

【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29年3月9日(2017.3.9)

【公表番号】特表2016-511665(P2016-511665A)

【公表日】平成28年4月21日(2016.4.21)

【年通号数】公開・登録公報2016-024

【出願番号】特願2015-557031(P2015-557031)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/795 (2014.01)

G 0 6 Q 50/34 (2012.01)

A 6 3 F 13/65 (2014.01)

G 0 6 Q 50/10 (2012.01)

【F I】

A 6 3 F 13/795

G 0 6 Q 50/34

A 6 3 F 13/65

G 0 6 Q 50/10 1 6 0

【手続補正書】

【提出日】平成29年1月30日(2017.1.30)

【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】

装置であつて、

プロセッサと、

記憶されている複数の命令を有する非一時的な媒体を備え、

前記命令が前記プロセッサによって実行された時に、前記装置は、

ゲーミング主体から金銭の額の指示を受け取り、

前記ゲーミング主体の代わりにゲーミング市場に公開する為に、金銭の前記額の1つ

以上の部分を決定し、

前記1つ以上の部分を前記ゲーミング市場に公開し、

前記主体と少なくとも1つの相手方との間に少なくとも1つのゲームを形成する為に、

前記公開された額の少なくとも1つの部分を前記少なくとも1つの相手方にマッチし、

前記少なくとも1つの部分をマッチすることに基づいて前記ゲーミング市場に公開する為に、前記額の1つ以上の追加的な部分を決定し、

前記少なくとも1つの部分をマッチすることに応じて、前記額の前記1つ以上の追加的な部分を前記ゲーミング市場に公開し、

前記少なくとも1つの相手方からの第1のチーム及び前記ゲーミング主体からの第2のチームを受け取り、

前記主体及び前記少なくとも1つの相手方の間の前記少なくとも1つのゲームの為の特性を設定し、前記特性は、前記第1のチーム及び前記第2のチームの間のスプレッドを含み、前記スプレッドは、a)前記第1のチームのメンバーによって獲得される予想される点数の第1の合計と、前記第2のチームのメンバーによって獲得される予想される点数の第2の合計を決定すること、及びb)前記第1の合計及び前記第2の合計の差を決定することにより決定され、各メンバーの各予想される点数は、真の予想される値から下へ

傾けられ、及び、

前記少なくとも1つのゲームを決め、

前記ゲームは、ファンタジーのスポーツゲームを含み、前記特性は、前記相手方及び前記ゲーミング主体夫々の為のチームを含む、

装置。

【請求項2】

前記少なくとも1つの部分は、前記ゲーミング主体が複数のゲーム者各々と一緒に複数のゲーム各々に入れられるように、ゲーム各々を形成する為にゲーム者各々からの相手の興味各々にマッチされる複数の部分を含む、

請求項1に記載の装置。

【請求項3】

前記少なくとも1つのゲームの為の前記特性を設定することは、前記複数のゲーム各々の特性を設定することを含む、

請求項2に記載の装置。

【請求項4】

前記複数のゲーム各々の各前記ゲームは、ファンタジーのスポーツゲームを含み、

前記命令は、前記装置に、

前記複数のゲームの全ての為に使用される前記ゲーミング主体からファンタジーのチームを受け取る、ことを行わせ、

前記ファンタジーのチームは、前記複数のゲームの全てに前記チームを割り当てる為に前記主体からの単一のコマンドとして受け取られる、

請求項3に記載の装置。

【請求項5】

前記1つ以上の部分を決定することは、前記部分が予想される要求に合致することが予想されるように、ゲームの為の過去の要求に基づいて、前記1つ以上の部分を決定することを含む、

