【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】令和2年5月14日(2020.5.14)

【公表番号】特表2019-513509(P2019-513509A)
【公表日】令和1年5月30日(2019.5.30)
【年通号数】公開・登録公報2019-020
【出願番号】特願2019-502280(P2019-502280)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　3/00　(2006.01)
Ａ６３Ｆ　5/00　(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　3/00　５１１Ｊ
Ａ６３Ｆ　3/00　５１１Ｋ
Ａ６３Ｆ　3/00　５１１Ｚ
Ａ６３Ｆ　5/00　Ｚ

【手続補正書】
【提出日】令和2年3月31日(2020.3.31)
【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】
ライブカジノテーブルゲームを提供するゲーム装置であって、プレーヤがゲームテーブルでゲームチップを前記ゲームテーブルの所定のテーブルエリアに置くことによって賭けがなされ、前記装置が、
前記ゲームテーブルに置かれたゲームチップの位置を検出し、その検出に応じて、検出された各ゲームチップに関連する位置データを含む信号を生成するための画像取り込み処理装置と、
プロセッサと、
メモリデバイスと
を備えており、
前記プロセッサが、
前記信号を前記画像取り込み処理装置から受け取り、
前記位置データから、検出された前記ゲームチップが前記ゲームテーブルの所定のエリア内にあるかどうかを決定し、
前記位置データとその所定のエリア内で検出されたゲームチップの数との間の相互関係を前記メモリデバイスに記憶する
ように動作可能である、ゲーム装置。
【請求項２】
前記画像取り込み処理装置が、ゲームチップの前記位置を検出し、かつ前記ゲームチップの割り当て値をその形状、サイズ、模様、又は色に基づいて特定するように構成され、前記プロセッサが、前記位置データと検出されたゲームチップの前記割り当て値との間の相互関係を前記メモリデバイスに記憶するように動作可能である、請求項１に記載のゲーム装置。
【請求項３】
前記ゲームテーブルが複数の所定のエリアを含み、前記ゲームテーブルの前記所定のエ

リアのそれぞれがそれぞれのプレーヤに関連付けられており、前記プロセッサが、プレーヤの識別情報と、そのプレーヤに関連付けられた前記所定のエリア内で検出されたゲームチップの数又は割り当て値と、の間の相互関係を前記メモリデバイスに記憶するように動作可能である、請求項１又は２に記載のゲーム装置。

【請求項４】

ライブカジノテーブルゲーム及び副ゲームを提供するためのゲーム装置であって、

ａ．プレー面を有するゲームテーブルであり、前記プレー面が、前記ライブカジノテーブルゲームのための第１のテーブルエリア（２１ａｃ～２１ｆｃ）と、複数の賭けチップを置くことができる第２のテーブルエリア（３２）とを含む、ゲームテーブルと、

ｂ．前記第２のテーブルエリア内の前記プレー面に置かれた賭けチップを検出し、検出された前記賭けチップの前記プレー面上の位置に関連する位置データを出力するための検出器と、

