

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6298041号
(P6298041)

(45) 発行日 平成30年3月20日(2018.3.20)

(24) 登録日 平成30年3月2日(2018.3.2)

(51) Int.Cl.

A63F 13/80 (2014.01)
A63F 13/45 (2014.01)

F 1

A 6 3 F 13/80
A 6 3 F 13/45

F

請求項の数 11 (全 38 頁)

| | |
|---------------|-------------------------------|
| (21) 出願番号 | 特願2015-503237 (P2015-503237) |
| (86) (22) 出願日 | 平成25年3月8日(2013.3.8) |
| (65) 公表番号 | 特表2015-517835 (P2015-517835A) |
| (43) 公表日 | 平成27年6月25日(2015.6.25) |
| (86) 国際出願番号 | PCT/US2013/029797 |
| (87) 国際公開番号 | W02013/148113 |
| (87) 国際公開日 | 平成25年10月3日(2013.10.3) |
| 審査請求日 | 平成28年3月8日(2016.3.8) |
| (31) 優先権主張番号 | 61/618,182 |
| (32) 優先日 | 平成24年3月30日(2012.3.30) |
| (33) 優先権主張国 | 米国(US) |
| (31) 優先権主張番号 | 61/715,972 |
| (32) 優先日 | 平成24年10月19日(2012.10.19) |
| (33) 優先権主張国 | 米国(US) |

| | |
|-----------|--|
| (73) 特許権者 | 506361856 シーエフピーエイチ, エル.エル.シー . |
| | アメリカ合衆国 ニューヨーク州 100 22 ニューヨーク イースト・59ス・ ストリート 110 |
| (74) 代理人 | 100107364 弁理士 斎藤 達也 |
| (72) 発明者 | アメイティス, リー アメリカ合衆国, 10022 ニューヨー ク州 ニューヨーク, イースト 59ス ストリート 110 |

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】マルチレベルのゲーム競争

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

コンピューティングデバイスの入力装置が、最大数のラウンドを含む競争に参加するために、第1の組のプレーヤーから賭けを受け入れることと、

前記コンピューティングデバイスが、各ラウンドに対して、

前記入力装置が、前記競争の残りのプレーヤーから、それぞれのラウンドに基づくそれぞれのイベントのそれぞれの勝利参加者のそれぞれの選択を受け入れることと、

前記コンピューティングデバイスのプロセッサが、前記それぞれのイベントの開始と終了との間の何らかのポイントで、前記残りのプレーヤーからの前記選択の受け入れを停止することと、

前記プロセッサが、1人以上の当たりのプレーヤーが、前記それぞれのイベントの勝者を正しく選択した1人以上のプレーヤーであることを決定することと、によって、前記競争の連続ラウンドを実施することであって、

前記連続ラウンドを実施することは、勝者の選択を当てたプレーヤーがいない、1人のプレーヤーだけが勝者の選択を当てる、および前記最大数のラウンドが完了した、のうちの少なくとも1つまで、前記連続ラウンドを実施することを前記プロセッサが継続することと、前記連続ラウンドの以降のラウンドから、勝者の選択を当てなかったプレーヤーを前記プロセッサが排除することと、を含む、連続ラウンドを実施することと、

前記プロセッサが、最終の連続ラウンドの前に勝者の選択を当てたプレーヤー、前記1人のプレーヤー、および前記最大数のラウンドが完了した後の前記残りのプレーヤーのう

10

20

ちのそれに賞を与えることと、を含む、方法。

【請求項 2】

賭けを受け入れることは、前記入力装置が前記競争へのバイインを受け入れることを含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 3】

前のラウンドから排除されたプレーヤーが、別の賭けをすることによって、その後のラウンドにバイインすることを前記プロセッサが可能にすることを含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 4】

前記プロセッサが、記録されたイベントのライブラリから記録されたイベントを選択することによって、各ラウンドのイベントを決定することを含む、請求項 1 に記載の方法。 10

【請求項 5】

記録されたイベントを選択することは、前記プロセッサがそれぞれのラウンドの所望の難易度を決定することと、前記プロセッサがその難易度とタグ付けされている記録されたイベントを選択することと、を含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 6】

各イベントは、1つのレースを含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 7】

各イベントは、単一レースの一部分を含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 8】

それぞれの選択を受け入れることは、プレーヤーが選択を入力することができるよう²⁰に、前記プロセッサが、一定期間、それぞれのイベントの提示を一時停止することを含み、受け入れを停止することは、前記プロセッサが、前記提示を再開することを含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 9】

連続ラウンドを実施することは、前記それぞれの選択を受け入れる前に、前記プロセッサが、それぞれのイベントの最初の部分を表示することを含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 10】

前記プロセッサが前記賭けを合わせてプールすることと、前記プロセッサが前記プールから賞を与えることと、を含む、請求項 1 に記載の方法。 30

【請求項 11】

装置であって、

コンピューティングデバイスと、

前記装置に、

前記コンピューティングデバイスの入力装置が、最大数のラウンドを含む競争に参加するため、第 1 の組のプレーヤーから賭けを受け入れることと、

各ラウンドに対して、

前記入力装置が、前記競争の残りのプレーヤーから、それぞれのラウンドが基づくそれぞれのイベントのそれぞれの勝利参加者のそれぞれの選択を受け入れることと、

前記コンピューティングデバイスのプロセッサが、前記それぞれのイベントの開始と終了との間の何らかのポイントで、前記残りのプレーヤーからの前記選択の受け入れを停止することと、 40

前記プロセッサが、1人以上の当たりのプレーヤーが、前記それぞれのイベントの勝者を正しく選択した1人以上のプレーヤーであると決定することと、によって、前記競争の連続ラウンドを実施することであって、

前記連続ラウンドを実施することは、勝者の選択を当てたプレーヤーがいない、1人のプレーヤーだけが勝者の選択を当てる、および前記最大数のラウンドが完了した、のうちの少なくとも1つまで、前記連続ラウンドを実施することを前記プロセッサが継続することと、勝者の選択を当てなかったプレーヤーを、前記連続ラウンドの以降のラウンドから前記プロセッサが排除することと、を含む、前記競争の連続ラウンドを実施することと、 50

前記プロセッサが、最終の連続ラウンドの前に勝者の選択を当てたプレーヤー、前記1人のプレーヤー、および前記最大数のラウンドが完了した後の前記残りのプレーヤー、のうちのそれぞれ1つに賞を与えることとの、複数の命令を記憶している、非一時的媒体と、を備える、装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

関連出願の相互参照

本出願は、2012年11月1日出願の米国仮出願第61/721,181号、2012年10月19日出願の同第61/715,972号、および2012年3月30日出願の同第61/618,182号の非仮出願であり、これらの全ては参考により本明細書に組み込まれる。

【0002】

いくつかの実施形態は、概して、競争に関する。

【背景技術】

【0003】

ゲームは、あるイベントが発生するか、またはしないかについて、ある額の金銭をリスクにさらすことを含む場合がある。競馬、その他のスポーツイベント、カジノゲーム、スポーツ以外のイベント等の多様なイベントは、ゲームの基礎を形成する。

【発明の概要】

【0004】

以下は、特許請求の範囲としてではなく、例示的実施形態として理解されるべきである。

【0005】

A. コンピューティングデバイスによって、最大数のラウンドを含む競争に参加するために、第1の組のプレーヤーから賭けを受け入れることと、コンピューティングデバイスによって、各ラウンドに対して、競争の残りのプレーヤーから、それぞれのラウンドに基づくそれぞれのイベントのそれぞれの勝利参加者のそれぞれの選択を受け入れることと、それぞれのイベントの開始と終了との間の何らかのポイントで該残りのプレーヤーから該選択の受け入れを停止し、1人以上の当たりのプレーヤーが、それぞれのイベントの勝者を正しく選択する1人以上のプレーヤーであると決定することによって、競争の連続ラウンドを実施することであって、連続ラウンドを実施することは、勝者の選択を当てるプレーヤーがいない、1人のプレーヤーだけが勝者の選択を当てる、および最大数のラウンドが完了した、のうちの少なくとも1つまで、該連続ラウンドを実施することを継続することと、勝者の選択を当てなかったプレーヤーを、連続ラウンドの以降のラウンドから排除することと、を含む、連続ラウンドを実施することと、コンピューティングデバイスによって、最終の連続ラウンドの前に勝者の選択を当てるプレーヤー、1人のプレーヤー、および最大数のラウンドが完了した後の残りのプレーヤー、のうちのそれぞれ1人に賞を与えることと、を含む、方法。

【0006】

A. 1. 賭けを受け入れることは、競争へのバイインを受け入れることを含む、請求項Aに記載の方法。A. 2. 前のラウンドから排除されたプレーヤーが、別の賭けをすることによって、その後のラウンドにバイインすることを可能にすることを含む、請求項Aに記載の方法。A. 3. 記録されたイベントのライブラリから記録されたイベントを選択することによって、各ラウンドのイベントを決定することを含む、請求項Aに記載の方法。A. 4. 記録されたイベントを選択することは、それぞれのラウンドの所望の難易度を決定することと、その難易度とタグ付けされている記録されたイベントを選択することと、を含む、請求項Aに記載の方法。A. 5. 各イベントは、レースを含む、請求項Aに記載の方法。A. 6. 各イベントは、単一レースの部分を含む、請求項Aに記載の方法。A. 7. それぞれの選択を受け入れることは、プレーヤーが選択を入力することができるよう

10

20

30

40

50

に、一定期間、それぞれのイベントの提示を一時停止することを含み、受け入れを停止することは、提示を再開することを含む、請求項 A に記載の方法。A . 8 . 連続ラウンドを実施することは、それぞれの選択を受け入れる前に、それぞれのイベントの最初の部分を表示することを含む、請求項 A に記載の方法。A . 9 . 賭けを合わせてプールすることと、プールから賞を与えることと、を含む、請求項 A に記載の方法。

【 0 0 0 7 】

B . コンピューティングデバイスによって、複数のプレーヤーの各々から競争へのバイインを受け入れることと、第 1 のラウンドにおいて第 1 のプレーヤーに対して、コンピューティングデバイスによって、イベントライブラリに記憶され、第 1 のラウンドと関連する難易度とタグ付けされる、記録された第 1 のイベントを決定することと、第 1 のラウンドにおいて第 2 のプレーヤーに対して、コンピューティングデバイスによって、イベントライブラリに記憶され、難易度とタグ付けされる、記録された第 2 のイベントを決定することと、コンピューティングデバイスによって、第 1 のイベントの第 1 の部分を第 1 のプレーヤーに、第 2 のイベントの第 1 の部分を第 2 のプレーヤーに提示することと、コンピューティングデバイスによって、第 1 のプレーヤーから第 1 のイベントにおける勝者の第 1 の選択を、第 2 のプレーヤーから第 2 のイベントにおける勝者の第 2 の選択を受信することと、コンピューティングデバイスによって、第 1 の選択が第 1 のイベントの第 2 の部分に基づいて正しいかどうかに依存して、第 1 のプレーヤーが競争の第 2 のラウンドに進めるかどうか、第 2 の選択が第 2 のイベントの第 2 の部分に基づいて正しいかどうかに依存して、第 2 のプレーヤーが競争の第 2 のラウンドに進めるかどうかを決定することと、を含む方法。

【 0 0 0 8 】

B . 1 . イベントライブラリ内の各イベントを、各イベントのそれぞれの第 1 の部分の最後に、イベント支持者の近接度に基づいて難易度とタグ付けすることを含む、請求項 B に記載の方法。B . 2 . 第 1 のイベントの第 2 の部分を第 1 のプレーヤーに、第 2 のイベントの第 2 の部分を第 2 のプレーヤーに提示することを含む、請求項 B に記載の方法。B . 2 . 1 . それぞれの第 1 の部分と第 2 の部分との間で第 1 のイベントおよび第 2 のイベントの各々の提示を一時停止することと、提示が一時停止されている間に、第 1 のプレイ が第 1 の選択を行うことと、提示が一時停止されている間に、第 2 のプレーヤーが前記第 2 の選択を行うことを要求することと、を含む、請求項 B . 2 に記載の方法。B . 2 . 2 . それぞれの第 2 の部分は、それぞれの選択を受信することに応答して提示される、請求項 B に記載の方法。B . 3 . 第 1 および第 2 のイベントは、それぞれの競馬レースを含む、請求項 B に記載の方法。B . 4 . 第 1 のイベントの第 1 の部分および第 2 のイベントの第 1 の部分の提示を隠蔽することを含む、請求項 B に記載の方法。B . 4 . 1 . 隠蔽することは、記録に調整を行うこと、記録の色を変更すること、および記録の音を変更すること、のうちの少なくとも 1 つを含む、請求項 B . 4 に記載の方法。B . 5 . プレーヤーが同様な時刻にバイインを提出することに応答して競争にいるように、第 1 のプレーヤーおよび第 2 のプレーヤーの各々からバイインが受信されるときに基づいて、第 1 および第 2 のプレーヤーが同一の競争にいることを決定することを含む、請求項 B に記載の方法。

【 0 0 0 9 】

C . 装置であって、コンピューティングデバイスと、装置に、最大数のラウンドを含む競争に参加するために、第 1 の組のプレーヤーから賭けを受け入れさせることと、各ラウンドに対して、競争の残りのプレーヤーから、それぞれのラウンドが基づくそれぞれのイベントのそれぞれの勝利参加者のそれぞれの選択を受け入れることと、それぞれのイベントの開始と終了との間の何らかのポイントで該残りのプレーヤーから該選択の受け入れを停止することと、1 人以上の当たりのプレーヤーが、それぞれのイベントの勝者を正しく選択する 1 人以上のプレーヤーであると決定することによって、競争の連続ラウンドを実施させることであって、連続ラウンドを実施することは、勝者の選択を当てたプレーヤーがいない、1 人のプレーヤーだけが勝者の選択を当てる、および最大数のラウンドが完了した、のうちの少なくとも 1 つまで、該連続ラウンドを実施することを継続することと

10

20

30

40

50

、勝者の選択を当てなかった連続ラウンドの以降のラウンドからプレーヤーを排除することと、を含む、連続ラウンドを実施させることと、最終の連続ラウンドの前に勝者の選択を当てたプレーヤー、1人のプレーヤー、および最大数のラウンドが完了した後の残りのプレーヤー、のうちのそれぞれに賞を与えさせることとの、複数の命令をその上に記憶している、非一時的媒体と、を備える、装置。

【0010】

D. 装置であって、コンピューティングデバイスと、前記装置に、複数のプレーヤーの各々から競争へのバイインを受け入れさせ、第1のラウンドにおいて第1のプレーヤーに対して、イベントライブラリに記憶され、第1のラウンドと関連する難易度とタグ付けされる、記録された第1のイベントを決定させることと、第1のラウンドにおいて第2のプレーヤーに対して、イベントライブラリに記憶され、難易度とタグ付けされる、記録された第2のイベントを決定させることと、第1のイベントの第1の部分を第1のプレーヤーに、第2のイベントの第1の部分を第2のプレーヤーに提示させることと、第1のプレーヤーから第1のイベントにおける勝者の第1の選択を、第2のプレーヤーから第2のイベントにおける勝者の第2の選択を受信させることと、第1の選択が第1のイベントの第2の部分に基づいて正しいかどうかに依存して、第1のプレーヤーが競争の第2のラウンドに進めるかどうか、第2の選択が第2のイベントの第2の部分に基づいて正しいかどうかに依存して、第2のプレーヤーが競争の第2のラウンドに進めるかどうかを決定させることとの、複数の命令をその上に記憶している非一時的媒体と、を備える、装置。

