

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO



DELEGATURA PROPIEDAD INDUSTRIAL

División de Nuevas Creaciones

SOLICITUD  
**PATENTE DE INVENCION**

21. EXPEDIENTE No.

05-109679

54. TITULO MAQUINA DE JUEGO DE RULETA

51. CLASIFICACION INTERNACIONAL

A63 F 5/00

71. SOLICITANTE ARUZE CORP.

DOMICILIO TOKIO, JAPON

74. APODERADO JUAN PABLO CADENA SARMIENTO

22. SANTAFE DE BOGOTA, D.C.

# PETITORIO

AS: 99.665



SUPERINDUSTRIA Y COMERCIO  
 Radicación : 001076/9 00000000 Folio: 84  
 Fecha (AMD): 2005-10-27 15:59:39  
 Trámite : 002 PATENTES D 1 REGISTRAR/ 411 PRESENCIAL  
 Dependencia: 2020 DIVISION DE NUEVAS CREACIONES

## FORMULARIO ÚNICO DE SOLICITUD DE PATENTE

|                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                   |                                                        |                                                                                                                                                                                                                  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 <b>SOLICITUD DE:</b>                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                   |                                                        |                                                                                                                                                                                                                  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Patente de Invención                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                   | <input type="checkbox"/> Patente de Modelo de Utilidad |                                                                                                                                                                                                                  |
| 2 <b>SOLICITANTE (71)</b>                                                                                                                                                                                                    | Nombre: <b>ARUZE CORP.</b><br>Dirección: 3-1-25, Ariake, Koto-ku, Tokio, Japón<br>Nacionalidad o Domicilio: Japón<br>Lugar de Constitución: Japón |                                                        | <b>IDENTIFICACION</b><br>C.C. <input type="checkbox"/> NIT <input type="checkbox"/><br>C.E. <input type="checkbox"/> Otro <input type="checkbox"/><br>Cual _____<br>Número _____                                 |
| 3 <b>REPRESENTANTE O APODERADO</b>                                                                                                                                                                                           | Nombre: <b>JUAN PABLO CADENA SARMIENTO</b><br>Dirección: Cra. 7 No. 16-56 Piso 9<br>Teléfono: 380-2200 Fax: 380-2700<br>E-mail: _____             |                                                        | <b>IDENTIFICACION</b><br>C.C. <input checked="" type="checkbox"/> NIT <input type="checkbox"/><br>C.E. <input type="checkbox"/> Otro <input type="checkbox"/><br>Cual _____<br>Número <b>80.410.337 TP 57492</b> |
| 4 <b>INVENTOR (ES) (72)</b>                                                                                                                                                                                                  | Nombre: <b>Katsuhiko Kido</b><br>Dirección: 3-1-25, Ariake, Koto-ku, Tokio, Japón<br>Nacionalidad o Domicilio: Japón                              |                                                        |                                                                                                                                                                                                                  |
| 5 <b>Título (54):</b> <b>MAQUINA DE JUEGO DE RULETA</b>                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                   |                                                        |                                                                                                                                                                                                                  |
| 6 <b>Clasificación Internacional (51)</b> <b>A63F5/00</b>                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                   |                                                        |                                                                                                                                                                                                                  |
| 7 <b>Prioridad</b>                                                                                                                                                                                                           | (33) País de Origen                                                                                                                               | (32) Fecha                                             | (31) Número de Solicitud                                                                                                                                                                                         |
| SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>                                                                                                                                                           | JP                                                                                                                                                | 29-10-2004                                             | 2004-316057                                                                                                                                                                                                      |
| 8 <b>Para publicar a partir de la fecha de la presente solicitud a los:</b><br>6 meses <input checked="" type="checkbox"/> 12 meses <input type="checkbox"/> 18 meses <input type="checkbox"/> Otro <input type="checkbox"/> |                                                                                                                                                   |                                                        |                                                                                                                                                                                                                  |
| 9 <b>Comprobante de pago No.</b> <b>05-79.112 y 05-74.644</b> <b>Fecha</b> <b>26-10-2005</b>                                                                                                                                 |                                                                                                                                                   |                                                        |                                                                                                                                                                                                                  |

Instrucciones para el diligenciamiento del presente formulario, ver reverso de esta página.

2020-F01 (01-04-19)

10

ANEXOS

- ☒ Comprobante de pago de la tasa de presentación de la solicitud. \$443.000
- ☐ Comprobante de pago de la tasa por concepto de excedente de palabras en la publicación.
- ☒ Comprobante de pago por reivindicación de prioridad. \$124.000
- ☒ Documento que acredita la existencia y representación legal cuando el solicitante sea persona jurídica.
- ☒ Poderes, si fuere el caso
- ☐ Certificado de la fecha de presentación de la solicitud prioridad expedida por la autoridad correspondiente y una copia certificada de la primera solicitud, si se reivindica prioridad.
- ☐ Traducción simple de la primera solicitud, si se reivindica prioridad.
- ☐ Documento de cesión del inventor al solicitante o a su causante
- ☒ Resumen.
- ☒ Descripción de la invención.
- ☒ Una o más reivindicaciones.
- ☒ Dibujos y/o planos necesarios
- ☐ De ser el caso, copia del contrato de acceso.
- ☐ De ser el caso, documento que acredite la licencia o autorización de uso de conocimientos tradicionales de las comunidades indígenas.
- ☐ De ser el caso, certificado de depósito del material biológico.
- ☐ Arte final 12x12.
- ☐ De ser el caso, información sobre otras solicitudes de patente o títulos obtenidos en el extranjero por el mismo titular o su causante, relacionadas parcial o totalmente con la invención de esta solicitud.
- ☒ Otros: - Tarjeta de Propietarios.

11 FIGURA CARACTERÍSTICA:

12

NOMBRE: JUAN PABLO CADENA SARMIENTO

FIRMA:

  
C.C. 80.410.337 de Usaquén T.P. 57492 del C.S.J.

Instrucciones para la presentación de los anexos, ver reverso de esta página.

3

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

NIT : 800176089-2

SUPERINDUSTRIA Y COMERCIO

RECIBO OFICIAL DE CAJA : 05 - 79,112  
FECHA : OCTUBRE 12 DE 2005

Radicacion : 05189679 00000000 Folios: 89  
Fecha UNO: 2005-10-27 15:59:39  
Tramite : MDE PATENTES D 1 REGISTRO/ 411 PRESENTAL  
Deendencia: 8226 DIVISION DE NUEVAS CREACIONES

\*\*\*\*\* CONSIGNACION \*\*\*\*\*

| DEPOSITANTE           | TIPO PAGO    | BANCO         | CUENTA      | No. PAGO | FECHA PAGO | Vr. PAGO     |
|-----------------------|--------------|---------------|-------------|----------|------------|--------------|
| BRIGARD & CASTRO LTDA | CONSIGNACION | BANCO POPULAR | 030-00110-6 | 30714338 | 12/10/2005 | 9,270,000.00 |

\*\*\*\*\* CONCEPTO \*\*\*\*\*

| CANT. RENTISTICO          | CONCEPTO                            | TOTAL CONCEPTO |
|---------------------------|-------------------------------------|----------------|
| 1 50005-01-01 SOLICITUDES | 1 TRAMITES DE SOL. DE PATENTE DE IN | 443,000.00     |
|                           | TOTAL :                             | \$ 443,000.00  |

SON: CUATROCIENTOS CUARENTA Y TRES MIL PESOS

RESPONSABLE : 

RECIBO DE CAJA APLICADO AL EXPEDIENTE No. \_\_\_\_\_

4

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

NIT : B00176089-2

RECIBO OFICIAL DE CAJA : 05 - 74,644  
FECHA : SEPTIEMBRE 27 DE 2005

\*\*\*\*\* CONSIGNACION \*\*\*\*\*

| DEPOSITANTE           | TIPO PAGO    | BANCO         | CUENTA      | No. PAGO | FECHA PGO  | Vr. PAGO      |
|-----------------------|--------------|---------------|-------------|----------|------------|---------------|
| BRIGARD & CASTRO LTDA | CONSIGNACION | BANCO POPULAR | 050-00110-6 | 30712453 | 27/09/2005 | 17,030,360.00 |

\*\*\*\*\* C O N C E P T O \*\*\*\*\*

| CANT. | RENTISTICO  | CONCEPTO                             | TOTAL CONCEPTO |
|-------|-------------|--------------------------------------|----------------|
| 1     | 50005-01-01 | SOLICITUDES                          |                |
|       |             | 82 INVOCACION DE UNA PRIORIDAD EN NU | 124,000.00     |
|       |             | TOTAL :                              | \$ 124,000.00  |

SON: CIENTO VEINTICUATRO MIL PESOS

RESPONSABLE : 

RECIBO DE CAJA APLICADO AL EXPEDIENTE No. \_\_\_\_\_

5

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO  
DIVISION DE NUEVAS CREACIONES

PATENTE

☒

MODELO DE UTILIDAD

☐

DISEÑO INDUSTRIAL

☐

SOLICITANTE/S. RAZON SOCIAL O APELLIDOS Y NOMBRES ARUZE CORP.

DOMICILIO TOKIO, JAPON

APODERADO JUAN PABLO CADENA SARMIENTO

TITULO MAQUINA DE JUEGO DE RULETA

CLASIFICACION

EXPEDIENTE No.

FECHA DE SOLICITUD

ROLLO MICROFILM

CERTIFICADO No.

FECHA DE CONCESION

VIGENCIA DESDE

HASTA

PRORROGA

CAMBIO DE NOMBRE

TRASPASO A

INVENTOR (ES) KATSUHIRO KIDO

OTROS

OFICINA DE COMUNICACIONES

6

## **MÁQUINA DE JUEGO DE RULETA**

### **ANTECEDENTES DE LA INVENCION**

#### **Campo de la invención**

La presente invención se refiere a una máquina de juego de ruleta para permitir que un jugador apueste en una historia de resultado de juego, incrementando de esa manera la variedad del entretenimiento del juego.

#### **Descripción de la técnica relacionada**

Un juego de medalla que emplea una medalla como un medio de juego de una máquina ranuras, una máquina de juegos de ruleta, una máquina de juego de cartas, etc., es un juego que puede ser iniciado por un jugador que compra o toma prestado más de una medalla con una máquina que da monedas, se paga al jugador una cantidad predeterminada de monedas. Por lo tanto, el jugador que puede ganar una gran cantidad de monedas puede disfrutar un juego sucesivo sin comprar o tomar prestadas nuevas monedas. En especial, con una máquina de juegos de ruleta, el jugador apuesta una medalla comprada u obtenida de una máquina expendedora en un número con posibilidad de ganar, de esa manera participa en el juego.

En una técnica relacionada, para que el jugador apueste con la máquina de juego de ruleta, se usa un tablero de apuestas que se visualiza en una pantalla de monitor, según se muestra en JP-A-2003-325726. Más de un número (que también contiene letras) como caracteres de patrón que contienen los mismos números que se muestran en una rueda se muestran en el tablero de apuestas como casilleros. Usando el tablero de apuestas con los números dispuestos como casilleros sobre el mismo, el jugador pronostica el número a apostar y apuesta una ficha sobre el número.

Sin embargo, la máquina de juego de ruleta descrita en JP-A-2003-325726 es una máquina de apuestas para que el jugador juegue un juego de acuerdo con un método de apuestas relacionado con la ruleta general, y el jugador determina la marca sobre la cual apostar mediante su decisión. Con frecuencia, el jugador emplea el resultado de ganar pasado en el juego de ruleta como el material de decisión para determinar la marca sobre la cual apostar. Es decir, una gran cantidad de jugadores deciden que "la marca no se convirtió en una marca ganadora recientemente" y por lo tanto se puede convertir en una marca ganadora en el siguiente juego" o que " la marca con frecuencia se convirtió en una marca ganadora últimamente y por lo tanto también se convertirá en una marca ganadora en el siguiente juego" a partir del último resultado ganador en el juego de ruleta.

Sin embargo, en la máquina de juego de ruleta descrita en JP-A-2003-325726, el jugador puede hacer el seguimiento del resultado del juego solamente a los ojos del jugador.

Si el jugador lleva a cabo el seguimiento del resultado del juego y pronostica la marca sobre la cual apostar basándose en la frecuencia en que la marca sale ganadora, existen 38 marcas en la rueda de la ruleta y por lo tanto con frecuencia se pueden producir más de una marca en el mismo grado de frecuencia que la frecuencia determinada por el jugador. Por consiguiente, en tal caso, el jugador necesita buscar en la rueda de apuestas las marcas correspondientes y luego apostar en cada una de las marcas; el jugador debe llevar a cabo una operación complicada. Comúnmente, a la marca que se menciona en la presente se asigna cualquiera de los números naturales de 0 a 36 (se puede incluir el 00).

#### SÍNTESIS DE LA INVENCION

Por lo tanto, es un objeto de la invención proveer una máquina de apuestas de ruleta para permitir que un jugador seleccione una condición basándose en la historia del resultado ganador y apueste en todas las marcas que cumplan con la condición mediante una operación simple, permitiendo de esa manera que el jugador apueste fácilmente una ficha para posibilitar el incremento la diversidad del entretenimiento del juego y el incremento de la voluntad de juego del jugador. Además, la máquina de juego de ruleta permite que el principiante que no conoce la operación de la máquina de juego de ruleta apueste con facilidad basándose en el resultado de historia de resultados ganadores.

Al final, de acuerdo con un primer aspecto de la invención, se provee una máquina de apuestas de ruleta (por ejemplo una máquina de apuestas de ruleta 1) que incluye: una rueda de ruleta (por ejemplo, una rueda de ruleta 4) sobre la cual se encuentran una pluralidad de marcas (por ejemplo, placas de indicación de número 14); un medio de lotería (por ejemplo, una unidad de determinación de ganador 84) para establecer una marca ganadora de la pluralidad de marcas; un medio de visualización de área de apuestas (por ejemplo, una visualización de imagen (por ejemplo, una visualización de imagen 7) para visualizar más de un área de apuestas (por ejemplo, áreas de APUESTAS 42, 52) formada basándose en las mismas marcas que la más de una marca colocada sobre la rueda de la ruleta; un medio de selección (por ejemplo, un panel de contacto 28) para seleccionar un área de apuestas que se visualiza en el medio de visualización del área de apuestas; un medio de apuestas (por ejemplo, botones de APUESTA de la unidad 36, 47) para apostar un valor de juego sobre el área de apuestas del juego seleccionada por el medio de selección; un medio de almacenamiento de historia (por ejemplo, RAM 82, 93) para almacenar más de un resultado de lotería como datos de historia; un medio de selección de condición de búsqueda (por ejemplo, botones de APUESTA de contabilización de ganadores 43, 60) para

seleccionar una condición de búsqueda con respecto a la frecuencia con la que cada marca sale ganadora; un medio de búsqueda (por ejemplo, un CPU de control satelital 91) para buscar en los datos de historia basándose en la condición de búsqueda; y un medio de apuesta condicional (por ejemplo, un CPU de control satelital 91) para apostar un valor de juego sobre el área de apuestas correspondiente al resultado de la búsqueda del medio de búsqueda.

De acuerdo con un segundo aspecto de la invención, en la máquina de juego de ruleta del primer aspecto de la invención, las áreas de apuestas se forman basándose en las marcas colocadas como una rueda en la misma disposición que las marcas colocadas sobre la rueda de la ruleta.

De acuerdo con un tercer aspecto de la invención, la máquina de juego de ruleta del primer y segundo aspecto de la invención, incluye además un primer medio de cambio para cambiar la disposición de las marcas que forman las áreas de apuestas de una disposición similar a una rueda en una disposición similar a un cuadrado; y un segundo medio de cambio para cambiar la disposición similar a un cuadrado la cual se muestra operando el primer medio de cambio en la disposición similar a una rueda.

El juego de ruleta de acuerdo con el primer aspecto de la invención incluye el medio de almacenamiento de historia para almacenar más de un resultado de lotería como datos de historial; el medio de selección de condición de búsqueda para que el jugador seleccione una condición de búsqueda con respecto a la frecuencia con que gana cada marca; el medio de búsqueda para la búsqueda en los datos de historia basándose en la condición de búsqueda; y el medio de apuesta condicional del medio de búsqueda, de manera que el jugador pueda seleccionar la condición de búsqueda con respecto a la frecuencia con que gana cada marca y que pueda apostar un valor de juego sobre la marca que corresponda a la condición de búsqueda mediante una operación fácil. Por

consiguiente, la variedad del entretenimiento del juego se puede incrementar, de manera que el jugador no pierda interés en participar en juegos. Aún el principiante de la máquina de juego de ruleta puede apostar fácilmente en una manera fácil de entender.

En la máquina de juego de ruleta de acuerdo con el segundo aspecto de la invención, las áreas de apuestas se forman basándose en las marcas colocadas como una rueda sobre la rueda de la ruleta, de manera que el jugador pueda reconocer la disposición de las marcas dispuestas realmente sobre la rueda de la ruleta y las áreas de apuestas en asociación visual entre sí. Por consiguiente, se posibilita al jugador que pronostique el áreas de APUESTAS para apostar basándose en la colocación de las marcas de la rueda de la ruleta junto con la frecuencia con la que gana cada marca y se puede incrementar la variedad del entretenimiento del juego.

En la máquina de juego de ruleta de acuerdo con el tercer aspecto de la invención, las marcas colocadas como una rueda se puede cambiar a las marcas colocadas como casilleros y las marcas colocadas como casilleros se puede cambiar nuevamente a las marcas colocadas como una rueda, de manera que el jugador pueda apostar visualizando de manera selectiva las áreas de apuestas formadas por las marcas colocadas como casilleros o las áreas de apuestas formadas por las marcas colocadas como una rueda. Por consiguiente, la disposición de las marcas que forman las áreas de apuestas se pueden cambiar, de manera que se encuentren disponibles diversas maneras de apostar con el dispositivo de apuestas y se posibilita proveer los modos de juego que cumplan con las diversas demandas de los jugadores.

#### BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS FIGURAS

Estos y otros objetos y ventajas de la presente invención serán más evidentes a partir de la siguiente descripción detallada tomados en conjunto con las figuras adjuntas, en las cuales:

La FIG. 1 es una vista en perspectiva externa para mostrar la configuración esquemática de una máquina de juego de ruleta de acuerdo con una realización de la invención;

La FIG. 2 es una vista plana de una rueda de ruleta de acuerdo con la realización de la invención;

La FIG. 3 es una representación esquemática para mostrar una primera pantalla de APUESTAS donde el tablero de apuestas de la mesa se visualiza de acuerdo con la realización de la invención;

La FIG. 4 es una representación esquemática ampliada de los botones de APUESTAS de contabilización de ganadores proporcionados en la primera pantalla de APUESTAS;

La FIG. 5 es una representación esquemática de una parte de un tablero de apuestas de mesa en una escala ampliada;

La FIG. 6 es una representación esquemática de una segunda pantalla de APUESTAS donde se visualiza un tablero de apuestas de rueda de acuerdo con la realización de la invención;

La FIG. 7 es un dibujo esquemático para mostrar una sección de configuración de ancho de apuesta de acuerdo con la realización de la invención en una escala ampliada;

La FIG. 8 es un dibujo esquemático para mostrar una parte del tablero de apuestas de rueda de acuerdo con la realización de la invención en una escala ampliada;

La FIG. 9 es una representación esquemática ampliada de botones de APUESTAS de contabilización de ganadores proporcionada en la segunda pantalla de APUESTAS;

La FIG. 10 es un diagrama en bloque para mostrar de manera esquemática un sistema de control de la máquina de juego de ruleta de acuerdo con la realización de la invención;

La FIG. 11 es un diagrama en bloque para mostrar de manera esquemática un sistema de control de un satélite de acuerdo con la realización de la invención;

La FIG. 12 es un dibujo esquemático para mostrar áreas de almacenamiento de RAM incluidas en el satélite de acuerdo con la realización de la invención;

La FIG. 13 es un diagrama de flujo de un programa principal de procesamiento de la máquina de juego de ruleta de acuerdo con la realización de la invención;

La FIG. 14 es un diagrama de flujo de un programa principal de procesamiento ejecutado en el satélite;

La FIG. 15 es un diagrama de flujo de un programa de procesamiento de apuestas basado en la primera pantalla de APUESTAS de acuerdo con la realización de la invención;

La FIG. 16 es un diagrama de flujo de un programa de procesamiento de apuestas basado en la segunda pantalla de APUESTAS de acuerdo con la realización de la invención;

La FIG. 17 es una representación esquemática de una pantalla de visualización cuando el jugador apuesta usando cualquier botón de APUESTAS de contabilización de ganadores en la primer pantalla de APUESTAS; y

La FIG. 18 es una representación esquemática de una pantalla de visualización cuando el jugador apuesta empleado cualquier botón de APUESTAS de contabilización de ganadores en la segunda pantalla de APUESTAS.

#### DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LAS REALIZACIONES PREFERIDAS

Se tratará en detalle una máquina de juego de ruleta 1 de acuerdo la invención con referencia a los dibujos que se acompañan basándose en una realización de una máquina de juego de ruleta de acuerdo con la invención.

