



19



OFICINA ESPAÑOLA DE  
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA

11 Número de publicación: **2 295 146**

51 Int. Cl.:  
**G06Q 50/00** (2006.01)  
**G07F 17/32** (2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

86 Número de solicitud europea: **01916685 .9**  
86 Fecha de presentación : **16.03.2001**  
87 Número de publicación de la solicitud: **1272958**  
87 Fecha de publicación de la solicitud: **08.01.2003**

54 Título: **Sistema de apuestas interactivas con selección del totalizador.**

30 Prioridad: **05.04.2000 US 194800 P**  
**13.10.2000 US 687616**

45 Fecha de publicación de la mención BOPI:  
**16.04.2008**

45 Fecha de la publicación del folleto de la patente:  
**16.04.2008**

73 Titular/es: **ODS Properties, Inc.**  
**6701 Center Drive West**  
**Los Angeles, California 90045, US**

72 Inventor/es: **McNutt, Richard, E.;**  
**Garahi, Masood;**  
**Hindman, John, R.;**  
**Marshall, Connie, T.;**  
**Ramsey, Douglas, V. y**  
**Thomas, William, L.**

74 Agente: **Elzaburu Márquez, Alberto**

ES 2 295 146 T3

Aviso: En el plazo de nueve meses a contar desde la fecha de publicación en el Boletín europeo de patentes, de la mención de concesión de la patente europea, cualquier persona podrá oponerse ante la Oficina Europea de Patentes a la patente concedida. La oposición deberá formularse por escrito y estar motivada; sólo se considerará como formulada una vez que se haya realizado el pago de la tasa de oposición (art. 99.1 del Convenio sobre concesión de Patentes Europeas).

## DESCRIPCIÓN

Sistema de apuestas interactivas con selección del totalizador.

### Antecedentes de la invención

Esta invención se refiere a sistemas de apuestas interactivas y, más en particular, a sistemas de apuestas interactivas en los que pueden seleccionarse totalizadores.

Las apuestas son una actividad popular de tiempo libre. Por ejemplo, muchos aficionados a las carreras apuestan en competiciones tales como carreras de caballos, perros y trotones. Sin embargo, puede resultar incómodo asistir a las competiciones de carreras en persona. No todos los aficionados a las carreras disponen de tiempo suficiente para visitar las pistas de carreras tan a menudo como les gustaría y algunos aficionados tienen dificultades para obtener un transporte adecuado hasta las pistas. Se encuentran disponibles establecimientos de apuestas fuera de pista para los aficionados que no pueden asistir en persona a las competiciones de carreras, pero los aficionados todavía tienen que desplazarse a los establecimientos de apuestas fuera de pista.

Como resultado, se han desarrollado sistemas de apuestas interactivas por televisión en que los aficionados pueden hacer apuestas fuera de pista utilizando cajas descodificadoras de televisor conectados a sus televisores. También pueden estar previstos sistemas de apuestas interactivas que permitan a los usuarios apostar a través de un ordenador personal o similar.

Un objeto de la presente invención es proporcionar sistemas de apuestas interactivas en los que pueden seleccionarse los sistemas de totalizadores utilizados para manejar una apuesta electrónica del usuario.

Se hace referencia al documento WO-A-77752 sólo por novedad conforme al artículo 54 (3) del convenio sobre patentes europeas (CPE). Ha de interpretarse que se describe un aparato para permitir que los usuarios hagan apuestas por medio de una aplicación de apuestas interactivas, siendo hecha funcionar al menos parcialmente dicha aplicación en el respectivo equipo de usuario, comprendiendo dicho equipo de usuario plataformas plurales, comprendiendo dicho aparato: un concentrador común a las plataformas plurales para recibir datos de apuestas desde el equipo de usuario mediante el uso de la aplicación de apuestas interactivas, comprendiendo dicho concentrador una red informática común a las plataformas plurales y teniendo una base de datos dispuesta para almacenar la información de usuario y de cuentas para acceso por dicha red informática; estando conectada dicha red informática a un dispositivo de interfaz de entrada que proporcionar acceso a totalizadores plurales que son independientes entre sí, en que cada totalizador es capaz de aceptar una apuesta correspondiente a los datos de apuesta; y con lo que la aplicación de apuestas interactivas permite la selección de un totalizador respectivo de los totalizadores plurales y la colocación de la apuesta con el seleccionado de los totalizadores plurales.

### Sumario de la invención

La presente invención se refiere a sistemas y métodos para proporcionar una oficina de apoyo a sistemas de apuestas y para gestionar la interacción de totalizadores. Más particularmente, la presente invención se refiere a sistemas y métodos para hacer posible que

los apostantes reciban datos de apuestas y de hándicaps, hagan apuestas y reciban y remitan cualquiera otra información y datos adecuados. La presente invención se refiere también a sistemas y métodos que controlan la interacción de sistemas de apuestas con múltiples totalizadores.

De acuerdo con la presente invención se proporciona un aparato para permitir que los usuarios hagan apuestas por medio de una aplicación de apuestas interactivas, siendo hecha funcionar dicha aplicación al menos parcialmente en el respectivo equipo de usuario, comprendiendo dicho equipo de usuario plataformas plurales, comprendiendo dicho aparato: un concentrador común a las plataformas plurales para recibir datos de apuestas desde el equipo de usuario mediante el uso de la aplicación de apuestas interactivas, comprendiendo dicho concentrador una red informática común a las plataformas plurales y teniendo una base de datos dispuesta para almacenar información de usuarios y de cuentas para acceso por dicha red informática; medios de registro de transacciones conectados a la red informática para registrar y almacenar datos de transacciones de apuestas desde la red informática; estando conectada dicha red informática a un dispositivo de interfaz de entrada que proporciona acceso a totalizadores plurales que son independientes entre sí, en que cada totalizador es capaz de aceptar una apuesta correspondiente a los datos de apuestas; y con lo que la aplicación de apuestas interactivas hace posible la selección de un totalizador respectivo de los totalizadores plurales y la colocación de la apuesta con el seleccionado de los totalizadores plurales.

Para hacer posible apostar desde una amplia diversidad de plataformas de apuestas, tales como teléfonos, dispositivos de acceso (tales como ordenadores, asistentes digitales personales y navegadores portátiles), es deseable disponer de un sistema que integre estas plataformas con los sistemas de apuestas actuales.

Se proporciona un sistema de apuestas interactivas en que un usuario en el equipo de usuario puede hacer apuestas electrónicas con una aplicación de apuestas interactivas. Las apuestas pueden ser apuestas de carreras de caballos. La aplicación de apuestas interactivas puede manejar apuestas colocadas en múltiples totalizadores. Al usuario se le puede dar la oportunidad de seleccionar un totalizador deseado en el que haga apuestas o la aplicación de apuestas interactivas puede aplicar automáticamente criterios de selección de totalizador para determinar con cuál de los múltiples totalizadores han de hacerse las apuestas. El usuario puede examinar la información sobre posibilidades disponibles y otras informaciones de cada uno de los diferentes totalizadores. Una selección automática de totalizador puede basarse en posibilidades, consecuencias fiscales, estado de licencias, valores de bote, beneficios brutos, preferencia de usuario, tipos de apuestas disponibles, o cualesquiera otros criterios adecuados.

Otras características de la invención, su naturaleza y diversas ventajas resultarán más evidentes de los dibujos que se acompañan y de la siguiente descripción detallada de las realizaciones preferidas.

### Breve descripción de los dibujos

La figura 1 es un diagrama esquemático de un sistema ilustrativo de apuestas interactivas de acuerdo con la presente invención.

La figura 2 es un diagrama esquemático de com-

ponentes ilustrativos del sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones y otras partes del sistema de apuestas interactivas de la figura 1 de acuerdo con la presente invención.

La figura 3 muestra una pantalla ilustrativa que puede ser presentada para proporcionar al usuario un menú de servicios de apuestas interactivas de acuerdo con la presente invención.

La figura 4 muestra una pantalla ilustrativa de opciones de configuración que puede ser presentada al usuario de acuerdo con la presente invención.

La figura 5 muestra una pantalla ilustrativa de selección de totalizador que puede ser presentada al usuario para darle la oportunidad de seleccionar una solución deseada para seleccionar un totalizador de acuerdo con la presente invención.

La figura 6 muestra un menú ilustrativo de selección de totalizador que puede ser proporcionado al usuario para permitirle seleccionar un totalizador deseado por nombre de acuerdo con la presente invención.

La figura 7 muestra una pantalla ilustrativa de selección de totalizador que puede ser presentada al usuario cuando éste esté seleccionando un totalizador deseado basándose en las posibilidades proporcionadas por cada totalizador de acuerdo con la presente invención.

La figura 8 muestra una pantalla ilustrativa de selección de pista que puede ser presentada al usuario para permitirle seleccionar una pista de carreras deseada para una apuesta de acuerdo con la presente invención.

La figura 9 muestra una pantalla ilustrativa de selección de carrera que puede ser presentada al usuario para permitirle seleccionar una carrera deseada para la apuesta de acuerdo con la presente invención.

La figura 10 muestra una pantalla ilustrativa de selección de tipo de apuesta que puede ser presentada al usuario para permitirle seleccionar un tipo de apuesta deseado para la apuesta de acuerdo con la presente invención.

La figura 11 muestra una pantalla ilustrativa de selección de caballo que puede ser presentada al usuario para permitirle seleccionar un caballo deseado para la apuesta de acuerdo con la presente invención.

La figura 12 muestra una pantalla ilustrativa de selección de cuenta de apuestas que puede ser presentada al usuario para permitirle seleccionar una cuenta de apuestas deseada para la apuesta de acuerdo con la presente invención.

La figura 13 muestra una pantalla ilustrativa de cola de apuestas que puede ser presentada al usuario para permitirle remitir apuestas y realizar otras funciones relacionadas con las apuestas de acuerdo con la presente invención.

La figura 14 muestra una pantalla ilustrativa que puede ser presentada al usuario cuando el usuario elija enviar una apuesta de la cola de apuestas de usuario o similar de acuerdo con la presente invención.

La figura 15 muestra una pantalla ilustrativa que puede ser presentada al usuario para permitirle ver las posibilidades actuales ofrecidas por un totalizador seleccionado para cada una de las apuestas del usuario de acuerdo con la presente invención.

La figura 16 muestra otra pantalla ilustrativa que puede ser presentada al usuario para permitirle ver las posibilidades actuales ofrecidas por un totalizador seleccionado para cada una de las apuestas del usuario

de acuerdo con la presente invención.

La figura 17 es un organigrama de etapas ilustrativas que intervienen en la selección automática de un totalizador para uso en el manejo de apuestas del usuario de acuerdo con la presente invención.

La figura 18 es un organigrama de etapas ilustrativas que intervienen en el uso del sistema de apuestas interactivas para soportar características de múltiples totalizadores de acuerdo con la presente invención.

La figura 19 es un organigrama de etapas ilustrativas que intervienen en la selección manual y automática de un totalizador deseado para uso en el manejo de apuestas del usuario de acuerdo con la presente invención.

La figura 20 es una pantalla ilustrativa que puede ser presentada para proporcionar al usuario información del saldo de cuenta para cuentas en múltiples totalizadores de acuerdo con la presente invención.

La figura 21 es un organigrama de etapas ilustrativas que intervienen en el soporte de botes de apuestas de totalizadores cruzados de acuerdo con la presente invención.

#### **Descripción detallada de las realizaciones ilustrativas**

En la figura 1 se muestra un sistema ilustrativo 10 de acuerdo con la presente invención. Aspectos de la invención se aplican a diversos tipos de sistemas de apuestas interactivas. Se describe aquí la invención principalmente en el contexto de apuestas interactivas en carreras (por ejemplo, carreras de caballos) por especificidad y claridad.

Las carreras pueden desarrollarse en pistas de carreras 12, que pueden estar situadas en diversos lugares geográficos. Las carreras desarrolladas en las pistas de carreras pueden ser difundidas simultáneamente a televidentes. Por ejemplo, vídeos de difusión simultánea pueden ser proporcionados a usuarios con receptores de satélite o a establecimientos de apuestas fuera de pista vía satélite.

El sistema 10 puede utilizarse para proporcionar un servicio de apuestas interactivas a usuarios de diversos equipos de usuario. Puede utilizarse una aplicación de apuestas interactivas para proporcionar el servicio de apuestas. La aplicación de apuestas interactivas puede ser hecha funcionar localmente en el equipo de usuario (por ejemplo, en un decodificador de televisor, ordenador personal, libro electrónico, teléfono celular, dispositivo informático portátil, etc.) o puede ser hecha funcionar utilizando una arquitectura de cliente-servidor o distribuida en que algo de la aplicación es implementada localmente en el equipo de usuario en forma de un proceso de cliente y algo de la aplicación es implementada en un lugar remoto (por ejemplo, en un ordenador de servidor u otro equipo semejante del sistema) como un proceso de servidor. Estas disposiciones son simplemente ilustrativas. Si se desea, pueden utilizarse otras técnicas adecuadas para implementar la aplicación de apuestas interactivas.

También pueden proporcionarse vídeos en tiempo real desde pistas de carreras 12 al sistema de producción de vídeo 14 para distribución a usuarios como parte de un servicio de apuestas por televisión (es decir, un canal de televisión relacionado con apuestas o servicio prestado a través de Internet o similar). Si se desea, pueden proporcionarse múltiples vídeos de difusión simultánea al sistema de producción de vídeo 14 en tiempo real. Gente con talento (por ejem-

plo comentaristas) del servicio de apuestas por televisión prestado por la aplicación de apuestas interactivas puede estar situada en un estudio 16. El estudio 16 puede proporcionar una alimentación de vídeo que contenga comentarios y similares al sistema de producción de vídeo 14. Pueden añadirse al servicio en el sistema de producción de vídeo 14 cubiertas gráficas para el servicio de apuestas por televisión (es decir, gráficos insertados).

El servicio de apuestas por televisión puede utilizar el sistema de producción de vídeo 14 para combinar segmentos de vídeo seleccionados procedentes de difusiones simultáneas de carreras deseadas con la alimentación de vídeo desde el estudio 16 y cubiertas gráficas adecuadas. Si se desea, el sistema de producción de vídeo 14 o un medio separado pueden utilizarse para reformatear difusiones simultáneas desde las pistas de carreras 12. Por ejemplo, si las pistas de carreras 12 proporcionan difusiones simultáneas en forma de canales tradicionales de televisión analógica, el sistema de producción de vídeo 14 (o un medio separado) puede convertir estas difusiones simultáneas o partes de estas difusiones simultáneas en señales digitales (por ejemplo, señales digitales de vídeo) o en un número diferente de señales analógicas. Las señales digitales de vídeo pueden requerir menos ancho de banda que las señales analógicas de vídeo y pueden resultar apropiadas para situaciones en que hayan de transmitirse vídeos a través de caminos de paso de alto o bajo ancho de banda. Los caminos de paso de bajo ancho de banda pueden incluir líneas telefónicas, Internet, etc.

El sistema de producción de vídeo 14 puede utilizarse para prestar un servicio de apuestas por televisión que incluye vídeos seleccionados de difusión simultánea, vídeo desde el estudio 16 y cubiertas gráficas a medios de distribución por televisión 18 (para redistribución al equipo de televisión de usuario 22 y al equipo informático de usuario 20), al equipo informático de usuario 20, y al equipo telefónico de usuario 32 (si el equipo telefónico de usuario 32 tiene una pantalla de presentación capaz de presentar imágenes en movimiento). Los medios de distribución por televisión 18 pueden ser cualesquiera medios adecuados para suministrar televisión a usuarios, tales como cabeceras de sistema de cable, sistemas de satélite, sistemas de televisión, u otros sistemas adecuados o combinaciones de tales sistemas. El equipo informático de usuario 20 puede ser cualquier equipo informático adecuado que soporte una aplicación de apuestas interactivas. Por ejemplo, el equipo informático de usuario 20 puede ser un ordenador personal. El equipo informático de usuario 20 puede basarse también en un gran ordenador, un terminal de trabajo, un ordenador u ordenadores interconectados, ordenadores portátiles, un dispositivo informático portátil tal como un asistente digital personal u otro ordenador portátil pequeño, etc. Un aspecto de la invención entraña el uso de una plataforma de libro electrónico como equipo informático de usuario 20 o parte del equipo informático de usuario 20.

Cada uno de los medios de distribución por televisión 18 está típicamente situado en un lugar geográfico diferente. Los usuarios con equipo de televisión de usuario 22 pueden recibir los servicios de apuestas por televisión desde un medio asociado de distribución por televisión. El equipo de televisión de usuario 22 puede incluir, por ejemplo, un televisor u otro mo-

nitor adecuado. Puede utilizarse un televisor para ver el servicio de apuestas por televisión en un canal de televisión analógico tradicional. El equipo de televisión de usuario 22 puede incluir también un descodificador de televisor digital o analógico conectado a un medio de distribución por televisión 18 por una ruta de cable. Puede utilizarse un descodificador de televisor digital para recibir el servicio de apuestas por televisión en un canal digital. Si se desea, el equipo de televisión de usuario 22 puede contener un receptor de satélite, un descodificador WebTV, un televisor en ordenador personal (PC/TV), un equipo físico similar a tales dispositivos en los que hayan sido integradas capacidades de descodificador de televisor. Un dispositivo de grabación tal como una grabadora de videocasetes o un dispositivo de grabación digital (por ejemplo, una vídeograbadora personal o una vídeograbadora digital basada en unidades de disco duro o similares) puede utilizarse en el equipo de televisión de usuario 22 para almacenar vídeos. El dispositivo grabador puede estar separado de los otros componentes del equipo de televisión de usuario 22 o formar parte de los mismos.

El equipo informático de usuario 20 puede recibir el servicio de apuestas por televisión utilizando una tarjeta de vídeo u otro equipo con capacidad de vídeo para recibir vídeos analógicos o digitales (por ejemplo, grupo de expertos en películas o MPEG) desde un medio de distribución por televisión. El equipo informático de usuario 20 puede recibir también el servicio de apuestas por televisión directamente desde el sistema de producción de vídeo 14 utilizando, por ejemplo, un enlace de módem. Si se desea, el vídeo para el servicio de apuestas por televisión puede ser comprimido (por ejemplo, utilizando técnicas MPEG). Esto puede ser útil, por ejemplo, si la ruta al equipo informático de usuario 20 es una conexión de módem que utiliza enlaces de teléfono. Si el sistema de producción de vídeo 14 se utiliza solamente para dar servicio al equipo informático de usuario 20 sin capacidades de televisión analógica tradicional, el sistema de producción de vídeo 14 puede necesitar solamente suministrar dichas señales de vídeo digitalmente comprimidas y señales de televisión no analógicas.

A los usuarios se les pueden proporcionar cortometrajes de carreras y otras informaciones de difusión simultánea en forma de un servicio de apuestas por televisión o mediante un servicio de apuestas interactivas prestado mediante la aplicación de apuestas interactivas. Si se desea, los vídeos relacionados con carreras pueden ser proporcionados a los usuarios utilizando el sistema de producción de vídeo 14 u otro tipo adecuado para pasar los cortometrajes apropiados desde las difusiones simultáneas al usuario en tiempo real. Los cortometrajes pueden ser almacenados también para posterior observación. Por ejemplo, para almacenar cortometrajes pueden utilizarse uno o más servidores de vídeos situados en las pistas de carreras 12, el sistema de producción de vídeo 14, los medios de distribución por televisión 18, u otros lugares adecuados. Los vídeos almacenados pueden reproducirse luego en tiempo real descargarse para observación en el equipo de televisión de usuario 22, el equipo informático de usuario 20, o el equipo telefónico de usuario 32. Los cortometrajes pueden contener vídeos de carreras, comentarios, entrevistas con jockeys, o cualquiera otra información adecuada relacionada con carreras. Si se desea, pueden ser propor-

cionados vídeos en tiempo real o almacenados desde las pistas de carreras 12 directamente al equipo de televisión de usuario 22, el equipo informático de usuario 20 o el equipo telefónico de usuario 32 a través de Internet o de otras rutas de comunicaciones adecuadas sin que intervenga el sistema de producción de vídeo 14. Los vídeos pueden ser proporcionados también pasando las señales de vídeo a través de un equipo situado en cualquier parte del sistema 10. Por ejemplo, los vídeos pueden ser pasados a través del sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24.

El sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24 puede contener equipo informático 26 u otro equipo para soportar las funciones de sistema tales como el procesamiento de transacciones (por ejemplo, manejar tareas relacionadas con apuestas, comprar productos, ajustar la cantidad de fondos de las cuentas de usuario basándose en los resultados de las apuestas, pedidos de cortometrajes, etc.), distribución de datos (por ejemplo, para distribuir datos de carreras a los usuarios), y gestión de abonados (por ejemplo, características relacionadas con la apertura de una cuenta para un usuario, cancelación de una cuenta, permitir a un usuario ingresar o retirar fondos de una cuenta, cambiar la dirección del usuario o el número de identificación personal, etc.). Las bases de datos dentro del sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24 o asociadas con el sistema 24 pueden utilizarse para almacenar datos de carreras, datos de apuestas y otros datos de transacciones, y datos de abonados tales como información sobre saldos de cuentas corrientes de usuarios, antecedentes de apuestas pasadas, límites de apuestas individuales, número de identificación personal, direcciones de facturación, números de tarjetas de crédito, números de cuentas bancarias, números de seguridad social, etc. El uso de dichas bases de datos puede permitir al usuario acceder a la información más rápidamente y tener en cuenta a la administración central del servicio de apuestas.

