

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2020年11月19日(19.11.2020)



(10) 国際公開番号

WO 2020/230469 A1

(51) 国際特許分類:

A63F 1/06 (2006.01) A63F 9/00 (2006.01)
G06Q 50/34 (2012.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2020/014572

(22) 国際出願日: 2020年3月30日(30.03.2020)

(25) 国際出願の言語: 日本語

(26) 国際公開の言語: 日本語

(30) 優先権データ:
特願 2019-091449 2019年5月14日(14.05.2019) JP

(71) 出願人: 株式会社ユニバーサルエンターテインメント (UNIVERSAL ENTERTAINMENT CORPORATION) [JP/JP]; 〒1350063 東京都江

東区有明三丁目7番26号 有明フロンティアビルA棟 Tokyo (JP).

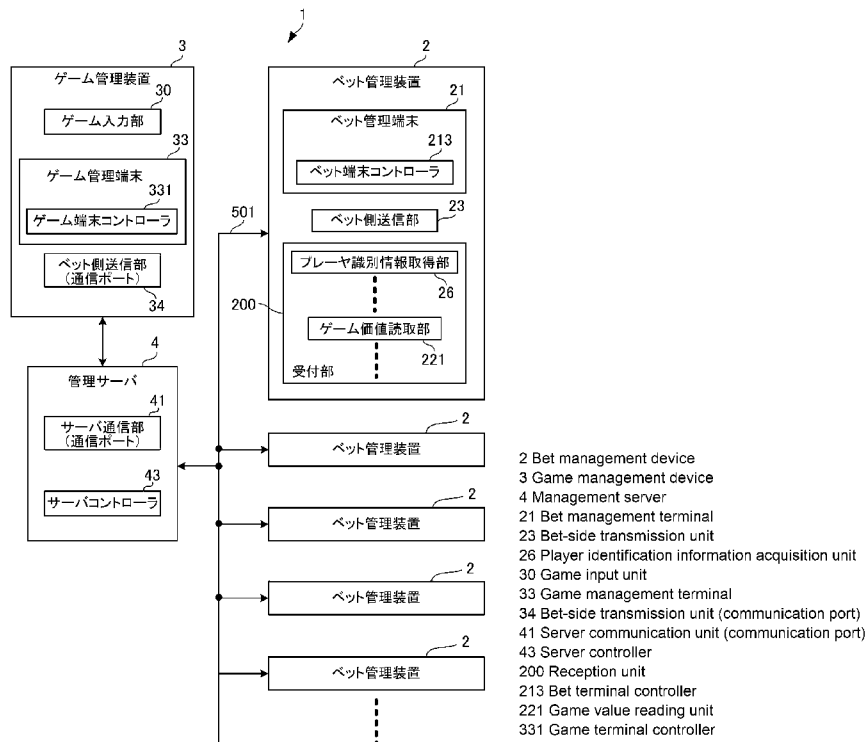
(72) 発明者: 北川 重彦 (KITAGAWA, Shigehiko); 〒1350063 東京都江東区有明3丁目7番26号 Tokyo (JP).

(74) 代理人: 特許業務法人梶・須原特許事務所 (KAJI, SUHARA & ASSOCIATES); 〒5320011 大阪府大阪市淀川区西中島5-14-22 リクルート新大阪ビル Osaka (JP).

(81) 指定国(表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): 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, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, JO, KE, KG, KH,

(54) Title: GAME SYSTEM

(54) 発明の名称: ゲームシステム



(57) Abstract: The present invention enables management even when the skill level of a dealer is low. A game system 1 connects a game management device 3 and a plurality of bet management devices 2 so that data communication can be performed therebetween, uses progress conditions of bets in the bet management devices 2 for determining the execution timing of a game, and uses the result of execution of the game by the dealer in the game management device 3 for calculating dividends to the respective bet management devices 2.

[続葉有]

KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, 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, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL,
ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG,
US, UZ, VC, VN, WS, ZA, ZM, ZW.

- (84) 指定国(表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (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, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類：

- 一 国際調査報告 (条約第21条(3))

(57) 要約：ディーラの熟練度が低くても管理を可能にする。ゲームシステム 1 は、ゲーム管理装置 3 と複数のベット管理装置 2 とをデータ通信可能に接続し、各ベット管理装置 2 におけるベットの進捗状況をゲームの実行タイミングの判定に使用し、ゲーム管理装置 3 におけるディーラによるゲームの実行結果を各ベット管理装置 2 の配当の算出に用いる。

明 細 書

発明の名称： ゲームシステム

技術分野

[0001] 本発明は、ゲームに対してプレーヤのベットを可能にするゲームシステムに関する。

背景技術

[0002] 一般的なバカラゲームは、1台のゲームテーブルに一人以上のプレーヤが着席し、ディーラが配付したカードによるゲーム結果を予想してベットすることで、ベットの回収及び配当の支払いが行われる。そして最近においては、例えば特許文献1に示されているように、ゲームテーブルでプレーヤがベットする代わりに、ゲームテーブルに通信回線を介して複数の端末装置を接続し、プレーヤによるベットを端末装置において可能にするゲームシステムが提案されている。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献1：国際公開第2013／019789号

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] しかしながら、上記従来のゲームシステムは、カジノにとって重要な金銭と交換可能なカジノチップを含む管理について着目したものでないため、カジノで行われるようなトーナメントゲームに適用することはできなかった。

[0005] ところが、一般的にテーブルゲームの複数を通信回線で接続して、多人数のプレーヤでトーナメントゲーム等の多人数参加型の共同ゲームを開催する場合、それぞれのゲームテーブル上でベットされるリアルカジノチップを管理しつつ、共同ゲームをも管理するには、各ゲームテーブルを担当する熟練ディーラの人数をゲームテーブル数分確保する必要があるものの、熟練ディーラを養成するには時間も費用もかかってしまう、或いは、ディーラ負担も

増えるという新たな問題が生じる。特に、バカラ等のテーブルゲームにおいては、シークレットベット（紙に書いたベット額をディーラに密かに渡して、他のプレーヤに悟られないようにする特殊なベットの内容）を許容する場合には、上記問題は更に大きくなる。

[0006] そこで、本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものである。

課題を解決するための手段

[0007] 本発明の最も特徴とするのは、ゲーム管理用のゲーム管理装置（例えば、ゲーム結果を得るゲームテーブル）と、前記ゲーム管理装置のゲーム結果とプレーヤのベット内容とに基づいた配当の演算結果を得る処理を行うベット管理装置（例えば、ベットを複数のプレーヤから受付、ベットに応じて配当の処理を行うゲームテーブル）と、各前記プレーヤの配当について全体での集計処理を行う管理サーバとを分離したことにある。

[0008] 即ち、第1の発明は、ゲームディーラ用のゲーム入力部を有し、該ゲーム入力部の入力に応じてゲーム結果を決定する一つのゲーム管理装置と、
各々のプレーヤの前記ゲームに対するベット及びプレーヤ識別情報を受け付ける受付部が具備されたベット管理者用の複数のベット管理装置と、
前記ゲーム管理装置および複数の前記ベット管理装置と通信回線を介して接続され、ゲーム開始信号を前記ゲーム管理装置に出力する通信ポートを備えた管理サーバとを有し、
前記ゲーム管理装置、前記ベット管理装置、及び前記管理サーバの各コントローラは以下の処理を実行するゲームシステムである。

[0009] 前記ベット管理装置のコントローラは、各々の前記プレーヤのベットを受け付け、前記プレーヤ識別情報とベットの内容とを関連付けて夫々記憶処理し、ゲーム開始準備完了入力を契機として、ゲーム開始準備完了信号を前記ベット管理装置の識別情報とともに前記管理サーバへ送信し、
前記管理サーバのコントローラは、前記通信回線を通じて複数の前記ベット管理装置から前記ゲーム開始準備完了信号を受信すると、その受信したベット管理装置の識別情報に基づき、予め設定されたゲーム開始判定データを

参照してゲーム開始を決定し、前記ゲーム管理装置にゲーム開始信号を前記通信ポートを通じて送信し、

前記ゲーム管理装置のコントローラは、前記ゲーム開始信号を受信すると、前記ゲームディーラのゲーム入力部への入力を受け付けてゲーム開始処理を実行して前記ゲーム結果を決定し、そのゲーム結果を、前記通信ポートを通じて前記管理サーバへ送信し、

前記ゲーム結果を受信した前記管理サーバのコントローラは、前記ゲーム結果を複数の前記ベット管理装置に送信し、

それぞれの前記ベット管理装置のコントローラは、各々の前記プレーヤ識別情報に紐づいて記憶されたベットの内容と、受信した前記ゲーム結果とに基づいて、前記プレーヤ識別情報ごとの配当を決定し、その配当の情報のそれぞれを前記管理サーバで集計するために、プレーヤ識別情報に紐づけた状態で管理サーバに送信する。

[0010] 上記の構成によれば、ゲーム管理装置のゲームディーラは、ゲーム結果を処理するためのゲーム入力に役割を特化するだけとなる一方、複数のベット管理装置のチップ管理者はそのベット管理装置でベット入力をする各プレーヤのベット内容と、配当の演算処理のみに役割を特化可能とすることで、ディーラの熟練度が低くても管理が可能となる。更に、各ベット管理装置、ゲーム管理装置及び管理サーバのコントローラは、ゲーム全体の処理を分散して実行することになるので、データの処理負担が低減できる効果を奏する。

[0011] また、本発明における前記管理サーバが、各ゲーム毎に受診したプレーヤ識別情報毎の配当を前記プレーヤ識別情報毎に累積加算した値から、ゲーム順位を作成してもよい。

[0012] 上記の構成によれば、ゲーム管理装置のゲーム結果を含むゲーム進行を、複数のベット管理装置が同時に共通に使用するため、テーブル毎にゲーム進行が異なることがなくなり、リアルタイムなゲーム順位が出力可能となる。

発明の効果

[0013] 本発明によれば、ディーラの熟練度が低くても管理が可能となる。

図面の簡単な説明

- [0014] [図1]ゲームシステムのブロック図である。
- [図2]ゲームシステムの動作を示す説明図である。
- [図3]ゲームシステムの動作を示す説明図である。
- [図4]ゲームシステムの全体構成を示す説明図である。
- [図5]ベット管理装置の斜視図である。
- [図6]ベット管理装置のブロック図である。
- [図7]プレーヤ管理テーブルの説明図である。
- [図8]ベット管理画面（参加状況）の説明図である。
- [図9]ベット管理テーブルの説明図である。
- [図10]ベット管理画面（全プレーヤ）の説明図である。
- [図11]ベット管理装置にベットした状態を示す説明図である。
- [図12]ゲーム価値読取部のブロック図である。
- [図13]ゲーム管理装置の斜視図である。
- [図14]ゲーム管理装置のブロック図である。
- [図15]ゲーム管理テーブルの説明図である。
- [図16]ゲーム管理画面（全テーブル）の説明図である。
- [図17]ゲームシステムの処理動作を示すフローチャートである。
- [図18]ゲーム管理画面（ゲーム結果）の説明図である。

発明を実施するための形態

- [0015] （ゲームシステムの概要）

図1に示すように、本実施形態のゲームシステム1は、ゲーム管理用のゲーム管理装置3と、ゲーム管理装置3のゲーム結果とプレーヤのベット内容とに基づいた配当の演算結果を得る処理を行うベット管理装置2と、各プレーヤの配当について全体での集計処理を行う管理サーバ4とを有している。

- [0016] 具体的には、ゲームシステム1は、メインディーラであるゲームディーラ用のゲーム入力部30を有し、ゲーム入力部30の入力に応じてゲーム結果を決定する一つのゲーム管理装置3と、各々のプレーヤのゲームに対するベ

ット及びプレーヤ識別情報を受け付ける受付部200が具備されたベット管理者用の複数のベット管理装置2と、ゲーム管理装置3および複数のベット管理装置2と通信回線501を介して接続され、ゲーム開始信号をゲーム管理装置3に出力するサーバ通信部41（通信ポート）を備えた管理サーバ4とを有している。そして、ゲーム管理装置3のゲーム管理コントローラ331と、ベット管理装置2のベット管理コントローラ213と、管理サーバ4のサーバコントローラ43とは、以下の処理を実行する。

[0017] 図2に示すように、ベット管理コントローラ213は、各々のプレーヤのベットを受け付け（B1）、プレーヤ識別情報とベットの内容とを関連付けて夫々記憶処理し、ゲーム開始準備完了入力を契機として（B2）、ゲーム開始準備完了信号をベット管理装置の識別情報とともに管理サーバ4（サーバコントローラ43）へ送信する（B3）。サーバコントローラ43は、通信回線501を通じて複数のベット管理装置2（ベット管理コントローラ213）からゲーム開始準備完了信号を受信すると、その受信したベット管理装置の識別情報に基づき、予め設定されたゲーム開始判定データを参照してゲーム開始を決定し（C1）、ゲーム管理装置にゲーム開始信号をサーバ通信部41（通信ポート）を通じて送信する（C2）。

[0018] ゲーム管理コントローラ331は、ゲーム開始信号を受信すると、ゲームディーラのゲーム入力部30への入力を受け付けてゲーム開始処理を実行してゲーム結果を決定し（G1）、そのゲーム結果を、ベット側送信部34（通信ポート）を通じて管理サーバ4（サーバコントローラ43）へ送信する（G2）。ゲーム結果を受信したサーバコントローラ43は、ゲーム結果を複数のベット管理装置2（ベット管理コントローラ213）に送信し（C3）、それぞれのベット管理コントローラ213は、各々のプレーヤ識別情報に紐づいて記憶されたベットの内容と、受信したゲーム結果とに基づいて、プレーヤ識別情報ごとの配当を決定し（B4）、その配当の情報のそれぞれを管理サーバ4で集計（C4）するために、プレーヤ識別情報に紐づけた状態で管理サーバ4（サーバコントローラ43）に送信する（B5）。

