



(12)

CERERE DE BREVET DE INVENȚIE

(21) Nr. cerere: **a 2011 00301**

(22) Data de depozit: **06.04.2011**

(41) Data publicării cererii:
30.01.2012 BOPI nr. 1/2012

(71) Solicitant:
• **BET TV WORLD SRL, STR. TORENTULUI
NR. 2, CLĂDIRIA DE BIROURI C3, ET.1,
BIROUL NR. 57-58, BUCUREȘTI, B, RO**

(72) Inventatori:
• **SVEC MARIAN, LANDAUOVA 3144-8,
DUBRAVKA, BRATISLAVA, SK, SK;**

• **CHIONCEL ȘERBAN EUGEN,
STR. CONSTANTIN LECA NR.2, BL.66E,
SC. 1, ET.1, AP.7, SECTOR 5, BUCUREȘTI,
B, RO**

(74) Mandatar:
**CABINET INDIVIDUAL
PAUL ANDRONACHE,
ALEEA COMPOZITORILOR NR.1, BL.E21,
ET.6, AP.35, SECTOR 6, BUCUREȘTI**

(54) JOC INTERACTIV

(57) Rezumat:

Invenția se referă la un joc interactiv, în particular, la un joc ce permite celor interesați să parieze pe învingătorul unei întreceri, chiar și atunci când sunt la distanță de eveniment. Jocul conform invenției constă din transmiterea, de către un organizator, pe un canal TV și/sau pe internet și/sau pe niște monitoare locale, a participărilor la un concurs, a cotelor acestora și a unui contor care indică timpul rămas până la începerea concursului, iar jucătorii care doresc să participe la joc, respectiv, să parieze pe unul sau mai mulți concurenți, trebuie să-și creeze un cont pe un server al organizatorului, cont pe care jucătorul trebuie să îl încarce cu o sumă egală cel puțin cu valoarea mizei minime pentru un pariu, încărcarea contului fiind făcută, de preferință, printr-o linie telefonică clasică sau printr-o conexiune de

telefonie mobilă cu suprataxă, pusă la dispoziție de organizatorul jocului, jucătorul indicând, prin intermediul conexiunii telefonice, conectată la serverul pe care este înregistrat contul jucătorului, cel puțin un concurent/ niște concurenți pe care a pariat și tipul de pariu ales, serverul blocând accesul la conexiunea telefonică pe timpul derulării concursului, indicând acest lucru pe ecranele TV/ monitoare, iar la sfârșitul concursului, serverul operând contul jucătorului, după caz, crescând sau reducând valoarea acestuia în condițiile regulamentului jocului, iar în situația în care jucătorul câștigă, este informat de către server de valoarea câștigului.

Revendicări: 5



OFICIUL DE STAT PENTRU INVENȚII ȘI MĂRCI
Cerere de brevet de invenție
Nr. a 2011 02301
Data depozit 06-04-2011

28

Joc interactiv

Prezenta invenție se referă la un joc interactiv și în particular, la un joc care permite celor interesați participarea activă la jocurile în care se pariază pe învingătorul unei întreceri, chiar și atunci când sunt la distanță de eveniment.

Se știe că, din cele mai vechi timpuri, oamenii au fost interesați de jocurile în care diverși competitori se întreceau, participanții pariind pe unul dintre concurenți, pe care îl apreciau ca potențial învingător; în acest sens, întrecerile au evoluat (de la luptele între animale - în special, lupte de câini, de cocoși, etc., sau de la luptele dintre oameni și animale - specifice perioadei Imperiului Roman, participanții urmărind întrecerea, în fapt lupta dintre competitori, din tribunele arenelor) la curse de câini, de cai, de cămile, etc., participanții urmărind cursele din tribunele stadioanelor și putând paria pe învingător la casele speciale din preajma acestor stadioane.

În fapt, într-un astfel de joc, se organizează întrecerea unui număr de competitori, iar în funcție de ascendență, performanțe anterioare, condiția fizică din ziua întrecerii, etc., fiecare fiind apreciat cu o anumită șansă de a câștiga întrecerea și în mod corespunzător cu o cotă de pariere, cu atât mai mare cu cât șansa competitorului de a câștiga întrecerea este mai mică, aceste cote fiind accesibile celor interesați să parieze pe unul din competitori.

