

(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2015-528721

(P2015-528721A)

(43) 公表日 平成27年10月1日(2015.10.1)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A63F 13/828 (2014.01)	A 63 F 13/828	2 C 001
A63F 13/65 (2014.01)	A 63 F 13/65	
A63F 13/46 (2014.01)	A 63 F 13/46	
A63F 13/69 (2014.01)	A 63 F 13/69	
A63F 13/75 (2014.01)	A 63 F 13/75	

審査請求 未請求 予備審査請求 未請求 (全 75 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号	特願2015-523068 (P2015-523068)	(71) 出願人	515015414 ギヴァント, フィリップ, ポール アメリカ合衆国 95608 カリフォルニア州, カーマイケル, ガーフィールド・アヴェニュー 3809
(86) (22) 出願日	平成25年7月18日 (2013. 7. 18)	(74) 代理人	100107766 弁理士 伊東 忠重
(85) 翻訳文提出日	平成27年1月16日 (2015. 1. 16)	(74) 代理人	100070150 弁理士 伊東 忠彦
(86) 國際出願番号	PCT/US2013/000168	(74) 代理人	100091214 弁理士 大貫 進介
(87) 國際公開番号	W02014/014492	(72) 発明者	ギヴァント, フィリップ, ポール アメリカ合衆国 95608 カリフォルニア州, カーマイケル, ガーフィールド・アヴェニュー 3809
(87) 國際公開日	平成26年1月23日 (2014. 1. 23)		
(31) 優先権主張番号	61/741, 463		
(32) 優先日	平成24年7月19日 (2012. 7. 19)		
(33) 優先権主張国	米国(US)		
(31) 優先権主張番号	13/945, 628		
(32) 優先日	平成25年7月18日 (2013. 7. 18)		
(33) 優先権主張国	米国(US)		

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】ファンタジー・スポーツ・トーナメントを実施するシステムおよび方法

(57) 【要約】

ファンタジー・スポーツ・トーナメントを実施するためのシステムおよび方法が開示される。特定の実施形態が、効果的なトーナメントを生成するために同じトーナメント構造体の中にあるべき少なくとも4つの主要な特徴を含む。これらの特徴には、1) 参加料は、一般大衆がプレーする余裕があるように少額の(たとえば、消費者にとって低成本、低リスクの)コストでなければならぬことと、2) 特賞は、一般大衆がプレーすることを熱心に望むように数百万ドルの申し出でなければならぬことと、3) 参加者は、一般大衆の意欲を失わせないよう同時にフィールド全体をプレーすることを条件とされるべきでないことと、4) できる限り長い間ファンタジー・プレーヤにトーナメントに戻り続ける選択肢を認める再参加コンポーネントが存在しなければならないことが含まれる。

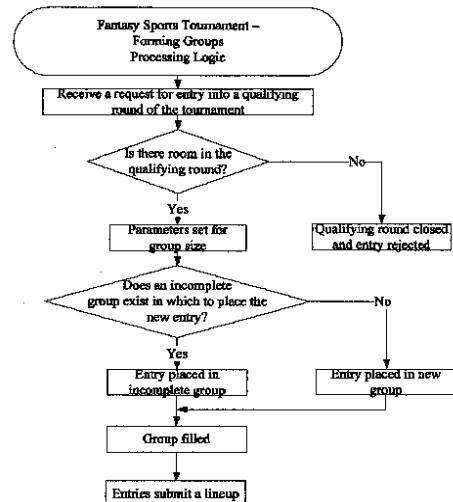


Figure 1

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

データプロセッサの実行によって、複数のユーザに、対応する複数のユーザプラットフォームで、ファンタジー・スポーツ・トーナメントへの参加のための少額の買入を各々提出するように指示するステップであり、前記少額の買入を提出するユーザが前記ファンタジー・スポーツ・トーナメントのファンタジー・プレーヤになる、ステップと、

前記データプロセッサの実行によって、前記ファンタジー・スポーツ・トーナメントの前記ファンタジー・プレーヤを、複数のラウンドを通じて本戦トーナメントへ進むために競争する複数のプレーヤグループに分割するステップであり、少なくとも1つのプレーヤグループがグループメンバーとして少なくとも3人のファンタジー・プレーヤを有し、各プレーヤグループ内のファンタジー・プレーヤは前記複数のラウンドの間に同じプレーヤグループの他のメンバーだけとプレーする、ステップと、

各プレーヤグループの各メンバーから、各メンバーに対応するアスリートの選択を受け取り、選択されたアスリートの成績に基づいて各プレーヤグループの各メンバーに得点を与えるステップであり、前記複数のラウンドの各々の間に前記同じプレーヤグループのうちの他のメンバーに対して所定のパーセンテージを超える得点を得ていない各プレーヤグループのメンバーが前記ファンタジー・スポーツ・トーナメントから失格させられる、ステップと、

失格させられたファンタジー・プレーヤが、追加料の提出後、または1回以上の追加ラウンドをプレーした後に、前記ファンタジー・スポーツ・トーナメントに再参加することを可能にするステップと、

高額特賞を前記本戦トーナメントの最終勝者に授けるように前記ファンタジー・スポーツ・トーナメントを構成するステップと、
を含む方法。

【請求項 2】

前記ファンタジー・スポーツ・トーナメントへの参加のための前記少額の買入は（米国ドルに換算して）、ファンタジー・プレーヤ1人当たりまたは参加1回当たりで2桁未満である、請求項1に記載の方法。

【請求項 3】

前記高額特賞は（米国ドルに換算して）、少額の参加料に最高の可能な少額の買入の桁数より5桁以上大きい桁数の全額を加えた金銭的価値で評価される、請求項1に記載の方法。

【請求項 4】

各プレーヤグループの前記メンバーに、前記複数のプレーヤグループの前記メンバーによって選択されたアスリートを識別する1つ以上の陣容を提出するように指示するステップ、をさらに含む請求項1に記載の方法。

【請求項 5】

前記メンバーの陣容でのアスリートのポジショニングに基づいてメンバーの得点を調整するように乗数を適用するステップ、を含む請求項4に記載の方法。

【請求項 6】

各プレーヤグループの前記メンバーに、前記複数のプレーヤグループの前記メンバーによって選択されたアスリートを識別する1つ以上の偶発的陣容を提出するように指示するステップであり、前記1つ以上の偶発的陣容は、対応するメンバーが前記偶発的陣容が関連したラウンドへ進んでいる場合に使用される、ステップ、をさらに含む請求項4に記載の方法。

【請求項 7】

プレーヤグループのメンバーが同じプレーヤグループの別のメンバーによって選択された同じアスリートを選択する場合、前記メンバーにペナルティを課すステップ、を含む請求項1に記載の方法。

【請求項 8】

10

20

30

40

50

同じプレーヤグループの複数のメンバーが同じアスリートを選択する場合、前記アスリートを失格させるステップ、を含む請求項1に記載の方法。

【請求項9】

特定のアスリートの選択を受け取ることと組み合わせてプレーヤグループの各メンバーから入札を受け取るステップであり、前記入札は、前記メンバーが前記特定のアスリートを取得するために承諾しようとする得点のパーセンテージ削減に対応する、ステップ、を含む請求項1に記載の方法。

【請求項10】

失格させられたファンタジー・プレーヤが前記ファンタジー・スポーツ・トーナメントに再参加することを可能にするステップは、前記ファンタジー・プレーヤから追加料を受け取り、かつ前記ファンタジー・プレーヤに追加ラウンドをプレーすることを要求しないこと、または、前記ファンタジー・プレーヤから追加料を受け取らず、かつ前記ファンタジー・プレーヤに追加ラウンドをプレーすることを要求することを含む、請求項1に記載の方法。

10

【請求項11】

前記複数のラウンドのすべてをプレーするために必要とされる時間の合計長さを短くするように、前記複数のラウンドがプレーされる時間を圧縮するステップ、を含む請求項1に記載の方法。

【請求項12】

ファンタジー・プレーヤは、前記本戦トーナメントにおいて単一の相手と競争する、請求項1に記載の方法。

20

【請求項13】

データプロセッサと、
前記データプロセッサとデータ通信する、データネットワーク上の通信のためのネットワークインターフェースと、

前記データプロセッサによって実行可能なファンタジー・スポーツ・トーナメント・システムであり、

複数のユーザに、対応する複数のユーザプラットフォームで、ファンタジー・スポーツ・トーナメントへの参加のための少額の買入を各自提出するように指示するステップであり、前記少額の買入を提出するユーザが前記ファンタジー・スポーツ・トーナメントのファンタジー・プレーヤになる、ステップと、

30

前記ファンタジー・スポーツ・トーナメントの前記ファンタジー・プレーヤを、複数のラウンドを通じて本戦トーナメントへ進むために競争する複数のプレーヤグループに分割するステップであり、少なくとも1つのプレーヤグループがグループメンバーとして少なくとも3人のファンタジー・プレーヤを有し、各プレーヤグループ内のファンタジー・プレーヤは前記複数のラウンドの間に同じプレーヤグループの他のメンバーだけとプレーする、ステップと、

各プレーヤグループの各メンバーから、各メンバーに対応するアスリートの選択を受け取り、選択されたアスリートの成績に基づいて各プレーヤグループの各メンバーに得点を与えるステップであり、前記複数のラウンドの各自の間に前記同じプレーヤグループのうちの他のメンバーに対して所定のパーセンテージを超える得点を得ていない各プレーヤグループのメンバーが前記ファンタジー・スポーツ・トーナメントから失格させられる、ステップと、

40

失格させられたファンタジー・プレーヤが、追加料の提出後、または1回以上の追加ラウンドをプレーした後に、前記ファンタジー・スポーツ・トーナメントに再参加することを可能にするステップと、

高額特賞を前記本戦トーナメントの最終勝者に授けるように前記ファンタジー・スポーツ・トーナメントを構成するステップと、

をなすファンタジー・スポーツ・トーナメント・システムと、
を含むシステム。

50

【請求項 14】

前記ファンタジー・スポーツ・トーナメントへの参加のための前記少額の買入は（米国ドルに換算して）、ファンタジー・プレーヤ1人当たりまたは参加1回当たりで2桁未満である、請求項13に記載のシステム。

【請求項 15】

前記高額特賞は（米国ドルに換算して）、少額の参加料に最高の可能な少額の買入の桁数より5桁以上大きい桁数の全額を加えた金銭的価値で評価される、請求項13に記載のシステム。

【請求項 16】

各プレーヤグループの前記メンバーに、前記複数のプレーヤグループの前記メンバーによって選択されたアスリートを識別する1つ以上の陣容を提出するように指示するようにさらに構成される、請求項13に記載のシステム。

10

【請求項 17】

前記メンバーの陣容でのアスリートのポジショニングに基づいてメンバーの得点を調整するように乗数を適用するようにさらに構成される、請求項16に記載のシステム。

【請求項 18】

プレーヤグループのメンバーが同じプレーヤグループの別のメンバーによって選択された同じアスリートを選択する場合、前記メンバーにペナルティを課すようにさらに構成される、請求項13に記載のシステム。

【請求項 19】

命令を具現化する非一時的マシン使用可能記憶媒体であって、前記命令はマシンにより実行されると、前記マシンに、

20

複数のユーザに、対応する複数のユーザプラットフォームで、ファンタジー・スポーツ・トーナメントへの参加のための少額の買入を各々提出するように指示するステップであり、前記少額の買入を提出するユーザが前記ファンタジー・スポーツ・トーナメントのファンタジー・プレーヤになる、ステップと、

前記ファンタジー・スポーツ・トーナメントの前記ファンタジー・プレーヤを、複数のラウンドを通じて本戦トーナメントへ進むために競争する複数のプレーヤグループに分割するステップであり、少なくとも1つのプレーヤグループがグループメンバーとして少なくとも3人のファンタジー・プレーヤを有し、各プレーヤグループ内のファンタジー・プレーヤは前記複数のラウンドの間に同じプレーヤグループの他のメンバーだけとプレーする、ステップと、

30

各プレーヤグループの各メンバーから、各メンバーに対応するアスリートの選択を受け取り、選択されたアスリートの成績に基づいて各プレーヤグループの各メンバーに得点を与えるステップであり、前記複数のラウンドの各々の間に前記同じプレーヤグループのうちの他のメンバーに対して所定のパーセンテージを超える得点を得ていない各プレーヤグループのメンバーが前記ファンタジー・スポーツ・トーナメントから失格させられる、ステップと、

失格させられたファンタジー・プレーヤが、追加料の提出後、または1回以上の追加ラウンドをプレーした後に、前記ファンタジー・スポーツ・トーナメントに再参加することを可能にするステップと、

40

高額特賞を前記本戦トーナメントの最終勝者に授けるように前記ファンタジー・スポーツ・トーナメントを構成するステップと、
を実行させる、非一時的マシン使用可能記憶媒体。

【請求項 20】

前記複数のラウンドのすべてをプレーするために必要とされる時間の合計長さを短くするように、前記複数のラウンドがプレーされる時間を圧縮するようにさらに構成される、請求項19記載の非一時的マシン使用可能記憶媒体。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】**

50

【0001】

本特許出願は、一実施形態によるコンピュータにより実施されるソフトウェア、ネットワーク型システム、およびゲーミングシステムに関し、特に、ファンタジー・スポーツ・トーナメントを実施するシステムおよび方法に関する。

【背景技術】**【0002】**

ファンタジー・スポーツは、過去10年間に亘って人気があるのと同様に、誰も埋めることができない巨大な空洞があった。ファンタジー・スポーツ・トーナメントは、無制限の人数の人々が宝くじタイプの効果を作り出すことなくプレーするプロセスを作り出すことが全くできなかった。宝くじ効果とは、ファンタジー・プレーヤに直接対決で互いにプレーさせるために十分な場所がもはや存在しないという、非常に多くのファンタジー・プレーヤをトーナメントに参加させたことの非常に望ましくない結果である。残念ながら、これらのタイプのスペーシング問題を含むトーナメントのための解決策は、いつでも、同時にフィールド全体と互いに競争することを余儀なくされることであった。これは、決して良いものではなく、競技者にとって非常に意欲を失わせることである。

10

【0003】

ファンタジー・トーナメントに参加するため市場で入手できる一般的な形式は、2つしかない。各トーナメント構造体の内部には、多くの場合に異なった変数が存在するが、これらの変数がこれらの最低限の本質まで剥ぎ取られたとき、2つの選択肢に帰着する。これらの選択肢のうちの一方は、上記宝くじ効果を作り出しが、もう一方は、これを回避するためにできる限りのことを行う。宝くじ効果を回避する選択肢は、この選択肢自体に特有であるこの選択肢固有の問題の組を作り出す。トーナメント・プレーに関する限り、いずれも無制限の人数のプレーヤが同時にフィールド全体をプレーすることを要することなく参加するため実行可能な方法ではない。これらの2つのトーナメントパラダイムの特徴のうちのいくつかは、これらの制限のうちのいくつかと共に後述される。

20

【0004】**形式番号1 - 直接対決**

ファンタジー・プレーヤは、所定のラウンドの間に競争する単一の相手とマッチアップさせられる。自分のアスリート得点が結合ファンタジー・ポイントを上回るファンタジー・プレーヤは、勝者と宣言され、相手が敗者と宣言される。これらのファンタジー・プレーヤの勝/敗記録が記録される。より良い記録が特定の認定を受ける。アスリートの重複は、これらのトーナメントでは許されない。多くの場合、リーグが実際にトーナメント構造体の内部に組み込まれる。ファンタジー・プレーヤは、たまたま成績が良くない場合であっても、かなりの時間に亘ってトーナメントに留まることが許可される。ファンタジー・プレーヤがアスリートを入札する、または、ドラフトするすぐに使える選抜プロセスが存在する。陣容は、非常に制限され、かつ、洗練されたアスリートの連合から提出される。陣容は、ファンタジー・プレーヤがドラフトした、または、入札した自分の名簿に載っているアスリートで構成される。

30

【0005】**直接対決形式制限**

これらのタイプのトーナメントにおいてプレーできるファンタジー・プレーヤの人数には、スペーシング問題の理由から制限がある。換言すると、人々が比較的短いシーズンに亘って互いに直接対決で一貫してプレーすることを可能にするために有限個の枠が利用可能である。プレーできる人数に制限が加えられたとき、これは、意図が金銭的な賞を与えることである場合、イベントの劣悪な組み合わせを誘発する。直接対決形式は、支給され得る賞金の額を制限する。その理由は、大規模な賞金プールをサポートするために参加料を支払う十分な人がいないからである。問題を悪化させるのは、競争する能力があるファンタジー・プレーヤの制限された人数を補償するために使用されることがよくある参加料の高価格化戦略である。これは、賞金のためのより大規模なプールを作り出すために行われるが、この戦略は、殆どのファンタジー・スポーツの熱狂者を参加できないように高価

40

50

格化する。

【0006】

形式番号2 - 宝くじ効果

いくつかのトーナメント形式は、宝くじが行っていることに酷似するので、宝くじ様式トーナメントとして動作する。たとえば、何百万人もの人々は、宝くじにおいて番号「3」を選択し、この番号を共用することが可能である。しかし、この番号は、この番号が当選番号のうちの1個として選択され、宝くじプレーヤが有する他の5または6個の番号が同様に当選番号として選択されない限り、無意味である。同じことは、ファンタジー・スポーツ宝くじトーナメントの場合に起こる。300万人の人々が所定の日、週または月の最高得点アスリートを有するかもしれないが、これらのうちどれだけの人がこの最高得点アスリートを次の5または6人の最高得点アスリートと組み合わせて有するであろうか？これは、有する可能性の非常に低い組み合わせであり、このプレーの様式が宝くじに類似する理由である。宝くじ効果形式は、数百、数千または場合によっては無制限の数の参加者が互いに同時にプレーすることを必要とする。アスリートの重複は、行き渡らせるために十分なアスリートが存在しないので許可される。これは、数百万人が同時に互いにプレーできる唯一の方法である。トーナメントは、通常、ファンタジー・プレーヤのランニングポイント合計が進行中に比較されるように構造化される。目標は、数百から数百万人のファンタジー・プレーヤすべてが互いに競争している場合に起こり得る最高ランニングポイント合計を持つことである。トーナメント構造体は、いつでも、ファンタジー・プレーヤにフィールド全体と競争することを余儀なくさせる。これは、1日間であることがあり、これは、まるごと1シーズンに及ぶことがあり、中間的なものであることがある。累積的なランニングポイント合計は、直接対決形式の場合のような勝／敗記録ではなく、ファンタジー・プレーヤを分離する。最高の累積ポイント得点は、特定の認定を受ける。陣容が殆どまたは全く制約なしで入手可能なアスリートのプール全体から提出される。

10

20

30

40

【0007】

宝くじ効果形式制限

ファンタジー・プレーヤは、同時にフィールド全体と競争する。参加料を課金することに役立たないトーナメント形式であるが、一部は役立ち、ファンタジー・プレーヤは、楽観的ではないので、ファンタジー・プレーヤは、高得点を目指して同時に数百から数百万人のプレーヤを打ち負かすことが可能である。1日、1週、1月またはシーズン全体に亘る累積的なポイントシステムに過ぎず、かつ、ファンタジー・プレーヤに同時にフィールド全体と競争することを余儀なくさせるので、マッチプレー方法より劣る形式であると一般に考えられる。

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

すべてのファンタジー・トーナメントが上記2つの形式において説明されたあらゆる特徴を有するとは限らない。しかし、ファンタジー・トーナメントのすべては、これらの特徴の多くを互いの組み合わせでやはり有して、業界の穴を埋めるために必要とされると出願人が信じるトーナメントのタイプに対して克服できない障害を作り出している。これらの周りの唯一の方法は、従来的ではない解決策を探すことである。最終的に、目標は、無制限の人数のファンタジー・プレーヤが、フィールド全体を同時にプレーすることを必要とすることなく、参加することができるような手段を作り出すことである。この場合も、このことが起こることを可能にさせる現在のところ市場に存在する単一の形式はない。この理由は、これを発生させるために必要とされるいくつかの自明ではない特徴が存在するからである。

【0009】

過去または現在市場に存在する主たるトーナメントを後述する。2004年に、Payday Sportsは、100万ドルの賞を自分たちのファンタジー・フットボール・トーナメントの勝者に提供した。参加料は、3,600ドルであった。分析 - トーナメン

50

トは、賞金が適切であり、かつ、競技者が同時にフィールド全体をプレーすることを余儀なくされなかったとしても、参加料は、一般大衆を引き付けることに役立たなかったので、失敗に終わった。

【0010】

2004年に、Million Dollar Fantasy Leagueは、100万ドルの特賞を提供するファンタジー・フットボール・トーナメントを開催した。参加料は、2,600ドルであった。分析 - このトーナメントは、Payday Sportsのトーナメントが失敗に終わったのと同じ理由のため失敗に終わった。賞金は、申し分なく、競技者にフィールド全体と競争することを余儀なくさせることなく、きちんと決着がついたが、この場合も、参加料が非常に高かった。

10

【0011】

2008年に、Fanballは、参加料が125ドルである100万ドルのファンタジー・フットボール・トーナメントを開催した。このトーナメントは、賞金を支払うことができなかつたので、2年目に失敗に終わった。このトーナメントは、一般大衆を引き付けることに役立った参加料を作り出した点で非常に優れた試みであったが、それでなお、十分に安くはなかった。その結果として、このトーナメントは、他のトーナメントと同然に巧くやっていくことができず、その理由は、価格が依然として平均的なプレーヤにとって高い状態であり、かつ、トーナメント形式が構造的に損なわれ、全く下げることができなかつたからである。これらの主要な問題は、より多くのファンタジー・プレーヤが参加するための十分な空間を作り出す方法を理解していなかつたことである。このことは、これらによるリーグ形式の使用によって完全に明白になつた。より多くの参加者のための場所を作るために弱いパフォーマを排除する代わりに、弱いパフォーマは、トーナメントに留まることができが許された。このように（いくつかの他の戦略的な誤りと共に）これを行う派生的問題は、結果として、競技者すべてに同時にフィールド全体と競争させることなしに、参加料を下げることが出来ない、という事実をもたらした。重要な点は、Fanballが先行の試みより著しく安い参加料を試したとしても、Fanballの誤った方法論は、依然としてFanballに一般大衆を引き付けるために参加料を非常に高く維持することを余儀なくさせた、ということである。さらに重要な点として、Fanballがより良い価格化によって一般大衆を引き付けることができたとしても、Fanballは、それでもなお、宝くじ効果形式を提供することなく多くの参加者を収容するためにすぐに使えるシステムを持っていなかつた。Fanballの大失敗は、効果的なトーナメント形式を作り出す解決策がなぜ自明ではないかについての一実施例である。

20

【0012】

Fanduelは、最終的に勝者に100万ドルを支払うトーナメントを2年間に亘つて主催している（2012年に勝者は、150000ドルを受け取つた）。これらの参加料は、10ドルまたは109ドルのいずれかである。分析 - Fanduelは、高額ファンタジー・スポーツ・トーナメントが宝くじ効果を回避しようとして、同時に、高額特賞を提供しようとしてどのように格闘しているかについての優れた例証である。作り出したものは、勝者に150000ドルで賞を授ける24人のトーナメントにおいて競争する機会のため2つのタイプの予選トーナメントを提供するパラダイムである。109ドル予選通過者に関して、予選通過者をこのトーナメントが行われる週ごとに250人に制限する。10ドル予選通過者に関して、僅かに2000人を超える参加者で予選通過者を制限する。この意図は、参加できる人数を制限することにより宝くじ効果を最小限に抑えることであるが、それでもなお、予選を通過するために大規模フィールドにおいて最高得点でなければならぬとき宝くじ効果を生み出す。さらに、参加できる人数を制限しているので、勝者への賞金が妥協され、決して数百万ドルである可能性がない。Fanduel形式は、現在のところ存在する問題を例示するために優れた実施例である。競争者に同時に数百万人をプレーさせることを余儀なくせることなく数百万ドルの特賞を提供する方法をだれも解明することができなかつた。Fanduelは、明らかに、この問題に対処しようとしているが、これらの形式を作る際に戦略に欠陥があるので、その申し出に

30

40

50

おいて、宝くじ効果と望ましい特賞より少ない特賞との双方を提供する。

【0013】

ナショナル・ファンタジー・フットボール・チャンピオンシップ・プライムタイム（N F F C P）は、2012年N F Lシーズンの間に特賞150000ドルを提供している。参加料は、1500ドルである。分析 - 賞金は、数百万ではなく、参加料は、一般大衆を引き付けるためには非常に高い状態である。この形式は、多数のファンタジー・プレーヤが競争することを可能にするトーナメント形式を開発していないので、参加者数を制限する。

【0014】

ナショナル・ファンタジー・フットボール・チャンピオンシップ・クラシック（N F F C C）は、2012年N F Lシーズンの間に特賞75000ドルを提供している。参加料は、1500ドルである。分析 - 賞金は、数百万ではなく、参加料は、一般大衆を引き付けるためには非常に高い状態である。この形式は、多数のファンタジー・プレーヤが競争することを可能にするトーナメント形式を開発していないので、参加者数を制限する。

10

【0015】

ファンタジー・フットボール・プレーヤーズ・チャンピオンシップ（F F P C）は、2012年N F Lシーズンの間に特賞200000ドルを提供している。参加料は、1600ドルである。分析 - 賞金は、数百万ではなく、参加料は、一般大衆を引き付けるためには非常に高い状態である。この形式は、多数のファンタジー・プレーヤが競争することを可能にするトーナメント形式を開発していないので、参加者数を制限する。

20

【0016】

ワールド・チャンピオンシップ・オブ・ファンタジー・フットボール（W C F F）は、2012年N F Lシーズンの間に特賞200000ドルを提供している。参加料は、1575ドルである。分析 - 賞金は、数百万ではなく、参加料は、一般大衆を引き付けるためには非常に高い状態である。この形式は、多数のファンタジー・プレーヤが競争することを可能にするトーナメント形式を開発していないので、参加者数を制限する。

30

【課題を解決するための手段】

【0017】

本明細書に記載された様々な実施形態では、ファンタジー・スポーツ・トーナメントを実施するシステムおよび方法が開示される。概して、本特許出願は、ファンタジー・スポーツの分野に分類される。ファンタジー・スポーツは、参加者が個別のチームを書き込むために実在のプロアスリートまたはアマチュアアスリートを選別する競争ゲーミング構造体である。参加者は、次に、自分たちのそれぞれのアスリートの取得した累積的な統計量を比較することによって、他のファンタジー・プレーヤによって選ばれたチームと競争するために自分が選抜したこの陣容を使用する。本特許出願は、これまで決して販売されていなかったファンタジー・スポーツのためのトーナメント構造体を実施するシステムおよびプロセスの様々な実施形態について記載する。このトーナメント構造体がこれまで入手できなかった1つの理由は、このトーナメント構造体が使用するシステムおよび方法は、ファンタジー・プレーヤが慣れているものと直観的に相容れないからである。同時に、これらの新しい戦略は、業界におけるとてつもない要求に対処する。

40

【0018】

用語の定義

アスリート - ファンタジー・ゲームのためファンタジー・プレーヤのチームを表すために実在のスポーツチームから選ばれたプロアスリートまたはアマチュアアスリート。

【0019】

現実のファンタジー・ポイント - アスリートが自分の実在の運動競技から蓄積するファンタジー・ポイント。

【0020】

調整済みファンタジー・ポイント - 潜在的なボーナスおよび控除に基づいてアスリートのファンタジー・ポイントを減点または加点するプロセス。

50

【0021】

ブラインド・サブミッション・プロセス - ファンタジー・プレーヤが、自分の相手が何を要求しているかを知らずに、自分のリクエストの中に加えることにより自分のファンタジー・チームのためアスリートを確保しようとするプロセス。

【0022】

ボーナス・ファンタジー・ポイント - アスリートが自分の実在の運動競技において実際に得点したポイントを上回って与えられる追加ファンタジー・ポイント。これは、所定のアスリートを他のアスリートより優先するため乗数が導入されたときに発生する。

【0023】

上限 - 所定の予選トーナメントに参加することができるファンタジー・プレーヤの人数に対して（極めて高い可能性がある）上限を作成するプロセス。本戦トーナメントにおけるシートの定数を超過しないように予選トーナメントすべての上限を互いに協調させることが不可欠である。

10

【0024】

偶発的陣容 - ファンタジー・プレーヤが当日の遅くになってゲームから第2の陣容（または可能であればそれ以上）を提出することを要求される場合。この第2の陣容は、第1の陣容（または以前の陣容）を使用して発生した手続から進む陣容を条件とする。偶発的陣容が必要とされる理由は、ファンタジー・プレーヤが次のラウンドに進んだ後に、新しい陣容を提出するために十分な時間がないためである。

20

【0025】

ドラフトルーム - ファンタジー・プレーヤがアスリートをドラフトするために集まる場所。この概念は、ファンタジー・プレーヤがインターネットを介して「対戦」し、そして、自分のコンピュータを使用してアスリートを選ぶ仮想的なドラフトルームに拡張される可能性がある。

【0026】

アスリートの重複 - 2人以上のファンタジー・プレーヤが自分のそれぞれの陣容のためブラインド・サブミッション・プロセスを介して同じアスリートを選択したときに起こる。

30

【0027】

参加者 - ファンタジー・スポーツ・トーナメントにおいてプレーするために加入するファンタジー・プレーヤを指す。

【0028】

ファンタジー・ゲーム - 本物のスポーツ競技からのアスリートの累積統計量からより良いファンタジー得点を累積したプレーヤを調べるために2人以上のファンタジー・プレーヤの間でプレーされるルール付きゲーム。

