

請求の範囲

- [請求項1] 複数種類のベット対象がレイアウトされたベットエリアを有するテーブルと、
前記テーブルを撮影して撮影画像を生成するカメラと、
前記撮影画像に基づいて、前記撮影画像内のゲーミングチップのスタックの位置に基づいて、当該スタックがいずれのベット対象にベットされているかを特定する情報処理装置と、
を備え、
前記情報処理装置は、同一のベットエリアに複数のスタックのゲーミングチップがベットされているときに、前記撮影画像に基づいて、いずれのスタックがメインプレイヤーのスタックであり、いずれのスタックがバックベットプレイヤーのスタックであるかを判定する、ゲームシステム。
- [請求項2] 前記情報処理装置は、同一のベットエリアにベットされている前記複数のスタックの互いの位置関係に基づいて、いずれのスタックがメインプレイヤーのスタックであり、いずれのスタックがバックベットプレイヤーのスタックであるかを判定する、請求項1に記載のゲームシステム。
- [請求項3] 前記情報処理装置は、前記スタックと、前記スタックがベットされている前記ベット対象との位置関係に基づいて、いずれのスタックがメインプレイヤーのスタックであり、いずれのスタックがバックベットプレイヤーのスタックであるかを判定する、請求項1に記載のゲームシステム。
- [請求項4] 前記カメラは、前記ゲーミングチップのスタックをベットするプレイヤーを撮影し、
前記情報処理装置は、前記撮影画像において、同一のベットエリアにベットされている前記複数のスタックをベットしたそれぞれのプレイヤーを認識し、認識結果に基づいて、いずれのスタックがメインプレ

イヤのスタックであり、いずれのスタックがバックベットプレイヤのスタックであるかを判定する、請求項 1 に記載のゲームシステム。

[請求項5] 前記情報処理装置は、前記撮影画像において、同一のベットエリアにベットされている前記複数のスタックをベットしたそれぞれのプレイヤの身体の一部又は衣服の一部を認識し、前記身体の一部又は衣服の一部の認識結果に基づいて、いずれのスタックがメインプレイヤのスタックであり、いずれのスタックがバックベットプレイヤのスタックであるかを判定する、請求項 4 に記載のゲームシステム。

[請求項6] 前記情報処理装置は、認識した前記身体の一部又は衣服の一部がいずれのプレイヤの身体の一部又は衣服の一部であることを特定し、特定結果に基づいて、いずれのスタックがメインプレイヤのスタックであり、いずれのスタックがバックベットプレイヤのスタックであるかを判定する、請求項 5 に記載のゲームシステム。

[請求項7] 前記情報処理装置は、認識した前記身体の一部又は衣服の一部の方向を判定し、判定結果に基づいて、いずれのスタックがメインプレイヤのスタックであり、いずれのスタックがバックベットプレイヤのスタックであるかを判定する、請求項 5 に記載のゲームシステム。

[請求項8] 前記情報処理装置は、前記撮影画像に基づいて、同一のベットエリアにベットされている複数のスタックが同一のプレイヤのスタックであるか否かを判定する、請求項 1 に記載のゲームシステム。

[請求項9] 前記情報処理装置は、前記複数のスタックの距離に基づいて、当該複数のスタックが同一のプレイヤのスタックであるか否かを判定する、請求項 8 に記載のゲームシステム。

[請求項10] 前記情報処理装置は、時系列に得られた複数の前記撮影画像に基づいて、いずれのスタックがメインプレイヤのスタックであり、いずれのスタックがバックベットプレイヤのスタックであるかを判定する、請求項 1 に記載のゲームシステム。

[請求項11] 前記情報処理装置は、同一のベットエリアにベットされた複数のス

タックがベットされた順番に基づいて、いずれのスタックがメインプレイヤーのスタックであり、いずれのスタックがバックベットプレイヤーのスタックであるかを判定する、請求項 10 に記載のゲームシステム

。