

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5745737号
(P5745737)

(45) 発行日 平成27年7月8日(2015.7.8)

(24) 登録日 平成27年5月15日(2015.5.15)

(51) Int.Cl.	F I
G 0 6 Q 50/34 (2012.01)	G 0 6 Q 50/34
G 0 7 C 13/00 (2006.01)	G 0 7 C 13/00 Z

請求項の数 23 (全 26 頁)

(21) 出願番号	特願2007-518372 (P2007-518372)	(73) 特許権者	506361856
(86) (22) 出願日	平成17年6月28日 (2005.6.28)		シーエフビーエイチ, エル.エル.シー
(65) 公表番号	特表2008-513850 (P2008-513850A)		.
(43) 公表日	平成20年5月1日 (2008.5.1)		アメリカ合衆国 ニューヨーク州 100
(86) 国際出願番号	PCT/US2005/022951		22 ニューヨーク イースト・59ス・
(87) 国際公開番号	W02006/004767		ストリート 110
(87) 国際公開日	平成18年1月12日 (2006.1.12)	(74) 代理人	100107766
審査請求日	平成20年6月30日 (2008.6.30)		弁理士 伊東 忠重
審判番号	不服2013-1887 (P2013-1887/J1)	(74) 代理人	100070150
審判請求日	平成25年2月1日 (2013.2.1)		弁理士 伊東 忠彦
(31) 優先権主張番号	10/879, 972	(74) 代理人	100091214
(32) 優先日	平成16年6月28日 (2004.6.28)		弁理士 大貫 進介
(33) 優先権主張国	米国 (US)	(72) 発明者	アマイティス, リー, エム
			イギリス国 ロンドン ダヴリュ2 3テ
			イーエル ポーチェスター・テラス 20
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 レースイベントにおける中間ポイントに関する賭けを提供するシステム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

コンピュータ化された賭けシステムのコンピュータが実行する方法であって、

賭け手によるベットを受け付け手段を介して受け付けする段階であって、前記ベットはそれぞれ、複数のレース参加者を有するレース・イベントにおける一または複数のレース参加者を指定し、かつ前記レース・イベント内の複数の中間ポイントの少なくとも一つの中間ポイントと、前記中間ポイントにおける指定されたレース参加者のレース成績特性とを指定する、段階と、

前記レース・イベントが行われる場所にある測定装置から、前記ベットを決定するのに十分な精度によって前記中間ポイントにおける前記指定された一または複数のレース参加者のうち少なくとも一の参加者の実際のレース成績特性の前記測定装置によって測定された中間レース結果を、受け付け手段を介して受け付けする段階と、

前記指定された中間ポイントにおける前記賭け手により指定されたレース参加者のレース成績特性が、前記レース参加者について測定された受け付けされた中間レース成績特性に一致するか少なくとも部分的に基づいて前記ベットについての払戻結果を払戻結果計算手段によって計算する段階とを含む、

方法。

【請求項 2】

勝ったベットについてパリミューチュアル払戻を計算手段によって計算する段階をさらに含む、請求項 1 記載の方法。

【請求項 3】

少なくとも一部の賭け手による多要素ベットを受け付け手段を介して受け付けする段階をさらに含み、各多要素ベットは複数の賭け要素を有し、各賭け要素は前記レースの中間ポイントおよびその中間ポイントにおける指定された参加者の順位の指定を含む、請求項 1 記載の方法。

【請求項 4】

賭け手の賭け金額の、賭け手の賭け要素の間での配分を指定する入力を、受け付け手段を介して賭け手から受け付けする段階をさらに含み、請求項 3 記載の方法。

【請求項 5】

レース参加者の指定が賭け手の選択を受け付け手段を介して受け付けすることによってなされる、請求項 1 記載の方法。

10

【請求項 6】

前記中間ポイントの少なくとも一つについての前記レース成績特性の少なくとも一つが、賭け手による選択を受け付け手段を介して受け付けすることによって指定される、請求項 1 記載の方法。

【請求項 7】

少なくとも一つの賭け要素が、他の賭け要素に比べて低いオッズおよび高い払戻を有するジャックポット賭け要素を含む、請求項 3 記載の方法。

【請求項 8】

請求項 7 記載の方法であって、

20

複数の賭け手に関連付けられた、前記ジャックポット賭け要素を含む複数のジャックポット賭け要素が、前記レース・イベントに関連付けられており、各ジャックポット賭け要素がジャックポット賭け金額に関連付けられており、

当該方法はさらに、

前記複数のジャックポット賭け要素の少なくとも一つが勝ったベットであるかどうかを判定する段階と、

前記複数のジャックポット賭け要素のいずれも勝ったベットであると判定されない場合、前記複数のジャックポット賭け要素に関連付けられた前記ジャックポット賭け金額を、少なくとも一つの勝ったジャックポット賭け要素が判別されるまで、一つまたは複数のその後のレース・イベントに持ち越す段階とを含む、

30

方法。

【請求項 9】

賭けシステムのコンピュータが実行する方法であって、

賭け手からのベットを受け付け手段を介して受け付けする段階であって、前記ベットはレース・イベントにおける一または複数のレース参加者を指定し、かつ前記レース・イベント内の一つまたは複数の指定された中間ポイントにおける前記指定されたレース参加者の順位を指定する、段階と、

前記レース・イベントが行われる場所にある一つまたは複数の測定装置から、前記一つまたは複数の指定された中間ポイントにおける前記指定された一または複数のレース参加者のうち少なくとも一の参加者の順位を同定する中間レース結果を、受け付け手段を介して受け付けする段階と、

40

前記ベットにおいて指定されているレース参加者の指定された順位および前記測定装置から受け付けされた中間レース結果に少なくとも部分的に基づいて前記ベットについての払戻結果を払戻結果計算手段によって計算する段階とを含む、

方法。

【請求項 10】

前記ベットについてパリティ計算手段によって計算する段階をさらに含む、請求項 9 記載の方法。

【請求項 11】

複数の賭け要素の間での賭け金額の配分が、前記複数の賭け要素のそれぞれに前記賭け

50

金額の等しい割合を配分することを含む、請求項 9 記載の方法。

【請求項 1 2】

複数の賭け要素の間での賭け金額の配分が、前記複数の賭け要素の間で前記賭け金額を、少なくとも部分的に賭け手からの入力に基づいた量で配分することを含む、請求項 9 記載の方法。

【請求項 1 3】

前記一または複数の指定されたレース参加者が賭け手の選択を受け付け手段を介して受け付けすることに基づいてなされる、請求項 9 記載の方法。

【請求項 1 4】

前記複数の中間ポイントの少なくとも一つについての前記一つまたは複数の可能な順位の少なくとも一つが、賭け手による選択を受け付け手段を介して受け付けすることによって指定される、請求項 9 記載の方法。

10

【請求項 1 5】

請求項 9 記載の方法であって、

前記ベットが、他の賭け要素に比べて低いオッズおよび高い払戻を有するジャックポット賭け要素を含み、

複数の賭け手に関連付けられた、前記ジャックポット賭け要素を含む複数のジャックポット賭け要素が、前記レース・イベントに関連付けられており、各ジャックポット賭け要素がジャックポット賭け金額に関連付けられており、

当該方法はさらに、

20

前記複数のジャックポット賭け要素の少なくとも一つが勝ったベットであるかどうかを判定する段階と、

前記複数のジャックポット賭け要素のいずれも勝ったベットであると判定されない場合、前記複数のジャックポット賭け要素に関連付けられた前記ジャックポット賭け金額を、少なくとも一つの勝ったジャックポット賭け要素が判別されるまで、一つまたは複数のその後のレース・イベントに持ち越す段階とを含む、方法。

【請求項 1 6】

一つまたは複数のプログラムを記憶した一つまたは複数のコンピュータ可読記憶媒体であって、前記プログラムは、一つまたは複数のコンピュータに、

30

賭け手によるベットを受け付け手段を介してコンピュータ化された賭けシステムのコンピュータのメモリに受け付けする段階であって、前記ベットはそれぞれ複数のレース参加者を有するレース・イベントにおける一または複数のレース参加者を指定し、かつ前記レース・イベント内の複数の中間ポイントの少なくとも一つの間ポイントと、前記中間ポイントにおける指定されたレース参加者の順位とを指定する、段階と、

前記レース・イベントが行われる場所にある測定装置から、前記ベットを決定するのに十分な精度により前記中間ポイントにおける前記指定された一または複数のレース参加者のうち少なくとも一の参加者の実際の順位を同定する前記測定装置によって測定された中間レース順位結果を、受け付け手段を介して受け付けする段階と、

前記指定された中間ポイントにおけるレース参加者の賭け手により指定された順位が、前記参加者について測定された受け付けされた中間レース順位結果に一致するか少なくとも部分的に基づいて前記ベットについての払戻結果を払戻結果計算手段によって計算する段階とを実行させる、媒体。

40

【請求項 1 7】

前記プログラムが、

勝ったベットについてパリミューチュアル払戻を計算手段によって計算する段階をさらに実行させる、請求項 1 6 記載の媒体。

【請求項 1 8】

前記プログラムが、少なくとも一部の賭け手による多要素ベットを受け付け手段を介し

50

て受け付けする段階を実行させ、各多要素ベットは複数の賭け要素を有し、各賭け要素は前記レースの中間ポイントおよびその中間ポイントにおける指定された参加者の順位の指定を含む、請求項 1 6 記載の媒体。

【請求項 1 9】

請求項 1 8 記載の媒体であって、前記プログラムがさらに、

賭け手による前記レース・イベントのゴールポイントにおけるレース参加者の順位の指定を受け付け手段を介して受け付けする段階と、

前記レース・イベントの前記ゴールポイントにおける前記一または複数の指定されたレース参加者のうち少なくとも一の実際の順位を同定するゴールポイントレース結果を、前記レース・イベントが行われる場所にある装置から受け付け手段を介して受け付けする段階と、

10

前記レース・イベントの前記複数の中間ポイントおよび前記ゴールポイントにおけるレース参加者の前記一つまたは複数の賭け手による指定された順位に少なくとも部分的に基づいて、前記ベットについての払戻結果を払戻結果計算手段によって計算する段階とを実行させる、媒体。

【請求項 2 0】

前記プログラムがさらに、前記複数の賭け要素の一つまたは複数の間での前記多要素ベットの全賭け金額の配分を、計算手段によって自動的に計算する段階をさらに実行させる、請求項 1 8 記載の媒体。

20

【請求項 2 1】

前記プログラムがさらに、賭け手の賭け金額の、賭け手の賭け要素の間での配分を指定する入力を、受け付け手段を介して賭け手から受け付けする段階をさらに実行させる、請求項 2 0 記載の媒体。

【請求項 2 2】

前記プログラムがさらに、賭け手の選択によるレース参加者の指定を受け付け手段を介して受け付けする段階を実行させる、請求項 1 6 記載の媒体。

【請求項 2 3】

前記プログラムがさらに、前記中間ポイントの少なくとも一つについての前記順位の少なくとも一つを、賭け手による選択を受け付け手段を介して受け付けすることによって指定させる、請求項 1 6 記載の媒体。

30

【発明の詳細な説明】

【発明の詳細な説明】

【0 0 0 1】

[発明の技術分野]

本発明は、一般にイベントに対する賭けに関し、より詳細には、レースイベントにおける中間ポイントに関する賭けを提供するシステムに関する。

[発明の背景]

競馬などのスポーツイベントに対する賭けは、世界の多くの地域において大規模かつ発展途上の産業である。各種タイプのスポーツイベントに対して、各種タイプの賭け商品又はシステムが利用可能である。例えば、典型的な競馬の賭けは、賭けをする人があるレース又はレースシリーズにおける 1 頭の馬又は複数の馬の着順に対して賭けを行うことを可能にする。例えば、賭けをする人は、1 着（ウィン）、上位 2 着（プレイス）又は上位 3 着（ショー）に到着する馬に対して賭けをすることができる。賭けをする人はまた、連勝単式（上位 2 着の馬をその順位でカバーする）又は 3 連単（上位 3 着の馬をその順位でカバーする）などの複数の馬による各種組み合わせによる賭けを行うかもしれない。さらに、賭けをする人は、デイリーダブル（2 つの連続するレースの勝者）、ピックスリー（3 つの連続するレースの勝者）及びピックスックス（6 つの連続するレースの勝者）などのレースシリーズに対して賭けをすることができる。

40

【0 0 0 2】

50

パリミューチュアル賭けシステムでは、あるイベントに関するすべての賭けが集計され、手数料（又は「テークアウト」）が競技場によりとられ、残りが当選した賭けをした人に分配される。例えば、パリミューチュアル賭けシステムは、競馬に対する賭けについて北米（及び世界中の他の様々な地域）で一般的に利用されている。

