



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA

⑪ Número de publicación: **2 228 573**

⑤① Int. Cl.⁷: **G07F 17/32**

⑫

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

⑧⑥ Número de solicitud europea: **00946997 .4**

⑧⑥ Fecha de presentación: **30.06.2000**

⑧⑦ Número de publicación de la solicitud: **1196904**

⑧⑦ Fecha de publicación de la solicitud: **17.04.2002**

⑤④ Título: **Sistema de apuestas interactivo con promociones.**

③⑩ Prioridad: **01.07.1999 US 142307 P**
09.03.2000 US 522227

④⑤ Fecha de publicación de la mención BOPI:
16.04.2005

④⑤ Fecha de la publicación del folleto de la patente:
16.04.2005

⑦③ Titular/es: **ODS Properties, Inc.**
12421 West Olympic Boulevard
Los Angeles, California 90064, US

⑦② Inventor/es: **Marshall, Connie, T.;**
Garahi, Masood y
Brown, Jody, M.

⑦④ Agente: **Díez de Rivera de Elzaburu, Alfonso**

ES 2 228 573 T3

Aviso: En el plazo de nueve meses a contar desde la fecha de publicación en el Boletín europeo de patentes, de la mención de concesión de la patente europea, cualquier persona podrá oponerse ante la Oficina Europea de Patentes a la patente concedida. La oposición deberá formularse por escrito y estar motivada; sólo se considerará como formulada una vez que se haya realizado el pago de la tasa de oposición (art. 99.1 del Convenio sobre concesión de Patentes Europeas).

DESCRIPCIÓN

Sistema de apuestas interactivo con promociones.

Antecedentes del invento

Este invento se refiere a sistemas y métodos interactivos para hacer apuestas, y en particular a sistemas y métodos para hacer apuestas que permiten a los usuarios hacer apuestas sobre acontecimientos para apuestas en directo, tales como carreras de caballos pura sangre, carreras de trotones, carreras de perros, etc., en lugares alejados de aquéllos en los que tengan lugar los acontecimientos sobre los que se apueste, tales como los hogares de los usuarios. Más en particular, este invento se refiere a sistemas y métodos para hacer apuestas que permiten a los usuarios hacer las apuestas cómodamente sobre acontecimientos susceptibles de que se hagan apuesta en directo usando la información sobre apuestas que se proporciona con un contenido de vídeo relacionado con la apuesta.

Las apuestas sobre acontecimientos en directo, tales como carreras de pura sangre, carreras de trotones, carreras de perros, etc., constituyen una actividad de ocio emocionante y cada día más popular. Sin embargo, es difícil e incómodo para muchos entusiastas de las carreras asistir en persona a los acontecimientos sobre los que apuestan. Aunque los establecimientos para hacer apuestas situados en el exterior proporcionan un mayor acceso a oportunidades para apostar, siguen siendo incómodos, debido a que los usuarios han de invertir tiempo en localizar tales establecimientos para hacer las apuestas y desplazarse a ellos.

Las dificultades antes descritas, a las que han de hacer frente los entusiastas de las apuestas, fueron abordadas en la Patente de EE.UU. cedida en común Nº 5.830.068 ("la Patente '068") de Brenner y otros titulada "Interactive Wagering Systems and Processes" ("Sistemas y Procesos Interactivos para Hacer Apuestas") que queda aquí incorporada en su totalidad por su referencia. En la Patente '068 se describen sistemas y procesos interactivos para hacer apuestas que permiten a los entusiastas de las apuestas hacer apuestas sobre acontecimientos susceptibles de apuestas en directo, tales como carreras de caballos pura sangre, desde la comodidad de sus hogares, mediante el uso de un terminal de apuestas en su propia casa. Los sistemas y procesos descritos dan a los usuarios la oportunidad de hacer apuestas sobre acontecimientos en directo, que estén teniendo lugar en muchos lugares diferentes. Además, los sistemas y procesos descritos proporcionan al usuario la oportunidad de hacer muchos tipos diferentes de apuestas, que van desde las simples a las muy complicadas, a través de una interfaz intuitiva presentada en la pantalla. La información que puede servir de ayuda a los usuarios para tomar decisiones sobre sus apuestas, tales como los puntos de ven taja, el tiempo atmosférico, las condiciones de la pista, y los datos sobre handicaps, son también proporcionadas a través de la interfaz presentada en la pantalla.

En el documento EP 0 620 688 A se describe un aparato de entradas de juego/compra, el cual proporciona, a través de una interfaz adecuada, entradas a los abonados a una sala de subastas o de juego. Dependiendo de la actividad particular que se esté efectuando, las entradas son presentadas al abonado visualmente en una pantalla de presentación. El juego o la subasta se llevan a cabo en directo, delante de una

cámara de televisión, usando las entradas proporcionadas al abonado como ofertas en una subasta o como apuestas en un juego, según sea lo apropiado. La cámara capta la actividad esencial sobre la base de las entradas al abonado y transmite en directo una imagen de esa actividad, a través de un circuito de interfaz adecuado, a un aparato de transmisión de resultados y, por consiguiente a las unidades de los abonados. Los resultados de un juego son también entrados, a través de la interfaz, al circuito de control del juego. Los resultados del aparato de transmisión son operantes para añadir a la transmisión, en superposición o de cualquier otra manera, según se desee, los resultados del juego o de la subasta.

Más recientemente, en la publicación ODS Technologies, L. P. anunció el lanzamiento de la Red TVG -un canal de televisión dedicado a suministra programación relativa a las carreras de caballos. Además de cubrir en directo los acontecimientos de carreras, la Red TVG puede emitir perfiles, resúmenes y/o presentaciones de características que se refieran a ciertos caballos, jockeys (jinetes), entrenadores, propietarios, pistas, acontecimientos de carreras, etc. Muchos espectadores de la Red VG pueden, como resultado de ver la emisión, resultar interesados en hacer una apuesta sobre la base de la materia que haya constituido el sujeto de la emisión. Sin embargo, a menos que se mencione específicamente en la emisión, los espectadores no pueden saber cuándo estará disponible, si llegara a estarlo, una oportunidad de apostar en relación con la materia que constituya el sujeto de la emisión. Incluso aunque se mencione la oportunidad de apostar, los usuarios tenderían que prestar una gran atención para recoger la información que necesitarían para hacer una apuesta.

Además, los usuarios que estén vigilando la programación de otros canales de televisión puede no ser siquiera conscientes de la disponibilidad del servicio interactivo de apuestas o del canal de televisión de apuestas de la Red TVG.

Es por lo tanto un objeto del presente invento, el de proporcionar modos mejorados de favorecer los servicios de apuestas tales como los de hacer apuestas interactivas y los canales de televisión para hacer apuestas.

Es también un objeto del presente invento proporcionar modos mejorados de llevar a la atención de los espectadores de televisión las oportunidades interactivas para hacer apuestas.

Los aspectos del invento se exponen en las reivindicaciones independientes 1 y 41.

Sumario del invento

Estos y otros objetos del invento se logran de acuerdo con los principios del presente invento, proporcionando para ello sistemas y métodos que alertan a los usuarios que estén viendo un canal de televisión sobre la presencia de un servicio interactivo de apuestas. Se puede también proporcionar a los usuarios una oportunidad para abonarse al servicio interactivo de apuestas. Se puede presentar material de promoción para proporcionar a los usuarios la información sobre un canal de televisión de apuestas al que los usuarios se hayan abonado. También se pueden proporcionar sistemas y métodos que proporcionen a un usuario notificación inmediata de una oportunidad de apuesta relativa a una emisión, y que simplifiquen el proceso de hacer una apuesta sobre la base de la emisión. La emisión puede ser una emisión de un canal de televi-

sión de apuestas o bien una emisión de un canal de televisión usual.

Los usuarios pueden ser alertados sobre la presencia de un servicio interactivo de apuestas usando una señal que aparezca de improviso u otra notificación que aparezca como una superposición encima del vídeo para el canal de televisión que esté siendo entonces presentado. Tal señal que aparece de improviso puede ser presentada en cualquier momento adecuado. Por ejemplo, la señal que aparece de improviso puede ser presentada siempre que el usuario esté viendo televisión relacionada con las carreras de caballos. La señal que aparece de improviso puede ser también presentada cuando el usuario esté viendo un programa de televisión relacionado con otros sujetos, o bien cuando esté viendo cualquier otro programa de televisión. Si se desea, tal señal que aparece de improviso puede ser usada para promocionar el canal de televisión de apuestas.

La información sobre apuestas puede ser proporcionada a un terminal de un usuario en relación con emisiones de televisión relacionadas con las apuestas. Esa información puede ser proporcionada usando cualquier técnica adecuada, tal como incrustando la información en una señal emitida, o proporcionando de otro modo en asociación con una señal emitida, proporcionando la información como parte de una base de datos de guía de programas de televisión, proporcionando la información en una corriente continua de datos no asociada con ninguna señal de emisión particular, proporcionando la información sobre demanda por parte del usuario, o bien proporcionando la información periódicamente, por ejemplo, una vez al día o una vez por hora, etc.

La información sobre apuestas emitida y otra información sobre tales apuestas puede usarse para enlazar la emisión con una interfaz interactiva de apuestas proporcionada por el terminal del usuario, tal como la interfaz de apuestas descrita en la patente '068. Se puede usar cualquier disposición conocida para proporcionar la información sobre apuestas con la emisión de televisión. Por ejemplo, la información sobre apuestas puede ser incrustada en partes no usadas de la señal emitida, tales como los intervalos de supresión horizontales o verticales. Alternativamente, se puede proporcionar la información sobre apuestas en una señal preparada, tal como una subportadora de FM, o bien en una corriente separada de datos digitales. La forma en que se proporcione la información sobre apuestas relativa a la emisión de televisión puede ser seleccionada en parte en la plataforma de equipo físico particular sobre la cual se efectúe la interfaz de apuestas.

Cuando el terminal del usuario recibe la información sobre apuestas en relación con una emisión, la aplicación interactiva de apuestas que soporta el servicio interactivo de apuestas u otra aplicación adecuada puede presentar una indicación visual en la presentación del usuario, para notificar al usuario que hay una oportunidad de apuesta disponible en relación con la emisión que está viendo el usuario. La indicación visual puede ser, por ejemplo, un pequeño icono generado por la aplicación interactiva de apuestas, que es presentado como una superposición encima de una emisión relacionada con las apuestas.

En una realización, se presenta un icono no interactivo, que sirve simplemente como notificación de que el usuario puede hacer uso del servicio interactivo

de apuestas para hacer una apuesta en relación con la emisión. Por ejemplo, si se está tratando sobre un caballo particular en el canal de emisión relacionada con las apuestas, el icono puede ser presentado para notificar al usuario que hay una oportunidad de hacer una apuesta sobre el caballo que está siendo considerado. Al ver el icono, el usuario puede llamar a la aplicación de apuestas para hacer una apuesta sobre ese caballo.

En otra realización del invento, el icono presentado puede ser interactivo, y puede ser seleccionado por el usuario usando cualquier tipo adecuado de dispositivo de entrada por el usuario, tal como una unidad de mando a distancia o bien un teclado. La interfaz interactiva de apuestas puede responder de diversos modos a la selección que haga el usuario del icono presentado, dependiendo del nivel de complejidad deseado. En una realización, la selección por el usuario del icono presentado hace que el terminal del usuario llame a la interfaz interactiva de apuestas, y luego permite al usuario navegar a través de los menús disponibles, para hacer una apuesta si lo desea. Por ejemplo, cuando se selecciona el icono, el terminal del usuario puede presentar una pantalla de menú principal del servicio interactivo de apuestas. A partir de ahí, el usuario puede hacer uso del sistema de menú del servicio de apuestas para hacer una apuesta relativa a la materia que constituya el sujeto de la emisión de televisión relacionada con las apuestas.

La información sobre apuestas incluida en la emisión relacionada con las apuestas puede tomar en consideración la experiencia sobre apuestas del usuario, permitiendo para ello que la aplicación de apuestas derive algunos de los menús que en otro caso serían proporcionados al usuario. Concretamente, además de proporcionar una indicación de una oportunidad de apuesta, la información sobre apuestas transmitida puede incluir información más detallada acerca de la oportunidad de apuesta que puede ser aprovechada en lugar de las respuestas del usuario a los avisos del menú en la aplicación de apuestas. Por ejemplo, si en la emisión relacionada con las apuestas se está tratando sobre un caballo particular, la información sobre la apuesta puede incluir una identificación de el hipódromo, una identificación de la carrera, y una identificación del caballo. Si el usuario selecciona el icono interactivo, la aplicación para apuestas puede hacer uso de esa información para derivar los menús que en otro caso serían presentados para permitir que el usuario seleccionase un hipódromo, una carrera y un caballo. El primer menú presentado al usuario puede ser, por ejemplo, un menú que permita al usuario seleccionar un tipo y una cantidad de apuesta para el hipódromo, la carrera y el caballo identificados. Los datos suministrados por la información sobre apuestas emitida pueden ser presentados claramente al usuario para asegurar que el usuario aprecie plenamente que está incurso en el proceso de efectuar una apuesta.

El menú inicial presentado al usuario puede estar basado en el tipo de información incluida en la información sobre apuestas de la emisión. Por ejemplo, si en la información sobre apuestas se identifica únicamente un hipódromo (si, por ejemplo, la emisión relacionada con las apuestas está dando el perfil de un hipódromo particular), entonces la aplicación sobre apuestas puede presentar un menú de carreras que vayan a tener lugar en ese hipódromo.

Aunque la aplicación sobre apuestas puede diri-

gir al usuario a un menú particular, el usuario sería capaz de navegar también a otros menús, incluidos aquellos que puedan haber sido derivados. El usuario puede volver a la emisión relacionada con la apuesta en cualquier momento (por ejemplo, pulsando una tecla designada en el dispositivo de entrada del usuario).

En una realización alternativa del invento, se puede usar la información sobre apuestas de la emisión en relación con una aplicación de apuestas modificada que presente una pequeña superposición sobre la emisión relacionada con las apuestas. La superposición permite al usuario continuar viendo la emisión al tiempo que considera posibles oportunidades de apuestas. La superposición puede ser presentada automáticamente cuando la información sobre apuestas de la emisión indique que hay una oportunidad de apostar.

Otras características del invento, su naturaleza y diversas ventajas del mismo resultarán más evidentes a la vista de los dibujos que se acompañan y de la descripción detallada que sigue de las realizaciones preferidas.

Breve descripción de los dibujos

La Fig. 1 es un diagrama esquemático de un sistema interactivo de apuestas ilustrativo, de acuerdo con el presente invento.

La Fig. 2 muestra una disposición de pantalla de presentación ilustrativa para proporcionar un canal de televisión de apuestas y proporcionar una oportunidad en la pantalla para abonarse al canal de televisión de apuestas de acuerdo con el presente invento.

La Fig. 3 muestra una disposición de pantalla de presentación ilustrativa para promocionar el servicio interactivo de apuestas y proporcionar una oportunidad en la pantalla para abonarse al servicio interactivo de apuestas, de acuerdo con el presente invento.

La Fig. 4 muestra una disposición de pantalla de presentación ilustrativa para promocionar una oportunidad de apuesta particular y proporcionar opciones en la pantalla que permitan a un usuario hacer una apuesta correspondiente, de acuerdo con el presente invento.

La Fig. 5 muestra una disposición de pantalla de presentación ilustrativa en la cual una región interactiva de apuesta se superpone en la parte superior de un canal de televisión de apuestas cuando el usuario indica su deseo de aprovechar una oportunidad de apuesta que esté siendo considerada en el canal de televisión de apuestas de acuerdo con el presente invento.

La Fig. 6 muestra una disposición de pantalla de presentación ilustrativa en la cual se presenta una promoción basada en información recogida acerca de las pasadas apuestas del usuario, de acuerdo con el presente invento.

La Fig. 7 muestra una disposición de pantalla de presentación ilustrativa en la cual se presentan materiales promocionales relacionados con las apuestas o con las carreras de caballos, sobre la base del contenido de un programa de televisión que esté siendo visto por el usuario de acuerdo con el presente invento.

La Fig. 8 muestra una disposición de pantalla de presentación ilustrativa en la cual se presenta una promoción en forma de texto que va desfilando, de acuerdo con el presente invento.

La Fig. 9 es un organigrama en el que se muestran los pasos ilustrativos implicados en la vigilancia de las actividades del usuario y en el que se presenta

material promocional a los usuarios, de acuerdo con el presente invento.

Descripción detallada de las realizaciones preferidas

En la Fig. 1 se ha representado un sistema interactivo de apuestas ilustrativo 10, de acuerdo con el presente invento. El invento tiene aspectos que son de aplicación a diversos tipos diferentes de apuestas, pero que se describen aquí principalmente en el contexto del modo interactivo de hacer apuestas sobre carreras (por ejemplo, carreras de caballos) para concretar y para mayor claridad.

Las carreras pueden celebrarse en hipódromos 12, los cuales pueden estar situados en diversas localizaciones geográficas. Las carreras que tienen lugar en los hipódromos pueden ser emitidas simultáneamente por radio y por televisión a espectadores de televisión. Por ejemplo, se pueden proporcionar vídeos de emisión simultánea por televisión a los usuarios que tengan receptores vías satélite, o bien a establecimientos de apuestas en el exterior a través de satélites.

Se puede usar el sistema 10 para proporcionar un servicio interactivo de apuestas a los usuarios de diversos equipos de usuarios. Puede usarse una aplicación interactiva de apuestas para proporcionar el servicio de apuestas. La aplicación interactiva de apuestas puede correr localmente en el equipo del usuario (por ejemplo, en un terminal para acceso a redes, en un ordenador personal, en un teléfono celular, en un dispositivo de calculadora manual, etc.), o bien puede correr usando una arquitectura de cliente-servidor o distribuida, donde algo de la aplicación se ejecute localmente en el equipo del usuario en forma de un proceso del cliente, y algo de la aplicación se ejecute en un lugar a distancia (por ejemplo, en un ordenador del servidor o en otro de tales equipos en el sistema) como un proceso del servidor. Estas disposiciones son únicamente ilustrativas. Si se desea se pueden usar otras técnicas adecuadas para ejecutar la aplicación interactiva de apuestas.

También se pueden proporcionar vídeos en tiempo real desde hipódromos 12 a sistemas de producción de vídeos 14 para distribución a los usuarios como parte del servicio de apuestas de televisión (es decir, un canal de televisión de apuestas o un servicio similar suministrado por Internet, u uno análogo). Si se desea, se pueden proporcionar múltiples vídeos de emisión simultánea por televisión al sistema de producción de vídeos 14 en tiempo real. La información especializada (por ejemplo, la de los comentaristas que traten sobre carreras de caballos) para el servicio de apuestas de televisión proporcionado por la aplicación interactiva de apuestas pueden estar situados en el estudio 16. El estudio 16 puede proporcionar una alimentación de vídeo que contenga comentarios y similares al sistema de producción de vídeos 14. Se pueden añadir al servicio superposiciones gráficas para el servicio de apuestas de televisión en el sistema de producción de vídeos 14.

