

(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2021-514078
(P2021-514078A)

(43) 公表日 令和3年6月3日(2021.6.3)

(51) Int.Cl.
G06Q 50/34 (2012.01)

F I
G06Q 50/34

テーマコード (参考)
5 L049

審査請求 未請求 予備審査請求 未請求 (全 31 頁)

(21) 出願番号 特願2020-543179 (P2020-543179)
 (86) (22) 出願日 平成31年2月11日 (2019.2.11)
 (85) 翻訳文提出日 令和2年10月1日 (2020.10.1)
 (86) 国際出願番号 PCT/US2019/017553
 (87) 国際公開番号 W02019/160823
 (87) 国際公開日 令和1年8月22日 (2019.8.22)
 (31) 優先権主張番号 62/673, 373
 (32) 優先日 平成30年5月18日 (2018.5.18)
 (33) 優先権主張国・地域又は機関 米国 (US)
 (31) 優先権主張番号 62/631, 547
 (32) 優先日 平成30年2月16日 (2018.2.16)
 (33) 優先権主張国・地域又は機関 米国 (US)

(71) 出願人 520296392
 ボロロ グローバル リミテッド
 アメリカ合衆国, ニューヨーク州 100
 17, ニューヨーク, 3番 アベニュー
 747, セカンド フロア
 (74) 代理人 100079108
 弁理士 稲葉 良幸
 (74) 代理人 100109346
 弁理士 大貫 敏史
 (74) 代理人 100117189
 弁理士 江口 昭彦
 (74) 代理人 100134120
 弁理士 内藤 和彦

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 認証されたシャリア法適格のくじ引き、スポーツベッティング、及びゲームのためのシステム及び方法

(57) 【要約】

くじ引き、賭け、又はゲームのためのシステム、方法、及びコンピュータプログラム製品は、物品及び/又はサービスを金銭と交換して又は現物交換取引で購入者に販売する、小売業者のシステムを備える。小売業者のシステムは、販売契約を締結すると、無料のくじ引き、賭け、又はゲームにエントリーするオプションを提示し、購入者の認証されたプロフィールを作成する。小売業者のシステムは、プロフィールに記録されている物品及び/又はサービスを識別し、くじ引きエントリー、賭け、又はゲームにおける選択を購入者が選択してプロフィールに格納できるようにして、購入又は取引ごとに無料のくじ引き、賭け、又はゲームへのエントリーを提示する。事業者のシステムは、ライブ抽選を行うか又は賭け若しくはゲームの結果を公開するか他の公開者を参照して、勝ちの組み合わせを報告し、売り手及び買い手のプロフィール、物品及び/又はサービス及び/又はくじ引き、賭け、若しくはゲームのエントリーの認証及び出所を取引するために使用する。

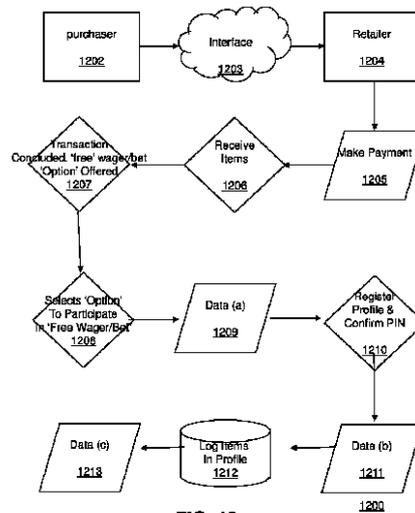


FIG. 12

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

くじ引き、賭け、又はゲームのためのコンピュータ実施システムであって、前記システムが、

金銭と交換して又は現物交換で物品及び／又はサービスを購入者に販売して取引を完了するように構成された小売業者のシステムであって、

前記小売業者のシステムが、前記購入者に対して販売契約を締結すると、無料のくじ引き、賭け、又はゲームにエントリするオプションを前記購入者に提示し、

前記小売業者のシステムが、前記購入者から肯定的な返答を受け取ると、くじ引き、賭け、又はゲームにエントリし、くじ引き、賭け、ゲーム事業者のシステムデータベースにアクセスして、前記購入者のプロフィールを作成するように構成され、

前記購入者が、前記システムを介して、前記プロフィールの記入を完了し、認証方法を設定し、前記認証方法に対して検証し、

前記小売業者のシステムが、前記購入者が支払った前記物品及び／又はサービスの識別情報をスキャン又は入力し、前記識別情報を前記購入者の前記プロフィールに記録するように構成され、

前記小売業者のシステムが、要素のより広い領域から要素の限られた組み合わせをくじ引きエントリ、賭け、又はゲームにおける選択として前記購入者が選択できるようにし、前記選択を前記くじ引き、賭け、又はゲーム事業者のシステムの前記データベースの前記プロフィールに格納するように構成され、

前記小売業者のシステムが、即座に開封して確認可能な予め定められた組み合わせを備えたスクラッチカードを含む、前記購入者による購入又は取引ごとに1つ又は複数の無料のくじ引き、賭け、又はゲームのエントリを前記購入者に提示するように構成され、

前記くじ引き、賭け、又はゲーム事業者のシステムが、予め定められた指定日時に安全且つ透過的に、ライブ抽選を行うか又は賭け若しくはゲームの結果を公開するか賭け若しくはゲームの結果を他の公開者に言及し、前記購入者が前記無料のくじ引き、賭け、又はゲームのエントリに対して手動で又は電子的に照合できる勝ちの組み合わせを報告するように構成され、

前記くじ引き、賭け、又はゲーム事業者のシステムが、売り手及び買い手のプロフィール、取引される物品及び／又はサービス及び／又はくじ引き、賭け、若しくはゲームのエントリの認証及び出所を使用するように構成される、小売業者のシステムを備える、コンピュータ実施システム。

【請求項 2】

請求項 1 に記載のシステムに対応するくじ引き、賭け、又はゲームのためのコンピュータ実施方法。

【請求項 3】

コンピュータ可読媒体に埋め込まれた1つ又は複数のコンピュータ可読命令を含み、請求項 1 に記載のシステムに対応するステップを1つ又は複数のコンピュータプロセッサに実行させるように構成された、くじ引き、賭け、又はゲームのためのコンピュータプログラム製品。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

関連出願の相互参照

本発明は、2018年2月16日に出願されたRAMMALによる「SYSTEM AND METHOD FOR AUTHENTICATED SHARIA LAW COMPLIANT LOTTERY AND GAMING」と題する米国仮特許出願第62/631,547号、及び2018年5月18日に出願されたRAMMALによる「SYSTEM AND METHOD FOR AUTHENTICATED SHARIA LAW COMPLIANT LOTTERY, SPORTS BETTING

10

20

30

40

50

AND GAMING」と題する米国仮特許出願第62/673,373号の優先権を主張するものであり、これらの仮特許出願のすべての開示全体が、参照により本明細書に組み込まれる。

【0002】

発明の背景

発明の分野

本発明は、一般に、くじ引き、賭け、及びゲームを行うための方法及びシステムに関し、より具体的には、認証されたシャリア法適格のくじ引き、賭け、ゲームアプリケーションなどを提供するための方法、システム、及びコンピュータプログラム製品に関する。

【背景技術】

【0003】

背景の検討

世界中のほとんどの国の一般の人々は、民営のくじ引き、賭け、ゲームなどに参加でき、そこでは、人々は、賞金及び/又は他の賞などを勝ち取るなどの機会に単に支払いをするだけでよい。しかしながら、そのようなくじ引き、賭け、及びゲームは、例えば、くじ引き、賭け、ゲームなどを良しとしないイスラム法、シャリア法、他の同様の宗教及び/又は信条、又は法律を順守又は尊重する国々の人々には、提示されない場合やアクセスできない場合がある。

【発明の概要】

【課題を解決するための手段】

【0004】

発明の概要

したがって、くじ引きスキーム、賭け、及びゲーム関連取引の従来提示のされ方に起因して本来であれば生活を変える機会を奪われている何十億もの人々に提示するために、機会を活用するそのような活動が良しとされない国における従来くじ引き、賭け、ゲーム、及び関連取引に関連する上記及び他の問題に対処する方法及びシステムが必要とされている。上記及び他の問題に対処するために、買い手の価値観及び信念を尊重し、それらの人々が選択した数字の組み合わせ（又は、例えば、音声、視覚、嗅覚、触覚、若しくは他の感覚の他の組み合わせ、又は行われたなんらかの他の選択）がくじ引き、賭け、又はゲームの抽選又は結果と一致する場合に、金融上の利益/金銭の利益を期待する機会を与える、認証されたシャリア適格のくじ引き、賭け、ゲームなどを一般の人々に提示するための新規な方法及びシステムが提供され、より具体的には、購入後に価値が上がる場合もあれば上がらない場合もある製品、サービス、又は限定版の製品及び/又はサービスの安全な購入を行うための方法、システム、及びコンピュータプログラム製品が提供される。好都合には、本システム及び方法は、特定の時点での抽選時に購入者の選択が一致したときに、くじ引き、賭け、又はゲームの大賞、賞金、及び/又は他の賞を購入者に獲得させ得る数字の組み合わせ（又は、例えば、音声、視覚、嗅覚、触覚、若しくは他の感覚の他の組み合わせ、又はなされるなんらかの他の有形又は無形の選択）、又は開封して確認可能な予め定められた組み合わせを有するスクラッチカード、又はチーム、サイド、参加者、候補者、プレーヤ、競技用動物を選択するオプションを購入者に提示する。

【0005】

したがって、本発明の例示的な態様では、金銭と交換して又は現物交換で物品及び/又はサービスを購入者に販売して取引を完了するように構成された小売業者のシステムを備える、くじ引き、賭け、又はゲームのためのシステム、方法、及びコンピュータプログラム製品が提供される。小売業者のシステムは、購入者に対して販売契約を締結すると、無料のくじ引き、賭け、又はゲームにエントリーするオプションを購入者に提示する。小売業者のシステムは、購入者から肯定的な返答を受け取ると、くじ引き、賭け、又はゲームにエントリーし、くじ引き、賭け、ゲーム事業者のシステムデータベースにアクセスして、購入者のプロフィールを作成するように構成される。購入者は、システムを介して、プロフィールの記入を完了し、認証方法を設定し、認証方法に対して検証する。小売業者のシス

10

20

30

40

50

テムは、購入者が支払った物品及び／又はサービスの識別情報をスキャン又は入力し、この識別情報を購入者のプロフィールに記録するように構成される。小売業者のシステムは、要素のより広い領域から要素の限られた組み合わせをくじ引きエントリ、賭け、又はゲームにおける選択として購入者が選択できるようにし、選択をくじ引き、賭け、又はゲーム事業者のシステムのデータベースのプロフィールに保存するように構成される。小売業者のシステムは、即座に開封して確認可能な予め定められた組み合わせを備えたスクラッチカードを含み、購入者による購入又は取引ごとに1つ又は複数の無料のくじ引き、賭け、又はゲームのエントリを購入者に提示するように構成される。くじ引き、賭け、又はゲーム事業者のシステムは、予め定められた指定日時に安全且つ透過的にライブ抽選を行う又は賭け若しくはゲームの結果を公開するか賭け若しくはゲームの結果の他の公開者に言及し、購入者が無料のくじ引き、賭け、又はゲームのエントリに対して手動で又は電子的に照合できる勝ちの組み合わせを報告するように構成される。くじ引き、賭け、又はゲーム事業者のシステムは、売り手及び買い手のプロフィール、物品及び／又はサービス及び／又はくじ引き、賭け、又はゲームのエントリの認証及び出所を取引するために使用するように構成される。

【0006】

本発明のさらに他の態様、特徴、及び利点は、本発明を実行するために企図された最良の形態を含む、いくつかの例示的な実施形態及び実装形態を示すことにより、以下の詳細な説明から容易に明らかになる。本発明はまた、他の異なる実施形態も可能であり、そのいくつかの細部は、本発明の趣旨及び範囲からいずれも逸脱することなく、様々な点で修正され得る。したがって、図面及び説明は、本質的に例示と見なされるべきであり、限定と見なされるべきではない。

【0007】

図面の簡単な説明

本発明の実施形態は、添付の図面の各図において限定ではなく例として示されており、添付の図面においては、同様の参照番号は同様の要素を指している。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】購入者が小売業者から物品及び／又はサービスを購入するための例示的なプロセスを示す。

【図2】購入者が小売業者から物品及び／又はサービスを購入するための例示的なプロセスを示す。

【図3】購入者が小売業者から物品及び／又はサービスを購入するための例示的なプロセスを示す。

【図4】図1～図3の例示的なプロセスに対応する例示的なフローチャートを示す。

【図5】図1～図3の例示的なプロセスに対応する例示的なフローチャートを示す。

【図6】図1～図3の例示的なプロセスに対応する例示的なフローチャートを示す。

【図7】図1～図6の例示的なプロセス及びフローチャートに対応する例示的なシステムの動作を示す。

【図8】図1～図6の例示的なプロセス及びフローチャートに対応する例示的なシステムの動作を示す。

【図9】図1～図6の例示的なプロセス及びフローチャートに対応する例示的なシステムの動作を示す。

【図10】図1～図6の例示的なプロセス及びフローチャートに対応する例示的なシステムの動作を示す。

【図11】図1～図6の例示的なプロセス及びフローチャートに対応する例示的なシステムの動作を示す。

【図12】例示的な実施形態による、賭け又はゲームに適用される例示的なプロセスを示す。

【図13】例示的な実施形態による、賭け又はゲームに適用される例示的なプロセスを示す。

す。

【図 1 4】例示的な実施形態による、賭け又はゲームに適用される例示的なプロセスを示す。

【図 1 5】図 1 2 ~ 図 1 4 の例示的なプロセスに対応する例示的なフローチャートを示す。

【図 1 6】図 1 2 ~ 図 1 4 の例示的なプロセスに対応する例示的なフローチャートを示す。

【図 1 7】図 1 2 ~ 図 1 4 の例示的なプロセスに対応する例示的なフローチャートを示す。

【図 1 8】図 1 2 ~ 図 1 7 の例示的なプロセス及びフローチャートに対応する例示的なシステムの動作を示す。

【図 1 9】図 1 2 ~ 図 1 7 の例示的なプロセス及びフローチャートに対応する例示的なシステムの動作を示す。

【図 2 0】図 1 2 ~ 図 1 7 の例示的なプロセス及びフローチャートに対応する例示的なシステムの動作を示す。

【図 2 1】図 1 2 ~ 図 1 7 の例示的なプロセス及びフローチャートに対応する例示的なシステムの動作を示す。

【図 2 2】図 1 2 ~ 図 1 7 の例示的なプロセス及びフローチャートに対応する例示的なシステムの動作を示す。

【発明を実施するための形態】

【0009】

好ましい実施形態の詳細な説明

本発明には、くじ引き、賭け、ゲームなどは、（例えば、お金を失う他人を犠牲にして）賞又はそのような報酬を獲得する「機会」に支払うというその問題の性質上、特定の国々では良しとされなかつたり違法になつたりするという認識が含まれている。したがって、そのようなくじ引き、賭け、又はゲームは「賭博」と見なされ、「賭博」は、一部の学者によれば、イスラム教の価値観にそぐわず、「罪」又は「禁忌（haram）」であるとさえ考えられている。例えば、中東の国々のうちの1つの国の刑法では、賭博のプロセスを「当事者のそれぞれが、敗者となった場合には一定の金額又は合意した他の物資を勝者に支払うことに合意するゲーム」と定義している。これにより、賭博は、罰金又は極端な場合には懲役による処罰の対象とされる。例えば、個人が、支払いと引き換えに有形の物品又はサービスを交換することなく、何かを勝ち取るための「機会」を賭けてプレーするために支払うだけの場合、個人は費やしたお金で賭けただけである。これがイスラム教の文脈では禁忌又は「罪」と見なされる。この判断により、これらの価値観を支持する何十億もの人々が、生活に肯定的な影響を与える可能性のある大賞、賞金、又は他の賞の見込み、希望、及び実際の勝利に参加して利益を得ることが実質的にできなくなる。2015年の調査によれば、イスラム教の信者は世界の人口の少なくとも24%を占めているため、勝ち取り、彼らの生活に肯定的な影響を与えるための機会への希望を彼らに提示し得る、くじ引き、賭け、ゲームなどに参加する機会を彼らに提示することが求められている。

