



(19)
Bundesrepublik Deutschland
Deutsches Patent- und Markenamt

(10) **DE 696 11 374 T3** 2007.04.19

(12) **Übersetzung der geänderten europäischen Patentschrift**

(97) **EP 0 848 846 B2**

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

(21) Deutsches Aktenzeichen: **696 11 374.0**

(86) PCT-Aktenzeichen: **PCT/US96/14068**

(96) Europäisches Aktenzeichen: **96 933 746.8**

(87) PCT-Veröffentlichungs-Nr.: **WO 1997/009699**

(86) PCT-Anmeldetag: **04.09.1996**

(87) Veröffentlichungstag
der PCT-Anmeldung: **13.03.1997**

(97) Erstveröffentlichung durch das EPA: **24.06.1998**

(97) Veröffentlichungstag
der Patenterteilung beim EPA: **27.12.2000**

(97) Veröffentlichungstag
des geänderten Patents beim EPA: **20.12.2006**

(47) Veröffentlichungstag im Patentblatt: **19.04.2007**

(30) Unionspriorität:
526007 **08.09.1995** **US**

(84) Benannte Vertragsstaaten:
DE, ES, FR, GB, IE, IT, SE

(73) Patentinhaber:
**ODS Properties, Inc., (n.d.Ges.d. Staates
Delaware), Los Angeles, Calif., US**

(72) Erfinder:
**BRENNER, A., Mark, Boulder, US; DEVORE, L.,
Everett, Broken Arrow, US; DEWELL, E., Ronald,
Tulsa, US; LUCAS, T., Andrew, Broken Arrow, US;
McNUTT, E., Richard, Lafayette, US; NEILSEN, L.,
Mitch, Bellvue, US; PERRY, E., Brent, Tulsa, US;
RENEAU, Scott, W., Westminster, US; SRIKANTH,
Kannan, Broken Arrow, US; ZARING, C., Jon,
Tulsa, US**

(74) Vertreter:
**Huss, Flosdorff & Partner GbR, 82467
Garmisch-Partenkirchen**

(54) Bezeichnung: **SYSTEM UND VERFAHREN ZUM INTERAKTIVEN WETTEN**

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

[0001] Diese Erfindung betrifft interaktive Wettsysteme und insbesondere interaktive Wettsysteme für Rennwetten. Insbesondere bezieht sich diese Erfindung auf interaktive Wettsysteme außerhalb einer Bahn, die Benutzerendstationen aufweisen, um Rennvideos und Renninformationen über ein von den herkömmlichen Telefonleitungen unterschiedliches Medium zu erhalten und um diese Informationen auf einem Fernschirmschirm anzuzeigen.

[0002] Auf Sportereignisse, wie Pferde-, Hunde- und Trabrennen, zu wetten, ist eine populäre Freizeitaktivität. Jedoch ist es manchmal unbequem, persönlich an Rennereignissen teilzunehmen. Nicht alle Rennliebhaber haben ausreichende Zeit, so häufig, wie sie möchten, Rennbahnen zu besuchen, und einige Liebhaber haben Schwierigkeiten, geeigneten Transport zu der Rennbahn zu erhalten. Somit besteht ein Bedürfnis nach Wettdiensten für Liebhaber, die an Rennereignissen nicht persönlich teilnehmen können.

[0003] Wettbüros außerhalb von Rennbahnen, die im allgemeinen leichter als Rennbahnen erreichbar sind, haben versucht, diesen Mangel zu beheben. Jedoch ist ein Rennliebhaber, der eine Wette abschließen möchte, mit der Tatsache konfrontiert, zu einem außerhalb einer Bahn liegenden Wettbüro zu fahren.

[0004] Wetten über Telefon ist eine andere Möglichkeit. Ein Benutzer eines Systems auf Telefongrundlage errichtet typischerweise ein Telefonkonto, dem gegenüber Wetten gemacht werden. Um die Wetten zu setzen, muß der Benutzer mit einem computerisierten Telefonauftragssystem wechselwirken, indem die geeigneten Knöpfe auf einem Tastentelefon gedrückt werden. Diese Art System wird hauptsächlich verwendet, Wetten zu setzen. Ausführliche Renninformationen werden typischerweise von anderen Quellen erhalten, wie von gedruckten Rennprogrammen.

[0005] Eine andere Methode von Wetten außerhalb der Bahn beinhaltet, bestimmte Einrichtungen zu verwenden, die serielle Zweiweg-Modemübertragungen mit einer Wettausrüstung an einer Rennbahn erlauben. Diese Einrichtungen empfangen begrenzte Wettinformationen von der Rennbahn über Telefonleitungen und liefern diese einem Benutzer auf einem Flüssigkristallbildschirm (LCD). Der Benutzer schließt eine Wette ab, indem Eingaben in die Einrichtung gemacht werden, die dann unter Verwendung des Modems zu der Rennbahn übertragen werden. Typisch für diese Gruppe Wetteinrichtungen außerhalb der Bahn sind die Tiny TIM Endstationen von Autotote Systems Inc. Newark, Delaware und die unter dem Handelsnamen "BetMate" von Am Tote, Hunt Valley

Maryland, verkaufte Endstationen.

[0006] Obgleich es möglich ist, Endstationen, wie diese, zu Hause zu verwenden, würde dies bei der Durchführung die Telefonleitung des Benutzers während gewisser Zeiten belegen. Und da die einzige Datenverbindung mit der Rennbahn unter Verwendung von Endstationen, wie den Tiny TIM oder BeMate Endstationen, über das Telefon erfolgt, ist es nicht möglich, mit solchen Endstationen Rennvideos zu erhalten. Des weiteren machen es die Flüssigkristallbildschirme bei diesen Endstationen schwierig, Renninformationen in einer Weise anzuzeigen, die ohne weiteres von dem Benutzer gesehen werden kann. Weil die Tiny TIM und BeMate Endstationen mit einem Fernschirmschirm nicht verwendet werden können, ist es für einen Benutzer einer solchen Endstation nicht möglich, Renninformationen auf seinem Heimfernsehgerät anzuzeigen. Des weiteren müssen Systeme, die mit Wettendstationen außerhalb der Rennbahn wechselwirken können, die Telefonleitungen verwenden, um Wettinformationen zu erhalten, eine große Anzahl gleichzeitiger Telefonverbindungen bereitstellt, um jede der Endstationen zu bedienen. Weil es typischerweise eine längere Verbindungszeit mit jedem Benutzer gibt, sind solche Systeme häufig schwerfällig.

[0007] Des weiteren sind die Renninformationen, die durch die bekannten Wettendstationen außerhalb der Bahn verfügbar sind, auf eine Untergruppe von Renninformationen beschränkt, die von den Rennbahnen geliefert werden. Beispielsweise können gegenwärtig verfügbare Endstationen einem Benutzer gestatten, die "Gewinn"-Chancen (der Betrag, der auf den Gewinn eines Rennteilnehmers gesetzt ist gegenüber dem Betrag, der auf den Gewinn konkurrierender Rennteilnehmer gesetzt ist) zu sehen. Jedoch ermöglichen solche Endstationen dem Benutzer nicht, die Gewinnchancen, Pools oder vorausgesagte Auszahlquoten für Wetten zu sehen, wie Chance (ein erster Platz aus drei), Platz oder kompliziertere Wetttypen, wie Exacta (1. Und 2. Platz in richtiger Reihenfolge), Trifecta, Daily Double (Gewinner von zwei Rennen), Dreier-Auswahl, Vierer-Auswahl, usw ...

[0008] Des weiteren kann der Benutzer mit gegenwärtig bekannten Endstationen keinerlei zusätzliche Informationen erhalten oder anzeigen, wie Handicapinformationen, Wetterbedingungen oder Informationen in Bezug darauf, welche Rennen auf einer bestimmten Bahn als Videoübertragung an einem gegebenen Tag verfügbar sind.

[0009] Alternative Spielsysteme gibt es, die grundlegend von der vorliegenden Erfindung verschieden sind. Beispielsweise offenbart EP-A-0 620 688 ein interaktives Spielsystem zur Verwendung durch Kabelfernsehteilnehmer, wobei jeder Fernsehteilnehmer ein tatsächlicher Teilnehmer an einem Spielereignis ist

und gegen andere Fernteilnehmer in einem Wettspiel im Videoarkadenstil spielt, wobei Karten und/oder Roulette eingeschlossen sind. Obgleich bspw. ein solches "virtuelles" Kartenspiel in Realzeit gespielt werden kann, da jeder Fernspieler den Spielzustand über seinen eigenen privaten Fernsehbildschirm "sehen" und manipulieren kann, kann kein Spieler tatsächlich irgendeinen anderen Spieler sehen, weil die kollektive Spielergruppe keine kollektive, physikalische Präsenz an demselben physikalischen Ort zur gleichen Zeit während des Spiels hat. Des Weiteren werden "virtuelle" Karten durch eine Tastatur oder eine andere elektronische Handbetätigungseinrichtung wie bei einem Videospiel betätigt. Somit besteht, obgleich die grundsätzliche Struktur eines Kartenspiels vorliegt, kein wirkliches lebendiges Zeitereignis in dem traditionellen Kasinosinn vor, weil die wesentlichen menschlichen Elemente und physikalischen Schlangen eines Kartenspiels, einschließlich nervösen Fingers und beeindruckenden Stirnerunzeln eines bluffenden Spielers, nicht vorhanden sind. Aus diesen Gründen beinhaltet das System und der Gegenstand, die in dem EP-A-0 620 688 offenbart sind, kein lebensnahes Realzeitereignis oder eine lebensnahe Realzeitsimultanübertragung eines Ereignisses in dem gleichen Zusammenhang, wie bei der vorliegenden Erfindung des Anmelders.

[0010] GB-A-2 229 565 offenbart eine Spielvorrichtung und/oder Spielsystem, das sich auf Rennen bezieht, wobei jedoch das System eine Datenbank vorabgespeicherter vergangener Rennen ist, die bestimmte Endergebnisse aufweisen. Ein Benutzer, der mit dem GB-A-2 229 565 System wechselwirkt, betrachtet nur eine simulierte Wiedergabe eines zufällig ausgewählten Rennens, dem die ein Rennen ändernden Bedingungen, einschließlich Krankheit und Wetter, Verletzung, und alle anderen Aspekte eines Ereignisses fehlen, wo lebende, atmende Teilnehmer in Realzeit mittels einer Fernbetrachtungseinrichtung gesehen werden.

[0011] Es wäre deshalb wünschenswert, interaktive Wettsysteme und Verfahren zu schaffen, die Renndaten an Wettendstationen außerhalb der Bahn über ein Medium liefern, das von den herkömmlichen Telefonleitungen verschieden ist.

[0012] Es wäre deshalb wünschenswert, interaktive Wettsysteme und Verfahren zu schaffen, die Renndaten an Wettendstationen außerhalb der Bahn über ein Medium übertragen, die Renndaten an Wettendstationen außerhalb der Bahn liefern, die die Renndaten auf einem Heimfernsehschirm anzeigen.

[0013] Es wäre deshalb wünschenswert, interaktive Wettsysteme und Verfahren zu schaffen, sowie Rennvideos zu übertragen, die Renndaten und Rennvideos an Wettendstationen außerhalb der Bahn liefern, auf denen Renndaten und Rennvideos

angezeigt werden.

[0014] Es wäre deshalb wünschenswert, interaktive Wettsysteme und Verfahren zu schaffen, die ein verbessertes Maß an Renndaten an Wettendstationen außerhalb der Bahn liefern.

Zusammenfassung der Erfindung

[0015] Es ist deshalb eine Zielsetzung der Erfindung, interaktive Wettsysteme und in Beziehung stehende Verfahren zum Wetten außerhalb der Bahn zu schaffen, mit denen eine Benutzerendstation Renn- und Videosignale erhält, die Renndaten auf einem Bildschirmgerät anzeigt und Wetten zu einem Wettbüro überträgt.

[0016] Hierfür schafft die Erfindung ein interaktives Wettsystem und Verfahren zum Wetten auf aktuelle Realzeitrennen, wie es in den Ansprüchen 1 und 8 definiert ist.

[0017] Die vorliegende Erfindung umfaßt Wettsysteme und in Beziehung stehende Verfahren für außerhalb der Bahn. Renndaten, wie die Namen und die Positionen der Rennteilnehmer, die in verschiedenen Rennen sind, und die gegenwärtigen Chancen und Auszahlungen für diese Rennen werden von einem Wettbüro auf der Grundlage eines Systems geliefert, das als ein "Totalisator" bekannt ist, der sich an der Rennbahn befindet. Zusätzliche Renndaten, wie die Wetterbedingungen bei verschiedenen Rennbahnen können durch zusätzliche Quellen geliefert werden. Eine Datenkonzentrationseinrichtung auf Computergrundlage verarbeitet die Renndaten von dem Totalisator und irgendwelchen zusätzlichen Quellen und liefert die Renndaten in ein Fernnetz – typischerweise einen Hauptverteilungsknoten für ein Kabelfernnetz, daß als die "Kopfstellen"-Einrichtung bekannt ist. Die Kabelkopfstelle liefert die Renndaten an eine Anzahl Benutzerendstationen. Typischerweise liefert die Kabelkopfstelle die Renndaten mit Videosignalen auf zumindest einem Fernsehkanal. Geeignete Methoden umfassen, die Renndaten auf einem Seitenband oder einem getrennten Fernsehkanal bereitzustellen.

[0018] Wenn es erwünscht ist, können die Renndaten über Satellit übertragen werden. Mit dieser Methode werden die Renndaten innerhalb eines verfügbaren Bereichs der Bandbreite des Fernsehkanals entweder in einem verfügbaren Bereich der Bandbreite eines analogen Fernsehkanals oder als ein Bereich eines digitalen Fernsehkanals bereitgestellt. Des Weiteren können die Renndaten auf einem getrennten Satellitenkanal geliefert werden oder können unter Verwendung eines Rundfunk- oder Fernsichtsystems ausgestrahlt werden.

[0019] Jede Benutzerendstation erhält die Videosig-

nale und die Renndaten und trennt die Renndaten ab. Renndaten werden auf einem Bildschirmgerät (vorzugsweise einem herkömmlichen Fernsehgerät) angezeigt, wobei Anzeige- und Steuerschaltung verwendet werden. Die Renndaten, die angezeigt werden können, umfassen Chancen, Pools und vorausgesagte und tatsächliche Auszahlungen für ausgewählte Rennarten, Rennen und Rennteilnehmer. Die Chancen, Pools und Auszahlungen für komplizierte Wettypen, wie Exacta, Trifecta und Daily Double können aufgrund des Übertragungsweges mit relativer großer Bandbreite geliefert werden, der zwischen dem Datenkonzentrator und jeder Benutzerendstelle zur Verfügung steht.

[0020] Ein anderer Gesichtspunkt der Erfindung bezieht sich darauf, gleichzeitig Rennvideos und Renndaten auf einem Bildschirmgerät anzuzeigen. Renndaten werden von den Totalisatoren und von anderen Quellen geliefert. Eine Renndatenschnittstelle verarbeitet die Renndaten und liefert die verarbeiteten Daten an ein Video- und Datenübertragungssystem. Die Rennvideoquelle liefert Rennvideos an das Video- und Datenübertragungssystem von einer Quelle von Rennvideos, einschließlich aktueller Videolieferungen von Rennbahnen.

[0021] Das Video- und Datenübertragungssystem kann eine Satellitenübertragung oder Übertragung über eine Kabelkopfstelleneinrichtung umfassen. Unabhängig von dem Medium, über das die Renndaten und Rennvideos übertragen werden, werden die Renndaten bevorzugt mit den Rennvideos auf zumindest einem Fernsehkanal geliefert. Eine geeignete Methode zur Übertragung der Renndaten verwendet einen frequenzmodulierten Träger auf einem Seitenband eines Fernsehsignals.

[0022] Die Renndaten und die Rennvideos werden zu einer Anzahl Benutzerendstationen übertragen. Vorzugsweise zeigen die Benutzerendstationen die Renndaten und die Rennvideos auf einem herkömmlichen Fernsehbildschirm an.

[0023] Der Benutzer kann die Renndaten an der Benutzerendstation mit einer Vielzahl von Formaten betrachten. Beispielsweise können Chancen, Pools, vorausgesagte Auszahlungen und tatsächliche Auszahlungen angezeigt werden. Handicapinformationen können auch angezeigt werden. Zusätzliche Informationen, wie Neuigkeiten, Wetter, Werbung, Hilfe, letzte Änderungen/Übergewichte, und normale Startbedingungen, usw. können angezeigt werden. Auf der Grundlage dieser Informationen kann ein Benutzer eine erwünschte Rennbahn oder Rennarrangement auswählen, das eine Gruppe von Rennen auf einer bestimmten Bahn ist (d.h., ein Morgenarrangement oder ein Nachmittagsarrangement). Der Benutzer kann auch ein Rennen, einen Wetty, den Wett-einsatz und einen oder mehrere Rennteilnehmer

auswählen.

[0024] Wenn ein Benutzer alle Daten eingegeben hat, die notwendig sind, eine Wette zu setzen, werden die entsprechenden Wett-daten zu dem Wett-datenverwaltungssystem übertragen. Das Wett-datenverwaltungssystem paßt das Benutzerkonto auf der Grundlage der Wetten des Benutzers an. Typischerweise wird das Benutzerkonto belastet, wenn eine Wette gesetzt wird. Wenn nach einem Rennen die Wette eines Benutzers erfolgreich ist, kreditiert das Wett-datenverwaltungssystem das Konto des Benutzers entsprechend.

[0025] Gelegentlich mag der Benutzer Geld von einem Bankkonto auf das Wettkonto bei dem Wett-datenverwaltungssystem übertragen. Um dies vorzunehmen, gibt der Benutzer den zu übertragenden Betrag und einen persönlichen Kenncode in die Benutzerendstation ein. Diese Informationen werden zu einer geeigneten Bank übertragen, die nach Überprüfung der Kontoinformation des Benutzers die Übertragung des ausgewählten Geldbetrags von dem Bankkonto auf das Wettkonto zuläßt. Alternativ kann der Benutzer Wetten unmittelbar gegenüber seinem regulären Bankkonto setzen. Eine Sicherheitsmaßnahme, die verwendet werden kann, entweder zusätzlich dazu, den persönlichen Kenncode zu verlangen, oder als eine Alternative zu dem persönlichen Kenncode, ist, einen physikalischen Schlüssel oder eine Zugriffseinrichtung zu verwenden, wie ein Chip-Karte, eine Magnetstreifenkarte oder einen elektronischen Hardwareschlüssel.

[0026] Wenn der Benutzer die Ergebnisse der Rennen betrachten möchte, die gelaufen worden sind, kann der Benutzer eine Bestellung für ein Rennvideo dieses Rennens aufgeben. Die Benutzerendstation überträgt die Bestellinformation zu z.B. dem Video- und Datenverteilungszentrum, das das bestellte Rennvideo für das erwünschte Rennen wiedergibt. Der Benutzer kann auch der Benutzerendstation mitteilen, ein Warnsignal auszulösen, wenn ein zukünftiges Rennen gerade gelaufen wird. Es kann entweder ein hörbarer Ton oder eine Videomittelung verwendet werden, den Benutzer des Rennvideos über das anstehende Rennen zu alarmieren. Wenn der Benutzer ein Rennvideo aufzeichnen möchte, dann gibt der Benutzer die notwendigen Renninformationen in die Benutzerendstation ein. Die Benutzerendstation programmiert entweder einen Videobandgerät, das erwünschte Rennen zu einer vorbestimmten Zeit aufzuzeichnen, oder betätigt unmittelbar einen Videobandgerät, das Rennvideo aufzuzeichnen, wenn die geeignete Zeit eintritt.

Kurze Beschreibung der Zeichnungen

[0027] Die obigen und andere Zielsetzungen und Vorteile der vorliegenden Erfindung werden beim

Studium der folgenden ausführlichen Beschreibung offensichtlich, wenn sie in Verbindung mit den beige-fügten Zeichnungen genommen wird, in denen sich gleiche Bezugszeichen durchgehend auf gleiche Teile beziehen, unter denen:

[0028] [Fig. 1](#) ein Blockdiagramm eines Wettsystems ist, das gemäß der vorliegenden Erfindung konstruiert ist;

[0029] [Fig. 2](#) ein Blockdiagramm einer Benutzereinstellung ist, die zur Verwendung mit dem Wettsystem der [Fig. 1](#) geeignet ist;

[0030] [Fig. 3–Fig. 7](#) logische Ablaufdiagramme sind, die die Arbeitsweise des Wettsystems der [Fig. 1](#) darstellen.

[0031] [Fig. 8–Fig. 28](#) beispielhafte Wahlmenüs und Anzeigebildschirme sind, die zur Verwendung mit dem beispielhaften Wettsystem der [Fig. 1](#) geeignet sind;

[0032] [Fig. 29](#) ein Blockdiagramm einer alternativen Ausführungsform eines Wettsystems gemäß der vorliegenden Erfindung ist;

[0033] [Fig. 30](#) ein Blockdiagramm einer Benutzereinstellung ist, die zur Verwendung mit dem Wettsystem der [Fig. 29](#) geeignet ist;

[0034] [Fig. 31–Fig. 34](#) logische Ablaufdiagramme sind, die den Betrieb des Wettsystems der [Fig. 29](#) darstellen; und

[0035] [Fig. 35–Fig. 50](#) beispielhafte Wahlmenüs und Anzeigebildschirme sind, die zur Verwendung mit dem beispielhaften Wettsystem der [Fig. 29](#) geeignet sind.

Ausführliche Beschreibung der Erfindung

[0036] Ein schematisches Blockdiagramm eines Wettsystems **100**, das gemäß der vorliegenden Erfindung konstruiert ist, ist in [Fig. 1](#) gezeigt. Das Wettsystem **100** verwendet Wettmaschinen, die als "Totalisatoren" bekannt sind, wie die Totalisatoren **102**, **104**, **106** und **108**, um Wettgewinnchancen in Realzeit auf der Grundlage der auf verschiedene Rennbahnen bei Rennereignissen gesetzte Wetten zu erzeugen. Totalisatoren sind von Unternehmen erhältlich wie Amtote International, Inc. von Hunt Valley, Maryland, Autotote Limited von Newark, Delaware und United Tote Company von Shepherd, Montana. Typischerweise ist für jede Rennbahn ein Totalisator zur Verarbeitung der Wettgewinnchancen und Informationen bei dieser Spur eingerichtet. Somit sind die Totalisatoren **102**, **104**, **106** und **108** im allgemeinen jeweils an einer getrennten Rennbahn angeordnet. Totalisatoren können auch untereinander Daten

übertragen.

[0037] Beispielsweise sind, wie es in [Fig. 1](#) gezeigt ist, die Totalisatoren **102**, **104**, **106** und **108** durch Datenleitungen **110** miteinander verbunden. Die Totalisatoren **102–108** übertragen unter Verwendung von Datenleitungen **110** und eines Übertragungsprotokolls, das als das Intertote Track System Protocol (ITSP) bekannt ist. Die Übertragung zwischen den Totalisatoren **102–108** ermöglicht den Totalisatoren **102–108** Pools gemeinsam zu benutzen, wodurch Rennliebhabern, die mit einem Totalisator wechselwirken, ermöglicht wird, Gewinnchancen zu sehen und Wetten bei Rennen auf anderen Rennbahnen abzuschließen.

[0038] Die Gewinnchancen und andere Renndaten von jedem der Totalisatoren, die mit dem Totalisator **102** verbunden sind, werden dem Datenkonzentrator **112** geliefert. Der Datenkonzentrator **112** ist ein System auf Computergrundlage, das Renndaten von dem Totalisator **102** erhält und die Daten einem geeigneten Datenübertragungssystem liefert, um die Daten den Rennliebhabern zu Hause bereitzustellen. Typischerweise umfassen Renndaten, die von dem Totalisator **102** erhalten werden, das gegenwärtige Rennen auf jeder Bahn, auf welche Rennen und Bahnen gesetzt werden kann, die Setzzeit von jedem Rennen, und die mit jeder Bahn verbundenen Rennen. Renndaten von dem Totalisator **102** umfassen auch den Gewinn, den Platz und zeigen "Pool" Gesamtsummen für jeden Rennteilnehmer (z.B. ein Pferd) und die Auszahlungsvoraussagen für Exacta, Trifecta und Quinella (1. und 2. Platz unabhängig von Reihenfolge) und Pool-Gesamtsummen für jede Rennteilnehmerkombination. Die Gewinnchancen werden für alle Rennen geliefert, die nicht gestartet worden sind (d.h., jene Rennen, deren Wetten nicht geschlossen worden sind). Der Totalisator **102** liefert auch die Anzahl Minuten, die bis zur Setzzeit für das gegenwärtige Rennen auf jeder Bahn verbleiben, an den Datenkonzentrator **112**.

[0039] Andere Renndaten, die vom Totalisator **102** an den Datenkonzentrator **112** geliefert werden, umfassen Rennergebnisse, wie die Reihenfolge der Zielliste für zumindest die ersten drei Positionen und die Auszahlungswerte als Funktion einer Standardwettgröße für Gewinn, Platz und Chance für jede zugeordnete Kombination der Zielliste. Auch werden Auszahlungswerte für den Gewinn komplizierter Wetttypen geliefert, die umfassen Exacta, Trifecta, Quinella, n-Auswahl (worin n die Anzahl der in der n-Auswahlwette enthaltenen Rennen ist) und Daily Double. Die Auszahlungswerte können auch von einer Zusammenfassung der zugeordneten Zielliste begleitet sein.

[0040] Weitere Renndaten, die von dem Totalisator **102** an den Datenkonzentrator **112** geliefert werden,

umfassen die Anzahl der Rennteilnehmer in jedem Rennen, die gültigen Wettbeträge, die von den Totalisatoren **102–103** angenommen sind, und die gültigen Wetttypen, die von den Totalisatoren **102–108** angenommen worden sind. Renndaten, die von dem Totalisator **102** geliefert werden, umfassen auch eine Streichliste jener Rennteilnehmer, die eingetragen waren, aber von einem Rennen herausgenommen wurden.

[0041] Vorzugsweise können zusätzliche "Programminformationen" (Renninformationen, die typischerweise in gedruckten Programmen vorgesehen sind) von dem Totalisator **102** an den Datenkonzentrator **112** geliefert werden. Solche Programminformationen können frühere Gewinnchancen, frühere Streichlisten, Rennbeschreibungen (einschließlich der Strecke eines jeden Rennens und der Rennoberfläche – Gras, Schmutz, künstlicher Torf usw.), erlaubter Klassenrang (auf der Grundlage eines festen Verhältnisses von äußeren Kriterien), Geldwert (Auszahlung an gewinnenden Rennteilnehmer), erlaubte Altersbereich der Rennteilnehmer und die erlaubte Anzahl von Gewinnen und Starts für jeden Rennteilnehmer.

[0042] Zusätzlich dazu, Renndaten von dem Totalisator **102** auf der Leitung **114** zu erhalten, erhält vorzugsweise der Datenkonzentrator **112** am Eingang **116** zusätzliche Renndaten von dritten Informationsquellen, wie Axcis Pocket Information Network, Inc. von Santa Clara, Kalifornien. Typische zusätzliche Renndaten umfassen die Setzzeit für jedes Rennen, die Jokkeynamen, die Namen der Rennteilnehmer und die Anzahl der mit jeder Bahn verbundenen Rennen. Wetterinformationen sind auch von dritten Datenquellen erhältlich. Beispielsweise kann das Wetter für die Stadt und den Staat erhalten werden, in denen sich jede Rennbahn befindet.

[0043] Ausführlichere Wetterinformationen, einschließlich der Bahnzustände, der Temperatur, der Feuchtigkeit, des Taupunkts und einer kurzen Zustandsbeschreibung des gegenwärtigen Wetters (sonnig, regnerisch, neblig, usw.) können auch vorgesehen werden. Einige Renndaten, wie die Daten, die regionale Wetterbedingungen beschreiben, können in einem elektronischen Format weitverbreitet verfügbar sein. Andere Renndaten mögen über die Eingabe **118** von Hand eingegeben werden müssen.

[0044] Der Datenkonzentrator **112** verarbeitet die an den Eingängen **114**, **116** und **118** erhaltenen Daten und setzt die Daten zu einem geeigneten Datenformat zur Übertragung zu der Übertragungseinrichtung **120** zusammen, die bevorzugt eine Kabelkopfstelle ist. Die Übertragung der Renndaten zwischen dem Datenkonzentrator **112** und der Übertragungseinrichtung **120** kann über Kabel, Satellit oder irgend ein anderes geeignetes Übertragungsmedium mit einer angemessenen Bandbreite erfolgen, um eine

große Menge Renndaten in Realzeit zu liefern.

[0045] Typische große Kabelfernsehnetze in Großstädten weisen zumindest mehrere Kopfstelleneinrichtungen auf. Fernsehsignale werden für Heimbeobachter von den Kopfstellen geliefert, wobei im allgemeinen optische Faserkabel und koaxiale Kabel verwendet werden, die allgemein hier als "Kabel" bezeichnet sind. Eine Fernsehübertragung ins Haus ist auch in einem System möglich, indem Kopfstellen oder ähnliche Einrichtungen, die einer Datenübertragung fähig sind, Fernsehsignale über Satellit an die Benutzerendstationen **122** liefern.

[0046] In dem Wettsystem **100** werden Renndaten von einer Übertragungseinrichtung **120** den Benutzerendstationen **122** über ein Übertragungsnetz **124** geliefert, das entweder Kabel, die unmittelbar mit den Häusern verdrahtet sind, ein System von Heimsatellitenempfängern oder Rundfunk- oder Fernsehstrahlungsausrüstung verwendet. Ein Vorteil der Verwendung von Kabeln, Satelliten oder von Rundfunksystemen in dem Übertragungsnetz **124** ist, daß Videoinformationen zusammen mit großen Mengen an Renndaten einer großen Reihe von Benutzerendstationen **122** wirtschaftlicher als in anderen Systemen zugeführt werden können. Obgleich Renndaten vorzugsweise den Benutzerendstationen unter Verwendung des gleichen Mediums zugeführt werden, das für die Videoübertragungen verwendet wird, muß dies nicht der Fall sein. Beispielsweise könnten Renndaten durch den Äther ausgestrahlt werden, während Videoinformationen von dem Benutzer über Kabel oder Satellit empfangen werden. Wenn es erwünscht ist, können Videos von Rennen zusammen mit Renndaten geliefert werden. Wenn diese Art System verwendet wird, kann der Benutzer die Renndaten fortlaufend empfangen, ohne das Rennsystem **100** zu zwingen, die Telefonleitung des Benutzers zu beherrschen.

[0047] Die Benutzerendstation **122**, die vorzugsweise auf Mikroprozessorbasis arbeitet, unterstützt Software, die den Empfang und die Anzeige von Renndaten und das Setzen von Wetten elektronisch vornehmen kann. Vorzugsweise erzeugen Benutzerendstationen **122** leicht zu lesende Menüs auf Anzeigen **126**, die bspw. herkömmliche Fernsehgeräte sein können. Die Benutzerendstation **122** führt Befehle aus, die der Benutzerendstation **122** ermöglichen, die von der Übertragungseinrichtung **120** erhaltenen Renndaten zu verarbeiten und die Daten auf der Anzeige **126** in einem geeigneten Format anzuzeigen. Der Benutzer kann mit der Benutzerendstation **122** wechselwirken, wobei irgendeine geeignete Benutzerschnittstelle verwendet wird, wie eine Tastatur, eine Zeigereinrichtung oder ein sprachgesteuerter Controller. Vorzugsweise wechselwirkt der Benutzer mit der Benutzerendstation **122**, wobei eine Infrarot- oder andere geeignete drahtlose Fernsteuerung ver-

wendet wird.

[0048] Um die Wetten zu setzen, richtet der Benutzer typischerweise ein Konto ein, das mit einem Totalisator verbunden ist (z.B. bei einer bestimmten Rennbahn). Der Kontostand des Benutzers und andere Wetttransaktionsinformationen werden in dem Totalisator gespeichert. Vorzugsweise umfaßt die Benutzerendstation **122** geeignete Übertragungsschaltungen, um Übertragungsverbindungen mit den Totalisatoren **102** herzustellen. Ein geeignetes Verfahren zur Herstellung einer solchen Verbindung ist, Modemübertragungen zwischen der Benutzerendstation **122** und dem Totalisator **102** zu verwenden. Beispielsweise unterstützt das Telefonnetz **128** und die Telefonschnittstelle **130** eine Zweiweg-Übertragung zwischen der Benutzerschnittstelle **122** und dem Totalisator **102**. Wenn ein Benutzer eine Wette setzen möchte, werde die Daten, die notwendig sind, die Transaktion auszuführen, über das Netz **128** übertragen. Die Telefonschnittstelle **130** verarbeitet die Wett-daten so, daß die Daten von dem Totalisator **102** empfangen werden können. Beispielsweise empfängt, wenn viele einlaufende Signale auf einmal erhalten werden, die Telefonschnittstelle **130** diese parallel. Typischerweise wird, sobald der Benutzer eine Wette setzt, das Konto des Benutzers bei dem Totalisator **102** belastet. Wenn die Wette des Benutzers ausgezahlt wird, wird das Konto bei dem Totalisator **102** mit dem zutreffenden Betrag kreditiert.

[0049] Die Benutzerendstation **122** ist ausführlicher in [Fig. 2](#) gezeigt. Ein Mikroprozessor **132** ist mit dem Speicher **134** – vorzugsweise ein Festwertspeicher (ROM) – und einem Speicher **136** – vorzugsweise ein Speicher mit wahlfreiem Zugriff (RAM) über einen Bus **138** verbunden. Der Bus **138** wird auch verwendet, den Mikroprozessor **132** und die Speicher **134** und **136** mit der Anzeige- und Steuerschaltung **140** zu verbinden. Die Anzeige- und Steuerschaltung **140** koordiniert die Arbeitsweise der verschiedenen Anzeige-, Steuer- und Übertragungsperipheriegeräte der Benutzerendstation **122**. Der Speicher **134** und der Speicher **136** enthalten Befehle, die von dem Mikroprozessor **132** ausgeführt werden. Der Mikroprozessor **132** arbeitet in Verbindung mit der Anzeige- und Steuerschaltung **140**, um die Arbeitsweise der Benutzerendstation **122** zu lenken.

[0050] Renndaten und Videosignale werden am Eingang **142** des FM-Empfängers/Analog-Digital-Wandler **144** empfangen. Die Renndaten werden auf einem FM Träger in einem offenen Bereich innerhalb der Bandbreite der Videosignale übertragen. Der FM-Empfänger/Analog-Digital-Wandler **144** trennt die Renndatensignale ab und demoduliert sie in ein digitales Format, das durch die Anzeige- und Steuerschaltung **140** verarbeitet wird. Die Videosignale, die an dem Eingang **142** erhalten werden, gelangen zu dem Multiplexer **146**. Wenn der Benutzer

wünscht, Videoprogramme entsprechend den Videosignalen zu sehen, die an dem Eingang **142** erhalten werden, wird der Multiplexer **146** geschaltet, damit die Videosignale auf der Leitung **148** zu dem Bildschirmgerät **128** ([Fig. 1](#)) gelangen können. Die Steuersignale, die verwendet werden, den Multiplexer **146** umzuschalten, können über die Leitung **152** durch die Anzeige- und Steuerschaltung **140** bereitgestellt werden. Vorzugsweise ist das Bildgerät **126** ([Fig. 1](#)) ein herkömmliches Fernsehgerät.