La máquina de juego de ruleta 1 es una máquina de juegos en la cual un jugador pronostica el número, etc., determinado con la rotación de una rueda de la ruleta y medios de juego de apuestas tal como sus monedas en el número pronosticado, etc, y cuando el número etc., sobre el cual apuesta el jugador se transforma en un número ganador, el jugador puede recibir el pago de una determinada cantidad de monedas.

Para comenzar, la configuración esquemática de la máquina de juego de la ruleta 1 de acuerdo con la realización se tratará basándose en la FIG. 1. La FIG. 1 es una vista en perspectiva externa para mostrar la configuración esquemática de la máquina de juego de ruleta 1 de acuerdo con la realización.

Según se muestra en la FIG. 1, la máquina de juego de ruleta 1 consiste básicamente en un gabinete 3 de un cuerpo principal, una rueda de ruleta 4 proporcionada rápidamente en el centro de la cara superior del gabinete 3 y una pluralidad de (en la realización, diez) satélites 2 colocados de manera que rodeen la rueda de la ruleta 4.

El satélite 2 es de la siguiente manera: se instalan uno o más satélites 2 para una máquina de juegos de monedas de una máquina de juego de ruleta, una máquina de juego de cartas, etc., cada uno para proporcionar un área de juego donde el jugador pronostica el resultado del juego y apuesta un medio de juego tal como una medalla. El satélite 2 consiste en al menos una unidad de aceptación

de monedas 5 para ingresar el medio de juego tal como monedas o monedas empleadas para participar en un juego, una sección de control 6 que consiste en botones de control, etc., operada por un jugador que ingresa en comandos predeterminados y una visualización de imagen 7 para visualizar una imagen relacionada con un juego.

El jugador puede operar la sección de control 6, etc. mientras que observa la imagen que se muestra en la pantalla de imagen 7, de esa manera avanzando el juego desarrollado.

Las aberturas de pago de monedas 8 se proveen en los lados del gabinete 3 donde se encuentran instalados los satélites 2. Además, un parlante 9 para producir música, efectos de sonido, etc., se proporciona en la parte superior derecha de la pantalla de imagen 7 de cada satélite 2.

A continuación, se tratará la configuración de la rueda de ruleta 4 de acuerdo con la realización en referencia a la FIG. 2. La FIG. 2 es una vista plana de la rueda de la ruleta de acuerdo con la realización.

Según se muestra en la FIG. 2, la rueda de la ruleta 4 consiste básicamente en un marco 11 adjunto al gabinete 3 y un disco giratorio 12 alojado y sostenido dentro del marco 11 para que rote. El disco giratorio 12 se forma en la cara superior con una gran cantidad de (en la realización, 38) ranuras cóncavas que alojan bolas 13. Además, las placas de indicación de número 14 indicando números de 0, 00, y 1 a 36 como caracteres en una correspondencia de uno a uno con las ranuras de alojamiento de bola 13 se forman en la cara superior del disco giratorio 12 en la dirección externa de las ranuras que alojan la bola 13.

Un puerto de ingreso de bola 15 se forma en el marco 11. Una unidad de ingreso de bola (no se muestra) se une al puerto de ingreso de bola 15 y se ingresa una bola 16 sobre el disco giratorio 12 del puerto de ingreso de bola 15 con impulso de la unidad de ingreso de la bola. La totalidad de la parte superior

11

de la rueda de la ruleta 4 se encuentra cubierta con un miembro de cobertura acrílica transparente 17 con forma de hemisferio.

El marco 11 se inclina suavemente hacia adentro y se forma en una parte intermedia con una pared de guía 18 para guiar la bola que ingresa 16 contra la fuerza centrífuga y haciendo rodar a bola 16. A medida que reduce la velocidad de rotación y que se pierde la fuerza centrífuga, la bola 16 rueda de manera descendente por la inclinación del marco 11 y se dirige a la parte interna del mismo y llega al disco giratorio que gira 12.

La bola 16 rueda sobre la parte superior del disco giratorio 12 y se aloja en cualquier ranura que aloja bolas 13 a través de las partes superiores de las placas de indicación de número 14 fuera del disco giratorio que gira 12. El número descrito en la placa de indicación de número 14 que corresponde a la ranura de alojamiento de bola 13 en la cual se aloja la bola 16 se convierte en el número ganador.

Una unidad de determinación de ganador (no se muestra) se encuentra instalada debajo de la rueda de la ruleta 4 para determinar el número en que se aloja la bola en la ranura de alojamiento de bola 13 correspondiente. Además, se instala una unidad de recolección de bola (no se muestra) debajo del disco giratorio 12 para recolectar la bola 16 que se encuentra sobre el disco giratorio 12 una vez que termina cada juego. La unidad de ingreso de bola, la unidad de determinación de ganador y la unidad de ingreso de bola se conocen rápidamente, por lo tanto no se discutirán nuevamente en detalle.

A continuación, se tratarán las configuraciones de la sección de control 6 y la muestra de la imagen 7 de acuerdo con la realización.

La sección de control 6 se proporciona al costado de la pantalla de imagen 7 del satélite 2 y se colocan los botones operados por el jugador, según se muestra en la FIG. 1. De manera específica, un botón de confirmación de

16

APUESTA 22, un botón de devolución (PAGO) 23, y un botón de ayuda (AYUDA) 24 se colocan de izquierda a derecha vistos desde la posición opuesta al satélite 2.

El botón de confirmación de APUESTA 22 es un botón que presiona el jugador para confirmar la apuesta después de la operación de apostar con la visualización de la imagen 7 que se describe más adelante. Si el jugador confirma la apuesta y el jugador apostó en el número descripto en la placa de indicación de número 14 correspondiente a la ranura de alojamiento de bola 13 en la cual se aloja la bola 16 sobre la rueda de la ruleta 4 durante el juego, el jugador gana el juego. Si el jugador gana el juego, los puntos de crédito que responden al número de fichas de apuesta se agregan a los puntos de crédito actuales que posee el jugador. La operación de apostar se describe más adelante en detalle.

El botón de devolución 23 es un botón que presiona el jugador cuando el juego termina. Cuando el jugador presiona el botón de devolución 23, las monedas que responden a los puntos de crédito actuales que posee el jugador, ganadas en los juegos, etc. (comúnmente, una medalla por un punto de crédito) se pagan al jugador desde la abertura de pago de monedas 8.

El botón de ayuda 24 es un botón que presiona el jugador cuando el jugador no conoce el método de operación del juego, etc. Cuando un jugador presiona el botón de ayuda 24, aparece inmediatamente una pantalla de ayuda que indica diversa información de operación en la pantalla de imagen 7.

Por otra parte, la pantalla de imagen 7 es una pantalla de cristal líquido de contacto con un panel de contacto 28 unida al frente de la pantalla de cristal líquido. El jugador puede presionar un ícono que se muestra en una pantalla de cristal líquido 29 con un dedo, etc. para seleccionar el ícono. Las FIGS. 3 y 6 son dibujos para mostrar ejemplos de pantallas de visualización que se muestran en la visualización de la imagen durante el juego.

X

Según se muestra en las FIGS. 3 y 6, durante el juego con la máquina de juego de ruleta 1, la visualización de la imagen 7 muestra dos tipos de pantallas de una primera pantalla de APUESTAS 31 que posee un tablero de apuestas de mesa 30 y una segunda pantalla de APUESTAS 33 que posee un tablero de apuestas de rueda 32. La visualización se puede intercambiar entre la primera pantalla de APUESTAS 31 y la segunda pantalla de APUESTAS 33 cada vez que se presiona un botón de cambio de pantalla 34, 46 que se muestra en la pantalla. Después de seleccionar cualquiera de la primera pantalla de APUESTAS 31 y la segunda pantalla de APUESTAS 33, el jugador puede apostar fichas usando su crédito.

Primero, la primera pantalla de APUESTAS 31 se discutirá en base a la FIG. 3. Los mismos números que los números 0, 00 y 1 a 36 indicados en las placas que indican los números 14 se disponen como sobre el tablero de apuestas de mesa 30 que se visualizan en la primera pantalla de APUESTAS 31. Las áreas especiales de APOSTAR para que el jugador apueste una ficha especificando "número impar," "número par", "color de placa de indicación de número (rojo o negro), o "rango dado de número dado (por ejemplo, 1 a 12 o los similares) también se disponen como casilleros. Las áreas de APOSTAR 42 donde se muestran los mismos números que los números 0, 00 y 1 a 36 indicados en las placas que indican los números 14 consisten cada una en una parte de indicación de número 42A y una parte de indicación de identificación 42B. Las partes de indicación de número 42A de las áreas de apuestas 42 son partes donde se visualizan los mismos números que los números 0, 00 y 1 a 36 indicados en las placas que indican los números 14. Por otra parte, la parte de indicación de identificación 42B es una parte que indica cuáles son los botones de APUESTA de contabilización de ganadores 43 (descriptos más adelante) que corresponden al área. (Ver la FIG. 5.)

18

Debajo del tablero de apuestas de mesa 30 que se muestra a continuación se encuentran una sección de visualización de historia de resultados 35, el botón de cambio de pantalla mencionado anteriormente 34, los botones de APUESTA de contabilización de ganadores 43, los botones de APUESTA de la unidad, una sección de visualización de resultado de pago 37 y una sección de visualización de la contabilización de crédito 38 de izquierda a derecha de la pantalla.

La sección de visualización de historia de resultados 35 enumera los resultados de los números ganadores en los juegos previos (un juego se refiere a la secuencia de operación del jugador que apuesta una ficha en cada satélite 4 a la bola 16 que cae en la ranura de alojamiento de bola 13 para el crédito de pago basado en el número ganador). Cuando termina un juego, se agrega un nuevo número ganador a la parte superior de la sección de visualización de historia de resultados 35 para su visualización y el jugador puede verificar la historia de los números ganadores de un máximo de 16 juegos.

El botón de cambio de pantalla 34 es un botón para cambiar entre la primera pantalla de APUESTAS 31 y la segunda pantalla de APUESTAS 33 que se muestran en la visualización de la imagen 7 según se mencionó anteriormente. si el jugador presiona el botón de cambio de pantalla 34 sobre la pantalla de cristal líquido, la primera pantalla de APUESTAS 31 que emplea el tablero de apuestas de mesa 30 se puede cambiar a la segunda pantalla de APUESTAS 33 empleando el tablero de apuesta de rueda 32 para la visualización. Entonces, el jugador apuesta una ficha basándose en el tablero de apuestas en la pantalla que se muestra actualmente.

Los botones de APUESTA de la contabilización de ganadores 43 son botones para que el jugador apueste en cualquier área de APUESTAS 42 basándose en el conteo de ganadores para cada marca desde el juego 100

juegos antes del juego inmediatamente anterior. Los botones de APUESTA de la contabilización de ganadores 43 se discutirán en referencia a la FIG. 4.

Según se muestra en la FIG. 4, en la máquina de juego de ruleta 1 de acuerdo con la realización, los botones de APUESTA de la contabilización de ganadores 43 consisten en cuatro tipos de botones de un botón de APUESTA de nivel 0 43A, un botón de APUESTA de nivel 1 43B, un botón de APUESTA de nivel 2 43C, y un botón de APUESTA de nivel 3 43D.

El botón de APUESTA de nivel 0 43A es un botón para apostar en todos los números que se indican en las placas que indican los números 14 que no se transformaron en número ganador en los 100 juegos más recientes.

El botón de APUESTA de nivel 1 43B es un botón para apostar en todos los números que se indican en las placas que indican los números 14 que fueron un número ganador solamente una vez en los 100 juegos más recientes. Asimismo, el botón de APUESTA de nivel 2 43C es un botón para apostar en todos los números que se indican en las placas que indican los números 14 que se convirtieron en un número ganador dos veces en los 100 juegos más recientes. Por otra parte, el botón de APUESTA de nivel 3 43D es un botón para apostar en todos los números que se indican en las placas que indican los números 14 que fueron un número ganador tres veces o más en los 100 juegos más recientes.

Cada botón de APUESTA de la contabilización de ganadores 43 se forma a la izquierda con una parte de indicación de conteo correspondiente 44 indicando la cantidad de números que corresponden al botón de APUESTA en las 38 marcas (números). En el ejemplo que se muestra en la FIG. 4, en los 100 juegos más recientes, la cantidad de los números que no se convierten en número ganador es de 16; la cantidad de los números que se convirtieron en un número ganador una vez es de 8; la cantidad de los números que se convirtieron



en un número ganador dos veces es 10; y la cantidad de los números que se convirtieron en un número ganador tres veces o más es 4.

Cada botón de APUESTA de la contabilización de ganadores 43 se forma a la derecha con una leyenda de las partes de indicación de identificación 42B mostradas para identificar el área de APUESTAS 42 correspondiente a cada botón de APUESTA de la contabilización de ganadores 43 en el tablero de apuestas de mesa 30.

Según se muestra en la FIG. 5, sobre el tablero de apuestas de mesa 30 de acuerdo con la realización, el área de APUESTAS 42 correspondiente al botón de APUESTA de nivel 0 43A posee la parte de indicación de identificación 42B que se muestra en color verde y el área de APUESTAS 42 correspondiente al botón de APUESTA de nivel 1 43B posee la parte de indicación de identificación 42B que se muestra en color celeste. El área de APUESTAS 42 correspondiente al botón de APUESTA de nivel 2 43C posee la parte de indicación de identificación 42B que se muestra en amarillo y el área de APUESTAS 42 correspondiente al botón de APUESTA de nivel 3 43D posee la parte de indicación de identificación 42B que se muestra en color rosado.

Es decir, la visualización color de la parte de indicación de identificación 42B sobre el tablero de apuestas de mesa 30 (por ejemplo, verde, celeste, amarillo o rosado) se muestra en la parte de leyenda de cada botón de APUESTA de la contabilización de ganadores 43. Por lo tanto, si el jugador apuesta empleando el botón de APUESTA de conteo de ganadores 43, el jugador también puede entender fácilmente en qué área de APUESTAS 42 realizar su apuesta desde el tablero de apuestas de mesa 30.

Los botones de APUESTA de la unidad 36 son botones para que el jugador seleccione la cantidad de fichas a apostar en el área de APUESTAS 42 (en número o casillero de marca o en casillero que forma línea) especificado por



el jugador. Los botones de APUESTA de la unidad 36 consisten en cuatro tipos de botones de un botón de APUESTA 1 36A, un botón de APUESTA 5 36B, un botón de APUESTA 10 36C y un botón de APUESTA 100 36D.

El jugador especifica primero el área de APUESTAS 42 para apostar con un cursor 40 descrito más adelante presionando directamente la pantalla con un dedo, etc. En este estado, si el jugador presiona el botón de APUESTA 1 36A, el jugador apuesta una ficha por vez (la cantidad de fichas apostadas incrementa de una a dos a tres a ... cada vez que el jugador presiona el botón de APUESTA 1 36A con un dedo, etc.). Si el jugador presiona el botón de cinco APUESTAS 36B, el jugador apuesta cinco fichas por vez (la cantidad de fichas apostadas incrementa de cinco a 10 a 15 a ... cada vez que el jugador presiona el botón de APUESTA 5 36B con un dedo, etc.). Si el jugador presiona el botón de APUESTA 10 36C, el jugador apuesta 10 fichas a la vez (la cantidad de fichas apostadas incrementa de 10 a 20 a 30 a ... cada vez que el jugador presiona el botón de APUESTA 10 36C con un dedo, etc.). Además, si el jugador, presiona el botón de APUESTA 100 36D, el jugador puede apostar 100 fichas por vez (la cantidad de fichas apostadas incrementa de 100 a 200 a 300 a ... cada vez que el jugador presiona el botón de APUESTA 100 36D con un dedo, etc.).

Por consiguiente, para apostar una gran cantidad de fichas, la operación también se puede simplificar.

La sección de visualización del resultado de pago 37 muestra la cantidad de fichas apostadas del jugador en el juego anterior y el conteo del crédito pagado. Aquí, la sustracción de la cantidad de fichas apostadas de la contabilización de crédito pagado genera el conteo del crédito ganado recientemente por el jugador que jugó el juego anterior.

Además, la sección de visualización de conteo de crédito 38 muestra el conteo de crédito que posee el jugador actualmente. Cuando el jugador apuesta



fichas, el conteo de crédito disminuye en la cantidad de fichas apostadas (un crédito por ficha). Si el número sobre el cual el jugador apuesta se convierte en un número ganador y el crédito se paga de vuelta, el conteo de crédito incrementa mediante los puntos de crédito pagados. Si el conteo de crédito que posee el jugador llega a 0, el juego finaliza.

Un gráfico de cronómetro de APUESTA 39 se proporciona en la parte superior del tablero de apuestas de mesa 30. El gráfico de cronómetro de APUESTA 39 es un gráfico que indica el tiempo restante durante el cual el jugador puede apostar, y se extiende gradualmente un gráfico de color rojo a la derecha con el transcurso del tiempo desde el momento en que comienza el juego. Cuando el gráfico se extiende en su totalidad a la derecha, termina el tiempo durante el cual el jugador puede apostar en el juego actual. Si el gráfico del cronómetro de APUESTA 39 alcanza una posición específica (por ejemplo, la posición de 2/3), la bola 16 se coloca en la rueda de la ruleta 4 de la unidad de ingreso de bola de la rueda de la ruleta 4.

Un cursor 40 indica el área de APUESTAS 42 seleccionada actualmente por el jugador se muestra sobre el tablero de apuestas de mesa 30. También se visualiza una marca de ficha 41 que indica la cantidad de fichas apostadas hasta el momento y el área de APUESTAS 42 también se muestra sobre el tablero de apuestas de mesa 30. El número que se visualiza en la marca de la ficha 41 denota la cantidad de fichas apostadas. Por ejemplo, la marca de ficha 41 de 7 colocada en el casillero 18, según se muestra en la FIG. 3 indica que el jugador apuesta siete fichas en el número 18. El método de apostar solamente a un número se denomina "apuesta directa".

La marca de ficha 41 de 1 colocada en la intersección de los casilleros 5, 6, 8 y 9 indican que el jugador apuesta una ficha en los cuatro números que cubre



5, 6, 8 y 9. El método de apostar que cubre cuatro números se denomina "apuesta en esquina".

Otros métodos de apuesta disponibles son los siguientes: "Apuesta dividida" para apostar una ficha que cubre dos números en la línea entre los dos números; "apuesta de tres números" para apostar una ficha que cubre tres números (por ejemplo, 13, 14 y 15) al final de una fila horizontal de los números (en la FIG. 3, una fila en dirección vertical); "apuesta de cinco números" para apostar una ficha que cubre cinco números de 0, 00, 1, 2 y 3 sobre la línea entre los números 00 y 3; "apuesta de línea" para apostar una ficha que cubre seis números (por ejemplo, 13, 14, 15, 16, 17 y 18) entre números de dos filas horizontales de los números (en la FIG. 3, dos filas en dirección vertical); "apuesta de columna " para apostar una ficha que cubre 12 números en el casillero denominado "2 a 1;" y "apuesta de docena" para apostar una ficha que cubre 12 números en el casillero escrito como "1ras 12," "2das 12," o "3ras 12": Además, también se encuentran disponibles métodos de apuesta que cubren cada uno 18 números dependiendo de la placa de indicación del color del número (rojo o negro), número par o impar, si el número es igual a o menor que 18 o si es igual a o mayor que 19 empleando seis casilleros proporcionados en la etapa inferior del tablero de apuestas de mesa 30.

Para apostar una ficha en la primera pantalla de APUESTAS 31 descrita anteriormente de manera general, primero, el jugador especifica el área de APUESTAS 42 (en número o casillero de marca o en casillero que forma línea) para apostar, en la pantalla y presiona el área de APUESTAS 42 directamente con un dedo. Posteriormente, el cursor 40 se mueve al área especificada de APUESTAS 42.

Luego, siempre que el jugador presione uno de los botones de APUESTA de la unidad 36 (botón de APUESTA 1 36A, botón de APUESTA 5 36B, botón de

24

APUESTA 10 36C, botón de APUESTA 100 36D), se apuestan tantas fichas como indique el botón de APUESTA de la unidad presionado en el áreas de APUESTAS especificada 42. Por ejemplo, si el jugador presiona el botón de APUESTA 10 36C cuatro veces, el botón de APUESTA 5 36B una vez y el botón de APUESTA 1 36A tres veces, se puede apostar un total de 48 fichas.

Por otra parte, para apostar empleando el botón de APUESTA de conteo de ganadores 43, el jugador presiona cualquiera de los botones de APUESTA de la contabilización de ganadores 43 sobre la pantalla. Luego, el jugador presiona uno de los botones de APUESTA de la unidad 36 (botón de APUESTA 1 36A, botón de APUESTA 5 36B, botón de APUESTA 10 36C, botón de APUESTA 100 36D), mediante el cual se apuestas tantas fichas como el número indicado por el botón presionado APOSTAR de la unidad en todas las áreas de APUESTAS 42 correspondientes al botón de APUESTA de conteo de ganador presionado 43 (botón de APUESTA de nivel 0 43A, botón de APUESTA de nivel 1 433, botón de APUESTA de nivel 2 43C, botón de APUESTA de nivel 3 43D).