El servicio de apuestas de televisión puede hacer uso del sistema de producción de vídeos 14 para combinar segmentos de vídeo seleccionados procedentes de emisiones simultáneas de televisión y por radio de carreras deseadas con la alimentación de vídeo procedente del estudio 16 y superposiciones gráficas adecuadas. Si se desea, se puede usar el sistema de producción de vídeos 14, o bien una instalación separada, para reformatear las emisiones simultáneas por radio

y televisión procedentes de los hipódromos 12. Por ejemplo, si los hipódromos 12 proporcionan emisiones simultáneas por radio y televisión como canales de televisión analógicos tradicionales, el sistema de producción de vídeos 14 (o una instalación separada) puede convertir estas emisiones simultáneas por radio y televisión, o partes de estas emisiones simultáneas, en señales digitales (por ejemplo, señales de vídeo digitales), o bien en un número diferente de señales analógicas. Las señales de vídeo digitales pueden requerir una menor anchura de banda que la que requieran las señales de vídeo analógicas, y pueden ser apropiadas para situaciones en las cuales los vídeos hayan de ser transmitidos por caminos de ya se alta o ya sea baja anchura de banda. Los caminos de baja anchura de banda pueden incluir líneas telefónicas, la red de Internet, etc.

Se puede usar el sistema de producción de vídeos 14 para proporcionar un servicio de apuestas de televisión que incluya vídeos de emisión simultánea por televisión seleccionados, vídeos procedentes del estudio 16, y superposiciones gráficas para instalaciones de distribución de televisión 18 (para su redistribución al equipo 22 de televisión del usuario y al equipo 20 de ordenador del usuario), al equipo 20 de ordenador del usuario y al equipo 32 de teléfono del usuario (si el equipo 32 de teléfono del usuario tiene una presentación susceptible de presentar imágenes en movimiento). Las instalaciones de distribución de televisión 18 pueden ser cualesquiera instalaciones adecuadas para suministrar televisión a usuarios, tales como terminales de sistemas por cable, sistemas por satélite, sistemas de emisión de televisión, u otros sistemas o combinaciones adecuadas de tales sistemas. El equipo 20 de ordenador del usuario puede ser cualquier equipo de ordenador adecuado que soporte una aplicación interactiva de apuestas. Por ejemplo, el equipo 20 de ordenador del usuario puede ser un ordenador personal. El equipo 20 de ordenador del usuario puede estar también basado en un ordenador principal, una estación de trabajo, uno o más ordenadores acoplados en red, un ordenador portátil, una ordenador de agenda, un dispositivo de cálculo manual tal como un secretario personal digital, o bien otro pequeño ordenador portátil, etc.

Cada una de las instalaciones de distribución de televisión 18 está típicamente situada en un lugar geográfico diferente. Los usuarios con el equipo 22 de televisión del usuario pueden recibir el servicio de apuestas de televisión desde una instalación de distribución de televisión asociada. El equipo 22 de televisión del usuario puede incluir, por ejemplo, un monitor de televisión, u otro adecuado. Se puede usar una televisión para ver el servicio de apuestas de televisión por un canal de televisión analógico tradicional. El equipo 22 de televisión del usuario puede incluir también un terminal para acceso a redes digital o analógico conectado a una instalación de distribución de televisión 18 por un cable. Se puede usar un terminal para acceso a redes digital para recibir el servicio de apuestas de televisión por un canal digital. Si se desea, el equipo 22 de televisión del usuario puede contener un receptor vía satélite, una "caja WebTV", una televisión ordenador personal (PC/TV), o bien un equipo similar a tales dispositivos en el cual hayan sido integradas las capacidades del terminal para acceso a redes. En el equipo 22 de televisión del usuario se puede usar un dispositivo de registro, tal como un re-

gistrador de videocasetes, o un dispositivo de registro digital (por ejemplo, un registrador de vídeo personal, un registrador de vídeo digital sobre la base de montajes de disco duro o similares) para almacenar vídeos. El dispositivo de registro puede estar separado, o formar parte, de los demás componentes del equipo 22 de televisión del usuario.

El equipo 20 de ordenador del usuario puede recibir el servicio de apuestas de televisión usando una tarjeta de vídeo u otro equipo u otro equipo apto para vídeo para recibir vídeos analógicos o digitales (por ejemplo, del grupo de expertos de imágenes animadas o MPEG) procedente de una instalación de distribución de televisión. El equipo 20 de ordenador del usuario puede también recibir el servicio de apuestas de televisión directamente desde el sistema de producción de vídeos 14 usando, por ejemplo, un enlace por módem. Si se desea, el vídeo para el servicio de apuestas de televisión puede ser comprimido (por ejemplo, usando técnicas del MPEG). Esto puede ser útil, por ejemplo, si el camino para el equipo 20 de ordenador del usuario es una conexión por módem usando enlaces por teléfono. Si solamente se usa el servicio de producción de vídeos 14 para servir al equipo 20 de ordenador del usuario sin las capacidades de televisión analógica tradicionales, el sistema de producción de vídeos 24 puede necesitar únicamente suministrar tales señales de vídeo comprimidas digitalmente y no las señales de televisión analógica.

Pueden proporcionarse a los usuarios videoclips de carreras y otra información de emisión simultánea por televisión en forma de un servicio de apuestas de televisión, o bien mediante un servicio interactivo de apuestas proporcionado por la aplicación interactiva de apuestas. Si se desea, se pueden proporcionar al usuario vídeos relacionados con las carreras usando para ello el sistema de producción de vídeos 14, o bien otro equipo adecuado, para canalizar videoclips apropiados desde las emisiones simultáneas por televisión al usuario, en tiempo real. Los videoclips pueden ser también almacenados para verlos con posterioridad. Por ejemplo, se pueden usar uno o más servidores de vídeo situados en los hipódromos 12, en el sistema de producción de vídeos 14, en las instalaciones de distribución de televisión 1, o en otros lugares adecuados, para almacenar videoclips. Los vídeos almacenados pueden ser luego reproducidos en tiempo real, o bien descargados para ser vistos en el equipo 22 de televisión del usuario, en el equipo 20 de ordenador del usuario, o en el equipo 32 de teléfono del usuario. Los videoclips pueden contener vídeos de carreras, comentarios, entrevistas con jockeys, o cualquier otra información adecuada relacionada con las carreras. Si se desea, se pueden proporcionar vídeos almacenados o en tiempo real procedentes de los hipódromos 12 directamente al equipo 22 de televisión del usuario, al equipo 20 de ordenador del usuario, o al equipo 32 de teléfono del usuario, por la red de Internet o por otros caminos de comunicaciones adecuados, sin que intervenga el sistema de producción de vídeos 14. También se pueden proporcionar vídeos canalizando señales de vídeo a través de un equipo situado en otro lugar en el sistema 10. Por ejemplo, los vídeos pueden ser canalizados a través del sistema 24 de procesamiento de las transacciones y gestión de las suscripciones.

El sistema 24 de procesamiento de las transacciones y gestión de las suscripciones puede contener equipo de ordenador 26 y otro equipo para soporte de funciones

del sistema, tales como las de procesado de transacción (por ejemplo, tareas de manipulación relacionadas con apuestas, compra de productos, ajuste de la cantidad de fondos en las cuentas de los usuarios sobre la base de los resultados de las apuestas, pedidos de videoclips, etc.), distribución de datos (por ejemplo, para distribución de datos de las carreras a los usuarios), y gestión de suscriptores (por ejemplo, características relativas a las aperturas de cuenta para un usuario, el cierre de una cuenta, el permitir a un usuario ingresar o retirar fondos de una cuenta, cambiar la dirección del usuario o el número de identificación personal del mismo, etc.). Dentro del sistema 24 de identificación personal del sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones o asociados con el sistema 24, se pueden usar bases de datos para almacenar datos de carreras, datos de apuestas, y otros datos de transacciones, y datos de abonados tales como información sobre los balances de las cuentas corrientes de los usuarios, el historial de las apuestas pasadas, los límites de apuestas individuales, el número de identificación personal, las direcciones de facturación, los números de las tarjetas de crédito, los números de las cuentas bancarias, los números de la seguridad social, etc. Usando tales bases de datos se puede permitir a los usuarios acceder a la información más rápidamente y permitir la administración central del servicio de apuestas.

Si se desea, se pueden proporcionar vídeos de carreras y otros servicios usando servidores y otros equipos situados en el sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones. Por ejemplo, se pueden proporcionar al usuario videoclips según demanda. Se pueden proporcionar al usuario anuncios interactivos. Cuando el usuario seleccione un anuncio deseado, el sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones puede proporcionar información adicional u otros servicios relacionados con los anuncios para el usuario.

Los servicios de pedido de productos pueden prestarse usando el equipo de ordenador en el sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones para manejar pedidos y para asistencia en el ajuste de la cuenta apropiada del usuario, en consecuencia. Los pedidos pueden cumplimentarse usando instalaciones 34 para cumplimentar pedidos de mercancías. Las instalaciones 34 para cumplimentar pedidos de mercancías pueden ser hechas funcionar exclusivamente para proporcionar la cumplimentación de pedidos de mercancías, o bien pueden estar asociadas con pedidos por correo de funcionamiento independiente, o para negocios en la línea. Se pueden usar instalaciones similares para permitir a los usuarios pedir servicios.

Mediante el sistema 28 de recogida y procesado de datos de carreras se pueden proporcionar datos estadísticos de las carreras, tales como las horas de salida para cada carrera, los nombres de los jockeys, los nombres de los caballos participantes, y la información sobre handicaps (por ejemplo, información sobre actuaciones pasadas, tales como el número de carreras ganadas y perdidas durante el último año, etc.) y las condiciones atmosféricas en los diversos hipódromos. Algunos de los datos pueden ser recogidos de los hipódromos 12, y algunos pueden ser proporcionados por fuentes de información de terceras partes, tales como la red de información Axcis Pocket Information Network, Inc. de Santa Clara, California (EE.UU) u

otras fuentes de datos adecuadas.

También se pueden proporcionar datos de carreras desde totalizadores 30. Los totalizadores 30 son los sistemas de ordenador que pueden ser usados para manejar las apuestas hechas en los hipódromos, hechas en los establecimientos de apuestas exteriores, y hechas usando el sistema interactivo de apuestas 10. Los totalizadores 30 generan en tiempo real los puntos de ventaja para las apuestas. Los totalizadores 30 generan esos puntos de ventaja sobre la base de la información sobre apuestas que están siendo hechas (por ejemplo, sobre la base de la información sobre qué apuestas están siendo hechas en carreras corridas en los hipódromos 12). Los totalizadores 30 están disponibles en compañías tales como la "Amtote International, Inc." de Hunt Valley, Maryland (EE.UU.). Los totalizadores 30 pueden estar asociados con hipódromos individuales 12, ó bien con grupos de hipódromos 12. Los totalizadores 30 pueden comunicarse entre sí usando un protocolo de comunicaciones conocido como el protocolo "Intertote Track System Protocol" (ITSP). Éste permite que los totalizadores 30 compartan agrupaciones de apuestas. Los totalizadores 30 pueden proporcionar datos sobre carreras incluyendo información sobre las carreras actuales en el hipódromo 12, el número de carreras asociadas con cada hipódromo, ganador, colocado y tercer clasificado, y presentar los puntos de ventaja concedidos y los totales del grupo para cada caballo u otro caballo participante, y predicciones sobre cómo se vayan a liquidar las apuestas "exacta", "trifecta" y "quinella" y totales del grupo para cada posible combinación de caballos participantes. Los totalizadores 30 pueden también proporcionar en tiempo real los puntos de ventaja actuales, y otros datos de las carreras, para otros tipos de apuestas. Los totalizadores 30 pueden proporcionar el tiempo que queda hasta la hora de salida para cada carrera.

Los totalizadores 30 pueden proporcionar los resultados de las carreras, tales como la lista de orden de llegada para al menos las tres primeras posiciones y los valores de las cantidades que se pagarán, en función de una cantidad de apuestas normal para ganador, colocado y tercer clasificado, para cada caballo participante incluido en la lista de llegada. Los valores de las cantidades que se pagan pueden ser proporcionados para los ganadores de los tipos de apuestas complejas, tales como los de las modalidades de "exacta", "trifecta", "quinella", "pick-n" (escoger-n) (donde n es el número de carreras incluidas por el apostante en la modalidad "pick-n"), y "gemelas" (los ganadores de dos carreras). Los valores de las cantidades que se pagan pueden ir acompañados de una sinopsis de la lista asociada de los que hayan llegado.

Los totalizadores 30 pueden también proporcionar información de programas, del tipo de la que proporcionan típicamente los programas impresos sobre carreras. Tal información de programas puede incluir los primeros puntos de ventaja, los primeros retirados, descripciones de las carreras (incluida la distancia para cada carrera y la superficie sobre la que se corre -hierba, ceniza, pista artificial, etc.), las clasificaciones asignadas (sobre la base de una relación fijada de criterios externos), el valor de la bolsa (cantidad que se paga al caballo ganador), el margen de edades permitido para los caballos participantes, y el número permitido de carreras ganadas y de salidas para cada caballo participante.

Si se desea, algo de la información proporcionada al sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones (tal como la información sobre programas u otros datos adecuados sobre las carreras) puede ser proporcionada mediante el sistema 28 de recogida y procesado de datos de las carreras. Análogamente, parte de la información proporcionada al sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones por el sistema 28 de recogida y procesado de datos de las carreras puede ser proporcionada por los totalizadores 30. Además, los anteriores ejemplos de tipos diferentes adecuados de datos sobre carreras son únicamente ilustrativos. Si se desea, se pueden proporcionar al sistema de procesado de las transacciones y de gestión de las suscripciones cualesquiera datos adecuados relacionados con las carreras.

El sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones proporciona los datos sobre las carreras a los usuarios por el equipo 22 de televisión del usuario, por el equipo 20 de ordenador del usuario y por el equipo 32 de teléfono del usuario, para uso para el seguimiento de los resultados de las carreras y del desarrollo de las apuestas. Si se desea, se pueden proporcionar datos sobre las carreras a los usuarios haciendo uso de vías que no impliquen directamente al sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones. Por ejemplo, se pueden proporcionar datos de las carreras desde el sistema 28 de recogida y procesado de datos de las carreras al equipo 22 de televisión del usuario, al equipo 20 de ordenador del usuario, ó al equipo 32 de teléfono del usuario usando las vías de Internet u otras adecuadas de comunicaciones.

El equipo 32 de teléfono del usuario puede ser un teléfono usual, un teléfono inalámbrico, un teléfono celular, u otro teléfono inalámbrico portátil, o cualquier otro equipo telefónico adecuado. Los usuarios del equipo 22 de televisión del usuario y del equipo 20 de ordenador del usuario pueden ver la información sobre datos de las carreras en un monitor de televisión o en otro adecuado. Los usuarios del equipo 32 de teléfono del usuario pueden escuchar los datos de las carreras usando un sistema de voz interactivo. Los usuarios del equipo 32 de teléfono del usuario pueden basarse en teléfonos celulares con pantallas de presentación. Los usuarios pueden ver los datos de las carreras presentados en tales pantallas de presentación.

Los usuarios que deseen hacer apuestas pueden establecer una cuenta en el sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones. También se puede establecer una cuenta en uno de los totalizadores 30. El usuario y los servicios interactivos de apuestas pueden tener sus propias cuentas bancarias en instituciones financieras 38. Un usuario puede abrir una cuenta electrónicamente usando para ello el equipo 22 de televisión del usuario, el equipo 20 de ordenador del usuario, ó el equipo 32 de teléfono del usuario para interactuar con las funciones de gestión de suscripciones del sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones. Si se desea, se pueden establecer cuentas con el servicio interactivo de apuestas con ayuda de los representantes para servicios del cliente en la instalación de servicios para el cliente 36. La instalación de servicios para el cliente 36 puede estar en el mismo lugar que el sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión

de las suscripciones, puede ser parte del sistema 24, o bien puede estar situada alejada del sistema 24. El acceso a los representantes de servicios para el cliente en la instalación 36 de servicios para el cliente puede efectuarse por teléfono. Si se usa el equipo 32 de teléfono del usuario para obtener acceso al servicio interactivo de apuestas, por ejemplo, se puede usar el equipo 32 de teléfono del usuario para llegar al representante de servicios para el cliente usando la vía de comunicaciones 42. Si se está usando el equipo 22 de televisión del usuario ó el equipo 20 de ordenador del usuario con el servicio, se puede usar un teléfono en el mismo lugar que el del equipo para obtener acceso al representante de servicios para el cliente.

Se puede verificar la identidad del usuario usando la información sobre el número de la seguridad social u otra información de identificación, con la ayuda de la instalación 40 para verificación de abonados. Los servicios de la instalación 40 para verificación de abonados se usan para asegurar que el usuario vive en un área geográfica en la cual sean legales las apuestas, que el usuario tiene la edad legal, y que la información de identificación (por ejemplo, el número de la seguridad social del usuario) se corresponde con el nombre proporcionado por el usuario. Si el usuario está usando un teléfono celular o un dispositivo de cálculo manual, se puede determinar el lugar físico en que está presente el usuario determinando para ello a qué parte general de la red telefónica celular está teniendo acceso el usuario, o bien usando la red celular, o bien un dispositivo de localización basado en el equipo manual, tal como un receptor del sistema de determinación de la posición global (GPS) en el cuerpo del teléfono celular para localizar exactamente el lugar en el que esté el usuario. Esta información de localización puede usarse para verificar que el usuario que esté situado en un área geográfica donde las apuestas sean legales.

En un proceso de inscripción típico, el usuario proporciona información personal al servicio de apuestas interactivo y proporciona fondos con una tarjeta de crédito o fondos procedentes e la cuenta bancaria del usuario. El servicio de apuestas interactivo establece una cuenta para el usuario en el sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones y dirige a uno de los totalizadores 30 para que establezca una nueva cuenta para el usuario en el totalizador. El totalizador recibe también instrucciones de acreditar en la cuenta del usuario para reflejar la cantidad de fondos proporcionados por el usuario. Después de que el usuario haga una apuesta y gane o pierda, el totalizador ajusta la cuenta del totalizador del usuario para reflejar el resultado de la apuesta. El totalizador puede informar periódicamente al servicio de apuestas interactivo del balance ajustado en la cuenta del usuario. Esto puede efectuarse usando cualquier técnica adecuada (por ejemplo, periódicamente, continuamente, a petición, etc.). Por ejemplo, pueden recogerse informes periódicamente (por ejemplo, una vez al día en un informe de resumen final del día) y proporcionarlos al servicio de apuestas interactivo para conciliar los balances de cuenta en el sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones con los balances de la cuenta en los totalizadores 30.

