

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 公表特許公報(A)

(11) 特許出願公表番号

特表2007-522895  
(P2007-522895A)

(43) 公表日 平成19年8月16日(2007.8.16)

(51) Int.C1.

**A63F 9/24**

(2006.01)

F 1

A 63 F 9/24  
A 63 F 9/24

テーマコード(参考)

P

Z

2 C O O 1

審査請求 未請求 予備審査請求 未請求 (全 11 頁)

(21) 出願番号 特願2006-554341 (P2006-554341)  
 (86) (22) 出願日 平成17年2月23日 (2005.2.23)  
 (85) 翻訳文提出日 平成18年10月13日 (2006.10.13)  
 (86) 國際出願番号 PCT/US2005/006314  
 (87) 國際公開番号 WO2005/082478  
 (87) 國際公開日 平成17年9月9日 (2005.9.9)  
 (31) 優先権主張番号 10/784,353  
 (32) 優先日 平成16年2月23日 (2004.2.23)  
 (33) 優先権主張国 米国(US)

(71) 出願人 506263756  
 カンター インデックス エルエルシー  
 アメリカ合衆国 ニューヨーク州 100  
 22 ニューヨーク イースト・57ス・  
 ストリート 135  
 (74) 代理人 100070150  
 弁理士 伊東 忠彦  
 (74) 代理人 100091214  
 弁理士 大貫 進介  
 (74) 代理人 100107766  
 弁理士 伊東 忠重  
 (72) 発明者 ミラー, ケネス, エル  
 アメリカ合衆国 アイオワ州 50021  
 アンケニー サウスウェスト・カントリー・クラブ・レーン 110

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】賭けるための方法

## (57) 【要約】

新しく、且つ、ただ1つである競馬の賭け方は、ゲームために所定の数のレースを使用する。望ましくは、ゲームにおけるレース数は、レースイベント内のレース数よりも極めて少ない。その場合に、プレーヤは、イベント内のどのレースがゲームに使用されるべきかを選び、選ばれたレースにどの馬が勝利するかを選び、それらの馬に賭け金を置く。プレーヤがゲームに使用するレースは、競馬場の運営当局によっては決定されず、連続した順序である必要もない。従って、プレーヤは、プレーヤが選択した勝者が負けた場合に、再度賭けることができる。プレーヤは、残りのレースが所定の数に等しいか、又は、それよりも多い限り、ゲームを続けることができる。勝利したプレーヤは、様々な方法で支払われ、支払いは、選択が全て当たったプレーヤと、選択が全て当たったわけではないプレーヤとに支払われて終了する。

**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

ゲームに含まれるべきイベントのレースの数に関して数字を選ぶステップと、  
プレーヤが、前記選ばれたレースの数字に関して前記プレーヤがイベントのレースのうちのどれを使用したいかを選択することを可能にするステップと、  
前記プレーヤが、前記プレーヤが選択したレースの勝者を選ぶことを可能にするステップと、  
前記プレーヤの勝者が、前記プレーヤが選択したレースに勝利する場合に、前記プレーヤに支払うステップと、  
を有する、競馬に賭ける方法。

10

**【請求項 2】**

前記ゲームに含まれるべきイベントのレースの数に関して選択された数字は、前記イベント内のレースの数よりも小さい、ことを特徴とする請求項 1 記載の競馬に賭ける方法。

