



ФЕДЕРАЛЬНАЯ СЛУЖБА
ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ,
ПАТЕНТАМ И ТОВАРНЫМ ЗНАКАМ

(12) ОПИСАНИЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ К ПАТЕНТУ

(21), (22) Заявка: 2001118834/09, 06.12.1999

(24) Дата начала действия патента: 06.12.1999

(30) Приоритет: 04.12.1998 (пп.1-8, 13-15)
AU PP7516

23.04.1999 (пп.9-12) AU PP9987

(43) Дата публикации заявки: 27.06.2003

(45) Опубликовано: 27.03.2005 Бюл. № 9

(56) Список документов, цитированных в отчете о
поиске: RU 2102790 C1, 20.01.1998. US 5770533
A, 23.06.1998. US 5415414 A, 16.05.1995. EP
599769 A, 01.06.1994. US 5536016 A, 16.07.1996.

(85) Дата перевода заявки РСТ на национальную
фазу: 04.07.2001

(86) Заявка РСТ:
AU 99/01098 (06.12.1999)

(87) Публикация РСТ:
WO 00/34903 (15.06.2000)

Адрес для переписки:
119034, Москва, Пречистенский пер., 14, стр.1,
4-ый этаж, В.А.Клюкину

(72) Автор(ы):

Кларенс Эрнест Радд (AU)

(73) Патентообладатель(ли):

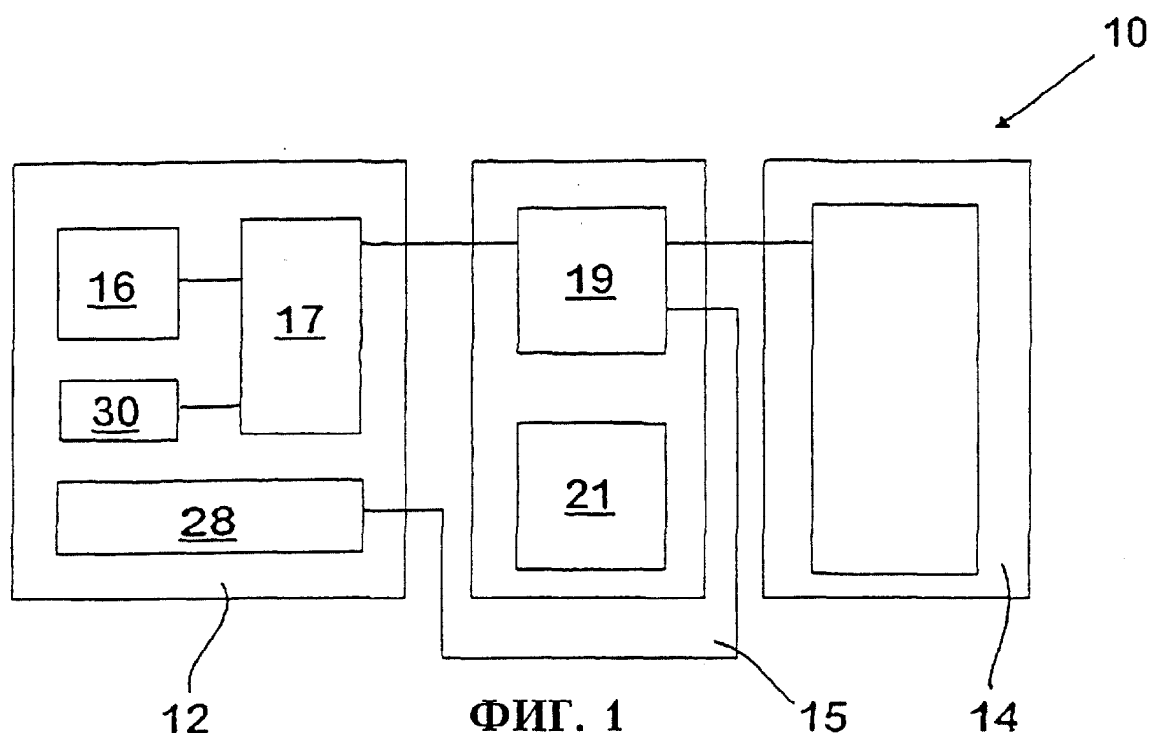
Кларенс Эрнест Радд (AU)

(54) СРЕДСТВО ВЫЧИСЛЕНИЯ ВЫИГРЫШЕЙ, СПОСОБ ОПРЕДЕЛЕНИЯ И ПОКАЗА СУММЫ, ВЫПЛАЧИВАЕМОЙ ИГРОКАМ, И СПОСОБ ОПЛАТЫ ВЫИГРАВШИХ СТАВОК

(57) Реферат:

Настоящее изобретение относится к проведению азартных игр в казино. Техническим результатом является обеспечение автоматического процесса вычисления выигрышей с отображением выигрышных ставок и создание системы для этих вычислений. В заявленном способе казино обеспечивает игрока дисплеем, на котором отображаются ставки игрока, крупье вводит ставки посредством модуля ввода,

обеспечивая автоматическое вычисления выигрыша посредством вычислительного модуля. Дисплей игрока показывает полную сумму выплаты игроку по выигрышу, не отвлекая внимание крупье от игрового стола. Заявленный способ обеспечивает крупье проверку точности введения ставок и вычисление выигрыша с гарантией невозможности перемещения фишек после завершения игры и обеспечивает проверку игрокам выплат по выигрышам. 4 с. и 11 з.п. ф-лы, 4 ил.





