

【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11月13日(2008.11.13)

【公表番号】特表2007-535374(P2007-535374A)

【公表日】平成19年12月6日(2007.12.6)

【年通号数】公開・登録公報2007-047

【出願番号】特願2007-510986(P2007-510986)

【国際特許分類】

A 6 3 F 9/24 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 9/24 Z

【手続補正書】

【提出日】平成20年9月12日(2008.9.12)

【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】

カードゲームのシミュレートされるプレイングカードを決定するルールセットを格納するよう動作可能なメモリと、

スポーツイベントの1以上のイベント結果を受け付け、複数の賭けのそれぞれについて前記スポーツイベントからの1以上のイベント結果に前記ルールセットを適用することによって、複数のプレイングカードから1以上のシミュレートされるプレイングカードを決定し、前記複数の賭けのそれぞれについて少なくとも決定された前記1以上のシミュレートされるプレイングカードに基づき前記カードゲームの結果を決定するよう動作可能な少なくとも1つのプロセッサと、

を有するシステム。

【請求項2】

前記各賭けに対する1以上のシミュレートされるプレイングカードの決定は、前記賭けに係る1以上の賭けパラメータと前記受け付けた1以上のスポーツイベントの結果とに前記選択されたルールセットを適用することによって、前記賭けに対する1以上のシミュレートされるプレイングカードを決定することからなる、請求項1記載のシステム。

【請求項3】

前記スポーツイベントは、各参加者が数字による識別子を有する複数の参加者を有するレースイベントからなり、

前記各賭けに係る1以上の賭けパラメータは、前記レースイベントにおける1以上の着順の表示からなり、

前記1以上のイベント結果は、前記レースイベントにおける1以上の着順で終了した参加者の数字による識別子からなり、

前記ルールセットは、各賭けについて前記1以上のシミュレートされるプレイングカードを、前記賭けに係る1以上の賭けパラメータにより指定される前記1以上の着順のそれぞれで終了した参加者の数字による識別子に基づき決定するルールからなる、請求項2記載のシステム。

【請求項4】

1以上の賭けパラメータが、各賭けに関連付けされ、

前記スポーツイベントは、各参加者が数字による識別子を有する複数の参加者を有する

レースイベントからなり、

前記各賭けに係る 1 以上の賭けパラメータは、前記レースイベントにおける 1 以上の着順の表示からなり、

前記 1 以上のイベント結果は、前記レースイベントにおける 1 以上の着順で終了した参加者の数字による識別子からなり、

前記ルールセットは、アルゴリズムと関係セットからなり、

各関係は、シミュレートされるブレイングカードの値と前記アルゴリズムの 1 以上の可能な結果との間の相関からなり、

前記各賭けに対する 1 以上のシミュレートされるブレイングカードの決定は、

1 以上の結果を決定するため、前記賭けに係る 1 以上の賭けパラメータにより指定される前記 1 以上の着順のそれぞれで終了した参加者の数字による識別子に前記アルゴリズムを適用し、

前記関係セットに基づき、前記適用されたアルゴリズムの 1 以上の決定された結果に対応する 1 以上のシミュレートされたブレイングカードの値を決定する、

ことからなる、請求項 1 記載のシステム。

【請求項 5】

クラップスゲームのシミュレートされるサイコロの振りを決定するルールセットを格納するよう動作可能なメモリと、

スポーツイベントの 1 以上のイベント結果を受け付け、複数の賭けのそれについて前記スポーツイベントからの 1 以上のイベント結果にルールセットを適用することによってシミュレートされた第 1 のサイコロの振りの結果を決定し、前記複数の賭けのそれについて前記スポーツイベントからの 1 以上のイベント結果に前記ルールセットを適用することによって、シミュレートされる第 2 のサイコロの振りの結果を決定し、複数の賭けのそれについて前記シミュレートされる第 1 及び第 2 のサイコロの振りの決定された結果に少なくとも基づき、前記クラップスゲームの結果を決定するよう動作可能な少なくとも 1 つのプロセッサと、

を有するシステム。

【請求項 6】

前記各賭けに対するシミュレートされる第 1 及び第 2 のサイコロの振りの結果の決定は、前記受け付けたスポーツイベントの 1 以上の結果と前記賭けに係る 1 以上の賭けパラメータとに前記選択されたルールセットを適用することからなる、請求項 5 記載のシステム。