**【請求項 3】**

前記数字は 5 である、ことを特徴とする請求項 2 記載の競馬に賭ける方法。

**【請求項 4】**

前記プレーヤは、前記プレーヤの勝者が前記ゲームにおいて前記レースの全てに勝利する場合に支払われる、ことを特徴とする請求項 1 記載の競馬に賭ける方法。

**【請求項 5】**

前記プレーヤは、前記プレーヤの勝者が前記ゲームにおいて前記レースの幾つかに勝利する場合に支払われる、ことを特徴とする請求項 1 記載の競馬に賭ける方法。

20

**【請求項 6】**

レースの、イベント内のレースの総数よりも少ない数である X 個の数字が、当該賭け方に含まれるべきであることを通知されるステップと、

当該賭け方で前記イベント内のどのレースが使用されるべきであるかを選ぶステップと、

前記イベント内のレースの X 個の数字に関して勝者を選ぶステップと、

前記イベント内のレースの X 個の数字に関して前記選ばれた勝者に賭けの対象を置くステップと、

を有する、競馬に賭けるための賭け方。

30

**【請求項 7】**

前記レースの X 個の数字は連続していない、ことを特徴とする請求項 6 記載の競馬に賭けるための賭け方。

**【請求項 8】**

前記賭けの対象は、最低 1 ドルである、ことを特徴とする請求項 6 記載の競馬に賭けるための賭け方。

**【請求項 9】**

援助のためにコンピュータを使用してレースイベント内の複数のレースに賭けることを管理するためのコンピュータ支援方法であって、

賭けでの使用のために複数のプレーヤへ前記レースイベントを公示するステップと、

前記複数のプレーヤの夫々から前記レースイベント内の複数のレースのサブセットの選択を受けるステップと、

前記複数のプレーヤから前記サブセット内の夫々のレースに関して予測される勝者の選択を受けるステップと、

前記レースのサブセットの選択に関連付けられる金額と、前記複数のプレーヤの夫々から前記サブセット内の夫々のレースに関して予測される勝者の選択とを受けるステップと、

40

合同資金を形成するよう夫々の金額の少なくとも一部を出し合うステップと、

前記レースイベント内の夫々のレースの結果を受けるステップと、

賭けのグループのうちの 1 又はそれ以上のプレーヤが、前記サブセット内の夫々のレー

50

スに関して夫々の勝者を正確に選んだかどうかを判断することによって勝者を識別するステップと、

1又はそれ以上の勝者が存在する場合に前記勝者のうちの1又はそれ以上に対して前記合同資金内の資金の少なくとも一部を戻すステップと、

を有するコンピュータ支援方法。

#### 【請求項 1 0】

前記複数のレースのサブセットの選択及び前記サブセット内の夫々のレースに関して予測される勝者の選択は、ゲームカードに関連付けられる、ことを特徴とする請求項9記載のコンピュータ支援方法。

#### 【請求項 1 1】

前記ゲームカード上のデータは、前記コンピュータへ転送される、ことを特徴とする請求項10記載のコンピュータ支援方法。

#### 【請求項 1 2】

前記レースイベント内の夫々のレースの結果は、前記コンピュータに入力される、ことを特徴とする請求項9記載のコンピュータ支援方法。

#### 【請求項 1 3】

前記レースのサブセットのうちの少なくとも1つは、不連続なレースのサブセットである、ことを特徴とする請求項9記載のコンピュータ支援方法。

#### 【請求項 1 4】

総レース数を有するイベントにおける賭け方であって、

前記総レース数よりも少ない数のレースの夫々でのエントリは、勝利エントリでありうる賭けを有する賭け方。

#### 【請求項 1 5】

イベント内のコンテンツに賭ける方法であって、

ゲームに含まれるイベントのコンテンツの数量に関して数字を選ぶステップと、

プレーヤが、前記選ばれたコンテンツの数字に関して前記プレーヤがイベントのコンテンツのどれを使用したいかを選択することを可能にするステップと、

前記プレーヤが、前記プレーヤが選択したコンテンツの勝者を選ぶことを可能にするステップと、

前記プレーヤの勝者が、前記プレーヤが選択したコンテンツに勝利する場合に、前記プレーヤに支払われるステップと、

を有する方法。

#### 【請求項 1 6】

前記ゲームに含まれるイベントのコンテンツの数量に関して選ばれた数字は、前記イベント内のコンテンツの数字より小さい、ことを特徴とする請求項15記載のイベント内のコンテンツに賭ける方法。

#### 【請求項 1 7】

前記数字は5である、ことを特徴とする請求項16記載のイベント内のコンテンツに賭ける方法。

#### 【請求項 1 8】

前記プレーヤは、前記プレーヤの勝者が、前記ゲーム内のコンテンツの全てに勝利する場合に支払われる、ことを特徴とする請求項15記載のイベント内のコンテンツに賭ける方法。

#### 【請求項 1 9】

前記プレーヤは、前記プレーヤの勝者が、前記ゲーム内のコンテンツの幾つかに勝利する場合に支払われる、ことを特徴とする請求項15記載のイベント内のコンテンツに賭ける方法。