FEDERAL SERVICE
FOR INTELLECTUAL PROPERTY,
PATENTS AND TRADEMARKS

(12) ABSTRACT OF INVENTION

(21), (22) Application: 2001118834/09, 06.12.1999

(24) Effective date for property rights: 06.12.1999

(30) Priority: 04.12.1998 (cl.1-8, 13-15) AU PP7516
23.04.1999 (cl.9-12) AU PP9987

(43) Application published: 27.06.2003

(45) Date of publication: 27.03.2005 Bull. 9

(85) Commencement of national phase: 04.07.2001

(86) PCT application:
AU 99/01098 (06.12.1999)

(87) PCT publication:
WO 00/34903 (15.06.2000)

Mail address:
119034, Moskva, Prechistsenskij per., 14, str.1,
4-yj ehtazh, V.A.Kljukinu

(72) Inventor(s):

Klarens Ehrnest Radd (AU)

(73) Proprietor(s):

Klarens Ehrnest Radd (AU)

(54) DEVICE FOR CALCULATING WINNINGS, METHOD FOR DETERMINATION AND DISPLAY OF SUM, PAID TO GAMBLERS, AND METHOD FOR PAYING OFF WINNING BETS

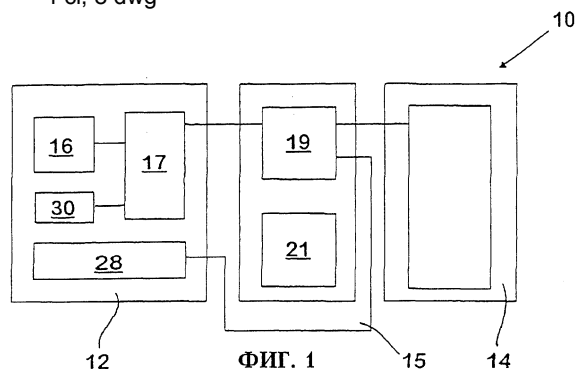
(57) Abstract:

4 cl, 8 dwg

FIELD: casino gaming.

SUBSTANCE: in the method casino provides gamblers with displays, on which gamblers bets are displayed, croupier inserts bets via input module, providing for automated calculation of winnings via calculation module. Gamblers display indicates full sum to be paid to gambler as winnings, without distracting croupier attention from gambling table. Method allows croupier to check accuracy of bets and calculate winnings with guaranteed impossibility of displacement of chips after the game is finished and provides checking of winnings payoffs to gamblers.

EFFECT: higher efficiency.



Настоящее изобретение относится к способам оплаты выигравших ставок в казино при игре на деньги и при других азартных играх и оказания помощи при расчете платежей, подходящих для использования таких способов.

В частности, настоящее изобретение относится к калькулятору, который может быть
5 использован в азартных играх при определении величины выигравшей ставки.

В дальнейшем в качестве примера мы будем ссылаться на игру в рулетку, однако такую ссылку не следует понимать как ограничение изобретения областью игры в рулетку, поскольку настоящее изобретение может быть также применено и к другим играм в казино или к ситуациям, где необходимо выполнить математические вычисления, чтобы
10 определить выигрыш, когда ставки сделаны на различные случайные числа.

При игре в рулетку игроками делается множество ставок на столе, которые отличаются только цветом игровых фишек. Некоторые игроки могут также делать ставки денежными фишками, которые не имеют признака фишек определенных игроков. Фишки, которыми делаются ставки, могут находиться в различных местах на столе с обозначением
15 конкретных ставок, включая шансы на выигрыш.

Перед завершением ставок при вращении колеса рулетки любой отдельный игрок может размещать ставки в ряде позиций или мест, обозначающих один или несколько номеров на колесе. Однако крупье должен быть очень внимателен, чтобы не допустить сдвига фишек после закрытия ставок и перед выплатой выигрышей по ставкам. Обстановка требует,
20 чтобы внимание крупье не отвлекалось от выложенных ставок.

При оплате выигравших ставок крупье сначала оплатит случайные ставки с шансами на выигрыш 1:1 и двойные ставки с шансами на выигрыш 2:1. Они оплачиваются распределением совпадающих фишек в том же количестве, в каком они были выложены, или в двойном количестве в зависимости от шансов позиций, на которые ставки были
25 помещены. Эти фишки со стола убирают сами игроки. Такие ставки с низкими шансами обычно располагаются по периферии стола и далее по тексту могут быть названы как периферийные ставки.

Могут иметь место и более сложные ставки, где каждый игрок может иметь фишки, размещенные на различных местах, означающих различные шансы на выигрыш, который
30 рассчитывается и оплачивается последовательно каждому игроку. Как правило, ставка игрока, находящегося дальше всего от крупье, оплачивается в первую очередь, поскольку этот игрок наиболее труднодоступен для контроля и может манипулировать своими фишками после завершения ставок.

Для осуществления оплаты выигрыша крупье должен предварительно суммировать
35 общее количество ставок, подсчитав число и/или значение фишек на каждом соответствующем месте и умножив это число и/или значение на шансы этого места. В настоящее время это вычисление выполняется крупье в уме и результат вычисления подвержен ошибкам крупье и махинациям со стороны игроков. Любое такое действие игрока останавливает игру, пока не будет улажен конфликт, и это замедляет скорость игры
40 с очевидными вредными последствиями.

Кроме того, если при вычислении возникает спор, не остается никакой физической записи, чтобы разрешить такой спор. Если шансы равны 35:1, 17:1, 11:1, 8:1, 6:1 или 5:1, вычисление может быть довольно сложным процессом. Кроме того, менеджер или иной служащий казино или тому подобного заведения, где играют на деньги, не располагает
45 записями, чтобы уладить спор, который может возникать на игровом поле.