[0019] 上記の構成によれば、ゲーム管理装置3のゲームディーラは、ゲーム結果を処理するためのゲーム入力に役割を特化するだけとなる一方、複数のベット管理装置のサブディーラであるベット管理者は、そのベット管理装置2でベット入力をする各プレーヤのベット内容と、配当の演算処理のみに役割を特化可能とすることで、ディーラの熟練度が低くても管理が可能となる。更に、各ベット管理装置2、ゲーム管理装置3及び管理サーバ4のコントローラ213・331・43は、ゲーム全体の処理を分散して実行することになるので、データの処理負担が低減される。

[0020] また、管理サーバ4は、各ゲーム毎に受診したプレーヤ識別情報毎の配当をプレーヤ識別情報毎に累積加算した値から、ゲーム順位を作成するようになっている。この構成によれば、ゲーム管理装置3のゲーム結果を含むゲーム進行を、複数のゲーム管理装置3が同時に共通に使用するため、テーブル毎にゲーム進行が異なることがなくなり、リアルタイムなゲーム順位が出力可能となる。

[0021] 以上のように、ゲームシステム1は、ゲーム管理装置3と複数のベット管理装置2とをデータ通信可能に接続し、各ベット管理装置2におけるベットの進捗状況をゲームの実行タイミングの判定に使用し、ゲーム管理装置3におけるディーラによるゲームの実行結果を各ベット管理装置2の配当の算出に用いるという構成である。尚、ゲームシステム1は、ゲーム管理装置3が管理サーバ4の機能を備えていてもよい。

[0022] さらに、ゲームシステム1は、各ベット管理装置2におけるプレーヤの参加状況をゲーム管理装置3や管理サーバ4において管理し、ゲーム開始（ベット開始）の準備完了の判定に用いてもよい。具体的には、図1に示すように、ゲームシステム1は、外部から操作されるゲーム管理端末33を有し、ゲームを実行するゲーム管理装置3と、外部から操作されるベット管理端末21を有し、ゲーム管理装置3で実行されるゲームに対してプレーヤによるベットを可能にする1以上のベット管理装置2とを有している。そして、ベット管理端末21は、ベット管理装置2におけるプレーヤ及びベットの進捗

状況を外部から管理可能にし、進捗状況を示す進捗情報を送信するベット管理コントローラ 213 を有し、ゲーム管理端末 33 は、ベット管理装置 2 からの進捗情報を外部から管理可能にし、ベット管理装置 2 におけるゲームの進行に伴う処理のタイミングを全てのベット管理装置 2 において一致させる処理を実行するゲーム管理コントローラ 331 を有している。

[0023] 詳細に説明すると、ゲームシステム 1 は、ゲームを実行するゲーム管理装置 3 と、ゲームに対してプレーヤによるベットを可能にする 1 以上のベット管理装置 2 とを有している。ベット管理装置 2 は、ゲームに参加するプレーヤのプレーヤ識別情報を取得するプレーヤ識別情報取得部 214 と、ゲームのベットに使用されたゲーム媒体のゲーム価値情報を非接触で読み取り可能なゲーム価値読取部 221 と、ベット管理コントローラ 213 を備え、外部から操作されるベット管理端末 21 とを有している。また、ゲーム管理装置 3 は、ゲーム管理コントローラ 331 を備え、外部から操作されるゲーム管理端末 33 を有している。

[0024] ここで、『ゲーム』は、ベットからゲームの実行結果に基づく配当の支払いまでを単位ゲームとすることが可能な全ての種類のゲームを含む。従って、『ゲーム』は、スポーツゲームやビデオゲーム、カジノゲーム、ボードゲームの何れであってもよく、バカラやポーカー、麻雀、チェス、バックギャモンが例示される。また、『ゲーム』は、乱数に基づくゲーム、技能に基づくゲーム、単一プレーヤによるゲーム、マルチプレーヤによるゲームの何れであってもよい。これにより、ゲームシステム 1 は、単位ゲームを繰り返すことにより増減する総ゲーム価値量をプレーヤ間で競わせるトーナメントゲームを行うことが可能にされている。

[0025] 『プレーヤ識別情報』は、プレーヤを識別する情報であり、各プレーヤに対して発行された IC カードに記憶されており、IC カードがプレーヤ識別情報取得部 214 である IC カード読取装置に挿入されたときに取得される。尚、プレーヤ識別情報は、ベット管理端末 21 のキーボードやタッチパネル等の入力装置から入力されてもよい。この場合は、入力装置が、プレーヤ

識別情報取得部 214 となる。また、プレーヤ識別情報は、プレーヤが所持するスマートフォン等の携帯端末に記憶され、携帯端末から読取可能にされていてもよい。

[0026] 『ゲーム価値情報』は、コインや紙幣、これらに相当する電子的な有価情報であってもよいし、有価情報を含まないゲームポイント等の非有価情報であってもよい。『ゲーム媒体』は、ゲーム価値情報を有する有体物であり、チップやメダル、トークン、電子マネーカード、プラーク、チケットが例示される。尚、チケットは、例えばバーコード付きチケットである。ゲーム媒体は、通貨に交換可能な兌換ゲーム媒体や通貨に交換不能な不換ゲーム媒体を含む。また、ゲーム媒体は、ゲーム価値情報を電子データや外面形態で有し、このゲーム価値情報を外部から無線通信や画像認識等により読み取り可能にされた構成が該当する。尚、外面形態とは、色や模様、文字、画像、形状等の外部から識別可能な形態である。また、『交換』は、等価交換及び不等価交換の何れも含む。

[0027] 『ゲーム価値情報を非接触で読み取り可能』は、ゲーム価値情報を外部から無線通信や画像認識等により読み取り可能であることを意味する。無線通信としては、電磁界や電波等を用いた近距離の無線より情報を送受信する R F I D (r a d i o f r e q u e n c y i d e n t i f i e r) が例示される。

[0028] 図 3 に示すように、ベット管理端末 21 のベット管理コントローラ 213 は、プレーヤのゲーム参加の進捗状況を、プレーヤ識別情報に基づいて取得し、ゲーム参加進捗情報として送信する処理 (B 1 1) と、ゲーム管理装置 33 から送信されたゲーム開始情報に基づいて、ゲーム価値読取部 221 によるゲーム媒体のゲーム価値情報の読み取りを開始させる処理 (B 1 2) と、ベットの進捗状況を、ゲーム価値情報に基づいて取得し、ベット進捗情報として送信する処理 (B 1 3) と、配当の決定処理 (B 1 4) とを実行する。

[0029] また、ゲーム管理端末 33 のゲーム管理コントローラ 331 は、ベット管

理端末 2 1 から送信されたゲーム参加進捗情報に基づいて、全てのベット管理装置 2 のゲーム開始の準備完了を判定したときに、全てのベット管理装置 2 におけるゲーム開始の準備完了を外部から確認可能に表示し（G 1 1）、ゲーム開始の準備完了後に、ゲーム開始情報を送信する処理（G 1 2）と、ベット管理端末 2 1 から送信されたベット進捗情報に基づいて、全てのプレイヤーのベットが完了したと判定したときに（G 1 3）、ゲーム開始の準備完了を外部に報知する処理（G 1 4）とを実行する。即ち、ゲーム管理装置 3 は、ベット管理装置 2 におけるゲームの進行に伴う処理（プレイヤーのゲーム参加、ベット完了）のタイミングを全てのベット管理装置 2 において一致させるようになっている。

[0030] これにより、ゲームシステム 1 は、ベット管理端末 2 1 から出力された各ベット管理装置 2 の情報に基づいて、全てのベット管理装置 2 におけるプレイヤーのゲーム参加及びベット完了の進行状況をゲーム管理装置 3 3 により一元管理することが可能になっている。

[0031] （ゲームシステムの具体例）

ゲームシステム 1 がトーナメント形式のバカラゲームを実行する場合について具体的に説明する。即ち、ゲーム管理装置 3 が、メインディーラによりカードが配付され、当該カードの配付内容に基づいてバンカー担当者とプレイヤー担当者とが勝敗を争うバカラゲームを実行するゲームテーブルと、バカラゲームを撮影し、映像情報を送信するカメラ装置とを有し、ベット管理装置 2 が、映像情報に基づいてバカラゲームをプレイヤーに目視可能に表示する表示装置と、プレイヤーによるベットと、サブディーラによるベットの回収、支払いとを行うベットテーブルとを有する場合について具体的に説明する。

[0032] トーナメント形式のバカラゲームは、48名のプレイヤーが参加し、予選、準々決勝、準決勝および決勝の順にトーナメント形式でバカラゲームを行うものである。具体的には、予選に参加した48名のプレイヤーのうち、成績上位の36名のプレイヤーが準々決勝に進み、このうち18名のプレイヤーが準決勝に進んで、最終的に6名のプレイヤーが決勝に進出する。この決勝に進出し

たプレーヤの中から、成績順に優勝者、準優勝者、および3位入賞者が決定される。

[0033] また、予選では5ラウンドのバカラゲームを行い、準々決勝では2ラウンド、準決勝と決勝ではそれぞれ1ラウンドのバカラゲームを行う。1ラウンドにつき、15回のバカラゲームが行われる。各ラウンドの最終回に通常ベットとシークレットベットとが選択可能にされている。また、決勝ラウンドにおいては、最終回と任意の回とに通常ベットとシークレットベットとが選択可能にされている。尚、予選から決勝までの各回戦に参加するプレーヤの数やシークレットベットの選択数、シークレットベットの選択回は特に限定されず、1ラウンド当たりに行われるバカラゲームの数も限定されないのは勿論である。

[0034] 図4に示すように、ゲームシステム1は、プレーヤのベットが行われる複数のベット管理装置2と、バカラゲームを実行するゲーム管理装置3と、ベット管理装置2及びゲーム管理装置3に対してデータ通信可能に接続された管理サーバ4とを有している。

[0035] ベット管理装置2は、メインディーラ5aとプレーヤ担当者5bとを配置可能にしている。メインディーラ5aは、全てのベット管理装置2におけるプレーヤの参加状況やベット状況等を管理すると共に、カードを配布する。プレーヤ担当者5bは、バカラゲームにおけるプレーヤの代表者に相当する者であり、ゲームシステム1の従業者が担当している。尚、決勝ラウンドにおいては、決勝に進んだ6人のプレーヤ6bがプレーヤ担当者5bに代えて配置され、ゲーム管理装置3におけるメインディーラ5aとプレーヤ6bとで通常のバカラゲームを行うことが可能になっている。

[0036] ベット管理装置2は、サブディーラ6aと6人のプレーヤ6bとを配置可能にされている。サブディーラ6aは、ベット管理装置2内のプレーヤ6bの参加状況及びベット状況を管理する。また、サブディーラ6aは、プレーヤ6bがシークレットベットを選択した場合、シークレットベットのベット内容を秘密にし、ゲーム結果の判明後に、シークレットベットのベット内容

を公開し、チップの回収及び配当の付与を行う。

[0037] (ゲームシステムの具体例：ベット管理装置2)

図5に示すように、ベット管理装置2は、プレーヤ6bによるベットが行われるベットテーブル22を有している。ベットテーブル22は、床面に設置されたテーブル台223と、テーブル台223の上面に設けられた天板222とを有している。天板222は、略半楕円形状に形成されている。天板222の円弧側において、6人のプレーヤ6bが配置され、天板222の直線縁側において、サブディーラ6aが配置されるようになっている。

[0038] ベット管理装置2は、さらに、共通ディスプレイ23とベット管理端末21とを有している。共通ディスプレイ23は、天板222上の直線縁側の一方部に配置されており、画面が全てのプレーヤ6bから目視可能にされている。また、ベット管理端末21は、天板222上の直線縁側の他方部に配置されており、画面がサブディーラ6aにより目視可能及びタッチ可能にされている。尚、ベット管理端末21は、サブディーラ6aが携帯しながら操作可能なように、ベットテーブル22に対して着脱可能にされていてもよい。ベット管理端末21は、液晶ディスプレイ等で形成されたベット管理ディスプレイ2121と、ベット管理ディスプレイ2121の全面に設けられたタッチパネル2111とを有している。

[0039] 図6に示すように、ベット管理ディスプレイ2121及びタッチパネル2111は、ベット管理コントローラ213により動作が制御されている。ベット管理コントローラ213は、ベット管理端末21の筐体内に設けられている。ベット管理コントローラ213は、信号バス24を介して共通ディスプレイ23とゲーム価値読取部221とベット管理コントローラ25とプレーヤ識別情報読取部26とにデータ通信可能に接続されている。

[0040] プレーヤ識別情報読取部26は、各プレーヤ6bの座席に対応付けてベットテーブル22に設けられている。プレーヤ識別情報読取部26は、各プレーヤ6bに個別に提供されたICカードに記憶された情報を読み取り可能にされている。ICカードは、プレーヤ識別情報を記憶している。『プレーヤ

識別情報』は、プレーヤを識別する情報であり、プレーヤがＩＣカードをプレーヤ識別情報読取部２６にセットしたときに取得される。これにより、ベット管理装置２は、プレーヤ識別情報に基づいてトーナメントに参加を許可されたプレーヤであるか否かを判別することが可能になっている。

