

19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 822 080**

51 Int. Cl.:

A63F 1/06 (2006.01)

G07F 17/32 (2006.01)

A63F 3/00 (2006.01)

A63F 9/24 (2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

86 Fecha de presentación y número de la solicitud internacional: **22.05.2017** **PCT/FR2017/051241**

87 Fecha y número de publicación internacional: **30.11.2017** **WO17203142**

96 Fecha de presentación y número de la solicitud europea: **22.05.2017** **E 17730863 (2)**

97 Fecha y número de publicación de la concesión europea: **29.07.2020** **EP 3463601**

54 Título: **Dispositivo de mesa de juego**

30 Prioridad:

24.05.2016 FR 1654652

45 Fecha de publicación y mención en BOPI de la traducción de la patente:

29.04.2021

73 Titular/es:

GAMING PARTNERS INTERNATIONAL (100.0%)
Z.I. Beaune Savigny - Lieudit La Champagne 17,
Rue Jacques Germain
21420 Savigny-Les-Beaune, FR

72 Inventor/es:

BROS, CYRIL;
DUCHÊNE, FRÉDÉRIC y
GELINOTTE, EMMANUEL

74 Agente/Representante:

SÁEZ MAESO, Ana

ES 2 822 080 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

Dispositivo de mesa de juego

5 La presente invención se refiere a un dispositivo de mesa de juego, en especial de tipo casino, que comprende una mesa de juego con un tapete de juego que define al menos una zona de juego y fichas y/o placas destinadas a estar dispuestas sobre el tapete de juego, y en especial sobre la zona de juego. El campo de aplicación privilegiado de la presente invención es por tanto el del material que equipa los casinos y las salas de juego.

10 Una mesa de juego clásica está provista para acomodar a uno o varios jugadores, así como un crupier. Su tapete de juego está concebido en función del tipo de juego: póquer, bacará, Blackjack, ruleta, SicBo, Craps y sus variantes. Una mesa clásica para el bacará se representa en la figura 1. Se ven en la misma cinco series de zonas de juego ZTi que comprenden cada una zona de juego "PLAYER", una zona de juego "BANKER" y una zona de juego "TIE", dispuestas en abanico alrededor de un hueco en el que se sitúa el crupier.

15 En la técnica anterior, existen ya fichas y/o placas de juego que están provistas de medios detectables, tal como un chip RFID. También existen mesas de juego en las que una o varias zona(s) de juego esta barra están equipadaa(s) de detectores de fichas y/o de placas de juego detectables. Estos detectores están dispuestos por encima del tapete de juego a nivel de ciertas zonas de juego.

Cuando un jugador deposita sobre la zona de juego de la mesa de juego fichas y/o placas de juego para efectuar una apuesta, se detectan en tiempo real y sus elementos de identificación se envían de manera electrónica a un ordenador. Este ordenador recupera estas informaciones y puede compararlas con una base de datos con el fin de verificar que estos elementos de apuesta (ficha-placa) disponen de la autorización de uso y/o que están conformes (falsificación).

20 Los detectores y el ordenador permiten por tanto recoger informaciones sobre la autenticidad, la identidad, la ubicación, el valor y la cantidad de fichas y de placas dispuesta sobre ciertas zonas de juego del tapete de juego. Los jugadores no tienen consciencia de que sus apuestas son por tanto realizadas e incluso lo ignoran. En cualquier caso, no hay interferencia entre estas informaciones y el desarrollo del juego y las decisiones de los jugadores.

25 El documento WO 2008/154588 A1 describe un dispositivo de mesa de juego según el preámbulo de la reivindicación 1.

Un objetivo de la presente invención es mejorar la experiencia de los jugadores en una mesa de casino sin comprometer el rendimiento del juego inicial así como la seguridad de la mesa.

30 El dispositivo de la presente invención tiene por objetivo principal analizar de forma precisa las apuestas de los jugadores en una mesa de juego, gestionando, en especial una gradualidad de las apuestas, para aportar nuevas funcionalidades automáticas de juego a los jugadores, sin por consiguiente aportar una restricción adicional al (a los) crupier(es), ni una ralentización o una complejidad demasiado importante del juego. De forma más general aún, el dispositivo de la presente invención tiene por objetivo crear una interacción entre el jugador y las informaciones recogidas por los detectores y el ordenador.

35 En este objetivo, la invención propone un dispositivo de mesa de juego, en especial de tipo casino, caracterizada porque comprende:

- al menos una mesa de juego con un tapete de juego que define al menos una zona de juego identificada, delimitada localmente con precisión, estando equipada esta zona de juego de al menos un sistema de detección y de identificación de objetos, tales como fichas y/o placas, dados, cartas y/u ordenadores portátiles,

40 - al menos un ordenador provisto de un software capaz de recuperar y de analizar al menos una información de detección enviada por el sistema de detección y de identificación de objetos de dicha al menos una zona de juego,

- fichas y/o placas dispuesta sobre el tapete de juego, y en especial sobre dicha al menos una zona de juego identificada de manera que el sistema de detección y de identificación de objetos de dicha zona de juego genera al menos una información de detección que es enviada al ordenador para analizarse en el mismo,

45 - el software del ordenador que genera además al menos una información de acción resultante del análisis de al menos una información de detección, siendo enviada esta información de acción a una zona de juego identificada, que puede ser de la que proviene la información de detección u otra zona de juego identificada, esta zona de juego identificada que ha recibido la información de acción que activa una funcionalidad propia que se puede utilizar por un jugador, ofreciéndole por tanto medios adicionales para jugar.

