

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公表特許公報(A)

(11) 特許出願公表番号

特表2008-529665

(P2008-529665A)

(43) 公表日 平成20年8月7日(2008.8.7)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
<b>A 6 3 F 3/00 (2006.01)</b>	A 6 3 F 3/00	3 E 0 3 8
<b>G 0 7 C 15/00 (2006.01)</b>	G 0 7 C 15/00	

審査請求 未請求 予備審査請求 未請求 (全 18 頁)

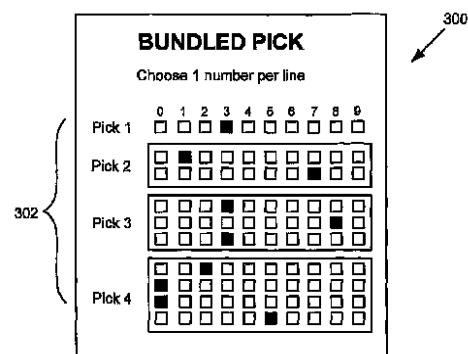
(21) 出願番号 特願2007-555218 (P2007-555218) (86) (22) 出願日 平成18年2月9日 (2006.2.9) (85) 翻訳文提出日 平成19年10月9日 (2007.10.9) (86) 国際出願番号 PCT/US2006/004607 (87) 国際公開番号 W02006/086565 (87) 国際公開日 平成18年8月17日 (2006.8.17) (31) 優先権主張番号 60/651, 317 (32) 優先日 平成17年2月9日 (2005.2.9) (33) 優先権主張国 米国 (US)	(71) 出願人 507269142 サイエнтиフィック ゲームズ インタ ナショナル インコーポレイテッド アメリカ合衆国 デラウェア州 1 9 7 1 3 ニューアーク コンティネンタル ド ライヴ 2 2 0 スイート 4 0 7 (74) 代理人 100082005 弁理士 熊倉 禎男 (74) 代理人 100067013 弁理士 大塚 文昭 (74) 代理人 100086771 弁理士 西島 孝喜 (74) 代理人 100109070 弁理士 須田 洋之
---	--

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 コンビネーション宝くじ／ラッフルゲーム

## (57) 【要約】

コンビネーション宝くじ／ラッフルゲームを実現するためのシステム及び方法の様々な実施形態が提供される。1つの実施形態は、宝くじジャックポットの初期金額及び累加的宝くじゲームのラッフルトリガージャックポット金額を確立し、累加的宝くじゲームについて最初の宝くじの抽選を行い、最初の宝くじの抽選に基づいてジャックポット当せん者が出ない場合に、宝くじジャックポットを新たな金額に増やすという累加的宝くじゲームのための方法を含む。他に、新たな金額がラッフルトリガージャックポット金額を超える場合に、引き続き行われる宝くじの抽選について、ラッフルゲームと累加的宝くじゲームを組み合わせる。これに代えて、その方法は、当せんジャックポットが所定のラッフルトリガージャックポット金額に達した場合に、累加的宝くじゲームにラッフル形式ゲームを加え、累加的宝くじゲームについての抽選によって、ジャックポットの当せんが出た場合に、少なくとも1つのラッフル賞金を与えることを含む。



【選択図】図3

**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

累加的宝くじゲームのための方法であって、  
宝くじジャックポットの初期金額及び累加的宝くじゲームのラッフルトリガージャックポット金額を確立するステップと、  
前記累加的宝くじゲームについて最初の宝くじの抽選を行うステップと、  
前記最初の宝くじの抽選に基づいてジャックポット当せん者が出ない場合に、宝くじジャックポットを新たな金額に増やすステップと、  
前記新たな金額が前記ラッフルトリガージャックポット金額を超える場合に、引き続き行われる宝くじの抽選について、ラッフルゲームと前記累加的宝くじゲームを組み合わせるステップと、  
を含むことを特徴とする方法。

10

**【請求項 2】**

前記累加的宝くじゲームの第 2 の抽選を行うステップと、  
前記第 2 の宝くじの抽選によってジャックポット当せん者が出た場合に、前記ラッフルゲームに関連するラッフルの抽選を行うステップと、  
を更に含むことを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

**【請求項 3】**

前記ラッフルの抽選を行うステップは、少なくとも 1 つの固有のラッフル番号を選択することを含むことを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

20

**【請求項 4】**

前記第 2 の宝くじの抽選によってジャックポット当せん者が出ない場合に、前記ラッフルゲームのラッフル賞金を増やすステップを更に含むことを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

**【請求項 5】**

前記ラッフルゲームの前記ラッフル賞金を増やすステップが、少なくとも 1 つの追加的なラッフル賞金を加えることを含むことを特徴とする請求項 4 に記載の方法。

**【請求項 6】**

宝くじゲームのための方法であって、  
少なくとも 1 人の参加者について宝くじのエントリーを受け取るステップと、  
前記宝くじのエントリーに関連する固有のラッフル番号を生成するステップと、  
宝くじ形式ゲームについて宝くじの抽選を行うステップと、  
トリガーイベントが発生したか否かを判定するステップと、  
トリガーイベントが発生した場合に、ラッフルの抽選を行うステップと、  
を含むことを特徴とする方法。

30

**【請求項 7】**

前記ラッフルの抽選を行うステップが、前記固有のラッフル番号を選択することを含むことを特徴とする請求項 6 に記載の方法。

**【請求項 8】**

ラッフル賞金金額を与えるステップを更に含むことを特徴とする請求項 7 に記載の方法。

40

**【請求項 9】**

前記トリガーイベントが発生しない場合に、所定のラッフル賞金金額を蓄積するステップを更に含むことを特徴とする請求項 6 に記載の方法。

**【請求項 10】**

前記トリガーイベントは、前記宝くじの抽選の前記結果に関連することを特徴とする請求項 6 に記載の方法。

**【請求項 11】**

前記トリガーイベントは、ランダムに生成されることを特徴とする請求項 6 に記載の方法。

50

**【請求項 1 2】**

前記宝くじ形式ゲームは累加的宝くじであることを特徴とする請求項 6 に記載の方法。

**【請求項 1 3】**

前記累加的宝くじに関連するジャックポットが当せんされた場合に、前記トリガーイベントが発生することを特徴とする請求項 1 2 に記載の方法。

**【請求項 1 4】**

累加的宝くじゲームのための方法であって、

当せんジャックポットが所定のラッフルトリガージャックポット金額に達した場合に、累加的宝くじゲームにラッフル形式ゲームを加えるステップと、

前記累加的宝くじゲームについての抽選によって、ジャックポットの当せんが出た場合に、少なくとも 1 つのラッフル賞金を与えるステップと、  
を含むことを特徴とする方法。

