

(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2007-520827

(P2007-520827A)

(43) 公表日 平成19年7月26日(2007.7.26)

(51) Int. Cl.

G06Q 50/00 (2006.01)

F I

G06F 17/60 146C

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 予備審査請求 未請求 (全 23 頁)

(21) 出願番号 特願2006-552223 (P2006-552223)  
 (86) (22) 出願日 平成17年2月3日 (2005. 2. 3)  
 (85) 翻訳文提出日 平成18年9月29日 (2006. 9. 29)  
 (86) 国際出願番号 PCT/US2005/003292  
 (87) 国際公開番号 W02005/074617  
 (87) 国際公開日 平成17年8月18日 (2005. 8. 18)  
 (31) 優先権主張番号 10/771, 076  
 (32) 優先日 平成16年2月3日 (2004. 2. 3)  
 (33) 優先権主張国 米国 (US)

(71) 出願人 506263756  
 カンター インデックス エルエルシー  
 アメリカ合衆国 ニューヨーク州 100  
 22 ニューヨーク イースト・57ス・  
 ストリート 135  
 (74) 代理人 100070150  
 弁理士 伊東 忠彦  
 (74) 代理人 100091214  
 弁理士 大貫 進介  
 (74) 代理人 100107766  
 弁理士 伊東 忠重

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 イベント及び参加者を選択する賭けを管理するシステム

## (57) 【要約】

賭けを管理するシステムが提供される。本システムは、1以上の賭けを受け付けるプロセッサとメモリを有する。各賭けは、イベントグループから選択された第1の個数のイベントの選択と、選択された第1の個数のイベントのそれぞれの各参加者の選択と、賭け金とから構成される。本システムは、賭けプールを構成するため各賭け金額を集約し、少なくとも部分的に賭けプールに基づき、合計払戻金額を決定する。

**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

賭けを管理するシステムであって、

各賭けがイベントグループから選ばれた第 1 の個数のイベントの選択と、前記選択された第 1 の個数のイベントのそれぞれの各参加者の選択と、賭け金とを有する 1 以上の賭けを格納するよう動作可能なメモリと、

前記メモリに接続され、賭けプールを構成するよう各賭け金を集約し、少なくとも部分的に前記賭けプールに基づき合計の払戻金額を決定するよう動作可能なプロセッサと、から構成されるシステム。

**【請求項 2】**

請求項 1 記載のシステムであって、

前記プロセッサはさらに、

前記イベントグループの各イベントの当選参加者を特定する前記イベントグループの結果を受け付け、

前記結果に基づき、前記 1 以上の賭けの 1 以上の当選を決定する、よう動作可能であることを特徴とするシステム。

**【請求項 3】**

請求項 2 記載のシステムであって、

1 以上の当選を決定するよう動作可能なプロセッサは、前記 1 以上の賭けのそれぞれについて、選択された各参加者が前記賭けにおいて選択された前記第 1 の個数のイベントのそれぞれの当選参加者に対応するか判断するよう動作可能なプロセッサから構成されることを特徴とするシステム。

**【請求項 4】**

請求項 2 記載のシステムであって、

前記 1 以上の賭けのある賭けが、選択された各参加者が前記賭けにおいて選択された前記第 1 の個数のイベントのそれぞれの当選参加者に対応する場合、又は、前記選択された各参加者の少なくとも一部が、選択された前記第 1 の個数のイベントのそれぞれの当選参加者に対応し、前記 1 以上の賭けの賭けが指定されたイベントの当選参加者を含む場合、当選を構成することを特徴とするシステム。

**【請求項 5】**

請求項 2 記載のシステムであって、

前記 1 以上の賭けのある賭けが、選択された各参加者が前記賭けにおいて選択された前記第 1 の個数のイベントのそれぞれの当選参加者に対応する場合、又は、前記選択された各参加者の少なくとも一部が、選択された前記第 1 の個数のイベントのそれぞれの当選参加者に対応し、前記賭け金が少なくとも指定された金額と同程度の大きさである場合、当選を構成することを特徴とするシステム。

**【請求項 6】**

請求項 2 記載のシステムであって、

前記 1 以上の賭けのある賭けが、選択された各参加者が前記賭けにおいて選択された前記第 1 の個数のイベントのそれぞれの当選参加者に対応する場合、又は、前記選択された各参加者の少なくとも一部が、選択された前記第 1 の個数のイベントのそれぞれの当選参加者に対応し、前記賭けの選択された各参加者が指定されたオッズを有する参加者から構成される場合、当選を構成することを特徴とするシステム。

**【請求項 7】**

請求項 2 記載のシステムであって、

前記プロセッサはさらに、当選数と合計の払戻金額に基づき、各当選について支払われる金額を決定するよう動作可能であることを特徴とするシステム。

**【請求項 8】**

請求項 7 記載のシステムであって、

前記プロセッサは、さらに各当選の賭け金に基づき、各当選について支払われる金額を

10

20

30

40

50

決定するよう動作可能であることを特徴とするシステム。

【請求項 9】

請求項 7 記載のシステムであって、

前記プロセッサは、さらに各当選の選択された各参加者のオッズに基づき、各当選について支払われる金額を決定するよう動作可能であることを特徴とするシステム。

【請求項 10】

請求項 7 記載のシステムであって、

前記プロセッサは、前記 1 以上の当選の第 1 の当選について、選択された前記第 1 の個数のイベントのそれぞれの第 1 の当選の選択された各参加者が指定されたオッズを有する場合、前記 1 以上の当選の第 1 の当選のための払戻を増大させるよう動作可能であることを特徴とするシステム。

10

【請求項 11】

請求項 7 記載のシステムであって、

前記プロセッサは、前記 1 以上の第 1 の当選について、前記第 1 の当選の選択されたイベントの少なくとも 1 つが指定されたイベントから構成される場合、前記 1 以上の当選の第 1 の当選のための払戻を増大させるよう動作可能であることを特徴とするシステム。

【請求項 12】

請求項 1 記載のシステムであって、

少なくとも部分的に前記賭けプールに基づき合計の払戻金額を決定するよう動作可能なプロセッサは、前記賭けプールに手数料を適用するよう動作可能なプロセッサから構成されることを特徴とするシステム。

20

【請求項 13】

請求項 1 記載のシステムであって、

少なくとも部分的に前記賭けプールに基づき合計の払戻金額を決定するよう動作可能なプロセッサは、前の賭けプールからのキャリーオーバー金額を前記賭けプールに加算するよう動作可能なプロセッサから構成されることを特徴とするシステム。

【請求項 14】

請求項 1 記載のシステムであって、

前記プロセッサはさらに、

前記イベントグループの少なくとも 1 つのイベントをキャンセルし、

30

前記イベントグループの少なくとも 1 つのイベントの当選参加者を特定する前記イベントグループの結果を受け付け、

前記 1 以上の賭けのそれぞれについて、前記選択された各参加者の少なくとも 1 つが前記賭けにおいて選択された前記第 1 の個数のイベントの少なくとも 1 つの当選参加者に対応するか判断することによって、1 以上の当選を決定する、よう動作可能であることを特徴とするシステム。

【請求項 15】

請求項 1 記載のシステムであって、

前記第 1 の個数のイベントは、異なる競馬場で開催される競馬レースイベントから構成されることを特徴とするシステム。

40

【請求項 16】

請求項 1 記載のシステムであって、

前記第 1 の個数のイベントは、異なる日に開催されたイベントから構成されることを特徴とするシステム。

【請求項 17】

請求項 1 記載のシステムであって、

前記第 1 の個数のイベントは、1 以上の競馬レース、ドッグレース、バスケットボール、フットボール、野球、ホッケー、サッカー、ハイライ、ゴルフ、ボクシング、ラグビー、クリケット、自動車レース、自転車レース、テニス、オリンピック、又は他のスポーツイベントから構成されることを特徴とするシステム。

50

## 【請求項 18】

請求項 1 記載のシステムであって、

前記第 1 の個数のイベントは、少なくとも 1 つの競馬レースイベントと、少なくとも 1 つのフットボールイベントから構成されることを特徴とするシステム。

## 【請求項 19】

請求項 1 記載のシステムであって、

前記第 1 の個数のイベントは、少なくとも 1 つのフットボールイベントと、少なくとも 1 つのバスケットボールイベントから構成されることを特徴とするシステム。

## 【請求項 20】

請求項 1 記載のシステムであって、

前記第 1 の個数のイベントは、

競馬レース、ドッグレース、バスケットボール、フットボール、野球、ホッケー、サッカー、ハイライ、ゴルフ、ボクシング、ラグビー、クリケット、自動車レース、自転車レース、テニス、オリンピック、政治イベント又はエンターテイメントイベントからなる第 1 イベントと、

競馬レース、ドッグレース、バスケットボール、フットボール、野球、ホッケー、サッカー、ハイライ、ゴルフ、ボクシング、ラグビー、クリケット、自動車レース、自転車レース、テニス、オリンピック、政治イベント又はエンターテイメントイベントからなる第 2 イベントと、

から構成され、

前記第 1 イベントと前記第 2 イベントは、異なるタイプのイベントから構成されることを特徴とするシステム。

## 【請求項 21】

請求項 1 記載のシステムであって、

前記プロセッサは、前記 1 以上の賭けにボーナスを提供する調整パラメータを、該調整パラメータが満たされると通信するよう動作可能であることを特徴とするシステム。

## 【発明の詳細な説明】

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

## [発明の技術分野]

本発明は、一般に賭けに関し、より詳細には、選択されたイベントに関する賭けのためのシステムに関する。

## [発明の背景]

競馬レースなどのスポーツイベントに関する賭けは、世界の多数の部分で大規模かつ成長性のある産業である。様々なタイプのスポーツイベントについて、様々なタイプの賭け製品及びシステムが利用可能である。例えば、多くの競馬レース場は、賭けをする人が競馬場によって選ばれた 2 つの連続するレース（その日の最初の 2 つ又は最後の 2 つのレースなど）の勝者について賭けをすることが可能な 1 以上の「デイリーダブル（Daily Double）」を提供する。いくつかの競馬場はまた、賭けをする人が競馬場によって選ばれた 3 つの連続するレースの勝者を選ぶ「ピックスリー（Pick Three）」、賭けをする人が競馬場によって選ばれた 4 つの連続するレースの勝者を選ぶ「ピックフォー（Pick Four）」、及び / 又は賭けをする人が競馬場によって選ばれた 6 つの連続するレースの勝者を選ぶ「ピックシックス（Pick Six）」を提供する。

