



Industria y Comercio

S U P E R I N T E N D E N C I A

Delegatura de propiedad Industrial

División de Nuevas Creaciones

PCT
SOLICITUD

PATENTE DE INVENCION

21. EXPEDIENTE No.

06-99260

54. TÍTULO

MONTAJE DE JUEGO AUTOMATIZADO QUE SUMINISTRA

UN MEJORAMIENTO VISUAL DEL JUEGO

51. CLASIFICACIÓN INTERNACIONAL

71. SOLICITANTE

LABTRONIX CONCEPT INC.

DOMICILIO

QUEBEC, CANADA

74. APODERADO

EMILIO FERRERO

C.C. 438.019 de Usaquén

22. BOGOTÁ, D. C.,

Pol. Cusco
F. N. 11-10-2006



Industria y Comercio
SUPERINTENDENCIA

PETITORIO

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO
Esp. Rad: 08-089260- (0000-0000)
Fee: 2006-10-02 17:10:26 Usp. 2000 INCREACIONES
10.11 PATENTE VII
Esp. 379 FASE NACIONAL II
24.11.06 REGISTRAR II FASE 2.1

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:** LABTRONIX CONCEPT INC.
sociedad constituida y existente bajo las leyes
de Canadá**Dirección:** 2120 Letandra St., #310,
Drummondville,
Québec J2C 7E9,
Canadá**Domicilio:** Drummondville,
Québec J2C 7E9,
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 36 11
Fax: 211 86 50
E-mail: clientes@camyp.com
Domicilio: Bogotá, Colombia.**IDENTIFICACIÓN**C.C. ☒NIT ☐C.E. ☐Otro ☐

Cual _____

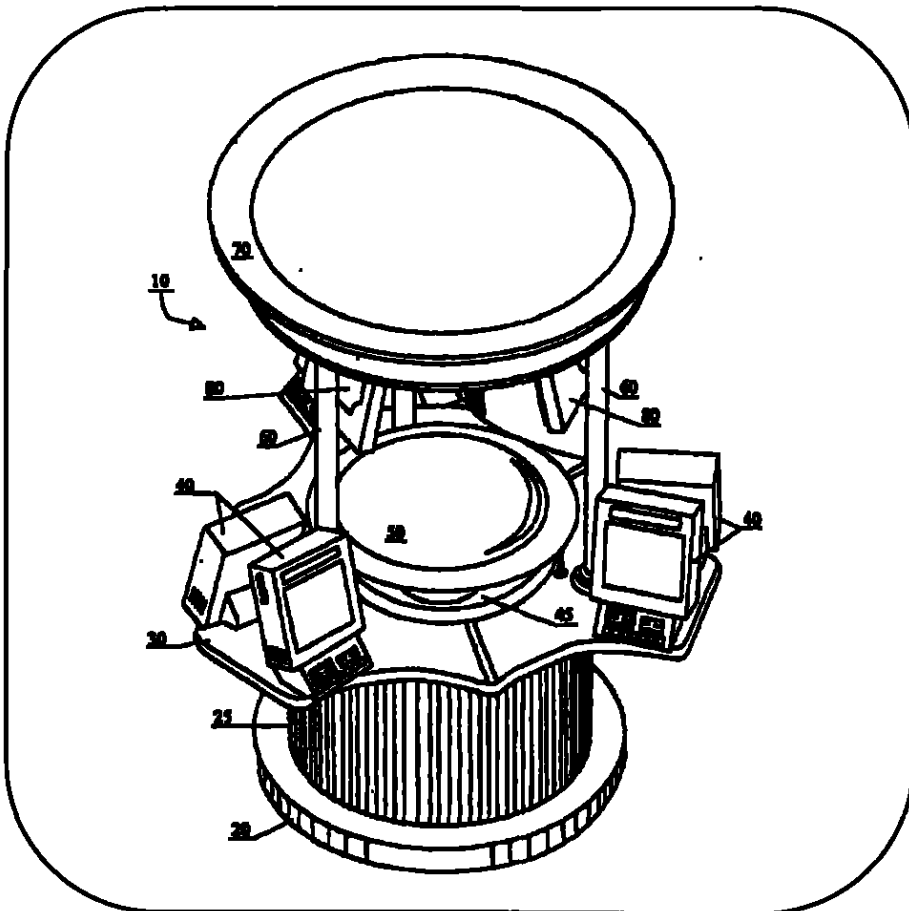
Número 438.019 T.P 31.929**4****INVENTOR (ES)**
(72)**1. Martin PARENT**
328 Route 122,
St-Germain de Grantham,
Québec J0C 1K0,
Canadá**2. Marjolaine MARCOTTE**
528 rue Principale,
St-Joachim de Courval,
Québec J1Z 2B9,
Canadá**5****PCT (86)**Solicitud Internacional No. PCT/CA2005/000382Fecha: 11 de marzo de 2005Publicación Internacional No. WO 2005/088567 A1Fecha: 22 de septiembre de 2005**6****TÍTULO (54)****MONTAJE DE JUEGO AUTOMATIZADO QUE SUMINISTRA UN**
MEJORAMIENTO VISUAL DEL JUEGO**7****Clasificación Internacional (51)** G07F 017/032**8****Prioridad**SI ☒ NO ☐**(33) País de Origen**US**(32) Fecha**11 de marzo de 2004**(31) Número de Solicitud**60/551.833**9****Comprobante de pago No.:** 06-73.834**Fecha:** 25 de septiembre de 2006

10

Anexos:

- ☒ Comprobante de pago de la tasa de presentación de la solicitud por \$ 463.000.00.
- ☐ Comprobante de pago por reivindicación de prioridad.
- ☐ Documento que acredite 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:

Emilio Ferrero
C.C. 438.019 de Usaquén T.P. 31.929

NNJ

DOCUMENTOS ANEXOS

1. ☒ **Publicación Internacional WO 2005/088567 A1**

Descripción:

Páginas 11 en el idioma original

Páginas 17 en español

Reivindicaciones: Número (s) 26

Figuras: Número (s) 12

2. ☒ **Forma PCT/ISA/210. Informe de Búsqueda Internacional.**
3. ☒ **Forma PCT/IB/306. Notificación de un Cambio.**
4. ☒ **Extracto de publicación.**

**NO SE REALIZARON MODIFICACIONES EN LA
FASE INTERNACIONAL**

(19) World Intellectual Property
Organization
International Bureau



(43) International Publication Date
22 September 2005 (22.09.2005)

PCT

(18) International Publication Number
WO 2005/088567 A1

(51) International Patent Classification⁷: G07F 17/32

[CA/CA]: 529 rue Principale, St-Joachim de Courval,
Québec J1Z 2B9 (CA).

(21) International Application Number:

PCT/CA2005/000382

(74) Agent: OGHVY RENAULT LLP / S.E.N.C.R.L.,
S.R.L.; 1981 McGill College Avenue, Suite 1600, Mon-
tréal, Québec H3A 2Y3 (CA).

(22) International Filing Date: 11 March 2005 (11.03.2005)

(25) Filing Language:

English

(26) Publication Language:

English

(30) Priority Data:

60/551,833

11 March 2004 (11.03.2004) US

(81) Designated States (unless otherwise indicated, for every
kind of national protection available): AE, AG, AL, AM,
AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CN,
CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DZ, EC, EE, EG, 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, NA, NI, NO, NZ, OM, PG,
PH, PL, PT, RO, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, SY, TJ,
TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, YU, ZA,
ZM, ZW.

(71) Applicant (for all designated States except US): LAB-
TRONIX CONCEPT INC. [CA/CA]: 2120 Latendro St.,
#310, Drummondville, Québec J2C 7B9 (CA).

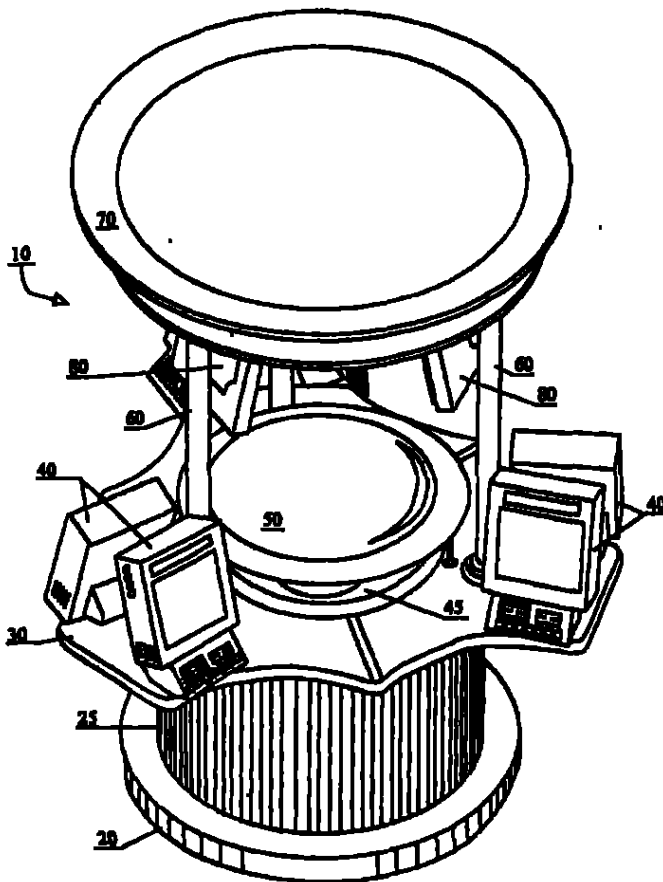
(72) Inventors; and

(75) Inventors/Applicants (for US only): PARENT, Martin
[CA/CA]: 328 Route 122, St-Germain de Grantham,
Québec J0C 1K0 (CA). MARCOTTE, Marjolaine

(84) Designated States (unless otherwise indicated, for every
kind of regional protection available): ARIPO (BW, GH,

[Continued on next page]

(54) Title: AUTOMATED GAMING ASSEMBLY PROVIDING A GAME VISUAL ENHANCEMENT



(57) Abstract: The invention consists in an automated gaming system comprising a central section comprising an outcome generation system, and satellite player stations. The outcome generation system generates game outcomes and signals each generated game outcome to the player stations adapted to play a game based on received outcome signals. The player stations are operated through input means disposed on an operative face of each player station and which substantially faces a side of an operative player facing toward the outcome generation system. Thus, a clear view is provided to the player to witness the outcome generated by the outcome generation system.

WO 2005/088567 A1



GM, KE, LS, MW, MZ, NA, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), Eurasian (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), European (AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, MC, NL, PL, PT, RO, SE, SI, SK, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

Published:

— *with international search report*

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

**AUTOMATED GAMING ASSEMBLY PROVIDING A GAME VISUAL
ENHANCEMENT**

CROSS-REFERENCE TO RELATED APPLICATIONS

[001] This application claims priority under 35USC§119(e) of US Provisional Patent Application serial no. 60/551,833, filed on March 11, 2004 and entitled "Automated Gaming Assembly Providing a Game Visual Enhancement", the specification of which is hereby incorporated by reference.

FIELD OF THE INVENTION

[002] The invention relates to a new device, and more specifically its structure suitably designed to offer a casino-type automated game. The invention further relates to an environment suitable for a plurality of players to place wagers on individual player stations and for these wagers to be resolved based on an automated gaming device outcome.

TECHNICAL PROBLEM

[003] A technical problem to be solved by the invention is to provide players with better view of the automated game functionalities and, furthermore, of the automatically generated outcomes and of its generating process without having to use an electronic representation or retransmitted captured representations of the process. The player's view resulting from the invention is a direct view wherein obstacles between the players and the automated game outcome are reduced to almost nothing. Accordingly, the resulting enhanced view of the outcome and outcome generation process promotes players' confidence vis-à-vis the game.

[004] Another technical problem to solve is one of space. There is a need to provide an automated gaming environment that is less voluminous than currently used automated gaming environments. Accordingly, the automated gaming environment of the invention becomes advantageous for operators thanks to a more efficient space management, which results in an increase in the number of wagering players per gaming facility area unit.

[005] Another problem the current invention aims to solve is providing a gaming environment in which the players will experience more pleasure. By combining an objective of increasing player's confidence; an environment wherein players sees the action as it occurs without any need of electronic equipment; an interactive gaming environment and a game players love, the problem is efficiently solved.

SOLUTION TO THE STATED PROBLEM

[006] Accordingly, the solution provided by one embodiment of the present invention is a new automated gaming environment, more specifically in a first embodiment, an automated roulette environment.

[007] In an embodiment of the present invention, the gaming environment comprises an automated gaming system comprising a central section and player stations. The central section comprises an outcome generation system generating outcomes and signalling corresponding outcome signals to player stations. The player stations are adapted to register wagers a player enters using input means, to resolve the registered wagers based on an outcome generation system provided outcome signal, and to maintain a player's account according to registered credits, wagers and prizes. The automated gaming system is further adapted to receive player stations with their operative face pointing toward a side of the player operating the player station when the player faces the outcome generation system.

[008] According to another embodiment, the invention is an automated gaming assembly comprising an outcome generation system, a platform typically surrounding the outcome generation system, and extending sections adapted to receive player stations. The outcome generation system and the platform are suitably designed for a player located beside the platform and looking at the outcome generation system to have a direct view of an outcome. The extending sections are adapted to receive player stations having an operative face pointing toward a player's side when the player looks at the outcome generation system. Thus, the player has an unobstructed view of the outcome generation system and of generated outcomes.

BRIEF DESCRIPTION OF THE DRAWINGS

[0009] Further features and advantages of the present invention will become apparent from the following detailed description, taken in combination with the appended drawings, in which:

[0010] Figure 1 is a perspective view of an automated gaming system comprising six player stations;

Figure 2 is a top view of the six-player station automated gaming system of Figure 1;

Figure 3 is side view of the automated gaming system of Figure 1;

Figure 4 is a top view of the six-player automated gaming system of Figure 1 without head 70;

Figure 5 is an exploded view of a player station attachment on the platform of the automated gaming system of Figure 1;

Figure 6 is a top view of the roulette system used to establish outcomes in the six-player station automated gaming system of Figure 1;

Figure 7 is a screen shot representative of the image displayed on an electronic screen of a player station during the play of a round of roulette;

Figure 8 is a block diagram illustrating components of the automated gaming assembly and of the player stations of Figure 1;

Figure 9 is a flow chart illustrating steps involved in the play of a round of roulette with the automated gaming system of Figure 1;

Figure 10 is a top view of an alternative embodiment suitably designed to play a die game;

Figures 11a and 11b are block diagrams illustrating components of a system comprising the embodiment illustrated on Figure 10; and

9

Figure 12 is a top view of another embodiment according to the present invention.

[0011] It will be noted that throughout the appended drawings, like features are identified by like reference numerals.

DETAILED DESCRIPTION OF EMBODIMENTS OF THE INVENTION

[0012] In a first embodiment, illustrated on Figure 1, the invention is an automated mechanical roulette system 10. The system 10 comprises a base 20; a body 25; a platform 30 on which player stations 40 are disposed; an automated driven roulette system 45 protected by a dome 50; and a series of support members 60 supporting the system head 70 and complementary screens 80 suitable for providing game history information. Complementary screens 80 may also provide special feature information or advertising information if suitable set. On this view, a portion of the roulette system 45 is visible when the dome 50 is elevated as illustrated for maintenance.

[0013] Figure 2 illustrates the system 10 through a top view wherein only a portion of the platform 30 and of the player stations 40 are visible; the head 70 hiding most of the player stations 40, the dome 50 and the roulette system 45.

[0014] Figure 3 provides a side view of the system 10. On this view, a portion of the roulette system 45 is visible when the dome 50 is down.

[0015] As illustrated on Figure 4, the platform 30 comprises in its central portion a cut-out (under dome 50) for disposing the roulette system 45 (see Figure 6). The platform 30 has a generally triangular shape with two player stations 40 disposed back to back on each tip. A support member 60 is also disposed at each tip near the player stations 40 closer to the roulette system 45. The dome 50 is disposed above the roulette system 45 to perform a protective function; i.e., preventing interference by anyone which could influence the course of the ball during a roulette outcome generation process.

[0016] As illustrated in Figure 4, a player 99 being placed face to a player station 40 may place wagers using player station input means such as a touch screen defining the operative face of the player station 40. Once a roulette outcome generation process is

initiated, the player 99 may rotate either his head or himself about 40 degrees left (in this example) to look at the ball determining the roulette outcome. When looking directly toward the roulette system 45, the player has almost nothing obstructing his view from the process, only the dome 50 and a portion of the platform 30 are between him and the roulette system 45; the first one being transparent and the second being at the same level as the roulette system 45. Thus, no obstacle or unnecessary distance prevents player 99 from witnessing the outcome generation process.

[0017] The type of attachment used to secure player stations 40 on the platform 30 offers the benefit of allowing attaching different models of player stations 40. The attachment illustrated on Figure 5 is based on a cylindrical connector 41 used as a stop-pin in combination with an arc-shaped aperture 42 located in the platform 30. Power and communication wires 43 pass from the player station 40 to under the platform 30 through said cylindrical connector 41. The player station 40 rotates according to an attachment axis defined by the securing assembly 44 rotatably attaching the player station 40 to the platform 30. Accordingly, the maximum rotation the player station 40 may perform is determined by the length of the arc-shaped aperture 42 performed in the platform 30. A metal plate (not shown) attached to the under surface of the platform 30 prevents access to the wires 43. The plate 30 may further be at least partially covered by a decorative triangularly shaped support moulding (not shown) disposed between the platform 30 and the system body 25 supporting part of the station weight. Thus, the resulting assembly permits reversible mounting and exchange of player stations 40 offering a certain freedom of rotation for enhanced player comfort.

[0018] Figure 6 illustrates the roulette system 45, particularly the roulette structure and the ball 92 used to generate the outcome. The roulette structure comprises a series of identified slots 90 suitably designed to receive the ball 92 at the end of its course. The slots 90 are individually identified by a number and a color. The numeral identifications are non-repetitive and are from 0 (or 00) to 36. The coloring identifications are divided in three colors: green for the 0 (and 00 in appropriate cases) identified slot(s), red for half of the over 0 identified slots 90, and black for the remaining part of the slots 90; the colors alternating to never have to adjacent slots 90 of the same color (not shown on the roulette of Figure 6 to ensure clarity). The

M

roulette structure 45 presents slopes that are suitably designed to provide the same probabilities to each slot 90 of receiving the ball 92 at the end of its course while preventing the ball 92 to land anywhere else. Canoes 94 are disposed around the slots 90 to modify the ball course and therefore render the prevision of the ball landing slot 90 more difficult. The roulette structure 45 comprises an edge 100 limiting the ball course into the roulette system 45. As the ball 92 decelerates, the ball 92 is forced by the slope to travel from the edge 100 toward the center of the roulette structure to end its course in one slot 90. Outcome identification means, comprising a light emitting diode 96 and light detecting sensors 98, permit the roulette outcome identification. Each slot 90 has a corresponding light detecting sensor 98. When the ball 92 lands in one slot 90, the corresponding light detecting sensor 98 does not receive any light signal from the light emitting diode 96 and therefore identifies the ball landing slot 90 to a processor which translates the light detecting sensor 98 position into the roulette outcome.

[0019] To generate a roulette outcome, the section of the roulette structure 45 that bears slots 90 is driven in one rotational direction, namely clockwise, while the ball 92 is propelled onto the roulette structure 45 through an ejection conduit 102 disposed on periphery of the roulette structure edge 100 over the normal course of the ball 92. Thus, as the ball 92 starts its course on the roulette structure 45, the ball 92 first follows the edge 100, decelerates, potentially bumps onto one or more canoes 94, and ultimately lands in one slot 90.

[0020] Securely disposed in the assembly base 25, an airflow motor (not shown) propels the ball 92 into a conduit (not shown) leading the ball 92 into the ejection conduit 102 when needed, a roulette motor (not shown) drives the rotation of the rotating section of the roulette structure, and a gaming controller 120 (schematically shown on figure 8) controls the airflow motor and the roulette motor. The gaming controller 120 also controls the means detecting the roulette outcome, namely the light emitting diode 96 and the light detecting sensors 98. It further controls the means retrieving the ball 92 from the roulette structure once the outcome is generated and identified, what is performed by elevating a portion of the roulette structure for the ball 92 to fall in a receiving container disposed under the elevated portion of the roulette structure and leading the ball back in the airflow fed conduit. Furthermore,

the gaming controller 120 is in communication with the player stations 40. The gaming controller 120 may also be in communication with other components, such as a sound controller, a complementary screen controller, a management system, security and detection systems, and a player tracking system through a local area network (LAN) or a wireless communication network.

[0021] As stated, the player stations 40 are in communication with the gaming controller 120. Each player station 40, in the described embodiment, comprises a player station controller 140 exchanging data and signals with other player station components. An electronic screen 142 visible by the player provides information to the player on the conduct of the game, as illustrated on Figure 7. The electronic screen 142 provides a image of a wagering mat 110; a series of counters 112 informing the player on statuses such the amount of credits wagered 112b, the credits remaining available 112a to wager, and the prize won 112c; a message box 114 informing on game state as if wagers are either or not possible to place; and an outcome area 116 informing players on last outcomes. The player stations also comprise player input means 144 embodied as touch screens, buttons and/or other sensing surfaces; monetary input means 146 such a coin hopper, card receiving means or a ticket reader; and an awarding means such as a ticket printer. Player stations 40 also comprise memory 150 maintaining programs used by the player station controller, data and counter information such as wagering information.

[0022] Figure 8 schematically illustrates functional relationship existing between a player station 40 and the automated gaming assembly. The player station controller 140 exchanges signals with the player station components to player the game, and with the gaming controller 120. According to gaming controller signals, different states are set in the game played on the player station 40, resulting in the game being at different steps of its process. For its part, the gaming controller 120 exchanges signals with the roulette mechanism 122 (such as the different motors) influencing the roulette and ball state 124, outcome identification means 128, and protecting means 126 including protection-related sensors and dome mechanism. The assembly comprises memory 130 used by the gaming controller 120 to keep programs and registered information.

