



19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA

11 Número de publicación: **2 273 351**

51 Int. Cl.:
A63F 9/24 (2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

86 Número de solicitud europea: **96936267 .2**

86 Fecha de presentación : **08.10.1996**

87 Número de publicación de la solicitud: **0956118**

87 Fecha de publicación de la solicitud: **17.11.1999**

54 Título: **Procedimiento para participar en una partida de casino en vivo desde una ubicación remota.**

30 Prioridad: **20.10.1995 US 546355**

45 Fecha de publicación de la mención BOPI:
01.05.2007

45 Fecha de la publicación del folleto de la patente:
01.05.2007

73 Titular/es: **Melvin Molnick**
280 Via Contata
Henderson, Nevada 89014, US

72 Inventor/es: **Molnick, Melvin**

74 Agente: **Carpintero López, Francisco**

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 para participar en una partida de casino en vivo desde una ubicación remota.

Campo de la invención

La presente invención se refiere a un procedimiento de apuestas. Más específicamente, la presente invención es un procedimiento por el cual un jugador puede participar en una partida de casino en vivo desde una ubicación remota con respecto al casino.

Antecedentes de la invención

Los juegos de azar están creciendo en popularidad a gran velocidad. Los jugadores se interesan en poder jugar a toda hora del día y desde cualquier ubicación.

Si bien muchos estados y otras localidades han legalizado el juego, muchos no lo han hecho. Para aquellas personas que viven en un estado en el cual el juego es ilegal, es forzoso viajar fuera del estado a un establecimiento de juegos de azar, a fin de jugar. Obviamente, esto no sólo es incómodo, sino también costoso.

Además, muchas personas que viven en estados en los cuales el juego es legal no encuentran cómo viajar a un establecimiento local de juegos de azar para jugar. Una persona puede estar en la oficina, o en casa, y desear jugar durante un breve periodo de tiempo.

En algunos casos, pueden realizarse apuestas desde una ubicación alejada de un casino. Por ejemplo, la patente estadounidense N° 5.340.119, concedida a Goldfarb, y la patente estadounidense N° 4.592.546, concedida a Fascenda *et al*, revelan situaciones en las cuales un jugador puede realizar una apuesta desde una ubicación remota. Este tipo de apuestas, junto con otros esquemas de apuestas similares, tiene varias desventajas. En primer lugar, tales procedimientos no permiten que un jugador participe activamente en una partida de casino en vivo, tal como la de "Veintiuna". En segundo lugar, cuando un participante gana una apuesta hecha de esta manera, el participante debe ir a una localidad específica para cobrar el billete ganador y recoger las ganancias.

Actualmente, no existe ningún procedimiento cómodo para que una persona participe en una partida de casino en vivo desde una ubicación alejada del casino en el cual se está desarrollando la partida. El documento EP-A-0 620 688 revela un sistema de juego por televisión por cable que incluye una red de televisión por cable. Además, no existen medios por los cuales un jugador pueda realizar apuestas y recibir las ganancias por medio de información financiera instantáneamente transmitida entre la cuenta bancaria personal del jugador y una cuenta bancaria del establecimiento de juegos de azar.

Resumen de la invención

La presente invención es un procedimiento por el cual una persona puede participar en una partida de casino en vivo y realizar apuestas desde una ubicación alejada del casino en el cual se está desarrollando la partida.

Un jugador accede a una estación de interfaz en una ubicación alejada de un casino, tal como una casa, una oficina, una taberna u otra localidad similar. La estación de interfaz incluye una pantalla de vídeo, una CPU y un teclado, tal como un videófono con teclado o un ordenador con un teclado. El jugador establece un enlace de información, de manera tal como abriendo una línea telefónica, entre la estación de in-

terfaz y una CPU en un casino de su elección.

Una vez que el enlace entre el jugador y el casino se ha establecido, el jugador transmite información de cuenta bancaria. El casino utiliza esta información para establecer un enlace abierto de información con la institución financiera del jugador.

Una vez que se ha recibido la verificación de la cuenta del jugador, el casino asigna al jugador una partida de mesa en vivo en el casino. La mesa incluye varios puestos de jugadores y un crupier en un puesto de crupier, igual que en las partidas estándar de casino. La imagen de la partida que se está jugando se transmite al jugador desde una o más cámaras de vídeo en la mesa. La mesa está adicionalmente equipada con una pantalla de vídeo y un teclado para el empleo del crupier.

Un crupier abre una partida enviando una señal de "apostar" al jugador. El jugador ingresa una o más apuestas, que son transmitidas al casino. El casino, a su vez, transmite la información de apuestas a la institución financiera del jugador, para verificar que su cuenta contiene los fondos necesarios. La verificación de la apuesta se proporciona en el monitor del crupier.

Una vez que todas las apuestas han sido realizadas y verificadas, el crupier indica que "no se aceptan más apuestas", bloqueando las apuestas del jugador. En este momento, el jugador no puede cambiar su apuesta, ni puede evitar la apuesta cortando el enlace de información entre la estación de interfaz y el casino, colgando, por ejemplo, el teléfono, o apagando su ordenador. Si ocurre tal cosa, la partida continúa y el casino ingresa en la cuenta del jugador cualquier ganancia, o adeuda cualquier pérdida.

El crupier reparte el juego de cartas, preferiblemente de "Veintiuna", con el jugador observando el reparto de las cartas en el monitor de vídeo. El jugador puede escoger, pulsando los botones adecuados en el teclado, tomar cartas adicionales, realizar apuestas adicionales, pasar, o acciones similares. Lo importante es que el jugador puede ver en el monitor si ha ganado o perdido. Una vez que la mano está completa, el crupier contabiliza los ganadores y perdedores. El crupier pulsa los botones indicados en el teclado para cada jugador, ingresando el importe ganado o perdido. Si el jugador gana, el casino indica a la institución financiera que se ingrese instantáneamente en la cuenta del jugador. Si el jugador pierde, el casino indica a la institución financiera del jugador que se adeude en la cuenta del jugador y que transfiera el importe neto a la cuenta del casino.