În baza acestor cote, sau în baza unor aprecieri personale, participanții la joc – în fapt ceea ce vom numi în continuare generic, jucătorii, pariază la casele stadionului o anumită sumă pe unul din competitori: dacă competitorul pe care a pariat pierde cursa, jucătorul pierde suma pariată; dacă însă acesta câștigă cursa, jucătorul câștigă un premiu egal suma pariată multiplicată cu cota de pariere; de regulă, jucătorul câștigător își ridică premiul de la casa de la care a cumpărat tichetul de concurs.

În ceea ce privește noțiunea de „competitor câștigător al cursei”, aceasta este definită prin regulamentul jocului: de regulă, câștigător al cursei este competitorul care a ocupat locul unu, dar regulamentul poate stabili, când se pariază nu pe un singur competitor ci pe mai mulți, că sunt câștigători competitorii care au ocupat, indiferent de ordine, de exemplu, locurile 1-3. În acest al doilea caz, dacă jucătorul a pariat, de exemplu, pe 4 concurenți din 12 (cifrele sunt alese doar cu titlu de exemplu) iar aceștia au ocupat primele 4 locuri, indiferent de ordine, jucătorul câștigă suma pariată, multiplicată cu cota de pariere a fiecărui concurent sau cu o cotă

06-04-2011

stabilită prin regulamentul concursului; dacă chiar și un singur concurent din cei 4 nu ocupă unul din primele 4 locuri, jucătorul pierde întreaga sumă pariată.

Acest tip de joc prezintă cel puțin următoarele dezavantaje:

- dacă un jucător dorește să aibă informații cât mai actualizate, el trebuie să parieze la o casă din apropierea stadionului, care să rămână deschisă până cât mai aproape de momentul începerii cursei, aceasta implicând cheltuieli suplimentare pentru jucător;
- jucătorul poate paria și la case care nu sunt în proximitatea stadionului, reducând costurile indirecte (timp, transport, cazare, etc) fără a mai putea beneficia în acest caz de actualitatea informațiilor despre concurenți.

Pentru a elimina aceste dezavantaje, în cererea de brevet european EP 02911705 (A63F 3/08) este descris un sistem de joc care permite participarea activă la joc a persoanelor care sunt departe de eveniment, respectiv de întrecerea propriu-zisă.

În acest sens, jucătorul constituie un cont, plătind în avans o sumă de bani în contul organizatorului jocului, informațiile despre acest cont, sumă plătită, datele de identificare ale jucătorului, etc. fiind stocate într-un calculator al organizatorului.

De la calculatoarele personale, prin internet, jucătorii pot accesa acest calculator, pe baza unor cuvinte cheie sau a unor coduri numerice, pe care le primesc odată cu deschiderea contului, putând indica concurentul/concurenții pe care pariază și suma pariată.

La sfârșitul întrecerii, funcție de rezultat, calculatorul crește suma disponibilă în cont sau o reduce, ca în algoritmul descris anterior.

În cazul în care, contul jucătorului ajunge pe zero, calculatorul blochează accesul acestuia la joc.

Sistemul presupune că, pentru a avea informații actualizate, jucătorul poate urmări întrecerea la radio sau la televizor.

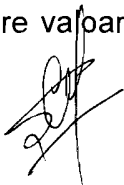
O soluție similară celei deja prezentate, utilizată pentru pariuri la cursele de cai, este descrisă și în cerere de brevet Coreea KR 2000 0037406 (G06F 19/00); și în acest caz, organizatorul jocului are un server, accesabil de jucători de la calculatoarele proprii prin internet, în care jucătorii deschid conturi pe care le folosesc când pariază; când suma din cont devine insuficientă, serverul nu numai că blochează accesul acestuia la joc, dar îl și informează despre insuficiența banilor în cont.



