

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5042852号
(P5042852)

(45) 発行日 平成24年10月3日(2012.10.3)

(24) 登録日 平成24年7月20日(2012.7.20)

(51) Int.Cl. F I
A 6 3 F 13/00 (2006.01) A 6 3 F 13/00 M
A 6 3 F 13/12 (2006.01) A 6 3 F 13/12 Z

請求項の数 50 (全 36 頁)

(21) 出願番号	特願2007-548562 (P2007-548562)	(73) 特許権者	506361856
(86) (22) 出願日	平成17年12月22日 (2005.12.22)		シーエフピーエイチ, エル.エル.シー
(65) 公表番号	特表2008-525124 (P2008-525124A)		.
(43) 公表日	平成20年7月17日 (2008.7.17)		アメリカ合衆国 ニューヨーク州 100
(86) 国際出願番号	PCT/US2005/046932		22 ニューヨーク イースト・59ス・
(87) 国際公開番号	W02006/069351		ストリート 110
(87) 国際公開日	平成18年6月29日 (2006.6.29)	(74) 代理人	100070150
審査請求日	平成20年12月19日 (2008.12.19)		弁理士 伊東 忠彦
(31) 優先権主張番号	11/021, 848	(74) 代理人	100091214
(32) 優先日	平成16年12月22日 (2004.12.22)		弁理士 大貫 進介
(33) 優先権主張国	米国 (US)	(74) 代理人	100107766
			弁理士 伊東 忠重
		(72) 発明者	アメイトイス, リー, エム
			イギリス国, ロンドン ダブリュ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途点に基づいてゲームをするためのシステムおよび方法

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数のレース参加者を有するレース・イベントの特定のレース参加者の識別情報を保存するメモリと;

該メモリに結合されており;

前記レース・イベント内の複数の中途点のそれぞれにおける、前記メモリに識別情報が保存されている前記特定のレース参加者の特定の順位を、該中途点に配置された計時および/または記録装置によって判別したものを、受領手段を介して受領し;

前記特定のレース参加者の前記の判別された順位に少なくとも部分的に基づいて、複数のシミュレートされたトランプ・カードをトランプ・カード決定手段によって決定し;

少なくとも部分的に前記決定されたシミュレートされたトランプ・カードに基づいて、ゲームの結果を、前記メモリに記憶された前記ゲームのルールに従って、ゲーム結果決定手段によって決定する、

よう動作するよう構成されたプロセッサと、
を有するゲーム・システム。

【請求項2】

前記特定のレース参加者が、特定レース参加者決定手段によってランダムに決定される、請求項1記載のシステム。

【請求項3】

前記特定のレース参加者が、特定レース参加者決定手段によって顧客選択に基づいて決

定される、請求項 1 記載のシステム。

【請求項 4】

前記プロセッサがさらに、前記計時および/または記録装置によって前記レース・イベント内の前記複数の中途点のそれぞれにおいて前記特定のレース参加者の特定のタイムを判別したものを受領手段を介して受領するよう構成されており、前記複数のシミュレートされたトランプ・カードを決定することがさらに、前記特定のレース参加者の前記の判別されたタイムに少なくとも部分的に基づいている、請求項 1 記載のシステム。

【請求項 5】

前記特定のレース参加者の前記の判別された順位および前記の判別されたタイムが、前記レース・イベントに関連する中途結果に基づいている、請求項 4 記載のシステム。

10

【請求項 6】

複数のシミュレートされたトランプ・カードを決定することが、前記レース・イベント内のある中途点における前記特定のレース参加者の順位に少なくとも部分的に基づいてシミュレートされたトランプ・カードの値を決定することを含み、請求項 1 記載のシステム。

【請求項 7】

シミュレートされたトランプ・カードの値を決定することが、前記特定のレース参加者の順位を、エース、二、三、四、五、六、七、八、九、十、ジャック、クイーンおよびキングの値のうちの一つにマッピングすることを含み、請求項 6 記載のシステム。

【請求項 8】

20

複数のシミュレートされたトランプ・カードを決定することが、前記レース・イベント内のある中途点における前記特定のレース参加者の前記タイムに少なくとも部分的に基づいてシミュレートされたトランプ・カードのマークを決定することを含み、請求項 4 記載のシステム。

【請求項 9】

シミュレートされたトランプ・カードのマークを決定することが、前記特定のレース参加者のタイムの小数值を、クラブのマーク、ハートのマーク、ダイヤのマークおよびスペードのマークのうちの一つにマッピングすることを含み、請求項 8 記載のシステム。

【請求項 10】

前記ゲームが、ブラックジャックおよびポーカーのうちの一つである、請求項 1 記載のシステム。

30

【請求項 11】

前記複数のシミュレートされたトランプ・カードを決定することが：

ある第一の中途点における前記特定のレース参加者の順位に少なくとも部分的に基づいて第一のシミュレートされたトランプ・カードを決定し；

ある第二の中途点における前記特定のレース参加者の順位に少なくとも部分的に基づいて第二のシミュレートされたトランプ・カードを決定する、

ことを含み、請求項 1 記載のシステム。

【請求項 12】

前記プロセッサがさらに：

顧客トランプ・カード関連付け手段によって、ある顧客に前記の決定された複数のシミュレートされたトランプ・カードを関連付け；

ハウス・エンティティ・トランプ・カード関連付け手段によって、ハウス・エンティティに複数のシミュレートされたトランプ・カードを関連付ける、

よう構成されている、請求項 1 記載のシステム。

40

【請求項 13】

前記ゲームがブラックジャックであり；

前記顧客に関連付けられたシミュレートされたトランプ・カードの数が、少なくとも部分的には前記顧客によって通信され、受領手段を介して前記プロセッサに受領されるコマンドに基づいており；

50

前記ハウス・エンティティに関連付けられたシミュレートされたトランプ・カードの数が、少なくとも部分的にはブラックジャックに関連するルールに基づいている、請求項 1 2 記載のシステム。

【請求項 1 4】

前記ゲームの結果が、前記ゲーム結果決定手段によって、前記顧客に関連付けられた複数のシミュレートされたトランプ・カードと、前記ハウス・エンティティに関連付けられた複数のシミュレートされたトランプ・カードとを、ブラックジャックに関連するルールに従って比較することによって判定される、請求項 1 2 記載のシステム。

【請求項 1 5】

前記プロセッサがさらに：

第一顧客トランプ・カード関連付け手段によって、ある第一の顧客に前記の決定された複数のシミュレートされたトランプ・カードを関連付け；

第二顧客トランプ・カード関連付け手段によって、ある第二の顧客に複数のシミュレートされたトランプ・カードを関連付ける、
よう構成されている、請求項 1 記載のシステム。

【請求項 1 6】

前記ゲームがポーカーであり、前記プロセッサがさらに：

第一顧客ハンド決定手段によって、少なくとも前記第一の顧客に関連付けられたシミュレートされたトランプ・カードの一部分に基づいて、前記第一の顧客のためのポーカーのシミュレートされたハンドを決定し；

第二顧客ハンド決定手段によって、少なくとも前記第二の顧客に関連付けられたシミュレートされたトランプ・カードの一部分に基づいて、前記第二の顧客のためのポーカーのシミュレートされたハンドを決定する、
よう構成されている、請求項 1 5 記載のシステム。

【請求項 1 7】

前記ゲームの結果が、前記ゲーム結果決定手段によって、前記第一の顧客に関連付けられた、ポーカーの前記シミュレートされたハンドと、前記第二の顧客に関連付けられた、ポーカーの前記シミュレートされたハンドとを、ポーカーに関連するルールに従って比較することによって判定される、請求項 1 6 記載のシステム。

【請求項 1 8】

前記第一の顧客と前記第二の顧客が、顧客のある部分集合の少なくとも一部分をなし；

前記第一の顧客によって賭けられる賭け金のための賭けプールが、少なくとも部分的には、顧客の前記部分集合によって賭けられた賭け金総額に基づいている、請求項 1 7 記載のシステム。

【請求項 1 9】

前記第二の顧客がハウス・エンティティである、請求項 1 7 記載のシステム。

【請求項 2 0】

前記プロセッサがさらに：

前記ゲームの結果に関する賭けを受領手段を介して受領し；

前記賭けについての結果を判定手段によって判定し；

少なくとも部分的には前記賭けについての結果に基づいて、前記賭けについてのパリミューチュエル払い出しを払い出し決定手段によって決定する、
よう構成されている、請求項 1 記載のシステム。

【請求項 2 1】

前記プロセッサがさらに、前記計時および/または記録装置によって前記レース・イベント内の前記複数の中途点のそれぞれにおいて先頭レース参加者の特定のタイムを判別したものを受領手段を介して受領するよう構成されており、前記複数のシミュレートされたトランプ・カードを決定することがさらに、前記の判別されたタイムに少なくとも部分的に基づいている、請求項 1 記載のシステム。

【請求項 2 2】

10

20

30

40

50

複数のシミュレートされたトランプ・カードを決定することが、前記レース・イベント内のある中途点における前記先頭レース参加者の前記タイムに少なくとも部分的に基づいてシミュレートされたトランプ・カードのマークを決定することを含み、請求項 2 1 記載のシステム。

【請求項 2 3】

シミュレートされたトランプ・カードのマークを決定することが、前記先頭レース参加者のタイムの小数值を、クラブのマーク、ハートのマーク、ダイヤのマークおよびスペードのマークのうちの一つにマッピングすることを含み、請求項 2 2 記載のシステム。

【請求項 2 4】

複数のレース参加者を有するレース・イベントの特定のレース参加者の識別情報を保存するメモリと；

前記レース・イベント内の複数の中途点のそれぞれにおける、前記メモリに識別情報が保存されている前記特定のレース参加者の特定の順位を、該中途点に配置された計時および/または記録装置によって判別したものを、受領手段を介して受領し；

前記特定のレース参加者の前記の判別された順位に少なくとも部分的に基づいて、複数のシミュレートされたトランプ・カードをトランプ・カード決定手段によって決定し；

ある顧客に前記の決定された複数のシミュレートされたトランプ・カードを、トランプ・カード関連付け手段によって関連付け；

賭け結果判定手段によって、前記顧客に関連付けられた前記複数のシミュレートされたトランプ・カードと、ハウス・エンティティに関連付けられた複数のシミュレートされたトランプ・カードとを、前記メモリに記憶されたブラックジャックに関連するルールに従って比較することによって、賭けの結果を判定する、

よう構成されているプロセッサ、
とを有するゲーム・システム。

【請求項 2 5】

前記特定のレース参加者が、特定レース参加者決定手段によってランダムに決定される、請求項 2 4 記載のシステム。

【請求項 2 6】

前記特定のレース参加者が、特定レース参加者決定手段によって顧客の選択に基づいて決定される、請求項 2 4 記載のシステム。

【請求項 2 7】

前記特定のレース参加者の判別された順位がそのレース・イベントに関連する中途結果に基づいている、請求項 2 4 記載のシステム。

【請求項 2 8】

複数のシミュレートされたトランプ・カードを決定することが、前記レース・イベント内のある中途点における前記特定のレース参加者の順位に少なくとも部分的に基づいてシミュレートされたトランプ・カードの値を決定することを含み、請求項 2 4 記載のシステム。

【請求項 2 9】

シミュレートされたトランプ・カードの値を決定することが、前記特定のレース参加者の順位を、エース、二、三、四、五、六、七、八、九、十、ジャック、クイーンおよびキングの値のうちの一つにマッピングすることを含み、請求項 2 8 記載のシステム。

【請求項 3 0】

前記複数のシミュレートされたトランプ・カードを決定することが：

ある第一の中途点における前記特定のレース参加者の順位に少なくとも部分的に基づいて第一のシミュレートされたトランプ・カードを決定し；

ある第二の中途点における前記特定のレース参加者の順位に少なくとも部分的に基づいて第二のシミュレートされたトランプ・カードを決定する、
ことを含み、請求項 2 4 記載のシステム。

【請求項 3 1】

10

20

30

40

50

前記顧客に関連付けられたシミュレートされたトランプ・カードの数が、少なくとも部分的には前記顧客によって通信され、受領手段を介して前記プロセッサに受領されるコマンドに基づいている、請求項 2 4 記載のシステム。

【請求項 3 2】

前記プロセッサがさらに、前記レース・イベント内の中途点における別の特定のレース参加者の順位に基づいて、前記ハウス・エンティティに関連付けられた前記複数のシミュレートされたトランプ・カードをトランプ・カード決定手段によって決定するよう構成されている、請求項 2 4 記載のシステム。

【請求項 3 3】

前記プロセッサがさらに、少なくとも部分的には前記賭けの額に基づいて、前記賭けについてのパリミュチュエル払い出しを払い出し決定手段によって決定するよう構成されている、請求項 2 4 記載のシステム。

10

【請求項 3 4】

複数のレース参加者を有するレース・イベントの特定のレース参加者の識別情報を保存するメモリと；

前記レース・イベント内の複数の中途点のそれぞれにおける、前記メモリに識別情報が保存されている前記特定のレース参加者の特定の順位を、該中途点に配置された計時および/または記録装置によって判別したものを、受領手段を介して受領し；

前記特定のレース参加者の前記の判別された順位に少なくとも部分的に基づいて、複数のシミュレートされたトランプ・カードをトランプ・カード決定手段によって決定し；

20

ある第一の顧客に前記の決定された複数のシミュレートされたトランプ・カードをトランプ・カード関連付け手段によって関連付け；

少なくとも前記第一の顧客に関連付けられたシミュレートされたトランプ・カードの一部に基づいて、前記第一の顧客のためのポーカーのシミュレートされたハンドを第一顧客ハンド決定手段によって決定し、

賭け結果判定手段によって、前記第一の顧客に関連付けられたポーカーのシミュレートされたハンドを、ある第二の顧客に関連付けられたポーカーのシミュレートされたハンドと、ポーカーに関連するルールに従って比較することによって、賭けの結果を判定する、

よう構成されているプロセッサ、
とを有するゲーム・システム。

30

【請求項 3 5】

前記特定のレース参加者が、特定レース参加者決定手段によってランダムに決定される、請求項 3 4 記載のシステム。

【請求項 3 6】

前記特定のレース参加者が、特定レース参加者決定手段によって顧客の選択に基づいて決定される、請求項 3 4 記載のシステム。

【請求項 3 7】

前記プロセッサがさらに、前記計時および/または記録装置によって前記レース・イベント内の前記複数の中途点のそれぞれにおいて前記特定のレース参加者の特定のタイムを判別したものを受領手段を介して受領するよう構成されており、前記複数のシミュレートされたトランプ・カードを決定することがさらに、前記特定レースの参加者の前記の判別されたタイムに少なくとも部分的に基づいている、請求項 3 4 記載のシステム。

40

【請求項 3 8】

前記特定のレース参加者の前記の判別された順位および前記の判別されたタイムが、前記レース・イベントに関連する中途結果に基づいている、請求項 3 7 記載のシステム。

【請求項 3 9】

複数のシミュレートされたトランプ・カードを決定することが、前記レース・イベント内のある中途点における前記特定のレース参加者の順位に少なくとも部分的に基づいてシミュレートされたトランプ・カードの値を決定することを含む、請求項 3 4 記載のシステ