[0051] Die Renndaten, die von der Benutzerendstation **122** empfangen werden, werden in dem Speicher **136** gespeichert, so daß der Mikroprozessor **132** diese Informationen verarbeiten kann, wie dies von dem Benutzer erwünscht ist. Der Benutzer steuert die Funktionen der Benutzerendstation **122** über die Eingangsschnittstelle **154**, die vorzugsweise eine Kombination aus einer Fernsteuerung **156** und einem Empfänger **158** ist. Auf der Grundlage der Benutzerbefehle, die über die Eingangsschnittstelle **154** erhalten werden, zeigt die Anzeige- und Steuerschaltung **140** verschiedene Informationen auf dem Bildgerät **126** ([Fig. 1](#)) unter Verwendung des Videogenerators **160** und des Anzeigespeichers **162** an. Die Informationen, die auf dem Bildgerät **126** ([Fig. 1](#)) angezeigt werden sollen, werden dem Ausgang **164** des Videogenerators **160** geliefert. Die Anzeige- und Steuerschaltung **140** erzeugt ein geeignetes Steuersignal auf der Leitung **152**, so daß der Ausgang des Videogenerators **160** dem Bildgerät **126** ([Fig. 1](#)) über den Multiplexer **141** geliefert wird.

[0052] Die Benutzerendstation **122** weist auch eine Transaktionsdaten-Übertragungsschaltung **166** auf, die eine Zweiweg-Übertragungsverbindung zwischen der Benutzerendstation **122** und dem Totalisator **102** ([Fig. 1](#)) liefert. Die Transaktionsdaten-Übertragungsschaltung **166** kann auf irgendeiner geeigneten Übertragungsschaltung basieren, wie einer herkömmlichen Modemschaltung zur Übertragung über Telefonleitungen. Wenn das Übertragungsnetz **124** ([Fig. 1](#)) Zweiweg-Übertragungen unterstützt, dann kann die Übertragungs- und Kommunikationsschaltung **164** eine geeignete Rückholschaltung umfassen, um eine Kommunikationsverbindung mit dem Totalisator **102** ([Fig. 1](#)) über einen Rückkehrweg über das Übertragungsnetz **124** ([Fig. 1](#)) statt über das Netz **128** ([Fig. 1](#)) bereitstellen.

[0053] Um Wetten abzuschließen, muß der Benutzer typischerweise dem Totalisator **102** ([Fig. 1](#)), bei dem der Benutzer ein Konto aufrechterhält, einen persönlichen Kenncode zuführen. Der persönliche Kenncode wird unter Verwendung der Transaktionsdaten-Übertragungsschaltung **166** übertragen. In dem der persönliche Kenncode an den Totalisator **102** ([Fig. 1](#)) übertragen wird, wenn eine Wette gesetzt wird, kann der Totalisator **102** ([Fig. 1](#)) gewährleisten, daß der persönliche Kenncode des Benut-

zers zu dem erlaubten Code paßt, und kann den Kontostand des Benutzers vor Gewährung der Wette überprüfen. Als eine zusätzliche Sicherheitsmaßnahme hat die Benutzerendstation **122** vorzugsweise auch einen nichtflüchtige Speichereinrichtung **169**, die verwendet wird, einen örtlichen Kontostand aufrechtzuerhalten, und die einen persönlichen Kenncode des Benutzers enthält. Geeignete nichtflüchtige Speichereinrichtungen umfassen Magnetstreifenkarten und elektronische Hardwareschlüssel. Physikalische Schlüssel können auch verwendet werden, eine zusätzliche Sicherheit zu liefern, wenn es erwünscht ist.

[0054] Vorzugsweise umfaßt die nichtflüchtige Speichereinrichtung **169** eine Chip-Karten-Schnittstelle **168**, die die Chip-Karte **170** akzeptiert. Die Chip-Karten-Schnittstelle **168** erlaubt, daß Konto- und Kontoüberprüfungsinformationen auf der Chip-Karte **170** gespeichert werden. Die Chip-Karte **170** muß in eine Chip-Karten-Schnittstelle **168** eingeführt werden, um eine Wette zu setzen. Somit können, wenn ein Benutzer die Chip-Karte **170** entfernt, keine Wetten von einer dritten Person mit dem Konto des Benutzers gesetzt werden, selbst wenn der persönliche Kenncode des Benutzers dieser Person bekannt ist.

[0055] Beim Betrieb zeigt die Benutzerendstation **122** verschiedene Wahlmenüs auf dem Bildschirmgerät **126** (**Fig. 1**) an. Die Menüs können aufgerufen werden, indem ein geeigneter "Eingabe"-Knopf auf der Fernsteuerung **156** gedrückt wird. Die Fernsteuerung **156** hat auch Pfeiltasten, die dem Benutzer ermöglichen, den Pfeil durch die Menüs vorwärts- und rückwärts- und aufwärts- und abwärts zu bewegen. Zum Verlassen des Systems drückt der Benutzer einen "Austritt"-Knopf der Fernsteuerung **156**.

[0056] Der logische Ablauf der Arbeitsweise des Wettsystems **100** (**Fig. 1**), das die Menüs und Optionen umfaßt, die von der Benutzerendstation **122** (**Fig. 2**) bereitgestellt werden, ist in den **Fig. 3-7** zusammengefaßt. Wie es in **Fig. 3** gezeigt ist, wählt der Benutzer beim Schritt **172** zwischen mehreren verfügbaren Optionen aus: "heutige Rennbahnen", "Kontoinformationen", "Neuigkeiten und Informationen" und "Wette auf das nächste Rennen". Ein Menü **174**, das dem Schritt **172** entspricht, ist in **Fig. 8** gezeigt. Wie es in **Fig. 8** gezeigt ist, enthält das Menü **174** vorzugsweise ein Firmenzeichen **176** und Daten- und Zeitinformationen **178**. Die Menüoptionen **180**, **182**, **184** und **185** werden vorzugsweise in der Mitte des Bildschirms **186** angezeigt. Links der Menüoptionen **180**, **182**, **184** und **185** sind Pfeilfeider **186**, **188**, **190** und **191**. In **Fig. 8** ist der Pfeil **192** nahe der nächsten, verfügbaren Menüoption – der Option **180** – angeordnet, wodurch diese Option "hervorgehoben" wird. Wenn ein Benutzer wünscht, die hervorgehobene Option auszuwählen, drückt der Benutzer "Eingabe" oder die "rechte" Pfeiltaste auf der Fern-

steuerung **156** (**Fig. 2**). Wenn der Benutzer eine unterschiedliche Menüoption auszuwählen wünscht, bewegt der Benutzer den Pfeil zu der nächstniedrigeren oder höheren Menüoption auf dem Menü **174**, wobei die Aufwärts/Abwärts-Pfeiltasten auf der Fernsteuerung **156** (**Fig. 2**) verwendet werden.

[0057] Wie es in **Fig. 3** gezeigt ist, kann, wenn der Benutzer "heutige Rennbahnen" (Menüoption **180** in **Fig. 8**) beim Schritt **172** auswählt, dann eine erwünschte Rennbahn beim Schritt **196** auswählen. Ein Menü, das dem Schritt **196** entspricht, ist in **Fig. 9** gezeigt. Die Rennbahn-Menüoptionen **198**, **200** und **202** sind zum Wetten verfügbare Rennbahnen. Vorzugsweise wird die Liste verfügbarer Rennbahnen durch die Übertragungseinrichtung **120** (**Fig. 1**) den Benutzerendstationen **122** (**Fig. 1**) geliefert, so daß es möglich ist, indem diese Liste kontrolliert wird, gewisse Rennbahnen "auszutasten".

[0058] Der Pfeil **192** wird verwendet, die erwünschte Rennbahn hervorzuheben. Die dem Pfeil **192** benachbarte Menüoption wird auch vorzugsweise hervorgehoben, indem die Farbe usw. der Option geändert wird. Das nächste zum Wetten bei jeder Rennbahn verfügbare Rennen und seine entsprechende Setzzeit werden vorzugsweise neben jedem Rennbahnnamen aufgelistet. Beispielsweise ist das nächste verfügbare Rennen bei der Pimlico Rennbahn das Rennen 3, das eine Setzzeit von 1:56 aufweist. Mit den verfügbaren Rennbahnen wird die Liste der geplanten Rennen vorzugsweise dem Benutzerendstationen **122** (**Fig. 1**) durch die Übertragungseinrichtung **120** (**Fig. 1**) geliefert. Entsprechend kann, wenn es erwünscht ist, zu begrenzen, welche Rennen für den Benutzer zur Verfügung stehen, dies vorgenommen werden, indem diese Auswahl an der Übertragungseinrichtung **120** ausgeführt wird.

[0059] Nach Auswahl einer Rennbahn, wie Pimlico, beim Schritt **196** (**Fig. 3**), wählt der Benutzer ein Rennen beim Schritt **204** (**Fig. 3**) aus. Die Rennenauswahlmenüs **206** und **208** für die Pimlico Rennbahn sind in **Fig. 10** und **Fig. 11** gezeigt. Vorzugsweise werden die Daten in den Menüs, wie den Menüs **206** und **208** und anderen Menüs/Bildschirmen, die verwendet werden, Renndaten anzuzeigen, periodisch, automatisch aktualisiert (z.B. zumindest alle 15 Minuten), um die letzten Renndaten wiederzugeben. Um die Anzeige automatisch zu aktualisieren, kann die Benutzerendstation **122** (**Fig. 1**) Renndaten, wie sie von der Übertragungseinrichtung **120** (**Fig. 1**) erhalten werden, in Realzeit anzeigen, oder kann die Anzeige in vorbestimmten Zeitintervallen auf der Grundlage der zuletzt gewonnenen Daten aktualisieren.

[0060] Das Menü **208** ist beispielhaft für eine Art Menü, das benutzt werden kann, wennimmer es erwünscht ist, mehr Informationen anzuzeigen, als

ohne weiteres auf einen einzigen Bildschirm passen. Die Rennen 1–8 sind in den Menüs **206** und **208** aufgelistet. Wie es in [Fig. 10](#) gezeigt ist, ist der Buchstabe "F" neben den Rennen **1** und **2** angeordnet, um anzugeben, daß diese Rennen gelaufen worden sind und daß für sie die Ergebnisse als endgültig erklärt wurden. Keine Wetten können für diese Rennen abgeschlossen werden. Wenn das Menü **206** angezeigt wird (beim Schritt **204** der [Fig. 3](#)), wird der Pfeil **192** in einer Voreinstellposition nahe dem Rennen 3 angeordnet, weil dies das zum Wetten nächste verfügbare Rennen ist. Wie es in der oberen, linken Ecke des Menüs **206** gezeigt ist, wird eine Abkürzung der Rennbahn (in diesem Fall "PIM" für Pimlico) angezeigt, um den Benutzer an die gegenwärtig ausgewählte Rennbahn zu erinnern. Der Benutzer wählt ein erwünschtes Rennen aus, indem der Pfeil **192** auf ein Rennen bewegt und "Eingabe" oder ein äquivalenter Betätigungsknopf auf der Fernsteuerung **156** niedergedrückt wird ([Fig. 2](#)).

[0061] Zur [Fig. 3](#) zurückkehrend wird dem Benutzer, nachdem der Benutzer ein Rennen beim Schritt **204** ausgewählt hat, ein Menü verfügbarer Optionen beim Schritt **212** geboten. Beispielsweise kann der Benutzer eine Wette setzen oder gegenwärtige Gewinnchancen/Wahrscheinlichkeiten, Handicapdaten, Rennergebnisse oder das Wetter betrachten. Wenn der Benutzer wählt, eine Wette zu setzen, wählt der Betrachter einen Betrag aus, um beim Schritt **214** zu wetten. Die zum Wetten verfügbaren Beträge werden vorzugsweise zu den Benutzerendstationen **122** ([Fig. 1](#)) von der Übertragungseinrichtung **120** übertragen, so daß es möglich ist, zu begrenzen, welche Wettbeträge dem Benutzer zur Verfügung stehen, wie es erwünscht ist. Vorzugsweise kann der Benutzer den Wettbetrag unter Verwendung eines interaktiven Menüs auswählen, wie eines Menüs **216**, das in [Fig. 12](#) gezeigt ist. Links des Menüs **216** sind gegenwärtige Gewinnchancen **218** für jeden der Rennteilnehmer (z.B. 1–9) aufgelistet. Typischerweise sind die Gewinnchancen aufgelistet. Somit sind, wie es im Menü **216** gezeigt ist, die Gewinnchancen für den Rennteilnehmer 1 das Rennen 3 zu gewinnen 20 zu 1.

[0062] Die Rennbahnen, Rennen, Wetttypen, Wettbeträge und verschiedene andere Menüoptionen, die dem Benutzer an der Benutzerendstation **122** ([Fig. 1](#)) zur Verfügung stehen, können von der Übertragungseinrichtung **120** ([Fig. 1](#)) gesteuert werden. Beispielsweise kann die Übertragungseinrichtung **120** den Inhalt ihrer Übertragungen zu den Benutzerschnittstellen **122** ([Fig. 1](#)) begrenzen, so daß nur gewisse Merkmale verfügbar sind. Wenn es erwünscht ist, eine gegebene Rennbahn auszutasten, dann werden die Renndaten (und irgendwelche begleitenden Befehle, die an der Benutzerendstation **122** der [Fig. 1](#) ausgeführt werden sollen) für diese Rennbahnen den Benutzerendstationen **122** nicht geliefert.

Mit dieser Methode können die Menüoptionen der Benutzerendstationen **122** ([Fig. 1](#)) auf einer systemweiten Grundlage konfiguriert werden.

[0063] Wenn es erwünscht ist, können Benutzerendstation **122** ([Fig. 1](#)) auch einzeln adressierbar sein, was der Übertragungseinrichtung **120** ([Fig. 1](#)) erlaubt, unterschiedliche Dienstarten unterschiedlichen Gruppen von Benutzerendstationen **122** ([Fig. 1](#)) zu liefern. Irgendeine geeignete Adressier-technik kann verwendet werden. Beispielsweise kann eine Adressier-technik ähnlich der, die in herkömmlichen, adressierbaren Kabelkonvertereinheiten verwendet werden, verwendet werden. Die Benutzerendstationen **122** ([Fig. 1](#)) können mit vorbereiteten Zulässigkeitscoden versehen werden, wenn sie hergestellt werden, oder einem Benutzer wird ein geeigneter Zutrittscode geliefert, um in die Benutzerendstation **122** ([Fig. 1](#)) einzutreten (z.B. unter Verwendung der Fernsteuerung **156**) oder einer Chip-Karte **170**). Die Übertragungseinrichtung **120** ([Fig. 1](#)) überträgt die Renndaten und irgendwelche Befehle, die von dem Mikroprozessor **132** und der Anzeige- und Steuerschaltung **140** ([Fig. 2](#)) ausgeführt werden sollen, in Übertragungsblöcken, die einen Zutrittscode enthalten. Die Benutzerendstationen **122** ([Fig. 1](#)) vergleichen jeden einlaufenden Übertragungsblock mit ihrem Zutrittscode. Wenn der Code paßt, werden Renndaten und andere Daten in dem Übertragungsblock zur Verwendung von dieser Benutzerendstation **122** ([Fig. 1](#)) akzeptiert.

[0064] Eine individuelle Adressierbarkeit ermöglicht, daß ausgewählten Untergruppen von Benutzerendstationen **122** ([Fig. 1](#)) erlaubt wird, Zugriff zu gewissen Rennbahnen, Gruppen von Rennen, Wetttypen oder Wettbeträgen zu haben. Weil die Übertragungseinrichtung **120** ([Fig. 1](#)) vorausgewählte Merkmale an ausgewählte Untergruppen von Benutzern liefern kann, ist es möglich, verschiedene Dienstleistungsränge, usw. bereitzustellen.

[0065] Wie es in [Fig. 12](#) gezeigt ist, befindet sich rechts des Menüs **216** eine Abkürzung **220** der gegenwärtig ausgewählten Rennbahn (d.h. "PIM" für Pimlico). Das gegenwärtige Rennen **222** ist auch aufgeführt (d.h. das Rennen 3). Informationen, wie die gegenwärtige Zeit und die verbleibende Setzzeit, werden in einem Feld **225** angezeigt. Vorzugsweise blinkt die Setzzeit oder ändert sonst ihr Aussehen innerhalb eines bestimmten, vordefinierten Zeitfensters vor einem Rennen, so daß ein sichtbares Signal geschaffen wird, daß sich der Start des Rennens nähert.

[0066] Wenn es das erstmal dem Benutzer geboten wird, hat das Menü **216** einen hervorgehobenen Abschnitt **224** (z.B. \$5). Der Benutzer wählt den erwünschten Wettbetrag aus, indem der hervorgehobene Abschnitt **224** unter Verwendung der aufwärtigen,

abwärtigen und linken/rechten Pfeiltasten der Fernsteuerung **156** (Fig. 2) bewegt wird. Wenn der hervorgehobene Abschnitt **224** auf dem erwünschten Wettbetrag ruht, drückt der Benutzer die Eingabetaste auf der Fernsteuerung **156** (Fig. 2). Der hervorgehobene Abschnitt **224** wird dann auf dem Ausgeführt-Feld **226** angeordnet. Wenn der Benutzer bereit ist, fortzufahren, drückt der Benutzer die Eingabetaste auf der Fernsteuerung **156** (Fig. 2). Wenn statt dessen der Benutzer zu den Menüs **206** und **208** (Fig. 10 und Fig. 11) zurückkehren möchte, die dem Schritt **212** (Fig. 3) entsprechen, dann hebt der Benutzer das Zurück-Feld **228** hervor und wählt es aus.

[0067] Wie es in Fig. 3 gezeigt ist, wählt nach der Auswahl des Wettbetrags beim Schritt **214** der Benutzer einen erwünschten Wettyt beim Schritt **230** aus. Ein typisches Wettyt-Auswählm Menü **332** ist in Fig. 13 gezeigt. Zusätzliche Wettyttypen können unterstützt werden, indem zusätzliche WettAuswahlmöglichkeiten in dem WettAuswahlmenü **332** vorgesehen werden. Vorzugsweise werden die Wettyttypen, die bei dem Auswahlmenü **232** verfügbar sind, durch die Übertragungseinrichtung **120** (Fig. 1) bestimmt. Somit können die für den Benutzer verfügbaren Wettyttypen kontrolliert werden, indem begrenzt wird, welche Informationen von der Übertragungseinrichtung **120** (Fig. 1) zu den Benutzerendstationen **122** in Bezug auf die Wettyttypen übertragen werden. Der hervorgehobene Abschnitt **234** befindet sich anfangs auf einem der Wettyttypen, wie WPS, was Gewinn, Platz und Chance bedeutet. Andere verfügbare Wettyttypen umfassen, sind aber nicht darauf beschränkt, WIN (Gewinn), PLC (Platz), SHW (Chance), WP (Gewinn-Platz), WS (Gewinn-Chance) und EXA (Exakta). Geeignete Wettyttypen umfassen auch Dreier-, Fünfer-, Daily Doubl- und Setze auf n Auswahlwette (worin n ein Wert von z.B. 3 bis 10 ist).

[0068] Vorzugsweise ist das Menü **232** im Aussehen und Layout anderen Menüs ähnlich, wie dem Menü **216** (Fig. 12), so daß dem Benutzer eine ziemlich gleichförmige Schnittstelle geboten wird. Beispielsweise sind die Gewinnchancen auf der linken Seite des Menüs **232** ebenso gezeigt, wie sie auf der linken Seite des Menüs **216** (Fig. 12) gezeigt sind. Ähnlich sind die Rennbahnabkürzung, die Rennnummer, die gegenwärtige Zeit und die zum Setzen verbleibende Zeit auf der rechten Seite des Menüs **232** in der gleichen Weise gezeigt, wie diese Informationen im Menü **216** (Fig. 12) angezeigt sind. Indem das Gesamtlayout der Menüs so wenig wie möglich von einem Bildschirm zum nächsten geändert wird, wird eine Verwirrung des Betrachters minimiert und Bildschirmspeicheranforderungen für die Benutzerendstation **122** werden verringert. Ein zusätzlicher Gegenstand im Menü **232**, der in dem Wettbetragmenü **216** der Fig. 12 nicht gezeigt ist, ist der ausgewählte Wettbetrag **236** (\$5 bei dem Beispiel der Fig. 13).

[0069] Wie es in Fig. 14 gezeigt ist, wählt der Benutzer den erwünschten Wettbetrag aus, indem der hervorgehobene Abschnitt **234** auf den erwünschte Wettyt bewegt und die Eingabetaste auf der Fernsteuerung **156** (Fig. 2) gedrückt wird. In Fig. 14 wurde eine Exakta-Wette gewählt, indem das EXA Feld **238** ausgewählt wurde. Der ausgewählte Wettyt kann in irgendeiner geeigneten Weise angegeben werden, bspw. indem die Farbe des Wettytfeldes geändert wird. Des weiteren kann, wie es in Fig. 14 gezeigt ist, ein Code **240**, der dem ausgewählten Wettyt entspricht, angezeigt werden. Nachdem eine Exakta-Wette (oder irgendeine Mehrplatz-Einzelrennenwette) ausgewählt ist, wird der hervorgehobene Abschnitt **234** entweder automatisch bei BOX **242** angeordnet, oder vorzugsweise bei AUSGEFÜHRT **243** mit der Möglichkeit, den Pfeil auf BOX **242** zu bewegen, um einem Benutzer zu ermöglichen, eine Feld-Wette (irgendeine Mehrplatz-Wette, bei der der erste Platz oder eine Liste von Rennteilnehmern für alle Plätze der Wette verwendet wird). Eine Feld-Wette zu setzen, ist ein vereinfachtes Verfahren, eine Wette zu setzen, wobei die gleiche Rennteilnehmerliste für jeden Platz einer Mehrplatz-Wette verwendet wird.

[0070] Nachdem der Wettyt beim Schritt **230** der Fig. 3 ausgewählt wurde, wählt der Benutzer Rennteilnehmer beim Schritt **244** aus. Wie es in Fig. 15 gezeigt ist, wählt der Benutzer für eine Exakta-Wette einen oder mehrere Rennteilnehmer für den ersten Platz **246** und der zweite Platz **248** aus. Wenn mehr als ein Rennteilnehmer pro Platz ausgewählt wird, wird die Anzahl der möglichen Exakta-Wettkombinationen automatisch berechnet, und die Gesamtkosten der Wette werden entsprechend dem Feld **250** aktualisiert. Wenn alle erwünschten Rennteilnehmer ausgewählt worden sind, wählt der Benutzer das Ausgeführt-Feld **252**, was bewirkt, daß das System zu dem Schritt **254** in Fig. 3 weitergeht.

[0071] Im Schritt **254** (Fig. 3) wird ein Wettwarteschlangenmenü **256** angezeigt, wie es in Fig. 16 gezeigt ist. Jede Wette wird auf einer Linie nahe einer Wettzahl **258** summiert. Bei dem in Fig. 16 gezeigten Beispiel ist die erste Wette eine Exakta-Wette bei dem dritten Rennen in Pimlico. Am unteren Ende des Menüs **256** sind die Menüoptionen Senden/Löschen, mehr Wetten beim gleichen Rennen, mehr Wetten beim einem anderen Rennen, und Hauptmenü gezeigt. Diese Menüoptionen werden beim Schritt **258** (Fig. 3) angezeigt, wenn die Wettschlange nicht voll ist. Typischerweise kann die Wettschlange bei zu fünf Wetten enthalten. Bevor zusätzliche Wetten hinzugeführt werden können, müssen die Wetten in der Schlange zu der Rennbahn geschickt werden. Wenn die Wettschlange nach dem Schritt **254** (Fig. 3) voll ist. Dann werden die Menüauswahlmöglichkeiten eine Wette zu löschen, Wetten zu übermitteln, Wetten zu kopieren und Hauptmenü beim Schritt **260** an-

gezeigt. Die Menüoptionen, die beim Schritt **260** zur Verfügung stehen, sind durch den Zustand der Schlange begrenzt. Beispielsweise ist, wenn die Schlange voll ist, die Optionen "eine Wette kopieren" nicht verfügbar, usw. Ein typisches Menü **262**, bei dem diese Optionen angezeigt sind, ist in [Fig. 17](#) gezeigt.

[0072] Die in den Menüs **256** und **262** ([Fig. 16](#) und [Fig. 17](#)) aufgeführten Menüoptionen ermöglichen dem Benutzer, die in der Schlange aufgeführten Wetten zu ändern, zusätzliche Wetten auszuführen, usw. Beispielsweise wird, wie es in [Fig. 3](#) gezeigt ist, wenn beim Schritt **258** der Benutzer "mehr Wetten, gleiches Rennen" auswählt, der Benutzer zum Schritt **214** zurückgeführt, an dem ein neuer Wettbetrag ausgewählt werden kann. Der Benutzer kann durch die Schritte **230**, **244**, **254**, usw. hindurchgehen, wie es oben beschrieben ist. Wenn beim Schritt **258** der Benutzer "mehr Wetten, anderes Rennen" auswählt, wird der Benutzer zu dem Schritt **204** zurückgebracht, bei dem eine neue Bahn ausgewählt werden kann. Eine andere Option beim Schritt **258** ist, zu dem Hauptmenü zurückzukehren. Wenn "Hauptmenü" ausgewählt wird, wird der Benutzer zu dem Schritt **172** zurückgebracht.

[0073] Wenn der Benutzer "Senden/Löschen" beim Schritt **258** auswählt, dann geht das System zu dem Schritt **260** (Menü **262** in [Fig. 17](#)). Beim Schritt **260** hat der Benutzer die Option, eine Wette zu löschen, die nicht länger erwünscht ist. Beispielsweise bewegt, wenn der Benutzer die Wette 1 löschen möchte, der Benutzer den hervorgehobenen Abschnitt des Menüs zu der Wette 1 und drückt die Eingabetaste auf der Fernsteuerung **156** ([Fig. 2](#)), woraufhin die Informationen für Wette 1 von dem Menü **262** ([Fig. 17](#)) entfernt werden. Wenn "eine Wette kopieren" ausgewählt wird, kann der Benutzer eine Kopie einer Wette machen, die in der nächsten verfügbaren Wettzeile erscheint. Somit kann der Benutzer, wenn die Wetten 1 und 2 gefüllt sind, den hervorgehobenen Abschnitt des Menüs **262** ([Fig. 17](#)) nahe der Wette 1 anordnen und Eingabe drücken. Die Wette 1 wird dann als Wette 3 kopiert.

[0074] Um Wetten zu setzen, müssen die in dem Menü **262** eingegebenen Wettinformationen zu dem Totalisator **102** ([Fig. 1](#)) über das Netz **128** ([Fig. 1](#)) geschickt werden. Zur gleichen Zeit, wenn eine Wette geschickt wird, muß der Benutzer seinen persönlichen Kenncode übertragen, damit der Totalisator **102** ([Fig. 1](#)) den Kontostand überprüfen kann, mit dem die Wette gesetzt werden soll. Der Totalisator **102** justiert das Konto des Benutzers, damit die Ergebnisse der Wette wiedergegeben werden. Wenn ausreichende Geldmittel auf dem Konto vorhanden sind, und wenn die Wettinformationen sonst zufriedenstellend sind, akzeptiert der Totalisator **102** ([Fig. 1](#)) die Wette und belastet typischerweise das Konto Wenn

die Wette ausgezahlt wird, wird das Konto mit dem geeigneten Betrag kreditiert.

[0075] Wenn ein Benutzer bereit ist, eine Wette zu dem Totalisator **102** ([Fig. 1](#)) zu schicken, wählt der Benutzer "Wette senden" aus dem Menü **262** in [Fig. 17](#) aus. Vorzugsweise erscheint, wenn keine Chip-Karte vorhanden ist, eine Mitteilung auf dem Bildschirm **126** ([Fig. 1](#)), die den Benutzer auffordert, die Chip-Karte **170** ([Fig. 2](#)) einzuführen. Der Benutzer wird als nächstes informiert, seinen persönlichen Kenncode unter Verwendung der Fernsteuerung **156** ([Fig. 2](#)) einzugeben. Der persönliche Kenncode wird mit einem im voraus gespeicherten persönlichen Kenncode auf der Chip-Karte **170** ([Fig. 2](#)) verglichen. Wenn aus dem Vergleich des eingegebenen, persönlichen Kenncodes mit dem persönlichen Kenncode, der auf der Karte **170** ([Fig. 2](#)) gespeichert ist, bestimmt wird, daß dem Benutzer erlaubt ist, das Konto zu verwenden, dann werden die Transaktionsdaten, die notwendig sind, die Wette bei dem Totalisator **102** ([Fig. 1](#)) zu setzen, zu dem Totalisator **102** ([Fig. 1](#)) geschickt. Während des Übertragungsvorgangs der Wettinformationen zu dem Totalisator **102** ([Fig. 1](#)) werden dem Benutzer vorzugsweise Mitteilungen auf dem Bildschirmgerät **126** ([Fig. 1](#)) geliefert, die angeben, wenn das System wählt und die Daten übermittelt und wenn bestätigt worden ist, daß die Wette geschickt worden ist.

[0076] Wenn der Benutzer, statt beim Schritt **212** "Wette setzen" auszuwählen, "gegenwärtige Gewinnchancen/Wahrscheinlichkeiten" auswählt, geht das System zu dem Schritt **264**, wie es in [Fig. 4](#) gezeigt ist.

[0077] Beim Schritt **264** wird dem Benutzer ein Menü geboten, das auflistet, welche Gewinnchancen und Statistiken zur Betrachtung verfügbar sind. Wenn der Benutzer "Gewinnchancen/Pools" beim Schritt **264** auswählt, wird der Benutzer zum Schritt **266** gebracht, in dem Gewinnchancen und Pools vorzugsweise in einem Format angezeigt werden, das in [Fig. 18](#) gezeigt ist. In der Liste **268** werden die Gewinnchancen für jeden Renn Teilnehmer nahe der Nummer dieses Renn Teilnehmers angezeigt. Auch sind in der Liste **268** die Dollarbeträge von jedem Pool gesetzter Wetten für jede Wetttyp (Gewinn, Platz oder Chance) aufgelistet. Am unteren Ende der Liste **268** ist eine Gesamtsumme aller Pools für jede Wetttyp: Gewinn, Platz und Chance.

[0078] Wettgewinnchancen für Wetttypen, die sich von Gewinn-Chancen unterscheiden, sind aufgezeigt. Beispielsweise können Chance- oder Platzgewinnchancen angezeigt werden. Bei früheren bekannten Endstationen außerhalb der Rennbahn war es nicht möglich, Chance- und Platzgewinnchancen anzuzeigen. Demgemäß hätte, wenn ein Rennliebhaber solche Informationen zu Hause wünschte, die-

ser diese Rechnung von Hand vornehmen müssen. Im Gegensatz dazu verarbeitet bei der vorliegenden Erfindung die Benutzerendstation **122** die Renndaten, die von dem Totalisator **102** (**Fig. 1**) geliefert werden, so daß die Gewinnchancen für viele Wetttypen zur Verfügung stehen. Der Benutzer kann deshalb schnell und genau diese Wettchancen interaktiv zu Hause betrachten.

[0079] Informationen in Bezug auf Exakta, Trifecta und andere komplizierte Wettpoolgesamtsummen und Auszahlwerte für die verschiedenen Wettkombinationen können beim Schritt **264** (**Fig. 4**) gewählt werden. Irgendein geeignetes Anzeigeformat kann verwendet werden, die gewünschten Informationen zu zeigen. Ein typischer Exakta-Bezahl-Bildschirm **262** ist in **Fig. 19** gezeigt. Die Gewinnchancen für Gewinn sind für jeden Rennteilnehmer aufgeführt und vorausgesagte Exakta-Auszahlungen sind für jede der möglichen Exakta-Kombinationen der Rennteilnehmer aufgelistet. Somit gibt es, wenn es neun Rennteilnehmer gibt, typischerweise neun Bildschirme **272**. Der erste Bildschirm **272** listet die Auszahlungen für den Rennteilnehmer 1 bei Beendigung auf dem ersten Platz (1 und x) auf, wobei x jeder der Rennteilnehmer 2–9 ist. Auch sind die Auszahlungen für den Rennteilnehmer 1 bei Beendigung auf dem zweiten Platz (x und 1) aufgeführt. Die nachfolgenden Schirme werden verwendet, Informationen über die anderen Rennteilnehmer zu liefern. Beispielsweise führt der zweite Bildschirm **272** die Auszahlungen für den Rennteilnehmer 2 bei Beendigung auf einem ersten oder zweiten Platz auf. Ein anderer auf dem Schirm **272** aufgeführte Gegenstand ist Exakta-Pool **274**.

[0080] Die Gewinnchancen und Auszahlungen für andere komplizierte Wetttypen, wie Trifecta, Daily Double, Dreier-, Vierer- usw. Wette können in der gleichen Weise aufgeführt werden, wenn es erwünscht ist. Aufgrund der beschränkten Anzahl von früher verfügbaren Wettendstationen außerhalb der Rennbahn ist es nicht möglich gewesen, Gewinnchancen- und Auszahlungsinformationen für viele komplizierte Wetttypen zu bestimmen. Beispielsweise ist es früher nicht möglich gewesen, Gewinnchancen für verschiedene Kombinationen von Rennteilnehmern innerhalb komplizierter Wetttypen zu bestimmen. Bei der vorliegenden Erfindung können komplizierte Wettinformationen durch die Benutzerendstation **122** (**Fig. 2**) berechnet und angezeigt werden. Weil es früher nicht möglich gewesen ist, solche ausführliche Informationen unter Verwendung einer Endstation außerhalb der Bahn anzuzeigen, standen solche Informationen entweder überhaupt nicht zur Verfügung, oder sie standen nur Rennliebhabern zur Verfügung, die zu der Rennbahn oder zu Wettbüros außerhalb der Bahn gereist sind.

[0081] Des weiteren ist ein Vorteil des vorliegenden

Systems, daß der Benutzer interaktiv die Anzeige der Gewinnchancen- und Auszahlungsbildschirme für die verschiedenen Wetttypen steuern kann. Beispielsweise kann sich der Benutzer durch die Wettinformationsschirme vorwärts- oder rückwärtsbewegen, wie den Schirm **272** (**Fig. 19**), der die vorausgesagten Auszahlungsbeträge zeigt, wenn eine bestimmte Rennteilnehmerkombination eine Exakta-Wette ???? gewinnt. Führer bekannte Verfahren, solche Informationen anzuzeigen, beinhalteten, eine nichtinteraktive Durchlaufliste an Informationen bereitzustellen, z.B. auf einem Bildschirmgerät an einer Rennbahn. Bei diesem Verfahren ist es aber notwendig, zu warten, bis die Information, die man anzusehen wünscht, auf dem Bildschirmgerät geboten wird. Im Gegensatz dazu kann der Benutzer bei der vorliegenden Erfindung interaktiv durch die Bildschirme vorwärts- und rückwärtsgehen, wie die Exakta-Bezahlbildschirme **272**, und wie es erwünscht ist.

[0082] Zum Schritt **212** (**Fig. 3**) zurückkehrend, ist eine andere Menüoption, die von dem Benutzer ausgewählt werden kann, Handicapdaten anzusehen. Wenn "Handicapdaten" beim Schritt **212** (**Fig. 3**) ausgewählt werden, dann wird dem Benutzer ein Menü verfügbarer Handicapdaten, wie es gezeigt ist, beim Schritt **276** in **Fig. 5** geboten. Vorzugsweise umfassen die beim Schritt **276** verfügbaren Menüoptionen: Momentanleistungsklassifizierungen, Geschwindigkeitsklassifizierungen, Gangklassifizierungen und Jockey/Trainer. Wenn "Momentanleistungsklassifizierungen" beim Schritt **276** ausgewählt werden, werden Leistungsklassifizierungen beim Schritt **277** (**Fig. 5**) auf dem Bildschirm **278** angezeigt, wie es in **Fig. 20** gezeigt ist. Am oberen Ende des Leistungsklassifizierungsbildschirms **278** ist ein Streifen, der Informationen umfaßt wie Rennnummer **280** (z.B. Rennen 1), Rennstrecke/Oberfläche **282** (z.B. 5 Furlongs auf Schmutz), beanspruchter Betrag **284**, Klassen-Klassifizierung **286** und Rennteilnehmeralter **288**.

