



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA

(11) Número de publicación: **2 289 476**

(51) Int. Cl.:

A63F 3/08 (2006.01)

A63F 1/00 (2006.01)

(12)

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

(86) Número de solicitud europea: **04704865 .7**

(86) Fecha de presentación : **23.01.2004**

(87) Número de publicación de la solicitud: **1596952**

(87) Fecha de publicación de la solicitud: **23.11.2005**

(54) Título: **Procedimiento de exhibición de una partida de cartas.**

(30) Prioridad: **29.01.2003 US 353619**

(73) Titular/es: **WPT Enterprises, Inc.**
5700 Wilshire Blvd., Suite 350
Los Angeles, California 90036, US

(45) Fecha de publicación de la mención BOPI:
01.02.2008

(72) Inventor/es: **Lipscomb, Steven, Roy**

(45) Fecha de la publicación del folleto de la patente:
01.02.2008

(74) Agente: **Carpintero López, Francisco**

ES 2 289 476 T3

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

DESCRIPCIÓN

Procedimiento de exhibición de una partida de cartas.

5 **Antecedentes de la invención**

Campo de la invención.

La presente invención se refiere a un formato de vídeo para la exhibición de una partida de cartas y más particularmente a un procedimiento para exhibir imágenes de vídeo de una partida de cartas, tal como una partida de póquer, en el que se presenta una pluralidad de fotogramas de vídeo de imágenes de vídeo del transcurso del juego con datos textuales / gráficos referentes la situación del juego incluyendo las cartas de cada jugador y la apuesta de cada jugador de forma que no disminuya el interés del espectador en la visualización de una grabación del juego.

15 **Descripción de la técnica anterior**

Se conocen diferentes procedimientos para mostrar partidas de cartas, tales como una partida de póquer. En la patente de EE.UU. 5.451.054 se presenta un procedimiento. El procedimiento descrito en la patente 5.451.054 requiere una mesa de póquer especial configurada con una pluralidad de ventanas de visualización de cartas adyacentes a cada puesto de cada jugador, construida en la superficie de juego de la mesa de póquer, y un receptáculo de fichas para cada jugador. Las ventanas de visualización de cartas hacen posible que cada uno de los jugadores coloque sus cartas bocaabajo sobre la ventana de forma que las cartas de los jugadores puedan ser presentadas a la audiencia sin enseñar las cartas a los otros jugadores. El receptáculo de fichas se utiliza para efectuar electrónicamente el seguimiento del número total de fichas de cada jugador. Otros datos relacionados con la partida de póquer, tales como el nombre de los jugadores, las cartas y la apuesta de cada jugador, se añaden en forma de cajas de texto a la grabación de vídeo durante la edición. Aunque las cajas de texto proporcionan datos importantes relativos a la situación actual de la partida de póquer, tales como las cartas y la apuesta de cada jugador, el procedimiento de exhibición presentado en la patente 5.451.054 utiliza un formato en el cual las cajas de texto se presentan en lugar del propio juego. Desafortunadamente, las partidas de póquer son bastante cortas y rápidas. Así, la interrupción del juego para mostrar la información de texto distrae la atención del espectador sobre la partida.

La mesa de póquer especial presentada en la patente 5.451.054 se usó durante un torneo de póquer llamado "Poker Milion Tournament", retransmitido desde el casino de Ladbroke en la isla de Man por Fox Sports Net. La figura 7 es un fotograma de vídeo desde debajo de la ventana de visualización de la mesa de póquer. Según se muestra, la ventana de visualización se usa para mostrar a la audiencia las cartas de un jugador sin revelar las cartas del jugador a los otros jugadores. Mientras las cartas están siendo vistas por la audiencia, por ejemplo según se ilustra en la figura 7, la partida de póquer continúa en segundo plano fuera de la vista de la audiencia. Incluso en el caso de que se mostrasen las manos de cada jugador por medio de una ventana de visualización, la audiencia se perderá una parte substancial de la partida de póquer mientras se presentan las cartas de los jugadores.

40 La figura 8 muestra un formato de vídeo usado en la presentación de vídeo del campeonato "World Heads Up Poker Championship", jugado del 2 al 5 de junio de 2001. Según se muestra, el formato de vídeo incluye un fotograma de vídeo ejemplar, generalmente identificado con el número de referencia 20. El fotograma 20 de vídeo ejemplar está dividido en un par de ventanas 22 y 24 de visualización de los jugadores, dispuestas en las esquinas superiores derecha e izquierda del fotograma 20 de vídeo, que representan imágenes de vídeo de dos de los jugadores. La presentación de vídeo del campeonato de póquer se muestra en una ventana 26 de visualización en forma de T invertida. La ventana 26 de visualización en forma de T representa una toma de la mesa que muestra, por ejemplo, tres de las cartas repartidas, colectivamente identificadas con el número de referencia 28. Las cartas de los jugadores están superpuestas sobre la ventana 26 de presentación y se disponen por debajo de las ventanas 22 y 24 de visualización de los jugadores, respectivamente. Por ejemplo, tal como se muestra, las cartas identificadas con los números de referencia 30 y 32 están asociadas con el jugador de la ventana 22 de visualización de jugadores. Similarmente, las cartas identificadas con los números de referencia 34 y 36 se disponen debajo del jugador mostrado en la ventana 24 de visualización. Una ventana 38 de visualización inferior se usa selectivamente como una zona de presentación rectangular, por ejemplo, para ilustrar las cartas del jugador. Alternativamente, la ventana 38 de visualización inferior se usa para formar parte de la ventana 26 de visualización.

55 La configuración de las ventanas 22 y 24 de visualización de los jugadores y de la zona 26 de presentación de imágenes de vídeo en forma de T ilustrada en la figura 8 no es apropiada para presentar imágenes de vídeo de los jugadores sentados alrededor de la mesa jugando la partida. Así, el formato de vídeo ilustrado en la figura 8 disminuye la visión de la audiencia del propio torneo de póquer.

60 La figura 9 ilustra otro formato de vídeo adicional para mostrar una partida de póquer. Este formato fue presentado en una producción televisiva titulada "Inside World Series of Poker", presentada en Discovery Channel. Según se muestra, el fotograma de vídeo ejemplar de las imágenes de vídeo ilustrado en la figura 9 está realizado usando una perspectiva desde detrás del crupier. Tal como se muestra, cuatro (4) cartas comunitarias, colectivamente identificadas por el número de referencia 40, se muestran boca arriba sobre la mesa mientras la quinta carta 42 comunitaria está siendo colocada boca arriba sobre la mesa por el crupier. El formato de vídeo usado en esta presentación no permite que la audiencia conozca la identidad de cualquiera de las cartas de los jugadores, normalmente bocaabajo, hasta que

sea revelada por los propios jugadores. Además, la información sobre las apuestas solamente puede derivarse de la imagen de vídeo, si ello fuera posible.

