



(19)中華民國智慧財產局

(12)發明說明書公告本 (11)證書號數：TW I622013 B

(45)公告日：中華民國 107 (2018) 年 04 月 21 日

(21)申請案號：105108205

(22)申請日：中華民國 105 (2016) 年 03 月 17 日

(51)Int. Cl. : G06Q50/34 (2012.01) G07F17/32 (2006.01)

(71)申請人：台灣運動彩券股份有限公司 (中華民國) TAIWAN SPORTS LOTTERY CO. (TW)

臺北市松山區民生東路 4 段 133 號 9 樓

(72)發明人：林博泰 LIN, POR-TAI (TW)

(74)代理人：高玉駿；楊祺雄

(56)參考文獻：

TW M537692

CN 101247867A

US 2005/0181862A1

US 2010/0105464A1

US 2012/0214575A1

US 2015/0262456A1

審查人員：黃炳燿

申請專利範圍項數：14 項 圖式數：4 共 24 頁

(54)名稱

棒球賽事投注遊戲方法、運動賽事投注系統及伺服器

(57)摘要

一種棒球賽事投注遊戲方法，由一伺服器提供一場棒球賽事的主隊及客隊的對戰資訊，並顯示於一能與該伺服器通訊的終端電子裝置，以供從主隊及客隊中選擇一球隊，且該終端電子裝置將被選擇的該球隊以及該場棒球賽事的複數個統計項目的一預測數字傳送至該伺服器，以進行一次投注，該伺服器記錄該場棒球賽事的一比賽結果以及該等統計項目的一實際數字，並根據該比賽結果確認被選擇的該球隊獲勝時，判斷該等預測數字與該等實際數字相符的個數，以判定該次投注的一中獎結果。