30

【0029】

ファンタジー・プレーヤ - ファンタジー・スポーツ・ゲームをプレーするのを楽しむ人。

【0030】

ファンタジー・ポイント - アスリートが自分の実在の運動競技において積極的な活動を行うことに基づいて獲得するもの。

40

【0031】

ファンタジー・トーナメント - ファンタジー・プレーヤが勝者として現れるプレーヤを調べるために互いに競争するトーナメント形式。

【0032】

グループ - 所定の試合のため同時に互いに競争するために集められた3人以上のファンタジー・プレーヤ。

【0033】

グループ・プレー - この形式は、同時に互いに競争する3人以上のファンタジー・プレーヤのグループによるトーナメントのため使用される。所定の人数の上位終了者は、関連

50

するグループ毎に次のラウンドに進む。

【0034】

直接対決法 - 2人のファンタジー・プレーヤがファンタジー試合において互いにペアにされる場合。これは、トーナメント・プレーにおいて現在使用されている2つの形式のうちの一方である。もう一方は、宝くじ様式のプレーである。

【0035】

聖杯トーナメント - 現在のところ市販されていない出願人の理想的なファンタジー・スポーツ・トーナメント。この形式は、この形式中に、大衆一般に訴えるために必要とされる3つの主要なコンポーネントを有する。第1に、参加料は、大衆一般の手が届くようにするために名目的である。第2に、特賞は、大衆一般を引き付けるために数百万ドルの範囲にある。最後に、トーナメント形式は、ファンタジー・プレーヤがフィールド全体と同時にプレーすることを必要としない。少なくともこれらの3つの重要な特徴を含むファンタジー・スポーツ・トーナメントは、市場に決して導入されなかった。

10

【0036】

リーグ - 8人（通常は下回らない）から20人（通常は上回らない）のファンタジー・プレーヤがリーグを形成し、直接対決で互いに競争するためにアスリートを選ぶ。勝／敗記録が記録され、より優れた記録は、プレーオフを行い、チャンピオンシップを獲得するため争うことにより、シーズンの最後に報酬が出される。

20

【0037】

リーグ形式 - トーナメント構造体の内部でリーグを運営するファンタジー・トーナメント。

【0038】

陣容提出 - ファンタジー・プレーヤがファンタジー試合のため代表にしたいと思うアスリートの名前を提出するプロセス。このプロセスは、1回限りの提出である、または、数ラウンドの提出に亘って発生する可能性がある。

30

【0039】

確定状態 - アスリートが提出され、直接対決で競争するファンタジー・プレーヤの陣容の中に受け入れられたことを表すために使用される用語。

【0040】

宝くじ法 - ファンタジー・プレーヤが同時にフィールド全体と競争することを要求されるトーナメント形式。これは、2つの形式のうち、トーナメント・プレーにおいて現在のところ使用される一方である。もう一方は、直接対決様式のプレーである。

40

【0041】

本戦トーナメント - これは、予選トーナメント勝者が全体的なチャンピオンシップを決定するために対戦する聖杯トーナメントの一部分である。

【0042】

重複のペナルティ - ブラインド・サブミッション・プロセスの間に同じアスリートが2人以上のファンタジー・プレーヤによって選ばれたときに発生するポイントペナルティ。

【0043】

パーセンテージ乗数 - ファンタジー・プレーヤが適切である重複ルールに基づいて自分のアスリートの現実のファンタジー得点から受け取るファンタジー・ポイントの一部分を表現する数。この数は、アスリートのファンタジー・ポイント合計を再校正するためにアスリートのファンタジー・ポイントを乗算される。

【0044】

予選トーナメント - ファンタジー・プレーヤに本戦トーナメントの資格を与えるために開催されるトーナメント。

【0045】

再参加形式 - 所定のラウンドで排除されたファンタジー・プレーヤがトーナメントに買い戻すことを可能にさせる聖杯トーナメント形式のタイプ。これは、4つの異なる方法で行われる可能性がある：プレーヤは、1)自分が排除されなかったかのように次のラウン

50

ドに即座に進む、 2)自分が排除されたラウンドに復帰する、 3)自分が最初に参加したラウンドと同じラウンドをもう一度初めからやり直す、または、 4)異なったラウンド構造体の下で完全に再参加する、のいずれかの可能性がある。

【 0 0 4 6 】

シート - トーナメントが満員になる前にトーナメント中でプレーすることができるファンタジー・プレーヤの人数。

【 0 0 4 7 】

蛇行性ドラフト形式 - 一旦誰かがドラフトすると、下から上まで補充要員を蛇行するドラフト形式。これは、もう一度初めからやり直す代わりに使用される。たとえば、4人がドラフトしている場合、ドラフト順は、プレーヤA、プレーヤB、プレーヤC、プレーヤD、プレーヤD（再度）、プレーヤC、プレーヤB、プレーヤA、プレーヤA（再度）、プレーヤB、以下同様であろう。これは、ファンタジー・スポーツ業界にとって新しい概念ではない。

10

【 0 0 4 8 】

1回限りのラウンド排除トーナメント - ファンタジー・プレーヤは、一旦ラウンドに負けると排除されるトーナメント構造体。

【 0 0 4 9 】

スロットポジション - ファンタジー・プレーヤが自分の陣容のため所定のアスリートに与えるランキングまたは優先度。この手続は、ファンタジー・プレーヤが自分の望むアスリートを好みの順に一覧化することを求められるトーナメントのため使用される。

20

【 0 0 5 0 】

スペーシング問題 - 無制限の人数のファンタジー・プレーヤをトーナメントの中で許すために作成された十分なパスがないときに発生する。スペーシング問題が非常に厳格である場合、トーナメントは、ファンタジー・プレーヤすべてが同時に互いに競争しなければならない宝くじ効果ルールを使用して動作することを余儀なくされる。

【 0 0 5 1 】

スーパー・ワイルドカード形式 - 並行して行われている所定の現実世界の運動競技または競技のグループに対して2回以上のラウンドが必要とされるファンタジー・スポーツ・トーナメントを実施する形式。これは、2回以上のラウンドが同日の間に必要とされるワイルドカード形式と混同されるべきではない。

30

【 0 0 5 2 】

アスリート重み付け - 付加的またはより高いファンタジー・ポイント値を上位に割り付けられたアスリートに与えるプロセス。

【 0 0 5 3 】

ワイルドカード形式 - 所定の日に2回以上のラウンドが必要とされるファンタジー・スポーツ・トーナメントを実施する形式。これは、2回以上のラウンドが同じゲーム（または並行して実行中のゲーム）の間に必要とされるスーパー・ワイルドカード形式と混同されるべきではない。

【 0 0 5 4 】

参加者の人数を制限しないトーナメントに対して宝くじ効果が起こり続けることには、いくつかの理由がある。主に、慣習との調和を保つ強い気持ちが理由である。ファンタジー・トーナメント主催者は、ゲームが慣習的にプレーされてきた方法の形式を変えたがらない。この思考様式は、慣習を守ることに間違いなく役立ってきたが、これは、かなり高くついた。これは、創造性を抑えた。

40

【 0 0 5 5 】

トーナメント主催者は、聖杯タイプのファンタジー・スポーツ・トーナメントのため必要とされる少なくとも4つの重要な特性を識別することができなかった。この理由は、このタイプのトーナメントを開発するために、実施されるべき特徴に対していくつかの非自明的な解決策が存在するからである。誰かが解決することをより一層非自明的にさせるのは、2ステップのプロセスである。第1に、これらの4つの特徴が何であるかを最低限度

50

で識別し、その後、同様に重要な点として、これらの特徴が同じトーナメント中にすべて一緒に現れることができるような解決策 - 既存の考えに縛られない思考を組み込む必要がある解決策を提供することが必要であり、つまり、課題が手に負えなくなる。本明細書に記載された様々な実施形態は、これらの特徴および解決策を提供する。

【0056】

効果的なトーナメントを生成するために同じトーナメント構造体にあるべき少なくとも4つの重要な特徴が存在する。これらの特徴には、1) 参加料は、一般大衆がプレーする余裕があるように少額の（たとえば、消費者にとって低コスト、低リスクの）コストでなければならぬことと、2) 特賞は、一般大衆がプレーすることを熱心に望むように数百万ドルの特賞でなければならぬ（勝者が税引き後に最低限でも大金持ちになる人生を変えるような金銭でなければならぬ）ことと、3) 参加者は、一般大衆の意欲を失わせないように同時にフィールド全体をプレーすることを条件とされるべきでないことと、4) できる限り長い期間に亘ってファンタジー・プレーヤにトーナメントに戻り続ける選択肢を認める再参加コンポーネントが存在しなければならぬことと、が含まれる。

10

【0057】

低参加料 - 特賞プールを含むトーナメントは、一般大衆を引き付ける必要があり、そうでなければ、消える運命にある。トーナメント主催者は、5万人の人が100ドルを支払い、5百万ドルを生み出すよりも、500万人の人に1ドルを支払わせ、5百万ドルを生み出すであろう。より多くの人がより低コストの購入の代金を支払うという非常に高い確率が存在する。ここで重要な考え方は、特に、数百万ドルの賞のような高い懸賞金での機会に対する消費者にとっての低リスク参加ポイントは、いつでも、懸賞金が1000万ドルのようなどかなり高いものであっても高リスク参入ポイントより成功する、ということである。一例証的実施形態では、消費者にとっての低リスク参加ポイントは、ファンタジー・プレーヤ1人当たりまたは参加1回当たり50ドル以下の購入であると考えられ得る。別の例証的実施形態では、消費者にとっての低リスク参加ポイントは、ファンタジー・プレーヤ1人当たりまたは参加1回当たり5ドル以下の購入であると考えられ得る。

20

【0058】

数百万ドル特賞 - 数百万ドル特賞は、特に、購入コストが非常に低いので、勝者がプレーする途方もない動機を持つことになることを保証する。このタイプの機会は、特に、本明細書に記載されたトーナメント形式の第1の要素の低コスト購入によって提供されるようにリスクが低い場合、人々がトーナメントに入らなければならぬと考え始める熱狂的な雰囲気を作り出す。

30

【0059】

グループ・プレー - ファンタジー・トーナメントのファンタジー・プレーヤが複数のプレーヤーグループに分割されることを可能にさせ、それによって、小グループ内の競争を可能にさせるトーナメントが、より多くの参加者およびより多くの価値を生み出す。上記小グループは、ファンタジー・プレーヤが次のラウンドへ進むことを可能にするものであり、競争者は、自分たちが次のラウンドへ進む機会があると信じているからである。逆に、ファンタジー・プレーヤに同時に（何百万人であることがあり得る）フィールド全体を打ち負かすことを余儀なくさせることは、人々が進むことができないと信じているので息の詰まる事であり、ゆえに、人々は参加しなくなる。これは、低コスト（たとえば、5ドル）の参加を用いて数百万ドルの賞金プールをカバーしなければならぬトーナメントにとって致命的である。

40

【0060】

再参加コンポーネント - 数百万ドル特賞を勝ち取る機会のため低コスト（たとえば、5ドル）参加料を課金するトーナメントが成功する可能性がある唯一の方法は、人々が試合に負けた場合に引き続きトーナメントに戻る場合である。人々は、1回限りの前払いではなく、料金が2から3ヶ月の期間に亘って5ドルおよび10ドルの増分で支払われる場合に、トーナメント参加料に200ドルを使うことに遙かに前向きである。再参加コンポーネントがない場合、潜在的な200ドル顧客は、5ドルを支払う1回の機会しか得られな

50

い。これは、高額賞金ファンタジー・スポーツ・トーナメントが極めて直ちに破綻する秘密である。

【0061】

本明細書に記載された様々な実施形態では、再参加コンポーネントは、プレーヤが排除されていないかのように次のラウンドへ直ちに進む、プレーヤが排除されたラウンドに戻る、プレーヤが最初に参加した同じポジションで始めからやり直す、または、異なったラウンド構造体の下で完全に再参加する、のいずれかが可能であるように、トーナメントがラウンドの連鎖を有するときに限り意味がある。Fantasy トーナメントは、再参加形式ではないことを例示する優れた実施例である。Fantasy は、人々が本戦に入るために使用する24種類の1ラウンド限りの予選トーナメントを有する。これは、ラウンドの連鎖を有していないので、再参加タイプのトーナメントではない、と考えられる。

10

【0062】

スペーシングメカニズムの作成 - 数百万人が宝くじ効果に陥ることなく、ファンタジー・スポーツ・トーナメントでプレーすることを可能にするスペーシングメカニズムを作成する能力がないことは、ファンタジー・スポーツ業界のため有効なトーナメントを開催することに重大な障害であった。本明細書に記載された実施形態は、人々が低成本参加料（たとえば、100ドル未満、または、さらに5ドル未満）で参加し、高価値（たとえば、数百万ドル）特賞を勝ち取ることができるファンタジー・スポーツ・トーナメントを開催することを可能にさせるスペーシングメカニズムを生み出す。このスペーシングがスポーツ・ファンタジー・トーナメントにおいて発生することを可能にするために本明細書に記載された実施形態が提供する2つの重要な特徴が存在する。これらの特徴は、1) トーナメント内部のグループ・プレーと、2) 勝つことではなく、進出することである。これらの特徴は、後述される。

20

【0063】

トーナメント内部のグループ・プレーの特徴 - 既存の他のファンタジー・スポーツ・トーナメントは、グループ・プレーを使用しない（実際、グループ・プレーは、トーナメントであるか、トーナメントでないかを問わず、いずれのファンタジー・スポーツ・コンテストのためにも存在しない）。さらに、グループ・プレーは、低参加料を可能にすると共に、ファンタジー・プレーヤに同時にフィールド全体と競争することを余儀なくせることなく、スペーシングを作り出す唯一の方法である。この理由は、グループ・プレーがトーナメント主催者に、プレー人数2人当たりに1人が進出する標準的な2:1の比率以外の比率を作り出すことを可能にさせるからである。ファンタジー・トーナメントのためこれまでにグループ・プレー形式が導入されたことはない。

30

【0064】

勝利ではなく進出の特徴 - (進出するために勝利することを必要とするのに対して) 進出するために最低限の閾値を満たすことは、他のトーナメント形式がスペーシングのための適切な比率を作り出すために使用しない重要な特徴である。グループ・プレーは、参加者にトーナメント中で先へ進むために必ずしも勝つことを必要とすることなく進出する機会を許可する。たとえば、12人のグループは、上位3人のプレーヤが進出することを許す可能性がある。

40

【0065】

何百万人ものプレーヤを関与させる高額賞金ファンタジー・スポーツ・トーナメントは、従来のドラフトを使用して動作する可能性がない。これは、単純に長時間を要し、トーナメントを成功させるために必要とされることに関して致命的である。長時間続けられるドラフトは、ファンタジー・プレーヤが複数の参加資格を購入する時間がなくなることを意味する。複数の参加資格は、このタイプのトーナメント形式をサポートするために重要な要素である。非常に多数のプレーヤが複数の参加資格を購入しない限り、少額参加料を課金し、かつ数百万ドル特賞を授けるトーナメントが生き残る可能性はない。このことは、従来型のドラフトを排除することを重要にさせる。本明細書に記載された高額賞金ファンタジー・スポーツ・トーナメント形式は、従来型のドラフトの必要性を排除することが

50

できる。従来型のドラフトを排除するために本明細書に記載された様々な実施形態で採用された5つの特徴が以下に一覧化されている。これらの特徴の各々は、グループまたは直接対決プレーエント中の参加者が自分の相手が何を提出したかを知ることがないブラインド・サブミッション・プロセスを伴う。

【0066】

重複ペナルティ特徴 - 一例証的実施形態では、ファンタジー・プレーヤは、自分たちのグループの中の他の何人のファンタジー・プレーヤが自分のアスリートを選択したかに基づいて、獲得された自分のアスリートの現実のファンタジー・ポイントからペナルティポイントが課される（たとえば、プレーヤのポイント合計が削減される）。たとえば、ファンタジー・プレーヤが特定のアスリートを選択した唯一のプレーヤである場合、このファンタジー・プレーヤは、特定のアスリートについて、このアスリートのファンタジー・ポイント値の100%を取得する。しかし、グループ内の3人の他のファンタジー・プレーヤが同様にこの特定のアスリートを提出 / 選択した場合、グループ内の3人の他のファンタジー・プレーヤは、全員が自分の陣容のためこの特定のアスリートを取得するが、3人のファンタジー・プレーヤの各々は、この特有のアスリートによって獲得された現実のファンタジー・ポイントのうちの75%（または、100%未満の他のパーセンテージ）しか取得しないであろう。

10

【0067】

乗数特徴 - アスリートは、望ましさに基づいて選択される。ファンタジー・プレーヤがアスリートを高く評価するほど、アスリートのファンタジー・ポイントに対する乗数が高くなる。5人のアスリートが選択された場合、1番スロットのアスリートは、自分のファンタジー・ポイントの5倍を取得することがあり、2番スロットのアスリートは、自分のファンタジー・ポイントの4倍を取得することがあり、以下同様に続く。

20

【0068】

パーセンテージ連続体にアスリートを割り付ける特徴 - アスリートは、選択され、トーナメント主催者が決定した何らかのパーセンテージに亘る目盛に割り付けができる。たとえば、1番スロットは、100%に対応してよく、2番スロットは、85%に対応してよく、3番スロットは、70%に対応してよく、以下同様に続く。これは、ファンタジー・プレーヤたちが同じアスリートを選択することを可能にさせるが、ファンタジー・プレーヤは、自分のアスリートを異なったパーセンテージで評価していることがある。

30

【0069】

重複したアスリートを失格させる特徴 - 重複するアスリートを失格させることは、直接対決における特に有効な特徴である。対決中の両方のファンタジー・プレーヤが同じアスリートを提出した場合、このアスリートは、失格させられ、再提出できない。

【0070】

ブラインド・パーセンテージ・ビッド特徴 - ファンタジー・プレーヤは、アスリートを提出するだけでなく、自分が対決に対して取得することになるアスリートのファンタジー・ポイントのあるパーセンテージを指定する指し値を提出することも必要とされる。両方のファンタジー・プレーヤが同じアスリートを選択する事例では、一例証的実施形態は、この指し値を使用して、アスリートを取得する方を決定する。ファンタジー・ポイントのうちの少ない方のパーセンテージで入札したファンタジー・プレーヤが、アスリートを取得する。たとえば、ファンタジー・プレーヤAがアスリートのファンタジー・ポイントのうちの73%で所定のアスリートを取得しようと決意し、ファンタジー・プレーヤBがアスリートのファンタジー・ポイントの98%でこの所定のアスリートを取得したいとしか決意しない場合、ファンタジー・プレーヤAは、このアスリートを取得することになるが、このアスリートが対戦中に得点したファンタジー・ポイントのうちの73%しか受け取らないことになる。両方のファンタジー・プレーヤが同じパーセンテージで入札した場合、どちらもこのアスリートを取得しないことになる。

40

【0071】

50

一例証的実施形態の具体的な再参加戦略 - 高額賞金ファンタジー・スポーツ・トーナメントが少額の買入料を課し、かつ、高価値特賞を提供する唯一の方法は、ファンタジー・プレーヤにできる限り長期間に亘って引き続きトーナメントに戻る選択肢を認める再参加コンポーネントが存在する場合である。本明細書に記載された様々な実施形態は、これまでに決して使用されなかった少なくとも2つの再参加特徴を提供する。これらの再参加特徴は、後述される。

【0072】

より少ないラウンドをプレーするためにより多くの金銭を支払う再参加特徴 - ファンタジー・プレーヤが排除され、その相手が先へ進むとき、公正な便宜がなされない限り、敗者を復活させることは本質的に不公正であろう。誰かを復活させる1つの方法は、(トーナメントが終了するまで残された時間があまり長くないので)より少ないラウンドを有するが、相手方が参加のため支払わなければならなかったレベルより高いコストレベルでこの人に再参加料を課す別の予選選択肢を作り出すことである。たとえば、ファンタジー・プレーヤは、10ラウンド予選でプレーするために5ドルしか支払わないかもしれないが、別のファンタジー・プレーヤは、3ラウンド予選でプレーするために500ドル支払うかもしれない。

10

【0073】

同じ回数のラウンドを含む新しい予選を作り出す再参加特徴 - この特徴は、ファンタジー・プレーヤが新しい予選で引き続きプレーすることを可能にするが、依然としてプレーしているファンタジー・プレーヤがプレーすることを必要とされる同じ回数のラウンドを再現するために新しいパスを作り出す。このプロセスは、思ったほど単純なことではなく、この能力は、人々が非常に低価格で再参加することを可能にさせ、トーナメントの公正さを維持するので非常に望ましい。新しいパスを作り出すために、一例証的実施形態は、同日中に複数回のラウンド、または、さらに同じゲーム中に複数回のラウンドを維持することができる。この理由は、予選トーナメントが別のプレーヤが終了するために何週間も要した多くのラウンドを再現するために1日しかないことがあるからである。様々な実施形態は、同じ回数のラウンドを作り出すためにより短い期間を操作することによって、同じ回数のラウンドを再現するように新しい予選を作り出し、それによって、再参加価格が一定に維持されることを可能にする。

20

【0074】

凝縮されたシーズン及びイベントのためのフォーマット作成 - 多くの実在のスポーツシーズンおよびイベントは、非常に凝縮されているので、価値のある高額賞金ファンタジー・トーナメントを開催する唯一の方法は、同日に2回以上のラウンドを開催することである。たとえば、何百万人ものファンタジー・プレーヤが低参加料でプレーし、高価値賞を勝ち取り、それでもなおグループでプレーすることが可能であるオリンピック、サッカーのワールドカップ、またはNFLプレーオフでさえ、高額賞金ファンタジー・トーナメントを開催することは、困難である。本明細書に記載された様々な実施形態は、これらの凝縮されたシーズンおよびイベントをサポートする形式を提供する。一例証的実施形態によって提供される少なくとも2つの特徴が、これらのタイプのトーナメントが実現可能であるようにする。これらの特徴は、後述される。

30

【0075】

偶発的陣容の特徴 - ファンタジー・プレーヤは、1日を通して行われるイベントのため同日中に2つ以上の陣容を提出しなければならない。初期陣容以外の陣容はどれもが偶発的陣容であり、偶発的陣容が関連するようになるラウンドへこのファンタジー・プレーヤが進んだ場合に限り実施される。

40

【0076】

トーナメント全体を通したグループ・プレーの特徴 - 殆どの事例では、グループ・プレーを伴う予選トーナメントを開催して、ファンタジー・プレーヤに本戦トーナメントの資格を与えることが望ましい。本戦トーナメント中、プレーヤの人数が少なくなるので、トーナメント形式は、ファンタジー・プレーヤが単一の相手と競争するところのより伝統的

50

なマッチプレーに戻る可能性がある。時には、時間枠が（オリンピックゲームのように）非常に短いので、単純に何らかのマッチプレー（たとえば、直接対決プレー）をさせることが可能ではない。このような事例では、本明細書に記載されたようにファンタジー・プレーヤ間のグループ・プレーの特徴は、これらの凝縮されたトーナメントのため排他的に使用されるので、トーナメントは、依然として、本明細書に記載されたように活況を呈しているファンタジー・スポーツ・トーナメントが有しなければならない4つの本質的な構成要素を有することができる。

【0077】

本明細書に記載されたように様々な実施形態は、ファンタジー・スポーツ・マシンまたはプログラムに必要とされるシステムおよび方法（解決策）を提供し、無制限の人数のファンタジー・プレーヤが同時にフィールド全体をプレーすることを必要とすることなくファンタジー・スポーツ・トーナメントに参加することを可能にする。本明細書に記載されたように様々な実施形態は、特定のファンタジー・スポーツ・ゲームに関係付けられない。それどころか、様々な実施形態は、現在のところ市販されていないトーナメント形式を作り出すために必要とされる特徴の手引き案内を提供する。詳述する前に、いくつかの背景情報が、この新しいタイプの形式に対する障壁を作り出したいくつかの重要な慣行を理解するために役立つ。

10

【0078】

ファンタジー・スポーツは、指数関数的に成長し続ける数十億ドル産業になった。この信じ難い成長から出現したものは、ファンタジー・トーナメントがどのように見えるべきかについてのある確かな期待を生み出した文化であった。残念ながら、これらの期待は、必ずしも進展のための役に立つとは限らず、実際には、新しいタイプの形式の発展を妨げた。この思考様式に寄与し、進展を邪魔した要因は、後述される常識、信念および期待を含む。

20

【0079】

1つのこうした常識は、可能であればいつでも直接対決形式で互いに競争するファンタジー・プレーヤの慣習である。これは、実在のスポーツチームがどのように競争するかの副産物である。この論法は、同じゲームの中で互いに競争する3つのフットボールチームを区別できず、ゆえに、3人のファンタジー・プレーヤを同じファンタジー・マッチの中で互いに競争させるべきではないということであると思われる。この規則に対する唯一の例外は、宝くじタイプのトーナメントがプレーされたときに現れる。宝くじトーナメントの間、ファンタジー・プレーヤは、所定の期間の間に何百万人もの他者と高得点合計を厳密に競争しており、これは、ファンタジー・プレーヤが全員同時に互いにプレーしていること、- 非常に落胆させる競争の方法を意味する。

30

【0080】

進展を妨げる他の要因は、トーナメント構造体の内部にリーグ・プレーの慣習を守るファンタジー・トーナメント主催者の傾向を含む。リーグ・プレーとは、8人から20人のファンタジー・プレーヤが最高の総合記録を有する人を決定するために直接対決で競争するリーグを形成する場所である。これは、極めて面白い形式であるが、総合チャンピオンに栄誉を授けようとするファンタジー・トーナメントに失敗をもたらす。この問題は、一旦リーグが形成されると、下位のファンタジー・プレーヤが非常に長期間に亘ってトーナメントに留められ、スペーシング問題を生じることである。

40

【0081】

別の要因は、トーナメントにおいて早くからファンタジー競技者を排除することは、これらのファンタジー競技者の結果が思わしくないとしても、気が進まないことである。概して、ファンタジー・プレーヤは、ファンタジー・スポーツがシーズン全体に亘る娯楽のはけ口であると考える。トーナメントからの早期排除は、この基本的な期待に反する。

【0082】

別の要因は、自分のアスリートを排他的に保有するファンタジー・プレーヤの慣習である。この場合も同様に、これは、スポーツの現実世界がどのように機能するかを反映する

50

。この論法は、実在のスポーツにおいて2チーム以上が同じアスリートの保有権を共有することは見られないで、ファンタジー・ゲームにおいても起こるべきではないということである。ファンタジー・アリーナにおける唯一の例外は、この場合も、アスリートの共有がやむを得ず許される宝くじ様式トーナメントの場合である。これは、競技者のフィールド全体が互いに同時にプレーしているとき、行き渡るのに十分なアスリートが存在しないという事実に起因する。しかし、宝くじトーナメントが共有を許すとしても、宝くじトーナメントは依然として、アスリートを重複するファンタジー・プレーヤにペナルティを課すすぐに使えるシステムを有していない。

【0083】

別の要因は、従来型のトーナメント形式において陣容を提出することに内在する限定された戦略である。標準的な形式では、1人のファンタジー・プレーヤが提出するものは、潜在的なボーナスまたはペナルティの点で、この相手が提出するものに何の関係もない。これは、比較的ストレスの無いプロセスを作り出すが、効率の悪さも生じることがある。

【0084】

別の要因は、多くのファンタジー熱狂者が文化的現象を生み出した（そして、正直に言って、変更される必要がない）実際のファンタジー・ゲームを区別できること、および、総点検を必要とする欠陥のあるトーナメント構造体からこれらの実際のファンタジー・ゲームを分離できることである。

【0085】

これらの障壁に対処する解決策は、自明ではない。これらのうちの一部は、ファンタジー・スポーツ・ゲームがどのようにプレーされるべきかに関して深く定着した信念に反する。これらの解決策が自明である場合、本明細書に記載された形式を使用して聖杯トーナメントを開催するであろう。競技者が5ドルの参加料で参加し、数百万ドル特賞を勝ち取り、同時にフィールド全体と競争しなければならないというやる気をくじかれるパラメータに支配されることなく、そして、さらに、いずれのプレーヤにも競争上の不利点を作り出すことなくトーナメントに再参加する機会を有することがあり得る多くのトーナメントが存在するであろう。しかし、現在のところ使用されているトーナメント形式では、これの逆のことが真実である。これらの特徴のすべてを有するトーナメントは、市場に1つも存在しない。

【0086】

この空洞がファンタジー・スポーツ業界においてどの程度巨大であるかについて聖杯トーナメント構造体を有することなく定量化することは困難である。多くの点で、効果的なトーナメント形式の欠如は、業界にとって壊滅的であった。ファンタジー・スポーツ・イベントには非常に多くの関心が寄せられているが、現在の構造体は、申し込めば全員が参加できるトーナメントを実現する効果的な手段ではなかった。

【0087】

本明細書に記載された様々な実施形態では、一緒に組み合わされたとき、一般大衆を引き付けることができるファンタジー・スポーツ・トーナメントを作り出す少なくとも4つの特徴が存在する。これらの特徴には、1) 低参加料（買入）、2) 数百万ドル特賞、3) ファンタジー・プレーヤに同時にフィールド全体をプレーすることを余儀なくさせないこと、および4) 再参加コンポーネントが含まれる。

【0088】

前節では、本明細書に記載されたように聖杯トーナメントの進展を妨げる6つの常識が検討された。これらの常識の各々は、これらの非自明の解決策（群）と共に、より詳細に後述される。これらの解決策は、特定の順序で出現しなくてもよいことに注意することが重要である。必ずしもこれらの全部は、成功する聖杯トーナメントを動作させるために存在しなくてもよいが、トーナメント構造体に組み込まれる解決策が多いほど、トーナメントがより効果的になるであろう。