El formato utilizado en la figura 9 no es un formato deseable para mostrar una partida de póquer por diferentes razones. Primero, la audiencia no es capaz de meterse en la partida a medida que se desarrolla ya que la audiencia no está al tanto de la jugada de cada jugador hasta que el jugador pone boca arriba sus cartas que habitualmente estaban bocabajo. Además, la información sobre las apuestas solamente puede desprenderse de la imagen de vídeo lo que significa que la audiencia debe contar el número de fichas que se juega cada uno de los jugadores en un intento de seguir la pista de estas apuestas. También, cuando un jugador apuesta un montón de fichas, la audiencia es incapaz de determinar la cantidad exacta de la apuesta. Finalmente, dicho formato no permite que la audiencia realice fácilmente el seguimiento de las apuestas de cada jugador.

La figura 10 ilustra otro formato de vídeo ya conocido que integra ambas imágenes de vídeo de la partida de póquer junto con información textual / gráfica relativa a la situación de la partida. Tal como se muestra, un fotograma de vídeo exemplar, generalmente identificado con el número de referencia 44, está dividido en una ventana 46 de visualización de imágenes de vídeo generalmente rectangular y en una zona 48 de presentación de gráficos / texto generalmente en forma de L. La zona 48 de presentación de gráficos / texto se utiliza para mostrar diferentes tipos de información incluyendo los nombres de los jugadores, identificados en las cajas 50 y 52 de texto, imágenes gráficas de las cartas asociadas con cada uno de los jugadores, generalmente identificadas con los números de referencia 54 y 56, y las probabilidades asociadas con cada jugador, por medio de cajas de texto, generalmente identificadas con los números de referencia 58 y 60, 62 y 64. Cerca de la parte inferior de la zona 48 de presentación de gráficos / texto, se identifican imágenes gráficas de cada una de las cartas comunitarias, colectivamente identificadas con el número de referencia 66.

Tal como se muestra, el jugador Smith es favorito con un par de ases mientras que las probabilidades son cero de que gane el jugador Jones con un 2 de picas y un 8 de diamantes. Las probabilidades muestran también que existe un porcentaje de probabilidad cero de que la partida acabe en empate.

El formato presentado en la figura 10 se utilizó en el campeonato “31st Annual World Series of Poker” en el casino Binion de Las Vegas, Nevada, producido por Ross Television Productions para Discovery Channel. Este formato requiere una ventana de presentación de imágenes de vídeo de tamaño reducido que disminuye el interés del espectador en el juego. Además, la información sobre las apuestas no está incluida. De esta forma, existe la necesidad de un formato de vídeo para la exhibición de una partida de cartas, tal como una partida de póquer, que no disminuya el interés del espectador sobre la partida mientras que al mismo tiempo suministre a la audiencia al menos información relativa a las cartas de cada jugador y a las apuestas de cada jugador.

35 **Resumen de la invención**

La presente invención se refiere a un procedimiento para mostrar una partida de cartas según se define en la reivindicación 1, tal como una partida de póquer, en el cual se superponen selectivamente sobre los fotogramas de vídeo datos gráficos y de texto que incluyen la imagen de vídeo de la partida de cartas de una forma relativamente no obstructiva para informar a la audiencia de las cartas de cada jugador y de las apuestas de cada jugador. De esta forma, los espectadores pueden vivir la partida desde la perspectiva de cada jugador durante el juego y al mismo tiempo ver la partida de cartas relativamente sin obstrucciones. Los datos gráficos y de texto pueden superponerse sobre la imagen de vídeo en forma de cajas emergentes que pueden mostrarse y quitarse selectivamente de encima de la imagen de vídeo.

Descripción de los dibujos

Estas y otras ventajas de la presente invención se entenderán fácilmente con referencia a la siguiente a la memoria técnica y a los dibujos adjuntos en los que:

La figura 1 es un formato de vídeo exemplar de un fotograma exemplar de una partida de cartas, tal como una partida de póquer, que ilustra gráficos y textos superpuestos sobre el fotograma de vídeo de acuerdo con la presente invención.

55 La figura 2 es una vista en alzada de la sección de una parte de la mesa de juego para su uso con la presente invención que incluye una cámara verticalmente orientada dispuesta, por ejemplo, en un reborde lateral de la mesa de póquer, para hacer posible que la audiencia vea las cartas de los jugadores, mostradas con un jugador fantasma que coloca las cartas delante de la cámara.

60 La figura 3 es una vista en perspectiva que ilustra un jugador que muestra sus cartas a la cámara ilustrada en la figura 2.

La figura 4 es una vista exemplar de una caja de texto exemplar opcional que ilustra el recuento de fichas actual de cada jugador de acuerdo con un aspecto de la presente invención.

La figura 5 es una vista exemplar de un fotograma de vídeo opcional de un jugador de cartas y datos superpuestos relativos a la situación actual del jugador en el juego de acuerdo con un aspecto de la presente invención.

La figura 6 es una vista ejemplar de otro fotograma opcional para mostrar diferente información relativa a un jugador individual de acuerdo con otro aspecto de la invención.

La figura 7 es una representación de un fotograma de vídeo de un torneo de póquer previamente exhibido, identificado como "Poker Million", emitido desde el Ladbroke Casino situado en la Isla de Man por Fox Sports Net, que ilustra una toma de una cámara desde debajo de la mesa a través de una ventana en la mesa.

La figura 8 es una representación de un formato de vídeo de un torneo de póquer previamente exhibido, titulado "World's Heads-Up Poker Championship", jugado del 2 al 5 de junio de 2001.

La figura 9 es una representación de un formato de vídeo de una producción de vídeo previamente exhibida titulada "Incidé the World Series of Poker" producida por Ross Television Production para Discovery Channel.

La figura 10 es una representación de un formato de vídeo de una producción de vídeo previamente exhibida, titulada "31st Annual World Series of Poker", producida por Ross Television Production para Discovery Channel.

Descripción detallada

La presente invención se refiere a un procedimiento para mostrar una partida de cartas, tal como una partida de póquer. De acuerdo con un importante aspecto de la invención, el formato de vídeo de la partida de cartas se exhibe de forma que el área de visualización sobre la pantalla o el monitor de televisión esté optimizada para mostrar las imágenes de vídeo de la partida de cartas a la par que incluye cajas de información emergentes de texto y de gráficos que proporcionan a la audiencia información relativa al estado de la partida tal como las cartas de cada jugador, sus apuestas y opcionalmente otra información adicional. El formato de vídeo producido por el procedimiento de acuerdo con la presente invención hace posible una presentación continua de la partida de cartas mostrando como mínimo los jugadores y la mesa de póquer, mientras que al mismo tiempo proporciona a la audiencia el estado de la partida obstruyendo lo menos posible la visión de la partida trasladando a la audiencia la emoción de la partida para incrementar así el interés en la contemplación de la partida.