10

【図面の簡単な説明】

20

【0011】

【図1】いくつかの実施形態において実施されてもよい、例示的な方法を示す。

【図2】いくつかの実施形態のうちの一例を示す。

【図3】いくつかの実施形態において実施されてもよい、例示的な方法を示す。

【図4】いくつかの実施形態において実施されてもよい、例示的な方法を示す。

【発明を実施するための形態】

【0012】

I. 例示的実施形態

一般的に、ゲームは、賭博と言及される場合があるが、実施形態は、運が左右するゲームに限定される賭博の法定義に限定されず、そうではなく、技術を必要とする競技、ファンタジーゲーム、運が左右するゲーム、および／または任意の他の種類のゲームを含むことができ、したがって、賭博という用語ではなく、ゲームという用語が、いくつかの実施形態を検討する際に使用される場合がある。ゲームは、何らかのイベントが発生するかについて、ある額の金銭のリスクを含む場合がある。このようなリスクは、技術および／またはリスクベース、台帳式および／またはパリ・ミュチュエル方式であってもよく、ならばに／あるいは所望される任意の形式をとることができる。ゲームは、イベントの発生に基づく競争に参加するための料金を支払うことを含んでもよい。このような競争の勝者には、賞（例えば、競争参加料金の和に基づく金銭）が提供されてもよい。賭博は、本明細書において、いくつかの事例においてこのような技術またはリスクベースのゲームを言及するために使用されてもよく、その他特に明記のない限り、1つまたは他の種類のゲームに限定されると理解されてはならない。ゲームは、賭博、賭け、金銭をリスクにさらすこと、競争への参加料金を支払うこと、および／または所望に応じて任意の他の形式のゲームを含むことができる。多様な実施形態は、任意の組み合わせおよび／または配置において、任意の種類のゲームに適用することができる。

30

【0013】

いくつかの実施形態は、複数のイベントの結果に関するゲームを促進することができる。いくつかの実施形態において、1つ以上のイベントは、マルチレベルの競争の1つのラウンドに配置されてもよい。いくつかの実施形態は、複数のプレーヤーが、マルチレベルの競争の複数のレベルにわたって相互にプレイすることを可能にしてもよい。いくつかの実施形態において、より下位レベルでの当たりは、プレーヤーがマルチレベルの競争の次

40

50

のレベルへ移動することを可能にしてもよい。いくつかの実施形態において、あるレベルでの失敗は、マルチレベルの競争からプレーヤーを除去してもよい。勝者は、競争の1人または複数の残りのプレーヤーに基づいて決定されてもよい。

【0014】

本明細書のいくつかの例は、競馬レース環境および競馬レースの賭博に関して与えられる場合があるが、このような環境は、非限定例としてのみ与えられることを認識されたい。多様な実施形態は、政治的イベント、カジノゲーム、スポーツイベント、カードゲーム、ボードゲーム、リアリティ番組の結果、ファンタジーゲーム等、任意の種類のイベントを含むことができる。

【0015】

いくつかの実施形態は、ゲームプロバイダを含むことができる。ゲームプロバイダは、賭博場、スポーツブック、競馬場施設、元締め等を含むことができる。ゲームプロバイダは、ゲームでリスクにさらされる金銭を受け入れる、競技参加料金を受け入れる、賭け金を決定する、イベントを監査する、ユーザを検証する、結果を決定する、結果を追跡する、情報を受信する、アカウント情報を維持する、情報を伝送する、パリ・ミュチュエル方式プールを維持する、配当率を決定する、および／または任意の所望されるアクションを実施することができる、1つ以上のコンピューティングデバイスを含むことができる。このようなコンピューティングデバイスは、ゲームプロバイダの代わりに運用されるサーバを含むことができる。

【0016】

いくつかの実施形態は、1つ以上のユーザデバイスを含むことができる。このようなデバイスは、ユーザが、ゲームアクション（例えば、賭ける）を行うために、ゲームオペレータとインターフェースする、ゲームをプレイする、ゲームに関する情報を表示する、アカウント情報にアクセスする、結果を表示する、レース勝者を選択する等を可能にすることができる。このようなユーザデバイスは、スマートフォン、携帯電話、タブレット、パソコン用コンピュータ、キオスク、ゲームプロバイダ人員によって運用されるデバイス等を含むことができる。

【0017】

図1は、いくつかの実施形態において実施されてもよい、例示的な方法を示す。この例示的方法は、非限定例としてのみ与えられることを認識されたい。他の実施形態は、方法を全く含まなくともよく、異なる方法、異なる順序の方法、代替アクションを含む方法、異なるアクションを含む方法、追加のアクションを含む方法等を含むことができる。このような方法は、ゲームオペレータ、その何らかの構成要素、および／または任意の所望されるエンティティ単独によって、あるいは任意の他のエンティティとの組み合わせにおいて、実施されてもよい。

【0018】

いくつかの実施形態は、ある競争のゲームを開催することを含むことができる。例えば、図1は、ブロック101で、複数のプレーヤーから競争に参加するための賭けを受け入れることを含む、ゲームの例示的開催を図示する。ゲームを開催することは、競争のためのイベントを決定すること、プレーヤーが、競争に参加するために金銭をリスクにさらすことを可能にすること、競争で行われるゲームおよび／またはゲームアクションを追跡すること、ユーザが情報にアクセスする、および／または競争に関するアクションを行うことを可能にすること等を含むことができる。例えば、いくつかの実施形態において、ゲームオペレータは、走路で1日、1ヶ月、1週間、および／または他の期間行われる競馬レース、セットオフ走路で行われる競馬レース、以前に行われた競馬レース、行われる回数、限定または限度はないが将来に行われるレースだけ等がある競争の部分であってもよいことを決定することができ、ユーザからその競争に参加するための金銭の受け入れを開始することができる。

【0019】

ゲームプロバイダのコンピューティングデバイスは、第1の競争の金銭および／または

10

20

30

40

50

他のゲームアクションのリスクが受け入れられなければならないことを決定することができ、このような金銭および／または他のアクション、ならびに競争に関する情報を記憶することができる（例えば、競争の一部であるイベント、競争に参加したプレーヤーを特定するデータベースエントリ、パリ・ミュチュエル方式プールのパラメータを特定する監査情報、競争の勝者の選択等を決定する）。ユーザデバイスは、競争のためのゲームの選択肢を表示するために制御されてもよい（例えば、ボタンまたは他の制御は、プレーヤーが競争のゲームアクションを行い、競争のラウンドの勝者の選択を行う、等を可能にする、ユーザインターフェースで有効化および／または表示されてもよい）。任意の所望されるアクションが、競争に関するゲームを開始するために行われてもよいことを理解されたい（例えば、情報をユーザに表示する、ルールをユーザに特定する、ユーザから金銭を受け入れる、ユーザに告知する、監査情報を記憶する、競争に含めるイベントを決定する、競争のパラメータを決定する、競争の参加資格を決定する等）。

【0020】

いくつかの実施形態は、競争への1つ以上のエントリを受け入れることを含むことができる。例えば、プレーヤーは、競争に参加するために、競争に参加するためにゲームプロバイダに金銭を与えることができる（例えば、電子ゲームアカウントから資金を移動する、ゲームプロバイダに入金する、賭ける等）。競争への参加は、競争の全てのプレーヤーに共通であってもよい、一定金額を支払うこと、またはその他リスクにさらすことを含むことができる（例えば、1ドルで競争への参加を購入、10ドル等）。このような料金を支払うこと、および／またはその他このようなn額の金銭をリスクにさらすことは、プレーヤーが選択し、プレーヤーが競争に勝利した場合にプレーヤーによって獲得される金額に影響を与えてよい、可変額を含むことができる（例えば、プレーヤーは、何らかの方式で支払った金額に比例する、パリ・ミュチュエル方式プールの一部分を獲得してもよい）。競争へのバイインに関する情報は、例えば、監査目的のため、および／または競争の促進を支援するために、ゲームオペレータのコンピューティングデバイスによって記憶されてもよい。

【0021】

いくつかの実施形態において、競争への参加を受信することに応答して、プレーヤーは、プレーヤーが競争に参加すること、および／または競争に関する情報を表示することを可能にする機能へのアクセスを与えられてもよい。いくつかの実施形態において、このような情報および／または機能は、そうでなければ、プレーヤーを拒否してもよい。例えば、プレーヤーは、プレーヤーが1つの今後のイベント（例えば、その競争のラウンド）の勝者を選択することができる、ユーザインターフェースへのアクセスを供与されてもよい。

【0022】

いくつかの実施形態は、競争の第1のラウンドに対して、1人以上のプレーヤーから勝者の選択を受け入れることを含むことができる。ブロック103は、図1においてこの発生の例を示す。例えば、ブロック103で、競争の現在のラウンドの競争に残っている全てのプレーヤーは、競争のラウンドに対して勝者の選択を提出することが可能であってよい。いくつかの実施形態において、選択は、競争のラウンドが開始する前のみ、ゲームオペレータによって受け入れられてもよい。いくつかの実施形態において、選択は、競争のラウンドが開始した後のみ、ゲームオペレータによって受け入れられてもよい。いくつかの実施形態において、選択は、競争のラウンドが開始する前および後に、ゲームオペレータによって受け入れられてもよい。競争のラウンドにおいて各プレーヤーは、競争の次のラウンドへ移動する機会を有するために、このような選択を提出してもよく、および／またはこのような選択を提出することが必要であってもよい。

【0023】

勝者を選択することは、イベントに参加している馬から、1つの馬を選択することと、任意の1つが勝利する可能性がある、このようなイベントに参加している一連の群の馬の間から、一群の馬を選択することと、任意の1つが勝利する可能性がある、このような参

10

20

30

40

50

加している馬の間から、いくつかの馬を選択することと、イベントに勝利する可能性がある、任意の参加者、一連の参加者、一群の参加者、チーム等を選択すること等を含む。

【0024】

勝者を選択することに関して多様な例が与えられるが、これらの例は非制限であることを認識されたい。例えば、いくつかの実施形態は、敗者を選択すること、特定の順位、およびその順位になる特定の参加者（例えば、4番目の馬が、第4位になる）、参加者の特定の順序、および／またはラウンドの最後に判定されてもよい任意の特徴を選択することを含む。

【0025】

いくつかの実施形態は、1つの競争の1つのラウンド（例えば、イベント）の勝者の選択を受信することを含んでもよい。例えば、いくつかの実施形態において、プレーヤーには、その競争の1つのラウンドの1勝者を選択するための選択肢を列挙するユーザデバイスのユーザインターフェースが提示されてもよい。このようなユーザインターフェースは、例えば、有効な勝者を列挙し、プレーヤーがこれらの有効な勝者（例えば、単一の可能性、その数字のうちの1つが勝利することを希望する何らかの最大数、その群のうちの1つが勝利することを希望する可能な勝者の事前に決められた群等）の間から選択することを可能にしてもよい。プレーヤーは、1人以上の勝者を選択し、その情報を、ユーザデバイスを通じてゲームオペレータへ提出してもよい（例えば、通信網を通じて伝送する）。ゲームオペレータは、その情報を受信してもよく、競争のラウンドおよび／または競争全体の結果を決定するために、所望に応じてそれを記憶および／またはその他解析してもよい。1人以上の勝者を選択すること、情報を受信すること、情報を処理すること、および／またはユーザインターフェースの動作は、非限定例としてのみ与えられることを認識されたい。

10

20

【0026】

いくつかの実施形態において、勝者は、既定された期間中（例えば、ラウンドの開始前、ラウンドの所定のポイントの前、ラウンドの終了前、ラウンドの開始後等）に競争のプレーヤーによって選択されることが必要であってもよい。いくつかの実施形態において、選択がその期間に受信されない、および／またはプレーヤーによって提出されない場合、プレーヤーは、そのラウンドで敗北したと扱われてもよく、競技に勝利するための資格を失ってもよく、提出の欠落を補う機会等を与えられてもよい。例えば、いくつかの実施形態において、ラウンドの勝利選択を提出しないプレーヤーは、ラウンドの敗北参加者を選択したと扱われてもよい。

30

【0027】

いくつかの実施形態は、競争（例えば、プレーヤーが勝者の選択を行うイベント）の第1のラウンドを開始することを含むことができる。ブロック105は、図1においてこの例を示す。例えば、いくつかの実施形態において、競馬レースが開始される。いくつかの実施形態において、競馬レースは、ゲームオペレータによって開始されてもよい（例えば、ゲートが開いたであろうことを示すことによって、ジョッキーに対してレースが開始したこと）を示すことによって、競馬レースの予め記録されたビデオを再生することによって、競馬レースの仮想提示を再生することによって、等）。競争に関するイベントに応答してもよく、またはしなくてもよい、イベントを開始することができる、任意の数の方式が存在することを認識されたい。いくつかの実施形態において、プレーヤーは、競争に関するイベントの開始、および／または今後の開始を通知されてもよい（例えば、イベントの時刻および／または場所を通知される、イベントへの道順を案内される、イベントのビデオ表示を示される、イベントの開始に関するカウントダウンを示される、勝者選択を受け入れるために一時停止されたイベントの開始部分を示される、勝者の選択を求められる等）。

40

【0028】

いくつかの実施形態において、競争に参加するための賭けが行われてもよい期間は、第1のラウンドの開始時に終了してもよい。いくつかの実施形態において、ラウンドの勝者

50

の選択が行われてもよい期間は、そのラウンドの開始時に終了してもよい。いくつかの実施形態において、勝者の選択が行われてもよい期間は、第1のラウンドの開始時に開始してもよい。第1のラウンドが開始することについての情報は、ゲームオペレータによって収集されてもよい（例えば、レースのイベントまたは他のイベントを監視する電子システムの使用を通じて、ユーザの情報の入力を通じて、情報のデータフィードの読み出しを通じて等）。

【0029】

いくつかの実施形態は、競争に関係する、第1のラウンドのあるポイントに到達したことを決定することを含むことができる。例えば、あるポイントは、中間ポイント、先頭馬が走路上の所定の場所に到達する、レースの開始から所定の時間が経過、ある量のポイントが獲得されている、ポイント差がある量を超えている、イベントの記録の第1の部分が表示されている、等を含むことができる。このような到達されているポイントは、1つ以上のアクションをトリガすることができます。このようなポイントに到達したと決定することは、ゲームオペレータによって収集および／または解析されてもよい情報に応答して行われてもよい（例えば、イベントを記述するデータフィード、イベントを観察している人によるコンピュータインターフェースへのイベントに関する情報の入力、電子イベント追跡システム等）。

【0030】

第1のラウンドの閾値ポイントに到達したと決定することに応答して、プレーヤーが第1のラウンドの勝者を選択することができる時間帯が終了してもよい。図1のブロック107は、この発生の一例を図示する。例えば、ゲームオペレータは、閾値ポイントに到達したことに応答して、競争に残っているプレーヤーからの勝者の選択の受け入れを停止してもよい。他の実施形態において、そのような選択は、イベントの最後まで、イベントの開始まで等、受信されてもよい。

【0031】

いくつかの実施形態において、イベントの一部の表示が行われてから、次いで、勝者選択時間帯をあけるために一時停止されてもよい。一時停止は、何らかの期間を要してもよい（例えば、1分、30秒、5分等）。その期間が経過すると、勝者選択の時間帯は、終了したと決定されてもよい。競争のプレーヤーは、一時停止期間が終了する前に、勝者を選択することが必要であってもよい。いくつかの実施形態において、プレーヤーは、一時停止期間前に勝者を選択することが可能であってもよく、および／または一時停止期間が全く存在しなくてもよい。一時停止期間の後、イベントの残りが表示されてもよく、勝者の決定の根拠を形成してもよい。したがって、閾値ポイントは必ずしもイベント自体のポイントでなくてもよいが、そのポイントに到達した30秒後に一時停止期間が終了する等、何らかの関係するポイントであってもよい。

【0032】

いくつかの実施形態において、競争に参加するために金銭を受け入れるための時間帯は、閾値ポイントに到達したことに応答して終了してもよい。他の実施形態において、そのようなポイントは、競争へのそのような参加に無関係であってもよい。異なるポイントは、同じイベントが関与してもよい異なるアクションおよび／または異なる競争のために使用されてもよい（例えば、ある競争は、時間帯を終了するために第1のポイントを使用することができ、重なり合うイベントを使用する第2の競争は異なるポイントを使用することができ、いずれかの競争に参加するための支払いは、他の2つのポイントのいずれかの前、または後であってもよい、さらに第3のポイントで終了することができる）。

【0033】

これらのポイントに関するラウンドおよび／またはアクション内のポイントの例は、例としてのみ与えられ、いかなるようにも制限しないことを認識されたい。例えば、その前、その間、またはその後の任意のポイントは、多様な実施形態において使用されてもよく、異なるラウンドおよび／または異なる競争で同じまたは異なっていてもよい。このようなポイントは、一時停止ポイントと連結してもよく（例えば、ビデオ賭博環境）、およ

