

19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 694 484**

51 Int. Cl.:

A63F 1/00 (2006.01)

A63F 13/00 (2014.01)

A63F 1/18 (2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

86 Fecha de presentación y número de la solicitud internacional: **02.01.2009 PCT/US2009/030012**

87 Fecha y número de publicación internacional: **08.07.2010 WO10077369**

96 Fecha de presentación y número de la solicitud europea: **02.01.2009 E 09822870 (3)**

97 Fecha y número de publicación de la concesión europea: **22.08.2018 EP 2352563**

54 Título: **Interfaz de juego de cartas**

45 Fecha de publicación y mención en BOPI de la traducción de la patente:
21.12.2018

73 Titular/es:

KATZ, MARCUS A. (100.0%)
7752 Fischer Island Drive
Miami Beach, FL 33109-0943, US

72 Inventor/es:

KATZ, MARCUS A.

74 Agente/Representante:

SÁEZ MAESO, Ana

ES 2 694 484 T3

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

DESCRIPCIÓN

Interfaz de juego de cartas

Campo técnico

La materia descrita en el presente documento se refiere a juegos de cartas de casino.

5 Antecedentes

En los juegos de cartas, como el blackjack, a cada participante se le reparte su(s) mano(s). A medida que aumenta el número de participantes, también aumenta el número de manos repartidas por un crupier. El crupier se enfrenta a la tarea de realizar un seguimiento de la puntuación y el importe de la apuesta para cada participante. El aumento en el número de manos repartidas y el grado de complejidad de los diferentes juegos de cartas pueden causar una carga adicional para el crupier en evitar errores.

Hay que tener en cuenta el documento WO2008024705(A2), que se centra en un escenario, en el que un jugador puede participar en actividades relacionadas con el juego usando un terminal con múltiples pantallas de visualización.

Además, hay que tener en cuenta el documento US2005127606(A1), que se refiere al método de jugar un juego de apuestas que comprende los pasos de un jugador que realiza una primera apuesta para participar en el juego de apuestas y que reparte al menos una mano parcial de cartas para cada jugador participante en el juego de apuestas. El método incluye proporcionar un conjunto de resultados ganadores y las correspondientes probabilidades de pago sobre una tabla de pagos, en donde el conjunto de resultados ganadores incluye al menos una mano de rango alto mínima predeterminada y al menos una mano de rango bajo máxima predeterminada. Se reparten cartas adicionales, si es necesario para completar la mano de cada jugador. El método incluye además el paso de pagarle a un jugador un pago en la primera apuesta para obtener un resultado ganador sin requerir que el jugador realice una elección entre tener al menos una mano de rango alto mínima predeterminada y al menos una mano de rango bajo máxima predeterminada.

Resumen

25 La presente invención proporciona un sistema de acuerdo con la reivindicación 1. Los modos de realización de la invención se reivindican en las reivindicaciones dependientes.

Se divulgan técnicas y sistemas para implementar una interfaz para gestionar el juego para varios juegos de cartas. Por ejemplo, se describe un sistema para proporcionar una interfaz para detectar automáticamente el tipo y el importe de las apuestas realizadas por cada participante en un juego de cartas. Además, la interfaz puede determinar si se debe repartir una o más manos de cartas a cada participante. Si bien las técnicas y los sistemas descritos en esta solicitud son aplicables a cualquier juego de cartas donde cada participante pueda recibir su(s) propia(s) mano(s) de cartas, se utiliza una versión no tradicional de Bacará con fines ilustrativos. Por ejemplo, se describe una versión de Bacará que permite a cada participante del juego la oportunidad de jugar una mano contra la Casa o jugar dos manos contra las dos manos de la Casa. Además, cada participante en el juego puede realizar apuestas adicionales en cada una de sus manos con las probabilidades asociadas con cada apuesta registradas por un sistema descrito en esta memoria descriptiva. Las apuestas adicionales, si lo permiten las reglas de la Casa, solo se pueden colocar antes de que se repartan las últimas cartas de cada mano (por ejemplo, la primera apuesta adicional antes de que se reparta la tercera carta a una mano de Jugador y una segunda apuesta adicional antes de que se reparta la tercera carta a una mano de la Banca).

40 En un aspecto, un sistema incluye una mesa de juego de cartas que incluye zonas delimitadas visualmente en una superficie de la mesa de juego de cartas para acoger una o más manos de cartas de cada uno o más de los participantes, además de una o más manos de cartas separadas de una entidad de la casa. Un sistema de análisis está asociado con la mesa de cartas. El sistema de análisis está configurado para recibir datos que representan al menos un valor asociado con cada carta de un grupo de cartas repartidas por un crupier a la una o más manos de cada participante, además de a la una o más manos separadas de la casa; procesar los datos recibidos para calcular las puntuaciones y las probabilidades para la una o más manos de cada participante, además de para la una o más manos separadas de la casa, y generar una señal de salida indicativa de las puntuaciones y las probabilidades calculadas. Un dispositivo de visualización está en comunicación con el sistema de análisis para recibir la señal de salida generada y mostrar la señal de salida recibida como una indicación visual de la puntuación y las probabilidades calculadas.

55 Las implementaciones pueden incluir opcionalmente una o más de las siguientes características. El sistema puede incluir un barajador de cartas asociado con la mesa de juego de cartas para barajar el grupo de cartas antes de que el crupier reparta dos o más de las cartas en cada una de la una o más manos para cada participante y la casa. Un lector de cartas puede estar en comunicación con el sistema de análisis. El lector de cartas se puede configurar para identificar el valor asociado con cada carta repartida por el crupier; y enviar los datos que representan el valor identificado al sistema de análisis. El sistema de análisis se puede configurar para procesar los datos recibidos

después de que dos de las cartas se repartan en cada mano para cada participante y la casa. La una o más manos para cada participante pueden incluir una mano de jugador de bacará para cada participante y la una o más manos para la casa pueden incluir una mano de la banca de bacará. El sistema de análisis puede calcular las puntuaciones que incluyen una puntuación de dos cartas para la mano de jugador de cada participante y una puntuación de dos cartas para la mano de la banca de la casa basándose en el procesamiento de los datos recibidos. El sistema de análisis puede determinar si las puntuaciones calculadas de dos cartas representan un resultado final para la mano de jugador de cada participante. El sistema de análisis puede configurarse para realizar operaciones que incluyen, cuando el sistema de análisis determina que las puntuaciones calculadas de dos cartas no representan un resultado final, el sistema de análisis puede determinar si se debe repartir una tercera carta a la mano de jugador de cada participante; y cuando una tercera carta se reparte a la mano de jugador de cada participante, el sistema de análisis puede calcular una puntuación de tres cartas para la mano de jugador de cada participante y determinar si la puntuación calculada de tres cartas representa un resultado final.

Las implementaciones pueden incluir opcionalmente una o más de las siguientes características. El sistema de análisis se puede configurar para realizar operaciones que incluyen cuando el sistema determina que la puntuación calculada de tres cartas para la mano de jugador de cada participante no representa un resultado final, realizar lo siguiente: determinar si la mano de la banca de la casa debería recibir una tercera carta; y cuando se reparte una tercera carta a la mano de la banca de la casa, calcular una puntuación de tres cartas para la mano de la banca de la casa y comparar la puntuación calculada de tres cartas para la mano de jugador de cada participante con la puntuación de tres cartas para la mano de la banca de la casa para determinar un resultado final. El sistema de análisis puede configurarse para procesar los datos recibidos después de que dos de las cartas se repartan a cada una de la una o más manos para cada participante y la casa, en donde la una o más manos para cada participante incluyen una mano de la banca de bacará para cada participante y la una o más manos para la casa incluyen una mano de jugador de bacará. El sistema de análisis puede calcular las puntuaciones que incluyen una puntuación de dos cartas para la mano de la banca de cada participante y una puntuación de dos cartas para la mano de jugador de la casa basándose en el procesamiento de los datos recibidos; y determinar si las puntuaciones calculadas de dos cartas representan un resultado final para la mano de la banca de cada participante. El sistema de análisis se puede configurar para realizar operaciones que incluyen: cuando el sistema de análisis determina que las puntuaciones calculadas de dos cartas no representan un resultado final, determinar si una tercera carta debería repartirse a la mano de jugador de la casa; cuando se reparte una tercera carta a la mano de jugador de la casa, calcular una puntuación de tres cartas para la mano de jugador de la casa y determinar si la puntuación calculada de tres cartas representa un resultado final para la mano de la banca de cada participante. El sistema de análisis puede configurarse para realizar operaciones que incluyen: cuando el sistema de análisis determina que la puntuación calculada de tres cartas para la mano de jugador de la casa no representa un resultado final, realizar lo siguiente: determinar si la mano de la banca de cada participante debería recibir una tercera carta; y cuando se reparte una tercera carta a la mano de la banca de cada participante, calcular una puntuación de tres cartas para la mano de la banca de cada participante y comparar la puntuación calculada de tres cartas para la mano de jugador de la casa con la puntuación de tres cartas para la mano de la banca de cada participante para determinar un resultado final.

Las implementaciones pueden incluir opcionalmente una o más de las siguientes características. El sistema de análisis puede configurarse para determinar si acepta una o más apuestas adicionales para la una o más manos de cada participante basándose en la política de un casino o un establecimiento de apuestas en línea. El sistema de análisis puede configurarse para determinar si acepta una o más apuestas adicionales para la una o más manos de cada participante basándose en las probabilidades calculadas que incluyen cálculos en tiempo real de una probabilidad de que la tercera carta tenga un valor de cualquiera de 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9. El sistema de análisis puede configurarse para determinar si acepta la una o más apuestas adicionales para la una o más manos de cada participante basándose en las probabilidades calculadas que incluyen cálculos en tiempo real de la probabilidad de que la tercera carta tenga un valor de cualquiera de 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9 y el resultado final de que cualquier apuesta sea una apuesta ganadora o una apuesta perdedora. El dispositivo de visualización puede incluir una pantalla de cristal líquido colocada en, o cerca de, la mesa de bacará para que todos del uno más participantes puedan verla. El sistema puede incluir uno o más dispositivos remotos en comunicación con el sistema de análisis para recibir la señal de salida generada. El uno o más dispositivos remotos pueden configurarse para realizar operaciones que incluyen: recibir una entrada de uno o más usuarios diferentes del uno o más participantes, en donde la entrada representa una solicitud para realizar una apuesta en una selección de la una o más manos de cada participante y de la casa; y enviar la entrada que representa la solicitud al sistema de análisis. El uno o más dispositivos remotos se pueden colocar en una ubicación remota y en comunicación con el sistema de análisis a través de una conexión de red.

Las implementaciones pueden incluir opcionalmente una o más de las siguientes características. El dispositivo de visualización puede incluir una unidad de visualización separada para cada participante con el fin de proporcionar información específica del participante. La unidad de visualización separada puede incluir una pantalla táctil para recibir apuestas de cada participante respectivo del juego, en donde las apuestas recibidas pueden incluir apuestas en cualquiera de la una o más manos de cartas de cada participante del juego. El dispositivo de visualización puede incluir múltiples zonas de visualización configuradas para mostrar la señal de salida a fin de proporcionar las puntuaciones y las probabilidades para cada participante en una de las zonas separadas de visualización visible por cada participante. Se puede asociar un sensor de entrada a cada zona delimitada visualmente en la superficie de la

5 mesa de juego de cartas para detectar la entrada del usuario que representa uno o más tipos de apuestas y un valor del uno o más tipos de apuestas, en donde el sensor de entrada está en comunicación con el sistema de análisis para enviar datos indicativos de la entrada del usuario al sistema de análisis. El sensor de entrada puede incluir un sensor de presión. Se pueden asociar uno o más indicadores visuales con cada zona delimitada visualmente en la superficie de la mesa de juego de cartas para proporcionar una o más indicaciones visuales de si cada participante debería recibir la una o más manos. El uno o más indicadores visuales pueden estar en comunicación con el sistema de análisis para recibir una señal de control del sistema de análisis, y el uno o más indicadores visuales pueden proporcionar la una o más indicaciones visuales de si cada participante debería recibir la una o más manos en respuesta a la señal de control recibida. El sistema de análisis puede generar la señal de control basándose en los datos recibidos del sensor de entrada. El sistema puede incluir un dispositivo de captura de imágenes en comunicación con el sistema de análisis para capturar datos de video en directo de un juego de cartas en la mesa de cartas; y una o más máquinas tragaperras para recibir los datos de video en directo capturados. La una o más máquinas tragaperras pueden configurarse para recibir apuestas de un usuario diferente de los participantes basándose en los datos de video recibidos. Los datos de video en directo pueden incluir los datos que representan al menos un valor asociado con cada carta de un grupo de cartas repartidas por un crupier; y el sistema de análisis puede recibir los datos del dispositivo de captura de imágenes. El dispositivo de captura de imágenes puede incluir una cámara para capturar imágenes fijas o de video.

20 Las implementaciones pueden incluir opcionalmente una o más de las siguientes características. El sistema de análisis se puede configurar para realizar operaciones que incluyen: recibir una o más apuestas iniciales de uno o más participantes; basándose en las apuestas recibidas, determinar un número de manos para repartir a cada participante; indicar al crupier que reparta dos cartas a cada una del número determinado de manos de cada participante además de a manos separadas para una entidad de la casa; calcular una puntuación de dos cartas por cada mano repartida a cada participante y la casa; y determinar si la puntuación calculada de dos cartas representa un resultado final para cada mano de cada participante. El sistema de análisis se puede configurar para determinar el número de manos a repartir a cada participante, lo que comprende determinar si se debe repartir una mano de jugador de bacará y una mano de la banca de bacará a cada participante. Cuando el sistema de análisis determina que las puntuaciones calculadas de dos cartas no representan un resultado final, el sistema de análisis puede determinar si cada mano de cada participante debería recibir una tercera carta; y cuando se reparte una tercera carta a al menos una mano de cada participante, el sistema de análisis puede calcular una puntuación de tres cartas para la mano de cada participante que recibió la tercera carta y determinar si la puntuación calculada de tres cartas representa un resultado final.

35 Cuando el sistema de análisis determina que la puntuación calculada de tres cartas no representa un resultado final, el sistema de análisis puede realizar lo siguiente: determinar si al menos una de las manos de la entidad de la casa debería recibir una tercera carta; y cuando se reparte una tercera carta a al menos una de las manos de la entidad de la casa, calcular una puntuación de tres cartas para la mano de la entidad de la casa que recibió la tercera carta y comparar la puntuación calculada de tres cartas para la mano de cada participante con la puntuación de tres cartas para la mano de la casa para determinar el resultado final. El sistema de análisis puede determinar si aceptar una o más apuestas adicionales para cualquiera de las manos de cualquier participante según la política de un casino o un establecimiento de apuestas en línea.

40 En otro aspecto, un sistema incluye una mesa de juego de cartas que comprende zonas delimitadas visualmente en una superficie de la mesa de juego de cartas para acoger una o más manos de cada uno de los participantes, además de una o más manos separadas de una casa. Un barajador de cartas está asociado con la mesa de juego de cartas para barajar varias cartas antes de que un crupier reparta dos o más de las cartas barajadas a cada mano para cada participante. Un lector de cartas está en comunicación con el barajador de cartas para identificar un valor asociado con cada una de las cartas barajadas repartidas por el crupier a la una o más manos de cada participante, además de la una o más manos separadas de la casa. Un sistema de análisis está en comunicación con el lector de cartas para realizar operaciones que incluyen recibir datos del lector de cartas, en donde los datos recibidos representan al menos el valor identificado asociado con cada una de las cartas barajadas repartidas por el crupier a la una o más manos de cada participante además de la una o más manos separadas de la casa; procesar los datos recibidos para calcular las puntuaciones y las probabilidades para la una o más manos de cada participante, además de para la una o más manos separadas de la casa, y generar una señal de salida indicativa de las puntuaciones y las probabilidades calculadas.

55 Las implementaciones pueden incluir opcionalmente una o más de las siguientes características. El sistema de análisis puede incluir un dispositivo de visualización en comunicación con el sistema de análisis para realizar operaciones que incluyen: recibir la señal de salida y mostrar la señal de salida recibida para proporcionar una indicación visual de las puntuaciones y las probabilidades.

60 En otro aspecto, un sistema de apoyo al juego de un juego de cartas, en donde un primer grupo y uno o más participantes participan en el juego de cartas y una o más cartas se reparten al primer grupo y al uno o más participantes en al menos una ronda, el al menos un participante realiza una apuesta por un resultado de al menos parte del juego de cartas. El sistema incluye un lector de cartas que identifica un valor asociado con una carta que se está repartiendo. Un sistema de análisis está en comunicación con el lector de cartas. El sistema de análisis recibe datos que representan el valor asociado con una carta que se está repartiendo, en donde después de que se

reparte al menos una primera ronda de cartas, el sistema de análisis calcula las probabilidades para cada apuesta realizada por uno de los participantes basándose en un conjunto predefinido de reglas y los datos recibidos del lector de cartas. Un sistema de visualización está en comunicación con el sistema de análisis, en donde el sistema de visualización muestra las probabilidades calculadas por el sistema de análisis.

5 Las implementaciones pueden incluir opcionalmente una o más de las siguientes características. En el sistema, el conjunto predefinido de reglas puede incluir reglas de bacará que proporcionan oportunidades de apuesta adicionales. El sistema de análisis puede enviar una señal modificada al sistema de visualización si las probabilidades para una determinada apuesta son 0% o 100%, es decir, el participante ha perdido o ganado la apuesta. El sistema de visualización comprende una unidad de visualización separada para cada participante y en
10 donde, opcionalmente, la unidad de visualización proporciona al participante sus puntuaciones y las puntuaciones de otros participantes calculadas por el sistema de análisis y/o los datos relacionados con el historial de apuestas del participante. El sistema puede incluir un sistema de sensores de entrada que incluya uno o más sensores de entrada asignados a cada participante, en donde los sensores de entrada detectan si el participante ha realizado una o más apuestas y determina qué tipo de apuestas predefinidas se han realizado, y en donde el sistema de sensores de
15 entrada comunica el resultado de la detección al sistema de análisis. El sistema puede incluir uno o más indicadores visuales asociados con cada participante, en donde el sistema de análisis determina, basándose en los datos recibidos del lector de cartas, los datos recibidos del sistema de sensores de entrada y el conjunto predefinido de reglas, si una o más cartas deben repartirse y controla los indicadores visuales para proporcionar una indicación visual de las posiciones en las que deben repartirse la una o más cartas. Después de que se reparta al menos una
20 primera ronda de cartas, el sistema de análisis puede determinar si ofrecer o no opciones de apuestas adicionales al participante basándose en las apuestas realizadas anteriormente, el conjunto predefinido de reglas y los datos recibidos del lector de cartas. Las condiciones para las opciones de apuestas adicionales pueden ser determinadas por el sistema de análisis basándose en las probabilidades calculadas, el conjunto predefinido de reglas y los parámetros de margen predefinidos. El sistema de análisis puede proporcionar datos relacionados con la oferta de opciones de apuestas adicionales al sistema de visualización. Los datos relacionados con la oferta de opciones de apuestas adicionales se pueden mostrar en la unidad de visualización para el participante al que se ofrece la opción de apuestas adicionales. El sistema puede incluir un sistema de espectadores que esté en comunicación con el sistema de análisis para recibir y/o transmitir datos desde el sistema de análisis, en donde el sistema de espectadores permite a un espectador realizar una apuesta relacionada con la una o más cartas de un participante.
30 El sistema de espectadores puede incluir uno o más dispositivos portátiles asignados a cada espectador. El sistema de análisis puede determinar si un participante o el espectador ha ganado o perdido basándose en el conjunto predefinido de reglas y proporciona los datos del resultado final al sistema de visualización, incluidas las ganancias y las pérdidas. El lector de cartas puede incluir un dispositivo de captura de imágenes para capturar datos de video en directo del juego de cartas, incluyendo el valor asociado con la carta que se reparte. El sistema de espectadores puede incluir al menos una máquina tragaperras para realizar operaciones que incluyen recibir los datos de video en directo capturados; determinar si el espectador ha ganado o perdido basándose en el conjunto predefinido de reglas y datos de video en directo recibidos; y proporcionar los datos del resultado final al espectador incluyendo, opcionalmente, victorias y/o derrotas.

