

19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 722 210**

21 Número de solicitud: 201830109

51 Int. Cl.:

G07F 17/32 (2006.01)

12

SOLICITUD DE PATENTE

A1

22 Fecha de presentación:

08.02.2018

43 Fecha de publicación de la solicitud:

08.08.2019

71 Solicitantes:

**GUTIERREZ TALAVERA, Raul (50.0%)
C/ SAN JOSÉ, 5
30500 MOLINA DE SEGURA (Murcia) ES y
ARCANGELI, Maurizio (50.0%)**

72 Inventor/es:

**GUTIERREZ TALAVERA, Raul y
ARCANGELI, Maurizio**

74 Agente/Representante:

DIAZ PACHECO, Maria Desamparados

54 Título: **SISTEMA DE GESTIÓN DE PARTIDAS DE PÓKER**

57 Resumen:

Sistema de gestión de una partida de póker que comprende, al menos, una mesa de juego de póker (11) con una pantalla por puesto de juego (1 a 10); una pantalla para el crupier (13); un micrófono (14); un procesador; una memoria; y uno o más programas en el que el programa o programas están almacenados en la memoria y configurados para ejecutarse mediante el o los procesadores; y dónde los programas incluyen instrucciones para: (a) enviar datos a un ordenador central (100) y recibir datos desde dicho ordenador central (100); (b) comunicarse con al menos una segunda mesa de juego de póker (11); (c) calcular las apuestas; y (d) sintetizarlos comandos de voz recibidos a través del micrófono (14) y remitidos a las pantallas (1 a 10, 13).

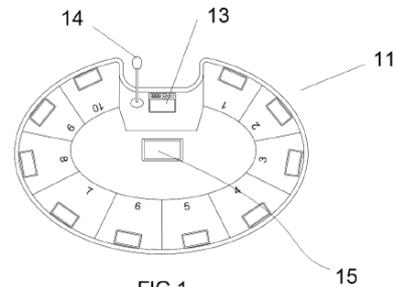


FIG.1

DESCRIPCIÓN

SISTEMA DE GESTIÓN DE PARTIDAS DE PÓKER

5 **Campo técnico**

La presente invención está referida a un sistema de gestión de partidas de póker que comprende una mesa de juego que incluye una pluralidad de pantallas con un interfaz táctil, vocal, botoneras y un software específico que permite tanto su gestión autónoma como un control remoto desde una o más computadoras. La presente invención se puede incorporar a las mesas de juego de los casinos para mejorar la cantidad de información y la comunicación entre crupier, jugadores, personal del casino y las mesas de juego.

15 **Estado de la técnica anterior**

Actualmente, el juego de póker en los casinos se desarrolla de forma manual, organizado, distribuido y controlado por un crupier en cada mesa, un jefe de sala, una zona con personal para la organización y coordinación y, en caso necesario, asistentes adicionales.

20 Esto provoca una serie de problemas e inconvenientes que se pueden resumir en:

- 25 i. Pocas manos jugadas por hora debido a la falta de información durante el juego por parte de los jugadores y las consiguientes preguntas al crupier, interrupciones, disputas y desacuerdos sobre las cantidades apostadas. Además, hay una necesidad constante de conteo de fichas y cálculo de Rake -comisión del casino- por parte del crupier con ralentización del juego y frecuentes errores que derivan en disputas y consultas con el jefe de sala.
- 30 ii. Una proporción demasiado alta entre empleados necesarios y número de jugadores, cosa que disminuye notablemente los beneficios. Esto genera lentitud y errores en la coordinación entre mesas, tanto en las partidas con dinero -cash- como en los torneos. Esto genera, finalmente, gran ineficiencia y lentitud en la distribución de los jugadores en las distintas mesas.

Se desconoce, por parte de los inventores, expertos en la materia, de ningún sistema o dispositivo similar al descrito por la presente invención. En el estado de la técnica se conocen

aparatos buscapersonas que se utiliza para avisar a los jugadores que están en lista de espera, para que sepan cuando les toca sentarse en la mesa.

Explicación de la invención

5

Es un objeto de la presente invención un sistema de gestión y una mesa de juego de póker que comprende una pluralidad de pantallas con interfaz táctil, interfaz vocal, botoneras y un programa específico que permite tanto su gestión autónoma como su control remoto desde uno o más computadores. Esta mesa de juego puede incorporarse en los casinos para mejorar la cantidad de información y la comunicación entre los distintos agentes implicados - jugadores, crupier y personal del casino- para mejorar el rendimiento de las mesas, la velocidad de juego y los beneficios económicos.

