

【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26年1月23日(2014.1.23)

【公開番号】特開2013-240708(P2013-240708A)

【公開日】平成25年12月5日(2013.12.5)

【年通号数】公開・登録公報2013-065

【出願番号】特願2013-166218(P2013-166218)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/65 (2014.01)

A 6 3 F 13/30 (2014.01)

A 6 3 F 13/795 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 2 8 6

A 6 3 F 13/00 1 6 0

A 6 3 F 13/00 3 1 4

【手続補正書】

【提出日】平成25年8月28日(2013.8.28)

【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】

ファンタジー・スポーツをプレーする方法であって、

1以上のコンピュータのコンピュータ読み取り可能な媒体に記憶されたソフトウェアを用いてファンタジー・スポーツ・リーグを実施することであって、前記ファンタジー・スポーツ・リーグは複数のファンタジー・オーナーを有し、各ファンタジー・オーナーが1以上の実際のプレーヤーに対応する1以上のファンタジー・プレーヤーをもつファンタジー・チームを所有し、

前記実際のプレーヤーの実際の統計的パフォーマンスが前記ファンタジー・プレーヤーのファンタジー・ポイントに対応し、

ファンタジー・シーズンは複数のスコアリング期間に分割され、各期間は少なくとも2つの予定された実際の試合を含み、先発ラインナップにおけるオーナーのファンタジー・プレーヤーのポイントがファンタジー・チームの合計スコアへ追加されることと、

各スコアリング期間で時系列的にもっとも早く予定された試合の開始時、または、開始前に、前記ソフトウェアを用いて、個別のスコアリング期間中の少なくとも2試合で先発機会をもつ前記1以上のファンタジー・プレーヤーを活動態勢にする機能を前記ファンタジー・オーナーに与えることと、

前記ファンタジー・オーナーが、前記ファンタジー・プレーヤーのうちの特定のプレーヤーを選択して、前記個別のスコアリング期間内に、当該ファンタジー・プレーヤーの前記個別のスコアリング期間内の複数の試合のうちの第1の試合においては前記先発ラインナップに配置して前記ファンタジー・オーナーのために先発出場させられるが、第2の試合には先発出場させられないようにし、これにより、

前記ソフトウェアは、前記オーナーが、前記特定のファンタジー・プレーヤーが先発機会を持つ前記スコアリング期間中の全ての試合において、かかる特定のファンタジー・プレーヤーを選択的に活動態勢にし、かかる特定のファンタジー・プレーヤーからポイントを得ることを制限し、かつ、

前記ソフトウェアは、前記オーナーが、前記プレーヤーを前記第1の試合で活動態勢にすると、前記個別のスコアリング期間中の前記第2の試合ではかかるプレーヤーを活動態勢にできないようにすることと、

前記リーグ内の競争ランキングを追跡するため、過去のスコアリング期間に各ファンタジー・オーナーが得たポイントを加算して表示することと、
を含む方法。

【請求項2】

各個別のスコアリング期間の試合数は2～14の範囲である、請求項1に記載の方法。

【請求項3】

各個別のスコアリング期間の試合数は3～8の範囲である、請求項2に記載の方法。

【請求項4】

前記期間における前記第1の試合および前記第2の試合は、前記スコアリング期間中の試合の時系列的順序と関連しない、請求項1に記載の方法。

【請求項5】

前記ファンタジー・プレーヤーを前記第1の試合で活動態勢にすると同時に、前記スコアリング期間中の少なくとも第3の試合で前記ファンタジー・プレーヤーを活動態勢にする機能を与えることをさらに含む、請求項4に記載の方法。