Los objetivos, características y ventajas adicionales de la presente invención sobre la tecnología precedente se harán evidentes a partir de la descripción detallada de los dibujos que siguen, cuando se consideren conjuntamente con las figuras adjuntas.

Descripción de los dibujos

La Figura 1 es un esquema que ilustra la presente invención;

La Figura 2 ilustra un ejemplo de una estación de interfaz para su empleo por parte de un jugador en el procedimiento de la presente invención;

La Figura 3 ilustra un teclado personalizado de un jugador, para su empleo al jugar una partida de "Veintiuna" en el procedimiento de la presente invención;

La Figura 4 ilustra un teclado de un crupier;

La Figura 5 es un panorama de una mesa de casino dispuesta para su empleo en el procedimiento de la presente invención; y

La Figura 6 ilustra un segundo ejemplo de una estación de interfaz para su empleo por parte de un jugador en el procedimiento de la presente invención.

Descripción detallada de la realización preferida

La Figura 1 es un esquema que ilustra el procedimiento de la presente invención. En general, la presente invención comprende un procedimiento por el cual un jugador o apostador, en una localidad alejada de un establecimiento de juegos de azar, puede participar en una partida de casino en vivo en ese establecimiento.

El jugador accede a una estación 20 de interfaz (Figura 2) en una localidad alejada de un casino (tal como en una casa, oficina, taberna, restaurante u otra localidad) y establece una primera línea 101 de información con un casino, de manera tal como iniciando una sesión en un ordenador y conectándose a un ordenador en el casino por medio de módems y de una línea telefónica. El jugador proporciona al casino la información de la cuenta bancaria. El casino, a su vez, establece una segunda línea o enlace de información con la institución financiera del jugador. Una vez que se ha verificado la cuenta del jugador, el casino asigna el jugador a una mesa de juego, en la cual se desarrolla una partida de casino en vivo.

El casino transmite al jugador una imagen de vídeo de la mesa de juego, junto con información referida al desarrollo de la partida, controlada por el crupier. El jugador retransmite información de apuestas y de juego al crupier. El casino verifica todas las apuestas en la institución financiera del jugador.

Gracias al enlace de información entre el casino y la institución financiera del jugador, el casino adeuda o ingresa instantáneamente la cuenta del jugador según se desarrolla la partida.

El procedimiento de la presente invención y el dispositivo para el empleo con el mismo se describirán ahora en más detalle, conjuntamente con las Figuras 2 a 6.

Según lo ilustrado en las Figuras 2 y 6, la estación 20 de interfaz del jugador puede adoptar diversas formas. Preferiblemente, la estación 20 de interfaz incluye un monitor de vídeo para la visualización de una partida por parte de un jugador, un teclado u otro medio para ingresar información de apuestas, y medios para transmitir y recibir información. La estación 20 ilustrada en la Figura 2 comprende un ordenador o una unidad similar a un ordenador, que tiene una pantalla 22 de vídeo, altavoces 24a, b de audio y un teclado 26, enlazados todos ellos con una unidad de procesamiento central (CPU) 28. La estación 20 de interfaz puede comprender un ordenador u otro dispositivo electrónico similar, tal como un "videófono" 84, que incluye los elementos precitados, según lo ilustrado en la Figura 6. Este tipo de equipo es bien conocido en la tecnología.

La CPU 28 incluye un módem conectado con una línea telefónica, que permite a la CPU transmitir y recibir información desde un casino por este tipo de conexión, incluyendo el hardware y software; por lo cual es bien conocido en la tecnología.

El teclado 26 del jugador de la realización preferida se ilustra en la Figura 3. Este teclado 26 está diseñado específicamente para su empleo en el juego remoto de "Veintiuna", aunque el teclado 26 podría diseñarse de manera tal que sea útil en otros tipos específicos de juegos, o para su empleo al jugar uno cualquiera entre diversos tipos de juegos.

El teclado 26 incluye una serie de botones táctiles 30a-j, que corresponden a los números entre el 0 y el 9. Se proporcionan botones táctiles para "asegurar" 32, "pasar" 33, "cancelar" 34, "tomar otra carta" 35, "apostar" 36, "marcar/desconectar" 37, "doblar apuesta" 38 y "no apostar" 40. Además, el teclado 26 incluye un lector 44 de tarjetas por deslizamiento o por contacto y, preferiblemente, una pantalla 46 de apuestas iluminada, un indicador 47 de apuesta doblada y un indicador 48 de apuesta asegurada. Estas pantallas e indicadores 46 - 48 pueden comprender pantallas LED o LCD, o visores similares conocidos en la tecnología. Las descripciones de las funciones de estos botones se describen en detalle más adelante. El teclado 26 es pequeño, para su empleo manual, y está acoplado a la CPU 28 por medio de un cable flexible.

En el casino, una CPU del casino recibe información del jugador y de la institución financiera del jugador, y transmite información al jugador y a la institución financiera del jugador. La CPU del casino también recibe y transmite desde y a una mesa 50 de casino (Véase la Figura 5) situada en el casino.