50

ム。

【請求項 4 0】

シミュレートされたトランプ・カードの値を決定することが、前記特定のレース参加者の順位を、エース、二、三、四、五、六、七、八、九、十、ジャック、クイーンおよびキングの値のうちの一つにマッピングすることを含む、請求項 3 9 記載のシステム。

【請求項 4 1】

複数のシミュレートされたトランプ・カードを決定することが、前記レース・イベント内のある中途点における前記特定のレース参加者の前記タイムに少なくとも部分的に基づいてシミュレートされたトランプ・カードのマークを決定することを含む、請求項 3 7 記載のシステム。

10

【請求項 4 2】

シミュレートされたトランプ・カードのマークを決定することが、前記特定のレース参加者のタイムの小数值を、クラブのマーク、ハートのマーク、ダイヤのマークおよびスペードのマークのうちの一つにマッピングすることを含む、請求項 4 1 記載のシステム。

【請求項 4 3】

前記複数のシミュレートされたトランプ・カードを決定することが：
ある第一の中途点における前記特定のレース参加者の順位に少なくとも部分的に基づいて第一のシミュレートされたトランプ・カードを決定し；
ある第二の中途点における前記特定のレース参加者の順位に少なくとも部分的に基づいて第二のシミュレートされたトランプ・カードを決定する、
ことを含む、請求項 3 4 記載のシステム。

20

【請求項 4 4】

前記プロセッサがさらに：
前記第二の顧客に複数のシミュレートされたトランプ・カードを第二顧客トランプ・カード関連付け手段によって関連付け、
少なくとも前記第二の顧客に関連付けられたシミュレートされたトランプ・カードの一部に基づいて、前記第二の顧客のためのポーカーの前記シミュレートされたハンドを第二顧客ハンド決定手段によって決定する、
よう構成されている、請求項 3 4 記載のシステム。

【請求項 4 5】

前記第一の顧客と前記第二の顧客が、顧客のある部分集合の少なくとも一部分をなし；
前記第一の顧客によって賭けられる賭け金のための賭けプールが、少なくとも部分的には、顧客の前記部分集合によって賭けられた賭け金総額に基づいている、
請求項 3 4 記載のシステム。

30

【請求項 4 6】

前記第二の顧客がハウス・エンティティである、請求項 3 4 記載のシステム。

【請求項 4 7】

前記プロセッサがさらに、少なくとも部分的には前記賭けの額に基づいて、前記賭けについてのパリミュチュエル払い出しを払い出し決定手段によって決定するよう構成されている、請求項 3 4 記載のシステム。

40

【請求項 4 8】

前記プロセッサがさらに、前記計時および/または記録装置によって前記レース・イベント内の前記複数の中途点のそれぞれにおいて先頭レース参加者の特定のタイムを判別したものを受領手段を介して受領するよう構成されており、前記複数のシミュレートされたトランプ・カードを決定することがさらに、前記の判別されたタイムに少なくとも部分的に基づいている、請求項 3 4 記載のシステム。

【請求項 4 9】

複数のシミュレートされたトランプ・カードを決定することが、前記レース・イベント内のある中途点における前記先頭レース参加者の前記タイムに少なくとも部分的に基づいてシミュレートされたトランプ・カードのマークを決定することを含む、請求項 4 8 記載

50

のシステム。

【請求項 50】

シミュレートされたトランプ・カードのマークを決定することが、前記先頭レース参加者のタイムの小数值を、クラブのマーク、ハートのマーク、ダイヤのマークおよびスペードのマークのうちの一つにマッピングすることを含む、請求項 49 記載のシステム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

関連出願

本出願は、2004年6月28日に出願され、現在係属中の、“System and Method for Providing Bets Regarding Intermediate Points in a Race Event” との名称の米国出願第10/879,972号の部分継続出願である。

10

【0002】

本発明の技術分野

本発明は概括的にはイベントについての賭けに、より詳細にはレース・イベントにおける中途点に基づいてゲームをするためのシステムおよび方法に関する。

【背景技術】

【0003】

たとえば競馬のようなスポーツ・イベントへの賭けは、世界の多くの部分で、大規模で成長しつつある産業である。さまざまな種類のスポーツ・イベントについてさまざまな種類の賭け製品またはシステムが利用可能である。たとえば、典型的な競馬の賭けは、賭け手が、特定のレースまたは一連のレースにおいて1頭の馬、あるいは数頭の馬のゴール順位に賭けることを許容する。たとえば、賭け手は特定の馬が一着になる(win)、上位二着にはいる(place)、あるいは上位三着にはいる(show)ことに賭けることができる。賭け手は複数の馬についてさまざまな組み合わせの賭けもできる。たとえば、連勝単式の賭け(上位二着までの馬を順番も含めてカバーする)や三連勝単式の賭け(上位三着までの馬を順番も含めてカバーする)である。さらに、賭け手は、一連のレースに対して賭けてもよい。たとえば、二重勝(2つの相続くレースの勝馬)、三重勝(3つの相続くレースの勝馬)および六重勝(6つの相続くレースの勝馬)などである。

20

【0004】

パリミュチュエル賭けシステムでは、特定のイベントに関する全賭け金が総合され、競技場が手数料(あるいは「控除分(take-out)」)を取り、残りが勝った賭け手の間で分配される。たとえば、パリミュチュエルの賭けシステムは北米で(および世界中のさまざまな場所で)競馬に対する賭けに普通に使われている。

30

【発明の開示】

【課題を解決するための手段】

【0005】

メモリおよびプロセッサを有するゲーム・システムが提供される。メモリは、複数のレース参加者を有するレース・イベントの特定のレース参加者の識別情報を保存する。プロセッサは、レース・イベント内の複数の中途点のそれぞれにおける前記特定のレース参加者の特定の順位を判別する。プロセッサはさらに、前記特定のレース参加者の前記判別された順位に少なくとも部分的に基づいて、複数のシミュレートされたトランプ・カードを決定する。プロセッサはまた、少なくとも部分的に前記決定されたシミュレートされたトランプ・カードに基づいて、ゲームの結果を決定する。

40

【発明の効果】

【0006】

本発明のさまざまな実施形態は数多くの技術的效果から裨益しうる。一つまたは複数の実施形態は、以下に論じる効果のいくつかから裨益することもあれば、どれからも裨益しないこともあれば、すべてから裨益することもありうることを注意しておくべきであろう。

50

【0007】

本発明の一つの技術的効果は、レース・イベント（たとえば競馬レースまたはドッグレースなど）における一または複数の中途点における特定のレース参加者（たとえば馬または犬など）の順位に関する賭け（ベット）を提供する技術的機能を有する。よって、各レース・イベントについて、顧客には、より多くの賭けイベントおよび賭けの種類が利用可能となる。さらに、一部の賭け手は、普通ならそのイベントに対して伝統的なベットは賭けなかったときに、レース・イベントのインターバル・ベットを賭けることがありうる。これは、そのレース・イベントに対する賭け金の総プールを増やすことができ、レース・イベントのためにオフアされる財布および/またはそのような賭け金から手数料すなわち控除分を集めるエンティティの収益を増しうる。本発明のもう一つの効果は、そのような

10

【0008】

本発明のもう一つの技術的効果は、そのような中途点におけるレース参加者の順位を決定するために、レース・トラックに沿った中途点に沿って、計時および/または記録装置が位置されうるということである。上で論じたように、この順位情報はその後、インターバル・ベットのさまざまな賭け要素の結果を決定するための入力として使用されうる。さらに、電算化されたシステムはインターバル・ベットについてのベット・マトリクスを生成しうる。ベット・マトリクスはベット・チケットにプリントされ、インターバル・ベットに賭ける顧客に提供されてもよい。そのような電算化されたシステムを使うことによ

20

【0009】

その他の効果は、以下の図面、記述および請求項から当業者にはすぐ明白となるであろう。

【0010】

本発明ならびにさらなる特徴および効果のより完全な理解のため、ここで、付属の図面とともに考慮される以下の記述が参照される。

30

【発明を実施するための最良の形態】

【0011】

図1は、本発明のある実施形態に基づく、レース・イベントにおける中途点に関するインターバル・ベットを提供および管理する例示的なシステム10を示している。システム10は、一つまたは複数の賭けシステム・インターフェース14および一つまたは複数の通信ネットワーク18によって結合された賭けシステム・プラットフォーム16を含む。一般に、一または複数の顧客20が賭け情報（たとえばイベントの時間、賭けの規則、賭けのオプションおよびオッズなど）を受領し、および/または賭けシステム・インターフェース14を介してベット12を賭けることができる。いくつかの実施形態では、ベット12は賭けシステム・インターフェース14によって受領され、賭けシステム・プラットフォーム16に通信される。すると賭けシステム・プラットフォーム16は、受領したベット12を保存し、適切なオッズ、ベット結果および払い出しを決定し、そのようなオッズ、ベット結果および払い出しを賭けシステム・インターフェース14の一または複数に通信する。

40

【0012】

システム10は、たとえば競馬、ドッグレース、自動車レースのような、一群のレース参加者を有するあるレース・イベントに対して、顧客20が、インターバル・ベット30に賭けることを許可する。実施形態によっては、各インターバル・ベット30は、一また

50

は複数の賭け要素 3 2 を含んでいてもよい。各賭け要素は、レース・イベントの一または複数の中途点における、および/またはレース・イベントのゴールにおける、一または複数の特定のレース参加者の順位に関するベットを含む。よって、特定のインターバル・ベット 3 0 は実際にはいくつかの異なるベットを含みうる。たとえば、1 マイル競馬において、例示的なインターバル・ベット 3 0 が含みうるものとして、レースの1/4マイル点で 3 番馬が 5 位であるかどうかに関する第一の賭け要素 3 2 a ; レースの1/2マイル点で 3 番馬が 2 位であるかどうかに関する第一の賭け要素 3 2 b ; レースの3/4マイル点で 3 番馬が 7 位であるかどうかに関する第三の賭け要素 3 2 c ; およびレースのゴールライン(すなわち、1 マイル点)で 3 番馬が 1 位であるかどうかに関する第四の賭け要素 3 2 d がある。インターバル・ベット 3 0 およびインターバル・ベット 3 0 の賭け要素 3 2 についてはのちにより詳細に述べる。

10

【 0 0 1 3 】

いくつかの実施形態では、システム 1 0 はまた、インターバル・ベット 3 0 に加えて伝統的なベット 3 4 に賭けることも許可してもよい。伝統的なベット 3 4 に含まれるものとしては、なかでもたとえば単勝ベット、上位二着の複勝ベット、上位三着の複勝ベット、連勝単式ベット、三連勝単式ベット、流し(wheel)ベット、三連勝複式(box)ベット、二重勝ベット、三重勝ベットおよび六重勝ベットがある。いくつかの実施形態では、顧客 2 0 は、一または複数の伝統的なベット 3 4 および一または複数のインターバル・ベット 3 0 を同じレース・イベントまたは一群のレース・イベントに対して賭けてもよい。

【 0 0 1 4 】

20

システム 1 0 によって提供されるベット 1 2 (インターバル・ベット 3 0 および/または伝統的なベット 3 4 を含む)についてのオッズおよび/または払い出しはいかなる好適な仕方でもよい。たとえば、システム 1 0 によって提供されるベット 1 2 についてのオッズおよび/または払い出しはパリティ・システムに従って決定してもよい。このシステムでは、一群のベット 1 2 (たとえば特定のレース・イベントに関するある特定の種類の単数または複数のベット 1 2 のような)についての賭け金額がプールされ、競技場またはその他の賭け提供者によって手数料(または「控除分」)が取られ、残りが勝った賭け手の間で分配される。代替的には、システム 1 0 によって提供されるいくつかのベット 1 2 についてのオッズおよび/または払い出しは、たとえば顧客 2 0 が賭け元に対して相場を張る賭けシステムのような、何らかの別のシステムに従って決定してもよい。いくつかのベット 1 2 については、事前決定されたまたは固定のオッズが決定され、顧客 2 0 に通信されてもよい。

30

【 0 0 1 5 】

詳細には、インターバル・ベットについての賭け要素 3 2 が、パリティ・システム式に、事前決定または固定されたオッズを使って、あるいは他の任意の好適な仕方でも、決定される。ある種のインターバル・ベット 3 0 は、一または複数のパリティ・システム賭け要素 3 2 (パリティ・システム式にオッズおよび/または払い出しが決定される賭け要素 3 2)と、他の仕方でも(たとえば固定されたオッズに基づいて)オッズおよび/または払い出しが決定される一または複数の賭け要素 3 2 とを含みうる。いくつかの実施形態では、インターバル・ベット 3 0 に含まれるパリティ・システム賭け要素 3 2 の型ごとに別個のパリティ・システム・プールが設けられる。その場合、一人の顧客 2 0 によって賭けられるインターバル・ベット 3 0 に含まれるパリティ・システム賭け要素 3 2 の型ごとの賭け金額は、他の顧客 2 0 によって賭けられたインターバル・ベット 3 0 の同じ型の賭け要素 3 2 についての賭け金額と一緒にプールされる。さらに、各レース・イベントについてパリティ・システム・プールの異なるセットが設けられてもよい。実施形態によっては、ある特定のパリティ・システム・プールに勝ちの賭け要素 3 2 がない場合には、そのプールの賭け金額は顧客 2 0 に返還されてもよいし、その後のレースについての新たなパリティ・システム・プールに繰り越されてもよいし、あるいは他の仕方でも管理されてもよい。

40

【 0 0 1 6 】

50

賭けシステム・インターフェース14は、顧客20と賭けシステム・プラットフォーム16との間のいかなる好適なインターフェースを含んでいてもよい。たとえば、図1に示されるように、賭けシステム・インターフェース14は、場内インターフェース40および/または場外インターフェース42のような物理的インターフェースを含んでいてもよい。場内インターフェース40は一般に競技場に位置しており、一方、場外インターフェース42は一般にOTBパーラーのような場外投票(OTB: off-track betting)施設に位置している。場内インターフェース40および場外インターフェース42は、顧客20からベット12を受け取って顧客20に払い出しを分配しうる窓口(teller)44および/または顧客20が賭け情報を監視するために見ることのできるモニター46を含みうる。賭け情報とはたとえば、イベントの時間、現在のオッズおよびさまざまなベット12に対する予測されるまたは実際の払い出しなどである。状況によっては、そのような情報は、新たなベット12が賭けられるにつれて、および/またはイベントに関する情報が変化することにつれて、実質的にリアルタイムで、あるいは所定の間隔で(たとえば30秒ごと、あるいはレース・イベントにおける各中途点のあとなど)更新されうる。モニター46は、たとえば、競技場またはOTB施設に位置する電光掲示板または閉回路テレビを含みうる。