〔発明の概要〕

一実施例によると、賭けを管理するシステムは、複数の記録装置を有する。記録装置は、レースイベント内のある中間ポイントに配置される。記録装置は、中間レース結果を決定するよう動作可能である。本システムはさらに、複数の記録装置に通信可能に接続されるサーバを有する。サーバは、複数のレース参加者から構成されるレースイベントの1以上のレース参加者の決定を格納するよう動作可能なメモリを有する。サーバはさらに、メモリに通信可能に接続され、レースイベントの1以上のレース参加者を特定し、レースイベント内の1以上の中間ポイントにおける1以上のレース参加者のポジションに関する賭けから構成される賭けを受け付けるよう動作可能なプロセッサを有する。プロセッサはさらに、中間ポイントにおけるレース参加者の少なくとも1つのポジションを特定する中間レース結果を記録装置から受け付けるよう動作可能である。プロセッサはさらに、受け付けた中間レース結果に少なくとも部分的に基づき、賭けの結果を決定するよう動作可能である。

10

【0003】

本発明の各種実施例は、いくつかの効果を奏するかもしれない。1以上の実施例が後述される効果の一部又はすべての効果を奏するかもしれない、またそれらの何れの効果も奏しないかもしれないということに留意すべきである。

20

【0004】

本発明の1つの効果は、レースイベント（競馬やドッグレースなど）における1以上の中間ポイントにおけるレース参加者（馬や犬など）のポジションに関する賭けが提供可能であるということである。従って、各レースイベントについて、より多くの賭けイベント及び賭けタイプが顧客に利用可能となる。さらに、一部の賭けをする人は、イベントに対する従来の賭けを発注しないとき、レースイベントに対する区間の賭け（interval bet）をするかもしれない。これは、レースイベントに対する合計賭け金のプールを増大させ、このような賭け金からの手数料又はテークアウトを収集するエンティティの利益及び/又はレースイベントに対して提供される資金を増大させるかもしれない。本発明の他の効果は、このような区間の賭けは、あるイベントに関するすべての賭けがプールされるパリミューチュアル賭けシステムにおいて提供可能であるということである。

30

【0005】

本発明の他の効果は、タイミング及び/又は記録装置が、中間ポイントにおけるレース参加者のポジションを決定するため、レーストラックにおける中間ポイントに配置可能であるということである。上述したように、この位置情報は、区間の賭けの各種賭けコンポーネントの結果を決定するための入力として利用されるかもしれない。さらに、コンピュータ化されたシステムが、賭けチケットに印刷され、区間の賭けを発注した顧客に提供される区間の賭けに対する賭けマトリックスを生成するかもしれない。このようなコンピュータ化されたシステムを利用することによってランダムに生成されたエントリによりこのような賭けマトリックスの少なくとも一部を占有する賭けマトリックスが、ほとんど瞬時に生成されるかもしれない。さらに、コンピュータ化されたシステムの計算パワーが、実行困難な高度な多次元賭けマトリックスを生成及び処理するのに利用可能である。各賭けマトリックスは、顧客が各種賭けコンポーネントの進捗及び/又は結果を追跡することができるよう、区間の賭けの各種賭けコンポーネントを少なくとも部分的に規定するかもしれない。

40

【0006】

他の効果は、以下の図面、説明及び請求項から当業者に容易に明らかとなるであろう。

〔発明の実施例の詳細な説明〕

図1は、本発明の実施例によるレースイベントの中間ポイントに関する区間の賭けを提

50

供及び管理するための一例となるシステム 10 を示す。システム 10 は、1 以上の通信ネットワーク 18 により接続される 1 以上の賭けシステムインタフェース 14 と賭けシステムプラットフォーム 16 とを有する。一般に、1 以上の顧客 20 は、賭けシステムインタフェース 14 を介し、賭け情報（イベント時間、賭けルール、賭けオプション及びオッズなど）を受け付け、及び／又は賭け 12 を発注するかもしれない。いくつかの実施例では、賭け 12 は賭けシステムインタフェース 14 により受け付けられ、賭けシステムプラットフォーム 16 と通信される。賭けシステムプラットフォーム 16 は、その後、受け付けた賭けを格納し、適切なオッズ、賭け結果及び払戻を決定し、このようなオッズ、賭け結果及び払戻を賭けシステムインタフェース 14 の 1 以上に通信するかもしれない。

【0007】

システム 10 は、顧客 20 が競馬、ドッグレース又は自動車レースなどのレース参加者のグループを有するレースイベントに対する区間の賭け 30 を発注することを可能にする。いくつかの実施例では、各区間の賭け 30 は、各賭けコンポーネントがレースイベントの 1 以上の中間ポイント及び／又はレースイベントのゴールにおける 1 以上のレース参加者のポジションに関する賭けからなる 1 以上の賭けコンポーネントを有するかもしれない。従って、区間の賭け 30 は、実際にはいくつかの賭けから構成されるかもしれない。例えば、1 マイル競馬では、一例となる区間の賭け 30 は、馬 # 3 がレースの 1 / 4 マイル地点に 5 着にいるか否かに関する第 1 の賭けコンポーネント 32 a と、馬 # 3 がレースの 1 / 2 マイル地点において 2 着にいるか否かに関する第 2 の賭けコンポーネント 32 b と、馬 # 3 がレースの 3 / 4 マイル地点において 7 着にいるか否かに関する第 3 賭けコンポーネント 32 c と、馬 # 3 がレースのゴールライン（すなわち、1 マイル地点）において 1 着にいるか否かに関する第 4 の賭けコンポーネント 32 d とを含むかもしれない。

【0008】

いくつかの実施例では、システム 10 はまた、顧客 20 が区間の賭け 30 に加えて従来の賭け 34 を発注することを可能にするかもしれない。従来の賭け 34 は、ウィン賭け、プレイス賭け、ショー賭け、連勝単式の賭け、3 連単の賭け、ホイール（wheel）賭け、ボックス（box）賭け、デイリーダブル賭け、ピクシックス賭けなどの賭けを含むかもしれない。いくつかの実施例では、顧客 20 は、同一のレースイベント又はレースイベントグループに対する 1 以上の従来の賭け 34 と 1 以上の区間の賭け 30 とを発注するかもしれない。

【0009】

システム 10 により提供される賭け 12（区間の賭け 30 及び／又は従来の賭け 34 を含む）に対するオッズ及び／又は払戻は、何れか適切な方法により決定されるかもしれない。例えば、システム 10 により提供されるいくつかの賭け 12 に対するオッズ及び／又は払戻は、賭け 12（特定のレースイベントに関するあるタイプの賭け 12 など）のグループの賭け金がプールされ、競技場又は他の賭け提供者によって手数料（又は「テークアウト」）がとられ、残りが当選した賭けをした人に分配されるパリティシステムに従って決定されるようにしてもよい。あるいは、システム 10 により提供されるいくつかの賭け 12 に対するオッズ及び／又は払戻は、顧客 20 がブックメーカーなどに対抗するポジションをとる賭けシステムなどの他のいくつかのシステムに従って決定されてもよい。いくつかの賭け 12 に対して、所定の又は固定されたオッズが決定され、顧客 20 に通信されるようにしてもよい。

【0010】

特に、区間の賭け 30 に対する賭けコンポーネント 32 は、パリティシステムに、所定の又は固定されたオッズを利用して、又は他の何れか適切な方法に従って決定されてもよい。ある区間の賭け 30 は、1 以上のパリティシステム賭けコンポーネント 32（オッズ及び／又は払戻がパリティシステムに決定される賭けコンポーネント 32）と、他の方法により（固定されたオッズに基づくものなど）決定されたオッズ及び／又は払戻を有する 1 以上の賭けコンポーネント 32 を有するかもしれない。いくつかの実施例では、区間の賭け 30 に含まれる各タイプのパリティシステム賭けコンポーネント 32 に

10

20

30

40

50

ついて、独立したパリティューチュアルプールが設けられる。このとき、1人の顧客32により発注された区間の賭け30に含まれる各タイプのパリティューチュアル賭けコンポーネント32の賭け金は、他の顧客20により発注された区間の賭け30の同じタイプの賭けコンポーネント32に対する賭け金によりプールされるかもしれない。さらに、異なるパリティューチュアルプールセットが、各レースイベントに対して提供される。いくつかの実施例では、あるパリティューチュアルプールに当選した賭けコンポーネント32が存在しないときには、当該プールの賭け金は顧客20に返金されてもよいし、以降のレースのための新たなパリティューチュアルプールに払い戻されてもよいし、その他の方法により管理されてもよい。

【0011】

賭けシステムインタフェース14は、顧客20と賭けシステムプラットフォーム16との間の何れか適切なインタフェースを有するかもしれない。例えば、図1に示されるように、賭けシステムインタフェース14は、場内インタフェース40及び/又は場外インタフェース42などの物理的インタフェースを有するようにしてもよい。場内インタフェース40は、一般にはトラックに配置され、場外インタフェース42は、一般にはOTB(Off-Track-Betting)パーラーなどのOTB施設に配置される。場内インタフェース40及び場外インタフェース42は、顧客20から賭けを受け付け、払戻を分配するテラー44と、イベント時間、現在のオッズ、各賭け12に対する予想された又は実際の払戻などの賭け情報をモニタするよう顧客20により閲覧可能なモニタ46とを有する。いくつかの状況では、このような情報は、新たな賭け12が発注されると、及び/又はイベントに関する情報が変更されると、実質的にリアルタイムに又は所定の間隔(例えば、レースイベントの各中間ポイント後又は30秒ごとなど)により更新されるかもしれない。モニタ46は、例えば、トラック又はOTB施設に配置された電光掲示板又は有線テレビなどを含むかもしれない。

【0012】

場内インタフェース40及び/又は場外インタフェース42はまた、1以上のセルフサービス賭けマシン48を有するかもしれない。いくつかの実施例では、セルフサービス賭けマシン48は、顧客20が支払をマシンに挿入し(現金又はパウチャ、クレジットカード又はデビットカードを利用することによって)、1以上の区間の賭け30及び/又は従来の賭け34を発注し、発注された賭けを示すプリントアウト(チケットなど)を受け取ることを可能にする。当選した賭けに対するプリントアウトは、支払パウチャ(払戻をテラー44から受け取るのに利用可能な)を受け取るため、又はさらなる賭け12を発注するためなど、セルフサービス賭けマシンに挿入されてもよい。他の実施例では、セルフ賭けマシン48は、顧客20がクレジット又はデビットカードを用いて賭け12を発注することを可能にする。クレジット又はデビットカードは、賭け口座提供者によって提供及び/又は管理される賭け口座であるかもしれない関連する口座を有するかもしれない。いくつかの実施例では、レースイベントが終了した後、顧客20は、カードの残高を更新するため、セルフサービス賭けマシン48に自分のクレジット又はデビットカードを挿入又は通すかもしれない。セルフサービス賭けマシン48はまた、顧客20が払戻を受け取るため、テラー44に提示する支払パウチャを印刷することを可能にするかもしれない。

【0013】

図1に示されるように、賭けシステムインタフェース14はまた、1以上の電話オペレータ50や1以上のウェブページ54などの各種非物理的インタフェースを有するようにしてもよい。顧客20は、1以上の通信ネットワーク56を介しこのような非物理的インタフェースにアクセス又は通信するかもしれない。通信ネットワーク56は、有線、光、無線又は他の適切なリンクなどのリンクによって接続される1以上のサーバ、ルータ、スイッチ、リピータ、バックボーン、リンク及び/又は他の何れか適切なタイプの通信装置を含むかもしれない。一般に、通信ネットワーク56は、電話網、ローカルエリアネットワーク(LAN)、メトロポリタンエリアネットワーク(MAN)、ワイドエリアネット

10

20

30

40

50

ワーク(WAN)、インターネット、インターネットの一部、又は他の何れかのデータ交換システムなどの任意の通信ネットワーク上にある任意のインターコネクトを含むかもしれない。通信ネットワーク56を用いて賭けシステムインタフェース14にアクセスするため、顧客20は、コンピュータ、携帯情報端末(PDA)、携帯電話、リモートページング装置、電子メール通信装置、携帯賭け装置又は他の何れか適切な携帯装置を利用するようにしてもよい。ある実施例では、顧客20は、例えば、通信ネットワーク56と賭けシステムインタフェース14などを利用して、携帯装置を介し賭けシステムプラットフォーム16から賭け情報などの何れか適切な情報を受け取るようにしてもよい。