La mesa 50 de casino es similar a una mesa estándar de casino, en la cual los jugadores están físicamente presentes. En particular, la mesa 50 incluye un puesto 52 del crupier y varios puestos 54a-f de jugadores. A fin de que el crupier se "comunique" con los jugadores, el crupier está dotado de un teclado 58 de crupier (Véase también la Figura 4). La información de apuestas correspondiente a cada jugador, que es visible para todos los otros jugadores, se exhibe sobre la mesa 50. Una pantalla de visor 82a-f se sitúa, preferiblemente, sobre la mesa en cada puesto 54a-f de jugador. La pantalla de visualización 82a-f puede ser de tipo LCD/LED, o similar.

Además, al menos una cámara 62 de vídeo, o dispositivo similar, se sitúa sobre la mesa 50 para transmitir la imagen de la mesa y de las cartas repartidas a los jugadores. La cámara 62 de vídeo puede estar equipada con un micrófono para transmitir una señal de audio, tal como instrucciones orales del crupier a los jugadores.

El crupier utiliza el teclado 58 de crupier (Véase la Figura 4) para controlar el desarrollo de la partida, incluyendo la toma de apuestas, el cierre de apuestas, la recogida de las apuestas perdedoras y la concesión de las sumas ganadas. Preferiblemente, el teclado 58 del crupier incluye botones táctiles 60a-j correspondientes a los números del 0 al 9, para indicar "cancelar" 62, "apostar" 64, "no más apuestas" 66, "gana la casa" 68, "gana el jugador" 70, "empate" 72, "veintiuna del jugador" 73, "apuesta asegurada - gana la casa" 74, "apuesta asegurada - gana el jugador" 76, un botón correspondiente a cada jugador 78a-f, y una pantalla 80 de visualización de información de apuestas. El teclado 58 del crupier y el monitor 60 de vídeo están interconectados con la CPU del casino.

La CPU del casino incluye un módem u otro medio para establecer un enlace de información tanto con el jugador como con el banco del jugador u otra institución financiera. El hardware y el software para llevarlo a cabo son conocidos en la tecnología.

En funcionamiento, el juego según el procedimiento de la presente invención es como se indica a continuación.

Primero, un jugador accede a una estación 20 de interfaz, en su casa, oficina o en otra localidad alejada

del casino en el cual desea participar de una partida en vivo. El jugador enciende la estación, la cual solicita el ingreso de un número telefónico. El jugador ingresa el número telefónico de acceso para el casino específico en el cual desea jugar, pulsando los botones 30a-j adecuados en el teclado 26. El jugador pulsa luego el botón 37 de marcado, iniciando la llamada de la CPU 28 a la CPU del casino. Esta acción establece una línea o enlace de información entre el casino y el jugador.

Una vez que se ha establecido esta línea de información entre el jugador y el casino, la CPU del casino envía una solicitud, exhibida sobre el monitor 22 de vídeo en la estación 20 de interfaz del jugador, instruyendo al jugador para que deslice una tarjeta de crédito o adeudo por el lector 44 de tarjetas en el teclado 26 del jugador.

El jugador pasa entonces su tarjeta por el lector 44 de tarjetas. La CPU de la estación 20 de interfaz transmite los datos de la cuenta desde la institución financiera a la CPU del casino. En respuesta, la CPU del casino establece una línea de información con la institución financiera en la cual se domicilia la cuenta. En particular, la CPU del casino, utilizando datos almacenados, llama a la institución financiera específica en la cual se domicilia la cuenta.

Una vez que se ha establecido el enlace de información con la institución financiera, la CPU del casino asigna al jugador un puesto libre en una de las mesas 52 en el casino. En este momento, el jugador comienza a recibir la señal de vídeo (y, optativamente, de audio) desde la mesa 52.

Si al jugador se le asigna una mesa 52 en el medio de una partida ya comenzada, el jugador recibirá una instrucción de "no apostar", según lo previamente ingresado por el crupier en su teclado 58, en la pantalla 22 de vídeo.

Una vez que se ha completado la partida iniciada, o cuando al jugador se le asigne una mesa entre una partida y otra, el jugador recibirá una señal de "apostar". En particular, al finalizar una partida, el crupier pulsa el botón 64 de "apostar" en el teclado 58 del crupier. Cuando el crupier pulsa este botón 64, la CPU del casino elimina toda la información de apuestas anteriores del monitor 60 del crupier y, a la vez, causa que aparezca una señal de "apostar" en la pantalla 22 de vídeo en cada estación 20 de jugador.

Una vez que aparece la señal de "apostar", el jugador realiza una apuesta. En particular, el jugador ingresa la suma de dinero de la apuesta que desea realizar utilizando los botones numéricos 30a-j en el teclado 26 del jugador. El jugador pulsa luego el botón "apostar" en el teclado 26, enviando la información de la apuesta al casino. El jugador utiliza el botón 34 de "cancelar" para corregir las pulsaciones incorrectas.

Si el jugador no desea participar en ese juego específico, el jugador puede pulsar el botón 40 de "no apostar" para indicar ese hecho. Un indicador de "no apostar" aparece entonces señalado en el visor 80 del crupier cuando se pulsa el correspondiente botón 78a-f del jugador.

Una vez que la información de apuesta es recibida por la CPU del casino, la CPU del casino transmite esa información a la institución financiera del jugador por la línea abierta entre ambas, donde una CPU en esa institución verifica que la cuenta del jugador arroja un saldo mayor que el importe de la apuesta. Si es así, la CPU del banco verifica la apuesta al casino, y

la CPU del casino transmite la cantidad apostada al crupier, donde el importe de la apuesta aparece en el visor 80 cuando el crupier pulsa el botón 78a-f correspondiente a ese jugador. A la vez, la apuesta se exhibe en la pantalla 46 de apuesta en el teclado del jugador. Si la apuesta no se verifica, la CPU del casino envía un mensaje al jugador, que puede entonces hacer una apuesta distinta, más pequeña.