指定代表圖：

符號簡單說明：
S1~S6 . . . 步驟

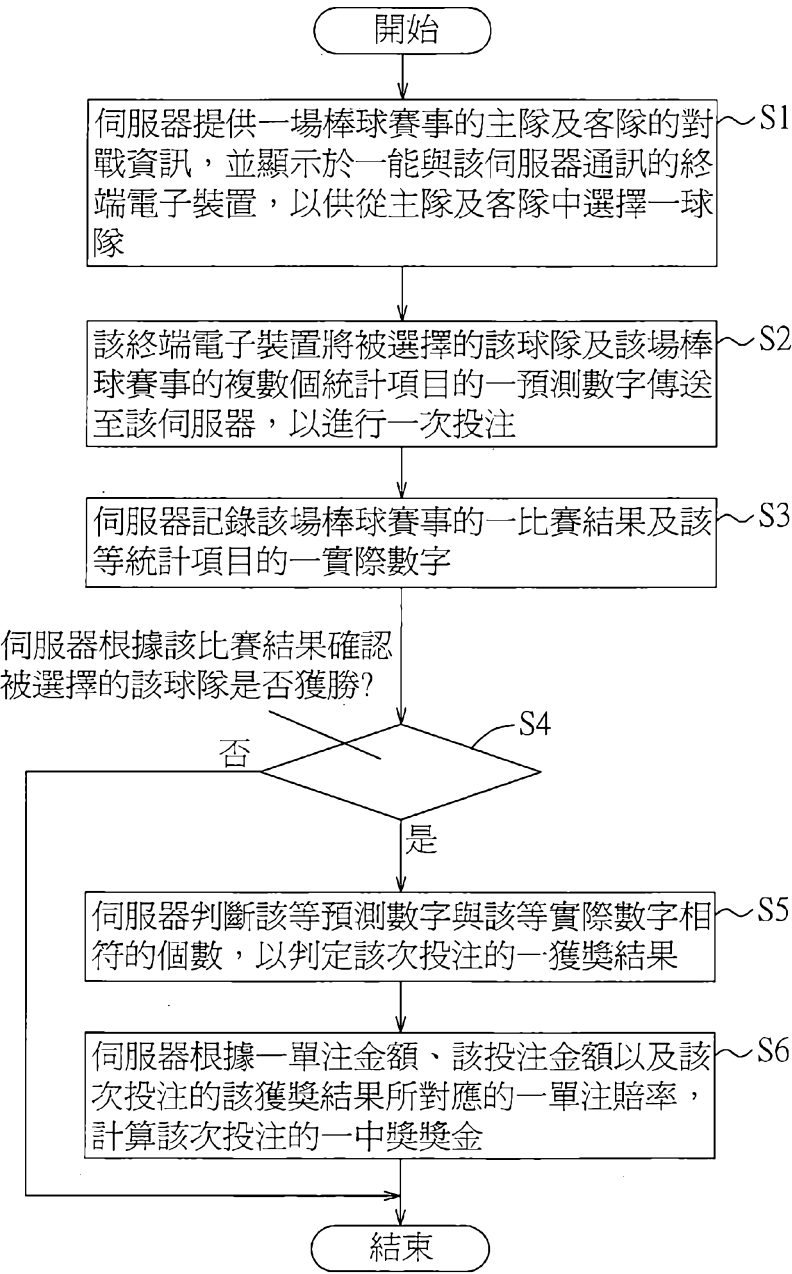


圖 1

【發明說明書】

【中文發明名稱】 棒球賽事投注遊戲方法、運動賽事投注系統及伺服器

【技術領域】

【0001】 本發明是有關於一種運動賽事投注遊戲方法，特別是指一種棒球賽事投注遊戲方法及實施該方法的運動賽事投注系統及伺服器。

【先前技術】

【0002】 運動彩券是一種以各種運動競技為標的，並預測賽事過程及其結果為遊戲方式的彩券。其主要針對國人普遍喜愛的棒球、籃球、足球、網球、高爾夫球、賽車及撞球等運動，提供相關的運動賽事資訊以及投注服務，讓社會大眾能輕鬆分享運動賽事資訊，並藉由投注運動彩券支持自己所喜歡的運動賽事、球隊、球員及選手等。不過以往若要投注運動彩券，投注者通常需要對想要投注的該項運動比賽及運動彩券的玩法有基本的認識，以棒球為例，投注者需要了解球隊或球員的強弱點和打擊率，並參考歷史賽事、專家預測及實況播報等資訊來選擇投注標的，且需了解投注規則及賠率高低等，以決定投注金額，以致不懂該項運動比賽或者單純只想支持運動賽事的人，因為無暇研究該項運動項目及彩券遊戲規

則，而打消購買運動彩券的念頭。

【發明內容】

【0003】 因此，本發明之目的，即在提供一種簡單且易於投注的棒球賽事投注遊戲方法以及實施該方法的運動賽事投注系統和伺服器。

【0004】 於是，本發明棒球賽事投注遊戲方法，包含下列步驟：由一伺服器提供一場棒球賽事的主隊及客隊的對戰資訊，並顯示於一能與該伺服器通訊的終端電子裝置，以供從主隊及客隊中選擇一球隊；該終端電子裝置將被選擇的該球隊以及該場棒球賽事的複數個統計項目的一預測數字傳送至該伺服器，以進行一次投注；該伺服器記錄該場棒球賽事的一比賽結果以及該等統計項目的一實際數字，並根據該比賽結果確認被選擇的該球隊獲勝時，判斷該等預測數字與該等實際數字相符的個數，以判定該次投注的一中獎結果。

【0005】 再者，本發明實現上述方法的一種運動賽事投注系統，適用於一棒球賽事，並包括一終端電子裝置及一伺服器，該終端電子裝置具有一顯示器，該伺服器能與該終端電子裝置通訊，並提供一場棒球賽事的主隊及客隊的對戰資訊給該終端電子裝置，使顯示於該顯示器，以供從主隊及客隊中選擇一球隊，且該伺服器並記錄該場棒球賽事的一比賽結果及其複數個統計項目的一實際數

字；其中該終端電子裝置將被選擇的該球隊以及該等統計項目的一預測數字傳送至該伺服器，以進行一次投注，且該伺服器根據該比賽結果確認被選擇的該球隊獲勝時，判斷該等預測數字與該等實際數字相符的個數，以判定該次投注的一中獎結果。

【0006】 且在上述發明的一實施例中，被選擇的該球隊是該終端電子裝置根據輸入的指令而選定，或者是由該終端電子裝置從該主隊及該客隊中隨機挑選，且該等預測數字是該終端電子裝置根據輸入的指令而選定，或者是由該終端電子裝置自動隨機產生。

【0007】 且在上述發明的一實施例中，該等統計項目包含一客隊得分數、一客隊被保送數、一客隊被三振數、一主隊得分數、一主隊被保送數及一主隊被三振數其中至少兩個。

【0008】 且在上述發明的一實施例中，該等預測數字有六個，且分別對應於該客隊得分數、該客隊被保送數、該客隊被三振數、該主隊得分數、該主隊被保送數及該主隊被三振數。

【0009】 且在上述發明的一實施例中，當該伺服器判斷該等統計項目全部的該預測數字與該實際數字完全相符時，其判定該次投注的該中獎結果為頭獎，當該伺服器判斷該等統計項目其中五個的該預測數字與該實際數字相符時，其判定該次投注的該中獎結果為貳獎，當該伺服器判斷該等統計項目其中四個的該預測數字與該實際數字相符時，其判定該次投注的該中獎結果為參獎，該伺服器判

斷該等統計項目其中三個的該預測數字與該實際數字相符時，判定該次投注的該中獎結果為肆獎，當該伺服器判斷該等統計項目其中二個的該預測數字與該實際數字相符時，其判定該次投注的該中獎結果為伍獎。

【0010】 且在上述發明的一實施例中，該終端電子裝置還傳送一投注金額至該伺服器，且該伺服器還根據一單注金額、該投注金額以及該次投注的該中獎結果所對應的一單注賠率，計算該次投注的一中獎獎金。