**【請求項 1 5】**

前記抽選によって、ジャックポットの当せんが出ない場合に、少なくとも 1 つの追加的なラッフル賞金を加えるステップを更に含むことを特徴とする請求項 1 4 に記載の方法。

**【発明の詳細な説明】****【背景技術】****【0 0 0 1】**

ゲーミング組織と並んで多くの政府が、宝くじとして知られる賭博ゲームを資金調達の目的で主催する。典型的な宝くじゲームにおいて、参加者(player)は、数字の順列又は組合せを選択する必要がある。次いで、宝くじ施行者側が、数字が付けられたボールの組合せ又は順列をランダムに選択する「抽選(draw)」がある。参加者の選択した数字と抽選された数字が一致する数に基づいて賞金が与えられる。

**【0 0 0 2】**

政府は教育及び他のプログラムのための財政負担のほとんどを負っているので、宝くじは、政府にとって重要な収入源となった。しかしながら、政府が宝くじにより依存するようになったので、宝くじへの参加及びそれによる売上の増加を促進することが難しくなってきた。

**【0 0 0 3】**

従って、新たな参加者に宝くじゲームへの参加を誘うためのみならず、現在の宝くじゲーム参加者が宝くじにおいて活発であり続けるようにするために、大規模な宝くじ形式の賞金の魅力、トリガーイベント(triggering event)の実現の期待により引き起こされる興奮、及びラッフルの人気のある構成を組み合わせた宝くじゲームが必要である。

**【発明の開示】****【0 0 0 4】**

コンビネーション宝くじ/ラッフルゲームの様々な実施形態が提供される。1 つの実施形態は、累加的宝くじゲームのための方法を含む。1 つのそのような方法は、宝くじジャックポットの初期金額及び累加的宝くじゲームのラッフルトリガージャックポット金額を確立すること、累加的宝くじゲームについて最初の宝くじの抽選を行うこと、最初の宝くじの抽選に基づいてジャックポット当せん者が出ない場合に、宝くじジャックポットを新たな金額に増やすこと、新たな金額がラッフルトリガージャックポット金額を超える場合に、引き続き行われる宝くじの抽選について、ラッフルゲームと累加的宝くじゲームを組み合わせることを含む。別のそのような方法は、当せんジャックポットが所定のラッフルトリガージャックポット金額に達した場合に、累加的宝くじゲームにラッフル形式ゲームを加えること、累加的宝くじゲームについての抽選によって、ジャックポットの当せんが出た場合に、少なくとも 1 つのラッフル賞金を与えることを含む。

**【0 0 0 5】**

別の実施形態は、宝くじゲームのための方法を含む。1 つのそのような方法は、少なくとも 1 人の参加者について宝くじのエントリーを受け取ること、宝くじのエントリーに関連する固有のラッフル番号を生成すること、宝くじ形式ゲームについて宝くじの抽選を行

10

20

30

40

50

うこと、トリガーイベントが発生したか否かを判定すること、トリガーイベントが発生した場合に、ラッフルの抽選を行うことを含む。

【 0 0 0 6 】

更に別の実施形態は、トリガーイベントが生じた場合に、ラッフルゲームと宝くじ形式ゲームを組み合わせたことを含む宝くじ形式ゲームを実現するための方法を含む。

【 発明を実施するための最良の形態 】

【 0 0 0 7 】

この出願は、2005年2月9日出願された、名称「ランダムにトリガーされるラッフル形式ゲーム方法」である、米国仮特許出願第60/651,317号の利益を主張し、それにより内容全体を引用によりここに組み入れる。

【 0 0 0 8 】

コンビネーション宝くじ/ラッフルゲーム(combination lottery/raffle game)及び関連する方法の様々な実施形態が図1-21に関して以下で説明される。図1は、コンビネーション宝くじ/ラッフルゲーム100の1つの実施形態を示す。一般に、その名前が示すように、コンビネーション宝くじ/ラッフル形式ゲーム100は、宝くじ形式ゲーム102及びラッフル形式ゲーム106の組合せを含む。ラッフル形式ゲームは、所定のラッフルトリガーイベント(raffle-triggering event)が発生した場合に(ブロック104-図1)、開始され、及び/又は行われる。宝くじ形式ゲーム102は、参加者が1組の数字から1群の数字を選択し、その数字がランダムに抽選された結果といくつ一致するかに基づいて参加者に賞金が与えられる、任意の望ましいロト又は宝くじゲームを含む。典型的な宝くじ形式ゲームにおいては、例えば、参加者は、49の数字の組から6つの数字を選択することができる(又はコンピュータがランダムに参加者のために選択することができる)。所定の時に、6つの数字がランダムに抽選される。その数字の6つすべてがランダム抽選において選択された数字と一致する場合には、参加者は大きな賞金(major prize)を獲得する。参加者は又、抽選された数字のすべてよりも少ない一致に対して小さな賞金を獲得することができる。更なる例として、いくつかのよく知られた宝くじ形式ゲームの変形には、「パワーボール(Powerball)」、「ビッグ・ゲーム(The Big Game)」及び「ロタリー・エキストラ(Lottery Extra)」(英国)といった政府主催のゲームが含まれる。ラッフル形式ゲーム106は、エントリー(entry)の各々に固有の番号が割り当てられ、ラッフルの抽選が「当せん者」としての一又はそれ以上の固有の番号を選択することを含む、受動的なゲームを含む。

【 0 0 0 9 】

ラッフル形式ゲーム106が、ラッフルトリガーイベントの発生に基づいて数多くのやり方で、宝くじ形式ゲーム102に組み合わせられ、付け加えられ、又は他に統合されることができることが分かるであろう。ラッフルトリガーイベントは、ゲームのラッフル部分がいつ開始され、及び/又は行われるかを定める。

【 0 0 1 0 】

コンビネーション宝くじ/ラッフル形式ゲーム100の1つの実施において、購入時に参加者は、ラッフル形式ゲーム106について宝くじの施行者側によって選択された1組のしるしと並んで、宝くじ形式ゲーム102について参加者により選択されたしるしを含む券を受け取る。宝くじゲームの参加者により選択されたしるし部分は、特定の宝くじゲームのルールに基づいて従来のやり方で行うことができる。ゲームのラッフル形式部分は、宝くじの施行者側による、それぞれのゲーム参加者の券へのしるしの選択及び印刷を含む。ラッフルゲームのしるしは、宝くじの施行者側により決定される1組のしるしから、宝くじの施行者側によって選択され、券の各々が固有の組のしるしを受け取ることを確実にする。基本の宝くじゲームの抽選が行われる場合には、ラッフルの抽選も又、トリガーイベントが発生したときに行われる。トリガーイベントは、宝くじの施行者側により選択された所定のランダムなイベントとすることができる。所定のランダムなイベントは、前もって宝くじの施行者側によって特定され、ゲーム参加者が、宝くじの抽選の時に更にラッフルの抽選があるか否かを知ることができる。ラッフルをトリガーするため