Después de que ha transcurrido el tiempo suficiente como para que todas las apuestas hayan sido realizadas y verificadas, el crupier pulsa el botón 58 de "no se admiten más apuestas". Esto causa que se transmita una indicación de "no se admiten más apuestas" a cada jugador. Preferiblemente, este indicador parpadea entre 5 y 15 segundos, aproximadamente, y luego se queda fijo. Durante la fase "parpadeante", el jugador puede cambiar su apuesta, cancelándola incluso, pulsando el botón 34 de "cancelar". Es de suma importancia que, una vez que el indicador de "no se admiten más apuestas" se queda fijo, la CPU del casino no permitirá al jugador alterar su apuesta.

De esta manera, una vez que la fase de apuestas está cerrada, el jugador no puede cambiar o retirar la apuesta. Si el jugador permanece conectado, pero intenta cambiar la apuesta, la apuesta no cambiará. Si el jugador se "desconecta", o bien es desconectado, el desarrollo de la partida continúa y los importes ganados se ingresan aún al jugador, y los importes perdidos se adeudan de la cuenta del jugador y se ingresan al casino.

Esto protege al casino de un jugador que decide que desea repudiar su apuesta después de comenzada la partida. En ese caso, si el jugador apaga su ordenador, o cuelga la línea telefónica, la apuesta del jugador no se pierde. Esto también protege al jugador. En el caso de una línea telefónica averiada o de un problema similar, que tenga como resultado una desconexión, la apuesta del jugador no se conecta automáticamente. En cambio, en cada caso, el juego continúa hasta que el jugador gana o pierde, en cuyo caso en la cuenta del jugador se ingresa o se adeuda, según corresponda.

Una vez que se han realizado todas las apuestas, el crupier comienza a repartir las cartas. El crupier pulsa el primer botón 78a de jugador a fin de determinar si ese jugador ha realizado una apuesta y, en ese caso, reparte a ese jugador una o más cartas. El crupier pulsa entonces el siguiente botón 78b de jugador, y así sucesivamente. La partida, preferiblemente jugada según el procedimiento de la presente invención, es de "veintiuna".

Si la carta expuesta del crupier es un "as", el jugador puede pulsar el botón 32 de "seguro". Cuando se pulsa, este botón 32 causa que la CPU 28 envíe información de apuesta asegurada al casino y exhiba la apuesta en el indicador 48 en el teclado 26 del usuario. El casino calcula la apuesta asegurada (normalmente, la mitad de la apuesta original) y transmite la información de la apuesta a la institución financiera del jugador. Una vez que la institución financiera del jugador confirma que hay fondos suficientes en la cuenta del jugador, la CPU del casino indica ese hecho en el monitor del crupier.

En este momento, los jugadores, preferiblemente, también tienen la oportunidad de "doblar apuesta", como es bien conocido en la técnica. Si el jugador desea realizar esta apuesta, pulsa el botón 38 correspondiente en el teclado 26, causando que se ilumine

el indicador 47 de doblar apuesta. Nuevamente, esto provoca que la CPU 28 envíe información al casino acerca de la apuesta, que el casino verifica en la institución financiera del jugador.

Una vez que se han realizado todas las apuestas, cada jugador escoge “pasar” o “tomar otra carta”. Si el jugador desea “pasar” o “abstenerse”, el jugador pulsa ese botón 33 en el teclado 26 del jugador. Si el jugador desea tomar una o más cartas adicionales, pulsa el botón 35 para “tomar otra carta”, causando que aparezca una señal en el visor 80 del crupier.

Nuevamente, el jugador puede seguir el curso de la partida y ver cada una de las cartas sobre la mesa 52, observando el monitor 22 de vídeo en su estación 20. Además, el jugador puede ver cada apuesta realizada por los otros jugadores, según se exhiben en las pantallas 82a-f en la mesa 50.

Una vez que todos los jugadores han recibido todas sus cartas, el crupier cierra la partida determinando las apuestas ganadoras y perdedoras, según el desarrollo estándar del juego.

El crupier opera alrededor de la mesa 52, pulsando primero el botón 78a-f correspondiente a ese jugador. Si el jugador ha ganado la partida, el crupier ingresa el pago ganador con los botones numéricos 60a-j, y luego pulsa el botón 70 de “gana el jugador”. Si una apuesta asegurada ha sido realizada y ganada por el jugador, el crupier también pulsa el botón 76 de “apuesta asegurada - gana el jugador”. Si el jugador ha ganado con “veintiuna”, el crupier pulsa el botón “veintiuna” 73 del jugador. El crupier utiliza el botón 62 de “cancelar” para corregir las pulsaciones incorrectas.

En respuesta a una señal de “gana el jugador” o “apuesta asegurada - gana el jugador”, la CPU del casino transmite información a la institución financiera, instruyendo a la institución para que ingrese instantáneamente en la cuenta del jugador las ganancias correspondientes desde la cuenta del casino.

Si el jugador ha perdido las apuestas, después de que el crupier ha pulsado el botón 78a-f del jugador correspondiente, el crupier pulsa los botones de “gana la casa” 68 y “apuesta asegurada - gana la casa” 74 (si corresponde). En respuesta, la CPU del casino instruye al banco para que adeude inmediatamente la cuenta del jugador e ingrese a la cuenta del casino.

Al completarse todos los créditos y adeudos de las apuestas, el crupier pulsa nuevamente el botón 64 de “apostar”, borrando la información del jugador exhibida en su monitor 60 de vídeo, e indicando a todos los jugadores que ahora se aceptan apuestas para la próxima partida.

