



ノーリミット・ファンタジースポーツLLC  
&  
ノーリミットコイン



ホワイトペーパー

- 2017年10月-

## 目次

0.	事業計画概要	2
1.	導入	3
2.	ファンタジースポーツの歴史	5
3.	デイリー・ファンタジースポーツ(DFS)	6
	3.1 ファンタジースポーツのプラットフォーム	6
4.	既存のファンタジースポーツのプラットフォームが直面する問題	7
	4.1. 高額な手数料	8
	4.2. 複雑な確認手順	9
	4.3. 遅い資金の移動	9
5.	ノーリミット・ファンタジースポーツ	10
	5.1. より安い手数料	10
	5.2. 素早い確認	11
	5.3. より早い処理	11
	5.4. 公平な勝負	11
	5.5. 我々のプラットフォーム	12
	5.5.1. 仮想通貨ファンタジースポーツ(NLC2のプラットフォーム)	12
	5.5.2. ノーリミット・ファンタジースポーツ(米ドルのプラットフォーム)	12
	5.5.3. 無料ファンタジースポーツ(無料のプラットフォーム)	13
	5.5.4. NFL成績チャレンジ(P2P)	13
	5.6. 規制対応	13
	5.7. 利用可能なスポーツ	14
6.	ノーリミット・コイン2.0	15
	6.1. 前身	16
	6.2. NLC2のブロックチェーン	17
	6.3. NLC2の入手方法	17
	6.3.1 仮想通貨の交換	18
	6.3.2 ビザとマスターカード	18
7.	ビジネスモデル	20
	7.1. 著名人の支持とマーケティング	21
	7.2. 2017-2022の登記と財務予測	21
8.	結論	24
9.	主要メンバー	25
10.	連絡先と参考文献	30

## 0. 事業計画概要

オンラインのファンタジースポーツ産業は毎年成長しているが、勝利の可能性とかかる費用と、飽和した市場での競争の欠如によってプレイヤーにとって大きな不利益となっている。  
ファンタジースポーツのプラットフォームは高額な参加費、レーキ(後述)、引き出し手数料によってほとんどの利益を上げている。

それに加えて、人間より効率よく判断できるようにプログラムされたコンピューターと対戦させられることによって、プレイヤーが勝つチャンスが低下している。

全体としてノーリミット・ファンタジースポーツはファンタジースポーツ市場におけるギャップを認識し、プレイヤーとファンタジースポーツコミュニティにとって遥かに合理的なブロックチェーン技術を応用することで、このギャップを利用した。

ノーリミット・ファンタジースポーツのプラットフォームは独自の仮想通貨であるノーリミットコイン2.0(NLC2)を使い以下の課題に取り組む。

- 料金は競合他社よりもはるかに低額にし、プレイヤーは最大75%節約できるようにする。

- NLC2をプレイヤーが使うことで、何日も待つことなく資金を瞬時に移動できるようにする。

- 確認過程をメールアドレスにリンクするだけにすることで遥かに高速になり、さらに少なくとも我々のプラットフォームのひとつが適しているので、プレイヤーは国籍によって差別されなくなる。

- コンピューター相手ではなく世界中のプレイヤー同士がお互いに競い合うので、より勝つチャンスが生まれるようにする。

以下のホワイトペーパーで我々は既存のプラットフォームでプレイヤーが直面している問題と、いかにして我々のNLC2仮想通貨を用いたファンタジープラットフォームが、ブロックチェーン技術と仮想通貨を利用してこれらの現在の問題を解決するかについて、さらに詳述することを意図している。

そういった革新的なデザインの応用はファンタジースポーツ産業に革命を起こし、プレイヤーに迅速で安全で安価な資金調達の方法を提供するだろう。

## 1. 導入

ファンタジースポーツ産業は世界で最も急速に成長している分野で、アメリカとカナダだけで2005年に1,260万人だったものが2017年には5,930万人になった。  
2012年にアメリカではプレイヤーは平均で95ドルを使っていたが、2017年はそれが504ドルになった。  
2017年の6月にはファンタジースポーツの市場規模は70億円以上である。  
その他の国々でのファンタジースポーツプレイヤーの密度はアメリカよりも低い、これは強力なファンタジースポーツのプラットフォームの欠如によるもので、そこにはファンタジースポーツに対する興味は観察される。

### ファンタジースポーツ市場の成長

Millions of players

プレイヤー数(単位：百万人)

Size: amount spent per person?

大きさ：一人当たりの消費額

Daily fantasy sports begins

デイリー・ファンタジースポーツ開始

DFS portion of total market(0 to 1)

全市場に対するDFSの割合(0から1)



図表1：ファンタジースポーツ市場の成長

ノーリミット・ファンタジースポーツは、既存のファンタジースポーツのプラットフォームに特徴的な厳格な規制と高額な費用をとまわず、ファンタジースポーツの楽しさを体験できる機会を世界中の人々に提供する。  
ノーリミットコイン2.0(略号：NLC2)を導入する事によって、ノーリミット・ファンタジースポーツはブロックチェーン技術を実装する最初のファンタジースポーツのプラットフォームとなる。  
この仮想通貨の応用は、プレイヤーのアカウントに資金を出入させる迅速で安価な方法を可能にすることによって、ファンタジースポーツ産業に革命を起こすだろう。

ノーリミット・ファンタジースポーツは多種多様なスポーツで競争の機会を提供する事によって、世界中の顧客にアピールするためにデザインされている。

最初に実装されたスポーツは2016年シーズンのアメリカンフットボール(NFL)である。

この最初のサービスの即時の成功はプラットフォームのユーザーと我々のパートナー双方にとって明らかで、これが以降に追加されるスポーツでの新たな成長を可能にするだろう。

2017年の8月にヨーロッパフットボール(サッカー)に導入し、英国プレミアリーグ、リーガエスパニョーラ、メキシコリーグ、アメリカメジャーリーグサッカーの4リーグで開始した。

プレイヤーからの需要の増大と市場の成長の機会によって、我々はこのリストにさらにリーグを加えて行く。

NFLとサッカーに加えて、このプラットフォームはホッケー(2017年10月)、バスケットボール(2017年11月)、総合格闘技(2017年11月)、クリケット(2018年1月)、そして野球(2018年6月)をファンタジースポーツコミュニティに実装する。

リーグ名	その他のサッカーリーグへの展開		
	国名/大陸	リーグの種類	略号
ブンデスリーガ	ドイツ	国内リーグ	DEB
セリエ A	イタリア	国内リーグ	ITSA
エールディヴィジ	オランダ	国内リーグ	NLE
リーグ・アン	フランス	国内リーグ	FRL1

ノーリミット・ファンタジースポーツは仮想のチームを複数のリーグの実在の選手から構成し、ポイントを獲得して他のメンバーの作ったチームと競い合う場を主宰する。

加えて友人たち同士でP2Pプラットフォームを通して競い合うこともできる。

このノーリミット・ファンタジースポーツのプラットフォームは、ファンタジースポーツ産業と仮想通貨分野の両方で何年も経験を積んだ高度に能力のあるメンバーによって開発されている。

ブロックチェーン技術に基づいて4つの主要な利益を統合し、すべてのユーザーにより良いファンタジースポーツ体験を提供する。

遥かに安価な手数料：[セクション5.1](#)

迅速で簡易な確認過程：[セクション5.2](#)

实际的に即時な供託金と自動的な引き出し：[セクション5.3](#)

不公平な行為からの保護：[セクション5.4](#)

世界中のファンタジースポーツコミュニティのすべてのメンバーの要求にこたえ、豊富なスポーツで大会を主宰する。

加えてノーリミットコイン2.0はCryptoFantasySports. comで 사용되는仮想通貨で、市場でもっとも効率の良いブロックチェーンのひとつである。

これはこの産業に革命を起こし、究極的には多くのファンタジースポーツとその他のゲームネットワークにまたがって広範に使われる潜在能力がある。

## 2. ファンタジースポーツの歴史

近代のファンタジーフットボールは、オクラホマのビジネスマンでオークランド・レイダースのリミテッド・パートナーのウィルフレッド・“ビルザギル” ウィンケバッハに遡ることができる。

1962年のレイダースの東地区遠征中のニューヨークのホテルの一室で、ウィンケバッハ氏はレイダースの広報担当のビル・トネル氏とトリビューン紙のレポーターのスコッティ・スティアリング氏とともに、最終的に近代のファンタジーフットボールの基礎となる組織とルールブックのシステムを作り上げた。

開始当初のリーグはGOPPPL(グレート・オークランド・プロフェッショナル・ピグスキン・プログノスティケイターズ・リーグ)と呼ばれ、最初のドラフトは1963年にカルフォルニア州オークランドの騒々しいウィンケバッハ氏の家の一室で行われた。

このリーグはアメリカン・フットボール・リーグ(AFL)の経営参加者8人のメンバーで構成され、彼らはプロのフットボールジャーナリストたちや、1963年シーズンに10枚のレイダースのシーズンチケットを購入または販売した者たちだった。

GOPPPLでは各々のチームのメンバーは以下の通りだった。

2人のクォーターバック、4人のハーフバック、2人のフルバック、4人のオフENSEIVE・エンド、2人のキック/パントリターナー、2人のフィールドゴールキッカー、2人のディフェンシブ・エンド、2人のディフェンシブバック/ラインバッカー、そして2人のディフェンシブラインマンだった。

現在のGOPPPLのメンバーは以下の通りだ。

2人のクォーターバック、4人のハーフバック、6人のワイドレシーバー/タイトエンド、2人のキッカー、2人のディフェンシブバック、1組のリターンチーム、どのポジションにも使えるボーナスピックだ。

