义）登场时，至少解决一个人，而且下场时仍维持领先。
HR	被全垒打
IBB	故意四坏球
IP	投球局数
IR	继承跑者。当后援上场时垒上的跑者

[0119]

L	败投
OBP	被上垒率。参见上面打击统计的 OBP 来定义 OBP
ORuns	投手投球时对手的得分 (每投九局的平均值)
PFR	力量/技巧比例 (三振加上垒除以局数) 年到日资格条件。为了让以平均值为计算方式的投球项目 (ERA, WPct, #P/IP, RS, Oruns, Slg, OBP, Avg, CS%, G/F) 有基本资格起见, 球员必须平均超过每场球队参加的比赛的一个局数, 若以年到日资格条件做选拔时会将无法达到此最低值的球员排除。
QS	优秀先发
R	投手失分
RBI	打点
Rel	后援成败总数 (救援成功, 救援失败, 中继点)
RS	得分支持。队友在投手投球时的得分 (每九局的平均值)
SB	被盗垒
SF	被高飞牺牲打
SH	被牺牲短打
ShO	完封
Slg	被长打率。参见上面打击统计的 Slg 进行定义
SO	三振
Sv	救援成功。当投手登场进入援救机会后保持领先, 并投完比赛时 (参见下面 ScOp 定义)
SvOp	救援机会。当投手 1) 登场时球队领先 3 分以下, 且至少投 1 局, 2) 登场时可能的追平分在垒上、在打击区或在打击准备区时, 或 3) 在领先时投 3 局以上并受到正式记录员认可获得 1 次救援成功时
TBF	所面对的打者
TL	粗心败投。优秀先发情况下的败投。
WHIP	平均单局上垒人次
W	胜投

[0120]

WPct	胜率 胜投除以 (胜投 + 败投)
WP	暴投

[0121] 守备统计

[0122]

A	助杀
CERA	捕手自责分率。俱乐部投手和本垒后特定捕手的自责分率
CS	跑者盗垒刺
CS%	阻杀率
DP	双杀守备
E	失误
FPct	守备率 (PO + A) 除以 (PO + A + E)
G	出赛数
GS	先发场数
Inn	局数
PB	补逸
PCS	投手抓盗垒数。投手启动守备时全部跑者盗垒刺
PO	出局数
POA	守方想要让跑者出局的次数。 年到日资格条件。为了让以平均值为计算方式的守备项目优胜 (FPct., RF, CS%, CERA) 有基本的资格起见, 队员必须符合以下条件: 捕手至少得蹲一半的场次; 投手至少得平均一场投一局; 其他位置的球员至少得出赛三分之二的场次。若以年到日资格条件做选拔时会将无法达到此条件的球员排除。
RF	守备围率 (PO + A) 除以 9 局
SBA	被盗垒
TC	机会数
ZR	守备围评估。在球员的守备“地带”所守备的比率, 如由 STATS 公司测量的。

[0123] 奖金统计可以包括但不限于无安打赛局、完全比赛或完全打击。

[0124] 示例性的进攻得分包括但不限于一垒安打, 偷垒, 得分, 四坏球, 打点 (每次 1 分), 二垒安打 (2 分), 三垒打 (3 分), 本垒打 (4 分) 和完全打击 10 分奖金。

[0125] 示例性的投球得分包括但不限于三振(1/4分;有10个三振的投手奖励一个胜投同样的分数),局数(每局1分),优秀首发和救援(每个2分),胜投(每个5分),外加无安打赛局的奖金(10分)或完全比赛的奖金(20分)。示例性投球分数的扣除包括但不限于每个产生的自责分为0.5分,救援失败为2分,败投为5分。

[0126] 新球员选拔制度可以基于一个真实选拔制度模式或基于拍卖的模式进行。这些可以人工地进行或以电子方式进行,如通过因特网。在一个选拔模式中,委员和/或提供者在选拔日之前决定选拔顺序。幻想所有者基于其在各自选拔中的位置选拔自己运动员,任何独特联盟调整任意的顺序。被选拔运动员的总数由任意特定联盟的委员和/或提供者确定。例如,在10支队伍的联盟中,运动员#1获得第一全面挑选,运动员#2获得第二全面挑选,运动员#3获得第二十一全面挑选。

[0127] 在拍卖模式中,每个所有者选择一个运动员,在选拔的每一轮竞标。在选拔日前每个联盟的委员和/或提供者确定工资帽和花名册限制。所有者必须基于每个联盟工资帽制定名册,例如在一个10支队伍的联盟中,运动员#1为\$1000,运动员#2为\$500,运动员#3为\$700,运动员#4为\$200。在自动选拔中,幻想联盟提供者进行自动选拔,其中运动员基于预定的值加至幻想所有者名册。这些规定由每个个人的委员和/或提供者建立。

[0128] 可选地,在每个幻想联盟中,存在美国分部和国家分部。每个分部的幻想队只能从国家联盟或美国联盟中选拔运动员。他们不能同时从两个联盟中选择。因此,美国分部的幻想所有者只能从美国联盟中选择运动员,反之亦然。

[0129] 队伍数量由委员和/或提供者在每个幻想赛季开始前确定。推荐基于这种模式进行的队伍数量在2—100之间。然而,为了向每个各自幻想联盟提供最理想的运动员池,最优的选择是在特定幻想联盟中提供8,10,12和/或14个幻想队。这些规定由每个人委员和/或提供者建立。

[0130] 一个花名册由18个守备运动员和12个投手组成。一个队至少要有有一个第一垒手,一个二垒手,一个游击手,一个三垒手,一个捕手,三个外场手,一个先发投手和一个救援投手。两个受伤保留名额对于由MLB队列为“受伤保留”的运动员是有效的,因此允许幻想所有者在他们激活的名单上有16个全时运动员。运动员池由每个各自委员确定;然而MLB运动员池只是推荐使用。

[0131] 所有阵容在第一投前确定。如果所有者忘记上交阵容(如以电子方式、人工地、通过电话等等),默认所有者先发前面比赛同样的首发运动员。一个队挑选该运动员比赛的那晚,或者不指定。如果队伍没有说明哪晚运动员比赛,该运动员的统计数据基于该运动员第一次进入棒球场的时候进行计算。这些将作为所使用的统计数据。一个队可以先发一个一垒手,一个二垒手,一个三垒手,一个游击手,一个捕手,三个外场手,一个先发投手,一个救援/中继投手。此外,一个队可以为两个位置先发一个保留球员。

[0132] 常规赛以多种形式进行。然而,大多数比赛在星期一至星期三和星期五至星期天进行。在这个例子中,在三天期间至少要有20场MLB比赛。幻想季候赛在三天内进行。作为一个例子,季候赛进行的日子是星期五至星期天和/或星期一至星期三。在任何特定的年份中,比赛的数量基于全体所有者同意进行多少比赛来变化。通常每个幻想赛季规定有20—30场常规赛。对于10人联盟幻想季候赛通常长达5轮。幻想赛季在MLB常规赛季结束前两周结束。这是为了防止MLB球员被他们的MLB队因为预防的原因而被休息和/或被

坐板凳,这是对职业棒球领域熟知的人可以理解的。

[0133] 所有自由代理人可以有资格竞标,最小的标价分配给一个运动员,无论球队是否得到该运动员。竞标的运动员在下场比赛前一天被加至名单。一个队可以针对酬金给一个运动员制定一场比赛的合同。在该运动员完成了一场比赛合同之后,该运动员必须停止合同交易。薪水帽到位,如果球队超过薪水帽,需交付罚金。每个交易的运动员收取一定费用。联盟也允许他们的所有者通过最佳替代品进行挑选运动员,其中每周幻想所有者在自由代理池有第一次请求。

[0134] 例 3. 幻想 NASCAR 联盟的示例性实施例

[0135] 以下例子被应用于 NASCAR,但可以简单地改变适用于其他汽车赛。位于任何幻想 NASCAR 联盟的 NASCAR 赛事数量在赛季的开始由每个各自联盟的委员和 / 或提供者确定。幻想比赛在 2 次比赛上进行。特定奖金将授予赢得比赛或前十名的车手。为了所有者的幻想队获得胜利,所有者的车手必须为特定赛事产生,这使得这种模式独一无二。这个独特安排的基础所产生的幻想比赛条件,使得用户关注一场赛事的车手的重要性。

[0136] 通常,每个幻想所有者每次赛事先发 3 个车手。获得最多分数的幻想所有者取得胜利。他们的记录决定季候赛每个幻想所有者的种子位置。在任何特定联盟中确定幻想队等级时,总分最高作为第一平局胜负法。人盯人记录作为确定全部成绩的最后平局胜负法。所有这些规定由每个人委员和 / 或提供者建立,然而这是应该使用的推荐模式。

[0137] 在基于人盯人的记分系统中,记分基于每个幻想赛事的全部统计数据确定和计算。例如,记分基于车手最后的位置。所使用的统计数据基于在赛事中竞技的车手的真实分数,包括胜利,结束位次,领先圈数,结束圈数或结束里程,DNF (比赛但未完成),杆位和 / 或首发。示例性分数在下表提供:

[0138]

结束位次	分数		结束位次	分数
1	180		23	94
2	170		24	91
3	165		25	88
4	160		26	85
5	155		27	82
6	150		28	79
7	146		29	76
8	142		30	73
9	138		31	70

10	134		32	67
11	130		33	64
12	127		34	61
13	124		35	58
14	121		36	55
15	118		37	52
16	115		38	49
17	112		39	46
18	109		40	43
19	106		41	40
20	103		42	37
21	100		43	34
22	97			

[0139] 该记分系统由每个个人委员和 / 或提供者制定。该例子提供了应当使用的推荐模式。

[0140] 选拔可以基于真实选拔模式或拍卖模式进行。在一个真实选拔模式中, 委员和 / 或提供者在选拔日之前决定选拔顺序。幻想所有者基于各自选拔位置选拔自己的队员, 任何个人联盟调整任意的顺序。被选拔的运动员的总数由特定联盟的委员和 / 或提供者确定。因此, 在 10 支队伍的阿联盟中, 运动员 # 1 获得第一全面挑选, 运动员 # 2 获得第二全面挑选, 运动员 # 3 获得第二十一全面挑选。根据拍卖模式, 每个所有者可以选择选拔每一轮的竞标的运动员。薪水帽和名单限制由每个联盟的委员和 / 或提供者在选拔日前确定。所有者必须基于每个联盟薪水帽形成名单。例如, 在一个 10 支队伍的联盟中, 运动员 # 1 为 \$1,000, 运动员 # 2 为 \$500, 运动员 # 3 为 \$700, 以及运动员 # 4 为 \$200。在自动选拔中, 运动员基于预定值加至幻想所有者名单。所有这些规定由每个个人委员和 / 或提供者建立。该例子提供了应当使用的推荐形式。

[0141] 队伍的数量由委员和 / 或提供者在每个幻想赛季开始前确定。基于该模式推荐的比赛队伍数量为 2 - 100。然而为了提供每个各自幻想联盟最理想的运动员池, 最佳的选择是在特定联盟中提供 8, 10, 12 和 / 或 14 个幻想队。所有规定由每个个人委员和 / 或提供者建立。该例子提供了应当使用的推荐形式。

[0142] 名单大小由以下确定: 选拔 6 名车手; 1 名对于被他们维修队列为“受伤”的运动员有效的受伤保留, 因此允许幻想所有者可以在他们激活名单上拥有 7 名全时运动员。运

动员池由每个各自委员确定,然而 NASCAR 车手池只是推荐使用。所有规定由每个个人委员和 / 或提供者建立。该例子提供了应当使用的推荐形式。

[0143] 至于阵容,所有阵容在第一比赛前确定。如果所有者忘记提交阵容,该所有者先发与最后一场幻想比赛先发的车手同样的车手;所有者总共先发 3 名车手;可以选择将两名运动员作为保留应对赛事。这样做只是为了防止其中一个激活的车手不能参加第二场比赛。所有规定由每个个人委员和 / 或提供者建立。该例子提供了应当使用的推荐形式。

[0144] 常规赛在两个赛事中进行,累计的统计数据的基础仅仅基于一个赛事。奖金分类给予获胜的运动员。在 NASCAR 赛季,幻想季候赛进行 10 场比赛。大多数比赛进行的日期从星期四至星期天。这么做因为大多数赛事在这些特定日子排出。在特定年份的比赛数量基于全体所有者同意进行多少赛事而变化。通常每个幻想赛季安排了 11 场常规赛。对于 10 人联盟幻想季候赛通常长达 5 轮。所有规定由每个个人委员和 / 或提供者建立。该例子提供了应当使用的推荐形式。

[0145] 下面显示的例子是如何一场幻想比赛在赛事中进行的。每场比赛所有者先发 3 名车手(每个来自每次等级选择)。胜利者由获得赛事最高分的确定,如下面的例子:

[0146] 队 # 1

[0147]

运动员	赛事	名次	分数
Earnhardt Jr.	Daytona	2	170
Rickey Rudd	Auto Club	7	146
Ryan Newman	Daytona	15	118
总分			434

[0148] 队 # 2

[0149]

运动员	赛事	名次	分数
Travis Bickle	Daytona	5	155
Rusty Wallace	Auto Club	6	150
Jimmy Johnson	Auto Club	12	127
总分			432

[0150] 成绩表

[0151]

球队	分数

队 # 1	434
队 # 2	432

[0152] 战绩

[0153]

球队	记录	得分
队 # 1	(1 - 0) 胜 / 负	434
队 # 2	(0 - 1) 胜 / 负	432

[0154] 这些规定由每个个人委员和 / 或提供者建立。该例子提供了应当使用的推荐形式。

[0155] 至于运动员交易,所有自由代理人有资格竞标 ;2) 运动员最小竞标额为 \$1, 无论所有者是否获得该运动员 ;3) 被竞标运动员在下次比赛前一天加至对手名单 ;4) 允许所有者给运动员制定一场比赛合同, 酬金为 \$1 (在该运动员结束该特定比赛后, 去除该运动员); 5) 薪水帽到位, 如果所有者超过该薪水帽, 该所有者为超过的每个美元支付罚金 ;6) 交易的每个运动员花费金钱 ;和 7) 联盟允许他们所有者通过最佳替代品选择运动员, 其中每周一个幻想所有者对于自由代理人池有第一次选择。这些规定由每个个人委员和 / 或提供者建立。

[0156] 例 4. 使用 NBA 幻想篮球联盟的示例性实施例

[0157] 篮球幻想联盟在赛季开始时, 由每个各自联盟的委员和 / 或提供者确定, 优选地由队的所有者输入。幻想比赛可以在 4 - 7 天的时间内进行 ;或 3 天内 ;或 2 天内。这允许你采用 3 天模式时一周安排 2 场幻想比赛, 或者 2 天模式一周 3 场幻想比赛, 或 4 - 7 天模式一周 1 场幻想比赛。每个各自联盟的委员和 / 或提供者确定他们幻想赛季期间进行多少场比赛。在扩展的幻想比赛夜晚 (2, 3 或 4 - 7), 幻想所有者挑选一个晚上, 在该晚上他各自队员的统计将在他与幻想对手人盯人的对抗中使用。

[0158] 每场比赛由每个幻想所有者先发的 6 名运动员各自计算他们的统计, 然后相加决定球队分数。具有最高分的幻想所有者获得胜利。该记录确定季候赛幻想所有者的种子位置。总分作为任意特定联盟中确定幻想队等级的第一平局决胜法。对抗数据为确定全面成绩的最后平局决胜法。

[0159] 通常任何幻想联盟、包括该示例联盟的可定制的参数由一个或多个委员、球队所有者或提供者建立。

[0160] 作为示例的个人运动员统计包括 :

[0161]

得分	投球命中率
罚球命中率	三分球命中率
两分球命中率	每投得分
投篮效率	篮板球
助攻	抢断
盖帽	犯规
出场分钟	失误
助攻/失误比例	抢断/失误比例
抢断/犯规比例	盖帽/犯规比例
两双	三双

[0162] 也可以使用奖金记分。例子包括一场比赛一个球员得 50 分以上；一场比赛一个球员 20 个以上篮板球；以及一场比赛一个球员 20 个以上助攻。

[0163] 这是基于人盯人的记分系统。积分基于每个幻想比赛的全部统计被调整(也就是计算)。

[0164] 下面显示的是我们如何推荐我们的联盟基于我们的模式进行他们的联盟的例子。

[0165]

分类	分数
篮板球	1
得分	1
助攻	1
盖帽	1.5
抢断	1.5
两双	5
三双	10
四双	20
50 分	5
20 个篮板球	5
20 次助攻	5

[0166] 选拔可以基于真实选拔模式或基于拍卖模式进行。在一个选拔模式中,委员和/或提供者在选拔日前确定选拔顺序。幻想所有者基于他各自选拔中的位置挑选运动员,任何个人联盟调整任意的顺序。例如,在一个 10 支队伍联盟中,运动员 # 1 为第一全面挑选,运动员 # 2 为第二全面挑选,运动员 # 3 为第二十一全面挑选。

[0167] 在拍卖模式中,每个所有者选拔的每轮选择一个竞标运动员。薪水帽和名单限制

由每个联盟委员和 / 或提供者在选拔日前确定。所有者必须基于每个联盟薪水帽形成名单,例如在 10 支队伍联盟中,运动员 # 1 为 \$1,000,运动员 # 2 为 \$500,运动员 # 3 为 \$700,以及运动员 # 4 为 \$200。

[0168] 在自动选拔中,幻想联盟的提供者进行自动选拔,其中运动员基于预定值被加至幻想所有者名单。

[0169] 队伍的数量由委员和 / 或提供者在每个幻想赛季开始前确定。基于这种模式推荐比赛的队伍数量在 2 - 100 之间。然而,为了给每个各自幻想联盟提供最理想运动员池,最优选择是在特定联盟中提供 8, 10, 12 和 / 或 14 个幻想队伍。