10

20

30

40

50

に宝くじの施行者側によって用いられるランダムなイベントは、宝くじの施行者側の望みに応じて、宝くじゲームの抽選に関するものとするか、又は関するものでないものとすることができる。

#### 【0011】

ラッフルがトリガーされた場合には、ラッフルの構成に応じて、宝くじの施行者側が、ゲームエントリー(entry)時又は券購入時に参加者に配布された固有のしるしの組から一又はそれ以上のしるしの組を抽選する。参加者は、宝くじの施行者側によって選択された固有のしるしと購入時に券に印刷された、宝くじの施行者側によって生成されたしるしが一致することによって、ラッフル賞金を獲得する。ラッフルをトリガーするための、宝くじの施行者側により選択されるランダムイベントが発生しなかった場合には、ゲームのラッフル部分のために宝くじの施行者側により取り置かれた金額は、別の賞金のプール(pool)又はポット(pot)において、次の抽選に上乗せすることができる。

10

#### 【0012】

コンビネーション宝くじ/ラッフルゲームの様々な追加の実施形態が、図2-8を参照して説明される。この実施形態において、追加方式のラッフルゲームが、4ドル数字選択式宝くじ(例えば、「バンドルド・ピック(Bundled Pick)」ゲーム)と合わせて提供される。バンドルド・ピック・ゲームは、ランダムにトリガーされるラッフルゲームと組み合わせられた、ピック(Pick)4ゲーム、ピック3ゲーム、ピック2ゲーム及びピック1ゲームのそれぞれを含むゲームのセットを含む。ピック4及びピック3ゲームは、それぞれ当業者に公知の種類の4個及び3個の数字選択式ゲームである。同様に、ピック2及びピック1ゲームは、それぞれ、ピック4及びピック3ゲームの2個及び1個の数字選択式ゲーム版であり、同様に当業者に公知のものである。

20

#### 【0013】

図2は、コンビネーション宝くじ/ラッフルゲームのそのような実施形態のための賞金テーブル200を示す。バンドルド・ピック・ゲームは、参加者が、4つの数字選択式宝くじについての選択を終えるために必要な10個の数字の各々について、1組のしるし{0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9}からしるしを選択することを含み、そして知られているように、参加者は、宝くじシステムが参加者に必要なしるしを選択するように要求することができる。残りの説明において、簡単のために、参加者は、基本宝くじゲームについてゲームのしるしを選択したものと仮定する。

30

#### 【0014】

購入時に、参加者は、典型的には、宝くじ売り場を営業している認可を受けた宝くじ売り場を介して、又はセルフサービスのキオスク若しくは他の自動化された手段を介して、4ドルの賭け金と共に参加者の選択を宝くじシステムに提出する。図3は、バンドルド・ピック宝くじ形式ゲームのゲーム申込カード300の例を示す。図3に示されるように、参加者は4つのゲームのしるし302(すなわち、ピック)を選択する。この例において、ピック1は、1組のしるし{0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9}において、1つの数字を選択することを含み、ピック2は2つの数字を選択することを含み、ピック3は3つの数字を選択することを含み、ピック4は4つの数字を選択することを含む。

40

#### 【0015】

図4は、申込カード300に対応する宝くじゲーム券400を示す。ゲーム券400は、宝くじ売り又は他の主体(entity)、システム若しくは装置によって提供される。ゲーム券400は、参加者の賭け金402(この場合4ドル)を特定し、又参加者の選択404及び宝くじの施行者側によって生成されたラッフル番号406を含む。宝くじの施行者側によって選択されたしるしの組は、好ましくは参加者の券の各々に固有のものであり、トリガーイベントの発生に基づいてまずそのような抽選が行われた場合に、参加者がラッフル番号と照合するために用いられる、ゲームのラッフル部分へのエントリー(entry)を提供する。

#### 【0016】

この例において、トリガーイベントは、ピック2のしるしが同一であることが発生した

50

ことと定義される。言い換えれば、ピック2ゲームにおいて宝くじによって選択されたしるしが同一であった場合に、ラッフルが行われる。しかしながら、上述のように、望み通りに且つゲームにおいて興味及び興奮を作り出すために用いることができるように、宝くじの施行者側によって選択される他の任意のトリガーイベントを用いることができることが分かるであろう。トリガーイベントを、ピック2の数字が同一であることとすることによって、ラッフルの抽選が、平均して10回の抽選に1回行われるであろうことが予期される。ラッフルの抽選がない場合には、それが最初に発生する場合はいつでも、ラッフル賞金として蓄積される金額、例えば、この例示的な実施形態において売上の10%、又は任意の他の所望の金額が、次のラッフルの抽選におけるラッフルゲームの賞金として蓄積される金額に上乗せし、追加される。ラッフルゲームをトリガーするために宝くじの施行者側によって用いられるイベントは、前もって宝くじの施行者側によって特定されることができ、おそらく、ゲームの売上目標を達成するように宝くじの施行者側によって選択されるであろう。

#### 【0017】

図3のゲーム申込カード300を参照すると、参加者は、ピック1に対して3を、ピック2に対して1-7を、ピック3に対して3-8-3を、ピック4に対して2-0-0-5を選択した。参加者は、選択404及び宝くじの施行者側によって選択された固有のラッフルのしるし406(この場合、000-005-991)を示すゲーム券400を受け取る。図5は、ピック1に対して3、ピック2に対して1-7、ピック3に対して3-5-0、ピック4に対して2-1-0-2の宝くじの抽選結果を示す。賞金テーブル200(図2)に基づいて、参加者は、ピック1の数字の一致に対して5ドル及びピック2の数字の一致に対して50ドルを獲得する。しかしながら、予め決められたトリガーイベントが発生していないピック2に対する宝くじの抽選は2つの異なる数字1-7(同一ではない数字)であるので、ラッフルの抽選は行われない。参加者の総獲得賞金は、5ドル+50ドル=55ドルである。この例において、ラッフルゲームの賞金に資金を提供するために用いられる売上の10%は、次のバンドルド・ピック宝くじゲームの抽選に上乗せされる。

