

Industria y Comercio
SUPERINTENDENCIA

Delegatura de Propiedad Industrial
División de Nuevas Creaciones

PCT
SOLICITUD
PATENTE DE INVENCION

21. EXPEDIENTE No.

05-11238

54. TITULO

APARATO PARA JUGAR JUEGOS DE ORDEN INVERSO

51. CLASIFICACION INTERNACIONAL

71. SOLICITANTE

Gerald DUHAMEL

DOMICILIO

Drummondville, Quebec, Canadá

74. APODERADO

EMILIO FERRERO

C.C. 438,019 de Usaquén.

22. BOGOTA, D.C.,

**Industria y Comercio**

SUPERINTENDENCIA

PETITORIO

SUPERINDUSTRIA Y COMERCIO

Indicacion : 05111238 00000000 Folios: 35
Fecha (AMD): 2005-11-01 17:00:12
Tramite : 011 PCT-PAYENT 376 PAGE NACI 411 PRESENTAC
Dependencia: 2000 DIVISION DE NUEVAS CREACIONES

ción

**FORMULARIO UNICO DE SOLICITUD DE PATENTE
PCT
ENTRADA EN FASE NACIONAL****SOLICITUD DE:****1**☒ Patente de Invención.☐ Patente de Modelo de Utilidad.☒ Capítulo I.☐ Capítulo II.**2****SOLICITANTE
(71)**Nombre: **Gérald DUHAMEL**Dirección: 220, Antonio Barrette Str.
Drummondville,
Québec J2C 6S1
CanadáDomicilio: Drummondville, Québec
Canadá**IDENTIFICACIÓN**

C.C.

☐

NIT

☐

C.E.

☐

Otro

☐

Cual

Número

3**REPRESENTANTE
O APODERADO**Nombre: **EMILIO FERRERO**

Dirección: Carrera 4ª. No. 72-35

Teléfono: 347 38 11

Fax: 211 86 50

E-mail: clientes@camvp.com.

Domicilio: Bogotá, Colombia.

IDENTIFICACIÓN

C.C.

☒

NIT

☐

C.E.

☐

Otro

☐

Cual

Número 438.019 T.P 31.929**4****INVENTOR (ES)
(72)****Gérald DUHAMEL**220, Antonio Barrette Str.
Drummondville,
Québec J2C 6S1
Canadá**5****PCT (86)**Solicitud Internacional No. PCT/CA2003/000466Fecha: 1 de abril de 2003Publicación Internacional No. WO 2004/088550 A2Fecha: 14 de octubre de 2004**6****TÍTULO (54)** APARATO PARA JUGAR JUEGO DE ORDEN INVERSO**7****Clasificación Internacional (51)** G06F 17/60**8****Prioridad**SI ☐ NO ☒

(33) País de Origen

(32) Fecha

(31) Número de Solicitud

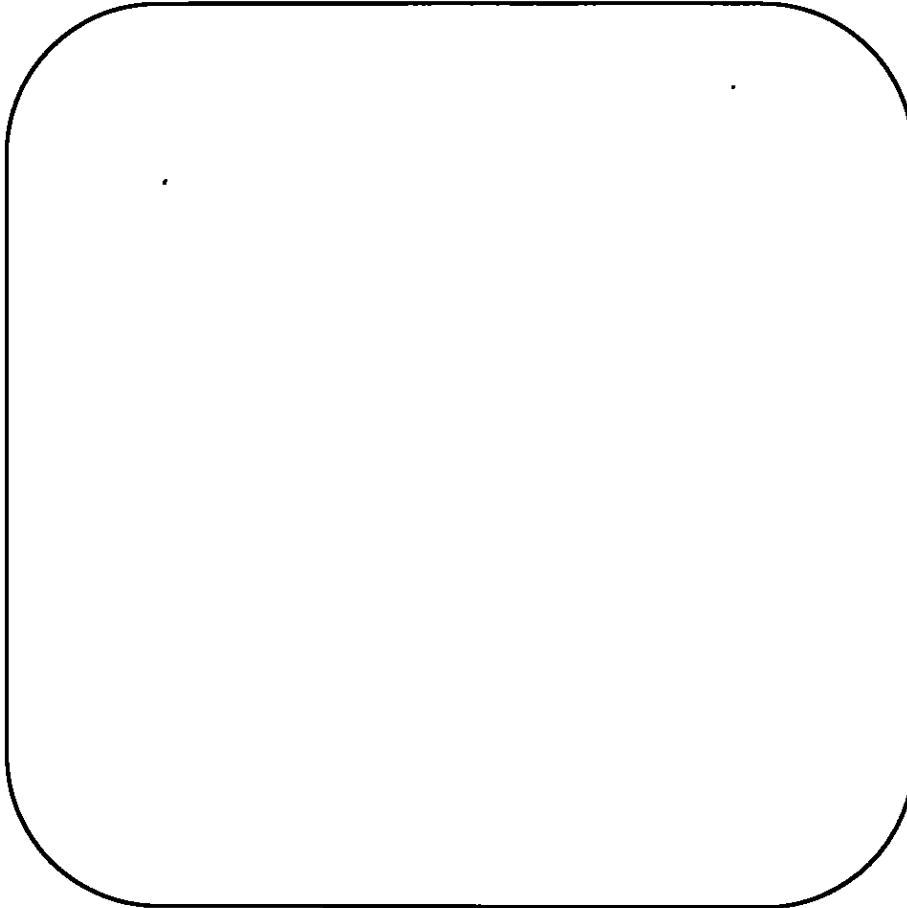
9**Comprobante de pago No.:** 05-83.435**Fecha:** 1 de noviembre de 2005

10

Anexos:

- ☒ Comprobante de pago de la tasa de presentación de la solicitud por \$ 443.000.00.
- ☐ Comprobante de pago por reivindicación de prioridad.
- ☐ Documento que acredita la existencia y representación legal cuando el solicitante sea persona jurídica.
- ☐ Poderes, si fuere el caso.
- ☐ Documento de cesión del inventor al solicitante o a su causante.
- ☐ Declaraciones.
- ☒ Copia de la solicitud internacional. (Resumen, descripción, reivindicaciones, dibujos)
- ☒ Traducción de la solicitud internacional al castellano. (Resumen, descripción, reivindicaciones, dibujos)
- ☐ Copia del examen preliminar efectuado por la IPEA.
- ☐ Traducción del examen preliminar efectuado por la IPEA.
- ☐ De ser el caso, copia del contrato de acceso.
- ☐ De ser el caso, documento que acredite la licencia o autorización de uso de conocimientos tradicionales de las comunidades indígenas.
- ☐ De ser el caso, certificado de depósito del material biológico.
- ☐ Arte final 12x12
- ☐ De ser el caso, información sobre otras solicitudes de patente o títulos obtenidos en el extranjero por el mismo titular o su causante, relacionadas parcial o totalmente con la invención de esta solicitud.
- ☒ Otros: VER HOJA DE DOCUMENTOS ANEXOS

11

FIGURA CARACTERÍSTICA

12

Solicito la concesión de la patente,

NOMBRE:

EMILIO FERRERO

FIRMA:

C.C. 438.019 de Usaquén T.P. 31.929

ZCA

X3

DOCUMENTOS ANEXOS

1. ☒ **Publicación Internacional WO 2004/088550 A2**

Descripción:

Páginas 8 en el idioma original

Páginas 13 en español

Reivindicaciones: Número (s) 27

Figuras: Número (s) 4

2. ☒ **Correcciones según el Artículo 19 y respuesta a la notificación de remisión del Reporte de Búsqueda Internacional (ISR) o la Declaración.**

3. ☒ **Extracto de publicación.**

(19) World Intellectual Property
Organization
International Bureau



(43) International Publication Date
14 October 2004 (14.10.2004)

PCT

(10) International Publication Number
WO 2004/088550 A2

(51) International Patent Classification⁷: **G06F 17/60**,
1900, G07C 15/00

(21) International Application Number:
PCT/CA2003/000466

(22) International Filing Date: 1 April 2003 (01.04.2003)

(25) Filing Language: English

(26) Publication Language: English

(71) Applicant and

(72) Inventor: DUHAMEL, Gérald [CA/CA]; 220, Antonio
Barette St., Drummondville, Québec J2C 6S1 (CA).

(74) Agent: OGILVY RENAULT; Suite 1600, 1981 McGill
College Avenue, Montréal, Québec H3A 2Y3 (CA).

(81) Designated States (*national*): AE, AG, AL, AM, AT, AU,
AZ, BA, BB, BG, BR, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU,
CZ, DE, DK, DM, DZ, EC, EE, ES, FI, GB, GD, GE, GH,
GM, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KH, KG, KP, KR, KZ, LC,
LK, LR, LS, LT, LU, LV, MA, MD, MG, MK, MN, MW,
MX, MZ, NI, NO, NZ, OM, PH, PL, PT, RO, RU, SC, SD,
SE, SG, SK, SL, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, UZ,
VC, VN, YU, ZA, ZM, ZW.

(84) Designated States (*regional*): ARIPO patent (GH, GM,
KE, LS, MW, MZ, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW),

Eurasian patent (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM),
European patent (AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE,
ES, FI, FR, GB, GR, HU, IE, IT, LU, MC, NL, PT, RO,
SE, SI, SK, TR), OAPI patent (BF, BJ, CF, CG, CI, CM,
GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

Declaration under Rule 4.17:

— as to applicant's entitlement to apply for and be granted
a patent (Rule 4.17(ii)) for the following designations AE,
AG, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BY, BZ, CA, CH,
CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DZ, EC, EE, ES, FI,
GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG,
KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, MA, MD, MG, MK,
MN, MW, MX, MZ, NI, NO, NZ, OM, PH, PL, PT, RO, RU,
SC, SD, SE, SG, SK, SL, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG,
UZ, VC, VN, YU, ZA, ZM, ZW, ARIPO patent (GH, GM,
KE, LS, MW, MZ, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), Eurasian
patents (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), European
patents (AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR,
GB, GR, HU, IE, IT, LU, MC, NL, PT, RO, SE, SI, SK, TR),
OAPI patent (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW,
ML, MR, NE, SN, TD, TG)

Published:

— with declaration under Article 17(2)(a); without abstract;
title not checked by the International Searching Authority

For two-letter codes and other abbreviations, refer to the "Guid-
ance Notes on Codes and Abbreviations" appearing at the begin-
ning of each regular issue of the PCT Gazette.

(54) Title: REVERSE-ORDER GAME PLAY APPARATUS

(57) Abstract:

WO 2004/088550 A2

PL

Reverse-Order Game Play Apparatus

Field of the Invention:

The invention is a method and a system for playing a game lying between a common-draw live game and an instant game. Furthermore, such a method and system may take advantage of the down time reserved to the sale of tickets in a live game.

Background of the Invention:

Keno, state lotteries and other kinds of live games are well known and very popular. Players purchase tickets during a purchase period to participate in the game. The tickets identify a number, numbers or symbols. A scheduled draw is completed that allows players to compare the numbers or symbols on their tickets to the draw result; which may result in a prize or award being won.

Instant games are also well known. In practice, players purchase tickets containing concealed information. The tickets are manufactured with the game outcome predetermined and identified on the tickets. Once a ticket is bought, players can reveal its information and determine its value. When tickets bear winning information, players can redeem tickets for prizes. Instant games are played either in paper or electronic versions.

US patent 5,265,880 to Maksymek describes a game using a draw of 48 to 55 bingo balls prior to the sale of bingo cards having concealed numbers. The draw information is known to players at the time of purchasing the cards. Once the draw is completed, players uncover the bingo numbers to compare them to the draw to determine the occurrence of a "cover-all" or "black out". If the comparison between a player's card and the draw results in a "cover all", the player wins the prize. A new draw is done when a predetermined time has elapsed, regardless of the occurrence of a cover-all.