[0170] 名单由三个中锋,五个前锋,和五个后卫组成。两个受伤保留名额对于由 NBA 球队列为“受伤保留”运动员是有效的,因此允许幻想所有者可以有 15 名全时运动员出现在激活名单中。运动员池由每个各自委员确定,然而该 NBA 运动员池只是推荐使用。此外,后卫不能高于 6 英尺 7 英寸,同时必须作为“组织后卫”、“得分后卫”或“小前锋”列入 NBA。前锋不能低于 6 英尺 5 英寸,必须作为“得分后卫”、“小前锋”或“强力前锋”列入 NBA。中锋不能低于 6 英尺 10 英寸,必须作为“强力前锋”或“中锋”列入 NBA。

[0171] 所有阵容需在跳球前确定。如果所有者忘记递交阵容,所有者先发前场比赛先发同样的运动员。有两种途径递交阵容。一个球队挑选运动员比赛的晚上或不具体指定。在球队没有说明运动员在哪晚比赛时;该运动员的统计基于他第一次上场时进行计算。这些将作为所使用的统计数据。一个球队可以先发一个中锋,两个前锋,两个后卫,和一个第六人。此外,一个球队可以为两个位置先发一个保留球员。

[0172] 常规赛在两天期间进行。所有比赛进行的日子是星期二至星期三和星期五至星期六。至少 15 场 NBA 比赛在两天内举行。幻想季候赛在三天内举行。季候赛日子为星期五至星期天和 / 或星期一至星期三。在特定年份的比赛数量基于全体所有者同意进行多少比赛而变化。通常每个幻想赛季安排 20 - 30 场常规赛。幻想季候赛通常为 5 轮。幻想赛季在 NBA 常规赛结束前两周结束。这是为了防止 NBA 球员被他们 NBA 球队预防的原因而被休息和 / 或坐板凳。

[0173] 下面显示的是一场幻想比赛是如何在两天模式中进行的例子。两个后卫,两个前锋,一个中锋和一个第六人出现在例子中。

[0174]

队 # 1					
位置	球员	星期五	星期六	成绩表	幻想分数
中锋	Shaquille O'Neal	X		20pts, 10rebs,	39.5

[0175]

				3blks	
前锋	Kevin Garnett		X	15pts, 9reb, 2asts, 2blks	30
前锋	Tim Duncan		X	20pts, 20rebs, 4blks	56
后卫	Jason Kidd	X		12pts, 12asts, 4stls	35
后卫	Allen Iverson	X		50pts, 3asts, 3rebs, 4stls	68
第六人	Vince Carter		X	25pts, 5asts, 5rebs, 1stl, 1blk	38
					266.5

[0176]

队#2					
位置	球员	星期五	星期六	成绩表	幻想分数
中锋	Yao Ming	X		15pts, 10rebs, 4blks	36
前锋	Chris Webber	X		20pts, 5reb, 5asts, 2blks	33
前锋	Kenyon Martin		X	15pts, 15rebs, 5asts, 3blks, stls	47.5
后卫	Steve Nash		X	10pts, 15asts, 4rebs, 2stls	37
后卫	Dwyane Wade	X		20pts, 10asts, 5rebs, 2stls	43
第六人	Richard Jefferson	X		20pts, 12asts, 10rebs, 3stls	56.5
					253

[0177] 成绩表 比赛

[0178] 队# 1 266.5

[0179] 队# 2 253

[0180] 战绩 记录 总计

[0181] (W-L) 分数

[0182] 队# 1 1-0 266.5

[0183] 队# 2 0-1 253

[0184] 也存在一种替代的记录分数方式。每个人统计数据可以与每个幻想对手对抗。在统计数据分类中获得最高分的幻想队获得 1 分。尽管这只是在该例子中用来阐述篮球，它也可以用于本发明提及的所有运动。

[0185] 例子：

[0186]

	分数	助攻	篮板球	盖帽	抢断
队#1	142	22	47	10	9
队#2	100	47	39	9	6
队#1	1	0	1	1	1
队#2	0	1	0	0	0

[0187] 战绩 记录 总分

[0188] 队# 1 1-0 4

[0189] 队# 2 0-1 1

[0190] 委员、所有者和 / 或提供者决定先发数量、板凳数量、每个任何特定联盟使用的统计(奖金选择)值。

[0191] 所有自由代理人有资格竞标,分配一个运动员最小的标价,无论球队是否得到该运动员。被竞标的运动员在下场比赛的前一天加至名单。运行球队给运动员制定一场比赛的合同并提供酬金。在该运动员完成该一场比赛合同之后,他必须被去除。薪水帽到位,如果球队超过薪水帽他要支付罚金。每个被交易的运动员需被收取一定费用。联盟可以允许他们的所有者通过最佳替代品方式挑选运动员,其中每周幻想所有者对于自由代理池可以进行第一次请求。

[0192] 例 5. 使用 NHL 的幻想冰球联盟示例实施例

[0193] 冰球幻想联盟在赛季开始时由每个各自联盟的委员和 / 或提供者确定。幻想比赛在 2,3 或 4 - 7 天的跨度内进行。这可以允许所有者采用 3 天模式一周安排 2 场幻想比赛,或采用 2 天模式一周 3 场,或 4 - 7 天模式一周 1 场。每个各自联盟的委员和 / 或提供者确定在他们幻想赛季期间进行多少比赛。在扩展的幻想比赛夜晚(2,3,或 4 - 7),幻想所有者挑选一个晚上,在该晚上他各自队员的统计数据将在他与幻想对手人盯人的对抗中使用。

[0194] 每场比赛被每个幻想所有者先发的六名球员累计他们的统计数据。取得最高分的幻想所有者获得胜利。该记录确定获胜者或每个幻想所有者季候赛的种子顺序。总分作为确定在特定联盟中幻想队等级的第一平局决胜法。人盯人记录作为确定全面战绩的最后的平局决胜法。

[0195] 球员统计数据

[0196]

GP	出场数
G	进球
A	助攻
PTS	得分
SOG	射入门框数
+/-	加减率 *运动员得到 +1, 如果当他的球队获得一个力量恰好或短手进球且他在场上。运动员得到 -1, 如果当他的球队被打进一个力量恰好或短手进球且他在场上。
PPG	强力球
PPA	强力助攻
SHG	短手球
SHA	短手助攻
PIM	罚秒
TOI	场上时间
SHFT	换位
FOW	争球赢
FOL	争球输
FO%	争球率
FROD	生产值: 记录的每分平均场上时间 *例如, 如果球员上场 20 分钟, 获得两分, 他的生产值为 10: 00

[0197] 守门员统计数据

[0198]

GP	出场数
W	赢

[0199]

L	输
T	平
GAA	平均失球数 *每 60 分钟守门员非空门被进球数
SV	救球
SV%	救球率 *总救球数除以面对的总射门数
SO	对方未得分
TGA	被进球总数
TSA	挡住射门总数

[0200] 委员和 / 或提供者选择用于任何特定联盟的任何形式的奖金记分可以实现。例如, 奖金记分可以给予一个“帽子戏法”(也就是一个球员一场进三个球)。该例子的联盟是基于人盯人的记分系统。得分基于每个幻想比赛的全部统计数据计算。

[0201] 下面显示的是如何推荐我们的联盟基于我们的模式指导他们的联盟。

[0202]

分类	得分
进攻/防守球员	
进球	2
助攻	1
短手进球	.5
帽子戏法	+5
守门员	
放弃球	-4
救球	.5
对方未得分	10
赢	5
输	-5

[0203] 选拔可以基于真实选拔模式或基于拍卖模式进行。在一个选拔模式中, 委员和 / 或提供者在选拔日前确定选拔顺序。幻想所有者基于他各自的选项位置选择运动员, 任何个人联盟调整任何的顺序。所选运动员的总数由任何特定联盟的委员和 / 或提供者确定。例如, 在一个 10 支队伍联盟中, 运动员 # 1 为第一全面挑选, 运动员 # 2 为第二全面挑选, 运动员 # 3 为第二十一全面挑选、

[0204] 在拍卖模式中, 每个所有者针对选拔的每轮选择一个竞标的运动员。薪水帽和名

单限制由每个联盟的委员和 / 或提供者在选拔日前确定。所有者基于每个联盟的薪水帽选拔所有运动员,例如在 10 支队伍的联盟中,运动员 # 1 为 \$1,000,运动员 # 2 为 \$500,运动员 # 3 为 \$700,运动员 # 4 为 \$200。在自动选拔中,幻想联盟提供者进行自动选拔,其中运动员基于预定的值加至幻想所有者名单。这些规定由每个个人委员和 / 或提供者建立。

[0205] 球队数量由委员和 / 或提供者在每个幻想赛季开始前确定。基于该模式的推荐比赛的球队数量为 2 - 100 支。然而为了向每个各自幻想联盟提供最理想运动员池,最好的选择是在特定联盟中提供 8, 10, 12 和 / 或 14 支幻想队。