Si el usuario hace una pregunta sobre su balance, la pregunta puede ser trasladada al totalizador apropiado mediante el sistema 24 de procesado de las tran-

sacciones y gestión de las suscripciones. Si se carga al usuario una tasa por abonarse al servicio, el servicio puede cargar la tasa en la cuenta del usuario en el sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones.

Las cuentas en los totalizadores 30 y en el sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones son mantenidas típicamente separadas, debido a que las entidades comerciales que operan los totalizadores 30 y el sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones son independientes. Si se desea, las funciones financieras relacionadas con la apertura y el mantenimiento de las cuentas del usuario, y similares, pueden ser manejadas usando equipo de ordenador en otro lugar, tal como uno de instituciones financieras 38, o desde otro lugar alejado e los totalizadores 30 y del sistema 24. Tales funciones financieras pueden ser también desempeñadas principalmente en un totalizador 30, o principalmente en el sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones, si se desea.

Los usuarios del equipo 22 de televisión del usuario, del equipo 20 de ordenador del usuario y del equipo 32 de teléfono del usuario pueden hacer apuestas proporcionándoles para ello datos sobre apuestas e interactuando de otro modo con el sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones. El servicio de apuestas interactivo puede proporcionar a un usuario del equipo 22 de televisión del usuario, del equipo 20 de ordenador del usuario, o del equipo 32 de teléfono del usuario, que tengan capacidades de presentación en pantalla, información en pantalla que contenga diversos datos sobre carreras. Por ejemplo, se le pueden presentar al usuario pantallas que permitan al usuario ver los puntos de ventaja actuales para caballos que participen en la carrera siguiente en una pista dada.

El servicio puede proporcionar al usuario pantallas interactivas que contengan menús y opciones seleccionables que permitan al usuario especificar el tipo de apuesta en el cual esté interesado el usuario, y la cantidad a apostar deseada. Con una disposición de terminal para acceso a redes, por ejemplo, el usuario puede hacer uso de un mando a distancia o de un teclado inalámbrico para navegar por los diversos menús y opciones seleccionables. Con un ordenador personal, el usuario puede hacer uso de un teclado, de un ratón, de una bola seguidora, de una pantalla táctil, o de otro dispositivo de entrada o de señalar adecuado. Con un teléfono celular con pantalla de presentación, el usuario puede hacer uso de botones en el teléfono. Cuando el usuario haya hecho las apropiadas elecciones para definir una apuesta deseada, el equipo de televisión, el equipo de ordenador del usuario, o el equipo de teléfono del usuario, pueden transmitir datos de apuestas para el apostante al sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones.

Los usuarios con teléfono pueden también interactuar con el servicio usando un sistema de respuesta de voz interactivo situado en el sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones. El sistema de respuesta de voz interactivo puede presentar al usuario opciones de menú en forma de avisos de audio (por ejemplo, "pulse 1 para seleccionar una cantidad de apuesta de 2\$"), etc.). El usuario puede interactuar con el servicio pulsando para ello los correspondientes botones en un teléfono de tonos

por toques. El equipo 32 de teléfono del usuario que esté basado en teléfonos celulares permite al usuario interactuar con el servicio de apuestas de ese modo. El equipo 32 de teléfono del usuario que esté basado en teléfonos celulares con capacidades de mensajería y presentación en pantalla, permite también al usuario interactuar visualmente con el servicio de apuestas interactivo.

El servicio de apuestas de televisión o el canal de televisión para apostar que proporcione el sistema 14 de producción de vídeos puede frecuentemente contener programación que trate sobre un hipódromo particular. La programación puede también tratar sobre una carrera o una o más carreras particulares en ese hipódromo. Se pueden considerar los nombres de diversos caballos en relación con las consideraciones relativas al hipódromo y a la carrera. Esta información de apuestas puede ser proporcionada a la aplicación para apostar, o a otra aplicación adecuada, en el equipo 22 de televisión del usuario, en el equipo 20 de ordenador del usuario, y en el equipo 32 de teléfono del usuario, en tiempo real o con anticipación, de modo que se puedan proporcionar al usuario notificaciones o promociones que estimulen al usuario para que se abone al canal de televisión de apuestas y al servicio de apuestas interactivo y que estimulen al usuario para hacer apuestas. Si se conoce de antemano la información sobre el contenido de la programación en el canal de televisión de apuestas en un instante particular en el tiempo, con suficiente anticipación, esa información puede ser proporcionada en forma de datos de programación de apuestas.

Los datos de programas de apuestas pueden ser proporcionados de antemano a la aplicación de apuestas o a otra aplicación adecuada. Se puede usar una fuente de datos para distribuir los datos de programas de apuestas a la aplicación. Si se desea, la fuente de datos que se use para proporcionar los datos de programas de apuestas al usuario puede ser también usada para distribuir datos de guías de programa al usuario, para uso en una guía de programas de televisión interactiva.

En la Fig. 1 se ha representado una fuente de datos 43 de guía de programas ilustrativa. La fuente 43 de datos de guía de programas puede ser usada para proporcionar al equipo del usuario datos de programas del canal de televisión de apuestas y datos de programa para otros canales de televisión. En una aplicación de guía de programas de televisión interactiva se pueden usar los datos de programa para presentar información de listados de programas para el usuario en diversos formatos de presentación. Por ejemplo, el usuario puede dirigir la guía de programas para presentar títulos de programa en un formato de cuadrícula organizado por horas y por canal. También se pueden presentar los títulos de los programas en listas organizadas por horas o por canal.

La guía de programas puede presentar listados de programas en el equipo 22 de televisión del usuario, en el equipo 20 de ordenador del usuario, ó en un teléfono celular con una pantalla de presentación. La guía de programas puede permitir al usuario establecer recordatorios para programas de interés, establecer programas y canales favoritos, y establecer controles primarios basados en información sobre clasificaciones. La guía de programas puede también permitir al usuario ordenar programas de pago por visión, ver anuncios interactivos, pedir productos, y rea-

lizar otras funciones adecuadas. Los datos para la guía de programas que pueden ser proporcionados por la fuente 43 de datos para la guía de programas pueden incluir datos tales como títulos de programas, horas de emisión programadas, canales, clasificaciones de contenido (G, TVY, PG, etc.), clasificaciones por estrellas (es decir, clasificaciones basadas en opiniones dadas en las revistas), información sobre precios para programas de pago por visión, descripciones de programas, información sobre actores, tiempos de duración, directores, clasificaciones por categorías o por géneros, etc. Estos datos pueden contener información (por ejemplo, información genérica o información de títulos o descripción, o bien información adicional especial) que indique si cierta programación de televisión está relacionada con las carreras de caballos, con las apuestas, con carreras, con deportes, con temas de caballos, etc.

La información para apuestas relativa a los hipódromos, a las carreras y a los caballos que se analiza en el sistema de producción de vídeos 14 puede ser proporcionada desde el sistema de producción de vídeos 14 o desde otra de tales instalaciones, directamente al equipo 22 de televisión del usuario, al equipo 20 de ordenador del usuario, ó al equipo 32 de teléfono del usuario. Tal información sobre apuestas puede ser también proporcionada desde el sistema de producción de vídeos 14 a la fuente de datos 43 para guía de programas.

La información para apuestas relativa a los hipódromos, a las carreras y a los caballos que se consideran en el canal de televisión de apuestas y demás información sobre la programación en el canal de televisión de apuestas, puede ser proporcionada, por ejemplo, a la guía de programas para uso en la presentación de un horario de la programación que es té previsto que aparezca en el canal de televisión de apuestas. En las guías de programas basada en cliente-servidor, los datos para la guía de programas que son proporcionados por la fuente 43 de datos para la guías de programas pueden ser almacenados en los procesadores del servidor (por ejemplo, en servidores situados en las instalaciones de distribución de televisión 18 a las que puede obtenerse acceso mediante el equipo 22 de televisión del usuario ó el equipo 20 de ordenador del usuario, ó a servidores a los que se pueda obtener acceso mediante el equipo de ordenador 20 ó el equipo 32 de teléfono del usuario a través de Internet o de otros caminos de comunicación adecuados). En las guías de programas de base local, se puede mantener una base de datos para guías de programas en el equipo del usuario (por ejemplo, en la memoria en un terminal de acceso a redes que sea parte del equipo 22 de televisión del usuario).

Con independencia de dónde sean mantenidos los datos para guías de programas procedentes de la fuente de datos 43 para guías de programas, se pueden usar los datos para guías de programas tanto por la aplicación de guías de programas como por la aplicación interactiva de apuestas. La aplicación interactiva de apuestas puede hacer uso de la información de programación sobre apuestas que es proporcionada como parte de los datos para guías de programas, para determinar cuándo ciertos canales de televisión están emitiendo contenidos que pudieran atraer a los aficionados a las carreras de caballos. La aplicación interactiva de apuestas, u otra aplicación adecuada, puede analizar los datos para guías de programas para de-

terminar, por ejemplo, si cierta programación de televisión está relacionada con caballos. Está relacionada con carreras, relacionada con deportes, o relacionada con apuestas.

La información sobre si un programa está relacionado con deportes se puede recoger, por ejemplo, de la información por categorías o géneros que sea usada por la guía de programas para identificar ciertos programas como programas "de deportes". La información sobre si un programa está relacionado con caballos puede determinarse a partir de una búsqueda de título o de descripción (por ejemplo, buscando la palabra "caballo"), o bien puede estar basada en una lista de programas conocidos relacionados con caballos (por ejemplo, el "National Velvet") que es suministrada a la información para apuestas. La información sobre si un programa está relacionado con las carreras o relacionado con las apuestas puede estar basada, de un modo similar, en una coincidencia de la palabra clave con el título o la descripción, o bien puede estar basada en una coincidencia entre el título del programa y una lista de programas conocidos de estos tipos. Las listas de títulos pueden ser proporcionadas a la aplicación de apuestas desde la fuente de datos 43 para la guía de programas, desde el sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones, o desde otro equipo adecuado, tal como uno o más servidores u otro equipo de ordenador. Si se desea, se puede proporcionar información tal como de género, de títulos y de descripción, usando fuentes de datos que operen independientemente de cualquier fuente de datos para guía de programas. Estos ejemplos son únicamente ilustrativos. La naturaleza de la programación de televisión que sea proporcionada al usuario (por ejemplo, en el equipo 22 de televisión del usuario) puede ser determinada usando cualquier enfoque adecuado.

Los componentes del sistema 10 pueden ser interconectados usando varios caminos de comunicación 44. Los caminos de comunicación 44 pueden incluir caminos por satélite, caminos por cable coaxial, caminos por fibra óptica, caminos por pares trenzados, otros enlaces basados en hilos o cables, caminos inalámbricos a través del espacio libre, o cualesquiera otros caminos adecuados o combinaciones de tales caminos. Las comunicaciones por los caminos 44 pueden implicar transmisiones analógicas, transmisiones digitales, transmisiones inalámbricas, transmisiones por microondas, transmisiones por radiofrecuencia, transmisiones ópticas, transmisiones por audio, o cualquier otro tipo adecuado de transmisiones o combinación de tales transmisiones. Las comunicaciones pueden implicar transmisiones por Internet, transmisiones por redes privadas, transmisiones basadas en paquetes, transmisiones por canales de televisión, transmisiones en el intervalo de supresión vertical de un canal de televisión o en una banda lateral de televisión, transmisiones MPEG, etc. Las comunicaciones pueden implicar paginadores inalámbricos u otras transmisiones de mensajes. Los caminos de comunicaciones 44 pueden incluir cables conectados a módems para cables, líneas de abonados digitales, líneas de red digital de servicios integrados (ISDN), o cualesquiera otros caminos adecuados. A continuación se describen ejemplos de caminos de comunicaciones adecuados. Estos ejemplos son, sin embargo, únicamente ilustrativos. Si se desea, se puede usar cualquiera de las disposiciones de caminos de

comunicaciones descritas en lo que antecede, u otras disposiciones adecuadas.

Los caminos de comunicaciones que llevan vídeo, y en particular vídeo analógica no comprimida o vídeo digital ligeramente comprimida o de toda la pantalla, hacen uso en general de más anchura e banda que la que emplean los caminos de comunicaciones que llevan solamente datos o que llevan vídeo digital de pantalla parcial. Por ejemplo, si se desea transmitir emisiones simultáneas por radio y televisión de alta calidad de carreras desde hipódromos 12 al sistema de producción de vídeos 14, se pueden transmitir vídeos analógicos o digitales desde los hipódromos 12 al sistema 14 de producción de vídeos por el camino 44a, usando enlaces por satélite. El vídeo puede ser transmitido desde el estudio 16 al sistema de producción de vídeos 14 por el camino 44b usando un enlace por satélite, o bien un enlace terrestre de alta velocidad, tal como un camino de fibra óptica. El estudio 16 puede también estar situado en el mismo lugar que el sistema de producción de vídeos 14, evitándose con ello la necesidad de un camino de transmisión de largo recorrido. Los vídeos pueden ser transmitidos desde el sistema de producción de vídeos 14 al equipo 20 de ordenador del usuario por el camino 44c usando un enlace por módem (usando, por ejemplo, una línea de abonado digital, un enlace de red telefónica, un enlace inalámbrico, etc.). El enlace por módem se puede efectuar por una red privada.

Un usuario con un módem por cable puede conectar un ordenador personal u otro equipo 20 de ordenador del usuario a un extremo de cabeza del sistema de cable asociado, usando el camino 44d. (El extremo de cabeza de tal disposición sería una de las instalaciones de distribución de televisión 18 representadas en la Fig. 1). El usuario puede entonces recibir vídeos desde el extremo de cabeza a través del módem por cable. Se pueden proporcionar vídeos al extremo de cabeza por el camino 44e usando un enlace por red, enlaces por fibra óptica, enlaces por cable, enlaces por microondas, enlaces por satélite, etc. Un usuario con un terminal para acceso a redes (representado en la Fig. 1 como parte del equipo 22 de televisión del usuario), o un dispositivo similar, puede también recibir vídeos desde un extremo de cabeza del sistema de cable usando un módem por cable u otro de tales dispositivos de comunicaciones por el camino 44f. Además, un usuario con el equipo 22 de televisión del usuario puede recibir vídeos por Internet o por una red privada, usando un módem basado en el teléfono, u otro de tales dispositivos de comunicaciones, usando el camino 44g. En un sistema con un procesado distribuido, se pueden proporcionar servicios interactivos de apuestas usando una instalaciones de distribución de televisión 18 que incluya equipo que suplemente o sustituya a por lo menos algo del equipo en el sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones.

Si se desea, el equipo 22 de televisión del usuario ó el equipo 20 de ordenador del usuario pueden recibir vídeos analógicos o digitales desde una instalaciones de distribución de televisión asociada, por los caminos de comunicaciones normalmente usados para distribuir programación de televisión (por ejemplo, los caminos 44f y 44d). Por ejemplo, pueden recibirse vídeos como parte de un canal de televisión de apuestas. Si se proporcionan los vídeos como señales digitales (por ejemplo, señales MPEG), se pueden llevar

10 ó más vídeos digitales por un solo canal analógico (o bien se puede llevar un vídeo digital por una décima parte de la anchura de banda de un canal analógico). Si los vídeos no son vídeos de toda la pantalla, se pueden proporcionar simultáneamente todavía más vídeos, sin pérdida de calidad de la imagen.

Se pueden proporcionar vídeos sobre carreras al equipo 32 de teléfono del usuario por un enlace de Internet por teléfono, parcialmente inalámbrico, o por otro enlace telefónico usando el camino 44n.

Si se desea, los vídeos sobre carreras pueden ir acompañados de datos de carreras a lo largo de cualquiera de esos caminos. Además, se pueden proporcionar vídeos sobre carreras canalizándolos directamente desde los hipódromos 12 al equipo 22 de televisión del usuario, al equipo 20 de ordenador del usuario (por ejemplo, por la red de Internet o por una red privada, etc.) o al equipo 32 de teléfono del usuario. También se pueden proporcionar vídeos sobre carreras canalizándolos a través del sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones. Si un teléfono celular o un dispositivo de ordenador portátil tiene suficientes capacidades de presentación en pantalla para soportar imágenes en movimiento, pueden presentarse vídeos de carreras. Tales vídeos pueden proporcionarse usando cualquier camino adecuado, tal como un camino directo desde los hipódromos 12, un camino a través del sistema de producción de vídeos 14, u otro equipo de procesado de vídeos adecuado, a través de un centro de actividad tal como el sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones, etc. Se pueden proporcionar vídeos sobre carreras en tiempo real, o bien se pueden registrar para su posterior distribución. Los vídeos que no sean proporcionados en tiempo real pueden ser descargados por el equipo 22 de televisión del usuario, por el equipo 20 de ordenador del usuario, por un teléfono celular, o por otro equipo de usuario adecuado, con régimen de datos más bajo que el que en otro caso se requeriría, y pueden ser descargados como fondo, si se desea. Tales vídeos pueden ser también proporcionados al usuario en con regímenes de vídeo en tiempo real para visión directa por el usuario.

Los datos sobre carreras y demás información relacionada con el servicio interactivo de apuestas pueden ser proporcionados a los usuarios por caminos conectados al sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones. Por ejemplo, se pueden proporcionar datos sobre carreras y otros datos para el servicio al equipo 20 de ordenador del usuario por el camino 44h, usando un enlace por módem. El camino 44h puede ser un camino de red privada o un camino por Internet. El camino 44h puede usar líneas telefónicas, líneas de abonado digital, líneas de ISDN, caminos de datos inalámbricos, o cualquier otro tipo adecuado de enlaces de comunicaciones. El equipo 22 de televisión del usuario puede recibir datos del servicio de apuestas por el camino de comunicaciones 44i, el cual puede ser una línea telefónica, una línea de abonado digital, una línea de ISDN, u otro tipo adecuado de camino de comunicaciones y que pueda hacer uso de un camino de red privada o de un camino por Internet, etc.