Objects of the Invention:

One object of the invention is to benefit from the "downtime" occurring between two draws in a game having a regular or predetermined draw schedule to sell concealed electronic tickets that can be compared to a draw to evaluate prizes. The "downtime" may be scheduled by an external-game draw schedule, by prescheduled draws applied exclusively to the actual game, or by non-



scheduled draws applied exclusively to the actual game and wherein a new draw is triggered by the occurrence of a particular event.

An object of the invention is to provide a game wherein the outcome of a game depends on a result generated for and shared by a plurality of players, wherein the game has the advantage of being played as an instant game independently of the fact that a game lasts for a significant period.

Another object of the invention is to take advantage of the confidence created by a regulated or closely monitored game to provide a new game offering the desired level of confidence to players.

Another object of the invention is to create an increased level of confidence via the generation of concealed electronic cards before, and independently of, the draw used to determine play outcomes.

Another object of the invention is to provide system and gaming apparatuses that are suitable for the playing of such game.

Another object of the invention is to provide a system providing monitoring and communication between the different means of the system.

Another object of the invention is to provide the requisite system for good monitoring and auditing of the playing of such game.

Still, one secondary object of the invention is to allow players to have a variety of play options when possible; such as the ones available in a live game or electronic game of the same kind. For instance, in a keno game, players could choose to purchase cards containing from three to ten concealed numbers. The value of the potential prizes would vary accordingly.

Another object of the invention is to provide a system that is not prejudicial to the main live game when it depends from such live game. Rather, the system may profit of the downtime between draws without influencing live-game ticket sales.

87

Summary of the Invention:

According to these objects, the invention consists in a method and particularly a system for the play of an instant game based on the outcome of a game that is determined before the play of the instant game. The game is processed via the sale of concealed tickets bearing game indicia; wherein determination of the outcome depends on revealing ticket information.

The method for the play of such an instant game includes the following steps:

- Monitoring, registering and/or generating a draw result.
- Signaling a start-distribution period.
- Distributing upon request concealed tickets to players, wherein the determination of the ticket outcome depends on the comparison between the ticket information and the draw.
- Awarding prizes to winning players according to the comparison result.
- Stopping the distribution of concealed tickets (and therefore the actual game) when at least one of the following situations occurs: scheduled game-end, or event corresponding to an end criterion.
- Idling the system until a new game-start signal and draw result are received (which may be instantaneous), which triggers the start of the distribution of new concealed tickets active for and only for the new game.

The typical system for the play of such a game may be composed of a game server, a plurality of gaming apparatuses and a network maintaining communication between the apparatuses and the game server. Within that configuration, the game server maintains central information and distributes information upon demand from apparatuses. On the other hand, the apparatuses allow the play of the game.

For a disclosure purpose, the invention is hereby illustrated via two distinctive applications: a system depending on an external scheduled live-game wherein the concealed electronic tickets are randomly generated upon request; and a system with self-managed draw schedule wherein a population of tickets are already present on the game server and consumed upon request. The latter system has the advantage of offering a monitoring of distributed tickets with a method of preventing a ticket to be distributed twice during a single game.

Nevertheless, the environment of play and the form of the concealed ticket used for that play are not limited to the above-described systems; paper or electronic ticket formats may be used, the

play environment may be a raw environment requiring almost only human resources or even an electronic environment wherein almost no human resources are required. Even the type of live game does not limit the invention; the game providing draw results may vary from a self-managed draw system, to a local keno game, and even to a state or national lottery game.

The invention also provides a computer program product for the play of an instant game wherein play evaluation depends on comparison between instant-game ticket information and draw information, the draw information being common to a plurality of instant-game tickets, the program product including program instructions for registering draw information in a draw storage medium, providing instant-game ticket information upon request, providing a Graphical User Interface (GUI) providing requisite environment for players' inputs, outputs, and a game representation comprising ticket information and draw information, evaluating instant-game ticket value via comparison of instant-game ticket information to draw information in order to resolve ticket value, wherein a winning instant-game ticket results in one of a plurality of ticket values, awarding instant-game ticket value; and switching to a new game upon occurrence of an end-game criterion.

Brief Description of the Drawings:

These and other aspects and advantages of the present invention will become better understood in light of the following detailed description of preferred embodiments with reference to the accompanying drawings, in which:

Figure 1 is a schematic representation of a gaming system according to the first embodiment;

Figure 2 is a flow chart illustrating the steps of the current method;

Figure 3 is a block diagram representing components of the system according to the first embodiment; and

Figure 4 is a block diagram representing components of the system according to the second embodiment.

Detailed Description of the Preferred Embodiments:

As stated, the invention consists in a system and method for the play of a game related to an instant game but depending on an outcome of a live game. For explanation purposes, the first embodiment uses a live keno game played in a casino.

First Embodiment:

Keno games are usually played via buying tickets. Players select from three (3) to ten (10) numbers on a keno ticket bearing eighty (80) numbers. Players register their keno ticket at a register counter against a fixed fee. At a scheduled time, a draw of twenty (20) numbers is completed. Players compare their numbers to the draw. When the quantity of matches between the player's numbers and the draw corresponds to a winning criterion, the player redeems his ticket for his prize.

The invention, to profit of the time between two draws (wherein players usually buy at most a few tickets), uses electronic concealed tickets sold on electronic gaming apparatuses. When receiving one ticket, a player reveals the concealed information, compares the ticket information to the last draw, and may redeem the ticket based on a winning comparison.

A short time before a scheduled draw, the ticket sale ends to prevent confusion regarding the ticket/draw combination. In addition, draw (or game) identification is provided on the tickets to prevent the redemption of a wrong ticket/draw combination.

The preferred environment for the play of such game is via electronic gaming apparatuses. These apparatuses are maintained in communication by a network with a game server and live keno system.

Figure 1 illustrates the gaming system. The keno system 50 provides keno outcomes. On the other hand, the system of the invention is composed of a central controller 55 managing central information and in communication with a plurality of gaming apparatuses 60 wherein players may play the game.

Figure 2 provides a schematic illustration of the requisite steps for the play of such game. When a keno draw is completed, the live keno system transmits the draw result to the game server, which transmits the draw information 70 plus a start-distribution signal 72 to the gaming apparatuses. At this time, the apparatuses display a play invitation to players with the identification of the draw.

Players insert credits in the apparatus and request 74 concealed electronic tickets. Upon request, the game server generates tickets and transmits 76 them to the requesting apparatus. The apparatus displays the ticket, reveals ticket information and compares ticket information to the

draw information 78. When a winning comparison occurs, the player is awarded a prize 80. Such game and process issue an instant-like game. 16

A short time before a scheduled draw, the game server sends an end-distribution signal 82 to gaming apparatuses. In response, the apparatuses stop providing tickets and switches into an idle mode. During this time, the game server waits for a new draw information, registers the draw information 70 upon reception, and sends the new draw information and a start-distribution signal 72 to the apparatuses. This signal triggers the start of a new game.

Figure 3 is a block diagram illustrating the system-participating components. The keno system 100 provides draw information to a draw storage medium 102. This medium 102 transmits information to an evaluation module 112 and a period controller 104. In order to play a ticket, a game controller 108 transmits a ticket request to a distribution module 106, which generates a ticket using a random number generator 110. This ticket is transmitted to the evaluation module 112. This evaluation module 112 evaluates the ticket value and transmits information to the game controller 108, which provides a representation of the game to the player. The game controller 108 also receives start- and end-distribution signals, inputs from players such as ticket requests, and game outputs such as ticket values.

To play the game, players may actually select a ticket type, which may comprise from three to ten numbers. The available prizes differ according to the ticket type selected.

Second Embodiment:

The second embodiment consists in an autonomous game; it does not depend on a live game for the generation of draws. The game server self-generates draws when needed. Yet, another difference is a list of concealed electronic tickets stored in a storage medium and distributed to gaming apparatuses upon request. Finally, the game server compares concealed information to the draw before distribution to audit play information.

Regardless of the above differences, gaming apparatuses accomplish the same functions.

A game starts when the game server generates a draw. This draw is registered and sent to the gaming apparatuses with a start-distribution signal. In response, the gaming apparatuses render the consumption of tickets available. Players purchase tickets. The ticket request is sent to the

game server. The game server selects tickets (either randomly or in a predetermined order with tickets being shuffled before starting the game), marks the ticket as consumed, and sends the ticket information to the requesting gaming apparatuses. Ticket information is revealed, compared to the draw, and a prize is awarded to winning players.

A short time before a game end or upon end-criterion monitoring, the game server sends an end-distribution signal to the gaming apparatuses, which ends the distribution and make the gaming apparatuses shift to an idle mode waiting for a new start-distribution signal. Based on configuration, a new game may be initiated automatically.

Figure 4 illustrates the system components according to the last embodiment. A random number generator 110 provides the numbers used to generate draws and shuffles/selects tickets upon request. A draw storage medium 102 keeps a record of the draw information. A ticket storage medium 124 keeps a list of tickets and transmits them to a distribution module 106 upon request, which sends them to an evaluation module 112. The evaluation module 112 compares the draw information to the ticket information, determines the ticket value, and sends the information to a game controller 108 and a period validation module 120. The game controller 108 allows playing the game, while the period validation module 120 monitors end-period criteria 122 and transmits the information to the components that need this information.

Distribution alternatives exist. For instance, instead of storing a big population of tickets, tickets may be randomly generated upon demand and a monitoring memory may keep a list of the distributed tickets to prevent distributing the same ticket twice during a single game.

Furthermore, the end of a game may be determined by the occurrence of a predetermined event; this trigger event may be based on ticket values. For instance, a game may end when a playtime has elapsed, the total distributed prize reaches a threshold value, an odd criterion such as the occurrence of a card with the sum of the first four numbers equalling the sum of the first four numbers of the draw. With the last two alternatives, the game server detects an game-ending outcome, transmits an end-distribution signal to all apparatuses, generates a new draw for the next game, and sends a start-distribution signal and the new draw information to the apparatuses to start a new game. Based on preferences, either the game server or all gaming apparatuses may monitor game-ending criteria.

12/13

Furthermore, the invention may be embodied on different types of gaming apparatuses; from standard casino gaming apparatuses to hand-held computers. The game format may vary from lotto, keno or bingo without departing from the scope of the invention.

Accordingly, while the invention has been described in connection with the specific embodiments thereof, it will be understood that it is capable of further modifications. It is the intent to cover any variations, uses, or adaptations of the invention following, in general, the principles of the invention and including such departures from the present disclosure as come within known or customary practice within the art to which the invention pertains. These applications will find their essential features herein set forth in the scope of the appended claims.

13

Claims:

1. A method of playing of an instant game wherein payout evaluation depends on comparison between electronic instant-game ticket information and a draw result common to a plurality of instant-game tickets, said method comprising steps of:
- 5 - registering said draw result;
- establishing a plurality of payout conditions, said payout conditions defining a ticket value having one of plurality of winning values;
- distributing instant-game tickets containing said information to a plurality of players;
- providing to said plurality of players a game representation comprising said information and
- 10 said draw information;
- comparing said information to said draw result in order to resolve said ticket value for said plurality of players;
- awarding said resolved ticket value to said players; and
- determining an end-of-game criterion;
- 15 - starting a new game upon occurrence of said end-of-game criterion.
2. The method of claim 1, wherein said end-of-game criterion is one of a scheduled time point and a scheduled elapsed time.
- 20 3. The method of any one of claim 1 through 3, wherein said determining said end-of-game criterion comprises:
- monitoring said distributing of instant-game tickets; and
- evaluating said ticket to detect distribution of a ticket corresponding to a final-ticket criterion.
- 25 4. The method of claim 3, wherein said final-ticket criterion is one of:
- a predetermined total number of instant-game tickets; and
- an instant-game ticket with said play information corresponding to a predetermined criterion.
- 30 5. The method of any one of claims 1 through 3, further comprising steps of:
- signaling a start-distribution period after said step of registering a draw result; and
- signaling an end-distribution period after occurrence of said end-of-game criterion, wherein a time between signaling a start-distribution period and an end-distribution period is used to register a new draw result.