[0206] 名单由三个守门员,五个防守人员,六个前锋组成。对于被他们 NHL 球队列为“受伤保留”的运动员,两个受伤保留名额是有效的,因此允许幻想所有者在他们激活的名单上有 16 位全时运动员。运动员池由每个各自委员确定;然而,在该例子中,只是推荐使用 NHL 运动员池。

[0207] 所有阵容在第一次争球前确定。如果所有者忘记提交阵容,该所有者先发与以前比赛相同的先发运动员。至少有两种方式递交阵容。一个球队选择运动员比赛的那一个晚上,或不指定。在球队不说明哪晚运动员参加比赛的情况下;该运动员的统计数据基于他第一次上场时的情况计算。这些将作为所使用的统计数据。一个球队可以先发一个守门员,两个防守人员。此外,球队可以为两个位置先发一个保留运动员。

[0208] 常规赛在两天期间进行。大多数比赛在星期二至星期三或星期五至星期六进行。在该例子中,在两天期间最少进行 15 场 NHL 比赛。幻想季候赛比赛在三天期间进行。季候赛在星期五至星期天或星期一至星期三进行。在特定年的比赛数量基于全体所有者同意进行多少场比赛而变化。通常每个幻想赛季安排 20 - 30 场常规赛。对于 10 人联盟幻想季候赛通常进行 5 轮。幻想赛季在 NHL 常规赛季结束前两周结束。这是为了防止 NHL 运动员被他们 NHL 队预先的原因而休息和 / 或作板凳。

[0209] 下面显示的是一个幻想队如何在两天模式比赛。一个守门员,两个防守任意,三个前锋先发。

[0210]

位置	队员	星期五	星期六	成绩表	幻想分数
队 # 1					
F	Patrik Elias(NJ)	X		1GL, 1AST	3
F	Milan Hejduk(TB)		X	2AST	2
F	Mats Sundin(TOR)		X	2GL	4
D	Brian Leetch(TOR)	X		3AST	3
D	Bryan Berard(CHI)	X		0	0
G	Martin Brodeur(NJ)		X	21 救球, 赢, 2 放弃球	7.5
				总计	19.5
队 # 2					
F	Markus Naslund(COL)	X		3GLS	9
F	Todd Bertuzzi (BOS)		X	1AST	1
F	Peter Forsberg(TOR)		X	2GLS, 1AST	5
D	Al MacInnis(STL)	X		1AST	1
D	Nicklas Lidstrom(DET)	X		1GL	2
G	Steve Shields(FL)		X	28 救球, 败, 1 放弃球	4
				总计	22

[0211] 成绩表 比赛 1

[0212] 队 # 1 19.5

[0213] 队 # 2 22

[0214] 战绩 记录 总计

[0215] (W-L) 分数

[0216] 队 2 1-0 22

[0217] 队 1 0-1 19.5

[0218] 所有自由代理人有资格竞标,最低标价分配给一个运动员,无论球队是否得到该球员。竞标的运动员在下场比赛前一天加至名单。球队可以为运动员制定一场比赛合同并收费。在该运动员完成合同之后,该运动员必须被除去。薪水帽到位,以及如果球队超过薪水帽需支付罚金。每个交易的运动员需收取一定的费用。联盟也可以允许他们的所有者通过最佳替代方式挑选球员,其中每周幻想所有者可以第一次请求自由代理池。

[0219] 例 6. 使用 PGA 和 LPGA 的幻想高尔夫联盟的示例实施例

[0220] 对于以下例子,PGA 和 LPGA 赛事可以替代地或结合使用,因此产生了男女运动员池。任何幻想 PGA 联盟中 PGA 巡回赛的数量在赛季开始时由每个各自联盟的委员和 / 或提供者确定。幻想比赛在已经并入任何特定幻想高尔夫赛季的任何大型比赛的四天跨度内进行。幻想所有者挑选三个高尔夫选手,所有者在特定幻想比赛夜的任何特定比赛的第一至第四轮期间先发他们。你必须只挑选一轮,其中选手的统计数据被处理(也就是,用于幻想记分)。三位选手作为一个队进行比赛,这是与目前莱德杯系统一致和相似。如果选手赢得比赛将得到一定奖赏,例如如果选手成功晋级或位于任何特定比赛的前十名。

[0221] 在人盯人对抗中,每场比赛这三个由每个幻想所有者先发的运动员累计他们的统计。最低分数的幻想所有者获得胜利。记录决定每个幻想所有者季候赛的种子位置。总分的最少数目作为确定,用于在任何特定联盟中确定幻想队等级的第一平局制胜法。人盯人记录作为确定全面战绩的最后平局制胜法。

[0222] 这些每一个分类作为被提及的统计数据:老鹰球;小鸟球;标准杆;高于标准杆;每轮小鸟球数;一杆进洞;平均成绩;挥杆数;每次发球码数;发球准度;上果岭数;平均推杆数;比赛项目;轮;削球数;前十;和赢。

[0223] 这是基于人盯人分数的记分系统。基于每个幻想比赛的全部统计数据计算记分。

[0224] 下面显示的是我们如何推荐我们的联盟基于我们的模式进行他们的联盟。

	<u>分类</u>	<u>分数</u>
	赢	-10
[0225]	削球数	-2
	前十	-5
	挥杆数	1

[0226] 选拔基于真实选拔模式或拍卖模式进行。在一个选拔模式中,委员和 / 或提供者在选拔日前确定选拔顺序。幻想所有者基于他在各自选拔的位置选拔他的球员,任何个人联盟调整任何的顺序。被选拔的运动员的总数由任意特定联盟的委员和 / 或提供者确定。例如,在 10 支队伍的联盟中,运动员 # 1 为第一全面挑选,运动员 # 2 为第二全面挑选,运动员 # 3 为第二十一全面挑选。

[0227] 在拍卖模式中,每个所有者针对选拔的每一轮选择一个竞标的运动员。薪水帽和名单限制由每个联盟的委员和 / 或提供者在选拔日前确定。所有者必须基于每个联盟的薪水帽形成整个名单,例如在 10 支队伍的联盟中,运动员 # 1 为 \$1,000,运动员 # 2 为 \$500,运动员 # 3 为 700,以及运动员 # 4 为 \$200。

[0228] 在自动选拔中,幻想联盟的提供者进行自动选拔,其中运动员基于预定值加至幻想所有者的名单。

[0229] 这些规定由每个个人委员和 / 或提供者建立。

[0230] 队伍的数量由委员和 / 或提供者在每个幻想赛季开始前确定。基于该模式的推荐进行比赛的队伍数量为 2 - 100 之间。然而为了向每个各自幻想联盟提供最理想的运动员池,最佳的选择是在特定联盟中提供 8,10,12 和 / 或 14 个幻想队。

[0231] 这些规定由每个个人的委员和 / 或提供者确立。

[0232] 名单通常由 6 位选手组成。对于被 PGA 列为“受伤保留”的运动员,一个受伤保留名额是有效的,因此允许幻想所有者在他们激活名单中有 7 个全时运动员。运动员池由每个各自委员确定。在该例子中,使用 PGA 运动员池。

[0233] 所有阵容在第一次开球前到期。如果所有者忘记递交阵容,所有者先发最后幻想比赛中相同的先发运动员。每个所有者总共先发三个选手,选择队员比赛的一个晚上。所有者也可以选择为每个高尔夫手保留两个运动员。这么做只是为了防止激活选手之一不能在第二轮比赛。

[0234] 常规赛在巡回赛期间进行,但是累计的统计数据基础只基于每个巡回赛的第一轮至第四轮。PGA 巡回赛期间,幻想季候赛在最后 5 场巡回赛进行。多数比赛的日期为星期四至星期天。这么做是因为多数巡回赛在这些特定时间内进行。特定年份的比赛数量基于全体所有者同意进行多少场比赛而变化。通常每个幻想赛季安排 15 场常规赛。对于 10 只队伍的联盟幻想季候赛通常进行 5 轮。

[0235] 所有自由代理人可以竞标,最低标价分配给一个运动员,无论球队是否得到该运动员。竞标运动员在下场比赛前一天加至名单。球队可以为运动员制定一场比赛合同并收费。在该运动员完成比赛合同后,该运动员被除去。薪水帽到位,如果球队超过薪水帽将支付罚金。被交易的每个运动员需收取一定费用。联盟允许他们所有者通过最佳替代方式挑选运动员,其中每周一个幻想所有者可以第一次请求自由代理池。

[0236] 下面显示的是 1 个幻想比赛在巡回赛中如何进行的例子。三个选手首发。

[0237]