A continuación, la segunda pantalla de APUESTAS 33 se discutirá en base a la FIG. 6. Los mismos números que los números 0, 00 y 1 a 36 colocados sobre las placas que indican los números 14 se muestran sobre el tablero de apuesta de rueda 32 que se muestra en la segunda pantalla de APUESTAS 33 de acuerdo con la misma disposición similar a la rueda que la rueda de ruleta real 4.

Debajo del tablero de apuesta de rueda 32 mostrado se encuentra una sección de visualización de historial de resultado 45, el botón mencionado anteriormente de cambio de pantalla 46, botones de APUESTA de unidad 47, una sección de visualización de resultado de pagos 48 y una sección de visualización de conteo de crédito 49 como con la primera pantalla de APUESTAS 31 descrita anteriormente. Por lo tanto, la sección de visualización de historial 45, los botones

de APUESTA de la unidad 47, la sección de visualización de resultado de pago 48 y la sección de visualización de conteo de crédito 49 no se discutirán nuevamente.

El botón de cambio de pantalla 46 es un botón par cambiar entre la primera pantalla de APUESTAS 31 y la segunda pantalla de APUESTAS 33 que se muestran en la visualización de la imagen 7 según se mencionó anteriormente. Si el jugador presiona el botón de cambio de pantalla 46 sobre la pantalla de cristal líquido, la primera pantalla de APUESTAS 31 empleando el tablero de apuestas de mesa 30 se puede cambiar a la segunda pantalla de APUESTAS 33 empleando el tablero de apuesta de rueda 32 para visualizar. Luego, el jugador apuesta una ficha basándose en el tablero de apuestas en la pantalla que se muestra actualmente.

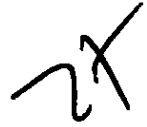
Se proporciona un gráfico de cronómetro de APUESTAS 50 en la parte superior del tablero de apuesta de rueda 32 en la segunda pantalla de APUESTAS 33 como con la primera pantalla de APUESTAS 31 descrita anteriormente. El gráfico de cronómetro de APUESTAS 50 es un gráfico para indicar el tiempo restante durante el cual el jugador puede apostar y se extiende gradualmente un gráfico a la derecha con el transcurso del tiempo desde el momento en que se inició el juego. Cuando el gráfico se extiende por completo hacia el lado derecho, finaliza el tiempo durante el cual el jugador puede apostar en el juego en actual. Si el gráfico de cronómetro de APUESTAS 50 llega a una posición específica (por ejemplo, la posición de 2/3), la bola 16 se coloca en la rueda de la ruleta 4 de la unidad de ingreso de bola de la rueda de la ruleta 4.

Se proporciona una sección de configuración de amplitud de APUESTA 51 en la parte derecha del tablero de apuesta de rueda 32 en la segunda pantalla de APUESTAS 33. La sección de configuración de amplitud de APUESTA 51 es una función única para el tablero de apuesta de rueda 32. Si el jugador configura la amplitud de apuesta en la sección de configuración de amplitud de APUESTA 51,

14

se posibilita que el jugador apueste una ficha no solamente en el área especificada de APUESTAS 52, sino que también en las áreas de APUESTAS periféricas 52. La sección de configuración de amplitud de APUESTA 51 consiste en siete tipos de botones de un botón de configuración de amplitud de 1 51A, un botón de configuración de amplitud de 3 51B, un botón de configuración de amplitud de 5 51C, un botón de configuración de amplitud de 7 51D, un botón de configuración de amplitud de 9 51E, un botón de configuración de amplitud de 11 51F, y un botón de configuración de amplitud de 15 51G, permitiendo que el jugador configure la amplitud de la apuesta a 1, 3, 5, 7, 9, 11 y 15 respectivamente. La amplitud de apuesta significa la cantidad total de áreas de APUESTAS que contiene el área de APUESTAS seleccionada 52 y las áreas de apuestas 52 colocadas a ambos lados del áreas de APUESTAS seleccionada 52 sobre la cual el jugador puede apostar al mismo tiempo, según se describe más adelante. La FIG. 7 es un dibujo esquemático para mostrar la sección de configuración de amplitud de APUESTA 51 de acuerdo con la realización en una escala ampliada.

Según se muestra en la FIG. 7, el botón de configuración de amplitud de uno 51A, es un botón para apostar solamente en el áreas de APUESTAS especificada 52. El botón de configuración de amplitud de 3 51B es un botón para apostar sobre un total de tres áreas de APUESTAS 52 del áreas de APUESTAS especificada 52 y las áreas de apuestas 52 de los números ubicados en ambos lados adyacentes (cada una) al mismo tiempo. El botón de configuración de amplitud de 5 51C es un botón para apostar sobre un total de cinco áreas de APUESTAS 52 del áreas de APUESTAS especificada 52 y las áreas de APUESTAS 52 de los números ubicados en ambos lados adyacentes (cada dos) al mismo tiempo. El botón de configuración de amplitud de 7 51D es un botón para apostar sobre un total de siete áreas de APUESTAS 52 del áreas de



APUESTAS especificada 52 y las áreas de apuestas 52 de los números ubicados en ambos lados adyacentes cada tres) al mismo tiempo. El botón de configuración de amplitud de 9 51E es un botón para apostar sobre un total de nueve áreas de APUESTAS 52 del áreas de APUESTAS especificada 52 y las áreas de apuestas 52 de los números ubicados en ambos lados adyacentes (cada cuatro) al mismo tiempo. El botón de configuración de amplitud de 11 51F es un botón para apostar sobre un total de 11 áreas de APUESTAS 52 del áreas de APUESTAS especificada 52 y las áreas de apuestas 52 de los números ubicados en ambos lados adyacentes (cada cinco) al mismo tiempo. El botón de configuración de amplitud de 15 51G es un botón para apostar sobre un total de 15 áreas de APUESTAS 52 del área especificada de APUESTAS 52 y las áreas de apuestas 52 de los números ubicados en ambos lados adyacentes (cada siete) al mismo tiempo.

El jugador puede seleccionar una de las amplitudes de apuesta presionan cualquier botón deseado y puede apostar una ficha basándose en la amplitud de apuesta seleccionada (cualquiera de 1, 3, 5, 7, 9, 11 o 15).

Los gráficos de historial 53 se proveen en una correspondencia de uno a uno con las áreas de APUESTAS 52 como una rueda dentro del círculo de las partes de indicación de número 54 que describen los números sobre el tablero de apuesta de rueda 32 en la segunda pantalla de APUESTAS 33. El gráfico del historial 53 es un gráfico de barras para permitir que el jugador entienda fácilmente de manera visual un historial del áreas de APUESTAS 52 correspondiente (número) que ganaron en los juegos anteriores al juego anterior. la FIG. 8 es un dibujo esquemático para mostrar una parte del tablero de apuesta de rueda en una escala ampliada.

Según se muestra en la FIG. 8, el gráfico del historial 53 se coloca dentro de la parte de indicación de número 54 que indica el número y consiste en tres

28

áreas de una primer área de gráfico 55, una segunda área de gráfico 56 y una tercera área de gráfico 57. Cada área se ilumina basándose en el historial de número ganador (conteo de ganador) (ver la FIG. 6).

Específicamente, cuando el número se convierte en un número ganador una vez que se base en los 100 juegos más recientes, se ilumina la primer área de gráfico 55 del gráfico del historial 53 correspondiente al número ganador (el área de APUESTAS 52 del número ganador). Cuando el número se convierte en un número ganador dos veces, se ilumina la segunda área de gráfico 56 del gráfico del historial 53 correspondiente al número ganador. Además, cuando el número se convierte en un número ganador tres veces o más, se ilumina la tercer área de gráfico 57 del gráfico del historial 53 correspondiente al número ganador. Por lo tanto, para saber el resultado del juego anterior, el jugador puede determinar fácilmente de manera visual la frecuencia con la que la bola 16 cae en una posición de la rueda de la ruleta 4. Los números se visualizan sobre el tablero de apuesta de rueda 32 que se muestran en la segunda pantalla de APUESTAS 33 de acuerdo con la misma disposición similar a la rueda que la rueda de ruleta real 4, descripta anteriormente, de manera que se mejore adicionalmente el efecto.

Además de la iluminación de las áreas gráficas 55 a 57, los colores de las áreas de gráficos 55 a 57 se pueden cambiar desde los entornos, de esa manera distinguiendo las áreas de gráficos 55 a 57.

Por otra parte, los botones de APUESTA de la contabilización de ganadores 60 que desempeñan funciones similares a aquellas de los botones de APUESTA de la contabilización de ganadores 43 de la primera pantalla de APUESTAS 31 se proporcionan en la parte izquierda del tablero de apuesta de rueda 32 en la segunda pantalla de APUESTAS 33. Los botones de APUESTA de la contabilización de ganadores 60 se discutirán en referencia a la FIG. 9.

24

Según se muestra en la FIG. 9, los botones de APUESTA de la contabilización de ganadores 60 consisten en cuatro tipos de botones como los botones de APUESTA de la contabilización de ganadores 43 en la primera pantalla de APUESTAS 31; un botón de APUESTA de nivel 0 60A, a botón de APUESTA de nivel 1 60B, un botón de APUESTA de nivel 2 60C, y un botón de APUESTA de nivel 3 60D se encuentran ubicados desde la parte superior hasta la parte inferior de la segunda pantalla de APUESTAS 33.

Al igual que el botón de APUESTA de nivel 0 43A, el botón de APUESTA de nivel 0 60A es un botón para apostar en todos los números que se indican en las placas que indican los números 14 que no se convirtieron en un número ganador en los 100 juegos más recientes. Como el botón de APUESTA de nivel 1 43B, el botón de APUESTA de nivel 1 60B es un botón para apostar en todos los números que se indican en las placas que indican los números 14 que se convirtieron en un número ganador solamente una vez en los 100 juegos más recientes.

Al igual que el botón de APUESTA de nivel 2 43C, el botón de APUESTA de nivel 2 60C es un botón para apostar en todos los números que se indican en las placas que indican los números 14 que se convirtieron en un número ganador dos veces en los 100 juegos más recientes. Al igual que el botón de APUESTA de nivel 3 43D, el botón de APUESTA de nivel 3 60D es un botón para apostar en todos los números que se indican en las placas que indican los números 14 que se convirtieron en un número ganador tres veces o más en los 100 juegos más recientes.

Cada botón de APUESTA de la contabilización de ganadores 60 se forma sobre la izquierda con una parte de indicación de conteo 61 correspondiente que indica la cantidad de números que corresponden al botón de APUESTA en las 38 marcas (números). En el ejemplo que se muestra en la FIG. 9, en los 100 juegos

70930

más recientes, la cantidad de los números que no se convirtieron en un número ganador es 16; la cantidad de los números que se convirtieron en un número ganador una vez es 8; la cantidad de los números que se convirtieron en un número ganador dos veces es 10; y la cantidad de los números que se convirtieron en un número ganador tres veces o más es 4.

Cada botón de APUESTA de la contabilización de ganadores 60 se forma a la derecha con una leyenda que muestra esquemáticamente los gráficos históricos 53 que se muestran sobre el tablero de apuesta de rueda 32.

Según se muestra en la FIG. 9, los modos de visualización de los gráficos de historial 53 corresponden a los botones de APUESTA de la contabilización de ganadores 60 sobre el tablero de apuesta de rueda 32 de acuerdo con la realización. Es decir, el número que no se convirtió en un número ganador en ningún momento en los 100 juegos más recientes corresponde al botón de APUESTA de nivel 0 60A, y no se ilumina ninguna de las primer área de gráfico 55 a la tercer área de gráfico 57 del gráfico del historial 53 sobre el tablero de apuesta de rueda 32. Por consiguiente, el estado en el cual no se ilumina el gráfico del historial 53 se visualiza en la leyenda del botón de APUESTA de nivel 0 60A.

El número que se convirtió en un número ganador once en los 100 juegos más recientes corresponde al botón de APUESTA de nivel 1 60B, y se ilumina solamente la primer área de gráfico 55 del gráfico del historial 53. Por consiguiente, se muestra el estado en el cual se ilumina solamente la primer área de gráfico 55 del gráfico del historial 53 en la leyenda del botón de APUESTA de nivel 1 60B.

El número que se convirtió en un número ganador dos veces en los 100 juegos más recientes corresponde al botón de APUESTA de nivel 2 60C, y se iluminan la primer área de gráfico 55 y la segunda área de gráfico 56 del gráfico

31

del historial 53. Por lo tanto, se ilumina el estado en el cual se ilumina la primer área de gráfico 55 y la segunda área de gráfico 56 del gráfico del historial 53 en la leyenda del botón de APUESTA de nivel 2 60C.

El número que se convirtió en un número ganador tres veces o más en los 100 juegos más recientes corresponde al botón de APUESTA de nivel 3 60D, y se iluminan la primer área de gráfico 55, la segunda área de gráfico 56, y la tercer área de gráfico 57 del gráfico del historial 53. Por consiguiente, se visualiza el estado en el cual se iluminan la primer área de gráfico 55, la segunda área de gráfico 56, y la tercer área de gráfico 57 del gráfico del historial 53 en la leyenda del botón de APUESTA de nivel 3 60D.

Por consiguiente, el modo en el cual se ilumina el gráfico del historial 53 sobre el tablero de apuesta de rueda 32 se visualiza en la leyenda de los botones de APUESTA de la contabilización de ganadores 60 que corresponden al nivel de cada botón de APUESTA de la contabilización de ganadores 60. Por lo tanto, si el jugador apuesta empleando el botón de APUESTA de conteo de ganadores 60, el jugador también puede entender fácilmente en qué áreas de APUESTAS 52 apostar del tablero de apuesta de rueda 32.

Un cursor 59 que indica el área de APUESTAS 52 seleccionado por el jugador actual se visualiza sobre el tablero de apuesta de rueda 32. También se visualiza sobre una marca de ficha 41 que indica la cantidad de fichas apostadas y el áreas de APUESTAS seleccionada 52 hasta el momento sobre el tablero de apuesta de rueda 32. El número que se visualiza en la marca de ficha 41 indica la cantidad de fichas apostadas. Por ejemplo, la marca de ficha 41 de 1 colocada sobre el casillero 31 según se muestra en la FIG. 6 indica que el jugador apuesta una ficha en el número 31.

Para realizar una apuesta común ("apuesta directa" sobre el tablero de apuestas de mesa 30) en la segunda pantalla de APUESTAS 33 descripta

32

anteriormente, primero el jugador especifica el área de APUESTAS 52 en la cual apostar (el número indicado en la parte de indicación de número 54) en la pantalla y presiona el área (el número) directamente con un dedo. Por consiguiente, el cursor 59 se desplaza al áreas de APUESTAS especificada 52.

El jugador presiona uno de los botones de APUESTA de la unidad 47 (botón de APUESTA 1 47A, botón de APUESTA 5 47B, botón de APUESTA 10 47C, botón de APUESTA 100 47D), apostando de esa manera tantas fichas como indique el número indicado por el botón de APUESTA de unidad en el áreas de APUESTAS especificada 52.

Para apostar usando la sección de configuración de amplitud de APUESTA 51, primero el jugador especifica el área de APUESTAS 52 sobre la cual apostar (el número indicado en la parte de indicación de número 54) en la pantalla y presiona el área (el número) directamente con un dedo, especificando de esa manera el área de APUESTAS 52 como el centro de la amplitud de la apuesta.

Luego, el jugador especifica cualquier amplitud de apuesta deseada presionando cualquiera de los botones de configuración de amplitud de 1 51A, el botón de configuración de amplitud de 3 51B, el botón de configuración de amplitud de 5 51C, el botón de configuración de amplitud de 7 51D, el botón de configuración de amplitud de 9 51E, el botón de configuración de amplitud de 11 51F, o el botón de configuración de amplitud de 15 51G de la sección de configuración de amplitud de APUESTA 51. El jugador presiona uno de los botones de APUESTA de la unidad 47 (botón de APUESTA 1 47A, botón de APUESTA 5 47B, botón de APUESTA 10 47C, botón de APUESTA 100 47D), apostando de esa manera tantas fichas como indique el botón de APUESTA de unidad en el áreas de APUESTAS especificada 52 (si el jugador especifica la amplitud de la apuesta diferente a 1, en más de un áreas de APUESTAS de las áreas de APUESTAS 52 al mismo tiempo).

Por otra parte, para apostar empleando el botón de APUESTA de conteo de ganadores 60 en la segunda pantalla de APUESTAS 33, el jugador presiona cualquiera de los botones de APUESTA de la contabilización de ganadores 60 en la pantalla. Entonces, el jugador presiona uno de los botones de APUESTA de la unidad 47 (botón de APUESTA 1 47A, botón de APUESTA 5 47B, botón de APUESTA 10 47C, botón de APUESTA 100 47D), apostando de esa manera tantas fichas como indique el número indicado por el botón de APUESTA de unidad en todas las áreas de APUESTAS 52 correspondientes al botón presionado de APUESTA de conteo de ganador 60 (botón de APUESTA de nivel 0 60A, botón de APUESTA de nivel 1 60B, botón de APUESTA de nivel 2 60C, botón de APUESTA de nivel 3 60D).

A continuación, se discutirá la configuración de un sistema de control de la máquina de juego de ruleta 1 en base a la FIG. 10.

La FIG. 10 es un diagrama en bloque para mostrar de manera esquemática el sistema de control de la máquina de juego de ruleta 1.

Según se muestra en la FIG. 10, la máquina de juego de ruleta 1 consiste en una sección principal de control 83 que incluye una CPU principal de control 80, ROM 81 y RAM 82 y la rueda de la ruleta 4 y los 10 satélites 2 conectados a la sección principal de control 83 (ver la FIG. 1). El sistema de control del satélite 2 se describe más adelante en detalle.

La CPU principal de control 80 lleva a cabo varios tipos de procesamientos basados en señales de entrada, etc., suministradas desde los satélites 2 y datos y programas almacenados en el ROM 81 y el RAM 82, y transmite señales de instrucción a los satélites 2 basándose en el resultado del procesamiento, controlando de esa manera los satélites 2 bajo la iniciativa de la CPU principal de control 80 para los juegos avanzados. Además, la CPU principal de control 80 controla una unidad de determinación de ganador 84, una unidad de entrada de

31

bola 85 y una unidad de recolección de bola 86 instalada en la rueda de la ruleta 4 para ingresar la bola 16 en la rueda de la ruleta 4, recolectar la bola 16 de la rueda de la ruleta 4 y determinar el número ganador correspondiente a la ranura donde se aloja la bola 13 en la cual cae la bola 16.

El ROM 81 se implementa como memoria semiconductora, etc., por ejemplo y almacena un programa para proporcionar el funcionamiento básico de la máquina de juego de ruleta 1, un programa para controlar las unidades en la rueda de la ruleta 4, las posibilidades para el área de APUESTAS 42, 52 (la cantidad de pago de crédito de fichas en respuesta a un ganador), un programa para controlar los satélites 2 bajo la iniciativa de la CPU principal de control 80, y similares.

Por otra parte, la RAM 82 almacena temporalmente la información de apuesta de fichas suministrada desde los satélites 2, los datos del número ganador determinados por unidad de determinación de ganador 84, los datos relacionados con el resultado del procesamiento ejecutado por la CPU principal de control 80 y similares. La RAM 82 también almacena el resultado del juego de los 100 juegos más recientes (por ejemplo, los números ganadores) como los datos historiales.

La unidad de determinación de ganador 84, la unidad de ingreso de bola 85 y la unidad de recolección de la bola 86 instalada en rueda de la ruleta 4 también se encuentran conectados a la CPU principal de control 80. Si el tiempo de apuesta del jugador en cada satélite 2 alcanza a una vez, a saber, si el gráfico de cronómetro de APUESTA 39, 65 de la primera pantalla de APUESTAS 31, la segunda pantalla de APUESTAS 33 alcanza una posición específica (por ejemplo, posición de 2/3); la unidad de ingreso de bola 85 se dirige para que ingrese la bola 16 en la rueda de la ruleta 4.

31

Además, cuando disminuye gradualmente la velocidad de rotación de la bola 16 y la bola 16 pierde la fuerza centrífuga, rueda por la inclinación del marco 11 y se aloja en cualquier ranura de alojamiento de bola 13, la unidad de determinación de ganador 84 determina el número descrito en la placa de indicación de número 14 correspondiente a la ranura de alojamiento de bola 13 en la cual se aloja la bola 16 y transmite el resultado de la determinación a la CPU principal de control 80. Entonces, la unidad de recolección de la bola 86 se impulsa para que recolecte la bola 16 desde la parte superior de la rueda de la ruleta 4.

A continuación, la configuración del sistema de control del satélite 2 conectado a la CPU principal de control 80 se discutirá en base a la FIG. 11. La FIG. 11 es un diagrama en bloque para mostrar de manera esquemática el sistema de control del satélite de acuerdo con la realización. Los 10 satélites, 2 básicamente poseen la misma configuración y por lo tanto en la descripción que sigue, se toma un satélite 2 como ejemplo.