【0014】

電話オペレータ50は、顧客20と賭け情報(イベント時間、賭けルール、賭けオプション及びオッズなど)を通信し、賭け12を受注するかもしれない。同様に、ウェブページ54は、賭け情報を顧客20と通信し、顧客20が賭け12を発注することを可能にする。このようなウェブページ54の1以上は、一部の実施例では賭けシステムプラットフォーム16に供するシステム10に係る1以上のサーバによって提供されてもよい。いくつかの実施例では、ウェブページ54を介し顧客20に利用可能な賭け情報は、新たな賭け12が発注されると、及び/又はイベントに関する情報が変更されると、実質的にリアルタイムに又は所定の間隔(30秒ごとなど)により更新されるかもしれない。

【0015】

いくつかの実施例では、1以上のウェブページ54が、インターネット賭け提供者58等によって提供又は関連付けされてもよい。インターネット賭け提供者58は、オンライン賭け口座を1以上の顧客20に提供することによって、インターネット口座の賭けを提供するかもしれない。オンライン賭け口座を利用して、顧客20は、資金の出し入れをし、レースイベントに関する賭け情報を閲覧し、賭け12(区間の賭け30及び/又は従来の賭け34など)を発注するため、インターネット賭け提供者58に係る1以上のウェブページ54とインタフェースをとるようにしてもよい。このようなオンライン賭け口座は、預金口座、信用口座、ストップロス口座、ハイブリッド口座などの1以上の各種タイプの口座を含むかもしれない。

【0016】

システム10の賭けシステムインタフェース14の一部又はすべては、区間の賭け30と従来の賭け34の双方を提供及び受け付けするよう動作可能であるかもしれない。しかしながらいくつかの実施例では、1以上の賭けシステムインタフェース14は、区間の賭け30と従来の賭け34の何れか一方のみしか提供又は受け付けないかもしれない。例えば、ある実施例では、賭けシステムプラットフォーム16に係るウェブページセットは、顧客20が区間の賭け30と従来の賭け34の双方を発注することを可能にする一方、あるセルフサービス賭けマシン48は、顧客20が区間の賭け30を発注することのみ、又はその反対を行うことのみ可能にするかもしれない。

【0017】

上述したように、賭けシステムプラットフォーム16は、賭けシステムインタフェース14から賭け12(区間の賭け30と従来の賭け34の双方を含む)を受け付け、受け付けた賭け12を格納し、適切なオッズ、賭け結果及び払戻を決定し、当該オッズ、賭け結果及び/又は払戻を1以上の賭けシステムインタフェース14に通信し、その後当該オッズ、賭け結果及び/又は払戻を顧客20に表示するよう動作可能である。図1に示されるように、賭けシステムプラットフォーム16は、メモリ72に接続されるプロセッサ70を有する。プロセッサ70は一般に、以下でより詳細に説明されるように、現在のオッズデータ76、賭け結果78及び払戻80を決定するため、賭けシステムソフトウェアアプリケーション74又は他のコンピュータ命令を実行するよう動作可能である。

【0018】

上述したように、賭けシステムプラットフォーム16は、プロセッサ70とメモリ72とを有する。プロセッサ70は、中央処理ユニット(CPU)や他のマイクロプロセッサなど、賭けシステムソフトウェアアプリケーション74又は他のコンピュータ命令を実行

10

20

30

40

50

する何れか適切なプロセッサを有してもよく、協調して動作する何れか適切な個数のプロセッサを有するようにしてもよい。メモリ72は、1以上のRAM(Random Access Memory)、ROM(Read-Only Memory)、DRAM(Dynamic RAM)、FCRAM(Fast Cycle RAM)、SRAM(Static RAM)、FPGA(Field-Programmable Gate Array)、EPROM(Erasable Programmable ROM)、EEPROM(Electrically EPROM)又は他の何れか適切な揮発性又は不揮発性記憶装置など、コンピュータ命令の実行を実現するのに適した1以上の記憶装置を有するようにしてもよい。

【0019】

10

メモリ72は一般には、オッズ、賭け結果及び/又は払戻を決定するのにプロセッサ70により利用可能な各種情報を格納するよう動作可能である。例えば、メモリ72は、一緒に配置され、又は物理的及び/若しくは地理的に分散される何れか適切な個数のデータベースから構成されるようにしてもよい。図1に示される例では、メモリ72は、賭けシステムソフトウェアアプリケーション74、現在のオッズデータ76、賭け結果78、払戻80、レースイベントパラメータ82、賭けパラメータ84、レース結果86及び賭けマトリックス150の何れか又はすべてを格納するようにしてもよい。

【0020】

現在のオッズデータ76は、顧客20がこのような賭け12の賭け金に基づき、賭け12の潜在的な払戻を決定することができるように、例えば、(a)各種賭け12に対するパリミューチュアルプールに格納された賭け金(区間の賭け30、賭けコンポーネント32及び/又は従来の賭け34を含む)、(b)各種賭け12に対する現在のオッズデータ(当該賭け12がパリミューチュアル又は固定されたオッズの賭けであるか否かに関わらず)、及び/又は各種賭け12に対する潜在的な払戻データに関する現在又はほぼ現在のデータを有するかもしれない。上述したように、プロセッサ70は、このような現在のオッズデータ76を決定するため、賭けシステムソフトウェアアプリケーション74を実行するよう動作可能である。プロセッサ70は、メモリ72及び/又は1以上の賭けシステムインタフェース14から受信したデータに少なくとも基づき、このような現在のオッズデータ76を決定するかもしれない。さらに、プロセッサ70は、賭けシステムプラットフォーム16によって受信された新たな情報に基づき、このような現在のオッズデータ76を更新するようにしてもよい。いくつかの実施例では、プロセッサ70は、リアルタイムに、実質的にリアルタイムに、又は所定の間隔により(30秒ごとなど)、現在のオッズデータ76を更新するようにしてもよい。

20

30

【0021】

図1に示されるように、現在のオッズデータ76は、矢印90により示されるように、通信ネットワーク18を介し1以上の賭けシステムインタフェース14に通信されるかもしれない。その後、現在のオッズデータ76は、トラックやOTB施設に配置された電光掲示板又はモニタ46を介し、又は顧客20によりアクセス可能な適切なウェブページなどによって、顧客20に利用可能にされるようにしてもよい。このようにして、顧客20は、各種賭け12又はレースイベントに関する現在のオッズデータ76をリアルタイムに又は実質的にリアルタイムにアクセスするようにしてもよい。

40

【0022】

賭け結果78は、賭け12を発注した顧客20の身元、賭けの結果、賭け12に対して決定された払戻80、及び/又は払戻80が顧客20に分配されたか否かなど、各種賭け12(区間の賭け30、賭けコンポーネント32及び/又は従来の賭け34を含む)の結果に関する各種データを有するかもしれない。賭け12の予想される結果は、例えば、「ウィン」、「ルーズ」、「プッシュ」又は「ノーアクション」などを含むかもしれない。プロセッサ70は、1以上の関連するレースイベントに関するレースイベントパラメータ82、賭け12に関する賭けパラメータ84、1以上の関連するレースイベントに関するレース結果86(図2に示されるように、レースの中間ポイント104とゴールラインに

50

おける各レース参加者のポジションを含むかもしれない)、及び賭けシステムプラットフォーム16により生成される賭けマトリックス150に基づき、賭け12に対するこのような結果を決定するようにしてもよい。

【0023】

プロセッサ70は、賭け12がパリミューチュアル、固定オッズ又は他のタイプの賭けであるか否かに応じて、各種データに基づき各当選した賭け12に対する払戻80を決定するようにしてもよい。プロセッサ70は、このようなタイプの賭けに対する払戻を決定するため既知の方法に従って当選したパリミューチュアル及び固定オッズの賭け12に対する払戻80を決定するようにしてもよい。賭けシステムプラットフォーム16により決定される払戻80は、レースに対する賭けがクローズされた後、レースが実行された後、又はレースが「公式なもの」と宣言された後に計算される実際の払戻及び利益、又はレース前に動的に計算及び/又は更新される潜在的な払戻及び利益を有することが可能であるということに留意すべきである。

【0024】

レースイベントパラメータ82は、レースイベントのタイプ、レースイベントの日時及び場所、及び/又はレースイベントの各参加者の参加者数(又はいくつかの場合には、その名前)など、1以上のレースイベントの各種パラメータから構成されるかもしれない。

【0025】

賭けパラメータ84は、賭け12を発注した顧客20の身元、賭け12が発注された方法(電話又はインターネットを介し、トラック又はOTB施設のスタッフによりなど)、賭け12のタイプ(賭け12が区間の賭け30又は従来の賭け34などであるか否かなど)、賭け12に対する手数料レート、区間の賭け30に対して決定された参加者(例えば、以前のレース結果に基づき、又は他の顧客の賭け12に対して決定された参加者及び/若しくは当該他の賭けの賭け金に基づき、顧客20によって選択され、又は賭けシステムプラットフォーム16によってランダムに決定されたものなど)、及び/又は賭け12の賭け金など、1以上の受け付けた賭け12(区間の賭け30、賭けコンポーネント32及び/又は従来の賭け34を含む)の各種パラメータを有するかもしれない。

【0026】

レース結果86は、レースの各中間ポイント及びゴールラインにおける各参加者のポジション、何れかのポジションにタイがあったか、何れかの参加者がゴールしなかったかなど、1以上のレースイベントの結果に関する各種データを有するかもしれない。レース結果86は、図2を参照して以下で詳細に説明されるように、レーストラックの周囲に配置された各中間ポイントの記録装置とゴールラインの記録装置から受信されてもよい。

【0027】

賭けマトリックス150は、区間の賭け30の各種賭けコンポーネント32を規定するかもしれない。賭けマトリックス150は、1以上のレースイベントに関するレースイベントパラメータ82や賭けパラメータ84(顧客20によって選択され、又は賭けシステムプラットフォーム16により決定されるような)などの各種入力に基づき、賭けシステムプラットフォーム16により生成されるようにしてもよい。いくつかの実施例では、賭けシステムプラットフォーム16は、レースイベントの各中間ポイント及び/又はゴールラインにおけるレース参加者の予想されるポジションを表すランダムに決定された数によって、賭けマトリックス150の少なくとも一部を占有(又は充填)するようにしてもよい。いくつかの実施例では、賭けマトリックス150は、顧客20が自らの区間の賭け30の進捗に従い、区間の賭け30の賭けコンポーネント32の結果を決定することができるように、賭けチケット92に物理的に印刷され、区間の賭け30を発注する顧客に提供される。他の実施例では、賭けマトリックス150は、賭けチケット92に物理的に印刷されない。何れの実施例でも、賭けマトリックス150は、賭けコンポーネント32を規定及び管理するため、賭けシステムプラットフォーム16に格納及び利用される。いくつかの実施例では、コンピュータ化された賭けシステムプラットフォーム16を利用することによって、賭けマトリックス150がほとんど瞬時に生成及び/又は記録され、このよ

10

20

30

40

50

うな賭けマトリックス 150 の少なくとも一部は、ランダムに生成されたエントリにより占有される。

【0028】

ここで、「ランダムに」決定するという表現は（賭けマトリックスの数をランダムに決定する、レース参加者の予想されるポジションをランダムに決定する、又は区間の賭け30に対するレース参加者をランダムに決定するなど）、コンピュータ（賭けシステムプラットフォーム 16 に係るコンピュータなど）を利用して、何れか既知の又は適切なアルゴリズム又は技術を用いて「ランダム」又は「擬似ランダム」な数を決定することを含むということが理解されるべきである。

【0029】

上述したように、1以上の通信ネットワーク 18 は、1以上の賭けシステムインタフェース 14 と賭けシステムプラットフォーム 16 との間の無線又は有線通信を接続及び実現する。各通信ネットワーク 18 は、1以上のサーバ、ルータ、スイッチ、リピータ、バックボーン、リンク及び/又は有線リンク、光、無線又は他の適切なリンクなどのリンクによって接続される何れか他の適切なタイプの通信装置を含むかもしれない。一般に、各通信ネットワーク 18 は、ローカルエリアネットワーク（LAN）、メトロポリタンエリアネットワーク（MAN）、ワイドエリアネットワーク（WAN）、インターネット、インターネットの一部、又は他の何れかのデータ交換システムなどの任意の通信ネットワークにある任意のインターコネクトを含むかもしれない。

【0030】

また、賭けシステムプラットフォーム 16 のコンポーネントの1つ、一部又はすべては一緒に配置されてもよいし、又は物理的若しくは地理的に分散されてもよいということが理解されるべきである。さらに、賭けシステムプラットフォーム 16 のコンポーネントの1つ、一部又はすべては、区間の賭け30に係る賭けプール（パリミューチュアルプールなど）と共に、このような区間の賭け30がに係るレースイベントが開催されるトラックにおいて、又は他のトラックやOTBエンティティなどの他の何れか適切な場所に配置されるかもしれない。いくつかの実施例では、例えば、ある区間の賭け30（又は賭けコンポーネント 32）のパリミューチュアルプールが、当該賭けによってカバーされるレースイベントが行われているトラックにより運営される。他の実施例では、ある区間の賭け30（又は賭けコンポーネント 32）のパリミューチュアルプールが、このような賭けによりカバーされるレースイベントが行われているトラックと別のトラック又はOTBエンティティにより運営されている。