10

20

30

40

50

び／またはそのように関係しなくてもよい（例えば、ライブの現場環境）。

【0034】

いくつかの実施形態において、ブロック109で示されるように、1ラウンドが終了してもよく、そのラウンドに対して1つ以上の当たりが決定されてもよい。例えば、1ラウンドは、そのラウンドと関連するイベントが終了すると（例えば、イベントの勝者が決定されると、イベントの全ての参加者が終了すると等）、ラウンドが終了してもよい。ある競争の1ラウンドの当たりは、選択された勝者（例えば、ブロック103）とラウンドの実際の勝者との間の一致に基づいて決定されてもよい。例えば、プレーヤーが、4番の馬がラウンドに勝利することを選択し、4番の馬がラウンドに勝利する場合、プレーヤーは、そのラウンドで当たりであってもよい。逆に、プレーヤーが、4番の馬がラウンドに勝利することを選択し、4番の馬がラウンドに勝利しない場合、プレーヤーは、そのラウンドに当たりでなくともよい。決定は、各プレーヤーに対して、そのプレーヤーがラウンドに当たったかどうかに対して行われてもよく、またはそのラウンドの勝者に対して行われた選択とそのラウンドの実際の勝者との比較に基づかなくてもよい。10

【0035】

いくつかの実施形態において、競争の条件およびその競争のラウンドの当たりに依存して、決定ブロック111、113、および115によって示されるように、多様なアクションがとられてもよい。

【0036】

例えば、いくつかの実施形態は、競争の任意の残りのプレーヤーが、競争のラウンドを当たって終了したかどうかを決定することを含むことができる。このような決定は、ブロック109で決定される当たりの数が少なくとも1つであるかどうかを決定することを含むことができる（例えば、競争の少なくとも1人のプレーヤーは、ラウンドの正しい勝者、またはいくつかの最終者であることが所望される何らかの他の数字を選択したか）。20

【0037】

ブロック117に示されるように、ラウンドの当たりがない場合、アクションがとられてもよい（例えば、競争のラウンドで正しい選択を行った残りのプレーヤーがいないという決定に応答して）。一例の図示されたアクションは、当たりがなかったそのラウンドの時点で競争に残っているプレーヤーの全員に賞を与えることを含むことができる。例えば、あるラウンドのある時点で競争に2人のプレーヤーが残っていて、どちらもそのラウンドの正しい勝者を選択しなかった場合、両方のプレーヤーは、何らかの様式において賞が与えられてもよい。それらの賞が与えられるプレーヤーは、競争の勝者と考えられてもよい。賞および／または勝利の多様な例は、本明細書のあらゆる場所に記載されてもよい。30

【0038】

図1に図示されない、いくつかの実施形態でとられてもよい別の例示的アクションとして、いくつかの実施形態は、競争の前のラウンドに参加したプレーヤーが関与する競争のさらなるラウンドを実施することを含むことができる（例えば、2人のプレーヤーが競争のラウンドで勝利馬を選択しなかった場合、それら2人のプレーヤーは、競争の別のラウンドで馬を選択することが可能であってもよい）。このような以降のラウンドは、前のラウンドのやり直しとして作用してもよい。いくつかの実施形態において、やり直しの何らかの最大数が可能であってもよい。例えば、最大数の合計ラウンドが可能であってもよく、その数字に到達するまで、やり直しが可能であってもよい。最大に到達した場合、残りのプレーヤーは、所望に応じて、かつ競争の規則に基づいて、競争の勝者および／または敗者として扱われてもよい。40

【0039】

いくつかの実施形態において、図1に示されるように、ラウンドから1つ以上の当たりがある場合、アクションがとられてもよい（例えば、少なくとも1人の残りのプレーヤーが競争のラウンドで正しい選択を行ったという決定に応答して）。

【0040】

一例示的な図示されたアクションは、ブロック113に示されるように、ラウンドが競50

争の最終ラウンドであるかどうかの決定を行うことができる。このような決定は、競争が終了したかの決定になってもよい。例えば、いくつかの競争は、最大数のラウンドに限定されてもよい（例えば、特定の日のラウンド、競争の開始からn回のラウンド等）。

【0041】

最大に到達したときのラウンドが最大数のラウンド、および最終ラウンドであることは、例としてのみ与えられることを認識されたい。例えば、いくつかの実施形態は、最大数のラウンドに限定されなくてもよい。このような実施形態は、例えば、何らかの他の終了条件に到達するまで、継続してもよい（例えば、競争に1人だけのプレーヤーが残る、競争のラウンドの正しい勝者を選択したプレーヤーがいない等）。

【0042】

ブロック119に示されるように、最終ラウンドが終了した場合、アクションがとられてもよい（例えば、最終ラウンドが終了したという決定、および／または最終ラウンドで1人以上の残りのプレーヤーが正しい選択をしたということに応答して）。一例の図示されたアクションは、最終ラウンドの時点で競争に残っているプレーヤー全員に賞を与えることを含むことができる。これらの賞が与えられるプレーヤーは、競争の勝者と考えられてもよい。賞および／または勝利の多様な例は、本明細書のあらゆる場所に記載されてもよい。

10

【0043】

いくつかの実施形態において、図1に示されるように、そのラウンドが最終ラウンドではない場合、アクションがとられてもよい（例えば、そのラウンドが競争で許可された最高数のラウンドではないという決定に応答して、少なくとも1人の残りのプレーヤーが競争のそのラウンドで正しい選択をしたことに応答して）。

20

【0044】

一例示的な図示されたアクションは、ブロック115に図示されるように、1人のプレーヤーだけが競争のそのラウンドで正しい選択をしたかどうかの決定をすることができる。例えば、そのような決定は、その数が1より大きいかを決定するために、正しい選択を行ったプレーヤーの人数を数えることを含むことができる。1は、非限定例のみとして与えられ、いくつかの実施形態は、任意の数のプレーヤーを含んでもよい（例えば、5、2、10等）ことを認識されたい。

【0045】

30

ブロック121に示されるように、正しい選択を行ったプレーヤーが1人だけ存在する場合、アクションがとられてもよい（例えば、1人のプレーヤーだけが正しい選択を行ったという決定に応答して）。一例示的な図示されたアクションは、正しい選択を行ったプレーヤーに賞を与えることを含むことができる。例えば、ラウンドのある時点で競争に2人のプレーヤーが残り、1人だけが正しい選択を行った場合、その1人のプレーヤーは、何らかの様式において賞が与えられてもよい。賞が与えられるプレーヤーは、競争の勝者と考えられてもよい。賞および／または勝利の多様な例は、本明細書のあらゆる場所に記載されてもよい。

【0046】

図示されていない例として、いくつかの実施形態は、競争を継続してもよく、および／または競争の何らかのラウンドがプレーヤーによって完了されることを要求してもよい。例えば、プレーヤーは、プレーヤーが競争の最低数のラウンドを当てて完了しない限り、勝者と考えられなくてもよく、および／または賞が与えられなくてもよい（例えば、いくつかの実施形態において含まれてもよい、最大数のラウンドと同じ、または異なる）。

40

【0047】

別の図示されていない例として、プレーヤーは、可能であるが、以降のラウンドで（例えば、追加のボーナスを得るために）勝者の選択を継続するように要求されなくてもよい。例えば、プレーヤーは、競争の唯一の当たりのプレーヤーであることに対して、賞が与えられてもよく、および／または賞を受け入れることが可能であってもよい。プレーヤーは、その賞を見送る、および／または以降のイベントの勝者を選択することを継続すること

50

によって、その賞を増やすことが可能であってもよい。例えば、以降の当たりのそれぞれに対して（例えば、最大まで、または最大なく）、余分の賞が追加されてもよい（例えば、そのプレーヤーの賞が2倍にされてもよい、当たりのある回数に到達した場合に、プール全てまでのプールのより大きな割合の賞が与えられてもよい、等）。プレーヤーがこのような以降のイベントで正しい選択を行うことに失敗した場合、いくつかの実装において、プレーヤーは、賞を与えられずに残ってもよい（例えば、プレーヤーは、以降のラウンドからのより大きい賞額に対して、より小さい賞をリスクにさらすことができる）。他の実装において、プレーヤーがこのような以降のイベントで正しい選択を行うことに失敗した場合、プレーヤーには何らかの賞が与えられてもよい（例えば、競争に勝利したことに対する本来の賞、競争に勝利した後の、前の以降のラウンドからの賞額、バイイン額、何らかの他の額等）。このような以降のラウンドを実行することは、他のプレーヤーが残っている場合に競争のラウンドを実行することに類似しても（例えば、イベント中に選択を受け入れること、選択を行えなかったことを誤った選択として扱うこと）、および／または所望に応じてこのようなラウンドとは異なっていてもよい。10

【0048】

ブロック123に示されるように、正しい選択を行ったプレーヤーが2人以上存在する場合、アクションがとられてもよい（例えば、2人以上のプレーヤーが正しい選択を行ったという決定に対応して、ラウンドが競争の最終の最大ラウンドではないという決定に応答して、1人のプレーヤーは、ここでも例のみとして与えられる）。一例の図示されたアクションは、そのラウンドで正しい選択を行わなかったプレーヤーを競争から排除することを含むことができる。例えば、そのラウンドで正しい選択を行わなかったプレーヤーはそれぞれ、競争の今後のラウンドから排除されてもよい。そのようなプレーヤーは、競争の敗者と考えられてもよい。いくつかの事例において、全てのプレーヤーがラウンドで正しい選択を行った場合、排除されるプレーヤーがいなくてもよい。20

【0049】

正しい選択を行わなかったプレーヤーの排除は、非限定例に過ぎないことを認識されたい。例えば、いくつかの実施形態において、誤った選択を行ったプレーヤーが排除されてもよい（例えば、選択を行わなかったプレーヤーが継続することを可能にする）。例えば、いくつかの実施形態において、プレーヤーは、競争から排除されることなく、競争のいくつかの回数のラウンドをスキップすることが可能であってもよい（例えば、プレーヤーは特定のラウンドについて確信がない場合、それをスキップして、次のラウンドのために競争に残ってもよい）。別の例示的代替として、いくつかの実施形態は、プレーヤーが、いくつかの数の誤った選択を行っても競争に残ることを可能にしてもよく（例えば、各プレーヤーは、単一の誤った選択が与えられ、競争に残ってもよい）、したがって、その許可された数 f よりも多い数の誤った選択を行ったプレーヤーを競争から排除することを含むことができる。30

【0050】

いくつかの実施形態は、競争の別のラウンドをプレイするように戻って繰り返すことを含んでもよい。例えば、図1に図示されるように、競争からプレーヤーを排除した後、方法は、競争の次のラウンドに対する競争の残りのプレーヤーから選択を受け入れるために、ブロック103に戻って繰り返してもよい。競争のラウンドは、競争の前のラウンドと同じイベント、または異なるイベントのためであってもよい。競争のラウンドは、競争の前述したラウンドと同様または異なって進行してもよい。例えば、いくつかの実施形態は、選択を受け入れることと、ラウンドを開始することと、ラウンドを終了することと、ラウンドでどのプレーヤーが正しい選択を行ったかを決定することと、ラウンドの終了時の状況および／またはラウンドで正しい選択を行ったプレーヤーの人数に基づいて、異なるアクションを実施することとを含むことができる。限定されているか、されていないかに関わらず、任意の数のラウンドは、最大数のラウンド（該当する場合）に到達する、ラウンドで正しい選択を行ったプレーヤーがいない、1人のプレーヤーだけが正しい選択を行う（またはそうではない場合、ラウンドの後に競争に残ることになる）、および／または40

任意の他の所望される競争終了条件に到達するまで、継続することができる。

【0051】

図1に図示される順次ループで選択を受け入れることと、ラウンドを実施することとは、非限定例としてのみ与えられることを認識されたい。例えば、いくつかの実施形態において、1つのラウンドは別のラウンドと重なり合ってもよい。競争前のラウンドは、それが競争の後半のラウンドの後に開始、発生、終了する等の場合であっても、前のラウンドとして選択されてもよい。例えば、プレーヤーは、ラウンドの実際の実行、終了、開始等の順序に関係なく、排除が所望に応じて発生することができるよう、同時にラウンド（例えば、競争の全てのラウンド、競争のいくつかの組のラウンド）の選択を行うことができる。別の例として、ラウンドは、ライブイベントではなく、不正行為を防止するために、無作為化されてもよい、予め記録されたラウンドを含むことができる。10

【0052】

別の例として、プレーヤーは、同じイベント、または同時に発生する同様なイベントに基づくラウンドをプレイしなくてもよく、相互に異なるイベント、および／または異なる時刻のイベント、および／または相互に異なる時刻に発生および／または表示されるイベントの勝者を選択してもよい。いずれにせよ、このようなプレーヤーはそれでもなお、この競争に共にプレイに参加することができる。各プレイの選択は、異なる時刻に発生する場合であっても、競争の特定のラウンドの一部として追跡されてもよい。したがって、いくつかの実施形態において、プレーヤーは競争に勝利することになる場合があっても、そのプレーヤーが競争に勝利することになる競争のラウンドから時間内の後に発生する競争のラウンドを通じて、他のプレーヤーが競争に敗北するまで、その勝利に気づかない場合がある。20

【0053】

図1は、非限定例としてのみ図示されることを認識されたい。他の実施形態は、図1に図示されるアクションの代替、異なる、同じ、これより多い、これより少ない、異なる順序の、全く含まない、全て等のアクションを含むことができる。例えば、ブロック111、113、115、123の決定および／または排除は、同時に、異なる順次で等発生してもよい。

【0054】

図1に図示されたような方法を含むことができるいくつかの実施形態に従い、プレーヤーは、複数のラウンドの選択決定を含む競争に参加することができる。選択の決定は、ラウンドが基づくイベント中にそのラウンドに対して発生してもよい。誤った選択は、プレーヤーの排除となってもよい。プレーヤーは、最後のラウンドまで残ることによって、および／または競争に残る最後のプレーヤーであることによって、競争に勝利することができる。したがって、競争の開始時、プレーヤーは、競争がどの程度の時間続くかがわからない場合がある。したがって、プレーヤーは、複数（例えば、2人、2人以上）の参加者を含むイベント（例えば、レース）の最大数の連続勝者を選択するために、競争に参加してもよい。30

【0055】

いくつかの実施形態は、1人以上の勝者に賞を与えることを含むことができる。例えば、勝者は、金銭的賞、非金錢的賞、表彰、何らかのアクションをとる能力等を与えられてもよい。40

【0056】

いくつかの実施形態において、競争に参加するためにリスクにさらされる、および／またはその他支払われる金銭は、パリ・ミュチュエル方式プールにまとめてプールされてもよい。いくつかの実施形態において、競争の1人以上の勝者には、パリ・ミュチュエル方式プールから賞が与えられてもよい。例えば、競争の各勝者は、競争に参加するために費やされた額に比例する、パリ・ミュチュエル方式プールの分け前を受け取ってもよい。参加金額が等しい（例えば、競争に1つのバイイン、または参加料金額が存在する）実施形態において、例えば、勝者は、等しい分け前を受け取ってもよい。参加金額が異なっても50

よい実施形態において、競争に参加するために高額を支払った勝者は、競争に参加するためにそれより低額を支払った勝者より、プールのより大きい分け前を受け取ってもよい。

【0057】

いくつかの実施形態において、競争に参加するために費やされた金銭は、パリ・ミュチュエル方式の賭け以外、および／またはそれに加えて、台帳式賭けを含むことができる。例えば、このような費やされた金銭は、スポーツブックに費やされてもよい。このような台帳式賭けは、スポーツブックおよび／または他のゲームオペレータによって定義されてもよい、配当率および／または他の特徴を含むことができる（例えば、2 - 1 の配当率、10 - 1 の配当率、100 - 1 の配当率等）。

【0058】

プレーヤーに賞を与えることは、ゲームアカウントのアカウント残高を調整すること、プレーヤーに金銭を提供すること等を含むことができる。例えば、いくつかの実施形態において、ユーザが競争に関して金銭をリスクにさらすゲームアカウントは、（例えば、キオスク、モバイルデバイス等の電子デバイスを通じて）勝者が競争に勝利することに応答して、払戻金を含むように調整されてもよい。いくつかの実施形態において、勝者は、物理的な現金払戻金を受け取るために、窓口係に物理的な券を提示してもよい。

【0059】

多様な実施形態において、任意の所望される種類の払戻金または賞は、パリ・ミュチュエル方式、台帳式、またはその他のいずれかで提供されてもよく、勝者に賞を与えるこれらの例は非限定であることを認識されたい。