【0011】 此外，本發明實現上述方法的一種運動賽事投注伺服器，能與一終端電子裝置通訊，並包括：一資料庫，用以記錄至少一場棒球賽事的主隊及客隊的對戰資訊，以及該場棒球賽事結束時產生的一比賽結果及其複數個統計項目的一實際數字；一通訊介面，能與該終端電子裝置進行通訊；及一處理單元，與該資料庫及該通訊介面電耦接，且從該資料庫取得該場棒球賽事的主隊及客隊的對戰資訊，並透過該通訊介面提供給該終端電子裝置，使該終端電子裝置從主隊及客隊中選擇一球隊；其中該通訊介面並接收該終端電子裝置傳來被選擇的該球隊以及該等統計項目的一預測數字，並提供給該處理單元，以完成一次投注，且該處理單元根據該資料庫記錄的該比賽結果確認被選擇的該球隊獲勝時，判斷該等統計項目的該預測數字與該實際數字相符的個數，以判定該次投注的

一中獎結果。

【0012】 且在上述發明的一實施例中，該等統計項目包含一客隊得分數、一客隊被保送數、一客隊被三振數、一主隊得分數、一主隊被保送數及一主隊被三振數其中至少兩個。

【0013】 且在上述發明的一實施例中，該等預測數字有六個，且分別對應於該客隊得分數、該客隊被保送數、該客隊被三振數、該主隊得分數、該主隊被保送數及該主隊被三振數。

【0014】 且在上述發明的一實施例中，該處理單元判斷該等統計項目全部的該預測數字與該實際數字完全相符時，判定該次投注的該中獎結果為頭獎，該處理單元判斷該等統計項目其中五個的該預測數字與該實際數字相符時，判定該次投注的該中獎結果為貳獎，該處理單元判斷該等統計項目其中四個的該預測數字與該實際數字相符時，判定該次投注的該中獎結果為參獎，該處理單元判斷該等統計項目其中三個的該預測數字與該實際數字相符時，判定該次投注的該中獎結果為肆獎，該處理單元判斷該等統計項目其中二個的該預測數字與該實際數字相符時，判定該次投注的該中獎結果為伍獎。

【0015】 且在上述發明的一實施例中，該通訊介面還接收該終端電子裝置傳來的一投注金額並提供給該處理單元，且該處理單元還根據一單注金額、該投注金額以及該次投注的該中獎結果所對應

的一單注賠率，計算該次投注的一中獎獎金。

【0016】 本發明之功效在於：運動彩券的投注者在不需研究球隊比賽相關資訊且不需詳細了解投注遊戲規則的情況下，只要選擇想投注的球隊、預測數字以及決定投注金額，或者只要選擇球隊及決定投注金額，並由終端電子裝置隨機挑選預測數字，或甚至只要決定投注金額，並由終端電子裝置隨機挑選球隊及預測數字，即可參加棒球賽事投注遊戲。

【圖式簡單說明】

【0017】 本發明之其他的特徵及功效，將於參照圖式的實施方式中清楚地呈現，其中：

圖 1 是本發明棒球賽事投注遊戲方法的一實施例的主要流程圖；

圖 2 是本發明運動賽事投注系統的一實施例所包含的裝置及其主要元件方塊圖；

圖 3 是本實施例的一投注者的投注內容示意圖；及

圖 4 是本實施例的一比賽結果內容示意圖。

【實施方式】

【0018】 在本發明被詳細描述之前，應當注意在以下的說明內容中，類似的元件是以相同的編號來表示。

【0019】 參閱圖 1，是本發明棒球賽事投注遊戲方法的一實施例的主要流程圖，該方法應用在如圖 2 所示的一運動賽事投注系統

100 中，該運動賽事投注系統 100 主要包括一運動賽事投注伺服器（以下簡稱伺服器 1），以及一能與伺服器 1 連線（例如透過網路 2）以相互通訊的終端電子裝置 3，例如個人電腦、筆記型電腦、平板電腦、智慧型手機等具備上網功能的終端裝置，但不以此為限。且如圖 2 所示，本實施例的伺服器 1 主要包括一資料庫 11、一通訊介面 12 以及一與資料庫 11 及通訊介面 12 電耦接的處理單元 13。其中資料庫 11 用以記錄至少一場棒球賽事的主隊及客隊的對戰資訊，例如統一獅@中信兄弟(@代表對戰)、**Lamigo** 桃猿@義大犀牛、中信兄弟@ **Lamigo** 桃猿等，以及每一場棒球賽事結束時產生的一比賽結果及該場棒球賽事的複數個統計項目，例如客隊得分數、客隊被保送數、客隊被三振數、主隊得分數、主隊被保送數及主隊被三振數的一實際數字。通訊介面 12 主要透過例如網路 2 或其它通訊媒介與終端電子裝置 3 建立連線。

【0020】 因此，如圖 1 的步驟 S1，當運動彩券的一投注者利用終端電子裝置 3 透過通訊介面 12 向伺服器 1 提出一提供棒球賽事資訊的請求時，伺服器 1 的處理單元 13 會根據該請求，從資料庫 11 取得最近的一棒球賽事的主隊及客隊的對戰資訊，例如統一獅(客隊)@中信兄弟(主隊)，並如圖 3 所示，透過通訊介面 12 提供給終端電子裝置 3，使終端電子裝置 3 顯示於其顯示器 31，以供從該棒球賽事的主隊及客隊中選擇一想要投注的球隊。且在本實施例