[0041] ベット管理コントローラ２５は、図５のベットテーブル２２内に設けられている。ベット管理コントローラ２５は、ベット管理装置２全体の各種の動作を制御していると共に、管理サーバ４を介してゲーム管理装置３に対してデータ通信可能にされている。尚、本実施形態においては、ベット管理端末２１用のベット管理コントローラ２１３と、ベット管理装置２用のベット管理コントローラ２５とを分離した構成にしているが、これに限定されるものではなく、ベット管理端末２１とベット管理コントローラ２５とを一つに統合したコントローラがベット管理端末２１やベットテーブル２２に設けられていてもよい。

[0042] （ゲームシステムの具体例：ベット管理装置２：プレーヤ管理テーブル）

図７に示すように、ベット管理コントローラ２５は、プレーヤ管理テーブルを有している。プレーヤ管理テーブルは、ベット管理装置識別情報と座席情報と予約情報とプレーヤ識別情報とチェックフラグとを紐付けて記憶した状態を示している。具体的に説明すると、ベット管理装置識別情報は、ベット管理装置２に設定された識別情報であり、「Ａ１」や「Ａ２」として設定される。座席情報は、各ベット管理装置２に備えられたプレーヤが着席する座席に設定された識別情報であり、例えば、「Ａ１」のベット管理装置２の６個の座席は、「Ａ１－１」、「Ａ１－２」「Ａ１－３」「Ａ１－４」「Ａ１－５」「Ａ１－６」として設定されている。

[0043] 予約情報は、次回のトーナメントに参加するプレーヤの識別情報である。例えば、「Ａ１」のベット管理装置２における「Ａ１－１」の座席には、「Ｐ３ｈ７６２８９」のプレーヤ識別情報を有したプレーヤが着席予定であることを示している。尚、予約情報が空欄の場合は、次回のトーナメントに、プレーヤが着席しないことを示している。プレーヤ識別情報は、プレーヤに

設定された識別情報である。チェックフラグは、予約情報とプレーヤ識別情報とが一致している場合に、正規のプレーヤが着席（バカラゲームに参加）したことを示す「1」が設定される一方、予約情報とプレーヤ識別情報とが一致していない場合に、不正規のプレーヤが着席（バカラゲームに参加）していないことを示す「0」が設定される。

[0044] これにより、例えば、「A 1」のベット管理装置2における「A 1-1」の座席は、「P 3 h 7 6 2 8 9」の予約情報に対して、プレーヤ識別情報が空欄であるため、両情報を比較した判定値として「0」のチェックフラグが設定される。また、「A 1」のベット管理装置2における「A 1-2」の座席は、「P 1 2 3 1」の予約情報に対して、「P 1 2 3 1」のプレーヤ識別情報が記憶されているため、両情報を比較した判定値として「1」のチェックフラグが設定される。また、例えば、「A 1」のベット管理装置2における「A 1-6」の座席は、「P u g 2 1 1 1 6」の予約情報に対して、「P 8 6 7 7 7」のプレーヤ識別情報が記憶されているため、両情報を比較した判定値として「0」のチェックフラグが設定される。

[0045] 上記のプレーヤ管理テーブルを用いたデータ記憶や判定の処理はベット管理コントローラ25のコンピュータの処理により実行される。そして、例えば図8に示すように、参加状況を表示するベット管理画面において、チェックフラグ（0）及びチェックフラグ（1）に対応した表示態様で座席の表示領域が表示される。即ち、「A 1-2」「A 1-3」「A 1-4」の座席表示領域において、次のトーナメントに正規のプレーヤが着席した場合は、正規状態を示す輝度や色で通常表示される。一方、「A 1-1」「A 1-6」の座席表示領域において、次のトーナメントに正規のプレーヤが着席しない場合は、未着席や不正規状態を示す輝度や色で強調表示される。これにより、サブディーラーは、ベット管理画面を目視することによって、正規のプレーヤの参加状況を確認することができる。尚、全プレーヤの参加完了のゲーム管理装置3への報告は、参加状況に基づいて完了の有無を判定するベット管理コントローラ25により自動的に実行されてもよいし、ベット管理画面

を目視するサブディーラの指示をトリガーとして実行されてもよい。

[0046] (ゲームシステムの具体例：ベット管理装置２：ベット管理テーブル)

図９に示すように、ベット管理コントローラ２５は、ベット管理テーブルを有している。ベット管理テーブルは、ベット管理装置識別情報と座席情報とプレーヤ識別情報とベット情報とを紐付けて記憶した状態を示している。具体的に説明すると、ベット情報は、バカラゲームのベット内容を示しており、例えば、「Ａ１－１」の座席に着席した「Ｐ３ｈ７６２８９」のプレーヤ識別情報を有したプレーヤは、「プレーヤ」に１００００及び「プレーヤペア」に５０００のベット内容でベットしたことが記憶されている。また、「Ａ１－２」の座席に着席した「Ｐ１２３１」のプレーヤ識別情報を有したプレーヤは、ｓｈｉ シークレットベットのベット内容でベットしたことが記憶されている。

[0047] 上記のプレーヤ管理テーブルを用いたデータ記憶や判定の処理はベット管理コントローラ２５のコンピュータの処理により実行される。尚、シークレットベットは、サブディーラのシークレットベットを示す操作を検出して行われる。そして、例えば図１０に示すように、ベット状況を表示するベット管理画面において、座席に対応付けてベット内容が表示される。これにより、サブディーラーは、ベット管理画面を目視することによって、各プレーヤのシークレットベットを含むベット状況を確認することができる。尚、全プレーヤのベット完了のゲーム管理装置３への報告は、ベット状況に基づいて完了の有無を判定するベット管理コントローラ２５により自動的に実行されてもよいし、ベット管理画面を目視するサブディーラの指示をトリガーとして実行されてもよい。

[0048] 図１１に示すように、ベットテーブル２２における天板２２２には、ベットによりチップ１００が配置される複数のベット領域２２４が形成されている。ベット領域２２４の数は、ベットテーブル２２に着席可能なプレーヤ６ｂの参加数に一致されている。即ち、プレーヤ６ｂ毎に、１つのベット領域２２４が用いられる。本実施形態では、ベット領域２２３の数は６つである

がこれに限定されない。

[0049] 各ベット領域 224 は、それぞれ、バンカー領域 224 a とプレーヤ領域 224 b とを有している。プレーヤ 6 b は、バンカー側の勝利にベットする場合は所望のベット額に対応するチップ 100 をバンカー領域 224 a に配置する。また、プレーヤ 6 b は、プレーヤ側の勝利にベットする場合は所望のベット額に対応するチップ 100 をプレーヤ領域 224 b に配置する。

[0050] また、各ベット領域 224 は、サイドベットに用いるプレーヤペア領域 224 c と、タイ領域 224 d と、スーパ 6 領域 224 e と、バンカーペア領域 224 f とを有している。プレーヤ 6 b は、プレーヤ側が勝利し、かつ手札がペアであることにベットする場合は所望のベット額に対応するチップ 100 をプレーヤペア領域 224 c に配置する。プレーヤ 6 b は、引き分けにベットする場合は所望のベット額に対応するチップ 100 をタイ領域 224 d に配置する。また、プレーヤ 6 b は、バンカー側が勝利し、かつ手札の合計の下一桁が 6 であることにベットする場合は所望のベット額に対応するチップ 100 をスーパ 6 領域 224 e に配置する。プレーヤ 6 b は、バンカー側が勝利し、かつ手札がペアであることにベットする場合は所望のベット額に対応するチップ 100 をバンカーペア領域 224 f に配置する。

[0051] (ゲームシステムの具体例：ベット管理装置 2：ゲーム価値読取部 221)

図 12 に示すように、各ベット領域 224 の下方には、ゲーム価値読取部 221 が配置されている。ゲーム価値読取部 221 は、チップ 100 のゲーム価値情報等を無線通信により読み取り可能にされている。尚、チップ 100 は、樹脂等により形成され、RFID 用の IC チップである FRID タグを内蔵している。具体的には、IC チップ 301 は、固有の識別情報及びゲーム価値情報を記憶するメモリ 307 と、受信信号の解析や情報の送信等の制御動作を実行する CPU 306 と、送信データを変調すると共に、受信データを復調する変復調回路 305 と、送信データの発信や受信データの受信を行うアンテナ 303 と、駆動電源を供給する電源制御回路 304 とを備えている。

[0052] ゲーム価値読取部 2 2 1 は、マイクロコンピュータ等で構成された読取制御部 2 2 1 1 と、アンテナ 2 2 1 2 とを有している。読取制御部 2 2 1 1 は、変復調部 2 2 1 1 a と通信部 2 2 1 1 b と演算部 2 2 1 1 c と記憶部 2 2 1 1 d とを有している。変復調部 2 2 1 1 a は、アンテナ 2 2 1 2 に接続されている。変復調部 2 2 1 1 a は、データを情報処理に適した信号形態から、アンテナ 2 2 1 2 を介したデータ通信に適した信号形態に変換する変調機能と、データ通信の信号形態から情報処理の信号形態に変換する復調機能とを有している。

[0053] 通信部 2 2 1 1 b は、ベット管理コントローラ 2 1 3 及びベット管理コントローラ 2 5 に接続されており、各コントローラ 2 1 3 ・ 2 5 にチップ 1 0 0 のゲーム価値情報を送信可能にしている。また、記憶部 2 2 1 1 d は、チップ 1 0 0 のゲーム価値情報を読み取る処理や送信する処理、識別情報に基づいて正規品か不正品かを判別する処理、判別結果を送信する処理等を演算部 2 2 1 1 c に実行させるプログラムを記憶している。

[0054] (ゲームシステムの具体例：ゲーム管理装置 3)

図 1 3 に示すように、ゲーム管理装置 3 は、バカラゲームが行われるゲームテーブル 3 1 を有している。ゲームテーブル 3 1 は、床面に設置されたテーブル台 3 1 1 と、ゲームテーブル 3 1 1 の上面に設けられた天板 3 1 2 とを有している。天板 3 1 2 は、略半円形状に形成されており、カード配置領域 3 1 2 a が中央部上面に形成されていると共に、円弧側上面の 6 箇所にはベット領域が形成されている。ベット領域は、図 1 1 のベット領域 2 2 4 と同一である。

[0055] 天板 3 1 2 の円弧側において、プレーヤ担当者 5 b が配置され、天板 3 1 2 の直線縁側において、メインディーラ 5 a が配置されるようになっている。尚、決勝ラウンドにおいては、決勝に進んだ 6 人のプレーヤがプレーヤ担当者 5 b に代えて配置され、プレーヤによる実際のバカラゲームを行うことが可能になっている。

[0056] ゲーム管理装置 3 は、さらに、カードシュー 3 2 と第 1 カメラ装置 3 4 と

第2カメラ装置35とを有している。カードシュー32は、カードを順次取り出し可能に構成されており、メインディーラ5aは、カードシュー32からカードを取り出すことによりゲームを進行させる。カードシュー32から取り出されたカードは、カード配置領域312aに配置される。

[0057] カードシュー32は、スキャナを有しており、メインディーラ5aがカードシュー32からカードを取り出すときに、スキャナによってカードの画像を読み取る。カードシュー32は、スキャナにより読み取ったカードの画像情報について、画像認識処理などの処理を実行することにより、カードの数値やカードの種類を示すマークや絵柄などのカードの内容を特定する。

[0058] 第1カメラ装置34は、プレーヤ担当者5bを含めたゲームテーブル31の全体を撮影可能な位置に設けられている。一方、第2カメラ装置35は、カード配置領域312aを撮影し、メインディーラ5aにより配置されたカードを撮影可能な位置に設けられている。

[0059] ゲーム管理装置3は、さらに、ゲーム管理端末33を有している。ゲーム管理端末33は、天板312上の直線縁側に配置されており、画面がメインディーラ5aにより目視可能及びタッチ可能にされている。尚、ゲーム管理端末33は、メインディーラ5aが携帯しながら操作可能なように、ゲームテーブル31に対して着脱可能にされていてもよい。ゲーム管理端末33は、液晶ディスプレイ等で形成されたゲーム管理ディスプレイ332と、ゲーム管理ディスプレイ332の全面に設けられたタッチパネル333とを有している。

[0060] 図14に示すように、ゲーム管理ディスプレイ332及びタッチパネル333は、ゲーム管理コントローラ331により動作が制御されている。ゲーム管理コントローラ331は、ゲーム管理端末33の筐体内に設けられている。ゲーム管理コントローラ331は、信号バス36を介してカードシュー32と第1カメラ装置34と第2カメラ装置35とにデータ通信可能に接続されており、これら装置32・34・35において得られた画像情報や動画情報を含む各種の情報をゲーム管理ディスプレイ332において表示可能に

している。また、ゲーム管理コントローラ 331 は、ゲーム管理コントローラ 37 にデータ通信可能に接続されている。さらに、ゲーム管理装置 3 は、ベット領域 224 に対応して配置された 6 台のプレーヤ識別情報読取部 39 及びゲーム価値読取部 38 を有している。ゲーム価値読取部 38 は、図 12 のゲーム価値読取部 221 と同一である。

[0061] ゲーム管理装置 37 は、図 13 のゲームテーブル 31 内に設けられている。ゲーム管理装置 37 は、ゲーム管理装置 3 全体の各種の動作を制御していると共に、管理サーバ 4 を介して全てのベット管理装置 2 に対してデータ通信可能にされている。尚、本実施形態においては、ゲーム管理端末 33 用のゲーム管理コントローラ 331 と、ゲーム管理装置 3 用のゲーム管理コントローラ 37 とを分離した構成にしているが、これに限定されるものではなく、ゲーム管理コントローラ 331 とゲーム管理コントローラ 37 とを一つに統合したコントローラがゲーム管理端末 33 やゲームテーブル 31 に設けられていてもよい。

