



ФЕДЕРАЛЬНАЯ СЛУЖБА
ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ,
ПАТЕНТАМ И ТОВАРНЫМ ЗНАКАМ

(12) **ЗАЯВКА НА ИЗОБРЕТЕНИЕ**(21), (22) Заявка: **2007113808/09**, **30.08.2005**(30) Конвенционный приоритет:
13.09.2004 US 10/939,772
16.09.2004 US 60/610,262
07.02.2005 US 11/052,131(43) Дата публикации заявки: **20.10.2008 Бюл. № 29**(85) Дата перевода заявки РСТ на национальную фазу:
13.04.2007(86) Заявка РСТ:
US 2005/030764 (30.08.2005)(87) Публикация РСТ:
WO 2006/031430 (23.03.2006)Адрес для переписки:
129010, Москва, ул. Б.Спаская, 25, стр.3,
ООО "Юридическая фирма Городисский и
Партнеры", пат.пов. А.В.Миц(71) Заявитель(и):
ПОКЕРТЭК, ИНК. (US)(72) Автор(ы):
УАЙТ Гейриг Хендерсон (US),
КРОУФОРД Джеймс Т. III (US)(54) **СИСТЕМА И СПОСОБ ОРГАНИЗАЦИИ ОЧЕРЕДИ ДЛЯ СИСТЕМЫ ЭЛЕКТРОННЫХ КАРТОЧНЫХ СТОЛОВ**(57) **Формула изобретения**

- Способ заполнения вакансии за электронным игровым столом первым новым игроком посредством установления электронной очереди, упомянутый способ содержит этапы: помещают первого нового игрока в электронную очередь; контролируют множество электронных областей взаимодействия с игроком за множеством электронных игровых столов; обнаруживают вакантную одну из множества электронных областей взаимодействия с игроком в то же время контролируя множество электронных областей взаимодействия с игроком; автоматически назначают первого нового игрока, помещенного в электронную очередь, свободной электронной области взаимодействия с игроком в ответ на обнаружение вакансии.
- Способ по п.1, включающий в себя этап передачи электронного сигнала, соответствующего вакансии, в сеть, имеющую компьютер-сервер, в ответ на обнаружение вакансии.
- Способ по п.2, включающий в себя этап администрирования электронной игры за каждым из множества электронных игровых столов.
- Способ по п.3, в котором этап администрирования электронной игры дополнительно содержит этап администрирования электронной игры в карты за каждым из множества электронных игровых столов, используя электронные карты и электронные фишки.
- Способ по п.3, включающий в себя этап обеспечения интерфейса игрока в каждой из

множества электронных областей взаимодействия с игроком, чтобы позволить каждому из множества текущих игроков зарегистрироваться во множестве электронных областей взаимодействия с игроком и играть в электронную игру.

6. Способ по п.5, включающий в себя этап обеспечения компьютера для каждой из множества электронных областей взаимодействия с игроком, чтобы обеспечить интерфейс игрока.

7. Способ по п.6, в котором этап контроля множества электронных областей взаимодействия с игроком дополнительно содержит этап контроля электронным образом регистрации каждого из множества текущих игроков во множестве электронных областей взаимодействия с игроком.

8. Способ по п.7, включающий в себя этап разрешения одному из множества текущих игроков выйти из системы через его соответствующую электронную область взаимодействия с игроком, используя интерфейс игрока, таким образом обеспечивая свободную электронную область взаимодействия с игроком.

9. Способ по п.8, в котором этап обнаружения вакансии дополнительно содержит этап обнаружения выхода из системы.

10. Способ по п.9, в котором этап передачи электронного сигнала дополнительно содержит этап передачи электронного сигнала от компьютера вакантной электронной области взаимодействия с игроком компьютеру-серверу.

11. Способ по п.1, включающий в себя этап оповещения первого нового игрока о вакансии.

12. Способ по п.11, включающий в себя этап разрешения первому новому игроку зарегистрироваться в свободной электронной области взаимодействия с игроком.

13. Способ по п.12, включающий в себя этап установления периода времени между оповещением первого нового игрока о вакансии и регистрации первого нового игрока в свободной электронной области взаимодействия с игроком.

14. Способ по п.13, включающий в себя этап переназначения свободной электронной области взаимодействия с игроком второму новому игроку, если первый новый игрок не зарегистрировался в свободной электронной области взаимодействия с игроком в пределах установленного периода времени.

15. Способ по п.14, включающий в себя этап удаления первого нового игрока из электронной очереди, если установленный период времени превышен.

16. Способ по п.1, включающий в себя этап удаления первого нового игрока из электронной очереди после автоматического назначения первого нового игрока свободной электронной области взаимодействия с игроком.

17. Способ по п.1, в котором этап помещения первого нового игрока в электронную очередь дополнительно содержит этап считывания идентификационной карты первого нового игрока и обработки персонального идентификационного номера (PIN) первого нового игрока.

18. Способ по п.1, в котором этап помещения первого нового игрока в электронную очередь дополнительно содержит этап ввода идентификатора и персонального идентификационного номера (PIN) в компьютерный терминал.