Tal como aquí se ilustra y se describe, se presentan un procedimiento y el formato de vídeo resultante para una partida de póquer, por ejemplo un torneo de póquer. La partida de póquer ejemplar exhibida es una partida de póquer de siete (7) cartas en la cual el crupier da cinco (5) cartas boca arriba y se sitúan sobre una mesa de póquer. Cada uno de los jugadores recibe dos (2) cartas bocabajo. Así la jugada de cada jugador consta de dos (2) cartas bocabajo más las cinco (5) cartas comunitarias. El jugador con la mejor jugada de póquer gana la partida.

La partida de póquer anteriormente descrita se juega típicamente en torneos de póquer, tales como el "Poker Million", el "World Series of Poker" y el "World Poker Tour". Sin embargo, el procedimiento y el formato de vídeo resultantes es claramente aplicable a otros juegos, tales como diferentes juegos de cartas en los que haya poco movimiento o acción por partes de los jugadores y / o juegos que duren un período de tiempo relativamente corto. El procedimiento y formato de vídeo resultante de acuerdo con la presente invención compensa la poca acción de los jugadores durante el juego optimizando la presentación de imágenes de vídeo del juego, permitiendo una presentación virtualmente continua de la partida de cartas y utilizando cajas emergentes de texto y de gráficos, superpuestas sobre la imagen de vídeo, de forma relativamente no obstructiva para informar a la audiencia de las diferentes informaciones relativas a la situación del juego incluyendo las cartas y las apuestas de cada jugador. Estas cajas de datos emergentes pueden mostrarse selectivamente en diferentes áreas de la ventana de visionado de las imágenes de vídeo para evitar la superposición de características importantes de la imagen de vídeo de la partida. Optimizando las imágenes de vídeo de la partida y suministrando cajas emergentes de texto y de gráficos que incluyan las cartas y la apuesta actual de cada jugador el formato de vídeo resultante de acuerdo con la presente invención hace posible que la audiencia siga la partida desde la perspectiva de cada jugador durante el juego incrementando así el interés del espectador en la partida. Tal como se analizará posteriormente con más detalle, opcionalmente también puede suministrarse información adicional para mejorar así el interés de la audiencia en el visionado de la partida.

De acuerdo con un aspecto de la invención, puede montarse una pequeña cámara de vídeo verticalmente con respecto a la superficie de juego de una mesa 104 de póquer, por ejemplo, en una parte 102 del reborde de la mesa 104. Según se muestra mejor en la figura 2, la parte 102 del reborde está elevada de la superficie de juego de la mesa 104 de póquer, formando una pared alrededor de la mesa 104 de póquer. La cámara 100 de vídeo se monta así verticalmente con respecto a la superficie de juego de la mesa 104 de póquer para suministrar una presentación más natural de las cartas de los jugadores. A medida que un jugador levanta sus cartas según se muestra en las figuras 2 y 3 para ver las propias cartas, las cartas quedan también expuestas a la cámara 100 de vídeo. Según se muestra mejor en la figura 1, se suministra una cámara 100 de vídeo para cada jugador, adyacente al sitio de cada jugador alrededor de la mesa 104 de póquer.

Esta información de vídeo puede usarse para presentar a la audiencia las cartas de cada jugador durante la partida en una de varias formas diferentes. En particular, una señal de una cámara 100 de vídeo puede acoplarse a un microprocesador (no mostrado) por medio de un convertidor analógico digital y compararse con las imágenes de vídeo almacenadas para identificar automáticamente las cartas del jugador, por ejemplo tal como se presenta en la patente de EE. UU. n.º 5.451.054, de manera que las cartas del jugador puedan ser identificadas en forma de una caja de gráficos / texto para la audiencia en tiempo real. Alternativamente, las tomas de vídeo de las cartas del jugador, según

se muestra en la figura 3, pueden utilizarse estrictamente durante la edición de vídeo de la partida de cartas. En esta situación, la información de las cartas del jugador junto con el nombre del jugador puede introducirse en una caja de gráficos / texto emergente. Utilizando una cámara de vídeo verticalmente orientada, por ejemplo, dispuesta en la parte 102 del reborde de la mesa 104 de póquer, las acciones del jugador son más naturales que en el sistema presentado 5 en la patente de EE.UU. núm. 5.541.054 en la cual los jugadores tienen que deslizar sus cartas sobre una ventana de visualización sobre la superficie de la mesa.

El formato de vídeo de acuerdo con la presente invención se ilustra en la figura 1. A diferencia del formato conocido 10 de vídeo ilustrado en la figura 9, el formato de vídeo de acuerdo con la presente invención optimiza los fotogramas de la imagen de vídeo del transcurso de la partida de póquer utilizando la mayoría sino todo el fotograma 106 de vídeo para las imágenes de vídeo del transcurso de la partida en vez de dividir la zona 106 de visualización en diferentes ventanas de vídeo como en los procedimientos conocidos según se analizó anteriormente. Optimizando la imagen de vídeo del transcurso de la partida de póquer dentro del fotograma 106 de vídeo, puede presentarse una exhibición más natural de la partida de póquer desde el punto de vista de la audiencia.

15 Tal como aquí se usa, una imagen de vídeo está delimitada en su significado a una imagen grabada por una o más cámaras de vídeo. Estas imágenes de vídeo pueden representar un fotograma estático o múltiples fotogramas de acuerdo con, por ejemplo, un formato estándar, tal como los formatos NTSC o PAL u otros formatos estándar o no estándar. La detención de la acción del vídeo se define como un fotograma congelado de la imagen de vídeo.

20 Una caja de datos emergente se refiere a una caja de texto / gráficos que puede superponerse sobre la imagen de vídeo en un fotograma de vídeo usando editores de vídeo de efectos especiales convencionales, tales como Adobe After Effects o similares. Estos editores de vídeo de efectos especiales permiten programar cajas de datos emergentes para que sean visibles durante cualquier cantidad de tiempo deseada y pueden colocar las cajas selectivamente en 25 cualquier lugar del fotograma 106 de vídeo. La utilización de editores de vídeo de efectos especiales es bien conocida en la técnica.

