

19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 776 480**

51 Int. Cl.:

G07C 15/00 (2006.01)

G07F 17/32 (2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

96 Fecha de presentación y número de la solicitud europea: **27.07.2012 E 12178312 (0)**

97 Fecha y número de publicación de la concesión europea: **18.12.2019 EP 2551829**

54 Título: **Sistema y procedimiento de juego de lotería de cuotas fijas**

30 Prioridad:

28.07.2011 US 201161512737 P

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

30.07.2020

73 Titular/es:

**GRUBMÜLLER, WALTER (100.0%)
Deutschstrasse 3
1230 Vienna, AT**

72 Inventor/es:

GRUBMÜLLER, WALTER

74 Agente/Representante:

PONS ARIÑO, Ángel

ES 2 776 480 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

Sistema y procedimiento de juego de lotería de cuotas fijas

- 5 La presente invención se refiere, en general, a un sistema de apuestas basado en una extracción de números similar a una lotería. Más particularmente, se refiere a un sistema y procedimiento de juego de lotería de cuotas fijas que tiene un dispositivo de generación de números mecánico o aleatorio cuyas características se describirán más detalladamente.
- 10 Los juegos de lotería se remontan hasta el 200 a.C. en los reinos de China. Entre los juegos que se originaron en ese momento está Keno e incluso hasta el día de hoy los jugadores pueden disfrutar de este juego. Los estudiantes de la época creen que este juego se originó en ese país del Lejano Oriente y mantiene su atractivo debido a su calidad adictiva. Debe haber sido muy cautivador ya que los investigadores competentes creen que la Gran Muralla China fue financiada con este juego.
- 15 Asimismo, otros grupos, tribus y naciones también convirtieron en deporte los juegos de lotería. Entre estos están los celtas y los griegos, que dejaron referencias a loterías y a 'sorteos'. En el continente europeo, la primera lotería conocida se produjo durante el Imperio Romano. Al principio, estas loterías generalmente se realizaban como una forma de diversión en cenas para la nobleza. Más tarde, durante el reinado de Augusto César, las loterías se convirtieron en mecanismos de impuestos. Por ejemplo, hay registros de la venta de boletos de lotería para recaudar fondos para reparaciones en la ciudad de Roma. Sin embargo, los ganadores recibieron premios en forma de artículos de valor dispar.
- 20 A medida que pasaba el tiempo, los funcionarios locales observaron que se podía ganar dinero fácilmente con este juego. Se cree que el primer registro oficial de una lotería pública se produjo en Holanda en el siglo XV. Más tarde, las primeras loterías con premios en forma de dinero comenzaron a aparecer en numerosas ciudades de Flandes (actualmente Bélgica, Holanda y Francia). Estas primeras loterías otorgaron premios monetarios y se realizaron para recaudar dinero para ayudar a los pobres y financiar las fortificaciones de las ciudades. Fueron aclamadas como una forma menos dolorosa de impuestos y fueron muy populares entre la gente.
- 30 En la era moderna, las loterías son un tipo popular de juegos de azar administrados la mayoría de las veces por los gobiernos y, en los Estados Unidos, los estados locales han estado a la vanguardia de la moda de la lotería, invitando a decenas de millones de ciudadanos a obtener el gran premio. Por lo general, las apuestas consisten en sorteos que siguen ciertas reglas mediante las cuales se elige un ganador/varios ganadores siguiendo esas reglas y se otorga un premio en un día específico.
- 35 Las loterías están disponibles en muchos tipos de formatos y las loterías estatales están sujetas a las diferentes leyes de los estados que las gobiernan. Los premios en loterías básicas pueden ser sumas de dinero fijas, un porcentaje fijo de la cantidad de dinero recaudado a través de la venta de boletos o bienes. Loterías más modernas permiten a los compradores de boletos elegir sus propios números, lo que abre la posibilidad de múltiples ganadores, lo que puede dar como resultado que se comparta el premio.
- 40 Aunque los sistemas de lotería antes citados de la técnica anterior abordan algunas de las necesidades del mercado, todavía se desea un sistema de lotería nuevo y mejorado.
- 45 La publicación US 2009/0093294 A1 divulga una realización con un sistema de juego con un servidor de juego que comprende un controlador de juego en el que varias máquinas de juego están conectadas al servidor de juego a través de una red.

50 RESUMEN DE LA INVENCION

- La solución de la presente invención se realiza mediante un sistema de juego con las características definidas en la reivindicación 1. Una realización de la invención se refiere a un sistema de juego de lotería de cuotas fijas que comprende números extraídos de un conjunto fijo de números que cambian las cuotas después de cada sorteo
- 55 (probabilidad de evento), incluidos eventos principales y apuestas secundarias como se explica a continuación.
- En un aspecto general de una realización, un sistema de juego de lotería de cuotas fijas comprende la generación de números (o extracción de números) de forma analógica (por ejemplo, a través de una máquina de sorteos), de forma digital (por ejemplo, a través de un generador de números aleatorios o un vídeo animado) o de forma remota (a través
- 60 de ubicaciones remotas y transmitidas por satélite, una red privada virtual (VPN), Internet o similares).

En consecuencia, es un objetivo principal de una realización proporcionar un sistema de juego de lotería de cuotas

fijas que cree nuevas funcionalidades para generar una facturación/ingresos adicionales durante un proceso de sorteo de lotería "estándar".

5 Otro aspecto de una realización proporciona un sistema de juego de lotería de cuotas fijas en el que diferentes eventos principales pueden ser seguidos por nuevas apuestas o eventos secundarios adicionales.

Otro aspecto más de una realización es un sistema de juego de lotería de cuotas fijas con eventos principales en el que se incluye una apuesta por una suma de números.

10 Otro aspecto más de una realización es un sistema de juego de lotería de cuotas fijas en el que una coincidencia de todos los números seleccionados después de varios sorteos se incluye como evento principal.

Otro aspecto más de una realización es un sistema de juego de lotería de cuotas fijas en el que la selección de uno o varios números por sorteo (por ejemplo, un solo número o línea de números) puede incluirse como un evento principal.

15 También otro aspecto de una realización es un sistema de juego de lotería de cuotas fijas en el que la apuesta por el siguiente número extraído puede incluirse como un evento secundario o apuesta secundaria.

20 Una realización se refiere a un sistema de juego de lotería de cuotas fijas donde el cliente puede apostar por números con cuotas fijas. Cada ciclo consiste en eventos principales y eventos secundarios y comienza con la extracción de un conjunto de números. Son posibles diferentes eventos principales (extraer n números de una población de K números) así como eventos secundarios. Los números pueden extraerse por un dispositivo mecánico (máquina de lotería) o generarse electrónicamente por un generador de números aleatorios. Los números se pueden extraer localmente o en un emplazamiento remoto.

25 Estos y otros aspectos, características y ventajas de la presente invención serán más evidentes a partir de los dibujos adjuntos y la descripción detallada de las siguientes realizaciones preferidas.

BREVE DESCRIPCIÓN DE LOS DIBUJOS

30 Una de las realizaciones preferidas de la invención se describirá posteriormente junto con los dibujos adjuntos que se proporcionan para ilustrar y no limitar la invención, en los que designaciones similares denotan elementos similares y en los que:

35 La FIG. 1 es un diagrama de flujo que ilustra una visión general esquemática del sistema de apuestas de acuerdo con la presente invención.