請求項1に記載の装置。

【請求項6】

前記ゲーミング主体は、アルゴリズム化のゲーミング主体、ヘッジファンド、及びミューチュアルファンドの少なくとも1つを含む、

請求項1に記載の装置。

【請求項7】

装置であって、

プロセッサと、

記憶されている複数の命令を有する非一時的な媒体を備え、

前記命令が前記プロセッサによって実行された時に、前記装置は、

ゲーミング主体から金銭の額の指示を受け取り、

前記ゲーミング主体の代わりにゲーミング市場に公開する為に、金銭の前記額の1つ以上の部分を決定し、

前記1つ以上の部分を前記ゲーミング市場に公開し、

前記主体と少なくとも1つの相手方との間に少なくとも1つのゲームを形成する為に、前記公開された額の少なくとも1つの部分を前記少なくとも1つの相手方にマッチし、

前記少なくとも1つの部分をマッチすることに基づいて前記ゲーミング市場に公開する為に、前記額の1つ以上の追加的な部分を決定し、

前記少なくとも1つの部分をマッチすることに応じて、前記額の前記1つ以上の追加的な部分を前記ゲーミング市場に公開し、

前記主体及び前記少なくとも1つの相手方の間の前記少なくとも1つのゲームの為の特性を設定し、

前記少なくとも1つのゲームを決め、

前記ゲーミング主体から第2の金銭の額の表示を受け取り、前記第2の金銭の額の少な

くとも一部を前記ゲーミング市場に公開し、
前記金銭の額と前記第2の金銭の額の間のマッチを防止する、
装置。

【請求項8】

装置であって、
プロセッサと、
記憶されている複数の命令を有する非一時的な媒体を備え、
前記命令が前記プロセッサによって実行された時に、前記装置は、
ゲーミング主体から金銭の額の指示を受け取り、
前記ゲーミング主体の代わりにゲーミング市場に公開する為に、金銭の前記額の1つ以上
の部分を決定し、
前記1つ以上の部分を前記ゲーミング市場に公開し、
前記主体と少なくとも1つの相手方との間に少なくとも1つのゲームを形成する為に、
前記公開された額の少なくとも1つの部分を前記少なくとも1つの相手方にマッチし、
前記少なくとも1つの部分をマッチすることに基づいて前記ゲーミング市場に公開する
為に、前記額の1つ以上の追加的な部分を決定し、
前記少なくとも1つの部分をマッチすることに応じて、前記額の前記1つ以上の追加
的な部分を前記ゲーミング市場に公開し、
前記主体及び前記少なくとも1つの相手方の間の前記少なくとも1つのゲームの為の特
性を設定し、
前記少なくとも1つのゲームを決め、
前記ゲーミング主体から第2の金銭の額の表示を受け取り、前記第2の金銭の額の少
なくとも一部を前記ゲーミング市場に公開し、
前記ゲーミング主体が前記金銭の額と前記第2の金銭の額の間で定義した関係に基
づいて、前記少なくとも1つの部分を前記金銭の額に割り当てる、
装置。

【請求項9】

装置であって、
プロセッサと、
記憶されている複数の命令を有する非一時的な媒体を備え、
前記命令が前記プロセッサによって実行された時に、前記装置は、
ゲーミング主体から金銭の額の指示を受け取り、
前記ゲーミング主体の代わりにゲーミング市場に公開する為に、金銭の前記額の1つ
以上の部分を決定し、
前記1つ以上の部分を前記ゲーミング市場に公開し、
前記主体と少なくとも1つの相手方との間に少なくとも1つのゲームを形成する為に、
前記公開された額の少なくとも1つの部分を前記少なくとも1つの相手方にマッチし、
前記少なくとも1つの部分をマッチすることに基づいて前記ゲーミング市場に公開す
る為に、前記額の1つ以上の追加的な部分を決定し、
前記少なくとも1つの部分をマッチすることに応じて、前記額の前記1つ以上の追加
的な部分を前記ゲーミング市場に公開し、
前記主体及び前記少なくとも1つの相手方の間の前記少なくとも1つのゲームの為の特
性を設定し、
前記少なくとも1つのゲームを決め、
前記ゲーミング主体から第2の金銭の額の表示を受け取り、前記第2の金銭の額の少
なくとも一部を前記ゲーミング市場に公開し、
前記額は、前記ゲーミング主体によって実行される第1のアルゴリズムに基づいており
、前記第2の額は、前記ゲーミング主体によって実行される第2のアルゴリズムに基づ
いている、
装置。