#### 【0018】

図6-8は、別のゲーム申込カード600及び対応するゲーム券700を示す。図6に示されるように、この例において、参加者は、ピック1に対して2を、ピック2に対して2-7を、ピック3に対して3-5-0を、ピック4に対して2-1-0-8を選択した。参加者は、参加者の数字の選択704及び印刷された、宝くじの施行者側によって選択された固有のラッフルのしるし706の両方が挙げられた、図7に示されるゲーム券700を受け取る。図8を参照すると、宝くじの抽選は、ピック1に対して3、ピック2に対して1-1、ピック3に対して3-5-0、ピック4に対して7-8-5-9である。

#### 【0019】

賞金テーブル200(図2)に基づいて、参加者は、ピック3の数字の一致に対して500ドルを獲得する。しかしながら、ピック2ゲームに対する宝くじの抽選が2つの同一の数字1-1であって、この場合これは予め決められたトリガーイベントであるので、ラッフルの抽選が行われる。図8に示されるように、この例の当せんラッフル番号は、000-011-799であって、これは、券の購入時に宝くじの施行者側によって選択されたゲーム参加者のラッフル番号706(図7)に一致する。従って、参加者の総獲得賞金は、500ドルに、ラッフルゲーム賞金プールにおいて宝くじによって蓄積された賞金金額を加えたものである。

#### 【0020】

コンビネーション宝くじ/ラッフルゲームの別の実施形態が図9のフローチャートに示される。この実施形態において、コンビネーション宝くじ/ラッフルゲームは、宝くじ提供者の観点から説明される。ブロック902において、宝くじエントリーを参加者から受け取る。ブロック904において、宝くじエントリーに関連する固有のラッフル番号が宝くじ提供者、提携主体又はコンピュータシステム等によって生成される。ブロック906

10

20

30

40

50

において、基本宝くじ形式ゲームについて参加者によって選択されたしるし及びラッフル形式ゲームについての固有のラッフル番号を含むコンビネーション宝くじ/ラッフル券が発行される。ブロック908において、宝くじの抽選が行われる。判定ブロック910に示されるように、ラッフルトリガーイベントが発生した場合には、ラッフルの抽選が又行われる(ブロック912)。トリガーイベントが発生しなかった場合には、ブロック914において、ラッフル賞金金額を蓄積することができる。

#### 【0021】

上述のように、コンビネーション宝くじ/ラッフルゲームの特徴は、様々な種類の宝くじ及び/又はラッフルゲームによって実現することができる。1つの実施形態において、宝くじ形式ゲームは、累加的ジャックポット(すなわち、宝くじの抽選によってジャックポット当せん者が出なかった場合に、ジャックポットに蓄積された金額が次の宝くじの抽選に上乗せされる)を用いる。図10-21は、ピック6累加的宝くじ形式ゲームを用いるコンビネーション宝くじ/ラッフルゲームの実施形態を示す。以下により詳細が示されるように、ピック6ゲームにおいて、参加者は、ゲームのしるしから6つの選択を行う(例えば、1から55の間の6つの数字を選択する)。この実施形態において、累加的ジャックポットが所定の閾値に達するまでは、ラッフル形式ゲームは開始されない。言い換えれば、ジャックポットが何回かの上乗せの後に所定の閾値に達した場合にのみ、ラッフルの特徴を有する部分が「開始」する。その所定の閾値は任意の額である。ある実施形態において、ジャックポットが所定の閾値に達する(及びラッフルの特徴を有する部分がトリガーされる)と、誰かが当せんするまでジャックポットの額は保持される。ラッフルの特徴を有する部分が「開始」し、宝くじ形式ゲームに加えられた場合に、通常はジャックポット資金に行くであろう新たな金(別プール)に行く。別のプールは、ラッフル賞金についての所定の大きさの、個々の及び追加的な割当額に資金提供するために用いられる。例えば、ラッフルの特徴を有する部分がトリガーされた場合に、別のプールは、一又はそれ以上のラッフル賞金の初期の割当額の裏付け(support)をする。別のプールは又、ジャックポット当せん者が出て、ラッフル賞金与えられるまで、引き続き行われる宝くじの抽選についての追加的ラッフル賞金(又はより価値の高いラッフル賞金)に資金提供するために用いられる。この点、ラッフルの特徴を有する部分がトリガーされた後に、固有のラッフル番号(購入されたくじの抽選についてのみ有効)が生成され、ゲーム券に印刷される。しかしながら、宝くじのジャックポットが当せんされた場合にのみ、ラッフルが行われる。当せんラッフル番号は、誰がラッフル賞金に当せんしたかを決定する。

#### 【0022】

図10は、2つ、3つ、4つ、5つ及び6つの選択が一致したことに対する賞金を示す、ピック6累加的宝くじゲームについての賞金テーブル1000を示す。図10に示されるように、この例において、累加的ジャックポットの初期額は5,000,000ドルであり、ラッフルトリガー額は、10,000,000ドルである。ゲーム申込カード1100(図11)を参照すると、ピック6ゲームは、参加者が、1から55までのゲームのしるしの組から6つのしるしを選択することを含む。図12は、ゲーム申込カード1100に対応する宝くじゲーム券1200を示す。この最初のくじ(又は抽選)について、参加者は、1-9-11-22-33-44を選択する。

#### 【0023】

図13は、最初の抽選結果である、1-4-11-20-30-33を示す。賞金テーブル1000に基づいて、参加者は、3つの数字の一致に対して10ドルを獲得する。ジャックポット当せん者がいないので、ジャックポットは蓄積し、別のくじ又は抽選が行われる。図14は、引き続き行われた抽選(1402、1406及び1408)において、ジャックポット当せん者が出なかった場合のジャックポットの蓄積:第2の抽選1402(7,000,000ドル);第3の抽選1404(8,500,000ドル);第4の抽選1408(10,000,000ドル)を示す。第4の抽選後、ラッフルトリガー閾値に達したので、ラッフルの特徴を有する部分がトリガーされる。

#### 【0024】

10

20

30

40

50

図15は、第5の抽選のゲーム申込カード1500を示す。図16は、参加者の選択：1-9-11-22-33-44を特定する、対応するゲーム券1600を示す。累加的ジャックポットがラッフルトリガー閾値に達し、ラッフルゲームが開始したので、固有のラッフル番号(112-225-147)が、ラッフルゲームのこのくじについて生成され、ゲーム券1700に印刷される。