【0031】

トラック構成の具体例

図2は、一例となるレースイベントのレーストラック 100 の概略を示す。レーストラック 100 は、1マイルの楕円形のトラックなどの何れか適切な長さ及び形状を有するものであってもよい。中間ポイント記録装置 102 は、レーストラック 100 に沿った1以上の中間ポイント 104 のそれぞれに配置され、ゴールライン記録装置 106 は、レーストラック 100 のゴールライン 108 に配置されるかもしれない。中間ポイント記録装置 102 とゴールライン記録装置 106 は、レース参加者が中間ポイント 104 とゴールライン 108 を横切るとき、レース参加者の実際のポジションを記録するのに適した任意の装置から構成可能である。例えば、中間ポイント記憶装置 102 及び/又はゴールライン記録装置 106 は、テレタイマー、カメラ及び/又は他の適切なタイミング及び記録装置を有するかもしれない。いくつかの実施例では、中間ポイント記録装置 102 は、レースイベントのゴールラインに通常あるものと同様のタイミング及び記録装置を有する。

【0032】

図2に示される実施例では、トラック 100 は、トラック 100 に沿って各 1/8 マイルに1つの合計7つの中間ポイント 104 a ~ 104 g（ゴールライン 108 をカウントしない）を有する1マイルの楕円形のトラックである。中間ポイント記録装置 102 は各中間ポイント 104 a ~ 104 g に配置され、ゴールライン記録装置 106 はゴールライ

10

20

30

40

50

ン 1 0 8 に配置される。異なる個数の中間ポイント 1 0 4 a ~ 1 0 4 g が、各長さのレースに対して利用可能である。例えば、中間ポイント 1 0 4 b から始まる 3 / 4 マイルのレースでは、当該レースは 5 つの中間ポイント 1 0 4 (1 0 4 c ~ 1 0 4 g) とゴールライン 1 0 8 とを含むかもしれない。1 マイルレースでは、当該レースは、合計 7 つの中間ポイント 1 0 4 a ~ 1 0 4 g とゴールライン 1 0 8 を有するかもしれない。1 マイルより長いレースでは (すなわち、1 フルラップアラウンドトラック 1 0 0)、ゴールライン 1 0 8 は、中間ポイント 1 0 4 とゴールライン 1 0 8 の両方の機能を有するかもしれない。例えば、中間ポイント 1 0 4 d から始まる 1 + 1 / 2 マイルレースでは、当該レースは、中間ポイント 1 0 4 として機能する中間ポイント 1 0 4 e ~ 1 0 4 g 及びゴールライン 1 0 8 と、レースのゴールラインとして機能する中間ポイント 1 0 4 a ~ 1 0 4 g 及びゴールライン 1 0 8 を含むフルラップを含むかもしれない。一例となるトラック 1 0 0 に関する詳細を提供するための形状及び長さが使用されるが、他の実施例では、トラック 1 0 0 は任意の形状及び長さを有するものであってもよく、任意の構成及び間隔で配置される任意の個数の中間ポイント 1 0 4 を有するようにしてもよいということが理解されるべきである。これに関して、中間ポイントは、互いに等間隔に配置されてもよいし、そうでなくてもよい。

【 0 0 3 3 】

区間の賭け 3 0

上述したように、システム 1 0 は、顧客 2 0 が競馬、ドッグレース、自動車レースなどの複数のレース参加者を有するレースイベントに対する区間の賭け 3 0 を発注することを可能にする。各区間の賭け 3 0 は、各賭けコンポーネントがレースイベントの 1 以上の中間ポイント 1 0 4 及び / 又はゴールライン 1 0 8 における 1 以上のレース参加者のポジションに関する賭けから構成される 1 以上の賭けコンポーネント 3 2 を有するかもしれない。

【 0 0 3 4 】

上述したように、区間の賭け 3 0 の各賭けコンポーネント 3 2 は、1 以上のレース参加者、1 以上の中間ポイント 1 0 4、並びに当該中間ポイント 1 0 4 及び / 又はゴールライン 1 0 8 におけるレース参加者の 1 以上の予想されるポジションなどの 1 以上の各種賭けパラメータ 8 4 によって規定されるものであってもよい。さらに、区間の賭け 3 0 の各賭けコンポーネント 3 2 の結果は、区間の賭け 3 0 に対して決定された 1 以上のレース参加者が、1 以上の中間ポイント 1 0 4 に対して決定された 1 以上の予想されるポジションにいるか否かに基づき決定されるかもしれない。いくつかの区間の賭け 3 0 に対して、各賭けコンポーネント 3 2 は複数の中間ポイント 1 0 4 の 1 つの対応し、各賭けコンポーネント 3 2 の結果は、区間の賭け 3 0 に対して決定された 1 以上のレース参加者が、当該賭けコンポーネント 3 2 に対応する中間ポイント 1 0 4 に対して決定された 1 以上の予想されるポジションにいるか否かに基づき決定される。例えば、区間の賭け 3 0 の第 1 賭けコンポーネント 3 2 は、馬 # 2、# 7 及び # 5 の 3 頭の馬が、競馬レースの第 1 の中間ポイント 1 0 4 a においてポジション # 3、# 8 及び # 1 (すなわち、3 位、8 位及び 1 位) の 3 つのランダムに決定された予想されるポジションにその順序にあるか否かに対する賭けから構成されるかもしれない。同一の区間の賭け 3 0 の第 2 の賭けコンポーネント 3 2 は、同じ 3 頭の馬である馬 # 2、# 7 及び # 5 が、同じ競馬レースの第 2 の中間ポイント 1 0 4 b において他の 3 つのランダムに決定された予想されるポジションであるポジション # 4、# 3 及び # 7 (すなわち、4 位、3 位及び 7 位) の順序であるか否かに対する賭けから構成されるかもしれない。同一の区間の賭け 3 0 のさらなる賭けコンポーネント 3 2 は、同一又は異なる馬が、同じレースの他の中間ポイント 1 0 4 又はゴールライン 1 0 8 における何れか適切な個数及び組み合わせの他のランダムに決定される予想されるポジションにいるか否かに基づくものであるかもしれない。

【 0 0 3 5 】

区間の賭け 3 0 に対して決定されるレース参加者は、何れか適切な方法により決定されるかもしれない。例えば、レース参加者の 1 以上が区間の賭け 3 0 を発注した顧客 2 0 に

よって選択されるかもしれない。他の例として、レース参加者の１以上が、賭けシステムプラットフォーム１６によってランダムに選択されるかもしれない。他の例として、レース参加者の１以上が、１以上の以前のレースイベントに関するレース結果に基づき、賭けシステムプラットフォーム１６により選択されるかもしれない。例えば、賭けシステムプラットフォーム１６は、（１）以前のあるレースのレース参加者の着順（又はある中間ポイントにおけるポジション）及びこのようなレース参加者に付けられた番号、（２）現在のレースイベントに騎乗しているあるジョッキーに関する１以上の以前のレースからの結果、又は（３）現在のレースに参加しているレース参加者の１以上の１以上の以前のレースの着順（又は中間ポイントにおけるポジション）に基づき、区間の賭け３０に対するレース参加者を選択するようにしてもよい。ある実施例では、賭けシステムプラットフォーム１６は、区間の賭け３０に対するレース参加者として、以前のあるレースの１以上の上位の着順の参加者の番号を付けた参加者を選択するようにしてもよい。

10

【００３６】

さらなる他の例として、区間の賭け３０（又は特定の賭けコンポーネント３２）がバリミューチュアルの賭けである実施例では、区間の賭け３０のレース参加者の１以上が、（a）同一のレースイベントに対する他の顧客の区間の賭け３０に対して選択された参加者、及び／又は（b）このような他の区間の賭け３０の金額に基づき賭けシステムプラットフォーム１６により選択されるかもしれない。いくつかの実施例では、賭けシステムプラットフォーム１６は、区間の賭け３０（又は区間の賭け３０の賭けコンポーネント３２）が当選した賭けである場合、区間の賭け３０を発注した顧客２０の潜在的な払戻８０を増大又は最大化するため（区間の賭け３０について、少なくともレース参加者が選択される時点において）、このような入力の一つ又は双方に基づき区間の賭け３０のレース参加者を選択するようにしてもよい。例えば、ある区間の賭け３０があるレースイベントに対して生成されるために、賭けシステムプラットフォーム１６は、レースイベントの各レース参加者に対して、当該レース参加者が選択された他のすべての区間の賭け３０の合計賭け金を決定するかもしれない。その後、賭けシステムプラットフォーム１６は、区間の賭け３０のレース参加者として少なくとも係る合計賭け金を有する１以上のレース参加者を選択するかもしれない。従って、区間の賭け３０の潜在的な払戻は、当該区間の賭け３０を発注した顧客２０について増大又は最大化されるかもしれない（少なくともレース参加者が当該区間の賭け３０に対して選択された時点において）。レース参加者がこのように選択される区間の賭け３０は、そのような賭けが増大された値又は最大値を顧客２０に提供可能であるため、「値の賭け」と呼ばれるかもしれない。他の実施例では、レースイベントに係る各区間の賭け３０に対して、同一のレース参加者が決定される。そのような実施例では、各中間ポイント１０４及び／又はゴールライン１０８について決定されたレース参加者の予想されるポジションは、異なる区間の賭け３０に対して異なるものとなるかもしれない。従って、複数の区間の賭け３０の結果が異なるものとなる（可能性がある）ように、（レースイベントに対する区間の賭け３０を発注した複数の顧客２０は、同一のレース参加者であって、各中間ポイント１０４及び／又はゴールライン１０８の異なる予想されるポジションに割り当てられる。

20

30

【００３７】

区間の賭け３０について決定されるレース参加者と同様に、レースイベントの各中間ポイント１０４及び／又はゴールライン１０８について決定された予想されるポジションが、何れか適切な方法により決定されるかもしれない。例えば、レース参加者の１以上が、区間の賭け３０を発注した顧客によって選択されるかもしれない。他の例として、レース参加者の１以上が、賭けシステムプラットフォーム１６によってランダムに選択されるかもしれない。他の例として、レース参加者の１以上は、賭けシステムプラットフォーム１６によって決定されるか、又は、レーストラック、ＯＴＢエンティティ、電光掲示板などの賭け提供者によって決定されるかもしれない。

40

【００３８】

区間の賭け３０は、１以上の単一ポイント賭けコンポーネント３２及び／又は１以上の

50

複数ポイント賭けコンポーネント 3 2 を含むかもしれない。単一ポイント賭けコンポーネント 3 2 は、レースイベントにおける単一の間接ポイント 1 0 4 に対応する。従って、レースのある間接ポイント 1 0 4 に対応する単一ポイント賭けコンポーネント 3 2 は、1 以上のレース参加者が当該間接ポイントに対して決定された 1 以上の予想されるポジションにいるか否かに対する賭けから構成されるかもしれない。各単一ポイント賭けコンポーネント 3 2 の各種パラメータは、(a) 予想されるポジションに実際にいる必要があるレース参加者の参加者数と、(b) そのようなレース参加者がある順序によりそのような予想されるポジションによりゴールしなければならないか否かなど、当該単一ポイント賭けコンポーネント 3 2 が当選した賭けであるか否か決定する方法を規定するかもしれない。ある実施例では、各種区間の賭け 3 0 は、個別の間接ポイント 1 0 4 をカバーする単一賭けコンポーネント 3 2、各々が特定の間接ポイント 1 0 4 をカバーする複数賭けコンポーネント 3 2、複数の間接ポイント 1 0 4 をカバーする単一賭けコンポーネント 3 2、各々が複数の間接ポイント 1 0 4 をカバーする複数賭けコンポーネント 3 2、又は各々が何れかの個数及び組み合わせの間接ポイント 1 0 4 をカバーする何れか他の個数の賭けコンポーネント 3 2 を含むかもしれない。

10

【 0 0 3 9 】

一例として、図 2 を参照するに、間接ポイント 1 0 4 c に対応する単一ポイント賭けコンポーネント 3 2 は、3 つのレース参加者が間接ポイント 1 0 4 c について決定された 2 つの予想されるポジションにいるか否かに対する賭けから構成されるかもしれない。一例となる単一ポイント賭けコンポーネント 3 2 が当選した賭けとなるため、3 つのレース参加者はある順序により 3 つの予想されるポジションに実際にいる必要がある。1 以上のレース参加者と 1 以上の予想されるポジションは、様々な方法により決定されるかもしれない。例えば、以下でより詳細に説明されるように、このようなレース参加者及び予想されるポジションの 1 以上が、賭けシステムプラットフォーム 1 6 によってランダムに決定されるか、又は顧客によって選択されるかもしれない。