【請求項 7】

前記スポーツイベントは、各参加者が数字による識別子を有する複数の参加者を有するレースイベントからなり、

前記各賭けに係る 1 以上の賭けパラメータは、前記レースイベントにおける 1 以上の着順の表示からなり、

前記 1 以上のイベント結果は、前記レースイベントにおける 1 以上の着順で終了した参加者の数字による識別子からなり、

前記ルールセットは、各賭けのシミュレートされる第 1 及び第 2 のサイコロの振りの結果を、前記賭けに係る 1 以上の賭けパラメータにより指定される前記 1 以上の着順のそれぞれで終了した参加者の数字による識別子に基づき決定するルールからなる、請求項 6 記載のシステム。

【請求項 8】

1 以上の賭けパラメータが、各賭けに関連付けされ、

前記スポーツイベントは、各参加者が数字による識別子を有する複数の参加者を有するレースイベントからなり、

前記各賭けに係る 1 以上の賭けパラメータは、前記レースイベントにおける 1 以上の着順の表示からなり、

前記 1 以上のイベント結果は、前記レースイベントにおける 1 以上の着順で終了した参

加者の数字による識別子を有し、

前記ルールセットは、アルゴリズムと、第1関係セットと第2関係セットとを有し、

各第1関係は、シミュレートされる第1のサイコロの振りの結果と前記アルゴリズムの1以上の可能な結果との間の相関からなり、

各第2関係は、シミュレートされる第2のサイコロの振りの結果と前記アルゴリズムの1以上の可能な結果との間の相関からなり、

前記各賭けに対するシミュレートされる第1及び第2のサイコロの振りの結果の決定は、

1以上の第1の結果と1以上の第2の結果とを決定するため、前記賭けに係る1以上の賭けパラメータにより指定される前記1以上の着順のそれぞれで終了する参加者の数字による識別子に前記アルゴリズムを適用し、前記第1関係セットに基づき前記適用されたアルゴリズムの決定された1以上の第1の結果に対応するシミュレートされた第1のサイコロの振りの結果を決定し、前記第2関係セットに基づき前記適用されたアルゴリズムの決定された1以上の第2の結果に対応するシミュレートされた第2のサイコロの振りの結果を決定することからなる、請求項5記載のシステム。

【請求項9】

ルーレットゲームのシミュレートされるルーレット спинを決定するルールセットを格納するよう動作可能なメモリと、

スポーツイベントの1以上のイベント結果を受け付け、複数の賭けのそれぞれについて前記スポーツイベントからの1以上のイベント結果に前記ルールセットを適用することによりシミュレートされるルーレットスピニンの結果を決定し、前記複数の賭けのそれについて前記シミュレートされるルーレットスピニンの決定された結果に少なくとも基づき前記ルーレットゲームの結果を決定するよう動作可能な少なくとも1つのプロセッサと、を有するシステム。

【請求項10】

前記各賭けのシミュレートされるルーレットスピニンの結果の決定は、前記受け付けたスポーツイベントの1以上の結果と前記賭けに係る1以上の賭けパラメータとに前記選択されたルールセットを適用することからなる、請求項9記載のシステム。

【請求項11】

前記スポーツイベントは、各参加者が数字による識別子を有する複数の参加者を有するレースイベントからなり、

前記各賭けに係る1以上の賭けパラメータは、前記レースイベントにおける1以上の着順の表示を有し、

前記1以上のイベント結果は、前記レースイベントにおける1以上の着順で終了した参加者の数字による識別子を有し、

前記ルールセットは、各賭けのシミュレートされるルーレットスピニンの結果を、前記賭けに係る1以上の賭けパラメータにより指定される前記1以上の着順のそれぞれで終了する参加者の数字による識別子に基づき決定するルールからなる、請求項10記載のシステム。

【請求項12】

1以上の賭けパラメータは、各賭けに関連付けされ、

前記スポーツイベントは、各参加者が数字による識別子を有する複数の参加者を有するレースイベントからなり、

前記各賭けに係る1以上の賭けパラメータは、前記レースイベントにおける1以上の着順の表示を有し、

前記1以上のイベント結果は、前記レースイベントにおける1以上の着順で終了した参加者の数字による識別子を有し、

前記ルールセットは、アルゴリズムと関係セットとを有し、

各関係は、シミュレートされるルーレットスピニンの結果と前記アルゴリズムの1以上の可能な結果との間の相関を有し、

前記各賭けに対するシミュレートされるルーレットスピニンの結果の決定は、

1以上の結果を決定するため、前記賭けに係る1以上の賭けパラメータにより指定される前記1以上の着順のそれぞれで終了した参加者の数字による識別子に前記アルゴリズムを適用し、