La FIG. 2 es un diagrama que muestra un ejemplo de una lista de cuotas obtenidas en un evento de apuestas ejemplar.

40 La FIG. 3 es un gráfico que muestra la distribución de resultados en un evento típico del sistema de apuestas de acuerdo con la presente invención.

La FIG. 4 es una muestra de una pantalla para un evento de apuestas del sistema actual en el que el usuario apuesta por una suma de números en un sorteo simple de un conjunto completo de números.

45 La FIG. 5 muestra otra pantalla de muestra de un evento de apuestas en el que el usuario debe acertar todos los números seleccionados después de varios sorteos.

50 La FIG. 6 muestra la pantalla de otro evento secundario en el que el usuario debe apostar por el siguiente número extraído.

La FIG. 7 muestra esquemáticamente una visión general del sistema de acuerdo con una primera realización de la presente invención.

55 La FIG. 8 muestra esquemáticamente una visión general del sistema de acuerdo con una segunda realización de la presente invención.

La FIG. 9 muestra una vista de representación de la pantalla de un evento de apuesta de la Ruleta de Lotería.

60 La FIG. 10 muestra esquemáticamente una representación del evento de apuesta de la Ruleta de Lotería.

DESCRIPCIÓN DETALLADA DE REALIZACIONES REPRESENTATIVAS

La siguiente descripción detallada es de naturaleza meramente ejemplar y no pretende limitar las realizaciones descritas o la aplicación y los usos de las realizaciones descritas. Como se usa en esta solicitud, la palabra "ejemplar" o "ilustrativo" significa "que sirve como un ejemplo, instancia o ilustración". Cualquier implementación descrita en esta solicitud como "ejemplar" o "ilustrativa" no debe interpretarse necesariamente como preferida o ventajosa sobre otras implementaciones. Todas las implementaciones descritas a continuación son implementaciones ejemplares proporcionadas para facilitar a los expertos en la técnica la fabricación o uso de las realizaciones de la divulgación y no pretenden limitar el alcance de la divulgación, el cual se define mediante las reivindicaciones. Para los fines de la descripción en esta solicitud, los términos "superior", "inferior", "izquierdo", "posterior", "derecho", "delantero", "vertical", "horizontal" y sus derivados se referirán a la invención como orientada en la figura que se esté analizando. Además, no se pretende limitarse a ninguna teoría expresada o implícita presentada en el campo técnico anterior, antecedentes, resumen breve o la descripción detallada que sigue. También debe entenderse que los procesos y dispositivos específicos ilustrados en los dibujos adjuntos, y descritos en la memoria descriptiva a continuación, son meramente realizaciones ejemplares de los conceptos inventivos definidos en las reivindicaciones adjuntas. Por lo tanto, las dimensiones específicas y otras características físicas relacionadas con las realizaciones descritas en esta solicitud no deben considerarse limitativas, a menos que las reivindicaciones indiquen expresamente lo contrario. Mostrada a lo largo de las figuras, la invención se refiere a un sistema de apuestas donde el usuario (cliente) puede realizar sus apuestas en diferentes dispositivos. El usuario (cliente) apuesta por números que pueden estar representados por bolas similares a un sistema de lotería o bingo. El evento en el que el cliente apuesta puede ser la extracción de uno o más de estos números (bolas), en una máquina real o animada.

Esta realización es un sistema de apuestas/juegos donde el cliente puede apostar por números con cuotas fijas. Cada ciclo consiste en un evento principal y un evento secundario y comienza con la extracción de un conjunto de números. Son posibles diferentes eventos principales (extraer n números de una población de K números), que incluyen:

- 25 - Una apuesta por la suma de números extraídos.
 - n números dentro de una muestra de k números de una población de K números.
 - n números no extraídos después de extraer K-n números (n números restantes).
- 30 Además, los eventos secundarios se definen como el sorteo del siguiente número extraído mayor/menor/igual al último número extraído o cualquier número seleccionado.

Los números pueden extraerse por un dispositivo mecánico, tal como una máquina de lotería, o generarse electrónicamente por un generador de números aleatorios. Los números se pueden extraer localmente o en un emplazamiento remoto. Los dispositivos que se pueden usar como estaciones de aceptación incluyen:

- 35 - máquinas tragaperras
 - gabinetes tipo "slant top"
 - terminales de aceptación de apuestas
- 40 - "Internet" a través de cualquier navegador o dispositivo móvil, como teléfonos inteligentes o tabletas

Las cuotas para cada apuesta se fijan dependiendo de la probabilidad de que ocurra el evento seleccionado y pueden cambiar después de cada "sorteo" tan pronto como cambien las probabilidades. Las cuotas para diferentes eventos pueden almacenarse en tablas en el servidor de aceptación de apuestas o pueden calcularse utilizando algoritmos definidos.

Cada evento consiste en un 'evento principal' y puede tener 'eventos secundarios' adicionales relacionados con el mismo. Estos eventos principales y secundarios son eventos básicos, y se pueden añadir eventos adicionales en cualquier momento. La idea principal en una realización es usar un sorteo y todos los eventos comparten el mismo 'sorteo'.

Un usuario tiene que obtener "CRÉDITO" para poder hacer apuestas en los diferentes eventos. Siempre que haga una apuesta, el "ENVITE" seleccionado se deducirá de su CRÉDITO. En el caso de ganar la apuesta, la cantidad ganada se añadirá a su CRÉDITO inmediatamente. Añadir CRÉDITO a la cuenta del usuario será completamente transparente usando diferentes procedimientos como:

- 55 - Dinero en efectivo a través del aceptador de billetes (BNA)
 - Dinero en efectivo a través de aceptadores de monedas
 - Transferencia de dinero desde un "monedero electrónico"
- 60 - 'Entrada remota' desde un mostrador

Visión general del diseño del sistema: Haciendo referencia a la FIG. 1 se da una breve descripción de los módulos

principales del sistema 100. El sistema de lotería mejorado tiene una variedad de componentes que incluyen un módulo de servidor de aceptación 101, un módulo de servidor de autenticación 200, un módulo generador de números aleatorios 300, un módulo de administración 400, una interfaz web de agente 500, un módulo de aplicación de mostrador 600, un módulo de dispositivo de apuestas 700, un módulo de aplicación web 800 y un módulo de aceptación de apuestas 900. Cada uno de estos componentes se describirá más en detalle en la siguiente descripción.

Módulo de servidor de aceptación de juego/apuesta: El servidor de aceptación 101 (FIG. 1) es el núcleo del sistema. El servidor 110 gestiona todas las solicitudes de las diferentes estaciones y/o terminales de aceptación, calcula y distribuye cuotas y transmite los resultados desde el dispositivo de sorteo a las estaciones de lotería conectadas (máquina tragaperras, gabinete tipo "slant top") utilizando el módulo de dispositivo de apuestas 700; se comunican datos adicionales a los jugadores que están utilizando el módulo de aplicación web 800 para jugadores web y el módulo de aceptación de apuestas 900 en otros terminales de jugadores. El servidor de aceptación se comunica a través de la interfaz de base de datos (DBI) 120 con el servidor de base de datos y la RGI 130 con el módulo de dispositivo de generación de números aleatorios 300. También se comunica con el servidor de autenticación 200 para la verificación de crédito de los datos del usuario.