## [発明の概要]

一実施例によると、賭けを管理するシステムは、1 以上の賭けを格納するよう動作可能なメモリを有する。各賭けは、イベントグループから選ばれた第 1 の個数のイベントの選択と、選択された第 1 の個数のイベントのそれぞれの各参加者の選択と、賭け金とから構成される。本システムは、メモリに接続されたプロセッサを有する。プロセッサは、賭けプールを構成するため各賭け金を集約し、少なくとも部分的に賭けプールに基づき、合計払戻額を決定するよう動作可能である。プロセッサはまた、イベントグループの結果を受

10

20

30

40

50

け付けるよう動作可能であってもよい。この結果は、イベントグループの各イベントの当選参加者を特定するかもしれない。プロセッサは、この結果に基づき1以上の賭けの1以上の当選を決定するよう動作可能であってもよい。

#### 【0002】

1以上の当選を決定するよう動作可能なプロセッサは、1以上の賭けのそれぞれについて、選ばれた各参加者が賭けにおいて選ばれた第1の個数のイベントのそれぞれの当選に対応するか判断するよう動作可能なプロセッサから構成されるかもしれない。プロセッサはさらに、当選数、合計払戻金額、各当選の賭け金及び各当選の選ばれた各参加者の億数に基づき、各当選について支払われる金額を決定するよう動作可能であるかもしれない。プロセッサは、選ばれた第1の個数のイベントのそれぞれの第1の当選の選ばれた各参加者がオッズを指定している場合、又は第1の当選の選ばれたイベントの少なくとも1つが、指定されたイベントから構成される場合、1以上の当選の第1の当選に対する払戻を増やすよう動作可能であるかもしれない。

10

#### 【0003】

本発明の各種実施例は、多数の効果を奏するかもしれない。1以上の実施例は、後述される効果の一部又はすべてを奏するか、又はその何れも奏しないかもしれないということに留意すべきである。

#### 【0004】

実施例の1つの効果は、賭けをする人にイベントグループからある個数のイベントを選択し、選ばれた各イベントについて賭けが行われる機会が与えられ、そのようなすべての賭けが賭けの勝者への分配のためのプールに移されるということである。従って、賭けをする人は、自分が勝者を正しく選択する最も高い確率を有すると考えるイベントを選択するかもしれない。さらに、賭けをする人が自分が選んだイベントの1つをミスし、他の賭けを発注するのに十分なまだ行われていない他のイベントが存在する場合、賭けをする人は、さらなるイベントを選択するさらなる賭けを発注することによって、プールに再投入することが可能である。本発明の他の効果は、賭けにおいて指定されたイベントを選択する賭けをする人又は指定されたオッズを有する参加者にあるインセンティブが与えられるということである。例えば、賭けは、それが指定されたイベントの勝者を含む場合、又はそれがイベントに当選したロングショット(longshot)参加者を含む場合、賭けプールのより大きな払戻を得るかもしれない。さらに、賭けをする人は、彼らが指定されたイベント又はイベントに当選したロングショット参加者を正しく選択する場合、いくつかの候補をミスすることが許されるかもしれない。

20

30

#### 【0005】

賭けをする人が、レースが競馬場によって選ばれ、このため賭けをする各人に同一のものとなるのではなく、賭けに利用される5つのレースなどの特定のレースを選択することを可能にすることによって、賭けシステムは、当日より長い時間、賭けをする人から賭けの受付が可能となる。例えば、従来技術のように、競馬場が賭けを構成する5つのレースを選択する場合、賭けをする人は当該5つのレースの最初のレースの直前には賭けをすることが通常である。これは、賭け窓口、そして潜在的には賭けシステムにおけるボトルネックを生じさせる。この結果、賭けをする人は、典型的には、5つのレースの最初のレースの直前に賭け窓口において遅延と長い行列に直面することとなる。短時間における賭けアクションのこのようなスパイク(spike)は、ネットワークリソースの過度の使用を引き起こし、これにより、さらなる遅延が引き起こされる可能性がある。多くの場合、不満を持った賭けをする人々は賭けを見送る。しかしながら、本開示のように、賭けをする各人が賭けの対象となる5つのレースを個別に選択することができる場合、これらの賭けは異なる賭けをする人にとって異なるレースを含む可能性が高くなる。この結果、より長い期間、賭けシステムに賭けを発注する可能性が高くなり、賭けシステムは、ある時点において賭けアクションにおけるスパイクを確認する可能性は低くなる。このことは、ネットワークリソースを解放する。従って、賭けシステムは、より高速に、より高いスループットにより、より効率的に動作するよう構成される。

40

50

## 【0006】

この効果は賭けの発注及び受付を参照して説明されるが、同様の効果が賭けの清算時にも得られるかもしれないということが理解されるべきである。例えば、本開示の下での賭けの発注及び受付と同様に、本開示の下での当選が決定され、より長い期間支払が行われるかもしれない。このことはまた、ネットワークリソースを解放し、スピード、スループット及び効率性を向上させる。

## 【0007】

本開示のさらなる効果は、例えば、その日の早い時間に特定の「セレクトファイブ」の賭けに負けた賭けをする人が、その日中にそのようなさらなる賭けをすることが可能であるということである。そのような各賭けは複数のレースの結果に基づくものであるため、ある賭けをする人が5つの異なるレースで5つの異なる賭けをするのではなく、さらなる「セレクトファイブ」の賭けをすることが可能である。賭けシステムに提供される賭け数を集約することによって、本開示の「セレクトファイブ」の賭けは、賭けをする人が賭け窓口を訪れる移動数を低減する効果を有するかもしれない。この結果、賭けシステムのネットワークリソースがさらに解放され、これにより、賭けシステムの全体的な処理速度、スループット及び効率性が向上するであろう。

## 【0008】

以下の図面、説明及び請求項から、当業者には他の効果が容易に明らかになるであろう。

## [ 発明の実施例の詳細な説明 ]

図1は、本発明の実施例による賭け12を受付及び管理するための一例となるシステム10を示す。システム10は、1以上の通信ネットワーク18を介し接続された1以上の賭けシステムインタフェース14と賭けシステムプラットフォーム16を有する。一般に、1以上の賭けをする人20は、賭け提供情報(イベント時間、賭けルール、賭けオプション、オッズなど)を受け付け、及び/又は賭けシステムインタフェース14を介し賭けを発注する。賭けシステムインタフェース14は、賭けをする人20から受け付けた賭け12を賭けシステムプラットフォーム16に通信する。賭けシステムプラットフォーム16は、受け付けた賭け12を格納し、適切なオッズ及び払戻を決定し、このようなオッズ及び払戻を賭けシステムインタフェース14の1以上に通信する。

## 【0009】

1時間以上や数日など、所与の期間において、賭けが発注可能ないくつかのイベントが開催されるよう予定されるかもしれない。例えば、ある日にいくつかの競馬レースが1以上の競馬場において予定されているかもしれない。他の例として、いくつかのプロフットボールの試合がある日曜日に予定されているかもしれない。さらなる例として、大学バスケットボールトーナメントのいくつかの1回戦のバスケットボールの試合が、2日間で予定されるかもしれない。システム10は、賭けをする人20が所与の期間に行われるよう予定されたイベントのうちいくつかのイベントを選択し、選ばれたイベントの勝者について賭けをすることを可能にする。このような賭けは、「イベントセレクト(Event Select)」賭け又は「イベントチョイス(Event Choice)」賭けと呼ばれるかもしれない。賭け12は、イベントセレクト賭け12又はイベントチョイス賭け12と呼ばれるかもしれない。

## 【0010】

ある実施例では、賭けをする人20が賭けをするため選ばなければならないイベント数が、賭けシステムプラットフォーム16によって指定されるかもしれない。賭けをする人20が何れについて賭けをするか選択対象となるイベントセットがまた指定されるかもしれない。このイベントセットは、競馬レース、ドッグレース、バスケットボール、フットボール、野球、ホッケー、サッカー、ハイアライ(jai-alai)、ゴルフ、ボクシング、ラグビー、クリケット、自動車レース、自転車レース、テニス、オリンピックイベント又は他の何れが適切なタイプのイベントなど、任意数の各種タイプのイベント及び/又はスポーツを含み、異なるタイプのイベントを含むものであってもよい。イベントセッ

10

20

30

40

50

トはまた、政治的イベント（選挙など）、エンターテインメントイベント（アカデミー賞、映画館売り上げ予測など）など、非スポーツイベントを含むかもしれない。選択対象となるイベントセットはまた、異なるタイムゾーン又は異なる国など、各地域で行われるイベントを含むものであってもよい。賭けをする人20があるイベントセレクト賭け12において賭けをするため選択しなければならないイベントグループ、賭けをする人20が選ばなければならないイベント数及び他の適切な情報（必要な賭け金、当選払戻ルール又は情報など）が、賭けシステムインタフェース14を介し賭けをする人20に通信されるイベントセレクトオファー13に含まれるかもしれない。