Con referencia a la figura 1, se ilustra el formato de vídeo de acuerdo con la presente invención. Se presenta un 30 formato de vídeo ejemplar, por ejemplo, para un torneo de póquer en vídeo. Según se muestra, se ilustra una imagen de una mesa 104 de póquer junto con tres jugadores, identificados con los números de referencia 108, 110 y 112 y un croupier 114. Según se mencionó previamente, las cámaras 100 de vídeo se disponen, por ejemplo, en la parte 102 del reborde de la mesa 104 de póquer. Además se usa una cámara de vídeo principal (no mostrada) para grabar sucesivos fotogramas de la imagen de vídeo principal, identificada con el número de referencia 116, por ejemplo, el transcurso de una partida de póquer que incluye una representación en vídeo de la acción de los jugadores 108, 110 y 112 alrededor 35 de la mesa 104 de póquer y opcionalmente un croupier 114. A medida que se juega la partida, diferentes cajas de datos emergentes son mostradas y superpuestas sobre una parte seleccionada del fotograma 106 de vídeo de una forma no obstructiva. Según se muestra en la figura 1, se utiliza la mayor parte sino el fotograma 106 de vídeo completo para la 40 imagen de vídeo. Las cajas emergentes se sitúan selectivamente de forma que obstruyan una parte mínima sino nada en absoluto de la imagen 116 de vídeo principal del transcurso de la partida. Según se analizó previamente, estas cajas de datos emergentes incluyen diferentes datos relativos a la situación de la partida para incrementar el interés de la audiencia en la partida. Cada caja de datos emergente puede estar provista de una parte 120 para el nombre del jugador así como de partes 122 y 124 para las cartas de cada jugador y una parte 126 para la apuesta actual del jugador. También puede suministrarse una flecha de turno para indicar qué jugador tiene actualmente el turno.

45 El formato de vídeo de acuerdo con la presente invención proporciona a la audiencia del vídeo distintas ventajas sobre otra audiencia en vivo y sobre los espectadores de otros formatos de vídeo, nominalmente, la audiencia del vídeo del formato de vídeo de acuerdo con la presente invención obtendrá información relativa a las cartas de cada jugador y a la apuesta actual durante el transcurso de la partida. Así, la audiencia del vídeo será capaz de vivir de forma más cercana el transcurso de la partida estimulando adicionalmente el interés del espectador en la contemplación 50 de las repeticiones del vídeo de una partida de póquer. Además de las cajas 118, 120 de datos que identifican las cartas y las apuestas de los jugadores, pueden suministrarse cajas de datos adicionales para incrementar el interés del espectador. Por ejemplo, opcionalmente puede proporcionarse una caja 128 de datos que ilustre las cartas comunitarias, colectivamente identificadas con el número de referencia 130.

55 Tal como se mencionó anteriormente, para la partida ilustrada en particular, el croupier 114 da cinco (5) cartas boca arriba. Estas cinco (5) cartas, identificadas aquí como cartas comunitarias 130, pueden ser mostradas en una caja 128 de datos emergente. Estas cartas 130 pueden presentarse tal como se muestra con caracteres alfanuméricos y pueden mostrarse símbolos o imágenes de las cartas mismas. Similarmente, las cajas 118 de datos también pueden ilustrar imágenes y símbolos alfanuméricos de las cartas en juego o alternativamente presentar imágenes de las propias cartas.

60 Según se muestra en la figura 1, la caja 128 de datos emergente que ilustra las cartas comunitarias 130 permite que la audiencia del vídeo vea fácilmente la jugada completa de cada jugador. Según se mencionó anteriormente para la partida ilustrada en particular, la jugada de cada jugador consta de cinco (5) cartas comunitarias 130 más dos (2) cartas individuales dadas bocaabajo a cada jugador 108, 110, 112. Según se muestra, el jugador Jones tiene un par de ases y un par de ochos. El jugador Smith tiene tres (3) ochos y un par de nueves. La flecha indicadora 128 indica que en este momento es el turno de Smith. En este momento la audiencia está enterada de que la jugada de Smith puede ganar. Tal como se indica, Smith "ve". En este momento, la audiencia sabe que Smith ganará la jugada antes que el mismo Smith.

Otras cajas emergentes pueden ser desplegadas y superpuestas sobre parte del fotograma 106 de vídeo. Por ejemplo, puede usarse una caja emergente 130 para presentar las probabilidades a la audiencia. Además, pueden utilizarse otras cajas emergentes 132 y 134 para identificar el montante del bote en la jugada actual. Puede usarse una caja emergente 136 para información adicional relativa al argot utilizado en la partida, la actualización de la jugada o una partida anterior. Todas las cajas emergentes 118, 120, 130, 132, 134 y 136 pueden superponerse sobre la imagen de vídeo que está siendo presentada en el fotograma 106, por ejemplo, adyacentes a la imagen 116 de vídeo principal de la partida de póquer. De esta manera se optimiza la imagen 116 de vídeo principal mientras que al mismo tiempo se proporciona a la audiencia al menos una información mínima relativa a la situación de partida incluyendo la identificación de las cartas bocabajo de cada jugador así como la apuesta de cada jugador.

Además del formato de vídeo ilustrado en la figura 1, puede suministrarse información adicional relativa a la partida según se ilustra en las figuras 4, 5 y 6. Por ejemplo, la figura 4 ilustra una o más cajas 140 y 142 de texto que proporcionan datos relativos al recuento de fichas de cada jugador. La caja emergente 140 puede configurarse como una pancarta con las palabras "Recuento de fichas" y el nombre de la competición, por ejemplo, "World Poker Tour". Puede utilizarse una caja 142 de datos para identificar cada uno de los jugadores por el nombre y el valor del recuento actual de fichas. Estas cajas emergentes 140 y 142 pueden superponerse sobre el fotograma 106 de vídeo, por ejemplo, entre partidas.

Las figuras 5 y 6 ilustran formatos adicionales para los fotogramas de vídeo de información, por ejemplo, para ser utilizados entre partidas. En particular, la figura 5 ilustra una imagen congelada de un fotograma de vídeo de un jugador de póquer con una caja 144 de datos en la parte inferior de la ventana 106 de visualización que ilustra la situación actual del jugador. La figura 6 ilustra otro formato para proporcionar información adicional relativa a un jugador. El formato ilustrado en la figura 6 está configurado de tal manera que el fotograma 106 de vídeo se utilice para la caja de texto e incluya una ventana 146 de vídeo que tenga un fotograma congelado o fotogramas de vídeo de un jugador. Según se muestra, puede proporcionarse diferente información de texto dentro de la ventana 146 de vídeo. Por ejemplo, el nombre y el apellido del jugador, su edad, su ciudad y sus logros anteriores. Estos formatos de vídeo pueden usarse entre partidas de póquer para aumentar adicionalmente el interés del espectador en el seguimiento de las partidas de póquer.