【0089】

従来のトーナメント構造体における第1の常識は、直接対決または宝くじタイプ形式の

10

20

30

40

50

いずれかで互いに排他的に競争するファンタジー・プレーヤの慣習である。本明細書に記載された様々な実施形態は、この常識に対処するために非自明の解決策または特徴を提供する。一例証的実施形態において、ファンタジー・プレーヤは、同じ試合の中で3つ以上の小さいプレーヤグループ内で競争する。この例証的実施形態の特徴は、ファンタジー・プレーヤが起こるべきであると考えることに反する。ファンタジー・プレーヤは、直接対決で競争する自分のスポーツチームに慣れているので、自分のファンタジー・マッチアップから同じことを期待する。例証的実施形態において実施されるように、グループは、リーグと同じではない。プレーヤグループは、単一の試合の中で互いに競争するために集められたファンタジー・プレーヤの小さいクラスタであるとして定義される。リーグは、直接対決試合で互いに競争するファンタジー・プレーヤのグループを有する。この形式は、2人のファンタジー・プレーヤが同時に互いに競争することだけを可能にする。本特許開示の目的のため、グループは、同時に互いに競争する3人以上のファンタジー・プレーヤとして定義される。3人以上からなるグループを含むこの例証的実施形態の形式は、多くのファンタジー・プレーヤが宝くじ効果に影響されることなく参加することを可能にする多くの必要とされるスペーシングを作り出す。

10

【0090】

従来のトーナメント構造体における第2の常識は、トーナメント構造体の内部で「リーグ・プレー」の慣習を保とうとするファンタジー・トーナメント主催者の傾向である。本明細書に記載された様々な実施形態は、この常識に対処するために非自明の解決策または特徴を提供する。一例証的実施形態では、一貫した、かつ、時宜を得た方法で成績が芳しくない参加者を排除する解決策が実施される。効果的なトーナメント構造体では、総合チャンピオンに栄誉を授けようとするトーナメントの中に成績が低いファンタジー・プレーヤを維持することは、特に、トーナメント中に数百万人の参加者がいるとき、単純に可能ではない。これは、手遅れになるまで誰も出て行かないので、スペーシングの悪夢を生み出す。トーナメント形式が一貫した、かつ、時宜を得た方法で参加者を排除しない限り、何百万人ものファンタジー・プレーヤを1人の総合チャンピオンまで減らす方法がない。現行の形式は、トーナメント中に手遅れになって排除プロセスを開始する傾向がある。一実施形態では、解決策パラダイムは、単一の排除ファンタジー・スポーツ・トーナメントを作ることである。この形式は、ファンタジー・スポーツ・プレーヤが、自分がプレーするあらゆるラウンドの最低限の期待を満たすことを必要とし、そうではない場合、ファンタジー・スポーツ・プレーヤは排除される。これは、最初のラウンドであるか、最後のラウンドであるか、または、これらの間のいずれのラウンドであるかを問わない。期待は、ファンタジー・スポーツ・プレーヤが直接対決形式において単一の相手を負かさなければならないことであってもよく、あるいは、期待は、ファンタジー・スポーツ・プレーヤが先へ進むために自分のプレーヤグループにおいて上位4人以内で終えなければならないことであってもよい。何であっても、あらゆるラウンドの間に留まるために最低限の期待が存在しなければならない。シングル・イリミネーション・タイプの形式は、スポーツにおいて一般的であり、テニス、N F L フットボール、およびN C A A カレッジ・バスケットボール・プレー・オフで見ることができる。

20

【0091】

従来のトーナメント構造体における第3の常識は、トーナメントにおいて早くからファンタジー競技者を排除することは、これらのファンタジー競技者の結果が思わしくないとしても、気が進まないことである。概して、ファンタジー・プレーヤは、ファンタジー・スポーツがシーズン全体に亘る娯楽のはけ口であると考える。トーナメントからの早期排除は、この基本的な期待に反する。本明細書に記載された様々な実施形態は、この常識/問題に対処するために非自明の解決策または特徴を提供する。前述のとおり、シングル・イリミネーション・トーナメント構造体は、成績が芳しくないプレーヤの緩やかな排除の問題に対処するために役立つ。しかし、この解決策は、トーナメントにおいて素早く排除される決着に対処しない。一例証的実施形態では、所定のスポーツシーズンの始まりから全体を通して時間がずらされ、かつ再参加コンポーネントを提供する非宝くじ効果予選ト

30

40

50

ーナメントを作り出すことによってこの問題を相殺する解決策が実施される。これは、トーナメントが所定のラウンドの間に負けたファンタジー・プレーヤを即座に排除すること、または、失格させることを可能にさせると共に、これらのファンタジー・プレーヤが新たな参加料を支払うことによりトーナメントに戻ることを選ぶ機会を提供する。このパラダイムの最終結果は、ファンタジー・プレーヤが、従来とおりに、かなり長い期間に亘ってトーナメントでプレーすることができるが、ファンタジー・プレーヤが特定の試合に負けた場合に排除される単一ラウンド排除トーナメントを開催するフォーマットを作り出す、ということである。いくつかのファンタジー・トーナメントが、再参加コンポーネントを提供するように思われることがあるが、実際にはそうではない。毎週、勝者が本戦トーナメントへのシートを獲得する新たな宝くじを開催している。対照的に、本明細書に記載された実施形態は、ファンタジー・プレーヤがトーナメントへの復帰手段を購入し、先行するラウンド（群）から進んだプレーヤにペナルティを課すことなく、小さいプレーヤグループ内で依然として競争する機会を得るシステムおよび方法を提供する。これを行う2つの手段が存在する。第1に、ファンタジー・プレーヤは、トーナメントへの復帰を購入するため自分が飛ばしたラウンドを元に戻すためにより高い料金を支払うことができる。第2に、本明細書に開示される方法は、より早く参加し、かつ少なくとも1ラウンド先に進んでいる競争者がプレーすることを求められた同じ回数のラウンドをさらに複製し、ファンタジー・プレーヤが同じ価格でトーナメントに戻ることを可能にさせる。このようにして、再参加プレーヤは、先行するラウンド（群）から進んだプレーヤより優位になることがない。

10

20

30

40

50

【0092】

従来のトーナメント構造体における第4の常識は、自分のアスリートを排他的に保有するファンタジー・プレーヤの慣習である。これは、宝くじ効果トーナメントを例外として従来のトーナメントにおける普遍的な慣習である。本明細書に記載された様々な実施形態は、この常識に対処するために非自明の解決策または特徴を提供する。トーナメント・プレーのため、あらゆるラウンドの前にドラフトをすることは実際的ではない。その上、グループ・プレーがトーナメントの特徴である場合、アスリートが素早く選択されるすぐに使えるシステムが存在しなければならない。これを行うために最良の方法は、アスリートの重複が高くなる場合に限り、宝くじトーナメントで行われた重複に類似するアスリートの重複を許可することである。アスリートの重複に対するペナルティが存在しなければならない。これを達成するための手段は、より多く所定のアスリートが重複させられるほど、このアスリートを選択したプレーヤグループ内の全員が受け取るファンタジー・ポイントがより少なくなるブラインド・サブミッション・プロセスを有することである。

【0093】

従来のトーナメント構造体における第5の常識は、現在のところ陣容の提出と共に存在する制限付き戦略である。現在の形式を用いると、1人のファンタジー・プレーヤが提出するものは、潜在的なボーナスおよびペナルティに関して自分の相手が提出するものと殆ど全く関係がない。本明細書に記載された様々な実施形態は、この常識に対処するために非自明の解決策または特徴を提供する。前のポイントで言及されたように、例証的実施形態は、アスリートの重複に関してファンタジー・プレーヤにペナルティを課す。しかし、これは、ファンタジー・プレーヤにペナルティを課す唯一の手段ではない。例証的実施形態は、所定のアスリートを十分に高く評価しないファンタジー・プレーヤにペナルティを課すようにさらに構成される。これは、ファンタジー・プレーヤに、功績だけでなく、自分のプレーヤグループ内の数人の他の競争者が同じアスリートを選択するかもしれない可能性の確からしさに基づいてアスリートを評価することを余儀なくさせるであろう。さらに、例証的実施形態は、アスリートに重み付けすることによりボーナスを提供するように構成される。これは、好みの順のアスリートの一覧表と共に陣容を提出することをファンタジー・プレーヤに要求することによって行われることができる。アスリートがより上位にランク付けされる、または、「割り付け」されるほど、プレーヤは、より多くの潜在的なボーナスポイントを受け取ることになる。これは、ファンタジー・プレーヤが自分のア

スリートが陣容のどこに置かれるべきかに関して現実に考えなければならない戦略を生み出し、かつ、競争しているファンタジー・プレーヤが互いに出し抜こうとする風土を作り出すであろう。

【0094】

従来のトーナメント構造体における第6の常識は、多くのファンタジー熱狂者が文化的現象を作り出した（そして、正直に言って、変更される必要がない）実際のファンタジー・ゲームを区別できないこと、および、修正される必要がある欠陥のあるトーナメント構造体からこの実際のファンタジー・ゲームを分離できないことである。ファンタジー・スポーツ・ゲームは非常に人を引き付けるので、ファンタジー・プレーヤの怒りを招くことを恐れ、人々が欠陥のあるトーナメント形式を修正する創造的な解決策を見つけようとする可能性を小さくする。その結果として、現状は変わらないままである。対照的に、本明細書に記載された様々な実施形態は、従来のトーナメント構造体の失敗に対処するために非自明な解決策または特徴の組を提供する。

10

【図面の簡単な説明】

【0095】

様々な実施形態が添付図面の図中に限定としてではなく実施例として例示される。

【図1】プレーヤグループが同時に1グループずつ形成される方法を示すフローチャートである。

20

【図2】一部のファンタジー・プレーヤがグループ・プレー・トーナメントにおいて先へ進み、一部が排除または失格させられる方法を示すフローチャートである。

【図3】直接対決ファンタジー・プレーヤが指定回数のラウンドに亘ってブラインド・サブミッション・プロセスを用いてアスリートを提出する方法を示すフローチャートである。本実施例では3回のラウンドが使用される。

【図4】グループがブラインド・サブミッション・プロセスを用いてアスリートを提出する方法を示すフローチャートである。

【図5】グループ・トーナメントが所定の数のグループを作成し、次に、いずれか1つのグループが上位に昇格される前に1人のファンタジー・プレーヤを各グループに追加することによっても埋められ得る方法を示すフローチャートである。

【図6】ファンタジー・プレーヤが直接対決本戦トーナメント試合のためランダムに割り当てる方法を示すフローチャートである。

30

【図7】ファンタジー・スポーツ・トーナメントを実施するシステムおよび方法の一例証的実施形態を例示する処理フローチャートである。

【図8】コンピュータシステムの内部で実行されたときに命令セットが本明細書に記載された方法のうちのいずれか1つ以上をマシンに実行させる、コンピュータシステムの一例証的形式におけるマシンの概略図である。

40

【発明を実施するための形態】

【0096】

以下の記載では、説明の目的のため、数多くの具体的な詳細が様々な実施形態の徹底的な理解をもたらすために示されている。しかしながら、当業者には、様々な実施形態がこれらの具体的な詳細なしに実施されることはあることは、明らかであろう。

【0097】

聖杯トーナメントを作成するシステムおよび方法の様々な実施形態が本明細書に記載される。一例証的実施形態におけるトーナメント形式は、2段構造体を利用する。第1に、予選トーナメントは、本戦トーナメントにそのまま入るファンタジー・プレーヤを予選通過させるために使用される。第2に、本戦トーナメントは、総合勝者を他の上位終了者と共に決定するために使用される。これらの2つのトーナメント形式のうちの各々の内部の個別の特徴は、必ずしも記載された順序でなくてもよいことに注意することが重要である。一部は、聖杯トーナメントを開催するために必要とされないことさえあるが、トーナメントの質を向上させるために一覧化される。最後に、本戦に入るために予選トーナメントを有する考え方には、前例がないわけではない。現在のところ利用できるものに伴う問題は

50

、バリエーションのすべてが、前述された2つのバリエーション（直接対決または宝くじ効果）のうちのいずれかを1つを生じる落とし穴に陥るということである。たとえば、FanDuelは、数百人、または、さらには数千人の人々が本戦を目指し、かつ、予選通過するために、同時に互いに競争することを余儀なくされる本戦を提供する。本戦に入り込む唯一の手段が数百人または数千人の人々の中で最高得点を達成した場合であることが分かっているトーナメントに参加することは、ファンタジー・プレーヤを極めて落胆させる。

【0098】

予選トーナメント

目標は、本戦トーナメントに入り込む所定の回数の予選トーナメントを作成することである。一例証的実施形態では、これらの予選トーナメントは、以下の特徴を有する。試合は、3人または4人のファンタジー・プレーヤからなる小グループでプレーされる。所定の人数の「勝った」ファンタジー・プレーヤは、次の予選ラウンドへ進む（または本戦トーナメントへそのまま予選通過する）。たとえば、グループが各々に12人のメンバーで設定された場合、各グループ内の上位3つの得点が先へ進むことになると決定されてよい。アスリートに対するファンタジー・ポイントを決定する特定の得点システムは、広く使用されているいずれかであってもよく、あるいは、業界にとって完全に新しい1つであってもよい。ファンタジー・プレーヤは、ブラインド・サブミッション・プロセスを用いて自分の陣容を提出する。このブラインド・サブミッション・プロセス中に所定のアスリートに対して起こる重複が多いほど、アスリートの価値が下がることになる。1) 競争者により少ないラウンドをプレーするためより多くの金銭を支払わせること、または、2) 先へ進んでいる競争者がプレーすることを要求されたラウンドの回数を再現することにより競争者に同じ価格で再参加させること、のいずれかによって、競争者が戻ることを選ぶことを可能にさせる再参加コンポーネントが存在する。競争者がより少回のラウンドに対してより多くの金銭を支払うことにより再参加する場合、本戦トーナメントにそのまま予選通過するために4回のラウンドを進むことだけを必要とする予選トーナメントが存在してもよく、本戦トーナメントへ進むために9回のラウンドを必要とする予選トーナメントが存在してもよい。予選通過するためにより多くのラウンドを必要とする予選トーナメントは、より安価に参加できることになる。前述のバージョンに代わって使用される可能性がある代替的なバージョンも存在する。同額の金銭を支払うことにより再参加した場合、この特定の予選トーナメントは、同数のラウンドを有することが必要になるであろう。この形式は、より短期間により多くのラウンドを含む選択肢を作成することを必要とする。最終的に起こることは、個別のラウンドが先行するラウンドとは異なった方法で競争させられることである（以下の説明番号4を参照のこと）。ある種の予選トーナメントの一部分は、他の予選トーナメントと並行して行われる可能性があり、他の部分は、並行して行われる必要がない。ファンタジー・プレーヤは、同一の予選トーナメントに対して複数の参加枠を購入できる。ファンタジー・プレーヤは、同時に2つ以上の予選トーナメントに参加できる。本戦トーナメントは、所定の数のシートを有し、その結果、利用可能なシートより多くのファンタジー・プレーヤが本戦トーナメントのため予選通過しないように、サテライト・ラウンドが適切な回数で制限されることが重大である。予選ラウンドは、アスリートが割り付けられている状況に依存して、アスリートに重み付けするいくつかの異なったタイプの形式を有する可能性がある（説明番号1を参照のこと）。

【0099】

本戦トーナメント

本戦は、予選トーナメントを介して、または、直接的に買い入れることによって進出したファンタジー・プレーヤにより構成される。本戦においてファンタジー・プレーヤが利用できるシートの数は、トーナメントが開始するより前に、予め決められる。本戦は、直接対決形式またはグループ・プレーの継続のいずれでもあり得る。本戦が直接対決である場合、ファンタジー・プレーヤは、相手がランダムに割り当てられる。ファンタジー・プレーヤに割り当てられる相手が誰もない場合、ファンタジー・プレーヤは、次のラウ

10

20

30

40

50

ドへの不戦勝を受ける。本戦がグループ・プレーである場合、所定の人数のファンタジー・プレーヤが、所定のラウンドを目指して各グループから先へ進む。最終的なグループに対して、最後ラウンドの間に、ファンタジー・プレーヤは、最終ポジションを目指してプレーする。一例証的実施形態では、本戦のための得点システムは、トーナメントが特色としているどんなスポーツからでもファンタジー・プレーヤが精通している簡単な得点システムであるべきである。本戦は、総合チャンピオンに栄誉を授けることと、上位終了者を認識することが可能であることを保証するために所定の数のシートを有するべきである。

【0100】

以下の記載は、聖杯トーナメントが例示的実施形態で機能する方法のステップ単位の説明の一実施例を例示する。この場合も、これらのステップは、多くの場所で互換性があり、これらの一部は、必要とされることさえない。

ステップ番号1 - ファンタジー・プレーヤは、予選トーナメントに参加する種々の選択肢が与えられる。ファンタジー・プレーヤは、予選トーナメントが提供するラウンドの数が多いほど、より安価にプレーすることになる（説明番号3および以下の別表の表1を参照のこと）。表1は、ファンタジー・スポーツ・トーナメントのためのサテライトトーナメント構造体を示す。

【0101】

ステップ番号2 - 上限は、サポートできるより多くのシートが本戦トーナメントのため割り当てられていないことを保証するためにコンピュータプログラムによって規定される（以下の別表の表2を参照のこと）。表2は、予選トーナメントのための上限が規定される方法を示す。

【0102】

ステップ番号3 - ファンタジー・プレーヤが予選に参加すると、グループを割り当てられることになる。グループ・プレーは、トーナメントが数百万人のファンタジー・プレーヤを収容するために必要とする適切なスペーシングを作成するのに役立つ手法である（種々のグループ形式のため以下の説明番号2を参照のこと）。グループが満たされ得る2つの方法がある。グループは、各グループがトーナメントルールによって規定された最大人数のファンタジー・プレーヤを有することを保証するために、同時に1グループずつ満たされてもよく（図1を参照のこと）、または、代わりに、所定の個数のグループが規定されてもよく、ファンタジー・プレーヤは、各グループがこれの1番目のファンタジー・プレーヤを受け入れ、その後に2番目が追加され、以下同様に続く方式で、これらのグループに入れられる（図5を参照のこと）。

【0103】

ステップ番号4 - ファンタジー・プレーヤは、ブラインド・サブミッション・プロセスを用いて自分の陣容を届け出ることが必要とされる。ファンタジー・プレーヤは、アスリートが重み付けされる方法と、さらに、重複させられる見込みとを考慮に入れることが必要であろう（以下の説明番号1を参照のこと）。

【0104】

ステップ番号5 - 得点システムは、広く使用され、かつ、承認された形式であってよい。

【0105】

ステップ番号6 - 一例証的実施形態のコンピュータプログラムは、各アスリートが相当するファンタジー・ポイント値を、アスリートの重複に基づいて算出する（別表の表3および表4を参照のこと）。表3は、2人以上のファンタジー・プレーヤが所定の同じアスリートを自分の陣容のため選択したことに基づいて、この所定のアスリートが自身のファンタジー・ポイントのあるパーセンテージを失う様子を示す。表4は、重複が起こった程度に基づく数人のアスリートの再校正されたファンタジー・ポイントの計算を示す。

【0106】

ステップ番号7 - プレーヤが試合のため自分の陣容を呼び入れることに失敗した場合、

10

20

30

40

50

一例示的実施形態のコンピュータプログラムによってこのプレーヤの前回の陣容がこの試合のための初期設定陣容として提出されることになる。

【0107】

ステップ番号8 - 対応するスポーツの本物の運動競技が行われる。一例示的実施形態のコンピュータプログラムは、進行中の得点更新版を有し、各ファンタジー・プレーヤに現在得点と、グループ全体でランク付けされている場所とを示す。

【0108】

ステップ番号9 - グループ・ファンタジー試合に関連した実在のスポーツイベントのすべてが終了すると、一例示的実施形態のコンピュータプログラムは、この試合のため使用された所定の重み付けおよび重複システムに基づいて最終得点を表形式にする（別表の表5を参照のこと）。表5は、重み付けボーナスおよび重複ペナルティを共に組み込むファンタジー試合の最終計算表を示す。

10

【0109】

ステップ番号10 - 一例示的実施形態のコンピュータプログラムは、各グループに対する予選通過を決定する。所定の予選プロセスの所定のラウンドのため進むように予選通過させられた人数のファンタジー・プレーヤが次の予選ラウンドへ進出し（または、これらのファンタジー・プレーヤが最後の予選ラウンドの間に進んだ場合、本戦トーナメントへ進出し）、グループの残りのメンバーは排除される（図2を参照のこと）。

20

【0110】

ステップ番号11 - プロセスは、予選ラウンドのため改めて始まり、ファンタジー・プレーヤが排除される、または、本戦トーナメントのため予選通過するまで、最初の10ステップが何回も繰り返される。ファンタジー・プレーヤは、新しい予選トーナメントを買入ることにより再参加することが可能であり、あるいは、ファンタジー・プレーヤは、予選トーナメントの前回のラウンドから進み、新しいラウンドのためのグループの中に入れられる。

20

【0111】

ステップ番号12 - 本戦トーナメントラウンドに関して、グループ・プレーが実施されている場合、同じ形式がすぐに使える。唯一の例外は、ファンタジー・プレーヤが先へ進もうとするのではなく最終ポジションを競争するトーナメントの最後のラウンドである。本戦トーナメントが直接対決形式で構成される場合、ファンタジー・プレーヤは、特定の試合でプレーするようにランダムに割り当てられる。各々の単一の試合（試合の数は予め決められていることに留意されたい）は、相手のための割り当てが行われる前には1人のファンタジー・プレーヤしかこの試合に割り当てられてはならない（図6を参照のこと）。

30

【0112】

ステップ番号13 - 1人のファンタジー・プレーヤだけが割り当てられた試合は、このファンタジー・プレーヤがこのラウンドに対して不戦勝を受け、自動的に次のラウンドへ進むという結果をもたらす（図6を参照のこと）。

【0113】

ステップ番号14 - 何らかの理由のため、ファンタジー・プレーヤが試合に割り当てられていない場合、2重の不戦勝が宣言され、「不戦勝」は、次のラウンドのための構成に入れられることになる。この不戦勝が割り当てられたファンタジー・プレーヤは、この新しいラウンドの間に不戦勝が受けられ、次のラウンドへ進出することになる（図6を参照のこと）。

40

【0114】

ステップ番号15 - 試合のための形式が決定されることになる（種々の試合形式に対する説明番号2を参照のこと）。

【0115】

ステップ番号16 - 得点システムは、広く使用され、承認された形式であってよい。

50

【0116】

ステップ番号 17 - より良い得点を持つファンタジー・プレーヤが次のラウンドへ進出し、敗者は、トーナメントから排除される。

【0117】

ステップ番号 18 - 最後の 2 つの地位は、トーナメント・チャンピオンシップを獲得したより高いファンタジー・ポイント合計を持つファンタジー・プレーヤおよび準優勝地位を獲得した相手と共にチャンピオンシップを賭けてプレーすることになる。

【0118】

説明番号 1 - a) アスリートが選択されたスロットポジション、および / または、 b) アスリートを選択したファンタジー・プレーヤの人数に基づいて、ファンタジー・プレーヤのポイント値に重み付けする。アスリートに優先順位が付けられた方法、および / または、アスリートが重複させられた頻度に基づくアスリートの重み付けは、ファンタジー・プレーヤに、自分がどのアスリートを提出するか、および、陣容階層の中でアスリートをどこに入れるかに関して非常に注意深く考えることを余儀なくさせるプロセスである。これは、特に、ファンタジー・プレーヤがブラインド・サブミッション・プロセスを用いて自分の陣容を届け出るために互いに競争することを要求する形式に対して当てはまる。ブラインド・サブミッション法では、互いに競争するグループ内のファンタジー・プレーヤすべては、グループ内の他の人が提出したものを見つける前に、自分の陣容を届け出ることを要求される。

10

【0119】

以下は、プレーヤに重み付けするために一例示的実施形態で使用されたいくつかの手法の実施例である。ファンタジー・プレーヤは、自分のアスリートが選択された場所に依存して、自分のアスリートが得点したファンタジー・ポイントの倍数を授けられる。たとえば、各ファンタジー・プレーヤが 5 人のアスリートを選択した場合を想定する。各ファンタジー・プレーヤの 1 番スロットのアスリートに対し、アスリートは、自分が自分の試合で得点したファンタジー・ポイントの 5 倍の価値があつてよい。各ファンタジー・プレーヤの 2 番スロットのアスリートに対し、アスリートは、自分が自分の試合で得点したファンタジー・ポイントの 4 倍の価値があつてよい。各ファンタジー・プレーヤの 3 番スロットのアスリートに対し、アスリートは、自分が自分の試合で得点したファンタジー・ポイントの 3 倍の価値があつてよい。各ファンタジー・プレーヤの 4 番スロットのアスリートに対し、アスリートは、自分が自分の試合で得点したファンタジー・ポイントの 2 倍の価値があつてよい。各ファンタジー・プレーヤの 5 番スロットのアスリートに対し、アスリートは、自分が自分の試合で得点したファンタジー・ポイントの額面の価値があつてよい。以下は、たとえば、ファンタジー・クリケット・トーナメント中で競争する 12 人プレーヤのグループから得られることがある仮想的な実施例を例示する表である。

20

30

【0120】

【表1】

	アスリート番号1 5倍	アスリート番号2 4倍	アスリート番号3 3倍	アスリート番号4 2倍	アスリート番号5 額面
ファンタジー・ プレーヤ 1	Tendulkar Mumbai Indians	Vettori Bangalore	Sangakkara Hyderabad	Jadeja Chennai	Sehwag Delhi
ファンタジー・ プレーヤ 2	Gilchrist Mohali	Sangakkara Hyderabad	Sharma Mumbai	Vettori Bangalore	Ganguly Pune
ファンタジー・ プレーヤ 3	Sangakkara Hyderabad	Dravid Jaipur	Dhoni Chennai	Kohli Bangalore	Jadeja Chennai
ファンタジー・ プレーヤ 4	Gilchrist Mohali	Vettori Bangalore	Sangakkara Hyderabad	Pathan Delhi	Gambhir Calcutta
ファンタジー・ プレーヤ 5	Ganguly Pune	Sangakkara Hyderabad	Sehwag Delhi	Dravid Jaipur	Sharma Mumbai
ファンタジー・ プレーヤ 6	Dhoni Chennai	Tendulkar Mumbai Indians	Sangakkara Hyderabad	Sehwag Delhi	Gambhir Calcutta
ファンタジー・ プレーヤ 7	Vettori Bangalore	Sehwag Delhi	Sangakkara Hyderabad	Tendulkar Mumbai Indians	Gilchrist Mohali
ファンタジー・ プレーヤ 8	Gambhir Calcutta	Sharma Mumbai	Sangakkara Hyderabad	Tendulkar Mumbai Indians	Kohli Bangalore
ファンタジー・ プレーヤ 9	Dravid Jaipur	Sangakkara Hyderabad	Pathan Delhi	Gilchrist Mohali	Vettori Bangalore
ファンタジー・ プレーヤ 10	Gilchrist Mohali	Sangakkara Hyderabad	Dravid Jaipur	Ganguly Pune	Gambhir Calcutta
ファンタジー・ プレーヤ 11	Vettori Bangalore	Gilchrist Mohali	Gambhir Calcutta	Sehwag Delhi	Tendulkar Mumbai Indians
ファンタジー・ プレーヤ 12	Dhoni Chennai	Tiwarey Bangalore	Sangakkara Hyderabad	Tendulkar Mumbai Indians	Ganguly Pune

10

20

30

40

代替的な実施形態で実施される可能性がある別の重み付け方法は、ファンタジー・プレーヤがアスリートを選択した状況に依存してこのプレーヤにこのアスリートが獲得したファンタジー・ポイントのあるパーセンテージが与えられる方法である。たとえば、各ファンタジー・プレーヤが8人のアスリートを選択するように求められた場合、選択されたアスリートは、誰もが選択する1番目のアスリートにこのアスリートのファンタジー・ポイントの100%の価値を与えることにより重み付けされてよく、選択された2番目のアスリートは、このアスリートのファンタジー・ポイントの87.5%の価値があつてよく、3番目は、ファンタジー・ポイントの75%の価値があつてよく、4番目は、ファンタジー・ポイントの62.5%の価値があつてよく、5番目は、ファンタジー・ポイントの50%の価値があつてよく、6番目は、ファンタジー・ポイントの37.5%の価値があつてよく、7番目は、ファンタジー・ポイントの25%の価値があつてよく、8番目は、ファンタジー・ポイントの12.5%の価値があつてよい。以下は、一例としてフィリピン・バスケット・リーグからのアスリートを使用するこの方法の仮想的な実施例を例示する表である（アスリートの重複が本実施例では許されていることに注意されたい）。

【0121】

【表2】

	スロット番号1 100%	スロット番号2 87.5%	スロット番号3 75%	スロット番号4 62.5%	スロット番号5 50%	スロット番号6 37.5%	スロット番号7 25%	スロット番号8 12.5%
ファンタジー・プレーヤ番号1	Miller Barako	David Powerade	Yap B-Meg	Lutz Petron	Santos Petron	Lassiter Powerade	Cardoa Meralco	Chan Rain or Shine
ファンタジー・プレーヤ番号2	David Powerade	Yap B-Meg	Reyes Alaska Aces	Lassiter Powerade	Castro Talk N Text	Chan Rain or Shine	Sena Shopinas	Lutz Petron

10

代替的な実施形態で実施される可能性がある別の形式は、ファンタジー・プレーヤにアスリートの重複のペナルティを課す。この方法を使用して、ファンタジー・プレーヤは、アスリートを共有することが認められるが、より多くの重複の発生は、各ファンタジー・プレーヤが所定のアスリートのため受け取るファンタジー・ポイントのパーセンテージを低下させる。たとえば、12人のプレーヤまでのファンタジー試合のための重複サンプル表を以下に示す。