Según se muestra en la FIG. 11, el satélite 2 consiste básicamente en un cuerpo principal 89 en el cual se instalan la visualización de la imagen 7 y similares y la unidad de aceptación de monedas 5 unida al cuerpo principal 89. Además, el cuerpo principal 89 consiste en una sección de control de satélite 90 y varias máquinas periféricas. La sección de control del satélite 90 consiste en una CPU de control satelital 91, ROM 92 y RAM 93. El ROM 92 se implementa como memoria semiconductora, etc. por ejemplo y almacena un programa para proporcionar una función básica del satélite 2, varios programas requeridos para controlar el satélite 2, una tabla de datos y similares. La RAM 93 es memoria para almacenar temporalmente diversos datos en los cuales se llevan a cabo operaciones por parte de la CPU de control de satélite 91, el conteo de crédito actual que posee el jugador, el estado de apuesta de fichas del jugador, los datos

36

del historial de los números ganadores de los 100 juegos más recientes y similares.

El botón de confirmación de APUESTA 22, el botón de devolución 23, y el botón de ayuda 24 colocado en la sección de control 6 (ver la FIG. 1) se conectan con la CPU de control satelital 91. Basándose en una salida de señal de operación cuando se presiona cada botón, etc., la CPU de control satelital 91 controla el satélite para ejecutar la operación correspondiente. Específicamente, la CPU de control satelital 91 ejecuta varios tipos de procesamiento basados en una señal de entrada suministrada desde la sección de control 6 en respuesta a la entrada de la operación del jugador y los datos y los programas almacenados en el ROM 92 y la RAM 93 y transmite el resultado del procesamiento a la CPU principal de control 80 de la máquina de juego de ruleta 1 descrita anteriormente. Por otra parte, la CPU de control satelital 91 recibe una señal de instrucción desde la CPU principal de control 80 y controla las máquinas periféricas que componen el satélite 2 para avanzar el juego de ruleta en el satélite 2. La CPU de control satelital 91 ejecuta varios tipos de procesamiento basados en una señal de entrada suministrada desde la sección de control 6 en respuesta a la entrada de la operación del jugador y los datos y los programas almacenados en el ROM 92 y la RAM 93 dependiendo del tipo de procesamiento. La CPU de control satelital 91 controla las máquinas periféricas que conforman el satélite 2 para avanzar el juego de ruleta en el satélite 2 basándose en el resultado del procesamiento. Se determina de acuerdo con qué método se llevará a cabo el procesamiento para cada procesamiento en respuesta al tipo de procesamiento. Por ejemplo, el procesamiento de pago de monedas que responde al número ganador corresponde al tipo anterior de procesamiento y el procesamiento de operación de apuesta del jugador en la primera pantalla de APUESTAS 31 o la segunda pantalla de APUESTAS 33 corresponde al último tipo de procesamiento.

31

Una tolva 94 también se encuentra conectada a la CPU de control satelital 91. La tolva 94 paga una cantidad predeterminada de monedas al jugador desde la abertura de pago de monedas 8 (ver la FIG. 1) en respuesta a una señal de instrucción de la CPU de control satelital 91.

Además, la visualización de la imagen 7 se conecta mediante un circuito de desplazamiento de cristal líquido 95 a la CPU de control satelital 91. El circuito de desplazamiento de cristal líquido 95 consiste en un ROM de programa, ROM de imagen, una CPU de control de imagen, RAM de trabajo, un VDP (procesador de visualización de video), RAM de video, etc. El ROM de programa almacena un programa de control de imagen y varias tablas de selección relacionadas con la muestra de la visualización de la imagen 7. El ROM de imagen almacena datos de punto para formar imágenes que se muestran en la visualización de la imagen 7, por ejemplo.

La CPU de control de imagen determina la imagen a mostrar en la visualización de la imagen 7 de los datos de punto almacenados previamente en el ROM de imagen de acuerdo con el programa de control de imagen almacenado previamente en el ROM de programa basado en un parámetro establecido en la CPU de control satelital 91. La RAM de trabajo se implementa como un medio de almacenamiento temporal para la CPU de control de imagen para ejecutar el programa de control de imagen. El VDP forma una imagen que responde a la visualización determinada por la CPU de control de imagen y produce la imagen para la visualización de la imagen 7. La RAM de video se implementa como un medio de almacenamiento temporal para que el VDP forme una imagen.

El panel de contacto 28 se encuentra unida al frente de la visualización de la imagen 7 según se mencionó anteriormente, y la información de operación del panel de contacto 28 se transmite a la CPU de control satelital 91. A través del panel de contacto 28, el jugador apuesta fichas en la primera pantalla de

38

APUESTAS 31 o la segunda pantalla de APUESTAS 33. De manera específica, el jugador opera el panel de contacto 28 en la selección del área de APUESTAS 42, 52, operando el botón de cambio de pantalla 34, 46 y el botón de APUESTA de unidad 36, 47, presionando cada botón de configuración de amplitud de apuesta (51A a 51G) de la sección de configuración de amplitud de APUESTA 51, presionando cada botón de los botones de APUESTA de la contabilización de ganadores 43, 60 y similares y la información de operación del panel de contacto se transmite a la CPU de control satelital 91. Basándose en la información, la información de apuestas del jugador actual se almacena en un área de almacenamiento de información de apuestas 93A de la RAM 93 siempre que sea necesario. Además, la información de sobre apuestas se transmite a la CPU principal de control 80.

Además, un circuito de salida de sonido 96 y el parlante mencionado anteriormente 9 se conectan a la CPU de control satelital 91. El parlante 9 genera varios sonidos de efecto en la producción de diversos efectos basados en las señales de salida del circuito de salida de sonido 96.

La unidad de aceptación de monedas 5 también se encuentra conectada a la CPU de control satelital 91. La unidad de aceptación de monedas 5 es una unidad en la cual el jugador ingresa medio de juego de monedas, monedas, etc., durante un juego, según se mencionó anteriormente.

La unidad de aceptación de monedas 5 transmite una señal de crédito de información relacionada con el conteo de crédito agregado basado en el medio de ingreso del juego de monedas, monedas, etc. a la CPU de control satelital 91. La CPU de control satelital 91 incrementa el conteo de crédito del jugador almacenado en un área propia de almacenamiento de conteo de crédito 93B de la RAM 93 basada en la señal de crédito transmitida.

34

Según se muestra en la FIG. 12, la RAM 93 se proporciona con el área de almacenamiento de información de apuestas 93A para almacenar la información de apuestas del jugador actual y el área de almacenamiento de conteo de crédito que posee 93B para almacenar el conteo de crédito que posee el jugador hasta el momento.

Posteriormente, se discutirá un programa principal de procesamiento en la máquina de juego de ruleta 1 en base a la FIG. 13. La FIG. 13 es un diagrama de flujo del programa de procesamiento de juego de la ruleta en la máquina de juego de ruleta 1. El programa que se muestra en el diagrama de flujo de la FIG. 13 se almacena en el ROM 81 y la RAM 82 incluida en la máquina de juego de ruleta 1 y se ejecuta mediante la CPU principal de control 80.

Cuando se enciende la máquina de juego de ruleta 1 de acuerdo con la realización, primero la primera pantalla de APUESTAS 31 que se muestra en la FIG. 3 se muestra en la visualización de la imagen 7 de cada satélite 2, permitiendo que el jugador apueste una ficha. Cualquier otro jugador se puede incorporar al juego en curso y la máquina de juego de ruleta 1 de acuerdo con la realización permite un máximo de 10 jugadores por juego.

Es decir, cuando se enciende la máquina de juego de ruleta 1, se ejecuta el principal programa de procesamiento en la máquina de juego de ruleta 1 y se inicia el período de apuestas del período de aceptación durante el cual un jugador puede apostar en cualquier áreas de APUESTAS deseada 42, 52 (S1). Cuando comienza el período, en el gráfico de cronómetro de APUESTA 39, 50 para indicar el tiempo restante del período durante el cual el jugador puede apostar, se extiende gradualmente un gráfico rojo a la derecha que indica el transcurso del tiempo. Cada jugador que se incorpora al juego puede operar el panel de contacto 28 durante el período de apuesta para cambiar entre la primera pantalla de APUESTAS 31 y la segunda pantalla de APUESTAS 33 y apostar su ficha en el

área de APUESTAS 42, 52 asociada con el número que pronostica el jugador (ver las FIGS. 3 y 6). Los métodos específicos de apuesta que emplean la primera pantalla de APUESTAS 31 y la segunda pantalla de APUESTAS 33 ya se describieron y por lo tanto no se discutirá nuevamente.

La unidad de ingreso de bola 85 se desplaza para ingresar la bola 16 en la rueda de la ruleta 4 (S2) en base a que ya ha transcurrido un tiempo predeterminado (en la realización, el tiempo hasta que se alcance la posición de 2/3 del gráfico de cronómetro de APUESTA 39, 50) desde el inicio del período de apuesta (S1).

A continuación, si un período de apuesta termina o no se determina en S3. El período de apuesta se muestra con el gráfico del cronómetro de APUESTA 39, 50. El gráfico rojo se extiende gradualmente a la derecha con el paso del tiempo desde el momento de inicio del período de juego (S1). Cuando el gráfico se extiende completamente hacia la derecha, finaliza el período de apuesta en el juego en curso.

Antes de que finalice el período de apuestas (NO en S3), se acepta continuamente la apuesta hasta que finalice el período de apuestas. Por otra parte, si el período de apuestas termina (SI en S3), se produce una señal de terminación de apuestas a las secciones de control satelital 90 de todos los satélites 2 y se muestra una imagen para el efecto de finalización del período de apuestas sobre la pantalla de cristal líquido 29 de cada satélite 2, no permitiendo que cada jugador puede llevar cabo una operación de apuesta sobre el panel de contacto 28.

La CPU principal de control 80 termina el período de apuestas y produce una señal de terminación de apuestas a todos los satélites 2 (SI en S3) y luego recibe la información de las apuestas del jugador en cada satélite 2 (área especificada de APUESTAS 42, 52 y la cantidad de fichas apostadas en el área

especificada de APUESTAS 42, 52) (S4) y almacena la información de las apuestas en la RAM 82. Si el jugador no apuesta en ningún área de APUESTAS 42, 52 en el satélite 2, la CPU principal de control 80 recibe información a los efectos que no se especifique un área de APUESTAS 42, 52 y la información que indica la cantidad de fichas apostadas es 0 como la información de apuestas.

Mientras que se ejecutan S3 y S4, cuando la bola 16 entra en S2 rueda sobre la parte superior de la rueda de la ruleta 4 a lo largo de la pared de guía 18 y luego la velocidad de rotación de la bola 16 disminuye gradualmente y la bola 16 pierde la fuerza centrífuga, la bola 16 rueda de manera descendente a la inclinación del marco 11 hacia el interior y llega al disco giratorio que gira 12 (ver la FIG. 2).

La bola 16 rueda sobre el disco giratorio 12 y se aloja en cualquier ranura de alojamiento de bola 13 a través de la placa de indicación de número 14 fuera del disco giratorio que gira 12 y se detiene (S5). El número descrito en la placa de indicación de número 14 que corresponde a la ranura de alojamiento de bola 13 en la cual se aloja la bola 16 (cualquiera de 0, 00, 1-36) se convierte en el número ganador.

Posteriormente, una vez que la bola 16 se aloja en la ranura de alojamiento de bola 13, la CPU principal de control 80 desplaza la unidad de determinación de ganador 84 para determinar en qué número se alojó la bola 16, en la ranura de alojamiento de bola 13 que corresponde a (S6).

En S7, se actualizan los datos del historial del resultado del juego (números ganadores) de los 100 juegos más recientes almacenados en la RAM 82. Es decir, los datos del número determinados el número ganador en S6 se agregaron a los datos del historial y el número de datos se elimina de los datos de números. Después que los datos del historial de los 100 juegos más recientes se actualiza, el proceso va a S8.

42

Además, la CPU principal de control 80 determina si el jugador en cada satélite 2 gana o no el juego en la ficha de apuesta de la información de apuesta en cada satélite 2 recibida en S4 y el número ganador determinado en S6 (S8).

Si el jugador gana o no en al menos un satélite 2 el juego en la ficha de apuesta se determina basándose en la determinación de ganador en S8 (S9). Si se determina que el jugador en al menos un satélite 2 gana el juego en la ficha de apuesta (SI en S9), la CPU principal de control 80 ejecuta el procesamiento de cálculo de premio (S10). En el procesamiento de cálculo de premio, la ficha ganadora cada satélite 2 reconoce la ficha y la cantidad total de premio del crédito pagado al jugador en cada satélite 2 se calcula empleando las posibilidades para cada áreas de APUESTAS 42, 52 almacenada en el ROM 81 (el conteo de crédito pagado por ficha). Posteriormente, el proceso se dirige a S11.

Por otra parte, si se determina que ninguno de los jugadores en los 2 gana el juego en la ficha de apuesta (NO en S9), el proceso sigue a S12.

En S11, se ejecuta el procesamiento de la transmisión del resultado del juego de señales de transmisión relacionadas con el pago de crédito basadas en el procesamiento del cálculo de premio en S10 y la determinación que acompaña el cambio de visualización del número ganador. Para pagar crédito al jugador en el satélite 2, la sección principal de control 83 produce los datos de crédito correspondientes a la cantidad de premio para la sección de control del satélite 90 del satélite 2 del jugador ganador. Los datos de crédito se agregan a la RAM 93 del satélite 2 del jugador ganador.

Por otra parte, como los datos del historial almacenados en la RAM 82 se actualizan en S7, las señales de cambio de visualización de la visualización de la imagen 7 que acompañan la actualización de los datos del historial se transmiten a todos los satélites 2. Específicamente, se transmiten las señales para cambiar el color de la parte de indicación de identificación 42B en la primera pantalla de

43

APUESTAS 31, incrementando o disminuyendo el gráfico del historial 53 en la segunda pantalla de APUESTAS 33 y actualizando la visualización de la sección de visualización de historial de resultados 35, 45. En este momento, los datos del historial almacenados en la RAM 82 también se transmiten a todos los satélites 2.

En S12, la unidad de recolección de la bola 86 instalada debajo del disco giratorio 12 se desplaza para recolectar la bola 16 en el disco giratorio 12. La bola 16 recolectada se colocará nuevamente en la rueda de la ruleta 4 en el último juego. Entonces, el proceso vuelve a S1 para otro juego.

Posteriormente, un programa principal de procesamiento en el satélite 2 se discutirá en base a la FIG. 14. La FIG. 14 es un diagrama de flujo del principal programa de procesamiento en el satélite. El programa que se muestra en el diagrama de flujo de la FIG. 14 se almacena en el ROM 92 y la RAM 93 que se incluye en el satélite 2 y se ejecuta mediante la CPU de control satelital 91.

Primero, en S20, la CPU de control satelital 91 determina si la pantalla actual que se muestra en la visualización de la imagen 7 es o no la primera pantalla de APUESTAS 31. Para cambiar entre la primera pantalla de APUESTAS 31 y la segunda pantalla de APUESTAS 33, el jugador puede presionar el botón de cambio de pantalla 34, 46 según se describió anteriormente.

Si la primera pantalla de APUESTAS 31 se visualiza (SI en S20), se lleva a cabo el procesamiento de apuesta de fichas de acuerdo con la primera pantalla de APUESTAS 31 (S21). Por otra parte, si no se visualiza la primera pantalla de APUESTAS 31 (NO en S20), a saber, si se visualiza la segunda pantalla de APUESTAS 33, se lleva a cabo el procesamiento de apuestas de fichas de acuerdo con la segunda pantalla de APUESTAS 33 (S22). El procesamiento de apuestas en la primera pantalla de APUESTAS 31 (S21) y el procesamiento de apuestas en la segunda pantalla de APUESTAS 33 (S22) se describen más adelante en detalle.

Posteriormente, en S23, el resultado de la información de apuestas proporcionado en el procesamiento de apuestas en S21 o S22 (áreas de APUESTAS especificada 42, 52, amplitud de apuesta especificada (aplicada solamente a la segunda pantalla de APUESTAS 33), conteo de apuesta especificado) se transmite a la CPU principal de control 80 de la sección principal de control 83 (ver la FIG. 8).

Por otra parte, la CPU principal de control 80 de la máquina de juego de ruleta 1 almacena la información de apuestas transmitida en la RAM 82 según se describió anteriormente (S4). La información de apuestas transmitida a la CPU principal de control 80 se almacena en el área de almacenamiento de información de apuestas 93A de la RAM 93 en el procesamiento de apuestas en S21 o S22.

Luego, en la máquina de juego de ruleta 1, se inicia un juego con la rueda de la ruleta 4 y la unidad de determinación de ganador 84 (ver la FIG. 8) determina el número ganador correspondiente a la ranura de alojamiento de bola 13 en la cual cae la bola 16.

En S24, se reciben el número de ganador determinado en la máquina de juego de ruleta 1, el conteo de crédito pagado al jugador en cada satélite 2, y los datos del historial almacenados en la RAM 82 y los datos del historial recibido se almacenan en la RAM 93.

En este momento, cuando se confirma el número de ganador, se actualizan los datos del historial y por lo tanto el satélite 2 también recibe las señales de cambio de visualización de la visualización de la imagen 7 que acompaña la actualización de los datos del historial. De manera específica, el satélite 2 recibe las señales para cambiar el color de la parte de indicación de identificación 42B en la primera pantalla de APUESTAS 31, incrementando o reduciendo el gráfico del historial 53 en la segunda pantalla de APUESTAS 33 y

41

actualizando la visualización de la sección de visualización de historia de resultados 35, 45.

Posteriormente, se paga el crédito al jugador en base a la información recibida en S24 y se incrementa el crédito que posee el jugador en este momento (S25). El conteo de crédito almacenado en el área de almacenamiento de conteo de crédito que se posee 93B de la RAM 93 se cambia y al mismo tiempo, se actualiza la sección de visualización de resultado de pago 37, 38 indica el balance del crédito en el juego anterior y la sección de visualización de conteo de crédito 38, 49 indica el conteo de crédito actual, que se muestra en la visualización de la imagen 7 (ver las FIGS. 3 y 6). El jugador puede conocer el crédito que posee actualmente, etc., verificando la sección de visualización 37, 38, 48, 49.

Se actualiza la visualización del historial de los números ganadores en la primera pantalla de APUESTAS 31 y la segunda pantalla de APUESTAS 33. De manera específica, se cambia el color de la parte de indicación de identificación 42B en la primera pantalla de APUESTAS 31, se incrementa o disminuye el gráfico del historial 53 en la segunda pantalla de APUESTAS 33 y se actualiza la visualización de la sección de visualización de historia de resultados 35, 45.

En las secciones de visualización del historial de resultados 35 y 45 cambiadas comunes a la primera pantalla de APUESTAS 31 y la segunda pantalla de APUESTAS 33, se enumeran los resultados de los números ganadores en los juegos anteriores al último juego. En ese momento, cuando termina un juego, se agrega el nuevo número ganador a la parte superior de la lista y el jugador puede verificar el historial del número ganador de un máximo de 16 juegos.

Las partes de indicación de identificación 42B cambiadas en la visualización en la primera pantalla de APUESTAS 31 se colocaron en una correspondencia de uno a uno con las áreas de APUESTAS 52 cada una en una

46

parte de indicación de número 54 indicando el número (ver la FIG. 5) y son partes de las áreas de apuestas 42 donde se muestran los mismos números que los números 0, 00 y 1 a 36, a saber, la parte de indicación de identificación 42B se produce excluyendo la parte de indicación del número 42A del área de APUESTAS 42. La parte de indicación de identificación 42B correspondiente al número que se convirtió en un número ganador (Áreas de APUESTAS 42) una vez en los 100 juegos más recientes se cambió en el color de visualización a celeste en la señal de cambio de visualización recibida en S24. La parte de indicación de identificación 42B correspondiente al número que se convirtió en un número ganador dos veces se cambió en el color de visualización a amarillo. Además, la parte de indicación de identificación 42B correspondiente al número que se convirtió en un número ganador tres o más veces se cambió en el color de visualización a rosado.

Por otra parte, los gráficos de historial 53 que cambiaron en su apariencia en la segunda pantalla de APUESTAS 33 se colocan en una correspondencia de uno a uno con las áreas de apuestas 52 cada uno en una parte de indicación de número 54 que indica el número (ver la FIG. 6) y cada gráfico de historial 53 consiste en tres áreas de la primer área de gráfico 55, la segunda área de gráfico 56 y la tercer área de gráfico 57 correspondiente a cada áreas de APUESTAS 52. En el gráfico del historial 53 correspondiente al número que se convirtió en un número ganador (áreas de APUESTAS 52) una vez en los 100 juegos más recientes basado en el número ganador recibido en S24, se ilumina la primer área del gráfico 55 correspondiente al número ganador. En el gráfico del historial 53 correspondiente al número que se convirtió en un número ganador dos veces, la segunda área de gráfico 56 se ilumina además de la primer área del gráfico 55. Además, en el gráfico del historial 53 correspondiente al número que se convirtió en un número ganador tres veces o más, se iluminaron toda la primer área de

48

gráfico 55, la segunda área de gráfico 56 y la tercer área de gráfico 57 correspondiente al número ganador.

Después de la terminación del procesamiento de actualización del historial (S26) descripto anteriormente, se sale del principal programa de procesamiento en el satélite 2.

Posteriormente, el programa de procesamiento de apuestas en la primera pantalla de APUESTAS 31 (ver la FIG. 3) en S21 mencionado anteriormente se discutirá a continuación en base a la FIG. 15. La FIG. 15 es un diagrama de flujo del programa de procesamiento de apuestas en la primera pantalla de APUESTAS 31. El programa que se muestra en el diagrama de flujo de la FIG. 15 se almacena en el ROM 92 y se incluye la RAM 93 en el satélite 2 y se ejecuta mediante la CPU de control satelital 91.