Si se desea, pueden proporcionarse vídeos de carreras y otros servicios utilizando servidores y otros equipos situados en el sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24. Por ejemplo, pueden proporcionarse cortometrajes al usuario a petición. Pueden proporcionarse al usuario anuncios publicitarios interactivos. Cuando el usuario seleccione un anuncio publicitario deseado, el sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24 puede proporcionar al usuario información adicional u otros servicios relacionados con el anuncio publicitario.

Los servicios de pedidos de productos pueden ser implementados utilizando equipo informático en el sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de abonados 24 para manejar pedidos y ayudar correspondientemente a ajustar la cuenta apropiada del usuario. Los pedidos pueden ser realizados utilizando medios de realización de servicio de mercancías 34. Los medios de realización de servicio de mercancías 34 pueden ser accionados únicamente para proporcionar realizaciones de servicio de mercancías o pueden estar asociados con negocios de pedidos por correo o en línea operados de manera independiente. Pueden utilizarse medios similares para permitir que los usuarios hagan pedidos de servicios.

Los datos estadísticos de carreras tales como tiem-

pos del poste para cada carrera, nombres de los jockeys, nombres de los caballos corredores y el número de carreras asociadas con cada pista, información de handicaps (por ejemplo, información de actuaciones pasadas tales como el número de victorias y pérdidas durante el pasado año, etc.), y las condiciones meteorológicas en diversas pistas pueden ser proporcionados por el sistema de recogida y procesamiento de datos de carreras 28. Algunos de los datos pueden ser recogidos desde las pistas de carreras 12 y otros pueden ser proporcionados por fuentes de información de terceros tales como Axcis Pocket Information Network, Inc., de Santa Clara, California, u otras fuentes adecuadas de datos.

Los datos de carreras pueden ser proporcionados desde totalizadores 30. Los totalizadores 30 son los sistemas informáticos que pueden utilizarse para manejar apuestas hechas en las pistas de carreras, hechas en establecimientos de apuestas fuera de pista, y hechas utilizando el sistema de apuestas interactivas 10. Los totalizadores 30 generan estas posibilidades basándose en la información sobre las apuestas que están siendo colocadas (por ejemplo, basándose en la información sobre las apuestas que están siendo colocadas en carreras en las pistas de carreras 12). Los totalizadores 30 pueden obtenerse de compañías tales como Amtote International, Inc., de Hunt Valley, Maryland. Los totalizadores 30 pueden estar asociados con pistas de carreras individuales 12 o grupos de pistas de carreras 12. Los totalizadores 30 pueden comunicarse entre sí utilizando un protocolo de comunicaciones conocido como el Intertote Track System Protocol (ITSP). Esto permite que los totalizadores 30 compartan los botes de apuestas. Los totalizadores 30 pueden proporcionar datos de carreras incluida información sobre las carreras actuales en pistas de carreras 12, el número de carreras asociadas con cada pista de carreras, posibilidades de apuestas win, place y show y totales de bote para cada caballo u otro corredor, y las predicciones de pago de exacta, trifecta y quinella y totales de bote para cada combinación posible de corredores. Los totalizadores 30 pueden proporcionar también posibilidades actuales y otros datos de carreras en tiempo real para otros tipos de apuestas. Los totalizadores 30 pueden proporcionar el tiempo hasta el tiempo de poste de cada carrera.

Los totalizadores 30 pueden proporcionar resultados de carreras, tales como lista por orden de llegada para al menos las tres primeras posiciones y los valores de pago en función de una cantidad de apuestas estándar para apuestas de win, place y show, y mostrar cada corredor en la lista final. Los valores de pago pueden ser proporcionados para tipos de apuestas complejas tales como exacta, trifecta, quinella, pick-n (en que n es el número de carreras que intervienen en la apuesta pick-n), y dobles diarios. Los valores de pago pueden ir acompañados de una sinopsis de la lista final asociada.

Los totalizadores 30 pueden facilitar también información de programas del tipo típicamente proporcionado en programas de carreras impresos. Dicha información de programas puede incluir posibilidades anteriores, retiradas anteriores, descripciones de carreras (incluida la distancia de cada carrera y la superficie de la carrera - césped, tierra, césped artificial, etc.), índices de clase permitidos (basados en una relación fija de criterios externos), valor de bolsa (pago al corredor ganador), margen de edad permitido de los

corredores, y el número permitido de victorias y salidas para cada corredor.

Si se desea, algunas de la informaciones proporcionadas al sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24 por los totalizadores 30 (tal como la información de programas u otros datos de carreras adecuados) pueden ser proporcionadas por el sistema de recogida y procesamiento de datos de carreras 28. De manera similar, algunas de la informaciones proporcionadas al sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24 por el sistema de recogida y procesamiento de datos de carreras 28 pueden ser facilitadas por los totalizadores 30. Además, los anteriores ejemplos de diferentes tipos adecuados de datos de carreras son simplemente ilustrativos. Si se desea, cualesquiera datos adecuados relacionados con carreras pueden ser proporcionados al sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24.

El sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24 proporciona los datos de carreras a los usuarios en el equipo de televisión de usuario 22, el equipo informático de usuario 20 y el equipo telefónico de usuario 32 para su uso en seguir los resultados de las carreras y desarrollar las apuestas. Si se desea, los datos de carreras pueden ser proporcionados a los usuarios utilizando rutas que no impliquen directamente al sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24. Por ejemplo, los datos de carreras pueden ser proporcionados desde el sistema de recogida y procesamiento de datos de carreras 28 al equipo de televisión de usuario 22, al equipo informático de usuario 20 o al equipo telefónico de usuario 32 utilizando Internet u otras rutas adecuadas de comunicaciones.

El equipo telefónico de usuario 32 puede ser un teléfono convencional, un teléfono inalámbrico, un teléfono celular u otro teléfono inalámbrico portátil, o cualquiera otro equipo telefónico adecuado. Los usuarios del equipo de televisión de usuario 22 y del equipo informático de usuario 20 pueden ver la información sobre los datos de las carreras en un televisor u otro monitor adecuado. Los usuarios del equipo telefónico de usuario 32 pueden escuchar los datos de las carreras utilizando un sistema interactivo de voz. El equipo telefónico de usuario 32 puede basarse en teléfonos celulares con pantallas. Los usuarios pueden ver los datos de las carreras presentados en tales pantallas.

Los usuarios que deseen hacer apuestas pueden abrir una cuenta en el sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24. Pueden abrirse también una o más cuentas en los totalizadores 30. El usuario y los servicios de apuestas interactivas pueden tener sus propias cuentas bancarias en instituciones financieras 38. Un usuario puede abrir una cuenta electrónicamente utilizando el equipo de televisión de usuario 22, el equipo informático de usuario 20 o el equipo telefónico de usuario 32 para actuar conjuntamente con las funciones de gestión de abonados del sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24. Si se desea, pueden abrirse cuentas con el servicio de apuestas interactivas con ayuda de representantes de servicios a clientes en el medio de servicios a clientes 36. El medio de servicios a clientes 36 puede estar en el mismo lugar que el sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24, puede formar

parte del sistema 24, o puede estar situado lejos del sistema 24. Los representantes de servicios a clientes en el medio de servicios a clientes 36 pueden ponerse en contacto por teléfono. Si el equipo telefónico de usuario 32 se utiliza para acceder al servicio de apuestas interactivas, por ejemplo, el equipo telefónico de usuario 32 puede utilizarse para ponerse en contacto con el representante de servicios a clientes utilizando la ruta de comunicaciones 42. Si el equipo de televisión de usuario 22 o el equipo informático de usuario 20 se utilizan con el servicio, puede utilizarse un teléfono en el mismo lugar que el equipo para ponerse en contacto con el representante de servicios a clientes.

La identidad del usuario puede comprobarse utilizando la información del número de la seguridad social u otra información de identificación con ayuda del medio de verificación de abonados 40. Los servicios del medio de verificación de abonados 40 se utilizan para asegurar que el usuario vive en una zona geográfica en la que las apuestas son legales, que el usuario tiene capacidad legal y que la información de identificación (por ejemplo, el número de la seguridad social del usuario) coincide con el nombre proporcionado por el usuario. Si el usuario utiliza un teléfono celular o un dispositivo informático portátil, el lugar físico actual del usuario puede ser averiguado determinando a qué parte general de la red telefónica celular el usuario está accediendo o utilizando la red celular o un dispositivo de localización a base de cascos tal como un receptor del sistema de posicionamiento global (GPS) en la caja del teléfono celular para localizar el lugar del usuario. Esta información de localización puede utilizarse para verificar que el usuario se encuentra en una zona geográfica en la que las apuestas son legales.

En un proceso de inscripción típico, el usuario facilita información personal al servicio de apuestas interactivas y provee de fondos con una tarjeta de crédito o desde la cuenta bancaria del usuario. El servicio de apuestas interactivas abre una cuenta para el usuario en el sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24 y se dirige a uno de los totalizadores 30 para abrir una nueva cuenta para el usuario en el totalizador. El totalizador se dirige también para abonar en una cuenta del usuario a fin de reflejar la cantidad de fondos proporcionados por el usuario. Después de que el usuario hace una apuesta y gana o pierde, el totalizador ajusta la cantidad del usuario en el totalizador para reflejar el resultado de la apuesta. El totalizador puede informar periódicamente al servicio de apuestas interactivas sobre el saldo ajustado de la cuenta del usuario. Esto puede realizarse utilizando cualquier técnica adecuada (por ejemplo, de manera periódica, de manera continua, a petición, etc.). Por ejemplo, pueden recogerse periódicamente informes (por ejemplo, una vez al día en un informe de final de día) y proporcionarse al servicio de apuestas interactivas para conciliar los saldos de cuenta en el sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24 con los saldos de cuenta en los totalizadores 30.

Si el usuario realiza una investigación de saldo, la investigación puede ser pasada al totalizador apropiado por el sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24. Si se cargan al usuario unos honorarios por la suscripción al servicio, el servicio puede cargar los honorarios desde la cuenta del

usuario en el sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24.

Las cuentas en los totalizadores 30 y en el sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24 típicamente se mantienen por separado, a causa de que las entidades mercantiles que explotan los totalizadores 30 y el sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24 son independientes. Si se desea, las funciones financieras relacionadas con la apertura y mantenimiento de cuentas de usuario y similares pueden ser manejadas utilizando equipo informático en otro lugar tal como en una de las instituciones financieras 38 o en otro lugar alejado de los totalizadores 30 y del sistema 24. Si se desea, dichas funciones financieras pueden ser implementadas también principalmente en un totalizador 30 o principalmente en el sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripción 24.

Los usuarios en el equipo de televisión de usuario 22, el equipo de informático de usuario 20 y el equipo telefónico de usuario 32 pueden hacer apuestas dando datos de apuestas y actuando por lo demás conjuntamente con el sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24. El servicio de apuestas interactivas puede proporcionar a un usuario en el equipo de televisión de usuario 22, el equipo informático de usuario 20 o el equipo telefónico de usuario 32 que tenga capacidades de visualización con pantallas que contengan diversos datos de carreras. Por ejemplo, pueden presentarse al usuario pantallas que le permitan ver las posibilidades actuales de caballos en una carrera próxima en una pista dada.

El servicio puede proporcionar al usuario pantallas interactivas que contengan menús y opciones seleccionables que permitan al usuario seleccionar una pista de carreras y una carrera deseada en las que apostar. El usuario puede especificar también el tipo de apuesta en que está interesado, la cantidad deseada de la apuesta, y el caballo o los caballos de la apuesta. Cuando el usuario ha terminado de crear la apuesta, la apuesta puede ser remitida al sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24 para procesamiento.

El usuario puede realizar selecciones durante la creación y la realización de apuestas utilizando diversas disposiciones. Con una disposición de libro electrónico, por ejemplo, el usuario puede pulsar botones dedicados del libro electrónico o puede seleccionar opciones en pantalla por contacto utilizando reconocimiento de escritura manual. Con una disposición de decodificador de televisor, el usuario puede utilizar un control remoto o un teclado inalámbrico para navegar por los diversos menús y opciones seleccionables. Con un ordenador personal, el usuario puede utilizar un teclado, un ratón, una bola de seguimiento (trackball), una almohadilla táctil u otros dispositivos de entrada o de apuntar adecuados. Con un teléfono celular con pantalla, el usuario puede utilizar los botones del teléfono. Cuando el usuario ha realizado las selecciones apropiadas para definir una apuesta deseada, el equipo de televisión de usuario, el equipo informático de usuario o el equipo telefónico de usuario pueden transmitir datos de las apuestas para la apuesta al sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24.

Los usuarios con teléfonos pueden actuar también conjuntamente con el servicio utilizando un sistema

de respuesta de voz interactivo situado en el sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24. El sistema de respuesta de voz interactivo puede presentar opciones de menú al usuario en forma de avisos de audio (por ejemplo, "se pulsa el 1 para seleccionar una cantidad de apuesta de 2 \$", etc.). El usuario puede actuar conjuntamente con el servicio pulsando los botones correspondientes del teléfono de tonos. El equipo telefónico de usuario 32 que se basa en teléfonos celulares permite de este modo que el usuario actúe conjuntamente con el servicio de apuestas. El equipo telefónico de usuario 32 que se basa en teléfonos celulares con capacidades de mensajes y pantalla permite también que el usuario actúe de manera visual conjuntamente con el servicio de apuestas interactivas.

Los componentes del sistema 10 pueden interconectarse utilizando diversas rutas de comunicaciones 44. Las rutas de comunicaciones 44 pueden incluir rutas por satélite, rutas por cable coaxial, rutas de fibra óptica, rutas de pares retorcidos, otros enlaces a base de alambre o cable, rutas inalámbricas a través del espacio libre, o cualesquiera otras rutas adecuadas o combinación de dichas rutas. Las comunicaciones a través de las rutas 44 pueden comprender transmisiones analógicas, transmisiones digitales, transmisiones inalámbricas, transmisiones por microondas, transmisiones de radiofrecuencia, transmisiones ópticas, transmisiones de audio, o cualquier otro tipo adecuado de transmisiones o combinación de dichas transmisiones. Las comunicaciones pueden comprender transmisiones por Internet, transmisión por redes privadas, transmisiones a base de paquetes, transmisiones por canales de televisión, transmisiones en el intervalo de borrado vertical de un canal de televisión o en una banda lateral de televisión, transmisiones MPEG, etc. Las comunicaciones pueden comprender buscapersonas inalámbricos u otras transmisiones de mensajería. Las rutas de comunicaciones 44 pueden incluir cable conectado a módems de cable, líneas de abonado digital, líneas de red digital de servicios integrados (ISDN), o cualesquiera otras rutas adecuadas. Se describen a continuación ejemplos de rutas de comunicaciones adecuadas. Los ejemplos son, no obstante, simplemente ilustrativos. Si se desea, puede utilizarse cualquiera de las disposiciones de rutas de comunicaciones descritas en lo que antecede u otras disposiciones adecuadas.

Las rutas de comunicaciones que soportan vídeo y en particular vídeo analógico no comprimido o vídeo digital ligeramente comprimido o de pantalla completa generalmente utilizan más ancho de banda que las rutas de comunicaciones que soportan solamente datos o que soportan vídeo digital de pantalla parcial. Por ejemplo, si se desea transmitir difusiones simultáneas de alta calidad de carreras desde pistas de carreras 12 al sistema de producción de vídeo 14, los vídeos analógicos o digitales pueden ser transmitidos desde las pistas de carreras 12 al sistema de producción de vídeo 14 a través de la ruta 44a utilizando enlaces de satélite. El vídeo puede ser transmitido desde el estudio 16 al sistema de producción de vídeo 14 a través de la ruta 44b utilizando un enlace de satélite o una ruta terrestre de alta velocidad tal como una ruta de fibra óptica. El estudio 16 puede estar localizado también en el mismo lugar que el sistema de producción de vídeo 14, evitando con ello la necesidad de una ruta de transmisión de largo recorrido.

Los vídeos pueden ser transmitidos desde el sistema de producción de vídeo 14 al equipo informático de usuario 20 a través de la ruta 14c utilizando un enlace de módem (utilizando, por ejemplo, una línea de abonado digital, un enlace de red telefónica, un enlace inalámbrico, etc.). El enlace de módem puede estar hecho a través de una red privada.

Un usuario con un cable módem puede conectar un ordenador personal u otro equipo informático de usuario 20 a una cabecera asociada de sistema de cable utilizando la trayectoria 44d. (La cabecera de dicha disposición sería uno de los medios de distribución por televisión 18 mostrados en la figura 1). El usuario puede recibir entonces vídeos desde la cabecera a través del cable módem. Los vídeos pueden ser proporcionados a la cabecera a través de la ruta 44e utilizando un enlace de red, enlaces de fibra óptica, enlaces de cable, enlaces de microondas, enlaces de satélite, etc. Un usuario con un descodificador de televisor o dispositivo similar (mostrado en la figura 1 como equipo de televisión de usuario 22) puede recibir también vídeos desde una cabecera de sistema de cable utilizando un cable módem u otro de tales dispositivos de comunicaciones a través de la ruta 44f. Además, un usuario con equipo de televisión de usuario puede recibir vídeos a través de Internet o una red privada utilizando un módem basado en el teléfono u otro de tales dispositivos de comunicaciones utilizando la ruta 44g. En un sistema con procesamiento distribuido, pueden prestarse servicios de apuestas interactivas utilizando un medio de distribución por televisión 18 que incluye equipo que suplementa o sustituye al menos algún equipo del sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24.

Si se desea, el equipo de televisión de usuario 22 o el equipo informático de usuario 20 pueden recibir vídeos analógicos o digitales desde un medio de distribución por televisión asociado a través de las rutas de comunicaciones normalmente utilizadas para distribuir programas de televisión (por ejemplo, las rutas 44f y 44d). Por ejemplo, pueden recibirse vídeos como parte de un canal de televisión de servicios de apuestas interactivas dedicado. Si los vídeos son proporcionados como señales digitales (por ejemplo, señales MPEG), 10 o más vídeos digitales pueden ser transportados en un solo canal analógico (o un vídeo digital puede ser transportado en una décima del ancho de banda de un canal analógico). Si los vídeos no son vídeos de pantalla completa, incluso pueden proporcionarse simultáneamente más vídeos sin pérdida de calidad de imagen.

Los vídeos de carreras pueden ser proporcionados al equipo telefónico de usuario 32 a través de un enlace de Internet de teléfono parcialmente inalámbrico u otro enlace telefónico utilizando la ruta 44n.

Si se desea, los datos de carreras pueden ir acompañados de vídeos de carreras a lo largo de cualquiera de estas rutas. Sin embargo, los vídeos de carreras pueden ser proporcionados pasándolos directamente desde las pistas de carreras 12 al equipo de televisión de usuario 22, el equipo informático de usuario 20 (por ejemplo, a través de Internet o una red privada, etc.), o el equipo telefónico de usuario 32. Los vídeos de carreras pueden ser proporcionados también pasándolos a través del sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24. Si un teléfono celular o un dispositivo informático portátil

tienen suficientes capacidades de pantalla para soportar imágenes en movimiento, pueden presentarse vídeos de carreras. Tales vídeos pueden ser proporcionados utilizando cualquier ruta adecuada, tal como una ruta directa desde las pistas de carreras 12, una ruta a través del sistema de producción de vídeo 14 u otro equipo de procesamiento de vídeos adecuado, a través de un concentrador tal como el sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24, etc. Los vídeos de carreras pueden ser proporcionados en tiempo real o pueden ser grabados para posterior distribución. Los vídeos que no son proporcionados en tiempo real pueden ser descargados por el equipo de televisión de usuario 22, el equipo informático de usuario 20, un teléfono celular, u otro equipo de usuario adecuado a una tasa de transferencia de datos más baja que la que se requeriría de otro modo y, si se desea, pueden ser descargados en el fondo. Tales vídeos pueden ser proporcionados también al usuario a tasas de vídeo en tiempo real para visualización directa por el usuario.

Los datos de carreras y otras informaciones relativas al servicio de apuestas interactivas pueden ser proporcionados a usuarios a través de rutas conectadas al sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24. Por ejemplo, los datos de carreras y otros datos para el servicio pueden ser proporcionados al equipo informático de usuario 20 a través de la ruta 44h utilizando un enlace de módem. La ruta 44 puede ser una ruta de red privada o una ruta de Internet. La ruta 44h puede utilizar líneas telefónicas, líneas de abonados digitales, líneas ISDN, rutas de datos inalámbricas, o cualquier otro tipo adecuado de enlaces de comunicaciones. El equipo de televisión de usuario 22 puede recibir datos del servicio de apuestas a través de la ruta de comunicaciones 44i, que puede ser una línea telefónica, una línea de abonado digital, una línea ISDN, u otro tipo adecuado de ruta de comunicaciones y que puede utilizar una ruta de red privada o una ruta de Internet, etc.

