

(19) ES (21) (22)	(11) NUMERO 288.586 (10) Y
	FECHA DE PRESENTACION 6 Agosto 1985



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

16 OCT. 1986

(30) PRIORIDADES:	(32) FECHA	(33) PAIS
(31) NUMERO		

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A 6 3 F 3/06

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN
"MAQUINA O TERMINAL PARA JUEGOS DE AZAR, EN PARTICULAR EL BINGO"

(71) SOLICITANTE (S)
MATERIAL AUXILIAR DE JUEGO, S.A. MAJSA
DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Cea Bermúdez, 14 28003 Madrid

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE
D. José F. Ibáñez González - AÓPI

MEMORIA DESCRIPTIVA

El objeto de la invención es una máquina o terminal para juegos de azar, en particular el bingo.

5 Según es conocido, el juego del bingo persigue la coincidencia entre un grupo de números jugados y otros determinados al azar. Los números jugados se encuentran impresos en un cartón, existiendo una doble posibilidad de premio, según se logre la coincidencia con el grupo de números que componen una línea de dicho cartón o con todos los números del cartón.

10 Con objeto de igualar las probabilidades de todos los jugadores, la composición de los cartones está estudiada y determinada, y en la actualidad en España se utilizan mil novecientos veinte cartones.

15 Figuran descritos y están disponibles en el mercado mecanismos y dispositivos destinados a la extracción de los números al azar, a la visualización de dichos números y a la representación en pantallas generales de los cartones o series de números que en cada partida o sesión de juego van consiguiendo los premios. Estos mecanismos o dispositivos
20 no guardan especial relación con la máquina de la invención, ya que ésta no está concebida como elemento de información del juego, sino como un auténtico instrumento de juego, e incluso puede comportarse como un jugador más si
25 se la destina a funcionar como terminal.

30

Más recientemente, han aparecido máquinas con la finalidad de auxiliar al jugador, pero cuyo funcionamiento resulta complicado o insuficiente, ya que se limitan a señalar la coincidencia de los números extraídos al azar con los previamente introducidos que figuran en los cartones; que juega el usuario.

35

Haciendo referencia a la mecánica o reglas del bingo, el juego consiste en adquirir uno o más cartones e ir tachando los números impresos en ellos, según se van produciendo las coincidencias con los números extraídos al azar y cantados por la mesa o dirección del juego. Esa operación de tachar números requiere una particular atención del jugador, lo que forma parte del entretenimiento, pero implica un riesgo de error.

40

Por tanto, una máquina que evite la operación física de tachar un número en un cartón, una vez que ha sido localizado entre varios, supondría una gran ayuda, ya que sin mermar la atención y la emoción del jugador le evitaría la búsqueda del número y los consiguientes errores, al tiempo que le permitiría jugar un mayor número de cartones simultáneamente. Sin embargo, tal objetivo no se alcanza plenamente con una máquina que se limite a señalar coincidencias entre los números introducidos en un primer momento y los introducidos posteriormente, en ambos casos mediante un teclado, ya que sigue existiendo un cierto riesgo de error y mantiene una limitación del número de cartones que pueden jugarse simultáneamente.

50

La mencionada deficiencia se supera con la máquina de la invención, por cuanto la introducción de datos se limita a los números que van siendo cantados durante el juego, e incluso existe la posibilidad de que dicha introducción por el jugador se evite mediante la conexión de la máquina con una mesa o máquina central conectada con cada una de las máquinas de los usuarios. Además, en el teclado estarán previstas teclas para la corrección de los eventuales errores cometidos.

Por otra parte, la máquina de la invención presenta otras características ventajosas, como son las de no limitarse a señalar las meras coincidencias de números, sino a indicar la línea o el cartón más próximo a la consecución de premio, es decir, que realiza una función selectiva que sería dificultosa, o imposible, para un jugador que controlase un elevado número de cartones, y todo ello junto con mecanismos de alarma visual o acústica de la obtención de los premios.

La máquina de la invención utiliza para su funcionamiento elementos ya conocidos o empleados en otras máquinas de juego o diversión, cual son un procesador de datos, un teclado y una pantalla de visualización de los datos procesados.

Como elementos característicos incorpora dos soportes diferentes de memoria: uno permanente que contiene, entre otros datos, el programa lógico de funcionamiento de la máquina y

la identificación y exacta composición de los mil novecien-
80 tos veinte cartones reglamentarios; y otro volátil que va
almacenando el número de identificación de los cartones que
el jugador emplea en cada partida y los números que van
siendo cantados.

