

【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25年6月27日(2013.6.27)

【公開番号】特開2013-78636(P2013-78636A)

【公開日】平成25年5月2日(2013.5.2)

【年通号数】公開・登録公報2013-021

【出願番号】特願2012-285715(P2012-285715)

【国際特許分類】

A 6 3 F 9/00 (2006.01)

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 9/00 5 1 3

A 6 3 F 13/00 3 0 6

A 6 3 F 13/00 2 8 6

【手続補正書】

【提出日】平成25年5月10日(2013.5.10)

【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】

少なくとも1つのプロセッサと、

前記少なくとも1つのプロセッサに電気接続されるメモリと、

を有するシステムであって、

前記メモリは、前記少なくとも1つのプロセッサにより実行されると、前記少なくとも1つのプロセッサに、

クライアント装置からゲームに対する賭けを受信させ、

前記賭けを受信したことに応答して、複数のスポーツイベントからライブのスポーツイベントを決定させ、前記ゲームに対する賭けの結果が前記決定されたスポーツイベントのイベント結果に少なくとも部分的に基づくように、前記賭けを前記決定されたスポーツイベントに割り当てさせ、

前記クライアント装置を介しユーザに前記決定されたスポーツイベントのライブの又は実質的にライブのビデオフィードを表示させ、

前記決定されたスポーツイベントの少なくとも1つのイベント結果を受信させ、

前記少なくとも1つのイベント結果に少なくとも部分的に基づき、前記ゲームのための少なくとも1つの入力値を決定させ、

前記ゲームのための少なくとも1つの入力値に少なくとも部分的に基づき、前記賭けの結果を決定させる、格納される命令を有するシステム。

【請求項2】

前記ゲームのための少なくとも1つの入力値を決定させることは、前記スポーツイベントの少なくとも1つのイベント結果にルールセットを適用することを含み、

前記ルールセットは、スポーツイベントのイベント結果に基づき前記ゲームのための入力値を決定するのに利用される、請求項1記載のシステム。

【請求項3】

前記決定されたスポーツイベントは、幾人かの参加者を有し、

前記命令はさらに、前記少なくとも1つのプロセッサにより実行されると、前記少なく

とも1つのプロセッサに、前記スポーツイベントにおける参加者の人数に少なくとも部分的に基づき、複数のルールセットから前記ルールセットを選択させ、

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に基づき前記ゲームのための入力値を決定するのに利用され、

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の合計参加者数を有するスポーツイベントに基づき入力値を決定するのに利用され、

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の合計参加者数を有するスポーツイベントに基づき入力値を決定するのに利用され、

前記第1の合計参加者数は、前記第2の合計参加者数と異なる、請求項2記載のシステム。

【請求項4】

前記ゲームのための少なくとも1つの入力値を決定させることは、前記ルールセットと少なくとも1つの賭けパラメータとを前記スポーツイベントの少なくとも1つのイベント結果に適用することを含み、

前記決定されたスポーツイベントは、各参加者が数字の識別子を有する幾人かの参加者を有するレースイベントを有し、

前記少なくとも1つのイベント結果は、前記レースイベントにおける1以上の参加者の相対的ポジションと前記参加者の数字の識別子とを有し、

前記少なくとも1つの賭けパラメータは、前記レースイベントにおける少なくとも1つのポジションの表示を有し、

前記ゲームのための少なくとも1つの入力値を決定させることは、前記少なくとも1つの賭けパラメータにより示されるポジションの参加者の数字の識別子に前記ルールセットを適用することによって、前記少なくとも1つのイベント結果から前記少なくとも1つの入力値を決定することを含む、請求項2記載のシステム。

【請求項5】

前記少なくとも1つのイベント結果は、前記レースイベントの終了時の1以上の参加者の相対的ポジションを有する、請求項4記載のシステム。

【請求項6】

前記少なくとも1つのイベント結果は、前記レースイベントにおける中間ポイントでの1以上の参加者の相対的ポジションを有する、請求項4記載のシステム。

【請求項7】

前記命令はさらに、前記少なくとも1つのプロセッサにより実行されると、前記少なくとも1つのプロセッサに前記少なくとも1つの賭けパラメータをランダムに決定させる、請求項4記載のシステム。

【請求項8】

前記命令はさらに、前記少なくとも1つのプロセッサにより実行されると、前記少なくとも1つのプロセッサに前記クライアント装置から前記少なくとも1つの賭けパラメータを受信させる、請求項4記載のシステム。

【請求項9】

前記決定されたスポーツイベントは、各参加者が数字の識別子を有する幾人かの参加者を有するレースイベントを有し、

前記少なくとも1つのイベント結果が、前記レースイベントにおける1以上の参加者の相対的ポジションと前記参加者の数字の識別子とを有する、請求項1記載のシステム。

【請求項10】

前記少なくとも1つのイベント結果は、前記レースイベントの終了時の1以上の参加者の相対的ポジションを有する、請求項9記載のシステム。

【請求項11】

前記少なくとも1つのイベント結果は、前記レースイベントにおける中間ポイントでの1以上の参加者の相対的ポジションを有する、請求項9記載のシステム。

【請求項12】

前記少なくとも 1 つのイベント結果は、前記スポーツイベントの期間内のイベントに対応する結果を有する、請求項 1 記載のシステム。

【請求項 1 3】

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させることは、前記賭け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を含む、請求項 1 記載のシステム。

【請求項 1 4】

前記賭けは第 1 の賭けを有し、

前記少なくとも 1 つの入力値は、第 1 の入力値を有し、

前記命令はさらに、前記少なくとも 1 つのプロセッサにより実行されると、前記少なくとも 1 つのプロセッサに、

ゲームに対する第 2 の賭けを受信させ、

前記第 2 の賭けの結果が前記決定されたスポーツイベントのイベント結果に少なくとも部分的に基づくように、前記第 2 の賭けを前記決定されたスポーツイベントに割り当てさせ、

前記少なくとも 1 つのイベント結果に少なくとも部分的に基づき、少なくとも 1 つの第 2 の入力値を決定させ、

前記少なくとも 1 つの第 2 の入力値に少なくとも部分的に基づき前記第 2 の賭けの結果を決定させる、請求項 1 記載のシステム。

【請求項 1 5】

前記第 1 の入力値と前記第 2 の入力値とは同じである、請求項 1 4 記載のシステム。

【請求項 1 6】

前記第 1 の入力値と前記第 2 の入力値とは異なる、請求項 1 4 記載のシステム。

【請求項 1 7】

前記少なくとも 1 つの入力値は、サイコロに対応する数値、プレイするカード、ルーレットのホイールに対応する数値、ルーレットホイールに対応するカラー、スロットマシンのリールに対応するシンボル、マネー ホイールに対応する値、及び番号付けされたボールに対応する数値の少なくとも 1 つを有するか、又は表す、請求項 1 記載のシステム。

【請求項 1 8】

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、h o l d ' e m、及びポーカーのカジノゲームの 1 つを有する、請求項 1 記載のシステム。

【請求項 1 9】

前記スポーツイベントは、レースイベント、競馬、ドッグレース、自動車レース、野球の試合、バスケットボールの試合、フットボールの試合、サッカーの試合、ホッケーの試合、ハイアライゲーム、及びクリケットの試合の少なくとも 1 つを有する、請求項 1 記載のシステム。