Los datos del servicio de apuestas pueden ser proporcionados a los usuarios de la aplicación de apuestas interactivas a través de la ruta de comunicaciones 44j y las rutas 44f y 44d. La ruta de comunicaciones 44j puede ser proporcionada a través de una red privada, utilizando la red telefónica pública, utilizando enlaces de satélite, o cualquier otro tipo adecuado de enlaces. Los datos desde rutas tal como la ruta 44j pueden ser pasados a rutas tales como las rutas 44f y 44d directamente por medios de distribución por televisión asociados 18, o, si se desea, pueden ser almacenados en memoria en los medios de distribución por televisión 18. Las rutas 44f y 44d pueden incluir cable coaxial, y el uso de las rutas 44f y 44d puede implicar el uso de cables módem o similares. Si los datos son proporcionados a través de la ruta 44j y a través de la ruta 44f o de la ruta 44d utilizando un protocolo de Internet, para acceder a los datos puede utilizarse un navegador web o software similar que funcione en el equipo de televisión de usuario 22 o en el equipo informático de usuario 20. Dicho software puede estar integrado en la aplicación de apuestas interactivas o puede utilizarse por separado. El software puede utilizarse también para ver vídeos y puede utilizarse en otras plataformas (por ejemplo, teléfonos celulares avanzados), si se desea.

Las rutas de comunicaciones 44k que se utilizan para conectar otros diversos componentes del siste-

ma no soportan típicamente señales de vídeo de alto ancho de banda. Por consiguiente, las rutas 44k pueden ser rutas similares al teléfono que formen parte de Internet o de una red privada. Dichas rutas y otras diversas rutas 44 pueden ser conexiones dedicadas para seguridad, fiabilidad y economía.

El equipo telefónico de usuario 32 puede recibir información del servicio de apuestas a través de la ruta 44m. Si el equipo telefónico de usuario 32 es un teléfono estándar (no celular), dicha información puede estar en forma de avisos de audio (“presionar el 1 para hacer una apuesta”) y datos de apuestas de audio (“las posibilidades actuales de que el caballo 2 gane son 5-1”). El sistema de procesamiento de datos de transacciones y de gestión de suscripciones 24 puede contener equipo de respuesta de voz interactivo que proporciona dicha información al usuario y que responde a señales de tonos desde el usuario cuando éste responde a avisos pulsando botones del teléfono del usuario.

Si el equipo telefónico de usuario 32 es un teléfono celular, los datos de carreras y otras informaciones del servicio de apuestas interactivas pueden ser proporcionados al usuario utilizando una conexión inalámbrica celular como parte de la ruta 44m. A los usuarios con teléfonos celulares se les pueden proporcionar avisos de audio utilizando un sistema interactivo de respuesta de voz situado en el sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24 a los que los usuarios pueden responder pulsando botones del teléfono celular para generar señales de tonos.

Los datos de carreras y otras informaciones del sistema de carreras interactivas pueden ser proporcionados a los teléfonos celulares en forma de señales alfanuméricas. Dichos mensajes pueden ser transmitidos al usuario utilizando formatos de localización u otros formatos alfanuméricos de mensajería o cualquier otro esquema de comunicaciones de datos adecuado. Si se desea, los datos pueden ser proporcionados a los teléfonos celulares a través del canal de voz y ser descodificados por el teléfono celular utilizando circuitos de módem u otros circuitos adecuados. Los datos pueden ser proporcionados también utilizando cualquiera otra ruta adecuada celular o inalámbrica. Independientemente de la manera en que los datos de carreras y otras informaciones del servicio de apuestas interactivas sean proporcionados al teléfono celular, dicha información puede ser facilitada al usuario presentándose en la pantalla de visualización del teléfono celular o presentándose en forma audible a través del altavoz del teléfono celular.

Los datos de carreras y otras informaciones del servicio de apuestas interactivas para los usuarios pueden ser proporcionados en una o más corrientes de datos continuas, pueden ser proporcionados periódicamente (por ejemplo, una vez por hora, o una vez al día), o pueden ser proporcionados utilizando una disposición de cliente-servidor en la que los datos sean pedidos por un procesador de cliente (por ejemplo, el equipo de televisión de usuario 22, el equipo informático de usuario 20, el equipo telefónico de usuario 32, o cualquiera otro de tales equipos) desde un servidor (por ejemplo, un servidor implementado utilizando un equipo informático 26 en el sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24 o un equipo informático en otro lugar adecuado). Los vídeos pueden ser proporcionados también utilizando

cualquiera de estas técnicas.

Pueden utilizarse rutas de comunicaciones de retorno entre el usuario y el servicio de apuestas interactivas para permitir que el usuario haga apuestas y actúe por lo demás conjuntamente con el servicio de apuestas interactivas. Por ejemplo, un usuario con un teléfono estándar o un teléfono celular puede actuar conjuntamente con el servicio pulsando teclas de tonos del teléfono en respuesta a avisos de audio proporcionados por un sistema de respuesta de voz interactivo en el sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24. Si se desea, los usuarios pueden llamar a los representantes del servicio a clientes en el medio de servicio a clientes 36 y hacer apuestas con ayuda manual. El usuario de un teléfono celular puede actuar conjuntamente con el servicio de apuestas seleccionando opciones de menú y actuando conjuntamente con la información presentada en el teléfono celular. Cuando se hace una selección, puede utilizarse el software implementado en el teléfono para ayudar al usuario a transmitir datos apropiados (por ejemplo, datos de apuestas) al servicio de apuestas. Dichos datos pueden ser transmitidos utilizando cualquier técnica adecuada. Por ejemplo, los datos pueden ser transmitidos utilizando un enlace de datos inalámbrico que esté separado de los canales celulares de voz. Los datos pueden ser transmitidos también a través del canal de voz (por ejemplo, utilizando un módem incorporado en el teléfono modular, generando automáticamente señales de tonos que pueden ser reconocidas por el sistema de respuesta de voz interactivo en el sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24, o utilizando cualquiera otra disposición adecuada). Estas soluciones pueden utilizarse incluso si el usuario recibe datos de carreras y otras informaciones para el servicio utilizando una plataforma diferente de la plataforma a base de teléfono.

Los usuarios con equipo de televisión de usuario 22 pueden actuar conjuntamente con el servicio enviando datos (por ejemplo, datos de apuestas) al sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24 utilizando la ruta 44i o utilizando las rutas 44f y 44j. Los usuarios con equipo informático de usuario 20 pueden enviar datos (por ejemplo datos de apuestas) al sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24 a través de la ruta 44h o de las rutas 44d y 44j. Los usuarios en cualquier equipo de usuario pueden enviar datos para el servicio a lugares diferentes del sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24. Por ejemplo, el usuario puede proporcionar información directamente al medio de servicio de cliente 36, etc.

Si se desea, el usuario puede enviar datos al servicio en el sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24 utilizando rutas diferentes de las utilizadas para recibir datos desde el sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24. Por ejemplo, los datos de carreras pueden ser recibidos en el equipo de televisión de usuario 22 a través de las rutas 44j y 44f, mientras que los datos pueden ser enviados por el usuario desde el equipo de televisión de usuario 22 al sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24 utilizando la ruta 44i, etc. Además, las rutas utilizadas para recibir cierta información de vídeo pueden ser diferentes de las utilizadas para recibir

datos de carreras. Por ejemplo, el equipo de televisión de usuario 22 puede recibir vídeos de carreras utilizando la ruta 44f, pero puede recibir datos de carreras utilizando la ruta 44i. Estos ejemplos son simplemente ilustrativos. Puede utilizarse cualquier combinación adecuada de rutas para distribuir datos de carreras y otras informaciones para el servicio de apuestas interactivas, puede utilizarse cualquier combinación adecuada de rutas para recibir vídeos y puede utilizarse cualquier combinación adecuada de rutas para enviar datos al servicio de apuestas.

Si se desea, el usuario puede actuar conjuntamente con el servicio de apuestas utilizando más de una plataforma. Por ejemplo, el usuario puede hacer una apuesta utilizando un teléfono celular mientras el usuario está de camino a casa. Cuando el usuario llegue a casa, puede determinar el resultado de la apuesta viendo un vídeo de la carrera en el equipo de televisión de usuario. Después en el mismo día, el usuario puede comprobar el saldo de la cuenta de usuario utilizando un ordenador personal. Esto es simplemente un ejemplo ilustrativo. Pueden utilizarse las diversas plataformas de apuestas en cualquier combinación adecuada.

Aunque el sistema 10 se ha descrito en el contexto de un sistema que soporta múltiples plataformas de apuestas, el sistema 10 puede soportar, si se desea, menos plataformas. Por ejemplo, aspectos de la invención pueden ser implementados utilizando un sistema 10 que soporte solamente apuestas desde descodificadores de televisor. Si se desea, el sistema 10 puede estar configurado de manera que no soporte apuestas con equipo telefónico o informático. El sistema puede soportar libros electrónicos, ordenadores personales, teléfonos celulares y/o dispositivos informáticos portátiles tales como asistentes digitales personales, ordenadores de tamaño de la palma de la mano, etc.

Las características de la presente invención se describen aquí principalmente en el contexto de una aplicación de apuestas interactivas implementada en el equipo de usuario tal como un descodificador de televisor conectado a un televisor. Esto es solo ilustrativo. Si se desea, para proporcionar tales características puede utilizarse una aplicación de apuestas interactivas implementada en cualquier plataforma adecuada (equipo informático de usuario, equipo de televisión de usuario, equipo telefónico de usuario, etc.). En las disposiciones de descodificador de televisor, pueden hacerse opciones en pantalla mayores que las que aparecen en las disposiciones a base de ordenador para acomodar la mayor distancia de visión desde la cual son hechos funcionar típicamente los televisores. Pueden seleccionarse opciones destacándolas utilizando teclas de flecha de control remoto y pulsando una tecla apropiada tal como una tecla OK o entrar o seleccionar. En las disposiciones informáticas personales, pueden seleccionarse opciones en pantalla haciendo clic en un enlace u opción deseada utilizando un ratón u otro dispositivo de puntero. En disposiciones de teléfono celular y en disposiciones informáticas portátiles, pueden presentarse opciones e información utilizando pantallas más pequeñas que las que típicamente se encuentran disponibles en disposiciones de ordenador personal o de descodificador de televisor. A fin de acomodar el menor tamaño de pantalla, las opciones que podrían presentarse de otro modo en una sola pantalla pueden presentarse utilizando múltiples pantallas o menús dispuestos en capas. Pueden

seleccionarse opciones resaltándolas utilizando teclas de navegación y pulsando un botón de selección apropiado en el teléfono celular o en el dispositivo informático portátil o utilizando un interfaz a base de lápiz o similar.

Como se muestra en la figura 2, el sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24 puede formar un concentrador de datos de apuestas que conecta diversas plataformas a través de una red de área amplia 104 a múltiples totalizadores 30. La red de área amplia 104 puede ser cualquier red de comunicaciones de datos adecuada, tal como una red de transmisión de tramas, Internet, o cualquiera otra red de comunicaciones adecuada o rutas de comunicaciones. Los totalizadores 30 pueden ser ordenadores de totalizador (también llamados totalizadores) asociados con diversas compañías de totalizadores.

El sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24 y su equipo informático asociado 26 (figura 1) pueden incluir un interfaz de entrada 110, un sistema de distribución de datos 112, una base de datos 114, un servidor de sistema de respuesta de voz interactivo 116, un servidor de sistema en línea 122, un servidor de sistema de satélite 128, un servidor de sistema de cable 134, equipo de registro de transacciones 142, una base de datos 144, un sistema de gestión de abonados 146 y redes informáticas 148 y 150. Las redes informáticas 148 y 150 pueden utilizarse para conectar el sistema de distribución de datos 112, el sistema de respuesta de voz interactivo 116, el servidor de sistema en línea 122, el servidor de sistema de satélite 128, el servidor de sistema de cable 134, el dispositivo de registros de transacciones 142, la base de datos 144 y el sistema de gestión de abonados 146 al interfaz de entrada 110. Las redes informáticas 148 y 150 pueden estar cada una de ellas dedicada para dejar pasar un tipo específico de datos, pueden estar dedicadas para dejar pasar datos en una dirección específica, pueden utilizarse para papeles importantes o de apoyo o pueden utilizarse para cualquier combinación de tales tareas. Por ejemplo, la red 148 puede utilizarse para entregar datos de hándicap y la red 150 puede utilizarse para entregar datos de apuestas cuando ambas redes funcionen y las cargas en las redes estén relativamente equilibradas. Sin embargo, cuando una red falle o se cargue pesadamente, algunos o todos los datos de esa red pueden ser transferidos a la otra red. Las redes 148 y 150 pueden ser cualesquiera redes informáticas adecuadas (por ejemplo, redes Ethernet), y deben ser capaces de soportar tasas de transferencia de datos a alta velocidad. Si se desea, puede utilizarse una sola red o más de dos redes para soportar comunicaciones entre los componentes de la figura 2.

El sistema de distribución de datos 112 y la base de datos 114 pueden utilizarse en el sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24 para almacenar y distribuir datos relativos a los hándicaps, las apuestas que han sido colocadas, los saldos de cuentas, las preferencias de los usuarios y los ajustes por defecto, la información de usuario y otros datos adecuados. Los sistemas de distribución de datos 112 y la base de datos 114 pueden ser implementados utilizando cualquier ordenador y base de datos adecuados y pueden ser implementados utilizando un solo dispositivo o utilizando múltiples dispositivos.

Servidor de sistema de respuesta de voz interactivo 116 puede ser cualquier dispositivo adecuado para presentar a los usuarios avisos audibles (preferiblemente en forma de voz grabada o sintetizada) y para recibir respuestas de los usuarios a través de la voz o de la pulsación de teclas de teléfono (por ejemplo, utilizando señales de tonos o señales de multifrecuencia de doble tono (DTMF)). El servidor 116 puede estar conectado a teléfonos 120 a través de la red telefónica 118. La red telefónica 118 y los teléfonos 120 pueden ser cualesquiera dispositivos adecuados para comunicar acústicamente (es decir, utilizando información de audio) (al menos en parte) con los usuarios. Por ejemplo, la red 118 puede ser una red telefónica tradicional, una red de teléfonos celulares, una red de radio, o cualquiera otra red de comunicaciones adecuada. Los teléfonos 120 pueden ser teléfonos de tonos, teléfonos giratorios, teléfonos de pago, teléfonos celulares, radios portátiles, o cualesquiera otros dispositivos de comunicaciones adecuados.

El servidor de sistema en línea 122 puede utilizarse para permitir a los usuarios utilizar dispositivos de acceso 126 (tal como ordenadores personales, asistentes digitales personales, o navegadores portátiles) para recibir información de apuestas y de hándicap y hacer apuestas. Los dispositivos de acceso 126 pueden conectar al servidor de sistema en línea 122 a través de una red informática 124. La red 124 puede ser cualquier red informática adecuada, tal como una red de apuestas privada, una red pública como Internet, etc.

El servidor de sistema de satélite 128 puede permitir que los usuarios utilicen receptores de satélite o receptores descodificadores integrados en el sistema de satélite 132 para recibir información de apuestas y de hándicaps y hagan apuestas. Los receptores de satélite 132 pueden estar conectados al servidor de sistema de satélite 128 a través de sistemas de satélite 130 y redes telefónicas 152, aunque las redes telefónicas 152 pueden omitirse cuando los sistemas de satélite 130 soporten comunicaciones bidireccionales. Los sistemas de satélite 130 pueden ser cualquier sistema adecuado de satélite o de televisión inalámbrica, tal como DirecTV, Dish TV, etc. La red telefónica 152 puede ser cualquier red adecuada para comunicar datos desde receptores descodificadores de receptor integrados 132 al servidor de sistemas de satélite 128, incluyendo redes telefónicas, líneas de abonados de datos, Internet, etc.

El servidor de sistema de cable 134 puede permitir que los usuarios utilicen descodificadores de televisor 138 para recibir información de apuestas e información de hándicaps y hagan apuestas. Los descodificadores de televisor 138 pueden estar conectados al servidor de sistema de cable 134 a través de cabezeras de cable 136 y redes telefónicas 140. Si se desea, la red telefónica 140 puede omitirse cuando las cabezeras de cable 136 y los descodificadores de televisor 138 soporten comunicaciones bidireccionales. Las cabezeras de cable 136 pueden ser cualquier sistema adecuado de distribución por televisión basado en sistemas de cable o basado en sistemas de teléfono. La red telefónica 140 puede ser cualquier red adecuada para comunicar datos desde los descodificadores de televisor 138 al servidor de sistema de cable 134, incluidas redes telefónicas, líneas de abonados de datos, Internet, etc.

El dispositivo de registro de transacciones 142 puede ser cualquier dispositivo adecuado para vigilar

y registrar transacciones tales como apuestas, peticiones de información y cualquiera otra información deseada en las redes 148 y 150. El dispositivo 142 puede ser un ordenador que capte datos en las redes, transforme esos datos a un formato comprensible, y grabe esos datos en una unidad de disco de ordenador o en una cinta, o puede ser cualquier otro equipo adecuado.

La base de datos 144 puede ser cualquier base de datos adecuado para acceso directo por otros componentes del concentrador 102. La base de datos 144 puede ser implementada por un ordenador de uso general que utilice software de base de datos o equipo de base de datos dedicado.

El sistema de gestión de abonado 146 puede ser cualquier equipo adecuado para registrar usuarios, seguir el comportamiento de los usuarios y llevar las cuentas de ganancias, pérdidas, y saldos de usuarios. Por ejemplo, el sistema 146 puede incluir equipo para procesar transacciones de tarjetas de crédito, transacciones de cheques, transferencias de dinero, etc., y puede incluir uno o más operadores que comunican con los usuarios para abrir las cuentas de usuario. El sistema de gestión de abonados 146 puede estar también configurado para comunicar con medios externos a fin de realizar estas funciones. Por ejemplo, el sistema de gestión de abonados 146 puede comunicar con medios de verificación de abonados tales como el medio de verificación de abonados 40 de la figura 1, pueden comunicar con instituciones financieras tales como las instituciones financieras 38 de la figura 1 y pueden comunicar con medios de servicios a clientes tales como el medio de servicios a clientes 36 de la figura 1.

Los servidores 116, 122, 128 y 134 pueden utilizar software de comunicaciones que permita que los servidores comuniquen con los totalizadores 30, el sistema de distribución de datos 112, el dispositivo de registro de transacciones 142, la base de datos 144 y el sistema de gestión de abonados 146. Dicho software de comunicaciones puede utilizarse también para soportar comunicaciones entre los servidores 116, 122, 128 y 134.

En la solicitud de patente de EE.UU. número 09/330.651, de Marshall y otros, presentada el 11 de junio de 1999, que se incorpora en esta memoria por referencia en su totalidad, se describen software y funciones ilustrativas que pueden ser implementadas en el equipo del sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24 y en los otros componentes del sistema 10.

La aplicación de apuestas interactivas implementadas en el sistema 10 puede ser implementada utilizando software de aplicaciones que funciona principalmente en equipos de televisión de usuario tal como el equipo de televisión de usuario 22 de la figura 1, equipos informáticos de usuario tal como el equipo informático de usuario 20 de la figura 1, equipos telefónicos de usuario tal como el equipo telefónico de usuario 32 de la figura 1, o cualquiera otra plataforma local adecuada, o que funciona utilizando un servidor remoto u otro ordenador al que se accede desde la plataforma local. Las disposiciones en las que los servicios de apuestas interactivas son implementados utilizando software en ordenadores remotos a los que se accede a petición desde plataformas locales pueden llamarse disposiciones de cliente-servidor. Dichas disposiciones de cliente-servidor pueden utilizarse para permitir que el cliente procese descodi-

ficadores de televisor u otras plataformas para acceder a procesos de servidor que funcionan en los servidores situados en cabeceras de sistema de cable u otros medios de distribución por televisión 18 (figura 1). Independientemente del tipo de arquitectura de sistema o de plataforma utilizado, el software que soporta las características del servicio de apuestas interactivas aquí descritas puede denominarse aplicación de apuestas interactivas.

En un descodificador de televisor o entorno de receptor de satélite, el sistema puede permitir al usuario lanzar una aplicación de apuestas interactivas seleccionando una opción de menú en una guía de programas de televisión interactiva u otra aplicación de descodificador de televisor o menú. Si se desea, la aplicación de apuestas interactivas (u otra aplicación) puede ser lanzada automáticamente siempre que el usuario sintonice con un canal particular (por ejemplo, el canal de apuestas por televisión). Después de que el usuario ha sintonizado con este canal, el sistema puede presentar un icono interactivo en la pantalla del televisor del usuario que indique que la aplicación de apuestas interactivas se encuentra disponible. Si el usuario pulsa una tecla de control remoto "OK", el sistema puede lanzar la aplicación.