Obviamente, son posibles muchas modificaciones y variaciones de la presente invención a la luz de las anteriores enseñanzas. Así, debe entenderse que, dentro del alcance de las reivindicaciones adjuntas, la invención puede llevarse a la práctica de forma diferente a la específicamente descrita anteriormente.

Lo que se reivindica y se desea que esté cubierto por la patente es lo siguiente.

35

40

45

50

55

60

65

REIVINDICACIONES

1. Un procedimiento para mostrar una partida de cartas a una audiencia, que comprende los pasos de:

5 (a) mostrar de forma continua imágenes de vídeo del transcurso de una partida de cartas como una serie de fotogramas de vídeo; y

10 (b) mostrar concurrentemente las cartas de cada jugador básicamente en tiempo real junto con el transcurso del juego, y no en vez de mostrar el juego, para hacer posible que la audiencia vea concurrentemente las cartas de los jugadores y el transcurso de la partida,

que se **caracteriza** porque

15 el paso (b) incluye la disposición de una mesa de juego que tiene un reborde a su alrededor con una cámara de vídeo dispuesta el puesto de cada jugador en dicho reborde y que apunta horizontalmente a través de la mesa para hacer posible que las cartas de cada jugador se vean de forma remota sin revelar las cartas a los otros jugadores de la mesa de juego y porque

20 el paso (b) incluye el paso de mostrar información adicional concurrentemente con el transcurso de la partida, en donde el paso de mostrar información adicional incluye información relativa a las actualizaciones de las jugadas.

25 2. El procedimiento descrito en la reivindicación 1, en el que el paso (b) comprende además: mostrar datos representativos de la apuesta actual de cada jugador.

30 3. El procedimiento descrito en la reivindicación 1 ó 2, en el que las imágenes de vídeo de dichas cámaras de vídeo en dichos puestos de los jugadores se utilizan para identificar las cartas de cada jugador.

35 4. El procedimiento descrito en cualquiera de las reivindicaciones precedentes, en el que los datos relativos a la partida se superponen directamente sobre dichos fotogramas de vídeo del transcurso de dicha partida.

5. El procedimiento descrito en cualquiera de las reivindicaciones precedentes, que además incluye el paso de mostrar las probabilidades actuales de cada jugador.

35 6. El procedimiento descrito en cualquiera de las reivindicaciones precedentes, que además incluye el paso de mostrar el montante actual del bote.

7. El procedimiento descrito en cualquiera de las reivindicaciones precedentes, en el que el paso de mostrar información adicional comprende mostrar información del argot.

40 8. El procedimiento descrito en cualquiera de las reivindicaciones precedentes, en el que el paso de mostrar información adicional comprende mostrar información relativa a la jugada anterior.

45 9. El procedimiento descrito en cualquiera de las reivindicaciones precedentes, en el que los fotogramas de vídeo llenan substancialmente la totalidad de un fotograma de vídeo.