Se poate observa că, față de soluția descrisă anterior, această soluție informează jucătorul când acesta nu poate participa la joc, dar ambele soluții au dezavantajul că impun ca jucătorul să aibă acces la internet pentru accesarea sistemului și pentru a ști dacă pariul este sau nu valid.

Problema pe care o rezolvă invenția constă în simplificarea accesului de la distanță a jucătorilor la un joc interactiv și în particular la un joc care permite celor interesați participarea activă la jocurile în care se pariază pe învingătorul unei întreceri.

Jocul interactiv și în particular un joc care permite celor interesați participarea activă la jocurile în care se pariază pe învingătorul unei întreceri, chiar și atunci când sunt la distanță de eveniment, conform invenției, înlătură dezavantajele menționate prin aceea că organizatorul transmite pe cel puțin un canal TV și/sau pe internet și/sau pe monitoare locale participanții la concurs, cotele acestora și un contor care indică timpul rămas până la începerea cursei și în care jucătorii pot paria. Jucătorii care doresc să participe la joc, respectiv să parieze pe unul sau mai mulți concurenți își creează un cont pe un server al organizatorului, cont pe care ei trebuie să îl încarce cu o sumă egală cel puțin cu valoarea mizei minime pentru un pariu, de preferință, încărcarea contului făcându-se printr-o conexiune, respectiv printr-o linie telefonică clasică sau o conexiune prin telefonie mobilă, de preferință cu suprataxă, pusă la dispoziție de organizatorul jocului, jucătorul indicând, prin intermediul conexiunii telefonice – conectată la severul care conține contul jucătorului, cel puțin concurentul/concurenții pe care a pariat și tipul de pariu ales. Serverul blochează accesul la conexiunea telefonică pe timpul derulării concursului și indică acest lucru pe ecranele televizoarelor/monitoarelor. La sfârșitul concursului serverul operează contul jucătorului, după caz, crescând sau reducând valoarea acestuia în condițiile regulamentului jocului, jucătorii care nu au cont sau care au un cont cu o sumă insuficientă pentru un pariu, putând paria prin conexiunea cu suprataxă, odată cu deschiderea și încărcarea contului, iar jucătorii care au un cont cu o sumă care să asigure participarea la cel puțin un pariu urmând a paria printr-o conexiune telefonică cu tarif normal, indicarea concurentului/concurenților pe care un jucător pariază făcându-se de preferință printr-un SMS, sau utilizând un cod numeric, introdus prin tastatura telefonului sau prin indicarea câștigătorului/câștigătorilor, ca răspuns la un chestionar verbal formulat de server la primirea apelului. Jucătorul primește confirmarea înscrierii pariului sau invalidarea acesteia și respectiv, atunci când câștigă, informații despre valoarea câștigului, de preferință, printr-un SMS, trimis de



server la numărul de telefon de la care jucătorul a accesat numărul de telefon alocat jocului.

Invenția prezintă avantajul de a fi ușor de aplicat și de a permite unui număr mare de doritori să participe la joc, fără a fi necesară prezența la locul întrecerii și fără a fi necesar ca aceștia să aibă acces la internet, cât și creșterea încrederii în sistemul de joc, aceștia știind în timp scurt dacă le-a fost sau nu validată participarea la joc.

Se dau în continuare câteva exemple de realizare a invenției.

Jocul interactiv, conform invenției, poate fi utilizat în orice tip de competiție în care se întrec mai mulți competitori, în urma întrecerii realizându-se un clasament, jucătorul/jucătorii urmând a paria pe competitorul care câștigă întrecerea; în principiu, jocul poate fi aplicat întrecerilor de animale (câini, de cai, de cămile, etc.), jocurilor de cărți (de exemplu poker) sau remi, jocurilor de tip cazino, după cum se poate utiliza, la fel de bine, în întrecerile sportive, artistice, diverse scrutinuri politice, etc.

