



MINISTERIE VAN ECONOMISCHE ZAKEN

PUBLICATIENUMMER : 1010001A5
INDIENINGSNUMMER : 09500023
Internat. klassif. : G07F
Datum van verlening : 04 November 1997

De Minister van Economische Zaken,

Gelet op het verdrag van Parijs van 20 Maart 1883 tot bescherming van de industriële eigendom;

Gelet op de wet van 28 Maart 1984 op de uitvindingsoctrooien
inzonderheid artikel 22;

Gelet op het Koninklijk Besluit van 2 December 1986, betreffende het aanvragen,
verlenen en in stand houden van uitvindingsoctrooien, inzonderheid artikel 28;

Gelet op het proces-verbaal opgesteld door de Dienst voor Industriële Eigendom op
12 Januari 1995 te 14u00

BESLUIT :

ARTIKEL 1.- Er wordt toegekend aan : WALKER ASSET MANAGEMENT LIMITED PARTNERSHIP
Elm Street 125, NEW CANAAN, CONNECTICUT(VERENIGDE STATEN VAN AMERIKA)

vertegenwoordigd door : DE PALMENAER Roger, BUREAU VANDER HAEGHEN, Kolonel
Bourgstraat 108A,- B 1030 BRUSSEL.

een uitvindingsoctrooi voor de duur van 20 jaar, onder voorbehoud van de betaling van
de jaartaksen voor : OP AFSTAND TE SPELEN SPELSYSTEEM.

UITVINDER(S) : Walker Jay, Spectacle Lane 124, Ridgefield, Conn. (US)

VOORRANG(EN) 11.03.94 US USA 212348 30.06.94 US USA 269248

ARTIKEL 2.- Dit octrooi is toegekend zonder voorafgaand onderzoek van zijn
octrooieerbaarheid, zonder waarborg voor zijn waarde of van de juistheid van
de beschrijving der uitvinding en op eigen risico van de aanvrager(s).

Brussel 04 November 1997
BIJ SPECIALE MACHTIGING :

BAILLEUX G.
Adjunct-Adviseur

Titel: Op afstand te spelen spelsysteem.

1. Terrein van de uitvinding

De uitvinding heeft in het algemeen betrekking op een op afstand te spelen spelsysteem, en meer in het bijzonder op een spelsysteem waarbij een speler kan wedden op een aantal kansspelen en/of toekomstige openbare gebeurtenissen waarvan de uitkomst onzeker is, en die worden geoffreerd door een casino, een overheidsloterij-organisatie of andere weddenschap-instellingen.

2. Beschrijving van de stand van de techniek

Het is gebruikelijk dat een speler, die op een kansspel wil wedden b.v. zoals geoffreerd in een casino of een publieke gebeurtenis waarvan de uitkomst onzeker is, zoals sportevenementen, een beperkt aantal opties heeft. Teneinde te wedden in een casinospel, zoals roulette, black-jack, poker en dergelijke, moet de speler fysiek gaan naar een speelinstelling die zich in het bijzonder bezighoudt met dergelijke activiteiten of naar een lokatie waar gokinrichtingen beschikbaar zijn zoals videopoker-machines of muntautomaten. Alhoewel bij publieke gebeurtenissen, zoals paardraces, een weddenschap afgesloten kan worden door telefonisch contact met een geautoriseerde weddenschapinstelling of zijn agent, zijn dergelijke telefonische contacten niet ontvankelijk voor typische casinospelen.

Als gevolg van de vooruitgang in de computertechnologie en telecommunicatie, zijn op afstand te spelen spel-systemen ontwikkeld, waarbij een speler kan deelnemen in een aantal kansspelen die worden geoffreerd door een gokinstelling zonder dat men fysiek aanwezig is in het gebouw zelf.

Een voorbeeld hiervan is terug te vinden in de Amerikaanse octrooischriften 4.339.798 en 4.467.424. Deze octrooischriften beschrijven een op afstand te spelen gokstelsel waarbij een speler met behulp van een op afstand van een casino geplaatst speelstation kan gokken tegen het casino, en welk
5 speelstation een beeldscherm omvat teneinde de speler in staat te stellen alsof hij in werkelijkheid aanwezig is in het casino en deelneemt aan een kansspel tegen een croupier aan één of meer speeltafels in het casino. Het speelstation
10 omvat een veranderbaar toetsenbord dat communiceert met een microprocessor voor het weergeven van één uit een aantal gekozen wedmogelijkheden die correspondeert met één van een aantal gekozen spelen en voor het weergeven van de resultaten van het gespeelde spel. De speler maakt deel uit van
15 het spel alsof hij of zij in feite aanwezig is aan de speeltafel in het casino. Om een veilige communicatieverbinding tot stand te brengen communiceert het op afstand gelegen station met het croupierstation en een kredietcontrolestation via een codeer/decodeer-inrichting teneinde fraude tegen te gaan door niet-geautoriseerde bronnen.
20

Hoewel een dergelijk systeem een middel verschaft met behulp waarvan een speler kan gokken vanuit een op afstand gelegen plaats, is zijn primair nadeel gelegen in het feit dat de speler uitsluitend kan gokken door deel te nemen in
25 spelen die in feite worden geleid vanuit het goketablisement en worden bewaakt door een gesloten ketenvideo. Bovendien is een dergelijk systeem, waar in feite de speler uitsluitend kan gokken op een gespecialiseerd gokstation dat elektronisch verbonden moet zijn met het casino, beperkt.
30 Het zou derhalve in hoge mate gewenst zijn te voorzien in een op afstand te spelen systeem, waarbij de speler in verbinding kan worden gebracht met het gokspel in een op afstand gelegen gokcomputer en wel op een voor de speler geschikte plaats, waarbij het casino de aankoop en aflossing
35 regelt van het casinokrediet, niettegenstaande de afwezig-

heid van elke directe elektronische communicatieverbinding tussen de spelcomputer en het casino.

Het is derhalve een doel van de uitvinding te voorzien in een op afstand te spelen spelsysteem, waarbij de
5 speler kan wedden op een uit een aantal kansspelen die typisch worden geoffreerd door een weddenschapetablisement (b.v. een casino) ten behoeve van het gemak van de speler.

Het is een ander doel van de uitvinding te voorzien in een op afstand te spelen spelsysteem waarbij de speler
10 kan wedden tegen het weddenschapetablisement uit een van een aantal wedmogelijkheden zoals kansspelen die worden gegenereerd door een computerprogramma van een huiscomputer.

Het is een verder doel van de uitvinding te voorzien in een op afstand te spelen spelsysteem waarbij een speler
15 kan wedden tegen het weddenschapetablisement met behulp van een conventioneel multimedia-apparaat (b.v. een Nintendo-apparaat gekoppeld aan een televisie) met behulp van geschikte plug-in informatiegeheugenmedia.

Het is een ander doel van de uitvinding te voorzien in een op afstand te spelen spelsysteem, waarbij een speler
20 een gokkrediet kan kopen en aflossen vanuit op afstand gelegen lokatie zonder dat een elektronische verbinding aanwezig is tussen de spelcomputer van de speler en het weddenschap-etablisement.

Een ander doel van de uitvinding is te voorzien in een op afstand gelegen spelsysteem waarbij een speler kan
25 wedden op elk uit een aantal kansspelen, verkrijgend met een geschikte gokcomputer, die voorzien is van een met de hand vast te houden draagbare inrichting, die aan de speler
30 kan worden geleverd, en toch niet elektronisch verbonden behoeft te worden met het weddenschapetablisement ten behoeve van het gokken, en/of het kopen en aflossen van het gokkrediet.

Het is een verder doel van de uitvinding te voorzien in een op afstand te spelen gokstelsel, waarbij gecodeerde
35

en gedecodeerde coden worden overgedragen tussen een op afstand gelegen gokcomputer en het weddenschapetablisement, hetzij over een kabel (inclusief draadloze elektronische communicatie-hardware) of niet over een kabel (mondeling met
5 een agent of elektronische communicatie via de telefoon, maar waarbij geen verbinding noodzakelijk is tussen de gokcomputer en het weddenschapetablisement), een niet-geautoriseerd gebruik tegengaand van het verkrijgen van toegang tot het frauduleus verkrijgen of aflossen van een weddenschapkrediet.
10

Het is een verder doel van de uitvinding te voorzien in een op afstand gelegen spelsysteem, waarbij een speler een fraudebestendig uitlees/inschrijf-inrichting ontvangt van de kansspelinstelling en welke voorzien is van geheugen-
15 informatiemedia voor ingewijde spelprogrammatuur die kan worden gekoppeld aan elke huiscomputer, en die niet geautoriseerde manipulatie van de programmatuur voorkomt.

Een ander doel van de uitvinding is te voorzien in een op afstand gelegen spelsysteem, waarin de spel- en/of
20 bankprogrammatuur aanwezig is in een computerschijf waarbij het unieke magnetische kenmerk van die schijf leesbaar is door de schijfaandrijving in de spelcomputer ten behoeve van het coderen en voor het maken van een detecteerbaar niet-geautoriseerde duplicatie van de schijf.

Een verder doel van de uitvinding is te voorzien in een op afstand te spelen spelsysteem, waarbij een speler kan wedden op toekomstige publieke evenementen waarvan de uitkomst onzeker is, zoals een loterij, hetzij via een rechtstreekse verbinding tussen een spelcomputer en het gok-
30 etablissement, of niet gekoppeld, waarbij de weddenschap van de speler een tijdstempel heeft voor het opwekken van een gecodeerde registratiecode, en die de keuze van de speler weergeeft van de weddenschapelementen (b.v. aantal) voor een bepaalde loterij (die plaatsvindt ergens in de toekomst)
35 en welke code uitsluitend bekend is aan de loterij-autori-

teit.

Het is een ander doel van de uitvinding te voorzien in een op afstand te spelen spelsysteem, waarbij een speler een gokkrediet kan verkrijgen en terugverdienen van het gok-
5 etablissement, belichaamd in de fraudebestendige fysische informatiegeheugenmedia, die samenwerkt met een op afstand geplaatste spelcomputer.

Een verder doel van de uitvinding is te voorzien in een op afstand te spelen spelsysteem, waarbij een compleet
10 vervoerbaar ingewijd gok-persoonlijke digitale assistentie kan worden verkregen met een voorgeprogrammeerde en vooraf bepaalde hoeveelheid van niet-vernieuwbare krediet.

Het is een verder doel van de uitvinding te voorzien in een op afstand te spelen spelsysteem, waarbij een speler
15 kan intreden in een bekwaamheidsspel (b.v. een kruiswoordpuzzel) en die beschikbaar is op een ingewijde gok-persoonlijke digitale assistentie met een voorgeprogrammeerd en vooraf bepaalde hoeveelheid van niet-terug te verkrijgen krediet.

Een ander doel van de uitvinding is te voorzien in een op afstand te spelen spelsysteem, waarin een toeslag-
aanvraag een speler, die een produkt koopt, zoals een compu-
ter, of op een informatiegeheugenmedium, in staat stelt
iets te winnen zoals bepaald door de uitgang van een spel-
25 programma, aanwezig in een dergelijk produkt.

Het is een ander doel van de uitvinding te voorzien in een op afstand te spelen spelsysteem, waarbij een speler die kan gokken in een op afstand geplaatste lokatie, onder-
worpen is aan vooraf bepaalde beperkingen op winsten door
30 een goketablissement.

Samenvatting van de uitvinding

Overeenkomstig de bovengenoemde doelen en andere doelen die hierna duidelijk worden, voorziet de uitvinding in een op afstand te spelen spelsysteem, dat een speler in
35 staat stelt te gokken tegen een goketablissement, en waarbij

gebruik wordt gemaakt van een spelcomputer op een op afstand gelegen lokatie. De spelcomputer kan wel of kan niet elektronisch verbonden zijn (d.w.z. rechtstreeks) met een goketablisementcomputer ten tijde dat het gokken plaatsvindt.

5 De spelcomputer kan elke willekeurige huiscomputer zijn, een met de hand bediende computerinrichting (b.v. een persoonlijke digitale assistentie), of een multimedia-apparaat dat als spelcomputer werkzaam is (b.v. een Nintendo- of dergelijk apparaat) en wel of niet een ingewijde gokcomputer
10 is die wordt geleverd door het goketablisement. Indien geleverd door het goketablisement, is de spelcomputer vooraf geladen met de spelprogrammatuur. Indien de spelcomputer een conventionele huiscomputer is, is de spelprogrammatuur hetzij vooraf aangebracht op een beveiligde informatiegeheugenmediuminrichting (b.v. een harde schijf, CD-ROM, enz.)
15 of een module geleverd door het goketablisement of rechtstreeks geïnstalleerd in de computer door de speler.

De spelprogrammatuur omvat een spelprogramma en een bankprogramma. Het spelprogramma levert een aantal kansspelen die typisch worden geoffreerd door het goketablisement
20 (b.v. blackjack, roulette, craps, poker, slots, enz.) of maakt het gokken mogelijk voor toekomstige publieke evenementen waarvan de uitkomst onzeker is (b.v. een loterij). Het bankprogramma zorgt voor de aankoop of voor het laden
25 van het krediet vanuit het goketablisement om het gokken mogelijk te maken en regelt het optellen of aftrekken van de rekening van de speler teneinde het mogelijk te maken aan de speler elke gokwinst bij te schrijven. De spelprogrammatuur kan eveneens een verificatieprogramma omvatten dat de
30 uitkomst registreert van elke goktransactie tussen de speler en het goketablisement, zoals deze in en uit de spelcomputer gaat, teneinde een aankoop- en afloskrediet te verkrijgen.

De computer van het goketablisement omvat een bankprogramma waardoor de speler in staat wordt gesteld gokkrediet
35

diet te kopen en af te lossen op een op afstand gelegen lokatie, zelfs indien geen rechtstreekse communicatie aanwezig is met de spelcomputer en een verificatieprogramma voor het registreren van dergelijke transacties. Dit kan worden verkregen door een aantal gecodeerde codeveranderingen die plaatsvinden tussen de speler en het casino, hetzij door mondelinge communicatie tussen de speler en een agent van het casino, of door communicatie tussen de speler en een geautomatiseerde antwoorddienst van het casino (b.v. door gebruik te maken van een toon-telefoon), of door het voorzien van een ingebouwd krediet of een vooraf geïnstalleerd in een fraudebestendige module voor installatie in een gebruikelijke huiscomputer, of vooraf geïnstalleerd in een ingewijde spelcomputer geleverd door het goketablisement. In de ontkoppelde uitvoeringsvorm is de geautomatiseerde agent gekoppeld met de computer van het goketablisement maar er is geen rechtstreekse elektronische verbinding tussen de spelcomputer en de computer van het goketablisement. Codering zorgt voor een middel met behulp waarvan uitwisselingen worden veiliggesteld teneinde een derde partij te beletten om niet-geautoriseerd toegang te verkrijgen of op frauduleuze wijze een krediet te verkrijgen of een aflossing daarvan.

Indien een spelcomputer is gekoppeld aan het systeem van de computer van het goketablisement, kan de verbinding al dan niet dienen voor het reguleren of besturen van de spelprogrammatorsimulatie van casinospelen op de spelcomputer. B.v. kan de verbinding ervoor zorgen dat de computer van het goketablisement een overzicht regelt van alle of van geselecteerde activiteiten die plaatsvinden met de spelcomputer ten behoeve van extra verificatie of veiligheid. Eventueel kan de verbinding van controlerende aard zijn voor het variëren van de kansen van een bepaalde weddenschap, gebaseerd op elk van een scala van factoren, zoals gokduur of een progressief toenemende jackpot (b.v. in een muntmachine-

simulatie). In een dergelijke gekoppelde uitvoeringsvorm kan de veiligheid en de verificatie van de speler verkregen worden door gebruik te maken van een codeerinrichting, zoals een inrichting die wordt gebruikt voor het draadloos over-
5 seinen van geldtransacties. Deze inrichting wekt een gecodeerde verificatiecode op, gebaseerd op de persoonlijke identificatiecode van de gebruiker en een tweede code, geleverd aan de gebruiker door het casino of opgeslagen in de codeerinrichting, om een niet-geautoriseerde gebruiker te beletten
10 gebruik te maken van een rechtstreekse toegang nadat deze de persoonlijke identificatiecode van de gebruiker heeft gestolen.

Te allen tijde levert elke weddenschap voor de speler een gecodeerd elektronisch toevoerspoor in de spelcomputer en/of in elk op het netwerk aangesloten computer door
15 de grootte van elke weddenschap, de uitkomst van elk gok-evenement en elke resulterende gokwinst of -verlies te registreren. De financiële oplossing van elke weddenschap wordt cumulatief gevolgd door de programmatuur van de spelcomputer en waarschijnlijk eveneens in elke aangesloten computer en is de speler in staat constant zijn casinokrediet te bewaken.

Een speler gokt in hoofdzaak op dezelfde wijze als hij of zij dat doet in een casino. De speler kiest welke
25 spelen hij gaat spelen, een en ander zoals aangegeven door de spelprogrammatuur, waarbij de hoeveelheid van elke weddenschap en de tijdlengte van elk spel wordt gespeeld. De speler kan actief blijven gedurende verschillende speelsessies die plaatsvinden op verschillende tijdstippen en/of plaatsen. De speler kan op elk tijdstip weddenschappen plaatsen
30 die uitsluitend voor de praktijk zijn en die geen invloed hebben op het weddenschapkrediet van de speler. Een optie kan zijn dat het weddenschapkrediet van de speler overgedragen en opgeslagen kan worden op informatiegeheugenmedia,
35 die geïnstalleerd kan zijn op andere computers, waarbij pro-

grammatuur geïnstalleerd is of geïnstalleerd kan worden om de weddenschapkredieten en kredietevenwicht van de speler te herkennen. De speler kan vervolgens voortgaan met het afsluiten van weddenschappen op elk van dergelijke andere computers. Op elk moment dat de speler zijn of haar weddenschapkrediet of winsten wenst te ontvangen, kan deze van het weddenschapetablisement worden ontvangen door dit etablissement te contacteren hetzij per telefoon in een niet-gekoppelde uitvoeringsvorm of rechtstreeks door elektronische communicatie in een rechtstreekse uitvoeringsvorm. In één van de hierboven aangegeven uitvoeringsvormen wordt een reeks gecodeerde codes vervolgens verwisseld met het weddenschapetablisement, hetzij per telefoon of elektronisch overgedragen. In de niet-gekoppelde uitvoeringsvorm worden deze codes geleverd door de spelcomputerprogrammatuur en de casinecomputerprogrammatuur teneinde de identiteit van de speler te verifiëren voorafgaande aan het uitbetalen van de gokwinsten. In de gekoppelde uitvoeringsvorm levert een codeerinrichting een gecodeerde journaal-aan- of confirmatiecode ten behoeve van de verificatie. Eventueel kan, als de spelcomputer (b.v. een persoonlijk-digitale hulp) door het weddenschapetablisement is geleverd aan de speler, deze spelcomputer of een fraudebestendige in-plug module fysisch worden teruggestuurd naar het weddenschapetablisement ten behoeve van kredietvereffening. Dergelijke kredieten kunnen worden vereffend door het weddenschapetablisement in elke willekeurige vorm van betaling doch niet beperkt tot contante betaling, bankovermaking, kredieten of enige andere vormen van betaling die onderling overeengekomen zijn door de speler en het weddenschapetablisement.

De uitvinding zal onderstaand nader worden uiteengezet aan de hand van enkele voorbeelden en onder verwijzing naar de tekening. Hierin toont:

Fig.1a een schematisch overzicht van een op afstand te spelen spelsysteem in een eerste niet-gekoppelde uitvoe-

ringsvorm;

Fig.1B een schematisch overzicht van een op afstand te spelen spelsysteem in een tweede niet-gekoppelde uitvoeringsvorm;

5 Fig.1C een schematisch overzicht van een op afstand te spelen spelsysteem in een derde niet-gekoppelde uitvoeringsvorm;

Fig.2 een schematisch overzicht van een op afstand te spelen spelsysteem in een gekoppelde uitvoeringsvorm;

10 Fig.3 een schematisch overzicht van een spelcomputer gekoppeld aan een fraudebestendige uitlees/inschrijf-informatiegeheugenmediuminrichting, geleverd door het casino;

Fig.4 een stromingsdiagram van het opstarten en de registratievolgorde in de niet-gekoppelde uitvoeringsvorm;

15 Fig.5 een stromingsdiagram van de handschud-herkenningsvolgorde in de niet-gekoppelde uitvoeringsvorm;

Fig.6 een stromingsdiagram van de koopkredietvolgorde in de niet-gekoppelde uitvoeringsvorm;

20 Fig.7A een stromingsdiagram van de weddenschapvolgorde voor de kansspelen, geleverd door het spelprogramma in de niet-gekoppelde uitvoeringsvorm;

Fig.7B-1-2 een stromingsdiagram van de weddenschapvolgorde voor een niet-gekoppelde niet-geregistreerde loterijstelseluitvoeringsvorm;

25 Fig.7C-1-5 een stromingsdiagram van de weddenschapvolgorde voor een niet-gekoppelde geregistreerde loterijstelseluitvoeringsvorm;

Fig.8 een stromingsdiagram van de kredietuitbetalingsvolgorde in de niet-gekoppelde uitvoeringsvorm;

30 Fig.9 een stromingsdiagram van de registratie en de opstartvolgorde in de gekoppelde uitvoeringsvorm;

Fig.10 de koopkredietvolgorde in de gekoppelde uitvoeringsvorm;

35 Fig.11 een stromingsdiagram van de weddenschapvolgorde in de gekoppelde uitvoeringsvorm;

Fig.12 een stromingsdiagram van de kredietuitbetalingsvolgorde in de gekoppelde uitvoeringsvorm;

Fig.13 een schema van een geheugenplaatje met een uitwendige fraudebestendige constructie;

5 Fig.14 een schema van een eerste orgaan voor het verifiëren van de juistheid van de spelprogrammatuur;

Fig.15A een schema van een tweede orgaan voor het verifiëren van de juistheid van de spelprogrammatuur;

10 Fig.15B een schema van een derde orgaan voor het verifiëren van de juistheid van de spelprogrammatuur;

Fig.15C schematisch een vierde middel voor het verifiëren van de juistheid van de spelprogrammatuur; en

Fig.15D een schema van een vijfde orgaan voor het verifiëren van de juistheid van de spelprogrammatuur.