【0122】

20

【表3】

アスリートに見合ったファンタジー・ポイントのパーセンテージ アスリート選択の重複に基づく

	アスリート選択 1X	2X	3X	4X	5X	6X	7X	8X	9X	10X	11X	12X
プレーヤ4人のファンタジー試合	100%	67%	33%	0%	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA
プレーヤ5人のファンタジー試合	100%	75%	50%	25%	0%	NA						
プレーヤ6人のファンタジー試合	100%	80%	60%	40%	20%	0%	NA	NA	NA	NA	NA	NA
プレーヤ7人のファンタジー試合	100%	83%	67%	50%	<u>33%</u>	17%	0%	NA	NA	NA	NA	NA
プレーヤ8人のファンタジー試合	100%	86%	72%	58%	43%	28%	14%	0%	NA	NA	NA	NA
プレーヤ9人のファンタジー試合	100%	87%	75%	62%	50%	38%	25%	13%	0%	NA	NA	NA
プレーヤ10人のファンタジー試合	100%	89%	78%	67%	56%	45%	34%	23%	12%	0%	NA	NA
プレーヤ11人のファンタジー試合	100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%	0%	NA
プレーヤ12人のファンタジー試合	100%	91%	82%	73%	64%	55%	46%	37%	28%	19%	10%	0%

30

40

上記実施例では、「1X」は「1回」と読まれ、これは、所定のアスリートが12人のファンタジー・プレーヤのうち厳密に1人によって選択されたことを意味する。同様に、上記実施例では、パーセンテージが固定されていないことに注意すべきである。パーセンテージは、全く任意である。この例示的表に対し、広がりは、所定のアスリートを選択し

50

たファンタジー・プレーヤの人数に基づいて(パーセンテージ全体の最も近くまで)一様に分布した。

【0123】

表の中の強調表示(太字かつ下線付き)部は、プレーヤ7人のファンタジー・グループにおいて、これらメンバーのうちの5人が同じアスリートを提出したことを表す。アスリートの重複は、一例示的実施形態において許されているので、メンバーの各々は、このアスリートを自分の陣容に有することになるが、メンバーの各々は、このアスリートが自分の試合で得点したファンタジー・ポイントのうちの33%しか受け取らないことになる。

【0124】

本物のスポーツイベントが終了すると、アスリートが得点する実際のファンタジー・ポイントは、所定のアスリートを選択した他のファンタジー・プレーヤの人数に基づくアスリートの調整済みファンタジー・ポイントに変換される。以下の表は、この変換の実施例を示す、NFLアスリートの仮想的なグループからの実施例である。

【0125】

【表4】

アスリート	実際のファンタジー得点	アスリートが選択された回数	パーセンテージ乗数	*調整済みファンタジー得点
Vick, Phila	31	2	.91	28.21
Brady, NE	25	6	.55	13.75
P. Manning, Ind	40	3	.82	32.80
Brees, NO	28	1	1.00	28.00
Gore, SF	16	2	.91	14.56
Peterson, Min	33	11	.10	3.30
Mendenhall, Pit	15	1	1.0	15.00
C. Johnson, Ten	29	4	.73	21.17
Foster, Hou	21	1	1.0	21.00
Jones-Drew, Jax	9	1	1.0	9.00
Bradshaw, NYG	13	1	1.0	13.00
Turner, Atl	31	1	1.0	31.00
Rice, Balt	17	1	1.0	17.00
S. Jackson, STL	24	1	1.0	24.00
Welker, NE	21	2	.91	19.11
C. Johnson, Det	18	6	.55	9.90
A. Johnson, Hou	27	5	.64	17.28
Bowe, KC	11	1	1.0	11.00
Austin, Dal	15	1	1.0	15.00
White, Atl	13	1	1.0	13.00
Wallace, Pitt	25	1	1.0	25.00
Jennings, GB	17	1	1.0	17.00
Marshall, Mia	16	1	1.0	16.00
Fitzgerald, Az	22	3	.82	18.04
Wayne, Ind	10		1.0	10.00
D. Jackson, Phil	12		1.0	12.00

一例示的実施形態において調整済みファンタジー得点を計算するために、コンピュータプログラムは、実際のファンタジー得点にパーセンテージ乗数を乗じてよい。たとえば、上記実施例では、Michael Vickは、実際のファンタジー得点31を得点し、2人のプレーヤが自分のプレーヤ陣容のアスリートとしてVickを選択した。2人のプレーヤが自分のプレーヤ陣容のアスリートとしてVickを選択したので、各プレーヤは

10

20

30

40

50

、実際のファンタジー・ポイントのうちの 91 %を受け取ることになる。こうして、本実施例では、V i c k の調整済みファンタジー得点は、 $31 \times 0.91 = 28.21$ である。

【 0 1 2 6 】

前の実施例に類似した別の手法は、アスリート選択の重複に関してファンタジー・プレーヤをより厳しく罰する。本実施形態では、システムは、アスリートを選択したグループ中のあらゆるメンバーで、このアスリートが獲得するファンタジー・ポイントを分ける。たとえば、アスリートがファンタジー・ポイント 32 を得点し、5人のファンタジー・プレーヤがこのアスリートを選択した場合、このアスリートを選択したグループの中の各メンバーは、ファンタジー・ポイント 6.4 を受け取ることになる（32を5で割ると、6.4 に等しくなる）。

【 0 1 2 7 】

重み付けシステムは、さらに組み合わされることが可能である。たとえば、以下の表は、プレーヤ 20 人のファンタジー・クリケット試合からの実施例を示し、この表において、スロットは、アスリートが選択された状況に従って重み付けされ、（アスリートの名前および国名の下に掲載された）アスリートが獲得するファンタジー・ポイントのパーセンテージは、所定のアスリートを選択した他のファンタジー・プレーヤの人数に基づいている。

【 0 1 2 8 】

【表5】

	アスリート番号1 5倍	アスリート番号2 4倍	アスリート番号3 3倍	アスリート番号4 2倍	アスリート番号5 額面
ファンタジー・ プレーヤ1	Al Hasan Bangladesh 32%	ul-Haq Pakistan 64%	Rahim Bangladesh 6%	Afridi Pakistan 48%	Gul Pakistan 22%
ファンタジー・ プレーヤ2	Hafeez Pakistan 53%	Al Hasan Bangladesh 32%	Mahmudullah Pakistan 85%	Gul Pakistan 22%	Afridi Pakistan 48%
ファンタジー・ プレーヤ3	Gul Pakistan 22%	Rahim Bangladesh 6%	Hafeez Pakistan 53%	Cheema Pakistan 58%	ul-Haq Pakistan 64%
ファンタジー・ プレーヤ4	ul-Haq Pakistan 64%	Afridi Pakistan 48%	Iqbal Pakistan 79%	Rahim Bangladesh 6%	Al Hasan Bangladesh 32%
ファンタジー・ プレーヤ5	Gul Pakistan 22%	Khan Pakistan 90%	Rahim Bangladesh 6%	Hafeez Pakistan 53%	Cheema Pakistan 58%
ファンタジー・ プレーヤ6	Rahim Bangladesh 6%	Afridi Pakistan 48%	Al Hasan Bangladesh 32%	Mahmudullah Pakistan 85%	ul-Haq Pakistan 64%
ファンタジー・ プレーヤ7	Al Hasan Bangladesh 32%	Gul Pakistan 22%	Cheema Pakistan 58%	Afridi Pakistan 48%	Rahim Bangladesh 6%
ファンタジー・ プレーヤ8	Rahim Bangladesh 6%	Hafeez Pakistan 53%	Gul Pakistan 22%	Iqbal Pakistan 79%	Al Hasan Bangladesh 32%
ファンタジー・ プレーヤ9	Rahim Bangladesh 6%	Cheema Pakistan 58%	Afridi Pakistan 48%	Al Hasan Bangladesh 32%	Gul Pakistan 22%
ファンタジー・ プレーヤ10	Hafeez Pakistan 53%	Khan Pakistan 90%	Gul Pakistan 22%	Rahim Bangladesh 6%	ul-Haq Pakistan 64%
ファンタジー・ プレーヤ11	Rahim Bangladesh 6%	Al Hasan Bangladesh 32%	ul-Haq Pakistan 64%	Gul Pakistan 22%	Mahmudullah Pakistan 85%
ファンタジー・ プレーヤ12	Afridi Pakistan 48%	Gul Pakistan 22%	Al Hasan Bangladesh 32%	Cheema Pakistan 58%	Rahim Bangladesh 6%
ファンタジー・ プレーヤ13	Cheema Pakistan 58%	Afridi Pakistan 48%	Gul Pakistan 22%	Rahim Bangladesh 6%	Hafeez Pakistan 53%
ファンタジー・ プレーヤ14	Al Hasan Bangladesh 32%	Iqbal Pakistan 79%	Afridi Pakistan 48%	Hafeez Pakistan 53%	Rahim Bangladesh 6%
ファンタジー・ プレーヤ15	Gul Pakistan 22%	Rahim Bangladesh 6%	Hafeez Pakistan 53%	ul-Haq Pakistan 64%	Khan Pakistan 90%
ファンタジー・ プレーヤ16	ul-Haq Pakistan 64%	Al Hasan Bangladesh 32%	Mahmudullah Pakistan 85%	Gul Pakistan 22%	Rahim Bangladesh 6%
ファンタジー・ プレーヤ17	Gul Pakistan 22%	Jamshed Pakistan 100%	Al Hasan Bangladesh 32%	Rahim Bangladesh 6%	Cheema Pakistan 58%
ファンタジー・ プレーヤ18	Cheema Pakistan 58%	Al Hasan Bangladesh 32%	Afridi Pakistan 48%	Iqbal Pakistan 79%	Rahim Bangladesh 6%
ファンタジー・ プレーヤ19	Rahim Bangladesh 6%	Gul Pakistan 22%	Hafeez Pakistan 53%	Afridi Pakistan 48%	Iqbal Pakistan 79%
ファンタジー・ プレーヤ20	Hafeez Pakistan 53%	Rahim Bangladesh 6%	Gul Pakistan 22%	Cheema Pakistan 58%	Al Hasan Bangladesh 32%

10

20

30

40

説明番号2-3人以上のプレーヤのグループにおいてトーナメントの一部または全部を構造化する。スポーツイベントは、殆ど普遍的に構造化され、(フットボール、バスケットボール、ベースボールなどのように)一方のチームが別のチームと競争するか、または、(ボクシング、レスリング、テニスなどのように)1人の個人が別の個人と競争するか

50

、または、（ゴルフ、モータースポーツ、サイクリングなどのように）個人が同時にフィールド全体と競争するので、ファンタジー・スポーツ業界は、ファンタジー・スポーツ熱狂者のためのトーナメントを作成することになると、これらの形式の巻き添えになった。この理由のため、無制限の人数の人々が同時にフィールド全体をプレーすることを課されることなくプレーすることができるファンタジー・トーナメントは、決して存在しなかつた。本明細書に記載された様々な実施形態は、既存のファンタジー・トーナメントを用いてこの問題への解決策を提供する。

【0129】

実在のイベントは、通常、同時に互いに競争する7チームを有する事がないとしても、このことがファンタジー・スポーツ試合に対して起こらないという理由はない。あたかも現実のスポーツイベントであるかのようにファンタジー・トーナメントを構造化するのではなく、形式がむしろ数人のプレーヤが同時に互いに競争するカードゲームのように見えることがあり得ない、という理由がない。この形式は、より多くのファンタジー・プレーヤに同時にフィールド全体に立ち向かわなければならないことを課すことなく、これらファンタジー・プレーヤがトーナメントで競争することを可能にさせる。

10

【0130】

ファンタジー・プレーヤを小グループで競争させることができ、ファンタジー・トーナメントがどのように開催されるべきかの人々の考えに反することは、殆ど疑いがない。しかし、これが、無制限の人数のプレーヤに同時にフィールド全体と競争することなく参加する機会を許す唯一の方法である。

20

【0131】

本明細書に記載された様々な例示的実施形態では、グループ・プレー形式を使用するいくつかの具体的な形式が存在する（一部は、提出すべき完全な陣容を作成するために要する時間を理由として、他のものより効果的である）。一例示的実施形態におけるこれらの形式は、以下のサンプル形式を含む。

【0132】

グループ・トーナメント・タイプ番号1 - ファンタジー・ドラフトを使用する - 10人から12人のリーグが集まり、ファンタジー・スポーツの始まりからファンタジー・リーグのためドラフトしている。しかし、従来型のリーグにおけるドラフトの目的は、いつでも、グループのメンバーがどのファンタジー保有者がチャンピオンシップを賭けたプレオフのため最良の記録を持って現れるかを知るためにシーズンを通して1対1の試合で互いにプレーするリーグを形成することであった。

30

【0133】

本明細書に記載された様々な実施形態では、従来型のリーグと様々な実施形態で使用される小さいプレーヤグループとの間で重要な区別が行われる。従来行われているようにリーグ内で競争するためにドラフトするのではなく、プレーヤの小さいグループ分けは、（典型的にオンラインで）一緒に、グループ内の全員が同時にグループ内の他の全員とプレーする単一の試合に関してドラフトする。このグループのすべてのメンバー間の同時プレーは、従来型のリーグでは起こらない。本明細書に記載された様々な実施形態では、このファンタジー・プレーヤ・グループからの所定の数の上位得点は、次のラウンドへ進むための権利を獲得する。たとえば、ファンタジー・クリケット・トーナメントでプレーする12人の参加者（ファンタジー・プレーヤ）のグループは、上位3人の得点が次のラウンドへ進むことになっているという了解の下で、アスリートをドラフトすることになってよい。進むために必要な得点の数は、予め決められてよい。

40

【0134】

本明細書に記載された例示的実施形態によるこの特定の形式を使用してオンラインで聖杯トーナメントを実施するために、ファンタジー・プレーヤは、料金を支払うことになり、このことは、ファンタジー・プレーヤを所定のグループに対するある一定の参加者の人数で上限を定められたオンライン・ドラフト・ルームに自動的に入れることになる。オンライン・ドラフト・ルームは、オンラインユーザの集合体がチャットルームに集まるこ

50

ができる方法と同じ方法でユーザ／ファンタジー・プレーヤのオンライン集合体として実施されることができる。たとえば、ファンタジー・ゲームは、1グループ当たり10人の参加者（ファンタジー・プレーヤ）を可能にさせ、上位2人の得点が次のラウンドへ進むラグビーであってよい。これは、グループが最終的に10人で終わることを必ずしも意味するのではなく、なぜならば、所定のグループの中の1番目の人がオンライン・ドラフト・ルームに入ったときによって決定されるからである。1番目の人が入ると、グループが10人で満たされるための期限（たとえば、20分間）がセットされる。これがセットされると、プレーヤがドラフトルームに現れたときによって決定されるドラフト順でドラフトが直ちに始まる。プレーヤが早く現れるほど、このプレーヤは、より上位でドラフトする。ドラフトは、前述のとおり蛇行性形式に従ってもよい。

10

【0135】

ファンタジー・プレーヤが10個の空間を埋めるのに不十分であった場合、ドラフトは、多数の人がドラフトルームに居る状態であっても割り当てられた時間が経過したときが始まる。ドラフトルーム内の人数がトーナメントルールによって決定されたグループから先へ進むことが想定されるファンタジー・プレーヤの数以下である場合、ファンタジー・プレーヤは、次のラウンドへの不戦勝を自動的に受け取り、試合の中で次のラウンドを賭けて互いに競争することはない。

【0136】

グループ・トーナメント・タイプ番号2-ツイスト入札を用いてファンタジー・ドラフトを開催する - この場合も同様に、例示的実施形態は、単一の試合中に互いに競争するファンタジー・プレーヤの小グループの中でドラフトを行う。ドラフトプロトコルの一部は、前述の第1のトーナメント形式と同じである。たとえば、ドラフトルーム内の1番目の人が時計を開始させてグループ内にいることになる人数を決定する手段のメカニズムは、同じである。

20

【0137】

ドラフトルールは、従来型のドラフトとは全く異なる。この形式では、ファンタジー・プレーヤは、自分がドラフトしたアスリートを必ずしも獲得しない。一例示的実施形態の本形式では、あらゆるファンタジー・プレーヤは、アスリートを確保するために費やすべき一定のクレジットが与えられる。グループのすべてのメンバーは、ドラフトされたアスリートを入札することができる。たとえば、ファンタジー・フットボール・ドラフトであり、かつ、あらゆるプレーヤが1人のクォーターバック（QB）と、2人のランニングバック（RB）と、2人のワイドレシーバ（WR）を確保するために50クレジットを与えられる、と仮定する。所定のフットボールプレーヤを最初にドラフトしたファンタジー・プレーヤは、入札プロセスを始めるためにこのフットボールプレーヤのため1クレジット入札を有する。ドラフト入札プロセスは、その後、ドラフト内の次のファンタジー・プレーヤに進む。次のファンタジー・プレーヤは、2以上のクレジットで入札すること（1ずつの増分で入札しなければならない - 小数を使用できない）、または、ドラフト内の次のファンタジー・プレーヤに「パスする」ことが可能である。

30

【0138】

ドラフト入札プロセスがファンタジー・プレーヤのグループ全体を通り抜け、最高入札が記録された人に戻るときに限り、このフットボールプレーヤ（アスリート）のための入札が終わる。入札を勝ち取ったファンタジー・プレーヤは、自分のクレジット額から、自分が入札したクレジットの数を控除される。これらのファンタジー・プレーヤは、グループ内で自分の陣容のためこのフットボールプレーヤを開始することを許可されたファンタジー・プレーヤである。その後、ドラフトは元の順番に戻り、これにおいて、2番目のファンタジー・プレーヤのドラフトが、グループ内のファンタジー・プレーヤが入札することができる新しいフットボールプレーヤを案内する。

40

【0139】

プレーヤ8人のグループのためのプロセスの実施例が以下に示される：

ファンタジー・プレーヤ番号1 - 「Tom Bradyを提出する」（1クレジット入札

50

を自動的に意味する)

ファンタジー・プレーヤ番号2 - 「パス」

ファンタジー・プレーヤ番号3 - 「2 クレジットで入札する」

ファンタジー・プレーヤ番号4 - 「5 クレジットで入札する」

ファンタジー・プレーヤ番号5 - 「6 クレジットで入札する」

ファンタジー・プレーヤ番号6 - 「パス」

ファンタジー・プレーヤ番号7 - 「9 クレジットで入札する」

ファンタジー・プレーヤ番号8 - 「11 クレジットで入札する」

ファンタジー・プレーヤ番号1 - 「パス」

ファンタジー・プレーヤ番号2 - 「パス」

ファンタジー・プレーヤ番号3 - 「パス」

ファンタジー・プレーヤ番号4 - 「12 クレジットで入札する」

ファンタジー・プレーヤ番号5 からファンタジー・プレーヤ番号3 はすべてパス

ファンタジー・プレーヤ番号4 が Tom Brad y を獲得し、自分の口座から 12 クレジットが取り出される

ファンタジー・プレーヤ番号2 が入札をする次のプレーヤを案内する。

【0140】

ファンタジー・プレーヤが自分のポジションのすべてを埋めることなくクレジットを使い果たした場合、このファンタジー・プレーヤは、もはや入札することができず、メインドラフト直後に来るフリー・エージェント・ドラフトを待たなければならない。このフリー・エージェント・ドラフトは、全員が陣容全体を書き込む、または、クレジットを使い果たすと行われる。フリー・エージェント・ドラフトは、その後、埋める場所が未だ残っているファンタジー・プレーヤのために限り開催される。このドラフトは、最初のドラフト順とは逆順で進む。ドラフト中のファンタジー・プレーヤは、自分の順番になったとき、1人のファットボールプレーヤだけを取ることができる。ファンタジー・プレーヤが2つ以上の埋めるべき場所を有する場合、ドラフトプロセスが再び自分に戻ってくるまで待たなければならない。ファンタジー・プレーヤは、自分のメンバー表全体を埋めると、フリー・エージェント・ドラフトから自動的に外される。

【0141】

グループ・トーナメント・タイプ番号3 - ブラインド・サブミッション形式 - 重複したアスリートのファンタジー・ポイントを共有する - 一例示的実施形態では、ブラインド・サブミッション形式は、陣容提出が厳密に1回行われたときに利用される。互いに競争する小グループは、ブラインド・サブミッション形式（たとえば、ファンタジー・プレーヤが、試合に関与する他のファンタジー・プレーヤが何を選択したかを知ることなく、自分の陣容を届け出しなければならない状況）を使用して要求されたポジションすべての陣容を提出する。アスリートの重複は許されるが、これが起こるとき、ペナルティが存在する。重複したアスリートを提出したファンタジー・プレーヤすべては、試合のためこのアスリートのポイント合計を均等に分割することになる。たとえば、ファンタジー・サッカー・グループ内で11人のファンタジー・プレーヤが競争し、これらファンタジー・プレーヤのうち6人が自分の陣容のためアスリート Lione1 Messi を提出した場合（すなわち、重複したアスリート）、これらの6人のファンタジー・プレーヤは、 Messi が自分のゲームで得点したどれほどの多くのファンタジー・ポイントでも均等に分割することになる。複数のゲームの場合、6人のファンタジー・プレーヤは、平均ポイントを分割するか、または、合計ポイントを分割するものである。 Messi が自分のゲームでファンタジー・ポイント14点を得点した場合、各ファンタジー・プレーヤは、14を6で割ると2.33に等しくなるので、ファンタジー・ポイント2.33点（最近傍の100分の1に丸められている）を受け取ることになる。

【0142】

このタイプのペナルティは、とても多くの戦略を作り出し、二番手のプレーヤを最前線に引き上げる。ファンタジー・プレーヤは、より劣ったプレーヤが重複している可能性は

10

20

30

40

50

より低いので、スーパースターを探らざることにするかもしれない。時には、これらのトーナメントのタイプは、埋めるべき先発ポジションが3個から5個しかない。

【0143】

グループ・トーナメント・タイプ番号4-ブラインド・サブミッション形式-重複したアスリートの価値を低下させる-これは、前の形式の変形である。この形式変形は、陣容が1回だけ提出され得るトーナメントを開催するための効果的な方法である。この形式は、グループ内で競争するメンバーすべてがブラインド・サブミッション形式を使用して陣容を提出する状況でもプレーされる。この場合も同様に、アスリートの重複が許されるが、ペナルティは、前述された前の形式とは異なる。重複のペナルティは、アスリートが得点したファンタジー・ポイントの削減である。より多くの重複が起こるほど、アスリートの価値はより低くなる。たとえば、ファンタジー・ベースボールにおいて、12人のグループにおいてアスリートAlbert Pujolesを提出したメンバー(ファンタジー・プレーヤ)が1人しかいない場合、このメンバーは、提出されたアスリートに対応するファンタジー・ポイントの100%を取得することができる。このグループの2人のメンバーがアスリートPujolesを選択した場合、各選択中メンバーは、選択されたアスリートのファンタジー・ポイントの90%しか取得することができない。3人が同じアスリートを選択した場合、各選択中メンバーは、選択されたアスリートのファンタジー・ポイントの80%しか取得することができず、以下同様に続く。ポイント削減は、完全に任意的なペナルティのシステムから非常に巧く校正された方法まで多岐に亘ってよい。

10

【0144】

以下に示された表は、アスリートを同様に選択した他の競争者の人数に基づいて、所定のファンタジー参加者が受け取るアスリートのポイントのパーセンテージを決定する実施形態の実施例である。一覧化されたパーセンテージは任意であることに注意することが重要である。アスリート選択のより多くの重複が起こるファンタジー・プレーヤにペナルティを課すどのようなパーセンテージが使用されてもよい。

20

【0145】

【表6】

アスリートに見合ったファンタジー・ポイントのパーセンテージ
所定のアスリート選択の重複に基づく

	アスリート選択	1X*	2X	3X	4X	5X	6X	7X	8X	9X	10X	11X	12X
プレーヤ3人のファンタジー試合	100%	50%	0%	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA
プレーヤ4人のファンタジー試合	100%	67%	33%	0%	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA
プレーヤ5人のファンタジー試合	100%	75%	50%	25%	0%	NA							
プレーヤ6人のファンタジー試合	100%	80%	60%	40%	20%	0%	NA						
プレーヤ7人のファンタジー試合	100%	83%	67%	50%	<u>33%</u>	17%	0%	NA	NA	NA	NA	NA	NA
プレーヤ8人のファンタジー試合	100%	86%	72%	58%	43%	28%	14%	0%	NA	NA	NA	NA	NA
プレーヤ9人のファンタジー試合	100%	87%	75%	62%	50%	38%	25%	13%	0%	NA	NA	NA	NA
プレーヤ10人のファンタジー試合	100%	89%	78%	67%	56%	45%	34%	23%	12%	0%	NA	NA	NA
プレーヤ11人のファンタジー試合	100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%	0%	NA	NA
プレーヤ12人のファンタジー試合	100%	91%	82%	73%	64%	55%	46%	37%	28%	19%	10%	0%	NA

*注: 1Xは「1回」と読み、これは、所定のアスリートが12人のファンタジー・プレーヤのうち厳密に1人によって選択されたことを意味する。

10

20

30

40

上記表中に示された強調表示（太字かつ下線付き）パーセンテージは、プレーヤ7人のファンタジー・グループにおいて、これらファンタジー・プレーヤのうちの5人が同じアスリートを提出したことを表す。たとえば、7人のプレーヤのうちの5人が次回の試合の自分の先発クオーターバックであるように Michael Vick を選択したと仮定する。すなわち、5人のファンタジー・プレーヤの各々が自分の先発陣容に Vick を有することになるが、ファンタジー・プレーヤは、この週（ラウンド）に Vick が得点したポイントのうちの33%だけを各々受け取ることになる。

【0146】

以下の表は、ファンタジー・フットボール・トーナメントからの仮定上の実施例であり、12人のグループが選択した先発NFLアスリートを示す。各アスリートの名前の下のパーセンテージは、選択されたNFLアスリートが特定の週に得点した実際のファンタジー・ポイントのうちこのアスリートを選択しているファンタジー・プレーヤが取得することになるパーセンテージを表す。このパーセンテージは、NFLアスリートが重複された回数に基づき、上記テーブルからそのまま取り込まれる。

【0147】

【表7】

NFLアスリートが得点するファンタジー・ポイントのパーセンテージ値
競争する12人のファンタジー・プレーヤのグループ

	QB	RB番号1	RB番号2	WR番号1	WR番号2
ファンタジー・ プレーヤ1	Vick Phila 91%	Gore SF 91%	Peterson Min 10%	Welker NE 91%	Johnson Det 55%
ファンタジー・ プレーヤ2	Brady NE 55%	Peterson Min 10%	Mendenhall Pitt 100%	Johnson Det 55%	Bowe KC 100%
ファンタジー・ プレーヤ3	Manning Indy 82%	Johnson Ten 73%	Peterson Min 10%	Johnson Hou 64%	Welker NE 91%
ファンタジー・ プレーヤ4	Brady NE 55%	Johnson Ten 73%	Peterson Min 10%	Johnson Det 55%	Austin Dal 100%
ファンタジー・ プレーヤ5	Brees NO 100%	Peterson Min 10%	Foster Hou 100%	White Atl 100%	Wallace Pit 100%
ファンタジー・ プレーヤ6	Manning Indy 82%	Jones-Drew Jax 100%	Peterson Min 10%	Johnson Hou 64%	Jennings GB 100%
ファンタジー・ プレーヤ7	Brady NE 55%	Johnson Ten 73%	Peterson Min 10%	Johnson Det 55%	Johnson Hou 64%
ファンタジー・ プレーヤ8	Vick Phila 91%	Bradshaw NYG 100%	Peterson Min 10%	Marshall Mia 100%	Johnson Hou 64%
ファンタジー・ プレーヤ9	Brady NE 55%	Peterson Min 10%	Gore SF 91%	Johnson Det 55%	Fitzgerald Az 82%
ファンタジー・ プレーヤ10	Brady NE 55%	Peterson Min 10%	Turner Atl 100%	Johnson Det 55%	Johnson Hou 64%
ファンタジー・ プレーヤ11	Brady NE 55%	Johnson Ten 73%	Rice Balt 100%	Fitzgerald Az 82%	Wayne Indy 100%
ファンタジー・ プレーヤ12	Manning Indy 82%	Jackson STL 100%	Peterson Min 10%	Jackson Phil 100%	Fitzgerald Az 82%

10

20

30

40

50

グループ・トーナメント・タイプ番号5 - ブライド・サブミッション形式 - アスリートを入れする - このタイプの形式は、数日間の入札に亘って使用される。グループ内のファンタジー・プレーヤは、自分が提出した各アスリートの名前の隣にパーセンテージを添えて陣容を提出する。パーセンテージは、ファンタジー・プレーヤがアスリートを自分の陣容に確保するために受け入れようとするアスリートのファンタジー・ポイントの部分がどの程度小さいかを表す。換言すると、ファンタジー・プレーヤは、所定のアスリートを切望しているので、この所定のアスリートが得点したファンタジー・ポイントの一部をあきらめようとする。最低入札のファンタジー・プレーヤがこのアスリートを勝ち取る。たとえば、3人のファンタジー・プレーヤがフットボール・トーナメントのため自分のランニングバックにするためアスリートAdrian Petersonを選択し、入札が100%、93%および87%である場合、87%で入札したファンタジー・プレーヤが自分の陣容のため Petersonを勝ち取る。問題点は、87%で入札したファンタジー・プレーヤは、所定のゲームに対する Petersonのファンタジー・ポイントがどんなものでもこれの87%しか取得できなくなることである。アスリートを勝ち取らなかつた他の2人のファンタジー・プレーヤは、次の入札のラウンドの間にこのポジションのため新たなアスリート名を提出しなければならない。2人以上のファンタジー・プレーヤが1人のアスリートに対して同一の勝ち入札値を提出した場合、ファンタジー・プレーヤの各々が、自分が提示した入札額の代わりに自分の陣容にこのアスリートを獲得することになる。アスリートは、グループ内の少なくとも1人の陣容に入れられると、この試合のため

