



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2015-0036458
(43) 공개일자 2015년04월07일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G07F 17/32 (2006.01)
(52) CPC특허분류
G07F 17/3276 (2013.01)
(21) 출원번호 10-2015-7003348
(22) 출원일자(국제) 2013년07월18일
심사청구일자 없음
(85) 번역문제출일자 2015년02월06일
(86) 국제출원번호 PCT/US2013/000168
(87) 국제공개번호 WO 2014/014492
국제공개일자 2014년01월23일
(30) 우선권주장
61/741,463 2012년07월19일 미국(US)
13/945,628 2013년07월18일 미국(US)

(71) 출원인
기반트, 필립, 폴
미국, 캘리포니아 95608, 카마이클, 가필드 애비
뉴 3809
(72) 발명자
기반트, 필립, 폴
미국, 캘리포니아 95608, 카마이클, 가필드 애비
뉴 3809
(74) 대리인
장훈

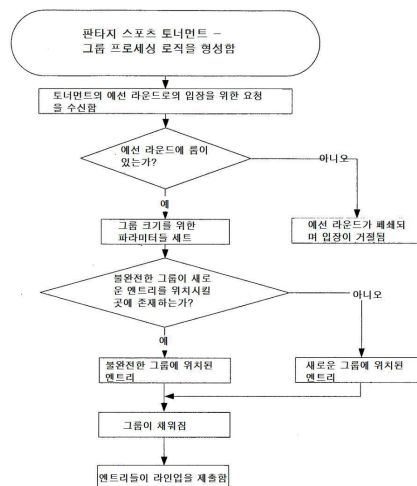
전체 청구항 수 : 총 20 항

(54) 발명의 명칭 판타지 스포츠 토너먼트들을 행하기 위한 시스템들 및 방법들

(57) 요약

판타지 스포츠 토너먼트를 행하기 위한 시스템들 및 방법들이 개시된다. 특정한 실시예가 효과적인 토너먼트를 생성하기 위해 동일한 토너먼트 구조에 있어야 하는 적어도 4개의 주요 특징들을 포함한다. 이들 특징들은 다음을 포함한다: 1) 입장료들은 대중이 플레이할 여력이 있도록 소비자에게 공칭(예로서, 소비자에 대해 저 비용, 저 위험) 비용이어야 한다; 2) 그랑프리는 대중이 열광적으로 플레이하기를 원할 것이기 때문에 수-백만 달러 오퍼팅이어야 한다; 3) 참여자들은 대중을 좌절시키기 위해 동시에 전체 필드를 플레이하기 쉽기 않아야 한다; 및 4) 가능한 한 길게 계속해서 토너먼트로 다시 돌아오기 위한 옵션을 판타지 플레이어들에 허용하는 재-입장 구성 요소가 있어야 한다

대표도 - 도1



명세서

청구범위

청구항 1

데이터 프로세서의 실행에 의해, 각각 판타지 스포츠 토너먼트로의 입장을 위한 공칭 매입을 제출하도록 대응하는 복수의 사용자 플랫폼들에서의 복수의 사용자들을 촉구하는 단계로서, 상기 사용자들은 상기 판타지 스포츠 토너먼트의 판타지 플레이어들이 되는 상기 공칭 매입을 제출하는, 상기 촉구 단계;

상기 데이터 프로세서의 실행에 의해, 상기 판타지 스포츠 토너먼트의 상기 판타지 플레이어들을 복수의 라운드들을 통해 메인 토너먼트로 진행하기 위해 경쟁하는 복수의 플레이어 그룹들로 분할하는 단계로서, 적어도 하나의 플레이어 그룹은 그룹 멤버들로서 적어도 3명의 판타지 플레이어들을 갖고, 각각의 플레이어 그룹에서의 상기 판타지 플레이어들은 단지 상기 복수의 라운드들 동안 동일한 플레이어 그룹의 다른 멤버들에 대하여만 플레이하는, 상기 분할 단계;

각각의 플레이어 그룹의 각각의 멤버로부터, 각각의 멤버에 대응하는 선수들의 선택을 수신하며 선택된 선수들의 성과에 기초하여 각각의 플레이어 그룹의 각각의 멤버를 채점하는 단계로서, 상기 복수의 라운드들의 각각 동안 상기 동일한 플레이어 그룹의 상기 다른 멤버들에 대하여 미리 결정된 퍼센티지 이상으로 득점하지 않은 각각의 플레이어 그룹의 멤버들은 상기 판타지 스포츠 토너먼트로부터 실격되는, 상기 수신 및 채점 단계;

실격된 판타지 플레이어가 부가적인 요금의 제출 후 또는 하나 이상의 부가적인 라운드들을 플레이한 후 상기 판타지 스포츠 토너먼트에 재-입장할 수 있게 하는 단계; 및

고가 그랑프리들 상기 메인 토너먼트의 최종 승자에게 부여하도록 상기 판타지 스포츠 토너먼트를 구성하는 단계를 포함하는, 방법.

청구항 2

제 1 항에 있어서,

상기 판타지 스포츠 토너먼트로의 입장을 위한 상기 공칭 매입(미국 달러에 대하여)은 판타지 플레이어당 또는 입장당 두 자리수 미만인, 방법.

청구항 3

제 1 항에 있어서,

상기 고가 그랑프리(미국 달러에 대하여)는 공칭 입장료 더하기 최고 가능한 공칭 매입의 자릿수보다 5자리 이상인 모든 양들의 금전적 가치에서 평가되는, 방법.

청구항 4

제 1 항에 있어서,

상기 복수의 플레이어 그룹들의 상기 멤버들에 의해 선택된 선수들을 식별하는 하나 이상의 라인업들을 제출하도록 각각의 플레이어 그룹의 상기 멤버들을 촉구하는 단계를 더 포함하는, 방법.

청구항 5

제 4 항에 있어서,

상기 멤버의 라인업 상에서 선수의 위치 결정에 기초하여 멤버의 득점을 조정하기 위해 곱셈수를 적용하는 단계를 포함하는, 방법.

청구항 6

제 4 항에 있어서,

상기 복수의 플레이어 그룹들의 상기 멤버들에 의해 선택된 선수들을 식별하는 하나 이상의 돌발 라인업들을 제

출하도록 각각의 플레이어 그룹의 상기 멤버들을 촉구하는 단계를 더 포함하며, 상기 하나 이상의 돌발 라인업들은 상기 대응하는 멤버가 상기 돌발 라인업이 적절하게 되는 라운드로 진행되는 경우 사용되는, 방법.

청구항 7

제 1 항에 있어서,

플레이어 그룹의 한 멤버가 상기 동일한 플레이어 그룹의 또 다른 멤버에 의해 선택된 동일한 선수를 선택한다면 상기 플레이어 그룹의 한 멤버에 벌칙을 적용하는 단계를 포함하는, 방법.

청구항 8

제 1 항에 있어서,

상기 동일한 플레이어 그룹의 복수의 멤버들이 상기 동일한 선수를 선택한다면 선수를 실격시키는 단계를 포함하는, 방법.

청구항 9

제 1 항에 있어서,

특정한 선수의 선택을 수신하는 것과 조합하여 플레이어 그룹의 각각의 멤버로부터 입찰을 수신하는 단계를 포함하며, 상기 입찰은 상기 멤버가 상기 특정한 선수를 얻기 위해 기꺼이 수용할 득점에서의 퍼센티지 감소에 대응하는, 방법.

청구항 10

제 1 항에 있어서,

실격된 판타지 플레이어가 상기 판타지 스포츠 토너먼트에 재-입장할 수 있게 하는 단계는 상기 판타지 플레이어로부터 추가적인 요금을 수신하며 추가적인 라운드들을 플레이하도록 상기 판타지 플레이어에 요구하지 않는 단계, 또는 상기 판타지 플레이어로부터 추가적인 요금을 수신하지 않고 추가적인 라운드들을 플레이하도록 상기 판타지 플레이어에 요구하는 단계를 포함하는, 방법.

청구항 11

제 1 항에 있어서,

상기 복수의 라운드들의 모두를 플레이하기 위해 요구된 시간의 총 길이를 단축시키기 위해 상기 복수의 라운드들이 플레이되는 시간 기간을 압축하는 단계를 포함하는, 방법.

청구항 12

제 1 항에 있어서,

판타지 플레이어들은 상기 메인 토너먼트에서의 단일 상대와 경쟁하는, 방법.

청구항 13

시스템에 있어서,

데이터 프로세서;

데이터 네트워크상에서의 통신을 위해, 상기 데이터 프로세서와 데이터 통신하는 네트워크 인터페이스; 및

상기 데이터 프로세서에 의해 실행 가능한, 판타지 스포츠 토너먼트 시스템으로서:

각각 판타지 스포츠 토너먼트로의 입장을 위한 공칭 매입을 제출하도록 대응하는 복수의 사용자 플랫폼들에서의 복수의 사용자들을 촉구하는 것으로서, 상기 사용자들은 상기 공칭 매입을 제출하여 상기 판타지 스포츠 토너먼트의 판타지 플레이어들이 되는, 상기 복수의 사용자들을 촉구하고;

상기 판타지 스포츠 토너먼트의 상기 판타지 플레이어들을 복수의 라운드들을 통해 메인 토너먼트로 진행시키기 위해 경쟁하는 복수의 플레이어 그룹들로 분할하는 것으로서, 적어도 하나의 플레이어 그룹은 그룹 멤버들로서

적어도 3명의 판타지 플레이어들을 갖고, 각각의 플레이어 그룹에서의 상기 판타지 플레이어들은 단지 상기 복수의 라운드들 동안 동일한 플레이어 그룹의 다른 멤버들에 대하여만 플레이하는, 상기 복수의 플레이어 그룹들로 분할하고;

각각의 플레이어 그룹의 각각의 멤버로부터, 각각의 멤버에 대응하는 선수들의 선택을 수신하며 선택된 선수들의 성과에 기초하여 각각의 플레이어 그룹의 각각의 멤버를 채점하는 것으로서, 상기 복수의 라운드들의 각각 동안 상기 동일한 플레이어 그룹의 상기 다른 멤버들에 대하여 미리 결정된 퍼센티지 이상으로 득점하지 않은 각각의 플레이어 그룹의 멤버들은 상기 판타지 스포츠 토너먼트로부터 실격되는, 상기 수신 및 채점하고;

실격된 판타지 플레이어가 부가적인 요금의 제출 후 또는 하나 이상의 부가적인 라운드들을 플레이한 후 상기 판타지 스포츠 토너먼트에 재-입장하게 할 수 있게 하며;

고가 그랑프리 상기 메인 토너먼트의 최종 승자에게 부여하도록 상기 판타지 스포츠 토너먼트를 구성하기 위한, 상기 판타지 스포츠 토너먼트 시스템을 포함하는, 시스템.

청구항 14

제 13 항에 있어서,

상기 판타지 스포츠 토너먼트로의 입장을 위한 상기 공칭 매입(미국 달러에 대하여)은 판타지 플레이어당 또는 입장당 두 자리수 미만인, 시스템.

청구항 15

제 13 항에 있어서,

상기 고가 그랑프리(미국 달러에 대하여)는 공칭 입장료 더하기 최고 가능한 공칭 매입의 자리수보다 5자리 이상인 모든 양들의 금전적 가치에서 평가되는, 시스템.

청구항 16

제 13 항에 있어서,

상기 복수의 플레이어 그룹들의 상기 멤버들에 의해 선택된 선수들을 식별하는 하나 이상의 라인업들을 제출하도록 각각의 플레이어 그룹의 상기 멤버들을 촉구하도록 또한 구성되는, 시스템.

청구항 17

제 16 항에 있어서,

상기 멤버의 라인업 상에서 선수의 위치 결정에 기초하여 멤버의 득점을 조정하기 위해 곱셈수를 적용하도록 또한 구성되는, 시스템.

청구항 18

제 13 항에 있어서,

플레이어 그룹의 한 멤버가 상기 동일한 플레이어 그룹의 또 다른 멤버에 의해 선택된 동일한 선수를 선택한다면 상기 플레이어 그룹의 한 멤버에 벌칙을 적용하도록 또한 구성되는, 시스템.

청구항 19

지시들을 구현하는 비-일시적 기계-사용 가능한 저장 매체에 있어서,

상기 지시들은, 기계에 의해 실행될 때, 상기 기계로 하여금:

각각 판타지 스포츠 토너먼트로의 입장을 위한 공칭 매입을 제출하도록 대응하는 복수의 사용자 플랫폼들에서의 복수의 사용자들을 촉구하게 하는 것으로서, 상기 사용자들은 상기 공칭 매입을 제출하여 상기 판타지 스포츠 토너먼트의 판타지 플레이어들이 되는, 상기 복수의 사용자들을 촉구하게 하고;

상기 판타지 스포츠 토너먼트의 상기 판타지 플레이어들을 복수의 라운드들을 통해 메인 토너먼트로 진행시키기 위해 경쟁하는 복수의 플레이어 그룹들로 분할하게 하는 것으로서, 적어도 하나의 플레이어 그룹은 그룹 멤버들

로서 적어도 3명의 판타지 플레이어들을 갖고, 각각의 플레이어 그룹에서의 상기 판타지 플레이어들은 단지 상기 복수의 라운드들 동안 동일한 플레이어 그룹의 다른 멤버들에 대하여만 플레이하는, 상기 복수의 플레이어 그룹들로 분할하게 하고;

각각의 플레이어 그룹의 각각의 멤버로부터, 각각의 멤버에 대응하는 선수들의 선택을 수신하며 선택된 선수들의 성과에 기초하여 각각의 플레이어 그룹의 각각의 멤버를 채점하게 하는 것으로서, 상기 복수의 라운드들의 각각 동안 상기 동일한 플레이어 그룹의 상기 다른 멤버들에 대하여 미리 결정된 퍼센티지 이상으로 득점하지 않은 각각의 플레이어 그룹의 멤버들은 상기 판타지 스포츠 토너먼트로부터 실격되는, 상기 수신 및 채점하게 하고;

실격된 판타지 플레이어가 부가적인 요금의 제출 후 또는 하나 이상의 부가적인 라운드들을 플레이한 후 상기 판타지 스포츠 토너먼트에 재-입장할 수 있게 하며;

고가 그랑프리를 상기 메인 토너먼트의 최종 승자에게 부여하도록 상기 판타지 스포츠 토너먼트를 구성하게 하는, 비-일시적 기계-사용 가능한 저장 매체.

청구항 20

제 19 항에 있어서,

상기 복수의 라운드들의 모두를 플레이하기 위해 요구된 시간의 총 길이를 단축시키기 위해 상기 복수의 라운드들이 플레이되는 시간 기간을 압축하도록 또한 구성되는, 비-일시적 기계-사용 가능한 저장 매체.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 우선권 특허 출원에 대한 참조

[0002] 본 출원은 2012년 7월 19일에 출원된, 일련 번호 제61/741,463호의 정규 특허 출원이다. 본 정규 출원은 참조된 가 출원에 대한 우선권을 주장하며, 이것은 여기에 전체적으로 참조로서 통합된다.

[0003] 저작권 공고

[0004] 본 특허 문서의 개시의 일 부분은 저작권 보호의 대상이 되는 자료를 포함한다. 저작권 소유자는, 그것이 미국 특허 상표국 특허 파일들 또는 기록들에 나타나는 바와 같이, 특허 문서 또는 특허 개시 중 임의의 것에 의한 복사본의 재생에 이의가 없지만, 그 외 무엇이든 모든 저작권 권한들을 보유한다. 다음의 공고는 여기에서의 개시에 및 본 문서의 일 부분을 형성하는 도면들에 적용한다; 저작권 2012-2013, Philip Paul Givant, 전 저작권 보유.

[0005] 본 특허 출원은 일 실시예에 따른 컴퓨터-구현된 소프트웨어, 네트워크된 시스템들, 및 게이밍 시스템들에 관한 것이며, 보다 구체적으로 판타지 스포츠 토너먼트들을 행하기 위한 시스템들 및 방법들에 관한 것이다.

배경 기술

[0006] 판타지 스포츠가 지난 10년에 걸쳐 인기가 있어 왔지만, 누구도 채울 수 없었던 큰 공백이 있어 왔다. 판타지 스포츠 토너먼트들은 제한된 수의 사람들이 복권 유형의 효과를 생성하지 않고 플레이할 수 있는 프로세스를 결코 생성할 수 없었다. 복권 효과는 너무 많은 판타지 플레이어들이 하나의 토너먼트에 들어가게 하여 정면승부 경기들에서 그들이 서로 플레이하게 하기에 더 이상 충분한 룰이 없는 매우 바람직하지 않은 결과이다. 불운하게도, 이들 유형들의 공간 이슈들을 가진 토너먼트들에 대한 해결책은 항상 전체 필드가 동시에 서로 경쟁하게 하여 왔다. 이것은 결코 양호한 것이 아니며 경쟁자들을 매우 낙담시킨다.

[0007] 판타지 토너먼트들에 참여하기 위해 시장에서 이용 가능한 단지 두 개의 일반적인 포맷들이 있다. 각각의 토너먼트 구조 내에서, 종종 상이한 변수들이 있지만, 그것들이 그것들의 꾸밈없는 본질로 벗겨질 때, 그것은 두 개의 옵션들로 설명된다. 그것들 중 하나는 앞서 언급된 복권 효과를 생성하는 반면 다른 것은 그것을 회피하기 위해 가능한 모든 것을 한다. 복권 효과를 회피하는 것은 스스로에 고유한 그 자신의 세트의 문제점들을 생성한다. 토너먼트 플레이가 관련되는 한, 동시에 전체 필드를 플레이할 필요 없이 제한되지 않은 수의 플레이어들이 들어가기 위한 실행 가능한 방식은 없다. 그것들의 제한들 중 일부와 함께 이들 두 개의 토너먼트 패러다임들의

특징들 중 일부가 이하에 설명된다.

[0008] 포맷 #1 - 정면승부

[0009] 판타지 플레이어들은 주어진 라운드에 대해 경쟁하기 위해 단일 상대에 대하여 호적수가 된다. 보다 조합된 판타지 포인트들을 올리는 선수들을 갖는 판타지 플레이어가 승자로 선언되며 그 상대는 패자로 선언된다. 이들 판타지 플레이어들의 승/패 레코드들이 기록된다. 보다 양호한 레코드들은 특별한 인식을 수신한다. 선수들의 중복은 이들 토너먼트들에서 허용되지 않는다. 종종, 리그들은 사실상 토너먼트 구조 내에서 형성된다. 판타지 플레이어들은 그들이 공교롭게 저조하게 수행하고 있을지라도 꽤 오랫동안 토너먼트에 남아 있도록 허용된다. 판타지 플레이어들이 선수를 입찰하거나 또는 선발하는 선택 프로세스가 존재한다. 라인업들이 매우 제한된 및 잘 정의된 선수들의 풀로부터 제출된다. 라인업들은 판타지 플레이어가 선발하거나 또는 입찰한 그들의 등록부(roster) 상에 있는 선수들로 이루어진다.

[0010] 정면승부 포맷 제한들

[0011] 공간 이슈들 때문에 이들 유형들의 토너먼트들에서 플레이할 수 있는 판타지 플레이어들의 수에 대한 제한들이 있다. 다시 말해서, 사람들로 하여금 상대적으로 짧은 시즌에 걸쳐 서로와 정면으로 지속적으로 플레이하도록 허용하기 위해 이용 가능한 한정된 수의 시간대들이 있다. 제한들이 플레이할 수 있는 사람들의 수에 가해질 때, 금전적인 상을 제공하는 의도라면, 매우 불량한 이벤트들의 조합을 트리거링한다. 정면승부 포맷은 제공될 수 있는 상금의 양을 제한한다. 이것은 큰 상금 풀을 지원하기에 입장료를 지불하는 충분한 사람이 없기 때문이다. 문제점을 악화시키는 것은 경쟁할 수 있는 제한된 수의 판타지 플레이어들을 보상하기 위해 종종 사용되는 입장료들에 대한 고가 전략이다. 이것은 상금에 대한 보다 큰 풀을 생성하기 위해 행해지지만, 이러한 전략은 가장 열광적인 판타지 스포츠 팬들에게 참여를 못하게 한다.

[0012] 포맷 #2 - 복권 효과

[0013] 몇몇 토너먼트 포맷들은 포맷이 복권이 하는 것을 미리링하기 때문에 복권 스타일 토너먼트로서 동작한다. 예를 들면, 수백만의 사람들은 복권에서 숫자 "3"을 선택하며 상기 숫자를 공유할 수 있다. 그러나, 숫자는 상기 숫자가 당첨 번호들 중 하나로서 선택되고 복권 응모자가 가진 다른 5개 또는 6개 숫자들이 또한 당첨 번호들로서 선택되지 않는 한 의미가 없다. 동일한 것이 판타지 스포츠 복권 토너먼트들에 대해 일어난다. 3백만의 사람들은 주어진 날, 주, 또는 월 동안 최고 득점 선수를 가질 수 있지만, 그들 중 얼마나 많은 사람들이 다음 5 또는 6개의 최고 득점 선수들과 조합하는 것을 가질까? 이것은 갖기에 매우 있음직하지 않은 조합이며 이러한 유형의 플레이가 복권을 모방하는 이유이다. 복권 효과 포맷은 서로 동시에 플레이하기 위해 수백, 수천, 또는 심지어 제한되지 않은 수의 입력들을 요구한다. 선수들의 중복은 골고루 차례가 갈만큼 충분한 선수들이 없기 때문에 허용된다. 이것은 수 백만명들이 서로 동시에 플레이할 수 있는 유일한 방식이다. 토너먼트들은 보통 판타지 플레이어들의 실행 포인트 합계들이 지속적으로 비교되도록 조직화된다. 목적은 수백 내지 수 백만명들의 판타지 플레이어들이 모두 서로 경쟁하는 경우에 가능한 최고 실행 포인트 합계를 갖는 것이다. 토너먼트 구조는 항상 판타지 플레이어들이 전체 필드에서 경쟁하게 한다. 때때로, 그것은 하루 동안이며 때때로 그것은 전체 시즌 동안이며 때때로 그것은 그 사이의 동안이다. 누적 실행 포인트 합계는 정면승부 포맷을 갖고 승/패 레코드정보보다는 판타지 플레이어들을 분리한다. 총 누적 포인트 기록원들은 특별한 인식을 수신한다. 라인업들이 적은 제한들을 갖고 내지 제한들 없이 이용 가능한 선수들의 전체 풀로부터 제출된다.

[0014] 복권 효과 포맷 제한들

[0015] 판타지 플레이어들은 동시에 전체 필드에 대하여 경쟁한다. 입장료를 청구하기에 도움이 되지 않는 토너먼트 포맷은, 몇몇이 할지라도, 판타지 플레이어들이 낙관적이지 않기 때문에 그들은 높은 점수에 대해 동시에 수백 내지 수백 만들의 플레이어들을 제칠 수 있다. 일반적으로, 그것은 하루, 주, 월 또는 전체 시즌에 걸쳐 누적된 포인트들 시스템에 불과하며 판타지 플레이어들이 동시에 전체 필드에 대하여 경쟁하게 하기 때문에 매치 플레이 방법보다 열악한 포맷으로 고려된다.

[0016] 모든 판타지 토너먼트들이 상기 두 개의 포맷들에서 설명된 모든 특징을 갖는 것은 아니다. 그러나, 그들 모두가 그들을 상당히 서로 조합시켜 토너먼트의 유형에 대한 대처할 수 없는 장애물들을 생성할지라도, 본 출원인은 산업에서의 구멍을 채우기 위해 필요하다고 믿는다. 그것들 주위의 유일한 방식은 비-전통적인 해결책들을 찾는 것이다. 궁극적으로, 목적은 전체 필드를 동시에 플레이할 필요 없이, 제한되지 않은 수의 판타지 플레이어들이 참여할 수 있도록 수단을 생성하는 것이다. 다시, 이것이 일어나도록 허용하는 시장에서 현재 현존하는 단일 포맷이 없다. 이에 대한 이유는 이것이 일어나게 하기 위해 요구되는 여러 개의 분명하지 않은 특징들이

있다는 것이다.

- [0017] 시장에 나와 있거나 또는 현재 시장에 있는 1차 토너먼트들이 이하에 설명된다. 2004년에, 페이데이 스포츠는 그들의 판타지 풋볼 토너먼트의 승자에게 백만 달러 상을 제공하였다. 입장료는 \$3,600이었다. 분석 - 토너먼트는 상금이 적절하였으며 경쟁자들이 전체 필드를 동시에 플레이하도록 강요받지 않았을지라도, 입장료가 대중들을 끌어들이는데 도움이 되지 않았기 때문에 실패하였다.
- [0018] 2004년에, 밀리언 달러 판타지 리그(Million Dollar Fantasy League)가 백만 달러 그랑프리를 제공한 판타지 풋볼 토너먼트를 개최하였다. 입장료는 \$2,600이었다. 분석 - 이 토너먼트는 페이데이 스포츠가 했던 동일한 이유로 실패하였다. 상금은 양호하였지만, 그들은 또한 경쟁자들이 전체 필드에 대하여 경쟁하도록 강요하지 않으므로써 올바르게 이해하였지만, 다시 한 번, 입장료가 너무 높았다.
- [0019] 2008년에, 팬볼(Fanball)이 입장료가 \$125였던 백만 달러 판타지 풋볼 토너먼트를 개최하였다. 그것은 그들이 상금을 지불할 수 없었기 때문에 두 번째 해에 실패하였다. 이 토너먼트는 대중들을 끌어들이기에 도움이 된 입장료를 생성하는데 훨씬 더 양호한 시도였지만, 그것은 여전히 충분히 낮지 않았다. 결과적으로, 그것은 가격이 여전히 평균 플레이어에 대해 너무 높았으며 토너먼트 포맷이 구조적으로 결함이 많아서 그것들이 더 아래로 갈 수 없었기 때문에 다른 것과 다름없이 잘못 치렀다. 그들의 1차 이슈는 그들이 보다 많은 판타지 플레이어들이 들어가기에 충분한 공간을 생성하는 방법에 대한 이해를 갖지 않았다는 것이었다. 이것은 그들의 리그 포맷의 사용에 의해 매우 분명해졌다. 보다 많은 엔트리들을 위한 룸을 만들기 위해 저조한 수행자들을 제거하는 대신에, 그들은 그들에게 토너먼트에 남아 있도록 허용하였다. 이러한 방식으로 그것을 하기 위한 영향들은(몇몇 다른 전략 실수들과 함께) 경쟁자들 모두가 전체 필드에 대하여 동시에 경쟁하게 하지 않고 입장료를 더 낮출 수 없다는 사실을 야기하였다. 핵심은 팬볼이 이전 시도들보다 상당히 더 낮았던 입장료들을 시도하였을지라도, 그들의 잘못된 방법론은 여전히 그들로 하여금 그것들을 대중들을 끌어들이기에 너무 높게 유지하게 하였다. 보다 중요하게, 그것들이 그들의 보다 양호한 가격을 갖고 대중들을 끌어들이 수 있을지라도, 그것들은 여전히 복권 효과 포맷을 제공하지 않고 많은 엔트리들을 수용하기 위해 가동 중인 시스템을 갖지 않았다. 팬볼 낭패는 효과적인 토너먼트 포맷을 생성하기 위해 해결책들이 분명하지 않은 이유에 대한 일 예이다.
- [0020] 팬듀얼(FanDuel)은 그들이 결국 승자에게 백만 달러들을 지불하길 희망하는 토너먼트를 2년 동안 주최하고 있다 (2012년에 승자는 \$150,000를 받았다). 그들의 입장료는 \$10 또는 \$109이다. 분석 - 팬듀얼은 어떻게 거금 판타지 스포츠 토너먼트들이 동시에 거금의 그랑프리를 제공하려고 시도하면서 복권 효과를 회피하려고 노력하는 것으로 고심하는지에 대한 양호한 예시이다. 그들이 생성한 것은 \$150,000로 승자에 보답하는 24명 토너먼트에서 경쟁하기 위한 기회를 위해 두 개의 유형들의 예선 토너먼트들을 제공하는 패러다임이다. \$109 예선전에 대해, 그들은 그것이 운영되는 주마다 250명으로 그것을 제한한다. \$10 예선전에 대해, 그들은 2,000 엔트리를 정도로 한도를 정한다. 의도는 참여할 수 있는 사람의 수의 한도를 정함으로써 복권 효과를 최소화하는 것이지만, 그것은 당신이 예선을 통과하기 위해 큰 필드에서 최고 점수이어야 할 때 복권 효과를 여전히 생성한다. 게다가, 승자에 대한 상금은 손상되며 그들이 입장할 수 있는 사람들의 수에 대한 한도들을 생성하기 때문에 수-백만 달러들에 도달할 수 없다. 팬듀얼 포맷은 현재 존재하는 문제점을 예시하기 위한 좋은 예이다. 누구도 참가자들이 수백만명의 사람들과 동시에 플레이하게 하지 않고 수-백만 달러 그랑프리를 제공하는 방법을 알아내지 못했다. 팬듀얼은 명확하게 이슈를 해결하려고 노력하고 있지만, 그들의 포맷을 생성할 때 그들의 결함 있는 전략들 때문에, 그들은 그들의 제공에 있어 바람직한 그랑프리보다 적게 및 복권 효과 모두를 제공한다.
- [0021] 내셔널 판타지 풋볼 챔피언십 프라임타임(National Fantasy Football Championship Primetime; NFFCP)은 2012 NFL 시즌 동안 \$150,000 그랑프리를 제공하고 있다. 그들의 입장료는 \$1,500이다. 분석 - 상금은 수백만 달러가 아니며 입장료는 너무 높아서 대중들을 끌어들이 수 없다. 포맷은, 그들이 다수의 판타지 플레이어들이 경쟁하도록 허용하는 토너먼트 포맷을 개발하고 있지 않기 때문에, 엔트리들의 수를 제한한다.
- [0022] 내셔널 판타지 풋볼 챔피언십 클래식(National Fantasy Football Championship Classic; NFFCC)은 2012 NFL 시즌 동안 \$75,000 그랑프리를 제공하고 있다. 그들의 입장료는 \$1,500이다. 분석 - 상금은 수백만 달러가 아니며 입장료는 너무 높아서 대중들을 끌어들이 수 없다. 포맷은, 그들이 다수의 판타지 플레이어들이 경쟁하도록 허용하는 토너먼트 포맷을 개발하고 있지 않기 때문에, 엔트리들의 수를 제한한다.
- [0023] 판타지 풋볼 플레이어스 챔피언십(Fantasy Football Players Championship; FFPC)은 2012 NFL 시즌 동안 \$200,000 그랑프리를 제공하고 있다. 그들의 입장료는 \$1,600이다. 분석 - 상금은 수백만 달러가 아니며 입장료는 너무 높아서 대중들을 끌어들이 수 없다. 포맷은, 그들이 다수의 판타지 플레이어들이 경쟁하도록 허용하는 토너먼트 포맷을 개발하고 있지 않기 때문에, 엔트리들의 수를 제한한다.

[0024] 판타지 풋볼의 월드 챔피언십(The World Championship of Fantasy Football; WCFF)은 2012 NFL 시즌 동안 \$200,000 그랑프리를 제공하고 있다. 그들의 입장료는 \$1,575이다. 분석 - 상금은 수백만 달러가 아니며 입장료는 너무 높아서 대중들을 끌어들이지 못한다. 포맷은, 그들이 다수의 판타지 플레이어들이 경쟁하도록 허용하는 토너먼트 포맷을 개발하고 있지 않기 때문에, 엔트리들의 수를 제한한다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0025] 본 발명은 판타지 스포츠 토너먼트들을 행하기 위한 시스템들 및 방법들에 관한 것이다.

과제의 해결 수단

[0026] 여기에 설명된 다양한 실시예들에서, 판타지 스포츠 토너먼트들을 행하기 위한 시스템들 및 방법들이 개시된다. 일반적으로, 본 특허 출원은 판타지 스포츠의 보호하에 있다. 판타지 스포츠는 참가자들이 개인화된 팀을 채우기 위해 실생활 직업 또는 아마추어를 선택하는 경쟁적 게이밍 구조이다. 그것들은 그 후 그들이 그들의 각각의 선수들 중에서 획득한 누적 통계들을 비교함으로써 다른 판타지 플레이어들에 의해 선택된 팀들에 대하여 경쟁하기 위해 선택한 이러한 라인업을 사용한다. 본 특허 출원은 결코 시장에 나와 있지 않은 판타지 스포츠에 대한 토너먼트 구조를 구현하기 위한 시스템들 및 프로세서들의 다양한 실시예들을 설명한다. 그것이 이전에 이용 가능하지 않았던 하나의 이유는 그것이 사용하는 시스템들 및 방법들이 판타지 플레이어들이 익숙해진 것에 반직관적이기 때문이다. 동시에, 이들 새로운 전략들은 산업에서의 엄청난 요구를 다룬다.

[0027] 용어들의 정의

[0028] 선수 - 판타지 게임을 위한 판타지 플레이어의 팀을 표현하기 위해 실생활 스포츠 팀으로부터 선택되는 직업 또는 아마추어 선수.

[0029] 실제 판타지 포인트들 - 선수가 그들의 실생활 운동 경기로부터 누적한 판타지 포인트들.

[0030] 조정된 판타지 포인트들 - 잠재적인 보너스들 및 공제들에 기초하여 선수의 판타지 포인트들을 공제하거나 또는 증가시키기 위한 프로세스.

[0031] 블라인드 제출 프로세스 - 판타지 플레이어들이 그들의 상대들이 요청한 것을 알지 않고 그들의 요청들에 넣음으로써 그들의 판타지 팀들을 위한 선수들을 보호하려고 시도하는 프로세스.