【0025】

図17は、第5の抽選の結果：9-20-27-44-47-55を示す。図17のブロック1704において更に示されるように、広告されたジャックポットは依然として10,000,000ドルであるが、ラッフルトリガー閾値に達したので、2つの1,000,000ドルの追加的ラッフル賞金がある。賞金テーブル1000に基づいて、参加者は、4つの数字の一致に対して200ドルを獲得する。ジャックポット当せん者がいないので、10,000,000ドルのジャックポット及び更に5つの1,000,000ドルのラッフル賞金でゲームが続く。

【0026】

図18は、第6の抽選のゲーム申込カード1800を示す。図19は、参加者の選択：1-9-11-22-33-44及びラッフルゲームに対する新たな固有の番号(999-727-333)を特定する、対応するゲーム券1900を示す。図20は、第6の抽選の結果：1-9-11-22-33-44を示す。図20のブロック2004に示されるように、この抽選について蓄積された金額は、5つの新たな1,000,000ドルのラッフル賞金の追加となった。参加者は、6つの数字すべてが一致したので、10,000,000ドルのジャックポットを獲得する。抽選によってジャックポット当せん者が出たので、ラッフルの抽選がトリガーされ、7つの追加的なラッフル番号が選択される。

【0027】

図21は、累加的宝くじゲームを実装したコンビネーション宝くじ/ラッフルゲームの別の実施形態を示す。ブロック2102において、宝くじジャックポットの初期金額及びラッフルトリガージャックポット金額が確立される。ブロック2104において、累加的宝くじゲームのみが提供される。宝くじエントリーが受け取られた後、宝くじの抽選が行われる(ブロック2106)。宝くじの抽選によって、ジャックポット当せん者が出た場合には(判定ブロック2108)、ブロック2110において、ジャックポットが与えられる。しかしながら、宝くじの抽選によって、ジャックポットが出なかった場合には、累加的ジャックポットは蓄積する。

【0028】

ブロック2114に示されるように、ジャックポットがラッフルトリガージャックポット金額に達するか、又はそれを超えるまで、累加的宝くじのみが提供される。蓄積されたジャックポットがラッフルトリガージャックポット金額に達しないか、又はそれを超えない場合には、次のくじ又は抽選はラッフルの特徴を有する部分を含まない。蓄積されたジャックポットがラッフルトリガージャックポット金額に達するか、又はそれを超える場合には、ラッフルの特徴を有する部分が開始し、ブロック2116において、コンビネーション宝くじ/ラッフルゲームが提供され、エントリーが受け取られる。上で詳細に述べたように、この組合せゲームにおいては、ゲームエントリーの各々は、宝くじの施行者側により生成される固有のラッフル番号を含む。ブロック2118において、宝くじの抽選が行われ、ジャックポット当せん者が出た場合には(判定ブロック2120)、ラッフルの抽選がブロック2124において行われる。ジャックポット当せん者が出なかった場合には、ブロック2122において、宝くじのジャックポット及び/又はラッフル賞金を増やすことができる。上の例において、蓄積された資金のすべては追加的なラッフル賞金に加えられた一方、宝くじのジャックポットは維持された。代替実施形態において、宝くじのジャックポットは又、増加させられることができ、ラッフル賞金は、数及び/又は金額において増加させられることができることが分かるであろう。ジャックポット当せん者が出なかった場合には、ジャックポット当せん者が出るまで、コンビネーション宝くじ/ラッフルゲームは(増加した賞金をもって)再度提供される。



## 【 0 0 2 9 】

上述の説明は、例示的な実施形態を示したものにすぎない。コンビネーション宝くじ／ラッフルゲームは、任意の宝くじ又はロトゲーム、任意のラッフル形式ゲーム及び任意のトリガーイベントを用いて、多くのやり方で実施することができることを当業者は容易に認識するであろう。更には、コンビネーション宝くじ／ラッフルゲームが、少なくとも部分的に、コンピュータで実現されるシステム、方法又は装置を介して実現することができる、その場合においては、上述の特徴の様々な態様が、機械読取可能な一連の命令を実行するためのコンピュータ又は他の処理装置を動作させることによりハードウェア、ソフトウェア又はそれらの任意の組合せにおいて実現することができる機能、特徴、ロジック、プロセス、方法及び／又はステップを具体化することができることが分かるであろう。その命令は、様々な種類の信号担体又はデータストレージ一次、二次又は三次媒体に存在することができる。媒体は、例えば、システムの構成要素によってアクセス可能な、又はシステムの構成要素内に存在する（示されない）RAMを含むことができる。RAM、ディスクセット又は他の二次記憶媒体に含まれているとしても、その命令は、DASDストレージ（例えば、従来の「ハードディスクドライブ」又はRAIDアレイ）、磁気テープ、電子的読出し専用メモリ（例えば、ROM、EPROM又はEEPROM）、フラッシュメモリカード、光ストレージ装置（例えば、CD-ROM、WORM、DVD、デジタル光テープ）、紙の「パンチ」カード、又はデジタル及びアナログ伝送媒体を含む他の適切なデータストレージ媒体といった、様々な機械読取可能なデータストレージ媒体に記憶されることができる。

10

20

## 【 0 0 3 0 】

本発明は、様々な記述された実施形態を参照して、特に示され、説明されたが、以下の特許請求の範囲に規定されるような本発明の精神及び範囲から逸脱することなく、形態及び詳細において、様々な変更が可能であることを当業者は理解するであろう。