6. The method of any one of claims 1 through 3, further comprising generating a draw result.

7. The method of any one of claims 1 through 3, further comprising receiving a draw result from a principal game, wherein said instant game is an auxiliary game that does not participate in the principal game.

8. The method of any one of claims 1 through 3, wherein said step of distributing comprises preventing two game tickets containing the same game information from being distributed within a same game.

9. The method of any one of claims 1 through 3, wherein said step of distributing comprises receiving a purchase fee for said tickets.

10. The method of any one of claims 1 through 3, wherein said game tickets are electronically generated upon request.

11. The method of any one of claims 1 through 3, wherein said game representation is provided in a video format.

12. The method of any one of claims 1 through 3, wherein said game representation is provided on a printed medium.

13. The method of claim 1, wherein said steps are performed in sequence.

14. The method of any one of claims 1 through 3, wherein said instant game is one of lotto, keno, and bingo.

15. The method of any one of claims 1 through 3, wherein said draw result is composed of at least one of numbers, cards, symbols, dice rolls, or colors.

16. A method of playing an auxiliary game depending on a draw result from a principal game and wherein outcome evaluation is based on comparison between auxiliary-game ticket information and a principal-game draw result, said principal game involving a series of draw

15/16

results being presented to players in said principal game with an idle period following each one of said draw results before commencement of a following one of said draw results, said method comprising steps of:

- registering an immediate past one of said draw results;
- 5 - during said idle period, distributing auxiliary-game tickets containing said information for use with said immediate past draw result, and providing a game representation comprising said play information and said current principal-game draw result to a plurality of players in said auxiliary game;
- comparing said information to said immediate past draw result in order to resolve said ticket
- 10 value for said plurality of players; and
- awarding said resolved ticket value to said players.

17. The method of claim 16, wherein said idle period is set to a scheduled time prior to said following draw result.

15

18. The method of claim 16, further comprises preventing distributing two game tickets containing the same game information within a period between two subsequent principal-game draws.

20 19. The method of any one of claims 16 through 18, wherein auxiliary-game tickets are electronically generated upon request.

20. The method of any one of claims 16 through 18, wherein auxiliary-game tickets are data packets, which are provided for their play either in a video format or a printout format.

25

21. The method of any one of claims 16 through 18, wherein said principal game is one of a lotto, keno and bingo.

22. The method of any one of claims 16 through 18, wherein auxiliary-game ticket

30 information contains a number of game indicia that is equal or superior of game indicia than number of game indicia provided by principal-game draw result.

23. A gaming system for the play of an instant game wherein play evaluation depends on comparison between instant-game ticket information and draw information, said draw

16/2

information being common to a plurality of instant-game tickets, said gaming system being characterized by:

- a draw storage medium (102) registering draw information;
- a distribution module (106) providing tickets upon request;
- 5 - a game controller (108) providing a Graphical User Interface (GUI) for playing the game, receiving players' inputs, and providing game outputs, said GUI providing a game representation comprising instant-game ticket information and draw information; and
- a ticket evaluation module (112) comparing ticket information to draw information in order to determine ticket value, wherein winning ticket may result in one of a plurality of winning values.

10

24. The gaming system of claim 23, further comprising at least one of:

- a random number generator (110);
- a draw generator generating a draw based on random number generator information;
- a ticket-generating module that generates instant-game ticket upon request based on random
- 15 number generator information;
- a ticket storage medium (124) registering a list of instant-game tickets available to be distributed;
- a ticket monitoring module that monitors ticket distribution and prevents distributing two instant-game tickets with the same information within a distribution period being between two
- 20 registration of draw information; and
- a communication module.

20

25. The gaming system of claim 23, wherein the gaming system components are divided between at least two gaming apparatuses communicating via a network, with a first apparatus

25 being a central apparatus and a second apparatus being a play apparatus.

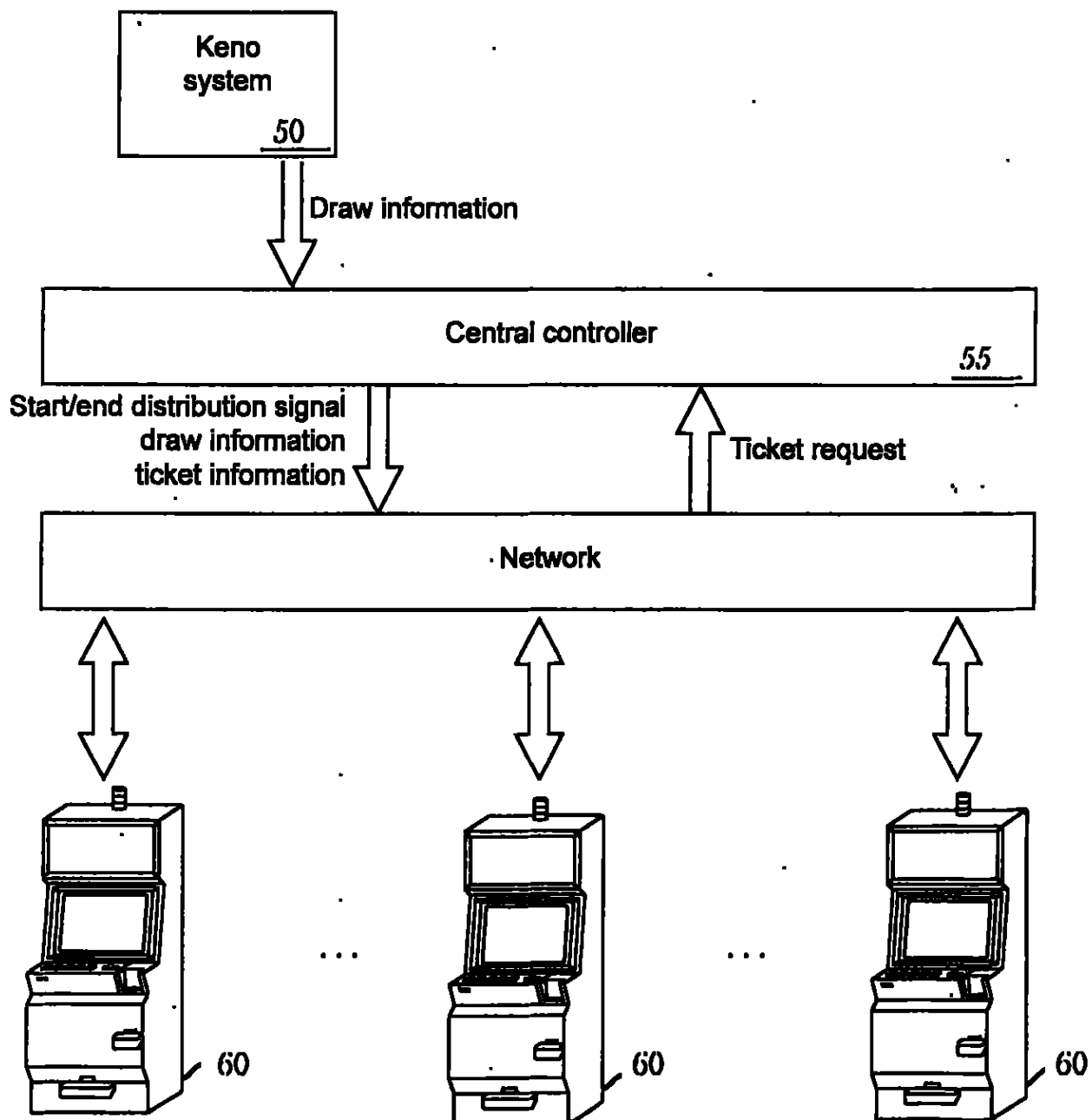
25

26. The gaming system of any one of claims 23 through 25, further comprising a period validation module (120) monitoring distribution in order to trigger a new game period using different draw information.

30

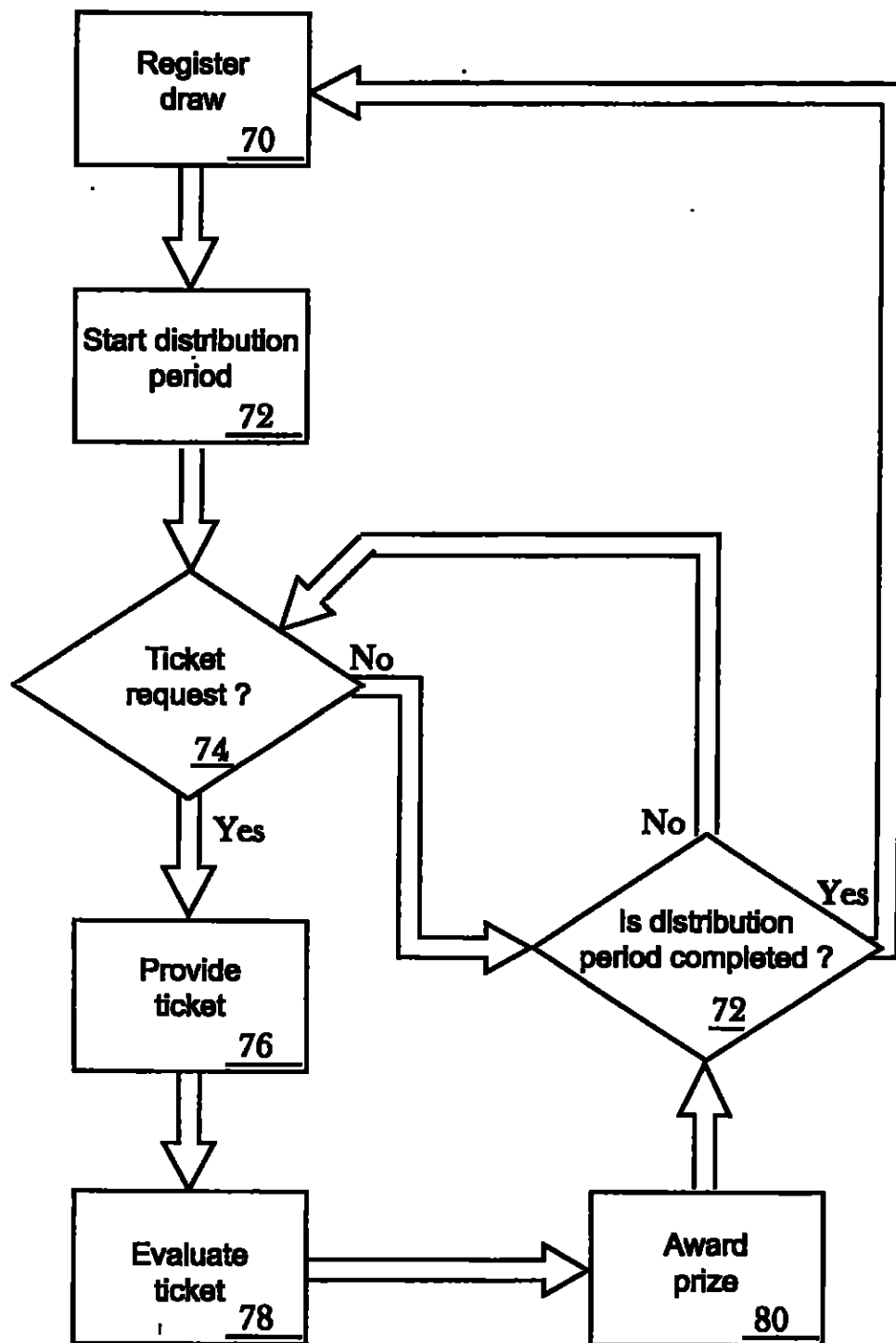
27. The gaming system of any one of claims 23 through 25 that further comprises a credit payment module receiving credit information from players, validating credit information and transmitting credit information to the game controller.