Настоящее изобретение имеет целью устранить, по крайней мере, один из вышеупомянутых недостатков и обеспечить способ платежа выигравших ставок и/или помощь при организации этого процесса.

Имея в виду такую задачу, одной целью настоящего изобретения является создание
50 способа платежа выигравших ставок в казино при азартной игре, в котором игрок может иметь несколько ставок с различными шансами, включая:

обеспечение игрока дисплеем для показа его ставок, включая общую сумму каждой ставки и ее соответствующие шансы на выигрыш, и полную сумму, которая будет

возвращена игроку;

обеспечение казино входным устройством для ввода обозначения игрока, полной ставки и ее шансов на выигрыш по этой ставке и обеспечение еще одного дисплея и входного устройства для показа входных величин и полной суммы, которая будет выплачена обозначенному игроку, благодаря чему оператор казино может ввести и проверять входные величины и сосчитать выплаченную сумму без отвлечения внимания крупье от ставок; и

обеспечение вычислительного средства, связанного с входным устройством и дисплеем игрока, посредством чего после ввода каждой соответствующей выигравшей ставки вычисление полной суммы выплаты осуществляется автоматически и отображается на дисплее игрока и на входном устройстве казино, благодаря чему казино может оплачивать выигрыш и в котором выигрыш отображается на дисплее игрока для проверки выигрыша игроком.

При необходимости дисплей игрока и/или входное устройство казино могут также показывать частные итоги по каждой выигравшей ставке, которые затем суммируют для выдачи всей суммы выигрыша.

Этот способ может использоваться для осуществления оплаты выигрышей в таких играх, как рулетка, или для других игр в казино, в которых разрешено делать многократные ставки с различными шансами на выигрыш.

Предпочтительно способ для игры в рулетку включает:

оплату периферийных ставок путем возврата выигравших фишек непосредственно на периферийные места;

обеспечение игрока дисплеем для показа игрокам их ставок, включая общее количество фишек, сыгранных в выигравшем месте, шанс на выигрыш (разницу) на выигравшем месте и полную сумму, оцененную в фишках и/или долларах, подлежащих возврату игроку;

обеспечение казино входными устройствами для ввода общего количества или стоимости фишек, сыгранных на каждом соответствующем месте, и обеспечение дополнительных входных устройств для показа вводимых в игру величин распознаваемым способом и выплату общей выплаченной суммы, оцениваемой в фишках и/или долларах и возвращаемой игроку, и входные устройства казино с соответствующими дисплеями, выполненными таким образом, что крупье может вводить и проверять входные величины и считывать сумму без отвлечения внимания от стола, и

ввод в действие вычислительного средства, связывающего входные устройства казино с дисплеями игроков, благодаря чему при вводе крупье какого-то числа фишек или величины ставки для каждого соответствующего места игрока вычисление выигрыша производится автоматически и показывается игрокам. При необходимости входное устройство казино и/или дисплей игрока могут показывать частный итог для соответствующих мест игроков, которые суммируются, и общий выигрыш отображается на дисплее. Предпочтительно, чтобы входные устройства казино включали средство обозначения для обозначения величины фишек соответствующего игрока, и желательно, чтобы входные устройства казино включали средство для обозначения каждого игрока. Как правило, при игре в рулетку игроки обозначаются цветами фишек.

Другой целью настоящего изобретения является создание системы помощи при вычислениях, включающей: модуль ввода данных для ввода всех ставок против шансов выигрышной ставки; вычислительное средство для вычисления и ввода выигравшей ставки в модуль ввода данных и дисплей для показа вычисленного выигрыша. Предпочтительно, чтобы модуль ввода данных включал дисплей для показа выигравшей ставки крупье с тем, чтобы крупье мог произвести выплату без предварительного расчета выигрыша в уме. Однако такие расчеты могут быть сохранены, и вычисленный выигрыш может быть показан игрокам только как средство проверки выплат по выигрышам.

В типичном варианте изобретения модуль ввода данных включает: клавиши чисел от нуля до девяти для ввода общих ставок; клавишу ставки, соответствующей допустимой ставке в азартной игре, в которой используется указанный калькулятор; экран дисплея, на котором отображаются вводимые величины против допустимой ставки и общая сумма

выигрыша.

Выигрыш может быть показан в денежных единицах или в количестве фишек или символических числах и других формах, используемых в азартной игре. Модуль ввода данных может также включать, по меньшей мере, клавишу идентификации, которая может функционировать как ключ идентификации игрока, позволяющий упростить информацию, необходимую для ввода в игру каждого конкретного игрока.

Например, если игрок играет с фишками или символами, имеющими заданную величину, клавиша идентификации может обеспечить ввод информации для игрока, чей выигрыш вычисляется в данный момент. Модуль ввода данных также включает клавишу для очистки экрана для подготовки к вычислению выигрыша следующего игрока или понтера.