40 De manera similar, también se describen sistemas que pueden incluir un procesador y una memoria acoplada al procesador. La memoria puede codificar uno o más programas que hacen que el procesador realice una o más de las técnicas descritas en el presente documento.

La materia descrita en el presente documento puede proporcionar opcionalmente una o más de las siguientes ventajas. Por ejemplo, el crupier en un casino no necesita realizar un seguimiento personal de las apuestas realizadas por cada participante porque el sistema descrito en esta memoria descriptiva puede detectar automáticamente las apuestas realizadas por cada participante. Además, el sistema descrito en esta memoria descriptiva puede detectar las cartas repartidas a cada participante y realizar un seguimiento de la puntuación de cada participante. Además, el sistema descrito en esta memoria descriptiva puede proporcionar una visualización personal para cada participante a fin de mostrar información individualizada a cada participante para la vista de cada participante.

50 Además, los sistemas descritos en esta memoria descriptiva pueden permitir que cada participante del juego, no solo el participante que realiza la apuesta más alta en Jugador y Banca, disfrute de los diversos rituales de mirar sus propias cartas en cada mano jugada. Además, los sistemas descritos en esta memoria descriptiva pueden implementarse con dispositivos de usuario final que permiten a las personas que no están sentadas en la mesa realizar apuestas en los juegos que se muestran en un dispositivo de visualización, como televisores de pantalla normal o grande, ordenadores o en los dispositivos de usuario final. Por ejemplo, estas personas no son los participantes, pero pueden ser espectadores (espectadores in situ o externos) del juego de Bacará descrito en esta memoria descriptiva.

60 Los sistemas y las técnicas descritas en esta memoria descriptiva pueden mejorar mucho el disfrute del juego por parte de los participantes y espectadores del juego, así como mejorar el margen de la casa debido a que se juega más. Los sistemas y las técnicas descritas en esta memoria descriptiva pueden permitir que cada participante del juego y otros que no estén en la mesa de juego de cartas realicen apuestas múltiples en cada mano de cada participante basándose en las probabilidades dinámicas de ganar a medida que avanza el juego. Además, los

5 sistemas y las técnicas descritas en esta memoria descriptiva pueden proporcionar la oportunidad de realizar apuestas adicionales en BANCA, JUGADOR y EMPATE según las probabilidades cambiantes para hacer que el juego de Bacará sea mucho más desafiante y divertido para los participantes del juego. Además, los sistemas y técnicas descritos en esta memoria descriptiva pueden permitir que cada participante y otros que no estén en la mesa de juego de cartas realicen apuestas adicionales para proporcionar juego e ingresos adicionales para los casinos.

Los detalles de una o más variaciones de la materia descrita en el presente documento se explican en los dibujos adjuntos y en la descripción que figura a continuación. Otras características y ventajas de la materia descrita en el presente documento serán evidentes a partir de la descripción y los dibujos, y de las reivindicaciones.

10 Descripción de los dibujos

La figura 1 muestra un sistema de ejemplo para implementar varias manos para cada participante del juego.

La figura 2 muestra un sistema de ejemplo para permitir la participación del espectador.

Las figuras 3a, 3b, 3c, 3d, 3e y 3f muestran un sistema de ejemplo para recibir la entrada del usuario.

15 La figura 4 muestra una mesa de Bacará de ejemplo para implementar varias manos para cada participante del juego.

La figura 5 muestra una mesa de Bacará de ejemplo para implementar varias manos para cada participante del juego y permitir apuestas adicionales.

Las figuras 6a y 6b muestran un proceso de ejemplo para implementar varias manos para cada participante del juego (con y sin apuestas adicionales).

20 La figura 7 muestra un proceso de ejemplo para implementar apuestas adicionales.

Los símbolos de referencia similares en los diversos dibujos indican elementos similares.

Descripción detallada

25 Se divulgan técnicas y sistemas para implementar una interfaz para gestionar el juego para varios juegos de cartas. Por ejemplo, se describe un sistema para proporcionar una interfaz para detectar automáticamente el tipo y el importe de las apuestas realizadas por cada participante en un juego de cartas. Además, la interfaz puede determinar si se deben repartir una o más manos de cartas a cada participante. Si bien las técnicas y los sistemas descritos en esta solicitud son aplicables a cualquier juego de cartas donde cada participante pueda recibir su(s) propia(s) mano(s) de cartas, se utilizan versiones no tradicionales de Bacará y Blackjack con fines ilustrativos.

30 La figura 1 muestra un ejemplo de sistema 100 para realizar las técnicas descritas en esta memoria descriptiva. El sistema 100 incluye un barajador 110 de cartas, un lector 120 de cartas, un sistema 130 de análisis, un sistema 140 de salida y una mesa 150.

35 El barajador 110 de cartas puede incluir un barajador electrónico que baraja automáticamente múltiples barajas de cartas. El barajador 110 de cartas puede incluir una unidad disponible comercialmente. Un crupier 160 puede usar el barajador 110 de cartas para barajar las barajas de cartas antes de repartir las manos requeridas según las reglas de la casa.

40 El lector 120 de cartas puede incluir un sistema de lectura electrónico, como un lector óptico para reconocer el valor nominal de cada carta. Al igual que en el sistema 110 de reparto/barajador de cartas, el lector 120 de cartas puede ser una unidad disponible comercialmente. El lector 120 de cartas puede diseñarse para comunicarse directamente con el sistema 110 de reparto/barajador de cartas para leer u obtener de otro modo el valor de cada carta que reparte el crupier 160 cuando la carta sale del sistema 110 de reparto/barajador de cartas. Por ejemplo, un lector óptico o un dispositivo similar se puede conectar al sistema 110 de reparto/barajador de cartas, y el lector de cartas puede obtener el valor escaneado de las cartas en el sistema 110 de reparto/barajador de cartas. Además, el sistema 110 de reparto/barajador de cartas puede incluir un portacartas, tal como un zapato que contenga una o más barajas de cartas. El portacartas puede contener cartas antes o después de que las cartas sean barajadas automáticamente por el sistema 110 de reparto/barajador o barajadas manualmente por el crupier 160. El sistema 110 de reparto/barajador puede barajar, barajar y contener las cartas o obtener las cartas. En implementaciones en las que el sistema 110 de reparto/barajador simplemente contiene las cartas, el crupier 160 puede barajar las cartas manualmente.

50 En algunas implementaciones, el lector 120 de cartas puede interactuar con la mesa 150 para leer el valor de cada carta repartida por el crupier. Por ejemplo, la mesa 150 puede incluir una o más interfaces 152 de escaneo para escanear cada carta antes o después de que la carta sea repartida por el crupier 160. El lector 120 de cartas puede comunicarse con la una o más interfaces 152 de escaneo para obtener el valor de cada carta antes o después de que la carta sea repartida por el crupier 160.

El sistema 130 de análisis puede incluir uno o más dispositivos informáticos diseñados para calcular las probabilidades y determinar los resultados de cada juego basándose en la información recibida del lector 120 de cartas. El sistema 130 de análisis se comunica con el lector de cartas y obtiene datos que incluyen los valores de las cartas que reparte el crupier. El sistema 130 de análisis puede usar los datos obtenidos para generar datos de salida que incluyen una puntuación para cada mano y las probabilidades calculadas para cada mano. Los cálculos de las puntuaciones y probabilidades se pueden generar en tiempo real. El sistema de análisis puede recibir entradas manualmente por el crupier o automáticamente desde el lector 120 de cartas cuando esté presente.

Por ejemplo, en un juego de casino Bacará que usa cartas reales, el casino puede usar el sistema 130 de análisis para determinar las probabilidades de realizar apuestas adicionales durante un juego como se describe en esta memoria descriptiva. Las apuestas adicionales descritas en esta memoria descriptiva son apuestas distintas a las apuestas tradicionales realizadas antes del juego en Bacará. Además, el sistema 130 de análisis podría realizar otras funciones, como (1) determinar si se reparte una tercera carta; (2) determinar las puntuaciones para cada mano; (3) determinar las probabilidades (posibilidades) de realizar las apuestas adicionales en tiempo real; (4) determinar si las apuestas adicionales deberían recibirse de los participantes del juego; (5) determinar las puntuaciones finales para cada mano de cada participante; y (6) determinar los ganadores. Las funciones realizadas para un juego de Bacará se describen a continuación con más detalle con respecto a las figuras 4, 5, 6a, 6b y 7.

Para otros juegos de cartas, como un juego Black Jack de casino que usa cartas reales, el casino también puede usar el sistema 130 de análisis para determinar las probabilidades de realizar apuestas adicionales durante un juego como se describe en esta memoria descriptiva. Las apuestas adicionales descritas en esta memoria descriptiva son apuestas diferentes a las apuestas tradicionales realizadas antes del juego o durante el juego (seguro, double-up, split) en Black Jack. Además, el sistema 130 de análisis podría realizar otras funciones, como (1) determinar puntuaciones para cada mano; (2) determinar las probabilidades (posibilidades) de realizar las apuestas adicionales en tiempo real; (3) determinar si las apuestas adicionales deberían recibirse de los participantes del juego; (4) determinar las puntuaciones finales para cada mano de cada participante; y (5) determinar los ganadores.

En base a estas funciones realizadas, el sistema 130 de análisis también puede enviar información del juego incluyendo información específica del participante al sistema 140 de salida. Ejemplos de información del juego pueden incluir una explicación de las reglas del juego, opciones posibles para cada participante basadas en las cartas actualmente repartidas y ejemplos de pagos para posibles importes de apuestas. Esta información enviada al dispositivo 140 de salida se describe más adelante.

El sistema 140 de salida puede incluir un dispositivo 142 de visualización, como un dispositivo con pantalla de cristal líquido (LCD) u otros dispositivos similares para enviar señales visuales a los participantes y espectadores. Ejemplos de señales visuales pueden incluir una o más pantallas de texto, gráficas, de video, etcétera que transmitan las puntuaciones y las probabilidades que se van sucediendo durante el juego. Ejemplos de dispositivo 142 de visualización incluyen un monitor de ordenador, un televisor de pantalla grande y una unidad de visualización asociada con un dispositivo informático, como un ordenador, un ordenador portátil y un dispositivo de usuario final. El sistema de salida también puede incluir otros dispositivos de salida, como una impresora 144.

Las señales visuales mostradas proporcionan a cada participante la oportunidad de obtener instantáneamente las puntuaciones y las probabilidades durante el juego. El sistema 440 de salida puede incluir un sistema de visualización de una o más pantallas de cristal líquido (LCD) de diferentes tamaños. Dicho sistema de visualización puede permitir que todos los participantes del juego y cualquier espectador vean y obtengan las puntuaciones y las probabilidades de cada mano durante el juego. Además, el sistema 140 de salida puede incluir unidades de visualización individuales proporcionadas para cada participante del juego. Las unidades de visualización individuales pueden proporcionarse, además de, o en lugar de las unidades de visualización de diferentes tamaños.

Cuando a cada participante del juego se le proporciona su propia unidad de visualización, la información personalizada para cada participante puede presentarse en la pantalla. Por ejemplo, en la unidad de pantalla personal se puede presentar el historial de apuestas, puntuaciones, ganancias, pérdidas, saldo de la cuenta, etcétera del participante. La información del participante se puede obtener mediante un procedimiento de inicio de sesión o una tarjeta de acceso, como una tarjeta de cuenta de jugador frecuente en la que cada participante puede darse de alta con el Casino. La unidad de visualización que se proporciona a cada participante del juego se puede utilizar para realizar un seguimiento de la información del juego, como las tendencias y el historial de los resultados del juego para cada mano de cada participante, para permitir a cada participante del juego hacer apuestas en sus manos y en las manos de otros participantes.

El sistema 140 de salida incluye unidades locales y/o unidades externas. Por ejemplo, los datos de salida mostrados pueden mostrarse a otros espectadores en ubicaciones remotas. En dichos ejemplos, el sistema 140 de salida incluye unidades remotas que están en comunicación con el sistema 100 a través de una conexión de red como se muestra a continuación en la figura 2.

La mesa 150 incluye una mesa de Bacará modificada, como las descritas a continuación con respecto a las figuras 3a, 4 y 5. Sin embargo, la mesa 150 puede tener otros diseños que correspondan a otros juegos de cartas, como el blackjack. Como se describió anteriormente, la mesa 150 puede modificarse para incluir una interfaz para el lector

de cartas. En algunas implementaciones, el lector 420 de cartas se puede integrar en la mesa junto con el barajador 110 de cartas.

Participación de los espectadores

5 En algunas implementaciones, personas distintas de los participantes del juego, como los espectadores de un juego de cartas, como el juego de Bacará, también pueden hacer apuestas en cualquiera de las manos de un participante del juego. La figura 2 muestra un ejemplo del sistema 200 para permitir la participación de espectadores. Además de los componentes descritos anteriormente en la figura 1, el sistema 200 también incluye un sistema 210 de espectador para permitir la participación en el juego a personas que no sean las que están sentadas en la mesa.

10 El sistema 210 de espectador está en comunicación con el sistema 130 de análisis para recibir los datos de salida generados por el sistema 130 de análisis. El sistema 210 de espectador incluye uno o más dispositivos 212, 214, 216, etcétera de usuario final. asignados a cada espectador que desee participar. Los dispositivos 212, 214, 216 de usuario final pueden incluir un asistente digital personal (PDA), un ordenador portátil, un teléfono móvil y otros dispositivos informáticos portátiles o de mano similares. Los dispositivos 212, 214, 216 de usuario final están en comunicación con el sistema 130 de análisis a través de una conexión 220 de red para recibir los datos de salida
15 que incluyen las probabilidades y los resultados calculados por el sistema 130 de análisis. Cada uno de los dispositivos 212, 214, 216 de usuario final puede incluir una unidad de visualización 213, 215, 217, etcétera para mostrar los datos de salida recibidos del sistema 230 de análisis. En algunas implementaciones, los dispositivos de usuario final pueden incluir otros dispositivos de juego como máquinas tragaperras o dispositivos de videojuegos disponibles dentro del casino.

20 Los dispositivos 212, 214, 216 de usuario final también incluyen un mecanismo para que los espectadores realicen una apuesta en cualquiera de las manos de los participantes del juego. El mecanismo para que los espectadores realicen una apuesta puede incluir una aplicación de software que proporciona una interfaz de usuario para recibir información de los espectadores. Por ejemplo, una interfaz de usuario puede incluir menús y otros componentes seleccionables por el usuario, como botones, pestañas, controles deslizantes, etcétera para recibir información de
25 los espectadores. Los participantes pueden seleccionar cualquier tipo de juego de cartas y una mesa de cartas en concreto conectada al sistema en el casino.

Los dispositivos 212, 214, 216 de usuario final pueden estar en comunicación con el sistema 130 de análisis a través de un enlace 220 de comunicación que incluye una conexión por cable o inalámbrica. El enlace 220 de comunicación puede proporcionar comunicaciones unidireccionales o bidireccionales, y puede ser parte de un canal de comunicación compartido (por ejemplo, una red de bus). Ejemplos de conexiones por cable incluyen una conexión de bus serie universal (USB), una conexión FireWire y otras conexiones paralelas o en serie. Ejemplos de conexiones inalámbricas incluyen WiFi, Bluetooth, infrarrojos, etcétera

30 El sistema 200 también puede incluir nodos remotos adicionales. Por ejemplo, una persona puede interactuar con su ordenador 230 para acceder a un sitio web a través de una red (por ejemplo, la red 220) para iniciar sesión como participante externo o espectador en el juego de mesa en el casino. La persona puede iniciar sesión utilizando un procedimiento de inicio de sesión de protocolo de red estándar, como una conexión HTTP. También, un casino 260 externo puede estar en comunicación con el juego de mesa conectándose al sistema 130 de análisis a través de la red 220. Además, un individuo puede participar en el juego de mesa llamando a un número de teléfono para acceder a un sistema de respuesta de voz interactivo (IVR) o una persona en vivo para hacer apuestas.

40 El sistema 200 también puede incluir un repositorio 250 de datos para almacenar información relacionada con el juego. Las puntuaciones y las probabilidades se pueden almacenar en el repositorio de datos para fines de archivo o para el procesamiento posterior de los datos.

45 En algunas implementaciones, el sistema 200 también puede incluir uno o más dispositivos de entrada audiovisuales o dispositivos 170 de captura de imágenes, como una cámara (de video o fija) para capturar datos de imágenes fijas y/o de video en directo de un juego de mesa seleccionado. Los datos de video capturados pueden incluir el valor de cada carta repartida por el crupier a cada mano de cada participante.

50 La imagen fija en directo capturada/para los dispositivos 212, 214, 216 de usuario final, como máquinas tragaperras dentro del casino. Cualquier usuario del casino puede usar las máquinas tragaperras para hacer apuestas en el juego de mesa. Las máquinas tragaperras pueden configurarse para recibir video en directo y/o imágenes de cualquier juego de mesa en el casino. El usuario que utiliza la máquina tragaperras puede seleccionar uno o más juegos de mesa para recibir la transmisión en directo y hacer apuestas en cualquiera de las manos en el juego de mesa seleccionado.

55 Las máquinas tragaperras pueden incluir cualquier forma de dispositivos de aceptación de dinero utilizados en un casino para recibir una apuesta de los clientes, como Aceptadores de Billetes o Monedas, Ticket-in-Ticket-out (TITO) o tarjetas magnéticas e inteligentes. Además, la transmisión de video en directo puede incorporar tecnología de reconocimiento de video para identificar las cartas y la señal de la mano del crupier "para no más apuestas", por ejemplo.

Las máquinas tragaperras existentes dentro de cada casino se pueden adaptar para recibir el video de los juegos de mesa. Esto se puede hacer sin interrumpir los juegos de mesa en el casino.

5 La comisión del casino para las apuestas realizadas desde las máquinas tragaperras puede ser calculada por las máquinas tragaperras o el sistema 130 de análisis. Las liquidaciones de dinero se pueden realizar a través de los sistemas TITO existentes disponibles en todo el casino que están vinculados a su Sistema de Contabilidad de Tragaperras centralizado.