[0023] Figure 9 illustrates steps involved in playing roulette. The process starts with the gaming controller 120 secured in the automated gaming system 10 signalling the player stations 40 that a round is ready to start (step 150). In accordance, the player stations 40 activate the credit receiving process (step 152) and the wagering process (step 154). During these processes, the players may place new credits in their player stations 40 and used the credits available to place wagers on the next roulette outcome. An end wagering process (step 156) is also performed to prevent new wagers from being placed (step 158) when the outcome generation process fulfills an advancement criterion. Thus, the roulette play involves initiation of the roulette game outcome generation (step 170) taking form of the gaming controller 120 sending signals to the motor for the ball 92 to be propelled on the roulette structure. According to settings, the end wagering process (step 156) may involve evaluation of the ball speed or a ball travelling duration. After the wagering process has ended on player stations 40 (step 158), the ball 92 ultimately lands in one slot 90, the outcome is identified, and the gaming controller 120 transmits the roulette outcome to the player stations 40 (step 160). Each player station controller 140 resolves registered wagers (step 162) based on the received outcome signal; and pays the player accordingly, typically by increasing and decreasing counter values (164). Then, when the time is up, usually the time to retrieve the ball 92 from its landing slot 90, a new round is initiated (step 150).

[0024] Figure 10 illustrates another embodiment of the invention wherein the game played is a die game (such as a crap game) with the playing stations disposed around the outcome generation assembly 160 being of two kinds: a) wagering stations 180 comprising a ticket reader, an electronic screen with touch screen and a station controller (not visible), and b) player stations 190 with a ticket reader 192, enhanced electronic screen and touch screen comparable to wagering stations 180, and a station controller (not visible). A player using a wagering station 180 may place wagers on the die outcome while a player using a player station 190 may further apply some control over the outcome generation process, such as, depending on the game played, holding die, modifying die toss settings, etc.

[0025] Communicatively linked to the automated gaming assembly 160 but disposed aside is a service station 170 permitting players to transfer money entered in the

service station 170 into credits available to be wagered. Thus, a player feeds the service station 170 with the amounts he wants to wager at the beginning of its play session, receives a ticket identifying his account, goes to a wagering station 180 or a player station 190, and places his ticket into the ticket reader 182 or 192. The station 180 or 190, after reading the ticket, communicates with an accounting system, transfers funds to the station 180 or 190 where the credits become available for the player to wager. When the player desires to end his session, he removes the ticket from the station 180 or 190, places it into a service station 170 wherein the ticket is exchanged for a redeemable voucher an attendant may exchange for standard currency.

[0026] Thus, the block diagram illustrating the system for the play of an automated die game using the assembly of Figure 10 is slightly different from the one hereinabove depicted. Figure 11 illustrates the system comprising the automated gaming assembly 200, the player station(s) 220, the wagering stations 240, and the service station(s) 260. A network (LAN) 290 links the service station(s) 260, the automated gaming assembly 200 and a central server 280 wherein an accounting database 282 maintains information on fund transfer, such as money deposited in service station(s) 260, credit transferred to a player station 220 or a wagering station 240, and credits transferred into vouchers redeemable by attendants. A secured network 292 maintains communication between the gaming controller 202 and the station controllers 222 and 224.

[0027] As illustrated, each service station 260 comprises a controller 262 that: a) maintains communication with the central server 280; b) commands the printing of tickets and vouchers by a printer 264 for allowing player to play or to redeem prizes won; c) commands reading tickets to be read by a reader 266 when a player ends its session; and d) accesses memory 268.

[0028] The automated die assembly 200 comprises protecting means 206 (including a dome) preventing players from fraudulently influencing the outcome, an outcome generation mechanism 204 being partially controllable by a player at a player station using outcome control inputs, die 208, and die identification means 210 including image capturing and analysing means. These components are more or less controlled

by the gaming controller 202 depending in part from signals received from a player station for the outcome generation. The assembly further comprises memory 212 for storing necessary programs and registering information.

[0029] The player station(s) 220 and wagering stations 240 are composed of a controller 222 and 242; an electronic screen 224 and 244 adapted for their particular needs; input means 226 and 246 also adapted for their particular needs; a ticket reader 228 and 248; and memory 230 and 250. As stated, the needs of a wagering station 220 differ from the ones of a player station 240. The latter permits a player to influence the outcome generation process while the wagering station 220 capability is limited to placing wagers regarding die outcomes. Thus, an outcome generation process includes signal exchange between the gaming controller 202 and a player station controller 222.

[0030] Figure 12 illustrates another configuration for an automated gaming assembly. In this other embodiment, the player stations 280 are all facing the same direction, which is clockwise in the illustrated figure. Though, by preventing players 99 to face one another, the anonymousness players 99 experience is as important as playing on individual gaming machines.

[0031] Other physical embodiments are possible according to the kind of stations that are suitable for the game, the available equipment, and the services that have to be offered at the player stations. For instance, the stations may essentially be located on the platform or partially to almost totally embedded in the platform. Touch screen, buttons, matting with wired sensors underneath, one screen or many screens of different dimensions, or even no screen can be used according to the needs.

[0032] Another example is a player station remotely located from the automated gaming system, and receiving both outcome signals and captured images from the automated gaming system. In this case, the player would witness the outcome through the captured image rather than witnessing live the outcome.

[0033] Another example could be an assembly wherein an attendant would participate in the game even if the wagers are resolved by player stations.

[0034] As the above embodiments were disclosed for the play of roulette and die games, other games may benefit from similar gaming systems. The list of suitable games includes bingo, keno, electronic card games, or even automated race games.

[0035] Furthermore, the automated gaming assembly and player station controllers may be adapted for the play of a pari-mutuel game. Accordingly, wagering information would be continuously exchanged between player stations. In consequence, the wagering resolution process, rather than demanding knowledge only of the outcome and of a static pay schedule, would demand more information from other sources, at least wagering information from other player stations. The information exchange would be different but the assembly would essentially remain the same. Other embodiments could also differ regarding programs, games, communication, game control, etc. without departing from the scope of the invention.

[0036] It is intended, while block diagram illustrates system components communicating with each other, that those skilled in the art will recognize that the invention may be embodied through a combination of hardware and software components. These components are illustrated as such in the appended block diagrams solely to teach their functionalities and relationship. Thus, programmable computers, computer applications or operating systems may be suitable to perform functions illustrated by one or more illustrated components without departing from the scope of the invention.

[0037] Furthermore, in case of some functional components being possible to be embodied as functional methods, these methods may be embodied in a machine or a system, carried out as a computer readable medium, a processing-readable memory, or communicated as an electrical or electro-mechanic signal.

[0038] Thereupon, the intent of the above document is to efficiently teach the invention through exemplary embodiments, while solely the appended claims are intended to define the scope of the invention.

CLAIMS

1. An automated gaming system (10) comprises:

- a central section comprising an outcome generation system (45); and**
- a plurality of player stations (40) substantially disposed in periphery of the central section,**

wherein player stations (40) are adapted to register wagers depending on received wagering inputs from players using input means (144) disposed substantially on one operative face of each player station, and to resolve wagers based on an outcome signal received from the outcome generation system (45), and

wherein the automated gaming system (10) is adapted to receive a substantial portion of the player stations (40) with their operative face facing substantially tangentially with respect to the outcome generation system (45) thereby substantially facing a side of a player operating said player station when said player faces toward the outcome generation system (45).

2. The automated gaming system (10) of claim 1, wherein each player station (40) further comprises:

- a screen (142) providing game information;**
- memory (150) registering credit and wagering information;**
- communication means communicatively linking the player station (40) to the outcome generation system (45); and**
- a controller (140) adapted to provide a game environment to a player wherein the player inputs wagers and wherein the wagers are resolved based on an outcome signal received from the outcome generation means (45) whereby registered credit and wagering information are modified.**

3. The automated gaming system (10) of claim 1, wherein the outcome generation system (45) comprises:

- outcome generation means (122,124) generating a game outcome;**
- outcome identification means (128) identifying the generated game outcome;**
- communication means transmitting a game outcome signal to the player stations (40); and**
- a controller (120) adapted (a) to signal the outcome generation means (122,124) to initiate a game outcome generation process, (b) to receive an outcome signal from the**

outcome identification means (128) and (c) to transmit the game outcome signal to the player stations (40).

4. The automated gaming system (10) of claim 3, wherein the game controller (120) of the outcome generation system (45) is further adapted (d) to receive from the player stations (40) a signal, and (e) to generate a response signal resulting in a modification in one of (i) a game outcome generation process and (ii) a wager resolving process.

5. The automated gaming system (10) of claim 1, wherein the player stations (40) are disposed in pairs, the paired-player stations (40) being substantially disposed back to back.

6. The automated gaming system (10) of claim 1, wherein a player stations (40) is reversibly attached to the automated gaming system (10) whereby exchangeable for another player station (40).

7. The automated gaming system (10) of claim 1, wherein a player station (40) is rotatably attached to the automated gaming system (10) whereby orientation of said player station (40) becomes adjustable.

8. The automated gaming system (10) of claim 3, wherein the game outcome is one of roulette, a die game, a ball game, and a virtual card game.

9. The automated gaming system (10) of claim 3, wherein the game outcome is one generated using at least one of balls, cards, electronically generated images, and die.

10. The automated gaming system (10) of claim 3, wherein the game outcome is one generated using symbols, with said symbols being provided either by reels, wheels or electronic displays.

11. The automated gaming system (10) of claim 3, wherein the outcome generation system (45) comprises a roulette system using a roulette spinning portion and a rolling ball (92) at a speed gradually decreasing during the outcome generation process, the

automated gaming system (10) further comprising a speed evaluation means (a) that evaluates the speed of the ball (92), and (b) that signals the outcome generation system controller (120) when a predetermined speed criterion is reached which, upon a successful evaluation of the speed criterion, signals the player stations (40) to prevent wagers from being registered .

12. The automated gaming system (10) of claim 1, wherein the automated gaming system (10) is communicatively linked to a player station (40) structurally remote from the automated gaming system (10).

13. The automated gaming system (10) of claim 1, further comprising an attendant station where an attendant stands to participate in an outcome generation process.

14. The automated gaming system (10) of claim 1, further comprises an additional display (80) suitable for providing one of: a) special feature information, b) game history information, and c) advertising information.

15. The automated gaming system (10) of claim 1, further being communicatively linked to a service station (260) wherein a player performs monetary processes permitting the player to register credits available to register wagers on a player station (40) and to redeem prizes won according to the resolution of said wagers.

16. The automated gaming system (10) of claim 15, wherein the service station (260) is structurally remote from the automated gaming system (10).

17. The automated gaming system (10) of claim 1, wherein the operative face substantially facing a side of a player comprises the operative face pointing substantially vertically with the operative face being located substantially beside the player when the player faces the outcome generation system (45).

18. An automated gaming assembly comprising:

- an outcome generation system (45);
- a platform (30) disposed in periphery of the outcome generation system (45) at an appropriate height for a player facing toward the outcome generation system (45) to

have a direct view of an outcome generated by the outcome generation system (45);
said platform comprising platform sections adapted to attach player stations (40) to be
communicatively linked to the outcome generation system (45) for a player to play an
outcome generation system associated game with the player operating a player station
(40) by using input means (144) disposed on an operative face of each player station
(40),

wherein the automated gaming assembly (10) is adapted to attach a player station (40)
with the operative face of the player station (40) substantially facing a side of the
player operating said player station (40) when the player faces toward the outcome
generation system (45).

19. The automated gaming assembly of claim 18, wherein the platform section
extends outwardly with respect to the outcome generation system (45), whereby said
platform (30) takes a tipped-shape where at least one player station (40) is attached.

20. The automated gaming assembly of claim 18, wherein two player stations (40) are
disposed back to back.

21. The automated gaming assembly of claim 19, wherein the player stations (40) are
either installed on or embedded in the platform (30).

22. The automated gaming assembly of claim 18, wherein the outcome generation
system (45) generates roulette outcomes.

23. The automated gaming assembly of claim 18, wherein the outcome generation
system (45) generates outcomes using at least one of balls, cards, electronically
generated images, and die.

24. The automated gaming assembly of claim 18, wherein the outcome generation
system (45) generates outcomes using symbols, with said symbols being provided
either by reels, wheels or electronic displays.

25. The automated gaming assembly of claim 18, wherein the platform section is suitably designed for an attached player station (40) to be adjustable according to its orientation in regard with the outcome generation system (45).

26. The automated gaming assembly of claim 18, wherein the operative face substantially facing a side of the player comprises the operative face pointing substantially vertically with the operative face being located substantially beside the player when the player faces the outcome generation system (45).