[0083] Unterhalb dieses Streifens werden ausführlichere Informationen, die sich auf jeden Rennteilnehmer beziehen, vorzugsweise aufgeführt. Zum Beispiel der Rennteilnehmername **290**, Anzahl der Tage außer Einsatz seit dem letzten Rennen **292**, Gewinne/Starts für den ausgewählten Boden und die Entfernungskategorie **294**, Früh-Gewinnchancen **296** und Leistungsklassifizierung **298**. Die Informationen, die notwendig sind, den Bildschirm **278** aufzubauen, können von dem Rennsystem **100** (**Fig. 1**) über die Eingabe **116** (**Fig. 1**) geliefert werden.

[0084] Zusätzlich dazu, Momentanleistungsklassifizierungen anzuzeigen, kann ein Benutzer wählen, Gewindigkeits-/Klassen-Klassifizierungen beim Schritt **276** (**Fig. 5**) anzuzeigen. Wenn "Geschwindigkeits-/Klassen-Klassifizierungen" beim Schritt **276** (**Fig. 5**) ausgewählt wird, dann wird beim Schritt **300**

([Fig. 5](#)) der Schirm **302** der Geschwindigkeits-/Klassen-Klassifizierungen angezeigt, wie es in [Fig. 21](#) gezeigt ist. Der Bildschirm **302** enthält vorzugsweise einen Informationsstreifen **304**, wie auf dem Schirm **278** ([Fig. 20](#)). Auch auf dem Schirm **302** befinden sich der Rennteilnehmernamen **306**, die Geschwindigkeitsklassifizierung **308**, die Geschwindigkeitsklassifizierung für diese Strecke und Bahnoberfläche **310**, die höchste Geschwindigkeitsklassifizierung für diese Strecke und Bahnoberfläche **312**, die Klassen-Klassifizierung **314** und die Klassen-Klassifizierung des letzten Rennens **316**.

[**0085**] Eine andere Option ist verfügbar, wenn der Benutzer "Gangklassifizierungen" beim Schritt **276** ([Fig. 5](#)) auswählt. "Gangklassifizierungen" auszuwählen, bringt den Benutzer zu dem Schritt **318** ([Fig. 5](#)), bei dem der Gangklassifizierungsschirm **320** angezeigt wird, wie es in [Fig. 22](#) gezeigt ist. Wie bei dem Bildschirm **278** ([Fig. 20](#)) und dem Bildschirm **218** ([Fig. 21](#)) enthält der Bildschirm **320** Handicapdaten für jeden Rennteilnehmer. Vorzugsweise enthält der Bildschirm **320** eine typische Position bei frühem Aufruf **322**, eine typische Position bei einem mittleren Aufruf **324**, eine typische Position am Ende **326** und eine Anzahl Rennen bei der Berechnung **328**.

[**0086**] Eine weitere Anzeige der Handicapdaten ist verfügbar, wenn der Benutzer "Jockey/Trainer" beim Schritt **276** ([Fig. 5](#)) auswählt. Wenn Jockey/Trainer ausgewählt wird, geht die Steuerung zum Schritt **330** ([Fig. 5](#)), auf dem der Bildschirm **332** angezeigt wird, wie es in [Fig. 23](#) gezeigt ist. Der Bildschirm **323** enthält Handicapinformationen über die Jockeys und Trainer für jeden Rennteilnehmer. Typischerweise umfassen solche Informationen Jockey- und Trainernamen **334** und Informationen über die letzten Rennstatistiken **336**. Andere Jockey/Trainer-Informationen, die bereitgestellt werden können, umfassen Informationen, die sich auf Jockeyänderungen und Übergewichte für jeden Rennteilnehmer beziehen.

[**0087**] Zur [Fig. 3](#) zurückkehrend ist eine andere verfügbare Option beim Schritt **212**, Rennergebnisse anzuzeigen. Wenn der Benutzer "Ergebnisse" beim Schritt **212** auswählt, werden die Ergebnisse des beim Schritt **204** ausgewählten Rennens auf der Anzeige **126** ([Fig. 1](#)) beim Schritt **338** angezeigt. Ein geeignetes Format zur Anzeige von Rennergebnissen ist in [Fig. 24](#) gezeigt. Die Rennteilnehmernummern **340** werden ebenso wie Auszahlungen für eine Standardwette (z.B. \$2) auf Gewinn, Platz und Chance angezeigt. Wenn es erwünscht ist, können die Ergebnisse komplizierterer Wettypen angezeigt werden, wie Exakta-Wette, Trifecta-, Dily Double-, Doppel-, Dreier-, Viererwette, usw.

[**0088**] Die vorliegende Erfindung ermöglicht dem Benutzer, interaktiv die Anzeige der Rennergebnisbildschirme zu steuern. Beispielsweise kann der Be-

nutzer eine Bahn und durch die Ergebnisse der verschiedenen Rennen auf dieser Bahn blättern. Vorzugsweise kann der Benutzer die Pfeiltasten auf der Fernsteuerung **156** ([Fig. 2](#)) verwenden, sich zwischen den Rennergebnisbildschirmen verschiedener Rennen zu bewegen.

[**0089**] Eine andere beim Schritt **212** in [Fig. 3](#) verfügbare Option für den Benutzer ist, Wetter und Bahnbedingungen für eine ausgewählte Rennbahn zu betrachten. Wenn der Benutzer "Wetter/Bedingungen" beim Schritt **212** auswählt, werden Wetterinformationen interaktiv beim Schritt **342** geboten. Das Wetter für die Stadt und den Staat, in dem sich die ausgewählte Rennbahn befindet, wird vorzugsweise angezeigt, ebenso wie ausführlichere Wetterinformationen, die Bahnbedingungen, Temperatur, Feuchtigkeit, Taupunkt und kurze Zustandsbeschreibung des gegenwärtigen Wetters (sonnig, regnerisch, neblig, usw.) umfassen.

[**0090**] Wenn der Benutzer "Kontoinformationen" (Menüoption **182** in [Fig. 8](#)) bei dem Anfangsmenü auswählt, das beim Schritt **172** ([Fig. 3](#)) angezeigt wird, werden die Menüoptionen "Wettschlange", "Kontoinformationen" und "Transaktionsgeschichte" beim Schritt **344** angezeigt, wie es in [Fig. 6](#) gezeigt ist. Wenn "Wettschlange" beim Schritt **344** ausgewählt wird, wird die Schlange beim Schritt **346** betrachtet, und die Steuerung geht dann zu dem Schritt **216** ([Fig. 3](#)). Beim Schritt **260** kann der Benutzer aus den Menüoptionen "Wette löschen", "Wette übermitteln", "Wette kopieren" und "Hauptmenü" auswählen, wie es oben beschrieben wurde.

[**0091**] Wenn "Transaktionsgeschichte" beim Schritt **344** in [Fig. 6](#) ausgewählt wird, wiedergewinnt die Benutzerendstation **122** ([Fig. 2](#)) vorzugsweise Informationen, die kürzliche Transaktionen betreffen, wie gesetzte Wetten und die Ergebnisse dieser Wetten von der Chip-Karte **170** ([Fig. 2](#)) beim Schritt **348**.

[**0092**] Wenn es erwünscht ist, können diese Information von ferne von dem Totalisator **102** wiedergewonnen werden. Unter Verwendung der wiedergewonnenen Informationen wird die Transaktionsgeschichte des Benutzers beim Schritt **350** angezeigt. Nachdem der Benutzer beendet hat, die jüngste Transaktionsgeschichte zu betrachten, wird der Benutzer zu dem Schritt **172** ([Fig. 3](#)) zurückgebracht, wo die anfänglichen Menüoptionen angezeigt werden.

[**0093**] Wenn der Benutzer "Kontostand" beim Schritt **344** auswählt, wählt der Benutzer beim Schritt **351** aus, ob sein Kontostand von dem Totalisator **102** von ferne ([Fig. 1](#)) oder örtlich an der Endstation **122** von der Chip-Karte **170** wiedergewonnen werden soll. Wenn der Benutzer "fern" beim Schritt **351** auswählt, dann gibt der Benutzer seinen persönlichen

Kenncode beim Schritt **352** ein. Die Benutzerendstation **122** ([Fig. 2](#)) erhält dann gegenwärtige Kontoinformationen von dem Totalisator **102** ([Fig. 1](#)) und zeigt diese Informationen beim Schritt **354** an. Wenn der Benutzer beim Schritt **351** "Chip-Karte" auswählt, dann gibt der Benutzer seinen persönlichen Kenncode beim Schritt **353** ein. Die Benutzerendstation **122** ([Fig. 2](#)) erhält dann gegenwärtige Kontoinformationen von der Chip-Karte **170** ([Fig. 2](#)) und zeigt diese Informationen beim Schritt **355** an. Vorzugsweise sind die Informationen, die von der Chip-Karte **170** (wie der Kontostand) erhalten werden, nur für Informationszwecke. Keine Wette kann allein durch die Kontoinformationen auf der Chip-Karte **170** ([Fig. 2](#)) gewährt werden. Dies verhindert unerlaubtes Wetten, wenn mit der Karte betrogen wird. Nachdem der Benutzer das Betrachten des Kontostands beim Schritt **354** oder Schritt **355** beendet hat, wird der Benutzer zum Schritt **172** ([Fig. 3](#)) gebracht, wo die anfänglichen Menüoptionen angezeigt werden.

[0094] Der Vorteil, Konto- und Transaktionsgeschichteninformationen örtlich auf der Chip-Karte **170** ([Fig. 2](#)) zu speichern, ist, daß es nicht notwendig ist, mit dem Totalisator **102** ([Fig. 1](#)) jedesmal zu kommunizieren, wenn es erwünscht ist, solche Informationen zu betrachten. Weil der Benutzer nicht mit dem Totalisator **102** ([Fig. 1](#)) für eine Routinetransaktionsgeschichte und Kontostandanfragen kommunizieren muß, vermindert der Benutzer jegliche Gebühren, die mit solchen Anfragen verbunden sein können. Der Benutzer verringert auch die Häufigkeit, mit der er seine Telefonleitung benutzen muß. Des weiteren können Daten, die zusätzlichen Wetttransaktionen, wie der jüngsten Wettaktivität, entsprechen, auf einer Chip-Karte **170** ([Fig. 1](#)) gespeichert werden.

[0095] Die Konto- und Transaktionsinformationen für jeden Benutzer werden vorzugsweise auf seiner individuellen Chip-Karte **170** ([Fig. 2](#)) gespeichert. Dies ermöglicht dem Benutzer, andere Wohnungen zu besuchen, in denen es Benutzerendstationen **122** ([Fig. 1](#)) gibt, ohne den unmittelbaren Zugriff auf seine Kontoinformationen zu verlieren. Alternativ können die Konto- und Transaktionsinformationen in einer geeigneten Speichereinrichtung in der Benutzerendstation **122** ([Fig. 1](#) und [Fig. 2](#)) gespeichert werden.

[0096] Eine andere Menüoption, die beim Schritt **172** der [Fig. 3](#) zur Verfügung steht, ist die Option, Neuigkeiten und Informationen zu betrachten. Wenn "Neuigkeiten und Informationen" (Menüoption **184** in [Fig. 8](#)) beim Schritt **172** ausgewählt wird, wird ein Untermenü von Neuigkeits- und Informationsoptionen beim Schritt **356** angezeigt, wie es beim Schritt **356** angezeigt ist. Die beispielhaften Menüoptionen, die beim Schritt **356** angezeigt werden, umfassen die Option, Informationen über Zeitpläne von Renn-Videosimultanübertragungen anzusehen, die für den Benutzer verfügbar sind. Renn-Simultanübertragungen

können über Satellit, Kabel, Rundfunk oder andere geeignete Videoübertragungsmedien verfügbar sein.

[0097] Typischerweise werden nicht alle auf den verschiedenen Rennbahnen gelaufenen Rennen simultan im Fernsehen übertragen. Gewisse Rennbahnen möchten keine Abschreckung von Rennliebhabern in dem Bereich erzeugen, wo sie die Bahn persönlich besuchen können. Bei anderen Rennbahnen mag es keine ausreichende Nachfrage geben, daß ich der Aufwand, alle Rennen über Fernsehen zu übertragen, lohnt. Und weil die Setzzeiten der Rennen typischerweise örtlich durch die Verwaltung der Rennbahn bestimmt werden, können sie Änderungen oder unvorhergesehenen Verzögerungen in letzter Minute ausgesetzt sein. Aus jedem dieser Gründe ist es für einen Benutzer schwierig oder unmöglich, genau zu bestimmen, welche Rennen gegenwärtig mit Simultanübertragung zur Verfügung stehen. Entsprechend wird mit der vorliegenden Erfindung, wenn der Benutzer "Simultanübertragungs-Zeitplan" beim Schritt **356** auswählt, der gegenwärtige Plan angezeigt, der die mit Simultanübertragung verfügbaren Rennen aufführt.

[0098] Andere Menüoptionen, die im Schritt **356** verfügbar sind, umfassen Werbung. Wie es in [Fig. 7](#) gezeigt ist, ist die Menüoption **358** eine Werbung, "Laurel auf Sendung", die bspw. eine lokale Werbung für zukünftige Ereignisse im Fernsehen oder Rundfunk in bezug auf die Laurel Rennbahn sein könnte. Eine beispielhafte Liste für Laurel auf Sendung ist in [Fig. 25](#) gezeigt.

[0099] Die Menüoption **360** mit dem Titel "Handicapseminar" könnte bspw. eine Ankündigung für ein zukünftiges Seminar über Handicaps-Techniken sein, die auf einer bestimmten Rennbahn geboten werden. Ein beispielhafter Handicapbildschirm ist in [Fig. 26](#) gezeigt.

[0100] Die Menüoption Hilfe **362** ermöglicht dem System, Hilfeinformationen anzuzeigen. Beispielsweise können Erklärungen darüber, wie die Endstation **122** zu benutzen ist, wie gewisse Wetttypen gesetzt werden oder wie wirksam gehandicapt werden kann, bereitgestellt werden. Ein Untermenü, das, nachdem die Menüoption Hilfe **362** ausgewählt worden ist, vorgesehen ist, umfaßt Menüoptionen "Benutzung des Systems", "wie wird gewettet" und "Handicapinformationen". [Fig. 27](#) zeigt einen Bildschirm, der angezeigt werden kann, wenn "Benutzung des Systems" ausgewählt wird. [Fig. 28](#) zeigt einen Bildschirm, der angezeigt werden kann, wenn "wie wird gewettet" ausgewählt wird, dem Informationen über "Gewinn, Platz und Chance" Wetten folgen. Informationen über zusätzliche Wetttypen sind vorzugsweise verfügbar, indem ein Vorwärts- oder äquivalenter Zeiger auf der Fernsteuerung **156** ([Fig. 2](#)) gedrückt wird. Wenn "Handicapinformationen" aus dem Untermenü

ausgewählt wird, dann werden Beschreibungen der verschiedenen Arten verfügbarer Handicapinformationen geliefert (siehe z.B. [Fig. 20–Fig. 23](#)). Die Menüoption **364** ([Fig. 7](#)) mit dem Titel "andere" ermöglicht, daß zusätzliche Informationen geliefert werden.

[0101] Die Menüoptionen für Neuigkeiten und Informationen, die beim Schritt **356** verfügbar sind, sind nur beispielhaft. Wie es in Verbindung mit der Beschreibung weiterer Ausführungsformen der vorliegenden Erfindung erläutert wird, können zusätzliche Merkmale hinzugefügt werden, wenn es erwünscht ist, wie die Möglichkeit, Videoinformationen den oben beschriebenen Diensten hinzuzufügen.

[0102] Wenn es erwünscht ist, können "Tempo-Knöpfe" verwendet werden, Abkürzungen durch die Menühierarchie der [Fig. 3–Fig. 7](#) vorzusehen. Beispielsweise kann ein Tempo-Knopf **185** mit der Beschriftung "Wette auf nächstes Rennen" als Menüoption **185** in [Fig. 8](#) vorgesehen werden. Wenn der Benutzer diese Option beim Schritt **172** ([Fig. 3](#)) auswählt, bestimmt die Benutzerendstation **122** ([Fig. 2](#)) welches zukünftige Rennen das nächste zum Wetten verfügbare Rennen ist. Die Benutzerendstation **122** ([Fig. 2](#)) bietet dann dem Benutzer die Option Wettbeitrag für dieses Rennen beim Schritt **214** auszuwählen ([Fig. 3](#)). Der Tempo-Knopf **185** ermöglicht deshalb dem Benutzer, die Auswahlschritte **196**, **204** und **212** zu umgehen ([Fig. 3](#)), die der Benutzer sonst hätte durchlaufen müssen. Vorzugsweise ermöglicht irgendeine, Tempo-Knopfanordnung der vorliegenden Erfindung dem Benutzer, einen oder mehrere Auswahlschritte (auch "Menüebenen" genannt) zu umgehen. Tempo-Knöpfe ermöglichen somit eine schnellere Bewegung durch verschiedene Menüebenen als es sonst möglich wäre (z.B., wenn eine herkömmliche Baum-Menüstruktur ohne Tempo-Knöpfe verwendet wird).

[0103] Weitere Gesichtspunkte der vorliegenden Erfindung sind in Verbindung mit dem Wettsystem **366** dargestellt, das in [Fig. 29](#) gezeigt ist. Viele Merkmale des Wettsystems **366** können vorgesehen werden, indem eine dem Wettsystem **100** ([Fig. 1](#)) ähnliche Anordnung verwendet wird, wenn es erwünscht ist. Das Wettsystem **366** hat ein Video- und Datenübertragungssystem **368** zur Übertragung von Renndaten-Rennvideos zu Benutzerendstationen **370**. Dem Video- und Datenübertragungssystem **368** kann irgendeine geeignete, herkömmliche Übertragungstechnologie zugrunde liegen, wie eine Satellitenübertragung, Fernseekabelübertragung oder Fernsehausstrahlung. Das Video- und Datenübertragungssystem **368** erhält Renndaten von einer Renndatenschnittstelle **372**. Diese Signalzuführung weist typischerweise eine beträchtlich geringere Datenratenanforderung als aktuelle Videosignale auf. Demgemäß können die Renndaten, die von der Renndaten-

schnittstelle **372** zu dem Video- und Datenübertragungssystem **368** übertragen werden, irgendeine Anzahl verfügbarer Signalübertragungstechnologien verwenden. Beispielsweise können gemietete Telefonleitungen zwischen der Renndatenschnittstelle **372** und dem Video- und Datenübertragungssystem **368** vorgesehen werden. Alternativ können Renndaten durch Satellit auf dieser Stufe übertragen werden.

[0104] Rennvideos, die von einer Rennvideoquelle **374** erhalten werden, verwenden vorzugsweise ein Hochleistungsübertragungsmedium, wie eine Satellitenübertragung oder Kabelübertragung, für zumindest einen Teil des Signalwegs zwischen dem Ursprungspunkt der Videosignale und dem Video- und Datenübertragungssystem **368**. Aktuelle Simultanvideos von aktuellen Rennen von Rennbahnen können durch eine Kombination von Kabel und Satellit zu einer zentralisierten Rennvideoquelle **374** übertragen werden, von der die Videos zu einem Video- und Datenübertragungssystem **368** über Satellit übertragen werden. Des weiteren kann das Rennvideo auf Videoband oder einem anderen Videospeichermedium archiviert werden, so daß die Rennvideoquelle **374** eine geeignete Videoabspielanlage (nicht gezeigt) umfassen sollte.

[0105] Archivierte Rennvideos können gemäß einem vorbestimmten Zeitplan oder entsprechend der Anforderung eines Zuschauers wiedergegeben werden.

[0106] Unabhängig von der Quelle der Rennvideosignale, die bei der Rennvideoquelle **374** vorgesehen sind, und unabhängig von dem Medium, das verwendet wird, diese Videos von der Rennvideoquelle **374** zu dem Video- und Datenübertragungssystem **368** zu übertragen, stehen die Rennvideos bevorzugt dem Benutzer zur Verfügung, sie zu Hause zu betrachten, während der Benutzer gleichzeitig Zugang zu Renndaten hat, die von der Renndatenschnittstelle **372** geliefert werden. Da Rennvideoausschnitte in Realzeit die volle Bandbreite eines Fernsehkanals verlangen (obgleich das Video unter Verwendung herkömmlicher Datenkompressionstechniken in gewissem Maß komprimiert werden könnte), muß die Daten- und Videoverbindung **376** zwischen dem Video- und Datenübertragungssystem **368** und den Benutzerendstationen **370** zumindest die Kapazität eines einzelnen Fernsehkanals haben. Vorzugsweise sind die Rennvideos über einen bestimmten Rennkanal verteilt. Renndaten können unter Verwendung irgendeiner geeigneten Datenübertragungstechnik verteilt werden, wie durch eine Übertragung über ein Seitenband oder während des vertikalen Austastintervalls des bestimmten Kanals.

[0107] Das Video- und Datenübertragungssystem **368** umfaßt eine Kabelkopfstelleneinrichtung, eine Satelliteneinrichtung oder eine Ausstrahlungseinrich-

tung, die dem Benutzer vorzugsweise den vollen Bereich herkömmlicher Fernsehkanäle zusätzlich zu der Möglichkeit liefert, einen bestimmten Rennkanal für den Benutzer vorzusehen. Wenn der Benutzer Fernsehen ansehen möchte, kann der Benutzer auf einen dieser Kanäle abstimmen. Der Benutzer kann auf einen Fernsehkanal abstimmen, wobei eine Benutzerendstation **372** in Verbindung mit einem Bildschirmgerät **378** verwendet wird, das vorzugsweise ein herkömmliches Fernsehgerät ist. Wenn die Benutzerendstation **370** keine Abstimmereinrichtung enthält, die auf alle verfügbaren Kanäle abstimmen kann, oder wenn erwünscht ist, die Endstation **370** aus anderen Gründen zu umgehen, kann der Benutzer Fernsehsendungen unmittelbar auf dem Bildschirm **378** betrachten, vorausgesetzt, daß das Bildschirmgerät **378** eine Fernsehabschimmereinrichtung umfaßt.

[0108] Somit kann eine Anzahl alternativer Methoden verwendet werden, dem Benutzer Rennvideos und Renndaten zu liefern. Jedoch ist ein gemeinsames Element aller dieser Methoden, daß das Video- und Datenübertragungssystem **368** fähig ist, Rennvideosignale von der Rennvideoquelle **374** in Realzeit an die Benutzerendstation **370** zu liefern. Das Video- und Datenübertragungssystem **368** liefert auch Renndaten an die Benutzerendstationen **370**. Somit vermeidet das Wettsystem **366** die Nachteile früherer bekannter Systeme, bei denen keine Rennvideos zu benutzersteuerbaren Endstationen geliefert werden konnten und bei denen beschränkte Renndaten höchstens zu Endstationen außerhalb der Bahn über Telefonleitungen geliefert werden konnten.

[0109] Renndaten werden durch eine Anzahl Quellen, einschließlich des Wettmanagementverwaltungssystems **380**, bereitgestellt. Die Wett- und Datenverwaltungseinrichtung **380** kann ein Totalisator, wie die Totalisatoren **382**, sein oder kann ein eigenständiges Computersystem sein, das mit den Totalisatoren **382** kommunizieren kann. Wenn es erwünscht ist, kann die Wettmanagementverwaltungseinrichtung **380** eine Buchhaltungsmöglichkeit zur Verwaltung der Benutzerkonten umfassen.

[0110] Die Art der Renndaten, die der Renndatenschnittstelle **372** durch die Wett- und Datenverwaltungseinrichtung **380** geliefert werden, umfaßt das gegenwärtige Rennen auf jeder Bahn, die zum Wettrennen offenen Rennen und Bahnen, die Setzzeiten für jedes Rennen und die Anzahl der mit jeder Bahn verbundenen Rennen. Die Renndaten umfassen auch Gewinn, Platz und Chance "Pool"-Summen, Wettzahlungsvoraussagen für Exakta, Trifecta, Quinella und andere, und die aktuellen Gewinnchancen für das gegenwärtige Rennen auf jeder Bahn, sowie die "Früh-Gewinnchancen" für irgendein zukünftiges Rennen. Des weiteren umfassen Renndaten typischerweise die Anzahl der Minuten, die bis zur Setzzeit für das gegenwärtige Rennen auf jeder Bahn

bleibt.

[0111] Die von der Wettmanagementverwaltungseinrichtung **380** gelieferten Renndaten umfassen auch Rennergebnisse, wie aktuelle Auszahlungswerte gegenüber einem Standardwettbetrag für Gewinn-, Platz- und Chancewetten. Auch werden aktuelle Auszahlungswerte für den Gewinn komplizierter Wetttypen vorgesehen, die Exakta, Trifecta, Quinella, n-Auswahl (worin "n" die Anzahl der in der n-Auswahlwette enthaltene Rennen ist) und Daily Double Auszahlungswerte können auch von einer Zusammenfassung der Zielliste begleitet sein.

[0112] Des weiteren können Pools, Auszahlungen und Gewinnchancen für andere Wetttypen vorgesehen werden, wie Omni-Wetten, Superfectas und Doppel-Dreifach-Wetten.

[0113] Die Renndaten von der Wettmanagementverwaltungseinrichtung **380** umfassen des weiteren Programminformationen, die die Anzahl der Rennteilnehmer in jedem Rennen, die gültigen Wettbeträge und von den Rennbahnen akzeptierten Wetttypen, Streichlisten, Strecken eines jeden Rennens und Rennoberflächen einschließen. Programminformationen umfassen auch Informationen über die Rennklassifizierung, den Geldwert, den zulässigen Altersbereich der Rennteilnehmer und die erlaubte Anzahl Gewinne und/oder Starts für jeden Rennteilnehmer. Renndaten von der Wettmanagementverwaltungseinrichtung **380** werden der Renndatenschnittstelle **372** über eine Datenverbindung **384** geliefert, die irgendein geeignetes Datenübertragungsmedium sein kann, wie eine gemietete Telefonleitung, Kabel, Satellit, usw.

[0114] Die Renndatenschnittstelle **372** erhält auch Renndaten über einen Ergänzungseingang **386** und eine Handeingabe **388**. Die an den Eingängen **386** und **388** erhaltenen Renndaten umfassen Renndaten von Informationsquellen von Dritten, wie Axcis Pocket Information Network, Inc. von Santa Clara, Kalifornien. Solche Renndaten von Dritten umfassen typischerweise die Setzzeiten, die Anzahl der mit jeder Bahn verbundenen Rennen und andere Informationen, die typischerweise nur über ein gedrucktes Rennprogramm geliefert werden. Wetterinformationen, wie Bahnbedingungen, Temperatur, Feuchtigkeit, Taupunkt und eine kurze Zustandsbeschreibung des gegenwärtigen Wetters (sonnig, regnerisch, neblig, usw.) können über die Eingänge **386** oder **388** geliefert werden.

[0115] Die Wettmanagementverwaltungseinrichtung **380** enthält die Möglichkeit, ein Benutzerkonto aufrechtzuerhalten und möglicherweise mit einem Benutzerkonto zu kommunizieren, das sich bei einem der Totalisatoren **382** befindet. Die Totalisatoren übertragen untereinander mittels des gutbekannten Intertote

Track System Protocol (ITSP). Rennliebhaber, die die Benutzerendstation **370** verwenden, kommunizieren mit der Wettdatenverwaltungseinrichtung **380** über Übertragungsleitungen **390**, das Netz **392** und eine Transaktionsdatenschnittstelle **394**.

[0116] Gemäß einem Gesichtspunkt der vorliegenden Erfindung sind die Übertragungsleitungen **390** Telefonleitungen, ist das Netz **392** ein Telefonnetz und ist die Transaktionsdatenschnittstelle **394** ein automatisiertes Modemsystem, um einlaufende Transaktionsdaten von Übertragungseinrichtungen zu empfangen, die in Benutzerendstationen **370** enthalten sind. Die Verbindung **396**, die einen Übertragungsweg zwischen der Transaktionsdatenschnittstelle **394** und der Wett- und Datenverwaltungseinrichtung **380** liefert, kann irgendeine geeignete Art Übertragungsverbindung sein, bspw. 30 RS-232 Datenleitungen. Obgleich eine Telefonverbindung verwendet werden kann, eine Zweiwegübertragung für Transaktionsdaten (gesetzte Wetten, Kontoinformation, usw.) bereitzustellen, kann irgendein geeigneter Übertragungsweg zwischen den Benutzerendstationen **370** und der Wettdatenverwaltungseinrichtung **380** verwendet werden. Beispielsweise können Transaktionsdaten zu und von Benutzerendstationen **370** über eine Daten- und Videoverbindung **376**, ein Video- und Datenübertragungssystem **368** und eine Übertragungsverbindung **398** übermittelt werden.

[0117] Zusätzlich zu den verschiedenen oben beschriebenen Elementen kann das Wettsystem **366** wahlweise eine Teilnehmerverwaltungs-/Kundendienstleinrichtung ("Teilnehmereinrichtung") **400** umfassen, die eine Einrichtung auf Computergrundlage ist, um Banküberweisungen und Warenbestellungen zu koordinieren, Schreiarbeiten zu erledigen, die von Steuer- und anderen Vorschriften verlangt wird, und Marketing Informationen Dritten zuzuführen.

[0118] Die Benutzerendstationen **370** sind mit der Teilnehmereinrichtung **400** über Übertragungsleitungen **390**, das Netz **392** und eine Übertragungsleitung **402** verbunden, die bspw. eine gemietete Telefonleitung sein kann. Die Teilnehmereinrichtung **400** ist mit der Wettdatenverwaltungseinrichtung **380** über die Übertragungsleitung **404** verbunden. Zusätzliche Übertragungsverbindungen sind zwischen der Teilnehmereinrichtung **400** und der Rennbahn **406**, dem Warenversandhaus **408**, der Produktionseinrichtung **410**, der Bankeinrichtung **412** und dritten Personen **414** gebildet. Diese Verbindungen können unter Verwendung irgendeines geeigneten Übertragungsmediums, wie Telefonleitungen, gebildet werden.

[0119] Eine Teilnehmereinrichtung **400** liefert ein Wettsystem **366** mit der Fähigkeit, verschiedene Aktivitäten in bezug auf Marketing und Kundendienst auszuführen. Beispielsweise kann wenn der Benutzer Geldmittel von dem Bankkonto auf sein Wettkon-

to überweisen möchte, eine Überweisungsgenehmigung von der Benutzerendstation **370** über die Übertragungsleitung **402** zu der Teilnehmereinrichtung **400** geschickt werden, wo die Überweisungsanforderung nach einer geeigneten Verarbeitung zu der Bankeinrichtung **412** geschickt wird. Die Bankeinrichtung **412** kann bei der Bank des Benutzers sein oder bei einer Bankfiliale, die mit dem Banknetz verbunden ist und die verlangte Überweisung zulassen kann. Nachdem die Bankeinrichtung **412** die verlangte Geldmittelüberweisung gewährt, überträgt die Teilnehmereinrichtung **400** geeignete Mitteilungen zur Geldmittelüberweisung an die Wettdatenverwaltungseinrichtung **380**.

[0120] Ein anderes zweckmäßiges Merkmal, das unter Verwendung der Teilnehmereinrichtung **400** ausgeführt werden kann, ist, dem Benutzer zu erlauben, Warenbestellungen von zu Hause aus vorzunehmen. Gewerbliche Werbung kann mit dem Wettsystem **366** bereitgestellt werden. Beispielsweise können Videowerbekurzfilme gleichzeitig mit Rennvideos usw. angezeigt werden. Wenn eine Menüoption angibt, daß Waren, wie Rennerinnerungen, Werbematerialien, Sammelstücke usw. verfügbar sind, dann kann der Benutzer nach dem Schritt **356** ([Fig. 7](#)) interaktiv eine Warenbestellung unter Verwendung des Wettsystems **366** aufgeben. Wenn es erwünscht ist, kann der Benutzer Warenbestellungen in bezug auf Geldmittel aufgeben, die sich auf dem Wettkonto befinden, das sich bei der Wettdatenverwaltungseinrichtung **380** befindet, oder in bezug auf das Benutzerkonto bei der Bankeinrichtung **412**. Alternativ kann der Benutzer Bestellungen unter Verwendung einer Kreditkarte vornehmen.

[0121] Im allgemeinen sind die Informationen gutbekannt, die notwendig sind, einen Onlinekauf von Waren vorzunehmen. Diese Informationen werden von der Teilnehmereinrichtung **400** gesammelt und an die geeigneten Teilnehmer verteilt. Beispielsweise kann eine Geldmittelüberprüfung durchgeführt werden, indem mit der Wettdatenverwaltungseinrichtung **380** oder der Bankeinrichtung **412** kommuniziert wird. Warenbestellungen können mit der Rennbahn **406** vorgenommen werden, die die Waren anbot, oder mit einem Warenversandhaus **408**.

[0122] Die Teilnehmereinrichtung **400** kann auch verwendet werden, die Überwachung der Benutzung der Benutzerendstationen **122** zu erleichtern. Um die Leistung des Wettsystems **366** zu verbessern, mag es erwünscht sein, genau zu bestimmen, wie viele verschiedene Benutzer mit den verschiedenen Menüs usw. wechselwirken, die an der Benutzerendstation **122** vorgesehen sind. Die Benutzerendstationen **122** können programmiert werden, die Art zu überwachen, in der die Benutzer mit der Menüstruktur wechselwirken, die an den Benutzerendstationen **122** ausgeführt sind. Beispielsweise können die Benutze-

rendstationen **122** überwachen, wie viel Zeit jeder Benutzer an jedem Bildschirm, usw. verbringt. Periodisch können diese Informationen durch die Teilnehmereinrichtung **400** über die Übertragungsleitung **402** gesammelt werden. Diese Informationen können verwendet werden, die Leistung der Menüstruktur zu verbessern, die auf den Benutzerendstationen **122** ausgeführt ist, oder können für Marketingzwecke verwendet werden (z.B. für unmittelbares Marketing).

[0123] Die Produktionseinrichtung **410** kann verwendet werden, übliche Schreibeitanforderungen für Steuern und andere Zwecke zu erfüllen. Des Weiteren können zusätzliche oder Austausch-Chip-Karten oder Benutzerendstationen **370** von der Produktionseinrichtung **410** bestellt werden.

[0124] Wenn es erwünscht ist, können persönliche Bevorzungen eines Benutzers, wie Wettgewohnheiten, Wettbevorzungen, Warenbestellungen, usw. dritten Personen **414** geliefert werden. Die persönlichen Bevorzugsdaten des Benutzer können von den Benutzerendstationen **370** zu der Wettdatenverwaltungseinrichtung **380** während des Abschließens von Wetten übertragen werden. Später überträgt die Wettdatenverwaltungseinrichtung **380** die persönlichen Bevorzugsdaten an die Teilnehmereinrichtung **400**, von der die Daten bspw. dritten Personen **414** geliefert werden können.