En la mesa de juego, el número de pantallas es igual al número de puestos de juego de la mesa, o sea el número de posibles jugadores más un crupier. La comunicación puede ser cableada o inalámbrica y el interfaz táctil o con botones. También dispone de un control por voz, en especial para el crupier, que puede llevarse a cabo a través de un micrófono, que también puede ser cableado sobre la mesa o portátil e inalámbrico.

Es un objeto de la invención la mejora en la gestión de las mesas de juego en los casinos y cubre una necesidad que, actualmente, no está cubierta por ningún otro producto existente. La invención está diseñada para mejorar el juego de póker en todas sus modalidades y permite mejorar en gran medida todos los procesos que ahora se llevan a cabo de forma manual. También es un objeto de la invención crear nuevas opciones en la organización y seguimiento de las mesas de juego, así como un continuo flujo de datos y su gestión centralizada. Gracias a la presente invención aumenta considerablemente la velocidad en el juego en las mesas, mejorando la experiencia para los jugadores, facilitando el trabajo del crupier y permitiendo un aumento en los ingresos del casino. Todo ello gracias a la automatización de los procesos que ahora son manuales y añadiendo opciones nuevas.

30

Al iniciar cada mano, el crupier necesita mover el indicador físico que determina la posición del *dealer*. Son frecuentes las interrupciones para determinar cuál es la posición que debería tener. Las pantallas en la mesa indicarían automáticamente dicha posición. Posteriormente, el crupier debe comprobar que los jugadores han puesto las apuestas obligatorias (en póker, las conocidas como ciega y anterior). En los casinos se pierde tiempo explicando a los

35

jugadores la cantidad de dichas apuestas, así como recordando su obligatoriedad. Gracias a las pantallas, esta información aparecería de forma clara e instantánea.

5 El crupier da las cartas e indica quién es el primero en hablar, hecho que también se muestra en la pantalla de cada jugador. A medida que se desarrolla el juego, el crupier debe repetir en voz alta las acciones de los jugadores para que los siguientes en actuar sepan cómo les llega la mano. En esta situación del juego son frecuentes las dudas y las preguntas al crupier. Con este sistema, un micrófono recoge la información vocal del crupier y un sintetizador de voz transforma esta información en texto que se muestra en cada una de las pantallas, solucionando este problema.
10

En la práctica real del juego hay discrepancias entre el número de fichas que el jugador coloca en la mesa y su apuesta real, debido a la falta de fichas del tamaño correcto que suele haber. También son frecuentes las preguntas de jugadores distraídos y que no prestaban atención
15 al desarrollo del juego hasta que les toca hablar. Esto crea confusión y preguntas por parte de los jugadores que deben participar. En la invención, este problema se soluciona con el hecho de que en las pantallas aparecería la cantidad apostada correcta gracias a un comando vocal del crupier, de forma que se eliminan dichas dudas.

20 Por otro lado, cuando los jugadores hablan más de una vez en cada turno de apuesta se crean dudas sobre las cantidades totales de la apuesta, de lo que ha que hay que volver a poner en juego para completarla y, si es posible, hacer una nueva subida de la apuesta. Gracias a la presente invención, las pantallas dan toda esa información sin necesidad de recurrir al crupier. Además, las pantallas indican en todo momento quién tiene el turno.

25 En las partidas en modalidad «*Pot Limit*» hay límites en las cantidades que se pueden apostar. Es el crupier quién debe indicarlo, pero eso requiere constantes cálculos que pueden llegar a ser complejos y se cometen muchos errores. El sistema de la invención realiza estos cálculos de forma automática y en tiempo real, de tal forma que los jugadores sabrían cuánto
30 pueden apostar. En el caso de que haya botes de apuestas -«*pots*»- divididos o múltiples, son las mayores causas de confusión y pérdida de tiempo en las mesas. Con el sistema de la invención todo estaría siempre calculado y visible en las pantallas, de tal forma que los jugadores siempre conocen las cantidades correctas y el trabajo del crupier se limita a la distribución de las fichas una vez acabada la mano.

35

Finalmente, al acabar la mano, actualmente el crupier debe contar el tamaño del bote para saber cuánto «rake» corresponde al Casino y poder apartarla antes de entregar las fichas al ganador. Con el sistema de la invención, este cálculo se realiza de forma automática y en tiempo real. En general, el sistema evita cualquier error de cálculo del crupier.