15 **Gedetailleerde beschrijving van de voorkeursuitvoeringsvorm**

Onder verwijzing naar de verschillende figuren is voorzien in een op afstand te spelen spelsysteem 10, waarin een speler 12 met behulp van een computer 14 ("de spelcomputer") weddenschappen kan aangaan met een aantal kansspelen of met toekomstige publieke evenementen, waarvan de uitkomst onzeker is, en die worden geoffreerd door een casino, overheidloterij-organisatie of andere weddenschapetablissemen-

20 ten 16. Omwille van gemak zijn deze alle aangegeven met "weddenschapetablisement".

25 In fig.1A is te zien dat de speler 12 toegang heeft tot een spelcomputer 14, voorzien van een videoscherm 18 en een toetsenbord. De spelcomputer 14 kan een huiscomputer, een lap-top, of een in de hand te houden persoonlijke digitale hulpinrichting zijn, die al dan niet een spelapparaat

30 is, geleverd door het weddenschapetablisement 16 of een multi-media-apparaat (b.v. een Nintendo- of overeenkomstige inrichting voor toepassing bij een televisie of dergelijke). De spelcomputer 14 kan zijn geplaatst in een op afstand gelegen lokatie, in het weddenschapetablisement 16 of in een

35 ander etablissement (b.v. een loterijkaartjesverkoper). Een

spelcomputer 14, aanwezig in het weddenschapetablisement 16, kan eveneens geacht worden geklassificeerd te zijn als "op afstand" omwille van de beschrijving en de bijbehorende conclusies. Het is duidelijk dat een casino aan de spelers

5 b.v. in het hotel waar het casino is gelegen, een spelcomputer 14 kan leveren die dan gebruikt kan worden voor het gokken binnen en buiten de fysische grenzen van het casino. Een belangrijk voordeel van het aan een speler 12 leveren van een door het weddenschapetablisement geleverde spelcomputer

10 14 is de grotere beveiliging, specifiek met betrekking om een niet-geautoriseerde toegang tot de informatiegeheugenmedia, b.v. een computerschijfaandrijving of een module, moeilijker te maken. Bovendien kan in een spelcomputer het toetsenbord 20 voorzien zijn van speciale functietoetsen

15 voor het identificeren van commando's (b.v. toetsen bestemd voor blackjack zouden indicia kunnen bevatten van "raak mij", "sta stil", "koop verzekering", enz.) welke toetsen de speler selecteert teneinde verder te gaan met het gokken op verschillende kansspelen die worden geoffreerd door het weddenschapetablisement 16. De spelcomputer 14 is voorzien van

20 een specifieke spelprogrammatuur 22 en bestaat uit een spelprogramma 24, een bankprogramma 26 en eventueel een toehoorderprogramma 27. De spelprogrammatuur 22 kan vooraf aangebracht zijn in een door het weddenschapetablisement 16 geleverde spelcomputer 14, vooraf ingesteld zijn door een weddenschapetablisement 16 in een fraudebestendige uitlees/in-

25 schrijfinformatiegeheugenmediuminrichting 28, die gekoppeld wordt aan een huiscomputer die dan functioneert als een spelcomputer 14, als weergegeven in fig.3, of rechtstreeks worden geïnstalleerd door de speler in zijn huiscomputer. Verder kan de spelprogrammatuur 22 bruikbaar worden gemaakt voor een fraudebestendige in-plug informatiegeheugenmedium-

30 module voor toepassing met een conventioneel multimedia-apparaat dat functioneert als de spelcomputer 14, die onderstaand meer in detail zal worden besproken.

35

Het is van belang dat het etablissement 16 in staat is vast te stellen of de programmatuur zelf of informatie daarop is gekopieerd, of fraude heeft plaatsgevonden of op een andere wijze veranderingen zijn aangebracht, omdat anders een speler een aantal kopieën zou kunnen maken en zou kunnen blijven doorspelen met identieke schijven en wel zo lang dat één van de gekopieerde schijven een winnaar wordt, of dat de speler de programmatuur zelf kan veranderen teneinde een poging te ondernemen de uitkomst, het winnen of verliezen of een combinatie daarvan te besturen, d.w.z. dat een oneerlijke speler 12 de programmatuurcode van de spelprogrammatuur 22 zodanig modificeert, dat de programmatuur een winnende uitkomst vaker doet verschijnen dan de kans daarop dicteert (b.v. in een roulettesimulatie, waardoor het roulettewiel vaker stilstaat bij een favoriet getal). Dit zou kunnen worden gerealiseerd door de programmatuur in zijn geheel te vervangen of door het modificeren van bepaalde coderegels van het programma, hetzij fysisch hetzij door enige andere uitwendige beïnvloeding, b.v. met een elektromagnetische straling met een hoge intensiteit (b.v. een hoogfrequent veld). Natuurlijk is het meest beveiligde systeem een gekoppelde opstelling, waarbij de spelprogrammatuur 22 aanwezig is in een spelcomputer 15 in het gebouw van het weddenschapetablissement (fig.2). De moeilijkste beveiliging is tegen fraudering in de uitvoeringsvormen, waarbij het weddenschapetablissement aan de speler 12 programmatuur levert voor een op afstand geplaatste spelcomputer 14 of aan een ingewijde spelcomputer 14 zelf (b.v. een PDA). In dit verband kan een aantal maatregelen worden uitgevoerd om de beveiliging te verzekeren.

In een bepaalde toepassing leest de programmatuur die de spelcomputer stuurt via de schijfaandrijving, het unieke magnetische kenmerk uit van de specifieke schijf waarop de spelprogrammatuur 22 beschikbaar is voor de installatie, en codeert deze teneinde te worden gedecodeerd

door het weddenschapetablissement en kan zodoende voorkomen dat niet-geautoriseerde duplicatie van informatie op die schijf kan worden aangebracht. Eventueel kan een in-plug inrichting samenwerken met de schijfaandrijving teneinde
5 een deel van de schijf uit te lezen voor het verkrijgen van het unieke magnetische kenmerk van de schijf. Deze gecodeerde informatie kan worden geregistreerd door of verkregen worden door het weddenschapetablissement 16 alvorens uit te betalen.

10 In een andere uitvoeringsvorm, als weergegeven in fig.13, zit de spelprogrammatuur 22 op een geheugenplaatje 23, aangebracht in de spelcomputer 14 (d.w.z. waar een ingewijde-inrichting is geleverd door het weddenschapetablissement 16). Het geheugenplaatje 23 kan worden aangebracht
15 in een huis 84 dat geïsoleerd is en niet toegankelijk is door een uitwendige informatieverbinding. In een bepaalde uitvoeringsvorm kan het geheugenplaatje 23 ondergebracht zijn in een speciale afdichting, isolatie, verpakking of dergelijke, 86, om elke geautoriseerde poging voor het verwijderen of frauduleus toegang te verkrijgen tot het geheugenplaatje 23 bloot te leggen. Het etablissement 16 kan
20 rechtstreeks nagaan of de speler frauduleus heeft gehandeld met de spelprogrammatuur en indien dit het geval is, dit te ontdekken, en derhalve aan een dergelijke speler elke winst en/of toekomstig krediet te ontzeggen.

In een andere uitvoeringsvorm, weergegeven in fig.14, zijn unieke mathematische toeschrijvingen afgeleid van bepaalde eigenschappen van de programmatuurcode in een zelftestproces. Om een dergelijke test uit te voeren worden de
30 eigenschappen van de code geheim gehouden en zijn uitsluitend bekend aan het etablissement 16 (b.v. een controlecijfertype, rekenkundig gebaseerd op de som van de bits, aanwezig in b.v. regels 476 t/m 655 van de code). Eventueel kan de zelf-test speciale codes verifiëren die aanwezig zijn in
35 de code-instructies in vooraf bepaalde vrij toegankelijke

wijzen, die uitsluitend bekend zijn in het etablissement 16.

Als variant op bovenstaande uitvoeringsvorm van fig. 15A kunnen uitwendige toetsen, die uitsluitend bekend zijn aan het etablissement 16, intermitterend of continu worden ingedrukt teneinde vast te stellen of frauduleus toegang is verkregen tot de programmatuurcode door een gewijzigde programmatuur om het spel in de computer 14 anders uit te voeren. Dit kan op verschillende wijzen worden geïmplementeerd maar is daartoe niet beperkt en wel op de volgende wijze: (1) het uitzenden van een continu gecodeerde of kryptisch extern signaal (b.v. hoogfrequente golven) door het etablissement 16, welk signaal wordt ontvangen door een ontvanger 88, geplaatst in de spelcomputer, en waarbij dergelijke signalen opeenvolgend worden gedecodeerd of ontcijferd door de spelcomputer 14 en toegevoerd aan de spelprogrammatuur 22 (fig.15B); (2) waarbij de speler 12 fysisch ingang verkrijgt tot een code op een intermitterende basis (fig.15C); of (3) het toepassen van een intern opgewekt kloksignaal afkomstig van een fraudebestendige klok 89 (fig. 15D). In dit verband wordt opgemerkt, dat het geheugenplaatje 23 of zelfs de spelcomputer 14 (indien geleverd door het etablissement 16) kan worden afgeschermd voor elektromagnetische straling teneinde niet-geautoriseerde pogingen tegen te gaan om met behulp van elektromagnetische straling toegang te verkrijgen tot de spelprogrammatuur. De toepassing van uitwendige toetsen kan al dan niet benut worden voor vercijfering of voorzorgsmaatregel tegen de speler 12.

Afgezien van de toepassing van uitwendige toetsen kan de spelprogrammatuur 22 ingericht zijn om informatie te ontvangen van een uitwendige bron om te kunnen functioneren. B.v. kan een zendstation of dergelijke een reeks van willekeurige getallen (zo mogelijk vercijferd) uitzenden en die toegang geven tot de spelprogrammatuur 22 en wel zodanig, dat deze willekeurige getallen worden opgeroepen door het programma als basis om een weddenschapuitkomst in een voor-

spelbare of niet-voorspelbare wijze te selecteren. Een dergelijke uitwendige toegang kan worden geïncorporeerd in een fraudebestendig in-plugin inrichting of module, die samenwerkt met de spelcomputer 14.

5 Een andere wijze om frauduleuze pogingen voor het veranderen van de spelprogrammatuur 22 te voorkomen, is het toepassen van een toehoorderprogramma 27 waarop alleen toegang kan worden verkregen door het etablissement 16. Om een vervalste toehoorderspoor tegen te gaan, kan het toehoorder-
10 programma 37 b.v. dozijnen of even honderdtallen van informatiereeksen opwekken (b.v. zoals in een roulettесimulatie, de informatiereeksen corresponderend met het aantal omwentelingen van het roulettewiel elke keer dat het wiel is rondgedraaid) waarbij al dergelijke informatie vervolgens wordt
15 geregistreerd voor toekomstige verificatie voor het geval het etablissement 16 frauduleuze handelingen met de spelprogrammatuur 22 veronderstelt.

Het is voor de deskundige duidelijk dat de spelprogrammatuur 22 zodanig kan worden samengesteld, dat een informatiereeks van alfa-numerieke codes, hetzij vooraf wordt
20 aangebracht in elke spelcomputer 14, op een schijf of eventueel geleverd in een in-plugin niet te kopiëren module, kan worden benut voor het ontdekken van elk frauduleus handelen van de speler met betrekking tot de programmatuur, schijf
25 of module. In dit verband wordt opgemerkt, dat de codereeks voor elke spelcomputer 14 of module verschillend kan zijn en waarbij kopieën van dergelijke codes kunnen worden bewaard in het etablissement 16. Deze codes kunnen de basis vormen voor de willekeur in de uitkomst van elke spelgebeurtenis, en kunnen daarbij een frauduleus handelen tegengaan.
30 M.a.w. kan een specifieke opstelling van de codes corresponderen met een bepaalde uitkomst van een weddenschap (b.v. het roulettewiel staat stil bij "5"). Alhoewel deze codes bekend zijn aan het etablissement 16, worden zij achtereenvolgens uitgevoerd voor het verzekeren van een willekeurige
35

uitkomst - iets zou kunnen worden geverifieerd door een onafhankelijke derde partij. Indien een speler 12 de spelprogrammatuur wil wijzigen, kunnen de gewijzigde programmatuurcodes ontdekt worden na vergelijking van deze met de originele die uitsluitend bekend zijn bij het etablissement 16.

5 Een ander middel om frauduleus handelen van een speler te voorkomen is door het aanbrengen van een "dubbel-willekeurig" element, waarbij dan de speler 12 voor elke selectie of gewenste responsie van de spelcomputer 14 tweemaal een knop moet indrukken, waarbij het tijdsinterval tussen selecties (d.w.z. in milliseconden) wordt benut voor het adresseren van een specifieke voorgeprogrammeerde willekeurige uitkomst, gecodeerd in overeenkomstige programmatuurcodes.

15 Het spelprogramma 24 maakt het de speler 12 mogelijk te wedden op elk van een aantal weddenschapgelegenheden, inclusief kansspelen, toekomstige publieke evenementen, waarvan de uitkomst onzeker is, of bekwaarmheidsspelen (b.v. een kruiswoordpuzzel). De kansspelen worden gecreëerd op de spelcomputer 14 met behulp van het spelprogramma 24 overeenkomstig de conventionele technieken en omvat, maar is daartoe niet beperkt, algemene casino-weddenschapactiviteiten, zoals blackjack, craps, roulette, poker, slots of dergelijke. Elk spel geeft mogelijkheden voor de speler 12 om weddenschappen te plaatsen op een of meer verschillende wed-elementen in een bepaald weddenschapevenement afhankelijk van de regels die voor dat spel worden toegepast. Dit zal onderstaand nader worden beschreven.

25 Het spelprogramma 24 kan geschikt worden gemaakt voor weddenschappen op toekomstige publieke evenementen waarvan de uitkomst van dergelijke evenementen onzeker zijn zoals b.v. bij sportevenementen, zoals voetbal, een bokswedstrijd, of een "state-run" of andere loterij. Dit kan worden geïmplementeerd door het tot stand brengen van orale communicaties of langs elektronische weg met het weddenschapetablis-

30

35

sement 16 teneinde deze te plaatsen, te registreren en de weddenschappen te confirmeren. De weddenschap wordt geplaatst in de spelcomputer 14, en levert een code voor registratie in het weddenschapetablisement 16. Deze code wordt vervol-
5 gens door het etablissement 16 op tijd gestempeld voor het vormen van een vertcijferde code onder gebruikmaking van geschikte programmatuurinstructies ter vastlegging in de weddenschap of het fixeren van de tijd van de weddenschap met als
10 doel het verkrijgen van de juiste afrekening. Deze implementatie zal onderstaand in detail worden besproken. Op overeenkomstige wijze kunnen bekwaamheidsspelen, zoals een kruiswoordpuzzel, geïmplementeerd worden, waarbij een datum/tijdstempel de voltooiingstijd verifieert zodanig, dat de prijzen later worden toegekend, gebaseerd op de eerste speler
15 die het spel voltooit.

Het bankprogramma 26 stelt de speler 12 in staat te wedden met het beschikbare krediet, en "uitbetaling" teneinde elke gokwinst te vereffenen. In bepaalde uitvoeringsvormen regelt het bankprogramma 26 de aankoop van krediet van
20 het etablissement 16 waar een dergelijk krediet wordt "geladen" in de spelcomputer in de vorm van codes. Eventueel kan, als weergegeven in fig.1C, het bankprogramma instructies ontvangen van een elektronische kaartlezer 91, geschikt voor krediet, of kredietkaarten 93, overeenkomstig de bekende wijze,
25 of kan het bankprogramma krediet ontvangen van een inplug kredietmodule 90.

Bij een manier voor het verzekeren van de veiligheid in de kredietaankoop/afkoop-procedure, levert het bankprogramma 26 of b.v. een daarvoor bestemde vertcijfer/ontcijfer-inrichting een vertcijferde en ontcijferde algoritme 29 van bekend
30 type (b.v. het toepassen van een publieke sleutel) voor het vertcijferen en ontcijferen van bepaalde alfa-numerieke codes, uitgewisseld tussen een speler 12 en het casino 16 en die worden toegevoerd aan en opgewekt door de spelende
35 computer 14 en de computer 30 van het weddenschapetablisement

ment. Deze codes worden per telefoon 40 uitgewisseld tussen de speler 12 en een agent van het weddenschapetablissement 38. De term "agent" omvat tevens een automatische telefoon of dergelijk systeem dat gedigitaliseerde instructies opwekt
5 ten behoeve van communicatie met de speler 12 door middel van een telefoon 36 om de speler 12 aan te zetten te communiceren met het etablissement 16 door geschikte getallen of symbolen in te drukken. Dergelijke opgewekte instructies kunnen worden geleverd door de computer 30 van het weddenschapetablissement via de telefoon overeenkomstig de welbekende technieken.
10

De computer 30 bezit een spelprogrammatuur 33 en omvat een bankprogramma 35 en een toehoorderprogramma 37. De computer 30 omvat hetzij een inrichting hetzij dat deze communiceert met de inrichting of omvat programmatuur voor
15 het uitvoeren van een vercijferings- en ontcijferings-algoritme 39 die uitsluitend bekend is aan het etablissement 16 teneinde deze codes te vercijferen en te ontcijferen. Op deze wijze zorgt het etablissement 16 dat een gecontroleerde speler 12 krediet kan kopen en aflossen op een op afstand gelegen plaats. De volgorde van de stappen voor koop en terugkoop van dergelijke kredieten door uitwisseling van vercijferde codes, wordt onderstaand nader beschreven.
20

Fig.4 toont een stromingsdiagram van het opstarten en de registratievolgorde in niet-gekoppelde uitvoeringsvorm en die moet plaatsvinden voorafgaande aan de weddenschap. De speler 12 registreert eerst verschillende persoonlijke informaties met het etablissement 16 en verkrijgt een alfanumerieke persoonlijke identificatiecode 32. Het etablissement 16 voorziet de speler 12 van een spelprogrammatuur 22,
30 voorzien van een spelprogramma 24 en een bankprogramma 26 als bovenstaand is beschreven, vergezeld door een alfanumerieke programmatuuridentificatiecode 34. De spelprogrammatuur 22 kan onafhankelijk getest en geverifieerd worden en levert informatiegeheugenmedia in een afgesloten envelop
35

door een derde partij. Een dergelijk geheugenmedium kan een harde schijf, een floppy-schijf, CD-ROM en dergelijke zijn. Het etablissement 16 levert vervolgens een alfa-numerieke opstartidentificatiecode 33 zodat de speler 12 kan toetreden

5 teneinde zijn spelprogrammatuur 22 te bekrachtigen. Eventueel kan de spelcomputer 14 voorzien zijn van een stemherken- orgaan, zoals een stemgeheugenplaatje of stemherkenningspro- grammatuur voor het herkennen van de unieke eigenschappen van de stem van de speler teneinde een niet-geautoriseerde

10 gebruik toegang te weigeren. Dergelijke apparatuur en/of programmatuur is op zich bekend. De spelprogrammatuur 22 is zodanig geprogrammeerd dat deze de speler 12 aanzet met een verzoek of de lopende sessie voor oefening is of dat een weddenschap wordt afgesloten. Indien het een praktische oefe-

15 ning is, wekt het spelprogramma 24 een aantal spelkeuzen op en een confirmatie dat de spelen uitsluitend voor oefening worden gespeeld. Indien de speler 12 kiest om te gaan gok- ken, zal het bankprogramma 26 nagaan of er voldoende krediet aanwezig is op de rekening van de speler. Indien voldoende

20 krediet aanwezig is, moet de speler 12 contact zoeken met het etablissement 16 en gaan naar de koopkredietreeks als onderstaand wordt beschreven. Zoals hierboven is aangegeven kan de computer 14 al dan niet gekoppeld zijn met de compu- ter 30 van het etablissement. Indien de computer 14 niet ge-

25 koppeld is, is een grotere flexibiliteit aanwezig in die zin, dat het gokken kan plaatsvinden op elke willekeurige plaats. In een bepaalde uitvoeringsvorm kan met behulp van een reeks van vercijferde communicatieuitwisseling van b.v. alfa-numerieke codes, tussen de speler 12 en de agent 38 een

30 koop- en afkoopkrediet worden verkregen op een op afstand gelegen plaats, een en ander gestuurd door het etablissement 16 niettegenstaande de afwezigheid van een elektronische verbinding tussen de computer 14 en de computer 30 van het etablissement. Eventueel kan de computer 14 via een netwerk

35 gekoppeld worden aan de computer 30 van het etablissement

via de verbinding 29 zodanig, dat de computer 30 het geheel of een deel van alle activiteiten bewaakt van hetgeen de spelcomputer 14 uitvoert.

In de niet-gekoppelde uitvoeringsvorm, weergegeven in fig.1, belt een speler 12 met zijn telefoon 36 het etablissement 16 op en vraagt aan de agent 38 via zijn telefoon 40 om een gokkrediet te krijgen of deze af te kopen. Indien de speler 12 reeds een krediet heeft, zal de spelprogrammatuur 22 een weddenschap toelaten op een van de kansspelen, aanwezig in het spelprogramma 24 na ontvangst van de persoonlijke identificatiecode 32 van de speler 12. Indien de speler 12 krediet vraagt om te kunnen spelen, moet het etablissement 16 gecontacteerd worden en dienen de navolgende stappen te worden uitgevoerd voor het verifiëren van de identiteit van de speler en om vast te stellen dat de speler gebruik maakt van de spelprogrammatuur 22 die geregistreerd is in zijn of haar persoonlijke identificatiecode 32.