Figure 1



10
19

Figure 2



~~20~~
19

Figure 3

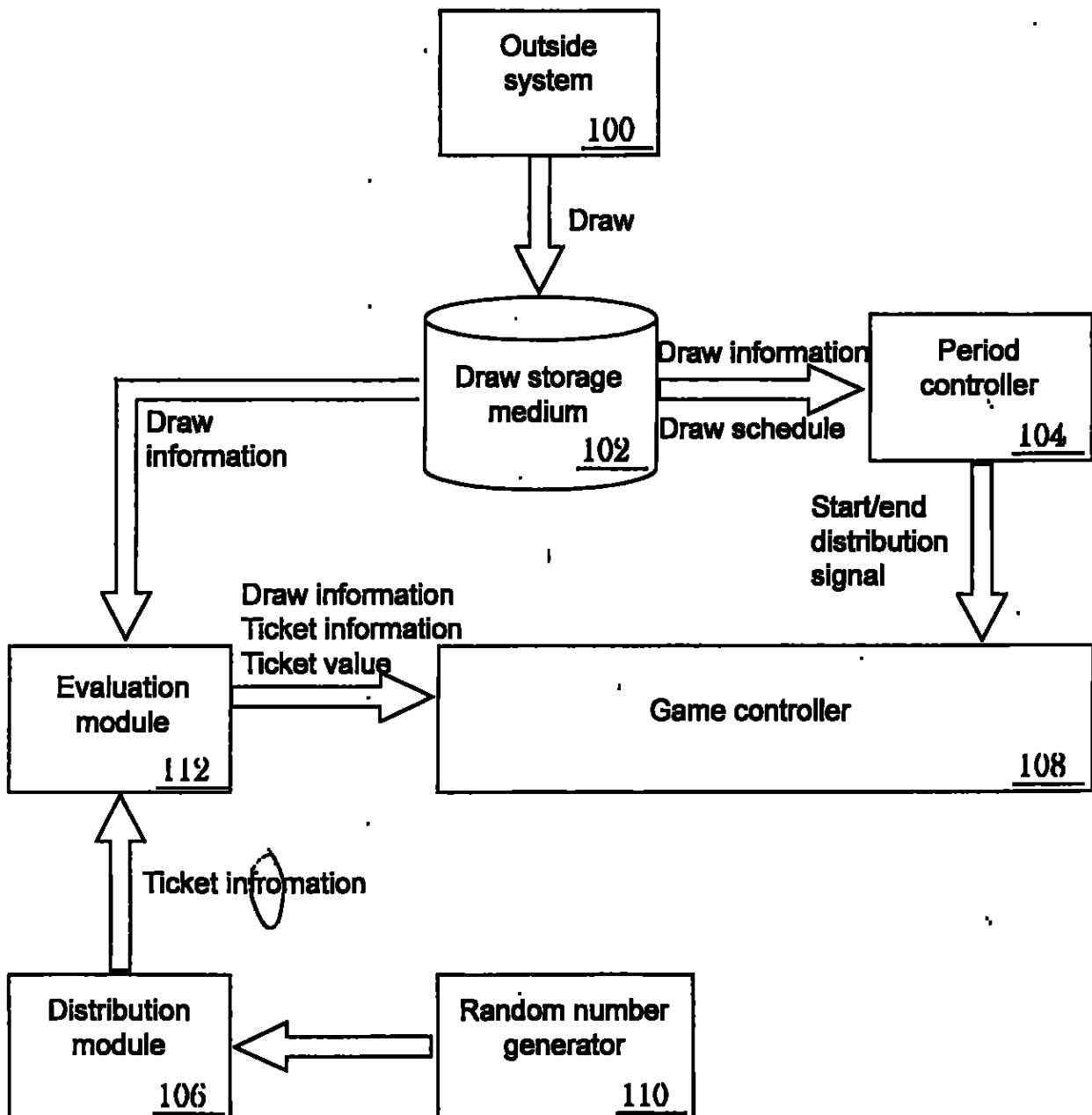
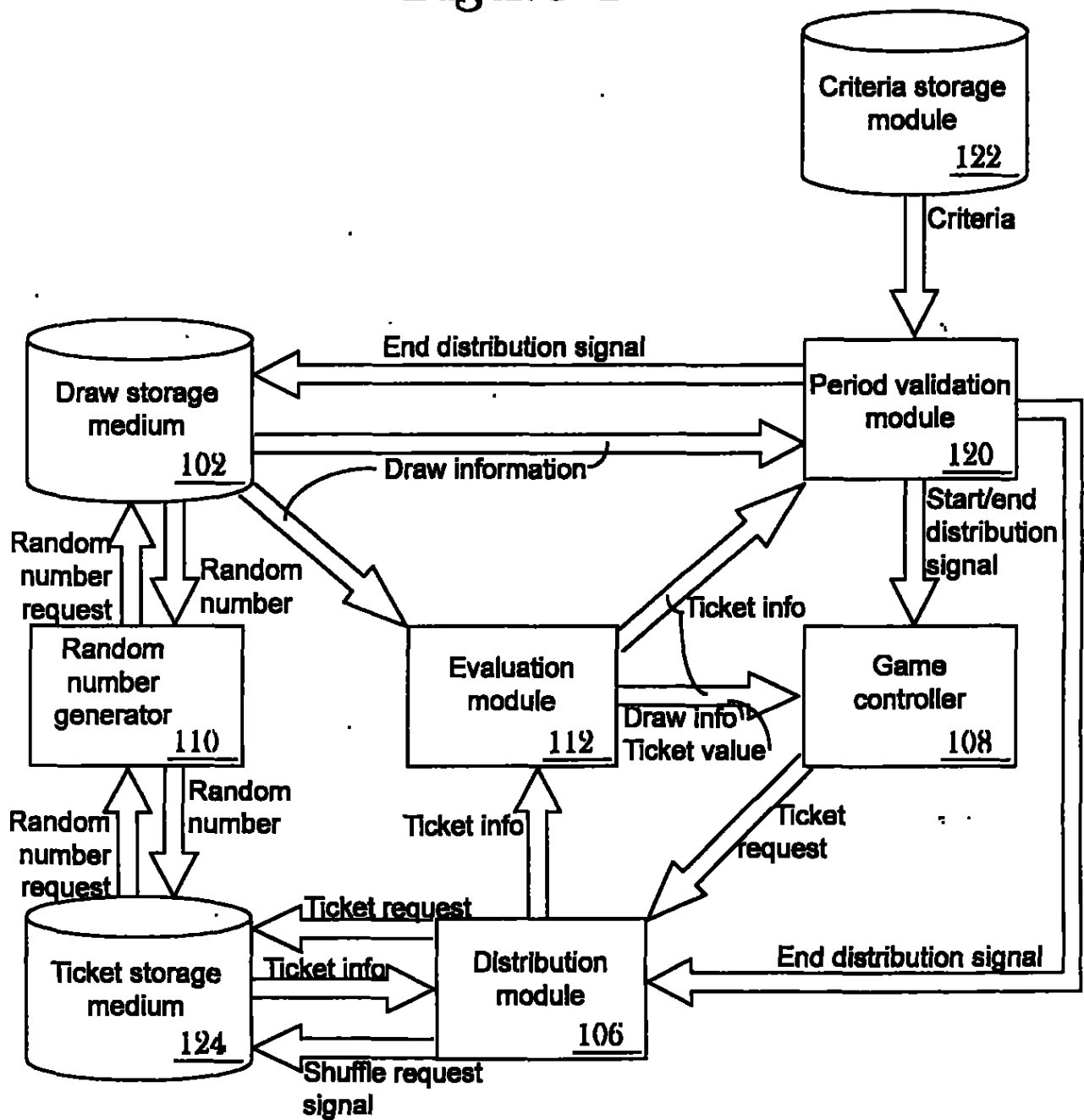


Figure 4



APARATO PARA JUGAR JUEGO DE ORDEN INVERSO**CAMPO DE LA INVENCION**

La invención es un método y un sistema para jugar un juego que se encuentra entre un juego en vivo de sorteo público y un juego instantáneo. Adicionalmente, tal un método y sistema puede sacar ventaja del tiempo no operacional reservado a la venta de boletos en un juego en vivo.

ANTECEDENTE DE LA INVENCION

El keno, loterías de estado y otras clases de juegos en vivo son bien conocidos y muy populares. Los jugadores compran boletos durante un periodo de compra para participar en el juego. Los boletos identifican un número, números o símbolos. Se completa un sorteo programado que permite a los jugadores comparar los números o símbolos en sus boletos con el resultado del sorteo; que puede resultar en la ganancia de un premio o recompensa.

Los juegos instantáneos también son bien conocidos. En la práctica, los jugadores compran boletos que contienen información oculta. Los boletos son fabricados con el resultado del juego predeterminado e identificado en los boletos. Una vez se compra el boleto los jugadores pueden revelar su información y determinar su valor. Cuando los boletos llevan información ganadora, los jugadores pueden redimir los boletos por premios, los juegos instantáneos son jugados ya sea en versiones de papel o electrónicas.

2/3
TU

La Patente Estadounidense 5,265,880 otorgada a Maksymek describe un juego que utiliza un sorteo de 48 a 55 bolas de bingo antes de la venta de las tarjetas de bingo que tienen números ocultos. La información del sorteo es conocida por los jugadores al tiempo de compra de las tarjetas. Una vez se completa el sorteo, los jugadores destapan los números del bingo para compararlos con el sorteo para determinar la ocurrencia de un "copa todo" o "black out". Si la comparación entre la tarjeta del jugador y los resultados del sorteo en un "copa todo" el jugador gana el premio. Se hace un nuevo sorteo cuando pasa un tiempo predeterminado, con respecto de la ocurrencia de un copa todo.

OBJETOS DE LA INVENCION:

Un objeto de la invención es sacar provecho del "tiempo no operacional" que ocurre entre dos sorteos en juego que tiene un programa de sorteo regular o predeterminado para vender boletos electrónicos ocultos que pueden ser comparados con un sorteo para evaluar premios. El "tiempo no operacional" puede ser programado por un programa de sorteo de juego externo, mediante sorteos preprogramados aplicados exclusivamente al juego actual, o mediante sorteos no programados aplicados exclusivamente al juego actual y en donde un nuevo sorteo se activa mediante la ocurrencia de un evento particular.

Un objeto de la invención es suministrar un juego en donde el resultado de un juego depende de un resultado generado para y compartido por una pluralidad de jugadores, en donde el juego tiene la ventaja de ser jugado como un juego instantáneo independientemente del hecho de que un juego dura un periodo significativo de tiempo.

Otro objeto de la invención es sacar ventaja de la confianza creada por un juego cercanamente monitoreado o regulado para suministrar un nuevo juego que ofrece el nivel de confianza deseado a los jugadores.

Otro objeto de la invención es crear un nivel incrementado de confianza por vía de la generación de cartas electrónicas ocultas antes, e independientemente de, el sorteo utilizado para determinar los resultados del juego.

Otro objeto de la invención es suministrar un sistema y aparato de juego que es adecuado para jugar tal juego.

Otro objeto de la invención es suministrar un sistema que provee monitoreo y comunicación entre los diferentes medios del sistema.

Otro objeto de la invención es suministrar el sistema de solicitud para buena auditoria y monitoreo para jugar tal juego.

Todavía, un segundo objeto de la invención es permitir a los jugadores tener una variedad de opciones de juego cuando sea posible; tal como uno disponible en un juego en vivo o juego electrónico de la misma clase. Por ejemplo, en un juego keno los jugadores pueden escoger comprar tarjetas que contienen de 3 a 10 números ocultos. El valor de los premios potenciales puede variar de acuerdo con esto.

Otro objeto de la invención es suministrar un sistema que no es perjudicial al juego en vivo principal cuando este depende de tal juego en vivo. Al contrario, el sistema

25
24

puede sacar provecho del tiempo no operacional entre sorteos sin influenciar las ventas de boletos del juego en vivo.

RESUMEN DE LA INVENCION

De acuerdo con estos objetos, la invención consiste de un método y particularmente un sistema para jugar un juego instantáneo basado en el resultado de juego que se determina antes de jugar el juego instantáneo. El juego se procesa por vía de la venta de boletos ocultos que llevan las indicaciones de juego; en donde la determinación del resultado depende de revelar la información del boleto.