前記関係セットに基づき、前記適用されたアルゴリズムの決定された1以上の結果に対応するシミュレートされたルーレット спинの結果を決定する、ことからなる、請求項9記載のシステム。

【請求項13】

スロットゲームのシミュレートされるスロットマシーンリールのスピンドルを決定するルールセットを格納するよう動作可能なメモリと、

スポーツイベントの1以上のイベント結果を受け付け、複数の賭けのそれぞれについて前記スポーツイベントからの1以上のイベント結果に前記ルールセットを適用することによりシミュレートされる第1スロットマシーンフィールドのスピンドルの結果を決定し、前記複数の賭けのそれぞれについて前記スポーツイベントからの1以上のイベント結果に前記ルールセットを適用することによってシミュレートされる第2スロットマシーンリールのスピンドルの結果を決定し、前記複数の賭けのそれぞれについて前記スポーツイベントからの1以上のイベント結果に前記ルールセットを適用することによってシミュレートされる第3スロットマシーンリールのスピンドルの結果を決定し、前記複数の賭けのそれぞれについて前記シミュレートされる第1、第2及び第3スロットマシーンリールのスピンドルの結果を決定された結果に少なくとも基づき、前記スロットゲームの結果を決定するよう動作可能な少なくとも1つのプロセッサと、

を有するシステムであって、

前記各賭けに対するシミュレートされる第1、第2及び第3スロットマシーンリールのスピンドルの決定された各結果は、複数のスロットマシーンシンボルの1つからなるシステム。

【請求項14】

前記少なくとも1つのプロセッサはさらに、

前記複数の賭けのそれぞれについて、前記スポーツイベントからの1以上のイベント結果の少なくとも1つの追加的な部分に前記ルールセットを適用することによって、少なくとも1つの追加的なスロットマシーンリールのシミュレートされるスピンドルの結果を決定し、

前記複数の賭けのそれぞれについて、前記第1、第2、第3及び追加的な各スロットマシーンリールのシミュレートされるスピンドルの結果を決定された結果に少なくとも基づき、前記スロットゲームの結果を決定するよう動作可能であり、

前記各賭けに対する追加的な各スロットマシーンリールのシミュレートされるスピンドルの決定された各結果は、前記複数のスロットマシーンシンボルの1つからなる、請求項13記載のシステム。

【請求項15】

前記各賭けに対する第1、第2及び第3スロットマシーンリールのシミュレートされるスピンドルの結果の決定は、前記受け付けたスポーツイベントからの1以上のイベント結果と前記賭けに係る1以上の賭けパラメータとに前記選択されたルールセットを適用することからなる、請求項13記載のシステム。

【請求項16】

前記スポーツイベントは、各参加者が数字による識別子を有する複数の参加者を有するレースイベントからなり、

前記各賭けに係る1以上の賭けパラメータは、前記レースイベントにおける1以上の着順の表示を有し、

前記1以上のイベント結果は、前記レースイベントにおける1以上の着順で終了した参加者の数字による識別子からなり、

前記ルールセットは、各賭けに対する第1、第2及び第3スロットマシーンリールのシミュレートされるスピンドルの結果を、前記賭けに係る1以上の賭けパラメータにより指定さ

れる前記 1 以上の着順のそれぞれで終了した参加者の数字による識別子に基づき決定するルールからなる、請求項 1 5 記載のシステム。

【請求項 1 7】

1 以上の賭けパラメータが、各賭けに関連付けされ、

前記スポーツイベントは、各参加者が数字による識別子を有する複数の参加者を有するレースイベントからなり、

前記各賭けに係る 1 以上の賭けパラメータは、前記レースイベントにおける 1 以上の着順の表示を有し、

前記 1 以上のイベント結果は、前記レースイベントにおける 1 以上の着順で終了した参加者の数字による識別子を有し、

前記ルールセットは、アルゴリズムと、第 1 関係セットと、第 2 関係セットと第 3 関係セットとを有し、

各第 1 関係は、第 1 スロットマシーンリールのシミュレートされる спинの結果と前記アルゴリズムの 1 以上の可能な結果との間の相関を有し、

各第 2 関係は、第 2 スロットマシーンリールのシミュレートされる спинの結果と前記アルゴリズムの 1 以上の可能な結果との間の相関を有し、

各第 3 関係は、第 3 スロットマシーンリールのシミュレートされる спинの結果と前記アルゴリズムの 1 以上の可能な結果との間の相関を有し、

前記各賭けに対する第 1 、第 2 及び第 3 スロットマシーンリールのシミュレートされた спинの結果の決定は、

前記アルゴリズムの 1 以上の第 1 の結果と、1 以上の第 2 の結果と 1 以上の第 3 の結果とを決定するため、前記賭けに係る 1 以上の賭けパラメータにより指定される 1 以上の着順のそれぞれで終了した参加者の数字による識別子に前記アルゴリズムを適用し、