#### 【請求項 2 0】

コンテンツの、イベント内のコンテンツの総数よりも少ない数であるX個の数字が、当該賭け方に含まれるべきであることを通知されるステップと、

10

20

30

40

50

当該賭け方で前記イベント内のどのコンテンツが使用されるべきであるかを選ぶステップと、

前記イベント内のコンテンツのX個の数字に関して勝者を選ぶステップと、

前記イベント内のコンテンツのX個の数字に関して前記選ばれた勝者に賭けの対象を置くステップと、

を有する、イベント内のコンテンツに賭けるための賭け方。

【請求項 2 1】

前記コンテンツのX個の数字は連続していない、ことを特徴とする請求項20記載のイベント内のコンテンツに賭けるための賭け方。

【請求項 2 2】

前記賭けの対象は、最低1ドルである、ことを特徴とする請求項20記載のイベント内のコンテンツに賭けるための賭け方。

【発明の詳細な説明】

【背景技術】

【0001】

競馬に賭けることは、正確な起源が誰にも知られていない娯楽である。非常に長い間、プレーヤは、どの馬が1着になるのか、どの馬が2着までに入るのか、又は、どの馬が3着までに入るのかに賭けの対象を置いてきた。この賭けは、馬が1着、2着又は3着でやって来ようとなかろうと、今日の競馬の最も単純且つ最も共通の形である。

【0002】

長年にわたって、多数の他の賭け方は、プレーヤに賭け事の経験を高めるよう発展してきた。例えば、新しい賭け方として一般に知られる賭け方がある。これらは、プレーヤが正確な順序で1着及び2着で終える2頭の馬を選ぶところの、連勝単式勝馬投票法を含む。3連勝単式は、この趣旨を僅かに変えて、プレーヤに、正確な順序で1着、2着及び3着で終える3頭の馬を選ぶよう要求する。これは、難しい課題のように見えるが、利得は大きくなりうる。

【0003】

他の賭け方は、プレーヤが、単一の賭けにより幾つかのレースに賭けることを可能にしてきた。このようなゲームは、通常、例えばピック3又はピック4のように示される、レースの数(n)を含むピックn(Pick(n))式として知られる。例えば、ピック4を構成するレースは、競馬場の運営担当者によって選択された4つの連続したレースであり、ピック4レースとしてレースチケットに列挙されうる。勝利するために、プレーヤは、4つのレースの夫々の勝者を選ばなくてはならない。ピック(n)の規模が大きくなればなるほど(即ち、ピック6対ピック3)、プレーヤが賭けの勝者の全員を正確に選ぶ可能性はますます低くなる。結果として、賞金は、極めて報いがあるものとなりうる。

【0004】

これらの賭け方は、プレーヤの可能な投資利益率を増大させる一方、指定されたレースの勝者の全員を多数のプレーヤが正確に選ぶ可能性は低くなる。プレーヤのチャンスを増大させるよう、プレーヤは、馬ごとに更なる金額を、レースに勝つために、1頭よりも多くの馬に賭けることができる。現在の賭け方は、ピック4の対象であるレースを限定するので、最初のレースに敗れたプレーヤは、彼らが賞金を勝ち取る如何なるチャンスも有し得ないことを知る。

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

経験のあるプレーヤの場合には、通常、馬のレース経歴、ジョッキー及び関連する統計資料を調査した後に馬を選ぶ。この情報は、多種多様な会場を介して過去の実績で提供される。プレーヤは、情報/過去の実績が、あるレースに関してプレーヤの潜在的な投資利益率が最高であることを示す場合に、そのレースに賭けることを望みうる。しかし、しばしば、プレーヤがその最高の投資利益率であると信じるレースは、ピック4レースの合同

10

20

30

40

50

資金の一部でない、この状況は、しばしば、プレーヤに、ピック4に参加することさえ辞めさせる。

【0006】

従って、これら及び他の問題を解決する、新しく、且つ、ただ1つしかない、レースの賭けた方が必要とされる。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明の一般的特徴は、先行技術で知られる問題を解決する、レースに賭けることをプレーヤが楽しむための新しく、且つ、ただ1つである方法の提供である。

【0008】

本発明の更なる特徴は、プレーヤが、ピック( $n$ )の合同資金が賭けられるレースを選ぶことを可能にする、レースに賭けることをプレーヤが楽しむための新しく、且つ、ただ1つである方法の提供である。

【0009】

本発明のまた更なる特徴は、プレーヤがイベントレースの可能な限り多くに参加することを可能にする、ピック( $n$ )のチケットでレースに賭けることをプレーヤが楽しむための新しく、且つ、ただ1つである方法の提供である。