【0010】

好都合には、本発明のシステム及び方法は、くじ引きの「賭博」の概念を否定し、イスラム法及びシャリア法などに従い、その価値観を尊重するくじ引き、賭け、ゲームなどのスキームを提示しながらも、追加的に、物品及び/又はサービスの取引及び購入を認証する安全なやり方を提示し、流通市場においてその後に価値が増加し得る出所の記録を生成する。出所の記録を伴う、この認証された価値の交換により、肯定的な利益を彼らにもたらず可能性がある、及び/又は彼らの生活を変える可能性さえある大賞、賞金、及び/又は他の賞を勝ち取ることができるかもしれないということを「希望」して、さらにくじ引きをしたり、賭けをしたり、ゲームにエントリーしたりする「オプション」が購入者に与えられる。くじ引き、ゲーム、又は賭けのエントリー及び数字の選択の記録はまた、購入者の

10

20

30

40

50

プロフィール又は身元に関連付けられたデータベースに安全に格納され得、データベースへのアクセスは、購入者によって制御され、くじ引き、賭け、ゲーム、及び/又はスキームの事業者又はスポンサーによって維持されるマスタデータベース/台帳に対して払い戻し時に購入者によって認証され、出所を認証及び記録する機能があるために、認証システムを用いて、購入者はまた、自身のエントリを買い手に販売することもできる。

【0011】

賭博の概念に対処する第1の部分の新規性をさらに説明するために、個人が、カードなどの製品(例えば、米国では「コレクター」アイテムと見なされる野球カードなど)を購入するよう提示され、それに対して額面金額を支払うとする。購入者は、自身のプロフィールをデータベースに作成し、賞を引き換えるとき、及び/又は認証された別の登録ユーザと製品及び/又はサービスを取引したいときに自身のデータを保護するために、また将来の検証のために自身のPIN/パスワード又は他の安全な認証を選択する。次に、購入者の情報が記録される(例えば、電話番号、国民ID、パスポート及び/又は任意の他の州発行の識別番号、ソーシャルメディアプロフィール、並びに購入者がカード又は製品若しくはサービスを特定の値で交換するために別の認証された購入者と取引するときに、購入者を識別し、個人を認証するために将来的に使用され得る、公的又は私的であり得る任意の他の適切な情報)。そのようなカード又はいくつかのそのような製品を購入した購入者は、次に、任意の数のゲームオプション、賭けの種類、スポーツベッティング、競馬、くじ引きの種類、スクラッチカードゲーム、構成など、又は将来導入され得るものであり得る、くじ引き、賭け、又はゲームのシナリオにおいて大賞、賞金、又は他の賞を勝ち取るための機会を得るために、数字又はチーム、サイド、参加者、候補者、プレーヤ、競技用動物の選択に参加、エントリなどするオプションを提示される。

10

20

【0012】

購入者が、製品又はサービス、本例ではカードを購入すると、取引は実質的に完了し、行われた支払いに対して価値が交換される。次に、売り手は、くじ引き、賭け、又はゲームのスキームに「無料」で参加する「オプション」を購入者に提示する。次に、スキームに「無料」で参加したいか否かを購入者が選択し、したがって、「無料」のくじ引き、賭け、又はゲームのスキームに参加する「提示」を受け入れる前に、物品又はサービス、この場合はカードの購入者が、受け取ったものに対して支払い、これにより取引が完了し価値交換が終了するため、賭博の概念が明確に対処されている。購入者が「無料」で参加する「オプション」を有するくじ引き、賭け、又はゲームはまた、購入者が購入するつもりである製品又はサービスの販売を後押しする「プロモーション」と見なされ得る。したがって、本システム及び方法は、購入者の身元、並びに製品及び/又はサービスの購入をイミュータブルに記録し、購入した製品及び/又はサービスを別の登録者に対して、検証された認証時に交換又は再割り当て/譲渡するために、購入者がリモート又は対面で自身を認証するための手段を提供する。したがって、そのような物品又はサービスの購入の記録、及び購入者が参加したオプションの「無料」のくじ引き、賭け、又はゲームの選択もまた、必要なときに必要に応じて記録を調べるためにアクセスすることができる、信頼できる及び/又はイミュータブルな(例えば、ブロックチェーン又はなんらかの他の適切なデータベース、技法などに基つき得る)台帳にその後記録されることが想定されている。

30

40

【0013】

したがって、オプションの「無料」のくじ引き、賭け、又はゲームにエントリするプロセスを説明するために、例えば、購入者は(例えば、いくつかのくじ引き及びゲームの方法のうちの1つのインスタンス化において)、ドロースト上で又は自身のモバイルデバイス(例えば、電子タブレットや電話など)上で又は双方向テレビ上で又は音声、視覚、嗅覚、触覚、若しくは他の感覚の組み合わせや設定された日時に行われる最終的に抽選、賭け、又はゲームの結果と照合する必要があるなんらかの他の選択を可能にする他のなんらかの方法、又はさらには開封して確認可能な予め定められた組み合わせを有するスクラッチカードなどを介して、49個の数から6つを選択する、又は自身のチーム、サイド、参加者、候補者、プレーヤ、競技用動物を選択する。購入者が完了した購入又は取引ごと

50

に「無料」のくじ引き、賭け、又はゲームに購入者が複数回エントリーできるオプションも存在する場合があります、また「無料」のくじ引き、賭け、若しくはゲーム、又はスキーム/ゲームの事業者が適切な理由でそうすることを選択した場合に提供され得る、複数回の抽選に同じ選択を使用するオプションが与えられる場合がある。次に、購入者のくじ引き、賭け、又はゲームの選択のこのような記録は、データベースなどの自身のプロフィールなどに記録されて、その後の払い戻しの時点で検証され、彼らに彼ら自身を認証させるために彼らのプロフィールを使用する。

【0014】

加えて、くじ引き、賭け、又はゲームへのこのような「無料」参加はまた、くじ引き、賭け、又はゲームの事業者及び/又は州に関連付けられ得る製品及び/又はサービスの元の売り手とは異なり得る別の売り手、例えば第三者などから任意の他の適切な製品又はサービスを購入する人には誰にでも提示され得る。購入者が購入又は消費する製品又はサービスはまた、「無料」のくじ引き、賭け、又はゲームに参加するオプションを彼らに提示することもでき、カード、菓子類、食品、宝石、若しくはなんらかのそのような価値のある物理的なものなど、任意の適切な物理的な製品からである場合もあれば、購入者が利用若しくは消費することを希望し、「無料」のくじ引き、賭け、若しくはゲームに参加するオプションを有するサービス又は情報の場合もある。消費されるそのようなサービスや情報は、他者の時間を購入すること、例えばベビーシッターサービス、メッセージ、配信サービス、考え若しくはアイデア、広告の閲覧、ニュース、チュートリアル、他者への時間及び/又はサービスの提供、又はなんらかのそのような非物理的な製品の交換に及び。

10

20

【0015】

本発明の新規性の別の態様は、売り手の契約相手として、また売り手が所有するカードなどの製品及び/又はサービスの二次的な販売の場合に、購入者の身元を検証する基礎を提供する認証である。売り手と買い手との双方が、取引を安全に完了し、不正を排除する認証を必要とする。認証はまた、参加者が参加したくじ引き、賭け、又はゲームの賞を獲得したときに、賞の受取人が「無料」のくじ引き、賭け、又はゲームに参加することを選択した元の参加者であることを確認するためにも都合がよい。元の参加者を認証できないためにくじ引き、賭け、又はゲームの参加者がチケットを紛失し、他の誰かが賞を請求する可能性があるくじ引き、賭け、又はゲームのチケットを販売する現在の手法と比較して、そのような機能は新規である。

30

【0016】

認証はまた、くじ引き、賭け、又はゲームの選択エントリーを、抽選の前又は後にカードの元の購入者から登録及び認証された別の人物へ割り当てるためにも使用され得る。認証はまた、元の参加者が買い手と自身のくじ引き、賭け、又はゲームのエントリーを販売又は取引し、それにより取引及び出所を記録できるようにする。このような機能はさらに、複数の人がくじ引き、賭け、又はゲームのチケットを購入するために共同出資した場合、又は買い手と売り手とがくじ引き、賭け、又はゲームのチケットを取引する場合に通常争いが発生する既存のくじ引き、賭け、又はゲームにも適用され得る。

【0017】

好都合には、本発明は、大賞、賞金/賞を獲得するか、くじ引き、賭け、又はゲームのプレー/エントリーの権利を購入したお金を失う機会に個人が支払う、現在の状態で提示されているくじ引き、賭け、又はゲームは賭博と見なされると言明するイスラム法又はシャリア法を順守する世界のイスラム教徒の人々にくじ引き、賭け、又はゲームを提示する従来のシステムに関連する問題の認識及び対処を含む。本質的には、個人が、支払いと引き換えに任意の適切な有形の物品又はサービスを交換することなく、何かを勝ち取るための「機会」に支払うだけである場合、個人は費やしたお金で賭けただけである。これがイスラム教の文脈では禁忌又は「罪」と見なされる。この判断により、これらの価値観を支持する何十億もの人々が、生活に肯定的な影響を与える可能性のある大賞、賞金、又は他の賞を獲得することから実質的に遠ざけられ、ひいては獲得を「期待」することができなくなる。

40

50

【 0 0 1 8 】

そのようなシステム及び方法は、非イスラム教国に、くじ引き、賭け、又はゲームをその市民に提示する簡単なやり方を提供し得るが、多くのイスラム教国及びその市民が順守するイスラム法やシャリア法律や信念にそぐわず、よって彼らの生活に肯定的な影響を与える可能性がある賞を獲得する機会を希望するくじ引き、賭け、又はゲームにエントリーする機会を奪われている。

【 0 0 1 9 】

好都合には、例示的な方法及びシステムは、このような従来のくじ引き、賭け、又はゲームのスキーム及び提示されたシステムによるこれらの制限及び他の制限を認識して対処するものであり、購入者に「無料」のくじ引き、賭け、又はゲームエントリーを購入時に提供して、購入者が賞金又は他の賞を獲得した場合に購入者の生活に肯定的な影響を与える希望及び機会を購入者に与える。本発明並びに例示的な方法及びシステムは、物品及び/又はサービスの購入と、「無料」のくじ引き、賭け、又はゲームに参加又はエントリーし、将来の特定の時期におけるくじの抽選に一致する可能性があると期待して、選択された数字の組み合わせ(又は、例えば、音声、視覚、嗅覚、触覚、若しくは他の感覚の他の組み合わせ、或いはなされるなんらかの他の選択)を選択する、又は自身のチーム、サイド、参加者、候補者、プレーヤ、競技用動物を選択する「オプション」、或いは開封して確認可能である予め定められた組み合わせ又は賭け、ゲーム、若しくはイベントの結果を有するスクラッチカードを購入者に提示することとを組み合わせることにより、安全で認証されたイスラム及びシャリア適格のくじ引き、賭け、又はゲームを提示及び実施することにより、これらの制限に対処する。よって、この例示的な発明、方法、及びシステムは、勝って生活を改善する機会を望むくじ引き、賭け、又はゲームに本来であればエントリーできない世界の人口の4分の1に対処する。

【 0 0 2 0 】

本新規のシステム及び方法は、好都合には、購入者が、くじ引き、賭け、又はゲームの事業者が提示する自身のプロフィールデータベースに安全に記録されている、物品及び/又はサービスの購入と、くじ引き、賭け、又はゲームのエントリーにおける組み合わせの選択との記録を管理し続けることができる新規なプロセスに基づいて、物品及び/又はサービスの購入者にくじ引き、賭け、又はゲームにエントリーする「オプション」を勧めるための、シンプルで安全なくじ引き、賭け、又はゲームシステムを提供する。物品及び/又はサービスは、インターネットを介して、電話販売人若しくは他の対話型インターフェースを介して、自動販売機、他のそのような小売環境、及びインターフェースなど、又は小売業者又は販売業者がローカル又はグローバルに物品及び/又はサービスを販売し得る任意の他の適切なやり方を介して、購入者に販売でき、購入者は販売業者によって取引について請求され、販売業者は、次に取引を完了し、販売を購入者のプロフィールデータベースに記録し、抽選にエントリーするための選択も行うオプションを購入者に提示し、購入者のプロフィールデータベースにも記録する。

【 0 0 2 1 】

従来のシステムと比較して、本システム及びプロセスは、物品及び/又はサービスの購入並びにくじ引き、賭け、又はゲームの選択エントリーを保護及び記録する。両方のアイテムは購入者のプロフィール及び制御下にあるため、事業者のシステム又は他の別の事業者のシステムにプロフィールがある状態で別の人とその後取引又は譲渡でき、また将来調べたり照会や争いに対処したりするために出所を記録できる。他のシステムユーザプロフィールは、くじ引き、賭け、又はゲームの事業者のプラットフォームにその後接続されるソーシャルメディアプラットフォーム、銀行、財布、政府などによるものであり、これにより認証されたやり方で取引を譲渡して、購入の出所とくじ引き、賭け、又はゲームエントリーとを保護及び記録できる。