El método para jugar tal un juego instantáneo incluye las siguientes etapas:

- Monitorear, registrar y o generar un resultado de sorteo.
- Señalizar un periodo de inicio-distribución.
- Distribuir luego los boletos ocultos solicitados por los jugadores, en donde la determinación del resultado del boleto depende la comparación entre la información del boleto y el sorteo.
- Recompensar los premios a los jugadores ganadores de acuerdo con el resultado de la comparación.

26
25

- Detener la distribución de boletos ocultos (y por lo tanto el juego actual) cuando al menos una de las siguientes situaciones ocurra: fin del juego programado, o evento que corresponda a un criterio de final.
- Parar el sistema hasta que una nueva señal de inicio de juego y resultado de sorteo se reciba (que puede ser instantánea), con activadores que inician la distribución de nuevos boletos ocultos activos para y solo para el nuevo juego.
- El sistema típico para jugar tal un juego puede estar compuesto de un servidor de juego, una pluralidad de aparatos de juego y una red que mantiene la comunicación entre los aparatos y el servidor de juego. Dentro de tal configuración, el servidor de juego mantiene la información central y distribuye la información luego de la demanda de los aparatos. De otra parte, los aparatos permiten jugar el juego.

Para propósitos de descripción, la presente invención se ilustra por medio de dos aplicaciones características: un sistema que depende de un juego en vivo programado en forma externa en donde los boletos electrónicos ocultos se generan aleatoriamente luego de la solicitud; y un sistema con programa de sorteo auto administrado en donde una población de boletos ya están presentes en el servidor del juego y consumidos luego de solicitud. Este sistema tiene la ventaja reofrecer un monitoreo de boletos distribuidos con un método para evitar que un boleto sea distribuido dos veces durante un mismo juego.

Sin embargo, el ambiente de juego y la forma del boleto oculto utilizado para ese juego no está limitado a los sistemas descritos anteriormente; se pueden utilizar formatos de boleto en papel o electrónicos, el ambiente de juego puede ser un ambiente tosco que requiere solo casi recursos humanos o aún un ambiente electrónico en donde casi no se requieren recursos humanos. Aún el tipo de juego en vivo no limita la invención; el juego proporciona resultados de sorteo que pueden variar del sistema de sorteo auto administrado, a un juego keno local, y a un juego de lotería nacional o estatal.

La invención también suministra un producto de programa de computador para jugar un juego instantáneo en donde la evaluación del juego depende de la comparación entre la información del boleto de juego instantáneo y la información del sorteo, la información del sorteo es pública a una pluralidad de boletos de juego instantáneo, el producto de programa incluye instrucciones de programa para registrar información del sorteo en un medio de almacenamiento de sorteo, suministra información de boleto de juego instantáneo luego de la solicitud, suministra una interfaz de usuario grafica (GUI) la cual suministra el ambiente de solicitud para las entradas de los jugadores, salidas, y una representación del juego que comprende la información del boleto e información del sorteo, evalúa el boleto de juego instantáneo por vía de la comparación de información de boleto de juego instantáneo con la información de sorteo con el fin de resolver el valor del boleto, en donde los resultados del boleto de juego instantáneo ganador en una de una pluralidad de valores de boleto, recompensa el valor del boleto de juego instantáneo; y cambia a un nuevo juego luego de la ocurrencia de un criterio de fin de juego.

BREVE DESCRIPCIÓN DE LOS DIBUJOS

Estos y otros aspectos y ventajas de la presente invención serán mejor entendidos en claridad de la siguiente descripción detallada de las modalidades preferidas con referencia a los dibujos que las acompañan, en los cuales:

La Figura 1 es una representación esquemática de un sistema de juego de acuerdo con la primera modalidad.

La Figura 2 es un diagrama de flujo que ilustra las etapas del método actual;

La Figura 3 es un diagrama de bloque que representa los componentes del sistema de acuerdo con la primera modalidad; y

La Figura 4 es un diagrama de bloques que representa los componentes del sistema de acuerdo con la segunda modalidad.

DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LAS MODALIDADES PREFERIDAS

Como se establece, la invención consiste en un sistema y método para jugar un juego relacionado con un juego instantáneo pero que depende de un resultado de un juego en vivo. Para propósitos de explicación, la primera modalidad utiliza un juego keno en vivo jugado en un casino.

29
70**Primera Modalidad:**

El juego keno se juega usualmente por vía de compra de boletos. Los jugadores seleccionan de entre tres (3) a diez (10) números en boleto keno que lleva ochenta (80) números. Los jugadores registran su boleto keno en una caja registradora contra una tarifa fija. En un tiempo programado se completa un sorteo de veinte números (20). Los jugadores comparan sus números con los del sorteo. Cuando la cantidad de cases entre los números del jugador y el sorteo corresponde a un criterio ganador, el jugador redime su boleto para su premio.

La invención, saca provecho del tiempo entre dos sorteos (en donde los jugadores usualmente compran a lo sumo unos pocos boletos), utiliza boletos electrónicamente ocultos vendidos en aparatos de juego electrónico. Cuando recibe un boleto, un jugador revela la información oculta, compara la información del boleto con el último sorteo, y puede redimir el boleto basado en una comparación ganadora.

Un corto tiempo antes de un sorteo programado, la venta de boletos termina para evitar confusión con respecto a la combinación de boleto/sorteo. Adicionalmente, se suministra identificación del sorteo (o juego) en los boletos para evitar la redención de una combinación boleto/sorteo equivocada.

El ambiente preferido para jugar tal juego es por vía de aparatos de juego electrónico. Estos aparatos se mantienen en comunicación mediante una red con un servidor de juego y el sistema keno en vivo.

La Figura 1 ilustra el sistema de juego. El sistema keno 50 suministra resultados keno. De otra parte, el sistema de la invención está compuesto de un controlador central 55 que maneja la información central y está en comunicación con una pluralidad de aparatos de juego 60 en donde los jugadores pueden jugar el juego.

La Figura 2 suministra una ilustración esquemática de las etapas de solicitud para jugar tal juego. Cuando se completa un sorteo keno, el sistema keno en vivo transmite el resultado del sorteo al servidor del juego, el cual transmite la información del sorteo 70 más una señal de distribución de inicio 72 a los aparatos de juego. En este momento los aparatos exhiben una invitación a jugar a los jugadores con la identificación del sorteo.

Los jugadores insertan créditos en el aparato y solicitan boletos electrónicos ocultos 74. Luego de la solicitud, el servidor de juego genera boletos y los transmite 76 al aparato que los solicita. El aparato muestra el boleto, revela información del boleto y compara la información del boleto con la información del sorteo 78. Cuando ocurre una comparación ganadora el jugador es recompensado con un premio 80. Tal juego y proceso da como resultado un juego en forma instantánea.

Un corto tiempo antes de un sorteo programado, el servidor de juego envía una señal de fin de distribución 82 al aparato de juego. En respuesta el aparato detiene el suministro de boletos y cambia a un modo detenido. Durante este tiempo, el servidor de juego espera para una nueva información de sorteo, registra la información de sorteo 70 luego de la recepción, envía la información

B
30

del nuevo sorteo y una señal de inicio de distribución 72 a los aparatos. Esta señal activa el inicio de un nuevo juego.

La Figura 3 es un diagrama de bloques que ilustra los componentes que participan en el sistema. El sistema keno 100 suministra información de sorteo a un medio de almacenamiento de sorteo 102. Este medio 102 transmite información a un módulo de evaluación 112 y un controlador de periodo 104. Con el fin de jugar un boleto, un controlador de juego 108 transmite una solicitud de boleto a un módulo de distribución 106, que genera un boleto que utiliza un generador de número aleatorio 110. Este boleto es transmitido al módulo de evaluación 112. Este módulo de evaluación 112 evalúa el valor del boleto y transmite la información al controlador del juego 108, el cual suministra una representación del juego al jugador. El controlador del juego 108 también recibe señales de inicio y fin de distribución, entradas de jugadores tales como solicitudes de boletos, y salidas de juego tales como valores de boleto.

Para jugar el juego, los jugadores pueden actualmente seleccionar un tipo de boleto, que puede comprender de tres a diez números. Los premios disponibles difieren de acuerdo con el tipo de boleto seleccionado.

Segunda Modalidad:

La segunda modalidad consiste en un juego autónomo; este no depende de un juego en vivo para la generación de sorteos. El servidor de juego genera automáticamente sorteos cuando lo necesita.

32
31

Aún, otra diferencia es una lista de boletos electrónicos ocultos almacenados en un medio de almacenamiento y distribuidos a aparatos de juego luego de la solicitud. Finalmente, el servidor de juego compara la información oculta con la del sorteo antes de distribución para auditar la información de juego.

Con respecto a las anteriores diferencias, los aparatos de juego ejecutan las mismas funciones.

Un juego inicia cuando el servidor de juego genera un sorteo. Este sorteo se registra y envía al aparato de juego con una señal de inicio de distribución. En respuesta, el aparato de juego da los boletos de consumo disponibles. Los jugadores compran boletos. La solicitud de boletos se envía al servidor de juego. El servidor de juego selecciona boletos (ya sea aleatoriamente o en un orden predeterminado con los boletos que están siendo mezclados antes de iniciar el juego), marca el boleto como consumido, y envía la información del boleto al aparato de juego que lo solicita. La información del boleto se revela, se compara con el sorteo, y se recompensa con un premio a los jugadores ganadores.

Un corto tiempo antes de un fin de juego o luego de monitorear el criterio de final, el servidor de juego envía una señal de fin de distribución a los aparatos de juego, que finalizan la distribución y hacen el cambio de los aparatos de juego a un modo detenido esperando una nueva señal de inicio de distribución. Basado en la configuración, un nuevo juego puede ser iniciado automáticamente.

La Figura 4 ilustra los componentes de sistema de acuerdo con la última modalidad. Un generador de número aleatorio 110 suministra los números utilizados para generar sorteos y mezclas/selección de boletos luego de solicitud. Un medio de almacenamiento de sorteo 102 mantiene un registro de la información de sorteo. Un medio de almacenamiento de boleto 124 mantiene una lista de boletos y las transmite a un módulo de distribución 106 luego de solicitud, el cual las envía a un módulo de evaluación 112. El módulo de evaluación 112 compara la información del sorteo con la información del boleto, determina el valor del boleto, y envía la información a un controlador de juego 108 y un módulo de evaluación de periodo 120. El controlador de juego 108 permite jugar el juego, mientras el módulo de validación de periodo 120 monitorea el criterio de fin de periodo 122 y transmite la información a los componentes que necesitan esta información.

Existen alternativas de distribución. Por ejemplo, en cambio de almacenar una gran población de boletos, los boletos pueden ser generados aleatoriamente luego de demanda y una memoria de monitoreo puede mantener una lista de los boletos distribuidos para evitar distribuir el mismo boleto dos veces durante un único sorteo.

Adicionalmente, el fin de un juego puede ser determinado por la ocurrencia de un evento predetermina; la activación este evento se puede basar en los valores de boleto. Por ejemplo, un juego puede terminar cuando ha pasado un tiempo de juego, el total de premios distribuidos alcanza el valor del umbral, un criterio impar tal como la ocurrencia de una tarjeta con la suma de los primeros cuatro números iguales a la suma de los primeros cuatro número del sorteo. Con las dos alternativas, el servidor de juego detecta un resultado de fin de

34
33

juego, transmite la señal de fin de distribución a todos los aparatos, genera un nuevo sorteo para el siguiente juego, y envía una señal de inicio de distribución y la nueva información de sorteo a los aparatos para iniciar un nuevo juego. Basado en las preferencias ya sea el servidor de juego o todos los aparatos de juego pueden monitorear el criterio de finalización de juego.

Adicionalmente, la invención puede ser incorporada en diferentes tipos de aparatos de juego; desde aparatos de juego de casino estándar a computadores portátiles. El formato de juego puede variar de lotto, keno o bingo sin apartarse del alcance de la invención.

