



(19)
Bundesrepublik Deutschland
Deutsches Patent- und Markenamt

(10) **DE 600 36 143 T2** 2008.05.21

(12) **Übersetzung der europäischen Patentschrift**

(97) **EP 1 522 056 B1**

(51) Int Cl.⁸: **G07F 17/32** (2006.01)

(21) Deutsches Aktenzeichen: **600 36 143.8**

(86) PCT-Aktenzeichen: **PCT/US00/35326**

(96) Europäisches Aktenzeichen: **00 989 494.0**

(87) PCT-Veröffentlichungs-Nr.: **WO 2001/048713**

(86) PCT-Anmeldetag: **22.12.2000**

(87) Veröffentlichungstag
der PCT-Anmeldung: **05.07.2001**

(97) Erstveröffentlichung durch das EPA: **13.04.2005**

(97) Veröffentlichungstag
der Patenterteilung beim EPA: **22.08.2007**

(47) Veröffentlichungstag im Patentblatt: **21.05.2008**

(30) Unionspriorität:
472647 **27.12.1999** **US**

(84) Benannte Vertragsstaaten:
**AT, BE, CH, CY, DE, DK, ES, FI, FR, GB, GR, IE, IT,
LI, LU, MC, NL, PT, SE, TR**

(73) Patentinhaber:
**Progressive Gaming International Corp., Las
Vegas, Nev., US**

(72) Erfinder:
**PARAVIA, Joseph R., San Diego, CA 92130, US;
MERATI, Bruce, San Diego, CA 92130, US**

(74) Vertreter:
Viering, Jentschura & Partner, 81675 München

(54) Bezeichnung: **SPIELSYSTEM MIT STANDORTÜBERPRÜFUNG**

Anmerkung: Innerhalb von neun Monaten nach der Bekanntmachung des Hinweises auf die Erteilung des europäischen Patents kann jedermann beim Europäischen Patentamt gegen das erteilte europäische Patent Einspruch einlegen. Der Einspruch ist schriftlich einzureichen und zu begründen. Er gilt erst als eingelegt, wenn die Einspruchsgebühr entrichtet worden ist (Art. 99 (1) Europäisches Patentübereinkommen).

Die Übersetzung ist gemäß Artikel II § 3 Abs. 1 IntPatÜG 1991 vom Patentinhaber eingereicht worden. Sie wurde vom Deutschen Patent- und Markenamt inhaltlich nicht geprüft.

Beschreibung

Hintergrund der Erfindung

1. Gebiet der Erfindung

[0001] Die vorliegende Erfindung betrifft allgemein Glücksspiele und im Besonderen ein Verfahren zum Bereitstellen von interaktiven Glücksspielen mittels Computer-Ressourcen.

2. Stand der Technik

[0002] Die starke Ausbreitung von Prozessoren und prozessorbasierten Systemen in den letzten Jahren hat zu einem gewaltigen Anstieg der Fähigkeit von Unternehmen, Industrie und Einzelpersonen geführt, ihre Arbeitsprozesse auszuweiten, große Mengen an Information zu organisieren und zu teilen und Kunden neue Produkte und Dienstleistungen anzubieten. Die meisten Rechner und Arbeitsplätze in heutigen Haushalten und Büros sind auf irgendeine Weise entweder lokal oder entfernt mit einem anderen Rechner oder Arbeitsplatz verbunden. Eine frühe Form einer solchen Zusammenschaltung von Datenverarbeitungssystemen war eine direkte Verbindung über ein Modem, die schließlich mittels Technologien, wie zum Beispiel dem lokalen Netzwerk (LAN, Local Area Network) verbessert wurde. Mittels der LAN-Technologie können mehrere Rechner, Arbeitsplätze, Peripherien oder andere verwandte Vorrichtungen miteinander verbunden werden, um Daten und Netzwerkre Ressourcen miteinander zu teilen.

[0003] WO 98/30297 offenbart ein Glücksspielverfahren, um es einem oder mehreren Spielern, die sich an Standorten entfernt von einem Glücksspielcasino befinden, zu ermöglichen, über ein ungesichertes Kommunikationsmedium mit dem Casino in einem gesicherten Transaktions-Modus zu kommunizieren, wobei das Casino über den Standort der Spieler-Endgeräte informiert ist, so dass es das Spielen eines Spiels zum Teil auf der Grundlage von geopolitischen oder geographischen Einschränkungen zulassen oder verweigern kann.

[0004] Das Internet kann als eine Erweiterung der lokalen Netzwerk-Technologie betrachtet werden. Das Internet, das seine Anfänge in den späten 1960-er Jahren hatte, ist ein riesiges Computer-Netzwerk, das aus vielen kleineren Netzwerken besteht, die den gesamten Globus umspannen. Das Internet begann ursprünglich als Kommunikationsnetzwerk, durch welches staatliche Forscher, Wissenschaftler und andere Mitarbeiter Daten oder andere Informationen zwischen Büros und Einrichtungen über die ganze Welt austauschen konnten. Schließlich wurde das Internet der Öffentlichkeit zugänglich. Die Öffentlichkeit nahm das Internet zunächst nur langsam an, und es schien, als würde das Internet nichts weiter

als eine Art des Austauschs von E-Mails und anderen Daten oder Informationen für eine ausgewählte Gruppe von Technologen bleiben. Schließlich gelang es Unternehmern, die das Wachstum des Verbrauchermarktes für Internetdienste vorhersahen, eine große Anzahl von Verbrauchern anzuziehen. Als Ergebnis davon ergab sich eine Art von Schneeballeffekt, wobei immer mehr Verbraucher zu Internetnutzern wurden, und sich dadurch wiederum immer mehr Unternehmen beeilten, Internetseiten auf einem Internetserver einzurichten. Je mehr Unternehmen Informationen, Produkte und Dienstleistungen im Internet anboten, desto mehr Verbraucher wurden von dem Internet angezogen. Dieser Kreislauf nährte sich schnell von selbst, und erzeugte virtuell eine Explosion im Internet.

[0005] Die Verbreitung des Internets hörte jedoch nicht damit auf, einfach den Internetnutzern oder Internetsurfern Internetseiten zur Verfügung zu stellen. Gemäß dem wahren kapitalistischen Grundgedanken begannen Anbieter von Waren und Dienstleistungen damit, als Zusatz zu ihren Waren und Dienstleistungen verbesserte Internetdienste anzubieten. Scheinbar über Nacht sprangen Unternehmer und Firmen auf den fahrenden Internetzug auf. An seiner Spitze wurden hunderte, sogar tausende neuer Firmen gegründet, um internetbezogene Dienste anzubieten.

Zusammenfassung der Erfindung

[0006] Die Erfindung stellt ein Verfahren bereit, das die Merkmale von Anspruch 1 aufweist. Weitere Ausführungsformen der Erfindung sind in den abhängigen Ansprüchen beschrieben.

[0007] Die vorliegende Erfindung betrifft ein Verfahren zum Bereitstellen eines automatisierten Glücksspieldienstes an einen oder mehrere Spieler.

[0008] Weitere Merkmale, Vorteile und Aspekte der Erfindung sind nachfolgend im Einzelnen in Bezug auf eine oder mehrere verschiedene Ausführungsformen oder Anwendungen beschrieben.

Kurze Beschreibung der Zeichnungen

[0009] [Fig. 1](#) ist ein anschauliches Blockdiagramm, das allgemein die Funktionsweise des automatisierten Glücksspielsystems gemäß einer Ausführungsform darstellt.

[0010] [Fig. 2](#) ist ein Funktionsablaufdiagramm, das ein Gesamtverfahren zum Gewähren von Zugriff an einen Spieler und zum Akzeptieren von Spielerwerten gemäß einer Ausführungsform darstellt.

[0011] [Fig. 3](#) ist ein Diagramm, das ein Verfahren zum Darstellen der Spiele und zum Akzeptieren von

Wetten gemäß einer Ausführungsform darstellt.

[0012] [Fig. 4](#) ist ein Funktionsablaufdiagramm, das Verfahren zum Implementieren eines Totalisator-Glücksspiel-Formates gemäß einer Ausführungsform darstellt.

[0013] [Fig. 5](#) ist ein Funktionsablaufdiagramm, das ein Verfahren zum Berechnen der Auszahlung für eine Wette gemäß einer Ausführungsform darstellt.

[0014] [Fig. 6](#) ist ein Funktionsablaufdiagramm, das ein Verfahren zum Akzeptieren von Wetten in einem Garantie-Ausschüttungssystem gemäß einer Ausführungsform darstellt.

[0015] [Fig. 7](#) ist ein Funktionsablaufdiagramm, das ein Verfahren zum Akzeptieren von Wetten und zum Wiederberechnen von Ausschüttungen für ein Garantie-Ausschüttungssystem gemäß einer Ausführungsform darstellt.

[0016] [Fig. 8](#) ist ein Diagramm, das ein Beispiel für gleitende Skalen darstellt, die in einem hypothetischen Wettkampf gemäß einer Ausführungsform implementiert werden können.

[0017] [Fig. 9](#) ist ein Funktionsablaufdiagramm, das ein Verfahren zum Berechnen eines Risikos für ein Garantie-Ausschüttungs-Format gemäß einer Ausführungsform darstellt.

[0018] [Fig. 10](#) ist ein Blockdiagramm, das ein Beispiel für ein prozessorbasiertes System gemäß einer Ausführungsform darstellt.

[0019] [Fig. 11](#) stellt ein Funktionsblockdiagramm dar, das allgemein die Funktionsweise des automatisierten Glücksspielsystems mit Spielerstandort-Verifizierungs-Funktionen darstellt.

[0020] [Fig. 12](#) stellt eine Beispiel-Glücksspiel- und WettAuswahl dar.

[0021] [Fig. 13](#) zeigt ein Funktionsablaufdiagramm eines gesamten Verfahrens zum Gewähren von Zugriff an einen Spieler und zum Akzeptieren von Glücksspielauswahlen eines Spielers nachdem verifiziert wurde, dass sich der Spieler an einem autorisierten Standort befindet.

[0022] [Fig. 14](#) stellt ein detailliertes Funktionsablaufdiagramm eines Verfahrens zum Gewähren von Zugriff an einen Spieler dar.

[0023] [Fig. 15](#) stellt ein detailliertes Funktionsablaufdiagramm für ein Verfahren für das Standort-Verifizierungs-Rückruf-Verfahren und für das offizielle Abschließen einer Wette eines Spielers dar.

Ausführliche Beschreibung der bevorzugten Ausführungsformen

1. Einleitung und Überblick

[0024] Die vorliegende Erfindung betrifft allgemein ein Verfahren zum Bereitstellen von automatisiertem Glücksspiel an eine Vielzahl von Spielern über ein rechnergestütztes Übermittlungssystem. In einer Anwendung wird das automatisierte Glücksspiel zum Beispiel auf einem oder mehreren Servern bereitgestellt, auf welches Spieler über eine Computerschnittstelle, wie zum Beispiel das Internet oder ein anderes Computernetzwerk zugreifen können. Gemäß einem Aspekt der Erfindung können sowohl konventionelle Glücksspieltechniken als auch neue Glücksspieltechniken automatisiert werden und Spielern an verschiedenen Standorten zugänglich gemacht werden, um eine bessere Glücksspielatmosphäre bereitzustellen.

2. Beispielumgebung

[0025] Bevor die Erfindung im Einzelnen beschrieben wird, ist es von Nutzen, eine einfache Beispielumgebung zu beschreiben, in welcher die Erfindung implementiert werden kann. Eine solche Beispielumgebung ist ein Computernetzwerk, wie zum Beispiel das Internet.

[0026] Das Internet, das weiter oben vorgestellt wurde, stellt eine Technik bereit, um automatisiertes Glücksspiel einer Vielfalt von Spielern von Glücksspielen an einer Vielfalt von verschiedenen Standorten zur Verfügung zu stellen. Mittels der Beispielumgebung Internet können die Spieler von entfernten Standorten aus auf das Glücksspielsystem zugreifen.

[0027] Das Internet, das ursprünglich in den späten 1960-er Jahren entstand, ist ein Computernetzwerk, das aus vielen kleineren Netzwerken zusammengesetzt ist, die den gesamten Globus umspannen. Die Host-Rechner oder Netzwerke von Rechnern im Internet ermöglichen öffentlichen Zugriff auf Datenbanken, die Informationen in zahlreichen Fachbereichen anbieten. Hosts werden von einer großen Auswahl von Einheiten getragen, einschließlich Universitäten, Regierungsorganisationen, gewerblicher Unternehmen und Privatpersonen.

[0028] Die Information im Internet wird der Öffentlichkeit durch Server zugänglich gemacht, die auf einem Internet-Host laufen. Die Server ermöglichen denjenigen, die auf die Host-Site zugreifen, den Zugriff auf Dokumente oder andere verfügbare Dateien. Solche Dateien können in Datenbanken und auf Speichermedien gespeichert sein, wie zum Beispiel auf optischen oder magnetischen Speichervorrichtungen, vorzugsweise jedoch lokal bei dem Host.

[0029] Netzwerkprotokolle können verwendet wer-

den, um Kommunikation zwischen dem Host und einem anfordernden Client zu ermöglichen. TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol, Übertragungs-Steuerungs-Protokoll/Internet-Protokoll) ist ein solches Netzwerkprotokoll. Rechner in einem TCP/IP-Netzwerk verwenden einzigartige ID-Codes, die es jedem Rechner oder Host im Internet ermöglichen, eindeutig identifiziert zu werden. Solche Codes können eine IP-Nummer oder -Adresse (IP = Internet Protocol) und entsprechende Netzwerk- und Rechnernamen enthalten.

[0030] Das World Wide Web (Web), das 1991 entstand, ermöglicht Zugang zu Informationen im Internet und ermöglicht es so einem Benutzer, intuitiv, ohne IP-Adressen oder anderem Fachwissen durch Internetressourcen zu navigieren. Das Web weist hunderttausende miteinander verbundene "Seiten" oder Dokumente auf, die auf dem Computerbildschirm eines Benutzers dargestellt werden können. Die Webseiten werden von Hosts bereitgestellt, die spezielle Server betreiben. Die Software, die diese Webserver bedient, ist relativ einfach und ist auf einer großen Auswahl von Computerplattformen einschließlich Arbeitsplatzrechnern verfügbar. Ebenso verfügbar ist Webbrowser-Software, die dazu verwendet wird, Webseiten sowie übliche Nicht-Webdateien auf dem System des Benutzers darzustellen.

[0031] Das Web basiert auf dem Konzept eines Hypertext- und Übertragungsverfahrens, das als "HTTP" (Hypertext Transfer Protocol, Hypertext-Übertragungsprotokoll) bekannt ist. HTTP ist eingerichtet, um in erster Linie über TCP/IP zu laufen, und verwendet die Standard-Internetkonfiguration, wobei ein Server die Daten ausgibt und ein Client die Daten darstellt oder verarbeitet. Ein Format für die Informationsübertragung ist das Erstellen von Dokumenten mittels Hypertext Markup Language (HTML) (englisch für Hypertext-Auszeichnungssprache). HTML-Seiten bestehen aus Standardtext sowie aus Formatiercodes, die angeben, wie die Seite dargestellt werden soll. Der Browser liest diese Codes, um die Seite darzustellen.

[0032] Jede Webseite kann zusätzlich zu Text auch Bilder und Töne enthalten. Mit einem bestimmten Text, bestimmten Bildern oder Tönen sind Verbindungen zu anderen Seiten auf dem gleichen Server oder sogar auf anderen Rechnern innerhalb des Internets verknüpft, die als Hypertext-Links bezeichnet werden. Links können zum Beispiel als unterstrichene oder markierte Wörter oder Sätze angezeigt werden. Jeder Link führt mittels eines speziellen Namens, der als URL (Uniform Resource Locator, Internetadresse) bezeichnet wird, zu einer Internetseite. Internetadressen ermöglichen es dem Browser, direkt zu der verknüpften Datei zu gehen, selbst wenn sie sich auf einem anderen Webserver befindet.

[0033] Die Erfindung wird hier in Bezug auf diese Beispielumgebung und die Beispielanwendung in dieser Beispielumgebung beschrieben. Die Beschreibung in diesem Zusammenhang dient lediglich einer Vereinfachung der Darstellung. Nach dem Lesen dieser Beschreibung wird der Fachmann mit durchschnittlichem Fachwissen erkennen, dass die vorliegende Erfindung in jeder beliebigen Rechnerumgebung aus einer Anzahl von verschiedenen Rechnerumgebungen implementiert werden kann.

3. Automatisiertes Glücksspiel

[0034] Nachdem so eine Beispielumgebung beschrieben wurde, in welcher ein oder mehrere Aspekte implementiert werden können, werden nun verschiedene Ausführungsformen der Erfindung beschrieben. [Fig. 1](#) ist ein Funktionsblockdiagramm, das die Funktionalität des automatisierten Glücksspielsystems gemäß einer Ausführungsform allgemein darstellt. Wie angemerkt wurde, ist [Fig. 1](#) ein Funktionsblockdiagramm, und sollte nicht so interpretiert werden, dass es eine bestimmte Struktur oder Architektur zum Implementieren eines automatisierten Glücksspielsystems gemäß der Erfindung eingrenzt oder vorgibt. In der Tat wird ein durchschnittlicher Fachmann nach dem Lesen dieser Beschreibung erkennen, wie ein oder mehrere Aspekte der Erfindung mittels einer Anzahl von alternativen Strukturen, Architekturen oder Konfigurationen implementiert werden.

[0035] Unter Bezugnahme auf die [Fig. 1](#) weist das automatisierte Glücksspielsystem einen Glücksspielserver **104**, glücksspielbezogene Daten **108**, **112** und externe Schnittstellen **114**, **116** auf. Der Glücksspielserver **104**, der ein oder mehrere rechnergestützte Serversysteme aufweisen kann, stellt die Hauptfunktionalität für das automatisierte Glücksspielsystem der vorliegenden Erfindung bereit. In einer Ausführungsform führt der Glücksspielserver **104** ein oder mehrere Softwareprogramme oder Module aus, die bei der Ausführung der Funktionalität, die mit dem automatisierten Glücksspielsystem verknüpft ist, verwendet werden. Diese Funktionalität wird weiter unten im Einzelnen in den weiteren Abschnitten dieses Dokumentes erläutert.

[0036] Die Glücksspieldaten, die mit dem automatisierten Glücksspielsystem verknüpft sind oder von diesem verwendet werden, können sowohl Spielerdaten **112** als auch Spieldaten **108** aufweisen. Spieldaten **108** können Daten oder Informationen enthalten, die zu einem oder mehreren Spielen oder Veranstaltungen gehören, die von dem automatisierten Glücksspielsystem durchgeführt oder von diesem bereitgestellt werden. Beispielsweise können die Spieldaten **108** spielspezifische Regeln, Merkmale von einem oder mehreren Spielen (zum Beispiel Konkurrenten bei den Spielen, Punkte-Spreads, Auszah-

lungsbeträge oder andere mit einem Spiel, einer Aktivität, einem Wettbewerb oder einem anderen Ereignis verknüpfte Merkmale) und andere spielbezogene Daten, wie sie weiter unten im Einzelnen noch erläutert werden, aufweisen.

[0037] Die Spielerdaten **112** können Daten aufweisen, die mit einem oder mehreren Spielern **118**, die auf das automatisierte Glücksspielsystem zugreifen, um auf ein oder mehrere Spiele zu wetten oder auf eine andere Weise an den von dem Glücksspieler **104** angebotenen Aktivitäten teilzunehmen, verknüpft sind oder zu diesen gehören. Spielerdaten **112** können beispielsweise Spielerkontoinformationen, Kontostände, Spielerprofile, Spielerteilnahmevorgeschichten und andere einschlägige oder relevante Daten enthalten. Das Einrichten der Spielerkonten, der Spielerprofile und anderer Spielerinformationen wird in diesem Dokument weiter unten im Einzelnen beschrieben.