Wanneer een speler 12 contact zoekt met het etablissement 16 dient hij of zij door een zogenaamde handschudherkenningsvolgorde te gaan ter verificatie van de identiteit van de speler met het etablissement. Daartoe zal, als aangegeven in het stromingsdiagram van fig.5, de speler 12 eerst met zijn telefoon 36 het etablissement 16 opbellen en zal de agent 38 via zijn telefoon 40 aan de speler 12 informatie vragen met betrekking tot zijn of haar persoonlijke identificatiecode 32 en programmatuuridentificatiecode 34. De agent 38 brengt deze codes in de computer 30 voor het genereren van een vercijferde handschud-code 42, welke code wordt ingevoerd in de spelcomputer 14 van de speler 12. De spelcomputer 14 ontcijfert de handschud-code 42 en wekt vervolgens een vercijferde herkenningsresponscode 44 op, die wordt teruggezonden naar het etablissement 16. Deze teruggezonden herkenningsresponscode 44 wordt door de agent 38 in zijn computer 30 ingevoerd en ontcijfert deze herkenningsresponsiecode 44 teneinde de identiteit van de speler

12 te verifiëren en te confirmeren dat de specifieke spel-programmatuur 22 geregistreerd op de naam van de speler 12 in gebruik is. De gecontroleerde speler 12 gaat vervolgens aan de gang met het casino.

5 Fig.6 is een stromingsdiagram van een eerste uitvoeringsvorm van een koopkredietvolgorde in de niet-gekoppelde uitvoeringsvorm. De speler 12 contacteert eerst het etablissement 16 en geeft zijn of haar identificatie via de hand-schudvolgorde aangegeven in fig.5 conform hetgeen hierboven
10 is beschreven. De agent 38 verkrijgt een gecodeerde bankprogramma-activeercode 46 uit de computer 30 en levert deze aan de speler 12 teneinde de speler 12 toegang te verlenen tot de kredietaankoop/terugkoop-functie van het bankprogramma 26 in de spelcomputer 14. De speler 12 voert vervolgens de
15 grootte van het gewenste weddenschapkrediet in. Omwille van veiligheid maakt het bankprogramma 26 gebruik van de persoonlijke identificatiecode 32 en programmatuuridentificatiecode 34 tezamen met een vercijferingsalgoritme teneinde een kredietverzoekcode 48 te genereren, en welke code de numerieke
20 ke waarde vertegenwoordigt van het gevraagde kredietbedrag en is uniek gekoppeld aan de speler 12 en zijn of haar spel-programmatuur 22. De kredietverzoekcode 48 wordt weergegeven op de spelcomputer 14 van de speler 12, die dan de kredietverzoekcode 48 overdraagt aan de agent 38 teneinde te worden
25 ingevoerd in de computer 30 van het etablissement 16. De computer 30 levert een ontcijferingssleutel die uitsluitend bekend is aan het etablissement 16 teneinde de kredietverzoekcode 48 te ontcijferen waardoor de grootte van het door de speler 12 gevraagde krediet wordt aangegeven. De agent
30 38 geeft dit krediet mondeling door aan de speler 12. Het etablissement 16 beslist vervolgens of het gehele krediet dan wel een deel daarvan wordt gehonoreerd. Indien het verzochte krediet wordt afgewezen, wordt aan de speler 12 een vercijferde reactivatiecode 50 gegeven die wordt ontcijferd
35 door de spelcomputer 14 teneinde de speler 12 in staat te

stellen door te gaan met elk aanwezig krediet (op de speler 12 heeft de optie voor het uitbetalen van elke gokwinst overeenkomstig de in fig.8 aangegeven volgorde en die naderhand zal worden beschreven). Indien het kredietverzoek gedeeltelijk of volledig is toegestaan, gaat het proces verder met het bedrag van het weddenschapkrediet dat het etablissement 16 heeft willen verkopen aan de speler 12. De computer 30 levert een vercijferde nieuwe kredietcode 52 die aan de speler 12 wordt overgedragen teneinde een aanwezig bedrag van het verzochte krediet te laden in de spelcomputer 14 van de speler via het bankprogramma 26 van de spelprogramma-tuur 22. De speler 12 voert vervolgens een nieuwe kredietcode 52 in de spelcomputer 14 in, die de code ontcijfert en het exacte bedrag aangeeft van het nieuwe krediet dat opgeteld is bij het beschikbare krediet van de speler 12. De grootte van de nieuwe kredieten wordt aan de speler 12 getoond maar zijn nog niet beschikbaar voor gebruik. Het bankprogramma 26 levert vervolgens een gecodeerde kredietafwachtingscode 54 die gedeeltelijk gebaseerd is op de monetaire waarde van de nieuwe afwachtingskredieten. De speler 12 levert deze kredietafwachtingscode 54 aan de agent 38 die deze code invoert in de computer 30 van het etablissement 16, waarbij deze code 54 wordt ontcijferd en verifieert onweerlegbaar dat het specifieke bedrag van het verzochte krediet was ingevoerd in het bankprogramma 26 van de speler 12. De computer 30 van het etablissement levert vervolgens een gecodeerde kredietvrijgeefcode 56. Deze kredietvrijgeefcode 56 wordt overgedragen aan een speler 12, die deze vervolgens invoert in de spelcomputer 14. De grootte van de afwachtingskredieten wordt vervolgens vrijgegeven voor gebruik door de speler 12. Het bankprogramma 26 levert vervolgens een vercijferde kredietvrijgeefverificatiecode 58 die door de speler 12 wordt overgedragen aan de agent 38. De agent 38 voert deze kredietvrijgeefverificatiecode 58 in de computer 30 in en ontcijfert deze en levert een vercijferde pro-

grammareactivatiecode 60. De speler ontvangt de programma-
reactivatiecode 60 en voert deze vervolgens in de spelcompu-
ter 14 in waardoor het spelprogramma 24 wordt gereactiveerd
voor gebruik. Gelijkzeitig belast het etablissement 16 de
5 speler 12 voor de kredietwaarden, gekocht in onderlinge over-
eenkomst met de speler en het casino. B.v. kan een krediet-
kaart worden belast, een bankoverdracht geautoriseerd, of
enige andere vorm van betaling of vertraagde betaling kan
worden gedaan aan het casino in ruil voor de gekochte kre-
10 dieten. Indien op enig punt tijdens het proces een of meer
verschillende vercijferde codes niet aangepast zijn aan die
van de vercijferde programmatuur van het casino, is de spe-
ler niet in staat toegang tot dergelijke kredieten te ver-
krijgen. De spelprogrammatuur 22 is in dergelijke gevallen
15 geblokkeerd totdat het probleem is opgelost. Op deze wijze
dient een juiste overdracht van elk van de verschillende
codes door de spelcomputer 14 en de computer 30 van het ca-
sino om op een juiste wijze de grootte en waarde van de door
de speler 12 te ontvangen kredieten te confirmeren en dat
20 dergelijke kredieten zijn vrijgegeven ten behoeve van de
speler 12.

Het zal duidelijk zijn dat krediet eveneens kan wor-
den verleend aan de speler 12 in vooraf bepaalde hoeveelheden,
en vooraf worden aangebracht in een daarvoor bestemde
25 spelcomputer 14 (b.v. een persoonlijke digitale hulp) gele-
verd door het etablissement 16. Eventueel kan een speler 12
een schijf of module 90 krijgen met een bepaald bedrag ge-
autoriseerd krediet dat vervolgens wordt geladen in het
bankprogramma van de spelcomputer 14 om een weddenschap mo-
30 gelijk te maken tot aan het tijdstip dat dit krediet is uit-
geput. Eventueel kan als weergegeven in fig.1C, en reeds
hierboven beschreven, een krediet worden verkregen door het
uitsluitend toepassen van zijn of haar eigen kredietkaart
93, hetzij via een gesprek met agent 38 of met een elektro-
35 nische kaartleesinrichting 91, die gekoppeld is aan de bank

95 op de welbekende wijze.

Nadat de speler 12 zijn weddenschapkrediet heeft gekregen, kan hij of zij gaan wedden door het selecteren van wed-elementen in de verschillende wedschapevenementen in elk van een aantal kansspelen geoffreerd door de spelprogramma-
5 tuur 22. Elk spel geeft mogelijkheden voor de speler 12 om te wedden op een of meer verschillende weddenschapelementen binnen een bepaald weddenschapevenement dat afhangt van de soort van regels voor dat spel. Zo heeft b.v. het roulette-
10 spel een reeks van weddenschap-evenementen gebaseerd op de uitkomst van een willekeurig gekozen getal waarbij een bal ronddraait binnen een roulettewiel. Elke rondgang van het wiel vertegenwoordigt één enkel weddenschapevenement. Binnen dat evenement kan de speler 12 wedden op vele verschillende
15 weddenschapelementen zoals rode en zwarte kleuren, afzonderlijke getallen, groepen van getallen en dergelijke. Alle weddenschappen voor elk evenement zijn voorafgaande aan het ronddraaien van het wiel geplaatst.

Fig.7A toont een stromingsdiagram van de weddenschap-
20 volgorde voor kansspelen, gecreëerd door het spelprogramma 24 en werkt als volgt: De speler 12 maakt eerst contact met het spelprogramma 24 van de spelprogrammatuur 22 en kiest een bepaald spel waarop hij gaat wedden. De speler 12 kan wedden op een of meer evenementen binnen het spel zoals on-
25 derstaand zal worden beschreven. Het spelprogramma 24 zet de speler 12 aan de plaatsing van de gemaakte weddenschappen te bevestigen alsook het totale bedrag van de ingevoerde weddenschappen. Dergelijke weddenschappen kunnen worden verwijderd of gemodificeerd tot op het tijdstip dat zij worden
30 bevestigd. De bevestiging wordt typisch uitgevoerd doordat de speler 12 een bevestigingscode 62 invoert voorafgaande aan het sluiten van alle weddenschappen. De bevestigingscode 62 wordt geleverd door het spelprogramma 24 en kan voor elke weddenschap anders worden uitgevoerd omwille van veiligheid. Het kan een simpele één of twee bit alfanumerieke
35

code zijn die in de spelprogrammatuur 24 wordt ingevoerd teneinde te bevestigen dat elke weddenschap geplaatst is voor elk weddenschapevenement dat was bedoeld en niet bij vergissing was geplaatst. Het spelprogramma 24 kan zodanig
5 worden ingesteld dat de bevestigingscode 62 verder kan worden gesimplificeerd tot een enkele toetsaanslag in bepaalde zich snel herhalende systemen, zoals muntautomaten, of wanneer de totale waarde van alle weddenschappen onder een bepaalde vooraf bepaalde waarde komt. Nadat de bevestigingscode 62 is ingevoerd door de speler 12, levert het spelprogramma 24 in overeenstemming met de regels van een bepaald casinospel een specifieke uitkomst voor een bepaald weddenschapevenement (b.v. kaarten worden uitgedeeld, het wiel wordt rondgedraaid, enz.). Het spelprogramma 24 bepaalt de
15 uitkomst van elke geplaatste weddenschap (winnen, verliezen of terugtrekken), berekent en geeft vervolgens aan de speler 12 op de spelcomputer 14 de voorgestelde juiste uitbetaling weer voor die weddenschap. De speler 12 heeft dan de mogelijkheid een ja/nee-code in te typen om de uitbetaling-
20 uitkomst te accepteren van alle weddenschappen of elke uitbetaling, waarvan de speler 12 van mening is dat deze niet juist is, nader te bespreken. Elke bespreking kan worden afgehandeld door het weddenschapproces op te schorten en de agent 38 op te bellen om het probleem telefonisch of op een
25 andere wijze op te lossen. Wanneer eenmaal de speler 12 de oplossing in een bepaald weddenschapevenement accepteert, wordt het juiste bedrag van het krediet opgeteld of afgetrokken van de rekening van de speler 12 via het bandprogramma 26 van de spelprogrammatuur 22. De speler 12 kan vervolgens het weddenschapproces opnieuw aanvangen tijdens een
30 volgend weddenschapevenement, of hij kan ervoor kiezen de goksessie te beëindigen. Op elk moment kan de speler 12 een terugblikmodus kiezen in de spelprogrammatuur 24 en het bedrag en oplossing van elk van de door speler 12 gemaakte
35 weddenschappen alsook de resultaten van dergelijke wedden-

schappen in chronologische volgorde opnieuw in ogenschouw nemen. Op elk moment kan de speler 12 ervoor kiezen de weddenschapkredieten, die opgeslagen zijn in het bankprogramma 26, via een kredietuitbetalingsvolgorde af te kopen dan wel
5 een gehele of gedeeltelijke uitbetaling te vragen. Het spelprogramma 24 kan eveneens bepaalde ingebouwde instructies bevatten voor het aanbrengen van beperkingen wanneer gewonnen wordt, een en ander ter beoordeling van het weddenschap-
10 etablissement. Het is eveneens mogelijk dat een dergelijke spelprogrammatuur 22 in een ander produkt ondergebracht kan zijn, zoals in een computer of andere programmatuur, teneinde een beloning te geven waardoor de kopers van niet-verwante produkten in staat worden gesteld iets te winnen wanneer een dergelijk aanwezig programma dat mogelijk maakt (b.v.
15 een contante prijstoekenning).

De fig.7B - 7C zijn stroomdiagrammen van weddenschapsvolgorden voor toekomstige publieke evenementen waarvan de uitkomst onzeker is, zoals een loterij, in de niet-gekoppelde uitvoeringsvorm. Met betrekking tot de hier beschreven
20 loterijen zal het weddenschapetablissement hierna worden aangeduid als een "loterij-autoriteit". De speler 12 selecteert door middel van de spelprogrammatuur 22 een specifiek loterij-evenement (b.v. een tekening) waarop gewed kan worden. De spelcomputer 14 levert vervolgens een loterij-
25 "ticket"-opmaak die uniek is voor de specifieke loterij en waarbij de speler de gewenste weddenschapelementen (b.v. getallen) selecteert.

Hier worden bij wijze van voorbeeld twee soorten loterijen beschreven, waarbij de eerste van het kant-en-klaar-
30 type is, analoog aan de bekende krasloten, en waarbij de tweede een toekomstig evenement is waarvan de uitkomst onzeker is (d.w.z. een tekening plaatsvindt). In het geval van kant-en-klare loterijen is de verificatie van de informatie/tijd van de weddenschap per definitie niet van belang
35 omdat de essentiële momentele uitgang van het programma de

uitkomst bepaalt. Anderzijds is bij toekomstige evenementen, de informatie en tijd van de weddenschap in bepaalde uitvoeringsvormen kritisch. Het zal duidelijk zijn dat voor de vakmen een op afstand geplaatste spelopstelling, waarbij de speler 12 deelneemt in een loterij, geklassificeerd kan worden als: (1) een niet-geregistreerd systeem (waarbij de speler wedt onafhankelijk van de loterij-autoriteit 16 en waarbij de speler niet hoeft te worden geregistreerd bij de loterij-autoriteit omdat de spelcomputer 14 een middel verschafft voor het op tijd stempelen van de weddenschap) of (2) een registratiesysteem (waarbij de speler 12 de weddenschapelementen kiest op zijn op afstand geplaatste spelcomputer 14, maar wel contact moet zoeken met de loterij-autoriteit 16 om de weddenschap te registreren).

In een niet-geregistreerde uitvoeringsvorm zoals aangegeven in fig.7B wordt de weddenschap op de volgende wijze vastgelegd: de speler 12 vraagt toegang tot het loterijgedeelte in de spelcomputer 14 met zijn of haar persoonlijke identificatiecode 204, en wordt geregistreerd bij de loterij-autoriteit 16 waar de speler 12 reeds eerder was geregistreerd. Daartoe wordt gebruik gemaakt van een vercijfer/ontcijferinrichting 82, als aangegeven in fig.2, en zal onderstaand nader worden beschreven en kan worden toegepast om tegen te gaan dat minderjarigen toegang krijgen tot het loterijprogramma. Een dergelijke inrichting kan worden benut voor het maken van een vingerafdruk-of een stemherkenningopslag voor additionele verificatie. De speler 12 selecteert vervolgens een bepaalde loterij om te spelen (b.v. lotto). De speler 12 kiest vervolgens op de gebruikelijke wijze de gewenste weddenschapelementen 206, en welke keuze kan worden vastgelegd na ontvangst van een geschikte aansporing voor de speler. De spelcomputer 14 levert vervolgens een gecodeerd, compressie-multi-cijferkaartjescode 208 die de geselecteerde weddenschapelementen 206 voorstelt, en een niet te vervalsen informatie/tijdstempel 210. Eventueel kan een dergelijke

kaartjescode 208 een persoonlijke identificatiecode 204 of een programmatuur-identificatiecode 212 omvatten. De kaartjescode 208 wordt opgeslagen in de spelcomputer 14 en kan uitsluitend ontcijferd worden door de loterij-autoriteit 16 voor legalisatie. Indien gewenst kan een fysiek kaartje die de stem van de speler voorstelt, in de vercijferde kaartjescode met behulp van een conventioneel afdrukapparaat worden afgedrukt, welke apparaat samenwerkt met de spelcomputer 14. Deze procedure kan net zo vaak worden herhaald als noodzakelijk is om deel te nemen in meervoudige loterij-evenementen of voor het kiezen van weddenschapelementen voor een enkel evenement. Een dergelijke opstelling maakt het mogelijk dat het wedden kan plaatsvinden onafhankelijk van de loterij-10 autoriteit 16. De niet te vervalsen informatie/tijd-stempel verzekert dat de speler 12 niet kan knoeien met de weddenschap "na het feit" (d.w.z. na de trekking kan de speler de gekozen getallen niet modificeren). Om uitbetaald te krijgen, overhandigt de speler 12 de gecodeerde kaartjescode 208 aan de loterij-15 autoriteit 16 die de kaartjescode ontcijfert voor het zichtbaar maken van de geselecteerde weddenschapelementen en informatie/tijd van de weddenschap. De winsten worden vervolgens toegekend op een welbekende wijze. Het is duidelijk dat grote winsten het noodzakelijk maken dat de speler 12 de fysieke inrichting terugstuurt naar de loterij-20 autoriteit 16 voor verificatie.

Fig.7C toont een registratievolgorde waarbij de speler 12 zijn of haar loterijkeuze(n) registreert bij de loterij-25 autoriteit 16. Wanneer de speler 12 dit heeft gedaan, maakt de loterij-16 autoriteit 16 contact met de agent 38. De speler 12 voert vervolgens zijn of haar pincode 204 in, hetzij door het indrukken van de corresponderende toetsen van de telefoon, of de toetsen van de spelcomputer 14 (indien deze gekoppeld zijn in hetzij een tijdelijke hetzij een permanente verbinding), of door het inspreken van de keuze via 30 de telefoon door een stemherkenprogramma van een type dat

op zich bekend is. Voor additionele verificatie kan aan de speler 12 worden gevraagd om toegang te verlenen tot de computer of programmatuuridentificatiecode 212. De loterij-
autoriteit 16 zal vragen of de speler 12 kiest uit een menu
5 van loterijen die nog openstaan voor de weddenschap, waarna de speler vervolgens de gewenste selectie maakt. De speler 12 geeft vervolgens de wijze van betaling aan. In bepaalde gevallen kan krediet vooraf worden ingevoerd in de spelcomputer 14 of module 90, zoals reeds bovenstaand is beschreven,
10 en in welk geval een dergelijk krediet moet worden aangegeven en voorgesteld in een vercijferde kaartjescode 208. Normaliter behoeft de kaartjescode 208 niet vercijferd te worden in een registratieuitvoeringsvorm (d.w.z. het behoeft alleen de keuze van weddenschapelementen aan te geven). Indien de kaartjescode is vercijferd, wordt het vervolgens ont-
15 cijferd met een sleutel die uitsluitend bekend is aan de loterij-autoriteit 16. Dit maakt verificatie mogelijk dat een geldige loterijselectie en voldoende krediet is ingevoerd. De loterij-autoriteit 16 kan de transactie bevestigen door
20 de weddenschapelementen terug te lezen zoals aangegeven in de code. Nadat de loterij-autoriteit 16 de kaartjescode 208 heeft geaccepteerd, wordt een registratiecode 218 geleverd (vercijferd of niet-vercijferd) en ingevoegd in de kaartjescode 208 en voorzien van een geldige informatie/tijdstempel
25 220. De registratiecode 218 kan worden geleverd aan de speler 12 en wordt opgeslagen bij de loterij-autoriteit 16 in de computer 30 van de loterij-autoriteit 16 voor toekomstige referentie. De loterij-autoriteit 16 kan vervolgens de speler verzoeken de weddenschap te confirmeren door het intoetsen van een enkel ja/nee-antwoord. Indien gewenst kan de
30 loterij-autoriteit 16 een limiet vaststellen op het aantal weddenschappen per speler of per gegeven tijdsperiode en weddenschappen ongeldig verklaren wanneer deze de ingestelde hoeveelheden overschrijdt. Eventueel kan de speler 12 een
35 gedrukt kaartje ontvangen waarop de registratiecode 218 door

de spelcomputer 14 is aangebracht. Het weddenschapproces kan worden herhaald voor elk geregistreerd kaartje. Wanneer hij of zij uitgespeeld is, hangt de speler 12 eenvoudigweg de telefoon op de haak of verbreekt de verbinding met de
5 loterij-autoriteit 16. Na de loterijtrekking of -verwerking vergelijkt de loterij-autoriteit 16 de winnende getallen met alle geregistreerde kaartjes overeenkomstig de praktijk. Indien de prijs beneden een bepaalde drempel ligt (b.v. 100 dollar) kan een dergelijke prijs worden gecrediteerd op de
10 rekening of kredietkaart van de speler of, indien deze boven een bepaalde drempel komt, op de gebruikelijke wijze worden uitbetaald.