2012年にはGOPPPLは50周年を迎え、依然としてそのタッチダウンのみを計上する伝統を維持している。

何年もかけてファンタジーフットボールの人気はゆっくりと成長してきた。

1997年にCBSが初めて一般に利用可能なファンタジーフットボールのウェブサイトのベータ版を開始した。

このゲームは即座に広く人気を博した。

3年の間にすべての主要なスポーツメディアがファンタジーフットボールのウェブサイトを開始した。

NFLは2010年に公式のゲーム(NFL.com)を開始し、ファンタジーフットボール産業の成長をさらに後押しした。

今やファンタジーフットボールはNFLのもっとも重要なマーケティングツールだ。

世界中で公・私のリーグを合わせて1900万人がオンラインで競い合っていると推定されている。

2009年にはファンタジーフットボールは、ファンタジーフットボールを題材にした連続ホームコメディのザ・リーグで一般大衆にも認知されるようになった。

3. デイリー・ファンタジースポーツ(DFS)

ファンタジースポーツは技術を競い合う大会を意味する用語で、その参加者はプロのスポーツ選手からなる仮想チームを作って参加者同士で競い合う。  
ポイントシステムが選択された選手の成績を量的に表すために使用され、このポイントが競争の全体としての結果を決める。  
ファンタジースポーツの競争は、異なる時間枠と参加者数でいくつかのカテゴリーに分けられる。  
ファンタジースポーツの世界の中には、コンテストの時間枠で決められる2つのタイプがある。  
    伝統的ファンタジースポーツ- シーズンを通して行われるもの  
    デイリー・ファンタジースポーツ- 大抵は1週間ほどの短い期間で行われるもの

このホワイトペーパーはデイリー・ファンタジースポーツに関するものである。  
また、ファンタジースポーツの競争は参加者の数でも分けられる。  
ヘッド・トゥー・ヘッド(1対1)ゲームは2人の参加者の間で行われるものを指し、保証賞金総額ゲームは本質的に参加者数が無制限で事前に決まった額の賞金を競い合うトーナメントである。

3.1 ファンタジースポーツのプラットフォーム

ファンタジースポーツのプラットフォームは、インターネットを利用して大会を主宰して参加者をお互いに結び付けるビジネスである。  
実際のスポーツの試合からのデータを利用して、選択された選手とファンタジーチームに得点を配分する。  
その事業としてこれらのプラットフォームは、レーキと呼ばれる料金を賞金額から一定割合徴収することで利益を上げている。  
DFS市場は主にドラフトキングス™とファンデュエル™の大手2社によって飽和している。

	ノーリミット・ファンタジースポーツ	ファンデュエル™	ドラフトキングス™™
利用可能スポーツ	NFL, MLB, NBA, NHL, MMA, Soccer, Cricket	NFL, MLB, NBA, NHL, MMA, Golf, Soccer, NASCAR	NFL, MLB, NBA, NHL
互換性	仮想通貨(NLC2)	不換紙幣	不換紙幣
手数料/レーキ	最大5%(最小1%)	最大10%	最大10%
確認プロセス	迅速( 이메일 確認)	長い(政府発行ID、居住証明など)	長い(政府発行ID、居住証明など)
引き出し速度	即時(60秒以下)	2-8日間(電子的) 2-3週間(小切手)	48時間(ペイパル) 7-8日間(小切手)
支払い方法	NLC2、ビザとマスターカード( <a href="#">セクション6.3</a> )	ビザ、マスターカードまたはペイパル	ビザ、マスターカードまたはペイパル

4. 既存のファンタジースポーツのプラットフォームが直面する問題

アメリカでは2つの既存のファンタジースポーツのプラットフォームであるドラフトキングス<sup>TM</sup>とファンデュエル<sup>TM</sup>が現在90%のシェアを占めている。  
これらの企業は今年合併を発表し、この合併に対して当社はすぐさま連邦取引委員会(FTC)に反対する非常に強い申し立てを提出した。  
この合併は2つの支配的な企業を統合し、90%以上の市場シェアを獲得して効果的に独占状態を作り出しただろう。  
FTCはこの合併を却下した。

既存のプラットフォームを使用する現在の参加者が直面する課題は高額な手数料、長時間の確認手順、遅い資金の移動、コンピューターアルゴリズムを使った一部のプレーヤーによる不公平な競争などがある。

4.1. 高額な料金

既存のファンタジースポーツのサービスは、レーキとも呼ばれる参加費をプレーヤーから徴収することで著しい利益を上げている。  
これらのプラットフォームは平均して約10%のレーキを徴収している。  
また、購入チップ額が最も少ないプレーヤーは最も高い割合の料金を課される。

ヘッド・トゥーヘッド(1対1)でのサイトごとのレーキ						
賞金総額	サイト	購入額	プレーヤー人数	総購入額	賞金総額	レーキ
小	ファンデュエル <sup>TM</sup>	\$5	2	\$10	\$9	10%
	ドラフトキングス <sup>TM</sup>	\$5	2	\$10	\$9	10%
中	ファンデュエル <sup>TM</sup>	\$50	2	\$100	\$90	10%
	ドラフトキングス <sup>TM</sup>	\$55	2	\$110	\$100	9.09%
大	ファンデュエル <sup>TM</sup>	\$535	2	\$1,070	\$1,000	6.54%
	ドラフトキングス <sup>TM</sup>	\$530	2	\$1,060	\$1,000	5.66%

図表4.1.1：ファンデュエル<sup>TM</sup>とドラフトキングス<sup>TM</sup>によるヘッド・トゥーヘッド(1対1)での徴収レーキ<sup>6</sup>



## 保証賞金総額でのサイトごとのレーキ

賞金総額	サイト	購入額	プレーヤー人数	総購入額	賞金総額	レーキ
小	ファンデュエル™	\$1	2,232	\$2,232	\$2,000	10.39%
	ドラフトキングス™	\$2	575	\$1,150	\$1,000	13.04%
中	ファンデュエル™	\$25	897	\$22,300	\$20,000	10.31%
	ドラフトキングス™	\$27	127	\$3,429	\$3,000	12.51%
大	ファンデュエル™	\$270	32	\$8,640	\$8,000	7.41%
	ドラフトキングス™	\$109	30	\$3,270	\$3,000	8.26%

図表4.1.2.: ファンデュエル™とドラフトキングス™による賞金総額保証ゲームでの徴収レーキ<sup>6</sup>

### 4.2. 複雑な確認手順

ファンデュエル™とドラフトキングス™のプレーヤーは供託したり資金を引き出したりするために煩雑な確認手順を要求される。

ドラフトキングス™はユーザーに政府発行IDや住居証明、そして「必要であれば更なる情報」を要求する。

ファンデュエル™はメンバーに、社会保障番号を賞金を引き出す前に提出する事を要求する。

これらの課題は不換紙幣を使用するプラットフォームに内在する問題である。

### 4.3. 遅い資金の移動

ドラフトキングス™によると電子的に処理すれば引き出しには最大8日かかり、小切手なら2-3週間かかるとしている。

<sup>8</sup> ファンデュエル™は引き出し過程はより早いと主張しているが(ペイパルで48時間、小切手なら7-10日間)、彼らの裁量で「個人の引き出しおよびまたはアカウントの閉鎖を拒否する権利を持つ」としている。<sup>7</sup>

5. ノーリミット・ファンタジースポーツ

我々の使命はすべてのプレーヤーに公平で楽しく、迅速なファンタジースポーツ体験を提供することである。我々のファンタジースポーツのプラットフォームは、以降で詳述する仮想通貨ノーリミットコイン(NLC2)を用いて行われるように作られている。最終的に仮想通貨プラットフォームはコスト面、効率面、そして金銭的利益の面でもっとも魅力的なプラットフォームになると我々は信じている。

5.1. より安価な料金

実際に我々の競合優位性は非常に少額のコストでコインの移動ができる仮想通貨のプラットフォームを持つことである。手数料は使用するプラットフォームと、処理に仮想通貨を使うか不換紙幣を使うかによって1-10%までの幅がある。アメリカドルまたは不換紙幣での手数料は約10%で、仮想通貨の手数料は主として1-5%の間になる。不換紙幣を用いた場合よりも少なくとも50%少ないコストを目指すことで、仮想通貨プラットフォームで行われる、より大規模な大会での手数料は最低で1%にできる。

	ノーリミット・ファンタジースポーツ	ファンデュエル™	ドラフトキングス™
	手数料	手数料	手数料
少額賞金	5%	10%	10%
中程度の賞金	2.5%	9.09%	10%
高額賞金	1%	5.66%	6.54%

図表5.1.1:ヘッド・トゥー・ヘッドゲームでの手数料6

	ノーリミット・ファンタジースポーツ	ファンデュエル™	ドラフトキングス™
	手数料	手数料	手数料
少額賞金	5%	13.04%	10.39%
中程度の賞金	2.5%	12.51%	10.31%
高額賞金	1%	8.26%	7.41%

図表5.1.2: 保証賞金総額ゲームでの手数料6

5.2. 迅速な確認

我々のプラットフォームのすべての機能にアクセスするためには単純にイーメールアカウントを確認すればよい。  
加えて登録者は国籍で差別される事は無い。  
たとえ居住地の法律で有料のファンタジースポーツが禁止されている地域においても、少なくとも我々のプラットフォームの中のひとつが適合するだろう。

	ノーリミット・ファンタジースポーツ	ファンデュエル™	ドラフトキングス™
確認時間	迅速（イーメール確認）	長時間(ID、居住証明など)	長時間(ID、居住証明など)