【 0 0 2 2 】

例示的な方法及びシステムは、購入者が物品及び/又はサービスを購入し、物品及び/又はサービスに対して現金、クレジットカード、デビットカード、モバイルウォレット、

10

20

30

40

50

バンクウォレット、又は販売業者が受け入れ得る任意の他の適切な支払いタイプの形式、例えば、外国通貨や暗号通貨、又はなんらかの他の発展する可能性のある将来の支払いタイプなどで支払うことを含む。販売が完了した後、小売業者は、「無料」のくじ引き、賭け、又はゲームスキームにエントリーし、数字の組み合わせを選択するか、自身のチーム、サイド、参加者、候補者、プレーヤ、競技用動物（又は他の形式の選択など）を選択するオプションを購入者に提示する。次に、小売業者は、購入者の携帯電話番号又は他のプロフィール識別子を要求して、購入と、次の抽選、賭け、イベント、又はゲームの「無料」のくじ引き、賭け、又はゲームエントリーの選択とを購入者のプロフィールに記録されるように記録する。購入者のプロフィールにおいて記録が更新されると、通知呼び出し、テキストメッセージ、電子メール、又はくじ引き、賭け、又はゲーム事業者とプロフィールが

10

20

30

40

50

【0023】

次に、くじ引き、賭け、又はゲームの事業者は、くじの抽選を行い、真正性を承認するために信頼できる監査人による指定された日及び頻度で賭け、ゲーム、又はなんらかのそのようなイベントの結果を公開する、及び/又は他の公開者を参照し、これを透明性を確保しながら誰でも視聴できるように生で放送又はストリーミングする。次に、抽選、賭け、ゲーム、又はイベントの結果は、くじ引き、賭け、又はゲーム事業者のサイトにアップロードされ、購入者も抽選の組み合わせの選択の通知を受け取る。くじ引き、賭け、又はゲームの事業者はまた一歩進んで、大賞、賞金、及び他の賞の勝者を識別して通知することもできるし、単に購入者が勝ったか否かを知るために興味を持って関与できるようにもできる。

【0024】

本発明の新規性には、物品及び/又はサービスの販売と、くじ引き、賭け、又はゲームの組み合わせの選択及びエントリーとが購入者のプロフィールにおいて記録されることが含まれ、またこれにより、くじ引き、賭け、及びゲーム事業者のプラットフォームに登録されている他のプロフィールの所有者と、又はさらにはくじ引き、賭け、又はゲーム事業者のプラットフォームに接続され、プラットフォーム間で安全な認証された取引及び交換が可能になっている第三者のプラットフォームプロフィールの所有者と記録を購入者が取引することもできる。

【0025】

取引を説明するために、購入者プロフィールAは、一意の数字と、くじ引き、賭け、又はゲーム選択の組み合わせのエントリーとが購入者のプロフィールにお記録されたカードを保持している。彼らはこれらの両方又は一方を買い手プロフィールBに譲渡したいと考えている。買い手又は購入者は取引を開始でき、取引相手はそれを認証して取引又は譲渡を承認でき、次に、くじ引き、賭け、又はゲームプラットフォームがデータベース又は台帳に取引又は譲渡を記録し、これにより、交換された製品及び/又はサービス、及び/又はプロフィールBが現在保持しているくじ引きのエントリーの両方について将来出所を証明できる。

【0026】

ここで図面を参照すると、類似の参照番号は、いくつかの図にわたって同一又は対応する部分を示し、より具体的には、図面の図1～図3を参照すると、例示的な実施形態による例示的な一般的なプロセスフローが示されている。図1では、プロセスは、ステップ102の購入者が、eストア（例えば、ウェブサイト）、電話販売人、対話型音声応答（IVR）システム、ベンダ、レストラン、他のそのようなインターフェースなど、また個人の対面の物品及び/又はサービスの購入又は消費を含む、ステップ104の小売業者の店にステップ103でインターフェース/対話をすることから開始する。購入者は、ステップ104の小売業者から物品及び/又はサービスを選択、購入、又は消費し、精算時に物品及び/又はサービスに関してステップ105において支払いを行うことに進み、そこでは現金、カード、暗号通貨、外国通貨、又は任意の他の適切な支払いタイプなどから選択

するいくつかの支払いオプションを有する。購入者から小売業者に支払いが行われると、取引が完了し、購入者はステップ106において購入した物品及び/又はサービスを受け取る。次に、小売業者は、ステップ107において「無料」のくじ引きにエントリーする「オプション」を購入者に提示する。購入者は、ステップ108において「無料」のくじ引きにエントリーする「オプション」を選択し、販売業者は、くじ引きにオプトインする購入者の意向を示すオプションを選択し、ステップ109のデータが販売業者のシステムに記録され、ステップ110において購入者に自身のデジタルプロフィール登録を作成するように要求する。購入者は、ステップ111において、例えば、名前、免許、パスポート、電子メール、携帯電話番号、写真、指紋、国民識別番号又はカードスキャン、年齢、家族のサブプロファイル及びその情報、認証PIN、パスワード、パスコード、他のそのような1つ又は複数の検証データポイントの選択などを含む、くじ事業者が必要とする可能性のあるすべての適切な詳細を入力し、データは、ステップ112において、購入した物品又はサービスを含め、くじ事業者のプラットフォーム上の購入者の一意のプロフィールに格納され、これは次に、ステップ113においてデータベースに格納され、更新される。

10

20

30

40

50

【0027】

図2では、ステップ214において購入者がくじ引きの組み合わせを選択し、これから抽選されるくじへのエントリーを確認し、ステップ215においてエントリーがプロフィールに記録され、ステップ216においてデータベースが更新される。次に、ステップ217において、購入者は、選択してある認証の要素で自身を認証するように求められ、それにより、物品及び/又はサービスの所有権を証明するデジタル署名、並びにくじ引き選択の組み合わせのエントリーが作成され、ステップ218において、検証の結果、認証は、例えば、データベースで後に更新されるデジタル署名としてカプセル化される。次に、ステップ219において、くじ事業者は、抽選の真正性を検証し、信頼及び透明性を確保するために、信頼できる監査人が出席した状態でマルチメディアで生放送くじ引き抽選を行う。次に、ステップ220において、くじ引きの抽選勝ちの組み合わせが、くじ事業者のデータベースに記録され、ステップ221において、通知が、電子メール、テキストメッセージング、ソーシャルメディア、アプリ内通知、購入者の電話番号への呼び出しなどの適切なチャンネルを使用してプロフィールを介して購入者に送信され、ステップ222において、通知はくじ事業者のデータベースに記録される。ステップ223において、抽選結果と一致するエントリーがある場合、勝者が照合され、くじ事業者は、連絡先情報を介して勝者に通知するように決定してもよいし、手動で照合するか、勝ったか、又は選択のうちのいずれかが勝ちの抽選と一致したか否かを確認するために自動照合できるプロフィールのボタンをクリックすることにより、抽選数字に対して自らのエントリーを参照することにより、自らが勝っているか否かを単に勝者に自ら発見させてもよい。ステップ224において、勝者は自分自身を識別し、ステップ225において、自分自身を認証した後、くじ事業者と通信して自分の賞を引き換える。

【0028】

図3では、物品及び/又はサービス及び/又は抽選の選択の組み合わせのエントリーの取引プロセスが示されている。ステップ302の売り手は、ウェブブラウザ、アプリ、又は正規販売店の対面などで実施され得るステップ103のインターフェースを使用して、ステップ304において、安全に自身を認証した後にプロフィールにログインする。次に、売り手は、ステップ305において、取引又は販売したい物品及び/又はサービス及び/又はくじ引き若しくはゲームエントリーを選択する。データベースは、ステップ306において、選択を記録し、ステップ307において、譲渡又は販売されるアイテムの選択と買い手の情報とを参照する適切な詳細をすべて備えた取引トークンを生成する。次に、ステップ308において、データベースが取引情報で更新される。ステップ309において、売り手と買い手とは両方とも取引を認証し、エントリーは、ステップ310において合意された値又は支払いが交換された後、独自の認証されたデジタル署名と共にデータベースに記録され、次に、ステップ311において、データベースが更新され、次に、ステップ312において、買い手及び売り手プロフィールの両方に領収書を提供し、取引は完了する

。

【 0 0 2 9 】

図 4 ~ 図 6 は、図 1 ~ 図 3 の例示的なプロセスに対応する例示的なフローチャートを示す。図 4 では、ステップ 4 0 2 において、購入者 4 0 1 は、購入者は小売業者によって提示され得るように、例えば、店舗、インターネット、ベンダ、自動販売機、レストラン、モバイルブラウザにおいて、電話販売人又は販売 I V R、及び / 又は他のそのような適切な販路又はインターフェースなどを介して、例えば、小売業者、ベンダ、販売業者などから物品及び / 又はサービスを選択する。ステップ 4 0 3 において、小売業者は、現金、クレジットカード、デビットカード、モバイルウォレット、携帯電話番号又はアカウント、銀行送金、プリペイドカード、外国通貨、暗号通貨などの任意の適切な支払いオプションを介して支払いを受け取る。支払いを受け取ると、価値が交換され、取引が完了する。

10

【 0 0 3 0 】

図 5 では、ステップ 5 0 4 において、小売業者は、例えば購入者のエントリにおいて独自のくじ引きの組み合わせを選択することにより、例えば、紙のカード又はタブレット、電話、例えば販売業者などのキャッシュレジスタなどを含む適切なデバイスなどの対話型画面上の 4 9 個の数字のうち 4 つの数字などを選択することにより「無料」のくじ引きにエントリするオプションを購入者に提示する。購入者のインセンティブは、くじ引きのエントリが「無料」であり、くじ引きの選択の組み合わせが抽選と一致するか否かに応じて賞金又はいくつかの他の賞に勝つことを購入者が望んでいることである。購入者がくじ引きに参加することを選択しなかった場合、取引及びプロセスは終了する。ステップ 5 0 5 において、購入者がくじ引きの選択の組み合わせにエントリすることを選択した場合、ステップ 5 0 6 において、例えば、名前、免許、パスポート、電子メール、携帯電話番号、写真、指紋、国民識別番号又はカードスキャン、年齢、家族のサブプロファイル及びその情報、認証 P I N、パスワード、パスコード、他のそのような 1 つ又は複数の検証データポイントの選択などを含む、任意の適切な数のデータポイントを使用してユーザプロフィールを作成でき、データは、例えば、データベースでその後格納及び更新される購入された物品又はサービスを含む、くじ事業者のプラットフォーム上の購入者の一意のプロフィールに格納される。次に、ステップ 5 0 7 において、購入者は彼らのくじ引きの組み合わせを選択し、ステップ 5 0 8 において、エントリが作成され、プロフィールに格納される

20

30

【 0 0 3 1 】

図 6 では、ステップ 6 0 9 において、例えば、くじ事業者が放送及び / 又はストリーミングされるライブ抽選を開催して、購入者を含む誰もが抽選及びくじの勝ちの組み合わせをありのままにライブで見ることができるようになっている。次に、ステップ 6 1 0 において、くじの勝ちの組み合わせが公開され、購入者に通知が送信され、それにより、ステップ 6 1 1 において、購入者は自身のくじ引きの選択の組み合わせを勝ちの組み合わせに対して照合できる。くじ引きの選択の組み合わせが全部又は一部で勝ちに一致しない購入者は、何も獲得しない。くじ引きのルールによって定義されるように、くじ引きの組み合わせが全部又は一部で一致する購入者は、ステップ 6 1 2 において、賞を引き換えるために自身を認証することに進むことができる。賞は、例えば、現金、小切手、送金、クレジットカード、デビットカード、暗号通貨、外国通貨、又はなんらかのそのような他の形式の支払い又は物理的な物品若しくはサービスなどを含む、様々な形態で回収又は配送される。

40

【 0 0 3 2 】

図 7 ~ 図 1 1 は、図 1 ~ 図 6 の例示的なプロセス及びフローチャートに対応する例示的なシステムの動作を示す。図 7 では、本発明の例示的な実施形態による認証されたシャリア適格のくじ引きシステム 7 0 0 が示されている。システム 7 0 0 は、小売業者のインターフェース 7 0 3 と対話する購入者 7 0 1 から始まり、これにより、例えば、レストラン、自動販売機、ベンダ、第三者の代理店、例えば、タクシー、バス、地下鉄 (s u b w a y)、地下鉄 (m e t r o)、地下及び地上の交通機関、列車、モノレール、民間航空機

50

、航空会社、バス及び他の交通機関などの公共交通機関向けに構成された支払いメカニズム、料金所、券売機、スタンド、公的及び民間のイベントのインターネットサイト、展示会、及び特別な行事、家庭や他の私的な場所や公共の場所にあるインタラクティブテレビ又は他のそのような画面、スマートフォンやコンピュータ上のアプリなどを介するスマートフォン若しくはフィーチャーフォンなどのサービスを含む売り場を含む、例えば、インターネット、実店舗、又は小売店、ショップの形態の他のそのような施設とインターフェースする、例えば、小売業者のインターネットウェブサイト（例えば、eコマース、e小売、ショップ、販売フロントなど）、電話販売、小売、カタログショップ、チーム（例えば、コールセンタ、カタログ販売）、携帯電話対応ショップ、例えばワイヤレスアプリケーションプロトコル（WAP）技術などを使用する販売所を含む、様々なやり方を通して、小売業者から購入者に選択及び/又は消費のために提示された物品及び/又はサービス702を選択する。

10

【0033】

705において、小売業者は、特定の価値の商品、限定版コレクターカード、骨董品、金融サービス商品、農作物、家電製品、デジタル製品、産業機器などの非消費者製品などの物理的な物品を含み得る、購入者が選択した物品及び/又はサービスを提示する。小売業者はまた、機械の時間、人の時間、情報、広告、アドバイス、コンテンツ、及び他の無形のサービスなどの704に示されているサービスも提示できる。