In het algemeen zijn er verschillende manieren waarop de speler 12 kan worden uitbetaald wanneer zijn winst
15 belichaamd is in of opgeslagen in de spelcomputer 14. In fig.8A is een stroomdiagram aangegeven van de krediet-uitbetaalvolgorde in een eerste niet-gekoppelde uitvoeringsvorm. De speler 12 gaat eerst naar de aansluitbevestigingsreeks, aangegeven in fig.5, en zoals hierboven is beschreven.
20 Wanneer eenmaal de identiteit van de speler 12 wordt bevestigd, levert het weddenschapetablisement 16 de speler 12 een gecodeerde bankactiveringscode 64. De speler 12 activeert vervolgens het bankprogramma 26 en voert de bankactiveringscode 64 toe die vervolgens wordt ontcijferd door de spelcomputer
25 14 teneinde toegang te verkrijgen tot de bankkoop/aflossfunctie. De speler 12 voert vervolgens de grootte van de weddenschapkrediet toe die hij of zij wenst uit te betalen in het bankprogramma 26. De grootte van uitbetaling wordt ingevoerd door het bankprogramma 26 in een uitbetalingsveld-
30 gedeelte. Het bankprogramma 26 van de speler wekt vervolgens een vercijferde kredietuitbetalingscode 66, die de speler 12 vervolgens verzendt naar het weddenschapetablisement 16. De agent 38 voert deze kredietuitbetalingscode 66 in de computer 30 van het weddenschapetablisement 16 en
35 ontcijfert de kredietuitbetalingscode 66 om de grootte vast

te stellen van het krediet dat de speler 12 verzoekt om te worden uitbetaald, en welk bedrag mondeling wordt bevestigd door de agent 38. De computer 30 van het weddenschapetablissement levert vervolgens een gecodeerde uitbetalinggoedkeuringcode 68 en levert deze code aan de speler 12. De speler 5 12 voert een uitbetalingscode 68 in de spelcomputer 14 in, die vervolgens deze code ontcijfert, waarna het bankprogramma 26 de grootte van het uit te betalen bedrag krediteert van de kredietrekening van de speler en die beschikbaar is voor toekomstige weddenschappen. Het bankprogramma 26 levert 10 vervolgens een vercijferingsdeductieverificatiecode 70 die aangeeft dat het juiste bedrag was afgeschreven van de rekening van de speler. Deze code wordt vervolgens overgedragen aan de agent 38 die deze code invoert in de computer 30. De 15 computer 30 van het weddenschapetablissement 16 vercijfert deze deductieverificatiecode 70 en levert een vercijferde programma-reactivatiecode 72 die vervolgens wordt geleverd aan de speler 12 waardoor het spelprogramma 24 in staat wordt gesteld voort te gaan met gokken met elk beschikbaar 20 krediet. Het weddenschapetablissement 16 zorgt vervolgens voor betaling aan de speler 12 voor het bedrag van alle uit te betalen weddenschapkredieten. De betaling kan in de vorm zijn van een krediet op de kredietkaart van de speler, een bankovermaking of enig ander onderling overeengekomen wijze 25 van betaling. Er kan eveneens overwogen worden dat, wanneer de speler 12 voorzien is van een spelcomputer 14 (b.v. een in de hand vasthoudbare inrichting) dat krediet kan worden uitbetaald door het terugbrengen van de spelcomputer 14 aan het weddenschapetablissement 16 of zijn agent, waarbij dan 30 de gehele inrichting fysisch wordt teruggegeven of dat een in-plug kredietmodule 90 (frauderingsbestendig, zoals boven beschreven) wordt uitgewisseld.

Fig.9 - 12 tonen stromingsdiagrammen van een gekoppelde uitvoeringsvorm zoals schematisch is aangegeven in 35 fig.2, waarbij de spelcomputer 14 rechtstreeks via een com-

municatieverbinding 29, zoals een modem, in verbinding staat met de computer 30 van het weddenschapetablisement 16. De computer 30 omvat een spelprogrammatuur 74, voorzien van een spelprogramma 76, een bankprogramma 77, een toevoerderprogramma 78 en een vercijfering/ontcijfering-algoritme 79.

5 Om een niet-geautoriseerde toegang tegen te gaan, wordt door de speler 12 een vercijfering/ontcijfering-inrichting 82 toegepast, b.v. een inrichting als weergegeven in fig.2, ten einde een alfa-numerieke identificatiecode 83 op te wekken

10 voor toevoer aan een computer 30 om een toegang te verkrijgen tot de gekoppelde weddenschap- en/of koop- en aflos-weddenschapkrediet. In een bepaalde uitvoeringsvorm ziet de inrichting 82 er uit als een kredietkaartrekenmachine en omvat een weergeefscherm 84, een integraal toetsenbord 86

15 en de inwendige vercijfering/ontcijfering-elementen en/of programmatuur. Een dergelijke inrichting wordt momenteel toegepast voor het draadloos overmaken van gelden, voor b.v. Fleet Bank. De ingangs- en uitgangscodes naar en van de inrichting 82 kunnen zijn voorzien van bepaalde geluidssignalen die dan worden herkend door een geluidsregistratie-

20 programma en worden overgedragen aan en ontvangen door de computer 30. De inrichting 82 wordt benut voor het leveren van een gecodeerde code 83 door het coderen van de persoonlijke identificatiecode 32 van de speler 12 tezamen met een

25 afzonderlijke verificatiecode 88 die door de computer wordt geleverd aan de speler 12. Eventueel kan de verificatiecode 88 worden ingebouwd in de inrichting 82. De herkenning van de persoonlijke identificatiecode 32 van de speler 12 is op zichzelf niet voldoende om na te gaan of een niet-geauto-

30 riseerde derde partij, b.v. een minderjarige, of een bekende geobsedeerde gokker toegang verkrijgt om te gokken en/of het kopen en aflossen van een weddenschapkrediet. De computer 30 kan derhalve voorzien zijn van geschikte instructies om in een dergelijk geval de gekoppelde verbinding te beëin-

35 digen en verdere pogingen om toegang te verkrijgen met die

specifieke persoonlijke identificatiecode 32 tegen te gaan. Bovendien kan de inrichting 82 het bankprogramma 26 daarmee laten samenwerken teneinde het weddenschapkrediet onafhankelijk van de spelcomputer 14 op te slaan, in welk
5 geval de uitwisseling van codes tussen de inrichting 82 en de spelcomputer 14 het feitelijke "geld" zou kunnen voorstellen. Het krediet kan derhalve belichaamd zijn in een inrichting die in hoofdzaak onafhankelijk is van de spelcomputer.

10 Fig.9 is een stromingsdiagram van de registratie- en de opstartvolgorde. Via de spelcomputer 14 maakt de speler 12 telefonische verbinding via de communicatielijn 29 met de computer 30. De speler 12 voert vervolgens de gevraagde registratie-informatie in, in de vorm van een persoonlijke
15 identificatiecode 32. De speler 12 gaat vervolgens te werk als boven beschreven. Indien de identiteit van de speler 12 wordt bevestigd, gaat de computer 30 accoord met een weddenschap en/of een aankoop- en afloskrediet.

Zoals in fig.10 is aangegeven, is de aankoopkrediet-
20 volgorde in de gekoppelde uitvoeringsvorm voorzien van de volgende reeksen van uitwisselingen tussen de speler 12 en de computer 30. De computer 30 vraagt eerst aan de speler hoeveel krediet gewenst is voor de specifieke goksessie. De speler 12 geeft hierop antwoord met de grootte van het ge-
25 wenste weddenschapkrediet. Het weddenschapetablisement 16 geeft vervolgens zijn autorisatie voor het gevraagde bedrag en op welke wijze krediet moet worden gegeven b.v. via een kredietkaart of dergelijke. Het goedgekeurde krediet wordt
30 vervolgens aangebracht in de kredietrekening van het bankprogramma 77 van de speler 12. Vervolgens kan de speler 12 wedden op een aantal spelen geoffreerd door het weddenschap-
etablisement 16. In dit verband kan de speler 12 aan het
eind van elke sessie, een gecodeerd codegetal vragen om de
grootte van het krediet, dat hij of zij heeft verkregen van
35 het weddenschapetablisement 16, op dat tijdstip te verifi-

eren voor het geval er problemen kunnen ontstaan.

Fig.11 is een stromingsdiagram van de gokvolgorde in de gekoppelde uitvoeringsvorm. De speler 12 activeert eerst de spelcomputer 14, en maakt vervolgens via de communicatielij
5 lijn 29 een elektronische verbinding met de computer 30 van het weddenschapetablissement 16, en gaat verder met de inschrijfprocedure als boven is aangegeven. De spelcomputer 14 registreert vervolgens een goksessiecode 80 in het weddenschapetablissement 16. De computer 30 toont vervolgens een
10 keuze van kansspelen of toekomstige publieke evenementen waarbij de uitkomst, waarop gewed wordt, onzeker is.

Fig.12 toont een stromingsdiagram van de kredietuitbetalingsvolgorde in de gekoppelde uitvoeringsvorm. De speler 12 vraagt eerst uitbetaling van het gehele of een
15 deel van het krediet dat op zijn naam staat in de computer 30 van het casino. Het weddenschapetablissement 16 verzoekt bevestiging van de grootte van het krediet dat moet worden uitbetaald aan de speler 12. De speler 12 toetst vervolgens zijn of haar persoonlijke identificatiecode 32 in om dat be
20 drag te bevestigen. Dit bedrag wordt vervolgens afgeschreven van de rekening van de speler 12 waarna het weddenschapetablissement 16 een krediet verleent aan de speler via zijn kredietkaart, of een andere wijze van betaling, zoals over
25 een is gekomen. Voor een extra verificatie kan de inrichting 82 worden benut die voorafgaande aan een uitbetaling een verificatiecode levert aan het weddenschapetablissement 16. Bovendien kan het weddenschapetablissement 16 voorzien zijn van een speciaal telefoonnummer om de speler 12 terug te
30 bellen teneinde de uitbetaling te bevestigen en welke uitbetaling uitsluitend kan plaatsvinden wanneer de speler 12 het weddenschapetablissement 16 terugbelt als extra maatregel van beveiliging.

Eventueel kan in een andere gekoppelde uitvoeringsvorm de spelcomputer 14 voorzien zijn van een spelprogramma-
35 tuur 22 conform de eerste uitvoeringsvorm van fig.1, doch

waarbij thans de computer 30 van het etablissement via de
verbinding 29 al dan niet kan dienen voor het reguleren of
sturen van de spelprogrammatuursimulatie van de casinospelen
op de spelcomputer 14. B.v. kan de computer 30 van het wed-
5 denschapetablissement 16 rechtstreeks alle activiteiten of
een deel van de activiteiten die plaatsvinden in de spel-
computer 14, vastleggen ten behoeve van een extra verifica-
tie of omwille van veiligheid. Eventueel kan de elektroni-
sche verbinding een stuureigenschap hebben teneinde de note-
10 ringen van een bepaalde weddenschap, gebaseerd op een van
een aantal factoren, zoals de gokduur of andere factoren,
zoals een progressief toenemende jackpot te variëren (b.v.
in een muntmachinesimulatie).

In de niet-gekoppelde uitvoeringsvorm kan te allen
15 tijde een vercijferde toevoerspoor van alle transacties
geregistreerd worden in een geheugenmedium dat samenwerkt
met de computer 30 van het weddenschapetablissement 16, en
onafhankelijk in de spelcomputer 14 dat moet worden ontladen
of dat het weddenschapetablissement 16 toegang wil hebben.
20 Een dergelijk toevoerspoor kan eveneens geregistreerd
worden in de fraudebestendige uitlees/inschrijf-informatie-
geheugenmediuminrichting 18 dat door het weddenschapetablis-
sament 16 wordt geleverd aan de speler 12 d.w.z. het wedden-
schapetablissement in de uitvoeringsvorm als weergegeven in
25 fig.3.

De uitvinding is beschreven aan de hand van een aan-
tal voorkeursuitvoeringsvormen. Het is evenwel duidelijk
dat zonder buiten het kader van de uitvinding te geraken
een aantal wijzigingen kan worden uitgevoerd.

C O N C L U S I E S

1. Spelsysteem, voorzien van:

een gastcomputer die een speler in staat stelt op een op afstand geplaatste lokatie een gokkrediet te kopen en af te lossen en die tenminste een vertcijfercode levert, en die
5 tenminste een te ontvangen vertcijferde code ontcijfert;

een niet-gekoppelde spelcomputer die op afstand is geplaatst van de gastcomputer en waarop de speler kan wedden op tenminste één weddenschapgelegenheid, waarbij de spelcomputer de tenminste ene weddenschapgelegenheid, alsook
10 de aankoop, het opslaan en het afkopen van het gokkrediet regelt, waarbij de spelcomputer verder de tenminste ene vertcijferde code levert aan de gastcomputer alsook de tenminste ene vertcijferde code, afkomstig van de gastcomputer, ontcijfert, en waarbij de vertcijferde codes
15 uitgewisseld tussen de gastcomputer en de spelcomputer de speler in staat stelt tenminste één gokkrediet te kopen en af te kopen.

2. Spelsysteem volgens conclusie 1, met het kenmerk, dat de spelcomputer voorzien is van een spelprogrammatuur voor
20 het opwekken van de tenminste ene weddenschapgelegenheid en het vrijgeven van de aankoop, de opslag en de terugkoop van het gokkrediet, geleverd aan het opslaggeheugenmedium.

3. Spelsysteem volgens conclusie 1, met het kenmerk, dat de spelcomputer communiceert met het informatiegeheugen-
25 medium, aangebracht in een fraudebestendig uitlees/inschrijf-apparaat.

4. Spelsysteem volgens conclusie 2, met het kenmerk, dat de spelcomputer de unieke magnetische eigenschappen uitleest uit het informatiegeheugenmedium ten behoeve van het creëren
30 van een unieke gecodeerde code en waarbij tevens wordt voorkomen dat de informatie, opgeslagen in het informatiegeheugenmedium wordt gedupliceerd.

5. Spelsysteem volgens conclusie 1, met het kenmerk, dat de spelcomputer de codes, toegevoerd aan en geleverd door de

spelcomputer voor het opwekken van een toehoorderspoor, registreert en opslaat.

5 6. Spelsysteem volgens conclusie 1, met het kenmerk, dat de gastcomputer de codes, toegevoerd aan en geleverd door de gastcomputer, voor het opwekken van een toehoorderspoor, registreert en opslaat.

10 7. Spelsysteem volgens conclusie 1, met het kenmerk, dat de spelcomputer voorzien is van een vooraf bepaald bedrag van casinokrediet, belichaamd in tenminste één van de informatiegeheugenmedia en permanent geïnstalleerd is op de spelcomputer en waarbij de informatiegeheugenmedia verwijderbaar geïnstalleerd is in de spelcomputer.

15 8. Spelsysteem volgens conclusie 1, met het kenmerk, dat de spelcomputer voorzien is van tenminste één stemherkenningsorgaan voor het identificeren van de unieke stemeigenschappen van de speler en een vingerafdruk-identificatieorgaan voor het identificeren van de unieke vingerafdruk van de speler.

20 9. Spelsysteem volgens conclusie 1, met het kenmerk, dat de weddenschapsgelegenheid een bekwaamheidsspel is.

25 10. Spelsysteem voorzien van:
een gastcomputer die een speler in staat stelt op een op afstand gelegen lokatie via een netwerk een gokkrediet te kopen en af te kopen en die kan wedden op tenminste één weddenschapsgelegenheid, waarbij de gastcomputer tenminste één code opwekt die kan worden overgedragen en die tenminste één vertcijferde code kan ontcijferen die naar de gastcomputer wordt gestuurd;

30 een spelcomputer waarmee de speler kan wedden op de tenminste ene weddenschapsgelegenheid waarbij de spelcomputer op afstand is geplaatst van de gastcomputer; en

35 middelen voor het opwekken van tenminste één vertcijferde code die wordt toegevoerd aan de gastcomputer en in de gastcomputer wordt ontcijferd om de speler in staat te stellen toegang te verkrijgen tot de gastcomputer vanuit de spelcomputer.

11. Spelsysteem volgens conclusie 10, met het kenmerk, dat hetorgaan voor het opwekken van de tenminste ene vercijferingscode is belichaamd in een apparaat dat structureel onafhankelijk is van de spelcomputer.
- 5 12. Spelcomputer voor toepassing in een spelsysteem voor het wedden tegen een weddenschapetablisement, met het kenmerk, dat de spelcomputer tenminste één weddenschapgelegenheid levert en een speler in staat stelt te wedden op één op afstand gelegen lokatie met de tenminste ene
- 10 weddenschapgelegenheid en voor het kopen en terugkopen van een gokkrediet van het weddenschapetablisement.
13. Spelcomputer volgens conclusie 12, met het kenmerk, dat een vooraf bepaald bedrag van het krediet vooraf is geïnstalleerd in de spelcomputer door het weddenschap-
- 15 etablissement.
14. Spelcomputer volgens conclusie 12, met het kenmerk, dat het krediet wordt teruggekocht door het weddenschapetablisement door aan het weddenschapetablisement de spelcomputer terug te geven.
- 20 15. Spelcomputer volgens conclusie 12, met het kenmerk, dat het krediet wordt opgeslagen in verwijderbare informatiegeheugenmedia die gekoppeld is aan de spelcomputer en waarbij de informatiegeheugenmedia geleverd worden aan het weddenschapetablisement voor kredietaflossing.
- 25 16. Werkwijze waarbij een speler kan gokken op een spelcomputer tegen een weddenschapetablisement, waarbij geen gekoppelde verbinding bestaat tussen de spelcomputer en het weddenschapetablisement, gekenmerkt door:
- (A) het kopen van een gokkrediet van het
- 30 weddenschapetablisement en waarbij het gokkrediet in de spelcomputer kan worden geladen of vooraf daarin kan worden geladen;
- (B) het opwekken van tenminste één weddenschapgelegenheid in de spelcomputer;
- 35 (C) het voort doen gaan van de weddenschap op de tenminste ene weddenschapgelegenheid, aanwezig in de

spelcomputer;

(D) het optellen van de weddenschapkredieten of debets in de spelcomputer als resultaat van de uitkomst van de tenminste ene weddenschapsgelegenheid; en

5 (E) het terugkopen van het gokkrediet van het weddenschapetablissement door codes in te voeren afkomstig van weddenschapetablissementen, waarvan tenminste één der codes vercijferd is, en wordt toegevoerd aan de spelcomputer die deze tenminste ene vercijferde code ontcijfert en codes
10 opwekt die worden toegevoerd aan het weddenschap-etablissement, en waarvan tenminste één van deze ontcijferde codes wordt vercijferd, teneinde ontcijferd te worden door het weddenschapetablissement.

17. Werkwijze waarbij een speler met zijn persoonlijke
15 identificatiecode kan gokken tegen een weddenschap-etablissement op een spelcomputer die een weddenschapsgelegenheid levert, waarbij de spelcomputer is gelegen op een op afstand gelegen lokatie en via een netwerk verbonden is met een gastcomputer die samenwerkt met het
20 speletablissement, gekenmerkt door

(A) het tot stand brengen van een beveiligde gekoppelde verbinding tussen de spelcomputer en de gastcomputer door het opwekken van een vercijferde invoercode ondergebracht in een
25 identificatiecode die uitsluitend bekend is aan de speler en aan het weddenschapetablissement en van een afzonderlijke code, waarbij de gastcomputer vervolgens de vercijferde toevoercode ontcijfert voor verificatie;

(B) het kopen van een gokkrediet van het weddenschap-etablissement;

30 (C) het opwekken van tenminste één weddenschapsgelegenheid op de spelcomputer;

(D) het voortgaan met wedden op de tenminste ene weddenschapsgelegenheid, aangegeven door de spelcomputer;

(E) het optellen van de weddenschapkredieten of debets
35 als resultaat van de uitkomst van de tenminste ene weddenschapsgelegenheid; en

(F) het terugkopen van het gokkrediet van het weddenschapetablisement.

18. Werkwijze volgens conclusie 17, met het kenmerk, dat tijdens de stap (F) een vercijferde verificatiecode wordt opgewekt en een identificatiecode voorstelt die uitsluitend 5 bekend is aan de speler en aan het weddenschapetablisement en een afzonderlijke code die wordt ontcijferd door de gastcomputer ter verificatie voorafgaande aan het aflossen van het gokkrediet.

10 19. Werkwijze volgens conclusie 17, met het kenmerk, dat de vercijferde toevoercodes wordt geleverd door een vercijfering/ontcijferingsapparaat dat structureel onafhankelijk is van de spelcomputer.

15 20. Werkwijze volgens conclusie 17, met het kenmerk, dat het gokkrediet belichaamd is in een vercijferings/ontcijferingsapparaat dat structuur onafhankelijk is van de spelcomputer.

21. Spelsysteem dat de speler in staat stelt te wedden op een op afstand gelégen lokatie tegen een weddenschap- 20 etablissement, waarbij de speler wedt op een spelcomputer waarbij de spelcomputer tenminste één weddenschapgelegenheid levert en waarbij de speler in staat is tenminste één gokkrediet te kopen en de gokwinst af te kopen.

22. Spelsysteem volgens conclusie 21, met het kenmerk, dat 25 het gekochte vooraf geïnstalleerde krediet is belichaamd in een fraudebestendige in-plug module, geleverd door het weddenschapetablisement en die gekoppeld is aan de spelcomputer.