[0062] (ゲームシステムの具体例：ゲーム管理装置 3：ゲーム管理テーブル)

図 15 に示すように、ゲーム管理コントローラ 331 は、ゲーム管理テーブルを有している。ゲーム管理テーブルは、ベット管理装置識別情報と参加者数情報とベット状況情報とを紐付けて記憶した状態を示している。参加者数は、ベット管理装置 2 でプレイするプレーヤの人数を示したデータである。ベット状況情報は、各ベット管理装置 2 におけるベット状況を示すものであり、「1」がプレーヤ全員のベット完了を示し、「0」がプレーヤの一部又は全員がベットを完了していないことを示す。

[0063] これにより、例えば、「A1」のベット管理装置 2 においては、参加者数が 6 人であり、ベット状況 (1) によりベットが完了していると判定可能になる。一方、「A3」のベット管理装置 2 においては、参加者数が 6 人であり、ベット状況 (0) によりベットが完了していないと判定可能になる。

[0064] 上記のベット管理テーブルを用いたデータ記憶や判定の処理はゲーム管理コントローラ 331 のコンピュータの処理により実行される。そして、例え

ば図 1 6 に示すように、ベット状況を表示するゲーム管理画面において、ベット管理装置 2（テーブル）に対応付けて参加者数とベット状況とが表示される。これにより、メインディーラーは、ゲーム管理画面を目視することによって、各ベット管理装置 2 におけるベット状況を確認することができる。

[0065]（ゲームシステムの具体例：動作）

上記のように構成されたゲームシステム 1 において、予選ラウンドのバカラゲームが行われる場合におけるベット管理装置 2 とゲーム管理装置 3 との動作について説明する。尚、以降の説明においては、ベット管理装置 2 及びゲーム管理装置 3 間における全てのデータ通信が管理サーバ 4 を介して行われる場合について説明するが、一部又は全部のデータ通信が管理サーバ 4 を介することなく直接に行われてもよい。

[0066] 図 1 7 に示すように、トーナメントの開始前に、ベット管理装置 2 及びゲーム管理装置 3 においてゲーム初期設定処理が実行される（S 1 0 0、S 2 0 0）。具体的には、ゲームテーブル 3 1 にメインディーラー 5 a が配置され、各ベットテーブル 2 2 にサブディーラー 6 a が配置される。メインディーラー 5 a は、ゲーム管理端末 3 3 のタッチパネル 3 3 3 に自己の ID およびパスワードを入力し、管理サーバ 4 にログインする。サブディーラー 6 a は、ベット管理端末 2 1 のタッチパネル 2 1 1 1 に自己の ID およびパスワードを入力し、管理サーバ 4 にログインする。

[0067] 次に、ベット管理端末 2 1 において、各プレーヤ 6 b の個別チェックイン処理が行われる（S 1 0 1）。具体的には、プレーヤ 6 b の参加者 ID 等に基づいてエントリの受付を開始し、ベットテーブル 2 2 の座席番号に着席したプレーヤ 6 b が正規の参加者であると判定する作業をサブディーラー 6 a の操作により行わせる。そして、この判定作業が各プレーヤ 6 b に対して行われる。尚、個別チェックインの処理状況は、ゲーム管理端末 3 3 に表示されることによって、メインディーラー 5 a により確認可能にされている（S 2 0 1）。

[0068] ベット管理端末 2 1 において、全てのプレーヤ 6 b に対する個別チェック

イン処理が完了すると、ゲーム開始準備完了ボタンの操作が許可される（S102）。サブディーラ6aによりゲーム開始準備完了ボタンが操作されると、ベット準備完了信号（チェックイン信号）がゲーム管理端末33に送信される。この後、ゲーム管理端末33からのゲーム準備完了信号を受信するまで待機状態とされる（S103）。

[0069] ゲーム管理端末33において、ベット準備完了信号を受信すると、送信元のベット管理端末21におけるチェックインの完了状態が表示される。そして、全てのベット管理端末21からのベット準備完了信号を受信し、全てのベット管理端末21におけるチェックインの完了状態が表示されると（S202：YES）、ゲーム準備完了ボタンの操作が許可される（S203）。メインディーラ5aによりゲーム開始準備完了ボタンが操作されると、ゲーム準備完了信号がベット管理端末21に送信される。この後、ゲームボタン又は次ゲームボタンの操作が許可され（S204）、メインディーラ5aによりボタンが操作されると、ゲーム開始信号がベット管理端末21に送信される。

[0070] ベット管理端末21において、ゲーム準備完了信号を受信すると、今回のラウンドに参加する全てのプレーヤ6bのチェックインが完了したと判定し（S103：YES）、ゲーム開始の待機状態となる。そして、ゲーム管理端末33からのゲーム開始信号を受信したときに、ベット処理に移行する（S105）。この際、ゲームが可能になった旨がサブディーラ6aに報知されることによって、サブディーラ6aがプレーヤ6bに対してベットを許可し、プレーヤ6bによるベットが開始される。ベット処理においては、各プレーヤ6bによる通常ベットのベット内容を示すプレーヤベット情報がゲーム管理端末33に送信されると共に、全プレーヤ6bがベットを完了したことを示す全プレーヤベット完了信号がゲーム管理端末33に送信される。

[0071] 具体的には、ベット処理が開始されると、例えば図9に示すように、座席番号（A1-1～A1-6）と、各座席番号に対応付けたベット種類（「プレイヤー」、「バンカ」、「プレイヤーペア」、「タイ」、「スーパ6」、「バ

ンカペア」)とベット額とを確認可能なベット確認画面214が表示される。この後、ベット情報の入力を受け付けられる。これにより、例えば座席番号(A1-1)に着席したプレーヤ6bが「プレーヤ」に対して10000ベット額分のチップ100を用いて通常ベットを行い、且つ、「プレーヤペア」に対して5000ベット額分のチップ100を用いて通常ベットを行った場合は、各チップ100のゲーム価値情報がゲーム価値読取部221により読み取られることによって、ベット確認画面214の座席番号(A1-1)に対応したベット種類(「プレーヤ」、「プレーヤペア」)の領域に、10000と5000とが表示される。この結果、サブディーラ6aは、プレーヤ6bが通常ベットに用いたチップ100と、ベット確認画面214の表示内容とを照らし合わせることによって、ベット状況を容易に確認することが可能になっている。

[0072] また、例えば、座席番号(A1-2)に着席したプレーヤ6bが紙にベット額を記入してサブディーラ6aに手渡した場合は、シークレットベットとなる。この場合、サブディーラ6aは、ベット確認画面214におけるプレーヤ6bの座席番号(A1-2)をタッチし、座席番号(A1-1)のプレーヤ6bがシークレットベットを行ったことをベット管理端末21に登録する。そして、ベット管理端末21は、ベット確認画面214におけるプレーヤ6bの座席番号(A1-2)に対応したベット額の表示領域をグレー色等に着色させることによって、サブディーラ6aに対してシークレットベットの存在をゲーム結果が判明するまで報知する。

[0073] ゲーム管理端末33において、プレーヤベット情報に基づいてプレーヤ6b単位でのベット状況が確認可能にされていると共に、全プレーヤベット完了信号に基づいてベット管理装置2単位でのベット状況が確認可能にされている(S205)。例えば、図16に示すように、ゲーム管理端末33は、ベット管理装置2を示すテーブルの識別番号(A1~A8)と、各ベット管理装置2におけるプレーヤ6bの参加者数と、各ベット管理装置2におけるベット状況とを確認可能なゲーム管理画面334を表示する。これにより、

メインディーラ5 aは、A 1・A 2・A 7のベット管理装置2においては全プレイヤーのベットが完了し、A 3・8のベット管理装置2においてはベット途中であることを確認することが可能になっている。

[0074] 全てのベット管理装置2におけるベットが完了すると、カードを配布してバカラゲームが実行される。このゲームの実行状況は、第1カメラ装置3 4及び第2カメラ装置3 5において撮影されており、映像情報がベット管理装置2に送信されることによって、共通ディスプレイ2 3に表示される。これにより、プレイヤー6 bは、バカラゲームの様子を視認することが可能になっている。

[0075] バカラゲームが終了すると、カードを読み取ったカードシュー3 2からの情報に基づいて、ゲーム結果情報のゲーム管理画面がゲーム管理端末3 3に表示される。例えば、図1 8に示すゲーム管理画面は、実線の外枠内を色塗りした「プレイヤー」の表示領域が勝ち手であることを表示している。メインディーラ5 aは、表示されたゲーム結果に間違いが無ければOKボタンをタッチし、バカラゲームの結果を確定させる(S 2 0 6)。これにより、ゲーム結果情報がベット管理端末2 1に送信される。

[0076] ベット管理端末2 1において、ゲーム結果情報がベット管理端末2 1及び共通ディスプレイ2 3に表示される(S 1 0 6)。そして、シークレットベット入力処理(S 1 0 7)が実行される。次に、サブディーラ6 aによるチップ1 0 0の回収及び支払いが行われる。この後、次のゲームに移行するための送信ボタンが押圧されたときに(S 1 0 8)、ゲーム管理端末3 3からのゲーム進行情報に基づいてラウンド／ヒートの途中であるか否かを判定する(S 1 0 9)。途中であれば(S 1 0 9 : YES)、S 1 0 4から再実行し、ゲーム開始の待機状態となる。一方、途中でなければ(S 1 0 9 : NO)、処理を終了する。

[0077] ゲーム管理端末3 3において、各ゲーム管理端末3 3における移行ボタンの押圧が確認されると、ラウンド／ヒートの終了判定を行う(S 2 0 7)。そして、判定結果をゲーム進行情報として各ベット管理端末2 1に送信した

後（S208）、ラウンド／ヒートの途中であれば（S209：YES）、S203から再実行する一方、途中でなければ（S209：NO）、処理を終了する。

[0078] 以上、本発明の実施形態を説明したが、具体例を例示したに過ぎず、特に本発明を限定するものではなく、各手段等の具体的構成は、適宜設計変更可能である。また、本発明の実施形態に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の実施形態に記載されたものに限定されるものではない。

符号の説明

- [0079]
- 1 ゲームシステム
 - 2 ベット管理装置
 - 2 1 ベット管理端末
 - 2 1 1 入力装置
 - 2 1 2 表示装置
 - 2 1 3 ベット管理コントローラ
 - 2 1 4 ベット確認画面
 - 2 2 ベットテーブル
 - 2 2 1 ゲーム価値読取部
 - 2 2 4 ベット領域
 - 2 3 共通ディスプレイ
 - 2 4 信号バス
 - 3 ゲーム管理装置
 - 3 1 ゲームテーブル
 - 3 2 カードシュー
 - 3 2 メインディーラ用ディスプレイ
 - 3 3 ゲーム管理端末
 - 3 3 1 ゲーム管理コントローラ
 - 3 4 第1カメラ装置

- 3 5 第2カメラ装置
- 4 管理サーバ4
- 5 a メインディーラ
- 5 b プレーヤ担当者
- 6 a サブディーラ
- 6 b プレーヤ

請求の範囲

[請求項1]

ゲームディーラ用のゲーム入力部を有し、該ゲーム入力部の入力に応じてゲーム結果を決定する一つのゲーム管理装置と、

各々のプレーヤの前記ゲーム結果に対するベット及びプレーヤ識別情報を受け付ける受付部が具備されたチップ管理者用の複数のベット管理装置と、

前記ゲーム管理装置および複数の前記ベット管理装置と通信回線を介して接続され、ゲーム開始信号を前記ゲーム管理装置に出力する通信ポートを備えた管理サーバとを有し、

前記ゲーム管理装置、前記ベット管理装置、及び前記管理サーバの各コントローラは以下の処理を実行するゲームシステム。

前記ベット管理装置のコントローラは、各々の前記プレーヤのベットを受け付け、前記プレーヤ識別情報とベットの内容とを関連付けて夫々記憶処理し、ゲーム開始準備完了入力を契機として、ゲーム開始準備完了信号を前記ベット管理装置の識別情報とともに前記管理サーバへ送信し、

前記管理サーバのコントローラは、前記通信回線を通じて複数の前記ベット管理装置から前記ゲーム開始準備完了信号を受信すると、その受信したベット管理装置の識別情報に基づき、予め設定されたゲーム開始判定データを参照してゲーム開始を決定し、前記ゲーム管理装置にゲーム開始信号を前記通信ポートを通じて送信し、

前記ゲーム管理装置のコントローラは、前記ゲーム開始信号を受信すると、前記ゲームディーラのゲーム入力部への入力を受け付けてゲーム開始処理を実行して前記ゲーム結果を決定し、そのゲーム結果を、前記通信ポートを通じて前記管理サーバへ送信し、