En un sistema a base de ordenador, el usuario puede acceder a la aplicación de apuestas interactivas navegando en un sitio web de Internet o en un sitio de una red privada o conectándose de otro modo al equipo informático tal como el equipo informático 26 del sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24 (figura 1) u otro equipo informático adecuado.

Los sistemas basados en teléfonos celulares o similares pueden ser lanzados seleccionando una opción de menú en pantalla apropiada presentada en la pantalla del teléfono celular.

Aunque típicamente una sola compañía de totalizadores y, por consiguiente, solamente un ordenador de totalizador (aunque podrían utilizarse también más ordenadores de totalizador en una sola compañía de totalizadores), acepta apuestas para cualquier competición de apuestas dada, ocasionalmente más de una sola compañía de totalizadores aceptará apuestas para una competición popular, tal como el Kentucky Derby. El sistema de apuestas 10 puede utilizarse, por tanto, para dirigir apuestas a uno cualquiera o más de los ordenadores de totalizador correspondientes de las compañías de totalizadores.

La aplicación de apuestas del sistema 10 puede seleccionar automáticamente una compañía de totalizadores para una competición de apuestas particular, puede permitir que un usuario seleccione una compañía de totalizadores para una competición de apuestas particular, puede presentar posibilidades correspondientes para competiciones de apuestas en un totalizador automáticamente seleccionado o en cada totalizador que sea seleccionado por un usuario, puede proporcionar información de cuentas para uno o más totalizadores, puede ayudar a gestionar un saldo del apostante en múltiples totalizadores, puede facilitar el uso de botes combinados que comprendan más de un totalizador para proporcionar un bote de totalizadores cruzados, y puede soportar otras funciones relacionadas con el uso de múltiples totalizadores.

Una compañía de totalizadores puede ser seleccionada automáticamente por la aplicación de apuestas interactivas basándose en cualquier factor adecua-

do. Por ejemplo, cuando un usuario selecciona una competición de apuestas que tiene lugar en un estado particular, la aplicación de apuestas interactivas sólo puede seleccionar una compañía de totalizadores que tenga licencia para aceptar apuestas en competiciones de ese estado. Si se desea, la aplicación de apuestas interactivas puede seleccionar un totalizador que proporcione posibilidades mejores para una selección de apuestas que las posibilidades actualmente disponibles en otros totalizadores. Un totalizador puede ser seleccionado también basándose en las consecuencias fiscales de un apostante particular seleccionando entre diversas compañías de totalizadores. La aplicación de apuestas interactivas puede seleccionar el totalizador con el mayor valor de bote, el menor valor de bote, etc. Un totalizador puede ser seleccionado basándose en un beneficio bruto que será otorgado proporcionando al menos cierto número de apuestas o al menos cierto valor de apuestas. Si se desea, un totalizador puede ser seleccionado basándose en factores tales como la preferencia del usuario por una compañía de totalizadores particular, el tipo de apuesta (por ejemplo, parimutuel en función de posibilidades fijas) obtenible de los totalizadores, etc. Además, la aplicación de apuestas interactivas puede seleccionar un totalizador basándose en una combinación de estos factores o de cualesquiera otros factores adecuados. Por ejemplo, cuando se encuentran disponibles tres compañías de totalizadores y dos de las tres comparten un atributo que las hace más deseables que el restante totalizador, puede utilizarse un factor adicional para decidir entre estos dos totalizadores deseables. Si se desea, pueden utilizarse factores o criterios adicionales para ayudar a seleccionar un solo totalizador en el que hacer apuestas o hacer una apuesta dada, etc.

La aplicación de apuestas interactivas puede permitir a los usuarios seleccionar manualmente una compañía de totalizadores. Por ejemplo, un usuario puede estar provisto de la pertinente información relacionada con cada uno de los múltiples totalizadores que se encuentren disponibles. El usuario entonces puede seleccionar entre estos totalizadores. Por ejemplo, a un usuario se le dan opciones que le permiten seleccionar un totalizador basándose en las posibilidades, las consecuencias fiscales, los valores de bote, un beneficio bruto o cualesquiera otros factores.

Cuando un usuario selecciona una opción deseada, al usuario se le pueden presentar los datos pertinentes para la opción para cada totalizador a partir de lo cual el usuario puede seleccionar. Si se desea, los datos de todas las opciones pueden ser presentados al usuario en una hoja de cálculo u otra disposición adecuada.

Puede utilizarse también una combinación de técnicas de selección de totalizador automáticas y manuales. Por ejemplo, el usuario puede aplicar primero un primer factor o criterios cuando seleccione entre los totalizadores disponibles. La aplicación de apuestas interactivas puede aplicar entonces automáticamente un segundo factor o criterio. Si se desea, la aplicación de apuestas interactivas puede aplicar automáticamente un primer factor y luego el usuario puede aplicar manualmente un segundo factor.

A fin de hacer posible que un usuario determine si las posibilidades de un totalizador automáticamente seleccionado son aceptables (suponiendo que se selecciona el totalizador antes de que sea haga una apuesta) o a fin de notificar a un usuario las posibil-

dades recibidas (supóngase que se selecciona el totalizador después de que se haya hecho una apuesta - en cuyo caso el usuario puede ser informado de posibilidades mínimas o medias antes de hacer una apuesta), la aplicación de apuestas interactivas puede proporcionar al usuario las posibilidades del totalizador seleccionado. En caso de que el usuario pueda seleccionar manualmente uno de los totalizadores, al usuario se le puede presentar una lista de las posibilidades para cada totalizador disponible.

Pueden abrirse cuentas separadas para el usuario en cada totalizador con el que el usuario desee apostar. La aplicación de apuestas interactivas puede hacer posible que la información de cuentas para un usuario con cuentas en múltiples totalizadores sea visualizada a petición. La aplicación de apuestas interactivas puede gestionar automáticamente los fondos de las cuentas de los usuarios en todas las compañías de totalizadores que se estén utilizando. Con este tipo de disposición, si un usuario no tiene fondos en una cuenta en un totalizador dado en el que al apostante le gustaría hacer una apuesta, el sistema puede transferir automáticamente dinero desde una cuenta de totalizador, en la que el usuario tenga fondos, al totalizador dado.

La aplicación de apuestas interactivas puede soportar totales de botes cruzados. Los datos de los botes en cada totalizador pueden ser reunidos en tiempo real por el sistema. El sistema puede entonces combinar matemáticamente los botes entre sí para producir un bote de totalizadores cruzados. El sistema puede presentar al usuario posibilidades de bote de totalizadores cruzados. Cuando el usuario hace una apuesta, el sistema puede hacer apuestas apropiadas con cada uno de los totalizadores individuales que participen en el bote de totalizadores cruzados. Las disposiciones de bote de totalizadores cruzados permiten a los usuarios acceder a botes mayores de apuestas que si se encontrara disponible un solo bote de totalizador. Dichas disposiciones pueden también ser beneficiosas para las compañías de totalizadores, a causa de que pueden utilizarse para impedir que los usuarios "compren totalizador" (es decir, busquen el totalizador con las mejores posibilidades).

En la figura 3 se muestra una disposición de menú ilustrativa que puede ser utilizada por el usuario para acceder a la aplicación de apuestas interactivas. Inicialmente, el usuario puede ver un vídeo en el equipo de usuario (por ejemplo, el equipo de televisión 22, el equipo informático de usuario 20, o el equipo telefónico de usuario 32). Por ejemplo, el usuario puede estar viendo un programa de televisión relacionado con carreras en un canal de televisión relacionado con carreras. En una pantalla 154 puede presentarse un vídeo relacionado con carreras de tamaño completo. La pantalla 154 puede contener una región de menú 156. La región de menú 156 puede estar dispuesta como una capa sobrepuesta encima del vídeo 152, puede estar situada en una disposición envolvente que rodea el vídeo 152 en una ventana de tamaño reducido, o puede presentarse en la pantalla 154 utilizando cualquier otra configuración adecuada. El menú 156 puede contener una opción seleccionable por el usuario 158 de manera que el usuario puede seleccionar, cuando lo desee, hacer una apuesta. La opción 160 puede utilizarse para acceder a resultados de carreras. La opción 162 puede utilizarse para acceder a información de las cuentas de usuario en diversos totalizadores o de una cuenta asociada con el proveedor del servicio

de apuestas interactivas o similar. La opción hándicap 164 puede seleccionarse cuando el usuario desee obtener información de hándicap. La opción de configuración 166 puede seleccionarse cuando el usuario desee hacer ajustes en la aplicación de apuestas interactivas.

En la figura 4 se muestra una pantalla ilustrativa 168 que puede ser proporcionada cuando el usuario invoque la función de configuración de la aplicación de apuestas interactivas (por ejemplo, seleccionando la opción 166 de la figura 3 o similar). El usuario puede utilizar teclas de flecha de control remoto para situar la región destacada 169 encima de una opción deseada. Puede seleccionarse una opción pulsando una tecla OK de control remoto o similar una vez que la opción deseada ha sido destacada.

La pantalla de opciones de configuración 168 puede incluir la opción de configuración de jugador 170. El usuario puede utilizar la opción de configuración de jugador 170 para gestionar funciones relativas a diferentes usuarios. Por ejemplo, la opción 170 puede utilizarse para añadir un nuevo usuario, para borrar un usuario, para cambiar contraseñas, etc.

La opción de configuración de sistema 172 puede utilizarse para configurar parámetros de sistema tales como ajustes de equipo, ajustes de seguridad, etc.

La opción de selección de pista 172 puede utilizarse para establecer pistas definidas por el usuario o por defecto.

La opción 176 puede utilizarse para establecer ajustes de apuestas por defecto.

La opción de selección de totalizador 178 puede utilizarse para acceder a opciones que permitan al usuario seleccionar un totalizador deseado.

En la figura 5 se muestra una pantalla ilustrativa de selección de totalizador 180 que puede ser presentada al usuario cuando seleccione la opción 178 de la figura 4. La pantalla 180 puede contener una opción tal como la opción 182 que permita al usuario seleccionar un método deseado para seleccionar un totalizador para hacer apuestas. Como se indica mediante las flechas 184, el usuario puede seleccionar el método de selección de totalizador deseado utilizando teclas de flecha de control remoto derecha izquierda. Cuando se presente un método deseado, el usuario puede seleccionar ese método colocando la región resaltada 188 sobre la opción OK 186 y pulsando una tecla OK de control remoto o similar. El usuario puede cancelar la presentación de la pantalla 180 seleccionando la opción de cancelar 190.

La opción 182 puede utilizarse para seleccionar cualquier método de selección de totalizador adecuado. Si se desea, los totalizadores pueden ser seleccionados basándose en el nombre del totalizador, el lugar del totalizador, en los totalizadores que proporcionen las mejores posibilidades medias o las mejores posibilidades para una apuesta o apuestas particulares, en los totalizadores que acepten ciertas apuestas o tipos de apuesta, o en cualesquiera otros criterios adecuados.

Si el usuario elige seleccionar un totalizador deseado por el nombre (por ejemplo, seleccionando "nombre" con la opción 182), la aplicación de apuestas interactivas puede presentar una pantalla tal como la pantalla 192 de la figura 6. La pantalla 192 de la figura 6 puede contener una lista de nombres de totalizadores 194. El usuario puede seleccionar un totalizador deseado utilizando la región resaltada 196. Co-

mo se indica mediante la flecha 198, el usuario puede desplazarse hacia abajo para acceder a nombres de totalizadores adicionales utilizando una tecla de flecha de bajada de control remoto o similar. Una vez que el usuario ha elegido un totalizador, puede utilizarse ese totalizador para gestionar las apuestas del usuario. Si se desea, seleccionando un totalizador durante la configuración puede establecerse una selección de totalizador por defecto que puede utilizarse para todas las apuestas hasta que sea anulada por el usuario.

En el ejemplo de la figura 6, el usuario estaba provisto de una pantalla que le permitía seleccionar un totalizador deseado por el nombre del totalizador. Otra manera en que el totalizador puede ser seleccionado se basa en las posibilidades medias. En la figura 7 se muestra una pantalla ilustrativa 200 que puede ser presentada al usuario cuando use una opción tal como la opción 182 de la figura 5 para dirigir la aplicación de apuestas interactivas a fin de permitir al usuario seleccionar un totalizador deseado por las posibilidades medias. La pantalla 200 puede incluir una lista de nombres de totalizadores 202. Cada totalizador puede tener información asociada de posibilidades 204. La información sobre posibilidades 204 puede ser cualquier información adecuada sobre las posibilidades previstas por el totalizador correspondiente. Por ejemplo, la información sobre posibilidades 204 puede ser la información más reciente sobre las posibilidades de ganar proporcionada para un caballo o carrera particular, las posibilidades medias de ganar proporcionadas para todos los caballos en todas las carreras, el promedio de todas las posibilidades en todos los tipos de apuestas para todas las carreras durante un periodo de tiempo particular (por ejemplo, el último mes, etc.) o cualquiera otra base normalizada adecuada para hacer una comparación entre las posibilidades ofrecidas por un totalizador y las posibilidades ofrecidas por otro totalizador. Si se desea, la información sobre posibilidades puede ser una calificación que se asigna al totalizador por un servicio de calificaciones. La calificación puede reflejar si las posibilidades se consideran buenas, muy buenas o excelentes posibilidades, etc. El usuario puede seleccionar un totalizador deseado basándose en la información sobre posibilidades utilizando la región resaltada 205.

Si el usuario desea hacer una apuesta, puede seleccionar una opción tal como la opción de crear apuestas 158 de la figura 3. En la figura 8 se muestra una pantalla de selección de pista ilustrativa 206 que puede ser proporcionada al usuario cuando seleccione la opción 158. La pantalla 206 y las otras pantallas proporcionadas por la aplicación de apuestas interactivas pueden tener un logo 207 u otra información. Por ejemplo, las pantallas de creación de apuestas tal como la pantalla de selección de pista de la figura 8 u otra de tales pantallas pueden incluir un "boleto de apuesta" que representa la apuesta que el usuario está preparando de manera que visualmente se parece a un boleto de carreras impreso. El usuario puede seleccionar una pista de carreras deseada para la apuesta de usuario seleccionando una opción apropiada 210 con la región destacada 208.

Después de que el usuario ha seleccionado una pista de carreras deseada, la aplicación de apuestas interactivas puede presentar una pantalla de selección de carreras al usuario. En la figura 9 se muestra una pantalla ilustrativa de selección de carrera 212. La pantalla 212 puede contener información 214 sobre el

tiempo que transcurra hasta la siguiente carrera programada. El usuario puede seleccionar una carrera deseada para la apuesta seleccionando una de las opciones de carrera 216 utilizando la región destacada 218.

5 Cuando el usuario ha seleccionado una carrera, la aplicación de apuestas interactivas puede presentar una pantalla de selección de tipo de apuestas tal como una pantalla de selección de tipo de apuesta 220 de la figura 10. La pantalla de selección de tipo de apuesta puede contener una pluralidad de opciones de tipo de apuesta 222. El usuario puede seleccionar un tipo de apuesta deseado utilizando la región destacada 224.

10 La aplicación de apuestas interactivas puede presentar al usuario una pantalla de selección de caballo después de que el usuario haya seleccionado un tipo de apuesta. En la figura 11 se muestra una pantalla ilustrativa de selección de caballo 226. El usuario puede seleccionar uno o más caballos para la apuesta mediante la opción de caballo deseado seleccionada 228 utilizando la región destacada 230. Si el usuario está creando una apuesta de ganador u otra apuesta que entañe un solo caballo, el usuario puede completar el proceso de selección de caballo seleccionando un solo caballo. Cuando el usuario está creando una apuesta tal como una apuesta tipo exacta que requiere la selección de múltiples corredores, se requiere que el usuario seleccione cada uno de los múltiples corredores para la apuesta.

15 Cuando el usuario ha terminado de seleccionar los caballos para la apuesta con la pantalla 226, la aplicación de apuestas interactivas puede presentar al usuario una pantalla tal como la pantalla de selección de cantidad de apuestas 232 de la figura 12. La pantalla 232 puede incluir opciones 234 entre las cuales el usuario puede seleccionar una cantidad de apuesta deseada utilizando la región destacada 236.

20 Cuando el usuario ha seleccionado la cantidad de apuesta para la apuesta, la aplicación de apuestas interactivas puede presentar una pantalla al usuario, tal como la pantalla de cola de apuesta 238 de la figura 13. La pantalla 238 puede contener una cola 240 de las apuestas que han sido creadas por el usuario pero que todavía no han sido remitidas al sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24. Puede proporcionarse información sobre la pista para la apuesta. Puede proporcionarse también información sobre la carrera, la cantidad de apuestas, el tipo de apuesta, los caballos corredores y el coste total de cada apuesta. El usuario puede seleccionar entre diversas opciones utilizando la región destacada 242. La opción 244 puede seleccionarse para enviar las apuestas que hay en la cola de apuestas. La opción 248 puede seleccionarse para crear una nueva apuesta. El usuario puede seleccionar la opción de ver 248 para ver detalles adicionales de las apuestas que hay en la cola de apuestas. La opción 250 permite al usuario doblar una apuesta. La opción 252 permite al usuario suprimir una apuesta. Cuando el usuario selecciona una acción tal como la opción 248, 250 ó 252, la aplicación de apuestas interactivas puede presentar una región destacada en las apuestas que hay en la cola de apuestas. El usuario puede situar la región destacada utilizando teclas de flecha de control remoto o similares para designar que la apuesta ha de ser utilizada para realizar la función asociada con la opción seleccionada.

25 Si se desea, al usuario puede dársele la oportunidad de seleccionar un totalizador deseado para una

apuesta particular o para las apuestas que hay en la cola de apuestas. Por ejemplo, cuando el usuario selecciona la opción de enviar 244 de la figura 13, la aplicación de apuestas interactivas puede presentar una pantalla tal como la pantalla 254 de la figura 14. La pantalla 254 puede contener una lista 256 de diversos totalizadores disponibles para la apuesta o apuestas del usuario. Puede ser proporcionada también información sobre posibilidades 258. El usuario puede seleccionar un totalizador deseado basándose en la información sobre posibilidades utilizando la región destacada 260.

Si el usuario tiene una sola apuesta en la cola de apuestas, la información sobre posibilidades 258 puede incluir información sobre las posibilidades de esa apuesta en cada uno de los diferentes totalizadores. Esto permite que el usuario seleccione un totalizador basándose en que el totalizador ofrece las mejores posibilidades para la apuesta. Si el usuario tiene múltiples apuestas en la cola de apuestas, la información sobre posibilidades 258 puede ser una media ponderada de las posibilidades disponibles en cada totalizador. Por ejemplo, la información sobre posibilidades puede ser un promedio de las posibilidades para las apuestas del usuario que se calcula ponderadamente basándose en la cantidad de dólares de cada apuesta. Esto es simplemente ilustrativo. Puede utilizarse cualquier disposición de ponderación adecuada.

Después de que el usuario ha utilizado la región destacada 260 de la figura 14 para seleccionar un totalizador deseado, la aplicación de apuestas interactivas puede remitir las apuestas que hay en la cola de apuestas del usuario al sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24, que puede asociar entonces las apuestas hechas con el totalizador seleccionado. Si la apuesta es satisfactoria, puede hacerse un ingreso en la cuenta que el usuario tiene abierta en el totalizador seleccionado, el totalizador seleccionado puede ingresar las ganancias del usuario en una cuenta central mantenida por el sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24, o puede utilizarse cualquiera otra disposición adecuada para abonar las ganancias al usuario. Si la apuesta no es satisfactoria, puede hacerse un cargo en la cuenta que el usuario tiene en el totalizador seleccionado, las pérdidas del usuario pueden cargarse desde una cuenta central mantenida por el sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones, o puede utilizarse cualquiera otra disposición adecuada para cargar en cuenta al usuario.

Si se desea, al usuario se le puede presentar una pantalla tal como la pantalla 254 antes de que se le presente la pantalla 238 de la figura 13 o en cualquier otro momento adecuado (por ejemplo, en cualquier momento adecuado después de que el usuario haya creado una o más apuestas).

Si el usuario ha creado múltiples apuestas, la aplicación de apuestas interactivas puede presentar una pantalla tal como la pantalla 262 de la figura 15. La pantalla 262 puede ser presentada, por ejemplo, después de que el usuario haya seleccionado un totalizador de interés utilizando la región destacada 260 de la figura 14. La pantalla 262 puede incluir información 264 que identifique el totalizador que el usuario ha seleccionado provisionalmente para hacer las apuestas del usuario. Puede proporcionarse también una lista 466 de cada una de las apuestas del usuario. Si se desea, la lista 466 puede incluir información tal

como la información que haya en la cola de apuestas de la figura 13. Puede proporcionarse también para cada apuesta información sobre posibilidades 468. La información sobre posibilidades 468 permite que el usuario evalúe las posibilidades disponibles actuales que son ofrecidas por el totalizador indicado por la información 264 para cada una de las apuestas individuales del usuario.