【0034】

図8では、次に、706において、購入者が小売業者の物品及び/又はサービスの購入を選択し、その支払いに進み、この時点で、小売業者は購入者が受け入れることができる支払いオプションを提供する。支払いオプション801は、例えば、携帯電話番号、アカウント、現金、クレジットカード、デビットカード、支払いサービスプロバイダ、モバイルウォレット、モバイルバンキング、プリペイドカード、銀行送金、第三者電信送金、為替、トラベラーズチェック、ポイントプログラムの価値、外国為替、暗号通貨、又は他のそのような手段及び方法などを含み得る。次に、小売業者は、購入者に販売された物品及びサービスの代わりに支払いの受領を確認し802、取引は完了し、次に、上述のように、くじ事業者のデータベースにプロフィールを作成し、定義済みの広い領域による要素の組み合わせを選択することにより「無料」のくじ引きにエントリーする「オプション」を購入者に提示する。購入者のプロフィール804は、例えば、名前、免許、パスポート、電子メール、携帯電話番号、写真、指紋、国民識別番号又はカードスキャン、年齢、家族のサブプロファイル及びその情報、認証PIN、パスワード、パスコード、他のそのような1つ又は複数の検証データポイントの選択などを含む、任意の適切な数のデータポイント803を含むことができ、データは、購入した物品又はサービスを含め、くじ事業者のプラットフォーム上の購入者の一意のプロフィール804に格納され、これは次に、データベース805に格納され、更新される。次に、購入者は、数字、アルファベット、視覚、嗅覚、触覚、又は他の感覚要素806の広い領域からの限られた選択であり得る彼らのくじ引きの組み合わせ807を選択する。購入者は、購入及び/又は取引の代わりに、複数の機会又はエントリーを提示され得る。したがって、オプションの「無料」のくじ引きにエントリーするプロセスを説明するために、購入者は（例えば、存在する、また将来発明され得るいくつかのくじ引き及びゲームの方法のうちの1つのインスタンスにおいて）、ドロースト上で又はモバイルデバイス（例えば、電子タブレットや電話など）上で又は双方向テレビ上で又は音声、視覚、嗅覚、触覚、若しくは他の感覚の組み合わせや設定された日時に行われる抽選と最終的に一致する必要があるなんらかの他の選択を可能にする他のなんらかのそのような方法を介して49個の数から6つを選択する。次に、購入された物品及び/又はサービス、並びにくじ引きの1回又は複数回のエントリーの選択の組み合わせは、くじ事業者のデータベース808における購入者のプロフィールに記録される。

20

30

40

【0035】

図9では、くじ事業者のデータベースが購入とくじ引きの組み合わせとを購入者のプロフィールに記録し、情報が正しいことを確認する認証要求を送信し、確認809をデータ

50

ベース901に記録する。次に、購入者は、自身のログイン資格情報を使用して、またくじ事業者のデータベース903にアクセスして選択した認証方法及び検証ポイントに対して自身を安全に認証することによりいつでも自身のプロフィール及びその中の記録902にアクセスできる。

【0036】

図10では、くじ事業者が、1001において、例えばスタジオや他の屋内又は屋外の会場で視聴者に提示しながら、また例えば、信頼性及び透明性を確保するため信頼できる監査人が出席した状態で、テレビ、ラジオ、インターネットストリーミングなどを介して放送されるライブ抽選904を行う。抽選により、くじの勝ちの組み合わせ1002が確定し、次に、その結果が放送媒体を通じて公開され、くじ事業者のデータベースの購入者のプロフィール経由の通知、ソーシャルメディア、テキストメッセージ若しくは電話への呼び出し、電子メール、郵便、又は他の適切な通信手段1004など、くじ引きの抽選の勝ちの組み合わせ1003について通知を受けるために自身のプロフィールで選択してある多数のチャンネルを介して購入者に通知が送信される。次に、購入者は、手動又は自動で自分のくじ引きの選択の1つ又は複数の組み合わせのエントリを勝ちの数字と照合する、又はくじ事業者のデータベース1004の自身のプロフィールにアクセスするだけで、例えばボタンをクリックして、くじ引きの選択の組み合わせが勝ちの組み合わせと全部又は一部で一致しているか否か、また賞金及び/又は他の賞1005を獲得したか否かを確認でき、1006において、これは電子的に処理され、購入者に返信される。

【0037】

図11では、1006において、購入者は、くじ引きの選択の組み合わせがくじの勝ちの組み合わせと全部又は一部が一致しているか否かにかかわらず、電子的に通知される。購入者の選択の全部又は一部がくじの勝ちの組み合わせと一致した場合、1101において、購入者は、くじ事業者からの要求に対して自らの認証を行って、1102において賞を引き換え、1103において認証が検証されると、購入者又はくじ事業者が通信を開始して、賞を払い戻す配信メカニズム1105の手順1104について話し合うことができ、購入者は賞を受け取るか回収し、システムの処理を完了する。

【0038】

図12～図14は、例示的な実施形態による、賭け又はゲームに適用される例示的な一般的なプロセスフローを示す。図12では、プロセスは、小売業者1204の店、eストア(例えば、ウェブサイト)、電話販売人、対話型音声応答(IVR)システム、ベンダ、レストラン、他のそのようなインターフェースなど、また個人の対面の物品及び/又はサービスの購入又は消費を含む、インターフェース又は対話1203をする購入者1202から開始する。購入者1202は、小売業者1204から物品及び/又はサービスを選択、購入、又は消費し、精算時に物品及び/又はサービスに関して支払い1205を行うことに進み、そこでは購入者は、現金、カード、暗号通貨、外国通貨、又は任意の他の支払いタイプから選択するいくつかの支払いオプションを有する。購入者から小売業者に支払いが行われると、取引が完了し、購入者は購入した物品及び/又はサービスを受け取る1206。次に、小売業者は、「無料」の賭け(wager or bet)にエントリするオプションを購入者に提示する1207。購入者は、「無料」の賭け1208にエントリするオプションを選択し、販売業者は、賭けにオプトインする購入者の意向を示すオプションを選択し1209、データが販売業者のシステムに記録され、購入者にデジタルプロフィール登録を作成するように要求する1210。購入者は、名前、免許、パスポート、電子メール、携帯電話番号、写真、指紋、国民識別番号又はカードスキャン、年齢、家族のサブプロフィール及びその情報、認証PIN、パスワード、パスコード、他のそのような1つ又は複数の検証データポイントの選択を含むが、これに限定されない、賭け事業者が必要とする可能性のあるすべての詳細を入力し1211、データは、購入した物品又はサービスを含め、賭け事業者のプラットフォーム上の購入者の一意のプロフィールに格納され1212、これは次に、データベースに格納され、更新される1213。

【0039】

10

20

30

40

50

図13では、購入者が賭けの組み合わせを選択し、来るイベント、競技、ゲーム、取引に関する賭けへの自身のエントリを確認し1314、エントリがプロフィールに記録され1315、データベースが更新される1316。次に、購入者は、選択してある認証の要素で自身を認証するように求められ、それにより、物品及び/又はサービスの所有権を証明するデジタル署名、並びに賭けの選択の組み合わせエントリが作成され1317、検証の結果、認証は、データベースで後に更新されるデジタル署名としてカプセル化される1318。次に、賭け事業者は、イベント、競技、ゲーム、取引の結果をマルチメディアに投稿する、及び/又は信頼性及び透明性を確保するために結果を運ぶ他のメディアを参照する場合もある1319。次に、勝ちの結果及び/又は組み合わせは、賭け事業者のデータベースに記録され1320、通知が、電子メール、テキストメッセージング、ソーシャルメディア、アプリ内通知、購入者の電話番号への呼び出しなどの様々なチャンネルを使用してプロフィールを介して購入者に送信され1321、このすべてが賭け事業者のデータベースに記録される。賭けがイベント、競技、ゲーム、取引の結果と一致している場合、勝者が照合され1323、賭け事業者は、連絡先情報を介して勝者に通知するように決定してもよいし、手動で照合するか、勝ったか、又は賭けのうちいずれかが勝ちの結果と一致したか否かを確認するために自動照合できるプロフィールのボタンをクリックすることにより、勝ちの結果に対して自らのエントリを参照することにより、自らが勝っているか否かを単に勝者に自ら発見させてもよい。勝者は自分自身を識別し1324、自分自身を認証した後、賭け事業者と通信して自分の賞を引き換える1325。

10

20

【0040】

図14では、物品及び/又はサービス及び/又は賭けの選択の組み合わせのエントリの取引プロセスが示されている。売り手1402は、ウェブブラウザ、アプリ、又は正規販売店の対面などを介し得るインターフェース1203を使用して、安全に自身を認証した後プロフィールにログインする1404。次に、売り手は、取引又は販売したい物品及び/又はサービス及び/又は賭けのエントリを選択する1405。データベースは、選択を記録し1406、譲渡又は販売されるアイテムの選択と買い手の情報とを参照する詳細をすべて備えた取引トークンを生成し1407、データベースは、取引情報により更新される1408。売り手と買い手とは両方とも取引を認証し、エントリは、合意された価値又は支払いが交換された後1410、独自の認証されたデジタル署名と共にデータベースに記録され1409、次に、データベースは、更新され1411、次に、買い手及び売り手プロフィールの両方に領収書を提供し、取引が完了する1412。

30

40

【0041】

図15～図17は、図12～図14の例示的なプロセスに対応する例示的なフローチャートを示す。図15では、ステップ1502において、購入者1501は、購入者は小売業者によって提示され得るように、例えば、店舗、インターネット、ベンダ、自動販売機、レストラン、モバイルブラウザ、電話販売人又は販売IVR、及び/又は他のそのような販路又はインターフェースを介して、例えば、小売業者、ベンダ、又は販売業者から物品及び/又はサービスを選択する。ステップ1503において、小売業者は、限定されないが、現金、クレジットカード、デビットカード、モバイルウォレット、携帯電話番号又はアカウント、銀行送金、プリペイドカード、外国通貨、暗号通貨などの任意の数の支払いオプションを介して支払いを受け取る。支払いを受け取ると、価値が交換され、取引が完了する。

【0042】

図16では、ステップ1604において、小売業者は、エントリにおいて、フットボールチーム、フットボール選手、又はお気に入りの馬やグレイハウンドなど、自身のチーム、サイド、プレーヤ、競技用動物などを、紙のカード又はテーブル、電話、販売業者のキャッシュレジスタを含むがこれに限定されないなんらかのデバイスなどの対話型画面上で選択することにより「無料」の賭けにエントリするオプションを購入者に提示する。購入者のインセンティブは、賭けの選択が「無料」であり、賭けの選択の組み合わせがイベント、競技、ゲーム、取引の結果と一致するか否かに応じて、大賞又はいくつかの他の賞に

50

勝つことを望んでいることである。購入者が賭けに参加することを選択しなかった場合、取引及びプロセスはここで終了する。購入者が賭けの選択の組み合わせにエントリーすることを選択した場合1605、名前、免許、パスポート、電子メール、携帯電話番号、写真、指紋、国民識別番号又はカードスキャン、年齢、家族のサブプロファイル及びその情報、認証PIN、パスワード、パスコード、他のそのような1つ又は複数の検証データポイントの選択を含むがこれに限定されない、任意の数のデータポイントを使用してユーザプロフィールを作成する1606ように要求され、データは、データベースでその後格納及び更新される購入された物品又はサービスを含む、賭け事業者のプラットフォーム上の購入者の一意のプロフィールに格納される。次に、購入者は自身の賭けの組み合わせを選択し1607、エントリーが作成され、プロフィールに格納される1608。

10

【0043】

図17では、賭け事業者が、イベント、ゲーム、競技、取引の結果を公開するか、イベントの結果を扱う他のメディアや公開者への参照及び/又はリンクを提供して、購入者を含む誰もが結果を見ることができるようにする1709。次に、勝ちの結果の組み合わせが公開され、購入者に通知が送信され1710、それにより、賭けの選択の組み合わせを勝ちの結果に対して照合できる1711。賭けの選択又は組み合わせが勝ちの結果に一致しない購入者は、何かを獲得する場合も何も獲得しない場合もある。賭けの組み合わせが結果に一致する購入者は、賞を引き換えるために自身を認証することに進むことができる1712。賞は、現金、小切手、送金、クレジットカード若しくはデビットカード、暗号通貨、外国通貨、又はなんらかの他の形式の支払い又は物理的な物品若しくはサービスを含むがこれに限定されない、様々な形態で回収又は配送され得る。

20

【0044】

図18～図22は、図12～図17の例示的なプロセス及びフローチャートに対応する例示的なシステムの動作を示す。図18では、本発明の例示的な実施形態による認証されたシャリア適格の賭けシステム1800が示されている。システム1800は、小売業者のインターフェース1803と対話する購入者1801から始まり、これにより、例えば、レストラン、自動販売機、ベンダ、第三者の代理店、例えば、タクシー、バス、地下鉄(subway)若しくは地下鉄(metro)、地下及び地上の交通機関、列車、モノレール、民間航空機、航空会社、バス及び他の交通機関などの公共交通機関向けに構成された支払いメカニズム、料金所、券売機、スタンド、公的及び民間のイベントのインターネットサイト、展示会、及び特別な行事、家庭や他の私的な場所や公共の場所にあるインタラクティブテレビ又は他のそのような画面、スマートフォンやコンピュータ上のアプリなどを介するスマートフォン若しくはフィーチャーフォンなどのサービスを含む売り場を含む、例えば、インターネット、実店舗、又は小売店、ショップの形態の他のそのような施設とインターフェースする、例えば、小売業者のインターネットウェブサイト(eコマース又はe小売、ショップ又は販売フロント)、電話販売、小売又はカタログショップ又はチーム(例えば、コールセンタ、カタログ販売)、携帯電話対応ショップ、例えばワイヤレスアプリケーションプロトコル(WAP)技術などを使用する販売所を含む、様々なやり方を通して、小売業者から購入者に選択及び/又は消費のために提示された物品及び/又はサービスを選択する1802。

30

40

【0045】

小売業者は、特定の価値の商品、限定版コレクターカード、骨董品、金融サービス商品、農作物、家電製品、デジタル製品、産業機器などの非消費者製品などの物理的な物品を含み得る、物品及び/又はサービスを提示する1805。小売業者はまた、機械の時間、人の時間、情報、広告、アドバイス、コンテンツ、及び他の無形のサービスなどサービスも提示できる1805。

【0046】

図19では、次に、購入者が小売業者の物品及び/又はサービスの購入を選択し、その支払いに進み1901、この時点で、小売業者は購入者が受け入れる支払いオプションを提供する。支払いオプションは、例えば、携帯電話番号若しくはアカウント、現金、クレ