Un jugador puede desconectarse de una partida en todo momento, pulsando el botón 37 de “marcar/desconectar”. Si, como se ha declarado anteriormente, el jugador se desconecta durante el desarrollo de la partida, todas las apuestas realizadas por el jugador se ingresan automáticamente, desde la cuenta del jugador, en la cuenta del casino. Un jugador puede desconectarse sin penalización, sin embargo, en cualquier momento entre partidas.

El procedimiento de la presente invención resuelve muchos de los “problemas de seguridad” asociados a los procedimientos anteriores de desarrollo de partidas. Además, el presente procedimiento elimina las desventajas asociadas a otros intentos de permitir a un jugador realizar apuestas y participar en partidas de casino desde localidades remotas.

En primer lugar, a través de la CPU del casino, el casino puede registrar todas las apuestas realizadas y todas las ganancias pagadas. Además, el casino puede registrar el desarrollo de la partida con la cámara de vídeo, para revisar si las partidas ganadas y perdidas han sido debidamente liquidadas. El procedimiento de la presente invención es particularmente ventajoso para los casinos, porque los jugadores no están físicamente presentes en la mesa, eliminando el riesgo de que un jugador esté manipulando las cartas o las apuestas durante la partida.

Además, incluso aunque el jugador esté alejado del casino, el casino puede asegurarse el pago de la apuesta realizada por el jugador, a través del enlace de información con la institución financiera correspondiente. El jugador tampoco puede intentar “retirar” su apuesta desconectándose durante el transcurso de una partida que el jugador cree que perderá.

Desde la perspectiva del jugador, el procedimiento de la presente invención también tiene numerosas ventajas. En primer lugar, el jugador puede participar en una partida de casino “en vivo” desde cualquier localidad donde pueda hallarse una estación 20 de interfaz. De esta manera, un jugador puede jugar desde el trabajo, desde su casa, o desde cualquier otra localidad. Esto elimina la necesidad del jugador de viajar, no importa cuán lejos, al casino para jugar.

Igual que en una partida de casino estándar en vivo, al jugador también se le ingresan inmediatamente las ganancias. De esta manera, al contrario que en todos los otros procedimientos de juego, el jugador no necesita viajar a una caja de casino o a alguna otra localidad designada para “pagos” a fin de recoger las ganancias.

Esta última característica beneficia tanto a los casinos como a los jugadores. En particular, sin el circuito “abierto” que tanto adeuda como ingresa en la cuenta del jugador durante la partida, el jugador se vería forzado a menudo a interrumpir la partida. En particular, si en la cuenta del jugador sólo se adeuda, pronto esa cuenta del jugador estaría vacía, impidiéndole participar en más partidas. Sólo al “cobrar” partidas ganadas, y enviar luego las ganancias a la institución financiera del jugador para su ingreso en cuenta, podría el jugador continuar jugando sobre su línea de crédito. Este proceso podría llevar días, impidiendo al jugador jugar durante ese tiempo.

En el presente procedimiento, las ganancias se ingresan constantemente en la cuenta del jugador, de manera que (dejando de lado el caso de pérdidas enormes en comparación con las ganancias) el jugador puede continuar jugando durante un periodo de tiempo mucho más largo.

Se contemplan muchas variaciones del dispositivo precitado para su empleo en la presente invención. Por ejemplo,

los paneles 26, 58 de teclas, que utilizan los jugadores y el crupier, pueden comprender bien teclados estándar o bien teclados telefónicos que estén configurados (de manera tal como con el empleo de software especial) para tener teclas que provoquen los sucesos precitados.

Alternativamente, los paneles 26, 58 de teclas pueden eliminarse y reemplazarse por una “pantalla táctil” de vídeo.

Un jugador también puede incorporar su televisor doméstico a la estación 20, eliminando la necesidad de una pantalla de vídeo adicional.

El crupier también puede dotarse de un monitor o pantalla adicional, sobre el cual se exhiben todas las apuestas de los jugadores y otras informaciones.

Para asegurar que el jugador no esté utilizando la tarjeta de crédito o adeudo de otra persona, el sistema puede configurarse para exigir el ingreso del número “PIN” del jugador asociado a su tarjeta de crédito o adeudo, antes de que pueda accederse a la cuenta bancaria.

A fin de eliminar la necesidad de que el crupier calcule los pagos ganadores, la CPU del casino puede programarse para hacer lo propio automáticamente. Por ejemplo, la CPU del casino, habiendo almacenado toda la información de apuestas, puede ser programada, de forma tal como cuando el crupier pulsa simplemente el botón 70 de “gana el jugador”, para pagar al jugador el importe correspondiente.

La descripción precedente ha sido específicamente descrita conjuntamente con el juego de “veintiuna” y con una versión específica del mismo, que incluye apuestas aseguradas y apuestas dobladas.

Se contempla que el procedimiento puede utilizarse con cualquier versión del juego, según lo preferido por el casino. Por ejemplo, el casino específico puede no permitir “doblar apuesta”, pero puede permitir “partir” las parejas, según se sabe. En ese caso, pueden enviarse las instrucciones adecuadas al jugador durante la partida, indicando cuándo están disponibles tales apuestas, si acaso.

A fin de facilitar partidas sin tropiezos, o el juego de los principiantes, el casino puede transmitir las reglas del casino a cada jugador después de haberse conectado con el casino. Además, las instrucciones pueden transmitirse al jugador a lo largo de la partida.

Se entenderá que las disposiciones de dispositivos descritas anteriormente, y el procedimiento derivado de las mismas, tienen carácter meramente ilustrativo de las aplicaciones de los principios de esta invención, y que pueden llevarse a cabo muchas otras realizaciones y modificaciones sin apartarse del alcance de la invención, según lo definido en las reivindicaciones.