## 【 図面の簡単な説明 】

## 【 0 0 3 1 】

【 図 1 】コンビネーション宝くじ／ラッフルゲームのための方法の実施形態を示すブロック図である。

【 図 2 】コンビネーション宝くじ／ラッフルゲームの実施形態の賞金テーブルの説明図である。

30

【 図 3 】コンビネーション宝くじ／ラッフルゲームの実施形態のゲーム申込カードの説明図である。

【 図 4 】図 3 のゲーム申込カードに対するゲーム券の説明図である。

【 図 5 】図 3 及び 4 の申込カード及び券についてのゲーム抽選及び関連する結果の説明図である。

【 図 6 】コンビネーション宝くじ／ラッフルゲームの別のゲーム申込カードの説明図である。

【 図 7 】図 6 の申込カードに対するゲーム券の説明図である。

【 図 8 】図 6 及び 7 の申込カード及び券についてのゲーム抽選及び関連する結果の説明図である。

40

【 図 9 】コンビネーション宝くじ／ラッフルゲームの実施形態のための方法の一般的枠組み及び／又は動作を示すフローチャートである。

【 図 1 0 】コンビネーション宝くじ／ラッフルゲームの別の実施形態の賞金テーブルの説明図である。

【 図 1 1 】図 1 0 のコンビネーション宝くじ／ラッフルゲームの最初の抽選のゲーム申込カードの説明図である。

【 図 1 2 】図 1 1 のゲーム申込カードに対するゲーム券の説明図である。

【 図 1 3 】図 1 1 及び 1 2 の申込カード及び券についての最初のゲーム抽選及び関連する結果の説明図である。

【 図 1 4 】ゲームの第 2 - 4 の抽選に基づくコンビネーション宝くじ／ラッフルゲームの

50

ジャックポットの蓄積の説明図である。

【図 1 5】コンビネーション宝くじ / ラッフルゲームの第 5 の抽選のゲーム申込カードの説明図である。

【図 1 6】図 1 5 のゲーム申込カードに対するゲーム券の説明図である。

【図 1 7】図 1 5 及び 1 6 の申込カード及び券についての第 5 のゲーム抽選及び関連する結果の説明図である。

【図 1 8】コンビネーション宝くじ / ラッフルゲームの第 6 の抽選のゲーム申込カードの説明図である。

【図 1 9】図 1 8 のゲーム申込カードに対するゲーム券の説明図である。

【図 2 0】図 1 8 及び 1 9 の申込カード及び券についての第 6 のゲーム抽選及び関連する結果の説明図である。

【図 2 1】コンビネーション宝くじ / ラッフルゲームの更に別の実施形態のための方法の一般的枠組み及び / 又は動作を示すフローチャートである。

10

【図 1】

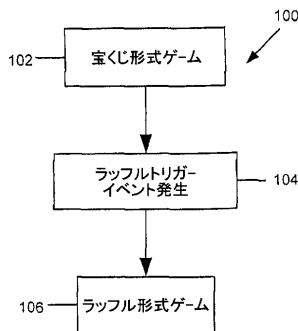


FIG. 1

【図 2】

		ラッフル	
		オッズ	賞金
ピック1	1 in 10	\$5	
ピック2	1 in 100	\$50	
ピック3	1 in 1,000	\$500	
ピック4	1 in 10,000	\$5,000	
総オッズ		1 in 9.1	

・各抽選につき、ラッフルが行われるオッズは10回に1回

・ラッフルに割り当てられる、1回の抽選当たりの売上の10%が、ラッフルの抽選の間で蓄積される

・各ラッフルにおいて、固有の当せん者がでる

FIG. 2

【図 3】

バンドルド・ピック

1行につき1つの数字を選択して下さい

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
ピック1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ピック2	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ピック3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ピック4	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

FIG. 3

【図 4】

あなたのバンドルド・ピックの数字は

3  
1 7  
3 8 3  
2 0 0 5

あなたのラッフル番号は

000 005 991

FIG. 4

【図5】

ピック1	3	} 502
ピック2	1 7	
ピック3	3 5 0	
ピック4	2 1 0 2	

・参加者は、ピック1の数字の一致に対して5ドル及びピック2の数字の一致に対して50ドルを獲得する。

・ピック2の数字1及び7が異なるので、この抽選についてはラッフルは行われず、ラッフルに割り当てられる売上の10%は、次の抽選に上乗せする。

FIG. 5

【図6】

バンドルド・ピック

1行につき1つの数字を選択して下さい

ピック1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

ピック2

ピック3

ピック4

FIG. 6

【図7】

あなたのバンドルド・ピックの数字は

3

2 7

3 5 0

2 1 0 8

} 704

あなたのラッフル番号は

000 011 799

FIG. 7

【図8】

ピック1 3

ピック2 1 1

ピック3 3 5 0

ピック4 7 8 5 9

} 802

当せんラッフル番号: 000 011 799

・参加者は、ピック3の数字の一致に対して500ドルを獲得する。

・参加者は又、ラッフルを獲得する。予め決められたトリガーイベントが発生した-ピック2の数字が同一(1-1)であったので、ラッフルの抽選が行われる。

FIG. 8

【図9】

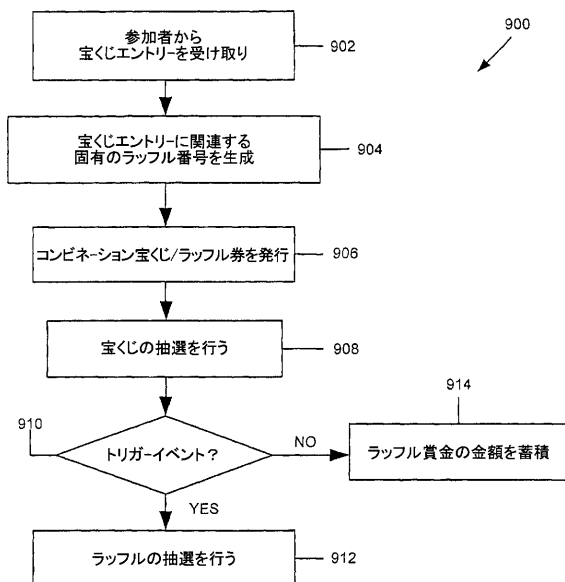


FIG. 9

【図10】

開始ジャックポット: \$5,000,000  
ラッフルトリガー閾値: \$10,000,000

一致	オッズ	賞金
6	1 in 28,989,675.0	ジャックポット
5	1 in 98,604.3	\$5,000
4	1 in 1,643.4	\$200
3	1 in 78.7	\$10
2	1 in 9.1	\$2
トータル	1 in 8.1	