[0032] 보너스 판타지 포인트들 - 선수가 실제로 그들의 실생활 운동 경기에서 득점을 올린 것 위로 및 그것을 넘어 수여되는 부가적인 판타지 포인트들. 이것은 다른 선수들에 대해 주어진 선수를 우선화하기 위해 곱셈수들이 도입될 때 일어난다.

[0033] 한도들 - 주어진 예선 토너먼트에 참여할 수 있는 판타지 플레이어들의 수에 대한 상한(그것은 극히 높을 수 있다)을 생성하는 프로세스. 그것은 메인 이벤트 토너먼트에서의 고정된 수의 좌석들이 초과되지 않도록 서로 예선 토너먼트들 모두의 상한들을 조정하는 것이 필수적이다.

[0034] 돌발 라인업 - 판타지 플레이어가 뒤늦게 게임들로부터 제 2 라인업(또는 가능하게는 그 이상)을 제출하도록 요구될 때. 이러한 제 2 라인업은 그것들을 제 1 라인업(또는 이전 라인업)을 사용하여 일어난 회의록들로부터 그것들을 진전시킬 때 돌발적이다. 돌발 라인업이 요구되는 이유는 판타지 플레이어가 다음 라운드로 진전된 후 새로운 라인업을 제출하기에 충분한 시간이 없기 때문이다.

[0035] 드래프트 룸 - 판타지 플레이어들이 선수들을 선발하기 위해 모이는 장소. 이러한 개념은 판타지 플레이어들이 인터넷을 통해 "만나며" 그들의 컴퓨터들을 사용하여 선수들을 선택하는 가상의 드래프트 룸으로 확대될 수 있다.

[0036] 선수들의 중복 - 둘 이상의 판타지 플레이어들이 그들의 각각의 라인업들에 대한 블라인드 제출 프로세스를 통해 동일한 선수를 선택할 때 발생한다.

[0037] 엔트리 - 판타지 스포츠 토너먼트에서 플레이하기 위해 등록한 판타지 플레이어를 나타낸다.

[0038] 판타지 게임 - 누가 라이브 스포츠 경기로부터 선수들의 누적된 통계들로부터 보다 양호한 판타지 득점을 누적시키는지 알기 위해 둘 이상의 판타지 플레이어들 사이에서 플레이되는 규칙들을 가진 게임.

- [0039] 판타지 플레이어 - 판타지 스포츠 게임들을 플레이하는 것을 즐기는 사람.
- [0040] 판타지 포인트들 - 선수가 그들의 실생활 운동 경기에서 긍정의 동작들을 수행하는 것에 기초하여 누적하는 것.
- [0041] 판타지 토너먼트 - 판타지 플레이어들이 누가 승자로 나타나는지를 알기 위해 서로에 대하여 경쟁하는 토너먼트 포맷.
- [0042] 그룹 - 주어진 매치에 대해 동시에 서로에 대하여 경쟁하기 위해 함께 위치한 셋 이상의 판타지 플레이어들.
- [0043] 그룹 플레이 - 이러한 포맷은 동시에 서로에 대하여 경쟁하는 3 이상의 판타지 플레이어들의 그룹들을 갖는 토너먼트들을 위해 사용된다. 미리 결정된 수의 최상위 마지막 주자들이 수반된 각각의 그룹에 대한 다음 라운드 로 진행한다.
- [0044] 정면승부 방법 - 두 명의 판타지 플레이어들이 판타지 매치에서 서로에 대하여 쌍을 이룰 때, 이것은 토너먼트 플레이에서 현재 사용되는 두 개의 포맷들 중 하나이다. 다른 것은 복권 스타일의 플레이이다.
- [0045] 성배 토너먼트(Holy Grail Tournament) - 현재 시장에 나와 있지 않은 본 출원인의 이상적인 판타지 스포츠 토너먼트. 포맷은 대중들에 호소하도록 요구되는 것에 3개의 1차 구성요소들을 가진다. 첫 번째로, 입장료들이 대중들에게 알맞게 하기 위해 아주 적다. 두 번째로, 그랑프리는 대중들을 끌어들이기 위해 수백만 달러에 해당한다. 마지막으로, 토너먼트 포맷은 판타지 플레이어들이 전체 필드에 대하여 동시에 플레이하도록 요구하지 않는다. 어떤 판타지 스포츠 토너먼트도 적어도 이들 3개의 중요한 특징들을 갖고 시장에 도입되지 않았다.
- [0046] 리그 - 8(보통 그 이하가 아닌) 내지 20(보통 그 이상이 아닌)의 판타지 플레이어들이 리그를 형성하며 정면승부 매치들에서 서로에 대하여 경쟁하기 위해 선수들을 선택한다. 승/패 레코드가 기록되며 보다 양호한 레코드는 플레이오프들을 행하여 챔피언십을 위해 경쟁함으로써 시즌의 끝에서 보상된다.
- [0047] 리그 포맷 - 토너먼트 구조 내에서 리그들을 운영하는 판타지 토너먼트들.
- [0048] 라인업 제출들 - 판타지 플레이어들이 그들이 판타지 매치를 위해 그들을 나타내고 싶어하는 선수들의 이름들을 제출하는 프로세스. 이 프로세스는 1회 제출일 수 있거나 또는 여러 라운드들의 제출들에 걸쳐 일어날 수 있다.
- [0049] 락 인(locked in) - 선수가 제출되며 직접 매치에서 경쟁하는 판타지 플레이어의 라인업으로 수용됨을 나타내기 위해 사용되는 용어.
- [0050] 복권 방법 - 판타지 플레이어들이 동시에 전체 필드에 대하여 경쟁하도록 요구되는 토너먼트 포맷. 이것은 현재 토너먼트 플레이에서 사용되는 두 개의 포맷들 중 하나이다. 다른 하나는 정면승부 스타일의 플레이이다.
- [0051] 메인 토너먼트 - 이것은 예선 토너먼트 승자들이 전체 챔피언을 결정하기 위해 만나는 성배 토너먼트의 부분이다.
- [0052] 중복에 대한 페널티들 - 동일한 선수가 블라인드 제출 프로세스 동안 둘 이상의 판타지 플레이어들에 의해 선택될 때 발생하는 포인트 페널티들.
- [0053] 퍼센트 곱셈수 - 가동 중인 중복 규칙들에 기초하여 그들의 선수의 실제 판타지 점수로부터 판타지 플레이어가 수신하는 판타지 포인트들의 부분을 나타내는 숫자. 이 숫자는 그들의 조정된 판타지 포인트 합계를 그들에게 주기 위해 그들의 판타지 포인트 합계를 재조정하도록 선수의 판타지 포인트들로 곱하여진다.
- [0054] 예선 토너먼트 - 메인 이벤트 토너먼트를 위해 판타지 플레이어들이 예선을 통과하기 위해 개최되는 토너먼트.
- [0055] 재-입장 포맷 - 주어진 라운드에서 제거되는 판타지 플레이어들이 토너먼트로의 진입을 매입하도록 허용하는 성배 토너먼트 포맷의 유형. 이것은 4개의 상이한 방식으로 행해질 수 있다: 플레이어들은 1) 그들이 제거되지 않은 것처럼 즉시 다음 라운드로 진행한다; 2) 그들에 제거되는 라운드로 다시 되돌아간다; 3) 그들이 원래 들어간 동일한 라운드에서 다시 출발한다; 또는 4) 상이한 라운드 구조 하에서 완전히 재-입장한다.
- [0056] 좌석들 - 그것이 채워지기 전에 토너먼트에서 플레이할 수 있는 판타지 플레이어들의 수.
- [0057] 뱀형(serpentine) 드래프트 포맷 - 일단 모두가 선발되었다면 스네이크들이 바닥에서 꼭대기까지 뒷받침하는 선발 포맷. 이것은 다시 처음에서 돌아가 시작하는 대신에 사용된다. 예를 들면, 4명의 사람들이 선발하였다면, 선발 순서는 플레이어(A), 플레이어(B), 플레이어(C), 플레이어(D), 플레이어(D)(다시), 플레이어(C), 플레이어(B), 플레이어(A), 플레이어(A)(다시), 플레이어(B) 동일 것이다. 이것은 판타지 스포츠 산업에서 새로운 개념은 아니다.

- [0058] 단일 라운드 제거 토너먼트 - 일단 판타지 플레이어들이 그들이 라운드에서 패배하면 제거되는 토너먼트 구조.
- [0059] 슬롯형 위치(slotted position) - 판타지 플레이어가 그들의 라인업을 위해 주어진 선수에 주는 랭킹 또는 우선 순위. 이 절차는 판타지 플레이어들이 그들이 탐내는 선수들을 선호하는 순서로 나열하도록 요구되는 토너먼트들을 위해 사용된다.
- [0060] 공간 문제점들 - 토너먼트로 제한되지 않은 수들의 판타지 플레이어들을 허용하기 위해 생성되어 온 충분한 경로들이 없을 때 발생한다. 공간 문제점들이 너무 심각하다면, 토너먼트들은 모든 판타지 플레이어들이 서로에 대하여 동시에 경쟁해야 하는 복권 효과 규칙들을 사용하여 동작하도록 강요된다.
- [0061] 슈퍼 와일드 카드 포맷 - 하나보다 많은 라운드가 주어진 라이브 실세계 선수 경쟁 또는 동시에 실행하는 경기들의 그룹에 대해 요구되는 판타지 스포츠 토너먼트를 행하기 위한 포맷. 이것은 하나보다 많은 라운드가 동일한 날 동안 요구되는 와일드카드 포맷과 혼동되지 않을 것이다.
- [0062] 가중 선수들 - 보다 높게 들어가진 선수들에게 부가적인 또는 보다 높은 판타지 포인트 값들을 주기 위한 프로세스.
- [0063] 와일드카드 포맷 - 하나보다 많은 라운드가 주어진 날 동안 요구되는 판타지 스포츠 토너먼트를 행하기 위한 포맷. 이것은 하나보다 많은 라운드가 동일한 게임(또는 동시에 실행하는 게임들) 동안 요구되는 슈퍼 와일드카드 포맷과 혼동되지 않을 것이다.
- [0064] 복권 효과가 엔트리들의 수를 제한하지 않는 토너먼트들에 대해 계속해서 발생하는 여러 이유들이 있다. 주로, 그것은 전통을 따라가기 위한 강한 정서 때문이다. 판타지 토너먼트 주최자들은 게임이 전통적으로 플레이되어 온 방식의 포맷을 변경하는 것을 주저한다. 이러한 사고방식은 명확하게 전통을 지키도록 돕지만, 그것은 상당한 대가를 치르게 된다. 그것은 독창력을 억압한다.
- [0065] 토너먼트 주최자들은 성배 유형의 판타지 스포츠 토너먼트를 위해 요구된 적어도 4개의 주요 특성들을 식별할 수 없었다. 이에 대한 이유는 이러한 유형의 토너먼트를 개발하기 위해, 구현되어야 하는 특징들에 대한 여러 개의 명확하지 않은 해결책들이 있기 때문이다. 이것은 누군가 알아내는 것을 훨씬 더 불명확하게 만드는 2단계 프로세스이다. 먼저, 이들 4개의 특징들이 무엇인지를 최소로 식별하며 그 후, 마찬가지로 중요하게, 이들 특징들이 동일한 토너먼트에서 모두 함께 나타날 수 있도록 해결책들을 제공하는 것이 필요하다 - 창조적 사고 또는 태스크를 통합해야 하는 해결책들은 다루기 불편해진다. 여기에 설명된 바와 같이 다양한 실시예들이 이들 특징들 및 해결책들을 제공한다.
- [0066] 효과적인 토너먼트를 생성하기 위해 동일한 토너먼트 구조에 있어야 하는 적어도 4개의 주요 특징들이 있다. 이들 특징들은 다음을 포함한다: 1) 입장료들은 대중이 플레이할 여력이 있도록 소비자에게 공칭(예로서, 소비자에 대해 저 비용, 저 위험) 비용이어야 한다; 2) 그랑프리는 대중이 열광적으로 플레이하기를 원할 것이기 때문에 수-백만 달러 그랑프리여야 한다(그것은 승자가 최소로 세금을 후 백만장자가 되는 인생 역전의 돈이어야 한다); 3) 참여자들은 동시에 전체 필드를 플레이하여 대중을 좌절시키지 않아야 한다; 및 4) 가능한 한 길게 계속해서 토너먼트로 다시 돌아오도록 옵션을 판타지 플레이어들에 허용하는 재-입장 구성요소가 있어야 한다.
- [0067] 낮은 입장료 - 큰 상 풀을 가진 토너먼트는 대중들을 끌어들여야 하고, 그렇지 않은 경우 그것은 망한다. 토너먼트 주최자들은 50,000명의 사람이 \$100을 지불하여 5백만 달러들을 생성하는 것과 대조적으로 차라리 5백만명의 사람들이 \$1을 지불하여 5백만 달러들을 생성하는 것이 나을 것이다. 보다 많은 사람들이 보다 낮은 비용 매입을 지불할 훨씬 더 높은 확률이 있다. 여기에서의 주요 개념은 소비자에 대한, 특히 수백만 달러 상과 같은 높은 보상에서의 기회에 대한 저 위험 엔트리 포인트가, 보상이 천만 달러들과 같은 훨씬 더 높은 것일지라도 고 위험 엔트리 포인트보다 항상 더 성공적이라는 것이다. 예시적인 실시예에서, 소비자에 대한 저 위험 엔트리 포인트는 판타지 플레이어당 또는 엔트리당 \$50보다 작거나 또는 같은 매입인 것으로 고려될 수 있다. 또 다른 예시적인 실시예에서, 소비자에 대한 저 위험 엔트리 포인트는 판타지 플레이어당 또는 엔트리당 \$5보다 작거나 또는 같은 매입인 것으로 고려될 수 있다.
- [0068] 수백만 달러 그랑프리 - 수백만 달러 그랑프리는 특히 매입 비용이 매우 낮기 때문에, 승자가 플레이하기 위한 엄청난 유인책을 가질 것임을 보장한다. 이러한 유형의 기회는 특히, 위험이 여기에 설명된 토너먼트 포맷의 제 1 요소의 저 비용 매입에 의해 제공된 바와 같이 낮다면, 사람들이 토너먼트를 하게 되어야 한다고 믿기 시작하는 광분한 분위기를 생성한다.
- [0069] 그룹 플레이 - 참가자들이 그들이 다음 라운드로 진행할 기회를 가진다는 믿음을 갖기 때문에, 판타지 스포츠

토너먼트의 판타지 플레이어들이 복수의 플레이어 그룹들로 분할될 수 있게 하며 그에 의해 판타지 플레이어들이 다음 라운드로 진행하도록 허용되는 작은 그룹들에서의 경쟁을 가능케하는 토너먼트들은 보다 많은 엔트리들 및 보다 많은 값을 생성한다. 반대로, 판타지 플레이어들로 하여금 전체 필드(수백 만들의 사람들일 수 있는)를 동시에 이기게 하는 것은, 사람들이 그들이 진행할 수 있다고 믿지 않으며 따라서 그들이 들어가지 않을 것이기 때문에, 숨막히게 한다. 이것은 저 비용(예로서, \$5) 엔트리들을 갖고 수백만 달러 상 풀을 커버해야 하는 토너먼트에 대해 치명적이다.

[0070] 재-입장 구성요소 - 수백만 달러 그랑프리를 타기 위한 기회에 대한 저 비용(예로서, \$5) 입장료들을 청구하는 토너먼트가 성공적일 수 있는 유일한 방식은 그들이 제거될 경우 토너먼트로 다시 계속해서 순환하는 경우이다. 사람들은 1회 선불 지불과 대조적으로 2 또는 3개월 시간 스펠에 걸쳐 \$5 및 \$10의 증분들로 요금들이 지불되는 경우 토너먼트 입장료들에 \$200을 훨씬 더 흔쾌히 소비한다. 재-입장 구성요소가 없다면, 잠재적인 \$200 고객은 단지 \$5를 소비하기 위해 하나의 기회를 얻는다. 이것은 높은 상금의 판타지 스포츠 토너먼트가 매우 빨리 과산하게 하기 위한 방안이다.

[0071] 여기에 설명된 다양한 실시예들에서, 재-입장 구성요소는 단지 토너먼트가 라운드들의 진행을 가져, 플레이어들이 마치 그들이 제거되지 않은 것처럼 다음 라운드로 즉시 진행하고, 그들이 제거되었던 라운드로 다시 되돌아가고, 그들이 원래 들어간 동일한 위치에서 다시 시작하거나 또는 상이한 라운드 구조 하에서 완전히 재-입장할 수 있을 때 의미를 가진다. 팬듀얼 토너먼트는 재-입장 포맷이 아닌 것을 예시하기 위한 좋은 예이다. 팬듀얼은 그들이 사람들이 그들의 메인 이벤트로 가기 위해 사용하는 24개의 상이한 1 라운드 예선 토너먼트들을 가진다. 이것은 그것이 라운드들의 진행을 갖지 않기 때문에 재-입장 유형의 토너먼트인 것으로 고려되지 않을 것이다.

[0072] 공간 메커니즘을 생성하는 것 - 수백만명의 사람들이 그들이 복권 효과를 겪게 하지 않고 판타지 스포츠 토너먼트에서 플레이하도록 허용하는 공간 메커니즘을 생성하기 위한 불능은 판타지 스포츠 산업을 위한 효과적인 토너먼트를 개척하는 것에 대한 중요한 장애물이 되어 왔다. 여기에 설명된 실시예들은 이제 사람들이 저 비용 입장료(예로서, \$100 아래 또는 심지어 \$5 미만)에 대해 들어갈 수 있으며 높은 값(예로서, 수백만 달러) 그랑프리를 타는 판타지 스포츠 토너먼트들을 개척하는 것을 가능하게 하는 공간 메커니즘을 생성한다. 여기에 설명된 실시예들은 이러한 간격이 스포츠 판타지 토너먼트에서 일어나도록 허용하기 위해 제공하는 두 개의 중요한 특징들이 있다. 이들 특징들은: 1) 토너먼트 내에서의 그룹 플레이, 및 2) 승리 대신에 진행되는 것이다. 이들 특징들은 이하에 설명된다.

[0073] 토너먼트 내에서의 그룹 플레이의 특징은 - 현존하는 어떤 다른 판타지 스포츠 토너먼트도 그룹 플레이를 사용하지 않는다(사실은, 그룹 플레이는 임의의 판타지 스포츠 콘테스트들에 대해 존재하지 않는다 - 토너먼트 또는 토너먼트 없음). 하지만, 그룹 플레이는 동시에 판타지 플레이어들에게 전체 필드에 대해 동시에 경쟁하게 강요하지 않으면서 낮은 입장료를 허용하는 공간을 생성하기 위한 유일한 방식이다. 이에 대한 이유는 그룹 플레이가 토너먼트 주최자들로 하여금 한 명의 사람이 플레이하는 2명의 사람들 당 진행되는 표준 2:1 비가 아닌 비들을 생성하도록 허용하는 것이다. 누구도 판타지 토너먼트들에 대한 그룹 플레이 포맷을 도입하지 않았다.

[0074] 승리하는 대신에 진행되는 특징 - 진행하기 위해 최소 임계치를 만족시키는 것은(진행하기 위해 승리해야 하는 것과 대조적으로) 공간을 위한 알맞은 비들을 생성하기 위해 어떤 다른 토너먼트 포맷도 사용하지 않는 중요한 특징이다. 그룹 플레이는 토너먼트에서 이동하기 위해 반드시 이길 필요 없이 진행하기 위한 기회를 참가자들에게 허용한다. 예를 들면, 12의 그룹은 상위 3명의 플레이어들이 진행하도록 허용할 수 있다.

[0075] 수백만명의 플레이어들을 수반한 높은 상금의 판타지 스포츠 토너먼트는 종래의 드래프트를 사용하여 동작할 수 없다. 그것은 간단히 토너먼트를 성공적으로 만들기 위해 요구되는 것에 대해 치명적인, 너무 길게 걸린다. 길게 끈 드래프트들은 판타지 플레이어들이 다수의 엔트리들을 구매하기에 시간이 없음을 의미한다. 다수의 엔트리들은 이러한 유형의 토너먼트 포맷을 지원하기 위한 중요한 요소이다. 다수의 플레이어가 다수의 엔트리들을 구입하지 않는 한 공칭 입장료를 청구하며 수백만 달러 그랑프리를 부여하는 토너먼트가 살아남을 수 있는 방법은 없다. 이것은 종래의 드래프트들을 제거하는 것을 중요하게 만든다. 여기에 설명된 높은 상금의 판타지 스포츠 토너먼트 포맷은 종래의 드래프트를 위한 요구를 제거할 수 있다. 종래의 드래프트들을 제거하기 위해 여기에 설명된 다양한 실시예들에서 이용되는 이하에 열거된 5개의 특징들이 있다. 이들 특징들의 각각은 그룹 또는 매치 플레이 이벤트에서의 참가자들이 그들의 상대가 제출한 것을 알지 못하는 블라인드 제출 프로세스를 수반한다.

[0076] 중복 패널티들 특징 - 예시적인 실시예에서, 판타지 플레이어들은 그들의 그룹에서 얼마나 많은 다른 판타지 플레이어들이 상기 선수를 선택하는지에 기초하여 획득된 그들의 선수들의 실제 판타지 포인트들로부터 포인트들

에 벌칙을 적용받는다(예로서, 플레이어의 포인트 합계들이 감소된다). 예를 들면, 판타지 플레이어가 특정한 선수를 선택하기 위한 유일한 것이라면, 상기 판타지 플레이어는 100%의 선수의 판타지 포인트 값에서 특정한 선수를 얻는다. 그러나, 그룹에서 3명의 다른 판타지 플레이어들이 또한 특정한 선수를 제출/선택한다면, 그룹에서 3명의 다른 판타지 플레이어들이 모두 그들의 라인업을 위한 상기 특정한 선수를 얻지만, 3명의 판타지 플레이어들의 각각은 특정한 선수에 의해 획득된 실제 판타지 포인트들의 단지 75%(또는 100%보다 작은 몇몇 다른 퍼센티지)만을 얻을 수 있다.

[0077] 급셈수 특징 - 선수들은 바람직한 상황에 기초하여 선택된다. 선수의 판타지 플레이어 값들이 더 높을수록, 그들의 판타지 포인트들에 대해 급셈수가 더 높다. 선택된 5명의 선수들이 있다면, 제 1 슬롯 선수는 그들의 판타지 포인트들에 5배를 얻으며, 제 2 슬롯 선수는 그들의 판타지 포인트들의 4배를 얻는다.

[0078] 퍼센티지 연속 상에 선수들을 슬롯팅하기 위한 특징 - 선수들은 토너먼트 주최자가 결정한 임의의 퍼센티지들로부터 포괄하는 스케일 상에서 선택되고 슬롯팅될 수 있다. 예를 들면, 제 1 슬롯은 100%를 위한 것일 수 있고, 제 2 슬롯은 85%를 위한 것일 수 있고, 제 3 슬롯은 70%를 위한 것일 수 있는 등이다. 이것은 판타지 플레이어들이 동일한 선수들을 선택하도록 허용하지만, 판타지 플레이어들은 그들의 선수들을 상이한 퍼센티지들에서 평가받게 할 수 있다.

[0079] 중복되는 선수들을 실격시키기 위한 특징 - 중복되는 선수들을 실격시키는 것은 정면승부 매치들에서 특히 효과적인 특징이다. 매치에서의 양쪽 판타지 플레이어들 모두가 동일한 선수를 제출한다면, 선수는 실격되며 다시 제출될 수 없다.

[0080] 블라인드 퍼센티지 입찰 특징 - 판타지 플레이어들은 선수를 제출할 뿐만 아니라, 또한 그들이 매치를 위해 얻을 그들의 판타지 포인트들의 퍼센티지를 특정하는 입찰을 제출하도록 요구된다. 양쪽 판타지 플레이어들 모두가 동일한 선수를 선택할 때의 경우들에 대해, 입찰은 누가 선수를 얻는지를 결정하기 위해 예시적인 실시예에 의해 사용된다. 보다 낮은 퍼센티지의 판타지 포인트들을 입찰한 판타지 플레이어가 선수를 얻는다. 예를 들면, 판타지 플레이어(A)가 기꺼이 그들의 판타지 포인트들의 73%에서 주어진 선수를 취하며 판타지 플레이어(B)가 단지 그들의 판타지 포인트들의 98%에서 기꺼이 주어진 선수를 취한다면, 판타지 플레이어(A)가 이 선수를 수용할 것이며, 단지 매치에서 선수가 득점을 올린 판타지 포인트들의 73% 퍼센트만을 수용한다. 양쪽 판타지 플레이어들 모두가 동일한 퍼센티지를 입찰한다면, 누구도 상기 선수를 얻지 않을 것이다.

[0081] 예시적인 실시예의 특징 제-입장 전략들 - 높은 상금의 판타지 스포츠 토너먼트가 공칭 매입 요금을 청구하며 고가 그랑프리들을 제공하는 유일한 방식은 판타지 플레이어들로 하여금 가능한 한 긴 동안 토너먼트로 계속해서 다시 들어가기 위한 옵션을 허용하는 제-입장 구성요소가 있는 경우이다. 여기에 설명된 다양한 실시예들은 이전에 결코 사용되지 않은 적어도 두 개의 제-입장 특징들을 제공한다. 이들 제-입장 특징들이 이하에 설명된다.

[0082] 보다 적은 라운드들을 플레이하기 위해 보다 많은 돈을 지불하기 위한 제-입장 특징 - 판타지 플레이어가 제거되며 그들의 상대가 이동할 때, 공정한 합의가 이루어지지 않았다면 패자를 다시 안에 있게 하는 것은 본질적으로 공정하지 않을 것이다. 누군가를 다시 안에 있게 하기 위한 하나의 방법은 보다 적은 라운드들을 갖지만(토너먼트가 끝날 때까지 남겨진 많은 시간이 있지 않기 때문에), 그들의 상대가 그들의 엔트리를 위해 지불해야 하는 것보다 더 높은 비용 레벨에 있는 제-입장료를 사람에게 청구하는 또 다른 자격 옵션을 생성하는 것이다. 예를 들면, 판타지 플레이어는 10 라운드 예선전에서 플레이하기 위해 단지 \$5만을 지불할 수 있으며 또 다른 판타지 플레이어는 3개의 라운드 예선전에서 플레이하기 위해 \$500을 지불할 수 있다.

[0083] 동일한 수의 라운드들을 가진 새로운 예선 경기들을 생성하기 위한 제-입장 특징 - 이러한 특징은 판타지 플레이어가 새로운 예선 경기에서 계속해서 플레이하도록 허용하지만, 여전히 플레이하고 있는 판타지 플레이어들이 플레이하기 위해 요구되는 동일한 수의 라운드들을 중복해서 하기 위해 새로운 경로들을 생성한다. 이러한 프로세스는 생각될 수 있는 만큼 간단하지 않지만; 그것이 사람들로 하여금 매우 낮은 가격들에서 제-입장하며 토너먼트의 공정성을 보유하도록 허용하기 때문에, 성능은 매우 바람직하다. 새로운 경로들을 생성하기 위해, 예시적인 실시예는 동일한 날에 다수의 라운드들 또는 동일한 게임에서 다수의 라운드들을 개최할 수 있다. 이것은 예선 토너먼트가 때때로 또 다른 플레이어가 완료하기에 많은 주들을 소요하는 많은 라운드들을 복제하기 위해 단지 하루만을 갖기 때문이다. 다양한 실시예들은 동일한 수의 라운드들을 생성하기 위해 보다 작은 시간 기간을 조작하고 그에 의해 제-입장료가 고정된 채로 있을 수 있게 함으로써 동일한 수의 라운드들을 중복해서 하기 위한 새로운 예선전들을 생성한다.

[0084] 간결한 시즌들 및 이벤트들에 대한 포맷을 생성하는 것 - 많은 실생활 스포츠 시즌들 및 이벤트들은 너무 간결

해서 실행 가능한 높은 상금의 판타지 토너먼트를 개최하기 위한 유일한 방식은 동일한 날에 둘 이상의 라운드들을 개최하는 것이다. 예를 들면, 수백만명의 판타지 플레이어들이 낮은 입장료에 대해 플레이하고, 고가 상을 타며, 여전히 그룹들로 플레이할 수 있는 올림픽, 월드컵 축구, 또는 심지어 NFL 플레이오프들에 대한 높은 상금의 판타지 토너먼트를 개최하는 것은 어렵다. 여기에 설명된 다양한 실시예들은 이들 간결한 시즌들 및 이벤트들을 지원하는 포맷을 제공한다. 예시적인 실시예에 의해 제공된 적어도 두 개의 특징들은 이들 유형들의 토너먼트들이 실현 가능할 수 있게 한다. 이들 특징들은 이하에 설명된다.

[0085] 돌발 라인업들에 대한 특징 - 판타지 플레이어들은 하루 전체에 걸쳐 일어나는 이벤트들에 대해 동일한 날 동안 둘 이상의 라인업들을 제출해야 한다. 초기의 것이 아닌 임의의 라인업은 돌발 라인업이며 단지 상기 판타지 플레이어가 돌발 라인업이 적절하게 되는 라운드로 진행되는 경우에만 효력이 발생한다.

[0086] 토너먼트 전체에 걸친 그룹 플레이에 대한 특징 - 대부분의 경우들에서, 메인 토너먼트를 위해 판타지 플레이어들이 예선을 통과하기 위해 그룹 플레이를 수반하는 예선 토너먼트들을 개최하는 것이 바람직하다. 메인 토너먼트 동안, 보다 적은 수의 플레이어들이 있을 것이기 때문에, 토너먼트 포맷은 판타지 플레이어들이 단일 상대에 대하여 경쟁하는 보다 종래의 매치 플레이로 되돌아갈 수 있다. 때때로, 시간 프레임이 너무 짧기 때문에(올림픽 게임들과 같이), 임의의 매치 플레이(예로서, 정면승부 플레이)를 갖는 것은 간단히 가능하지 않다. 이들과 같은 경우들에서, 여기에 설명된 바와 같이 판타지 플레이어들 사이에서의 그룹 플레이를 위한 특징은 토너먼트가 성대한 판타지 스포츠 토너먼트가 여기에 설명된 바와 같이 가져야 하는 4개의 필수적인 구성요소들을 가질 수 있도록 이들 간결한 토너먼트들에 대해 배타적으로 사용된다.

[0087] 여기에 설명된 바와 같은 다양한 실시예들은 제한되지 않은 수의 판타지 플레이어들로 하여금 그들에게 동시에 전체 필드를 플레이하도록 요구하지 않고 판타지 스포츠 토너먼트에 들어가도록 허용하는 판타지 스포츠 기계 또는 프로그램을 위해 요구된 시스템들 및 방법들(해결책들)을 제공한다. 여기에 설명된 바와 같은 다양한 실시예들은 특정한 판타지 스포츠 게임에 제한되지 않는다. 오히려, 다양한 실시예들은 현재 시장에서 이용 가능하지 않은 토너먼트 포맷을 생성하기 위해 요구된 특징들에 대한 안내 방법을 제공한다. 상세히 설명하기 전에, 몇몇 배경 정보가 이러한 새로운 유형의 포맷에 대한 배리어들을 생성하는 몇몇 주요 실시들을 이해하는데 도움을 준다.

[0088] 판타지 스포츠는 계속해서 기하급수적으로 성장하는 수십억 달러 산업이 되어 가고 있다. 믿기 힘든 성장에서 나오는 것은 판타지 토너먼트가 어떻게 보여야 하는지에 대한 특정한 기대들을 생성해 온 문화이었다. 불운하게도, 이들 기대들은 진행을 위해 항상 좋은 것은 아니며 사실상 새로운 유형들의 포맷들의 개발을 방해하여 왔다. 이러한 사고방식 및 지연된 진전에 기여한 인자들은 이하에 설명되는 일반적 습관들, 믿음들 및 기대들을 포함한다.

[0089] 일단 이러한 일반적인 습관은 가능할 때마다 정면승부 포맷으로 서로에 대하여 경쟁하는 판타지 플레이어들의 실시이다. 이것은 어떻게 실생활 스포츠 팀들이 경쟁하는지에 대한 부산물이다. 추론은 3개의 풋볼 팀들이 동일한 게임에서 서로에 대하여 경쟁하지 않을 것이라는 것이다; 그러므로, 당신은 동일한 판타지 매치에서 서로에 대하여 경쟁하는 3명의 판타지 플레이어들을 가질 수 없다. 이러한 규칙에 대한 하나의 예외는 복권 유형의 토너먼트들이 플레이될 때 발생한다. 복권 토너먼트들 동안 판타지 플레이어들은 주어진 시간 기간의 과정에 걸쳐 수백만의 다른 것들에 대하여 종종 높은 포인트 합계를 위해 엄격하게 겨루며, 이것은 그들이 모두 동시에 플레이하는 것을 의미한다 - 매우 낙담시키는 경쟁 방법.

[0090] 진행을 방해하는 다른 인자들은 토너먼트 구조 내에서 리그 플레이의 전통을 보존하기 위한 판타지 토너먼트 주최자들의 경향을 포함한다. 리그 플레이는 어쨌든 8 내지 20명의 판타지 플레이어들이 어떤 사람이 최상의 전체 레코드를 갖는지를 결정하기 위해 대면하여 경쟁하기 위한 리그를 형성하는 경우이다. 이것은 극단적인 재미있는 포맷이지만, 전체 챔피언을 완성하고자 하는 판타지 토너먼트들에 대해서는 재앙이다. 문제점은 일단 리그들이 형성된다면, 하위 판타지 플레이어들이 토너먼트에서 너무 길게 유지하고 이는 공간 문제점들을 생성한다.