Primero, en S30, la CPU de control satelital 91 determina si el botón de cambio de pantalla 34 se presiona o no. Si el botón de cambio de pantalla 34 se presiona (SI en S30), la CPU de control satelital 91 se dirige a la segunda pantalla de APUESTAS 33 (ver la FIG. 6) (S38). Por otra parte, si no se presiona el botón de cambio de pantalla 34 (NO en S30), la CPU de control satelital 91 se dirige a S31.

El tablero de apuestas de mesa 30 como un tablero de apuestas de mesa convencional con números y marcas dispuestas en casilleros se visualiza en la primera pantalla de APUESTAS 31 y el jugador apuesta una ficha en base al tablero de apuestas de mesa 30 (S31). El procesamiento de apuestas (S31) de "apuesta directa" común etc., en la primera pantalla de APUESTAS 31 ya es conocido y por lo tanto no se discutirá nuevamente.

A continuación, en S32, se determina si cualquiera de los botones de APUESTA de la contabilización de ganadores 43 mostrados en la visualización de la imagen 7 se seleccionan o no. Es decir, se determina si se selecciona o no

48

cualquiera del botón de APUESTA de nivel 0 43A, el botón de APUESTA de nivel 1 43B, el botón de APUESTA de nivel 2 43C, o el botón de APUESTA de nivel 3 43D. Si se selecciona cualquiera de los botones de APUESTA de la contabilización de ganadores 43 (SI en S32), el proceso se dirige a S33. Por otra parte, si no se seleccionan botones de APUESTA de conteo de ganador 43 (NO en S32), el proceso sigue a S34.

Todas las áreas de APUESTAS correspondientes 42 de 0, 00 y 1 a 36 se seleccionan en respuesta al botón de APUESTA de nivel 0 43A, el botón de APUESTA de nivel 1 43B, el botón de APUESTA de nivel 2 43C, o el botón de APUESTA de nivel 3 43D se seleccionan en S32.

Este procesamiento se discutirá en base al caso en el cual el botón de APUESTA de nivel 1 43B se selecciona en S32, por ejemplo. El botón de APUESTA de nivel 1 43B es un botón para apostar en todas las áreas de apuestas 42 con los números que se convirtieron en un número ganador solamente una vez en los 100 juegos más recientes, según se describió anteriormente.

Por lo tanto, en S33, la CPU de control satelital 91 busca en los datos del historial de los números ganadores en los 100 juegos más recientes almacenados en la RAM 93 los números que se convirtieron en un número ganador solamente una vez y selecciona todas las áreas de apuestas 42 correspondientes a los números encontrados.

Si se selecciona el botón de APUESTA de nivel 0 43A, el botón de APUESTA de nivel 2 43C, o si selecciona el botón de APUESTA de nivel 3 43D, igualmente la CPU de control satelital 91 busca en los datos del historial almacenados en la RAM 93 los números que no se convirtieron en un número ganador, los números que se convirtieron en un número ganador dos veces o los números que se convirtieron en un número ganador tres veces o más y

selecciona todas las áreas de apuestas 42 correspondientes a los números encontrados.

En S34, se configura la cantidad de fichas apostadas (conteo de apuesta) en cada áreas de APUESTAS 42 seleccionada en S31 o S33. El jugador presiona uno de los botones de APUESTA de la unidad 36 (botón de APUESTA 1 36A, botón de APUESTA 5 36B, botón de APUESTA 10 36C, botón de APUESTA 100 36D), apostando de esa manera tantas fichas como indique el número indicado por el botón de APUESTA de unidad en las áreas de APUESTAS especificadas 42. Se visualizan las marcas de fichas 41 que indican cada una la cantidad de fichas apostadas y el área seleccionada de APUESTA 42 hasta el momento sobre el tablero de apuestas de mesa 30, y el número que se visualiza en la marca de ficha 41 indica la cantidad de fichas apostadas (ver la FIG. 3).

Si el jugador opera cualquier botón de APUESTA de conteo de ganador 43 para apostar, la marca de ficha 41 se visualiza en la parte que indica el número 42A (ver la FIG. 17). Es decir, el jugador apuesta en todas las áreas de APUESTAS seleccionadas 42 como "apuesta directa".

La información de apuestas en base al procesamiento (área especificada de APUESTA 42, conteo especificado de apuesta) se almacena en el área de almacenamiento de información de apuestas 93A de la RAM 93, siempre que sea necesario.

A continuación, en S35, la CPU de control satelital 91 determina si se presiona o no el botón de confirmación de APUESTA 22. El botón de confirmación de APUESTA 22 se instalará en la sección de control 6 según se muestra en las FIGS. 1 y 9 y es un botón presionado por el jugador para confirmar la secuencia de operación de apuesta en S31 a S34 descripta anteriormente.

Si se presiona el botón de confirmación de APUESTA 22 (SI en S35), se confirma la apuesta (S37). Después de confirmar la apuesta, el jugador no puede

llevar a cabo la operación de apuesta en S31 a S34, etc., antes del inicio del siguiente juego. Después de confirmar la apuesta, cuando el jugador apostó en el número descrito en la placa de indicación de número 14 correspondiente a la ranura de alojamiento de bola 13 en la cual se aloja la bola 16 en la rueda de la ruleta 4 que inicia el juego, el jugador gana el juego. Si el jugador gana el juego, los puntos de crédito en respuesta al número de fichas apostadas se agregan al crédito que posee el jugador en el momento (S25).

Si no se presiona el botón de confirmación de APUESTA 22 (NO en S35), posteriormente se determina si el tiempo durante el cual el jugador puede apostar finaliza o no (S36). El tiempo durante el cual el jugador puede apostar se indica en el gráfico de cronómetro de APUESTA 39 proporcionado en la parte superior del tablero de apuestas de mesa 30. El gráfico de cronómetro de APUESTA 39 es un gráfico para indicar el tiempo restante del período durante el cual el jugador puede apostar y el gráfico rojo se extiende gradualmente hacia la derecha con el transcurso del tiempo desde el momento de inicio del juego. Cuando se extiende el gráfico completamente hacia la derecha, finaliza el tiempo para apostar.

Si el tiempo durante el cual el jugador puede apostar no finaliza (NO en S36), a saber, si el gráfico de cronómetro de APUESTA 39 no se extiende aún completamente hacia el lado derecho, el proceso vuelve a S31 y es posible nuevamente el procesamiento de apuestas. Como S31 a S34 descritos anteriormente se repiten, el procesamiento de apuestas se puede llevar a cabo en más de un punto del tablero de apuestas de mesa 30.

Por otra parte, si finaliza el tiempo durante el cual el jugador puede apostar (SI en S36), la apuesta se confirma de acuerdo con la situación de apuesta actual (S37). Después de confirmar la apuesta, se sale del programa de procesamiento de apuestas de acuerdo con la primera pantalla de APUESTAS 31 y la rutina de procesamiento vuelve al principal programa de procesamiento del

51

satélite 2. Después de confirmar la apuesta, el jugador no puede realizar la operación de apuesta en S31 a S34, etc., antes del inicio del siguiente juego.

Posteriormente, el programa de procesamiento de apuestas en la segunda pantalla de APUESTAS 33 (ver la FIG. 6) en S22 mencionado anteriormente se discutirá en base a la FIG. 16. La FIG. 16 es un diagrama de flujo del programa de procesamiento de apuestas en la segunda pantalla de APUESTAS 33. El programa que se muestra en el diagrama de flujo de la FIG. 16 se almacena en el ROM 92 y la RAM 93 se incluye en el satélite 2 y se ejecuta mediante la CPU de control satelital 91.

Primero, en S40, la CPU de control satelital 91 determina si se presiona o no el botón de cambio de pantalla 46. Si se presiona el botón de cambio de pantalla 46 (SI en S40), la CPU de control satelital 91 sigue a la primera pantalla de APUESTAS 31 (ver la FIG. 3) (S51). Por otra parte, si no se presiona el botón de cambio de pantalla 46 (NO en S40), la CPU de control satelital 91 se dirige a S41.

A continuación, en S41, el jugador selecciona el área de APUESTAS 52 sobre el cual se apuesta una ficha de acuerdo con el tablero de apuesta de rueda 32 que se muestra en la visualización de la Imagen 7. Para seleccionar el área de APUESTAS 52, el jugador emplea el panel de contacto 28 unido a la pantalla. El jugador presiona el áreas de APUESTAS 52 correspondiente (en la parte que indica el número 54) con un dedo, etc., mediante lo cual el cursor 59 se mueve a la correspondiente áreas de APUESTAS 52 para seleccionar el área de APUESTAS 52. Entonces, el proceso continúa a S42.

En S42, se determina si se selecciona cualquiera de los botones de APUESTA de la contabilización de ganadores 60 que se muestran en la visualización de la imagen 7. Es decir, se determina si se selecciona o no cualquiera del botón de APUESTA de nivel 0 60A, el botón de APUESTA de nivel

52

1 60B, el botón de APUESTA de nivel 2 60C, o el botón de APUESTA de nivel 3 60D. Si se selecciona cualquiera de los botones de APUESTA de la contabilización de ganadores 60 (SI en S42), el proceso se dirige a S43. Por otra parte, si no se seleccionan botones de APUESTA de conteo de ganadores 60 (NO en S42), el proceso se dirige a S44.

Se seleccionan todas las áreas de APUESTAS 52 correspondientes de 0, 00, y 1 a 36 se seleccionan en respuesta al botón de APUESTA de nivel 0 60A, el botón de APUESTA de nivel 1 60B, el botón de APUESTA de nivel 2 60C, o el botón de APUESTA de nivel 3 60D seleccionados en S42.

Este procesamiento se discutirá en base al caso donde se selecciona el botón de APUESTA de nivel 2 60C en S42, por ejemplo. El botón de APUESTA de nivel 2 60C es un botón para apostar en todas las áreas de apuestas 42 con los números que se convirtieron en un número ganador dos veces en los 100 juegos más recientes, según se describió anteriormente.

Por lo tanto, en S43, la CPU de control satelital 91 busca en los datos del historial de los números ganadores en los 100 juegos más recientes almacenados en la RAM 93 los números que se convirtieron en un número ganador dos veces y selecciona todas las áreas de apuestas 52 correspondientes a los números encontrados.

Si se selecciona el botón de APUESTA de nivel 0 60A, el botón de APUESTA de nivel 1 60B, o el botón de APUESTA de nivel 3 60D, igualmente la CPU de control satelital 91 busca en los datos del historial almacenados en la RAM 93 los números que no se convirtieron en un número ganador, los números que se convirtieron en un número ganador una vez, o los números que se convirtieron en un número ganador tres veces o más y selecciona todas las áreas de apuestas 42 correspondientes a los números encontrados.

57

En S44, la CPU de control satelital 91 determina si se presiona o no cualquiera de los botones de configuración de amplitud de apuesta 51A a 51G. Los botones de configuración de amplitud de apuesta son siete tipos de botones del botón de configuración de amplitud de 1 51A, el botón de configuración de amplitud de 3 51B, el botón de configuración de amplitud de 5 51C, el botón de configuración de amplitud de 7 51D, el botón de configuración de amplitud de 9 51E, el botón de configuración de amplitud de 11 51F, y el botón de configuración de amplitud de 15 51G provistos en la sección de configuración de amplitud de APUESTA 51 según se describió anteriormente, permitiendo que el jugador establezca la amplitud de apuesta a 1, 3, 5, 7, 9, 11, y 15 respectivamente.

Si se presiona cualquiera de los botones de configuración de amplitud de apuesta 51A a 51G (SI en S44), la amplitud de la apuesta se cambia a la amplitud de apuesta definida por el botón de configuración de amplitud de apuesta presionado (S45). Por otra parte, si no se presionan ninguno de los botones de configuración de amplitud de apuesta 51A a 51G (NO en S44), la amplitud de apuesta ya configurada se aplica continuamente para apostar (S46). Básicamente, la configuración de amplitud de apuesta anterior continúa como la amplitud de apuesta salvo que el jugador presione un botón de amplitud diferente de apuesta que el botón de configuración de amplitud de apuesta presionado anteriormente. La amplitud de la apuesta se establece en 1 en el estado inicial justo después que se apaga. Luego, el proceso se dirige a S47.

En S47, para apostar en el área de APUESTAS 52 seleccionada en S41 de acuerdo con la amplitud de apuesta configurada en S45 o S46, para apostar en el área de APUESTAS 52 seleccionada en S41, S43, se configura la cantidad de fichas apostadas en el área de APUESTAS 52. El jugador presiona uno de los botones de APUESTA de la unidad 47 (botón de APUESTA 1 47A, botón de APUESTA 5 47B, botón de APUESTA 10 47C, botón de APUESTA 100 47D),

54

apostando de esa manera tantas fichas como indique el número indicado por el botón de APUESTA de unidad en el área especificada de APUESTAS 52. Cuando el jugador determina la amplitud de apuesta usando cualquiera de los botones de configuración de amplitud de apuesta 51A a 51G, el jugador presiona uno de los botones de APUESTA de la unidad 47 (botón de APUESTA 1 47A, botón de APUESTA 5 47B, botón de APUESTA 10 47C, botón de APUESTA 100 47D), apostando de esa manera tantas fichas como indique el número indicado por el botón de APUESTA de unidad en el área especificada de APUESTAS 52 (en más de un áreas de APUESTAS 52 al mismo tiempo si la amplitud de apuesta se especifica diferente a 1).

Si el jugador opera cualquier botón de APUESTA de conteo de ganador 60 para apostar, la marca de ficha 41 se muestra en el área de APUESTAS 52 especificada en S43 (ver la FIG. 18). Es decir, el jugador apuesta en todas las áreas de APUESTAS seleccionadas 52 como "apuesta directa".

Las marcas de fichas 41 cada una indicando la cantidad de fichas apostadas y el área seleccionada de APUESTA 52 hasta el momento se muestran sobre el tablero de apuesta de rueda 32, y el número que se visualiza en la marca de ficha 41 indica la cantidad de fichas apostadas (ver las FIGS. 4 y 18). La información de apuestas basada en el procesamiento (área especificada de APUESTAS 52, amplitud especificada de apuesta, conteo especificado de apuesta) se almacena en el área de almacenamiento de información de apuestas 93A de la RAM 93, siempre que sea necesario.

A continuación, en S48, la CPU de control satelital 91 determina si se presiona o no el botón de confirmación de APUESTA 22. El botón de confirmación de APUESTA 22 se instala en la sección de control 6 según se muestra en las FIGS. 1 y 9 y es un botón presionado por jugador para confirmar la secuencia de operación de apuesta en S41 a S47 descripta anteriormente.

77

Si se presiona el botón de confirmación de APUESTA 22 (SI en S48), la apuesta se confirma (S49). Después de confirmar la apuesta, el jugador no puede llevar a cabo la operación de apuesta en S41 a S47, etc., antes de que comience el siguiente juego.

Por otra parte, si no se presiona el botón de confirmación de APUESTA 22 (NO en S48), posteriormente se determina si el tiempo durante el cual el jugador puede apostar finaliza o no (S49). El tiempo durante el cual el jugador puede apostar se indica en el gráfico de cronómetro de APUESTA 50 proporcionado en la parte superior del tablero de apuesta de rueda 32. El gráfico de cronómetro de APUESTA 50 es un gráfico para indicar el tiempo restante del período durante el cual el jugador puede apostar y el gráfico rojo se extiende gradualmente hacia la derecha con el transcurso del tiempo desde el momento de inicio del juego. Cuando el gráfico se extiende totalmente hacia la derecha, finaliza el tiempo para apostar. El tiempo durante el cual el jugador puede apostar no finaliza (NO en S49), a saber, si el gráfico de cronómetro de APUESTA 50 aún no se extendió completamente hacia la derecha, el proceso vuelve a S41, y nuevamente es posible el procesamiento de apuestas. Como S41 a S47 descritos anteriormente se repiten, el procesamiento de apuestas se puede llevar a cabo en más de un punto del tablero de apuesta de rueda 32.

Por otra parte, si finaliza el tiempo durante el cual el jugador puede apostar (SI en S49), la apuesta se confirma de acuerdo con la situación de apuesta actual (S50). Después de confirmar la apuesta, el jugador no puede llevar a cabo la operación de apostar en S41 a S47, etc., antes de que comience el siguiente juego.

Según se describió anteriormente, en la máquina de juego de ruleta 1 de acuerdo con la realización, los botones de APUESTA de la contabilización de ganadores 43 se proporcionan en la primera pantalla de APUESTAS 31 donde se

30

proporciona el tablero de apuestas de mesa 30 y los botones de APUESTA de la contabilización de ganadores 60 se proporcionan en la segunda pantalla de APUESTAS 33 donde se proporciona el tablero de apuesta de rueda 32, de manera que el jugador pueda apostar en todas las áreas de APUESTAS 42, 52 que corresponden al conteo de ganador seleccionado de los datos del historial de número ganador en los últimos 100 juegos más recientes. Por lo tanto, la variedad del entretenimiento del juego se puede incrementar, de manera que el jugador no pierda interés en participar en los juegos.

Como el jugador puede seleccionar y apostar en todas las áreas correspondientes de APUESTA 42, 52 en un momento, no se requiere la operación complicada. Por consiguiente, se posibilita aún que un principiante en la máquina de juego de ruleta apueste fácilmente.

Además, la segunda pantalla de APUESTAS 33 se forma con el tablero de apuesta de rueda 32, de manera que el jugador pueda reconocer la disposición de las placas que indican los números 14 que se muestran realmente en la rueda de la ruleta y el tablero de apuesta de rueda 32 en asociación visual entre sí. Como el gráfico del historial 53 se visualiza sobre el tablero de apuesta de rueda 32, se posibilita que el jugador pronostique el área de APUESTAS sobre la cual apostar en base a la colocación de los números de la rueda de la ruleta 4 junto con el conteo de ganadores para cada áreas de APUESTAS 52, y se puede incrementar la variedad del entretenimiento del juego.

Adicionalmente, el botón de cambio de pantalla 34 se proporciona en la primera pantalla de APUESTAS 31 donde se proporciona el tablero de apuestas de mesa 30 y el botón de cambio de pantalla 46 se proporciona en la segunda pantalla de APUESTAS 33 donde se proporciona el tablero de apuesta de rueda 32, de manera que el jugador pueda cambiar entre la primera pantalla de APUESTAS 31 y la segunda pantalla de APUESTAS 33 para la visualización

S

presionando el botón de cambio de pantalla 34, 46 (S12). Por consiguiente, se posibilita que los jugadores apuesten con el tablero de apuestas de mesa 30 y apuesten con el tablero de apuesta de rueda 32, de manera que se posibilite cumplir con diversas demandas de los jugadores.

En la máquina de juego de ruleta 1 de acuerdo con la realización, el jugador puede apostar empleando los botones de APUESTA de la contabilización de ganadores 43, 60 y apostar empleando la sección de configuración de amplitud de APUESTA 51 sobre el tablero de apuesta de rueda 32 además de la manera común de apostar. Por lo tanto, el jugador puede disfrutar de diversas formas de juego y se puede incrementar el deseo de juego del jugador.

Se debe entender que la invención no se limita a la realización específica de la misma y se pueden llevar a cabo varias mejoras, modificaciones y cambios sin separarse del espíritu y alcance de la invención.

Por ejemplo, en la realización, los botones de APUESTA de la contabilización de ganadores 43, 60 se aplican a los conteos de ganador de 0, 1, 2, y 3 o más de un historial de números ganadores en los 100 últimos juegos, pero los conteos de ganadores correspondientes a los botones no se limitan a los valores numéricos y los botones se pueden configurar para diversos valores numéricos de los conteos de ganadores.

El historial de número ganador almacenado en la RAM 82, 93 no se limita al historial en los 100 juegos más recientes y el resultado ganador en una cantidad mayor de juegos se puede almacenar como datos históricos. Por ejemplo, se puede almacenar el historial de los últimos 300 juegos. En este caso, los conteos de ganador asignados a los botones de APUESTA de la contabilización de ganadores 43, 60 se cambian a aquellos equipados para la condición, tal como 0, 3, 6 y 9 o más.

58

En la realización, los botones de APUESTA de la contabilización de ganadores 43, 60 se asignan para seleccionar las áreas de APUESTAS 42, 52 correspondientes en base simplemente en el conteo de ganadores de cada número, pero la invención no se limita al modo. Por ejemplo, a los botones de APUESTA de conteo de ganadores 43, 60 se les puede asignar la clasificación de la contabilización de ganadores, tal como el primer al décimo puesto, los puestos 11 a 20, 21 a 30 y 31 a 38 en orden descendente de los conteos de ganadores de los datos del historial de números ganadores. En este momento, cuando los números se convierten en un número ganador la misma cantidad de veces, si al número más reciente se asigna la clasificación más alta, se posibilita una clasificación uniforme.

Como los datos del historial de número ganador, los datos del color determinados para cada número (por ejemplo, rojo, negro, verde) se pueden almacenar en la RAM 82, 93. En este caso, se proporciona un botón que especifica el color, mediante el cual se puede definir la condición de datos del historial de números ganadores en mayor detalle, de manera que el modo de apuesta que pretende el jugador se pueda ejecutar mediante una operación fácil.