#### 【0011】

例えば、指定された競馬レースセットからの6つの競馬レースの選択と、各選択されたレースの勝ち馬の選択とを要求するイベントセレクトオファー13が、賭けをする人20による賭けのための賭けシステムプラットフォーム16に設けられてもよい。従って、本例では、賭けをする人20は、イベントセレクトオファー13に回答してイベントセレクト賭け12を発注するであろう。6つのレースが選択されねばならないレースセットは、1以上の競馬場において開催予定のレースを含むものであってもよい。異なる賭けをする人20は、各自のイベントセレクト賭けの選択した6つのレースを構成するため、異なるレースを選択するかもしれない。例えば、その賭けが競馬場A、B及びCにおいて開催されるレースから賭けをする人20が選択することを認め、そのような各競馬場が、イベントセレクトオファー13において指定された日に9つのレースを開催するよう予定されている場合、1人の賭けをする人20は、競馬場Aからレース2を、競馬場Bからレース3、4及び6を、競馬場Cからレース7及び9を選択し、もう1人の賭けをする人20は、競馬場Cからレース4、5、6、7、8及び9を選択するかもしれない。そのような各賭けをする人20はまた、選ばれた各レースについて当選参加者を選ぶ。与えられた例では、当選イベントセレクト賭け12は、賭けをする人のイベントセレクト賭けにおいて賭けをする人によって選ばれた6つのレースのそれぞれの当選参加者を正しく選ぶものを構成するかもしれない。複数の賭けをする人がイベントセレクトオファーに当選し、これらの当選者が各自のイベントセレクト賭けにおいて賭けるべき異なるレースを選択しているかもしれない可能性がある。

#### 【0012】

イベントセレクト賭けのためのイベントの当選参加者が、イベントに完全に勝った参加者（対戦チームより多くのポイントをとったチーム、レースで最初にゴールした馬など、あるいは）ポイントスレッドがイベント結果において説明された後、前の参加者などの他の方法に従う参加者であってもよいということが理解されるべきである。ある実施例では、あるイベントセレクトオファーは、賭けをする人20が自分のイベントセレクト賭けにおいてそれぞれ選ばれたイベントの完全に勝利した参加者又はポイントスレッド当選参加者を選択しなければならないことを示すかもしれない。

#### 【0013】

ある実施例では、イベントセレクトオファー13に対応するイベントセレクト賭け12は、当選した参加者の選択に加えて、又はその代わりに、負けた参加者の選択を含むかもしれない。例えば、いくつかのイベントセレクトオファー13は、当選参加者の選択の代わりに、又はそれに加えて、選択されたイベントにおいて第2位、第3位又は最下位の参加者の選択を求めるかもしれない。従って、ある実施例のイベントセレクトオファーは、賭けをする人によって選択されたイベントのある指定された結果の選択を要求するかもしれない。

#### 【0014】

システム10は、イベントセレクトオファー13に対応して受付されたすべてのイベントセレクト賭け12がプールされ、手数料（又はテイクアウト（take-out））賭け提供者又はホストによってとられ、残りが当選した賭けをする人に分配されるパリティ方式の賭けシステムであってもよい。従って、各イベントセレクトオファーは、自らのこのようなパリティ方式のプールを有するかもしれない。例えば、複

数のイベントセレクトオファー13が、ある時点において賭けをする人20によって賭けのために提供されるかもしれない。このようなイベントセレクトオファーは、例えば、(1)ある日曜日に予定されるゲームのうち5つのプロフットボールゲームを選択し、(2)ある日の5つの指定された競馬場について予定されている競馬レースのうち8つの競馬レースを選択し、(3)ある日に予定されたゲームのうち2つの野球の試合と3つのバスケットボールの試合を選択し、(4)ある2日間に予定されているゲームのうち7つの大学バスケットボールの試合を選択し、あるいは、(5)ある週末に開催されるすべてのプロバスケットボール及びフットボールゲームのうち5つのイベントを選択することを含むかもしれない。これらは、賭けをする人20がイベントセレクト賭け12を発注可能な各種タイプのイベントセレクトオファー13の単なる一例である。説明されるように、イベントセレクトオファー13は、ある期間においていくつかの場所において行われるよう予定されたいくつかのイベントを指定するかもしれない。あるオファーについて賭けをする人の対応するイベントセレクト賭け12は、指定された個数のイベントと選択された各イベントの当選参加者の選択を含むであろう。あるイベントセレクトオファーについて受け付けたすべてのイベントセレクト賭け12がプールされてもよく、賭け提供者又はホストによって何れか適用可能な手数料が取られた後、このような賭けの当選12はそれぞれ、パリティ方式のプールの一部を受け取るかもしれない。ある実施例では、異なるイベントセレクトオファーについて受け付けた賭けのプールは、複数のイベントセレクトオファーのより大きなプールを構成するため結合されてもよい。

10

**【0015】**

20

いくつかの実施例では、イベントセレクトオファー提供者は、当該オファーについて受け付けた合計賭け金が保証された払戻を提供するのに十分なものでなかったとしても、合計のイベントセレクトオファー払戻を保証するかもしれない。保証された払戻を提供するのに十分な賭け金が当該オファーについて受付されていない場合、賭け提供者は、例えば、自らの資金から、又は購入している保険を介して保証された払戻を提供するため追加的な金額を寄付することが可能である。

**【0016】**

賭けをする人20は、イベントセレクト賭け12を発注するため選択することが求められるイベント数より少ないイベントしか残らなくなる時点まで、賭けシステムインタフェース14においてイベントセレクト賭け12を発注可能である。例えば、あるイベントセレクトオファー13が予定された15個のイベントのグループから6つのイベントの選択を必要とする場合、イベントセレクト賭けは、当該15個のイベントの最終的な6つのイベントについて賭けがクローズする前の何れかの時期に発注されてもよい。さらに精緻化するため、あるイベントセレクトオファー13は、4つの競馬場で開催される合計で36のレースから6つのレースの選択を要求するようにしてもよい(例えば、各競馬場について9つのレースなど)。本例のため、1つの競馬場(競馬場1など)のすべてのレースが、その他3つの競馬場(競馬場2、3及び4など)のすべてのレースが行われた後に行われることが予定されていると仮定する。これは、選択対象とされるいくつかのレースが日中や異なる日の代わりに夜間に予定されたり、競馬場が異なるタイムゾーンにあるなどのいくつかの理由のため生じるかもしれない。本例では、競馬場1のレース3が行われるまで、自分のイベントセレクト賭けを発注することを待機する場合、賭けをする人は、自分のイベントセレクト賭けにおいて競馬場1のレース4、5、6、7、8及び9の勝者を選択しなければならない(その他の可能性のあるすべてのレースが行われたであろう)。これは、あるイベントセレクト賭けにおいて早い時期に選択し、これらのイベントの何れかの当選参加者の選択をミスした賭けをする人が、必要な個数の残りのイベントを含む1以上のさらなるイベントセレクト賭けを発注することを可能にする。従って、このような賭けをする人は、当該イベントセレクトオファーのパリティ方式の払戻の一部を取得する可能性が依然としてある。

30

40

**【0017】**

あるイベントセレクトオファーが、賭けをした人の選択した各イベントの勝者を正しく

50

選んだイベントセレクト賭けを有しないかもしれない可能性がある。いくつかのケースでは、賭けをした人の選択したイベントのすべての勝者を正しく選択した賭けをした人がいない場合、イベントセレクトオファーについて払い戻しはされないかもしれない。

**【 0 0 1 8 】**

ある実施例では、同数のイベントを正確に選んだイベントセレクトの複数の賭けをした人に払戻がされない場合、この払戻は、賭けをした各人によって賭けられた金額に従って、イベントセレクトの賭けをした人に分割されてもよい。例えば、2人のイベントセレクトの賭けをした人が、それぞれ選ばれたすべてのイベントの勝者を正しく選択し、賭けをした一方の人が当選したイベントセレクト賭けに1ドル賭け、他方のイベントセレクトの賭けをした人が、当選したイベントセレクト賭けに2ドル賭けた場合、2ドルを賭けたイベントセレクトの賭けをした人は、1ドルしか賭けなかった賭けをした人によって受け取られるイベントセレクトオファー払戻の2倍の金額を受け取るかもしれない。

10

**【 0 0 1 9 】**

何れの賭けをした人にも払い戻されないイベントセレクトオファーの何れかの部分が（例えば、各自が選んだすべてのイベントの勝者を正しく選んだイベントセレクト賭けが存在せず、完全なイベントセレクト賭けの払戻が、各自が選んだすべてのイベントより少なくしか正しく選んだ賭けをした人に分配されない場合）、このようなオファーが以降のイベントセレクトオファーの払戻を構成するように、発注されたイベントセレクト賭けと集計される以降のイベントセレクトオファーにキャリーオーバーされるかもしれない。一例として、イベントセレクトオファーが、ある日曜日に行われる10のプロフットボールゲームと選ばれた各ゲームの勝利チームの選択を要求し、選ばれた各ゲームの勝利者チームを正確に選んだイベントセレクト賭けがない場合、当該イベントセレクトオファー払戻は、次の日曜日に行われる同様のイベントセレクトオファーにキャリーオーバーするようにしてもよい。イベントセレクトオファーの払戻は、複数のオファーの払戻の一部又はすべてが支払われていない場合、複数回キャリーオーバーされるかもしれない（例えば、複数のイベントセレクトオファーを介して）。いくつかの実施例では、あるイベントセレクトオファーのイベントセレクトの賭けをする人の何れもが選択されたすべてのイベントの勝者を正しく選択せず、当該オファーの払戻の一部が支払われる場合（例えば、選ばれたイベントのいくつかを正しく選んだ人に）、そのような部分は、前のイベントセレクトオファーからキャリーオーバーされたイベントセレクト賭け金を含まないかもしれない。これは、キャリーオーバーイベントセレクト賭け金が、各自が選んだイベントのすべてにおいて当選参加者を正しく選択した賭けをする人にも支払われることを保証するであろう。