[0038] Schnittstellen zu dem Glücksspieler **104** können zum Beispiel eine Spielerschnittstelle und eine Administrator-Schnittstelle **116** aufweisen. Die Spielerschnittstelle **114** stellt eine Schnittstelle bereit, durch die ein oder mehrere Spieler **118** auf den Glücksspieler **104** zugreifen können, um die auf dem Glücksspieler **104** verfügbare Information zu durchsuchen, oder um an Aktivitäten teilzunehmen, die von dem Glücksspieler **104** angeboten werden. Beispielsweise können in Ausführungsformen, in denen der Glücksspieler **104** Wett- oder Sportereignisse, öffentliche Ereignisse oder andere Spiele anbietet, Spieler **118** über die Spielerschnittstelle **114** auf den Glücksspieler **104** zugreifen, um gewünschte Wetten auf einen oder mehrere Konkurrenten in einem ausgewählten Spiel abzuschließen.

[0039] In einer Ausführungsform, die in der oben beschriebenen Beispielumgebung implementiert wird, können Spieler **118** über das Internet auf den Glücksspieler **104** zugreifen. In einer solchen Internet-Ausführungsform kann die Spielerschnittstelle **114** das "Front-End" des automatisierten Glücksspielsystems aufweisen, das Informationen und Dateneingabebildschirme für den einen oder die mehreren Spieler **118** bereitstellt, die auf den Glücksspieler **104** zugreifen.

[0040] Eine zusätzliche Schnittstelle, die in dem in [Fig. 1](#) dargestellten Beispiel enthalten ist, ist eine Administrator-Schnittstelle **116**. Die Administrator-Schnittstelle **116** kann vorgesehen sein, um es einem Administrator oder einer anderen autorisierten Person zu ermöglichen, den Glücksspieler **104** einzurichten oder zu verändern. Dies kann die Eingabe von bestimmten Spielen in das System, das Einrichten von Spiel-Merkmalen, wie zum Beispiel die Identifizierung von Konkurrenten in einem Spiel, Aus-

zahlungsbeträge, Punkte-Spread-Beträge, Auszahlungsskalen, Maximalwetteinsätze, maximal akzeptierbare Verluste oder andere Merkmale aufweisen, die mit einem oder mehreren Spielen verknüpft sein können.

[0041] Wie weiter oben bereits dargelegt wurde, wird diese Beschreibung bezüglich der [Fig. 1](#) bereitgestellt, um allgemein die mit einem oder mehreren Aspekten des automatisierten Glücksspielsystems verknüpfte Funktionsweise darzustellen, und nicht, um das automatisierte Glücksspielsystem auf eine bestimmte physikalische oder logische Architektur oder Konfiguration zu beschränken.

Systembetrieb

[0042] Nachdem die Funktionsweise in Verbindung mit einem oder mehreren Aspekten allgemein beschrieben wurde, wird nun die Grundfunktion des automatisierten Glücksspielsystems beschrieben. [Fig. 2](#) ist ein Funktionsablaufdiagramm, das ein gesamtes Verfahren zum Gewähren von Zugriff an einen Spieler und zum Akzeptieren von Wetten eines Spielers gemäß einer Ausführungsform der Erfindung darstellt. Unter Bezugnahme auf [Fig. 2](#) greift ein Spieler (der auch potenzielle, jedoch nicht tatsächliche Spieler einschließen kann) in einem Schritt **142** auf das automatisierte Glücksspielsystem zu. In der oben beschriebenen Beispiel-Internetumgebung kann dieser Zugriff durchgeführt werden, indem der Spieler auf die mit dem automatisierten Glücksspielsystem verknüpfte zugehörige Internetseite zugreift.

[0043] Abhängig von der Implementierung des Systems kann das automatisierte Glücksspielsystem mit einer oder mehreren Internetseiten verknüpft sein, die Zugriff für einen oder mehrere Spieler bereitstellen, so dass diese Spieler **118** an den von dem automatisierten Glücksspielsystem angebotenen Aktivitäten teilnehmen können. Selbstverständlich können alternative Ausführungsformen implementiert werden, einschließlich beispielsweise des Zugriffs über lokale Netzwerke oder Weitverkehrsnetze, Einwahlzugriff, direkte Verbindung oder andere Verbindungstechniken.

[0044] In einem Schritt **144** präsentiert das automatisierte Glücksspielsystem dem auf das System zugreifenden Spieler eine Anmeldeseite. Dies kann gedacht sein und auch implementiert werden als das Äquivalent zu einem Anmeldungs-Bildschirm, wobei ein Computerbenutzer aufgefordert wird, seine Anmeldungsdaten einzugeben, um auf das System zuzugreifen. In einer Ausführungsform fordert die Anmeldeseite den Benutzer auf, seinen Benutzernamen und sein festgelegtes Passwort einzugeben. In einer weiteren Ausführungsform kann das Eingeben des Passwortes verdoppelt werden, so dass ein neuer Benutzer, der zum ersten Mal auf das System zu-

greift, um ein Konto einzurichten, sein Passwort zweimal eingeben kann, um sicherzustellen, dass es korrekt eingegeben wurde.

[0045] In manchen Ausführungsformen kann das System die Adresse (IP-Adresse oder andere Adresse) erkennen, von welcher der Spieler auf das System zugreift, und diese kann dazu verwendet werden, den bestimmten Spieler **118** zu identifizieren und den Erfassungsbildschirm entweder zu überspringen, um den Spieler direkt auf das System zugreifen zu lassen, oder dazu, den Erfassungsbildschirm mit dem korrekten Benutzernamen bereitzustellen und lediglich die Passwort-Information anzufordern. Selbstverständlich können zahlreiche alternative Ausführungsformen implementiert werden, um Zugriff zu einem Online-System oder einem anderen rechnergestützten System zu gewähren.

[0046] In einem Schritt **146** kann das automatisierte Glücksspielsystem in einer Ausführungsform eine Überprüfung durchführen, um festzustellen, ob ein zugreifender Spieler ein registrierter Benutzer des Systems ist. Ist dies nicht der Fall, führt das System den zugreifenden Spieler **118** vorzugsweise zu einem Registrierungsprozess, wodurch dieser Spieler **118** zu einem registrierten Benutzer des Systems werden kann. In einer Ausführungsform kann der Registrierungsprozess den Spieler **118** zum Beispiel auffordern, detaillierte Informationen über sich zur Verfügung zu stellen, wodurch das automatisierte Glücksspielsystem für den bestimmten Spieler **118** ein Spielerprofil erstellen kann. Die angeforderte Information kann zum Beispiel den Namen, die Adresse, die Telefonnummer und andere registrierungsbezogene Informationen des Spielers enthalten.

[0047] Die Menge und die Art der beim Registrierungsprozess verlangten Informationen können abhängig von der Implementierung des Systems variieren. Zu diesem Zeitpunkt können zahlreiche Alternativen vorgesehen sein, um so wenig oder so viel Information zu verlangen, wie die Systemgestalter von ihren Spielern **118** anfordern oder zu erhalten wünschen können. Zum Beispiel kann das System die Option anfordern oder vorsehen, dass der Spieler **118** während des Registrierungsprozesses Kreditkarteninformationen oder andere Kontoinformationen bereitstellt. Bei diesem Szenario kann das Konto des Spielers auf Grundlage der Information in dem Spielerprofil relativ automatisch ausgeglichen oder auf dieses eingezahlt werden, ohne dass der Spieler **118** diese Information erneut eingeben muss.

[0048] Als ein weiteres Beispiel kann das System dem Benutzer während des Registrierungsprozesses Optionen präsentieren, die es dem Spieler ermöglichen, bestimmte Spiele oder andere Ereignisse zu identifizieren, über die er benachrichtigt werden möchte. Das heißt in diesem Beispiel, dass das Profil

des Spielers Informationen bezüglich bevorstehender Wettkämpfe oder Ereignisse enthalten kann, so dass das System den Spieler automatisch benachrichtigt, wenn das Ereignis durch das System verfügbar ist und wenn die Wette eröffnet ist.

[0049] Als noch ein weiteres Beispiel kann das automatisierte Glücksspielsystem vom Benutzer Information bezüglich seines Alters und Standortes anfordern, um sicherzustellen, dass der Spieler nicht gegen irgendwelche Gesetze oder Verordnungen verstößt, wenn er an bestimmten Glücksspiel-Veranstaltungen teilnimmt. Das System kann zusätzlich eine Verifizierung der bereitgestellten Information verlangen, um sicherzustellen, dass der Spieler teilnahmeberechtigt ist. Selbstverständlich gibt es, wie diese Beispiele veranschaulichen, eine große Anzahl von Merkmalen und Aspekten, die der Registrierungsprozess aufweisen kann, abhängig von der Implementierung des Systems. Zusätzlich können Aspekte und Merkmale, die durch ein Spielerprofil erfasst wurden, von dem Spieler nach dem Anmeldeprozess ausgewählt werden, indem der Spieler einfach auf sein Profil zugreift und dieses aktualisiert. Der Registrierungsprozess ist in einem Schritt **148** dargestellt.

[0050] Als Teil des Registrierungsprozesses kann der Spieler aufgefordert werden, Informationen über sich selbst bereitzustellen, einschließlich beispielsweise Identifizierungsinformation, Zahlungsinformation und demographische Information und dergleichen. Der Grad und das Ausmaß der angeforderten Information können abhängig von der Implementierung des Systems und abhängig von der Informationsmenge, die von den Spielern gewünscht wird, variieren. Beispielsweise können demographische oder andere zusätzliche Informationen von Nutzen sein, um Entwicklungstendenzen bei den Aktivitäten verschiedener Spieler festzustellen.

[0051] Selbstverständlich ist eine Zahlungsinformation insofern wünschenswert, dass sie es dem System ermöglicht, von dem Spieler eine Zahlung für seine Wetten zu erhalten. In einer Ausführungsform ist das System so eingerichtet, dass ein Benutzerkonto, vorzugsweise ein Konto für jeden Spieler eingerichtet wird. Die Zahlungsinformation kann dazu verwendet werden, das Spielerkonto zu finanzieren, um dadurch ein Kontoguthaben bereitzustellen, von dem die Zahlungen für verschiedene Wetten abgebucht werden können. In einer Ausführungsform wird das Konto im Voraus errichtet und der Spieler wird aufgefordert, sein Konto aufzufüllen, bevor er mittels des Systems Wetten abschließen kann. Bei der Auffüllung des Kontos kann der Spieler die Zahlung mittels Scheck, Kreditkarte, elektronischer Geldüberweisung oder zahlreicher anderer Zahlungstechniken durchführen. In einer Ausführungsform sind die Geldmittel auf dem Konto für den Spieler nicht für Wetten verfügbar, bis diese Geldmittel den Zahlungsprozess freigegeben

haben. Bei Zahlungen per Kreditkarte kann die Transaktion relativ schnell autorisiert werden, und somit können die Geldmittel dem Spieler für Wettzwecke beinahe sofort zur Verfügung gestellt werden.

[0052] Wenn der Spieler Wetten abschließt, kann der Betrag des Wetteinsatzes von dem Konto des Spielers abgezogen werden, wodurch sichergestellt wird, dass das System (oder "Haus") für die Wette gedeckt ist. In einer Ausführungsform kann der Spieler die Möglichkeit erhalten, sein Konto zu diesem Zeitpunkt zu aktualisieren oder aufzufüllen, wenn nicht genügend Guthaben auf dem Konto des Spielers vorhanden ist, um den Wetteinsatz abzudecken. Zusätzlich kann der Spieler in einer Ausführungsform die Möglichkeit erhalten, sein Konto so einzurichten, dass eine Zahlung zum Decken von überschüssigen Wetteinsätzen in solch einem Fall automatisch mit eingerechnet wird. Beispielsweise kann der Spieler bei der Einrichtung seines Kontoprofils eine Kreditkartennummer bereitstellen und das System autorisieren, das Kreditkartenkonto in dem Fall, dass der Spieler eine Wette über einen Betrag abschließt, der sein Kontoguthaben übersteigt, zu belasten. In einer Ausführungsform kann der Spieler die Möglichkeit erhalten, das Konto so einzurichten, dass diese Transaktionen automatisch oder auch halbautomatisch erfolgen können, insofern sie die vorherige Zustimmung des Spielers erfordern.

[0053] Wenn sich der Benutzer in Schritt **148** registriert hat, oder wenn in Schritt **146** festgestellt wurde, dass der Spieler **118** ein registrierter Benutzer ist, gewährt das automatisierte Glücksspielsystem diesem Benutzer **118** Zugriff auf die Glücksspielseite. Wenn der Zugriff gewährt ist, wird dem Spieler **118** in einer Ausführungsform vorzugsweise ein Menü oder eine andere Darstellung von Optionen bereitgestellt, die es dem Spieler **118** ermöglicht, auf verschiedene Bereiche des automatisierten Glücksspielsystems zuzugreifen. Beispielsweise kann der Spieler **118** autorisiert werden, auf seine Kontoinformation zuzugreifen, Spiele oder andere im System aktive Ereignisse zu betrachten oder auf andere Bereiche zuzugreifen. In einer Ausführungsform kann die Kontoinformation automatisch zu Beginn in der Anmelde-Phase bereitgestellt werden, beispielsweise als Popup-Fenster, wobei dem Spieler **118** eine Zusammenfassung seines aktuellen Kontostandes gegeben wird.

[0054] Wie bereits erläutert wurde, kann der Spieler **118**, wenn er Zugriff zu der Seite erlangt hat, zwischen den verschiedenen Ereignissen und Spielen, die derzeit in dem automatisierten Glücksspielsystem zur Verfügung stehen, blättern. Der Spieler **118** kann Spiele und die damit verknüpften Eigenschaften betrachten und entscheiden, eine Wette auf einen oder mehrere Konkurrenten abzuschließen, die an einem oder mehreren der Spiele teilnehmen. Beispielsweise kann ein durch das automatisierte Glücksspielsystem

verfügbares Spiel ein Basketballspiel zwischen zwei Wettkämpfern oder Konkurrenten, wie zum Beispiel Duke und UCLA enthalten. Die Information kann einen Punkte-Spread, Minimal- und Maximal-Wetten, Auszahlungsbeträge und andere Informationen enthalten. Der Spieler **118** kann entscheiden, ob er auf einen der Konkurrenten (zum Beispiel Duke oder UCLA) in dem Spiel wetten möchte.

[0055] Als ein weiteres Beispiel kann der Spieler **118** auswählen, ob er eine Wette auf die Endposition von Michael Andretti in einem bevorstehenden Autorennen oder auf den Erfolg von Bill Koch in einer America's Cup Challenge abschließt. Natürlich sind die Spiele nicht auf Sport oder sportbezogene Ereignisse begrenzt, sondern können auch andere Wettkämpfe mit einschließen, wie zum Beispiel Wahlen, den Ausgang eines Gerichtsverfahrens, Ergebnisse von Amtsenthebungsanhörungen oder andere Ereignisse, bei denen der Ausgang einen gewissen Grad an Unsicherheit aufweist, oder bei denen mehr als ein Ausgang möglich ist.

[0056] Wenn der Spieler die Möglichkeit hatte, ein oder mehrere Spiele durchzublätern und eine Wette abzuschließen, akzeptiert das automatisierte Glücksspielsystem die Wette oder die Wetten des Spielers in einem Schritt **152**. In einer Ausführungsform aktualisiert das automatisierte Glücksspielsystem beim Akzeptieren der Wette andere Informationen in dem System, einschließlich, falls zutreffend oder erforderlich, einer Aktualisierung der Auszahlung, Bewegen einer Grenze, erneuten Berechnens des maximalen Risikos des Systems und des Aktualisierens der Spielerinformation.

[0057] Wenn ein Spiel beendet ist, und vorzugsweise nachdem die Ergebnisse verifiziert wurden, berechnet das automatisierte Glücksspielsystem die Auszahlungen an die verschiedenen Wettenden und führt diese Auszahlungen an die entsprechenden Spielerkonten durch. Dies ist durch die Schritte **154** und **156** dargestellt. Das automatisierte Glücksspielsystem kann auch seine eigenen Kontodaten aktualisieren, um Gewinne oder Verluste als Ergebnis des Ereignisses in das Glücksspielsystem aufzunehmen. Selbstverständlich können eine zusätzliche Abrechnung oder andere Informationen beim Abschluss von einem oder mehreren Spielen berechnet und errechnet werden.

[0058] Wie weiter oben kurz erläutert wurde, stellt das automatisierte Glücksspielsystem in einem Aspekt für die zugreifenden Spieler **118** Informationen über Spiele bereit. Wie ebenfalls weiter oben angegeben, jedoch nicht ausdrücklich erläutert, sind die von dem automatisierten Glücksspielsystem unterstützten Spiele nicht auf traditionelle Sportereignisse oder -Aktivitäten beschränkt. Stattdessen können die Spiele, für die das automatische Glücksspielsystem

Wetten oder andere Wettkämpfe unterstützt, auch andere Ereignisse einschließen, bei denen der Ausgang unsicher sein kann und deswegen ein wettfähiges Ereignis darstellt. Beispielsweise können solche Ereignisse Wetter-Ereignisse (ob es an einem bestimmten Tag regnet oder nicht regnet, die Menge an Schneefall, die ein bestimmter Sturm mit sich bringt, die Windstärke eines bestimmten Orkans, oder andere Wetterereignisse), politische Ereignisse (zum Beispiel Wahlergebnisse, Umfrageergebnisse, Parlaments- oder Senatswahlen, usw.), rechtliche Ereignisse zum Beispiel der Ausgang eines Prozesses, eines Urteils und dergleichen), Umfrageergebnisse usw. mit einschließen.

[0059] **Fig. 3** ist ein Diagramm, das einen Prozess zum Darstellen der Spiele und zum Annehmen von Wetten gemäß einer Ausführungsform der Erfindung darstellt. Unter Bezugnahme auf **Fig. 3** werden in einem Schritt **216** Wettkämpfer oder andere Teilnehmer eines Spiels oder von Spielen dargestellt. Beispielsweise werden im Fall von Sportveranstaltungen die Teams oder einzelnen Personen, die bei den Veranstaltungen im Wettbewerb zueinander stehen, für jede Veranstaltung angezeigt. Beispielsweise können bei einem Basketballspiel als Wettkämpfer für eine herkömmliche Wettsituation zwei Teams angezeigt werden, die in dem betreffenden Spiel miteinander konkurrieren, bei einem Autorennen kann die Darstellung eine Liste von Fahrzeugen oder Fahrern aufweisen, die in dem betreffenden Rennen gegeneinander antreten, und bei einer Wahl können die Wettbewerber, die in der Wahl gegeneinander antretenden, die Wahl-Kandidaten sein.

[0060] Unabhängig von dem besonderen Ereignistyp können dann bei diesem Ereignis die verschiedenen Wettkämpfer oder Teilnehmer aufgelistet sein. Selbstverständlich kann man über eine Anzahl verschiedener Wege Zugriff zu diesen Informationen erhalten, wobei dies wiederum von der Systemkonfiguration abhängt. Beispielsweise kann die Hierarchie des automatisierten Glücksspielsystems so eingerichtet sein, dass die bestimmten Spiele je nach Spieltyp organisiert sind. Eine Beispielhierarchie kann in einer obersten Ebene Sportereignisse, politische Ereignisse, Wetterereignisse usw. aufweisen. Die nächste Ebene unter den Sportereignissen kann eine Auflistung der verschiedenen Sportarten, die von dem System unterstützt werden, wie zum Beispiel Baseball, Football, Basketball usw. enthalten.

[0061] Unter Basketball (der selbstverständlich noch weiter in Highschool-Basketball, College-Basketball, professionellen Basketball usw. aufgeteilt sein kann) kann eine Auflistung der spezifischen Spiele vorgesehen sein, für die Wetten angenommen werden.

[0062] Zusätzlich können bei dem automatisierten

Glücksspielsystem Suchfunktionen eingebunden sein, um es einem Spieler **118** zu ermöglichen, durch das Eingeben von Suchbegriffen, wie zum Beispiel eines Team-Namens, eines Spielernamens oder einer anderen Schlüsselwortinformation direkten Zugriff auf ein bestimmtes Ereignis zu erhalten.