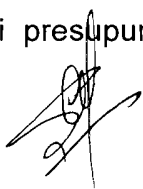
Jocul permite mai multe tipuri de pariuri:

- pariul pe învingător, jucătorul pariind pe victoria unuia dintre competitori; de exemplu, într-o competiție în care se întrec un număr de atleți, se pariază pe competitorul pe care jucătorul îl estimează ca fiind câștigător al cursei;
- pariul de plasare, jucătorul pariind pe doi competitori care, potrivit ordinii de trecere a liniei de sosire, se plasează pe primul, respectiv pe al doilea loc
- pariul combinat, în acest caz, într-o competiție cu „n” participanți jucătorul urmând a paria pe ordinea de sosire a 2 până la „n-1” participanți. De exemplu, la o cursă în care participă 6 câini, jucătorul urmând a paria pe ordinea de sosire a 2, 3, 4 sau 5 câini (în acest caz $n=6$ iar „n-1” = 5), numărul combinațiilor posibile din care poate opta jucătorul fiind în primul caz $A_6^2=6 \times 5=30$, iar în următoarele $A_6^3=6 \times 5 \times 4=120$, respectiv 360 combinații pentru „n-1” = 4 și 720 combinații pentru „n-1” = 5; numărul maxim de concurenți pe care poate paria un jucător în cadrul unei singure competiții, se stabilește prin regulament.

Jocul interactiv, conform invenției, presupune parcurgerea următoarelor etape:

În prima etapă, organizatorul jocului stabilește numărul de competitori din grupa ce urmează să concureze, în mod concret, care sunt acești competitori și cota care corespunde fiecăruia din competitorii din grupă.

Numărul competitorilor din grupă depinde de natura acestora: de exemplu, o competiție între câini presupune, de regulă, o grupă de 6 câini, în timp ce la



competițiilor interumane numărul concurenților dintr-o grupă depinde de alte criterii, ca, de exemplu, de numărul concurenților înscriși, regulamentul concursului, etc.

Desemnarea competitorilor dintr-o grupă se poate face prin sisteme de alegere aleatoare iar alocarea cotelor de pariare se face prin metode, în sine cunoscute, în funcție de regulamentul concursului ca, de exemplu, funcție de performanțele anterioare, genealogia și vârsta concurentului, condiția fizică din ziua concursului, etc.

În etapa următoare, sunt afișate grupele și cotele alocate fiecărui concurent din grupă; informația poate fi afișată pe monitoare instalate local și/sau poate fi transmisă prin sisteme de televiziune și/sau prin internet pentru a fi accesibilă și de la distanță; se poate imagina și un sistem de abonament, iar jucătorii care au abonament să primească prin SMS aceste informații înaintea fiecărui tip de curse la care fiecare din ei are abonament.

În paralel, organizatorul asigură un sistem, pe care jucătorii să îl poată accesa printr-o conexiune telefonică (în fapt o linie telefonică clasică, dar de preferință o linie de conexiune prin telefonie mobilă) și în care aceștia să își deschidă un cont și să introducă datele necesare într-o bază de date; aceste date pot consta în datele de identificare ale jucătorului, tipul de pariu și numărul jocului ales, competitorii și miza pe care s-a pariat, etc. În principiu, sistemul cuprinde un server, accesabil printr-o conexiune telefonică, de preferință de telefonie mobilă, și un software, în sine cunoscut, care gestionează baza de date din server.

În etapa următoare, înaintea desfășurării propriu-zise a competiției, jucătorii trebuie să își încarce contul din serverul utilizatorului, putând fi folosite în acest scop oricare din metodele cunoscute: plata unei sume de bani la casieria organizatorului, prin internet, cu card sau prin transfer bancar, prin utilizarea unui număr sau a unui SMS cu suprataxă, la fiecare apel urmând a încărca factura telefonului de pe care s-a apelat cu contravaloarea suprataxei, cu cartele pre-plătite, etc.

Conform invenției, pentru recunoașterea jucătorului, serverul va folosi numărul de telefon al apelantului, iar pentru efectuarea eventualelor plăți, va memora și datele de indentificare (ca de exemplu codul numeric personal) ale jucatorului; ca variantă, atunci când sunt utilizate carduri pre-plătite, va trebui introdus și codul de identificare a cardului, pentru a descărca și memora contravaloarea corespunzătoare.