54

**REIVINDICACIONES**

Habiendo así especialmente descrito y determinado la naturaleza de la presente invención y la forma como la misma ha de ser llevada a la práctica, se declara reivindicar como de propiedad y derecho exclusivo.

**1. Una máquina de juego de ruleta que comprende:**

una rueda de ruleta con sobre la cual se coloca una pluralidad de marcas;

un medio de lotería para dibujar una marca ganadora a partir de la pluralidad de marcas;

un medio de visualización del área de apuestas para visualizar una pluralidad de áreas de APUESTAS formadas en las mismas marcas que la pluralidad de marcas colocada sobre la rueda de ruleta;

un medio de selección para seleccionar un área de APUESTAS que se muestra en el medio de visualización del área de APUESTAS;

un medio de apuesta para apostar un valor de juego en el área de APUESTAS seleccionada por el medio de selección;

un medio de almacenamiento de historia para almacenar una pluralidad de resultados de lotería como datos históricos;

un medio de selección de condición de búsqueda para seleccionar una condición de búsqueda relacionado con la frecuencia con que gana cada marca;

un medio de búsqueda para buscar los datos del historial en base a la condición de búsqueda; y

un medio de apuesta condicional para apostar un valor del juego en el área de APUESTAS correspondiente al resultado de la búsqueda del medio de búsqueda.

**2. La máquina de juego de ruleta de acuerdo con la reivindicación 1, en la cual**

bD

las áreas de apuestas se forman en base a las marcas colocadas como una rueda en la misma disposición que las marcas colocadas en la rueda de la ruleta.

3. La máquina de juego de ruleta de acuerdo con la reivindicación 1 o 2, que además comprende:

un primer medio de cambio para cambiar la disposición de las marcas que forman las áreas de apuestas de una disposición similar a una rueda en una disposición similar a un cuadrado; y

un segundo medio de cambio para cambiar la disposición similar a un cuadrado la cual se muestra operando el primer medio de cambio en la disposición similar a una rueda.

p : ARUZE CORP.

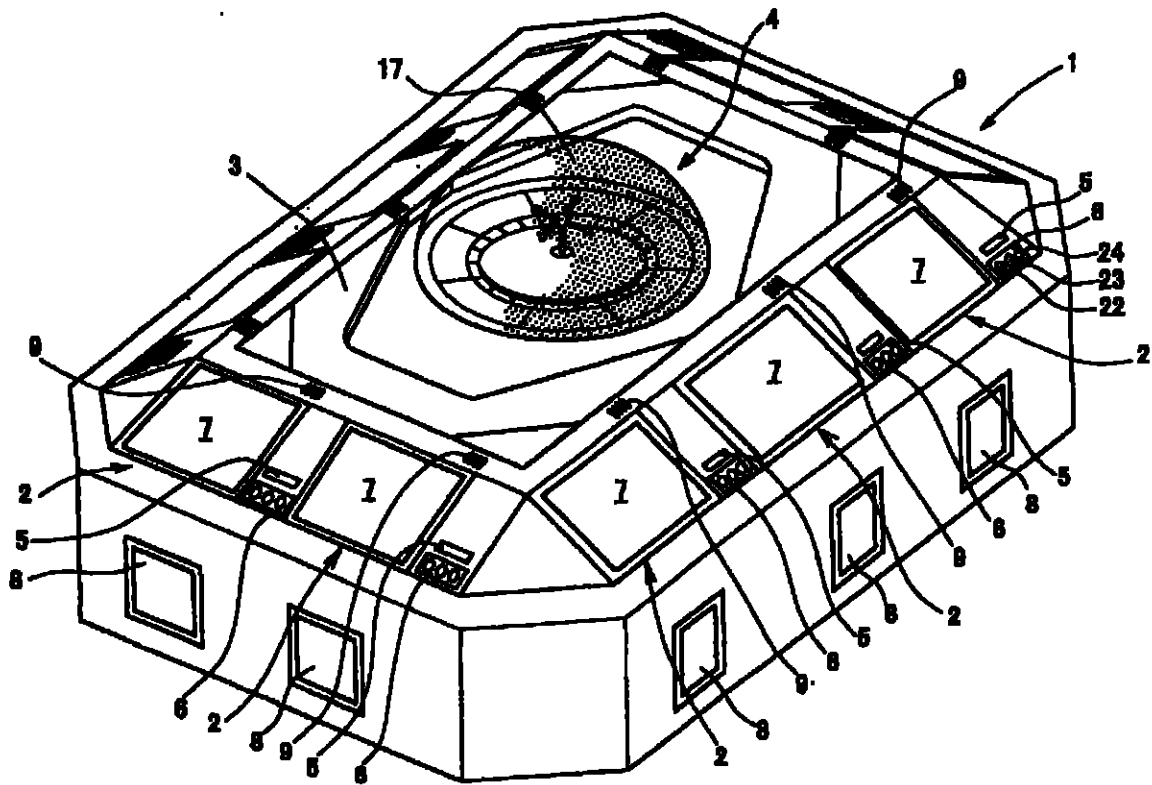
61

### **RESUMEN DE LA INVENCION**

Una máquina de juego de ruleta incluye: una rueda de ruleta sobre la cual se colocan marcas; un medio de lotería para dibujar una marca ganadora de las marcas; un medio de visualización del área de apuestas para la visualización de áreas de apuestas formadas en base las mismas marcas que las marcas colocadas sobre la rueda de ruleta; un medio de selección para que un jugador seleccione un áreas de APUESTAS que se muestra en el medio de visualización del área de APUESTAS; y un medio de apuesta para que el jugador apueste un valor de juego en el área de APUESTAS seleccionada operando el medio de selección, en el cual: un medio de almacenamiento de historial para almacenar resultados de lotería como datos históricos; un medio de selección de condición de búsqueda para que el jugador seleccione una condición de búsqueda con respecto a la frecuencia con que gana cada marca; un medio de búsqueda para buscar los datos del historial en base a la condición de búsqueda; y un medio de apuesta condicional para apostar un valor de juego en el área de APUESTAS que corresponde al resultado de búsqueda del medio de búsqueda.

62

FIG. 1



63

FIG. 2

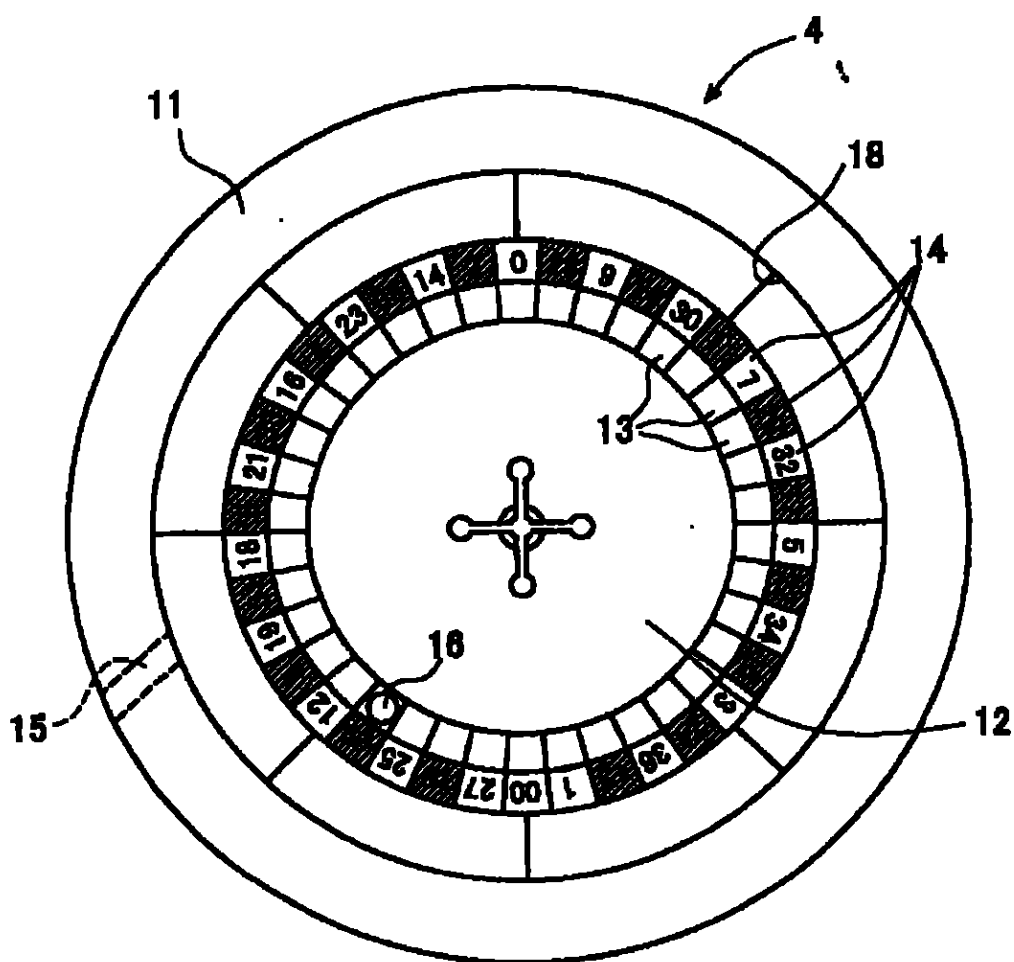


FIG. 3

64

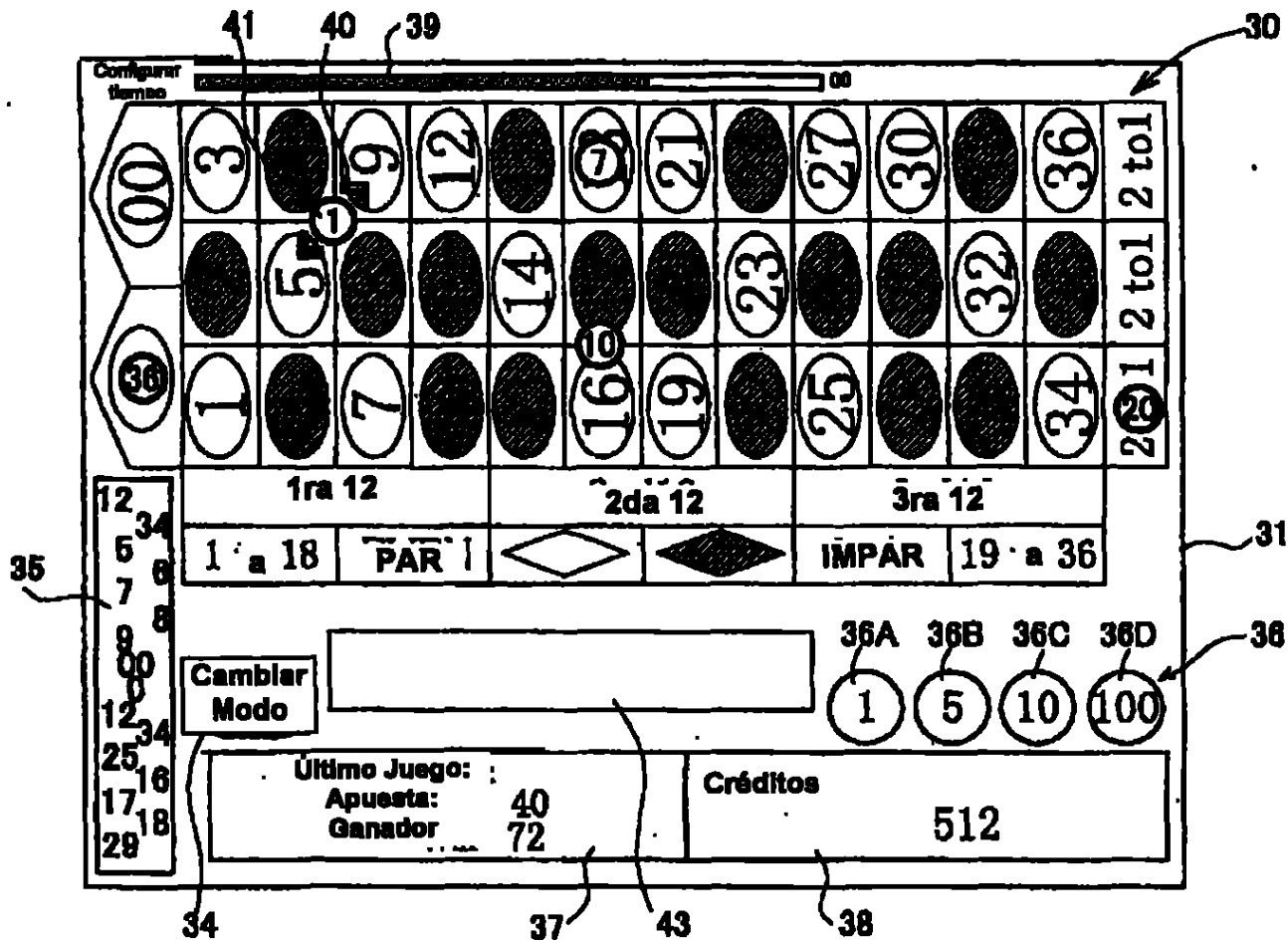


FIG. 4

61

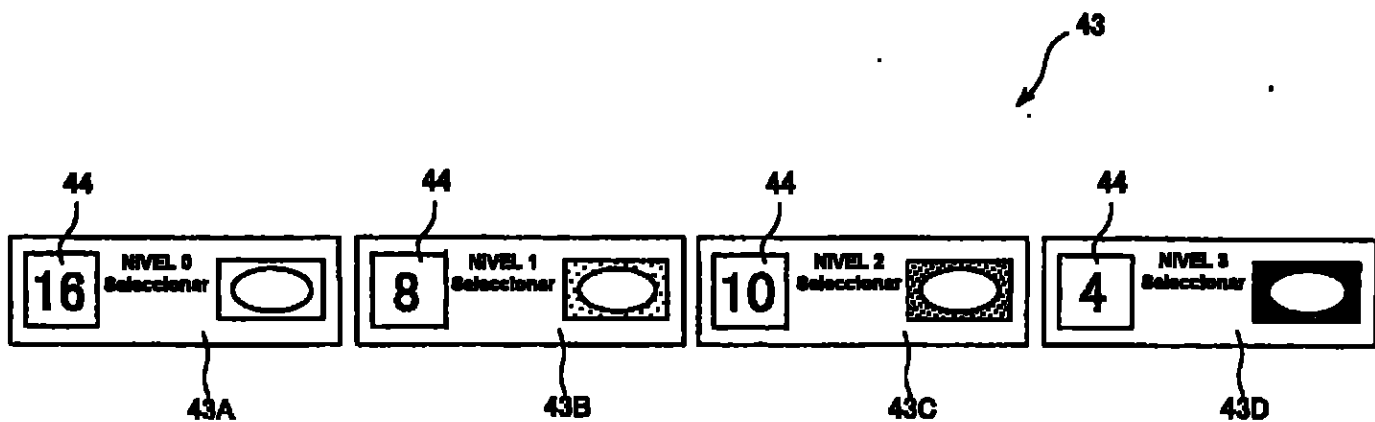
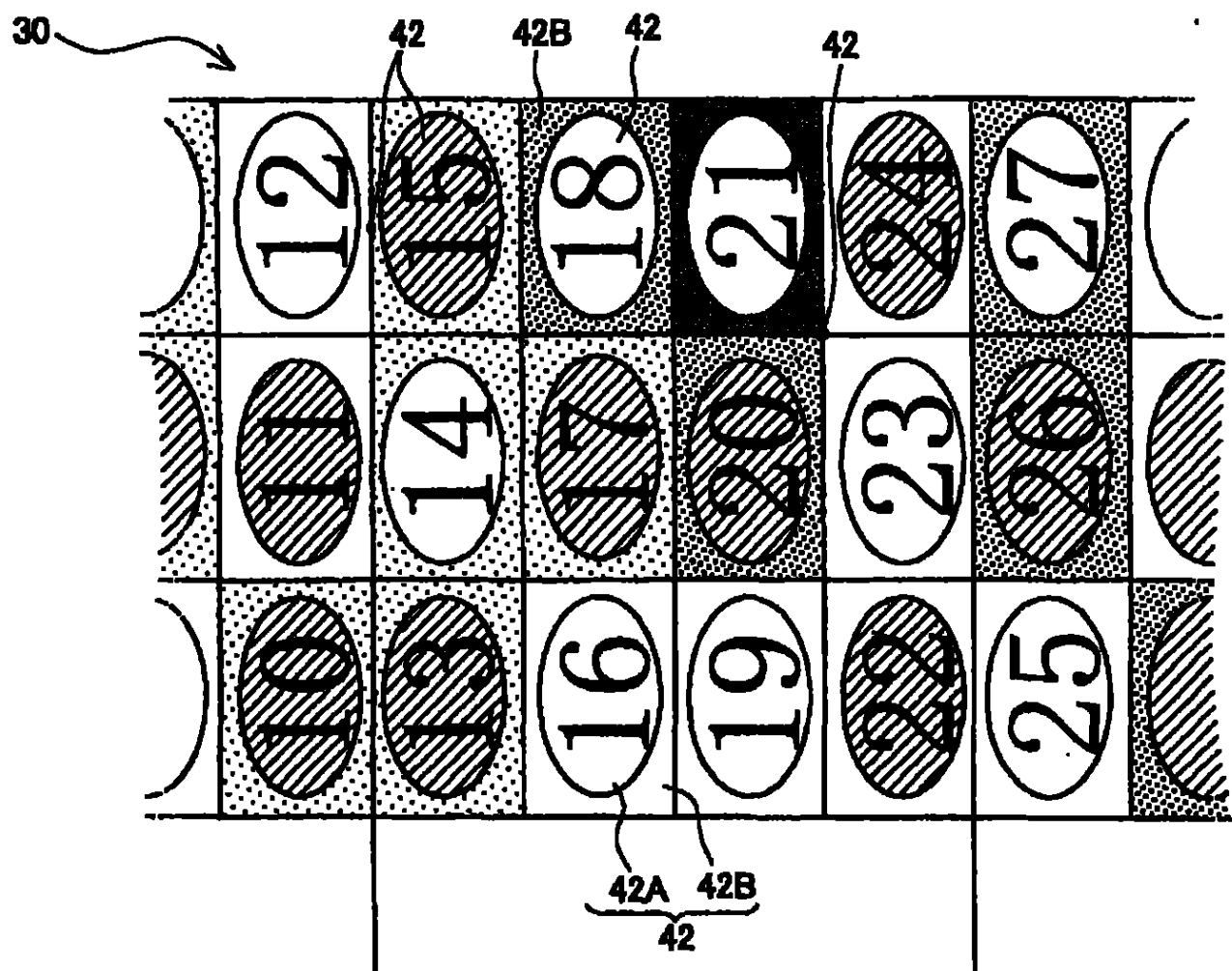