Los datos para el servicio de apuestas pueden ser proporcionados a los usuarios de la aplicación interactiva de apuestas a través del camino de comunicaciones 44j y de los caminos 44f y 44d. El camino de

comunicaciones 44j puede ser proporcionado por una red privada, usando la red telefónica pública, usando enlaces por satélite, o cualquier otro tipo adecuado de enlaces. Los datos procedentes de los caminos tales como el camino 44j pueden ser canalizados a caminos tales como los caminos 44f y 44d directamente, mediante las instalaciones de distribución de televisión asociadas 18, ó bien pueden ser puestos en almacenamiento intermedio en instalaciones de distribución de televisión 18, si se desea. Los caminos 44f y 44d pueden incluir cable coaxial y el uso de los caminos 44f y 44d puede implicar el uso de módems por cable, o similares. Si los datos son proporcionados por el camino 44j y por el camino 44f ó el camino 44d usando un protocolo Internet, se puede usar un "fisgoneo" (barrido no autorizado) de la red, o un software similar que corra en el equipo 22 de televisión del usuario ó en el equipo 20 de ordenador del usuario, para obtener acceso a los datos. Tal software puede estar integrado en la aplicación interactiva de apuestas, o bien puede ser usado por separado. También se puede usar el software para ver vídeos y puede usarse en otras plataformas (por ejemplo, en teléfonos celulares avanzados), si se desea.

Los caminos de comunicación 44k que se usan para conectar otros varios componentes del sistema no llevan típicamente señales de vídeo de gran anchura de banda. En consecuencia, los caminos 44k pueden ser caminos similares a los telefónicos que son parte de la red de Internet o de una red privada. Tales caminos, y otros varios caminos 44, pueden ser conexiones dedicadas para seguridad, fiabilidad, y economía.

El equipo 32 de teléfono del usuario puede recibir información del servicio de apuestas a través del camino 44m. Si el equipo 32 de teléfono del usuario es un teléfono normal (no celular), tal información puede estar en forma de avisos de audio ("pulse 1 para hacer una apuesta") y datos de audio de carreras ("los puntos de ventaja de ganador actuales para el caballo 2 están en 5 a 1"). El sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones puede contener equipo de respuesta de voz interactivo que proporcione tal información al usuario y que responda a señales de tonos por toque del usuario, cuando el usuario responda a avisos pulsando botones en el teléfono del usuario.

Si el equipo de teléfono del usuario es un teléfono celular, los datos sobre las carreras y otra información para el servicio de apuestas interactivo pueden ser proporcionados al usuario haciendo uso para ello de una conexión inalámbrica celular como parte del camino 44m. A los usuarios con teléfonos celulares se les pueden hacer llegar avisos de audio usando un sistema de respuesta de voz interactivo situado en el sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones, al cual pueden responder los usuarios pulsando para ello botones del teléfono celular para generar señales de tonos por toques.

Los datos sobre carreras y otra información para el servicio de apuestas interactivo pueden ser proporcionados a teléfonos celulares en forma de mensajes alfanuméricos. Tales mensajes pueden ser transmitidos al usuario haciendo uso de formatos de paginación u otros formatos de mensajería alfanuméricos, o cualquier otro esquema de comunicación de datos adecuado. Si se desea, se pueden proporcionar datos a los teléfonos celulares por el canal de voz y descodificarlo mediante el teléfono celular usando los circuitos

del módem u otros circuitos adecuados. También se pueden proporcionar los datos usando cualquier otro camino celular o inalámbrico. Con independencia del modo en el que se proporcionen los datos sobre carreras y demás información para el servicio de apuestas interactivo al teléfono celular, tal información puede ser proporcionada al usuario presentándola para ello en la pantalla de presentación del teléfono celular, o bien presentándola en forma audible a través del altavoz del teléfono celular.

Los datos sobre las carreras y demás información del servicio de apuestas interactivo para los usuarios pueden ser proporcionados en una o más corrientes continuas de datos, pueden ser proporcionados periódicamente (por ejemplo, una vez cada hora o una vez al día), o bien pueden ser proporcionados usando una disposición de cliente-servidor, en la cual se solicitan los datos por el procesador de un cliente (por ejemplo por el equipo 22 de televisión del usuario, por el equipo 20 de ordenador del usuario, por el equipo 32 de teléfono del usuario, o por cualquier otro de tales equipos), desde un servidor (por ejemplo, un servidor materializado usando el equipo de ordenador 26 en el sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones, o equipo de ordenador en otra localización adecuada). También se pueden proporcionar vídeos usando cualquiera de estas técnicas.

Se puede usar un camino de comunicaciones de retorno entre el usuario y el servicio de apuestas interactivo para permitir al usuario hacer apuestas e interactuar de otro modo con el servicio de apuestas interactivo. Por ejemplo, un usuario con un teléfono normal o con un teléfono celular puede interactuar con el servicio, pulsando para ello teclas de tonos por toques en el teléfono, en respuesta a avisos de audio proporcionados por un sistema de respuesta de voz interactivo en el sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones. Si se desea, los usuarios pueden llamar a los representantes del servicio del cliente en la instalación de servicios del cliente 36 y hacer apuestas con ayuda manual. El usuario de un teléfono celular puede interactuar con el servicio de apuestas seleccionando para ello opciones de menú e interactuando de otro modo con la información presentada en el teléfono celular. Cuando se efectúa una selección, se puede usar el software incorporado en el teléfono para ayudar al usuario a transmitir los datos apropiados (por ejemplo, los datos de apuestas) al servicio de apuestas. Tales datos pueden ser transmitidos usando cualquier técnica adecuada. Por ejemplo, los datos pueden ser transmitidos usando un enlace de datos inalámbrico que esté separado de los canales de voz celulares. También pueden ser transmitidos los datos por el canal de voz (por ejemplo, usando un módem incorporado en el teléfono celular, generando automáticamente señales de tonos por toques que puedan ser reconocidos por el sistema de respuesta de voz interactivo en el sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones, o bien usando cualquier otra disposición adecuada). Estas soluciones pueden usarse incluso aunque el usuario reciba datos sobre carreras y otra información para el servicio usando una plataforma que no sea una plataforma basada en el teléfono.

Los usuarios con el equipo 22 de televisión del usuario pueden interactuar con el servicio enviando para ello datos (por ejemplo, datos de apuestas) al sistema 24 de procesado de las transacciones y ges-

tión de las suscripciones usando el camino 44i, o bien usando los caminos 44f y 44j. Los usuarios con el equipo 20 de ordenador del usuario pueden enviar datos (por ejemplo, datos sobre apuestas) al sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones a través del camino 44h o de los caminos 44d y 44j. Los usuarios de cualquier equipo de usuario pueden enviar datos para el servicio a otros lugares que no sean el sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones. Por ejemplo, el usuario puede proporcionar información directamente a la instalación de servicios para el cliente 36, etc.

Si lo desea, el usuario puede enviar datos al servicio en el sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones usando caminos diferentes a los usados para recibir los datos del sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones. Por ejemplo, se pueden recibir datos sobre carreras en el equipo 22 de televisión del usuario a través de los caminos 44j y 44f, mientras que pueden ser enviados datos por el usuario desde el equipo 22 de televisión del usuario al sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones usando el camino 44i, etc. Además, los caminos usados para recibir cierta información de vídeo pueden ser diferentes a los usados para recibir datos sobre carreras. Por ejemplo, el equipo 22 de televisión del usuario puede recibir vídeos sobre carreras usando el camino 44f, pero puede recibir datos sobre carreras usando el camino 44i. Estos ejemplos son tan solo ilustrativos. Se puede usar cualquier combinación adecuada de caminos para distribuir datos sobre carreras y otra información para el servicio de apuestas interactivo, se puede usar cualquier combinación adecuada de caminos para recibir vídeos, y se puede usar cualquier combinación adecuada de caminos para enviar datos al servicio de apuestas.

El sistema de producción de vídeos 14 puede proporcionar información de horario de programas, incluyendo información sobre apuestas relativa a hipódromos específicos, a carreras, y a caballos a ser considerados en el canal de televisión de apuestas, a la fuente 43 de datos de guía de programas por el camino 44p, el cual puede ser, por ejemplo, un enlace por módem de teléfono, un enlace por Internet, un enlace inalámbrico, o cualquier otro camino adecuado. Los datos de horario de programas, incluyendo los datos de horario para el canal de televisión de apuestas y otros datos de la fuente 43 de datos de guía de programas pueden ser proporcionados a las instalaciones de distribución de televisión 18 a través del camino 44q, y pueden ser proporcionados al sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones a través del camino 44r. Puesto que hay típicamente muchas instalaciones de distribución de televisión 18, puede ser deseable usar un sistema orientado para emisiones, tal como un sistema de distribución de datos por satélite, para distribuir los datos de la guía de programas desde la fuente 43 a las instalaciones de distribución de televisión 18. Con tal sistema, los datos pueden ser distribuidos a múltiples instalaciones de distribución de televisión 18 en paralelo. Los caminos tales como el camino 44q pueden implicar distribuciones por satélite, o bien pueden hacer uso de otros enlaces, tales como enlaces por módem, etc. El camino 44r puede ser, por ejemplo, un enlace por módem, un enlace por Internet, o cualquier otro camino adecuado.

La información de horario de guía de programas y la información de horario de apuestas, que es proporcionada a las instalaciones de distribución de televisión 18, puede ser distribuida al equipo 22 de televisión del usuario por el camino 44f (por ejemplo, con la señal de vídeo para el canal de televisión de apuestas). La información puede ser distribuida al equipo 20 de ordenador del usuario por el camino 44d. Tal información puede ser distribuida al equipo 22 de televisión del usuario y al equipo 20 de ordenador del usuario directamente desde la fuente 43 de datos de guía de programas, o desde el sistema de producción de vídeos 14, ó desde cualquier otra fuente adecuada, o bien puede ser distribuida al equipo 22 de televisión del usuario y al equipo 20 de ordenador del usuario a través de otros componentes del sistema 10. La información de guía de programas y la información de horario de apuestas puede ser distribuida al equipo 32 de teléfono del usuario directamente, o bien a través del sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones, o desde otros componentes intermedios adecuados en el sistema 10.

Si la información sobre los hipódromos, las carreras y los caballos que esté siendo considerada en el canal de televisión de apuestas no está suficientemente anticipada para que sea proporcionada en forma de datos de horario de apuestas, tal información puede sin embargo ser proporcionada al equipo 22 de televisión del usuario, al equipo 20 de ordenador del usuario, y al equipo 32 de teléfono del usuario, en tiempo real. Esta información puede ser distribuida desde el sistema de producción de vídeos 14 ó desde otro lugar adecuado, en tiempo real, usando los caminos 44g, 44c, 44e y 44f, 44e y 44d, y 44n. Esta información puede ser también distribuida al equipo 32 de teléfono del usuario en tiempo real a través de componentes intermedios, tales como un sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones.

El sistema 10 puede recoger información sobre las actividades del usuario. Por ejemplo, se puede usar el equipo del usuario para recoger información sobre qué programas de televisión ve el usuario. También se puede recoger información sobre cómo establece el usuario la aplicación de apuestas, la guía de programas, y otras aplicaciones. Por ejemplo, el sistema puede recoger información sobre qué canales establece el usuario como favoritos en la guía de programas. El sistema puede también recoger información sobre los cuales el usuario establezca recordatorios. Estas acciones, y otras de tales acciones por parte del usuario indican un interés en ciertos tipos de programación, y pueden ser usadas para diseñar notificaciones relacionadas con las apuestas y promociones para el usuario.

Si el usuario interactúa con otras aplicaciones, tal como una aplicación de vídeo sobre demanda, una aplicación de compras para la casa, etc., puede recogerse información relativa a las actividades del usuario con respecto a esas otras aplicaciones.

La información sobre las acciones del usuario que es recogida por el equipo del usuario puede ser mantenida en una base de datos local, o bien puede ser transmitida a un lugar a distancia. Por ejemplo, el terminal para acceso a redes del usuario, u otro equipo 22 de televisión del usuario, puede recoger información sobre qué canales haya sintonizado el usuario y los tiempos de duración de la sintonización de esos canales. Esa información puede ser almacenada en la

memoria del terminal para acceso a redes, o bien puede ser transmitida a un servidor (por ejemplo, a un servidor en una e las instalaciones de distribución de televisión 18 ó a otro servidor u ordenador adecuado).

Si la información sobre los intereses del usuario se almacena localmente, la aplicación de apuestas interactiva o cualquier otra aplicación adecuada puede tener acceso a esa información almacenada localmente, cuando presente notificaciones u otras promociones al usuario. Si la información sobre los intereses del usuario está almacenada a distancia (por ejemplo, en un servidor), una aplicación de apuestas de cliente-servidor, u otra aplicación adecuada, puede tener acceso a esa información cuando determine qué notificación y qué promociones ha de presentar al usuario.

Si se desea, el usuario puede interactuar con el servicio de apuestas usando más de una plataforma. Por ejemplo, el usuario puede hacer una apuesta usando un teléfono celular mientras el usuario está conduciendo hacia su domicilio. Cuando el usuario llegue a su casa, el usuario puede determinar el resultado de la apuesta viendo un vídeo de la carrera en el equipo de televisión del usuario. Más tarde, durante el día, el usuario puede verificar el balance de la cuenta del usuario usando un ordenador personal. Este es simplemente un ejemplo ilustrativo. Las diversas plataformas de apuestas pueden ser usadas en cualquier combinación adecuada.

Aunque se ha descrito el sistema 10 en el contexto de un sistema que soporta múltiples plataformas de apuestas, el sistema 10 puede soportar un menor número de plata formas si se desea. Por ejemplo, se pueden ejecutar aspectos del invento usando n sistema 10 que solamente soporte apuestas por teléfono celular o apuestas usando dispositivos de ordenador manuales. Si se desea, se puede configurar el sistema 10 de modo que no soporte apuestas por ordenador personal, apuestas por teléfonos normales, ni apuestas por medio del equipo de televisión del usuario. El sistema puede soportar teléfonos celulares y/o dispositivos de cálculo manuales, tales como dispositivos de ayuda personal digitales, ordenadores del tamaño de la palma de la mano, etc., en combinación con cualquier otra plataforma adecuada.

La aplicación de apuestas interactiva puede ser ejecutada usando software de aplicación que corra principalmente en un terminal para acceso a redes o en otra de tales plataformas locales, o bien usando un servidor a distancia u otro ordenador al que se tenga acceso desde una plataforma local. Las disposiciones en las cuales se ejecuten los servicios de apuestas interactivos usando software en ordenadores a distancia, a los que se obtiene acceso sobre demanda desde las plataformas locales, pueden designarse como disposiciones de cliente-servidor. Tales disposiciones de cliente-servidor pueden usarse para permitir procesos del cliente en terminales para acceso a redes, para acceder a procesos de servidor que corran en servidores situados en los extremos de cabeza del sistema de cable o en otras instalaciones de distribución de televisión 18 (Fig. 1). Con independencia del tipo de arquitectura del sistema o plataforma que se use, el software que soporta las características aquí descritas del servicio de apuestas interactivo puede designarse como una aplicación de apuestas interactiva.

El material promocional puede ser presentado al usuario mediante la aplicación de apuestas interactiva, una aplicación de guía de programas interactiva,

o cualquier otra aplicación adecuada. Estas características pueden ser proporcionadas mediante una aplicación autónoma, o bien pueden ser proporcionadas mediante un código que esté incorporado en un sistema operante o en otro software. Para mayor claridad, las características promocionales se describen aquí como siendo proporcionadas principalmente por la aplicación de apuestas interactiva. Esto, sin embargo, es únicamente ilustrativo.

Además, los tipos de pantallas de presentación que pueden ser presentadas al usuario se han ilustrado en el contexto de pantallas de presentación proporcionadas por una aplicación de apuestas interactiva ejecutada usando el equipo 22 de televisión del usuario. Tales pantallas de presentación ilustrativas pueden ser presentadas, por ejemplo, en un televisor conectado a un terminal para acceso a redes. Aunque se han ilustrado en este contexto, las pantallas de presentación pueden ser materializadas usando equipo 20 de ordenador del usuario ó equipo 32 de teléfono del usuario, si se desea. En tales disposiciones, la programación de televisión que es presentada por el equipo 20 de ordenador del usuario ó por el equipo 32 de teléfono del usuario puede ser proporcionada desde cualquier fuente adecuada, incluyendo las instalaciones de distribución de televisión 18, el sistema de producción de vídeos 14, el sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones, etc. Por ejemplo, el equipo 20 de ordenador del usuario puede tener una tarjeta de sintonización de televisión que permita que sea presentada la programación de televisión en un monitor, o bien puede presentar vídeos en corriente para un canal de televisión en el monitor, usando circuitos gráficos o de procesado de vídeos.

La aplicación de apuestas puede presentar al usuario notificaciones o promociones relacionadas con las apuestas, mientras el usuario esté viendo televisión. Como se ha ilustrado en la pantalla de presentación 46 ilustrativa, de la Fig. 2, por ejemplo, la aplicación de apuestas puede presentar un mensaje 48 de aparición súbita, como una superposición encima del vídeo 50 para el programa de televisión actual que esté viendo el usuario. El canal de televisión de apuestas puede ser un servicio prestado mediante el pago de una prima, al cual pueda abonarse el usuario. Se pueden usar mensajes tales como el mensaje 48, para sugerir que el usuario pulse una tecla en el mando a distancia para pedir de modo interactivo el canal de televisión de apuestas.

Pueden ser presentados mensajes tales como el mensaje 48 cuando la aplicación de apuestas determine que el usuario no está actualmente abonado al canal de televisión de apuestas. La información sobre a qué canales de televisión está abonado el usuario puede ser proporcionada a la aplicación de apuestas por el proveedor de servicios del usuario (por ejemplo, el operador de la instalaciones de distribución de televisión 18 que esté asociado con el equipo 22 de televisión del usuario). Esta información puede ser también almacenada en la memoria en el equipo 22 de televisión del usuario ó en otro equipo del usuario (por ejemplo, como parte de una base de datos de guía de programas).

Si se desea, el mensaje 48 puede ser presentado siempre que el contenido del vídeo 50 se refiera a carreras. Esto garantiza que hay una probabilidad de que el usuario esté interesado en el servicio del canal de televisión de apuestas que es promovido mediante

el mensaje 48. La aplicación de apuestas puede determinar cuándo el contenido del canal de televisión actual esté relacionado con las carreras, analizando para ello el título del programa, su género, y la información de la descripción en los datos de guía de programas que son proporcionados a la aplicación de apuestas, o bien usando cualquier otra técnica adecuada. Los datos de guía de programas pueden ser mantenidos, por ejemplo, en una base de datos almacenada en la memoria en el terminal para acceso a redes del usuario, y puede obtenerse acceso al mismo mediante la aplicación de apuestas siempre que el usuario esté viendo televisión. La información sobre el estado actual del sintonizador (que indica el canal al cual esté sintonizado el usuario) y la información sobre la hora actual pueden ser obtenidas desde el terminal para acceso a redes.