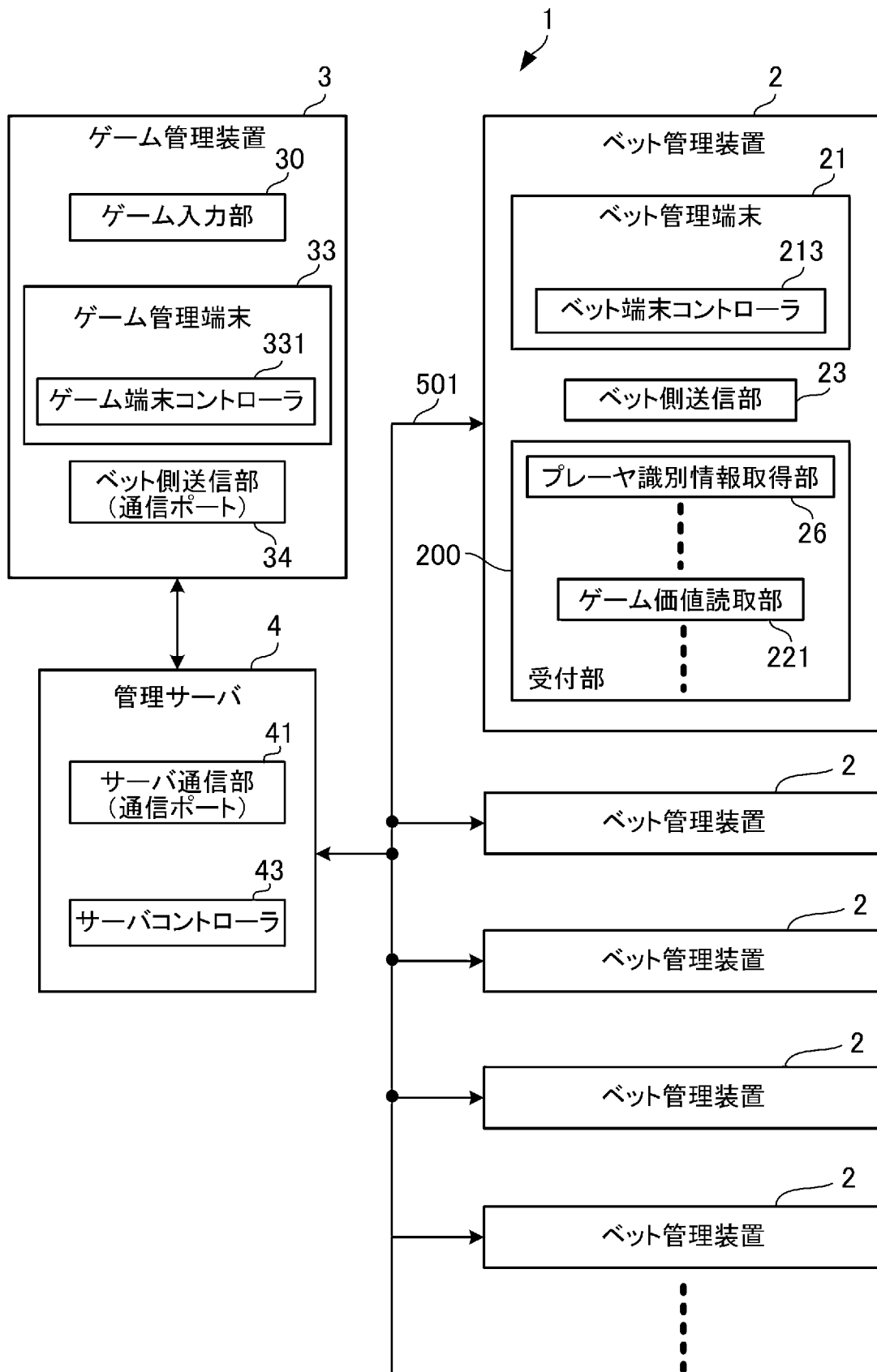
前記ゲーム結果を受信した前記管理サーバのコントローラは、前記ゲーム結果を複数の前記ベット管理装置に送信し、

それぞれの前記ベット管理装置のコントローラは、各々の前記プレ

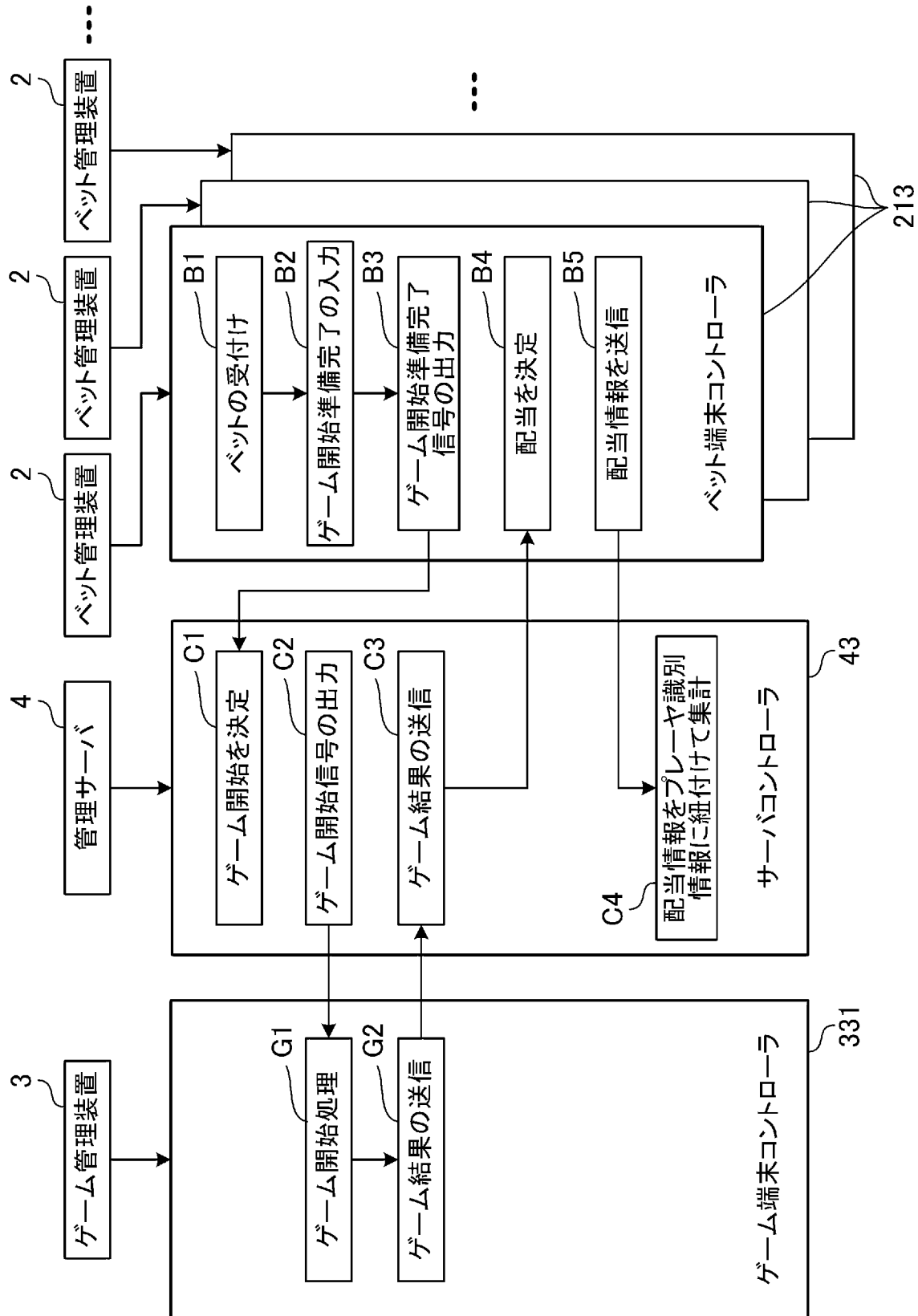
ーヤ識別情報に紐づいて記憶されたベットの内容と、受信した前記ゲーム結果とに基づいて、前記プレーヤ識別情報ごとの配当を決定し、その決定された配当の情報のそれぞれを前記管理サーバで集計するために、プレーヤ識別情報に紐づけた状態で管理サーバに送信する。

[請求項2] 前記管理サーバが、各ゲーム毎に受診したプレーヤ識別情報毎の配当を前記プレーヤ識別情報毎に累積加算した値から、ゲーム順位を作成することを特徴とする請求項1に記載のゲームシステム。

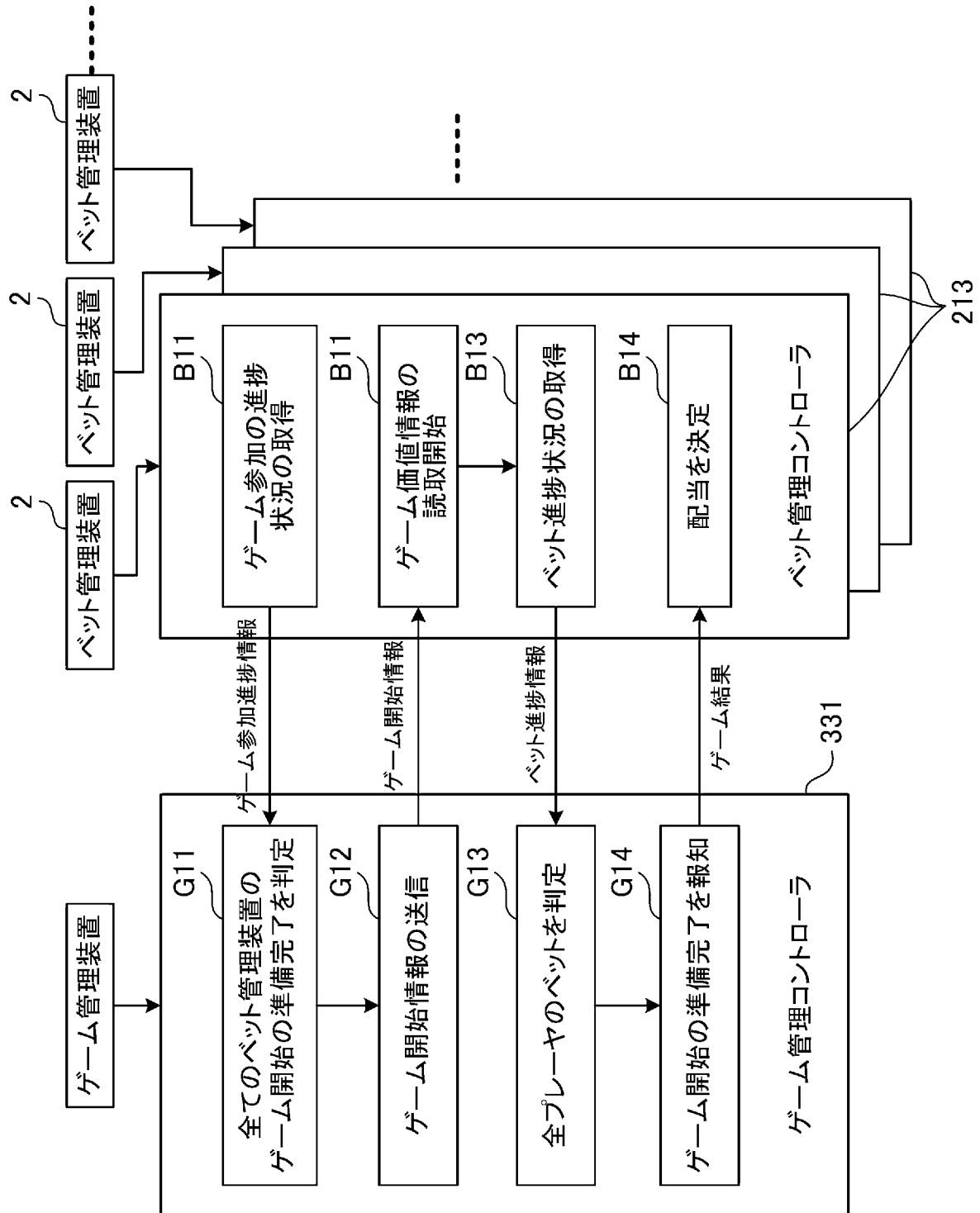
[図1]



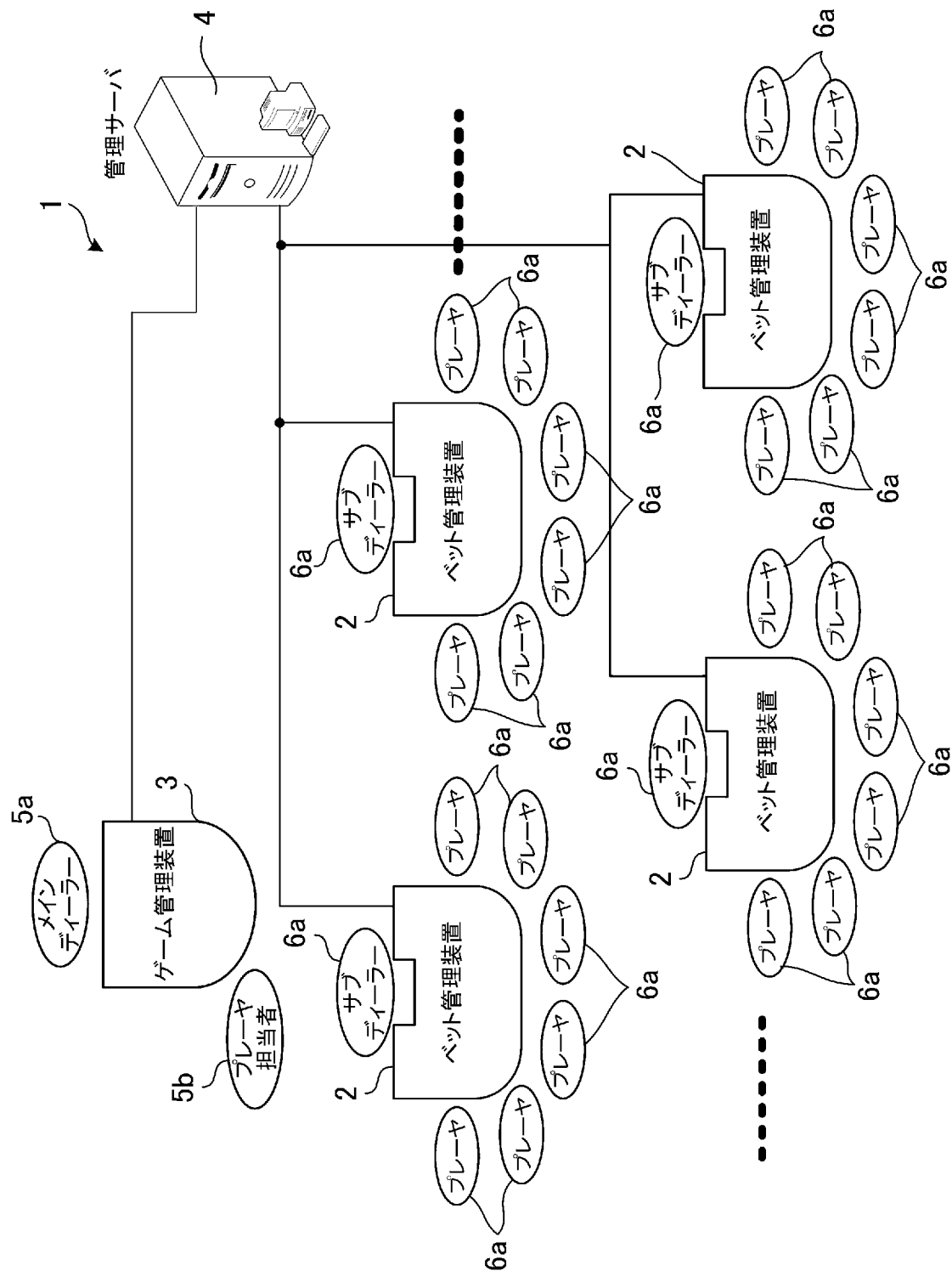
[図2]