5

Gracias a la presente invención, el sistema aporta las siguientes ventajas prácticas: (i) reducción del número de empleados en el casino, ya que el sistema se gestiona de forma centralizada a través de la pantalla central del crupier; (ii) aumento del número de manos jugadas, disminuyendo la duración de los torneos y, por tanto, necesitando menos turnos de personal; adicionalmente, las manos se desarrollan a mayor velocidad, y un mayor número de manos por hora implica un beneficio mayor para el casino; y (iii) con la introducción -
10 opcional- de una aplicación móvil, toda la organización previa de los torneos se podría llevar a cabo directamente con el jugador. Podría inscribirse y pagar con el dispositivo móvil, se recibirían los avisos sobre comienzo, retrasos y pausas e incluso la localización exacta con
15 mapa de la sala incluido, de su mesa y dónde debe sentarse. Se eliminan las largas colas de inscripción, las colas para la firma de los documentos de cesión de derechos de imagen y la desorganización habitual.

Además de solucionar problemas existentes y mejorar los procesos de juegos actuales, el
20 sistema de la invención también aporta elementos novedosos como: **(a)** un sistema de control de ingresos en tiempo real, ya que son las propias mesas las que deciden y comunican los «rakes» de forma exacta a medida que se va regenerando; ya no hay errores por parte del crupier y ya no es necesario controlar su labor a través de las cámaras para evitar posibles robos porque se sabe de antemano cuánto tiene que haber en comisiones durante su turno;
25 **(b)** se puede llevar a cabo un mejor seguimiento de la rentabilidad de cada mesa y del número de manos jugadas en el turno de cada crupier y conocer así su rendimiento real; y **(c)** con el uso de una aplicación móvil -app- el casino también podría enviar calendarios de eventos, publicidad y promociones a los jugadores periódicamente para fomentar su regreso a las mesas de juego e, incluso, se podría añadir el sistema de apuestas deportivas del casino.

30

A lo largo de la descripción y de las reivindicaciones, la palabra «comprende» y sus variantes no pretenden excluir otras características técnicas, aditivos, componentes o pasos. Para los expertos en la materia, otros objetos, ventajas y características de la invención se desprenderán en parte de la invención y en parte de la práctica de la invención. Los siguientes
35 ejemplos y dibujos se proporcionan a modo de ilustración y no se pretende que restrinjan la

presente invención. Además, la invención cubre todas las posibles combinaciones de realizaciones particulares y preferidas aquí indicadas.

Breve descripción de los dibujos

5

A continuación, se pasa a describir de manera muy breve una serie de dibujos que ayudan a comprender mejor la invención y que se relacionan expresamente con una realización de dicha invención, que se ilustra como un ejemplo no limitativo de ésta.

10

La FIG.1 muestra una representación esquemática de una mesa de acuerdo con la presente invención.

La FIG.2 muestra una representación de un esquema de funcionamiento del sistema de acuerdo con la presente invención.

15

Explicación de un modo detallado de realización de la invención y ejemplos

Tal y como se puede apreciar en las figuras adjuntas, la presente invención comprende una mesa de juego (11) de póker que comprende una pluralidad de pantallas (1 a 10, 13) al menos una pantalla por puesto de juego (1 a 10) y, al menos, una pantalla para el crupier (13).

20

La pantalla del puesto de juego (1 a 10) contiene menos información que la del crupier (13) y está configurada para proporcionar información relativa al juego asociado con su posición específica. Por el contrario, la pantalla del crupier (13) contiene una información que las pantallas de los jugadores (1 a 10) y es la que recibe las órdenes del crupier que las puede dar a través de un interfaz físico -mediante botones físicos o virtuales en una pantalla táctil- o por comandos de voz a través de un micrófono (14).

25

En una realización particular, la mesa de juego (11) comprende una pantalla central (15) dispuesta en la parte central de la mesa (11) y visible desde todas las posiciones como apoyo visual.

30

En la figura 2 se muestra un esquema de funcionamiento de una realización particular del sistema de la invención que incorpora un programa específico para la gestión de todas las operaciones posibles con el sistema, que comprende un ordenador central (100) configurado

35

para organizar una pluralidad de mesas (11) como la ilustrada en la FIG.1. Este ordenador central (100) está configurado para recibir y enviar datos a las mesas (11) y, por tanto, hacer modificaciones en tiempo real en el programa de juego.

5 No obstante, cada una de las mesas (11) comprende unos medios propios de procesamiento y una memoria conectada con dicho procesador, en donde la memoria comprende instrucciones que cuando son ejecutadas por el procesador hacen que la mesa (11) se comuniquen entre ellas para funcionar correctamente en caso de fallo del ordenador central (100). Así, las pantallas (1 a 10, 13) de cada mesa (11) podrán tener la capacidad de ser
10 autosuficientes a la hora de funcionar si el casino lo requiere, para evitar que problemas en el sistema informático paren el desarrollo del juego.