23. Spelsysteem volgens conclusie 21, met het kenmerk, dat 30 de gokwinsten elektronisch worden opgeslagen in een fraudebestendige in-plug module, geleverd door het weddenschapetablisement en gekoppeld aan de spelcomputer.

24. Spelsysteem volgens conclusie 21, met het kenmerk, dat de spelcomputer voorzien is van spelprogrammatuur voor het 35 opwekken van de tenminste ene weddenschapgelegenheid, en waarbij de spelprogrammatuur ondergebracht is op een

fraudebestendig plaatje, aangebracht in een te inspecteren huis.

5 25. Spelsysteem volgens conclusie 21, met het kenmerk, dat de spelcomputer voorzien is van spelprogrammatuur voor het genereren van de tenminste ene weddenschapgelegenheid, en voorzien is van een willekeurige verdeling van codes die uitsluitend bekend zijn aan het weddenschapetablisement om te voorkomen dat niet-geautoriseerde personen kunnen inbreken in de spelprogrammatuur.

10 26. Spelsysteem volgens conclusie 21, met het kenmerk, dat de spelcomputer voorzien is van spelprogrammatuur voor het genereren van de tenminste ene weddenschapgelegenheid, en van middelen voor het ontvangen van uitwendige sleutelingangsignalen aan de spelprogrammatuur, waarbij de sleutelsignalen 15 worden benut door de spelprogrammatuur teneinde te kunnen werken en die geblokkeerd worden door het spelprogramma, indien ingebroken wordt, in de spelprogrammatuur.

20 27. Spelsysteem volgens conclusie 21, met het kenmerk, dat de spelcomputer voorzien is van spelprogrammatuur voor het genereren van de tenminste ene weddenschapgelegenheid na ontvangst van informatie van een bron die gelegen is buiten de spelcomputer.

25 28. Spelsysteem dat de speler in staat stelt om in een op afstand gelegen lokatie te participeren in een loterij door een keuze te maken van weddenschap-elementen in een loterij op een spelcomputer.

30 29. Spelsysteem volgens conclusie 24, met het kenmerk, dat de keuze wordt gecombineerd met tenminste een informatie/tijdstempel, met de identificatiecode van de speler, en met de computer/programmatuur-identificatiecode, tot een enkele kaartjescode die wordt ontcijferd door een loterijautoriteit ter registratie.

35 30. Spelsysteem volgens conclusie 28, met het kenmerk, dat de selectie een informatie/tijdstempel is teneinde een vercijferde kaartjescode te vormen voor ontcijfering door een loterij-autoriteit voor het onthullen van een geldige

weddenschap.

31. Werkwijze waarbij een speler participeert in een loterij geoffreerd door een loterij-autoriteit, gekenmerkt door:

5 (A) het kiezen van weddenschapelementen voor een bepaald loterij-evenement in een spelcomputer;

(B) het opwekken van een kaartjescode door de spelcomputer en die de keuze belichaamt van de weddenschapelementen en van tenminste één van de navolgende elementen
10 tijd/informatiestempel, identificatiecode van de speler, identificatiecode van de computer, en de identificatiecode van de programmatuur;

(C) het registreren van de weddenschap bij de loterij-
15 autoriteit door de kaartjescode over te dragen aan de loterij-
autoriteit, waarbij de loterij-
autoriteit een gastcomputer bezit die de kaartjescode ontcijfert teneinde na te gaan welke keuze de speler heeft gemaakt van de
weddenschapelementen;

(D) het bevestigen van de weddenschap door een
20 vercijferde registratiecode op te wekken in de gastcomputer door het vercijferen van de kaartjescode met een
tijd/informatiestempel onder gebruikmaking van een vercijferingsalgoritme dat uitsluitend bekend is aan de
loterij-
autoriteit.

25 32. Spelsysteem dat een speler in staat stelt op een op afstand gelegen lokatie gokkrediet te kopen en af te kopen voor het ongekoppeld ("off-line") spelen van kansspelen op een op afstand gelegen spelcomputer, voorzien van:

ten minste één spelcomputer voorzien van bijbehorend
30 geheugen, middelen voor het ontvangen van handmatige invoer, en verwerkingsmiddelen voor het uitvoeren van ten minste een programma uit genoemd bijbehorend geheugen, waarbij genoemd ten minste ene programma een spelprogramma omvat, waarbij genoemde verwerkingsmiddelen genoemd programma uitvoeren om
35 de speler in staat te stellen ten minste een kansspel op genoemde spelcomputer te spelen naar de mate van beschikbaar

gokkrediet in genoemd bijbehorend geheugen terwijl genoemde spelcomputer tijdens het spelen van het spel niet communi- ceert met enig andere inrichting, waarbij genoemd gokkrediet in genoemde spelcomputer wordt geladen door een centrale
5 gastcomputer onder gebruikmaking van een vraag/antwoord protocol, waarbij genoemde spelcomputer verder is voorzien van in bedrijf daarmee verbonden authenticeringsmiddelen voor het leveren van authentiseerbare boodschappen, waarbij genoemde ten minste ene van genoemde verwerkingsmiddelen,
10 genoemde authenticeringsmiddelen en genoemd bijbehorend geheugen binnen een veilige omhulling zijn geplaatst; en
genoemde centrale gastcomputer voor het autoriseren van spel op ten minste een afstandsspelcomputer in de vorm van gokkrediet en het voorzien in verificatie van winsten na het
15 spelen van het spel, waarbij genoemde centrale gastcomputer is voorzien van bijbehorend geheugen, verwerkingsmiddelen voor het uitvoeren van ten minste een programma uit genoemd bij de centrale gastcomputer behorend geheugen, en in bedrijf met de centrale gastcomputer verbonden centrale-
20 gastcomputerauthenticeringsmiddelen voor het leveren, ontvangen en authenticeren van authentiseerbare boodschappen, waarbij genoemde authentiseerbare boodschappen worden verzonden tussen genoemde spelcomputer en genoemde centrale gastcomputer om de integriteit and winsten in de vorm van
25 gokkrediet opgeslagen in genoemd met de ten minste ene spelcomputer verbonden geheugen te verifiëren, waarbij genoemde centrale gastcomputer authentiseerbare spelgegevens laadt en verifieert door gegevens te communiceren via ten minste een directe elektronische verbinding, waarbij genoemde
30 spelcomputer handmatig invoergegevens ontvangt onder gebruikmaking van genoemde middelen voor het ontvangen van handmatige invoer om genoemde centrale gastcomputer in staat te stellen het spelen van een spel op genoemde spelcomputer te autoriseren.

35 33. Werkwijze voor het authenticeren van ongekoppelde (= "off-line") kansspelen op ten minste een spelcomputer op

afstand, terwijl genoemde ten minste ene spelcomputer op afstand niet communiceert met enig andere inrichting gedurende het spelen van het spel, waarbij genoemde spelcomputer is voorzien van bijbehorend geheugen en
5 verwerkingsmiddelen voor het uitvoeren van ten minste een programma uit genoemd bijbehorend geheugen, waarbij genoemd ten minste ene programma een spelprogramma omvat, waarbij genoemde verwerkingsmiddelen genoemd spelprogramma uitvoeren om de speler in staat te stellen ten minste een kansspel te
10 spelen op genoemde spelcomputer waarbij gokkrediet om spel mogelijk te maken en verificatie van gokwinsten op genoemde ten minste ene spelcomputer verkregen worden uit een centrale gastcomputer door gegevens te communiceren via ten minste een van een directe elektronische verbinding en een handmatig
15 ingevoerde gegevensstap, waarbij genoemde spelcomputer verder voorzien is van in bedrijf daarmee verbonden authenticeringsmiddelen voor het leveren en authenticeren van authenticiseerbare boodschappen, omvattende de volgende stappen:

- 20 (a) het communiceren van een vraag-boodschap CM die uniek is voor genoemde spelcomputer, aan genoemde centrale gastcomputer;
- (b) het verzenden van een verzoek om gokkrediet vanuit genoemde spelcomputer naar genoemde gastcomputer;
- 25 (c) het door genoemde centrale gastcomputer leveren van een hoeveelheid geautoriseerd gokkrediet, en het vormen van een authenticiseerbare gokkrediet-autorisatieboodschap omvattende een indicatie van de mate van authenticiseerbaar gokkrediet;
- 30 (d) het communiceren van genoemde authenticiseerbare gokkrediet-authentiseringsboodschap aan genoemde spelcomputer; en
- (e) het door genoemde spelcomputer authenticiseren van genoemd authenticiseerbare gokkrediet-authentiseringsboodschap, indien geauthentiseerd, hetwelk het genoemde
35 spelcomputer mogelijk maakt ongekoppeld(= "off-line")

kansspelen te verschaffen in de mate van beschikbaar gokkrediet.

34. Werkwijze volgens conclusie 33, waarbij genoemde werkwijze verder de volgende stappen omvat:

5 (f) het door genoemde spelcomputer leveren van een authentiseerbare afkoopverzoek-boodschap omvattende een unieke spelcomputeridentificator, gegevens die ten minste een unieke spelprogrammakaracteristiek die de integriteit van het spelprogramma reflecteert voorstellen en gegevens die het
10 saldo van genoemd gokkrediet voorstellen;

(g) het communiceren van genoemde authentiseerbare afkoopverzoek-boodschap aan genoemde centrale gastcomputer middels ten minste een van een tijdelijke directe elektronische verbinding en een handmatig ingevoerde
15 gegevensstap; en

(h) het door genoemde centrale gastcomputer authenticeren van genoemde authentiseerbare afkoopverzoek-boodschap, het verifiëren van de integriteit van het spelprogramma en, indien geldig, het door genoemde centrale
20 beheerscomputer autoriseren van ten minste een van een uitbetaling van winsten en krediet voor additioneel gokkrediet.

35. Werkwijze voor het in staat stellen van een speler om op een op afstand gelegen locatie te participeren in een
25 loterij door een keuze te maken van weddenschap-elementen in de loterij op een spelcomputer, waarbij het tijdstip van de keuze wordt vastgelegd door digitale tijdstempeling van de keuze van de speler, waarbij genoemde spelcomputer is voorzien van een bijbehorend geheugen en verwerkingsmiddelen
30 voor het uitvoeren van ten minste een programma uit genoemd bijbehorend geheugen, waarbij genoemd ten minste ene programma een spelprogramma omvat, waarbij genoemde verwerkingmiddelen genoemd spelprogramma uitvoeren teneinde de speler in staat te stellen weddenschap-elementen in de
35 loterij te kiezen, waarbij genoemde spelcomputer verder authenticeringsmiddelen bezit die in bedrijf met genoemde

verwerkingsmiddelen verbonden zijn voor het leveren van
authentiseerbare boodschappen en het digitaal tijdstempelen
van gegevens, waarbij ten minste een van genoemde
verwerkingsmiddelen en genoemde authenticeringsmiddelen is
5 geplaatst in een veilige omhulling, omvattende de volgende
stappen:

(a) het communiceren van een vraag-bericht CM dat uniek
is voor genoemde spelcomputer, aan genoemde centrale
gastcomputer;

10 (b) het verzenden van een verzoek om een aantal
loterijspelautorisaties, vanuit genoemde spelcomputer naar
genoemde centrale gastcomputer;

(c) het door genoemde centrale gastcomputer leveren van
een hoeveelheid geautoriseerd gokkrediet, en het vormen van
15 een authentiseerbare gokkrediet-autorisatieboodschap
omvattende een indicatie van de mate van authentiseerbaar
gokkrediet;

(d) het communiceren van genoemde authentiseerbare
gokkrediet autorisatieboodschap aan genoemde spelcomputer;

20 (e) het door genoemde spelcomputer authenticeren van
genoemd authentiseerbare gokkrediet autorisatie-boodschap,
indien geauthentiseerd, hetwelk het genoemde spelcomputer
mogelijk maakt te participeren in loterijspelen door het
kiezen van weddenschap-elementen voor de loterij in de mate
25 van beschikbaar gokkrediet; en

(f) het door de speler selecteren van weddenschap-
elementen voor de loterij op genoemde spelcomputer en het
door genoemde authenticeringsmiddelen digitaal tijdstempelen
van de keuze van de speler van genoemde weddenschap-
30 elementen.

36. Werkwijze voor het verschaffen van kredietwaarde aan
een spelinrichting, omvattende:

het verzenden van een rekening-identificator en een
kredietverzoek op een numeriek toetsenbord van een telefoon
35 naar een computer op afstand van genoemde spelinrichting;

- het ontvangen van een gecodeerde kredietwaardecode overeenkomend met genoemd kredietverzoek van genoemde op afstand opgestelde computer, welke gecodeerde kredietwaardecode een geldwaarde vertegenwoordigt;
- 5 het invoeren van genoemde gecodeerde kredietwaardecode in genoemde spelinrichting; en
- het ten uitvoer brengen van een computerspelprogramma in genoemde spelinrichting om ten minste één speluitkomst en een overeenkomende geldwaarde te genereren.
- 10 37. Werkwijze volgens conclusie 36, verder omvattend:
- het ontvangen van een gecodeerde huidig-kredietsaldocode gebaseerd op een actualisering van genoemde kredietwaardecode door genoemde geldwaarde.
38. Werkwijze volgens conclusie 37, verder omvattend:
- 15 het verzenden van genoemde gecodeerde huidig-kredietsaldocode op een numeriek toetsenbord van een telefoon naar genoemde op afstand opgestelde computer om een geldwaarde overeenkomend met genoemde gecodeerde huidig-kredietsaldocode te crediteren naar genoemd creditcard-
- 20 nummer.
39. Werkwijze volgens conclusie 36, waarbij genoemde invoerstap het invoeren van genoemde gecodeerde kredietwaardecode in een toepassingsgerichte spelinrichting omvat.
- 25 40. Werkwijze volgens conclusie 36, waarbij genoemde invoerstap het invoeren van genoemde gecodeerde kredietwaardecode in een personal computer omvat.
41. Werkwijze volgens conclusie 37, waarbij genoemde ontvangstap het ontvangen van een gecodeerde huidig-saldocode inclusief fraude-indicatie informatie omvat.
- 30 42. Werkwijze volgens conclusie 37, waarbij genoemde ontvangstap het ontvangen van een gecodeerde huidig-saldocode inclusief controle-informatie omvat.
43. Werkwijze volgens conclusie 37, waarbij genoemde
- 35 ontvangstap het ontvangen van een gecodeerde huidig-saldocode inclusief spelinrichting-identificator informatie omvat.

44. Werkwijze voor het ontvangen van kredietwaarde op een spelinrichting om het spelen van een spel mogelijk te maken, omvattend:

5 het van een gebruiker ontvangen van een gecodeerde kredietwaardecodex overeenkomend met een geldwaarde;

het decoderen van genoemde gecodeerde kredietwaardecodex om genoemde geldwaarde vast te stellen;

het bepalen van een huidig kredietsaldo gebaseerd op genoemde geldwaarde; en

10 het ten uitvoer brengen van een computerspelprogramma om ten minste een speluitkomst met een overeenkomende geldwaarde te genereren.

45. Werkwijze volgens conclusie 44, verder omvattend:

15 het genereren van een huidig-kredietsaldocodex gebaseerd op genoemde overeenkomende geldwaarde van genoemde ten minste ene speluitkomst.

46. Werkwijze volgens conclusie 44, verder omvattend:

het coderen van genoemde huidig-kredietsaldocodex om een gecodeerde huidig-kredietsaldocodex te genereren; en

20 het verzenden van genoemde huidig-kredietsaldocodex naar genoemde gebruiker.

47. Werkwijze volgens conclusie 46, waarbij genoemde verzendstap het tonen van genoemde gecodeerde huidig-kredietsaldocodex aan genoemde gebruiker omvat.

25 48. Spelinrichting, omvattend:

middelen voor het van een gebruiker ontvangen van een gecodeerde kredietwaardecodex overeenkomend met een geldwaarde;

30 middelen voor het decoderen van genoemde gecodeerde kredietwaardecodex om genoemde geldwaarde vast te stellen;

middelen voor het bepalen van een huidig kredietsaldo gebaseerd op genoemde geldwaarde; en

35 middelen voor het ten uitvoer brengen van een computerspelprogramma voor het genereren van ten minste één speluitkomst met een overeenkomende geldwaarde.

49. Werkwijze voor het gebruiken van een computer voor het

beheren van kredietwaarde voor een spelinrichting op afstand van genoemde computer, omvattend:

het van een gebruiker ontvangen van een rekening-identificator en een kredietverzoek, waarbij genoemd
5 kredietverzoek overeenkomt met een geldwaarde;

het verifiëren van geldfondsen behorende bij genoemde rekening-identificator om aan genoemd kredietverzoek te voldoen;

het genereren van een gecodeerde kredietwaardecode
10 overeenkomend met genoemd kredietverzoek; en

het verzenden van genoemde gecodeerde kredietwaardecode naar genoemde gebruiker voor gebruik bij genoemde spelinrichting.

50. Werkwijze volgens conclusie 49, verder omvattend:

15 het ontvangen van een gecodeerde huidig-kredietsaldocode; en

het decoderen van genoemde gecodeerde huidig-kredietsaldocode om genoemd huidig kredietsaldo vast te stellen.

20 51. Werkwijze volgens conclusie 50, verder omvattend:

het actualiseren van een rekening overeenkomend met genoemde rekening-identificator met genoemd huidig kredietsaldo.

52. Computerinrichting voor het beheren van kredietwaarde
25 voor een spelinrichting op afstand van genoemde computerinrichting, omvattend:

middelen voor het van een gebruiker ontvangen van een rekening-identificator en een kredietverzoek, welk kredietverzoek overeenkomt met een geldwaarde;

30 middelen voor het verifiëren van de beschikbaarheid van geldfondsen behorend bij genoemde rekening-identificator om aan genoemd kredietverzoek te voldoen;

middelen voor het genereren van een gecodeerde kredietwaardecode overeenkomend met genoemd kredietverzoek;
35 en

middelen voor het verzenden van genoemde gecodeerde

kredietwaardecode naar genoemde gebruiker voor gebruik bij
genoemde spelinrichting.

53. Inrichting volgens conclusie 52, verder omvattend:
middelen voor het ontvangen van een gecodeerde huidig-

5 kredietsaldocode; en

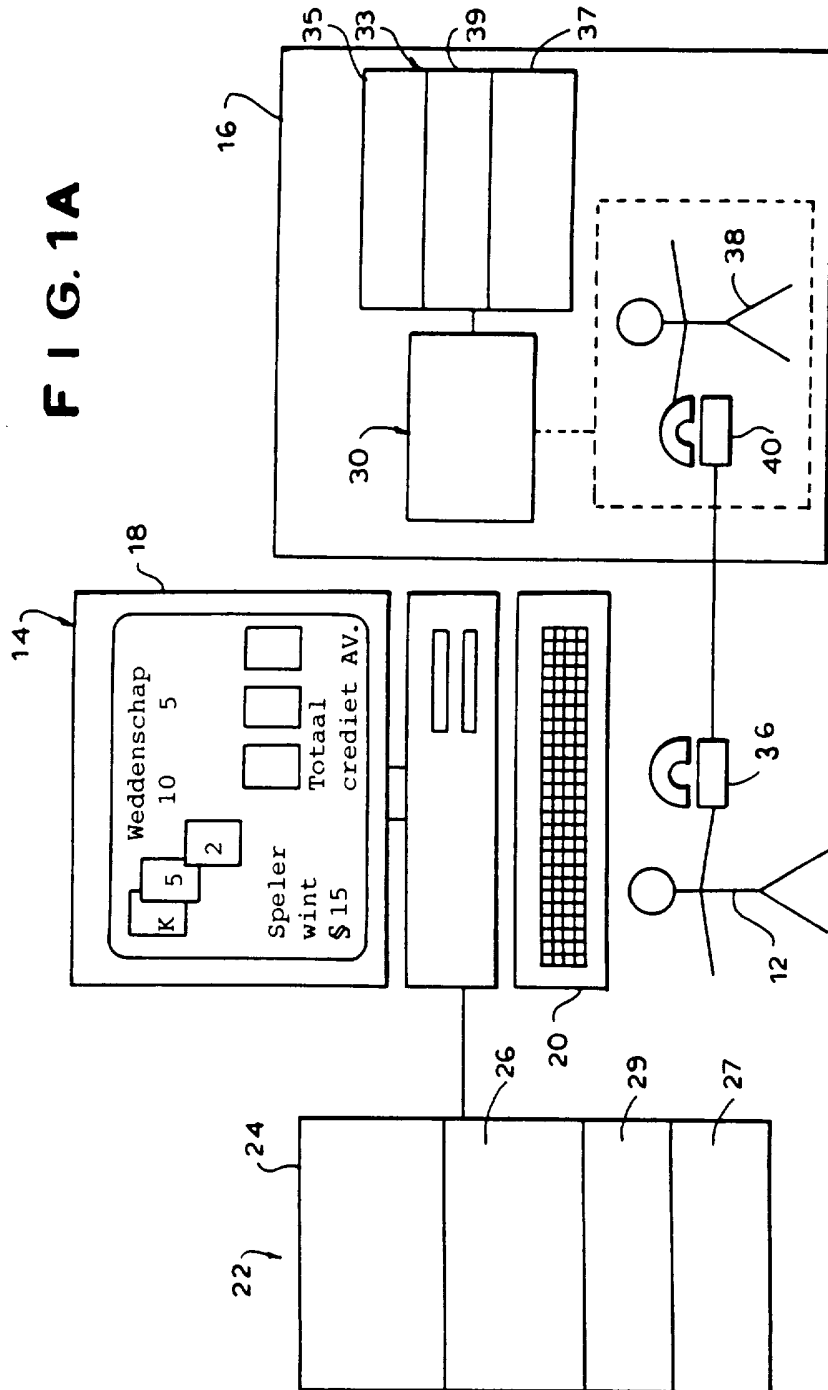
middelen voor het decoderen van genoemde gecodeerde
huidig-kredietsaldocode om genoemd huidig kredietsaldo vast
te stellen.