図表5.2：確認時間

5.3. より迅速な処理

処理は平均して1分以内(半分のブロック時間)にNLC2のブロックチェーンで不可逆的に確認されるので、アカウントをウォレットからNLC2をロードしたり、NLC2をウォレットへ引き出したりする事がほぼ瞬間的になされる。  
ブロックチェーン技術を実装する利益は、ユーザーがその利益を理解し経験する中で、自然にユーザーを当社のプラットフォームへ引き付けると我々は信じる。

	ノーリミット・ファンタジースポーツ	ファンデュエル™	ドラフトキングス™
引き出し速度	即時(60秒以下)	48時間(ペイパル) 7-8日間(小切手)	2-8日間(電子的) 2-3週間(小切手)

図表5.3：引き出し速度

5.4. 公平な勝負

ノーリミット・ファンタジースポーツは何百ものチームエントリーを作るコンピューターアルゴリズムからプレーヤーを守ることで、ファンタジースポーツ体験を楽しめるものにする事に取り組む。  
これに取り組むためにユーザーは大会ごとのエントリー量がある程度制限され、それによってゲームプレーを技術に基づいた系統的なものにする。  
エントリー量はコンピューターアルゴリズムの影響を減らすために、大会の規模によって変動する。  
その結果、我々のプラットフォーム上では著しく高い勝利の可能性がある。  
結果として我々のプレーヤーはあるべきファンタジースポーツを体験することができる。

5.5. 我々のプラットフォーム

広範な世界規模の顧客の様々なニーズにこたえるために、我々は3つの独立したファンタジースポーツのプラットフォームを作った。

1. 仮想通貨ファンタジースポーツ(NLC2プラットフォーム)：

[www.CryptoFantasySports.com](http://www.CryptoFantasySports.com)
2. ノーリミット・ファンタジースポーツ(米ドルプラットフォーム)：

[www.NLFantasySports.com](http://www.NLFantasySports.com)
3. 無料ファンタジースポーツ(無料プラットフォーム)：

[www.NoCostFantasySports.com](http://www.NoCostFantasySports.com)

第4のプラットフォーム(NFL成績チャレンジ)が開発中で、特異な需要と機会に基づいて追加のサイトが作られる。

我々の3つのファンタジースポーツプラットフォームの概要

基準	仮想通貨ファンタジースポーツ	ノーリミット・ファンタジースポーツ	無料ファンタジースポーツ
プラットフォームのアクセス性	完全アクセス	NLC2の利益を除いて完全アクセス	制限アクセス
利用可能なスポーツ	すべてのスポーツ	すべてのスポーツ	すべてのスポーツ
仮想通貨の必要性	あり	なし	なし
互換性	ビットコイン→NLC2	米ドル	-
手数料/レーキ	1% - 5%	最大10%	無料
確認過程	迅速	迅速	迅速
引き出し速度	即時(60秒以下)	最大7営業日	-
最大エントリー数	10	10	-
支払い方法	NLC2、ビザとマスターカード( <a href="#">Section 6.3</a> )	ビザとマスターカード、またはペイパル	
目的	ファンタジースポーツの効率の改善	不換紙幣でのアクセスの提供	その他の(NLC2)プラットフォームへの認識の拡大

5.5.1. 仮想通貨ファンタジースポーツ(NLC2プラットフォーム)

仮想通貨ファンタジースポーツは我々の主となるプラットフォームで、唯一NLC2仮想通貨と互換性がある。NLC2のみを使うことで処理速度とコストが改善し、全体の効率が向上するので顧客にとってもっとも利益になるだろう。

参加者は各々の仮想チームで競争するとき、NLC2を使用するすべての利点を享受するだろう。

不換紙幣は現在このプラットフォームでは使用できない。

仮想通貨とオンラインのファンタジースポーツのプラットフォームは理想的な組み合わせだ。

コインの移動の簡易さと増価の可能性は大量の参加者を導く方程式だ。

参加者はその性質の連続体の両極からやってくる。

ファンタジースポーツに初めて参加する仮想通貨愛好家と、初めて仮想通貨に触れる熟練のファンタジースポーツプレイヤーの混合から独自のプレイヤー環境が立ち現れる事を我々は予想する。

これが我々の看板商品だ。

これは世界中の国々の人々をスポーツの大会を通して一つにする。

我々のコインの魅力が人々を引き付け、60を超える国々の人々にアメリカンフットボール(NFL)を遊び、学び、楽しませる機会を与える。

一方でファンタジーサッカーをした事が無かったアメリカの人々は、今や一般的なその参加者だ。

我々がプラットフォームに加えていくすべてのスポーツによって、我々はこの傾向が続き、参加者数が大幅に増大する事を期待する。[セクション7.2](#)

5.5.2. ノーリミット・ファンタジースポーツ(米ドルプラットフォーム)

このノーリミット・ファンタジースポーツのプラットフォームは、メンバーに米ドル建てのプラットフォームへのアクセスを提供する。

このプラットフォームは既存のファンタジースポーツのウェブサイトと同様に、メンバーに不換紙幣の使用を可能にする。

米ドルはビザ、マスターカード、ペイパルなどの支払い方法を通じて供託金を支払うことができる。

NLC2ブロックチェーンの代わりに前述の第3者企業を通じて支払われなければならないため、レーキや認証過程、処理速度などの要素は既存のファンタジースポーツのウェブサイトのものと同程度である。

ビザとマスターカードの財政モデルにはより制約があるが、これは成長とNLC2の露出と受け入れにおいて非常に重要な要素になると我々は感じている。

この米ドル建てのプラットフォームの目的は、主となるNLC2プラットフォームへの導入として使用することで、NLC2を使うことにためらいのあるファンタジースポーツプレイヤーを引き付ける事が期待される。  
このプラットフォームはNLC2プラットフォームと同様の法的状態で、また[セクション5.6](#)にリストされている地域に限定されている。

#### 5.5.3. 無料ファンタジースポーツ(無料プラットフォーム)

このプラットフォームは有料ファンタジースポーツが法的に禁じられている地域のファンタジースポーツプレイヤーと、実際にお金を払う前にプレーしてみたいプレイヤーに完全なファンタジースポーツ体験を提供する事が意図されている。  
このプラットフォームはギャンブルのウェブサイトではなく、単純に無料で参加できる大会をスポンサーするだけのものである。  
フリーロール(無料の大会)として知られるこれらの大会は、世界規模の知名度と仮想通貨の使用の向上を目的として勝者にNLC2を賞金として与える。  
このプラットフォームは広告収入で完全に賄われる。  
もしプレイヤーが実際の金銭を支払う前にファンタジースポーツに親しみたいなら、このプラットフォームを素晴らしい出発点として推奨される。

#### 5.5.4. NFL成績チャレンジ(P2P)

依然として開発中だが、このプラットフォームは任意の参加者と競い合う代わりに、友人同士で競争する事を可能にするために作成されている。  
このプラットフォームにおける競争のレーキは少なく、100を超える実際の統計データのカテゴリーに自由にアクセスできる閉鎖されたシステムで友人同士だけで競い合うことができる。  
私的な賭け事が合法であることから、最終的な計画は実際の建物の無いラスベガス様式の賭け事のP2Pのプラットフォームを実現することだ。  
このサイトはデモモードのみで発表され、法的アドバイザーと弁護士と共に完全版への拡張を目指していく。

## 5.6. 規則対応

ドル建てプラットフォームは出入金処理企業と提携するために必須の要素であるNYC(顧客確認)認可と、アメリカ国内で操業する適法性を認可する法的意見書を受けた。

我々の認可の水準はファン デュエル™とドラフトキングス™と同様である。

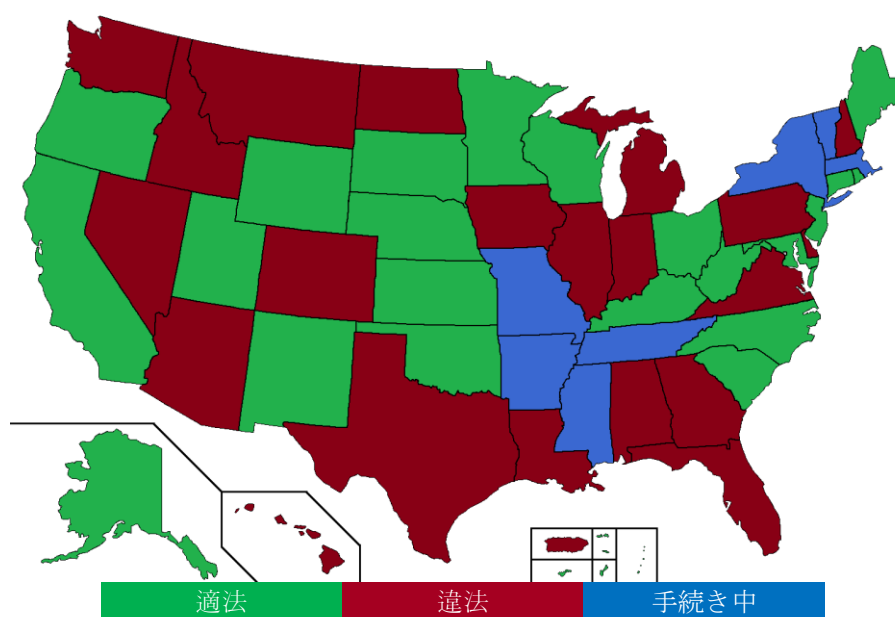
オンラインのファンタジースポーツでの賭け事に関する州法に準拠し、2017年10月現在以下のアメリカの州と地域においては有料のプラットフォームを提供していない。