20

【0060】

いくつかの実施形態は、敗者に、競争のプレイを継続するための第2の機会を提供することを含むことができる。例えば、いくつかの実施形態は、競争の1人以上の第2位の終了者に賞を提供してもよい。このような賞は、勝者の賞よりも小さい賞を含むことができる（例えば、そのような賞の10%）。いくつかの実施形態において、第2の機会は、プレーヤーが競争においてバイバックすることを可能にしてもよい（例えば、競争からの排除を防止するために、本来のバイインよりも大きい、等しい、または未満であってもよい何らかの料金を支払う）。このようなバイバック額は、競争の前半、および／または競争の後半にのみ利用可能であってもよい。このようなバイバックの額は、競争が続くにつれて増加してもよい。

30

【0061】

いくつかの実施形態は、第1の競争よりも遅い時刻に開始する第2の競争を実行すること、または第1の競争の敗者を含んでもよい。例えば、最後のn（例えば、5）回のレースは、競争の敗者が参加してもよい、別の競争であってもよい（例えば、支払わなくてもよい、支払うことが可能であってもよい、それらの敗者のためだけであってもよい、等）。第2の競争は、その競争と重なり合ってもよい（例えば、競争は、その日の全てのレースで続いてもよく、第2の競争は、最後のn回のレースが重なり合ってもよいように、その日の最後のn回のレースのためであってもよい）。したがって、重なり合うレースのうちの1人の敗者は、第2の競争に参加することが可能であっても、可能でなくともよい。例えば、その日の最後から2番目のレースの敗者は、第2の競争の前のラウンドから、第2の競争の最後のラウンドまで勝利したかのように、第2の競争に参加してもよい。他の実施形態において、第2の競争への参加は、第2の競争の開始時に打ち切られてもよい。第2の競争は、上記の競争と実質的に類似して実行されてもよい。そのような第2の競争は、第1の競争の全ての敗者、および／または敗者と第1の競争にはいなかつた新しいプレーヤーの混合を含んでもよい。いくつか、または全ての参加者は、第1の競争の敗者としてのステータスに依存しても、しなくてもよい料金を支払うことが要求されてもよい（例えば、敗者は、無料、または新しいプレーヤーよりも少ない賭けで参加する）。ゲームオペレータは、競争の敗者（例えば、競争の何らかのポイントに到達した敗者）にプレイを継続する機会を提供するために、競争のアクションおよび／または結果に応答して、第2の競争への進行および／または参加を提供および／または追跡してもよい。

40

50

【0062】

いくつかの実施形態は、プレーヤーが競争の途中で放棄することを可能にしてもよい。例えば、プレーヤーが、競争の最後から2番目のラウンドに到達した場合、プレーヤーは、競争を勝利する機会を見送るために、何らかの賞をとってもよい。このような賞は、勝利に対する潜在的な賞の規模、競争に残っているプレーヤーの数、および／またはプレーヤーが競争に勝利する確率に基づいて決定されてもよい。例えば、ゲームオペレータは、今すぐ放棄するために、競争に留まる予想価値の90%、110%等をプレーヤーに提供してもよい。

【0063】

いくつかの実施形態は、競争または競争のラウンドの前にゲームアクションを行うことに関する与えられるが、このような例は非限定であることを認識されたい。例えば、いくつかの実施形態は、プレーヤーが、競争の第1および／または以降のラウンド中（例えば、第1のラウンドの勝者を選択するための打ち切りの前）に金銭をリスクにさらすことによって、競争に参加することを可能にすることができる。以降のラウンドで参加する例として、プレーヤーは、第1のラウンドより後のラウンドで競争に参加するために、何らかの追加料金を支払ってもよい。このような料金は、ゲームオペレータによって決定されてもよく、および／または後のラウンドで参加するためにプレーヤーが得る予想される利点に基づいてもよい（例えば、ラウンドが進むにつれて、および／または他のプレーヤーが負けると増加してもよい）。

10

【0064】

20

いくつかの実施形態は、ライブイベントおよび／または単一のゲーム会場でのイベントを含むことができる。例えば、いくつかの実施形態は、単一のレース場での1日または週末のレースに関する競争を含むことができる。別の例として、いくつかの実施形態は、単一の競技場で行われる野球の試合のイニングに関するラウンドを含むことができる（各ラウンドは、誰が1イニングでより多くの得点を上げるか、そのイニングでどのようなイベントが発生するか、等に関する）。このようなイベントは、このような競争と同時に発生してもよいライブイベントを含むことができる。このような例は非限定である。

【0065】

いくつかの実施形態は、ライブイベントではない、および／または単一のゲーム会場（例えば、レース場）ではないイベントを含むことができる。例えば、いくつかの実施形態は、複数の会場からのイベントが関与する競争を含むことができる（例えば、複数のレース場、複数の競技場等のレースを含む競争）。いくつかの実施形態は、ライブイベント、および／または競争と同時のイベントではない、イベントを含むことができる。例えば、いくつかの実施形態は、予め記録されたイベントを選択することと、それらを競争のイベントとして提示すること（例えば、ディスプレイデバイスを通じてイベントの部分を再生すること）とを含む。

30

【0066】

いくつかの実施形態は、全てのユーザに関する競争の単一組のイベントを含むと記載されるが、このような例は非限定である。例えば、いくつかの実施形態は、少なくとも何人かの異なるプレーヤーの異なる組のイベントを含むことができる。例えば、ある会場のプレーヤーは、その会場でのイベントに関する競争に参加してもよく、別の会場のプレーヤーは、その会場でのイベントを含む競争に参加してもよい。別の例として、異なる予め記録されたイベントが異なるプレーヤーに対して表示されてもよい。言うまでもなく、競争は同じであってもよく、同じプールおよび／または勝利条件に関してもよい。

40

【0067】

いくつかの実施形態において、プレーヤーは、競争に参加、および／または選択を行うために、モバイルデバイスを使用してもよい。例えば、ユーザは、レースを見ながらレース場に存在してもよく、モバイルデバイス上に提示されるゲームインターフェースを通じて、モバイルデバイスから選択を入力してもよい。このような方法を使用すると、ユーザは、レース中に選択を行うことが可能である場合に、利点を得ることができる。例えば、

50

ユーザは、ユーザが選択を行うためにレースから遠くへ移動しなければならない場合よりも、レースのより大きい部分を見ることが可能であってもよい。このような追加のレース情報は、モバイルデバイスユーザに利点を与えることができる（例えば、このユーザは、選択を行う前に、レースのより多くを見ることが可能であることによって、他のユーザよりもレース状況に関してより多くを知ることができる）。いくつかの実施形態において、単一のイベントにおいて競争に対する複数の選択を含むライブイベントがある場合（例えば、レースの複数のポイントでリーダーを選択する）、モバイルデバイスでプレイしているプレーヤーは、ゲームアクションを行うために、イベントから遠くにあるキオスクまたは他のゲームプレイ装置へ移動することなく、レースを観察することが可能であることによって、ここでも利点を有することができる。

10

【0068】

いくつかの実施形態において、レース場および／または他のゲームオペレータは、サービスを提供するために、プールおよび／または他の支払いの部分を得ることができる。例えば、台帳式ゲーム環境において、ゲームオペレータは、負けた方の賭け金を得てもよく、および／または支払うより大きい金銭を得ることが予想されるように、配当率を設定してもよい。

【0069】

図2は、いくつかの実施形態のうちの一例を示す。例えば、図2は、競争の1つ以上のラウンドが発生してもよい会場201（例えば、レース場）を示す。図2は、例示的ゲームシステム203を示す。このようなゲームシステムは、競争に関する機能を提供するために、レース場運営者、複数会場運営者、元締め等、ゲームオペレータによって運用されてもよい。図2は、1人以上のプレーヤーが競争に関するアクションをとることができる、モバイルデバイス205を示す。図2は、競争に関するアクションがとられてもよい、1つ以上の他のデバイス207を示す。

20

【0070】

会場201は、競馬場、賭博場、スポーツブック、ゲーム施設、スポーツ会場、競技場等を含むことができる。多様な実施形態は、任意の特定の会場に限定されないことを認識されたい。多様な実施形態は、単一の会場に限定されず、そうではなく、（例えば、元締めを通じて競争を提供してもよい、イベントが発生する、単一のゲームオペレータに関する等）複数の会場を含んでもよいことを認識されたい。

30

【0071】

ゲームシステム203は、ゲームサーバ、トータライザ、プロセッサ、任意のコンピューティングデバイスを含むことができる。ゲームシステムは、競争を提供するゲームプロバイダによって運用されるサーバを含むことができる。このようなゲームシステムは、配当率の決定を行い、アカウント情報を維持し、監査情報を維持し、結果を決定し、競争に関するアクションをとり（例えば、図1の方法を実施する）、1つ以上の競争を実行し、プレーヤーからの入力を受け入れ、1つ以上の競争に関する情報のエントリを可能にするインターフェースを表示するようにデバイスを制御し、配当率を解決し、予め記録されたイベントを選択し、バイインを追跡する等、してもよい。このようなシステムは、本明細書に記載のような競争を促進することができる、ソフトウェアを実行、および／または任意のアクションを実施してもよいことを認識されたい。

40

【0072】

複数の会場が存在してもよい、いくつかの実施形態において、システム203は、何らかの方式で、複数の会場と関連するシステムを含むことができる。例えば、このようなシステムは、AmTote Internationalによって運用されるようなトータライザを含むことができる。複数の会場でのゲームを可能にするために複数の会場間で運用することができるこのようなトータライザ、または他のシステムは、会場にあるローカルシステム（例えば、モバイルデバイス、固定デバイス、サーバ等）と相互作用、および／または含むことができる。例えば、ローカルシステムは、バイインまたは他のゲームアクションを受信し、バイインまたは他のゲームアクションを仲介人のサーバへ転送するこ

50

とができる（例えば、レース場サーバは、バイインまたは他のゲームアクションを受信し、それをトータライザへ転送することができる）。統合されたゲームシステムへの複数のコンピューティングシステムの任意の配置は、所望に応じて使用されてもよいこと、多様な実施形態は、任意の特定の配置に限定されないことを認識されたい。

【0073】

モバイルデバイス205は、1人以上のプレーヤーによるゲームを促進するために、ゲームシステム203とインターフェースすることができる。例えば、モバイルデバイス205は、情報を表示、情報を伝送、および／または競争に関する情報を受信することができる。このような情報は、受信され、および／またはゲームシステム203へ伝送されてもよい。ゲームシステム203は、所望のアクションを実施するようにモバイルデバイスを制御することができる（例えば、プレーヤーが勝者を選択することを可能にする、可能な勝者のリストを示す、アカウントバランスを表示する、プレーヤーが競争および／または第2の競争にバイインすることを可能にする、ゲームシステムによって決定された配当率をプレーヤーに表示する、イベントおよび／またはその部分を表示する等）。このような通信は、専用および／または公共通信システム（例えば、インターネット、セルネットワーク、会場のWi-Fiネットワーク）を通じて発生してもよい。

10

【0074】

他のデバイス207は、キオスク等の固定デバイス、会場外のデバイス（例えば、ゲーム会場外のデバイス、ユーザの家庭のデバイス等）、会場で窓口係によって運用されるデバイス等を含むことができる。このようなデバイスは、任意の様式（例えば、デバイス205と同様、および／または異なる）でゲームシステム203とインターフェースするために使用されてもよいコンピューティングデバイスを含むことができる。

20

【0075】

図2の配置は非限定例としてのみ与えられること、多様な実施形態は、所望に応じて任意の組み合わせで、追加、異なる、代替の、これより多い、これより少ない、異なる、全くない、全て等のこのような構成要素および配置、ならびに機能を含むことができることを認識されたい。

【0076】

多様な実施形態を作成、使用、または実践するために本明細書に記載される技術は、同一または類似の目的のために使用されてもよい可能な技術の一部に過ぎないことが理解されるであろう。本明細書に記載される特定の技術は、限定として解釈されてはならない。そうではなく、多様な実施形態は、多様な実施形態を作成、使用、または実践するための代替技術を検討する。

30

【0077】

過去排除例

いくつかの実施形態は、競争の速度を増加、レースまたは他のイベント環境からの分断を促進、および／またはライブイベントから競争を切断することができる、1つ以上の要素を含むことができる。例えば、いくつかの実施形態は、ライブイベントではなく、競争のベースとして記録されたイベントを含むことができる。別の例として、いくつかの実施形態は、1つのイベント全体ではなく、1つ以上のイベントの部分に依存する競争を含むことができる。

40

【0078】

一例において、1つ以上の記録されたイベントの少なくとも一部分は、競争のベースを形成することができる。例えば、イベントは、競争の各ラウンドのベースを形成するために、1組の可能な過去のイベントから選択されてもよい。例えば、10年前の競馬レースが、競争の第1のラウンドのベースとして選択されてもよい。このような選択は、無作為の選択、競争の開始に応答する選択、競争の1組のイベントと一緒に選択、ラウンドの開始に応答してラウンドのイベントを選択することであってもよい。このようなイベント（例えば、イベントのID）は、競争前および／または競争中にプレーヤーに知られていても、知られていないてもよい（例えば、競争は、競争前に告知されてもよく、競争は告知

50

されなくてもよく、イベントのIDは、競争中に隠蔽されてもよい)。方法、ライブおよび記録されたイベント、完全イベントおよびイベントの部分等、選択の任意の組み合わせは、任意の配置で競争のベースを形成するために、一緒に使用されてもよい。

【0079】

いくつかの実施形態は、競争の各ラウンドで各イベントの終了を決定することを含むことができる。例えば、ラウンドのイベントの終了は、実際に発生したイベントの過去の終了であってもよい。他の実施形態において、終了は、イベントの何らかの中間ポイントであってもよい。例えば、終了は、第1のラップ、第1のハロン、無作為ポイント、前半等であってもよい。例えば、各ラウンドは、記録されたレースの最初、中間、最後、無作為等の部分を含むことができる。その部分は、1秒と50秒との間の無作為の時間を含んでもよく、その部分は、先頭の馬が無作為ポイントに到達する時等のレース中の無作為ポイント等、無作為または固定の終了ポイントまたは時刻を含んでもよい。

10

【0080】

いくつかの実施形態は、競争の各ラウンドで各イベントの開始を決定することを含むことができる。例えば、ラウンドのイベントの開始は、実際に発生したイベントの過去の開始であってもよい。他の実施形態において、開始は、イベントの何らかの中間ポイントであってもよい。例えば、開始は、最終ラップ、最終ハロン、無作為ポイント、後半等であってもよい。例えば、各ラウンドは、記録されたレースの最初、中間、最後、無作為等の部分を含むことができる。その部分は、1秒と50秒との間の無作為の時間を含んでもよく、その部分は、先頭の馬が無作為ポイントに到達する時等のレース中の無作為ポイント等、無作為または固定の開始ポイントまたは時刻を含んでもよい。

20

【0081】

いくつかの実施形態は、競争の各ラウンドで各イベントの一時停止または選択時間を決定することを含むことができる。例えば、いくつかの実施形態において、イベントの記録は、ラウンドの選択を求められる何らかのポイントで一次停止されてもよく、および/または選択は、イベントの何らかのポイントに到達する前に行われることが必要であってもよい。決定は、そのポイントがあるべきときを決定することを含むことができる。そのポイントは、固定ポイントおよび/または可変ポイントであってもよい。例えば、このようなポイントは、イベントの最後の1分の時間、レースの最後の1周、レースの最後のハロン、イベントの最後の部分等を含んでもよい。

30

【0082】

いくつかの実施形態において、記録またはシミュレーションイベントを使用する競争は、本明細書に記載の他の実施形態と同様に運用してもよい。いくつかの実施形態は、このような方法のライブイベント(例えば、無作為ポイントで終了するライブイベント)を含むことができる。このような方法を使用することによって、より迅速な競争がプレイされてもよい(例えば、10分間に、それぞれ30秒の多くのラウンドが、記録されたイベントまたはライブイベントのラウンドをその長さだけ実行することによって等、実行されてもよい)。

【0083】

別の例において、競争は、1つ以上のイベントの2つ以上のラウンドを含むことができる。例えば、1つのラウンドは、イベントの一部分を含むことができる(例えば、無作為、中間、最初、最後等)。次のラウンドは、同じイベントの以降の部分を含むことができる。単一イベントにおいて、任意の数のラウンドがプレイされてもよい。例えば、競争全体が単一イベントで実行されてもよい。このような例において、レースの複数のポイントの各々で、各プレーヤーは、そのポイントの勝利参加者を選ぶように求められてもよい。ラウンドは、その他に記載のラウンドと同様であるが、可能性としてより迅速な速度で、同じイベントにおいて運用してもよい。このような実施形態を使用すると、プレーヤーは、イベントまたはラウンドの最後だけではなく、それ以上に注意を払うように刺激される可能性があるため、レースイベントにもっと集中する場合があり、レースまたはイベントの最後だけではなく、レース全体の複数のポイントが関与する競争に関与する場合がある