Otros elementos son los dispositivos, acústicos y/o visua-
85 les, que avisan al jugador de la consecución de premio; la
inclusión de teclas de función y corrección; la presencia
de medios de control de funcionamiento, de naturaleza ópti-
ca, magnética o mecánica; y la conexión a una mesa o centro
de dirección del juego, al que estarían conectadas todas
90 las máquinas del tipo de la invención presentes en una sala
de juego, funcionando en ese caso como terminales.

Para hacer más claramente comprensible cuanto antecede,
poniendo al propio tiempo de relieve otras características
y ventajas de la máquina de la invención, se hará en lo que
95 sigue una descripción detallada de un ejemplo, no limitati-
vo, de realización práctica, ilustrado en la hoja de dibu-
jos adjunta, en la cual:

La Figura 1 es una vista esquemática de los elementos de la
máquina, y

100 La Figura 2 es un diagrama de la integración operativa de
dichos elementos.

Haciendo referencia a dichas figuras, e inicialmente en

105

especial al esquema de la Figura 2, la máquina de la invención consta de una (UCP) unidad central de proceso (1), esencialmente compuesta del microprocesador, el controlador y el soporte de memorias. Dicha unidad central de proceso (1) estará conectada a través de los correspondientes interfaces a los otros órganos de la máquina.

110

Según se ilustra, la UCP (1) se asocia al teclado (2); a la conexión (3), a los dispositivos avisadores acústicos (4) y visuales (5), a la pantalla (6) y al instrumento codificado de control o puesta en marcha (7).

115

El teclado (2) está compuesto de dos clases o grupos de teclas. Las numéricas (20) y las de función y corrección (21), dentro de las cuales son destacables estas últimas, ya que están previstas para permitir la corrección de errores, tanto anteriores como recientes, durante el teclado.

120

La clavija (3) sería la encargada de proporcionar la conexión con la mesa o central de control del juego en cada sala, con lo que incluso podría evitarse la necesidad de que el jugador teclease los números cantados.

125

Los elementos de control (7) del funcionamiento de la máquina, pueden ser los ópticos o mecánicos, que en el ejemplo se ilustran mediante una llave (17) o pieza de una forma y perfil determinados, o bien magnéticos, como la tarjeta (27). Tales elementos serán adquiridos previamente

por el jugador y le concederán la facultad de jugar un número de partidas y/o cartones predeterminado.

130 Un ejemplo del funcionamiento de la máquina de la invención durante una partida de bingo sería el que sigue.

El jugador introduce el instrumento de control que se haya determinado o seleccionado, por ejemplo la tarjeta magnética (27). La UCP (1) comprueba la autenticidad y vigencia de dicha tarjeta y coloca a la máquina en situación de funcionar. Seguidamente el jugador introduce con el teclado (20) el número de identificación del cartón o cartones que se dispone a jugar, y por medio de la correspondiente tecla (21) indica a la máquina el comienzo de la partida. Los números cantados por la mesa van siendo introducidos por el jugador mediante el teclado (20) y al mismo tiempo se almacenan en la memoria volátil de la máquina, la cual, en la pantalla (6), va representando sucesivamente la línea o el cartón de los jugados que más próximo a la consecución de premio se halle. Si en esta operación el jugador se equivoca, existen las correspondientes teclas (21) de corrección o subsanación del número.

Si en el curso de la partida uno o más de los cartones que está jugando la máquina alcanza el premio de línea o bingo, ésta, en la pantalla (6), visualiza tales cartones, al tiempo que conecta los avisadores (4) y (5) previniendo al jugador.

Además, será posible en cualquier momento visualizar, pul-
sando la correspondiente tecla (21), otros cartones de los
155 jugadores, o al final de la partida repasar los números
cantados o, en fin, obtener datos estadísticos de los
premios y números de la sesión.

La posibilidad de conexión de cada máquina a la mesa o
central de juego supone que el jugador se limite a contem-
160 plar en la pantalla (6) la evolución de sus cartones en el
curso de la partida, ya que en este caso la máquina es un
terminal receptor automático de los números cantados.

Naturalmente, a la vista de lo que antecede se comprende
que en la máquina de la invención caben numerosas modifica-
165 ciones y sustituciones por medios equivalentes, en especial
para un experto en la materia, todo lo cual, en la medida
en que no altere su esencialidad característica, se enten-
derá comprendido en el marco de las reivindicaciones que
siguen.