FIG. 5



6X

FIG. 6

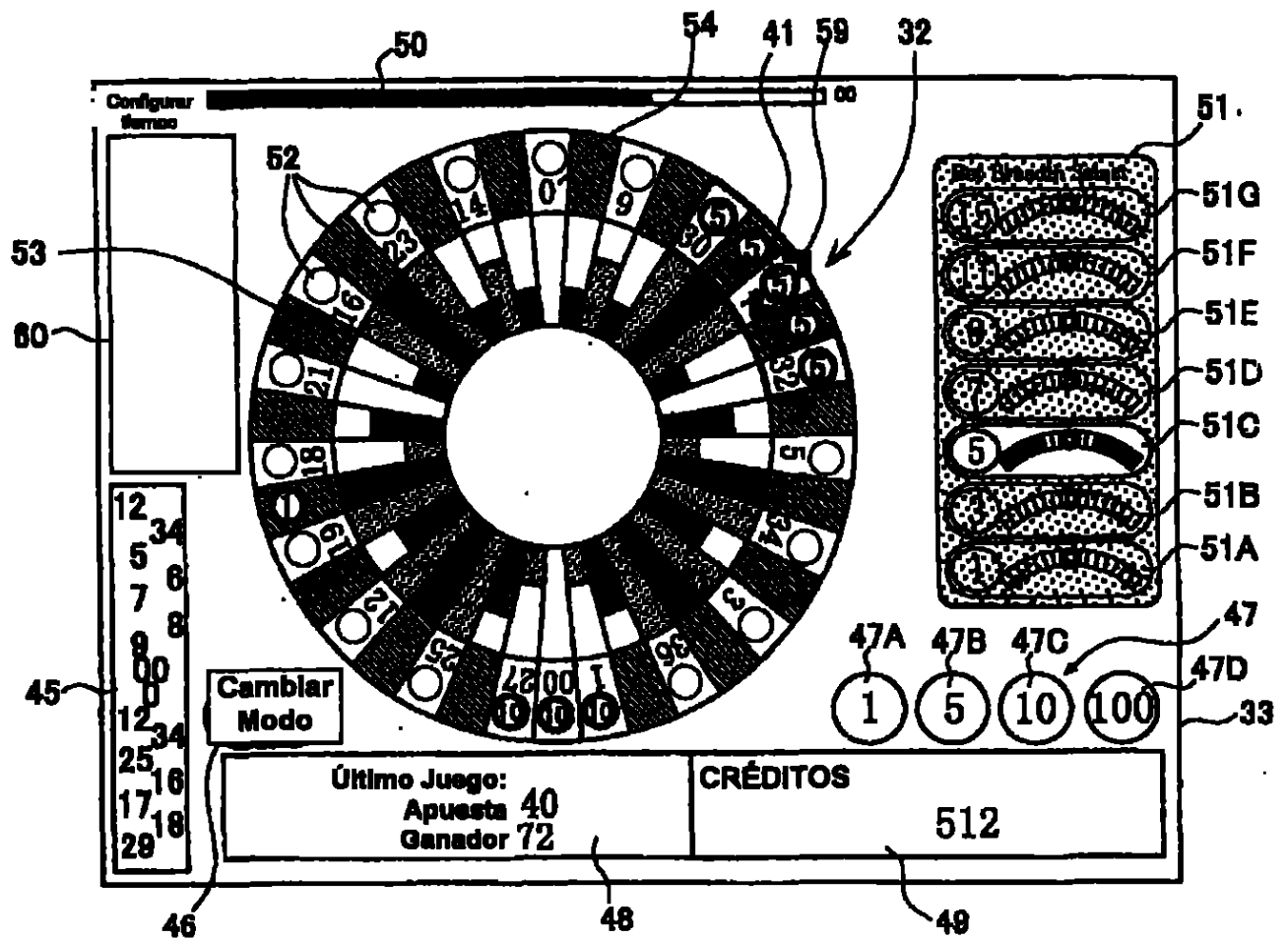
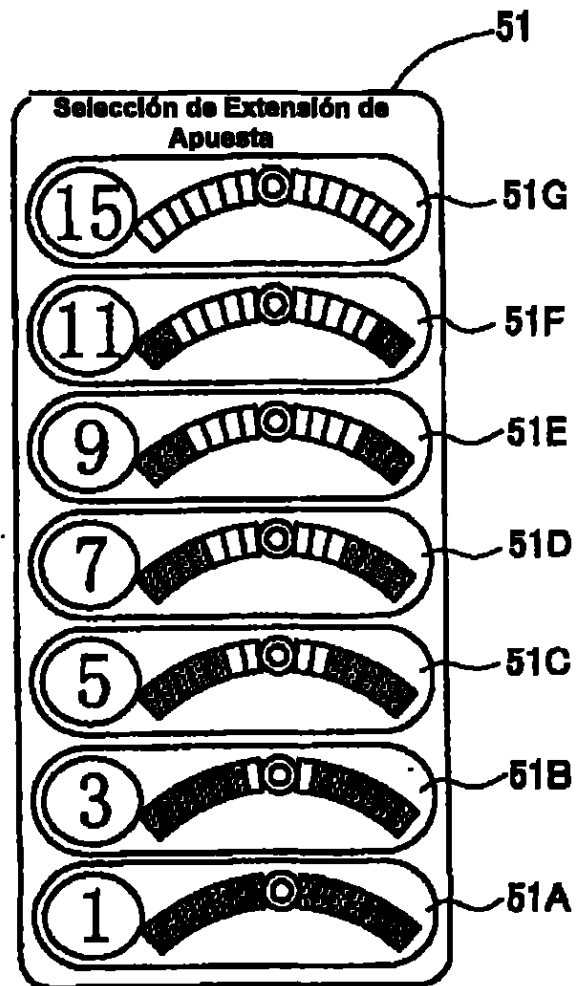


FIG. 7



69

FIG. 8

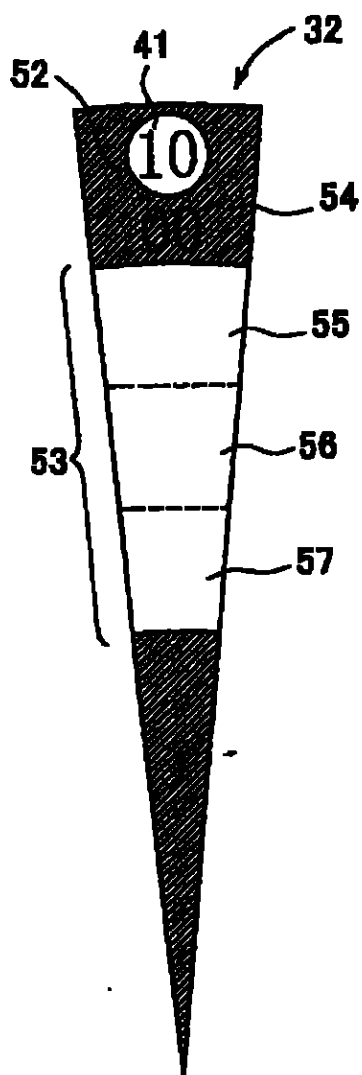


FIG. 9

20

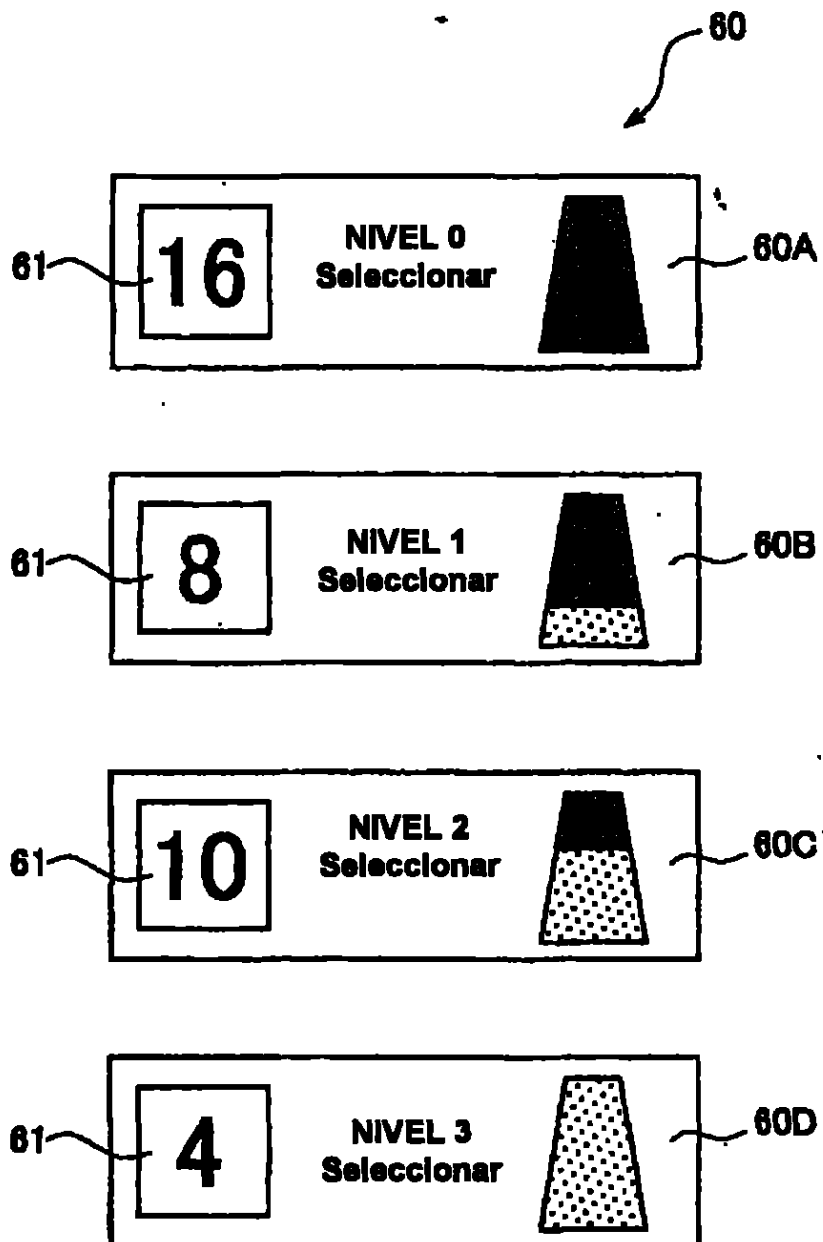


FIG. 10

21

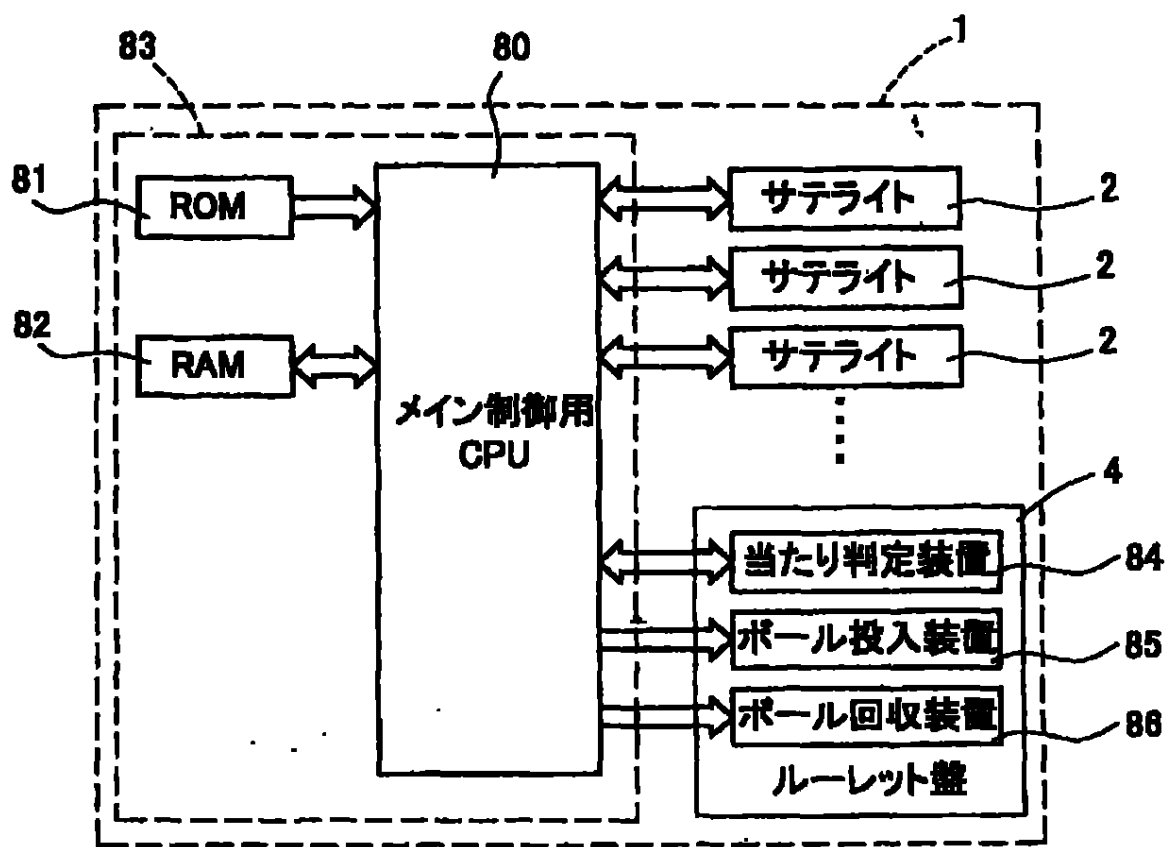
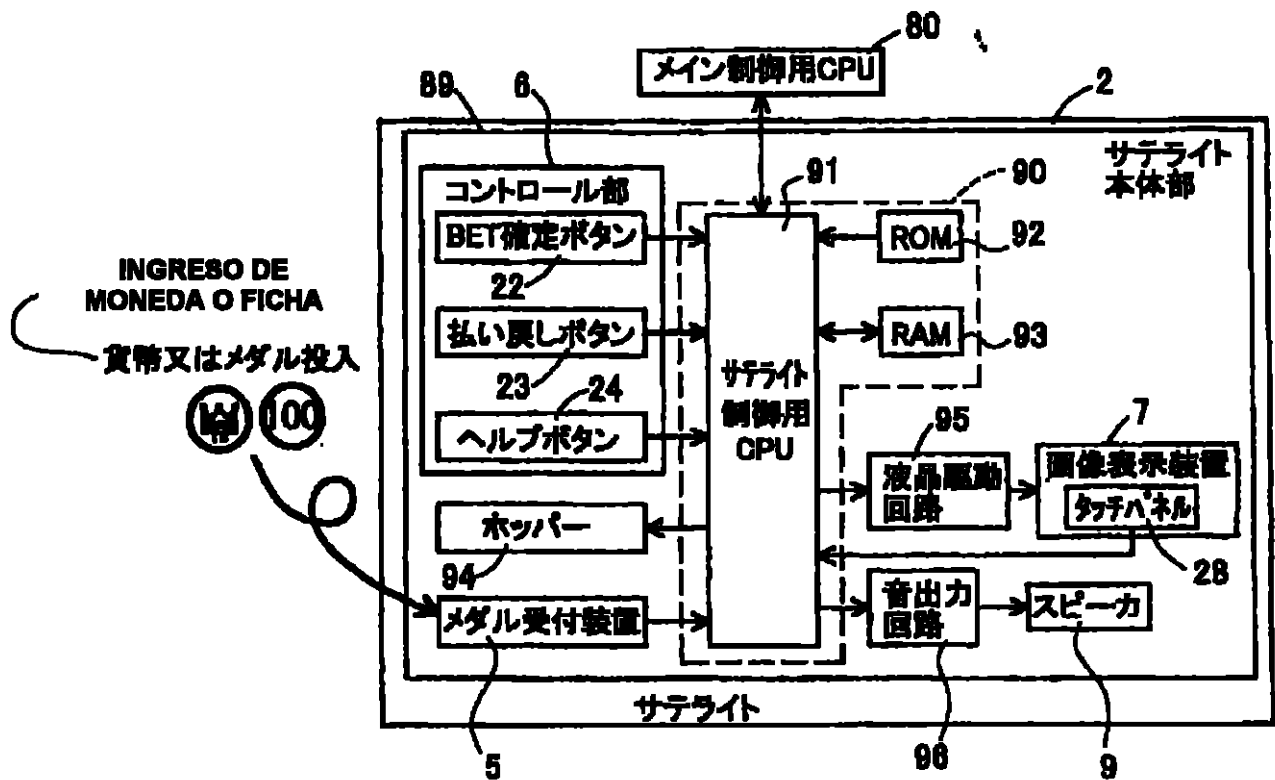