[0029]Módulo de servidor de autenticación/autorización: El módulo de servidor de autorización 200 se utiliza para identificar y autorizar dispositivos y clientes. Cada dispositivo tiene que conectarse a este servidor 210 (a través del módulo de servidor de aceptación 101) donde se identifica, y los parámetros específicos de dispositivo se pasan al dispositivo. Cada cliente tiene que estar autorizado: la gestión del crédito se transfiere a través de este servidor. El servidor gestiona el crédito en el sitio y se conecta a servicios de autorización de tarjetas para la validación de la tarjeta. La autorización de la tarjeta se realizará a través del sistema BO. El servidor se comunica a través de la interfaz de base de datos DBI 210 con el servidor de base de datos y la interfaz de autorización de crédito CAI 220 con centros de autorización de tarjeta (CA1.. CAn).

Módulo de generación/suministro de números aleatorios: Un generador de números aleatorios 310 está en comunicación con el módulo de servidor de aceptación 101. Este generador 310 está en comunicación adicional con una interfaz de generador de números aleatorios, RGI, que se conecta a un animador 320. Los números aleatorios deben ser proporcionados por diferentes dispositivos dependiendo de la implementación deseada. Se puede usar un dispositivo analógico para suministrar números aleatorios de acuerdo con la especificación (por ejemplo, sacar 6 de 49 sin repetición y un tiempo de espera de 10 segundos entre 2 números); otra forma de realizar la misma tarea es utilizar un RNG electrónico (generador de números aleatorios). Si se utiliza un dispositivo físico, se podría utilizar (y registrar) una máquina de sorteo de lotería; el proceso de sorteo se mostrará como una referencia visual adicional para el cliente. El sorteo se grabará usando una o más cámaras y se almacenará típicamente como un registro electrónico. El resultado del sorteo se almacenará en una base de datos al igual que el resultado del sorteo virtual. Si no se utiliza ningún dispositivo analógico, un RNG electrónico generará los números; estos números se enviarán al dispositivo animador 320 donde se mostrará una animación 3D de un proceso de sorteo. Aunque los números no se generan dentro del animador, enviará los números al RNG a medida que se extraen para que se transfieran al número de servidor de aceptación mediante un número para usar las funciones idénticas (internas).

Módulo de administración: Un módulo de administración se muestra como elemento 400 en la Figura 1, y se comunica con el servidor de base de datos DB a través de la interfaz de base de datos DBI. El módulo de administración 400 gestiona todas las tareas administrativas requeridas para hacer funcionar el sistema, por ejemplo:

- 45 - Configuración de diferentes dispositivos
- Mantenimiento de bases de datos de agentes y clientes
- Conexión al centro de compensación de tarjetas de crédito
- Notificaciones y estadísticas

Módulo de interfaz web de agente: El módulo de 'interfaz web de agente' 500 ofrece a los agentes la posibilidad de acceder a sus datos (filtrados) y ofrece algunas posibilidades de configuración. El módulo de interfaz web de agente se comunica con el servidor DB a través de la interfaz de base de datos DBI.

Módulo de aplicación de mostrador: El módulo de aplicación de mostrador 600 se puede utilizar para vender "CRÉDITO" a los clientes (en casas de apuestas, salones recreativos, etc.). El crédito se vende a los clientes cuando, por cualquier motivo, no hay posibilidades o éstas son insuficientes en los dispositivos de aceptación de apuestas (máquinas tragaperras, gabinetes tipo "slant top", etc.). Dentro del módulo de aplicación de mostrador 600 se encuentra la aplicación de mostrador real conectada al servidor de base de datos DB a través de una interfaz de base de datos DBI.

Módulo de dispositivo de apuestas (máquina tragaperras, gabinetes tipo "slant top"): El módulo de dispositivo de apuestas 700 se comunica con el módulo de servidor de aceptación 101 para la realización de apuestas desde una

- máquina tragaperras o gabinetes tipo "slant top"; los resultados de las apuestas se envían al módulo de dispositivo de apuestas 700 y al dispositivo en particular. La aplicación principal en estos dispositivos de aceptación de apuestas 700 está diseñada para ser independiente del hardware. Se utilizan varias capas independientes para separar los diferentes módulos, donde HCL 710 es una 'Capa de comunicación de hardware', HAL 720 es una 'capa de abstracción de hardware' y GDF 730 es un 'marco para desarrolladores de juegos'. Como su nombre indica, la 'capa de comunicación de hardware' (HCL 710) realiza la función de intercomunicación entre las capas superiores y las máquinas tragaperras/gabinetes tipo "slant top" locales. Es la capa más baja y se comunica directamente con el hardware de las máquinas tragaperras/gabinetes de tipo "slant top" y permite que la HCL 710 se comunique en sentido ascendente con la 'capa de abstracción de hardware' HAL 720 que permite la abstracción o la ocultación de los detalles de implementación subyacentes para permitir una intercomunicación fluida con el 'marco para desarrolladores de juegos' GDF 730; esto permite además una intercomunicación sencilla con la(s) aplicación(es) que se ejecuta(n) en las máquinas.
- 5
- 10
- 15 Módulo de aplicación web: el módulo de aplicación web 800 se comunica con el módulo de aceptación 101 para la autenticación desde el módulo de servidor de autenticación 200. De esta manera, el sistema proporciona una funcionalidad idéntica para clientes basados en web (eventos idénticos, cuotas idénticas, diseños de pantalla similares, etc.) proporcionando así un alto "valor de reconocimiento". W-GDF 810 es el "marco para desarrolladores de juegos web" que interactúa con una aplicación web utilizada por un usuario en sentido descendente y permite la intercomunicación con el módulo de aceptación 101.
- 20
- 25 Módulo de servidor de terminal de apuestas (y terminales de aceptación): El módulo de servidor de terminal de apuestas 900 tiene servidores de terminal de apuestas que se muestran conectados a terminales de aceptación 910; esto se usa cuando el número de dispositivos de aceptación está restringido a un número máximo. Solo se proporciona un dispositivo de aceptación y se conectan terminales "estúpidos" sin ninguna funcionalidad específica a estos servidores. En este caso, el dispositivo de aceptación de apuestas puede ser utilizado por varios clientes simultáneamente. Los servidores de terminales de apuestas están conectados a una pluralidad de dispositivos de aceptación de apuestas a través de un dispositivo GDI. Además, esta GDI permite la intercomunicación con el módulo de servidor de aceptación 101.
- 30 Eventos principales: Lo siguiente es una descripción de algunas de las posibles apuestas. También se pueden diseñar y añadir apuestas similares sin alterar el concepto principal de la presente invención.
- 35 El evento BLS (BetLottoSum) permite al usuario apostar por la suma de los resultados de un sorteo (muestra de n números seleccionados de una población de N artículos sin reemplazo) que representan los números $1 \dots N$. Básicamente, esto proporciona la combinación de N números en n formas diferentes y $(N^2 - n^2) * n + 1$ resultados posibles (con números desde $(n+1)*n/2$ hasta $(2+N-n+1)*n/2$ en el conjunto de resultados. La Figura 3 ilustra la distribución de resultados de un evento BLS y la Figura 4 muestra una pantalla de muestra para este evento.
- 40 El usuario puede seleccionar un número del conjunto de resultados y realizar una apuesta si (en su opinión) la suma de los n números extraídos será 1) menor o igual; 2) mayor de igual y 3) estará en un cierto intervalo en torno al número seleccionado.
- 45 El usuario selecciona el envite para esta apuesta y acepta su selección o cancela la entrada y comienza de nuevo. El orden de la acción del usuario (selección de número, selección del tipo de apuesta y selección de envite) es libre y el usuario puede cambiar cualquiera de estas variables con la frecuencia que desee en cualquier orden hasta que acepte sus selecciones. Esta selección de usuario debe completarse antes del inicio del evento al que está apostando; cabe señalar que hay una indicación del tiempo de apuesta restante en el área de información disponible para el usuario. El usuario puede realizar más de una apuesta en el mismo evento y todas las apuestas seleccionadas se mostrarán en un área de información. La lista de cuotas se proporcionará como se ilustra, por ejemplo, en la FIG. 2. La entrada de datos de usuario para el evento principal se suspende desde el comienzo del evento (inicio de la extracción de los números con un tiempo de espera predefinido - parámetro TIEMPO DE ESPERA) hasta el final del evento (n números extraídos). Después del inicio del evento, el usuario puede seleccionar un evento secundario y seguir realizando apuestas en resultados intermedios.
- 50
- 55 Parámetros: Los conjuntos de parámetros se utilizan para configurar el comportamiento del sistema. La configuración y las tablas de resultados de los conjuntos de parámetros deben validarse y comprobarse para mantener su coherencia. La siguiente lista es un ejemplo de los parámetros utilizados en este módulo:

Nombre	Tipo	Descripción	Condición de error
TamañoPoblación	numérico	Tamaño N de población	Detener la ejecución
TamañoMuestra	numérico	Tamaño n de muestra	Detener la ejecución
CuotaMáxima	numérico	Valor máximo para cuota aceptada, no se pueden seleccionar apuestas con cuotas más altas	
MáximaGananciaÚnica	numérico	Valor máximo para una posible ganancia, no se pueden seleccionar valores que generen mayores ganancias (por ejemplo, envite para una cuota dada)	
MáximoEnviteÚnico	numérico	Valor máximo de envite en una sola apuesta	
MáximaGananciaEvento	numérico	Valor máximo para una posible ganancia, no se pueden seleccionar valores que generen ganancias más altas (por ejemplo, envite para una probabilidad dada) - verificación de apuestas contrarias	
MáximoEnviteEvento	numérico	Valor máximo de envite en una sola apuesta	
CréditoMáximo	numérico	No se aceptan valores que podrían dar como resultado una ganancia que (sumada al crédito existente) excedería el crédito máximo - verificación de la máxima ganancia posible en el evento (apuestas contrarias)	

- 5 Evento BLB: El evento BLB (BetLottoBingo) (véase la Figura 2) permite al usuario seleccionar una muestra de n números de una población de N números únicos (por ejemplo, 6 de 49). El usuario gana si sus n números seleccionados se extraen en los próximas k extracciones.
- ($n \leq k \leq K$, K número máximo de extracciones, parámetro MAX B EXTRACCIONES). El usuario simplemente selecciona los números y el envite y confirma su selección. Puede cambiar su selección o hacer apuestas adicionales. Se proporcionará la lista de cuotas (plan ganador). La Figura 4 muestra una pantalla de muestra para un evento BLB.
- 10 La entrada de usuario para el evento principal se suspende desde el comienzo del evento (inicio de la extracción de los números con un tiempo de espera predefinido - parámetro TIEMPO DE ESPERA) hasta el final del evento (n números extraídos). Puede haber una ganancia especial si ninguno de los números seleccionados por el usuario se extrae después de que K-n extracciones.
- 15 Evento BLR El evento BLR (BetLottoRoulette) permite al usuario seleccionar una muestra de n números (números individuales o líneas/patrón en la "tabla de apuestas") de una población de N números únicos (por ejemplo, N = 49 o N = 36, n es variable). El usuario gana si se saca uno de sus números seleccionados en la próxima extracción. Como no hay reemplazo de los números extraídos, las cuotas para cada nueva extracción varían según las nuevas probabilidades y se volverán a calcular después de cada número extraído. Una posible presentación de los números que el usuario puede seleccionar es un diseño similar a una mesa de ruleta. El usuario puede seleccionar números del 1 al 36 o selecciona "mayor que 36" que reemplaza el "campo de apuesta cero" en la mesa si la población (N) de los números es mayor que 36 (por ejemplo, 49).
- 20
- 25 La entrada de datos de usuario para el evento principal se suspende desde el comienzo del evento (inicio de la extracción de los números con un tiempo de espera predefinido - parámetro TIEMPO DE ESPERA) hasta el final del evento (n números extraídos).
- 30 Evento BLHL: El evento BLHL (BetLottoHiLo) permite al usuario apostar durante los sorteos del evento principal en el siguiente número extraído. El usuario puede seleccionar: 1) Mayor que un número dado; 2) Menor que un número dado; 3) Igual que un número dado. El último número extraído es una sugerencia para la siguiente apuesta HI-LO,

pero el usuario puede cambiar este número a cualquier número que seleccione dentro del intervalo de números dado. No se aceptan apuestas imposibles (básicamente, apuestas con una probabilidad cero). Por ejemplo: 1) Una coincidencia exacta de un número ya extraído; 2) apuestas inferiores a 1 o el número más bajo posible y 3) apuestas superiores a N o el número más alto posible. Las apuestas con cuotas inferiores a un valor dado (por ejemplo, el parámetro TASA DE PAGO MIN DE 1,25) tampoco estarán disponibles. La Figura 6 muestra una pantalla de muestra para un evento BLHL.

10 Haciendo referencia a la FIG. 7 se muestra una visión general del presente sistema 100. El sistema comprende servidores centrales 102 conectados a servidores de sorteo 103 que, a su vez, pueden conectarse a casinos 104 a través de una conexión de enlace ascendente 105 o de enlace descendente 122. Los servidores centrales 102 también pueden conectarse a casinos 104, salones recreativos 107 o casas de apuestas 108 a través de un túnel VPN 106. La conexión también puede establecerse a través de la red Internet pública 109. Para crear la conexión entre el usuario y el sistema 100, el usuario puede usar iPads 112, teléfonos inteligentes 113, ordenadores portátiles 114, ordenadores de escritorio 115 y dispositivos similares.

15 La Figura 8 ilustra una configuración alternativa del sistema general 100 que incluye terminales de lotería 116, terminales de aceptación 117 y dispositivos de apuestas OTC 119. El enlace ascendente 105 también puede implicar un receptor vía satélite 122 con un controlador de sitio 123 y una red de sitio 124. Los servidores también pueden incluir un servidor de aceptación local 125. En esta implementación, los servidores centrales 102 se intercomunican con los terminales de lotería 116, los terminales de aceptación 117 y los dispositivos de apuestas OTC 119 a través de un túnel VPN que se comunica con la red de sitio 124. Se proporciona un mecanismo de comunicación alternativo mediante el uso de servidores de sorteo 103 que son una conexión de enlace descendente y de enlace ascendente vía satélite 105 con el controlador de sitio 123 que se comunica a través de cableado con los dispositivos finales como se muestra.