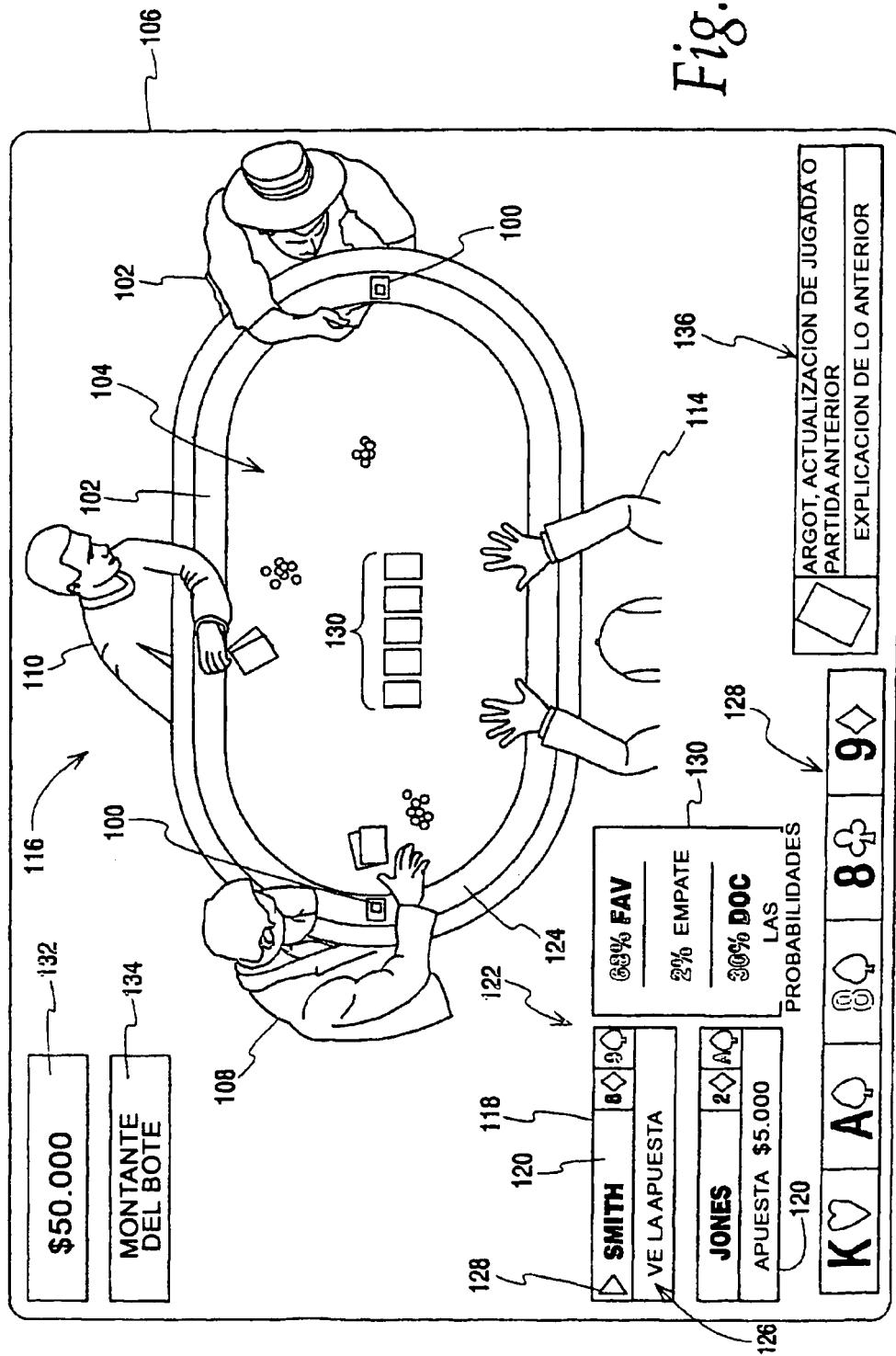
50

55

60

65

Fig. 1



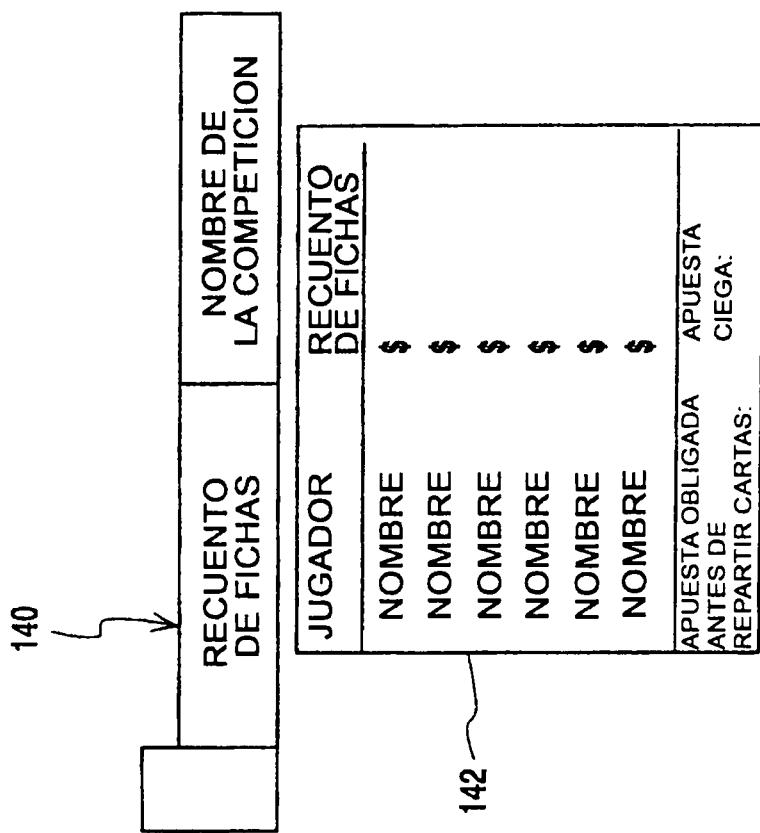


Fig. 4