Si el usuario desea remitir las apuestas utilizando el totalizador identificado por la información 264, el usuario puede seleccionar la opción de enviar apuesta 470. Si el usuario decide seleccionar un totalizador diferente, el usuario puede seleccionar la opción 472. La opción 474 puede ser seleccionada cuando el usuario desee cancelar la presentación de la pantalla 262 (por ejemplo, para volver a ver televisión).

Si se desea, puede utilizarse una disposición (cuadrículada) de tipo de hoja de cálculo o similar para presentar simultáneamente al usuario muchas de las estadísticas relacionadas con la selección de totalizador. En la figura 16 se muestra una disposición ilustrativa de este tipo. En el ejemplo de la figura 16, la pantalla 476 puede incluir una lista 478 de diversos totalizadores que se encuentren disponibles para las apuestas del usuario. Puede presentarse al usuario información sobre posibilidades 480 u otra información adecuada relacionada con apuestas. La información sobre posibilidades 480 puede, por ejemplo, incluir información sobre las posibilidades actuales que cada totalizador ofrece en la primera apuesta que hay en la cola de apuestas del usuario.

Si se desea, la pantalla 476 puede incluir información 482 que se refiere al estado de impuestos de cada totalizador. La información 482 puede, por ejemplo, indicar si los impuestos (incluidos los honorarios de usuario o similares) serán impuestos a la apuesta del usuario para cada totalizador, qué tasa de impuesto (u honorarios) sería en ese totalizador, o cualquiera otra información adecuada relacionada con las consecuencias fiscales de hacer una apuesta en cada totalizador. La información 484 puede proporcionarse también en relación con los valores de bote asociados con los diversos totalizadores. La información presentada en la pantalla 476 es simplemente ilustrativa. Al usuario puede presentársele cualquier información adecuada para permitirle tomar una decisión informada en relación con el totalizador que va a seleccionar. El usuario puede utilizar la región destacada 486 para seleccionar un totalizador deseado basándose en la información proporcionada en la pantalla 476.

Si se desea, la aplicación de apuestas interactivas puede seleccionar automáticamente un totalizador para el usuario. La aplicación de apuestas interactivas puede seleccionar automáticamente el totalizador para satisfacer los intereses del usuario, satisfacer los intereses del proveedor del servicio de apuestas interactivas, etc.

En la figura 17 se muestran etapas ilustrativas que intervienen en el uso de la aplicación de apuestas interactivas para seleccionar automáticamente un totalizador. Las etapas de la figura 17 pueden ser realizadas por la aplicación de apuestas interactivas en cualquier orden adecuado. Si se desea, algunas de las etapas pueden eliminarse o evitarse.

En la etapa 488, la aplicación de apuestas interactivas puede seleccionar automáticamente la compañía de totalizadores basándose en el estado de licencias. Por ejemplo, si el usuario se encuentra en un estado

en el que solamente ciertos totalizadores tienen licencia para aceptar apuestas, este criterio puede utilizarse para seleccionar automáticamente un totalizador.

En la etapa 490, la aplicación de apuestas interactivas puede seleccionar automáticamente un totalizador basándose en que el totalizador proporciona las posibilidades más favorables. Por ejemplo, cuando el usuario ha creado una apuesta y seleccionado una opción de enviar tal como la opción de enviar 244 de la figura 13, la aplicación de apuestas interactivas puede seleccionar automáticamente un totalizador que tenga las posibilidades más altas para las apuestas relacionadas en la cola de apuestas del usuario.

En la etapa 492, la aplicación de apuestas interactivas puede seleccionar automáticamente un totalizador basándose en las consecuencias fiscales asociadas con las apuestas en cada totalizador. Si, por ejemplo, dos totalizadores ofrecen posibilidades similares, la aplicación de apuestas interactivas puede elegir entre los dos totalizadores basándose en si las ganancias del usuario serán gravadas o no lo serán, si los impuestos serán altos o bajos, etc.

En la etapa 494, la aplicación de apuestas interactivas puede seleccionar automáticamente el totalizador basándose en el valor del bote de apuestas asociado con cada totalizador. Por ejemplo, el usuario puede seleccionar automáticamente un totalizador que tenga el mayor valor de bote, que tenga el menor valor de bote, o que satisfaga cualquier otro criterio adecuado de valor de bote.

En la etapa 496, la aplicación de apuestas interactivas puede seleccionar automáticamente un totalizador basándose en un beneficio bruto. Por ejemplo, la aplicación de apuestas interactivas puede seleccionar un totalizador cuando se determine que se concederá un beneficio (por ejemplo, al proveedor de la aplicación de apuestas interactivas) para proporcionar al menos cierto número de apuestas o al menos cierto valor de apuesta a ese totalizador.

En la etapa 498, la aplicación de apuestas interactivas puede seleccionar automáticamente un totalizador basándose en las preferencias del usuario. Por ejemplo, si el usuario ha expresado el interés en un totalizador particular (por ejemplo, haciendo apuestas con ese totalizador frecuentemente), la aplicación de apuestas interactivas puede seleccionar ese totalizador.

En la etapa 500, la aplicación de apuestas interactivas puede seleccionar automáticamente un totalizador basándose en la disponibilidad de tipos de apuestas particulares. Por ejemplo, si el usuario tiene una apuesta de tipo quinella en la cola de apuestas del usuario, la aplicación de apuestas interactivas puede seleccionar automáticamente un totalizador basándose en si el totalizador permite o no apuestas de tipo quinella. Los totalizadores que no soportaran apuestas de tipo quinella (por ejemplo) no serían seleccionados.

Si se desea, las etapas de la figura 17 pueden utilizarse en cualquier combinación adecuada o pueden utilizarse en combinación con etapas de selección manual.

En la figura 18 se muestran etapas ilustrativas que intervienen en el uso de una aplicación de apuestas interactivas que soporta apuestas con múltiples totalizadores. En la etapa 502, la aplicación de apuestas interactivas puede seleccionar automáticamente un totalizador o totalizadores que sean aceptables (por ejem-

plo, que sean aceptables para la apuesta o apuestas del usuario o que sean en general aceptables). La etapa 502 puede comprender etapas de selección automática tales como las etapas de la figura 17.

En la etapa 504, pueden presentarse información sobre posibilidades y otras informaciones relacionadas con apuestas para el totalizador seleccionado. Por ejemplo, puede presentarse al usuario una pantalla que contenga una lista de nombres de totalizadores e información correspondiente sobre posibilidades. La información sobre posibilidades puede incluir información sobre posibilidades medias, información sobre posibilidades para las apuestas particulares del usuario, etc.

Si se desea, el usuario puede seleccionar manualmente un totalizador. En la etapa 506, puede presentarse al usuario información sobre posibilidades u otras informaciones de apuestas que estén asociadas con totalizadores particulares. La información de totalizadores puede incluir información sobre posibilidades medias, información sobre posibilidades para las apuestas particulares del usuario, etc. En la etapa 508, la aplicación de apuestas interactivas puede dar al usuario la oportunidad de seleccionar un totalizador. Por ejemplo, al usuario se le puede dar la oportunidad de seleccionar un totalizador para una apuesta o apuestas particulares basándose en la información sobre las posibilidades u otra estadística de carreras para la carrera que esté presentada en la etapa 506.

El usuario puede tener cuentas en diferentes totalizadores. En la etapa 510, la aplicación de apuestas interactivas puede utilizarse para proporcionar al usuario información de cuentas para uno o más de tales totalizadores. La aplicación de apuestas interactivas puede ayudar a mantener estas cuentas en la etapa 512.

En la etapa 514, la aplicación de apuestas interactivas u otro servicio asociado con el sistema puede utilizarse para combinar botes desde uno o más totalizadores a fin de producir un total de botes cruzados. El sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24 u otro tipo adecuado puede utilizarse para administrar el bote combinado.

La aplicación de apuestas interactivas puede seleccionar totalizadores automáticamente y por separado respecto del usuario quien puede seleccionar manualmente totalizadores. Si se desea, puede combinarse la selección automática y la selección manual. La selección automática y la selección manual de totalizadores pueden comprender la aplicación de ciertos criterios de selección.

En la figura 19 se muestra una disposición ilustrativa que comprende la aplicación manual y automática del criterio de selección de totalizador. En la etapa 516, la aplicación de apuestas interactivas puede permitir al usuario aplicar manualmente criterios de selección de totalizador. Por ejemplo, la aplicación de apuestas interactivas puede dar al usuario la oportunidad de ver las posibilidades disponibles desde diversos totalizadores para las apuestas del usuario y resaltar un totalizador dado utilizando correspondientemente una región destacada. En la etapa 518, la aplicación de apuestas interactivas puede aplicar automáticamente criterios de selección de totalizador. Por ejemplo, si más de un totalizador cumple los criterios del usuario ofreciendo altas posibilidades, la aplicación de apuestas interactivas puede favorecer a un totalizador respecto del otro basándose en que ofrece

un acuerdo financiero mejor (por ejemplo, honorarios más bajos, etc.) para el proveedor de la aplicación de apuestas interactivas.

Si se desea, los criterios de selección automática pueden ser empleados por la aplicación de apuestas interactivas antes de que al usuario se le permita aplicar manualmente criterios de selección de totalizador. Por ejemplo, la aplicación de apuestas interactivas puede eliminar ciertos totalizadores basándose en bajas posibilidades antes de presentar la información de totalizadores al usuario. La aplicación automática y manual de los criterios de selección de totalizador puede ser ejecutada en cualquier orden adecuado o puede ser ejecutada concurrentemente, si se desea.

En la etapa 524, la aplicación de apuestas interactivas puede seleccionar un totalizador deseado basándose en los criterios de selección de totalizador que fueron aplicados manual y automáticamente en etapas tales como las etapas 516, 518, 520 y 522.

En la etapa 526, la apuesta o apuestas creadas por el usuario son remitidas para procesamiento. Por ejemplo, si se ha seleccionado un totalizador particular, la apuesta puede ser procesada por ese totalizador en tiempo real o puede ser procesada por el sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24 en tiempo real, y las cuentas del totalizador y el sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones 24 se reconcilian en un momento posterior (por ejemplo, una vez al día, etc.).

La aplicación de apuestas interactivas puede permitir que el usuario acceda a información de cuentas de diversos totalizadores. En la figura 20 se muestra una pantalla ilustrativa 528 en que puede presentarse al usuario la aplicación de apuestas interactivas para

proporcionarle información de cuentas de múltiples totalizadores. La pantalla 528 puede incluir una lista 530 de diversos totalizadores en los que el usuario tiene una cuenta. La pantalla 528 puede incluir también información de saldo de cuentas 532 para cada totalizador.

En la figura 21 se muestran etapas ilustrativas que intervienen en la gestión o manejo de botes de totalizadores cruzados y similares. En la etapa 534, la aplicación de apuestas interactivas puede recibir datos en tiempo real desde cada uno de los múltiples totalizadores disponibles. Por ejemplo, cada totalizador puede proporcionar información de bote sobre una apuesta de ganador particular. Los botes pueden combinarse en la etapa 536 utilizando los principios de apuestas de tipo parimutuel y similares. La información sobre los botes de totalizadores cruzados resultantes puede presentarse al usuario en el equipo de usuario en la etapa 538. En la etapa 540, el usuario puede crear una apuesta utilizando un bote de totalizadores cruzados. En la etapa 542, la aplicación de apuestas interactivas puede hacer apuestas individuales en cada totalizador participante basándose en la apuesta del usuario y en la contribución de cada totalizador al bote.

Aunque las pantallas mostradas cuando se ilustran las opciones que pueden ser presentadas al usuario se han descrito algunas veces como habiendo sido generadas por un descodificador de televisor o similar, estas pantallas pueden ser generadas por cualquier equipo de usuario adecuado incluido un descodificador de televisor de sistema de cable, un receptor de satélite, un equipo informático de usuario tal como ordenadores portátiles, un teléfono celular con una pantalla, o cualquier otro dispositivo adecuado.

## REIVINDICACIONES

1. Aparato para permitir que los usuarios hagan apuestas por medio de una aplicación de apuestas interactivas, estando al menos parcialmente funcionando dicha aplicación en el respectivo equipo de usuario (120, 126, 132, 138), comprendiendo dicho equipo de usuario plataformas plurales, comprendiendo dicho aparato:

un concentrador común a las plataformas plurales para recibir datos de apuestas desde el equipo de usuario mediante el uso de aplicaciones de apuestas interactivas, comprendiendo dicho concentrador una red informática (148, 150) común a las plataformas plurales y teniendo una base de datos (114, 144) dispuesta para almacenar información de usuario y de cuentas para acceso por dicha red informática (148, 150);

medios de registro de transacciones (142) conectados a la red informática (148, 150) para registrar y almacenar datos de transacciones de apuestas desde la red informática; estando conectada dicha red informática (148, 150) a un dispositivo de interfaz de entrada (110) que proporciona acceso a totalizadores plurales (30) que son independientes entre sí, en que cada totalizador (30) es capaz de aceptar una apuesta correspondiente a los datos de apuestas; y con lo que la aplicación de apuestas interactivas hace posible la selección de un totalizador respectivo de los totalizadores plurales y la colocación de la apuesta con el totalizador seleccionado de los totalizadores plurales.

2. Aparato según la reivindicación 1, en el que la aplicación de apuestas interactivas selecciona el totalizador dado de los totalizadores aplicando automáticamente criterios de selección de totalizador.

3. Aparato según la reivindicación 1, en el que la aplicación de apuestas interactivas se utiliza para seleccionar el totalizador dado de los totalizadores dado al usuario la oportunidad de aplicar manualmente criterios de selección de totalizador.

4. Aparato según la reivindicación 1, en el que la apuesta es una apuesta en una carrera de caballos.

5. Aparato según la reivindicación 1, en el que la aplicación de apuestas interactivas está configurada para presentar al usuario una región de menú que incluye una opción de configuración y en el que el usuario puede acceder a las características de selección de totalizador de la aplicación de apuestas interactivas seleccionando la opción de configuración.

6. Aparato según la reivindicación 1, en el que el equipo de usuario está configurado para permitir que la aplicación de apuestas interactivas presente al usuario una opción que le permita seleccionar el tipo de método de selección de totalizador que el usuario desea utilizar para seleccionar manualmente el totalizador para la apuesta.

7. Aparato según la reivindicación 1, en el que el equipo de usuario está configurado para permitir que la aplicación de apuestas interactivas a fin de presentar al usuario una opción de configuración que le permita seleccionar el totalizador que ha de ser utilizado por la aplicación de apuestas interactivas.

8. Aparato según la reivindicación 1, en el que el equipo de usuario está configurado para permitir que la aplicación de apuestas interactivas presente al usuario una pantalla que le permita seleccionar un totalizador deseado por el nombre.

9. Aparato según la reivindicación 1, en el que el

equipo de usuario está configurado para permitir que la aplicación de apuestas interactivas presente al usuario una pantalla que le permita ver una lista de totalizadores disponibles para apuestas e información sobre posibilidades asociada con cada uno de esos totalizadores.

10. Aparato según la reivindicación 1, en el que el equipo de usuario está configurado para permitir que la aplicación de apuestas interactivas presente al usuario una pantalla que le permita ver una lista de totalizadores disponibles para apuestas e información sobre posibilidades medias asociada con cada uno de esos totalizadores.

11. Aparato según la reivindicación 1, en el que el equipo de usuario está configurado para permitir que la aplicación de apuestas interactivas presente al usuario una pantalla que le permita ver una lista de totalizadores disponibles para apuestas en la apuesta creada por el usuario e información sobre posibilidades medias asociada con cada uno de esos totalizadores.

12. Aparato según la reivindicación 1, en el que el equipo de usuario está configurado para permitir que la aplicación de apuestas interactivas presente al usuario una pantalla que le permita seleccionar entre pistas de carreras para la apuesta utilizando una región resaltada.

13. Aparato según la reivindicación 1, en el que el equipo de usuario está configurado para permitir que la aplicación de apuestas interactivas sea utilizada por el usuario para crear una pluralidad de apuestas y presente una pantalla que contenga información sobre cada uno de los múltiples totalizadores y que contenga información ponderada de posibilidades para cada uno de los totalizadores, en que la información ponderada de posibilidades se basa en cada una de la pluralidad de apuestas.

14. Aparato según la reivindicación 1, en el que el equipo de usuario está configurado para permitir que la aplicación de apuestas interactivas sea utilizada por el usuario para seleccionar el totalizador dado de los múltiples totalizadores, y presente al usuario una pantalla que contenga una lista de apuestas e información sobre las posibilidades actuales disponibles en el totalizador dado para cada una de las apuestas.

15. Aparato según la reivindicación 1, en el que el equipo de usuario está configurado para permitir que la aplicación de apuestas interactivas sea utilizada por el usuario para seleccionar el totalizador dado de los múltiples totalizadores, y presente al usuario una pantalla que contenga una lista de apuestas e información sobre las posibilidades actuales disponibles en el totalizador dado para cada una de las apuestas, y presente una opción en la pantalla que permita al usuario remitir la apuesta para procesamiento.

16. Aparato según la reivindicación 1, en el que el equipo de usuario está configurado para permitir que la aplicación de apuestas interactivas sea utilizada por el usuario para seleccionar el totalizador dado de los múltiples totalizadores, presente al usuario una pantalla que contenga una lista de apuestas e información sobre las posibilidades actuales disponibles en el totalizador dado para cada una de las apuestas, y presente una opción en la pantalla que permita al usuario remitir la apuesta al totalizador dado para procesamiento.

17. Aparato según la reivindicación 1, en el que el equipo de usuario está configurado para permitir

que la aplicación de apuestas interactivas sea utilizada por el usuario para seleccionar el totalizador dado de los múltiples totalizadores, presente al usuario una pantalla que contenga una lista de apuestas e información sobre las posibilidades actuales disponibles en el totalizador dado para cada una de las apuestas, y presente una opción en la pantalla que permite al usuario seleccionar otro totalizador para la apuesta.

18. Aparato según la reivindicación 1, en el que el equipo de usuario está configurado para presentar al usuario una pantalla que contiene una disposición en cuadrículas de información de cada uno de los múltiples totalizadores.

19. Aparato según la reivindicación 1, en el que el equipo de usuario está configurado para presentar al usuario una pantalla que contiene información sobre el nombre de cada uno de los múltiples totalizadores e información relativa al estado de impuestos de cada totalizador.

20. Aparato según la reivindicación 1, en el que el equipo de usuario está configurado para presentar al usuario una pantalla que contiene información sobre el nombre de cada uno de los múltiples totalizadores e información relativa a un valor de bote asociado con cada totalizador.

21. Aparato según la reivindicación 1, en el que el equipo de usuario está configurado para presentar al usuario una pantalla que contiene información sobre el nombre de cada uno de los múltiples totalizadores e información relacionada con las posibilidades de la apuesta, que está asociada con cada totalizador.

22. Aparato según la reivindicación 1, en el que el equipo de usuario está configurado para presentar al usuario una pantalla que contiene información sobre el nombre de cada uno de los múltiples totalizadores, información relacionada con las posibilidades de la apuesta, que está asociada con cada totalizador, e información sobre un valor de bote para la apuesta, que está asociada con cada totalizador.

23. Aparato según la reivindicación 1, en el que el equipo de usuario está configurado para presentar al usuario una pantalla que contiene información sobre el nombre de cada uno de los múltiples totalizadores, información relacionada con las posibilidades de la apuesta, que está asociada con cada totalizador, información sobre un valor de bote para la apuesta, que está asociada con cada totalizador, e información de impuestos relacionada con la apuesta.

24. Aparato según la reivindicación 1, en el que el equipo de usuario está además configurado para permitir que la aplicación de apuestas interactivas aplique automáticamente criterios de selección de totalizador que se basan en el estado de impuestos de cada uno de los múltiples totalizadores.

25. Aparato según la reivindicación 1, en el que el equipo de usuario está además configurado para permitir que la aplicación de apuestas interactivas aplique automáticamente criterios de selección de totalizador que se basan en cuál de los múltiples totalizadores proporciona posibilidades favorables.

26. Aparato según la reivindicación 1, en el que el equipo de usuario está además configurado para permitir que la aplicación de apuestas interactivas aplique automáticamente criterios de selección de totalizador que se basan en consecuencias fiscales asociadas con la utilización de cada uno de los múltiples totalizadores.

27. Aparato según la reivindicación 1, en el que el

equipo de usuario está además configurado para permitir que la aplicación de apuestas interactivas aplique automáticamente criterios de selección de totalizador que se basan en valores de bote asociados con la utilización de cada uno de los múltiples totalizadores.

28. Aparato según la reivindicación 1, en el que el equipo de usuario está además configurado para permitir que la aplicación de apuestas interactivas aplique automáticamente criterios de selección de totalizador que se basan en beneficios brutos asociados con la utilización de cada uno de los múltiples totalizadores.

29. Aparato según la reivindicación 1, en el que el equipo de usuario está además configurado para permitir que la aplicación de apuestas interactivas aplique automáticamente criterios de selección de totalizador que se basan en preferencias de usuario.