*

*

*

*

*

175 1.- Máquina o terminal para juegos de azar, en particular el bingo, del tipo que comprende un microprocesador, un teclado y una pantalla de visualización, caracterizada porque consta, además, de un soporte de memoria que contiene grabados la identificación, composición y distribución de los mil novecientos veinte cartones que intervienen en el juego y el programa de funcionamiento, e incluye medios acústicos y visuales alertadores de la consecución de premio.

180 2.- Máquina o terminal para juegos de azar, en particular el bingo, según la reivindicación 1, caracterizada porque su teclado consta de los diez dígitos y al menos cuatro teclas de funciones, de las cuales dos están destinadas a la corrección de errores, una para los números ya introducidos y otra para los que se están introduciendo.

185

3.- Máquina o terminal para juegos de azar, en particular el bingo, según las reivindicaciones anteriores, caracterizada porque su pantalla visualiza, sucesivamente, la línea o líneas de números más próximas a la consecución de premio de los cartones jugados por el usuario, y el cartón o cartones más próximos al premio final.

190

4.- Máquina o terminal para juegos de azar, en particular el bingo, según las reivindicaciones anteriores, caracterizada porque su funcionamiento es dependiente de la intro-

195

ducción de una tarjeta o ficha codificada en forma magnética, óptica, o bien por su relieve o contorno.

200

5.- Máquina o terminal para juegos de azar, en particular el bingo, según las reivindicaciones anteriores, caracterizada porque comprende una entrada de conexión desde un ordenador central que controla los cartones jugados, los números que se van extrayendo y la consecución de los premios, funcionando entonces como un terminal.

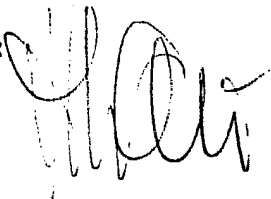
6.- MAQUINA O TERMINAL PARA JUEGOS DE AZAR, EN PARTICULAR EL BINGO.

Todo tal y como ha quedado descrito, ilustrado y reivindicado en la presente Memoria Descriptiva, que consta de nueve páginas mecanografiadas y una de dibujos.

Madrid, 6 de Agosto de 1985.

MATERIAL AUXILIAR DE JUEGO, S.A.-MAJSA

p.a.:



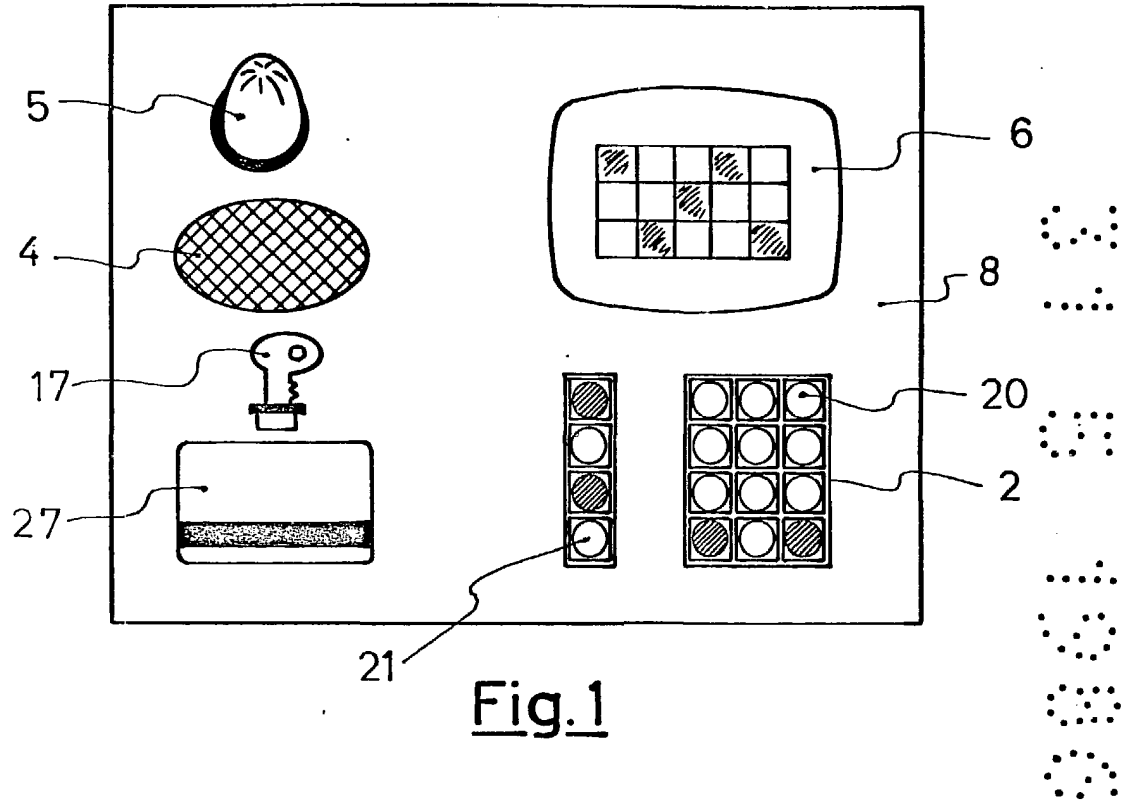


Fig.1

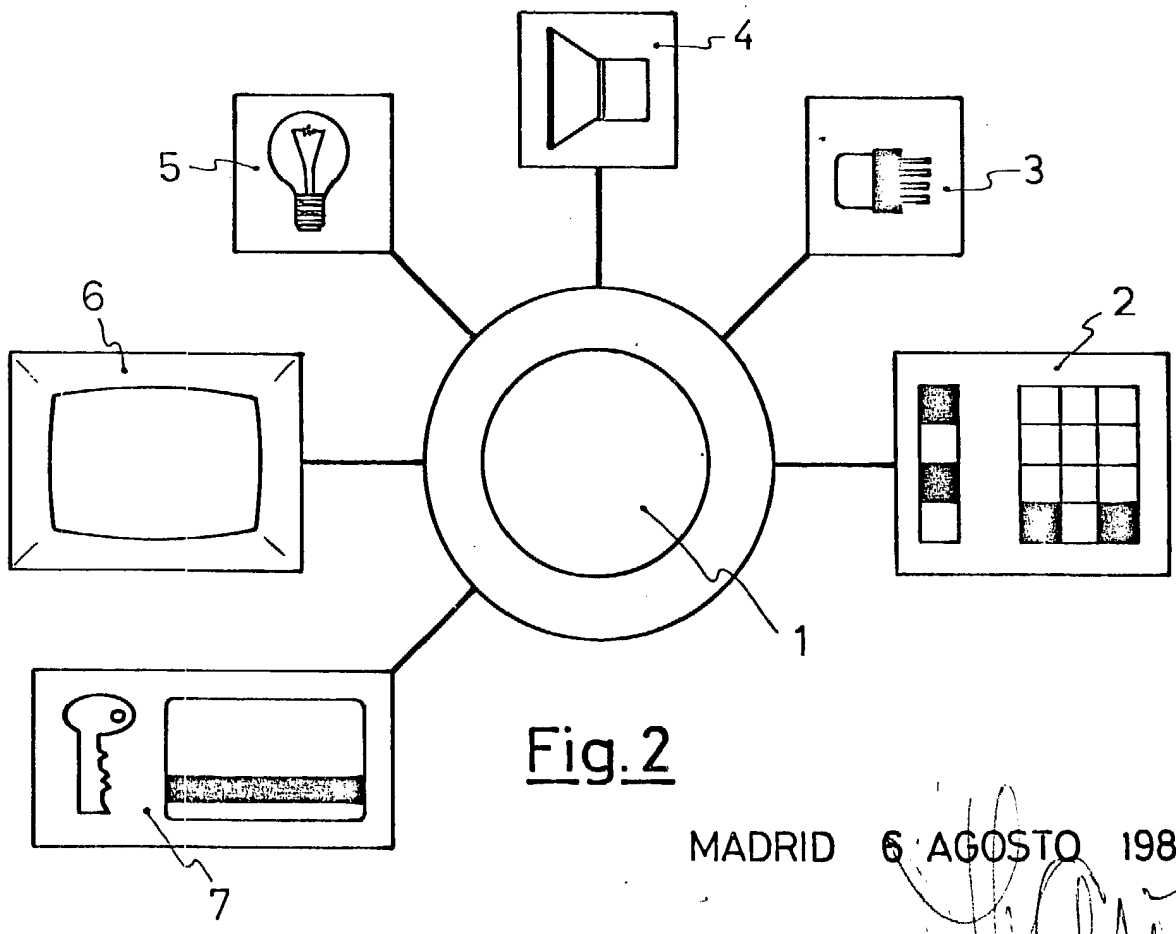


Fig.2

MADRID 6 AGOSTO 1985

[Handwritten signature]