【0017】

場内インターフェース40および場外インターフェース42は、一つまたは複数のセルフサービス賭け機48をも含んでいてもよい。実施形態によっては、セルフサービス賭け機48は、顧客20が代金(キャッシュのような、あるいはパウチャーまたはクレジットカードもしくはデビットカードを使って)を機械に挿入して、一つまたは複数のインターバル・ベット30および/または伝統的なベット34に賭け、賭けたベットを示すプリントアウト(たとえば券のような)を受け取ることを許容する。勝ったベットについてのプリントアウトはセルフサービス賭け機に挿入されてもよい。(窓口44から払い出しを受け取るために使用されうる)支払いパウチャーを受け取るため、あるいは追加的なベット12を賭けるためである。他の実施形態では、セルフサービス賭け機48は、顧客20がクレジットカードまたはデビットカードを使ってベット12を賭けることを許容する。クレジットカードまたはデビットカードは、関連付けられた口座を有していてもよく、その口座は、賭け口座提供者によって提供および/または管理される賭け口座であってもよい。いくつかの実施形態では、賭けイベント完了後、顧客20はセルフサービス賭け機48に自分のクレジットカードまたはデビットカードを挿入または掃引してカード残高を更新してもよい。セルフサービス賭け機48は、顧客20が、支払いパウチャーをプリントアウトすることを許容してもよい。それを窓口44に呈示すれば支払いが受けられるのである。

【0018】

図1に示されるように、賭けシステム・インターフェース14は、さまざまな非物理的なインターフェースをも含んでいてもよい。一つまたは複数の電話オペレーター50および一つまたは複数のウェブサイト54などである。顧客20は、そのような非物理的なインターフェースと、一つまたは複数の通信ネットワーク56を介してアクセスまたは通信しうる。通信ネットワーク56は、一つまたは複数のサーバー、ルーター、スイッチ、リピーター、バックボーン、リンクおよび/または他の任意の適切な種類の通信デバイスが、有線、光学、無線またはその他の適切なリンクといったリンクによって結合されているものを含みうる。一般に、通信ネットワーク56は、電話ネットワーク、構内ネットワーク(LAN)、都市圏ネットワーク(MAN)、広域ネットワーク(WAN)、インターネット、インターネットの諸部分または他の任意のデータ交換システムといった、いかなる通信ネットワークにも見出されるいかなる相互接続をも含みうる。通信ネットワーク56を使って賭けシステム・インターフェース14にアクセスするには、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・デバイス、電子メール通信デバイス、ハンドヘルド賭け装置または他の任意の好適な移動装置を使用しうる。ある種の実施形態では、顧客20は、移動装置を介して、たとえば通信ネットワーク56および賭けシステム・インターフェース14を使って、賭けシステム・プラットフォーム16から

10

20

30

40

50

、賭け情報のような任意の好適な情報を受領しうる。

【0019】

電話オペレーター50が、賭け情報（たとえばイベントの時間、賭けの規則、賭けのオプションおよびオッズなど）を顧客20に通信し、ベット12を顧客20から受けてもよい。同様に、ウェブページ54が賭け情報を顧客20に通信し、顧客20にベット12を賭けることを許容してもよい。そのようなウェブページ54の一つまたは複数は、システム10に関連する一つまたは複数のサーバーによってホストされうる。実施形態によってはそのサーバーが賭けシステム・プラットフォーム16をもホストしていてもよい。いくつかの実施形態では、ウェブページ54を介して顧客20に利用可能な賭け情報は、たとえば新たなベット12が賭けられるにつれて、および/またはイベントに関する情報が変化するにつれて、実質的にリアルタイムで、あるいは所定の間隔で（たとえば30秒ごとなど）更新されうる。

10

【0020】

いくつかの実施形態では、一つまたは複数のウェブページ54は、たとえばインターネット賭けプロバイダー58によって提供され、あるいはこれに付随していてもよい。インターネット賭けプロバイダー58は、一または複数の顧客20に対してオンライン賭け口座を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してもよい。オンライン賭け口座を使って、顧客20は、インターネット賭けプロバイダー58に付随する一つまたは複数のウェブページ54とのインターフェースをもちうる。それにより、口座に資金を入れたり、レース・イベントに関する賭け情報を閲覧したり、ベット12（インターバル・ベット30および/または伝統的なベット34のような）を賭けたりできる。そのようなオンライン賭け口座は、たとえば預金口座、クレジット口座、損失上限付き（stop-loss）口座およびハイブリッド口座といった一つまたは複数のさまざまな種類の口座を含みうる。

20

【0021】

システム10のいくつかある賭けシステム・インターフェース14の一部または全部は、インターバル・ベット30および伝統的なベット34の両方を提供または受領するよう動作可能でありうる。しかしながら、実施形態によっては、一つまたは複数の賭けシステム・インターフェース14は、インターバル・ベット30または伝統的なベット34のどちらかしか提供または受領できなくてもよい。たとえば、ある個別的な実施例では、賭けシステム・プラットフォーム16に付随するウェブページのセットは顧客20がインターバル・ベット30および伝統的なベット34の両方を賭けることを許容しうるが、ある特定のセルフサービス賭け機48は顧客20がインターバル・ベット30を賭けることしか許容しない、あるいはその逆といったことがありうる。

30

【0022】

上で論じたように、賭けシステム・プラットフォーム16は、賭けシステム・インターフェース14からベット12（インターバル・ベット30および伝統的なベット34の両方を含む）を受領し、受領したベット12を記憶し、適切なオッズ、ベット結果および払い出しを決定し、賭けシステム・インターフェース14の一つまたは複数にそのようなオッズ、ベット結果および/または払い出しを通信するよう動作しうる。それを受けて賭けシステム・インターフェース14はそのようなオッズ、ベット結果および/または払い出しを顧客20に表示する。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に結合されたプロセッサ70を含む。プロセッサ70は、一般に、現在オッズ・データ76、ベット結果78および払い出し80を決定するために賭けシステムソフトウェア・アプリケーション74または他のコンピュータ命令を実行するよう動作しうる。現在オッズ・データ76、ベット結果78および払い出し80についてはのちに詳細に論じる。

40

【0023】

上で論じたように、賭けシステム・プラットフォーム16はプロセッサ70およびメモリ72を含んでいる。プロセッサ70は、賭けシステム・ソフトウェア・アプリケーション

50

ン74またはその他のコンピュータ命令を実行する、中央処理装置（CPU）またはその他のマイクロプロセッサのようないかなる好適なプロセッサであってもよく、いかなる好適な数の協働するプロセッサを含んでいてもよい。メモリ72は、コンピュータ命令の実行を容易にするのに好適な一つまたは複数のメモリデバイスを有しうる。メモリデバイスとは、一つまたは複数のランダムアクセスメモリ（RAM）、読み出し専用メモリ（ROM）、動的ランダムアクセスメモリ（DRAM）、ファーストサイクルRAM（FCRAM）、スタティックRAM（SRAM）、現場プログラム可能なゲートアレイ（FPGA）、消去可能なプログラム可能読み出し専用メモリ（EPROM）、電氣的に消去可能なプログラム可能読み出し専用メモリ（EEPROM）または他の任意の好適な揮発性もしくは不揮発性メモリデバイスなどである。

【0024】

メモリ72は一般に、オッズ、ベット結果および/または払い出しを決定する際にプロセッサ70によって使用されうるさまざまな情報を保存するよう動作しうる。たとえば、メモリ72は、いかなる好適な数のデータベースをも有しうる。複数のデータベースは同じ位置にあっても、物理的および/または地理的に分散されていてもよい。図1に示した例では、メモリ72は次のうちのどれでも、あるいは全部でも保存しうる：賭けシステム・ソフトウェア・アプリケーション74、現在オッズ・データ76、ベット結果78、払い出し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およびベット・マトリクス150。

【0025】

現在オッズ・データ76は、たとえば次のようなものに関する現在またはほぼ現在のデータを含みうる：（a）さまざまなベット12（インターバル・ベット30、賭け要素32および/または伝統的なベット34を含む）についてのパリミューチュエル・プールに保存された賭け金額、（b）さまざまなベット12（そのようなベット12はマリミューチュエル・ベットでも固定オッズ・ベットでもよい）についての現在オッズ・データ、ならびに/または（c）ベット12の賭け金額に基づいて顧客がベット12についての潜在的払い出しを決定できるようにするための、さまざまなベット12についての潜在的払い出しデータ。上で論じたように、プロセッサ70は、そのような現在オッズ・データ76を決定するために賭けシステム・ソフトウェア・アプリケーション74を実行するよう動作しうる。プロセッサ70は、そのような現在オッズ・データ76を、少なくとも、メモリ72および/または一つもしくは複数の賭けシステム・インターフェース14から受領されたデータに基づいて決定しうる。さらに、プロセッサ70はそのような現在オッズ・データ76を、賭けシステム・プラットフォーム16によって受領される新しい情報に基づいて更新しうる。いくつかの実施形態では、プロセッサ70は、現在オッズ・データ76を、リアルタイムで、実質的にリアルタイムで、あるいは所定の間隔で（たとえば30秒ごとに）更新しうる。

【0026】

図1に示したように、現在オッズ・データ76は、矢印90によって示されるように、一つまたは複数の賭けシステム・インターフェース14に通信ネットワーク18を介して通信されうる。すると、現在オッズ・データ76は、たとえば競技場またはOTB施設に位置する電光掲示板またはモニタ46を介して、あるいはたとえば顧客20がアクセスしうる適切なウェブページ54で、顧客20に利用可能にされうる。このようにして、顧客20は、さまざまなベット12またはレース・イベントに関するリアルタイムまたは実質的にリアルタイムの現在オッズ・データ76へのアクセスを有しうる。

【0027】

ベット結果78は、さまざまなベット12（インターバル・ベット30、賭け要素32および/または伝統的なベット34を含む）の結果に関するさまざまなデータを含みうる。たとえば、ベット12を賭けた顧客20の素性、そのベットの結果、ベット12について決定された払い出し80および/または払い出し80が顧客20に分配されたかどうか、といったことである。プロセッサ70は、ベット12についてのそのような結果を、一つまたは複数の関連するレース・イベントに関するレース・イベント・パラメータ82（

10

20

30

40

50

これは、図2などに示されるように、レースの各中途点104およびゴールライン108におけるさまざまなレース参加者の順位を含みうる)および賭けシステム・プラットフォーム16によって生成されるベット・マトリクス150に基づいて決定しうる。

【0028】

プロセッサ70は、勝ちベット12それぞれについて、該ベット12がパリミューチュエル、固定オッズまたはその他の種類のベットのいずれであるかに依存してさまざまなデータに基づいて、払い出し80を決定しうる。プロセッサ70は、そのような各種のベットについての払い出しを決定するために、既知の諸方法に従って、勝ちのパリミューチュエル・ベット12および固定オッズ・ベット12について払い出し80を決定しうる。賭けシステム・プラットフォーム16によって決定される払い出し80は、レースに先立って動的に計算および/または更新されうる潜在的な払い出しおよび収益であることもあれば、レースに対する賭けが締め切られたあと、または、レースが行われるか、および/または、「確定」と宣言されたあとに計算されうる実際の払い出しおよび収益であることもあることは理解しておくべきである。

10

【0029】

レース・イベント・パラメータ82は、一つまたは複数のレース・イベントのさまざまなパラメータを含みうる。たとえば、レース・イベントの種類、レース・イベントの時間、日付および位置ならびに/またはレース・イベントの参加者それぞれの番号(あるいは場合によっては名前)といったものである。

【0030】

賭けパラメータ84は、一つまたは複数の受領したベット12(インターバル・ベット30、賭け要素32および/または伝統的なベット34を含む)のさまざまなパラメータを含みうる。たとえば、ベット12を賭けた顧客20の素性、ベット12が賭けられた仕方(たとえば電話、インターネットを介して、あるいは競技場またはOTB施設で直接など)、ベット12の種類(たとえばベット12がインターバル・ベット30であるか伝統的なベット34であるかなど)、ベット12に対する手数料率、インターバル・ベット30について決定される(たとえば、顧客20によって選択される、あるいは賭けシステム・プラットフォーム16によって、以前のレース結果に基づいて、または他の顧客のベット12について決定された参加者および/またはそのような他のベットの賭け金額に基づいてランダムに決定される、あるいはその他の仕方で決定される)特定参加者および/またはベット12の賭け金額といったものである。

20

30

【0031】

レース結果86は、一つまたは複数のレース・イベントの結果に関するさまざまなデータを含みうる。具体的にはたとえば、レースのさまざまな中途点およびゴールラインにおける各参加者の順位、いずれかの順位についてタイがあったかどうか、および/またはイベントを完遂しなかった参加者があったかどうかといったものである。レース結果86は、レース・トラックのまわりに位置するさまざまな中途点記録装置およびゴールライン記録装置から受領されうる。これについては、図2を参照してのちにより詳細に論じる。

【0032】

ベット・マトリクス150は、インターバル・ベット30のさまざまな賭け要素32を定義しうる。ベット・マトリクス150は、さまざまな入力に基づいて賭けシステム・プラットフォーム16によって生成されうる。入力とはたとえば、一または複数のレース・イベントに関するレース・イベント・パラメータ82および特定の賭けパラメータ84(これは顧客20が選択してもよいし、賭けシステム・プラットフォーム16が決定してもよい)などである。いくつかの実施形態では、賭けシステム・プラットフォーム16は、ベット・マトリクス150の少なくとも一部分を、レース・イベントのさまざまな中途点および/またはゴールラインにおけるレース参加者の可能な順位を表すランダムに決定された数を分布させる(すなわち埋める)ことをしてもよい。いくつかの実施形態では、ベット・マトリクス150はベット・チケット92に物理的にプリントされ、インターバル・ベット30に賭ける顧客20に提供されてもよい。それにより、顧客20は、インター

40

50

バル・ベット30の進行を追い、インターバル・ベット30の賭け要素32の結果を決定することができる。他の実施形態では、ベット・マトリクス150はベット・チケット92に物理的にプリントされはしない。どちらの実施形態でも、ベット・マトリクス150は、賭け要素32を定義および管理するために、賭けシステム・プラットフォーム16によって記憶され、利用される。いくつかの実施形態では、電算化された賭けシステム・プラットフォーム16を使うことによって、ベット・マトリクス150の少なくとも一部分をランダムに生成された項目で埋めることも含め、ベット・マトリクス150の生成および/または記録はほぼ瞬時にできる。

【0033】

ここで「ランダムな」決定をするという言及（たとえば、ベット・マトリクスについてランダムに数を決定する、レース参加者の可能な順位をランダムに決定する、あるいはインターバル・ベット30についての特定レース参加者をランダムに決定するなど）は、コンピュータ（たとえば賭けシステム・プラットフォーム16に関連したコンピュータなど）を使って任意の既知またはその他で好適なアルゴリズムまたは技法を使って「乱数」または「擬似乱数」を決定することを含むことは理解しておくべきである。

【0034】

上で論じたように、一つまたは複数の通信ネットワーク18は、一つまたは複数の賭けシステム・インターフェース14と賭けシステム・プラットフォーム16との間の無線または有線通信を結合し、容易にする。各通信ネットワーク18は一つまたは複数のサーバー、ルーター、スイッチ、リピーター、バックボーン、リンクおよび/または他の任意の適切な種類の通信デバイスが、導線、光、無線または他の適切なリンクのようなリンクで結合されたものを含みうる。一般に、各通信ネットワーク18は、構内ネットワーク(LAN)、都市圏ネットワーク(MAN)、広域ネットワーク(WAN)、インターネット、インターネットの一部または他の任意のデータ交換システムといった、いかなる通信ネットワーク上に見出されるいかなる相互接続をも含みうる。