[0125] Eine typische Benutzerendstation **370** ist in [Fig. 30](#) gezeigt. Die Benutzerendstation **370** hat eine Anzeige- und Verarbeitungsschaltung **416**, die Renndaten und Realzeit-Videosignale einschließlich Videos einer Rennvideoquelle **374** über den Videoeingang **418** erhält. Der Benutzer gibt Befehle an der Benutzereingabeschnittstelle **420** ein, die irgendeine geeignete Eingabeschnittstelle sein kann, wie eine Fernsteuerung, eine Tastatur, ein herkömmliches sprachbetätigtes-Steuersystem, usw. Die Anzeige- und Verarbeitungsschaltung **416**, der vorzugsweise ein Mikroprozessor zugrunde liegt, koordiniert die Anzeige der Renndaten und der Videos auf dem Bildschirmgerät **378** und die Aufzeichnung von Videos auf einem Videobandgerät **422**. Die Benutzerendstation **370** weist auch eine Transaktionsdaten-Übertragungsschaltung **422** (z.B. eine Modemschaltung) zur Übertragung von Transaktionsdaten zu der Wettdatenverwaltungseinrichtung **380** ([Fig. 29](#)) und zu der Teilnehmereinrichtung **400** ([Fig. 29](#)) auf.

[0126] Wie es gutbekannt ist, können Zusatzwandler, Videokassettenbandgerät, Audio/Videoempfänger und andere Audio/Videoausrüstung in vielfältiger Weise miteinander verbunden werden. Beispielsweise empfangen einige Audio/Videokomponenten einen vollen Bereich von Fernsehkanälen auf einer Radiofrequenz-(HF)-Eingangsleitung und geben einen ausgewählten Kanal oder ein anderes Videosignal auf einem HF Kanal aus, wie den Kanal 2, 3 oder 4.

Ein an einem HF Kanal vorgesehener Ausgang muß durch eine Fernsehabsimmeinrichtung verarbeitet werden, die auf diesen Kanal abgestimmt ist. Entsprechend ist diese Art Anordnung für Audio/Videoausrüstung geeignet, die mit einer Audio/Videokomponente verbunden ist, die eine Fernsehabsimmeinrichtung (z.B. ein herkömmliches Fernsehgerät) aufweist. Eine andere Audio/Videoausrüstung liefert direkte Video- und Audiosignalausgänge, die von einem Bildsichtgerät oder einer Audio/Videokomponente empfangen werden können, die keine Fernsehabsimmeinrichtung aufweist.

[0127] Entsprechend der vorliegenden Erfindung werden die über den Eingang **418** empfangenen Rennvideos und Daten typischerweise zusammen mit einem vollständigen Bereich von Fernsehkanälen empfangen. Bei einer geeigneten Anordnung sind die Rennvideos auf einem oder mehreren bestimmten Kanälen vorgesehen, und die Renndaten können in einem verfügbaren Bereich der Bandbreite innerhalb dieser Kanäle vorgesehen werden (z.B. auf einem frequenzmodulierten Seitenband). Wenn die Rennvideos und die Daten über einen digitalen Videokanal bereitgestellt werden (z.B., wie er mit gewissen Fernsehsatellitensystemen verwendet wird), belegen die Videosignale einen Anteil des digitalen Signals und die Renndaten den anderen. Die Anzeige- und Verarbeitungsschaltung **416** enthält eine Schaltung, um die Renndaten von den Videosignalen abzutrennen. Die Renndaten werden durch die Anzeige- und Verarbeitungsschaltung **416** so verarbeitet, daß verschiedene Menüs von Optionen und Daten angezeigt werden können. Rennvideos und die Menüanzeigen können dem Bildschirmgerät **378** über den HF Ausgang **426** oder den Video- und Audioausgang **428** geliefert werden.

[0128] Da Kabelkanäle häufig codiert sind, kann die Anzeige- und Verarbeitungsschaltung **416** auch eine geeignete Schaltung zur Decodierung der Kabel- (oder Satelliten-) Fernsehkanäle enthalten, von denen der Benutzer Teilnehmer ist. Alternativ kann der Benutzer einen üblichen Kabelwandlerzusatz an seinem Fernsehgeräte zur Verwendung in Verbindung mit der Benutzerendstation **370** anbringen.

[0129] Des Weiteren sind verschiedene unterschiedliche Verbindungen mit dem Videobandgerät **424** möglich. Wenn der Videobandgerät **424** ein üblicher Videokassettenbandgerät ist, kann der Videoausgang **430** an dem HF Ausgang oder einem Video- und Audioausgang sein. Wenn der Videobandgerät **424** nur Aufzeichnungskomponenten und keine Fernsehabsimmeinrichtung enthält, dann wäre der HF Ausgang nicht geeignet. In diesem Fall ist der Videoausgang **430** bevorzugt ein Video/Audioausgang statt eines HF Ausgangs.

[0130] Befehle von der Anzeige- und Verarbeitungs-

schaltung **416** werden dem Videobandgerät **424** über den Übertragungsweg **432** geliefert. Der Übertragungsweg **432** kann eine direkte, elektrische Verbindung mit dem Videobandgerät **424** sein, oder es kann eine Infrarotausgangsschaltung verwendet werden, die mit dem Infraroteingang des Videobandgeräts **424** gekoppelt ist. Wenn es erwünscht ist, kann der Videobandgerät **424** mit der Möglichkeit versehen sein, als einen Ausgangsvideobandgerätzustand Daten zu liefern, die den Zustand des Videobandgeräts **424** betreffen (z.B. Band eingelegt, Wiedergabe/Aufzeichnung bestätigt, Indexdaten auf dem Band gelesen/bestätigt, usw.). Die Videobandgerätzustandsdaten können der Anzeige- und Verarbeitungsschaltung **416** über den Übertragungsweg **432** geliefert werden. Das Videobandgerät **424** kann auch mit einem zugeordneten Wandlergerätszustand versehen sein (wie der mit dem Bildschirmgerät **378** in [Fig. 30](#) verbundene).

[0131] Das Wandlerzusatzgerät kann stromabwärts der anderen Komponenten der Benutzerendstation **370** vorgesehen sein, oder kann als eine vollständig getrennte Eingabeeinheit vorgesehen werden.

[0132] In dem erläuternden Beispiel, das in [Fig. 30](#) gezeigt ist, ist der Gerätezusatz **434** zwischen der Anzeige- und Verarbeitungsschaltung **416** und dem Bildschirmgerät **378** vorgesehen.

[0133] Bei dieser Anordnung ist die Leitung **436** vorzugsweise eine HF Leitung. Eine andere Art, in der Fernsehsignale dem Bildschirmgerät **378** geliefert werden können, ist, eine zusätzliche HF oder Video/Audioeingabe **440** für das Bildschirmgerät **378** vorzusehen. Wenn es erwünscht ist, kann eine Decodierung auf dieser Leitung durch ein Zusatzgerät **442** durchgeführt werden. Das Umschalten zwischen dem erwünschten Audio/Video- und HF Eingang zu dem Bildschirmgerät **378** kann durch eine Schaltung innerhalb des Bildschirmgeräts **378** durchgeführt werden, wenn es erwünscht ist.

[0134] Wenn ein Audio/Videoempfänger auch mit dem Heimsystem des Benutzers verbunden ist, sind weitere Optionen verfügbar. Beispielsweise kann der Audio/Videoempfänger (nicht gezeigt) verwendet werden, die verschiedenen Audio- und Videosignale umzuschalten, die in [Fig. 30](#) gezeigt sind. Die HF Videosignale können unter Verwendung einer geeigneten HF Umschalteinrichtung umgeschaltet werden.

[0135] Somit gibt es zahlreiche geeignete Möglichkeiten, mit denen verschiedene Audio/Videoheimkomponenten und die Benutzerendstation **370** angeordnet und verbunden werden können. Die für die Benutzerendstation **370** ausgewählte besondere Anordnung ist nicht auf irgendeine Ausbildung beschränkt. Beispielsweise kann das Bildschirmgerät **378** ein herkömmliches Fernsehgerät mit einer inte-

grierten Fernsehbestimmrichtung sein oder kann irgendein anderes geeignetes Anzeigebildschirmgerät sein. Der Videobandgerät **424** kann ein herkömmlicher Videokassettenbandgerät sein oder er kann einen Zustandsdatenausgang zusätzlich zu den Komponenten enthalten, die notwendig sind, eine Videoaufzeichnung und -wiedergabe auszuführen. Ein oder mehrere Zusatzgeräte **442** und **434** können vorgesehen werden. Ein Audio/Videoempfänger oder eine HF Signalumschalt- und Aufteilungsschaltung können mit der Benutzerendstation **370** verbunden sein. Alle diese Komponenten können als eine getrennte Audio/VideoKomponente vorgesehen sein, oder können einheitlich mit der Benutzerendstation **370** hergestellt werden.

[0136] Das Wettsystem **366** ([Fig. 29](#)) kann verwendet werden, eine Vielfalt interaktiver Wettmerkmale vorzusehen. Gemäß einem Gesichtspunkt der vorliegenden Erfindung wird, wenn der Benutzer das Wettsystem **366** aufruft (z.B., indem ein geeigneter Befehl über die Benutzereingabeschnittstelle **420** ([Fig. 30](#)) eingegeben wird), dem Benutzer beim Schritt **444** ein Anfangsmenü zur Auswahl einer Rennbahn geboten, wie es in [Fig. 31](#) gezeigt ist. Ein geeignetes Format für das Rennbahn-Auswählménü ist eine hervorgehobene Liste, um die gegenwärtige Auswahl zu zeigen. Ein anderes geeignetes Format für das Rennbahn-Auswählménü ist ein Landkartenménü **446**, das in [Fig. 35](#) gezeigt ist. Mit diesen Vorgehen werden verschiedene verfügbare Rennbahnen auf einer Landkarte, z.B. der der Vereinigten Staaten, angezeigt. Die gegenwärtig ausgewählte Rennbahn (Hollywood Park in [Fig. 35](#)) ist hervorgehoben. Vorzugsweise kann der Benutzer eine Rennbahn unter Verwendung von Pfeiltasten auswählen und sie nach oben/unten und rechts/links bewegen, bis der hervorgehobene Abschnitt auf der erwünschten Rennbahn angeordnet ist. Der Benutzer kann dann Eingabe drücken, um diese Rennbahn auszuwählen. Wie es in [Fig. 35](#) gezeigt ist, weist das Landkartenménü **446** vorzugsweise einen Zurückknopf **447** auf. Wenn der Benutzer den Zurückknopf **447** auswählt, wird der Benutzer zu dem vorhergehenden Ménü zurückgebracht. Zusätzlich dazu, als ein Ménü für die Rennbahnauswahl zu dienen, kann ein Format, das dem Landkartenménü **446** ähnlich ist, verwendet werden, dem Benutzer zu gestatten, andere Auswahlen zu machen, wie z.B., einen Bereich des Landes auszuwählen, von dem Renn- oder andere Informationen (z.B. gewerbliche Werbung) gewünscht wird. Das Landkartenménü **446** kann unter Verwendung irgendeiner geeigneten Technik hervorgehoben werden, z.B. unter Verwendung eines Bildzeichens.

[0137] Nachdem eine Rennbahn beim Schritt **444** der [Fig. 31](#) ausgewählt worden ist, entscheidet der Benutzer, ob ein Wettbetrag ausgewählt oder eine Menüauswahl beim Schritt **448** gemacht werden soll. Der Ausdruck "Menüauswahl", der in Verbindung mit

den [Fig. 31–Fig. 34](#) verwendet wird, umfaßt: "andere Rennbahn", "anderes Rennen", "Informationen" und "Konto". Entsprechend der vorliegenden Erfindung werden Menüauswahlen andere Rennbahn [450](#), anderes Rennen [452](#), Informationen [454](#) und Konto [456](#) auf einem Bildschirm [458](#) aus gemischtem Text und Bild angezeigt, wie es in [Fig. 36](#) gezeigt ist. Vorzugsweise erscheinen die Menüoptionen an dem unteren Ende des Bildschirms [458](#). Die gegenwärtig ausgewählte Rennbahn [460](#) (Churchill Downs), Rennen Nr. [462](#) (Rennen 2) und die Zeit bis zum Setzen [464](#) (neun Minuten) erscheinen in einem Streifen [466](#) an dem oberen Ende des Bildschirms [458](#). Die Voreinstellung für das gegenwärtig ausgewählte Rennen ist das nächste angesetzte Rennen, das auf der ausgewählten Rennbahn gelaufen wird. Gegenwärtige Gewinnchancen oder andere zweckmäßige Renninformationsgegenstände erscheinen in dem Feld [468](#).

[0138] Des weiteren wird ein Rennvideo [470](#) in Realzeit gleichzeitig im Feld [472](#) angezeigt. Typischerweise sind Rennvorausschau vor jedem Rennen gezeigt. Diese Vorausschau können Ansichten der Rennbahn, der Rennbahnbesucher und der Rennteilnehmer, Interviews mit Jockeys und Trainern und Kommentare enthalten. Zur Setzzeit wird das Video des Rennen selbst gezeigt. Wenn keine Rennvideos für die ausgewählte Rennbahn verfügbar sind, kann das Feld [472](#) einen Videofilm von Rennen auf anderen Rennbahnen enthalten, oder kann Werbeinformationen enthalten, usw.

[0139] Die Anordnung auf dem Bildschirm [458](#) ermöglicht dem Benutzer, zu messen, wieviel Zeit übrig bleibt, eine Wette zu setzen, indem die Zeit bis zur Wettzeit [464](#) und das Rennvideo [470](#) betrachtet werden. Gegenwärtige Gewinnchancen können ohne weiteres im Feld [468](#) angesehen werden. Mit dem Bildschirm [458](#) kann der Benutzer Rennvorausschau und Rennvideos in Realzeit betrachten, während das Wetten auf Rennen interaktiv erfolgt.

[0140] Im Schritt [448](#) der [Fig. 31](#) wählt der Benutzer einen Wettbetrag aus, indem der hervorgehobene Abschnitt [474](#) ([Fig. 36](#)) auf den erwünschten Dollarbetrag (\$5 in [Fig. 36](#)) bewegt wird. Auf irgendeinem Bildschirm, wie dem Bildschirm [458](#) ([Fig. 36](#)), kann der Benutzer eine erwünschte Auswahl unter Verwendung der Eingabeschnittstelle [420](#) ([Fig. 30](#)) vornehmen. Beispielsweise kann der Benutzer, wenn die Benutzereingabeschnittstelle [420](#) ([Fig. 30](#)) eine Infrarotfernsteuerung und einen Empfänger umfaßt, eine "Auswahl" oder "Eingabetaste" auf der Fernsteuerung drücken, um eine Auswahl zu treffen.

[0141] Nachdem ein Wetteinsatz beim Schritt [448](#) der [Fig. 31](#) ausgewählt worden ist, wird der Benutzer zum Schritt [476](#) gebracht, in dem ein Wetttyp oder eine Menüauswahl ausgewählt wird. Der Wetttyp kann unter Verwendung eines Bildschirms ausge-

wählt werden, wie des Schirms [478](#) in [Fig. 37](#). Wie es in [Fig. 37](#) gezeigt ist, bleiben viele der Anzeigemerkmale des Bildschirms [458](#) ([Fig. 36](#)) unverändert, wenn sich der Benutzer vom Schritt [448](#) ([Fig. 31](#)) zu dem Schritt [476](#) ([Fig. 31](#)) bewegt. Beispielsweise bleibt der Streifen [446](#) unbeeinflusst, ebenso wie die Menüauswahlen andere Rennbahnen [450](#), anderes Rennen [452](#), Informationen [454](#) und Konto [456](#). Das Feld [468](#) (das Gewinnchancen enthält) und das Feld [472](#) (das ein Rennvideo [470](#) enthält) sind auch vom Schritt [448](#) ([Fig. 31](#)) zum Schritt [476](#) ([Fig. 31](#)) unverändert. Ein Vorteil, Bildschirme bereitzustellen, die sich nicht übermäßig von Schritt zu Schritt ändern, ist, daß der Benutzer weniger wahrscheinlich verwirrt wird und Menüoptionen ohne weiteres mit dieser Methode finden kann.

[0142] Der Benutzer wählt einen Wetttyp, wie eine Gewinnwette, aus, indem der hervorgehobene Abschnitt [480](#) auf die Gewinnwette bewegt und ausgewählt wird, z.B., indem der geeignete Befehl mit der Benutzereingabeschnittstelle [420](#) ([Fig. 30](#)) eingegeben wird.

[0143] Nach der Auswahl des Wetttyps im Schritt [476](#) der [Fig. 31](#) wird dem Benutzer ein Rennteilnehmer-Auswahlmenü beim Schritt [482](#) geboten. Ein geeignetes Bildschirmformat für das Rennteilnehmermenü ist auf dem Schirm [448](#) in [Fig. 38](#) gegeben. Nachdem die Anzahl der Rennteilnehmer, die entweder verlangt oder für die ausgewählte Wetttyp gestattet wird, ausgewählt worden ist, geht das System zum Schritt [486](#), bei dem dem Benutzer die Menüoptionen Wette setzten [488](#), anderer Betrag [490](#) und Löschen [494](#) zusätzlich zu den Menüauswahlen [450](#), [452](#), [454](#) und [456](#) geboten werden, die an dem unteren Ende des Bildschirms [494](#) in [Fig. 39](#) aufgelistet sind. Auf dem Bildschirm [494](#) werden auch die Wettnummer [496](#), der Wettbetrag [498](#), der Wetttyp [500](#) für die ausgewählte Wette in den Schritten [448](#), [476](#) und [482](#) angezeigt.

[0144] Wenn die Option Wette [488](#) setzen ausgewählt wird, werden Wetttransaktionsdaten entsprechend der ausgewählten Wette von der Benutzerendstation [370](#) ([Fig. 29](#)) zu der Wettdatenverwaltungseinrichtung [380](#) ([Fig. 29](#)) beim Schritt [510](#) ([Fig. 31](#)) übertragen.

[0145] Nach einem kurzen Bildschirm, auf dem der Benutzer gewarnt wird, daß die Wetttransaktion fortgeschickt wird (z.B., mit der Mitteilung "Wette senden), wird eine Bestätigungsmittlung, wie die Mitteilung [504](#), auf dem Bildschirm [406](#) angezeigt, wie es in [Fig. 40](#) gezeigt ist. Vorzugsweise nimmt, wenn sich die Simultanübertragung des ausgewählten Rennens der Setzzeit nähert, das Bildschirmformat die größere, nahezu volle Bildschirmgröße des Bildschirms [506](#) an. Das Rennvideo wird in dem mittleren Abschnitt des Bildschirms [506](#) gezeigt. Ein relativ klei-

ner Abschnitt **508** des Bildschirms **506** wird verwendet, den ausgewählten Wettensatz, die Wetty und den/die Renn Teilnehmer anzuzeigen.

[0146] Wenn der Benutzer einen anderen Betrag **490** (Fig. 39) beim Schritt **486** der Fig. 31 auswählt, dann kann der Benutzer einen neuen Wettensatz beim Schritt **512** auswählen (unter Verwendung eines Menüs, wie des Bildschirms **458** der Fig. 36). Die Auswahl von Löschen **492** (Fig. 39) bringt den Benutzer zum Schritt **448** zurück.

[0147] Die Ergebnisse der Auswahl eines der "Menüauswahlen" (andere Rennbahn, anderes Rennen, Informationen oder Konto) vom Schritt **448**, **476**, **482** oder **486** sind in Fig. 32 gezeigt. Wenn "andere Rennbahn" beim Schritt **514** ausgewählt wird, dann wird dem Benutzer die Menüauswahl "Rennbahn" und "Menüauswahl" beim Schritt **516** geboten. Ein geeignetes Menüformat zur Auswahl einer neuen Rennbahn ist ein Format, wie das für den Bildschirm **518** in Fig. 41 verwendete. Wenn eine "Menüauswahl" vorgenommen wird, kehrt der Benutzer zu dem Schritt **514** zurück.

[0148] Wenn "Konto" von dem Benutzer beim Schritt **514** ausgewählt wird, wird dem Benutzer ein solches Menü geboten, wie der Bildschirm **520** der Fig. 42, das den Benutzer auffordert, seinen persönlichen Kenncode einzugeben. Der Benutzer gibt den persönlichen Kenncode beim Schritt **522** (Fig. 32) über die Benutzereingabeschnittstelle **420** (Fig. 30) ein. Während des Eingabevorgangs des persönlichen Kenncodes ändern die Felder **521** die Farbe, um anzugeben, wenn jedes Codeelement (z.B. eine Ziffer) eingegeben ist. Nachdem der persönliche Kenncode eingegeben worden ist, wird der Schirm **524** angezeigt, wie es in Fig. 43 gezeigt ist. In dem Schirm **524** ist der Kontostand **526** des Benutzers gezeigt (wie er z.B. von der Wettdatenverwaltungseinrichtung **380** der Fig. 29 erhalten wird). Ebenfalls ist ein Menü zur Übertragung von Geldbeträgen **528** angezeigt. Beim Schritt **530** (Fig. 32) wählt der Benutzer den erwünschten Geldbetrag aus, der von der Bankeinrichtung **412** (Fig. 29) auf sein Konto bei der Wettdatenverwaltungseinrichtung **380** (Fig. 29) übertragen werden soll, indem die Menüoption Geldmittel übertragen **532** (Fig. 43) hervorgehoben wird. Nach dieser Auswahl wird eine Bestätigungsmittelung, wie "Bankübertragung", angezeigt. Der Kontostand **526** wird aktualisiert, um den neuen Kontostand wiederzugeben, sobald die Übertragung abgeschlossen ist.

[0149] Wenn die Menüoption "Informationen" beim Schritt **514** in Fig. 32 ausgewählt wird, wird dem Benutzer die Möglichkeit gegeben, aus den Menüoptionen "Renninformationen", "andere" und "Menüauswahl" beim Schritt **534** auszuwählen. Wenn "Renninformationen" ausgewählt wird, dann wird dem Benutzer eine Liste von Menüoptionen beim Schritt **536** ge-

boten. Ein geeignetes Menüformat zur Anzeige der Menüoptionen in dem Schritt **536** ist ein Bildschirm **538** (Fig. 44) der dem Benutzer ermöglicht, die erwünschte Menüoption hervorzuheben. Vier Optionen sind in dem Informationsgruppenabschnitt des Bildschirms **538** aufgeführt (Fig. 44). Um zusätzliche Auflistungen zu sehen, bringt der Benutzer den Pfeil nach unten oder oben, um sich durch die Liste zu bewegen oder umzublättern.

[0150] Wenn die Option "letzte Änderungen/Übergewichte" beim Schritt **536** der Fig. 32 ausgewählt wird, dann wird eine Liste der letzten Änderungen und Übergewichte beim Schritt **538** angezeigt. Streichungen werden beim Schritt **540** angezeigt, wenn "Streichungen" als Menüoption ausgewählt wird. Beim Schritt **542** werden Wetterinformationen angezeigt, wenn diese Option beim Schritt **536** ausgewählt wird. Rennbesonderheiten werden beim Schritt **544** angezeigt, wenn "Besonderheiten" beim Schritt **536** ausgewählt wird. Gewinnchancen werden beim Schritt **546** angezeigt, wenn die beim Schritt **536** ausgewählte Menüoption "Gewinnchancen" ist. Des Weiteren werden Streichungen vorzugsweise auf den Bildschirmen angegeben, die die Renn Teilnehmernummern aufweisen (z.B., durch die Anmerkung "gestrichen" neben der entsprechenden Renn Teilnehmernummer). Gewinnchancen können unter Verwendung des traditionellen Bruchteilformats (z.B. 9/5) angezeigt werden, oder können unter Verwendung eines Prozentformats (z.B. 5,0 %) angezeigt werden, wie es in Fig. 45 gezeigt ist.

[0151] Eine andere Gruppe Renninformationen, die betrachtet werden kann, sind Handicapinformationen. Um Handicapinformationen anzusehen, wählt der Benutzer beim Schritt **536** "Handicaps". Die Auswahl "Handicaps" vorzunehmen, bewegt den Benutzer zum Schritt **548** in Fig. 33, bei dem der Benutzer zwischen Betrachten von Handicapdaten und Erzeugen einer persönlichen Leistungsklassifizierung wählt. Wenn der Benutzer "Handicapdaten betrachten" wählt, werden verschiedene Handicapdatenbildschirme angezeigt, die bspw. momentane Leistungsklassifizierungen, Geschwindigkeit-/Klasse-Klassifizierungen, Gangklassifizierungen und Jockey/Trainer-Informationen beim Schritt **550** zeigt.

[0152] Wenn "persönliche Leistungsklassifizierung" beim Schritt **548** (Fig. 33) ausgewählt wird, wird dem Benutzer die Möglichkeit geboten, seine eigenen, persönlichen Leistungsklassifizierungen zu erzeugen, indem Gewichte für verschiedene Handicapklassen eingegeben werden. Wie es in Fig. 46 gezeigt ist, wird ein Menü von Optionen vorzugsweise unter Verwendung eines Bildschirmformats, wie es für den Bildschirm **552** verwendet wurde, angezeigt. Handicapklassen umfassen, sind aber nicht darauf beschränkt, die Geschwindigkeit **544**, die Zucht **556**, Geldwert **558** und Bahnzustand **560**. Die gegenwärt-

tigen Gewinnchancen (z.B. die Gewinn-Gewinnchancen) für jeden Rennteilnehmer können auch als Handicapgruppe eingeschlossen werden, wenn es erwünscht ist. Die Gewichte werden eingegeben, indem ein hervorgehobener Abschnitt des Bildschirms **552** zu dem erwünschten Gewicht bewegt und das hervorgehobene Gewicht an der Benutzereingabeschnittstelle **420** ausgewählt wird (**Fig. 30**). Das erwünschte Gewicht für die Geschwindigkeitsklasse wird beim Schritt **562** (**Fig. 33**) ausgewählt. Die Gewichte für die Zucht, den Geldwert und den Bahnzustand werden bei den Schritten **564**, **566** bzw. **568** eingegeben (**Fig. 33**). Die auf dem Bildschirm **552** der **Fig. 46** gewählten Gewichte sind: Geschwindigkeit 4, Zucht 2, Geldwert 5 und Bahnzustand 3.

[0153] Nachdem alle Gewichte eingegeben worden sind, wird die persönliche Leistungsklassifizierung beim Schritt **570** (**Fig. 33**) angezeigt. Irgendein geeignetes Anzeigeformat kann verwendet werden, die Klassifizierungen anzuzeigen. Beispielsweise können die Klassifizierungen numerisch angezeigt werden, wobei ein Säulendiagramm, ein Tortendiagramm oder eine andere graphische Anzeige verwendet wird. Wie es in **Fig. 47** gezeigt ist, ist eine geeignete Anzeige eine horizontale Graphik **572**. Rennteilnehmer werden numerisch auf der linken Seite der Graphik **572** aufgelistet. Die entsprechenden Ergebnisse der persönlichen Leistungsklassifizierungsauswahl, die in den Schritten **562**, **564**, **566** und **568** vorgenommen wurde (**Fig. 33**), sind numerisch auf der rechten Seite der Graphik **572** gezeigt. Ebenfalls sind – in der Mitte der Graphik **572** – Rennteilnehmerbildzeichen **574** gezeigt, von denen jedes horizontal in einem Abstand von dem linken Rand der Graphik **572** angeordnet ist, der für das numerische, persönliche Leistungsklassifizierungsergebnis repräsentativ ist. Nach dem die persönlichen Leistungsklassifizierungen beim Schritt **570** angezeigt wurden, kehrt das System zu dem Schritt **548** zurück (wenn dies von dem Benutzer mitgeteilt wird).

[0154] Die Benutzerendstation **370** (**Fig. 30**) führt die Berechnungen durch, die notwendig sind, die persönlichen Leistungsklassifizierungen auf der Grundlage der Renndaten, die von der Renndatenschnittstelle **372** (**Fig. 29**) erhalten werden, und der ausgewählten, persönlichen Leistungsklassifizierungsgewichte zu bestimmen. Irgendein geeignetes Verfahren zur Berechnung der Leistungsklassifizierung kann verwendet werden, wie, die Gewichte mit einem numerischen Wert zu multiplizieren, der für die Stärke des Rennteilnehmers in der entsprechenden Gruppe repräsentativ ist. Beispielsweise könnte in der Geschwindigkeitsgruppe das Gewicht 4, das in **Fig. 46** ausgewählt wurde, mit der prozentualen Klassifizierung des Rennteilnehmers bezüglich der Durchschnittsgeschwindigkeit in den letzten Rennen multipliziert werden. Alternativ könnte eine vorbestimmte Geschwindigkeitsleistungsklassifizierung verwendet

werden. Obgleich der Bildschirm **552** (**Fig. 46**) vier persönliche Leistungsklassifizierungsgruppen zeigt, kann irgendeine Anzahl Gruppen verwendet werden, die nur durch die Menge an statistischen Renndaten beschränkt sind, die von der Renndatenschnittstelle **372** verfügbar sind (**Fig. 29**).

[0155] Zu der **Fig. 32** zurückkehrend werden, wenn die Menüoption "andere" beim Schritt **534** ausgewählt wird, dann dem Benutzer Menüoptionen "Rennsimultanübertragungszeitplan", "verschiedene Ankündigungen", "Hilfe" und "Fragebogen" beim Schritt **576** geboten. Ein Zeitplan, welche Rennen über Videos simultan übertragen werden, wird angezeigt, wenn "Simultanübertragungszeitplan für Rennen" ausgewählt wird. Vorzugsweise kann ein Benutzer aus der angezeigten Liste von Simultanübertragungsrennen auswählen. Wenn ein bestimmtes Rennen aus den angezeigten beim Schritt **576** ausgewählt wird, bringt die Benutzerendstation **370** (**Fig. 29**) den Benutzer zum Schritt **448** in **Fig. 31** zurück, wo dem Benutzer die Möglichkeit gegeben wird, eine Wette für das ausgewählte Rennen abzuschließen.

[0156] Wenn "verschiedene Ankündigungen" im Schritt **576** ausgewählt wird, werden Ankündigungsinformationen angezeigt. Hilfeinformationen werden angezeigt, wenn "Hilfe" ausgewählt wird. Da die Benutzerendstation **370** (**Fig. 30**) Videosignale verarbeiten kann, können die Ankündigungsinformationen, die im Schritt **576** geliefert werden, Videofilme zusätzlich zu Textinformationen enthalten. Beispielsweise können die Renndatenschnittstelle **372** (**Fig. 29**), die Rennvideoquelle **374** (**Fig. 29**) oder eine andere geeignete Ankündigungsquelle komprimierte Videokurzfilme zu der Benutzerendstation **370** der **Fig. 30** übertragen, wo sie in einer örtlichen Massenspeichereinrichtung **578** (**Fig. 30**) gespeichert werden (z.B. einem Festplattenlaufwerk). Wenn Ankündigungen, Hilfe oder irgendwelche anderen Informationen ausgewählt wird, die aus einer Videodarstellung einen Vorteil zieht, wird das komprimierte Videosignal, das in der örtlichen Massenspeichereinrichtung **578** gespeichert ist (**Fig. 30**), unter Verwendung der Anzeige- und Verarbeitungsschaltung **416** wiedergegeben (**Fig. 30**).

[0157] Eine andere Menüoption, die im Schritt **576** (**Fig. 32**) ausgewählt werden kann, ist "Fragebogen". Wenn diese Auswahl gemacht wird, liefern die Benutzerendstationen **370** einen interaktiven Fragebogen auf dem Bildschirm **378**, den der Benutzer beantworten kann, wenn er interessiert ist. Eine typische Verwendung solcher Fragebogen wäre, die Benutzer rückmeldung zu erleichtern. Beispielsweise können Fragebogen vorgesehen werden, die den Benutzer fragen, welche bestimmten Dienste des Wettsystems **366** (**Fig. 29**) sein größtes Interesse haben, usw.. Wenn der Fragebogen abgeschlossen ist, könne die

Ergebnisse der Fragebögen zu der Teilnehmereinrichtung **400** (Fig. 29) übertragen werden, wobei die Transaktionsdaten-Übertragungsschaltung **422** (Fig. 30) und die Übertragungsleitung **402** (Fig. 29) verwendet werden.

[0158] Wie es oben beschrieben wurde, ist eine "Menüauswahl" Option im Schritt **514** (Fig. 32) "ein andere Rennbahn". Die Auswahl einer anderen Rennbahn ist in Fig. 48 dargestellt, in der die Rennbahn Hollywood Park ausgewählt worden ist. Wenn eine neue Rennbahn ausgewählt wird, wird die vorhergehend ausgewählte Rennbahn **460** (z.B. Churchill Downs in Fig. 36) durch die gegenwärtig ausgewählte Rennbahn **580** ersetzt. Des Weiteren wird das gegenwärtig ausgewählte Rennen **582** automatisch aktualisiert, um das nächste gegenwärtig geplante Rennen wiederzugeben, das auf der gegenwärtig ausgewählten Rennbahn gelaufen werden soll. Wie es in Fig. 48 gezeigt ist, ist das nächste in Hollywood Park geplante Rennen das Rennen 3. Die Zeit bis zum Setzen **584** wird automatisch beim Eintritt in den Bildschirm **586** aktualisiert, der dem nächsten gegenwärtig geplanten Rennen entspricht. Auch werden die Gewinnchancen **590** und das Rennvideo **592** automatisch aktualisiert.

[0159] Wenn es erwünscht ist, zu einem anderen Rennen von einem Bildschirm, wie dem Bildschirm **586**, zu wechseln, der die Menüauswahlen "andere Rennbahn", "anderes Rennen", "Informationen" und "Konto" anzeigt, hebt der Benutzer den Abschnitt **594** des Bildschirms **586**, der der Menüoption "anderes Rennen" entspricht, beim Schritt **514** hervor (Fig. 32). Das Auswählen "anderes Rennen" im Schritt **514** (Fig. 32) bringt den Benutzer zum Schritt **596** in Fig. 34. Ein geeigneter Bildschirm zur Anzeige der Menüoptionen, die im Schritt **596** verfügbar sind, ist der Bildschirm **598**, der in Fig. 49 gezeigt ist.

[0160] Wie es in Fig. 49 gezeigt ist, wird eine Anzahl Betrachtungsoptionen für jedes Rennen geboten, wie "Ergebnisse", "Warnung" und "Band/VCR". Bei Rennen, die gelaufen wurden, ist die geeignete Option "Ergebnisse", die einem Benutzer ermöglicht, ein früheres Rennen zu betrachten. Wenn der Benutzer "Ergebnisse" im Schritt **596** der Fig. 34 auswählt, wird dem Benutzer die Menüoption "Rennen betrachten" im Schritt **600** geboten. Ein geeigneter Bildschirm, um diese Option dem Benutzer anzugeben, ist der Bildschirm **602** der Fig. 50. Wenn der Benutzer entscheidet, das Rennen anzusehen, und die Menüauswahl "Rennen betrachten" im Schritt **600** (Fig. 34) vornimmt, wird ein Video des Rennens im Schritt **602** (Fig. 34) angezeigt, und, wenn es erwünscht ist, kann der Benutzer mit einer Transaktionsgebühr für die Herstellung dieser Auswahl belastet werden. Transaktionsgebühren können unter Verwendung irgendeiner geeigneten Technik erhoben werden. Beispielsweise kann die Benutzerendstation

370 ein Betriebstagebuch der Transaktionsgebühren aufrechterhalten, mit denen der Benutzer belastet wird, wenn er Auswahlen vornimmt, wie "Rennen betrachten", usw.. Periodisch kann dieses Betriebsbuch zu der Teilnehmereinrichtung **400** übertragen werden, die eine Rechnung für den Benutzer aufstellt, oder die das Benutzerkonto (an der Bank **412** oder an der Wettdatenverwaltungseinrichtung **380**) belastet. Der Benutzer kann auch mit Transaktionsgebühren für jede Wette belastet werden, die in der Wettdatenverwaltungseinrichtung **380** abgeschlossen wird. Diese Art Transaktionsgebühr wird bevorzugt zum Zeitpunkt erhoben, zu dem die Wette gesetzt wird, z.B., indem das Benutzerkonto (bei der Wettdatenverwaltungseinrichtung **380** oder der Bank **412**) mit der Transaktionsgebühr zusätzlich zu dem Wettbetrag belastet wird.