ｃ．それぞれの検出された賭けチップに関連する前記位置データを記憶するためのメモリと、

ｄ．乱数を生成するための乱数発生器と、

ｅ．生成された乱数に基づいて検出された前記賭けチップのうちの１つを選択するためのプロセッサと、

ｆ．記憶された前記位置データに基づいて、選択された前記賭けチップの位置を表示するための表示手段と、

を備えるゲーム装置。

【請求項５】

ライブカジノテーブルゲーム及び副ゲームを提供するためのゲーム装置であって、プレーヤがゲームチップをゲームテーブルに置くことによって賭けがなされ、前記装置が、

ゲームテーブルであり、

ａ．前記テーブルゲームを行うための第１のテーブルエリア（２１ａｃ～２１ｆｃ）と、

ｂ．複数の賭けを表す複数のゲームチップを受け取るように構成された第２のテーブルエリア（３２）と、

ｃ．センサ装置（１４、２０２）であり、

ｉ．前記ゲームテーブルに置かれたゲームチップの位置を検出し、

ｉｉ．その検出に応じて、検出された各ゲームチップに関連する位置データを含む信号を生成する

ためのセンサ装置（１４、２０２）と、

ｄ．少なくとも１つの検出された賭けチップの検出位置を示すための表示装置と

を含むゲームテーブルを備え、

前記装置が、

前記センサ及び前記表示装置と通信するゲームコンピュータであり、該ゲームコンピュータが処理手段（２０１、２０２）及びメモリデバイス（２１０）を含み、

前記処理手段（２０１、２０２）が、

前記センサ装置（１４、２０２）から前記信号を受け取り、

前記位置データから、検出された前記ゲームチップが前記第２のテーブルエリア内にあるかどうかを決定し、

前記メモリデバイス（２１０）に、前記第２のテーブルエリア（３２）内で検出されたゲームチップの位置データを記憶する

ように構成されている、ゲームコンピュータと、

乱数データを生成するための乱数発生器（２１６ｄ）と、

生成された前記乱数データに基づいて、記憶された前記位置の中から検出されたゲームチップの位置を選択するためのプロセッサ（２１６ｅ）と、

選択された前記位置を示すために、前記決定に応じて既定の表示シーケンスで前記表示装置の起動を調整するためのコントローラ（２１７、２０１、２１８）と

をさらに備える、ゲーム装置。
【請求項６】
複数のベースライブカジノテーブルゲームを行うための複数のゲームテーブルを備え、プレーヤがゲームチップをテーブルに置くことによって賭けがなされ、各ゲームテーブルが、
ａ．前記テーブルゲームを行うための第１のテーブルエリア（２１ａｃ～２１ｆｃ）と、
ｂ．複数のサイド賭けを表す複数のゲームチップを受け取るように構成された第２のテーブルエリア（３２）と、
ｃ．センサ装置（１４、２０２）であり、
前記ゲームテーブルに置かれたゲームチップの位置を検出し、
その検出に応じて、テーブル識別データと検出された各ゲームチップに関連する位置データとを含む信号を生成するためのセンサ装置（１４、２０２）と、
ｄ．検出された少なくとも１つの賭けチップの検出位置を示すデータを表示するための表示装置と
を含み、前記ゲームコンピュータが前記センサ装置とさらに前記複数のゲームテーブル上の表示器と通信する、請求項５に記載のゲーム装置。
【請求項７】
乱数発生器によって生成された乱数に基づいて、検出されたゲームチップ位置が選択されるべきかどうかを決定するためのコントローラ（２１３）をさらに含む、請求項４又は請求項５に記載のゲーム装置。
【請求項８】
前記第２のテーブルエリア（３２）は、複数の賭けチップを前記第２のテーブルエリア内の複数の異なる位置に置くことができるように、賭けチップのサイズよりも大きいエリアを備える、請求項４～７のいずれか一項に記載のゲーム装置。
【請求項９】
前記テーブルの面が２つ以上の第２のテーブルエリアを備え、各第２のテーブルエリアが、前記プレー面上に複数の賭けチップを収容するように構成されている、請求項４に記載のゲーム装置。
【請求項１０】
前記検出器が、第２のテーブルエリアのどこに置かれた賭けチップでも検出するように動作可能である、請求項４に記載のゲーム装置。
【請求項１１】
前記検出器が頭上カメラである、請求項４に記載のゲーム装置。
【請求項１２】
前記検出器が、前記プレー面の上又は下にあるセンサのアレイである、請求項４に記載のゲーム装置。
【請求項１３】
前記表示手段が、前記ゲームテーブルのプレー面を通して視認できる照光表示手段を備える、請求項４に記載のゲーム装置。
【請求項１４】
前記照光表示手段が、前記テーブルの面の下に取り付けられたＬＥＤ表示基板を備える、請求項１３に記載のゲーム装置。
【請求項１５】
前記照光表示手段が、テーブル面の下に取り付けられたプロジェクタを備える、請求項１３に記載のゲーム装置。
【請求項１６】
前記照光表示手段がオーバヘッドプロジェクタを備える、請求項１３に記載のゲーム装置。
【請求項１７】