50

ジットカード、デビットカード、支払いサービスプロバイダ、モバイルウォレット、モバイルバンキング、プリペイドカード、銀行送金、第三者電信送金、為替、トラベラーズチェック、ポイントプログラムの価値、外国為替、暗号通貨、又は他のそのような手段及び方法を含む1902。次に、小売業者は、購入者に販売された物品及びサービスの代わりに支払いの受領を確認し1903、取引は完了し、賭け事業者のデータベースにプロフィールを作成し、チーム、プレーヤ、参加者、競技用動物などの広い領域によるイベント、ゲーム、競技、取引要素の組み合わせを選択することにより「無料」の賭けにエントリーするオプションを購入者に提示する。購入者のプロフィールは、名前、免許、パスポート、電子メール、携帯電話番号、写真、指紋、国民識別番号又はカードスキャン、年齢、家族のサブプロファイル及びその情報、認証PIN、パスワード、パスコード、他のそのような1つ又は複数の検証データポイントの選択1905を含むがこれに限定されない、任意の数のデータポイントを含むことができ1904、データは、データベースでその後格納及び更新される購入された物品又はサービスを含み、賭け事業者のプラットフォーム上の購入者の一意のプロフィールに格納される1906。次に、購入者は、チーム、プレーヤ、参加者、競技用動物など、又は他の要素1907の広い領域からの選択であり得る自身の賭けの組み合わせを選択する1908。購入者は、購入及び/又は取引の代わりに、複数の賭け又はエントリーを提示され得る。したがって、オプションの「無料」の賭けにエントリーするプロセスを説明するために、購入者は(存在する、また将来発明され得るいくつかの賭け及びゲームの方法のうちの1つのインスタンスにおいて)、ドロースト上で又はモバイルデバイス(電子タブレットや電話など)上で又は双方向テレビ上で又は賭けの組み合わせや設定された日時に行われるイベント、競技、ゲーム、取引の結果と最終的に一致する必要がある、なんらかの他の選択を可能にする他のなんらかの方法を介して自身のチーム、プレーヤ、サイド、競技用動物、及び/又は他のそのような競うエンティティを選択する。次に、購入された物品及び/又はサービス、並びに賭けの選択又はエントリーの選択の組み合わせは、賭け事業者のデータベースにおける購入者のプロフィールに記録される1909。

10

20

30

40

50

【0047】

図20では、賭け事業者のデータベースが購入と賭けの選択とを購入者のプロフィールに記録し、情報が正しいことを確認する認証要求を送信し、確認2001をデータベース2002に記録する。購入者は、自身のログイン資格情報を使用して、いつでも自身のプロフィール及びその中の記録にアクセスでき2003、くじ事業者のデータベースにアクセスして選択した認証方法及び検証ポイントに対して自身を安全に認証する2004。

【0048】

図21では、賭け事業者が、例えばスタジオや他の屋内又は屋外の会場で視聴者に提示しながら2102、また信頼性及び透明性を確保するため信頼できる監査人が出席した状態であり得る、テレビ、ラジオ、インターネットストリーミングを介して放送されるイベント、ゲーム、競技、取引の結果を公開する、及び/又はそのような結果の公開者への参照及び/又はリンクを提供する2101。イベント、競技、ゲーム、及び取引の結果により、勝者2103が確定し、次に、その結果が放送媒体を通じて発行され、賭け事業者のデータベースの購入者のプロフィール経由の通知、ソーシャルメディア、テキストメッセージ若しくは電話への呼び出し、電子メール、郵便、又は他のそのような通信手段2105など、くじ引きの抽選の勝ちの組み合わせ2104について通知を受けるために自身のプロフィールで選択してある多数のチャンネルを介して購入者に通知が送信される。次に、購入者は、手動で自分の賭けの選択の1つ又は複数の組み合わせエントリーを勝ちの結果に対して照合する、又は賭け事業者のデータベースの自身のプロフィールにアクセスするだけで、ボタンをクリックして、自身の賭けの選択の組み合わせが勝ちの結果及び/又は組み合わせと一致しているか否か、また大賞及び/又は他の賞2106を獲得したか否かを確認でき、これが電子的に処理され、購入者に返信される2107。

【0049】

図22では、購入者は、賭けの選択の組み合わせが勝ちの結果の組み合わせと一致して

いるか否かにかかわらず、電子的に通知される2201。購入者の選択が勝ちの結果と一致した場合2202、購入者は、賭け事業者からの要求に対して自らの認証を行う必要があり、賞を引き換え2203、認証が検証されると2204、購入者又は賭け事業者が通信を開始して、賞を払い戻す配信メカニズム2206の手順2205について話し合うことができ、購入者は賞を受け取るか回収する。

【0050】

よって、本発明は、くじ引き、賭け、又はゲームの「賭博」の概念を無効にするくじ引き又は賭け又はゲームのスキームを提示するだけでなく、賭博を遠ざけるイスラム法及びシャリア法又は他の宗教及び/又は信条の価値観に従い尊重するくじ引き、賭け、ゲームなどのスキームを提示し、また追加的に、物品及び/又はサービスの取引及び購入を認証する安全なやり方を提示し、流通市場においてその後価値が増加し得る出所の記録を生成する、システム、方法、及びコンピュータプログラム製品を含む。出所の記録を伴う、このような認証された価値の交換により、肯定的な利益を彼らにもたらす可能性がある、及び/又は彼らの生活を変える可能性さえある賞金及び/又は他の賞を勝ち取ることができるかもしれないということをして「希望」して、さらにくじ引き、賭け、又はゲームをプレーする「オプション」が購入者に与えられる。くじ引き、賭け、又はゲームの数字、チーム、サイド、参加者、候補者、プレーヤ、競技用動物の選択の記録はまた、購入者のプロフィール又は身元に関連付けられたデータベースに安全に格納され得、データベースへのアクセスは、購入者によって制御され、くじ引き、賭け、若しくはゲーム、及び/又はスキームの事業者又はスポンサーによって維持されるマスターデータベース/台帳に対して払い戻し時に購入者によって認証され、出所を認証及び記録する機能があるために、認証システムを用いて、購入者はまた、自身のエントリを買い手に販売することもできる。

10

20

【0051】

コンピュータ実施システムは、「無料」のシャリア適格のくじ引き、賭け、又はゲームスキームに参加し、自身の組み合わせが指定された日付でくじ引き、賭け、又はゲーム事業者によって行われるくじ引き、賭け、若しくはゲームの結果又は抽選と一致することを期待して、広い領域の要素において要素の限られた選択の組み合わせを選択する「オプション」を物品及び/又はサービスの購入者に提示するように構成され得る。小売業者は、金銭と交換して又は現物交換で物品及び/又はサービスを購入者に販売して取引を完了するように構成され得る。小売業者は、購入者に対して販売契約を締結すると、「無料」のくじ引き、賭け、又はゲームにエントリする「オプション」を購入者に提示する。小売業者は、購入者からくじ引き、賭け、又はゲームにエントリする肯定的な返答を受け取ると、くじ引き、賭け、ゲーム事業者のプラットフォームデータベースにアクセスして、購入者のプロフィールを作成する。購入者は、自身のプロフィールの記入を完了し、認証方法を設定し、認証を有効にする。小売業者は、購入者が支払った物品及び/又はサービスのIDをスキャン又は入力し、この識別情報を購入者のプロフィールに記録する。次に、小売業者は、要素のより広い領域から要素の限られた組み合わせを、チーム、サイド、参加者、候補者、プレーヤ、競技用動物など、自身のくじ引き、賭け、又はゲームのエントリとして選択するように購入者に求め、次に、これがくじ引き、賭け、又はゲーム事業者のデータベースにある自身のプロフィールに保存される。小売業者は、購入又は取引ごとに複数の「無料」のくじ引き、賭け、又はゲームのエントリを購入者に提示し得る。小売業者は、即座に開封して確認可能な予め定められた組み合わせを備えたスクラッチカードなどの、他の無料のくじ引き、賭け、又はゲームのオプションを購入者に提示してもよい。くじ引き、賭け、又はゲーム事業者は、予め定められた指定日時に安全且つ透過的にライブ抽選を行う又は賭け、ゲーム、若しくはイベントの結果を公開するか賭け、ゲーム、若しくはイベントの結果の他の公開者に言及し、購入者がくじ引き、賭け、又はゲームの選択の組み合わせに対して手動で又は電子的に照合できる勝ちの組み合わせを報告する。購入者の様々なくじ引き、賭け、又はゲームのエントリの選択の組み合わせが、くじ引き、賭け、又はゲームの結果又は抽選の勝ちの組み合わせと部分的又は全体的に一致する場合、購入者は、自身を認証した後に、賞を請求する資格がある。購入者が記録した物品及び

30

40

50

／又はサービスの購入、並びに購入者の選択の組み合わせのくじ引き、賭け、又はゲームのエントリは、くじ事業者のプラットフォームデータベースで他の購入者のプロフィールと、及び／又は他の第三者のプラットフォームデータベースで第三者のユーザプロフィールと取引可能及び／又は譲渡可能である。売り手と買い手とによるくじ引き、賭け、又はゲームのエントリを取引する認証は、従来のくじ引き、賭け、又はゲームスキームに追加的に適用して、勝者のIDの争いに関連する問題に対処できる。ユーザを認証することにより、現在のくじ引き、賭け、又はゲームの事業者、州、及び他の当事者は、くじ引き、賭け、又はゲームエントリ及び出所の整合性を維持しながらチケットをオンラインで販売でき、これにより、直接販売に関連するコスト効率がさらに高まり、これにより、販売業者の手数料、並びにそれに関連する支払いの回収及びコストを含む、高価な機器及び運用の必要性が回避される。購入者の物品及び／又はサービス及び／又はやくじ引き、賭け、若しくはゲームのエントリの価格は、価値があってもよいし、購入者、くじ引き、賭け、又はゲームの事業者、又は市場の力によって設定されてもよい。

10

20

30

40

50

【0052】

対応するコンピュータ実施方法及びシステムは、くじ引き、賭け、又はゲームの選択を操作及び処理し、大賞又は賞金及び／又は他の賞を獲得することを期待して「無料」のくじ引き、賭け、又はゲームに参加及びエントリするオプションを物品及び／又はサービスの購入者に提示するように構成され、一般にこのくじ引きでは、参加し、自身の組み合わせを選択し、くじ引き、賭け、又はゲームにエントリするために「有料でプレー」することを人々に要求する現在の伝統的な形で提供される。従来の「有料でプレー」するくじ引き、賭け、及びゲームのスキームには、負け、且つ勝たなければ自分のお金を失う他人を犠牲にして勝つ「機会」だけの、くじ引き、賭け、又はゲームのチケットの「購入」に関連する賭博の概念に起因して、宗教的信条を重視する多くのイスラム教徒は参加できない。

【0053】

システム及び方法は、取引を安全に完了し、不正を排除するために、売り手と買い手との両方が認証を利用できるようにする。認証はまた、参加者が参加したくじ引き、賭け、又はゲームの賞を獲得したときに、賞の受取人が「無料」のくじ引き、賭け、又はゲームにエントリすることを選択した元の参加者であることを確認するためにも有利である。元の参加者を認証できないためにくじ引き、賭け、又はゲームの参加者がチケットを紛失し、他の誰かが賞を請求する可能性があるくじ引き、賭け、又はゲームのチケットを販売するための現在の手法と比較して、このことは新規である。

【0054】

例示的な実施形態の上記のデバイス及びサブシステムは、例えば、例示的な実施形態のプロセスを実行可能な、クラウド(SaaS)又はデータセンタでローカルにホストされている任意の適切なサーバ、ワークステーション、PC、ラップトップコンピュータ、PDA、インターネット機器、ハンドヘルドデバイス、携帯電話、無線デバイス、他のデバイスなどを含み得る。例示的な実施形態のデバイス及びサブシステムは、任意の適切なプロトコルを使用して互いに通信でき、1つ又は複数のプログラムされたコンピュータシステム又はデバイスを使用して実施され得る。

【0055】

1つ又は複数のインターフェースメカニズムは、例えば、インターネットアクセス、任意の適切な形式の電気通信(例えば、音声、モデムなど)、無線通信媒体などを含み、例示的な実施形態で使用され得る。例えば、採用された通信ネットワーク又はリンクは、1つ又は複数の無線通信ネットワーク、セルラー通信ネットワーク、G3通信ネットワーク、公衆交換電話網(PSTN)、パケットデータネットワーク(PDN)、インターネット、イントラネット、それらの組み合わせなどを含み得る。

【0056】

関連技術の当業者には理解されるように、例示的な実施形態を実施するために使用される特定のハードウェアの多くの変形が可能であるため、例示的な実施形態のデバイス及び

サブシステムは例示目的であることを理解されたい。例えば、例示的な実施形態のデバイス及びサブシステムのうちの1つ又は複数の機能は、1つ又は複数のプログラムされたコンピュータシステム又はデバイスを介して実施しされ得る。

【0057】

そのような変形及び他の変形を実施するために、単一のコンピュータシステムが、例示的な実施形態のデバイス及びサブシステムのうちの1つ又は複数の特殊目的の機能を実行するようにプログラムされ得る。一方、2つ以上のプログラムされたコンピュータシステム又はデバイスが、例示的な実施形態のデバイス及びサブシステムのうちのいずれか1つに置き換えられ得る。したがって、冗長性、例示的な実施形態のデバイス及びサブシステムのロバスト性及び性能を向上させるために、複製などの分散処理の原理及び利点も必要に応じて実装され得る。

10

【0058】

例示的な実施形態のデバイス及びサブシステムは、ここで説明される様々なプロセスに関する情報を格納できる。この情報は、例示的な実施形態のデバイス及びサブシステムのハードディスク、光ディスク、光磁気ディスク、RAMなどの1つ又は複数のメモリに格納され得る。例示的な実施形態のデバイス及びサブシステムの1つ又は複数のデータベースは、本発明の例示的な実施形態を実施するために使用される情報を格納できる。データベースは、ここに記載されている1つ又は複数のメモリ又はストレージデバイスに含まれるデータ構造（例えば、レコード、テーブル、アレイ、フィールド、グラフ、ツリー、リストなど）を使用して編成され得る。例示的な実施形態に関して説明されたプロセスは、例示的な実施形態のデバイス及びサブシステムのプロセスによって収集及び/又は生成されたデータを1つ又は複数のデータベースに格納するための適切なデータ構造を含み得る。

20

【0059】

例示的な実施形態のデバイス及びサブシステムの全部又は一部は、コンピュータ及びソフトウェア技術の当業者には理解されるように、本発明の例示的な実施形態の教示に従ってプログラムされた1つ又は複数の汎用コンピュータシステム、マイクロプロセッサ、デジタルシグナルプロセッサ、マイクロコントローラなどを使用して簡便に実装され得る。ソフトウェア技術の当業者には理解されるように、例示的な実施形態の教示に基づいて、適切なソフトウェアが通常の技能を有するプログラマによって容易に準備され得る。さらに、例示的な実施形態のデバイス及びサブシステムは、ワールドワイドウェブ上で実施され得る。加えて、例示的な実施形態のデバイス及びサブシステムは、電気技術の当業者には理解されるように、特定用途向け集積回路を準備することによって、又は従来のコンポーネント回路の適切なネットワークを相互接続することによって実装され得る。よって、例示的な実施形態は、ハードウェア回路及び/又はソフトウェアの特定の組み合わせに限定されない。

