

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載  
 【部門区分】第1部門第2区分  
 【発行日】平成20年3月27日(2008.3.27)

【公表番号】特表2007-522895(P2007-522895A)  
 【公表日】平成19年8月16日(2007.8.16)  
 【年通号数】公開・登録公報2007-031  
 【出願番号】特願2006-554341(P2006-554341)  
 【国際特許分類】

A 6 3 F 9/24 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 9/24 P

A 6 3 F 9/24 Z

【手続補正書】

【提出日】平成20年2月6日(2008.2.6)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数の競走馬レースを含むイベントにおけるレースの中から、1つのまとまった賭けに含まれるべき複数の前記イベントのレースの夫々の勝者をプレーヤが選択することを可能にするステップと、

前記1つのまとまった賭けの中の多数の選択された勝者が、対応する選択されたレースに勝利する場合に、前記プレーヤに支払うステップとを有し、

前記プレーヤが利用できる前記選択は、前記プレーヤが前記イベントのレースの中から不連続な複数のレースにおいて馬を選択することを認める、方法。

【請求項2】

前記プレーヤは、前記イベントの中の少なくとも1つのレースについて、複数の馬を指示する、請求項1記載の方法。

【請求項3】

前記プレーヤが利用できる前記選択は、前記プレーヤが5つの不連続なレースにおいて馬を選択することを認める、請求項1記載の方法。

【請求項4】

前記プレーヤによる1つのまとまった賭けは、選択された馬の全てが、対応する選択されたレースに勝利する場合にのみ支払う、請求項1記載の方法。

【請求項5】

前記プレーヤによる1つのまとまった賭けは、全数より少ない数の選択された馬が、そのレースに勝利する場合に支払う、請求項1記載の方法。

【請求項6】

競走馬レースに賭けるためにプレーヤによって実行される方法であって、

複数の競走馬レースを含むイベントにおけるレースの中から、1つのまとまった賭けに含まれるべき複数の前記イベントのレースの夫々において1又はそれ以上の馬を選択するステップと、

前記1つのまとまった賭けの中の多数の選択された馬が、対応する選択されたレースで、前記1つのまとまった賭けと一致する場合に、支払いを受け取るステップとを有し、

前記プレーヤが利用できる前記選択は、前記プレーヤが、前記1つのまとまった賭けを

形成するよう、前記イベントのレースの中から不連続な複数の選択されたレースにおいて馬を選択することを認める、方法。

【請求項 7】

一の競争について複数の競争者に対する賭け金を前記プレーヤから受け取るステップを更に有する、請求項 6 記載の方法。

【請求項 8】

選択された競争者のうちの少なくとも一が、対応する選択されたイベント競争に入賞する場合に、前記プレーヤに支払うステップを更に有する、請求項 6 記載の方法。

【請求項 9】

競争イベントに関連するレース情報を公表するステップと、  
前記競争イベントにおける複数のレースの夫々に関して、予想される勝者についての各自の選択を複数のプレーヤの夫々から受け取るステップと、  
そのプレーヤに対応する賭けに関連する賭け金を前記複数のプレーヤの夫々から受け取るステップと、

合同資金を形成するよう、夫々の賭け金の少なくとも一部を共同出資するステップと、  
前記競争イベント内のレースから結果を受け取るステップと、  
前記複数のプレーヤのうちの 1 又はそれ以上のプレーヤのいずれが、その各自の選択において、予測される勝者を正確に選択したかを決定することによって、前記複数のプレーヤから勝利プレーヤの組を識別するステップと、

1 又はそれ以上の識別された勝利プレーヤへ前記合同資金の一部を送るステップとを有し、

夫々のプレーヤが利用できる前記選択は、前記プレーヤが前記イベントのレースの中から不連続な複数のレースにおいて馬を選択することを認め、夫々のプレーヤの前記選択は、その各自のプレーヤに対応する 1 つのまとまった各自の賭けに含まれる、コンピュータ支援方法。

【請求項 10】

前記レース及び予測される勝者の選択は、ゲームカードに関連付けられる、請求項 9 記載のコンピュータ支援方法。

【請求項 11】

夫々のプレーヤによって選択されるべきレースの数は、賭博システムのセンサによって定められる、請求項 10 記載のコンピュータ支援方法。

【請求項 12】

前記プレーヤは、更に、少なくとも 1 つのレースについて複数の馬を指示する機会を与えられる、請求項 9 記載のコンピュータ支援方法。

【請求項 13】

前記複数のプレーヤのうちの少なくとも一のプレーヤに関して、レースの最初の選択は、不連続なレースのサブセットである、請求項 9 記載のコンピュータ支援方法。

【請求項 14】

前記プレーヤは、選択されたレースごとに一の馬を夫々選択する、請求項 9 記載のコンピュータ支援方法。

【請求項 15】

イベント内の複数の競争の中からのイベント競争の選択と、複数のイベント競争の夫々における競争者の選択とをユーザから受け取り、前記選択された競争者の成果を基に、1 つのまとまった賭けを形成するステップと、

