

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2024年8月8日(08.08.2024)



(10) 国際公開番号

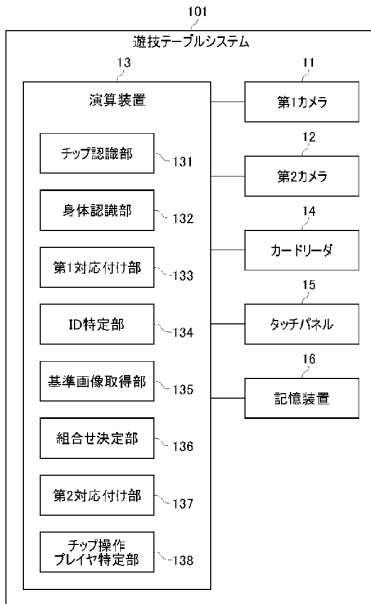
WO 2024/162300 A1

- (51) 国際特許分類:
A63F 1/06 (2006.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2024/002756
- (22) 国際出願日: 2024年1月30日(30.01.2024)
- (25) 国際出願の言語: 日本語
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (30) 優先権データ:
特願 2023-013505 2023年1月31日(31.01.2023) JP
- (71) 出願人: エンゼルグループ株式会社(ANGEL GROUP CO., LTD.) [JP/JP]; 〒5270232 滋賀県東近江市青野町4 6 0 0 番地 Shiga (JP).
- (72) 発明者: 重田 泰(SHIGETA Yasushi); 〒5270232 滋賀県東近江市青野町4 6 0 0 番地 エンゼルグループ株式会社内 Shiga (JP).
- (74) 代理人: 加藤 真司, 外 (KATO Shinji et al.); 〒1500021 東京都渋谷区恵比寿西1-5-8 D I S 恵比寿ビル6階 K S I パートナーズ法律特許事務所 Tokyo (JP).
- (81) 指定国(表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CV, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IQ, IR, IS, IT, JM, JO, JP, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU,

(54) Title: GAME TABLE SYSTEM

(54) 発明の名称: 遊技テーブルシステム

[図2]



- 11 First camera
12 Second camera
13 Computation device
14 Card reader
15 Touch panel
16 Storage device
101 Game table system
131 Chip recognition unit
132 Body recognition unit
133 First association unit
134 ID identification unit
135 Reference image acquisition unit
136 Combination determining unit
137 Second association unit
138 Chip operation player identification unit

(57) Abstract: Provided is a new game table system that uses image recognition to recognize which players have placed what bets at a game table. A game table system (101) comprising: a first association unit (133) that associates a chip (506) with a player (503) on the basis of the recognized position of the chip (506) and the body of the player (503); an ID identification unit (134) that identifies a player ID of the player (503) who has arrived at a game table (501); a combination determining unit (136) that determines a combination of the player ID and a reference image of the player (503); a second

[続葉有]

LY, MA, MD, MG, MK, MN, MU, MW, MX, MY,
MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL,
PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK,
SL, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA,
UG, US, UZ, VC, VN, WS, ZA, ZM, ZW.

- (84) 指定国(表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO(BW, CV, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SC, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア(AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ(AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, ME, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI(BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

一 国際調査報告(条約第21条(3))

association unit (137) that identifies the player ID of the player (503) shown in the image on the basis of the determined plurality of combinations, and associates the player ID with the player (503) shown in the image; and a chip operation player identification unit (138) that identifies the player ID of the player (503) who operated the chip (506) on the basis of the association between the player (503) shown in the image and the player ID, and the association between the player (503) and the chip (506).

(57) 要約: 遊技テーブルにおいてどのプレイヤーがどのようなベットをしたかを画像認識によって認識する新規な遊技テーブルシステムを提供する。遊技テーブルシステム(101)は、認識されたチップ(506)の位置とプレイヤー(503)の身体に基づいて、チップ(506)とプレイヤー(503)とを対応付ける第1対応付け部(133)と、遊技テーブル(501)に着いたプレイヤー(503)のプレイヤーIDを特定するID特定部(134)と、プレイヤーIDとプレイヤー(503)の基準画像との組合せを決定する組合せ決定部(136)と、決定された複数の組合せに基づいて、画像に写ったプレイヤー(503)のプレイヤーIDを特定し、プレイヤーIDと画像に写ったプレイヤー(503)とを対応付ける第2対応付け部(137)と、画像に映ったプレイヤー(503)とプレイヤーIDとの対応付け、及びプレイヤー(503)とチップ(506)との対応付けに基づいて、当該チップ(506)を操作したプレイヤー(503)のプレイヤーIDを特定するチップ操作プレイヤー特定部(138)とを備えている。