30

【0060】

本発明の例示的な実施形態は、コンピュータ可読媒体のいずれか1つ又は組み合わせに格納され、例示的な実施形態のデバイス及びサブシステムを制御するため、例示的な実施形態のデバイス及びサブシステムを駆動するため、例示的な実施形態のデバイス及びサブシステムが人間のユーザと対話できるようにするなどのためのソフトウェアを含み得る。このようなソフトウェアとしては、デバイスドライバ、ファームウェア、オペレーティングシステム、開発ツール、アプリケーションソフトウェアなどが挙げられるが、これらに限定されない。そのようなコンピュータ可読媒体は、発明を実施する際に実行されるプロセスの全部又は一部（処理が分散されている場合）を実行するための本発明の一実施形態のコンピュータプログラム製品をさらに含み得る。本発明の例示的な実施形態のコンピュータコードデバイスとしては、スクリプト、解釈可能なプログラム、ダイナミックリンクライブラリ(DLL)、Javaクラス及びアプレット、完全な実行可能プログラム、共通オブジェクトリクエストブローカーアーキテクチャ(CORBA)オブジェクトを含むがこれに限定されない、任意の適切な解釈可能又は実行可能なコードメカニズムが挙げられ

40

50

る。さらに、本発明の例示的な実施形態の処理の一部は、より良い性能、信頼性、コストなどのために分散され得る。

【0061】

上記のように、例示的な実施形態のデバイス及びサブシステムは、本発明の教示に従ってプログラムされた命令を保持するため、また本明細書に記載のデータ構造、テーブル、記録、及び/又は他のデータを保持するためのコンピュータ可読媒体又はメモリを備え得る。コンピュータ可読媒体は、実行のためにプロセッサに命令を提供することに関与する任意の適切な媒体を含み得る。そのような媒体は、不揮発性媒体、揮発性媒体、伝送媒体などを含むがこれらに限定されない多くの形態をとることができる。不揮発性媒体としては、例えば、光ディスク又は磁気ディスク、光磁気ディスクなどが挙げられる。揮発性媒体としては、ダイナミックメモリなどが挙げられる。伝送媒体としては、同軸ケーブル、銅線、光ファイバなどが挙げられる。伝送媒体はまた、無線周波数(RF)通信、赤外線(IR)データ通信などの際に生成されるものなどの、音波、光波、電磁波などの形をとり得る。コンピュータ可読媒体の一般的な形式としては、例えば、フロッピーディスク、フレキシブルディスク、ハードディスク、磁気テープ、任意の他の適切な磁気媒体、CD-ROM、CDRW、DVD、任意の他の適切な光学媒体、パンチカード、紙テープ、光学式マークシート、孔のパターン若しくは他の光学的に認識可能な印を備えた他の適切な物理的媒体、RAM、PROM、EPROM、FLASH(登録商標)-EPROM、任意の他の適切なメモリチップ若しくはカートリッジ、搬送波、又はコンピュータが読み取ることができる任意の他の適切な媒体が挙げられる。

10

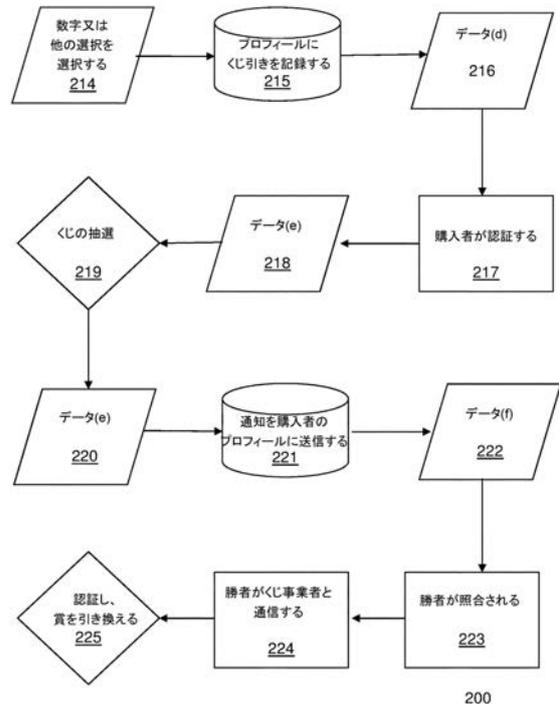
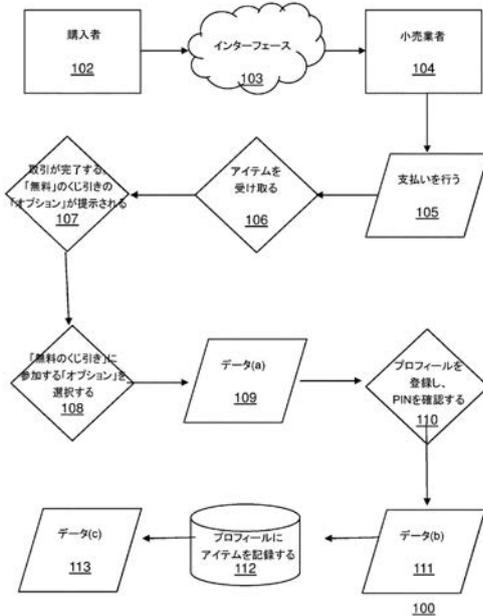
20

【0062】

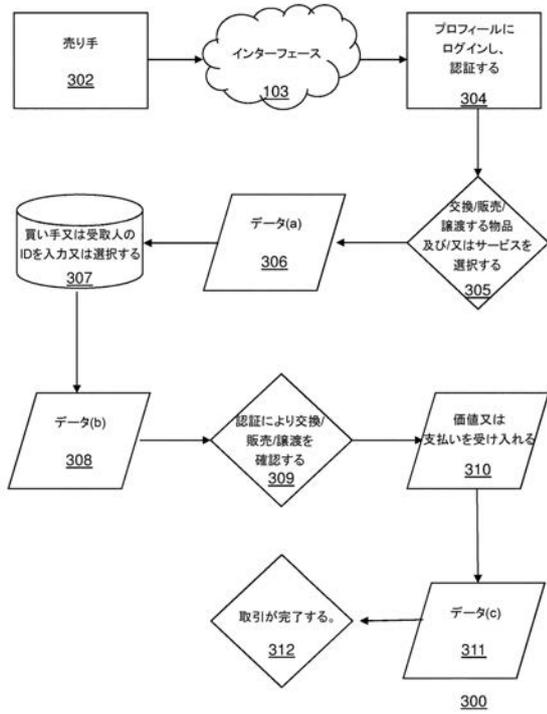
本発明はいくつかの例示的な実施形態及び実装形態に関連して説明してきたが、本発明はそのように限定されず、様々な修正及び均等な構成を包含し、これらは、添付の特許請求の範囲に含まれる。