前記選択された競争における前記選択された競争者の成績を基に、前記 1 つのまとまった賭けにおいて勝利したユーザに支払うステップとを有し、

ユーザが利用できる選択は、前記イベント内の不連続な複数の競争から競争者を選択することを含み、方法。

【請求項 16】

一の競争について複数の競争者に対する賭け金を前記ユーザから受け取るステップを更

に有する、請求項 15 記載の方法。

【請求項 17】

前記選択された競争者のうちの所定数が、対応する選択されたイベント競争に勝利する場合に、前記ユーザに支払うステップを更に有する、請求項 15 記載の方法。

【請求項 18】

前記ユーザによる 1 つのまとまった賭けは、全数より少ない数の選択された競争者が、前記イベントにおいて各自の競争に勝利する場合に支払う、請求項 15 記載の方法。

【請求項 19】

1 又はそれ以上の競争が決した後、前記イベントの残りの競争に基づいて、前記ユーザから、請求項 15 記載の方法に従って更なる 1 つのまとまった賭けを受け取るステップを更に有する、請求項 15 記載の方法。

【請求項 20】

前記選択された競争者のうちの少なくとも一が、対応する選択されたイベント競争に入賞する場合に、前記ユーザに支払うステップを更に有する、請求項 15 記載の方法。

【請求項 21】

イベントにある複数の競争の夫々における競争者の選択をユーザから受け取るよう動作するインターフェースであって、賭けるべきイベント競争の中から不連続な複数の競争における競争者をユーザが選択することを認めるインターフェースを有する処理装置を有し、

前記処理装置は、更に、対応する選択されたイベント競争に勝利する多数の前記選択された競争者に少なくとも部分的に基づいて、前記選択された競争者によって形成される 1 つのまとまった賭けが勝利した賭けかどうかを決定するよう動作する、装置。

【請求項 22】

前記インターフェースは、更に、前記選択された競争者に対する賭け金を前記ユーザから受け取るよう動作する、請求項 25 記載の装置。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0019】

ピック 5 ゲーム 10 は、プレーヤが、レースイベントのレースを精査して (12)、いずれかの 5 つのレースを選ぶ (14) ことを可能にする。例えば、イベントが 10 のレースを有する場合には、プレーヤは、そのピック 5 ゲームのためのレースとしてレース 1、2、5、7 及び 9 を使用するよう選択しても良い。プレーヤが 5 つのレースを選んだ (14) 後、プレーヤは、それらの 5 つのレースの夫々の勝者を選ばなくてはならない (16)。プレーヤは、夫々のレースに関して、1 頭又は複数頭の馬を指示することができる。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0021】

再び図 1 を参照して、プレーヤが図 2 に示されるように賭けた場合に、ステップ 18 で、プレーヤは、馬番 1 が (ボックス 22 で表されるピック (n) の 5 分の 1 のレースに対応する) 第 1 レース 50 に勝利し、馬番 2 が (ボックス 36 で表される 5 分の 2 のレースに対応する) 第 2 レース 52 に勝利し (36)、馬番 2 が第 5 レース 58 に勝利し (38)、馬番 15 が第 7 レース 62 に勝利し (40)、且つ、馬番 1 が第 9 レース 66 に勝利

する(42)と賭けている。プレイヤーが選択した勝者が実際に(ボックス22で表される5分の1のレースに対応する)第1レースに勝利する場合(ステップ24)に、プレイヤーは、第2レース(ステップ36)まで寛いで待つことができる。しかし、プレイヤーが選択した勝者が(ボックス22で表される)5分の1のレースに負ける場合(ステップ26)には、ステップ28で、プレイヤーは、ピック(n)の数字よりも多くのレースが依然として残されているかどうかを判断することができる。ここで、プレイヤーはピック5に興じているので、プレイヤーの馬が5分の1のレース22に勝利しなかった場合(ステップ26)には、依然として9レースが残されている。プレイヤーは、再度賭けて(ステップ14及び16)、イベントのいずれか5つの残りのレースの勝者を選ぶことができる。