25

30

35

40

45

50

55

60

65

REIVINDICACIONES

1. Un procedimiento por el cual un jugador alejado de un casino puede participar en una partida en vivo en ese casino, que comprende las etapas de:

establecer una primera línea (101) de información entre dicho jugador en una estación (20) de interfaz, alejada de un casino, y un casino;

transmitir información de la cuenta bancaria de un jugador en una institución financiera de terceros, desde dicha estación (20) de interfaz a dicho casino, por dicha primera línea (101) de información;

establecer una segunda línea (102) de información entre dicho casino y la institución financiera del jugador;

transmitir desde dicha estación (20) de interfaz a dicho casino información de apuestas por dicha primera línea (101) de información, y verificar dicha información de apuestas utilizando dicha segunda línea (102) de información entre dicho casino y dicha institución financiera de terceros, haciendo que una unidad central de procesamiento en dicha institución financiera de terceros verifique que la cuenta del jugador arroja un saldo mayor que el importe de la apuesta;

transmitir desde el casino a la estación (20) de interfaz la imagen visual de una partida en vivo en dicho casino;

determinar si el casino o el jugador han ganado el juego; y

transmitir desde el casino a la institución financiera de terceros, por dicha segunda línea de información, bien instrucciones para ingresar en dicha cuenta bancaria del jugador si dicho jugador gana, o bien instrucciones para adeudar en dicha cuenta bancaria del jugador si dicho casino gana.

2. El procedimiento de la Reivindicación 1, que comprende la etapa de mantener la segunda línea (102) de información en condición de abierta, al menos mientras dicha primera línea (101) de información esté abierta.

3. El procedimiento de la Reivindicación 1, incluyendo adicionalmente la etapa de congelar la información verificada de apuestas después de que comienza dicha partida en vivo, para impedir a dicho jugador que renueve su apuesta.

4. El procedimiento de la Reivindicación 1 o 2, en el cual dicha partida en vivo tiene lugar en una mesa en un casino, incluyendo dicha mesa una pluralidad de puestos de jugador, un puesto de crupier y un teclado del crupier.

5. El procedimiento de la Reivindicación 4, incluyendo adicionalmente un monitor de vídeo del crupier en dicha mesa.

6. El procedimiento de cualquiera de las reivindicaciones precedentes, en el cual la partida en vivo en dicho casino es una partida de veintiuna.

7. Un sistema para permitir a un jugador apostar con fondos de una cuenta del jugador, mantenida en una institución financiera, y que se refiere a una partida en vivo que tiene lugar en una localidad remota, comprendiendo el sistema:

una estación (20) de interfaz del jugador, que incluye una pantalla (22) de vídeo, una unidad central (28) de procesamiento y medios para que la unidad central de procesamiento reciba y transmita datos, incluyendo datos correspondientes a la selección por parte del jugador de una apuesta en dicho juego;

un ordenador anfitrión para recibir y procesar información transmitida desde la estación (20) de interfaz del jugador;

una primera línea (101) de información para transmitir datos entre la estación (20) de interfaz del jugador y el ordenador anfitrión;

una segunda línea (102) de información para transmitir datos entre el ordenador anfitrión y la institución financiera;

medios para que un jugador, desde su estación (20) de interfaz, y por la primera línea (101) de información, establezca comunicación con el ordenador anfitrión y transmita datos de la cuenta y de la apuesta del jugador al ordenador anfitrión;

medios para que dicho ordenador anfitrión, en respuesta a dichos datos de apuesta, establezca comunicación con la institución financiera a fin de comprobar que la cuenta del jugador contiene los fondos necesarios para la apuesta, para adeudar electrónicamente las pérdidas en la cuenta del jugador y para ingresar las ganancias en la cuenta del jugador;

medios para que el ordenador anfitrión transmita, por dicha primera línea (101) de información, imágenes en vivo de dicha partida a la estación (20) de interfaz del jugador, para su visualización en dicha pantalla (22) de vídeo, transmitiendo dicho jugador datos a través de la estación (20) de interfaz a dicho ordenador anfitrión, a fin de participar en la partida en vivo en la medida que lo permitan las reglas de la partida en vivo, recibiendo dicha estación (20) de interfaz, por la primera línea (101) de información, imágenes en vivo de la partida hasta el resultado final de la misma, para que el jugador confirme el resultado final;

medios para ingresar en el procesador anfitrión el resultado final de la partida; y

medios para determinar si la apuesta del jugador se ha ganado o se ha perdido, y para transmitir por la primera línea (101) de información, a dicha estación (20) de interfaz, datos que indican si el jugador ha ganado o ha perdido.

8. El sistema de la Reivindicación 7, en el cual dicha partida en vivo es una partida de cartas de mesa de veintiuna, incluyendo adicionalmente el sistema medios para asignar al jugador un puesto en la mesa con fines de transmitir señales de vídeo relacionadas con la partida, incluyendo las cartas en la mano del jugador, enviando dicha estación de interfaz de dicho jugador señales de datos al ordenador anfitrión a fin de controlar el juego de la mano del jugador.