[0161] Damit der Benutzer die Ergebnisse vorher gelaufener Rennen beobachten kann, müssen Videofilme der Rennen in einer geeigneten Einrichtung gespeichert und dem Benutzer bei Anfrage geliefert werden. Eine Vielzahl Anordnungen, um diese Aufgabe auszuführen, ist möglich. Beispielsweise kann, wie es in Fig. 29 gezeigt ist, ein Benutzer eine Bestellung für ein Rennvideo von der Benutzerendstation **370** über die Übertragungsleitung **390** aufgeben. Die Bestellung wird von der Transaktionsdatenschnittstelle **394** empfangen, die die Bestellung und irgendwelchen notwendigen Kontoüberprüfungsinformationen an das Wettdatenverwaltungssystem **380** überträgt. Die Rennvideo-Bestellinformationen können an das Video- und Datenübertragungssystem **368** von der Wettdatenverwaltungseinrichtung **380** über die Übertragungsverbindung **398** übertragen werden. Wenn es erwünscht ist, eine Gebühr für die Bestellung von Videos von Rennergebnissen zu erheben, kann das Wettdatenverwaltungssystem **380** das Benutzerkonto entsprechend belasten, wenn die Bestellung erhalten wird.

[0162] Das Video- und Datenübertragungssystem **368** kann ein Hochleistungsspeichermedium enthalten, das zur Aufzeichnung von Rennen geeignet ist, wie sie von der Rennvideoquelle **374** erhalten werden. Um die in dem Video- und Datenübertragungssystem notwendige Speichermenge zu minimieren, kann es erwünscht sein, nur das Video des Rennens und keine Vorausschau des Rennens aufzuzeichnen. Es mag auch gewünscht werden, digital die Videos zu komprimieren.

[0163] Verschiedene Methoden können verwendet werden, die Rennvideos, die in dem Video- und Datenübertragungssystem **368** gespeichert werden, zu der Benutzerendstation **370** zu liefern. Beispielsweise kann das Seitenband oder ein anderer Abschnitt der Bandbreite, die für das Wettsystem **366** verwendet wird, Renndaten zu den Benutzerendstationen **370** zu liefern, ausreichend breit sein, die Lieferung

komprimierter Videofilme zusätzlich zu den Renndaten zu unterstützen. Wenn ein komprimierter Videofilm codierte Informationen enthält, empfangen nur berechnete Benutzer, die auswählten, das Rennergebnisvideo zu betrachten, den Videofilm empfangen. Eine ähnliche Methode ist, die verlangten Videoinformationen über einen verfügbaren Videokanal zu den berechtigten Benutzern zu schicken. Ein Kabelkanal mit Bezahlung pro Ansicht ist auch ein geeigneter Weg, Rennvideos für die Benutzerendstation **370** vorzusehen.

[0164] Unabhängig davon, wie die Benutzerendstation **370** den verlangten, voraufgezeichneten Rennvideofilm erhält, zeigt beim Schritt **602** (Fig. 34) die Benutzerendstation **370** das Video auf dem Bildschirmgerät **378** an. Wenn es notwendig ist, dekomprimiert die Benutzerendstation **370** alle komprimierten Videoinformationen.

[0165] Unterschiedliche Optionen stehen für Rennen zur Verfügung, die noch nicht gelaufen sind. Beispielsweise kann der Benutzer "Warnung" beim Schritt **596** (Fig. 34) auswählen, um gewarnt zu werden (z.B. durch einen Hörtönen und/oder eine visuelle Aufforderung auf dem Anzeigebildschirm), daß das Rennen gerade dabei ist, gelaufen zu werden. Wenn Warnung beim Schritt **596** (Fig. 34) ausgewählt wird, löst die Benutzerendstation **370** (Fig. 30) ein Warnsignal aus und zeigt das Rennvideo, wenn es beim Schritt **604** (Fig. 34) geeignet ist. Der Benutzer kann auch "Band/VCR" beim Schritt **596** (Fig. 34) auswählen. Wenn "Band/VCR" beim Schritt **596** (Fig. 34) ausgewählt wird, programmiert die Benutzerendstation **370** (Fig. 30) beim Schritt **606** (Fig. 34) den Videobandgerät **424** (Fig. 30) mit den geeigneten Aufzeichnungsinformationen, oder betätigt den Videobandgerät **424** (Fig. 30) zum Zeitpunkt des ausgewählten Rennens. Somit ermöglicht die Auswahl "Band/VCR", daß das ausgewählte Rennen aufgezeichnet wird. Wenn es erwünscht ist, kann der Benutzer die aufgezeichneten Rennvideos durch den Videobandgerät **424** (Fig. 30) betrachten. Wenn der Videobandgerät **424** (Fig. 30) Daten, wie Indexdaten, zu der Benutzerendstation **370** (Fig. 30) übertragen kann, kann die Benutzerendstation **370** (Fig. 30) die Wiedergabe von Rennvideos koordinieren.

[0166] Irgendeine geeignete Anzeige kann verwendet werden, dem Benutzer die Menüoptionen des Schritts **596** (Fig. 34) anzubieten. Bei dem Beispiel des Bildschirms **598** erscheinen die für jedes Rennen verfügbaren Optionen in Fettbuchstaben, wohingegen nicht verfügbare Optionen nur mager erscheinen. Beispielsweise sind das Rennen 1 und das Rennen 2 bereits gelaufen worden. Entsprechend erscheinen die Ergebnisse **608** und **610** in Fettbuchstaben. Die Rennen 3 und 4 sind noch nicht gelaufen worden, so daß Warnungen **612** und **614** und Band/VCR **616** und **618** fett erscheinen.

[0167] Der Durchschnittsfachmann auf dem Gebiet erkennt, daß die vorliegende Erfindung durch andere als die beschriebenen Ausführungsformen umgesetzt werden kann, die zum Zweck der Darstellung und nicht der Einschränkung angegeben wurden, und die vorliegende Erfindung nur durch die folgenden Ansprüche beschränkt ist.

Patentansprüche

1. Interaktives Wettsystem (**366**) zum Wetten außerhalb der Rennbahn und zum Betrachten aktueller Rennen in Realzeit, wobei das System gekennzeichnet ist durch:

- eine Wettdatenverwaltungseinrichtung (**380**) zur Bereitstellung von Renndaten in Realzeit, die der Vorbereitung von dem Wetten auf, der Gewinnchancenbestimmung und dem Ablauf aktueller, tatsächlicher Rennen von einer Mehrzahl von Rennbahnen entsprechen, und zur Aufrechterhaltung von Wettkonten für Benutzer des Systems, wobei die Wettdatenverwaltungseinrichtung Totalisatoren umfasst, die an den Rennbahnen eingerichtet sind und auf Wetten ansprechen, die von Personen vor Ort und in der Ferne von den Totalisatoren an den Rennbahnen abgeschlossen werden;
- eine Renndatenschnittstelle (**372**), die die Realzeit-Renndaten von der Wettdatenverwaltungseinrichtung (**380**) erhält;
- eine Quelle für Rennvideos (**374**), wobei die Quelle eine Einrichtung zur Erzeugung von Realzeit-Simultanübertragungsvideos von aktuellen Rennen von den Rennbahnen umfasst;
- ein Video- und Datenübertragungssystem (**368**) zum Empfang der Realzeit-Renndaten von der Renndatenschnittstelle (**372**) und der Realzeit-Simultanübertragungsvideos von der Quelle von aktuellen Realzeit-Rennvideos (**374**), wobei das Video- und Datenübertragungssystem (**368**) sowohl Realzeit-Renndaten als auch Realzeit-Simultanübertragungsvideos zur Fernbetrachtung in Realzeit liefert;
- eine Benutzerendstation (**370**) zum Empfangen, Betrachten und Antworten auf die Realzeit-Renndaten und die Realzeit-Simultanübertragungsvideos;
- eine Einrichtung (**416**) zur gleichzeitigen Anzeige der Realzeit-Renndaten und der Realzeit-Simultanübertragungsvideos; und
- eine Zugriffssicherungsschnittstelle (**169**), um einen berechtigten Benutzer des Systems (**366**) und dessen Wettkonten zu erkennen,

wobei die Endstation (**370**) des weiteren umfasst:

- eine Einrichtung (**132**) zum Einstellen einer Warnfunktion für ein vorbestimmtes Rennen, von dem gewünscht wird, ein Rennvideo zu betrachten;
- eine Einrichtung (**132**) zum Auslösen einer Warnung, wenn das vorbestimmte Rennen gerade dabei ist, gelaufen zu werden; und
- eine Einrichtung (**110, 160**) zur Anzeige des Realzeit-Simultanübertragungsvideos des vorbe-

stimmten Rennens, wenn das Rennen gelaufen wird.

2. System (366) des Anspruchs 1, wobei die Benutzerendstation (370) umfasst:
 ein Bildschirmgerät (378);
 eine Anzeige- und Verarbeitungsschaltung (416) zur Anzeige der Realzeit-Renndaten und der Realzeit-Simultanübertragungsrennvideos auf dem Bildschirmgerät (378);
 eine Benutzereingabeeinrichtung (420) zum Empfang von Wetttdaten, die von einem Benutzer zu setzenden Wetten entsprechen; und
 eine Transaktionsdatenübertragungsschaltung (422), die die Wetttdaten überträgt, wobei die Wetttdatenverwaltungseinrichtung (366) die Wetttdaten von der Transaktionsdatenübertragungsschaltung (422) erhält und das Wettkonto nach einem Rennen justiert, um die Ergebnisse des Rennens wiederzugeben.

3. System (366) des Anspruchs 1, wobei die Benutzerendstation (370) des weiteren umfasst:
 eine Einrichtung zur Darstellung von Renngewinnchancen, Pools, vorausgesagten Auszahlungen und tatsächlichen Auszahlungen auf dem Bildschirmgerät (378),
 von späten Änderungen, Übergewichten und Streichungen auf dem Bildschirmgerät (378),
 eines Simultanübertragungszeitplans auf dem Bildschirmgerät (378), Ankündigen auf dem Bildschirmgerät (378),
 eines interaktiven Fragebogens auf dem Bildschirmgerät (378),
 von Gewinnchancen für Exakta-Wetten auf dem Bildschirmgerät (378),
 von Gewinnchancen für Trifecta-Wetten auf dem Bildschirmgerät (378),
 von n-Auswahlwetten auf dem Bildschirmgerät (378),
 von Rennergebnissen auf dem Bildschirmgerät (378),
 von Neuigkeiten und Informationen auf dem Bildschirmgerät (378) und
 von Wetter- und Bahnbedingungen auf dem Bildschirmgerät (378).

4. System (366) des Anspruchs 1, wobei die Benutzerendstation (370) des weiteren umfasst:
 eine Einrichtung (140) zur Annahme von persönlichen Leistungsklassifizierungsgewichten für jede einer Mehrzahl von Handicapgruppen für eine Mehrzahl Rennteilnehmer;
 eine Einrichtung (132) zur Berechnung einer persönlichen Leistungsklassifizierung für jeden Rennteilnehmer auf der Grundlage der Realzeit-Renndaten und der persönlichen Leistungsklassifizierungsgewichte; und
 eine Einrichtung (140) zur Anzeige der persönlichen Leistungsklassifizierungen auf dem Bildschirmgerät (378).

5. System (366) des Anspruchs 1, wobei die Endstation (370) des weiteren umfasst:
 eine Einrichtung (132) zum Einstellen einer Warnfunktion für ein vorbestimmtes Rennen, von dem gewünscht wird, ein Rennvideo zu betrachten;
 eine Einrichtung (132) zum Auslösen einer Warnung, wenn das vorbestimmte Rennen gerade dabei ist, gelaufen zu werden; und
 eine Einrichtung (110, 160) zur Anzeige des Realzeit-Simultanübertragungsrennvideos des vorbestimmten Rennens, wenn das Rennen gelaufen wird.

6. System (366) des Anspruchs 1, wobei die Sicherheitszugriffsschnittstelle (169) des weiteren umfasst:
 einen persönlichen Kenncode, der für einen gegebenen Benutzer eindeutig ist,
 eine Chip-Karten-Schnittstelle (169), um eine Chip-Karte (170) und dem Benutzer zugeordneten Daten darauf, einschließlich eines Chip-Karten-Kontostands, zu lesen;
 eine Einrichtung (351) zur Überprüfung des persönlichen Kenncodes in Kombination mit der Chip-Karte (170);
 eine Einrichtung (352, 353), um den Zugang zu dem System (366) in positiver Reaktion auf die Überprüfungseinrichtung zu erlauben.

7. System (366) des Anspruchs 1, das des weiteren umfasst:
 eine Einrichtung (400) zur Begrenzung der Menge der aktuellen Realzeit-Renndaten, die zu der Benutzerendstation (370) übertragen werden, so dass nur ausgewählte Rennbahnen, Rennen, Wetttypen und Wettbeträge auf dem Bildschirmgerät (378) angege- ben werden können.

8. Verfahren zum interaktiven Wetten auf aktuelle Realzeit-Rennen, wobei ein Wettsystem (366) außerhalb der Bahn verwendet wird, wobei das Verfahren gekennzeichnet ist durch:
 Erzeugen von Realzeit-Renndaten, die der Vorbereitung von, dem Wetten auf, der Gewinnchancenbestimmung und dem Ablauf aktueller tatsächlicher Rennen von einer Mehrzahl von Rennbahnen entsprechen, mit einer Wetttdatenverwaltungseinrichtung (380), die Totalisatoren umfasst, die an den Rennbahnen eingerichtet sind und auf Wetten ansprechen, die von Personen vor Ort und in der Ferne von den Totalisatoren an den Rennbahnen abgeschlossen werden;
 Aufrechterhalten eines Wettkontos für einen Benutzer mit der Wetttdatenverwaltungseinrichtung (380);
 Empfangen der Realzeit-Renndaten von der Wetttdatenverwaltungseinrichtung mit einer Renndaten-schnittstelle (372);
 Zuführen eines Realzeit-Simultanübertragungsrennvideos (374) von den Rennbahnen;
 Empfangen sowohl der Realzeit-Renndaten von der Renndatenschnittstelle (372) als auch des Real-

zeit-Simultanübertragungsvideos (374) mit einem Video- und Datenverteilungssystem (368); Bereitstellen sowohl der Renndaten als auch des Rennvideos (374) mit dem Video- und Datenübertragungssystem (368); Sichern des Zugriffs auf das System (366) und auf die Benutzerkontodaten durch einen persönlichen Kenncode und ein Chip-Kartensystem (169); Empfangen der Renndaten und des Rennvideos (374) mit einer Benutzerendstation (370); und gleichzeitiges Anzeigen der Renndaten und des Rennvideos (374) auf einem Bildschirmgerät (378) bei der Benutzerendstation (370), ferner enthaltend: Benutzen der Endstation zum Einstellen einer Warnfunktion für ein vorbestimmtes Rennen, von dem gewünscht wird, ein Rennvideo zu betrachten; Auslösen einer Warnung, wenn das vorbestimmte Rennen gerade dabei ist, gelaufen zu werden; und Anzeigen des Realzeit-Simultanübertragungsvideos des vorbestimmten Rennens, wenn das Rennen gelaufen wird.

9. Verfahren des Anspruchs 8, das des weiteren umfasst:

Empfangen einer Chip-Karte (170) mit einer Chip-Karten-Schnittstelle (168), die mit der Benutzerendstation (370) verbunden ist; Speichern von Wetttransaktionsdaten auf der Chip-Karte (170); und Überprüfung der Berechtigung, das System (366), bei positiver Erkennung der Chip-Karte (170) in Kombination mit dem persönlichen Kenncode zu verwenden.

10. Verfahren des Anspruchs 8, wobei der Schritt, Realzeit-Renndaten mit einer Renndatenschnittstelle (372) zu erhalten, umfasst:

Bereitstellen von Realzeit-Renndaten und Simultanübertragungsvideosignalen mit der Renndatenschnittstelle; Empfangen der Simultanübertragungsvideosignale und der Realzeit-Renndaten mit der Benutzerendstation; Trennen der Renndaten von den Videosignalen an der Benutzerendstation (370); und Aufrechterhalten eines Wettkontos für den Benutzer an der Wetteinrichtung; Übertragen der Wettdaten von der Benutzerendstation (370) zu der Wetteinrichtung (380) durch die Transaktionsdaten-Übertragungsschaltung (422); Empfangen der Wettdaten von der Transaktionsdaten-Übertragungsschaltung (422) an der Wetteinrichtung (360); und Justieren des Wettkontos nach einem Rennen, um die Ergebnisse des Rennens wiederzugeben.

11. Verfahren des Anspruchs 8, das des weiteren umfasst:

Anzeigen der Realzeit-Renndaten auf dem Bildschirmgerät (378), das Gegenstand einer interakti-

ven Steuerung des Benutzers ist.

12. Verfahren des Anspruchs 8, das des weiteren umfasst:

Empfangen der Wettdaten mit einem Totalisator (102).

13. Verfahren des Anspruchs 8, das des weiteren umfasst:

eine Übertragungsgebühr zu erheben, wenn der Benutzer eine vorbestimmte Transaktion initiiert.

14. Verfahren des Anspruchs 8, das des weiteren umfasst:

Empfangen der Realzeit-Renndaten von der Wetteinrichtung und von zumindest einer zusätzlichen Quelle von Wettdaten mit einem Datenkonzentrator (112).

15. Verfahren des Anspruchs 8, das des weiteren umfasst:

Anzeigen von Neuigkeiten und Informationen auf dem Bildschirmgerät (378).

16. Verfahren des Anspruchs 8, das des weiteren umfasst:

Anzeigen von Handicapdaten auf dem Bildschirmgerät (378).

17. Verfahren des Anspruchs 8, das des weiteren umfasst:

Handicapdaten auf dem Bildschirmgerät (378) anzuzeigen, die Handicapinformationen enthalten, die aus zumindest einer der Gruppen ausgewählt sind, die besteht aus Momentanleistungsklassifizierung, Geschwindigkeitsklasse-Klassifizierungen, Gangklassifizierungen und Jockey/Trainer-Informationen.

Es folgen 50 Blatt Zeichnungen

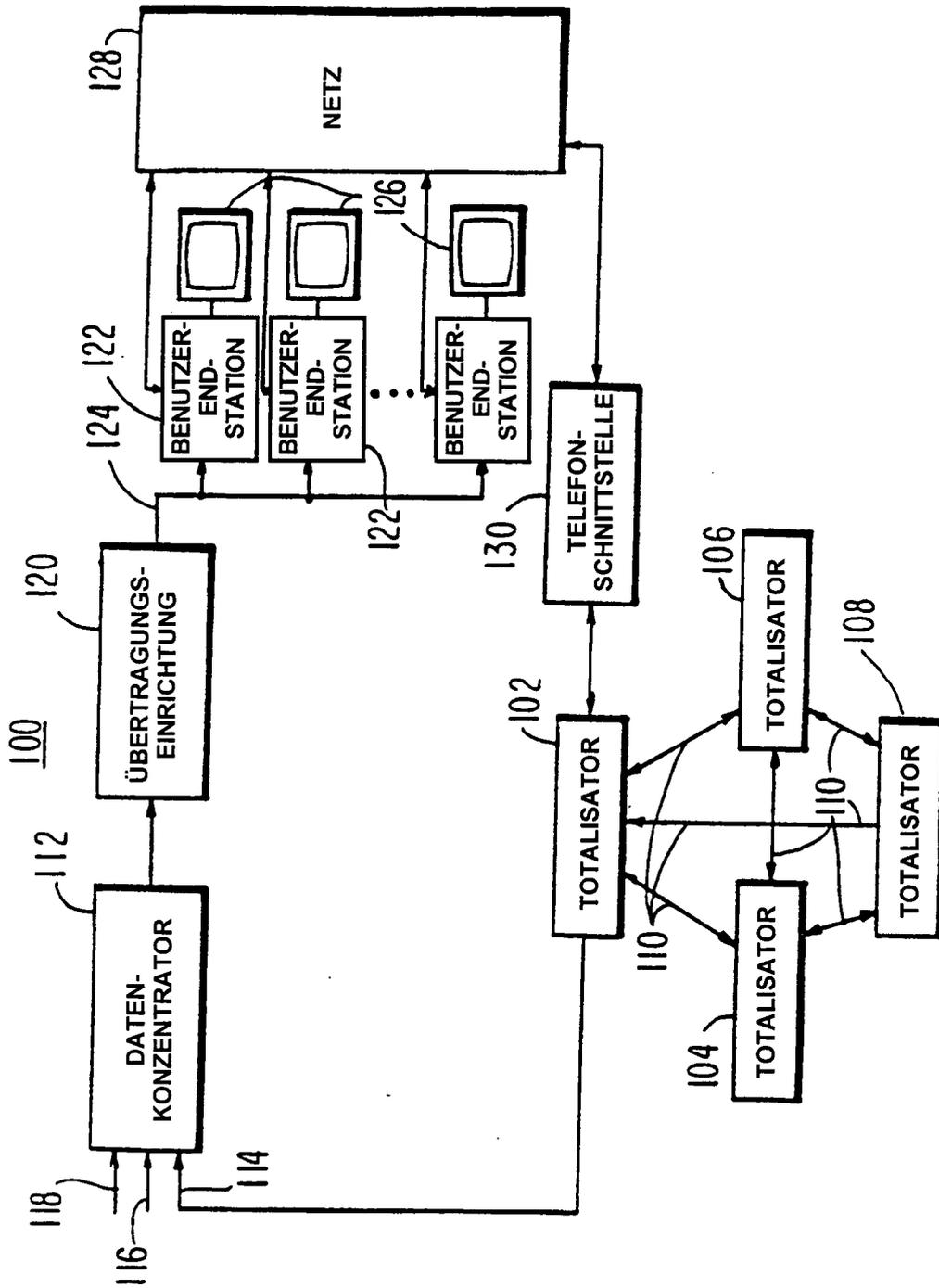


FIG. 1

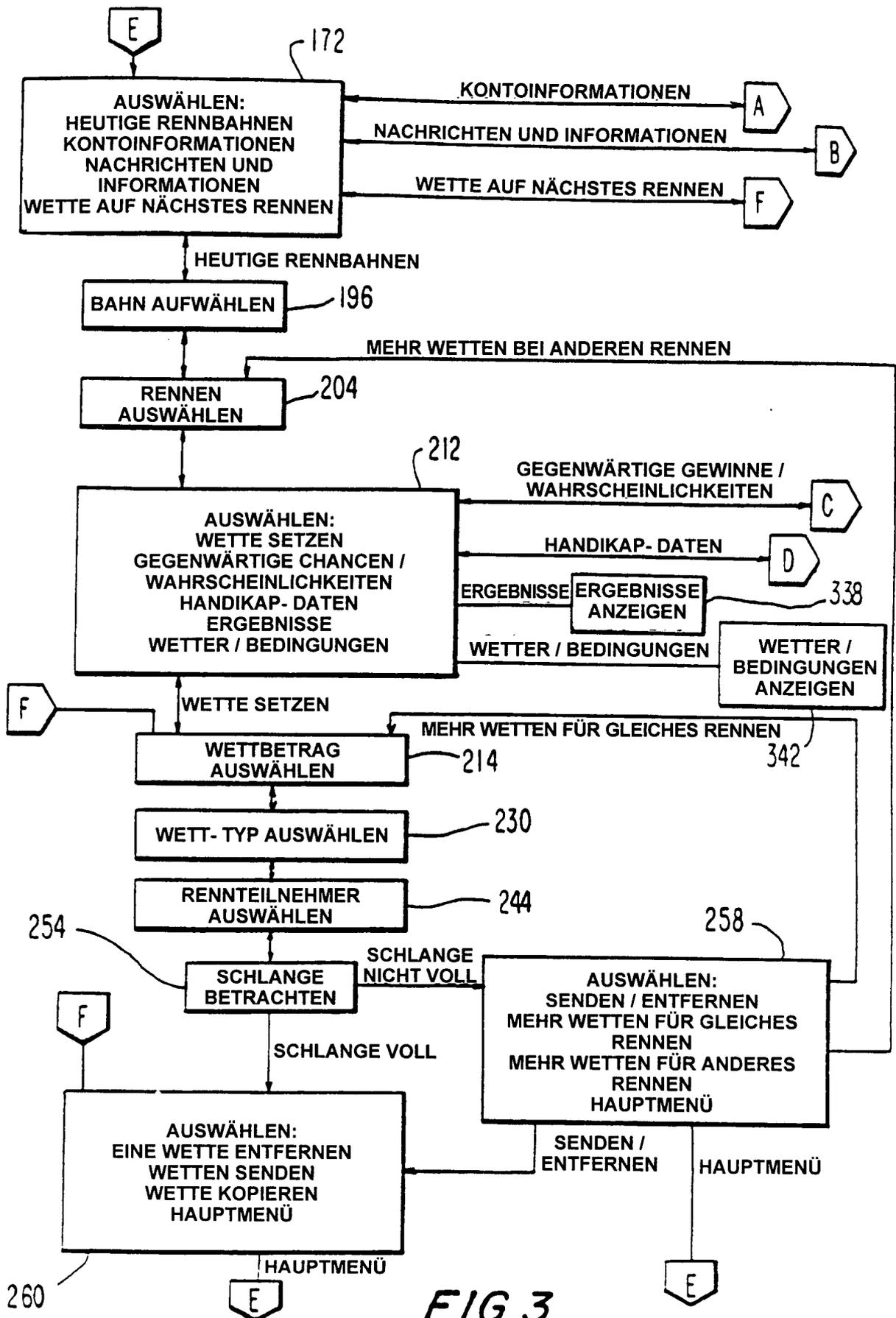


FIG.3

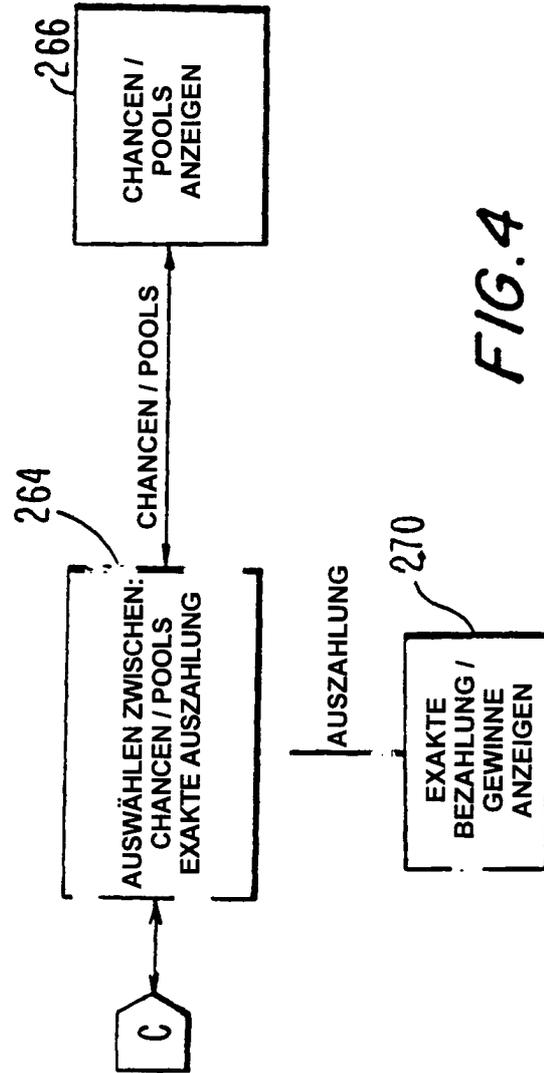
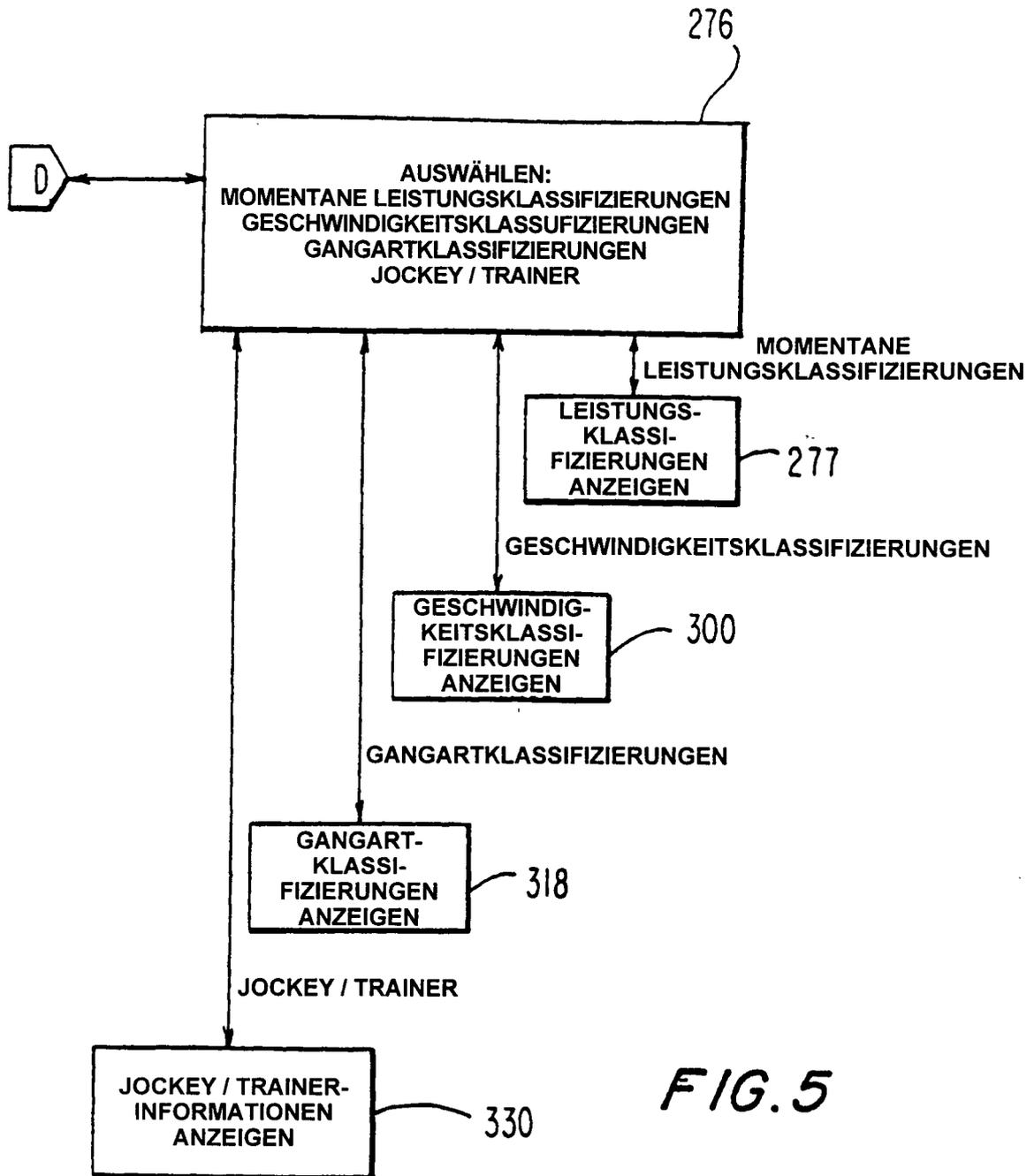