FIG. 10

【図 1 1】

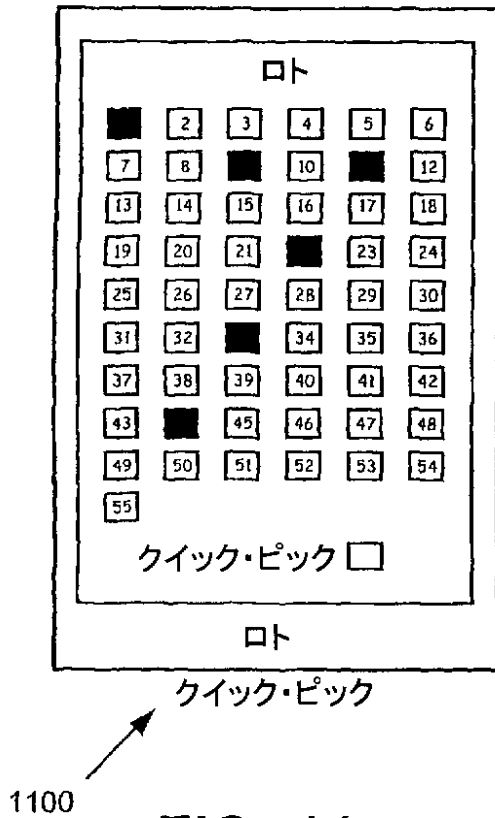
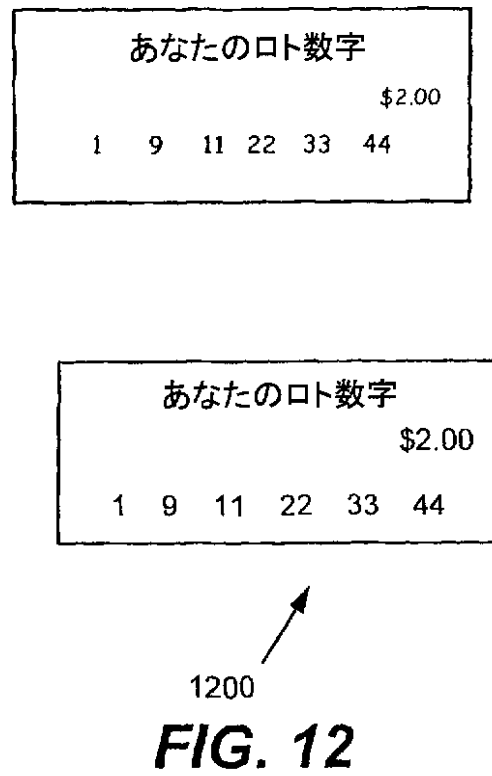


FIG. 11

【図 1 2】



【図 1 3】

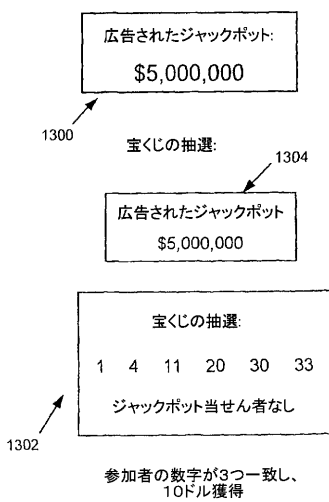


FIG. 13

【図 1 4】

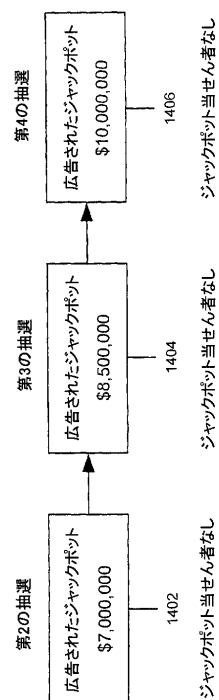
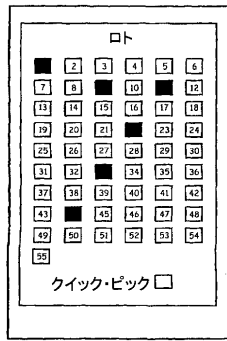


FIG. 14

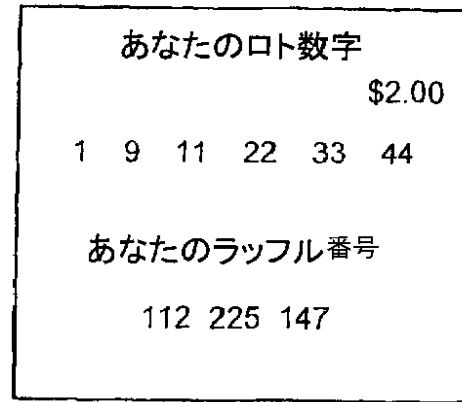
【図 15】



1500

FIG. 15

【図 16】

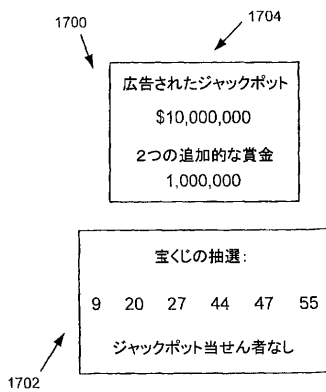


1600

FIG. 16

170

【図 17】

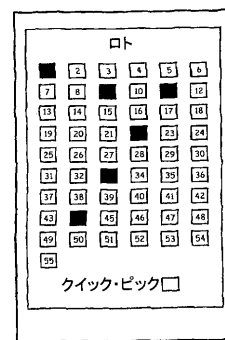


参加者の数字が4つ一致し、200ドル獲得

ジャックポット当せん者が出なかったため、2つの追加的な1,000,000ドルの賞金は与えられない

FIG. 17

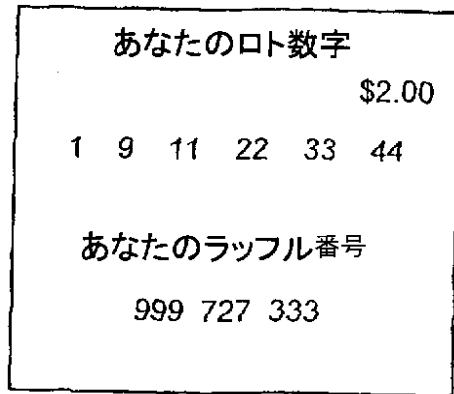
【図 18】



1800

FIG. 18

【 図 1 9 】



1900

**FIG. 19**

2002

【 図 2 0 】

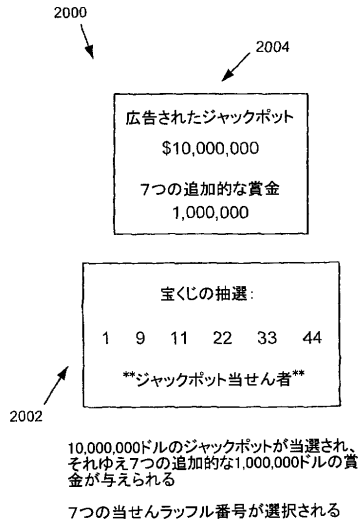
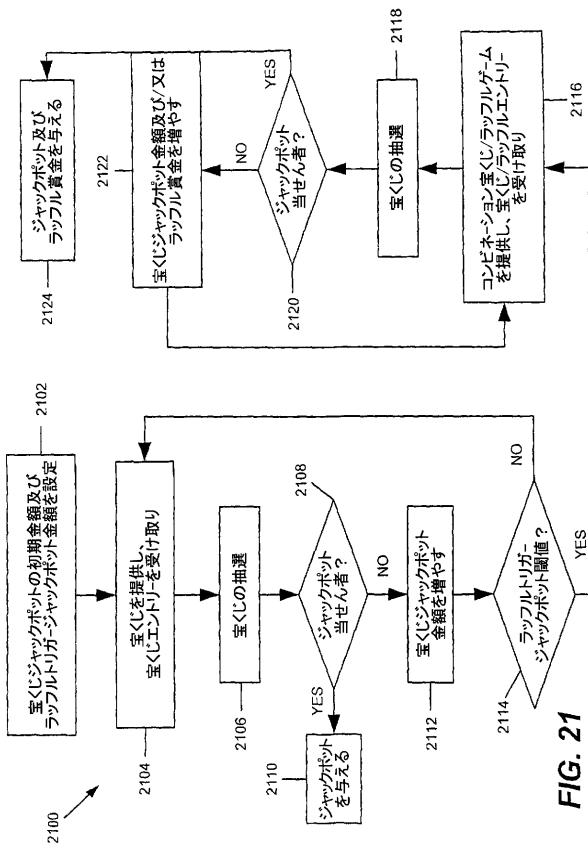