前記オーバヘッドプロジェクタがスキャンレーザである、請求項１６に記載のゲーム装置。
【請求項１８】
前記オーバヘッドプロジェクタが非可視光を投射し、該非可視光が前記テーブルのプレー面又は前記プレー面上の印に蛍光発光させて可視表示を行わせる、請求項１６又は請求項１７に記載のゲーム装置。
【請求項１９】
前記照光表示手段により前記プレー面に前記第２のテーブルエリアの可視線引きを行う、請求項１３～１８のいずれか一項に記載のゲーム装置。
【請求項２０】
前記プロセッサが、前記表示手段に、検出された賭けチップの位置に可視表示をさせるように動作可能である、請求項４に記載のゲーム装置。
【請求項２１】
前記検出器が、前記賭けチップのサイズ、色、形状などの特徴を検出するように動作可能である、請求項４に記載のゲーム装置。
【請求項２２】
前記メモリが、前記賭けチップの検出された前記特徴に関連するデータを前記賭けチップの位置データに関連付けて記憶するように構成されている、請求項２１に記載のゲーム装置。
【請求項２３】
第１の乱数発生手段及び第２の乱数発生手段と、第１の決定手段及び第２の決定手段とを備え、
前記第１の乱数発生手段が、第１の乱数を第１の範囲内で生成するように構成され、
前記第１の決定手段が、前記第１の乱数を所定の値と比較してジャックポットが当たったかどうかを決定するように動作可能であり、
前記第１の決定手段が前記ジャックポットが当たったと決定する場合に、第２の乱数発生手段が第２の乱数を第２の範囲内で決定し、
第２の決定手段が、前記第２の乱数に基づいて当たったプレーヤを選択する、請求項６に記載のゲーム装置。
【請求項２４】
検出された前記賭けチップに関連する前記位置データを記憶するための前記メモリは、ある数の行を有する確率表であり各行が検出位置と関連付けられた確率表を備えており、前記乱数発生器が、前記確率表の前記行の数と等しい範囲内で１つの乱数を生成するように動作可能である、請求項４～２１のいずれか一項に記載のゲーム装置。
【請求項２５】
各検出位置が前記確率表の行の数と関連付けられている、請求項２４に記載のゲーム装置。
【請求項２６】
ある位置で検出された賭けチップによって表された合計値を加算し、検出された前記賭けチップの合計値に等しい数の行を有する確率表を生成するためのプロセッサ手段をさらに含む、請求項２５に記載のゲーム装置。
【請求項２７】
特定の位置と関連付けられた前記確率表の前記行の数が、その位置で検出されたチップの値に等しい、請求項２６に記載のゲーム装置。
【請求項２８】
遠隔ゲームデバイスを識別する前記プロセッサへ信号を送出するように動作可能な１つ又は複数の前記遠隔ゲームデバイスをさらに含み、前記プロセッサが、前記遠隔ゲームデバイスの識別情報データを位置データとして前記メモリに記憶するように動作可能である、請求項４～２７のいずれか一項に記載のゲーム装置。
【請求項２９】