10 Las figuras 3a y 3b muestran un sistema 300 de ejemplo para facilitar el procesamiento de la entrada del usuario durante un juego de cartas como el descrito en esta memoria descriptiva. Los sistemas 100 y 200 como se describieron anteriormente pueden modificarse para incluir componentes adicionales para proporcionar soluciones técnicas adicionales en el procesamiento de la entrada del usuario. Por ejemplo, el sistema 300 puede incluir algunas o todas las características descritas anteriormente con respecto a las figuras 100 y 200. Se puede proporcionar un sensor 310 de entrada adicional para cada espacio 372, 374 y 376 asignado a cada participante. Cada uno de los sensores de entrada 310, 320, 330 puede incorporarse con espacios de apuesta (por ejemplo, 361, 362, 363, 364, 365, 366 y 367, 368, 369 y 370) para determinar automáticamente si alguno de los participantes ha realizado una apuesta en cualquiera de los espacios de apuestas.

15 Los sensores de entrada 310, 320, 330 pueden incluir un sensor de presión, un sensor táctil, un lector óptico, un sensor de peso, un microchip como un sensor de identificación por radiofrecuencia (RFID) asociados con fichas de apuestas o una combinación de los mismos. La figura 3b muestra un diseño de ejemplo del sensor 320 de entrada con fines ilustrativos. El sensor 320 de entrada puede incluir múltiples áreas activas delimitadas que se pueden disponer de manera dinámica y personalizar con respecto a la forma y el tamaño según la aplicación. Por ejemplo, la figura 3b muestra el sensor de entrada implementado como 10 áreas 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329 y 331 activas distintas que corresponden a cada espacio 372, 374 y 376 de apuestas/de participante (ver figura 3a). Cada área activa puede detectar a través del tacto, la presión, etcétera si se ha realizado una apuesta y el importe apostado.

20 Por ejemplo, en el juego de Bacará no tradicional descrito en esta memoria descriptiva, cuando un participante coloca una apuesta en su mano de la Banca (B1) colocando fichas en el área 322 activa, el área 322 activa detecta las fichas a través del escaneo táctil, de presión, óptico y envía una señal a un sistema de análisis (por ejemplo, sistema 130 de análisis). La señal del área 322 activa puede incluir datos que identifican el tipo de ficha colocado y el importe en base a un escaneo táctil, de presión, óptico o una combinación de los mismos. Por tanto, el sistema 130 de análisis puede determinar de manera automática los tipos de apuestas realizadas por el participante y el importe de su apuesta para cada tipo de apuesta.

25 Además, el sistema 140 de salida puede incluir unidades de visualización individuales 312, 322 y/o 324 ubicadas en o cerca de la mesa. Por ejemplo, una unidad 312 de visualización única se puede incorporar a la superficie de la mesa para proporcionar datos asociados con la mano de Jugador y/o de la Banca de cada participante. La unidad 312 de visualización se puede montar en la superficie de la mesa de modo que la superficie de visualización de la unidad de visualización esté al ras con la superficie de la mesa. Una vez montada al ras sobre la superficie de la mesa, la unidad 312 de visualización se puede girar o inclinar para que la superficie de la pantalla se posicione en un ángulo con respecto a la superficie de la mesa. La unidad de visualización puede girarse o inclinarse para obtener cualquier ángulo en el rango entre 90 y 180 grados con respecto a la superficie de la mesa. El ángulo de 30 180 grados representa que la superficie de la pantalla de la unidad de visualización está al ras con la superficie de la mesa. La configuración de la unidad de visualización única se muestra en la figura 3a con respecto al espacio 312 del participante 1 para fines ilustrativos.

35 En algunas implementaciones, se pueden montar dos unidades de visualización 322 y 324 en la mesa, una para cada mano (por ejemplo, mano de Jugador y de la Banca en Bacará) de cada participante. Al proporcionar una unidad de visualización para cada mano, la información se puede separar aún más y así ayudar a cada participante a realizar un seguimiento de sus manos. La figura 3a muestra la configuración de dos unidades de visualización con respecto al espacio 320 del participante 2. Aunque los diferentes espacios 372, 374 y 376 de participante se muestran con diferentes configuraciones de unidades de visualización, todos los espacios de participante pueden proporcionarse con las mismas configuraciones de visualización (es decir, todos con una unidad de visualización o 40 todos con dos unidades de visualización.) Como alternativa, las diferentes configuraciones de visualización pueden estar disponibles para cada espacio de participante.

45 Además, el sistema 300 puede incluir indicadores visuales 352 y 354 para cada espacio de participante para proporcionar una indicación visual de si cada participante debería recibir su propia mano de Jugador y/o mano de la Banca. Basándose en la determinación anterior de los tipos de apuestas realizadas por el participante, el sistema de análisis puede enviar una señal a los indicadores visuales 352 y/o 354 para permitir que los participantes y el crupier sepan que los participantes deberían recibir su propia mano de Jugador y/o mano de la Banca. El indicador 354 50 visual puede corresponder a la mano de Jugador del participante y el indicador 352 visual puede corresponder a la mano de la Banca del participante.

- 5 Los indicadores 352, 354 visuales pueden incluir una luz simple, como una luz LED que se ilumine cuando se deba repartir la mano correspondiente. Cuando el participante realice una apuesta solamente en el espacio 321 o 322 activo, el indicador 352 visual se enciende, pero no el indicador 354 visual. Cuando el participante realice una apuesta solamente en el espacio 325 o 326 activo, el indicador 354 visual se enciende, pero no el indicador 352 visual. Cuando el participante realice una apuesta en ambos espacios (321 o 322) y (325 o 326) activos, ambos indicadores 352 y 354 visuales se encienden.
- 10 Los indicadores 354 y 352 visuales pueden incluir una luz simple sin forma particular. Además, los indicadores 354 y 352 visuales pueden incluir cualquier término apropiado asociado con cada mano de cartas. Por ejemplo, en un juego de Bacará, los indicadores visuales pueden incluir los términos "Mano de Jugador" (o "Jugador") y "Mano de la Banca" (o "Banca") que se iluminan respectivamente. Se pueden implementar otras indicaciones visuales, como una luz intermitente, una ilustración, una fotografía, etcétera.
- 15 Aunque las áreas 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329 y 331 activas se muestran como formas circulares, se pueden implementar otras formas. Por ejemplo, se pueden implementar rectángulos, triángulos, estrellas, etcétera. De manera similar, los indicadores visuales, como los indicadores visuales 354 y 352, pueden implementarse en otras formas, como rectángulos, triángulos, estrellas, etcétera.
- 20 La figura 3c muestra información 360 de ejemplo que se muestra en el dispositivo de salida (por ejemplo, el dispositivo 312 de visualización). El sistema 130 de análisis puede enviar datos al dispositivo de visualización (por ejemplo, el dispositivo 312 de visualización) para mostrar el estado en tiempo real y la información para cada participante durante el juego. Esta información 360 se muestra en las respectivas unidades de visualización individuales cuando se usan fichas físicas de casino para hacer apuestas. Por ejemplo, la información 360 que se muestra puede incluir la puntuación en tiempo real para la(s) mano(s) de cada participante y las manos de la casa. Para el ejemplo de Bacará, después de que se reparten las dos cartas, se pueden proporcionar las puntuaciones de dos cartas. Luego, después de que se reparta la tercera carta, se puede mostrar la puntuación de tres cartas. En algunas implementaciones, la información se puede utilizar para informar a cada participante de las reglas del juego, incluidas las opciones disponibles para cada participante. Por ejemplo, se puede informar a cada participante si se puede obtener una tercera carta. Además, se puede informar a cada participante si hay una apuesta adicional disponible. Si hay una apuesta adicional disponible, se pueden mostrar las probabilidades calculadas dinámicamente para hacer apuestas adicionales en las propias manos del participante. La información 360 muestra, por ejemplo, la información descrita anteriormente para el participante 3.
- 25
- 30 La figura 3d muestra información 382 de ejemplo que se muestra en un dispositivo de visualización que incluye información en todas las posiciones. Esta información 382 se puede mostrar en una unidad de visualización visible por todos los participantes. De esta manera, todos los participantes pueden ver fácilmente las puntuaciones para todas las manos de todos los participantes. Similar a la figura 3c, el sistema permite que cada participante use fichas físicas para realizar apuestas en las propias manos del participante. Además, las probabilidades de apuestas adicionales se pueden mostrar para todas las posiciones.
- 35
- La unidad de visualización puede incluir una interfaz de pantalla táctil para permitir que el participante proporcione información en respuesta a la información 380 mostrada que incluye información interactiva. Por ejemplo, usando la pantalla táctil, el participante puede realizar apuestas en las propias manos del participante o en las manos de otros participantes o en ambas utilizando medios de apuestas electrónicas.
- 40
- 45 La figura 3e muestra un ejemplo de la información 382 de apuestas mostrada en una unidad de visualización (por ejemplo, la pantalla 312) que permite a cada participante hacer varias apuestas electrónicas en las propias manos del participante y/o en las manos de otros participantes. La información 382 de apuestas incluye puntuaciones totales para cada mano de la casa y el participante respectivo. La información 382 muestra, por ejemplo, la puntuación de la Casa y la Posición 3. Además, se pueden mostrar los importes de la apuesta inicial para cada tipo de apuestas, como apuestas de la mano de Jugador de la Casa contra la mano de la Banca del Participante (B), la mano de la Banca de la Casa contra la mano de Jugador del Participante (P) y Empate (T). También se pueden mostrar las probabilidades para las apuestas adicionales de B, P y T. Se pueden mostrar importes de apuesta adicionales para las apuestas adicionales de B, P, T. Además, se pueden mostrar los importes ganados/perdidos para las apuestas de B, P y T.
- 50
- Para realizar apuestas iniciales y adicionales, el participante puede tocar la apuesta deseada. Luego, el importe de la apuesta para las apuestas se puede incorporar al tocar el importe de dinero apropiado (500, 200, 100, 50, 25 y 10) y luego sumar o restar el importe de dinero seleccionado al tocar los botones táctiles de sumar(+) o restar(-). La información 382 mostrada puede incluir el saldo para el participante respectivo (Mi saldo) y el total de ganancias para cada mano.
- 55
- La figura 3f muestra la información 384 de ejemplo que se muestra para permitir que cada participante realice apuestas en las manos de otro participante además de en sus propias manos. La información 384 incluye la misma información que la información 382 pero proporciona la información para todos los participantes. Esta información 384 se puede mostrar en unidades de visualización individuales para permitir que cada participante haga apuestas electrónicas en sus propias manos y en las manos de otros participantes.

En toda la información 360, 380, 382 y 384, el historial de victorias y derrotas para cada mano de cada participante puede seguir mostrada en la unidad de visualización para permitir al participante analizar el historial seguido y hacer futuras apuestas basadas en el historial seguido.

5 Los sistemas 100, 200 y 300 como se describe anteriormente pueden implementarse para facilitar el juego en varios juegos de cartas, como Blackjack y Bacará.

10 Por ejemplo, los sistemas 100, 200 y 300 pueden implementarse en una versión no tradicional de Bacará como se describe, lo que permite a cada participante del juego la oportunidad de jugar una mano contra la Casa o jugar dos manos contra las dos manos de la Casa. En el Bacará tradicional, solo se reparten dos manos, una para la posición de Jugador y otra para la posición de la Banca. Además, en los juegos de mesa tradicionales de Bacará, algunas reglas de la Casa permiten que los participantes toquen las cartas y, en otros casos, las reglas de la casa prohíben que los participantes toquen las cartas. En los juegos en los que a los participantes se les permite tocar las cartas, el participante del juego que coloca la apuesta más alta en la Banca generalmente tiene la primera opción de mirar la mano de la Banca, y el participante del juego que coloca la apuesta más alta en el Jugador generalmente tiene la primera opción de mirar la mano de Jugador. Los jugadores de Bacará, especialmente los grandes apostadores, pueden apreciar el privilegio de mirar las cartas y robos iniciales, y muchas veces emplean rituales elaborados mientras lo hacen.

15 Además, las versiones de mesa de casino disponibles comercialmente del juego de Bacará generalmente proporcionan a los participantes del juego una elección de tres apuestas estándar por mano: BANCA, JUGADOR y/o EMPATE. Y mientras que a veces se aceptan otras apuestas suplementarias, los casinos aceptan tanto las apuestas estándar como las apuestas suplementarias solo antes del comienzo de cada mano.

20 Además, en la versión no tradicional de Bacará descrita en esta memoria descriptiva, cada participante del juego puede hacer apuestas adicionales en cada una de sus manos y en cada una de las manos de los demás participantes del juego con las probabilidades asociadas con cada apuesta seguida por un sistema descrito en esta memoria descriptiva. Las apuestas adicionales, si lo permiten las reglas de la Casa, solo se pueden realizar antes de que la 3ª carta se reparta a la mano de Jugador y/o antes de que la 3ª carta se reparta a la mano de la Banca. A diferencia de las apuestas que deben colocarse antes del comienzo de una mano, las apuestas adicionales se basan en cambiar las probabilidades de ganar a medida que avanza el juego.

25 El Bacará es un juego de cartas de apuestas simple con solo tres resultados posibles (excluyendo las apuestas suplementarias aprobadas): (1) Jugador, (2) Banca y (3) EMPATE. El término Jugador no se refiere a un participante del juego, y el término Banca no se refiere a la casa. Jugador, Banca y EMPATE son simplemente nombres de tres opciones de apuestas entre las que un participante del juego puede elegir.

30 El Bacará, tal y como se juega en una mesa en un casino, es jugado generalmente con 8 barajas de cartas repartidas desde un contenedor conocido como zapato. El zapato facilita el reparto eficiente al tiempo que reduce la posibilidad de que las cartas sean expuestas prematuramente por el crupier. El Bacará, en su forma electrónica, tal y como se juega en línea o en una máquina en un casino, puede usar barajas de cartas y zapatos electrónicos en los cuales no se pueden producir barajados hasta el final del zapato como en los juegos de mesa que usan cartas reales. En situaciones donde los participantes pueden obtener una ventaja al contar las cartas, el casino puede volver a barajar o usar una nueva baraja antes de repartir una nueva mano. Por ejemplo, cuando se permiten apuestas adicionales, se puede usar dicha reorganización. Tanto para los juegos de mesa como para los juegos electrónicos, las cartas se pueden reorganizar después de jugar cada mano como se describió anteriormente.

35 La puntuación en Bacará implica la asignación de puntos correspondientes al valor nominal de cada carta. El palo y el color no importan para determinar el valor de cada carta. Los ases valen 1. Cada carta numerada menor de diez vale su valor nominal. Los dieces y figuras valen 0. Además, la puntuación de una mano está determinada por el dígito correcto del valor total de las cartas. Por ejemplo, si las cartas repartidas son un 8 y un 7 (de cualquier palo o color), el valor total es 15, pero la puntuación para la mano sería 5. Si las cartas repartidas son un 8, 7 y un 6, el valor total es 21, pero la puntuación sería 1. Las puntuaciones siempre van de 0 a 9, y es imposible superarlo como se hace en el juego de blackjack. La mano ganadora se determina identificando la mano con una puntuación más cercana a 9 al final. Las puntuaciones coincidentes al final se consideran un EMPATE. En el caso de un EMPATE, se devuelven las apuestas en EMPATE gana y las apuestas en las posiciones de Banca y Jugador.

40 El Bacará es un juego que tiende a atraer apuestas mínimas altas porque (con la excepción de la apuesta en EMPATE) el juego ofrece probabilidades muy cercanas, como se puede ver a continuación en la Tabla 1.

Tabla 1. Apuestas de Bacará Tradicional			
		Cálculo de Probabilidades	Probabilidades Netas

Apuesta en la Banca (Paga 1-1 menos 5% de comisión)	Mano Ganadora	50,68% X 0,95	48,15%
1-1 se expresa verbalmente como 1 a 1	Mano Perdedora	49,32% X 1,00	49,32%
	Margen de la Casa		<u>1,17%</u>
Apuesta en Jugador (Paga 1-1 <u>sin</u> comisión)	Mano Ganadora	49,32% X 1,00	49,32%
	Mano Perdedora	50,68% X 1,00	50,68%
	Margen de la Casa		<u>1,36%</u>
Apuesta en EMPATE (paga 8-1 <u>sin</u> comisión)	Mano Ganadora	9,54% X 8,00	76,32%
8-1 se describe a menudo como 9 por 1	Mano Perdedora	90,46% X 1,00	90,46%
	Margen de la Casa		<u>14,14%</u>

Tradicionalmente, los participantes del juego colocan las apuestas en BANCA, JUGADOR Y EMPATE antes del comienzo de cada mano. En algunos casos, algunos casinos pueden permitir varias apuestas suplementarias, pero en todos los casos de juegos de mesa y prácticamente en todos los casos de juegos en línea, estas apuestas iniciales se realizan cuando las probabilidades de ganar o perder, como se describe en la Tabla 1, son estáticos ya que no se han repartido cartas todavía. Las apuestas adicionales, como se describen en esta memoria descriptiva, se basan en las probabilidades cambiantes de ganar a medida que avanza la mano. La oportunidad de hacer apuestas adicionales en BANCA, JUGADOR Y EMPATE según las probabilidades cambiantes puede hacer que el juego de Bacará sea mucho más desafiante y divertido para los participantes del juego, mientras que al mismo tiempo produce juego e ingresos adicionales para los casinos. Estas apuestas adicionales podrían colocarse sin tener en cuenta (1) si el participante del juego había realizado una apuesta antes del comienzo de la mano y (2) sin tener en cuenta si la primera apuesta de un participante del juego fue en BANCA o JUGADOR y/o EMPATE y/o cualquier apuesta suplementaria permitida.

De manera similar, en Blackjack, cada participante del juego puede hacer apuestas adicionales en las manos de otros participantes y de la casa durante el juego. Además, los participantes del juego pueden realizar apuestas adicionales en probabilidades dinámicas de ganar a medida que avanza el juego.

Realización de apuestas

Como se describió anteriormente, en el Bacará convencional, aunque la práctica varía dependiendo de las reglas de la Casa, normalmente se permite a cada participante del juego apostar a: (1) Empate y/o (2) Banca o Jugador (pero no Banca y Jugador). Las técnicas y sistemas descritos en esta memoria descriptiva proporcionan a cada participante la oportunidad de obtener sus propias manos de Jugador y Banca y, por tanto, los participantes cuentan con diferentes oportunidades de apuesta. En concreto, a cada participante del juego se le puede permitir (pero no es obligatorio) hacer una apuesta a: (1) Banca y/o (2) Jugador y/o (3) Empate. La apuesta de Empate puede incluir un empate entre la mano de Jugador de cada participante y la mano de la Banca de la Casa, y un empate entre la mano de la Banca de cada participante y la mano de Jugador de la Casa. El sistema le permite a cada participante hacer apuestas en sus propias manos y en las manos de otros participantes.

Además, cuando se implementan apuestas adicionales además de proporcionar a cada participante su(s) mano(s), la Casa tiene la opción de requerir una apuesta en EMPATE en probabilidades tradicionales como condición para que se le permita a un participante del juego realizar una apuesta adicional en EMPATE a las probabilidades de apuesta adicionales ofrecidas por la Casa (por ejemplo, un casino). La relación de cuánto dinero puede apostar el participante en el juego en una apuesta adicional de EMPATES puede ser determinada por el casino. Por ejemplo, la relación puede incluir 1-1, 1-2, 2-1, etcétera.

Número de manos repartidas

Como se describió anteriormente, en el Bacará tradicional solo se reparten dos manos en la mesa, una para la posición de Jugador y otra para la posición de la Banca. Todos los participantes apuestan en las mismas dos manos, y no es posible para cada participante obtener sus propias manos.