20 Finalmente, también es posible organizar diferentes eventos/apuestas/juegos al mismo tiempo en el mismo evento de sorteo. Hay varias formas de realizar esta posibilidad, pero una alternativa sería en diferentes dispositivos (por ejemplo, dos máquinas tragaperras diferentes dispuestas una al lado de la otra) o incluso en la misma máquina (por ejemplo, tecnología de pantalla dividida). Se puede jugar cualquier evento/apuesta/juego, por ejemplo, BLB (BetLottoBingo) y BLR (BetLottoRoulette) al mismo tiempo según el mismo sorteo físico. Además, la Fig. 9 y la Fig. 10 muestran una vista de representación de la pantalla de evento BetLottoRoulette y en la Fig. 10a se muestra una representación esquemática del evento BetLotto, donde la flecha 1 indica el historial de bolas ya extraídas durante una ronda, la flecha 2 indica las cuotas para apostar por un solo número y la flecha 3 muestra las cuotas para apostar por una columna. Además, se muestran diferentes cuotas ya que algunos números ya faltan (probabilidad diferente). La flecha 4 muestra las cuotas de apuestas por una fila y la flecha 5 está vinculada a la ficha que representa dinero. La forma en que un usuario mueve la ficha hacia un número, fila, columna, es la forma de apostar.

Además, el procedimiento de juego de cuotas fijas puede comprender las etapas de:

40 - seleccionar, por parte de un usuario, un conjunto de números en un dispositivo de apuestas y después
 - seleccionar un envite para el conjunto de números en el dispositivo de apuestas y después
 - confirmar el conjunto de números y el envite en el dispositivo de apuestas. Este procedimiento de juego puede comprender además, junto a otras etapas, una o más de las siguientes etapas:

45 suspender la interacción del usuario con el dispositivo de apuestas hasta el final del sorteo de evento secundario y/o transmitir una notificación de los resultados del sorteo de evento secundario al dispositivo de apuestas desde el dispositivo de sorteo de cuotas fijas y reanudar el funcionamiento normal en el dispositivo de apuestas y/o

50 un dispositivo de apuestas en comunicación cooperativa con un dispositivo de sorteo de cuotas fijas en comunicación cooperativa con un dispositivo de generación de números aleatorios, donde el dispositivo de generación de números aleatorios produce un evento principal y un evento secundario;

55 un servidor de autorización en comunicación cooperativa con el dispositivo de sorteo de cuotas fijas y también en comunicación cooperativa con un servidor de base de datos y un centro de autorización de crédito.

60 El sistema de juego de cuotas fijas también se puede configurar de modo que se proporcione un dispositivo de aplicación web en comunicación cooperativa con el dispositivo de sorteo de cuotas fijas. El sistema de juego de cuotas fijas puede comprender además un dispositivo administrador en comunicación cooperativa con el servidor de base de datos y una interfaz de agente en comunicación cooperativa con el servidor de base de datos.

REIVINDICACIONES

1. Un sistema de juego de cuotas fijas (100) donde los clientes pueden apostar por números con cuotas fijas, que comprende:

 - 5 - los siguientes servidores: un servidor de base de datos (DB), un servidor de aceptación de juegos (110); un servidor de autenticación (230) y un servidor de terminal de apuestas;
 - 10 - un módulo de servidor de aceptación (101), un módulo de servidor de autenticación (200) que comprende el servidor de autenticación (230), utilizado para identificar y autorizar que los dispositivos y clientes se conecten al sistema de juego, mientras que el sistema está configurado de manera que cada dispositivo cliente tenga que conectarse al servidor de autenticación (210) a través del módulo de servidor de aceptación (101) donde se identifica y se pasan parámetros específicos de dispositivo al dispositivo, donde el servidor de aceptación de juego (110) está adaptado para comunicarse para la autenticación y verificación de crédito de datos del usuario con el
 - 15 servidor de autenticación (230) mediante el cual el servidor de autenticación (210) está conectado, a través de una interfaz de autorización de crédito (220), con centros de autorización de tarjeta (CA1 .. CAn) para la validación de tarjetas;
 - 20 - un módulo de aplicación web (800) para jugadores web que se comunica con el servidor de aceptación de juego (110) del módulo de servidor de aceptación (101) para la autenticación desde el módulo de servidor de autenticación (200);
 - un módulo de administración (400), que está configurado para gestionar todas las tareas administrativas requeridas para hacer funcionar el sistema (100);
 - una interfaz web de agente (500) configurada para proporcionar a los agentes la posibilidad de acceder a sus datos y ofrece algunas posibilidades de configuración;
 - 25 - un módulo de aplicación de mostrador (600) configurado para vender un CRÉDITO a los clientes;
 - un módulo de dispositivo de apuestas (700) en comunicación cooperativa con el servidor de aceptación de juego (110) en comunicación cooperativa con un dispositivo de generación de números aleatorios (300) que tiene un generador de números aleatorios (310) que está en comunicación con el módulo de servidor de aceptación (101) y que también está en comunicación con una interfaz de generador de números aleatorios RGI que se conecta a un animador (320), donde el dispositivo de generación de números aleatorios (300) produce un evento principal y
 - 30 un evento secundario,
 - y donde el módulo de servidor de aceptación (101) comprende un servidor de aceptación de juego (110) y una interfaz de generador de números aleatorios (130), donde el servidor de aceptación de juego (110) está conectado con el generador de números aleatorios a través de la interfaz de generador de números aleatorios (130) para comunicarse con el generador de números aleatorios (310) del dispositivo de generación de números aleatorios
 - 35 (300);
 - un módulo de servidor de terminal de apuestas (900) conectado al servidor de aceptación de juego (110) del módulo de servidor de aceptación (101).

2. El sistema de juego de cuotas fijas según la reivindicación 1, en el que el dispositivo de generación de

40 números aleatorios produce números a partir de un grupo de eventos principales que consisten en: una apuesta por una suma de números extraídos, n números dentro de una muestra de k números de una población de K números, y n números no extraídos después de K-n números extraídos (quedan n números).

3. El sistema de juego de cuotas fijas según la reivindicación 1 o 2, en el que el dispositivo de generación

45 de números aleatorios es de un grupo de dispositivos que consiste en: un dispositivo mecánico, un dispositivo de lotería, un dispositivo electrónico de generación de números aleatorios, un dispositivo local, un dispositivo remoto, un dispositivo local mecánico, un dispositivo remoto mecánico, un dispositivo local de lotería, un dispositivo remoto de lotería, un dispositivo electrónico local de generación de números aleatorios y un dispositivo electrónico remoto de

50 generación de números aleatorios.

4. El sistema de juego de cuotas fijas según al menos una de las reivindicaciones 1 a 3, en el que un usuario selecciona números de un grupo que consiste en: un número siguiente extraído más alto, un número siguiente extraído más bajo, un número siguiente extraído igual, menor que o igual a un número, mayor que o igual a un número

55 y un intervalo de valores en torno a un número seleccionado.