[0091] 또 다른 인자는 토너먼트에서 초기에 판타지 경쟁자들을 제거하는 것에 대한 꺼림이다 - 그들이 열악하게 할 때조차. 일반적인 규칙으로서, 판타지 플레이어들은 전체 시즌 동안 엔터테인먼트 발산 수단인 것으로 판타지 스포츠를 고려한다. 토너먼트로부터의 초기 제거는 이러한 기본적인 기대에 역행한다.

[0092] 또 다른 인자는 그들의 선수들을 독점적으로 소유한 판타지 플레이어들의 실시이다. 다시 한 번, 이것은 스포츠의 실세계가 어떻게 작동하는지를 미러링한다. 실생활에서의 하나보다 많은 팀이 동일한 선수의 소유권을 공유하지 않고, 따라서 추론은 그것이 판타지 게임들에서 일어나지 않아야 한다는 것이다. 판타지 경기장에서의 유

일한 예외는, 다시 한 번, 선수들의 공유가 필요 외에 허용되는 복권 형 토너먼트들에서 일어난다. 이것은 경쟁자들의 전체 필드가 동시에 서로 플레이할 때 골고루 차례가 갈만큼 충분한 선수들이 없다는 사실에 기인한다. 그러나, 복권 토너먼트들이 공유를 허용할지라도, 그들은 여전히 선수들을 복제하기 위한 판타지 플레이어들에 벌칙을 적용하는 가동 중인 시스템을 갖지 않는다.

[0093] 또 다른 인자는 종래의 토너먼트 포맷들에서 라인업들을 제출할 때 내재된 제한된 전략이다. 표준 포맷들에서, 하나의 판타지 플레이어가 제출하는 것은 잠재적인 보너스들 또는 페널티들에 대하여 그들의 상대가 제출하는 것과 관계가 없다. 이것은 비교적 스트레스 없는 프로세스를 생성하지만, 또한 비효율성들을 생성할 수 있다.

[0094] 또 다른 인자는 문화 현상을 생성해 온 실제 판타지 게임들(및 솔직히 변경될 필요가 없는) 사이를 구별하거나, 이들을 점검을 요구하는 결합 있는 토너먼트 구조들로부터 분리하는데 있어서, 많은 판타지 열광자들의 무능력이다.

[0095] 이들 장애물들을 다루기 위한 해결책들은 분명하지 않다. 그것들 중 일부는 판타지 스포츠 게임들이 어떻게 플레이되어야 하는지에 대한 깊게 확립된 믿음에 역행한다. 그것들이 명백하다면, 사람들은 여기에 설명된 포맷을 사용하여 성배 토너먼트들을 개최할 것이다. 경쟁자들이 \$5 입장료에 대해 입장하고, 수백만 달러 그랑프리를 타고, 동시에 전체 필드에 대하여 경쟁해야 하는 벽찬 파라마이터들의 대상이 되지 않으며, 또한 플레이어들 중 임의의 플레이어에 대한 경쟁적 단점을 생성하지 않고 토너먼트를 다시 들어가기 위한 기회를 가질 수 있는 토너먼트들의 특징들이 있을 것이다. 그러나, 현재 사용된 토너먼트 포맷들에서, 이것의 반대는 사실이다. 이들 특징들의 모두를 가진 시장에 나와 있는 단일 토너먼트는 없다.

[0096] 성배 토너먼트 구조를 갖지 않음으로써 판타지 스포츠 산업에서 얼마나 큰 이러한 공동이 있는지를 수량화하는 것은 어렵다. 많은 점들에서, 효과적인 토너먼트 포맷의 부족은 산업을 위해 곤혹스러운 것이다. 판타지 스포츠 이벤트들에서 너무 많은 관심이 있어 왔지만, 그러나 현재 구조들은 신청자 전부의 토너먼트를 전달하기 위한 효과적인 수단이 없어 왔다.

[0097] 여기에 설명된 다양한 실시예들에서, 함께 조합될 때 대중들을 끌어들이 수 있는 판타지 스포츠 토너먼트를 생성하는 적어도 4개의 특징들이 있다. 이들 특징들은 다음을 포함한다: 1) 낮은 입장료(매입); 2) 수백만 달러 그랑프리; 3) 판타지 플레이어들로 하여금 동시에 전체 필드를 플레이하도록 강요하지 않음; 및 4) 재-입장 구성요소.

[0098] 이전 섹션에서, 여기에 설명된 바와 같이 성배 토너먼트를 위한 진전을 방해해 온 6개의 일반적인 관행들이 논의되었다. 그것들의 명확하지 않은 해결책(들)과 함께 이들 일반적인 관행들의 각각이 이하에 보다 상세히 설명된다. 이들 해결책들은 특정한 순서로 나타나야 하는 것은 아님을 주의하는 것이 중요하다. 그것들 중 모두가 성공적인 성배 토너먼트를 운용하기 위해 존재할 필요가 있는 것은 아니지만; 토너먼트 구조에 통합되는 해결책들이 많을수록, 토너먼트는 더 효과적일 것이다.

[0099] 종래의 토너먼트 구조들에서 제 1 일반적인 관행은 정면승부 또는 복권 형 포맷들에서 서로에 대하여 독점적으로 경쟁하는 판타지 플레이어들의 실시이다. 여기에 설명된 다양한 실시예들은 이러한 일반적인 관행을 해소하기 위한 비자명한 해결책 또는 특징을 제공한다. 예시적인 실시예에서, 판타지 플레이어들은 동일한 매치에서 3 이상의 작은 플레이어 그룹들에서 경쟁한다. 예시적인 실시예의 이러한 특징은 판타지 플레이어들이 일어나야 한다고 생각하는 것에 역행한다. 판타지 플레이어들은 그들이 그들의 판타지 경기들로부터 동일한 것을 기대하도록 정면으로 경쟁하는 그들의 스포츠 팀들에 익숙해져 있다. 예시적인 실시예에서 구현된 바와 같이, 그룹은 리그와 동일하지 않다. 플레이어 그룹은 단일 매치에서 서로 경쟁하기 위해 만들어진 판타지 플레이어들의 작은 클러스터로서 정의된다. 리그들은 정면승부 매치들에서 서로 경쟁하는 판타지 플레이어의 그룹들을 가진다. 이러한 포맷은 단지 두 명의 판타지 플레이어들이 동시에 서로와 경쟁하도록 허용한다. 본 특허 개시의 목적들을 위해, 그룹은 동시에 서로 경쟁하는 3 이상의 판타지 플레이어들로서 정의된다. 3 이상의 그룹들을 가진 예시적인 실시예의 이러한 포맷은 보다 많은 판타지 플레이어들로 하여금 그들이 복권 효과를 겪지 않고 들어가도록 허용하는 훨씬 필요한 공간을 생성한다.

[0100] 종래의 토너먼트 구조들에서의 제 2 일반적인 관행은 토너먼트 구조 내에서 "리그 플레이"의 전통을 보존하려는 판타지 토너먼트 주최자들의 경향이다. 여기에 설명된 다양한 실시예들은 이러한 일반적인 관행을 해소하기 위해 비자명한 해결책 또는 특징을 제공한다. 예시적인 실시예에서, 해결책은 일관적이며 시기적절한 방식으로 기량 발휘를 못하는 참가자들을 제거하기 위해 구현된다. 효과적인 토너먼트 구조에서, 특히 토너먼트에 수백만의 엔트리들이 있을 때, 전체 챔피언을 완성하기 위해 고려하는 토너먼트에서 수행하는 판타지 플레이어들을 적게

유지하는 것은 간단히 가능하지 않다. 그것은 그것이 너무 늦을 때까지 누구도 떠나지 않기 때문에, 공간 악몽을 생성한다. 토너먼트 포맷이 일관적이며 시기적절한 방식으로 참가자들을 제거하지 않는다면 수백만의 판타지 플레이어들을 하나의 전체 챔피언으로 줄이기 위한 방법은 없다. 현재 포맷들은 토너먼트에서 너무 늦게 그것들의 제거 프로세스를 시작하려는 경향이 있다. 일 실시예에서, 해결책 패러다임은 단일 제거 판타지 스포츠 토너먼트들을 생성하는 것이다. 이러한 포맷은 그들이 플레이하거나 또는 그들이 즉시 제거되는 모든 라운드에 대한 최소 기대를 충족시키도록 판타지 플레이어들에게 요구한다. 그것이 제 1 라운드, 마지막 라운드, 또는 그 사이의 임의의 라운드인지는 상관없다. 기대는 그들이 정면승부 포맷으로 단일 상대를 이겨야 하는 것일 수 있거나 또는 기대는 그들이 진행하기 위해 그들의 플레이어 그룹 중 상위 4명 안에서 마쳐야 한다는 것일 수 있다. 그것이 무언이든지, 매 라운드에 대해 남아있기 위해 최소 기대가 있어야 한다. 단일 제거 유형의 포맷은 스포츠에서 일반적이며 테니스, NFL 플레이오프들, 및 NCAA 컬리지 농구 플레이오프들에서 발견될 수 있다.

[0101]

종래의 토너먼트 구조들에서의 제 3 일반적인 관행은 그들이 열악하게 수행할 때조차, 토너먼트에서 초기에 판타지 경쟁자들을 제거하는 것에 대한 꺼림이다. 일반적인 규칙으로서, 판타지 플레이어들은 전체 시즌 동안 엔터테인먼트 출구로서 판타지 스포츠를 고려한다. 토너먼트로부터의 초기 제거는 이러한 기본적인 기대를 거스른다. 여기에 설명된 다양한 실시예들은 이러한 일반적인 관행/문제점을 해소하기 위해 비자명한 해결책 또는 특징을 제공한다. 상기 설명된 바와 같이, 단일 제거 토너먼트 구조는 기량을 발휘하지 못한 플레이어들의 느린 제거에 대한 문제점을 해소하도록 돕는다. 그러나, 이러한 해결책은 토너먼트에서 빨리 제거되는 것의 최종성(finality)을 해소하지 않는다. 예시적인 실시예에서, 해결책은 주어진 스포츠 시즌의 처음 전체에 걸쳐 스태거링되며 재-입장 구성요소를 제공하는 비 복권 효과 예선 토너먼트들을 생성함으로써 이러한 문제점을 상쇄시키기 위해 구현된다. 이것은 토너먼트로 하여금 주어진 라운드 동안 패배한 판타지 플레이어들을 즉시 제거하거나 또는 실격하도록 허용하지만, 또한 그들이 새로운 입장료를 지불함으로써 토너먼트로 다시 택하기 위한 기회를 제공한다. 이러한 패러다임의 최종 결과는 판타지 플레이어들이 그들이 종래에 했던 것과 같은 얼마 동안 토너먼트에서 플레이할 수 있다는 것이지만, 그것은 또한 판타지 플레이어들이 그들이 특정한 매치를 패배하였다면 제거되는 단일 라운드 제거 토너먼트를 개최하기 위한 포맷을 생성한다. 몇몇 판타지 토너먼트들은 재-입장 구성요소를 제공하는 것처럼 보일 수 있지만, 그것들은 실제로 그렇지 않다. 주마다 그들은 메인 토너먼트로의 좌석을 얻는 승자를 가진 새로운 복권을 개최한다. 반대로, 여기에 설명된 실시예들은 판타지 플레이어들로 하여금 토너먼트로 다시 돌아가는 길을 살 수 있는 기회를 가질 수 있게 하는 시스템 및 방법을 제공하며 여전히 이전 라운드(들)로부터 진행한 플레이어들에 벌칙을 적용하지 않고 작은 플레이어 그룹들에서 경쟁한다. 이를 하기 위한 두 개의 방법들이 있다. 첫 번째로, 판타지 플레이어들은 토너먼트로 매입하기 위해 건너뛴 라운드들을 대체하기 위해 보다 높은 요금들을 지불할 수 있다. 두 번째로, 여기에 개시된 바와 같은 방법은 판타지 플레이어들이 이전 등록한 참가자들의 동일한 수의 라운드들을 복제하며, 동일한 가격에 대해 토너먼트로 돌아가며, 이미 적어도 하나의 라운드가 진행하였으며, 플레이하도록 요구된다. 이러한 방식으로, 재-입장 플레이어들은 이전 라운드(들)로부터 진행한 플레이어들에 비해 이점을 얻지 않는다.

[0102]

종래의 토너먼트 구조들에서의 제 4 일반적인 관행은 그들의 선수들을 독점적으로 소유한 판타지 플레이어들의 관행이다. 이것은 복권 효과 토너먼트들을 제외하고 종래의 토너먼트들에서의 일반적인 관행이다. 여기에 설명된 다양한 실시예들은 이러한 일반적인 관행을 해소하기 위한 비자명한 해결책 또는 특징을 제공한다. 토너먼트 플레이에 대해, 모든 라운드 전 드래프트를 갖는 것은 현실적이지 않다. 게다가, 그룹 플레이가 토너먼트의 특징이라면, 선수들이 빨리 선택되는 가동 중인 시스템이 있어야 한다. 이를 하기 위한 최상의 방식은, 단지 선수들의 복제가 상당한 대가를 치르게 하는 경우에만, 복권 토너먼트들에서 행해진 것과 유사한 선수들의 중복을 허용하는 것이다. 선수들의 중복에 대한 페널티들이 있어야 한다. 이를 성취하기 위한 방식은 주어진 선수가 더 많이 중복될수록, 상기 선수를 선택한 플레이어 그룹에서의 모두는 보다 적은 판타지 포인트들을 수신하는 블라인드 제출 프로세스를 갖는 것이다.

[0103]

종래의 토너먼트 구조들에서의 제 5 일반적인 관행은 현재 라인업들을 제출하는 것과 함께 존재하는 제한된 전략이다. 현재 포맷들을 갖고, 하나의 판타지 플레이어가 제출하는 것은 그들의 상태가 잠재적인 보너스들 및 페널티들에 대하여 제출하는 것과 거의 전혀 관계가 없다. 여기에 설명된 다양한 실시예들은 이러한 일반적인 관행을 해소하기 위해 특별한 해결책 또는 특징을 제공한다. 이전 포인트에서 언급된 바와 같이, 예시적인 실시예는 선수들의 복제를 위한 판타지 플레이어들에 벌칙을 적용한다. 이것은 그들에 벌칙을 적용하기 위한 유일한 방식은 아니다. 예시적인 실시예는 또한 주어진 선수를 충분히 높게 평가하지 않기 위해 판타지 플레이어들에 벌칙을 적용하도록 구성된다. 이것은 판타지 플레이어들로 하여금 장점에 대해서뿐만 아니라, 또한 그들의 플레이어 그룹에서의 여러 다른 경쟁자들이 잠재적으로 동일한 선수들을 선택할 수 있는 가능성에 대해 선수들을 평가하게 할 것이다. 또한, 예시적인 실시예는 선수들을 가중시킴으로써 보너스들을 제공하도록 구성된다. 이것은

선호의 순서로 선수들의 목록을 가진 라인업들을 제출하도록 판타지 플레이어들에 요구함으로써 행해질 수 있다. 선수가 더 높게 평가되거나 또는 "슬롯팅"될수록, 플레이어가 수신할 잠재적인 보너스 포인트들은 더 많다. 이것은 판타지 플레이어들이 실제로 그들의 선수들이 라인업 상에 위치되어야 하는 곳을 생각해야 하는 전략을 생성하며 경쟁하는 판타지 플레이어들이 서로를 앞지르려고 시도하는 분위기를 생성할 것이다.

[0104]

종래의 토너먼트 구조들에서의 제 6 일반적인 관행은 문화 현상(및 솔직하게 변경될 필요가 없는)을 생성해 온 실제 판타지 게임들 사이를 구별하여 이것을 수리될 필요가 있는 결함 있는 토너먼트 구조들로부터 분리하는 데 있어서 많은 판타지 열광자들의 무능이다. 판타지 스포츠 게임들은 흥미진진해서 그것이 사람이 판타지 플레이어들의 분노를 초래하는 공포에 대한 결함 있는 토너먼트들 포맷들을 고치기 위한 발군의 해결책들을 찾기를 예상할 가능성을 적게 만든다. 그 결과, 현재의 상황이 여전히 제자리에 있다. 반대로, 여기에 설명된 다양한 실시예들은 종래의 토너먼트 구조들의 실패들을 해소하기 위해 특별한 세트의 해결책들 또는 특징들을 제공한다.

발명의 효과

[0105]

여기에 설명된 다양한 실시예들은 종래의 토너먼트 구조들의 실패들을 해소하기 위해 특별한 세트의 해결책들 또는 특징들을 제공한다.

도면의 간단한 설명

[0106]

도 1은 플레이어 그룹들이 어떻게 한 번에 하나의 그룹을 형성하는지를 도시한 흐름도.

도 2는 몇몇이 제거되거나 또는 실격되는 동안 몇몇 판타지 플레이어들이 어떻게 그룹 플레이 토너먼트에서 진행하는지를 도시한 흐름도.

도 3은 설정된 수의 제출 라운드들에 걸쳐 블라인드 제출 프로세스를 통해 정면승부 판타지 플레이어들이 어떻게 선수들을 제출하는지를 도시한 흐름도. 이 예에서, 3개의 라운드들이 사용된다.

도 4는 블라인드 제출 프로세스를 통해 그룹들이 어떻게 선수들을 제출하는지를 도시한 흐름도.

도 5는 미리 결정된 수의 그룹들을 생성하고 그 후 임의의 하나의 그룹이 더 높게 부딪히기 전에 하나의 판타지 플레이어를 각각의 그룹에 부가함으로써 그룹 토너먼트들이 또한 어떻게 채워질 수 있는지를 도시한 흐름도.

도 6은 판타지 플레이어들이 어떻게 정면승부 메인 이벤트 토너먼트 매치를 위해 랜덤하게 할당되는지를 도시한 흐름도.

도 7은 판타지 스포츠 토너먼트들을 행하기 위한 시스템들 및 방법들의 예시적인 실시예를 예시한 프로세싱 흐름도.

도 8은 지시들의 세트가, 실행될 때, 기계로 하여금 여기에 논의된 방법론들 중 임의의 하나 이상을 수행하게 할 수 있는 예시적인 형태의 컴퓨터 시스템에서의 기계의 도식적 표현을 도시한 도면.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0107]

다양한 실시예들이, 첨부한 도면들의 도들에서, 제한이 아닌, 예로서 예시된다.

[0108]

다음의 설명에서, 설명의 목적들을 위해, 다수의 특정 세부사항들이 다양한 실시예들의 철저한 이해를 제공하기 위해 제시된다. 그러나, 다양한 실시예들이 이들 특정 세부사항들 없이 실시될 수 있다는 것이 이 기술분야의 숙련자에게 명백할 것이다.

[0109]

성배 토너먼트를 생성하기 위한 시스템들 및 방법들의 다양한 실시예들이 여기에 설명된다. 예시적인 실시예에서의 토너먼트 포맷은 2 계층 구조를 이용한다. 첫 번째로, 예선 토너먼트들은 메인 이벤트 토너먼트로 직접 공급하는 판타지 플레이어들을 예선 통과시키기 위해 사용된다. 두 번째로, 메인 토너먼트는 다른 최상위 마지막 주자들뿐만 아니라 전체 승자를 결정하기 위해 사용된다. 이들 두 개의 토너먼트 포맷들의 각각 내에서의 개개의 특징들은 설명된 순서에 반드시 있어야 하는 것이 아니라는 것을 주의하는 것이 중요하다. 몇몇은 성배 토너먼트를 개최하기 위해 요구되지 않지만, 토너먼트의 품질을 강화하기 위해 열거된다. 마지막으로, 메인 이벤트에 들어가기 위해 예선 토너먼트들을 갖는 아이디어는 전혀 없지 않다. 현재 이용 가능한 것이 가진 문제점은 모든 변형들이 이전에 설명된 두 개의 변형들(정면승부 또는 복권 효과) 중 하나를 제공하는 오류를 범한다는 것이다. 예를 들면, 팬듀얼은 수백 또는 심지어 수천의 사람들이 메인 이벤트를 위해 시도하며 예선을 통과하기 위해 서로 동시에 경쟁하도록 강요되는 메인 이벤트를 제공한다. 메인 이벤트로의 입장을 얻기 위한 유일한 방

식은 그것들이 수백 또는 수천 사람들 중에서 가장 높은 득점을 올리는 경우임을 아는 토너먼트를 들어가는 것은 판타지 플레이어들을 매우 낙담시킨다.

[0110] 예선 토너먼트들

[0111] 목적은 메인 이벤트 토너먼트로 공급하는 미리 결정된 수의 예선 토너먼트들을 생성하는 것이다. 예시적인 실시예에서, 이들 예선 토너먼트들은 다음의 특징들을 가진다. 매치들은 3 이상의 판타지 플레이어들의 작은 그룹들에서 플레이된다. 미리 결정된 수의 "승리한" 판타지 플레이어들은 다음 예선 라운드로 진행된다(또는 메인 이벤트 토너먼트로 직접 예선을 통과한다). 예를 들면, 그룹들이 각각 12명의 멤버들에서 설정된다면, 각각의 그룹에서 상위 3개의 득점들이 진행할 것이라고 결정될 수 있다. 선수에 대한 판타지 포인트들을 결정하기 위한 특정한 득점 시스템은 흔히 사용되는 임의의 것 또는 산업에 완전히 새로운 것일 수 있다. 판타지 플레이어들은 블라인드 제출 프로세스를 통해 그들의 라인업들을 제출한다. 이러한 블라인드 제출 프로세스 동안 주어진 선수에 대해 발생하는 중복이 많을수록, 그것들은 덜 가치 있을 것이다. 참가자들로 하여금 1) 그들이 보다 적은 라운드들을 플레이하기 위해 보다 많은 돈을 지불하도록 허용하거나 또는 2) 그들이 참가자들을 진행시키는 것이 플레이하기 위해 요구되어 온 라운드들의 수를 복제함으로써 동일한 가격에서 재-입장하도록 허용함으로써 다시 선택하도록 허용하는 재-입장 구성요소가 있다. 그들이 보다 적은 라운드들을 위해 보다 많은 돈을 지불함으로써 재-입장한다면, 그것이 단지 메인 이벤트 토너먼트로 직접 예선을 통과하기 위해 4개의 라운드들을 진행하는 것만을 취하는 예선 토너먼트가 있을 수 있으며 메인 이벤트 토너먼트로 진행하기 위해 9개의 라운드들을 취하는 예선 토너먼트가 있을 수 있다. 예선을 통과하기 위해 보다 많은 라운드들을 취하는 예선 토너먼트는 입장하기에 덜 비쌀 것이다. 또한 이전에 설명된 버전 대신에 사용될 수 있는 대안적인 버전이 있다. 그들이 동일한 양을 돈을 지불함으로써 재-입장한다면, 상기 특정한 예선 토너먼트는 동일한 수의 라운드들을 가져야 할 것이다. 이러한 포맷은 보다 짧은 시간 기간에서 점점 더 많은 라운드들을 포함하기 위한 옵션들을 생성하는 것을 요구한다. 결국 일어나는 것은 개개의 라운드들이 이전 라운드들과 상이한 방식으로 경쟁을 벌이게 된다는 것이다(이하의 설명 #4 참조). 몇몇 예선 토너먼트들의 일부들은 다른 부분들이 동시에 실행하지 않아야 하는 동안 다른 예선 토너먼트들과 동시에 실행할 수 있다. 판타지 플레이어들은 동일한 예선 토너먼트에 대한 다수의 엔트리들을 구매할 수 있다. 판타지 플레이어들은 동시에 하나 이상의 예선 토너먼트에 들어갈 수 있다. 메인 이벤트 토너먼트는 미리 결정된 수의 좌석들을 가지며; 그러므로 위성 라운드들은 이용 가능한 좌석들이 있는 것보다 메인 이벤트 토너먼트를 위한 예선을 통과한 더 많은 판타지 플레이어들이 없도록 적절한 수에서 한도가 정해지는 것이 중요하다. 예선 라운드들은 그들이 슬롯팅되는 곳에 의존하여 선수들을 가중시키기 위한 여러 상이한 유형들의 포맷들을 가질 수 있다(설명 #1 참조).

[0112] 메인 이벤트 토너먼트

[0113] 메인 이벤트는 예선 토너먼트들을 통해 진행하거나 또는 직접 사들인 판타지 플레이어들로 이루어진다. 메인 이벤트에서 판타지 플레이어들을 위해 이용 가능한 좌석들의 수는 토너먼트가 시작되기 전에 미리 결정된다. 메인 이벤트는 정면승부 포맷 또는 그룹 플레이의 연속일 수 있다. 메인 이벤트가 정면승부이면, 판타지 플레이어들은 랜덤하게 상대를 할당받는다. 그들이 할당받을 수 있는 누구도 없다면, 그들은 다음 라운드로의 부전승을 수신한다. 메인 이벤트가 그룹 플레이이면, 미리 결정된 수의 판타지 플레이어들이 주어진 라운드에 대해 각각의 그룹으로부터 진행한다. 최종 그룹에 대해, 마지막 라운드 동안, 판타지 플레이어들은 최종 위치들을 위해 플레이한다. 예시적인 실시예에서, 메인 이벤트에 대한 득점 시스템은 판타지 플레이어들이 어떤 스포츠일지라도 토너먼트가 특징으로 삼는 것을 익히 알고 있는 간단한 득점 시스템이어야 한다. 메인 이벤트는 최상위 마지막 주자들을 인식할 뿐만 아니라 전체 챔피언을 완성하는 것이 가능하다는 것을 보장하기 위해 미리 결정된 수의 좌석들을 가져야 한다.

[0114] 다음의 설명은 예시적인 실시예에서 성배 토너먼트가 어떻게 작동하는지에 대한 단계적인 설명의 일 예를 예시한다. 다시, 이들 단계들은 많은 곳들에서 교환 가능하며 그것들 중 일부는 심지어 요구되지 않는다.

[0115] 단계 #1 - 판타지 플레이어들은 예선 토너먼트에 들어가기 위해 상이한 옵션들을 제공받는다. 그들은 예선 토너먼트가 제공하는 라운드들이 많을수록, 그들에 플레이하는 것은 덜 비싸다는 것을 발견할 것이다(설명 #3 및 이하의 부록에서의 표 1 참조). 표 1은 판타지 스포츠 토너먼트에 대한 위성 토너먼트 구조를 도시한다.

[0116] 단계 #2 - 한도들은 그것이 지원할 수 있는 것보다 메인 이벤트 토너먼트에 대해 할당된 더 많은 좌석들이 없다는 것을 보장하기 위해 컴퓨터 프로그램에 의해 수립된다(이하의 부록에서의 표 2 참조). 표 2는 한도들이 예선 토너먼트들을 위해 어떻게 수립되는지를 도시한다.

- [0117] 단계 #3 - 일단 판타지 플레이어가 예선전에 들어갔다면, 그들은 그룹을 할당받을 것이다. 그룹 플레이는 토너먼트가 수백 만개의 판타지 플레이어들을 수용하기 위해 요구하는 적절한 간격을 생성하도록 돕는 기술이다.(상기한 그룹 포맷들에 대해 이하의 설명 #2 참조). 그룹들이 채워질 수 있는 두 개의 방식들이 있다. 그것들은 각각의 그룹이 토너먼트 규칙들에 의해 수립된 최대 수의 판타지 플레이어들을 갖는 것을 보장하기 위해 한 번에 하나의 그룹을 채울 수 있거나(도 1 참조) 또는, 대신에, 미리 결정된 수의 그룹들이 수립될 수 있으며 판타지 플레이어들은 각각의 그룹이 제 2가 포함되기 전에 그들의 제 1 판타지 플레이어를 수신하는 방식으로 그룹들에 위치된다(도 5 참조).
- [0118] 단계 #4 - 판타지 플레이어들은 블라인드 제출 프로세스를 통해 그들의 라인업들에서 돌도록 요구된다. 판타지 플레이어들은 선수들이 어떻게 가중되며 또한 중복되는 가능성을 고려해야 할 것이다(이하의 설명 #1 참조).
- [0119] 단계 #5 - 득점 시스템은 일반적으로 사용되며 수용된 포맷일 수 있다.
- [0120] 단계 #6 - 예시적인 실시예의 컴퓨터 프로그램은 선수의 중복에 기초하여 각각의 선수가 가치 있는 판타지 포인트 값을 산출한다(이하의 부록에서의 표 3 및 표 4 참조). 표 3은 둘 이상의 판타지 플레이어들이 그들의 라인업들을 위해 동일한 선수를 선택하는 것에 기초하여 주어진 선수가 어떻게 그들의 판타지 포인트들의 퍼센티지를 잃는지를 도시한다. 표 4는 얼마나 많은 중복이 발생하는지에 기초하여 여러 선수들의 재교정된 판타지 포인트들의 산출들을 도시한다.
- [0121] 단계 #7 - 플레이어가 매치를 위한 그들의 라인업을 얻는데 실패하였다면, 그들의 이전 라인업은 예시적인 실시예의 컴퓨터 프로그램에 의해 매치를 위한 디폴트 라인업으로서 제출될 것이다.
- [0122] 단계 #8 - 대응하는 스포츠에서의 라이브 선수 경쟁이 일어난다. 예시적인 실시예의 컴퓨터 프로그램은 진행 중인 득점 업데이트들을 가지며 각각의 판타지 플레이어, 그들의 실행 득점, 및 그들이 그들의 그룹에서 전반적으로 차지하는 것을 도시한다.
- [0123] 단계 #9 - 그룹 판타지 매치에 적절한 실생활 스포츠 이벤트들의 모두가 완료된다면, 예시적인 실시예의 컴퓨터 프로그램은 매치를 위해 사용된 주어진 가중 및 중복 시스템들에 기초하여 최종 득점들을 표로 만든다(이하의 부록에서의 표 5 참조). 표 5는 가중 보너스들 및 중복 페널티들 모두를 통합하는 판타지 매치의 최종 기록을 도시한다.
- [0124] 단계 #10 - 예시적인 실시예의 컴퓨터 프로그램은 각각의 그룹에 대한 컷오프를 결정한다. 예선 프로세스의 주어진 라운드를 위해 진행하기 위해 예선 통과되는 판타지 플레이어들의 수는 다음 예선 라운드로 이동하며(또는 그들이 지난 예선 라운드 동안 진행된다면 메인 이벤트 토너먼트로 이동하는) 그룹의 나머지 멤버들은 제거된다(도 2 참조).
- [0125] 단계 #11 - 프로세스는 예선 라운드들을 위해 새로 시작하며 첫 10개의 단계들은 판타지 플레이어가 제거되거나 또는 메인 이벤트 토너먼트를 위해 예선 통과할 때까지 여러 번 되풀이하여 반복된다. 판타지 플레이어들은 새로운 예선 토너먼트를 사들임으로써 재입장할 수 있거나 또는 그들은 예선 토너먼트의 이전 라운드로부터 진행하며 새로운 라운드를 위한 그룹에 위치된다.
- [0126] 단계 #12 - 메인 이벤트 토너먼트 라운드들에 대해, 그룹이 시행 중이면 동일한 포맷이 가동 중이다. 유일한 예외는 판타지 플레이어들이 진행하려고 노력하는 대신에 최종 위치들을 경쟁하는 토너먼트의 마지막 라운드를 위한 것이다. 메인 이벤트 토너먼트가 정면승부 포맷으로 구조화된다면, 판타지 플레이어들은 특정한 매치에서 플레이하기 위해 랜덤하게 할당된다. 각각의 단일 매치(매치들의 수는 미리 결정된다는 것을 명심하자)는 상대에 대한 할당들이 이루어지기 전에 그것에 할당된 하나의 판타지 플레이어를 가져야 한다(도 6 참조).
- [0127] 단계 #13 - 그것에 할당된 단지 하나의 판타지 플레이어를 갖는 임의의 매치는 라운드에 대한 부전승을 수신하며 다음 라운드로 자동으로 진행되는 판타지 플레이어를 야기한다(도 6 참조).
- [0128] 단계 #14 - 몇몇 이유로, 매치에 할당된 판타지 플레이어가 없다면, 이중 부전승이 선언되며 "부전승"은 다음 라운드를 위한 믹스로 들어가질 것이다. 이러한 부전승을 할당받은 판타지 플레이어는 상기 새로운 라운드 동안 부전승을 부여받을 것이며 다음 라운드로 이동할 것이다(도 6 참조).
- [0129] 단계 #15 - 매치를 위한 포맷이 결정될 것이다(상기한 매치 포맷들을 위한 설명 #2 참조).
- [0130] 단계 #16 - 득점 시스템은 흔히 사용되며 수용된 포맷일 수 있다.
- [0131] 단계 #17 - 보다 양호한 득점을 가진 판타지 플레이어는 다음 라운드로 이동하며, 패자는 토너먼트로부터 제거

된다.

[0132] 단계 #18 - 마지막 두 개의 순위표는 차점자 위치를 얻은 그들의 상대 및 토너먼트 챔피언십을 얻은 보다 높은 판타지 포인트 합계를 갖는 판타지 플레이어를 가진 챔피언을 위해 플레이할 것이다.

[0133] 설명 #1 - a) 선수가 선택된 슬롯 위치, 및/또는 b) 얼마나 많은 판타지 플레이어들이 그것들을 선택하였는지에 기초하여 판타지 플레이어들의 포인트 값들을 가중시키는 것. 어떻게 그들이 우선순위화되었는지 및/또는 얼마나 자주 그들이 중복되었는지에 기초하여 선수들을 가중시키는 것은 판타지 플레이어들로 하여금 그들이 어떤 선수들을 제출하는지 및 그들이 그들의 라인업 체계에서 그들을 어디에 배치하는지에 대해 매우 신중하게 생각하게 하는 프로세스이다. 이것은 특히 블라인드 제출 프로세스를 통해 그들의 라인업들에서 돌도록 서로 경쟁하는 판타지 플레이어들에게 요구하는 포맷들에 대해 사실이다. 블라인드 제출 방법은 서로 경쟁하는 그룹에서의 판타지 플레이어들 모두가 그들이 그룹에서의 다른 것들이 무엇을 제출했는지를 찾아내기 전에 그들의 라인업들에서 돌도록 요구되는 경우이다.