【0035】

賭けシステム・プラットフォーム16の構成要素の一つ、いくつかまたは全部は一緒に位置していても、物理的および/または地理的に分散されていてもよいことは理解しておくべきである。さらに、インターバル・ベット30に関連する賭けシステム・プラットフォーム16および任意の賭け金プール（たとえばパリティ・プールのような）の構成要素の一つ、いくつかまたは全部はたとえば、そのようなインターバル・ベット30に関連したレース・イベントが催される競技場に、あるいは別の競技場またはOTBエンティティのような他の好適な位置に位置していてもよい。他の実施形態では、特定のインターバル・ベット30（または賭け要素32）についてのパリティ・プールは、そのようなベットによってカバーされるレース・イベントが生起している競技場とは別個の競技場またはOTBエンティティによって催される。

【0036】

例示的なトラック配位

図2は、例示的なレース・イベントについてのレース・トラック100の概観を示している。レース・トラック100は、いかなる好適な長さおよび形であってもよい。たとえば、1マイルの長円トラックなどである。中途点記録装置102がレース・トラック100に沿った一または複数の中途点104のそれぞれに位置していてもよく、ゴールライン記録装置106がレース・トラック100のゴールライン108に位置していてもよい。中途点記録装置102およびゴールライン記録装置106は、レース参加者が中途点104およびゴールライン108を通過する際の該レース参加者の実際の順位を記録するのに好適ないかなる装置でもよい。たとえば、中途点記録装置102および/またはゴールライン記録装置106はテレタイマー、カメラおよび/またはその他の好適な計時および記録装置を含みうる。いくつかの実施形態では、中途点記録装置102は、レース・イベントのゴールラインに普通に見出されるのと同様の計時および記録装置を含む。

【0037】

図2に示される例示的な実施形態では、トラック100は1マイル長円トラックで、トラック100に沿って1/8マイルごとに1つの計7つの中途点を有する(ゴールライン108は数えていない)。中途点記録装置102は各中途点104a~104gに位置しており、ゴールライン記録装置106はゴールライン108のところに位置している。さまざまな長さのレースについて、異なる数の中途点104a~104gを使用してもよい。たとえば、中途点104bから始まる3/4マイル・レースについて、該レースは5つの中途点104(104c~104g)およびゴールライン108を含みうる。1マイル・レースについては、該レースは7つ全部の中途点104a~104gおよびゴールライン108を含みうる。1マイル(すなわち、トラック100のちょうど1周)より長いレースでは、ゴールライン108はゴールライン108のほか中途点104としてはたらくも
10

しうる。たとえば、中途点104dから始まる1.5マイル・レースについては、該レースは中途点104eから104gおよび中途点104としてはたらくゴールライン108、それから中途点104a~104gを含むまる1周およびレースのゴールラインとしてはたらくゴールライン108を含みうる。例示的なトラック100に関する詳細を提供するために個別的な形および長さが使われているが、他の実施形態では、トラック100はいかなる形および長さを有していてもよく、いかなる配位に配置された中途点104を互いからいかなる距離離していくつ含んでいてもよいことを理解しておくべきである。これに関し、中途点どうしの間隔は等距離であってもなくてもよい。

【0038】

インターバル・ベット30

上で論じたように、システム10は、たとえば競馬、ドッグレース、自動車レースのような、複数のレース参加者を有するレース・イベントに対して、顧客20が、インターバル・ベット30に賭けることを許可する。各インターバル・ベット30は、一または複数の賭け要素32を含んでいてもよい。各賭け要素は、レース・イベントの一または複数の中途点104における、および/またはゴールライン108における、一または複数の特定のレース参加者の順位に関するベットを含む。
20

【0039】

上で論じたように、インターバル・ベット30の各賭け要素32は、一または複数のさまざまな賭けパラメータ84によって定義されうる。賭けパラメータ84はたとえば、一または複数のレース参加者、一または複数の特定の中途点104ならびにそのような中途点104および/またはゴールライン108でのレース参加者の一または複数の可能な順位などである。さらに、インターバル・ベット30の各賭け要素32の結果は、インターバル・ベット30について決定される一または複数の特定レース参加者が、一または複数の特定の中途点104について決定される一または複数の可能な順位にあるかどうかに基づいて決定されうる。いくつかのインターバル・ベット30については、各賭け要素32は複数の中途点104の一つに対応するもので、各賭け要素32の結果は、該インターバル・ベット30について決定された一または複数の特定レース参加者が該賭け要素32に対応する中途点104について決定された一または複数の可能な順位にあるかどうかに基づいて決定される。さらに、インターバル・ベット30の第一の賭け要素32は、特定の3頭の馬 2番馬、7番馬および5番馬 が競馬レースの第一の中途点104aにお
30

いて3つのランダムに決定された可能な順位(すなわち、3位、8位および1位)にこの順でいるかどうかに対する賭けでありうる。同じインターバル・ベット30の第二の賭け要素32は、同じ特定の3頭の馬 2番馬、7番馬および5番馬 が同じ競馬レースの第二の中途点104bにおいて別の3つのランダムに決定された特定の可能な順位(すなわち、4位、3位および7位)にこの順でいるかどうかに対する賭けでありうる。同じインターバル・ベット30の追加的な賭け要素32は、同じまたは異なる馬が、同じレースの他の中途点104またはゴールライン108において、任意の好適な数および組み合わせの他のランダムに決定された可能な順位にあるかどうかに基づいていてもよい。
40

【0040】

インターバル・ベット30について決定される特定レース参加者は、いかなる好適な仕
50

方で決定されてもよい。たとえば、該特定レース参加者のうち一または複数は、インターバル・ベット30を賭ける顧客20によって選択されてもよい。別の例としては、該特定のレース参加者のうち一または複数は、賭けシステム・プラットフォーム16によってランダムに選択されてもよい。もう一つの例として、該特定のレース参加者のうち一または複数は、賭けシステム・プラットフォーム16によって、一または複数の以前のレース・イベントに関するレース結果に基づいて選択されてもよい。たとえば、賭けシステム・プラットフォーム16はインターバル・ベット30についての該特定レース参加者を次のことに基づいて選択してもよい：(1)特定の以前のレースにおける諸レース参加者のゴール順位(または何らかの中途点における順位)およびそのような諸レース参加者が着けていた番号、(2)現在のレース・イベントで騎乗している特定の騎手に関する一または複数の以前のレースからの結果、あるいは(3)現在のレースに参加しているレース参加者のうち一または複数の参加者の、一または複数の以前のレースにおけるゴール順位(または何らかの中途点における順位)。ある具体的な実施例では、賭けシステム・プラットフォーム16は、ある特定の以前のレースにおける一または複数の上位でゴールした参加者の番号を着けている参加者を、インターバル・ベット30についての前記特定レース参加者として選択してもよい。

10

【0041】

さらにもう一つの例として、インターバル・ベット30(または個別的な賭け要素32)がパリミュチュエル・ベットである実施形態において、インターバル・ベット30についての前記特定レース参加者のうち一または複数は、賭けシステム・プラットフォーム16によって、次のことに基づいて選択されてもよい：(a)同じレース・イベントに対する、他の顧客のインターバル・ベット30について選択された参加者および/または(b)そのような他のインターバル・ベット30の賭け金額。いくつかの実施形態では、賭けシステム・プラットフォーム16は、インターバル・ベット30についての前記特定レース参加者の選択を、上記のような入力的一方または両方に基づいて、そのインターバル・ベット30(または該インターバル・ベット30の個別的な賭け要素32)が勝ちベットとなった場合に、そのインターバル・ベット30に賭ける顧客20にとっての潜在的払い出し80を増加または最大化する(少なくとも、そのインターバル・ベット30について前記特定レース参加者が選択される時点においては)ために行いうる。たとえば、特定のレース・イベントについて生成されている特定のインターバル・ベット30について、賭けシステム・プラットフォーム16は、その特定のレース・イベントにおける各レース参加者について、そのレース参加者が選択された他のすべてのインターバル・ベット30の総賭け金額を決定しうる。次いで、賭けシステム・プラットフォーム16は、関連する総賭け金額が最小の一または複数のレース参加者を、その特定のインターバル・ベット30についての前記特定レース参加者として選択しうる。こうして、その特定のインターバル・ベット30に賭ける顧客20にとってその特定のインターバル・ベット30についての潜在的払い出しが増加または最大化されうる(少なくとも、その特定のインターバル・ベット30について前記特定レース参加者が選択される時点においては)。特定レース参加者がそのようにして選択されるインターバル・ベットは、顧客20に増加した価値または最大の価値を提供しうるので、「価値(value)ベット」と称されうる。代替的な実施形態では、ある特定のレース・イベントに関連する各インターバル・ベット30について、同じ特定レース参加者が決定される。そのような実施形態では、各中途点104および/またはゴールライン108について決定されるレース参加者の可能な順位は、インターバル・ベット30が違えば異なることがありうる。こうして、そのレース・イベントに対してインターバル・ベット30を賭ける複数の顧客20は、同じレース参加者を割り当てられるが、各中途点104および/またはゴールライン108における異なる可能な順位を割り当てられる。その結果、複数のインターバル・ベット30の結果は異なる(または異なることがありうる)。

20

30

40

【0042】

インターバル・ベット30について決定される特定レース参加者と同様、レース・イベ

50

ントの各中途点104および/またはゴールライン108について決定される特定の可能な順位もいかなる好適な仕方でもよい。たとえば、前記特定レース参加者の一または複数は、そのインターバル・ベット30に賭ける顧客20によって選択されうる。もう一つの例として、前記特定レース参加者のうち一または複数は、賭けシステム・プラットフォーム16によってランダムに選択されてもよい。もう一つの例として、前記特定レース参加者のうち一または複数は、賭けシステム・プラットフォーム16によって他の仕方でもよいし、あるいは、たとえばレース競技場、OTBエンティティまたは賭け率計算(tote)エンティティといった賭け提供エンティティによって他の仕方でもよい。

【0043】

インターバル・ベット30は、一または複数の単一点賭け要素32および/または一または複数の複数点賭け要素32を含みうる。単一点賭け要素32は、レース・イベントにおける単一の中途点104に対応する。よって、レース・イベントにおけるある特定の中途点104に対応する単一点賭け要素32は、一または複数の特定レース参加者が、その特定の中途点104について決定された一または複数の特定の可能な順位にあるかどうかに対する賭けを含みうる。各単一点賭け要素32のさまざまなパラメータが、その単一点賭け要素32が勝った賭けであるかどうかをいかにして判定するかを定義しうる。具体的には、(a)特定の可能な順位に実際に位置していなければならない特定のレース参加者の数、および(b)そのような特定のレース参加者がそのような特定の可能な順位で、ある特定の順にゴールしなければならないかどうか、である。いくつかの実施形態では、さまざまなインターバル・ベット30は、個別の中途点104をカバーする単一賭け要素32、それぞれがある特定の中途点104をカバーする複数の賭け要素32、複数の中途点104をカバーする単一の賭け要素32、それぞれが複数の中途点104をカバーする複数の賭け要素32、それぞれが中途点104の任意の数および組み合わせをカバーする他の任意の数の賭け要素、である。

【0044】

一例として、図2を参照すると、中途点104cに対応する単一点賭け要素32は、3つの特定レース参加者が、中途点104cについて決定された3つの特定の可能な順位にあるかどうかに対する賭けを含みうる。この例示的な単一点賭け要素32が勝った賭けとなるためには、3つの特定のレース参加者は、実際に前記3つの特定の可能な順位に、ある特定の順番で、なっていなければならない。一または複数の特定レース参加者および一または複数の特定の可能な順位はさまざまな仕方でも決定できる。たとえば、のちにより詳細に述べるように、そのような特定レース参加者および/または特定の可能な順位の一または複数は、顧客によって選択されてもよいし、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てもよい。

【0045】

これに対し、複数点賭け要素32はレース・イベントの複数の中途点104および/またはゴールライン108に対応する。こうして、あるレースの一群の中途点104および/またはゴールライン108に対応する複数点賭け要素32は、一または複数の特定レース参加者が、特定の諸中途点104および/またはゴールライン108について決定された一または複数の特定の可能な順位にあるかどうかに対する賭けを含みうる。各複数点賭け要素32のさまざまなパラメータが、その複数点賭け要素32が勝った賭けであるかどうかをいかにして判定するかを定義しうる。具体的には、(a)個別の諸中途点104および/またはゴールライン108のそれぞれについて決定された特定の可能な順位に実際に位置していなければならない特定のレース参加者の数、(b)そのような特定レース参加者がそのような特定の可能な順位で、ある特定の順にゴールしなければならないかどうか、および(c)そのような個別的なレース参加者が正しい可能な順位になければならない特定の中途点104(および/またはゴールライン108)の数および素性、である。

【0046】

一例として、図2を参照すると、中途点104b、104d、104fおよびゴールラ

10

20

30

40

50

イン 108 に対応する複数点賭け要素 32 は、3 つの特定のレース参加者が、中途点 104 b、104 d、104 f およびゴールライン 108 について決定された 3 つの特定の可能な順位にあるかどうかに対する賭けを含みうる。この例では、複数点賭け要素 32 が勝った賭けとなるためには、中途点 104 b、104 d、104 f およびゴールライン 108 のそれぞれにおいて、3 つの特定のレース参加者のうちの少なくとも一は、その中途点 104 またはゴールライン 108 について決定された 3 つの特定の可能な順位のうちの一つになければならない。上で論じたように、一または複数特定のレース参加者および一または複数の特定の可能な順位はさまざまな仕方決定できる。たとえば、顧客によって選択されてもよいし、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てもよい。

10

【0047】

二次元ベット・マトリクス 150

いくつかの実施形態では、賭けシステム・プラットフォーム 16 はベット・マトリクス 150 を生成する。これは、インターバル・ベット 30 の一または複数の賭け要素 32 を少なくとも部分的に定義するものである。図 3 は、二次元ベット・マトリクス 150 の例を示しており、いくつかの項目 152 は第一の方向 156 に延在する複数の列 154 および第二の方向 160 に延在する複数の行 158 に配列されている。

【0048】

ベット・マトリクス 150 は、ある特定のレース・イベントの、各中途点 104 に対応する一つの列 154 およびゴールライン 108 に対応する一つの列 154 を含みうる。この例では、図 3 に示されるベット・マトリクス 150 は、列 1 ~ 7 のそれぞれはレース・イベントのそれぞれ 7 つの中途点 104 a ~ 104 g のうちの一つに対応しており、列 8 は該レース・イベントのゴールライン 108 に対応している。各列 154 について、該列 154 に含まれる諸項目 152 は、その列 154 に対応する中途点 104 (またはゴールライン 108) におけるレース参加者の可能な順位を表す。いくつかの実施形態では、各列 154 に含まれる数 (可能な順位を表す) の一部または全部は、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る。各列 154 に含まれる残りの数は (もしあれば) 顧客 20 によって決定されてもよい。