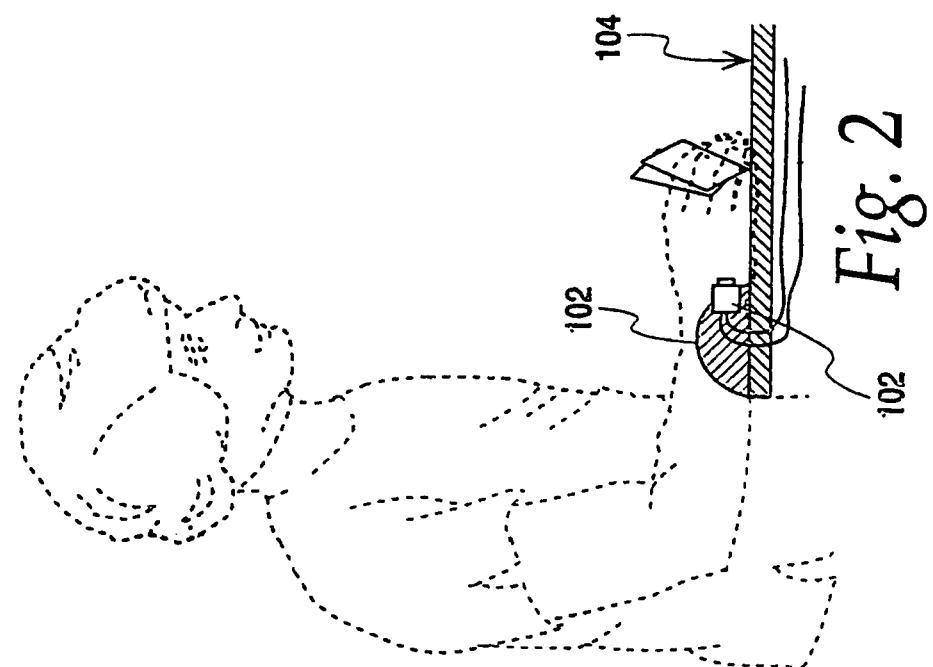


Fig. 2

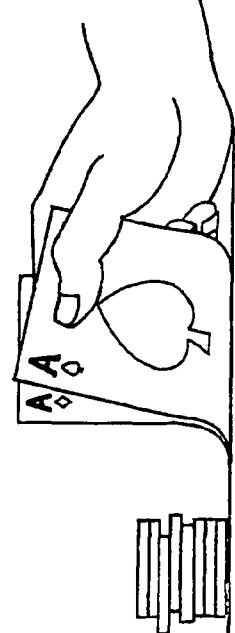
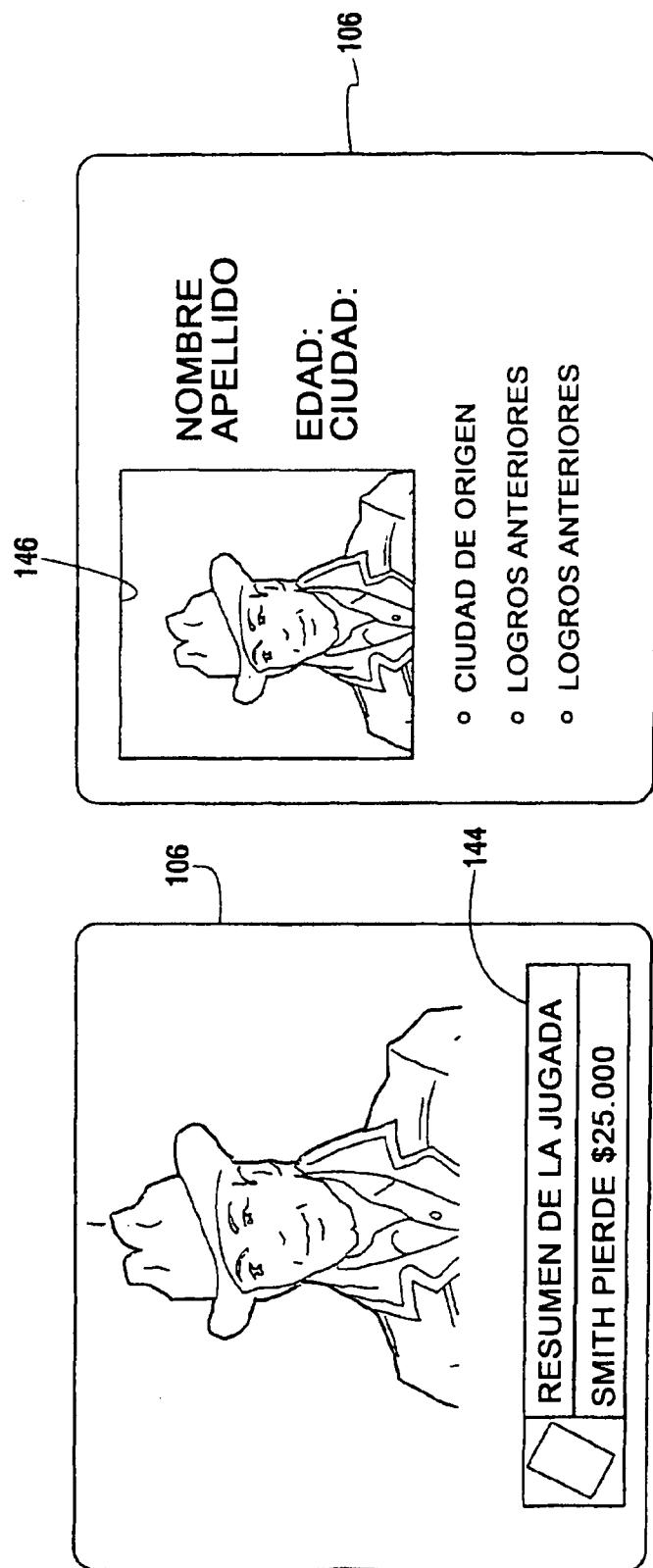