30. Aparato según la reivindicación 1, en el que el equipo de usuario está además configurado para permitir que la aplicación de apuestas interactivas aplique automáticamente criterios de selección de totalizador que se basan en los tipos de apuesta que se encuentran disponibles en cada uno de los múltiples totalizadores.

31. Aparato según la reivindicación 1, en el que el equipo de usuario está además configurado para permitir que la aplicación de apuestas interactivas presente al usuario información de cuentas para cada uno de los múltiples totalizadores.

32. Aparato según la reivindicación 1, en el que el equipo de usuario está además configurado para permitir que la aplicación de apuestas interactivas presente al usuario información de saldo de cuenta para cada uno de los múltiples totalizadores.

33. Aparato según la reivindicación 1, en el que el equipo de usuario está además configurado para permitir que la aplicación de apuestas interactivas presente al usuario información de bote de totalizadores cruzados.

34. Aparato según la reivindicación 1, en el que el equipo de usuario está además configurado para permitir que la aplicación de apuestas interactivas combine botes desde cada uno de los múltiples totalizadores para crear un bote combinado de totalizadores cruzados.

35. Aparato según la reivindicación 1, en el que el equipo de usuario está además configurado para permitir que la aplicación de apuestas interactivas combine botes desde cada uno de los múltiples totalizadores para crear un bote combinado de totalizadores cruzados, y que se utilice para crear una apuesta utilizando el bote de totalizadores cruzados.

36. Aparato según la reivindicación 1, en el que el equipo de usuario incluye un teléfono celular configurado para hacer posible la creación de la apuesta.

37. Aparato según la reivindicación 1, en el que el equipo de usuario incluye un ordenador portátil configurado para hacer posible la creación de la apuesta.

38. Aparato según la reivindicación 1, en el que el equipo de usuario incluye un ordenador personal configurado para hacer posible la creación de la apuesta.

39. Aparato según la reivindicación 1, en el que el equipo de usuario incluye un equipo de televisión de usuario configurado para hacer posible la creación de la apuesta.

40. Aparato según la reivindicación 1, que comprende además un decodificador de televisor configurado para hacer posible la creación de la apuesta.

41. Aparato según la reivindicación 1, en el que el equipo de usuario está además configurado para enviar la apuesta a un sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones a través de una ruta de comunicaciones conectada al equipo de usuario.

42. Un método de permitir que un usuario haga una apuesta por medio de una aplicación de apuestas interactivas, siendo hecha funcionar dicha aplicación al menos parcialmente en el respectivo equipo de usuario (120, 126, 132, 138), comprendiendo dicho equipo de usuario plataformas plurales, comprendiendo dicho método:

dar al usuario la oportunidad de hacer una apuesta utilizando una plataforma elegida de las plataformas plurales;

aplicar los datos de apuestas a un concentrador común a las plataformas plurales mediante el uso de la aplicación de apuestas interactivas, comprendiendo dicho concentrador una red informática (148, 150) común a las plataformas plurales y teniendo una base de datos (114, 144) dispuesta para almacenar información de usuarios y de cuentas para acceso por dicha red informática (148, 150); estando conectada dicha red informática (148, 150) a un dispositivo de interfaz de entrada (110) que proporciona acceso a totalizadores plurales (30) que son independientes entre sí, en que cada totalizador (30) es capaz de aceptar una apuesta correspondiente a los datos de apuestas;

registrar y almacenar datos de transacciones de apuestas desde la red informática en medios de registro de transacciones (142) conectados a la red informática (148, 150); y

utilizar la aplicación de apuestas interactivas para seleccionar un totalizador respectivo de los totalizadores plurales y hacer la apuesta con el totalizador seleccionado.

43. Un método según la reivindicación 42, en el que la aplicación de apuestas interactivas selecciona el totalizador dado de los totalizadores aplicando automáticamente criterios de selección de totalizador.

44. Un método según la reivindicación 42, en el que la aplicación de apuestas interactivas se utiliza para seleccionar el totalizador dado de los totalizadores dando al usuario la oportunidad de aplicar manualmente criterios de selección de totalizador.

45. Un método según la reivindicación 42, en el que la apuesta es una apuesta en una carrera de caballos.

46. Un método según la reivindicación 42, en el que la aplicación de apuestas interactivas presenta al usuario una región de menú que incluye una opción de configuración y en el que el usuario puede acceder a características de selección de totalizador de la aplicación de apuestas interactivas seleccionando la opción de configuración.

47. Un método según la reivindicación 42, en el que el equipo de usuario permite que la aplicación de apuestas interactivas presente al usuario una opción que le permite seleccionar el tipo de método de selección de totalizador que el usuario desea utilizar para seleccionar manualmente el totalizador para la apuesta.

48. Un método según la reivindicación 42, que comprende presentar al usuario una opción de configuración que le permite seleccionar el totalizador que ha de ser utilizado por la aplicación de apuestas interactivas.

49. Un método según la reivindicación 42, que comprende presentar al usuario una pantalla que le permite seleccionar un totalizador deseado por el nombre.

50. Un método según la reivindicación 42, que comprende presentar al usuario una pantalla que le permite ver una lista de totalizadores disponibles para información de apuestas y de posibilidades asociada con cada uno de esos totalizadores.

51. Un método según la reivindicación 42, que comprende presentar al usuario una pantalla que le permite ver una lista de totalizadores disponibles para información de apuestas y de posibilidades medias asociada con cada uno de esos totalizadores.

52. Un método según la reivindicación 42, que comprende presentar al usuario una pantalla que le permite ver una lista de totalizadores disponibles para apuestas en la apuesta creada por el usuario e información sobre posibilidades medias asociada con cada uno de esos totalizadores.

53. Un método según la reivindicación 42, que comprende presentar al usuario una pantalla que le permite seleccionar entre pistas de carreras para la apuesta utilizando una región destacada.

54. Un método según la reivindicación 42, en el que el equipo de usuario permite que la aplicación de apuestas interactivas sea utilizada por el usuario para crear una pluralidad de apuestas, y presente una pantalla que contenga información sobre cada uno de los múltiples totalizadores y que contenga información sobre posibilidades ponderadas para cada uno de los totalizadores, en que la información sobre posibilidades ponderadas se basa en cada una de la pluralidad de apuestas.

55. Un método según la reivindicación 42, en el que el equipo de usuario permite que la aplicación de apuestas interactivas sea utilizada por el usuario para seleccionar el totalizador dado de los múltiples totalizadores, y presente al usuario una pantalla que contenga una lista de apuestas e información sobre las posibilidades actuales disponibles en el totalizador dado para cada una de las apuestas.

56. Un método según la reivindicación 42, en el que el equipo de usuario permite que la aplicación de apuestas interactivas sea utilizada por el usuario para seleccionar el totalizador dado de los múltiples totalizadores, presente al usuario una pantalla que contenga una lista de apuestas e información sobre las posibilidades actuales disponibles en el totalizador dado para cada una de las apuestas y presente una opción en la pantalla que permite al usuario remitir la apuesta para procesamiento.

57. Un método según la reivindicación 42, en el que el equipo de usuario permite que la aplicación de apuestas interactivas sea utilizada por el usuario para seleccionar el totalizador dado de los múltiples totalizadores, presente al usuario una pantalla que contenga una lista de apuestas e información sobre las posibilidades actuales disponibles en el totalizador dado para cada una de las apuestas, y presente una opción en la pantalla que permita al usuario remitir la apuesta al totalizador dado para procesamiento.

58. Un método según la reivindicación 42, en el que el equipo de usuario permite que la aplicación de apuestas interactivas sea utilizada por el usuario para seleccionar el totalizador dado de los múltiples totalizadores y presente al usuario una pantalla que contenga una lista de apuestas e información sobre las posi-

bilidades actuales disponibles en el totalizador dado para cada una de las apuestas, y presente una opción en la pantalla que permita al usuario seleccionar otro totalizador para la apuesta.

59. Un método según la reivindicación 42, que comprende presentar al usuario una pantalla que contiene una disposición en cuadrículas de información sobre cada uno de los múltiples totalizadores.

60. Un método según la reivindicación 42, que comprende presentar al usuario una pantalla que contiene información sobre el nombre de cada uno de los múltiples totalizadores e información relativa al estado de impuestos de cada totalizador.

61. Un método según la reivindicación 42, que comprende presentar al usuario una pantalla que contiene información sobre el nombre de cada uno de los múltiples totalizadores e información relativa a un valor de bote asociado con cada totalizador.

62. Un método según la reivindicación 42, que comprende presentar al usuario una pantalla que contiene información sobre el nombre de cada uno de los múltiples totalizadores e información relacionada con las posibilidades para la apuesta que está asociada con cada totalizador.

63. Un método según la reivindicación 42, que comprende presentar al usuario una pantalla que contiene información sobre el nombre de cada uno de los múltiples totalizadores, información relacionada con las posibilidades para la apuesta que está asociada con cada totalizador, e información sobre un valor de bote para la apuesta que está asociado con cada totalizador.

64. Un método según la reivindicación 42, que comprende presentar al usuario una pantalla que contiene información sobre el nombre de cada uno de los múltiples totalizadores, información relacionada con las posibilidades para la apuesta que está asociada con cada totalizador, información sobre un valor de bote para la apuesta que está asociado con cada totalizador, e información de impuestos relacionada con la apuesta.

65. Un método según la reivindicación 42, que comprende aplicar automáticamente criterios de selección de totalizador que se basan en el estado de impuestos de cada uno de los múltiples totalizadores.

66. Un método según la reivindicación 42, que comprende aplicar automáticamente criterios de selección de totalizador que se basan en cuál de los múltiples totalizadores proporciona posibilidades favorables.

67. Un método según la reivindicación 42, que comprende aplicar automáticamente criterios de selección de totalizador que se basan en consecuencias fiscales asociadas con la utilización de cada uno de los múltiples totalizadores.

68. Un método según la reivindicación 42, que comprende aplicar automáticamente criterios de selección de totalizador que se basan en valores de bote

asociados con el uso de cada uno de los múltiples totalizadores.

69. Un método según la reivindicación 42, que comprende aplicar automáticamente criterios de selección de totalizador que se basan en beneficios brutos asociados con el uso de cada uno de los múltiples totalizadores.

70. Un método según la reivindicación 42, que comprende aplicar automáticamente criterios de selección de totalizador que se basan en preferencias de usuario.

71. Un método según la reivindicación 42, que comprende aplicar automáticamente criterios de selección de totalizador que se basan en los tipos de apuesta que se encuentran disponibles en cada uno de los múltiples totalizadores.

72. Un método según la reivindicación 42, que comprende presentar al usuario información de cuentas para cada uno de los múltiples totalizadores.

73. Un método según la reivindicación 42, que comprende presentar al usuario información de saldo de cuentas para cada uno de los múltiples totalizadores.

74. Un método según la reivindicación 42, que comprende presentar al usuario información de bote de totalizadores cruzados.

75. Un método según la reivindicación 42, que comprende combinar botes desde cada uno de los múltiples totalizadores para crear un bote combinado de totalizadores cruzados.

76. Un método según la reivindicación 42, en el que el equipo de usuario permite que la aplicación de apuestas interactivas combine botes desde cada uno de los múltiples totalizadores para crear un bote combinado de totalizadores cruzados, y sea usada para crear una apuesta utilizando el bote de totalizadores cruzados.

77. Un método según la reivindicación 42, que comprende utilizar un teléfono celular configurado para hacer posible la creación de la apuesta.

78. Un método según la reivindicación 42, que comprende utilizar un ordenador portátil para hacer posible la creación de la apuesta.

79. Un método según la reivindicación 42, que comprende utilizar un ordenador personal para hacer posible la creación de la apuesta.

80. Un método según la reivindicación 42, que comprende utilizar un equipo de televisión de usuario para hacer posible la creación de la apuesta.

81. Un método según la reivindicación 42, que comprende utilizar un descodificador de televisor para hacer posible la creación de la apuesta.

82. Un método según la reivindicación 42, en el que el equipo de usuario envía la apuesta a un sistema de procesamiento de transacciones y de gestión de suscripciones a través de una ruta de comunicaciones conectada al equipo de usuario.