20

【0049】

ベット・マトリクス 150 は、該ベット・マトリクス 150 に関連するインターバル・ベット 30 の種類に依存して、行 158 をいくつ含んでもよい。いくつかのインターバル・ベット 30 については、ベット・マトリクス 150 は、各中途点 104 またはゴールライン 108 における可能な順位の数に等しく、これはそのレース・イベントのレース参加者の数に等しい。たとえば、9 頭の出走馬を有する競馬レースに関するインターバル・ベット 30 について、該インターバル・ベット 30 についてのベット・マトリクス 150 は 9 つの行 158 を含みうる。それにより、各列 154 が、レースにおける各馬の 9 通りの可能な順位のそれぞれを表す数を含みうる。他のインターバル・ベット 30 については、ベット・マトリクス 150 は、そのレース・イベントの可能な順位 (またはレース参加者) の数よりも少ない行 158 を含む。たとえば、12 頭の出走馬を有する競馬レースに関するインターバル・ベット 30 について、該インターバル・ベット 30 についてのベット・マトリクス 150 はたった 3 つの行 158 を含むのもよい。それにより、各列 154 は、その中途点 104 またはゴールライン 108 におけるそれぞれの馬の 12 の可能な順位のうち 3 つのみを表す 3 つの数を含みうる。

30

40

【0050】

図 3 に示した例示的なベット・マトリクス 150 は 8 つの行 158、すなわち行 1 ~ 8 を含んでいる。各列 1 ~ 8 に含まれる項目 152 は、その列 154 に対応する中途点 104 (またはゴールライン 108) におけるレース参加者の最初の 8 つの可能な順位を表す数である。この例では、列 1 ~ 7 に含まれる項目 152 はランダムに決定された可能な順位であり、列 8 (ゴールライン 108 に対応する) に含まれる項目 152 は、順に 1 から 8 の最初の 8 つの可能な順位である。他の実施形態では、列 1 ~ 8 のいずれかに含まれる

50

項目152は他の仕方でも決定されてもよい。たとえば、ベット・マトリクス150の列154のすべて(ゴールライン108に対応する列154を含む)に含まれる項目152は、ランダムに決定されてもよい。別の例では、ベット・マトリクス150のすべての列154が顧客20によって決定されてもよい。さらに他の実施形態では、項目152の一部はプラットフォーム16によってランダムに決定される一方、残りは顧客20によって決定されてもよい。

【0051】

あるインターバル・ベット30について決定された一または複数の特定レース参加者の標示がベット・マトリクス150に付随していてもよく、特定レース参加者162として標示される。インターバル・ベット30についての特定レース参加者162は、レース・イベントの一群のレース参加者のうちから、いかなる好適な仕方でも決定されてもよい。たとえば、インターバル・ベット30を賭ける顧客20によって選択される、あるいは賭けシステム・プラットフォーム16によってランダムに決定されるなどである。図3に示した例示的な実施形態では、インターバル・ベット30について決定された特定レース参加者162は、ある特定の競馬レースの10頭の馬(1番馬~10番馬)のうちから選択された3頭の馬 1番、4番、6番馬 である。

10

【0052】

上で論じたように、賭け要素32は、一または複数の特定レース参加者が、一または複数の特定の中途点104またはゴールライン108について決定された一または複数の特定の可能な順位にあるかどうかに対する賭けを含みうる。ベット・マトリクス150は、あるインターバル・ベット30についてさまざまな種類の賭け要素32を定義しうるが、それはベット・マトリクス150内での「合致(matched)」項目170の生起および/または位置に基づいてである。合致項目170とは、決定された特定参加者162のうちの一参加者が、その項目152によって示される可能な順位にあるような項目152である。たとえば、特定の列154の特定の項目152が数「3」(3位を示す)を含む場合、前記特定の参加者162のうちの一が、その特定の列154に対応する中途点104(またはゴールライン108)において3位にある場合に、項目152が合致項目170となる。

20

【0053】

いくつかのインターバル・ベット30または賭け要素32については、項目152が合致項目170であるのは、前記特定参加者162のうち任意のものが、その項目152によって示される可能な順位にある場合である。たとえば、図3に示した例で、列1、行1に位置する項目152(すなわち、数「6」)が合致項目170であるのは、1番馬、4番馬および6番馬のうちの任意のものが、レースの第一の中途点104aにおいて6位にある場合である。もう一つの例として、列3、行4に位置する項目152(すなわち、数「5」)が合致項目170であるのは、1番馬、4番馬および6番馬のうちの任意のものが、レースの第三の中途点104cにおいて5位にある場合である。

30

【0054】

他のインターバル・ベット30または賭け要素32については、項目152が合致項目170であるのは、前記特定参加者162のうちある特定のものが、その項目152によって示される可能な順位にある場合である。たとえば、いくつかのインターバル・ベット30または賭け要素32については、前記特定参加者162が、一または複数の項目152によって示される可能な順位に、ある特定の順序で、なっていないなければならない。たとえば、図3に示したベット・マトリクス150に基づく例示的な賭け要素32が勝った賭けとなるのは、3頭の特定の馬162 1番、4番、6番馬 が、列154の最初の3つの項目152(すなわち、行1~3の項目)によって示される3つの可能な順位に、その順で、なっている場合にのみである。こうして、ベット・マトリクス150の列1に関しては、第一の中途点104aにおいて、(a)1番馬は6位でなければならない、(b)4番馬は3位でなければならない、(c)6番馬は7位でなければならない。

40

【0055】

50

上で論じたように、ベット・マトリクス150は、さまざまな種類の賭け要素32を定義しうるが、それはベット・マトリクス150内での「合致(matched)」項目170の生起および/または位置に基づいてである。たとえば、いくつかの賭け要素32が勝った賭けとなるのは、ある特定の数の合致項目170が特定の列154内で方向156に連続して整列する場合である。もう一つの例として、いくつかの賭け要素32が勝った賭けとなるのは、ある特定の数の合致項目170が特定の行158内で方向160に連続して整列する場合である。もう一つの例として、いくつかの賭け要素32が勝った賭けとなるのは、ある特定の数の合致項目170がベット・マトリクス150内で対角線方向に連続して整列する場合である。さらにもう一つの例として、いくつかの賭け要素32が勝った賭けとなるのは、ある特定の数の合致項目170がベット・マトリクス150内で任意の方向 垂直方向、水平方向または対角線方向 に連続して整列する場合である。

10

【0056】

そのような賭け要素32について連続して整列しなければならない合致項目170の数は、いかなる好適な数でもよく、事前決定されるか、ランダムに決定されるか、顧客20によって決定されるか、あるいは他の仕方で決定される。いくつかの賭け要素32については、連続して整列しなければならない合致項目170の数は、決定されたレース参加者162の数に等しい。よって、図3に示した例では、いくつかの賭け要素32が勝った賭けになるためには、3つの合致項目170が連続して整列しなければならない。他の例では、連続して整列しなければならない合致項目170の数は、インターバル・ベット30が賭けられるときにプラットフォーム16によってランダムに決定されることができる。さらにもう一つの例では、連続して整列しなければならない合致項目170の数を選ぶ選択肢を顧客20が有していてもよい。特定のインターバル・ベット30(または賭け要素32)についての払い戻し80は、連続して整列しなければならない合致項目170の数に基づいて増加または減少しうる。これに関し、連続して整列した3つの合致項目170を要求するインターナル・ベット30(または賭け要素32)の払い出しは、連続して整列した2つの合致項目170を要求するベット30(または賭け要素32)よりは多いが、連続して整列した4つの合致項目170を要求するベット30(または賭け要素32)よりは少ない。

20

【0057】

さらにもう一つの例として、いくつかの賭け要素32が勝った賭けとなるのは、ある特定の数の合致項目170がある特定の行158に位置しているが、連続して整列する必要はない場合である。同じ行158に必要とされる合致項目170の数は、いかなる好適な数でもよく、事前決定されるか、ランダムに決定されるか、顧客20によって決定されるか、あるいは他の仕方で決定される。上述した連続して整列した合致項目170の数の場合と同様、賭け要素32についての払い戻し80は、少なくとも部分的には、勝つために必要とされる同じ行158内の合致項目170の数に基づいていてもよい。たとえば、図3に示した例では、賭け要素32が勝った賭けとなるのは、ベット・マトリクス150内で少なくとも5つの合致項目が同じ行158に位置している場合である。さらにもう一つの例として、いくつかの賭け要素32が勝った賭けとなるのは、ある特定の数の合致項目170がある特定の列154に位置しているが、連続して整列する必要はない場合である。たとえば、3つの行158しか含まないベット・マトリクス150において、ベット・マトリクス150内で少なくとも二つの合致項目170が同じ列154に位置されれば、賭け要素32は勝った賭けとなるのでもよい。同じ行158または列154にある合致項目170に基づいて勝てる賭け要素32についての払い戻し80は、同数の連続して整列した合致項目70を必要とする賭け要素32についての払い戻しより少なくてもよい。

30

40

【0058】

さらにもう一つの例として、いくつかの賭け要素32が勝った賭けとなるのは、ある特定の数の合致項目170がベット・マトリクス150の4つの隅に位置している場合である。たとえば、賭け要素32が勝った賭けとなるのは、少なくとも3つの合致項目170がベット・マトリクス150の4つの隅に位置している場合であつてもよい。さらにもう

50

一つの例として、いくつかの賭け要素 3 2 が勝った賭けとなるのは、ベット・マトリクス 1 5 0 の項目 1 5 2 のすべてが合致項目 1 7 0 である場合のみである。たとえば、行 1 5 8 を一つ、二つまたは三つしか含まないベット・マトリクス 1 5 0 において賭け要素 3 2 が勝った賭けとなりうるのは、そのような行 1 5 8 のすべてにおいて項目 1 5 2 のすべてが合致項目 1 7 0 である場合のみである。

【 0 0 5 9 】

ベット・マトリクス 1 5 0 内での合致項目 1 7 0 のいかなる数および組み合わせの生起および/または位置に基づいて他の種類の賭け要素 3 2 を他の仕方で定義してもよいことは理解しておくべきである。インターバル・ベット 3 0 は、含む賭け要素 3 2 の数はいくつでもよく、さまざまな異なる種類の賭け要素 3 2 をいくつ含んでもよいことは理解しておくべきである。

10

【 0 0 6 0 】

ベット・マトリクス 1 5 0 を使った、さまざまな種類の賭け要素 3 2 の管理

いくつかの例示的な種類の賭け要素 3 2 を解説するために、次の 4 つの賭け要素を含むインターバル・ベット 3 0 を考える：

(a) 第一の賭け要素 3 2 a ; これが生った賭けとなるのは、垂直方向、水平方向または対角線方向に連続した順に整列した 3 つの合致項目 1 7 0 がベット・マトリクス 1 5 0 内に 3 組以上位置している場合である；

(b) 第二の賭け要素 3 2 b ; これが生った賭けとなるのは、少なくとも 6 つの合致項目 1 7 0 を含む場合である；

20

(c) 第三の賭け要素 3 2 c ; これが生った賭けとなるのは、ベット・マトリクス 1 5 0 の行 1 の項目 1 5 2 のうち 8 項目すべてが合致項目 1 7 0 である場合である；

(d) 第四の賭け要素 3 2 d ; これが生った賭けとなるのは、ベット・マトリクス 1 5 0 の列 8 の項目 1 5 2 のうち最初の 3 項目 (すなわち、win、place および show の位置) が合致項目 1 7 0 である場合である。

【 0 0 6 1 】

図 4 は、レースの各中途点 1 0 4 a ~ 1 0 4 g およびゴールライン 1 0 8 における特定レース参加者 1 番馬、4 番馬、6 番馬 のそれぞれの実際の順位 2 0 2 を示す表 2 0 0 を示している。さらに、各中途点 1 0 4 a ~ 1 0 4 g およびゴールライン 1 0 8 に対応するベット・マトリクス 1 5 0 の列 1 5 4 が、図 4 の表 2 0 0 の下に示されている。

30

【 0 0 6 2 】

そのような実際の順位 2 0 2 を、賭けシステム・プラットフォーム 1 6 は記録装置 1 0 2 および 1 0 6 から (上で論じた) レース結果 8 6 として受け取りうる。表 2 0 0 の実際の順位 2 0 2 は、ベット・マトリクス 1 5 0 における合致項目 1 7 0 を同定するために使用されうる。たとえば、表 2 0 0 に示されるように、1 番馬は中途点 1 0 4 a において 2 位にある。よって、ベット・マトリクス 1 5 0 の列 1、行 5 における項目 1 5 2 (図 3 参照) は合致項目 1 7 0 である。というのも、項目 1 5 2 は「 2 」であり、これは 2 位を示しているからである。さらに、4 番馬は中途点 1 0 4 a において 7 位にある。よって、ベット・マトリクス 1 5 0 の列 1、行 3 における項目 1 5 2 は合致項目 1 7 0 である。というのも、項目 1 5 2 は「 7 」であり、これは 7 位を示しているからである。さらに、6 番馬は中途点 1 0 4 a において 1 2 位にある。ベット・マトリクス 1 5 0 の項目 1 5 2 は 1 ~ 8 の数しか含まないので、列 1 には 6 番馬の 1 2 位に対応する合致項目はない。このプロセスは、ベット・マトリクス 1 5 0 の行 1 ~ 8 の合致項目 1 7 0 (もしあれば) を決定するために同様に使用されうる。ベット・マトリクス 1 5 0 の各合致項目 1 7 0 は、解説の目的のため、項目 1 5 2 を囲む丸で指示している。

40

【 0 0 6 3 】

ベット・マトリクス 1 5 0 においていったん合致項目 1 7 0 が同定されれば、例示的なインターバル・ベット 3 0 の 4 つの賭け要素 3 2 a ~ 3 2 d のそれぞれについての結果が以下のように決定できる：

第一の賭け要素 3 2 a に関しては、連続順に整列した 3 つの合致項目 1 7 0 が二組同定

50

されており、第一の組の三つの合致項目170は破線210で示されるように列6に縦に整列しており、第二の組の三つの合致項目170は破線212で示されるように斜めに整列して列2行7から列4行5に延在している。よって、第一の賭け要素32aはそのような組を3つ以上要求していたので、第一の賭け要素32aは負けの賭けと考えてよい。

【0064】

第二の賭け要素32bに関しては、破線214で示されるように、6つの合致項目170が行5に位置している。よって、第二の賭け要素32bは単一行158に6つ以上の合致項目を要求していたので、第二の賭け要素32bは勝ちの賭けと考えてよい。

【0065】

第三の賭け要素32cに関しては、行1の8つの項目152のうち3つしか合致項目170でない。よって、第三の賭け要素32cは行1の8つの項目152全部が合致項目170であることを要求していたので、第三の賭け要素32cは負けの賭けと考えてよい。

10

【0066】

第四の賭け要素32dに関しては、列8の最初の3つの項目152(すなわち、win、placeおよびshowの位置)のうち一つだけが合致項目170である。よって、第四の賭け要素32dは列8の最初の3つの項目152全部が合致項目170であることを要求していたので、第四の賭け要素32dは負けの賭けと考えてよい。