50 De forma contraria a una mesa de juego clásica, la de la presente invención ofrece una interactividad con los jugadores y les propone funcionalidades variadas. Entre estas funcionalidades aportadas a los jugadores, se puede tomar como ejemplo la activación de una nueva zona de juego tras una apuesta de una cierta cantidad o la multiplicación de los puntos de fidelidad cuyo factor multiplicador depende de niveles de apuestas parametrizables.

El principio técnico subyacente está basado en la detección de apuesta en una zona de juego muy precisamente delimitada, independiente de su posición y su tamaño con respecto a las otras zonas de juego, en que una apuesta está asociada de manera autónoma y fiable a una sola zona de juego. Este análisis es posible por la identificación de manera autónoma y en tiempo real, para cada jugador, del emplazamiento muy preciso de una multitud de apuestas, en pilas de fichas o no, sobre la superficie de la mesa, así como cantidades, gracias a un sistema de reconocimiento y de identificación de fichas y placas de casino.

A esta detención localizada precisa se añade la capacidad de interpretar las informaciones enviadas por cada zona de juego a un ordenador para controlar las apuestas de los jugadores, interpretar estas apuestas en función del juego y del estado de su desarrollo para deducir una secuencia de desarrollo de la partida.

Cuando un jugador deposita sobre una zona precisa de la mesa de juego fichas y/o placas de juego para efectuar una apuesta, estos elementos son detectados en tiempo real y sus elementos de identificación son enviados de manera electrónica a un ordenador. Con las informaciones enviadas por la zona de juego, el ordenador deduce una cantidad de apuesta afectada en esta zona de juego que compara con las reglas y funcionalidades del juego en curso para deducir la secuencia de desarrollo de la partida. Según un modo de realización preferido, esta comparación de las reglas y funcionalidades se efectúa por la consulta de una base de datos.

De forma más precisa, se pueden listar los modos de realización siguientes:

- la zona de juego identificada no es localizable visualmente sobre el tapete de juego cuando no está activa,
- la zona de juego identificada es delimitada por una fuente luminosa que se activa por la información de acción, informando por tanto al jugador que esta zona de juego identificada está activa,
- la zona de juego identificada es una pantalla táctil integrada en la mesa de juego, asociada a la mesa o incluso la de un ordenador portátil, de un teléfono inteligente o una tableta,
- una pantalla asociada a la zona de juego identificada muestra una información visual legible con respecto a la información de acción,
- el sistema de detección y de identificación de objetos comprende un sensor inalámbrico, del tipo RFID (NFC), Bluetooth, infrarrojo, Wi-Fi, que permite al jugador depositar un ordenador portátil y/o una tarjeta de fidelidad sobre la zona de juego identificada, que será por tanto detectado, y después identificado según el proceso adaptado,
- la zona de juego identificada activada ofrece al jugador medios adicionales para jugar,
- el ordenador está colocado en las proximidades de la mesa de juego y/o separado y conectado a una red informática,
- el ordenador recupera y analiza las informaciones de detección que provienen de zonas de juego situadas en una misma mesa de juego o varias mesas distintas,
- las informaciones recibidas por ordenador permiten al software:
 - medir la cantidad de una apuesta sobre una zona de juego única,
 - asociar una cantidad de apuesta a una zona de juego única o un conjunto de zonas de juego, por adición.
 - asociar una apuesta o un conjunto de apuestas a una entidad identificada de manera única.
- reenviar una o las informaciones a una o varias zonas de juego en función de su análisis,
- El software compara los resultados de su análisis con informaciones situadas en una base de datos para reenviar al menos una información de acción a dicha al menos una zona de juego identificada.

Todas las operaciones efectuadas tras el envío de las informaciones de la zona de juego como se citó anteriormente pueden por tanto realizarse por ordenador o por un conjunto de ordenadores en el cual cada ordenador tiene un rol bien definido.

La secuencia de desarrollo de la parte deducida por el ordenador puede ser "física", como por ejemplo el retorno de la información hacia otra zona de juego que se activará por tanto y afectará durante la detección de las apuestas de juego.

La secuencia de desarrollo puede ser "virtual", como por ejemplo la actualización de las informaciones en bases de datos. Esta actualización de la base de datos puede por tanto conllevar una acción cualquiera relacionada con el juego actual.

La secuencia de desarrollo no es exclusivamente "física" o "virtual" pero puede de hecho referirse a estas dos consecuencias.

De forma ventajosa, al menos una zona de juego es capaz de detectar y de identificar otros elementos detectables distintos a las fichas y/o placas de juego, como una tarjeta de miembro (o de fidelidad) o un aparato electrónico (ordenador portátil, teléfono portátil, tableta).