Для игры в рулетку каждая клавиша ставки может иметь индикаторы, указывающие шансы места ставки и/или обозначение места ставки, например ставка на один номер, когда все фишки укладываются квадратом на один номер игрового поля; ставка на два номера, когда фишки укладываются на линию, разделяющую любые два номера; ставка на три номера, когда фишки укладываются на внешнюю линию игрового поля напротив трех номеров; ставка на угол, когда фишки укладываются на пересечение линий между любыми четырьмя номерами, на пересечение шести линий или первых пяти. Эти обозначения могут быть показаны на дисплее, на соответствующем языке страны, в которой используется калькулятор. Эти и другие вспомогательные клавишные индикаторы могут быть осязательными индикаторами с тем, чтобы крупье или его помощник мог идентифицировать клавиши на ощупь. Вспомогательная клавиатура модуля ввода данных может быть вмонтирована в стол, и дисплей модуля ввода данных может быть удален от вспомогательной клавиатуры и, если нужно, может быть передвижным и/или переносным с тем, чтобы отвлечение внимания игроков от стола было сведено к минимуму.

Для того чтобы настоящее изобретение было понято и практически реализовано, оно далее описывается со ссылками на сопроводительные чертежи, которые иллюстрируют типичный вариант этого изобретения, адаптированного к игре в рулетку, и на которых:

Фигура 1 - блок-схема системы расчета и выплаты выигрышей;

Фигура 2 - схема передней части модуля ввода данных в соответствии с настоящим изобретением;

Фигура 3 - вид в плане на переднюю панель дисплея игрока и

Фигуры 4а-4е отображают соответствующие алгоритмы для вычислительного средства.

Система расчета и выплаты выигрышей 10, блок-схема которой показана на фигуре 1, включает модуль ввода данных 12, дистанционный модуль дисплея 14 и вычислительное средство 15, включая калькулятор 19 и источник питания 21. Как показано на фигуре 2, модуль ввода данных 12 имеет корпус 18, в котором смонтированы кнопка включения и выключения питания (не показана), числовая вспомогательная клавиатура 16, содержащая цифровые клавиши для ввода величин от 0 до 9; клавишу гашения 20 и соответствующий интерфейс 17 вспомогательной клавиатуры для связи с калькулятором 19; ряд из семи клавиш идентификации игрока 22а-22g, которые в данном варианте снабжены цветной кодировкой для представления отдельного игрока; шесть клавиш ставки 24а-24f, которые соответствуют ставкам в рулетке, а именно: ставка на один номер, ставка на два номера, ставка на три номера, ставка на угол, на пересечение шести линий или первых пяти соответственно; дальнейший ряд из восьми клавиш для оценки фишек 26а-26h, каждая из которых может представлять численную величину, как показано на экране 28, этими величинами являются: \$1, \$2, \$5, \$10, \$25, \$50, \$100 и \$500; зуммер 30 и клавиша возврата 32.

Если желательно, клавиши оценки фишек 26 могут иметь соответствующие этикетки, чтобы указать величину и валюту, представленную каждой клавишей, и эта величина может быть запрограммирована с учетом языка страны, где используется предлагаемая система.

Модуль ввода данных 12 включает внутреннюю память, подобную обычному калькулятору, и может сохранить последовательность ввода данных, чтобы вычислять и записать в память итоги вычислений.

Дисплейный модуль 14, показанный на фигуре 3, имеет многостороннюю призматическую конструкцию с дисплеями на различных сторонах и/или на вершине, если это требуется. Дисплеи представляют собой соответствующие дисплейные видеоблоки. Каждая из боковых панелей 40a-40c и верхняя панель 40d с помощью любого средства, известного в данной области техники, может быть использована для отображения изображения, переданного в дисплейный модуль 14. Каждая группа 40 разделена на сегменты. Сегмент 42 отображает цвет или номер, присвоенный игроку, чей выигрыш определяется в данный момент, а соответствующий сегмент 43 отображает стоимость фишки для этого цвета. Эта величина может быть введена при помощи вспомогательной клавиатуры 16 для каждого игрока/цвета.

Каждый из остальных подсегментов 44a-44f соответствует ставке в рулетке для оплаты конкретной разницы, а именно: ставка на один номер, ставка на два номера, ставка на три номера, ставка на угол, на пересечение шести линий или первых пяти. Эти сегменты обеспечивают обозначение ставки и количество выигравших фишек, введенных через модуль ввода данных для каждой ставки. Третий сегмент 50 показывает текущее общее количество выигравших фишек, определяемых для игрока по ходу вычисления. Четвертый сегмент 52 показывает эквивалент суммы в денежном выражении в виде общей текущей суммы.

В этом варианте вычисление осуществляется по алгоритмам, представленным на фигуре 4, где ясно показана цепь событий при вводе данных и последующих вычислениях.

На фигуре 4a показана логика алгоритма ввода при использовании вспомогательной клавиатуры от начала вычисления до очистки результатов вычислений на экране, включая возможность повторного вычисления.

На фигура 4b показана логика вычислений, выполняемых вычислительным средством, которым является программируемый персональный компьютер, а на фигурах 4c и 4d показаны алгоритмы для дисплея казино и дисплея игрока.

В процессе работы калькулятор сначала программируется с целью идентификации игрока цветом, стоимостью и наименованием вводимых фишек. Для того, чтобы вычислить выигрыш каждого игрока при шансах ставок, отличающихся от простых отношений 1:1 и 1:2, крупье действует следующим образом. В описываемом примере игроку были выделены фишки желтого цвета, которые были обозначены как фишки \$500, и игрок имеет 99 фишек на всех шести возможных местах ставок.