5 Las técnicas y los sistemas descritos en esta memoria descriptiva proporcionan a cada participante del juego la oportunidad de obtener sus propias manos de Jugador y Banca. Por ejemplo, un participante que realiza una apuesta en la Banca o en la Banca y Empate se le reparte su propia mano de la Banca. Un participante que realiza una apuesta en Jugador o Jugador y Empate se le reparte su propia mano de Jugador. Un participante que realiza una apuesta en la Banca y Jugador y/o Empate se le reparte su propia mano de la Banca y su propia mano de Jugador.

10 Disposición de la mesa

La figura 4 muestra un ejemplo de disposición 400 de mesa para hacer que cada participante del juego reciba sus propias manos de Jugador y Banca. La disposición 400 de mesa representa una mesa mini-bacará que muestra suficiente espacio en la superficie para cuatro participantes 410, 420, 430 y 440 del juego, además del espacio para la casa 450. Sin embargo, dependiendo del tamaño de la mesa, podrían acogerse más o menos de cuatro participantes del juego.

15 La disposición 400 de mesa está diseñada para proporcionar a cada participante del juego más espacio en una superficie de la mesa que en un juego tradicional de bacará. La disposición 400 de mesa incluye suficiente espacio en la superficie para que cada participante realice apuestas y reciba y vea hasta dos manos (por ejemplo, manos de la banca y de jugador del propio participante). Además, el espacio 410, 420, 430, 440 proporcionado a cada participante en la disposición 400 de la mesa incluye espacio de superficie suficiente para que un crupier pueda repartir hasta dos manos a cada participante sin mezclar las cartas repartidas a la primera mano de un participante con las cartas repartidas a la segunda mano de ese participante del juego. Además, el espacio 410, 420, 430, 440 que se proporciona a cada participante incluye suficiente espacio para que el crupier reparta hasta dos manos para cada participante sin mezclar las cartas repartidas a un participante con las cartas repartidas a otro participante.

20 La disposición 400 de la mesa incluye un espacio 411, 421, 431, 441 de apuesta para la mano de Jugador de cada participante contra la mano de la Banca de la Casa. La disposición 400 de la mesa también incluye un espacio de apuesta 413, 423, 433, 443 para la Mano de la Banca de cada participante contra la mano de Jugador de la Casa. Además, la disposición 400 de la mesa incluye un espacio de apuesta separado para una apuesta en EMPATE en cada mano. Los espacios 412, 422, 432 y 442 de apuesta representan un espacio de apuesta de apuesta en EMPATE para la mano de Jugador de cada participante (contra la mano de la Banca de la Casa). Los espacios 414, 424, 434 y 444 de apuesta representan un espacio de apuesta de apuesta en EMPATE para la mano de la Banca de cada participante (contra la Mano de Jugador de la Casa).

25 La figura 5 muestra un ejemplo de disposición 500 de la mesa para aumentar el número de manos repartidas y permitir oportunidades de apuesta adicionales. Además de las características descritas anteriormente con respecto a la figura 4, la disposición 500 de la mesa incluye espacios de apuesta para apuestas adicionales para cada participante. A modo ilustrativo, la disposición 500 de la mesa muestra suficiente espacio en la superficie de una mesa para tres participantes 510, 520 y 530, además de la Casa 540. Sin embargo, la disposición 500 de la mesa se puede modificar para acoger a más de tres participantes.

30 Por ejemplo, el espacio 510 provisto para el participante 1 incluye un espacio 512 de apuesta inicial para la mano de Jugador del participante 1 contra la mano de la Banca de la Casa. El espacio 510 provisto para el participante 1 también incluye un espacio 516 de apuesta inicial para la mano de la Banca del participante 1 contra la mano de Jugador de la Casa. Además, los espacios de apuesta 511 y 515 para apuestas adicionales se proporcionan para apostar en las manos de Jugador y de la Banca del participante 1 respectivamente. También se muestran otros dos espacios de apuesta adicional 519 y 521 para realizar apuestas cruzadas en las manos de Jugador y de la Banca de la Casa respectivamente. Durante el juego, un participante puede comenzar con apuestas realizadas en su propia mano de Jugador. Luego, como parte de las apuestas adicionales permitidas, según las reglas del casino, el participante realiza una apuesta cruzada en la mano de la Banca de la Casa. Esto puede ser deseable cuando el participante se da cuenta durante el juego que es más probable que gane la mano de la Banca de la Casa. Puede realizarse una apuesta cruzada similar en la mano de Jugador de la Casa.

35 El espacio 510 para el participante 1 también incluye espacios de apuesta para apuesta en EMPATE que incluyen apuestas en EMPATE iniciales y apuestas en EMPATE de apuesta adicional. Los espacios de apuesta en EMPATE inicial incluyen un espacio 513 de apuesta en EMPATE inicial para la mano de Jugador del participante 1 contra la mano de la Banca de la Casa y un espacio 517 de apuesta en EMPATE inicial para la mano de la Banca del participante 1 contra la mano de Jugador de la Casa. Además, el espacio 510 incluye espacios de apuesta en EMPATE de apuesta adicional que incluyen un espacio 514 de apuesta en EMPATE de apuesta adicional para la mano de Jugador del participante 1 contra la mano de la Banca de la Casa y un espacio 518 de apuesta en EMPATE de apuesta adicional para la mano de la Banca del participante 1 contra la mano de Jugador de la Casa.

Se proporcionan espacios de apuesta similares para otros participantes. Por tanto, los espacios 520 y 530 proporcionados para los participantes 2 y 3 respectivamente también incluyen los espacios de apuesta inicial y adicional para la mano de Jugador de cada participante contra la mano de la Banca de la Casa, la mano de la Banca de cada participante contra la mano de Jugador de la Casa y las apuestas en Empate para las manos de Jugador y Banca de cada participante como se describió anteriormente.

Determinación de la mano ganadora

Independientemente del número de manos repartidas a cada participante, la mano ganadora se determina utilizando las reglas estándar de Bacará de la siguiente manera:

A. La mano de Jugador de cada participante del juego contra la mano de la Banca de la Casa.

10 B. La mano de la Banca de cada participante del juego contra la mano de Jugador de la Casa.

C. Dos opciones en la apuesta en EMPATE:

(1) EMPATE en la mano de Jugador de cada participante del juego contra la mano de la Banca de la Casa.

(2) EMPATE en la mano de la Banca de cada participante del juego contra la mano de Jugador de la Casa.

Comienza el reparto

15 Las figuras 6a y 6b muestran un proceso 600 de ejemplo para proporcionar a cada participante del juego una opción para obtener sus propias manos de Jugador y Banca. Un sistema (por ejemplo, el sistema 100, 200, 300 como se describió anteriormente) recibe una apuesta inicial de cada participante del juego (610). Cada participante del juego puede apostar en sus propias posiciones de Jugador, Banca y/o Empate (por ejemplo, posiciones 411, 413, 412, 20 414.) En respuesta a las apuestas recibidas, el sistema determina un número de manos (por ejemplo, una mano de jugador y/o una mano de la banca) para repartir a cada participante según la apuesta inicial recibida. El sistema puede enviar una señal al crupier para indicar el número determinado de manos (y tipos de manos, como jugador o banca) para repartir a cada participante. Esta señal puede enviarse a los indicadores 352 y 354 visuales (ver figura 3b) ubicados en el espacio de cada participante para proporcionar una indicación visual de, por ejemplo, si cada participante debería recibir su propia mano de Jugador y/o mano de la Banca. La señal se puede enviar a una 25 unidad de visualización que se proporciona al crupier para indicar el número de manos que se repartirán a cada participante y los tipos de manos (mano de jugador y/o mano de la banca). Basándose en la señal recibida, el crupier reparte las primera dos cartas (620) para la mano o manos de cada uno de los participantes del juego y las manos de la Casa. El orden del reparto puede hacerse en sentido contrario a las agujas del reloj alrededor de la mesa. En base a la apuesta recibida para cada participante del juego, se reparte una carta inicial a cada participante comenzando, por ejemplo, con el primer participante del juego a la izquierda del crupier (622). Por ejemplo, si el primer participante del juego realiza una apuesta solo a Jugador y/o Empate, entonces ese participante del juego recibe una mano de Jugador, y la primera carta repartida es la primera carta de la mano de Jugador de ese participante del juego. Si el primer participante del juego a la izquierda del crupier hace una apuesta solo a la Banca y/o Empate, entonces ese participante del juego recibe una mano de la Banca y la primera carta repartida es la primera carta de la mano de la Banca de ese participante del juego. Si el primer participante del juego a la izquierda del crupier hace una apuesta en ambas posiciones de Jugador y de la Banca, entonces ese participante del juego recibe una mano de la Banca y una mano de Jugador. Por tanto, se reparten dos cartas iniciales al primer participante del juego. La primera carta inicial repartida a ese participante del juego es la primera carta de la mano de Jugador de ese participante del juego y la segunda carta inicial que se le reparte a ese participante del juego es la primera carta de la mano de la Banca de ese participante.

El ejemplo de la carta inicial descrito anteriormente aplica a cada participante del juego en el orden de reparto (por ejemplo, en el sentido contrario a las agujas del reloj) y a las manos de la Casa, según corresponda. La Casa recibe tanto la mano de Jugador como la mano de la Banca en cualquier momento en que los participantes del juego realizan colectivamente apuestas tanto en Jugador como en Banca.

45 A continuación, se reparte una segunda carta (624) a cada participante del juego y a la Casa. El procedimiento descrito anteriormente para repartir la primera carta se sigue para la segunda carta. Por ejemplo, aquellos participantes del juego que realizan una apuesta en ambas de sus posiciones de Jugador y Banca reciben dos segundas cartas, una para cada mano.

Proceso alternativo para repartir las dos primeras cartas de cada mano (a ser determinado por las reglas de la Casa)

50 En algunas implementaciones, cada uno de los participantes del juego y la Casa reciben ambas, la carta inicial y la segunda carta por cada mano antes de que otros participantes o la Casa reciban sus cartas (626). Por ejemplo, si el primer participante del juego a la izquierda del crupier recibe ambas, una mano de Jugador y de la Banca, las dos primeras cartas recibidas por el participante del juego se reparten a la mano de Jugador del primer participante del juego y las dos segundas cartas se reparten a la mano de la Banca del primer participante del juego. Después de

que el primer participante del juego ha recibido todas sus cartas para todas sus manos, cada uno de los otros participantes recibe sus cartas utilizando el mismo sistema de proceso de distribución.

5 A opción de la Casa, puede usarse una o más de una máquina de reparto electrónica, un lector óptico de cartas y una máquina barajadora para ayudar a la distribución de las dos cartas iniciales para cada participante del juego como se describió anteriormente con respecto a las figuras 1, 2, 3a, 3b y 3c.

Los resultados de puntuación de dos cartas en la mano de la Banca de la Casa contra la mano de Jugador del participante del juego o la mano de Jugador de la Casa contra la mano de la Banca del participante del juego se conocen después de la segunda carta

10 Una vez que las dos cartas se han repartido a una mano de Jugador y una mano de la Banca para cada participante del juego y la Casa, se determina si se conoce un resultado final (es decir, qué mano ganó) (630). Dicha determinación puede realizarse manualmente por el crupier o automáticamente por el sistema que analiza las probabilidades y las puntuaciones (por ejemplo, los sistemas 100, 200 y 300 mostrados anteriormente con respecto a las figuras 1, 2, 3a, 3b, 3c y 3d). Por ejemplo, se calcula una puntuación de dos cartas para la mano de Jugador y la mano de la Banca de cada participante y la mano de Jugador y la mano de la Banca de la Casa. Las puntuaciones de dos cartas calculadas para las manos de Jugador y las manos de la Banca de los participantes pueden compararse con la puntuación de dos cartas para la mano de la Banca y la mano de Jugador de la Casa para determinar la mano ganadora.

Los resultados finales se pueden conocer después de que se repartan las dos primeras cartas para al menos los siguientes casos de ejemplo:

- 20 (1) El total inicial de la mano de Jugador de la Casa y/o la mano de la Banca del participante del juego es 8 o 9.
- (2) El total inicial de la mano de la Banca de la Casa y/o la mano de Jugador del participante del juego es 8 o 9.
- (3) El total de la mano de Jugador de dos cartas de la Casa es bien 6 o 7 y el total de la mano de la Banca de dos cartas del participante del juego es 6 o 7.
- 25 (4) El total de la mano de la Banca de dos cartas de la Casa es bien 6 o 7 y el total de la mano de Jugador de dos cartas del participante del juego es 6 o 7.

30 Si el participante del juego gana, se le paga en el momento el pago aprobado y publicado para la apuesta en concreto. Si el participante del juego pierde, la Casa recoge su apuesta en ese momento y la mano perdedora del participante del juego se retira de la mesa. En cualquier caso, las manos de los participantes ganadores o perdedores se retiran de la mesa.

35 La determinación del resultado final se realiza de participante del juego en participante del juego. Dicho de otro modo, en un juego en el que hay cinco participantes, y los resultados finales se conocen después de que se hayan repartido las dos primeras cartas para tres de los cinco participantes del juego, solo se les retirarán sus cartas a esos tres participantes del juego. Además, solo las apuestas de esos tres participantes del juego se liquidan en ese momento.

Por ejemplo, si el total de dos cartas de la mano de la Banca de la Casa es 6 y tres de los participantes del juego tienen un total de dos cartas de 7, 8 y 9, respectivamente, las manos de los tres participantes del juego se terminan y se retiran. Si otros dos participantes del juego tenían un total de dos cartas de 0-5, el juego continúa para esos participantes del juego según las reglas estándar de Bacará.

40 Además, se pueden permitir apuestas suplementarias dependiendo de las reglas de la Casa. Cualquier apuesta suplementaria permitida por las reglas de la Casa también se puede recibir junto con la anterior apuesta inicial en 610. Los resultados de las apuestas suplementarias que se pueden determinar después de que se hayan repartido dos cartas se pueden liquidar en ese momento. Sin embargo, la liquidación de las apuestas suplementarias no hace que las cartas se retiren automáticamente de la mesa porque los resultados finales de las apuestas no

45 suplementarias aún pueden estar pendientes.

El reparto continúa

50 Cuando el resultado final NO se conoce después de que se repartan las dos primeras cartas, el sistema (o el crupier) determina si se debe repartir una tercera carta a las manos de los jugadores participantes (634). La mano de Jugador de cada participante que es elegible para recibir una tercera carta recibe la tercera carta (636). Todos los demás no reciben una tercera carta y sus manos de Jugador se liquidan (632) como se indicó anteriormente. Todos los participantes del juego con una mano de Jugador se enfrentarán a la mano de la Banca repartida a la Casa y robarán una tercera carta o se plantarán según las reglas tradicionales del Bacará. El primer participante del juego a la izquierda de la Casa que realiza una apuesta en su mano de Jugador actúa primero (por ejemplo, si recibe una

tercera carta), seguido en orden por cada uno de los demás participantes del juego que realiza una apuesta en su mano de Jugador.

Los resultados finales en la mano de la banca de la casa contra la mano de jugador del participante del juego se conocen después de que se reparta la tercera carta a la mano de jugador del participante del juego.

- 5 El sistema (o el crupier) determina si se puede obtener el resultado final después de repartir una tercera carta a aquellas manos de Jugador de los participantes elegibles para recibir la tercera carta (640). Por ejemplo, el sistema puede calcular una puntuación de tres cartas para aquellas manos de Jugador de los participantes que reciben una tercera carta. En base a la puntuación de tres cartas calculada, el sistema puede determinar el resultado final. Cuando el resultado final se conoce solo después de que se haya repartido una tercera carta a la mano de Jugador de un participante del juego, la mano del participante del juego se retira de la mesa y se liquida en ese momento (632) como se describió anteriormente. Si el participante del juego gana, se le paga en el momento el pago aprobado y publicado para la apuesta en concreto. Si el participante en el juego pierde, la Casa recoge su apuesta en ese momento y la mano perdedora del participante en el juego se retira de la mesa. El mismo procedimiento también se aplica a las apuestas suplementarias aprobadas.
- 15 Se puede repartir una tercera carta a las manos de jugador de los participantes, pero no a la mano de la Banca de la Casa para los siguientes casos:

(1) El participante del juego recibe una tercera carta con un total de dos cartas de 0-5 y a la mano de la Banca de la Casa no le corresponde recibir una tercera carta (un total de dos cartas de 7).

- 20 (2) El total inicial de la mano de la Banca de la Casa es de 3-6, y el participante del juego roba una tercera carta en su mano de Jugador que NO da derecho a la mano de la Banca de la Casa a robar una tercera carta.

Cualquier apuesta adicional u otra apuesta suplementaria permitida por las reglas de la Casa que se hayan determinado después de que se haya repartido la tercera carta a la mano de Jugador del participante del juego también son liquidadas antes de que las cartas se retiren de la mesa. Las apuestas adicionales, si lo permiten las reglas de la Casa, solo se pueden realizar antes de que la 3ª carta se reparta a la mano de Jugador y/o antes de que se reparta una tercera carta a la mano de la Banca. El sistema permite a cada participante realizar apuestas adicionales en sus propias manos y/o en las manos de otros participantes.

25

Los resultados en la mano de la banca de la casa contra la mano de jugador del participante del juego no se conocen hasta que la mano de la banca de la casa recibe una tercera carta.

- 30 Cuando el resultado final no se puede determinar hasta después de que la mano de la Banca de la Casa recibe una 3ª carta, la mano de Jugador del participante del juego no se retira de la mesa y la apuesta no se liquida hasta después de que se reparte una tercera carta a la mano de la Banca de la Casa (644). El sistema determina si se debe repartir una tercera carta a la mano de la Banca de la Casa (646). La tercera carta se puede repartir a la mano de la Banca de la Casa en los escenarios que se describen a continuación.

Ejemplos de escenarios en los que la Casa recibe una tercera carta incluyen los siguientes:

- 35 (1) La mano de Jugador del participante del juego se apoya en un total de dos cartas de 6 o 7 y el total inicial de la mano de la Banca de la Casa es de 0-5.

(2) El participante del juego roba para un total de Jugador inicial de 0-5, y la mano de la Banca de la casa suma 0-2 y tiene derecho a robar una tercera carta.

- 40 (3) El total inicial de la mano de la Banca de la Casa es de 3-6, y el participante del juego roba una tercera carta en su mano de Jugador que DA DERECHO a la mano de la Banca de la Casa a robar una tercera carta.

Según los escenarios anteriores, se reparte una tercera carta a la mano de la Banca de la Casa (648). Luego, los resultados finales se determinan y las manos de Jugador de los Participantes se liquidan (632) como se describió anteriormente. Por ejemplo, el sistema puede calcular una puntuación de tres cartas para la mano de la banca de la Casa. La puntuación de tres cartas para la mano de la banca de la Casa se puede comparar con la puntuación de tres cartas de las manos de Jugador de los participantes para determinar el resultado final.

45

El juego ahora pasa a la mano de jugador de la casa contra las manos de la banca del participante del juego

El proceso 600 pasa a procesar la mano de la Banca de los participantes contra la mano de Jugador de la Casa (650).