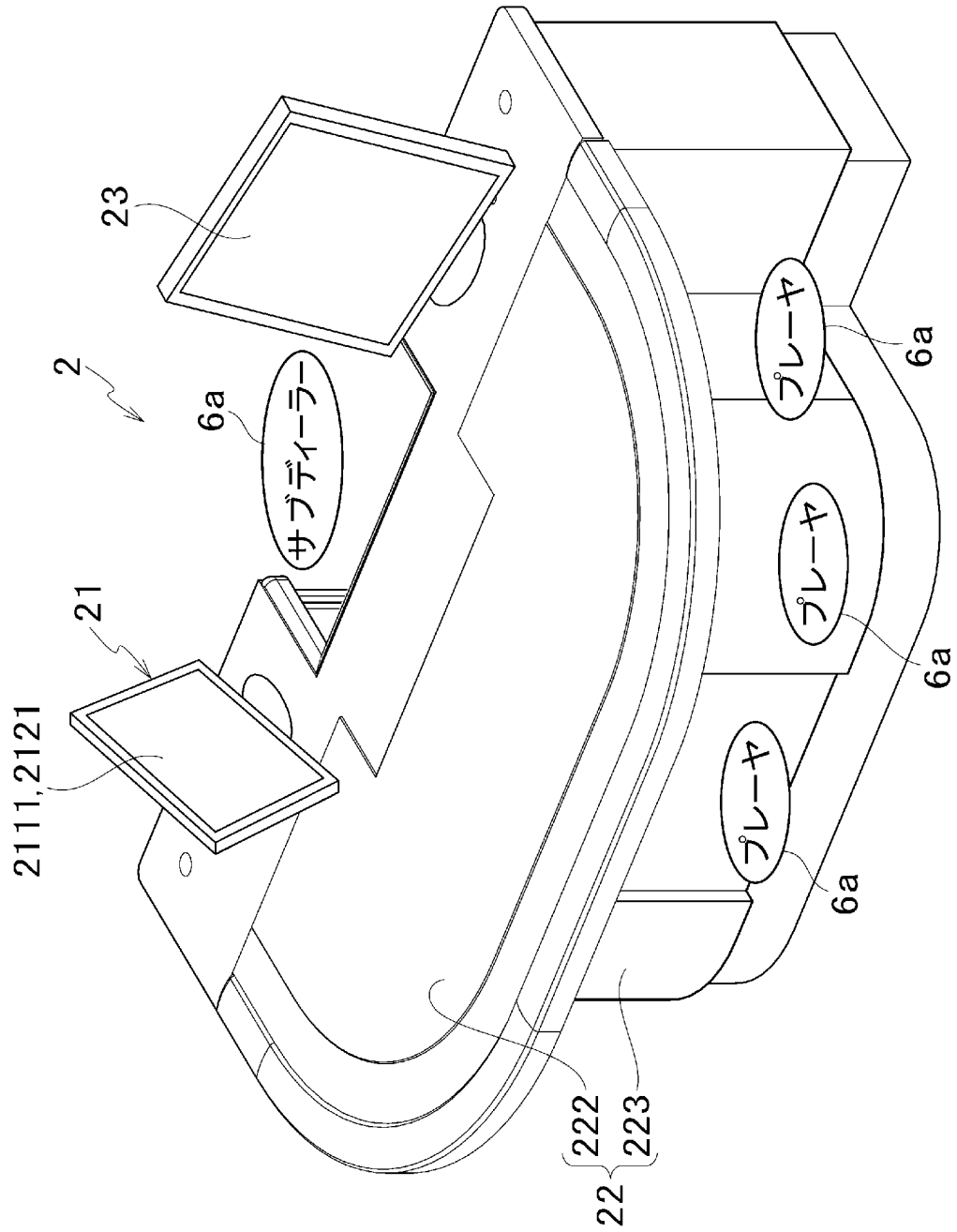
[図3]



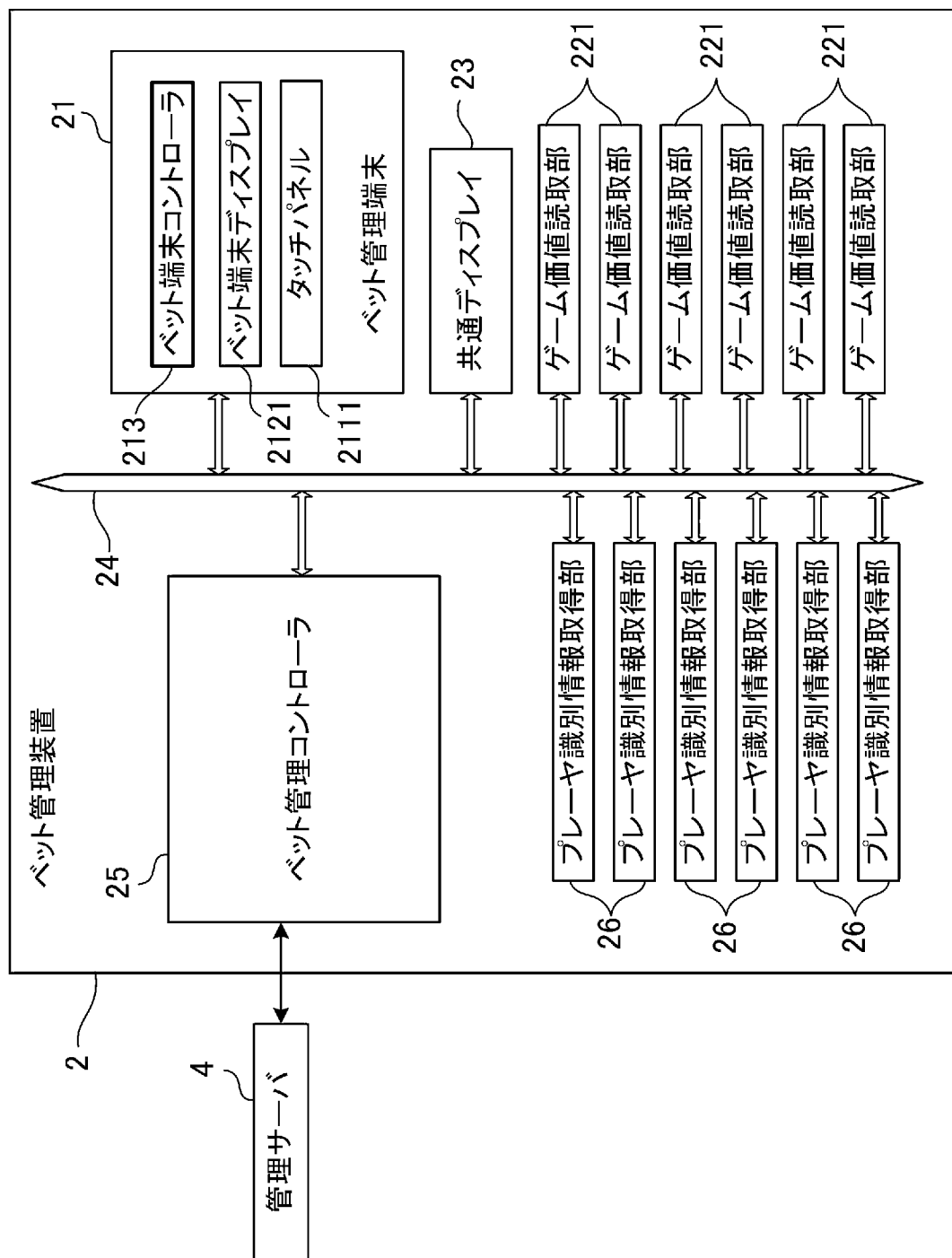
[図4]



[図5]



[図6]



[図7]

プレーヤ管理テーブル

ベット管理装置 識別情報	座席	予約情報	プレーヤ 識別情報	チェックフラグ
A1	A1-1	P3h76289		0
A1	A1-2	P1231	P1231	1
A1	A1-3	P2560	P2560	1
A1	A1-4	P81071	P81071	1
A1	A1-5	P01087	P01087	1
A1	A1-6	Pug21116	P86777	0
A2	A2-1	P86777		0
A2	A2-2	P12001	P12001	1
A2	A2-3	Per1001		0
A2	A2-4	P0001	P0001	1
A2	A2-5	P001uiht	P88176	0
A2	A2-6	P000122	P000122	1
A3	A3-1	Pkiu6		0
A3	A3-1	Pu761827		0
...				

[図8]

ベットの管理画面（参加状況）

214

TOURNAMENT INFORMATION

バカラトーナメントA 予選
〇月〇日〇時～
サブテーブル A1

座席	プレイヤー	バンカ	プレイヤペア	タイ	スーパ6	バンカペア
A1-1						
A1-2						
A1-3						
A1-4						
A1-5						
A1-6						

BACK

OK

[図9]

ベット管理テーブル

ベット管理装置 識別情報	座席番号	プレーヤ 識別情報	ベット情報	
A1	A1-1	P3h76289	プレーヤ	1000
			バンカ	0
			プレーヤペア	5000
			タイ	0
			スーパー6	0
			バンカペア	0
			シークレットベット	0
A1	A1-2	P1231	プレーヤ	0
			バンカ	0
			プレーヤペア	0
			タイ	0
			スーパー6	0
			バンカペア	0
			シークレットベット	1
A1	A1-3	P2560	プレーヤ	0
			バンカ	6000
			プレーヤペア	
			タイ	
			スーパー6	3000
			バンカペア	
			シークレットベット	
...				

[図10]

ベット管理画面(全プレイヤー)

214

2141

TOURNAMENT INFORMATION

バカレートナメントA 予選
〇月〇日〇時～
サブテーブル A1

シークレットベットのベット額を
入力してください。

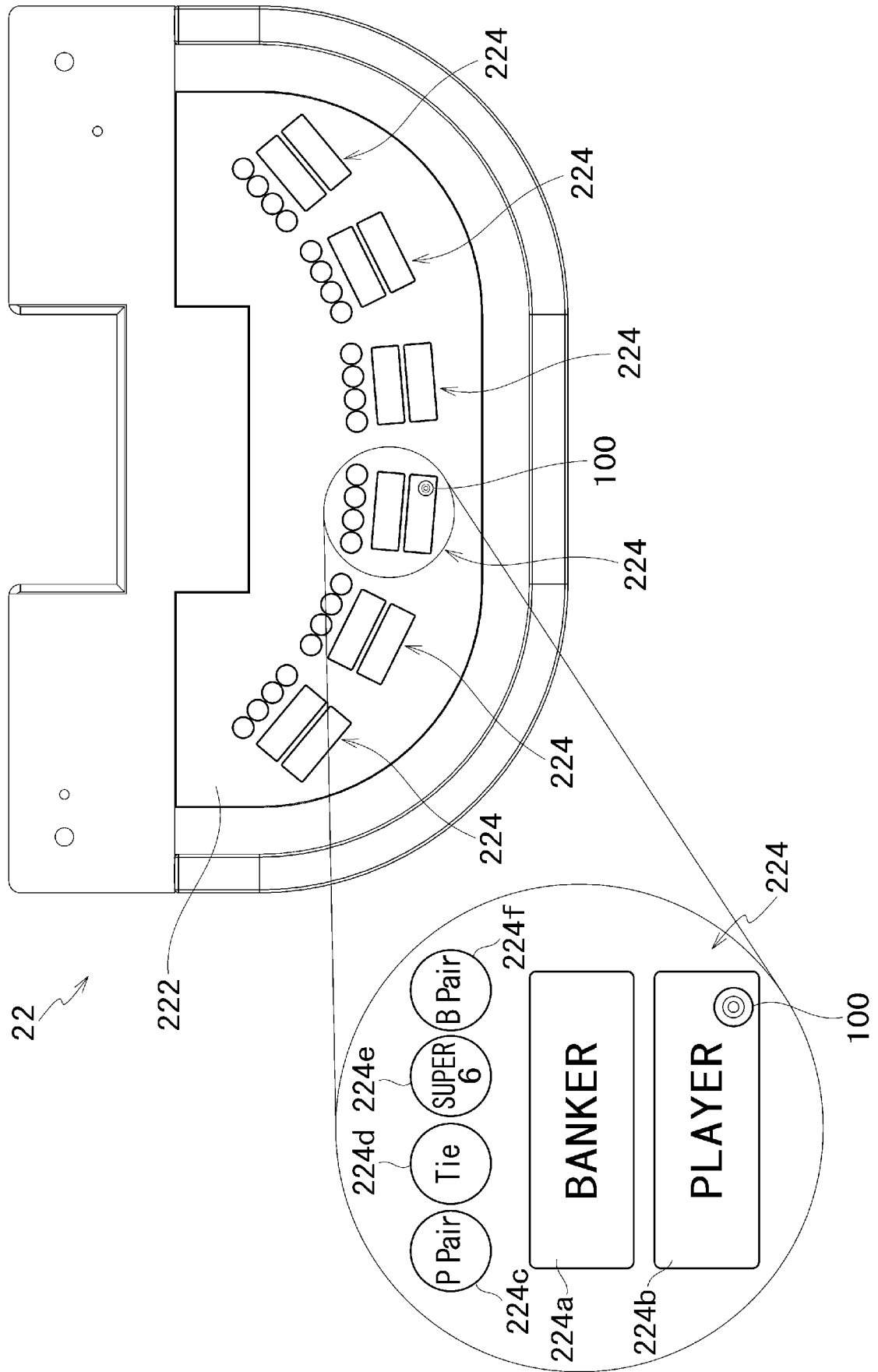
座席	プレイヤー	バンカ	プレイヤペア	タイ	スーパ6	バンカペア
A1-1	10,000		5,000			
A1-2						
A1-3		6,000			3000	
A1-4		8,000				4,000
A1-5		4,000				
A1-6	7,000					

