

(18) ES (21) (22)	(11) NUMERO 293.577	(19) Y
	FECHA DE PRESENTACION 14-4-1.986	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

16 OCT. 1986

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL G07C11/00
--------------------------	---

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN <p style="text-align: center;">APARATO PARA PRONOSTICAR RESULTADOS DE APUESTAS.</p>
--

(71) SOLICITANTE (S) <p style="text-align: center;">CENTYBEL, S.L.</p>

DOMICILIO DEL SOLICITANTE <p>Fray Luis Amigo, nº 4 - Edificio Rubí - Oficina D-E- 50006 ZARAGOZA.</p>
--

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE <p style="text-align: center;">D. JOSE MIGUEL GOMEZ-ACEBO y POMBO.</p>
--

El presente Modelo de Utilidad se refiere a un aparato para pronosticar resultados de apuestas, consistente en un procesador electrónico que es programado para que de entre los N primeros números enteros, seleccione una combinación de $n < N$ números cualesquiera sin repetición, todo ello mediante actuación sobre el procesador electrónico a través de un teclado mostrándose los pasos de programación así como el resultado de la selección, en forma visual mediante dígitos sobre una pantalla y acústica por un transductor electroacústico.

Los aparatos hasta ahora conocidos destinados a realizar la elección de una combinación entre una serie determinada de números lo hacen a partir de medios mecánicos. Tales aparatos presentan los inconvenientes naturales que la construcción mecánica impone. Por una parte, los vicios ó imperfecciones dimensionales impiden que sea el azar el que rija el funcionamiento del aparato en todas las jugadas. La falta de exactitud en las formas mecánicas hace que la tendencia a salir determinado número sea mayor que la de otra, bien por diferencias de peso, por diámetro de agujeros, etc. Por otra parte, si se desea que la máquina actúe de acuerdo con determinadas tendencias de mayor probabilidad a determinados números, sea por un deseo expreso ó porque se pretende establecer un peso en determinadas combinaciones de acuerdo con los resultados obtenidos en últimos sorteos, resulta extremadamente difícil llegar por medios mecánicos a estos requerimientos.

Otro inconveniente de los sistemas mecánicos es que la repetición de las jugadas en algunos casos abundantísimas dá lugar a desgastes mecánicos no visibles, que si estan influyendo en los resultados obtenidos, que de esta forma pueden tener tendencias no deseadas.

Todos los inconvenientes señalados pueden resolverse ventajosamente por medio del uso de la electrónica. De esta forma no hay desgaste ni posibilidad de vicios y su maniobrabilidad es tan amplia, que puede establecerse la probabilidad que se quiera en las combinaciones que interesen. Se puede hacer que la máquina retenga en su interior todas las combinaciones obtenidas en últimos sorteos y elegir al azar entre ellas.

El presente Modelo consiste en un circuito procesador controlado desde una serie de teclas, un visualizador de cifras y un avisador acústico, todos estos componentes además de las pilas de alimentación se encuentran dispuestos en un pequeño habitáculo que preferentemente tiene la forma de una calculadora de bolsillo.

Desde el teclado se conecta el aparato a las pilas mediante un circuito de estado sólido (sin interruptor mecánico) incluido en la propia circuitería electrónica del procesador.

Toda la circuitería integrada del aparato se incorpora en un solo "chip" en él van incluidos todos los elementos básicos para el funcionamiento, es decir las memorías RAM, las ROM ó la CPV así como los circuitos de enlace con los elementos periféricos (visualizador, teclado y avisador acústico).

El visualizador es de cristal líquido preferentemente por razones obvias de consumo y el avisador acústico piezocerámico por las mismas razones.

Una vez alimentado el procesador por acción sobre una tecla se muestra en pantalla del visualizador que está conectado por indicación de un símbolo musical y acústicamente mediante un sonido breve. Por actuación de una segunda tecla puede eliminarse toda indicación acústica.

La programación de la forma de trabajo se hace me-

diante selección del número N de números enteros ó grupo de números que participan en el sorteo y del n de elementos que forman la combinación. Para ello se dispone de dos teclas de fijación de estos dos valores y de un teclado numérico clásico del 0 al 9. Los números N y n son programables entre límites preferenciales de 33 a 49 para N y de 1 a 16 para n pues en ellos se comprenden todos los sorteos conocidos.

Una vez seleccionados N y n puede procederse al sorteo, ésto se hace mediante accionamiento de otra tecla, con lo cual el procesador inicia un barrido entre los N números posibles según un orden aleatorio ó bien en base a una serie de combinaciones previamente incorporadas en las memorias fijas del procesador.

Normalmente la selección será aleatoria con igual probabilidad para todos los números. Durante el barrido, se muestra en la pantalla la serie de números barridos, se muestran durante un breve tiempo cada otro periodo breve de tiempo, pero solo a efectos ilustrativos sin ninguna relación directa con el resultado final.

Al pulsar la misma tecla de iniciación del sorteo, se detiene el barrido y son seleccionado n números e inmediatamente mostrado en pantalla, quedando detenida la muestra por tiempo indefinido.

Como verificación de la existencia de los N números seleccionados para el sorteo, mediante pulsación de la misma tecla de puesta en marcha una segunda vez, se muestran en pantalla todos y cada uno de los números que van a participar en el sorteo, a la muestra de cada número, le acompaña un breve sonido que como ya se ha dicho puede ser inhibido.

Las características del habitáculo permiten la in

clusión de elementos adicionales como pueden ser un reloj ó una calculadora, ésto no implica cambios en el funcionamiento del aparato como tal, sinó utilización de los medios del modelo para otras funciones adicionales de caracter mucho más conocidas y que no agregan novedad al mismo.