アラバマ州、アリゾナ州、アーカンソー州、コロラド州、デラウェア州、フロリダ州、ジョージア州、ハワイ州、アイダホ州、インディアナ州、ルイジアナ州、マサチューセッツ州、ミシガン州、ミシシッピ州、ミズーリ州、モンタナ州、ネバダ州、ニューハンプシャー州、ニューヨーク州、ノースダコタ州、ペンシルバニア州、テネシー州、テキサス州、バーモント州、バージニア州、ワシントン州、およびプエルトリコ

アーカンソー州、マサチューセッツ州、ミズーリ州、ミシシッピ州、ニューヨーク州、テネシー州、そしてバーモント州で操業するための免許を取得する法的手続きを開始している。

差し当たり、制限のある州および地域の参加を望むユーザーは無料ファンタジースポーツのプラットフォームでフリーロールの大会に参加し、NLC2を獲得できる。

2017年10月現在、上記以外の国々のメンバーは有料プラットフォームにアクセスできる。



図表5.6.1:アメリカにおける我々のプラットフォームの適法性

## 5.7. 提供されているスポーツ

我々のプラットフォームは、世界でもっとも人気のある5つのスポーツのうちの4つで競争を提供する。[13](#)。フットボール(サッカー)とNFLではすでに開始されており、ホッケー(NHL)が2017年11月に、バスケットボール(NBA)と総合格闘技(MMA)が2017年12月、クリケットが2018年1月に、野球(MLB)が2018年6月に実装される。

また各々のスポーツの中で様々なリーグも実装する。

例えば2017年現在、ユーザーはフットボールのトーナメントでプレミアリーグ(英国)、ラ リーガ(スペイン)、MLS(アメリカ)、そしてリーグMX(メキシコ)から選手を選ぶことができる。

ロシアサッカー・プレミアリーグ(ロシア)を除いて、我々のデータフィードを通じてすべてのリーグを実装する計画である。





## 6. ノーリミットコイン2.0

ノーリミットコイン2.0(略号NLC2)は効率的で安全な仮想通貨であり、仮想通貨のファンタジースポーツのプラットフォームで使用されるために開発されてきた。

しかしながら、NLC2の使用はファンタジースポーツ産業のみに限定されるものではない。

仮想通貨の基準からいっても、このコインの技術的仕様は迅速な処理と低コストで実現するので、NLC2を支払いトークンとして利用できるように提携関係とコード開発を研究している。

### NLC2コインの仕様

アルゴリズム	SHA256d / PoS
ブロックサイズ	2 MB
ブロックタイム	2分
プルーフオブステーク	年ごとに4%
RPCポート	6520
P2Pポート	6521
テストネットRPC	16520
テストネットP2Pポート	16251
流通コイン量*	203兆4,782億6百万
年平均インフレ率	2%以下
ウォレットアドレス	「N」で始まる
公開鍵	Pubkey = 53

\* 2017年10月現在

### 6.1. 前身

ブロックチェーン技術を基礎とするファンタジースポーツのプラットフォームというアイディアは2013年に生まれたが、実用化のために何年もの作業を経て洗練されてきた。

オリジナルのノーリミットコイン(略号NLC)は2015年にビットコインのブロックチェーンの亜種として作成された。

ビットコインのようにNLCはプルーフオブワーク(PoW)アルゴリズムを通じて生成され、その下ではマイナーがNLCのためのリターンにおいての数学的問題を解決する事によって処理を確認する。

これらの数学的問題を解決するために多大な演算能力を要求するが、マイナーとして毀損されるNLCの価値は時間と電力、ハードウェア的コストをカバーするためにそのコインを売却する。

スピード、安全性、低コストがファンタジースポーツ産業における成功への3つの主要な原動力で、我々のブロックチェーンと方法論をアップグレードするために新たなアプローチが要求された。



## 6.2. NLC2のブロックチェーン

2つの前述した要素によってNLCは我々のプラットフォームを支えるためには不適當な選択肢となった。  
2016年までにノーリミットコイン2.0のコードベースがピーアコインのブロックチェーンのサブセットでアップグレードされた。

処理を確認するためにNLC2ブロックチェーンはプルーフオブステーク(PoS)アルゴリズムを採用し、そこでは新たなコインがステークするウォレットに疑似ランダム的に分配される。

NLC2をステークする各々のウォレットは強度、安全性、ネットワーク規模を向上させた役割に応じて報酬を与えられる。

すべてのステークするウォレットは年ごとに残高の4%を受け取り、入金された量に応じて一定期間ごとに新たなコインが分配される。

すべてのコインがステークされるわけではないので、2016年11月当初の2億コインから、年率1.5%から2.0%でNLC2の供給は上昇するだろう。

NLC2のブロックチェーンには、悪意のある者によるPoSアルゴリズムを一つの例とする不正操作に対して実装された防御手段がある。

この別のシステムがあるのは、入金時の困難がブロックごとに再標的化される事実による。

そうすることで大量のNLC2が不当に入金アルゴリズムを重みづけすることを防ぎ、ノーリミットコインの投資家に公平な利益をもたらす報奨システムを作る。

プラットフォーム上で何百万人もファンタジースポーツプレーヤーにサービスを提供するためにデザインされているので、NLC2のブロックチェーンはもっとも効率の良い仮想通貨のひとつだ。

処理はほぼ即時にネットワークに伝播し、ブロックごとに平均120秒で素早く確認される。

一回の確認が処理の完全性を確かなものにするのに十分である。

最後に、このPoSアルゴリズムはPoWと比較して、ブロックチェーンを極めて効率の良いものにする。

NLC2は我々のファンタジースポーツのプラットフォームで使用されるための通貨としてデザインされている。

このコインがより広範に受け入れられて使用されるにつれ、これは投資対象のコインとなるだろう。

その独自の設計でNLC2は伝統的な業者やあらゆるオンライン業者を含むその他多くの経済圏で利用されるだろう。



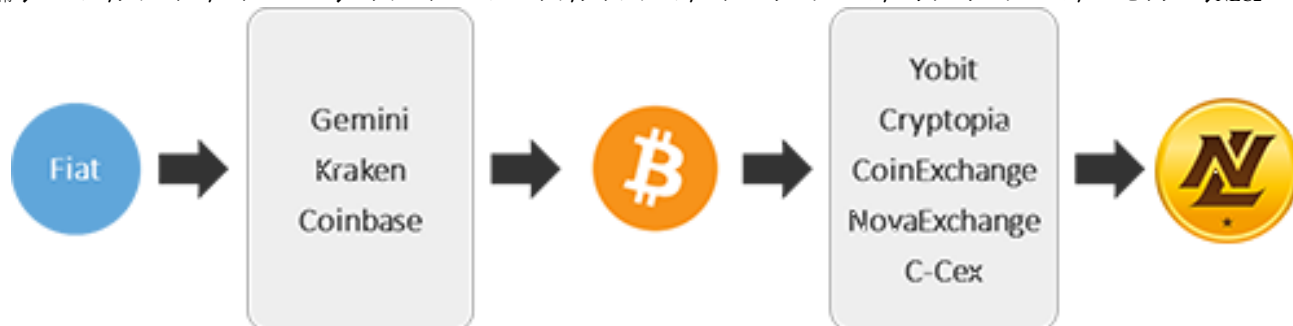
### 6.3. NLC2の入手方法

市場での資本化を進めるためには、簡単に購入できることはコインにとって非常に重要だ。  
ほぼすべての仮想通貨はビットレックス、ビッツサム、ビットフィネックスなどの交換所企業を通じて購入される。  
少数の仮想通貨だけが不換紙幣で直接的に購入できる。  
今やNLC2はその少数の中に加わる。

#### 6.3.1 仮想通貨の交換

2017年10月現在、NLC2はヨービット、クリプトピア、コインエクステンジ、ノヴァエクステンジそしてシーセックスなど多くの仮想通貨交換所でビットコインと交換されている。  
ジェミニ、クラークン、コインベースなどの主要な入り口となる交換所で銀行口座やクレジットカードを介して不換紙幣(米ドルなど)がビットコインを購入するために使用されている。  
そしてそのビットコインを前述した交換所でNLC2と交換できる。

不換紙幣→ジェミニ/クラークン/コインベース→ビットコイン→ヨービット/クリプトピア/コインエクステンジ/ノヴァエクステンジ/シーセックス→NLC2



図表6.3:不換紙幣からノーリミットコイン2.0までの道のり

さらにコインペイメントと提携することで、メンバーにビットコインでNLC2を直接我々のプラットフォームから購入できるようにしている。

競争への参加を促すために、仮想ファンタジースポーツかノーリミットコインファンタジースポーツに新たに登録したメンバーに無料のNLC2が送られる。

加えて、我々の仮想通貨ファンタジースポーツのプラットフォームを宣伝するために、無料のファンタジースポーツの各大会で無料のNLC2を獲得する機会を提供する。

その正式な計画が準備されており、近々発表される我々のアップデートされたプラットフォームとコインウェブサイトが発表された後に、世界でもっとも有名ないくつかの交換所(ビットレックス、クラークン、バイナンス、ポロにエックス、ヒットBTCなど)に提出される。