运动员	洞数									洞数											
队1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	前九洞	10	11	12	13	14	15	16	17	18	后九洞	总数
标准杆	4	5	4	3	4	3	4	5	4	36	4	4	3	5	4	5	3	4	4	36	72
Fred Couples (第一轮)	4	5	5	4	4	4	4	3	3	36	4	3	4	3	5	4	4	4	3	34	70
Colin Montgomery (第四轮)	4	5	3	4	4	4	4	3	4	35	4	3	4	3	6	4	4	4	4	36	71
Thomas Bjorn (第一轮)	4	3	4	4	4	4	4	3	4	34	4	2	6	3	5	3	4	4	4	35	69
合计																					210
运动员	洞数									洞数											
队2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	OUT	10	11	12	13	14	15	16	17	18	IN	总数
标准杆	4	5	4	3	4	3	4	5	4	36	4	4	3	5	4	5	3	4	4	36	72
Vijay Singh (第二轮)	4	5	5	4	4	4	4	3	3	36	4	3	4	5	4	5	3	4	4	36	72
Tiger Woods (第一轮)	4	5	3	4	4	4	4	3	4	35	4	3	4	3	6	4	4	4	4	36	71
Ernie Els (第三轮)	4	4	4	4	4	4	4	3	4	35	4	2	6	3	5	3	4	4	5	36	71
合计																					214

[0238] 成绩表

[0239] 队 分数

[0240] 队# 1 210

[0241] 队# 2 214

[0242] 战绩

[0243] 队 记录 得分

[0244] 队# 1 1-0 210

[0245] 队# 2 0-1 214

[0246] 需指出的是,高尔夫中得分最低的队赢得比赛。同样需指出的是,高尔夫中较低的分决定球队的位置。具有最低分数的球队将获得战绩中较高的等级。与该高尔夫实施例不同的,在其他每个比赛中,幻想胜利者一般具有最高得分。

[0247] 例 7. 使用国际足球组织的幻想足球联盟的示例实施例

[0248] 幻想足球甲级联盟在赛季开始时由每个各自联盟的委员和 / 或提供者确定。幻想比赛可以在 4 - 7 天, 3 天, 或 2 天内进行。这允许采用三天模式一周安排两场幻想比赛, 或两天模式一周三场, 或四至七天模式一周一场。每个各自联盟的委员和 / 或提供者确定在他们幻想赛季进行多少场比赛。在扩展的幻想比赛夜晚(2, 3, 或 4 - 7), 幻想所有者挑选一个晚上, 在该晚上他各自队员的统计数据将在他与幻想对手人盯人的对抗中使用。

[0249] 由于这种独特安排概念的模式, 需要足够大的运动员池给幻想所有者挑选形成全部幻想名单。为了阐明这个涉及运动员池的问题, 委员和 / 或提供者挑选少于 2 个的联盟, 或他认为必要的足够多的联盟。该例子合并来自任何足球组织的运动员, 这些组织提供关于运动员的统计信息。可以挑选的联盟例子包括, 但不限于英超, 德甲, 法甲, 西甲, 意甲, 荷甲, 苏超, 葡甲, 土甲, 奥甲, 瑞甲, 芬甲, 俄甲, 波甲, 希甲, 爱甲, 巴甲, 阿甲, 墨甲, MLS 大联盟(US), 中超, 日甲, 印甲, 和澳甲。

[0250] 下面联盟是用于各自运动员池的推荐联盟, 它们在星期六和星期天进行。

[0251]

联盟	球队数量	赛季开始	赛季结束
英超	20	八月	四月
法甲	20	八月	三月
德甲	18	八月	二月
意甲	20	八月	三月
西甲	20	八月	三月

[0252]

[0253] 通常, 每场比赛每个幻想所有者先发 11 名队员, 这些队员累计他们的统计数据, 转换为幻想积分。具有最多分数的幻想所有者夺得比赛的胜利。记录决定季候赛每个幻想所有者的种子地位。总分作为在任何特定联盟中确定幻想队等级的第一平局决胜法。对抗

记录作为确定全面战绩的最后平局胜负法。

[0254] 传统足球统计数据包括：

[0255]

射门	进球
助攻	犯规
领取犯规	黄牌
红牌	越位
救球	放弃球

[0256] 奖金选择包括帽子戏法,例如。

[0257] 在该例子中,记分是基于人盯人分数的记分系统。记分基于每个幻想比赛总的统计数据而被校准(也就是计算)。下面所示是我们如何推荐我们的联盟基于我们的模式进行他们的联盟。

[0258]

分类	分数
进攻/防守	运动员
进球	2
助攻	1
帽子戏法	+3

[0259] 守门员

[0260] 放弃球 - 2

[0261] 救球 .5

[0262] 对方为得分 + 2

[0263] 选拔可以基于真实选拔模式或拍卖模式进行。在一个选拔模式中,委员和 / 或提供者在选拔日前决定选拔顺序。幻想所有者基于他们各自的选拔位置选拔运动员,任何个人联盟调整任何的顺序。被选拔的运动员的总数由任何特定联盟的委员和 / 或提供者确定。例如,在 10 支队伍联盟中,运动员 # 1 为第一全面挑选,运动员 # 2 为第二全面挑选,运动员 # 3 为第二十一全面挑选。

[0264] 在拍卖模式中,每个所有者针对选拔的每轮选择一个竞标的运动员。薪水帽和名单限制在选拔日前由每个联盟的委员和 / 或提供者确定。所有者必须基于每个联盟的薪水帽选拔所有名单,例如在 10 支队伍联盟中,运动员 # 1 为 \$1,000,运动员 # 2 为 \$500,运动员 # 3 为 \$700,运动员 # 4 为 \$200。

[0265] 在自动选拔中,幻想联盟提供者进行自动选拔,其中基于预定值运动员加至幻想所有者名单。

[0266] 球队数量由委员和 / 或提供者在每个幻想赛季开始前确定。基于这种模式推荐进行比赛的队伍数量为 2 - 100 之间。然而,为了给每个各自幻想联盟提供最理想运动员池,最优选择是在特定联盟中提供 8,10,12 和 / 或 14 支幻想队伍。

[0267] 名单由 3 个守门员和 20 个进攻球员组成。对于被他们甲级队列为“受伤保留”的

运动员，两个受伤保留名额是有效的，因此允许幻想队所有者在他们激活名单中有 25 个全时运动员。

[0268] 所有阵容在每场比赛开始前到期。如果所有者忘记递交阵容，他先发与上场比赛相同的先发运动员。有两种方式递交阵容。一个队挑选运动员比赛的那晚上或不具体指定。在队伍没有说明哪晚运动员参加比赛；该运动员统计基于他首次上场时校准。这些将作为所使用的统计数据。一个队可以先发一个守门员和十个进攻球员。此外，球队可以为两个位置先发一名保留球员。

[0269] 常规赛在三天期间进行。所有比赛进行的日子是从星期五至星期天。至少有 30 个甲级队在三天内比赛。幻想季候赛也在三天内进行。季候赛日子是星期五至星期天。任何特定年份比赛数量基于全体所有者同意进行多少场比赛而变化。通常每个幻想赛季安排 20 — 30 场常规赛。对于 10 人联盟幻想季候赛通常为 5 轮。幻想赛季在第一甲级队常规赛结束前两周结束。这么做是为了防止运动员被他们甲级队因为预先的原因而休息和 / 或坐板凳。如果所有者使用西甲、英超、法甲、德甲、意甲、幻想赛季将在九月至二月间进行，因为这五个联盟让他们的球队在此期间比赛。

[0270] 模式

[0271]

队 #1							
位置	球员名字	联赛	星期五	星期六	星期天	成绩表	总分
OF	Michael Pagis	法国(斯特拉斯)	X			1GL	2

[0272]

		堡)					
OF	Alexander Frei	法国(雷恩)		X		1AST	1
OF	Thierry Henry	英格兰(阿森纳)			X	0	0
OF	Mark Mintal	德国(纽伦堡)			X	2AST	2
OF	Waldir Lucas Peraira	法国(阿雅克肖)			X	1GL	2
OF	Claudio Pizarro	德国(拜仁)	X			1AST	1
OF	Andriy Sherchenko	意大利(AC米兰)			X	0	0
OF	Samuel Eto'o	西班牙(巴萨)		X		0	0
OF	Zlatan Ibrahimovic	意大利(尤文图斯)	X			1AST	1
OF	Luiz Ronaldo	西班牙(皇马)		X		2GL	4
GL	Tim Howard	英格兰(曼联)			X	10 扑救 1 进球	3
				总计			16

[0273]

队#2							
位置	球员名字	联赛	星期五	星期六	星期天	成绩表	总分
OF	Marama Vahirua	法国(尼斯)		X		3GLS	6
OF	Olivier Monterubbic	法国(雷恩)	X			1AST	1
OF	Roy Makaay	德国(拜仁)			X	0	0
OF	Sergej Barbarez	德国(汉堡)		X		0	0
OF	Andrej Voronim	德国(勒沃库)			X	0	0

[0274]

		森)					
OF	Fabrizio Iauinta	意大利(佛罗伦萨)	X			1GL, 2AST	4
OF	Vincenzo Iauinta	意大利(乌迪内斯)	X			1AST	1
OF	Christian Vieri	意大利(国际米兰)		X		1GL, 2AST	4
OF	Luis Edu	西班牙(皇家贝蒂斯)		X		0	0
OF	Michael Owens	西班牙(皇马)		X		0	0
GL	Jens Lehmann	英格兰(阿森纳)			X	8补救1进球	2
					总计		18