Si el usuario no responde al mensaje 48 dentro de un límite de tiempo predeterminado (por ejemplo, unos pocos segundos), la aplicación de apuestas puede retirar el mensaje 48 de la pantalla 46. Sin embargo, si el usuario pulsa la tecla apropiada (por ejemplo, la tecla *) mientras está siendo presentado el mensaje 48, el usuario puede tener como pantalla de presentación una pantalla tal como la pantalla 52 de la Fig. 2, que incluye un menú 54 que proporciona al usuario una oportunidad de seguir de forma interactiva el canal de televisión de apuestas. El menú 54, u otra de tales opciones, pueden permitir al usuario pedir servicios además del canal de televisión de apuestas. Si se desea, el menú 54 puede contener un número de teléfono al que el usuario puede llamar para realizar el pedido, en vez de completar el pedido usando el mando a distancia para interactuar con opciones en la pantalla.

Después de que haya sido procesado el pedido del usuario, el proveedor de servicios del usuario (por ejemplo, el operador del sistema por cable) puede activar el servicio del canal de televisión de apuestas para el usuario. El proceso de activación puede ser automatizado usando equipo de ordenador en el extremo de cabeza del cable, u otra instalación de distribución de televisión para procesar el pedido. El usuario puede entonces sintonizar el canal de televisión de apuestas y verlo.

La aplicación de apuestas puede también favorecer el servicio de apuestas interactivo. Como se ha ilustrado en la Fig. 3, por ejemplo, la aplicación de apuestas puede presentar un mensaje tal como el mensaje 56 en el vídeo 58, para el programa de televisión actual que esté siendo visto por el usuario. En el ejemplo de la Fig. 3, el programa de televisión actual se refiere a carreras de caballos. La aplicación de apuestas puede esperar hasta que tal programación sea presentada antes de presentar mensajes promocionales, tales como el mensaje 56. La aplicación de apuestas puede determinar que está siendo presentada la programación relacionada con las carreras, examinando para ello los datos de horario de programas.

El mensaje 56 estimula al usuario a pulsar una tecla del mando a distancia si el usuario está interesado en abonarse al servicio de apuestas interactivo. Si el usuario pulsa la tecla apropiada, la aplicación de apuestas interactiva puede presentar una pantalla de abono, tal como la pantalla 60 que proporciona al usuario la oportunidad de abonarse al servicio de apuestas interactivo. La pantalla 60 puede contener información 62 sobre un número de teléfono al que el

usuario puede llamar para activar el servicio de apuestas interactivo. Al usuario se le pueden también presentar regiones tales como la región 64, en las cuales entre la información de inscripción. Se puede situar una región destacada 66 encima de una región de entrada de datos o de una opción seleccionable usando las teclas de las flechas de mando a distancia. Un usuario puede seleccionar una opción deseada pulsando para ello una tecla de "OK" ("vale") del mando a distancia. Una opción ilustrativa es la opción de más 68. Si el usuario selecciona la opción de más 68, la aplicación de apuestas puede proporcionar al usuario pantallas adicionales para completar el proceso de inscripción en la pantalla.

Las pantallas tales como las pantallas 58 y 60 son únicamente ilustrativas. La aplicación de apuestas interactiva puede usar cualesquiera mensajes proporcionales adecuados para interesar al usuario en abonarse al servicio de apuestas interactivo cuando se determine que el usuario está viendo un programa relacionado con las carreras y puede usar cualesquiera regiones de entrada de datos en la pantalla, y opciones seleccionables, para soportar la inscripción en la pantalla, si se desea.

Como se ha ilustrado en la Fig. 4, un mensaje promocional, tal como el mensaje promocional 70, puede ser presentado sobre el programa de televisión actual 72 cuando se determine que el usuario está viendo una carrera cubierta por la televisión. El mensaje 70 puede ser retirado de la pantalla si el usuario no responde en unos pocos segundos. Si el usuario pulsa la tecla apropiada del mando a distancia cuando se haya presentado el mensaje 70, la aplicación de apuestas puede presentar un menú de apuestas interactivo, tal como el menú 74. El menú 74 puede ser presentado como una superposición encima del vídeo para el canal de televisión actual (por ejemplo, el ABC), o bien se puede cambiar de canal, al canal de televisión de apuestas, y presentarse el menú 74 como una superposición encima del canal de televisión de apuestas.

El menú 74 puede proporcionar al usuario una oportunidad de crear una apuesta para que sea sometida al sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones (Fig. 1). Por ejemplo, el menú 74 y los menús subsiguientes enlazados por el menú 74 pueden contener opciones que proporcionen al usuario una oportunidad de especificar un hipódromo, una carrera, un tipo de apuesta, uno o más caballos, y la cantidad que se apuesta para un apostador. Se puede proporcionar una opción que permita al usuario someter la apuesta al sistema 24 de procesado de las transacciones y gestión de las suscripciones.

Si estaban siendo considerados un hipódromo y una carrera particulares en el programa de televisión 72 cuando se presentaba el mensaje 70, pulsando la tecla * se puede dirigir a la aplicación de apuestas para que suministre menús al usuario, en los cuales esa información esté ya "rellenada". Por ejemplo, en vez de proporcionar al usuario una opción para seleccionar un hipódromo deseada, se puede preseleccionar el hipódromo para que coincida con el hipódromo que está siendo considerado en el programa 72. Análogamente, la información sobre la carrera que esté siendo considerada en el programa puede ser preseleccionada cuando se invoque la aplicación de apuestas interactiva.

La información sobre qué hipódromo y que carrera están siendo considerados durante un programa de

televisión particular puede ser suministrada a la aplicación de apuestas interactiva con anticipación a la hora de emisión programada para el programa (por ejemplo, como parte de los datos de guía de programas para ese programa, o bien en asociación con los datos de guía de programas para ese programa). La información sobre apuestas de este tipo puede ser también proporcionada a la aplicación de apuestas en tiempo real (por ejemplo, desde una fuente tal como el hipódromo en el cual esté siendo corrida la carrera, desde una base de datos de una tercera parte, desde la base de datos de guía de programas, desde el sistema 24 de procesamiento de las transacciones y gestión de las suscripciones, o desde cualquier otra fuente adecuada).

El usuario puede estar viendo el canal de televisión de apuestas cuando sea presentada una promoción. Esto se ha ilustrado en la Fig. 5. Cuando un acontecimiento de una carrera que vaya a ser promovida esté siendo considerado en el canal de televisión de apuestas, puede ser presentado un mensaje tal como el mensaje 76 como una superposición encima de la programación 78 del canal de televisión de apuestas. El mensaje 76 puede sugerir al usuario que el usuario pulse una tecla del mando a distancia para hacer una apuesta sobre la carrera que actualmente esté siendo considerada. Si el usuario no responde al mensaje 76 (por ejemplo, en unos pocos segundos), el mensaje 76 puede ser retirado de la presentación.

Si el usuario pulsa la tecla apropiada mientras esté siendo presentado el mensaje 76, la aplicación de apuestas puede presentar una región de apuestas interactiva, tal como la región 80, como una superposición encima del canal de televisión de apuestas 78. La parte superior 82 de la región 80 puede ser usada para proporcionar al usuario una clara identificación de la pista, la carrera y el caballo sobre el que esté haciendo la apuesta. En la parte inferior de la región 80 pueden presentarse opciones seleccionables, tales como las opciones 84, 86, 88 y 90. Las opciones 84, 86 y 88 permiten al usuario hacer apuestas sobre ganador, colocado (segundo) y tercero relativas al caballo identificado. Se pueden usar las teclas de flechas hacia la izquierda y hacia la derecha en el mando a distancia o en otro dispositivo de entrada del usuario adecuado, para seleccionar un tipo de apuesta deseado (por ejemplo, de ganador, de colocado o de tercer clasificado). El usuario puede cambiar la cantidad del tipo de apuesta seleccionado usando las flechas dirigidas hacia arriba y hacia abajo en el mando a distancia u otro dispositivo de entrada. Después de que el usuario se sienta cómodo con sus ajustes, puede pulsar el usuario una tecla de "OK" en el mando a distancia, para hacer la apuesta. La apuesta puede ser confirmada al usuario en la pantalla de presentación. Se pueden hacer apuestas adicionales, si se desea. La región 80 puede ser retirada después de que el usuario haya hecho la apuesta, o bien pulsando una tecla designada en el mando a distancia.

Como se ha ilustrado en la Fig. 5, la región 80 puede también incluir una opción 90 -etiquetada como "FULL" ("COMPLETA") en este ejemplo- que permite al usuario llamar a una internas de apuestas de pantalla completa. Esto puede ser deseable si el usuario desea hacer apuestas complicadas que sean de difícil presentación en una pequeña superposición, o si el usuario quiere usar las potentes capacidades de información de la interfaz de pantalla completa. Cuando

el usuario seleccione la opción 90 de menú "FULL", la aplicación de apuestas puede hacer uso de la información de apuestas emitida que sea suministrada por el sistema de producción de vídeos 14 (Fig. 1) u otra fuente adecuada, para preseleccionar el hipódromo, la carrera y el caballo que actualmente estén siendo considerados. Esto permite que la aplicación de apuestas derive ciertos menús, que de otro modo serían proporcionados para permitir al usuario seleccionar la pista, la carrera, etc., para la apuesta.

Las opciones presentadas en la región 80 pueden estar basadas en los datos incluidos en la información de apuestas emitida (por ejemplo, la información de apuestas proporcionada por el sistema de producción de vídeos 14). Por ejemplo, si el protagonista de la emisión es un hipódromo (en vez de un caballo), el sistema puede presentar primero una superposición que permita al usuario seleccionar una carrera, y presentar después superposiciones adicionales para permitir al usuario seleccionar uno o más caballos y un tipo y cantidad de apuesta.

La región 80 puede incluir otras elecciones que puedan ser de interés para el usuario. En éstas se pueden incluir algunas, o todas, de las siguientes elecciones (como también otras):

1. Información sobre handicaps – esta elección puede proporcionar datos de handicaps que se refieran a, por ejemplo, un caballo que protagonice una emisión relacionada con las apuestas. Los datos pueden ser presentados como una superposición, o bien a través de la interfaz completa mediante derivación de menús.

2. Ayuda – esta elección puede proporcionar acceso a ayuda sensible al contexto, ya sea como una superposición, o bien a través de la interfaz completa, usando derivación del menú.

3. Control del registro – esta elección puede usarse para configurar el sistema del usuario para registrar, por ejemplo, una carrera que esté siendo considerada en la emisión relacionada con las apuestas.

4. Horario - esta elección puede usarse para obtener un horario de las emisiones que vayan a tener lugar, incluyendo las de carreras, a ser lanzadas al aire por el canal de emisiones relacionadas con las apuestas. Esta opción puede también configurarse para proporcionar un horario de las carreras que vayan a tener lugar, ya sean emitidas, o no.

5. Cuenta - esta elección proporciona al usuario acceso a opciones de gestión de la cuenta, incluyendo la capacidad de revisar los balances actuales y de transferir fondos a/desde una cuenta de apuestas.

Algunos usuarios pueden encontrar que la región 80 es una alternativa conveniente a una interfaz de apuestas completa para muchas funciones. Así, puede ser deseable proporcionar a los usuarios acceso a ciertas opciones de apuestas en forma de una de tales regiones, incluso en ausencia de la llamada a la información de apuestas emitida. La región puede ser reclamada, por ejemplo, pulsando una tecla dedicada en el mando a distancia o en otro dispositivo de entrada del usuario. También puede ser deseable agrupar juntas ciertas opciones de superposición del menú, para facilidad de uso. Por ejemplo, podrían proporcionarse diferentes superposiciones para 1) opciones de apuestas, 2) opciones de información (por ejemplo, datos de handicaps, ayuda, etc.), y 3) opciones de gestión de la cuenta. Si se desea, se puede presentar la región

80 como una región de pantalla completa, en vez de cómo una superposición.

Otra forma en que pueden ser estimulados los usuarios para que usen la aplicación de apuestas interactiva se ha ilustrado en la Fig. 6. Cuando el usuario está viendo un canal de televisión 92 (incluso, si se desea, un canal de televisión que esté lanzando al aire una programación que en ese momento no esté relacionada con las carreras, la aplicación de apuestas puede presentar un mensaje tal como el mensaje 94. El mensaje 94 puede informar al usuario de que el usuario ganó anteriormente una apuesta hecha sobre un caballo particular. El mensaje 94 puede también informar al usuario de que el mismo caballo va a correr de nuevo en unos pocos minutos, y que el usuario puede hacer una apuesta sobre el caballo, pulsando para ello una tecla apropiada del mando a distancia. Si el usuario no responde en unos pocos segundos, se puede retirar el mensaje 94.

Si el usuario pulsa la tecla apropiada del mando a distancia mientras está siendo presentado el mensaje 94, la aplicación de apuestas puede presentar una región de superposición de pantalla parcial, tal como la región 96, u otro menú adecuado de opciones que permita al usuario apostar en forma interactiva sobre el caballo dado. Las regiones tales como la región 96 pueden ser presentadas como presentaciones de pantalla completa o como superposiciones. Las superposiciones pueden ser presentadas encima del canal de televisión original que esté siendo presentado cuando el usuario pulse la tecla apropiada del mando a distancia, o la aplicación de apuestas puede sintonizar automáticamente el terminal de acceso a redes u otro equipo al canal de televisión de apuestas 98, como se ha ilustrado en la Fig. 6.

Algunas de las opciones de apuestas en la región 96 pueden ser preseleccionadas para ayudar al usuario a hacer la apuesta deseada sobre el caballo mencionado en el mensaje 94. Por ejemplo, se pueden preseleccionar el hipódromo en el cual esté corriendo el caballo y la carrera en la cual esté corriendo el caballo. Esto permite a la aplicación de apuestas derivar la opción de menú de selección de pistas y la opción de menú de selección de carreras, que de otro modo serían proporcionadas. La aplicación de apuestas puede recoger la información sobre las pasadas apuestas del usuario a medida que vayan siendo procesadas las apuestas, y puede almacenar localmente esa información. Más tarde, cuando la aplicación de apuestas perciba que el usuario está viendo televisión, la aplicación de apuestas puede presentar mensajes tales como el mensaje 94, que estén basados en los intereses del usuario en las apuestas y en sus apuestas pasadas.

Si se desea, la información que sea recogida sobre las actividades de apuestas del usuario puede ser almacenada a distancia (por ejemplo, en un servidor en la instalación de distribución de televisión asociada con el equipo del usuario o en un sistema 24 de procesamiento de las transacciones y gestión de las suscripciones de la Fig. 1). La aplicación de apuestas puede tener acceso a tal información a distancia cuando presente mensajes al usuario, de modo que los mensajes pueden ser dirigidos con un objetivo. También se pueden generar mensajes en un lugar a distancia y ser distribuidos al equipo del usuario para su presentación.

Estas soluciones para determinar los intereses sobre apuestas del usuario, recogiendo para ello información, son únicamente ilustrativas. Si se desea, se

puede usar cualquier otra solución adecuada para determinar los intereses del usuario sobre las apuestas.

La aplicación de apuestas puede presentar a los usuarios anuncios publicitarios, como se ha ilustrado en la Fig. 7. Por ejemplo, la aplicación de apuestas puede presentar un mensaje tal como el mensaje 100 como una superposición encima del vídeo para el canal de televisión actual 102. El mensaje 100 puede ser presentado cuando se determine que la programación actual en el canal 102 está relacionada con las carreras, los deportes, o con temas de caballos, o que el propio canal 102 está relacionado con las carreras, los deportes, o con temas de caballos. Cuando el usuario responda al mensaje 100 (por ejemplo, pulsando para ello una tecla apropiada del mando a distancia), la aplicación de apuestas puede presentar un anuncio publicitario tal como el anuncio publicitario 104.

La publicidad 104 puede ser presentada como una superposición encima del canal de televisión actual 106 o de otro canal adecuado (por ejemplo, el canal de televisión de apuestas). Si se desea, el anuncio publicitario 104 puede ocupar la pantalla de presentación en su totalidad. El anuncio publicitario 104 puede contener texto 108, gráficos 110, y vídeos 112. El contenido de la publicidad 104 puede ser suministrado a la aplicación de apuestas usando cualquier técnica adecuada. Por ejemplo, el contenido puede ser distribuido a la aplicación de apuestas con datos de la guía de programas, con datos de carreras, o por separado. Los vídeos pueden ser distribuidos con anticipación y almacenados localmente, para su reproducción cuando se presente la publicidad 104. También pueden ser distribuidos los vídeos a la aplicación de apuestas, y ser presentados en tiempo real.

La publicidad tal como la publicidad 104 puede usarse para promocionar cualesquiera productos y servicios adecuados. Por ejemplo, se puede usar la publicidad 104 para promocionar productos o servicios relacionados con carreras de caballos o con apuestas. Entre los productos que pueden ser anunciados se incluyen artículos de recuerdo de carreras (jarras, sombreros, camisas-T, programas de carreras, etc.), libros sobre carreras, cintas de vídeo relacionadas con carreras, etc. Entre los servicios que pueden ser anunciados se incluyen los canales de televisión, los servicios de apuestas interactivos, los servicios de información (por ejemplo, los servicios de información relacionados con los deportes), programación de vídeos sobre demanda relacionada con carreras de caballos o similares, etc.

Si se desea, la publicidad tal como la publicidad 104 puede ser interactiva. El usuario puede pulsar botones del mando a distancia para seleccionar ciertos productos para pedirlos. Los pedidos pueden ser manejados mediante el sistema 24 de procesamiento de las transacciones y gestión de las suscripciones (Fig. 1) y las instalaciones 34 para cumplimentación de pedidos de mercancías (Fig. 1).

Como se ha ilustrado en la Fig. 8, la aplicación de apuestas puede presentar material promocional (por ejemplo, mensajes, publicidad, notificaciones, o cualquier otra información promocional adecuada) en forma de promociones de texto que se presenta desfilando. Las promociones que se presentan desfilando, tal como la promoción 114, pueden ser presentadas como una superposición encima del canal de televisión actual 116. El contenido de la promoción 114 puede estar relacionado con la naturaleza del canal de tele-

visión actual (por ejemplo, el contenido puede estar en relación con los caballos, o con las carreras, o con las apuestas, o bien puede estar en relación con el canal de televisión de apuestas, etc.), o bien puede estar relacionado con el contenido de la programación actual que esté viendo el usuario (por ejemplo, relacionada con caballos, o con carreras, o con apuestas, etc.).