中，終端電子裝置 3 藉由執行一個事先載入的應用程式而與伺服器 1 建立連線，並於顯示器 31 產生一使用者介面(user interface, 簡稱 UI，圖未示)，供投注者透過使用者介面下達一取得棒球賽事對戰資訊的指令，且應用程式根據該指令傳送提供棒球賽事資訊的請求給伺服器 1。

【0021】 且如圖 3 所示，該使用者介面除了顯示該場棒球賽事的主隊及客隊的對戰組合外，還提供獲勝球隊的一投注欄位 31 供填入被選擇的一球隊，以及提供複數個統計項目，例如客隊得分數、客隊被保送數、客隊被三振數、主隊得分數、主隊被保送數及主隊被三振數的一投注欄位 32 供填入一預測數字。而且在本實施例中，被選擇的該球隊可以是終端電子裝置 3 根據操作者(例如投注者或彩券銷售端人員)輸入的指令而選定，也可選擇由終端電子裝置 3 從主隊及客隊中隨機挑選，因此對於球隊不熟悉的投注者即可選擇由終端電子裝置 3 隨機挑選要投注的球隊。同樣地，該等預測數字可以是終端電子裝置 3 根據操作者輸入的指令而選定，或者由終端電子裝置 3 隨機產生，例如自動從數字 0-9 中隨機挑選。

【0022】 因此，如圖3所示，假設被選擇的該球隊是中信兄弟，且該等統計項目，即客隊得分數、客隊被保送數、客隊被三振數、主隊得分數、主隊被保送數和主隊被三振數的投注欄位32中的預測數字依序分別為1、4、2、5、8、7，然後，如圖1的步驟S2，終端

電子裝置3(的應用程式)將被選擇的該球隊以及該等預測數字(即1、4、2、5、8、7)傳送給伺服器1，以進行一次投注。此外，終端電子裝置3的使用者介面通常還顯示一投注金額欄位(圖未示)供投注者填入一投注金額，因此終端電子裝置3還會同時傳送一投注金額給伺服器1，該投注金額一般是由操作者(例如投注者或彩券銷售端人員)輸入終端電子裝置3，且投注金額通常與單注售價有關，例如單注售價100元，則每次投注金額總價至少需100元。但不以此為限，亦即單注售價及每次投注金額的最小值可以視情況彈性調整。

【0023】 接著，伺服器1的通訊介面12將收到的被選擇的該球隊、該等預測數字及投注金額傳送給處理單元13，使將被選擇的該球隊及該等預測數字和投注金額暫存在資料庫11中，即完成該次投注。

【0024】 然後，當該棒球賽事比賽結束後，如圖1的步驟S3，伺服器1會將該場棒球賽事的一比賽結果以及該場棒球賽事的該等統計項目(即客隊得分數、客隊被保送數、客隊被三振數、主隊得分數、主隊被保送數和主隊被三振數)的一實際數字記錄在資料庫11中，亦即伺服器1能夠透過例如網路2(或其它通路)向一第三方(例如棒球賽事舉辦單位，圖未示)取得賽事比賽結果資訊，並經由處理單元13儲存至資料庫11中，讓資料庫11隨時更新並記錄最新的

棒球賽事比賽結果。

【0025】 因此，在該棒球賽事比賽結束後，如圖1的步驟S4，處理單元13會根據資料庫11記錄的該比賽結果，確認被選擇的該球隊是否獲勝，若否，則判定該次投注未中獎並結束該次投注遊戲；若是(即被選擇的該球隊獲勝)，則如圖1的步驟S5所示，處理單元13進一步判斷資料庫11記錄的該等統計項目的該預測數字與該實際數字與是否相符以及相符的個數，以判定該次投注的一中獎結果。

【0026】 亦即，處理單元13判斷該等統計項目全部的該預測數字與該實際數字完全相符時，判定該次投注的該中獎結果為頭獎，處理單元13判斷該等統計項目其中五個的該預測數字與該實際數字相符時，判定該次投注的該中獎結果為貳獎，處理單元13判斷該等統計項目其中四個的該預測數字與該實際數字相符時，判定該次投注的該中獎結果為參獎，處理單元13判斷該等統計項目其中三個的該預測數字與該實際數字相符時，判定該次投注的該中獎結果為肆獎，處理單元13判斷該等統計項目其中二個的該預測數字與該實際數字相符時，判定該次投注的該中獎結果為伍獎，而若該等預測數字其中只有一個與該等實際數字相符或完全不相符，處理單元13即判定該次投注的該中獎結果為未中獎。例如圖4所示，假設該等統計項目的該實際數字分別為1、4、2、5、8、9，則圖3的該等預

測數字與圖4的該等實際數字相符的個數為五個，處理單元13即判定該次投注的該中獎結果為貳獎。

【0027】 而且如圖1的步驟S6所示，處理單元13還根據一單注金額、該投注金額以及該次投注的該中獎結果所對應的一單注賠率，計算該次投注獲得獎項的一中獎獎金。其中獎項、單注賠率及單注中獎金額的對照表如下所示。