9. Un procedimiento para permitir a un jugador participar remotamente en una partida de casino en vivo, que comprende:

el establecimiento de una primera línea (101) de información para la transmisión de señales de vídeo en vivo, y señales de datos, desde dicho casino a al menos una estación (20) de interfaz de jugador remoto, situada lejos del casino, estando dichas señales adaptadas para causar que la estación de interfaz de dicho jugador exhiba sobre un visor del jugador una imagen de vídeo en vivo de una partida en vivo;

la recepción en el casino, por la primera línea (101) de información, de información bancaria vinculada con la cuenta de un jugador, mantenida por el jugador en una institución financiera de terceros;

el establecimiento en el casino de una segunda línea (102) de información con la institución financiera de terceros; y la transmisión de dicha información bancaria a dicha institución financiera de terceros;

el mantenimiento en el casino de dicha segunda línea (102) de información en estado abierto, a fin de permitir verificar el estado de la cuenta del jugador, y adeudar e ingresar en la cuenta del jugador;

la transmisión desde el casino, por la primera línea (101) de información, de datos que indican que el jugador puede realizar una apuesta en la partida del casino, y la recepción desde el jugador de información sobre una apuesta realizada por el jugador en la partida;

la verificación del casino, en dicha institución financiera de terceros, por dicha segunda línea (102) de información, de que la cuenta del jugador arroja un saldo mayor que el importe de la apuesta; y, si la cuenta del jugador arroja un saldo mayor que el importe de la apuesta:

la transmisión desde el casino, por la primera línea (101) de información, de datos que indican que el jugador no puede cambiar o retirar la apuesta;

por parte del jugador, la provisión, por la primera línea (101) de información, de cualquier participación requerida por la partida hasta que se obtenga un resultado final; y

si el resultado final es un resultado de ganancia, proporcionar un crédito al jugador por la ganancia, y retener la apuesta en el dispositivo del casino si el resultado final es de pérdida.

10. Un sistema para permitir a un jugador participar remotamente en una partida de casino en vivo, que comprende:

una primera línea (101) de información, para la transmisión de señales de vídeo en vivo y de señales de datos desde un casino a al menos una estación (20) de interfaz de jugador remoto, situada lejos del casino, estando adaptadas dichas señales para causar que dicha estación de interfaz de jugador exhiba en un vi-

sor del jugador una imagen de vídeo en vivo de una partida en vivo;

medios para que el casino reciba, por la primera línea (101) de información, información bancaria relacionada con la cuenta de un jugador, mantenida por el jugador en una institución financiera de terceros;

una segunda línea (102) de información entre el casino y la institución financiera de terceros, para transmitir dicha información bancaria a dicha institución financiera de terceros;

medios para que el casino mantenga abierta dicha segunda línea (102) de información, y para permitir la verificación del estado de la cuenta del jugador, y el adeudo e ingreso en la cuenta del jugador;

medios para que el casino transmita, por la primera línea (101) de información, datos que indican que el jugador puede realizar una apuesta en la partida del casino, y para que reciba del jugador información sobre una apuesta realizada por el jugador en la partida;

medios para que el casino verifique, en dicha institución financiera de terceros, por dicha segunda línea (102) de información, que la cuenta del jugador arroja un saldo mayor que el importe de la apuesta y, si la cuenta del jugador arroja un saldo mayor que el importe de la apuesta:

medios para que el casino transmita datos, por la primera línea (101) de información, que indican que el jugador no puede cambiar o retirar la apuesta;

medios para recibir, por la primera línea (101) de información, cualquier participación requerida al jugador por la partida, hasta que se obtenga un resultado final; y

si el resultado final es de ganancia, medios para proporcionar un crédito al jugador por el importe de la ganancia y, si el resultado final es de pérdida, medios para que el dispositivo del casino retenga la apuesta.