En la Fig. 9 se han representado los pasos ilustrativos que están implicados en la promoción del canal de televisión de apuestas o de las apuestas interactivas o similares. En el paso 116, las interacciones del usuario con el equipo del usuario pueden ser vigiladas para determinar los intereses del usuario. Por ejemplo, se pueden vigilar las actividades de visión de televisión por el usuario para determinar si el usuario está interesado en carreras, en apuestas, en caballos, etc. Se pueden vigilar los canales que sintonice el usuario y los programas que vea el usuario. Mediante el análisis de los datos del horario de programas, se puede determinar la información sobre el tipo de contenido de un canal de televisión particular y el tipo de programación que esté siendo vista por el usuario en cualquier momento dado. Los datos de horario de programas pueden ser almacenados localmente en el equipo del usuario, y tener acceso a los mismos periódicamente mediante la aplicación de apuestas.

La información sobre qué canales sintonice el usuario y el espacio de tiempo durante el que un usuario vea un canal particular pueden determinarse mediante la aplicación de apuestas a partir del estado del terminal de acceso a redes, o de otro equipo del usuario. También se puede recoger información sobre qué ajustes establece el usuario en relación con la guía de programas, la aplicación de apuestas, u otras aplicaciones. Por ejemplo, si el usuario ajusta un canal relacionado con deportes como un canal favorito en la guía de programas, de ello puede deducirse que el usuario está interesado en los deportes. La información sobre este tipo de ajustes puede ser pasada directamente desde la guía de programas a la aplicación de apuestas, o bien puede ser almacenada por la guía de programas y ser recuperada subsiguientemente por la aplicación de apuestas.

También se pueden usar los ajustes en la aplicación de apuestas para determinar los intereses del usuario. Por ejemplo, si el usuario ha establecido un hipódromo favorito, en el cual apostar, esta información puede ser usada para promover apuestas en ese hipódromo, a medida que éstos vayan estando disponibles. Entre otras actividades del usuario que pueden ser vigilados en el paso 116 se incluyen la de qué apuestas hace el usuario y los resultados de esas apuestas. Por ejemplo, se puede recoger información sobre a qué caballos apuesta con más frecuencia el usuario. También se puede recoger información sobre las apuestas que el usuario haya ganado y sobre las que haya perdido. La aplicación de apuestas, u otra aplicación adecuada, puede realizar las funciones de vigilancia y recogida de la información del paso 116.

En el paso 118, la aplicación de apuestas u otra aplicación pueden presentar al usuario notificaciones, recuerdos, anuncios, promociones, y otros materiales de ese tipo. Estos materiales pueden ser presentados como una superposición encima de un programa de televisión que esté siendo visto en ese momento por el usuario, o bien encima de otro programa de televisión

adecuado. Cualquiera de estos materiales puede ser presentado también por sí mismo como una pantalla completa o como una pantalla parcial, sin ser presentado encima de un programa de televisión. El audio reproducido por el equipo del usuario puede ser enmudecido cuando se presenten los materiales, o bien se puede sustituir el audio por música o por un mensaje promocional. El audio puede ser también el sonido para el canal de televisión actual o para otro canal de televisión adecuado.

Los materiales que se presenten en el paso 118 pueden favorecer las apuestas, el canal de televisión de apuestas, el servicio de apuestas interactivo, o cualquier otro sujeto adecuado. Si se desea, se puede designar como objetivo el contenido presentado sobre la base de la información recogida en el paso 116. Por ejemplo, el material presentado puede ser una notificación que se presente solamente cuando se determine que el contenido del programa de televisión actual esté relacionado con un tema que conduzca a apuestas sobre carreras de caballos. Si el programa de televisión actual se refiere a carreras (por ejemplo), los materiales que sean presentados pueden ser un mensaje de notificación que promocioe la disponibilidad de una aplicación interactiva de apuestas en carreras de caballos.

Los materiales presentados pueden proporcionar al usuario una oportunidad de abonarse a un canal de televisión tal como el canal de televisión de apuestas. Por ejemplo, se puede dar al usuario una oportunidad interactiva para que se abone al canal, pulsando para ello teclas en el mando a distancia.

Los materiales pueden ser anuncios publicitarios interactivos. Cuando el usuario seleccione una opción en la pantalla, o responda de otro modo a un anuncio publicitario interactivo, se puede dar al usuario una oportunidad de comprar un producto o servicio.

Se puede proporcionar al usuario un recordatorio en el paso 118, que esté basado en la información recogida en el paso 116 sobre el caballo favorito del usuario, u otras preferencias sobre apuestas. Por ejemplo, la aplicación de apuestas puede presentar un recordatorio que informe al usuario de que un caballo particular * está a punto de correr en una carrera. Si el usuario responde al recordatorio, la aplicación de apuestas puede dar al usuario la oportunidad de hacer una apuesta sobre ese caballo. La aplicación de apuestas puede presentar al usuario un menú de apuestas u opciones, en que hayan sido preseleccionados el hipódromo, la carrera, y el caballo. Por ejemplo, si el usuario está viendo programación de televisión (por ejemplo, programación de televisión en el canal de televisión de apuestas) en la cual se esté tratando sobre un hipódromo, una carrera, y un caballo o similar, y el usuario responde a una promoción o a un aviso (por ejemplo, una notificación en la pantalla de que hay disponible una oportunidad para apostar), se puede proporcionar a la aplicación de apuestas una información sobre apuestas relativa a la oportunidad de apuesta específica que esté siendo considerada. La aplicación de apuestas puede hacer uso de esa información para derivar al menos algunas de las opciones de selección de hipódromo, carrera, y caballo, que en otro caso habrían sido proporcionadas al usuario, y puede hacer uso de la información para proporcionar al usuario opciones y menús en los que se hayan hecho ya al menos algunas de las selecciones de hipódromo, de carrera, y de caballo.

Lo expuesto en lo que antecede es únicamente ilustrativo de los principios de este invento, y quienes

sean expertos en la técnica podrán efectuar diversas modificaciones sin rebasar el alcance del invento.

5

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

REIVINDICACIONES

1. Un método para promover una oportunidad para que un usuario del equipo de usuario 20, 22, 32, apueste de forma interactiva en carreras con una aplicación de apuestas interactiva ejercitada usando el equipo del usuario, que comprende:

presentar programación de televisión en el equipo del usuario;

presentar automáticamente una notificación como una superposición encima de la programación de televisión, que informe al usuario de una oportunidad de apuesta interactiva sin que el usuario solicite la notificación;

proporcionar al usuario una oportunidad de responder a la notificación pulsando para ello una tecla del mando a distancia en un mando a distancia; y

proporcionar automáticamente al usuario una oportunidad de efectuar electrónicamente una apuesta con la aplicación de apuestas interactiva, en respuesta a haber pulsado la tecla del mando a distancia.

2. El método definido en la reivindicación 1, en el que la presentación de la programación de televisión comprende presentar un canal de televisión que contenga programación que no esté relacionada con las apuestas.

3. El método definido en la reivindicación 1, en el que la presentación de la programación de televisión comprende presentar un canal de televisión de apuestas.

4. El método definido en la reivindicación 1, en el que la notificación es presentada automáticamente en respuesta a la determinación por parte de la aplicación de apuestas de que la programación de televisión está relacionada con las apuestas.

5. El método definido en la reivindicación 1, en el que la notificación es presentada automáticamente en respuesta a la determinación por parte de la aplicación de apuestas de que la programación de televisión está relacionada con temas de caballos.

6. El método definido en la reivindicación 1, en el que la notificación es presentada automáticamente en respuesta a la determinación por parte de la aplicación de apuestas de que la programación de televisión está relacionada con los deportes.

7. El método definido en la reivindicación 1, en el que el proporcionar automáticamente al usuario una oportunidad de efectuar electrónicamente la apuesta con la aplicación de apuestas interactiva, comprende proporcionar al usuario opciones de apuestas interactivas en las cuales haya sido preseleccionado al menos un hipódromo (12).

8. El método definido en la reivindicación 1, en el que el proporcionar automáticamente al usuario una oportunidad de efectuar electrónicamente la apuesta con la aplicación de apuestas interactiva comprende además proporcionar al usuario opciones de apuestas interactivas en las cuales hayan sido preseleccionados al menos el hipódromo y la carrera.

9. El método definido en la reivindicación 1, en el que el proporcionar automáticamente al usuario una oportunidad de efectuar electrónicamente la apuesta con la aplicación de apuestas interactiva, comprende además proporcionar al usuario opciones de apuestas interactivas en las cuales hayan sido preseleccionados al menos el hipódromo, la carrera y el caballo.

10. El método definido en la reivindicación 1, en el que:

la notificación incluye información sobre un hipódromo y una carrera dados, que estén actualmente siendo considerados en la programación de televisión; y

el proporcionar automáticamente al usuario una oportunidad de efectuar electrónicamente la apuesta con la aplicación de apuestas interactiva, comprende proporcionar al usuario opciones de apuestas interactivas en las cuales hayan sido preseleccionados al menos el hipódromo y la carrera.

11. El método definido en la reivindicación 1, en el que la notificación incluye un aviso en el que se pide al usuario que pulse una tecla dada del mando a distancia para que le sea presentada una oportunidad de abonarse a un servicio de apuestas interactivo.

12. El método definido en la reivindicación 1, en el que la notificación incluye un aviso en el que se pide al usuario que pulse una tecla dada del mando a distancia para que le sea presentada una oportunidad de abonarse a un canal de televisión de apuestas.

13. El método definido en la reivindicación 1, en el que:

la notificación incluye un aviso en el que se pide al usuario que pulse una tecla dada del mando a distancia para que le sea presentada una oportunidad de abonarse a un servicio de apuestas interactivo; y

la aplicación de apuestas presenta en la pantalla opciones de inscripción para el usuario, cuando el usuario pulse la tecla dada del mando a distancia.

14. El método definido en la reivindicación 1, en el que:

la notificación incluye un aviso en el que se pide al usuario que pulse una tecla dada del mando a distancia para que le sea presentada una oportunidad de abonarse a un servicio de apuestas interactivo; y

la aplicación de apuestas presenta en la pantalla opciones de inscripción para el usuario cuando el usuario pulse la tecla dada del mando a distancia, en que el usuario puede seleccionar una cantidad de apuesta deseada con las opciones de apuestas, usando las teclas con las flechas del mando a distancia.

15. El método definido en la reivindicación 1, que comprende además vigilar las actividades del usuario con el equipo del usuario.

16. El método definido en la reivindicación 1, que comprende además vigilar las actividades del usuario con el equipo del usuario, para determinar qué programas de televisión ve el usuario.

17. El método definido en la reivindicación 1, que comprende además vigilar las actividades del usuario con el equipo del usuario para determinar qué programas de televisión ve el usuario, en que el contenido de la notificación depende de qué programas de televisión vea el usuario.

18. El método definido en la reivindicación 1, en el que el contenido de la notificación depende del contenido de la programación de televisión que está siendo presentada.

19. El método definido en la reivindicación 1, que comprende además vigilar las actividades del usuario con el equipo del usuario, para determinar qué preferencias son establecidas por el usuario, en que el contenido de la notificación depende de qué preferencias sean establecidas.

20. El método definido en la reivindicación 1, que comprende además vigilar las actividades del usuario para determinar qué tipo de apuestas ha hecho el usuario con la aplicación de apuestas interactiva.

21. El método definido en la reivindicación 1, que comprende además vigilar las actividades del usuario para determinar qué tipos de apuestas ha hecho el usuario con la aplicación de apuestas interactiva, en que el contenido de la notificación depende de qué tipos de apuestas haya hecho el usuario.

22. El método definido en la reivindicación 1, en el que la presentación de la programación de televisión en el equipo del usuario comprende presentar la programación de televisión en un televisor usando un terminal para acceso a redes.

23. El método definido en la reivindicación 1, que comprende además:

vigilar las actividades del usuario en el equipo del usuario,

en que el contenido del material promocional que se presente depende de las actividades del usuario.

24. El método definido en la reivindicación 23, que comprende además presentar el material promocional relacionado con las apuestas como una superposición de pantalla parcial, encima de la programación de televisión.

25. El método definido en la reivindicación 23, que comprende además vigilar las actividades del usuario para determinar qué programas de televisión ve el usuario.

26. El método definido en la reivindicación 23, que comprende además vigilar las actividades del usuario para determinar qué programas de televisión ve el usuario, en que la información sobre qué programas estén siendo vistos es recogida usando información de la base de datos de la guía de programas que se distribuye al equipo del usuario desde una fuente de datos (43) de guía de programas.

27. El método definido en la reivindicación 23, en el que la presentación de la programación de televisión en el equipo (20) del usuario comprende presentar la programación de televisión en un monitor usando un ordenador.

28. El método definido en la reivindicación 23, en el que la presentación de la programación de televisión en el equipo del usuario (32) comprende presentar la programación de televisión en la pantalla de presentación de un teléfono celular.

29. El método definido en la reivindicación 23, en el que la vigilancia de las actividades del usuario comprende recoger información sobre qué ajustes en la guía de programas establezca el usuario.

30. El método definido en la reivindicación 23, en el que la vigilancia de las actividades del usuario comprende recoger información sobre qué ajustes de la aplicación de apuestas interactiva establezca el usuario.

31. El método definido en la reivindicación 23, en el que la vigilancia de las actividades del usuario comprende recoger información sobre qué canal de televisión esté viendo actualmente el usuario.

32. El método definido en la reivindicación 23, que comprende además presentar el material promocional relacionado con las apuestas en forma de presentación que va desfilando.

33. El método definido en la reivindicación 23, que comprende además recoger información sobre las apuestas pasadas del usuario.

34. El método definido en la reivindicación 23, que comprende además recoger información sobre qué apuestas haya ganado el usuario.

35. El método definido en la reivindicación 23,

que comprende además recoger información sobre qué apuestas haya ganado el usuario, en que el contenido de la información promocional relacionada con las apuestas está en relación con las apuestas que haya ganado el usuario.

36. El método definido en la reivindicación 23, en el que los materiales promocionales relacionados con las apuestas comprenden un vídeo que contiene anuncios publicitarios.

37. El método definido en la reivindicación 23, en el que los materiales promocionales relacionados con las apuestas son materiales interactivos que proporcionan al usuario una oportunidad de abonarse a un canal de televisión de apuestas.

38. El método definido en la reivindicación 23, en el que los materiales promocionales relacionados con las apuestas son materiales interactivos que proporcionan al usuario una oportunidad de abonarse a un servicio de apuestas interactivo.

39. El método definido en la reivindicación 1, que comprende además:

recibir en tiempo real información de apuestas en el equipo del usuario (20, 22, 32), que es indicativa de un estudio relacionado con una carrera de caballos particular en la programación de televisión; y

presentar al usuario en la pantalla opciones de apuestas interactivas que permitan al usuario efectuar una apuesta, en que al usuario se le presentan opciones de apuestas en las cuales al menos la carrera haya sido preseleccionada automáticamente sobre la base de la información de apuestas en tiempo real que sea recibida en el equipo del usuario.

40. El método definido en la reivindicación 39, que comprende además:

proporcionar el canal de televisión de apuestas al equipo del usuario desde un sistema de producción de vídeos (14); y

proporcionar la información de apuestas en tiempo real al equipo del usuario desde el sistema de producción de vídeos.

41. Un sistema para promocionar una oportunidad para que un usuario apueste en forma interactiva en carreras, que comprende equipo de televisión del usuario configurado para:

proporcionar una presentación de la programación de televisión en el equipo del usuario;

proporcionar automáticamente una presentación de una notificación en el equipo del usuario, como una superposición encima de la programación de televisión que informe al usuario de una oportunidad de efectuar apuestas interactivas, sin que el usuario solicite la notificación;

proporcionar al usuario una oportunidad de responder a la notificación pulsando para ello una tecla del mando a distancia en un dispositivo de mando a distancia; y

proporcionar automáticamente al usuario una oportunidad de efectuar electrónicamente una apuesta con una aplicación de apuestas interactiva en respuesta a haber pulsado la tecla del mando a distancia.

42. El sistema definido en la reivindicación 41, en el que el equipo de televisión del usuario está además configurado para proporcionar una presentación de un canal de televisión que contiene programación que no está relacionada con las apuestas.

43. El sistema definido en la reivindicación 41, en el que el equipo de televisión del usuario está además configurado para proporcionar una presentación de un

canal de televisión de apuestas.

44. El sistema definido en la reivindicación 41, en el que el contenido de la notificación depende del contenido de la programación de televisión que esté siendo presentada.

45. El sistema definido en la reivindicación 41, en el que el equipo del usuario está además configurado para proporcionar una presentación de la programación de televisión, en que el proporcionar una presentación de la programación de televisión comprende presentar programación de televisión en un televisor, usando un terminal para acceso a redes.

46. El sistema definido en la reivindicación 41, en el que el equipo del usuario está además configurado para proporcionar la presentación de material promocional como una superposición de pantalla parcial, encima de la programación de televisión.

47. El sistema definido en la reivindicación 41, en el que el equipo del usuario está además configurado para proporcionar una presentación de la programación de televisión, en que el proporcionar una presentación de la programación de televisión comprende presentar la programación de televisión en un monitor, usando un ordenador.

48. El sistema definido en la reivindicación 41, en el que el equipo del usuario está además configurado para proporcionar una presentación de la programación de televisión, en que el proporcionar una presentación de la programación de televisión comprende presentar la programación de presentación en la presentación de un teléfono celular.

49. El sistema definido en la reivindicación 41, en el que el equipo de televisión del usuario está además configurado para proporcionar automáticamente una presentación de una notificación en respuesta a una determinación por parte de la aplicación de apuestas de que la programación de televisión está relacionada con las apuestas.

50. El sistema definido en la reivindicación 41, en el que el equipo de televisión del usuario está además configurado para proporcionar automáticamente una presentación de una notificación en respuesta a una determinación por parte de la aplicación de apuestas de que la programación de televisión está relacionada con temas de caballos.

51. El sistema definido en la reivindicación 41, en el que el equipo de televisión del usuario está además configurado para proporcionar automáticamente una presentación de una notificación en respuesta a una determinación por parte de la aplicación de apuestas de que la programación de televisión está relacionada con los deportes.

52. El sistema definido en la reivindicación 41, en el que el equipo del usuario está además configurado para proporcionar automáticamente al usuario opciones de apuestas interactivas en las cuales al menos el hipódromo haya sido preseleccionado.

53. El sistema definido en la reivindicación 41, en el que el equipo del usuario está además configurado para proporcionar automáticamente al usuario opciones de apuestas interactivas en las cuales al menos el hipódromo y la carrera hayan sido preseleccionados.

54. El sistema definido en la reivindicación 41, en el que el equipo del usuario está además configurado para proporcionar automáticamente al usuario opciones de apuestas interactivas en las cuales al menos el hipódromo, la carrera, y el caballo, hayan sido preseleccionados.

55. El sistema definido en la reivindicación 41, en el que:

la presentación de una notificación incluye información sobre un hipódromo y una carrera dados que estén siendo actualmente considerados en la programación de televisión; y

el equipo del usuario está además configurado para proporcionar automáticamente al usuario opciones de apuestas interactivas en las cuales al menos el hipódromo y la carrera hayan sido preseleccionados.