前記第 1 関係セットに基づき、前記適用されたアルゴリズムの決定された 1 以上の第 1 の結果に対応する前記第 1 スロットマシーンリールのシミュレートされた спинの結果を決定し、

前記第 2 関係セットに基づき、前記適用されたアルゴリズムの決定された 1 以上の第 2 の結果に対応する前記第 2 スロットマシーンリールのシミュレートされた спинの結果を決定し、

前記第 3 関係セットに基づき、前記適用されたアルゴリズムの決定された 1 以上の第 3 の結果に対応する前記第 3 スロットマシーンリールのシミュレートされた спинの結果を決定することからなる、請求項 1 3 記載のシステム。

【請求項 1 8】

複数のルールセットを格納するよう動作可能なメモリと、

少なくとも 1 つのプロセッサと、

を有するシステムであって、

前記複数のルールセットは、スポーツイベントのイベント結果をゲームの入力にマッピングするのに利用され、

前記複数のルールセットの少なくとも第 1 ルールセットは、第 1 の総数の参加者を有するスポーツイベントのイベント結果をマッピングするのに利用され、

前記複数のルールセットの少なくとも第 2 ルールセットは、第 2 の総数の参加者を有するスポーツイベントのイベント結果をマッピングするのに利用され、

前記第 1 の参加者総数は、前記第 2 の参加者総数と異なり、

前記少なくとも 1 つのプロセッサは、

前記ゲームに対する複数の賭けを受け付け、

あるスポーツイベントの 1 以上のイベント結果を受け付け、

前記スポーツイベントにおける参加者総数に基づき前記複数のルールセットからルールセットを前記メモリから選択し、

前記複数の賭けについて、前記選択されたルールセットを利用して、前記スポーツイベントの受け付けた 1 以上のイベント結果を前記各ゲームの 1 以上の入力にマッピングし、

前記複数の賭けのそれぞれについて、前記賭けに対するゲームの1以上の入力に少なくとも基づき前記ゲームの結果を決定する、
よう動作可能であり、

前記各ゲームの1以上の入力は、前記スポーツイベントの受け付けた1以上のイベント結果ではないシステム。

【請求項19】

前記ゲームは、クラップス、ブラックジャック、ルーレット、スロット、キーノー、バカラ、戦争、マネーホイール及びポーカーからなるカジノゲームの1つから構成される、請求項18記載のシステム。

【請求項20】

前記スポーツイベントは、複数の着順を有し、

前記スポーツイベントの各参加者は、数字による識別子を有し、

前記1以上のイベント結果は、前記着順のそれだけで終了した参加者の数字による識別子から構成される、請求項18記載のシステム。

【請求項21】

前記スポーツイベントは、複数のスポーツイベントの1つであり、

前記プロセッサはさらに、各賭けについての前記ゲームの結果が決定されたスポーツイベントに基づくものとなるように、前記複数のスポーツイベントから前記スポーツイベントを決定するよう動作可能である、請求項18記載のシステム。

【請求項22】

前記複数のスポーツイベントからのスポーツイベントの決定は、前記複数の賭けのそれが発注された時間に少なくとも基づき前記スポーツイベントを決定することからなる、請求項21記載のシステム。

【請求項23】

前記プロセッサはさらに、前記複数の賭けのそれぞれについて、前記ゲームの結果が当選した賭けであるか判断するよう動作可能である、請求項18記載のシステム。

【請求項24】

前記ゲームに対する1以上の入力は、前記複数の賭けのそれぞれに対して同じである、請求項18記載のシステム。

【請求項25】

前記選択されたルールセットの利用は、各賭けについて前記選択されたルールセットと前記賭けに係る1以上の賭けパラメータとを利用して、前記スポーツイベントの受け付けた1以上の結果を前記ゲームの1以上の入力にマッピングすることからなる、請求項18記載のシステム。