[0275] 成绩表

[0276] 队 分数

[0277] 队# 1 16

[0278] 队# 2 18

[0279] 战绩：

[0280] 队 记录 得分

[0281] 队# 2 1-0 18

[0282] 队# 1 0-1 16

[0283] 所有代理人有资格竞标,最低标价分配给一个运动员,无论球队是否得到该运动员。竞标的运动员在下场比赛的前一天加至名单。球队允许给运动员制定一场比赛合同并收费。在运动员完成该一场比赛合同之后,他必须被除去。薪水帽到位,如果球队超过薪水帽,它支付罚金。每个交易的运动员收取一定的费用。联盟也可以允许他们的所有者通过最佳替代方式挑选运动员,其中每周幻想所有者可以第一次请求自由代理池。

[0284] 例 8. 幻想大学篮球联盟的示例实施例

[0285] 通常, NCAA 幻想联盟在赛季开始时由每个各自联盟的委员和 / 或提供者(也就是控制幻想系统或本身系统的服务器)确定。幻想比赛可以在 4 - 7 天跨度内进行;或 3 天内;或 2 天内。这允许采用 3 天模式一周安排 2 场幻想比赛,或采用 2 天模式一周安排 3 场,或采用 4 - 7 天模式一周安排一场。每个各自联盟的委员和 / 或提供者确定在他们的幻想赛季进行多少场比赛。在扩展的幻想比赛夜晚(2, 3, 或 4 - 7),幻想所有者挑选一个晚上,在该晚上他各自队员的统计数据将在他与幻想对手人盯人的对抗中使用。

[0286] 由于这种独特安排概念的模式,需要足够大的运动员池给幻想所有者挑选形成全部幻想名单。为了解决这个涉及运动员池的问题,委员和 / 或提供者在 NCCA 联合会的任何

成员或其他大学运动联盟、协会和 / 或组织中挑选,例如包括美国东部联盟,大西洋 10 联盟,大西洋海岸联盟,大西洋太阳联盟,12 大联盟,东部大联盟,天际大联盟,南部大联盟,10 大联盟,西部大联盟,殖民地运动联盟,美国联盟,第一区独立联盟,地平线联盟;常青藤联盟,大西洋地下铁运动联盟,中陆联盟,中美联盟,中东运动联盟,密苏里山谷联盟,西部山区联盟,东北联盟,俄亥俄山谷联盟,太平洋 10 大联盟,爱国者联盟,东南联盟,南方联盟,南陆联盟,西南运动联盟,太阳带联盟,西部海岸联盟,和西部运动联盟。

[0287] 在该例子中,每场比赛由每个幻想所有者先发的 6 名运动员累计他们的统计数据。获得最高分数的幻想所有者赢得胜利。记录确定每个幻想所有者季候赛的种子位置。总分作为确定任何特定联盟幻想队等级的第一平局决胜法。对抗记录作为确定全面战绩的最后平局决胜法。这些规定由每个个人委员和 / 或提供真制定。

[0288] 所使用的示例性运动员个人篮球统计数据为:得分,投篮命中率,罚球命中率,三分球命中率,两分球命中率,每投得分,投篮效率,助攻,抢断,盖帽,犯规,上场时间,失误,助攻 / 失误比,篮板球,抢断 / 失误比,抢断 / 犯规比,盖帽 / 犯规比,两双,三双。同时可以奖励额外奖金,其与任何委员和 / 或提供者任何特定联盟选择使用任何记分形式一致,例如得分超过 50 分,20 个以上的篮板球和 / 或 20 次以上助攻的奖励。

[0289] 这是个基于人盯人分数的记分系统。记分基于每个幻想比赛的全部统计数据被确定和 / 或校准。下面显示的是得分计算的例子。所有规定由每个个人委员和 / 或提供者建立。

[0290]

分类	得分
篮板球	1
得分	1

[0291]

助攻	1
盖帽	1.5
抢断	1.5
两双	5
三双	10
四双	20
50 分	5
20 个篮板球	5
20 次助攻	5

[0292] 选拔可以基于真实选拔模式或拍卖模式进行。运动员池通常在选拔前确定,至于选拔什么球员、从哪个联盟选择,这由委员和 / 或提供者预先选择。在该例子中,委员和 / 或提供者在选拔日前决定选拔顺序。幻想所有者基于他在各自选拔中的位置选拔运动员,任何个人联盟调整任何的顺序。被选拔的运动员总数由任何特定联盟的委员和 / 或提供者

确定。在 10 支队伍联盟中,运动员 # 1 为第一全面挑选,运动员 # 2 为第二全面挑选,以及运动员 # 3 为第二十一全面挑选。

[0293] 在拍卖模式中,每个所有者针对选拔的每轮选择一个竞标运动员。薪水帽和名单限制由每个联盟的委员和 / 或提供者在选拔日前确定。所有者基于每个联盟薪水帽选拔全部名单。下面提供了拍卖中球队示例的薪水帽:10 个队伍联盟,运动员 # 1 为 \$1,000,运动员 # 2 为 \$500,运动员 # 3 为 \$700,以及运动员 # 4 为 \$200。

[0294] 在自动选拔中,基于预定值运动员被加至幻想所有者名单。

[0295] 球队的数量由委员和 / 或提供者在每个幻想赛季开始前确定。基于该模式推荐比赛的球队数量至少为 2 个,优选地为 2 — 100 个队伍。基于每个各自幻想联盟的最理想运动员池,最优的选择是 8,10,12 和 / 或 14 支幻想队伍联盟。

[0296] 通常,所有者选拔 3 个中锋,5 个前锋,和 5 个后卫。对于被他们 NBA 球队列为“受伤保留”的运动员,两个受伤保留名额是有效的,因此允许幻想所有者在他们激活的名单有 15 名全时运动员。球员池由每个各自委员确定,然而 NBA 球员池只是推荐使用。后卫身高在 6' 7 英尺或以下,防卫资格依赖于作为“组织后卫”、“得分后卫”或“小前锋”列入 NBA。前锋在 6' 5 英尺或以上,作为“得分后卫”、“小前锋”或“强力前锋”列入 NBA。中锋在 6' 10 英尺或以上,作为“强力前锋”或“中锋”列入 NBA。所有这些规定由每个个人委员和 / 或提供者建立。

[0297] 所有阵容在跳球前到期。如果所有者忘记递交阵容,该所有者先发与前面比赛先发相同的球员。有两种方式递交阵容。所有者挑选运动员比赛的晚上,或者不具体规定。在没有说明哪晚运动员比赛的情况下;运动员统计数据基于他第一次上场时进行校准(也就是计算或决定)。这些将作为所使用的统计数据。一个球队先发一个中锋,2 个前锋,2 个后卫,一个第六人,和两个位置的保留球员。所有这些规定由每个个人委员和 / 或提供者建立。

[0298] 常规赛在 2 天时间内进行。所有比赛进行的日子是星期二至星期三和星期五至星期六。在该例子中,在 2 天期间至少进行 15 场 NBA 比赛。幻想季候赛在 3 天期间进行。季候赛日期为星期五至星期天和 / 或星期一至星期三。在任何特定年的比赛数量基于全体所有者同意进行多少场比赛而变化。通常每个幻想赛季安排 20 — 30 场常规赛。幻想季候赛通常为 5 轮。幻想赛季在 NBA 常规赛季结束前两周结束。这么作为防止 NBA 球员被 NBA 球队因为预先原因而休息或坐板凳。所有这些规定由每个个人委员和 / 或提供者建立。

[0299] 下面显示的是一场幻想比赛是如何在 2 天模式中进行的。2 个后卫,2 个前锋,1 个中锋和 1 个第六人使用在下面的例子中。

[0300] 例子:

队#1					
位置	球员	星期五	星期六	成绩表	幻想得分
中锋	Andrew Bogut (Utah)	X		20pts 10reb, 3blks	39.5
前锋	Charlie Villaneuva (UCONN)		X	15pts 9reb 2ast 2blks	30
前锋	Marvin Williams (NCU)		X	20pts 20rebs 4blks	56
后卫	Deron Williams (ILU)	X		12pts 12ast 4stl	35
后卫	Chris Paul (Wake Forest)	X		50pts 3ast 3reb 4stl	68
第六人	Raymond Felton (NCU)		X	25pts 5ast 5reb 1stl 1blk	38
				合计	266.5
队#2					
位置	球员	星期五	星期六	成绩表	幻想得分
中锋	Channing Fry (AZU)	X		15pts 10reb, 4blks	36
前锋	Ike Diogu (AZSU)	X		20pts 5reb 5ast 2blks	33
前锋	Sean May (NCU)		X	15pts 15rebs 4ast 3blks 2stl	47.5
后卫	Antoine Wright (TXA&M)		X	20pts 10ast 4reb 2stl	37
后卫	Danny Granger (NMU)	X		20pts 10ast 5reb 2stl	43
第六人	Hakim Warrick (Syracuse)	X		20pts 12ast 10reb 3stl	56.5
				合计	253