După deschiderea contului și încărcarea acestuia cu o valoare care să acopere cel puțin miza minimă acceptată de regulamentul jocului, se poate trece la etapa următoare, jucătorul putând participa la tipul de pariu corespunzător, în limita sumei din cont.



06-04-2011

În continuare, desfășurarea jocului are loc în felul următor:

Pe ecranele monitoarelor (locale) și/sau ale televizoarelor care transmit întrecerea sunt afișate datele competiției care urmează a se desfășura; așa cum am arătat, opțional, aceste date pot fi transmise celor interesați, respectiv celor care, la un moment dat, nu au acces la televizor, și prin SMS.

Cu titlu de exemplu datele pentru tipul de joc în care se pariază pe (un singur) învingător, în centrul ecranului sunt afișați competitorii (în exemplul ales, numerotați de la 1 la 6) și cotele aferente, în stânga ecranului ultimele concursuri desfășurate anterior (de exemplu ultimele cinci concursuri) cât și ocupanții primelor două locuri, iar în dreapta sus un cronometru care numără descrescător timpul rămas pînă la începerea competiției.

Tot cu titlu de exemplu, datele afișate pentru tipul de joc în care se pariază pentru plasarea concurenților pe primele două locuri, tabelul este sub formă de matrice, pe coloana din stânga tabelului (FIRST) urmînd a identifica concurentul care apreciem că va ocupa primul loc, iar în linia de sus (SECOND) urmînd a identifica concurentul care apreciem că va ocupa locul 2; dacă, de exemplu, jucătorul apreciază că primul loc va fi ocupat de concurentul 3 iar locul 2 de concurentul 4, la intersecția liniei 3 cu coloana 4 va determina cota alocată (în acest exemplu 32,68) jucătorilor care pariază pe această combinație.

	SECOND →	1	2	3	4	5	6
	↓ FIRST						
	1		50,37	79,26	20,74	20,74	83,70
	2	50,07		75,46	19,05	19,75	79,69
	3	82,86	79,36		32,68	82,68	131,87
	4	16,44	15,75	24,78		6,88	26,17
	5	16,44	15,75	24,78	6,48		26,17
	6	87,90	84,19	132,47	34,67	34,67	

Din tabel se poate vedea că, pentru cotația 6,48 (cea mai mică din tabel) este așteptată clasarea pe primul loc a concurentului 5 și pe locul doi a concurentului

06-04-2011

4, iar cel mai improbabil rezultat (cota cu 132,7) este concurentul 6 pe primul loc și concurentul 3 pe locul doi.

În mod similar, pentru pariul combinat, sunt afișate combinațiile posibile și cotele alocate.

Jucătorii pot paria în intervalul de timp afișat pe ecran (în exemplul ales, de cronometrul poziționat în colțul din dreapta sus) până la limita ultimelor 5 secunde, anterioare începerii competiției; la expirarea timpului alocat înscrierii pariurilor, respectiv 5 secunde plus perioada desfășurării competiției, serverul nu va mai putea fi accesat și nu va mai înregistra pariuri, blocând toate apelurile.

În faza următoare, pentru a paria, jucătorul expediază, printr-un SMS transmis de pe numărul de telefon înregistrat în server la deschiderea contului, datele referitoare la tipul pariului ales, concurentul sau, după caz, concurenții pe care pariază și suma pariată (miza); pe baza numărului de telefon, serverul recunoaște și înregistrează jucătorul, iar pe baza intervalului orar în care s-a primit mesajul recunoaște numărul jocului pe care se pariază; deasemenea, pe baza tipului de pariu și a concurenților serverul determină cota care corespunde pariului.

De regulă, în astfel de jocuri miza are una sau mai multe valori fixe, jucătorul urmând să aleagă, din aceste valori, suma pe care pariază.

Desigur, pentru comunicare, pot fi utilizate telefoane mobile, după cum pot fi folosite și alte mijloace de comunicare, cum ar fi programele de apelare telefonică prin internet sau cele de tip messenger.