20

【 0 0 4 0 】

他方、複数ポイント賭けコンポーネント 3 2 は、レースイベントの複数の間接ポイント 1 0 4 及び / 又はゴールライン 1 0 8 に対応する。従って、レースの間接ポイント 1 0 4 のグループ及び / 又はゴールライン 1 0 8 に対応する複数ポイント賭けコンポーネント 3 2 は、1 以上のレース参加者が間接ポイント 1 0 4 及び / 又はゴールライン 1 0 8 について決定された 1 以上の予想されるポジションにいるか否かに対する賭けから構成されるかもしれない。(a) 各間接ポイント 1 0 4 及び / 又はゴールライン 1 0 8 について決定された予想されるポジションに実際にいなければならないレース参加者の参加者数、(b) 当該レース参加者がある順序により当該予想されるポジションにおいてゴールしなければならないか否か、及び (c) 当該レース参加者が正しい予想されるポジションによりいなければならない間接ポイント 1 0 4 (及び / 又はゴールライン 1 0 8) の番号と身元など、各複数ポイント賭けコンポーネント 3 2 の各種パラメータが、当該複数ポイント賭けコンポーネント 3 2 が当選した賭けであるか否か決定する方法を規定するかもしれない。

30

【 0 0 4 1 】

図 2 を参照して、例えば、間接ポイント 1 0 4 b、1 0 4 d 及び 1 0 4 f 並びにゴールライン 1 0 8 に対応する複数ポイント賭けコンポーネント 3 2 は、当該 3 つのレース参加者が間接ポイント 1 0 4 b、1 0 4 d 及び 1 0 4 f 並びにゴールライン 1 0 8 について決定された 3 つの予想されるポジションにいるか否かに対する賭けから構成されるかもしれない。この例では、複数ポイント賭けコンポーネント 3 2 が間接ポイント 1 0 4 b、1 0 4 d 及び 1 0 4 f 並びにゴールライン 1 0 8 のそれぞれにおいて当選した賭けとなるためには、これら 3 つのレース参加者の少なくとも 1 つが、当該間接ポイント 1 0 4 又はゴールライン 1 0 8 について決定された 3 つの予想されるポジションの 1 つにいたる必要がある。上述したように、これら 1 以上のレース参加者及び 1 以上の予想されるポジションは、顧客によって選択されるように、又は賭けシステムプラットフォーム 1 6 によりランダムに決定されるように、各種方法により決定されるかもしれない。

40

50

【 0 0 4 2 】

2次元賭けマトリックス 1 5 0

いくつかの実施例では、賭けシステムプラットフォーム 1 6 は、区間の賭け 3 0 の 1 以上の賭けコンポーネント 3 2 を少なくとも部分的に規定する賭けマトリックス 1 5 0 を生成する。図 3 は、第 1 方法 1 5 6 に延びる複数の列 1 5 4 と第 2 方向 1 6 0 に延びる複数の行 1 5 8 により構成されるいくつかのエントリ 1 5 2 を有する一例となる 2 次元賭けマトリックス 1 5 0 を示す。

【 0 0 4 3 】

賭けマトリックス 1 5 0 は、あるレースイベントの各中間ポイント 1 0 4 に対応する 1 つの列 1 5 4 と、ゴールライン 1 0 8 に対応する 1 つの列 1 5 4 とを有する。図 3 に示される一例となる賭けマトリックス 1 5 0 では、各列 # 1 ~ # 7 はそれぞれレースイベントの 7 つの中間ポイント 1 0 4 a ~ 1 0 4 g の 1 つに対応し、列 # 8 はレースイベントのゴールライン 1 0 8 に対応する。各列 1 5 4 に対して、当該列 1 5 4 のエントリは、当該列 1 5 4 に対応する中間ポイント 1 0 4 (又はゴールライン 1 0 8) におけるレース参加者の予想されるポジションを表す数である。いくつかの実施例では、各列 1 5 4 の (予想されるポジションを表す) 数の一部又はすべてが、賭けシステムプラットフォーム 1 6 によりランダムに決定される。各列 5 4 の残りの数は (存在する場合には)、顧客 2 0 により決定されるかもしれない。

【 0 0 4 4 】

賭けマトリックス 1 5 0 は、賭けマトリックス 1 5 0 に係る区間の賭け 3 0 のタイプに応じた任意数の行 1 5 8 を有するかもしれない。いくつかの区間の賭け 3 0 については、賭けマトリックス 1 5 0 は、各中間ポイント 1 0 4 又はゴールライン 1 0 8 における予想されるポジションの個数に等しい数の行 1 5 8 を有し、それは、レースイベントの参加者数に等しい。例えば、9 頭の参加馬数を有する競馬レースに関する区間の賭け 3 0 については、区間の賭け 3 0 に対する賭けマトリックス 1 5 0 は、各列 1 5 4 がレースの各馬の 9 つの予想されるポジションのそれぞれを表す数を含むように、9 つの行 1 5 8 を有するかもしれない。他の区間の賭け 3 0 については、賭けマトリックス 1 5 0 は、レースイベントの予想されるポジションのポジション (又はレース参加者) 数より少ない行 1 5 8 を含む。例えば、1 2 頭の参加馬数を有する競馬レースに関する区間の賭け 3 0 については、各列 1 5 4 が当該中間ポイント 1 0 4 又はゴールライン 1 0 8 における各馬の 1 2 の予想されるポジションの 3 つのみを表す 3 つの数を含むように、区間の賭け 3 0 の賭けマトリックス 1 5 0 は 3 つの行 1 5 8 しか含まないかもしれない。

【 0 0 4 5 】

図 3 に示される一例となる賭けマトリックス 1 5 0 は、8 つの行 1 5 8、すなわち、行 # 1 ~ # 8 を含む。各列 # 1 ~ # 8 のエントリ 1 5 2 は、当該列 1 5 4 に対応する中間ポイント 1 0 4 (又はゴールライン 1 0 8) におけるレース参加者の最初の 8 つの予想されるポジションを表す数である。本例では、列 # 1 ~ # 7 のエントリ 1 5 2 はランダムに決定された予想されるポジションであり、列 # 8 (ゴールライン 1 0 8 に対応する) のエントリ 1 5 2 は 1 ~ 8 までの順序による最初の 8 つの予想されるポジションである。他の実施例では、列 # 1 ~ # 8 の何れかにおけるエントリが決定されてもよい。例えば、賭けマトリックス 1 5 0 の列 1 5 4 のすべてのエントリ 1 5 2 (ゴールライン 1 0 8 に対応する列 1 5 4 を含む) がランダムに決定されるかもしれない。他の例では、賭けマトリックス 1 5 0 のすべての列 1 5 4 のエントリ 1 5 2 は、顧客 2 0 により決定されるかもしれない。さらなる他の実施例では、エントリ 1 5 2 の一部はプラットフォーム 1 6 によりランダムに決定され、その他のものは顧客 2 0 により決定される。

【 0 0 4 6 】

レース参加者 1 6 2 として示される区間の賭け 3 0 に対して決定される 1 以上のレース参加者の表示が、賭けマトリックス 1 5 0 に関連付けられるかもしれない。区間の賭け 3 0 のレース参加者 1 6 2 は、区間の賭け 3 0 を発注した顧客 2 0 により選択され、又は賭けシステムプラットフォーム 1 6 によりランダムに決定されるなど、何れか適切な方法に

10

20

30

40

50

よりレースイベントのレース参加者のグループから決定されるかもしれない。図3に示される実施例では、区間の賭け30について決定されたレース参加者162は、ある競馬レースの10頭の馬(馬#1~馬#10)から選ばれた馬#1、#4及び#6の3頭の馬である。

【0047】

上述したように、賭けコンポーネント32は、1以上のレース参加者が1以上の中間ポイント104又はゴールライン108について決定された1以上の予想されるポジションにいるか否かに対する賭けから構成されるかもしれない。賭けマトリックス150は、賭けマトリックス150の内部の「マッチした」エントリ170の出現及び/又は位置に基づき、区間の賭け30に対する各種タイプの賭けコンポーネント32を規定するかもしれない。マッチしたエントリ170は、決定された参加者162の1つが当該エントリ152により示される予想されるポジションにあるエントリ152である。例えば、ある列154のエントリ152が「3」の数(3位を示す)を有する場合、エントリ152は、参加者162の1つが当該列154に対応する中間ポイント104(又はゴールライン108)において3位にいる場合、マッチしたエントリ170となる。

【0048】

いくつかの区間の賭け30又は賭けコンポーネント32について、エントリ512は、参加者162の何れかが当該エントリ152により示される予想されるポジションにいる場合、マッチしたエントリ170となる。例えば、図3に示される例では、列#1及び行#1にあるエントリ152(すなわち、数字の「6」)は、馬#1、#4及び#6の何れかがレースの最初の間ポイント104aにおいて6位にいる場合、マッチしたエントリ170となる。他の例として、列#3及び行#4にあるエントリ152(すなわち、数字の「5」)は、馬#1、#4及び#6の何れかがレースにおいて3番目の中間ポイント104cにおいて5位にいる場合、マッチしたエントリ170となる。

【0049】

他の区間の賭け30又は賭けコンポーネント32について、エントリ152は、参加者162の1つが当該エントリ152により示される予想されるポジションにいる場合に限って、マッチしたエントリ170となる。例えば、いくつかの区間の賭け30又は賭けコンポーネント32に対して、参加者162は、1以上のエントリ152により示される予想されるポジションにある順序で配置されていなければならない。例えば、図3に示される賭けマトリックス150に基づく一例となる賭けコンポーネント32は、3つの参加者162、すなわち、馬#1、#4及び#6が列154の最初の3つのエントリ152(すなわち、行#1~#3のエントリ)によって示される3つの予想されるポジションにその順序により配置されている場合に限って、当選した賭けとなる。従って、賭けマトリックス150の列#1に関して、最初の間ポイント104aにおいて、(a)馬#1は6位にいないはず、(b)馬#4は3位にいないはず、(c)馬#6は7位にいないはず。

【0050】

上述したように、賭けマトリックス150は、賭けマトリックス150内の「マッチした」エントリ170の出現及び/又は位置に基づき各種タイプの賭けコンポーネント32を規定するかもしれない。例えば、いくつかの賭けコンポーネント32は、ある個数のマッチしたエントリ170がある列154内の方向156に連続的に並べられる場合、当選した賭けとなる。他の例として、いくつかの賭けコンポーネント32は、ある個数のマッチしたエントリ170がある行158内の方向160に連続的に並べられる場合、当選した賭けとなる。他の例として、いくつかの賭けコンポーネント32は、ある個数のマッチしたエントリ170が賭けマトリックス150内の対角線方向に連続的に並べられる場合、当選した賭けとなる。さらなる他の例として、いくつかの賭けコンポーネント32は、ある個数のマッチしたエントリ170が賭けマトリックス150内の垂直、水平又は対角線などの何れかの方向に連続的に並べられる場合、当選した賭けとなる。

【0051】

このような賭けコンポーネント 3 2 について連続的に並べられる必要があるマッチしたエントリ 1 7 0 の個数は、予め決定され、ランダムに決定され、顧客 2 0 によって決定され、又は他の方法により決定される何れか適切な個数であってもよい。いくつかの賭けコンポーネント 3 2 について、連続的に並べられる必要があるマッチしたエントリ 1 7 0 の個数は、決定されたレース参加者 1 6 2 の参加者数に等しい。従って、図 3 に示される例では、3 つのマッチしたエントリ 1 7 0 が、いくつかの賭けコンポーネント 3 2 が当選した賭けとなるよう連続的に並べられる必要がある。他の例では、連続的に並べられる必要があるマッチしたエントリ 1 7 0 の個数は、区間の賭け 3 0 が発注されると、プラットフォーム 1 6 によりランダムに決定することができる。さらなる他の例では、顧客 2 0 は、連続的に並べられる必要があるマッチしたエントリ 1 7 0 の個数を選択するオプションを有するかもしれない。ある区間の賭け 3 0 (又は賭けコンポーネント 3 2) に対する支払 8 0 は、連続的に並べられる必要があるマッチしたエントリ 1 7 0 の個数に基づき増減されてもよい。これに関して、3 つの連続的に並べられるマッチしたエントリ 1 7 0 を要求する区間の賭け 3 0 (又は賭けコンポーネント 3 2) は、2 つの連続的に並べられるマッチしたエントリ 1 7 0 を要求する賭け 3 0 (又は賭けコンポーネント 3 2) より多く、4 つの連続的に並べられるマッチしたエントリ 1 7 0 を要求する賭け 3 0 (又は賭けコンポーネント 3 2) より少なく払戻がされるかもしれない。