40

50

。

【0084】

図3は、いくつかの実施形態において実施されてもよい、例示的な方法を示す。例示的方法は、例えば、過去のイベントに基づくゲームのプレイにおいて使用されてもよい。例は、過去のイベントに関して与えられるが、例示的方法は、所望に応じて他の実施形態と（例えば、ライブイベントと、シミュレーションされたイベントと、イベントタイプの組み合わせと等）併用されてもよいことを認識されたい。ゲームは、モバイルデバイス、キオスク、スロットマシン様マシン、コンピュータ、サーバ、クライアントデバイス、および／または所望される任意の他のデバイスを通じてプレイされてもよい。本明細書に記載される1つ以上の実施形態に従うゲームは、排除および／または勝ち残りゲームと言及されてもよい。10

【0085】

ブロック301に示されるように、いくつかの実施形態は、排除ゲームのプレーヤーを決定することを含むことができる。例えば、複数のプレーヤーは、特定の排除ゲームに金銭をリスクにさらす、および／またはその他バイインしてもよく、それらのプレーヤーは、排除ゲームに参加していると決定されてもよい。排除ゲームは、その時刻の前のある期間中にゲームアクションを行うプレーヤーが排除ゲームに参加することができるよう、所定の時刻に開始してもよい。プレーヤーは、第1のゲームアクションを行う（例えば、バイイン料金を支払う）ときから、次に開始する排除ゲームに参加しても、および／またはゲームにいつ参加するかについて、排除ゲームの選択が与えられてもよい。20

【0086】

いくつかの実施形態において、排除ゲームは、第1のイベントを有することができる。例えば、排除ゲームが開始する前の何らかの期間の間に排除ゲームに参加するプレーヤーは、同じ第1のイベントを有する同じゲームに割り当てられてもよい。いくつかの実施形態において、排除ゲームは、固定時刻またはイベントを有さなくてもよい。例えば、異なるプレーヤーは、同じ排除ゲームをプレイしてもよいが、異なるイベントを表示、および／または異なる時刻に開始してもよい。例えば、次の組の人々（例えば、100人、10人）は全て、異なる時刻にプレイを開始する場合であっても、同じ排除ゲームに参加すると考えられてもよい。このような組のプレーヤーは、同じイベントおよび／または異なるイベントをプレイすることができる。したがって、どのプレーヤーが一緒に排除ゲームにいるかを決定する任意の様式が使用されてもよいことを認識されたい。30

【0087】

ブロック303に示されるように、いくつかの実施形態は、排除ゲームの1ラウンドで使用するためのレースイベントを決定することを含むことができる。いくつかの実施形態において、同じレースイベントが、決定されたプレーヤー全員に使用されてもよい。いくつかの実施形態において、異なるレースイベントが、何人かの参加者（例えば、全参加者）に使用されてもよい。レースイベントを決定することは、レースイベントデータベースに記憶されているレースイベントのライブラリから、レースイベントを選択することを含むことができる。決定は、無作為、手順に沿って、順番に、所望の難易度に基づいて等、所望に応じて行われてもよい。例えば、いくつかの実施形態において、レースイベントは、難易度がタグ付けされてもよい。各イベント決定に対して、所望の難易度がタグ付けされたイベントが選択されてもよい。難易度は、競争が進むにつれて、増加してもよい。特定のラウンドにおいて、プレーヤーが異なるイベントに基づいてプレイする場合、各イベントは、各プレーヤーが同じ難易度を有するように選択されてもよい。40

【0088】

ブロック305に示されるように、いくつかの実施形態は、決定されたレースイベントの一部を1人以上のプレーヤーに提示することを含むことができる。例えば、いくつかの実施形態は、レースイベントの10秒をプレーヤーに表示することを示すことができる。10秒は、レースイベントの開始、中間、終了等であってもよい。例えば、いくつかの実施形態において、レースの最後の8分の1の最初の10秒が選択されてもよい。同じイベ50

ントの同じ部分が各プレーヤーに表示されてもよい。レースイベントの同じ量が各プレーヤーに示されてもよいが、異なるイベントであってもよい。異なる部分、異なる時間、および／または異なるイベントが異なるプレーヤーに表示されてもよい。一部を提示することは、サーバによってレース情報のデータベースを読み出すことと、その情報を表示するためのデバイスへ伝送することとを含むことができる。例えば、サーバは、レース情報を維持することができ、情報は、表示するためにキオスク、モバイルデバイス等に伝送されてもよい。一部は、決定された開始と決定された終了との間、決定された開始と決定された一時停止および／または選択ポイントとの間の部分、ビデオライブラリに記憶された固定部分等を含んでもよい。

【0089】

10

いくつかの実施形態は、その部分の同期提示を含むことができる（例えば、中央サーバによって、クライアントデバイスが、所望の同期システム時刻にその部分を表示するように制御する）。いくつかの実施形態において、レースに関する情報は、表示するためにローカルに記憶されてもよく、中央サーバは、情報自体を伝送するのではなく、そのローカル情報からのどの情報が表示されるかをクライアントサーバに指示してもよい。一部分に関する所望されるイベント情報の提示の任意の様式は、所望に応じて多様な実施形態で使用されてもよいことを認識されたい。

【0090】

いくつかの実施形態は、レース参加者のハンディキャップ情報を1人以上のプレーヤーに提示することを含むことができる。例えば、レースデータを記憶するに従って、ゲームサーバは、過去のハンディキャップデータを維持してもよい（例えば、実際のイベントのパリ・ミュチュエル方式プール、実際のイベントに対して行われた専門家による予想、賭けをする人を教育するために使用することができるレース参加者に関する情報等）。このようなハンディキャップ情報は、1人以上のプレーヤーに提示されて、1つ以上の排除ラウンドに関する賭けを行う際に支援することができる（例えば、デバイスを通じて、ゲームインターフェースに加えて、および／またはレースイベントの第1の部分に加えて、情報を表示することによって）。

20

【0091】

ブロック307に示されるように、いくつかの実施形態は、プレゼンテーションを一時停止すること、および／またはそうでなければ、その部分のプレゼンテーションを終了することを含むことができる。例えば、その部分が提示された後、プレーヤーからの選択が求められてもよい。例えば、レース部分のビデオが一時停止されてもよく、賭けインターフェースが、その部分が表示された後でレースの勝者の選択を可能にしてもよい。各（排除されなかった／残っている）プレーヤーは、このような選択を行うように求められてもよい。選択は、ある期間に行うことが必要であってもよい（たとえば、プレゼンテーションが再開される10秒前等）。選択が行われない場合、いくつかの実施形態において、プレーヤーはエントリを放棄してもよく、それによってプレーヤーが排除されることになつてもよい。いくつかの実施形態において、その期間の後、および／または全プレーヤーが選択を行った後、ゲームが継続してもよい。いくつかの実施形態において、プレゼンテーションは一時停止しなくともよく、そうではなく、選択インターフェースは、イベントの何らかのポイントまで、プレゼンテーション中の選択を可能にしてもよい。選択のために残っている時間または距離の表示が示されてもよい。

30

【0092】

40

ブロック309に示されるように、いくつかの実施形態は、排除ゲームに残っているプレーヤーの各々から、それぞれの勝者の選択を受信することを含むことができる。このような選択は、デバイスのゲームインターフェースを通じて行われてもよい。このような選択は、プレーヤーに示されたイベントの部分に基づいて、プレーヤーがどのレース参加者がイベントに勝利するかを選択したかを特定することができる。正しい選択によって、プレーヤーは、排除ゲームのこのラウンドで勝利を獲得してもよい。誤った選択は、プレーヤーがそのラウンドで敗者となり、可能性として、排除ゲームから排除されることになつ

50

てもよい。

【0093】

ブロック311に示されるように、いくつかの実施形態は、イベント（および／または、実施形態によっては複数のイベント）の残りの部分をプレーヤーに提示することを含むことができる。例えば、選択期間の終了と考えられる、イベントが一時停止されたポイント、または何らかのポイントへの賭けが必要となるときからのイベントは、プレーヤーに提示されてもよい。この部分は、レースの最後まで、ならびに／あるいは何らかの他の決定された、および／または固定された終了ポイントまでの残りであってもよい。プレゼンテーションが終了するポイントは、レースの勝者がプレーヤーの選択に対して評価されてもよいポイントであってもよい。いくつかの実施形態において、終了ポイントは、何らかの中間ポイントであってもよい。このような情報を提示することは、レースの前半部分の提示に類似して提示することを含むことができる。情報を提示することは、ゲームオペレータの所望に基づいて、プレーヤーに対して同じまたは異なるイベントのためであってもよい（例えば、異なるイベントの異なる最終部分は、プレーヤーが異なるイベントに関してプレイしている実施形態において提示されてもよい）。提示は、同期されてもよく、ゲームオペレータの所望に応じて、異なる時刻に発生してもよい。10

【0094】

ブロック313に示されるように、いくつかの実施形態は、誤った選択を行ったプレーヤーを排除することを含むことができる。例えば、ちょうど示されたレースの勝利参加者を正しく選択しなかったプレーヤーが排除されてもよい。他のプレーヤーは、次のラウンドに移動する、ゲームに勝利する等であってもよい。全プレーヤーが排除される特殊な状況は他に検討する。排除することは、プレーヤーをゲームから除外することを含むことができる（例えば、プレーヤーのゲームを終了する、プレーヤーがゲームに負ける等）。

20

【0095】

ブロック315に示されるように、いくつかの実施形態は、排除ゲームが終了したかを決定することを含むことができる。ゲームは、残っているプレーヤーがいない、1人のプレーヤーが残っている、および／または何らかのその他の終了トリガに到達した場合（例えば、何らかの他の人数のプレーヤーが残っている、10等、何らかの回数のラウンドが経過した等）に終了することができる。ゲームがまだ終了していない場合、ゲームは、完了したラウンドからまだ排除されていないプレーヤーとして関与してもよい、1つ以上の以降の排除ラウンドのためにブロック303に戻って繰り返すことができる。30

【0096】

ブロック317に示されるように、ゲームが終了していると決定された場合、いくつかの実施形態において、ゲームに残っている1人以上のプレーヤーに賞が与えられてもよい。例えば、このような1人以上のプレーヤーには、ゲームのプレーヤーがゲームに参加するために支払ったバイイン金銭のプールから、金銭が与えられてもよい。いくつかの実施形態は、何らかの賞、賞金額等を与える店を含むことができる。

【0097】

いくつかの実施形態において、ラウンドおよびプレーヤーによる選択は、同時におよび／または実質的に同時に発生してもよい（例えば、伝送、処理、同期エラーは無視される）。いくつかの実施形態において、提示および選択は、所望に応じて、何らかの時刻に近接して、および／または異なる時刻に発生してもよい。いくつかの実施形態において、ビデオを隠蔽する、および／またはタイミングが類似又は同じでない場合にあるプレーヤーから別のプレーヤーへの共謀を防止する、1つ以上的方法が使用されてもよい。40

【0098】

多様な実施形態は、所望に応じて、異なる、全く含まない、類似、これより多い、これより少ない、異なる順序等のアクションを含むことができることを認識されたい。例えば、いくつかの実施形態は、選択が要求される前に、第1の部分を表示しなくてもよい。多様な実施形態は、任意の組み合わせで一緒に採用されてもよい。いくつかの実施形態に従うゲームは、プレーヤーが、プレイするために新しいレースが実行されることを待つので50

はなく、過去のゲームデータを使用して素早い排除ゲームをプレイすることを可能にしてもよく、および／または多様な場所の無数のプレーヤーが参加することを可能にする様式でプレイしてもよい。

【0099】

イベント選択例

いくつかの実施形態は、レース（および／または他のイベント）のライブラリを維持することを含むことができる。例えば、レースコースからのビデオ映像は、サーバへ伝送、および／またはサーバによって受信されてもよい。情報は、データベースに記憶され、将来の検索のために任意の様式でタグ付けされてもよい。

【0100】

いくつかの実施形態は、将来の使用のためにレースデータを分類することを含むことができる。例えば、いくつかの実施形態は、特定の難易度のレースが将来所望されるときにアクセスできるように、難易度評価に基づいて、レースデータをタグ付けすることを含むことができる。例えば、いくつかの実施形態において、3つのレベルの難易度が維持されてもよい。各難易度は、選択が求められるときに、レースのあるポイントで、レース参加者が近接している程度に対応してもよい。各レースは、レース全体の異なるポイントに基づいて複数の難易度を有してもよい。そのポイントで参加者が一緒に近接すればするほど、勝者の選択難易度が高まってもよい。例えば、1頭の馬が、ある選択ポイントではるか先頭にいる場合、そのレースは、そのポイントでの情報が大量の情報をプレーヤーに提供するため、容易なレースであってもよい。馬が全てそのレースの選択ポイントで同じである場合、そのレースは、その選択ポイントの情報が選択を容易にするための情報をほとんど提供しない場合があるため、困難なレースであってもよい。難易度を評価する他の方法が使用されてもよい（例えば、難易度を上げ得る惑わせる情報を、選択ポイントが与える場合）。

10

【0101】

いくつかの実施形態は、排除ラウンドの難易度を選択することができる。例えば、難易度は無作為に選択されてもよく、難易度はラウンド毎に増加するように選択されてもよく、難易度は何らかの所望の順序に従って、および／または任意の所望される様式において選択されてもよい。

20

【0102】

30

いくつかの実施形態において、その難易度のレースは、その難易度でタグ付けされるレースのライブラリから無作為に選択されてもよい。いくつかの実施形態において、これらが選択のために利用可能である場合、品質がより高いビデオの方が、品質がより低いビデオより好まれてもよい。

【0103】

イベントを維持、取得、分類、および／または選択することは、所望される任意の様式において実施されてもよいこと、本明細書の例は非限定に過ぎないことを認識されたい。

【0104】

いくつかの実施形態は、実際の過去のレースを含んでもよいが、他の実施形態は、偽のレースおよび／または仮想レースを含んでもよい。例えば、いくつかの実施形態において、難易度が決定されてもよく、仮想レースは、その難易度のレースをシミュレーションするように作成されてもよい。

40

【0105】

隠蔽例

プレーヤーによる選択の前にレースの一部を提示することは、不正行為が発生することを可能にする場合がある。例えば、コンピュータアルゴリズムは、レースの一部分を解析するために使用され、その部分の出所の実際のレースがどれかを決定することができる。類似のプロセスは、音楽の部分を解析するためのShazamとして知られるスマートフォンアプリケーションを使用して実施されてもよい。提示された部分の出所がどのレースであるかの知識によって、ユーザは、次いで、レースの勝者が誰かを知り、選択ポイント

50

で不正行為を行うことができる。

【0106】

したがって、いくつかの実施形態は、このような不正行為を抑制するために、部分および／またはレースを隠蔽および／または選択することを含むことができる。隠蔽する1つの方法は、音が不正行為の入力として使用できないように、レースからオリジナルの音を除去すること（例えば、新しいゲーム音で置換、または音を含めない）を含むことができる。隠蔽する1つの方法は、異なる色を、または追加の情報／本来存在していた除去された情報を含むようにプレゼンテーションを調整することを含むことができる（例えば、オレンジを黄色で置換、画面の一領域から情報を除去、画面の寸法変更、記録の所定の部分だけを表示するようにビデオを操作）。隠蔽する1つの方法は、ビデオの品質を調整することを含むことができる（例えば、オリジナルから品質を低下させる、解像度を削減する、フレームを削減する等）。1つの方法は、新しいレースを優先すること、および／または一定期間のレースを再使用しないことを含むことができる。隠蔽する1つの方法は、レースを検出するための解析時刻が不明であり得るように、固定された選択ポイントではなく、無作為な選択ポイントを選択することを含むことができる。隠匿する1つの方法は、無作為、またはそれ以外に固定されていない時刻にレースを終了することを含むことができる（例えば、実際のレースの終了ではなく、レースの最後の8分の1）。これらは例のみであり、いかなるようにも制限しないことを認識されたい。10