[0134] 다음은 플레이어들을 가중시키기 위해 예시적인 실시예에서 사용된 몇몇 기술들의 예들이다. 판타지 플레이어들은 그들의 선수들이 선택한 곳에 의존하여 그들의 선수들이 득점한 판타지 포인트들의 배수들을 부여받는다. 예를 들면, 각각의 판타지 플레이어가 5명의 선수들을 선택한다고 가정하자. 각각의 판타지 플레이어의 제 1 슬롯 선수에 대해, 선수는 그들의 매치에서 그들이 득점한 판타지 포인트들의 5배의 가치가 있을 수 있다. 각각의 판타지 플레이어의 제 2 슬롯 선수에 대해, 선수는 그들의 매치에서 그들이 득점한 판타지 포인트들의 4배의 가치가 있을 수 있다. 각각의 판타지 플레이어의 제 3 슬롯 선수에 대해, 선수는 그들의 매치에서 그들이 득점한 판타지 포인트들의 3배의 가치가 있을 수 있다. 각각의 판타지 플레이어의 제 4 슬롯 선수에 대해, 선수는 그들의 매치에서 그들이 득점한 판타지 포인트들의 2배의 가치가 있을 수 있다. 각각의 판타지 플레이어의 제 5 슬롯 선수에 대해, 선수는 그들의 매치에서 그들이 득점한 판타지 포인트들의 액면가의 가치가 있을 수 있다. 다음은 예를 들면, 판타지 크리켓 토너먼트에서, 경쟁하는 12 플레이어 그룹으로부터 올 수 있는 가설적 예를 예시한 표이다:

	선수 #1 5X	선수 #2 4X	선수 #3 3X	선수 #4 2X	선수 #5 액면가
판타지 플레이어1	Tendulkar मुंबई इंडियन्स	Vettori बंगलोर	Sangakkara हायदेराबाद	Jadeja सेनै	Sehwag दिल्ली
판타지 플레이어2	Gilchrist मोहल्लि	Sangakkara हायदेराबाद	Sharma मुंबई	Vettori बंगलोर	Ganguly पुणे
판타지 플레이어3	Sangakkara हायदेराबाद	Dravid जायपुर	Dhoni सेनै	Kohli बंगलोर	Jadeja सेनै
판타지 플레이어4	Gilchrist मोहल्लि	Vettori बंगलोर	Sangakkara हायदेराबाद	Pathan दिल्ली	Gambhir क्वैक्ता
판타지 플레이어5	Ganguly पुणे	Sangakkara हायदेराबाद	Sehwag दिल्ली	Dravid जायपुर	Sharma मुंबई
판타지 플레이어6	Dhoni सेनै	Tendulkar मुंबई इंडियन्स	Sangakkara हायदेराबाद	Sehwag दिल्ली	Gambhir क्वैक्ता
판타지 플레이어7	Vettori बंगलोर	Sehwag दिल्ली	Sangakkara हायदेराबाद	Tendulkar मुंबई इंडियन्स	Gilchrist मोहल्लि
판타지 플레이어8	Gambhir क्वैक्ता	Sharma मुंबई	Sangakkara हायदेराबाद	Tendulkar मुंबई इंडियन्स	Kohli बंगलोर
판타지 플레이어9	Dravid जायपुर	Sangakkara हायदेराबाद	Pathan दिल्ली	Gilchrist मोहल्लि	Vettori बंगलोर
판타지 플레이어10	Gilchrist मोहल्लि	Sangakkara हायदेराबाद	Dravid जायपुर	Ganguly पुणे	Gambhir क्वैक्ता
판타지 플레이어11	Vettori बंगलोर	Gilchrist मोहल्लि	Gambhir क्वैक्ता	Sehwag दिल्ली	Tendulkar मुंबई इंडियन्स
판타지 플레이어12	Dhoni सेनै	Tiwary बंगलोर	Sangakkara हायदेराबाद	Tendulkar मुंबई इंडियन्स	Ganguly पुणे

[0135]

[0136] 대안적인 실시예에서 구현될 수 있는 또 다른 가중 방법은 판타지 플레이어들이 플레이어들이 상기 선수를 선택

한 곳에 의존하여 선수가 번 판타지 포인트들의 퍼센티지를 제공받는 방법이다. 예를 들면, 각각의 판타지 플레이어 8명의 선수들을 선택하도록 요청받는다면, 선택된 선수들은 모두가 선택한 제 1 선수가 그들의 판타지 포인트들의 100%의 가치가 있고, 선택된 제 2 선수가 그들의 판타지 포인트들의 87.5%의 가치가 있을 수 있고, 제 3은 그들의 판타지 포인트들의 75%의 가치가 있으며, 제 4는 그들의 판타지 포인트들의 62.5%의 가치가 있을 수 있고, 제 5는 그들의 판타지 포인트들의 50%의 가치가 있을 수 있고, 제 6은 그들의 판타지 포인트들의 37.5%의 가치가 있을 수 있고, 제 7은 그들의 판타지 포인트들의 25%의 가치가 있을 수 있으며, 제 8은 그들의 판타지 포인트들의 12.5%의 가치가 있을 수 있음으로써 가중될 수 있다. 다음은 일 예로서 필리핀 농구 리그로부터 선수들을 사용하는 이러한 방법의 가설적 예시를 예시한 표이다(선수들의 복제는 이 예에서 허용된다는 것을 주의하자).

	슬롯 #1 100%	슬롯 #2 87.5%	슬롯 #3 75%	슬롯 #4 62.5%	슬롯 #5 50%	슬롯 #6 37.5%	슬롯 #7 25%	슬롯 #8 12.5%
판타지 플레이어 #1	Miller Barako	David Powerade	Yap B-Meg	Lutz Petron	Santos Petron	Lassiter Powerade	Cardoa Meralco	Chan Rain 또는 Shine
판타지 플레이어 #2	David Powerade	Yap B-Meg	Reyes Alaska Aces	Lassiter Powerade	Castro Talk N Text	Chan Rain or Shine	Sena Shopinas	Lutz Petron

[0137]

[0138]

대안적인 실시예에서 구현될 수 있는 또 다른 포맷은 선수들의 중복을 위해 판타지 플레이어들에 별칭을 적용한다. 이러한 방법을 사용하여, 판타지 플레이어들은 선수들을 공유하도록 허용되지만, 발생하는 더 많은 중복은 각각의 판타지 플레이어가 상기 주어진 선수에 대해 수신하는 판타지 포인트들의 퍼센티지를 감소시킨다. 예를 들면, 최대 12 플레이어 판타지 매치까지를 위한 샘플 중복 표가 여기에 있다.

선수가 가치있는 판타지 포인트들의 퍼센티지
선택된 선수들의 중복에 기초하여

	선택된 선수 1X	2X	3X	4X	5X	6X	7X	8X	9X	10X	11X	12X
4 플레이어 판타지 매치	100%	67%	33%	0%	해당 없음	해당 없음	해당 없음	해당 없음	해당 없음	해당 없음	해당 없음	해당 없음
5 플레이어 판타지 매치	100%	75%	50%	25%	0%	해당 없음	해당 없음	해당 없음	해당 없음	해당 없음	해당 없음	해당 없음
6 플레이어 판타지 매치	100%	80%	60%	40%	20%	0%	해당 없음	해당 없음	해당 없음	해당 없음	해당 없음	해당 없음
7 플레이어 판타지 매치	100%	83%	67%	50%	33%	17%	0%	해당 없음	해당 없음	해당 없음	해당 없음	해당 없음
8 플레이어 판타지 매치	100%	86%	72%	58%	43%	28%	14%	0%	해당 없음	해당 없음	해당 없음	해당 없음
9 플레이어 판타지 매치	100%	87%	75%	62%	50%	38%	25%	13%	0%	해당 없음	해당 없음	해당 없음
10 플레이어 판타지 매치	100%	89%	78%	67%	56%	45%	34%	23%	12%	0%	해당 없음	해당 없음
11 플레이어 판타지 매치	100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%	0%	해당 없음
12 플레이어 판타지 매치	100%	91%	82%	73%	64%	55%	46%	37%	28%	19%	10%	0%

[0139]

[0140]

상기 예에서, "1X"는 주어진 선수가 12명의 판타지 플레이어들 중 정확히 1에 의해 선택되었음을 의미하는 "1회"로서 판독된다. 또한, 상기 예에서, 퍼센티지들은 고정되지 않는다는 것을 주의하자. 그들은 완전히 임의일 수 있다. 이러한 예시적인 표에 대해, 확산들은 얼마나 많은 판타지 플레이어들이 주어진 선수를 선택하였는지에 기초하여 동일하게 분포되었다(가장 가까운 전체 퍼센티지에).

[0141] 표의 하이라이팅된(굵은 및 밑줄 그어진) 부분은 멤버들 중 5명이 동일한 선수를 제출한 7 플레이어 판타지 그룹을 나타낸다. 선수들의 중복이 예시적인 실시예에서 허용되기 때문에, 멤버들의 각각은 그들의 라인업들에 상가 선수를 가질 것이지만, 멤버들의 각각은 그들의 매치에서 선수가 득점한 판타지 포인트들의 단지 33%만을 수신할 것이다.

[0142] 일단 라이브 스포츠 이벤트들이 완료된다면, 실제 판타지 포인트들은 얼마나 많은 다른 판타지 플레이어들이 주어진 선수를 선택하였는지에 기초하여 그들의 조정된 판타지 포인트들로 변환된다. 다음의 표는 이러한 변화의 예를 도시하는 NFL 선수들의 가상적 그룹으로부터의 예이다.

선수	실제 판타지 득점	#의 횃수 선택 선수	퍼센티지 승수	* 조정된 판타지 득점
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

[0143]

[0144] 예시적인 실시예에서 조정된 판타지 득점을 산출하기 위해, 컴퓨터 프로그램은 퍼센티지 곱셈수로 실제 판타지 득점을 곱할 수 있다. 예를 들면, 상기 예에서, Michael Vick은 31 실제 판타지 포인트들을 득점하였으며 두 명의 플레이어들은 그들의 플레이어 라인업들에서 선수로서 Vick을 선택하였다. 두 명의 플레이어들이 그들의 플레이어 라인업들에서 선수로서 Vick을 선택하였기 때문에, 각각의 플레이어는 이들 실제 판타지 포인트들의 91%를 수신할 것이다. 따라서, 이 예에서, Vick의 조정된 판타지 득점은 $31 \times .91 = 28.21$ 이다.

[0145] 이전 예와 유사한 또 다른 기술은 선수 선택의 중복에 대해 매우 심각하게 판타지 플레이어들에 벌칙을 적용한다. 이 예에서, 시스템은 선수를 선택한 그룹의 모든 멤버를 갖고 선수가 얻은 판타지 포인트들을 분리한다. 예를 들면, 선수가 32 판타지 포인트들을 득점하며 5명의 판타지 플레이어들이 선수를 선택하였다면, 선수를 선택한 그룹의 각각의 멤버는 6.4 판타지 포인트들을 수신할 것이다(32를 5로 나눈 것은 6.4와 같다).

[0146] 가중 시스템들이 또한 조합될 수 있다. 예를 들면, 다음의 표는 슬롯들이 선수가 선택한 곳에 따라 가중되며 그들이 번 판타지 포인트들의 퍼센티지(그들의 이름 및 국가 아래에 열거된)는 얼마나 많은 다른 판타지 플레이어들이 주어진 선수를 선택하였는지에 기초하는 20 플레이어 판타지 크리켓 매치로부터의 예를 도시한다.

	선수 #1 5배	선수 #2 4배	선수 #3 3배	선수 #4 2배	선수 #5 액면가
판타지 플레이어 1	Al Hasan 방글라데시 32%	ul-Haq 파키스탄 64%	Rahim 방글라데시 6%	Afridi 파키스탄 48%	Gul 파키스탄 22%
판타지 플레이어 2	Hafeez 파키스탄 53%	Al Hasan 방글라데시 32%	Mahmudullah 파키스탄 85%	Gul 파키스탄 22%	Afridi 파키스탄 48%
판타지 플레이어 3	Gul 파키스탄 22%	Rahim 방글라데시 6%	Hafeez 파키스탄 53%	Cheema 파키스탄 58%	ul-Haq 파키스탄 64%
판타지 플레이어 4	ul-Haq 파키스탄 64%	Afridi 파키스탄 48%	Iqbal 파키스탄 79%	Rahim 방글라데시 6%	Al Hasan 방글라데시 32%
판타지 플레이어 5	Gul 파키스탄 22%	Khan 파키스탄 90%	Rahim 방글라데시 6%	Hafeez 파키스탄 53%	Cheema 파키스탄 58%
판타지 플레이어 6	Rahim 방글라데시 6%	Afridi 파키스탄 48%	Al Hasan 방글라데시 32%	Mahmudullah 파키스탄 85%	ul-Haq 파키스탄 64%
판타지 플레이어 7	Al Hasan 방글라데시 32%	Gul 파키스탄 22%	Cheema 파키스탄 58%	Afridi 파키스탄 48%	Rahim 방글라데시 6%
판타지 플레이어 8	Rahim 방글라데시 6%	Hafeez 파키스탄 53%	Gul 파키스탄 22%	Iqbal 파키스탄 79%	Al Hasan 방글라데시 32%
판타지 플레이어 9	Rahim 방글라데시 6%	Cheema 파키스탄 58%	Afridi 파키스탄 48%	Al Hasan 방글라데시 32%	Gul 파키스탄 22%
판타지 플레이어 10	Hafeez 파키스탄 53%	Khan 파키스탄 90%	Gul 파키스탄 22%	Rahim 방글라데시 6%	ul-Haq 파키스탄 64%
판타지 플레이어 11	Rahim 방글라데시 6%	Al Hasan 방글라데시 32%	ul-Haq 파키스탄 64%	Gul 파키스탄 22%	Mahmudullah 파키스탄 85%
판타지 플레이어 12	Afridi 파키스탄 48%	Gul 파키스탄 22%	Al Hasan 방글라데시 32%	Cheema 파키스탄 58%	Rahim 방글라데시 6%
판타지 플레이어 13	Cheema 파키스탄 58%	Afridi 파키스탄 48%	Gul 파키스탄 22%	Rahim 방글라데시 6%	Hafeez 파키스탄 53%
판타지 플레이어 14	Al Hasan 방글라데시 32%	Iqbal 파키스탄 79%	Afridi 파키스탄 48%	Hafeez 파키스탄 53%	Rahim 방글라데시 6%
판타지 플레이어 15	Gul 파키스탄 22%	Rahim 방글라데시 6%	Hafeez 파키스탄 53%	ul-Haq 파키스탄 64%	Khan 파키스탄 90%
판타지 플레이어 16	ul-Haq 파키스탄 64%	Al Hasan 방글라데시 32%	Mahmudullah 파키스탄 85%	Gul 파키스탄 22%	Rahim 방글라데시 6%
판타지 플레이어 17	Gul 파키스탄 22%	Jamshed 파키스탄 100%	Al Hasan 방글라데시 32%	Rahim 방글라데시 6%	Cheema 파키스탄 58%
판타지 플레이어 18	Cheema 파키스탄 58%	Al Hasan 방글라데시 32%	Afridi 파키스탄 48%	Iqbal 파키스탄 79%	Rahim 방글라데시 6%
판타지 플레이어 19	Rahim 방글라데시 6%	Gul 파키스탄 22%	Hafeez 파키스탄 53%	Afridi 파키스탄 48%	Iqbal 파키스탄 79%
판타지 플레이어 20	Hafeez 파키스탄 53%	Rahim 방글라데시 6%	Gul 파키스탄 22%	Cheema 파키스탄 58%	Al Hasan 방글라데시 32%

[0147]

[0148]

설명 #2 - 3 이상의 플레이어들의 그룹들에서 토너먼트의 일부 또는 모두를 구조화하는 것. 하나의 팀이 또 다른 팀과 경쟁하거나(풋볼, 농구, 야구 등과 같은) 또는 하나의 개인이 또 다른 개인과 경쟁하거나(복싱, 레슬링, 테니스 등과 같은) 또는 개인들이 전체 필드와 동시에 경쟁하는(골프, 모터 스포츠, 사이클링 등) 스포츠 이벤트들이 거의 보편적으로 구조화되기 때문에, 판타지 스포츠 산업은 그것이 판타지 스포츠 열광자들에 대한 토너먼트들을 생성하게 될 때 이들 포맷들의 희생자가 되어 왔다. 상기 이유로, 동시에 전체 필드를 플레이하는 것의 대상이 되지 않고 제한된 수의 사람들이 플레이할 수 있는 판타지 토너먼트는 결코 없다. 여기에 설명된 다양한 실시예들은 기존의 판타지 토너먼트들이 가진 이러한 문제점에 대한 해결책을 제공한다.

[0149]

실생활 스포츠 이벤트들이 보통 동시에 서로와 경쟁하는 7개의 팀들을 갖지 않을지라도, 이것이 판타지 스포츠 매치를 위해 일어날 수 없는 이유는 없다. 마치 그것들이 실제 스포츠 이벤트들이 것처럼 판타지 토너먼트들을 구조화하는 대신에, 포맷이 동시에 서로 경쟁하는 여러 플레이어들을 가진 카드 게임처럼 더 보일 수 없는 이유는 없다. 이러한 포맷은 보다 많은 판타지 플레이어들로 하여금 그들이 즉시 전체 필드에 직면하게 하지 않고 토너먼트에서 경쟁하도록 허용한다.

[0150]

작은 그룹들서 경쟁하는 판타지 플레이어들을 갖는 것은 어떻게 사람들이 토너먼트들이 개최되어야 한다고 생각하는지를 거스른다는데 의심의 여지가 없다. 그러나, 그것은 그들이 동시에 전체 필드를 경쟁하게 하지 않고 제한된 수의 플레이어들에게 들어갈 기회를 허용하기 위한 유일한 방식이다.

- [0151] 여기에 설명된 다양한 예시적인 실시예들에서, 그룹 플레이 포맷을 사용하는 여러 개의 특정 포맷들이 있다(몇몇은 그것이 제출할 전체 라인업을 생성하기 위해 걸리는 시간 때문에 다른 것들보다 더 효과적이다). 예시적인 실시예에서 이들 포맷들은 다음의 샘플 포맷들을 포함한다.
- [0152] 그룹 토너먼트 유형 #1 - 판타지 드래프트를 사용하는 것 - 판타지 스포츠의 기원 이래 10 내지 12명의 사람들의 리그들이 모여 판타지 리그들을 위해 선발하여 왔다. 그러나, 종래의 리그들에서의 드래프트의 목적은 항상 어느 판타지 소유자들이 챔피언십을 위한 플레이오프에 대해 최상의 레코드를 갖고 나오는지 알기 위해 시즌 전체에 걸쳐 1-대-1 매치들에서 그룹의 멤버들이 서로 플레이하는 리그를 형성하기 위한 것이었다.
- [0153] 여기에 설명된 다양한 실시예들에서, 중요한 구별이 종래의 리그들 및 다양한 실시예들에서 사용된 작은 플레이어 그룹들 사이에서 이루어진다. 종래에 행해진 것처럼 리그에서 경쟁하기 위해 선발하는 대신에, 플레이어들의 작은 그룹들은 그룹에서의 모두가 동시에 그룹에서의 모든 다른 것들을 플레이하는 단일 매치를 위해 선발하기 위해 합친다(통상적으로 온라인으로). 그룹의 모든 멤버들 사이에서의 이러한 동시 플레이는 종래의 리그들에서 발생하지 않는다. 여기에 설명된 다양한 실시예들에서, 이러한 판타지 플레이어 그룹으로부터의 미리 결정된 수의 최상위 득점들은 다음 라운드로 진행하기 위한 권한을 얻는다. 예를 들면, 판타지 크리켓 토너먼트에서 플레이하는 12 엔트리들(판타지 플레이어들)의 그룹은 최상위 3개의 득점들이 다음 라운드로 진행하기 위한 것이라는 점을 포함해서 결국 선수들을 선발하게 될 수 있다. 진행하기 위해 필요한 득점들의 수는 미리 결정될 수 있다.
- [0154] 여기에 설명된 예시적인 실시예에 따른 이러한 특정한 포맷을 사용하여 온라인으로 성배 토너먼트를 행하기 위해, 판타지 플레이어들은 요금을 지불할 것이며, 이것은 주어진 그룹에 대한 특정한 수의 엔트리들에서 한도가 정해진 온라인 드래프트 룸에 그것들을 자동으로 넣을 것이다. 온라인 드래프트 룸은 온라인 사용자들의 컬렉션들이 채팅 룸에 모일 수 있는 방식과 유사한 방식으로 사용자들/판타지 플레이어들의 온라인 컬렉션으로서 구현될 수 있다. 예를 들면, 판타지 게임은 최상위 두 개의 득점들을 가진 그룹당 10개의 엔트리들(판타지 플레이어들이) 다음 라운드로 진행하는 것을 허용하는 럭비일 수 있다. 이것은 그룹이 궁극적으로 결국 10명의 사람들이 될 것을 반드시 의미하지는 않으며, 이는 이것이 주어진 그룹의 첫 번째 사람이 온라인 드래프트 룸에 들어가는 때에 의해 결정되기 때문이다. 일단 첫 번째 사람이 들어간다면, 시간 제한은 10명의 사람들을 채우기 위해 그룹에 대해 설정된다(예를 들면, 20분들). 일단 그것이 행해지면, 드래프트는 플레이어들이 드래프트 룸에서 나타날 때에 의해 결정된 드래프팅 순서를 갖고 즉시 시작한다. 사람이 일찍 나타날수록, 그들이 더 높게 선발된다. 드래프트는 상기 정의된 바와 같이 뱀형 포맷을 따를 수 있다.
- [0155] 충분한 판타지 플레이어들이 10개의 공간들을 채우지 않았다면, 드래프트는 아무리 많은 사람들이 드래프트 룸에 있을지라도 할당된 시간이 경과할 때 시작한다. 드래프트 룸에서의 사람들의 수가 토너먼트 규칙들에 의해 결정된 그룹으로부터 진행하도록 제안되는 판타지 플레이어들의 수보다 작거나 또는 같다면, 판타지 플레이어들은 자동으로 다음 라운드로의 부전승들을 수신하며 매치에서 상기 라운드에 대해 서로 경쟁하지 않는다.
- [0156] 그룹 토너먼트 유형 #2 - 입찰 트위스트를 가진 판타지 드래프트를 개최하는 것 - 다시 한 번, 예시적인 실시예는 단일 매치에서 서로 경쟁하는 판타지 플레이어들의 작은 그룹 중에서 드래프트를 제공한다. 드래프트 프로토콜의 부분들은 상기 설명된 제 1 토너먼트 포맷과 동일하다. 예를 들면, 드래프트 룸에서의 첫 번째 사람이 어떻게 그룹에 있을 사람의 수를 결정하기 위해 클록을 시작하는지에 대한 역학은 동일하다.
- [0157] 드래프트 규칙들은 종래의 드래프트와 완전히 상이하다. 이러한 포맷에서, 판타지 플레이어들은 반드시 그들이 선발한 선수를 얻는 것은 아니다. 예시적인 실시예의 이러한 포맷에서, 모든 판타지 플레이어는 선수들을 확보하기 위해 소비할 설정된 양의 크레딧들을 제공받는다. 그룹의 모든 멤버들은 선발된 선수에 입찰할 수 있다. 예를 들면, 그것은 판타지 풋볼 드래프트이며 모든 판타지 플레이어가 하나의 쿼터백(QB), 두 명의 러닝 백들(RB들) 및 두 명의 와이드 리시버들(WR들)을 확보하기 위해 50 크레딧들을 제공받겠다고 가정하자. 처음에 주어진 풋볼 플레이어를 선발한 판타지 플레이어는 자동으로 입찰 프로세스를 시작하기 위해 상기 플레이어에 대한 1 크레딧 입찰을 갖는다. 드래프트 입찰 프로세스는 그 후 드래프트에서 다음 판타지 플레이어로 간다. 다음 판타지 플레이어는 2 이상의 크레딧들을 입찰하거나(1의 증분들로 입찰해야 한다 - 부분들을 사용할 수 없다) 또는 드래프트에서 다음 판타지 플레이어로 "넘어갈 수 있다".
- [0158] 단지 드래프트 입찰 프로세스가 레코드 상에서 최고 입찰을 가진 사람으로 다시 판타지 그룹들의 전체 그룹을 고려할 때만, 이러한 풋볼 플레이어(선수)에 대한 입찰이 종료된다. 낙찰을 이룬 판타지 플레이어는 그들의 크레딧 계좌로부터 공제된 그들이 입찰한 크레딧들의 수를 가진다. 그들은 그들의 라인업에 대한 상기 풋볼 플레이어들을 시작하도록 허용된 그룹에서의 유일한 판타지 플레이어이다. 드래프트는 그 후 선발한 제 2 판타지 플레

이어가 그룹에서의 판타지 플레이어들이 입찰할 수 있는 새로운 풋볼 플레이어를 도입하는 원래 순서로 돌아간다.

8 플레이어 그룹에 대한 프로세스의 일 예가 아래에 제시된다:

판타지 플레이어 #1 - "나는 Tom Brady를 제출한다"(자동으로 1 크레딧 입찰을 의미한다)

판타지 플레이어 #2 - "통과"

판타지 플레이어 #3 - "나는 2 크레딧들을 입찰한다"

판타지 플레이어 #4 - "나는 5 크레딧들을 입찰한다"

판타지 플레이어 #5 - "나는 6 크레딧들을 입찰한다"

판타지 플레이어 #6 - "통과"

판타지 플레이어 #7 - "나는 9 크레딧들을 입찰한다"

판타지 플레이어 #8 - "나는 11 크레딧들을 입찰한다"

판타지 플레이어 #1 - "통과"

판타지 플레이어 #2 - "통과"

판타지 플레이어 #3 - "통과"

판타지 플레이어 #4 - "나는 12 크레딧들을 입찰한다"

판타지 플레이어 #5 내지 판타지 플레이어 #3 모두가 통과한다

판타지 플레이어 #4는 Tom Brady를 얻으며 그들의 계좌로부터 12 크레딧들을 제거한다.

판타지 플레이어 #2는 입찰할 다음 플레이어를 소개한다.

판타지 플레이어가 그들의 위치들 모두를 채우지 않고 크레딧들을 모두 써버린다면, 그들은 더 이상 입찰할 수 없으며 메인 드래프트 직후 오는 자유 계약 선수 드래프트를 기다려야 한다. 이러한 자유 계약 선수 드래프트는 일단 모두가 전체 라인업을 채워 넣었거나 또는 크레딧들을 다 써버렸다면 일어난다. 자유 계약 선수 드래프트는 그 후 여전히 채울 곳들을 가진 판타지 플레이어들에 대해서만 개최된다. 이러한 드래프트는 원래 드래프트 순서로부터 역순으로 간다. 선발한 판타지 플레이어는 단지 그것이 그들의 순서일 때 하나의 풋볼 플레이어를 취할 수 있다. 그들이 채울 하나 이상의 장소를 갖는다면, 그들은 선발 프로세스가 다시 그들에게 돌아올 때까지 기다려야 한다. 일단 판타지 플레이어가 그들의 전체 로스터를 채웠다면, 그들은 자유 계약 선수 드래프트로부터 자동으로 떨어진다.

그룹 토너먼트 유형 #3 - 블라인드 제출 포맷 - 중복된 선수들의 판타지 포인트들을 공유하는 것 - 예시적인 실시예에서, 블라인드 제출 포맷은 라인업 제출들이 한 번 정확하게 일어날 때 이용된다. 서로 경쟁하는 작은 그룹들은 블라인드 제출 포맷을 사용하여 모든 요구된 위치들에 대한 라인업들을 제출한다(예로서, 판타지 플레이어들은 다른 판타지 플레이어들이 선택된 매치에서 수반하는 것을 알지 않고 그들의 라인업들에서 돌아야 하는). 선수들의 중복이 허용된다면, 이것이 일어날 때, 페널티가 있다. 중복된 선수를 제출한 모든 판타지 플레이어들은 매치에 대한 상기 선수의 포인트 합계를 균등하게 분리할 것이다. 예를 들면, 판타지 축구 그룹에서 경쟁하는 11명의 판타지 플레이어들이 판타지 플레이어들 제출 선수 중 6명, 그들의 라인업을 위해 Lionel Messi(즉, 중복 선수)를 갖는다면, 이들 6명의 판타지 플레이어들은 Messi가 그의 게임에서 득점한 아무리 많은 판타지 포인트들이 있을지라도 균등하게 분리할 것이다. 다수의 게임들의 경우에, 6명의 판타지 플레이어들은 평균을 분리하거나 또는 총 포인트들을 분리할 것이다. 메시가 그의 게임에 대해 14 판타지 포인트들을 득점한다면, 각각의 판타지 플레이어는 2.33(소수점 둘째 자리까지 반올림) 판타지 포인트들을 수신할 것이며, 이는 6으로 나눈 14가 2.33가 같기 때문이다.

이러한 유형의 페널티는 엄청난 양의 전략을 생성하며 제 2 계층 플레이어들을 선두로 올린다. 판타지 플레이어들은 보다 적은 플레이어들이 중복되는 기회가 적기 때문에 슈퍼스타들에게 넘겨주도록 선택할 수 있다. 때때로, 이들 유형들의 토너먼트들은 단지 채울 3 내지 5개의 시작 위치들만을 가진다.

그룹 토너먼트 유형 #4 - 블라인드 제출 포맷 - 중복된 선수들의 값을 낮추는 것 - 이것은 이전 포맷의 변형이

다. 이러한 포맷 변형은 또한 라인업들이 단지 한 번 제출될 수 있는 토너먼트를 개최하기 위한 효과적인 방식이다. 그룹에서 경쟁하는 모든 멤버들이 블라인드 제출 포맷을 사용하여 라인업들을 제출하는 이러한 포맷이 또한 플레이된다. 다시 한 번, 선수들의 중복이 허용되지만, 페널티는 상기 설명된 이전 포맷과 상이하다. 중복에 대한 페널티는 선수가 특정한 판타지 포인트들의 감소이다. 발생한 중복이 많을수록, 그들은 덜 가치 있다. 예를 들면, 판타지 야구에서, 12 사람 그룹이 선수를 제출한 단지 하나의 멤버(판타지 플레이어), Albert Pujols 만을 갖는다면, 멤버는 제출된 선수에 대응하는 판타지 포인트들의 100%를 얻을 수 있다. 상기 그룹의 두 명의 멤버들이 선수, Pujols를 선택한다면, 멤버를 선택한 각각은 선택된 선수의 판타지 포인트들의 90%만을 얻을 수 있다. 3명의 사람이 동일한 선수를 선택하였다면, 멤버를 선택한 각각은 선택된 선수의 판타지 포인트들의 단지 80%만을 얻을 수 있다. 포인트 감소들은 범위가 페널티들의 완전히 임의의 시스템에서 매우 잘-조정된 방법까지 이를 수 있다.

[0179]

이하에 제시된 표는 얼마나 많은 다른 경쟁자들이 또한 상기 선수를 선택하는지에 완전히 기초하여 주어진 판타지 참가자가 선수의 포인트들의 몇 퍼센티지를 수신하는지를 결정하는 실시예의 예이다. 열거된 퍼센티지들은 임의적이라는 것을 주의하는 것이 중요하다. 발생한 선수 선택의 중복이 많을수록 판타지 플레이어들에 벌칙을 적용하는 임의의 퍼센티지들이 사용될 수 있다.

선수가 가치 있는 판타지 포인트들의 퍼센티지
선택된 주어진 선수의 중복에 기초하여

	선택 선수 1X*	2X	3X	4X	5X	6X	7X	8X	9X	10X	11X	12X
3 플레이어 판타지 매치	100%	50%	0%	해당 없음	해당 없음	해당 없음	해당 없음	해당 없음	해당 없음	해당 없음	해당 없음	해당 없음
4 플레이어 판타지 매치	100%	67%	33%	0%	해당 없음	해당 없음	해당 없음	해당 없음	해당 없음	해당 없음	해당 없음	해당 없음
5 플레이어 판타지 매치	100%	75%	50%	25%	0%	해당 없음	해당 없음	해당 없음	해당 없음	해당 없음	해당 없음	해당 없음
6 플레이어 판타지 매치	100%	80%	60%	40%	20%	0%	해당 없음	해당 없음	해당 없음	해당 없음	해당 없음	해당 없음
7 플레이어 판타지 매치	100%	83%	67%	50%	33%	17%	0%	해당 없음	해당 없음	해당 없음	해당 없음	해당 없음
8 플레이어 판타지 매치	100%	86%	72%	58%	43%	28%	14%	0%	해당 없음	해당 없음	해당 없음	해당 없음
9 플레이어 판타지 매치	100%	87%	75%	62%	50%	38%	25%	13%	0%	해당 없음	해당 없음	해당 없음
10 플레이어 판타지 매치	100%	89%	78%	67%	56%	45%	34%	23%	12%	0%	해당 없음	해당 없음
11 플레이어 판타지 매치	100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%	0%	해당 없음
12 플레이어 판타지 매치	100%	91%	82%	73%	64%	55%	46%	37%	28%	19%	10%	0%

* 주의 : 1X는 12명의 판타지 플레이어들 중 정확히 1에 의해 주어진 선수가 선택되었음을 의미하는 "1회"로서 판독된다.