56. El sistema definido en la reivindicación 41, en el que el equipo del usuario está además configurado para proporcionar una presentación de un aviso en el que se pide al usuario que pulse una tecla dada del mando a distancia para que le sea presentada una oportunidad de abonarse a un servicio de apuestas interactivo.

57. El sistema definido en la reivindicación 41, en el que el equipo del usuario está además configurado para proporcionar una presentación de una notificación que incluye un aviso en el que se pide al usuario que pulse una tecla dada para que le sea presentada una oportunidad de abonarse a un canal de televisión de apuestas.

58. El sistema definido en la reivindicación 41, en el que el equipo del usuario está además configurado para:

proporcionar una presentación de una notificación que incluye un aviso en el que se pide al usuario que pulse una tecla dada del mando a distancia para que le sea presentada una oportunidad para abonarse a un servicio de apuestas interactivo; y

proporcionar una presentación de opciones para el usuario de inscripción en la pantalla cuando el usuario pulse la tecla dada del mando a distancia.

59. El sistema definido en la reivindicación 41, en el que el equipo del usuario está además configurado para:

proporcionar una presentación de una notificación que incluye un aviso en el que se pide al usuario que pulse una tecla dada del mando a distancia para que le sea presentada una oportunidad de abonarse a un servicio de apuestas interactivo; y

proporcionar al usuario una presentación de opciones de inscripción en la pantalla cuando el usuario pulse la tecla dada del mando a distancia, en que el usuario puede seleccionar una cantidad de apuesta deseada con las opciones de apuesta usando las teclas de flechas del mando a distancia.

60. El sistema definido en la reivindicación 41, en el que el equipo de usuario está además configurado para presentar el material promocional relacionado con las apuestas, en forma de una presentación que va desfilando.

61. El sistema definido en la reivindicación 41, en el que el material promocional relacionado con las apuestas comprende un vídeo que contiene anuncios publicitarios.

62. El sistema definido en la reivindicación 41, en el que el material promocional relacionado con las apuestas es material interactivo que proporciona al usuario la oportunidad de abonarse a un canal de televisión de apuestas.

63. El sistema definido en la reivindicación 41, en el que el material promocional relacionado con las apuestas es material interactivo que proporciona al usuario una oportunidad de abonarse a un servicio de apuestas interactivo.

64. El sistema definido en la reivindicación 41, en el que el equipo del usuario está además configurado para vigilar las actividades del usuario en el equipo del usuario.

65. El sistema definido en la reivindicación 41, en el que el equipo del usuario está además configurado para:

vigilar las actividades del usuario en el equipo del usuario; y

proporcionar una presentación de una notificación, en que el contenido de la notificación que es presentado depende de las actividades del usuario.

66. El sistema definido en la reivindicación 64, en el que el equipo del usuario está además configurado para vigilar las actividades del usuario para determinar qué programas de televisión ve el usuario.

67. El sistema definido en la reivindicación 64, en el que el equipo del usuario está además configurado para recoger información sobre qué programas está viendo el usuario usando la información de la base de datos de la guía de programas que es distribuida al equipo del usuario desde una fuente de datos de guía de programas.

68. El sistema definido en la reivindicación 64, en el que el equipo del usuario está además configurado para:

vigilar las actividades del usuario para determinar qué programas de televisión ve el usuario; y

proporcionar una presentación de una notificación que incluye una presentación de contenido que depende de qué programas de televisión vea el usuario.

69. El sistema definido en la reivindicación 64, en el que el equipo del usuario está además configurado para vigilar las actividades del usuario, recogiendo para ello información sobre qué canal de televisión está viendo actualmente el usuario.

70. El sistema definido en la reivindicación 69, en el que el equipo del usuario está además configurado para proporcionar una presentación de una notificación que incluye una presentación del contenido que depende de qué canal de televisión esté viendo actualmente el usuario.

71. El sistema definido en la reivindicación 64, en el que el equipo del usuario está además configurado para:

vigilar las actividades del usuario para determinar qué preferencias han sido establecidas por el usuario; y

proporcionar una presentación de una notificación que incluye el contenido, en que el contenido de la notificación depende de qué preferencias hayan sido establecidas.

72. El sistema definido en la reivindicación 64, en

el que el equipo del usuario está además configurado para vigilar las actividades del usuario para determinar qué tipos de apuestas ha hecho el usuario con la aplicación de apuestas interactiva.

73. El sistema definido en la reivindicación 72, en el que el contenido de la notificación depende de qué tipos de apuestas haya hecho el usuario con la aplicación de apuestas interactiva.

74. El sistema definido en la reivindicación 64, en el que el equipo del usuario está además configurado para vigilar las actividades del usuario, recogiendo para ello información sobre qué ajustes de la guía de programas establezca el usuario.

75. El sistema definido en la reivindicación 64, en el que el equipo del usuario está además configurado para vigilar las actividades del usuario, recogiendo para ello información sobre qué ajustes de la aplicación de apuestas interactiva establezca el usuario.

76. El sistema definido en la reivindicación 64, en el que el equipo del usuario está además configurado para vigilar las actividades del usuario, recogiendo para ello información sobre las apuestas pasadas del usuario.

77. El sistema definido en la reivindicación 64, en el que el equipo del usuario está además configurado para vigilar las actividades del usuario, recogiendo para ello información sobre qué apuestas haya ganado el usuario.

78. El sistema definido en la reivindicación 77, en el que el contenido de la notificación está relacionado con qué apuestas haya ganado el usuario.

79. El sistema definido en la reivindicación 41, en el que el equipo del usuario está además configurado para:

recibir en tiempo real información de apuestas que sea indicadora de la presencia de un estudio relacionado con una carrera de caballos particular en la programación de televisión; y

presentar al usuario opciones de apuestas interactivas en la pantalla que permitan al usuario hacer una apuesta, en que al usuario le son presentadas opciones de apuestas en las cuales al menos la carrera ha sido preseleccionada automáticamente sobre la base de la información de apuestas que es recibida en tiempo real.

80. El sistema definido en la reivindicación 79, en el que el equipo del usuario está además configurado para:

recibir el canal de televisión de apuestas desde un sistema de producción de vídeos; y

recibir en tiempo real la información de apuestas del sistema de producción de vídeos.