Dacă suma din cont nu acoperă valoarea mizei, așa cum am descris, este notificat jucătorul și nu i se permite înregistrarea pariului; dacă suma din cont este suficientă pentru ca jucătorul să participe la jocul indicat, serverul înregistrează pariul și notifică jucătorul, printr-un SMS transmis la numărul de telefon al jucătorului despre datele înregistrate (cel puțin datele de identificare jucător, numărul competiției, tipul de pariu, concurentul/concurenții pe care s-a pariat, cota pariului și suma pariată și suma taxată (egală, de regulă, cu suma pariată plus taxa corespunzătoare organizării jocului).

La sfârșitul competiției, un operator introduce în server datele privind clasificarea concurenților în competiție, în raport de aceste date, printr-un software în sine cunoscut, determinându-se jucătorii care au câștigat și cei care au pierdut cât și câștigurile și pierderile fiecăruia, iar apoi, tot prin mijloace software, operând corespunzător conturile acestora: conturile câștigătorilor vor fi crescute cu o sumă egală cu produsul dintre valoarea sumei pariate, multiplicată cu cota



corespunzătoare pariului iar conturile celorlalți fiind decrementate cu o valoare egală cu valoarea sumei taxate (suma pariată plus taxa convenită organizatorului).

Opțional, la terminarea competiției, tot printr-un SMS expediat pe numărul de telefon al jucătorului, acesta este informat dacă a câștigat sau a pierdut și care este valoarea actualizată a contului.

În conformitate cu prevederile regulamentului de joc, jucătorii pot retrage din cont sumele câștigate și/sau neutilizate după cum aceste sume pot fi și păstrate pentru a fi utilizate în alte jocuri.

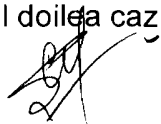
În limita sumei din cont, și în funcție de regulamentul jocului, un jucător poate participa la un număr nelimitat de jocuri sau, tot în baza unui program de calculator, numărul de pariuri într-un interval de timp dat, al unui jucător (recunoscut prin numărul de telefon de pe care a accesat sistemul), poate fi limitat.

Am arătat că, pentru a paria, jucătorul expediază, printr-un SMS transmis de pe numărul de telefon înregistrat în server la deschiderea contului, datele referitoare la tipul pariului ales, concurentul sau, după caz, concurenții pe care se pariază și suma pariată (miza); prin regulamentul de joc se stabilește modul de transmiterea către server a informațiilor prin SMS și respectiv a validărilor/invalidărilor etc., pe care serverul le comunică jucătorilor.

Ca variantă, de pe numărul de telefon înregistrat în server acesta apelează serverul și când serverul răspunde la apel, pe baza unui cod numeric format din tastatura telefonului, transmite datele care corespund pariului.

De exemplu, tipurile de pariu pot fi codificate 1- pariu pe învingător, 2 – pariu de plasare, 3 – pariu combinat; deasemenea, într-un număr de digiți prestabilit, pot fi codificate informațiile referitoare la concurentul/concurenții pe care se pariază, prin numerele de concurs ale acestora, iar suma pariată tot într-un număr de digiți prestabilit, care să corespundă unei valori maxime admise.

De exemplu, se poate alocă un digit pentru tipul de pariu, 5 digiti pentru a indica competitorii și alți 3 digiți pentru suma pariată; deoarece în cazul pariului pe învingător trebuie ales un singur competitor, serverul va reține doar numărul primului competitor, chiar dacă au fost trecuți mai mulți, după cum, în cazul pariului de plasare, serverul va reține doar primii doi competitori, chiar dacă jucătorul a trecut mai mulți. În sensul celor arătate, dacă după apel serverul va primi codurile 150000050 și 15600150 serverul va reține codurile 150000050 și 15000150 deoarece e vorba de codul 1 care arată că e vorba de un pariu pe învingător și, în acest caz, nu se poate paria decât pe un singur concurent, suma pariată fiind în primul caz 50 lei iar în al doilea caz de 150 lei.