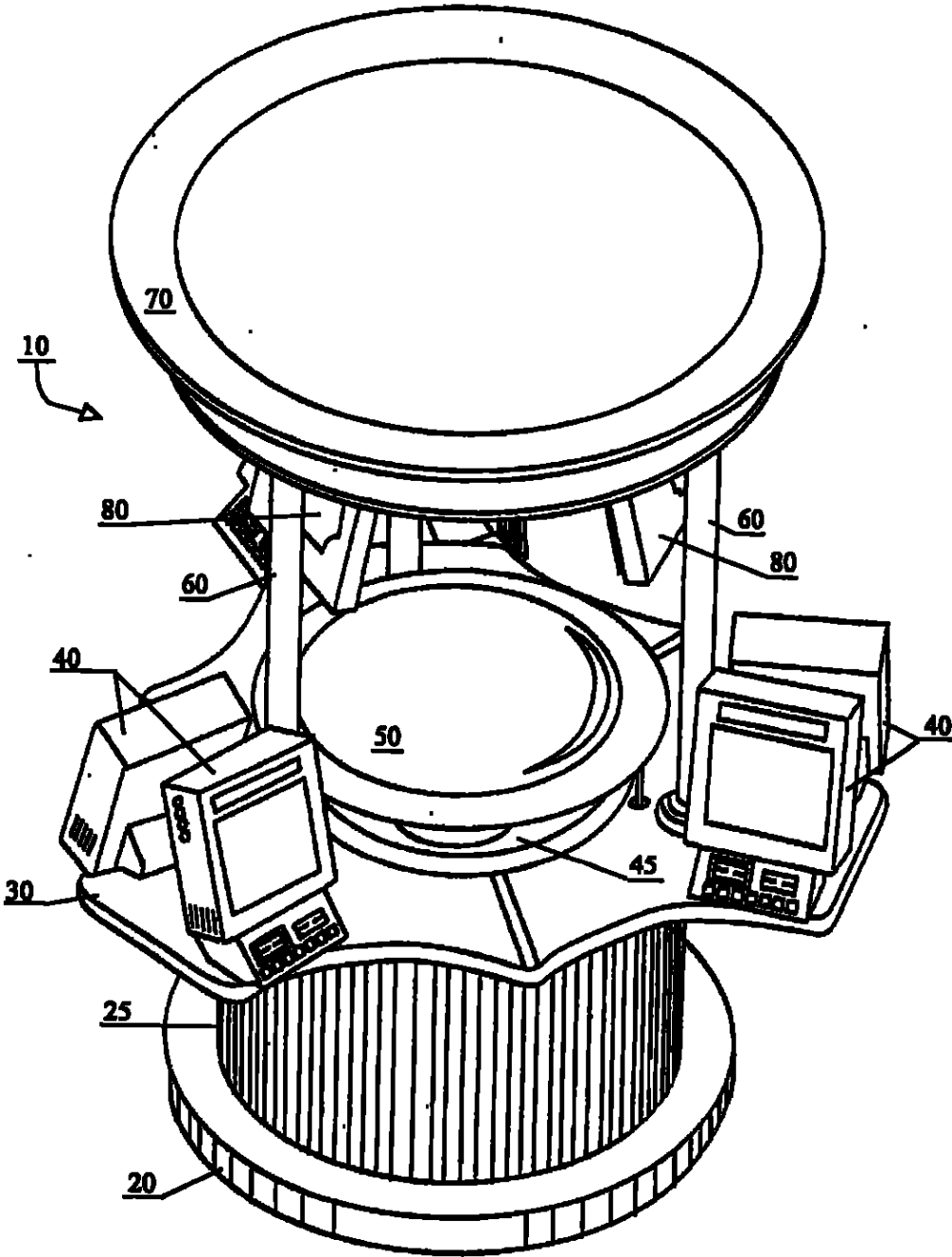


Figure 1

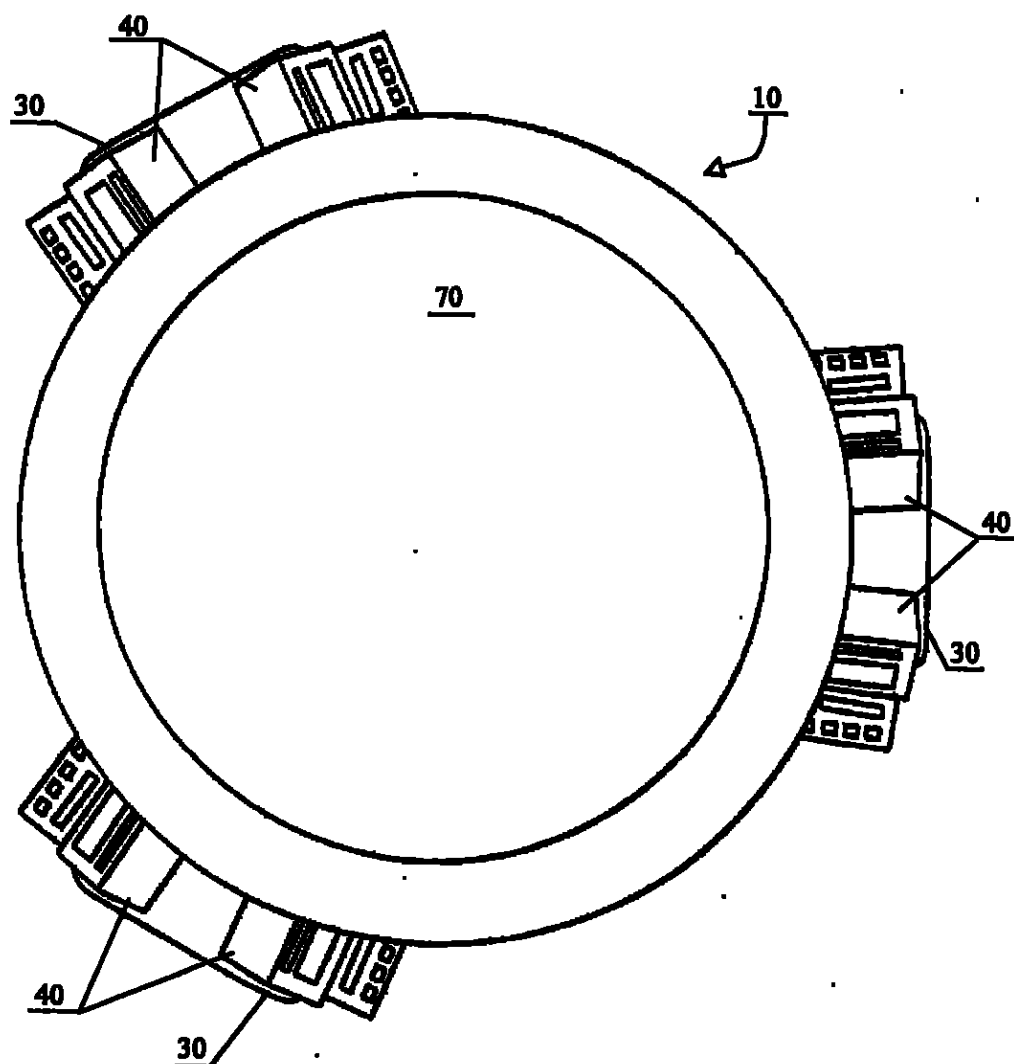


Figure 2

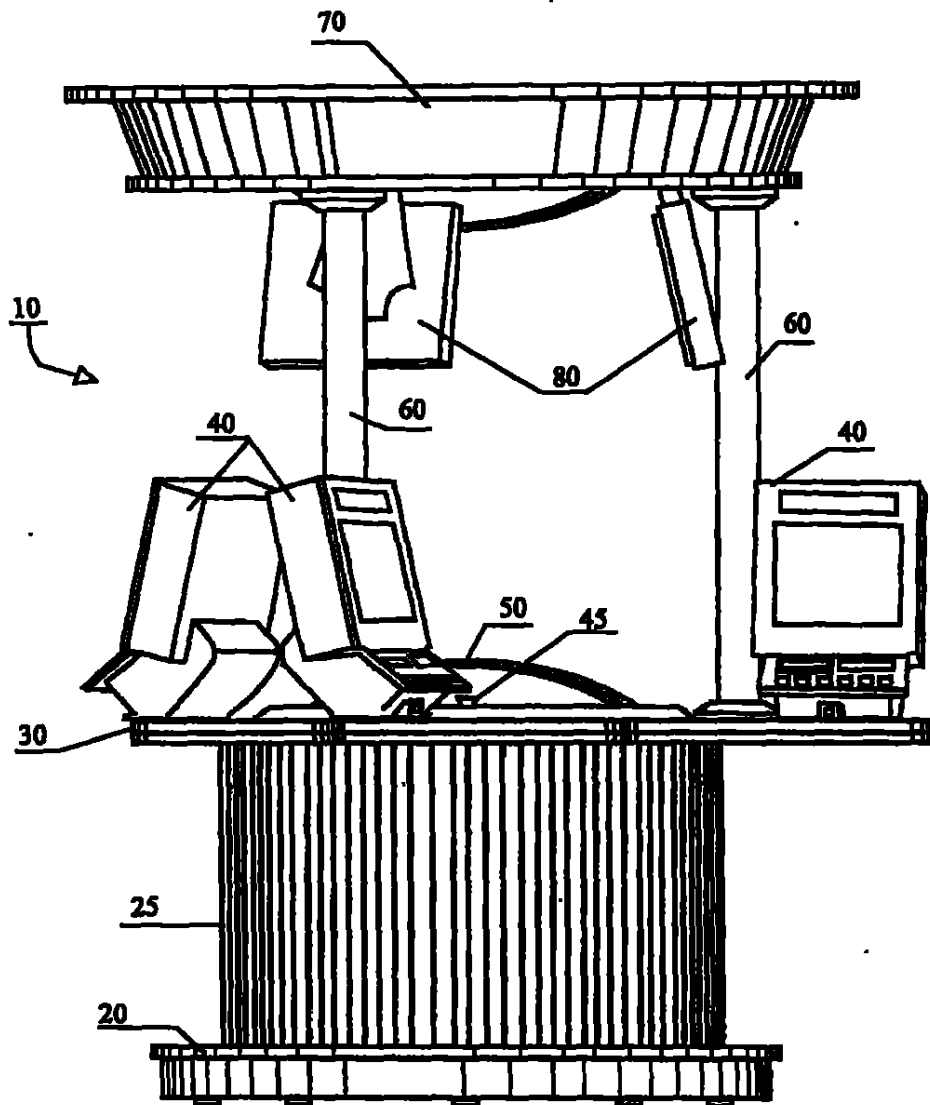


Figure 3

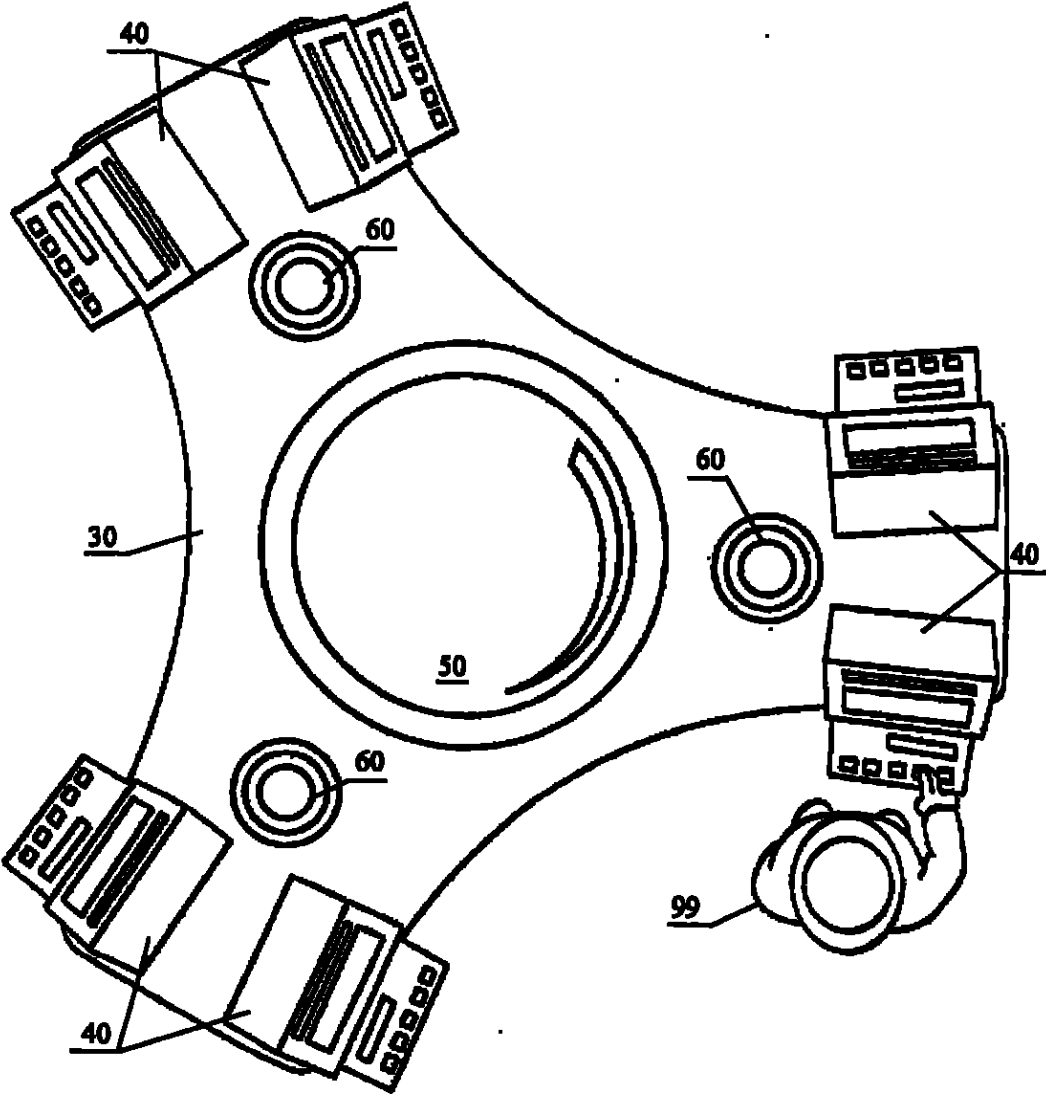


Figure 4

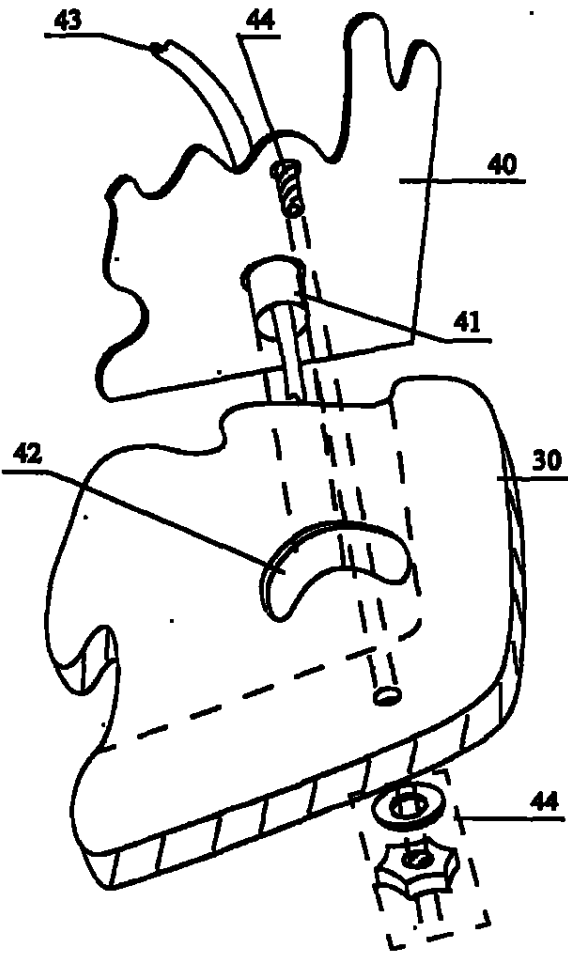


Figure 5

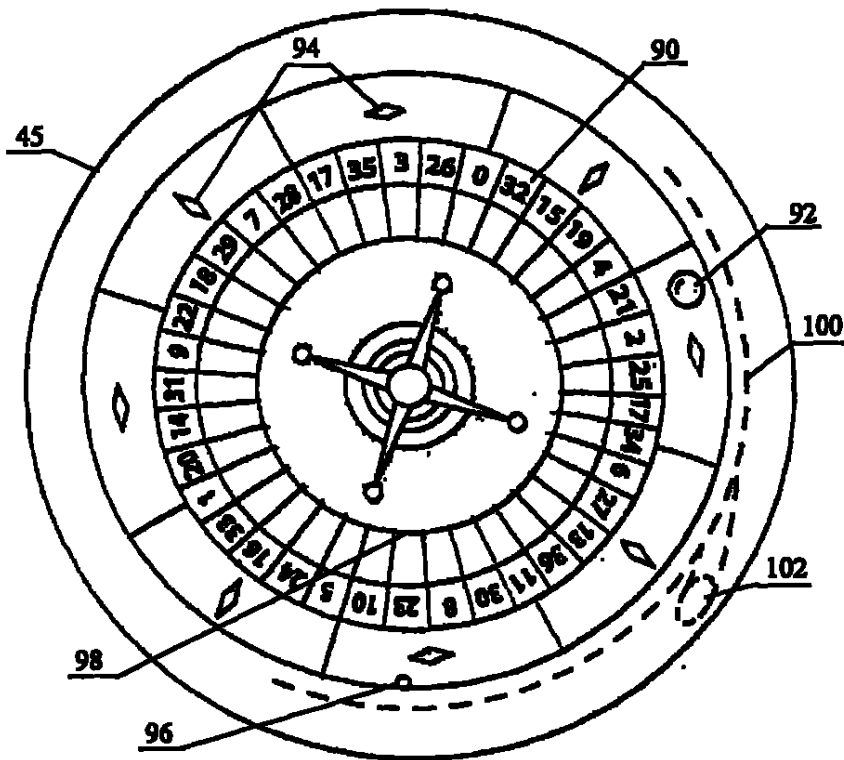


Figure 6

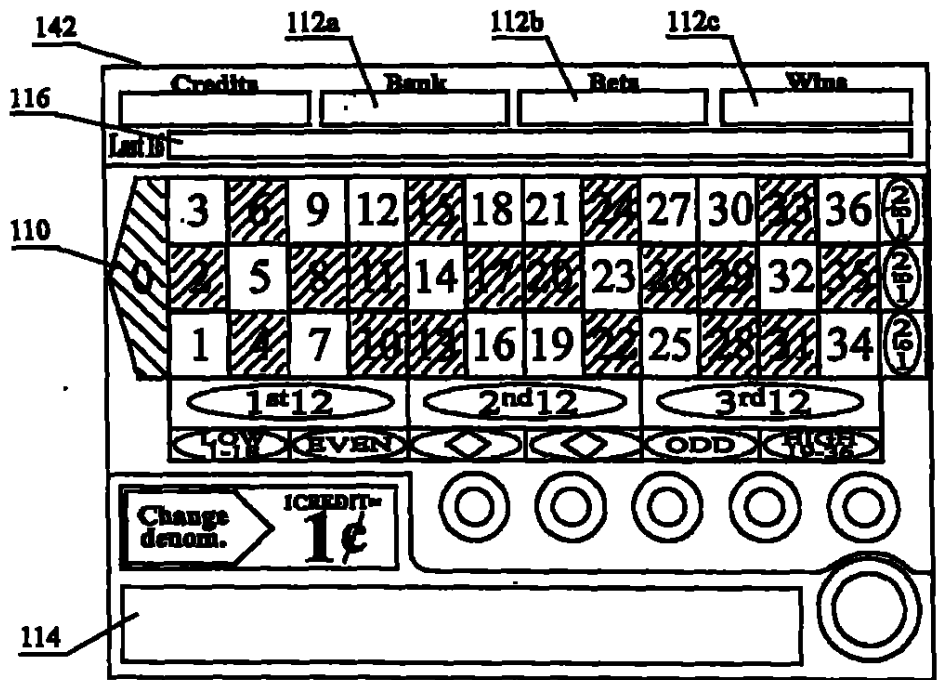


Figure 7

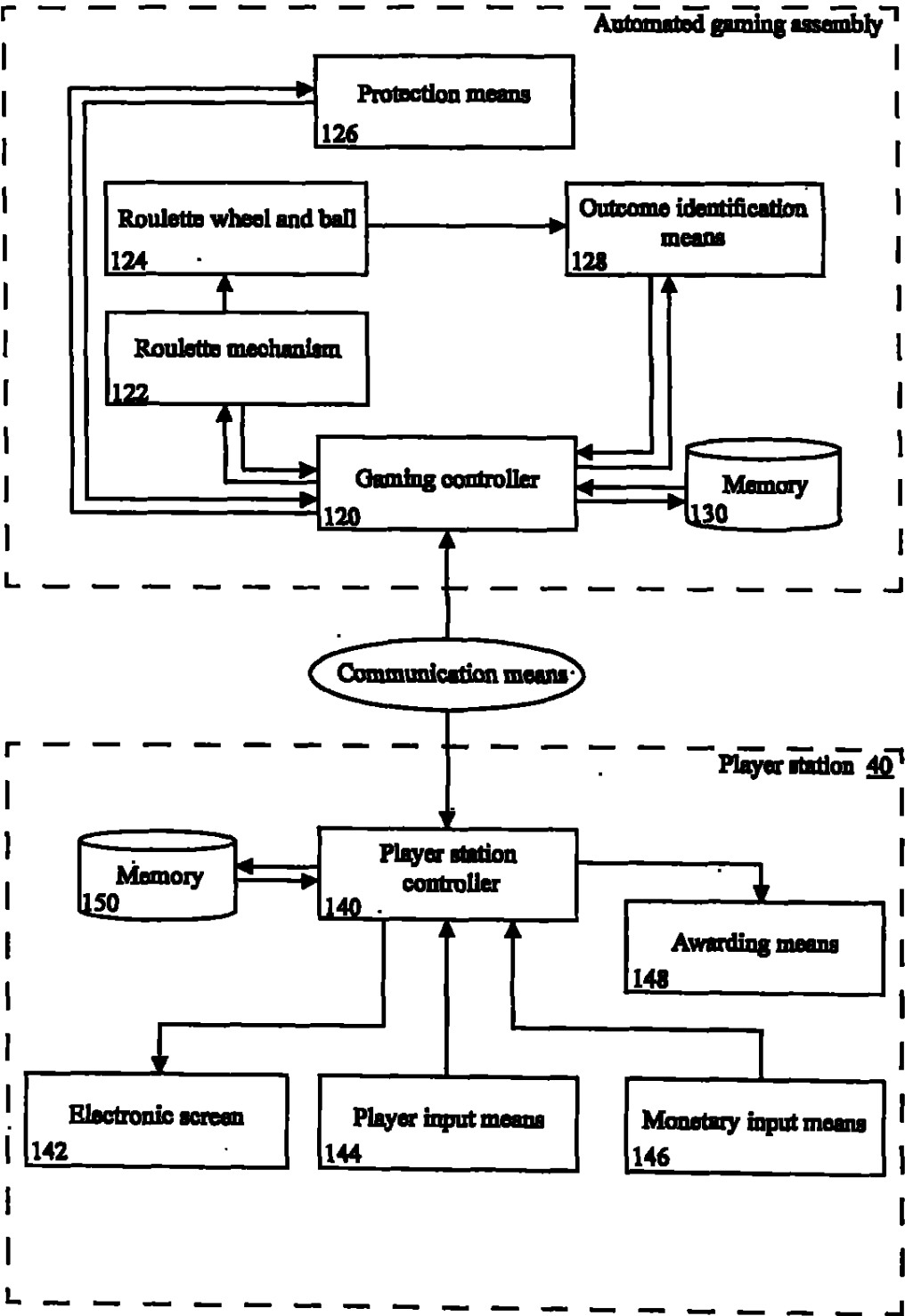


Figure 8

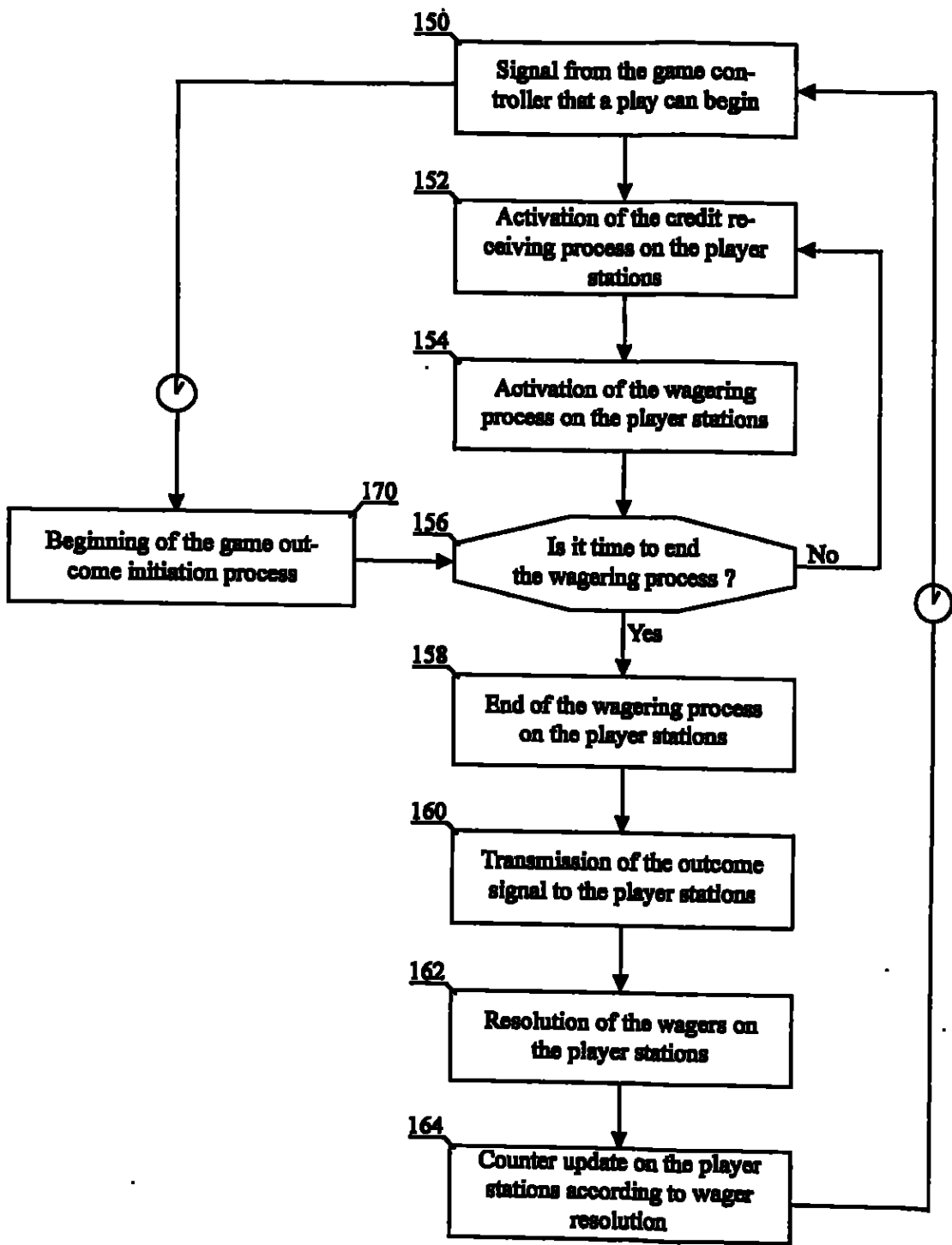


Figure 9

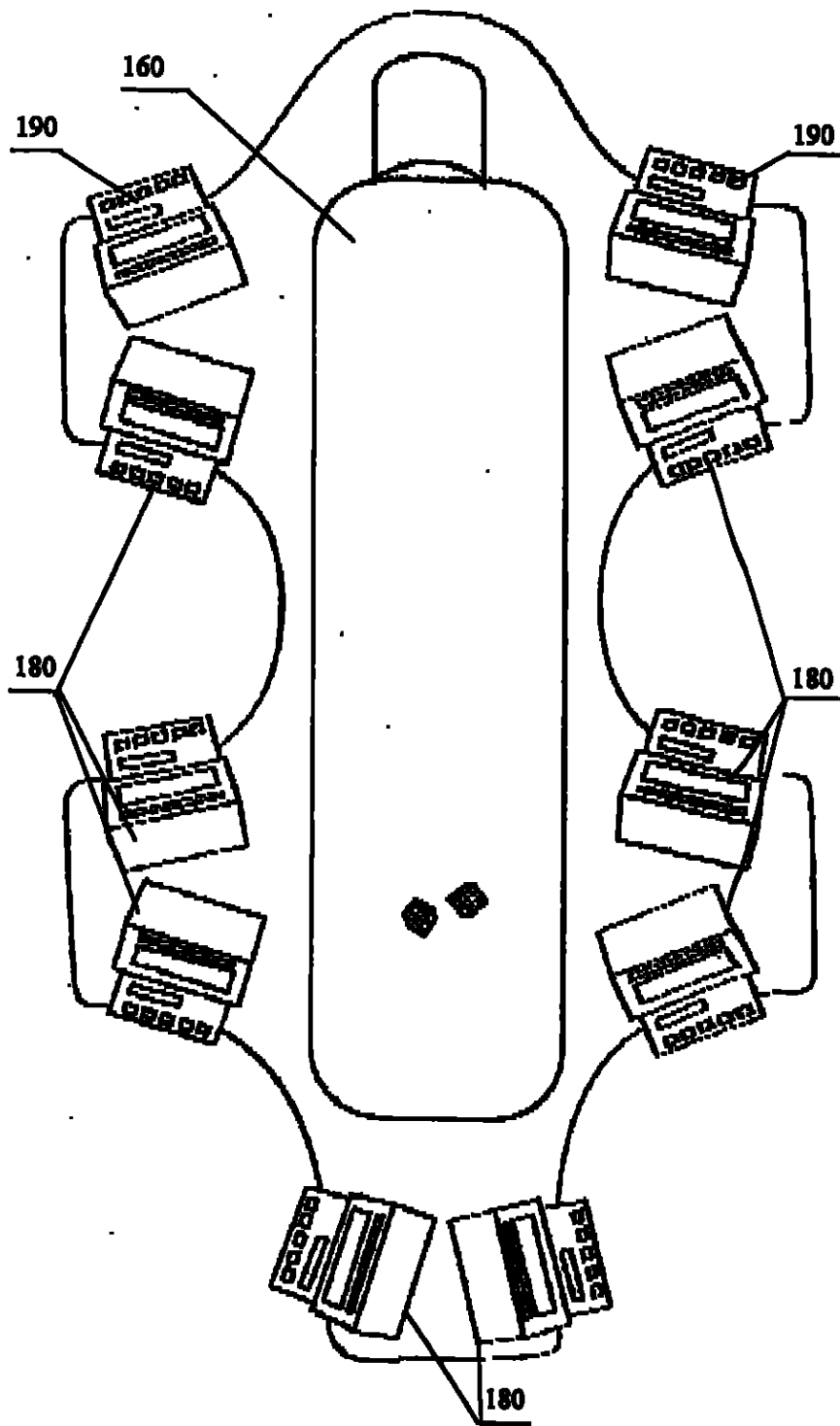


Figure 10

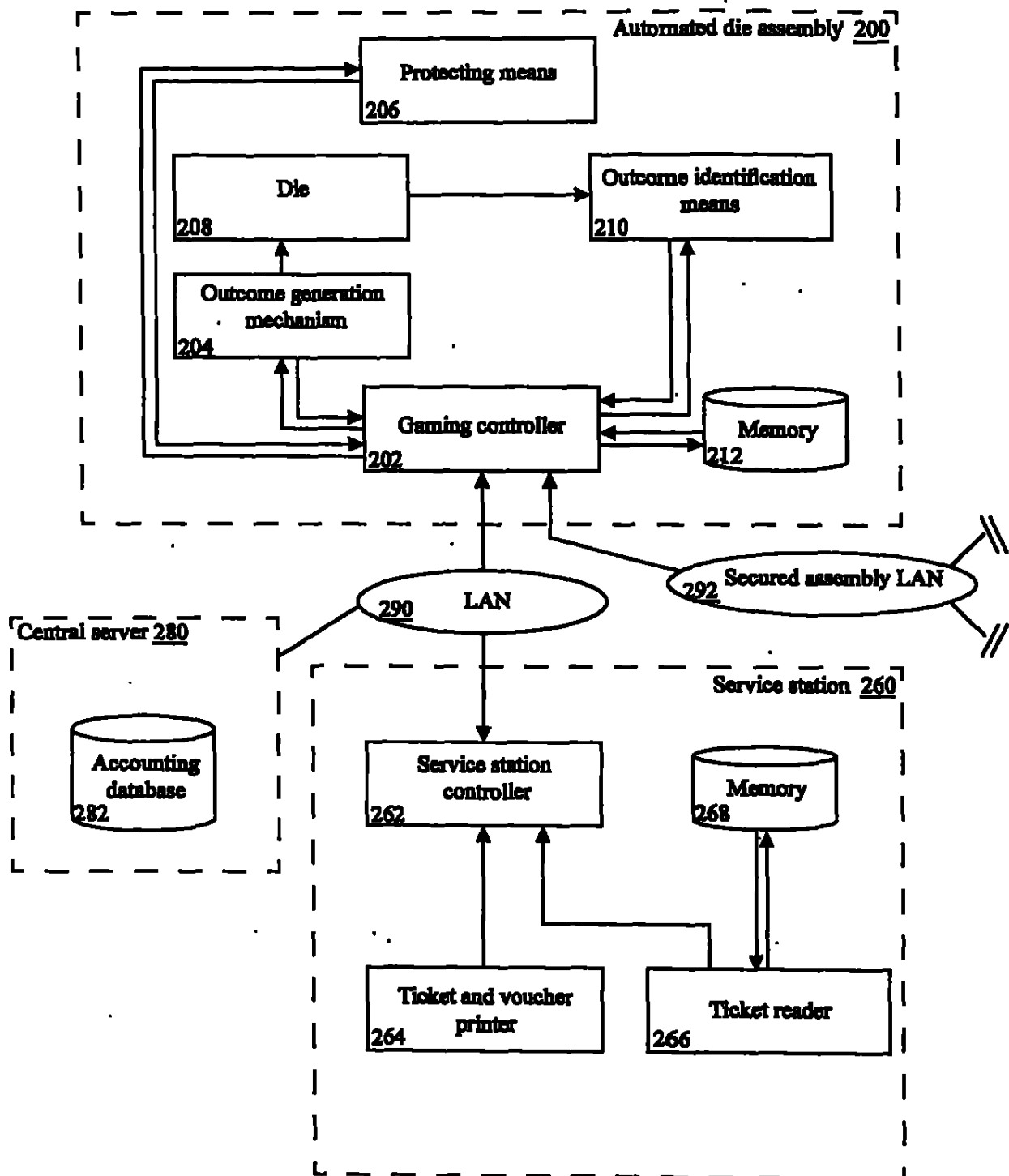


Figure 11a

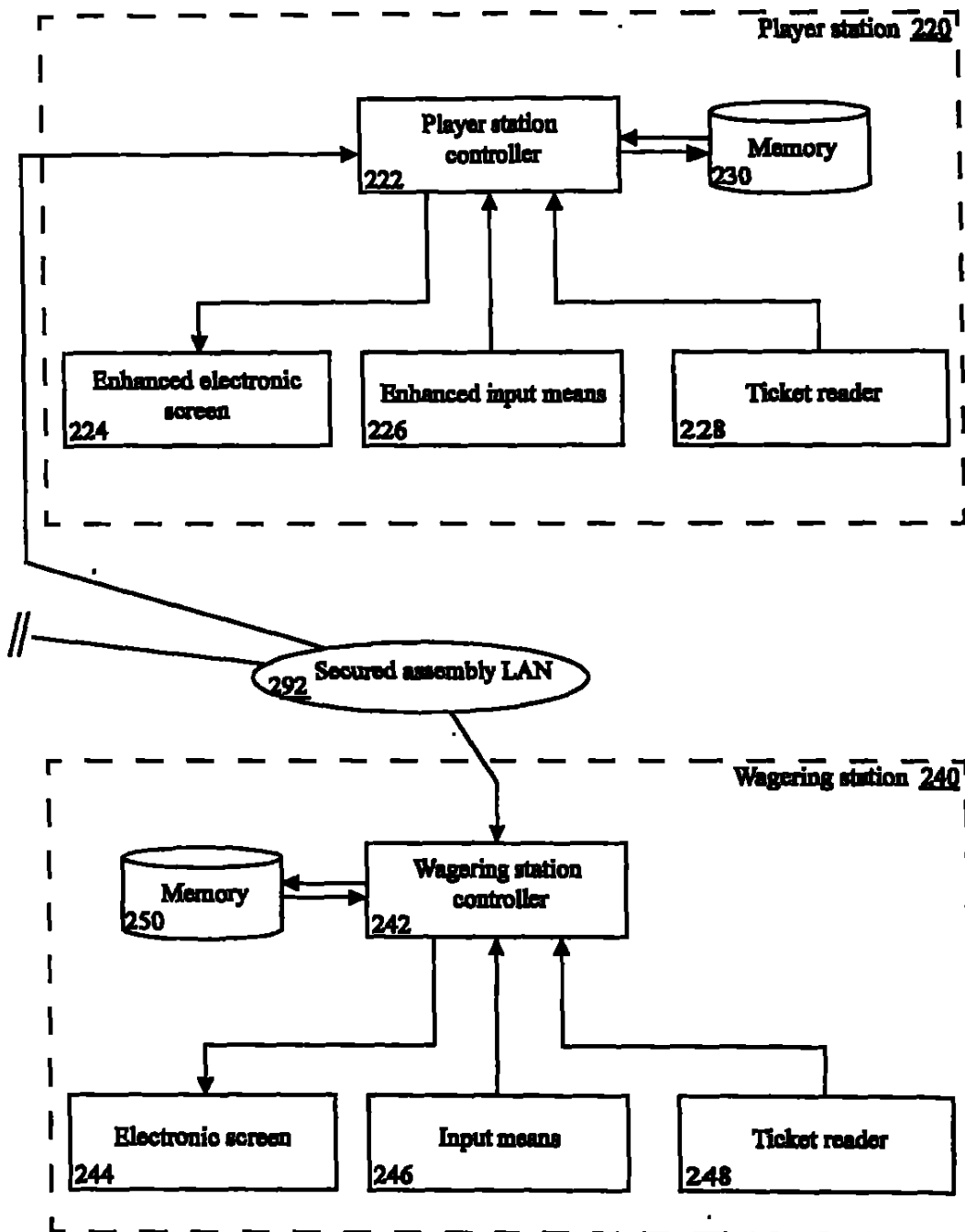


Figure 11b

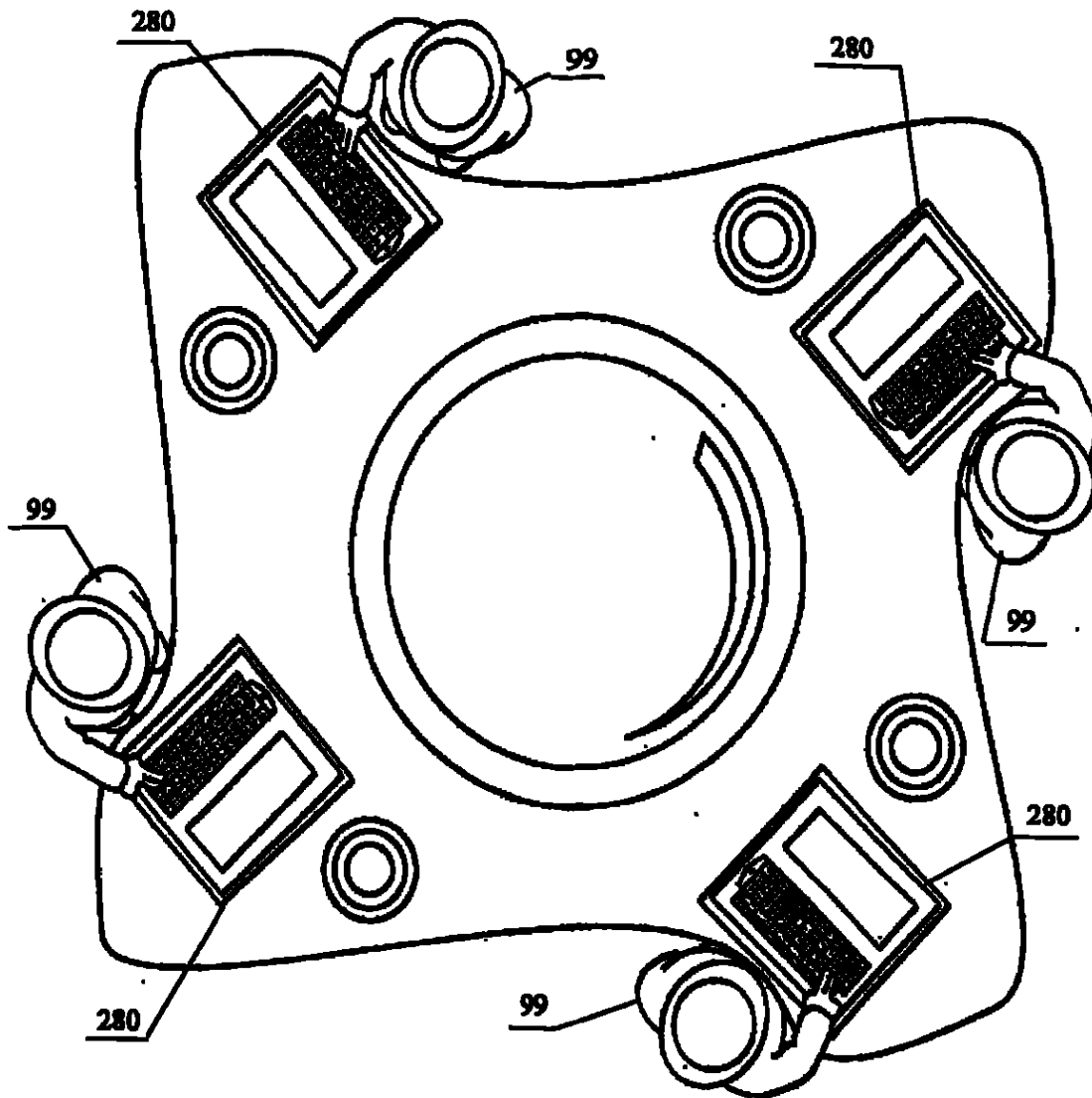


Figure 12

MONTAJE DE JUEGO AUTOMATIZADO QUE SUMINISTRA UN
MEJORAMIENTO VISUAL DEL JUEGO

Referencia cruzada a solicitudes relacionadas

[001] Esta solicitud reivindica prioridad bajo el 35 USC§ 119 (e) de la Solicitud de Patente Provisional de los Estados Unidos serie No. 60/551,833, presentada en marzo 11, 2004 y titulada "Montaje de Juego Automatizado que suministra un mejoramiento visual del juego", cuya especificación se incorpora aquí como referencia.

CAMPO DE LA INVENCION

[002] La invención se relaciona con un nuevo dispositivo, y más específicamente su estructura adecuadamente diseñada para ofrecer un juego automatizado tipo casino, la invención se relaciona además con un ambiente adecuado para una pluralidad de jugadores para colocar apuestas sobre estaciones de jugador individuales y para que sean resueltas estas apuestas con base en un resultado de dispositivo de juego automatizado.

PROBLEMA TÉCNICO

[003] El problema técnico así resuelto por la invención es suministrarle a los jugadores una mejor visión de las funcionalidades de juego automatizado y, adicionalmente, de los resultados automáticamente generados de su proceso de generación sin tener que utilizar una representación electrónica o representaciones retransmitidas capturadas del proceso. La visión del jugador que

resulta de la invención es una vista directa en donde los obstáculos entre los jugadores y el resultado del juego automatizado se reducen a casi nada. De acuerdo con esto, la vista resultante mejorada del resultado y el proceso de generación de resultado promueve la confianza de los jugadores vis a vis del juego.

[004] Otro problema técnico a ser resuelto es uno de espacio. Subsiste la necesidad de suministrar un ambiente de juego automatizado que sea menos voluminoso que el habitualmente utilizado en los ambientes de juego automatizados. De acuerdo con esto, el ambiente de juego automatizado de la invención se vuelve ventajoso para los operadores gracias a un manejo del espacio más eficiente, que da como resultado un incremento en el número de jugadores apostadores por unidad de área de instalación de juego.

[005] Otro problema al que apunta la invención para resolver es suministra un ambiente de juego en el cual los jugadores experimentarán más placer. Al combinar un objetivo de incrementar la confianza del jugador; un ambiente en donde los jugadores den la acción en la medida en que ésta ocurre sin necesidad de equipo electrónico; un ambiente de juego interactivo y un juego que aman los jugadores, el problema está eficientemente resuelto.

S LUCIÓN AL PROBLEMA ESTABLECIDO

[006] De acuerdo con esto, la solución suministrada por una modalidad de la presente invención es un nuevo ambiente de juego automatizado, más específicamente en una primer modalidad, a un ambiente de ruleta automatizado.

[007] En una modalidad de la presente invención, el ambiente de juego comprende un sistema de juego automatizado que comprende una estación central y estaciones de juego. La estación central comprende un sistema de generación de resultado que genera resultados y señala las señales de resultado correspondientes a las estaciones de jugador. Las estaciones de jugador están adaptadas para registrar las apuestas que un jugador ingresa utilizando los medios de ingreso, para resolver las respuestas registradas con base en un sistema de generación de resultados que suministra la señal de resultado, y mantener la cuenta del jugador de acuerdo con los créditos registrados, las apuestas y los premios. El sistema de juego automatizado se adapta además para recibir las estaciones de juego con su cara operativa apuntando hacia el lado del jugador que opera la estación de juego cuando el jugador enfrenta el sistema de generación de resultado.

[008] De acuerdo con otra modalidad de la invención está un montaje de juego automatizado que comprende un sistema de generación de resultado, una plataforma que típicamente circula el sistema de generación de resultado, y secciones que se extienden adaptadas para recibir estaciones de jugadores sistema de generación de resultado y la plataforma está adecuadamente diseñada para un jugador localizado al lado de la plataforma y que mira hacia el sistema de generación de resultado para tener una vista directa de un resultado. Las secciones de extensión están adaptadas para recibir las estaciones de juego que tienen una cara operativa que apunta hacia el lado del jugador cuando el jugador mira al sistema de generación de resultado. Así, el jugador tiene una vista no obstruida del sistema de generación de resultado y de los resultados generados.

BREVE DESCRIPCIÓN DE LOS DIBUJOS

[009] Características y ventajas adicionales de la presente invención serán evidentes de la siguiente descripción detallada, tomada en combinación con los dibujos finales, los cuales:

[0010] La figura 1 es una vista en perspectiva de un sistema de juego automatizado que comprende seis estaciones de juego;

La figura 2 es una vista superior del sistema de juego automatizado con estación para seis jugadores de la figura 1;

La figura 3 es un avista lateral de sistema de juego automatizado de la figura 1;

La figura 4 es una vista superior del sistema de juego automatizado para seis jugadores de la figura 1 sin la cabeza 70;

La figura 5 es una vista en explosión del anexo de la estación de jugador sobre la plataforma del sistema de juego automatizado de la figura 1;

La figura 6 es un avista superior del sistema de relato utilizado para establecer los resultados en el sistema de juego automatizado con estación para seis jugadores de la figura 1;

La figura 7 es una captura de pantalla representativa de la imagen desplegada sobre una pantalla electrónica de una estación de jugador durante el juego de una ronda de ruleta;

La figura 8 es un diagrama de bloque que ilustra los componentes de un montaje de juego automatizado de las estaciones de juego de la figura 1;

La figura 9 es un diagrama de flujo que ilustra las etapas involucradas en el juego de una ronda de ruleta con el sistema de juego automatizado de la figura 1;

La figura 10 es una vista superior de una modalidad alternativa adecuadamente diseñada para jugar un juego de dados;