60

65

10

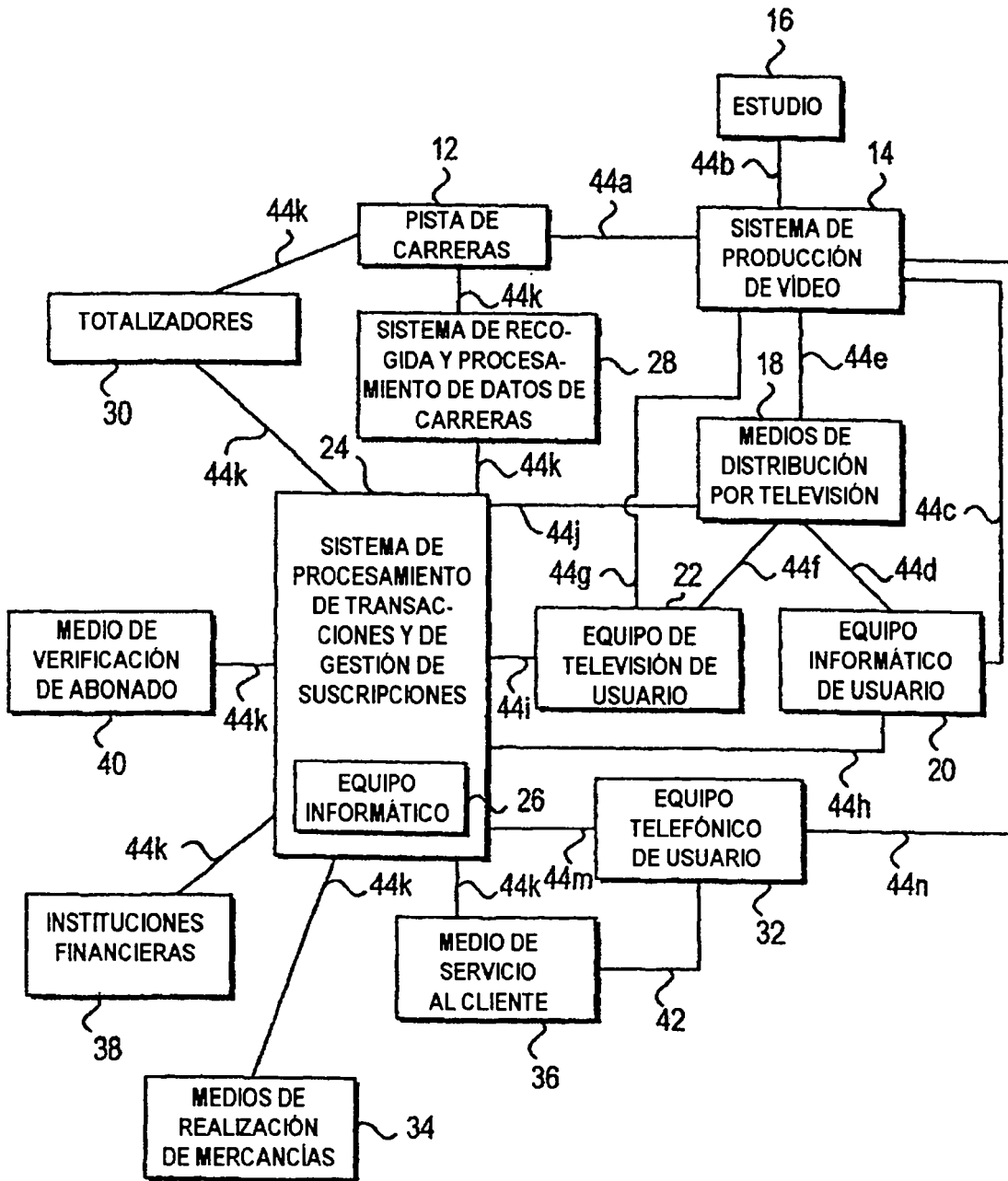


FIG. 1

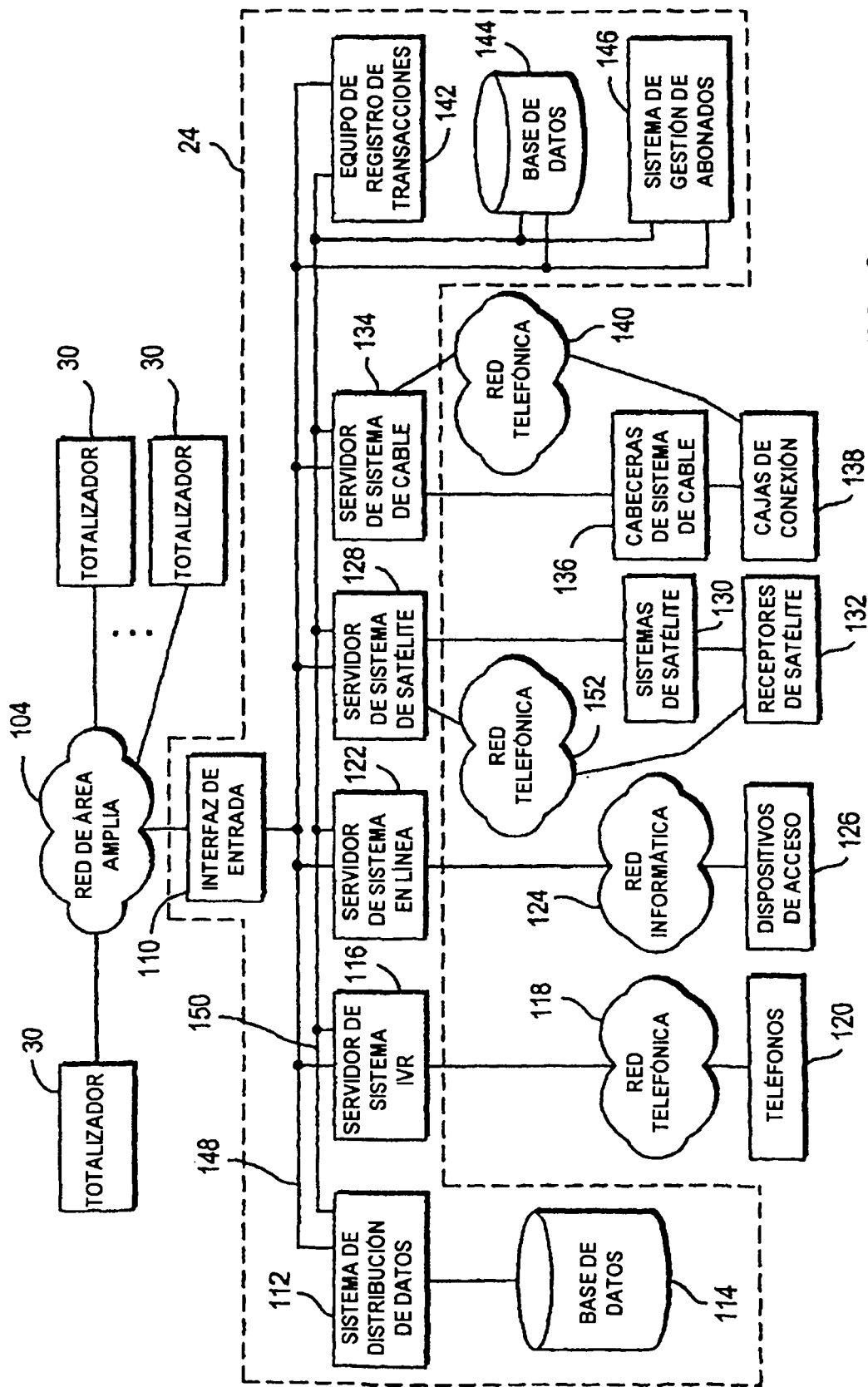


FIG. 2

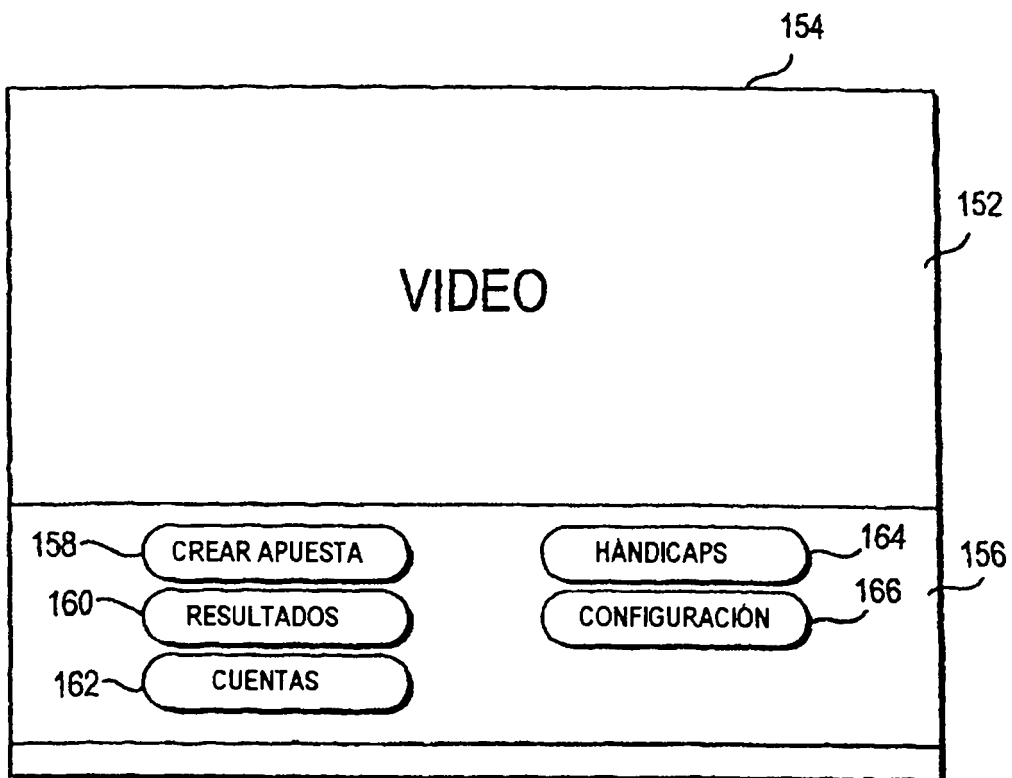


FIG. 3



FIG. 4

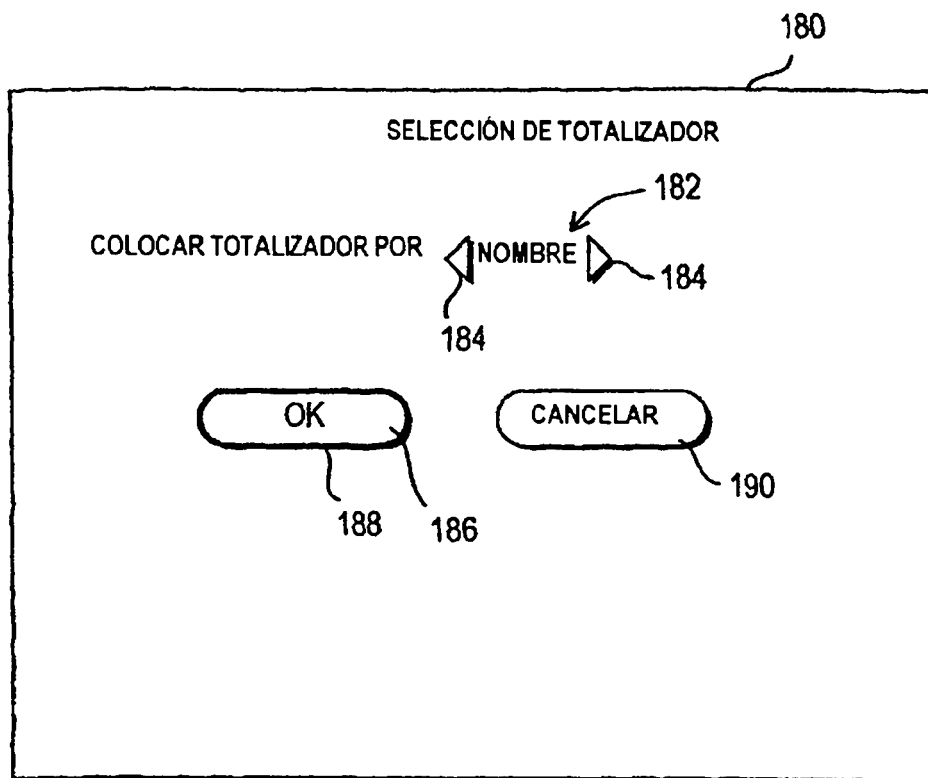


FIG. 5

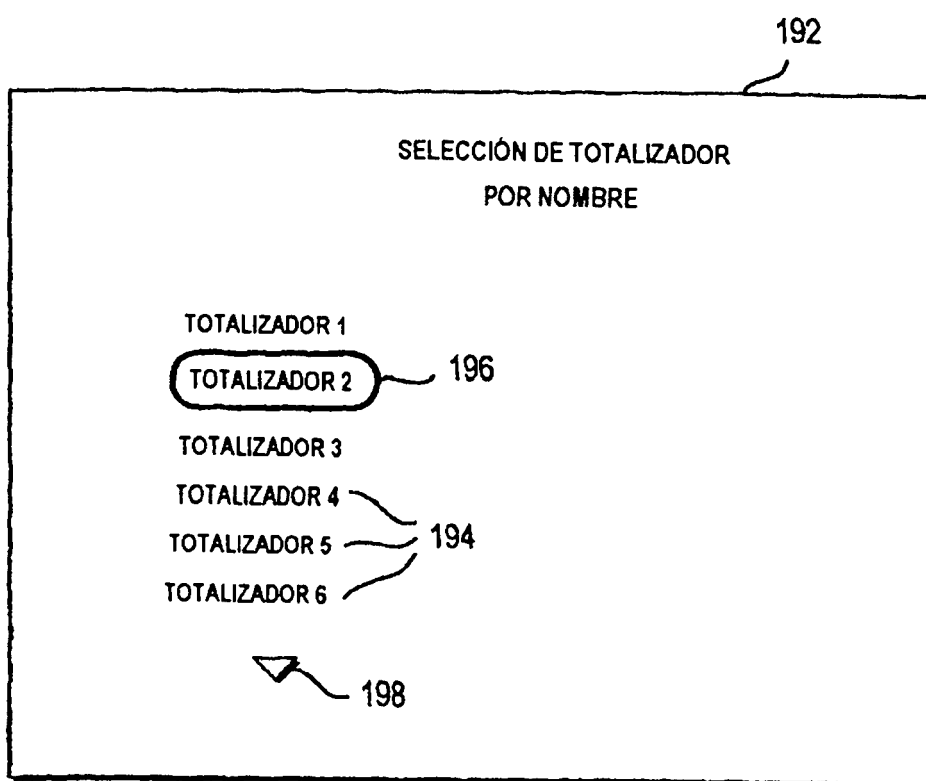


FIG. 6

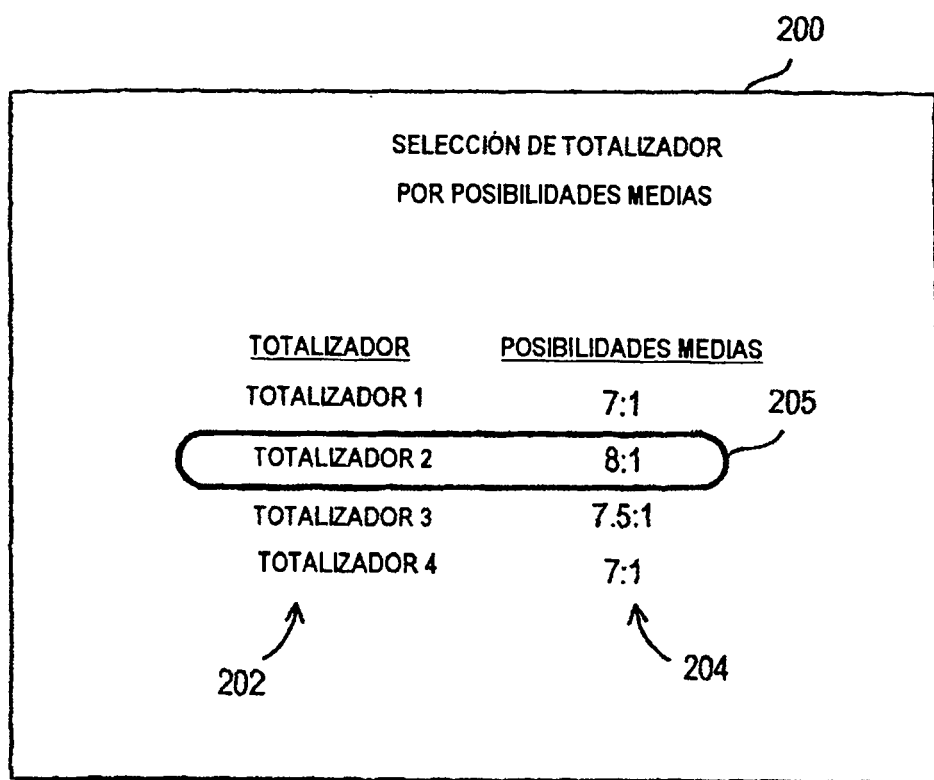


FIG. 7

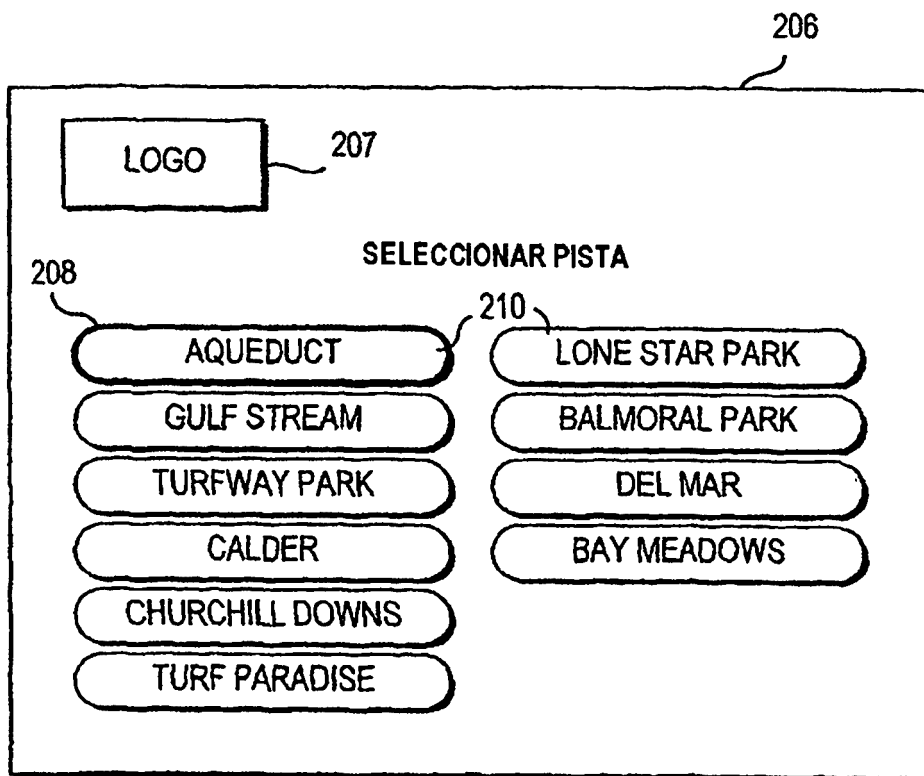


FIG. 8

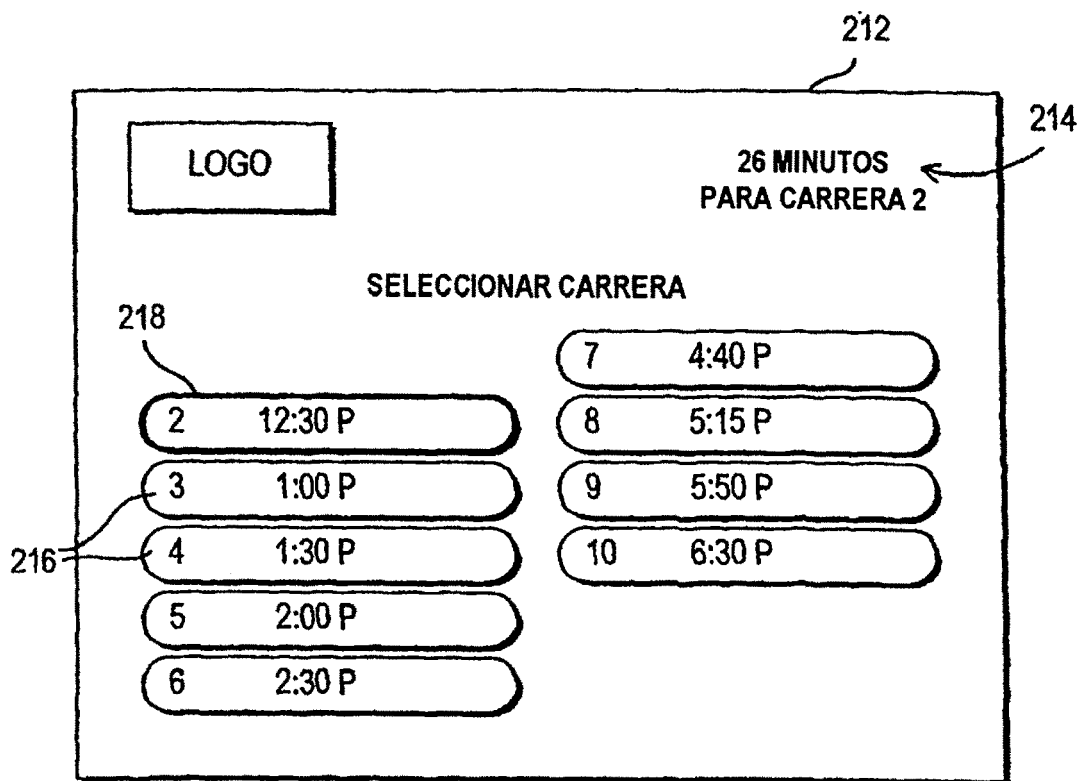


FIG. 9

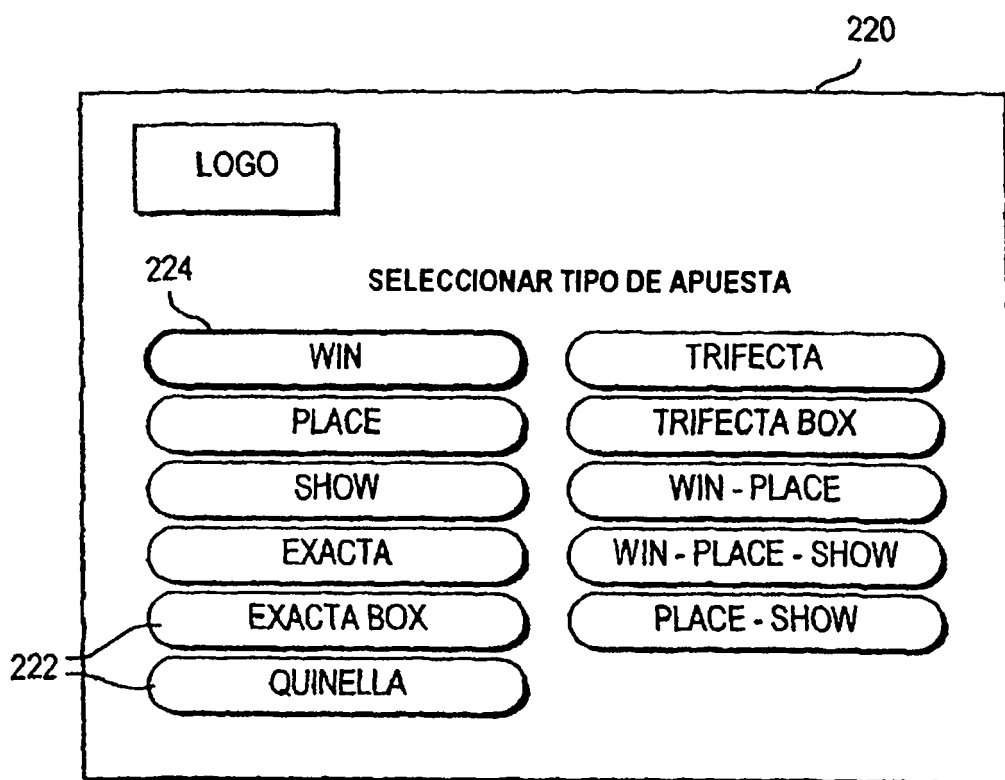


FIG. 10

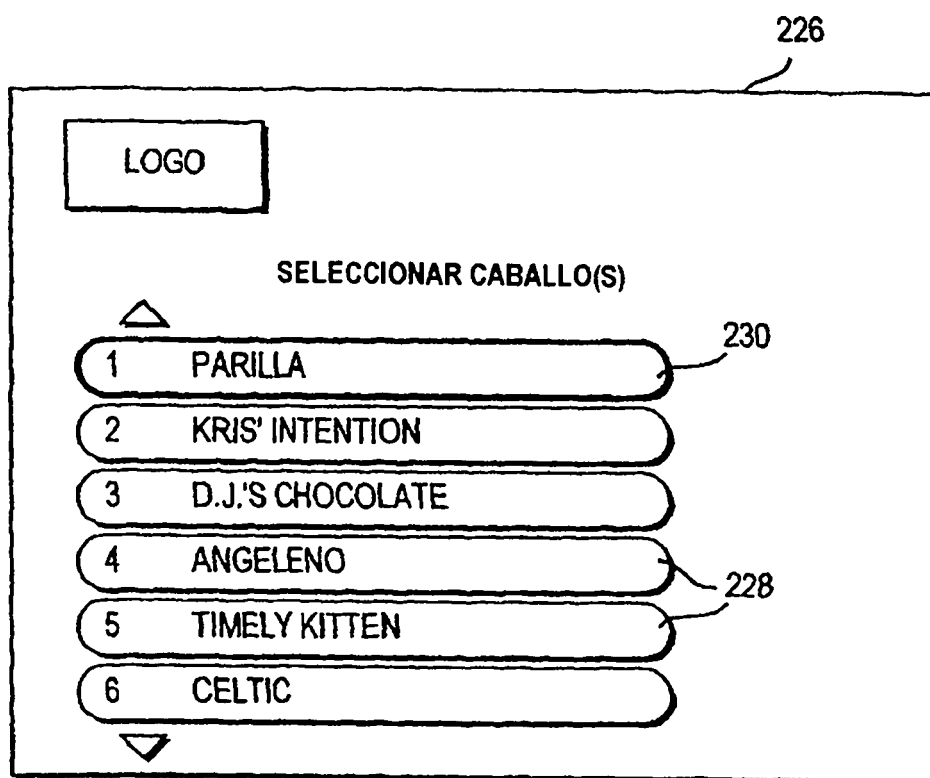


FIG. 11

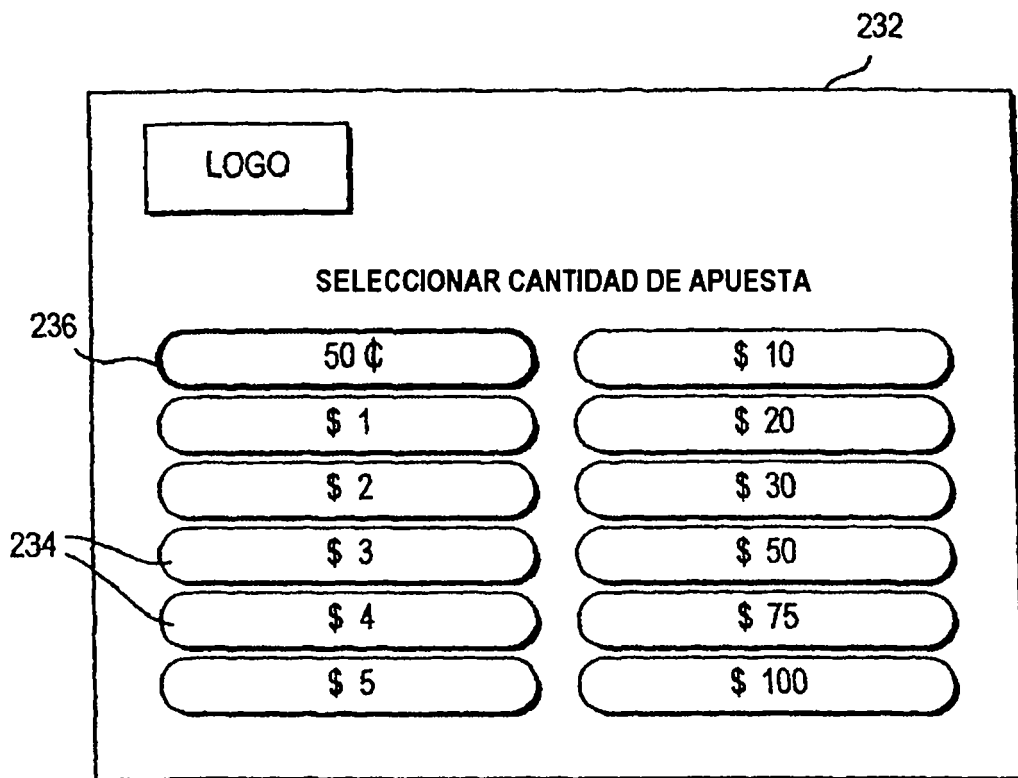


FIG. 12

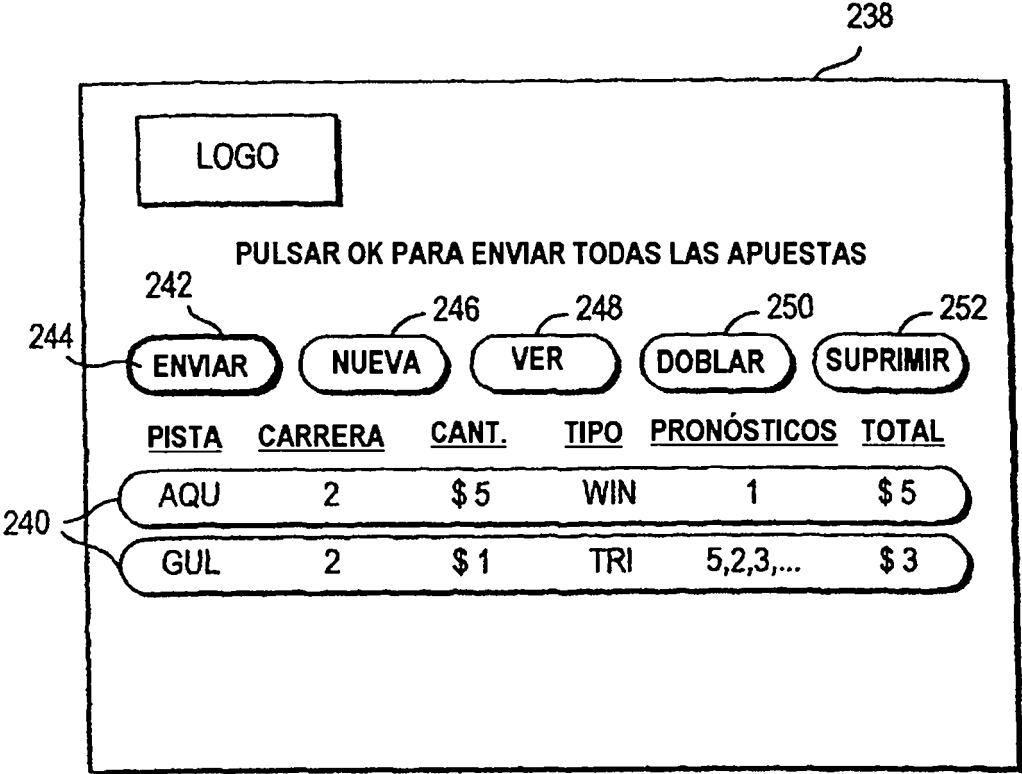


FIG. 13

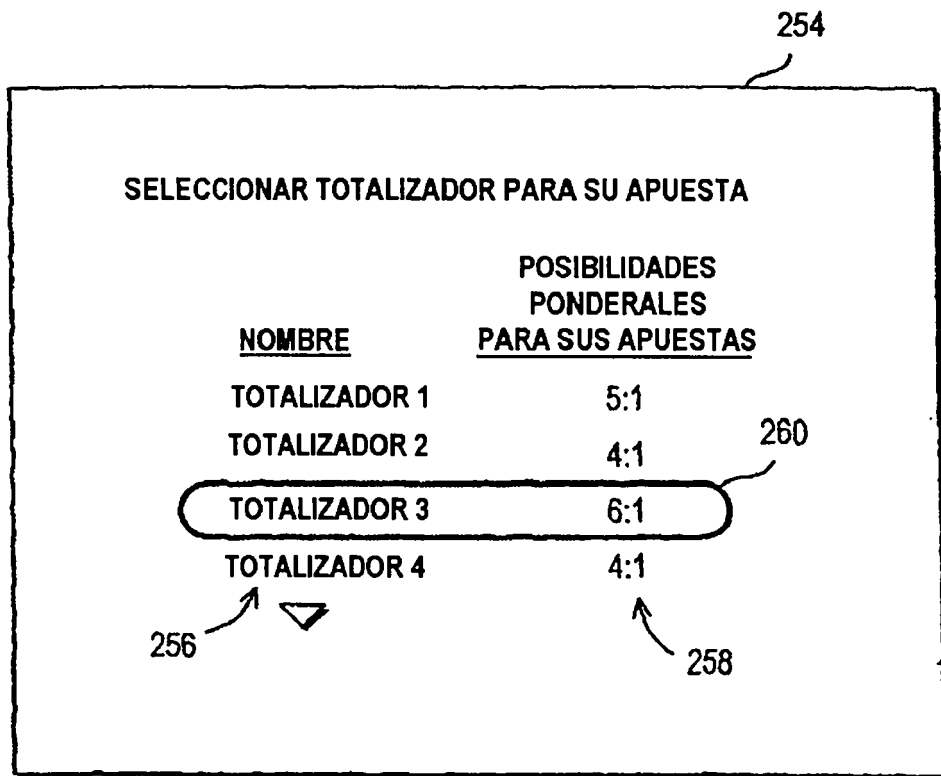


FIG. 14

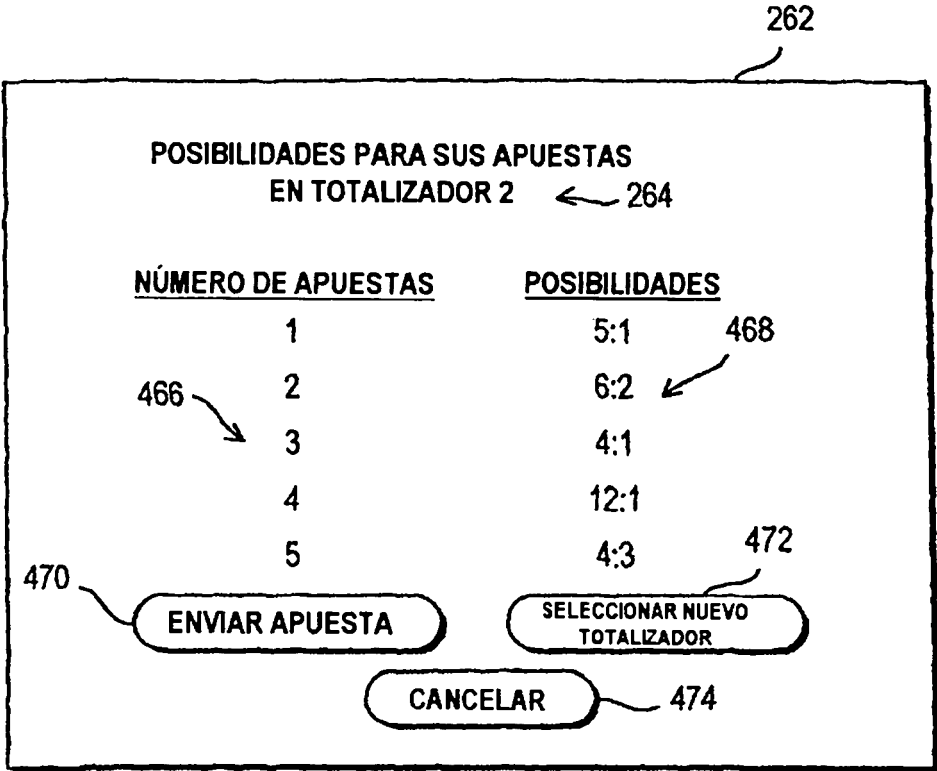