【請求項26】

ある賭けに係る前記1以上の賭けパラメータは、前記賭けを発注したユーザによって選択される、請求項25記載のシステム。

【請求項27】

ある賭けに係る前記1以上の賭けパラメータは、ランダムに決定される少なくとも1つのパラメータからなる、請求項25記載のシステム。

【請求項28】

前記スポーツイベントは、複数の着順を有するレースイベントからなり、

前記レースイベントにおける各参加者は、数字による識別子を有し、

各賭けに係る前記1以上の賭けパラメータは、前記レースイベントにおける1以上の着順の表示から構成され、

前記1以上のイベント結果は、前記レースイベントにおける1以上の着順で終了した参加者の数字による識別子から構成され、

前記各賭けに対する選択されたルールセットの利用は、

前記1以上のイベント結果に基づき、前記賭けに係る前記1以上の賭けパラメータによって指定される1以上の着順のそれだけで終了した参加者の数字による識別子を決定し、

前記選択されたルールセットを利用して、前記決定された1以上の数字による識別子を前記ゲームの1以上の入力にマッピングする、ことからなる、請求項25記載のシステム。

【請求項29】

前記スポーツイベントの決定は、前記複数の賭けの受付後、前記複数のスポーツイベントから前記スポーツイベントを決定することからなる、請求項21記載のシステム。

【請求項30】

前記複数のスポーツイベントからのスポーツイベントの決定は、前記スポーツイベントにおける参加者総数に基づき前記スポーツイベントを決定することからなる、請求項21記載のシステム。

【請求項31】

前記複数のスポーツイベントからのスポーツイベントの決定は、前記スポーツイベントのスケジューリングされたスタート時間、前記スポーツイベントの終了時間及び前記スポーツイベントの公式結果が提示される時間の少なくとも1つに基づき、前記スポーツイベントを決定することからなる、請求項21記載のシステム。

【請求項32】

前記複数のスポーツイベントからのスポーツイベントの決定は、前記ゲームのタイプに基づき前記スポーツイベントを決定することからなる、請求項21記載のシステム。

【請求項33】

前記複数の賭けの少なくとも2つについて、前記少なくとも2つの賭けの間の1以上の入力の少なくとも1つは異なる、請求項18記載のシステム。

【請求項34】

前記複数の賭けのそれぞれについて、前記賭けについての前記ゲームの1以上の入力の少なくとも1つは、シミュレートされるサイコロの振り、シミュレートされるブレイングカードの選択、シミュレートされるルーレットスピinn、シミュレートされるスロットマシンリールのスピinn、シミュレートされるマネーホイールのスピinn及びシミュレートされるホッパからの番号付けされたボールの選択の少なくとも1つからなる、請求項18記載のシステム。

【請求項35】

前記複数の賭けのそれぞれについて、前記ゲームの結果は、勝ち、負け、ブッシュ及びアクションなしの少なくとも1つからなる、請求項18記載のシステム。

【請求項36】

前記選択されたルールセットは、前記ゲームの1以上の結果の決定方法の表示を有し、前記複数の賭けの少なくとも1つについて、前記ゲームの結果の決定は、前記選択されたルールセットを利用して前記ゲームの結果を決定することからなる、請求項35記載のシステム。

【請求項37】

前記複数の賭けのそれぞれについて、前記ゲームの結果は同じである、請求項35記載のシステム。

【請求項38】

前記複数の賭けの少なくとも2つについて、前記ゲームの結果は異なる、請求項35記載のシステム。

【請求項39】

前記少なくとも1つのプロセッサはさらに、前記複数の賭けのそれぞれについて、前記賭けに対する前記ゲームの結果が勝ちであるとき、払戻を決定するよう動作可能である、請求項35記載のシステム。

【請求項40】

前記選択されたルールセットはさらに、前記ゲームに対する1以上の払戻の決定方法の表示を有し、

前記複数の賭けの少なくとも1つについて、前記払戻の決定は、前記選択されたルール

セットを利用して前記払戻を決定することからなる、請求項 3 9 記載のシステム。

【請求項 4 1】

前記ルールセットの選択は、前記 1 以上のイベント結果の受付後、前記ルールセットを選択することからなる、請求項 1 8 記載のシステム。

【請求項 4 2】

プレーヤーからゲームに対するある賭けのタイプの賭けを受け付け、

前記賭けの受付後、前記賭けに対する前記ゲームの結果が決定されるスポーツイベントの 1 以上のイベント結果に基づくように、複数のスポーツイベントから前記スポーツイベントを決定し、

スポーツイベントのイベント結果を前記ゲームの入力にマッピングするため、複数のルールセットからルールセットを選択し、

前記選択されたルールセットを利用して、前記決定されたスポーツイベントの 1 以上のイベント結果を前記ゲームの 1 以上の入力にマッピングし、

前記ゲームに対する 1 以上の入力に基づき前記賭けに対する前記ゲームの結果を決定する、

よう動作可能な少なくとも 1 つのプロセッサを有するシステム。