De acuerdo con esto mientras la invención ha sido descrita con relación a las modalidades específicas de ésta, se entenderá que esta es capaz de modificaciones adicionales. Se pretende cubrir cualquier variación, uso, o adaptación de la invención a seguir, en general, los principios de la invención e incluye tales sin apartarse de la actual descripción dentro de la práctica conocida o acostumbrada de la técnica a la que la invención pertenece. Estas aplicaciones encontraran sus características esenciales establecidas aquí dentro del alcance de las reivindicaciones adjuntas.

~~34~~**REIVINDICACIONES:**

1. Un método para jugar un juego instantáneo en donde la evaluación de pago depende de la comparación entre la información de boleto de juego instantáneo electrónico y un resultado de sorteo público para una pluralidad de boletos de juego instantáneo, dicho método comprende las etapas de:
 - Registrar dicho resultado de sorteo;
 - Establecer una pluralidad de condiciones de pago, dichas condiciones de pago definen un valor de boleto que tiene una pluralidad de valores ganadores;
 - Distribuir boletos de juego instantáneo que contienen dicha información a una pluralidad de jugadores;
 - Suministrar a dicha pluralidad de jugadores una representación de juego que comprende dicha información y dicha información de sorteo;
 - Comparar dicha información con el resultado de dicho sorteo con el fin de resolver dicho boleto para dicha pluralidad de jugadores;
 - Recompensar dicho valor de boleto resuelto a dichos jugadores; y
 - Determinar un criterio de fin de juego;

38
35

- Iniciar un nuevo juego luego de la ocurrencia de dicho criterio de fin de juego.
2. El método de la reivindicación 1, en donde dicho criterio de fin de juego es uno de un punto de tiempo programado y un tiempo transcurrido programado.
3. El método de una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 3, en donde dicha determinación de dicho criterio de fin de juego comprende:
- Monitorear dicha distribución de boletos de juego instantáneo; y
 - Evaluar dicho boleto para detectar la distribución de un boleto que correspondiente a un criterio de final de boleto.
4. El método de la reivindicación 3, en donde dicho criterio de final de boleto es uno de :
- Un número total predeterminado de boletos de juego instantáneo; y
 - Un boleto de juego instantáneo con dicha información de juego correspondiente a un criterio predeterminado.
5. El método de una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 3, que comprende adicionalmente las etapas de:
-

37
36

- Señalar un periodo de inicio de distribución después de dicha etapa de que registra un resultado de sorteo; y
 - Señalar un periodo de fin de distribución después de la ocurrencia de dicho criterio de fin de juego, en donde un tiempo entre señalar un periodo de inicio de distribución y un periodo de fin de distribución se utiliza para registrar un nuevo resultado de sorteo.
6. El método de una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 3, que comprende adicionalmente generar un resultado de sorteo.
7. El método de una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 3, que comprende adicionalmente recibir un resultado de sorteo de un juego principal, en donde dicho juego instantáneo es un juego auxiliar que no participa en el juego principal.
8. El método de una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 3, en donde dicha etapa de distribuir comprende evitar que dos boletos de juego contengan la misma información de juego de ser distribuido dentro de un mismo juego.
9. El método de una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 3, en donde dicha etapa de distribuir comprende recibir una tarifa de compra para dichos boletos.
10. El método de una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 3, en donde dichos boletos de juego son generados electrónicamente luego de solicitud.

38
37

11. El método de una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 3, en donde dicha representación de juego se suministra en un formato de video.
12. El método de una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 3, en donde dicha representación de juego se suministra en un medio impreso.
13. El método de la reivindicación 1, en donde dicha etapa se desarrollan en secuencia.
14. El método de una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 3, en donde dicho juego instantáneo es uno de lotto, keno y bingo.
15. El método de una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 3, en donde dicho resultado de sorteo está compuesto de al menos uno de los números, tarjetas, símbolos, dados o colores.
16. Un método para jugar un juego auxiliar que depende de un resultado de sorteo de un juego principal y en donde la evaluación del resultado se basa en la comparación entre la información del boleto del juego auxiliar y el resultado del sorteo del juego principal, dicho juego principal involucra una serie de resultados de sorteo que son presentados a los jugadores en dicho juego principal con un periodo de detención luego de cada uno de los resultados de dicho sorteo, antes del comienzo de uno de los siguientes resultados de dicho sorteo, dicho método comprende la etapas de:
- Registrar uno de los resultados inmediatos pasados de dichos resultados de sorteo;

31/30

- Durante dicho periodo de detención, que distribuye boletos de juego auxiliar que contienen dicha información para uso con dicho resultado de sorteo pasado inmediato, y suministrar una representación de juego que comprende dicha información de juego y dicho resultado de sorteo de juego principal actual para una pluralidad de jugadores en dicho juego auxiliar;
- Comparar dicha información con dicho resultado de sorteo pasado inmediato con el fin de resolver dicho valor de boleto para dicha pluralidad de jugadores; y
- Recompensar dicho valor de boleto resuelto a dichos jugadores.

17. El método de la reivindicación 16, en donde dicho periodo de detención se establece para un tiempo programado antes de dicho siguiente resultado de sorteo.

18. El método de la reivindicación 16, comprende además evitar distribuir dos boletos de juego que contienen la misma información de juego dentro de un periodo entre dos sorteos de juego principal seguidos.

19. El método de una cualquiera de las reivindicaciones 16 a 18, en donde los boletos de juego auxiliar son generados electrónicamente luego de solicitud.

-

20. El método de una cualquiera de las reivindicaciones 16 a 18, en donde los boletos de juego auxiliar son paquetes de datos, que se suministran para su juego ya sea en un formato de video o en un formato impreso.

21. El método de una cualquiera de las reivindicaciones 16 a 18, en donde dicho juego principal es uno de lotto, keno y bingo.

22. El método de una cualquiera de las reivindicaciones 16 a 18, en donde la información del boleto de juego auxiliar contiene un número de indicaciones de juego que es igual o superior a las indicaciones de juego que el número de indicaciones de juego suministrado por el resultado de sorteo de juego principal.

23. Un sistema de juego para jugar un juego instantáneo en donde la evaluación de juego depende de la comparación entre la información de boleto de juego instantáneo y la información de sorteo, dicha información de sorteo es pública a una pluralidad de boletos de juego instantáneo, dicho sistema de juego se caracteriza por:

- Un medio de almacenamiento de sorteo (102) que registra la información de sorteo;
- Un módulo de distribución (106) que suministra boletos luego de solicitud;
- Un controlador de juego (108) que suministra una interfaz de usuario gráfica (GUI) para jugar el juego, que recibe entradas de jugadores, y suministra salidas de juego, dicho GUI suministra una representación de juego que

comprende información de boleto de juego instantáneo e información de sorteo; y

- Un módulo de evaluación de boleto (112) que compara la información de boleto con la información de sorteo con el fin de determinar el valor de boleto, en donde el boleto ganador puede resultar en uno de una pluralidad de valores ganadores.

24. El sistema de juego de la reivindicación 23, que comprende adicionalmente al menos uno de:

- Un generador de números aleatorios (110);
- Un generador de sorteo que genera un sorteo basado en la información de generador de número aleatorio;
- Un módulo de generador de boleto que genera boletos de juego instantáneo luego de solicitud basado en la información de generador de número aleatorio;
- Un medio de almacenamiento de boleto (124) que registra una lista de boletos de juego instantáneo disponibles para ser distribuidos;
- Un módulo de monitoreo de boleto que monitorea la distribución de boleto y evita distribuir dos boletos de juego instantáneo con la misma información dentro de un periodo de distribución que está entre dos registros de información de sorteo; y

42
A1

- Un módulo de comunicación.

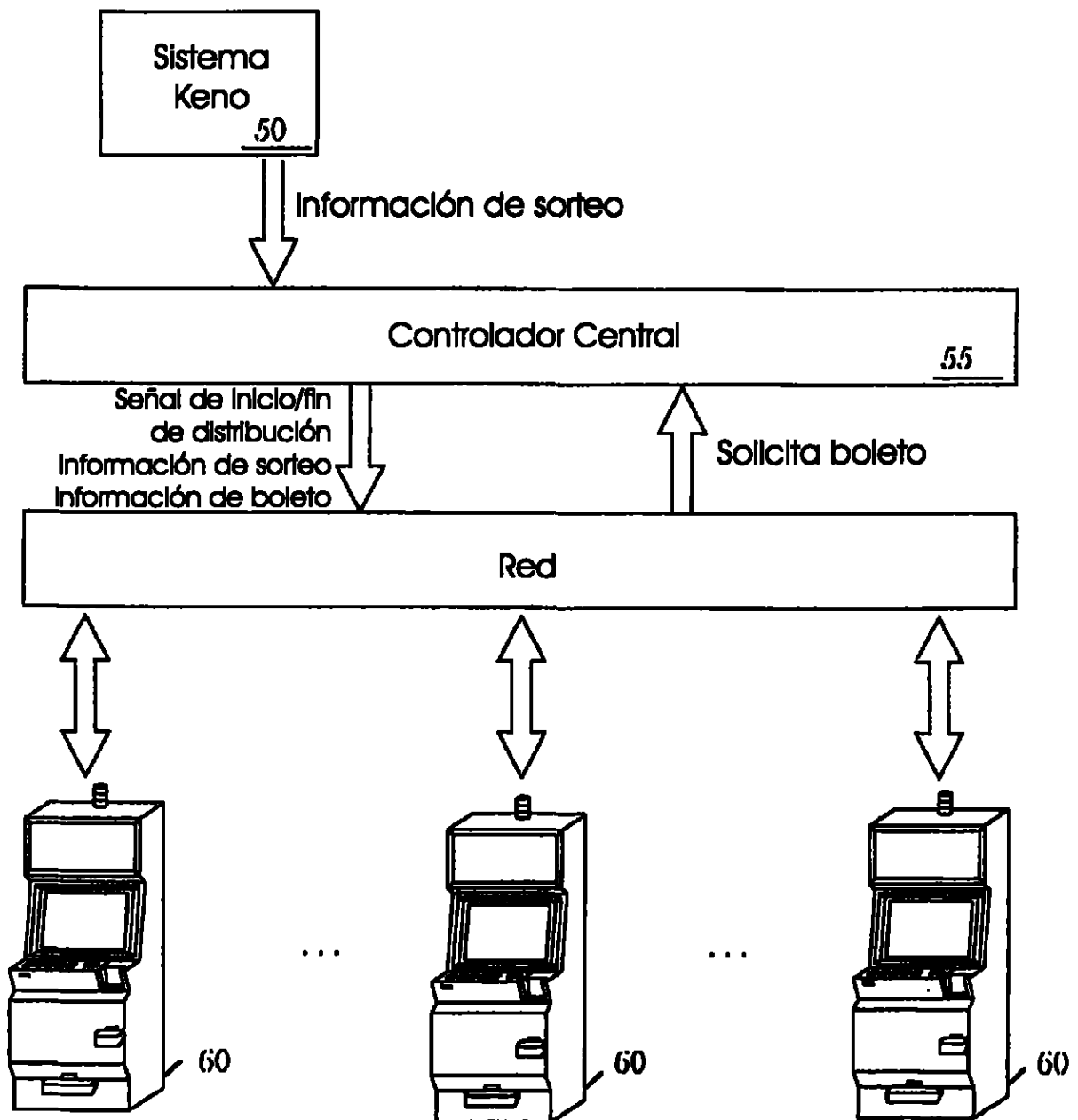
25. El sistema de juego de la reivindicación 23, en donde los componentes del sistema de juego se dividen entre al menos dos aparatos de juego que se comunican por vía de una red, con un primer aparato que es un aparato central y un segundo aparato que es un aparato de juego.

26. El sistema de juego de una cualquiera de las reivindicaciones 23 a 25, que comprende adicionalmente un módulo de validación de periodo (120) que monitorea la distribución con el fin de activar un nuevo periodo de juego que utiliza información de sorteo diferente.