誰によっても再び入札されることがあり得ない。

【0148】

最終ラウンドの後、フリー・エージェント・ドラフトがコンピュータで生成されたドラフト順を使用して実施される。完全な陣容を有していないファンタジー・プレーヤだけがフリー・エージェント・ドラフトの資格がある。ファンタジー・プレーヤは、フリー・エージェント・ドラフト中で自分の順番であるときに、1人のアスリートだけを選択できる。ファンタジー・プレーヤが自分の陣容に埋めるべき複数の穴がある場合、ファンタジー・プレーヤは、フリー・エージェント・ドラフト・プロセスにおいてアスリートを選択するために自分の順番を待たなければならない。ファンタジー・プレーヤは、フリー・エージェント・ドラフトから自分の陣容を書き込むと、ドラフトから自動的に外される。フリー・エージェント・ドラフト中のすべてのアスリートは、自分のファンタジー・ポイントの100%の価値がある。

10

【0149】

以下の表は、ファンタジー・ベースボール・トーナメントのための3日間のサブミッション・プロセスの実施例を例示する。各ファンタジー・プレーヤは、5人のアスリート(ピッチャー以外)に対する入札を提出しなければならない。アスリートがどのポジションをプレーするかに関する制限はない。

【0150】

【表8】

20

1日目 提出および入札

	アスリート番号1	アスリート番号2	アスリート番号3	アスリート番号4	アスリート番号5
ファンタジー・プレーヤ1	Cabrera Det 91%	Holliday STL 91%	Pujols STL 94%	ARod NYY 91%	Hamilton Tex 93%
ファンタジー・プレーヤ2	Fielder Mil 97%	Pujols STL 100%	Braun Mil 100%	Hamilton Tex 89%	Teixeira NYY 100%
ファンタジー・プレーヤ3	Cano NYY 99%	Gonzalez Bos 90%	Pujols STL 100%	Kemp LA 94%	ARod NYY 91%
ファンタジー・プレーヤ4	Fielder Mil 97%	Gonzalez Bos 83%	Pujols STL 100%	Hamilton Tex 85%	Reyes NYM 100%
ファンタジー・プレーヤ5	Howard Phil 100%	Pujols STL 100%	Reynolds Balt 100%	Tulowitzki Col 100%	Young Tex 100%
ファンタジー・プレーヤ6	Cano NYY 92%	Pence Phil 100%	Pujols STL 100%	Kemp LA 94%	Votto Cin 100%
ファンタジー・プレーヤ7	Fielder Mil 95%	Gonzalez Bos 93%	Pujols STL 98%	Hamilton Tex 95%	Kemp LA 97%
ファンタジー・プレーヤ8	Cabrera Det 93%	Granderson NYY 100%	Pujols STL 89%	Beltran SF 100%	Kemp LA 100%
ファンタジー・プレーヤ9	Fielder Mil 95%	Pujols STL 94%	Holliday STL 97%	Hamilton Tex 96%	Beltre Tex 92%
ファンタジー・プレーヤ10	Fielder Mil 95%	Pujols STL 100%	Ramirez CHC 100%	Hamilton Tex 97%	Kemp LA 92%
ファンタジー・プレーヤ11	Fielder Mil 100%	Gonzalez Bos 100%	Pedroia Bos 100%	Beltre Tex 93%	Bautista Tor 100%
ファンタジー・プレーヤ12	Cano NYY 99%	Ortiz Bos 100%	Pujols STL 100%	Konerko CHW 100%	Beltre Tex 99%

30

40

上記実施例では、太字テキストは、勝った入札を示す。上記実施例では、2人のファン

50

タジー・プレーヤが 91% でアスリート A R O D を確保し、3人のファンタジー・プレーヤが 95% でアスリート F i e l d e r を確保したことに注意を要する。

【 0 1 5 1 】

【 表 9 】

2日目 提出および入札

	アスリート番号1	アスリート番号2	アスリート番号3	アスリート番号4	アスリート番号5
ファンタジー・ プレーヤ1	<u>Cabrera</u> <u>Det</u> 91%	<u>Holliday</u> <u>STL</u> 91%	<u>Ellsbury</u> <u>Bos</u> 91%	<u>ARod</u> <u>NYY</u> 91%	<u>Victorino</u> <u>Phila</u> 99%
ファンタジー・ プレーヤ2	<u>C. Lee</u> <u>Hou</u> 100%	<u>Bruce</u> <u>Cin</u> 100%	<u>Braun</u> <u>Mil</u> 100%	<u>Ellsbury</u> <u>Bos</u> 99%	<u>Teixeira</u> <u>NYY</u> 100%
ファンタジー・ プレーヤ3	<u>Longoria</u> <u>TB</u> 99%	<u>Mauer</u> <u>Minn</u> 98%	<u>Utley</u> <u>Phil</u> 100%	<u>Suzuki</u> <u>Sea</u> 100%	<u>ARod</u> <u>NYY</u> 91%
ファンタジー・ プレーヤ4	<u>Phillips</u> <u>Cin</u> 100%	<u>Gonzalez</u> <u>Bos</u> 83%	<u>Longoria</u> <u>TB</u> 98%	<u>Hamilton</u> <u>Tex</u> 85%	<u>Reyes</u> <u>NYM</u> 100%
ファンタジー・ プレーヤ5	<u>Howard</u> <u>Phil</u> 100%	<u>C. Jones</u> <u>Atl</u> 100%	<u>Reynolds</u> <u>Balt</u> 100%	<u>Tulowitzki</u> <u>Col</u> 100%	<u>Young</u> <u>Tex</u> 100%
ファンタジー・ プレーヤ6	<u>Cano</u> <u>NYY</u> 92%	<u>Pence</u> <u>Phil</u> 100%	<u>Hardy</u> <u>Balt</u> 100%	<u>McCutchen</u> <u>Pitt</u> 100%	<u>Votto</u> <u>Cin</u> 100%
ファンタジー・ プレーヤ7	<u>Fielder</u> <u>Mil</u> 95%	<u>Mauer</u> <u>Minn</u> 98%	<u>Willingham</u> <u>Oak</u> 100%	<u>Suzuki</u> <u>Sea</u> 99%	<u>C. Jones</u> <u>Atl</u> 100%
ファンタジー・ プレーヤ8	<u>Upton</u> <u>TB</u> 100%	<u>Granderson</u> <u>NYY</u> 100%	<u>Pujols</u> <u>STL</u> 89%	<u>Beltran</u> <u>SF</u> 100%	<u>Utley</u> <u>Phil</u> 100%
ファンタジー・ プレーヤ9	<u>Fielder</u> <u>Mil</u> 95%	<u>Willingham</u> <u>Oak</u> 98%	<u>Utley</u> <u>Phil</u> 97%	<u>Mauer</u> <u>Minn</u> 99%	<u>Beltre</u> <u>Tex</u> 92%
ファンタジー・ プレーヤ10	<u>Fielder</u> <u>Mil</u> 95%	<u>Longoria</u> <u>TB</u> 100%	<u>Ramirez</u> <u>CHC</u> 100%	<u>Phillips</u> <u>Cin</u> 97%	<u>Kemp</u> <u>LA</u> 92%
ファンタジー・ プレーヤ11	<u>Swisher</u> <u>NYY</u> 100%	<u>Uggla</u> <u>Atl</u> 100%	<u>Pedroia</u> <u>Bos</u> 100%	<u>Hardy</u> <u>Balt</u> 93%	<u>Bautista</u> <u>Tor</u> 100%
ファンタジー・ プレーヤ12	<u>Swisher</u> <u>NYY</u> 99%	<u>Ortiz</u> <u>Bos</u> 100%	<u>Crawford</u> <u>Bos</u> 100%	<u>Konerko</u> <u>CHW</u> 100%	<u>Stanton</u> <u>Mia</u> 100%

10

20

30

上記実施例では、太字テキストは、勝った入札を示す。下線付きテキストは、事前に確保されたアスリートを、該アスリートに見合うパーセンテージを示す値と共に示す。上記実施例では、2人のファンタジー・プレーヤが 100% でアスリート C . J o n e s を、および 98% で M i n n e s o t a のアスリート M a u e r を確保したことに注意を要する。

【 0 1 5 2 】

40

【表10】

3日目 提出および入札

	アスリート番号1	アスリート番号2	アスリート番号3	アスリート番号4	アスリート番号5
ファンタジー・ プレーヤ1	<u>Cabrera</u> Det 91%	<u>Holliday</u> STL 91%	<u>Ellsbury</u> Bos 91%	<u>ARod</u> NYY 91%	<u>Victorino</u> Phil 99%
ファンタジー・ プレーヤ2	<u>C. Lee</u> Hou 100%	<u>Bruce</u> Cin 100%	<u>Braun</u> Mil 100%	<u>Sandoval</u> SF 99%	<u>Teixeira</u> NYY 100%
ファンタジー・ プレーヤ3	Upton Ariz 100%	<u>Mauer</u> Minn 98%	<u>Gordon</u> KC 100%	<u>Quentin</u> CHW 100%	<u>ARod</u> NYY 91%
ファンタジー・ プレーヤ4	Trumbo LAA 100%	<u>Gonzalez</u> Bos 83%	<u>Longoria</u> TB 98%	<u>Hamilton</u> Tex 85%	<u>Reyes</u> NYM 100%
ファンタジー・ プレーヤ5	Howard Phil 100%	<u>C. Jones</u> Atl 100%	<u>Reynolds</u> Balt 100%	<u>Tulowitzki</u> Col 100%	<u>Young</u> Tex 100%
ファンタジー・ プレーヤ6	<u>Cano</u> NYY 92%	<u>Pence</u> Phil 100%	<u>Upton</u> Ariz 99%	<u>McCutchen</u> Pitt 100%	<u>Votto</u> Cin 100%
ファンタジー・ プレーヤ7	<u>Fielder</u> Mil 95%	<u>Mauer</u> Minn 98%	<u>Sandoval</u> SF 100%	<u>Suzuki</u> Sea 99%	<u>C. Jones</u> Atl 100%
ファンタジー・ プレーヤ8	<u>Upton</u> TB 100%	<u>Granderson</u> NYY 100%	<u>Pujols</u> STL 89%	<u>Betran</u> SF 100%	<u>Trumbo</u> LAA 98%
ファンタジー・ プレーヤ9	<u>Fielder</u> Mil 95%	<u>Willingham</u> Oak 98%	<u>Utley</u> Phil 97%	<u>Morse</u> Wash 99%	<u>Beltre</u> Tex 92%
ファンタジー・ プレーヤ10	<u>Fielder</u> Mil 95%	Upton Ariz 100%	<u>Ramirez</u> CHC 100%	<u>Phillips</u> Cin 97%	<u>Kemp</u> LA 92%
ファンタジー・ プレーヤ11	Sandoval SF 100%	<u>Uggla</u> Atl 100%	<u>Pedroia</u> Bos 100%	<u>Hardy</u> Balt 93%	<u>Bautista</u> Tor 100%
ファンタジー・ プレーヤ12	<u>Swisher</u> NYY 99%	<u>Ortiz</u> Bos 100%	<u>Crawford</u> Bos 100%	<u>Konerko</u> CHW 100%	<u>Stanton</u> Mia 100%

10

20

30

上記実施例では、太字テキストは、勝った入札を示す。下線付きテキストは、事前に確保されたアスリートを、該アスリートに見合うパーセンテージを示す値と共に示す。

【0153】

【表11】

フリー・エージェント・ドラフト前の最終メンバー表

	アスリート番号1	アスリート番号2	アスリート番号3	アスリート番号4	アスリート番号5
ファンタジー・プレーヤ1	Cabrera Det 91%	Holliday STL 91%	Ellsbury Bos 91%	ARod NYY 91%	Victorino Phil 99%
ファンタジー・プレーヤ2	C. Lee Hou 100%	Bruce Cin 100%	Braun Mil 100%	Sandoval SF 99%	Teixeira NYY 100%
ファンタジー・プレーヤ3	Open Spot	Mauer Minn 98%	Gordon KC 100%	Quentin CHW 100%	ARod NYY 91%
ファンタジー・プレーヤ4	Open Spot	Gonzalez Bos 83%	Longoria TB 98%	Hamilton Tex 85%	Reyes NYM 100%
ファンタジー・プレーヤ5	Howard Phil 100%	C. Jones Atl 100%	Reynolds Balt 100%	Tulowitzki Col 100%	Young Tex 100%
ファンタジー・プレーヤ6	Cano NYY 92%	Pence Phil 100%	Upton Ariz 99%	McCutchen Pitt 100%	Votto Cin 100%
ファンタジー・プレーヤ7	Fielder Mil 95%	Mauer Minn 98%	Open Spot	Suzuki Sea 99%	C. Jones Atl 100%
ファンタジー・プレーヤ8	Upton TB 100%	Granderson NYY 100%	Pujols STL 89%	Beltran SF 100%	Trumbo LAA 98%
ファンタジー・プレーヤ9	Fielder Mil 95%	Willingham Oak 98%	Utley Phil 97%	Morse Wash 99%	Beltre Tex 92%
ファンタジー・プレーヤ10	Fielder Mil 95%	Open Spot	Ramirez CHC 100%	Phillips Cin 97%	Kemp LA 92%
ファンタジー・プレーヤ11	Open Spot	Uggla Atl 100%	Pedroia Bos 100%	Hardy Balt 93%	Bautista Tor 100%
ファンタジー・プレーヤ12	Swisher NYY 99%	Ortiz Bos 100%	Crawford Bos 100%	Konerko CHW 100%	Stanton Mia 100%

10

20

30

上記実施例では、ファンタジー・プレーヤ3番、4番、7番、10番および11番（たとえば、埋めるべき空きを含んでいるファンタジー・プレーヤ）は、その後、空きすべて（この場合、各々が1つの空きを有する）が埋まるまで、フリー・エージェント・ファンタジー・ドラフトに参加するものである。フリー・エージェント・ファンタジー・ドラフト中のファンタジー・プレーヤは、グループ内の誰にも選択されていないベースボール・アスリート（ピッチャー以外）を選択できる。これらのフリー・エージェントは、そのファンタジー・ポイントの100%の価値が各々あることになる。

【0154】

グループ・トーナメント・タイプ6番 - ブラインド・サブミッション形式 - 上限を使用する - このタイプのトーナメントは、1回を基準にして行われてもよいが、複数ラウンドの提出に亘って最もよく使用される。ファンタジー・プレーヤは、自分の陣容に書き込むために、ブラインド・サブミッション・プロセスに対してある一定の数のクレジットが割り当てられる。所定のアスリートを最高入札するファンタジー・プレーヤが、自分の陣容の中にアスリートを有する権利を獲得し、グループの他のメンバーすべては、このアスリートをプレーする機会を失う。提出の最後のラウンドが通過すると、フリー・エージェント・ドラフトが、埋めるべき陣容スロットを依然として有するファンタジー・プレーヤのため実施されることになる。フリー・エージェント・ドラフトは、グループ内の誰にも選択されなかったアスリート用である。

40

【0155】

50

ファンタジー・プレーヤは、選択プロセスが終了する前に、自分のクレジットの全部を使用することがある。ファンタジー・プレーヤが期せずしてこれを行い、埋めるべきポジションが依然としてあるとき、ファンタジー・プレーヤは、提出の最後のラウンドの終わりに始まるフリー・エージェント・ドラフトまで待たなければならない。同様に、2人以上のファンタジー・プレーヤが同一の入札を提出し、これが所定のアスリートに対する最高入札であることが分かった場合、ファンタジー・プレーヤの各々は、ファンタジー・プレーヤの各々が提出したファンタジー値でこのアスリートを自分の陣容に入れることになる。

【0156】

以下の表は、NBAファンタジー・バスケットボール・トーナメントの進行の実施例を例示する。本実施例では、12人のファンタジー・プレーヤがグループに参加している。ファンタジー・プレーヤの各々は、5つの陣容ポジションを埋めるために50クレジットから始める。この仮想上のトーナメントでは、NBAアスリートがプレーする実際のポジションは、無関係である。ファンタジー・プレーヤは、望むならば、フォワードでポジションすべてを埋めることができる。同様に、ファンタジー・プレーヤにすべてのスロットを入札することを余儀なくさせる要件がない。ファンタジー・プレーヤは、自分が選択する場合、2~3人のスーパースターを高値で戦略的に入札し、その後、自分の残りのメンバー表スロットを埋めるためにフリー・エージェント・ドラフトを当てにできる。

【0157】

10

20

【表12】

ラウンド1ー提出されたNBAアスリート

	アスリート番号1	アスリート番号2	アスリート番号3	アスリート番号4	アスリート番号5
ファンタジー・ プレーヤ1 50クレジット利用	James Miami 7 クレジット入札	Bryant LAL 10 クレジット入札	Howard Orlando 17 クレジット入札	Paul LAC 6 クレジット入札	Griffin LAC 10 クレジット入札
ファンタジー・ プレーヤ2 50クレジット利用	Wade Miami 13 クレジット入札	Duncan S.A. 3 クレジット入札	Stoudemire NY 8 クレジット入札	Anthony NY 5 クレジット入札	James Miami 21 クレジット入札
ファンタジー・ プレーヤ3 50クレジット利用	Rose Chi 16 クレジット入札	James Mia 22 クレジット入札	Johnson Atl 1 クレジット入札	Ellis GS 2 クレジット入札	Bryant LAL 9 クレジット入札
ファンタジー・ プレーヤ4 50クレジット利用	James Mia 25 クレジット入札	Bryant LAL 25 クレジット入札	入札なし	入札なし	入札なし
ファンタジー・ プレーヤ5 50クレジット利用	Griffin LAC 10 クレジット入札	Howard Orlando 10 クレジット入札	Durant OKC 10 クレジット入札	Anthony NY 10 クレジット入札	Williams NJ 10 クレジット入札
ファンタジー・ プレーヤ6 50クレジット利用	Durant OKC 15 クレジット入札	Nowitski Dallas 10 クレジット入札	Aldridge Port 7 クレジット入札	Love Min 8 クレジット入札	Wade Mia 10 クレジット入札
ファンタジー・ プレーヤ7 50クレジット利用	Durant OKC 17 クレジット入札	James Mia 17 クレジット入札	Nowitski Dallas 16 クレジット入札	入札なし	入札なし
ファンタジー・ プレーヤ8 50クレジット利用	James Mia 40 クレジット入札	Ellis GS 3 クレジット入札	Parker SA 3 クレジット入札	Gasol LAL 2 クレジット入札	Randolph Memphis 2 クレジット入札
ファンタジー・ プレーヤ9 50クレジット利用	Wade Mia 15 クレジット入札	Howard Ori 15 クレジット入札	Bryant LAL 15 クレジット入札	Nash Phoenix 3 クレジット入札	Curry GS 2 クレジット入札
ファンタジー・ プレーヤ10 50クレジット利用	Bryant LAL 15 クレジット入札	Rose Chi 18 クレジット入札	Wade Mia 17 クレジット入札	入札なし	入札なし
ファンタジー・ プレーヤ11 50クレジット利用	Rose Chi 23 クレジット入札	Durant OKC 27 クレジット入札	入札なし	入札なし	入札なし
ファンタジー・ プレーヤ12 50クレジット利用	Durant OKC 25 クレジット入札	James Miami 25 クレジット入札	入札なし	入札なし	入札なし

10

20

30

上記実施例では、太字テキストは、勝った入札を示す。ファンタジー・プレーヤは、所定の提出のラウンドに対して自分のクレジットの一部または全部で入札できることに注意を要する。上記実施例では、アスリート G r i f f i n は、プレーヤ 1 番および 5 番によって確保された。

【0158】

【表13】

ラウンド2－提出されたNBAアスリート

	アスリート番号1	アスリート番号2	アスリート番号3	アスリート番号4	アスリート番号5
ファンタジー・ プレーヤ1 17 クレジット利用	<u>Howard</u> <u>Orlando</u>	<u>Paul</u> <u>LAC</u>	<u>Griffin</u> <u>LAC</u>	<u>Bynum</u> <u>LAL</u> 12 クレジット入札	<u>Rondo</u> <u>Bos</u> 5 クレジット入札
ファンタジー・ プレーヤ2 39 クレジット利用	<u>Duncan</u> <u>S.A.</u>	<u>Stoudemire</u> <u>NY</u>	<u>Jennings</u> <u>Mil</u> 8 クレジット入札	<u>Ginobili</u> <u>SA</u> 17 クレジット入札	<u>Bosh</u> <u>Miami</u> 14 クレジット入札
ファンタジー・ プレーヤ3 49 クレジット利用	<u>Johnson</u> <u>Atl</u>	Bosh Mia 25 クレジット入札	Pierce Bos 15 クレジット入札	Rondo Bos 6 クレジット入札	<u>Granger</u> <u>Ind</u> 3 クレジット入札
ファンタジー・ プレーヤ4 25 クレジット利用	<u>Bryant</u> <u>LAL</u>	<u>Garnett</u> <u>Bos</u> 7 クレジット入札	<u>Evans</u> <u>Sac</u> 1 クレジット入札	<u>Martin</u> <u>Hou</u> 2 クレジット入札	Pierce Bos 15 クレジット入札
ファンタジー・ プレーヤ5 20 クレジット利用	<u>Griffin</u> <u>LAC</u>	<u>Anthony</u> <u>NY</u>	<u>Williams</u> <u>NJ</u>	<u>Westbrook</u> <u>OKC</u> 5 クレジット入札	<u>Bosh</u> <u>Mia</u> 15 クレジット入札
ファンタジー・ プレーヤ6 35 クレジット利用	<u>Aldridge</u> <u>Port</u>	<u>Love</u> <u>Min</u>	<u>Jefferson</u> <u>Utab</u> 2 クレジット入札	Bosh Mia 25 クレジット入札	Pierce Bos 8 クレジット入札
ファンタジー・ プレーヤ7 34 クレジット利用	<u>Nowitski</u> <u>Dallas</u>	<u>Wall</u> <u>Wasb</u> 2 クレジット入札	Bosh Miami 20 クレジット入札	<u>Boozer</u> <u>Chi</u> 5 クレジット入札	Pierce Bos 7 クレジット入札
ファンタジー・ プレーヤ8 0 クレジット利用	<u>James</u> <u>Mia</u>	<u>Ellis</u> <u>GS</u>	<u>Parker</u> <u>SA</u>	<u>Gasol</u> <u>LAL</u>	<u>Randolph</u> <u>Memphis</u>
ファンタジー・ プレーヤ9 45 クレジット利用	<u>Nash</u> <u>Phoenix</u>	<u>Curry</u> <u>GS</u>	Bosh Mia 30 クレジット入札	Rondo Bos 15 クレジット入札	入札なし
ファンタジー・ プレーヤ10 33 クレジット利用	<u>Wade</u> <u>Mia</u>	<u>Rondo</u> <u>Bos</u> 17 クレジット入札	Bosh Mia 16 クレジット入札	入札なし	入札なし
ファンタジー・ プレーヤ11 0 クレジット利用	<u>Rose</u> <u>Chi</u>	<u>Durant</u> <u>OKC</u>	入札資格なし	入札資格なし	入札資格なし
ファンタジー・ プレーヤ12 50 クレジット利用	Bosh Mia 17 クレジット入札	<u>Rondo</u> <u>Bos</u> 17 クレジット入札	Pierce Bos 16 クレジット入札	入札なし	入札なし

10

20

30

上記実施例では、太字テキストは、勝った入札を示す。下線付きテキストは、事前に確保されたアスリートを示す。上記実施例では、アスリート R o n d o は、2人のファンタジー・プレーヤ10番および12番によって確保された。

【0159】

【表14】

ラウンド3ー提出されたNBAアスリート

	アスリート番号1	アスリート番号2	アスリート番号3	アスリート番号4	アスリート番号5
ファンタジー・ プレーヤ1 5クレジット利用	<u>Howard</u> <u>Orlando</u>	<u>Paul</u> <u>LAC</u>	<u>Griffin</u> <u>LAC</u>	<u>Bynum</u> <u>LAL</u>	<u>Allen</u> <u>Bos</u> 5 クレジット入札
ファンタジー・ プレーヤ2 14クレジット利用	<u>Duncan</u> <u>SA</u>	<u>Stoudemire</u> <u>NY</u>	<u>Jennings</u> <u>Mil</u>	<u>Ginobili</u> <u>SA</u>	<u>Lawson</u> <u>Den</u> 14 クレジット入札
ファンタジー・ プレーヤ3 46クレジット利用	<u>Johnson</u> <u>Atl</u>	<u>Granger</u> <u>Ind</u>	<u>Thornton</u> <u>Sac</u> 12 クレジット入札	<u>Allen</u> <u>Bos</u> 20 クレジット入札	<u>Wallace</u> <u>Port</u> 14 クレジット入札
ファンタジー・ プレーヤ4 15クレジット利用	<u>Bryant</u> <u>LAL</u>	<u>Garnett</u> <u>Bos</u>	<u>Evans</u> <u>Sac</u>	<u>Martin</u> <u>Hou</u>	<u>Allen</u> <u>Bos</u> 15 クレジット入札
ファンタジー・ プレーヤ5 15クレジット利用	<u>Griffin</u> <u>LAC</u>	<u>Anthony</u> <u>NY</u>	<u>Williams</u> <u>NJ</u>	<u>Westbrook</u> <u>OKC</u>	<u>Anderson</u> <u>Orl</u> 15 クレジット入札
ファンタジー・ プレーヤ6 33クレジット利用	<u>Aldridge</u> <u>Port</u>	<u>Love</u> <u>Min</u>	<u>Jefferson</u> <u>Utah</u>	<u>Deng</u> <u>Chi</u> 15 クレジット入札	<u>Lee</u> <u>GS</u> 18 クレジット入札
ファンタジー・ プレーヤ7 27クレジット利用	<u>Nowitski</u> <u>Dallas</u>	<u>Wall</u> <u>Wash</u>	<u>Boozer</u> <u>Chi</u>	<u>Gasol</u> <u>Memphis</u> 12 クレジット入札	<u>Allen</u> <u>Bos</u> 15 クレジット入札
ファンタジー・ プレーヤ8 0クレジット利用	<u>James</u> <u>Mia</u>	<u>Ellis</u> <u>GS</u>	<u>Parker</u> <u>SA</u>	<u>Gasol</u> <u>LAL</u>	<u>Randolph</u> <u>Memphis</u>
ファンタジー・ プレーヤ9 15クレジット利用	<u>Nash</u> <u>Phoenix</u>	<u>Curry</u> <u>GS</u>	<u>Bosh</u> <u>Mia</u>	<u>Allen</u> <u>Bos</u> 14 クレジット入札	<u>Hibbert</u> <u>Ind</u> 1 クレジット入札
ファンタジー・ プレーヤ10 16クレジット利用	<u>Wade</u> <u>Mia</u>	<u>Rondo</u> <u>Bos</u>	<u>Lowry</u> <u>Hou</u> 2 クレジット入札	<u>Wallace</u> <u>Port</u> 13 クレジット入札	<u>Thornton</u> <u>Sac</u> 1 クレジット入札
ファンタジー・ プレーヤ11 0クレジット利用	<u>Rose</u> <u>Chi</u>	<u>Durant</u> <u>OKC</u>	入札資格なし	入札資格なし	入札資格なし
ファンタジー・ プレーヤ12 17クレジット利用	<u>Pierce</u> <u>Bos</u>	<u>Rondo</u> <u>Bos</u>	<u>Allen</u> <u>Bos</u> 17 クレジット入札	入札なし	入札なし

10

20

30

上記実施例では、太字テキストは、勝った入札を示す。下線付きテキストは、事前に確保されたアスリートを示す。

【0160】

【表15】

最終メンバー表－決定される予定のフリー・エージェント

	アスリート番号1	アスリート番号2	アスリート番号3	アスリート番号4	アスリート番号5
ファンタジー・ プレーヤ1	Howard Orlando	Paul LAC	Griffin LAC	Bynum LAL	空き
ファンタジー・ プレーヤ2	Duncan SA	Stoudemire NY	Jennings Mil	Ginobili SA	Lawson Den
ファンタジー・ プレーヤ3	Johnson Atl	Granger Ind	Thornton Sac	Allen Bos	Wallace Port
ファンタジー・ プレーヤ4	Bryant LAL	Garnett Bos	Evans Sac	Martin Hou	空き
ファンタジー・ プレーヤ5	Griffin LAC	Anthony NY	Williams NJ	Westbrook OKC	Anderson Orl
ファンタジー・ プレーヤ6	Aldridge Port	Love Min	Jefferson Utah	Deng Chi	Lee GS
ファンタジー・ プレーヤ7	Nowitski Dallas	Wall Wash	Boozer Chi	Gasol Memphis	空き
ファンタジー・ プレーヤ8	James Mia	Ellis GS	Parker SA	Gasol LAL	Randolph Memphis
ファンタジー・ プレーヤ9	Nash Phoenix	Curry GS	Bosh Mia	Hibbert Ind	空き
ファンタジー・ プレーヤ10	Wade Mia	Rondo Bos	Lowry Hou	空き	空き
ファンタジー・ プレーヤ11	Rose Chi	Durant OKC	空き	空き	空き
ファンタジー・ プレーヤ12	Pierce Bos	Rondo Bos	空き	空き	空き

10

20

30

40

上記実施例では、ファンタジー・プレーヤ1番、4番、7番、9番、10番、11番および12番は、その後、各々が自分の空きのすべてを埋めるまでフリー・エージェント・ドラフトに参加することになる。ファンタジー・スポーツ・プレーヤは、1ラウンド当たりに1回の選択権を得る。所定のファンタジー・プレーヤは、自分のスロットすべてを埋めると、フリー・エージェント・ドラフトから自動的に外される。