[0180]

[0181]

상기 표에 도시된 하이라이팅된(굵은 및 밑줄 그어진) 퍼센티지는 판타지 플레이어들 중 5명이 동일한 선수를 선택하는 7 플레이어 판타지 그룹을 나타낸다. 예를 들면, 7명의 플레이어들 중 5명이 다가올 매치를 위한 그들의 시작 쿼터백으로 Michael Vick을 선택하였다고 가정하자. 이것이 의미하는 것은 5명의 판타지 플레이어들의 각각의 그들의 시작 라인업에서 Vick을 가질 것이지만, 그들은 각각 상기 주(라운드)에서 Vick이 특정한 포인트들의 33%만을 수신한다는 것을 의미한다.

[0182]

이하의 표는 판타지 풋볼 토너먼트로부터의 가상적 예이며 12 사람 그룹이 선택한 시작 NFL 선수들을 도시한다. 각각의 선수의 이름 하에서의 퍼센티지는 상기 선수를 선택한 판타지 플레이어가 특정한 주 동안 그들의 선택한 NFL 선수가 특정한 실제 판타지 포인트들에 이를 퍼센티지를 나타낸다. 이러한 퍼센티지는 NFL 선수가 중복된 횟수에 기초하여 상기 표로부터 직접 취하여진다.

NFL 선수들이 득점한 판타지 포인트들에 대한 퍼센티지 값들
경쟁하는 12 판타지 플레이어들의 그룹

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

[0183]

[0184]

그룹 토너먼트 유형 #5 - 블라인드 제출 포맷 - 선수들에 대한 입찰 - 이러한 유형의 포맷은 여러 날들의 입찰에 걸쳐 사용된다. 그룹에서의 판타지 플레이어들은 그들이 제출한 각각의 선수의 이름 다음에 있는 퍼센티지와 함께 라인업들을 제출한다. 퍼센티지는 그들이 그들의 라인업을 위해 상기 선수를 확보하기 위해 기꺼이 수용하려고 하는 선수의 판타지 포인트들의 일 부분이 얼마나 작은지를 나타낸다. 다시 말해서, 판타지 플레이어는 그들이 그들을 아주 많이 갈망하기 때문에 주어진 선수가 득점한 판타지 포인트들의 일부를 기꺼이 포기한다. 최저 입찰을 가진 판타지 플레이어가 상기 선수를 얻는다. 예를 들면, 3명의 판타지 플레이어들이 풋볼 토너먼트에 대한 그들의 러닝 백이도록 선수, Adrian Peterson을 선택하며 입찰들이 100%, 93% 및 87%이면, 87%를 입찰한 판타지 플레이어가 그들의 라인업을 위해 Peterson을 얻는다. 애로점은 87%를 입찰한 판타지 플레이어가 주어진 게임에 대해 피터슨의 판타지 포인트들이 무엇이든지 그것의 87%만을 얻을 것이라는 것이다. 선수를 얻지 않은 다른 두 명의 판타지 플레이어들은 다음 라운드의 입찰 동안 이러한 위치에 대한 새로운 선수의 이름을 제출해야 할 것이다. 둘 이상의 판타지 플레이어들이 선수에 대한 동일한 낙찰을 제출한다면, 판타지 플레이어들의 각각은 그들에 제출한 입찰 양에 대해 그들의 라인업에서 상기 선수를 얻을 것이다. 일단 선수가 그룹에서 적어도 하나의 사람의 라인업에 위치된다면, 선수는 매치에 대해 누군가에 의해 다시 입찰될 수 없다.

[0185]

최종 라운드 후, 자유 계약 선수 드래프트가 컴퓨터 생성된 선발 순서를 사용하여 행해진다. 완전한 라인업을 갖지 않는 판타지 플레이어들만이 자유 계약 선수 드래프트에 대해 자격이 있다. 판타지 플레이어들은 단지 그것이 자유 계약 선수 드래프트에서 그들의 순서일 때 하나의 선수를 선택할 수 있다. 판타지 플레이어가 그들의 라인업에서 채울 다수의 홀들을 가진다면, 판타지 플레이어는 자유 계약 선수 드래프트 프로세서에서 선수를 선택하기 위해 그들의 순서를 기다려야 한다. 일단 판타지 플레이어가 자유 계약 선수 드래프트로부터 그들의 라인업을 채웠다면, 그들은 드래프트로부터 자동으로 떨어지게 된다. 자유 계약 선수 드래프트에서의 모든 선수들은 그들의 판타지 포인트들의 100%의 가치가 있다.

[0186]

아래의 표들은 판타지 야구 토너먼트에 대한 3일 제출 프로세스의 예를 예시한다. 각각의 판타지 플레이어는 5명의 선수들(비-투수들)에 대한 입찰을 제출해야 한다. 선수들이 어떤 위치에서 플레이하는지에 대한 제한들은 없다.

1일 제출들 및 입찰들

	선수 #1	선수 #2	선수 #3	선수 #4	선수 #5
판타지 플레이어 1	Cabrera Det 91%	Holliday STL 91%	Pujols STL 94%	ARod NYY 91%	Hamilton Tex 93%
판타지 플레이어 2	Fielder Mil 97%	Pujols STL 100%	Braun Mil 100%	Hamilton Tex 89%	Teixeira NYY 100%
판타지 플레이어 3	Cano NYY 99%	Gonzalez Bos 90%	Pujols STL 100%	Kemp LA 94%	ARod NYY 91%
판타지 플레이어 4	Fielder Mil 97%	Gonzalez Bos 83%	Pujols STL 100%	Hamilton Tex 85%	Reyes NYM 100%
판타지 플레이어 5	Howard Phil 100%	Pujols STL 100%	Reynolds Balt 100%	Tulowitzki Col 100%	Young Tex 100%
판타지 플레이어 6	Cano NYY 92%	Pence Phil 100%	Pujols STL 100%	Kemp LA 94%	Votto Cin 100%
판타지 플레이어 7	Fielder Mil 95%	Gonzalez Bos 93%	Pujols STL 98%	Hamilton Tex 95%	Kemp LA 97%
판타지 플레이어 8	Cabrera Det 93%	Granderson NYY 100%	Pujols STL 89%	Beltran SF 100%	Kemp LA 100%
판타지 플레이어 9	Fielder Mil 95%	Pujols STL 94%	Holliday STL 97%	Hamilton Tex 96%	Beltre Tex 92%
판타지 플레이어 10	Fielder Mil 95%	Pujols STL 100%	Ramirez CHC 100%	Hamilton Tex 97%	Kemp LA 92%
판타지 플레이어 11	Fielder Mil 100%	Gonzalez Bos 100%	Pedroia Bos 100%	Beltre Tex 93%	Bautista Tor 100%
판타지 플레이어 12	Cano NYY 99%	Ortiz Bos 100%	Pujols STL 100%	Konerko CHW 100%	Beltre Tex 99%

[0187]

[0188]

상기 예에서, 굵은 텍스트는 낙찰을 나타낸다. 상기 예에서, 두 명의 판타지 플레이어들이 91%에서 선수, AROD를 확보하였으며 3명의 판타지 플레이어들이 95%에서 선수, Fielder를 확보하였음을 주의하자.

2일 제출들 및 입찰들

	선수 #1	선수 #2	선수 #3	선수 #4	선수 #5
판타지 플레이어 1	<u>Cabrera</u> Det 91%	<u>Holliday</u> STL 91%	<u>Ellsbury</u> Bos 91%	<u>ARod</u> NYY 91%	<u>Victorino</u> Phila 99%
판타지 플레이어 2	<u>C. Lee</u> Hou 100%	<u>Bruce</u> Cin 100%	<u>Braun</u> Mil 100%	<u>Ellsbury</u> Bos 99%	<u>Teixeira</u> NYY 100%
판타지 플레이어 3	<u>Longoria</u> TB 99%	<u>Mauer</u> Minn 98%	<u>Utley</u> Phil 100%	<u>Suzuki</u> Sea 100%	<u>ARod</u> NYY 91%
판타지 플레이어 4	<u>Phillips</u> Cin 100%	<u>Gonzalez</u> Bos 83%	<u>Longoria</u> TB 98%	<u>Hamilton</u> Tex 85%	<u>Reyes</u> NYM 100%
판타지 플레이어 5	<u>Howard</u> Phil 100%	<u>C. Jones</u> Atl 100%	<u>Reynolds</u> Balt 100%	<u>Tulowitzki</u> Col 100%	<u>Young</u> Tex 100%
판타지 플레이어 6	<u>Cano</u> NYY 92%	<u>Pence</u> Phil 100%	<u>Hardy</u> Balt 100%	<u>McCutchen</u> Pitt 100%	<u>Votto</u> Cin 100%
판타지 플레이어 7	<u>Felder</u> Mil 95%	<u>Mauer</u> Minn 98%	<u>Willingham</u> Oak 100%	<u>Suzuki</u> Sea 99%	<u>C. Jones</u> Atl 100%
판타지 플레이어 8	<u>Upton</u> TB 100%	<u>Granderson</u> NYY 100%	<u>Puig</u> STL 89%	<u>Beltran</u> SF 100%	<u>Utley</u> Phil 100%
판타지 플레이어 9	<u>Felder</u> Mil 95%	<u>Willingham</u> Oak 98%	<u>Utley</u> Phil 97%	<u>Mauer</u> Minn 99%	<u>Beltre</u> Tex 92%
판타지 플레이어 10	<u>Felder</u> Mil 95%	<u>Longoria</u> TB 100%	<u>Ramirez</u> CHC 100%	<u>Phillips</u> Cin 97%	<u>Kemp</u> LA 92%
판타지 플레이어 11	<u>Swisher</u> NYY 100%	<u>Ugla</u> Atl 100%	<u>Pedroia</u> Bos 100%	<u>Hardy</u> Balt 93%	<u>Bautista</u> Tor 100%
판타지 플레이어 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%

[0189]

[0190]

상기 예에서, 굵은 텍스트는 낙찰을 의미한다. 밑줄 그어진 텍스트는 선수가 가치가 있는 퍼센티지를 나타내는 값을 갖고 이전에 확보된 선수를 나타낸다. 상기 예에서, 두 명의 판타지 플레이어들이 100%에서 선수, C. Jones를 확보하였으며, 98%에서 선수, 미네소타의 Mauer를 확보하였음을 주의하자.

3일 제출들 및 입찰들

	선수 #1	선수 #2	선수 #3	선수 #4	선수 #5
판타지 플레이어 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%
판타지 플레이어 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%
판타지 플레이어 3	<u>Upton</u> Ariz 100%	<u>Mauer</u> Minn 98%	<u>Gordon</u> KC 100%	<u>Quentin</u> CHW 100%	<u>ARod</u> NYY 91%
판타지 플레이어 4	<u>Trumbo</u> LAA 100%	<u>Gonzalez</u> Bos 83%	<u>Longoria</u> TB 98%	<u>Hamilton</u> Tex 85%	<u>Reyes</u> NYM 100%
판타지 플레이어 5	<u>Howard</u> Phil 100%	<u>C. Jones</u> Atl 100%	<u>Reynolds</u> Balt 100%	<u>Tulowitzki</u> Col 100%	<u>Young</u> Tex 100%
판타지 플레이어 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%
판타지 플레이어 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%
판타지 플레이어 8	<u>Upton</u> TB 100%	<u>Granderson</u> NYY 100%	<u>Pujols</u> STL 89%	<u>Beltran</u> SF 100%	<u>Trumbo</u> LAA 98%
판타지 플레이어 9	<u>Fielder</u> Mil 95%	<u>Willingham</u> Oak 98%	<u>Utey</u> Phil 97%	<u>Morse</u> Wash 99%	<u>Beltre</u> Tex 92%
판타지 플레이어 10	<u>Fielder</u> Mil 95%	<u>Upton</u> Ariz 100%	<u>Ramirez</u> CHC 100%	<u>Phillips</u> Cin 97%	<u>Kemp</u> LA 92%
판타지 플레이어 11	<u>Sandoval</u> SF 100%	<u>Ugla</u> Atl 100%	<u>Pedroia</u> Bos 100%	<u>Hardy</u> Balt 93%	<u>Bautista</u> Tor 100%
판타지 플레이어 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%

[0191]

[0192]

상기 예에서, 굵은 텍스트는 낙찰을 나타낸다. 밑줄 그어진 텍스트는 선수가 가치 있는 퍼센티지를 나타내는 값을 갖고 이전에 확보된 선수를 나타낸다.

자유 계약 선수 드래프트 이전의 최종 로스터들

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

[0193]

[0194]

상기 예에서, 판타지 플레이어들(#3, #4, #7, #10, 및 #11)(예로서, 채울 구멍들을 가진 판타지 플레이어들)은 그 후 그들의 구멍들 모두(이 경우에 각각은 하나를 가진다)가 채워질 때까지 자유 계약 선수 판타지 드래프트에 참여할 것이다. 자유 계약 선수 판타지 드래프트에서의 판타지 플레이어들은 그룹에서의 누군가에 의해 선택되지 않은 임의의 야구 선수(비-투수)를 선택할 수 있다. 이들 자유 계약 선수들은 각각 그들의 판타지 포인트들의 100%의 가치가 있을 것이다.

[0195]

그룹 토너먼트 유형 #6 - 블라인드 제출 포맷 - 한도를 사용하는 것 - 이러한 유형의 토너먼트는 1 샷 기반으로 행해질 수 있지만, 다수의 라운드들의 제출들에 걸쳐 최상으로 사용된다. 판타지 플레이어들은 그들의 라인업들에 채울 블라인드 제출 프로세스에 대한 특정한 수의 크레딧들을 할당받는다. 주어진 선수에 대해 최고를 입찰한 판타지 플레이어는 그들의 라인업에 선수를 가질 권한을 얻는 반면, 그룹의 다른 멤버들의 모두는 이러한 선수를 플레이할 기회를 잃는다. 일단 최종 라운드들의 제출들이 통과하면, 자유 계약 선수 드래프트는 여전히 채울 라인업 슬롯드러그 갖는 임의의 판타지 플레이어에 대해 행해질 것이다. 자유 계약 선수 드래프트는 그룹에서의 누군가에 의해 선택되지 않은 선수들을 위한 것이다.

[0196]

판타지 플레이어는 선택 프로세스가 완료되기 전에 그들의 크레딧들의 모두를 사용할 수 있다. 그들이 이를 하게 되며 그들이 여전히 채울 위치들을 갖는다면, 판타지 플레이어는 최종 라운드들의 제출들의 끝에서 시작하는, 자유 계약 선수 드래프트까지 기다려야 한다. 또한, 둘 이상의 판타지 플레이어들이 이상적인 입찰을 제출하며 그것이 주어진 선수에 대해 가장 높은 것으로 판명된다면, 그들의 각각은 그들이 각각 제출한 판타지 값에서 그들의 라인업들로 이 선수를 입력할 것이다.

[0197]

이하의 표들은 NBA 판타지 농구 토너먼트의 진행의 예를 예시한다. 이 예에서, 그룹에 참여하는 12명의 판타지 플레이어들이 있다. 그들의 각각은 5개의 라인업 위치들을 채우기 위해 50 크레딧들을 갖고 시작한다. 이러한 가설적 토너먼트에서, NBA 선수가 플레이하는 실제 위치들은 상관없다. 판타지 플레이어는 그들이 원한다면 포워드들을 갖고 위치들 모두를 채울 수 있다. 또한, 판타지 플레이어가 모든 슬롯들에 입찰하게 하는 요건이 없다. 그/그녀가 선택한다면, 판타지 플레이어는 전략적으로 두 명의 슈퍼스타들에 대해 높게 입찰할 수 있으며 그 후 그들의 나머지 로스터 슬롯들을 채우기 위해 자유 계약 선수 드래프트에 의존할 수 있다.

라운드 1 - 제출된 NBA 선수들

	선수 #1	선수 #2	선수 #3	선수 #4	선수 #5
판타지 플레이어1 50 크레딧 이용	James 마이애미 7 크레딧 입찰	Bryant LAL 10 크레딧 입찰	Howard 올랜도 10 크레딧 입찰	Paul LAC 6 크레딧 입찰	Griffin LAC 10 크레딧 입찰
판타지 플레이어2 50 크레딧 이용	Wade 마이애미 13 크레딧 입찰	Duncan S.A. 3 크레딧 입찰	Stoudemire NY 8 크레딧 입찰	Anthony NY 5 크레딧 입찰	James 마이애미 21 크레딧 입찰
판타지 플레이어3 50 크레딧 이용	Rose Chi 16 크레딧 입찰	James Mia 22 크레딧 입찰	Johnson Atl 1 크레딧 입찰	Ellis GS 2 크레딧 입찰	Bryant LAL 9 크레딧 입찰
판타지 플레이어4 50 크레딧 이용	James Mia 25 크레딧 입찰	Bryant LAL 25 크레딧 입찰	무 입찰	무 입찰	무 입찰
판타지 플레이어5 50 크레딧 이용	Griffin LAC 10 크레딧 입찰	Howard 올랜도 10 크레딧 입찰	Durant OKC 10 크레딧 입찰	Anthony NY 10 크레딧 입찰	Williams NJ 10 크레딧 입찰
판타지 플레이어6 50 크레딧 이용	Durant OKC 15 크레딧 입찰	Nowitski 델러스 10 크레딧 입찰	Aldridge 포트 7 크레딧 입찰	Love Min 8 크레딧 입찰	Wade Mia 10 크레딧 입찰
판타지 플레이어7 50 크레딧 이용	Durant OKC 17 크레딧 입찰	James Mia 17 크레딧 입찰	Nowitski 델러스 16 크레딧 입찰	무 입찰	무 입찰
판타지 플레이어8 50 크레딧 이용	James Mia 40 크레딧 입찰	Ellis GS 3 크레딧 입찰	Parker SA 3 크레딧 입찰	Gasol LAL 2 크레딧 입찰	Randolph 애펬스 2 크레딧 입찰
판타지 플레이어9 50 크레딧 이용	Wade Mia 15 크레딧 입찰	Howard Orl 15 크레딧 입찰	Bryant LAL 15 크레딧 입찰	Nash 파닉스 3 크레딧 입찰	Curry GS 2 크레딧 입찰
판타지 플레이어10 50 크레딧 이용	Bryant LAL 15 크레딧 입찰	Rose Chi 18 크레딧 입찰	Wade Mia 17 크레딧 입찰	무 입찰	무 입찰
판타지 플레이어11 50 크레딧 이용	Rose Chi 23 크레딧 입찰	Durant OKC 27 크레딧 입찰	무 입찰	무 입찰	무 입찰
판타지 플레이어12 50 크레딧 이용	Durant OKC 25 크레딧 입찰	James 마이애미 25 크레딧 입찰	무 입찰	무 입찰	무 입찰

[0198]

[0199]

상기 예에서, 굵은 텍스트는 낙찰을 나타낸다. 판타지 플레이어들이 임의의 주어진 라운드의 제출들 동안 그들의 크레딧들 중 임의의 것 또는 모두를 입찰할 수 있다. 상기 예에서, 선수, Griffin은 플레이어들(#1 및 #5)에 의해 확보되었다.

라운드 2 - 제출된 NBA 선수들

	선수 #1	선수 #2	선수 #3	선수 #4	선수 #5
판타지 플레이어 1 17 크레딧 이용	<u>Howard</u> 올랜도	<u>Paul</u> LAC	<u>Griffin</u> LAC	<u>Bynum</u> LAL 12 크레딧 입찰	<u>Rondo</u> Bos 5 크레딧 입찰
판타지 플레이어 2 39 크레딧 이용	<u>Duncan</u> S.A.	<u>Stoudemire</u> NY	<u>Jennings</u> Mil 8 크레딧 입찰	<u>Ginobili</u> SA 17 크레딧 입찰	<u>Bosh</u> 마이애미 14 크레딧 입찰
판타지 플레이어 3 49 크레딧 이용	<u>Johnson</u> Atl	<u>Bosh</u> Mia 25 크레딧 입찰	<u>Pierce</u> Bos 15 크레딧 입찰	<u>Rondo</u> Bos 6 크레딧 입찰	<u>Granger</u> Ind 3 크레딧 입찰
판타지 플레이어 4 25 크레딧 이용	<u>Bryant</u> LAL	<u>Garnett</u> Bos 7 크레딧 입찰	<u>Evans</u> Sac 1 크레딧 입찰	<u>Martin</u> Hou 2 크레딧 입찰	<u>Pierce</u> Bos 15 크레딧 입찰
판타지 플레이어 5 20 크레딧 이용	<u>Griffin</u> LAC	<u>Anthony</u> NY	<u>Williams</u> NJ	<u>Westbrook</u> OKC 5 크레딧 입찰	<u>Bosh</u> Mia 15 크레딧 입찰
판타지 플레이어 6 35 크레딧 이용	<u>Aldridge</u> 포트	<u>Love</u> Min	<u>Jefferson</u> 유타 2 크레딧 입찰	<u>Bosh</u> Mia 25 크레딧 입찰	<u>Pierce</u> Bos 8 크레딧 입찰
판타지 플레이어 7 34 크레딧 이용	<u>Nowitski</u> 댈러스	<u>Wall</u> Wash 2 크레딧 입찰	<u>Bosh</u> 마이애미 20 크레딧 입찰	<u>Boozer</u> Chi 5 크레딧 입찰	<u>Pierce</u> Bos 7 크레딧 입찰
판타지 플레이어 8 0 크레딧 이용	<u>James</u> Mia	<u>Ellis</u> GS	<u>Parker</u> SA	<u>Gasol</u> LAL	<u>Randolph</u> 멤피스
판타지 플레이어 9 45 크레딧 이용	<u>Nash</u> 피닉스	<u>Curry</u> GS	<u>Bosh</u> Mia 30 크레딧 입찰	<u>Rondo</u> Bos 15 크레딧 입찰	무 입찰
판타지 플레이어 10 33 크레딧 이용	<u>Wade</u> Mia	<u>Rondo</u> Bos 17 크레딧 입찰	<u>Bosh</u> Mia 16 크레딧 입찰	No Bid	무 입찰
판타지 플레이어 11 0 크레딧 이용	<u>Rose</u> Chi	<u>Durant</u> OKC	입찰할 자격 없음	입찰할 자격 없음	입찰할 자격 없음
판타지 플레이어 12 50 크레딧 이용	<u>Bosh</u> Mia 17 크레딧 입찰	<u>Rondo</u> Bos 17 크레딧 입찰	<u>Pierce</u> Bos 16 크레딧 입찰	무 입찰	무 입찰

[0200]

[0201]

상기 예에서, 굵은 텍스트는 낙찰을 나타낸다. 밑줄 그어진 텍스트는 이전 확보된 선수를 나타낸다. 상기 예에서, 선수, Rondo는 양쪽 판타지 플레이어(#10 및 #12)에 의해 확보되었다.

라운드 3 - 제출된 NBA 선수들

	선수 #1	선수 #2	선수 #3	선수 #4	선수 #5
판타지 플레이어 1 5 크레딧 이용	<u>Howard</u> 올랜도	<u>Paul</u> LAC	<u>Griffin</u> LAC	<u>Bynum</u> LAL	<u>Allen</u> Bos 5 크레딧 입찰
판타지 플레이어 2 14 크레딧 이용	<u>Duncan</u> SA	<u>Stoudemire</u> NY	<u>Jennings</u> Mil	<u>Ginobili</u> SA	<u>Lawson</u> Den 14 크레딧 입찰
판타지 플레이어 3 46 크레딧 이용	<u>Johnson</u> Atl	<u>Granger</u> Ind	<u>Thornton</u> Sac 12 크레딧 입찰	<u>Allen</u> Bos 20 크레딧 입찰	<u>Wallace</u> Port 14 크레딧 입찰
판타지 플레이어 4 15 크레딧 이용	<u>Bryant</u> LAL	<u>Garnett</u> Bos	<u>Evans</u> Sac	<u>Martin</u> Hou	<u>Allen</u> Bos 15 크레딧 입찰
판타지 플레이어 5 15 크레딧 이용	<u>Griffin</u> LAC	<u>Anthony</u> NY	<u>Williams</u> NJ	<u>Westbrook</u> OKC	<u>Anderson</u> Orl 15 크레딧 입찰
판타지 플레이어 6 33 크레딧 이용	<u>Aldridge</u> 포트	<u>Love</u> Min	<u>Jefferson</u> 유타	<u>Deng</u> Chi 15 크레딧 입찰	<u>Lee</u> GS 18 크레딧 입찰
판타지 플레이어 7 27 크레딧 이용	<u>Nowitski</u> 댈러스	<u>Wall</u> Wash	<u>Boozer</u> Chi	<u>Gasol</u> 멤피스 12 크레딧 입찰	<u>Allen</u> Bos 15 크레딧 입찰
판타지 플레이어 8 0 크레딧 이용	<u>James</u> Mia	<u>Ellis</u> GS	<u>Parker</u> SA	<u>Gasol</u> LAL	<u>Randolph</u> 멤피스
판타지 플레이어 9 15 크레딧 이용	<u>Nash</u> 피닉스	<u>Curry</u> GS	<u>Bosh</u> Mia	<u>Allen</u> Bos 14 크레딧 입찰	<u>Hibbert</u> Ind 1 크레딧 입찰
판타지 플레이어 10 16 크레딧 이용	<u>Wade</u> Mia	<u>Rondo</u> Bos	<u>Lowry</u> Hou 2 크레딧 입찰	<u>Wallace</u> Port 13 크레딧 입찰	<u>Thornton</u> Sac 1 크레딧 입찰
판타지 플레이어 11 0 크레딧 이용	<u>Rose</u> Chi	<u>Durant</u> OKC	입찰할 자격 없음	입찰할 자격 없음	입찰할 자격 없음
판타지 플레이어 12 17 크레딧 이용	<u>Pierce</u> Bos	<u>Rondo</u> Bos	<u>Allen</u> Bos 17 크레딧 입찰	무 입찰	무 입찰

[0202]

[0203]

상기 예에서, 굵은 텍스트는 낙찰을 나타낸다. 밑줄 그어진 텍스트는 이전 확보된 선수를 나타낸다.

최종 로스터들 - 결정될 자유 계약 선수들

	선수 #1	선수 #2	선수 #3	선수 #4	선수 #5
판타지 플레이어 1	Howard 올랜도	Paul LAC	Griffin LAC	Bynum LAL	개방
판타지 플레이어 2	Duncan SA	Stoudemire NY	Jennings Mil	Ginobili SA	Lawson Den
판타지 플레이어 3	Johnson Atl	Granger Ind	Thornton Sac	Allen Bos	Wallace Port
판타지 플레이어 4	Bryant LAL	Garnett Bos	Evans Sac	Martin Hou	개방
판타지 플레이어 5	Griffin LAC	Anthony NY	Williams NJ	Westbrook OKC	Anderson Orl
판타지 플레이어 6	Aldridge 포트	Love Min	Jefferson 유타	Deng Chi	Lee GS
판타지 플레이어 7	Nowitski Dallas	Wall Wash	Boozer Chi	Gasol 멤피스	개방
판타지 플레이어 8	James Mia	Ellis GS	Parker SA	Gasol LAL	Randolph 멤피스
판타지 플레이어 9	Nash 피닉스	Curry GS	Bosh Mia	Hibbert Ind	개방
판타지 플레이어 10	Wade Mia	Rondo Bos	Lowry Hou	개방	개방
판타지 플레이어 11	Rose Chi	Durant OKC	개방	개방	개방
판타지 플레이어 12	Pierce Bos	Rondo Bos	개방	개방	개방

[0204]

[0205]

상기 예에서, 판타지 플레이어들(#1, #4, #7, #9, #10, #11, 및 #12)은 그 후 각각이 그들의 구멍들의 모두를 채울 때까지 자유 계약 선수 판타지 드래프트에 참여할 것이다. 판타지 플레이어는 라운드당 한 번의 선택을 얻는다. 일단 주어진 판타지 플레이어가 모든 그들의 슬롯들을 채웠다면, 그들은 자동으로 자유 계약 드래프트로부터 떨어지게 된다.

[0206]

그룹 토너먼트 유형 #7 - 블라인드 제출 포맷 - 최소 임계치를 충족시키는 것 - 예시적인 실시예에서, 이러한 포맷은 복권 효과 포맷인 것처럼 보일 수 있지만, 아니다. 이러한 유형의 그룹 토너먼트는 모두가 서로 동시에 경쟁할지라도 소 그룹 성배 토너먼트들이 하는 동일한 방식을 동작한다. 이것은 그것이 소 그룹들에서 경쟁하는 판타지 플레이어들을 갖지 않을지라도 진짜 성배 토너먼트이다. 이것은 최소 임계치 토너먼트를 셋 업함으로써 성취될 수 있다.

[0207]

최소 임계치 토너먼트는 참가자들의 50% 이상이 각각의 라운드에서 제거될 필요가 있음을 인식한다. 이것은 1-대-1 매치 플레이 포맷이 주마다 참가자들의 반을 제거하기 때문이다. 이것은 이미 대중들을 끌어들이는 토너먼트에 대해 비효율적인 것으로 증명되었다. 다른 한편으로, 최소 임계치 토너먼트는 모두가 고정인 채로 있는 한 명의 사람과 동시에 경쟁하는 것보다 더 너그러워야 한다. 이러한 포맷은 가상으로 랜덤 플레이어가 패배한 100% 확실성이다. 이러한 문제점을 해결하기 위한 방식은 성공적인 성배 토너먼트를 개최하는 것과 양립할 수 없는 50% 및 100% 극치들 사이에서의 어딘가에 있는 퍼센티지로 초점을 맞추는 것이다. 이러한 유형의 전략은 동적 성배 토너먼트를 생성하는 것에 많이 도움이 되는 동적인 동일한 소그룹을 생성한다.

[0208]

토너먼트에 대한 포맷은 비교적 간단하다. 판타지 플레이어들은 라운드마다 50% 및 100% 사이에서의 최소 성능 임계치를 충족시켜야 한다. 임의로 70%를 고르자. 이것이 의미하는 것은 모든 판타지 플레이어들이 다음 라운드로 진행하기 위해 주어진 주 동안 필드의 70%를 이겨야 한다는 것이다. 판타지 플레이어들은 라운드마다 라인업을 제출해야 하며 중복에 대한 페널티가 없는데, 이는 수백만의 사람들이 서로 동시에 플레이할 수 있기 때문이다. 일단 필드가 좁다면, 중복 페널티들이 이용될 수 있다.

- [0209] 이러한 포맷 및 현재 이용 가능한 결함 있는 모델들 사이에서의 주요 차이는 이러한 포맷이 판타지 플레이어들에게 희망을 준다는 것이다. 수백만의 사람들의 그룹 중에서 최상위 사람으로서 나와야 하는 대신에, 하나가 단지 진행하기 위해 상위 30 또는 40 퍼센트에서 마쳐야 한다. 판타지 플레이어들은 그것이 기술의 토너먼트이기 때문에 이를 향해 자연히 끌릴 것이며 대부분의 플레이어들은 그것이 상위 30%에서 또는 미리 결정된 수가 무언이든지 완료하기 위해 취하는 것을 갖는다고 믿는다. 일단 이 방법이 8 내지 12 라운드들을 위해 사용된다면, 그것은 전체 승자를 결정하기 위해 나머지 라운드들에 대해 1-대-1 매치 플레이 이벤트들을 행하는 것이 가능하도록 관리 가능한 레벨로 수백만의 엔트리들을 줄이는 것이 가능해진다.
- [0210] 상기 설명된 토너먼트 포맷들 모두와 같이, 이러한 유형의 토너먼트는 임의의 판타지 스포츠를 위해 사용될 수 있다. 이러한 유형의 토너먼트가 어떻게 작동하는지를 예시하기 위해, 5000만 개의 엔트리들이 있으며 미리 결정된 토너먼트 규칙들이 NFL 풋볼 시즌의 첫 12주들 동안 30% 규칙의 사용을 특정하는 특정한 샘플 토너먼트를 고려하자. NFL 시즌의 13 내지 17주들 동안, 토너먼트는 1-대-1 매치 플레이로 마무리 짓는다. 샘플 토너먼트에서 각각의 주의 끝에서 진행되는 판타지 플레이어들의 수들의 예가 이하에 도시된다.
- [0211] 30% 규칙 포맷 - 1 내지 12 주들
- [0212] 1주 - 진행하는 1500백만을 가진 5000만 개의 엔트리들
- [0213] 2주 - 진행하는 4,500,000개를 가진 1500만의 승자들
- [0214] 3주 - 진행하는 1,350,000개를 가진 4,500,000의 승자들
- [0215] 4주 - 진행하는 405,000을 가진 1,350,000의 승자들
- [0216] 5주 - 진행하는 121,500을 가진 405,000의 승자들
- [0217] 6주 - 진행하는 36,450을 가진 121,500의 승자들
- [0218] 7주 - 진행하는 10,935를 가진 36,450의 승자들
- [0219] 8주 - 진행하는 3,281을 가진 10,935의 승자들
- [0220] 9주 - 진행하는 985를 가진 3,281의 승자들
- [0221] 10주 - 진행하는 296을 가진 985의 승자들
- [0222] 11주 - 진행하는 86을 가진 296의 승자들
- [0223] 12주 - 진행하는 27을 가진 86의 승자들
- [0224] 1-대-1 매치 플레이 포맷 - 13 내지 17주들
- [0225] 13주 - 진행하는 16을 가진 27의 승자들(주의 : 5명의 플레이어들은 부전승들을 수신함)
- [0226] 14주 - 진행하는 8을 가진 16의 승자들
- [0227] 15주 - 진행하는 4를 가진 8의 승자들
- [0228] 16주 - 진행하는 2를 가진 4의 승자들
- [0229] 17주 - 챔피언을 위해 플레이하는 2의 승자들
- [0230] 1-대-1 매치 플레이 포맷을 위한 제출 프로세스는 라인업들이 간단히 돌게 되는 첫 12주들과 상이하며 판타지 플레이어들은 상위 30%에서 마쳐야 한다. 13주에서 시작하는, 1-대-1 매치 플레이 단계 동안, 3 라운드(그것은 상이한 수의 라운드들일 수 있다) 제출 프로세스가 있을 수 있다. 이러한 제출 프로세스의 예가 이하에 제시된다.
- [0231] 라운드 1- 라인업들이 비교된다. 주어진 위치가 상이한 선수를 제출하였다면, 두 명의 경쟁자들(판타지 플레이어들은 그들의 시작 라인업들로 이 선수를 가둔다. 주어진 위치가 동일한 선수를 제출하였다면, 이 선수는 매치로부터 실격되며 어느 하나의 판타지 플레이어에 의해 다시 제출될 수 없다. 모든 개방된 슬롯들은 다음 라운드로 다시 제출될 것이다.
- [0232] 라운드 2 - 상기 설명된 바와 같이, 라운드 1과 동일한 규칙들 및 프로세스들
- [0233] 라운드 3 - 모든 개방된 슬롯들은 각각의 판타지 플레이어에 의한 두 개의 제출들을 요구한다. 하나의 제출은

의도된 시작 선수이며 다른 제출은 백업 선수이다. 의도된 스타터 선수는 또한 스타터 선수와 연관된 퍼센티지 값을 가져야 한다. 이러한 퍼센티지는 판타지 플레이어가 그들의 라인업에서 선수를 얻기 위해 주어진 선수의 판타지 득점으로부터 기꺼이 공제할 수 있는 판타지 포인트들의 퍼센티지를 나타낸다. 이것은 단지 양쪽 판타지 플레이어들이 모두가 개방 위치를 위해 동일한 선수를 제출한다면 작동하기 시작한다. 제출된 선수들이 상이하다면, 각각의 판타지 플레이어는 100%로 그들을 고정시킬 것이다. 그러나, 제출된 선수들이 동일하다면, 입찰들이 비교될 것이다. 보다 낮은 퍼센티지 입찰을 가진 판타지 플레이어는 그들이 입찰한 퍼센티지에서 상기 선수를 얻는다. 상기 판타지 플레이어는 그들의 라인업을 위해 상기 선수를 확보하지만, 그것은 페널티가 따른다. 판타지 플레이어는 단지 매치를 위해 그들이 입찰한 판타지 포인트들의 퍼센티지만을 수신하는 반면 그들의 상대는 그들의 판타지 포인트 총계의 100%에서 이 위치를 위해 그들이 제출한 그들의 백업 선수를 얻는다. 퍼센티지 입찰이 동일하다면, 양쪽 판타지 플레이어들이 모두는 100%에서 그들의 백업 선수들을 고정시킬 것이다. 그들의 백업이 동일한 선수이면, 그들은 각각 100%에서 백업 선수를 얻을 것이며, 이것은 이 위치에 대해 서로를 효과적으로 상쇄한다.