これらのアップデートは2017年の第4四半期の初頭を予定し、完全な機能で公開するためのマーケティングキャンペーンの口火を切る。

#### 6.3.2 ビザとマスターカード

平均的な人にとっては現在のブロックチェーン市場に参加するするもっとも大きな障害のひとつは、不換紙幣を仮想通貨に交換することである。

政府規制とその他の法律によって、顧客がこれらサービスを受けられる場所は非常に少ない。

居住地域で直接コインを購入できるウェブサイトはあるが、平均的な人にとっては多大な努力と忍耐を要するがゆえに、コインベースなどのサービスを選ぶことになっている。

コインベースは間違いなく不換紙幣で仮想通貨を購入するためのもっともポピュラーな方法のひとつだが、そこにも欠点がある。

長時間の確認時間と高額な手数料を別にしても、購入できる仮想通貨の選択肢の少なさは主要な問題点である。

現在コインベースは直接購入のみを扱い、ビットコイン、ライトコイン、イーサリアムの3つのブロックチェーンに基づく資産を販売している。

これらの資産がプラットフォームに加えられるとき、もっとも容易に手に入るコインである事実によってその価値は上昇する。

これが意味する事は、その他すべての仮想通貨はまず初めにコインベースのようなサイトからビットコインを購入することで購入しなければならないという事だ。

それからビットコインをまた別の仮想通貨交換所に移動して目的の仮想通貨を購入しなければならない。

これはほとんどの人々にとってあまりにも不便な手続きで、多くはその手続きを学ぶ努力をするより、単純に諦めてしまうだろう。

ビザとマスターカードでノーリミット・ファンタジースポーツのプラットフォームから直接NLC2を購入できる選択肢を加えることで、NLC2は参入障壁の無い数少ないコインに加わる。  
これはNLC2が世間に受け入れられる上だけでなく、多くのファンタジースポーツプレイヤーがNLC2を通じて初めてブロックチェーン資産に直接触れると言う意味でも大きいだろう。

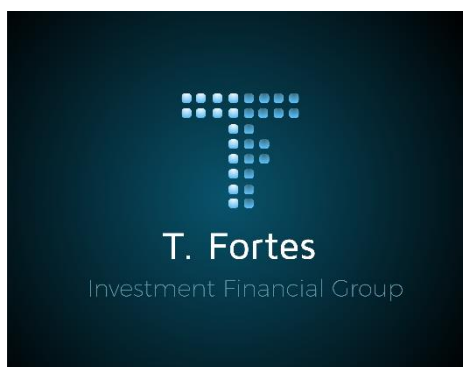


## 7. ビジネスモデル

ノーリミット・ファンタジースポーツはTフォーツ投資金融グループによって財政的にバックアップされている。このグループは17のホテルを所有および運営し、その最も大きなものはホテル・マンダリンカートンだ。我々のCEOラファエル・グロスワートとこのグループとの間の合意に従い、Tフォーツは我々の操業に必要なコストを賄う。

研究開発を促進するために追加の資金を提供することで、この契約は開発チームに我々のプラットフォームによって生み出された利益を再投資することも可能にする。

このグループはラファエル・グロスワートのリーダーシップとすべてのスタッフの能力を信頼しており、このチームがすべての経営過程の実権を維持する事を言明している。



このビジネスモデルは約10%の粗利益と、3%の純利益を出すようにデザインされている。

週当たりの大会エントリー料は100万ドルで、粗利は週当たり3万ドル、月あたり13万ドルを予想している。

この水準の参加者数における月当たりのコストは4万ドルよりもはるかに低いので、この利益予想は十分以上の水準である。

成長段階の初期のコストは著しく低額だ。

当社とそのコミュニティーは一枚のコインを売却する必要もなく完全に操業をバックアップしてくれる出資者に恵まれたことは極めて幸運である。

我々はダン・ハンスレー氏を通じた6月の私的販売で得たBTCの100%をいまだに保持している。

この投資家は、我々はすべての利益を一般財源として保持し、投資し続けるべきであると指摘した。

その指令は「我々はあなたがたが仮想通貨に投資する限り、ドルに投資する。」である。

彼らは元の投資に加えて普通株を供給する事に専心しているので、重要な資金繰りのために我々がコインを現金化する事は決してないことを保証している。

4000万のウォレットのコインにはひとつの目的があり、それは資金として複数年保持し、我々の既存の資産に関連するその他の仮想(またはその他の)資産を入手する目的においてのみ使用されることである。

この価値あるコインをある程度の量保持することで、我々の会社はその競争力と革新的地位、コインの知名度を向上させるための資産を手に入れる能力を持つことができる。

我々はゲーム面で多くの点を拡張していくが、効率的なコインが支払い方法として活躍する遠隔通信分野とその他の産業界も探索する。

一企業として、ゲームで使用される処理媒体としてだけでなく、隆盛する重要な金融商品としてのNLC2によって、我々の価値観が長期にわたって実現されることを目指している。

我々は来たる月日を費やしてこのプロジェクトに進んで投資をし、複数年をかけてこのコインが完全に成熟するまで、大規模な保持者が長期間保持する戦略をとる中で、このモデルのカギとなる要素を守っていく。

## 7.1. 著名人の支持とマーケティング

我々のマーケティングキャンペーンの主要な側面には注目を浴びる著名人からの支持を含む。

ジョー サイスマン氏(NFLの伝説的クォーターバック)とジョン チャン氏(プロボーカーのスター選手)が我々のチームに  
加わりNLC2のブランド大使になっている。

ジョー サイスマン氏は伝説的なプロフットボール選手で、ワシントン レッドスキンスで12年間クォーターバックを務め、そこで2度のオールプロに選出され、チームを連続でスーパーボウルに導き、第17回スーパーボウルで勝利を収めた。

1985年にフットボールから引退した後、サイスマン氏は20年近くESPNでフットボール中継のスポーツキャスターとアナリストとして働いた。[14](#).

ジョー サイスマン氏はノーリミット ファンタジースポーツを宣伝するために使われ、将来のチャリティー大会に出場し、そこでは一般の参加者がプラットフォーム上でジョー サイスマン氏と対戦する機会を得る。

彼の名声と地位はNLC2の知名度を途方もなく向上させ、仮想通貨がデイリー ファンタジースポーツに提供するユニークな機会に注目を集めるだろう。

この[ビデオ](#)で見られるようにテールゲートパーティーでの彼の存在だけで、NLC2に対して素晴らしい助力になっており、将来的にもなるだろう。

また、ジョー サイスマン氏は我々のファンタジーショーを照らすスポットライトになるだろう。

もう一人の素晴らしいNLC2への助力はジョニー チャン氏だ。

彼は伝説的なプロのボーカー選手で、ワールドシリーズオブボーカーを10度制している。

彼はまた、1987年と1988年のワールドシリーズオブボーカーのメインイベントで勝利を収めている。

ボーカーでの彼の世界規模の名声によって、ジョニー チャン氏はハリウッド映画「ラウンダーズ」に登場し、もっとも偉大な存命のボーカー選手のひとりと考えられている。

ノーリミット ファンタジースポーツは「ジョニー チャンパッケージ」を提供し、そこではプレーヤーが2万ドルをかけてジョニー チャン氏と対戦できる4人の出場権をめぐって6カ月ごとに戦う。

その出場権は特定のデイリー ファンタジースポーツのトーナメントを通して資格を得ることができる。

さらに印象的な事は、6月のラスベガスで行われるワールドシリーズオブボーカーのメインイベントにNLC2のプレーヤーが出場できるプレーオフ構造がある事だ。

選出されたプレーヤーはイベントの前日にジョニー チャンと夕食を共にでき、そこでボーカーの戦術について話し合うことができる。

全国放送のテレビ局が安価で宣伝してくれる機会なので、NLC2チームは決勝進出の願いをかけてすべてのNLC2ブランド用具一式を提供される。

ジョー サイスマン氏と同様、ジョニー チャン氏はNLC2のかけがえのないブランド大使になるだろう。

ジョー サイスマン氏とジョニー チャン氏の名声と地位を合わせれば、ノーリミット ファンタジースポーツとNLC2を世間と彼らのファン全体に紹介する助けになるだろう。

また、我々のプラットフォームを様々なパイプを通じて露出を向上させるために積極的にマーケティングし、それによって論理的には我々のプラットフォームは広く受け入れられ、NLC2の価値は向上するだろう。

我々のマーケティング戦略はフェイスブック、ツイッター、ユーチューブなどの伝統的なソーシャルメディアと同様、スティーミットやオンソーシャルなどの隆盛するブロックチェーンのソーシャルメディアでの強力な存在感を確立する事を含む。