FIG. 20

【 図 2 1 】



**FIG. 21**

## 【 国際調査報告 】

60700840030



## INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/US 08/04607

## A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

IPC(8) - A63F 9/24,13/00; G06F 17/00,19/00 (2007.01)

USPC - 463/18

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

## B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

USPC: 463/18

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

USPC: 463/16,17,18

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

Pub WEST (USPT, PGPB, EPAB, JPAB); Google Scholar

Search Terms Used: lottery, raffle, progressive, trigger, event, secondary, proxy, increase, jackpot

## C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	US 2002/0169019 A1 (Walker et al.) 14 November 2002 (14.11.2002), para [0005]-[0057].	1-5
Y	US 2003/0087691 A1 (Kely et al.) 08 May 2003 (08.05.2003), para [0019]-[0076].	1-5
A	US 2003/0178771 A1 (Banyal) 25 September 2003 (25.09.2003).	1-5
A	US 2003/0104857 A1 (Jenkins) 05 June 2003 (05.06.2003).	1-5

☐ Further documents are listed in the continuation of Box C.

\* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date

"I" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"Z" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search

30 August 2007 (30.08.2007)

Date of mailing of the international search report

17 OCT 2007

Name and mailing address of the ISA/US

Mail Stop PCT, Attn: ISA/US, Commissioner for Patents

P.O. Box 1450, Alexandria, Virginia 22313-1450

Facsimile No. 571-273-3201

Authorized officer:

Lee W. Young

PCT Helpdesk: 571-272-4300  
PCT OSP: 571-272-7774

28.12.2007

## INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/US 06/04807

Continuation of Box No. III:

The special technical feature of Group 1 is a method including establishing an initial amount for a lottery jackpot and a raffle-triggering jackpot amount for a progressive lottery game and if there is not a jackpot winner based on the first lottery draw, increasing the lottery jackpot to a new amount, which is not present in Groups 2 and 3. The special technical feature of Group 2 is a method including receiving a lottery entry for at least one player; generating a unique raffle number associated with the lottery entry and determining whether a triggering event occurs; and if the triggering event occurs, performing a raffle draw, which is not present in Groups 1 and 3. The special technical feature of Group 3 is a method including awarding at least one raffle prize when a draw for the progressive lottery game produces a winning jackpot, which is not present in Groups 1 and 2. Accordingly, unity of invention is lacking under PCT Rule 13.1.



3

## INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/US 06/04607

**Box No. II Observations where certain claims were found unsearchable (Continuation of item 2 of first sheet)**

This international search report has not been established in respect of certain claims under Article 17(2)(a) for the following reasons:

1. ☐ Claims Nos.:  
because they relate to subject matter not required to be searched by this Authority, namely:
  
2. ☐ Claims Nos.:  
because they relate to parts of the international application that do not comply with the prescribed requirements to such an extent that no meaningful international search can be carried out, specifically:
  
3. ☐ Claims Nos.:  
because they are dependent claims and are not drafted in accordance with the second and third sentences of Rule 6.4(a).

**Box No. III Observations where unity of invention is lacking (Continuation of item 3 of first sheet)**

This International Searching Authority found multiple inventions in this international application, as follows:  
 Group 1: Claims 1-5 relate to a method for a progressive lottery game comprising the steps of: establishing an initial amount for a lottery jackpot and a raffle-triggering jackpot amount for a progressive lottery game; performing a first lottery draw for the progressive lottery game; if there is not a jackpot winner based on the first lottery draw, increasing the lottery jackpot to a new amount; and if the new amount exceeds the raffle-triggering jackpot amount, combining a raffle game with the progressive lottery game for a subsequent lottery draw.

Group 2: Claims 6-13 relate to a method for a lottery game, the method comprising the steps of: receiving a lottery entry for at least one player; generating a unique raffle number associated with the lottery entry; performing a lottery draw for a lottery-style game; determining whether a triggering event occurs; and if the triggering event occurs, performing a raffle draw.

Group 3: Claims 14 and 15 relate to a method for a progressive lottery game comprising the steps of: adding a raffle-style game to a progressive lottery game when a winning jackpot reaches a predetermined raffle-triggering jackpot amount; and awarding at least one raffle prize when a draw for the progressive lottery game produces a winning jackpot. — continued in supplemental box —

1. ☐ As all required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers all searchable claims.
2. ☐ As all searchable claims could be searched without effort justifying additional fees, this Authority did not invite payment of additional fees.
3. ☐ As only some of the required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers only those claims for which fees were paid, specifically claims Nos.:
4. ☒ No required additional search fees were timely paid by the applicant. Consequently, this international search report is restricted to the invention first mentioned in the claims; it is covered by claims Nos.:  
Claims 1-5

**Remark on Protest**

- ☐ The additional search fees were accompanied by the applicant's protest and, where applicable, the payment of a protest fee.
- ☐ The additional search fees were accompanied by the applicant's protest but the applicable protest fee was not paid within the time limit specified in the invitation.
- ☐ No protest accompanied the payment of additional search fees.

## フロントページの続き

(81)指定国 AP(BW, GH, GM, KE, LS, MW, MZ, NA, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), EA(AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), EP(AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, NL, PL, PT, RO, SE, SI, SK, TR), OA(BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG), AE, AG, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, LY, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PG, PH, PL, PT, RO, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, SY, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, YU, ZA, ZM, ZW

(72)発明者 ジュビンヴィル シャンタル

アメリカ合衆国 ニュージャージー州 07030 ホーボーケン リヴァー ストリート 33  
3 #1107

(72)発明者 マリネリ ヴィクター

アメリカ合衆国 ジョージア州 30041 カミング ラニアー コーヴ コート 7245

Fターム(参考) 3E038 LA07