El ordenador envía información a los jugadores sobre dónde sentarse, cuándo, las pausas o los cambios durante la partida. También permite inscripciones y pagos remotos, así como el
15 envío de publicidad y promociones. Por tanto, la aplicación para dispositivos móviles está configurada para la comunicación entre el ordenador central (100) y cada pantalla de cada jugador (1 a 10) en tiempo real. Así pues, se le transmite la información sobre los tiempos de espera para su turno de sentarse en la mesa (11), la ubicación exacta de la mesa (11) y su puesto con un mapa de la sala indicándola.

20 La aplicación móvil -opcionalmente- está configurada para el registro y pago de los torneos, las comunicaciones de calendario y horarios con recordatorios, la aceptación de la cesión de derechos de imagen habitual en los torneos.

25 Por otro lado, el ordenador central (100) está configurado para enviar la información de las mesas (11) a pantallas externas (101) para que el público pueda seguir el desarrollo del juego, como información exacta de las apuestas y tamaño de los botes, así como enviar la información para retransmisiones televisadas.

REIVINDICACIONES

1.- Un sistema de gestión de una partida de póker que se caracteriza porque comprende, al menos, una mesa de juego de póker (11) con una pantalla por puesto de juego (1 a 10); una
5 pantalla para el crupier (13); un micrófono (14); un procesador; una memoria; y uno o más programas en el que el programa o programas están almacenados en la memoria y configurados para ejecutarse mediante el o los procesadores; y dónde los programas incluyen instrucciones para: (a) enviar datos a un ordenador central (100) y recibir datos desde dicho
10 ordenador central (100); (b) comunicarse con al menos una segunda mesa de juego de póker (11); (c) calcular las apuestas; y (d) sintetizar los comandos de voz recibidos a través del micrófono (14) y remitirlos a las pantallas (1 a 10, 13).

2.- El sistema de acuerdo con la reivindicación 1 donde el ordenador central (100) comprende, al menos, un procesador, una memoria y uno o más programas, en el que el programa o
15 programas están almacenados en la memoria y configurados para ejecutarse mediante el o los procesadores y donde los programas incluyen instrucciones para: (a) recibir y enviar datos desde y hacia, al menos, una mesa de juego de póker (11); (b) calcular las apuestas; y (c) hacer modificaciones en tiempo real en el programa de juego.

20 3.- El sistema de acuerdo con la reivindicación 2 donde el ordenador central (100) comprende un programa que incluye instrucciones para: (a) comunicarse con al menos un dispositivo electrónico portátil de al menos un usuario; y (b) transmitir al dispositivo electrónico portátil la información sobre los tiempos de espera para su turno de sentarse en la mesa (11), la ubicación exacta de la mesa (11) y su puesto de juego en un mapa.

25 4.- El sistema de acuerdo con la reivindicación 2 donde el ordenador central (100) comprende un programa que incluye instrucciones para: (a) enviar la información de las mesas (11) a pantallas externas (101).

30 5.- El sistema de acuerdo con la reivindicación 3 donde la aplicación móvil está configurada para el registro y pago de los torneos, las comunicaciones de calendario y horarios con recordatorios, la aceptación de la cesión de derechos de imagen habitual en los torneos.

35 6.- El sistema de acuerdo con la reivindicación 1 donde la mesa (11) comprende una pantalla central (15).