- 50 Los resultados en la mano de jugador de la casa contra la mano de la banca del participante del juego se conocen después de la segunda carta

Como se describió anteriormente, el sistema (por ejemplo, 100, 200 y 300) o el crupier (por ejemplo, 160) determina si el resultado final se puede determinar después de repartir las dos primeras cartas, pero esta vez con respecto al

procesamiento de las manos de la Banca de los participantes en vez de las manos de Jugador (630). Para los juegos de múltiples participantes y múltiples manos, el crupier puede repartir dos cartas a la vez a cada mano de la Banca para acelerar el proceso. Sin embargo, las dos cartas se pueden repartir de una manera alternativa, una para cada participante, según se prefiera. Por ejemplo, como se describió anteriormente, el sistema puede calcular una puntuación de dos cartas para la mano de jugador de la Casa, y la puntuación calculada de dos cartas puede procesarse para determinar si se puede determinar el resultado final. Cuando se conoce el resultado final después de que las dos primeras cartas se repartan como se describió anteriormente, la mano de la Banca del participante del juego se retira de la mesa y se liquida en ese momento (632). Si el participante del juego gana, se le paga en el momento el pago tradicional. Si el participante del juego pierde su apuesta en la Banca y/o Empate, la Casa recoge su apuesta perdedora en el momento. Ejemplos de los resultados descritos anteriormente (la mano de Jugador de la Casa contra la mano de la Banca de un participante del juego) que se conocen después de la segunda carta incluyen los siguientes:

(1) El total inicial de la Banca del participante del juego y/o de Jugador de la Casa es 8 o 9.

(2) El total de dos cartas de la mano de Jugador de la Casa es 6 o 7 y el total de dos cartas de la mano de la Banca del participante en el juego es 6 o 7.

Como se describió anteriormente, la determinación de estos resultados se realiza de participante del juego a participante del juego. Por ejemplo, cuando hay cinco participantes en un juego, y los resultados finales se conocen después de que las dos primeras cartas son repartidas a tres de los cinco participantes del juego, solo se les retirarán sus cartas a esos tres participantes del juego. Además, solo esas apuestas de los 3 participantes del juego se liquidan en ese momento. Sin embargo, los otros dos participantes del juego continúan jugando de la siguiente manera.

El reparto continúa

Es posible que el resultado final no se conozca después de que se hayan repartido las dos primeras cartas para todos los participantes del juego.

Los resultados en la mano de jugador de la casa contra la mano de la banca de el/los participante(s) del juego se conocen después de que la tercera carta se ha repartido a la mano de jugador de la casa

El sistema o el crupier determinan si se debe repartir una tercera carta a la mano de Jugador de la Casa (656). La tercera carta se reparte a la mano de Jugador de la Casa según las reglas estándar de Bacará (658). Para aquellos participantes no elegibles o no decididos a recibir una tercera carta, sus manos de la Banca se liquidan como se describió anteriormente (632). El sistema también determina si los resultados finales se conocen después de repartir la tercera carta solo a la mano de Jugador de la Casa (660). Por ejemplo, el sistema puede calcular una puntuación de tres cartas para la mano de Jugador de la Casa. La puntuación calculada de tres cartas para la mano de Jugador de la Casa se puede comparar con la puntuación de dos cartas para las manos de la Banca de los participantes para determinar si se puede determinar el resultado final. Cuando se conocen los resultados finales después de que se haya repartido una tercera carta a la mano de Jugador de la Casa, la mano de la Banca del participante del juego se retira de la mesa y se liquida en ese momento (632) como se describió anteriormente. Si el participante del juego gana, se le paga en el momento el pago aprobado y publicado para la apuesta en concreto. Si el participante en el juego pierde, la Casa recoge su apuesta en ese momento y la mano de la Banca perdedora del participante del juego se retira de la mesa. El mismo procedimiento también se aplica a cualquier apuesta adicional pendiente y apuestas suplementarias aprobadas, si las hubiera, cuando se conozcan los resultados.

Ejemplos de lo anterior donde se conocen los resultados finales después de que se haya repartido una tercera carta a la mano de Jugador de la Casa incluyen los siguientes:

A. La mano de Jugador de la Casa recibe una tercera carta con un total de dos cartas de 0-5, y el participante del juego no tiene derecho a recibir una tercera carta (un total de dos cartas de 7); o

B. La mano de Jugador de la Casa recibe una tercera carta con un total de dos cartas de 0-5 y el total inicial de la mano de la Banca del participante del juego es 3-6, y la Casa roba una tercera carta a su mano de Jugador que NO da derecho a la mano de la Banca del participante del juego a recibir una tercera carta.

Los resultados en la mano de jugador de la casa contra la mano de la banca del participante del juego no se conocen hasta que la mano de la banca del participante del juego recibe una tercera carta

Cuando los resultados finales no se pueden determinar después de que se hayan repartido las dos primeras cartas o no se haya determinado después de que la mano de Jugador de la Casa haya recibido una tercera carta, la mano de la Banca del participante del juego no se retira de la mesa y la apuesta no se liquida hasta después de que la mano de la Banca del participante del juego reciba una tercera carta (664). El sistema o el crupier determinan si la mano de la Banca del participante debería recibir una tercera carta (665). Luego, la tercera carta se reparte a la mano de la Banca del participante del juego basándose en la regla estándar de bacará (666). Ejemplos de estas situaciones incluyen los siguientes:

A. La mano de Jugador de la Casa se apoya en un total de dos cartas de 6 o 7, y el total inicial de la mano de la Banca del participante del juego es 0-5.

B. La casa roba para un total de Jugador inicial de 0-5, y la mano de la Banca del participante del juego suma 0-2 y tiene derecho a robar una tercera carta.

- 5 C. La mano de Jugador de la Casa recibe una tercera carta con un total de dos cartas de 0-5 y el total inicial de la mano de la Banca del participante del juego es 3-6, y la Casa roba una tercera carta a su mano de Jugador que da derecho a la mano de la Banca del participante del juego a recibir una tercera carta.

10 Después de que la tercera carta se ha repartido a la mano de la Banca del participante del juego, se determinan los resultados finales y la mano de la Banca del participante se liquida (632) como se describió anteriormente. Por ejemplo, el sistema puede calcular una puntuación de tres cartas para las manos de la Banca de los participantes. La puntuación calculada de tres cartas para las manos de la Banca de los participantes puede compararse con la puntuación para la mano de Jugador de la Casa. Este proceso se realiza para cada mano de la Banca del participante del juego. El proceso 600 termina.

Apuestas adicionales

- 15 Como se describió anteriormente, las apuestas adicionales se pueden implementar en un juego de Bacará donde cada participante del juego puede obtener sus propias manos. Además, se pueden implementar apuestas adicionales en un juego de Bacará en que se reparta de manera tradicional donde solo se reparte una mano de Jugador y una mano de la Banca.

20 La figura 7 es un diagrama de flujo de proceso que muestra un proceso 700 de ejemplo para implementar apuestas adicionales en un juego tradicional de Bacará y en la versión no tradicional de Bacará descrita en esta memoria descriptiva. Por ejemplo, un juego tradicional de Bacará comienza con uno o más participantes realizando una apuesta tradicional (por ejemplo, apuesta en la posición de Jugador, apuesta en la posición de la Banca o apuesta en EMPATE antes del comienzo de la mano). Esta primera apuesta se recibe de uno o más de los participantes en 710. Un crupier reparte dos cartas a una posición de Jugador y otras dos cartas a una posición de la Banca en 720. Se determina una puntuación, según las reglas de Bacará como se describieron anteriormente, para la posición de Jugador y la posición de la Banca en 730. En 740, se determina si una tercera carta debería ser repartida en la posición de Jugador y/o la posición de la Banca considerando lo siguiente:

- 25
- ° Las posiciones de la Banca y de Jugador se plantan, o
 - ° La posición de Jugador se planta, la posición de la Banca roba una tercera carta, o
 - 30 ° La posición de la Banca se planta, la posición de Jugador roba una tercera carta, o
 - ° Las posiciones de Jugador y Banca roban una tercera carta o
 - ° La posición de Jugador roba una tercera carta, la posición de la Banca a veces roba una tercera carta.

La determinación anterior en 740 se hace utilizando las siguientes reglas de robo de Bacará estándar:

- 35
1. Si la posición de Jugador o la posición de la Banca tiene un total de un 8 o 9, cada posición se planta y la mano termina. Esta regla anula todas las demás reglas.
 2. Si tanto la posición de Jugador como la posición de la Banca tienen un total de 6 o 7, cada posición se planta y la mano termina. Esta regla anula las reglas siguientes.
 3. La posición de Jugador siempre se planta en un 6 o 7 y roba en 0-5.
 - 40 4. La posición de la Banca siempre se planta en un total de 7, roba en 0-5 si la posición de Jugador se planta, pero si la posición de Jugador no va a plantarse, se garantiza un empate solo en 0-2.
 5. En los casos en que la posición de Jugador no se va a plantar y la posición de la Banca tiene un total de 3 a 6, la determinación de si la posición de la Banca recibe o no una tercera carta se basa en el valor de la tercera carta recibida por la posición de Jugador.

En estos casos, la posición de la Banca roba una tercera carta si el total inicial de la posición de la Banca es

- 45
- (a) 3 y la tercera carta de la posición de Jugador es una carta de valor A-7, 9 o 0 (cualquier carta excepto un 8)
 - (b) 4 y la tercera carta de la posición de Jugador es un 2-7
 - (c) 5 y la tercera carta de la posición de Jugador es un 4-7
 - (d) 6 y la tercera carta de la posición de Jugador es un 6-7

5 Cuando la determinación en 740 es que una tercera carta debe ser repartida en la posición de Jugador, se hace otra determinación en 745 para decidir si aceptar apuestas adicionales (por ejemplo, según la política establecida del casino o el sitio de juegos en línea). Cuando la determinación en 745 es aceptar apuestas adicionales, a todos los participantes se les puede permitir realizar una apuesta adicional en 750 antes de recibir la tercera carta de Jugador en 760. Cuando sea necesario, según las reglas de robo de Bacará estándar descritas anteriormente, la tercera carta se reparte en la posición de Jugador en 760. Después de que la tercera carta se reparte en la posición de Jugador, si la determinación no se tomó en 740 para definitivamente o definitivamente no repartir una carta en la posición de la Banca, entonces se puede requerir una determinación en 770 para decidir si se reparte una tercera carta a la posición de la Banca. En este caso, la determinación de si una tercera carta se repartirá o no en la posición de la Banca depende del valor de la tercera carta robada por la posición de Jugador (véanse reglas de robo de Bacará estándar). Cuando la determinación en 740 o 770 es que una tercera carta debería ser repartida en la posición de la Banca, entonces se hace otra determinación en 775 para decidir si se aceptan apuestas adicionales (por ejemplo, según la política establecida del casino o el sitio de juegos en línea). Cuando se determina que se aceptan apuestas adicionales en 775, se puede permitir a todos los participantes realizar una apuesta adicional en 780 antes de repartir una tercera carta a la posición de la Banca en 790. La tercera carta se reparte a la posición de la Banca en 790 cuando sea necesario (por ejemplo, basado en las reglas de robo de Bacará estándar).

20 Cuando la determinación en 740 es que una tercera carta no debería ser repartida en la posición de Jugador, entonces se hace una determinación en 740 para decidir si una tercera carta debería ser repartida en la posición de la Banca. Cuando la determinación en 740 es repartir la tercera carta a la posición de la Banca, el proceso 700 pasa a 775 para determinar si se deberían aceptar apuestas adicionales de parte de los participantes, según la política establecida del casino o el sitio de juegos en línea, antes de repartir la tercera carta a la posición de la Banca en 790. Cuando la determinación en 775 es que no se aceptan apuestas adicionales (por ejemplo, según la política establecida del casino o el sitio de juegos en línea), el proceso 700 pasa a repartir la tercera carta a la posición de la Banca en 790 sin aceptar ninguna apuesta adicional. Luego, se determina la puntuación final y el juego finaliza en 795. Cuando la determinación en 770 es que no se debe repartir una tercera carta a la posición de la Banca (que puede ser independiente de si una tercera carta se repartió a la posición de Jugador), el proceso 700 pasa a determinar la puntuación final y el juego finaliza en 795 sin repartir la tercera carta a la posición de la Banca ni aceptar apuestas adicionales. Cuando la determinación en 745 es que no se aceptan apuestas adicionales (por ejemplo, según la política establecida por el casino o el sitio de juegos en línea), el proceso 700 también pasa a repartir una tercera carta a la posición de Jugador sin aceptar apuestas adicionales.

35 En los casos en que las posiciones de la Banca y de Jugador reciben una tercera carta (por ejemplo, mediante el proceso 700 realizando 740, 745, 750, 760, 770, 775, 780, 790 y 795), se puede aceptar un total de dos apuestas adicionales de cada participante, uno en 745 y otro en 775. Dado que aceptar las apuestas adicionales en 745 y 775 puede depender de la política establecida del casino o del sitio de juegos en línea, el juego puede finalizar en 795 con uno, dos o cero rondas de apuestas adicionales aceptadas. Como se señaló anteriormente, no se permiten apuestas adicionales basadas en el cambio de probabilidades en el Bacará tradicional.

40 Suponiendo, por ejemplo, que después de que las dos primeras cartas se reparten en cada posición, la posición de Jugador queda por detrás de la posición de la Banca por una puntuación de 7 a 2. En este caso concreto, las reglas de Bacará dan derecho a la posición de Jugador para recibir una tercera carta. Aquí, cada casino tendría la opción de aceptar una apuesta adicional de cualquier participante en 750 (antes de que la tercera carta sea repartida en la posición de Jugador en 760). Las probabilidades ofrecidas a los participantes por el casino en esta apuesta adicional serían determinadas por el casino según las probabilidades actuales de que se produzca una mano de EMPATE, o una victoria de las posiciones de la Banca y el Jugador. En este caso concreto, la posición de la Banca se vería favorecida para ganar aproximadamente 5 a 1 (sin tener en cuenta el efecto de las cartas específicas previamente retiradas del zapato). En este ejemplo, un casino habría preestablecido y publicado una política por escrito con respecto a ofrecer apuestas adicionales en EMPATE, la posición de la Banca o la posición de Jugador en probabilidades que asegurarán que el casino mantendrá un margen, o el casino puede haber preestablecido y publicado una política escrita de no aceptar una apuesta adicional en esta jugada en concreto (o en cualquier otra jugada).

50 En el ejemplo anterior, si el casino hubiera establecido una política escrita para aceptar apuestas adicionales en este juego en concreto (Jugador 2, Banca 7), todos los participantes del juego tendrían derecho a realizar una apuesta adicional a las probabilidades determinadas por el casino, que, en el caso de un juego de mesa, se basarían en la combinación de la puntuación actual y las cartas concretas que ya se hayan retirado del zapato. Sin embargo, en un juego electrónico o de mesa en el que las cartas se vuelven a barajar antes de cada mano, es probable que las probabilidades estén determinadas únicamente por la puntuación. Por ejemplo, un participante en un juego de mesa que originalmente apostó \$1.000 en la posición de Jugador y cree que perderá la apuesta original en una apuesta en la posición de Jugador, podría decidir realizar una apuesta adicional de \$5.000 en la posición de la Banca. En este caso, si la Posición de la Banca se mantiene para ganar y asumiendo que las probabilidades de apuesta adicionales ofrecidas por el casino en la posición de la Banca fueron de 1-5, el participante del juego gana \$950 (\$1.000 menos \$50 de comisión) en la apuesta adicional, que cubrirá la mayor parte de la pérdida relacionada con la apuesta inicial en la Posición de Jugador. Sin embargo, si la Posición de Jugador fuera a robar (en la tercera carta repartida) un 6 o 7, el participante del juego que hizo la apuesta original en la posición de Jugador y la apuesta adicional en la

posición de la Banca, terminaría \$4.000 peor al ganar la apuesta original de \$1.000 en la posición de Jugador, pero perdiendo la apuesta adicional de \$5.000 en la posición de la Banca.

5 En el ejemplo de apuesta adicional anterior, un participante del juego que originalmente apostó \$1.000 en la posición de la Banca podría decidir cubrir esa apuesta inicial haciendo una apuesta adicional de \$500 en la posición de Jugador. En este caso, si la posición de la Banca se mantiene para ganar, la ganancia neta del participante del juego será de \$450 (una ganancia de \$1.000 en la apuesta inicial en la posición de la Banca menos \$50 (5% de comisión)) menos la pérdida de \$500 en la apuesta adicional realizada en la posición de Jugador. Sin embargo, si la posición de Jugador debiera conseguir la victoria sacando un 6 o 7, el participante del juego aún gana una ganancia neta de \$1.500 (\$2.500 de la victoria [suponiendo que las probabilidades ofrecidas por el casino fueran de 5-1] en la apuesta adicional en la posición de Jugador menos la pérdida de \$1.000 en la apuesta inicial en la posición de la Banca). Sin la apuesta de cobertura, este participante del juego habría perdido la apuesta inicial completa de \$1.000.

15 En el mismo ejemplo de apuesta adicional expuesto anteriormente, un participante del juego podría decidir hacer una apuesta adicional en EMPATE. En este caso, antes de que la tercera carta sea repartida en la posición de Jugador, las probabilidades aproximadas contra un empate (sin tener en cuenta el efecto de las cartas específicas previamente retiradas del zapato) serían 12-1 en lugar de solo 8-1 si la apuesta en EMPATE se realizó antes del comienzo de la mano (es decir, la apuesta inicial). En este caso, el casino puede optar por ofrecer probabilidades de 12 por 1 (11 a 1). Estas probabilidades se proporcionan únicamente con fines ilustrativos.

20 El ejemplo de apuesta adicional expuesto anteriormente en el que la posición de Jugador queda por detrás de la posición de la Banca por una puntuación de 7-2 después de que se hayan repartido las dos primeras cartas es solo una de muchas posibles. Las reglas de robo de bacará estándar (por ejemplo, números 3-5), podrían todas ellas, dependiendo de las políticas establecidas por el casino, proporcionar oportunidades similares para que los participantes del juego realicen una nueva apuesta ya sea en la posición de Jugador o en la posición de la Banca, aumentar su apuesta original, cubrir su apuesta original cambiando las suplementarias o hacer una apuesta nueva o adicional en Empate. Como se describe, cada uno de los ejemplos de apuestas adicionales en un juego de mesa ofrecería probabilidades basadas en una combinación de la puntuación actual y las cartas que ya se han jugado durante la partida. Pero como se expuso anteriormente, en un juego electrónico en el que las cartas se vuelven a barajar antes de cada mano, es probable que las probabilidades se determinen únicamente por la puntuación. En cualquier caso, de mesa o electrónico, estas oportunidades de apuesta adicional serían las primeras para el juego de Bacará.

30 El proceso 700 para introducir una apuesta adicional en un juego de Bacará puede implementarse utilizando los sistemas 100, 200 y 300 descritos anteriormente.

35 Varias implementaciones de la materia descrita en el presente documento pueden realizarse en circuitos electrónicos digitales, circuitos integrados, ASICs especialmente diseñados (circuitos integrados para aplicaciones específicas), hardware de ordenador, firmware, software y/o combinaciones de los mismos. Estas diversas implementaciones pueden incluir la implementación en uno o más programas de ordenador que son ejecutables y/o interpretables en un sistema programable que incluye al menos un procesador programable, que puede ser de propósito especial o general, conectado para recibir datos e instrucciones desde, y para transmitir datos e instrucciones a, un sistema de almacenamiento, al menos un dispositivo de entrada y al menos un dispositivo de salida.