BACK

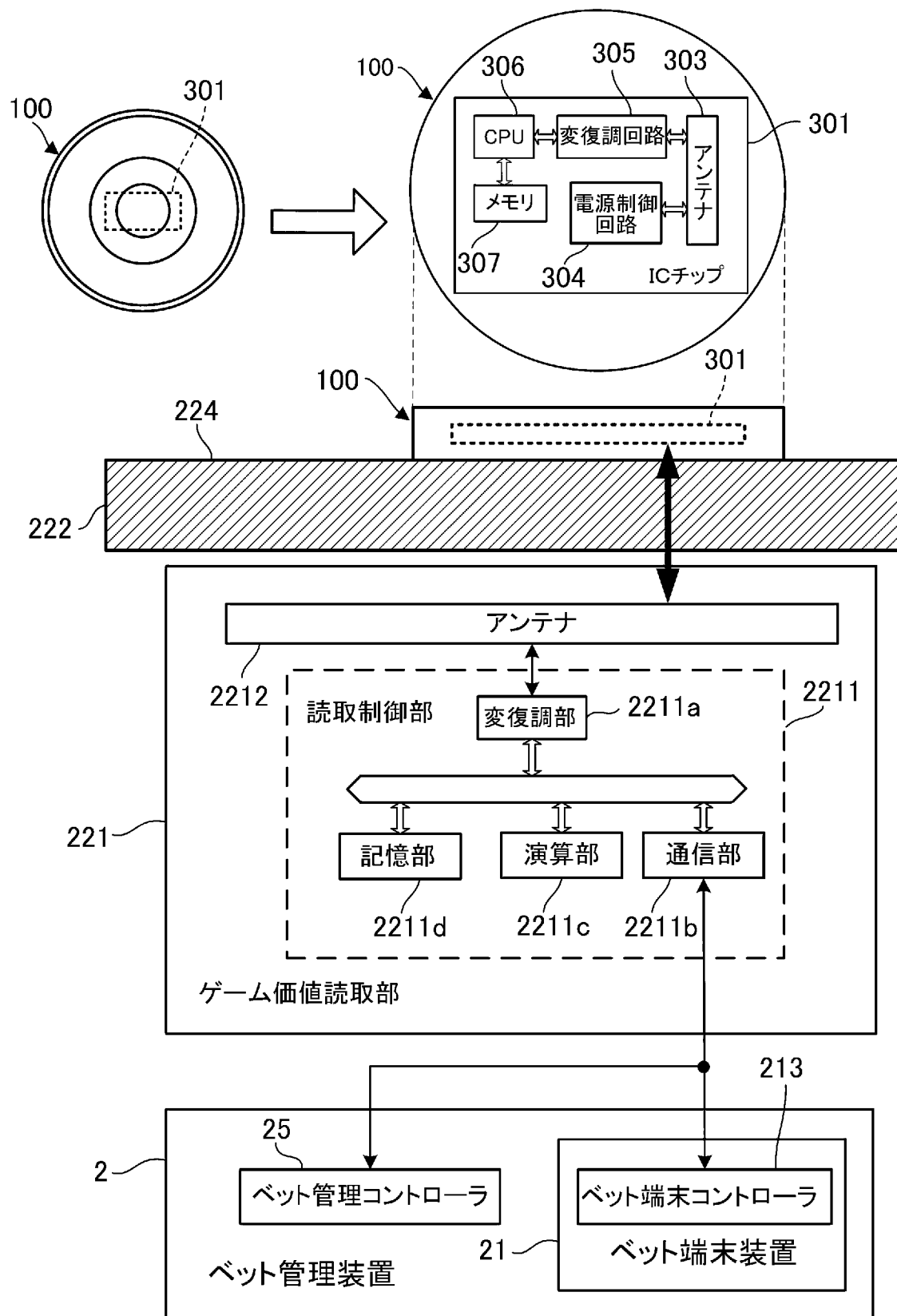
OK

6a

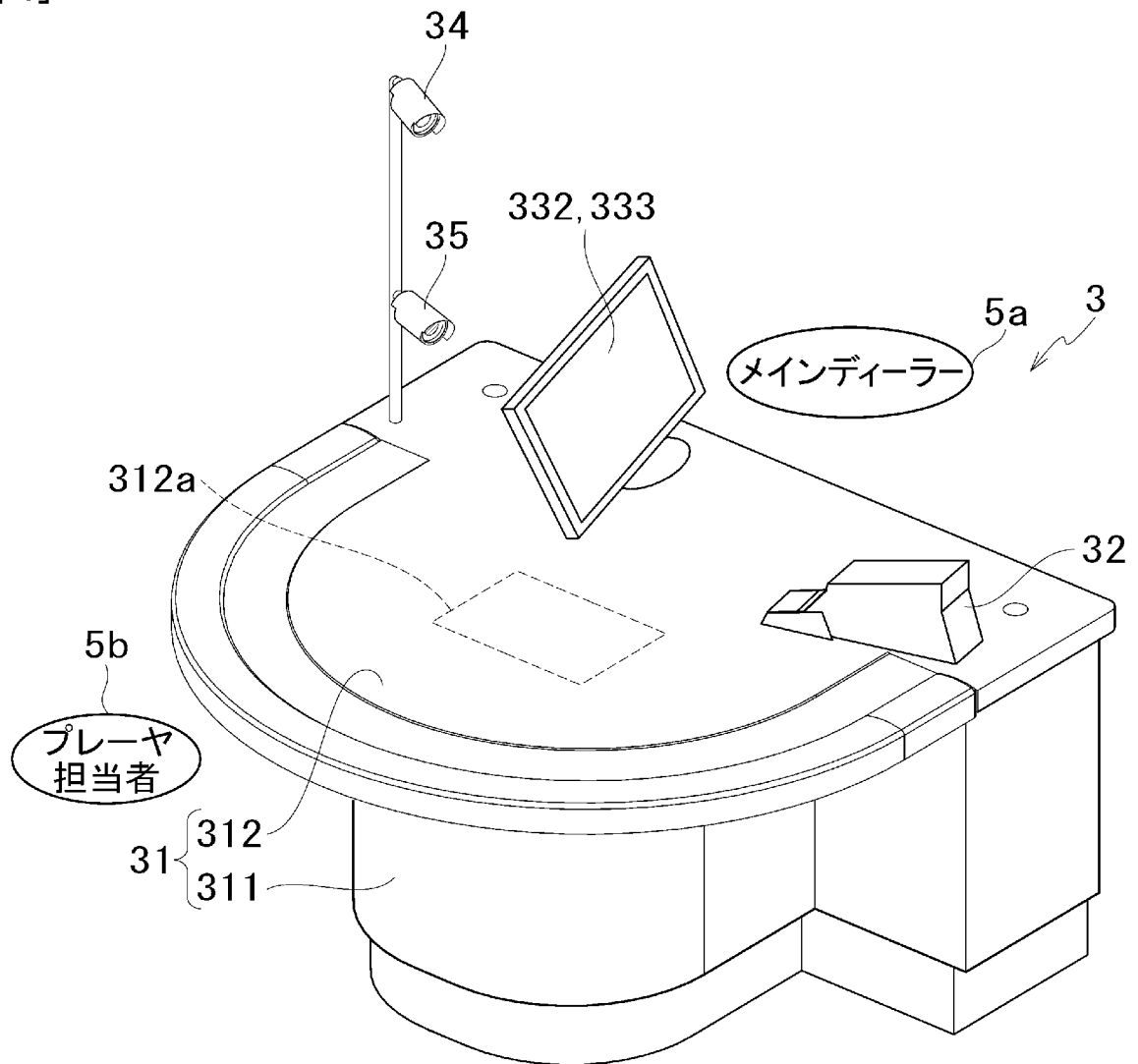
[図11]



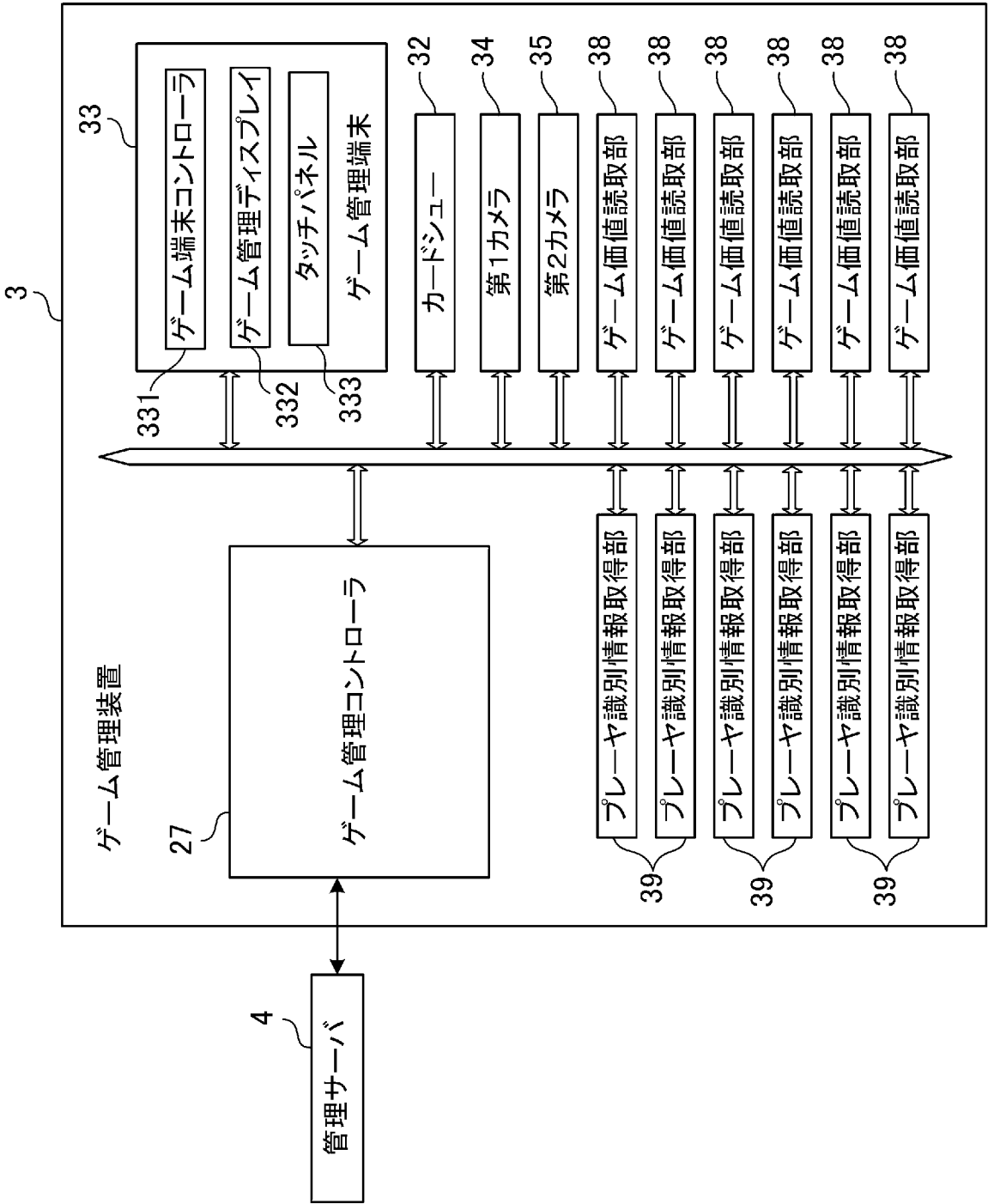
[図12]



[図13]



[図14]



[図15]