ビットコイントークやコインマーケットキャップなどのサイトで宣伝することで仮想通貨愛好家を標的にしていく。

ブランドの知名度を向上させ我々のコミュニティを成長させるために、その他のオンラインゲーミングサービスと提携する事も考慮している。

我々のメンバーは口コミで知名度を増すことにおいても多大な役割を果たし、彼らは将来的に我々の関連プログラムを通じて利益を得ることで報奨される。

加えて、スポーツコミュニティ内で知名度を向上させるために世界各地のスポーツパーと提携し、テールゲートパーティーを後援する事を計画している。

テレビCMのために多額の予算を計上しており、NFLとNBAのシーズン中にアメリカでの我々のプラットフォームの知名度を作り上げる。

## 7.2. 登録者数と財務予測

上昇型解析が当社の2017- 2022年の財務予測を決定するために使用された。

示された登録者数予測はプレーヤー数で示され、プラットフォームで利用可能なスポーツごとに分析される。

以下に当社の登録者数と財務の3つの異なる予測シナリオを示している。

シナリオ1は基本となるもので、シナリオ3はもっとも良い場合の野心的なものである。

登録者数はプラットフォーム上の各スポーツに登録したプレイヤーの数で示されている。

この3つのシナリオは年ごとの各スポーツの登録者数予測と、プレイヤーごとの手数料の額と純利益を考察している。

シナリオ 1	2017	2018	2019	2020	2021	2022
NFL	50,000	500,000	750,000	1,125,000	1,406,250	1,757,813
サッカー	20,000	100,000	200,000	300,000	375,000	468,750
ホッケー	5,000	20,000	30,000	45,000	56,250	70,313
バスケットボール	10,000	50,000	75,000	112,500	140,625	175,781
総合格闘技	5,000	20,000	30,000	45,000	56,250	70,313
野球	-	50,000	75,000	112,500	140,625	175,781
クリケット	-	100,000	150,000	225,000	300,000	500,000
年度末における総プレーヤー数	90,000	840,000	1,310,000	1,965,000	2,475,000	3,218,751
年ごとのプレーヤー一人当たりの手数料	\$3.60	\$3.60	\$3.60	\$3.60	\$3.60	\$3.60
総手数料(\$)	324,000	3,024,000	4,716,000	7,074,000	8,910,000	11,587,504
年ごとのプレーヤー一人当たりの利益	\$1.92	\$1.92	\$1.92	\$1.92	\$1.92	\$1.92
総純利益額(\$)	172,800	1,612,800	2,515,200	3,772,800	4,752,000	6,180,002

シナリオ 2	2017	2018	2019	2020	2021	2022
NFL	50,000	600,000	900,000	1,350,000	2,025,000	2,733,750
サッカー	20,000	300,000	450,000	675,000	1,012,500	1,366,875
ホッケー	5,000	30,000	45,000	67,500	101,250	136,688
バスケットボール	10,000	75,000	112,500	168,750	253,125	341,719
総合格闘技	5,000	50,000	75,000	112,500	168,750	227,813
野球	-	50,000	75,000	112,500	168,750	227,813
クリケット	-	200,000	300,000	450,000	675,000	911,250
年度末における総プレーヤー数	90,000	1,305,000	1,957,500	2,936,250	4,404,375	5,945,906
年ごとのプレーヤー一人当たりの手数料	\$9.00	\$9.00	\$9.00	\$9.00	\$9.00	\$9.00
総手数料(\$)	810,000	11,745,000	17,617,500	26,426,250	39,639,375	53,513,156
年ごとのプレーヤー一人当たりの利益	\$6.00	\$6.00	\$6.00	\$6.00	\$6.00	\$6.00
総純利益額(\$)	540,000	7,830,000	11,745,000	17,617,500	26,426,250	35,675,438

シナリオ 3	2017	2018	2019	2020	2021	2022
NFL	50,000	750,000	1,312,500	2,296,875	3,445,313	4,651,175
サッカー	20,000	400,000	700,000	1,225,000	1,837,500	2,480,625
ホッケー	5,000	20,000	35,000	61,250	91,875	124,031
バスケットボール	10,000	100,000	175,000	306,250	459,375	620,156
総合格闘技	5,000	75,000	131,250	229,688	344,531	465,117
野球	-	50,000	87,500	153,125	229,688	310,078
クリケット	-	200,000	350,000	612,500	918,750	1,240,313
年度末における総プレーヤー数	90,000	1,595,000	2,791,250	4,884,688	7,327,032	9,891,495
年ごとのプレーヤー一人当たりの手数料	\$18.00	\$18.00	\$18.00	\$18.00	\$18.00	\$18.00
総手数料(\$)	1,620,000	28,710,000	50,242,500	87,924,384	131,886,576	178,046,910
年ごとのプレーヤー一人当たりの利益	\$12.00	\$12.00	\$12.00	\$12.00	\$12.00	\$12.00
総純利益額(\$)	1,080,000	19,140,000	33,495,000	58,616,256	87,924,384	118,697,940



## 8. 結論

オンラインファンタジースポーツ産業は今までになく成長しており、プレーヤー数は7年ごとに2倍になっている。本年においてアメリカとカナダには5,930万人のプレーヤーがいる。ファンタジースポーツトレードアソシエーション(FSTA)によれば、この産業は2020年までに144億ドル規模に成長すると見込まれている。オンラインのファンタジースポーツのプラットフォームはその利益のほとんどを高額なエントリー料(20-50%の供託金)、高いレーキ(10%)、高い引き出し料金から上げている。また、人間よりも効率的に判断を行えるようにプログラムされたコンピューターと対戦させられることで、プレーヤーの勝つチャンスが減少している。

加えて、オンラインのファンタジースポーツのプラットフォームは平均的なプレーヤーにとっては時間のかかり、やっかいな規定がある。メンバーは複雑な確認過程を要求され、支払いを受けるにも5-10日を要するとされ、しばしばそれよりもかかることもある。この確認過程が操業している地域(アメリカなど)に住んでいないユーザーが登録してプレーする事を妨げ、それによってそのプラットフォームへのプレーヤーのアクセスが制限されている。

ノーリミット・ファンタジースポーツのプラットフォームは、これらの問題を克服するために仮想通貨NLC2を用いる。世界各地のプレーヤーが登録し競い合うことができる。コンピューター相手ではなくプレーヤー同士で競い合うので、競争は公平でより勝つ可能性がある。手数料はその他のオンラインのファンタジースポーツのプラットフォームよりも安価で、最大で75%節約できる。最後に、プレーヤーは供託金を確認されるまでに何日も待つことなく、NLC2を使うことで即時にアカウントから出入金できる。

これによってユーザーは複雑で時間のかかる確認過程を避けることができる。NLC2の価値は市場の需要と供給の力学と、ブロックチェーンの革命的な技術向上が待っている盛況な産業によって時と共に上昇する。これは投資家が保持しているNLC2の価値は我々の市場への進出とユーザーベースの拡大、ゲーム業界のすべての側面に渡るサードパーティーとのプラットフォームの統合と共に成長し、プレーヤーと投資家に多大な収入と利益の可能性を提供する。



## 9. 主要メンバー

### 創設者



**ラファエル グロスワート**  
(CEO)

20年以上の遠距離通信技術のベテランのラファエル グロスワートは、アライアンス ペイフォン社を2000年に創設し、長距離サービスに加えてアメリカ全土で25万台以上の公衆電話をモニターし修理するソフトウェアを開発した。

彼の技術とスポーツへの愛がジョニー チャン氏をパートナーの一人とした最初の自動ポーカーテーブルを開発し、特許(米特許番号US2008/ 0026826A1)を取得する原動力となった。2007年11月27日にライトニング ゲーミング社はポーカー オートメーションLLCを取得した。

2014年11月にはノーリミット・ファンタジースポーツLLCが作られ、ファンタジースポーツに関連する新たなツールとゲームを発表し始めた。

2年後、ノーリミット・ファンタジーのプラットフォームの開発の過程で、仮想通貨ノーリミットコインとの理想的な組み合わせが作られた。

NLC2は我々とその他のファンタジースポーツのプラットフォームを動かすためにデザインされている。

彼は2017年シーズンの始まりが世界の注目と著しい価値の成長をNLC2にもたらすと予測している。

NLC2は現在5000万ドル以上の時価総額のある上位100位のコインだ。



**オスカー ペラルタ**  
(ノーリミット・ファンタジースポーツとノーリミットコインの共同創設者)

ペラルタ氏はゲーミングプラットフォームと遠隔通信企業に投資することで7百万ドル以上の利益を上げた20年以上のテクノロジーのベテランだ。

彼はラファエル グロスワートと共に10年以上働き、ポーカー オートメーションLLCの投資で共に成功裏に売り抜けた。

ペラルタ氏は彼のメキシコの提携先を使ってノーリミット・ファンタジースポーツとNLC2プロジェクトを成長させるために必要な資金を調達した。

## ジョー サイスマン



ジョセフ サイスマン氏は元NFL選手で、スポーツコメンテーターで、当社のスピーカーだ。彼はナショナルフットボールリーグ(NFL)とカナダフットボールリーグ(CFL)でクォーターバックを務め、ワシントン レッドスキンスでの12シーズンで、2度のプロボウラーに輝き、チームが連続でスーパーボウルに出場する原動力になり、スーパーボウル17に勝利し、18で敗北した。彼は2013年に大学フットボールの名誉の殿堂に選出された。

**JOE THEISMANN**  
**FANTASY FOOTBALL**  
**CHALLENGE**  
**FOR CHARITY**

**CHALLENGE JOE HEAD TO HEAD**  
**ON CRYPTOFANTASYSPORTS.COM**

**50 FREE NLC2 COINS**  
**WITH COUPON CODE: JOE**

NO LIMIT FANTASY SPORTS, LLC  
1407 FOOTHILL BLVD #305  
LA VERNE, CA 91750  
SUPPORT@CRYPTOFANTASYSPORTS.COM

POWERED BY NOLIMITCOIN.ORG

1985年にフットボールから引退した後、サイスマン氏はプロフットボールのスポーツキャスターとアナリストとしてESPNで20年近く働いた。

ジョー サイスマン氏はノーリミット・ファンタジースポーツを宣伝するために使われ、チャリティーのために自身をフィーチャーした大会に出場し、そこではユーザーは彼と対戦するチャンスがある。