[0063] Zusammen mit den Wettkämpfern oder Teilnehmern eines bestimmten Spiels sind auch die Auszahlungen (oder Gewinnquoten) und der Spread dargestellt, die mit dem bestimmten Spiel verknüpft sind. Dies ist durch die Schritte **218** und **220** dargestellt. Wie weiter unten in besonderen Glücksspiel-Ausführungsformen erläutert, kann die Auszahlungs- und Spread-Information während des Wettverlaufs abhängig von Wettaktivitäten und dem Spielformat variieren. Auch ist es nicht unbedingt erforderlich, dass ein Spread für jedes Spiel bereitgestellt wird.

[0064] Mit diesen Informationen kann der Spieler **118** entscheiden, ob er eine Wette auf einen bestimmten Wettkämpfer in einem Spiel abschließen möchte, und wie hoch der Wetteinsatz sein soll. Der Spieler **118** kann auch entscheiden, keine Wette abzuschließen, sondern stattdessen die Entscheidung hinausschieben oder weiter zwischen den verschiedenen Spielen, für die Wetten von dem automatisierten Glücksspielsystem angenommen werden, blättern.

[0065] In einer Ausführungsform kann eine Schaltfläche oder ein anderes Piktogramm vorgesehen sein und mit jedem Wettkämpfer in einem Spiel verknüpft sein, für welches Wetten angenommen werden können. Der Spieler kann eine Wette abschließen, indem er einfach auf die jeweilige Schaltfläche klickt. In alternativen Ausführungsformen kann der Spieler **118** eine Befehlssprache verwenden, um einen Wettkämpfer auszuwählen, auf den gewettet werden soll. In einer bevorzugten Ausführungsform fragt das System den Spieler nach dem Betrag, den er zu setzen wünscht, sobald ein Wettkämpfer von einem Spieler **118** ausgewählt wurde. Wie weiter oben erläutert wurde, kann das System minimale und maximale Wetteinsätze festsetzen, abhängig von den Wünschen des Administrators und abhängig von der Systemimplementierung.

[0066] In einem Schritt **222** akzeptiert das automatisierte Glücksspielsystem die Wette des Spielers **118**. Das automatisierte Glücksspielsystem prüft in einer Ausführungsform zuerst das Konto des Spielers, um sicherzustellen, dass der Spieler über genügend Guthaben auf seinem Konto verfügt, um den gewünschten Wetteinsatz zu decken. Das System kann das Konto mit dem gesetzten Betrag belasten oder den Geldbetrag, der von diesem Konto gesetzt wurde, kennzeichnen, so dass dieser Geldbetrag nicht für andere Wetteinsätze zur Verfügung steht, bis die Ergebnisse dieser bestimmten Wette bekannt werden.

So ermöglicht diese Sicherheitsvorkehrung, dass ein Spieler **118** bei einem oder mehreren Spielen nicht mehr setzt, als er auf seinem Konto zur Verfügung hat.

[0067] In einer Ausführungsform kann das automatisierte Glücksspielsystem den Spieler **118** auffordern, sein Konto wieder aufzufüllen oder aufzuwerten, um das Fehlen von Guthaben auszugleichen, wenn auf dem Konto nicht genügend Guthaben verfügbar ist, um den Wetteinsatz zu decken. Alternativ kann das automatisierte Glücksspielsystem den Spieler **118** auffordern, seine Wette anzupassen, um auf den Betrag zu kommen, der auf seinem Konto zur Verfügung steht.

[0068] In einer Ausführungsform kann das Aktualisieren des Kontos automatisch erfolgen, wenn ein Spieler versucht, mehr zu setzen, als auf seinem Konto verfügbar ist. Der Automatisierungsgrad kann bei diesem Prozess abhängig von der Systemimplementierung ausgewählt werden. Beispielsweise kann ein vollständig automatisierter Ablauf vorgesehen sein, wodurch das Konto des Spielers unabhängig von oder ohne Einschreiten des Spielers aktualisiert wird. In einer bevorzugten Ausführungsform wird jedoch der Spieler **118** zumindest darüber benachrichtigt, dass seine Kreditkarte für den zusätzlichen Geldbetrag belastet wird, und bekommt so die Möglichkeit, der zusätzlichen Belastung zuzustimmen oder diese abzulehnen, und so die gewünschte Wette fortzuführen oder nicht fortzuführen. Zusätzlich kann das Profil des Spielers dahingehend Instruktionen bereitstellen, wie das automatisierte Glücksspielsystem in solch einer Situation vorgehen soll. Diese Option ermöglicht eine automatisierte Abwicklung des Ereignisses und stellt sogar eine Abwicklung gemäß den Wünschen eines einzelnen Spielers bereit.

[0069] In einem Schritt **224** wird, sobald die Wetteinsätze akzeptiert sind, eine Finanz-Information für das Spiel errechnet. Beispielsweise kann das System den für jeden Wettkämpfer gesetzten Betrag auf einer kumulativen Basis errechnen und abhängig von der Systemimplementierung andere Berechnungen oder Entscheidungen durchführen. Beispielsweise kann ein System Gewinnquoten erneut berechnen, Auszahlungen erneut berechnen, Spreads anpassen oder auf der Grundlage der ab dem Zeitpunkt gesetzten Beträge andere Berechnungen und Entscheidungen durchführen.

[0070] In einem Schritt **226** werden die Darstellungen der Spiele oder der Spielinformationen aktualisiert, um Änderungen anzuzeigen, die sich aus der letzten Wette oder den letzten Wetten ergeben haben. Obwohl eine beliebige Anzahl von Glücksspielformaten mit dem aktuellen System kompatibel ist, werden im Folgenden zwei Formate im Einzelnen beschrieben. Dabei handelt es sich um ein Totalisa-

tor-Format und um ein Garantie-Ausschüttungsformat.

[0071] Bei der Totalisator-Wette ändert sich die Ausschüttung typischerweise wenn das Wettspiel eröffnet oder aktiv im Spiel ist. Allgemein ausgedrückt kommt die Totalisator-Wette häufig bei Pferderennen vor, wo die Auszahlung für ein bestimmtes Pferd mit "Win", "Place" oder "Show" sich in Abhängigkeit von den Beträgen verändert, die auf die Wettkämpfer im Feld gesetzt wurden. Das automatisierte Glücksspielsystem kann auch dazu verwendet werden, ein Totalisator-Wettspiel zu implementieren. Bei dem automatisierten Glücksspielsystem ist das Totalisator-Wettspiel jedoch nicht auf Pferderennen oder ähnliche Ereignisse beschränkt, sondern kann auch in Verbindung mit anderen Spielen angewendet werden, einschließlich Teamsportarten, politischer Ereignisse, Wetterereignisse und dergleichen. Zusätzlich ermöglicht das automatisierte Glücksspielsystem, dass bei der Totalisator-Wette zusätzliche Merkmale oder Aspekte mit aufgenommen werden, die bei herkömmlichen Totalisator-Wetten nicht vorkommen.

[0072] Bei dem Garantie-Ausschüttungsformat kann der Spieler eine Wette abschließen und seinen Ausschüttungsbetrag "binden" ("lock-in"), wenn das Team, auf das er gewettet hat, gewinnt (oder zumindest wenn der Spread übertroffen wird). Bei einer Implementierung der Garantie-Ausschüttungswette kann das System den garantierten Ausschüttungsbetrag für nachfolgende Wetten anpassen, ein Ausgleichen des Systems zu unterstützen und das Systemrisiko zu verringern. Bis zu einem gewissen Grad kann die Änderung bei dem garantierten Ausschüttungsbetrag für nachfolgende Wetten in dieser Ausführungsform als effektiver Versuch betrachtet werden, die Meinung des Wettpublikums zu ändern, um das Wettsystem im Gleichgewicht zu halten, um potenzielle Verluste des automatisierten Glücksspielsystems zu vermeiden oder zu minimieren.

[0073] Totalisator-, Garantie-Ausschüttungs- und andere Spielformate sind in Verbindung mit dem automatisierten Glücksspielsystem nachfolgend im Einzelnen erläutert. Nach dem Lesen dieser Beschreibung wird der durchschnittliche Fachmann erkennen, dass der automatisierte Glücksspielsystem nicht darauf beschränkt ist, Glücksspiele in diesen beiden Formaten zu unterstützen.

Totalisator-Wettsystem

[0074] Wie oben erläutert wurde, kann mittels des automatisierten Glücksspielsystems jedes von mehreren verschiedenen Spielformaten bereitgestellt werden. Ein solches Wettformat, das von dem System unterstützt wird ist die Totalisator-Wette. Bei dem Totalisator-Wett-Format werden Auszahlungsbeträge für Wetten, die von einem Spieler auf einen bestimm-

ten Wettkämpfer abgeschlossen wurden, dem Spieler zu dem Zeitpunkt angezeigt, wenn die Wette abgeschlossen oder in Erwägung gezogen wird. Dieser bestimmte Auszahlungsbetrag wird jedoch in einem Totalisator-Wettsystem nicht garantiert, sondern kann sich abhängig von der Wettaktivität für dieses betreffende Spiel oder Ereignis verändern.

[0075] Zum Beispiel kann der Wettzeitraum mit bestimmten Ausschüttungsbeträgen beginnen, die für die verschiedenen Wettkämpfer oder ein bestimmtes Spiel veröffentlicht werden. Die Ausschüttungen können in einem beliebigen Format aus einer Anzahl von Formaten angezeigt werden, von denen eines den Betrag der Auszahlung pro gewetteten Dollar darstellt. Je weiter die Zeit während des Wettzeitraums fortschreitet, desto mehr können hereinkommende Wetten einen Wettkämpfer gegenüber einem anderen Wettkämpfer oder anderen Wettkämpfern stärker favorisieren. Ist dies der Fall, können bei dem Totalisator-Format die Ausschüttungsbeträge geändert werden, um die Wettenden auf die andere Seite zu locken (oder zu den anderen Wettkämpfern). Zusätzlich kann das automatisierte Glücksspielsystem in einer Ausführungsform andere Maßnahmen einleiten, die dabei helfen können, das Risiko zu minimieren, wenn ein Wettkämpfer, auf den viele gesetzt haben, den Wettkampf gewinnt.

[0076] [Fig. 4](#) ist ein Funktionsablaufdiagramm, das einen Prozess zum Implementieren eines Totalisator-Glücksspielformats gemäß einer Ausführungsform darstellt. Unter Bezugnahme auf [Fig. 4](#) werden einem Spieler **118** in einem Schritt **272** die Gewinnausschüttung und vielleicht auch andere Informationen bezüglich eines Spiels angezeigt. Vorzugsweise ist der angezeigte Ausschüttungsbetrag der aktuelle Ausschüttungsbetrag auf der Grundlage der Wettvorgeschichte wie weiter oben kurz erläutert wurde. Dies ist die Information, die dem Spieler **118** zur Verfügung steht, wenn er entscheidet, ob er eine Wette abschließen und wie viel er setzen wird.

[0077] In einer Ausführungsform kann dem Spieler **118** auch ein Rechner angezeigt oder zur Verfügung gestellt werden, so dass er den Betrag der Auszahlung für einen bestimmten Dollarbetrag, den er zu setzen gedenkt, ausrechnen kann. In einer Ausführungsform kann der Rechner dahingehend etwas automatisiert sein, dass die einzige Variable, die der Spieler **118** eingeben muss, der Wettbetrag ist, den er in Erwägung zieht. Die Gewinnchancen und die Berechnung können automatisch erfolgen.

[0078] Da in einer Ausführungsform der Wettzeitraum zu einem bestimmten Zeitpunkt vor dem Beginn des Spiels oder des Ereignisses beendet werden kann, kann das automatisierte Glücksspielsystem zuerst feststellen, ob der Wettzeitraum bereits beendet ist, bevor weitere Wetten angenommen werden.

Wenn der Wettzeitraum beendet ist, informiert das automatisierte Glücksspielsystem potentielle Spieler **118**, dass der Wettzeitraum für dieses bestimmte Ereignis beendet ist. Dies kann zum Beispiel erfolgen, indem die Wettschaltflächen oder Piktogramme von dem Bildschirm entfernt werden, indem ihre Funktion deaktiviert wird, indem sie verdunkelt werden, indem ein roter Balken über ihnen angezeigt wird, indem eine Nachricht angezeigt wird, dass der Wettzeitraum beendet ist, oder durch irgendeine andere Technik aus einer Anzahl von Techniken, die dafür vorgesehen sind, dem potenziellen Spieler **118** die Nachricht anzuzeigen. Dies wird durch die Schritte **274** und **276** dargestellt.

[0079] Wenn der Wettzeitraum noch nicht beendet ist, darf der Spieler **118** eine Wette abgeben, und vorausgesetzt, dass sich der Wetteinsatz innerhalb der Minimal- und Maximal-Grenze befindet, die für das System festgesetzt werden können, und ferner vorausgesetzt, dass der Spieler **118** über ausreichend Guthaben auf seinem Konto verfügt, akzeptiert das automatisierte Glücksspielsystem die Wette in einem Schritt **278**. In einem Schritt **280** berechnet das automatisierte Glücksspielsystem auf Basis des gesetzten Wetteinsatzes die Geldmittel für das bestimmte Ereignis erneut.

[0080] In einer Ausführungsform werden die Geldmittel nach jeder Wette berechnet und aktualisiert, so dass die neu berechneten Gewinnausschüttungen angezeigt werden und für die nächsten Wettenden, die eine Wette in dem System abschließen, zur Verfügung gestellt werden können.

[0081] Bei der Neu-Berechnung der Geldmittel kann das automatisierte Glücksspielsystem die kumulativen Geldmittel berechnen, die auf jeder Seite oder für jeden Wettkämpfer des Ereignisses gesetzt wurden und die Ausschüttungen für jeden Wettkämpfer berechnen, wenn dieser Wettkämpfer gewinnen sollte. Auch kann das automatisierte Glücksspielsystem bei der Neu-Berechnung der Geldmittel das Konto des Spielers entsprechend belasten, kennzeichnen oder auf andere Weise zuordnen, so dass diese Geldmittel der Wette zugeteilt werden können, die von dem Spieler **118** abgeschlossen wurde.

[0082] In einem Schritt **282** berechnet das automatisierte Glücksspielsystem sein "Risiko" bei dem bestimmten Ereignis. Das heißt, dass das automatisierte Glücksspielsystem die potentielle Gewinnausschüttung betrachtet, die es auszahlen müsste, wenn ein Wettbewerber gewinnen sollte, und dass es den Grad bestimmt, bis zu welchem diese Gewinnausschüttung nicht von Wetten auf dieses Ereignis gedeckt ist. Das Risiko ist besonders wichtig bei einer Ausführung, bei welcher das System eine garantierte Mindestgewinnausschüttung bereitstellt, wenn ein Wettkämpfer gewinnt. Das heißt, dass bei einer oder

mehreren Ausführungsformen erwogen wird, das System so zu implementieren, dass es für die Wettenden auf der Gewinnerseite eine garantierte Ausschüttung von beispielsweise fünf oder zehn Prozent oder einem anderen Minimalbetrag vorsieht, selbst wenn es nicht genügend Wetten auf der anderen Seite beziehungsweise den anderen Seiten gibt, um dieses garantierte Minimum zu decken. Somit hat das automatisierte Glücksspielsystem in dieser Situation ein Risiko, das mindestens dem Betrag des ungedeckten Minimums gleich ist. Eine Technik zum Berechnen des Risikos ist es, alle Wetten, die auf einen Wettbewerber abgegeben wurden, auf den am meisten gewettet wurde, zusammenzufassen, die Garantie-Ausschüttung zu berechnen und von dieser Berechnung die Gesamtsumme aller Wetten zu subtrahieren, die auf andere Wettbewerber abgegeben wurden. Wenn dieser Betrag größer als Null ist, zeigt dies das Risiko an, mit dem das automatisierte Glücksspielsystem rechnen muss.

[0083] In der in [Fig. 4](#) dargestellten Ausführungsform kann, wenn das Risiko über einem bestimmten vordefinierten Betrag ist, die Wette auf diesen Kandidaten ausgesetzt werden, während ein Ungleichgewicht im System besteht. Wenn das System feststellt, dass eine Auszahlung des Minimalausschüttungsbetrags eine vorbestimmte Verlustgrenze überschreiten wird, kann somit die Wette auf diesen Wettkämpfer zeitweilig ausgesetzt werden und wieder eröffnet werden, wenn das Ungleichgewicht durch nachfolgende Wetten auf den anderen Wettkämpfer oder auf andere Wettkämpfer korrigiert wird.

[0084] Dies ist durch die Schritte **284** und **286** dargestellt. Alternativ wird die Wette nicht ausgesetzt, wenn das Risiko sich nicht über einem vordefinierten Betrag befindet, oder wenn es sich anders ausdrückt innerhalb eines akzeptablen Niveaus befindet.

[0085] Wenn das Risiko größer als ein bestimmter vorbestimmter Betrag ist, können die Ausschüttungsbeträge in einer Ausführungsform auch angepasst werden, um Spieler **118** dazu zu bringen, auf die Außenseiter-Wettkämpfer (zum Beispiel die unterbewetteten Wettkämpfer) zu setzen.

[0086] Zusätzlich besteht ein Aspekt des automatisierten Glücksspielsystems darin, dass es ein Durchführen von Spread-Wetten selbst in diesem Totalisator-Format ermöglicht. Das bedeutet, dass die Spread-Wette alleine oder, für zusätzliche Flexibilität, in Kombination mit einem Totalisator-Format durchgeführt werden kann. In diesem Szenario können allein oder in Kombination die Ausschüttungsbeträge angepasst, der Spread angepasst oder die Wette ausgesetzt werden, um zu versuchen, das Systemrisiko zu vermindern.

[0087] In [Fig. 4](#) ist ferner eine Technik zum Unter-

stützen des Minimierens oder Reduzierens von Systemverlusten aufgrund des Risikos dargestellt. Wie durch Schritt **288** dargestellt, wird in dieser Ausführungsform, wenn die Wette geschlossen ist, der Betrag des Risikos, wenn die "favorisierte" Seite siegt (oder zumindest den Spread übertreffen sollte) auf die Außenseiter-Seite (oder unterbewettete Seite) gesetzt. Dies hat den Effekt, dass, wenn die unterbewettete Seite gewinnt, das automatisierte Glücksspielsystem Anteil an den mit diesen Gewinnen verknüpften Gewinnausschüttungen haben kann. Dieser positive Finanzfluss kann dann Verluste ausgleichen, die in anderen Fällen auftreten können, in welchen die stark bewettete Seite gewinnt.

[0088] [Fig. 5](#) ist ein Funktionsablaufdiagramm, das einen Prozess zum Berechnen der Auszahlung für eine Wette gemäß einer Ausführungsform darstellt. In einem Schritt **322** addiert das System die Wetten für alle Wettkämpfer eines bestimmten Ereignisses. Das bedeutet, dass der Gesamtbetrag von auf jeder Seite oder für jeden Wettkämpfer in einem Spiel oder einem anderen Ereignis gesetzten Geldmitteln zusammengerechnet werden. In Ausführungen, in welchen Spielern **118** eine Provision oder Casinogebühr berechnet wird, wird diese Gebühr in einem Schritt **324** subtrahiert. Der Restbetrag stellt dann den Betrag dar, der für die Verteilung unter den Spielern **118** zur Verfügung steht, die auf den gewinnenden Wettkämpfer gesetzt haben. Somit teilt das System in einem Schritt **326** die zu verteilenden Geldmittel durch die Anzahl von gewetteten Dollar für jeden Wettkämpfer. Diese Anzahl stellt die tatsächliche Gewinnausschüttung für diesen Wettkämpfer dar.