【 0 0 5 2 】

さらなる他の例では、いくつかの賭けコンポーネント 3 2 は、ある個数のマッチしたエントリ 1 7 0 がある行 1 5 8 にあって、連続的に並んでいる必要はない場合、当選した賭けとなる。同じ行 1 5 8 に要求されるマッチしたエントリ 1 7 0 の個数は、予め決定され、ランダムに決定され、顧客 2 0 によって決定され、又は他の方法により決定される何れか適切な個数であってもよい。上述した連続的に並んだマッチしたエントリ 1 7 0 の個数に関して、賭けコンポーネント 3 2 に対する払戻 8 0 は、当選するため要求される同一の行 1 5 8 におけるマッチしたエントリ 1 7 0 の個数に少なくとも部分的に基づくものであってもよい。例えば、図 3 に示される例では、賭けコンポーネント 3 2 は、少なくとも 5 つのマッチしたエントリ 1 7 0 が賭けマトリックス 1 5 0 内の同一の行 1 5 8 に存在する場合、当選した賭けとなるかもしれない。さらなる他の例として、いくつかの賭けコンポーネント 3 2 は、ある個数のマッチしたエントリ 1 7 0 がある列 1 5 4 に存在し、連続的に並んでいる必要がない場合、当選した賭けとなる。例えば、3 つの行 1 5 8 しか含まない賭けマトリックス 1 5 0 では、賭けコンポーネント 3 2 は、少なくとも 2 つのマッチしたエントリ 1 7 0 が賭けマトリックス 1 5 0 内の同一の列 1 5 4 に存在する場合、当選した賭けとなるかもしれない。同一の行 1 5 8 又は列 1 5 4 におけるマッチしたエントリ 1 7 0 に基づき当選とすることができる賭けコンポーネント 3 2 に対する払戻 8 0 は、同数の連続的な並べられたマッチしたエントリ 7 0 を要求する賭けコンポーネント 3 2 に対するものより少なくなるかもしれない。

【 0 0 5 3 】

さらなる他の例として、いくつかの賭けコンポーネント 3 2 は、ある個数のマッチしたエントリ 1 7 0 が賭けマトリックス 1 5 0 の四隅に存在する場合、当選した賭けとなる。例えば、賭けコンポーネント 3 2 は、少なくとも 3 つのマッチしたエントリ 1 7 0 が、賭けマトリックス 1 5 0 の四隅に存在する場合、当選した賭けとなるかもしれない。さらなる他の例として、いくつかの賭けコンポーネント 3 2 は、賭けマトリックス 1 5 0 のすべてのエントリ 1 5 2 がマッチしたエントリ 1 7 0 となる場合に限って、当選した賭けとなる。例えば、1 つ、2 つ又は 3 つの行 1 5 8 しか含まない賭けマトリックス 1 5 0 では、賭けコンポーネント 3 2 は、このような行 1 5 8 のすべてのエントリ 1 5 2 がマッチしたエントリ 1 7 0 となる場合に限って、当選した賭けとなるかもしれない。

【 0 0 5 4 】

他のタイプの賭けコンポーネント 3 2 が、賭けマトリックス 1 5 0 内の何れかの個数及び組み合わせのマッチしたエントリ 7 0 の出現及び / 又は位置に基づき規定可能であるということが理解されるべきである。区間の賭け 3 0 が、任意数の各種タイプの賭けコンポ

10

20

30

40

50

ーメント 3 2 を含む任意数の賭けコンポーネント 3 2 を含むことが可能であるということが理解されるべきである。

【 0 0 5 5 】

賭けマトリックス 1 5 0 を用いた各種タイプの賭けコンポーネント 3 2 の管理

賭けコンポーネント 3 2 のいくつかの例示的なタイプを示すため、

(a) 垂直方向、水平方向又は対角線方向の何れかに連続的な順序で並んだ 3 つのマッチしたエントリ 1 7 0 の 3 以上のインスタンスが、賭けマトリックス 1 5 0 内の存在する場合に当選した賭けとなる第 1 の賭けコンポーネント 3 2 a と、

(b) 何れか行 1 5 8 が少なくとも 6 つのマッチしたエントリ 1 7 0 を含む場合に当選した賭けとなる第 2 の賭けコンポーネント 3 2 b と、

(c) 賭けマトリックス 1 5 0 の行 # 1 のエントリ 1 5 2 の 8 つすべてがマッチしたエントリ 1 7 0 となる場合に当選した賭けとなる第 3 の賭けコンポーネント 3 2 c と、

(d) 賭けマトリックス 1 5 0 の列 # 8 の最初の 3 つのエントリ 1 5 2 (すなわち、「ウィン」、「ブレイス」及び「ショー」のポジション) がマッチしたエントリ 1 7 0 となる場合に当選した賭けとなる第 4 の賭けコンポーネント 3 2 d と、

を含む 4 つの賭けコンポーネント 3 2 を含む区間の賭け 3 0 を仮定する。

【 0 0 5 6 】

図 4 は、レースの各中間ポイント 1 0 4 a ~ 1 0 4 g 及びゴールライン 1 0 8 におけるレース参加者 1 6 2 となる馬 # 1、# 4 及び # 6 のそれぞれの実際のポジション 2 0 2 を示すテーブル 2 0 0 を示す。さらに、図 4 のテーブル 2 0 0 において、各中間ポイント 1 0 4 a ~ 1 0 4 g 及びゴールライン 1 0 8 に対応する賭けマトリックス 1 5 0 の列 1 5 4 が示される。

【 0 0 5 7 】

このような実際のポジション 2 0 2 は、賭けシステムプラットフォーム 1 6 により記録装置 1 0 2 及び 1 0 6 (上述した) からレース結果 8 6 として受け付けられるかもしれない。テーブル 2 0 0 の実際のポジション 2 0 2 は、賭けマトリックス 1 5 0 のマッチしたエントリ 1 7 0 を特定するのに利用可能である。例えば、テーブル 2 0 0 に示されるように、馬 # 1 は中間ポイント 1 0 4 a の 2 位に位置する。従って、賭けマトリックス 1 5 0 (図 3 を参照) の列 # 1 及び行 # 5 のエントリ 1 5 2 は、当該エントリ 1 5 2 が 2 位を示す「 2 」となっているため、マッチしたエントリ 1 7 0 となる。さらに、馬 # 4 は、中間ポイント 1 0 4 a において 7 位に位置している。従って、賭けマトリックス 1 5 0 の列 # 1 及び行 # 3 におけるエントリ 1 5 2 は、当該エントリ 1 5 2 が 7 位を示す「 7 」となっているため、マッチしたエントリ 1 7 0 となる。さらに、馬 # 6 は、中間ポイント 1 0 4 a において 1 2 位に位置している。賭けマトリックス 1 5 0 のエントリ 1 5 2 は「 1 」 ~ 「 8 」の数しか含まないため、馬 # 6 の 1 2 位のポジションに対応する列 # 1 にマッチしたエントリは存在しない。このプロセスは、賭けマトリックス 1 5 0 の行 # 2 ~ # 8 のマッチしたエントリ 1 7 0 (存在する場合) を決定するのに同様に利用可能である。賭けマトリックス 1 5 0 のマッチした各エントリ 1 7 0 は、説明のために当該エントリ 1 5 2 を囲む丸印により示される。

【 0 0 5 8 】

賭けマトリックス 1 5 0 においてマッチしたエントリ 1 7 0 が特定されると、一例となる区間の賭け 3 0 の 4 つの賭けコンポーネント 3 2 a ~ 3 2 d のそれぞれに対する結果は、以下のように決定されるかもしれない。

【 0 0 5 9 】

第 1 の賭けコンポーネント 3 2 a について、破線 2 1 0 により示されるように、列 # 6 に垂直方向に並んだ 3 つのマッチしたエントリの第 1 のインスタンスと、破線 2 1 2 により示されるように、対角線方向に並び、列 # 2 及び行 # 7 から列 # 4 及び行 # 5 までの 3 つのマッチしたエントリ 1 7 0 の第 2 のインスタンスとを含む連続した順序に並んだ 3 つのマッチしたエントリ 1 7 0 の 2 つのインスタンスが特定される。第 1 の賭けコンポーネント 3 2 a はこのようなインスタンスの 3 以上を要求しているため、第 1 の賭けコンポー

10

20

30

40

50

ネット 3 2 a は外れた賭けとみなされるかもしれない。

【 0 0 6 0 】

第 2 の賭けコンポーネント 3 2 b について、破線 2 1 4 により示されるように、6 つのマッチしたエントリ 1 7 0 が行 # 5 に特定される。第 2 の賭けコンポーネント 3 2 b は 1 つの行 1 5 8 に 6 以上のマッチしたエントリ 1 7 0 を要求しているため、第 2 の賭けコンポーネント 3 2 b は、当選した賭けとみなされるかもしれない。

【 0 0 6 1 】

第 3 の賭けコンポーネント 3 2 c について、行 # 1 の 8 つのエントリ 1 5 2 のうち 3 つしかマッチしたエントリ 1 7 0 となっていない。第 3 の賭けコンポーネント 3 2 c は行 # 1 の 8 つすべてのエントリ 1 5 2 がマッチしたエントリ 1 7 0 となっていることを要求し

10

【 0 0 6 2 】

第 4 の賭けコンポーネント 3 2 d について、列 # 8 の最初の 3 つのエントリ 1 5 2 (すなわち、「ウィン」、「プレイス」及び「ショー」のポジション) の 1 つのみがマッチしたエントリ 1 7 0 となっている。第 4 の賭けコンポーネント 3 2 d は、列 # 8 の最初の 3 つのエントリ 1 5 2 のすべてがマッチしたエントリ 1 7 0 となることを要求しているため、第 4 の賭けコンポーネント 3 2 d は、外れた賭けとみなされるかもしれない。

【 0 0 6 3 】

従って、第 2 の賭けコンポーネント 3 2 b は当選した賭けとみなされるが、第 1、第 3 及び第 4 の賭けコンポーネント 3 2 a、3 2 c 及び 3 2 d は外れた賭けとみなされるかもしれない。第 2 の賭けコンポーネント 3 2 b に対する払戻 8 0 は、実施例に応じてパリティ

20

【 0 0 6 4 】

3 次元賭けマトリックス

上述したように、賭けマトリックス 1 5 0 は、区間の賭け 3 0 の各種賭けコンポーネント 3 2 を規定するのに利用されるエントリ 1 5 2 の 2 次元賭けマトリックスである。しかしながら、いくつかの区間の賭け 3 0 については、区間の賭け 3 0 の各種賭けコンポーネント 3 2 を規定するのに 3 次元賭けマトリックスが利用可能である。図 5 は、いくつかの 2 次元賭けマトリックス 4 0 2 を構成する一例となる 3 次元賭けマトリックス 4 0 0 を示す。各 2 次元賭けマトリックス 4 0 2 は、図 3 を参照して上述される 2 次元賭けマトリックス 1 5 0 と同様のものであってもよい。3 次元賭けマトリックス 4 0 0 内の各 2 次元賭けマトリックス 4 0 2 は、1 日又は 1 晩などのあるトラックのレース群など、レースイベント群の 1 つに対応するかもしれない。従って、図 5 に示される実施例では、3 次元賭けマトリックス 4 0 0 は、各々がある晩のあるトラックにおいて実行されるようスケジュールされた 3 つのレースの 1 つに対応する 3 つの 2 次元賭けマトリックス 4 0 2 a、4 0 2 b 及び 4 0 2 c を含む。

30

【 0 0 6 5 】

各 2 次元賭けマトリックス 4 0 2 a、4 0 2 b 及び 4 0 2 c は、当該 2 次元賭けマトリックス 4 0 2 a、4 0 2 b 又は 4 0 2 c に対応するレースの中間ポイント 1 0 4 及び / 又はゴールライン 1 0 8 におけるレース参加者の予想されるポジションを表すいくつかのエントリ 4 0 4 を含む。賭けマトリックス 1 5 0 に関して上述されたように、各賭けマトリックス 4 0 2 の各列 1 5 4 は、当該賭けマトリックス 4 0 2 に対応するレースの中間ポイント 1 0 4 又はゴールライン 1 0 8 に対応するかもしれない。図 5 に示された実施例では、各賭けマトリックス 4 0 2 に対して、列 # 1 ~ # 3 は当該賭けマトリックス 4 0 2 に対応するレースの中間ポイント 1 0 4 に対応し、列 # 4 は当該レースのゴールライン 1 0 8 に対応する。

40

【 0 0 6 6 】

「マッチした」エントリ 4 0 4 は、図 5 において丸印のエントリ 4 0 4 として示され、マッチしたエントリ 4 1 0 と記される。賭けマトリックス 1 5 0 に関して上述されたように、各マッチしたエントリ 4 1 0 は、レース参加者 (図 5 に示される 3 つの選択された馬