彼の名誉と偉業はNLC2のブランド知名度を途方もなく向上させ、デイリー・ファンタジースポーツに仮想通貨がもたらすユニークな機会に注目を集める助けになるだろう。

この[ビデオ](#)で見られるように、テールゲートパーティーでの彼の存在だけでNLC2に対して大きな助力になっており、将来的にもなるだろう。

また、ジョー サイスマン氏は我々のファンタジーショーを照らすスポットライトになるだろう。



### ジョニー チャン

ジョニー チャン氏は中国系のアメリカ人プロポーカー選手である。

ジョニー チャン氏は予想屋たちが決して破られないかもしれないというポーカーの不滅の記録を持っている。

彼は1987年と1988年に連続でワールドシリーズオブポーカーのメインイベントの王者に輝き、1989年には2位になった。

最近のワールドシリーズオブポーカーの参加者の多さを考えると、彼が最後の連覇達成者になりそうだ。

チャン氏は1992年にポーカーの名誉の殿堂に選出された。

彼は現在ワールドシリーズオブポーカーの優勝回数が10回で、ドイル・ブランソンと並んでいる。

彼は通算で6百万ドルに近く勝っている勝負強い賞金ポーカー選手だ。

ノーリミット・ファンタジースポーツは「ジョニー チャンパッケージ」を提供し、そこではプレーヤーが2万ドルをかけてジョニー チャン氏と対戦できる4人の出場権をめぐって6カ月ごとに戦う。

これらの出場権はデイリー・ファンタジースポーツと衛星サイトの大会を通して獲得できる。

また6月にラスベガスでのワールドシリーズオブポーカーのメインイベントにNLC2の選手が出場できるプレイオフ構造がある。

このプレーヤーはイベントの前日にジョニー チャン氏と夕食を共にし、戦術について話し合うことができる。

彼らはNLC2チームの決勝進出の願いをかけてすべてのNLC2ブランド用具一式を提供される。

**FANTASY SPORTS MEETS CRYPTOCURRENCY MEETS POKER**

**SIT WITH JOHNNY AND 3 OTHER PRO'S IN A PRO/AM SIT**

**AND GO FOR \$10,000 + \$10,000 TO CHARITY**

**COMPETE IN FANTASY SPORTS SATELLITES FOR A SEAT AT THIS TABLE**

NO LIMIT FANTASY SPORTS, LLC  
1407 FOOTHILL BLVD #305  
LA VERNE, CA 91750  
SUPPORT@CRYPTOFANTASYSPOOTS.COM

POWERED BY NOLIMITCOIN.ORG



### ウィル ウォーカー

ウィル ウォーカー氏は金融コンサルタントとして28年の未公開株の経験を持ち、生涯で5億ドルの利益を上げている。  
彼は仮想通貨のマイニングに造詣が深く、韓国でのETHマイニングで3000万ドルの利益を上げている。  
彼はまた、マネー20/20(世界で最も大きな支払いと金融革新イベント)で金融ショーを毎週のカンファレンスで開いており、NLC2について話をする事になっている。

小規模ビジネスのオーナーとスタートアップ、既存のビジネスがベンチャーキャピタルと出資源を探す上で投資の機会の不足はない。  
あいにく企業がベンチャーキャピタルを提供する意志のある経験豊かで誠実な投資家を見つけるのが難しいのと同様に、適切で質の高い投資機会を見つける事は投資家にとっても挑戦である。

15年以上にわたってウィル ウォーカー氏はベンチャーキャピタルとエンジェル投資家を探す数えきれない企業と、新興企業を探す経験豊かな投資家を結びつけることを助けてきた。  
彼は実地のビジネスアドバイザーで、事業家やビジネスオーナーと肩を並べて働き、彼らのビジネスを次のレベルへ引き上げる手助けをしている。

投資家が何を探しているかについての彼の深い理解で、確実に起業家と投資家を引き合わせ、成功し成長力のあるベンチャーを発表させている。

彼は国際的に尊敬を集める演説家で、トレーナーで、ビジネスコーチで、優秀な起業家だ。  
彼はウォーカーグループベンチャーズの創設者で、そこで起業家とビジネスオーナーにどのように資金調達に準備するかを助言し、彼らとベンチャーキャピタルやエンジェル投資家などの経験豊かでやる気のある出資者とを結びつけている。  
ウィルの金融コンサルタントとしての長年の経験は、近い将来におけるNLC2の成長の重要な部分を担うだろう。

## チームのメンバー



**ダン ヘンスレー**  
事業開発



**パラブ ザダフィーヤ**  
主任バックエンド開発者



**ダーメッシュ バーロディヤ**  
主任フロントエンド/フルスタック開発者



**アンソニー イェンキン**  
コミュニティー管理者



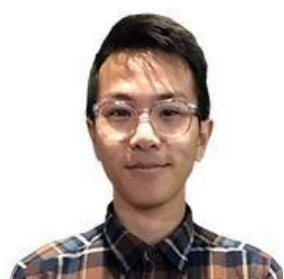
**ニコラ ランドロビッチ**  
人事



**カスパー アーツ**  
技術プロジェクト管理者



**サンバブ シャーマ**  
ブロックチェーン開発者



**アラン レイ**  
マーケティング主事



**ダニー ボネロ**  
ソーシャルメディア専門家



## チームのメンバー



**ドリュー グラハム**  
コピーライター



**マーテン ケイザー** デジタルデザイナー



**フィリー デローム**  
ファンタジー専門アナリスト



**スネロック**  
暗号開発者



**ジェームス ストラウド**  
投資家/ブロックチェーンコンサルタント



**ジャッキー フックス**  
ビジネスコンサルタント/大会主事



**ドータン ヤイシュ**  
中国事業開発



**ヨニ タバック**  
ビジネスアドバイザー



**アントニオ ガルシア**  
ラテンアメリカ事業開発

## 10. 連絡先と参考文献

### 連絡先

- i. ノーリミットコインのウェブサイト：<https://nolimitcoin.org/>
- ii. ノーリミットコインのプラットフォーム：[www.CryptoFantasySports.com](http://www.CryptoFantasySports.com)
- iii. 無料プラットフォーム：[www.NoCostFantasySports.com](http://www.NoCostFantasySports.com)
- iv. 米ドルプラットフォーム：[www.NoLimitFantasySports.com](http://www.NoLimitFantasySports.com)
- v. NLC2エキスポローラ：[www.nolimitcoin.info](http://www.nolimitcoin.info)
- vi. スラック：<http://slack.nolimitcoin.org/>
- vii. ツイッター：[www.twitter.com/NoLimitCoin](http://www.twitter.com/NoLimitCoin)
- viii. ツイッター：[www.twitter.com/NLC2DFS](http://www.twitter.com/NLC2DFS)
- ix. ツイッター：[www.twitter.com/NLC2news](http://www.twitter.com/NLC2news)
- x. ツイッター：[www.twitter.com/NLFSgamer](http://www.twitter.com/NLFSgamer)
- xi. リンクトイン：<https://www.linkedin.com/company/11270194/>
- xii. インスタグラム：<https://www.instagram.com/nlc2official/>
- xiii. イーメール：[support@NoLimitCoin.org](mailto:support@NoLimitCoin.org)
- xiv. レディット：[www.reddit.com/r/NoLimitCoin](http://www.reddit.com/r/NoLimitCoin)
- xv. フェイスブック：[www.facebook.com/NoLimitCoin](http://www.facebook.com/NoLimitCoin)
- xvi. スティーマット：[www.steemit.com/@NLC2](http://www.steemit.com/@NLC2)
- xvii. オンソーシャル：[www.ong.social/NLC2](http://www.ong.social/NLC2)
- xviii. ビットコイントーク：[www.bitcointalk.org/index.php?topic=1606674.0](http://www.bitcointalk.org/index.php?topic=1606674.0)
- xix. ギットハブ：<https://github.com/NoLimitCoin/>

### 参考文献

1. [fsta.org/research/industry-demographics](http://fsta.org/research/industry-demographics)
2. [fsta.org/fantasy-sports-participation-grows-dramatically-hits-new-milestone-reaching-nearly-57-million-in-u-s-and-canada](http://fsta.org/fantasy-sports-participation-grows-dramatically-hits-new-milestone-reaching-nearly-57-million-in-u-s-and-canada)
3. [fsta.org/press-release-fantasy-sports-now-a-7-billion-industry](http://fsta.org/press-release-fantasy-sports-now-a-7-billion-industry)
4. [www.legalsportsreport.com/1966/european-daily-fantasy-sports-growth](http://www.legalsportsreport.com/1966/european-daily-fantasy-sports-growth)
5. [www.isaacfaber.com/thoughts/2016/1/8/the-enormous-growth-of-fantasy-sports-thanks-to-daily-markets](http://www.isaacfaber.com/thoughts/2016/1/8/the-enormous-growth-of-fantasy-sports-thanks-to-daily-markets)
6. [www.rotogrinders.com/articles/bang-for-your-buck-a-look-at-dfs-industry-rake-153302](http://www.rotogrinders.com/articles/bang-for-your-buck-a-look-at-dfs-industry-rake-153302)
7. [FanDuel.custhelp.com/app/answers/detail/a\\_id/41](http://FanDuel.custhelp.com/app/answers/detail/a_id/41)
8. [www.DraftKings.com/help/faq](http://www.DraftKings.com/help/faq)
9. [www.nytimes.com/2016/01/06/magazine/how-the-daily-fantasy-sports-industry-turns-fans-into-suckers.html](http://www.nytimes.com/2016/01/06/magazine/how-the-daily-fantasy-sports-industry-turns-fans-into-suckers.html)
10. [www.bloomberg.com/news/articles/2015-09-10/you-aren-t-good-enough-to-win-money-playing-daily-fantasy-football](http://www.bloomberg.com/news/articles/2015-09-10/you-aren-t-good-enough-to-win-money-playing-daily-fantasy-football)
11. [www.nytimes.com/2015/11/18/sports/football/DraftKings-FanDuel-new-york-attorney-general-injunction.html](http://www.nytimes.com/2015/11/18/sports/football/DraftKings-FanDuel-new-york-attorney-general-injunction.html)
12. [www.sportsbusinessdaily.com/Journal/Issues/2015/07/27/Opinion/From-the-Field-of-Fantasy-Sports.aspx](http://www.sportsbusinessdaily.com/Journal/Issues/2015/07/27/Opinion/From-the-Field-of-Fantasy-Sports.aspx)
13. [www.mostpopularsports.net/in-the-world](http://www.mostpopularsports.net/in-the-world)
14. [https://en.wikipedia.org/wiki/Joe\\_Theismann](https://en.wikipedia.org/wiki/Joe_Theismann)
15. [https://en.wikipedia.org/wiki/Johnny\\_Chan](https://en.wikipedia.org/wiki/Johnny_Chan)
16. [https://en.wikipedia.org/wiki/Unlawful\\_Internet\\_Gambling\\_Enforcement\\_Act\\_of\\_2006](https://en.wikipedia.org/wiki/Unlawful_Internet_Gambling_Enforcement_Act_of_2006)
17. [https://en.wikipedia.org/wiki/Fantasy\\_football\\_\(American\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Fantasy_football_(American))