La figura 11a y 11b son diagramas de bloques que ilustran los componentes de un sistema que comprende la modalidad ilustrada en la figura 10; y

La figura 12 es una vista superior de otra modalidad de acuerdo con la presente invención.

[0011] Se notará que a lo largo de los dibujos finales, características similares se identifican con numerales de referencia similares.

DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LAS MODALIDADES DE LA INVENCION

[0012] En una primer modalidad, ilustrada en la figura 1, la invención es un sistema de ruleta mecánico automatizado 10. El sistema 10 comprende una base 20; un cuerpo 25; una plataforma 30 en la cual están dispuestas las estaciones de jugador 40; un sistema de ruleta impulsado de manera automática 45 protegido por un domo 50; una serie de miembros de soporte 60 que soportan en la cabeza del sistema 70 y unas pantallas complementarias 80 adecuadas para suministrar

información de la historia del juego. Las pantallas complementarias 80 también pueden suministrar información de características especiales o información de publicidad se ve un ajuste adecuado. Esta vista, una porción del sistema de ruleta 45 es visible cuando se eleva el domo 50 como se ilustra para mantenimiento.

[0013] La figura 2 ilustra el sistema 10 a través de una vista superior en donde solamente una porción de la plataforma 30 y de las estaciones de jugador 40 son visibles; la cabeza 70 oculta la mayoría de las estaciones de jugador 40, el domo 50 y los sistemas de ruleta 45.

[0014] La figura 3 suministra una vista lateral del sistema 10. En esta vista, una porción del sistema de ruleta 45 es visible cuando el domo 50 está abajo.

[0015] Como se ilustra en la Figura 4, la plataforma 30 comprende en su porción central un corte (bajo el lomo 50) para disponer el sistema de ruleta 45 (ver Figura 6). La plataforma 30 tiene una forma generalmente triangular con dos estaciones de jugador 40 dispuestas espalda con espalda en cada punta. Un miembro de soporte 60 también está dispuesto en cada punta cercana a las estaciones de jugador 40 más cercanas al sistema de ruleta 45. El domo 50 está dispuesto por encima de los sistemas de ruleta 45 para desarrollar unas funciones protectoras; es decir, interferencia preventiva por cualquiera que pudiera influenciar el curso de la "bola" durante el proceso de generación de resultado de la ruleta.

[0016] Como se ilustra en la figura 4, un jugador 99 que está ubicado frente a una estación de jugador 40 puede colocar los apostadores utilizando medios de entrada de estación de jugador tal como una pantalla de toque que define la cara operativa de la estación de jugador 40. Una vez el proceso de generación de

resultado de ruleta se inicia, el jugador 99 puede rotar su cabeza o así mismo aproximadamente 40 grados a la izquierda (en este ejemplo) para ver la "bola" que determina el resultado de la ruleta. Cuando se ve directamente hacia el sistema de ruleta 45, el jugador no tiene casi ninguna obstrucción en su vista del proceso, solamente el domo 50 y una porción de la plataforma 30 está entre el y el sistema de ruleta 45; Siendo el primero transparente y el segundo estando al mismo nivel de sistema de ruleta 45 así, ningún obstáculo o distancia innecesaria evita que el jugador 99 sea testigo del proceso de generación de resultado.

[0017] El tipo de anexo utilizado para asegurar las estaciones de jugador 40 sobre la plataforma 30 ofrece el beneficio de permitir unir diferentes modelos de estaciones de jugador 40. El anexo ilustrado en la figura 5 está basado en un conector cilíndrico 41 utilizado como un pasador tope en combinación con una abertura en forma de arco 42 localizada en la plataforma 30. Los hilos de potencia y comunicación 43 pasan desde la estación de jugador 40 a debajo de la plataforma 30 a través de dicho conector cilíndrico 41. La estación de jugador 40 rota de acuerdo a un eje de de anexo definido por el montaje de aseguramiento 44 que une rotablemente la estación de jugador 40 a la plataforma 30. De acuerdo con esto, la máxima rotación que la estación de jugador 40 puede desarrollar se determina por la longitud de la abertura de la forma del arco 42 desarrollada en la plataforma 30. La placa de metal (no mostrada) unida a la superficie interior de la plataforma 30 evita el acceso a los alambres 43. La placa 30 puede ser además parcialmente cubierta por un moldeo en el soporte triangulamente conformado (no mostrado) dispuesto entre la plataforma 30 y el cuerpo del sistema 25 que soporta parte del peso de la estación. Así, el montaje resultante permite el montaje reversible y el intercambio de estaciones de jugador 40 que ofrece una cierta libertad de rotación para la comodidad mejorada del jugador.

[0018 La Figura 6 ilustra el sistema de ruleta 45, particularmente la estructura de ruleta y la bola 92 utilizada para generar el resultado. La estructura de ruleta comprende una serie de ranuras identificadas 90 adecuadamente diseñadas para recibir la bola 92 y en el extremo de su curso. Las ranuras 90 están individualmente identificadas por un número y un color. Las identificaciones de numeral no son repetitivas y van desde 0 (o 00) a 36. Las identificaciones de color están divididas en tres colores: verde para el cero (y 00 en casos apropiados) el o las ranuras identificadas, rojo para la mitad de las ranuras identificadas sobre 0 90, y negro para la parte restante de la ranura 90; Los colores alternan para nunca tener a ranuras adyacentes 90 del mismo color (no mostradas) sobre la ruleta de la figura 6 para asegurar la claridad). La estructura de ruleta 45 presenta pendientes que están adecuadamente diseñadas para suministrar las mismas probabilidades a cada ranura 90 de recibir la bola 92 al final de su curso aunque evitando que la bola 92 aterrice en cualquier otra parte. Y por lo tanto prevenir que la bola aterrice en la ranura 90 de manera más difícil. La estructura de ruleta 45 comprende un borde 100 que limita el curso de la bola en el sistema de ruleta 45. En la medida en que la bola 92 se desacelera como la bola 92 es forzada por la pendiente a viajar desde el borde 100 hacia el centro de la estructura de ruleta para terminar su curso en una ranura 90. Los medios de identificación de resultado, que comprenden un diodo de emisión de luz 96 y sensores de detección de luz 98, que permiten la identificación de los resultados de ruleta. Cada ranura 90 tiene un sensor de detección de luz correspondiente a 98. Cuando la bola 92 aterriza en la ranura 90, el sensor de detección de luz correspondiente 98 no recibe ninguna señal de luz proveniente del diodo emisor de luz 96 y por lo tanto identifica la ranura de aterrizaje de bola 90 a un procesador que traslada la posición del sensor de detección de luz 98 en el resultado de la ruleta.