前記遠隔ゲームデバイスが、モバイルゲーム装置、又は遠隔の固定ゲームデバイス若しくは端末である、請求項２８に記載のゲーム装置。
【請求項３０】
前記１つ又は複数の遠隔ゲームデバイスが、賭け値及び前記遠隔ゲームデバイスを識別する信号を前記プロセッサへ送出するように動作可能であり、
位置データを記憶するための前記メモリが、ある数の行を有する確率表であり各行がそれぞれの位置データと関連付けられる確率表を備え、
前記乱数発生器が、前記確率表の前記行の数と等しい範囲内で乱数を生成するように動作可能であり、
前記プロセッサが、前記賭け値と等しい前記確率表の前記行の数に関連付けて、位置データとして前記遠隔ゲームデバイスの前記識別情報データを前記確率表に保存するように動作可能である、請求項２８又は２９に記載のゲーム装置。
【手続補正２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１０１
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１０１】
図１０に示された実施形態では、図１のゲームテーブル１０に類似しているゲームテーブルが示されている。図１０に示された同様の構成要素には、図１と同じ参照数字が付与されている。頭上のビデオカメラ１４に加えて、図１０の構成には、ゲームテーブルを交差して見ることができるように、ゲームテーブルの両端に配置された横向きに見るカメラ１４ｓが含まれる。３つ以上のカメラ１４ｓを使用してテーブルを完全にカバーしてもよく、それにより、ゲームチップのスタックがゲームチップの別のスタックによってカメラのすべてから不明瞭になることがない。プレーヤ位置Ｐ６のジャックポット賭けエリア２１ｆｊに置かれたゲームチップ５００のスタックの画像が、ビデオカメラ１４及び１４ｓによって取り込まれ、取り込まれたビデオ画像を処理することによって、スタック５００のチップの数を、また任意選択でその値も、位置Ｐ６のプレーヤが賭けたものに賭け額を割り当てるために、決定してもよい。すべてのビデオ画像が処理されて、テーブル上で個々のプレーヤの賭けエリア又は共同ジャックポット賭けゾーン３２に置かれたチップのスタックが検出され、賭けの値が割り当てられた後、前のように処理が継続して、ジャックポットが当たったかどうかが決定され、当選者が決定される。
［発明の項目］
［項目１］
ライブカジノテーブルゲームを提供するゲーム装置であって、プレーヤがゲームテーブルでゲームチップを前記ゲームテーブルの所定のテーブルエリアに置くことによって賭けがなされ、前記装置が、
前記ゲームテーブルに置かれたゲームチップの位置を検出し、その検出に応じて、検出された各ゲームチップに関連する位置データを含む信号を生成するための画像取り込み処理装置と、
プロセッサと、
メモリデバイスと
を備えており、
前記プロセッサが、
前記信号を前記画像取り込み処理装置から受け取り、
前記位置データから、検出された前記ゲームチップが前記ゲームテーブルの所定のエリア内にあるかどうかを決定し、
前記位置データとその所定のエリア内で検出されたゲームチップの数との間の相互関係を前記メモリデバイスに記憶する
ように動作可能である、ゲーム装置。

［項目２］
前記センサ装置が、ゲームチップの前記位置を検出し、かつ前記ゲームチップの割り当て値をその形状、サイズ、模様、又は色に基づいて特定するように構成され、前記プロセッサが、前記位置データと検出されたゲームチップの前記割り当て値との間の相互関係を前記メモリデバイスに記憶するように動作可能である、項目１に記載のゲーム装置。
［項目３］
前記ゲームテーブルが複数の所定のエリアを含み、前記ゲームテーブルの前記所定のエリアのそれぞれがそれぞれのプレーヤに関連付けられており、前記プロセッサが、プレーヤの識別情報と、そのプレーヤに関連付けられた前記所定のエリア内で検出されたゲームチップの数又は割り当て値と、の間の相互関係を前記メモリに記憶するように動作可能である、項目１又は２に記載のゲーム装置。
［項目４］
ライブカジノテーブルゲーム及び副ゲームを提供するためのゲーム装置であって、
ａ．プレー面を有するゲームテーブルであり、前記プレー面が、前記ライブテーブルゲーム用の第１のテーブルエリア（２１ａｃ～２１ｆｃ）と、複数の賭けチップを置くことができる第２のテーブルエリア（３２）とを含む、ゲームテーブルと、
ｂ．前記第２のテーブルエリア内の前記プレー面に置かれた賭けチップを検出し、検出された前記賭けチップの前記プレー面上の位置に関連する位置データを出力するための検出器と、
ｃ．それぞれの検出された賭けチップに関連する前記位置データを記憶するためのメモリと、
ｄ．乱数を生成するための乱数発生器と、
ｅ．生成された乱数に基づいて検出された前記賭けチップのうちの１つを選択するためのプロセッサと、
ｆ．記憶された前記位置データに基づいて、選択された前記賭けチップの位置を表示するための表示手段と、
を備えるゲーム装置。
［項目５］
ライブカジノテーブルゲーム及び副ゲームを提供するためのゲーム装置であって、プレーヤがゲームチップをゲームテーブルに置くことによって賭けがなされ、前記装置が、
ゲームテーブルであり、
ａ．前記テーブルゲームを行うための第１のテーブルエリア（２１ａｃ～２１ｆｃ）と、
ｂ．複数の賭けを表す複数のゲームチップを受け取るように構成された第２のテーブルエリア（３２）と、
ｃ．センサ装置（１４、２０２）であり、
ｉ．前記ゲームテーブルに置かれたゲームチップの位置を検出し、
ｉｉ．その検出に応じて、検出された各ゲームチップに関連する位置データを含む信号を生成する
ためのセンサ装置（１４、２０２）と、
ｄ．少なくとも１つの検出された賭けチップの検出位置を示すための表示装置と
を含むゲームテーブルを備え、
前記装置が、
前記センサ及び前記表示装置と通信するゲームコンピュータであり、該ゲームコンピュータが処理手段（２０１、２０２）及びメモリデバイス（２１０）を含み、
前記処理手段（２０１、２０２）が、
前記センサ装置（１４、２０２）から前記信号を受け取り、
前記位置データから、検出された前記ゲームチップが前記第２のテーブルエリア内にあるかどうかを決定し、
前記メモリデバイス（２１０）に、前記第２のテーブルエリア（３２）内で検出さ