54. Inrichting volgens conclusie 53, verder omvattend:

10 middelen voor het actualiseren van een rekening
overeenkomend met genoemde rekening-identificator met genoemd
huidig kredietsaldo.

52

FIG. 1A



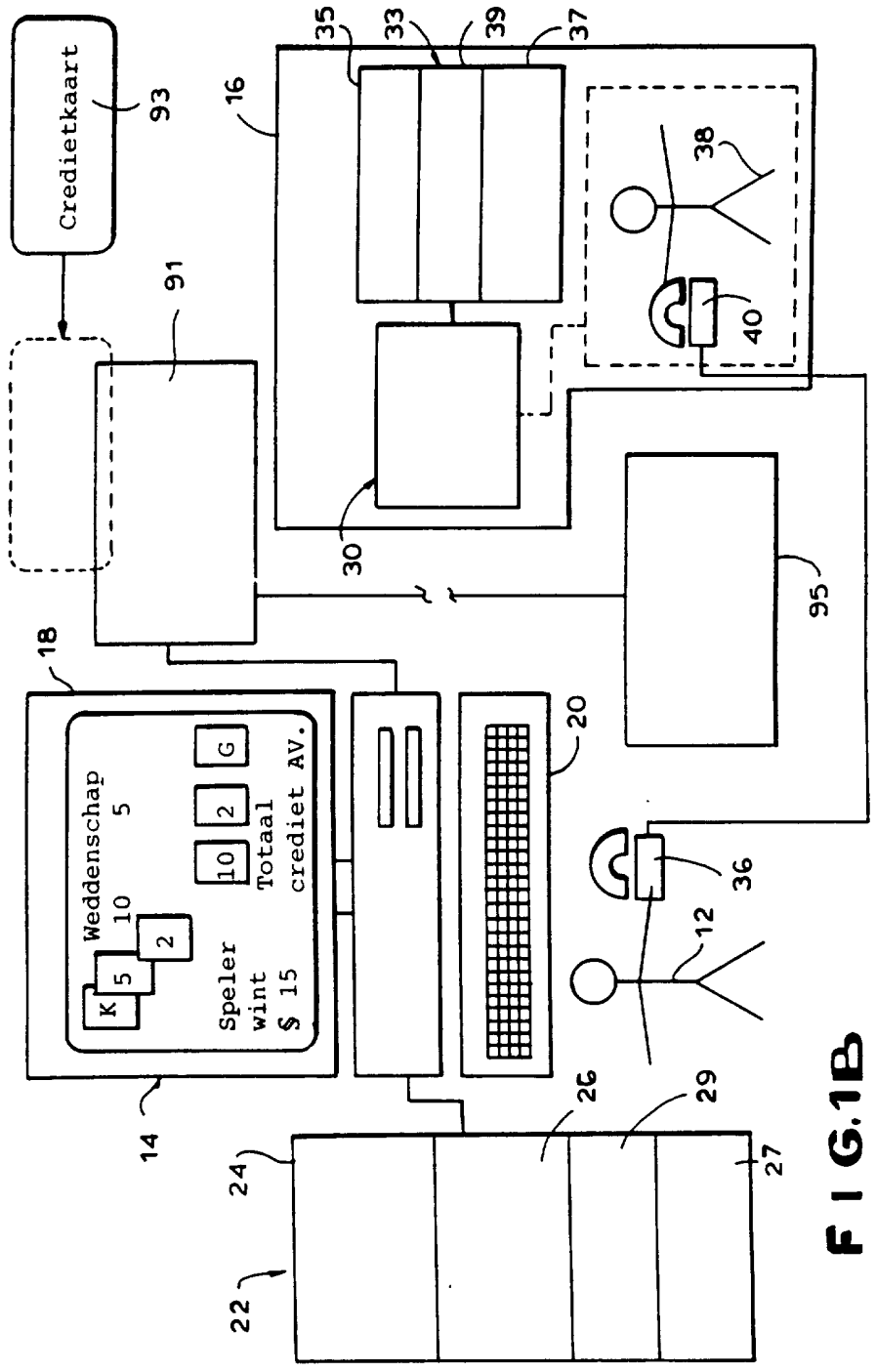
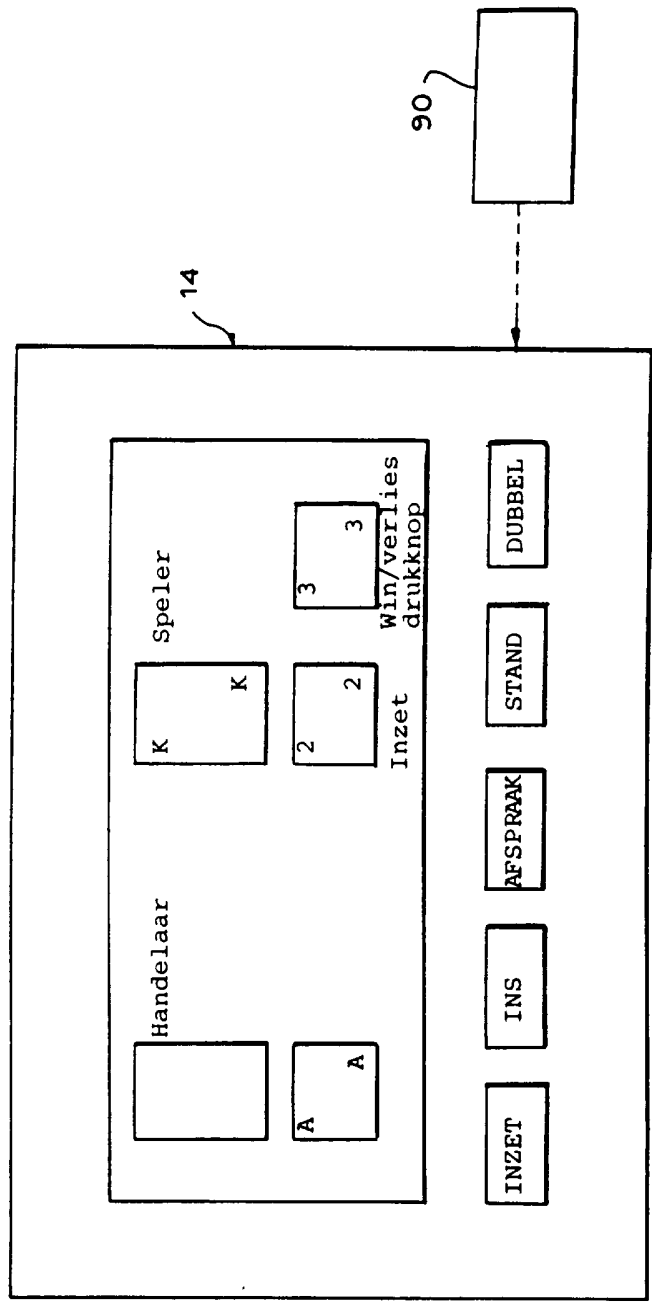


FIG. 1B

56

FIG. 1C



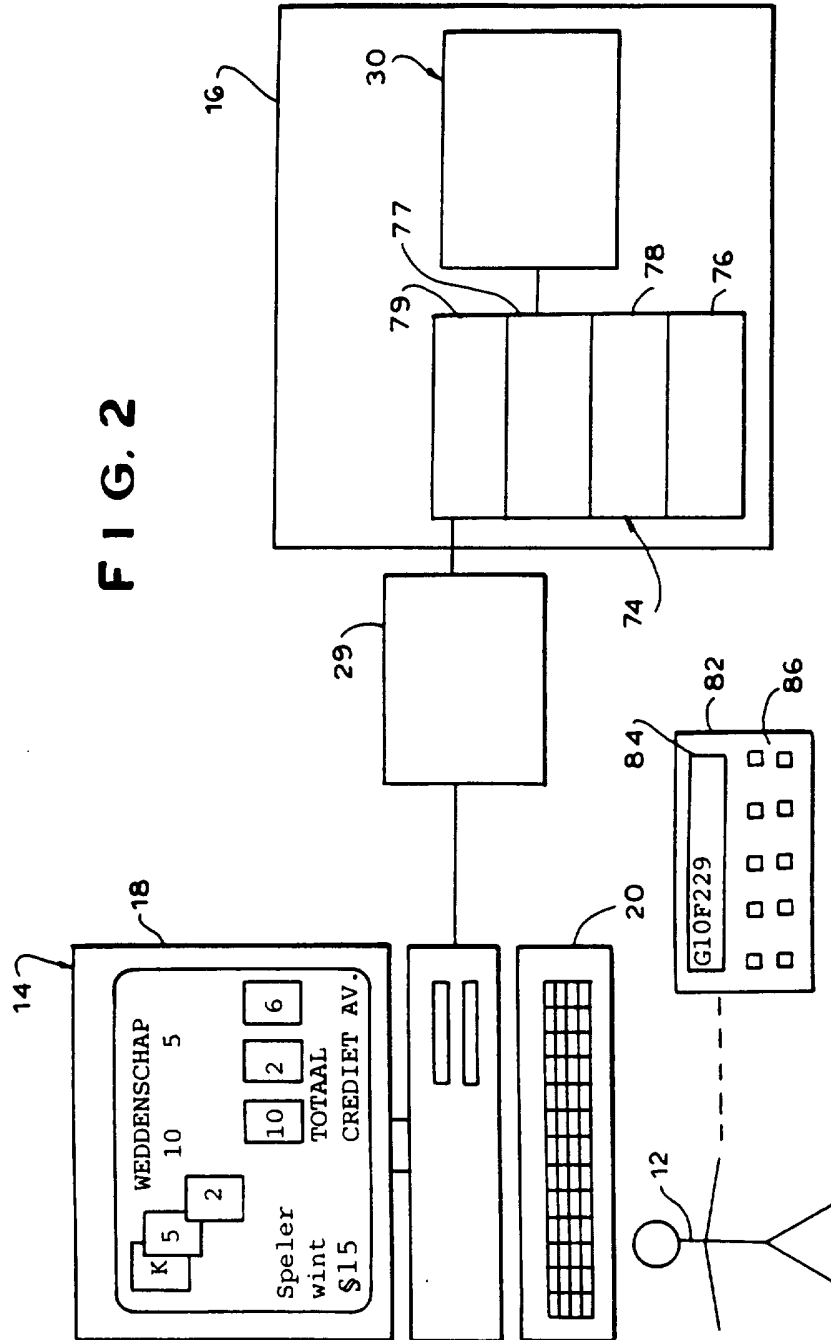
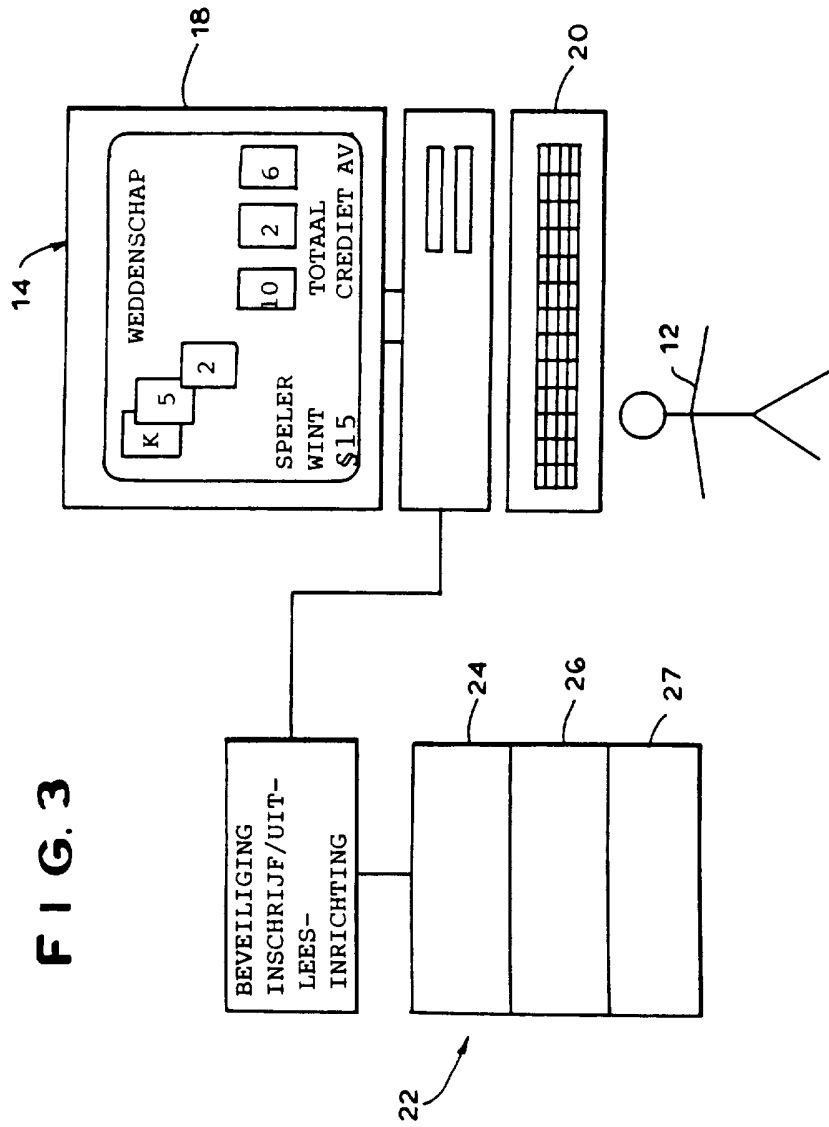


FIG. 3



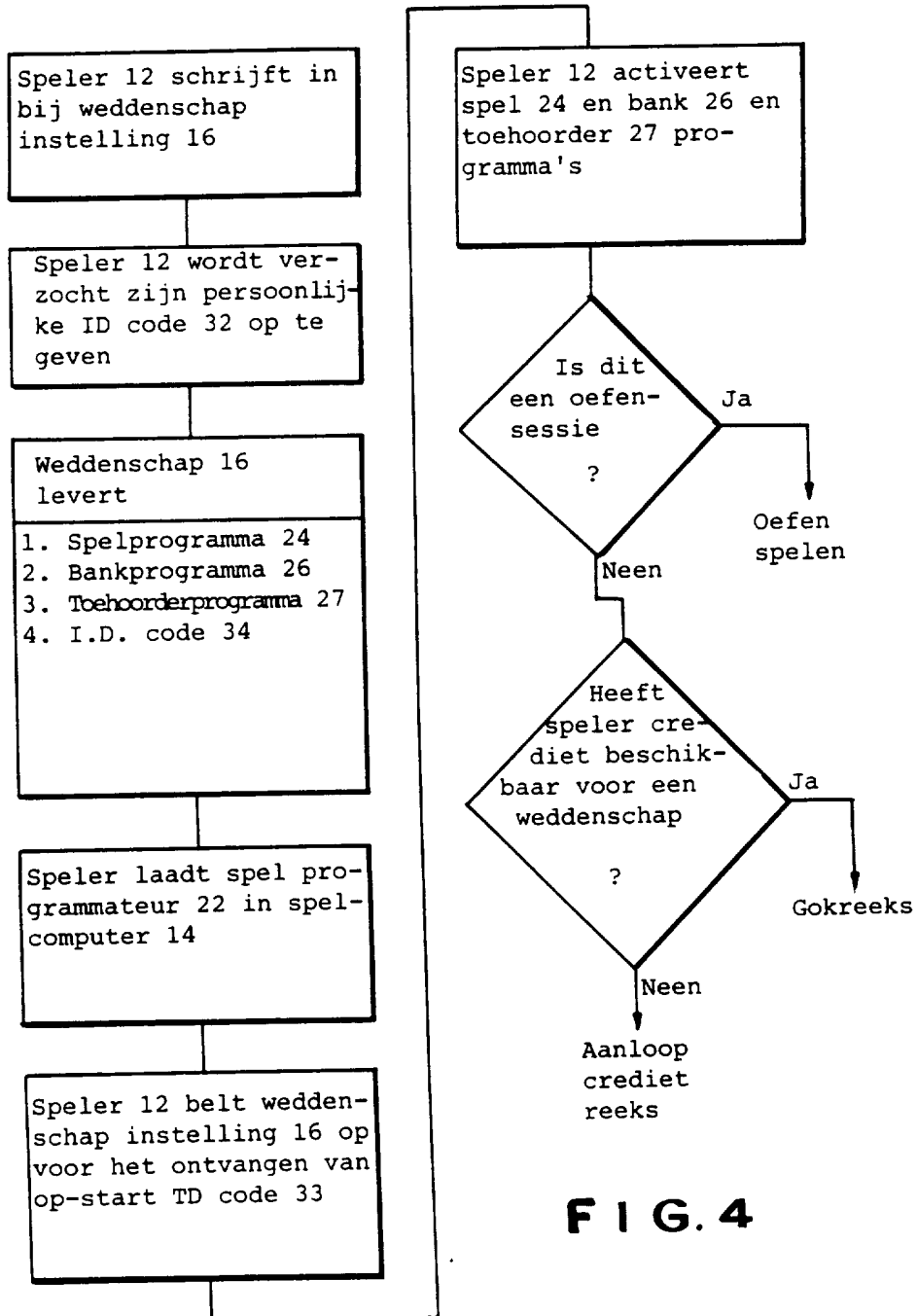


FIG. 4

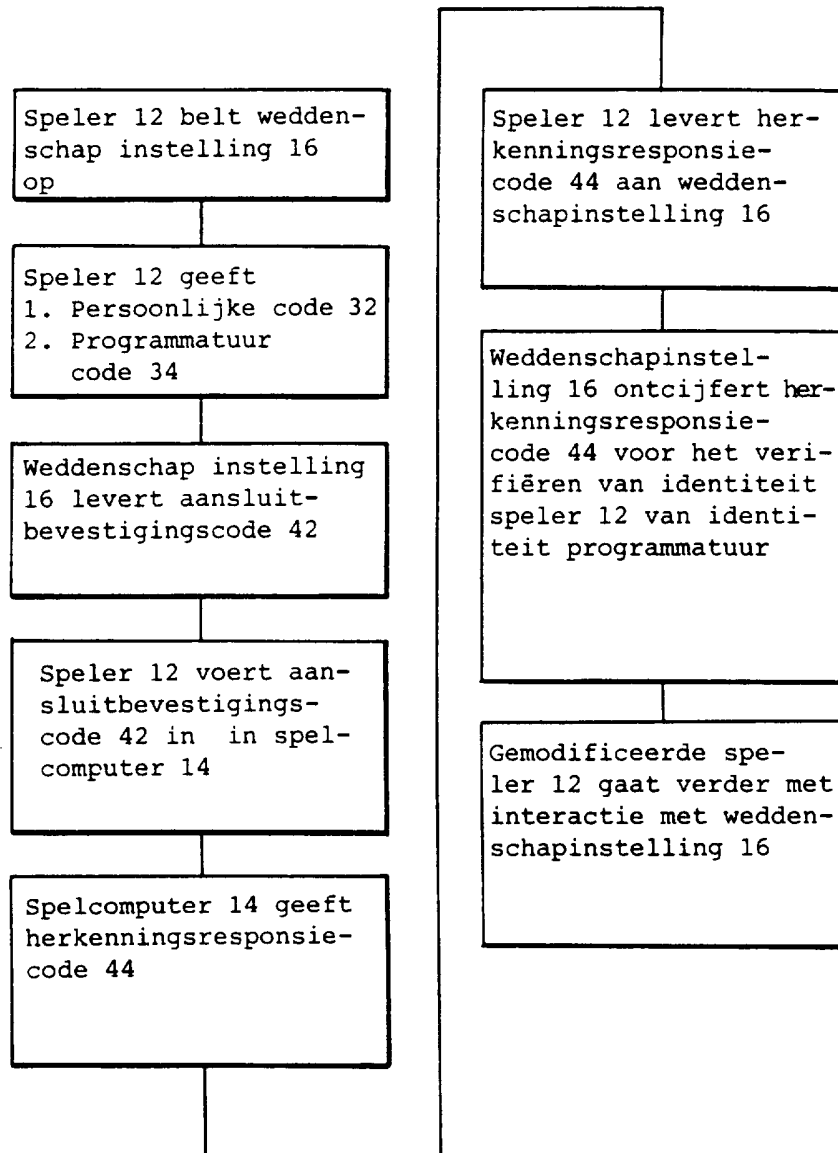


FIG. 5

FIG. 6

Speler 12 levert weddenschap instelling 16 op en geeft zijn persoonlijke code

Weddenschap instelling 16 levert bank programmeer activercode 46

Speler 12 activeert bank programma 26 (spelprogramma 24 geblokkeerd)

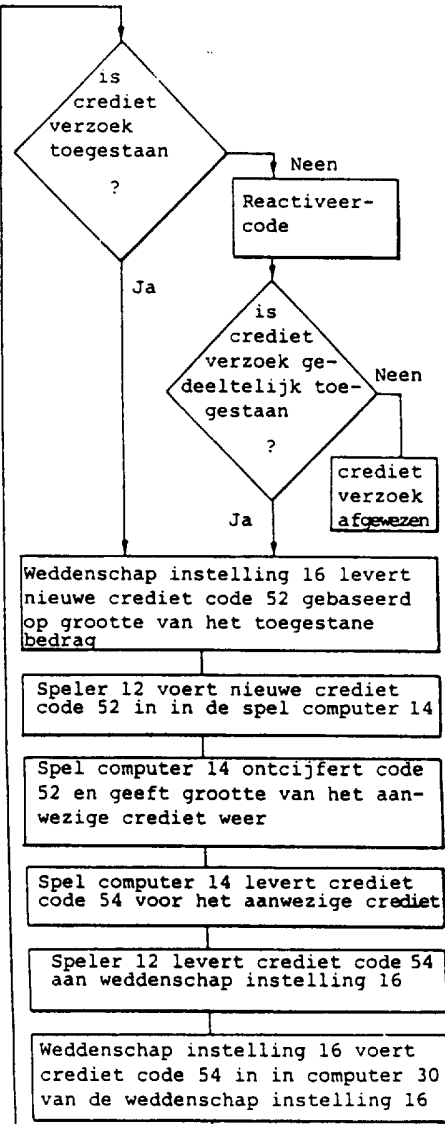
Speler 12 voert grootte van zijn gewenste crediet in het bankprogramma 26