[0019] Para generar un resultado de ruleta, la sección de la estructura de ruleta 45 que lleva las ranuras 90 se impulsa en una dirección rotacional, es decir en el sentido de las manecillas del reloj, aunque la bola 92 sea propulsada sobre la estructura de la ruleta 45 a través de un conducto de inyección 102 dispuesto en la periferia de borde de la estructura de la ruleta 100 sobre el curso normal de la bola 92. Así, en la medida en que la bola 92 inicia su curso sobre la estructura de la ruleta 45, la bola 92 sigue primero el borde 100, se desacelera, potencialmente choca sobre una o más canoas 94, y finalmente aterriza en una ranura 90.

[0020] Dispersa de manera segura en la base del montaje 25, un motor de flujo de aire (no mostrado) propulsa la bola 92 en un conducto, (no mostrado) que conduce a la bola 92 hacia el conducto de inyección 102 cuando se necesita, un motor de ruleta (no mostrado) impulsa la rotación de la sección rotante de la estructura de ruleta, y un controlador de juego 120 (esquemáticamente mostrado en la Figura 8) controla el motor de flujo de aire y el motor de ruleta. El controlador de juego 120 también controla los medios que detectan los resultados de ruleta, a saber el diodo emisor de luz 96 y los sensores detectores de luz 98. Este controla además los medios de recuperación de la bola 92 desde la estructura de ruleta una vez que se genera el resultado y se identifica, lo que se desarrolla al elevar una porción de la estructura de ruleta para que la bola 92 caiga en un recipiente de recepción dispuesto bajo la porción elevada de la estructura de ruleta y que conduzca a la bola de regreso al conducto alimentado por flujo de aire. Adicionalmente, el controlador de juego 120 está en comunicación con las estaciones de jugador 40. El controlador de juego 120 también puede estar en comunicación con otros componentes, tal como un controlador de sonido, un controlador de pantalla complementaria, un sistema de manejo, sistemas de seguridad y detección, y un

sistema de seguimiento de bola a través de una red de área local (LAN) o una red de comunicación inalámbrica.

[0021] Como se estableció, las estaciones de jugador 40 están en comunicación con el controlador de juego 120. Cada estación de jugador 40, en la modalidad descrita, comprende un controlador de estación de jugador 140 que intercambia datos y señales con otros componentes de estación de jugador. Una pantalla electrónica 142 visible por el jugador suministra información al jugador sobre el conducto del juego, como se ilustra en la Figura 7. La pantalla electrónica 142 suministra una imagen de una esterilla de apuesta 110; una serie de mostradores 112 que informan al jugador sobre estados tales como cantidades de créditos apostadas 112b, los créditos que permanecen disponibles 112a para apostar, y el precio ganado 112c; una caja de mensajes 114 informa sobre el estado del juego de si las apuestas son o no posibles de colocar; y un área de resultado 116 que le informa a los jugadores de los últimos resultados. Las estaciones de juego también comprenden medios de entrada de jugador 144 con modalidades como de pantallas de toque como botones y/o otras superficies tensoras; medios de ingreso monetario 146 tales como una tolda de monedas, medios de recepción de cartas o un lector de tiquetes; y medios de premio tales como una impresoras de tiquetes. Las estaciones de jugador 40 también comprenden la memoria 150 que mantiene los programas utilizados por el controlador de estación de jugador, los datos y la información demostrado tal como la información de apuestas.

[0021] La figura 8 ilustra esquemáticamente la relación funcional existente entre y una estación de jugador 40 y el montaje de juego automatizado. El controlador de estación de juego 140 intercambia las señales con los componentes de estación de jugador para jugar el juego, y con el consolador de juego 120. De acuerdo con

las señales de controlador de juego, se establecen diferentes estados en el juego jugados sobre la estación de jugador 40, dando como resultado el juego que está en diferentes etapas de su proceso. Por su parte, el consolador de juego 120 intercambia señales con el mecanismo de ruleta 122 (tal como diferentes motores) que influyen el estado de la ruleta y la bola 124, medios de identificación de resultados 128, y medios de protección 126 que influyen sensores relacionados con protección como un mecanismo de domo. El montaje comprende la memoria 130 utilizado por el controlador de juego 120 para mantener los programas y la información registrada.

[0023] La Figura 9 ilustra las etapas involucradas en el juego de ruleta. El proceso inicia con el controlador de juego 120 asegurado en el sistema de juego automatizado 10 que le señala a las estaciones de juego 40 que la ronda está lista a iniciar (etapa 150). De acuerdo con esto, las estaciones de jugador 40 activan el proceso de recepción de crédito (etapa 152) y el proceso de apuesta (etapa 154). Durante estos procesos, los jugadores pueden hacer nuevos créditos en sus estaciones de juego 40 y utilizan los créditos disponibles para colocar las apuestas en sus siguientes resultados de ruleta. Un proceso de finalización de apuesta (etapa 156) también se desarrolla para evitar que nuevas apuestas sean colocadas (etapa 158) cuando el proceso de generación de resultados cumple con los criterios de avance. Así, el juego de ruleta involucra la iniciación de la generación de resultado del juego de ruleta (etapa 170) tomando la forma de un controlador de juego 120 que envía las señales al motor para que la bola 92 sea propulsada a la estructura de la ruleta. De acuerdo con las adecuaciones, el proceso de finalización de apuesta (etapa 156) puede involucrar la evaluación de la velocidad de la bola o la duración del viaje de la bola. Después de que el proceso de apuesta ha terminado sobre las estaciones de jugador 40 (etapa 158),

la bola 92 aterriza finalmente en una ranura 90, la salida se identifica, y el controlador de juego 120 transmite el resultado de la ruleta a las estaciones de jugador 40 (etapa 160). Cada controlador de estación de jugador 140 resuelve las apuestas registradas (etapa 162) basadas en la señal de resultados recibida; y le paga al jugador de acuerdo con esto, incrementando típicamente y disminuyendo los valores de mostrador (164). Luego, cuando el tiempo está avanzando, usualmente el tiempo para recuperar la bola 92 de su ranura de aterrizaje 90, se inicia una nueva ronda (etapa 150).

[0024] La figura 10 ilustra otra modalidad de la invención en donde el juego jugado es un juego de dados (tal como un juego "crap") con las estaciones de juego dispuestas alrededor del montaje de generación de resultados 160 que es de dos clases: a) estaciones de juego 180 que comprenden un lector de tiquete, una pantalla electrónica con una pantalla de toque y un controlador de estación (no visible), y b) estaciones de jugador 190 con un lector de tiquete 192, una pantalla electrónica mejorada y una pantalla de toque comparable con las estaciones de apuesta 180, y un controlador de estación (no visible). Un jugador que utiliza una estación de apuestas 180 puede colocar las apuesta sobre los resultados de los dados aunque el jugador que utiliza la estación de jugador 190 puede aplicar adicionalmente algún control sobre el proceso de generación de resultados, tal como, depender del juego jugado, mantener el dado, modificar la forma de tiro de dado, etc.

[0025] Comunicativamente ligado al montaje de juego automatizado 160 pero dispuesto al lado de la estación de servicio 170 que le permite a los jugadores transferir el dinero ingresado en la estación de servicio 170 en créditos disponibles para ser apostados. Así, el jugador alimenta la estación de servicio 170 con las

cantidades que él quiere apostar al inicio de su sesión de juego, recibe un ticket que identifica su cuenta, va a una estación de apuesta 180 o a una estación de juego 190, y coloca su ticket en el lector de ticket 182 o 192. La estación 180 o 190, después de leer el ticket, se comunica con un sistema de cuenta, transfieren los hallazgos a la estación 180 o 190 donde los créditos se hacen disponibles para que el jugador apueste. Cuando el jugador desea finalizar su sesión, él remueve el ticket de su estación 180 o 190, lo coloca en una estación de servicio 170 en donde el ticket es intercambiado por un voucher redimible que un funcionario puede intercambiar por corriente estándar.

[0026] Así, el diagrama de bloque que ilustra el sistema para el juego de un juego de dados automatizado que utiliza el montaje de la Figura 10 es ligeramente diferente del descrito anteriormente. La Figura 11 ilustra el sistema que comprende el montaje de juego automatizado 200, el o las estaciones de juego 220, las estaciones de juego 240, y él o las estaciones de servicio 260. Una red (LAN) 290 enlaza las estaciones de servicio 260, el montaje de juego automatizado 200 y un servidor central 280 en donde la base de datos de cuenta 282 mantiene información sobre la transferencia encontrada, tal como el dinero depositado en el o las estaciones de servicio 260, el crédito transferido a la estación de jugador 200 o la estación de apuesta 240, y los créditos transferidos en vouchers redimibles por los dependientes. Una red asegurada 292 mantiene la comunicación entre el controlador de juego 202 y los controladores de estación 222 y 224.

[0027] Como se ilustra, cada estación de servicio 260 comprende un controlador 262 que: a) mantiene comunicación con el servidor central 280; b) comanda la impresión de los tickets y los vouchers mediante una impresora 264 para permitir

al jugador jugar o redimir los términos ganados; c) comanda la lectura de los tickets para ser leída por un lector 266 cuando el jugador finaliza su sesión; y b) accesa la memoria 268.

[0028] El montaje de dado automatizado 200 comprende unos medios de protección 206 (que incluyen un domo) que evita que los jugadores influyan de manera fraudulenta el resultado, un mecanismo de generación de resultados 204 que es parcialmente controlable por un jugador en una estación de jugador que utiliza las entradas de control de resultado, el dado 208, los medios de identificación de dados 210 que incluyen captura de imágenes y medios de análisis. Estos componentes son más o menos controlados por el controlador de juego 202 dependiendo en parte de las señales recibidas de la estación de jugador para la generación de resultado. El montaje comprende además la memoria 212 para almacenar los programas necesarios y registrar la información.

[0029] El o las estaciones de jugador 220 y las estaciones de apuestas 240 están compuestos de un controlador 222 y 242; una pantalla electrónica 224 y 244 adaptada para sus necesidades particulares; medios de ingreso 226 y 246 también adaptados para sus necesidades particulares; un lector de ticket 228 y 248; y una memoria 230 y 250. Como se estableció, las necesidades para la estación de apuesta 220 difieren de algunas de las estaciones de jugador 240. Las últimas le permiten al jugador influir el proceso de generación de resultado aunque la capacidad de la estación de apuesta 220 está limitada a colocar las apuestas con relación a los resultados de dado. Así, un proceso de generación de resultado incluye un intercambio de señal entre el controlador de juego 202 y el controlador de estación del jugador 222.

[0030] La Figura 2 ilustra otra configuración de un montaje de juego automatizado. En esta otra modalidad, las estaciones de jugador 280 están todas enfrentando la misma dirección, la cual es en el sentido de las manecillas del reloj en la figura ilustrada. O que, al evitar que los jugadores 99 se enfrenten uno al otro, La experiencia de los jugadores anónimos 99 es tan importante como jugar en máquinas de juego individual.

[0031] Otras modalidades físicas son posibles de acuerdo a la clase de estaciones que sean adecuadas para el juego, el equipo disponible, y los servicios que tengan que ser ofrecidos en las estaciones de jugador. Por ejemplo, las estaciones pueden estar esencialmente localizadas sobre la plataforma o parcialmente o casi totalmente embebidas en la plataforma. Las pantallas de toque, botones, esterillas con sensores alambrados subyacentes, o pantallas o muchas pantallas de diferentes dimensiones, o aún sin pantalla se pueden utilizar de acuerdo a las necesidades.

[0032] Otro ejemplo es una estación de jugador remotamente localizada del sistema de juego automatizado, y que recibe tanto las señales de resultado como las imágenes capturadas del sistema de juego automatizado. En este caso, el jugador testificaría el resultado a través de la imagen capturada en lugar de testificar en vivo el resultado.

[0033] Otro ejemplo podría ser un montaje en donde el dependiente participaría en el juego aún si las apuesta son resueltas por las estaciones de jugador.

[0034] Como las modalidades anteriores fueron descritas para el juego de ruleta y juegos de dado, otros juegos se pueden beneficiar de sistemas de juegos

similares. La lista de juegos adecuados incluye bingo, queno, juegos de cartas electrónicos o aún juegos de carreras automatizados.

[0035] Adicionalmente, el montaje de juegos automatizado y los controladores de estación de jugador se pueden adaptar para jugar un juego pari-mutual. De acuerdo con esto, la información de apuestas sería continuamente intercambiada entre las estaciones de jugador. En consecuencia, el proceso de resolución de apuestas, en lugar de demandar conocimientos solamente de los resultados y del programa de pago estático, demandaría más información de otras fuentes, al menos la información de apuestas de las otras estaciones de jugador. El intercambio de información sería diferente pero el montaje permanecería esencialmente el mismo. Otras modalidades podrían diferir con relación a los programas, juegos, comunicación, control de juego, etc. Sin apartarse del alcance de la invención.

[0036] De hecho, aunque el diagrama de bloque ilustra los componentes del sistema que se comunican uno con el otro, que aquellos expertos en la técnica reconocerán que la invención puede tener modalidades a través de una combinación de componentes de hardware y software. Estos componentes se ilustran como tales en los diagramas de bloque finales solamente para enseñar sus funcionalidades y relación. Así, los computadores programables, las aplicaciones de computador o los sistemas operativos pueden ser adecuados para desarrollar funciones ilustradas por uno o más componentes ilustrados sin apartarse del alcance de la invención.

[0037] Adicionalmente, en el caso de algunos componentes funcionales que son posibles como modalidades como métodos funcionales, estos métodos pueden se

modalidades en una máquina o en un sistema, llevados a cabo en un medio legible por computadora, una memoria legible de procesamiento o comunicada como una señal eléctrica o electromecánica.

[0038] Por lo tanto, el intento del documento anterior es enseñar eficientemente la invención a través de modalidades de ejemplo, aunque solamente las reivindicaciones finales pretenden definir el alcance de la invención.

REIVINDICACIONES

1. Un sistema de juego automatizado (10) comprende una sección central que comprende un sistema de generación de resultado (45); y una pluralidad de estaciones de jugador (40) sustancialmente dispuestas en la periferia de la sección central, en donde las estaciones de jugador (40) están adaptadas para registrar las apuestas dependiendo de las entradas de apuestas recibidas de los jugadores utilizando medios de entrada (144) dispuestos sustancialmente sobre una cara operativa de cada estación de jugador, y para resolver las apuestas con base en una señal de resultado recibida del sistema de generación de resultado (45), y en donde el sistema de juego automatizado (10) está adaptado para recibir una porción sustancial de las estaciones de jugador (40) con su cara operativa enfrentándose sustancialmente de manera tangencial con aspecto al sistema de generación de resultado (45) enfrentando sustancialmente de esta manera un lado de un jugador que opera en dicha estación de jugador donde dicho jugador se enfrenta hacia el sistema de generación de resultado (45).
2. El sistema de juego automatizado (10) de la reivindicación 1, en donde cada estación de jugador (40) comprende además:
 - Una pantalla (142) que suministra información de juego;
 - memoria (150) que registra información de crédito y apuestas;
 - medios de comunicación que enlazan comunicativamente la estación de jugador (40) al sistema de generación de resultado (45); y

- un controlador (140) adaptado para suministrar un ambiente de juego a un jugador en donde el jugador ingresa las apuestas y en donde las apuestas son resueltas con base en una señal de resultado recibida de los medios de generación de resultado (45) por medio del cual la información de crédito y apuestas registradas se modifican.

3. El sistema de juego automatizado (10) de la reivindicación 1, en donde el sistema de generación de resultado (45) comprende:
 - medios de generación de resultado (122, 124) que generan un resultado de juego;
 - medios de identificación de resultado (128) que identifican el resultado de juego generado;
 - medios de comunicación que transmiten la señal de resultado de juego a las estaciones de jugador (40); y
 - un controlador (120) adaptado a) para señalizar los medios de generación de resultado (122, 124) para iniciar un proceso de generación de resultado de juego, b) recibir una señal de resultado de los medios de identificación de resultado (128) y (c) transmitir la señal de resultado de juego a las estaciones de jugador 40.
4. El sistema de juego automatizado (10) de la reivindicación 3, en donde el consolador de juego (120) del sistema de generación de resultado (45) está adaptado adicionalmente (d) para recibir desde las estaciones de jugador (40) una señal, y (e) generar una señal de respuesta que resulta en una modificación en uno de (i) un proceso de generación de resultado de juego y (ii) un proceso de resolución de apuesta.

5. El sistema de juego automatizado (10) de la reivindicación 1, en donde las estaciones de jugador (40) están dispuestas en pares, las estaciones de jugador pareadas (40) estando sustancialmente dispuestas espalda con espalda.
6. El sistema de juego automatizado (10) de la reivindicación 1, en donde las estaciones de jugador (40) están reversiblemente unidas al sistema de juego automatizado (10) de esta manera intercambiable con otra estación de jugador (40).
7. El sistema de juego automatizado (10) de la reivindicación 1, en donde la estación de jugador (40) está rotablemente anexada a un sistema de juego automatizado (10) en donde la orientación de dicha estación de jugador (40) se vuelve ajustable.
8. El sistema de juego automatizado (10) de la reivindicación 3, en donde el resultado de juego es uno de ruleta, un juego de dado, un juego de bola, un juego de cartas virtual.
9. El sistema de juego automatizado (10) de la reivindicación 3, en donde el resultado de juego es uno generado utilizando al menos una de las bolas, tarjetas, imágenes electrónicamente generadas, dado.
10. El sistema de juego automatizado (10) de la reivindicación 3, en donde el resultado de juego es uno generado utilizando símbolos, siendo dichos símbolos suministrados por carretes, ruedas o pantallas electrónicas.

11. El sistema de juego automatizado (10) de la reivindicación 3, en donde el sistema de generación de resultado (45) comprende un sistema de ruleta que utiliza una porción de giro de ruleta y una bola rodante (92) a una velocidad graduablemente decreciente durante el proceso de generación de resultado, El sistema de juego automatizado (10) comprende además unos medios de evaluación de velocidad (a) que evalúa la velocidad de la bola (92), y (b) que señalan el controlador de sistema de generación de resultado (120) cuando un criterio de velocidad predeterminada se alcanza al cual, luego de una evaluación exitosa del criterio de velocidad, señala a las restricciones de jugador (40) para evitar sean registradas las apuestas.
12. El sistema de juego automatizado (10) de la reivindicación 1, en donde el sistema de juego automatizado (10) está comunicativamente ligado a la estación de jugador (40) estructuralmente remota del sistema de juego automatizado (10).
13. El sistema de juego automatizado (10) de la reivindicación 1, que comprende además una estación de dependiente donde el dependiente se mantiene para participar en un proceso de generación de resultado.
14. El sistema de juego automatizado (10) de la reivindicación 1, que comprende además una pantalla adicional (80) adecuada para suministrar uno de: a) información de característica especial, b) información de historia de juego, y c) información de propaganda.

15. El sistema de juego automatizado (10) de la reivindicación 1, que está además comunicativamente ligado con la estación de servicio (260) en donde el jugador desarrolla un proceso monetario que le permite al jugador registrar los créditos disponibles para registrar las apuestas sobre una estación de jugador (40) y reunir los premios ganados de acuerdo con la resolución de dichas apuestas.
16. El sistema de juego automatizado (10) de la reivindicación 15, en donde la estación de servicio (260) es estructuralmente remota de un sistema de juego automatizado (10).
17. El sistema de juego automatizado (10) de la reivindicación 1, en donde la cara operativa enfrenta sustancialmente un lado de un jugador comprende una cara operativa que apunta sustancialmente de manera vertical con la cara operativa que está localizada sustancialmente al lado del jugador cuando el jugador se enfrenta al sistema de generación de resultado (45).
18. Un montaje de juego automatizado que comprende:
- un sistema de generación de resultado (45);
 - una plataforma (30) dispuesta en la periferia del sistema de generación de resultado (45) en a una altura apropiada para que un jugador se enfrente a que el sistema de generación de resultado (45) para tener una vista directa de un resultado generado por el sistema de generación de resultado (45);
 - dicha plataforma comprende sistemas de plataforma adaptadas para unirse a las estaciones de jugador (40) para estar

comunicativamente ligadas con el sistema de generación de resultado (45) para que un jugador juegue un juego asociado al sistema de generación de resultado con el jugador operando una estación de jugador (40) al utilizar medios de entrada (144) dispuestos sobre una cara operativa de cada estación de jugador (40),

- en donde el montaje de juego automatizado (10) está adaptado para anexar una estación de jugador (40) con la cara operativa de la estación de jugador (40) enfrentando sustancialmente un dado del jugador que opera dicha estación de jugador (40) cuando el jugador se enfrenta hacia el sistema de generación de resultado (45).

19. El montaje de juego automatizado de la reivindicación 18, en donde la sección de plataforma se extiende hacia fuera con respecto al sistema de generación de resultado (45), por medio del cual dicha plataforma (30) toma una forma puntuda donde al menos está anexa una estación de jugador (40).
20. El montaje de juego automatizado de la reivindicación 18, en donde dos estaciones de juego (40) están dispuestas espalda con espalda.
21. El montaje de juego automatizado de la reivindicación 19, en donde las estaciones de jugador (40) están instaladas o embebidas en la plataforma (30).
22. El montaje de juego automatizado de la reivindicación 18, en donde el sistema de generación de resultado (45) genera resultados de ruleta.

23. El montaje de juego automatizado de la reivindicación 18, en donde el sistema de generación de resultado (45) genera resultados que utilizan al menos una de las bolas, tarjetas, imágenes electrónicamente generadas, y dado.
24. El montaje de juego automatizado de la reivindicación 18, en donde el sistema de generación de resultado (45) genera resultados que utilizan símbolos, siendo dichos símbolos suministrados con carretes, ruedas, o pantallas electrónicas.
25. El montaje de juego automatizado de la reivindicación 18, en donde la sección de plataforma está adecuadamente diseñada para que una estación de jugador anexa (40) sea ajustable de acuerdo con su orientación con relación al sistema de generación de resultado (45).
26. El montaje de juego automatizado de la reivindicación 18, en donde la cara operativa enfrenta sustancialmente un lado del jugador que comprende la cara operativa que apunta sustancialmente de manera vertical con la cara operativa que está localizada sustancialmente al lado del jugador cuando enfrenta el sistema de generación de resultado (45).