20

30

**【 0 0 2 0 】**

賭けシステムインタフェース14は、賭けをする人20と賭けシステムプロットフォーム16との間の何れか適切なインタフェースを有するものであってもよい。例えば、図1に示されるように、賭けシステムインタフェース14は、オンサイトインタフェース26及び/又はオフサイトインタフェース28などの物理的インタフェースを含むかもしれない。オンサイトインタフェース26は、一般に競馬場などのイベントが行われる場所に配置され、オフサイトインタフェース28は、OTB(Off-Track-Betting)パーラーやカジノなど、イベントが行われている所から離れた場所に配置される。オンサイトインタフェース26とオフサイトインタフェース28は、賭けをする人20から賭けを受け付け、払戻を分配するテラー30、及び/又は様々なイベントセレクトオファー13のイベント時間、現在のオッズ及び予想又は実際の払戻などの賭け情報をモニタするため賭けをする人20によって閲覧可能なモニタ32を有するかもしれない。いくつかの状況では、このような情報は、例えば、新たな賭け12が発注され、及び/又はオファーに関する情報が変更されると、リアルタイムに、又は予め設定された間隔(30秒ごとなど)により実質的に更新されるようにしてもよい。モニタ32は、例えば、イベント場所又はオフサイト施設に配置されるトートボード又はクローズド回路テレビなどを含むものであってもよい。

40

**【 0 0 2 1 】**

50

オンサイトインタフェース 26 及び / 又はオフサイトインタフェース 28 はまた、1 以上のセルフサービス賭けマシン 33 を有するものであってもよい。ある実施例では、セルフサービス賭けマシン 33 は、賭けをする人 20 がマシンに支払を投入し（キャッシュ、バウチャ、クレジット又はデビットカードを使用することによって）、1 以上のイベントセレクト賭け 12 を発注し、発注された賭けを示すプリントアウト（チケットなど）を受け取ることを可能にする。当選のプリントアウトが、支払バウチャ（テラー 30 から払戻を受け取るのに使用される）を受け取り、又はさらなる賭け 12 を発注するためなど、セルフサービス賭けマシンに挿入されるかもしれない。他の実施例では、セルフサービス賭けマシン 33 は、賭けをする人 20 が賭け 12 を発注するためクレジット又はデビットカードを使用することを認める。クレジット又はデビットカードは、賭け口座提供者によって提供及び / 又は管理される賭け口座であるかもしれない関連する口座を有するかもしれない。いくつかの実施例では、賭けイベントが完了した後、賭けをする人 20 は、カードの残高を更新するため、自分のクレジット又はデビットカードをセルフサービス賭けマシン 33 に挿入又は通すかもしれない。セルフサービス賭けマシン 33 はまた、賭けをする人 20 が支払を受け取るため、テラー 30 に提供される支払バウチャをプリントアウトすることを可能にするかもしれない。

10

#### 【0022】

図 1 に示されるように、賭けシステムインタフェース 14 はまた、1 以上の電話オペレータ 34 と 1 以上のウェブサイト 36 など、各種の非物理的インタフェースを有するものであってもよい。賭けをする人 20 は、1 以上の通信ネットワーク 44 を介しこのような非物理的インタフェースにアクセス又は通信するようにしてもよい。通信ネットワーク 44 は、1 以上のサーバ、ルータ、スイッチ、リピータ、バックボーン、リンク及び / 又は他の何れか適切なタイプの、有線ライン、光、無線又は他の適切なリンクなどのリンクによって接続される通信装置を含むものであってもよい。一般に、通信ネットワーク 28 は、電話ネットワーク、ローカルエリアネットワーク（LAN）、メトロポリタンエリアネットワーク（MAN）、ワイドエリアネットワーク（WAN）、インターネット、インターネットの一部、又は他の何れのデータ交換システムなどの任意の通信ネットワーク上で検出される相互接続を含むものであってもよい。通信ネットワーク 44 を用いて賭けシステムインタフェース 14 にアクセスするため、賭けをする人 20 は、コンピュータ、携帯情報端末（PDA）、携帯電話、リモートページング装置、電子メール通信装置、携帯賭け装置、又は他の何れか適切なモバイル装置を使用するものであってもよい。ある実施例では、賭けをする人 20 は、例えば、通信ネットワーク 44 及び賭けシステムインタフェース 14 などを使用して、モバイル装置を介し賭けシステムプラットフォーム 16 からイベントセレクトオファー情報などの任意の適切な情報を受信するようにしてもよい。

20

30

#### 【0023】

電話オペレータ 34 は、イベントセレクトオファー 13（イベント時間、オファールール、賭けオプション及びオッズなど）に関する情報を賭けをする人 20 と通信し、賭け 12 を取得するようにしてもよい。同様に、ウェブサイト 36 は、賭けをする人 20 とオファー情報を通信し、賭けをする人 20 が賭け 12 を発注することを可能にするかもしれない。このようなウェブサイト 36 の 1 以上は、システム 10 に関連する 1 以上のサーバによってホスト処理されてもよく、当該サーバはまた、いくつかの実施例では賭けシステムプラットフォーム 16 をホスト処理するようにしてもよい。いくつかの実施例では、ウェブサイト 36 を介し賭けをする人 20 に利用可能なオファー情報は、例えば、新たな賭け 12 が発注され、及び / 又はオファーに関する情報が変更されると、リアルタイムに又は予め設定された間隔（30 秒ごとなど）により実質的に更新されてもよい。

40

#### 【0024】

いくつかの実施例では、例えば、インターネット賭けプロバイダ 46 によって、又はそれに関連して設けられてもよい。インターネット賭けプロバイダ 46 は、オンライン賭け口座を 1 以上の賭けをする人 20 に提供することによって、インターネット口座の賭けを提供するかもしれない。オンライン賭け口座を使用して、賭けをする人 20 は、当該口座

50

に資金提供し、オファーイベントに関するイベントセレクトオファー情報を閲覧し、イベントセレクト賭けを発注するため、インターネット賭けプロバイダ46に関する1以上のウェブサイト36とインタフェースをとるようにしてもよい。このようなオンライン賭け口座は、預金口座、クレジット口座、ストップロス口座、ハイブリッド口座など、1以上の各種口座を含むものであってもよい。

#### 【0025】

上述のように、賭けシステムプラットフォーム16は、賭けシステムインタフェース14とイベントセレクトオファー13を通信し、賭けシステムインタフェース14からイベントセレクト賭け12を受け付け、受け付けた賭け12を格納し、適切な払戻を決定し、このような払戻を賭けシステムインタフェース14の1以上に通信し、その後、賭けシステムインタフェース14が、このような払戻を賭けをする人20に表示するかもしれない。図1に示されるように、賭けシステムプラットフォーム16は、メモリ40に接続されるプロセッサ38を有する。プロセッサ38は、一般には、現在のオッズデータ50、現在のプールデータ52、現在又は可能性のある払戻データ54及び他の何れか適切な情報などのイベントセレクトオファーデータを決定するため、各種アルゴリズム又は計算を実行するよう動作可能である。

10

#### 【0026】

上述のように、賭けシステムプラットフォーム16は、プロセッサ38とメモリ40とを有する。プロセッサ38は、賭けシステムソフトウェアアプリケーション42又は他のコンピュータ命令を実行する中央処理ユニット(CPU)や他のマイクロプロセッサなどの何れか適切なプロセッサから構成されてもよく、一緒になって動作する何れか適切な個数のプロセッサから構成されてもよい。メモリ40は、1以上のRAM(Random Access Memory)、ROM(Read-Only Memory)、DRAM(Dynamic RAM)、FPGA(Field-Programmable Gate Array)、EPROM(Erasable Programmable ROM)、EEPROM(Electrically EPROM)、マイクロコントローラ、又はマイクロプロセッサなど、コンピュータ命令の実行を容易にするのに適した1以上の記憶装置から構成されてもよい。

20

#### 【0027】

メモリ40は、一般には、オッズ及び/又は払戻を決定するのにプロセッサ38によって使用可能な各種情報を格納するよう動作可能である。例えば、メモリ40は、物理的及び/又は地理的に分散され、又は同じ場所に配置されてもよい何れか適切な個数のデータベースから構成されてもよい。図1に示される例では、メモリ40は、賭けシステムソフトウェアアプリケーション42、現在のオッズデータ50、現在のプールデータ52、払戻データ54、1以上のイベントパラメータ58、1以上のイベントセレクトオファーパラメータ60、1以上のイベントセレクト賭けパラメータ61、1以上の計算ルール62、1以上のイベント結果64及び1以上のイベントセレクトオファー結果66の何れか又はすべてを格納するようにしてもよい。

30

#### 【0028】

イベントパラメータ58は、イベントタイプ、イベントの時間、日付及び場所、及び/又はイベントの各参加者の数(又はいくつかのケースでは、名前)など、1以上のイベントの各種パラメータを有するものであってもよい。イベントセレクトオファーパラメータ60は、1以上のイベントセレクトオファー13の各種パラメータから構成され、選択対象として提供されるイベント、対応する賭け12の要件及びオファー13に関する手数料率を含むかもしれない。イベントセレクト賭けパラメータ61はまた、賭け12を発注した賭けをする人20の身元、賭け12が発注された方法(電話、インターネット、競馬場のスタッフ、OTB施設などを介し)、賭け12によってカバーされる参加者、及び/又は賭け12の金額など、受け付けた賭け12に関する情報を含むものであってもよい。計算ルール62は、各種現在のオッズ及び/又は払戻データを決定する際に、プロセッサ38によって使用される各種式又は他のアルゴリズムを有するものであってもよい。イベ