【0161】

グループ・トーナメント・タイプ7番 - ブラインド・サブミッション形式 - 最小閾値を満たす - 一例示的実施形態では、この形式は、宝くじ効果形式に見えることがあるが、そうではない。このタイプのグループ・トーナメントは、全員が同時に互いに競争するとしても、小グループ聖杯トーナメントが行うのと同じように作用する。これは、小グループ内で競争するファンタジー・プレーヤがいないとしても、正真正銘の聖杯トーナメントである。これは、最小閾値トーナメントをセットアップすることにより達成される。

【0162】

最小閾値トーナメントは、競争者のうちの50%より多くが各ラウンドで排除される必要があると認識している。この理由は、1対1の試合プレー形式が毎週競争者の半分を排除するからである。しかし、これは、大衆一般を引き付けるトーナメントのため効果のないことが既に判明している。これに対して、最小閾値トーナメントは、1人を大きく引き離した状態で全員を同時に競争させることより寛容でなければならない。この形式は、ランダムプレーヤが負けることが実質的に確実性100%である。この問題を解決する方法

50

は、成功する聖杯トーナメントを開催することと互換性がない 50 % と 100 % の両端の間のどこかのパーセンテージに焦点を合わせることである。このタイプの戦略は、動的な聖杯トーナメントを作成するのに非常に役立つ同じ小グループ力学を生成する。

【 0 1 6 3 】

このトーナメントの形式は、比較的簡単である。ファンタジー・プレーヤは、各ラウンドで 50 % と 100 % の間の最小性能閾値を満たすことが必要である。任意に 70 % を選ぶことにする。これは、ファンタジー・プレーヤすべてが次のラウンドへ進むために所定の週の間にフィールドの 70 % を負かさなければならぬことを意味する。ファンタジー・プレーヤは、各ラウンドに陣容を提出する必要があり、数百万人が同時に互いにプレーする可能性があるので、重複のペナルティはない。フィールドが狭くなったら、重複ペナルティが利用されてもよい。

10

【 0 1 6 4 】

この形式と現在のところ利用可能である欠陥のあるモデルとの間の重要な相違は、このフォーマットがファンタジー・プレーヤに希望を与えることである。数百万人のグループから最高位者として浮かび上がらなければならない代わりに、先へ進むために上位 30 または 40 パーセントで終了するだけでよい。これは、技能のトーナメントであり、殆どのプレーヤは、自分が上位 30 % 、または、所定の数がいくらであっても終了するために必要なものを持っていると信じているので、ファンタジー・プレーヤは、これに向けて引き寄せられるものである。この方法が 8 から 12 回のラウンドのため使用されると、数百万人の参加者を管理可能なレベルまで減らすことが可能になり、したがって、総合勝者を決定するために残りのラウンドで 1 対 1 の試合プレーイベントを実施することが可能である。

20

【 0 1 6 5 】

このタイプのトーナメントは、前述のトーナメント形式すべてのように、ファンタジー・スポーツに対して使用されてよい。このタイプのトーナメントがどのように機能するかを例示するために、5000 万人の参加者が存在し、かつ、所定のトーナメントルールが N F L フットボールシーズンの最初の 12 週の間に 30 % ルールの使用を指定する特定のサンプルトーナメントを考える。N F L シーズンの 13 週から 17 週の間、トーナメントは、1 対 1 のマッチプレーで終える。このサンプルトーナメントにおいて各週の最後に先へ進むファンタジー・プレーヤの人数の実施例が、以下に示される。

30

30 % ルール形式 - 1 から 12 週目

1 週目 - 5000 万人の参加者のうち 1500 万人が進出
 2 週目 - 1500 万人の勝者のうち 450 万人が進出
 3 週目 - 450 万人の勝者のうち 135 万人が進出
 4 週目 - 135 万人の勝者のうち 40500 人が進出
 5 週目 - 40500 人の勝者のうち 12150 人が進出
 6 週目 - 12150 人の勝者のうち 3645 人が進出
 7 週目 - 3645 人の勝者のうち 10935 人が進出
 8 週目 - 10935 人の勝者のうち 3281 人が進出

40

9 週目 - 3281 人の勝者のうち 985 人が進出
 10 週目 - 985 人の勝者のうち 296 人が進出
 11 週目 - 296 人の勝者のうち 86 人が進出
 12 週目 - 86 人の勝者のうち 27 人が進出

1 対 1 マッチプレー形式 - 13 から 17 週目

13 週目 - 27 人の勝者のうち 16 人が進出 (注: 5 人のプレーヤが不戦勝を得た)
 14 週目 - 16 人の勝者のうち 8 人が進出
 15 週目 - 8 人の勝者のうち 4 人が進出
 16 週目 - 4 人の勝者のうち 2 人が進出
 17 週目 - 2 人の勝者がチャンピオンシップを賭けてプレーする。

【 0 1 6 6 】

50

1対1マッチプレー形式のためのサブミッション・プロセスは、陣容が単純に届け出られ、かつ、ファンタジー・プレーヤが上位30%で終了しなければならない最初の12週とは相違する。13週目に始まる1対1マッチプレー・フェーズのため、3回のラウンド（ラウンドの回数は異なることがあり得る）のサブミッション・プロセスが存在することがあり得る。このサブミッション・プロセスの実施例が、以下に示される。

【0167】

ラウンド1 - 陣容が比較される。所定のポジションに異なったアスリートが提出された場合、2人の競争者（ファンタジー・プレーヤ）は、このアスリートを自分の先発陣容に確定する。所定のポジションに同じアスリートが提出された場合、このアスリートは、試合から失格させられ、どちらのファンタジー・プレーヤによっても再提出され得ない。すべての空きスロットは、次のラウンドで再提出されることになる。

10

【0168】

ラウンド2 - 前述のとおりラウンド1と同じルールおよびプロセス。

【0169】

ラウンド3 - すべての空きスロットは、各ファンタジー・プレーヤによる2回の提出を必要とする。一方の提出は、意図された先発アスリートであり、もう一方は、控えアスリートである。意図された先発アスリートは、パーセンテージ値がこの先発アスリートに関連付けられていることも必要である。このパーセンテージは、自分の陣容にこのアスリートを獲得するために、ファンタジー・ポイントのうち、ファンタジー・プレーヤが所定のアスリートのファンタジー得点から差し引こうとするパーセンテージを表す。これが効果を示すのは、両方のファンタジー・プレーヤが空きポジションのため同じアスリートを提出する場合に限られる。提出されたアスリートが異なる場合、各ファンタジー・プレーヤは、100%でアスリートを確定することになる。しかし、提出されたアスリートが同じである場合、入札が比較される。より低いパーセンテージ入札を含むファンタジー・プレーヤが、自分が入札したパーセンテージでこのアスリートを獲得する。このファンタジー・プレーヤは、自分の陣容のためこのアスリートを確保するが、ペナルティ付きである。ファンタジー・プレーヤは、試合のため自分が入札したファンタジー・ポイントのパーセンテージだけを受け取るが、相手は、ファンタジー・ポイント合計の100%でこのポジションのため提示した自分の控えアスリートを獲得する。パーセンテージ入札が同じである場合、両方のファンタジー・プレーヤが、100%で自分の控えアスリートを確定することになる。控えが同じアスリートである場合、両方のファンタジー・プレーヤが100%で控えアスリートを各々獲得することになり、このポジションに関して互いを効果的に相殺する。

20

【0170】

1対1マッチ・プレー・トーナメント・タイプ8番 - ブラインド・サブミッション形式 - 異なったパーセンテージでスロットを評価する - 2人のプレーヤを巻き込む試合に対して非常に効果的であるいくつかの手法が存在する。以下の実施例は、重複を認め、選択を行う先のアスリートの人数が無制限であるときに特に効果的である。

30

【0171】

以下に提示された実施例では、サッカー・ファンタジー・トーナメントの本戦ラウンドのうちの1つであること、および、ファンタジー・プレーヤが直接対決で競争することを仮定する。ファンタジー・プレーヤは、これらの試合において異なる値を有する各スロットとペア化されている。以下のパーセンテージは、ファンタジー・プレーヤの選択したアスリートの得点したファンタジー・ポイントの中からこのファンタジー・プレーヤに与えられることになるファンタジー・ポイントのパーセンテージを表す。これらのパーセンテージは、単なる実施例であり、トーナメント主催者が適当であると思ういずれの値でもよいことに注意すべきである。

40

【0172】

【表16】

**仮定上の本戦サッカー試合
提出された陣容およびスロット**

	スロット 番号1 100%	スロット 番号2 87.5%	スロット 番号3 75%	スロット 番号4 62.5%	スロット 番号5 50%	スロット 番号6 37.5%	スロット 番号7 25%	スロット 番号8 12.5%
ファンタジー・プレーヤ番号1	Messi Barcelona	Ronaldo Real Madrid	Rooney Man U	Sturridge Chelsea	Milito Internazionale	Huntelaar Schalke 04	Higuain Real Madrid	Lampard Chelsea
ファンタジー・プレーヤ番号2	Messi Barcelona	Rooney Man U	Ronaldo Real Madrid	Huntelaar Schalke 04	Adebayor Tottenham	Lampard Chelsea	Raul Schalke 04	Sturridge Chelsea

10

パーセンテージは、所定のアスリートが得点し、対応するファンタジー・プレーヤに与えられることになるファンタジー・ポイントの一部分を示す。

【0173】

【表17】

**アスリートが得点した仮定上のファンタジー・ポイント
ファンタジー・プレーヤ番号1対ファンタジー・プレーヤ番号2の試合**

20

アスリート	チーム	得点したファンタジー・ポイント	ファンタジー・プレーヤ番号1の得点	ファンタジー・プレーヤ番号2の得点
Messi	Barcelona	12	12 X 1.0= 12.00	12 X 1.0 =12.00
Rooney	Manchester U.	10	10 X .75= 7.50	10 X .875= 8.75
Ronaldo	Real Madrid	15	15 X .875=13.13	15 X .75=11.25
Sturridge	Chelsea	7	7 X .625=4.38	7 X .125=0.88
Huntelaar	Schalke 04	9	9 X .375=3.38	9 X .625=5.63
Milito	Internazionale	10	10 X .50= 5.00	N/A
Lampard	Chelsea	5	5 X .125=0.63	5 X .375=1.88
Adebayor	Tottenham	4	N/A	4 X .50=2.00
Higuain	Real Madrid	7	7 X .25=1.75	N/A
Raul	Schalke 04	8	N/A	8 X .25=2.00

30

【0174】

【表18】

仮定上の本戦サッカー試合

最終得点

40

	スロット 番号1 100%	スロット 番号2 87.5%	スロット 番号3 75%	スロット 番号4 62.5%	スロット 番号5 50%	スロット 番号6 37.5%	スロット 番号7 25%	スロット 番号8 12.5%	最終 得点
ファンタジー・プレーヤ番号1	Messi Barcelona 12.00	Ronaldo Real Madrid 13.13	Rooney Man U 7.50	Sturridge Chelsea 4.38	Milito Internazionale 5.00	Huntelaar Schalke 04 3.38	Higuain Real Madrid 1.75	Lampard Chelsea 0.63	47.77
ファンタジー・プレーヤ番号2	Messi Barcelona 12.00	Rooney Man U 8.75	Ronaldo Real Madrid 11.25	Huntelaar Schalke 04 5.63	Adebayor Tottenham 2.00	Lampard Chelsea 1.88	Raul Schalke 04 2.00	Sturridge Chelsea 0.88	44.39

50

上記実施例では、下線付きの値は、調整済みファンタジー・ポイント値である。上記実施例では、ファンタジー・プレーヤ番号1は、ファンタジー・プレーヤ番号2に対して47.77対44.39の勝利に基づいてトーナメントを進むことになる。

【0175】

1対1マッチ・プレー・トーナメント・タイプ番号9 - ブラインド・サブミッション形式 - 重複したアスリートを失格させる - この例示的実施形態の形式は、ファンタジー・プレーヤがアスリートを提出する2回以上のラウンドに亘って使用されてもよい。このタイプのトーナメントの実施例が、以下に提示される仮定に例示される。本実施例は、フットボール・トーナメントに由来する。

【0176】

本実施例では、ファンタジー・プレーヤは、ファンタジー・フットボール・チームでの様々なポジションのための6人の先発アスリート - 1人のクォーターバック(QB)、2人のランニングバック(RB)、2人のワイドレシーバ(WR)、および1人のフレックスポジション(たとえば、RBまたはWR)を提出する。ファンタジー・プレーヤは、同点に決着をつけるためだけに使用される4つのタイプブレーカーを提示する。本実施例では、これらの4つのタイプブレーカーには、1)第1のタイプブレーカーを表す1人のタイトエンド(TE)、2)第2のタイプブレーカーを表す1人の守備的ポジション、3)第3のタイプブレーカーを表す1人のキッカー、および4)この週にプレーしている1つのタイプブレーカーNFLフットボールチームとして表現され得る第4のタイプブレーカーが含まれる。この週にタイプブレーカーNFLフットボールチームによってプレーされたゲームの点差が、第4のタイプブレーカーのファンタジー値を決定する(たとえば、27対21の勝利は、+6であり、逆に、28対3の敗北は、-25である)。第5のタイプブレーカーが、乱数発生器によって生成された、コンピュータが生成したコイン表裏として表されてもよい。

10

20

【0177】

陣容は、3日間に亘って提出される(たとえば、水曜日、木曜日および金曜日、毎日東部標準時間午後8時まで - 日数は長くても短くてもよく、この数は任意である)。すべてのNFLアスリートは、失格させられていない、または、この週に既に自分のゲームでプレーさせていない限り資格がある。

【0178】

陣容提出期間の1日目(たとえば、水曜日)に、両方のファンタジー・プレーヤは、自分の陣容を提出しなければならない。どちらもこれを行わなかった場合、新しい期限が翌日の、たとえば、東部標準時間午後5時に予定される。一方のファンタジー・プレーヤだけが自分の陣容を提出した場合、この一方のファンタジー・プレーヤは、自分の先発陣容のうち自分の先発メンバーの6人すべてを確定し、タイプブレーカー陣容の中の4つすべてのタイプブレーカーを確定する。相手は、陣容提出期間の最終日(たとえば、金曜日夜、東部標準時間午後5時)までに6人の先発アスリートおよび4つのタイプブレーカーアスリートを記入する必要があり、そうでなければ、相手は試合を喪失する。先発アスリートまたはタイプブレーカー・ポジションが埋められると、相手のファンタジー・プレーヤは、既に確定された同じNFLアスリートまたはチームを選択できない。

30

【0179】

両方のファンタジー・プレーヤが陣容提出期間内に自分の陣容を提出した場合、これらの陣容は、アスリート毎に比較される。アスリートまたはチームが重複している場合、アスリートまたはチームは、試合から直ちに失格させられ、いずれのファンタジー・プレーヤによっても再提出されることができない。この失格は、たとえば、あるNFLアスリートを一方のファンタジー・プレーヤがランニングバックとして提出し、相手が同じアスリートをフレックスプレーヤまたは他の異なるポジションとして提出するシナリオを含む。重複していないすべての他の先発アスリートおよびタイプブレーカーアスリートは、それぞれのファンタジー・プレーヤのための先発スロットおよびタイプブレーカースロットに確定される。守備カテゴリーおよびチームカテゴリーは、同じNFLチームがこれらの2つの異なるカテゴリーで提出された場合、重複が考慮されない。重複したアスリートは、翌日に再

40

50

提出されることになるスロットを空けたままにすることになる。

【0180】

陣容提出期間の2日目(たとえば、木曜日)に、依然として空きポジションが存在する場合、両方のファンタジー・スポーツ・プレーヤは、埋められていない自分の陣容中のスロットのため陣容を届け出ることが期待される。一方のファンタジー・プレーヤだけが自分の陣容を届け出た場合、この一方のファンタジー・プレーヤによって提出されたアスリートは、直ちに確定され、相手は、翌日までにこれらの空いたスロットに記入する必要がある。先発アスリートまたはタイブレーカー・ポジションが埋められると、相手は、既に確定された同じNFLアスリートまたはチームを選択できない。他の観点では、前日と同じルールが適用できる。重複したアスリートおよびタイブレーカーは、失格させられ、もう一度再提出されることができない。重複しないアスリート/チームは、確定される。空きが残っている場合、提出のため1日の最終日がある。

10

【0181】

陣容提出期間の3日目(たとえば、金曜日)に、両方のファンタジー・プレーヤが3日間の期間全体中に陣容を提出していない場合、2重放棄が宣言され、両方のファンタジー・プレーヤがトーナメントから排除される。一方のプレーヤがいずれの日にも決して陣容を提出することなく、相手が陣容を提出した場合、陣容を届け出たファンタジー・プレーヤが放棄によって勝利を収め、次のラウンドへ進む。一方または両方のファンタジー・プレーヤがある時点で陣容を提出したが、一方または両方が完全な陣容を持たない場合、ファンタジー・プレーヤは、これが起こった状況でそれぞれの先発陣容およびタイブレーカー陣容中のあらゆるスロットに対してゼロ点を受け取る「空き」スロットがある状態で、互いに競争することになる。両方のファンタジー・プレーヤが陣容提出期間のこの最終日に空きスロットのためのアスリートを提出した場合、両方のファンタジー・プレーヤは、各空きスロットに対して2つの選択肢を提出することになる。主選択肢および控え選択肢があることになる。主選択肢が所定のポジションに対して異なったアスリートである場合、主選択肢として提出されたアスリートは、それぞれの陣容において確定されることになる。主選択肢として提出されたアスリートが同じアスリートまたはチームである場合、先行して提出された入札数が確認されることになる。ファンタジー・プレーヤは、1%から100%までの入札数または入札を提出することができる。93%の入札は、ファンタジー・プレーヤが、このNFLアスリートが得点したファンタジー・ポイントのうち93%しか受け取らないことに同意する程にこのアスリートを十分に切望することを意味する。同時に、相手は、自分の控え選択肢ファンタジー値の100%を自動的に取得して、自分が同様に切望したこのアスリートを失うことになる。両方のファンタジー・プレーヤが入札を提出しているので、最低パーセンテージ入札を行ったファンタジー・プレーヤがこの週(ラウンド)の間にこのNFLアスリートを獲得する。この場合も、負けた入札者は、自分の控えアスリートを、そのファンタジー・ポイント値の100%で獲得する。しかし、入札がたまたま同じである場合、入札の平等性により、この試合からNFLアスリートを失格させる。その後、控えアスリート名が比較される。控えアスリート名が異なる場合、控えアスリートが確定される。控えアスリート名が同じである場合、両方のファンタジー・プレーヤは、このポジションのための空きスロットがゼロ点として得点される状態で試合をプレーすることになる。

20

【0182】

説明番号3-本戦トーナメントに流れ込む同じまたは異なった長さを持つ時差的な予選トーナメントを作成する-シングル・イリミネーション・トーナメントは、第1のラウンドで排除される人を非常に落胆させる可能性がある。「時差的な予選」特徴は、トーナメントに留まり、かつ、できるだけトーナメントに勝つために、熱狂的なファンタジー・プレーヤに複数の手段を可能にさせる。このタイプの形式は、少なくとも5日間継続する実質的にあらゆるタイプのスポーツイベントに対して使用されてよい。時差的な予選トーナメントの重要な特徴は、後述される。

30

【0183】

40

50

一例示的実施形態では、トーナメント構造体に2つの段階が存在する。いくつかの予選トーナメントがあり、本戦トーナメントがある。ファンタジー・プレーヤは、任意の予選トーナメントに複数の参加を提出することができる。ファンタジー・プレーヤは、同時に異なった予選トーナメントに参加することができる。本戦トーナメントには、ファンタジー・プレーヤが予選通過を試みる、または、直接的に何とかして買い付けることが可能である所定の数の入手可能なシートがある。予選トーナメントは、これらの中に異なる、または、異なるラウンド数を有してよい。新たな予選トーナメントは、いつでも開始することができる。経過しなければならない指定期間はない。予選トーナメントが有するラウンドが多いほど、ラウンドはより安価にプレーできる。排除されたファンタジー・プレーヤは、新たな予選トーナメントが直ぐに開始するので、再参加することが可能である。

10

【0184】

これらの予選トーナメントは、一例示的実施形態において以下の特徴を有する。予選トーナメントは、互いに別個であり、かつ、区別できるトーナメントである。予選トーナメントは、必ずしも同数のラウンドを有するものではない（もちろん、出来ない理由もない）。いくつかの予選トーナメントは、多くの場合、他の予選トーナメントと同時に行われる。予選トーナメントは、予選トーナメントが時には完全に、時には部分的に互いに重なり、そして、時には全く互いに重ならないように、シーズンの一部分に亘って時差的である。

【0185】

例示として2012年NFLシーズンを使用する実施形態において使用された予選トーナメント構造体の実施例では、各々が異なったラウンド数を有する9つの予選トーナメントをランダムにセットアップすることができる。9つの予選ラウンドは、時間的にずらされるようにセットアップされることができる。ファンタジー・プレーヤは、上位3人のファンタジー・プレーヤが先に進むラウンド毎に12人のグループに入れられる。以下に例示された実施例では、9つの予選トーナメントは、トーナメントが徐々に短くなるような方式で時差的である。代替的に、予選トーナメントは、予選トーナメントを徐々に長くすることにより時差的であってもよい。実施例における9つの予選トーナメントの各々のデータが、以下に示される。

20

予選番号1

ラウンド1 - 9月9日
 ラウンド2 - 9月16日
 ラウンド3 - 9月23日
 ラウンド4 - 9月30日
 ラウンド5 - 10月7日
 ラウンド6 - 10月14日
 ラウンド7 - 10月21日
 ラウンド8 - 10月28日
 ラウンド9 - 11月4日

30

予選番号2

ラウンド1 - 9月16日
 ラウンド2 - 9月23日
 ラウンド3 - 9月30日
 ラウンド4 - 10月7日
 ラウンド5 - 10月14日
 ラウンド6 - 10月21日
 ラウンド7 - 10月28日
 ラウンド8 - 11月4日

40

予選番号3

ラウンド1 - 9月23日
 ラウンド2 - 9月30日

50

ラウンド3 - 10月7日
 ラウンド4 - 10月14日
 ラウンド5 - 10月21日
 ラウンド6 - 10月28日
 ラウンド7 - 11月4日

予選番号4

ラウンド1 - 9月30日
 ラウンド2 - 10月7日
 ラウンド3 - 10月14日
 ラウンド4 - 10月21日
 ラウンド5 - 10月28日
 ラウンド6 - 11月4日

10

予選番号5

ラウンド1 - 10月7日
 ラウンド2 - 10月14日
 ラウンド3 - 10月21日
 ラウンド4 - 10月28日
 ラウンド5 - 11月4日

20

予選番号6

ラウンド1 - 10月14日
 ラウンド2 - 10月21日
 ラウンド3 - 10月28日
 ラウンド4 - 11月4日

予選番号7

ラウンド1 - 10月21日
 ラウンド2 - 10月28日
 ラウンド3 - 11月4日

予選番号8

ラウンド1 - 10月28日
 ラウンド2 - 11月4日

30

予選番号9

ラウンド1 - 11月4日

【0186】

【表19】

予選トーナメント
2012年NFLシーズンに基づく

	予選番号1	予選番号2	予選番号3	予選番号4	予選番号5	予選番号6	予選番号7	予選番号8	予選番号9
ラウンド	9	8	7	6	5	4	3	2	1
1週目	ラウンド1 9月9日	---	---	---	---	---	---	---	---
2週目	ラウンド2 9月16日	ラウンド1 9月16日	---	---	---	---	---	---	---
3週目	ラウンド3 9月23日	ラウンド2 9月23日	ラウンド1 9月23日	---	---	---	---	---	---
4週目	ラウンド4 9月30日	ラウンド3 9月30日	ラウンド2 9月30日	ラウンド1 9月30日	---	---	---	---	---
5週目	ラウンド5 10月7日	ラウンド4 10月7日	ラウンド3 10月7日	ラウンド2 10月7日	ラウンド1 10月7日	---	---	---	---
6週目	ラウンド6 10月14日	ラウンド5 10月14日	ラウンド4 10月14日	ラウンド3 10月14日	ラウンド2 10月14日	ラウンド1 10月14日	---	---	---
7週目	ラウンド7 10月21日	ラウンド6 10月21日	ラウンド5 10月21日	ラウンド4 10月21日	ラウンド3 10月21日	ラウンド2 10月21日	ラウンド1 10月21日	---	---
8週目	ラウンド8 10月28日	ラウンド7 10月28日	ラウンド6 10月28日	ラウンド5 10月28日	ラウンド4 10月28日	ラウンド3 10月28日	ラウンド2 10月28日	ラウンド1 10月28日	---
9週目	ラウンド9 11月4日	ラウンド8 11月4日	ラウンド7 11月4日	ラウンド6 11月4日	ラウンド5 11月4日	ラウンド4 11月4日	ラウンド3 11月4日	ラウンド2 11月4日	ラウンド1 11月4日

10

20

30

この時差概念は、以下に示されるように予選トーナメントすべてが同時に始まるが、異なる日付で終わる反対方向にも進めることができる。

【0187】

【表20】

予選トーナメント
2012年NFLシーズンに基づく

	予選番号1	予選番号2	予選番号3	予選番号4	予選番号5	予選番号6	予選番号7	予選番号8	予選番号9
ラウンド	9	8	7	6	5	4	3	2	1
1週目	ラウンド1 9月9日	ラウンド1 9月9日	ラウンド1 9月9日	ラウンド1 9月9日	ラウンド1 9月9日	ラウンド1 9月9日	ラウンド1 9月9日	ラウンド1 9月9日	ラウンド1 9月9日
2週目	ラウンド2 9月16日	ラウンド2 9月16日	ラウンド2 9月16日	ラウンド2 9月16日	ラウンド2 9月16日	ラウンド2 9月16日	ラウンド2 9月16日	ラウンド2 9月16日	-----
3週目	ラウンド3 9月23日	ラウンド3 9月23日	ラウンド3 9月23日	ラウンド3 9月23日	ラウンド3 9月23日	ラウンド3 9月23日	ラウンド3 9月23日	-----	-----
4週目	ラウンド4 9月30日	ラウンド4 9月30日	ラウンド4 9月30日	ラウンド4 9月30日	ラウンド4 9月30日	ラウンド4 9月30日	-----	-----	-----
5週目	ラウンド5 10月7日	ラウンド5 10月7日	ラウンド5 10月7日	ラウンド5 10月7日	ラウンド5 10月7日	-----	-----	-----	-----
6週目	ラウンド6 10月14日	ラウンド6 10月14日	ラウンド6 10月14日	ラウンド6 10月14日	-----	-----	-----	-----	-----
7週目	ラウンド7 10月21日	ラウンド7 10月21日	ラウンド7 10月21日	-----	-----	-----	-----	-----	-----
8週目	ラウンド8 10月28日	ラウンド8 10月28日	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
9週目	ラウンド9 11月4日	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

10

20

30

この時差概念は、以下の実施例に示されるようにパターンを持たないことも可能である

。

【0188】

【表21】

予選トーナメント

2012年NFLシーズンに基づく

	予選番号1	予選番号2	予選番号3	予選番号4	予選番号5	予選番号6	予選番号7	予選番号8	予選番号9
ラウンド	9	8	7	6	5	4	3	2	1
1週目	ラウンド1 9月9日	ラウンド1 9月9日	-----	ラウンド1 9月9日	-----	-----	-----	-----	ラウンド1 9月9日
2週目	ラウンド2 9月16日	ラウンド2 9月16日	ラウンド1 9月16日	ラウンド2 9月16日	-----	---	ラウンド1 9月16日	-----	ラウンド2 9月16日
3週目	ラウンド3 9月23日	ラウンド3 9月23日	ラウンド2 9月23日	ラウンド3 9月23日	-----	ラウンド1 9月23日	ラウンド2 9月23日	-----	-----
4週目	ラウンド4 9月30日	ラウンド4 9月30日	ラウンド3 9月30日	ラウンド4 9月30日	-----	ラウンド2 9月30日	ラウンド3 9月30日	-----	-----
5週目	ラウンド5 10月7日	ラウンド5 10月7日	ラウンド4 10月7日	ラウンド5 10月7日	ラウンド1 10月7日	ラウンド3 10月7日	-----	-----	-----
6週目	ラウンド6 10月14日	ラウンド6 10月14日	ラウンド5 10月14日	ラウンド6 10月14日	ラウンド2 10月14日	ラウンド4 10月14日	-----	ラウンド1 10月14日	-----
7週目	ラウンド7 10月21日	ラウンド7 10月21日	ラウンド6 10月21日	-----	ラウンド3 10月21日	ラウンド5 10月21日	-----	-----	-----
8週目	ラウンド8 10月28日	ラウンド8 10月28日	ラウンド7 10月28日	-----	ラウンド4 10月28日	-----	-----	-----	-----
9週目	ラウンド9 11月4日	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

10

20

30

この時差概念は、サテライトの一部（または、さらに全部）に対し同じラウンド数を有することも可能である。

【0189】

【表22】

予選トーナメント
2012年NFLシーズンに基づく

	予選番号1	予選番号2	予選番号3	予選番号4	予選番号5	予選番号6	予選番号7	予選番号8	予選番号9
ラウンド	9	8	7	6	5	4	3	2	1
1週目	ラウンド1 9月9日	ラウンド1 9月9日	—	ラウンド1 9月9日	—	—	—	—	ラウンド1 9月9日
2週目	ラウンド2 9月16日	ラウンド2 9月16日	ラウンド1 9月16日	ラウンド2 9月16日	—	—	ラウンド1 9月16日	—	ラウンド2 9月16日
3週目	ラウンド3 9月23日	ラウンド3 9月23日	ラウンド2 9月23日	ラウンド3 9月23日	—	ラウンド1 9月23日	ラウンド2 9月23日	—	—
4週目	ラウンド4 9月30日	ラウンド4 9月30日	ラウンド3 9月30日	ラウンド4 9月30日	—	ラウンド2 9月30日	ラウンド3 9月30日	—	—
5週目	ラウンド5 10月7日	ラウンド5 10月7日	ラウンド4 10月7日	ラウンド5 10月7日	ラウンド1 10月7日	ラウンド3 10月7日	ラウンド4 10月7日	—	—
6週目	ラウンド6 10月14日	ラウンド6 10月14日	ラウンド5 10月14日	ラウンド6 10月14日	ラウンド2 10月14日	ラウンド4 10月14日	ラウンド5 10月14日	ラウンド1 10月14日	—
7週目	ラウンド7 10月21日	ラウンド7 10月21日	ラウンド6 10月21日	ラウンド7 10月21日	ラウンド3 10月21日	ラウンド5 10月21日	—	ラウンド5 10月21日	—
8週目	ラウンド8 10月28日	ラウンド8 10月28日	ラウンド7 10月28日	—	ラウンド4 10月28日	—	—	—	—
9週目	ラウンド9 11月4日	—	—	—	ラウンド5 11月4日	—	—	—	—