【0067】

こうして、第二の賭け要素32bは勝ちの賭けと考えられ、一方、第一、第三および第四の賭け要素32a、32cおよび32dは負けの賭けと考えられる。第二の賭け要素32bについての払い出し80は、個別の実施例に依存して、パリミュチュエル規則に基づいて決定されてもよいし、あるいは所定のオッズに基づいて決定されてもよい。

20

【0068】

三次元のベット・マトリクス

上で論じたように、ベット・マトリクス150はインターバル・ベット30のさまざまな賭け要素32を定義するために使われる項目152の二次元のベット・マトリクスである。しかしながら、いくつかのインターバル・ベット30については、三次元のベット・マトリクスが、インターバル・ベット30のさまざまな賭け要素32を定義するために使用されてもよい。図5は、いくつかの二次元ベット・マトリクス402を含む例示的な三次元ベット・マトリクス400を示している。それぞれの二次元ベット・マトリクス402は、図3を参照して上で論じた二次元ベット・マトリクス150と同様のものでよい。三次元ベット・マトリクス400内の各二次元ベット・マトリクス402は、たとえば一日または一晩のある特定の競技場での一群のレースのような一群のレース・イベントのうちの一つに対応するものでよい。よって、図5に示された実施形態では、三次元ベット・マトリクス400は三つの二次元ベット・マトリクス402a、402bおよび402cを含み、このそれぞれがある晩における特定の競技場で行われることが予定されている三つのレースのうちの一つに対応する。

30

【0069】

各二次元ベット・マトリクス402a、402b、402cは、その二次元ベット・マトリクス402a、402b、402cに対応するレースの中途点104および/またはゴールライン108におけるレース参加者の可能な順位を表すいくつかの項目404を含んでいる。ベット・マトリクス150に関して上で論じたように、各ベット・マトリクス402の各列154は、そのベット・マトリクス402に対応するレースの中途点104またはゴールライン108に対応しうる。図5に示した実施形態では、各ベット・マトリクス402について、列1~3はそのベット・マトリクス402に対応するレースの中途点104に対応し、列4はそのレースのゴールライン108に対応する。

40

【0070】

「合致」した項目404は、図5では丸で囲んだ項目404として示されており、合致項目410と表される。ベット・マトリクス150に関して上で論じたように、各合致項目410は、特定レース参加者(たとえば、図5に示される3頭の選択された馬162)

50

のうちの一参加者が、その項目404が位置している列154に対応する中途点104またはゴールライン108においてその項目404によって示される可能な順位にある項目404である。

【0071】

二次元ベット・マトリクス150と同様、三次元ベット・マトリクス400は少なくとも部分的には、インターバル・ベット30についての一または複数のさまざまな種類の賭け要素32を定義しうる。たとえば、ベット・マトリクス150に関して上で論じたように、ある種の賭け要素32は、ある特定の数の合致項目404が、単一行158内に垂直方向に、単一行158内に水平方向に、あるいは複数の列154および行158にわたって対角線方向になど、ある特定の方向に連続して整列されるかどうかに関するものでありうる。例示的な賭け要素32が、垂直方向、水平方向または対角線方向のいずれかに連続して整列した三つ以上の合致項目404を必要としているとして、例示的な勝ちの賭けが、図5に、破線412（垂直方向）、414（水平方向）および416（対角線方向）によって示される合致項目404のグループによって示されている。

10

【0072】

さらに、ある種の賭け要素32は、ある特定の数の合致項目404が、二次元マトリクス402に垂直な方向に連続して整列されるかどうかに関するものであってもよい。換言すれば、ある特定の賭け要素32は、同じ列154および同じ行158で二つ以上の二次元マトリクス402にわたるある特定の数の合致項目404を要求するのである。たとえば、図5に示した実施例では、ある特定の賭け要素32は、三つの二次元マトリクス402a、402bおよび402cのそれぞれの同じ列154および列158に合致項目404を要求するものでありうる。この種の賭け要素32の例示的な勝ちの賭けが、図5に、各マトリクス402a、402bおよび402cの列3、行2において示されている。三つの合致項目410a、410bおよび410cのグループによって示されるのがそれである。

20

【0073】

単一の二次元マトリクス402内で、あるいは複数の二次元マトリクス402にわたって任意の方向（たとえば水平方向、垂直方向、対角線方向）の合致項目404のグループを含め、ベット・マトリクス400内での合致項目404のいかなる数および組み合わせの生起および/または位置に基づいて他の種類の賭け要素32を他の仕方で定義してもよいことは理解しておくべきである。

30

【0074】

ジャックポット・ベット

いくつかの実施形態では、賭けシステム・プラットフォーム16によって提供される一部または全部のインターバル・ベット30および/または賭け要素32は、さまざまな方法で実装されうるジャックポット賭け要素94を有していてもよい。一般に、ジャックポット賭け要素94は、比較的（または非常に）高い払い出しを有する比較的（または非常に）低いオッズの賭けである。たとえば、二次元ベット・マトリクス150に関し、例示的なジャックポット賭け要素94は、次のような賭けを含みうる：（1）ベット・マトリクス150の、一つまたは複数の特定の行158、（b）特定の最小数の行158または（c）すべての行158、に含まれる項目152のすべて（あるいは特定の最小数）が合致項目170であるという賭け；（2）ベット・マトリクス150の、（a）一つまたは複数の特定の列154、（b）特定の最小数の列154または（c）すべての列154、に含まれる項目152のすべて（あるいは特定の最小数）が合致項目170であるという賭け（この賭けは、特定レース参加者が、そのような特定の列154のそれぞれにおける項目152によって示される可能な順位に、特定の順序で、なっていることを要求してもいいし、しなくてもよい）；ならびに（3）ベット・マトリクス150の項目152のある特定の最小数が合致項目170であるという賭け。ジャックポット賭け要素94は、インターバル・ベット30の特定の賭け要素32であってもいいし、あるいはインターバル・ベット30またはインターバル・ベット30の一もしくは複数の特定の賭け要素32の

40

50

一部を含んでいてもよい。

【0075】

いくつかの実施形態では、顧客20が賭けたインターバル・ベット30の賭け金額の一部が一または複数のジャックポット賭け要素94に自動的に、あるいは顧客20による選択に際して割り当てられてもよい。たとえば、顧客20は、自分のインターバル・ベット30の賭け金額のある特定の割合が、一または複数の特定のジャックポット賭け要素94に割り当てられるようにするオプションを有していてもよい。別の例として、顧客20から受け取られたインターバル・ベット30の賭け金額のある特定の割合が、一または複数の特定のジャックポット賭け要素94に自動的に割り当てられてもよい。たとえば、7つの中途点104を有する1マイル・レースについて、賭けシステム・プラットフォーム16は、顧客20によって賭けられたインターバル・ベット30についての賭け金額を自動的に9つの賭け要素32のための9つの等しい部分に配分してもよい。7つの中途点104のそれぞれのために一つ、ゴールライン108のために一つ、そしてジャックポット賭け要素94のために一つである。

10

【0076】

いくつかの実施形態では、ジャックポット賭け要素94は、時間とともに（たとえばレース・イベント、日、週または年を経るにつれて）ふくれるローリング・ポット（rolling pot）（または「ジャックポット・プール（jackpot pool）」）に関連していてもよい。これは、ある顧客20が勝ちのジャックポット賭け要素94を有してジャックポット・プールに勝つまでふくれ続ける。よって、ある特定のレースについてある特定のジャックポット賭け要素94に勝ちの賭けが出なければ、そのジャックポット賭け要素94に割り当てられた賭け金額はジャックポット・プール内に維持され、一または複数のその後のレースに繰り越される。ジャックポット賭け要素94の種類ごとに別個のジャックポット・プールが維持され、よって同時に複数のジャックポット・プールが維持されてもよい。あるいはまた、たとえば特定の競技場で、あるいは賭けシステム・プラットフォーム16によって、提供される複数（または全部）の種類ジャックポット賭け94について、単一のジャックポット・プールが使用されてもよい。

20

【0077】

他の実施形態では、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要素94が単一のレース・イベントに関連付けられてもよい。たとえば、ジャックポット賭け要素94は、（1）ベット・マトリクス150においてある特定の数の合致項目170を有する行158の数；（2）ベット・マトリクス150においてある特定の数の合致項目170を有する列154の数；または（3）ベット・マトリクス150における合致項目170の総数、に関する賭けを含みうる。そのような行158、列154または全合致項目170の数が最大のベット・マトリクスを有するインターバル・ベット30が、勝ちのジャックポット賭け要素94を有していると思なされることができ、そのようなインターバル・ベット30を賭けた顧客に払い出し80が与えられうる。

30

【0078】

システム10の例示的な動作

図6は、本発明のある実施形態に基づく、インターバル・ベット30を受領および管理する例示的な方法を示すフローチャートである。ステップ300では、ある特定のレース・イベントに関する賭け12インターバル・ベット30および/または伝統的な賭け34を含む顧客20から、図1を参照して上記したような一または複数の賭けシステム・インターフェース14を介して受領される。

40

【0079】

ステップ302～308では、ある特定の顧客20aがある特定の競馬レースに関するインターバル・ベット30aを、以下のようにして賭ける。ステップ302では、顧客20aは、インターバル・ベット30aについての一または複数の賭けパラメータ84aを選択する。賭けパラメータ84aに含まれるのは、たとえば、インターバル・ベット30aの種類、インターバル・ベット30aの一または複数の賭け要素32A、その特定の競

50

馬レースに出走する予定の一群の馬のうちの一または複数の特定の馬および/またはインターバル・ベット30aについてのもしくはインターバル・ベット30Aの各賭け要素32Aについての賭け金額である。他の実施形態では、インターバル・ベット30aについての前記一または複数の特定の馬は、たとえば賭けシステム・プラットフォーム16によってランダムに決定されるなど、他の仕方でもよい。この例では、顧客20aは2頭の馬、たとえば3番馬および7番馬を選択するとする。ステップ304では、顧客20aは、賭けパラメータ84aを賭け金額とともに、賭けシステム・インターフェース14に通信する。賭けシステム・インターフェース14は賭けパラメータ84aを賭けシステム・プラットフォーム16に通信する。ステップ306では、賭けシステム・プラットフォーム16は、顧客20aのインターバル・ベット30についてのベット・マトリクス150aを、受信された賭けパラメータ84aおよびその特定の競馬レースに関するさまざまなイベント・パラメータ82、たとえばレースの長さおよび出走が予定されている馬の数などに基づいて生成する。他の実施形態では、ベット・マトリクス150aの全部または諸部分が顧客20aによって生成されてもよい。たとえば、顧客20aがベット・マトリクス150aの項目152の一部または全部を選択してもよい。いずれにせよ、賭けシステム・プラットフォーム16は生成されたベット・マトリクス150aをメモリ72に保存しうる。ステップ308では、賭けシステム・プラットフォーム16はベット・マトリクス150aを、たとえば窓口44またはセルフサービス機械48のような適切な賭けシステム・インターフェース14に通信する。すると賭けシステム・インターフェース14は、顧客20aのためにベット・チケット92をプリントしうる。ベット・チケット92は次のうちの一部または全部を含んでいる：(a)ベット・マトリクス150aの印刷版、(b)賭け金額、(c)競技場および特定のレース・イベントの標示、(d)特定のレース・イベントについて予定されている時間、および(e)顧客20aが選択した2頭の馬(3番馬および7番馬)の標示。顧客20aはベット・チケット92を、自分のインターバル・ベット30aの進行を追跡し、インターバル・ベット30aの各賭け要素32aについての結果を判別するために使用しうる。これについてはのちにステップ314のところで論じる。

【0080】

ステップ310では、賭けシステム・プラットフォーム16は、インターバル・ベット30aのさまざまな賭け要素32aの間でインターバル・ベット30aの賭け金額を配分しうる。そのような配分は、(a)インターバル・ベット30aを賭けるときに顧客20aが行った選択に従って、(b)賭けシステム・プラットフォーム16によって維持されている所定の賭け金配分規則に基づいて、または(c)その他の基準に従って行われうる。いくつかの実施形態では、賭けシステム・プラットフォーム16はインターバル・ベット30aの賭け金額の均等な部分をインターバル・ベット30aの賭け要素32aのそれぞれに配分する。たとえば、3つの賭け要素32aを有するインターバル・ベット30aについて、賭けシステム・プラットフォーム16は、賭け金額の3分の1を3つの賭け要素32aのそれぞれに配分する。もう一つの例として、8つの賭け要素を有するレース・イベント(たとえば、レースの1/8マイル毎に対応する賭け要素32を有する1マイル・レース)について、インターバル・ベット30に賭けられた\$1.00ごとに12.5¢が8つの賭け要素32のそれぞれに配分されうる。いくつかの実施形態では、賭けシステム・プラットフォーム16は、レース・イベントの長さおよびレース・イベントの中途点104の数に基づいて、インターバル・ベット30aの賭け金額を自動的に配分してもよい。たとえば、ファーロング毎(すなわち、1/8マイルごと)に中途点104を有する7ファーロング(7/8マイル)レース・イベントにおいて、賭けシステム・プラットフォーム16は、そのレース・イベントに対するインターバル・ベット30aの賭け金額を自動的に1/7ずつに配分してもよい。ここで、7つの賭け要素32(6つの中途点104のそれぞれに対応して一つとゴールライン108に対応して一つ)のそれぞれに1/7が配分される。他の実施形態では、賭けシステム・プラットフォーム16および/または賭けシステム・インターフェース14は、インターバル・ベット30aの賭け金額の、インター

10

20

30

40

50

バル・ベット30aのさまざまな賭け要素32aの間での配分に関する入力を、顧客20aが提供することを許容していてもよい。たとえば、インターバル・ベット30aが3つの賭け要素32aを含むとして、顧客20aは賭け金額の50%を賭け要素32aの一つに配分し、25%を残りの2つの賭け要素32aのそれぞれに配分するよう要求するなどする。インターバル・ベット30がパリティ・ベットである実施形態では、インターバル・ベット30aの賭け要素32aのそれぞれへの賭け金額の配分は、賭け金額を一または複数のパリティ・プールに配分することを含んでいてもよい。たとえば、賭け要素32aの種類ごとに別個のパリティ・プールが設けられる実施形態では、賭けシステム・プラットフォーム16は、賭け金額を、上で論じた基準の任意のものに従って、さまざまなパリティ・プールに配分しうる。

10

【0081】

ステップ312では、その特定のレース・イベントが始まる。ステップ314では、レース結果86が競技場、OTBエンティティまたは他の何らか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、少なくとも、その特定のレースにおける各馬の、レースの各中途点104およびゴールライン108における実際の順位202を示しうる。たとえば、レース結果86は、図4に示される表200のデータの種類を含みうる。いくつかの実施形態では、そのようなレース結果86は、一または複数の賭けシステム・インターフェース14にも通信され、それにより顧客20は、レースの進行および/またはそのレースに対する自分の賭け12を追跡しうる。いくつかの実施形態では、レース結果86は賭けシステム・プラットフォーム16および/または賭け