【請求項6】

スコアリング期間の数は少なくとも2である、請求項1に記載の方法。

【請求項7】

スコアリング期間の数は10以上である、請求項6に記載の方法。

【請求項8】

スコアリング期間の数は20以上である、請求項7に記載の方法。

【請求項9】

前記リーグ内の競争ランキングを追跡するための、過去のスコアリング期間に各ファンタジー・オーナーが得たポイントは、電子的に表示される、請求項1に記載の方法。

【請求項10】

各スコアリング期間の試合数は同一でない、請求項1に記載の方法。

【請求項11】

前記ファンタジー・スポーツ・リーグは、バスケットボール、野球、自動車レース、サッカー、フットボール、ホッケー、アイスホッケー、バレーボール、ゴルフ、競走、テニス、アイスホッケー、自動車レース、クリケット、ラグビー又はボウリングのうちの1以上のファンタジー・スポーツを含む、請求項1に記載の方法。

【請求項12】

前記ファンタジー・スポーツは、1以上のプロスポーツリーグ、大学スポーツリーグ、アマチュアスポーツリーグ、またはその組合せから選択される、請求項11に記載の方法。

【請求項13】

前記ファンタジー・スポーツは、アメリカンプロバスケットボールから選択される、請求項12に記載の方法。

【請求項14】

前記スポーツは、イングランド、英国、ドイツ、スペイン、ポルトガル、フランス、イタリア、オランダ、スコットランド、トルコ、オーストリア、スウェーデン、フィンランド、ロシア、ウクライナ、ギリシャ、アイルランド、ブラジル、中国、メキシコ、アルゼンチン、ノルウェー、チリ、パラグアイ、コロンビア、ボリビア、ベネズエラ、ポーランド、日本、インド、韓国、マレーシア、オーストラリア、カナダ、北アメリカ、ヨーロッパ、アジア、アフリカおよび南アメリカを含む地理的地域における1以上のプロの協会または全国的な協会から選択される、請求項11に記載の方法。

【請求項15】

ファンタジー・スポーツをプレーするためのシステムであって、

1以上のコンピュータのコンピュータ読み取り可能な媒体に記憶されたソフトウェアを使って実施される、複数のファンタジー・オーナーを有するファンタジー・スポーツ・リーグであって、各ファンタジー・オーナーが1以上の実際のプレイヤーに対応する1以上のファンタジー・プレイヤーを有するファンタジー・チームを所有する、ファンタジー・スポーツ・リーグを含み、

前記実際のプレイヤーの実際の統計的パフォーマンスが前記ファンタジー・プレイヤーのファンタジー・ポイントに対応し、

ファンタジー・シーズンは複数のスコアリング期間に分割され、各期間は少なくとも2つの予定された実際の試合を含み、先発ラインナップにおけるオーナーのファンタジー・プレイヤーのポイントがファンタジー・チームの合計スコアへと追加されるものであり、

前記ファンタジー・スポーツ・リーグはさらに、各スコアリング期間で時系列的にもっとも早く予定された試合の開始時、または、開始前に、個別のスコアリング期間中の少なくとも2試合に先発機会を有する前記1以上のファンタジー・プレイヤーを活動態勢にして、当該ファンタジー・プレイヤーの前記個別のスコアリング期間内の複数の試合のうちの第1の試合では前記先発ラインナップに配置するが、第2の試合では前記先発ラインナップに配置しないようにする機能をファンタジー・オーナーに与えるように構成され、これにより、

前記ソフトウェアは、前記オーナーが、前記特定のファンタジー・プレイヤーが先発機会を持つ前記スコアリング期間中の全ての試合において、かかる特定のファンタジー・プレイヤーを選択的に活動態勢にして、かかる特定のファンタジー・プレイヤーからポイントを得ることを制限し、かつ、

前記ソフトウェアは、前記オーナーが、前記プレイヤーを前記第1の試合で活動態勢にすると、前記個別のスコアリング期間中の前記第2の試合ではかかるプレイヤーを活動態勢にできないようにし、

前記ファンタジー・スポーツ・リーグはさらに、前記リーグ内の競争ランキングを追跡するため、過去のスコアリング期間に各ファンタジー・オーナーが得たポイントを加算して表示するように構成される、システム。