れたゲームチップの位置データを記憶する
ように構成されている、ゲームコンピュータと、
乱数データを生成するための乱数発生器（２１６ｄ）と、
生成された前記乱数データに基づいて、記憶された前記位置の中から検出されたゲームチップの位置を選択するためのプロセッサ（２１６ｅ）と、
選択された前記位置を示すために、前記決定に応じて既定の表示シーケンスで前記表示装置の起動を調整するためのコントローラ（２１７、２０１、２１８）と
をさらに備える、ゲーム装置。
［項目６］
複数のベースライブカジノテーブルゲームを行うための複数のゲームテーブルを備え、プレーヤがゲームチップをテーブルに置くことによって賭けがなされ、各ゲームテーブルが、
ａ．前記テーブルゲームを行うための第１のテーブルエリア（２１ａｃ～２１ｆｃ）と、
ｂ．複数のサイド賭けを表す複数のゲームチップを受け取るように構成された第２のテーブルエリア（３２）と、
ｃ．センサ装置（１４、２０２）であり、
前記ゲームテーブルに置かれたゲームチップの位置を検出し、
その検出に応じて、テーブル識別データと検出された各ゲームチップに関連する位置データとを含む信号を生成するためのセンサ装置（１４、２０２）と、
ｄ．検出された少なくとも１つの賭けチップの検出位置を示すデータを表示するための表示装置と
を含み、前記ゲームコンピュータが前記センサとさらに前記複数のテーブル上の表示器と通信する、項目５に記載のゲーム装置。
［項目７］
乱数発生器によって生成された乱数に基づいて、検出されたゲームチップ位置が選択されるべきかどうかを決定するためのコントローラ（２１３）をさらに含む、項目４又は項目５に記載のゲーム装置。
［項目８］
前記第２のテーブルエリア（３２）は、複数の賭けチップを前記第２のテーブルエリア内の複数の異なる位置に置くことができるように、賭けチップのサイズよりも大きいエリアを備える、項目４～７のいずれか一項に記載のゲーム装置。
［項目９］
前記テーブルの面が２つ以上の第２のテーブルエリアを備え、各第２のテーブルエリアが、前記プレー面上に複数の賭けチップを収容するように構成されている、項目４～８のいずれか一項に記載のゲーム装置。
［項目１０］
前記検出器が、第２のテーブルエリアのどこに置かれた賭けチップでも検出するように動作可能である、項目４～９のいずれか一項に記載のゲーム装置。
［項目１１］
前記検出器が頭上カメラである、項目４～１０のいずれか一項に記載のゲーム装置。
［項目１２］
前記検出器が、前記プレー面の上又は下にあるセンサのアレイである、項目４～１０のいずれか一項に記載のゲーム装置。
［項目１３］
前記表示装置が、前記テーブルのプレー面を通して視認できる照光表示手段を備える、項目４～１２のいずれか一項に記載のゲーム装置。
［項目１４］
前記照光表示手段が、前記テーブルの面の下に取り付けられたＬＥＤ表示基板を備える、項目１３に記載のゲーム装置。