20

【0082】

ステップ316では、賭けシステム・プラットフォーム16は、インターバル・ベット30aの各賭け要素32aについての賭け結果78を、そのレースに関する受信されたレース結果86、各賭け要素32aに関する賭けパラメータ84およびステップ306で生成されたベット・マトリクス150aに基づいて、決定しうる。たとえば、賭けシステム・プラットフォーム16は、各賭け要素32aが、「勝ち」「負け」「プッシュ」または「ノー・アクション」のいずれであるかを、図3~4を参照して上で論じた技術の一または複数を使って決定しうる。

30

【0083】

ステップ318では、賭けシステム・プラットフォーム16は、ステップ316で勝ちの賭けであると判定された各賭け要素32aについて払い出し80を決定しうる。パリティ・システムでは、賭けシステム・プラットフォーム16は、各賭け要素32aについての払い出し80を、パリティ・払い出しを決定する既知の諸方法に従って決定しうる。賭けシステム・プラットフォーム16は、インターバル・ベット30aの賭け金額から、あるいは各賭け要素32aに配分された賭け金額の部分から、手数料または「控除分」を差し引いてもよい。たとえば、いくつかの実施形態では、そのような手数料または「控除分」は、賭け金額の所定の割合（たとえば10%など）であってもよい。いくつかの事例では、顧客20aについて決定された払い出し80は、一または複数の賭けシステム・インターフェース14を介して顧客20aに支払われてもよい。あるいはまた、賭けシステム・プラットフォーム16がそのような払い出し80の額に基づいて顧客20aについての賭け口座を更新してもよい。

40

【0084】

ある特定のパリティ・プールについて、そのプールに割り当てられた賭け要素32aのどれも勝ちの賭けではないと判定された場合、そのような賭け要素32aについての賭け金額はそのような賭けをした顧客20に返還されてもよいし、その後のレースに関連した新たなパリティ・プールに繰り越されてもよいし、あるいはその他の仕方で扱われてもよい。

【0085】

50

上記の例示的な方法は、本発明の範囲内で、三次元ベット・マトリクス400のような他の種類のベット・マトリクスを使ったインターバル・ベット30にも適用されうることは理解しておくべきである。また、さまざまな実施形態において、図6に示された諸方法の諸ステップは、本発明の範囲から外れることなく、いかなる好適な順序で実行されてもよく、完全にまたは部分的に重なってもよいことも理解しておくべきである。さらに、図6に示されたさまざまなステップおよび方法は、図6に示された例示的な表現にかかわらず、逐次的または並列的に実行されうる。

【実施例】

【0086】

いくつかの実施形態では、インターバル・ベット30はさらに、レース・イベントの中途結果86に少なくとも部分的には基づくあるゲームの結果に関する賭けを含んでいてもよい。たとえば、インターバル・ベット30は、ブラックジャックまたはポーカーのハンドの結果に関する賭けを含んでいてもよい。これらの例では、賭け30をする顧客20に関連するブラックジャックまたはポーカーのハンドは、レース・イベントにおけるさまざまな中途点104における特定レース参加者の順位および/またはタイムに従って決定される、シミュレートされたトランプからなる。第一の顧客20に関連付けられたブラックジャックまたはポーカーのハンドは、別の顧客20またはハウス・エンティティに関連付けられたそれぞれブラックジャックまたはポーカーのハンドに対して比較され、賭け30の結果が決定される。

【0087】

図7は、本発明のある実施形態に基づくゲームの結果に関するインターバル・ベット30を受領および管理する例示的な方法を示すフローチャートである。ステップ500で、ゲームの結果に関するインターバル・ベット30が顧客20から、図1を参照して上記したような一または複数の賭けシステム・インターフェース14を介して受領される。ステップ502では、プロセッサ70は、ステップ500で受領されたインターバル・ベット30に関連する賭けパラメータ84を決定する。たとえば、プロセッサ70は、そのインターバル・ベット30において使用されるべき特定レース参加者を決定する。その特定レース参加者は、その特定のレース・イベントにおける多くのレース参加者のうちの一参加者であり、顧客20によって選択されてもよいし、あるいは賭けシステム・プラットフォーム16によってランダムに選択されてもよい。この例では、顧客20はインターバル・ベット30で使用されるべきものとして特定の競馬レースから7番馬を選択したとする。プロセッサ70はまた、インターバル・ベット30に関連する賭け金額をも決定する。

【0088】

レース・イベントはステップ504で始まり、プラットフォーム16は中途レース結果86を決定する。具体的には、ステップ506で、プロセッサ70は、特定レース参加者、7番馬の、ある特定の中途点104における全参加者の間での実際の順位を決定する。ステップ506で、プロセッサ70は、その特定レース参加者、7番馬の、前記特定の中途点104における実際のタイムを決定する。本記述はレースにおけるさまざまな中途点における顧客20に選択された、または割り当てられた特定レース参加者の実際のタイムの決定および使用に関して詳細であるが、レースにおけるさまざまな中途点における先頭参加者の実際のタイムが、インターバル・ベット30を処理するために決定および使用されてもよいことは理解しておくべきである。先頭参加者とは、レースのその特定の中途点104においてレースを先導している（あるいは少なくとも先頭タイである）参加者である。特定レース参加者の実際のタイムとは、レースの始めから、以前の中途点104から、あるいはそのレース・イベントにおけるその他の任意の好適な点から、その特定レース参加者（または先頭参加者）がその特定の中途点104に達した点までに経過した時間でありうる。

【0089】

プロセッサ70は、ステップ510で、特定の中途点104における特定レース参加者（または先頭参加者）の決定された順位および/またはタイムに基づいて、顧客20のた

10

20

30

40

50

めのシミュレートされたトランプ・カードを決定する。ある実施形態では、プロセッサ70は、シミュレートされたトランプ・カードの値（たとえば、A,2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K）を、その特定の中途点104における全レース参加者の間でのその特定レース参加者の順位202に基づいて決定し、プロセッサ70は、シミュレートされるトランプ・カードのマーク（たとえば、ハート、ダイヤ、クラブ、スペード）を、その中途点104におけるその特定レース参加者のタイム（またはそのような中途点104における先頭参加者のタイム）に基づいて決定する。他の実施形態では、プロセッサ70は、シミュレートされるトランプ・カードの値のほうを、そのレース参加者（または先頭参加者）のタイムに基づいて決定し、シミュレートされるトランプ・カードのマークのほうをそのレース参加者の順位202に基づいて決定する。さらに別の実施形態では、シミュレートされるトランプ・カードの値およびマークの両方が、そのレース参加者の順位202またはタイムのいずれかに基づいて、あるいはそのレース・イベントに関連する因子の他の任意の好適な数および組み合わせに基づいて決定される。

10

【0090】

シミュレートされるトランプ・カードの値を決定するためには、プロセッサ70は、ステップ506で決定された順位202を以下のカード値の一つにマッピングすればよい：A,2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K。たとえば、プロセッサ70は、レース・イベントの始まりにおいて、および/またはレース・イベントにおける各中途点104において、およびゴールライン108において、可能な順位202のそれぞれに、一または複数のカード値をランダムに割り当てうる。プロセッサ70は、順位202とカードの値のランダムに割り当てられたマッピングとして、ある特定のレース・イベントに関するインターバル・ベット30を賭ける顧客20のそれぞれについて、同じマッピングを使用しても異なるマッピングを使用してもよい。したがって、8参加者を有するレース・イベントにおけるある特定の中途点104について、プロセッサ70は、一または複数の顧客20について順位202とカードの値の以下のマッピングをランダムに決定しうる。

20

【0091】

順位	カードの値
1	3, Q
2	A, 4
3	5, J
4	7, 10
5	K, 8
6	6
7	2
8	9

30

その後の中途点104について、プロセッサ70が一または複数の顧客20について決定する順位202とカード値のマッピングは、同じであっても異なってもよい。順位202とカード値のマッピングはさらに、顧客20、以前のレース・イベントの結果または一もしくは複数のレース・イベントに関連するその他任意の好適な数および組み合わせの特性によって決定されてもよい。

40

【0092】

シミュレートされるトランプ・カードのマークを決定するためには、プロセッサ70は、ステップ508で決定されたタイムを以下のカード・マークの一つにマッピングすればよい：ハート、ダイヤ、クラブ、スペード。たとえば、プロセッサ70は、タイムの小数值に一または複数のカード・マークをランダムに割り当てうる。割り当てが生起するのは、レース・イベントの始まりにおいて、および/またはレース・イベントにおける各中途点104において、およびゴールライン108において、でありうる。プロセッサ70は、タイムとカードのマークとのランダムに割り当てられたマッピングとして、ある特定のレース・イベントに関するインターバル・ベット30を賭ける顧客20のそれぞれについて、同じマッピングを使用しても異なるマッピングを使用してもよい。あるいはまた、プ

50

プロセッサ70は、すべての中途点104およびゴールライン108について、すべての顧客20について、タイムとカードのマークとの固定したマッピングを使用してもよい。したがって、8参加者を有するレース・イベントにおける第一の中途点104について、プロセッサ70は、タイムとカードのマークの以下のマッピングをランダムに決定しうる。

【0093】

順位(秒)	カードのマーク
.00 ~ .24	ハート
.25 ~ .49	ダイヤ
.50 ~ .74	クラブ
.75 ~ .99	スペード

10

その後の中途点104について、プロセッサ70が一または複数の顧客20について決定するタイムとカードのマークとのマッピングは、同じであっても異なってもよい。タイムとカードのマークとのマッピングはさらに、顧客20、以前のレース・イベントの結果または一もしくは複数のレース・イベントに関連するその他任意の好適な数および組み合わせの特性によって決定されてもよい。

【0094】

上記ではタイムからカードのマークへの特定のマッピングを記載したが、マッピングを実行するための時間の粒度は任意の好適なレベルでよいことは理解しておくべきである。たとえば、マッピングは.00秒 = ハート; 0.1秒 = ダイヤ; 0.2秒 = クラブ; .03秒 = スペード; .04秒 = ハート; .05秒 = ダイヤ; .07秒 = クラブ; および .08秒 = スペード; 等といったものにもできる。

20

【0095】

上記した第一のマッピングを使った例を続け、7番馬が第一の中途点14に7位で、小数タイム.55秒で到達したとする。この例では、プロセッサ70はシミュレートされたトランプ・カードとして「クラブの2」を顧客20のために決定することになる。

【0096】

実行はステップ512に進み、プロセッサ70は、顧客20に別のシミュレートされたトランプ・カードを与えるかどうかを決定する。この決定は、少なくとも部分的には、プレイされるゲームおよび/または顧客20から受領される命令に基づいてでありうる。たとえば、ブラックジャック・ゲームでは、顧客20は、それまでに決定されたシミュレートされたトランプ・カードによってできたハンドが十分であると判断してもよく、したがって、顧客20は「スタンド」コマンドを通信してその顧客20がそれ以上のシミュレートされたトランプ・カードを受け取ることを望んでいないことを示してもよい。この「スタンド」コマンドは、賭けシステム・インターフェース14に付随しているような、任意の好適な声またはデータに基づく通信デバイスを使って顧客20によって通信されうる。シミュレートされたトランプ・カードがブラックジャックのハウス・エンティティに付随するものである場合には、ステップ512における決定は、ディーラーがもう一枚カードを受け取らなければならないか、あるいは受け取ってはならないかを決定する、ブラックジャックに付随するルールに基づいたものでありうる。たとえば、ブラックジャックでは、すでにハウス・エンティティに付随している現在の手持ちカードに基づいて、シミュレートされたトランプ・カードを受け取り続けることが要求されたり、および/またはシミュレートされたトランプ・カードを受け取るのをやめることを要求されたりすることがあるのである。

30

40

【0097】

ポーカーに関しては、顧客20は、プレイしている種類のポーカーのルールのもとで顧客20に好適な数のシミュレートされたトランプ・カードが関連付けられるまで、任意の数および組み合わせの中途点104においてシミュレートされたトランプ・カードを受け取ることを続けてもよい。いくつかの実施形態では、顧客20は、そのレース・イベントの各中途点104においてシミュレートされたトランプ・カードを受領し、顧客20のためにすでに決定されたシミュレートされたトランプ・カードの少なくとも一部分に基づい

50

て、プレイすべきポーカーのハンドを決める。たとえば、顧客20は、8枚のシミュレートされたトランプ・カードを受領し、次いで該シミュレートされたトランプ・カードのうち5枚を使い、それにより手札からシミュレートされたトランプ・カードのうち3枚を捨て、ポーカーをプレイするための最良のハンドを決定しうる。したがって、当業者は、これらの技術を使ってポーカーの任意の変種が実装されうること、そしてプレイされる特定のポーカーの種類ルールを満足するために中途点104において顧客20のため、任意の数および組み合わせのシミュレートされたトランプ・カードが決定されてもよいことを理解できるであろう。

【0098】

ステップ512において、顧客20のためにもう一枚のシミュレートされたトランプ・カードが決定されるべきであると判定された場合、実行はステップ506～508に戻り、プロセッサ70はもう一枚のシミュレートされたトランプ・カードを顧客20のために、レース・イベントにおける次の中途点104のような別の中途点104における特定レース参加者の順位および/またはタイムに基づいて、決定する。したがって、ステップ506～512は、顧客20のためにもう追加的なシミュレートされたトランプ・カードが決定されるべきでないと判定されるまで繰り返される。この点で、実行はステップ514に進み、プロセッサ70はゲームの結果およびインターバル・ベット30についての払い出しを決定する。

【0099】

ブラックジャック・ゲームの結果を決定するために、たとえば、プロセッサ70は、顧客20について決定されたシミュレートされたトランプ・カードのハンドを、ハウス・エンティティについて決定されたシミュレートされたトランプ・カードのハンドと比較する。少なくともこの比較およびブラックジャックのルールに基づいて、顧客20がインターバル・ベット30に勝ったかが判定される。顧客の勝ちなら、顧客20はインターバル・ベット30について、パリミュチュエル払い出しを受け取る。払い出しは、少なくとも部分的には、顧客20によって賭けられた額およびインターバル・ベット30に付随する賭けプールの大きさに基づく。賭けプールは、その特定のレース・イベントについてブラックジャック型のインターバル・ベット30に対して賭けられた全金額の和からレース競技場によって課される控除分または手数料を引いたものを含みうる。

【0100】

ポーカー・ゲームの結果を決定するために、たとえば、プロセッサ70は、顧客20について決定されたシミュレートされたトランプ・カードのハンドを、他の顧客20について決定されたシミュレートされたトランプ・カードのハンドと比較する。少なくともこの比較およびポーカーのルールに基づいて、顧客20がインターバル・ベット30に勝ったかが判定される。ある実施形態では、ある特定のレース・イベントについてポーカー型インターバル・ベット30を賭けたすべての顧客20のグループが、「ポーカー・テーブル」を模して部分グループに分割される。各ポーカー・テーブルに含まれる顧客20は何人でもよい。ある個別的な実施例では、各ポーカー・テーブルの構成は、レース・イベントが始まる前にランダムに決定される。別の実施形態では、各ポーカー・テーブルは、その特定のレース・イベントについて、順にインターバル・ベット30を賭けた任意の好適な数の顧客20からなる。たとえば、その特定のレース・イベントにインターバル・ベット30を賭けた最初の10人の顧客20が一つのポーカー・テーブルに配置されうる。その特定のレース・イベントにインターバル・ベット30を賭けた次の10人の顧客20は、別のポーカー・テーブルに配置されうる。追加的な各ポーカー・テーブルは、その特定のレース・イベントについてインターバル・ベット30を賭けた次の10人の顧客を含みうる。