При нажатии каждой клавиши зуммер 30 обеспечивает звуковое подтверждение ввода с клавиатуры с тем, чтобы внимание крупье не отвлекалось от стола. Крупье сначала нажимает соответствующую клавишу идентификации игрока 22c. Цвет и/или число, присвоенное этому игроку, отображаются в сегменте 42 дисплейного модуля игрока 14, как только была выбрана величина фишки при нажатии 26-ой клавиши. Затем крупье нажимает клавишу ставки 24a для места с шансами 5:1 и вводит число фишек, которые игрок имеет на этой ставке, нажимая соответствующие цифровые клавиши 16. Таким образом, число введенных фишек отображается на подсегменте 48a дисплейного модуля 14 и также на экране 28 модуля ввода данных 12. Вычисление пятикратной величины от числа введенных фишек вводится в память и отображается в сегменте 50 дисплейного модуля 14. Эквивалент фишек в денежном выражении отображается в сегменте 52 дисплейного модуля 14 как текущая общая сумма.

Крупье повторяет действие для остающихся ставок. Поскольку каждый общий выигрыш вычислен, дополнительное число выигравших фишек добавляется к результату, уже записанному в память модуля ввода данных 12 на стадии 50, и это совокупное общее количество также отражается в сегменте 52 в величинах \$.

Если крупье неосторожно введет неправильные числа для конкретной ставки, они немедленно исправляются модулем ввода данных, который вводит предшествующие данные и соответствующие текущие вычисления.

После того, как общий выигрыш был рассчитан и показан на дисплее и от выигравшего игрока не поступило никаких претензий, выигравшие фишки представляются в

соответствии с показанным на дисплее номером. Затем крупье нажимает клавишу гашения 20 на модуле ввода данных 12 и очищает все сегменты дисплейного модуля 14 и экран 28 модуля ввода данных 12, после чего система готова для вычисления выигрыша следующего игрока.

5 Если нужно просмотреть результат предыдущего вычисления, нажимается клавиша возврата 32 и вычисление восстанавливается из памяти модуля ввода данных 12. Эти данные отображаются на экране 28 и на дисплейном модуле 14.

Если игрок делает ставку, используя денежные фишки, а не кодированные цветные или пронумерованные фишки, выполняется описанная выше процедура, чтобы определить
10 соответствующую сумму. В этом случае необходимо только сначала нажать соответствующие кнопки 26a-26h, обозначающие величины игровых фишек. Затем крупье нажимает соответствующую клавишу ставки 9a-9f, сопровождаемую числом фишек, помещенных на эту ставку. Снова число фишек для каждой ставки показывается на соответствующих подсегментах 48a-48f дисплейного модуля 14, общее число фишек для
15 игрока отображается на экране 28 модуля ввода данных 12, а текущая общая сумма показывается на сегменте 50 и на экране 28 модуля ввода данных 12. Денежный эквивалент фишек отображается в сегменте 52 дисплейного модуля 14 как текущая общая сумма.

Процесс повторяется, пока все выигравшие игроки не будут представлены, и начинается
20 новая игра.

Питание калькулятора может быть осуществлено от батарей или сети постоянного или переменного тока. Блок питания может быть встроен в указанный модуль ввода данных или располагаться отдельно. Необязательным дополнением системы может быть клавиша
25 выборки, чтобы вызвать расчет ставки, ранее сделанной в этом варианте, причем клавиша гашения также сохраняет вычисление в памяти для его последующего вызова клавишей выборки.

Используя калькулятор по настоящему изобретению, пользователь получает ряд преимуществ, включая оказание помощи крупье, который выполняет вычисление электронным способом, а не вручную, снижая, таким образом, возможность ошибки.
30 Поскольку вычисление отображается в виде, который может контролироваться менеджером заведения и другими сотрудниками, в частности служащими службы безопасности, которые дистанционно контролируют игровые столы, такой контроль, обычно записываемый на видео, может обеспечить хранение результатов, которые помогут в урегулировании любого спора, который может возникать между руководителем и крупье по
35 сумме выплаты выигрыша.

В частности, на практике крупье может работать клавишами на модуле ввода данных 12, который находится на линии видимости таблицы или, по меньшей мере, дисплея 8 с тем, чтобы вводимые данные могли быть проверены на входе и общее количество выигрышей может рассматриваться для выплаты без отвлечения внимания крупье от игрового стола.
40 Для этой цели модуль ввода данных 12 может представлять собой портативный модуль, который удерживается на соответствующей линии видимости, чтобы помочь крупье обслуживать игру.

Следует понимать, что вышеупомянутый вариант приведен только в качестве примера и что могут быть сделаны другие модификации и изменения без выхода из объема
45 изобретения, описанного в прилагаемой формуле изобретения.

Формула изобретения

1. Способ вычисления оплаты выигрышных ставок при игре в рулетку, в которой каждый из множества игроков может поместить множество отдельных ставок, каждая из которых
50 имеет различные шансы на выигрыш против системы, при этом указанный способ содержит следующие стадии: использование крупье модуля ввода данных для ввода множества ставок игрока с отображением данных на дисплейном модуле с дисплеями игроков, при вводе крупье данных для каждого соответствующего игрока осуществляют вычисление

выигрыша автоматически с использованием вычислительного модуля для расчета величины каждого выигрыша одного игрока и подведения итогов полного выигрыша этого игрока, использование дисплейного модуля соединенного с вычислительным модулем для показа всем игрокам, расположенным вокруг рулетки, все выигрышные фишки игрока, включая каждую ставку, ее тип и полный выигрыш, который будет оплачен игроку, размещение дисплея с экраном, посредством которого крупье при вводе выигрышных ставок проверяет входные величины и отображает полный выигрыш без отклонения внимание крупье от игровой поверхности, и использование средства связи для соединения вычислительного средства с модулем ввода данных в систему и дисплея с экраном, благодаря которому после ввода каждой соответствующей выигравшей ставки через модуль ввода данных системы, ставки отображаются на дисплее игрока, а полный выигрыш отображается на дисплее игрока и на дисплее крупье.