[0304] 成绩表 比赛

[0305] 队# 1 266.5

[0306] 队# 2 253

[0307] 战绩 记录 总分

[0308] 队# 1 (1-0) 赢 / 输 266.5

[0309] 队# 2 (0-1) 赢 / 输 253

[0310] 该例子包括可选记录分数方式。每个人统计数据可以与每个幻想对手相竞争。获得统计数据分类最高分的幻想队得到一分。即使在该例子中这只对于篮球进行说明,但

也可以用于所有的运动项目。

[0311] 例子：

[0312]

	得分	助攻	篮板球	盖帽	抢断
队#1	142	22	47	10	9
队#2	100	47	39	9	6
队#1	1	0	1	1	1
队#2	0	1	0	0	0

[0313] 战绩

[0314] 记录 总分

[0315] 队# 1 (1-0) 4

[0316] 队# 2 (0-1) 1

[0317] 通常委员和 / 或提供者也决定先发人员的数量、板凳规模和由任意特定联盟使用的每个统计数据(奖金选项)的值。至于交易,所有自由代理人有资格竞标。联盟定义了每个球员的最低标价,无论是否获得该球员。被竞标球员在下场比赛的前一天加至对手名单。球队可以为运动员制定一场比赛的合同并支付规定的价格。在该运动员完成比赛合同之后,该运动员被除去。薪水帽到位,以及如果球队超过薪水帽,对于超出的每个美元收取罚金。每个被交易的运动员与一个美元数据相关。对于每个从一个位置到另一个位置的换位的运动员(只针对有资格的球员),需要收取一定的费用。联盟也允许他们的所有者通过最佳替代方式挑选运动员,其中每周幻想所有者对于自由代理池有第一位的权利。所有这些规定由每个个人委员和 / 或提供者规定。

[0318] 例 9. 从统计提供者获得统计数据

[0319] 根据本发明,棒球大联盟幻想联盟由管理 12 个所有者和相应 12 支队伍的一个委员在可通过因特网访问的计算机服务器上建立。所有者提交关于阵容的信息给委员。

[0320] 被选入阵容的运动员在现实中比赛。每个运动员在现实比赛中的表现统计数据由统计提供者或同意向统计提供者提供表格组织制成表格。统计提供者进一步通过基于因特网的服务器向幻想联盟提供统计数据,该服务器与控制幻想联盟的服务器通信。在所有者阵容中每个运动员的统计数据实时地被提供。

[0321] 所有者通过访问软件图形用户界面(GUI)来访问联盟网站,从而获得实时统计。每个运动员的统计数据向每个运动员提供。该系统基于联盟记分规则,将来自运动员现实表现的原始统计数据转换为幻想联盟的等同数值。例如,Cal Ripken 有 4RBI,1 个本垒打,2 个得分,2 个安打。在该联盟中,1 个 RBI,1 个得分,1 个安打为 1 分,1 个本垒打为 4 分。GUI 向 Cal Ripken 提供幻想联盟分数为 12 分。

[0322] 本发明的示例实施例依照上述优点描述。需指出的是,这些例子只是为了阐述本发明。许多变化和修改,例如使用的统计数据和进行幻想联盟的方法,对于本领域普通技术人员来说是很清楚的,没有脱离本发明公开和指导的系统和方法。本发明可以应用于任何真实运动,无论是职业的、大学的、或业余的,是否有多个比赛或赛事赛程表,无论是否有职业或业余的联盟,包括但不限于板球、橄榄球、网球、汽车比赛、保龄球等等。