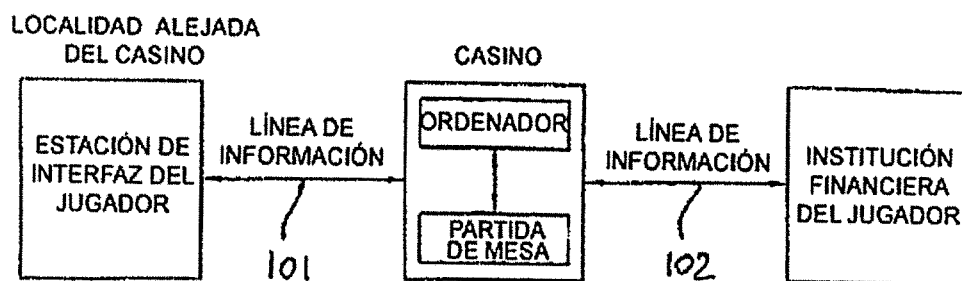


FIG. 1

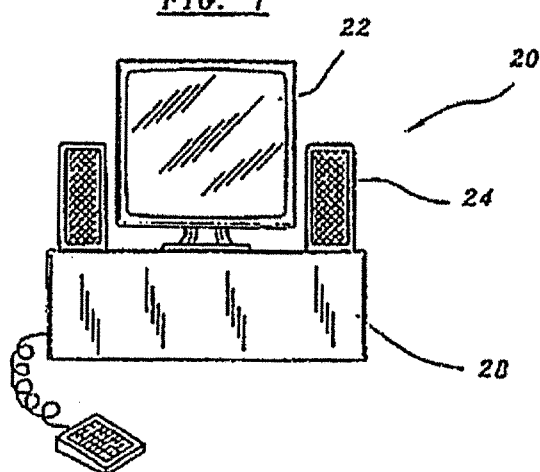


FIG. 2

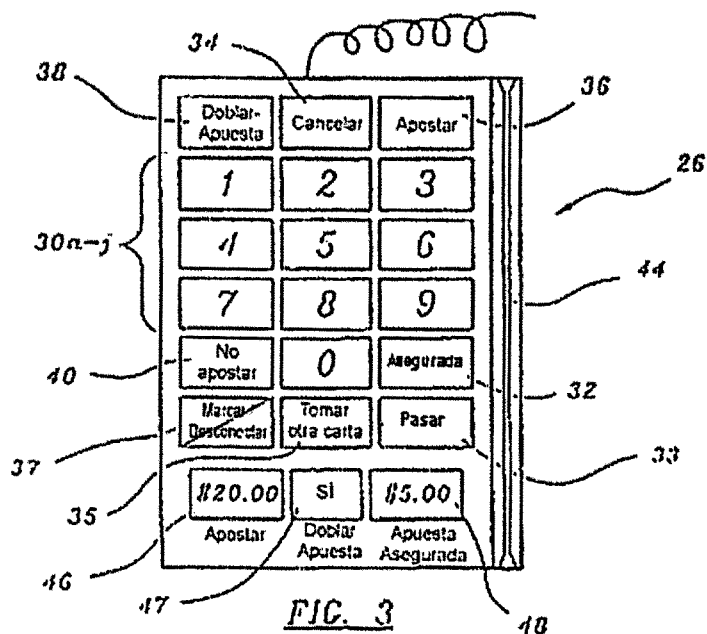


FIG. 3

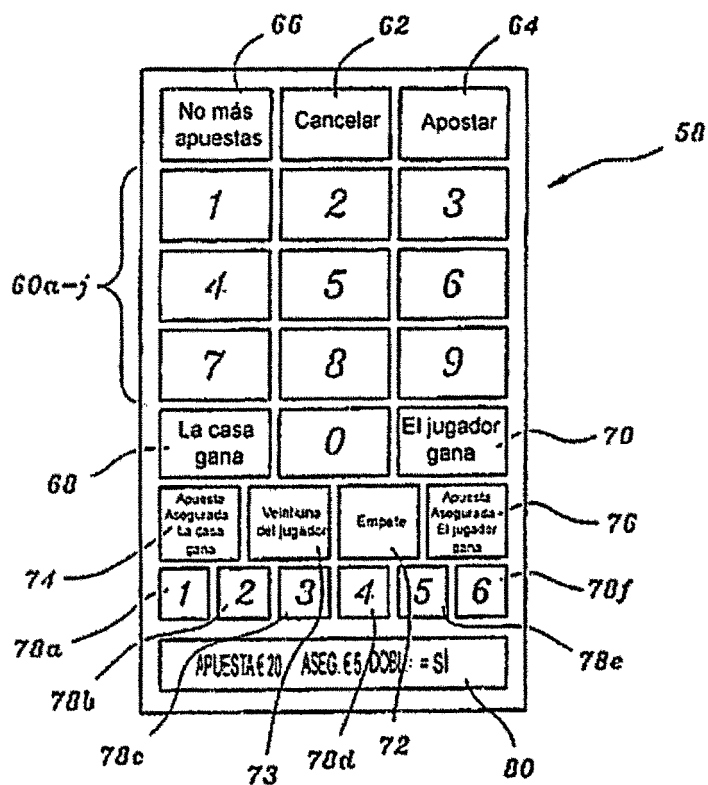


FIG. 1

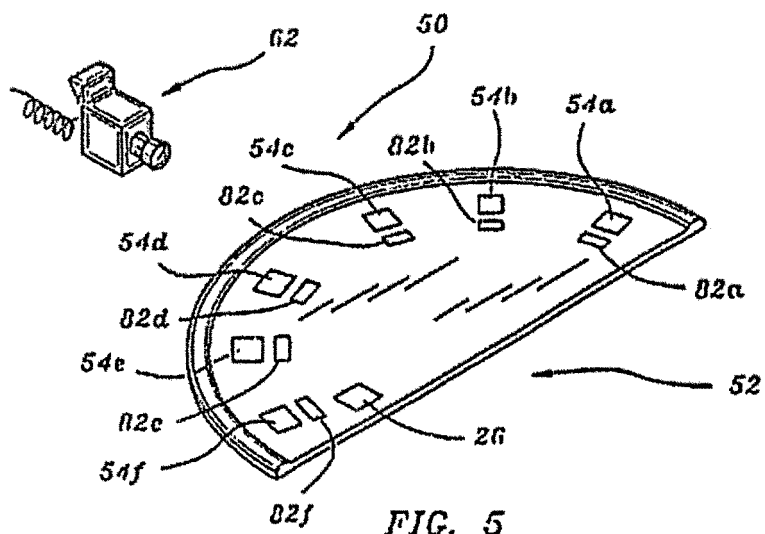


FIG. 5

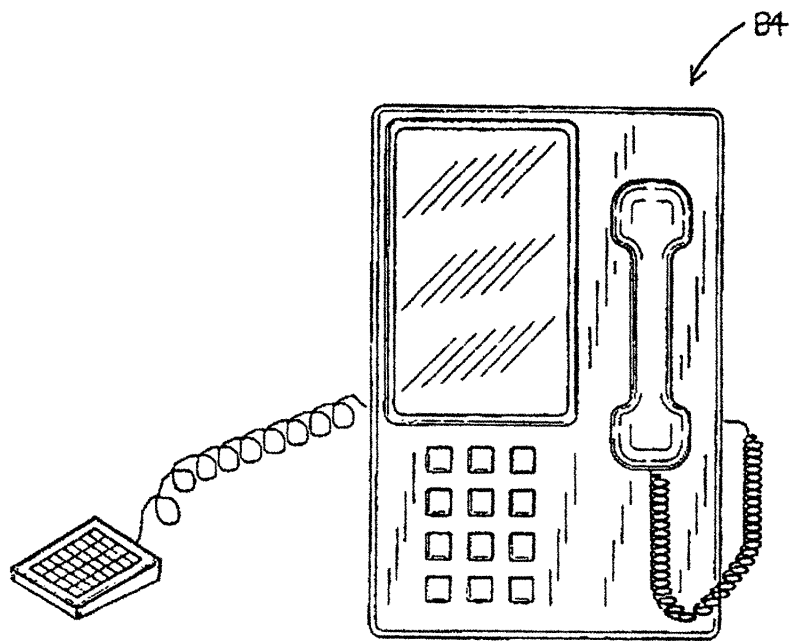


FIG. 6