40 Estos programas informáticos (también conocidos como programas, software, aplicaciones de software o código) incluyen instrucciones en código máquina para un procesador programable, y pueden implementarse en un lenguaje de programación de procedimientos de alto nivel y/o orientado a objetos, y/o en lenguaje ensamblador/de máquina. Como se usa en el presente documento, el término "portador de información" comprende un "medio legible por máquina" que incluye cualquier producto de programa informático, aparato y/o dispositivo (por ejemplo, discos magnéticos, discos ópticos, memoria, dispositivos lógicos programables (PLD)) utilizados para proporcionar instrucciones en código máquina y/o datos a un procesador programable, incluyendo un medio legible por máquina que recibe instrucciones en código máquina como una señal legible por máquina, así como una señal propagada legible por máquina. El término "señal legible por máquina" se refiere a cualquier señal utilizada para proporcionar instrucciones en código máquina y/o datos a un procesador programable.

50 Para proporcionar interacción con un usuario, la materia descrita en el presente documento se puede implementar en un ordenador que tenga un dispositivo de visualización (por ejemplo, un monitor CRT (tubo de rayos catódicos) o LCD (pantalla de cristal líquido)) para mostrar información al usuario y un teclado y un dispositivo señalador (por ejemplo, un ratón o una bola de desplazamiento) mediante los cuales el usuario puede proporcionar información al ordenador. También se pueden usar otros tipos de dispositivos para proporcionar interacción con un usuario; por ejemplo, la retroalimentación proporcionada al usuario puede ser cualquier forma de retroalimentación sensorial (por ejemplo, retroalimentación visual, retroalimentación auditiva o retroalimentación táctil); y la entrada del usuario puede recibirse en cualquier forma, incluida la entrada acústica, del habla o táctil.

La materia descrita en el presente documento puede implementarse en un sistema informático que incluya un componente local (por ejemplo, como un servidor de datos), o que incluya un componente de soporte intermedio

(por ejemplo, un servidor de aplicaciones), o que incluya un componente para el usuario (por ejemplo, un ordenador de cliente que tenga una interfaz gráfica de usuario o un navegador web a través del cual un usuario puede interactuar con una implementación de la materia descrita en el presente documento), o cualquier combinación de dichos componentes locales, de soporte intermedio o para el usuario. Los componentes del sistema pueden estar interconectados por cualquier forma o medio de comunicación de datos digitales (por ejemplo, una red de comunicación). Ejemplos de redes de comunicación incluyen una red de área local ("LAN"), una red de área amplia ("WAN") e Internet.

El sistema informático puede incluir clientes y servidores. Un cliente y un servidor generalmente están alejados entre sí y normalmente interactúan a través de una red de comunicación. La relación del cliente y el servidor surge gracias a los programas informáticos que se ejecutan en los ordenadores respectivos y que tienen una relación cliente-servidor entre sí.

Si bien esta memoria descriptiva contiene muchos detalles, estos no deben interpretarse como limitaciones en el alcance de cualquier invención o de lo que puede reivindicarse, sino más bien como descripciones de características que pueden ser específicas de modos de realización concretos de invenciones concretas. Ciertas características que se describen en esta memoria descriptiva en el contexto de modos de realización separados también pueden implementarse en combinación en un único modo de realización. A la inversa, varias características que se describen en el contexto de un único modo de realización también pueden implementarse en múltiples modos de realización por separado o en cualquier subcombinación adecuada. Además, aunque las características pueden estar descritas anteriormente como actuando en ciertas combinaciones e incluso inicialmente reivindicadas como tales, una o más características de una combinación reivindicada pueden en algunos casos ser eliminadas de la combinación, y la combinación reivindicada puede destinarse a una subcombinación o variación de una subcombinación.

Del mismo modo, si bien las operaciones se representan en los dibujos en un orden concreto, esto no debe entenderse como que, para lograr resultados, se requiere que dichas operaciones se realicen en el orden concreto mostrado o en orden secuencial, o que se realicen todas las operaciones ilustradas. En ciertas circunstancias, la multitarea y el procesamiento paralelo pueden ser ventajosos. Además, la separación de varios componentes del sistema en los modos de realización descritos anteriormente no debe entenderse como que se requiere dicha separación en todos los modos de realización, y ha de entenderse que los componentes y sistemas del programa descrito generalmente pueden integrarse juntos en un solo producto de software o compilarse en múltiples productos de software.

Aunque algunas variaciones se han descrito en detalle anteriormente, son posibles otras modificaciones. Por ejemplo, el flujo lógico representado en las figuras adjuntas y descrito en el presente documento no requiere el orden concreto mostrado, o el orden secuencial, para lograr resultados deseables.

Asimismo, los sistemas 400 y 5000 descritos con respecto a las figuras 4 y 5 se pueden utilizar para implementar diferentes versiones de bacará. Por ejemplo, los sistemas 400 y 500 pueden implementar un juego tradicional de bacará, un juego tradicional de bacará con apuestas adicionales, un juego de bacará donde cada participante recibe sus propias manos, y un juego de bacará donde cada participante recibe sus propias manos y es capaz de realizar apuestas adicionales.

En concreto, los diseños de mesas de juego de Bacará podrían modificarse ligeramente para acoger las oportunidades de apuestas adicionales o se podrían acoger apuestas adicionales en las disposiciones de mesas existentes mediante la designación por parte del casino de un lugar en la mesa para esas apuestas. Por ejemplo, los espacios para realizar varias apuestas como se muestra en las figuras 1 y 2 pueden ser modificados para facilitar el juego. Además, los ejemplos de disposición de mesa de juego de Bacará que se muestran en las figuras 1 y 2 se pueden representar como una mesa GRAN BACARÁ o una mesa MINI BACARÁ.

Los sistemas descritos en esta memoria descriptiva se pueden implementar como una máquina de juego independiente, como una máquina similar a las de video póquer que se usan comúnmente en los casinos. En dichas implementaciones, se puede proporcionar una interfaz de usuario, como una pantalla táctil, botones, ratón, palanca de mando, etcétera para recibir información de un usuario. En lugar de la mesa, el usuario puede designar apuestas, repartos, etcétera usando la interfaz.

En algunas implementaciones, la máquina de juego puede implementarse como una máquina de juego multijugador. Los sistemas descritos en esta memoria descriptiva se pueden recrear como una máquina de juego para múltiples jugadores con múltiples unidades de visualización, una para cada participante. Cada unidad de visualización puede incluir una o más interfaces de usuario descritas anteriormente para recibir información del usuario que indique el tipo de apuestas, importe de las apuestas y cuándo repartir las cartas.

En algunas implementaciones, la máquina de juego multijugador puede implementarse para replicar todos los componentes como se muestra anteriormente en las figuras 4, 5 y 7a. Sin embargo, el crupier puede ser reemplazado por el sistema de análisis, que puede repartir electrónicamente las cartas virtuales necesarias. Las cartas virtuales repartidas se pueden mostrar en las unidades 712, 722 y 724 de visualización individuales. En

- 5 dichas implementaciones, los participantes pueden recrear un juego de mesa al sentarse en una mesa de bacará. Lo único diferente serán las cartas virtuales. Para imitar la experiencia de recibir cartas de juego reales, el dispositivo de juego para múltiples jugadores puede implementar unidades de visualización adicionales con forma de cartas individuales. Por ejemplo, los indicadores 752 y 754 visuales se pueden usar para mostrar la imagen de cada carta virtual repartida.
- 10 Los indicadores 752 y 754 visuales pueden implementarse como unidades de visualización del tamaño de una carta de juego montadas en la mesa para permitir a los participantes ver las imágenes de las cartas virtuales repartidas. Como alternativa, los indicadores 752, 754 visuales pueden implementarse como unidades portátiles de visualización del tamaño de una carta de juego que los participantes pueden agarrar y sostener en sus manos. De esta manera, los participantes pueden recrear completamente el juego de mesa.
- 15 En algunas implementaciones, estas unidades de visualización pueden implementarse como otras unidades de visualización además de los indicadores 752, 754 visuales.
- También, aunque teóricamente sería posible que un casino permitiera apuestas adicionales antes de cada robo durante la mano, los juegos de mesa en directo requieren que el casino considere la posibilidad de poder ofrecer apuestas que sean convenientes de realizar, seguir y pagar en la mesa. Por consiguiente, las apuestas adicionales antes de cada posible robo probablemente, pero no necesariamente, se limitarían a las versiones electrónicas o en línea de Bacará.
- 20 En los juegos de mesa en directo en un casino, las implementaciones descritas pueden estar limitadas a apuestas adicionales en el robo final de la mano. En dichas implementaciones, los casinos pueden optar por desarrollar reglas y procedimientos que les permitan ofrecer ciertas apuestas adicionales sin utilizar la tecnología para determinar las probabilidades cambiantes en tiempo real.
- 25 En los ejemplos de apuestas adicionales descritos anteriormente, las probabilidades reales ofrecidas al jugador por el casino podrían ajustarse según las preferencias del casino, pero los ejemplos elegidos ilustran el atractivo y la simplicidad del concepto de apuesta adicional desde el punto de vista de ambos, el casino y el participante del juego.

REIVINDICACIONES

1. Un sistema (100, 200, 300) que comprende:

una mesa (150) de juego de cartas que comprende zonas visualmente delimitadas (372, 374, 376) en una superficie de la mesa (150) de juego de cartas para acoger una o más manos de cartas de uno o más participantes, además de una o más manos de cartas separadas de una entidad de la casa;

un sistema (130) de análisis asociado con la mesa (150) de juego de cartas;

un sensor (310, 320, 330) de entrada respectivo asociado con cada una de las zonas (372, 374, 376) delimitadas visualmente en la superficie de la mesa (150) de juego de cartas para detectar la entrada del participante respectivo que representa uno o más tipos de apuestas y un valor del uno o más tipos de apuestas, en donde cada sensor de entrada está en comunicación con dicho sistema (130) de análisis para enviar datos de apuestas indicativos de la entrada del participante respectivo al sistema (130) de análisis;

en donde cada sensor (310, 320, 330) de entrada incorpora una pluralidad de espacios (361-370) de apuesta configurados para determinar automáticamente si una apuesta se realiza en dicho espacio de apuestas;

en donde el sistema (130) de análisis está configurado para hacer lo siguiente:

recibir dichos datos de la apuesta;

determinar un número de manos de cartas para repartir a cada participante según los datos de la apuesta recibida;

recibir datos de la carta comprendiendo un valor asociado con cada carta de un grupo de cartas repartidas en la mesa de juego de cartas a cada mano de cartas de cada participante y la entidad de la casa;

procesar los datos de la carta recibida para calcular las puntuaciones y las probabilidades para el número determinado de manos de cartas de cada participante y la entidad de la casa; y

generar una señal de salida indicativa de las puntuaciones y probabilidades calculadas;

uno o más indicadores (352, 354) visuales acoplados al sistema de análisis y asociados con las respectivas zonas (372, 374, 376) visualmente delimitadas en la superficie de la mesa de juego de cartas para proporcionar una o más indicaciones visuales de si el participante respectivo debería recibir el número determinado de manos, el uno o más indicadores visuales controlados por una señal de control generada por el sistema de análisis basado en el número determinado de manos de cartas que se repartirán al participante respectivo según los datos de apuesta recibidos; y

un dispositivo (142) de visualización en comunicación con el sistema (130) de análisis configurado para recibir la señal de salida generada y mostrar la señal de salida recibida como al menos una indicación visual de la puntuación calculada y las probabilidades.

2. El sistema (100, 200, 300) de la reivindicación 1, que comprende además un lector (120) de cartas en comunicación con el sistema (130) de análisis, en donde el lector de cartas está configurado para realizar operaciones que comprenden:

identificar el valor asociado a cada carta repartida; y

enviar los datos que representan el valor identificado al sistema (130) de análisis.

3. El sistema (100, 200, 300) de la reivindicación 1, en donde el sistema (130) de análisis está configurado para realizar operaciones que comprenden:

procesar los datos de la carta recibida después de que dos de las cartas se repartan a cada mano de cada participante y la casa, en donde el número determinado de manos de cada participante incluye una mano de jugador de bacará para cada participante y la una o más manos de la entidad de la casa incluyen una mano de la banca de bacará;

calcular las puntuaciones que incluyen una puntuación de dos cartas para la mano de jugador de cada participante y una puntuación de dos cartas para la mano de la banca de la entidad de la casa basándose en los datos de la carta procesada; y

determinar si la puntuación de dos cartas calculada representa un resultado final para la mano de jugador de cada participante.

4. El sistema (100, 200, 300) de la reivindicación 3, en donde el sistema (130) de análisis está configurado para realizar operaciones que comprenden:

- cuando el sistema (130) de análisis determina que la puntuación de dos cartas calculada no representa un resultado final, el sistema de análisis determina si una tercera carta debe repartirse a la mano de jugador de cada participante; y
- 5 cuando se reparte una tercera carta en la mano de jugador de cada participante, el sistema de análisis calcula una puntuación de tres cartas para la mano de jugador de cada participante y determina si la puntuación de tres cartas calculada representa un resultado final.
5. El sistema (100, 200, 300) de la reivindicación 4, en donde el sistema de análisis está configurado para realizar operaciones que comprenden:
- 10 cuando el sistema de análisis determina que la puntuación de tres cartas calculada para la mano de jugador de cada participante no representa un resultado final, el sistema de análisis realiza lo siguiente:
- determinar si la mano de la banca de la casa debe recibir una tercera carta; y cuando se reparte una tercera carta en la mano de la banca de la casa, calcular una puntuación de tres cartas para la mano de la banca de la casa y comparar la puntuación de tres cartas calculada para la mano de jugador de cada participante con la puntuación de tres cartas para la mano de la banca de la casa para determinar un resultado final.
- 15 6. El sistema (100, 200, 300) de la reivindicación 1, en donde el sistema de análisis está configurado para realizar operaciones que comprenden:
- 20 procesar los datos de la carta recibida después de que dos de las cartas se repartan a cada mano de cada participante y la entidad de la casa, en donde el número determinado de manos para cada participante incluye una mano de la banca de bacará para cada participante y la una o más manos para la casa incluyen una mano de jugador de bacará;
- calcular las puntuaciones que incluyen una puntuación de dos cartas para la mano de la banca de cada participante y una puntuación de dos cartas para la mano de jugador de la casa basándose en los datos de la carta procesada; y
- determinar si la puntuación de dos cartas calculada representa un resultado final para la mano de la banca de cada participante.
- 25 7. El sistema (100, 200, 300) de la reivindicación 5, en donde el sistema de análisis está configurado para realizar operaciones que comprenden:
- cuando el sistema (130) de análisis determina que la puntuación de dos cartas calculada no representa un resultado final, determinar si una tercera carta debe repartirse en la mano de jugador de la casa; y
- 30 cuando se reparte una tercera carta en la mano de jugador de la casa, calcular una puntuación de tres cartas para la mano de jugador de la casa y determinar si la puntuación de tres cartas calculada representa un resultado final para la mano de la banca de cada participante.
8. El sistema (100, 200, 300) de la reivindicación 7, en donde el sistema (130) de análisis está configurado para realizar operaciones que comprenden:
- cuando el sistema (130) de análisis determina que la puntuación de tres cartas calculada para la mano de jugador de la entidad de la casa no representa un resultado final, el sistema de análisis realiza lo siguiente:
- 35 determinar si la mano de la banca de cada participante debe recibir una tercera carta; y
- cuando se reparte una tercera carta a la mano de la banca de cada participante, calcular una puntuación de tres cartas para la mano de la banca de cada participante y comparar la puntuación de tres cartas calculada para la mano de jugador de la casa con la puntuación de tres cartas para la mano de la banca de cada participante para
- 40 determinar un resultado final.
9. El sistema (100, 200, 300) de la reivindicación 1, en donde el sistema (130) de análisis está configurado para determinar si acepta una o más apuestas adicionales para cada mano de cada participante según la política de un casino o un establecimiento de apuestas en línea.
- 45 10. El sistema (100, 300) de la reivindicación 1, en donde el sistema de análisis está además configurado para determinar si acepta una o más apuestas adicionales para cada mano de cada participante basándose en las probabilidades calculadas que incluyen cálculos en tiempo real de una probabilidad de que la tercera carta tenga un valor de 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9.
- 50 11. El sistema (100, 200, 300) de la reivindicación 1, en donde el sistema (130) de análisis está además configurado para determinar si acepta la una o más apuestas adicionales para cada mano de cada participante basándose en las probabilidades calculadas que incluyen cálculos en tiempo real de la probabilidad de que la tercera carta tenga un

valor de 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9 y un resultado final de cualquier apuesta sea una apuesta ganadora o una apuesta perdedora.

12. El sistema (100, 200, 300) de la reivindicación 1, que comprende además un dispositivo (120) remoto en comunicación con el sistema (130) de análisis para recibir la señal de salida generada.

- 5 13. El sistema (100, 200, 300) de la reivindicación 12, en donde el dispositivo (120) remoto está configurado para realizar operaciones que comprenden:

recibir una entrada de un usuario del dispositivo (120) remoto, en donde la entrada representa una solicitud del usuario para realizar una apuesta en un participante que tenga una puntuación ganadora al final del juego; y

enviar la entrada que representa la solicitud al sistema de análisis.

- 10 14. El sistema (100, 200, 300) de la reivindicación 1, en donde cada uno de dichos sensores de entrada (310, 320, 330) comprende un sensor de presión para detectar la presencia de fichas de apuestas.

15. El sistema (100, 200, 300) de la reivindicación 1, en donde el sistema comprende, además:

un dispositivo (170) de captura de imágenes en comunicación con el sistema (130) de análisis para capturar datos de video en directo de un juego de cartas en la mesa de cartas; y

- 15 una o más máquinas tragaperras alejadas de la mesa de cartas para recibir los datos de video en directo capturados, la una o más máquinas tragaperras son capaces de recibir apuestas de los usuarios de máquinas tragaperras.

16. El sistema (100, 200, 300) de la reivindicación 15, en donde los datos de video en directo comprenden el video de las cartas a medida que se reparten, incluyendo el valor asociado con cada

- 20 carta; y

el sistema (136) de análisis recibe el video de la carta desde el dispositivo (170) de captura de imágenes.