MONTAJE DE JUEGO AUTOMATIZADO QUE SUMINISTRA UN
MEJORAMIENTO VISUAL DEL JUEGO

Resumen

La invención consiste de un sistema de juego automatizado que comprende una sección central que comprende un sistema de generación de resultados y estaciones satélites de jugador. El sistema de generación de resultados genera resultados y señales de juego cada uno generando resultados de juego a las estaciones de juego adaptadas para jugar un juego basado en señales de resultados recibidas. Las estaciones de jugador son operadas a través de medios de entrada dispuestos sobre una cara operativa de cada estación de jugador y que enfrenta sustancialmente un lado de un jugador operativo que se enfrenta hacia el sistema de generación de resultado. Así, se suministra una vista clara al jugador para testificar el resultado generado por el sistema de generación de resultado.

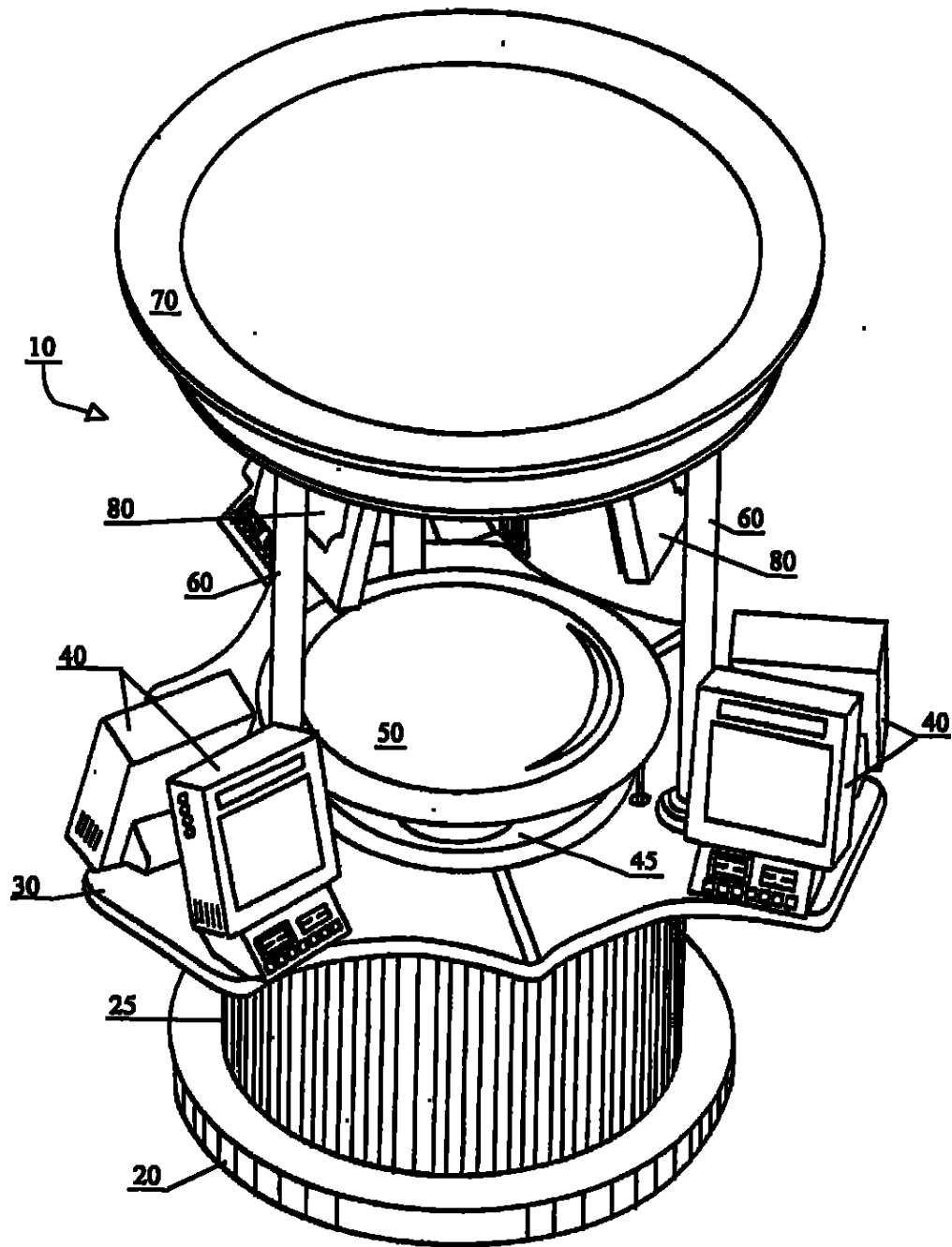


Figure 1

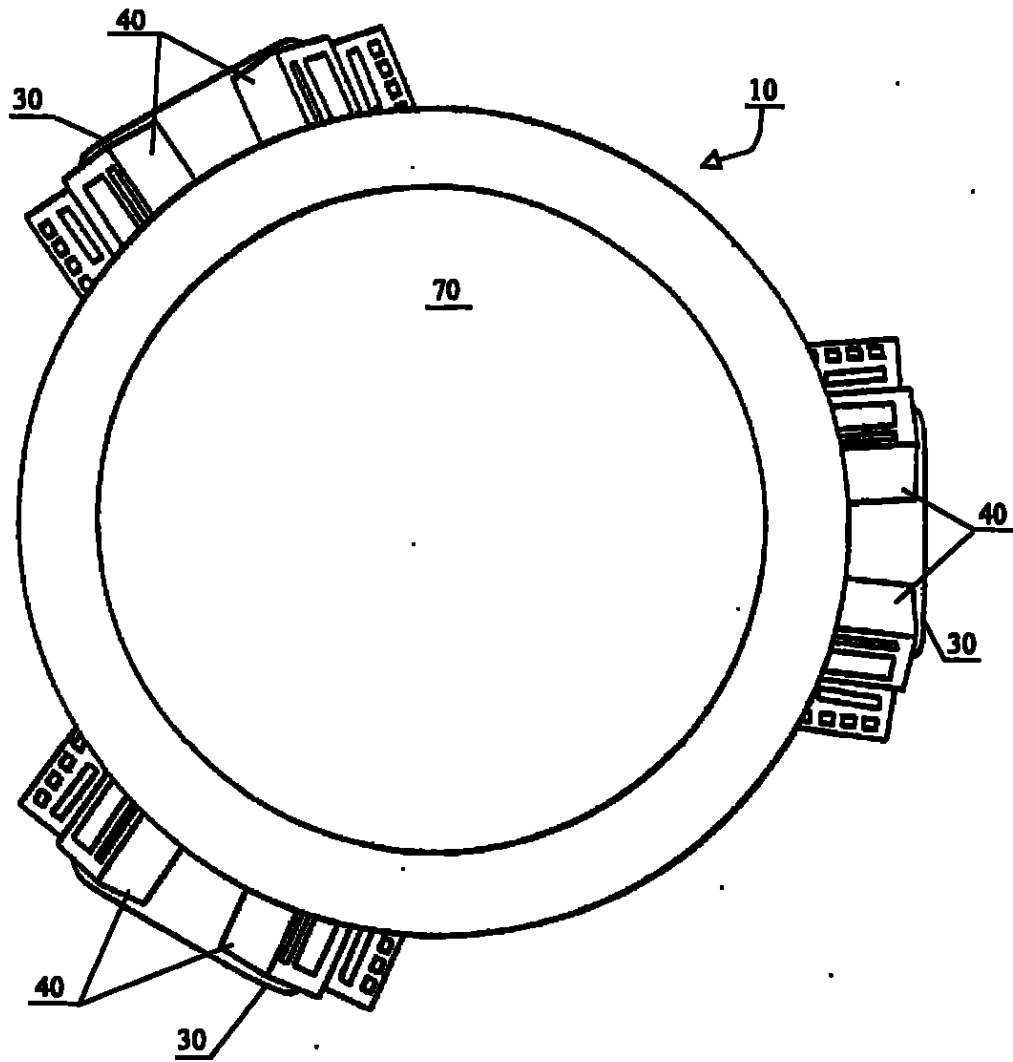


Figure 2

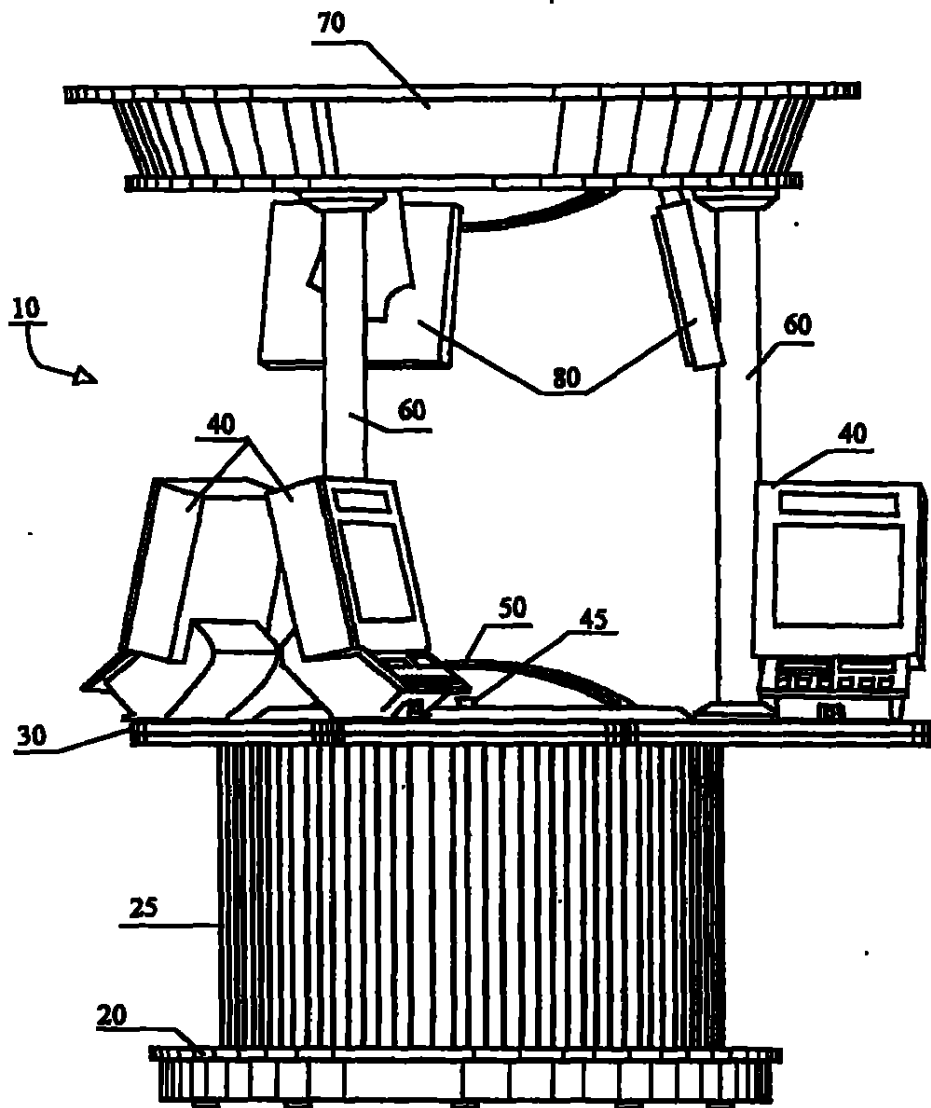


Figure 3

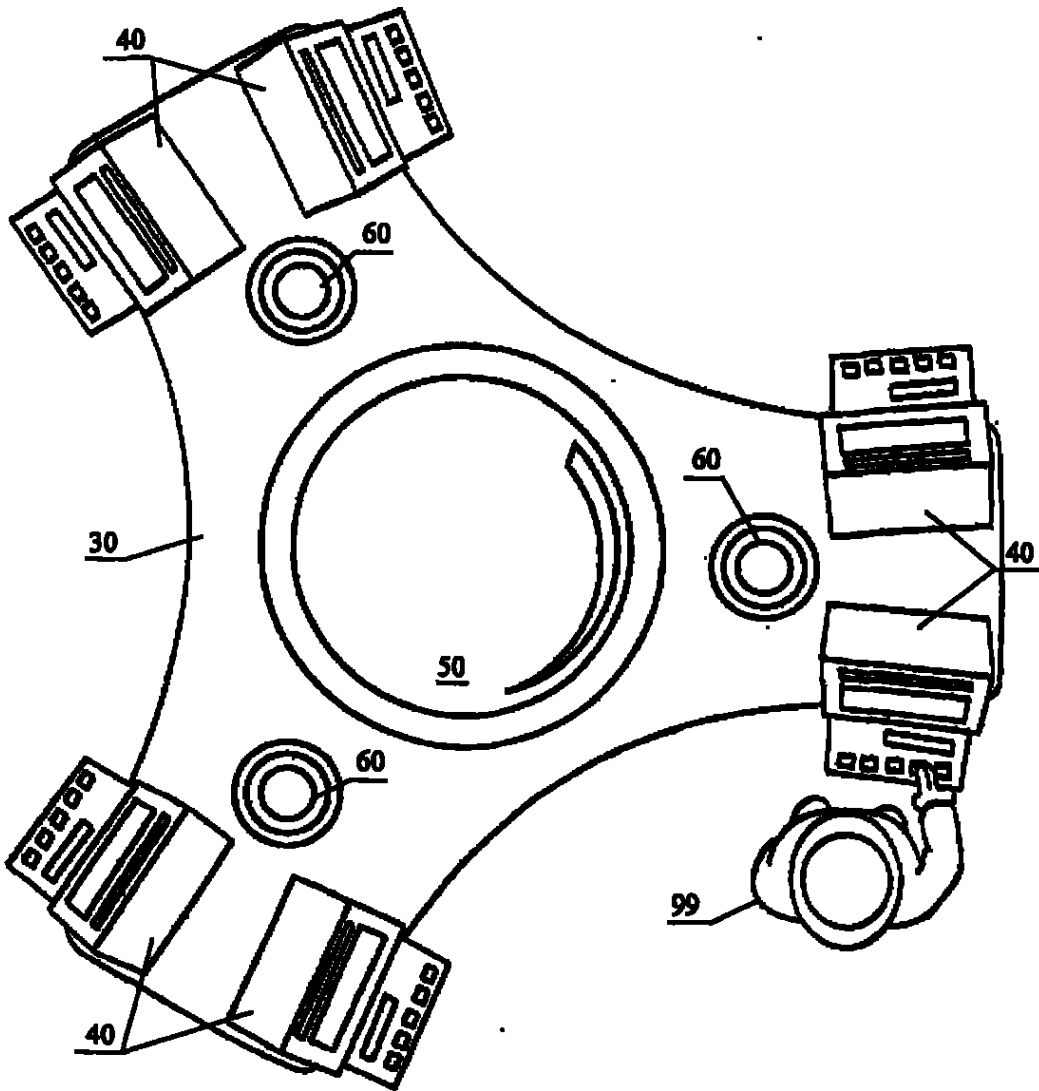


Figure 4

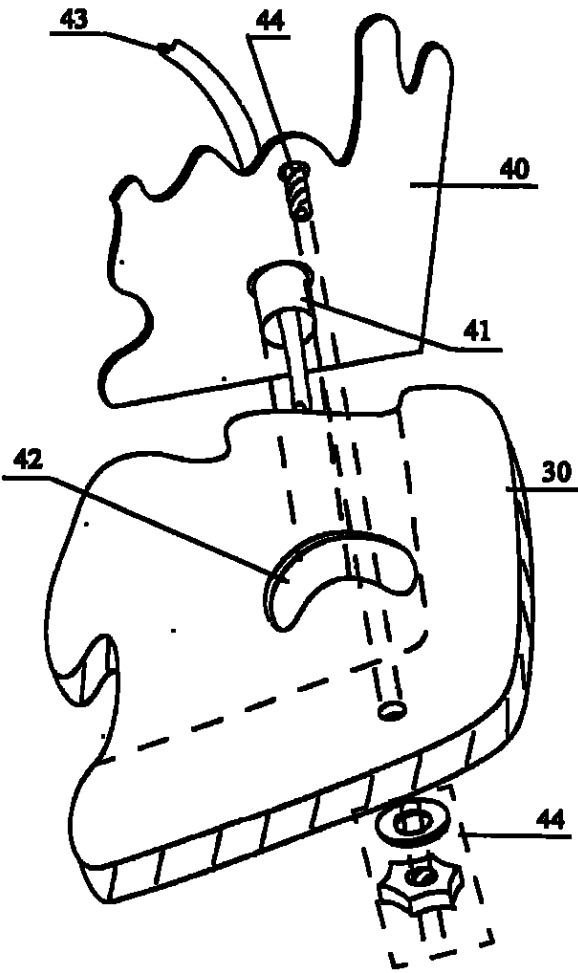


Figure 5

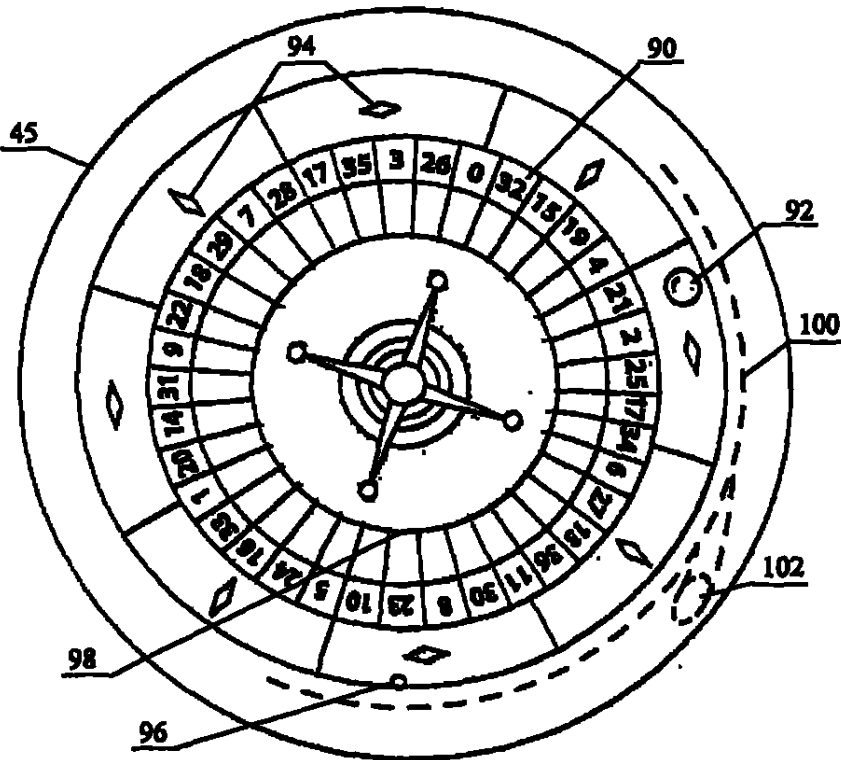


Figure 6

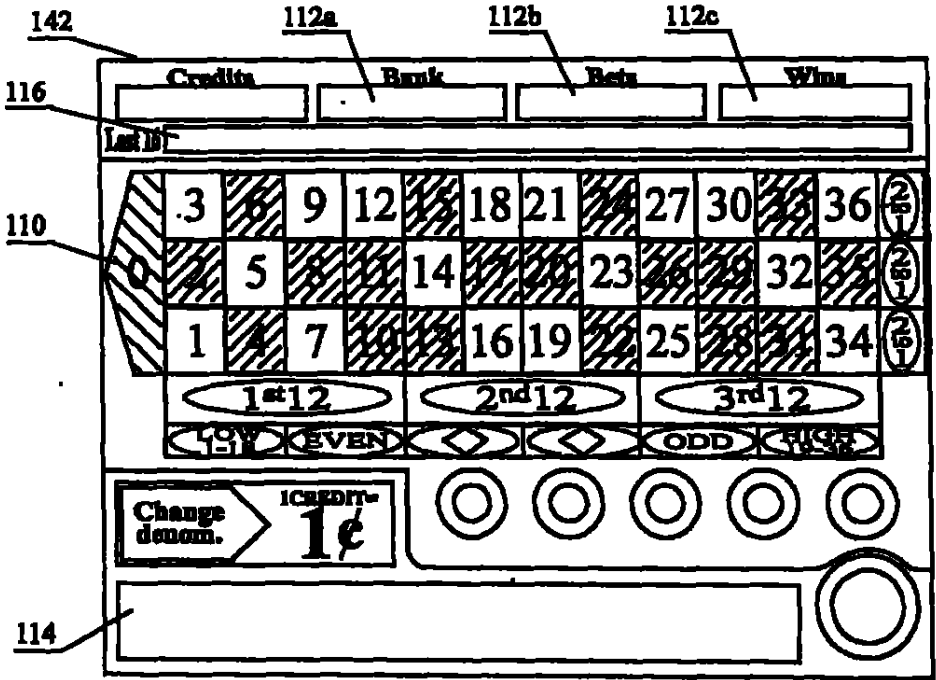


Figure 7

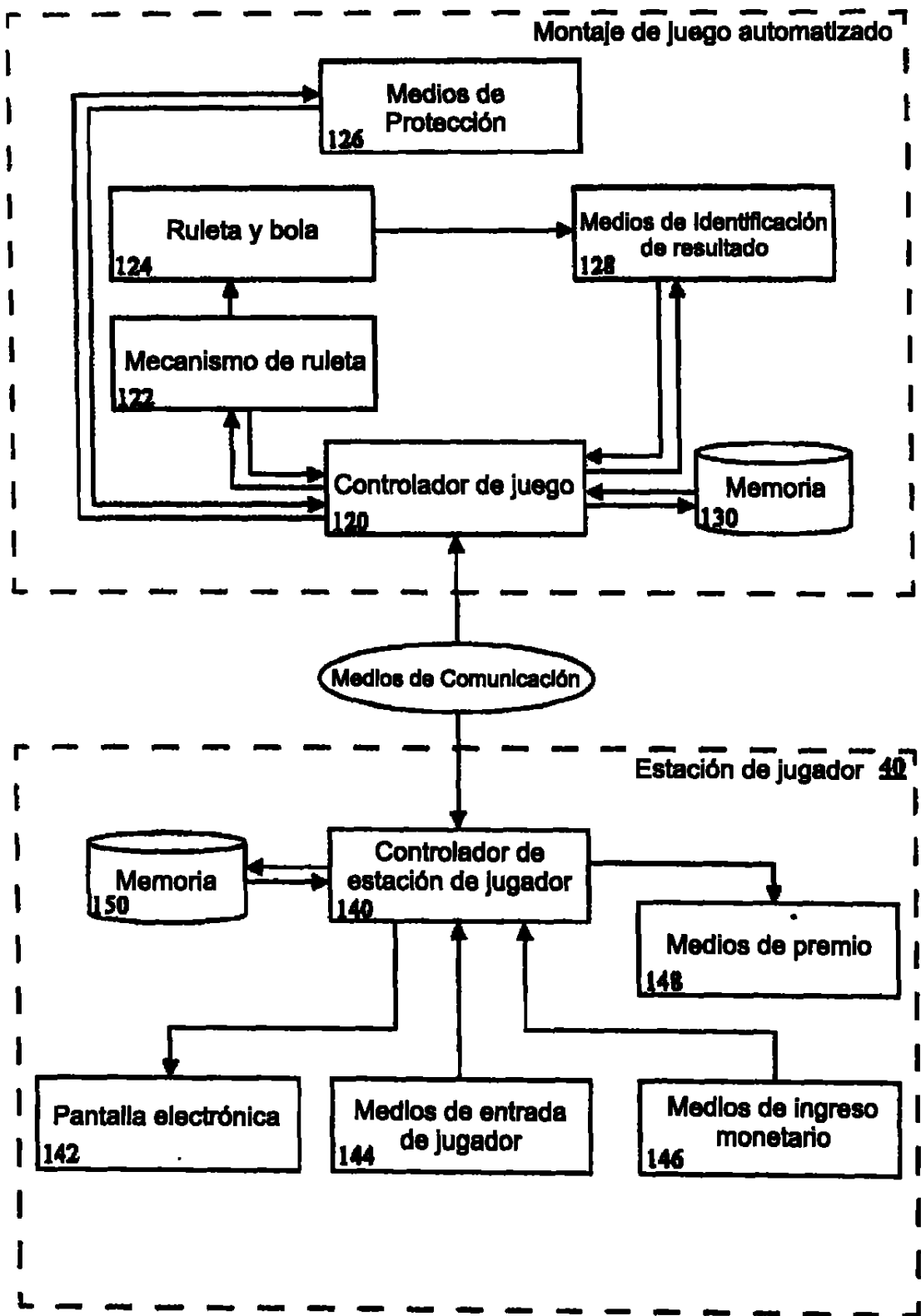


Figura 8

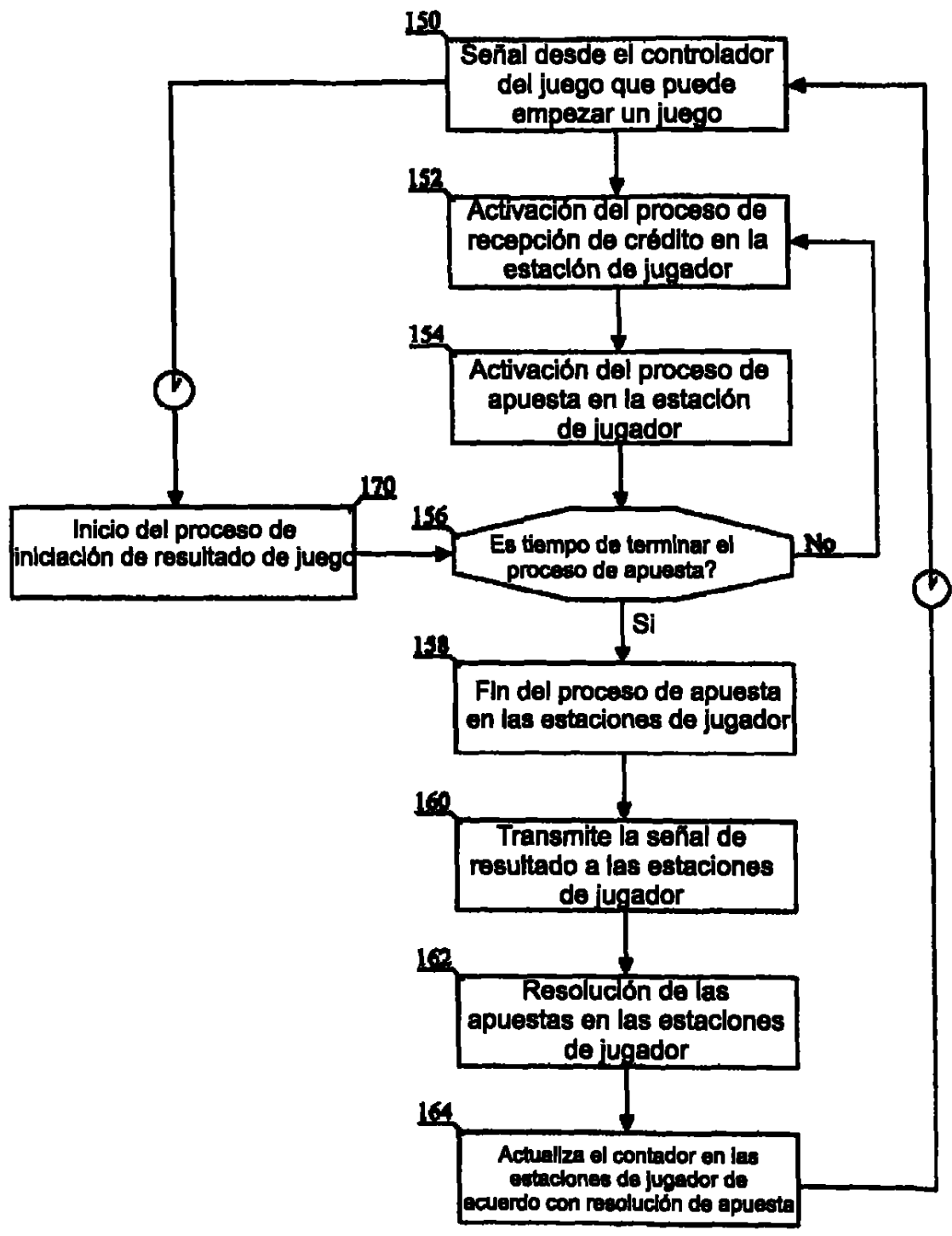


Figura 9

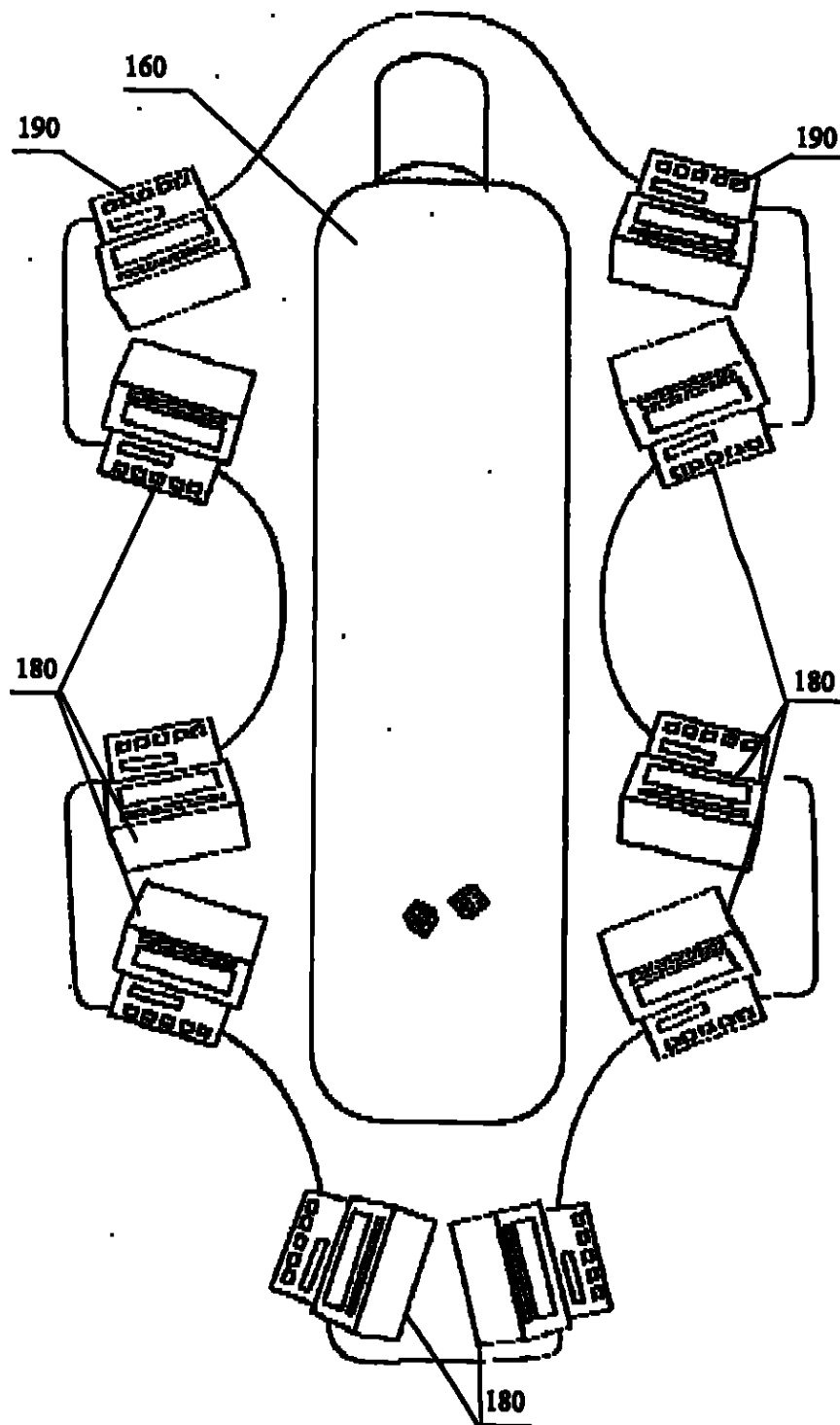


Figure 10

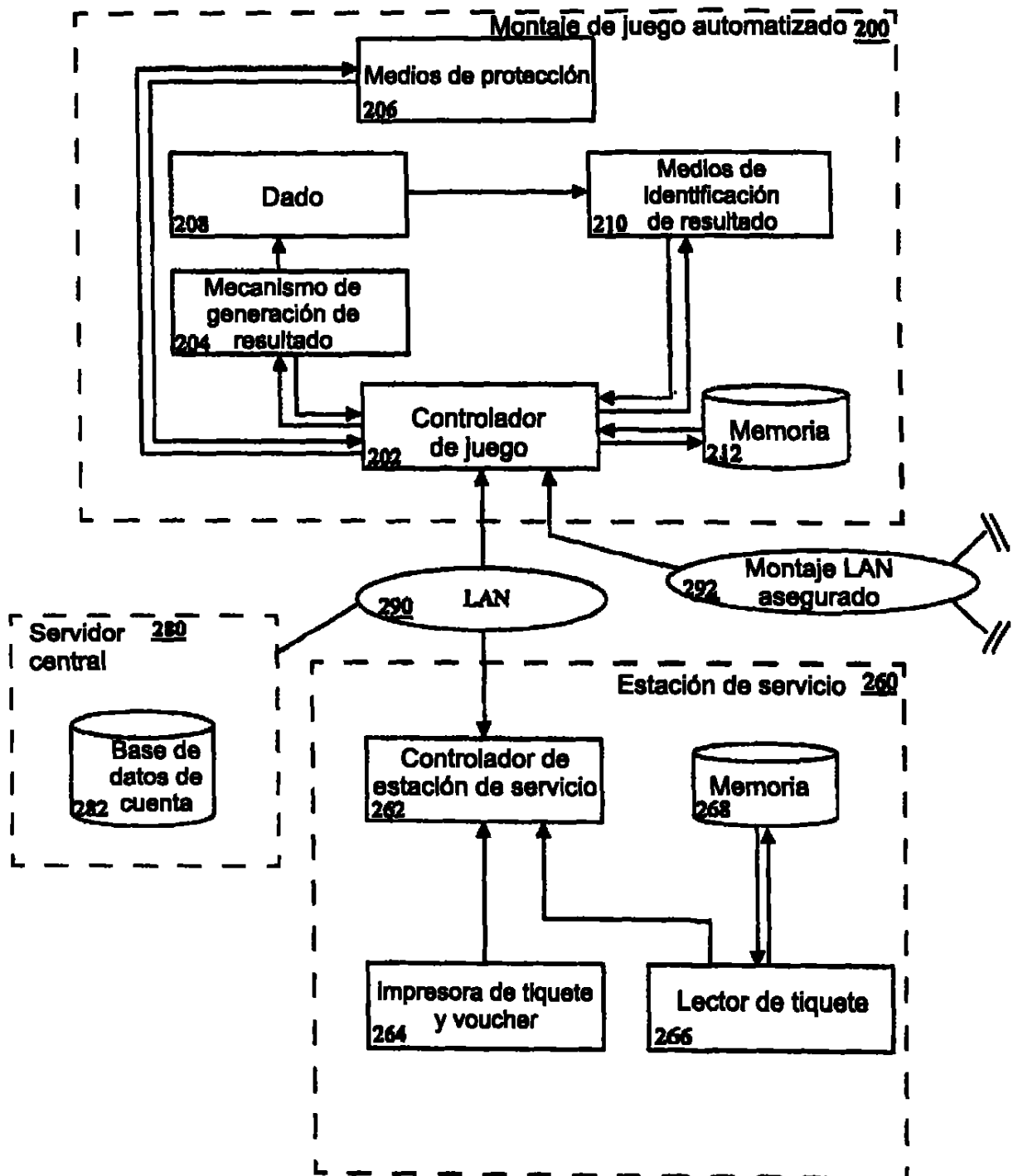


Figura 11a

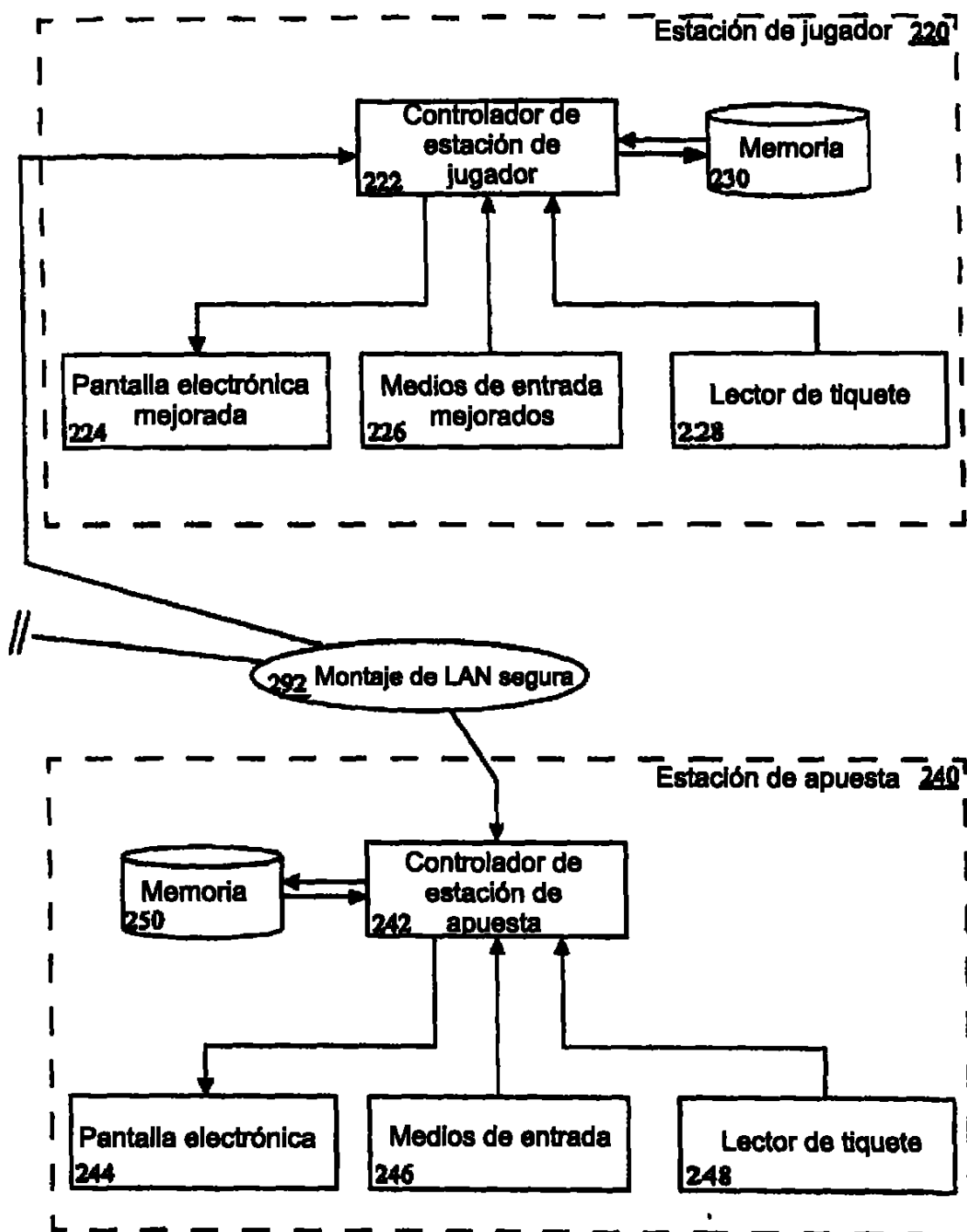


Figura 11b

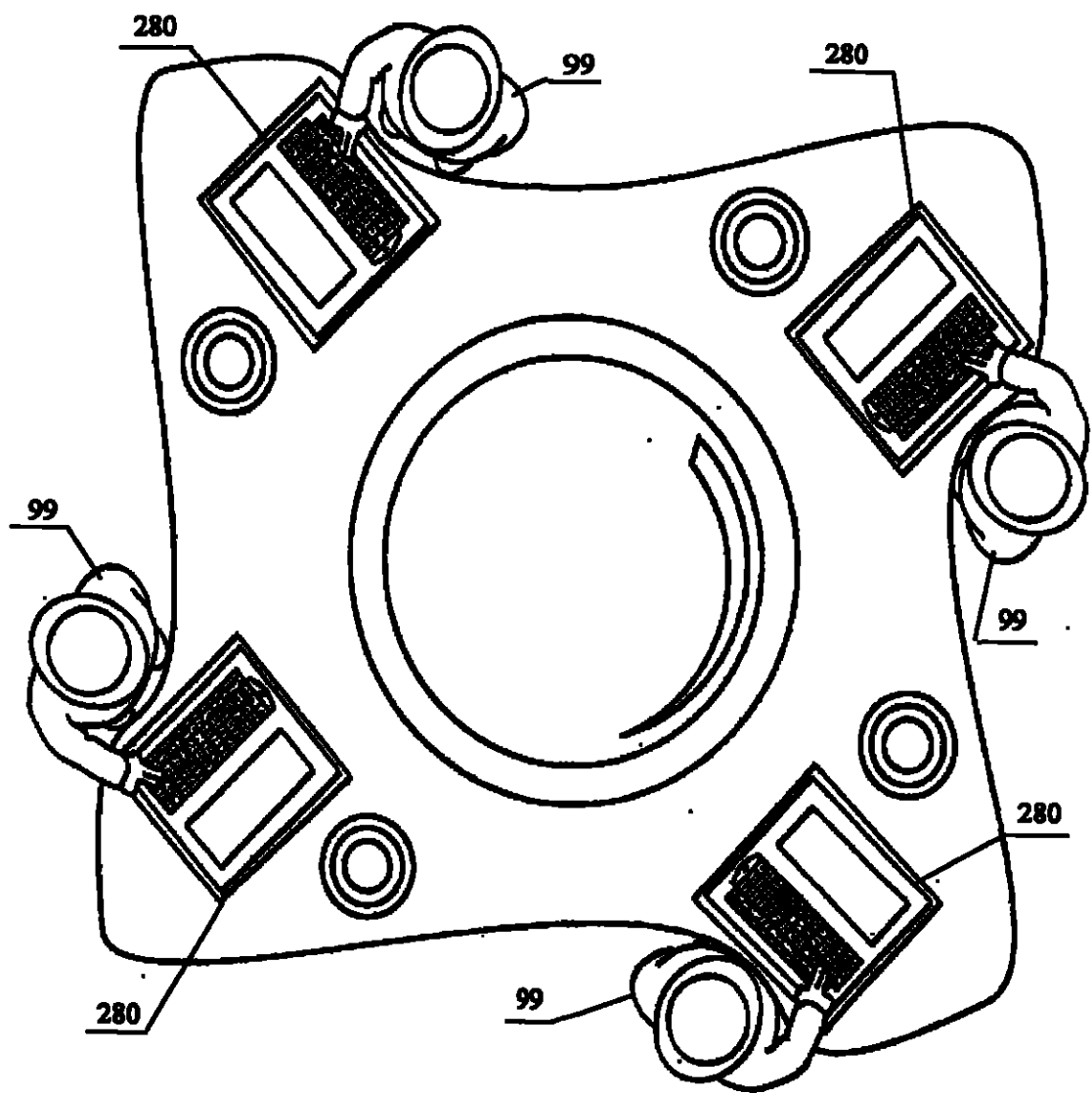


Figure 12

PATENT COOPERATION TREATY

PCT

INTERNATIONAL PRELIMINARY REPORT ON PATENTABILITY
(Chapter II of the Patent Cooperation Treaty)

(PCT Article 36 and Rule 70)

Applicant's or agent's file reference 14296-36PCT	FOR FURTHER ACTION See Form PCT/IPEA416	
International application No. PCT/CA2005/000382	International filing date (day/month/year) 11 March 2005 (11-03-2005)	Priority date (day/month/year) 11 March 2004 (11-03-2004)
International Patent Classification (IPC) or national classification and IPC IPC: G07F 17/32 (2006.01)		
Applicant LABTRONIX CONCEPT INC. ET AL		
1. This report is the international preliminary examination report, established by this International Preliminary Examining Authority under Article 35 and transmitted to the applicant according to Article 36. 2. This REPORT consists of a total of 5 sheets, including this cover sheet. 3. This report is also accompanied by ANNEXES, comprising: a. ☐ (sent to the applicant and to the International Bureau) a total of _____ sheets, as follows: ☐ sheets of the description, claims and/or drawings which have been amended and are the basis of this report and/or sheets containing modifications authorized by this Authority (see Rule 70.16 and Section 607 of the Administrative Instructions). ☐ sheets which supersede earlier sheets, but which this Authority considers contain an amendment that goes beyond the disclosure in the international application as filed, as indicated in item 4 of Box No. 1 and the Supplemental Box. b. ☐ (sent to the International Bureau only) a total of (indicate type and number of electronic carrier(s)) _____, containing a sequence listing and/or tables related thereto, in electronic form only, as indicated in the Supplemental Box Relating to Sequence Listing (see Section 802 of the Administrative Instructions).		