Bankprogramma levert een crediet verzoekcode 48

Speler 12 levert crediet verzoekcode 48 aan weddenschapinstelling 16

Weddenschapinstelling 16 ontcijfert credietverzoek code 48 en maakt grootte van zijn crediet zichtbaar

Weddenschapinstelling 16 bevestigt mondeling grootte van credietverzoek



TO FIG. 6 (vervolg)

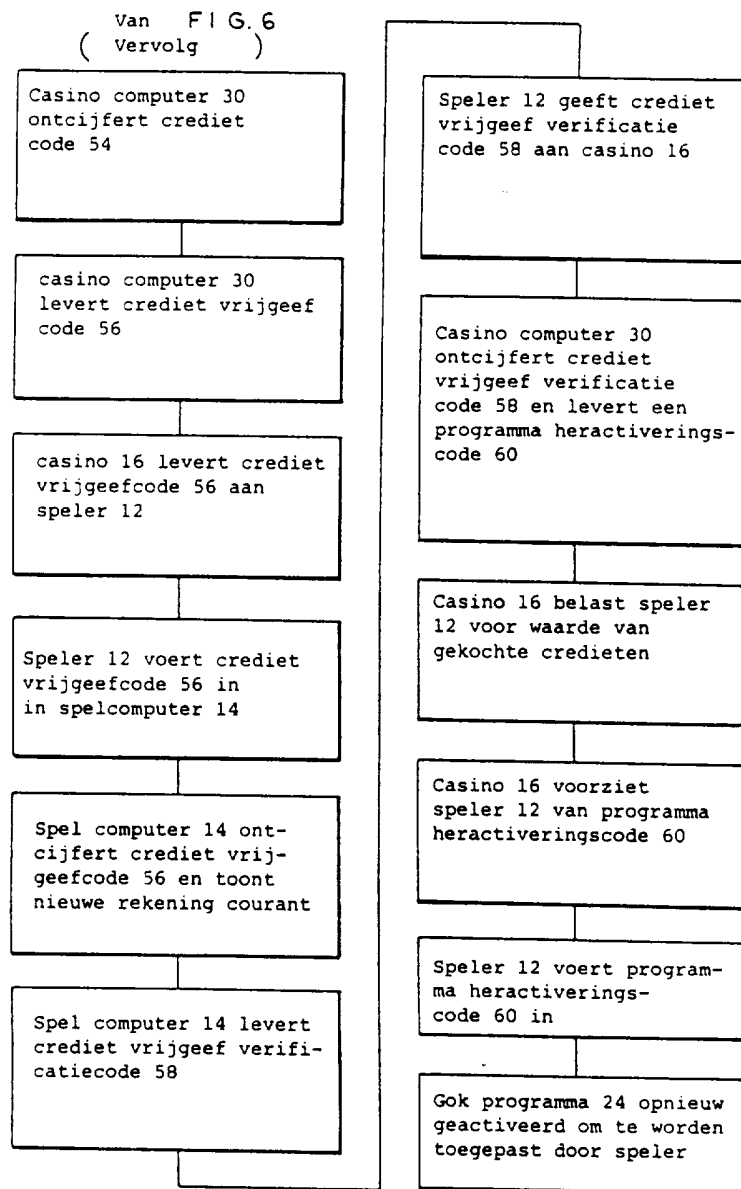


FIG. 6 (Vervolg)

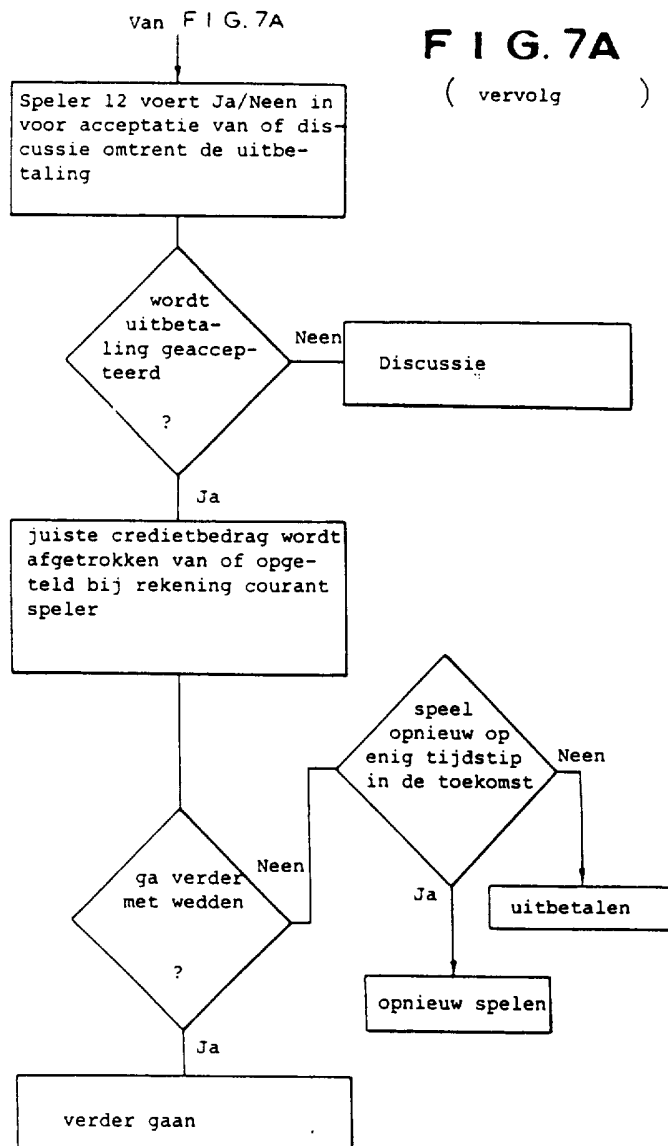
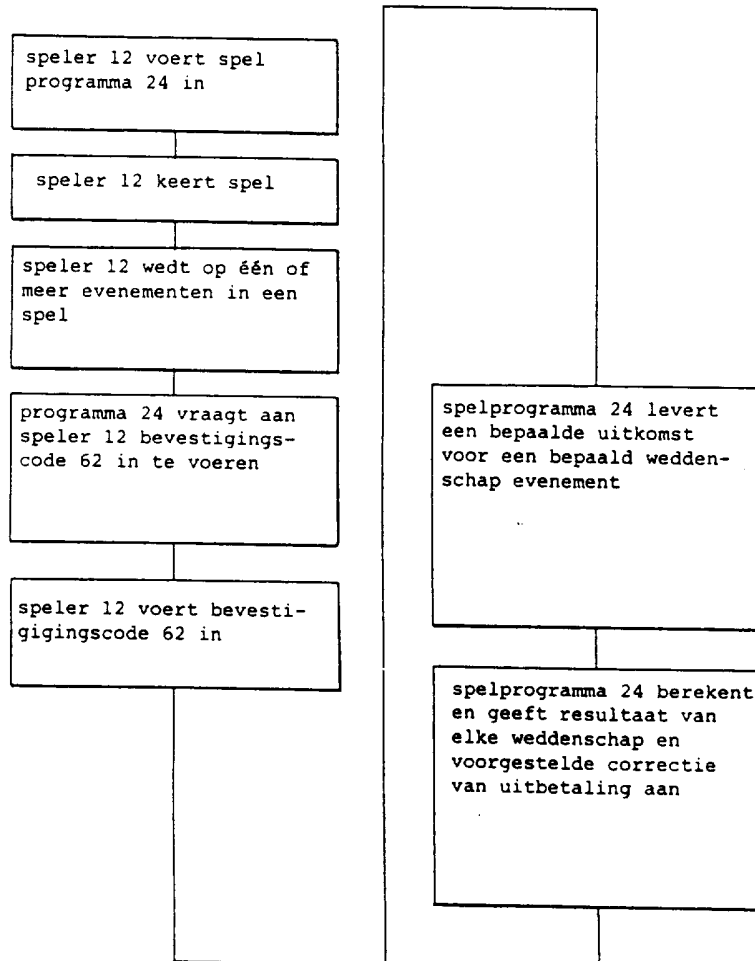


FIG. 7A



naar FIG. 7A
(VERVOLG)

FIG. 7B-1

Speler 12 activeert spel computer 14 en voert zijn persoonlijke identificatie code 204 in die goedgekeurd is door de loterij instelling 16 en welke code van te voren door de speler 12 is opgegeven aan de instelling 16

Speler 12 kiest een bepaalde loterij om te spelen (bijvoorbeeld lotto)

Loterij lot opmaak uniek voor die specifieke loterij verschijnt op het scherm van de spelcomputer 14

Speler 12 vult het lot in door de gewenste wed elementen (getallen) 206 aan te strepen

Speler drukt een toets in om te bevestigen dat de aangestreepte getallen juist zijn. Veranderingen worden gemaakt indien nodig.

↓
NAAR FIG. 7B-2

64

FIG. 7B-2

VAN FIG. 7B-1

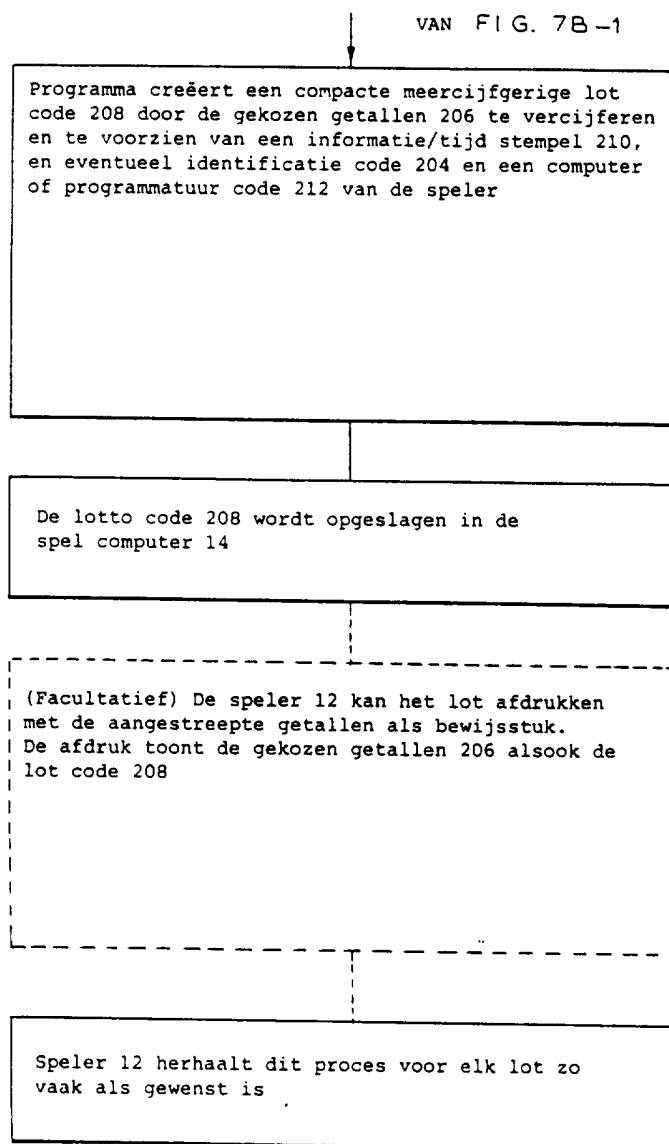


FIG. 7C-1

Wanneer speler 12 klaar is met kopen en het inschrijven van de loten, belt hij of zij de loterij autoriteit op

De loterij autoriteit bezet een gecomputeerd antwoord systeem dat gekoppeld is aan de computer 30 die ingericht voor het vercijferen/ontcijferen van codes

De speler maakt gebruik van een toets voor telefoon 36 voor het intoetsen van de persoonlijke identificatie code 204

(Facultatief) Voor aanvullende verificatie voert de speler 12 de computer of programmatuur code 212 in

De loterij autoriteit 16 aan de speler 12 een menu te kiezen van nog openstaande loterijen voor het aankopen van een lot. De speler toetst een getal in om de loterij van zijn keuze aan te geven.

NAAR FIG. 7C-2

FIG. 7C-2

VAN FIG. 7C-1

De speler 12 geeft aan hoe de loten moeten worden betaald.
De loterij autoriteit 16 accepteert of wijst af de wijze van betaling (indien afgewezen wordt dit overgedragen aan een persoon waarmee rechtstreeks contact mogelijk is).

De speler 12 voert de lotcode 208 in.
Indien vercijfert zorgt de vercijferings-algoritme er voor dat een willekeurige lotcode 208 als fraudulens wordt bestempeld.

Indien vercijfert zorgt de loterij autoriteit 16 voor het ontcijferen van de lotcode 208 om zeker te zijn dat deze een geldig lotgetal 206 voorstelt en tevens nagaat of de identificatie code 204 geldig is.

(facultatief) De speler 12 kan de loterij autoriteit 16 vragen het getal terug te lezen als aangegeven; d.w.z. lotcode 208.
De loterij autoriteit 16 ontcijfert de lotcode 208 en een computerstem bevestigt de keuze van de speler.

NAAR FIG. 7C-3

FIG. 7C-3

----- (V E R V O L G V A N F I G. 7C-2) -----
De tot nu toe gegeven getallen kunnen door de speler 12 worden gewijzigd om bepaalde redenen, hetgeen inhoudt dat zijn lotnummer komt te vervallen, en kan een ander lotnummer kiezen.

Indien de lotcode 208 geldig is kan een registratiecode 218 worden gecreëerd door een algoritme dat uitsluitend bekend is bij de loterij autoriteit 16.
De registratiecode 218 vertegenwoordigt zowel de oorspronkelijke lotcode 208 alsook de huidige informatie/tijd stempel 220.
De loterij autoriteit 16 levert de registratiecode 218 aan de speler 12 en slaat deze op in de computer 30 van de loterij autoriteit voor toekomstige referentie.

(facultatief) De loterij autoriteit 16 kan op dit punt vragen aan de speler 12 om de aankoop van zijn lot te bevestigen door het invoeren van een ja/nee cijfer - nadat bevestigd is dat het lot niet terug te geven is.

NAAR F I G. 7C-4

FIG. 7C-4

VAN FIG. 7C-3

(facultatief) De loterij autoriteit 16 kan het aantal loten van elk van de spelers 12 tot een voorafbepaalde limiet vastleggen gedurende een bepaalde tijdsperiode en een verzoek voor aankoop van een lot afwijzen.

(facultatief) De speler 12 kan de registratie code 218 invoeren voor opslag in de spelcomputer 14. De registratiecode 218 dient als een absoluut ontvangst dat een bepaald lot met een specifiek getal is geregistreerd bij de loterij autoriteit 16 op een bepaalde dag en op een bepaald tijdstip.

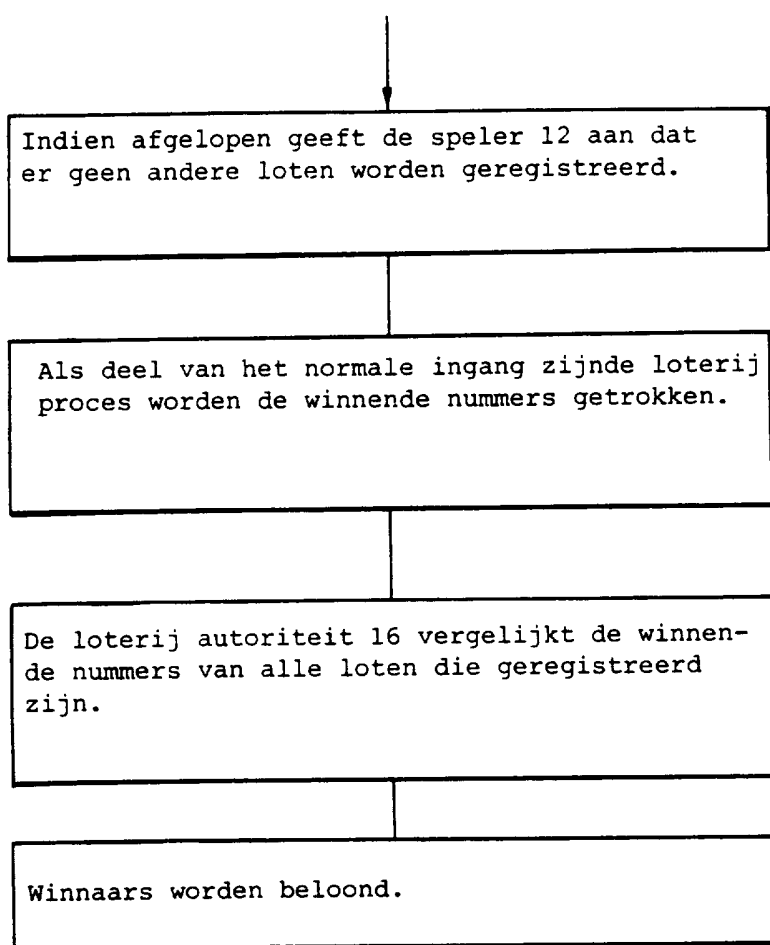
(facultatief) De speler 12 kan het ontvangen lot volledig afdrukken in de spelcomputer 14 als bewijsstuk.

Het proces wordt voor elk geregistreerd lot herhaald.