【請求項16】

ファンタジー・スポーツをプレイする方法を実施するために実行可能なプログラム命令を記憶した記憶媒体であって、前記方法は、

1以上のコンピュータのコンピュータ読み取り可能な媒体に記憶されたソフトウェアを用いてファンタジー・スポーツ・リーグを実施することであって、前記ファンタジー・スポーツ・リーグは複数のファンタジー・オーナーを有し、各ファンタジー・オーナーが1以上の実際のプレイヤーに対応する1以上のファンタジー・プレイヤーをもつファンタジー・チームを所有し、前記実際のプレイヤーの実際の統計的パフォーマンスが前記ファンタジー・プレイヤーのファンタジー・パフォーマンスに対応し、

ファンタジー・シーズンは複数のスコアリング期間に分割され、各期間は少なくとも2日にわたる少なくとも2つの予定された実際の試合を含み、先発ラインナップにおけるオーナーのファンタジー・プレイヤーのポイントがファンタジー・チームの合計スコアへと追加されるものである、ファンタジー・スポーツ・リーグを実施することと、

各スコアリング期間で時系列的にもっとも早く予定された試合の開始時、または、開始前に、前記ソフトウェアを用いて、個別のスコアリング期間中の少なくとも2試合で先発機会をもつ前記1以上のファンタジー・プレイヤーを活動態勢にして、個別のスコアリング期間内に、当該ファンタジー・プレイヤーの前記個別のスコアリング期間内の複数の試合のうちの第1の試合においてはファンタジー・オーナーのために前記先発ラインナップに選抜するが、第2の試合には選抜しないようにする機能を前記ファンタジー・オーナーに与え、これにより、

前記ソフトウェアは、前記オーナーが、前記特定のファンタジー・プレイヤーが先発機会を持つ前記スコアリング期間中の全ての試合において、かかる特定のファンタジー・

プレイヤーを選択的に活動態勢にし、かかる特定のファンタジー・プレイヤーからポイントを得ることを制限し、かつ、

前記ソフトウェアは、前記オーナーが、前記プレイヤーを前記第1の試合で活動態勢にすると、前記個別のスコアリング期間中の前記第2の試合でかかるプレイヤーを活動態勢にできないようにすることと、

前記リーグ内の競争ランキングを追跡するため、過去のスコアリング期間に各ファンタジー・オーナーが得たポイントを加算して表示すること、を含む記憶媒体。

【請求項17】

ファンタジー・スポーツをプレイする方法であって、

1以上のコンピュータのコンピュータ読み取り可能な媒体に記憶されたソフトウェアを用いてファンタジー・スポーツ・リーグを実施することであって、前記ファンタジー・スポーツ・リーグは複数のファンタジー・オーナーを有し、各ファンタジー・オーナーが1以上の実際のプレイヤーに対応する1以上のファンタジー・プレイヤーをもつファンタジー・チームを所有し、前記実際のプレイヤーの実際の統計的パフォーマンスが前記ファンタジー・プレイヤーのポイントパフォーマンスに対応し、ファンタジー・シーズンは複数のスコアリング期間に分割され、各期間は少なくとも2日にわたる少なくとも2つの予定された実際の試合を含み、先発ラインナップにおけるオーナーのファンタジー・プレイヤーのポイントがファンタジー・チームの合計スコアへ追加されるものである、ファンタジー・スポーツ・リーグを実施することと、

前記スコアリング期間において各ファンタジー・プレイヤーに予定される実際の試合数を決定することと、

2以上のプレイヤーが前記スコアリング期間中に異なる数の試合を予定している場合に、各ファンタジー・プレイヤーが前記スコアリング期間中に等しい数の試合で前記先発ラインナップとして活動態勢とされるよう、ソフトウェアを使って保証し、それにより、前記ソフトウェアは、前記ファンタジー・プレイヤーが前記等しい数を超える数の試合でポイントを得ることを制限し、かつ、前記ソフトウェアは、前記期間中の予定される全ての実際の試合で前記ファンタジー・プレイヤーが活動態勢にされることを制限することと、

前記リーグ内の競争ランキングを追跡するため、過去のスコアリング期間に各ファンタジー・オーナーが得たポイントを加算して表示すること、を含む方法。