27. El sistema de juego de una cualquiera de las reivindicaciones 23 a 25, que comprende adicionalmente un módulo de pago de crédito que recibe información de crédito de los jugadores, valida la información de crédito y transmite la información de crédito al controlador del juego

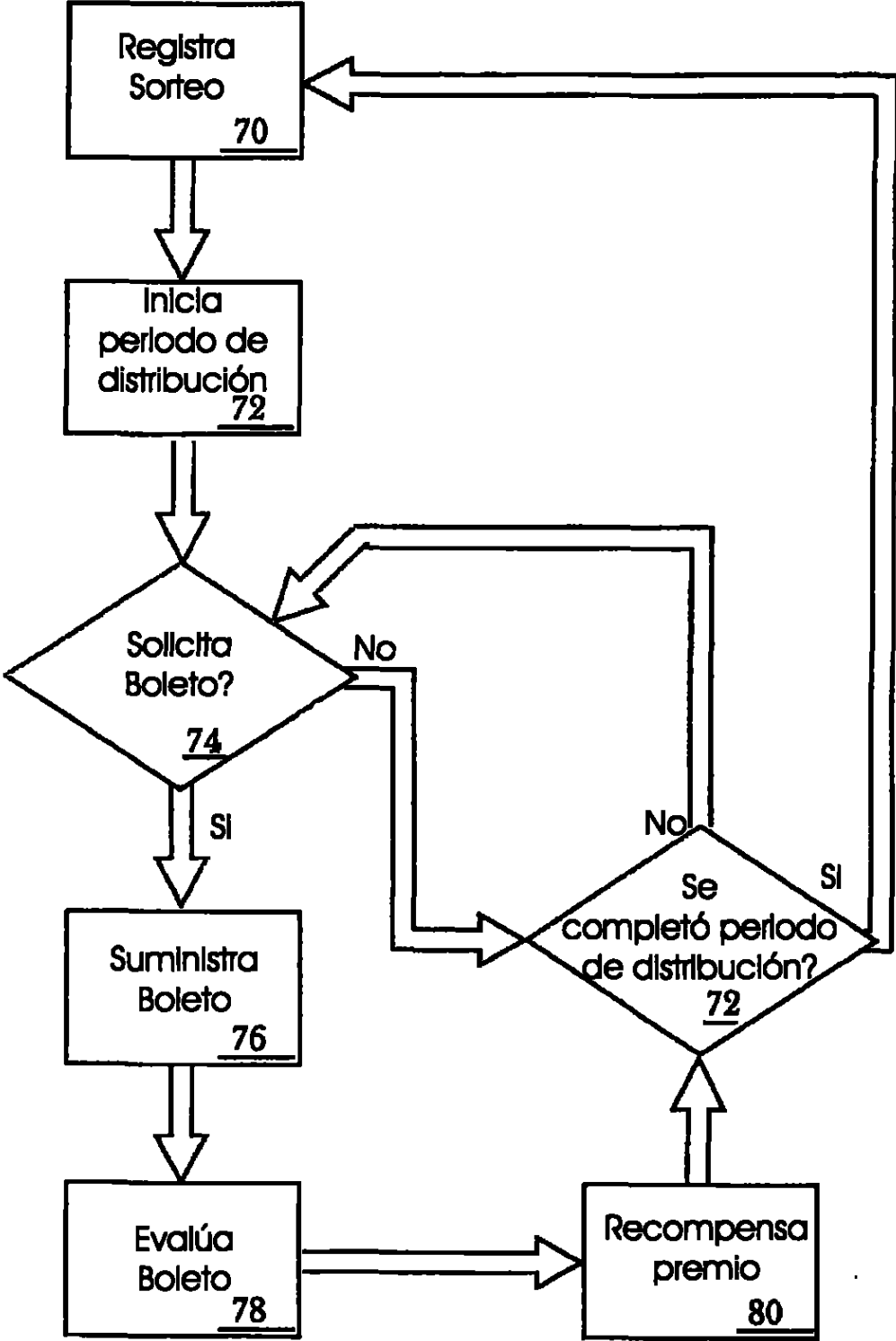
43
42

Figura 1



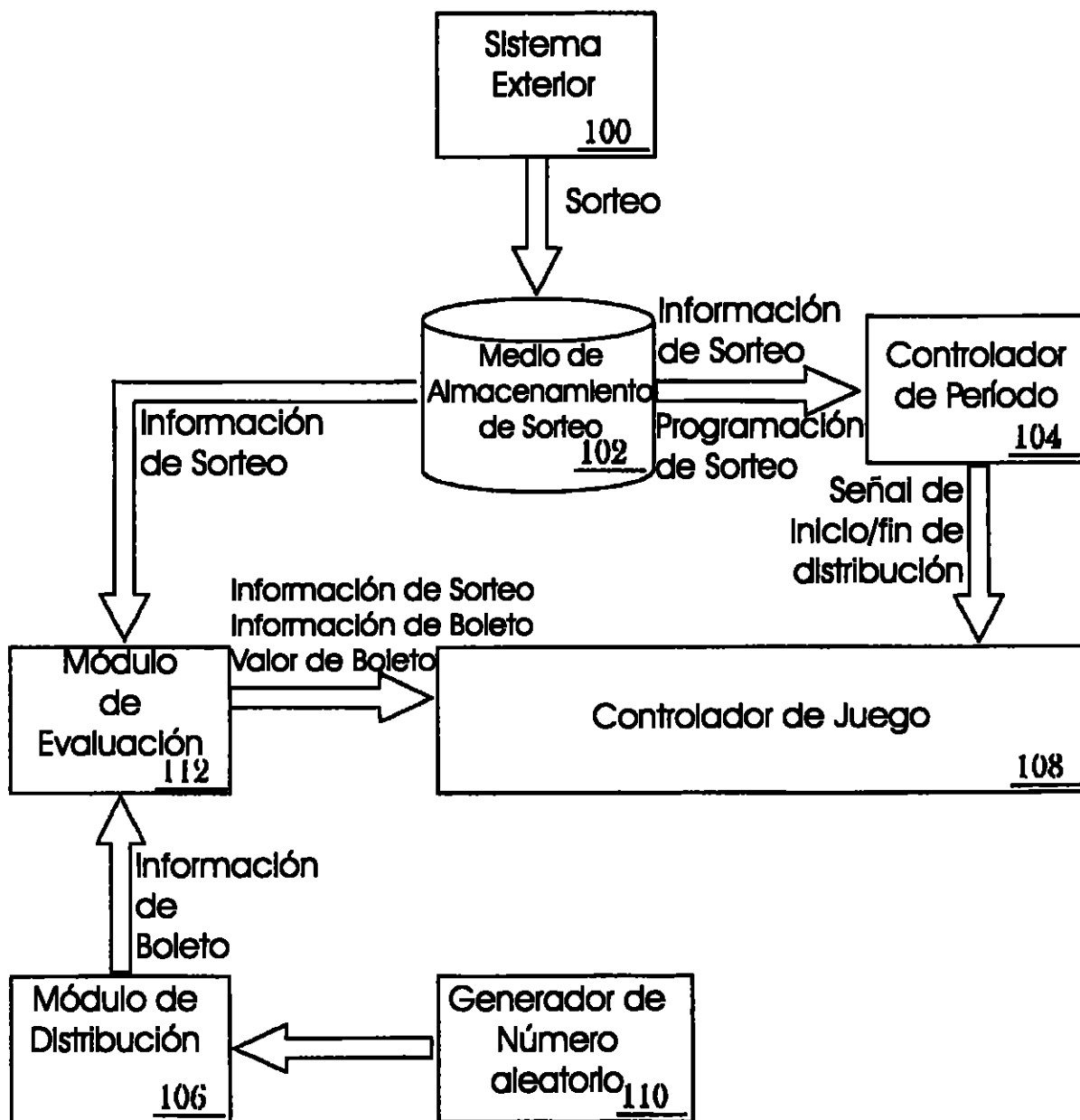
44
43.

Figura 2



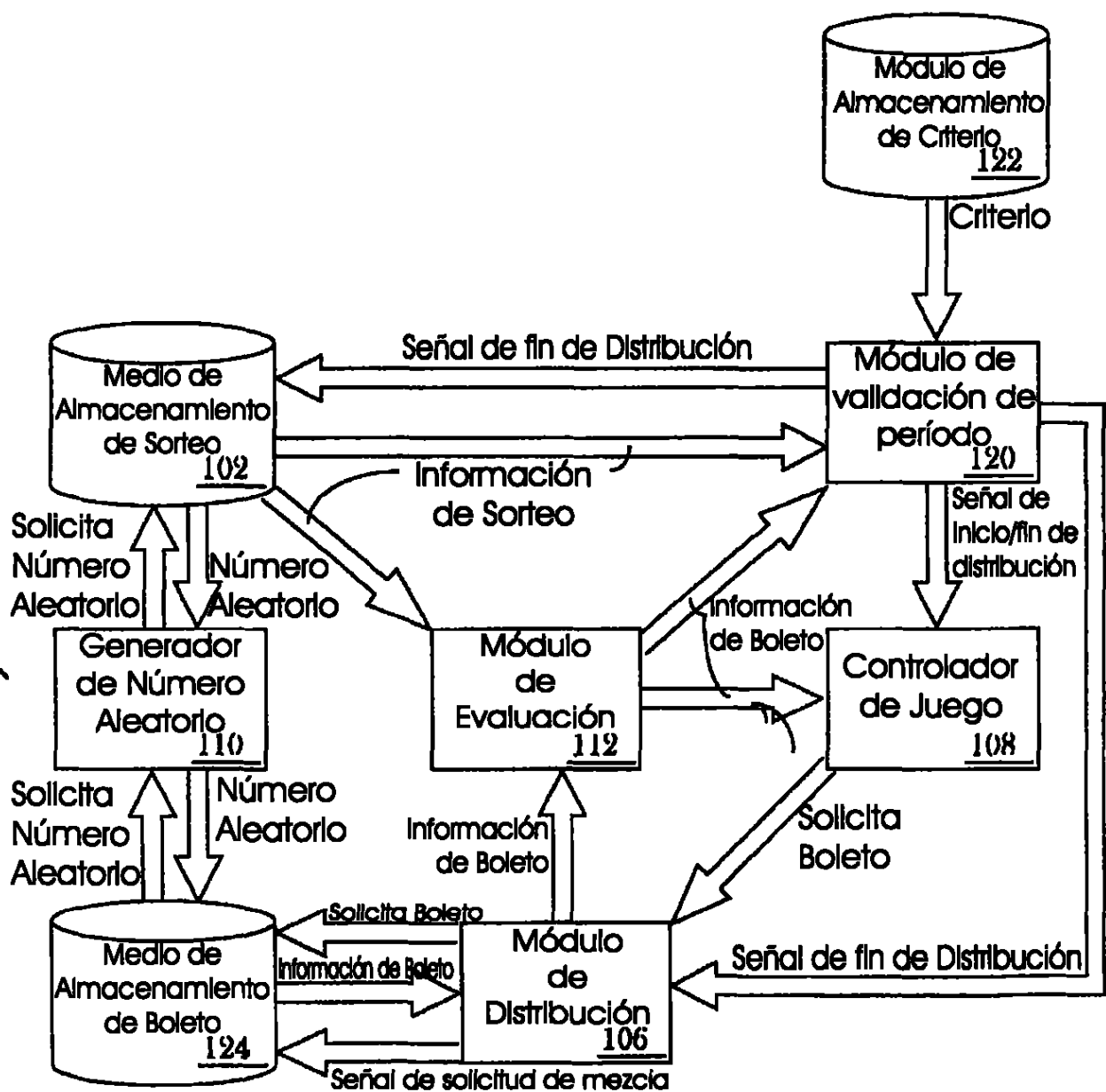
45
44

Figura 3



4/6
IX

Figura 4



REIVINDICACIONES MODIFICADAS

PARA EFECTUAR

EXAMEN DE PATENTABILIDAD

CORRECCIONES DEL ART. 19**REIVINDICACIONES:**

1. Un método para distribución de datos en un ambiente de red en donde la comparación entre boleto de juego instantáneo electrónico y un resultado de sorteo se utiliza para determinar un pago de boleto, el resultado del sorteo mantiene el mismo para comparación con una pluralidad de boletos de juego instantáneo hasta el fin del juego, el método comprende:
 - Registrar el resultado de sorteo en un controlador central (55);
 - Enviar, desde al menos una terminal (60), una solicitud de boleto al controlador central (55);
 - Distribuir, desde el controlador central (55), un boleto y el resultado del sorteo a la terminal solicitante (60);
 - Suministrar, en la terminal solicitante (60), una representación de juego, la representación de juego comprende el boleto y el resultado del sorteo;
 - Comparar, al menos uno de la terminal (60) y el controlador central (55), el boleto con el resultado del sorteo para resolver un valor para el boleto;
 - Recompensar el valor del boleto en la terminal solicitante (60); y
 - Monitorear, en el controlador central (60), un criterio de fin de juego, en donde luego de la ocurrencia de dicho criterio, el controlador central evita al

menos una de distribución y comparación de un nuevo boleto con el resultado del sorteo actual.