40

50

ント結果 6 4 は、各イベントの当選参加者など、1 以上のオフラインイベントの結果に関する各種データを有するものであるかもしれない。オフライン結果 6 6 は、賭け 1 2 が当選しているか否か、当選 1 2 を発注した賭けをした人 2 0 の身元、賭け 1 2 について決定された払戻、及び/又は払戻が賭けをした人 2 0 に分配されたか否かなど、各種イベントセレクトオフライン 1 3 の結果に関する各種データを有するかもしれない。メモリ 4 0 に格納されるコンポーネントは、特定の要求に従ってメモリ 4 0 において何れか適切な方法により合成又は分離されるかもしれないということが理解されるべきである。一例として、以下でさらに説明される図 2 A、2 B 及び 4 は、イベントセレクト賭け及び結果データの具体例を示し、それらは、イベントセレクト賭けパラメータ 6 1、イベント結果 6 4 及びイベントセレクトオフライン結果 6 6 からのデータを組み合わせたものであるかもしれない。

10

**【0029】**

上述のように、1 以上の通信ネットワーク 1 8 は、1 以上の賭けシステムインタフェース 1 4 と賭けシステムプラットフォーム 1 6 との間の無線及び/又は有線通信を接続及び容易にする。各通信ネットワーク 1 8 は、1 以上のサーバ、ルータ、スイッチ、リピータ、バックボーン、リンク及び/又は有線、光、無線又は他の適切なリンクなどのリンクによって接続される他の何れか適切なタイプの通信装置を含むものであってもよい。一般に、各通信ネットワーク 1 8 は、ローカルエリアネットワーク (LAN)、メトロポリタンエリアネットワーク (MAN)、ワイドエリアネットワーク (WAN)、インターネット、インターネットの一部、又は他の何れかのデータ交換システムなどの何れかの通信ネットワーク上で検出される何れかの相互接続を有するものであってもよい。

20

**【0030】**

上述のように、プロセッサ 3 8 は、現在のオッズデータ 5 0、現在のプールデータ 5 2 及び/又は払戻データ 5 4 を決定するため、賭けシステムソフトウェアアプリケーション 4 2 を実行するよう動作可能である。プロセッサ 3 8 は、メモリ 4 0 及び/又は 1 以上の賭けシステムインタフェース 1 4 から受け付けたデータに少なくとも基づき、このようなデータを決定するようにしてもよい。さらに、プロセッサ 3 8 は、賭けシステムプラットフォーム 1 6 によって受付された新たな情報に基づき、このようなデータを更新するようにしてもよい。いくつかの実施例では、プロセッサ 3 8 は、リアルタイムに、実質的にリアルタイムに、又は予め設定された間隔 (30 秒ごとなど) によりこのようなデータを更新するかもしれない。

30

**【0031】**

図 1 に示されるように、イベントセレクトオフライン 1 3 は、通信ネットワーク 1 8 を介し 1 以上の賭けシステムインタフェース 1 4 に通信されてもよい。このようなオフラインは、現在のオッズデータ 5 0、現在のプールデータ 5 2 及び払戻データ 5 4 を含むものであってもよい。オフライン 1 3 は、その後、競馬場又は OTB 施設に配置されたトートボードや適切なウェブサイト 3 6 を介し、又は賭けをする人 2 0 によってアクセス可能な適切なウェブサイト 3 6 上などで賭けをする人 2 0 に利用可能にされてもよい。このように、賭けをする人 2 0 は、各種イベントセレクトオフラインに関するリアルタイム又は実質的にリアルタイムのオッズ、プール及び払戻データにアクセスするようにしてもよい。

**【0032】**

図 2 A 及び 2 B は、イベントセレクトオフラインなどの結果データとイベントセレクト賭けの具体例を示す。本例の図 2 A のイベントセレクトオフラインでは、賭けをする人 1 ~ 4 は、4 つの競馬場において開催されるグループトウェンティトータルレースから 6 つのレースを選択することが要求される。上述のように、他の実施例のオフラインは、2 0 以外のいくつかのオフラインのグループから異なる個数のイベントの選択を要求するかもしれない。賭けをする人 1 は、競馬場 1 においてレース 2 と 5 に、競馬場 2 においてレース 3 に、競馬場 3 においてレース 1 と 2 に、競馬場 4 においてレース 3 について賭けをするを選んでいる。賭けをする人 2 は、競馬場 2 においてレース 1、2、3、4 及び 5 に、競馬場 3 においてレース 1 に賭けをするを選んでいる。賭けをする人 3 は、競馬場 1 においてレース 1 に、競馬場 2 においてレース 1 と 5 に、競馬場 3 においてレース 1 と 4 に、

40

50

競馬場 4 においてレース 2 に賭けをすることを選んでいる。賭けをする人 4 は、競馬場 3 においてレース 1、3 と 5 に、競馬場 4 においてレース 2、4 と 5 に賭けをすることを選んでいる。賭けをする各人 1 ~ 4 は、賭けをする人の選ばれた各レースに当選する馬を選ぶ。レースと実際のレースの勝者に選ばれた馬を比較して、賭けをした人 2 と 4 が各自がイベントセレクト賭けにおいて選択した各レースの勝者を正しく選択したことを確認することができる。賭けをする人 1 は、選ばれた 6 つのレースのうち 5 つの勝者を正しく選択した（競馬場 2 のレース 3 の勝者をミスした）。賭けをする人 3 は、賭けをした人の選択されたレースの何れの勝者も正しく選択しなかった。従って、賭けをした人 2 と 4 は、それぞれ当該イベントセレクトオフアについてトータルのパリミュチュエル方式の払戻の一部を受け取るかもしれない。賭けをする人 1 と 3 は、オファー 1 3 が各自がそれぞれ選んだイベントの勝者を正しく選択しなければならないことを規定している場合、イベントセレクト当選者とはみなされないであろう。いくつかの実施例は、1 以上の選択されたイベントをミスしたイベントセレクト賭け 1 2 が依然として当選者であるかもしれないことを仮定するかもしれないということは理解されるべきである。

10

#### 【0033】

図 2 B のイベントセレクトオフアの例では、賭けをする人 1 ~ 4 は、10 試合のグループから 5 試合を、そして 10 の競馬レースのグループから 3 つの競馬レースを選ぶことが要求される。上述のように、競馬レースは、異なる競馬場において異なる時間に開催されるかもしれない。本例では、各試合は、2 つの参加チーム（各試合についてチーム A とチーム B）を含み、各レースは、各自のある頭数の馬を含む。一実施例では、10 試合のグループは 10 個のプロフットボールの試合から構成され、イベントセレクトオフアは「Ponies and Pros」と呼ばれるかもしれない。上述のように、ゲームイベントの当選参加者は、完全な当選者に従って、又は各ゲームのポイントスレッドを説明することによって決定されてもよい。

20

#### 【0034】

図示されるように、賭けをする人 1 は、ゲーム 1、3、4、6 及び 9 と、レース 3、5 及び 8 を選択する。賭けをする人 2 は、ゲーム 3、4、5、7 及び 8 と、レース 5、6 及び 7 を選択する。賭けをする人 3 は、ゲーム 1、2、5、8 及び 9 と、レース 2、4 及び 8 を選択する。賭けをする人 4 は、ゲーム 1、2、3、4 及び 5 と、レース 5、8 及び 9 を選択する。賭けをする各人によって選択されたイベントと参加者と、各イベントの実際の当選参加者とを比較して、賭けをした人 2 がイベントセレクト賭けにおいて選択した各イベントの当選参加者を正しく選択したことを確認することができる。従って、賭けをする人 2 は、当該イベントセレクトオフアについて合計金額の一部を受け取ることになるであろう。

30

#### 【0035】

上述のように、ある実施例では、イベントセレクトオフア払戻の一部が、各自の選んだイベントの少なくとも一部を正しく選択した賭けをした人に支払われるかもしれない。図 2 B において明らかのように、賭けをする人 1 は、賭けをする人 1 によって選ばれた各ゲームの勝利チームを正しく選択し、賭けをした人 3 は、賭けをした人 3 によって選択された各レースの勝ち馬を正しく選択した。このイベントセレクトオフアは、賭けをした人によって選択されたゲーム又はレースのすべての勝者を正しく選択した賭けをした人が、賭けをした人が選択されたすべてのイベントの当選者を正しく選択していなくても、イベントセレクトオフア払戻の一部を受け取ることになるであろう。この場合、賭けをした人 1 と 3 は、イベントセレクトオフアパリミュチュエル方式の払戻の少なくとも一部を受け取ることになるであろう。もちろん、いくつかの実施例では、イベントセレクトオフアは、他の何れかの賭けをする人が当該賭けをする人によって選択されたイベントのすべての当選参加者を正しく選択した場合、イベントセレクトオフア払戻の一部を 1 つのイベントをミスした賭けをした人が受け取らないことを指定してもよい。図 2 B において示される例においてこの場合には、賭けをした人 1 と 3 は、賭けをした人 2 が賭けをした人 2 によって選ばれたすべてのイベントを正しく選択しているため、イベントセレクト

40

50

トオファー払戻の何れの部分も受け取ることはない。

【0036】

ある実施例では、イベントグループのうちいくつかのイベントの選択を要求するイベントセレクトオファーは、賭けをする人の選択したイベントにおける選択した参加者があるオッズを有していたとしても（例えば、イベントの他の参加者より大きなオッズなど）、より少ないイベントを選択することを可能にするかもしれない。より少ないイベントを選択したこのような賭けをする人から受け取った賭けは、イベントセレクトオファープールを構成するため、より多くのイベントを選択する賭けをする人から受け取る賭けと集約されてもよい。例えば、あるイベントセレクトオファーは、6つの競馬レースとそれらの当選参加者の選択を要求するかもしれないが、賭けをする人が賭けをする人の4つの選択したレースのそれぞれに勝つ10 - 1又はよりオッズの大きな馬を選択する場合、4つのレースしか選択することを許可しないかもしれない。賭けをする人の選択した4つの「ロングショット（longshot）」の馬が各自のレースのそれぞれに勝った場合、賭けをした人は、各レースに勝つ6つの「好ましい」馬を正しく選択したかのように、イベントセレクトオファー払戻の一部を受け取るかもしれない。従って、賭けをする人は、このようなイベントにおいて賭けをする人によって選ばれた参加者がより大きなオッズを有する場合、より少ないイベントしか選択することが許されないかもしれない。

