

REIVINDICACIONES MODIFICADAS EN LIMPIO

1. Un método de juego en línea que comprende recibir en un servidor informático compras de oportunidades de juegos de azar de usuarios que utilizan dispositivos electrónicos móviles y determinar aleatoriamente los ganadores de los juegos de azar, caracterizado porque:

los juegos de azar incluyen al menos dos juegos de azar independientes continuos que incluyen un primer juego con primeros ciclos, cada uno con un primer intervalo de tiempo y un segundo juego con segundos ciclos, cada uno con un segundo intervalo de tiempo en el que múltiples primeros ciclos del primer juego ocurren durante un segundo ciclo del segundo juego, y un nuevo ciclo de un juego dado comienza inmediatamente después de la terminación de un ciclo completo del juego dado.

2. El método de la reivindicación 1, en donde el primer intervalo de tiempo es de un minuto y el segundo intervalo de tiempo es de una hora, y los juegos de azar incluyen además:

un tercer juego con terceros ciclos, cada uno de los cuales tiene un tercer intervalo de tiempo de un día;

un cuarto juego con cuartos ciclos, cada uno de los cuales tiene un cuarto intervalo de tiempo de una semana;

un quinto juego con quintos ciclos, cada uno con un quinto intervalo de tiempo de un mes; y

un sexto juego con sextos ciclos, cada uno con un sexto intervalo de tiempo de un año.

3. El método de la reivindicación 1, en donde:

el servidor informático recibe además una selección de un usuario dado de entidades sin ánimo de lucro para recibir una parte de las ganancias de los juegos de azar; y

el servidor informático calcula las contribuciones asociadas con el usuario dado a las entidades sin ánimo de lucro y comunica las contribuciones a una aplicación que se ejecuta en un dispositivo electrónico móvil dado del usuario dado, lo que permite que la aplicación muestre una representación de las contribuciones.

4. Un servidor informático para juegos de azar en línea que recibe compras de oportunidades de juegos de azar de usuarios que utilizan dispositivos electrónicos móviles y determina aleatoriamente los ganadores de los juegos de azar, caracterizado porque:

los juegos de azar incluyen al menos dos juegos de azar independientes continuos que incluyen un primer juego con primeros ciclos, cada uno con un primer intervalo de tiempo y un segundo juego con segundos ciclos, cada uno con un segundo intervalo de tiempo en el que múltiples primeros ciclos del primer juego ocurren durante un segundo ciclo del segundo juego, y un nuevo ciclo de un juego dado comienza inmediatamente después de la terminación de un ciclo completo del juego dado.

5. El servidor informático de la reivindicación 4, en donde el primer intervalo de tiempo es de un minuto y el segundo primer intervalo de tiempo es de una hora, y los juegos de azar incluyen además:

un tercer juego con terceros ciclos, cada uno de los cuales tiene un tercer intervalo de tiempo de un día;

un cuarto juego con cuartos ciclos, cada uno de los cuales tiene un cuarto intervalo de tiempo de una semana;

un quinto juego con quintos ciclos, cada uno con un quinto intervalo de tiempo de un mes; y

un sexto juego con sextos ciclos, cada uno con un sexto intervalo de tiempo de un año.

6. El servidor informático de la reivindicación 4, que además:

recibe una selección de un usuario dado de entidades sin ánimo de lucro para recibir una parte de las ganancias de los juegos de azar; y

calcula las contribuciones asociadas con el usuario dado a las entidades sin ánimo de lucro y comunica las contribuciones a una aplicación que se ejecuta en un dispositivo electrónico móvil dado del usuario dado, lo que permite que la aplicación muestre una representación de las contribuciones.