【0107】

単一レース排除例

上記のように、排除ゲームは、单一イベント全体で発生することができる（ライブまたは過去）。例えば、レースの多様な部分は、排除ゲームの1ラウンドであってもよい。この部分は連続しても（例えば、レースの連続する8つのように、ある部分が終了して次が直後に開始）、および／または非連続であってもよい（例えば、8分の1の後、ユーザが次の8分の1について選択できる8分の1の中止等）。選択期間は、選択の判定ポイント前に、1レースの8分の1を終了してもよい（例えば、第1の参加者が、8分の1の開始に到達する時）。8分割は例のみとして与えられること、ナスカーレースのラップ等、任意の所望の部分が使用されてもよいことを認識されたい。20

【0108】

走路イベント例

コンピューティングデバイス（例えば、サーバ）は、イベントに関する情報を受信し、プレーヤーによる勝者の選択を受信し、ラウンドおよび／または競争の勝者を決定すること等ができる。イベントに関する情報は、任意の情報源から受信されてもよいので、デバイスは、どのプレーヤーが正しい選択を行ったか、および／またはどのプレーヤーが誤った選択を行ったかを決定することができる。30

【0109】

情報は、イベントを見分けている人から受信されてもよい（例えば、コンピューティングインターフェースへのボタンを押している人）。例えば、ゲームオペレータの従業員は、レースの最後にレース参加者の順位を入力してもよく、レースが開始するときを入力してもよく、参加者がレースのあるポイントに到達するときを入力してもよく、どの参加者がレースの一部分で1番になるかを入力してもよい等である。40

【0110】

情報は、何らかの種類のコンピューティングデバイスから受信されてもよい。例えば、GPSが各参加者の上に設置されてもよく、GPSデータが場所およびイベントを決定するために使用されてもよい（例えば、各参加者が走路のどこにいるか、いつ多様なポイントに到達するか等）。情報は、レースのビデオ監視および／または分析に基づいて決定されてもよい。レース参加者の場所を決定する様々な電子手段が使用されてもよい。一例示的システムは、Trakusシステムである。

【0111】

自由参加例

50

いくつかの実施形態は、任意選択の自由競争参加を含むことができる。例えば、排除ゲームのプレイ中（例えば、ゲームの任意のラウンドに対して）、1人以上のプレーヤーは、その特定のラウンドに賭けをしてもよい。プレーヤーは、排除ゲームのプレーヤーであっても（例えば、以前に排除された、排除されていない）、排除ラウンドに関与しない何らかの他のプレーヤーであってもよい。プレーヤーは次いで、そのラウンドの他のプレーヤーに類似して、排除ゲームの単一ラウンドでプレイしてもよい。このモードのプレイと排除ゲームモードのプレイとの間の違いは、自由参加のモードは、単一ラウンドのモードであってもよいことであってもよい。自由参加のモードの勝者は、その自由参加のモードの他のプレーヤーと賞金のプールを分割してもよいが、排除ゲームに影響を与えるなくてもよい。したがって、単一ラウンドのプレイを通じて、複数のゲームおよび／またはプールは、単一のイベントに基づいてプレイされてもよい。いくつかの実施形態において、自由参加のモードで異なる賭けが行われてもよく、各賭けの額面金額は、同じ額面金額の他の賭けと合わせてその独自のプールにプールされてもよい（例えば、同一の自由参加のラウンドに対して、5ドルのプール、20ドルのプール等）。

【0112】

N排除選択例

図4は、いくつかの実施形態において実施されてもよい、例示的な方法を示す。このような方法は、排除ゲームが、排除後にゲームに再参加する能力を含むことを可能にしてもよい。このようなゲームは特に、前半に排除されたプレーヤーが、ゲームの後半でゲームに再参加する選択権を希望するナスカーレース等、より長いイベントで特に有用であってもよい。このような方法は、ゲームサーバ、コンピューティングデバイス、クライアントデバイス等によって実施されてもよい。

【0113】

ブロック401に図示されるように、いくつかの実施形態は、複数のプレーヤーから、排除ゲームに対するバイインを受け入れることを含んでもよい。プレーヤーは、レースの開始時にバイインしてもよい。いくつかの実施形態は、ゲームに参加する予定のプレーヤーがレースの開始時にバイインしなければならないことを要求してもよい。いくつかの実施形態は、プレーヤーが、レース中にバイインすることを可能にしてもよい（例えば、排除ゲームの何らかのレース選択数が既に超えた後、何らかの最大数のレース選択が超える前）。バイインは、ゲームに勝利するチャンスに対してある額の金銭をリスクにさらすことを含むことができる（例えば、現金で、ゲームアカウントから等）。例えば、カーレースの開始時、プレーヤーは、ゲームアカウントおよび／またはクレジットカードから、レースに基づく競争の賭けを行うためにモバイルデバイスを使用してもよい。

【0114】

ブロック403に示されるように、いくつかの実施形態は、排除ゲームの賞プールに受け入れられたバイインをプールすることを含むことができる。このようなプールは、ゲームオペレータによって維持されるパリ・ミュチュエル方式のプールを含むことができる。ゲームオペレータは、イベントを実行する代償として、プールの何らかの部分を受け取ってもよい。賞プールは、排除ゲームの1人以上の勝者に支払われてもよい。

【0115】

ブロック405に示されるように、いくつかの実施形態は、複数のプレーヤーから、イベントの最初の部分に対するそれぞれの選択を受け入れることを含むことができる。例えば、カーレースが開始する前に、プレーヤーは、第1のラップ、1組のラップ、ラップの一部分等の後等、だれが首位に立っているかを選択することができる。第1の部分は、レースの任意の部分であってもよく、レースの開始部分に限定されなくてもよい（例えば、後半のラップであってもよい）。選択は、所望の実装に依存して、全てのプレーヤーから必要であってもよく、および／または特定の部分に必要でなくともよい。選択は、レースを観戦している場合があるプレーヤーのモバイルデバイスを通じて行われてもよい。部分は、各プレーヤーで同じ、または異なっていてもよい（例えば、全てのプレーヤーは、特定の部分に関して選択を行うことが必要であってもよく、プレーヤーは、一連の可能な部

10

20

30

40

50

分から、選択を行うことを所望する部分を選んでもよい）。例えば、プレーヤーは、1ラップ毎ごとではなく5ラップ毎に少なくとも1つの選択を行うことが必要であってもよく、および／またはラップ毎に選択を行うことが必要であってもよい。

【0116】

ブロック407に示されるように、いくつかの実施形態は、排除ゲームから、第1の部分に誤った選択を行ったプレーヤーを排除することを含むことができる。例えば、プレーヤーが、間違った車が第1のラップの最後に首位になると選択した場合、そのプレーヤーは、ゲームから排除されてもよい。いくつかの実施形態は、排除前に、いくつかの数の誤った選択を許可してもよい。

【0117】

ブロック409に示されるように、いくつかの実施形態は、正しいプレーヤーが、追加のバイインを必要とすることなく、排除ゲームの第2の部分の選択を可能にすることを含むことができる。例えば、プレーヤーが正しい選択を行ったため、ゲームの次のラウンドへ無償で進むことが可能になってもよい。いくつかの実施形態において、第2の部分は、次の部分であってもよく、各正しいプレーヤーは、そのような選択を行うことが必要であってもよい。他の実施形態において、プレーヤーは、選択が可能であるいくつかの部分をスキップすることによって、独自の次の部分を選択することが可能であってもよい（例えば、5ラップ毎に選択を行うことが必要、レース全体で少なくとも何回かの選択を行うことが必要、等）。

【0118】

ブロック411に示されるように、いくつかの実施形態は、排除されたプレーヤーが、賞プールへのバイインを行うことによって、排除ゲームに再参加し、排除ゲームの第2の部分の選択を可能にすることを含むことができる。例えば、プレーヤーは、排除された後、排除ゲームにバイバックするために、ゲームアカウントおよび／またはクレジットカードから、賞プールへ金銭を入れるためにモバイルデバイスインターフェースを使用することができます。いくつかの実施形態において、プレーヤーは、その排除の後にゲームの次の部分をバイバックすること、または可能な将来のバイインを放棄することが必要であってもよい。いくつかの実施形態において、プレーヤーは、所望するとき、将来の部分においてバイバックすることが可能であってもよい。いくつかの実施形態において、プレーヤーは、ゲームの何らかのポイントで、排除ゲームにバイバックすることが防止されてもよい。例えば、最終のX（例えば、10、5）部分（例えば、ラップ）は、バイバックが有効でなくてもよい。これは、プレーヤーを排除するために、排除ゲームの十分な最後の部分を提供してもよい。そうでなければ、プレーヤーは、最後のラップでバイバックし、十分に参加する必要なく、ゲームに勝利することができる。いくつかの実施形態は、最後の組の部分に到達したことを決定することを含み、その最後の組に到達した後、バイインを防止することができる。

【0119】

デバイスは、排除ゲームの最後まで、このような選択を受信し、それらを評価し、プレーヤーを排除すること等を継続してもよい。ゲームオペレータの規則に従い、多様な実施形態において、任意の数の排除ラウンドが実行または必要であってもよい。例えば、排除ゲームは、レースの開始からレースの終了まで、または排除ゲームに1人のプレーヤーだけが残るまで継続してもよい。ゲーム全体で、排除されたプレーヤーは、排除ゲームをバイバックしてもよい（例えば、任意の回数、限定された回数、任意のオペレータ制限に従う、最後の組の部分まで、等）。

【0120】

ブロック413に示されるように、いくつかの実施形態は、排除ゲームの終了時点で排除ゲームに残っているプレーヤーの間で賞プールを配分することを含むことができる。プールは、本来のバイインと、排除されたプレーヤーからの以降の再バイイン全てとを含むことができる。

【0121】

10

20

30

40

50

勝者は、多様な方法に従って決定されてもよい。例えば、いくつかの実施形態において、最終プレーヤー（単数または複数）が最終ラウンドで勝者と見なされる場合、上記の方法が使用されてもよい。いくつかの実施形態において、プレーヤーによるいくつかの正しい選択は、勝者を決定するために使用されてもよい（例えば、勝者は、ゲームの最後にも残る、ゲーム中の正しい選択が最も多いプレーヤーであってもよく、そのプレーヤーが最後に残らない場合であっても、正しい選択が最も多いプレーヤーであってもよい、等）。このような実施形態は、プレーヤーが、しばしば選択を行うことを奨励し、より多くの選択を行うように、バイバックすることを継続してもよい。いくつかの実施形態は、勝者が、少なくとも何らかの最低限の数の正しい選択を行っているように、勝者を選択してもよい。このような実施形態は、プレーヤーが、最低限の正しい選択を行うことによって、ゲームの最終部分の参加資格を得ることを可能にしてもよい。いくつかのこのような実施形態は、ゲームの最後の部分で（例えば、最後のX、バイバックが許可されない10の部分）選択を要求してもよいが、全ての他の部分の間（例えば、最低限に到達している限り）の選択を要求しなくてもよい。いくつかの実施形態は、正しい選択の数に基づいて、プレーヤーにボーナスを与えることができる（例えば、各正しい選択に対して、最後で賞プールのより大きいパーセントを得る、各正しい選択に対して、何らかの額の金銭を得る、等）。

【0122】

いくつかの実施形態は、正しい選択対誤った選択のカウンタを含むことができる。例えば、プレーヤーは、何らかの様式において正しい選択が誤った選択よりも多い限り（例えば、少なくとも大きい、なんらかの閾値よりも大きい、等）、ゲームに残ることができる。したがって、いくつかの実装において、プレーヤーは、全ての誤った選択のために排除されなくてもよい。

【0123】

多様な実施形態および図4の例示は、例としてのみ与えられることを認識されたい。

【0124】

本明細書における多様な例は、非限定例としてのみ与えられることを認識されたい。例えば、レースが記載されるが、いくつかの実施形態はそのように限定されなくともよいことを認識されたい。そうではなく、任意のイベントが使用されてもよい。例えば、プレーヤーは、進行中のサッカーの試合、多様なポイントでの単一のサッカーのゲーム、任意のイベント、任意の一連のイベント、ファンタジーゲーム、リアルゲーム等の勝者を選択するように求められてもよい。

【0125】

本発明の範囲を逸脱することなく、方法に変更、追加、または省略が行われてもよい。方法は、これより多い、これより少ない、または他のステップを含むことができる。加えて、ステップは、本発明の範囲を逸脱することなく、任意の適切な順序で実施されてもよい。

【0126】

本開示は、所定の実施形態について記載されるが、概して、実施形態及び方法の関連する方法、代替、および再配列が当業者には明らかであろう。したがって、例示的実施形態の上記の記載は、本開示を制約しない。他の変更、置換、および代替もまた、本明細書の請求項によって定義される、本開示の精神および範囲を逸脱することなく可能である。

【0127】

以下の項は、本明細書を解釈する上での指針を提供する。

【0128】

I I . 用語

「製品」という用語は、その他特に明示的に記載のない限り、任意のマシン、製造、および/または物の組成を意味する。

【0129】

「プロセス」という用語は、その他特に明示的に記載のない限り、任意のプロセス、ア

ルゴリズム、メソッド等を意味する。

【0130】

各プロセス（メソッド、アルゴリズム、または他で呼ばれるかに関わらず）は本質的に、1つ以上のステップを含み、したがって、プロセスの「ステップ」（単数または複数）へのあらゆる参照は、「プロセス」等の用語の单なる記述において本質的な先行根拠を有する。したがって、請求項におけるプロセスの「ステップ」（単数または複数）への参照は、十分な先行根拠を有する。

【0131】

「発明」等の用語は、その他特に明示的に記載のない限り、「本明細書において開示される1つ以上の発明」を意味する。

10

【0132】

「ある実施形態」、「実施形態」、「実施形態（複数）」、「該実施形態」、「該実施形態（複数）」、「1つ以上の実施形態」、「いくつかの実施形態」、「所定の実施形態」、「一実施形態」、「別の実施形態」等の用語は、その他特に明示的に記載のない限り、「開示される発明の1つ以上の（しかし全てではない）実施形態」を意味する。

【0133】

本発明の「変形」という用語は、その他特に明示的に記載のない限り、本発明の実施形態を意味する。

【0134】

実施形態を説明する際の「別の実施形態」への参照は、その他特に明示的に記載のない限り、参照された実施形態が別の実施形態（例えば、参照された実施形態の前に記載された実施形態）と相互に排他的であることを暗示しない。

20

【0135】

「含む」、「備える」という用語およびそれらの変形は、その他特に明示的に記載のない限り、「含むが、必ずしも限定されない」ことを意味する。このため、例えば、「ポートフォリオは、赤いウィジェットおよび青いウィジェットを含む」という文は、ポートフォリオが赤いウィジェットおよび青いウィジェットを含むが、その他の何らかを含む可能性があることを意味する。

【0136】

「～からなる」という用語およびその変形は、その他特に明示的に記載のない限り、「～を含み、かつ～に限定される」ことを意味する。このため、例えば、「ポートフォリオは、赤いウィジェットおよび青いウィジェットからなる」という文は、ポートフォリオが赤いウィジェットおよび青いウィジェットを含むが、その他には何も含まないことを意味する。

30

【0137】

「構成する」という用語およびその変形は、その他特に明示的に記載のない限り、「その成分、その構成部分、またはその要素を作り上げる」ことを意味する。このため、例えば、「赤いウィジェットおよび青いウィジェットはポートフォリオを構成する」という文は、ポートフォリオが、赤いウィジェットおよび青いウィジェットを含むことを意味する。

40

【0138】

「排他的に構成する」という用語およびその変形は、その他特に明示的に記載のない限り、「その成分を排他的に作り上げる、その構成部分のみである、またはその要素のみである」ことを意味する。このため、例えば、「赤いウィジェットおよび青いウィジェットはポートフォリオを排的に構成する」という文は、ポートフォリオが、赤いウィジェットおよび青いウィジェットだけからなることを意味する。

【0139】

「ある」、「一」、「1つ」および「その」（「a」、「an」および「the」）という用語は、その他特に明示的に記載のない限り、「1つ以上」を意味する。

【0140】

50

「複数」という用語は、その他特に明示的に記載のない限り、「2つ以上」を意味する。

【0141】

「本明細書において」という用語は、その他特に明示的に記載のない限り、「参照によって組み込まれてもよい任意の事柄を含む、本明細書において」を意味する。

【0142】

「のうちの少なくとも1つ」という語句は、このような語句が複数の事柄（事柄の列挙リスト）を修飾する場合、その他特に明示的に記載のない限り、それらの事柄の1つ以上の任意の組み合わせを意味する。例えば、「ウィジェット、車、ハンドルのうちの少なくとも1つ」という語句は、(i) ウィジェット、(ii) 車、(iii) ハンドル、(iv) ウィジェットおよび車、(v) ウィジェットおよびハンドル、(vi) 車およびハンドル、または(vii) ウィジェット、車、およびハンドルのいずれかを意味する。「のうちの少なくとも1つ」という語句は、このような語句が複数の事柄を修飾する場合、複数の事柄「の各々の1つ」を意味しない。10