10

20

30

これらの予選トーナメントが完了すると、予選プロセスが終了し、本戦トーナメントが始まる。本戦トーナメントの各ラウンドの形式は、グループ・プレー、または、互いに直接対決で競争するファンタジー・プレーヤのいずれでもあり得る。

【0190】

例示的実施形態において提供された時差概念は、各ラウンドに含まれる2試合以上のゲームが存在するスポーツのため使用することができる。たとえば、メジャー・リーグ・ベースボール・シーズンは、各サテライトトーナメントの長さが1週間であるように区分化されてよい。このシナリオの実施例が以下に示される。

【0191】

【表23】

予選トーナメント情報

	始まり	終わり	ラウンド数
予選番号 1	4月9日	6月10日	9
予選番号 2	4月16日	6月10日	8
予選番号 3	4月23日	6月10日	7
予選番号 4	4月30日	6月10日	6
予選番号 5	5月7日	6月10日	5
予選番号 6	5月14日	6月10日	4
予選番号 7	5月21日	6月10日	3
予選番号 8	5月28日	6月10日	2
予選番号 9	6月4日	6月10日	1

10

20

30

40

説明4 - 同じラウンド数を使って時差的予選トーナメントを作成する - 一例示的実施形態におけるこの形式の背後にある考え方（本明細書では、ワイルドカード形式およびスーパー・ワイルドカード形式と表される）は、ファンタジー・プレーヤがすべての予選トーナメントを通して同じ低価格で引き続きトーナメントに再参加できるようにすることである。これを行うために、ラウンド数は、参加ポイントに依存して競争者のいずれか1つのグループが得る不公正な利点がないように一定に保たれるべきである。これが意味することは、トーナメントが本戦により接近するのにつれて、この指定ラウンド回数を開催するために創造的な戦略が開発されなければならない、ということである。ワイルドカード形式は、先に参加したファンタジー・プレーヤが1ラウンドしかプレーしていないかもしれないトーナメントの区間に2回以上のラウンドが必要とされるときに使用される。この手法は、すべてのファンタジー・プレーヤが同じラウンド数をプレーして終わるような「キャッチアップ」メカニズムとして使用される。一例としてNFLフットボールを使用すると、レギュラー・シーズン・スケジュールは、いつでも午前のゲームおよび午後のゲームを有する。午前のゲームは、1ラウンドとして使用されることがあり得るが、午後のゲームは、付加ラウンドとして役立つ。ワイルドカード形式が必要とされるとき、ファンタジー・プレーヤは、午前と午後との間に陣容を提出する十分な時間がないので、前もって午後のゲームのため偶発的陣容を加えることが必要である。

【0192】

時には殆ど時間が残されていないので、スーパー・ワイルドカード形式が必要とされる。これは、追い付くための手段として数回のラウンドが同じゲーム中に必要とされるときに起こる。スーパー・ワイルドカード形式は、個別のゲーム（または、同時に起こるゲーム）を2回以上のラウンドに分解する。たとえば、NFLファンタジー・フットボール・トーナメントを再び使用すると、レギュラーシーズンの最初の10週を対象とする予選のため10週が存在する場合、10ラウンドの予選トーナメントを開催することは簡単である。これらの10週の各々は、ラウンドを構成するものである。ワイルドカードまたはスーパー・ワイルドカードのいずれかの形式の必要性はない。しかし、これらを競争させるためのNFLゲームがもはや10週ないと、10回のラウンドを作り出すことはより困難になる。たとえば、NFLシーズンの10週目の間に、ファンタジー・フットボール・トーナメント主催者がNFL第1週に課金した同じ5ドルの参加料を依然として課金することを望む場合、主催者は、公正にするために10回のラウンドを作り出す必要があるだろう。このようにするための唯一の手段は、各ゲーム（または、同時に行われるゲームのグループ）が2回以上のラウンドに分解されるスーパー・ワイルドカード形式を実施することによる。以下は、一例として例示されるようにこの結果を実現する2つの潜在的な選択肢である。

【0193】

10週目に、ファンタジー・プレーヤは、午前のゲームが4ラウンド（たとえば、午前

50

のゲームの4分の1毎に1ラウンド)として数えられ、午後のゲームが4ラウンド(たとえば、午後のゲームの4分の1毎に1ラウンド)として数えられ、日曜夜のゲームが1ラウンドであり、月曜夜のゲームが1ラウンドである(日曜夜がラウンド9であり、月曜夜がラウンド10である)1週バージョンに申し込むことが可能である。この構造体は、4組の陣容(午前のゲーム、午後のゲーム、日曜夜のゲーム、および月曜夜のゲーム)に関するので、ファンタジー・プレーヤは、いずれかのゲームが始まる前に、この形式をプレーするために4つの陣容を提出する必要がある。このトーナメント構造体の実施例が以下に示される。

選択肢番号1

ラウンド1 - 午前のゲームの1番目の4分の1
 ラウンド2 - 午前のゲームの2番目の4分の1
 ラウンド3 - 午前のゲームの3番目の4分の1
 ラウンド4 - 午前のゲームの4番目の4分の1
 ラウンド5 - 午後のゲームの1番目の4分の1
 ラウンド6 - 午後のゲームの2番目の4分の1
 ラウンド7 - 午後のゲームの3番目の4分の1
 ラウンド8 - 午後のゲームの4番目の4分の1
 ラウンド9 - 日曜夜のゲーム
 ラウンド10 - 月曜夜のゲーム

10

20

選択肢番号2

午前のゲームは、ラウンド1からラウンド4に対して太平洋標準時間午前10時に始まる。プレーヤ統計量が午前10時から午前10時50分まで蓄積する。ラウンド1は、午前10時50分に始まる。調整済みファンタジー・パーセンテージは、グループのため校正される。

【0194】

午前10時54分 - 各グループ内の12位を占めるプレーヤが排除される
 午前10時58分 - 各グループ内の11位を占めるプレーヤが排除される
 午前11時02分 - 各グループ内の10位を占めるプレーヤが排除される
 午前11時06分 - 各グループ内の9位を占めるプレーヤが排除される
 午前11時10分 - 各グループ内の8位を占めるプレーヤが排除される
 午前11時14分 - 各グループ内の7位を占めるプレーヤが排除される
 午前11時18分 - 各グループ内の6位を占めるプレーヤが排除される
 午前11時22分 - 各グループ内の5位を占めるプレーヤが排除される
 午前11時26分 - 各グループ内の4位を占めるプレーヤが排除される
 各グループの残りの上位3人のファンタジー・プレーヤは、第2ラウンドに進む。新たな調整済みファンタジー・パーセンテージが新たなグループのため校正される。

30

【0195】

午前11時30分 - 各グループ内の12位を占めるプレーヤが排除される
 午前11時34分 - 各グループ内の11位を占めるプレーヤが排除される
 午前11時38分 - 各グループ内の10位を占めるプレーヤが排除される
 午前11時42分 - 各グループ内の9位を占めるプレーヤが排除される
 午前11時46分 - 各グループ内の8位を占めるプレーヤが排除される
 午前11時50分 - 各グループ内の7位を占めるプレーヤが排除される
 午前11時54分 - 各グループ内の6位を占めるプレーヤが排除される
 午前11時58分 - 各グループ内の5位を占めるプレーヤが排除される
 午後12時02分 - 各グループ内の4位を占めるプレーヤが排除される
 各グループの残りの上位3人のファンタジー・プレーヤは、第3ラウンドに進む。新たな調整済みファンタジー・パーセンテージが新たなグループのため校正される。

40

【0196】

50

午後 12 時 06 分 - 各グループ内の 12 位を占めるプレーヤが排除される
 午後 12 時 10 分 - 各グループ内の 11 位を占めるプレーヤが排除される
 午後 12 時 14 分 - 各グループ内の 10 位を占めるプレーヤが排除される
 午後 12 時 18 分 - 各グループ内の 9 位を占めるプレーヤが排除される
 午後 12 時 22 分 - 各グループ内の 8 位を占めるプレーヤが排除される
 午後 12 時 26 分 - 各グループ内の 7 位を占めるプレーヤが排除される
 午後 12 時 30 分 - 各グループ内の 6 位を占めるプレーヤが排除される
 午後 12 時 34 分 - 各グループ内の 5 位を占めるプレーヤが排除される
 午後 12 時 38 分 - 各グループ内の 4 位を占めるプレーヤが排除される

各グループの残りの上位 3 人のファンタジー・プレーヤは、第 4 ラウンドに進む。新たな調整済みファンタジー・パーセンテージが新たなグループのため校正される。 10

【 0197 】

午後 12 時 42 分 - 各グループ内の 12 位を占めるプレーヤが排除される
 午後 12 時 46 分 - 各グループ内の 11 位を占めるプレーヤが排除される
 午後 12 時 50 分 - 各グループ内の 10 位を占めるプレーヤが排除される
 午後 12 時 54 分 - 各グループ内の 9 位を占めるプレーヤが排除される
 午後 12 時 58 分 - 各グループ内の 8 位を占めるプレーヤが排除される
 午後 1 時 02 分 - 各グループ内の 7 位を占めるプレーヤが排除される
 午後 1 時 06 分 - 各グループ内の 6 位を占めるプレーヤが排除される
 午後 1 時 10 分 - 各グループ内の 5 位を占めるプレーヤが排除される 20
 午後 1 時 14 分 - 各グループ内の 4 位を占めるプレーヤが排除される
 生き残りが午後のゲーム中にラウンド 5 を開始するために新たなスーパー・グループ内で再グループ化される。

【 0198 】

午後のゲームは、ラウンド 5 から 8 に対して、太平洋標準時間午後 1 時 25 分に始まる。プレーヤ統計量が午後 1 時 25 分から 2 時 15 分まで蓄積する。ラウンド 5 は、午後 2 時 15 分に始まる。調整済みファンタジー・パーセンテージが、グループのため校正される。

【 0199 】

午後 2 時 19 分 - 各グループ内の 12 位を占めるプレーヤが排除される
 午後 2 時 23 分 - 各グループ内の 11 位を占めるプレーヤが排除される
 午後 2 時 27 分 - 各グループ内の 10 位を占めるプレーヤが排除される
 午後 2 時 31 分 - 各グループ内の 9 位を占めるプレーヤが排除される
 午後 2 時 35 分 - 各グループ内の 8 位を占めるプレーヤが排除される
 午後 2 時 39 分 - 各グループ内の 7 位を占めるプレーヤが排除される
 午後 2 時 43 分 - 各グループ内の 6 位を占めるプレーヤが排除される
 午後 2 時 47 分 - 各グループ内の 5 位を占めるプレーヤが排除される
 午後 2 時 51 分 - 各グループ内の 4 位を占めるプレーヤが排除される
 各グループの残りの上位 3 人のファンタジー・プレーヤは、第 6 ラウンドに進む。新たな調整済みファンタジー・パーセンテージが新たなグループのため校正される。 30

【 0200 】

午後 2 時 55 分 - 各グループ内の 12 位を占めるプレーヤが排除される
 午後 2 時 59 分 - 各グループ内の 11 位を占めるプレーヤが排除される
 午後 3 時 03 分 - 各グループ内の 10 位を占めるプレーヤが排除される
 午後 3 時 07 分 - 各グループ内の 9 位を占めるプレーヤが排除される
 午後 3 時 11 分 - 各グループ内の 8 位を占めるプレーヤが排除される
 午後 3 時 15 分 - 各グループ内の 7 位を占めるプレーヤが排除される
 午後 3 時 19 分 - 各グループ内の 6 位を占めるプレーヤが排除される
 午後 3 時 23 分 - 各グループ内の 5 位を占めるプレーヤが排除される
 午後 3 時 27 分 - 各グループ内の 4 位を占めるプレーヤが排除される 40
 50

各グループの残りの上位3人のファンタジー・プレーヤは、第7ラウンドに進む。新たな調整済みファンタジー・パーセンテージが新たなグループのため校正される。

【0201】

午後3時31分 - 各グループ内の12位を占めるプレーヤが排除される
 午後3時35分 - 各グループ内の11位を占めるプレーヤが排除される
 午後3時39分 - 各グループ内の10位を占めるプレーヤが排除される
 午後3時43分 - 各グループ内の9位を占めるプレーヤが排除される
 午後3時47分 - 各グループ内の8位を占めるプレーヤが排除される
 午後3時51分 - 各グループ内の7位を占めるプレーヤが排除される
 午後3時55分 - 各グループ内の6位を占めるプレーヤが排除される
 午後3時59分 - 各グループ内の5位を占めるプレーヤが排除される
 午後4時03分 - 各グループ内の4位を占めるプレーヤが排除される

各グループの残りの上位3人のファンタジー・プレーヤは、第8ラウンドに進む。新たな調整済みファンタジー・パーセンテージが新たなグループのため校正される。

【0202】

午後4時07分 - 各グループ内の12位を占めるプレーヤが排除される
 午後4時11分 - 各グループ内の11位を占めるプレーヤが排除される
 午後4時15分 - 各グループ内の10位を占めるプレーヤが排除される
 午後4時19分 - 各グループ内の9位を占めるプレーヤが排除される
 午後4時23分 - 各グループ内の8位を占めるプレーヤが排除される
 午後4時27分 - 各グループ内の7位を占めるプレーヤが排除される
 午後4時31分 - 各グループ内の6位を占めるプレーヤが排除される
 午後4時35分 - 各グループ内の5位を占めるプレーヤが排除される
 午後4時39分 - 各グループ内の4位を占めるプレーヤが排除される

ラウンド8の後に各グループからの上位3人の生き残りが、日曜夜のゲームでプレーされるラウンド9を始めるために新たなグループに再グループ化される。日曜夜のゲームの各グループからの上位3人の生き残りは、その後、10番目および最後のラウンドのための月曜夜のゲーム中で競争する。上位3人の生き残りが本戦のため自動的に予選通過する。

【0203】

前述のプロセスは、様々な実施形態の一部として開発された最も重要な特徴のうちの1つである。このプロセスは、以下の重要な特性 - プロセスは、本戦のため予選通過するために必要とされる指定された予選ラウンド数を定義し、その後、予選プロセスのいずれかのポイントの間にこれらの予選選択肢を提供する、という特性を含む。付加的に、上記実施形態は、種々の他の特徴および利点を提供する。本明細書に記載された例示的実施形態は、ファンタジー・トーナメント本戦のための予選プロセスが時間の観点で圧縮されることを可能にする。いく人かの競争者に対し、予選プロセスは2ヶ月以上であるかもしれない。他の競争者に対し、予選プロセスは2~3週間であるかもしれない。いく人かの競争者に対し、予選プロセスは1週間であるかもしれない、いく人かに対し、このプロセスは1日ということさえあるかもしれない。予選プロセスの期間が劇的に変動する可能性があるとしても、ファンタジー競争者がこの予選プロセスの間にプレーしなければならないラウンド数は一定のままである。予選プロセスが10ラウンドにわたると予め決められた場合、すべての予選トーナメントは、予選トーナメントが10週であるか、または、1日であるかを問わずに、10ラウンドでなければならない。この形式は、人々が宝くじ効果タイプのパラメータによる影響を受けることなく予選プロセスのいずれの段階でも同じ低価格ポイントで予選プロセスに再加入することを可能にさせる。ファンタジー・プレーヤは、それでもなお小グループ内で競争することが可能である。上記2つの実施例から分かるように、このことは、本明細書に記載された様々な実施形態が、非常に制限された期間を有するトーナメントを予選通過するため10回（または任意の回数）のラウンドを生成することができることを意味する。

10

20

30

40

50

【0204】

説明番号5 - 日数が制限された刺激的なトーナメントを作成するために偶発的陣容を使用する - これは、実在のトーナメントが実施されている日数の非常に少ない状況に対してファンタジー・トーナメントを可能にさせる非常に強力な実施形態である。偶発的陣容手法を使用しない場合、これらのタイプのファンタジー・トーナメントを開催するために可能な手段が存在しないであろう。

【0205】

一例示的実施形態の偶発的陣容形式は、いずれかのゲームが所定の日に行われる前にファンタジー・プレーヤが複数の陣容（2つ以上）を提出することを必要とする。所定のファンタジー・プレーヤが次のラウンドへ進んだ場合、この所定のファンタジー・プレーヤの次の偶発的陣容が実際の陣容になる。この形式が必要になる理由は、次のラウンドのため新たな陣容を選択するために十分な時間がないかもしれないからである。これは、新しいゲームの組がたった今終了したゲームの直後に始まるからである。この実施形態の能力を明示する例が以下に説明される。

10

【0206】

NFLプレーオフの間、いつでも11ゲームがある。これらの11ゲームは、特異な6日に分布している。5日間は、それぞれ2ゲームが行われ、その後、スーパーボウルは、6日目の単独ゲームである。偶発的陣容形式がない場合、6ラウンド（1日1ラウンド）のプレーしかできないであろう。なぜならば、ゲームがスケジュールされる方式は、ファンタジー・プレーヤが先へ進むと、新しい陣容を提出するのに役立たない（たとえば、ゲームとゲームとの間に新たな陣容を提出するために十分な時間がないので）からである。ファンタジー・トーナメント主催者が、各グループ内の上位2人の得点者が先へ進む各ラウンドに対して12人のグループでトーナメントをプレーしたい場合、これは、6対1の比率を作り出す（6人のプレーヤ毎に1人が先へ進む）。6回のラウンドに亘る6対1の比率は、93312個の空きを作り出す可能性がある。トーナメント主催者がまさにNFLプレーオフのためファンタジー・トーナメントを提供することを望み、そして、偶発的陣容を採用することなく上記手法を使用したと仮定する。このトーナメント主催者は、1参加当たり5ドルの提示価格と、500万ドルの特賞とをセットするかもしれない。トーナメント主催者は、自分が低参加料と数百万ドル特賞と個別のラウンド中の小グループ・プレーとを備えた理想的な高額賞金ファンタジー・スポーツ・トーナメントを作り出したと思うかもしれない。

20

【0207】

しかし、このトーナメント主催者のトーナメントの問題は、93312人しかプレーできないので、トーナメントは、シートのすべてが埋められたとしても466,560ドルしか生み出せないことである。明らかに、50万ドル未満の収益しか生み出す能力がないトーナメントに対して500万ドルの特賞を出すことは、財政的に可能ではない。

30

【0208】

本明細書に記載された例示的実施形態の偶発的陣容は、この結果を変えることができる。11ゲームのうちの各々が、次々にやって来るゲームのための偶発的陣容を使用することにより個別のラウンドになった場合、完全に新しい展望が作り出される可能性がある。この新しい取り決めは、7億5000万人（10億の4分の3）を超える参加を可能にさせる。このタイプの形式は、参加料5ドルに対し500万ドル特賞を簡単にサポートすることになる。

40

【0209】

図7は、本明細書に記載されたようにファンタジー・スポーツ・トーナメントを実施するシステムおよび方法の一例示的実施形態を例示する処理フローチャートである。例示的実施形態の方法は、複数のユーザに対して、対応する複数のユーザプラットフォームで、ファンタジー・スポーツ・トーナメントへの参加のための少額の購入を各々提出するように指示し、少額の購入を提出したユーザがファンタジー・スポーツ・トーナメントのファンタジー・プレーヤになること（処理ブロック310）と、データプロセッサの実行によ

50

って、ファンタジー・スポーツ・トーナメントのファンタジー・プレーヤを複数のラウンドを通じて本戦トーナメントへ進むために競争する複数のプレーヤグループに分割し、少なくとも1つのプレーヤグループがグループメンバーとして少なくとも3人のファンタジー・プレーヤを有し、各プレーヤグループ内のファンタジー・プレーヤが複数のラウンドの間に同じプレーヤグループの他のメンバーだけとプレーすること（処理ブロック320）と、各プレーヤグループの各メンバーから各メンバーに対応するアスリートの選択を受け取り、選択されたアスリートの成績に基づいて各プレーヤグループの各メンバーに得点を与え、複数のラウンドの各々の間に同じプレーヤグループの中の他のメンバーと比較して所定のパーセンテージを超える得点を得ていない各プレーヤグループのメンバーがファンタジー・スポーツ・トーナメントから失格させられること（処理ブロック330）と、失格させられたファンタジー・プレーヤが、追加料の提出後に、または、1回以上の追加ラウンドをプレーした後に、ファンタジー・スポーツ・トーナメントに再参加することを可能にすること（処理ブロック340）と、高額特賞を本戦トーナメントの最終勝者に授けるようにファンタジー・スポーツ・トーナメントを構成すること（処理ブロック350）と、を含む。

10

【0210】

図8は、コンピュータシステム700の例示的形式におけるマシンの概略図を示し、コンピュータシステム700の内部で命令のセットが実行されると、本明細書で検討された方法のいずれか1つ以上をマシンに実行させる。様々な実施形態では、マシンは、独立型装置として動作し、または、他のマシンに接続され（たとえば、ネットワーク化され）てよく、一実施形態では、ネットワーク接続型ユーザプラットフォームとして動作することができる。ネットワーク型配備では、マシンは、サーバの容量において、サーバ・クライアント・ネットワーク環境におけるホストとして、もしくは、クライアントマシンおよびネットワーク接続型ユーザプラットフォームとして、または、ピア・ツー・ピア（もしくは分散型）ネットワーク環境におけるピアマシンとして、動作する。マシンは、パーソナル・コンピュータ（P C）、タブレットP C、セット・トップ・ボックス（S T B）、携帯情報端末（P D A）、セルラ電話機、ウェブアプライアンス、ネットワークルータ、スイッチもしくはブリッジ、または、マシンによって行われるべき活動を指定する（順次またはそれ以外の）命令のセットを実行する能力がある何らかのマシンでもよい。さらに、単一のマシンだけが例示されているが、用語「マシン」は、本明細書で検討された方法のいずれか1つ以上を実行するために個別にまたは共同で命令のセット（または複数のセット）を実行するマシンの何らかの集合を含むように解釈されてもよい。

20

【0211】

例示的コンピュータシステム700は、データプロセッサ702（たとえば、中央処理ユニット（C P U）、グラフィックス処理ユニット（G P U）、もしくは両方）と、メインメモリ704と、スタティックメモリ706とを含み、これらはバス708を介して相互に通信する。コンピュータシステム700は、映像表示ユニット710（たとえば、液晶ディスプレイ（L C D）、陰極線管（C R T）、プラズマディスプレイ、一体型ディスプレイ画面など）をさらに含むことがある。コンピュータシステム700は、入力装置712（たとえば、キーボード、キーパッド、音声、入力など）、および／または、カーソル制御装置714（たとえば、マウス、モーションパッドなど）と、ディスク・ドライブ・ユニット716と、信号発生装置718（たとえば、スピーカ、ライトなど）と、ネットワークインターフェース装置720とをさらに含む。

30

【0212】

ディスク・ドライブ・ユニット716は、本明細書に記載された方法または機能のいずれか1つ以上を具現化する1組以上の命令のセット（たとえば、ソフトウェア724）が記憶された非一時的なマシン読取可能媒体722を含む。命令724は、完全にまたは少なくとも部分的に、コンピュータシステム700による命令の実行中にメインメモリ704、スタティックメモリ706、および／または、プロセッサ702の内部にさらに常駐することがある。メインメモリ704およびプロセッサ702は、同様に、マシン読取可

40

50

能媒体を構成することができる。命令 724 は、ネットワークインターフェース装置 720 によってネットワーク 726 を介してさらに送信または受信されることがある。

【0213】

ネットワーク 726 は、1台のコンピューティング装置を別のコンピューティング装置と連結するように構成される。ネットワーク 726 は、1台の電子装置から別の電子装置に情報を通信する何らかの形式のコンピュータ読取可能媒体を利用するためには可能にされることがある。ネットワーク 726 は、インターネット、ワイド・エリア・ネットワーク (WAN)、ローカル・エリア・ネットワーク (LAN)、モバイル装置ネットワーク、セルラネットワーク、ブロードキャストネットワーク、衛星ネットワーク、ケーブルネットワーク、ユニバーサル・シリアル・バス (USB) ポートを通るようなダイレクト接続、その他の形式のコンピュータ読取可能媒体、または、これらの何らかの組み合わせを含む可能性がある。異なるアーキテクチャおよびプロトコルに基づく LAN を含む相互接続された LAN の組の上で、ルータおよび / またはゲートウェイ装置は、LAN 間のリンクとしての役割を果たし、メッセージがコンピューティング装置間で送出されることを可能にする。同様に、LAN 内部の通信リンクは、典型的に、ツイストペアまたは同軸ケーブルを含むが、ネットワーク間の通信リンクは、アナログ電話回線、T1、T2、T3 および T4 を含む完全もしくは部分的な専用デジタル回線、統合サービス・デジタル・ネットワーク (ISDN)、デジタル加入者回線 (DSL)、衛星リンクを含む無線リンク、または、当業者に知られた他の通信リンクを利用することができる。さらに、リモートコンピュータおよび他の関連電子装置は、無線リンク、Wi-Fi、Bluetooth、衛星、もしくは、モデムおよび一時的な電話リンクを経由して LAN または WAN に遠隔的に接続される可能性がある。

10

20

30

40

【0214】

ネットワーク 726 は、インフラ指向型接続を提供するために、独立型アドホックネットワークなどをさらにオーバーレイすることがある種々の無線サブネットワークのいずれかをさらに含むことがある。このようなサブネットワークは、メッシュネットワーク、無線 LAN (WLAN) ネットワーク、セルラネットワークなどを含むことがある。ネットワーク 726 は、無線ラジオリンクまたは無線トランシーバによって接続された端末、ゲートウェイ、ルータなどの自律システムをさらに含むことがある。これらのコネクタは、ネットワーク 726 のトポロジーが迅速かつ任意に変化することができるよう、自由かつランダムに動き、任意に自己組織化するように構成されることがある。

【0215】

ネットワーク 726 は、セルラシステムのための第 2 世代 (2G)、第 2.5 世代、第 3 世代 (3G)、第 4 世代 (4G) 無線アクセスと、WLAN と、無線ルータ (WR) メッシュなどを含む複数のアクセス技術をさらに利用することができる。2G、3G、4G、および将来のアクセスネットワークのようなアクセス技術は、様々なモビリティの程度を持つモバイル装置のための広域カバレッジを可能にさせることができる。たとえば、ネットワーク 726 は、移動体通信用グローバル・システム (GSM)、汎用パケット無線サービス (GPRS)、拡張データ GSM 環境 (EDGE)、広帯域符号分割多元接続 (WCDMA)、CDMA2000 などのような無線ネットワークアクセスを介する無線接続を可能にさせることができる。ネットワーク 726 は、TCP/IP、UDP、SIP、SMS、RTP、WAP、CDMA、TDMA、EDGE、UMTS、GPRS、GSM、UWB、Wi-Fi、WiMax、IEEE 802.11x などを含む様々な他の有線および無線通信プロトコルと共に用いるためさらに構築されることがある。本質的に、ネットワーク 726 は、情報が 1 台のコンピューティング装置および別のコンピューティング装置とネットワークなどとの間を伝わるのに用いられる有線および / または無線通信メカニズムを仮想的に含んでよい。一実施形態では、ネットワーク 726 は、たとえば、ビジネス・データ・センタの内部で、ファイアウォール (図示せず) の背後に構成されている LAN を含むことがある。

【0216】

50

本明細書に記載された方式でコンピューティング装置および/または通信装置に情報を提示し、コンピューティング装置および/または通信装置のユーザからの入力を指示し、受信する1つ以上のユーザインタフェースは、ネットワーク搬送可能なデジタルデータの形式を使用して実施される可能性がある。ネットワーク搬送可能なデジタルデータは、コンピュータ装置および/または通信装置がネットワーク726を介してデータを転送することを可能にさせるため使用可能であるファイルフォーマット、プロトコル、および関連したメカニズムのいずれかのファミリで搬送される可能性がある。一実施形態では、1つ以上のユーザインタフェースのためのデータフォーマットは、ハイパーテキスト・マークアップ言語(HTML)である可能性がある。HTMLは、ウェブページおよびウェブブラウザに表示される可能性がある他の情報を作成する普及したマークアップ言語である。別の実施形態では、1つ以上のユーザインタフェースのためのデータフォーマットは、拡張マークアップ言語(XML)である可能性がある。XMLは、可読性があり、かつ、マシン読取可能フォーマットでインタフェースまたは文書を符号化するルールのセットを定義するマークアップ言語である。別の実施形態では、JSON(Javaスクリプト・オブジェクト記法)フォーマットが、本明細書に記載された方式でインタフェース・コンテンツをコンピューティング装置および/または通信装置にストリーム化するために使用される可能性がある。JSONは、可読性データ交換のため設計されたテキストベースのオープン・スタンダードである。JSONフォーマットは、構造化データを直列化し、ネットワーク接続を介して送信するため使用されることがよくある。JSONは、一実施形態において、サーバ、装置、またはアプリケーションの間でデータを送信するために使用される可能性があり、JSONは、XMLの代わりとしての機能を果たす。