FIG. 4



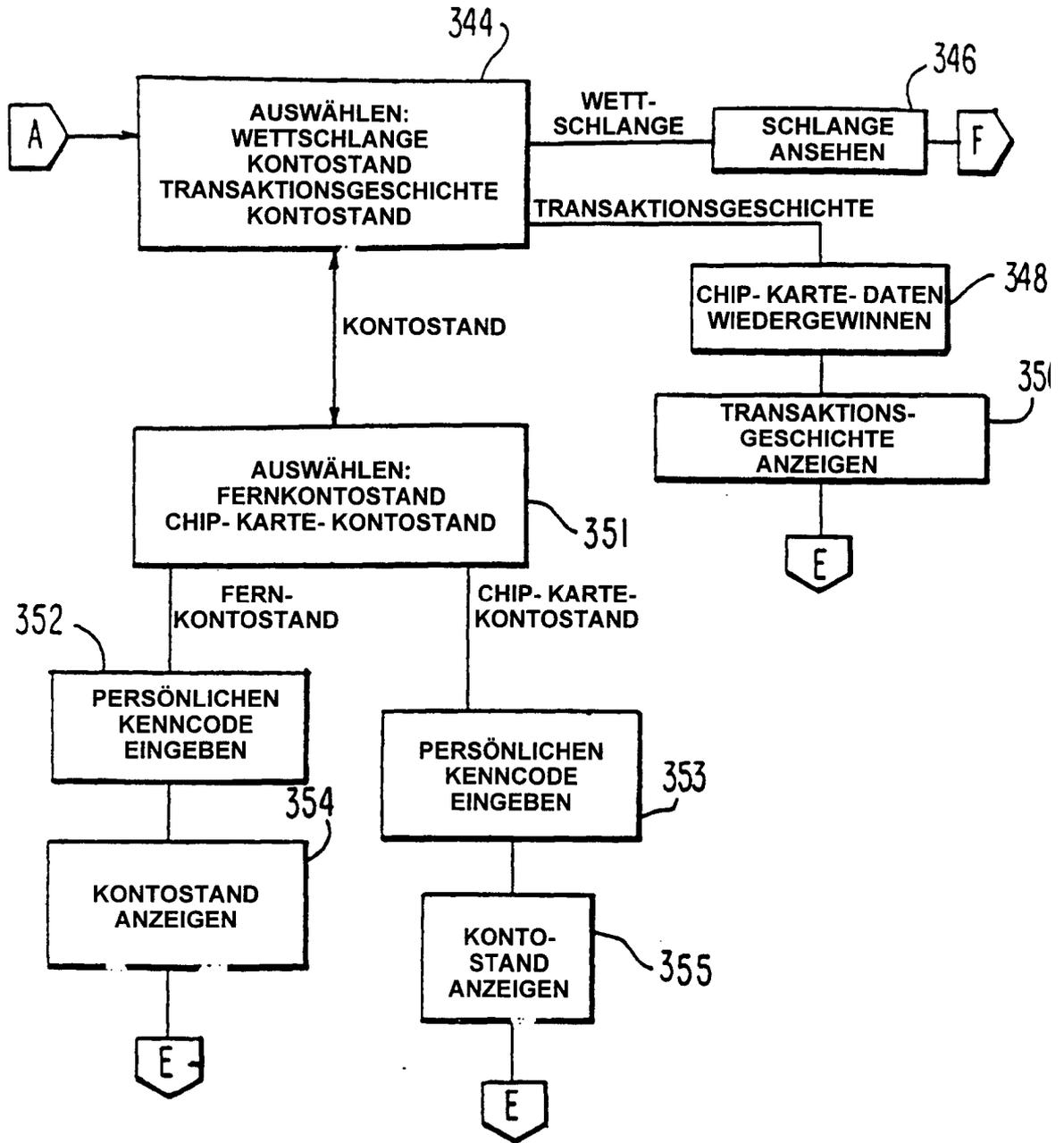


FIG.6

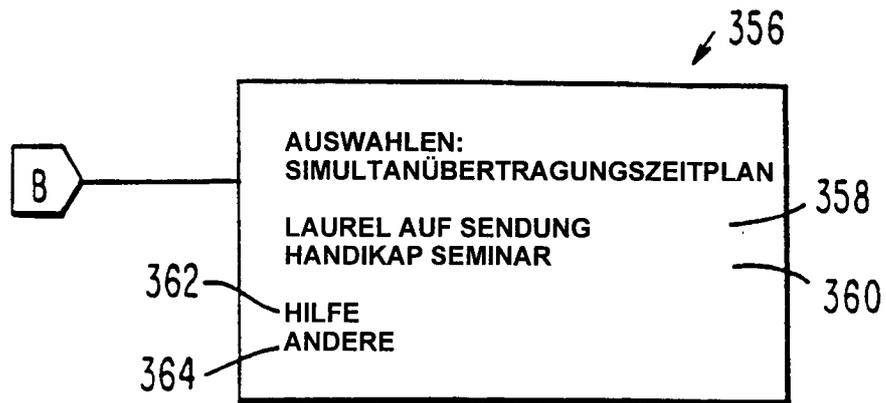


FIG. 7

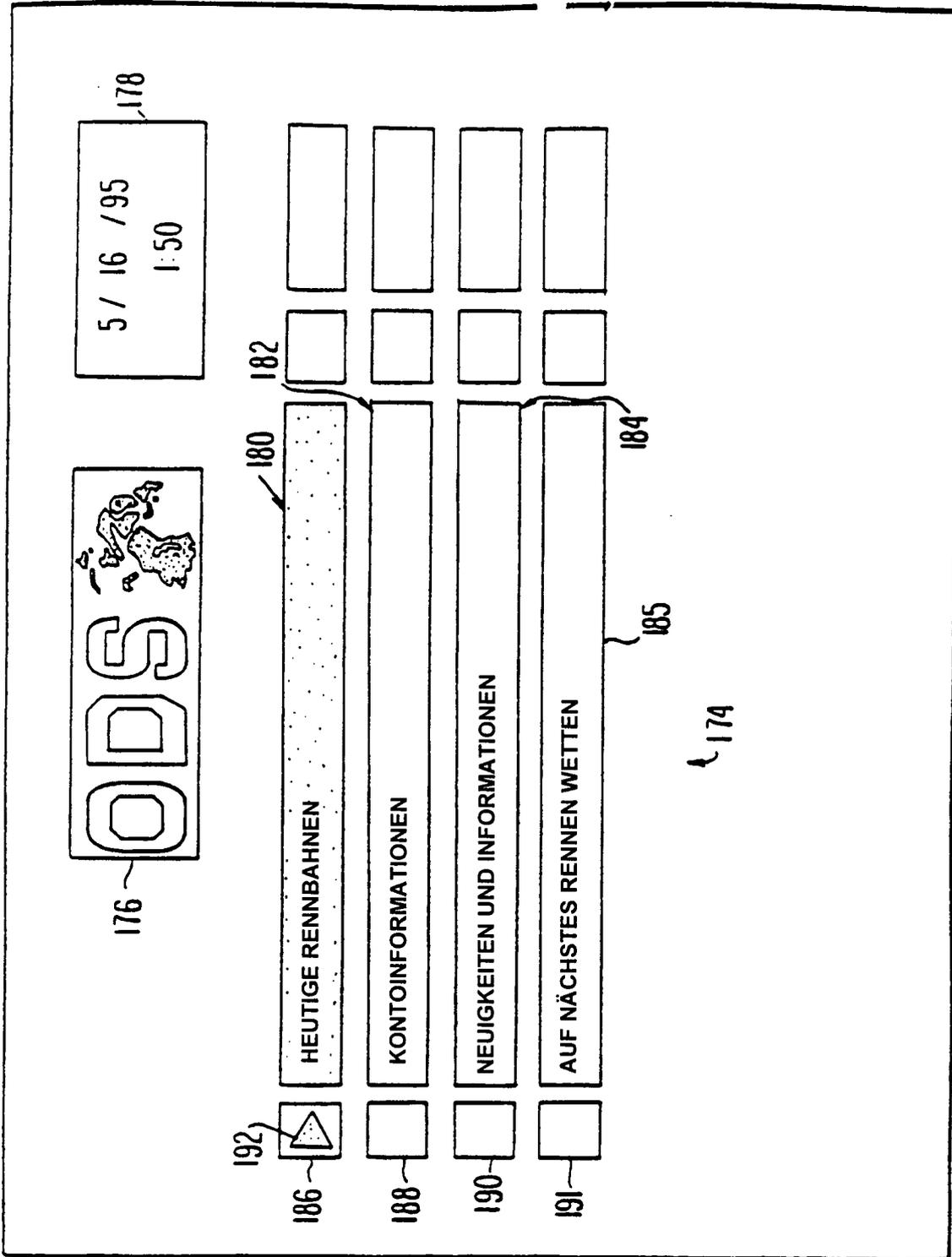


FIG.8

186

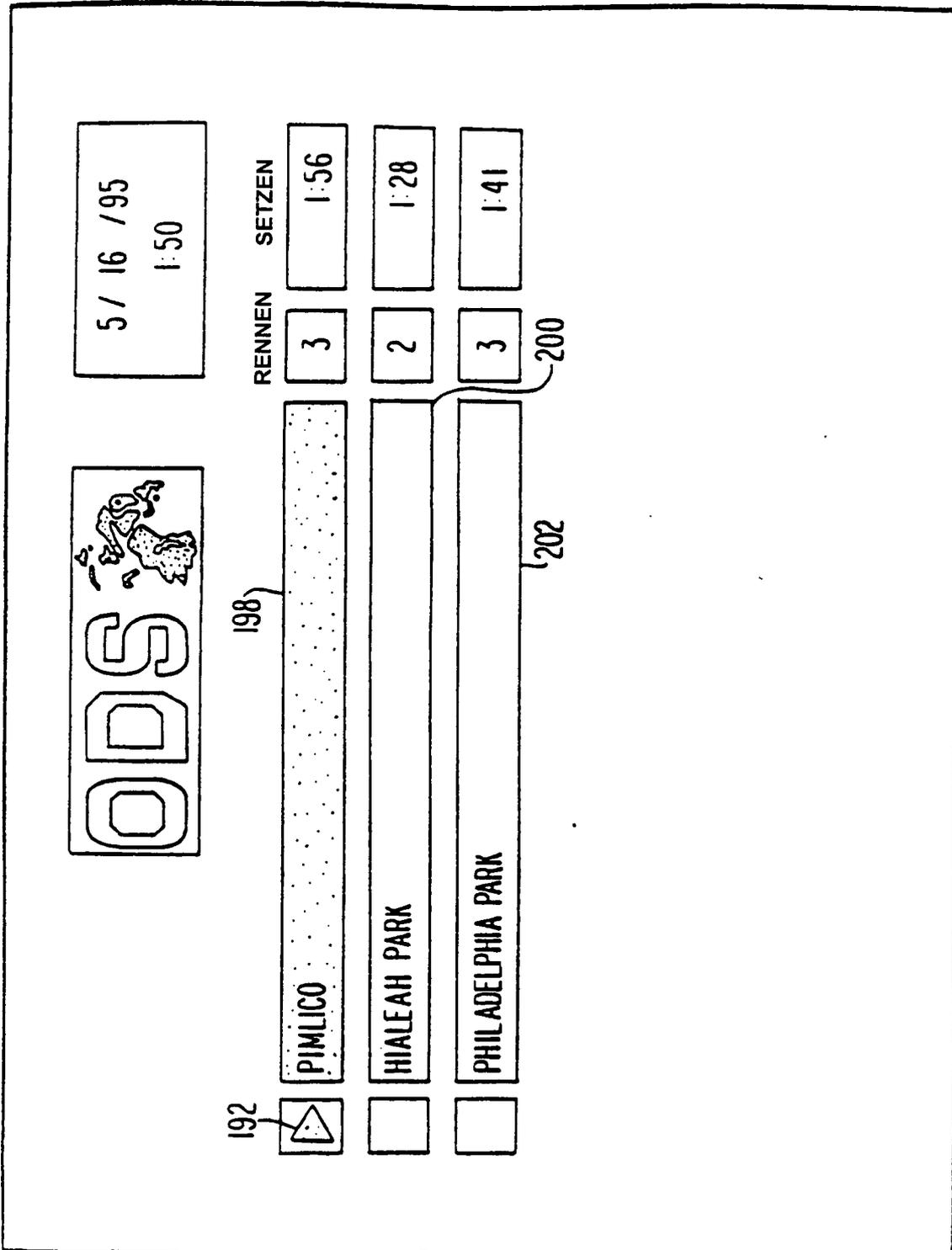


FIG.9

PIM				5 / 16 / 95 1:50	
<input type="checkbox"/>	RENNEN 1		F	SETZEN	12:00
<input type="checkbox"/>	RENNEN 2		F		1:26
<input checked="" type="checkbox"/>	RENNEN 3				1:56
<input type="checkbox"/>	RENNEN 4				1:30
<input type="checkbox"/>	RENNEN 5				2:00
<input type="checkbox"/>	RENNEN 6				2:30
<input checked="" type="checkbox"/>	FORTSETZUNG				1 AUS 2

192

FIG. 10

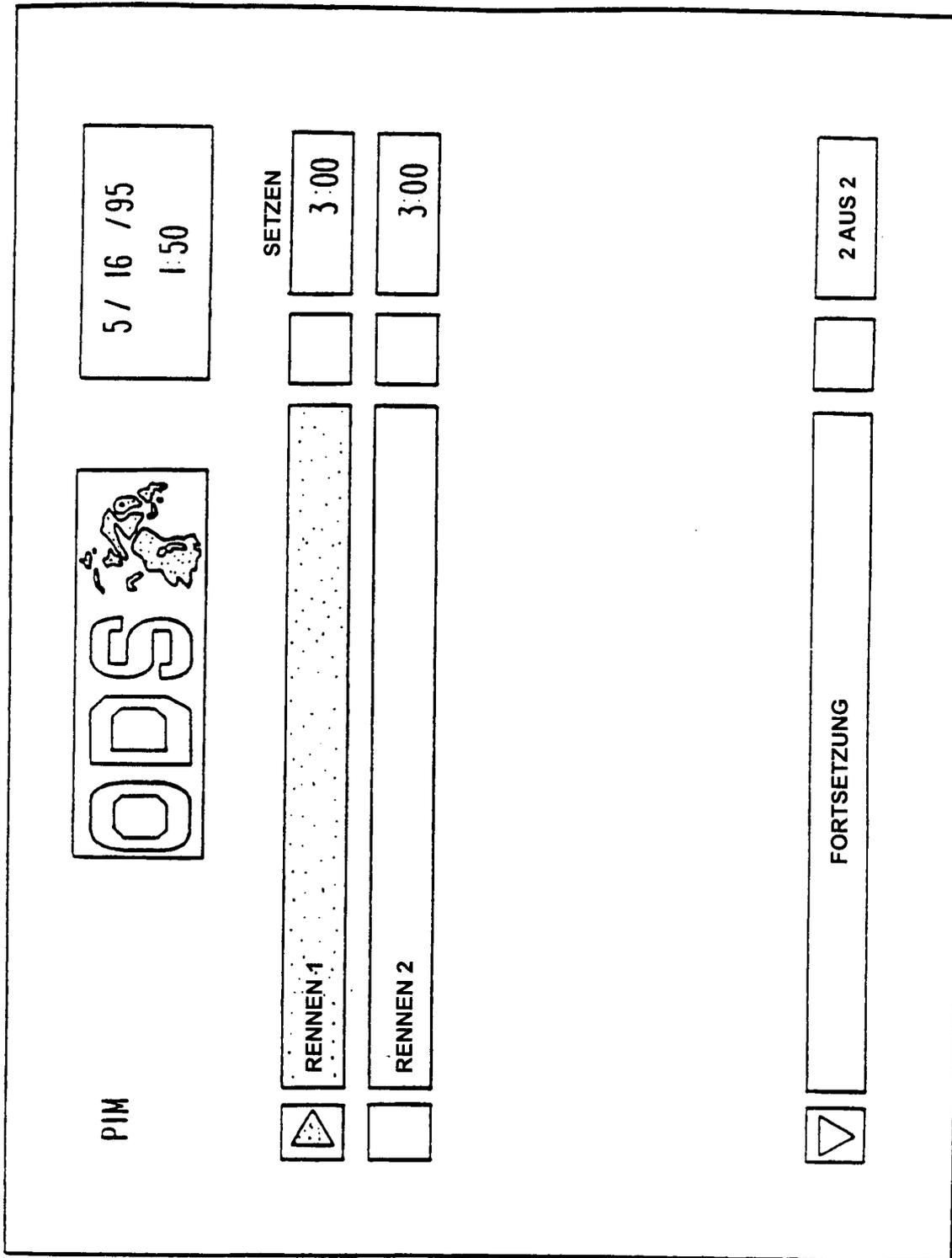
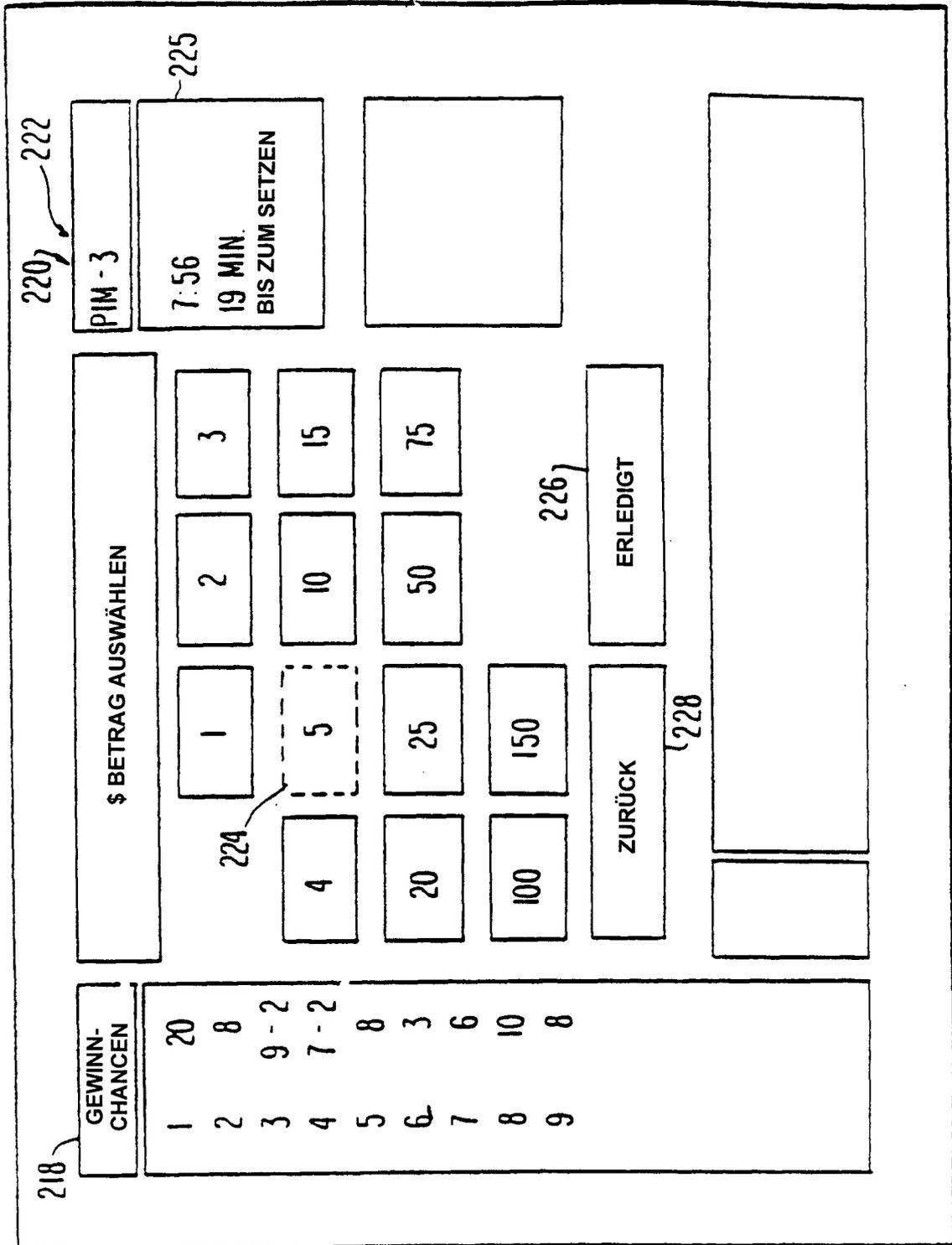


FIG. 11

FIG. 12



216

FIG. 13

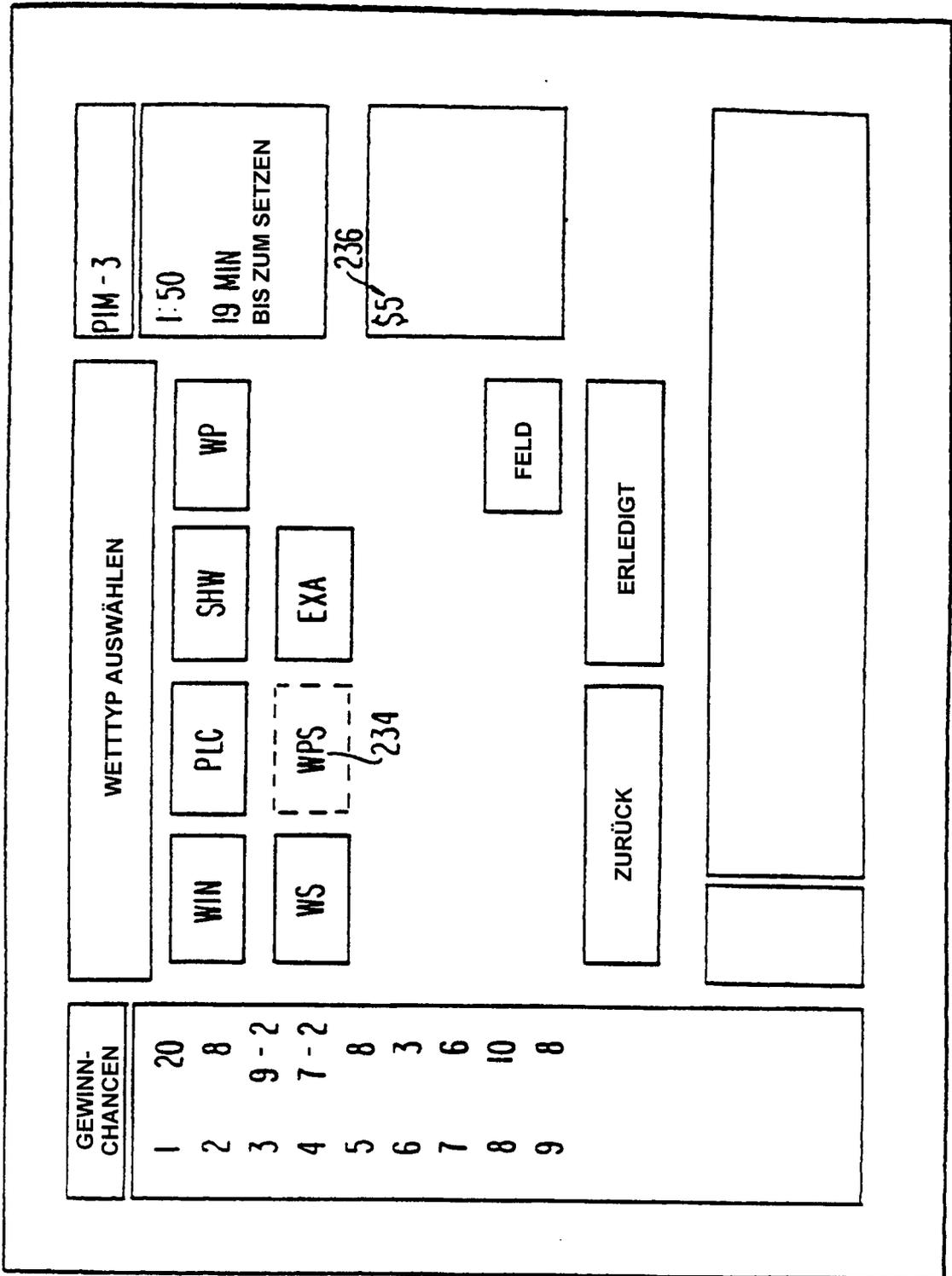


FIG. 14

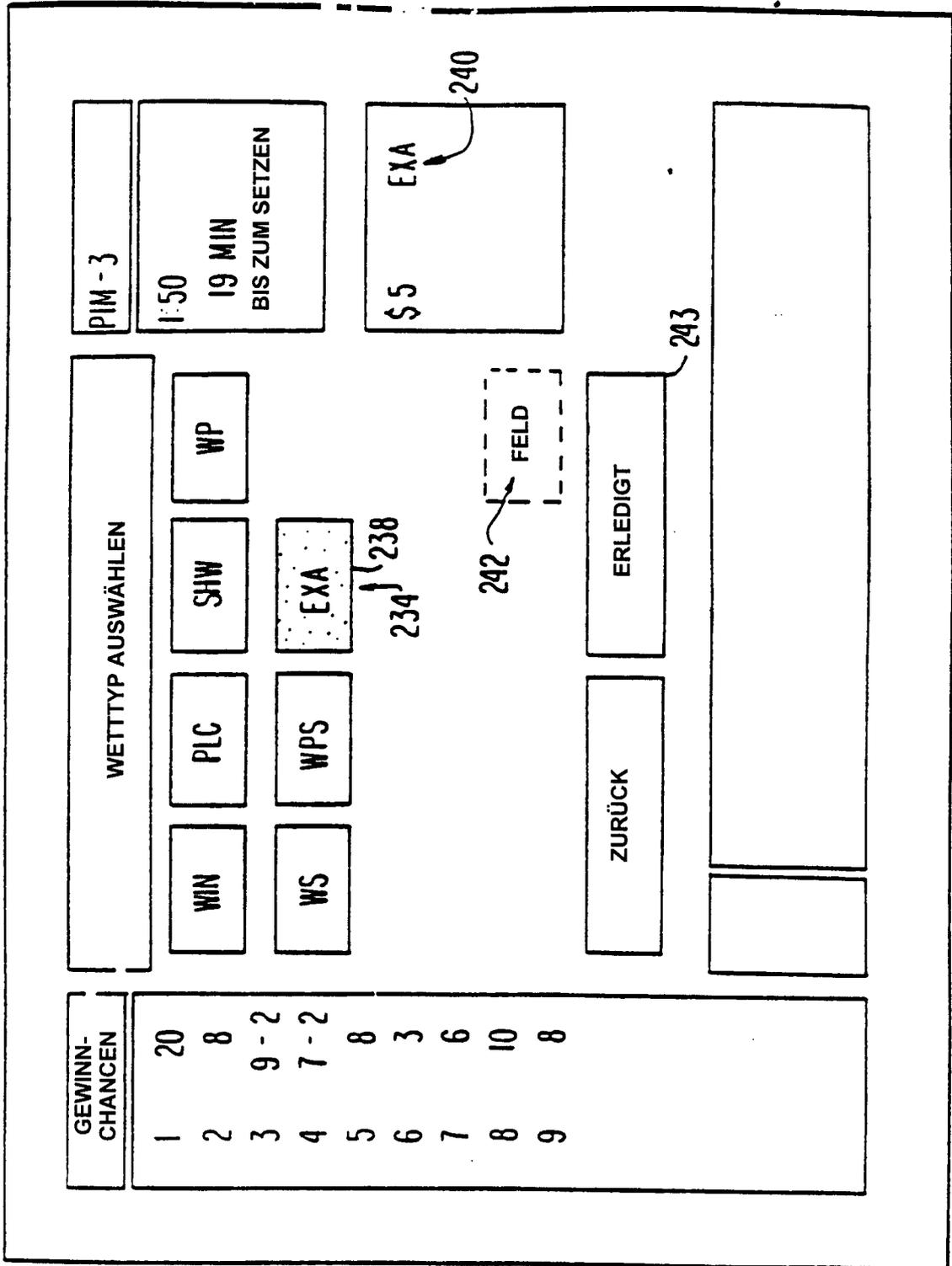


FIG. 15

GEWINN-CHANCEN 1 20 2 8 3 9-2 4 7-2 5 8 6 3 7 6 8 10 9 8		PFERD AUSWÄHLEN 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ALLE		PIM-3 1.50 19 MIN. BIS ZUM SETZEN	\$5 EXA GESAMTBETRAG \$10.00
ZURÜCK		ERLEDIGT		250	
1. 2.	6.7 → 246 2 ← 248				

FIG. 16

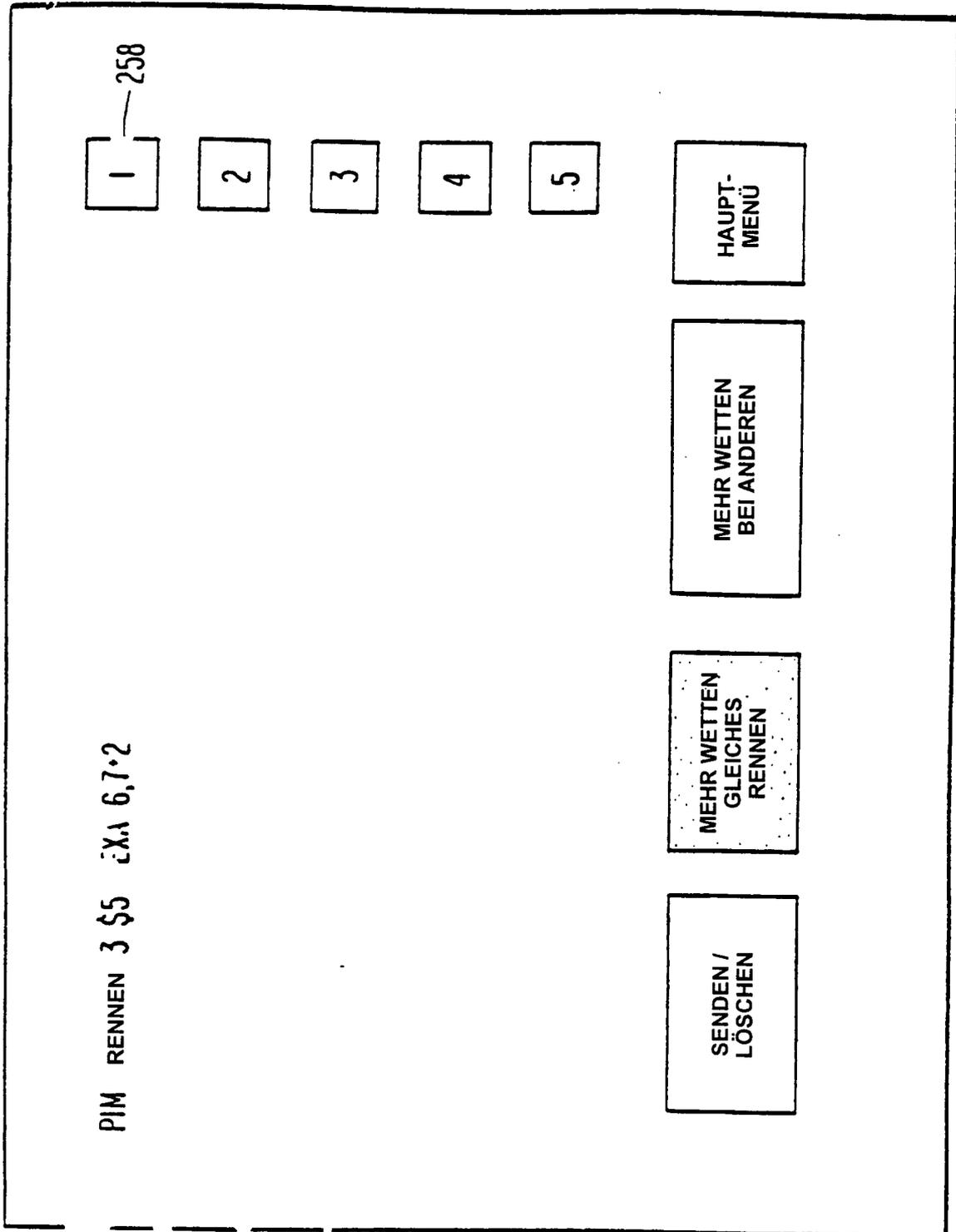
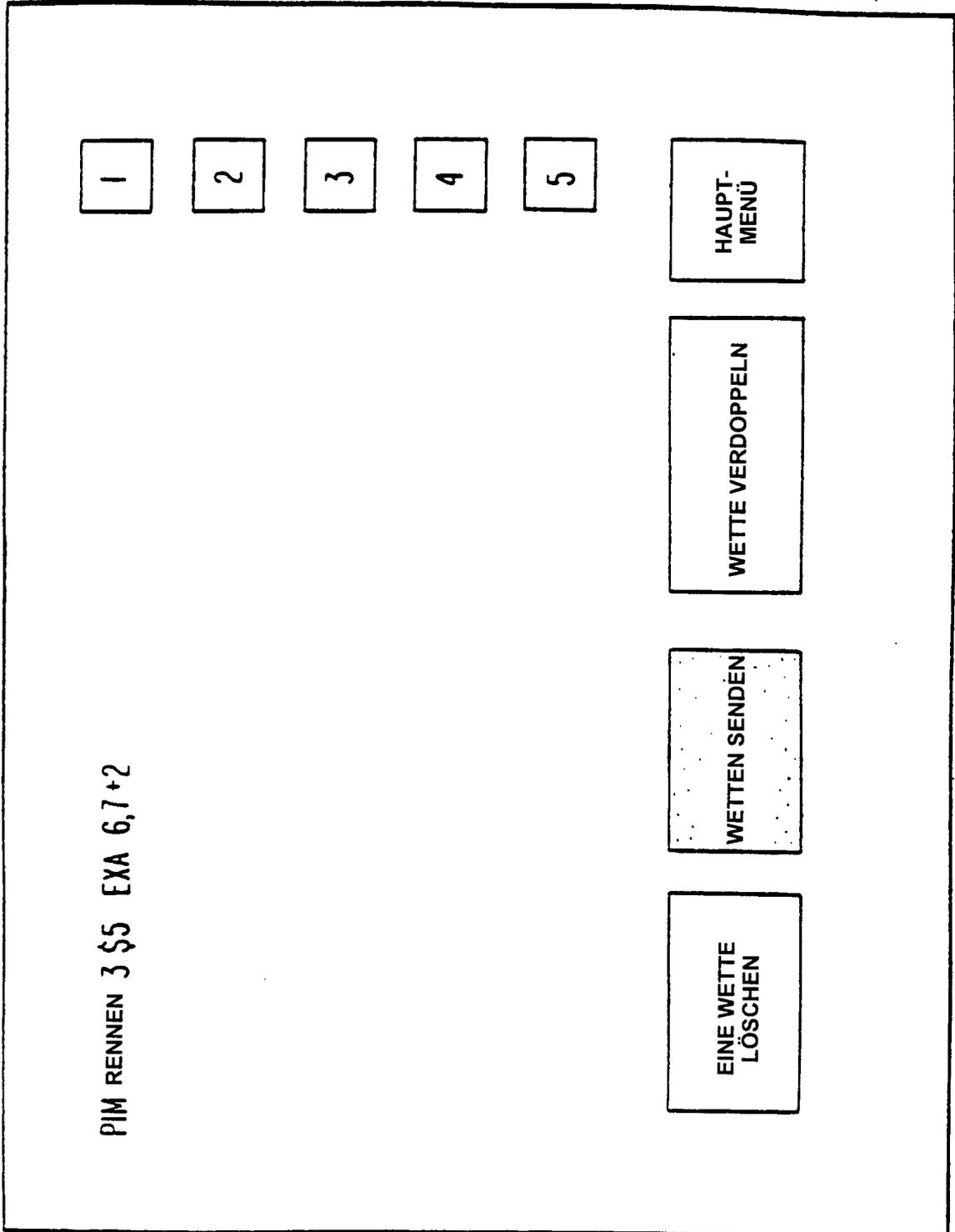


FIG. 17



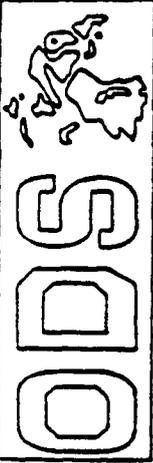
PIM RENNEN 3		 ODS		5 / 16 / 95 1:50	
PFERD	GEWINNCHANCE	GEWINNE	PLATZ	CHANCE	
1	20/1	70	19	21	
2	8/1	91	24	12	
3	9/2	126	43	31	
4	7/2	128	17	8	
5	8/1	97	51	32	
6	3/1	340	110	117	
7	6/1	176	61	20	
8	10/1	19	11	5	
GESAMT (ALLE)		1102	350	255	

FIG.18

268

FIG. 19

GEWINNCHANCEN		UND	UND	UND
1	20	--	--	
2	8	150	159	
3	9-2	212	222	
4	7-2	464	365	
5	8	425	255	
6	3	511	189	
7	6	269	111	
8	10	511	567	
9	8	1277	1022	

PIM - 3

1:50

19 MIN

ZU SETZEN

AUSZAHLUNG

274

POOL: \$ 17,000

(AUF / ABWÄRTSTASTE
FÜR NÄCHSTES PFERD
BENUTZEN)

280		282	292	284	294	286	296	288
RENNEN 1	5.00	CL \$17.5K	CR68	\$14.6	ALTER 2			
290	P # PFERDE NAMEN	RUHE-TAGE	W/ST D-SP	MORGEN- CHANCE	LEISTUNGS- KLASSI- FIZIERUNG	298		
	1. BIG FUZZY	2	0/3	3/1	61.7			
	2. TRAE	13	0/2	6/1	55.5			
	3. DIAMOND RIO		0/2	10/1	0.0			
	4. BUBBA FORBES		0/2	12/1	0.0			
	5. DESIARD	13	0/1	6/1	56.5			
	6. BYOU BUM	13	0/2	8/1	56.6			
	7. RUN IN THE FAST LANE	2	0/1	12/1	51.2			
	8. SURF'S UP DUDE	13	0/1	7/2	57.7			
	9. RAJA'S BEST SWIN	13	0/2	10/1	55.7			
AUF / ABWÄRTSTASTE FÜR MEHR INFOS BENUTZEN								

278

FIG. 20

304		308		310		312		314	
RENNEN 5.0D		CL \$17.5K		CR68		\$14.6		ALTER 2	
306		SR	SR D/S	SR HI	CR	CR LETZTES			
P # PFERDE NAMEN								316	
1. BIG FUZZY		0	66	67	68	67			
2. TRACE		177	61	61	69	68			
3. DIAMOND RIO		184	0	0	0	0			
4. BUBBA FORBES		191	0	0	0	0			
5. DESIARD		198	62	62	68	68			
6. BYOU BUM		205	61	62	69	68			
7. RUN IN THE FAST LANE		212	58	58	67	67			
8. SURF'S UP DUDE		219	54	54	68	68			
9. ROJA'S BEST SWIN		226	58	62	69	68			
AUF / ABWÄRTSTASTE FÜR MEHR INFOS BENUTZEN									

302

FIG. 21

RENNEN I	5.00	CL \$ 17.5 K	CR 68	\$ 14.6 K	ALTER 2
P # PFERDE NAMEN		FRÜH	MITTE	ENDE	# R
1. BIG FUZZY		3.3	3.8	3.0	10
2. TRACE		3.4	3.7	3.0	10
3. DIAMOND RIO		⋮	⋮	⋮	⋮
4. ⋮		↑	↑	↑	↑
5. ⋮					
6. ⋮		322	324	326	328
7. ⋮					
8. ⋮					
9. ⋮					
AUF / ABWÄRTSTASTE FÜR MEHR INFOS BENUTZEN					

320

FIG. 22

RENNEN	5.0D	CL \$17.5K	CR68	\$14.6K	ALTER 2
P#	JOCKEY/TRAINER	GEWINNE	1	2	3
1.	HERBERT, JR / BISANO	2	2	4	2
2.					
3.					
4.	↑ 334				
5.					
6.				↑ 336	
7.					
8.					
9.					