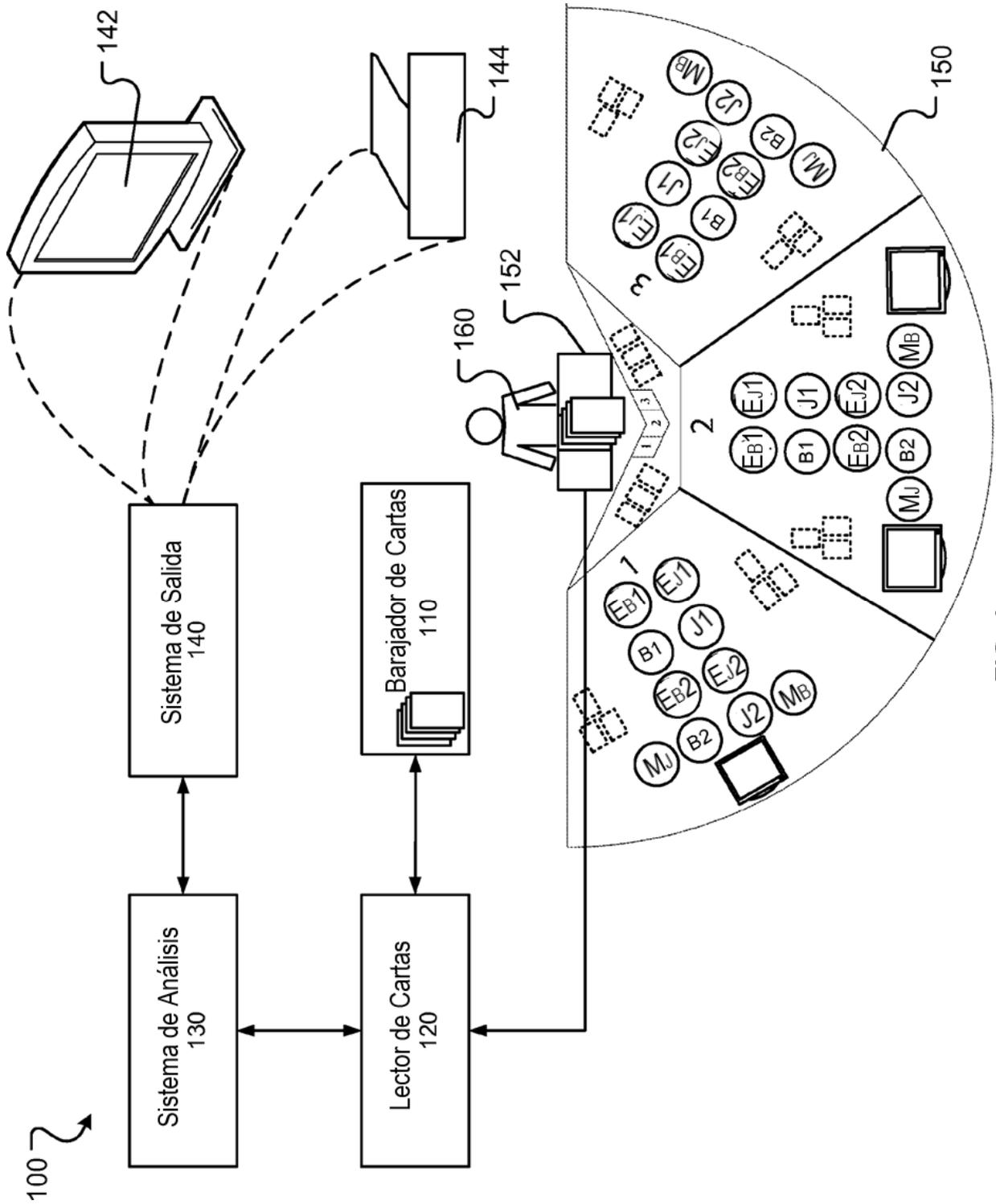


FIG. 1

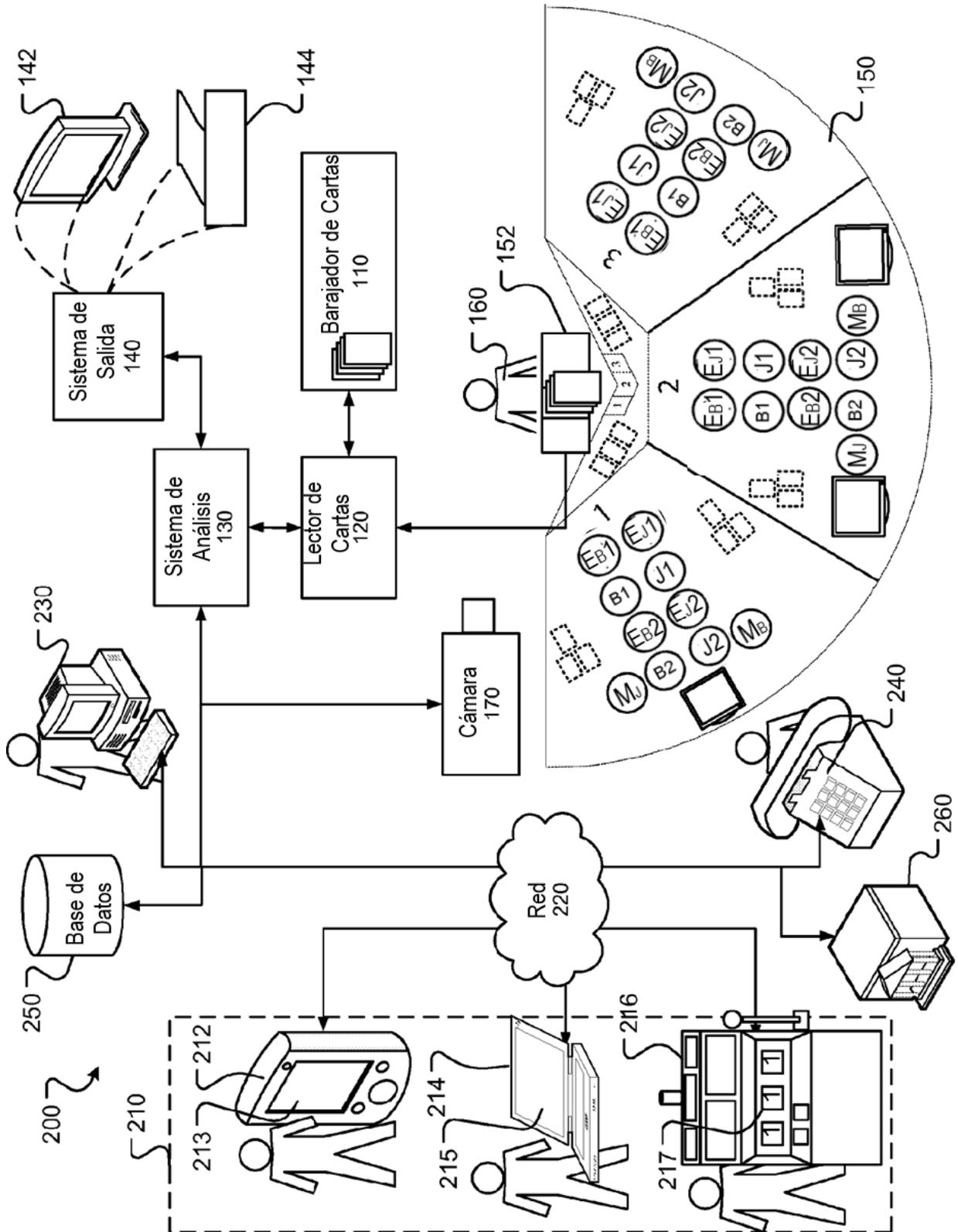


FIG. 2

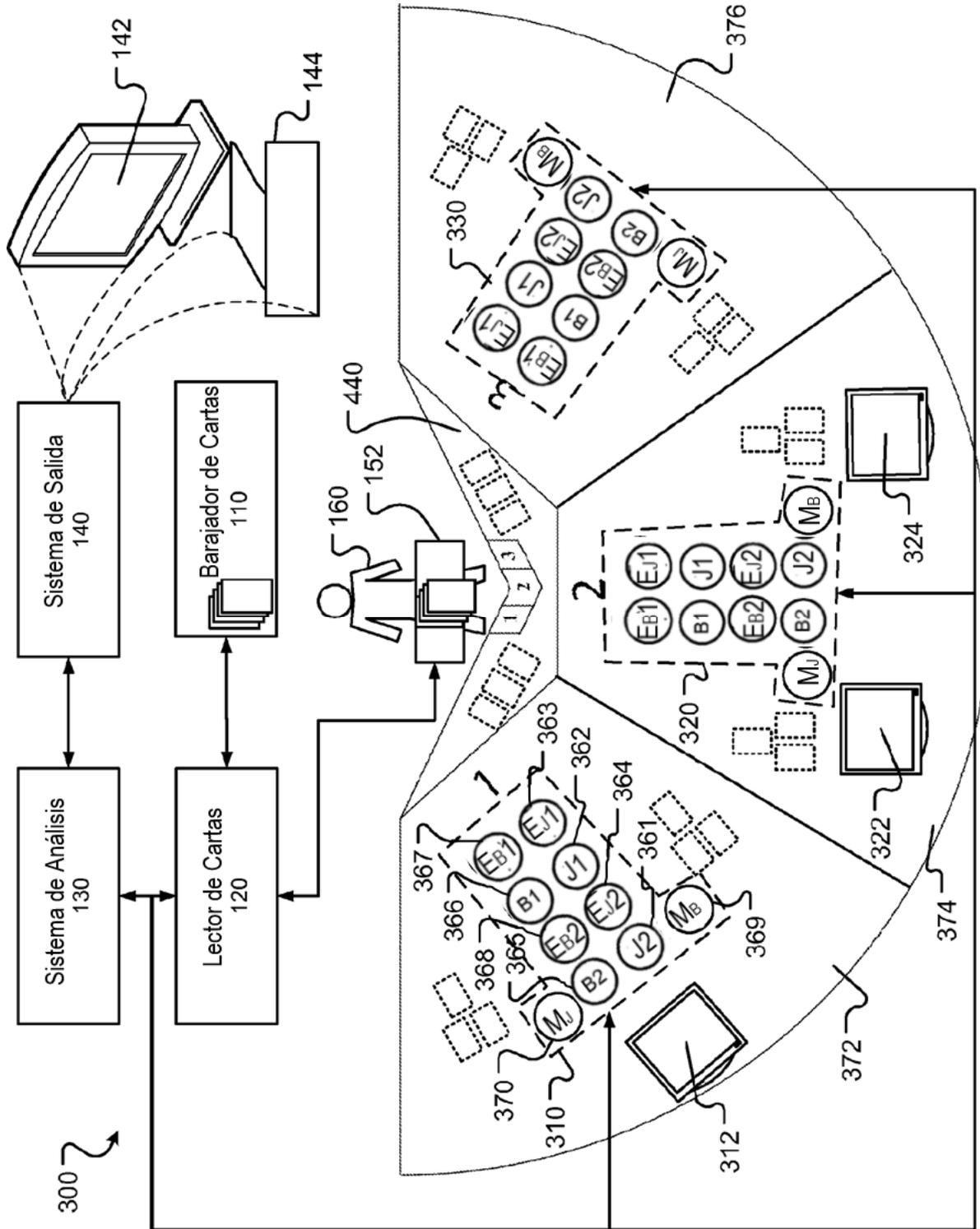
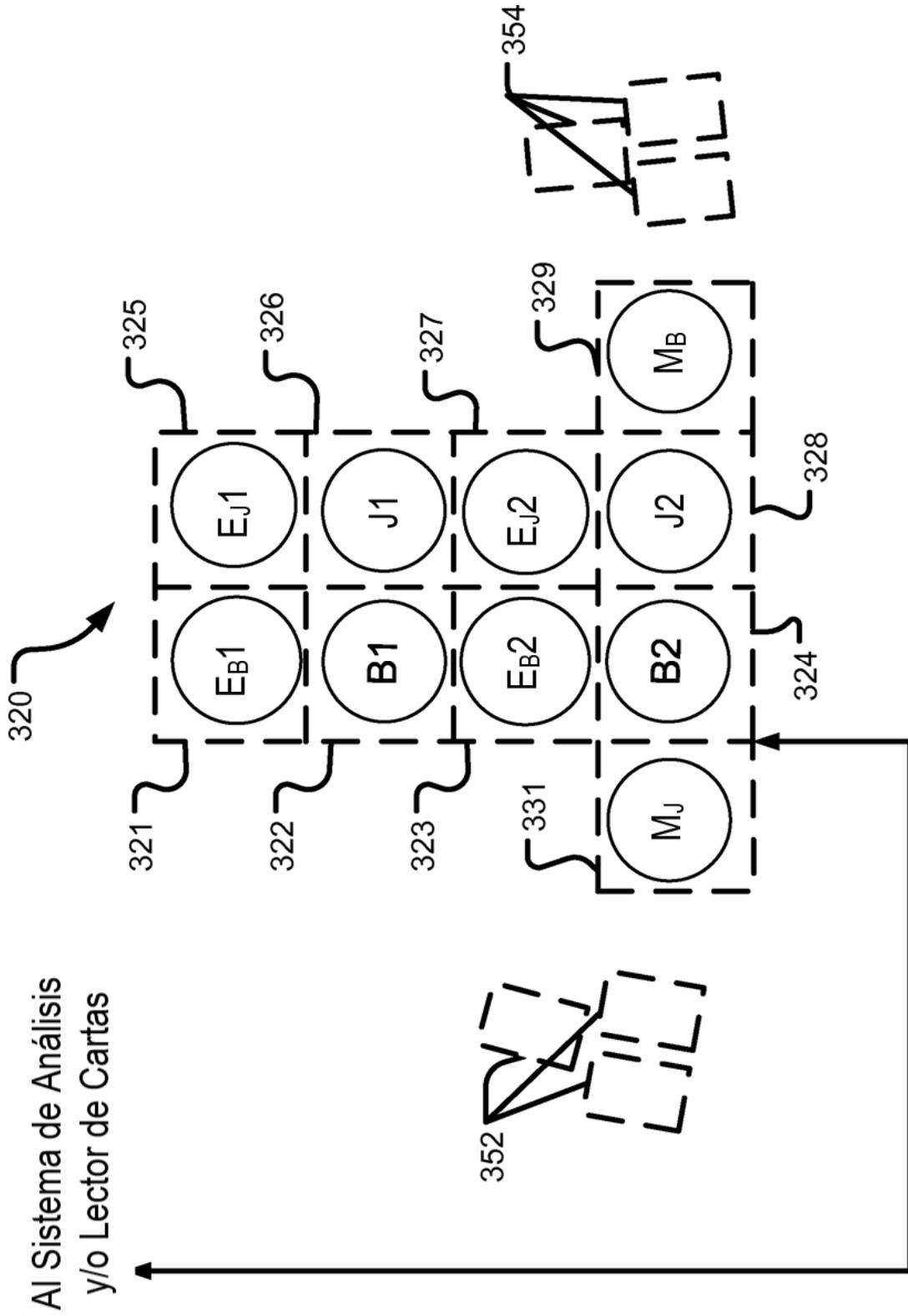


FIG. 3a



360

Casa Vs. Posición 3

Probabilidades de Apuesta Adicional

<u>Casa</u>	<u>Posición 3</u>	<u>B</u>	<u>J</u>	<u>E</u>
Banca	Jugador 6	3-1	1-3	11-1
Jugador	Banca 7	1-5	5-1	11-1



FIG. 3c

Casa Vs. Todas las Posiciones

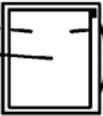
<u>Casa</u>	<u>Posición</u>	<u>B</u>	<u>J</u>	<u>E</u>	Probabilidades de Apuesta Adicional
Banca	Jugador	3-1	1-3	11-1	
Jugador	Banca	1-5	5-1	11-1	
	Jugador				
	Banca				
	Jugador				
	Banca				
	Jugador				
	Banca				
	Jugador				
	Banca				
	Jugador				
	Banca				

380

FIG. 3d

382

312



Casa Vs. Posición 3

Casa	Posición 3	Apuesta Inicial		Probabilidades de Apuesta Adicional		Apuesta Adicional		Importe Ganado/Perdido			
		B	J	E	B	J	E	B	J	E	
Banca	4 Jugador	6	—	—	3-1	1-3	11-1	—	—	—	—
Jugador	4 Banca	7	—	—	1-5	5-1	11-1	—	—	—	—