50

1 6 2 など) の 1 つが当該エントリ 4 0 4 が存在する列 1 5 4 に対応する中間ポイント 1 0 4 又はゴールライン 1 0 8 における当該エントリ 4 0 4 により示される予想されるポジションに位置するエントリ 4 0 4 である。

【 0 0 6 7 】

2 次元賭けマトリックス 1 5 0 と同様に、3 次元賭けマトリックス 4 0 0 は、区間の賭け 3 0 について 1 以上の各種タイプの賭けコンポーネント 3 2 を少なくとも部分的に規定するようにしてもよい。例えば、賭けマトリックス 1 5 0 に関して上述されたように、ある賭けコンポーネント 3 2 は、ある個数のマッチしたエントリ 4 0 4 が、1 つの列 1 5 4 内において垂直方向に、1 つの行 1 5 8 内において水平方向に、又は複数の列 1 5 4 及び行 1 5 8 において対角線方向になど、ある方向に連続的に並んでいるか否かに関するものであってもよい。一例となる賭けコンポーネント 3 2 が垂直方向、水平方向又は対角線方向の何れかに連続的に並んだ 3 以上のマッチしたエントリ 4 0 4 を要求すると仮定すると、一例となる当選した賭けは、図 5 において破線 4 1 2 (垂直方向) 、4 1 4 (水平方向) 及び 4 1 6 (対角線方向) により示されるマッチしたエントリのグループによって示される。

【 0 0 6 8 】

さらに、ある賭けコンポーネント 3 2 は、ある個数のマッチしたエントリ 4 0 4 が 2 次元マトリックス 4 0 2 と垂直方向に連続的に並んでいるか否かに関するかもしれない。すなわち、ある賭けコンポーネント 3 2 は、複数の 2 次元マトリックス 4 0 2 において同一の列 1 5 4 及び行 1 5 8 にある個数のマッチしたエントリ 4 0 4 を要求するかもしれない。例えば、図 5 に示される実施例では、ある賭けコンポーネント 3 2 は、3 つの 2 次元マトリックス 4 0 2 a 、4 0 2 b 及び 4 0 2 c のそれぞれの同一の列 1 5 4 及び行 1 5 8 においてマッチしたエントリ 4 0 4 を要求するかもしれない。図 5 において、このタイプの賭けコンポーネント 3 2 の一例となる当選した賭けが、3 つのマッチしたエントリ 4 1 0 a 、4 1 0 b 及び 4 1 0 c のグループによって示されるように、各マトリックス 4 0 2 a 、4 0 2 b 及び 4 0 2 c の列 # 3 及び行 # 2 において示される。

【 0 0 6 9 】

他のタイプの賭けコンポーネント 3 2 が、1 つの 2 次元マトリックス 4 0 2 の内部における又は複数の 2 次元マトリックス 4 0 2 における任意の方向 (水平方向、垂直方向、対角線方向など) のマッチしたエントリ群を含む賭けマトリックス 4 0 0 の内部の何れかの個数及び組み合わせのマッチしたエントリ 4 0 4 の出現及び / 又は位置に基づき規定されるかもしれないということが理解されるべきである。

【 0 0 7 0 】

ジャックポット賭け (j a c k p o t b e t)

いくつかの実施例では、賭けシステムプラットフォーム 1 6 により提供されるいくつか又はすべての区間の賭け 3 0 及び / 又は賭けコンポーネント 3 2 は、様々な方法により実現可能なジャックポット賭けコンポーネント 9 4 を有するかもしれない。一般に、ジャックポット賭けコンポーネント 9 4 は、相対的に (又は極めて) 高い払戻を有する相対的に (又は極めて) 低いオッズの賭けである。例えば、2 次元賭けマトリックス 1 5 0 について、一例となるジャックポット賭けコンポーネント 9 4 は、(1) 賭けマトリックス 1 5 0 の (a) 1 以上の行 1 5 8 、(b) ある最小数の行 1 5 8 、又は (c) すべての行 1 5 8 、におけるエントリ 1 5 2 のすべて (又はある最小数) がマッチしたエントリ 1 7 0 となる賭け、(2) 賭けマトリックス 1 5 0 の (a) 1 以上の列 1 5 4 、(b) ある最小数の列 1 5 4 、又は (c) すべての列 1 5 4 、におけるエントリ 1 5 2 のすべて (又はある最小数) がマッチしたエントリ 1 7 0 となる賭け (当該賭けは、レース参加者がこのような列 1 5 4 のそれぞれのエントリ 1 5 2 により示される予想されるポジションに特定の順序で存在することを要求してもよいし、又はしなくてもよい) 、及び (3) 賭けマトリックス 1 5 0 のある最小数のエントリ 1 5 2 がマッチしたエントリ 1 7 0 となる賭けなどの賭けから構成されてもよい。ジャックポット賭けコンポーネント 9 4 は、区間の賭け 3 0 の賭けコンポーネント 3 2 であってもよく、又は区間の賭け 3 0 の一部又は 1 以上の賭け

コンポーネント 3 2 から構成されてもよい。

【 0 0 7 1 】

いくつかの実施例では、顧客 2 0 により発注された区間の賭け 3 0 の賭け金の一部は、自動的に又は顧客 2 0 による選択によって、1 以上のジャックポット賭けコンポーネント 9 4 に割り当てられてもよい。例えば、顧客 2 0 は、1 以上のジャックポット賭けコンポーネント 9 4 に割り当てられた自らの区間の賭け 3 0 の金額のあるパーセンテージを有するオプションを有するかもしれない。他の例として、顧客 2 0 から受け付けた区間の賭け 3 0 の賭け金のパーセンテージが、1 以上のジャックポット賭けコンポーネント 9 4 に自動的に割り当てられるかもしれない。例えば、7 つの中間ポイント 1 0 4 を有する 1 マイルレースイベントについて、賭けシステムプラットフォーム 1 6 は、顧客 2 0 により発注された区間の賭け 3 0 の賭け金を、7 つの中間ポイント 1 0 4 のそれぞれに 1 つと、ゴールライン 1 0 8 について 1 つと、1 つのジャックポット賭けコンポーネント 9 4 の 9 つの賭けコンポーネントに対する 9 つの均等な部分に自動的に割り当てるようにしてもよい。

10

【 0 0 7 2 】

いくつかの実施例では、ジャックポット賭けコンポーネント 9 4 は、顧客 2 0 が当選したジャックポット賭けコンポーネント 9 4 を有し、ジャックポットプールを獲得するまで、経時的（いくつかのレースイベント、数日、数週間又は数年にわたってなど）に増大するローリングポット（rolling pot）（又はジャックポットプール）に関連付けられてもよい。従って、あるレースのジャックポット賭けコンポーネント 9 4 に対する当選した賭けがない場合、このようなジャックポット賭けコンポーネント 9 4 に割り当てられた賭け金は、ジャックポットプールに維持され、1 以上の以降のレースにキャリーオーバーされるかもしれない。複数のジャックポットプールが同時に維持可能となるように、各タイプのジャックポット賭けコンポーネント 9 4 に対して、独立したジャックポットプールが維持されるかもしれない。あるいは、1 つのジャックポットプールが、賭けシステムプラットフォーム 1 6 によって又はあるトラックにおいて提供される複数（又はすべての）タイプのジャックポット賭け 9 4 に対して利用可能である。

20

【 0 0 7 3 】

他の実施例では、ローリングジャックポットプールを有するのではなく、ジャックポット賭けコンポーネント 9 4 が 1 つのレースイベントに関連付けられるかもしれない。例えば、ジャックポット賭けコンポーネント 9 4 は、（1）ある個数のマッチしたエントリ 1 7 0 を有する賭けマトリックス 1 5 0 の行 1 5 8 の行数、（2）ある個数のマッチしたエントリ 1 7 0 を有する賭けマトリックス 1 5 0 の列 1 5 4 の列数、又は（3）賭けマトリックス 1 5 0 のマッチしたエントリ 1 7 0 の合計数、に関する賭けから構成されるかもしれない。このような行 1 5 8 の最大数、列 1 5 4 の最大数又は合計のマッチしたエントリ 1 7 0 の最大数による賭けマトリックスを有する区間の賭け 3 0 は、当選したジャックポット賭けコンポーネント 9 4 を有するものとしてみなされ、このような区間の賭け 3 0 を発注した顧客 2 0 に払戻 8 0 が与えられるかもしれない。

30

【 0 0 7 4 】

システム 1 0 の一例となる動作

40

図 6 は、本発明の実施例による区間の賭け 3 0 を受付及び管理する一例となる方法を示すフローチャートである。ステップ 3 0 0 において、あるレースイベントに関する区間の賭け 3 0 及び / 又は従来の賭け 3 4 を含む賭け 1 2 が、図 1 を参照して上述されたような 1 以上の賭けシステムインタフェース 1 4 を介し顧客 2 0 から受付される。

【 0 0 7 5 】

ステップ 3 0 2 ~ 3 0 8 において、顧客 2 0 a は、以下のようにある競馬レースに関する区間の賭け 3 0 a を発注する。ステップ 3 0 2 において、顧客 2 0 a は、例えば、区間の賭け 3 0 a のタイプ、区間の賭け 3 0 a の 1 以上の賭けコンポーネント 3 2 A、競馬レースにおいてレースするよう予定されている馬のグループからの 1 以上の馬、及び / 又は区間の賭け 3 0 A の各賭けコンポーネント 3 2 A 又は区間の賭け 3 0 a に対する金額など

50

を含む区間の賭け 30 a に対する 1 以上の賭けパラメータ 84 a を選択する。他の実施例では、区間の賭け 30 a に対する 1 以上の馬は、例えば、賭けシステムプラットフォーム 16 によりランダムに決定されるなど、他の方法により決定されてもよい。本例では、顧客 20 a は馬 # 3 と # 7 などの 2 頭の馬を選択すると仮定する。ステップ 304 において、顧客 20 a は、賭けパラメータ 84 a と共に賭け金を、賭けパラメータ 84 を賭けシステムプラットフォーム 16 に通信する賭けシステムインタフェース 16 に通信する。ステップ 306 において、賭けシステムプラットフォーム 16 は、レースの長さやレースで競争することが予定されている馬の頭数などの競馬レースに関する各種イベントパラメータ 82 及び受け付けた賭けパラメータ 84 a に基づき、顧客 20 a の区間の賭け 30 に対する賭けマトリックス 150 a を生成する。他の実施例では、賭けマトリックス 150 a のすべて又は一部が顧客 20 a により生成されるかもしれない。例えば、顧客 20 a は、賭けマトリックス 150 a の一部又はすべてのエントリ 152 を選択するかもしれない。何れのイベントでも、賭けシステムプラットフォーム 16 は、生成された賭けマトリックス 150 a をメモリ 72 に格納するようにしてもよい。ステップ 308 の後、賭けシステムプラットフォーム 16 は、賭けシステムインタフェース 14 が、(a) 賭けマトリックス 150 a の印刷されたもの、(b) 賭け金、(c) トラック及びレースイベントの表示、(d) レースイベントの予定されている時間、及び (e) 顧客 20 a により選択された 2 頭の馬 (馬 # 3 及び # 7) の表示の一部又はすべてを含む顧客 20 a に対する賭けチケット 92 を印刷可能となるように、テラー 44 やセルフサービスマシーン 48 などの適切な賭けシステムインタフェース 14 に賭けマトリックス 150 a を通信する。顧客 20 a は、賭けチケット 92 を用いて自分の区間の賭け 30 a の進捗を追跡し、ステップ 314 において後述されるように、区間の賭け 30 a の各賭けコンポーネント 32 a の結果を決定するようにしてもよい。