2. Способ по п.1, в котором дисплей игрока отображает общее количество фишек, которые ставятся на выигрышную ставку и шансы на выигрыш в фишках и/или в долларах.

3. Способ по п.2, в котором модуль ввода данных системы включает средство для обозначения величины фишек соответствующего игрока, посредством чего крупье может вводить ставку, вводя общее количество фишек, которыми играют на эту ставку.

4. Способ по п.3, включающий стадию использования крупье модуля ввода данных с клавишей идентификатора для выбора цвета игрока для его идентификации и отображения этого цвета на дисплее игрока.

5. Способ по п.1, включающий использование модуля ввода данных системы, имеющего множество клавиш, относящихся к соответствующим типам ставок и количеству ставок, для ввода выигрышной ставки, используя клавиши, соответствующие количеству и типу ставки.

6. Способ по п.2, в котором модуль ввода данных включает средство для обозначения величины ставок соответствующего игрока, посредством чего крупье может вводить ставку, вводя общее количество фишек, которыми играют на ставку, при этом модуль ввода данных системы имеет множество клавиш, относящихся к соответствующим типам ставки и количеству ставок, при этом выигрышная ставка вводится, используя клавиши, соответствующие поставленным фишкам и типу ставки.

7. Способ по п.6, включающий оплату периферийных ставок посредством возвращения выигравших ставок на периферийные места и исключая периферийные ставки на дисплее игрока.

8. Средство вычисления оплаты, содержащее модуль ввода данных системы, предназначенный для использования крупье при вводе данных, имеющий средство для обозначения величины ставок соответствующего игрока, включающее по меньшей мере одну идентификационную клавишу, которая может функционировать как клавиша идентификации игрока, и дающая возможность отобразить на дисплее игрока дисплейного модуля цвет и заданную величину, идентифицирующие игрока, и множество клавиш, относящихся к соответствующим типам ставки и поставленным фишкам; вычислительный модуль для расчета величины каждого выигрыша, связанный с указанным модулем ввода данных и предназначенный при вводе крупье количества фишек и величины ставки автоматически вычислять выигрыш, вычислительный модуль соединен с дисплейным модулем для отображения на дисплее игрока вычисленной выигравшей ставки и отображения на дисплее крупье выигравшей ставки для крупье.

9. Средство по п.8, в котором модуль ввода данных включает числовые клавиши от нуля до девяти для ввода общего количества ставок и клавишу ставки, соответствующую типу ставки, имеющей шансы на выигрыш большие, чем 2:1.

10. Способ вычисления оплаты выигравших ставок против игровой системы при игре в рулетку, в котором выигрыш рассчитывается с помощью средства вычисления оплаты по п.8 или 9.

11. Средство вычисления оплаты крупье для вычисления выплат при игре с множеством игроков, при этом игра позволяет игроку делать множественные ставки с различными шансами на выигрыш, при этом указанное средство включает множество фишек нескольких

типов, различных по цвету, причем каждый цвет идентифицирует определенного игрока, модуль ввода данных, включающее средство ввода данных идентификатора, имеющее клавишу ввода данных, выделенную каждому соответствующему цвету, средство ввода данных значения фишки для ввода соответствующей денежной величины для каждого из типов фишки и для каждой выигравшей ставки, имеющей различные шансы на выигрыш, средство ввода ставки для ввода данных с соответствующими шансами на выигрыш, и средство ввода численной величины для ввода множества ставок, которые были введены в игру указанным игроком на указанную выигрышную ставку; вычислительный модуль, соединенный с модулем ввода данных и служащий для вычисления данных выплаты выигрыша указанному игроку на основе введенных крупье данных о типе фишки, и для каждой указанной ставки, имеющей различные шансы на выигрыш, сумму данных по оплате выигрышных ставок и данные о числе ставок; дисплейный модуль с дисплеями игроков, соединенный с вычислительным модулем для получения данных по оплате и отображения числа фишек, выигранных указанным игроком и совокупной общей денежной величины указанных фишек, которые были введены в модуль ввода данных.

12. Средство вычисления оплаты по п.11, в котором модуль ввода данных включает экран дисплея для отображающегося ввода данных в модуль ввода данных.

13. Средство вычисления оплаты по п.12, в котором указанный модуль ввода данных включает кнопку запроса повторного вызова при требовании повторного вызова предыдущего вычисления, при этом средство вычисления оплаты выполнено с возможностью отображения деталей предыдущего вычисления на экране дисплея после его активации кнопкой запроса повторного вызова.