[0234]

1-대-1 매치 플레이 토너먼트 유형 #8 - 블라인드 제출 포맷 - 상이한 퍼센티지들에서의 슬롯들을 가치화하는 것 - 또한 두 명의 플레이어들을 수반한 매치들에 대해 매우 효과적인 몇몇 기술들이 있다. 다음의 예는 중복을 허용하며 특히 어느 쪽을 선택할 지로부터 제한된 수의 선수들이 있을 때 효과적이다.

[0235]

이하에 제공된 예에서, 그것은 축구 판타지 토너먼트의 메인 이벤트 라운드들 중 하나이며 판타지 플레이어들은 정면으로 경쟁한다는 것을 가정한다. 판타지 플레이어들은 상이한 값을 가진 각각의 슬롯을 갖는 이들 매치들에서 짝을 이루게 된다. 이하의 퍼센티지들은 판타지 플레이어가 득점한 그들의 선택된 선수의 판타지 포인트들을 아낌없이 제공받을 판타지 포인트들의 퍼센티지를 나타낸다. 이들 퍼센티지들은 단지 예이며 그것들은 토너먼트 주최자가 맞다고 보는 임의의 값일 수 있다는 것이 주의되어야 한다.

가상적 메인 이벤트 축구 매치 제출된 라인업들 및 슬롯들

	슬롯 #1 100%	슬롯 #2 87.5%	슬롯 #3 75%	슬롯 #4 62.5%	슬롯 #5 50%	슬롯 #6 37.5%	슬롯 #7 25%	슬롯 #8 12.5%
판타지 플레이어 #1	Messi 바르셀로나	Ronaldo 레알 마드리드	Rooney 맨유	Sturridge 첼시	Milito 인터나시오날	Huntelaar 샬케 04	Higuain 레알 마드리드	Lampard 첼시
판타지 플레이어 #2	Messi 바르셀로나	Rooney 맨유	Ronaldo 레알 마드리드	Huntelaar 샬케 04	Adebayor 토트넘	Lampard 첼시	Raul 샬케 04	Sturridge 첼시

[0236]

[0237]

퍼센티지는 대응하는 판타지 플레이어에게 제공될 주어진 선수가 득점한 판타지 포인트들의 일부를 나타낸다.

선수들이 득점한 가상적 판타지 포인트들 판타지 플레이어 #1 대 판타지 플레이어 #2 매치

선수	팀	득점한 판타지 포인트들	판타지 플레이어 #1의 스코어	판타지 플레이어 #2의 스코어
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

[0238]

가상적 메인 이벤트 축구 매치
최종 득점

	슬롯 #1 100%	슬롯 #2 87.5%	슬롯 #3 75%	슬롯 #4 62.5%	슬롯 #5 50%	슬롯 #6 37.5%	슬롯 #7 25%	슬롯 #8 12.5%	최종 스코어
판타지 플레이어 #1	Messi Barcelona 12.00	Ronaldo Real Madrid 13.13	Rooney Man U 7.50	Sturridge Chelsea 4.38	Milito Internazio nale 5.00	Huntelaar Schalke 04 3.38	Higuain Real Madrid 1.75	Lampard Chelsea 0.63	47.77
판타지 플레이어 #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

[0239]

[0240]

상기 예에서, 밑줄 그어진 값들은 조정된 판타지 포인트 값들이다. 상기 예에서, 판타지 플레이어 #1은 판타지 플레이어 #2에 대해 47.77 내지 44.39 승리에 기초하여 토너먼트에서 이동할 것이다.

[0241]

1-대-1 매치 플레이 토너먼트 유형 #9 - 블라인드 제출 포맷 - 중복된 선수들을 실격시키는 것 - 예시적인 실시예의 이러한 포맷은 선수들을 제출한 판타지 플레이어들의 둘 이상의 라운드들에 걸쳐 사용될 수 있다. 이러한 유형의 토너먼트의 예가 이하에 제공된 가설에 예시된다. 이 예는 풋볼 토너먼트로부터 온다.

[0242]

이 예에서, 판타지 플레이어들은 판타지 풋볼 팀에서의 다양한 위치들을 위해 6명의 스타터 선수들을 제출한다 - 하나의 쿼터백(QB), 두 명의 러닝 백들(RB들), 두 명의 와이드 리시버들(WR들), 및 하나의 유연한 위치(예로서, RB 또는 WR). 판타지 플레이어들은 또한 4명의 타이브레이커들을 제출하며, 이것은 단지 무승부들을 깨기 위해서만 사용된다. 이러한 예에서, 이들 4명의 타이브레이커들은 다음을 포함한다: 1) 제 1 타이브레이커를 나타내는 하나의 타이트 엔드(TE); 2) 제 2 타이브레이커를 나타내는 하나의 수비 위치; 3) 제 3 타이브레이커를 나타내는 한 명의 키퍼; 및 4) 제 4 타이브레이커는 하나의 타이브레이커 NFL 풋볼 팀이 상기 일주일을 플레이하는 것으로서 표현될 수 있다. 상기 일주일을 타이브레이커 NFL 풋볼 팀에 의해 플레이된 게임의 득점에서의 포인트 차이들은 제 4 타이브레이커에 대한 판타지 값을 결정한다(예로서, 27-21 승리는 +6이고, 역으로 28-3 패는 -25이다). 제 5 타이브레이커는 랜덤 수 발생기에 의해 생성된 컴퓨터 생성된 동전 던지기로서 표현될 수 있다.

[0243]

라인업들은 3일 기간(예로서, 수요일, 목요일, 및 금요일, 각각의 날에 대해 동부 표준시 오후 8:00 - 보다 많거나 또는 보다 적은 수의 날들이 있을 수 있으며, 숫자는 임의적이다)에 걸쳐 제출된다. 모든 NFL 선수들은 그들이 실격되지 않거나 또는 주 동안 그들의 게임에서 이미 플레이되지 않는 한 자격이 있다.

[0244]

라인업 제출 기간의 첫날(예로서, 수요일)에, 판타지 플레이어들 양쪽 모두는 그들의 라인업들을 제출해야 한다. 양쪽 모두가 그렇게 하는데 실패한다면, 새로운 데드라인이 예를 들면, 동부 표준 시, 오후 5:00에서 다음 날을 위해 설정된다. 단지 하나의 판타지 플레이어가 그들의 라인업을 제출하였다면, 하나의 판타지 플레이어는 그들의 시작 라인업에 그들의 스타터들의 6명 모두에 및 그들의 타이브레이커 라인업으로 모든 4명의 타이브레이커들을 고정시킨다. 그들의 상대는 라인업 제출 기간의 마지막 날(예로서, 동부 표준 시 오후 5:00에서 금요일 밤)까지 6명의 시작 선수들 및 4명의 타이브레이커 선수들의 라인업을 입력해야 하거나 또는 상대는 매치를 박탈당한다. 일단 시작 선수 또는 타이브레이커 위치가 채워졌다면, 상대 판타지 플레이어는 이미 락 인된 동일한 NFL 선수 또는 팀을 선택할 수 없다.

[0245]

양쪽 판타지 플레이어들 모두가 라인업 제출 기간 내에 그들의 라인업들을 제출한다면, 라인업들은 선수 단위로 비교된다. 임의의 선수 또는 팀이 중복된다면, 선수 또는 팀은 즉시 매치로부터 실격되며 어느 하나의 판타지 플레이어에 의해 다시 재제출될 수 없다. 이러한 실격은 예를 들면, NFL 선수가 러닝 백으로서 하나의 판타지 플레이어에 의해 제출되며 그들의 상태가 유연한 플레이어, 또는 다른 상이한 위치로서 동일한 선수를 제출하는 시나리오를 포함한다. 중복들이 아닌 모든 다른 시작 선수들 및 타이브레이커 선수들은 각각의 판타지 플레이어들에 대한 시작 및 타이브레이커 슬롯들로 로킹된다. 수비 카테고리 및 팀 카테고리는 동일한 NFL 팀이 이들 두 개의 상이한 카테고리에 제출된다면 중복인 것으로 고려되지 않는다. 중복된 선수들은 다음 날 다시 제출될 개방 슬롯들을 떠날 것이다.

[0246]

라인업 제출 기간의 두 번째 날(예로서, 목요일)에, 여전히 개방된 위치들이 있다면, 양쪽 판타지 플레이어들 모두는 채워지지 않은 그들의 라인업들에서의 슬롯들에 대한 라인업에서 돌도록 예상될 것이다. 단지 하나의 판타지 플레이어가 그들의 라인업에서 돈다면, 하나의 판타지 플레이어에 의해 제출된 선수들은 즉시 락 인되며

그들의 상대는 다음 날까지 이들 개방된 슬롯들에서 채워야 한다. 일단 시작 선수 또는 타이브레이커 위치가 채워졌다면, 상대는 이미 락 인된 동일한 NFL 선수 또는 팀을 선택할 수 없다. 다른 점들에서, 동일한 규칙들이 이전 날로서 적용한다. 중복된 선수들 및 타이브레이커들은 실격되며 다시 재제출될 수 없다. 중복되지 않은 선수들/팀들이 록 인된다. 임의의 남아있는 구멍들이 있다면, 제출들을 위한 하나의 최종 날이 있다.

[0247]

라인업 제출 기간의 세 번째 날(예로서, 금요일)에, 양쪽 판타지 플레이어들 모두가 전체 3일 기간 동안 라인업을 제출하는데 실패했다면, 이중 벌금이 선언되며 양쪽 판타지 플레이어들 모두는 토너먼트로부터 제거된다. 하나의 플레이어가 결코 날짜들 중 임의의 날 동안 라인업을 제출하지 않았으며 그들의 상대가 제출했다면, 라인업에서 돈 판타지 플레이어는 벌금에 의해 승리하며 다음 라운드로 이동한다. 하나 또는 양쪽 판타지 플레이어들이 몇몇 포인트에서 라인업들을 제출했지만, 하나 또는 양쪽 모두가 완전한 라인업들을 갖지 않는다면, 판타지 플레이어들은 이것이 일어난 그들 각각의 시작 및 타이브레이커 라인업들에서의 모든 슬롯에 대해 0 포인트들을 수신하는 "개방" 슬롯들을 갖고 서로 경쟁할 것이다. 양쪽 판타지 플레이어들 모두가 라인업 제출 기간의 이러한 최종 날에 개방 슬롯들에 대한 선수들을 제출한다면, 양쪽 판타지 플레이어들 모두는 각각의 개방 슬롯에 대해 두 개의 옵션들을 제출할 것이다. 1차 및 백업 옵션이 있을 것이다. 1차 옵션들이 주어진 위치에 대해 상이한 선수들이면, 1차 옵션들로서 제출된 선수들은 그들 각각의 라인업들에 로킹될 것이다. 1차 옵션들로서 제출된 선수들이 동일한 선수 또는 팀이면, 예정보다 빨리 제출된 입찰 번호가 검사될 것이다. 판타지 플레이어들은 입찰 번호를 제출하거나 또는 1%에서 100%까지 입찰할 수 있다. 93%의 입찰은 판타지 플레이어가 그들이 이 NFL 선수가 득점한 판타지 포인트들의 단지 93%만을 기꺼이 수신하기에 충분한 NFL 선수를 탐낸다는 것을 의미한다. 동시에, 그들의 상대는 그들이 또한 탐낸 이 선수를 잃기 위해 그들의 백업 옵션들 판타지 값의 100%를 자동으로 얻을 것이다. 양쪽 판타지 플레이어들이 입찰을 제출하기 때문에, 최저 퍼센티지 입찰을 만드는 판타지 플레이어는 일주일 동안(라운드) 상기 NFL 선수를 얻는다. 다시 한 번, 실패한 입찰자는 그들의 판타지 포인트 값의 100%에 대해 그들의 백업 선수를 얻는다. 그러나, 입찰들이 동일하게 일어난다면, 입찰들의 균등은 매치로부터 이러한 NFL 선수를 실격시킨다. 백업 선수 이름들이 그 후 비교된다. 백업 선수 이름들이 상이하다면, 그들은 락 인된다. 백업 선수 이름들이 동일하다면, 양쪽 판타지 플레이어들 모두는 0으로서 득점될 이 위치에 대한 개방 슬롯을 갖고 매치를 플레이할 것이다.

[0248]

설명 #3 - 메인 이벤트로 공급한 동일한 또는 상이한 길이들의 스태거드 예선 토너먼트들을 생성하는 것 - 단일 제거 토너먼트는 제 1 라운드에서 제거된 사람들을 매우 낙담시킬 수 있다. "스태거드 예선(staggered qualifying)" 특징은 토너먼트에 남도록 및 가능하게는 토너먼트를 이기도록 광적인 판타지 플레이어들에게 다수의 길들을 허용한다. 이러한 유형의 포맷은 적어도 5일들을 지속시키는 가상의 임의의 유형의 스포츠 이벤트를 위해 사용될 수 있다. 스태거드 예선 토너먼트들의 중요한 특징들이 이하에 설명된다.

[0249]

예시적인 실시예에서, 토너먼트 구조에 대한 두 개의 단계들이 있다. 여러 개의 예선 토너먼트들이 있으며 메인 토너먼트가 있다. 판타지 플레이어들은 임의의 예선 토너먼트에 대한 다수의 엔트리들을 제출할 수 있다. 판타지 플레이어들은 동시에 상이한 예선 토너먼트들에 대해 등록할 수 있다. 메인 토너먼트는 판타지 플레이어들이 예선을 통과하기 위해 노력하거나 또는 직접 그 길들 사들일 수 있는 이용 가능한 미리 결정된 수의 좌석들을 가진다. 예선 토너먼트들은 그들에 상이한 양들의 라운드들을 가질 수 있거나 또는 가질 수 없다. 새로운 예선 토너먼트들은언제라도 시작할 수 있다. 경과해야 하는 설정된 시간 기간은 없다. 예선 토너먼트가 더 많은 라운드들을 가질수록, 플레이하기 위한 라운드들은 덜 비싸다. 제거되는 판타지 플레이어들은 새로운 예선 토너먼트가 곧 시작할 것이기 때문에 다시 들어갈 수 있다.

[0250]

이들 예선 토너먼트들은 예시적인 실시예에서 다음의 특징들을 가진다. 예선 토너먼트들은 서로로부터 별개의 및 개별적인 토너먼트들이다. 예선 토너먼트들은 항상 동일한 수의 라운드들을 갖는 것은 아니다(그들이 할 수 없는 이유가 없을지라도). 몇몇 예선 토너먼트들은 종종 다른 예선 토너먼트들과 동시에 실행한다. 예선 토너먼트들은 예선 토너먼트들이 때때로 완전히, 때때로 부분적으로 서로 중첩하며, 때때로 중첩하지 않는 방식으로 시즌의 일 부분에 걸쳐 스태거딩된다.

[0251]

예시로서, 2012 NFL 시즌을 사용한 실시예에서 사용된 예선 토너먼트 구조의 예에서, 우리는 각각이 상이한 수의 라운드들을 갖는 9개의 예선 토너먼트들을 랜덤하게 셋업할 수 있다. 9개의 예선 토너먼트들은 그들이 시간적으로 스태거딩되도록 셋 업될 수 있다. 판타지 플레이어들은 진행한 상위 3명의 판타지 플레이어들을 갖고 각각의 라운드에 대해 12의 그룹들에 위치된다. 이하에 예시된 예에서, 9개의 예선 토너먼트들은 토너먼트가 점점 더 짧아지는 방식으로 스태거딩된다. 대안적으로, 예선 토너먼트들은 그것들을 점점 더 길게 만듦으로써 스태거딩될 수 있다. 예에서 9개의 예선 토너먼트들의 각각에 대한 데이터가 이하에 제시된다.

[0252]	예선전 #1	예선전 #2	예선전 #3
[0253]	라운드 1 - 9월 9일	라운드 1 - 9월 16일	라운드 1 - 9월 23일
[0254]	라운드 2 - 9월 16일	라운드 2 - 9월 23일	라운드 2 - 9월 30일
[0255]	라운드 3 - 9월 23일	라운드 3 - 9월 30일	라운드 3 - 10월 7일
[0256]	라운드 4 - 9월 30일	라운드 4 - 10월 7일	라운드 4 - 10월 14일
[0257]	라운드 5 - 10월 7일	라운드 5 - 10월 14일	라운드 5 - 10월 21일
[0258]	라운드 6 - 10월 14일	라운드 6 - 10월 21일	라운드 6 - 10월 28일
[0259]	라운드 7 - 10월 21일	라운드 7 - 10월 28일	라운드 7 - 11월 4일
[0260]	라운드 8 - 10월 28일	라운드 8 - 11월 4일	
[0261]	라운드 9 - 11월 4일		
[0262]	예선전 #4	예선전 #5	예선전 #6
[0263]	라운드 1 - 9월 30일	라운드 1 - 10월 7일	라운드 1 - 10월 14일
[0264]	라운드 2 - 10월 7일	라운드 2 - 10월 14일	라운드 2 - 10월 21일
[0265]	라운드 3 - 10월 14일	라운드 3 - 10월 21일	라운드 3 - 10월 28일
[0266]	라운드 4 - 10월 21일	라운드 4 - 10월 28일	라운드 4 - 11월 4일
[0267]	라운드 5 - 10월 28일	라운드 5 - 11월 4일	
[0268]	라운드 6 - 11월 4일		
[0269]	예선전 #7	예선전 #8	예선전 #9
[0270]	라운드 1 - 10월 21일	라운드 1 - 10월 28일	라운드 1 - 11월 4일
[0271]	라운드 2 - 10월 28일	라운드 2 - 11월 4일	

[0272]

라운드 3 - 11월 4일

2012 NFL 시즌에 기초한 예선 토너먼트들

	예선전 #1	예선전 #2	예선전 #3	예선전 #4	예선전 #5	예선전 #6	예선전 #7	예선전 #8	예선전 #9
라운드들	9	8	7	6	5	4	3	2	1
1주	라운드 1 9월 9일	---	---	---	---	---	---	---	---
2주	라운드 2 9월 16일	라운드 1 9월 16일	---	---	---	---	---	---	---
3주	라운드 3 9월 23일	라운드 2 9월 23일	라운드 1 9월 23일	---	---	---	---	---	---
4주	라운드 4 9월 30일	라운드 3 9월 30일	라운드 2 9월 30일	라운드 1 9월 30일	---	---	---	---	---
5주	라운드 5 10월 7일	라운드 4 10월 7일	라운드 3 10월 7일	라운드 2 10월 7일	라운드 1 10월 7일	---	---	---	---
6주	라운드 6 10월 14일	라운드 5 10월 14일	라운드 4 10월 14일	라운드 3 10월 14일	라운드 2 10월 14일	라운드 1 10월 14일	---	---	---
7주	라운드 7 10월 21일	라운드 6 10월 21일	라운드 5 10월 21일	라운드 4 10월 21일	라운드 3 10월 21일	라운드 2 10월 21일	라운드 1 10월 21일	---	---
8주	라운드 8 10월 28일	라운드 7 10월 28일	라운드 6 10월 28일	라운드 5 10월 28일	라운드 4 10월 28일	라운드 3 10월 28일	라운드 2 10월 28일	라운드 1 10월 28일	---
9주	라운드 9 11월 4일	라운드 8 11월 4일	라운드 7 11월 4일	라운드 6 11월 4일	라운드 5 11월 4일	라운드 4 11월 4일	라운드 3 11월 4일	라운드 2 11월 4일	라운드 1 11월 4일

[0273]

[0274]

이러한 스테거링 개념은 또한 예선 토너먼트들이 모두 동시에 시작하지만, 이하에 도시된 바와 같이 상이한 날
자들에서 종료하는 반대 방향으로 진행할 수 있다.

2012 NFL 시즌에 기초한 예선 토너먼트들

	예선전 #1	예선전 #2	예선전 #3	예선전 #4	예선전 #5	예선전 #6	예선전 #7	예선전 #8	예선전 #9
라운드들	9	8	7	6	5	4	3	2	1
1주	라운드 1 9월 9일	라운드 1 9월 9일	라운드 1 9월 9일	라운드 1 9월 9일	라운드 1 9월 9일	라운드 1 9월 9일	라운드 1 9월 9일	라운드 1 9월 9일	라운드 1 9월 9일
2주	라운드 2 9월 16일	라운드 2 9월 16일	라운드 2 9월 16일	라운드 2 9월 16일	라운드 2 9월 16일	라운드 2 9월 16일	라운드 2 9월 16일	라운드 2 9월 16일	----- ---
3주	라운드 3 9월 23일	라운드 3 9월 23일	라운드 3 9월 23일	라운드 3 9월 23일	라운드 3 9월 23일	라운드 3 9월 23일	라운드 3 9월 23일	----- ---	----- ---
4주	라운드 4 9월 30일	라운드 4 9월 30일	라운드 4 9월 30일	라운드 4 9월 30일	라운드 4 9월 30일	라운드 4 9월 30일	----- ---	----- ---	----- ---
5주	라운드 5 10월 7일	라운드 5 10월 7일	라운드 5 10월 7일	라운드 5 10월 7일	라운드 5 10월 7일	----- ---	----- ---	----- ---	----- ---
6주	라운드 6 10월 14일	라운드 6 10월 14일	라운드 6 10월 14일	라운드 6 10월 14일	----- ---	----- ---	----- ---	----- ---	----- ---
7주	라운드 7 10월 21일	라운드 7 10월 21일	라운드 7 10월 21일	----- ---	----- ---	----- ---	----- ---	----- ---	----- ---
8주	라운드 8 10월 28일	라운드 8 10월 28일	----- ---	----- ---	----- ---	----- ---	----- ---	----- ---	----- ---
9주	라운드 9 11월 4일	----- ---	----- ---	----- ---	----- ---	----- ---	----- ---	----- ---	----- ---

[0275]

[0276]

이러한 스테저링 개념은 또한 이하의 예에 도시된 바와 같이 패턴을 갖지 않을 수 있다.

2012 NFL 시즌에 기초한 예선 토너먼트들

	예선전 #1	예선전 #2	예선전 #3	예선전 #4	예선전 #5	예선전 #6	예선전 #7	예선전 #8	예선전 #9
라운드들	9	8	7	6	5	4	3	2	1
1주	라운드 1 9월 9일	라운드 1 9월 9일	----- --	라운드 1 9월 9일	----- ---	----- ---	----- ---	----- ---	라운드 1 9월 9일
2주	라운드 2 9월 16일	라운드 2 9월 16일	라운드 1 9월 16일	라운드 2 9월 16일	----- ---	----- ---	라운드 1 9월 16일	----- ---	라운드 2 9월 16일
3주	라운드 3 9월 23일	라운드 3 9월 23일	라운드 2 9월 23일	라운드 3 9월 23일	----- ---	라운드 1 9월 23일	라운드 2 9월 23일	----- ---	----- ---
4주	라운드 4 9월 30일	라운드 4 9월 30일	라운드 3 9월 30일	라운드 4 9월 30일	----- ---	라운드 2 9월 30일	라운드 3 9월 30일	----- ---	----- ---
5주	라운드 5 10월 7일	라운드 5 10월 7일	라운드 4 10월 7일	라운드 5 10월 7일	라운드 1 10월 7일	라운드 3 10월 7일	----- ---	----- ---	----- ---
6주	라운드 6 10월 14일	라운드 6 10월 14일	라운드 5 10월 14일	라운드 6 10월 14일	라운드 2 10월 14일	라운드 4 10월 14일	----- ---	라운드 1 10월 14일	----- ---
7주	라운드 7 10월 21일	라운드 7 10월 21일	라운드 6 10월 21일	----- ---	라운드 3 10월 21일	라운드 5 10월 21일	----- ---	----- ---	----- ---
8주	라운드 8 10월 28일	라운드 8 10월 28일	라운드 7 10월 28일	----- ---	라운드 4 10월 28일	----- ---	----- ---	----- ---	----- ---
9주	라운드 9 11월 4일	----- --	----- --	----- ---	----- ---	----- ---	----- ---	----- ---	----- ---

[0277]

[0278]

이러한 스테거링 개념은 또한 위성들의 몇몇(또는 심지어 모두)에 대해 동일한 수의 라운드들을 가질 수 있다.

2012 NFL 시즌에 기초한 예선 토너먼트들

	예선전 #1	예선전 #2	예선전 #3	예선전 #4	예선전 #5	예선전 #6	예선전 #7	예선전 #8	예선전 #9
라운드들	9	8	7	6	5	4	3	2	1
1주	라운드 1 9월 9일	라운드 1 9월 9일	----- --	라운드 1 9월 9일	----- ---	----- ---	----- ---	----- ---	라운드 1 9월 9일
2주	라운드 2 9월 16일	라운드 2 9월 16일	라운드 1 9월 16일	라운드 2 9월 16일	----- ---	----- ---	라운드 1 9월 16일	----- ---	라운드 2 9월 16일
3주	라운드 3 9월 23일	라운드 3 9월 23일	라운드 2 9월 23일	라운드 3 9월 23일	----- ---	라운드 1 9월 23일	라운드 2 9월 23일	----- ---	----- ---
4주	라운드 4 9월 30일	라운드 4 9월 30일	라운드 3 9월 30일	라운드 4 9월 30일	----- ---	라운드 2 9월 30일	라운드 3 9월 30일	----- ---	----- ---
5주	라운드 5 10월 7일	라운드 5 10월 7일	라운드 4 10월 7일	라운드 5 10월 7일	라운드 1 10월 7일	라운드 3 10월 7일	라운드 4 10월 7일	----- ---	----- ---
6주	라운드 6 10월 14일	라운드 6 10월 14일	라운드 5 10월 14일	라운드 6 10월 14일	라운드 2 10월 14일	라운드 4 10월 14일	라운드 5 10월 14일	라운드 1 10월 14일	----- ---
7주	라운드 7 10월 21일	라운드 7 10월 21일	라운드 6 10월 21일	라운드 7 10월 21일	라운드 3 10월 21일	라운드 5 10월 21일	----- ---	라운드 5 10월 21일	----- ---
8주	라운드 8 10월 28일	라운드 8 10월 28일	라운드 7 10월 28일	----- ---	라운드 4 10월 28일	----- ---	----- ---	----- ---	----- ---
9주	라운드 9 11월 4일	----- --	----- --	----- ---	라운드 5 11월 4일	----- ---	----- ---	----- ---	----- ---

[0279]

[0280]

일단 이들 예선 토너먼트들이 끝나면, 예선 프로세스는 끝나며 메인 토너먼트가 시작한다. 메인 토너먼트의 각각의 라운드에 대한 포맷은 서로 정면으로 경쟁하는 그룹 플레이 또는 판타지 플레이어들이 수 있다.

[0281]

예시적인 실시예에 제공된 스테거링 개념은 각각의 라운드에 포함되는 하나 이상의 게임이 있는 스포츠들을 위해 사용될 수 있다. 예를 들면, 메이저 리그 야구 시즌은 각각의 위성 토너먼트가 길이가 1주일 방식으로 분할될 수 있다. 이러한 시나리오의 예가 이하에 도시된다.

예선 토너먼트 정보

	시작	종료	# 라운드들
예선전 #1	4월 9일	6월 10일	9
예선전 #2	4월 16일	6월 10일	8
예선전 #3	4월 23일	6월 10일	7
예선전 #4	4월 30일	6월 10일	6
예선전 #5	5월 7일	6월 10일	5
예선전 #6	5월 14일	6월 10일	4
예선전 #7	5월 21일	6월 10일	3
예선전 #8	5월 28일	6월 10일	2
예선전 #9	6월 4일	6월 10일	1

[0282]

[0283]

설명 4 - 동일한 수의 라운드들을 가진 스테거드 예선 토너먼트들을 생성하는 것 - 예시적인 실시예에서의 이러한 포맷을 갖고 있는 아이디어(여기에서 와일드카드 및 슈퍼 와일드카드 포맷들로서 나타내어진)는 판타지 플레이어들이 모든 예선 토너먼트들에 걸쳐 동일한 낮은 가격에서 토너먼트를 계속해서 재-입장하도록 허용하는 것이다. 이를 하기 위해, 라운드들의 수는 일정한 채로 있어야 하며 따라서 그들의 엔트리 포인트에 의존하여 임의의 하나의 그룹의 참가자들이 갖는 부당한 이점이 없다. 이것이 의미하는 것은 창의적인 전략들이 토너먼트가 메인 이벤트에 점점 더 가까워짐에 따라 이러한 설정된 수의 라운드들을 개최하기 위해 개발되어야 한다. 와일드카드 포맷은 하나 이상의 라운드가 이전에 들어간 판타지 플레이어들이 단지 하나의 라운드를 플레이할 수 있

는 토너먼트의 간격 동안 요구될 때 사용된다. 이러한 기술은 모든 판타지 플레이어들이 동일한 수의 라운드들을 플레이하게 되도록 "캐치-업(catch-up)" 메커니즘으로서 사용된다. 일 예로서 NFL 풋볼을 사용하면, 규칙적 시즌 스케줄은 항상 오전 및 오후 게임들을 가진다. 오전 게임들은 오후 게임들이 부가적인 라운드로서 작용하는 동안 하나의 라운드로서 사용될 수 있다. 와일드카드 포맷이 요구될 때, 그것은, 오전(AM) 및 오후(PM) 게임들 사이에 라인업들을 제출하기에 충분한 시간이 없기 때문에, 판타지 플레이어들이 미리 PM 게임들에 대한 출발 라인업을 제공하는 것이 필요하다.

[0284] 때때로, 너무 적은 시간이 남아 있어서 슈퍼 와일드카드 포맷이 요구될 수 있다. 이것은 여러 개의 라운드들이 캐치 업하기 위한 방식과 동일한 게임에 요구될 때 일어난다. 슈퍼 와일드카드 포맷은 개개의 게임들(또는 동시에 일어나는 게임들)을 둘 이상의 라운드들로 분해한다. 예를 들면, NFL 판타지 풋볼 토너먼트를 다시 사용하면, 규칙적인 시즌의 첫 10주들을 커버하는 예선을 위해 10주들이 있다면, 10 라운드 예선 토너먼트를 개최하는 것은 복잡하지 않다. 이들 10주들의 각각은 라운드를 구성할 것이다. 와일드카드 또는 슈퍼 와일드카드 포맷 중 하나에 대한 요구는 없다. 일단 그것들과 경쟁을 벌이기 위해 더 이상 10주들의 NFL 게임들이 없다면 10개의 라운드들을 생성하는 것은 더 어려워진다. 예를 들면, NFL 시즌의 제 10 주 동안, 판타지 풋볼 토너먼트 주최자는 그들이 NFL 1주에서 했던 동일한 \$5 입장료를 여전히 청구하고 싶어한다면, 그들은 그것을 공정하게 하기 위해 10개의 라운드들을 생성해야 할 것이다. 그렇게 하기 위한 유일한 방식은 각각의 게임(또는 동시에 실행하는 게임들의 그룹)이 둘 이상의 라운드들로 분해되는 슈퍼 와일드카드 포맷을 구현하는 것에 의한다. 예에 의해 예시된 바와 같이 이러한 결과를 성취하기 위한 두 개의 잠재적인 옵션들이 이하에 있다.