［項目１５］
前記照光表示手段が、テーブル面の下に取り付けられたプロジェクタを備える、項目１３に記載のゲーム装置。
［項目１６］
前記照光表示手段がオーバヘッドプロジェクタを備える、項目４～１２のいずれか一項に記載のゲーム装置。
［項目１７］
前記オーバヘッドプロジェクタがスキャンレーザである、項目１６に記載のゲーム装置。
［項目１８］
前記オーバヘッドプロジェクタが非可視光を投射し、該非可視光が前記テーブルのプレー面又は前記プレー面上の印に蛍光発光させて可視表示を行わせる、項目１６又は項目１７に記載のゲーム装置。
［項目１９］
前記照光表示手段により前記プレー面に前記第２のテーブルエリアの可視線引きを行う、項目１３～１８のいずれか一項に記載のゲーム装置。
［項目２０］
前記プロセッサが、前記表示手段に、検出された賭けチップの位置に可視表示をさせるように動作可能である、項目４～１９のいずれか一項に記載のゲーム装置。
［項目２１］
前記検出器が、前記賭けチップのサイズ、色、形状などの特徴を検出するように動作可能である、項目４～２０のいずれか一項に記載のゲーム装置。
［項目２２］
前記メモリが、前記賭けチップの検出された前記特性に関連するデータを前記賭けチップの位置データに関連付けて記憶するように構成されている、項目２１に記載のゲーム装置。
［項目２３］
第１及び第２の乱数発生手段と、第１及び第２の決定手段とを備え、
前記第１の乱数発生手段が、第１の乱数を第１の範囲内で生成するように構成され、
前記第１の決定手段が、前記第１の乱数を所定の値と比較してジャックポットが当たったかどうかを決定するように動作可能であり、
前記第１の決定手段が前記ジャックポットが当たったと決定する場合に、第２の乱数発生手段が第２の乱数を第２の範囲内で決定し、
第２の決定手段が、前記第２の乱数に基づいて当たったプレーヤを選択する、項目６に記載のゲーム装置。
［項目２４］
検出された前記賭けチップに関連する前記位置データを記憶するための前記メモリは、ある数の行を有する確率表であり各行が検出位置と関連付けられた確率表を備えており、前記乱数発生器が、前記確率表の前記行の数と等しい範囲内で１つの乱数を生成するように動作可能である、項目４～２１のいずれか一項に記載のゲーム装置。
［項目２５］
各検出位置が前記確率表の行の数と関連付けられている、項目２４に記載のゲーム装置。
［項目２６］
ある位置で検出された賭けチップによって表された合計値を加算し、検出された前記賭けチップの合計値に等しい数の行を有する確率表を生成するためのプロセッサ手段をさらに含む、項目２５に記載のゲーム装置。
［項目２７］
特定の位置と関連付けられた前記確率表の前記行の数が、その位置で検出されたチップの値に等しい、項目２６に記載のゲーム装置。

［項目２８］
遠隔ゲームデバイスを識別する前記プロセッサへ信号を送出するように動作可能な１つ又は複数の前記遠隔ゲームデバイスをさらに含み、前記プロセッサが、前記遠隔ゲームデバイスの前記識別情報データを位置データとして前記メモリに記憶するように動作可能である、項目４～２７のいずれか一項に記載のゲーム装置。
［項目２９］
前記遠隔ゲームデバイスが、モバイルゲーム装置、又は遠隔の固定ゲームデバイス若しくは端末である、項目２８に記載のゲーム装置。
［項目３０］
前記１つ又は複数の遠隔ゲームデバイスが、賭け値及び前記遠隔ゲームデバイスを識別する信号を前記プロセッサへ送出するように動作可能であり、
位置データを記憶するための前記メモリが、ある数の行を有する確率表であり各行がそれぞれの位置データと関連付けられる確率表を備え、
前記乱数発生器が、前記確率表の前記行の数と等しい範囲内で乱数を生成するように動作可能であり、
前記プロセッサが、前記賭け値と等しい前記確率表の前記行の数に関連付けて、位置データとして前記遠隔ゲームデバイスの前記識別情報データを前記確率表に保存するように動作可能である、項目２８又は２９に記載のゲーム装置。
［項目３１］
添付の図面の図１、図２、図３、図４、図５、図６、図７、図８、図９、又は図１０を参照して本明細書で実質的に説明されたゲーム装置。
［項目３２］
本明細書で実質的に説明された、１つ又は複数のライブゲームテーブルで副ジャックポットゲームを提供する方法。