【0010】

本発明の上記並びに他の特徴及び利点については、以下の記述及び特許請求の範囲から明らかとなる。

【0011】

本発明は、概して、プレーヤがレース、特に、パリミューチュエル(pari-mutuel)方式のレースに賭けることを楽しむ、新しく、且つ、ただ1つである方法を有する。更に具体的には、本発明は、プレーヤが幾つかのレースの勝者を選ぶところの賭け方である。賭けにおけるレース数は、競馬場の運営当局によって制御されるが、賭けに使用されるレースは、夫々の個々のプレーヤによって選択される。望ましくは、本発明は、プレーヤが、レースイベント内の5つのレースの勝者を選ぶことを可能にする。しかし、使用されるレース数は、常に、レースイベント内のレース数よりも少なくなるべきである。プレーヤが選ぶレースは、連続している必要はない。レースが選ばれた後、プレーヤは、競馬場にある窓口又は自動機械により、賭けの対象(賭け金)、望ましくは、最低1ドルを置く。

【0012】

本発明の他の特徴に従って、レースイベント内の多数又は複数のレースに賭けることを管理するためのコンピュータ支援方法は、競馬場が、複数のプレーヤへレースイベントを公示することを可能にする。プレーヤは、どのレースがプレーヤの賭けに含まれるかを選び、彼らの選択をコンピュータを利用した賭けのオペレータへ与える。これは、口頭又はゲームカードの使用により実施されうる。ゲームカード上のデータは、コンピュータシステムに転送されうる。プレーヤは、また、彼らの選択に関連付けられた金額をオペレータに与える。資金が出し合われ、結果が受け取られ、勝者が識別される。勝者が識別された後、金が勝者へ支払われる。

【0013】

本発明は、プレーヤが、たとえイベント内の最初の幾つかのレースに敗れるとしても、プレーヤが賭けに最高に満足するレースを選択し、たとえプレーヤが最初のレースに敗れたとしても賭けに参加し、再び賭けに興じることを可能にする。イベントレースが終了した後、必要とされる勝者の番号を正確に選んだプレーヤは、賞金の全てを分割しうる。

【0014】

プレーヤが、賭けに使用されるべき、例えば5つのレースのように、特定のレースを選ぶことを可能にすることにより、競馬場によって選択されて、夫々のプレーヤにとって同じであるそれらのレースを有することよりもむしろ、賭けのシステムは、その日の全体の、より長い時間期間にわたって、プレーヤから賭け金を受け取ることができる。例えば、

10

20

40

50

先行技術のように、競馬場が、賭けの対象を置く5つのレースを選択する場合に、プレーヤは、5つのレースのうちの最初のレースの直前に賭け金を置くことが通常である。これは、窓口で、潜在的には、賭けのシステムにおいて隘路を生じさせる。結果として、通常、プレーヤは、5つのレースのうちの最初のレースの直前に、窓口で遅延及び行列を経験する。短い時間期間内での賭け動作におけるこのようなピークが、ネットワーク資源の過剰な浪費を引き起こし、それによって、より一層大きな遅延を引き起こしうる。何度も、苛立ったプレーヤは、完全に賭けを見送る。しかし、本開示にあるように、夫々のプレーヤが、個々に賭けのための5つのレースを選ぶことができる場合には、賭けがプレーヤごとに異なるレースを含みうることが多くなる。結果として、賭けは、より長い時間期間にわたって賭けのシステムに置かれることとなり、賭けのシステムでは、ある時点での賭け動作のピークが現れなくなる。これは、ネットワーク資源を自由化する。このようにして、賭けのシステムは、速度、スループット及び効率を改善しながら動作するよう、より良く備えられる。

10

#### 【0015】

この利点は、賭け金を置いて、受け取ることに関して述べられているが、当然のことながら、同様の利点が、賭け金を精算する際にももたらされる。例えば、本開示に基づいて賭け金を置いて、受け取ることと同時に、本開示に基づく賞金は、より長い時間期間にわたって決定されて、支払われうる。これは、また、ネットワーク資源を自由化し、速度、スループット及び効率を改善する。