[0285] 제 10 주 동안, 판타지 플레이어들은 AM 게임들이 4개의 라운드들로서 카운팅하며(예로서, AM 게임의 각각의 쿼터에 대해 1 라운드) PM 게임들이 4개의 라운드들(예로서, PM 게임의 각각의 쿼터에 대해 1 라운드)로서 카운팅하며 일요일 밤 게임이 하나의 라운드이고 월요일 밤 게임이 하나의 라운드(예로서, 일요일 밤은 라운드 9이며 월요일 밤은 라운드 10이다)인 1주 버전에 대해 등록할 수 있다. 이러한 구조는 4개의 세트들의 라인업들을 수반하기 때문에(AM 게임들, PM 게임들, 일요일 밤 게임 및 월요일 밤 게임), 판타지 플레이어들은 게임들 중 임의의 것이 시작하기 전에 이러한 포맷을 플레이하기 위해 4개의 라인업들을 제출해야 할 것이다. 이러한 토너먼트 구조의 예가 이하에 제시된다.

[0286] 옵션 #1

[0287] 라운드 1 - AM 게임들의 제 1 쿼터

[0288] 라운드 2 - AM 게임들의 제 2 쿼터

[0289] 라운드 3 - AM 게임들의 제 3 쿼터

[0290] 라운드 4 - AM 게임들의 제 4 쿼터

[0291] 라운드 5 - PM 게임들의 제 1 쿼터

[0292] 라운드 6 - PM 게임들의 제 2 쿼터

[0293] 라운드 7 - PM 게임들의 제 3 쿼터

[0294] 라운드 8 - PM 게임들의 제 4 쿼터

[0295] 라운드 9 - 일요일 밤 게임

[0296] 라운드 10 - 월요일 밤 게임

[0297] 옵션 #2

[0298] AM 게임들은 라운드들(1 내지 4)에 대해 태평양 표준시(PST) 오전 10시에 시작한다. 플레이어 통계들은 오전 10:00시에서 오전 10:50까지 누적시킨다. 라운드 1은 오전 10:50에 시작한다. 조정된 판타지 퍼센티지들은 그룹들에 대해 교정된다.

[0299] 오전 10:54 - 각각의 그룹에서의 제 12 랭킹 플레이어가 제거된다

[0300] 오전 10:58 - 각각의 그룹에서의 제 11 랭킹 플레이어가 제거된다

[0301] 오전 11:02 - 각각의 그룹에서의 제 10 랭킹 플레이어가 제거된다

[0302] 오전 11:06 - 각각의 그룹에서의 제 9 랭킹 플레이어가 제거된다

- [0303] 오전 11:10 - 각각의 그룹에서의 제 8 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0304] 오전 11:14 - 각각의 그룹에서의 제 7 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0305] 오전 11:18 - 각각의 그룹에서의 제 6 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0306] 오전 11:22 - 각각의 그룹에서의 제 5 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0307] 오전 11:26 - 각각의 그룹에서의 제 4 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0308] 각각의 그룹의 남아있는 상위 3명의 판타지 플레이어들은 제 2 라운드로 진행한다. 새로운 조정된 판타지 퍼센티지들은 새로운 그룹들에 대해 교정된다.
- [0309] 오전 11:30 - 각각의 그룹에서의 제 12 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0310] 오전 11:34 - 각각의 그룹에서의 제 11 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0311] 오전 11:38 - 각각의 그룹에서의 제 10 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0312] 오전 11:42 - 각각의 그룹에서의 제 9 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0313] 오전 11:46 - 각각의 그룹에서의 제 8 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0314] 오전 11:50 - 각각의 그룹에서의 제 7 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0315] 오전 11:54 - 각각의 그룹에서의 제 6 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0316] 오전 11:58 - 각각의 그룹에서의 제 5 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0317] 오전 12:02 - 각각의 그룹에서의 제 4 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0318] 각각의 그룹의 남아있는 상위 3명의 판타지 플레이어들이 제 3 라운드로 진행한다. 새로운 조정된 판타지 퍼센티지들이 새로운 그룹들에 대해 교정된다.
- [0319] 오후 12:06 - 각각의 그룹에서의 제 12 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0320] 오후 12:10 - 각각의 그룹에서의 제 11 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0321] 오후 12:14 - 각각의 그룹에서의 제 10 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0322] 오후 12:18 - 각각의 그룹에서의 제 9 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0323] 오후 12:22 - 각각의 그룹에서의 제 8 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0324] 오후 12:26 - 각각의 그룹에서의 제 7 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0325] 오후 12:30 - 각각의 그룹에서의 제 6 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0326] 오후 12:34 - 각각의 그룹에서의 제 5 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0327] 오후 12:38 - 각각의 그룹에서의 제 4 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0328] 각각의 그룹의 남아있는 상위 3명의 판타지 플레이어들이 제 4 라운드로 진행한다. 새로운 조정된 판타지 퍼센티지들이 새로운 그룹들에 대해 교정된다.
- [0329] 오후 12:42 - 각각의 그룹에서의 제 12 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0330] 오후 12:46 - 각각의 그룹에서의 제 11 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0331] 오후 12:50 - 각각의 그룹에서의 제 10 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0332] 오후 12:54 - 각각의 그룹에서의 제 9 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0333] 오후 12:58 - 각각의 그룹에서의 제 8 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0334] 오후 1:02 - 각각의 그룹에서의 제 7 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0335] 오후 1:06 - 각각의 그룹에서의 제 6 랭킹 플레이어가 제거된다

- [0336] 오후 1:10 - 각각의 그룹에서의 제 5 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0337] 오후 1:14 - 각각의 그룹에서의 제 4 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0338] 생존자들은 오후(PM) 게임들 동안 라운드 5를 시작하기 위해 새로운 슈퍼 그룹에서 재그룹핑된다.
- [0339] 오후 게임들은 라운드들(5 내지 8)에 대해 태평양 표준시 오후 1:25에서 시작한다. 플레이어 통계들은 오후 1:25에서 2:15까지 누적시킨다. 라운드 5는 오후 2:15에 시작한다. 조정된 판타지 퍼센티지들이 그룹들에 대해 교정된다.
- [0340] 오후 2:19 - 각각의 그룹에서의 제 12 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0341] 오후 2:23 - 각각의 그룹에서의 제 11 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0342] 오후 2:27 - 각각의 그룹에서의 제 10 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0343] 오후 2:31 - 각각의 그룹에서의 제 9 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0344] 오후 2:35 - 각각의 그룹에서의 제 8 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0345] 오후 2:39 - 각각의 그룹에서의 제 7 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0346] 오후 2:43 - 각각의 그룹에서의 제 6 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0347] 오후 2:47 - 각각의 그룹에서의 제 5 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0348] 오후 2:51 - 각각의 그룹에서의 제 4 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0349] 각각의 그룹의 남아있는 상위 3명의 판타지 플레이어들이 제 6 라운드로 진행한다. 새로운 조정된 판타지 퍼센티지들이 새로운 그룹들에 대해 교정된다.
- [0350] 오후 2:55 - 각각의 그룹에서의 제 12 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0351] 오후 2:59 - 각각의 그룹에서의 제 11 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0352] 오후 3:03 - 각각의 그룹에서의 제 10 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0353] 오후 3:07 - 각각의 그룹에서의 제 9 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0354] 오후 3:11 - 각각의 그룹에서의 제 8 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0355] 오후 3:15 - 각각의 그룹에서의 제 7 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0356] 오후 3:19 - 각각의 그룹에서의 제 6 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0357] 오후 3:23 - 각각의 그룹에서의 제 5 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0358] 오후 3:27 - 각각의 그룹에서의 제 4 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0359] 각각의 그룹의 남아있는 상위 3명의 판타지 플레이어들이 제 7 라운드로 진행한다. 새로운 조정된 판타지 퍼센티지들이 새로운 그룹들에 대해 교정된다.
- [0360] 오후 3:31 - 각각의 그룹에서의 제 12 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0361] 오후 3:35 - 각각의 그룹에서의 제 11 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0362] 오후 3:39 - 각각의 그룹에서의 제 10 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0363] 오후 3:43 - 각각의 그룹에서의 제 9 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0364] 오후 3:47 - 각각의 그룹에서의 제 8 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0365] 오후 3:51 - 각각의 그룹에서의 제 7 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0366] 오후 3:55 - 각각의 그룹에서의 제 6 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0367] 오후 3:59 - 각각의 그룹에서의 제 5 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0368] 오후 4:03 - 각각의 그룹에서의 제 4 랭킹 플레이어가 제거된다

- [0369] 각각의 그룹의 남아있는 상위 3명의 판타지 플레이어들이 제 8 라운드로 진행한다. 새로운 조정된 판타지 퍼센티지들이 새로운 그룹들에 대해 교정된다.
- [0370] 오후 4:07 - 각각의 그룹에서의 제 12 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0371] 오후 4:11 - 각각의 그룹에서의 제 11 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0372] 오후 4:15 - 각각의 그룹에서의 제 10 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0373] 오후 4:19 - 각각의 그룹에서의 제 9 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0374] 오후 4:23 - 각각의 그룹에서의 제 8 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0375] 오후 4:27 - 각각의 그룹에서의 제 7 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0376] 오후 4:31 - 각각의 그룹에서의 제 6 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0377] 오후 4:35 - 각각의 그룹에서의 제 5 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0378] 오후 4:39 - 각각의 그룹에서의 제 4 랭킹 플레이어가 제거된다
- [0379] 라운드 8 후 각각의 그룹으로부터의 상위 3명의 생존자들은 일요일 밤 게임 동안 플레이되는, 라운드 9를 시작하기 위해 새로운 그룹에서 재그룹핑된다. 일요일 밤 게임의 각각의 그룹으로부터의 상위 3명의 생존자들은 그 후 제 10 및 최종 라운드에 대한 일요일 밤 게임 동안 경쟁한다. 상위 3명의 생존자들은 자동으로 메인 이벤트를 위해 예선 통과한다.
- [0380] 상기 설명된 프로세스는 다양한 실시예들의 일부로서 개발된 가장 중요한 특징들 중 하나이다. 프로세스는 다음의 중요한 특성을 포함한다 - 프로세스는 메인 이벤트를 위해 예선 통과하도록 요구되는 예선 라운드들의 설정된 수를 정의하며 그 후 예선 프로세스의 임의의 포인트 동안 이들 예선 옵션들을 제공한다. 부가적으로, 설명된 실시예들은 다양한 다른 특징들 및 이득들을 제공한다. 여기에 설명된 예시적인 실시예는 판타지 토너먼트 메인 이벤트에 대한 예선 프로세스가 시간에 대하여 압축되도록 허용한다. 몇몇 경쟁자들에 대해, 예선 프로세스는 두 달 이상일 수 있다. 다른 경쟁자들에 대해, 예선 프로세스는 몇 주일 수 있다. 몇몇 경쟁자들에 대해, 예선 프로세스는 일 주일 수 있으며 몇몇에 대해 프로세스는 심지어 하루일 수 있다. 예선 프로세스의 시간 지속 기간이 극적으로 변동할 수 있을지라도, 판타지 참가자가 이러한 예선 프로세스 동안 플레이해야 하는 라운드들의 수는 일정한 채로 있다. 예선 프로세스가 10개의 라운드들에 대한 것임이 미리 결정된다면, 모든 예선 토너먼트들은 예선 토너먼트가 10주들인지 하루인지에 관계없이 10개의 라운드들이어야 한다. 이러한 포맷은 사람들로 하여금 파라미터들의 복권 효과 유형의 대상이 되지 않고 예선 프로세스의 임의의 단계에서 동일한 낮은 가격으로 예선 프로세스를 재-입장하도록 허용한다. 판타지 플레이어들은 여전히 작은 그룹들에서 경쟁할 수 있다. 상기의 두 개의 예들로부터 이해되는 바와 같이, 이것은 여기에 설명된 바와 같은 다양한 실시예들이 매우 제한된 시간 기간을 가진 예선 토너먼트들에 대한 10(또는 임의의 수의) 라운드들을 생성할 수 있다는 것을 의미한다.
- [0381] 설명 #5 - 제한된 수의 날들을 가진 흥미진진한 토너먼트들을 생성하기 위해 돌발 라인업들을 사용하는 것 - 이것은 판타지 토너먼트들이, 실생활 토너먼트가 행해지는 매우 작은 수의 날들이 있는 상황들에 대해 가능하게 하는 매우 강력한 실시예이다. 돌발 라인업 기술을 사용하지 않고, 이들 유형들의 판타지 토너먼트들을 개최하는 가능한 방식은 없을 것이다.
- [0382] 예시적인 실시예의 돌발 라인업 포맷은 게임들 중 임의의 것이 주어진 날에 대해 일어나기 전에 다수의 라인업들(둘 이상)을 제출하도록 판타지 플레이어들에 요구한다. 주어진 판타지 플레이어가 다음 라운드로 진행된다면, 그들의 다음 돌발 라인업은 그들의 실제 라인업이 된다. 이러한 포맷이 필요하게 된 이유는 다음 라운드에 대한 새로운 라인업들을 선택하기에 충분한 시간이 없을 수 있기 때문이다. 이것은 새로운 세트의 게임들이 방금 종료한 게임들 직후 시작하기 때문이다. 이러한 실시예의 파워를 보여주는 예가 이하에 제시된다.
- [0383] NFL 플레이오프들 동안, 항상 11개의 게임들이 있다. 이들 11개의 게임들은 6개의 고유 날들에 걸쳐 분포된다. 5일들은 각각 두 개의 게임들을 가지며 그 후 슈퍼 볼이 6일 동안 독립 게임이다. 돌발 라인업 포맷이 없다면, 우리는 단지 6개의 라운드들의 플레이(각각의 날은 하나의 라운드이다)를 가질 수 있으며; 이는 게임들이 스케줄링되는 방식이 일단 판타지 플레이어가 진행된다면 새로운 라인업을 제출하는데 도움이 되지 않기 때문이다(예로서, 새로운 라인업을 제출하기 위해 게임들 사이에 충분한 시간이 없다). 판타지 토너먼트 주최자가 진행하는 각각의 그룹에서의 상위 두 명의 득점자들을 갖고 각각의 라운드에 대해 12의 그룹들에서 토너먼트를 플레

이하기를 원한다면, 이것은 6 대 1 비를 생성한다(한 명의 사람이 매 6명의 플레이어들에 대해 진행한다). 6개의 라운드들에 걸쳐 6:1 비는 93,312개의 잠재적인 구멍들을 생성한다. 토너먼트 주최자는 NFL 플레이오프들에 대한 판타지 토너먼트를 제공하기를 원하며 돌발 라인업들을 이용하지 않고 상기 기술을 사용한다고 가정하자. 이러한 토너먼트 주최자는 입장당 \$5에서 호가를 및 5백만 달러들에서 그랑프리를 설정할 수 있다. 토너먼트 주최자는 그들이 낮은 입장료, 수백만 달러 그랑프리, 및 개개의 라운드들 동안 소그룹 플레이를 갖고 이상적인 높은 상금의 판타지 스포츠 토너먼트를 생성하여 왔다고 믿을 수 있다.

[0384] 그러나, 이러한 토너먼트 주최자의 토너먼트가 갖는 문제점은 단지 93,312명의 사람들이 플레이할 수 있기 때문에, 좌석들의 모두가 채워진다면 토너먼트는 단지 \$466,560만을 생성할 수 있다는 것이다. 명확하게, 단지 수익에서 50만 달러들 미만을 생성하기 위한 용량을 갖는 토너먼트에 대해 5백만 달러 그랑프리를 제공하는 것은 재정적으로 가능하지 않다.

[0385] 여기에 설명된 예시적인 실시예의 돌발 라인업들은 이러한 결과를 변경할 수 있다. 11개의 게임들의 각각이 하나가 또 다른 것 직후 오는 게임들에 대한 돌발 라인업들을 사용함으로써 개개의 라운드가 된다면, 전체 새로운 풍경이 생성될 수 있다. 이러한 새로운 배열은 750,000,000 이상(십억의 4분의 3)의 엔트리들을 허용한다. 이러한 유형의 포맷은 \$5 입장료들에 대해 5백만 달러 그랑프리를 쉽게 지원할 것이다.

[0386] 도 7은 여기에 설명된 판타지 스포츠 토너먼트들을 행하기 위한 시스템들 및 방법들의 예시적인 실시예를 예시한 프로세싱 흐름도이다. 예시적인 실시예의 방법은: 판타지 스포츠 토너먼트로의 입장을 위해 각각 공칭 매입을 제출하도록 대응하는 복수의 사용자 플랫폼들에서의 복수의 사용자들을 촉구하는 단계로서, 상기 사용자들은 상기 판타지 스포츠 토너먼트의 판타지 플레이어들이 되는 공칭 매입을 제출하는, 상기 촉구 단계(프로세싱 블록(310)); 데이터 프로세서의 실행에 의해, 상기 판타지 스포츠 토너먼트의 상기 판타지 플레이어들을 복수의 라운드들을 통해 메인 토너먼트로 진행시키기 위해 경쟁하는 복수의 플레이어 그룹들로 분할하는 단계로서, 적어도 하나의 플레이어 그룹은 그룹 멤버들로서 적어도 3명의 판타지 플레이어들을 가지며, 각각의 플레이어 그룹에서의 상기 판타지 플레이어들은 단지 상기 복수의 라운드들 동안 동일한 플레이어 그룹의 다른 멤버들에 대하여 플레이하는, 상기 분할 단계(프로세싱 블록(320)); 각각의 플레이어 그룹의 각각의 멤버로부터 각각의 멤버에 대응하는 선수들의 선택을 수신하며 상기 선택된 선수들의 성능에 기초하여 각각의 플레이어 그룹의 각각의 멤버를 채점(scoring)하는 단계로서, 상기 복수의 라운드들의 각각 동안 동일한 플레이어 그룹의 다른 멤버들에 대하여 미리 결정된 퍼센티지 이상으로 득점하지 않은 각각의 플레이어 그룹의 멤버들이 상기 판타지 스포츠 토너먼트로부터 실격되는, 상기 수신 및 채점 단계(프로세싱 블록(330)); 실격된 판타지 플레이어가 부가적인 요금의 제출 후 또는 하나 이상의 부가적인 라운드들을 플레이한 후 상기 판타지 스포츠 토너먼트를 재-입장할 수 있게 하는 단계(프로세싱 블록(340)); 및 고가 그랑프리를 상기 메인 토너먼트의 최종 승자에게 부여하도록 상기 판타지 스포츠 토너먼트를 구성하는 단계(프로세싱 블록(350))를 포함한다.

[0387] 도 8은 지시들의 세트가 실행될 때 기계로 하여금 여기에 논의된 방법론들 중 임의의 하나 이상을 수행하게 할 수 있는 예시적인 형태의 컴퓨터 시스템(700)에서의 기계의 도식적 표현을 도시한다. 다양한 실시예들에서, 기계는 독립형 디바이스로서 동작하거나 또는 다른 기계들에 연결(예로서, 네트워킹)될 수 있으며 일 실시예에서, 네트워크-연결된 사용자 플랫폼으로서 동작한다. 네트워킹된 배치에서, 기계는 서버-클라이언트 네트워크 환경에서 호스트로서 또는 클라이언트 기계 및 네트워크-연결된 사용자 플랫폼으로서, 또는 피어-투-피어(또는 분산) 네트워크 환경에서 피어 기계로서 서버의 용량에서 동작할 수 있다. 기계는 개인 컴퓨터(PC), 태블릿 PC, 셋-탑 박스(STB), 개인 디지털 보조기(PDA), 셀룰러 전화기, 웹 기기, 네트워크 라우터, 스위치 또는 브리지, 또는 상기 기계에 의해 취해질 동작들을 특징하는 지시들의 세트(순차적인 또는 그 외)를 실행할 수 있는 임의의 기계일 수 있다. 뿐만 아니라, 단지 단일 기계가 예시되지만, 용어("기계")는 또한 여기에 논의된 방법론들 중 임의의 하나 이상을 수행하기 위해 지시들의 세트(또는 다수의 세트들)를 개별적으로 또는 공동으로 실행하는 기계들의 임의의 컬렉션을 포함하기 위해 취해질 수 있다.

[0388] 예시적인 컴퓨터 시스템(700)은 데이터 프로세서(702)(예로서, 중앙 프로세싱 유닛(CPU), 그래픽스 프로세싱 유닛(GPU), 또는 양쪽 모두), 메인 메모리(704) 및 정적 메모리(706)를 포함하며, 이것은 버스(708)를 통해 서로 통신한다. 컴퓨터 시스템(700)은 비디오 디스플레이 유닛(710)(예로서, 액정 디스플레이(LCD), 음극선관(CRT), 플라즈마 디스플레이, 통합 디스플레이 스크린 등)을 더 포함할 수 있다. 컴퓨터 시스템(700)은 또한 입력 디바이스(712)(예로서, 키보드, 키패드, 음성, 입력 등), 및/또는 커서 제어 디바이스(714)(예로서, 마우스, 모션패드 등), 디스크 드라이브 유닛(716), 신호 발생 디바이스(718)(예로서, 스피커, 광 등) 및 네트워크 인터페이스 디바이스(720)를 포함한다.

- [0389] 디스크 드라이브 유닛(716)은 여기에 설명된 방법론들 또는 기능들 중 임의의 하나 이상을 구체화한 지시들(예로서, 소프트웨어(724))의 하나 이상의 세트들을 저장한 비-일시적 기계-판독 가능한 매치(722)를 포함한다. 지시들(724)은 또한 컴퓨터 시스템(700)에 의한 실행 동안 메인 메모리(704), 정적 메모리(706) 내에, 및/또는 프로세서(702) 내에 완전히 또는 적어도 부분적으로 존재할 수 있다. 메인 메모리(704) 및 프로세서(702)는 또한 기계-판독 가능한 미디어를 구성할 수 있다. 지시들(724)은 또한 네트워크 인터페이스 디바이스(720)를 경유하여 네트워크(726)를 통해 송신되거나 또는 수신될 수 있다.
- [0390] 네트워크(726)는 하나의 컴퓨팅 디바이스를 또 다른 컴퓨팅 디바이스와 결합하도록 구성된다. 네트워크(726)는 하나의 전자 디바이스에서 또 다른 것으로 정보를 전달하기 위한 임의의 형태의 컴퓨터 판독 가능한 미디어를 이용하기 위해 인에이블될 수 있다. 네트워크(726)는 인터넷, 광역 네트워크들(WAN들), 근거리 네트워크들(LAN들), 이동 디바이스 네트워크들, 셀룰러 네트워크들, 브로드캐스트 네트워크들, 위성 네트워크들, 케이블 네트워크들, 범용 직렬 버스(USB) 포트를 통해서와 같은, 직접 연결들, 다른 형태들의 컴퓨터-판독 가능한 미디어, 또는 그것의 임의의 조합을 포함할 수 있다. 상이한 아키텍처들 및 프로토콜들에 기초한 것들을 포함한, LAN들의 상호 연결된 세트 상에서, 라우터 및/또는 게이트웨이는 LAN들 사이에서의 링크로서 동작하여, 메시지들이 컴퓨팅 디바이스들 사이에서 전송될 수 있게 한다. 또한, LAN들 내에서의 통신 링크들은 통상적으로 꼬임 쌍선 또는 동축 케이블을 포함하는 반면, 네트워크들 사이에서의 통신 링크들은 아날로그 전화 선들, T1, T2, T3, 및 T4를 포함한, 완전 또는 부분 전용 디지털 라인들, 통합 서비스 디지털 네트워크들(ISDN들), 디지털 가입자 라인들(DSL들), 위성 링크들을 포함한 무선 링크들, 또는 이 기술분야의 숙련자들에게 알려진 다른 통신 링크들을 이용할 수 있다. 더욱이, 원격 컴퓨터들 및 다른 관련 전자 디바이스들은 무선 링크, WiFi, 블루투스, 위성, 또는 모뎀 및 임시 전화 링크를 통해 LAN들 또는 WAN들에 원격으로 연결될 수 있다.
- [0391] 네트워크(726)는 기반시설-지향 연결을 제공하기 위해, 또한 독립형 애드-혹 네트워크들 등을 오버레이할 수 있는 다양한 무선 서브-네트워크들 중 임의의 것을 더 포함할 수 있다. 이러한 서브-네트워크들은 메시 네트워크들, 무선 LAN(WLAN) 네트워크들, 셀룰러 네트워크들 등을 포함할 수 있다. 네트워크(726)는 또한 무선 라디오 링크들 또는 무선 트랜시버들에 의해 연결된 단말기들, 게이트웨이들, 라우터들 등의 자동화 시스템을 포함할 수 있다. 이들 커넥터들은 자유롭게 및 랜덤하게 이동하며 자체를 임의로 조직하도록 구성될 수 있으며, 따라서 네트워크(726)의 토폴로지는 빠르게 및 임의로 변할 수 있다.
- [0392] 네트워크(726)는 또한 셀룰러 시스템들, WLAN, 무선 라우터(WR) 메시 등에 대한 제 2(2G), 2.5, 제 3(3G), 제 4(4G) 세대 라디오 액세스를 포함한 복수의 액세스 기술들을 이용할 수 있다. 2G, 3G, 4G 및 미래 액세스 네트워크들과 같은 액세스 기술들은 다양한 정도들의 이동도를 가진 이동 디바이스들에 대한 광역 커버리지를 가능하게 할 수 있다. 예를 들면, 네트워크(726)는 이동 통신을 위한 전역적 시스템(GSM), 일반 패킷 라디오 서비스들(GPRS), 강화된 데이터 GSM 환경(EDGE), 광대역 코드 분할 다중 액세스(WCDMA), CDMA2000 등과 같은 라디오 네트워크 액세스를 통한 라디오 연결을 가능하게 할 수 있다. 네트워크(726)는 또한 TCP/IP, UDP, SIP, SMS, RTP, WAP, CDMA, TDMA, EDGE, UMTS, GPRS, GSM, UWB, WiFi, WiMax, IEEE 802.11x 등을 포함한, 다양한 다른 유선 및 무선 통신 프로토콜들과 함께 사용하기 위해 구성될 수 있다. 본질적으로, 네트워크(726)는 정보가 하나의 컴퓨팅 디바이스 및 또 다른 컴퓨팅 디바이스, 네트워크 등 사이에서 이동할 수 있는 가상의 임의의 유선 및/또는 무선 통신 메커니즘들을 포함할 수 있다. 일 실시예에서, 네트워크(726)는 예를 들면, 비즈니스 데이터 센터 내에서, 방화벽(도시되지 않음) 뒤에서 구성되는 LAN을 포함할 수 있다.
- [0393] 컴퓨팅 디바이스 및/또는 통신 디바이스 상에 정보를 제공하기 위한 및 여기에 설명된 방식으로 컴퓨팅 디바이스 및/또는 통신 디바이스의 사용자로부터 입력을 측구 및 수신하기 위한 하나 이상의 사용자 인터페이스들이 임의의 형태의 네트워크 수송 가능한 디지털 데이터를 사용하여 구현될 수 있다. 네트워크 수송 가능한 디지털 데이터는 컴퓨팅 디바이스 및/또는 통신 디바이스가 네트워크(726)를 통해 데이터를 전달할 수 있게 하기 위해 사용 가능한 파일 포맷들, 프로토콜들, 및 연관된 메커니즘들의 군 중 임의의 것에서 수송될 수 있다. 일 실시예에서, 하나 이상의 사용자 인터페이스들에 대한 데이터 포맷은 하이퍼텍스트 마크업 언어(HTML)일 수 있다. HTML은 웹 브라우저에 디스플레이될 수 있는 웹 페이지들 및 다른 정보를 생성하기 위한 일반적인 마크업 언어이다. 또 다른 실시예에서, 하나 이상의 사용자 인터페이스들을 위한 데이터 포맷은 확장 가능한 마크업 언어(XML)일 수 있다. XML은 인간-판독 가능하고 기계-판독 가능한 포맷에서 인터페이스들 또는 문서들을 인코딩하기 위한 규칙들의 세트를 정의하는 마크업 언어이다. 또 다른 실시예에서, JSON(자바스크립트 오브젝트 표기법) 포맷은 여기에 설명된 방식으로 컴퓨팅 디바이스 및/또는 통신 디바이스에 인터페이스 콘텐츠를 스트리밍하기 위해 사용될 수 있다. JSON은 인간-판독 가능한 데이터 상호 교환을 위해 설계된 텍스트-기반 개방 표준이다. JSON 표준은 종종 네트워크 연결을 통해 구조화된 데이터를 직렬화 및 송신하기 위해 사용된다. JSON은 실시예

에서, 서버, 디바이스, 또는 애플리케이션 사이에 데이터를 송신하기 위해 사용될 수 있으며, 여기에서 JSON은 XML에 대한 대안으로서 작용한다.

[0394]

특정한 실시예에서, 하나 이상의 클라이언트 디바이스들을 가진 사용자 플랫폼은 사용자가 컴퓨팅 디바이스 및/또는 통신 디바이스 및 네트워크(726)를 통해 여기에 설명된 시스템을 위해 데이터를 액세스하며 입력을 제공할 수 있게 한다. 컴퓨팅 디바이스 및/또는 통신 디바이스는 네트워크(726)와 같은, 네트워크를 통해 정보를 전송 및 수신하도록 구성되는 가상의 임의의 컴퓨팅/통신 디바이스를 포함할 수 있다. 이러한 컴퓨팅/통신 디바이스들은 셀룰러 전화기들, 스마트 폰들, 디스플레이 페이지들, 라디오 주파수(RF) 디바이스들, 적외선(IR) 디바이스들, 전역적 위치 결정 디바이스들(GPS), 개인 디지털 보조기들(PDA들), 핸드헬드 컴퓨터들, 착용 가능한 컴퓨터들, 태블릿 컴퓨터들, 이전 디바이스들 중 하나 이상을 조합한 통합 디바이스들 등과 같은, 휴대용 디바이스들을 포함할 수 있다. 컴퓨팅/통신 디바이스들은 또한 개인 컴퓨터들, 다중프로세서 시스템들, 마이크로프로세서-기반 또는 프로그램 가능한 소비자 전자 장치들, 네트워크 PC들 등과 같은, 다른 디바이스들을 포함할 수 있다. 컴퓨팅/통신 디바이스들은 또한, 소비자 전자(CE) 디바이스들 및/또는 이동 컴퓨팅 디바이스들과 같은, 다른 프로세싱 디바이스들을 포함할 수 있으며, 이것은 이 기술분야의 숙련자들에게 알려져 있다. 이와 같이, 컴퓨팅/통신 디바이스들은 능력들 및 특징들에 대하여 광범위하게 포괄할 수 있다. 예를 들면, 셀 전화기로서 구성된 클라이언트 컴퓨팅/통신 디바이스는 단지 텍스트만이 디스플레이될 수 있는 흑백 LCD 디스플레이의 몇 개의 라인들 및 숫자 키패드를 가질 수 있다. 또 다른 예에서, 웹-가능 클라이언트 디바이스는 터치 민감 스크린, 스타일러스, 및 텍스트 및 그래픽스 양쪽 모두가 디스플레이될 수 있는 컬러 LCD 디스플레이의 여러 개의 라인들을 가질 수 있다. 게다가, 웹-가능 클라이언트 디바이스는 무선 애플리케이션 프로토콜 메시지들(WAP), 및/또는 유선 애플리케이션 메시지들 등을 수신 및 전송하기 위해 인에이블된 브라우저 애플리케이션을 포함할 수 있다. 일 실시예에서, 브라우저 애플리케이션은 디지털 정보를 디스플레이 및/또는 전송하기 위해, 하이퍼텍스트 마크업 언어(HTML), 동적 HTML, 핸드헬드 디바이스 마크업 언어(HDML), 무선 마크업 언어(WML), WML스크립트, 자바스크립트, 확장 가능한 HTML(xHTML), 콤팩트 HTML(ChTML) 등을 이용하기 위해 인에이블된다. 다른 실시예에서, 이동 디바이스들은 여기에 설명된 기능이 구현될 수 있는 애플리케이션들(앱들)을 갖고 구성될 수 있다.

[0395]

클라이언트 디바이스들은 또한 유선 또는 무선 네트워크 송신을 통해 또 다른 컴퓨팅 디바이스로부터 콘텐츠 데이터 및/또는 제어 데이터를 전송 및 수신하도록 구성되는 적어도 하나의 클라이언트 애플리케이션을 포함할 수 있다. 클라이언트 애플리케이션은 텍스트 데이터, 그래픽 데이터, 비디오 데이터, 오디오 데이터 등을 제공 및 수신하기 위한 능력들을 포함할 수 있다. 게다가, 클라이언트 디바이스들은 또한, 또 다른 컴퓨팅 디바이스 사이에서, 이메일 애플리케이션, 단문 메시지 서비스(SMS), 직접 메시징(예로서, 트위터), 멀티미디어 메시지 서비스(MMS), 인스턴트 메시징(IM), 인터넷 중계 채팅(IRC), mIRC, Jabber, 강화된 메시징 서비스(EMS), 텍스트 메시징, 스마트 메시징, OTA(Over the Air) 메시징 등을 통해서와 같이, 메시지를 전달 및/또는 수신하도록 구성될 수 있다.