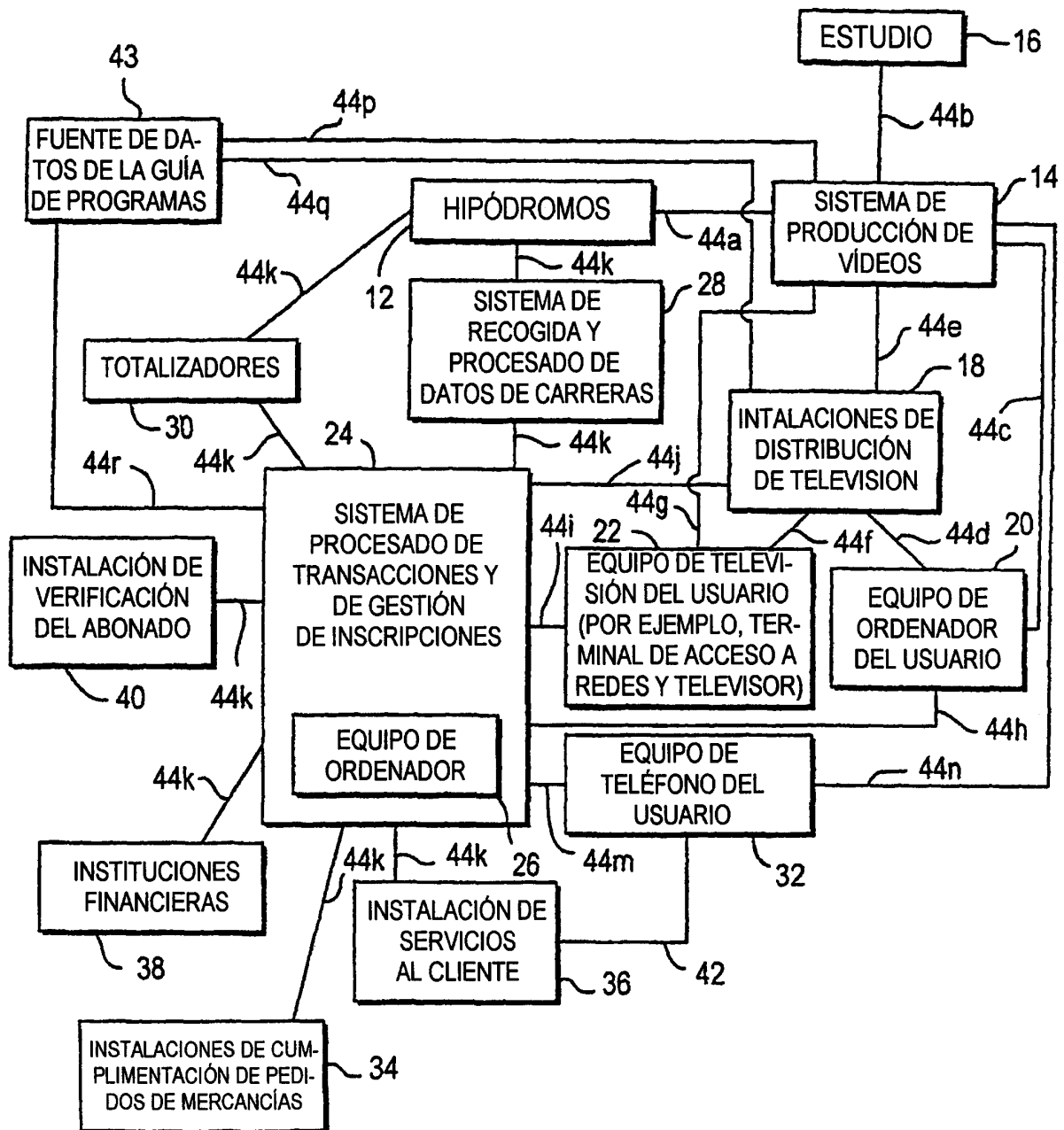


FIG. 1

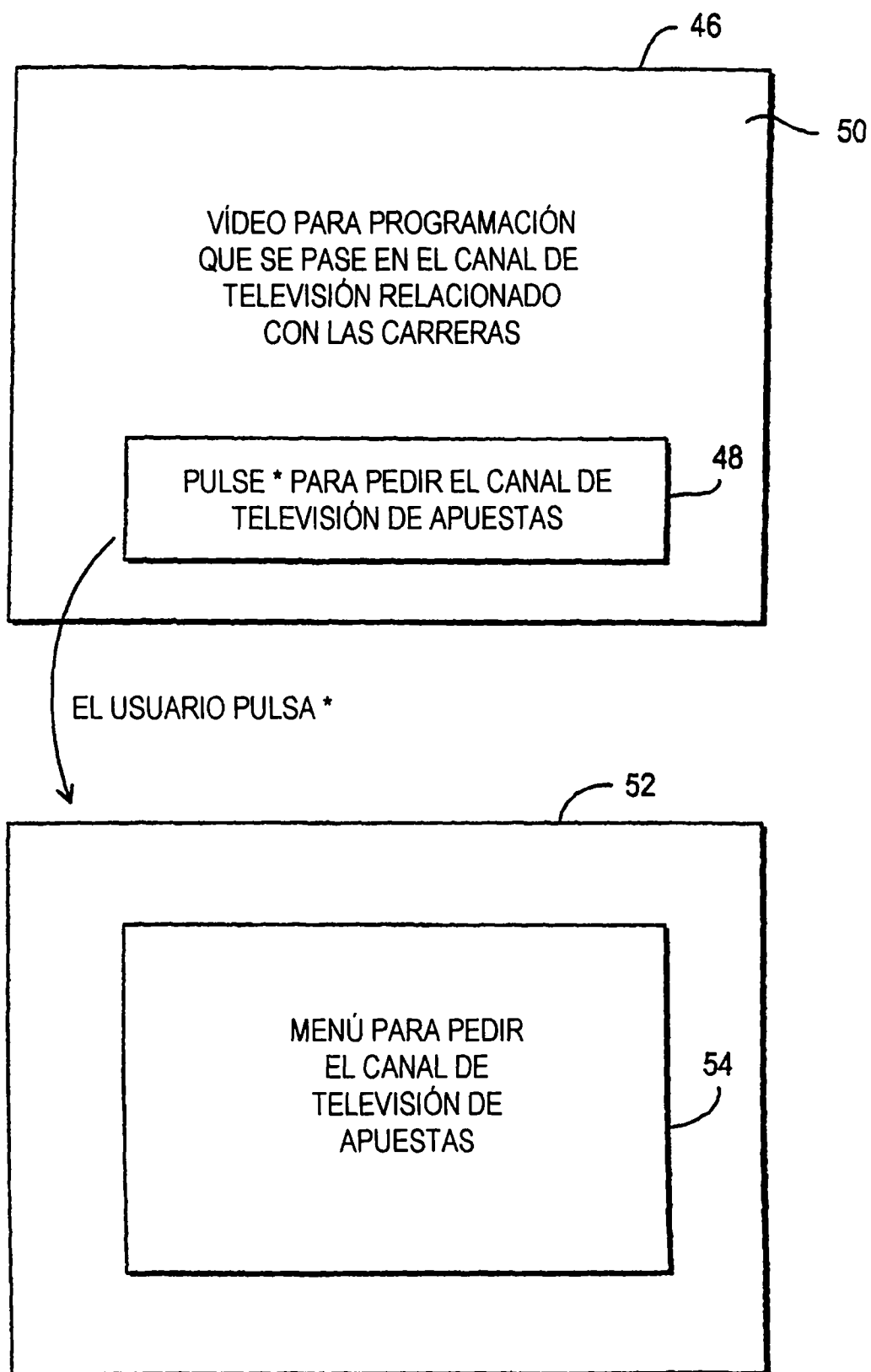


FIG. 2

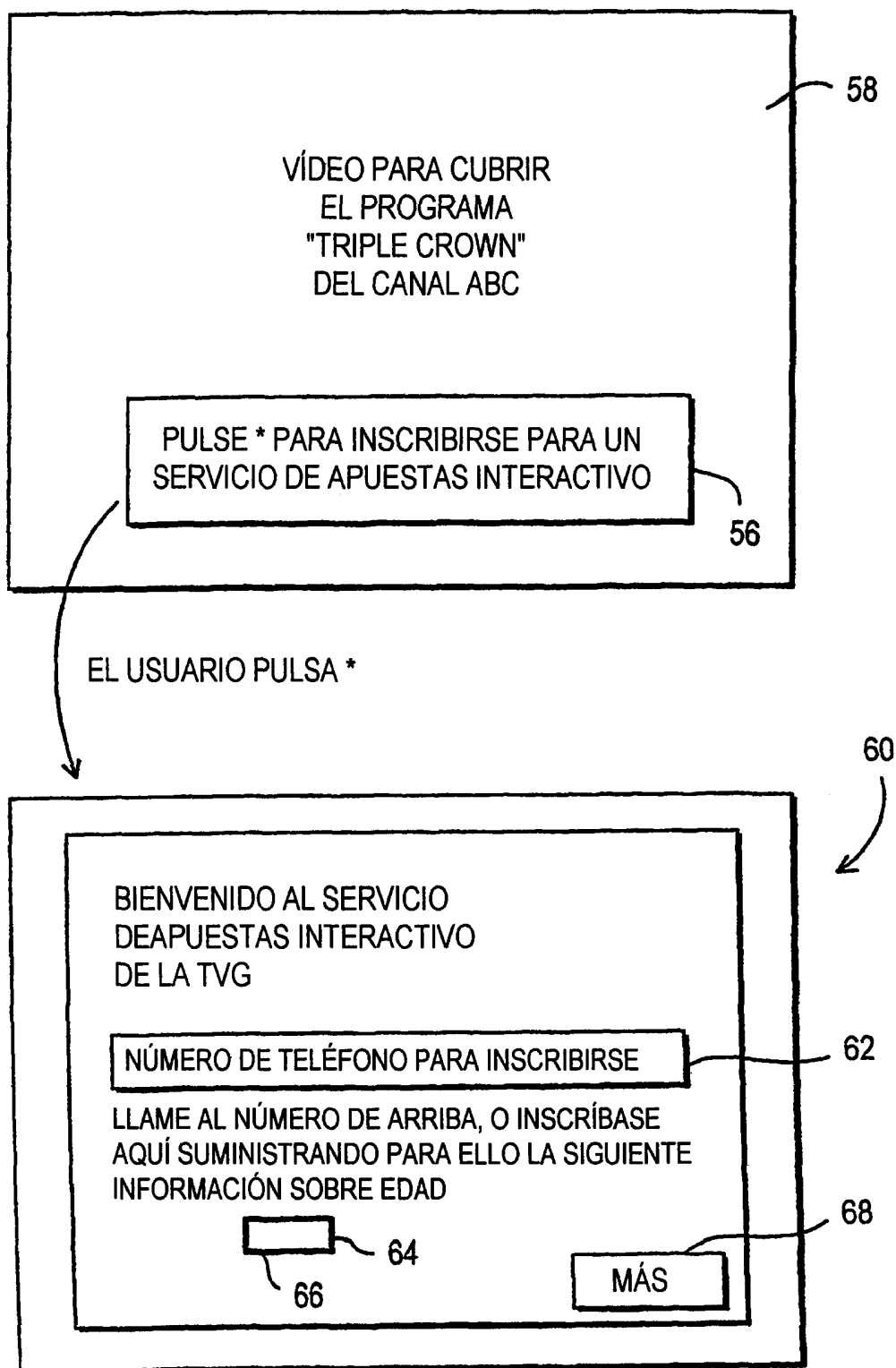


FIG. 3

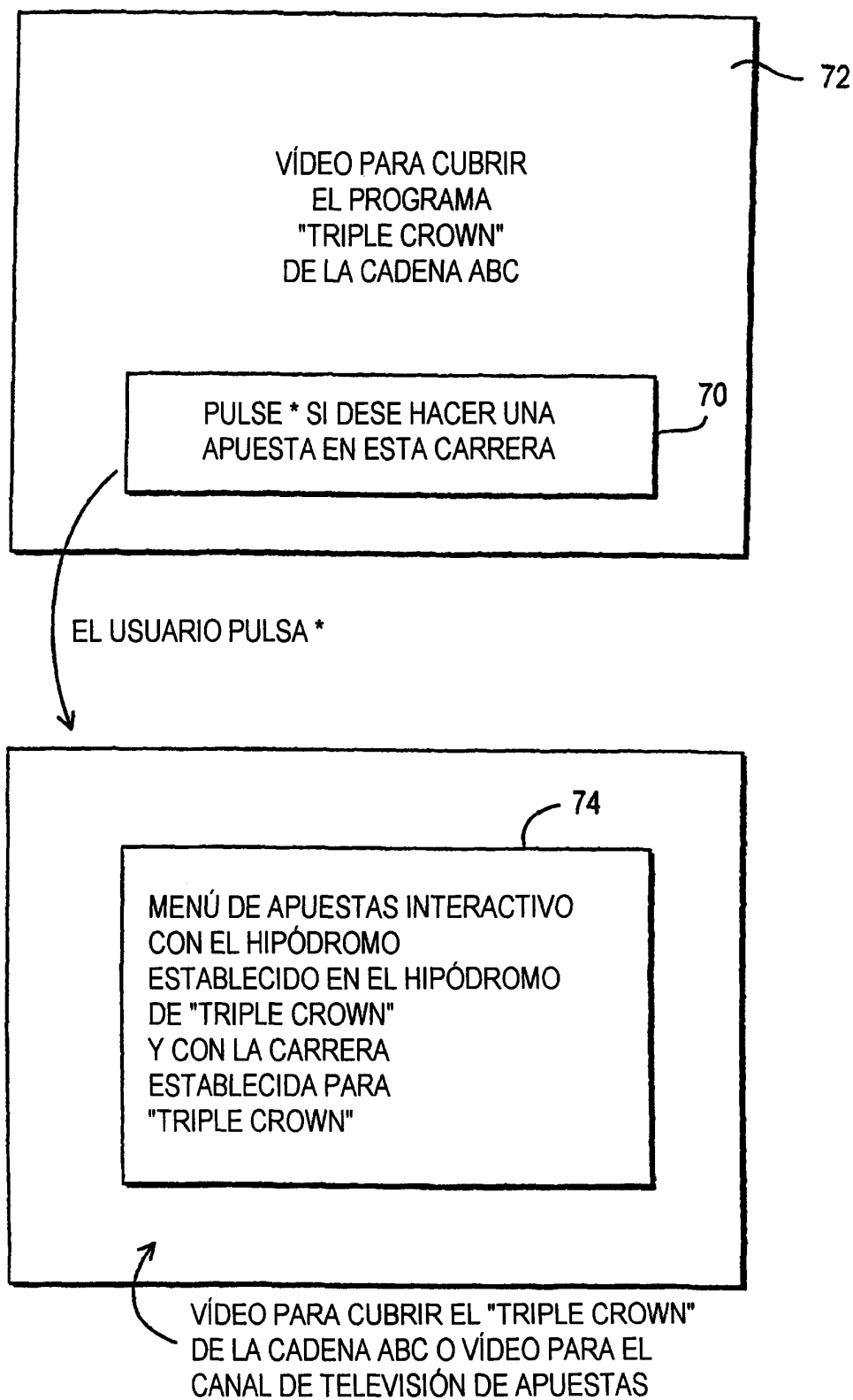


FIG. 4

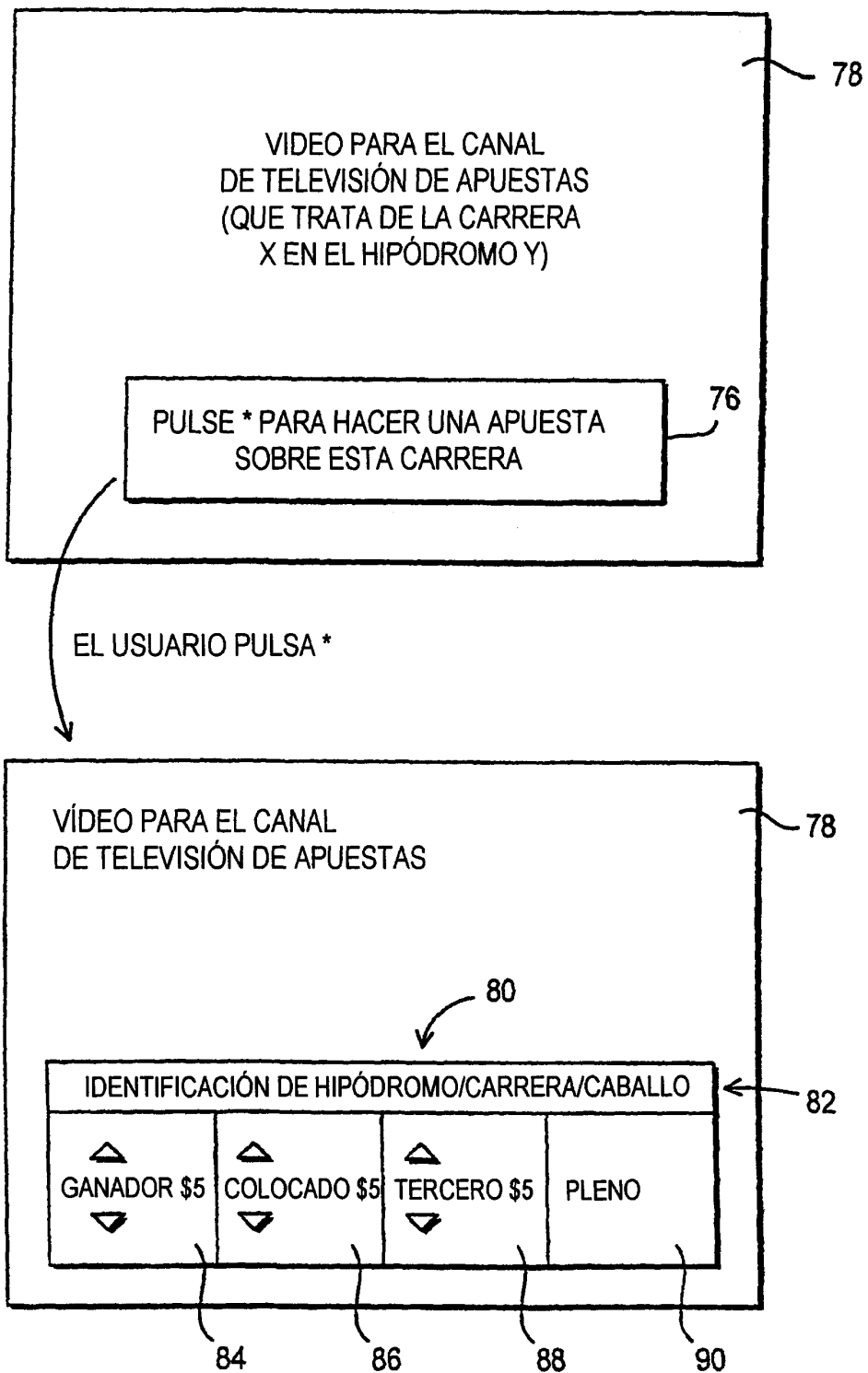


FIG. 5

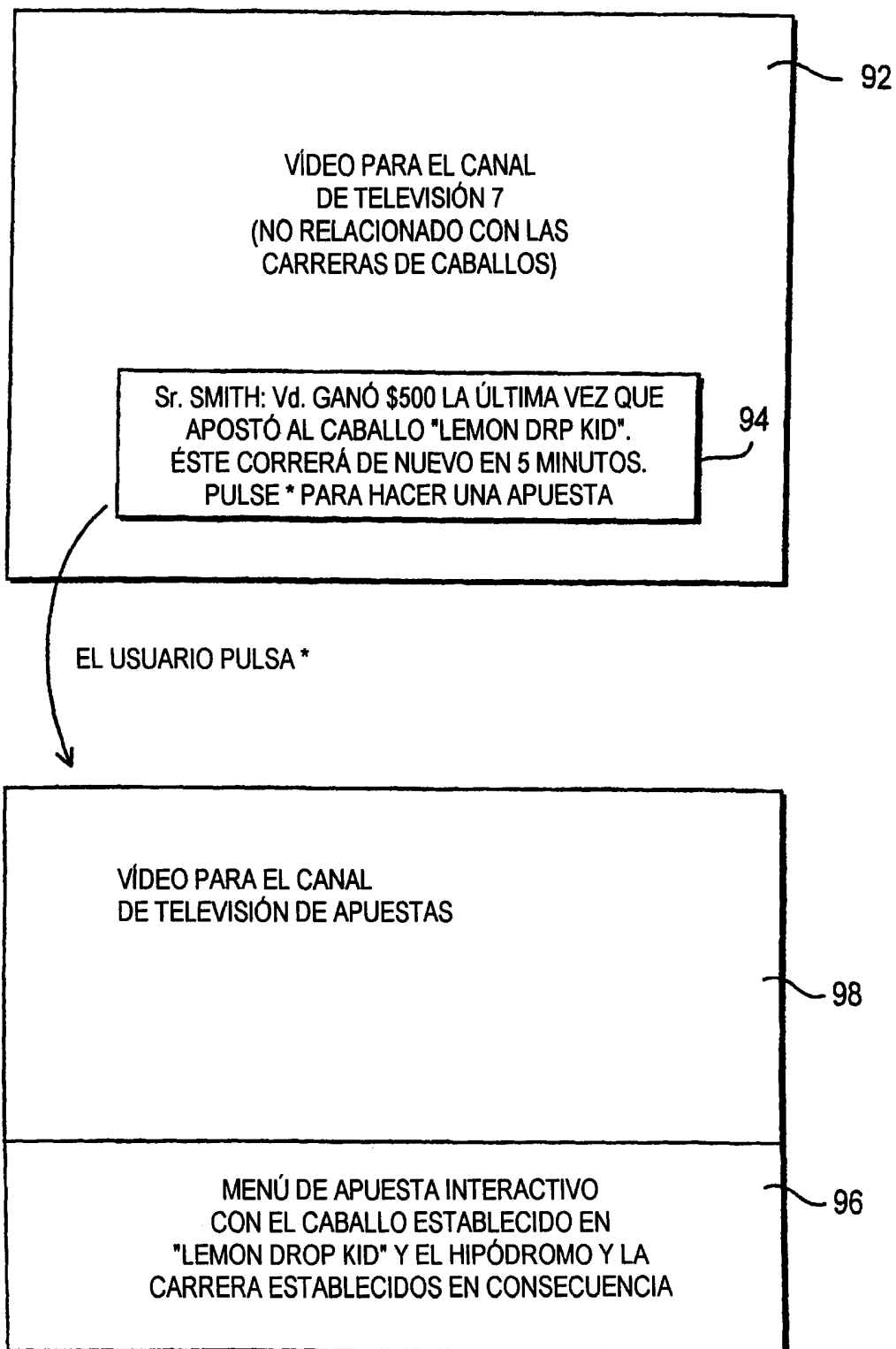


FIG. 6

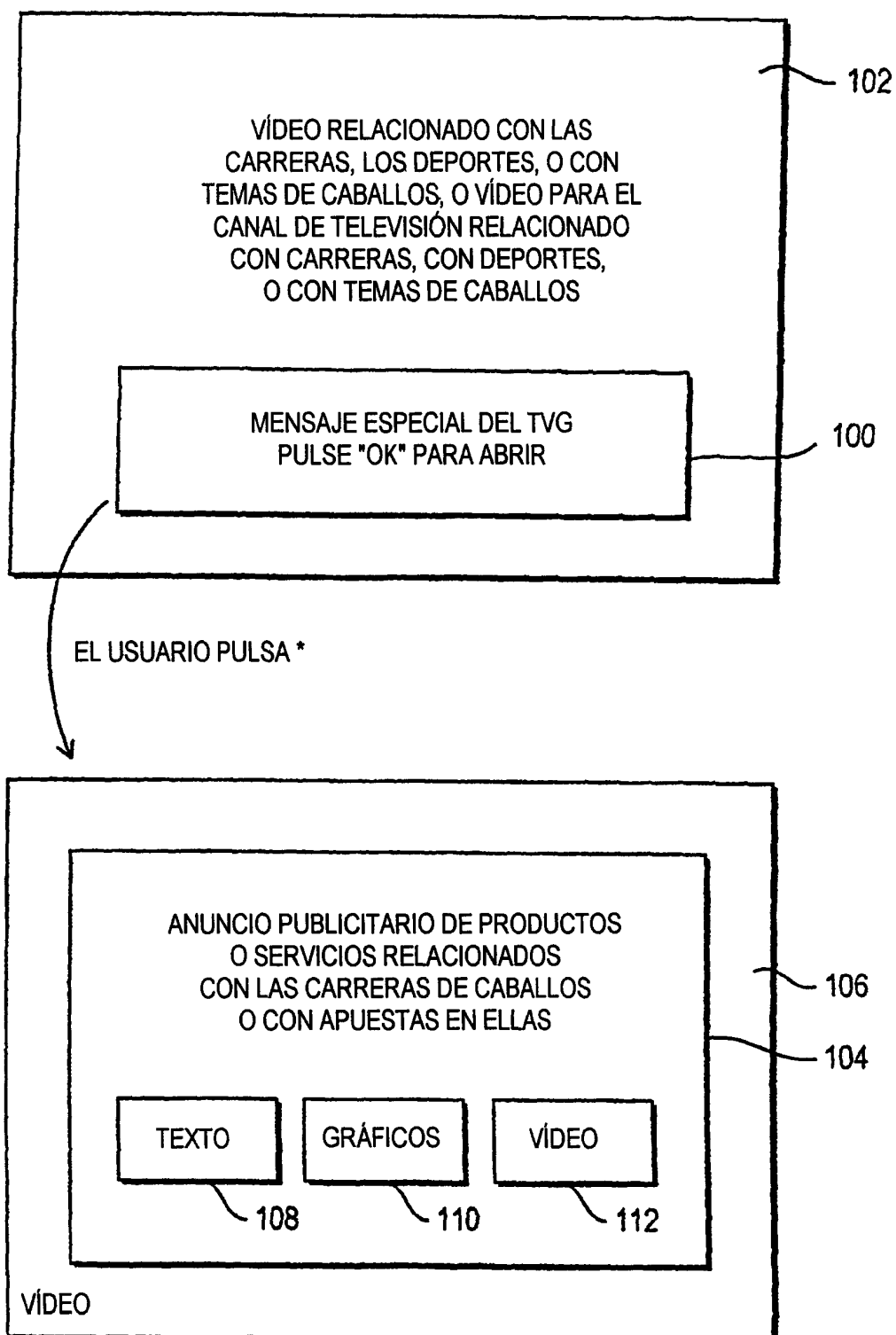


FIG. 7

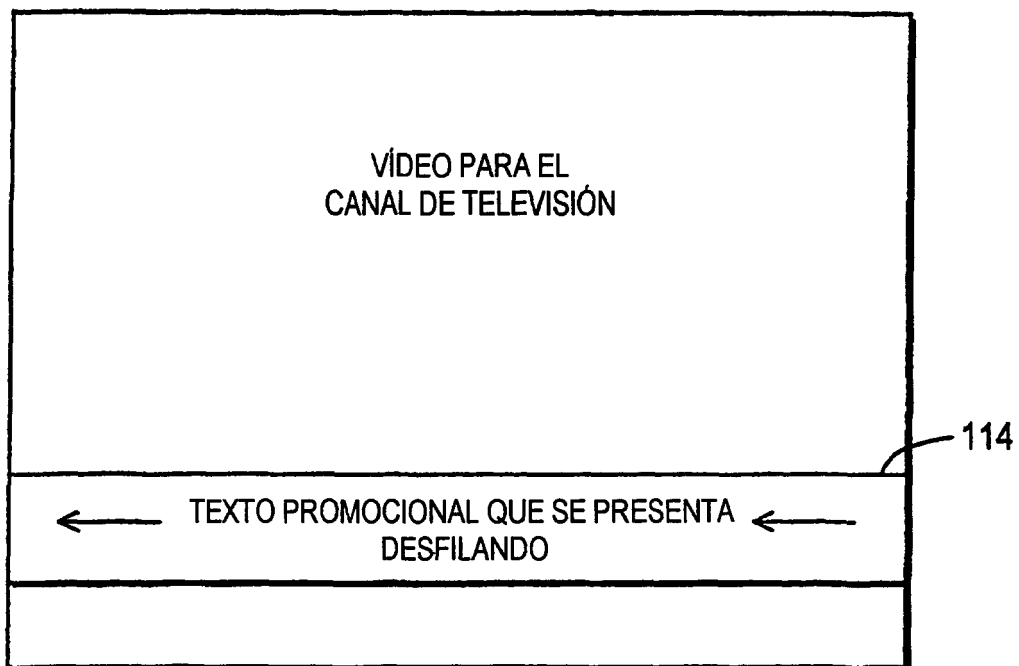


FIG. 8

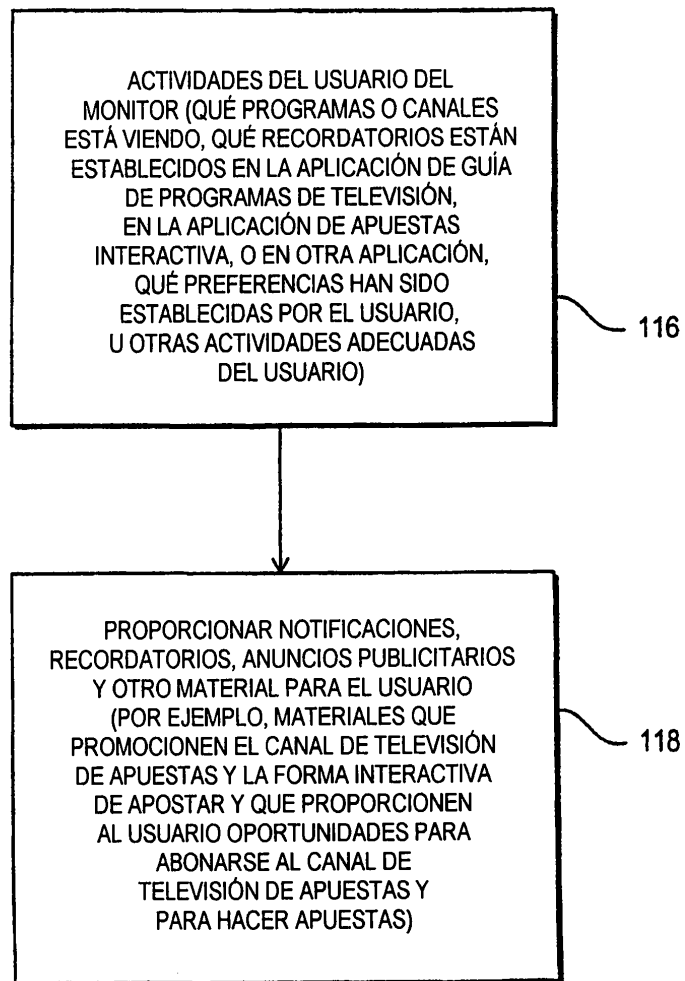


FIG. 9