20

#### 【0016】

本開示の更なる利点は、その日の早いうちに特定のピック( $n$ )に破れるプレーヤが、例えば、終日にわたって、更なるそのような賭けを行うことができることである。このような賭けの夫々は、複数のレースの結果に基づくので、特定のプレーヤは、5つの別のレースでの5つの別の賭けよりもむしろ、更なるピック( $n$ )を行うことに満足しうる。賭けのシステムに提示される賭けの数を集約することによって、本開示のピック( $n$ )方式の賭けは、プレーヤが窓口へ行く総数を減らす効果を有しうる。結果として、賭けのシステムのネットワーク資源は、更に解放されて、賭けのシステムの全体の処理速度、スループット、及び効率は、改善されうる。

30

#### 【発明を実施するための最良の形態】

#### 【0017】

本発明は、その好ましい実施形態に適用されるよう記述される。本発明は、記載された実施形態に限定されるわけではない。本発明は、本発明の精神及び適用範囲内に含まれうる全ての変形及び変更を網羅する。

#### 【0018】

図1を参照すると、本発明は、新しく、且つ、ただ1つである賭け方10である。この賭け方10では、プレーヤは、ピック( $n$ )式の賭け方に含まれるいずれかのレースを選ぶことができる。ピック( $n$ )式の賭け方は、如何なるレース数でも成立可能であるが、ここでは簡単のために、ピック5ゲームが使用される。

#### 【0019】

ピック5ゲーム10は、プレーヤが、レースイベントのレースを精査して(12)、いずれかの5つのレースを選ぶ(14)ことを可能にする。例えば、イベントが10のレースを有する場合には、プレーヤは、そのピック5ゲームのためのレースとしてレース1、4、5、7及び10を使用するよう選択しても良い。プレーヤが5つのレースを選んだ(14)後、プレーヤは、それらの5つのレースの夫々の勝者を選ばなくてはならない(16)。プレーヤは、夫々のレースに関して、1頭又は複数頭の馬を指示することができる。

40

#### 【0020】

プレーヤが、そのレースを選択し(14)、更に、勝者を選択する(16)と、プレーヤは、競馬場の窓口(端末)を訪れ、ピック5のために所望の金額を賭ける(18)。通常、プレーヤは、言葉で窓口とやり取りする。なお、ピックゲームでは、プレーヤの賭け

50

金は、望ましくは、図2に示されるように、ゲームカード44に記録される。典型的なゲームカード44は、プレーヤ又は窓口がいくら賭けられているかをマークするための領域46と、プレーヤがピック5のためにどのレースを選んだかを示す領域48と、プレーヤが勝利するであろうと信じて選んだ1頭又は複数の馬がどれであるかを示す領域50~68とを有する。例えば、図2に示されるカード44のプレーヤは、ピック5ゲームに10ドルを賭けている。プレーヤは、レース領域48で、レース1、2、5、7及び9を選んでいる。レース1では、プレーヤは、1番の馬が勝利するであろうと信じ、丸が、プレーヤの選択を示すよう選択馬領域50に塗りつぶされている。同様に、レース2、5、7及び9に関して、プレーヤは、2番、2番、15番及び1番の馬が夫々勝利すると信じ、それらの選択は、領域52、58、62及び66に記録されて、プレーヤの賭けは完了する。賭けた後に、プレーヤは、レースを楽しみ(20)、更に賭けることができる。

10

## 【0021】

ここで、プレーヤは、ある馬が第1レースに勝利し(22)、ある馬が第4レース(36)、第5レース(38)、第7レース(40)及び第10レース(42)に勝利すると賭けている。プレーヤの選択した勝者が実際に第1のレース(22)に勝利する(24)場合には、プレーヤは、第4レース(36)まで窓いで待つことができる。しかし、プレーヤの選択した勝者が第1のレース(22)に勝利しなかった(26)場合には、プレーヤは、ピック( $n$ )の数字よりも多くのレースが依然として残されているかどうかを判断することができる(28)。ここで、プレーヤはピック5に興じているので、プレーヤの馬が第1のレース(22)に勝利しなかった(26)場合に、依然として9レースが残されている。プレーヤは、再度賭けて、イベントのいずれか5つの残りのレースの勝者を選ぶことができる。