[0089] Man stelle sich zum Beispiel eine einfache Situation vor, in welcher verschiedene Spieler **118** kumulativ 50 Dollar Wettwert auf Seite A und 100 Dollar Wettwert auf Seite B gewettet haben. In dieser Situation beträgt der Gesamtbetrag, der für die Ausschüttung verfügbar ist, 150 Dollar. Wenn man aus Gründen der Vereinfachung davon ausgeht, dass keine Casino-Gebühr berechnet wird, werden diese 150 Dollar dann an die Wettenden auf der Gewinnerseite anteilmäßig verteilt. Das bedeutet, dass für jeden Dollar Wetteinsatz auf Seite A die Ausschüttung 3 Dollar betragen würde. Selbstverständlich wäre dieser Betrag ein wenig geringer, wenn eine Casino-Gebühr berechnet würde.

[0090] Nachdem die Gewinnausschüttung berechnet wurde, stellt das System fest, ob sich die Ausschüttung größer als die für dieses Ereignis bestimmte Minimalausschüttung ist. Ist dies der Fall, dann wird die aktuelle Ausschüttung wie berechnet angezeigt. Dies ist durch die Schritte **328** und **330** dargestellt. Wenn jedoch die Ausschüttung geringer ist, als die versprochene Minimalausschüttung, dann wird die minimale garantierte Ausschüttung angezeigt, wie durch die Schritte **328** und **332** dargestellt. Als ein

weiteres Beispiel stelle man sich einen Fall vor, in dem 1,00 Dollar auf Seite A und 100 Dollar auf Seite B gewettet werden. Sollte die Seite B als Sieger hervorgehen, würde die Ausschüttung 1,01 für jeden auf Seite B gewetteten Dollar betragen, was eine Gewinnausschüttung von 101% darstellt. In einer Ausführungsform kann das System, wie angemerkt, ein garantiertes Minimum festsetzen. Beispielsweise kann ein Minimum von 5 festgesetzt werden, wobei für jeden gewetteten Dollar eine Minimalrückzahlung von 1,05 Dollar garantiert wird, wenn der Wettkämpfer gewinnt. In diesem Fall würde das Systemrisiko pro gewettetem Dollar 4 Cent oder 4,0 Dollar betragen.

[0091] Selbstverständlich kann bei der Berechnung des Systemrisikos das Risiko mit oder ohne Berücksichtigung der jeweiligen Casino-Gebühr festgestellt werden. Beispielsweise kann in einer Ausführungsform das Risiko berechnet werden, wobei davon ausgegangen wird, dass in diesem ungünstigsten Fall keine Casino-Gebühr berechnet wird, und dass das Risiko dann ein reiner Verlust ist. Alternativ kann das Risiko als Risiko berechnet werden, wobei davon ausgegangen wird, dass eine Casino-Gebühr in die Berechnungen mit eingeschlossen wird. Das System kann unter Anwendung beider Alternativen implementiert werden, abhängig von der gewünschten Finanzpraxis.

[0092] Ein Aspekt ist, dass es ermöglicht wird, ein Totalisator-Wettformat sowohl für Sportereignisse als auch für andere Ereignisse zu implementieren. Die Totalisator-Wette ist nicht mehr nur auf Pferderennen oder andere konventionelle Totalisator-Wetten beschränkt. Wie oben beschrieben wurde, kann das Totalisator-Wettformat bei jedem aus einer Vielfalt von Sportereignissen implementiert werden, einschließlich beispielsweise Baseball, Football, Hockey oder anderer Sportereignisse sowie anderer Spiele, Ereignisse, Wettkämpfe oder anderer Szenarien, wo es mehr als ein mögliches Ergebnis gibt, oder wo das Ergebnis weniger als sicher ist.

Garantie-Ausschüttungsglücksspiel

[0093] Wie weiter oben kurz erläutert wurde, ist ein anderes Glücksspielformat, das von dem automatisierten Glücksspielsystem unterstützt werden kann, ein Garantie-Ausschüttungsglücksspiel-Format. In einer Ausführungsform dieses Formats kann die Gewinnausschüttung zu dem Zeitpunkt, zu dem eine Wette abgeschlossen wird, bei einem bestimmten Ausschüttungsbetrag für den die Wette abschließenden Spieler garantiert werden. Damit das automatisierte Glücksspielsystem potentielle Verluste abdecken kann, können Ausschüttungsbeträge für darauf folgende Wetten für einen oder mehrere der Wettkämpfer bei einem bestimmten Ereignis angepasst oder nach jeder Wette oder nach einer Gruppe von

Wetten neu bestimmt werden.

[0094] [Fig. 6](#) ist ein Funktionsablaufdiagramm, das einen Prozess zum Annehmen von Wetten in einem Garantie-Ausschüttungsformat gemäß einer Ausführungsform darstellt. Unter Bezugnahme auf [Fig. 6](#) wird in einem Schritt **360** den Spielern **118** die aktuelle Gewinnausschüttung für die Wettkämpfer bei einem Ereignis angezeigt. Wie bei dem Totalisator-Ereignis kann in einer Ausführungsform die Wette beendet werden, und die Tatsache, dass die Wette beendet ist, kann den Spielern **118** angezeigt oder auf andere Weise bekannt gemacht werden, so dass sie keine nachfolgenden Wetten abschließen können. Dies ist durch die Schritte **362** und **364** dargestellt. Wenn jedoch der Wettzeitraum noch nicht beendet ist, akzeptiert das automatisierte Glücksspielsystem zu der aktuellen Gewinnausschüttung Wetten in einem Schritt **366**.

[0095] In einem Schritt **368** informiert das automatisierte Glücksspielsystem den Spieler, wenn eine Wette akzeptiert ist, dass seine Wette zu der genannten Ausschüttung angenommen wurde. Wie weiter oben erwähnt wurde, ist diese genannte Ausschüttung in einer Ausführungsform ein garantiertes Niveau, und diese Ausschüttung wird dem Spieler garantiert, wenn sein ausgewählter Wettkämpfer als Sieger hervorgeht. In dieser Ausführungsform ändert sich dieses Ausschüttungsniveau nicht, unabhängig von der darauf folgenden Wettaktivität durch diesen oder andere Spieler.

[0096] Ist die Wette einmal abgegeben und akzeptiert, berechnet das System die Geldmittel für dieses Ereignis in einem Schritt **370** neu. Bei der Neuberechnung der Geldmittel kann das System Parameter berechnen, wie zum Beispiel für die verschiedenen Wettkämpfer bei dem Ereignis gewettete Beträge, Gewinnausschüttungen für jeden Wettkämpfer, potentielle Risiken, und so weiter. Wie in Schritt **372** dargestellt, berechnet das System das potentielle Risiko, sollte ein stark bewetteter Wettkämpfer bei dem Ereignis erfolgreich sein. Die Art und Weise, wie das Risiko gemäß einer Ausführungsform berechnet wird, wird nachfolgend unter Bezugnahme auf die [Fig. 9](#) im Einzelnen erläutert.

[0097] Wenn das Risiko größer ist als ein akzeptables Minimum, können eine oder mehrere der Ausschüttungszahlen für die Wettkämpfer, wie durch die Schritte **374** und **376** dargestellt, angepasst werden. Die Gewinnausschüttung kann für einen oder mehrere der Wettkämpfer bei der Veranstaltung angepasst werden, und kann, abhängig von der Systemausführung, um vorbestimmte Beträge oder um einen "nebenbei" bestimmten Betrag angepasst werden. Zusätzlich können Gewinnausschüttungen bei Spielen angepasst werden, bei welchen es keinen Spread gibt, sowie bei Ereignissen, wo es einen Spread gibt,

wo der Spread jedoch nicht konstant gehalten werden kann.

[0098] Ein Anpassen der Gewinnausschüttungen kann potentiell zwei Zwecken dienen: Ausgleichen der Systemfinanzen, um dabei zu helfen, das Risiko zu verringern, und Beeinflussen der "Meinung" potentieller Spieler **118**, um mehr Wetteinsätze auf die Außenseiter-Seite (das heißt auf die unterbewettete Seite) zu bringen.

[0099] [Fig. 7](#) ist ein Funktionsablaufdiagramm, das einen Prozess zum Akzeptieren von Wetten und zum Neuberechnen von Ausschüttungen für ein Garantie-Ausschüttungssystem gemäß einer Ausführungsform darstellt. Somit werden, wie weiter oben dargestellt, für ein Garantie-Ausschüttungssystem die Spielparameter festgesetzt, Wetten werden mit bei einer garantierten Ausschüttung akzeptiert, das Risiko wird berechnet und die Ausschüttung wird für nachfolgende Wetten angepasst. Die Spielparameter können Informationen enthalten, wie zum Beispiel Informationen über die Wettkämpfer bei dem Ereignis, einen Punkte-Spread, wo einer verwendet wird, Gewinnausschüttungsbeträge für jeden Wettkämpfer und einen gleitend gestaffelten Ausschüttungsbetrag, so dass die Ausschüttungen auf Grundlage der Wettaktivität angepasst werden können. Diese Schritte sind in [Fig. 7](#) als die Schritte **422**, **424**, **426** und **428** dargestellt.

[0100] Wie in [Fig. 7](#) dargestellt, ist ein Aspekt, der bei einem Garantie-Ausschüttungssystem implementiert werden kann, der Aspekt des Anpassens des Ausschüttungsbetrages für nachfolgende Wetten. In einer Ausführung dieser Ausführungsform können gleitende Skalen für die Ausschüttungen für einen oder mehrere der Wettkämpfer festgesetzt werden, und je nach abgeschlossenen Wetten und berechneten Geldmitteln können die Ausschüttungen gemäß den festgesetzten gleitenden Skalen angepasst werden. [Fig. 8](#) ist eine Darstellung, die ein Beispiel für gleitende Skalen zeigt, die in einem hypothetischen Wettbewerb gemäß einer Ausführungsform implementiert werden können.

[0101] Unter Bezugnahme auf die [Fig. 8](#) wird eine Beispielskala für ein hypothetisches Spiel zwischen den Padres und den Braves festgesetzt. Da die Teams in diesem hypothetischen Wettkampf als relativ gleich stark angesehen werden, gibt es keinen Punkte-Spread. Zusätzlich wird eine anfängliche Ausschüttung für jedes Team auf 1,80 Dollar für jeden auf jedes Team gewetteten Dollar festgesetzt, da vorausgesetzt wird, dass die Wetten auf beiden Seiten ungefähr gleich verteilt sein werden. Dieser anfängliche Ausschüttungsbetrag wird durch das Bezugszeichen **440** dargestellt. In diesem Szenario kann dann die Ausschüttung für diese Wette, da jede Wette für die Padres oder die Braves abgegeben

wird, bei 1,80 Dollar für jeden gewetteten Dollar garantiert werden.

[0102] Im Betrieb führt das System die Berechnung der Geldmittel für das Spiel fort, um festzustellen, wann das Risiko eine gegebene Schwelle oder ein gegebenes Niveau erreicht. Es wird zum Beispiel ein Szenario betrachtet, in welchem nach einer Anfangswettzeit der Dollarbetrag der Wetteinsätze, die auf die Braves gesetzt wurden, den Dollarbetrag der Wetteinsätze übersteigt, die auf die Padres gesetzt wurden. In diesem Szenario könnte das Risiko für das System ein untragbares Niveau erreichen, sollten die Braves den Wettkampf gewinnen. Als solches kann das System die Ausschüttung anpassen, indem es den Betrag der Ausschüttung für nachfolgende Wetten auf die Braves verringert und den Ausschüttungsbetrag für nachfolgende Wetten auf die Padres anhebt.

[0103] Beispielsweise können nachfolgende Wetten auf die Braves zu einem neuen Ausschüttungsniveau von 1,70 Dollar pro gewettetem Dollar ausgezahlt werden, wie durch das Bezugszeichen **442** dargestellt, und Ausschüttungen für die Padres könnten zu 1,90 Dollar für jeden gewetteten Dollar gezahlt werden, wie durch das Bezugszeichen **444** dargestellt. Auf diese Weise kann das System Wettende auf die Außenseiter-Seite (das heißt auf die unterbewettete Seite) locken, um zu versuchen, zusätzliche Geldmittel zu erhalten, um dazu beizutragen, die Ausschüttung auszubezahlen, wenn die andere Seite gewinnen sollte.

[0104] Dieses Beispielszenario stellt gleichzeitig eine Anpassung einer hoch bewetteten Seite nach unten und einer unterbewetteten Seite nach oben dar. Selbstverständlich sind diese genauen Anpassungen nicht notwendig und alternative Anpassungsmechanismen können verwendet werden, wie zum Beispiel ein Anpassen der Seiten zu verschiedenen Zeiten, Anpassen der Seiten um verschiedene Beträge, Anpassen einer Seite und nicht der anderen, und so weiter. Obwohl in diesem Beispielszenario kein Spread angegeben wurde, kann ferner ein Spread implementiert werden, und der Spread kann auch angepasst werden, um dabei zu helfen, die Meinungen der Spieler zu beeinflussen.

[0105] Es wird ebenfalls angemerkt, dass bei dem oben genannten Szenario die Wette auf sowohl die Padres als auch die Braves mit einer gleichen Ausschüttung von 1,80 Dollar pro Seite begann. Wenn das Spiel für Wetten ohne Spread eingerichtet wird, kann es jedoch ein leichtes Ungleichgewicht zwischen den Teams geben, und die Ausschüttungsbeträge können ungleich beginnen, um dabei zu helfen, Wettende zu dem Team zu locken, das als das Schwächere der beiden Wettkämpfer angesehen wird.

[0106] In dem Garantie-Ausschüttungsformat kann das Systemrisiko in mindestens zwei verschiedenen Szenarien auftreten. In einem ersten Szenario tritt ein erstes Risikoniveau auf, wenn das Wetten auf eine Seite (gegen die andere Seite) einen vorbestimmten Betrag übersteigt, wodurch verursacht wird, dass das Garantieausschüttungssystem die Money-Line oder die Auszahlung ändert. In einer Ausführungsform wird das Risikoniveau auf einen relativ niedrigen Schwellwert eingestellt, so dass die Ausschüttungsbeträge relativ schnell verändert werden können, um so dazu beizutragen, Spieler schneller dahingehend zu beeinflussen, dass sie Wetten auf die unterbewertete Seite abgeben.

[0107] Ein zweites Risikoniveau kann da auftreten, wo das Gesamtverlustlimit für das System bei einem bestimmten Wettkampf erreicht wird. Wenn dieses Niveau erreicht ist, kann die Wette auf der überbewerteten Seite ausgesetzt werden, während das Ungleichgewicht besteht.

[0108] [Fig. 9](#) ist ein Funktionsablaufdiagramm, das einen Prozess zum Berechnen eines Risikos für ein Garantie-Ausschüttungsformat gemäß einer Ausführungsform darstellt. Unter Bezugnahme auf die [Fig. 9](#) werden in einem Schritt **472** die auf jeden Wettkämpfer in dem Wettkampf abgeschlossenen Wetten zusammengerechnet. In einem Schritt **474** werden die garantierten Ausschüttungen für jede dieser Wetten für jeden Wettbewerber ebenfalls bestimmt. In einer Ausführungsform können die Ausschüttungen nur für den hoch bewetteten Wettkämpfer bestimmt werden, da dies die Seite ist, auf welcher das Risiko am wahrscheinlichsten ist. Da das Ausschüttungsniveau ab dem Zeitpunkt garantiert wird, zu dem ein Spieler die Wette abschließt, werden die Ausschüttungsniveaus oder Ausschüttungsbeträge für jede Wette und der dazugehörige Wettbetrag gespeichert und zum Zwecke dieser Berechnung abgerufen. So wird der Ausschüttungsbetrag für den Wettkämpfer auf Basis der tatsächlichen Ausschüttungsbeträge bestimmt, die für die bis dahin abgeschlossenen Wetten garantiert sind.

[0109] In einem Schritt **476** wird der Gesamtbetrag, der auf alle anderen Wettbewerber gesetzt wurde, von dem Nettoausschüttungsbetrag für den hoch bewetteten Wettbewerber subtrahiert (weniger dem Betrag, der auf diesen Wettbewerber gewettet wurde), um festzustellen, ob genug Geld vorhanden ist, um das Niveau der garantierten Ausschüttung zu schaffen. Wenn der Betrag größer als Null ist, gibt es ein Risiko, und dieser Überschuss zeigt den Risikobetrag an. Dies ist durch die Schritte **478** und **480** dargestellt. Wenn der Betrag nicht kleiner als Null ist, dann gibt es genügend Geldmittel, um die Ausschüttung zu decken und es gibt kein Risiko, wie durch die Schritte **478** und **482** dargestellt. Selbstverständlich wird das Risiko bei dieser oder anderen Risikobere-

rechnungen, die in diesem Dokument beschrieben werden, ausgehend von oder ungeachtet der mit dem Glücksspiel verbundenen Zuschlagskosten und Casinogebühren erstellt.

[0110] Ferner sollte ein weiteres Szenario erwähnt werden, in welchem es Mehrfach-Ausschüttungen geben kann, wie zum Beispiel bei einem Pferderennen, Autorennen oder bei einem anderen Ereignis, wo es mehr als einen "Gewinner" geben kann. In diesem Beispiel wird das Maximalausschüttungs-Szenario vorzugsweise berechnet und verwendet, um auf der Grundlage der Gesamtsumme des für die verschiedenen Wettbewerber gesetzten Geldes das Risiko zu bestimmen.

[0111] Wie weiter oben erwähnt wurde, kann das automatisierte Glücksspielsystem in einer Umgebung implementiert werden, in welcher ein oder mehrere Netzwerke, wie zum Beispiel das Internet, oder ein Extranet, ein Fernnetz (WAN) oder ein lokales Netzwerk (LAN) verwendet werden, um es mehreren Spielern zu ermöglichen, auf das System zuzugreifen. Ein Ansatz ist es, Spielern von verschiedenen entfernt gelegenen Standorten zu ermöglichen, auf das System über das Internet zuzugreifen. Andere Ansätze können ebenfalls in Erwägung gezogen werden. Beispielsweise kann ein lokales Netzwerk in einer Einrichtung wie zum Beispiel einem Hotel, einem Motel oder einer anderen Gästeeinrichtung verwendet werden, um interaktive Glücksspiele in die Räumlichkeiten der Gästeeinrichtung zu bringen.

[0112] Als ein anderes Beispiel können zwei oder mehrere Glücksspielsysteme miteinander verbunden werden, um kombinierte Glücksspiele zu ermöglichen. In einem Beispiel können zwei Glücksspielsysteme über einen Kommunikationskanal, wie zum Beispiel ein Fernnetz oder über ein Extranet miteinander verbunden sein, um zu ermöglichen, dass die Glücksspiele unter den Systemen geteilt werden. In einer Ausführungsform können die Wettpools für ein oder mehrere Ereignisse von zwei oder mehr Systemen geteilt werden, um zu einer Verminderung des Risikos beizutragen. Wie ein durchschnittlicher Fachmann nach dem Lesen dieser Beschreibung erkennen würde, können alternative Verbindungsstrategien implementiert werden.

[0113] Ein weiterer Aspekt der vorliegenden Erfindung weist Mittel auf, um den physikalischen Standort des Spielers zu ermitteln und zu verifizieren. Solch eine Eigenschaft ist zum Beispiel dann wünschenswert, wenn sich der Spieler innerhalb eines bestimmten geographischen Standortes befinden muss, wie zum Beispiel in einem Land, einem Staat oder einer Stadt, um lokale, staatliche, Bundes- oder andere Gesetze oder Vorschriften in Bezug auf die Teilnahme an Glücksspielaktivitäten der vorliegenden Erfindung zu befolgen. Zum Beispiel ist das

Glücksspiel in manchen Staaten erlaubt, wenn der Standort des Spielers innerhalb eines bestimmten Staates ist. Gleichermaßen sind in zahlreichen Staaten bestimmte Arten von Glücksspiel erlaubt, wenn der Teilnehmer sich in einem von zahlreichen Staaten befindet, in denen die Teilnahme an dieser Art von Glücksspiel erlaubt ist. Ähnliche Einschränkungen oder Freiheiten werden von verschiedenen Ländern, Staaten oder Städten innerhalb der US-Bundesstaaten auferlegt beziehungsweise gewährt. Vorteilhafterweise stellt ein Aspekt der vorliegenden Erfindung ein Verfahren und eine Vorrichtung zum Verifizieren eines Standortes eines Spielers und zum Ermöglichen von Glücksspiel über eine Kommunikationsverbindung mit Spielern bereit, die sich an voneinander entfernten Standorten befinden.