【 0076 】

ステップ 310 において、賭けシステムプラットフォーム 16 は、区間の賭け 30 a の各種賭けコンポーネント 32 に区間の賭け 30 a の賭け金を割り当てるようにしてもよい。このような割当ては、(a) 区間の賭け 30 a の発注時に顧客 20 a によりなされた選択に従って、(b) 賭けシステムプラットフォーム 16 により維持される所定の賭け割当てルールに基づき、又は (c) 他の基準に従って、実行することができる。いくつかの実施例では、賭けシステムプラットフォーム 16 は、区間の賭け 30 a の賭け金の均等な部分を区間の賭け 30 a の各賭けコンポーネント 32 a に割り当てる。例えば、3 つの賭けコンポーネント 32 a を有する区間の賭け 30 a に対して、賭けシステムプラットフォーム 16 は、賭け金の $1/3$ を 3 つの賭けコンポーネント 32 a のそれぞれに割り当てる。他の例として、8 つの賭けコンポーネントを有するレースイベントについて (例えば、レースの各 $1/8$ マイルに対応する賭けコンポーネント 32 を有する 1 マイルレースなど) 、区間の賭け 30 に対して賭けられた各 1 ドルのうちの 12.5 セントが、8 つの賭けコンポーネント 32 のそれぞれに割り当てられてもよい。いくつかの実施例では、賭けシステムプラットフォーム 16 は、レースイベントにおける中間ポイント 104 の個数又はレースイベントの長さに基づき、区間の賭け 30 a の賭け金を自動的に割り当てるようにしてもよい。例えば、各ハロン (furlong) (すなわち、各 $1/8$ マイル) における中間ポイント 104 を有する 7 ハロン ($7/8$ マイル) レースイベントでは、賭けシステムプラットフォーム 16 は、レースイベントに対する区間の賭け 30 a の賭け金を各 $1/7$ に自動的に割り当てるかもしれない。ここで、各 $1/7$ は 7 つの賭けコンポーネント 32 のそれぞれ (6 つの中間ポイント 104 のそれぞれに対応するものと、ゴールライン 108 に対応するもの) に割り当てられる。他の実施例では、賭けシステムプラットフォーム 16 及び / 又は賭けシステムインタフェース 14 は、顧客 20 a が区間の賭け 30 a の各種賭けコンポーネント 32 a に対する区間の賭け 30 a の賭け金の割当てに関する入力を提供することを可能にするかもしれない。例えば、区間の賭け 30 a が 3 つの賭けコンポーネント 32 a を有すると仮定すると、顧客 20 a は、賭け金の 50 % を賭けコンポーネント 32 a の 1 つに、25 % をその他 2 つの賭けコンポーネント 32 a のそれぞれに割

10

20

30

40

50

り当てるよう要求するかもしれない。区間の賭け 30 がパリミューチュアルな賭けである実施例では、賭け金を区間の賭け 30 a の各賭けコンポーネント 32 a に割り当てることは、賭け金を 1 以上のパリミューチュアルプールに割り当てることを含むかもしれない。例えば、個別のパリミューチュアルプールが各タイプの賭けコンポーネント 32 a に提供される実施例では、賭けシステムプラットフォーム 16 は、当該賭け金を上述した基準の何れかに従って様々なパリミューチュアルプールに割り当てるかもしれない。

【0077】

ステップ 312 において、レースイベントが開始される。ステップ 314 において、レース結果 86 が、トラック、OTB エンティティ又は他のエンティティから賭けシステムプラットフォーム 16 に通信される。レース結果 86 は、レースの各中間ポイント 104 及びゴールライン 108 におけるレースの各馬の実際のポジション 202 を少なくとも示すかもしれない。例えば、レース結果 86 は、図 4 に示されるテーブル 200 にデータのタイプを含めるかもしれない。いくつかの実施例では、このようなレース結果 86 はまた、顧客 20 がレースの進捗及び / 又はレースに対する自分の賭け 12 を追跡することができるよう、1 以上の賭けシステムインタフェース 14 に通信される。いくつかの実施例では、レース結果 86 は、リアルタイムに又は実質的にリアルタイムに賭けシステムプラットフォーム 16 及び / 又は賭けシステムインタフェース 14 に通信される。

【0078】

ステップ 316 において、賭けシステムプラットフォーム 16 は、ステップ 306 において生成された賭けマトリックス 150 a、各賭けコンポーネント 32 a に関する賭けパラメータ 84 及びレースに関する受け付けたレース結果 86 に基づき、区間の賭け 30 a の各賭けコンポーネントに対する賭け結果 78 を決定するようにしてもよい。例えば、賭けシステムプラットフォーム 16 は、各賭けコンポーネント 32 a が、図 3 ~ 4 を参照して上述された 1 以上の技術を利用して、「ウィン」、「ロス」、「ブッシュ」又は「ノーアクション」であるか否か判断するようにしてもよい。

【0079】

ステップ 318 において、賭けシステムプラットフォーム 16 は、ステップ 316 において当選した賭けであると判断された各賭けコンポーネントに対する払戻 80 を決定するようにしてもよい。パリミューチュアルシステムでは、賭けシステムプラットフォーム 16 は、パリミューチュアルな払戻を決定するための既知の方法に従って、各賭けコンポーネント 32 a に対する払戻 80 を決定するようにしてもよい。賭けシステムプラットフォーム 16 は、区間の賭け 30 a の賭け金から、又は各賭けコンポーネント 32 a に割り当てられた賭け金の一部から、手数料、すなわち、「テークアウト」を控除してもよい。例えば、いくつかの実施例では、このような手数料又は「テークアウト」は、賭け金の所定のパーセンテージ (10% など) であるかもしれない。いくつかの例では、顧客 20 a に対して決定された払戻 80 は、1 以上の賭けシステムインタフェース 14 を介し顧客 20 a に支払われるかもしれない。あるいは、賭けシステムプラットフォーム 16 は、このような払戻 80 の金額に基づき、顧客 20 a の賭け口座を更新してもよい。

【0080】

パリミューチュアルプールに対して、当該プールに割り当てられた賭けコンポーネント 32 a の何れも当選した賭けでないと判断されると、このような賭けコンポーネント 32 a の賭け金は、当該賭けを発注した顧客 20 に返され、以降のレースに係る新たなパリミューチュアルプールにキャリーオーバーされ、若しくはその他の方法により処理されるかもしれない。

【0081】

上述した一例となる方法はまた、本発明の範囲内の 3 次元賭けマトリックス 400 などの他のタイプの賭けマトリックスを利用して区間の賭け 30 に適用可能であるということが理解されるべきである。また、各種実施例では、図 6 に示される方法の各ステップは、本発明の範囲から逸脱することなく何れか適切な順序により実行され、部分的又は全体的に重複するかもしれないということが理解されるべきである。さらに、図 6 に示される各

10

20

30

40

50

種ステップ及び方法は、図 6 に示される一例となる表示にもかかわらず、シリアル又はパラレルに実行可能である。

【 0 0 8 2 】

本発明の実施例及びそれらの効果が詳細に説明されたが、当業者は、添付した請求項によって規定されるような本発明の趣旨及び範囲から逸脱することなく、様々な変更、追加及び省略をすることが可能である。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 8 3 】

【図１】図１は、本発明の実施例によるレースイベントにおける中間ポイントに関する区間の賭けを提供及び管理する一例となるシステムを示す。

【図 2】図 2 は、図 1 のシステムにおいて利用される一例となるレーストラックの概観を示す。

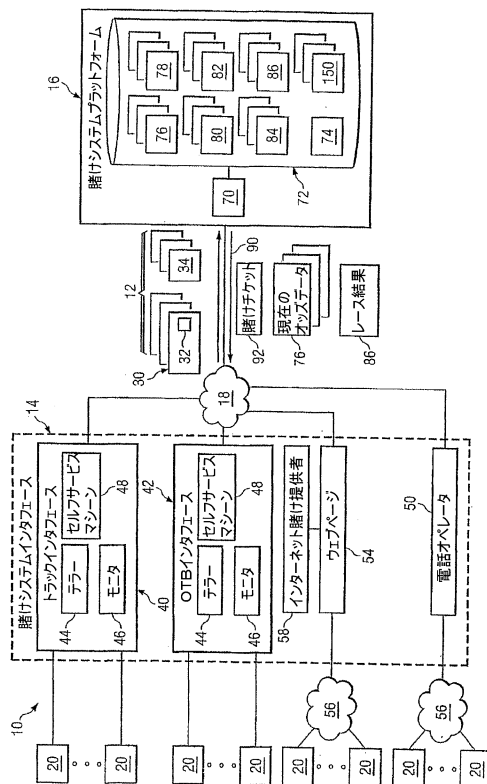
【図 3】図 3 は、本発明の実施例による区間の賭けの 1 以上の賭けコンポーネントを少なくとも部分的に規定する一例となる 2 次元賭けマトリックスを示す。

【図 4】図 4 は、本発明の実施例による区間の賭けの 1 以上の賭けコンポーネントを少なくとも部分的に規定する一例となる 3 次元賭けマトリックスを示す。

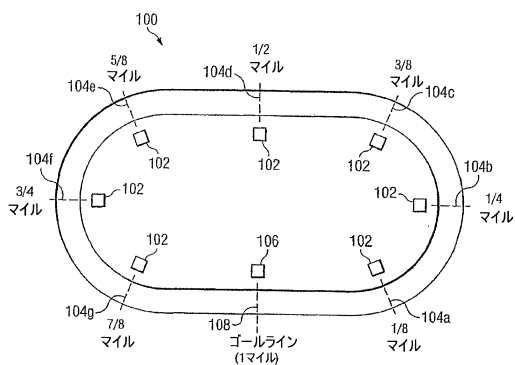
【図5】図5は、レースイベントの各中間ポイントとゴールラインにおける参加者の実際のポジションを示す一例となるテーブルを示す。

【図 6】図 6 は、本発明の実施例による区間の賭けを受付及び管理する一例となる方法を示すフローチャートである。

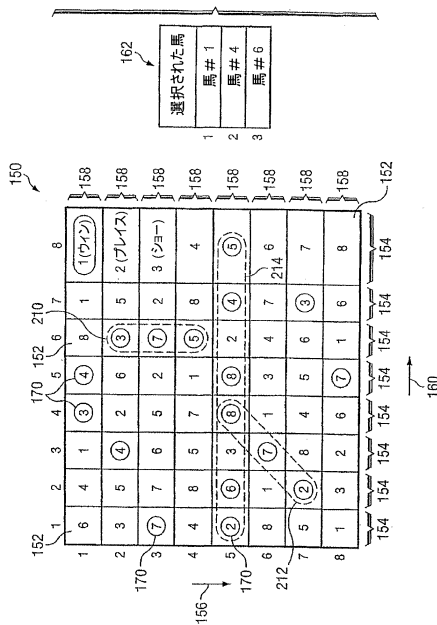
【 図 1 】



【圖 2】



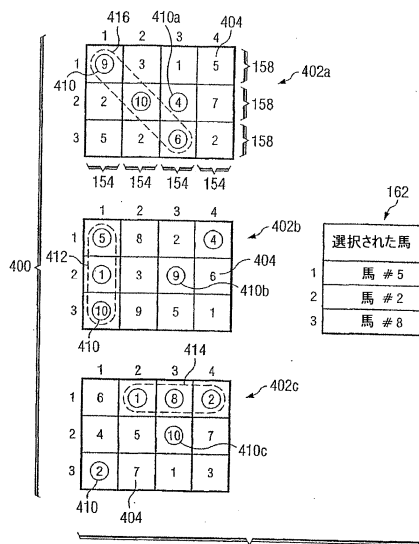
【図 3】



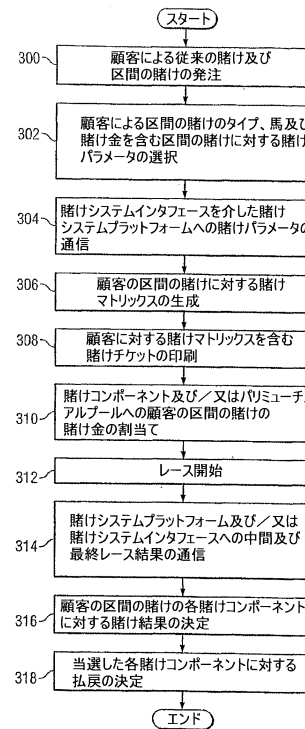
【図 4】

選択された馬	中間ポイント／ゴールライン							
	104a	104b	104c	104d	104e	104f	104g	108
馬 #1	2	2	4	3	4	3	3	1
馬 #4	7	6	9	10	7	5	4	5
馬 #6	12	10	7	8	8	7	9	11

【図 5】



【図 6】



フロントページの続き

(72)発明者 アッシャー, ジョーゼフ, エム
アメリカ合衆国 ニューヨーク州 1 0 0 2 3 ニューヨーク ウェスト・7 6 ス・ストリート
3 2 1 アパートメント・2 エイ

合議体

審判長 金子 幸一

審判官 手島 聖治

審判官 須田 勝巳

(56)参考文献 特開2 0 0 0 - 2 2 7 9 6 8 (J P , A)
特公平7 - 2 8 9 5 9 (J P , B 2)
特開2 0 0 1 - 1 1 8 0 1 8 (J P , A)
登録実用新案第3 0 7 7 2 6 8 (J P , U)
特開2 0 0 4 - 1 2 7 1 2 7 (J P , A)
特開2 0 0 4 - 1 3 0 1 1 9 (J P , A)
特開2 0 0 2 - 3 2 5 9 7 7 (J P , A)
特開2 0 0 2 - 4 1 8 0 9 (J P , A)
特表2 0 0 4 - 5 1 3 4 0 9 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

G06Q10/00-50/00