20

## 【0022】

5よりも多くのレースが残されている(34)場合には、プレーヤは、残りのレースを精査し(12)、ピック5に含まれるべき5つの新しいレースを選択し(14)、それらのレースで誰が勝利するかを選択し(16)、賭け金を置き(18)、残りのレースを見て、楽しみ続ける(20)。この過程は、ピック( $n$ )式の賭け方に必要とされるレースの数よりも、残されているレースの数が少なくなる(30)まで続くことができる。この場合に、プレーヤは、賭けが第5レースから最終レースまでに終えられるまで、ピック5ゲームに参加し続けることができる。第5レースから最終レースの後、プレーヤの選択した勝者がレースに勝利しなかった(26)場合には、残りのレースは5よりも少ないので、プレーヤは、もはや他の賭けを置くことができず、ピック5ゲームに敗れる(32)。

30

## 【0023】

図3は、レースイベント内の多数のレースで賭けを管理する典型的なコンピュータ支援方法100を示す。最初に、レースイベントの全ては、コンピュータを用いて、又は、プリント形式で、公示される。ピック5方式では、プレーヤは、賭けるべき5つのレースのサブセットを選び、それらのレースの夫々で予測される勝者を選ぶ。プレーヤは、プレーヤの賭けが何であるかをカード44に記入し、あるいは、簡単に、窓口100に口頭で伝え、金額112を預ける。望ましくは、最低の賭け金は1ドルである。本発明の一実施形態では、プレーヤの賭けの全ては、ピック5の合同資金にまとめて集められる。合同資金に入れられた資金は、公の最低賭け金を除いて、レースイベントの終了後、勝者の全てによって分けられる。

40

## 【0024】

窓口は、賭け方を確認するための領収証又は半券114をプレーヤに渡す。通常、賭け率計算システムは、馬券端末120と、コンピュータ122と、他のサーバ124とを、通常のディスプレイ及び入力装置並びにシステムを管理するために必要なソフトウェアとともに有する。賭け率計算システムは、一般に、例えばユナイテッド・トーテ(United Totem)社から、今日市販されている。このようなシステムは、賭け金を処理し配当率及び支払いの情報を計算して表示する。

## 【0025】

50

レース 104 の間、ファンは、観覧席 108、又は、競馬場 102 が見える他の場所から見学することができる。レース結果は、審判又は幹事によって決定されて、メインフレーム 124 に入力される。結果が公式である場合には、即座に、到着順序がコンピュータ 122 に入力される。イベントレースの全ての完了後、賭け率計算システムは、1 又はそれ以上のプレーヤが、選ばれた 5 つのレースの夫々の勝者を正確に選んだかどうかを判断することによって、ピック 5 式の賭け方の勝者を計算する。勝者が識別されると、勝者は、彼らのチケット又は半券 114 を戻して、賞金のうち彼らの取り分を回収する。

#### 【0026】

例えば、30人が、彼らの5つの選択したレースの5人の勝者を正確に選んだ場合には、30人全員で合同資金の資金を分ける。勝者がいない場合には、残念賞が、管轄区域の規則に従って授与されても良い。

#### 【0027】

以上、本発明の概要及び本発明の好ましい実施形態について記載してきた。当業者は、本発明の技術範囲内にある、上記方法及びシステムの更なる変形を理解して、実施することができるであろう。従って、全てのこののような変形及び付加は、添付の特許請求の範囲によってのみ限定されるべき本発明の適用範囲内にあると考えられる。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0028】