ゲーム管理テーブル

ベット管理装置識別情報	参加数	ベット状況
A1	6	1
A2	6	1
A3	6	0
A4	6	1
A5	6	0
A6	6	1
A7	6	1
A8	6	0

[図16]

ゲーム管理画面(全テーブル)

334

TOURNAMENT INFORMATION

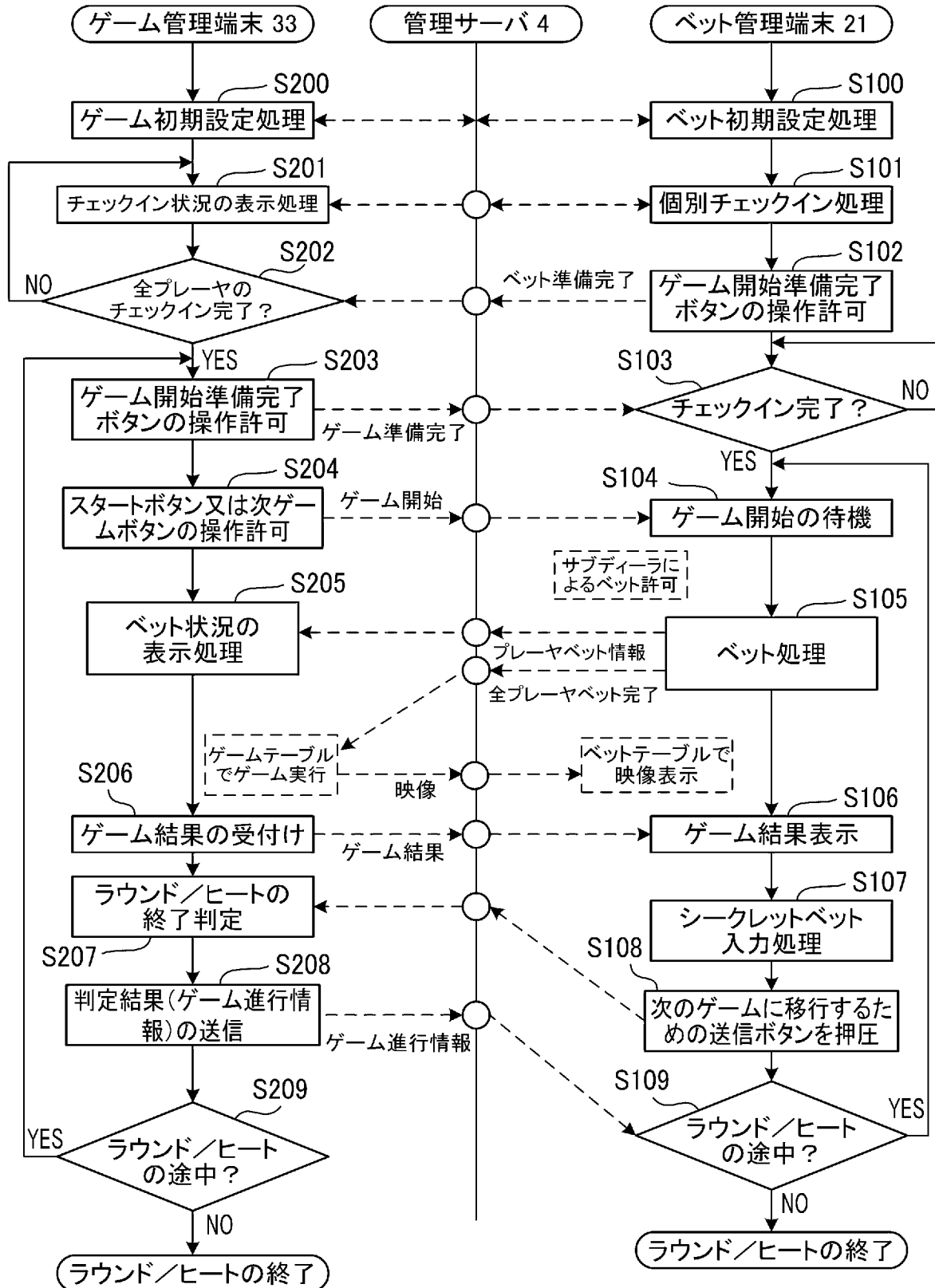
バカラトーナメントA 予選
〇月〇日〇時～

テーブル	参加者数	ベット状況	備考欄
A1	6	ベットOK	
A2	6	ベットOK	
A3	6	ベット中	
⋮	⋮	⋮	
⋮	⋮	⋮	
A7	6	ベットOK	
A8	6	ベット中	

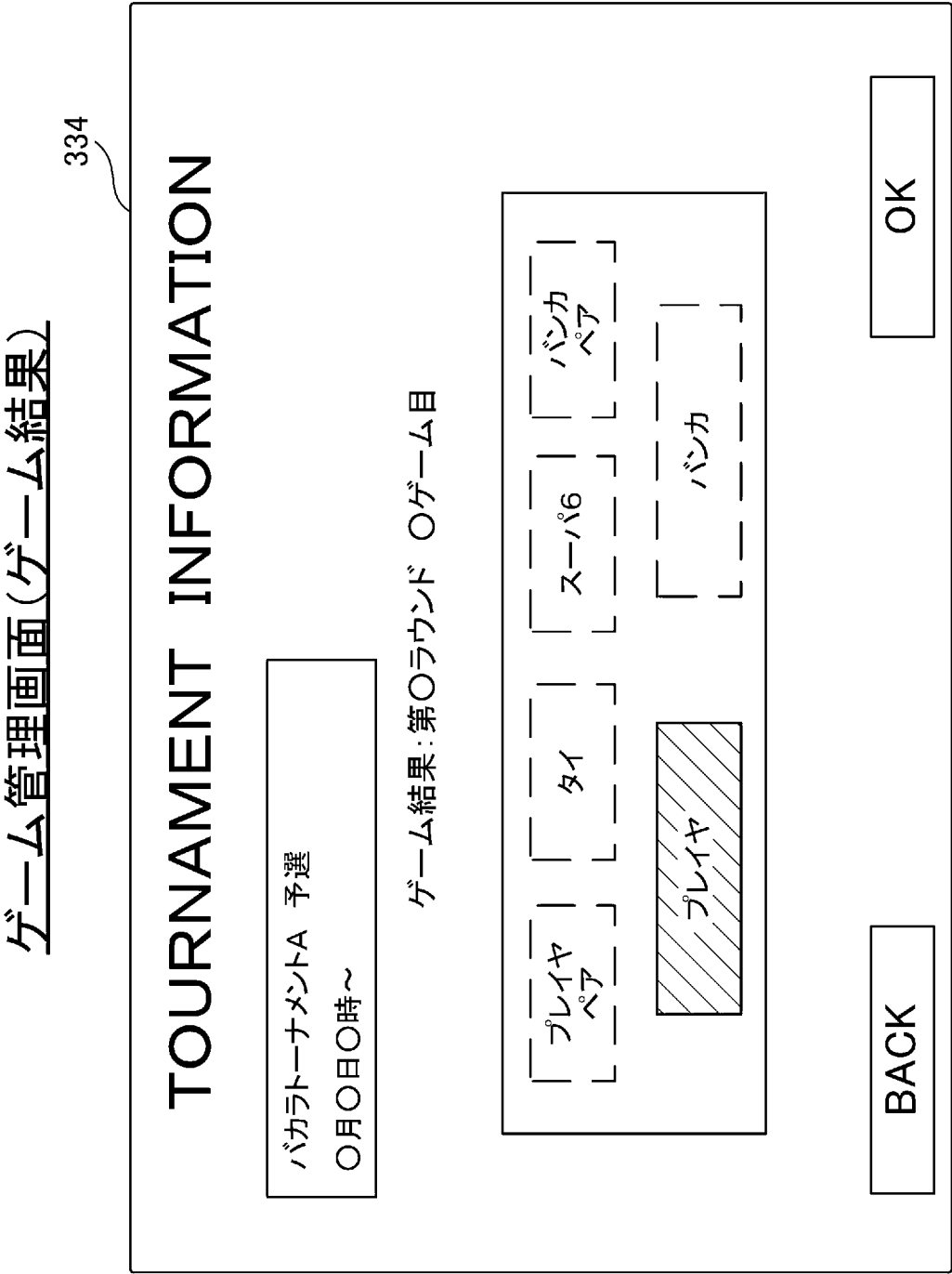
BACK

OK

[図17]



[図18]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2020/014572

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

Int. Cl. A63F1/06 (2006.01)n, G06Q50/34 (2012.01)i, A63F9/00 (2006.01)i
FI: A63F9/00 513, G06Q50/34, A63F1/06 Z

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)

Int. Cl. A63F1/00-A63F5/04, A63F9/00-A63F13/98, G06Q10/00-G06Q10/10,
G06Q30/00-G06Q30/08, G06Q50/26-G06Q99/00

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

Published examined utility model applications of Japan 1922-1996
Published unexamined utility model applications of Japan 1971-2020
Registered utility model specifications of Japan 1996-2020
Published registered utility model applications of Japan 1994-2020

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

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	WO 2016/185548 A1 (SEGA SAMMY CREATION INC.) 24 November 2016	1-2
A	JP 2007-82687 A (ARUZE CORP.) 05 April 2007	1-2
A	US 2003/0232651 A1 (HUARD, Marcel) 18 December 2003	1-2

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

☒ 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

"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

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

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

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

"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search
02.06.2020

Date of mailing of the international search report
16.06.2020

Name and mailing address of the ISA/
Japan Patent Office
3-4-3, Kasumigaseki, Chiyoda-ku,
Tokyo 100-8915, Japan

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

Information on patent family members

International application No.

PCT/JP2020/014572

Patent Documents referred to in the Report	Publication Date	Patent Family	Publication Date
WO 2016/185548 A1	24.11.2016	US 2018/0293835 A1	
JP 2007-82687 A	05.04.2007	US 2007/0066399 A1	
		EP 1767255 A2	
US 2003/0232651 A1	18.12.2003	WO 2002/032528 A2	
		EP 1349624 A2	

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC）） A63F 1/06(2006.01)n; G06Q 50/34(2012.01)i; A63F 9/00(2006.01)i FI: A63F9/00 513; G06Q50/34; A63F1/06 Z														
B. 調査を行った分野														
調査を行った最小限資料（国際特許分類（IPC）） A63F 1/00-A63F 5/04, A63F 9/00-A63F13/98, G06Q10/00-G06Q10/10, G06Q30/00-G06Q30/08, G06Q50/26-G06Q99/00														
最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの														
<table border="0"> <tr> <td>日本国実用新案公報</td> <td>1922-1996年</td> </tr> <tr> <td>日本国公開実用新案公報</td> <td>1971-2020年</td> </tr> <tr> <td>日本国実用新案登録公報</td> <td>1996-2020年</td> </tr> <tr> <td>日本国登録実用新案公報</td> <td>1994-2020年</td> </tr> </table>			日本国実用新案公報	1922-1996年	日本国公開実用新案公報	1971-2020年	日本国実用新案登録公報	1996-2020年	日本国登録実用新案公報	1994-2020年				
日本国実用新案公報	1922-1996年													
日本国公開実用新案公報	1971-2020年													
日本国実用新案登録公報	1996-2020年													
日本国登録実用新案公報	1994-2020年													
国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）														
C. 関連すると認められる文献														
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号												
A	WO 2016/185548 A1（セガサミークリエイション株式会社）24.11.2016（2016-11-24）	1-2												
A	JP 2007-82687 A（アルゼ株式会社）05.04.2007（2007-04-05）	1-2												
A	US 2003/0232651 A1（HUARD, Marcel）18.12.2003（2003-12-18）	1-2												
☐ C欄の続きにも文献が列挙されている。 ☒ パテントファミリーに関する別紙を参照。														
<table border="0"> <tr> <td>* 引用文献のカテゴリー</td> <td>“T” 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と抵触するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの</td> </tr> <tr> <td>“A” 特に関連のある文献ではなく、一般的な技術水準を示すもの</td> <td>“X” 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの</td> </tr> <tr> <td>“E” 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの</td> <td>“Y” 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの</td> </tr> <tr> <td>“L” 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す）</td> <td>“&” 同一パテントファミリー文献</td> </tr> <tr> <td>“O” 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献</td> <td></td> </tr> <tr> <td>“P” 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献</td> <td></td> </tr> </table>			* 引用文献のカテゴリー	“T” 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と抵触するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの	“A” 特に関連のある文献ではなく、一般的な技術水準を示すもの	“X” 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの	“E” 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの	“Y” 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの	“L” 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す）	“&” 同一パテントファミリー文献	“O” 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献		“P” 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献	
* 引用文献のカテゴリー	“T” 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と抵触するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの													
“A” 特に関連のある文献ではなく、一般的な技術水準を示すもの	“X” 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの													
“E” 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの	“Y” 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの													
“L” 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す）	“&” 同一パテントファミリー文献													
“O” 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献														
“P” 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献														
国際調査を完了した日 02.06.2020	国際調査報告の発送日 16.06.2020													
名称及びあて先 日本国特許庁(ISA/JP) 〒100-8915 日本国 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号	権限のある職員（特許庁審査官） 比嘉 翔一 2D 4005 電話番号 03-3581-1101 内線 3241													

国際調査報告
パテントファミリーに関する情報

国際出願番号

PCT/JP2020/014572

引用文献			公表日	パテントファミリー文献			公表日
WO	2016/185548	A1	24.11.2016	US	2018/0293835	A1	
JP	2007-82687	A	05.04.2007	US	2007/0066399	A1	
				EP	1767255	A2	
US	2003/0232651	A1	18.12.2003	WO	2002/032528	A2	
				EP	1349624	A2	