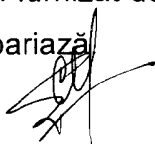
Daca serverul va primi codul 24300200 il va retine si interpreta ca fiind un cod corect (pariu de plasare, cu concurentul 4 pe locul 1 si concurentul 3 pe locul 2 si cu miza de 200 lei), va respinge un cod de genul 24000200 sau 20300200 (joc de plasare cu un singur concurent indicat cistigător in loc de doi) si va corecta un cod de genul 24360200 in 24300200, eliminind concurentul cu numărul, de pe pozitia 3, deoarece tipul de pariu nu permite indicarea a mai mult de doi câștigători.

Pe aceleași principii descrise până acum, într-o altă variantă, organizatorul poate aloca pentru fiecare tip de pariu un număr telefonic cu suprataxă, valoarea suprataxei corespunzând prețului unui bilet cu miză fixă pentru tipul respectiv de pariu, iar liniile respective fiind conectate la serverul care controlează jocul; în exemplul expus, cu trei tipuri de pariuri, vor fi alocate trei numere cu suprataxă, dar în general, numărul acestora urmând a fi egal cu numărul tipurilor de jocuri, urmând a se aloca câte un număr de telefon pentru fiecare tip de pariu. În acest fel, când un jucător apelează unul din numerele cu suprataxă, în mod automat serverul crează un cont pe numărul de telefon al apelatului, care este de fapt al jucătorului, și îl încarcă cu valoarea suprataxei, care, în fapt, este corelată cu valoarea fixă a mizei la jocul respectiv.

În aceste condiții, când apelează numărul cu suprataxă, jucătorul va trebui să transmită doar competitorul/competitorii pe care a pariat și opțional, datele de identificare, ca și în cazul descris anterior, serverul având acces la restul datelor necesare pentru înscrierea pariului; transmiterea către jucător a informațiilor privind validarea/invalidarea înscrierii, a datelor privind actualizarea contului după competiție, etc, se face, ca și în cazurile descrise anterior, printr-un SMS expediat la numărul de telefon al jucătorului.

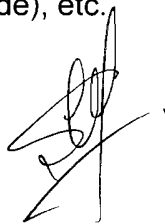
Pentru jucătorii care au deja creat un cont și care au în acest cont sume care asigură cel puțin valoarea unei mize fixe la jocul ales, în afara liniilor cu suprataxă, organizatorul va mai aloca și cel puțin o linie cu tarif normal, care va putea fi utilizată (SMS sau cu coduri numerice) în maniera generală descrisă anterior, pentru a indica competitorii pe care a pariat și, dacă e cazul, valoarea mizei; într-o variantă preferată, fiecare linie cu suprataxă va fi dublată de una cu tarif normal, astfel că, pentru pariere jucătorul va trebui să indice doar numărul concurentului/concurenților pe care pariază.

Desigur, pentru toate sistemele care utilizează tastatura telefonului pentru introducerea datelor necesare parierii, indicarea acestora se poate face și ca răspuns la un chestionar prestabilit și furnizat de server atunci când este apelat numărul prin intermediul căreia jucătorul pariază.



Jocul interactiv, așa cum a fost descris în exemplele anterioare, se poate aplica unei game largi de competiții, cu titlu de exemplu, dar nelimitativ, menționând:

- întreceri sportive: curse de mașini, de bărci de biciclete, de motociclete, altetism, etc., dar și întreceri de animale (cai, câini, cămile, etc.);
- meciuri și/sau campionate de fotbal, handbal, baschet, etc.
- jocuri de cărți, remi, jocuri de tip cazino;
- concursuri cu caracter educativ și sau divertisment;
- competiții electorale, când se poate paria pe câștigătorul unui scrutin (candidat/candidați și/sau partide), etc.