AUF / ABWÄRTSTASTE FÜR MEHR INFOS BENUTZEN

332

FIG 23

PIM RENNEN 2	 ODS	5 / 16 / 95 1:50	
ERGEBNISSE			
	GEWINNER	PLATZ	CHANCE
9	8.60	4.00	2.80
340 →	1	3.20	2.40
	2		2.40

FIG.24

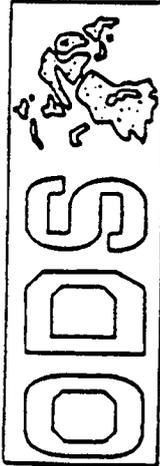
	5 / 16 / 95 1:50
WTOP 1500AM - RENTAGE UM 11:15 SONNTAGS UM 11:30	
WBAL 1090AM - RENTAGE UM 10:05	
WTOP 1500AM - STREICHUNGEN MIT CLEM FLORIO RENTAGE UM 10:20, AN SONNTAGEN UM 10:10	
WWLG 1360AM - RENNERGEBNISSE MIT CLEM FLORIO RENTAGE UM 2:10, 3:45	

FIG.25

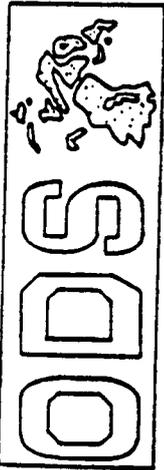
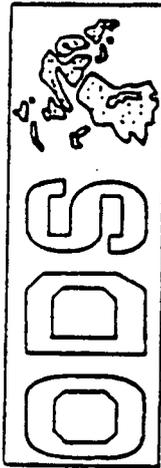
	5 / 16 / 95 1:50
<p>RENNANALYSE UND KOMMENTAR</p>	
<p>JEDEN SAMSTAG UND SONNTAG UM 11:05 UHR</p>	
<p>ERSTER STOCK IM CLUPHAUS</p>	
<p>PLUS FREIER KAFFEE UND SCHMALZNUDELN</p>	
<p>AUF DER LAUREL RENNBahn</p>	

FIG.26

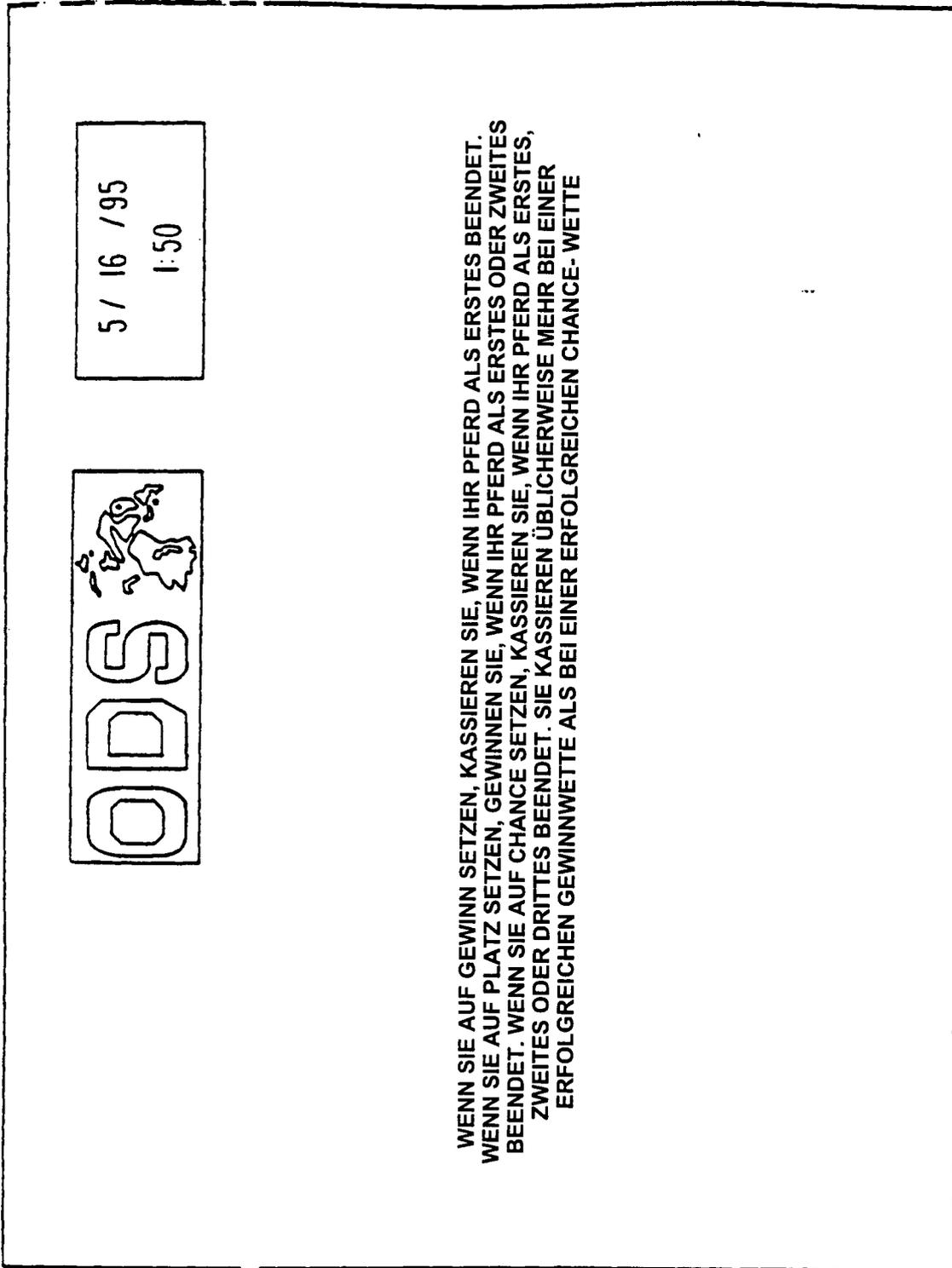


5 / 16 / 95
1:50

PFEILTASTEN ZUR BEWEGUNG ÜBER DEN SCHIRM BENUTZEN. EINE OPTION MIT DEM BLAUEN "EINGABE"- KNOPF AUSWÄHLEN. NUR EINE BAHN AUSWÄHLEN UND DIE VERFÜGBAREN INFORMATIONEN AUSWERTEN: GEWINNCHANCEN BEI DEM GEGENWÄRTIGEN RENNEN- IHRE EIGENE TOTALISATORAFEL ZU HAUSE, HANDIKAP- HINWEISE, SPÄTE ÄNDERUNGEN UND MEHR. WENN SIE EIN KONTO HABEN, SETZEN SIE EINE WETTE UND SCHICKEN SIE SIE MIT IHRER FERNSTEUERUNG ZU DER BAHN

UM EIN WETTKONTO EINZURICHTEN ODER FÜR EINEN KUNDENDIENST WÄHLEN SIE: 1- 8000- XXX- XXXX

FIG.27



WENN SIE AUF GEWINN SETZEN, KASSIEREN SIE, WENN IHR PFERD ALS ERSTES BEEENDET.
WENN SIE AUF PLATZ SETZEN, GEWINNEN SIE, WENN IHR PFERD ALS ERSTES ODER ZWEITES
BEEENDET. WENN SIE AUF CHANCE SETZEN, KASSIEREN SIE, WENN IHR PFERD ALS ERSTES,
ZWEITES ODER DRITTES BEEENDET. SIE KASSIEREN ÜBLICHERWEISE MEHR BEI EINER
ERFOLGREICHEN GEWINNWETTE ALS BEI EINER ERFOLGREICHEN CHANCE- WETTE

FIG. 28

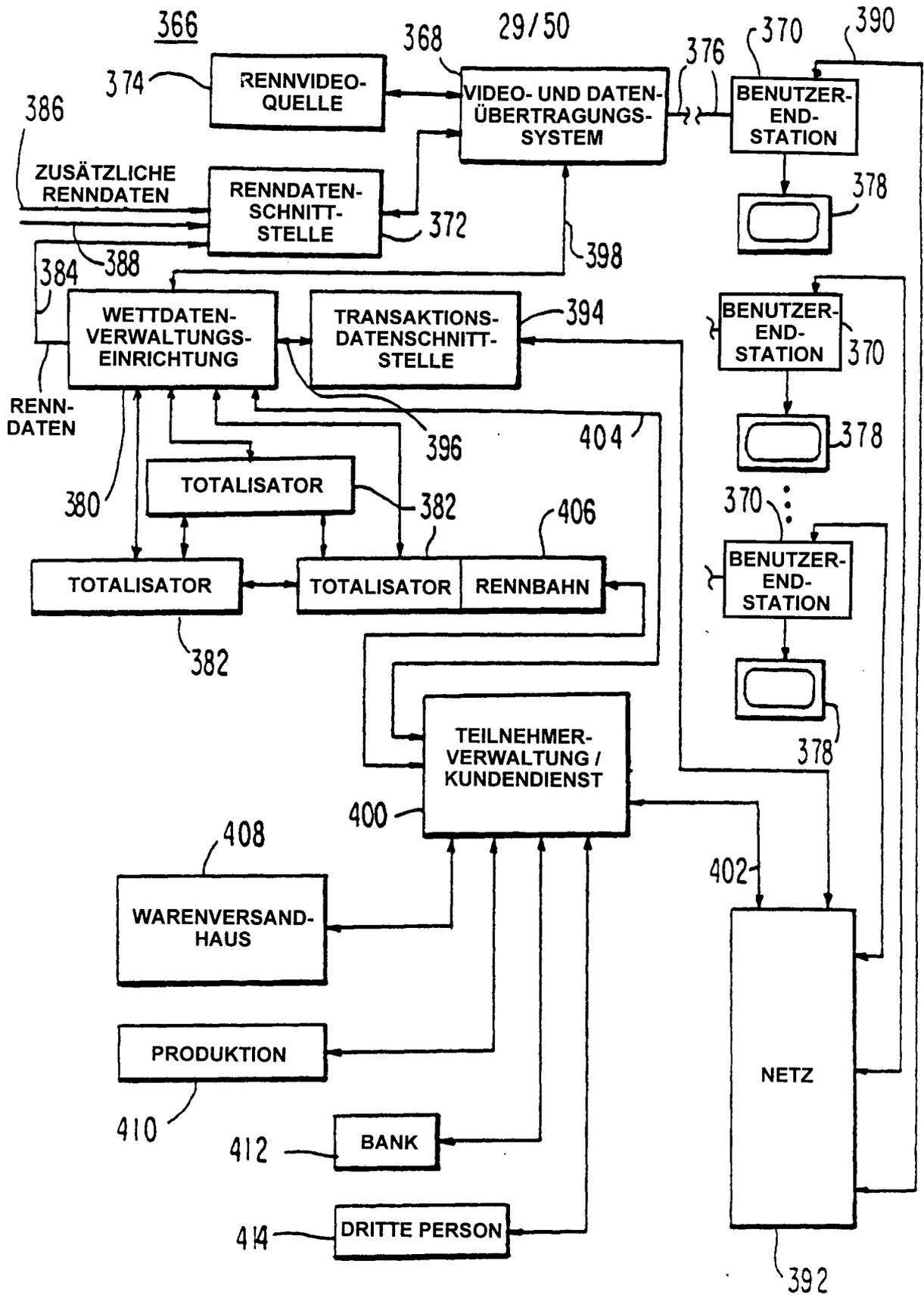


FIG. 29

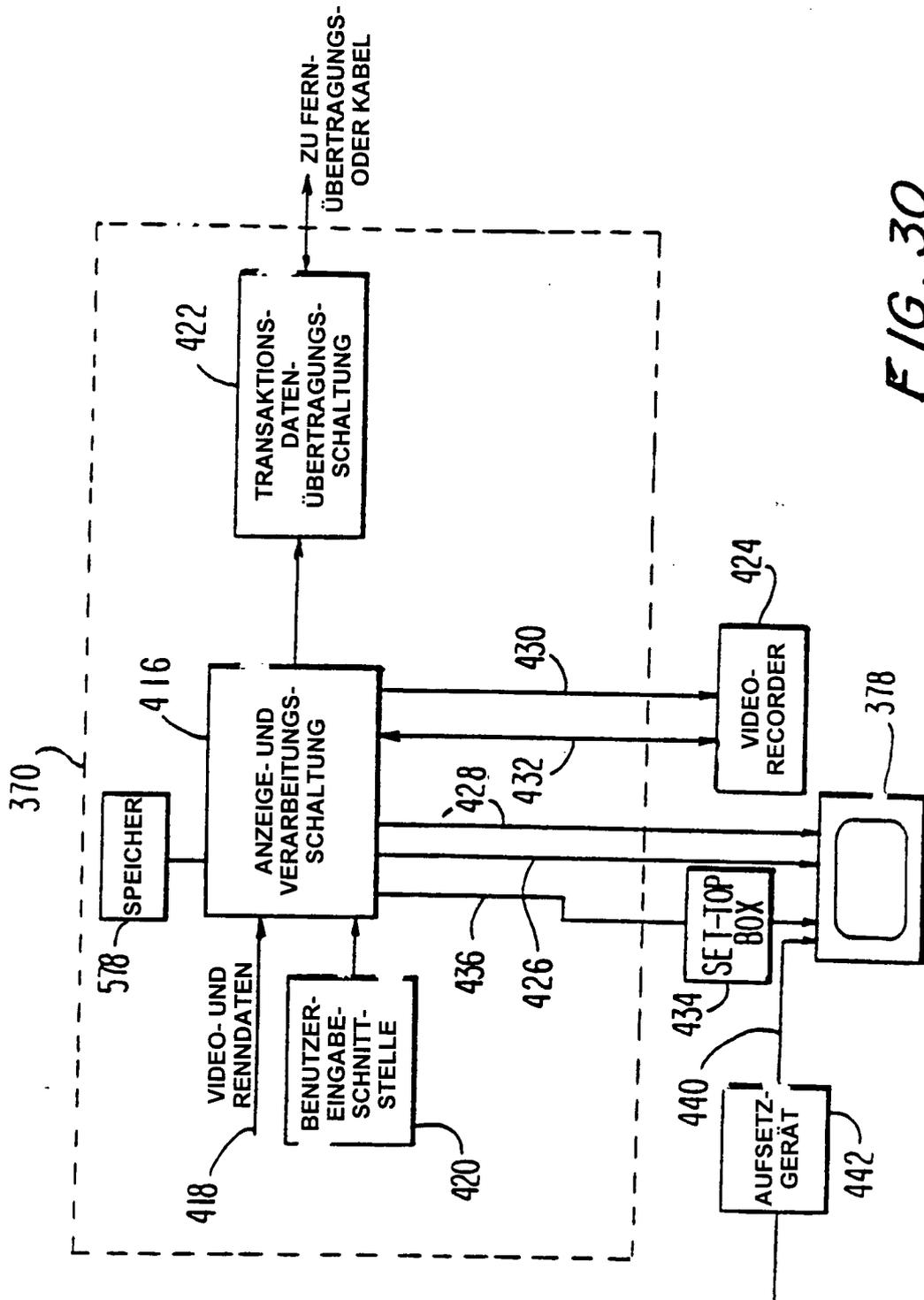
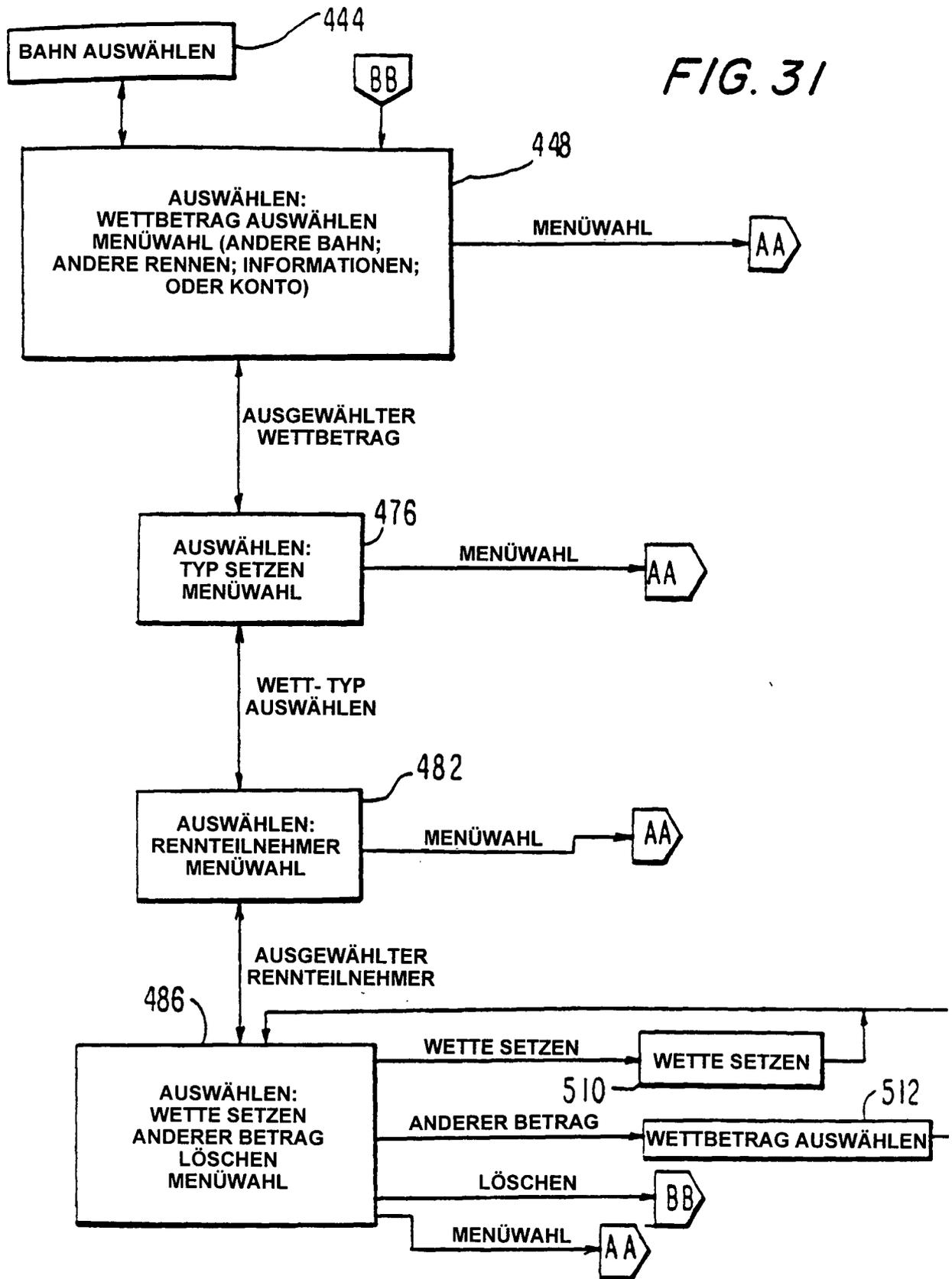


FIG. 30



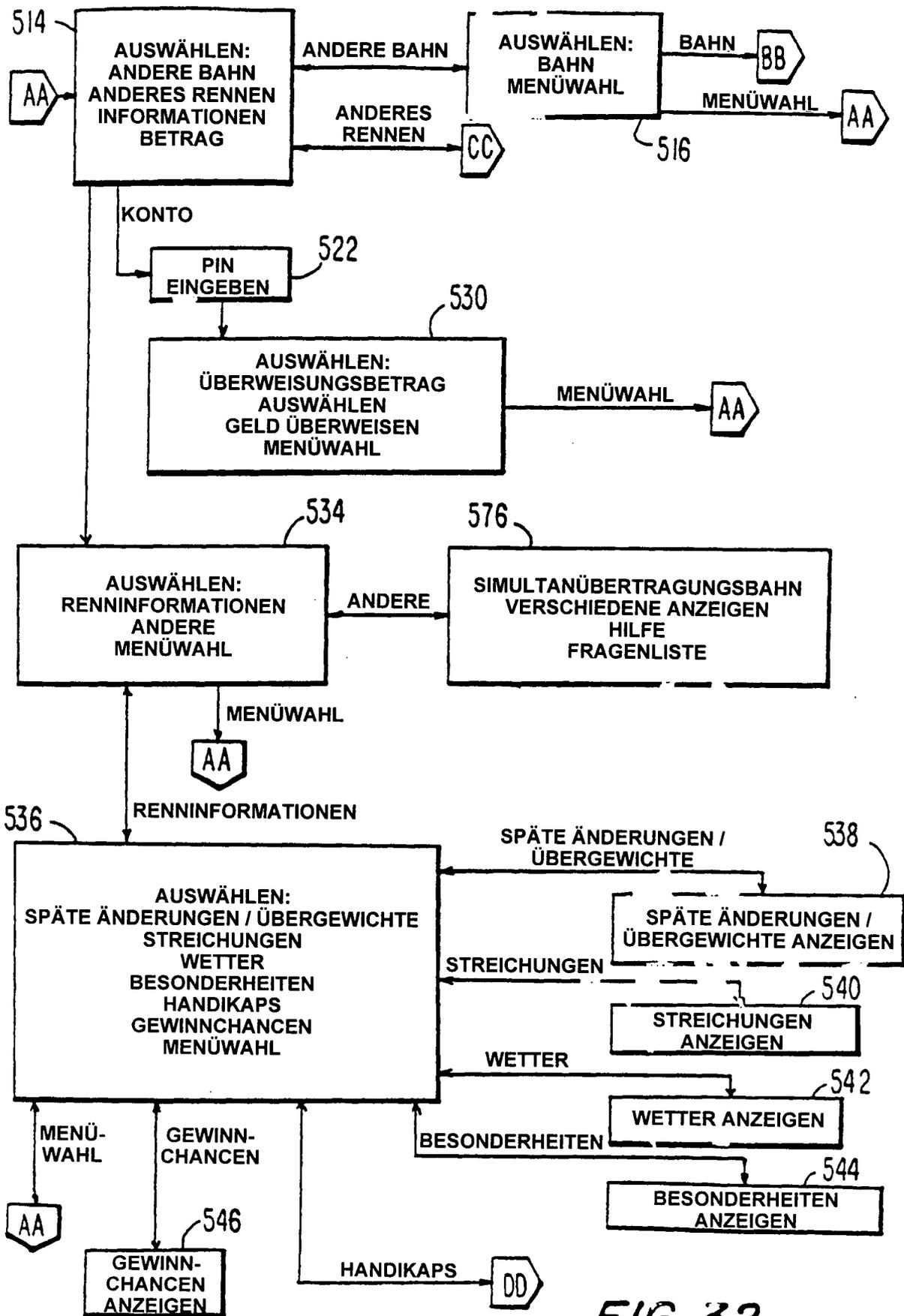


FIG. 32

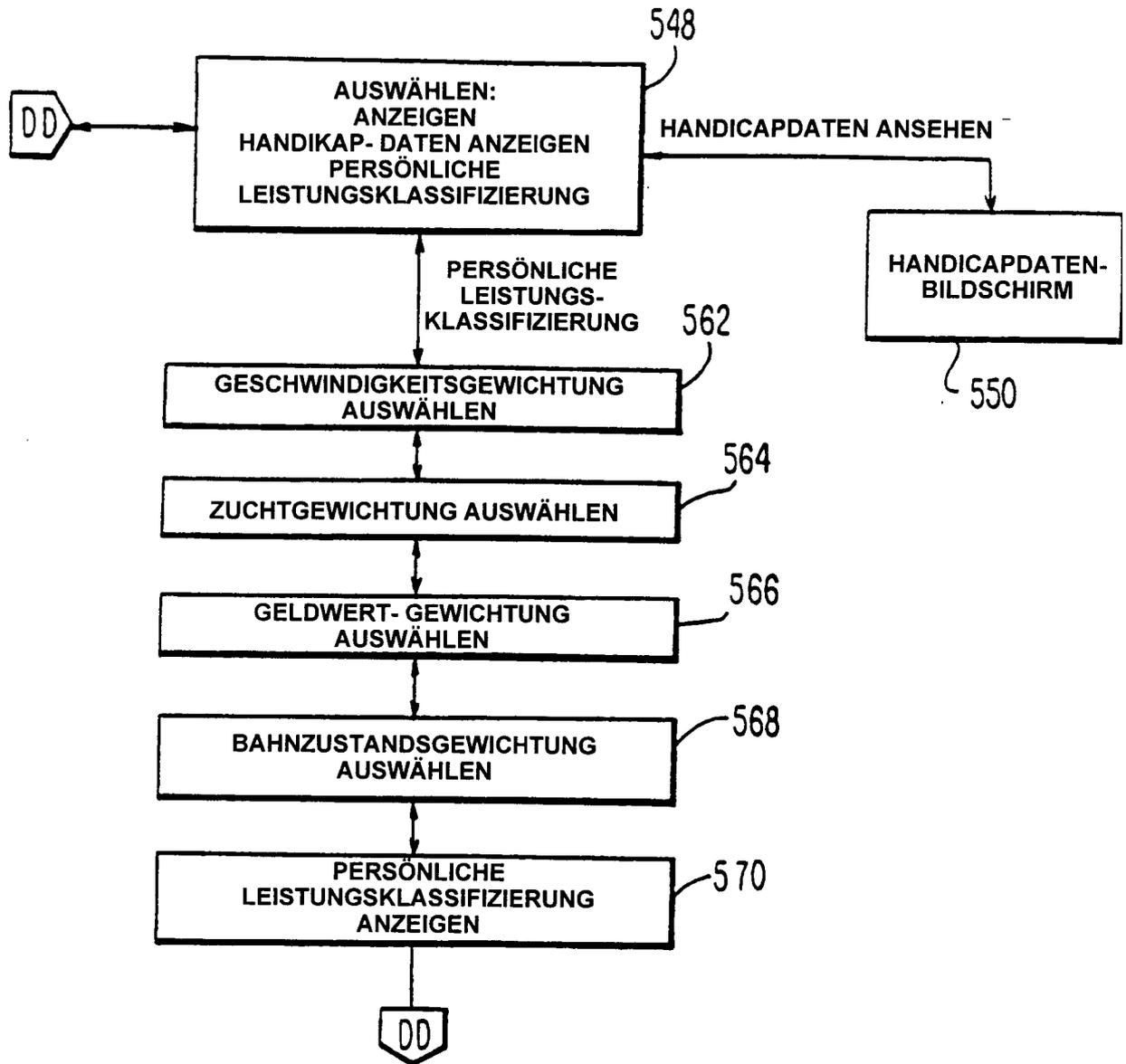


FIG. 33

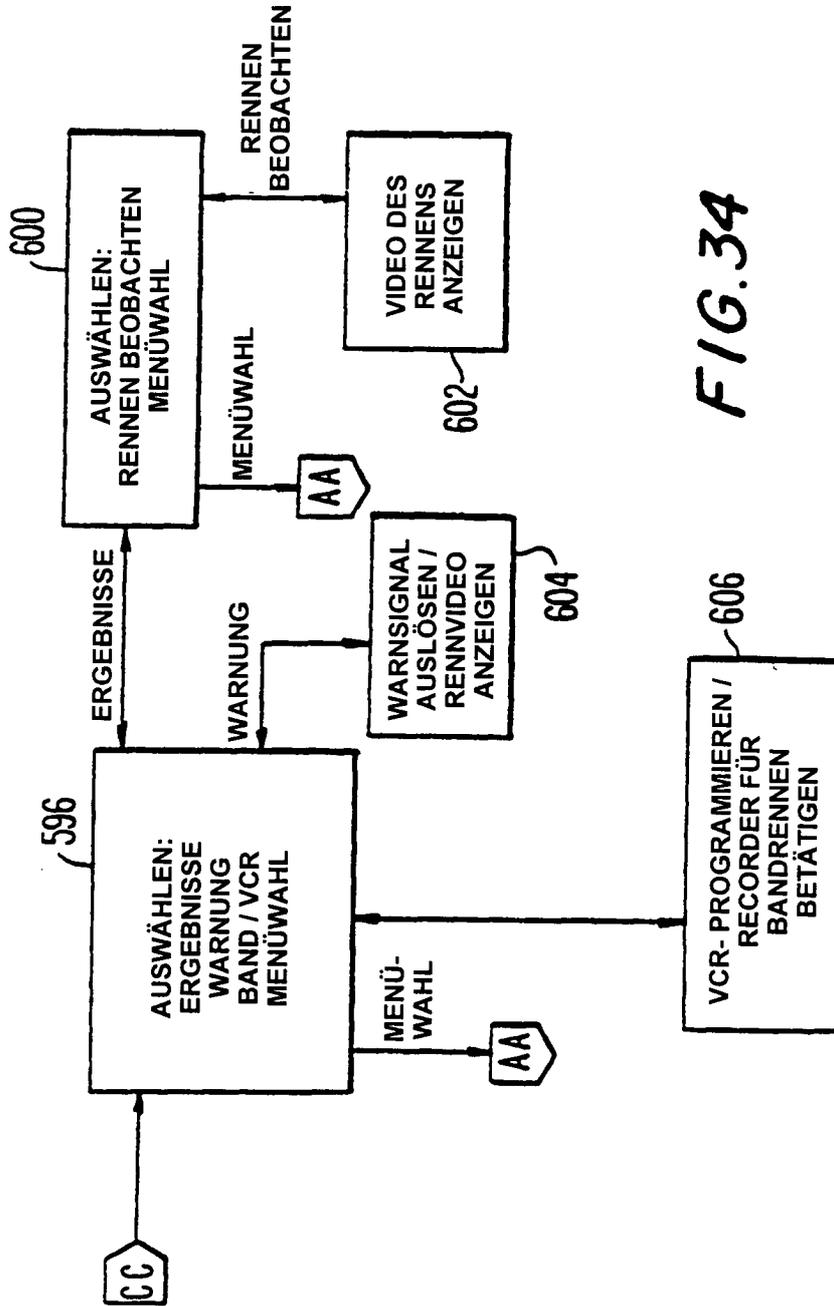


FIG. 34

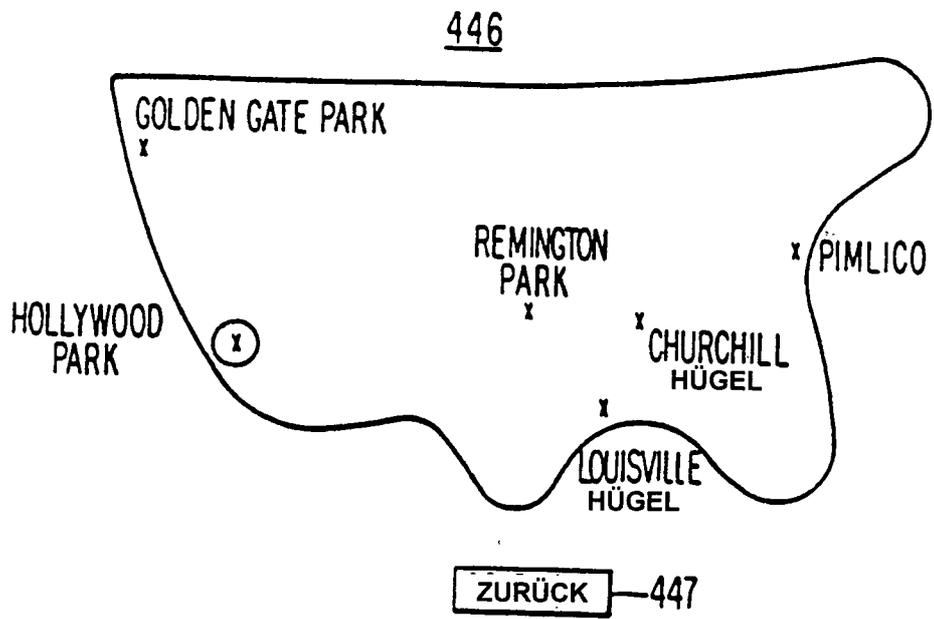


FIG. 35

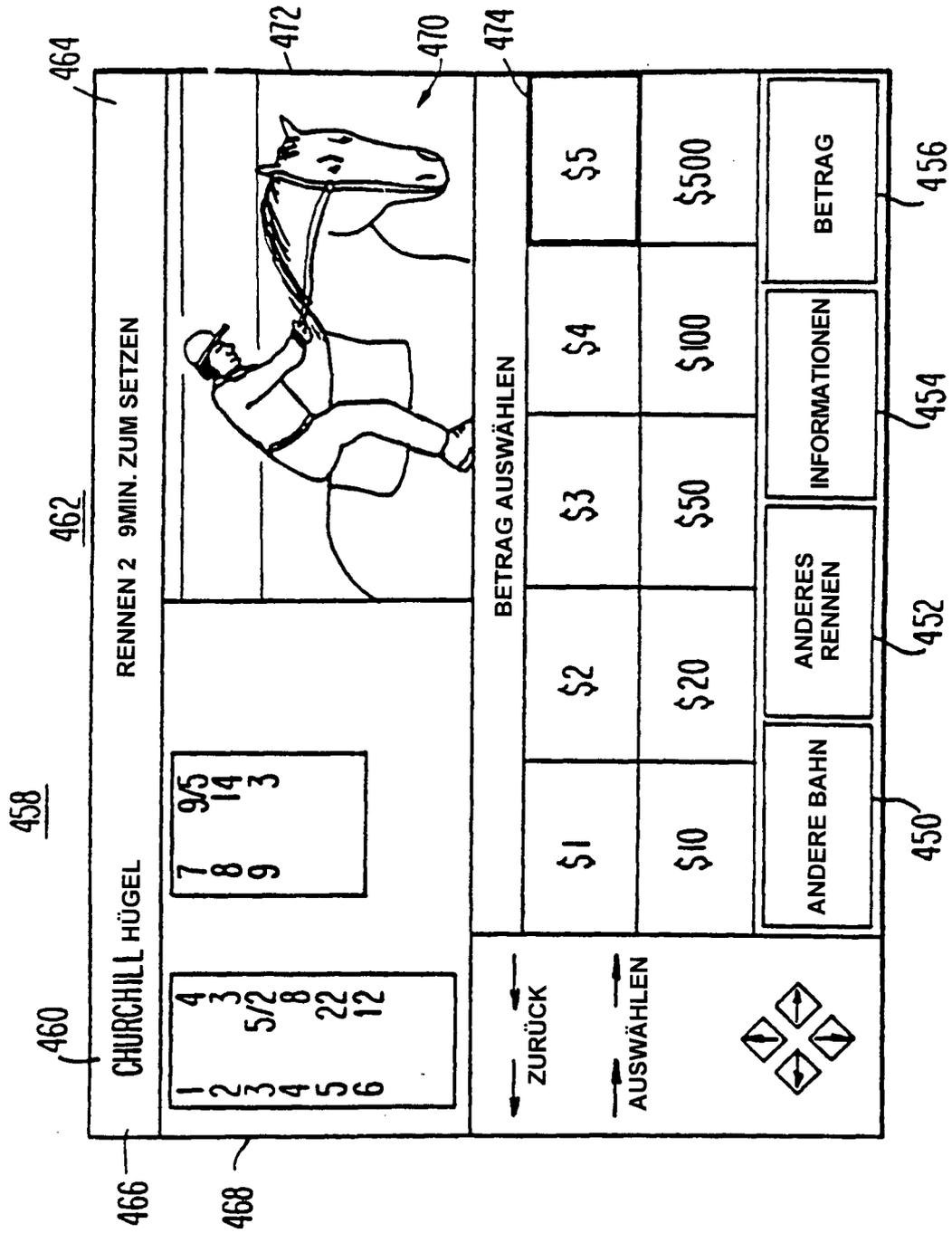


FIG. 36

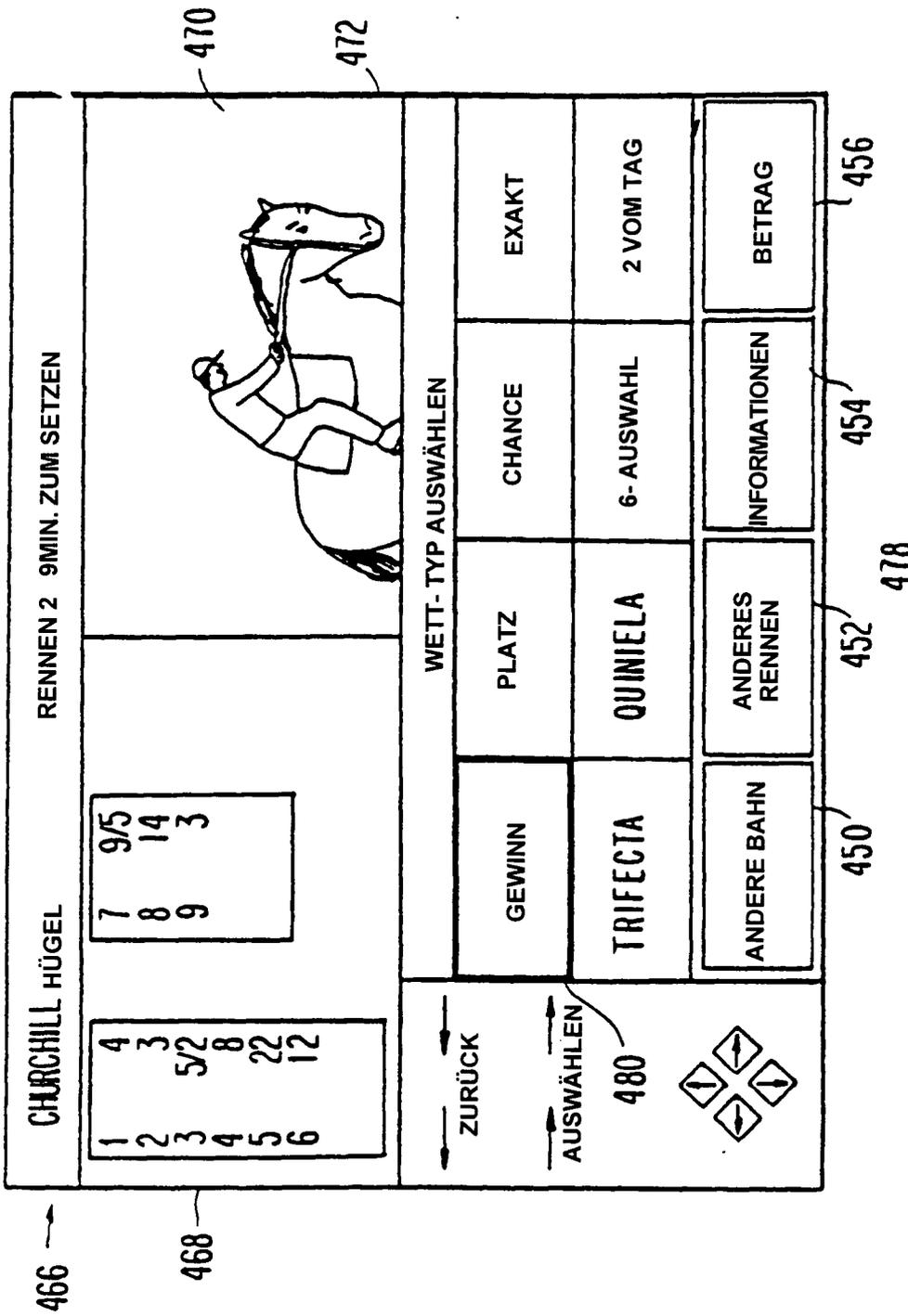
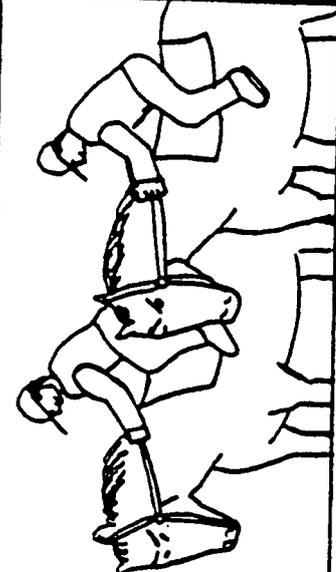