獎項	單注賠率	單注中獎金額 (新臺幣元)
頭獎	168,000	16,800,000
貳獎	1,000	100,000
參獎	20	2,000
肆獎	4	400
伍獎	1	100

【0028】 例如若該次投注的該中獎結果為貳獎，則其單注賠率為1000，且假設單注投注金額100元，則可獲得中獎獎金為 100×1000 (單注賠率) = 100,000 (10萬) 元。因此若投注者投注(購買)兩注(200元)時，則中獎獎金為單注的兩倍，即20萬元，以此類推。且當該期中頭獎者只有1注時，頭獎獎金為1,680萬元，而若該期中頭獎的投注數量超過1注時，則將以1,680萬元除以該期頭獎中獎總注數，來計算該期單注頭獎獎金。

【0029】 綜上所述，上述實施例讓運動彩券的投注者在不需研究球隊比賽相關資訊且不需詳細了解投注遊戲規則的情況下，只要選擇想投注的球隊、預測數字以及決定投注金額，或者只要選擇球隊及決定投注金額，並由終端電子裝置3透過其中的應用程式隨機挑選預測數字，或甚至只要決定投注金額，並由終端電子裝置3透過其中的應用程式隨機挑選球隊及預測數字，即可參加棒球賽事投注遊戲，確實達成本發明簡單且易於投注之功效與目的。

【0030】 惟以上所述者，僅為本發明之實施例而已，當不能以此限定本發明實施之範圍，凡是依本發明申請專利範圍及專利說明書內容所作之簡單的等效變化與修飾，皆仍屬本發明專利涵蓋之範圍內。

【符號說明】

【0031】

- 1.....伺服器
- 2.....網路
- 3.....終端電子裝置
- 11.....資料庫
- 12.....通訊介面
- 13.....處理單元
- 31.....顯示器
- 100.....運動賽事投注系統

S1~S6…步驟



申請日: 105/03/17

【發明摘要】

IPC分類: G06Q 50/34 (2012.01)
G07F 17/32 (2006.01)

【中文發明名稱】 棒球賽事投注遊戲方法、運動賽事投注系統及伺服器

【中文】

一種棒球賽事投注遊戲方法，由一伺服器提供一場棒球賽事的主隊及客隊的對戰資訊，並顯示於一能與該伺服器通訊的終端電子裝置，以供從主隊及客隊中選擇一球隊，且該終端電子裝置將被選擇的該球隊以及該場棒球賽事的複數個統計項目的一預測數字傳送至該伺服器，以進行一次投注，該伺服器記錄該場棒球賽事的一比賽結果以及該等統計項目的一實際數字，並根據該比賽結果確認被選擇的該球隊獲勝時，判斷該等預測數字與該等實際數字相符的個數，以判定該次投注的一中獎結果。