【0217】

特定の実施形態では、1台以上のクライアント装置を備えたユーザプラットフォームが、ユーザに、コンピューティング装置および/または通信装置とネットワーク726とを介して、データにアクセスし、本明細書に記載されたシステムに入力を提供することを可能にさせる。コンピューティング装置および/または通信装置は、ネットワーク726のようなネットワークを介して情報を送受信するように構成されたコンピューティング/通信装置を仮想的に含むことがある。このようなコンピューティング/通信装置は、セルラ電話機、スマートフォン、ディスプレイページ、無線周波数(RF)装置、赤外線(IR)装置、全地球測位装置(GPS)、携帯情報端末(PDA)、ハンドヘルド・コンピュータ、ウェアラブル・コンピュータ、タブレット・コンピュータ、上記装置の1台以上を結合する統合装置などのような携帯型装置を含むことがある。コンピューティング/通信装置は、パーソナル・コンピュータ、マルチプロセッサシステム、マイクロプロセッサベースまたはプログラマブル消費者向け電子製品、ネットワークPCなどのような他の装置をさらに含むことがある。コンピューティング/通信装置は、消費者向け電子製品(CE)装置、および/または、モバイルコンピューティング装置のような、当業者に知られている他の処理装置をさらに含むことがある。したがって、コンピューティング/通信装置は、能力および特徴の観点で広範囲に亘ることがある。たとえば、セル電話機として構成されたクライアントコンピューティング/通信装置は、数字キーパッドと、テキストだけが表示され得る2~3行の白黒LCDディスプレイとを有することができる。別の実施例では、ウェブ使用可能なクライアント装置は、接触感知式画面、スタイルス、および、テキストおよびグラフィックスが共に表示され得る数行のカラーLCDディスプレイを有することがある。その上、ウェブ使用可能なクライアント装置は、無線アプリケーション・プロトコル・メッセージ(WAP)および/または有線アプリケーション・メッセージなどを受信かつ送信するために使用可能にされたブラウザアプリケーションを含むことがある。一実施形態では、ブラウザアプリケーションは、デジタル情報を表示および/または送信するため、ハイパーテキスト・マークアップ言語(HTML)、ダイナミックHTML、ハンドヘルド装置マークアップ言語(HDML)、無線マークアップ言語(WML)、WMLスクリプト、Javaスクリプト、拡張HTML(xHTML)、コンパクトHTML(ChTML)などを利用するために使用可能にされる。他の実施形態では、モバ

10

20

30

40

50

イル装置は、本明細書に記載された機能性を実施することができるアプリケーション（app）を使って構成されることがある。

【0218】

クライアント装置は、有線または無線ネットワーク伝送によって別のコンピューティング装置からコンテンツデータおよび／または制御データを送受信するために構成された少なくとも1つのクライアントアプリケーションをさらに含むことがある。クライアントアプリケーションは、テキストデータ、グラフィカルデータ、ビデオデータ、オーディオデータなどを提供し、受信する能力を含むことがある。その上、クライアント装置は、たとえば、電子メールアプリケーション、ショート・メッセージ・サービス（SMS）、ダイレクト・メッセージング（例えば、ツイッター）、マルチメディア・メッセージ・サービス（MMS）、インスタント・メッセージング（IM）、インターネット・リレー・チャット（IRC）、mIRC、Jabber、拡張メッセージング・サービス（EMS）、テキスト・メッセージング、スマート・メッセージング、オーバー・ザ・エアー（OTA）メッセージングなどを通して、別のコンピューティング装置などとの間でメッセージを通信および／または受信するようにさらに構成されることがある。

10

【0219】

1つの選択肢として、本明細書に記載されたシステムおよび方法を実施する1つ以上のユーザインターフェース、または、これら的一部は、ユーザプラットフォームのユーザ装置にダウンロードされ、ユーザ装置上でローカルに実行される可能性がある。1つ以上のユーザインターフェース（またはこれらの一部）のダウンロードは、従来型のソフトウェアダウンロード機能を使用して達成される可能性がある。第2の選択肢として、本明細書に記載されたシステムおよび方法を実施する1つ以上のユーザインターフェース、またはこれらの一部は、ホスト／サーバサイトによってホストされ、ユーザの視点からはリモートで、ホスト／サーバシステム上で実行される可能性がある。一実施形態では、1つ以上のユーザインターフェースは、サービス・オリエンティド・アーキテクチャ（SOA）またはソフトウェア・アズ・ア・サービス（SaaS）アーキテクチャにおけるサービスとして実施される可能性がある。いずれの場合も、本明細書に記載されたシステムおよび方法によって実行された機能は、アプリケーションがユーザに対してローカル実行されるか、または、リモート実行されるかとは無関係に、本明細書に記載されたように実施される可能性がある。

20

【0220】

さらに図8を参照すると、マシン読取可能媒体722は、一例示的実施形態では、単一の媒体であることが示されるが、用語「マシン読取可能媒体」は、1組以上の命令のセットを記憶する単一の非一時的媒体または複数の媒体（たとえば、集中型もしくは分布型データベース、および／または関連したキャッシュおよびサーバ）を含むように解釈されるべきである。用語「マシン読取可能な媒体」は、マシンによる実行のための、マシンに様々な実施形態の方法の1つ以上を実行させる命令のセットを記憶、符号化、または搬送する能力があり、あるいは、このような命令のセットによって利用され、またはこのような命令のセットに関連付けられたデータ構造体を記憶、符号化、または搬送する能力がある非一時的な媒体を含むように解釈される可能性もある。これに応じて、用語「マシン読取可能媒体」は、これらに限定されないが、ソリッド・ステート・メモリ、光媒体、および磁気媒体を含むように解釈される可能性がある。

30

【0221】

開示の要約は、読み手が技術開示の要旨を迅速に判定することができるようによく要約を求めるアメリカ合衆国特許規則第1.72（b）に準拠するために提供される。要約は、請求項の範囲または意味を解釈または限定するためには使用されない、という理解の下で提出されている。さらに、上記詳細な説明では、様々な特徴は、開示を簡素化する目的のため単一の実施形態の中に一緒に集められていることが分かる。この開示の方法は、請求項に記載された実施形態が各請求項に明示されている特徴より多くの特徴を必要とする、という意図を反映するものとして解釈されるべきではない。それどころか、請求項が反映

40

50

するように、発明の主題は、単一の開示された実施形態のすべての特徴に満たない特徴にある。したがって、請求項は、これによって、各請求項が別個の実施形態として独立した状態で、詳細な説明に組み込まれる。

【0222】

優先権基礎特許出願への言及

本出願は、2012年7月19日付けで出願された第61/741,463号の非仮特許出願である。本非仮出願は、仮出願に対して優先権を主張し、該仮出願は、参照によって全体がそのまま本出願に援用される。

【0223】

著作権表示

本特許文書の開示の一部は、著作権保護の対象となる素材を含んでいる。著作権者は、米国特許商標庁特許書類または記録に現れるまで、何人による特許文書または特許開示の複製に異議を唱えないが、そうではない場合、全著作権権益を留保する。以下の表示：Copyright 2012-2013, Philip Paul Givant, All Rights Reservedは、本明細書における開示と、本文書の一部分を形成する図面とに適用される。

【0224】

別表

【0225】

【表24】

10

20

表1

予選トーナメント

2012年NFLフットボールシーズンに基づく実施例

	予選番号1	予選番号2	予選番号3	予選番号4	予選番号5	予選番号6	予選番号7	予選番号8	予選番号9
ラウンド	9	8	7	6	5	4	3	2	1
1週目	ラウンド1 9月9日	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
2週目	ラウンド2 9月16日	ラウンド1 9月16日	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
3週目	ラウンド3 9月23日	ラウンド2 9月23日	ラウンド1 9月23日	-----	-----	-----	-----	-----	-----
4週目	ラウンド4 9月30日	ラウンド3 9月30日	ラウンド2 9月30日	ラウンド1 9月30日	-----	-----	-----	-----	-----
5週目	ラウンド5 10月7日	ラウンド4 10月7日	ラウンド3 10月7日	ラウンド2 10月7日	ラウンド1 10月7日	-----	-----	-----	-----
6週目	ラウンド6 10月14日	ラウンド5 10月14日	ラウンド4 10月14日	ラウンド3 10月14日	ラウンド2 10月14日	ラウンド1 10月14日	-----	-----	-----
7週目	ラウンド7 10月21日	ラウンド6 10月21日	ラウンド5 10月21日	ラウンド4 10月21日	ラウンド3 10月21日	ラウンド2 10月21日	ラウンド1 10月21日	-----	-----
8週目	ラウンド8 10月28日	ラウンド7 10月28日	ラウンド6 10月28日	ラウンド5 10月28日	ラウンド4 10月28日	ラウンド3 10月28日	ラウンド2 10月28日	ラウンド1 10月28日	-----
9週目	ラウンド9 11月4日	ラウンド8 11月4日	ラウンド7 11月4日	ラウンド6 11月4日	ラウンド5 11月4日	ラウンド4 11月4日	ラウンド3 11月4日	ラウンド2 11月4日	ラウンド1 11月4日

30

40

【0226】

50

【表25】

表2

12人のグループの予選トーナメント上限
 1ラウンド当たり各グループの上位3人が進出する
 4096個の入手可能な本戦シートを目指すプレー

	ラウンドの回数	上限(許可参加者の人数)	本戦シートの個数
予選番号 1	9	272,105,472**	1,038
予選番号 2	8	53,477,376	816
予選番号 3	7	11,698,176	714
予選番号 4	6	2,088,960	510
予選番号 5	5	313,344	306
予選番号 6	4	52,224	204
予選番号 7	3	13,056	204
予選番号 8	2	1,632	102
予選番号 9	1	408	102
本戦への直接参加*	-----	100	100
合計		339,750,748	4,096

* ファンタジー・プレーヤは、サテライト・トーナメントを介して予選通過する必要がなく、本戦へ直接進む。

** 予選番号1の上限を計算するために、4096個の本戦シートのうちこの特別な予選に割り当てるシートの数が決定されなければならない。数字1038が任意に選択された。12人のファンタジー・プレーヤのうち3人が各グループから先へ進むので、これは、4対1の比率であり、4／1と記述されてもよく、4に等しい。ここで、この数字4を、ラウンドが有するラウンドの回数のべき乗まで大きくする。この場合、サテライト番号1は、9ラウンドを有する。数字4を9乗まで大きくすると、262144に等しい。これは、262144人のファンタジー・プレーヤが1個の本戦シートを賭けて9ラウンドに亘って競争することを意味する。予選番号1に任意に割り当てられた1038個の本戦シートが存在するので、これは、1038の262144倍が予選番号1でプレーすることができるファンタジー・プレーヤの人数であることを意味する。この数字は、272105472になり、これが、上限がこの数字にセットされた理由である。

10

20

30

【0227】

【表26】

表3
アスリートが重複に基づいて維持するファンタジー・ポイントのパーセンテージ

ファンタジー試合中のプレーヤの人数	1X*	2X	3X	4X	5X	6X	7X	8X	9X	10X	11X	12X	13X	14X	15X	16X	17X	18X	19X	20X
4	100%	67%	33%	0%	NA															
5	100%	75%	50%	25%	0%	NA														
6	100%	80%	60%	40%	20%	0%	NA													
7	100%	83%	67%	50%	33%	17%	0%	NA												
8	100%	86%	72%	58%	43%	28%	14%	0%	NA											
9	100%	87%	75%	62%	50%	38%	25%	13%	0%	NA										
10	100%	89%	78%	67%	56%	45%	34%	23%	12%	0%	NA									

* 注: 1Xは「1回」と読み、これは、所定のアスリートが20人のファンタジー・プレーヤのうち厳密に1人によって選択されたことを意味する。パーセンテージは任意に選択される。

【0228】

10

20

30

【表 2 7】

表3(続き)

アスリートが重複に基づいて維持するファンタジー・ポイントのパーセンテージ(続き)

[0 2 2 9]

10

20

30

【表28】

表4 調整済みファンタジー・ポイント

所定のアスリートを選択したファンタジー・プレーヤの人数に基づく
NFLフットボールからの実施例

アスリート	アスリートが得点した 実際のファンタジー・ポ イント	ファンタジー・プレーヤによ って選択された回数	維持されたファンタジー・ポ イントのパーセンテージー・ア スリートの重複に基づく	* 調整済み ファンタジー ・ポイント
Vick, Phila	31	2	91%	28.21
Brady, NE	25	6	55%	13.75
P. Manning, Ind	40	3	82%	32.80
Brees, NO	28	1	100%	28.00
Gore, SF	16	2	91%	14.56
Peterson, Min	33	11	10%	3.30
Mendenhall, Pit	15	1	100%	15.00
C. Johnson, Ten	29	4	73%	21.17
Foster, Hou	21	1	100%	21.00
Jones-Drew, Jax	9	1	100%	9.00
Bradshaw, NYG	13	1	100%	13.00
Turner, Atl	31	1	100%	31.00
Rice, Balt	17	1	100%	17.00
S. Jackson, STL	24	1	100%	24.00
Welker, NE	21	2	91%	19.11
C. Johnson, Det	18	6	55%	9.90
A. Johnson, Hou	27	5	64%	17.28
Bowe, KC	11	1	100%	11.00
Austin, Dal	15	1	100%	15.00
White, Atl	13	1	100%	13.00
Wallace, Pitt	25	1	100%	25.00
Jennings, GB	17	1	100%	17.00
Marshall, Mia	16	1	100%	16.00
Fitzgerald, Az	22	3	82%	18.04
Wayne, Ind	10	1	100%	10.00
D. Jackson, Phila	12	1	100%	12.00

10

20

30

40

【0230】

【表29】

表5

仮定上の12人のファンタジー・プレーヤの
フットボールグループの最終スコア

(上位2人のファンタジー・プレーヤが先へ進む)

	NFLプレーヤ番号1 3倍ポイント	NFLプレーヤ番号2 2倍ポイント	NFLプレーヤ番号3 額面	合計
ファンタジー・ プレーヤ1	Rodgers QB Green Bay 3.90 X 3 = 11.70 **	Roethlisberger QB Pittsburgh 23.78 X 2 = 47.56	Nelson WR Green Bay 19.20	78.46* 2位
ファンタジー・ プレーヤ2	Rodgers QB Green Bay 3.90 X 3 = 11.70	Green Bay Defense 20.00 X 2 = 40.00	Mendenhall Pitt 9.84	61.54 8位
ファンタジー・ プレーヤ3	Randle El WR Pittsburgh 9.00 X 3 = 27.00	Rodgers QB Green Bay 3.90 X 2 = 7.80	Driver WR Green Bay 2.00	36.80 12位
ファンタジー・ プレーヤ4	Wallace WR Pittsburgh 15.47 X 3 = 46.41	Rodgers QB Green Bay 3.90 X 2 = 7.80	Pittsburgh Defense 10.92	65.13 6位
ファンタジー・ プレーヤ5	Crosby K GB 7.00 X 3 = 21.00	Pittsburgh Defense 10.92 X 2 = 21.84	Rodgers QB Green Bay 3.90	46.74 11位
ファンタジー・ プレーヤ6	Roethlisberger QB Pittsburgh 23.78 X 3 = 71.34	Jennings WR Green Bay 17.22 X 2 = 34.44	Rodgers QB Green Bay 3.90	109.68 1位
ファンタジー・ プレーヤ7	Ward WR Pittsburgh 13.00 X 3 = 39.00	Mendenhall RB Pittsburgh 9.84 X 2 = 19.68	Rodgers QB Green Bay 3.90	62.58 7位
ファンタジー・ プレーヤ8	Jones WR Green Bay 5.00 X 3 = 15.00	Wallace WR Pittsburgh 15.47 X 2 = 30.94	Starks RB Green Bay 5.00	50.94 10位
ファンタジー・ プレーヤ9	Rodgers QB Green Bay 3.90 X 3 = 11.70	Roethlisberger QB Pittsburgh 23.78 X 2 = 47.56	Nelson WR Green Bay 19.20	78.46* 3位
ファンタジー・ プレーヤ10	Rodgers QB Green Bay 3.90 X 3 = 11.70	Nelson WR Green Bay 19.20 X 2 = 38.40	Jennings WR Green Bay 17.22	67.32 4位
ファンタジー・ プレーヤ11	Rodgers QB Green Bay 3.90 X 3 = 11.70	Jennings WR Green Bay 17.22 X 2 = 34.44	Nelson WR Green Bay 19.20	65.34 5位
ファンタジー・ プレーヤ12	Rodgers QB Green Bay 3.90 X 3 = 11.70	Nelson WR Green Bay 19.20 X 2 = 38.40	Mendenhall RB Pittsburgh 9.84	59.94 9位

* 次のラウンドへ進む、または、本戦の予選を通過する

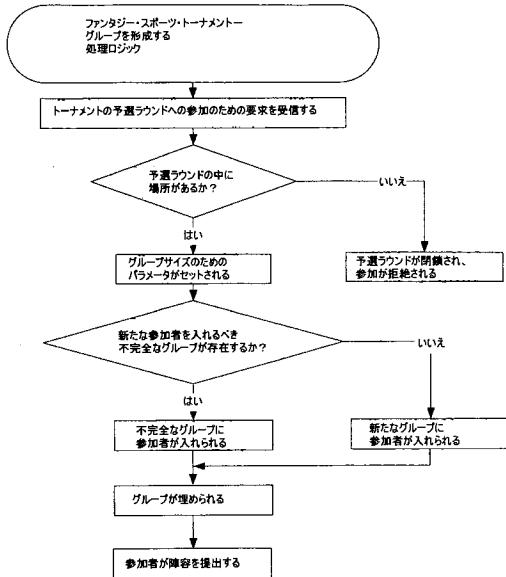
** 上記実施例では、アスリートRodgersの調整済みファンタジー得点は、3. 90である。この得点は、このアスリートが最初に割り付けられたので、3倍されている。

10

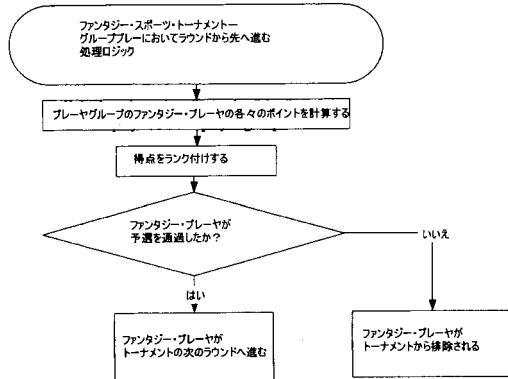
20

30

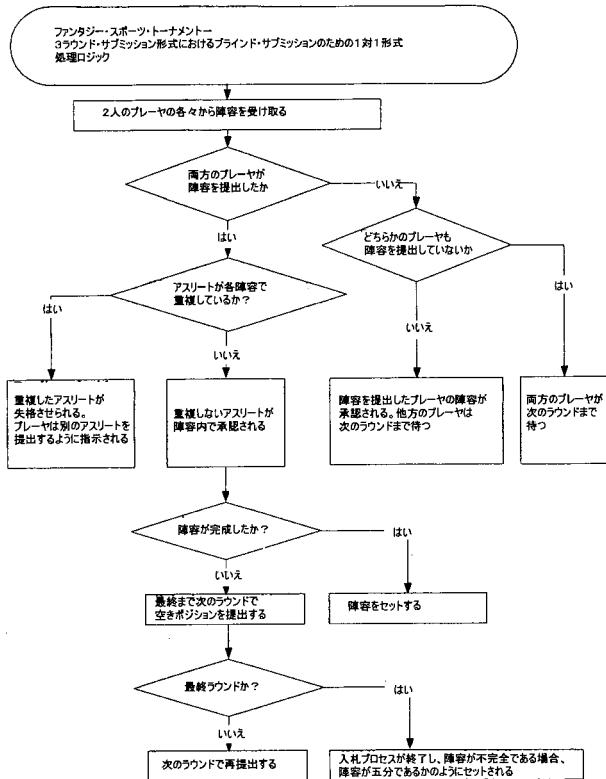
【図1】



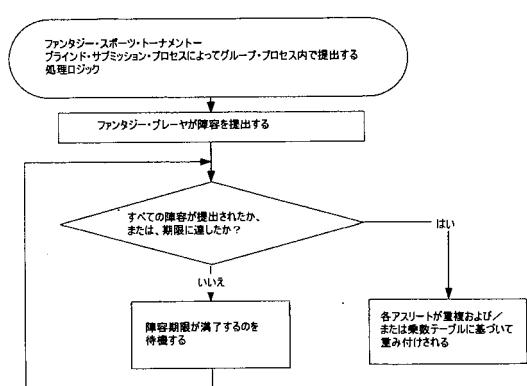
【図2】



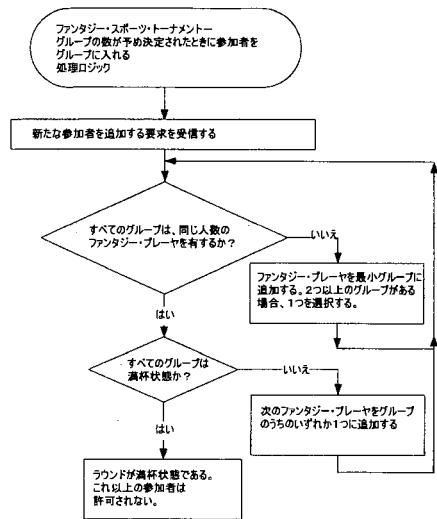
【図3】



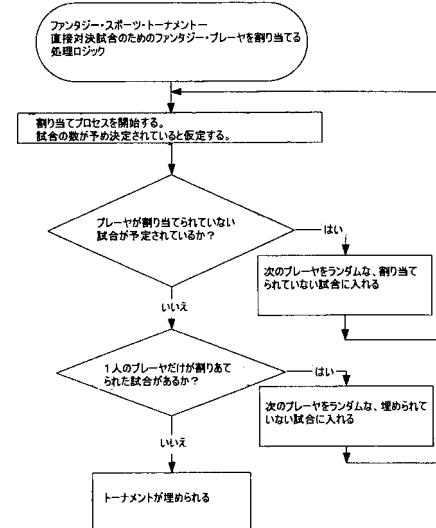
【図4】



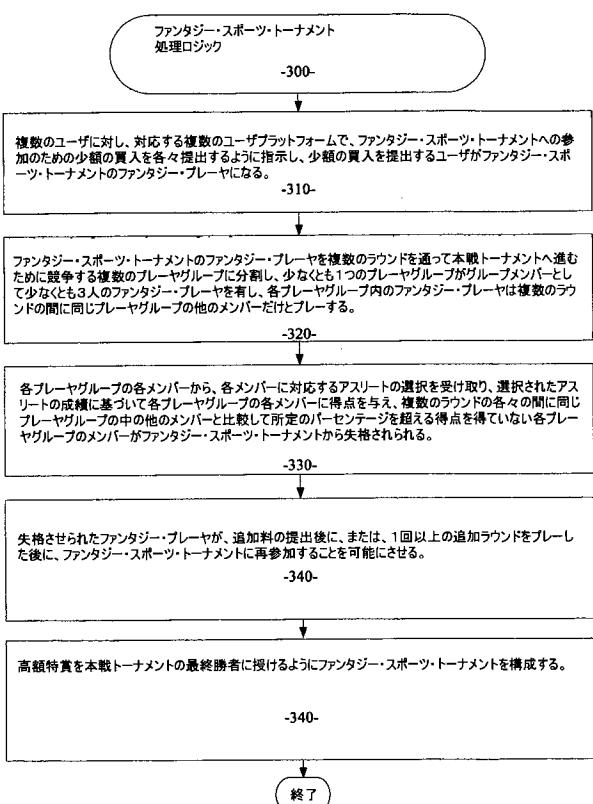
【図5】



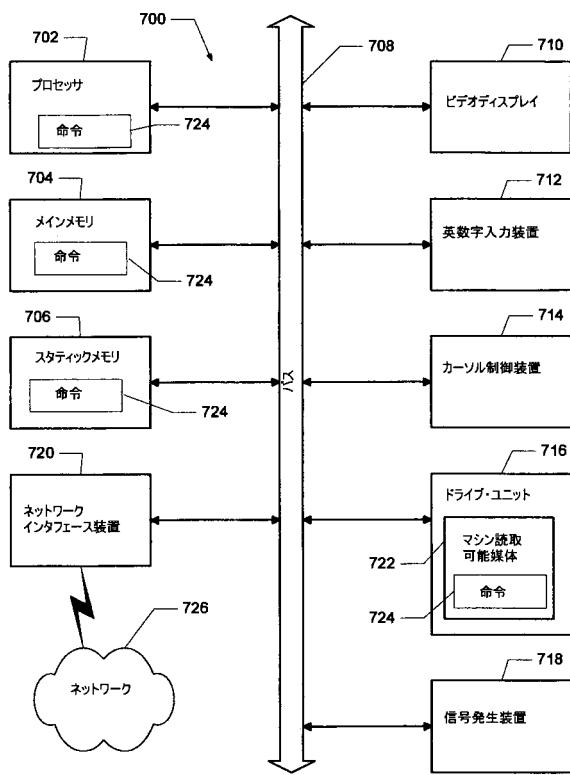
【図6】



【図7】



【図8】



【国際調査報告】

Date of receipt: 29 May 2015 (29.05.2015) PCT/US2013/000168

61500390009



PCT/US2013/000168 25.10.2013

PATENT COOPERATION TREATY

PCT

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
(PCT Article 18 and Rules 43 and 44)

Applicant's or agent's file reference Givant-01-PCT	FOR FURTHER ACTION	see Form PCT/ISA/220 as well as, where applicable, item 5 below.
International application No. PCT/US2013/000168	International filing date (day/month/year) 18 July 2013	(Earliest) Priority Date (day/month/year) 19 July 2012
Applicant PHILIP GIVANT		

This international search report has been prepared by this International Searching Authority and is transmitted to the applicant according to Article 18. A copy is being transmitted to the International Bureau.

This international search report consists of a total of 2 sheets.

It is also accompanied by a copy of each prior art document cited in this report.

1. Basis of the report

a. With regard to the language, the international search was carried out on the basis of:

- the international application in the language in which it was filed.
 a translation of the international application into _____ which is the language of a translation furnished for the purposes of international search (Rules 12.3(a) and 23.1(b)).

b. This international search report has been established taking into account the rectification of an obvious mistake authorized by or notified to this Authority under Rule 91 (Rule 43.6b(a)).

c. With regard to any nucleotide and/or amino acid sequence disclosed in the international application, see Box No. I.

2. Certain claims were found unsearchable (see Box No. II).

3. Unity of invention is lacking (see Box No. III).

4. With regard to the title,

- the text is approved as submitted by the applicant.
 the text has been established by this Authority to read as follows:

5. With regard to the abstract,

- the text is approved as submitted by the applicant.
 the text has been established, according to Rule 38.2, by this Authority as it appears in Box No. IV. The applicant may, within one month from the date of mailing of this international search report, submit comments to this Authority.

6. With regard to the drawings,

- a. the figure of the drawings to be published with the abstract is Figure No. 1
 as suggested by the applicant.
 as selected by this Authority, because the applicant failed to suggest a figure.
 as selected by this Authority, because this figure better characterizes the invention.
- b. none of the figures is to be published with the abstract.

15.6.2015

Date of receipt: 29 May 2015 (29.05.2015) PCT/US2013/000168

PCT/US2013/000168 25.10.2013

INTERNATIONAL SEARCH REPORT		International application No. PCT/US2013/000168
A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER IPC(8) - A63F 3/06 (2013.01) USPC - 463/42 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) IPC(8) - A63F 3/06, A63F 9/24, A63F 13/12, G06F 3/00, G06F 17/00 (2013.01) USPC - 463/42, 707/812, 715/212, 715/733, 715/744		
Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched CPC - A63F 3/06, A63F 3/0615, A63F 13/12 (2013.01)		
Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used) Orbit, Google Patents, Google		
C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	US 2007/0232393 A1 (DREYER) 04 October 2007 (04.10.2007) entire document	1-20
Y	US 2012/0172123 A1 (BEAULIEU et al) 05 July 2012 (05.07.2012) entire document	1-20
Y	MCCARTHY, M. NFL to Offer Richest Fantasy Football Prize: \$1 Million. USA Today. 02 February 2012. [Retrieved 16 October 2012]. Retrieved from Internet:<URL: http://content.usatoday.com/communities/gameon/post/2012/02/nfl-to-offer-richest-fantasy-payday-ever-try-1-million-nfl-perfect-challenge-nflcom-super-bowl-xlv-new-york-giants-new-england-patriots/1#.Ui7TsFCsIM5> entire document	3, 15
Y	US 7,699,707 B2 (BAHOU) 20 April 2010 (20.04.2010) entire document	4-8, 16-17
Y	US 2008/0051201 A1 (LORE) 28 February 2008 (28.02.2008) entire document	5, 17
Y	US 2012/0149473 A1 (MOORE et al) 14 June 2012 (14.06.2012) entire document	6
Y	US 2010/0184495 A1 (LEVY et al) 22 July 2010 (22.07.2010) entire document	7, 18
Y	US 8,192,280 B2 (FLEMING) 05 June 2012 (05.06.2012) entire document	9
<input type="checkbox"/> Further documents are listed in the continuation of Box C. <input type="checkbox"/>		
* 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 "L" 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		
** 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 "&" document member of the same patent family		
Date of the actual completion of the international search 18 October 2013	Date of mailing of the international search report 25 OCT 2013	
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: Blaine R. Copenheaver PCT Helpdesk: 571-272-4300 PCT OSP: 571-272-7774	

フロントページの続き

(51) Int.CI. F I テーマコード(参考)
A 6 3 F 13/798 (2014.01) A 6 3 F 13/798

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

(特許庁注:以下のものは登録商標)

1. BLUE TOOTH
2. GSM
3. WCDMA
4. JAVA
5. ツイッター

F ターム(参考) 2C001 AA10