5. El sistema de juego de cuotas fijas según al menos una de las reivindicaciones 1 a 4, en el que el módulo de dispositivo de apuestas (700) es de un grupo de dispositivos que consiste en: una máquina tragaperras, gabinetes de tipo "slant top", terminales de aceptación de apuestas, dispositivos conectados a Internet, dispositivos móviles, teléfonos inteligentes, tabletas y dispositivos basados en navegador.

60

6. El sistema de juego de cuotas fijas según al menos una de las reivindicaciones 1 a 5, en el que el evento principal es de un grupo de eventos que consiste en: un BLB BetLottoBingo, un BLHL BetLottoHiLo y un BLR

BetLottoRoulette.

7. El sistema de juego de cuotas fijas según al menos una de las reivindicaciones 1 a 6, en el que el evento secundario es de un grupo de eventos que consiste en: un BLB BetLottoBingo, un BLHL BetLottoHiLo y un BLR BetLottoRoulette.
8. Un procedimiento de juego de cuotas fijas llevado a cabo por el sistema de juego de cuotas fijas (100) según la reivindicación 1, que comprende las etapas de: seleccionar, por parte de un usuario, un conjunto de números en un dispositivo de apuestas y después seleccionar un envite para el conjunto de números en el dispositivo de apuestas y después confirmar el conjunto de números y el envite en el dispositivo de apuestas.
9. El procedimiento de juego de cuotas fijas según la reivindicación 8, que comprende además la etapa de: cambiar la selección del conjunto de números.
10. El procedimiento de juego de cuotas fijas según al menos una de las reivindicaciones 8 a 9, que comprende además la etapa de: cambiar la selección del envite.
11. El procedimiento de juego de cuotas fijas según al menos una de las reivindicaciones 8 a 10, que comprende además la etapa de: cambiar la selección del conjunto de números y la selección del envite.
12. El procedimiento de juego de cuotas fijas según al menos una de las reivindicaciones 8 a 11, que comprende además la etapa de: suspender la interacción del usuario con el dispositivo de apuestas hasta el final del sorteo del evento principal.
13. El procedimiento de juego de cuotas fijas según al menos una de las reivindicaciones 8 a 12, que comprende además la etapa de: transmitir una notificación de resultados del sorteo del evento principal al dispositivo de apuestas desde el dispositivo de sorteo de cuotas fijas.
14. El procedimiento de juego de cuotas fijas según al menos una de las reivindicaciones 8 a 13, que comprende además la etapa de: recibir una entrada de usuario de un evento secundario en el dispositivo de apuestas.
15. El procedimiento de juego de cuotas fijas según al menos una de las reivindicaciones 8 a 14, en el que el evento secundario es de un grupo de eventos que consiste en: un número siguiente extraído más alto, un número siguiente extraído más bajo y un número siguiente extraído idéntico.

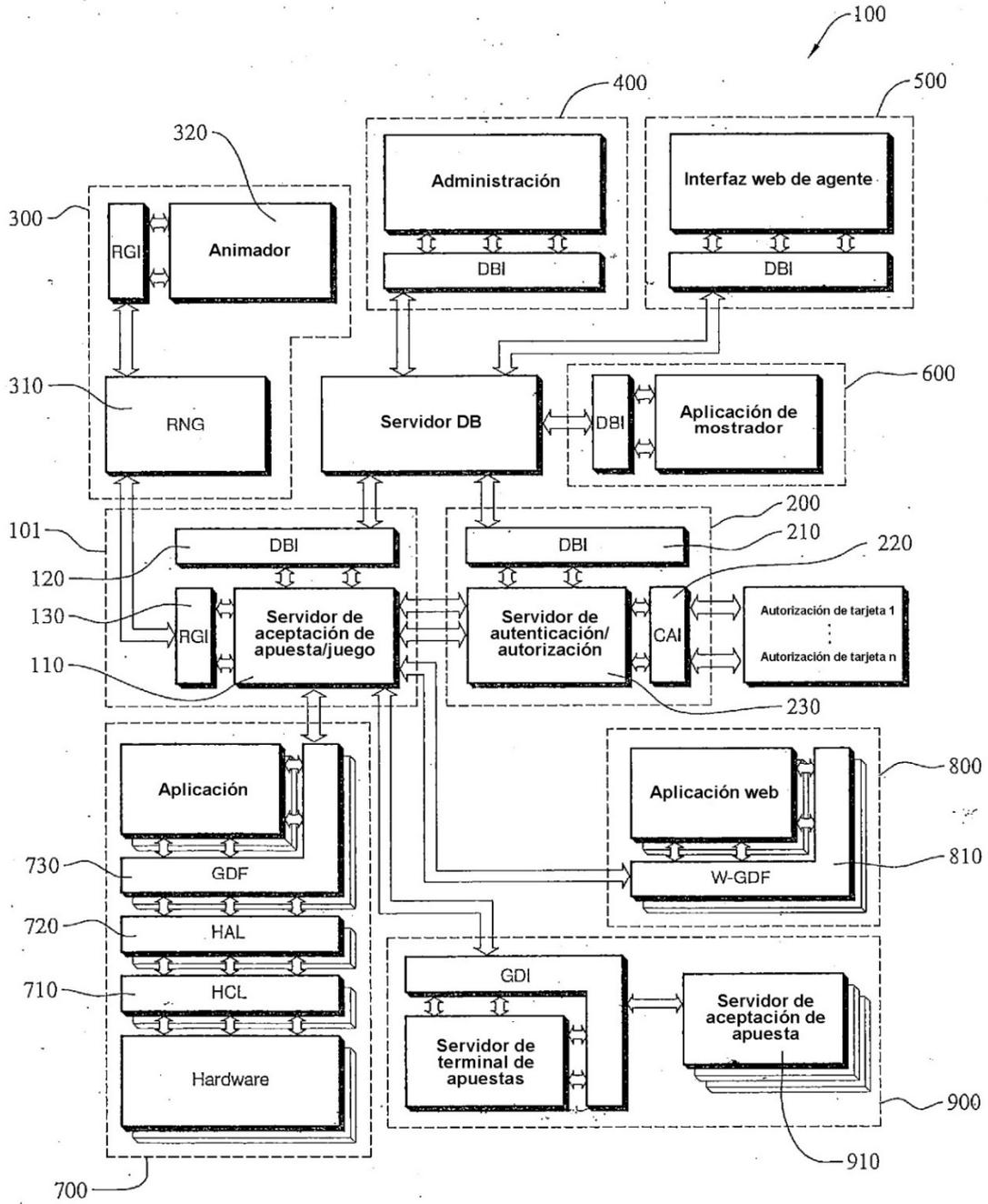


FIG. 1

Bolas	Premio
Perdedores	0
5 tras 25	5
25	10
24	15
23	20
22	30
21	40
20	50
19	60
18	70
17	80
16	90
15	100
14	200
13	300
12	400
11	500
10	1,000
9	2,500
8	5,000
7	10,000
6	100,000