【指定代表圖】：圖（1）。

【代表圖之符號簡單說明】

S1~S6… 步驟

【發明圖式】

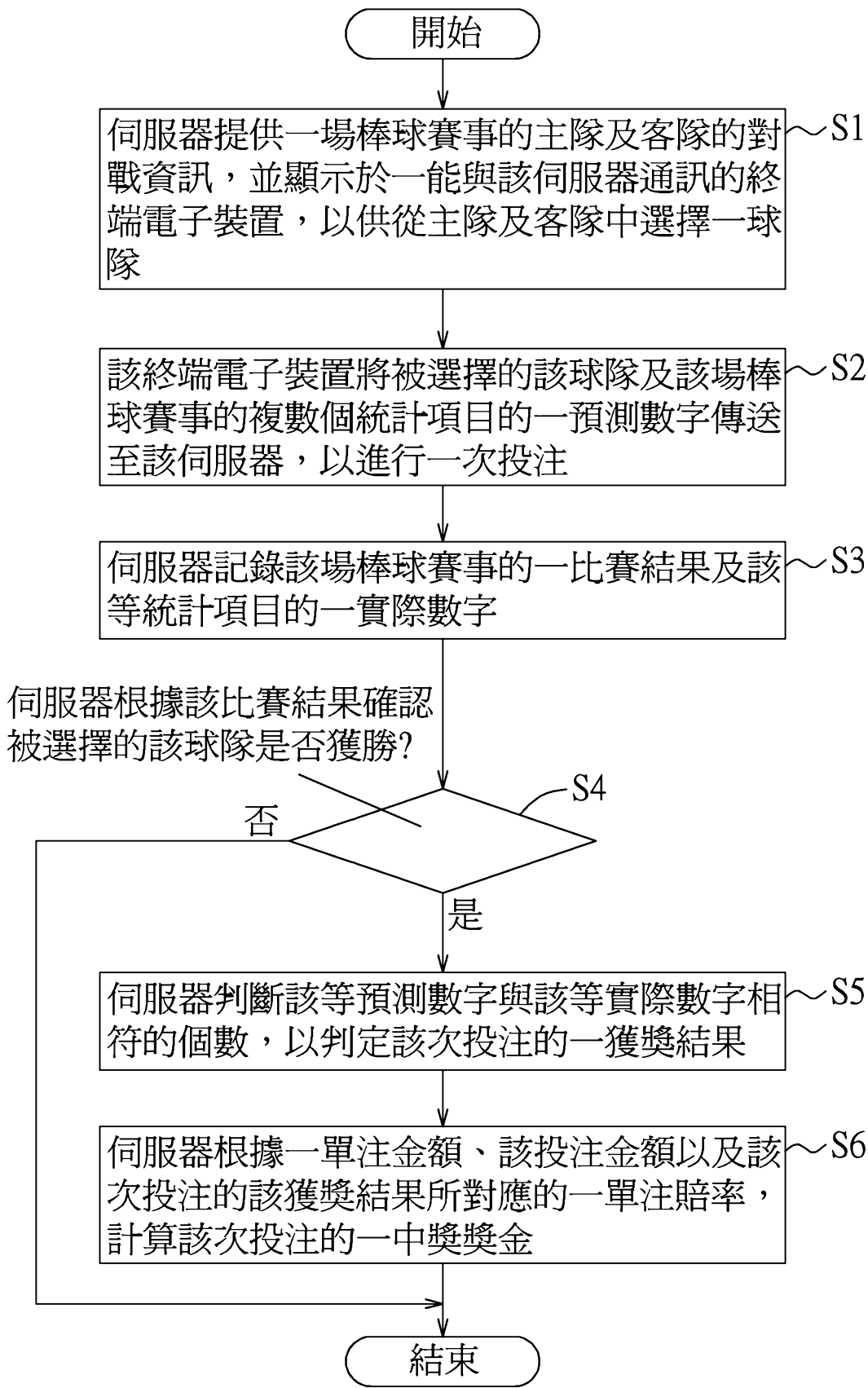


圖 1

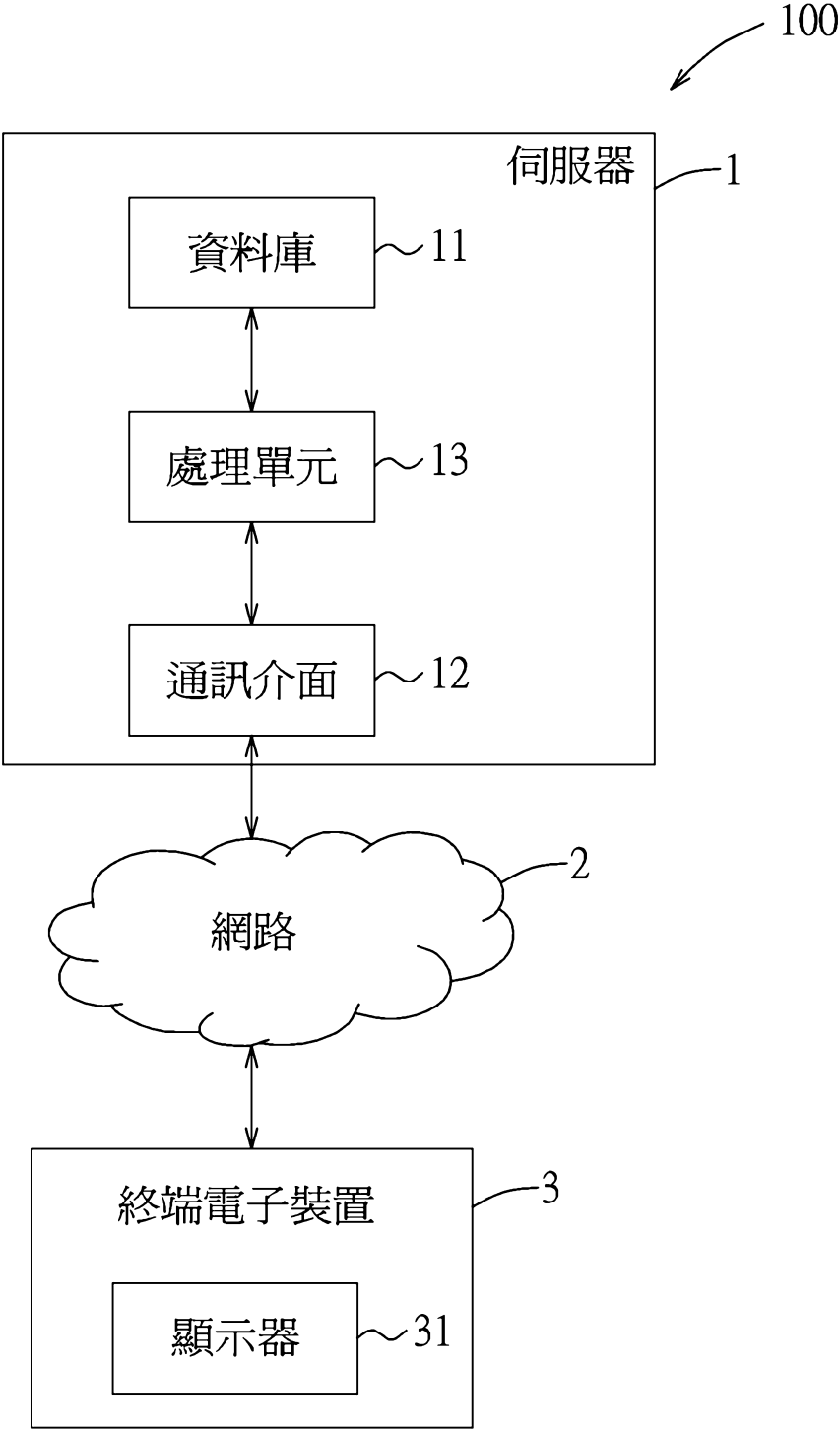


圖 2

投注者的投注內容		
對戰組合	統一獅 (客隊)	中信兄弟 (主隊)
獲勝球隊	中信兄弟 (正確預測)	
統計項目	預測數字	
得分數	1 (相符)	5 (相符)
被保送數	4 (相符)	8 (相符)
被三振數	2 (相符)	7 (不相符)

圖 3

期 別：10500014 開獎日期：105/8/5 棒球賽事：統一獅@中信兄弟		
比賽結果		
對戰組合	統一獅 (客隊)	中信兄弟 (主隊)
獲勝球隊	中信兄弟	
統計項目	實際數字	
得分數	①	⑤
被保送數	④	⑧
被三振數	②	⑨

圖 4



申請日: 105/03/17

【發明摘要】

IPC分類: G06Q 50/34 (2012.01)
G07F 17/32 (2006.01)

【中文發明名稱】 棒球賽事投注遊戲方法、運動賽事投注系統及伺服器

【中文】

一種棒球賽事投注遊戲方法，由一伺服器提供一場棒球賽事的主隊及客隊的對戰資訊，並顯示於一能與該伺服器通訊的終端電子裝置，以供從主隊及客隊中選擇一球隊，且該終端電子裝置將被選擇的該球隊以及該場棒球賽事的複數個統計項目的一預測數字傳送至該伺服器，以進行一次投注，該伺服器記錄該場棒球賽事的一比賽結果以及該等統計項目的一實際數字，並根據該比賽結果確認被選擇的該球隊獲勝時，判斷該等預測數字與該等實際數字相符的個數，以判定該次投注的一中獎結果。

【指定代表圖】：圖（1）。

【代表圖之符號簡單說明】

S1~S6… 步驟

【發明申請專利範圍】

【第1項】 一種棒球賽事投注遊戲方法，包含下列步驟：

(A) 由一伺服器提供一場棒球賽事的主隊及客隊的對戰資訊，並顯示於一能與該伺服器通訊的終端電子裝置，以供從主隊及客隊中選擇一球隊；