En el dibujo adjunto se muestra un diagrama de bloques de la circuitería del aparato. El procesador P formado como se ha dicho preferentemente por un circuito integrado contiene los elementos básicos de todo microprocesador, es decir; la unidad central CPU, representada por CP en la figura, las memorías RAM ó volátiles representadas por RA y las no volátiles de tipo ROM ó similar, representadas por RO. En las memorías ROM se incluye el programa previo de funcionamiento y el máximo número N de utilización. En las memorías RAM, se incluirán las variantes de N y n para un determinado juego, las memorías RAM contenidas en el modelo conservan sus datos aún con el apagado del aparato ya que con ello se facilita su funcionamiento.

El teclado constituído preferentemente por 16 teclas según se describió se representan en el esquema por T y en él se muestra la conexión de coordenadas X e Y con el procesador P.

El avisador acústico se muestra por A y a su vez está conectado al procesador.

El visualizador representado por V está conectado por el bus de señales C al procesador directamente.

Las líneas ó buses de interconexión pueden ser independientes para cada uno de los componentes periféricos según se representa en la figura ó bién utilizarse comúnmente, ello no supone cambios en el funcionamiento sinó en la filosofía de realización práctica.

El aparato descrito está especialmente concebido para obtener combinaciones de números destinados a rellenar impresos de las apuestas conocidos con el nombre de "Lotería primitiva".

5

Descrita suficientemente la naturaleza del invento, así como la manera de realizarlo en la práctica, debe hacerse constar que las disposiciones anteriormente indicadas son susceptibles de modificaciones de detalle en cuanto no alteren su principio fundamental.



REIVINDICACIONES

5 1.- Aparato para pronosticar resultados de apuestas, especialmente resultados de las apuestas denominadas "Lotería primitiva", caracterizado porque comprende un circuito procesador electrónico, un teclado para la actuación sobre su programación, un visualizador de números, un indicador acústico y elementos auxiliares de alimentación eléctrica, componentes electrónicos y de soporte mecánico, cuyo procesador conserva en memoria un grupo determinado de números que intervienen en el sorteo según su programa sobre el teclado, de entre los cuales selecciona una combinación de un número determinado, elegida también sobre el teclado cuyos números de elementos de grupo y de la combinación son mostrados en el visualizador al actuar sobre el teclado, disparándose el proceso de sorteo mediante actuación sobre el teclado del circuito procesador, que vá mostrando sobre el visualizador un desfile de cifras aleatorias hasta ser detenido dicho desfile mediante nueva actuación sobre el teclado mostrándose finalmente una combinación seleccionada, repitiéndose de nuevo este ciclo desde el disparo del procesador con el fin de obtener nuevas combinaciones.

10

15

20

25 2.- Aparato según la reivindicación 1, caracterizado porque el indicador acústico es inhibido voluntariamente desde el teclado y señalizado, actuando en todos los procesos del aparato tanto en programación como en el proceso de selección de la combinación.

30 3.- Aparato según las reivindicaciones 1 y 2, caracterizado porque el teclado está formado además por teclas de arranque y parada, de selección, de combinación y de grupo, de los diez dígitos numéricos, de arranque y parada de selección de pronóstico y de puesta en marcha y parada del propio aparato.

4.- Aparato para pronosticar resultados de apues
tas; tal y como queda sustancialmente descrito en la presente
Memoria, e ilustrado en el dibujo adjunto.

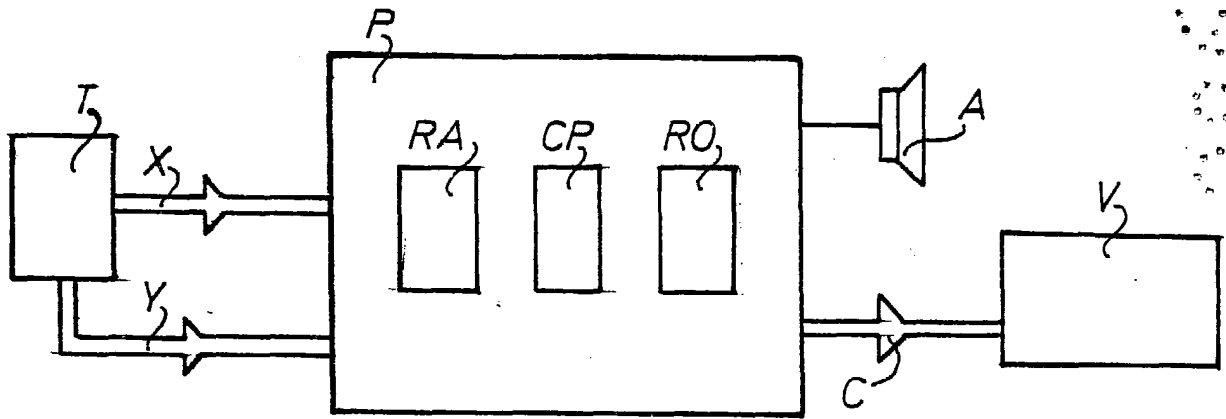
Esta Memoria consta de 8 hojas escritas a máquina
por una sola cara.

5

Madrid, 28 MAYO 1986

CENTYBEL, S.L.

~~Mr. ROBERTO AGUIRRE Y PARRA~~
~~S. A. Rueda L. S. S. S. S.~~



28 MAYO 1986
A. M. GOMEZ ACEBO Y PARRA
C/ Francisco J. GARCIA 12

ESCALA VARIABLE.