【0143】

「1つ」、「2つ」等の数値用語は、何らかの数量を示すために基数として使用される場合（例えば、1つのウィジェット、2つのウィジェット）、その数値用語によって示される数量を意味するが、少なくともその数値用語によって示される数量、を意味しない。例えば、「1つのウィジェット」という語句は、「少なくとも1つのウィジェット」を意味せず、したがって、「1つのウィジェット」という語句は、例えば、2つのウィジェットを網羅しない。20

【0144】

「基づく」という語句は、その他明示的に記載のない限り、「のみに基づく」ことを意味しない。すなわち、「基づく」という語句は、「のみに基づく」および「少なくとも基づく」の両方を記述する。「少なくとも基づく」という語句は、「少なくとも部分的に基づく」という語句と同等である。

【0145】

「表す」等の用語は、その他明示的に記載のない限り、排他的ではない。例えば、「表す」という用語は、その他明示的に記載のない限り、「のみを表す」ことを意味しない。すなわち、「データがクレジットカード番号を表す」という語句は、「データがクレジット番号だけを表す」および「データがクレジットカード番号を表し、データは他の何らかも表す」の両方を記述する。30

【0146】

「それにより」という用語は、本明細書において、先に明示的に記された何かの意図された結果、目的、または帰結のみを表現する節または他の単語セットに先行するようにのみ使用される。したがって、「それにより」という用語が特許請求の範囲内で使用される場合、「それにより」という用語が修飾する節または他の単語は、特許請求の範囲の特定のさらなる制限を確立せず、または特許請求の範囲もしくは意味を制限しない。

【0147】

「例えば」という用語および同様の用語は、「例を挙げれば」を意味し、したがって、それが説明する用語または語句を制限しない。例えば、「コンピュータはインターネットを介してデータ（例えば、命令、データ構造）を送信する」という文では、「例えば」という用語は、「命令」が、コンピュータがインターネットを介して送信することができる「データ」の一例であることを説明すると共に、「データ構造」が、コンピュータがインターネットを介して送信することができる「データ」の一例であることも説明する。しかし、「命令」および「データ構造」は両方とも、「データ」の单なる例にすぎず、「命令」および「データ構造」以外の他の物事も「データ」であり得る。40

【0148】

「それぞれ」という用語および同様の用語は、「個々に」を意味する。したがって、2つ以上の物事が特性を「それぞれ」有する場合、このような各物事はそれ自体の特性を有50

し、これらの特性は互いに異なってよいが、互いに異なる必要はない。例えば、「2つのマシンの各々がそれぞれの機能を有する」という語句は、第1のこののようなマシンが機能を有し、第2のこののようなマシンも同様に機能を有することを意味する。第1のマシンの機能は、第2のマシンの機能と同じであってもよく、または同じでなくてもよい。

【0149】

「即ち」という用語および同様の用語は、「つまり」を意味し、したがって、それが説明する用語または語句を制限する。例えば、「コンピュータはインターネットを介してデータ（即ち命令）を送信する」という文では、「即ち」という用語は、「命令」が、コンピュータがインターネットを介して送信する「データ」であることを説明する。

【0150】

任意の所与の数値範囲は、その範囲内の整数および小数を含むものとする。例えば、範囲「1～10」は、具体的に、1～10の整数（例えば、1, 2, 3, 4, …, 9）および非整数（例えば、1.1, 1.2, …, 1.9）を含むと解釈されるものとする。

【0151】

2つ以上の用語または語句が同義語である場合（例えば、用語または語句が同義語であるという明示的な記載のため）、1つのこののような用語／語句の事例は、別のこののような用語／語句が異なる意味を有さなければならないことを意味しない。例えば、ある文が、「含む」という意味が「含むが、限定されない」と同義であると示す場合、「含むが、限定されない」という語句の単なる使用は、用語「含む」が「含むが、限定されない」以外を意味することを意味しない。

【0152】

I I I . 決定する

「決定する（determining）」という用語およびその文法的変形（例えば、価格の決定、値の決定、ある特定の基準を満たすオブジェクトの決定）は、極めて広い意味で使用される。「決定する」という用語は、広範囲の動作を包含するため、「決定する」は、算出する、計算する、処理する、導出する、検査する、参照する（例えば、テーブル、データベース、または別のデータ構造を参照する）、特定する等を含むことができる。「決定する」は、受け取ること（例えば、情報を受け取ること）、アクセスすること（例えば、メモリ内のデータにアクセスすること）等も含むことができる。また、「決定する」は、解決すること、選択すること、選ぶこと、確立すること等も含むことができる。

【0153】

「決定する」という用語は、確実性または絶対的な正確さを含意せず、したがって、「決定する」は、推定すること、推断すること、予測すること、推測すること等を含むことができる。

【0154】

「決定する」という用語は、数学的処理を実施しなければならないことを含意せず、数値的方法を使用しなければならないことを含意せず、かつアルゴリズムまたはプロセスが使用されることを含意しない。

【0155】

「決定する」という用語は、特定の任意の装置を使用しなければならないことを含意しない。例えば、コンピュータが決定することを実施する必要は必ずしもない。

【0156】

I V . 文章の形態

第1の請求項の制限が、特徴の1つならびに特徴のうちの2つ以上を包含し（例えば、「少なくとも1つのウィジェット」等の制限は、1つのウィジェットならびに2つ以上のウィジェットを包含する）、第1の請求項に従属する第2の請求項において、第2の請求項が、その制限を指すために定冠詞「前記（the）」を使用する場合（例えば、「前記ウィジェット（the widge t）」）、これは、第1の請求項が特徴のうちの1つのみを包含することを含意せず、第2の請求項が特徴のうちの1つのみを包含することを含意しない（例えば、「前記ウィジェット」は、1つのウィジェットおよび2つ以上のウ

10

20

30

40

50

イジエットの両方を包含することができる)。

【0157】

序数(「第1の」、「第2の」、「第3の」等)が用語の前に形容詞として使用される場合、その序数は(別段の明示的な定めがない限り)、単に、特定の特徴と同じ用語または同様の用語で説明される別の特徴と区別するため等の特定の特徴を示すために使用される。例えば、「第1のウィジェット」は、単に、例えば「第2のウィジェット」から区別するためにそのような名称を有し得る。したがって、「ウィジェット」という用語の前に単に序数「第1の」および「第2の」を使用することは、2つのウィジェットの他のいかなる関係も示さず、同様に、いずれかまたは両方のウィジェットの他のいかなる特性も示さない。例えば、「ウィジェット」という用語の前に単に序数「第1の」および「第2の」を使用することは、(1)いずれかのウィジェットの順序または場所が他の任意のウィジェットの前または後にくることを示さず、(2)いずれかのウィジェットが、他の任意のウィジェットの時間的に前または後に発生するか、または動作することを示さず、かつ(3)いずれかのウィジェットが、重要性または品質において他の任意のウィジェットよりも上または下にランクされることを示さない。これに加えて、単なる序数の使用は、序数を使用して識別される特徴に対する数値的制限を定義しない。例えば、「ウィジェット」という用語の前の序数「第1」および「第2の」の単なる使用は、ウィジェットが2個以下でなければならないことを示さない。10

【0158】

単一の装置、物品、または他の製品が本明細書において述べられる場合、代替として、説明される単一の装置/物品に代えて2つ以上の装置/物品を(連携するか否かに関わりなく)使用してもよい。したがって、装置によって所有されると説明される機能は、代替として、2つ以上の装置/物品によって所有されてもよい(連携するか否かに関わりなく)。20

【0159】

同様に、2つ以上の装置、物品、または他の製品が本明細書において述べられる場合(連携するか否かに関わりなく)、代替として、述べられている2つ以上の装置または物品に代えて、単一の装置/物品を使用してもよい。例えば、複数のコンピュータベースの装置を単一のコンピュータベースの装置で置き換えるてもよい。したがって、2つ以上の装置または物品によって処理されると述べられる様々な機能は、代替として、単一の装置/物品によって所有されてもよい。30

【0160】

述べられる単一の装置の機能および/または特徴は、代替として、述べられているが、このような機能/特徴を有するものとして明示的に述べられていない1つまたは複数の他の装置で実施してもよい。したがって、他の実施形態は、述べられた装置自体を含む必要はなく、むしろ、これら他の実施形態において、このような機能/特徴を有する1つまたは複数の他の装置を含んでもよい。

【0161】

V. 開示される例および用語は非制限的である

名称(本明細書の第1のページの先頭に記載)も要約(本明細書の最後に記載)も決して、開示される1つまたは複数の発明の範囲として限定すると解釈されてはならず、任意の請求項の意味を解釈する際に使用されなければならない。任意の請求項の範囲を限定する際に使用されなければならない。要約は、37.C.F.R.の1.72(b)下で必要であることを理由としてのみ、要約は本明細書に含まれる。40

【0162】

本願の発明の名称および本願に提供される項の見出しあは便宜を図るためにのみであり、本開示を制限するものとして決して解釈されるべきではない。

【0163】

多くの実施形態が本願において説明され、例示のみを目的として提示される。説明される実施形態は、決して制限せず、決して制限を目的としない。ここで開示される1つまた50

は複数の発明は、本開示から容易に明らかのように、多くの実施形態に対して広く適用可能である。当業者ならば、構造的、論理的、ソフトウェアの、および電気的な修正等の様々な修正および変更を加えて、開示される1つまたは複数の発明を実施してよいことを認識するであろう。開示される1つまたは複数の発明の特定の特徴を、1つまたは複数の特定の実施形態および／または図面を参照して説明することがあるが、このような特徴が、別段の明示的な定めがない限り、参照して説明される1つまたは複数の特定の実施形態または図面内の使用法に制限されないことを理解されたい。

【0164】

一実施形態は、いくつかの特徴を含むとして開示されてもよいが、本発明の他の実施形態は、全てのこののような特徴よりも少ない特徴を含んでもよい。このため、例えば、一請求項は、開示される実施形態において、全体の組の特徴よりも少ない特徴に関する限り、このような請求項は、請求項が明示的に記載するそれらの特徴以外の特徴を含むことはない。

【0165】

本願において説明される方法ステップまたは製品要素の実施形態は、本明細書においてそのように明示的に記述されるか、または特許請求の範囲内で明示的に記載される場合を除き、本明細書において請求される本発明を構成せず、本明細書において請求される本発明にとって必須ではなく、または本明細書において請求される本発明と同一の広がりを持たない。

【0166】

続く特許請求の範囲のプリアンブルは、請求される本発明の目的、利点、および可能な使用法のみを記し、請求される本発明を制限しない。

【0167】

本開示は、1つまたは複数の本発明のすべての実施形態の文字通りに正確な説明ではない。また、本開示は、全ての実施形態に存在することが必要である、1つまたは複数の本発明の特徴の列挙ではない。

【0168】

全ての開示される実施形態は必ずしも請求項によって網羅されない（全ての保留、変更、公開、および取り消された請求項を含む場合であっても）。加えて、実施形態は、いくつかの請求項によって網羅されてもよい（しかし、必ずしも網羅される必要はない）。したがって、一請求項（保留、変更、公開、または取り消しに関わりなく）が特定の実施形態に関する場合、これは、他の請求項の範囲もその実施形態に関するということはないという証拠ではない。

【0169】

互いに通信するものとして説明される装置は、別段の明示的な定めがない限り、互いに連続して通信する必要はない。逆に、このような装置は、必要または所望に応じて互いに伝送する必要があるだけであり、実際には、大半の時間においてデータを交換しなくてもよい。例えば、インターネットを介して別のマシンと通信するマシンは、長期間（例えば、1度に数週間）にわたって他のマシンにデータを伝送しなくてもよい。これに加えて、互いに通信する装置は、直接通信してもよく、または1つまたは複数の媒介物を通して間接的に通信してもよい。

【0170】

いくつかの構成要素または特徴を有する一実施形態の説明は、このような構成要素／特徴のすべてまたは任意のものが要求されることを含意しない。逆に、1つまたは複数の本発明の広範囲の可能な実施形態を示すために、様々な任意選択的な構成要素が説明される。別段の明示的な定めがない限り、構成要素／特徴は必須ではなく、または要求されない。

【0171】

プロセスステップ、アルゴリズム等は、特定の逐次順で説明または請求されることがあるが、このようなプロセスは異なる順序で働くように構成することが可能である。換言す

10

20

30

40

50

れば、明示的に説明または請求され得るステップのいかなる順序または順番も、ステップをその順番で実施するという要件を必ずしも示すものではない。本明細書において説明されるプロセスのステップは、可能な任意の順番で実施することができる。さらに、（例えば、あるステップが他のステップの後に説明されるため）同時に行われるものとして説明または含意されていないにも拘わらず、いくつかのステップを同時に実施してもよい。さらに、図面内の説明によるプロセスの例示は、例示されたプロセスが他の変形および変更を除外することを含意せず、例示されたプロセスまたはそのステップの任意のものが1つまたは複数の本発明にとって必要であることを含意せず、かつ例示されたプロセスが好ましいことを例示しない。

【0172】

10

プロセスを複数のステップを含むものとして説明することがあるが、これは、ステップのうちのすべてまたは任意のものが好ましい、必須である、または要求されることを含意しない。1つまたは複数の本発明の範囲内の多様な他の実施形態は、記載のステップのうちのいくつか、または全てを省略する他のプロセスを含む。その他特に明示的に記載のない限り、どのステップも重要または必要ではない。

【0173】

プロセスを単独で、即ち他の製品または方法を参照せずに説明し得るが、一実施形態では、プロセスは他の製品または方法と相互作用してもよい。例えば、このような相互作用は、あるビジネスモデルを別のビジネスモデルにリンクすることを含み得る。このような相互作用は、プロセスの柔軟性または望ましさを向上させるために提供することができる。

20

【0174】

製品は、複数の構成要素、態様、数量、特性、および／または特徴を含むものとして説明され得るが、これは、これら複数のうちのいくつかまたは複数が好ましい、必須である、または要求されることを示さない。記載される1つまたは複数の本発明の範囲内の他の様々な実施形態は、説明される複数のうちのいくつかまたはすべてを省いた他の製品を含む。

【0175】

アイテム（付番されているものもあれば、ないものもある）の列挙リストは、別段の明示的な定めがない限り、アイテムのうちの任意のものまたはすべてが相互に排他的であることを含意しない。同様に、アイテム（付番されているものもあれば、ないものもある）の列挙リストは、別段の明示的な定めがない限り、アイテムのうちの任意のものまたはすべてが任意のカテゴリを包括するものであることを含意しない。例えば、列挙リスト「コンピュータ、ラップトップ、PDA」は、そのリストの3つのアイテムのうちの任意のもの、またはすべてが相互に排他的であることを含意せず、そのリストの3つのアイテムのうちの任意のものまたはすべてが任意のカテゴリを包括することを含意しない。

30

【0176】

アイテム（付番されているものもあれば、ないものもある）の列挙リストは、アイテムのうちの任意のものまたはすべてが、互いに等価である、または互いに容易に置換されることを含意しない。

40

【0177】

すべての実施形態は例示的であり、場合によっては、本発明またはあらゆる実施形態が作成または実施されたことを含意しない。

【0178】

V I . コンピューティング

本明細書において説明する様々なプロセスは、例えば、適宜プログラムされた汎用コンピュータ、専用コンピュータ、およびコンピューティング装置によって実施してよいことを当業者ならば容易に理解するであろう。通常、プロセッサ（例えば、1つまたは複数のマイクロプロセッサ、1つまたは複数のマイクロコントローラ、1つまたは複数のデジタル信号プロセッサ）は、命令を受け取り（例えば、メモリまたは同様の装置から）、それ

50

ら命令を実施し、それにより、命令によって定義される1つまたは複数のプロセスを実行する。命令は、例えば、1つまたは複数のコンピュータプログラム、1つまたは複数のスクリプトで実施することができる。