10

【0037】

一部の実施例では、より大きなオッズを有する参加者を選択する賭けをする人は、大きくないオッズを有する参加者を選択した賭けをする人より、イベントセレクト賭けに当選するとより大きなイベントセレクトオファー払戻部分を受け取るかもしれない。例えば、イベントセレクト賭けを発注した賭けをした人が、各々が賭けをした人の選択したイベントにおいて5 - 1又はそれ以上のオッズを有する当選参加者を正しく選択した場合、当該賭けをした人は、そのような賭けをした人の選択したイベントにおいて5 - 1のオッズより低いオッズを有する当選参加者を正しく選択した他の賭けをした人の払戻の1.5倍を受け取るかもしれない。

20

【0038】

参加者オッズがイベントセレクト賭けにおいて考慮されると（例えば、賭けをした人が選択しなければならないイベント数を決定する際、又は当選した賭けをする人の払戻部分を決定する際などに）、賭け産業において知られているある加重平均を利用して、センチ君の要求される払戻又はイベント数を決定するようにしてもよい。さらに、このような目的のため使用されるオッズは、イベント直前の最終オッズ、午前中のオッズ、又は賭けをした人が実際にイベントセレクト賭けを発注した時点など、特定の指定された時間のオッズであってもよい。最終オッズが、増加した当選払戻又はより少ない当選者しか選択しない機会など、賭けをした人のボーナスを決定するのに利用される場合、賭けをした人は、ボーナスを実現するため自分の賭けを発注するとき、リスクに直面するかもしれない。これは、参加者が賭けの発注時にあるオッズを有する可能性があるが、これらのオッズは、参加者の最終オッズが決定される時間まで変更されるかもしれないためである。従って、賭けをする人は、指定されたオッズを有する参加者の選択に基づき与えられるボーナスを実現するため、選択したイベントに当選する参加者を選択するかもしれないが、賭けをする人は、参加者の最終的なオッズがボーナスのために要求される指定されたオッズより小さくなるようにオッズを変動させる場合、結局ボーナスを得る資格がなくなるかもしれない。

30

40

【0039】

より低い当選確率しか有しない参加者を選択した賭けをする人が、より少ないイベントが選択され、又は当選するとより大きな払戻を提供することを可能にするのに利用される他の例は、スポーツトーナメント（NCAAバスケットボールトーナメントなど）のより下位のシードチームの選択、又は当選参加者が完全なイベント当選者によって決定されるイベントセレクト賭けにおいてあるポイントスプレッドを有する弱者など、他の「弱い」チームの選択を含むかもしれない。

50

## 【0040】

いくつかの実施例では、イベントセレクトオファ―は、イベントセレクトオファ―払戻の資格を得るため、1以上の指定されたイベントとそのようなイベントの当選参加者の選択を要求するかもしれない。例えば、イベントセレクトオファ―は、競馬レースグループから6つの競馬レースの選択を要求し、選択された競馬レースの1つがケンタッキーダービーでなければならないことを規定するかもしれない。

## 【0041】

ある実施例では、イベントセレクトオファ―は、賭けをする人がより少ないイベントしか選択せず、イベントセレクトオファ―払戻のより大きな部分を取得することを可能にするか、又は賭けをする人が指定されたあるイベントとそれの当選参加者を選んだとしても、賭けをする人が選択したイベントの1つをミスすることを許容するかもしれない。例えば、払戻の一部を獲得するため、ある個数の競馬レースとそれらの当選参加者の選択を要求するイベントセレクトオファ―は、賭けをした人が選択したレースの1つとしてケンタッキーダービー（及びその勝ち馬）を選択した賭けをする人が、6つの選択したレースの当選者を正しく選択したが、ケンタッキーダービーを含まなかった他の賭けをする人より、そのすべての選択したレースの当選参加者を正しく選択したことによってより大きなイベントセレクトオファ―払戻部分を受け取るかもしれないということを提供するかもしれない。他の例として、6つのイベントの選択を求めるイベントセレクトオファ―は、イベントの1つとしてケンタッキーダービーを選択した賭けをする人が、合計5つのイベント（1つは、ケンタッキーダービー）とそれらの当選参加者を選択するだけでよい。さらなる例として、払戻の何れかの部分を受け取るため、7つのイベントとそれらの当選参加者の選択を要求するイベントセレクトオファ―は、賭けをする人が選択したイベントの1つの当選参加者を正しく選択しなかったが、選択したイベントの1つとしてケンタッキーダービー（及びその当選参加者）を選択した場合、賭けをした人が払戻の一部を受け取ることを可能にするかもしれない。このような賭けは、いくつかのケースにおいて各自選択したすべてのイベントの当選者を正しく選択とした他の賭けをする人と同じ払戻部分を受け取るかもしれない。

## 【0042】

上述のように、現金又は報酬が、より大きなオッズを有する参加者（例えば、ロングショット馬又はシード若しくはポイントブレッドの弱者など）を選択したり、又はイベントセレクト賭けにおいてある指定されたイベントの勝者を正しく選択した賭けをした人に与えられるかもしれない。賭けをこのような現金又は報酬を獲得する資格のあるものにする選択について指定されたイベントは、何時でも指定可能である。例えば、オファ―13は、このような現金又は報酬について選択されるかもしれないイベントを指定するかもしれない。いくつかの実施例では、賭けを現金又は報酬を獲得する資格のあるものにするイベントが、賭け12の受付後又はイベント結果の受付後に指定されてもよい。これらの場合、このような指定されたイベントは、賭けをする人が自らの賭けを発注する前に、当該賭けをボーナスを獲得する資格があるものにするため、選択すべきイベントを知らないという点で「ワイルドカード(wildcard)」ボーナスを構成するかもしれない。

## 【0043】

上述のように、イベントセレクトオファ―13は、現金、報酬又はボーナスをトリガーする規定又はパラメータを規定するかもしれない。このような現金、報酬又はボーナスをトリガーする規定は、ここでは「調整パラメータ」（例えば、より高いオッズを有する参加者の選択や、指定されたイベントの勝者の正しい選択など）と呼ばれるかもしれない。調整パラメータは、他のインセンティブうち、イベントセレクトオファ―払戻のより大きな部分を含む現金、報酬又はボーナスを導くかもしれず、賭けをする人がより少ないイベントしか選択しないことを可能にしたり、又は賭けをする人が選択されたイベントのうちより少数のイベントしか正解しないことを許容する。ある実施例は、超過した現金、報酬又はボーナスを提供するためここでは詳細には列挙されていない各種タイプの調整パラメータを利用するようにしてもよいということが理解されるべきである。

## 【 0 0 4 4 】

いくつかのケースでは、賭けをする人は、1以上のイベントをミスしてもなお、1以上のイベントをミスした賭けをする人が自分のイベントセレクト賭けについてさらに支払をする場合（すなわち、さらに賭ける）、イベントをミスしない賭けをした人によって受け取られるイベントセレクトオファー払戻の同一部分を受け取ることが可能とされるかもしれない。例えば、2ドルを賭け、賭けをした人によって選択された6つのイベントのうちの5つにおいて当選参加者を正しく選んだ賭けをした人は、1ドルを賭けたが、賭けをした人によって選択された6つのイベントのうちの6つにおいて当選参加者を正しく選んだ他の賭けをした人と同じイベントセレクトオファー払戻部分を受け取るかもしれない。

## 【 0 0 4 5 】

あるイベントセレクトオファーのいくつかのイベントがキャンセル又は延期されたり、又は勝者が決定されないような「ノーコンテスト (no contest)」を構成するかもしれない可能性がある。これは、いくつかの場合には、例えば、悪天候の結果として生ずるかもしれない。この場合、実際に行われた選ばれたイベントをミスしなかったかもしれないイベントセレクト賭けが存在するかもしれない。例えば、悪天候は、連続的に予定されているイベントのキャンセルを招くかもしれない（例えば、ある日のある競馬場のイベント10、11、12、13、14及び15など）、又は、他の問題は異なる時間に異なる場所で行われる非連続なイベントのキャンセルを招く可能性がある。あるイベントセレクト賭けは、各自が選択したレースのすべてにおいて当選参加者を正しく選択したかもしれない。さらに、他のイベントセレクト賭けは、それらが選択されたレースの何れかの勝者の選択をまだミスしていないという点で、「依然として生きている (still alive)」イベントセレクト賭けを有するかもしれない。これらの状況では、イベントセレクトオファーの払戻の一部又はすべてが、何れか適切な式、アルゴリズム又は方法に従って分配されるかもしれない。このような式、アルゴリズム又は方法は、選択対象となるイベントの個数、オファー13のタイプ又は他の何れかの要因に従って変更されてもよいということも理解されるべきである。いくつかの場合には、イベントセレクトオファーの払戻の何れの部分も、キャンセル、延期又は「ノーコンテスト」イベントの場合には分配されないかもしれないが、このような払戻は、以降のイベントセレクトオファーにキャリアオーバーされてもよいし、そうでなくてもよい。

## 【 0 0 4 6 】

上述のように、プロセッサ38は、各種アルゴリズム又は式を利用して、様々な現在又は可能性のあるイベントセレクトオファー払戻データを計算するようにしてもよい。図3は、本発明の一実施例によるこのようなアルゴリズム又は式の例を示す。特に、図3は、イベントセレクトオファー13の現在の可能性のある払戻を計算するための各種式を示す。