FIG. 2

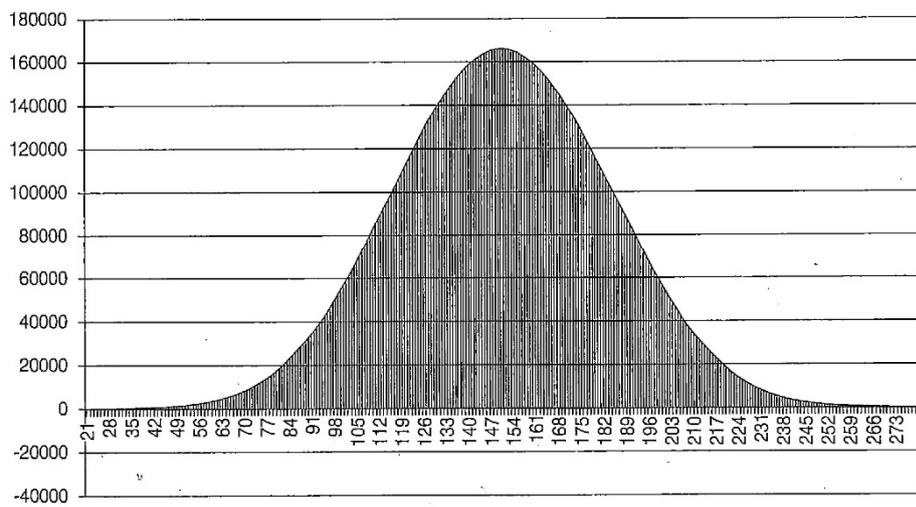


FIG. 3

CANCELAR

INTERVALO DE NÚMEROS
 MENOR O IGUAL 3 7 11 MAYOR O IGUAL

OK

ODDS 12.07

145146147148149150151152153154155

DISCO	NÚMEROS DE PREDICIÓN	INTERVALO	GANANCIA	ENVITE
1st	<input type="text"/>	100 <small>MENOR O IGUAL</small>	£ 14.95	£1.00 <input type="button" value="+"/> <input type="button" value="-"/> <input type="button" value="X"/>
2nd	199,200,201	3 <small>MENOR O IGUAL</small>	£ 83.37	£1.00 <input type="button" value="+"/> <input type="button" value="-"/> <input type="button" value="X"/>
3rd	202,203,204,205,206,207,208,209,210,211,212	11 <small>MENOR O IGUAL</small>	£ 34.77	£1.00 <input type="button" value="+"/> <input type="button" value="-"/> <input type="button" value="X"/>
4th	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="button" value="+"/> <input type="button" value="-"/> <input type="button" value="X"/>