Fig. 6

Fig. 3

Fig. 7
Técnica
Anterior

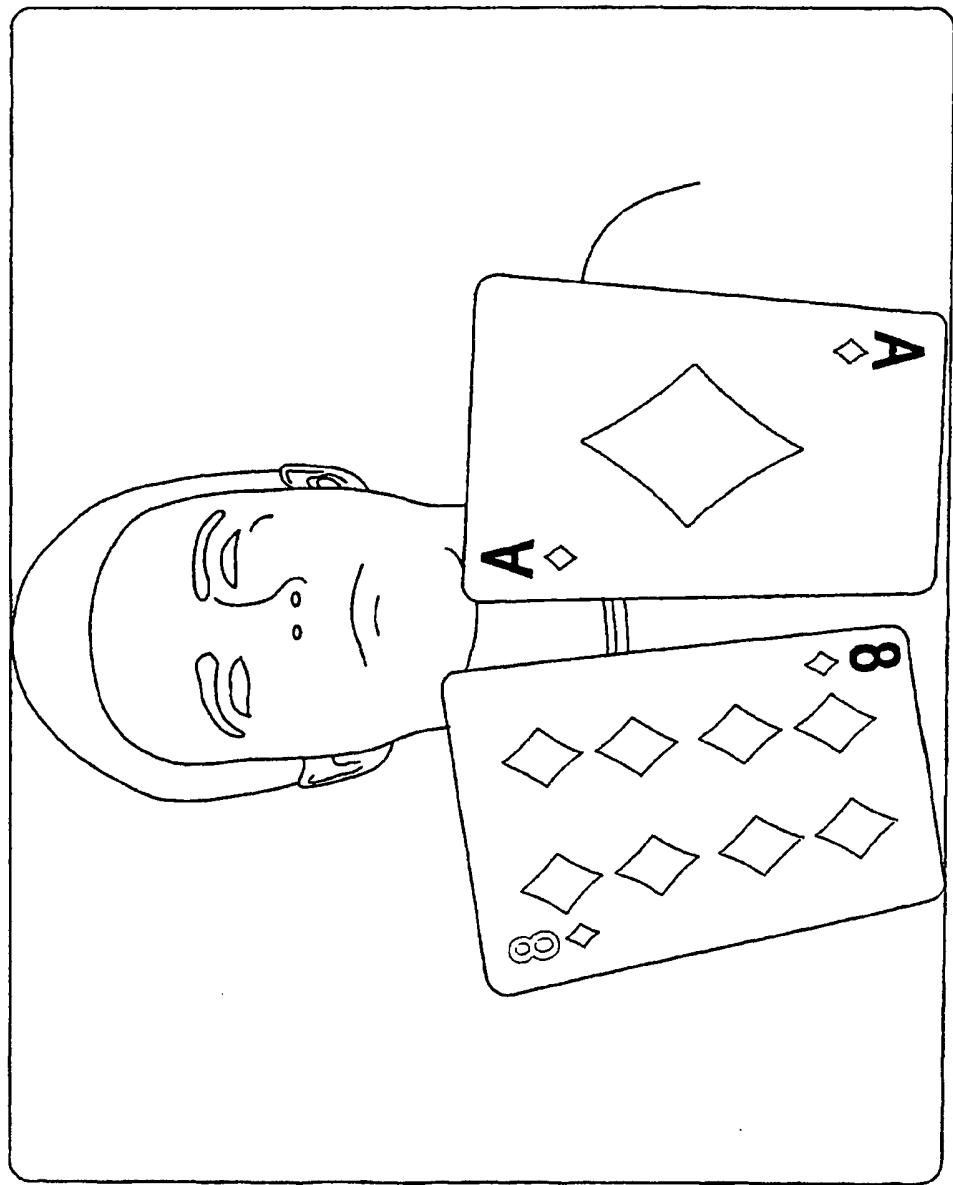


Fig. 8
Técnica
Anterior

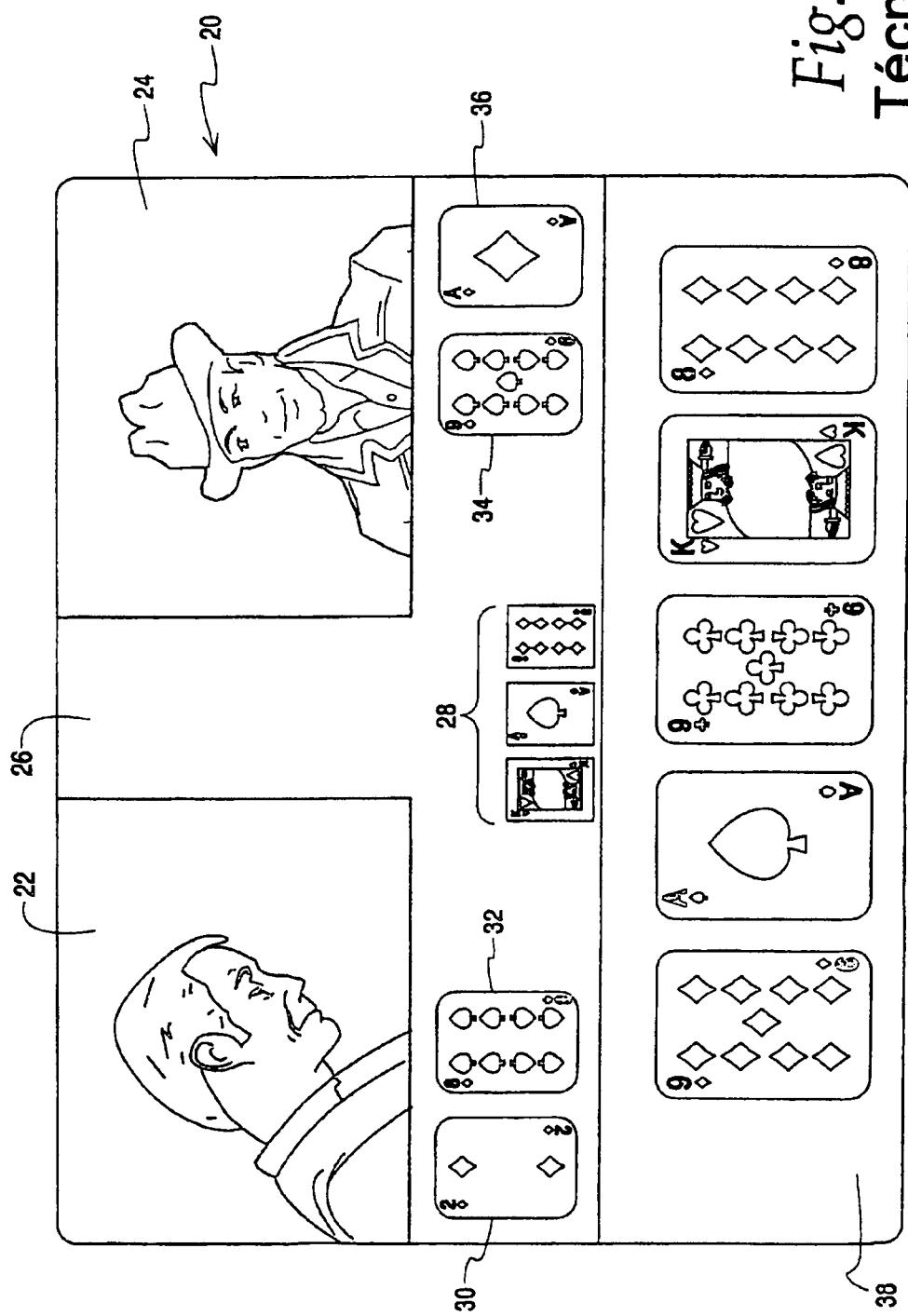


Fig. 9
Técnica
Anterior

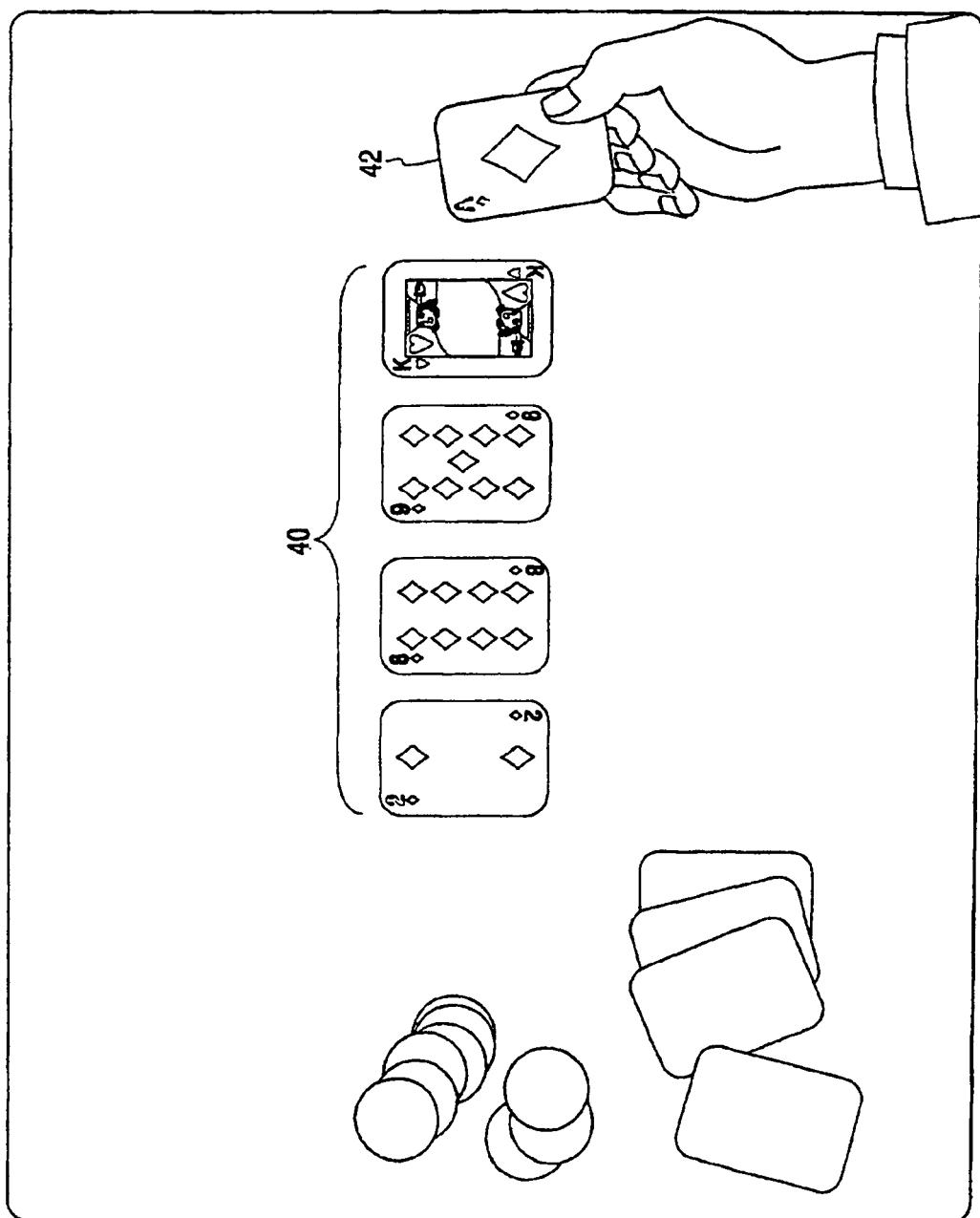


Fig.10
Técnica
Anterior