【請求項 10】

装置であって、

プロセッサと、

記憶されている複数の命令を有する非一時的な媒体を備え、

前記命令が前記プロセッサによって実行された時に、前記装置は、

ゲーミング主体から金銭の額の指示を受け取り、

前記ゲーミング主体の代わりにゲーミング市場に公開する為に、金銭の前記額の1つ以上
部分を決定し、

前記1つ以上の部分を前記ゲーミング市場に公開し、

前記主体と少なくとも1つの相手方との間に少なくとも1つのゲームを形成する為に

、前記公開された額の少なくとも1つの部分を前記少なくとも1つの相手方にマッチし、

前記少なくとも1つの部分をマッチすることに基づいて前記ゲーミング市場に公開す
る為に、前記額の1つ以上の追加的な部分を決定し、

前記少なくとも1つの部分をマッチすることに応じて、前記額の前記1つ以上の追加
的な部分を前記ゲーミング市場に公開し、

前記主体及び前記少なくとも1つの相手方の間の前記少なくとも1つのゲームの為の
特性を設定し、

前記少なくとも1つのゲームを決め、

前記1つ以上の部分を決定することは、より少ない部分の前により多い部分が公開され
るダッヂオークションをシミュレートする為に、前記部分を決定することを含む、

装置。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0122

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0122】

プロセスについて記述する場合、一実施形態では、プロセスが利用者による一切の介入なしに機能することができる。別の実施形態では、プロセスが何らかの人間による介入を含む（例えばあるステップが人間によって実行され、または人間の助けを借りて実行される）。

〔付記1〕

装置であって、

プロセッサと、

記憶されている複数の命令を有する非一時的な媒体であって、前記命令が前記プロセッ
サによって実行された時に前記装置に、

ゲーミング主体から金銭の額の指示を受け取り、

前記ゲーミング主体の代わりにゲーミング市場に公開する為に、金銭の前記額の1つ
以上の部分を決定し、

前記1つ以上の部分を前記ゲーミング市場に公開し、

前記主体と少なくとも1つの相手方との間に少なくとも1つのゲームを形成する為に

、前記公開された額の少なくとも1つの部分を前記少なくとも1つの相手方にマッチし、

前記少なくとも1つの部分をマッチすることに基づいて前記ゲーミング市場に公開す
る為に、前記額の1つ以上の追加的な部分を決定し、

前記少なくとも1つの部分をマッチすることに応じて、前記額の前記1つ以上の追加
的な部分を前記ゲーミング市場に公開し、

前記主体及び前記少なくとも1つの相手方の間の前記少なくとも1つのゲームの為の
特性を設定し、

前記少なくとも1つのゲームを決める、ことを行わせる一時的な媒体と、
を備える装置。

[付記2]

前記1つ以上の部分は、合計して金銭の前記額未満になる複数の部分を含む、
付記1に記載の装置。

[付記3]

前記1つ以上の部分を決定することは、前記部分が予想される要求に合致することが予想されるように、ゲームの為の過去の要求に基づいて、前記1つ以上の部分を決定することを含む、

付記1に記載の装置。

[付記4]

前記ゲーミング主体は、アルゴリズム化のゲーミング主体、ヘッジファンド、及びミューチュアルファンドの少なくとも1つを含む、
付記1に記載の装置。

[付記5]

前記相手方は、普通のゲーム者を含む、
付記1に記載の装置。

[付記6]

前記1つ以上の部分を公開することは、他のゲーム者によって参加されることが可能な新たなファンタジーのスポーツリーグをゲーミングオペレータで作成することを含む、
付記1に記載の装置。

[付記7]

前記少なくとも1つの部分をマッチすることは、前記ファンタジーのスポーツリーグの第1のリーグに参加する為に前記相手方からのリクエストを受け取ることと、前記ゲームを形成する為に前記リーグに前記相手方を入れることを含む、

付記6に記載の装置。

[付記8]

前記装置は、ファンタジーのリーグにおいて、ユーザを巻き込むゲームを形成するゲーミングオペレータの装置を含む、
付記1に記載の装置。

[付記9]

前記1つ以上の追加的な部分を決定することは、前記少なくとも1つの部分のための1つ以上の交換部分を決定することを含む、
付記1に記載の装置。

[付記10]

前記1つ以上の交換部分は、変化する要求が前記交換部分によって合致することが予想されるように、ゲーミングの為の要求に基づいて決定している、
付記9に記載の装置。

[付記11]

前記ゲームは、ファンタジーのスポーツゲームを含み、前記特性は、前記相手方及び前記ゲーミング主体夫々の為のチームを含む、
付記1に記載の装置。

[付記12]

前記命令は、前記装置に、
前記ゲーム者からの第1のチーム及び前記ゲーミング主体からの第2のチームを受け取り、

前記第1のチーム及び前記第2のチームをマッチするために前記特性を設定する、ことを行わせる、

付記11に記載の装置。

[付記13]