5 La detección de una tarjeta de miembro permite por tanto al dispositivo conectar una apuesta a una cuenta de jugador permitiendo principalmente utilizar secuencias de desarrollo "virtuales" de una partida.

La detección del aparato electrónico permite por tanto identificar un jugador y hacer interactuar sus apuestas con un software integrado en este aparato electrónico, permitiendo principalmente utilizar secuencias de desarrollo "físicas" de una partida.

10 Otras características y ventajas de la presente invención resultarán de la descripción hecha a continuación, con referencia a los dibujos adjuntos que ilustran ejemplos de realización desprovistos de cualquier característica limitativa.

Entre estos dibujos:

- La figura 1 representa una mesa de juego clásica vista desde un jugador, con zonas de juego trazadas sobre el tapete de la mesa de juego.

15 - La figura 2 representa una mesa de juego con la visualización de las zonas de juego trazadas o no, equipadas de un sistema de detección.

- La figura 3 representa el detalle de una zona de juego trazadas sobre el tapete de la mesa de juego y equipada de un sistema de detección.

- La figura 4 representa una arquitectura material completa de utilización del dispositivo de la invención.

- La figura 5 representa una zona de juego no trazada que detecta la presencia de un aparato móvil.

20 - La figura 6 representa una zona de juego equipada de un sistema de detección y provista de LED en la periferia de la zona de juego.

La figura 1, comentada anteriormente, representa una mesa T de juego de bacará según la invención. El jugador visualiza cinco series de tres zonas ZT1, ZT2 y ZT3 de juego trazadas sobre el tapiz T de juego que son zonas de apuestas, es decir zonas donde colocar las fichas y/o las placas para efectuar las apuestas, es decir una zona de juego "PLAYER", una zona de juego "BANKER" y una zona de juego "TIE". En este ejemplo, las zonas son exclusivamente zonas de apuesta, pero pueden ser de otra manera. El número de serie y el número de zonas en cada serie es puramente ilustrativo, y en ningún caso limitativo.

25 La figura 2 muestra una mesa T de juego que puede ser la de la figura 1, pero ahora provista de sistemas de detección y de identificación de elementos de juego colocados bajo zonas de juego, que son trazadas o no.

30 Un sistema SDT1 de detección y de identificación colocado bajo una zona ZT3 de juego trazadas sobre el tapete T de juego permite la detección de elementos de juego específicos (fichas J1, J2, placas, dados) equipados de medios detectables (por ejemplo RFID, NFC) y colocados exclusivamente en la superficie delimitada por la línea sobre el tapete divisible para jugador, conforme a las reglas de juego en vigor. Un sistema SDT1 de detección y de identificación puede, no obstante, ser capaz de la detección de cualquier otro elemento de juego (teléfonos, tarjetas de miembro,...)

35 Cuyo tamaño no está limitado por la superficie delimitada por la línea. No hay obligación de que todas las zonas ZT1, ZT2, y ZT3 trazadas estén equipadas de un sistema SDTk de detección y de identificación.

40 Un sistema de detección SDNT1 y de identificación colocado bajo una zona ZNT1 de juego no trazada sobre el tapete T permite la detección de elementos de juegos diversos, también fichas J1, J2 y placas como otros elementos. Es la funcionalidad aportada por la invención que definirá principalmente el uso. No hay obligación sobre el número de sistemas de detección y de identificación de zonas de juego uno trazadas sobre el tapete.

En la figura 2, la zona ZT3 de juego es una zona trazada o visible que el jugador puede localizar fácilmente, mientras que la zona de juego ZNT1 no está trazada y por tanto es invisible hasta que esté activa.

45 El conjunto de los sistemas SDT1 y SDNT1 puede estar provisto de una conexión C1 y C3 por cable que los conecta a un concentrador 10 de datos. Estas conexiones pueden ser bidireccionales, es decir transmitir la información desde cada sistema SDT1 y SDNT1 de detección y de identificación hacia el concentrador 10, pero también transmitir la información desde el concentrador 10 hacia al menos un sistema SDT1 y SDNT1 de detección y de identificación. No obstante, la transferencia de información desde o hacia un sistema de detección y de identificación se puede hacer a través de una tecnología inalámbrica.

50 La figura 3 muestra un sistema STD1 de detección y de identificación colocado bajo la zona ZT3 de juego trazada (TIE), así como la conexión C3 por cable. Este sistema SDT1 de detección y de identificación puede tener una superficie más importante que la zona ZT3 trazada correspondiente, pero está hecho para detectar sólo elementos de juego específicos (fichas/placas) colocados en el interior de la superficie de la zona ZT3 trazada. Por tanto, en esta

figura 3, la ficha J1 será detectada e identificada por SDT1 mientras que la ficha J2 no será detectada. Se puede señalar, del mismo modo, sobre esta figura 3 que una pantalla E puede estar asociada a la zona ZT3 para comunicar una información legible para el jugador. La pantalla E está situada, en este caso, de manera adyacente a la zona ZT3, pero es del mismo modo posible integrarla en la zona, o por el contrario separarla más lejos de la zona. La pantalla E se activa al mismo tiempo que la zona ZT3, o posteriormente.