2. El método de la reivindicación 1, en donde dicho criterio de fin de juego comprende uno de un tiempo programado y tiempo transcurrido programado entre el inicio del juego y su final.
3. El método de la reivindicación 1, en donde el controlador central (60) monitorea el criterio de fin de juego sobre la base de al menos un criterio de boleto final.
4. El método de la reivindicación 3, en donde dicho criterio de boleto final comprende uno de:
 - Un número predeterminado de boletos distribuidos; y
 - Una comparación entre el boleto distribuido con el resultado del sorteo que corresponde al criterio.
5. El método de una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 3, que comprende al menos una de:
 - Señalizar, en las terminales (60), un periodo de distribución que empieza cuando el controlador central (55) señala un nuevo resultado de sorteo que está siendo registrado; y

- Señalizar, en las terminales (60), un periodo de distribución que termina cuando el controlador central (55) señala la ocurrencia de un criterio de fin de juego.
6. El método de una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 3, que comprende adicionalmente generar un resultado de sorteo.
 7. El método de una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 3, que comprende adicionalmente recibir un resultado de sorteo de un juego principal, en donde el juego instantáneo es un juego auxiliar que no participa en el juego principal.
 8. El método de una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 3, que comprende adicionalmente el controlador central (55) que evita la distribución de boletos duplicados asociados con el resultado del sorteo.
 9. El método de una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 3, que comprende adicionalmente la terminal solicitante (60) que recibe una tarifa de compra para el boleto.
 10. El método de una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 3, que comprende adicionalmente generar electrónicamente el boleto luego de solicitud.
 11. El método de una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 3, que comprende adicionalmente suministrar dicha representación de juego en un formato de video.

12. El método de una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 3, que comprende adicionalmente suministrar dicha representación de juego en un medio impreso.
13. El método de la reivindicación 1, en donde las etapas se desarrollan en una secuencia listada.
14. El método de una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 3, en donde el juego instantáneo comprende uno de lotto, keno y bingo.
15. El método de una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 3, en donde dicho resultado de sorteo comprende al menos uno de números, tarjetas, símbolos, dados o colores.
16. Un método para distribución de datos para un juego auxiliar en un ambiente de red en donde la comparación entre un boleto electrónico y un resultado de sorteo se utiliza para determinar un pago de boleto, el resultado del sorteo mantiene el mismo para comparación con una pluralidad de boletos hasta el final de dicho juego auxiliar, el método comprende:
- Registrar, en un controlador central (55), el resultado del sorteo para un juego principal;
 - Enviar, desde al menos una terminal (60), una solicitud de boleto al controlador central (55);

- Distribuir, desde el controlador central (55), un boleto y el resultado del sorteo a la terminal solicitante (60);
- Suministrar, en la terminal solicitante, una representación de juego, la representación de juego comprende el boleto y el resultado del sorteo;
- Comparar, en la terminal (60) el boleto con el resultado del sorteo para resolver el valor del boleto;
- Recompensar el valor del boleto en la terminal solicitante (60); y
- Monitorear, en el controlador central (60), un criterio de fin de juego, en donde luego de la ocurrencia de dicho criterio, el controlador central evita la distribución de un nuevo boleto para ser comparado con el resultado del sorteo actual hasta el inicio de un nuevo juego auxiliar basado en un nuevo resultado de sorteo para dicho juego principal, por lo tanto el juego auxiliar finaliza antes de la utilización de dicho nuevo resultado de sorteo durante un periodo de detención entre dos juegos auxiliares.

17.El método de la reivindicación 16, en donde dicho periodo de detención se establece para transcurrir al menos un retraso de tiempo predeterminado.

18.El método de la reivindicación 16, que comprende adicionalmente el controlador central (55) que la distribución de boletos duplicados en asociación con el resultado del sorteo.

19.El método de una cualquiera de las reivindicaciones 16 a 18 en donde los boletos son generados electrónicamente luego de solicitud.

20.El método de una cualquiera de las reivindicaciones 16 a 18, en donde los boletos de juego auxiliar comprenden paquetes de datos, que se suministran para su juego ya sea en al menos uno de un formato de video o en un formato impreso.

21.El método de una cualquiera de las reivindicaciones 16 a 18, en donde dicho juego principal comprende uno de lotto, keno y bingo.

22.El método de una cualquiera de las reivindicaciones 16 a 18, en donde el boleto de juego auxiliar contiene un número de indicaciones de juego que es igual o superior al número de indicaciones de juego suministradas por el resultado del sorteo del juego principal.

23.Un sistema de juego para distribución de datos de juego para ser usado para determinar un pago, el sistema comprende:

- Un controlador central (55) que suministra, por solicitud, datos de juego a las terminales de jugador (60); y
- Terminales de jugado (60) al menos una del controlador central (55) y las terminales de jugador (60) que comprenden unos medios de comparación para comparar dato de juego,

Cada terminal (60) comprende una pantalla y un controlador de juego (108) que suministra una Interfaz de Usuario Gráfica (GUI) para jugar un juego, el controlador de juego (108) recibe la entrada del jugador, controla la salida del juego, establece un pago basado en la comparación de datos de juego, y recompensa dicho pago;

El controlador central (55) se caracteriza por que el controlador central (55) comprende un medio de almacenamiento de sorteo (102) en el que se almacena un resultado de sorteo actual y se mantienen constante hasta que termina el juego, el resultado del sorteo actual se asocia con los boletos y se envía a una terminal de jugador (60) luego de solicitud, y un módulo de finalización de distribución (104) monitorea la distribución de boletos basado en un criterio de fin de juego, y evita al menos una de distribución y comparación de un nuevo boleto con el resultado del sorteo actual luego de la ocurrencia de un criterio de fin de juego, evitando por lo tanto al menos una de distribución y comparación de nuevos boletos con el mismo resultado de sorteo, el módulo de fin de distribución (104) finaliza el juego.

24. El sistema de juego de la reivindicación 23, que comprende adicionalmente al menos uno de:

- Un generador de números aleatorios (110);
- Un módulo generador de boleto que genera boletos luego de solicitud basado en la información de números aleatorios;

- Un medio de almacenamiento de boleto (124) que almacena una lista de boletos disponibles para ser distribuidos;
- Un módulo de monitoreo de boleto que monitorea la distribución de boleto y evita la distribución de boletos duplicados durante un juego único; y
- Un módulo de comunicación.

25. El sistema de juego de una cualquiera de las reivindicaciones 23 y 24, que comprende adicionalmente un módulo de validación de periodo (120) que monitorea el tiempo y señala el módulo de finalización de distribución cuando ha ocurrido un criterio de tiempo.

26. El sistema de juego de una cualquiera de las reivindicaciones 23 y 24, en donde las terminales de jugador (60) comprenden un módulo de pago de crédito que recibe información de crédito de los jugadores, que valida la información de crédito y transmite la información de crédito al controlador de juego (108).

55

SUPERINTENDENCIA Y COMERCIO
Inscripcion : 05111238 00000000 Folios: 55
Fecha (999): 2005-11-01 17:00:12
tramite : 011 PCI-PATENT 370 FASE NRCI 411 PRESENTAC
dependencia: 0000 DIVISION DE NUEVAS CREACIONES

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

NIT : 800176089-2

RECIBO OFICIAL DE CAJA : 05 - 83.435
FECHA : NOVIEMBRE 1 DE 2005

***** CONSIGNACION *****

DEPOSITANTE	TIPO PAGO	BANCO	CUENTA	No. PAGO	FECHA PGO	Vr. PAGO
CAVELIER ABOGADOS	CONSIGNACION	BANCO POPULAR	050-00110-6	27496707	01/11/2005	44,080,880.00

***** CONCEPTO *****

CANT.	RENTISTICO	CONCEPTO	TOTAL CONCEPTO
1	50005-01-01 SOLICITUDES	1 TRAMITES DE SOL. DE PATENTE DE IN	443,000.00
		TOTAL :	\$ 443,000.00

SON: CUATROCIENTOS CUARENTA Y TRES MIL PESOS

RESPONSABLE : 

RECIBO DE CAJA APLICADO AL EXPEDIENTE No. _____

016 14969-841-001-1

REQUISITOS NECESARIOS PARA PRESENTACION Y AGILIZACION DEL
TRAMITE

	USUARIO	RADICADOR
PATENTE DE INVENCION ☒	()	☒
- Indicación de que se solicita la concesión de una patente.	()	☒
- Datos de identificación del solicitante o de la persona que se presenta la solicitud.	()	☒
- Descripción de la invención.	()	()
- Dibujos de ser estos pertinentes.	()	()
- Comprobante de Pago de las tasas establecidas.	()	()
COMPLETA ☒	INCOMPLETA ()	()
DISEÑO INDUSTRIAL ()		
- Indicación de que se solicita el registro de Diseño Industrial	()	()
- Datos de identificación del solicitante o de la persona que presenta la solicitud.	()	()
- Representación gráfica o fotográfica del Diseño Industrial o muestra del Material que incorpora el diseño.	()	()
- Comprobante de pago de las tasas establecidas	()	()
COMPLETA ()	INCOMPLETA ()	()
ESQUEMA DE TRAZADO ()		
- Indicación de que solicita el registro de un Esquema de trazado.	()	()
- Datos de identificación del solicitante o de la persona que presenta La solicitud.	()	()
- Representación gráfica del esquema de trazado	()	()
- Comprobante de pago de las tasas establecidas.	()	()
COMPLETA ()	INCOMPLETA ()	()

Firma Responsable:



Fecha:

57

REPUBLICA DE COLOMBIA
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

Bogotá,
2020

Doctor(a)
FERRERO EMILIO

REFERENCIA	Radicación No.	5 111238
	Solicitud internacional	CA2003/000466
	Fecha inicio fase nacional	01/11/2005
	Trámite	11
	Evento	378
	Actuación	430
	Oficio No.	13620

Como resultado del examen de forma, realizado con fundamento en el artículo 38 de la Decisión 486 de la Comisión de la Comunidad Andina, artículo 27 del Tratado de Cooperación en Materia de Patentes (PCT), regla 51 bis del Reglamento y Circular Única de la Superintendencia de Industria y Comercio, se le comunica que:

1. La solicitud no contiene el poder debidamente otorgado, con el lleno de los requisitos exigidos por los artículos 63 y subsiguientes del Código de Procedimiento Civil. Adicionalmente, deberá presentar el documento que acredita la existencia y representación legal de la sociedad solicitante, cuando ésta fuere persona jurídica.

En cumplimiento de lo dispuesto por el artículo 39 de la Decisión 486, se le requiere para que dentro del término de dos meses siguientes a la fecha de notificación del presente oficio, complete los requisitos anteriormente enunciados. En caso de no dar cumplimiento al presente requerimiento, la solicitud se considerará abandonada y perderá su prelación.

Notifíquese el presente oficio conforme a lo dispuesto en el numeral 5.2, literal e), del capítulo quinto del título primero de la Circular Unica No.10 de 2001.


CLARA DE JAIMES

Jefe de la división de Nuevas Creaciones (E)

El anterior requerimiento fue notificado por fijación en lista de fecha 23 DIC. 2005
adpa11