【図1】本発明の好ましい実施形態のフローチャート図である。

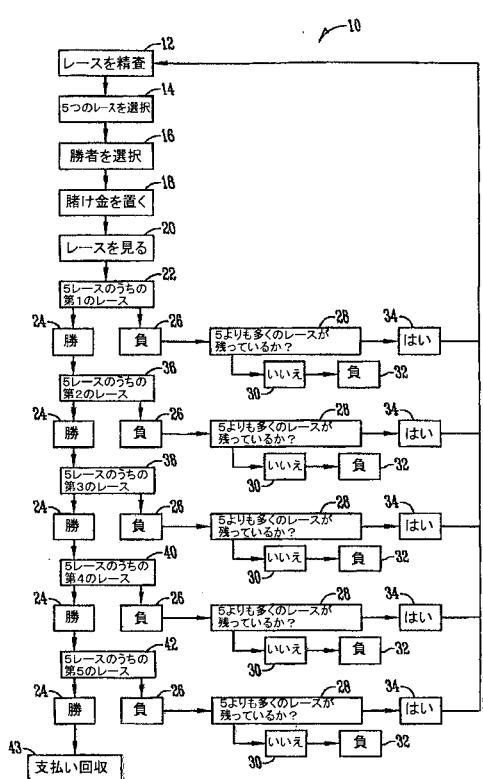
【図2】賭けのカードの図である。

【図3】典型的な競馬場での賭け方に関する概略図である。

10

20

【図1】

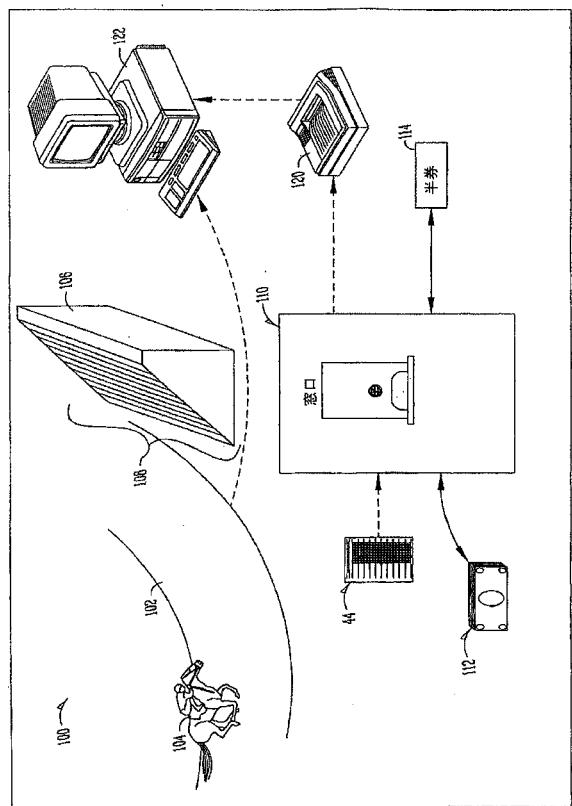


【図2】

Amt	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	20	50	100	200	250
Race															
1 ●	●	2	3	4	5	6	7	8							50
2 ●		9	10	11	12	13	14	15	16						52
3		1	2	3	4	5	6	7	8						54
4		1	2	3	4	5	6	7	8						56
5 ●	●	2	3	4	5	6	7	8							58
6		9	10	11	12	13	14	15	16						60
7 ●		1	2	3	4	5	6	7	8						62
8		1	2	3	4	5	6	7	8						64
9 ●		9	10	11	12	13	14	15	16						66
10		1	2	3	4	5	6	7	8						68

Fig.2

【図3】



## 【国際調査報告】

<b>INTERNATIONAL SEARCH REPORT</b>		International application No. PCT/US05/06314
<b>A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER</b>		
IPC(7) : A63F 9/24 US CL : 463/16, 25, 40-43; According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC		
<b>B. FIELDS SEARCHED</b>		
Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols) U.S. : 463/16, 25, 40-43; 705/64-69		
Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched		
Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used) EAST, PALM		
<b>C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT</b>		
<b>Category *</b>	<b>Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages</b>	<b>Relevant to claim No.</b>
X	US 5,830,068 (Brenner et al) 3 November 1998 (03.11.1998)	1-7, 9-21 ----- 8 and 22
X,P	US 6,712,701 (Boylan, III et al.) 30 March 2004 (30.03.2004)	1-22
Y	US 2003/0125822 A1 (LaNeve) 03 July 2003 (03.07.2003)	1-22
A	US 5,573,244 (Mindes) 12 November 1996 (12.11.1996)	1-22
<input type="checkbox"/> Further documents are listed in the continuation of Box C. <input type="checkbox"/>		See patent family annex.
<p>* Special categories of cited documents:</p> <p>"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance</p> <p>"E" earlier application or patent published on or after the international filing date</p> <p>"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)</p> <p>"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means</p> <p>"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed</p>		
Date of the actual completion of the international search 27 June 2005 (27.06.2005)		Date of mailing of the international search report <i>28 JUL 2005</i>
Name and mailing address of the ISA/US Mail Stop PCT, Attn: ISA/US Commissioner for Patents P.O. Box 1450 Alexandria, Virginia 22313-1450 Facsimile No. (703) 305-3230		Authorized officer Xuan M Thai Telephone No. (703)305-0846 <i>Janet Heath JST</i>

Form PCT/ISA/210 (second sheet) (January 2004)

---

フロントページの続き

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

F ターク(参考) 2C001 AA10 BB05 BB06