La figura 4 muestra una arquitectura posible, pero no limitativa, de implementación completa de la invención en la cual se encuentra la mesa T de juego equipada del concentrador 10 conectado a un ordenador 12 por medio de un cable 11. En esta arquitectura, el software instalado en el ordenador 12 pide al concentrador 10 informaciones sobre los elementos de juego detectados en las zonas de juego trazadas o no, previstos sobre la mesa T, que se transmiten a través del cable 11. En esta misma arquitectura, el software reenvía informaciones al concentrador 10 tras las informaciones recibidas anteriormente.

Son posibles otras arquitecturas como la utilización de varios ordenadores y/o software para efectuar las tareas del software instalado en el ordenador 12 como se indica en la figura 4. Otra arquitectura posible es la supresión del concentrador 10 y de su cable 11 por una comunicación inalámbrica entre los sistemas de detección instalados en la mesa T y el ordenador 12.

La figura 5 muestra un sistema SDNT1 de detección y de identificación colocado bajo una zona ZNT1 de juego no trazada cualquiera, capaz de la detección y de identificar un aparato electrónico colocado sobre el tapete de juego T y no de forma limitativa por debajo de la superficie de detección del sistema SDNT1. Por comparación con los elementos de juego específicos de una mesa real (fichas/placas), la detección y la identificación del aparato electrónico no están limitadas a la superficie de una zona trazada equivalente como en la figura 3.

Este sistema SDNT1 de detección y de identificación puede, del mismo modo, enviar informaciones al aparato electrónico en función de las reglas propias de un juego y en el estado en curso. Un ejemplo de uso simple es el envío al aparato electrónico de la cantidad de una apuesta de un jugador para mostrar el valor sobre la pantalla.

La figura 6 muestra un sistema SDNT1 de detección y de identificación así como su conexión C1 por cable, colocado bajo una zona ZNT1 de juego no trazada cualquiera y provista de un conjunto LED, en la periferia de su superficie Ak de detección. En la recepción de una información específica recibida por la conexión C1, el sistema SDNT1 de detección es capaz de controlar los LED, de forma unitaria o por conjunto parcial o completo. El control de estos LED permite materializar visualmente una zona ZNT1 de juego no trazada sobre el tapete T y por tanto añadir una zona de juego activa para el jugador. Esta nueva zona de juego por tanto visible no está exclusivamente destinada a detectar e identificar elementos de juego específicos (fichas, placas).

De forma muy general, el software del ordenador 12 genera al menos una información de acción resultante del análisis de la al menos una información de detección enviada por el sistema SDT1, SDNT1, de detección y de identificación de objetos, de al menos una zona ZT3, ZTN1 de juego sobre la cual se disponen uno o varios elementos de juego detectables, siendo a continuación enviada esta información de acción a una zona de juego identificada, que puede ser aquella de la que proviene la información de detección u otra zona de juego identificada, esta zona de juego identificada que ha recibido la información de acción que activa una funcionalidad propia que se puede utilizar por un jugador. El depósito de una o varias fichas o placa sobre una zona de juego provista de un sistema de detección y de identificación puede por tanto activar:

- una nueva zona de juego sobre la cual el jugador podrá apostar,
- una nueva zona de juego sobre la cual el usuario podrá depositar su teléfono, su tableta o su ordenador portátil, o incluso su tarjeta de miembro o de fidelidad,
- fuentes luminosas (por ejemplo LED) que delimitan una nueva zona de juego,
- una pantalla asociada a una zona de juego trazada o una zona de juego nuevamente activada para comunicar una información legible para el jugador,
- una pantalla táctil que puede estar integrada en la mesa de juego, asociada a la mesa o incluso la de un ordenador portátil, un teléfono o de una tableta conectado(a) (por ejemplo por Wi-Fi o Bluetooth) a la mesa,
- una nueva funcionalidad o una funcionalidad adicional de la zona de juego donde las fichas o placas han sido depositadas,
- medios adicionales para jugar.

El dispositivo de la invención, al entregar informaciones a las zonas de juego o directamente a los jugadores, crea una interactividad y una multiplicación de funcionalidades que el jugador puede utilizar a su gusto para adoptar su estrategia de juego, aumentar sus posibilidades de ganar, diversificar su juego, acumular de manera oportuna sus puntos en la tarjeta de fidelidad, etc.

Ejemplo de una aplicación de la invención con un efecto "virtual" de una implementación:

Todas las zonas “TIE” de una mesa de Bacará están equipadas del sistema de detección de fichas y de placas.

Para cada jugador, otra zona de juego (“PLAYER” o “BANKER” o zona dedicada) es capaz de leer una tarjeta de miembro de un jugador vinculada a su cuenta de puntos de fidelidad.

- 5 Una vez que el dispositivo de esta invención ha reconocido la cuenta del cliente, el mismo es capaz de comparar las apuestas efectuadas sobre la zona “TIE” de jugador con una mesa en la base de datos que define el coeficiente multiplicador de puntos de fidelidad adquiridos en función de la apuesta.