前記特性は、前記第1のチーム及び前記第2のチームの間のスプレッドを含み、前記命令は、前記装置に、

前記第1のチームのメンバーによって獲得される予想される点数の第1の合計と、前記第2のチームのメンバーによって獲得される予想される点数の第2の合計を決定し、

前記第1の合計及び前記第2の合計の差を決定する、ことを行わせる、
付記12に記載の装置。

[付記14]

各メンバーの各予想される点数は、真の予想される値から下へ傾けられる、
付記13に記載の装置。

[付記15]

前記ゲームを決めることは、1つ以上のイベントに基づいて前記ゲームの結果を決定すること、及び呼応して1つ以上の金銭のアカウントを調整すること、を含む、

付記1に記載の装置。

[付記16]

前記少なくとも1つの部分は、前記ゲーミング主体が複数のゲーム者各々と一緒に複数のゲーム各々に入れられるように、ゲーム各々を形成する為にゲーム者各々からの相手の興味各々にマッチされる複数の部分を含む、

付記1に記載の装置。

[付記17]

前記少なくとも1つのゲームの為の前記特性を設定することは、前記複数のゲーム各々の特性を設定することを含む、

付記16に記載の装置。

[付記18]

前記複数のゲーム各々の各前記ゲームは、ファンタジーのスポーツゲームを含み、前記命令は、前記装置に、

前記複数のゲームの全ての為に使用される前記ゲーミング主体からファンタジーのチームを受け取る、ことを行わせ、

前記ファンタジーのチームは、前記複数のゲームの全てに前記チームを割り当てる為に前記主体からの単一のコマンドとして受け取られる、

付記17に記載の装置。

[付記19]

前記命令は、前記装置に、

前記ゲーミング主体から金銭の第2の額の指示を受け取り、

金銭の前記第2の額の少なくとも1つの第2の部分を前記ゲーミング市場に公開することを行わせる、

付記1に記載の装置。

[付記20]

前記命令は、前記装置に、

金銭の前記額の部分及び金銭の前記第2の額の部分の間のマッチを防止する、ことを行わせる、

付記19に記載の装置。

[付記21]

前記命令は、前記装置に、前記ゲーミング主体が、金銭の前記第2の額への金銭の前記額の間に定義した関係に基づいて、前記少なくとも1つの部分を金銭の前記額に割り当てる、ことを行わせる、

付記19に記載の装置。

[付記22]

前記関係は、ゲーム者を前記額及び前記第2の額へマッチする為の比率を定義する、

付記21に記載の装置。

[付記23]

前記命令は、前記装置に、

第2のゲーム者及び前記ゲーミング主体の間のゲームを形成する為に、前記第2部分

をマッチし、

前記第1のゲームよりも前記第2のゲームと異なる為に特性を設定する、ことを行わせる、

付記21に記載の装置。

[付記24]

前記額は、前記ゲーミング主体によって実行される第1のアルゴリズムに基づいており、前記第2の額は、前記ゲーミング主体によって実行される第2のアルゴリズムに基づいている、

付記19に記載の装置。

[付記25]

前記1つ以上の部分を決定することは、より少ない部分の前により多い部分が公開されるダッヂオーケーションをシミュレートする為に、前記部分を決定することを含む、

付記1に記載の装置。

[付記26]

方法であって、

ゲーミングオペレータのコンピューティング装置によって、ゲーミング主体から金銭の額の指示を受け取るステップと、

前記コンピューティング装置によって、前記ゲーミング主体の代わりにゲーミング市場に公開する為に、金銭の前記額の1つ以上の部分を決定するステップと、

前記コンピューティング装置によって、前記1つ以上の部分を前記ゲーミング市場に公開するステップと、

前記コンピューティング装置によって、前記主体と少なくとも1つの相手方との間に少なくとも1つのゲームを形成する為に、前記公開された額の少なくとも1つの部分を前記少なくとも1つの相手方にマッチするステップと、

前記コンピューティング装置によって、前記少なくとも1つの部分をマッチすることに基づいて前記ゲーミング市場に公開する為に、前記額の1つ以上の追加的な部分を決定するステップと、

前記コンピューティング装置によって、前記少なくとも1つの部分をマッチすることに応じて、前記額の前記1つ以上の追加的な部分を前記ゲーミング市場に公開するステップと、

前記コンピューティング装置によって、前記主体及び前記少なくとも1つの相手方との間の前記少なくとも1つのゲームの為の特性を設定するステップと、

前記コンピューティング装置によって、前記少なくとも1つのゲームを決めるステップと、

を含む方法。