(B) 該終端電子裝置將被選擇的該球隊以及該場棒球賽事的複數個統計項目的一預測數字傳送至該伺服器，以進行一次投注；及

(C) 該伺服器記錄該場棒球賽事的一比賽結果以及該等統計項目的一實際數字，並根據該比賽結果確認被選擇的該球隊獲勝時，判斷該等預測數字與該等實際數字相符的個數，以判定該次投注的一中獎結果；

且在步驟(C)中，當該伺服器判斷該等統計項目全部的該預測數字與該實際數字完全相符時，其判定該次投注的該中獎結果為頭獎，當該伺服器判斷該等統計項目其中五個的該預測數字與該實際數字相符時，其判定該次投注的該中獎結果為貳獎，當該伺服器判斷該等統計項目其中四個的該預測數字與該實際數字相符時，其判定該次投注的該中獎結果為參獎，該伺服器判斷該等統計項目其中三個的該預測數字與該實際數字相符時，判定該次投注的該中獎結果為肆獎，當該伺服器判斷該等統計項目其中二個的該預測數字與該實際數字相符時，其判定該次投注的該中獎結果為伍獎。

【第2項】 如請求項1所述的棒球賽事投注遊戲方法，其中被選擇的

該球隊是該終端電子裝置根據輸入的指令而選定，或者是由該終端電子裝置從該主隊及該客隊中隨機挑選，且該等預測數字是該終端電子裝置根據輸入的指令而選定，或者是由該終端電子裝置自動隨機產生。

【第3項】如請求項1所述的棒球賽事投注遊戲方法，其中該等統計項目包含一客隊得分數、一客隊被保送數、一客隊被三振數、一主隊得分數、一主隊被保送數及一主隊被三振數其中至少兩個。

【第4項】如請求項3所述的棒球賽事投注遊戲方法，其中該等預測數字有六個，且分別對應於該客隊得分數、該客隊被保送數、該客隊被三振數、該主隊得分數、該主隊被保送數及該主隊被三振數。

【第5項】如請求項1所述的棒球賽事投注遊戲方法，在步驟(B)中，該終端電子裝置還傳送一投注金額至該伺服器，且在步驟(C)中，該伺服器還根據一單注金額、該投注金額以及該次投注的該中獎結果所對應的一單注賠率，計算該次投注的一中獎獎金。