AYUDA
CREDITO
197.00

CANCELAR
ENVITE TOTAL
3.00

FIG. 4

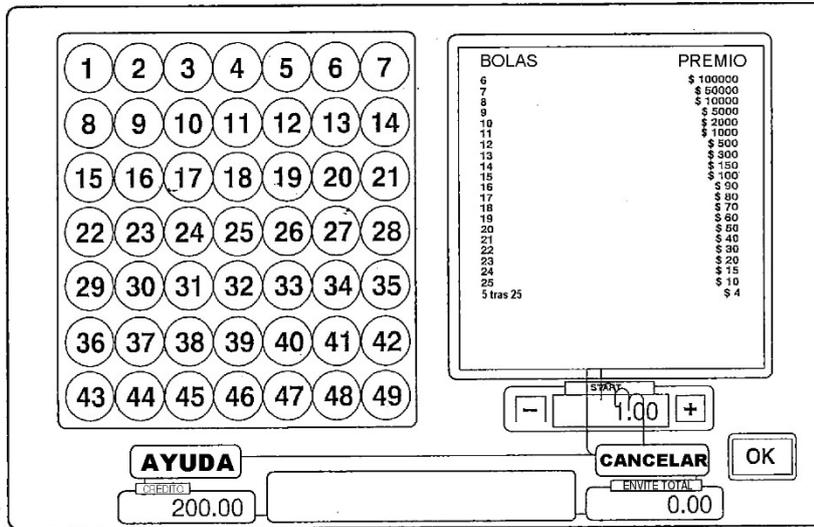


FIG. 5

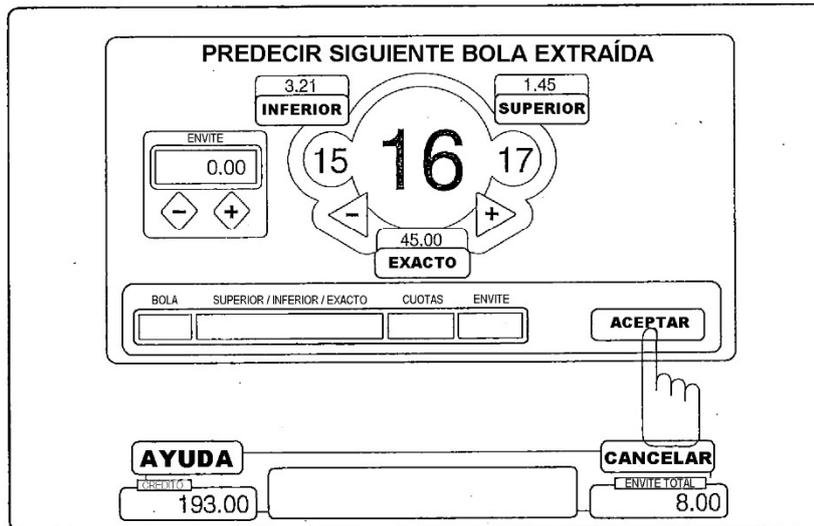


FIG. 6

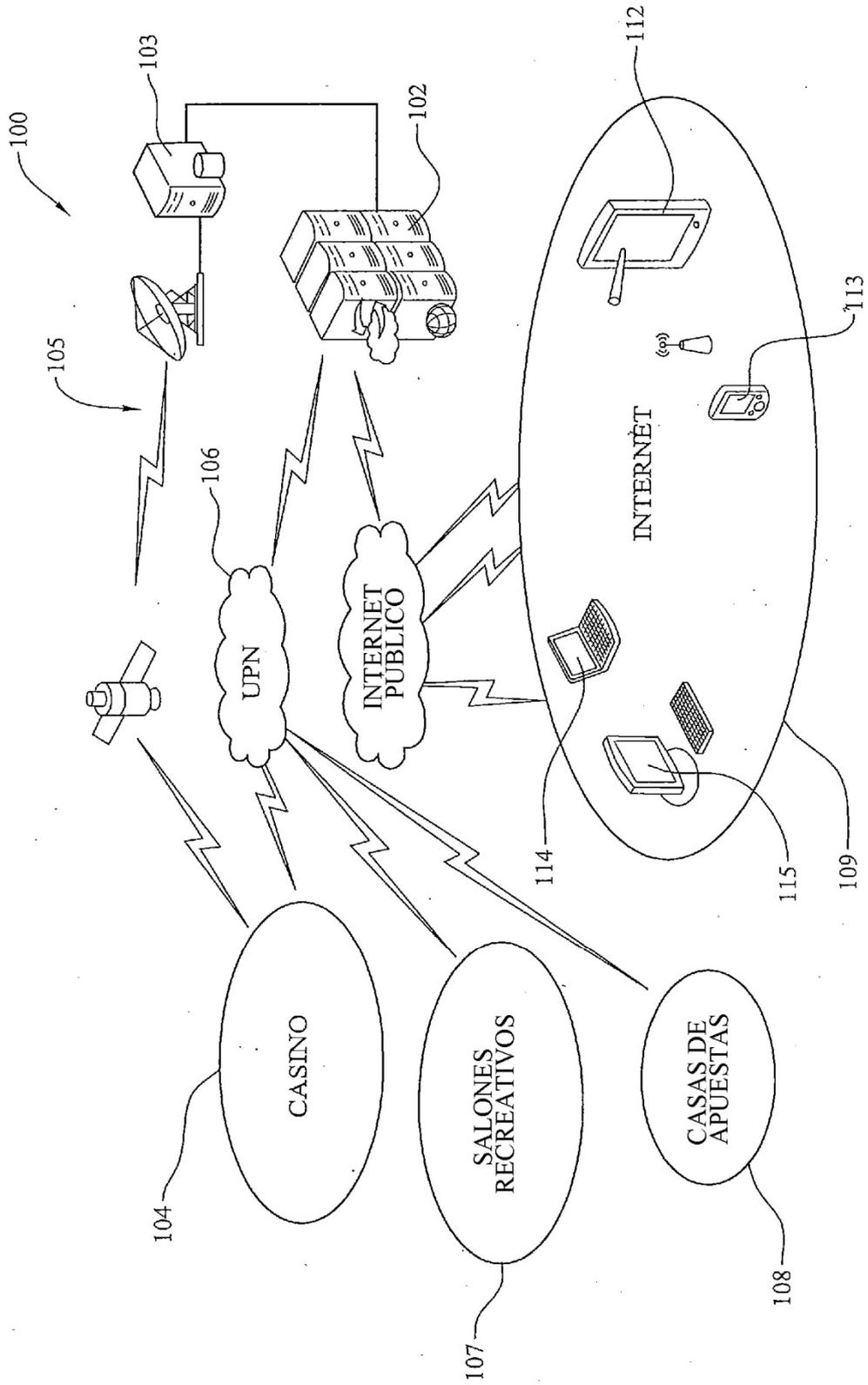


FIG. 7

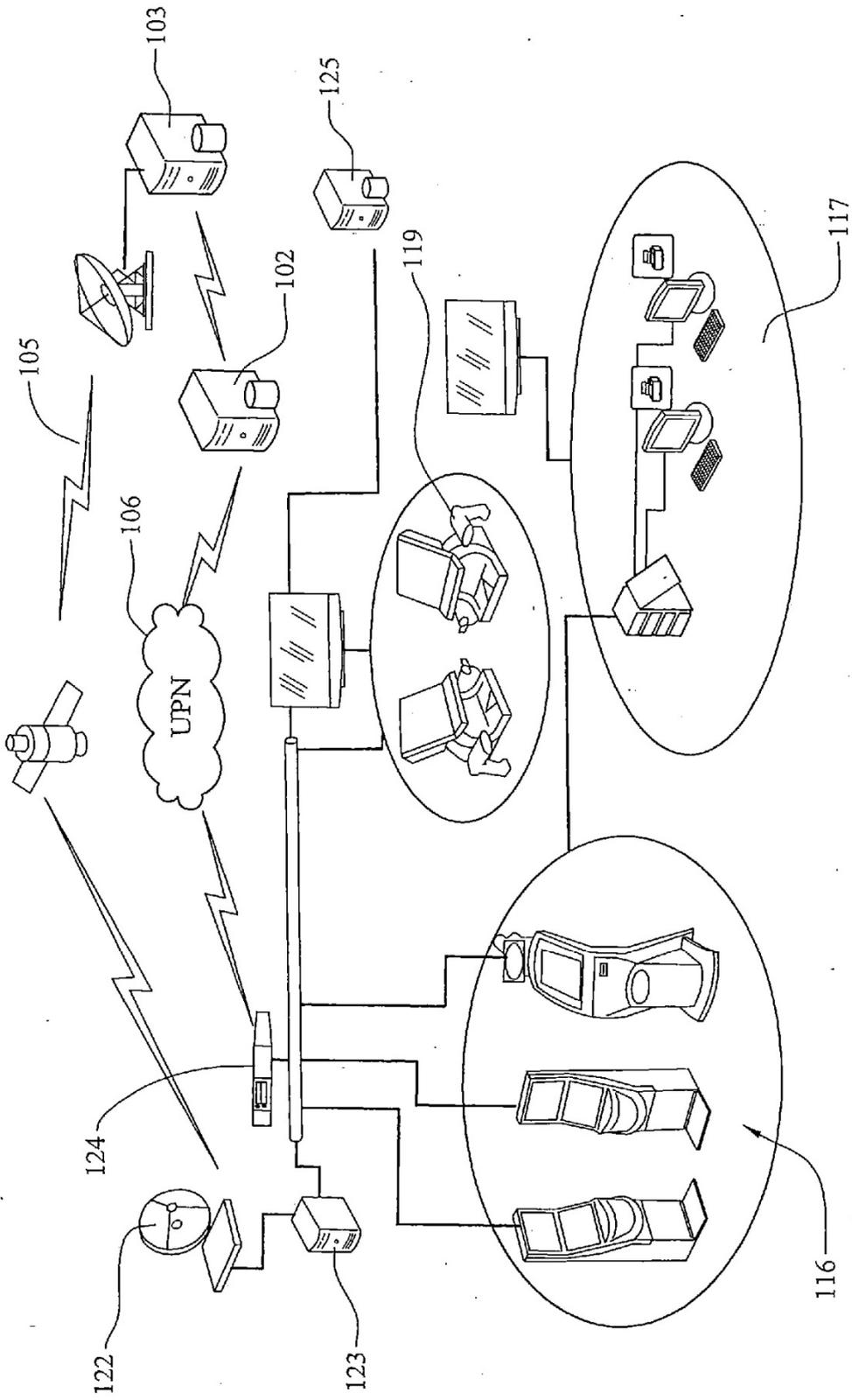


FIG. 8

25 40 32 02 47 30 12 10 33 49

SIGUIENTE BOLA EN 00:02

APUESTA

MIN: € 0.20
MÁX: € 49
DETALLES >

LOTTO

ÚNICO X36

x 3.6

37 - 49

	x18	x12	x12	x36	x12	x12	x18	x12	x12	x18	x36	x36	x12	x12	
	1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34			x 4
	2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35			x 4
	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36			x 4

0.1

0.5

1

5

10

25

NUEVA APUESTA

ENVITE TOTAL: 0€

BORRAR ÚLTIMA APUESTA

BORRAR TODO

Fig. 9

SIGUIENTE BOLA EN 00:02

1 APUESTA

MIN: € 0.20
MÁX: € 49

DETALLES >

ÚNICO X36

25 40 32 02 47 30 12 10 33 49

2 LOTTO

3

4

x 3.6
37 - 49

	x18	x12	x36	x12	x18	x12	x18	x36	x36	x12	
1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34
2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35
3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36

x4

x4

x4

5

0.1

0.5

1

5

10

25

NUEVA APUESTA

ENVITE TOTAL: 0€

BORRAR ÚLTIMA APUESTA

BORRAR TODO

Fig. 10