[0114] **Fig. 11** zeigt ein Funktionsblockdiagramm, das allgemein die Funktionsweise des automatisierten Glücksspielsystems mit Spielerstandortverifizierungsfunktionen darstellt. Unter Bezugnahme auf die **Fig. 1** sind gleichen Elementen gleiche Bezugszeichen zugewiesen. Der Glücksspielserver **104** ist mit der Spielerschnittstelle **114**, den Spielerdaten **112**, den Spieldaten **108** und der Administrator-Schnittstelle **116** verbunden. Diese Vorrichtungen funktionieren auf eine Weise, die im Allgemeinen der obigen ausführlichen Beschreibung entspricht. Demgemäß wird eine Erläuterung des Betriebs dieser Vorrichtungen nicht wiederholt.

[0115] Wie oben beschrieben wurde, tauschen Spieler **118** Daten über eine Kommunikationsverbindung **1102** aus. In verschiedenen Konfigurationen weist die Kommunikationsverbindung **1102** zwei oder mehr Rechner, die über das Internet miteinander verbunden sind, Rechner, die über ein bestimmtes Computernetzwerk mit einer Ferneinwahlzugriffsmöglichkeit verbunden sind, Telefonverbindungen, die das öffentliche Telefonnetz verwenden, oder andere ähnliche Kommunikationsverbindungen, wie zum Beispiel direkte Fernleitungen, Mobilfunk oder andere Arten von Funkübertragungen oder jegliche andere Art von Computernetzwerken, die eine Kommunikationsfähigkeit zwischen entfernt angeordneten Rechnern oder Endgeräten bereitstellen, auf. Daten, die über die Spielerschnittstelle ausgetauscht werden, enthalten, sind jedoch nicht darauf beschränkt, Daten bezüglich der Spielerkontonummer, des Spielerpasswortes, Glücksspielauswahlen, zusätzliche Details bezüglich einer Glücksspielauswahl und Einheiten oder Beträge, die der Spieler setzen möchte. Informationen, die dem Spieler von der Spielerschnittstelle **114** zur Verfügung gestellt werden und die der Glücksspielserver **104** enthält, auf die er jedoch nicht beschränkt ist, sind mögliche Glücksspielauswahlen, Quoten, Ausschüttungsraten, Spielbeginnzeiten, Glücksspielwettenschließzeiten, Teilnahme, Kontoinformation, Kontostand, und jegliche andere Information, die das interaktive Wetten des hier beschriebe-

nen Typs erleichtert.

[0116] Zusätzlich zu der in **Fig. 1** gezeigten Vorrichtung weist die vorliegende Ausführungsform oder Konfiguration ein Standortverifizierungsmodul **1000** auf. Das Standortverifizierungsmodul **1100** kommuniziert mit dem Glücksspielserver **104** und kann bei der Errichtung einer Kommunikationsverbindung mit dem Spieler **118** helfen. Das Standortverifizierungsmodul **1100** ist eine Hardware- und/oder Softwarekonfiguration, die eingereicht ist, um den Standort eines Spielers zu bestimmen, mit dem eine direkte Kommunikationsverbindung hergestellt wird. Das Standortverifizierungsmodul weist ein Mittel zur Kommunikation in Form von Datenaustausch mit den Spielern **118** über eine direkte Kommunikationsverbindung **1104** auf. Die direkte Kommunikationsverbindung **1104** kann jegliche Art von Kommunikationsverbindung aufweisen, die oben für die Kommunikationsverbindung **1102** beschrieben wurde.

[0117] Der Betrieb der vorliegenden Erfindung wird nun beschrieben. Allgemein stellt die vorliegende Erfindung die Spielerschnittstelle über eine Standardinternetverbindung **1102** bereit, während tatsächliches Wetten über die direkte Kommunikationsverbindung **1104** nach der Spielerstandortverifizierung vorbehalten ist.

[0118] **Fig. 12** stellt ein Funktionsablaufdiagramm dar, welches einen Gesamtprozess zum Erreichen von Spielerglücksspiel mit Spielerstandortverifizierung darstellt. In einem Schritt **1120** erstellt der Spieler eine Kommunikationsverbindung mit dem Glücksspielserver über die Spielerschnittstelle. In einer Ausführungsform wird die Kommunikationsverbindung zwischen dem Spieler und der Spielerschnittstelle mittels des Internets erreicht, und die Spielerschnittstelle ist eine Seite im World Wide Web.

[0119] Im Schritt **1122** gibt der Spieler Glücksspielauswahlen aus den Auswahlen ein, die über die Spielerschnittstelle bereitgestellt sind. Glücksspielauswahlen können Teams, Einzelpersonen, Tiere, Einheiten oder jegliches Ereignis enthalten, auf welches gewettet oder gespielt werden kann. Die Glücksspielauswahlen können auch Wettbeträge, Quoten, Ausschüttungsraten, Ereignisse oder Antwortzeiten, Wettbeendigungs- oder Abschlusszeiten und andere Regeln oder Kontoinformationen enthalten.

[0120] Anschließend, nachdem der Spieler die Glücksspielauswahlen eingegeben hat, analysiert das Glücksspielsystem den Spielerstandort in Schritt **1124**, um festzustellen und zu verifizieren, dass sich der Spieler an einem Standort befindet, von welchem aus das Glücksspielsystem eingerichtet ist, die Teilnahme zu autorisieren. Beispielsweise akzeptiert der Glücksspielserver in zahlreichen Ausführungsformen Wetten von Einzelpersonen nur dann, wenn sie sich

in einem bestimmten Staat befinden, wie zum Beispiel in Nevada. In anderen Ausführungsformen ist der Glücksspieler so eingerichtet, dass er nur die Teilnahme von Spielern erlaubt, die sich in einem oder mehreren Staaten innerhalb der Vereinigten Staaten oder in bestimmten Ländern befinden.

[0121] In einer Ausführungsform bestimmt das Glücksspielsystem den Standort des Spielers mittels automatischer Nummernidentifizierung (ANI, Automatic Number Identification) von der Kommunikationsverbindung. ANI oder Anrufer-ID ist ein Verfahren zum Übertragen von Telefonanruferinformation, wie zum Beispiel die Telefonnummer des Anrufers. In einer Konfiguration werden die Daten dem Teilnehmer in der Klingelphase des Telefons übertragen, das heißt während der aufgelegten Phase, mittels des V.23- oder BEL202-Modemstandards, welcher ein FSK-Typ-Signal (FSK: Frequency Shift Key Modulation, Frequenzmodulation) mit 1200 Bit pro Sekunde ist. Kanalbelegung erfolgt, um die Möglichkeit eines Rauschens zu minimieren, indem ein echtes Träger-signal nachgeahmt wird. Die Kanalbelegung überträgt Nullen und Einsen mit der Rate von 1200 Bit pro Sekunde. In einer Ausführungsform beträgt die Länge der Kanalbelegung an der Endgerätvorrichtung mindestens 96 Bit (80 ms), im Allgemeinen jedoch weniger als 315 Bit. Jede andere ANI-Methode oder Standortverifizierung kann verwendet werden.

[0122] Die vorliegende Anrufer-ID verwendet acht Parametertypen. Diese enthalten den Anruftyp, Zeit und Datum, die Anrufleitungsverzeichnisnummer, und die angerufene Verzeichnisnummer. Die Anrufleitungsverzeichnisnummer ist die Nummer der Leitung, von welcher aus der Anruf getätigt wurde. Die angerufene Verzeichnisnummer ist die Nummer, die angerufen wurde, und die bei der Bestimmung dessen, ob der Anruf umgeleitet wurde, entscheidend ist.

[0123] Aus diesem Grund stellt die Verwendung der ANI-Nummer ein Verfahren bereit, um den Standort der Anrufer-Partei oder den Standort des Anrufempfängers zu identifizieren.

[0124] Anschließend verifiziert das Glücksspielsystem in einem Entscheidungsschritt **1126**, ob der Spieler sich an einem autorisierten Standort befindet. Wenn der Spieler sich nicht an einem autorisierten Standort befindet, geht der Vorgang weiter zu einem Schritt **1128**, wobei das Glücksspielsystem die Kommunikationsverbindung beendet.

[0125] Alternativ geht das Verfahren, wenn das System feststellt, dass sich der Spieler an einem autorisierten Standort befindet, weiter zu einem Schritt **1130**, wobei die Glücksspielauswahlen des Spielers in den Glücksspielerserver eingegeben werden. Es ist der Schritt **1130**, bei dem die Wette tatsächlich abgeschlossen und im Server registriert wird. Aus diesem

Grund wird die Wette offiziell erst nach der Verifizierung des Standorts des Spielers als autorisierter Standort abgeschlossen.

[0126] [Fig. 13](#) stellt eine Beispielaufzählung von Glücksspielauswahldaten dar. Wie dargestellt ist, können Spieldaten, die von einem Spieler an den Glücksspielerserver vorgelegt werden, eine Spielerkontonummer **1140** und ein Passwort **1142** aufweisen. Zusätzlich können die Daten Glücksspielauswahldaten **1144** und die Einheiten oder Wettbeträge **1148** aufweisen.

[0127] Unter Bezugnahme auf die [Fig. 14](#) wird ein Funktionsablaufdiagramm eines Beispielverfahrens des Betriebs eines standortverifizierten Glücksspielsystems dargestellt. Bei einem Beispielverfahren des Betriebs dient das Internet als Kommunikationsverbindung zwischen dem Glücksspielerserver und dem Spielerendgerät oder Rechner, über den die Glücksspielauswahlen getroffen werden. Eine direkte Kommunikationsverbindung zwischen dem Glücksspielerserver und dem Rechner oder Endgerät des Spielers, die durch ein automatisches Rückrufverfahren erstellt wurde, trägt die offiziellen Ausführungsanweisungen für Wetten. Das Erstellen einer direkten Kommunikationsverbindung mittels eines Rückrufverfahrens verhindert die Verwendung eines Paketvermittlungsnetzwerks, das Datenpakete durch unbekannte Standorte leiten könnte. Es wird angemerkt, dass in anderen Ausführungsformen außer der Ausführungsform einer direkten Verbindung auch andere Kommunikationsverbindungen verwendet werden können.

[0128] In einem Schritt **1160** der [Fig. 14](#) verbindet sich der Spieler mit einem Glücksspielerserver. In dieser Ausführungsform wird angemerkt, dass die Kommunikation mit dem Glücksspielerserver dadurch erreicht wird, dass der Spieler einen Arbeitsplatzrechner oder ein ähnliches Endgerät verwendet, um auf die Glücksspieldaten zuzugreifen, die sich auf dem Glücksspielerserver befinden, der mit dem Internet oder einem anderen Computernetzwerk verbunden ist. Der Glücksspielerserver kann optional eine Spieler-schnittstelle, wie zum Beispiel eine interaktive Internetseite aufweisen, um den Austausch von Daten zwischen dem Glücksspielerserver und dem Spieler zu ermöglichen. Die Verbindung mit dem Glücksspielerserver schließt auch mit ein, dass der Spieler eine Spieleridentifizierungs-Nummer oder -Wort oder ein Passwort oder eine Passnummer zu Sicherheitszwecken eingibt.

[0129] Anschließend vergleicht die Funktion in einem Entscheidungsschritt **1162** die Spieleridentifizierung mit der Liste der registrierten Spieler, die auf dem Glücksspielerserver gespeichert ist. Wenn der Spieler kein registrierter Spieler ist, geht der Ablauf weiter zu einem Schritt **1164**, wobei der Spieler den Registrierungsprozess durchführen muss. In einer

Ausführungsform weist der Registrierungsprozess einen Onlineprozess auf, bei dem persönliche Daten und Finanzinformationen bereitgestellt werden, der auf den Glücksspielservers herunter geladen wird. In einer anderen Ausführungsform erfordert der Registrierungsprozess, dass der Glücksspielserversbetreiber zusätzliche Schritte ergreift, um zu verhindern, dass Wetten von Personen angenommen werden, die nicht der Wettende sind, für den das Wettkonto eingerichtet wurde. So muss in einem Beispielverfahren der Registrierung der Spieler persönlich in der Niederlassung des Betreibers des Glücksspielservers oder bei Zentralstandorteinrichtungen bei einer Außenstelle, einem Niederlassungs- oder Schwesterstandort erscheinen, um ein Wettkonto zu eröffnen.

[0130] Während des Registrierungsprozesses kann das Glücksspielpersonal optional das Vorhandensein der Spielerdaten überprüfen, wie zum Beispiel den Führerschein des Spielers, den Pass, die ausländische Identitätskarte, die von der Regierung ausgestellte Identitätskarte oder Berechtigungsnachweis oder andere Bildidentifikationen, die beim Einlösen von Schecks normalerweise akzeptiert werden. Zu diesem Zeitpunkt kann der Glücksspielmitarbeiter Informationen speichern, wie zum Beispiel Spielernamen, Adresse und Telefonnummer. Zusätzlich können Informationen, wie Spielergeburtsdatum und Sozialversicherungsnummer gespeichert werden. Ferner kann die Spieler-Identifikations-Nummer für den Zugriff auf den Glücksspiel-Server vergeben und ein Passwort ausgewählt werden. Finanz-Informationen können ebenfalls aufgenommen werden und Kontoguthaben kann akzeptiert werden oder Kreditlimits können festgelegt werden. Es wird ebenfalls vorweggenommen, dass eine Unterschrift des Spielers zu Haftungszwecken aufgenommen wird.

[0131] Wenn der Spieler in Schritt **1162** registriert ist, geht der Ablauf weiter zu einem Schritt **1166**, wobei der Spieler nach seinen Glücksspiel-Auswahl-Daten gefragt wird. Es wird angemerkt, dass der Ablauf der Glücksspiel-Auswahl-Daten und Wett-Typ-Auswahl-Schritt **1166** im Allgemeinen dem Ablauf der [Fig. 2](#) bis [Fig. 10](#) ähneln. Dementsprechend wird der Ablauf nicht noch einmal im Einzelnen erläutert.

[0132] Nachdem der Spieler seine Glücksspiel-Auswahl eingegeben hat, geht der Ablauf weiter zu einem Schritt **1168**, wobei der Spieler aufgefordert wird, seine Glücksspiel-Auswahlen zu bestätigen. Nach der Bestätigung initialisiert die Funktion in einem Schritt **1170** den Rückruf-Wett-Prozess. Der Rückruf-Wett-Prozess, der in [Fig. 15](#) im Einzelnen dargestellt ist, führt eine Standort-Verifizierung durch und registriert offiziell die Glücksspiel-Auswahl des Spielers auf dem Glücksspiel-Server. In einer Ausführungsform ist die Wette nicht abgeschlossen, bis die Standort-Verifizierung erfolgt ist.

[0133] Unter Bezugnahme auf die [Fig. 15](#) wird der Rückruf-Wett-Prozess aus Schritt **1170** ([Fig. 14](#)) im Einzelnen dargestellt. Der Rückruf-Wett-Prozess weist in einem Schritt **1180** ein Trennen des Spielers und des Glücksspiel-Servers beziehungsweise das Beenden der Kommunikationsverbindung zwischen dem Spieler und dem Glücksspiel-Server auf. Anschließend initialisiert der Glücksspiel-Server in einem Schritt **1182** eine direkte Kommunikationsverbindung von dem Rechner oder Endgerät des Spielers zu dem Glücksspiel-Server. In einer Ausführungsform erfolgt die direkte Kommunikationsverbindung durch oder in Verbindung mit dem Standort-Verifizierungs-Modul. In einer Ausführungsform initialisiert der Glücksspiel-Server den Anruf an den Spieler. In einer anderen Ausführungsform initialisiert der Rechner oder das Endgerät des Spielers den Anruf an das Standort-Verifizierungs-Modul des Glücksspiel-Servers oder direkt an den Glücksspiel-Server. In einer weiteren Ausführungsform rufen beide Systeme einander unabhängig von einander mittels unabhängiger Kommunikationsverbindungen an.

[0134] Anschließend verifiziert die Funktion in einem Entscheidungsschritt **1184**, dass sich der Spieler an einem autorisierten Standort befindet. In einer Ausführungsform verwendet das Glücksspiel-System ein Standort-Verifizierungs-Modul, um den Standort des Spielers zu festzustellen. Ein Verfahren zum Bestimmen des Spieler-Standortes ist mittels ANI-Daten, wie zum Beispiel Anrufer-ID-Daten, um den Standort der Anruferpartei zu bestimmen und zu berechnen. Es wird angemerkt, dass es in Zukunft andere Verfahren und Vorrichtungen zum Ermitteln des Ursprungs-Standortes eines Anrufs geben wird. Beispielsweise wird in den Vorschriften der US-amerikanischen Federal Communication Commission vorgeschlagen, dass der Ursprungs-Standort aller Mobiltelefon-Anrufe zugänglich oder feststellbar sein soll. Somit soll der Schutzbereich der vorliegenden Erfindung nicht auf das besondere Verfahren beschränkt sein, durch das der Standort des Spielers festgestellt wird. Jedes Verfahren zum nachweisbaren und genauen Bestimmen des Standortes des Spielers ist mit der Lehre der vorliegenden Erfindung vereinbar.

[0135] Wenn der Spieler sich nicht an einem autorisierten Standort befindet, geht der Ablauf weiter zu einem Schritt **1186** und das System speichert die Spielerdaten und beendet die direkte Kommunikationsverbindung. Das Glücksspiel-System speichert die Spielerdaten, um Betrug zu verhindern.

[0136] Wenn der Standort des Spielers zu einem autorisierten Standort passt, sich zum Beispiel innerhalb der Grenzen eines bestimmten Staates befindet, kommuniziert die Funktion alternativ mit dem Rechner oder Endgerät des Spielers, um die Identifizierungs-Daten des Spielers zu analysieren, um dadurch zu verifizieren, dass die direkte Kommunikati-

onsverbindung mit dem richtigen Rechner aufgebaut wurde. Wenn das Glücksspiel-System die Spieler-Identifikation nicht bestätigt, geht der Ablauf weiter zu einem Schritt **1190**, wobei die Spielerdaten gespeichert werden und die Kommunikationsverbindung beendet wird, um Betrug zu verhindern.

[0137] Wenn der Glücksspiel-Server die Identität des Spielers bestätigt, erhält der Server die Glücksspiel-Auswahlen des Spielers. Dies erfolgt in einem Schritt **1192** und erfolgt in dieser Ausführungsform automatisch, obwohl dies in anderen Ausführungsformen manuell nach Eingabe durch den Spieler erfolgen kann. Die Glücksspiel-Auswahlen des Spielers weisen die Wett-Auswahlen oder Wahlen auf, die durch den Spieler getroffen wurden. Diese Daten können beispielsweise enthalten, auf welches Team oder welche Person oder welchen Ausgang eines Ereignisses gewettet wird.

[0138] Anschließend erhält die Funktion in einem Schritt **1194** die Wett-Autorisierung und -Beträge. Die Wett-Autorisierung weist die Bestätigung auf, die auf dem Rechner oder Endgerät des Spielers gespeichert ist, dass der Spieler eine Wette abschließen möchte oder eine Position einnehmen möchte. In anderen Ausführungsformen kann der Rechner oder das Endgerät des Spielers andere Arten von Daten austauschen. In einer Ausführungsform speichert der Glücksspiel-Server das Datum, bei welchem jede Wette angenommen wird, weist eine Wett-Nummer, wie zum Beispiel eine Bestätigungsnummer zu und speichert den Betrag der Wette.