4. This report contains indications relating to the following items: ☒ Box No. I Basis of the report ☐ Box No. II Priority ☐ Box No. III Non-establishment of opinion with regard to novelty, inventive step and industrial applicability ☐ Box No. IV Lack of unity of invention ☒ Box No. V Reasoned statement under Article 35(2) with regard to novelty, inventive step or industrial applicability; citations and explanations supporting such statement ☐ Box No. VI Certain documents cited ☒ Box No. VII Certain defects in the international application ☐ Box No. VIII Certain observations on the international application		
Date of submission of the demand 11 January 2006 (11-01-2006)	Date of completion of this report 3 August 2006 (03-08-2006)	
Name and mailing address of the IPEA/CA Canadian Intellectual Property Office Place du Portage I, C114 - 1st Floor, Box PCT 50 Victoria Street Gatineau, Quebec K1A 0C9 Facsimile No.: 001(819)953-2476	Authorized officer Tara Derickx (819) 997-4502	

INTERNATIONAL PRELIMINARY REPORT ON PATENTABILITY

International application No.
PCT/CA2005/000382

Box No. I Basis of the report

1. With regard to the language, this report is based on:

- ☒ the international application in the language in which it was filed
- ☐ a translation of the international application into _____, which is the language of a translation furnished for the purposes of:
- ☐ international search (Rules 12.3(a) and 23.1(b))
- ☐ publication of the international application (Rule 12.4(a))
- ☐ international preliminary examination (Rules 35.2(a) and/or 35.3(a))

2. With regard to the elements of the international application, this report is based on *(replacement sheets which have been furnished to the receiving Office in response to an invitation under Article 14 are referred to in this report as "originally filed" and are not annexed to this report):*

- ☒ the international application as originally filed/furnished
- ☐ the description:
- ☐ pages _____ as originally filed/furnished
- ☐ pages* _____ received by this Authority on _____
- ☐ pages* _____ received by this Authority on _____
- ☐ the claims:
- ☐ pages _____ as originally filed/furnished
- ☐ pages* _____ as amended (together with any statement) under Article 19
- ☐ pages* _____ received by this Authority on _____
- ☐ pages* _____ received by this Authority on _____
- ☐ the drawings:
- ☐ pages _____ as originally filed/furnished
- ☐ pages* _____ received by this Authority on _____
- ☐ pages* _____ received by this Authority on _____
- ☐ a sequence listing and/or any related table(s) - see Supplemental Box Relating to Sequence Listing.