## 免責事項

この文書は専門のホワイトペーパーで、現在と将来のノーリミットファンタジースポーツLLCの開発について述べるものだ。

このホワイトペーパーは情報通知のみを目的としており、将来的な意図の声明ではない。

ノーリミットファンタジースポーツは開発の成功やそういった技術と革新の実装、またはこのホワイトペーパーで述べられているいかなる他の活動の達成に関して保証や陳述をする物ではなく、そして法律で許可された範囲で、法律あるいはその他の物によって暗示されるいかなる保証も放棄する。

ノーリミットファンタジースポーツや、このホワイトペーパーで言及された技術とのいかなる相互関係に関する事を含むこのホワイトペーパーの内容や、その内容から推測できることにいかなる人物も依拠する権利はない。

ノーリミットファンタジースポーツは、このホワイトペーパーや以降のあらゆる問い合わせに関連して利用可能になったあらゆる情報に含まれるノーリミットファンタジースポーツやノーリミットファンタジースポーツのプラットフォームに関するあらゆる情報や意見に基づいて行動する人物からも発生しうるいかなる種類の(予見可能か否かにかかわらず)喪失や損害に対して、いかなる過失や不履行および不注意にもかかわらず、すべての責任を放棄する。

このホワイトペーパーに含まれる情報はノーリミットファンタジースポーツが誠実で信用に足るとされる情報源から得られたデータによって引き出されているが、ノーリミットファンタジースポーツは提示された情報の正確性や完全性または適合性に関して保証や確証、または陳述をしない。

このホワイトペーパーは依拠されるべき物ではなく、あなたやあなたの従業員、債権者や証券やその他の株式の保持者、その他のいかなる人物にも権利や救済を与えるもでもない。

述べられているあらゆる意見は、このホワイトペーパーの著者の現在の意見を反映しており、ノーリミットファンタジースポーツの意見を必ずしも代表するわけではない。

ここで反映されている意見は事前通告なく変更される可能性があり、この意見はノーリミットファンタジースポーツの意見と必ずしも一致しない。

ノーリミットファンタジースポーツは、このホワイトペーパーを修正や変更をしたり、または更新したりする義務はなく、また、ここで発表されたいかなる事柄、意見、予測や推定などが変更されたり将来的に不正確になったりしても、読者や受容者に通告する義務も持たない。

ノーリミットファンタジースポーツとその取締役、従業員、請負人、代表者はこのホワイトペーパーで述べられたり、暗示されたり、それに起因したり、含まれたり、引き出されたり、見落とされたりしたあらゆる声明や意見または情報に起因するいかなる責任や義務をいかなる人物や受容者に対しても(過失や過失的に誤った陳述などに関わらず)持たない。

ノーリミットファンタジースポーツまたはそのアドバイザーは、このホワイトペーパーの予想と展望、そして計画を含むいかなる情報も単独で立証しない。

各受容者は自身の問題に対する知識と調査、そして判断とこのレポートの目的である事柄の評価、および以降の問い合わせとの関係から得られるあらゆる情報のみに依拠し、そういった事柄の正確性と完全性に関して自身を納得させるべきである。

このホワイトペーパーで述べられている事実についての陳述が正確であるためにあらゆる努力がなされているが、このホワイトペーパーに含まれるすべての予測、計画、予想、展望、意見の表明とその他の主観的判断は、この文章が作成された時点において合理的だと考えられる仮説に基づいており、その事柄が将来的に発生するという陳述として解釈されるべきではない。

このホワイトペーパーで言及されたあらゆる計画や展望または予想は、技術開発における制限的欠陥なく、法的または規制の摘発、市場と産業の変動性、企業活動、または完全に正確な情報が得られない事などの複数の危険因子によって達成されないかもしれない。

ノーリミットファンタジースポーツはこのホワイトペーパーで言及されたウェブサイトへのハイパーリンクを提供するかもしれないが、リンクを含める事はノーリミットファンタジースポーツがリンクされたページやそこからアクセスできるいかなる情報に対しても支持や推奨または承認を意味するものではない。

そういったリンクされたウェブサイトは完全に個人の責任でアクセスされるものである。

ノーリミットファンタジースポーツはそういったあらゆる情報やそれを使用した結果に対していかなる責任も認めない。

このホワイトペーパーはこういった配布や出版または入手可能性や使用が法律や規制に反するあらゆる州や国またはその他の管轄区の市民や居住者であるいかなる個人や団体による配布や使用を目的または意図していない。

この書信は仮想通貨購入の提案または勧誘ではなく、法律の下に登録し資格を得る以前の違法な勧誘や販売をいかなる地域でも行わない。

すべてのユーザーはどのように仮想通貨が定義されているか、地域の法律を確認する責任がある。

複数の交換所で公に交換される仮想通貨であるノーリミットコインには著しく価値が変動する可能性があり、取得者はその部分的または完全な価値の喪失のリスクを認めるべきである。

仮想通貨はその単位の生成と売買取引を行う過程を安全にするための暗号化を用いるデジタルな交換媒体である。

仮想通貨はデジタル通貨の一種なので、それ自体に物理的実体はない。

仮想通貨はこれらを取り扱うあらゆる売り手との売買取引において、オンラインや個人間で使用できるかもしれない。

仮想通貨を用いた個人間の売買取引は、概してデジタルウォレットから携帯機器を通じて行われる。

世界中に数百種類の仮想通貨がある。

その中でビットコインはもっとも有名な例で、実際にその他の仮想通貨は時折ビットコインの代替としてアルトコインと呼ばれる。

ビットコインのプロトコルは個人間(P2P)の交換を非集中化したシステムで行うことを可能にし、伝統的な通貨と異なり、いかなる金融機関や政府とも関連していない。

ビットコインとビットコインの売買取引はP2Pネットワークで厳重に暗号化されたハッシュコードを通じて匿名で行われる。

各ユーザーのデジタルウォレットが彼らのビットコインを保持する。

また、このウォレットはユーザーが送受信したビットコインのすべてのアドレスと、ユーザーのみが知りえる暗号鍵を保管する。

このP2Pネットワークはビットコインの送受信をモニターし確認する。



その他の仮想通貨にはライトコイン、イーサリアム、ノーリミットコイン/NLC2などがある。

この文書はある種の金融予測を含んでいる。

これらの金融予測は将来の業績に関連し、この文書が作成された時点での当社の見解を反映し、予想されたものと著しく異なる将来の結果や業績または成果を引き起こす既知と未知のリスク、そして不確実性と仮説を前提としている。

当社はそういった予測が予測された時間的または水準の上で合致する事を保証しない。

仮想通貨への投資は、短期的または長期的に資産の喪失につながる可能性がある。

投資者はその価値が大きな範囲で変動する事を予測するべきである。

このウェブサイトで発表された情報は投資者が資金を喪失しない事を保証できない。

このウェブサイトのユーザーは彼らのビットコイン売買取引に適応される税が仮にあるとして、それを自分で確かめる責任がある。

このウェブサイトのオーナーまたは寄稿者はビットコインの売買取引に対する課税を明確にする責任はない。

財務計画は経営陣によって計画と経営上の意思決定を補助するために作成された。

この財務計画はこの文書の主題に関する十分に情報得た上での意思決定をするためのツールとしてこの文書に含まれ、読者はその他の目的のためにはこの財務計画は不適當かもしれない事に注意すべきである。

当社はこの文書が作成された時点において、これらの財務計画を是認している。

当社はすべての読者が自身で調査をする事を奨励する。

NLC2に投資する事はノーリミットファンタジースポーツLLCに所有株券の一部を持つことを意味しない。

NLC2は投資証券ではなく、むしろノーリミットファンタジースポーツLLCによって所有され運営されるファンタジースポーツゲームにアクセスし参加するために使用されるトークンである。

この文書はクリエイティブ・コモンズ帰属一同様に共有認可3.0のもとに発表される。

**ノーリミットファンタジースポーツ**  
フットヒルビルディング305  
ラバーン、カリフォルニア91750

ノーリミットファンタジースポーツの所有物：

[CryptoFantasySports.com](https://CryptoFantasySports.com)  
NLC2のプラットフォーム

[NLFantasySports.com](https://NLFantasySports.com)  
米ドル、ビザ/マスターカード/ペイパルのプラットフォーム

[NoCostFantasySports.com](https://NoCostFantasySports.com)  
無料のプラットフォーム