【図1】

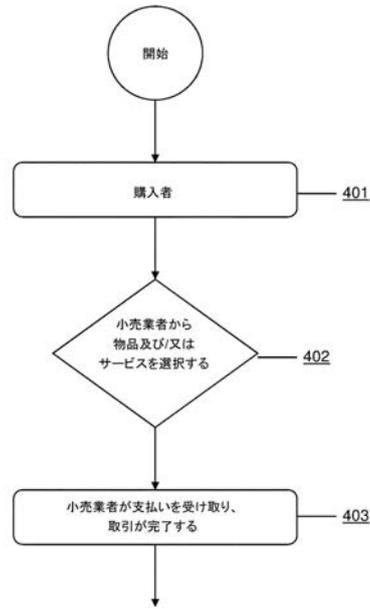
【図2】



【 図 3 】

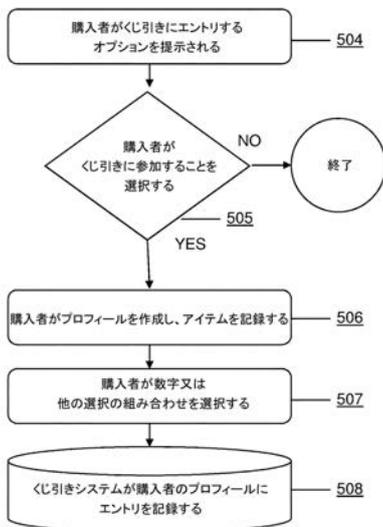


【 図 4 】



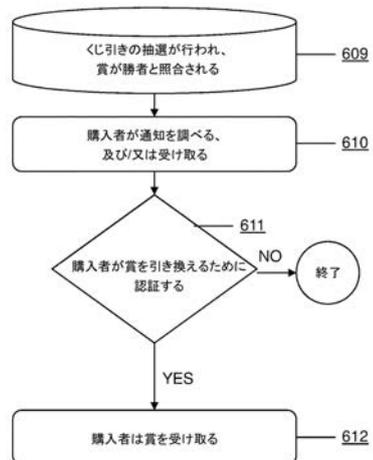
400

【 図 5 】



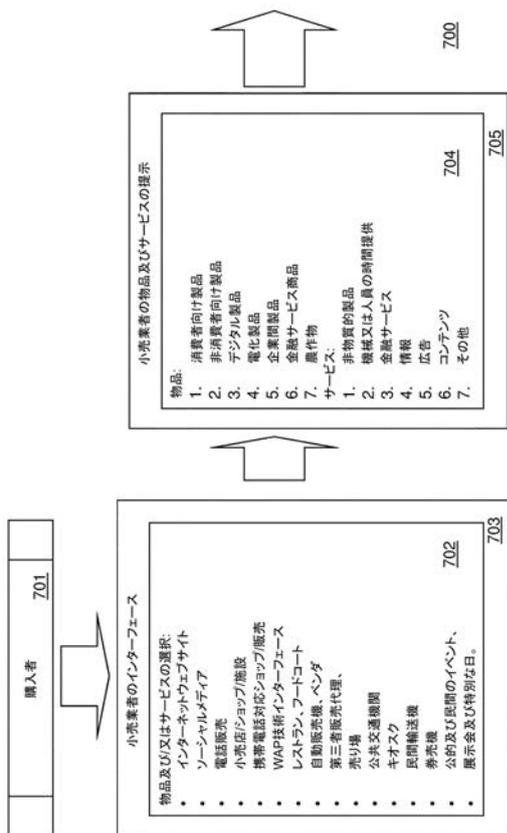
500

【 図 6 】

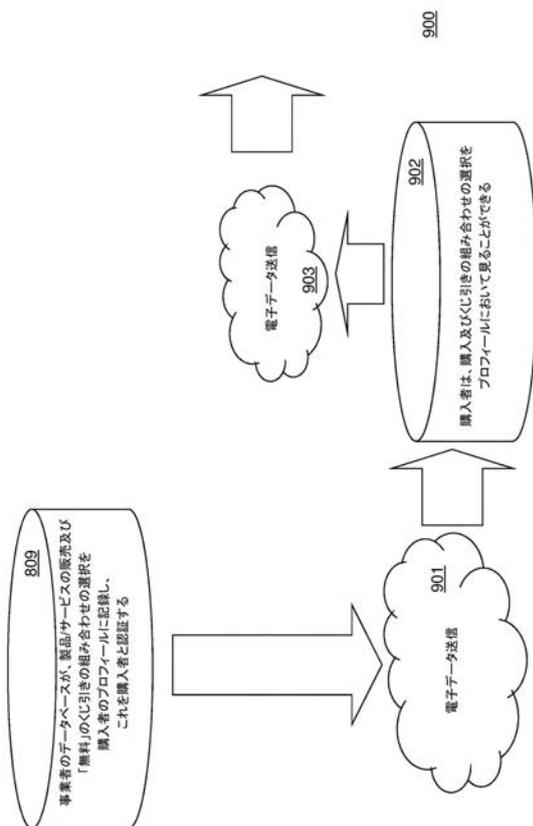


600

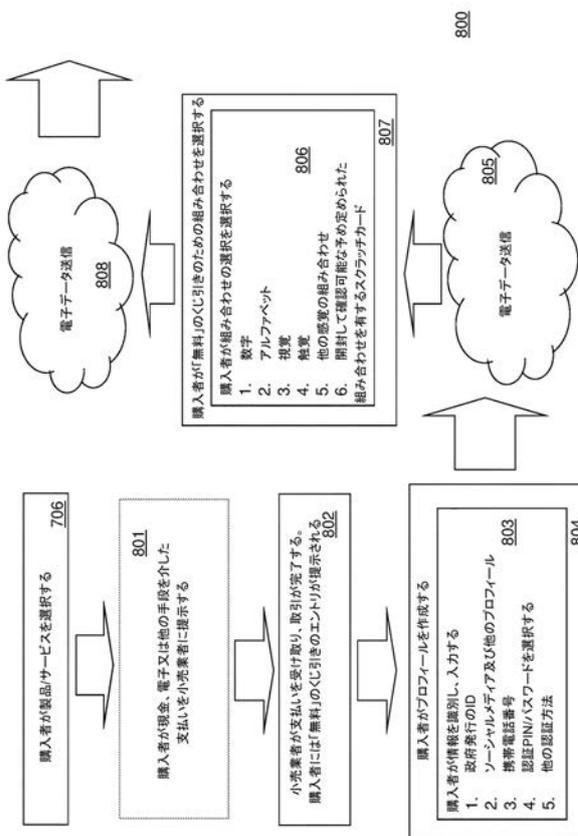
【 図 7 】



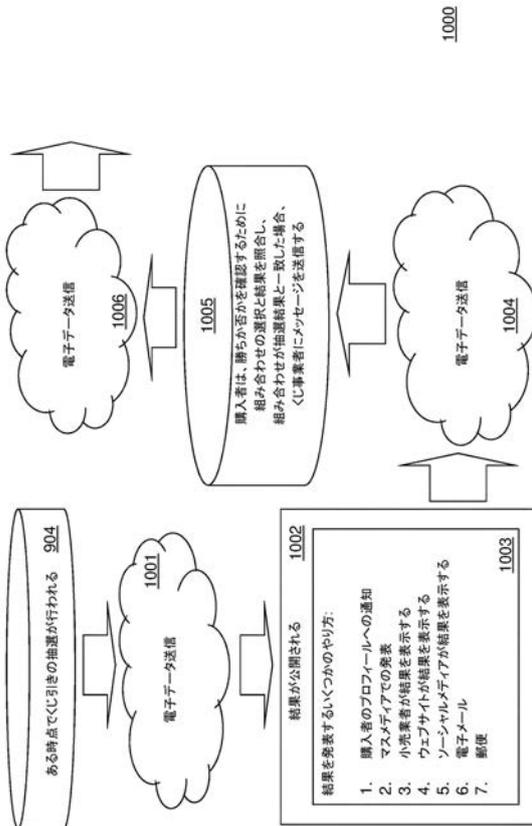
【 図 9 】



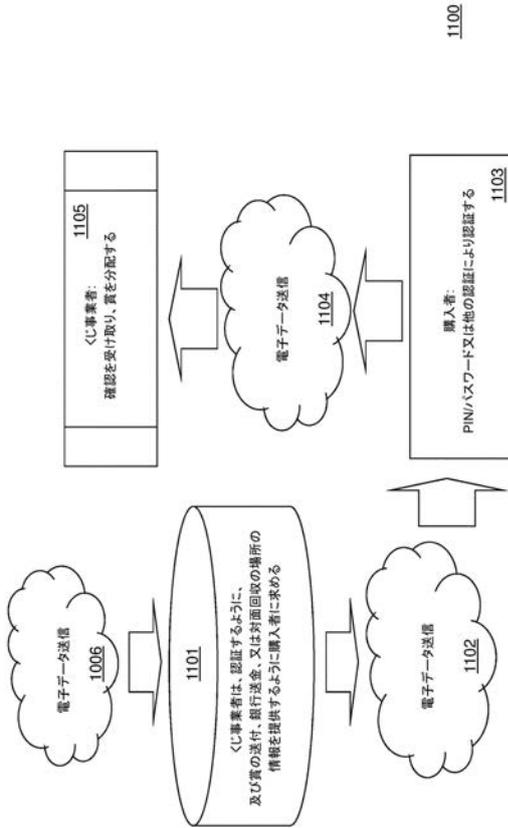
【 図 8 】



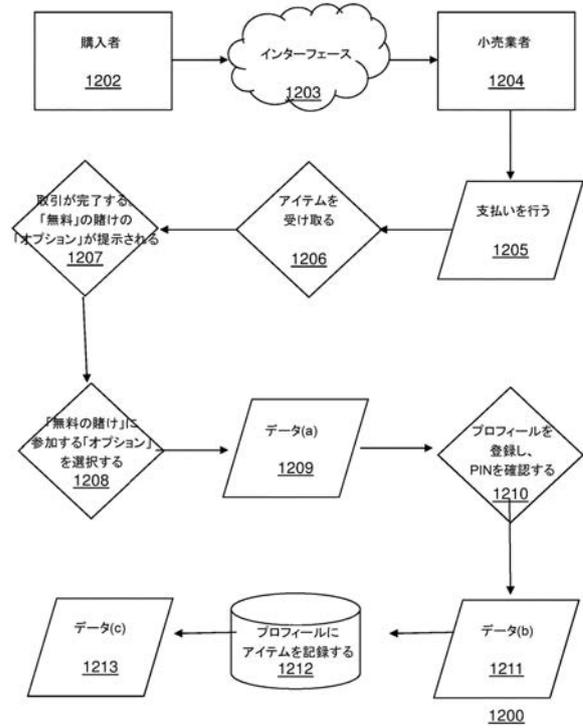
【 図 10 】



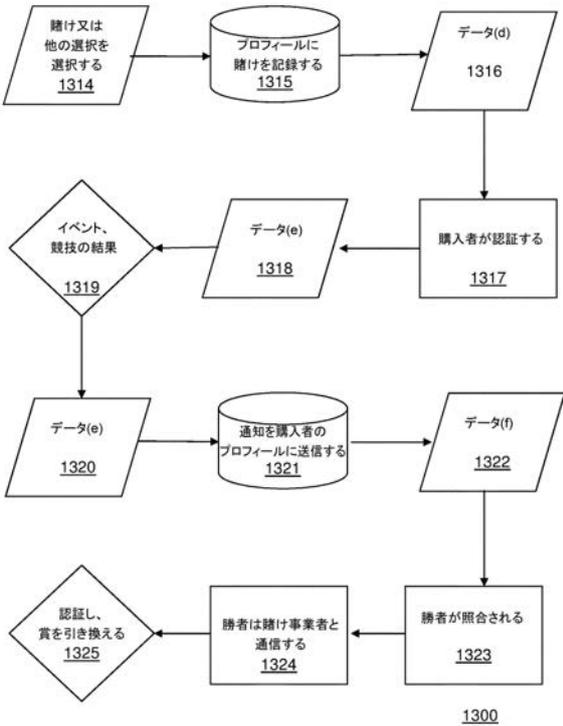
【 図 1 1 】



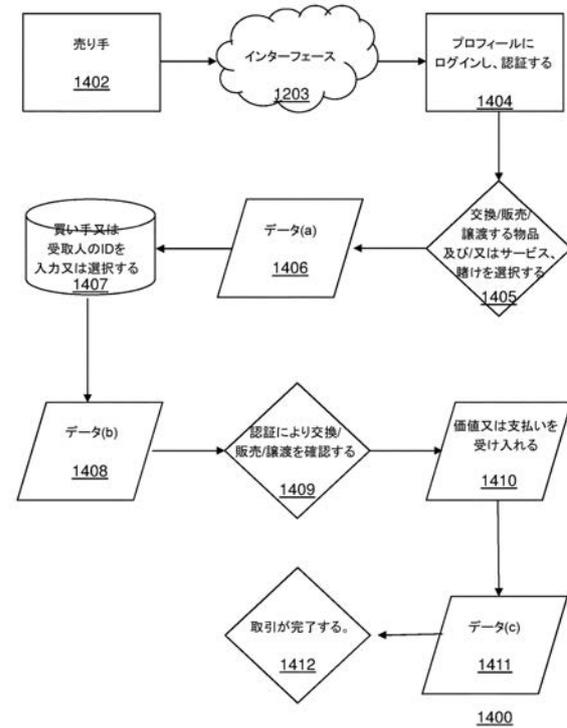
【 図 1 2 】



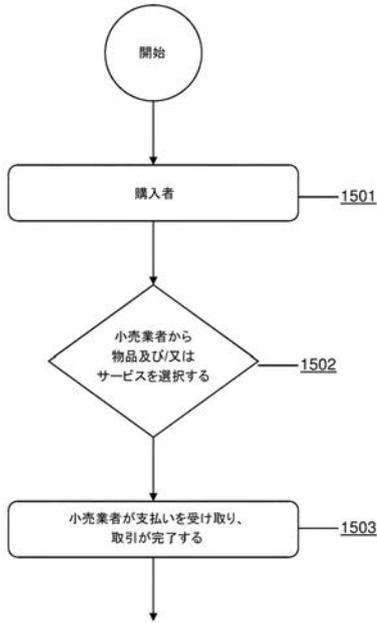
【 図 1 3 】



【 図 1 4 】

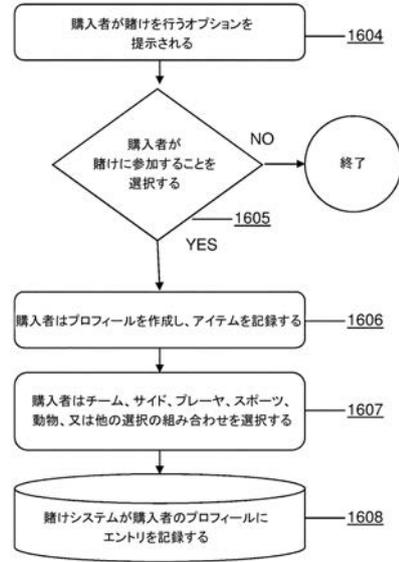


【 図 1 5 】



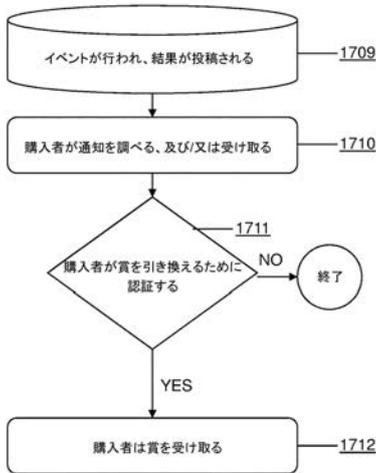
1500

【 図 1 6 】



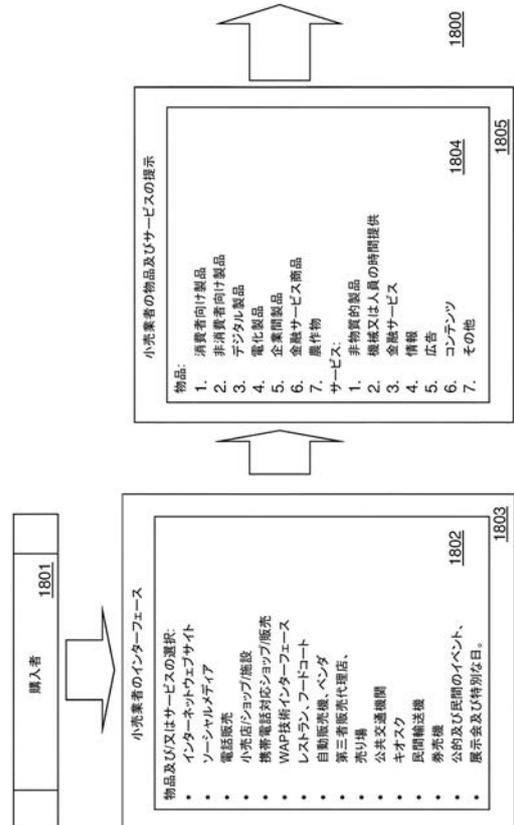
1600

【 図 1 7 】

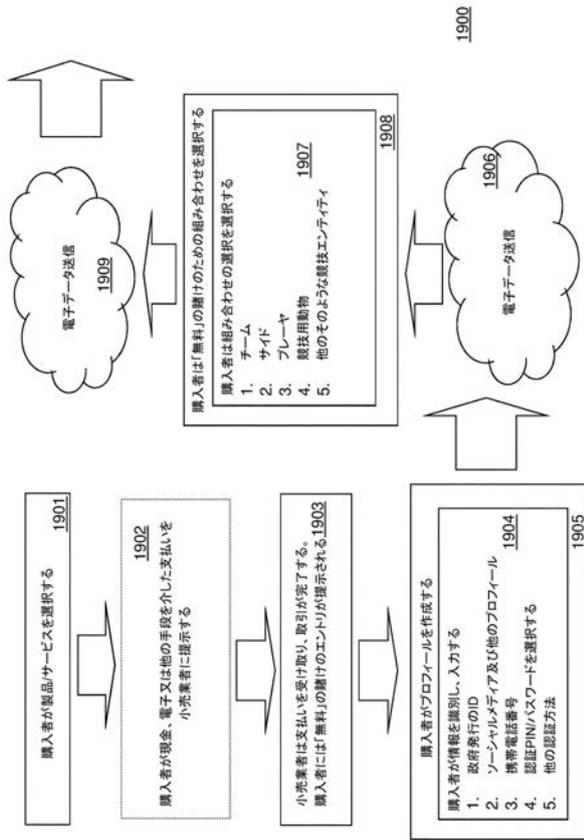


1700

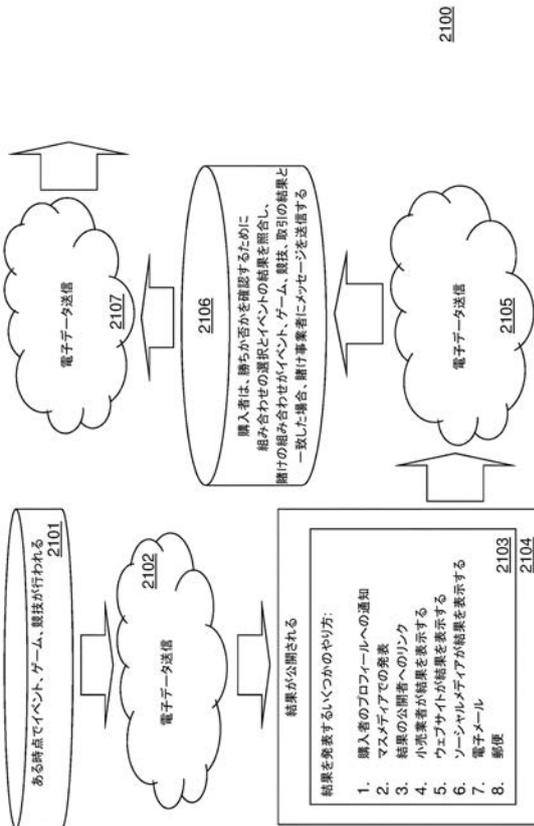
【 図 1 8 】



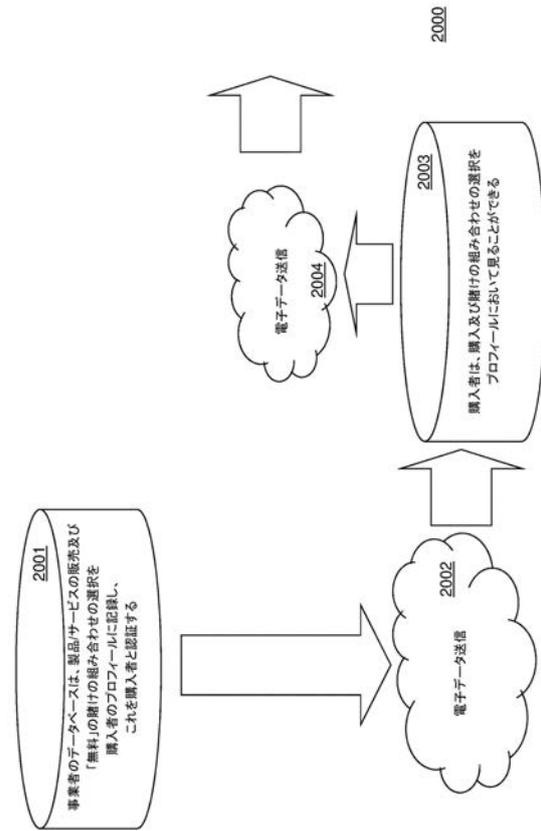
【図 19】



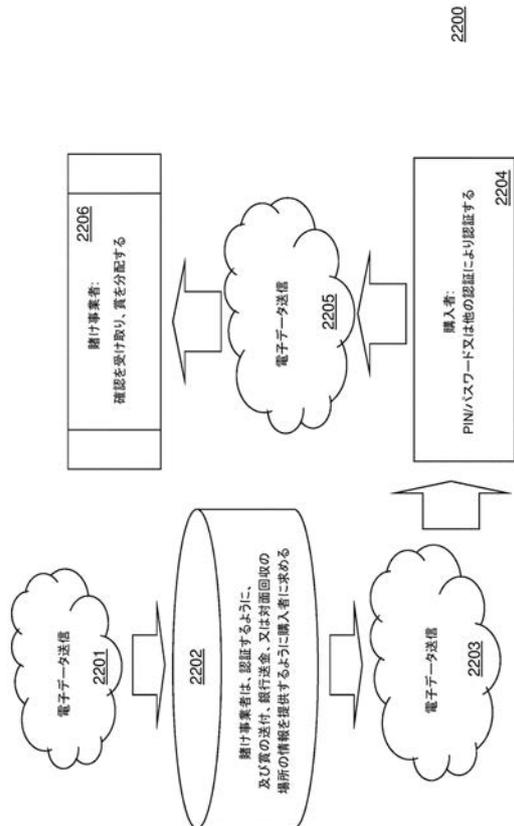
【図 21】



【図 20】



【図 22】



【手続補正書】**【提出日】**令和2年10月7日(2020.10.7)**【手続補正1】****【補正対象書類名】**特許請求の範囲**【補正対象項目名】**全文**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【特許請求の範囲】****【請求項1】**