[0139] Anschließend aktualisiert die Funktion in einem Schritt **1196** die Glücksspiel-Server-Daten bezüglich der Glücksspiel-Auswahlen des Spielers und der Wett-Autorisierung. Dies ist das Ereignis des offiziellen Wett-Abschlusses. In einer Ausführungsform überträgt der Server-Rechner eine Bestätigungs-Nummer an den Rechner oder das Endgerät des Spielers. Es wird vorweggenommen, dass jede Wett-Kommunikation elektronisch gespeichert und für einen Zeitraum, wie zum Beispiel für 60 Tage aufbewahrt wird. Anschließend beendet in einem Schritt **1198** entweder der Glücksspiel-Server oder der Rechner des Spielers die direkte Kommunikationsverbindung.

[0140] Um eine Bestätigung der Spieler-Aktionen zu erhalten, kann der Spieler sich über die Spieler-Schnittstelle optional erneut mit dem Glücksspiel-Server verbinden. Somit wird vorweggenommen, dass die direkte Kommunikationsverbindung mit Standort-Verifizierung lediglich zum Abschließen einer Wette vorgesehen ist. Aus diesem Grund kann in einem hypothetischen Umfeld ein Einwohner eines Staates, in dem Glücksspiel erlaubt ist, über das Internet und die Benutzerschnittstelle gewünschte Wett-Auswahlen anordnen. Wenn er einmal gestartet

ist, ruft der automatische Standort-Verifizierungs-Rückruf-Prozess den Spieler automatisch zurück und schließt die Wette offiziell ab. Der Standort-Verifizierungs-Prozess stellt sicher, dass der Spieler sich innerhalb der Grenzen eines bestimmten Standortes, wie zum Beispiel in einem Staat befindet, um verschiedene Gesetze und Bestimmungen zu befolgen. Ein Beispielsatz von Gesetzen und Verordnungen ist zum Beispiel in der "Nevada Gaming Code Regulation" (Glücksspielverordnung des Staates Nevada), Paragraphen 5 und 22, Änderung 2/99 enthalten, wobei diese beiden Paragraphen in ihrer Gesamtheit als Referenz angegeben sind. Diese Verordnungen stellen Leitlinien bezüglich eines Beispielsatzes von Gesetzen oder Verordnungen dar, die im Staat Nevada existieren. Es wird angemerkt, dass eine Ausführungsform der vorliegenden Erfindung so eingerichtet wäre, dass sie diesen Gesetzen und Verordnungen entspreche.

[0141] In einer anderen Beispielumgebung sind die Glücksspiel-Stationen der Spieler in Glücksspiel-Centern eingerichtet. Anstatt sich von einem Heimcomputer oder -endgerät einzuloggen, verwenden Spieler einen Rechner oder ein Endgerät in einem Glücksspiel-Center, um mögliche Glücksspieloptionen zu ermitteln und Wetten abzuschließen. Der Spieler erhält dann eine Bestätigungsnummer und kann die Bestätigungsnummer verwenden, um auf seine Wette über einen Rechner, der Zugang zum Internet hat, Zugriff zu haben und diese zu bestätigen, unabhängig von dem Standort des Rechners und Spielers beim Bestätigen der Wett-Daten.

[0142] Das oben beschriebene Verfahren und die oben beschriebene Vorrichtung können so eingerichtet sein, dass Wetten von einer Person innerhalb eines bestimmten Standortes, wie zum Beispiel innerhalb eines Staates akzeptiert werden, oder in anderen Konfigurationen von Spielern in einer beliebigen Anzahl von Staaten, oder dass die Teilnahme von Personen in einem Staat, wie zum Beispiel in New York oder in manchen Staaten zurückgewiesen wird.

[0143] In anderen Ausführungsformen können verschiedene andere Verfahren verwendet werden, um zu bestimmen, von wem ein Glücksspiel akzeptiert werden soll. Somit sollte die vorliegende Erfindung nicht so betrachtet werden, dass sie lediglich auf Konfigurationen begrenzt ist, die die Teilnahme von Spielern auf Basis des Spieler-Standortes erlauben. In anderen Anordnungen könnte die vorliegende Erfindung alternativ oder zusätzlich die Teilnahme den Spielern erlauben oder auf die Spieler begrenzen, die über bestimmte finanzielle Mittel verfügen, oder Spieler, die Glücksspiel-Kurse absolviert haben, vorregistrierte und vorbezahlte Spieler, Spieler, deren Alter vorher festgelegt wird, oder Spieler, deren Telefonnummer vorbestimmt wurde.

[0144] Es sollte ebenfalls angemerkt werden, dass die vorliegende Erfindung nicht auf Konfigurationen beschränkt ist, die den Glücksspiel-Server an einem besonderen Standort anordnen, wie zum Beispiel einem Casino oder sogar einem bestimmten Staat. Die moderne Elektronik stellt eine große Anzahl verschiedener Konfigurationen bereit, die die Aspekte der vorliegenden Erfindung erreichen. In einer weiteren Variation kann die vorliegende Erfindung vorteilhafterweise neben dem Glücksspiel auch in vielen verschiedenen Umgebungen verwendet werden. Beispielsweise würden die Annahme von Call-in-Anrufen oder Computer-Befragungen, die auf die Eingabe von einem bestimmten Bezirk beschränkt sind, von der Standort-Verifizierungs-Fähigkeit der vorliegenden Erfindung profitieren. Gleichermaßen könnte verschiedenen Abstimm-Anforderungen, die auf Abstimmungen aus einem bestimmten Gebiet oder einer bestimmten Gruppe beschränkt sind, durch die Standort-Verifizierung oder Anrufleitungs-Analyse der vorliegenden Erfindung Rechnung getragen werden. Diese Arten von Anwendungen können allgemein als Online-Aktivitäten beschrieben werden. In einer Ausführungsform wird eine Liste von autorisierten Telefonnummern von dem Server geführt, und nur die Teilnehmer, die von den Nummern auf der von dem Server geführten Liste aus anrufen, können an der jeweiligen Online-Aktivität teilnehmen.

[0145] In einer weiteren Ausführungsform der Erfindung ist das Glücksspiel-System als Internetdiensteanbieter (nachfolgend als ISP, engl. Internet Service Provider bezeichnet) oder ähnliche Kommunikationsvorrichtung aufgebaut, die eingerichtet ist, um die Kommunikation mit einem Computer-Netzwerk zu ermöglichen. Wie dem durchschnittlichen Fachmann bekannt ist, ermöglicht ein ISP die Verbindung mit einem Computernetzwerk von einem entfernt gelegenen Benutzer, der sich mit dem Computernetzwerk verbinden möchte. Ein derzeit im Betrieb befindliches Beispiel-Computernetzwerk ist als das Internet bekannt. Zum Zweck des Verständnisses wird diese alternative Ausführungsform unter Bezugnahme auf das Internet erläutert, das Internet kann jedoch auch durch andere Computernetzwerke ersetzt werden.

[0146] In einer alternativen Ausführungsform stellt ein Glücksspiel-ISP Mittel für einen oder mehrere Teilnehmer bereit, um sich mit einem automatisierten Glücksspielsystem zu verbinden, das innerhalb eines ISPs eingerichtet ist. Das Glücksspiel-ISP weist ein ISP-Modul, ein Standort-Verifizierungs-Modul und ein wie oben beschriebenes automatisiertes Glücksspielsystem auf. Der Betrieb des automatisierten Glücksspielsystems erfolgt auf eine wie oben beschriebene Weise und wird dementsprechend nicht noch einmal beschrieben. Das Glücksspiel-ISP weist eine Kommunikations-Hardware und -Software auf, um die Verbindung eines Teilnehmers mit dem Inter-

net zu ermöglichen. Das wie oben beschriebene Standort-Verifizierungs-Modul verwendet ANI-Daten, um den Standort des Teilnehmers zu bestimmen.

[0147] In dieser alternativen Ausführungsform der vorliegenden Erfindung wird ein Glücksspiel-ISP bereitgestellt, um einem oder mehreren Teilnehmern zu ermöglichen, sich mit einem automatisierten Glücksspiel-System oder dem Internet zu verbinden. Es wird angemerkt, dass sich der Spieler mit dem Glücksspiel-ISP über ein beliebiges von einer herkömmlichen Telefonleitung, einer Funkverbindung, einem Kabelmodem, einer drahtlosen Digital-, Mobilfunk-, Satelliten-, Lichtwellenleiter-Verbindung oder irgendeiner anderen geeigneten Kommunikationsverbindung verbinden würde, die eingerichtet ist, den Austausch von Daten zwischen zwei entfernt gelegenen Standorten zu erreichen.

[0148] Mit dem Glücksspiel-ISP ist ein Kommunikations-Modul verknüpft. Das Kommunikations-Modul weist Hardware und Software auf, die eingerichtet sind, um Kommunikation zwischen einem oder mehreren entfernt gelegenen Teilnehmern und den anderen Komponenten des Glücksspiel-ISPs zu erreichen. ISP-Kommunikations-Hardware und -Software ist dem durchschnittlichen Fachmann bekannt, und aus Gründen der Kürze wird an dieser Stelle keine ausführliche Beschreibung bereitgestellt.

[0149] Ein Glücksspiel-Intranet verbindet sich mit dem Kommunikations-Modul. In einer Ausführungsform weist das Glücksspiel-Intranet ein lokales Netzwerk des ISPs auf, das eingerichtet ist, um ein Netzwerk als Dienst für den Teilnehmer bereitzustellen. Das Glücksspiel-Intranet verbindet sich mit einem Standort-Verifizierungs-Modul und Kommunikations-Ports, die Kommunikation mit dem Internet bereitstellen. So kann der Teilnehmer über das Intranet auf jedes der Module des automatisierten Glücksspiel-Systems oder das Internet zugreifen.

[0150] Das Standort-Verifizierungs-Modul verbindet sich mit dem Glücksspiel-Intranet. In einer Ausführungsform weist das Standort-Verifizierungs-Modul eine Zusammenstellung aus Software, Hardware und Datenspeicher-Vorrichtungen auf. Ein Teilnehmer kann über das Glücksspiel-Intranet auf das Internet zugreifen. Es wird ebenfalls angemerkt, dass das Glücksspiel-Intranet jede Art von Information an den Glücksspiel-ISP-Teilnehmer bereitstellen kann, wie zum Beispiel Information in Bezug auf das automatisierte Glücksspiel-System, Casino oder Dienste. In einer anderen Ausführungsform kann das Glücksspiel-ISP ohne Glücksspiel-Intranet eingerichtet sein, wobei das ISP-Kommunikations-Modul die Verbindung mit dem Internet oder dem Standort-Verifizierungs-Modul ermöglichen würde.

[0151] Es wird vorweggenommen, dass das

ISP-Kommunikations-Modul Daten von eingehenden Anrufen bezüglich des Standortes des Teilnehmers in der Form von ANI-Daten akzeptiert. Wie dem durchschnittlichen Fachmann bekannt ist und wie oben im Einzelnen erläutert wurde, können ANI-Daten dazu verwendet werden, die Nummer und somit den Standort der Leitung zu identifizieren, auf welcher der eingehende Anruf erfolgte. In einer Ausführungsform sammelt und übermittelt oder gibt das ISP-Kommunikations-Modul über die ANI Information an das Glücksspiel-Intranet weiter. Das Glücksspiel-Intranet übermittelt diese Information an das Standort-Verifizierungs-Modul. Das Standort-Verifizierungs-Modul analysiert Daten bezüglich des Standortes der anrufenden Partei, in einem Szenario eines Spielers des automatisierten Glücksspiel-Systems. In einer anderen Ausführungsform können andere Verfahren und Vorrichtungen verwendet werden, um den Standort des anrufenden Teilnehmers zu bestimmen.

[0152] Das Standort-Verifizierungs-Modul vergleicht den Standort der anrufenden Partei mit Daten bezüglich autorisierter Standorte. Ein autorisierter Standort weist Standorte auf, von welchen aus Anrufe an das automatisierte Glücksspiel-System erlaubt sind. Beispielsweise sind in einer Beispiel-Ausführungsform Anrufe innerhalb des Staates Nevada autorisiert, auf das automatisierte Glücksspiel-System zuzugreifen. In einer anderen Ausführungsform sind Anrufe von außerhalb der Vereinigten Staaten autorisiert, auf das automatisierte Glücksspielsystem zuzugreifen. Jegliche Kriterien können festgesetzt werden, um Zugriff auf das Glücksspielsystem zu gewähren.

[0153] Eine Spieler-Schnittstelle verbindet sich mit dem Standort-Verifizierungs-Modul. Die Spieler-Schnittstelle ermöglicht den Zugriff auf das automatisierte Glücksspiel-System und stellt eine softwareorientierte Benutzerschnittstelle bereit. Eine Administrator-Schnittstelle und ein Spieler-Daten-Modul und ein Glücksspiel-Daten-Modul verbinden sich mit der Spieler-Schnittstelle. In einer Ausführungsform weisen das Spieler-Daten-Modul und das Glücksspiel-Daten-Modul eine oder mehrere Speichervorrichtungen auf, die eingerichtet sind, um Spieler- und Spieldaten zu speichern. Die Spieler-Schnittstelle, die Administrator-Schnittstelle, das Spieler-Daten-Modul und das Spiel-Daten-Modul funktionieren auf die oben beschriebene Weise.

[0154] Die als ein Glücksspiel-ISP eingerichtete vorliegende Erfindung funktioniert wie folgt. Es wird vollständig vorweggenommen, dass verschiedene andere Betriebs-Verfahren vom durchschnittlichen Fachmann angenommen werden können, ohne den Schutzbereich der wie unten beanspruchten Erfindung zu verlassen. In einem ersten Schritt verwendet ein Spieler eine Form von Kommunikations-Software und -Hardware, um sich mit dem Glücksspiel-ISP zu verbinden. Nach dem Erstellen einer Kommunikati-

onsverbindung mit dem Glücksspiel-ISP greift der Spieler auf das Glücksspiel-Intranet zu. Beim Glücksspiel-Intranet kann der Spieler optional Information erhalten, die mit anderen Optionen dargestellt ist.

[0155] Anschließend geht der Ablauf weiter zu einem Entscheidungsschritt, wobei er Spieler optional auf das Internet zugreifen kann. Wenn der Spieler sich mit dem Internet zu verbinden wünscht, stellt der Glücksspiel-ISP eine Verbindung mit dem Internet her. Der Spieler kann dann optional das Internet verlassen oder zu dem Glücksspiel-Intranet zurückkehren.

[0156] Alternativ bestimmt die Funktion den Standort des Anrufers mittels des Standort-Verifizierungs-Moduls, wenn der Spieler Zugriff auf das automatisierte Glücksspiel-System wünscht. In einer Ausführungsform weist der Anrufer eine Person auf, die beabsichtigt, auf das automatisierte Glücksspiel-System zuzugreifen.

[0157] Das Standort-Verifizierungs-Modul stellt anschließend fest, ob der eingehende Anruf von einem Standort aus getätigt wurde, der die Teilnahme an einem System der vorliegenden Erfindung autorisiert. Selbstverständlich kann das Standort-Verifizierungs-System in anderen Ausführungsformen dazu verwendet werden, den Zugriff auf jede Art von Aktivität zu bestimmen, die auf ein bestimmtes Gebiet oder eine bestimmte Klasse oder Gruppe von Personen beschränkt ist, wobei die Teilnahme durch die bei Empfang eines Anrufes erhaltene Information bestimmt werden kann. Es wird zum Beispiel angemerkt, dass die vorliegende Erfindung als etwas anderes als ein automatisiertes Glücksspielsystem eingerichtet sein kann. Als Beispiel und nicht als Einschränkung kann die vorliegende Erfindung mit einer Standort-Verifizierungs-Fähigkeit für Wahl-, Abstimmungs- oder andere Arten von Entscheidungsbildungsprozessen verwendet werden.

[0158] Wenn der Spieler nicht von einem autorisierten Standort aus anruft, kann der Anrufer das System verlassen oder auf das Internet zugreifen. Alternativ verbindet die Funktion den Anrufer mit der Spieler-schnittstelle, wenn der Anrufer von einem autorisierten Standort aus anruft, und der Spieler kann auf die Funktionen des wie oben beschriebenen automatisierten Glücksspielsystems zugreifen und diese benutzen.

[0159] Selbstverständlich ist dies lediglich eine Beispiel-Konfiguration und ein assoziiertes Funktionsverfahren der vorliegenden Erfindung. Andere Konfigurationen und Verfahren sind durch die Erfinder vorweggenommen und sollten so betrachtet werden, dass sie durch den Schutzbereich der angehängten Ansprüche abgedeckt sind.

[0160] Die zahlreichen Ausführungsformen, Aspekte und Merkmale der Erfindung, die weiter oben beschrieben sind, können mittels Hardware, Software oder einer Kombination daraus implementiert werden und können mittels eines Datenverarbeitungssystems mit einem oder mehreren Prozessoren implementiert werden. Tatsächlich sind diese Elemente in einer Ausführungsform mittels eines prozessorbasierten Systems implementiert, das in der Lage ist, die in Bezug darauf beschriebene Funktionalität auszuführen. Ein prozessorbasiertes Beispiel-System **502** ist in [Fig. 10](#) gemäß einer Ausführungsform der Erfindung dargestellt. Das Computer-System **502** weist einen oder mehrere Prozessoren auf, wie zum Beispiel den Prozessor **504**. Der Prozessor **504** ist mit einem Kommunikationsbus **506** verbunden. Verschiedene Software-Ausführungsformen sind hinsichtlich dieses Beispiel-Computer-Systems beschrieben. Die Ausführungsformen, Eigenschaften und die Funktionsweise der Erfindung, wie oben beschrieben, sind nicht von einem bestimmten Computersystem oder einer Prozessor-Architektur oder einem bestimmten Betriebssystem abhängig. Tatsächlich wird eine Person mit durchschnittlichem Fachwissen nach dem Lesen dieses Dokumentes erkennen, wie diese Erfindung mittels anderer Computer- oder Prozessor-Systeme und/oder -Architekturen implementiert wird.

[0161] Das prozessorbasierte System **502** kann einen Hauptspeicher **508**, vorzugsweise einen Vielfachzugriffsspeicher (Random Access Memory, RAM) und außerdem einen Sekundär-Speicher **510** aufweisen. Der Sekundär-Speicher **510** kann beispielsweise ein Festplattenlaufwerk **512** und/oder ein herausnehmbares Speicherlaufwerk **514** einschließen, das ein Diskettenlaufwerk, ein Magnetband-Laufwerk, ein optisches Disk-Laufwerk, und so weiter darstellt. Das herausnehmbare Speicherlaufwerk **514** liest ein herausnehmbares Speichermedium **518** aus und/oder beschreibt dieses auf eine bekannte Weise. Das herausnehmbare Speichermedium **518** stellt eine Diskette, ein Magnetband, eine optische Disk, und so weiter dar, das von einem herausnehmbaren Speicherlaufwerk **514** ausgelesen und beschrieben wird. Wie angemerkt wird, weist das herausnehmbare Speichermedium **518** ein mittels eines Computers verwendbares Speichermedium auf, wobei darin Computer-Software und/oder -Daten gespeichert wurden.

[0162] In alternativen Ausführungsformen kann der Sekundär-Speicher **510** andere ähnliche Mittel aufweisen, um Computerprogrammen oder anderen Instruktionen zu erlauben, in ein Computersystem **502** geladen zu werden. Solche Mittel können zum Beispiel eine entfernbare Speichereinheit **522** und eine Schnittstelle **520** einschließen. Beispiele dafür können eine Programm-Abnehmer und eine Abnehmer-Schnittstelle sein (wie bei Videospiel-Vorrichtun-

gen), ein herausnehmbarer Speicherchip (wie zum Beispiel ein EPROM oder PROM) und eine verknüpfte Fassung und andere herausnehmbare Speichereinheiten **522** und Schnittstellen **520**, die es erlauben, dass Software und Daten von der herausnehmbaren Speichereinheit **518** an das Computersystem **502** übertragen werden.