## 【 0 0 4 7 】

特に、図3は、イベントセレクトオファーの受け付けた賭けがイベントセレクトオファープールを構成することを示す式100を示す。式102は、イベントセレクトオファーのテイクアウトが、手数料（15%など）とイベントセレクトオファープールとを掛け合わせるによって計算されることを示す。式104において、イベントセレクトオファーの払戻は、イベントセレクトオファープールからイベントセレクトオファーテイクアウトを減算し、前のイベントセレクトオファーからのイベントセレクトキャリアオーバーを加算することによって決定される。上述のように、いくつかのイベントセレクトオファーは、1以上の以前のイベントセレクトオファーからのキャリアオーバーを含むかもしれないが、他のイベントセレクトオファーは、イベントセレクトオファー払戻にキャリアオーバーを含まないかもしれない。

## 【 0 0 4 8 】

図4は、一例となるイベントセレクトオファーの結果データとイベントセレクト賭けの一例を示す。本例では、余分な現金又は報酬に関する上述したコンセプトの一部が利用され、1つのイベントセレクトオファーに集約される。例えば、イベントセレクトオファー

10

20

30

40

50

は、賭けをする各人が10の可能性のあるゲームのグループのうち5つのレース（及びそれらの勝ち馬）を選択しなければならないことを規定している。イベントセレクト払戻の何れかの部分を獲得するため、賭けをする人は、賭けをする人の選択した各レースの勝ち馬を正しく選ばなければならない。さらに、イベントセレクトオファ―は、賭けをする人がケンタッキーダービー（賭けをする人がその中から5つ選ばなければならない10のレースの1つでない）の勝者を選択しているかもしれないことを示す調整パラメータを含む。賭けをする人が賭けをする人の他の5つのレースの勝者を正しく選択し、ケンタッキーダービーの勝者を正しく選択した場合、賭けをした人は、選択した5つのレースの勝者を単に正しく選択した場合より2倍の払戻を獲得するであろう（すなわち、「ケンタッキーダービーボーナス」）。さらに、イベントセレクトオファ―は、賭けをした人が選択した5つのレースの勝ち馬を正しく選択し、当該各馬が10 - 1又はそれ以上のオッズを有する場合、賭けをした人は、賭けをした人の当選参加者の何れかが10 - 1のオッズより少ないオッズしか有しない場合より、9倍の払戻を受け取ることを示す他の調整パラメータを含む（すなわち、「ロングショットボーナス」）。最終的に、ドル単位で賭けベースにより払戻が分配され、調整パラメータを満足するためボーナスを考慮する。

10

## 【0049】

図示されるように、賭けをする人1は、レース2、4、6、7及び8を選択する。賭けをする人2は、レース1、3、4、8及び9を選択する。賭けをする人3は、レース1、2、6、9及び10を選択する。賭けをする人4は、レース3、4、5、6及び7を選択する。賭けをする各人はまた、2倍の払戻のケンタッキーダービーボーナスを獲得するため、ケンタッキーダービーに処理する参加者を選択する。与えられた結果から明らかなように、賭けをした人2と3は、各自が選択した5つのレースのそれぞれの当選者を正しく選択した。さらに、賭けをした人2のそのような各当選者は、10 - 1又はそれ以上のオッズを有する。さらに、賭けをした人3は、ケンタッキーダービーの当選者を正しく選択した。さらに、賭けをした人2は5ドルを賭け、賭けをした人3は2ドルを賭けた。

20

## 【0050】

賭けをした人2と3が受け取るイベントセレクト払戻の合計を計算するため、このイベントセレクトオファ―の合計のイベントセレクトプールが、以前のイベントセレクト賭けからのキャリーオーバーなしで10万ドルであり、テイクアウトは15%であり、選択された5つのレースの勝者を正しく選択したイベントセレクト賭けが（賭けをした人2と3の賭け以外に）存在しないと仮定する。従って、トータルのイベントセレクトオファ―の支払は、85,000ドルとなる。賭けをした人2は5ドルを賭け、賭けをした人3は2ドルを賭けたため、賭けをした人2はさらなるボーナスなしに賭けをした人3によって受け取られる金額の2.5倍を通常は受け取ることとなる。しかしながら、賭けをした人2はロングショットボーナス（9倍の現金）を受け取り、賭けをした人3はケンタッキーダービーボーナス（2倍の現金）を受け取るであろう。従って、ポイントシステムが使用された場合、賭けをした人2はトータルで45ポイントを有し（（賭けられた各ドルについて5ポイント）×（9倍の現金））、賭けをした人3は、トータルで4ポイントを有することとなる（（賭けられた各ドルについて2ポイント）×（2倍の現金））。従って、トータル49ポイントが存在する。賭けをする人2は払戻の45/49を受け取り、賭けをする人3は払戻の4/49を受け取るであろう。従って、賭けをする人2は85,000ドルの払戻のうち78,061.22ドルを受け取り、賭けをする人3は6,938.78ドルを受け取ることとなる。図4に関して説明された例は、より大きなオッズを有する参加者を選択すること、又は指定されたイベントの勝者を選択することによって、賭けをする人がイベントセレクトオファ―払戻の当選部分を決定するのに余分な現金又は報酬を受け取ることができる方法の単なる一例であるということが理解されるべきである。他の実施例は、当選した賭けをした人の間でイベントセレクトオファ―払戻を分割するための他の方法を利用するかもしれない。

30

40

## 【0051】

図5は、本発明の実施例によるイベントセレクト賭け12の受付、管理及び支払を行う

50

一例となる方法を示すフローチャートである。ステップ200において、ステップ200において、イベントセレクトオファーが賭けをした人20に通信される。このオファーは、1以上の賭けシステムインタフェース14に通信されてもよい。このオファーは、選択されたイベントがその中から選択されねばならないイベントグループと、当該オファーに対応する賭け12が選択しなければならないいくつかのイベントを規定するかもしれない。このオファーはまた、指定されたイベント(ケンタッキーダービーやスーパーボールなど)の選択又は選択されたイベントに所入りする指定されたオッズを有する参加者の選択など、調整パラメータを満足するインセンティブ又はボーナスを提供するかもしれない。あるボーナス(賭けがボーナスを獲得する資格があるものとする特定のイベントの識別情報など)が賭けや結果の受信後など、以降において具体的に特定されるかもしれないということが理解されるべきである。インセンティブ又はボーナスは、当選のためのオファー払戻のより大きな部分、より少ないイベントを選択してさらに当選する機会、又は選択されたイベントの1以上の当選参加者をミスしても当選する機会を含むかもしれない。ステップ202において、イベントセレクト賭け12が、1以上の賭けシステムインタフェース14を介し1以上の賭けをする人20から受付される。受付された各イベントセレクト賭け12は、イベントセレクトオファー13において規定されたイベントグループから選ばれたいくつかのイベントの選択、選択された各イベントの各参加者の選択及び賭け金を含む。ステップ204において、各イベントセレクト賭け12は、例えば、メモリ40内などに格納されてもよい。

10

**【0052】**

20

ステップ206において、イベントセレクト賭け金は、イベントセレクトオファーのプールを構成するよう集約される。ステップ208において、トータルのイベントセレクトオファーの払戻が決定される。このような決定は、手数料率をプールに適用することによってなど、イベントセレクトオファープールから手数料を差し引くことを含むかもしれない。イベントセレクトの払戻の決定はまた、前のイベントセレクトオファーからのイベントセレクトオファーキャリーオーバー金額を加算することを含むかもしれない。

**【0053】**

ステップ210において、オファーイベントの結果が受信される。このような結果は、各オファーイベントの当選参加者の識別情報を含むかもしれない。ステップ212において、イベントセレクト当選が、ステップ202と204においてそれぞれ受付及び格納されたイベントセレクト賭け12から決定される。いくつかの場合、イベントセレクト賭け12は、イベントセレクト賭け12が賭けにおいて選択された各イベントの当選参加者の正しい選択を含む場合に限って、当選とみなされるかもしれない。他のケースでは、イベントセレクト賭け12は、賭け12が選択されたレースの少なくとも1つの当選参加者の正しい選択を含む場合に、当選金額を獲得する資格があるかもしれない。これは、受付されたイベントセレクト賭け12の何れもが、選択された各レースの勝ち馬の正しい選択を含まない場合、又はイベントセレクト賭け12が、賭け12が1以上の選択されたイベントをミスすることを許容する指定されたインセンティブを満足する場合であるかもしれない。ステップ214において、イベントセレクト払戻は、当選したイベントセレクト賭け12の賭けをした人20に支払われてもよい。払戻額は、イベントセレクトオファー13に規定される払戻インセンティブを考慮して、ドル単位の賭けに基づき決定されてもよい。いくつかのケースでは、オファーのためのイベントセレクト払戻額は、受け付けたイベントセレクト賭け12の何れもが選択された各イベントの当選参加者の正しい選択を含まない場合、以降のイベントセレクトオファーにキャリーオーバーするかもしれない。

30

40

**【0054】**

図5に示される各ステップの一部は、必要に応じて合成、変更又は削除されてもよく、またさらなるステップがフローチャートに追加されてもよい。さらに、各ステップは、本発明の範囲から逸脱することなく何れが適切な順序により実行されてもよい。