Por tanto, si por ejemplo, la cantidad de la apuesta se sitúa en un nivel de apuesta que permite al jugador multiplicar por 2 los puntos de fidelidad normalmente adquiridos, por tanto el dispositivo añade automáticamente este nuevo número de puntos de fidelidad a su cuenta.

- 10 Ejemplo de aplicación de la invención con un efecto “físico” de una apuesta de jugador:

Cada zona de apuesta principal de una mesa de blackjack que está equipada del sistema de detección de fichas y de placas.

Al lado de cada zona de apuesta principal se encuentra una zona de juego, no trazada sobre el tapete (por tanto no visible para el jugador) y equipada de diodos electroluminiscentes (LED) en su periferia.

- 15 El dispositivo es por tanto capaz de detectar la apuesta de un jugador sobre su zona de apuesta principal y compararla con una mesa en la base de datos que define un umbral mínimo de apuesta que permite activar una 2ª zona de apuesta.

Por tanto, si un jugador efectúa una apuesta más allá de este umbral, el dispositivo reenvía una información a la zona de juego no trazada sobre el tapete para que los LED se iluminen y hagan por tanto aparecer una nueva zona de juego activa que sea visible para el jugador.

- 20 Gracias a la invención, la detección, a nivel de una zona de juego inicial, de un cierto valor de ficha y/o plaqueta general, a nivel de una zona nueva de juego o incluso a nivel de la zona de juego inicial, la activación de nuevas oportunidades de juego que el jugador puede utilizar para modificar el desarrollo de juego en curso o acceder a otro juego. La zona de juego activada puede estar integrada en la mesa de juego, hacerse visible durante la activación, asociada a la mesa o incluso formada por la pantalla táctil de un teléfono inteligente. El jugador tiene por tanto la posibilidad de actuar directamente sobre el desarrollo del juego decidiendo coger o no las oportunidades que se le ofrecen en función de sus apuestas. Esta interactividad permite aumentar considerablemente el alcance de la estrategia de juego.
- 25

REIVINDICACIONES

1. Dispositivo de mesa de juego, en especial de tipo casino, que comprende:

- al menos una mesa (T) de juego con tapete de juego que define al menos una zona (ZT3, ZNT1) de juego identificada, delimitada localmente con precisión, estando equipada esta zona (ZT3, ZNT1) de juego identificada de al menos un sistema (SDT1, SDNT1) de detección y de identificación de objetos, tales como fichas (J1, J2) y/o placas, dados, cartas y/o aparatos (13) electrónicos,
- al menos un ordenador (12) provisto de un software capaz de recuperar y de analizar al menos una información de detección enviada por el sistema (SDT1, SDNT1) de detección y de identificación de objetos de dicha al menos una zona (ZT3, ZNT1) de juego,
- fichas (J1, J2) y placas depositadas sobre el tapete de juego, y en especial sobre dicha al menos una zona (ZT3, ZNT1) de juego identificada de manera que el sistema (SDT1, SDNT1) de detección y de identificación de dicha zona (ZT3, ZNT1) de juego genera al menos una información de detección que se envía al ordenador (12) para ser analizada en el mismo, caracterizado porque
- el software del ordenador (12) genera además al menos una información de acción resultante del análisis de al menos una información de detección, siendo enviada esta información de acción a una zona (ZT3, ZNT1) de juego identificada que puede ser de la cual proviene la información de detección u otra zona de juego identificada, activando esta zona de juego identificada que ha recibido la información de acción una funcionalidad propia que se pudo utilizar por un jugador, ofreciéndole por tanto medios adicionales para jugar.

2. Dispositivo de mesa de juego según la reivindicación 1, en el cual la zona (ZNT1) de juego identificada no es localizable visualmente sobre el tapete de juego cuando no está activada.

3. Dispositivo de mesa de juego según la reivindicación 1 o 2, en la cual la zona (ZNT1) de juego identificada está delimitada por una fuente luminosa, por ejemplo de tipo LED) que se activa por la información de activación, informando por tanto al jugador que esta zona de juego identificada está activada.

4. Dispositivo de mesa de juego según la reivindicación 1, 2 o 3, en la cual la zona (ZNT1) de juego identificada es una pantalla táctil.

5. Dispositivo de mesa de juego según una cualquiera de las reivindicaciones anteriores, en la cual una pantalla (E) asociada a la zona (ZT3) de juego identificada muestra una información visual legible con respecto a la información de acción.

6. Dispositivo de mesa de juego según una cualquiera de las reivindicaciones anteriores, en el cual el sistema (SDT1, SDNT1) de detección y de identificación comprende un sensor inalámbrico, del tipo RFID (NFC), Bluetooth, infrarrojo, Wi-Fi, que permite al jugador depositar un aparato electrónico y/o una tarjeta de miembro sobre la zona de juego identificada que será por tanto detectada, y después identificada según un proceso adaptado.

7. Dispositivo de mesa de juego según una cualquiera de las reivindicaciones anteriores, en el cual el ordenador (12) está colocado en las proximidades de la mesa de juego y/o separado y conectado a una red informática.