[0163] Das Computersystem **502** kann auch eine Kommunikations-Schnittstelle **524** aufweisen. Die Kommunikations-Schnittstelle **524** ermöglicht es Software und Daten, zwischen dem Computersystem **502** und externen Vorrichtungen übertragen zu werden. Beispiele für eine Kommunikations-Schnittstelle **524** können ein Modem, eine Netzwerk-Schnittstelle (wie zum Beispiel eine Ethernet-Karte), einen Kommunikations-Port, einen PCMCIA-Anschluss und -Karte, und so weiter aufweisen. Software und Daten, die über die Kommunikations-Schnittstelle **534** übertragen werden, sind in der Form von Signalen, die elektronische, elektromagnetische, optische oder andere Signale sein können, die von der Kommunikations-Schnittstelle **524** empfangen werden können. Diese Signale werden über einen Kanal **528** an die Kommunikations-Schnittstelle bereitgestellt. Dieser Kanal **528** trägt Signale und kann mittels eines drahtlosen Mediums, mittels eines Drahtes oder Kabels, eines Lichtwellenleiters oder anderer Kommunikationsmedien implementiert werden. Einige Beispiele eines Kanals können eine Telefonleitung, eine Mobiltelefon-Verbindung, eine HF-Verbindung, eine Netzwerk-Schnittstelle und andere Kommunikationskanäle aufweisen.

[0164] In diesem Dokument werden die Begriffe "Computerprogramm-Medium" und "Computer-nutzbares Medium" verwendet, um allgemein auf Medien Bezug zu nehmen, wie zum Beispiel die herausnehmbare Speichervorrichtung **518**, eine in einem Disk-Laufwerk **512** installierbare Disk und Signale auf dem Kanal **528**. Diese Computerprogramm-Produkte sind Mittel zum Bereitstellen von Software oder Programm-Instruktionen an ein Computer-System **502**.

[0165] Computer-Programme (auch als Computer-Steuer-Logik bezeichnet) sind in dem Hauptspeicher **508** und/oder dem Sekundärspeicher **510** gespeichert. Computerprogramme können auch über die Kommunikationsschnittstelle **524** empfangen werden. Solche Computerprogramme ermöglichen es dem Computersystem **502**, wenn sie ausgeführt werden, die Funktionen der vorliegenden Erfindung, wie hier erläutert, auszuführen. Im Besonderen ermöglichen es die Computerprogramme dem Prozessor **504**, wenn sie ausgeführt werden, die Funktionen der vorliegenden Erfindung auszuführen. Entsprechend stellen solche Computerprogramme Steuerungen des Computersystems **502** dar.

[0166] In einer Ausführungsform, in der die Elemente mittels Software implementiert werden, kann die Software in einem Computerprogramm-Produkt gespeichert sein oder über dieses übertragen werden, und in das Computersystem **502** mittels des herausnehmbaren Speicherlaufwerks **514**, der Festplatte **512** oder der Kommunikationsschnittstelle **524** geladen werden. Die Steuerlogik (Software) verursacht, wenn sie von dem Prozessor **504** ausgeführt wird, dass der Prozessor **504** die Funktionen der Erfindung wie hier beschrieben durchführt.

[0167] In einer anderen Ausführungsform sind die Elemente überwiegend in Hardware implementiert, mittels beispielsweise Hardware-Komponenten wie zum Beispiel PALs, mittels anwendungsspezifischer integrierter Schaltkreise (ASICs, Application Specific Integrated Circuits) oder anderer Hardware-Komponenten. Die Implementierung einer Hardware-Zustandsmaschine, um die hier beschriebenen Funktionen durchzuführen, wird für Fachleute des (der) relevanten Fachbereichs/e ersichtlich sein. In einer weiteren Ausführungsform werden Elemente mittels einer Kombination von sowohl Hardware als auch Software implementiert.

[0168] In einer Ausführungsform, in der die Elemente mittels Software implementiert werden, kann die Software in einem Computerprogramm-Produkt gespeichert sein oder über dieses übermittelt werden und mittels eines herausnehmbaren Speicherlaufwerks **514**, einer Festplatte **512** oder einer Kommunikationsschnittstelle **524** in das Computersystem **502** geladen werden. Die Steuerlogik (Software) verursacht, wenn sie von dem Prozessor **504** ausgeführt wird, dass der Prozessor **504** die Funktionen der Erfindung wie hier beschrieben durchführt.

4. Schlussfolgerung

[0169] Während oben zahlreiche Ausführungsformen der vorliegenden Erfindung beschrieben wurden, wird angemerkt, dass sie lediglich als Beispiel und nicht als Einschränkung vorgestellt wurden. Somit sollten der Umfang und der Schutzbereich der vorliegenden Erfindung durch keine der oben beschriebenen beispielhaften Ausführungsformen eingeschränkt werden, sondern sie sollten lediglich gemäß den folgenden Ansprüchen und ihren Entsprechungen definiert werden. Ferner wird angemerkt, dass jedes der oben genannten Merkmale der vorliegenden Erfindung auf jegliche Weise kombiniert werden kann, um zusätzliche Ausführungsformen zu bilden, die in einer Kombination verschiedener Merkmale aus den oben ausgeführten Ausführungsformen enthalten sind.

Patentansprüche

1. Verfahren zum Empfangen von Input von einer

oder mehreren entfernt gelegenen Parteien, aufweisend:

Bereitstellen von Information an eine oder mehrere entfernt gelegene Parteien über eine Kommunikationsverbindung,

Erhalten von Input über die Kommunikationsverbindung von der einen oder den mehreren entfernt gelegenen Parteien basierend auf der über die Kommunikationsverbindung bereitgestellten Information, einmaliges Verifizieren mindestens eines Aspekts in Bezug auf die eine oder die mehreren entfernt gelegenen Parteien,

Annehmen oder offizielles Aufzeichnen des Inputs, falls das Verifizieren des mindestens einen Aspekts ermittelt, dass die eine oder die mehreren entfernt gelegenen Parteien zum Bereitstellen des Inputs autorisiert ist bzw. sind, und

Beenden der Kommunikationsverbindung und Errichten einer zweiten Kommunikationsverbindung zum nochmaligen Verifizieren des Aspekts der einen oder der mehreren entfernt gelegenen Parteien.

2. Verfahren nach Anspruch 1, wobei der Aspekt den Standort der einen oder der mehreren entfernt gelegenen Parteien umfasst.

3. Verfahren nach Anspruch 1, wobei der Aspekt die Identität der einen oder der mehreren entfernt gelegenen Parteien umfasst.

4. Verfahren nach Anspruch 1, wobei die Kommunikationsverbindung zwischen Rechenvorrichtungen errichtet wird.

5. Verfahren nach Anspruch 1, wobei das Verifizieren das Vergleichen des mindestens einen Aspektes mit einer gespeicherten Liste von autorisierten Aspekten umfasst.

Es folgen 14 Blatt Zeichnungen

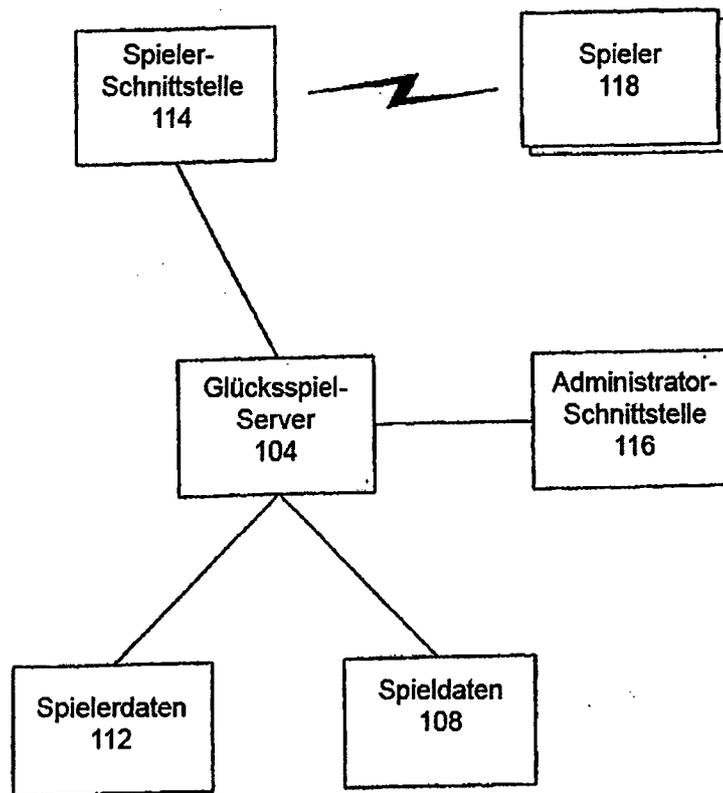


Fig. 1

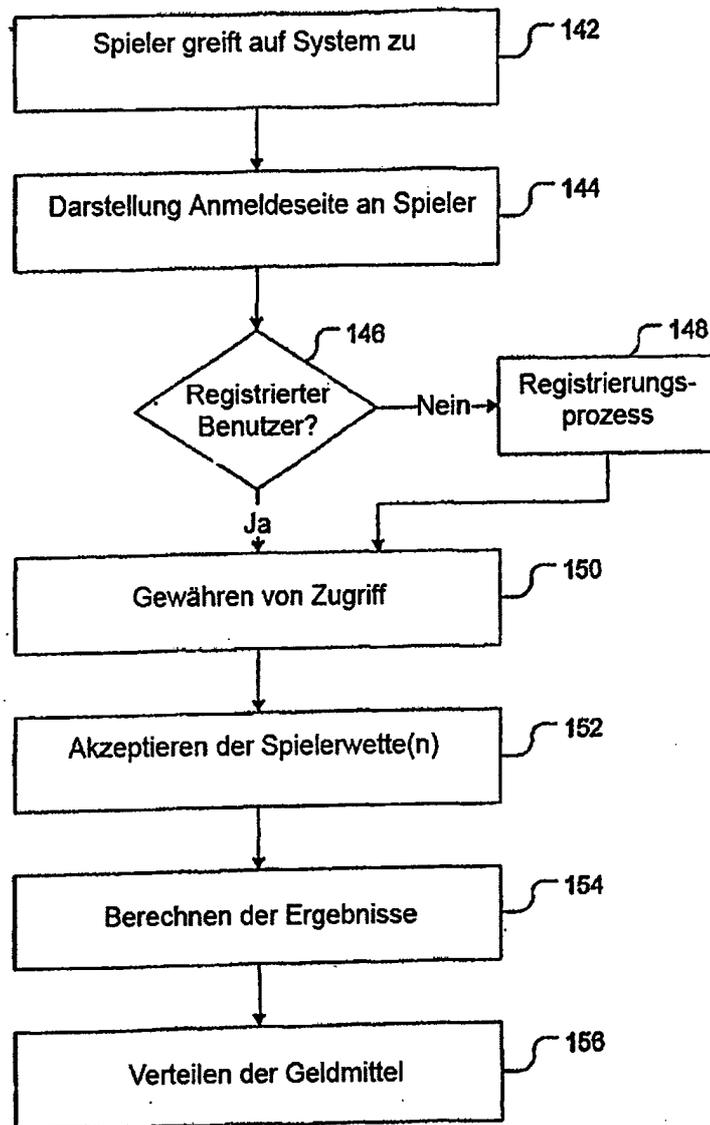


Fig. 2

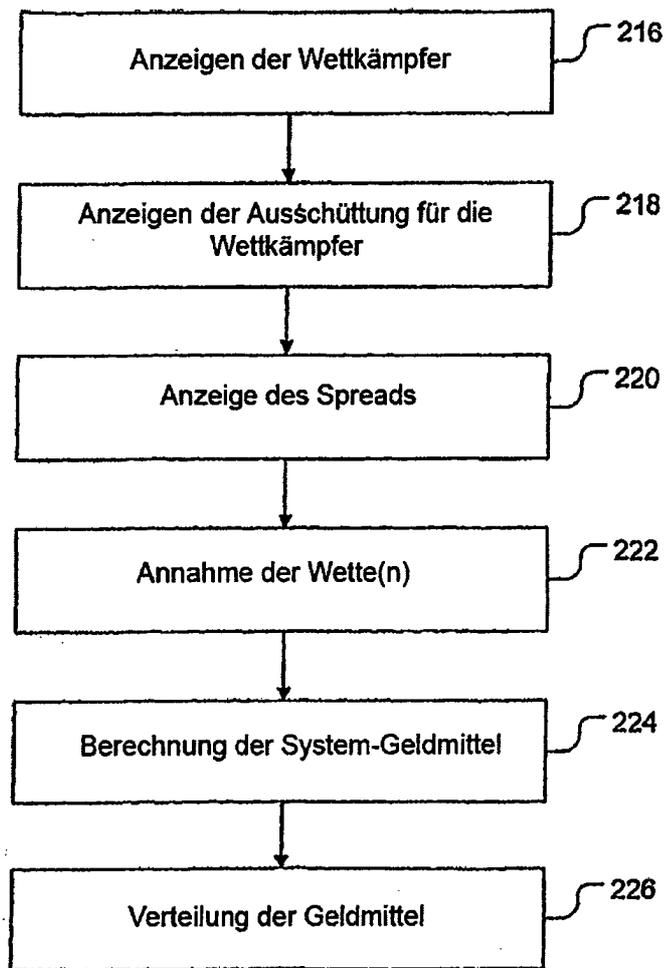


Fig. 3

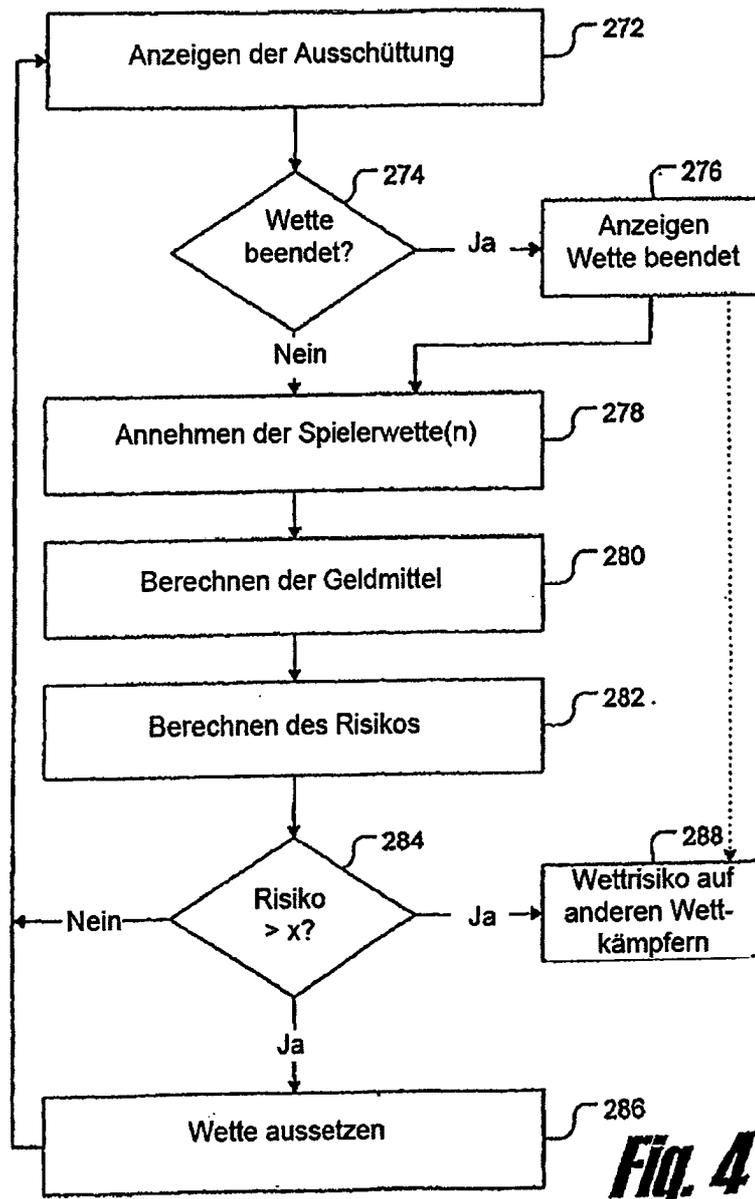


Fig. 4

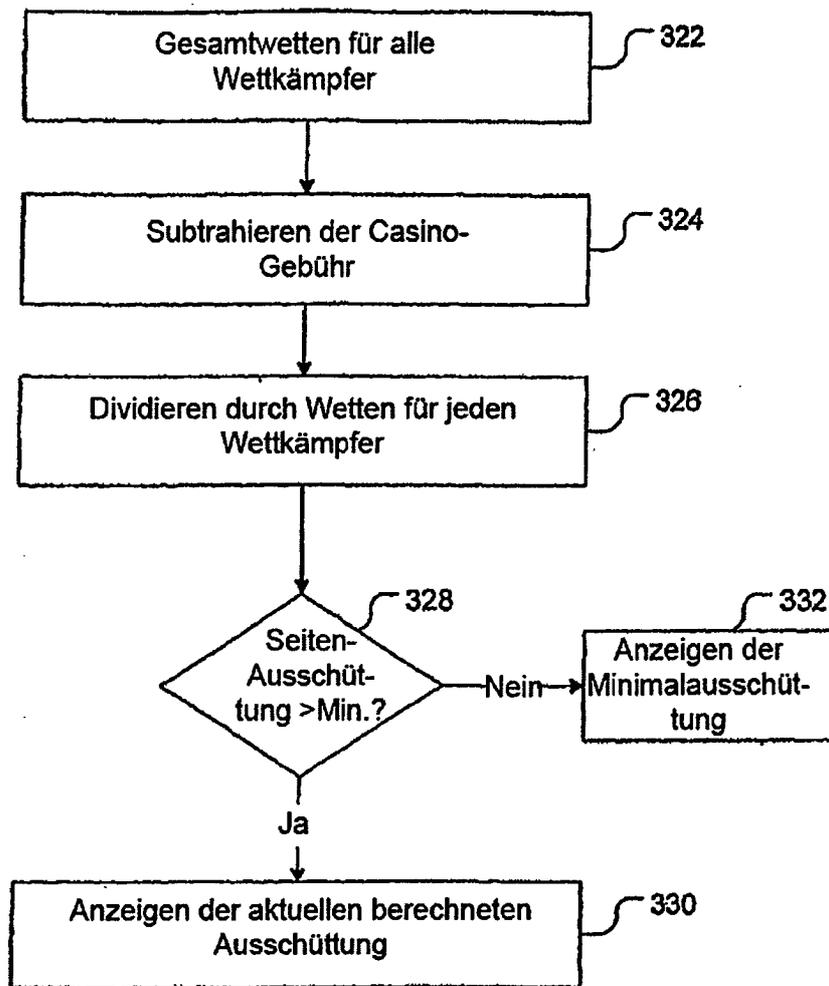
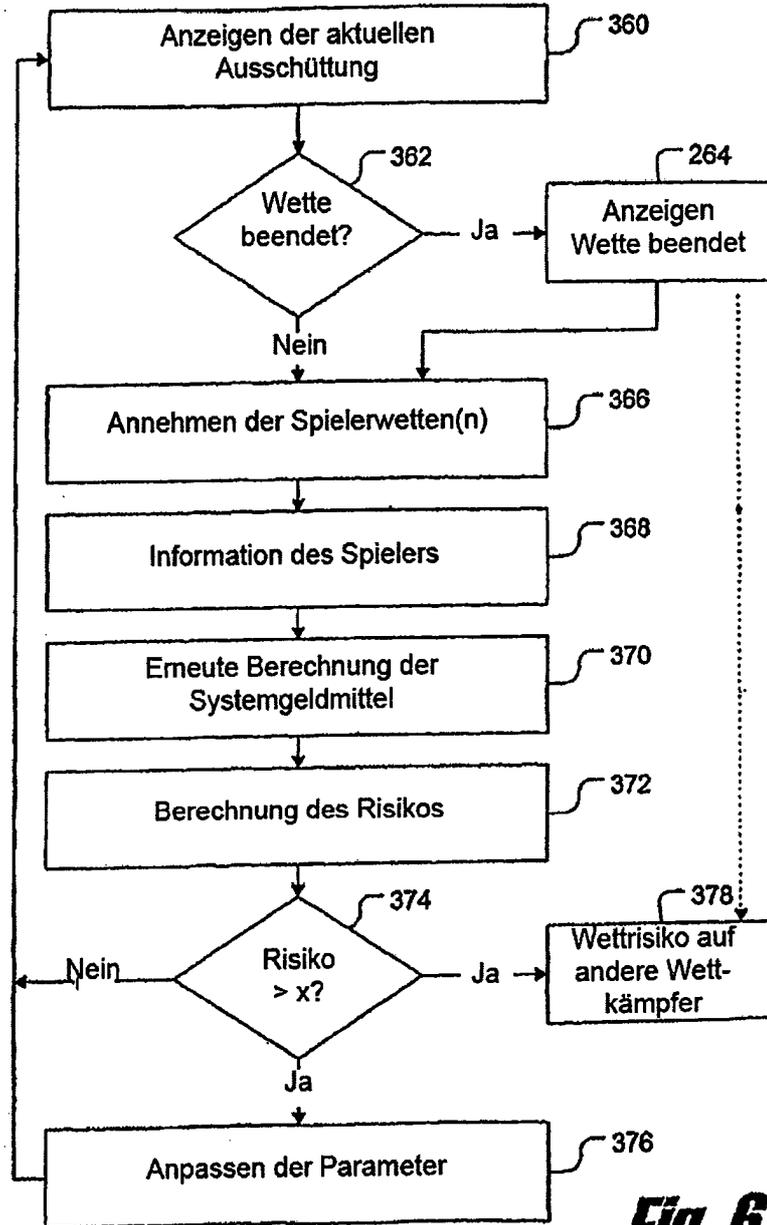