Para Realizar una Apuesta Electrónica

1. Tocar la Apuesta Deseada
2. Tocar Importe

MI SALDO

\$

Total Ganado en Esta Mano

\$

+

-

500

200

100

50

10

25

FIG. 3e

384

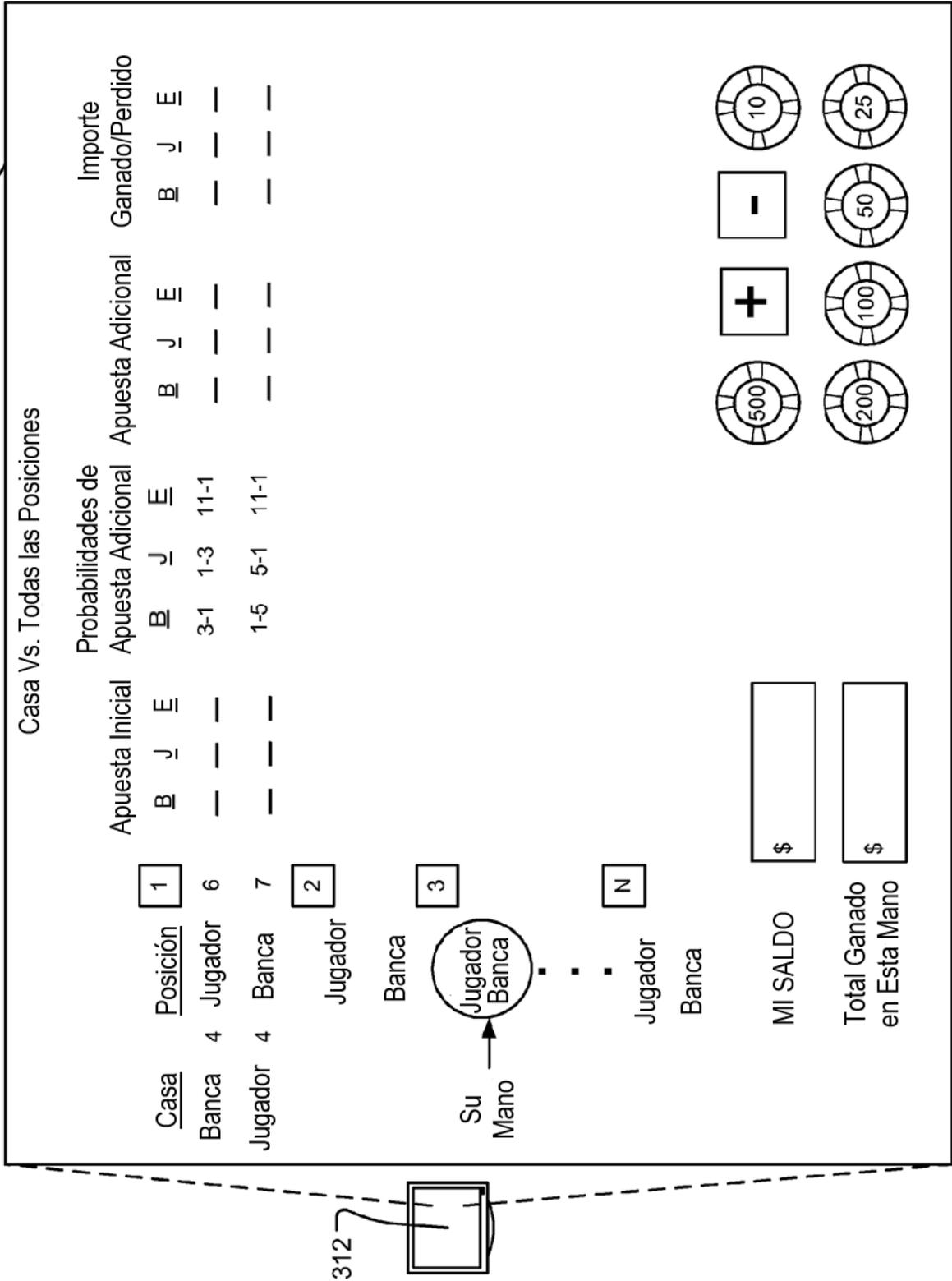


FIG. 3f

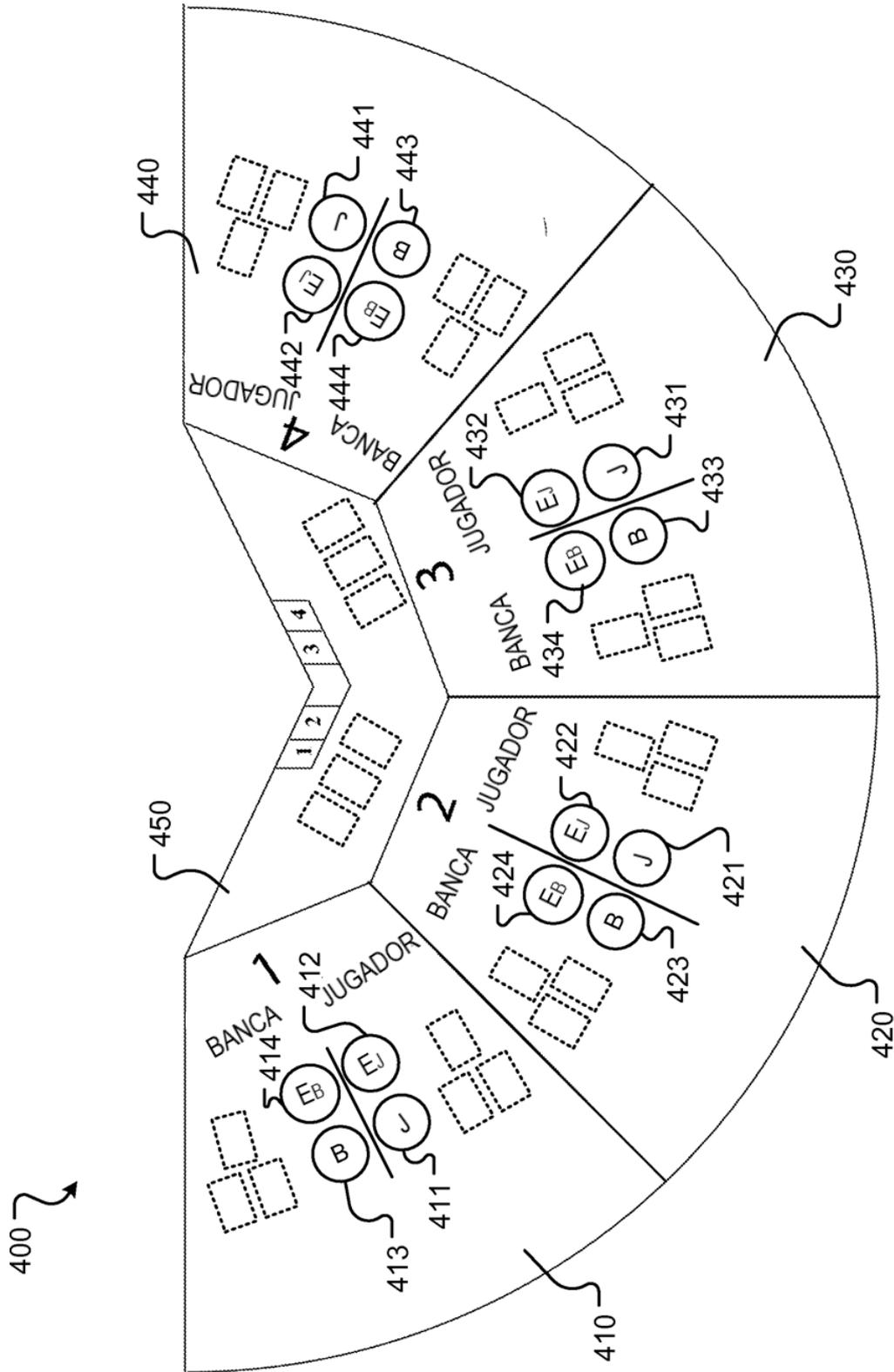


FIG. 4

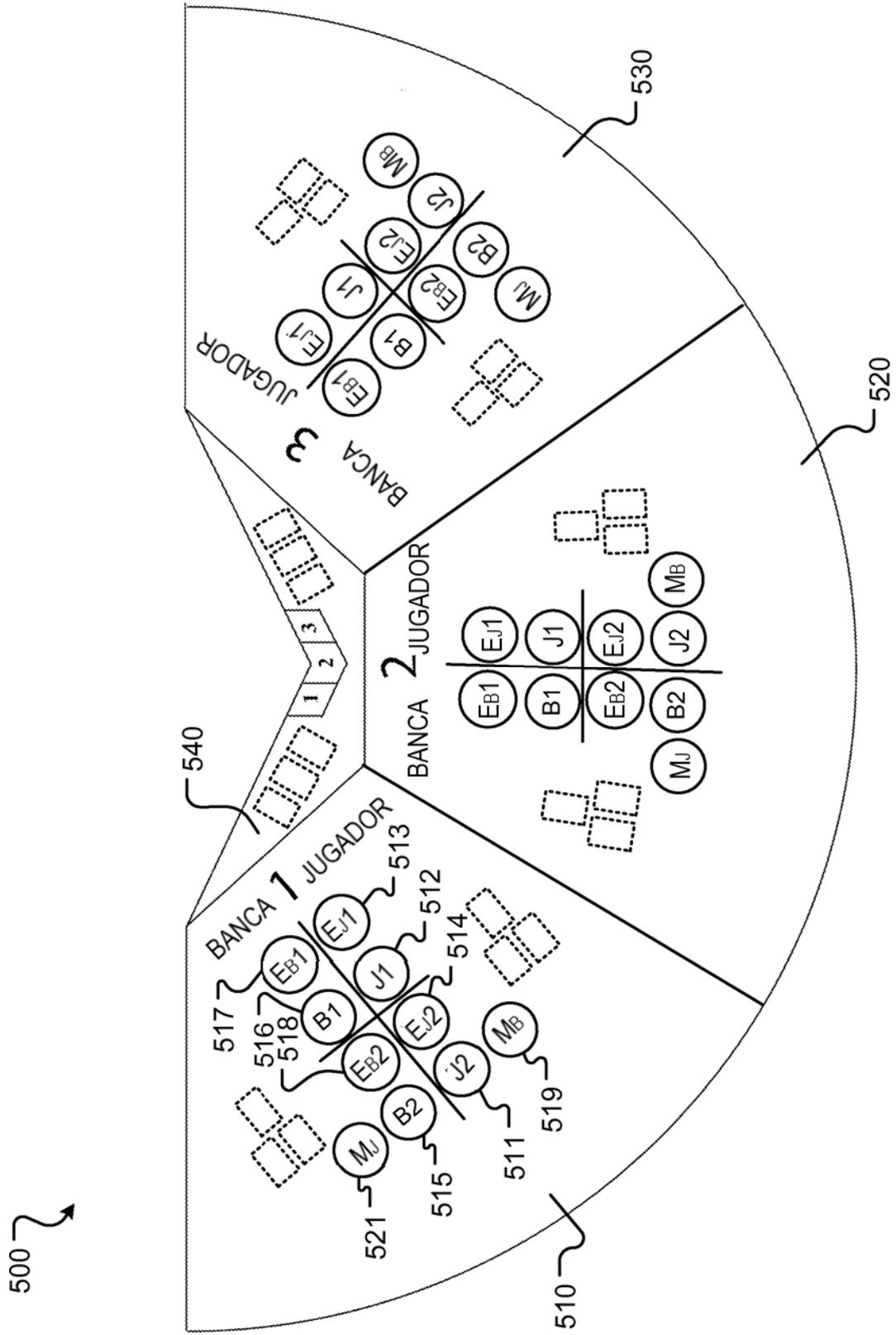


FIG. 5

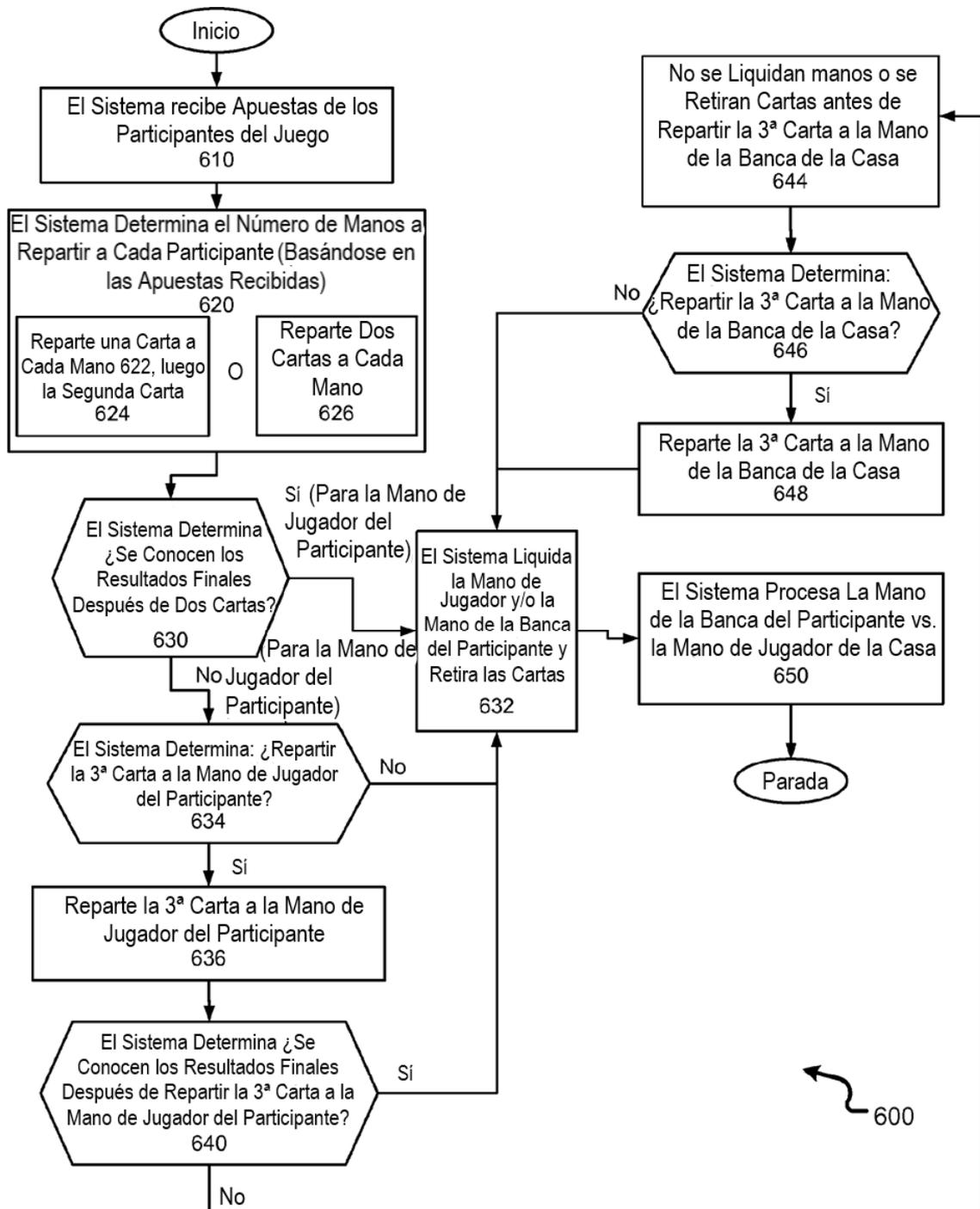


FIG. 6a

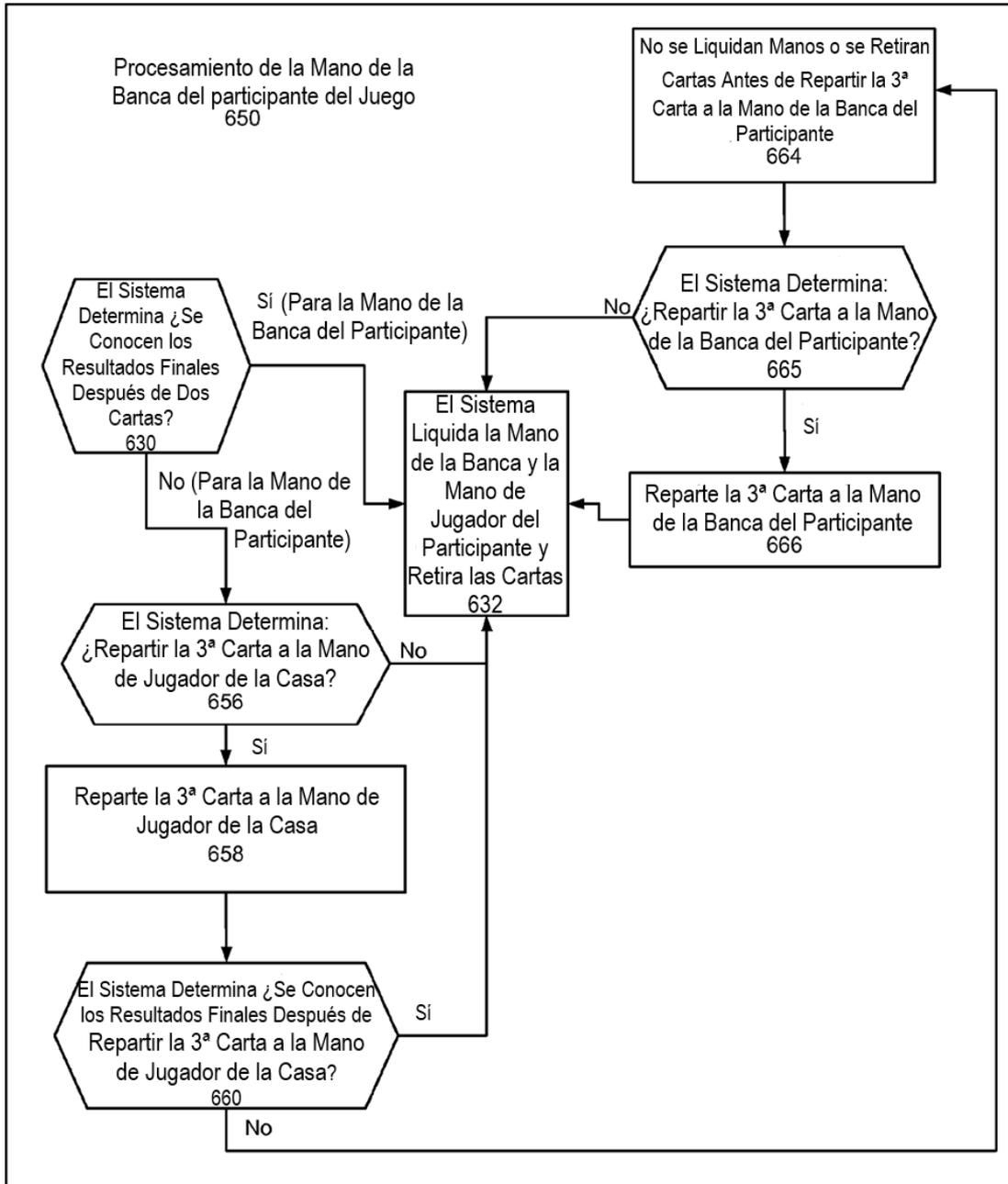


FIG. 6b

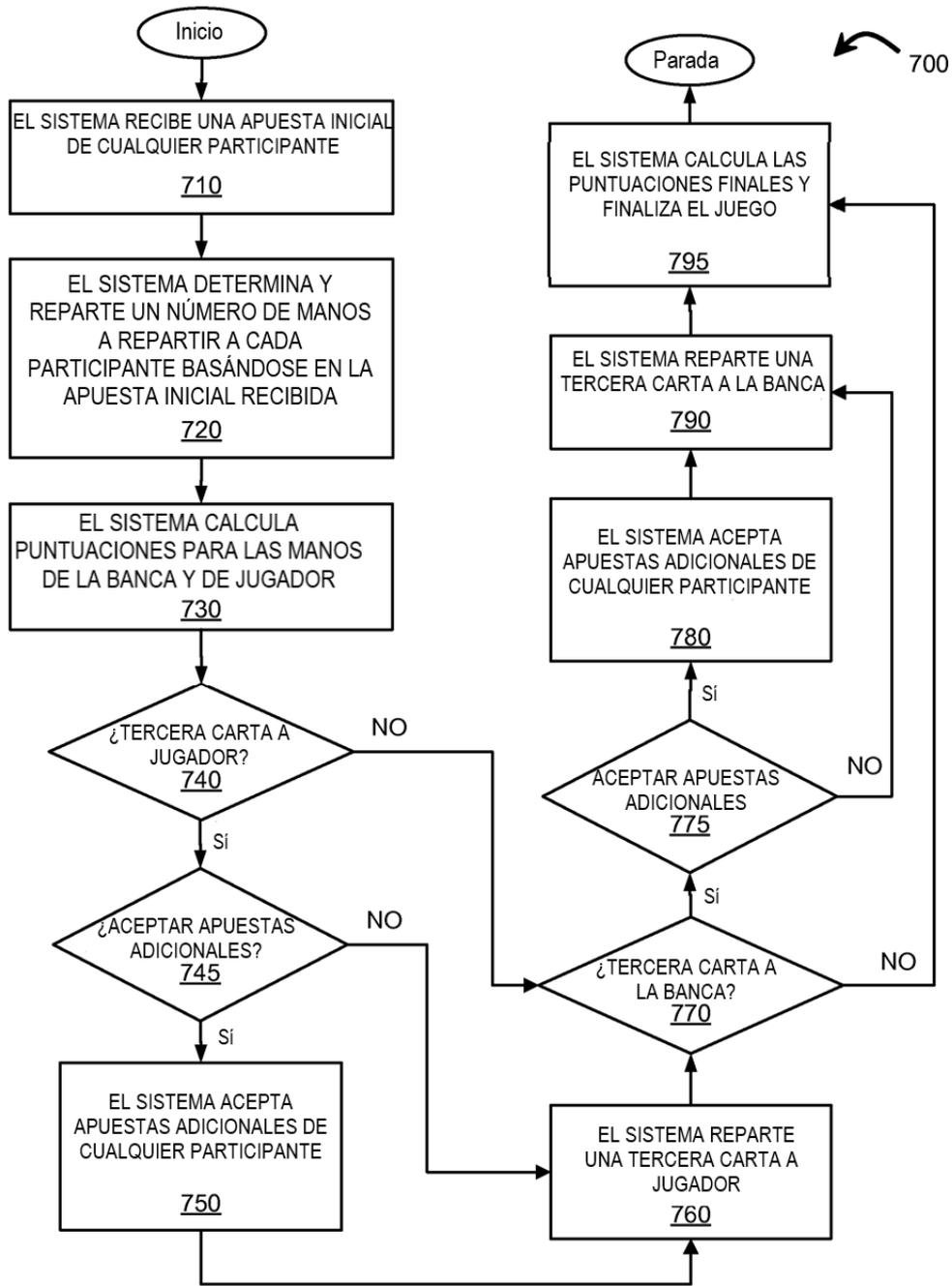


FIG. 7