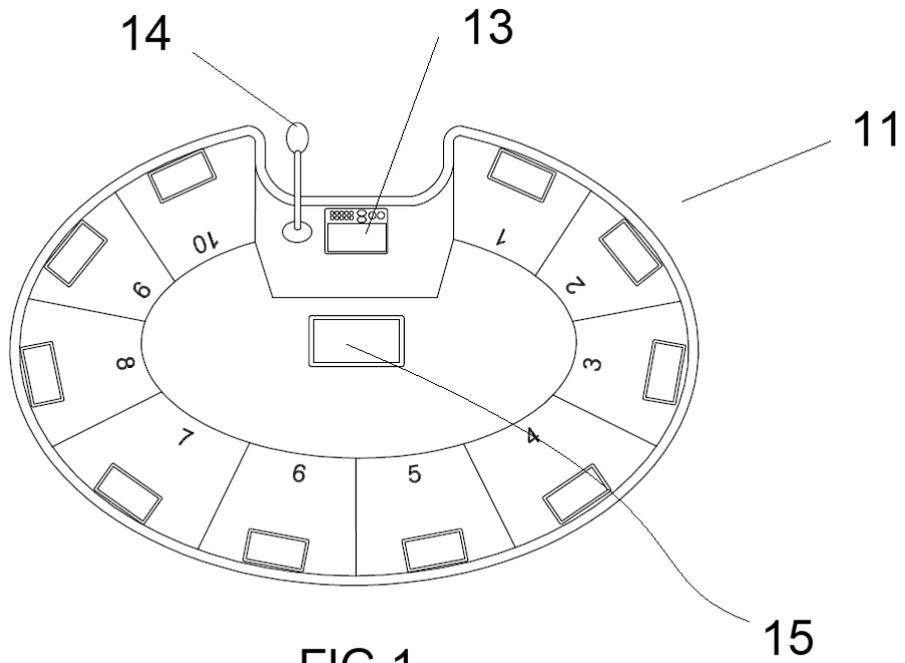


FIG. 1

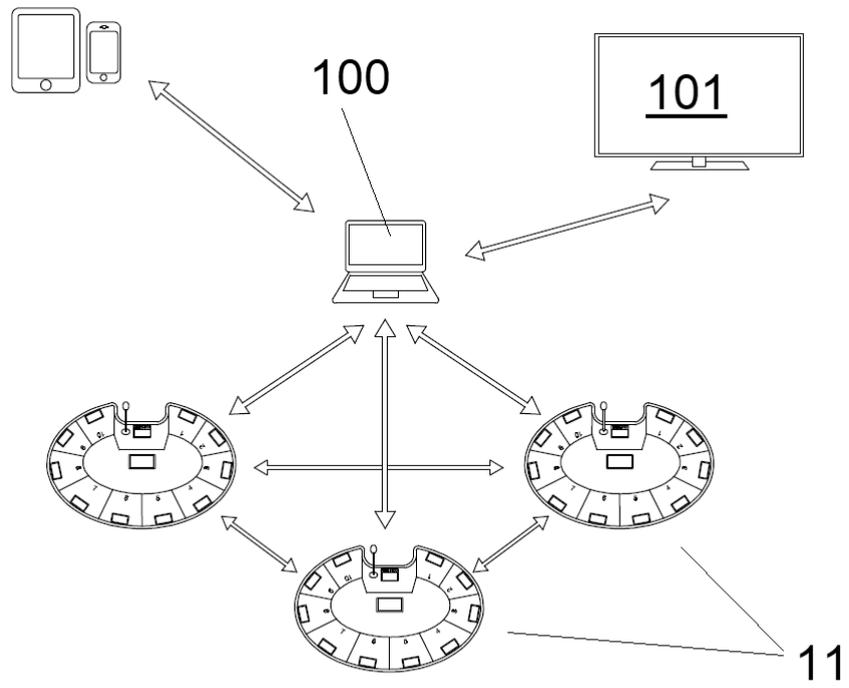


FIG.2



②¹ N.º solicitud: 201830109

②² Fecha de presentación de la solicitud: 08.02.2018

③² Fecha de prioridad:

INFORME SOBRE EL ESTADO DE LA TECNICA

⑤¹ Int. Cl.: **G07F17/32** (2006.01)

DOCUMENTOS RELEVANTES

Categoría	⑤ ⁶ Documentos citados	Reivindicaciones afectadas
X	US 2009131151 A1 (HARRIS ROGER WILLIAM et al.) 21/05/2009, párrafo [0035]; párrafo [0037]; párrafos [0041 - 0043]; párrafo [0073]; párrafo [0101]; párrafo [0111]; párrafo [0352]; párrafos [0358 - 0375]; párrafo [0486]; párrafo [0490]; párrafo [0492]; párrafo [0777];	1-6

Categoría de los documentos citados

X: de particular relevancia

Y: de particular relevancia combinado con otro/s de la misma categoría

A: refleja el estado de la técnica

O: referido a divulgación no escrita

P: publicado entre la fecha de prioridad y la de presentación de la solicitud

E: documento anterior, pero publicado después de la fecha de presentación de la solicitud

El presente informe ha sido realizado

para todas las reivindicaciones

para las reivindicaciones nº:

Fecha de realización del informe
25.10.2018

Examinador
M. L. Alvarez Moreno

Página
1/2

Documentación mínima buscada (sistema de clasificación seguido de los símbolos de clasificación)

G07F

Bases de datos electrónicas consultadas durante la búsqueda (nombre de la base de datos y, si es posible, términos de búsqueda utilizados)

INVENES, EPODOC, WPI