Fig. 5



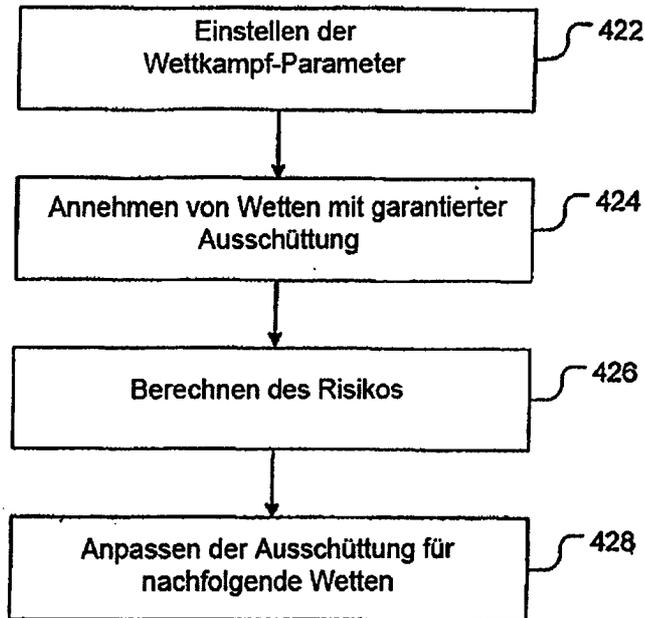


Fig. 7

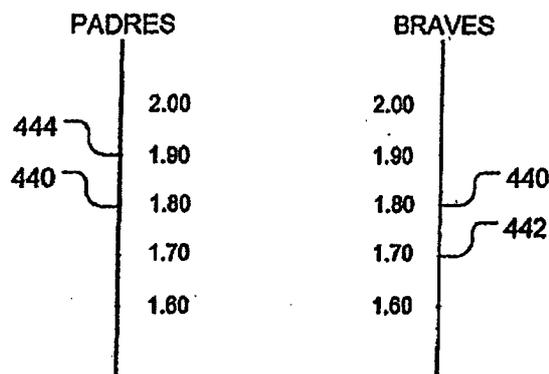


Fig. 8

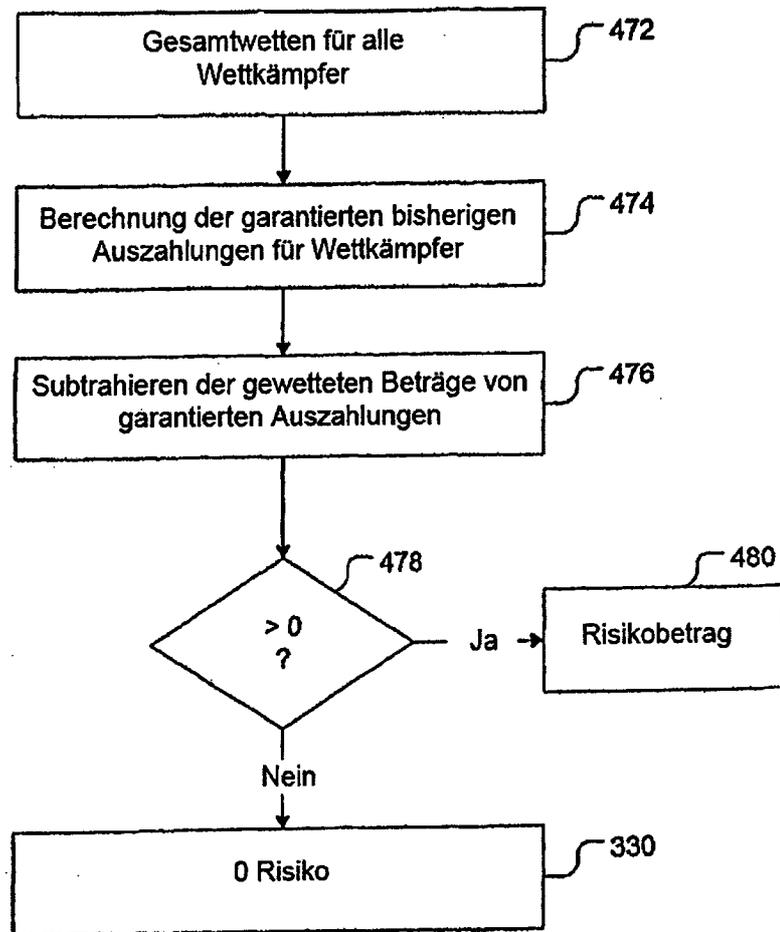


Fig. 9

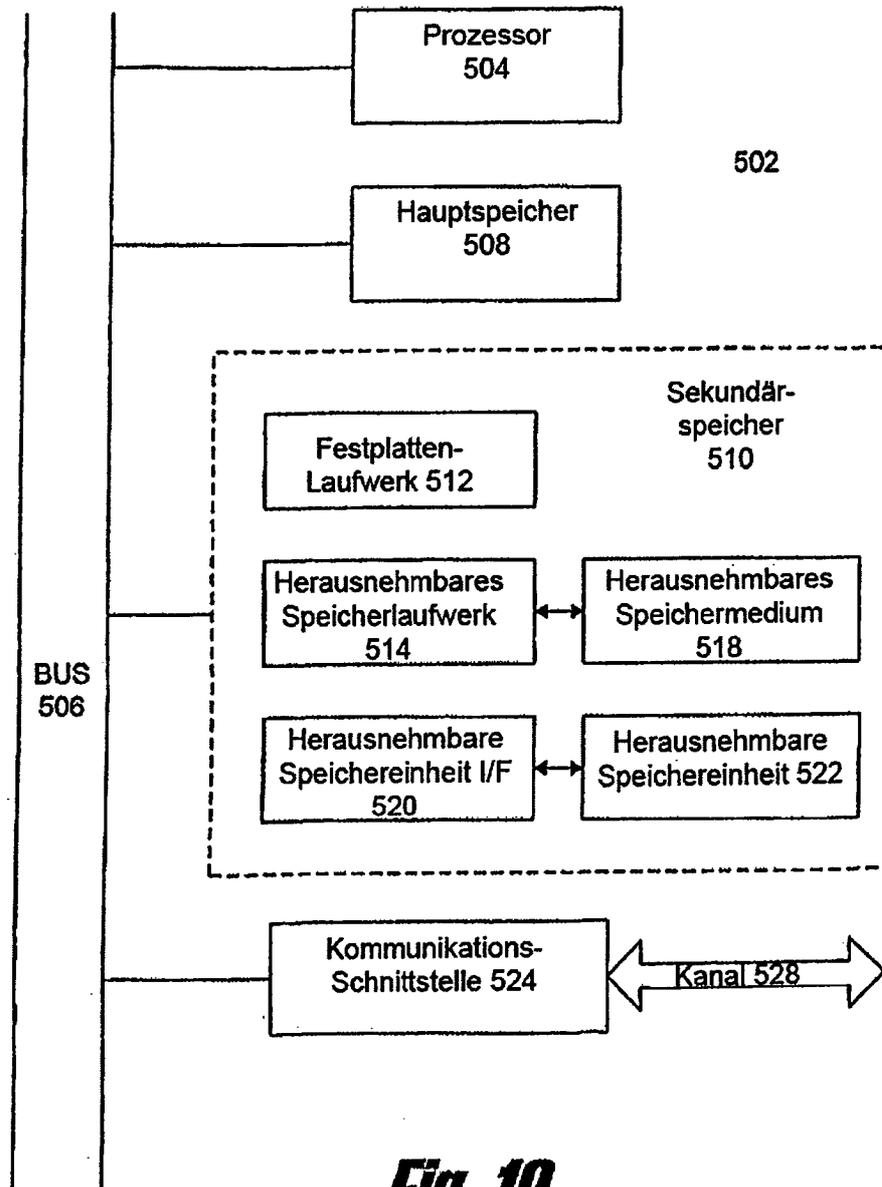


Fig. 10

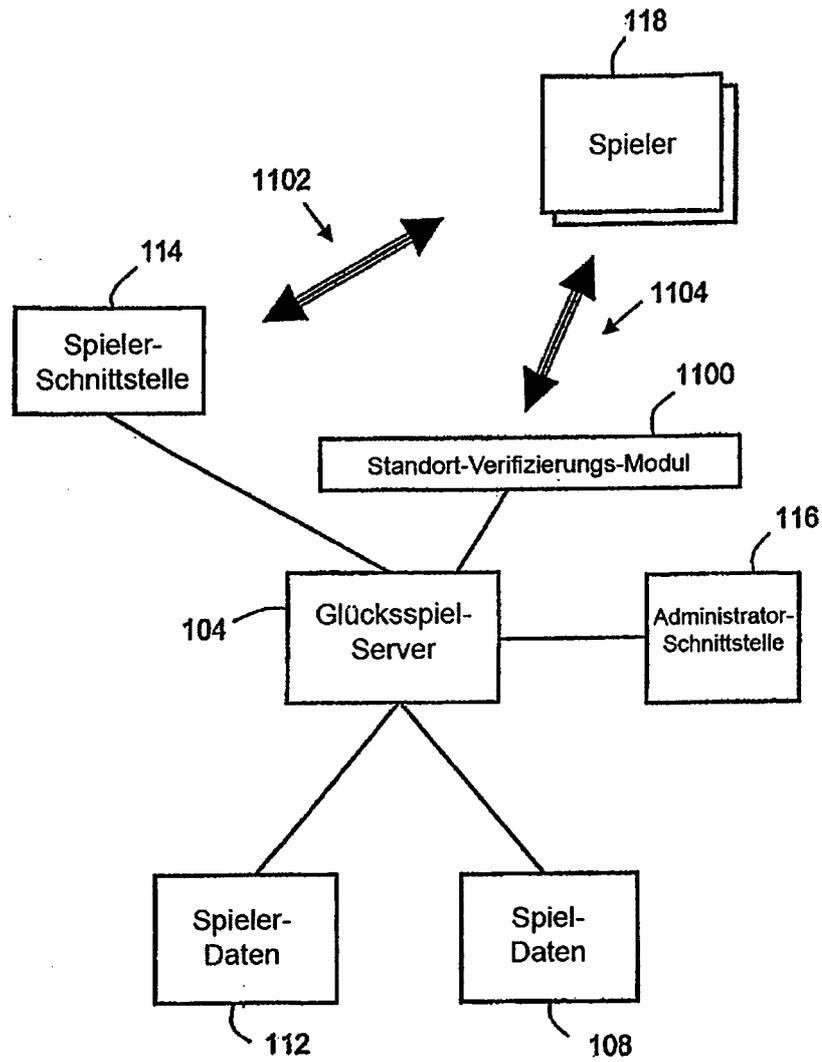


Fig. 11

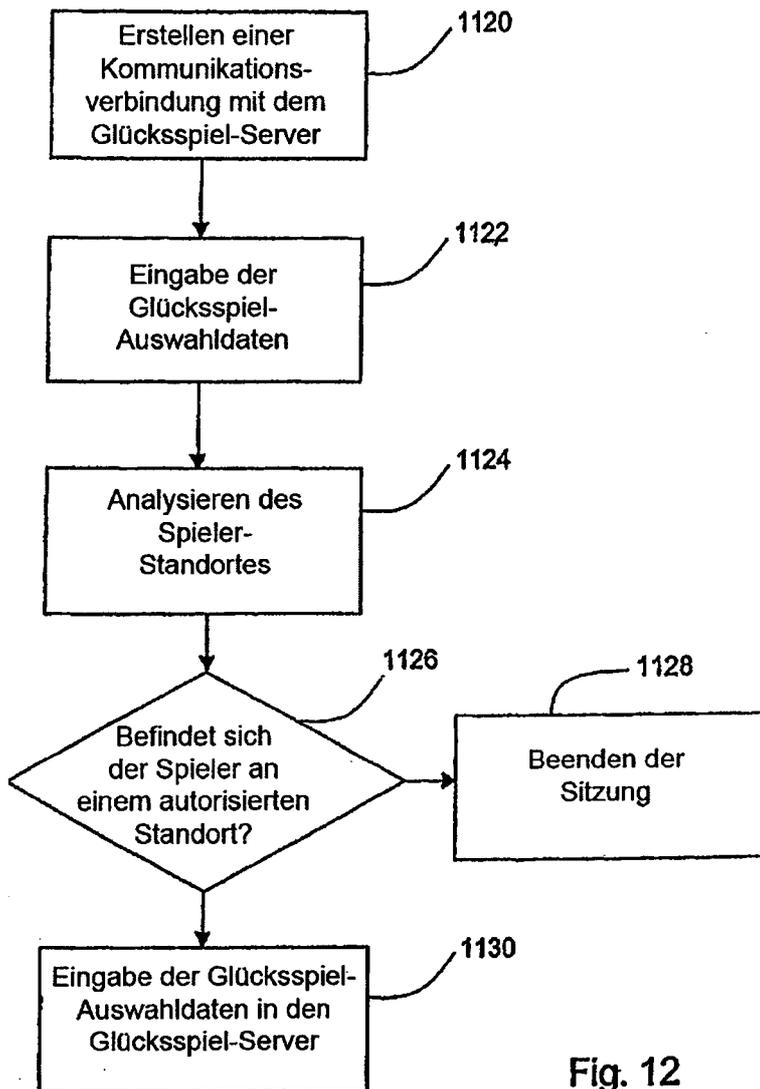


Fig. 12

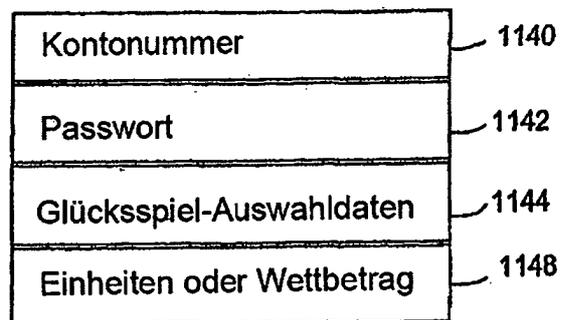


Fig. 13

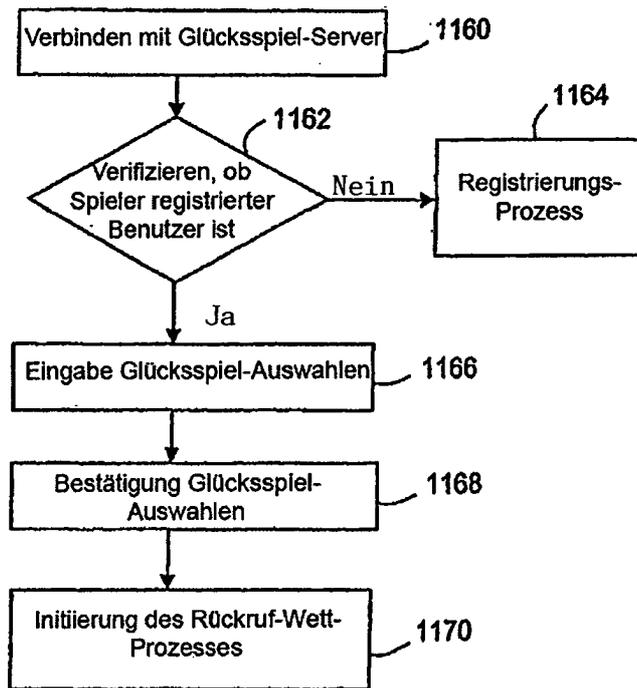


Fig. 14

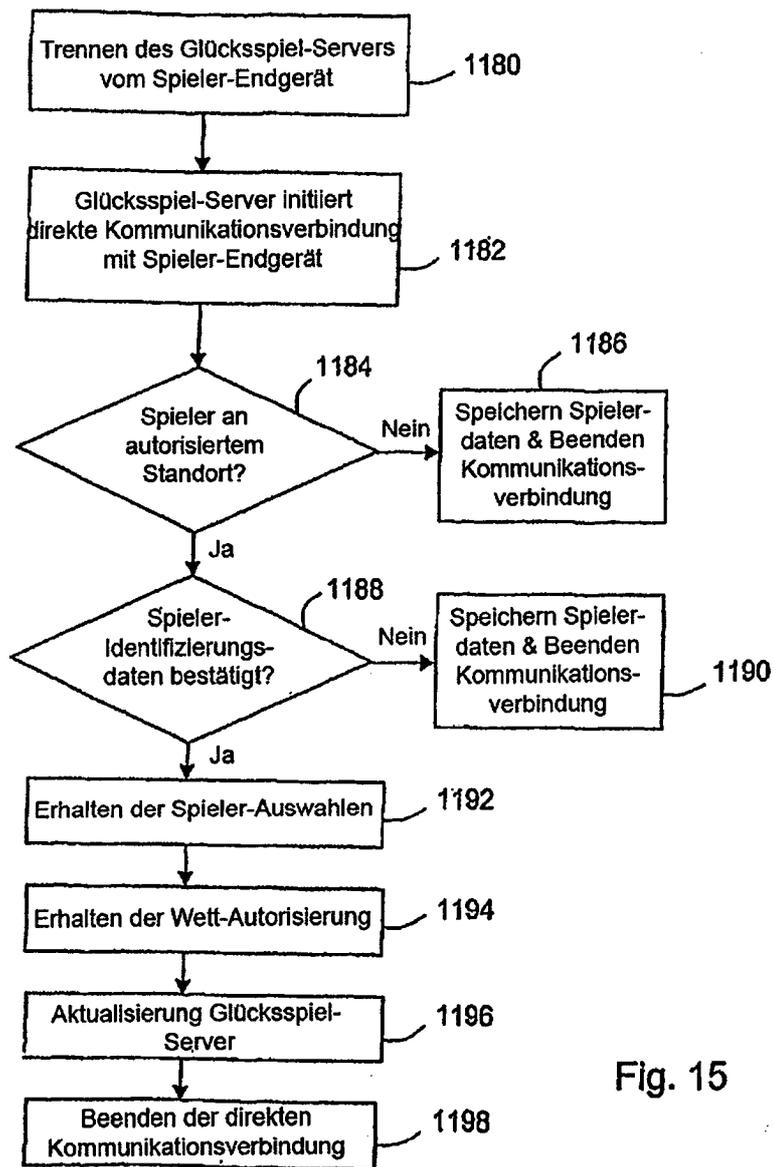


Fig. 15