3. ☐ The amendments have resulted in the cancellation of:

- ☐ the description, pages _____
- ☐ the claims, Nos. _____
- ☐ the drawings, sheets/figs _____
- ☐ the sequence listing (specify): _____
- ☐ any table(s) related to sequence listing (specify): _____

4. ☐ This report has been established as if (some of) the amendments annexed to this report and listed below had not been made, since they have been considered to go beyond the disclosure as filed, as indicated in the Supplemental Box (Rule 70.2(c)).

- ☐ the description, pages _____
- ☐ the claims, Nos. _____
- ☐ the drawings, sheets/figs _____
- ☐ the sequence listing (specify): _____
- ☐ any table(s) related to sequence listing (specify): _____

* If item 4 applies, some or all of these sheets may be marked "superseded."

INTERNATIONAL PRELIMINARY REPORT ON PATENTABILITY

International application No.
PCT/CA2005/000382

Box No. V Reasoned statement under Article 35(2) with regard to novelty, inventive step or industrial applicability; citations and explanations supporting such statement

1. Statement

Novelty (N)	Claims	1 to 26	YES
	Claims	none	NO
Inventive step (IS)	Claims	1 to 26	YES
	Claims	none	NO
Industrial applicability (IA)	Claims	1 to 26	YES
	Claims	none	NO

2. Citations and explanations (Rule 70.7)

Reference is made to the following documents:

- D1: EP 0 599 769 (MENENDEZ DE LUARCA) 18 March 1999 (18-03-1999)
D2: US 5 588 650 (EMAN ET AL.) 31 December 1996 (31-12-1996)
D3: US 6 659 366 (FROST ET AL.) 9 December 2003 (09-12-2003)

Independent claims 1 and 18 describe the automated gaming system and assembly comprising a centrally located outcome generation system and a plurality of player stations for registering and resolving wagers based on the outcome generation system. The line perpendicular to the operative face of the player station is tangential to the center of the outcome generation system.

Dependent claims 2 to 17 and 19 to 26 add the further features of: a player station with a screen, memory, communication means and a controller; an outcome generation system for generating and identifying a game outcome and signalling the player; a game controller for generating a signal response to the game outcome or wager resolving; the specific position (in, back to back or remote) of the player stations; variations on the games played; an attendant; special features, history or advertising information; a service station for registering credits and redeeming prizes; the platform shape; and, the platform height.

ARTICLE 33(2) PCT - NOVELTY

1. When taken alone, none of documents D1, D2 or D3 disclose the feature of the players station operative face facing tangentially with respect to the outcome generation system.

Therefore, the subject matter of claims 1 to 26 is novel under Article 33(2) PCT in view of D1, D2 or D3.

ARTICLE 33(3) PCT - INVENTIVE STEP

2. When taken alone or in combination, none of the document D1, D2 or D3 disclose the feature of the player station operative face facing tangentially with respect to the outcome generation system.

Therefore, the subject matter of claims 1 to 26 involves an inventive step under Article 33(3) PCT in view of D1, D2 and D3.

(continued in supplemental box on page 5...)

INTERNATIONAL PRELIMINARY REPORT ON PATENTABILITY

International application No.
PCT/CA2005/000382

Box No. VII Certain defects in the international application

The following defects in the form or contents of the international application have been noted:

1. The US Provisional Patent Application on page 1 (paragraph [001]) should not be incorporated into the description because the patent specification should be self-contained and capable of being understood without reference to any other document. Therefore, the description does not comply with Article 5 PCT.
2. The US Provisional Patent Application on page 1 (paragraph [001]) must be made available to the public. Reference to the document must be deleted or replaced by its corresponding patent number. Therefore, the description does not comply with Article 5 PCT.
3. The terms *player stations* (claim 6) and *player station* (claim 7) has been previously defined in the claims. The aforementioned terms should therefore be referred to using a definite article. Therefore, claims 6 and 7 do not comply with Article 6 PCT.

INTERNATIONAL PRELIMINARY REPORT ON PATENTABILITY

International application No.
PCT/CA2005/000382

Supplemental Box

In case the space in any of the preceding boxes is not sufficient.

Continuation of: Box V

ARTICLE 33(4) PCT - INDUSTRIAL APPLICABILITY

3. The claimed subject matter of claims 1 to 26 is considered to be industrially applicable, thus fulfilling the requirements of Article 33(4) PCT.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/CA2005/000382

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

IPC⁷: G07F 17/32

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

IPC⁷: G07F

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Electronic database(s) consulted during the international search (name of database(s) and, where practicable, search terms used)

Databases: USPTO WEST (full-text, pre-grant, foreign abstracts); Canadian Patent Database

Terms used: game(s) / gaming / player / user / station / terminal / wager(s) / bet(s)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category	Citation of document, with indication, where appropriate, of the	Relevant to claim No(s).
X	HP 0 599 769 B1 (MENENDEZ DE LUARCA) 18 August 1999 (18-08-1999) Figure 1	1 to 4, 8 to 13, 15 to 18, 21 to 24 and 26
Y	column 5, line 50 to column 6, line 22 column 6, lines 42 to 48	14
Y	US 5 588 650 (EMAN ET AL.) 31 December 1996 (31-12-1996) Figure 1 column 4, lines 34 to 57 column 5, line 43 column 6, lines 27 to 36	1 to 4, 8 to 11, 15 to 18, 21 to 24 and 26

☒ Further documents are listed in the continuation of

☒ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

- "A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance
- "B" earlier application or patent not published on or after the international filing date
- "L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another claim(s) or other special reason (as specified)
- "O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means
- "P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application just cited to substantiate the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is considered with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"Z" document number of the same patent family

Date of the actual completion of the international search

14 April 2005 (14-04-2005)

Date of mailing of the international search report

18 May 2005 (18-05-2005)

Name and mailing address of the ISA/CA

Canadian Intellectual Property Office
Place du Portage I, C114 - 1st Floor, Box PCT
50 Victoria Street
Gatineau, Quebec K1A 0C9
Facsimile No.: 001(819)953-2476

Authorized officer

Tara Derickx (819) 997-4502

77

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/CA2005/000382

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category	Citation of document, with indication, where appropriate, of the	Relevant to claim No(s).
Y	US 6 659 866 B2 (FROST ET AL.) 9 December 2003 (9-12-2003) column 3, lines 8 to 32	1 to 4, 8 to 18, 21 to 24 and 26
A	US 6 299 533 B1 (PARRA ET AL.) 9 October 2001 (9-10-2001) entire document	1 to 26
A	US 5 688 174 (KENNEDY) 18 November 1997 (18-11-1997) entire document	1 to 26

78

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

Information on patent family members

International application No.
PCT/CA2005/000382

Patent Document Cited in Search Report	Publication Date	Patent Family Member(s)	Publication Date
EP 0 599 769	01-06-1994	AT 183 402 T	15-09-1999
		BR 8 304 538 A	31-05-1994
		DE 69 328 049 D1	23-09-1999
		DE 69 328 049 T2	25-05-2000
		ES 2 070 060 A2	16-05-1996
		ES 2 138 119 T3	16-11-1999
		PL 301 227 A1	30-05-1994
		PT 101 414 A	31-10-1994

US5588880	31-12-1998	NONE
-----------	------------	------

US 6 689 866	09-12-2003	AU 2 482 201 A	13-09-2001
		AU PQ 810 700 D0	30-03-2000
		AU PQ 899 500 D0	05-10-2000
		CA 2 319 932 A1	08-09-2001
		EP 1 151 769 A2	07-11-2001
		US 2004 118 177 A1	17-08-2004
		ZA 2000 04 958 A	18-03-2002

US 6 299 533	09-10-2001	US 5 876 283 A	02-03-1999
		US 6 582 469 B2	15-07-2003

US 5 686 174	16-11-1997	US 2001 005 691 A1	28-08-2001
--------------	------------	--------------------	------------

Received

PATENT COOPERATION TREATY

AUG 30 2005

Ogilvy Renault
McGill College

PCT

From the INTERNATIONAL BUREAU

NOTIFICATION OF THE RECORDING
OF A CHANGE(PCT Rule 92bis.1 and
Administrative Instructions, Section 422)

To:

OGILVY RENAULT LLP / S.E.N.C.R.L.,
S.R.L.
1981 McGill College Avenue
Suite 1600
Montréal, Québec H3A 2Y3
Canada

Date of mailing (day/month/year)

22 August 2005 (22.08.2005)

Applicant's or agent's file reference

14298-38PCT-CMB/clb

IMPORTANT NOTIFICATION

International application No.

PCT/CA2005/000382

International filing date (day/month/year)

11 March 2005 (11.03.2005)

1. The following indications appeared on record concerning:

☐

the applicant

☐

the inventor

☒

the agent

☐

the common representative

Name and Address

OGILVY RENAULT
1981 McGill College Avenue
Suite 1600
Montréal, Québec H3A 2Y3
Canada

State of Nationality

State of Residence

Telephone No.

(514) 845-7126

Facsimile No.

(514) 288-8389

Teleprinter No.

2. The International Bureau hereby notifies the applicant that the following change has been recorded concerning:

☐

the person

☒

the name

☐

the address

☐

the nationality

☐

the residence

Name and Address

GILVY RENAULT LLP / S.E.N.C.R.L.,
S.R.L.
1981 McGill College Avenue
Suite 1600
Montréal, Québec H3A 2Y3
Canada

State of Nationality

State of Residence

Telephone No.

(514) 845-7126

Facsimile No.

(514) 288-8389

Teleprinter No.

3. Further observations, if necessary:

4. A copy of this notification has been sent to:

☒

the receiving Office

☐

the International Searching Authority

☐

the International Preliminary Examining Authority

☐

the designated Offices concerned

☐

the elected Offices concerned

☐

other:

The International Bureau of WIPO
34, chemin des Colombettes
1211 Geneva 20, Switzerland

Facsimile No. (41-22) 338.89.85

Authorized officer

Diane NISSEN (Fax 338 8270)

Telephone No. (41-22) 338 8054

Form PCT/B/308 (March 1994)

008778068

cc AW

PATENT COOPERATION TREATY

PCT

NOTIFICATION OF THE RECORDING
OF A CHANGE(PCT Rule 92bis.1 and
Administrative Instructions, Section 422)

From the INTERNATIONAL BUREAU

To:

OGILVY RENAULT
1981 McGill College Avenue
Suite 1600
Montréal, Québec H3A 2Y3
CanadaDate of mailing (day/month/year)
29 July 2005 (29.07.2005)Applicant's or agent's file reference
14296-38PCTInternational application No.
PCT/CA2005/000382

IMPORTANT NOTIFICATION

International filing date (day/month/year)
11 March 2005 (11.03.2005)

1. The following indications appeared on record concerning:

☒ the applicant ☐ the inventor ☐ the agent ☐ the common representative

Name and Address

LABTRONIX TECHNOLOGIES
2120 Letendre St., #310
Drummondville, Québec J2C 7E9
CanadaState of Nationality
CAState of Residence
CATelephone No.
(819) 475-5155Facsimile No.
(819) 475-5156

Teleprinter No.

2. The International Bureau hereby notifies the applicant that the following change has been recorded concerning:

☐ the person ☒ the name ☐ the address ☐ the nationality ☐ the residence

Name and Address

LABTRONIX CONCEPT INC.
2120 Letendre St., #310
Drummondville, Québec J2C 7E9
CanadaState of Nationality
CAState of Residence
CATelephone No.
(819) 475-5155Facsimile No.
(819) 475-5156

Teleprinter No.

3. Further observations, if necessary:

4. A copy of this notification has been sent to:

☒ the receiving Office ☐ the designated Offices concerned
☒ the International Searching Authority ☐ the elected Offices concerned
☐ the International Preliminary Examining Authority ☐ other:The International Bureau of WIPO
34, chemin des Colombettes
1211 Geneva 20, Switzerland

Facsimile No. (41-22) 338.88.95

Authorized officer

Serge RUBY (Fax 338-8995)

Telephone No. (41-22) 338 8154

Form PCT/IB/306 (March 1994)

008780526

A n

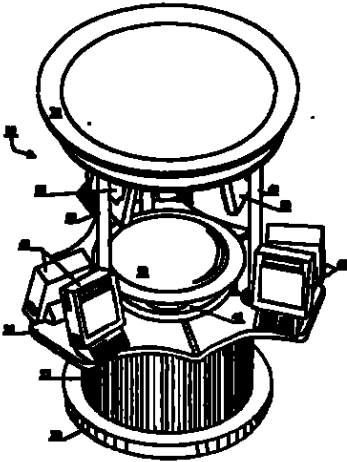
PC Industria y Comercio SUPERINTENDENCIA		SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO DIVISION DE NUEVAS CREACIONES EXTRACTO PARA PUBLICACIÓN SOLICITUD DE PATENTE DE INVENCION PCTd3	
(21) N° de solicitud:		(51) Int Cl: G07F 017/032	
22) Fecha de solicitud:		(71) Solicitante(s) LABTRONIX CONCEPT INC.	
(30) Prioridad	(31) No. Prioridad 60/551,833	(32) Fecha 11/03/04	(33) País US
		(72) Inventor(es) MARTIN PARENT MARJOLAINE MARCOTTE	
		(74) Apoderado: EMILIO FERRERO	
(85) Fecha límite inicio fase nacional: 11/10/2006		(87) Publicación internacional	
(86) Datos relativos a la presentación de la solicitud PCT		Fecha: 22/09/2005	
Fecha de presentación de la solicitud: 11/03/2005		N° publicación: WO 2005/088587 A1	
No. de solicitud PCT/CA2005/000382			
(54) Título: MONTAJE DE JUEGO AUTOMATIZADO QUE SUMINISTRA UN MEJORAMIENTO VISUAL DEL JUEGO			

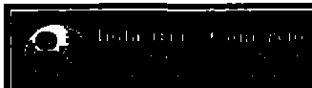
REIVINDICACIONES

1. Un sistema de juego automatizado (10) comprende una sección central que comprende un sistema de generación de resultado (45); y una pluralidad de estaciones de jugador (40) sustancialmente dispuestas en la periferia de la sección central, en donde las estaciones de jugador (40) están adaptadas para registrar las apuestas dependiendo de las entradas de apuestas recibidas de los jugadores utilizando medios de entrada (144) dispuestos sustancialmente sobre una cara operativa de cada estación de jugador, y para resolver las apuestas con base en una señal de resultado recibida del sistema de generación de resultado (45), y en donde el sistema de juego automatizado (10) está adaptado para recibir una porción sustancial de las estaciones de jugador (40) con su cara operativa enfrentándose sustancialmente de manera tangencial con respecto al sistema de generación de resultado (45) enfrentando sustancialmente de esta manera un lado de un jugador que opera en dicha estación de jugador donde dicho jugador se enfrenta hacia el sistema de generación de resultado (45).

2. El sistema de juego automatizado (10) de la reivindicación 1, en donde cada estación de jugador (40) comprende además:

- Una pantalla (142) que suministra información de juego;
- memoria (150) que registra información de crédito y apuestas;
- medios de comunicación que enlazan comunicativamente la estación de jugador (40) al sistema de generación de resultado (45); y
- un controlador (140) adaptado para suministrar un ambiente de juego a un jugador en donde el jugador ingresa las apuestas y en donde las apuestas son resueltas con base en una señal de resultado recibida de los medios de generación de resultado (45) por medio del cual la información de crédito y apuestas registradas se modifican.





FORMATO DE DIGITALIZACION
RELACION DE ANEXOS



Royal
Technologies S.A.
Incorporated in Costa Rica

82.

Expediente No		No de Folios
Item	No de unidades	
1	CD	
2	DVD	
3	REVISTA	
4	LIBRO	
5	PERIODICO	
6	DISQUETES	
7	SOBRE DE MANILA	
8	SOBRE BLANCO TAMAÑO CARTA	
9	SOBRE BLANCO TAMAÑO OFICIO	
10	OTROS:	

Observaciones: Arte final

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO
Rad: 06-088260-00000-0000
Fec: 2006-10-02 17:10:29 Dep. 2020 NUECREACIONES
Ita. 11 PATENTEYS
Sre: 379 FASENACIONALI
Vn: 411 REPRESENTACION Folio 63

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

NIT : 900176089-2

RECIBO OFICIAL DE CAJA : 06 - 73,834
HA : SEPTIEMBRE 25 DE 2006

***** CONSIGNACION *****

DEPOSITANTE	TIPO PAGO	BANCO	CUENTA	No. PAGO	FECHA PAGO	Vr. PAGO
CAVELIER ABOGADOS	CONSIGNACION	BANCO POPULAR	050-00110-6	48872311	25/09/2006	44,980,000.

***** CONCEPTO *****

NT. RENTISTICO	CONCEPTO	TOTAL CONCEPTO
1 50005-01-01 SOLICITUDES	1 TRAMITES DE SOL. DE PATENTE DE IN	463,000.00
	TOTAL :	\$ 463,000.00

SON: CUATROCIENTOS SESENTA Y TRES MIL PESOS

RESPONSABLE : 
060 15554-841-001-0



84

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

Rad: 06-099260- 00000-0000

Fee 2006-10-02 17:10:20 Dep. 2020 NUECREACIONES

Tra. 11 PATENTE Y

Ex. 379 FASE NACIONAL

FASE 63

REQUISITOS MINIMOS PARA ADMICSIÓN PCT

PATENTE DE INVENCION

☒

MODELO DE UTILIDAD ☐

- ◆ Indicación de que se solicita la concesión de una patente ☒
- ◆ Datos de identificación del solicitante o de la persona que 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 y 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 se 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 trazado ☐
- ◆ Comprobante de pago de las tasas establecidas ☐

COMPLETA ☐

INCOMPLETA ☐

Fernando B

Firma Responsable

Fecha 02-SEP-6

Carrera 13 No. 27-00 Piso 5, 7 y 10

Conmutador: 3 82 08 40

Fax: 350 52 20

E-mail: info@sic.gov.co

www.sic.gov.co

Bogotá, D.C., Colombia

85

REPUBLICA DE COLOMBIA
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCI

Bogotá,
2020

Doctor(a)
FERRERO EMILIO

REFERENCIA	Radicación No.	6 99260
	Solicitud internacional	PCT/CA2005/000382
	Fecha inicio fase nacional	11/10/2006
	Trámite	11
	Evento	379
	Actuación	430
	Oficio No.	12981

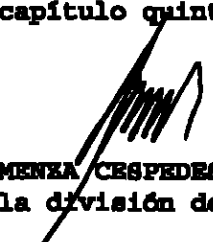
Como resultado del examen de forma, realizado con fundamento en el artículo 38 de la Decisión 486 de la Comisión de la Comunidad Andina, artículo 27 del Tratado de Cooperación en Materia de Patentes (PCT), regla 51 bis del Reglamento y Circular Única de la Superintendencia de Industria y Comercio, se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

1. La solicitud no contiene la copia del documento en que consta la cesión del derecho a la patente del inventor al solicitante o a su causante. (Art. 26-k) Decisión 486.

2. 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 Única No.10 de 2001.


ALIX CARMEN CESPEDES DE VERGEL
Jefe de la división de Nuevas Creaciones

El anterior requerimiento fue notificado por fijación en lista de fecha 10 NOV. 2006
adpall