REVENDICĂRI

1. Joc interactiv și în particular un joc care permite celor interesați participarea activă la jocurile în care se pariază pe învingătorul unei întreceri, chiar și atunci când sunt la distanță de eveniment, conform invenției, prin creerea unui cont pe serverul organizatorului și accesarea acestuia de la distanță pentru înregistrarea pariului pe concurentul câștigător, **caracterizat prin aceea că** organizatorul transmite pe cel puțin un canal TV și/sau pe internet și/sau pe monitoare locale participanții la concurs, cotele acestora și un contor care indică timpul rămas până la începerea cursei și în care interval de timp jucătorii pot paria, jucătorii care doresc să participe la joc, respectiv să parieze pe unul sau mai mulți concurenți urmând, după caz să își creeze contul pe serverul organizatorului, cont pe care jucătorul trebuie să îl încarce cu o sumă egală cel puțin cu valoarea mizei minime pentru un pariu ales, de preferință, jucătorul indicând, printr-o conexiune telefonică (linie telefonică clasică sau de telefonie mobilă) – conectată la serverul care conține contul jucătorului, cel puțin concurentul/concurenții pe care a pariat și tipul de pariu ales, serverul blocând accesul la linia telefonică pe timpul derulării concursului și indicând acest lucru pe ecranele televizoarelor/monitoarelor, la sfârșitul concursului serverul operând contul jucătorului, după caz, crescând sau reducând valoarea acestuia în condițiile regulamentului jocului, jucătorii care nu au cont sau care au un cont cu o sumă insuficientă pentru pariul ales, urmând a deschide un cont și a-l încărca cu suma corespunzătoare cel puțin pentru un pariu, iar jucătorii care au un cont cu o sumă care să asigure participarea la cel puțin pariul ales urmând a paria printr-o linie telefonică, indicarea concurentului/concurenților pe care un jucător pariază făcându-se prin SMS, printr-un cod numeric, introdus prin tastatura telefonului sau prin indicare ca răspuns la un chestionar verbal formulat de server la primirea apelului.

2. Joc interactiv conform cu revendicarea 1, **caracterizat prin aceea că**, opțional organizatorul poate transmite jucătorilor care au optat pentru aceasta, înaintea derulării concursului, informațiile specifice (concurenți, cote, etc) prin SMS expediat la numărul de telefon utilizat de jucător atunci când și-a creat contul.

3. Joc interactiv conform cu revendicările 1 și 2, **caracterizat prin aceea că**, la primirea unui apel, serverul transmite jucătorului, printr-un SMS transmis la numărul de la care acesta a pariat, datele pentru care a fost înregistrat pariul (numărul cursei, câștigător/câștigători pe care s-a pariat, cota și miza, cât și valoarea eventualului câștig) iar serverul comunicând jucătorilor cu sume insuficiente în cont

neînregistrarea pariului, la sfârșitul concursului, după operarea conturilor, serverul înștiințând, în aceleași condiții, cel puțin câștigătorii despre actualizarea contului.

4. Joc interactiv conform cu revendicările 1, 2 și 3, **caracterizat prin aceea că** deschiderea și încărcarea contului se face, de preferință printr-o linie telefonică, de preferință de telefonie mobilă, cu suprataxă, pusă la dispoziție de către organizatorul jocului al cărei tarif cuprinde cel puțin prețului unui pariu, sau printr-o cartelă preplătită, în cadrul apelului pentru creerea și încărcarea contului jucătorul indicând – de preferință prin SMS, dar opțional și printr-un cod numeric, introdus prin tastatura telefonului sau prin indicare ca răspuns la un chestionar verbal formulat de server la primirea apelului - cel puțin concurentul/concurenții pe care a pariat și tipul de pariu ales, miza, în cazul în care aceasta nu este fixă și, opțional, datele de identificare ale jucătorului.

5. Joc interactiv conform cu revendicările 1, 2, 3 și 4, **caracterizat prin aceea că**, într-o variantă a invenției, se folosesc pentru fiecare tip de pariu prețuri fixe și atâtea linii cu suprataxă câte tipuri de pariuri sunt – pentru creerea și încărcarea conturilor și pentru indicarea cel puțin a concurentului/concurenților pe care a pariat și opțional, datele de identificare ale jucătorului, și cel puțin o linie cu taxă normală, dar de preferință și câte o linie cu taxă normală pentru fiecare tip de pariu, pentru ca jucătorii care au în cont cel puțin suma necesară pentru pariul ales, pentru ca aceștia să comunice concurentul/concurenții pe care a pariat și opțional, datele de identificare ale jucătorului.