FIG. 37

CHURCHILL HÜGEL		RENNEN 2 9MIN. ZUM SETZEN																			
<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>1</td><td>4</td></tr> <tr><td>2</td><td>3</td></tr> <tr><td>3</td><td>5/2</td></tr> <tr><td>4</td><td>8</td></tr> <tr><td>5</td><td>22</td></tr> <tr><td>6</td><td>12</td></tr> </table>	1	4	2	3	3	5/2	4	8	5	22	6	12	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>7</td><td>9/5</td></tr> <tr><td>8</td><td>14</td></tr> <tr><td>9</td><td>3</td></tr> </table>	7	9/5	8	14	9	3		
1	4																				
2	3																				
3	5/2																				
4	8																				
5	22																				
6	12																				
7	9/5																				
8	14																				
9	3																				
ZURÜCK		PFERD AUSWÄHLEN																			
AUSWÄHLEN		<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>8</td> <td>9</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		1	2	3	4	5	6	7	8	9									
1	2	3	4	5	6																
7	8	9																			
		ANDERE BAHN	ANDERES RENNEN	INFORMATIONEN	BETRAG																

484

FIG. 38

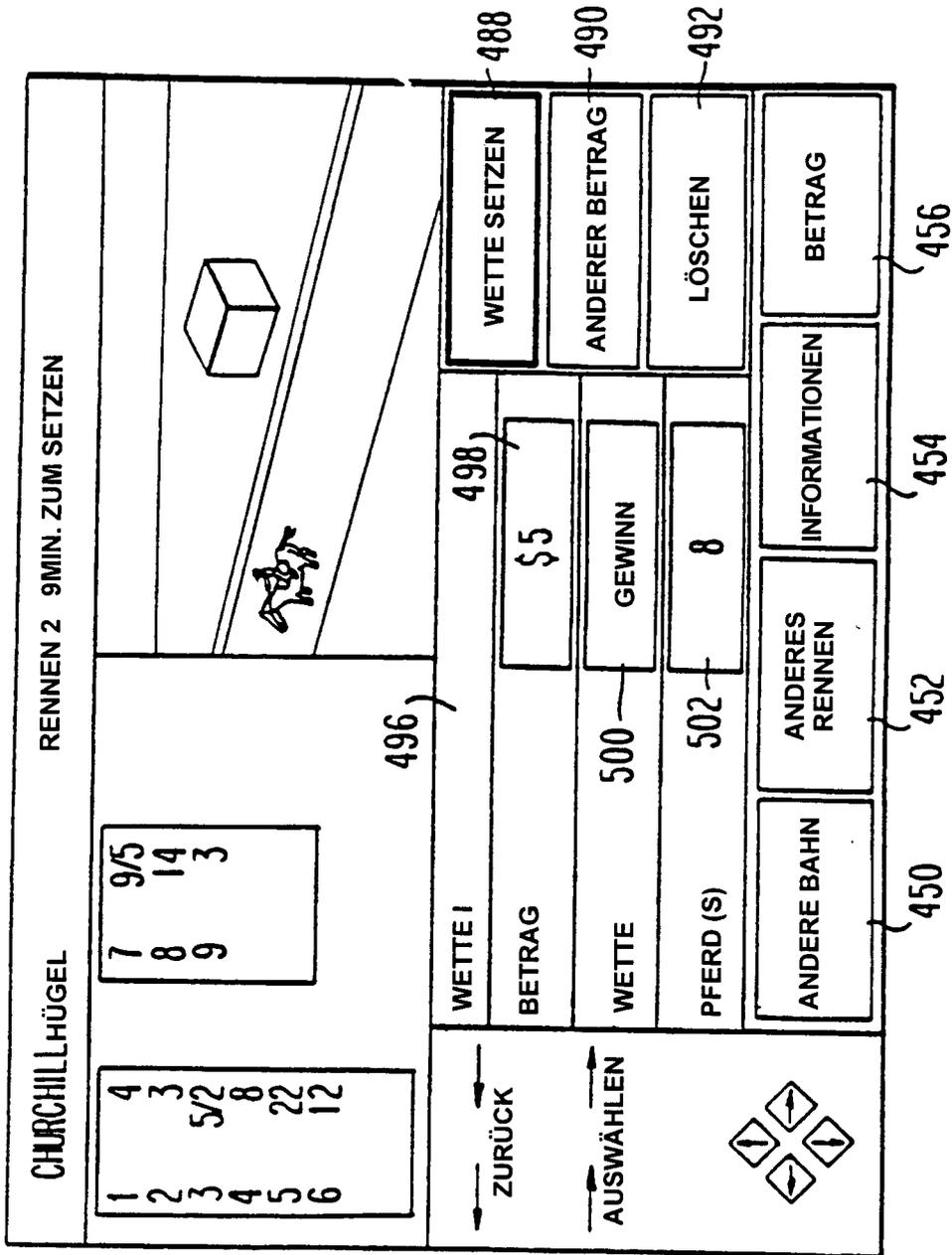


FIG. 39

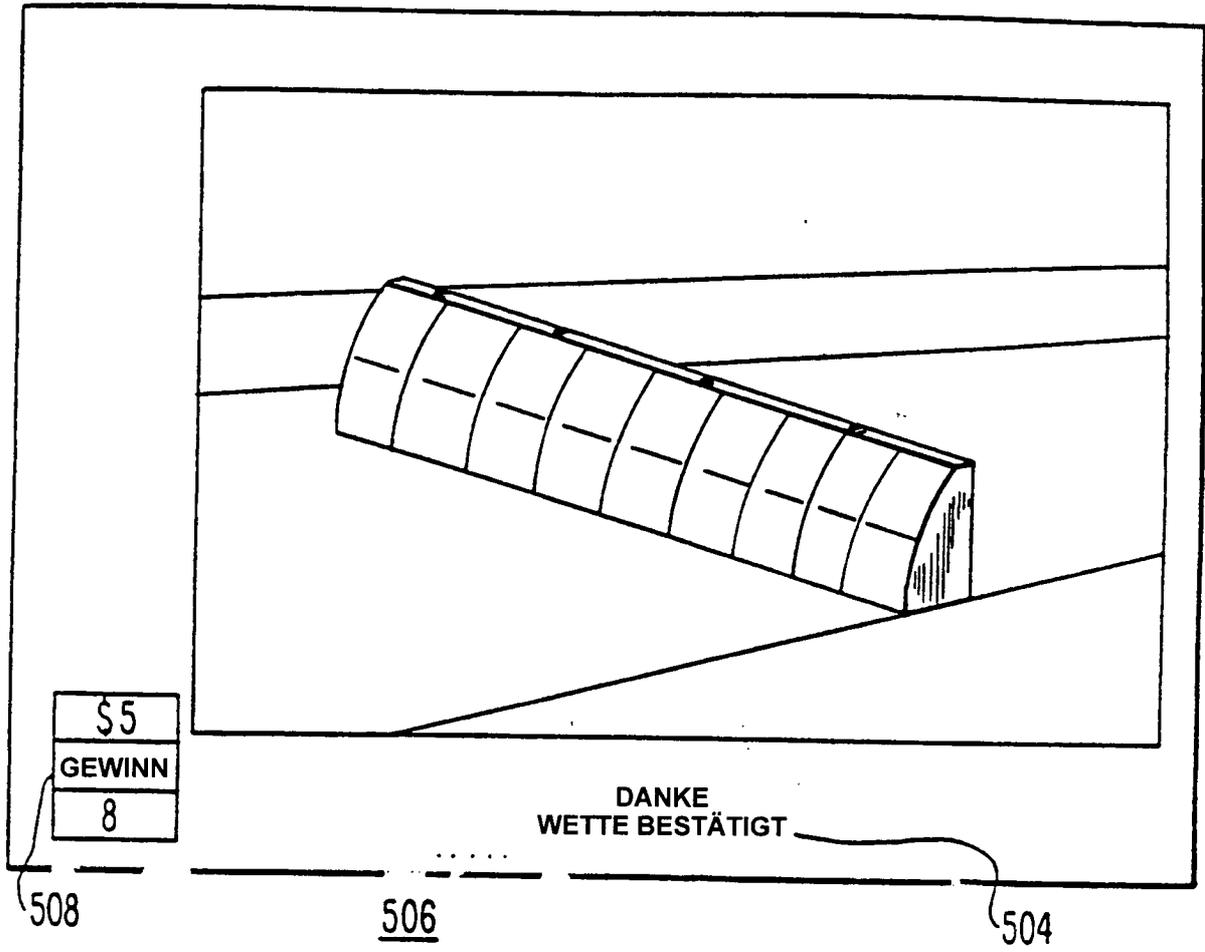
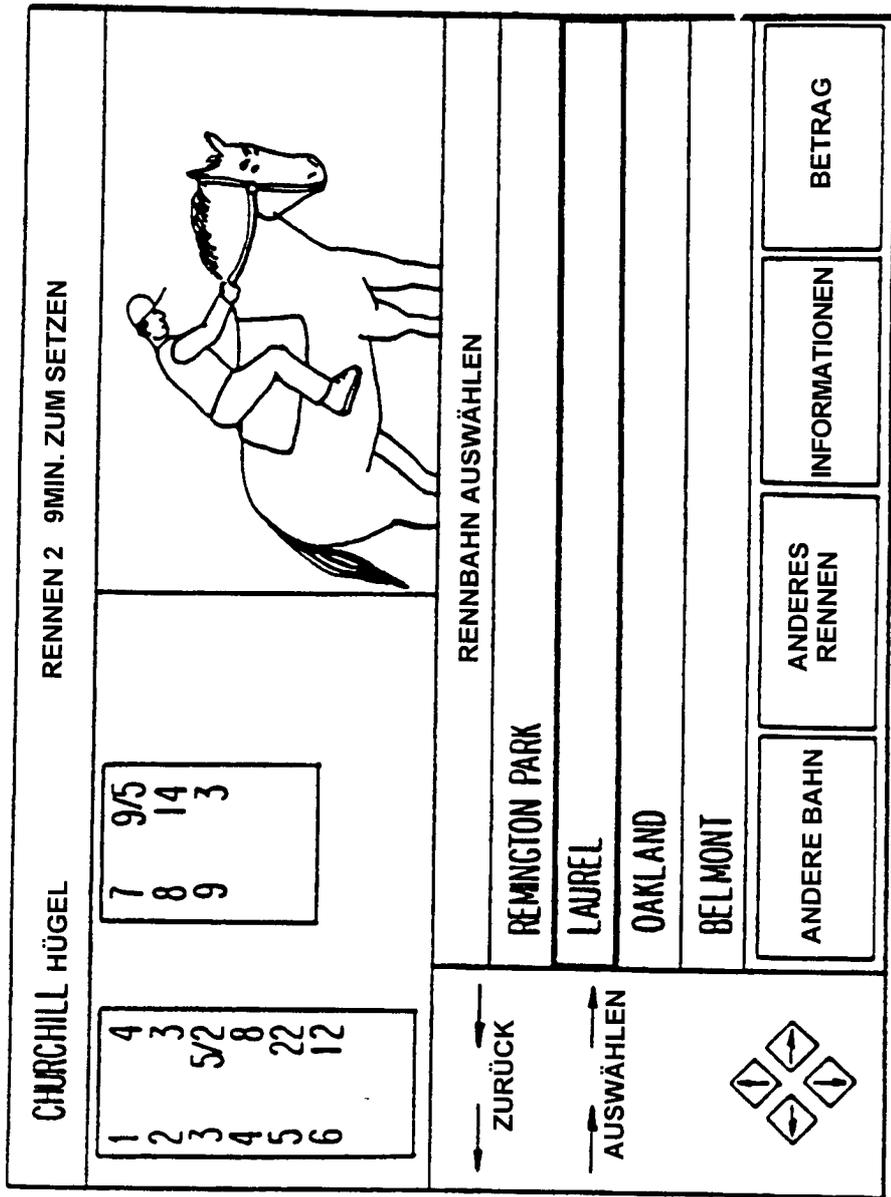
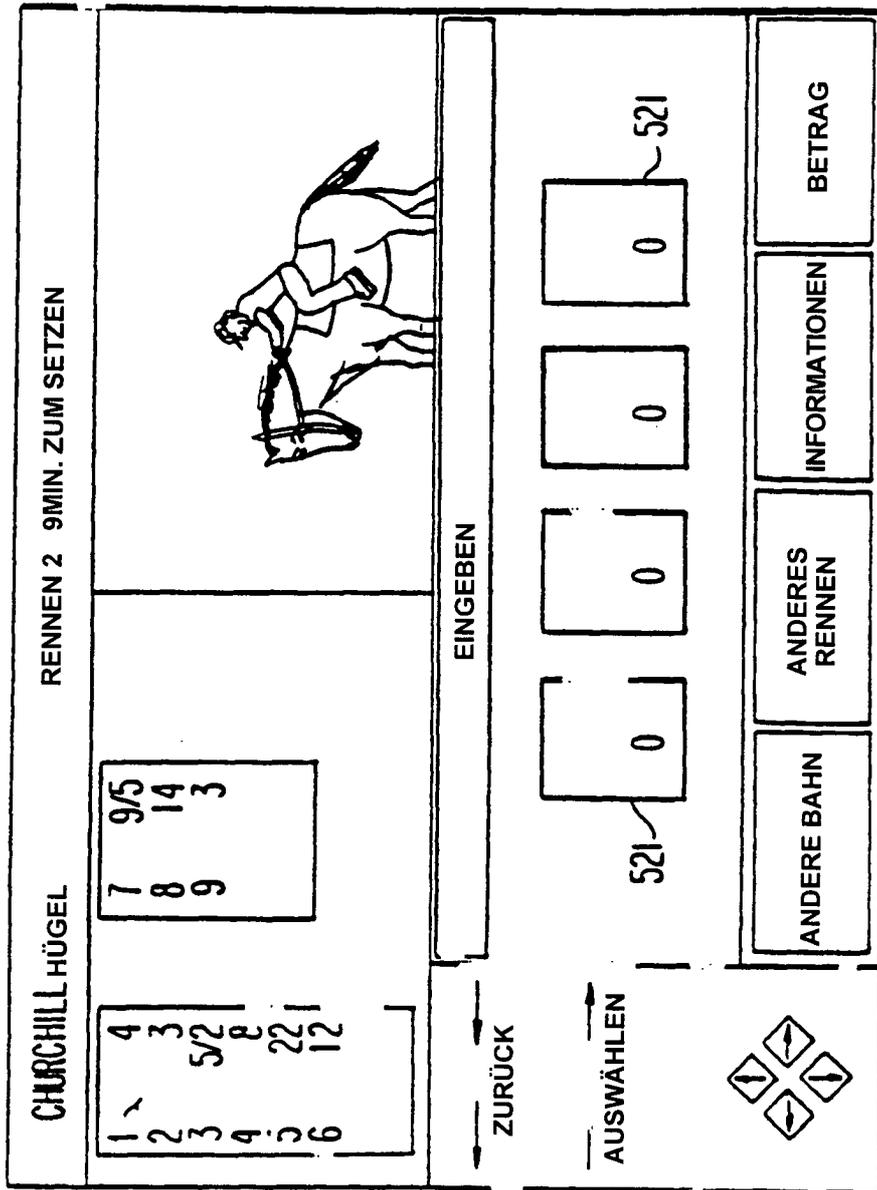


FIG. 40



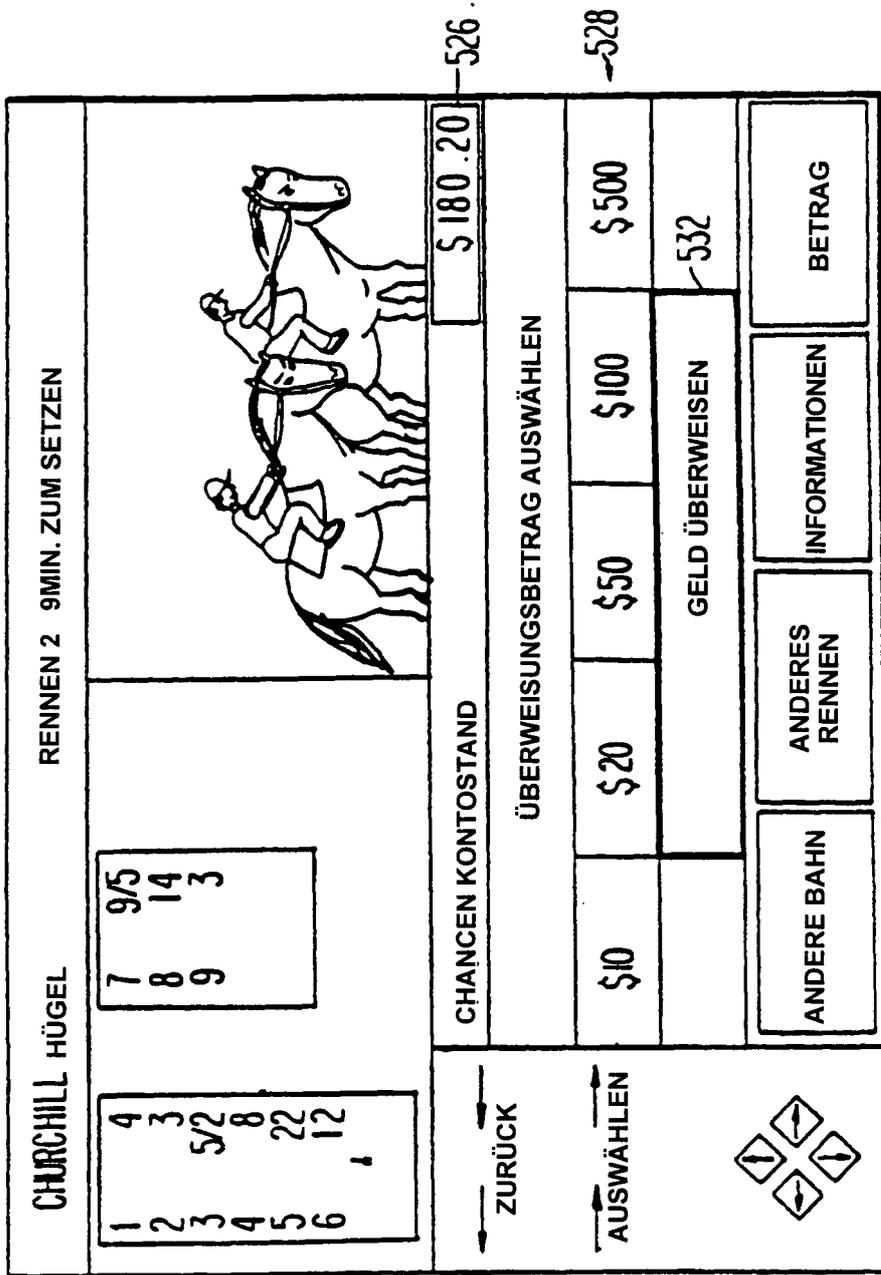
518

FIG. 41

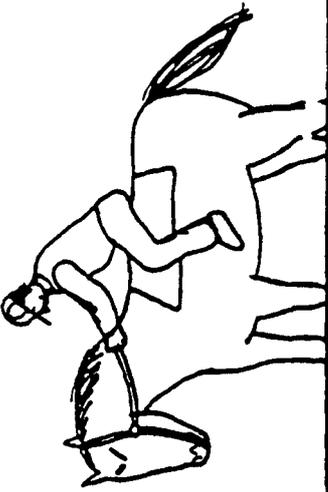


520

FIG. 42



524 FIG. 43

CHURCHILL HÜGEL		RENNEN 2 9MIN. ZUM SETZEN																			
<table border="1"> <tr><td>1</td><td>4</td></tr> <tr><td>2</td><td>3</td></tr> <tr><td>3</td><td>5/2</td></tr> <tr><td>4</td><td>8</td></tr> <tr><td>5</td><td>22</td></tr> <tr><td>6</td><td>12</td></tr> </table>	1	4	2	3	3	5/2	4	8	5	22	6	12	<table border="1"> <tr><td>7</td><td>9/5</td></tr> <tr><td>8</td><td>14</td></tr> <tr><td>9</td><td>3</td></tr> </table>	7	9/5	8	14	9	3		
1	4																				
2	3																				
3	5/2																				
4	8																				
5	22																				
6	12																				
7	9/5																				
8	14																				
9	3																				
<p>← ZURÜCK</p> <p>→ AUSWÄHLEN</p>		<p>INFORMATIONSGRUPPE AUSWÄHLEN</p>																			
<p>LETZTE ÄNDERUNGEN / ÜBERGEWICHTE</p>																					
<p>STREICHUNGEN</p>																					
<p>WETTER</p>																					
<p>HANDIKAPS</p>																					
<p>ANDERE BAHN</p>		<p>ANDERES RENNEN</p>																			
<p>ANDERE BAHN</p>		<p>INFORMATIONEN</p>																			
<p>ANDERE BAHN</p>		<p>BETRAG</p>																			

538

FIG. 44

RENNTILNEHMER NR.	CHANCEN	CHANCEN IN %
1	20	5.0 %
2	8	12.5 %
3	9/2	22.2 %
4	7/2	28.6 %
5	9/5	55.6 %
6	3	33.3 %
7	6	16.7 %
8	5	20.0 %
9	10	10.0 %

FIG. 45

CHURCHILL HÜGEL	RENNEN 2 9MIN. ZUM SETZEN																					
<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 10px;">1</td><td style="width: 10px;">4</td></tr> <tr><td>2</td><td>3</td></tr> <tr><td>3</td><td>5/2</td></tr> <tr><td>4</td><td>8</td></tr> <tr><td>5</td><td>22</td></tr> <tr><td>6</td><td>12</td></tr> </table>	1	4	2	3	3	5/2	4	8	5	22	6	12	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 10px;">7</td><td style="width: 10px;">9/5</td></tr> <tr><td>8</td><td>14</td></tr> <tr><td>9</td><td>3</td></tr> </table>	7	9/5	8	14	9	3			
1	4																					
2	3																					
3	5/2																					
4	8																					
5	22																					
6	12																					
7	9/5																					
8	14																					
9	3																					
PERSÖNLICHE LEISTUNGSQUALIFIZIERUNG AUSWÄHLEN																						
554 ZURÜCK	556 AUSWÄHLEN																					
558	560																					
GESCHWINDIGKEIT	ZUCHT	GELDWERT																				
BAHNBEDINGUNG	ANDERE BAHN	ANDERES RENNEN																				
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 10px;">1</td><td style="width: 10px;">2</td><td style="width: 10px;">3</td><td style="width: 10px;">4</td><td style="width: 10px;">5</td></tr> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table>	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	INFORMATIONEN	BETRAG
1	2	3	4	5																		
1	2	3	4	5																		
1	2	3	4	5																		
1	2	3	4	5																		

552

FIG. 46

FIG. 47

CHANCEN		PERSÖNLICHE LEISTUNGSKLASSIFIZIERUNG- RENNEN 3							
1									65
2									57
3									72
4									77
5									85
6									69
7									79
8									81
9								574	62
									<u>572</u>

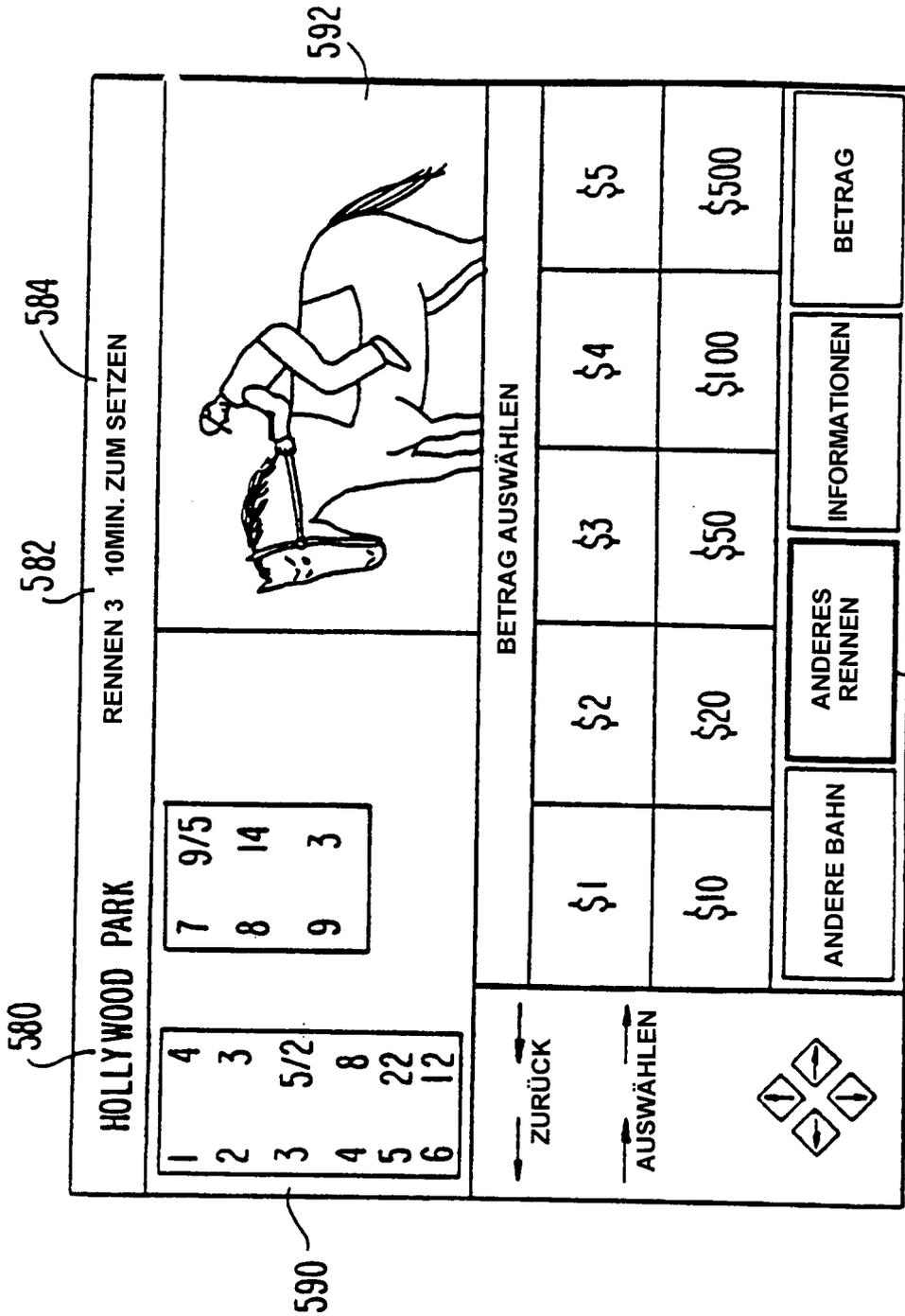


FIG. 48

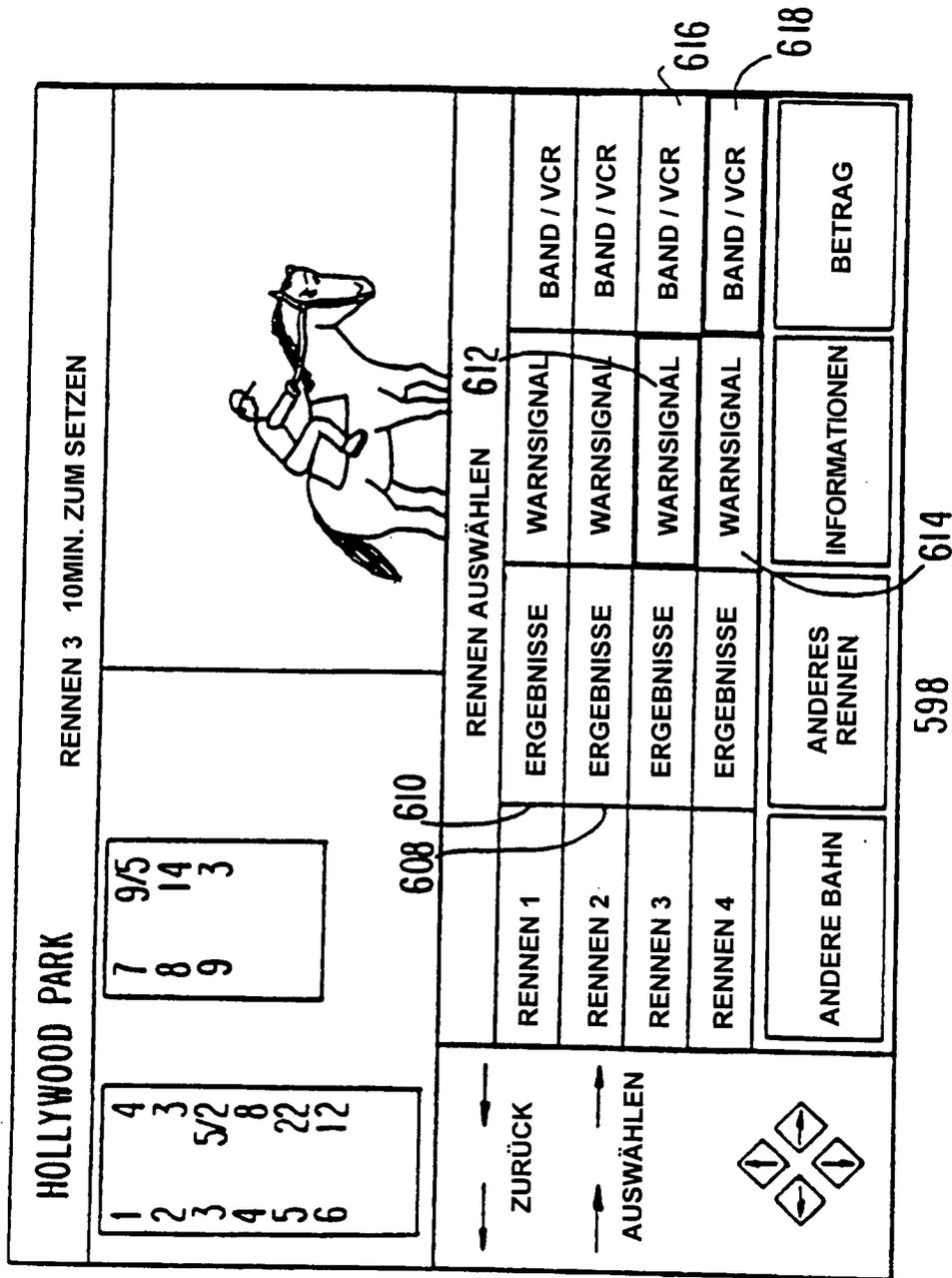


FIG. 49

HOLLYWOOD PARK		RENNEN 1		LEITER
4 CALAMITY JANE	8.60	6.00	3.20	
10 CISCO KID	4.60	2.80		
6 BAR		2.40		
EX: \$ 62.80	TRI: \$ 128.40	1:12	2/5	
ZURÜCK AUSWÄHLEN 				ERGEBNISSE 99¢
				RENNEN BEOBACHTEN! ANDERE BAHN ANDERES RENNEN INFORMATIONEN BETRAG

FIG. 50