[0396]

하나의 옵션으로서, 여기에 설명된 시스템들 및 방법들을 구현한 하나 이상의 사용자 인터페이스들, 또는 그 일부는 사용자 플랫폼의 사용자 디바이스로 다운로드되며 사용자 디바이스 상에서 국소적으로 실행될 수 있다. 하나 이상의 사용자 인터페이스들(또는 그 일부)의 다운로드에는 종래의 소프트웨어 다운로드 기능을 사용하여 성취될 수 있다. 제 2 옵션으로서, 여기에 설명된 시스템들 및 방법들을 구현한 하나 이상의 사용자 인터페이스들, 또는 그 일부가 호스트/서버 시스템상에서, 사용자의 관점으로부터, 호스트/서버에 의해 호스팅되며 원격으로 실행될 수 있다. 일 실시예에서, 하나 이상의 사용자 인터페이스들은 서비스-지향 아키텍처(SOA)에서 또는 서비스로서의 소프트웨어(SAAS) 아키텍처에서 서비스로서 구현될 수 있다. 임의의 경우에, 여기에 설명된 시스템들 및 방법들에 의해 수행된 기능은 애플리케이션이 사용자에게 대하여 국소적으로 실행되는지 또는 원격으로 실행되는지에 관계없이, 여기에 설명된 바와 같이 구현될 수 있다.

[0397]

여전히 도 8을 참조하면, 기계-판독 가능한 매체(722)가 단일 매체인 것으로 예시적인 실시예에 도시되지만, 용어("기계-판독 가능한 매체")는 지시들의 하나 이상의 세트들을 저장하는 단일 비-일시적 매체 또는 다수의 미디어(예로서, 집축화된 또는 분산된 데이터베이스, 및/또는 연관된 캐시들 및 서버들)를 포함하기 위해 취해져야 한다. 용어("기계-판독 가능한 매체")는 또한 기계에 의한 실행을 위해 지시들의 세트를 저장, 인코딩, 또는 운반할 수 있으며 기계로 하여금 다양한 실시예들의 방법론들 중 임의의 하나 이상을 수행하게 하거나, 또는 이러한 지시들의 세트에 의해 이용되거나 또는 그것과 연관된 데이터 구조들을 저장, 인코딩 또는 운반할 수 있는 임의의 비-일시적 매체를 포함하기 위해 취해질 수 있다. 용어("기계-판독 가능한 매체")는 따라서 이에 제한되지 않지만, 고체-상태 메모리들, 광학 미디어, 및 자기 미디어를 포함하기 위해 취해질 수 있다.

[0398]

개시의 요약은 관독자가 기술적 개시의 특징을 빨리 알아내도록 허용할 요약을 요구하는 37 C.F.R. § 1.72(b)를

준수하기 위해 제공된다. 그것은 청구항들의 범위 또는 의미를 해석하거나 또는 제한하기 위해 사용되지 않을 것이라는 이해와 함께 제출된다. 또한, 앞서 말한 상세한 설명에서, 다양한 특징들이 개시를 간소화하기 위해 단일 실시예에서 함께 그룹핑된다는 것이 이해될 수 있다. 개시의 이러한 방법은 청구된 실시예들이 각각의 청구항에 명확하게 나열되는 것보다 더 많은 특징들을 요구한다는 의도를 반영하는 것으로서 해석되지 않을 것이다. 오히려, 다음의 청구항들이 반영하는 바와 같이, 본 발명의 주제는 단일 개시된 실시예의 모든 특징들보다 적게 있다. 따라서, 다음의 청구항들은 상세한 설명으로 통합되며, 각각의 청구항은 그 자체로 별개의 실시예이다.

부록

표 1

예선 토너먼트들
2012 NFL 풋볼 시즌에 기초한 예

	예선전 #1	예선전 #2	예선전 #3	예선전 #4	예선전 #5	예선전 #6	예선전 #7	예선전 #8	예선전 #9
라운드들	9	8	7	6	5	4	3	2	1
1주	라운드 1 9월 9일	----- ---	----- --	----- ---	----- ---	----- ---	----- ---	----- ---	----- ---
2주	라운드 2 9월 16일	라운드 1 9월 16일	----- --	----- ---	----- ---	----- ---	----- ---	----- ---	----- ---
3주	라운드 3 9월 23일	라운드 2 9월 23일	라운드 1 9월 23일	----- ---	----- ---	----- ---	----- ---	----- ---	----- ---
4주	라운드 4 9월 30일	라운드 3 9월 30일	라운드 2 9월 30일	라운드 1 9월 30일	----- ---	----- ---	----- ---	----- ---	----- ---
5주	라운드 5 10월 7일	라운드 4 10월 7일	라운드 3 10월 7일	라운드 2 10월 7일	라운드 1 10월 7일	----- ---	----- ---	----- ---	----- ---
6주	라운드 6 10월 14일	라운드 5 10월 14일	라운드 4 10월 14일	라운드 3 10월 14일	라운드 2 10월 14일	라운드 1 10월 14일	----- ---	----- ---	----- ---
7주	라운드 7 10월 21일	라운드 6 10월 21일	라운드 5 10월 21일	라운드 4 10월 21일	라운드 3 10월 21일	라운드 2 10월 21일	라운드 1 10월 21일	----- ---	----- ---
8주	라운드 8 10월 28일	라운드 7 10월 28일	라운드 6 10월 28일	라운드 5 10월 28일	라운드 4 10월 28일	라운드 3 10월 28일	라운드 2 10월 28일	라운드 1 10월 28일	----- ---
9주	라운드 9 11월 4일	라운드 8 11월 4일	라운드 7 11월 4일	라운드 6 11월 4일	라운드 5 11월 4일	라운드 4 11월 4일	라운드 3 11월 4일	라운드 2 11월 4일	라운드 1 11월 4일

표 2

12의 그룹들에 대한 예선 토너먼트 한도들
 각각의 그룹에서의 상위 3명이 라운드마다 전진함
 4,096개의 이용 가능한 메인 이벤트 좌석들을 위해 플레이함

	라운드들의 #	한도(허용된 엔트리들의 #)	메인 이벤트 좌석들의 #
예선전 #1	9	272,105,472**	1,038
예선전 #2	8	53,477,376	816
예선전 #3	7	11,698,176	714
예선전 #4	6	2,088,960	510
예선전 #5	5	313,344	306
예선전 #6	4	52,224	204
예선전 #7	3	13,056	204
예선전 #8	2	1,632	102
예선전 #9	1	408	102
메인 이벤트*에 대한 직접 입장	-----	100	100
합계들		339,750,748	4,096

* 판타지 플레이어들은 위성 토너먼트를 통해 예선을 통과하지 않아야 하며 메인 이벤트로 직접 간다.

** 예선전 #1에 대한 한도를 산출하기 위해, 4,096개의 메인 이벤트 좌석들 중 얼마나 많은 것이 이러한 특정한 예선전에 할당될 것인지에 대한 결정이 이루어져야 한다. 수 1,038은 임의로 선택되었다. 12명의 판타지 플레이어들 중 3명이 각각의 그룹으로부터 전진하기 때문에, 이것은 4 대 1이며, 이것은 4/1로서 쓰여질 수 있고, 이는 4와 같다. 이제 라운드가 얼마나 많은 라운드들을 갖는지에 대해 숫자 4를 제공하자. 이 경우에, 위성 #1은 9개의 라운드들을 가진다. 4의 9 제곱은 262,144와 같다. 이것은 262,144의 판타지 플레이어들이 하나의 메인 이벤트 좌석을 위해 9 라운드들에 걸쳐 경쟁함을 의미한다. 우리가 예선전 #1에 임의로 할당한 1,038 메인 이벤트 좌석들이 있기 때문에, 이는 262,144 곱하기 1,038이 예선전 #1에서 플레이할 수 있는 판타지 플레이어들의 수임을 의미한다. 이러한 숫자는 272,105,472가 되며, 이것은 한도가 이 숫자에 설정된 이유이다.

[0401]

표 3

선수가 중복에 기초하여 유지하는 판타지 포인트들의 퍼센티지

판타지 매치에서 플레이어 들의 수	1 X *	2 X	3 X	4 X	5 X	6 X	7 X	8 X	9 X	10 X	11 X	12 X	13 X	14 X	15 X	16 X	17 X	18 X	19 X	20 X
4	100%	67%	33%	0%	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
5	100%	75%	50%	25%	0%	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
6	100%	80%	60%	40%	20%	0%	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
7	100%	83%	67%	50%	33%	17%	0%	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
8	100%	86%	72%	58%	43%	28%	14%	0%	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
9	100%	87%	75%	62%	50%	38%	25%	13%	0%	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
10	100%	89%	78%	67%	56%	45%	34%	23%	12%	0%	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

* 주의 : 1X는 주어진 선수가 20명의 판타지 플레이어들 중 정확히 하나에 의해 선택됨을 의미하는 "1회"로서 판독된다. 선택된 퍼센티지들은 임의적이다.

[0402]

표 3(계속)

선수가 중복에 기초하여 유지하는 판타지 포인트들의 퍼센티지 (계속)

11	100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%	0%	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
12	100%	91%	82%	73%	64%	55%	46%	37%	28%	19%	10%	0%	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
13	100%	92%	84%	75%	67%	59%	50%	42%	34%	25%	17%	9%	0%	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
14	100%	92%	84%	77%	69%	61%	54%	46%	38%	31%	23%	15%	8%	0%	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
15	100%	93%	86%	79%	72%	65%	58%	51%	44%	36%	29%	22%	15%	8%	0%	N/A	N/A	N/A	N/A
16	100%	93%	86%	80%	73%	66%	60%	53%	46%	40%	33%	26%	20%	13%	6%	0%	N/A	N/A	N/A
17	100%	94%	88%	82%	75%	69%	63%	57%	50%	44%	38%	32%	25%	19%	13%	7%	0%	N/A	N/A
18	100%	94%	88%	82%	76%	70%	64%	58%	53%	47%	41%	35%	29%	23%	17%	11%	6%	0%	N/A
19	100%	94%	89%	83%	78%	72%	67%	61%	56%	50%	45%	39%	34%	28%	23%	17%	12%	6%	0%
20	100%	95%	90%	85%	79%	74%	69%	64%	58%	53%	48%	43%	37%	32%	27%	22%	16%	11%	6%

[0403]

표 4

조정된 판타지 포인트들
얼마나 많은 판타지 플레이어들이 주어진 선수를 선택했는지에 기초함
NFL 풋볼로부터의 예

선수	선수가 득점한 실제 판타지 포인트들	판타지 플레이어에 의해 선택된 횟수들	선수들의 총득점에 기초한 - 유지된 판타지 포인트들의 퍼센타지	* 조정된 판타지 포인트들
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

[0404]

표 5

가상 12의 판타지 플레이어 풋볼 그룹에
대한 최종 스코어들
(상위 2명의 판타지 플레이어들이 전진함)

	NFL 플레이어 #1 3배 포인트	NFL 플레이어 #2 2배 포인트	NFL 플레이어 #3 액면가	합계들
판타지 플레이어1	Rodgers QB 그린베이 3.90 X 3 = 11.70 **	Roethlisberger QB 피츠버그 23.78 X 2 = 47.56	Nelson WR 그린베이 19.20	78.46* 2위
판타지 플레이어2	Rodgers QB 그린베이 3.90 X 3 = 11.70	그린베이 Defense 20.00 X 2 = 40.00	Mendenhall Pitt 9.84	61.54 8위
판타지 플레이어3	Randle El WR 피츠버그 9.00 X 3 = 27.00	Rodgers QB 그린베이 3.90 X 2 = 7.80	Driver WR 그린베이 2.00	36.80 12위
판타지 플레이어4	Wallace WR 피츠버그 15.47 X 3 = 46.41	Rodgers QB 그린베이 3.90 X 2 = 7.80	피츠버그 Defense 10.92	65.13 6위
판타지 플레이어5	Crosby K GB 7.00 X 3 = 21.00	피츠버그 Defense 10.92 X 2 = 21.84	Rodgers QB 그린베이 3.90	46.74 11위
판타지 플레이어6	Roethlisberger QB 피츠버그 23.78 X 3 = 71.34	Jennings WR 그린베이 17.22 X 2 = 34.44	Rodgers QB 그린베이 3.90	109.68 1위
판타지 플레이어7	Ward WR 피츠버그 13.00 X 3 = 39.00	Mendenhall RB 피츠버그 9.84 X 2 = 19.68	Rodgers QB 그린베이 3.90	62.58 7위
판타지 플레이어8	Jones WR 그린베이 5.00 X 3 = 15.00	Wallace WR 피츠버그 15.47 X 2 = 30.94	Starks RB 그린베이 5.00	50.94 10위
판타지 플레이어9	Rodgers QB 그린베이 3.90 X 3 = 11.70	Roethlisberger QB 피츠버그 23.78 X 2 = 47.56	Nelson WR 그린베이 19.20	78.46* 3위
판타지 플레이어10	Rodgers QB 그린베이 3.90 X 3 = 11.70	Nelson WR 그린베이 19.20 X 2 = 38.40	Jennings WR 그린베이 17.22	67.32 4위
판타지 플레이어11	Rodgers QB 그린베이 3.90 X 3 = 11.70	Jennings WR 그린베이 17.22 X 2 = 34.44	Nelson WR 그린베이 19.20	65.34 5위
판타지 플레이어12	Rodgers QB 그린베이 3.90 X 3 = 11.70	Nelson WR 그린베이 19.20 X 2 = 38.40	Mendenhall RB 피츠버그 9.84	59.94 9위

* 다음 라운드에 전진하거나 또는 메인 이벤트를 위해 예선 통과함.

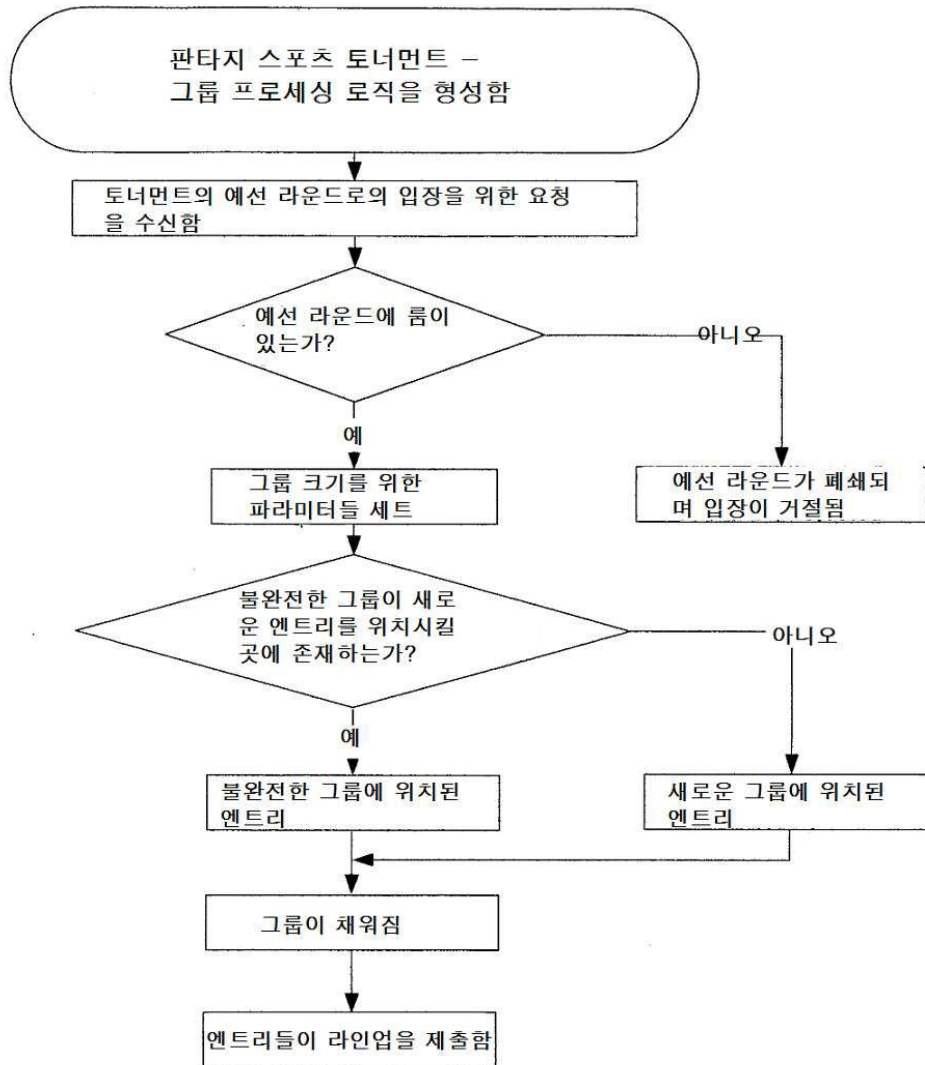
** 상기 예에서, 선수 Rodgers의 조정된 판타지 스코어는 3.90이다. 이 스코어는 그가 먼저 슬
롯팅되기 때문에 3배가 된다.

부호의 설명

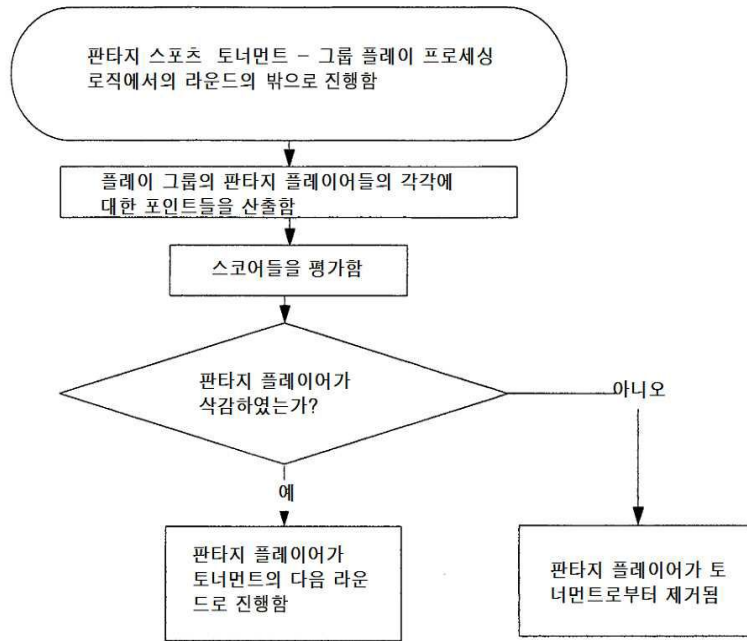
- | | |
|-------------------------|-------------------|
| 700: 컴퓨터 시스템 | 702: 데이터 프로세서 |
| 704: 메인 메모리 | 706: 정적 메모리 |
| 708: 버스 | 710: 비디오 디스플레이 유닛 |
| 712: 입력 디바이스 | 714: 커서 제어 디바이스 |
| 716: 디스크 드라이브 유닛 | 718: 신호 발생 디바이스 |
| 720: 네트워크 인터페이스 디바이스 | |
| 722: 비-일시적 기계-판독 가능한 매체 | 724: 지시 |
| 726: 네트워크 | |

도면

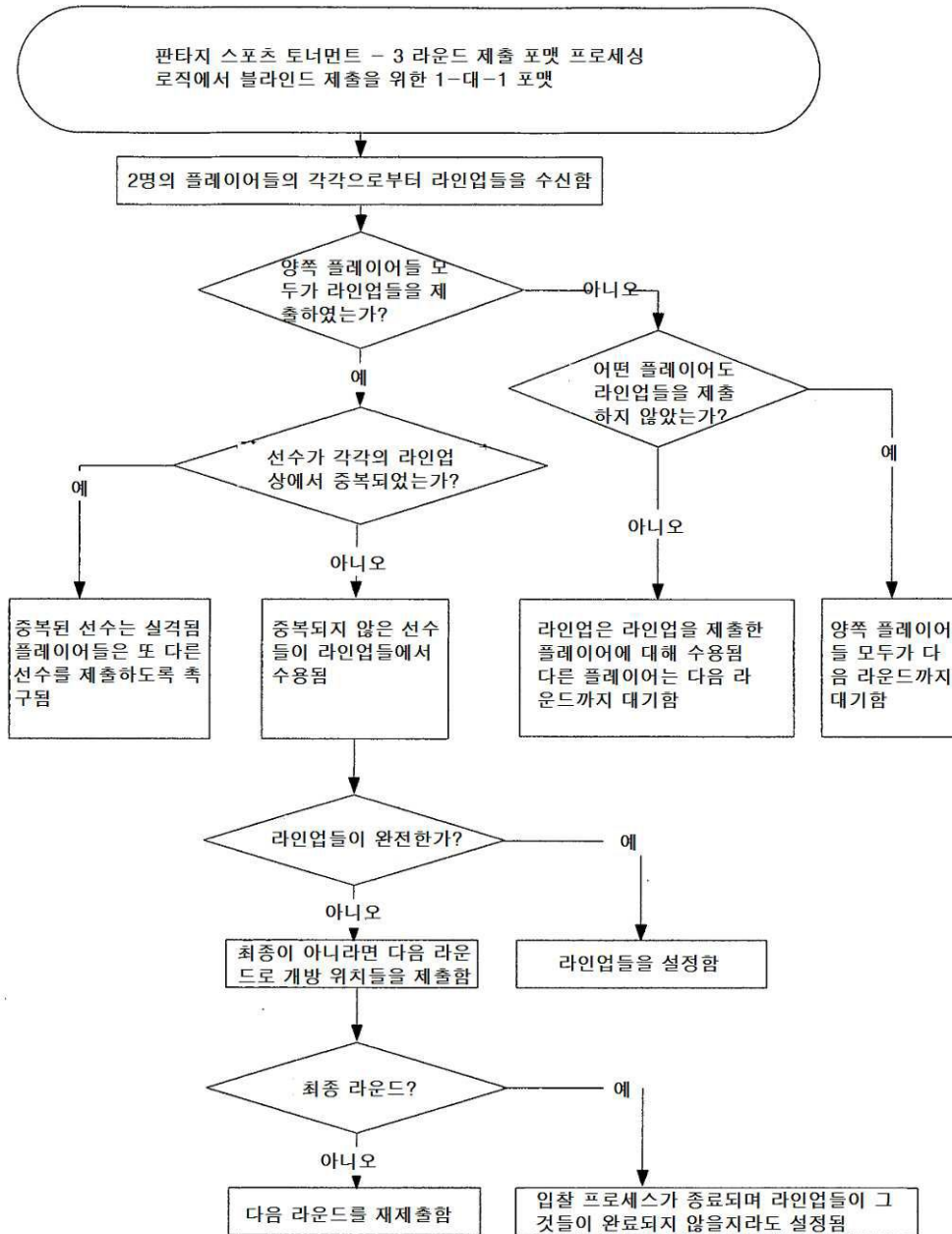
도면1



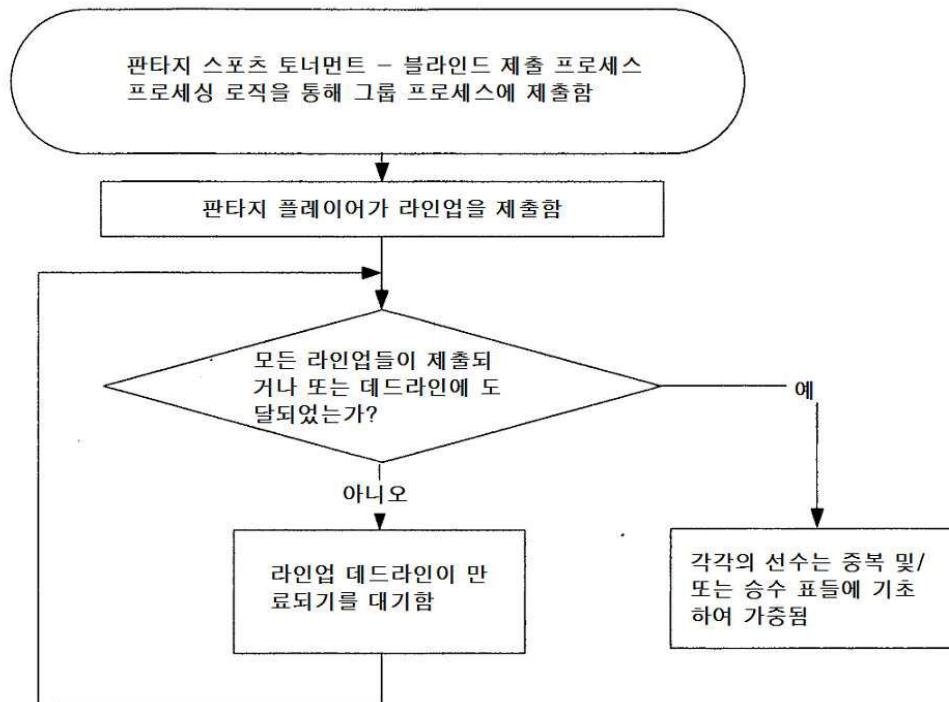
도면2



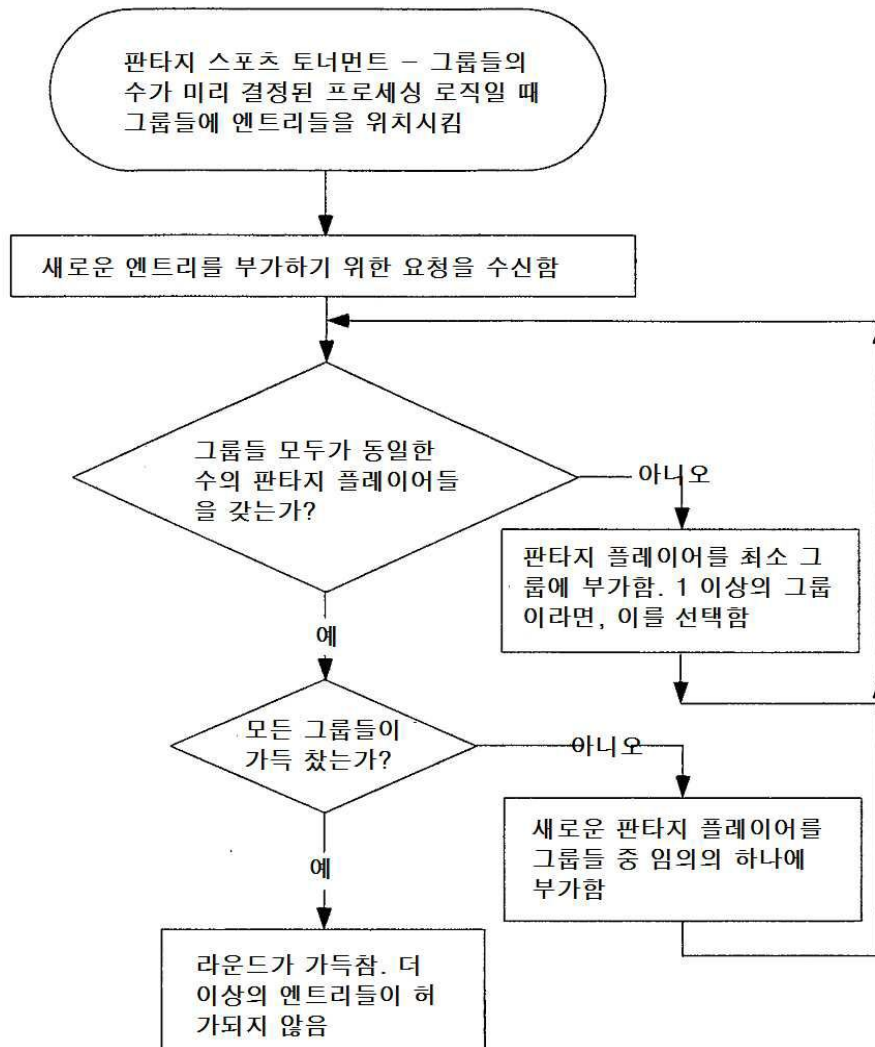
도면3



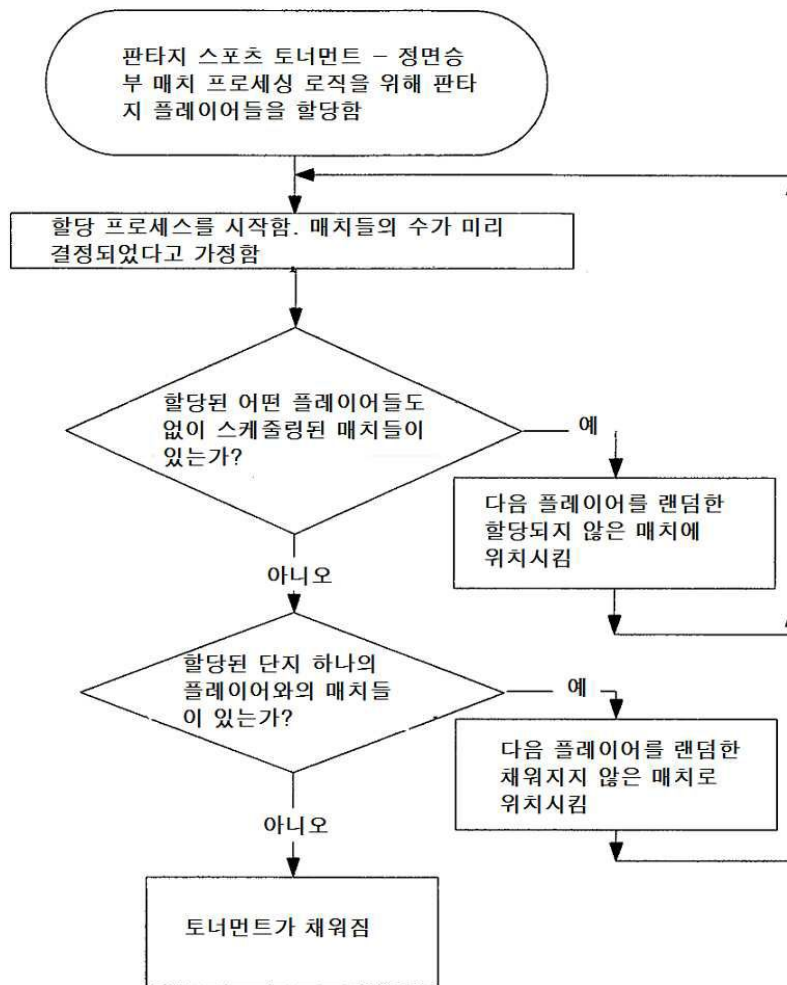
도면4



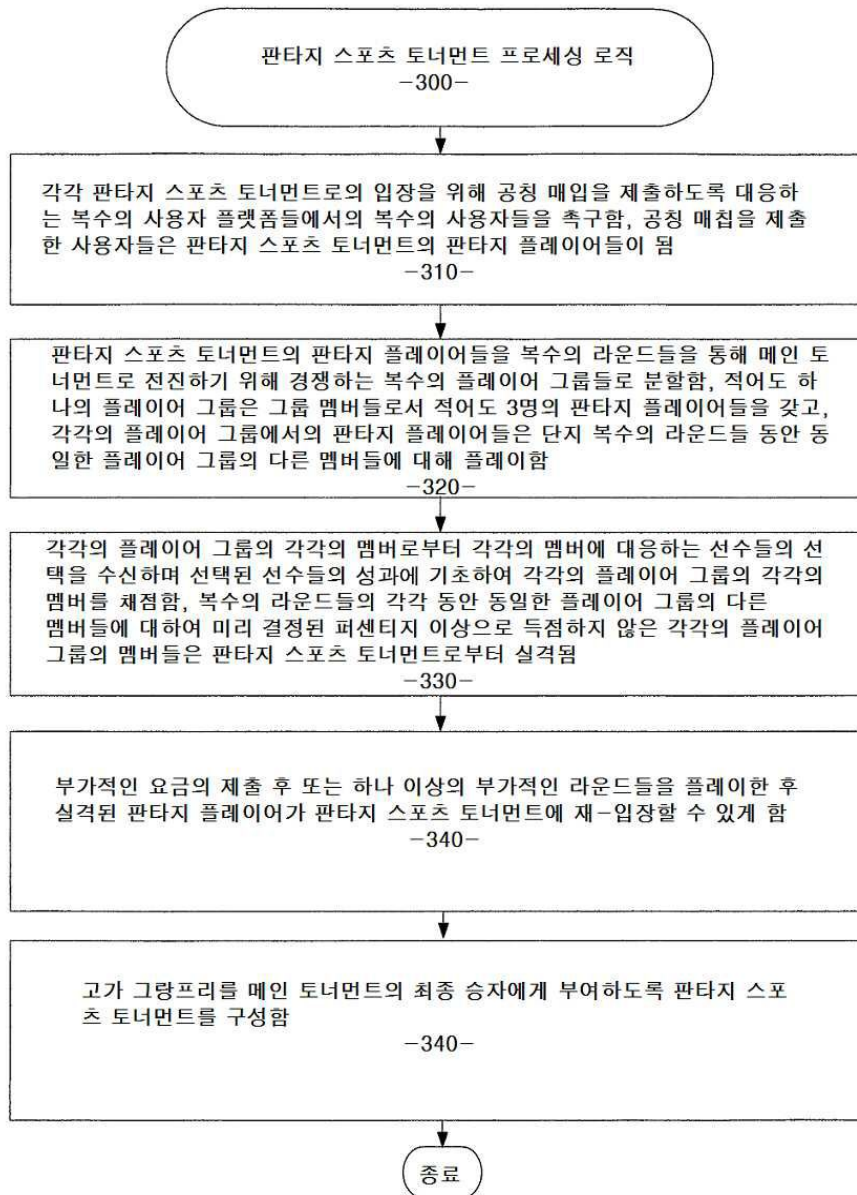
도면5



도면6



도면7



도면8