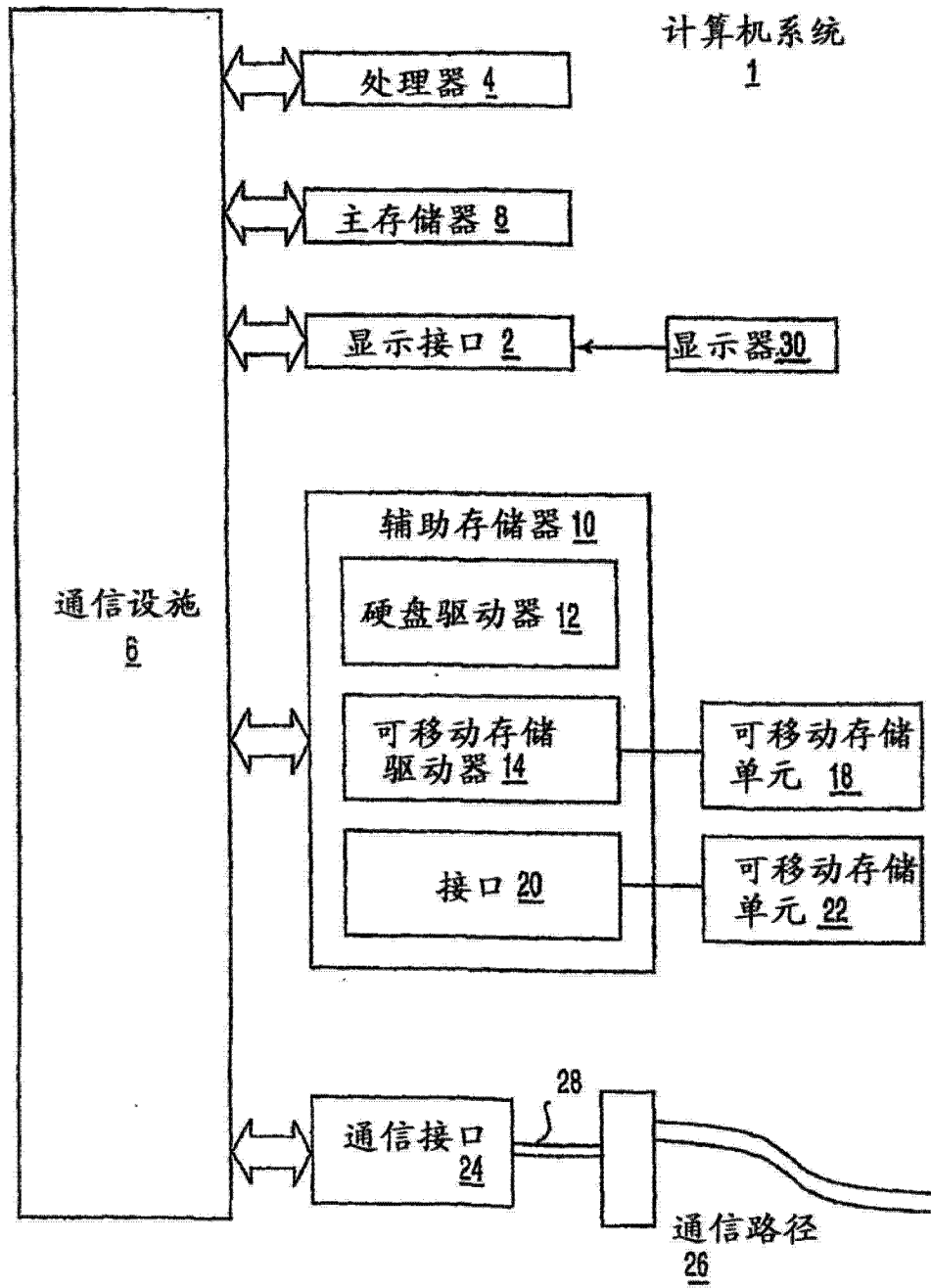


图 1

通信网络系统
30

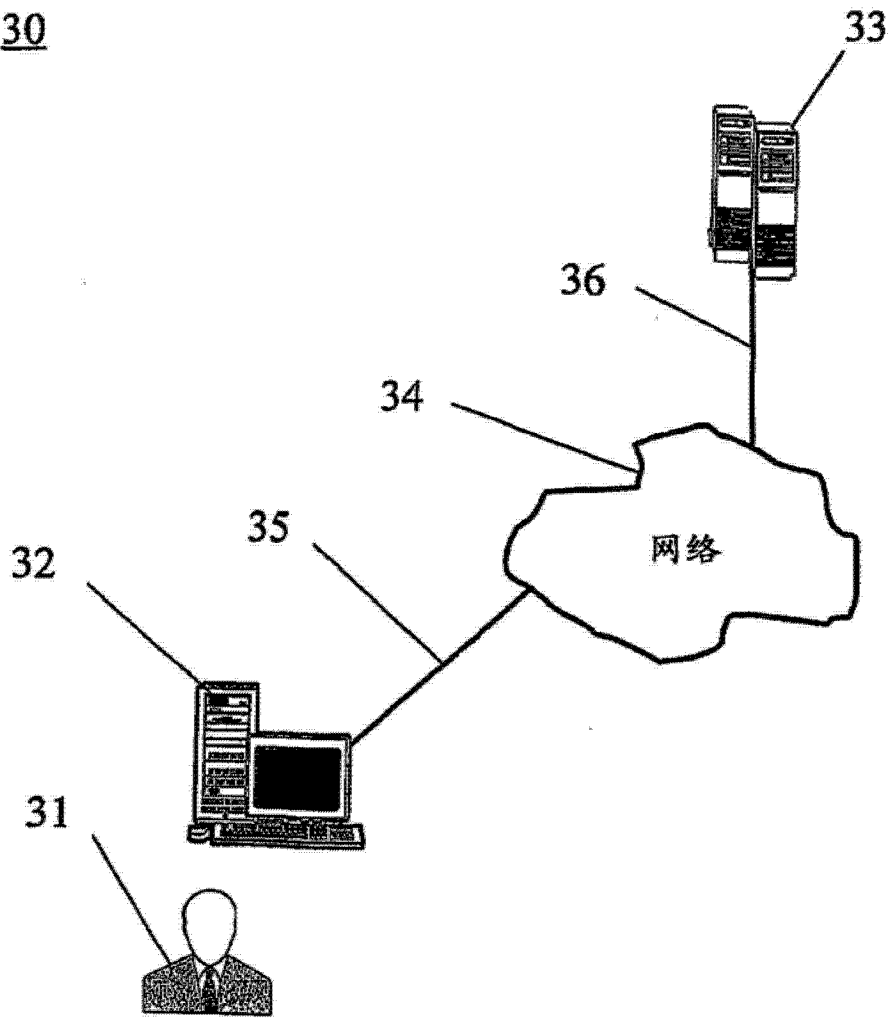


图 2

篮球和棒球

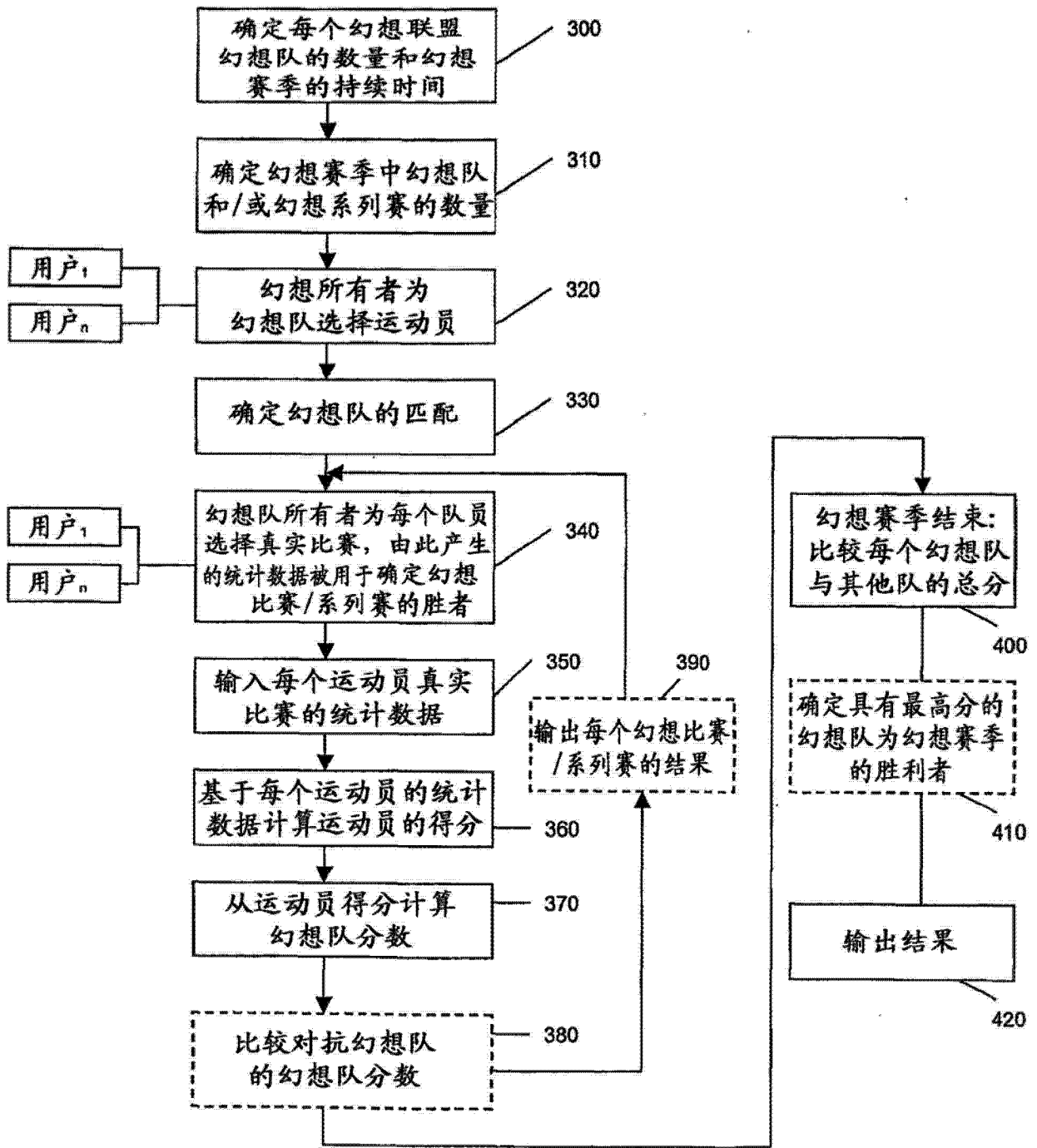


图 3

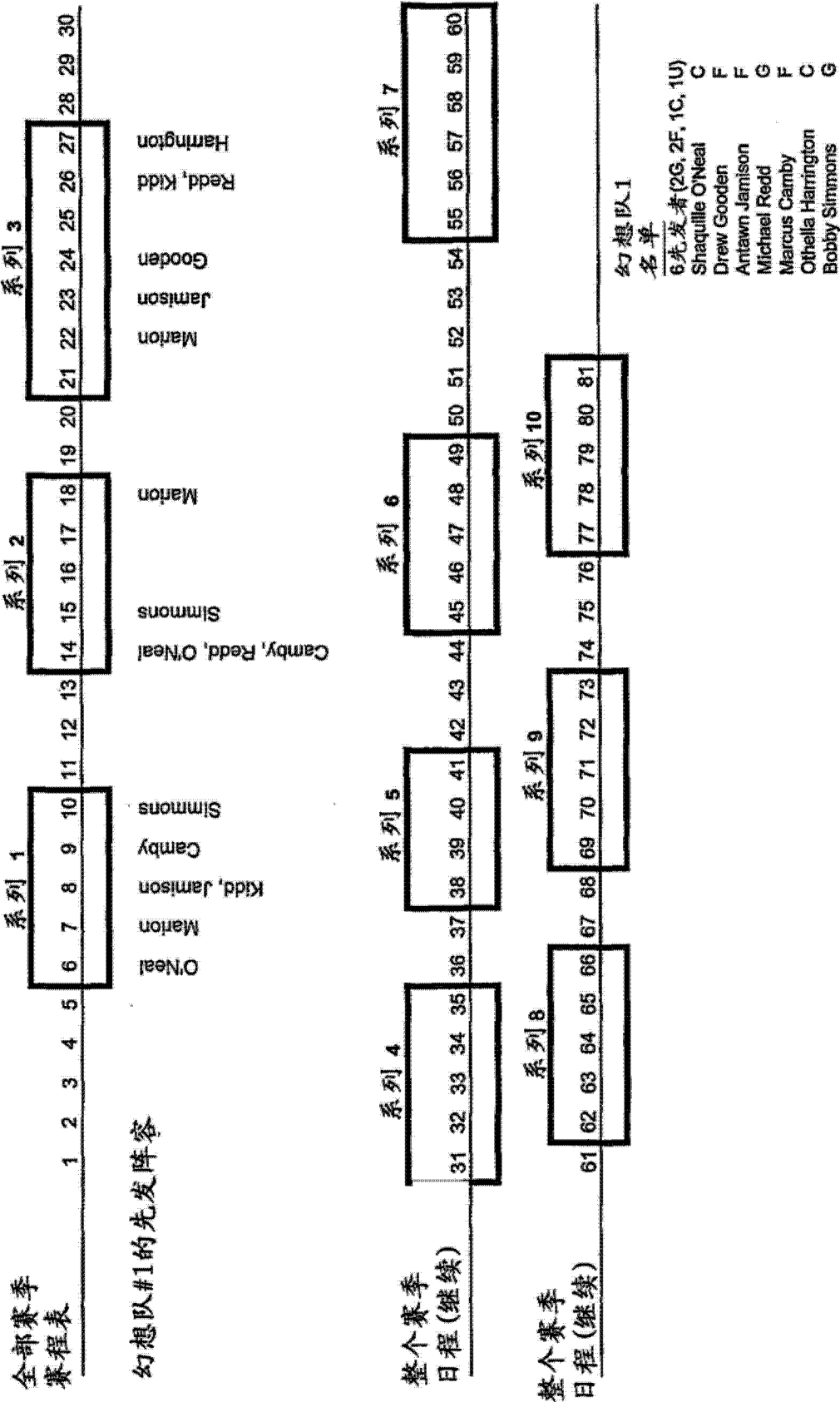


图 4