【0101】

ポーカー・テーブルを使った実施形態では、インターバル・ベット30に勝つには、特定のポーカー・テーブルに割り振られた顧客20は、そのポーカー・テーブルの顧客20全員の間でのシミュレートされたトランプ・カードの勝ちのハンドを確立するだけでよい

10

20

30

40

50

。勝った顧客20は、そのインターバル・ベット30について、パリミューチュエル払い出しを受け取る。払い出しは、少なくとも部分的には、顧客20によって賭けられた額およびインターバル・ベット30に付随する賭けプールの大きさに基づく。賭けプールは、特定のポーカー・テーブルで全顧客20によって賭けられた全金額の和からレース競技場によって課される控除分または手数料を引いたものを含みうる。

【0102】

さらに別の実施形態では、顧客20はハウス・エンティティに対してポーカーをプレイする。顧客20が勝てば、プロセッサ70は、顧客20へのパリミューチュエル払い出しを決定しうる。払い出しは、少なくとも部分的には、その顧客によって賭けられた額およびそのインターバル・ベット30に付随する全賭けプールの大きさに基づく。

10

【0103】

図8は、ブラックジャック型のインターバル・ベット30を生成および管理するために使用する例示的なレース・トラック100を示している。図7に関して上で説明したように、レース・イベントのさまざまな中途点104において、顧客20のためにシミュレートされたトランプ・カード520が決定される。この例では、インターバル・ベット30の結果を決定するため、顧客20がブラックジャックのハンドをプレイする相手のハウス・エンティティのためにシミュレートされたトランプ・カード522が決定される。

【0104】

具体的には、上の例で使用された7番馬のような顧客20に関連付けられた特定競走馬の、中途点104aにおける特定の順位および/またはタイムに基づいて、プロセッサ70は、顧客20のための「ダイヤのエース」のシミュレートされたトランプ・カード520aを決定する。シミュレートされたトランプ・カード520aは、賭けシステム・インターフェース14に付随しているような、任意の好適な声またはデータに基づく通信デバイスを使ってリアルタイムで顧客20に呈示されうる。さらに、ハウス・エンティティに関連付けられた特定競走馬の中途点104aにおける特定の順位および/またはタイムに基づいて、プロセッサ70は、ハウス・エンティティのための「スペードの5」のシミュレートされたトランプ・カード522aを決定する。第一のシミュレートされたトランプ・カード522aは、顧客20に呈示されてもされなくてもよい。この時点では、顧客20およびハウス・エンティティのそれぞれは、第一のシミュレートされたトランプ・カードを「配られ」ている。

20

30

【0105】

中途点104bにおいて、プロセッサ70は再び、シミュレートされたトランプ・カード520および522を決定する。たとえば、プロセッサ70は、顧客20のための「ダイヤの10」のシミュレートされたトランプ・カード520bおよびハウス・エンティティのための「ハートのキング」のシミュレートされたトランプ・カードを、顧客20およびハウス・エンティティにそれぞれ割り当てられた適切なレース参加者の中途点104bにおける順位および/またはタイムに基づいて決定しうる。シミュレートされたトランプ・カード520bは、賭けシステム・インターフェース14に付随しているような、任意の好適な声またはデータに基づく通信デバイスを使ってリアルタイムで顧客20に呈示されうる。この時点で、顧客20は累積的なブラックジャック合計20を有しており、それに対してハウス・エンティティの手札は15である。したがって、顧客20は、「スタンド」コマンド524を発して、このブラックジャックのハンドでそれ以上のシミュレートされたトランプ・カード520が顧客20に関連付けられないことを示すことに決めてもよい。この点で、「スタンド」コマンドは、顧客20に「配られる」カード520の数を決定するために使うことができる。顧客が20、所定の時間または次の中途点104などレース・イベントにおける所定の点より前にコマンド524を発しない場合、もう一つのシミュレートされたトランプ・カード520が顧客20のために自動的に決定される。ブラックジャックのルールによれば、ハウス・エンティティは、合計が15では「スタンド」できない。したがって、プロセッサ70は、ハウス・エンティティのためにもう一つのシミュレートされたトランプ・カード522cとして「ハードの10」を、中途点104cにお

40

50

いて、ハウス・エンティティに関連付けられた馬の順位および/またはタイムに基づいて決定する。ハウス・エンティティによってすでに維持されているブラックジャック合計15に10を加えると、ハウス・エンティティのブラックジャック合計は25となる。

【0106】

プロセッサ70は、顧客20に関連付けられているブラックジャック合計の20を、ハウス・エンティティに関連付けられているブラックジャック合計25に対して比較し、ブラックジャックのルールに従って、ハウス・エンティティは「バスト」しているので、そのブラックジャックのハンドは顧客の勝ちであると判定する。インターバル・ベット30の勝者として、顧客20は、インターバル・ベット30についての総賭けプールのパリティチュエル分け前からレース競技場によって課される控除分または手数料を引いたものを含む払い出しを受け取る。

10

【0107】

図9は、ポーカー型のインターバル・ベット30を生成および管理する際に使うための例示的なレース・トラック100を示している。図7に関して上で説明したように、レース・イベントのさまざまな中途点104において、顧客20のためにシミュレートされたトランプ・カード520が決定される。具体的には、上の例で使用された7番馬のような顧客20に関連付けられた特定競走馬の中途点104aにおける特定の順位および/またはタイムに基づいて、プロセッサ70は、顧客20のための「ハートの7」のシミュレートされたトランプ・カード520aを決定する。

【0108】

顧客20は、インターバル・ベット30に関連する種類のポーカーをプレイするために顧客20に好適な数のシミュレートされたトランプ・カード520が「配られる」まで、任意の数および組み合わせの追加的な中途点104においてシミュレートされたトランプ・カード520を受け取ってもよい。たとえば、顧客20は、7番馬の中途点104b~104gおよびゴールライン108における順位および/またはタイムに基づいて以下のシミュレートされたトランプ・カード520b~520hを受け取りうる：中途点104bでは「ダイヤの8」；中途点104cでは「ダイヤの7」；中途点104dでは「ダイヤの6」；中途点104eでは「ハートの5」；中途点104fでは「スペードの7」；中途点104gでは「ハートの7」；ゴールライン108では「ハートの9」。シミュレートされたトランプ・カード520a~520hは、賭けシステム・インターフェース14に付随しているような、任意の好適な声またはデータに基づく通信デバイスを使ってリアルタイムで顧客20に呈示されうる。次いで、顧客20は、シミュレートされたトランプ・カード520の一部を選択して、他のカード520を捨て、インターバル・ベット30の結果を決めるために使われることになるポーカーのハンドを形成しうる。ある実施形態では、顧客20は、ポーカーのハンドにおいて、カード520aと520gのように重複するカード520（たとえば「ハートの7」）を受け取って使用することもありうる。この実施形態では、顧客20はシミュレートされたトランプ・カード520a、520c、520f、520gおよび520hを選択しうる。それにより顧客は値7をもつ4枚のカードを持つことになる。これは「フォアカード」とも称される。顧客が重複カードを使用することが許されない他の実施形態では、カード520aおよび520gのうちの一方は自動的に捨てられる。この実施形態では、顧客20はシミュレートされたトランプ・カード520a、520b、520d、520eおよび520hを選択しうる。それにより顧客は逐次的な値をもつ5枚のカードを持つことになる。これは「ストレート」とも称される。

20

30

40

【0109】

プロセッサ70は、顧客20に関連付けられているポーカーの適切なハンドを、インターバル・ベット30の他の顧客20によって保持されているポーカーのハンドと、たとえば同じポーカー・テーブルの他の顧客20によって保持されているポーカーのハンドと、あるいはハウス・エンティティによって保持されているポーカーのハンドと比較する。少なくともこの比較とポーカーのルールに基づいて、顧客20がインターバル・ベット30

50

に勝ったかどうか判定される。インターバル・ベット30の勝者として、顧客20は、インターバル・ベット30についての適切な賭けプールのパリティ分前からレース競技場によって課される控除分または手数料を引いたものを含む払い出しを受け取る。

【0110】

本発明の諸実施形態およびその利点について詳細に記載してきたが、当業者は、付属の請求項によって定義される本発明の精神および範囲から外れることなく、さまざまな変更、追加および省略をなすことができる。

【図面の簡単な説明】

10

【0111】

【図1】本発明のある実施形態に基づく、レース・イベントの中途点に関するインターバル・ベットを提供および管理する例示的なシステムを示す図である。

【図2】図1のシステムで使われる例示的なレース・トラックの概観を示す図である。

【図3】本発明のある実施形態に基づく、インターバル・ベットのの一つまたは複数の賭け要素を少なくとも部分的に定義する、例示的な二次元ベット・マトリクスを示す図である。

【図4】本発明のある実施形態に基づく、インターバル・ベットのの一つまたは複数の賭け要素を少なくとも部分的に定義する、例示的な三次元ベット・マトリクスを示す図である。

20

【図5】レース・イベントの各中途点およびゴールラインにおける特定の参加者の実際の順位を示す例示的な表である。

【図6】本発明のある実施形態に基づく、インターバル・ベットを受領および管理する例示的な方法を示すフローチャートである。

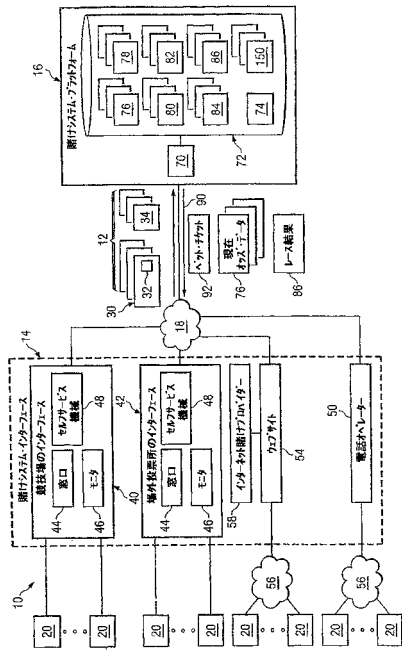
【図7】本発明のある実施形態に基づく、インターバル・ベットを受領および管理するもう一つの例示的な方法を示すフローチャートである。

【図8】ブラックジャック型のインターバル・ベットを生成および管理する際に使うための例示的なレース・トラックを示す図である。

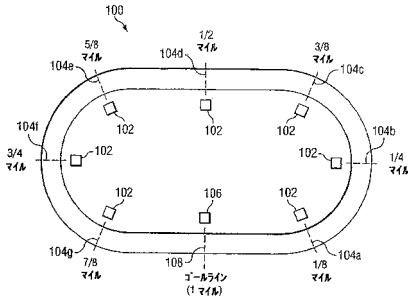
【図9】ポーカー型のインターバル・ベットを生成および管理する際に使うための例示的なレース・トラックを示す図である。

30

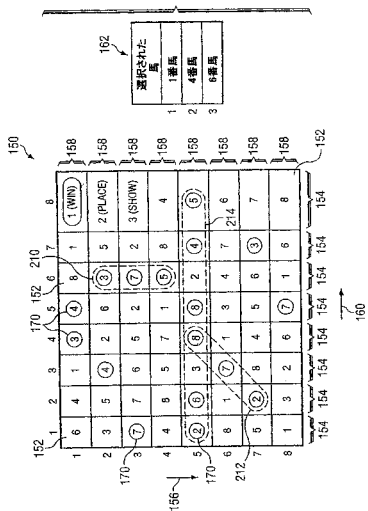
【図1】



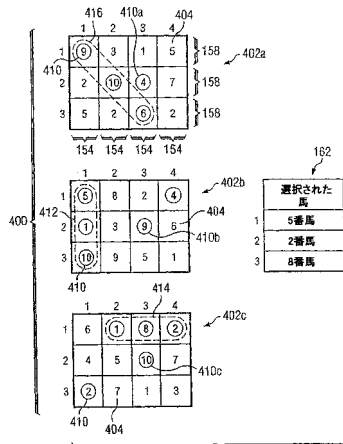
【図2】



【図3】



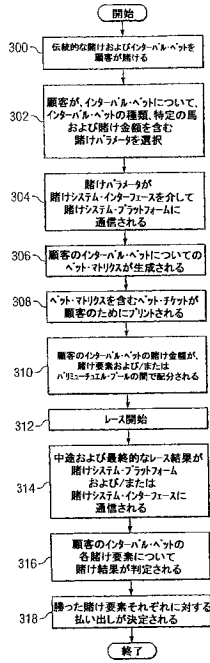
【図5】



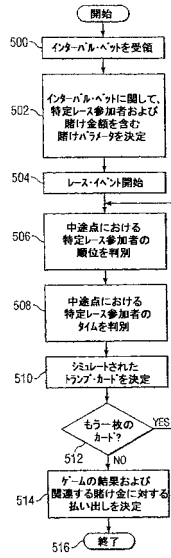
【図4】

選択された馬	中途点/ゴールライン							
	104a	104b	104c	104d	104e	104f	104g	108
1番馬	2	2	4	3	4	3	3	1
4番馬	7	6	9	10	7	5	4	5
6番馬	12	10	7	8	8	7	9	11
	1	2	3	4	5	6	7	8

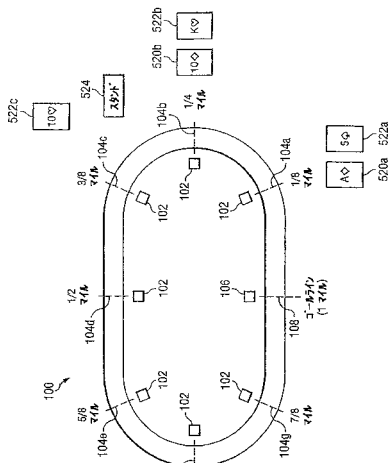
【図6】



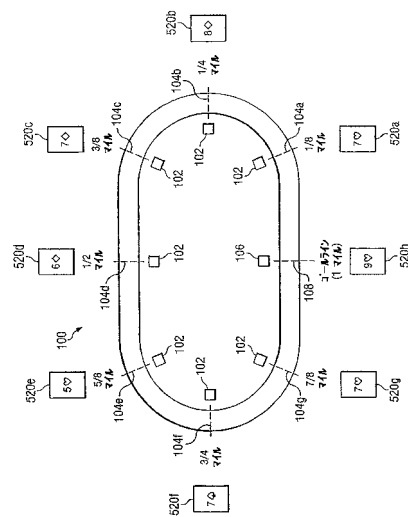
【図7】



【図8】



【図9】



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 10023, ニューヨーク, ウェスト・76ス・ストリート
321, アpartment 2Eイ

審査官 植田 泰輝

(56)参考文献 特開2002-159738(JP, A)
特開2000-308757(JP, A)
特開平3-264082(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 13/00-13/12, 9/24