【第6項】一種運動賽事投注系統，適用於一棒球賽事，並包括：

一終端電子裝置，具有一顯示器；及

一伺服器，能與該終端電子裝置通訊，並提供一場棒球賽事的主隊及客隊的對戰資訊給該終端電子裝置，使顯示於該顯示器，以供從主隊及客隊中選擇一球隊，且該伺服器並記錄該場棒球賽事的一比賽結果及其複數個統計項目的一實際數字；其中

該終端電子裝置將被選擇的該球隊以及該等統計項目的一預測數字傳送至該伺服器，以進行一次投注，且該伺服器根據該比賽結果確認被選擇的該球隊獲勝時，判斷該等預測數字與該等實際數字相符的個數，以判定該次投注的一中獎結果；

且該伺服器判斷該等統計項目全部的該預測數字與該實際數字完全相符時，判定該次投注的該中獎結果為頭獎，該伺服器判斷該等統計項目其中五個的該預測數字與該實際數字相符時，判定該次投注的該中獎結果為貳獎，該伺服器判斷該等統計項目其中四個的該預測數字與該實際數字相符時，判定該次投注的該中獎結果為參獎，該伺服器判斷該等統計項目其中三個的該預測數字與該實際數字相符時，判定該次投注的該中獎結果為肆獎，該伺服器判斷該等統計項目其中二個的該預測數字與該實際數字相符時，判定該次投注的該中獎結果為伍獎。

【第7項】如請求項6所述的運動賽事投注系統，其中被選擇的該球隊是該終端電子裝置根據輸入的指令而選定，或者是由該終端電子裝置從該主隊及該客隊中隨機挑選，且該等預測數字是該終端電子裝置根據輸入的指令而選定，或者是由該終端電子裝置自動隨機產生。

【第8項】如請求項6所述的運動賽事投注系統，其中該等統計項目包含一客隊得分數、一客隊被保送數、一客隊被三振數、一主隊得分數、一主隊被保送數及一主隊被三振數其中至少兩個。

【第9項】如請求項8所述的運動賽事投注系統，其中該等預測數字有六個，且分別對應於該客隊得分數、該客隊被保送數、該客隊被三振數、該主隊得分數、該主隊被保送數及該主隊被三振數。

【第10項】如請求項6所述的運動賽事投注系統，其中該終端電子裝置還傳送一投注金額至該伺服器，且該伺服器還根據一單注金額、該投注金額以及該次投注的該中獎結果所對應的一單注賠率，計算該次投注的一中獎獎金。

【第11項】一種運動賽事投注伺服器，能與一終端電子裝置通訊，並包括：

一資料庫，用以記錄至少一場棒球賽事的主隊及客隊的對戰資訊，以及該場棒球賽事結束時產生的一比賽結果及其複數個統計項目的一實際數字；

一通訊介面，能與該終端電子裝置進行通訊；及

一處理單元，與該資料庫及該通訊介面電耦接，且從該資料庫取得該場棒球賽事的主隊及客隊的對戰資訊，並透過該通訊介面提供給該終端電子裝置，使該終端電子裝置從主隊及客隊中選擇一球隊；其中

該通訊介面並接收該終端電子裝置傳來被選擇的該球隊以及該等統計項目的一預測數字，並提供給該處理單元，以完成一次投注，且該處理單元根據該資料庫記錄的該比賽結果確認被選擇的該球隊獲勝時，判斷該等統計項目的該預測數字與該實際數字相符的個數，以判定該次投注的一中獎結果；

且該處理單元判斷該等統計項目全部的該預測數字與該實際數字完全相符時，判定該次投注的該中獎結果為頭獎，該處理單元判斷該等統計項目其中五個的該預測數字與該實際數字相符時，判定該次投注的該中獎結果為貳獎，該處理單元判斷該等統計項目其中四個的該預測數字與該實際數字相符時，判定該次投注的該中獎結果為參獎，該處理單元判斷該等統計項目其中三個的該預測數字與該實際數字相符時，判定該次投注的該中獎結果為肆獎，該處理單元判斷該等統計項目其中二個的該預測數字與該實際數字相符時，判定該次投注的該中獎結果為伍獎。

【第12項】如請求項11所述的運動賽事投注伺服器，其中該等統計項目包含一客隊得分數、一客隊被保送數、一客隊被三振數、一主隊得分數、一主隊被保送數及一主隊被三振數其中至少兩個。

【第13項】如請求項12所述的運動賽事投注伺服器，其中該等預測數字有六個，且分別對應於該客隊得分數、該客隊被保送數、該客隊被三振數、該主隊得分數、該主隊被保送數及該主隊被三振數。

【第14項】如請求項11所述的運動賽事投注伺服器，其中該通訊介面還接收該終端電子裝置傳來的一投注金額並提供給該處理單元，且該處理單元還根據一單注金額、該投注金額以及該次投注的該中獎結果所對應的一單注賠率，計算該次投注的一中獎獎金。