8. Dispositivo de mesa de juego según una cualquiera de las reivindicaciones anteriores, en el cual el ordenador (12) recupera y analiza informaciones de detección que provienen de zonas de juego situadas en una misma mesa de juego o de varias mesas distintas.

9. Dispositivo de mesa de juego según una cualquiera de las reivindicaciones anteriores, en el cual las informaciones recibidas por el ordenador (12) permiten al software:

- medir la cantidad de una apuesta en una zona de juego única,
- asociar una cantidad de apuesta a una zona de juego única o un conjunto de zonas de juego, por adición,
- asociar una apuesta o un conjunto de apuestas a una entidad identificada de manera única,
- enviar una o las informaciones a una o varias zonas de juego en función de su análisis.

10. Dispositivo según la reivindicación anterior, en el cual el software compara los resultados de su análisis con informaciones situadas en una base de datos para reenviar al menos una información de acción a dicha al menos una zona de juego identificada.

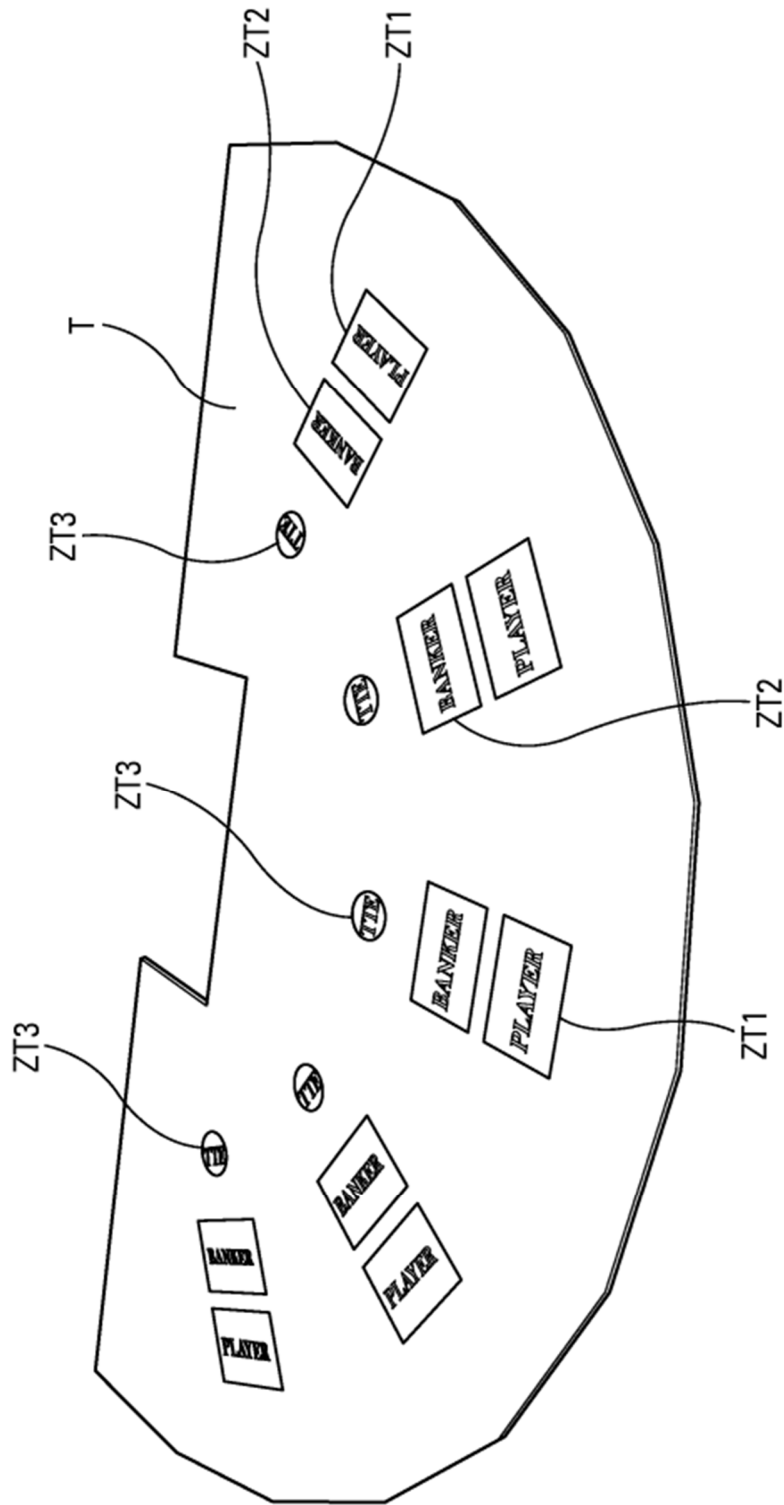


Fig. 1

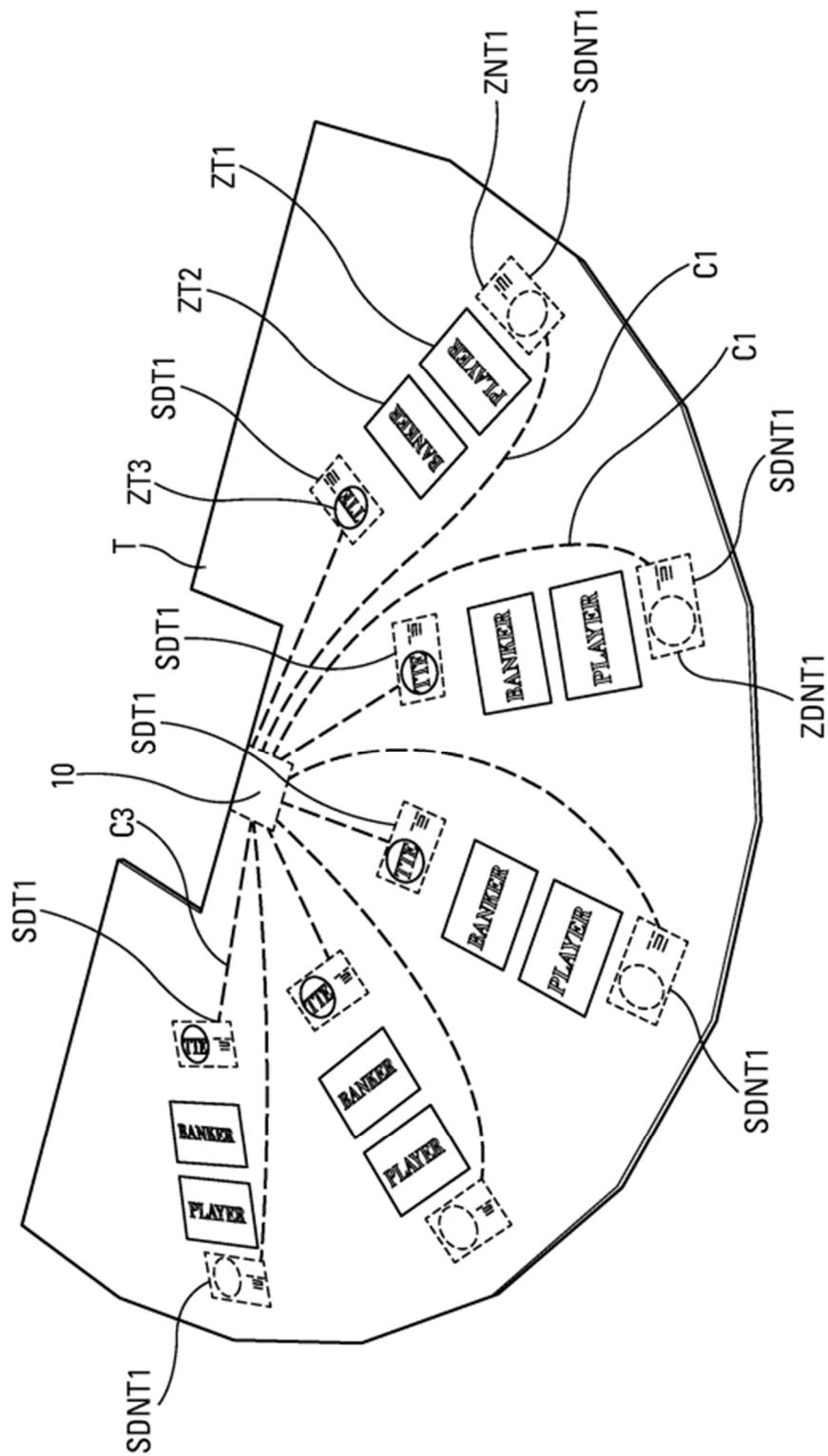


Fig. 2

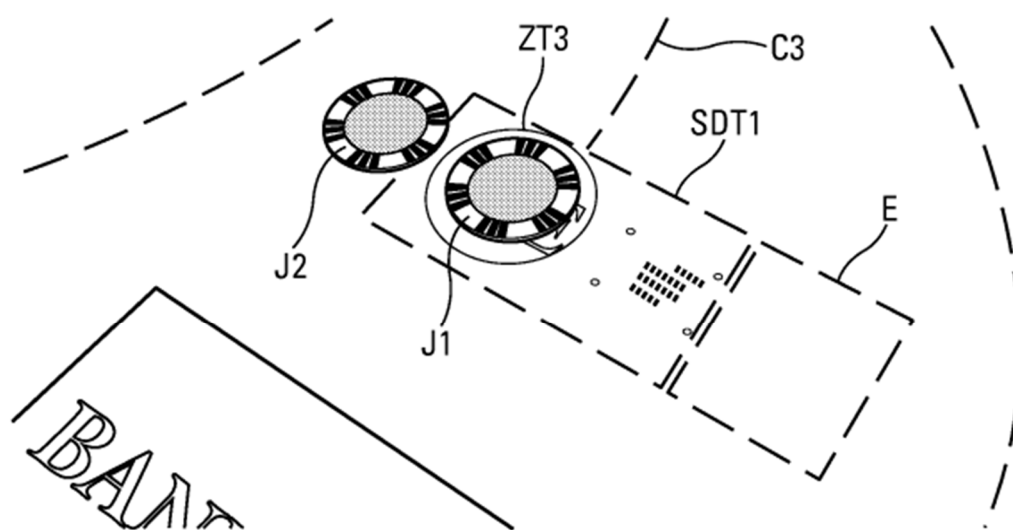


Fig. 3

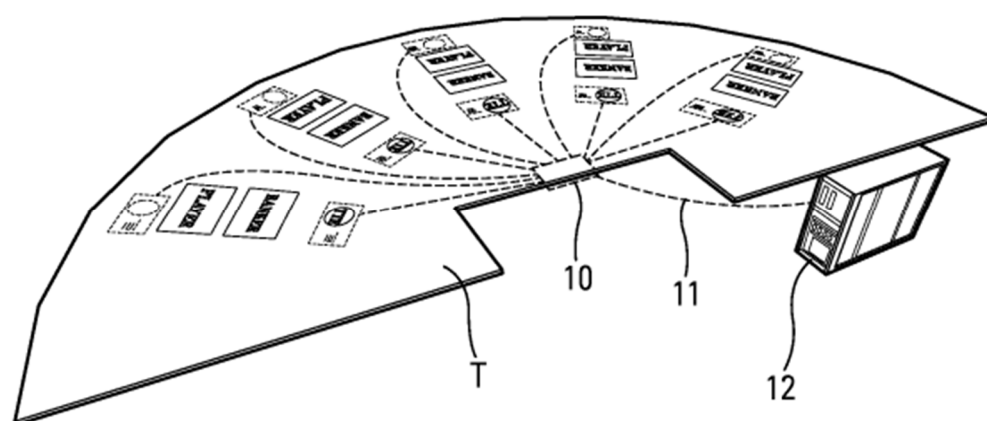


Fig. 4

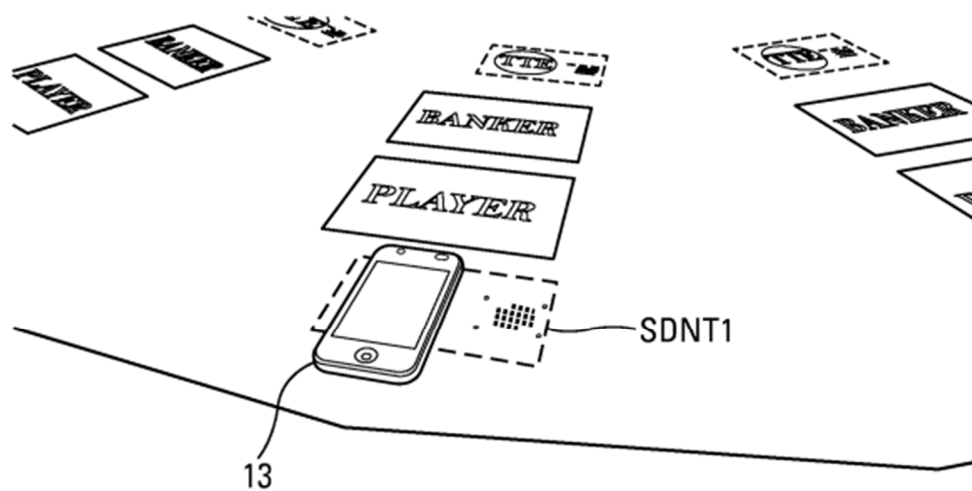


Fig. 5

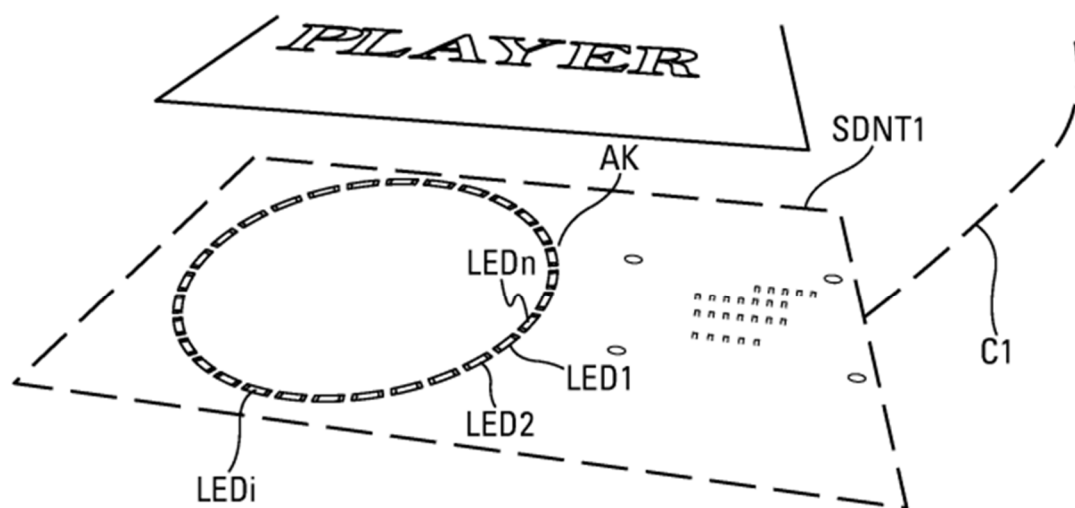


Fig. 6