19. Способ по п.1, в котором этап помещения первого нового игрока в электронную очередь дополнительно содержит этап помещения первого нового игрока в электронную очередь, используя систему регистрации на основе Web.

20. Способ по п.1, в котором этап помещения первого нового игрока в электронную очередь дополнительно определяется как помещение первого нового игрока в одну из множества электронных очередей, соответствующих одной из множества типов электронных игр.

21. Способ по п.20, включающий в себя этап помещения первого нового игрока в каждую из множества электронных очередей, соответствующих каждой из множества типов электронных игр.

22. Способ по п.21, включающий в себя этап удаления первого нового игрока из каждой из множества электронных очередей после автоматического назначения первого нового игрока свободной электронной области взаимодействия с игроком.

23. Способ по п.21, включающий в себя этап отображения каждой из множества электронных очередей на множестве устройств отображения.

24. Способ по п.1, в котором этап помещения первого нового игрока в электронную очередь дополнительно содержит этап разрешения первому новому игроку поместить себя в электронную очередь в одной из множества электронных областей взаимодействия с игроком, в то время как первый новый игрок играет за одним из множества электронных игровых столов.

25. Способ по п.1, в котором этап автоматического назначения первого нового игрока свободной электронной области взаимодействия с игроком дополнительно содержит этап обеспечения предпочтения текущему игроку, который запрашивает свободную электронную область взаимодействия с игроком, во время игры в другой электронной области взаимодействия с игроком за тем же электронным столом игры, что и свободная электронная область взаимодействия с игроком.

26. Способ по п.1, включающий в себя этап разрешения пользователю обойти электронную очередь и назначения другого игрока свободной электронной области взаимодействия с игроком.

27. Система заполнения вакансии за электронным игровым столом первым новым игроком посредством установления электронной очереди, причем упомянутая система содержит множество электронных областей взаимодействия с игроком для использования множеством текущих игроков; интерфейс очереди для помещения первого нового игрока в электронную очередь; сеть, включающую в себя компьютер-сервер, подсоединенный через сеть к множеству электронных областей взаимодействия с игроком и интерфейсу организации очереди и запрограммированный для контроля множества электронных областей взаимодействия с игроком, обнаружения вакансии в одной из множества электронных областей взаимодействия с игроком, и автоматического назначения первого нового игрока свободной электронной области взаимодействия с игроком в ответ на обнаружение вакансии.

28. Система по п.27, включающая в себя множество электронных игровых столов с множеством электронных областей взаимодействия с игроком, располагаемых за множеством электронных игровых столов.

29. Система по п.28, в которой каждый из множества электронных игровых столов содержит центральную область отображения и игральную поверхность с электронными областями взаимодействия с игроком, располагаемыми по периферии электронного игрового стола, при этом каждая из множества электронных областей взаимодействия с игроком обеспечивает интерфейс игрока для взаимодействия с каждым из текущих игроков, центральная область отображения располагается в центральном местоположении электронного игрового стола для отображения информации текущим игрокам.

30. Система по п.28, в которой компьютер-сервер запрограммирован для администрирования электронной игрой в карты за каждым из множества электронных игровых столов, используя электронные карты и электронные фишки.

31. Система по п.30, в которой каждая из множества электронных областей взаимодействия с игроком включает в себя компьютер, и компьютер-сервер запрограммирован так, чтобы обнаружить вакансию, принимая электронный сигнал, переданный компьютером свободной электронной области взаимодействия с игроком.

32. Система по п.27, включающая в себя устройство оповещения для оповещения первого нового игрока о вакансии.

33. Система по п.32, в которой устройство оповещения содержит дисплей, громкоговоритель, человека-распорядителя, зуммер, или любую их комбинацию.

34. Система по п.32, включающая в себя таймер для измерения периода времени, начинающегося после оповещения первого нового игрока о вакансии, посредством чего первый новый игрок имеет период времени, начиная с оповещения о вакансии, чтобы зарегистрироваться в свободной электронной области взаимодействия с игроком, и компьютер-сервер запрограммирован так, чтобы переназначить свободную электронную область взаимодействия с игроком второму новому игроку в электронной очереди, если период времени превышен.

35. Система по п.27, в которой интерфейс очереди содержит считывающее устройство для считывания идентификационной карты первого нового игрока и компьютер для обработки персонального идентификационного номера (PIN) первого нового игрока.

36. Система по п.27, в которой интерфейс очереди содержит компьютерный терминал с устройством ввода данных.

37. Система по п.27, в которой интерфейс очереди содержит систему регистрации на основе Web.

38. Система по п.27, в которой компьютер-сервер запрограммирован для контроля множества типов электронных игр, и интерфейс очереди приспособлен для помещения множества новых игроков в электронную очередь для каждой из множества типов электронных игр.

39. Система по п.27, включающая в себя по меньшей мере одно устройство отображения для отображения электронной очереди для каждой из множества типов электронных игр.

40. Система по п.27, в которой интерфейс очереди выполнен с возможностью разрешения пользователю обойти электронную очередь и назначить другого игрока на свободную электронную область взаимодействия с игроком.

RU 2007113808 A

RU 2007113808 A