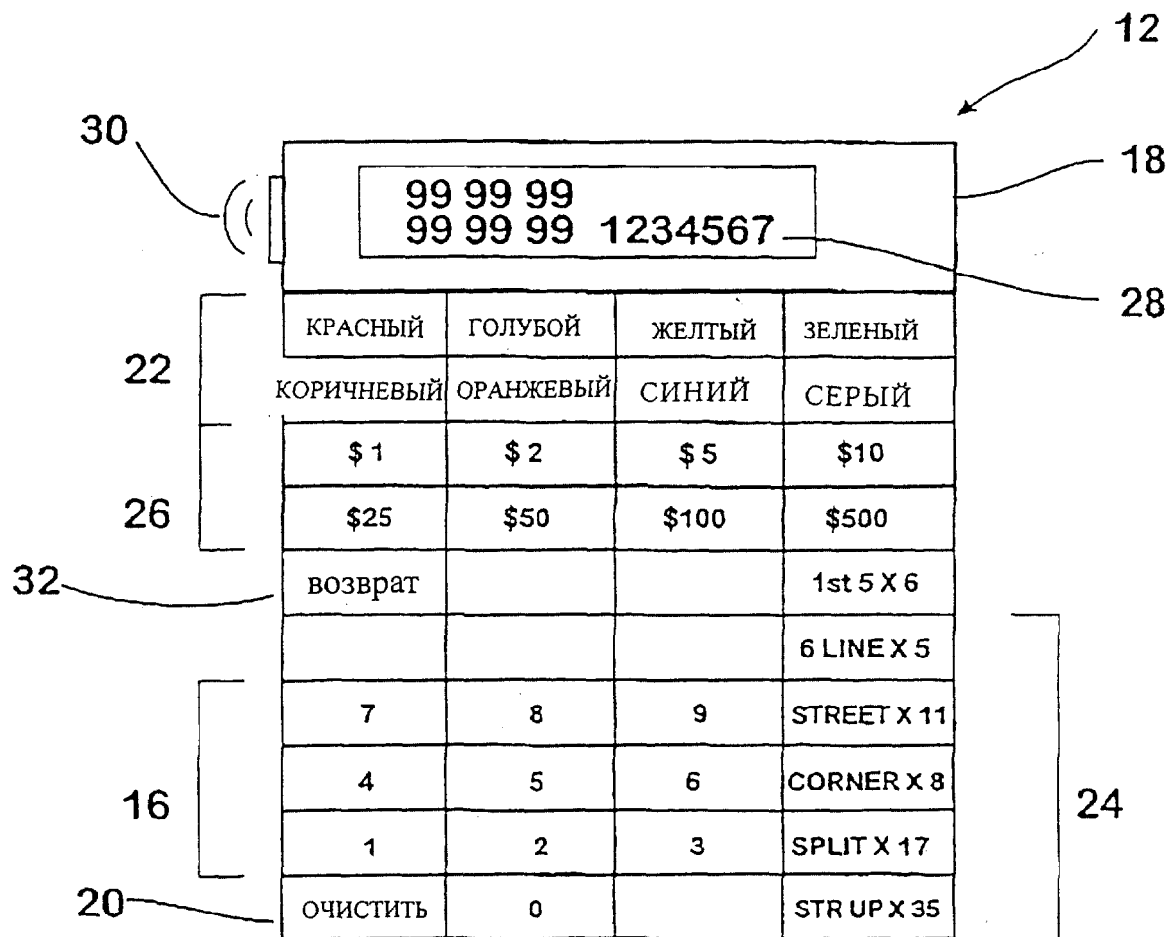
14. Средство вычисления оплаты по п.12, дополнительно включает зуммер для подачи звукового сигнала после того, как крупье введет данные в модуль ввода данных.

15. Средство вычисления оплаты по п.11, в котором средство ввода данных идентификатора дает возможность отображения соответствующего цвета игрока и его обозначенной денежной величины фишки.

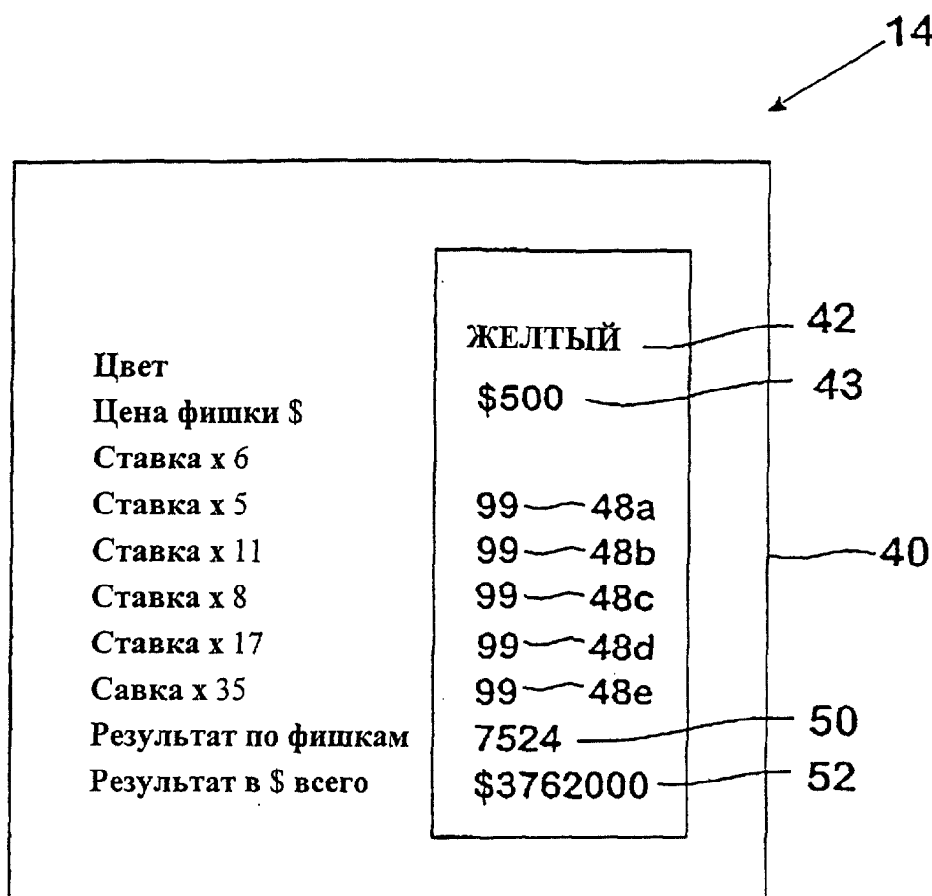
Приоритет по пунктам:

04.12.1998 - по пп.1-8, 13-15;

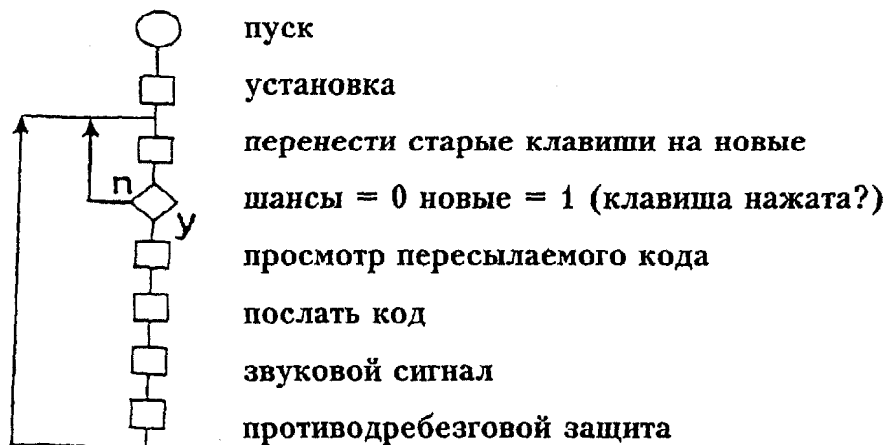
23.04.1999 - по пп.9-12.



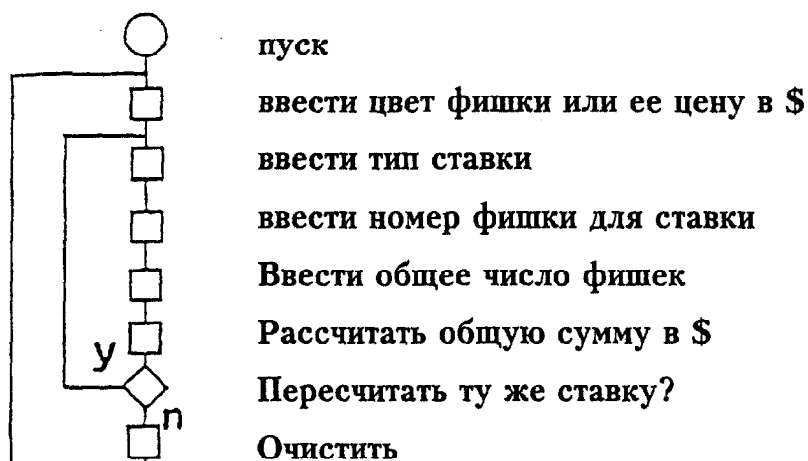
ФИГ. 2



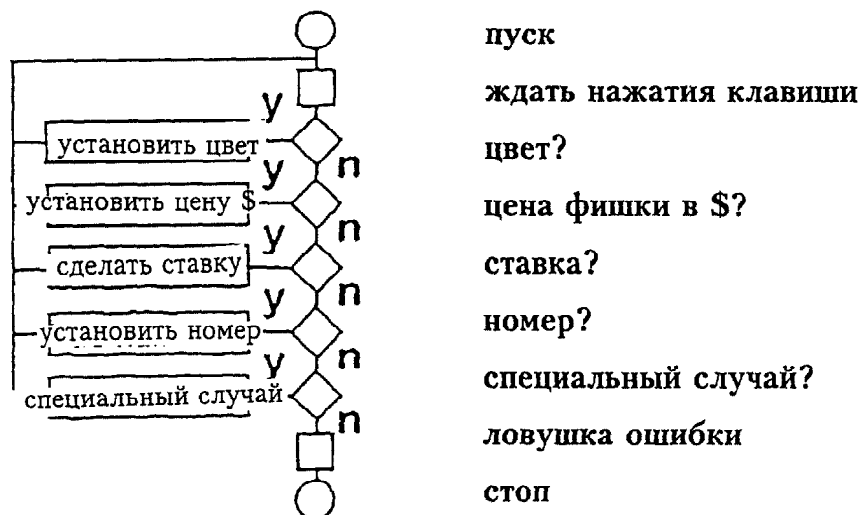
ФИГ. 3



ФИГ. 4а



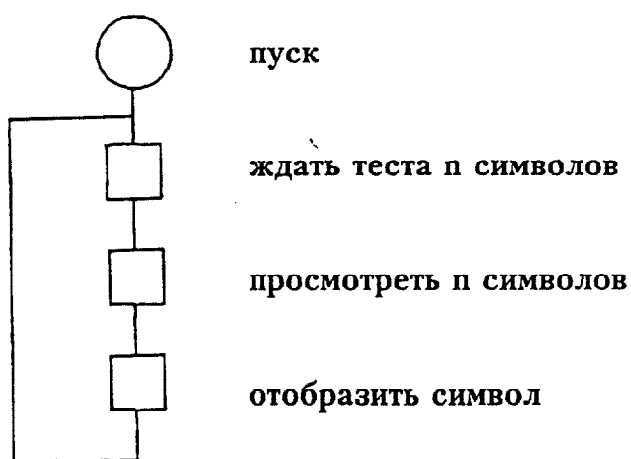
ФИГ. 4b



ФИГ. 4с



ФИГ. 4d



ФИГ. 4e