【0179】

「プロセッサ」は、アーキテクチャ（例えば、チップレベルマルチプロセッシング／マルチコア、RISC、CISC、インターロックパイプラインステージを有さないマイクロプロセッサ、パイプライン構成、同時マルチスレッド）に関わりなく、1つまたは複数のマイクロプロセッサ、中央演算処理装置（CPU）、計算装置、マイクロコントローラ、デジタル信号プロセッサ、同様の装置、またはこれらの任意の組み合わせを意味する。

【0180】

したがって、プロセスの説明は同様に、プロセスを実施するための装置の説明でもある。プロセスを実施する装置は、例えば、プロセッサおよびプロセスの実施に適した入出力装置を含むことができる。

【0181】

さらに、このような方法を実施するプログラム（ならびに他の種類のデータ）は、様々な媒体（例えば、コンピュータ可読媒体）を使用していくつかの様式で記憶し伝送することができる。実施形態によっては、様々な実施形態のプロセスを実施することができるソフトウェア命令のうちのいくつかまたはすべてに代えて、またはそれと組み合わせて、ハードワイヤード回路またはカスタムハードウェアを使用してもよい。したがって、ソフトウェアのみに代えて、ハードウェアおよびソフトウェアの様々な組み合わせを使用してよい。

【0182】

「コンピュータ可読媒体」という用語は、コンピュータ、プロセッサ、または同様の装置により読み取り可能な、データ（例えば、命令、データ構造）の提供に関する任意の媒体、複数の同じ媒体、または異なる媒体の組み合わせを指す。このような媒体は、不揮発性媒体、揮発性媒体、および伝送媒体を含むがこれらに制限されない多くの形態をとり得る。不揮発性媒体は、例えば、光ディスク、磁気ディスク、および他の永久メモリを含む。揮発性媒体は、通常、メインメモリを構成するダイナミックランダムアクセスメモリ（DRAM）を含む。伝送媒体は、プロセッサに結合されるシステムバスを構成する線を含め、同軸ケーブル、銅線、および光ファイバを含む。伝送媒体は、音波、光波、および無線周波（RF）および赤外線（IR）データ通信中に生成されるような電磁波（electromagnetic emission）を含むか、または伝達することができる。コンピュータ可読媒体の一般的な形態としては、例えば、フロッピーディスク、フレキシブルディスク、ハードディスク、磁気テープ、他の任意の磁気媒体、CD-ROM、DVD、他の任意の光学媒体、パンチカード、紙テープ、パターンになった穴を有する他の任意の物理媒体、RAM、PROM、EPROM、フラッシュEEPROM、他の任意のメモリチップまたはカートリッジ、後述する搬送波、またはコンピュータが読み取り可能な他の任意の媒体が挙げられる。

【0183】

様々な形態のコンピュータ可読媒体が、データ（例えば、命令シーケンス）のプロセッサへの搬送に関与し得る。例えば、データは、（i）RAMからプロセッサに送出され、（ii）無線伝送媒体を介して搬送され、（iii）イーサネット（またはIEEE802.3）、SAP、ATP、ブルートゥース（Bluetooth）、およびTCP/IP、TDMA、CDMA、および3G等の多くの形式、規格、またはプロトコルに従ってフォーマットされおよび/または伝送され、および/または（iv）当分野において周知の様々な方法のうちの任意の方法で暗号化されて、プライバシーを確保し、不正を阻止することができる。

【0184】

したがって、プロセスの説明は同様に、プロセスを実施するためのプログラムを記憶するコンピュータ可読媒体の説明でもある。コンピュータ可読媒体は、方法の実施に適した

10

20

30

40

50

プログラム要素を（任意の適切な形式で）記憶することができる。

【0185】

プロセスの様々なステップの説明が、説明されるすべてのステップが要求されることを示さないと同様に、装置の実施形態は、説明されたプロセスのうちのいくつか（であるが、必ずしもすべてである必要はない）を実行するように動作可能なコンピュータ／計算装置を含む。

【0186】

同様に、プロセスの様々なステップの説明が、説明されるすべてのステップが要求されることを示さないと同様に、プログラムまたはデータ構造を記憶するコンピュータ可読媒体の実施形態は、実行されると、説明されたプロセスのうちのいくつか（であるが、必ずしもすべてである必要はない）をプロセッサに実施させることができるプログラムを記憶するコンピュータ可読媒体を含む。10

【0187】

データベースが説明される場合、（i）説明された構造に対する代替のデータベース構造を容易に利用することができ、かつ（ii）データベース以外の他のメモリ構造も容易に利用することができることを当業者ならば理解するであろう。本明細書において提示される任意のデータベースサンプルのいかなる例示または説明も、記憶された情報表現の例示的な構成である。例えば、図面または他の場所で示されるテーブルによって示唆されるもの以外の任意の数の他の構成を利用してもよい。同様に、データベースの例示されるいかなるエントリも、例示的な情報を表すにすぎず、エントリの数および内容は、本明細書において説明されるものと異なってよいことを当業者ならば理解するであろう。さらに、テーブルとしてのデータベースの任意の説明にも拘わらず、本明細書において説明されるデータ型を記憶し操作するために、他の形式（関係データベース、オブジェクトベースモデル、および／または分散データベースを含む）を使用してもよい。同様に、データベースのオブジェクトのメソッドまたは挙動を使用して、本明細書において説明されるような様々なプロセスを実施することができる。これに加えて、データベースは、またはこのようなデータベース内のデータにアクセスする装置にローカルまたはリモートに既知の様式で記憶することができる。20

【0188】

様々な実施形態は、1つまたは複数の装置と（例えば、通信ネットワークを介して）通信するコンピュータを含むネットワーク環境で動作するように構成することができる。コンピュータは、有無線媒体（例えば、インターネット、LAN、WAN、またはイーサネット、トーケンリング、電話回線、ケーブル回線、無線チャネル、光通信回線、商業オンラインサービスプロバイダ、電子掲示板システム、衛星通信リンク、上記の任意の組み合わせ）を介して直接または間接的に装置と通信することができる。各装置は、それ自体、コンピュータと通信するように構成された、インテル（Intel）（登録商標）ペンティアム（Pentium）（登録商標）またはセントリノ（Centrino）（商標）プロセッサに基づくようなコンピュータまたは他の計算装置を含むことができる。任意の数および種類のデバイスがコンピュータと通信状態であってもよい。30

【0189】

一実施形態では、サーバコンピュータまたは中央権限は必要なくてよいか、または望ましくないことがある。例えば、本発明は、一実施形態では、中央権限なしで1つまたは複数の装置で実施してもよい。このような一実施形態では、サーバコンピュータによって実施されるものとして本明細書において説明されるいかなる機能またはサーバコンピュータに記憶するものとして説明されるデータは、サーバコンピュータに代えて、このような1つまたは複数の装置で実施してよく、または記憶してよい。40

【0190】

プロセスが説明される場合、一実施形態では、プロセスは一切のユーザ介入なしで動作することが可能である。別の実施形態では、プロセスは、何らかの人的介入を含む（例えば、ステップが、人間により、または人間の支援により実施される）。50

【0191】**VII. 継続出願**

本開示は、いくつかの実施形態および／または発明の実施可能要件の説明を当業者に提供する。これら実施形態および／または発明のうちのいくつかは、本願において請求されないかもしれないが、それでもやはり、本願の優先権の恩恵を主張する1つまたは複数の継続出願において請求され得る。

【0192】

出願人は、本願において開示され、実施可能要件が提示されたが請求されなかつた趣旨について特許を請求するために、追加の出願を提出することを意図する。

【0193】**VIII. 米国特許法112条、第6段落**

10

請求項において、「のための手段」という語句または「のためのステップ」という語句を含む請求項の制限は、米国特許法112条、第6段落が、その制限に適用されることを意味する。

【0194】

請求項において、「のための手段」という語句または「のためのステップ」という語句を含まない請求項の制限は、その制限が、その機能を実施するための構造、材料、または作用の記載を含めずに、機能を記載しているかどうかに関わらず、米国特許法112条、第6段落が、その制限に適用されないことを意味する。例えば、請求項において、その請求項または別の請求項の1つ以上のステップを参照する際の「のステップ（単数または複数）」という語句の单なる使用は、米国特許法112条、第6段落がそのステップ（単数または複数）に適用されることを意味しない。

20

【0195】

米国特許法112条、第6段落に従って特定の機能を実施するための手段またはステップに関して、本仕様書、およびその同等物に記載される対応する構造、材料、または作用は、追加の機能、ならびに指定された機能を実施することができる。

【0196】

コンピュータ、プロセッサ、コンピューティングデバイス、および同様な製品は、広範囲の機能を実施することができる構造物である。このような製品は、その製品のメモリデバイスまたはその製品がアクセスするメモリデバイスに記憶されたプログラム等、1つ以上のプログラムを実行することによって、指定された機能を実施するように操作可能であり得る。その他特に明示的に記載のない限り、どのようなプログラムは、本明細書に開示されるかもしれない、任意の特定のアルゴリズム等、任意の特定のプログラムに基づく必要はない。当業者には、指定された機能は、異なるアルゴリズムを介して実装されてもよいこと、いくつかの異なるアルゴリズムのうちのいずれかは、指定された機能を実行するための单なる設計選択肢であることが周知である。

30

【0197】

したがって、米国特許法112条、第6段落に従って特定の機能を実施するための手段またはステップに関して、指定された機能に対応する構造物は、指定された機能を実施するようにプログラムされた任意の製品を含む。このような構造物は、このような製品が、(i)機能を実施するための開示されたアルゴリズム、(ii)開示されたアルゴリズムに類似のアルゴリズム、または(iii)機能を実施するための異なるアルゴリズムを用いてプログラムされているかに関わらず、機能を実施する、プログラムされた製品を含む。

40

【0198】

方法である機能を実施するための手段が記載されている場合、この方法を実施するための構造物は、その機能を実施するために、適切なハードウェアを用いてプログラムおよび／または構成されるコンピューティングデバイス（例えば、汎用コンピュータ）を含む。

【0199】

また、当業者によって理解されるであろう他のアルゴリズムを介してその機能を実施す

50

るようすに、適切なハードウェアを用いてプログラムおよび／または構成されるコンピューティングデバイス（例えば汎用コンピュータ）も含まれる。

【0200】

I X . 放棄

特定の実施形態への多くの参照は、追加の異なる実施形態の放棄または否認を示さず、同様に、すべて特定の特徴を含む実施形態の説明への参照も、その特定の特徴を含まない実施形態の放棄または否認を示さない。本願における明確な放棄または否認は、「含まない」という語句または「実施できない」という語句によって前置きされるものとする。

【0201】

X . 参照による援用

10

本明細書において参照されるあらゆる特許、特許出願、または他の文献は、本開示の一部として本特許出願に参照により援用されるが、米国特許法第112条第1項による書面での説明および米国特許法第112条第1項による実施可能要件のためにのみであり、このような参照による援用がなければ通常の意味を当業者が確認できなかつたという場合ではない限り、本願のいかなる用語の制限、定義、または解釈にも決して使用されなければならない。したがつて、当業者は、参照により提供されるいかなる実施形態によつても決して制限される必要はない。

【0202】

参照による援用はいずれもそれ自体は、本特許出願において別段の明示的な定めがない限り、援用されるいかなる特許、特許出願、または他の文献に含まれるいかなる記述、意見、議論、または特徴のいかなる是認、承認、または黙認も含意しない。

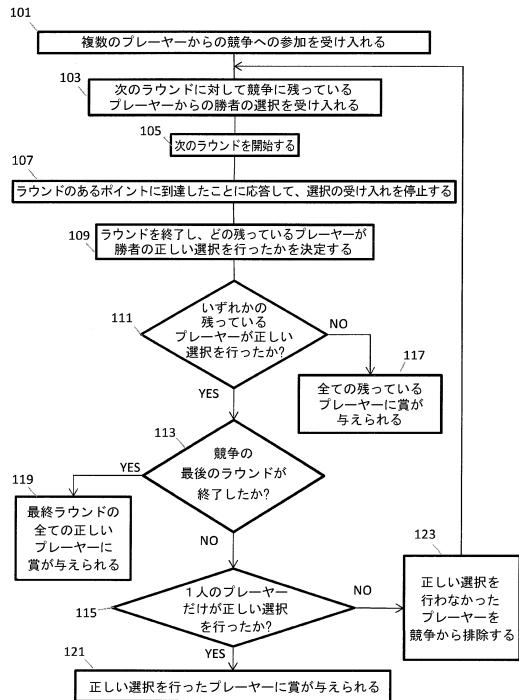
20

【0203】

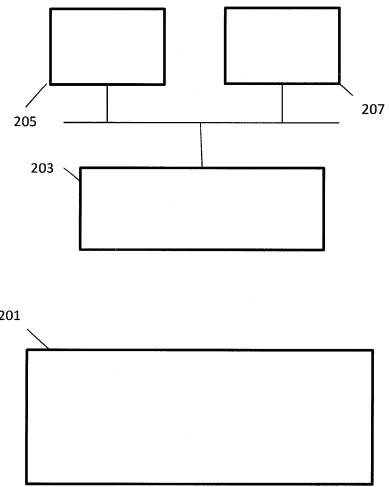
X I . 審査経過

（特許請求の範囲を含む）本願を解釈するに際して、当業者は、本願に関連すると考えられる他の特許出願があるか否かに関わりなく、また本願と優先権の主張を共有する他の特許出願があるか否かに関わりなく、任意の他の特許または特許出願の経過履歴ではなく、本願の審査経過を参照するものとする。

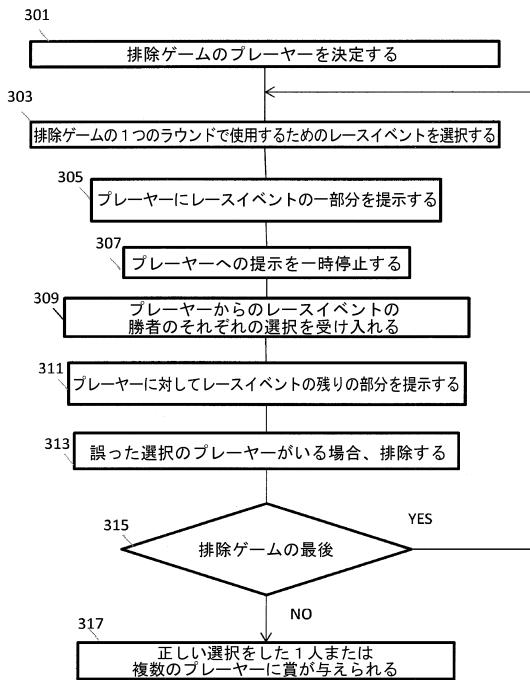
【図1】



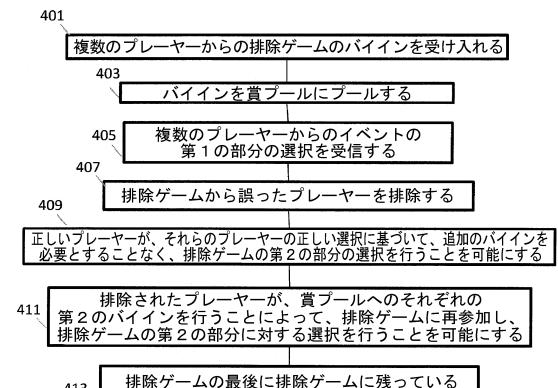
【図2】



【図3】



【図4】



フロントページの続き

(31)優先権主張番号 61/721,181

(32)優先日 平成24年11月1日(2012.11.1)

(33)優先権主張国 米国(US)

(72)発明者 ミラー,ケネス,エル

アメリカ合衆国, 10022 ニューヨーク州 ニューヨーク, イースト 59ス ストリート
110

(72)発明者 シンバル,ジェイソン

アメリカ合衆国, 10022 ニューヨーク州 ニューヨーク, イースト 59ス ストリート
110

(72)発明者 リプカ,クレイグ

アメリカ合衆国, 10022 ニューヨーク州 ニューヨーク, イースト 59ス ストリート
110

(72)発明者 フラハーティ,フィリップ

アメリカ合衆国, 10022 ニューヨーク州 ニューヨーク, イースト 59ス ストリート
110

審査官 池田 剛志

(56)参考文献 特表2007-522895(JP,A)

米国特許出願公開第2006/0074504(US,A1)

特開2001-357166(JP,A)

特開2009-045311(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 9/24

13/00 - 13/98