くじ引き、賭け、又はゲームのためのコンピュータ実施システムであって、前記システムが、

物品及び/又はサービスを購入者に販売して取引を完了するように構成された小売業者のシステム又はくじ引き、賭け、若しくはゲーム事業者のシステムであって、

前記小売業者のシステム又は前記ゲーム事業者のシステムが、前記購入者に対して販売契約を締結すると、無料のくじ引き、賭け、又はゲームにエントリするオプションを前記購入者に提示し、

前記小売業者のシステム又は前記ゲーム事業者のシステムが、前記購入者から肯定的な返答を受け取ると、前記購入者のために無料のくじ引き、賭け、又はゲームに無料でエントリするように構成され、

前記小売業者のシステム又は前記ゲーム事業者のシステムが、くじ引きエントリ、賭け、又はゲームにおける選択を前記購入者が選択できるように構成され、

前記小売業者のシステム又は前記ゲーム事業者のシステムが、前記購入者による購入又は取引ごとに1つ又は複数の無料のくじ引き、賭け、又はゲームのエントリを前記購入者に提示するように構成され、

前記くじ引き、賭け、又はゲーム事業者のシステムが、前記無料のくじ引き、賭け、又はゲームのエントリに対して前記購入者が照合できる勝ちの組み合わせを報告するように構成される、小売業者のシステム又はくじ引き、賭け、若しくはゲーム事業者のシステムを備える、コンピュータ実施システム。

【請求項2】

前記小売業者のシステム又は前記ゲーム事業者のシステムが、金銭と交換して又は現物交換で前記物品及び/又はサービスを前記購入者に販売して前記取引を完了するように構成される、請求項1に記載のシステム。

【請求項3】

前記小売業者のシステム又は前記ゲーム事業者のシステムが、無料のくじ引き、賭け、又はゲームに無料でエントリする前記オプションを前記購入者に提示し、前記購入者から前記肯定的な返答を受け取ると、無料のくじ引き、賭け、ゲーム事業者のシステムデータベースにアクセスして、前記購入者のプロフィールを作成するように構成され、

前記購入者が、前記システムを介して、前記プロフィールの記入を完了し、認証方法を設定し、前記認証方法に対して検証する、請求項1に記載のシステム。

【請求項4】

前記小売業者のシステム又は前記ゲーム事業者のシステムが、前記購入者が支払った前記物品及び/又はサービスの識別情報をスキャン又は入力し、前記識別情報を前記購入者のプロフィールに記録するように構成される、請求項1に記載のシステム。

【請求項5】

前記小売業者のシステム又は前記ゲーム事業者のシステムが、要素のより広い領域から要素の限られた組み合わせを前記無料のくじ引きエントリ、賭け、又はゲームにおける選択として前記購入者が選択できるようにし、前記選択を前記くじ引き、賭け、又はゲーム事業者のシステムのデータベースのプロフィールに格納するように構成される、請求項1に記載のシステム。

【請求項6】

前記小売業者のシステム又は前記ゲーム事業者のシステムが、即座に開封して確認可能な予め定められた組み合わせを有するスクラッチカードを含み、前記購入者による購入又は取引ごとに1つ又は複数の無料のくじ引き、賭け、又はゲームのエントリに無料でエントリする前記オプションを前記購入者に提示するように構成される、請求項1に記載のシステム。

【請求項7】

前記ゲーム事業者のシステムが、予め定められた指定日時に安全且つ透過的にライブ抽選を行うか又は賭け若しくはゲームの結果を公開するか又は賭け若しくはゲームの結果の他の公開者に言及し、前記購入者が前記無料のくじ引き、賭け、又はゲームのエントリに対して手動で又は電子的に照合できる前記勝ちの組み合わせを報告するように構成される、請求項1に記載のシステム。

【請求項8】

前記ゲーム事業者のシステムが、売り手及び買い手のプロフィール、物品及び/又はサービス及び/又は無料のくじ引き、賭け、若しくはゲームのエントリの認証及び出所を取引できるように構成される、請求項1に記載のシステム。

【請求項9】

くじ引き、賭け、又はゲームのためのコンピュータ実施方法であって、前記方法が、小売業者のシステム又はくじ引き、賭け、若しくはゲーム事業者のシステムによって、物品及び/又はサービスを購入者に販売して取引を完了することと、前記購入者に対して販売契約を締結すると、前記小売業者のシステム又は前記ゲーム事業者のシステムが、無料のくじ引き、賭け、又はゲームにエントリするオプションを前記購入者に提示することと、前記購入者から肯定的な返答を受け取ると、前記小売業者のシステム又は前記ゲーム事業者のシステムが、前記購入者のために無料のくじ引き、賭け、又はゲームに無料でエントリすることと、前記小売業者のシステム又は前記ゲーム事業者のシステムによって、くじ引きエントリ、賭け、又はゲームにおける選択を前記購入者が選択できるようにすることと、前記小売業者のシステム又は前記ゲーム事業者のシステムによって、前記購入者による購入又は取引ごとに1つ又は複数の無料のくじ引き、賭け、又はゲームのエントリを前記購入者に提示することと、前記くじ引き、賭け、又はゲーム事業者のシステムによって、前記無料のくじ引き、賭け、又はゲームのエントリに対して前記購入者が照合できる勝ちの組み合わせを報告することと、を含む、方法。

【請求項10】

前記小売業者のシステム又は前記ゲーム事業者のシステムが、金銭と交換して又は現物交換で前記物品及び/又はサービスを前記購入者に販売して前記取引を完了することをさらに含む、請求項9に記載の方法。

【請求項11】

前記小売業者のシステム又は前記ゲーム事業者のシステムが、無料のくじ引き、賭け、又はゲームに無料でエントリする前記オプションを前記購入者に提示し、前記購入者から前記肯定的な返答を受け取ると、無料のくじ引き、賭け、ゲーム事業者のシステムデータベースにアクセスして、前記購入者のプロフィールを作成することであって、前記購入者が、前記システムを介して、前記プロフィールの記入を完了し、認証方法を設定し、前記認証方法に対して検証する、ことをさらに含む、請求項9に記載の方法。

【請求項12】

前記小売業者のシステム又は前記ゲーム事業者のシステムが、前記購入者が支払った前記物品及び/又はサービスの識別情報をスキャン又は入力し、前記識別情報を前記購入者のプロフィールに記録することをさらに含む、請求項9に記載の方法。

【請求項13】

前記小売業者のシステム又は前記ゲーム事業者のシステムが、要素のより広い領域から要素の限られた組み合わせを前記無料のくじ引きエン트리、賭け、又はゲームにおける選択として前記購入者が選択できるようにし、前記選択を前記くじ引き、賭け、又はゲーム事業者のシステムのデータベースのプロフィールに格納することをさらに含む、請求項9に記載の方法。

【請求項14】

前記小売業者のシステム又は前記ゲーム事業者のシステムが、即座に開封して確認可能な予め定められた組み合わせを有するスクラッチカードを含み、前記購入者による購入又は取引ごとに1つ又は複数の無料のくじ引き、賭け、又はゲームのエントリに無料でエントリする前記オプションを前記購入者に提示することをさらに含む、請求項9に記載の方法。

【請求項15】

前記ゲーム事業者のシステムが、予め定められた指定日時に安全且つ透過的にライブ抽選を行うか又は賭け若しくはゲームの結果を公開するか又は賭け若しくはゲームの結果の他の公開者に言及し、前記購入者が前記無料のくじ引き、賭け、又はゲームのエントリに対して手動で又は電子的に照合できる前記勝ちの組み合わせを報告することをさらに含む、請求項9に記載の方法。

【請求項16】

前記ゲーム事業者のシステムが、売り手及び買い手のプロフィール、物品及び/又はサービス及び/又は無料のくじ引き、賭け、若しくはゲームのエントリの認証及び出所を取引できるように構成されることをさらに含む、請求項9に記載の方法。

【請求項17】

コンピュータ可読媒体に埋め込まれた1つ又は複数のコンピュータ可読命令を含む、無料のくじ引き、賭け、又はゲームのためのコンピュータプログラム製品であって、

小売業者のシステム又はくじ引き、賭け、若しくはゲーム事業者のシステムによって、物品及び/又はサービスを購入者に販売して取引を完了するステップと、

前記購入者に対して販売契約を締結すると、前記小売業者のシステム又は前記ゲーム事業者のシステムが、無料のくじ引き、賭け、又はゲームにエントリするオプションを前記購入者に提示するステップと、

前記購入者から肯定的な返答を受け取ると、前記小売業者のシステム又は前記ゲーム事業者のシステムが、前記購入者のために無料のくじ引き、賭け、又はゲームに無料でエントリするステップと、

前記小売業者のシステム又は前記ゲーム事業者のシステムによって、くじ引きエントリ、賭け、又はゲームにおける選択を前記購入者が選択できるようにするステップと、

前記小売業者のシステム又は前記ゲーム事業者のシステムによって、前記購入者による購入又は取引ごとに1つ又は複数の無料のくじ引き、賭け、又はゲームのエントリを前記購入者に提示するステップと、

前記くじ引き、賭け、又はゲーム事業者のシステムによって、前記無料のくじ引き、賭け、又はゲームのエントリに対して前記購入者が照合できる勝ちの組み合わせを報告するステップと、

を1つ又は複数のコンピュータプロセッサに実行させるように構成された、無料のくじ引き、賭け、又はゲームのためのコンピュータプログラム製品。

【請求項18】

前記小売業者のシステム又は前記ゲーム事業者のシステムが、金銭と交換して又は現物交換で前記物品及び/又はサービスを前記購入者に販売して前記取引を完了することをさらに含む、請求項17に記載のコンピュータプログラム製品。

【請求項19】

前記小売業者のシステム又は前記ゲーム事業者のシステムが、無料のくじ引き、賭け、又はゲームに無料でエントリする前記オプションを前記購入者に提示し、前記購入者から前記肯定的な返答を受け取ると、無料のくじ引き、賭け、ゲーム事業者のシステムデータ

ベースにアクセスして、前記購入者のプロフィールを作成することであって、

前記購入者が、前記システムを介して、前記プロフィールの記入を完了し、認証方法を設定し、前記認証方法に対して検証する、ことをさらに含む、請求項 17 に記載のコンピュータプログラム製品。

【請求項 20】

前記小売業者のシステム又は前記ゲーム事業者のシステムが、前記購入者が支払った前記物品及び / 又はサービスの識別情報をスキャン又は入力し、前記識別情報を前記購入者のプロフィールに記録することをさらに含む、請求項 17 に記載のコンピュータプログラム製品。

【請求項 21】

前記小売業者のシステム又は前記ゲーム事業者のシステムが、要素のより広い領域から要素の限られた組み合わせを前記無料のくじ引きエントリ、賭け、又はゲームにおける選択として前記購入者が選択できるようにし、前記選択を前記くじ引き、賭け、又はゲーム事業者のシステムのデータベースのプロフィールに格納することをさらに含む、請求項 17 に記載のコンピュータプログラム製品。

【請求項 22】

前記小売業者のシステム又は前記ゲーム事業者のシステムが、即座に開封して確認可能な予め定められた組み合わせを有するスクラッチカードを含み、前記購入者による購入又は取引ごとに 1 つ又は複数の無料のくじ引き、賭け、又はゲームのエントリに無料でエントリする前記オプションを前記購入者に提示することをさらに含む、請求項 17 に記載のコンピュータプログラム製品。

【請求項 23】

前記ゲーム事業者のシステムが、予め定められた指定日時に安全且つ透過的にライブ抽選を行うか又は賭け若しくはゲームの結果を公開するか賭け若しくはゲームの結果の他の公開者に言及し、前記購入者が前記無料のくじ引き、賭け、又はゲームのエントリに対して手動で又は電子的に照合できる前記勝ちの組み合わせを報告することをさらに含む、請求項 17 に記載のコンピュータプログラム製品。

【請求項 24】

前記ゲーム事業者のシステムが、売り手及び買い手のプロフィール、物品及び / 又はサービス及び / 又は無料のくじ引き、賭け、若しくはゲームのエントリの認証及び出所を取引できるように構成されることをさらに含む、請求項 17 に記載のコンピュータプログラム製品。

【 国際調査報告 】

INTERNATIONAL SEARCH REPORT		International application No. PCT/US 19/17553
A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER IPC(8) - G06Q 40/00 (2019.01) CPC - G06Q 40/00, G06Q 40/02, G07F 17/329, G07F 17/3269, G06Q 40/06		
According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC		
B. FIELDS SEARCHED		
Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols) See Search History Document		
Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched See Search History Document		
Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used) See Search History Document		
C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	US 2009/0037311 A1 (Omar) 05 February 2009 (05.02.2009) entire document (especially para [0090], [0108], [0120], [0136]-[0137], [0142], [0205], [0225], [0244]-[0250], [0334]).	1-3
Y	US 2011/0034230 A1 (Guziel et al.) 10 February 2011 (10.02.2011) (para [0045]-[0048], [0052], [0055])	1-3
<input type="checkbox"/> Further documents are listed in the continuation of Box C. <input type="checkbox"/> See patent family annex.		
* Special categories of cited documents: "A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance "E" earlier application or patent but published on or after the international filing date "L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified) "O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means "P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed "T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention "X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone "Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art "Z" document member of the same patent family		
Date of the actual completion of the international search 15 April 2019 (15.04.2019)		Date of mailing of the international search report 30 APR 2019
Name and mailing address of the ISA/US Mail Stop PCT, Attn: ISA/US, Commissioner for Patents P.O. Box 1450, Alexandria, Virginia 22313-1450 Facsimile No. 571-273-8300		Authorized officer: Lee W. Young PCT Helpdesk: 571-272-4300 PCT OSP: 571-272-7774

フロントページの続き

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

(特許庁注：以下のものは登録商標)

1 . J A V A

(72)発明者 ラマル, カリム アンワル

アメリカ合衆国, ニューヨーク州 10016, ニューヨーク, イースト 33番 ストリート
377, ナンバー20ビル

Fターム(参考) 5L049 CC54