**【0055】**

上述されたように、本発明の各実施例はいくつかの効果を提供する。1つの効果は、賭

50

けをした人が、勝者を正しく選択する最も高い確率を有すると感じるイベントを選択することが可能であるということである。このような選択されたイベントは、選択対象となる可能性のあるイベントのうち最も好ましい参加者を含むものであってもよい。賭けをする人が選択したイベントの1つを早い時期にミスする場合、賭けをする人は、さらなる賭けを発注し、まだ行われていないさらなるイベントを選択することによってプールに再投入することが可能である。いくつかの場合、賭けをする人は、すべてのイベントが完了するまで選択したイベントに当選するかもしれない、これにより、賭けをした人に賭けをした人の当選を収集するためより長期に賭けサイトに留まるインセンティブを与える（最終的な払戻は、ある当選の可能性のあるイベントセレクトオファァーについてのイベントセレクト賭けがもはやなくなるまでは決定されない）。賭けサイトにより長期に留まることは、賭けをする人が当該サイトにおいてさらなる賭けを発注し、これにより、利益を増大させることを意味する。賭けをする人は、イベントセレクトオファァープールの増大を観察し、これにより、大きなイベントセレクトオファァープールのイベントにイベントセレクト賭けを発注するより大きなインセンティブを提供することを意味するかもしれない。

10

**【0056】**

本発明が特定の実施例を参照して詳細に説明されたが、本発明の趣旨及び範囲から逸脱することなく、他の様々な変更、置換及び代替が可能であるということが理解されるべきである。例えば、本発明が、賭けシステムインタフェース14と賭けシステムプラットフォーム16とを含むシステム10内に含まれるいくつかの要素を参照して説明されたが、特定のルーティングアーキテクチャ又はニーズを備えるため、これらの要素が合成、再構成又は配置されてもよい。さらに、当該要素の何れかのコンポーネントが、必要に応じて独立した外部コンポーネントとして設けられてもよい。本発明は、当該要素だけでなくそれらの内部コンポーネントの構成のフレキシビリティを高める。

20

**【0057】**

他の多数の変更、置換、変形、代替及び改良が、当業者によって確認されるかもしれない、本発明は、添付した請求項の趣旨及び範囲内に属するものとしてそのようなすべての変更、置換、代替及び改良を含むものとされる。

**【図面の簡単な説明】****【0058】**

【図1】図1は、本発明の実施例によるイベントセレクト賭けを受付及び管理するためのシステムを示す。

30

【図2A】図2Aは、本発明の実施例による賭けシステムプラットフォームによって決定され、賭けをする人に通信される結果データとイベントセレクト賭けの一例を示す。

【図2B】図2Bは、本発明の実施例による賭けシステムプラットフォームによって決定され、賭けをする人に通信される結果データとイベントセレクト賭けの一例を示す。

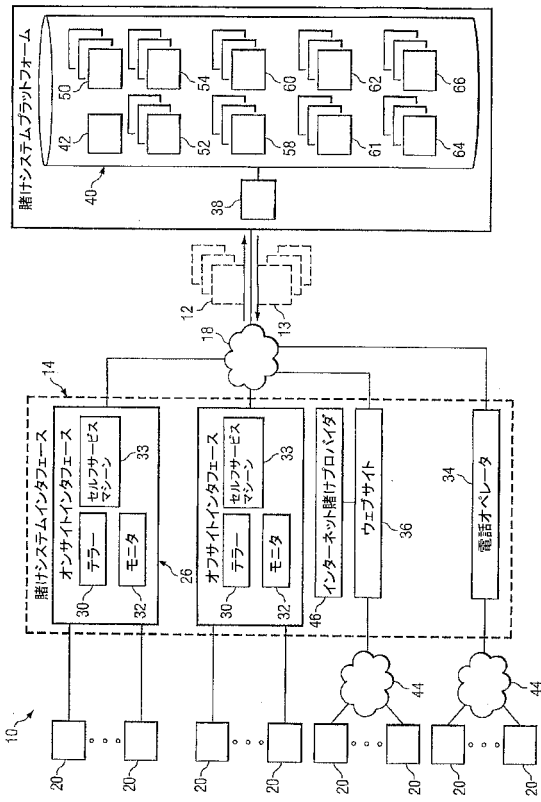
【図3】図3は、本発明の実施例による可能性のあるイベントセレクトオファァー払戻を計算する各種式を示す。

【図4】図4は、本発明の実施例による賭けシステムプラットフォームによって決定され、賭けをする人に通信される結果データとイベントセレクト賭けの他の例を示す。

【図5】図5は、本発明の実施例によるイベントセレクト賭けの受付、管理及び支払を行う一例となる方法を示すフローチャートである。

40

【 図 1 】



【 図 2 A 】

イベントセレクト賭け及び結果データ

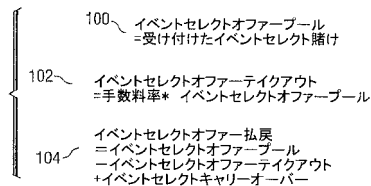
競馬場	レース	賭けをする人 1	賭けをする人 2	賭けをする人 3	賭けをする人 4	レース勝者
1	1			馬 #5		馬 #1
1	2	馬 #3				馬 #3
1	3					馬 #5
1	4					馬 #9
1	5	馬 #8				馬 #8
2	1		馬 #1	馬 #9		馬 #1
2	2		馬 #1			馬 #1
2	3	馬 #3	馬 #7			馬 #7
2	4		馬 #6			馬 #6
2	5		馬 #3	馬 #8		馬 #3
3	1	馬 #3	馬 #3	馬 #2	馬 #3	馬 #3
3	2	馬 #3				馬 #3
3	3				馬 #6	馬 #6
3	4			馬 #3		馬 #1
3	5				馬 #7	馬 #7
4	1					馬 #6
4	2			馬 #3	馬 #6	馬 #6
4	3	馬 #4				馬 #4
4	4				馬 #7	馬 #7
4	5				馬 #4	馬 #4
イベントセレクト 当選者か?		NO	YES	NO	YES	

【 図 2 B 】

イベントセレクト賭け及び結果データ

イベント	賭けをする人 1	賭けをする人 2	賭けをする人 3	賭けをする人 4	当選参加者
ゲーム 1	チーム A		チーム B	チーム B	チーム A
ゲーム 2			チーム A	チーム A	チーム A
ゲーム 3	チーム B	チーム B		チーム A	チーム B
ゲーム 4	チーム A	チーム A		チーム B	チーム A
ゲーム 5		チーム A	チーム B	チーム B	チーム A
ゲーム 6	チーム B				チーム B
ゲーム 7		チーム B			チーム B
ゲーム 8		チーム B	チーム B		チーム B
ゲーム 9	チーム B		チーム A		チーム B
ゲーム 10					チーム A
レース 1					馬 #5
レース 2			馬 #2		馬 #2
レース 3	馬 #1				馬 #2
レース 4			馬 #3		馬 #3
レース 5	馬 #1	馬 #8		馬 #7	馬 #8
レース 6		馬 #6			馬 #6
レース 7		馬 #3			馬 #3
レース 8	馬 #1		馬 #4	馬 #3	馬 #4
レース 9				馬 #3	馬 #3
レース 10					馬 #1

【 図 3 】

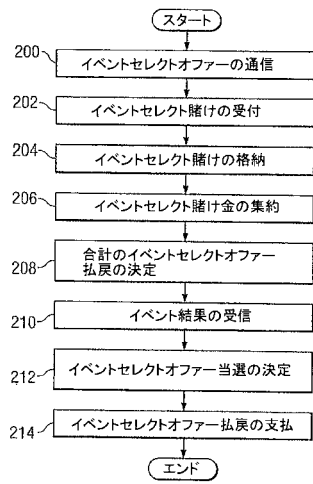


【 図 4 】

イベントセレクト賭け及び結果データ

イベント	賭けをする人 1	賭けをする人 2	賭けをする人 3	賭けをする人 4	当選参加者 (オッズ)
レース1		馬 #5	馬 #5		馬 #5 (15-1)
レース2	馬 #8		馬 #6		馬 #6 (3-1)
レース3		馬 #8		馬 #8	馬 #8 (12-1)
レース4	馬 #6	馬 #1		馬 #1	馬 #1 (10-1)
レース5				馬 #2	馬 #1 (9-5)
レース6	馬 #1		馬 #3	馬 #2	馬 #3 (3-2)
レース7	馬 #2			馬 #2	馬 #2 (15-1)
レース8	馬 #6	馬 #6			馬 #6 (20-1)
レース9		馬 #5	馬 #5		馬 #5 (11-1)
レース10			馬 #7		馬 #7 (5-2)
ケンタッキー ダービー	馬 #10	馬 #1	馬 #2	馬 #7	馬 #2
賭け金	\$1.00	\$5.00	\$2.00	\$1.00	

【 図 5 】



## 【 国際調査報告 】

INTERNATIONAL SEARCH REPORT		International application No. PCT/US05/03292
<b>A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER</b> IPC(7) : A63F 9/24 US CL : 463/16,25,40-43 According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC		
<b>B. FIELDS SEARCHED</b> Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols) U.S. : 463/16,25,40-43; 705/64-69 Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)		
<b>C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT</b>		
Category *	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	US 6,554,708 B1 (Brenner et al.) 29 April 2003; col. 3-8.	1-16 and 21
Y	US 5,842,921 A (Mindes et al.) 1 December 1998. Fig. 1-3, col. 2-8.	1-21
<input type="checkbox"/> Further documents are listed in the continuation of Box C. <input type="checkbox"/> See patent family annex.		
* Special categories of cited documents:		
"A"	document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance	"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention
"B"	earlier application or patent published on or after the international filing date	"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
"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)	"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
"O"	document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means	"&" document member of the same patent family
"P"	document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed	
Date of the actual completion of the international search 08 July 2005 (08.07.2005)		Date of mailing of the international search report 12 AUG 2005
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. (703) 305-3230		Authorized officer Xuan M Thai Telephone No. (703)305-0846

## フロントページの続き

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

(72) 発明者 アッシャー, ジョーゼフ, エム

アメリカ合衆国 ニューヨーク州 10023 ニューヨーク ウェスト・76ス・ストリート  
321 アpartment・2エイ

(72) 発明者 ミラー, ケネス, エル

アメリカ合衆国 アイオワ州 50021 アンケニー サウスウェスト・カントリー・クラブ・  
レーン 110