NAAR FIG. 7C-5

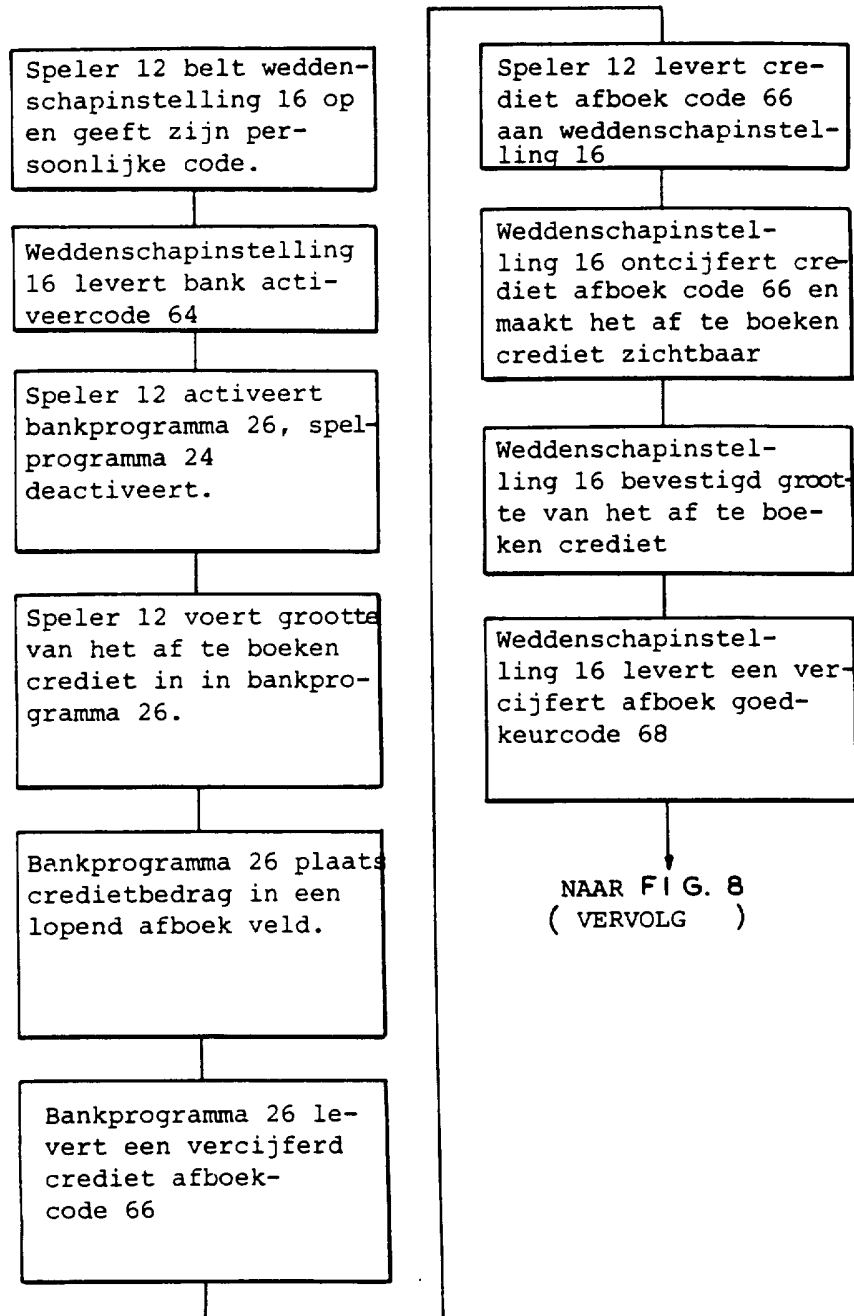
FIG. 7C-5

VAN FIG. 7C-4



70

FIG. 8



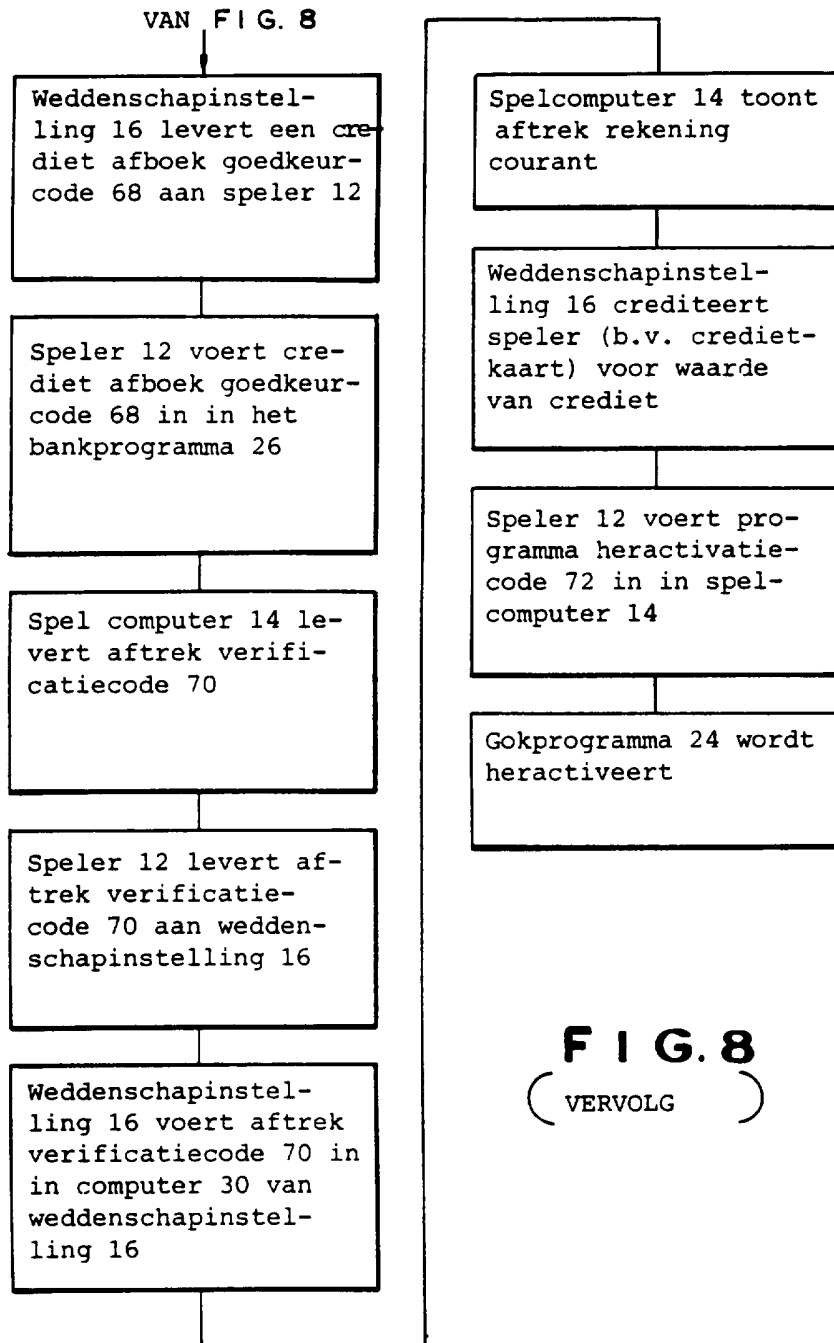
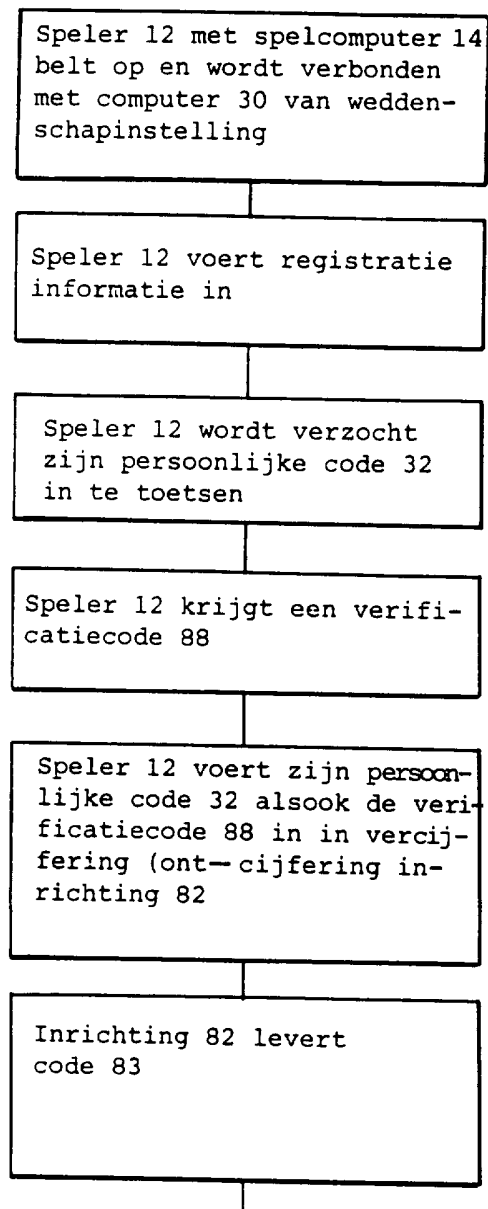


FIG. 9

VAN FIG. 9 (VERVOLG)

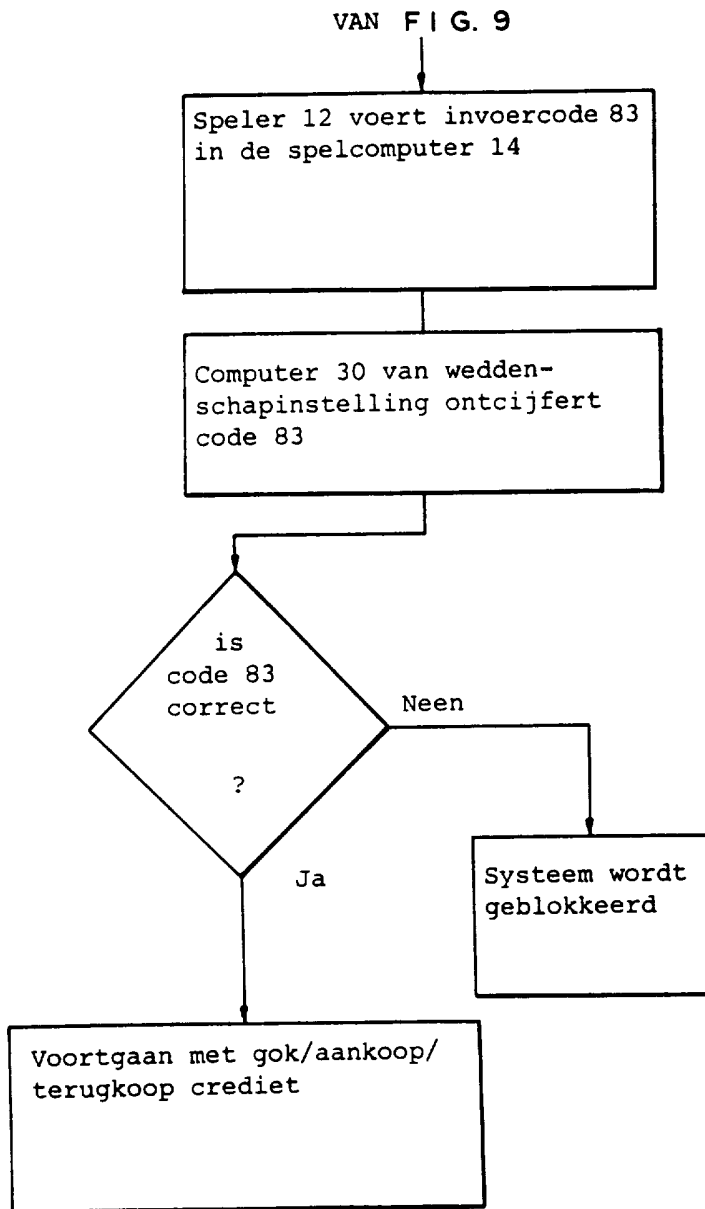
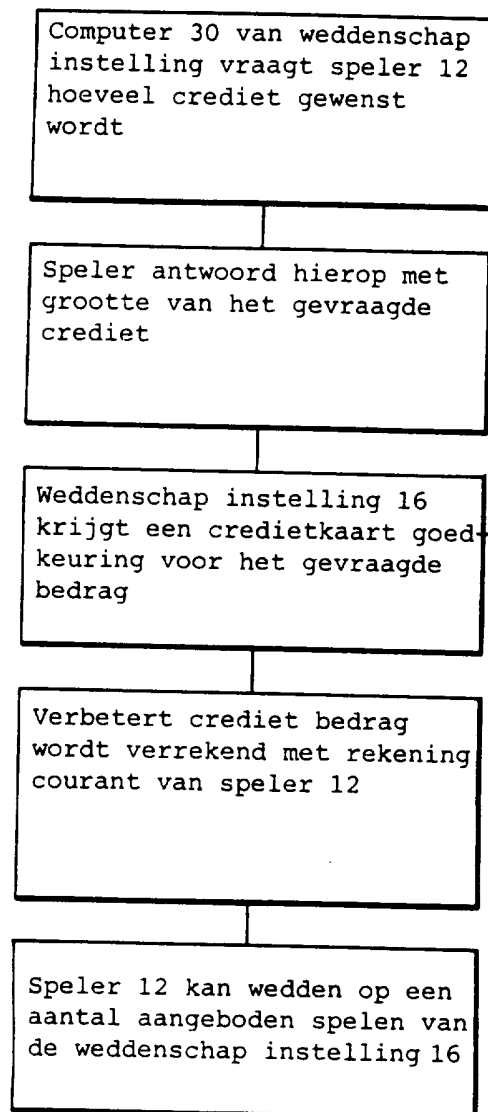


FIG. 9 (VERVOLG)

74



F I G. 10

75

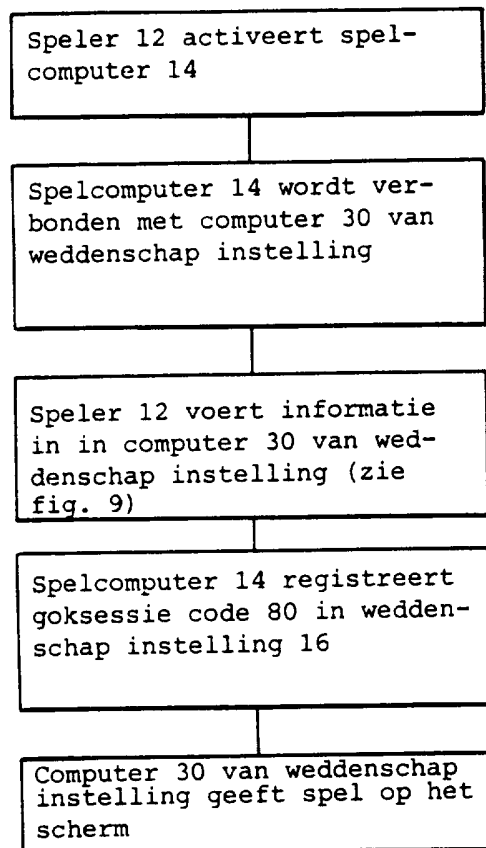


FIG. 11

76



FIG.12

FIG. 13

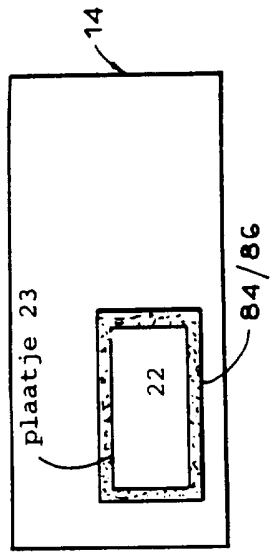


FIG. 14

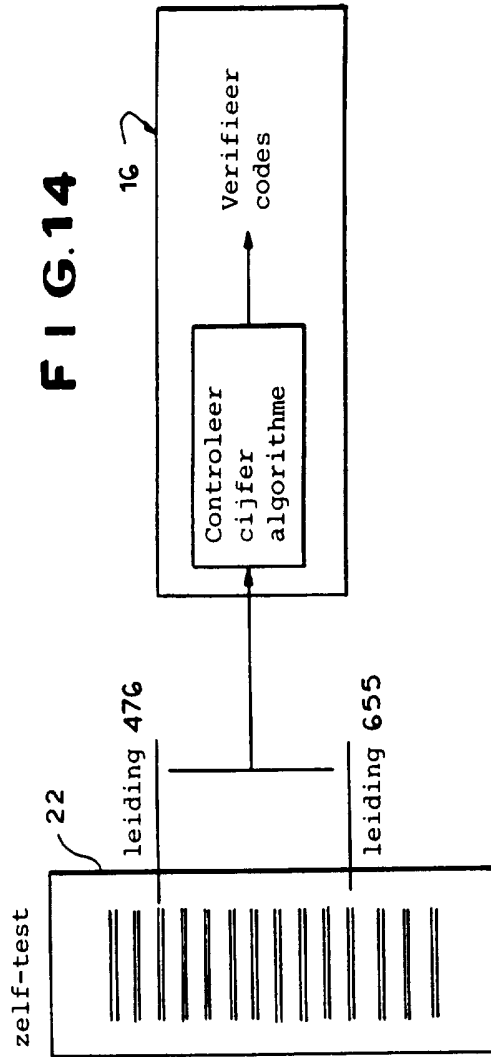


FIG. 15A

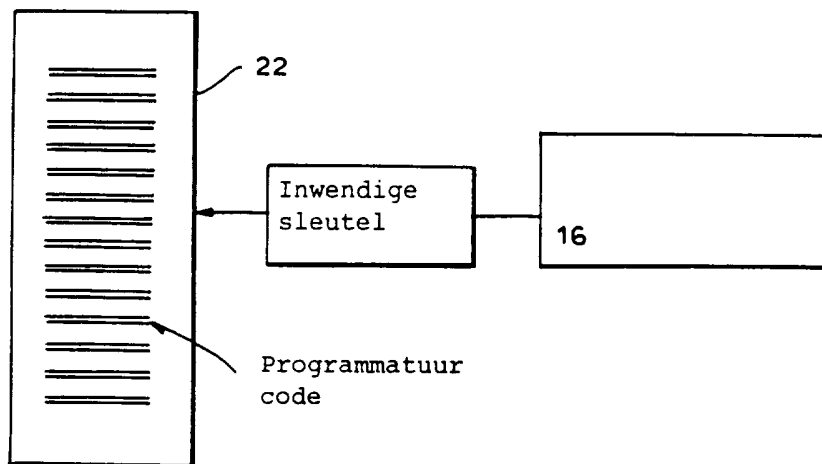


FIG. 15B

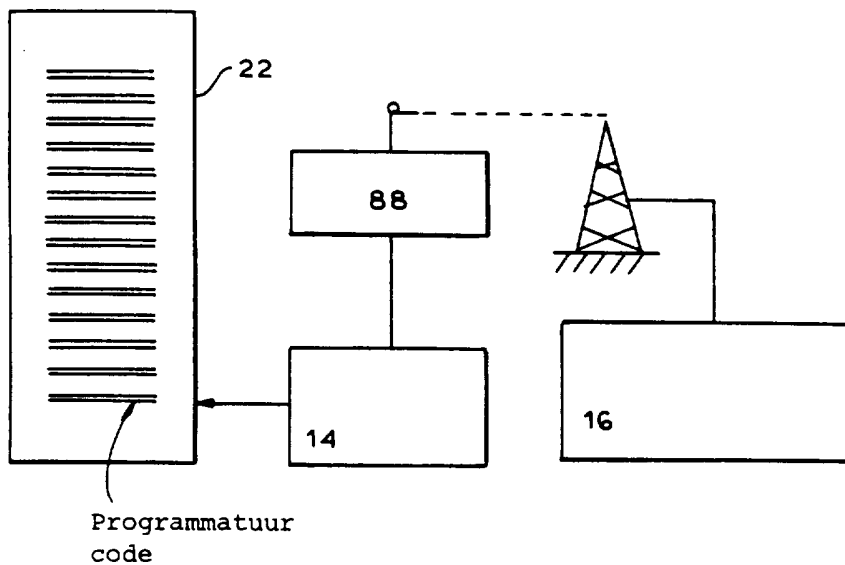


FIG.15C

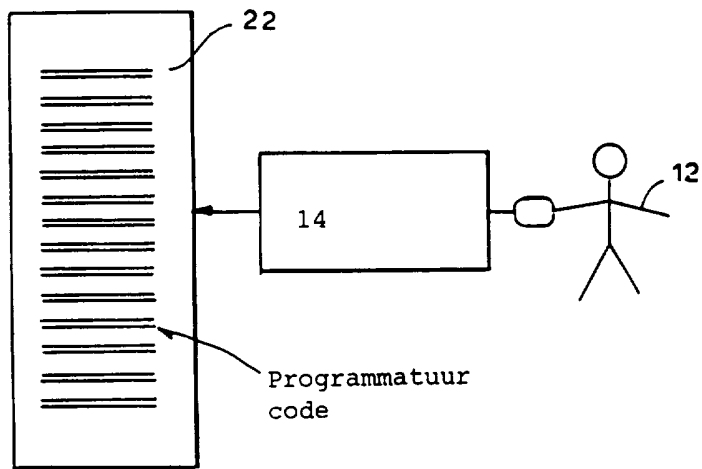
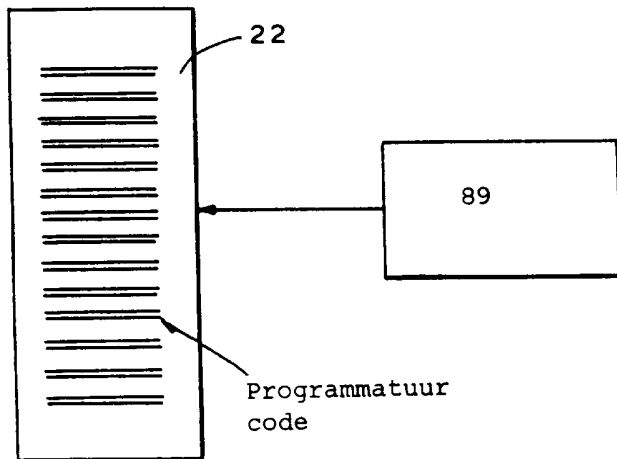


FIG.15D





Europees
Octrooibureau

VERSLAG BETREFFENDE HET ONDERZOEK

opgesteld krachtens artikel 21 § 1 en 2
van de Belgische wet op de uitvindingsoctrooien
van 28 maart 1984

Nummer van de
nationale aanvraag:

BO 5688
BE 9500023

VAN BELANG ZIJNDE LITERATUUR			
Categorie	Vermelding van literatuur met aanduiding voor zover nodig, van speciaal van belang zijnde tekstgedeelten of tekeningen	Van belang voor conclusie(s)Nr.:	CLASSIFICATIE VAN DE AANVRAAG (Int.Cl.6)
X	DE-A-34 41 518 (GAUSELMANN)	12,13, 15, 21-23,27	G07F17/32
Y	* bladzijde 6, regel 5 - bladzijde 11, regel 19; figuur *	10,17,18	
A	---	2,24-26, 30,31	
X	WO-A-92 10806 (GTECH)	28,29	
Y	* samenvatting; figuren *	10,17,18	
A	-----	1,2,5,6, 11,16,31	
			ONDERZOCHETE GEBIEDEN VAN DE TECHNIEK (Int.Cl.6)
			G07F
Datum waarop het onderzoek werd voltooid		Voeronderzoeker	
21 Januari 1997		Neville, D	
CATEGORIE VAN DE VERMELDE LITERATUUR			
X : op zichzelf van bijzonder belang Y : van bijzonder belang in samenhang met andere documenten van dezelfde categorie A : achtergrond van de stand van de techniek O : verwijzend naar niet op schrift gestelde stand van de techniek P : literatuur gepubliceerd tussen voorraangs- en indieningsdatum		T : niet tijdig gepubliceerde literatuur over theorie of principe ten grondslag liggend aan de uitvinding E : eerdere octrooipublicatie maar gepubliceerd op of na indieningsdatum D : in de aanvraag genoemd L : om andere redenen vermelde literatuur & : lid van dezelfde octroofamilie, corresponderende literatuur	

1

EOB FORM 0283 (P04C67)

**AANHANGSEL BEHORENDE BIJ HET RAPPORT BETREFFENDE
HET ONDERZOEK NAAR DE STAND VAN DE TECHNIEK,
UITGEVOERD IN DE BELGISCHE OCTROOIAANVRAGE NR.**

BO 5688
BE 9500023

Het aanhangsel bevat een opgave van elders gepubliceerde octrooiaanvragen of octrooien (zogenaamde leden van dezelfde octrooifamilie), die overeenkomen met octrooischriften genoemd in het rapport.

De opgave is samengesteld aan de hand van gegevens uit het computerbestand van het Europees Octrooibureau per
De juistheid en volledigheid van deze opgave wordt noch door het Europees Octrooibureau, noch door de Octrooiraad gegarandeerd ;
de gegevens worden verstrekt voor informatiedoeleinden.

21-01-1997

In het rapport genoemd octrooigeschrift	Datum van publicatie	Overeenkomend(e) geschrift(en)	Datum van publicatie
DE-A-3441518	28-05-86	GEEN	
WO-A-9210806	25-06-92	US-A- 5276312	04-01-94
		AU-A- 9153591	08-07-92
		BR-A- 9107145	19-04-94
		OA-A- 9782	15-04-94