FIG. 15


476


**SELECCIONAR TOTALIZADOR PARA SU APUESTA**

<u>NOMBRE</u>	<u>POSIBILIDADES</u>	<u>IMPUESTOS</u>	<u>VALOR DE BOTE</u>
TOTALIZADOR 1	5:1	S	VALOR 1
TOTALIZADOR 2	4:1	S	VALOR 2
TOTALIZADOR 3	6:1	S	VALOR 3
TOTALIZADOR 4	4:1	N	VALOR 4
TOTALIZADOR 5	5:1	N	VALOR 5

486

478  

480 

482 


484 

FIG. 16

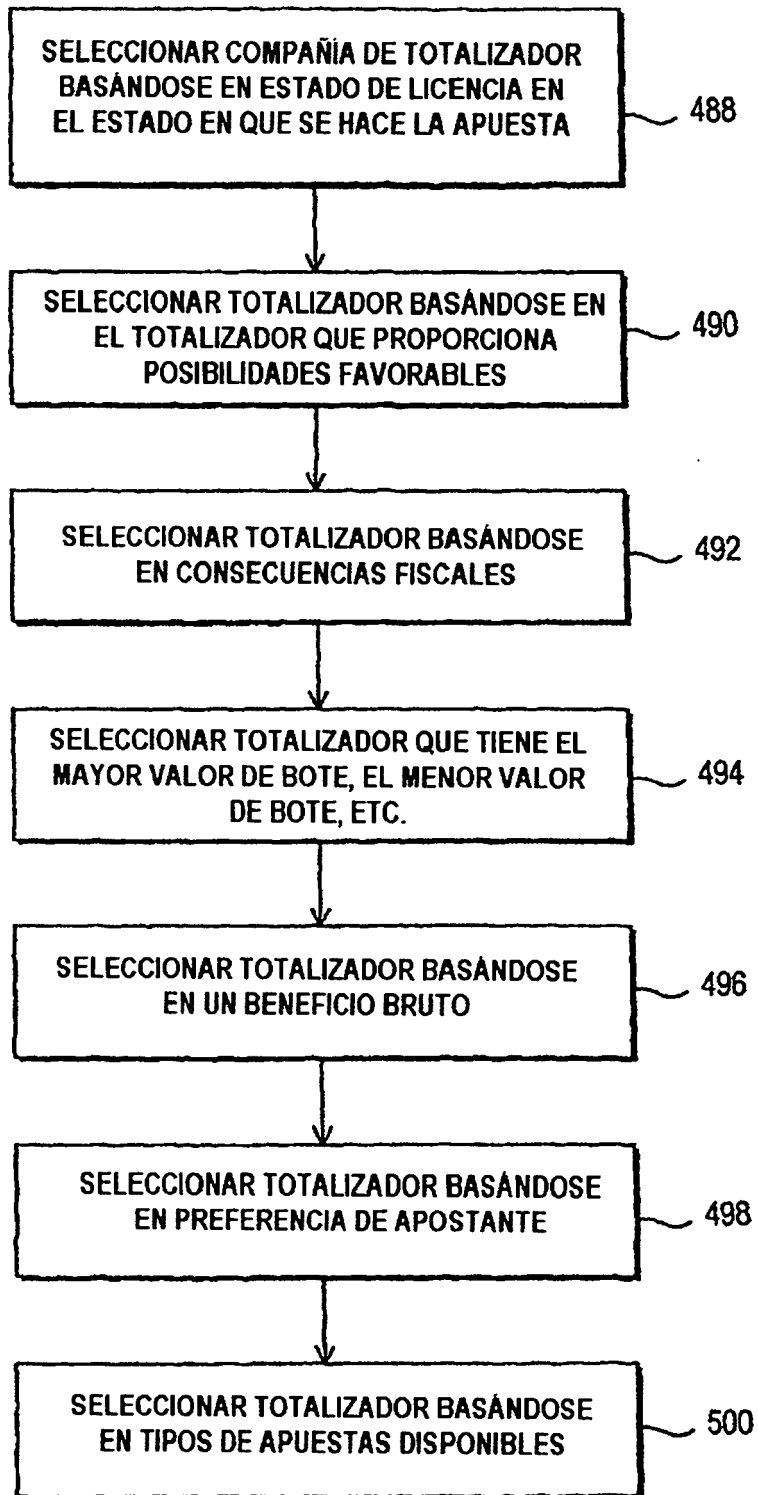


FIG. 17

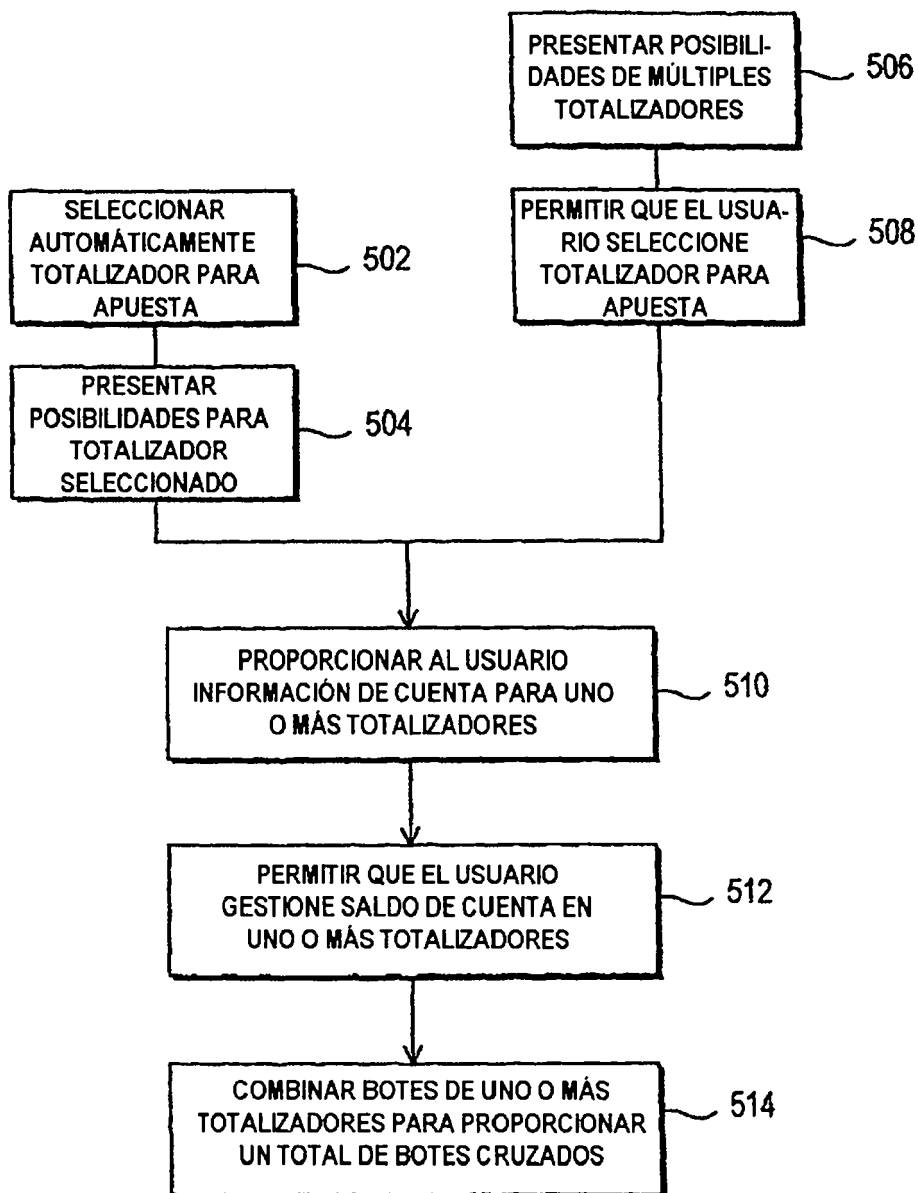


FIG. 18

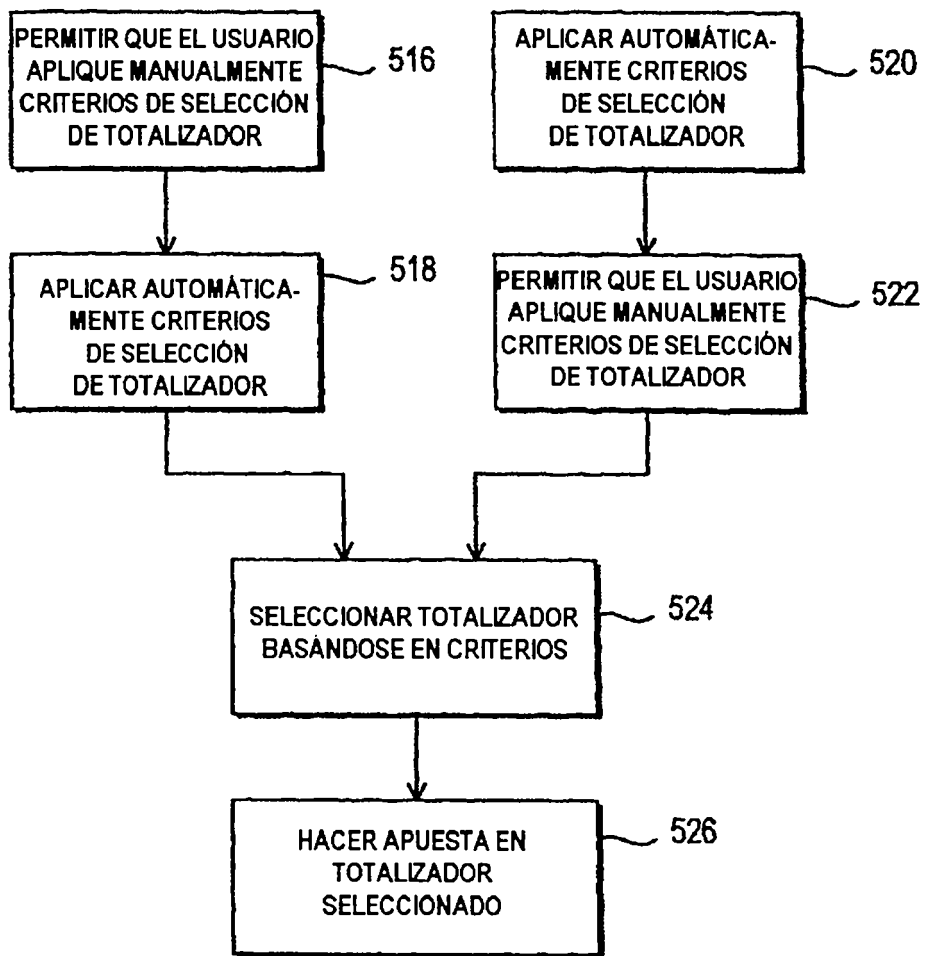


FIG. 19

528

INFORMACIÓN DE CUENTA	
<u>TOTALIZADOR</u>	<u>SALDO DE CUENTA</u>
TOTALIZADOR 1	\$ 125.00
TOTALIZADOR 2	\$ 842.10
TOTALIZADOR 3	\$ 2492.05
TOTALIZADOR 4	\$ 47.32

↖ 530                      ↖ 532

**FIG. 20**

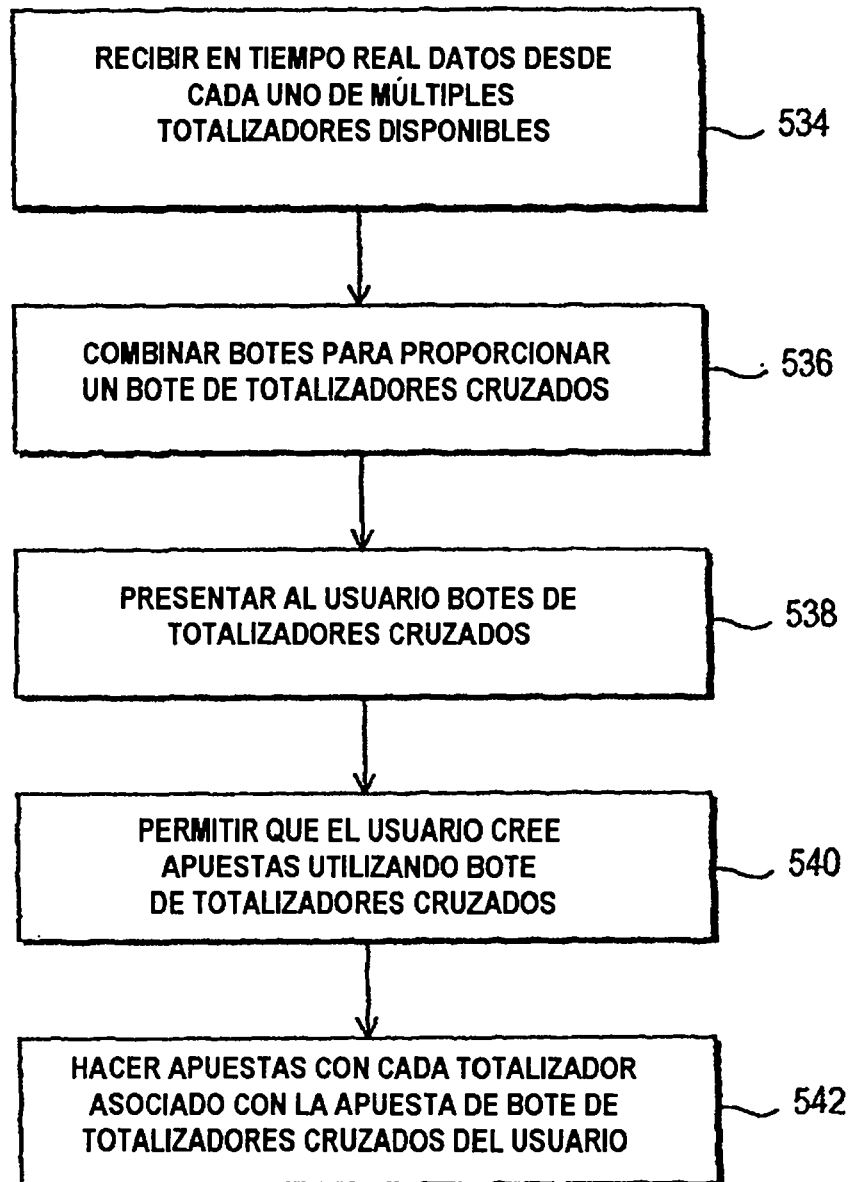


FIG. 21