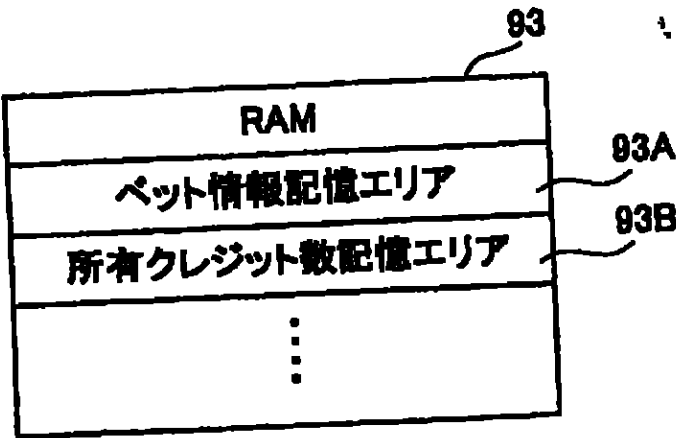
FIG. 11

72



73

FIG. 12



74

FIG. 13

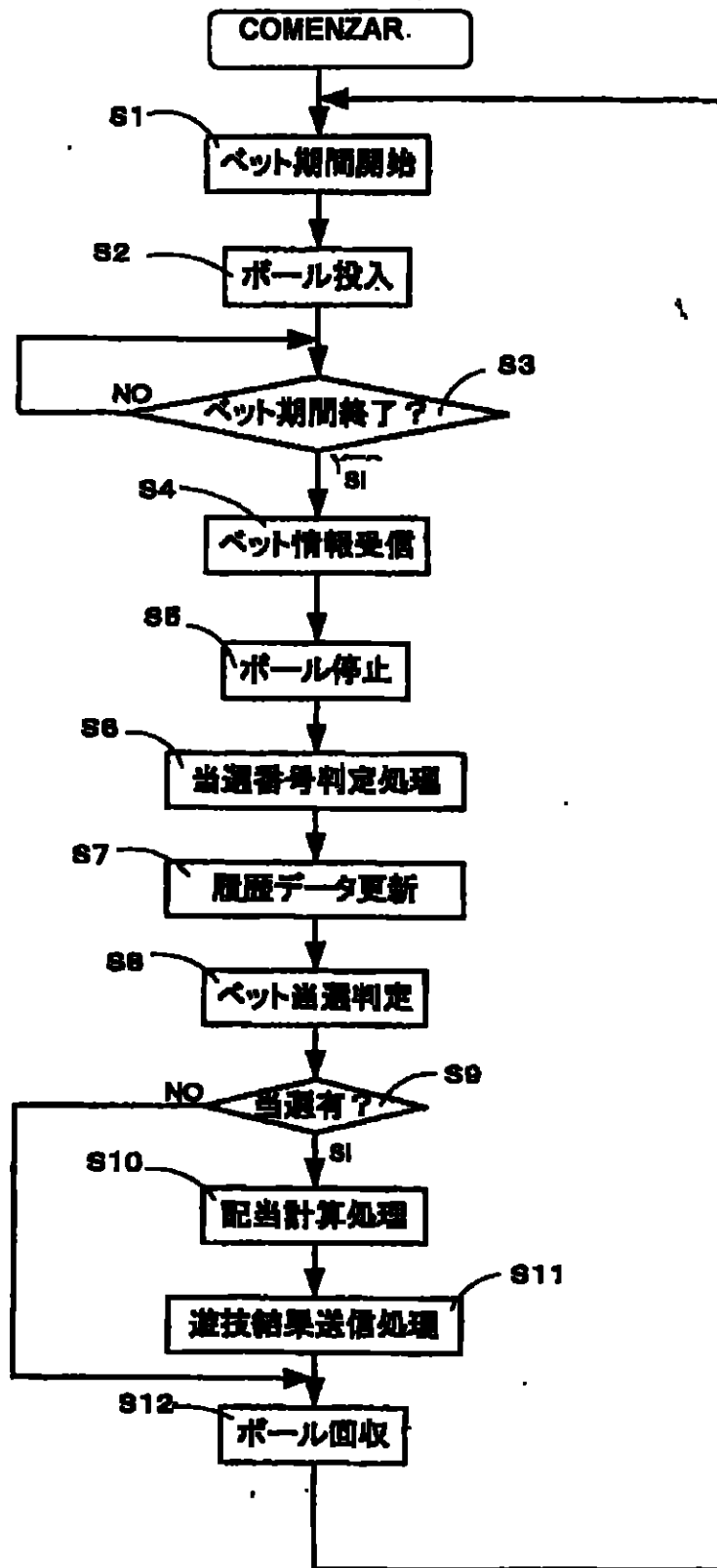


FIG. 14

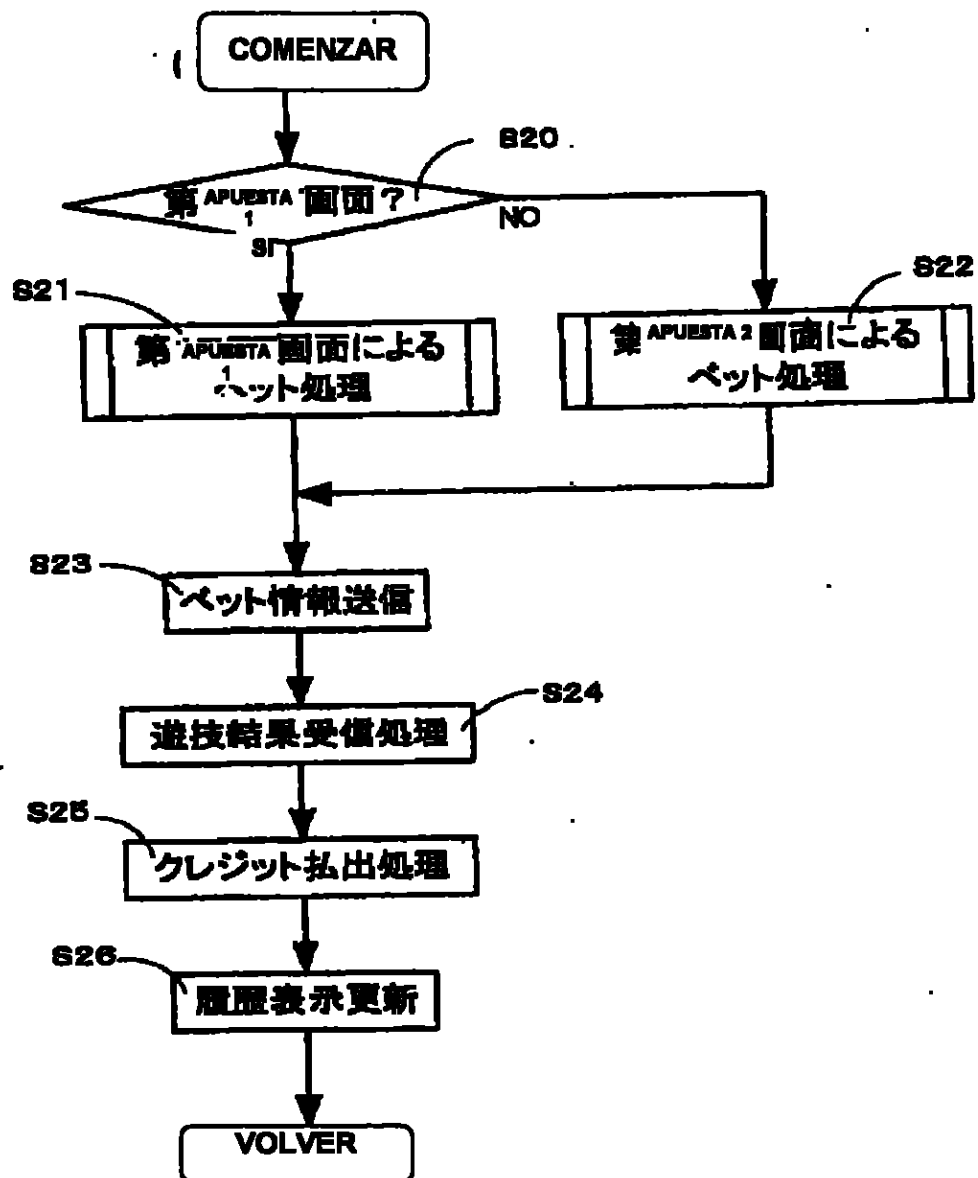


FIG. 15

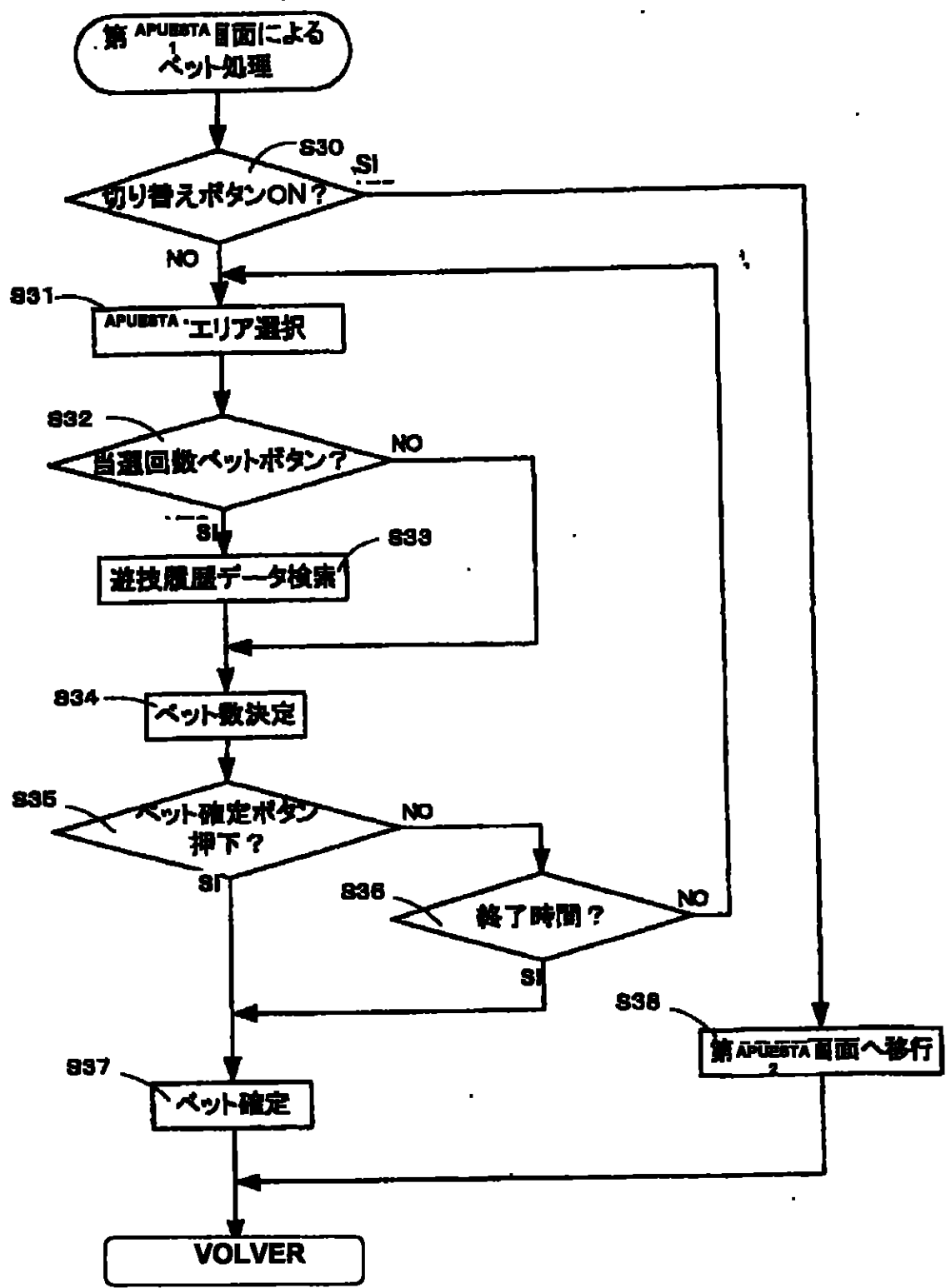
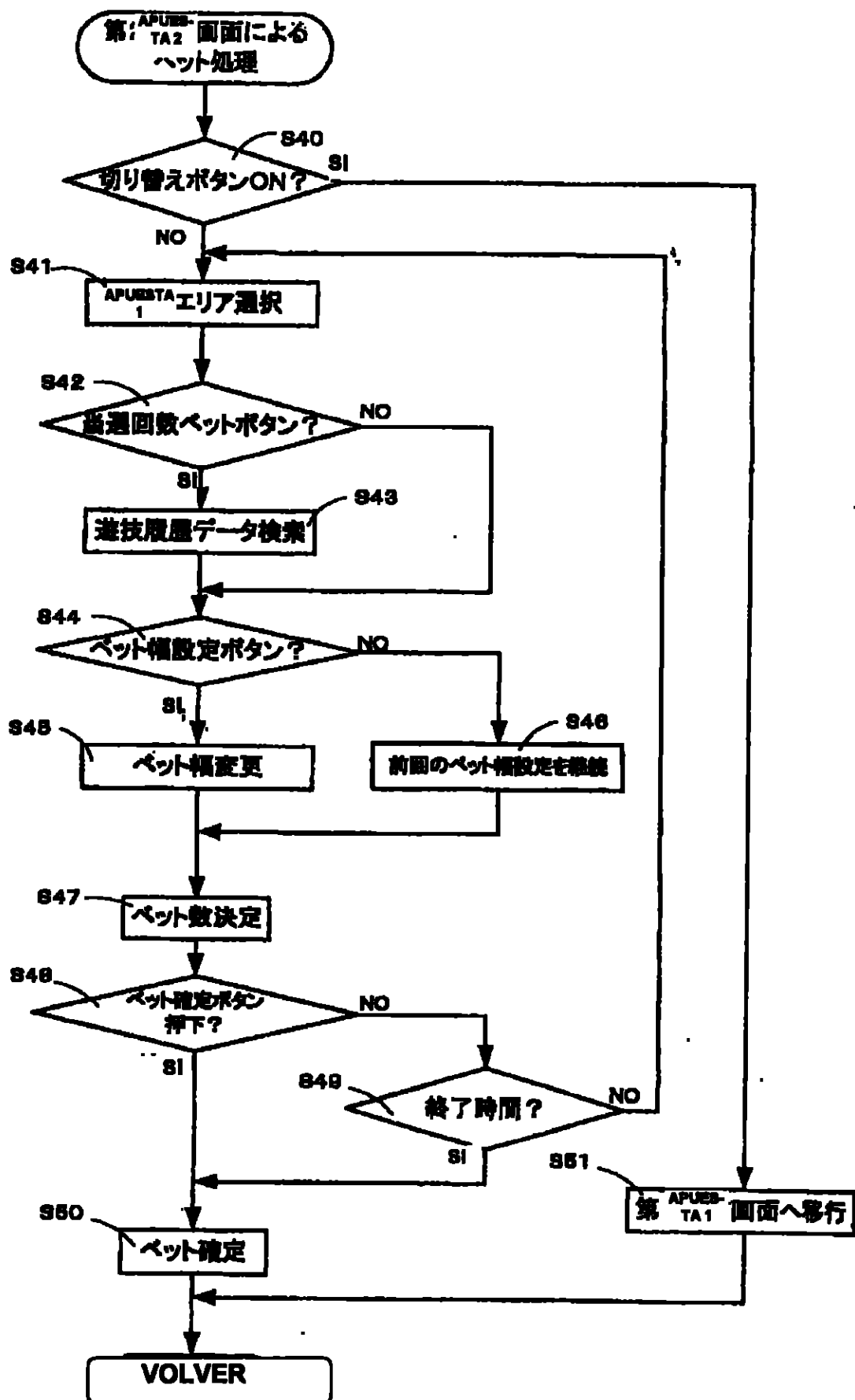


FIG. 16



28

FIG. 17

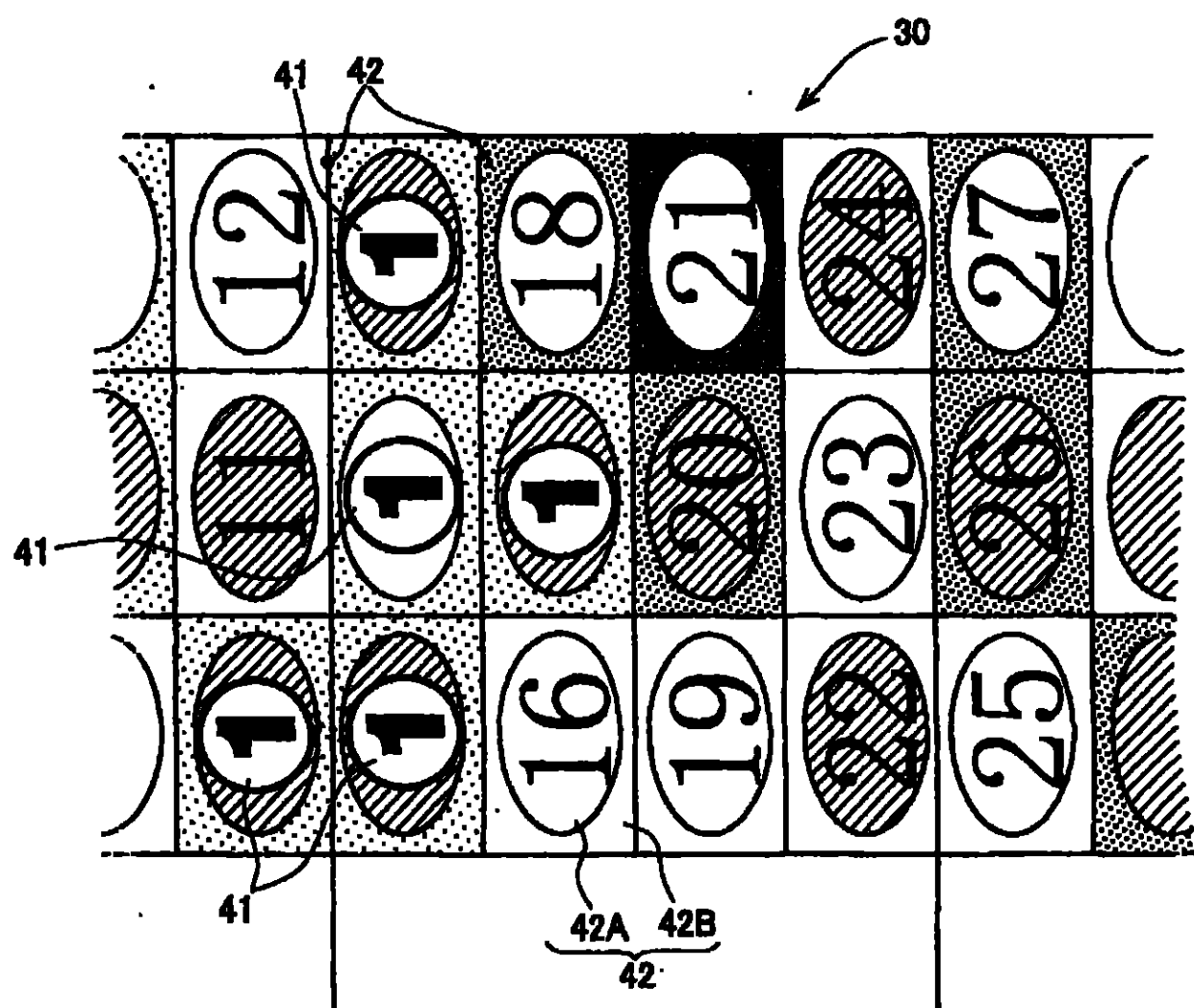
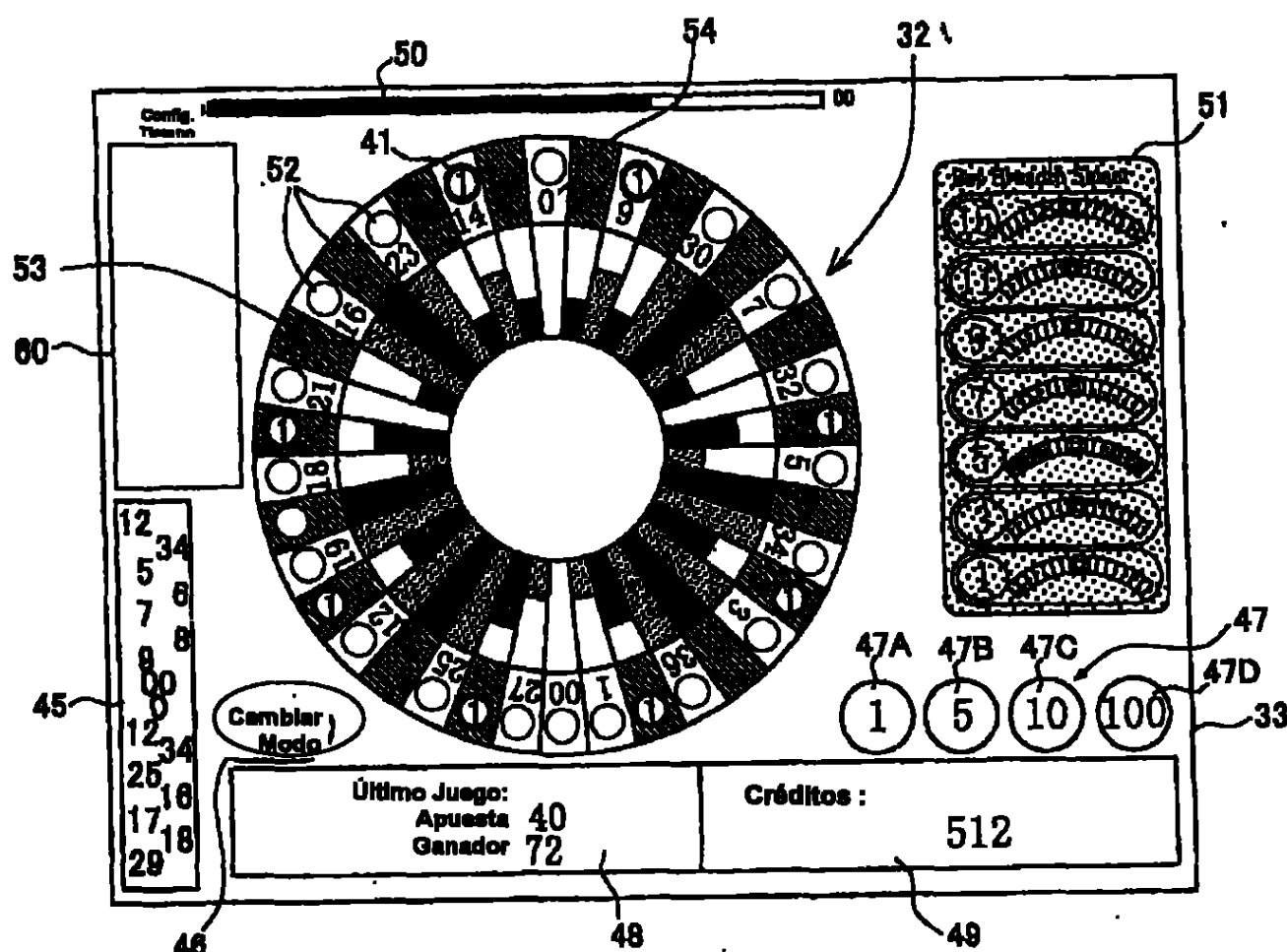


FIG. 18



2

**FIG. 10**

**2 SATÉLITE**

**4 RUEDA DE RULETA**

**80 CPU DE CONTROL PRINCIPAL**

**84 UNIDAD DE DETERMINACIÓN DE GANADOR**

**85 UNIDAD DE ENTRADA DE LA BOLA**

**86 UNIDAD DE RECOLECCIÓN DE LA BOLA**

**FIG. 11**

**2 SATÉLITE**

**5 UNIDAD DE ACEPTACIÓN DE MONEDA**

**6 SECCIÓN DE CONTROL**

**7 VISUALIZACIÓN DE IMAGEN**

**9 PARLANTE**

**22 BOTÓN DE CONFIRMACIÓN DE APUESTA**

**23 BOTÓN DE DEVOLUCIÓN**

**24 BOTÓN DE AYUDA**

**28 PANEL DE CONTACTO**

**80 CPU DE CONTROL PRINCIPAL**

**89 CUERPO PRINCIPAL DEL SATÉLITE**

**91 CPU DE CONTROL SATELITAL**

**94 TOLVA**

**95 CIRCUITO DE DESPLAZAMIENTO DEL CRISTAL LÍQUIDO**

**96 CIRCUITO DE SALIDA DE SONIDO**

81

**FIG. 12**

**93A ÁREA DE ALMACENAMIENTO DE INFORMACIÓN DE APUESTAS**

**93B ÁREA DE ALMACENAMIENTO DE CONTABILIZACIÓN DE CRÉDITO**

**FIG. 13**

**S1 INICIAR PERÍODO DE APUESTAS**

**S2 INGRESAR LA BOLA**

**S3 TERMINA EL TIEMPO PARA APOSTAR?**

**S4 RECIBIR INFORMACIÓN DE APUESTAS**

**S5 DETENER LA BOLA**

**S6 LLEVAR A CABO EL PROCESAMIENTO DE DETERMINACIÓN DE  
NÚMERO GANADOR**

**S7 ACTUALIZAR DATOS HISTÓRICOS**

**S8 DETERMINAR SI EL JUGADOR GANÓ O NO EN LAS FICHAS  
APOSTADAS?**

**S9 GANÓ?**

**S10 REALIZAR EL PROCESAMIENTO DE CÁLCULOS**

**S11 REALIZAR EL PROCESAMIENTO DE TRANSMISIÓN DEL RESULTADO  
DEL JUEGO**

**S12 RECOLECTAR LA BOLA**

**FIG. 14**

**S20 PRIMERA PANTALLA DE APUESTAS?**

**S21 PROCESAMIENTO DE APUESTAS DE ACUERDO CON PRIMERA  
PANTALLA DE APUESTAS**

**S22 PROCESAMIENTO DE APUESTAS DE ACUERDO CON UNA SEGUNDA  
PANTALLA DE APUESTAS**

82

**S23 TRANSMITIR LA INFORMACIÓN DE APUESTAS**

**S24 REALIZAR EL PROCESAMIENTO DE RECEPCIÓN DE RESULTADOS DEL JUEGO**

**S25 REALIZAR EL PROCESAMIENTO DEL PAGO DE CRÉDITOS**

**S26 ACTUALIZAR LA VISUALIZACIÓN DEL HISTORIAL**

**FIG. 15**

**PROCESAMIENTO DE APUESTAS DE ACUERDO CON LA PRIMERA PANTALLA DE APUESTAS**

**S30 ACCIONAR EL BOTÓN?**

**S31 SELECCIONAR EL ÁREAS DE APUESTAS**

**S32 BOTÓN DE APUESTA DE CONTABILIZACIÓN DE GANADOR SELECCIONADO?**

**533 BUSCAR EN LOS DATOS HISTÓRICOS DEL JUEGO**

**S34 DETERMINAR LA CONTABILIZACIÓN DE APUESTAS**

**535 BOTÓN DE CONFIRMACIÓN DE APUESTA PRESIONADO?**

**S36 EXPIRA EL TIEMPO PARA APOSTAR?**

**S37 CONFIRMAR LA APUESTA**

**S38 REALIZAR LA TRANSICIÓN A LA SEGUNDA PANTALLA DE APUESTAS**

**FIG. 16**

**PROCESAMIENTO DE APUESTAS DE ACUERDO CON UNA SEGUNDA PANTALLA DE APUESTAS**

**S40 ACTIVAR EL BOTÓN?**

**S41 SELECCIONAR ÁREA DE APUESTA**

**S42 BOTÓN DE APUESTA DE CONTABILIZACIÓN DE GANADOR SELECCIONADO?**

83

**S43 BUSCAR EN LOS DATOS HISTÓRICOS DEL JUEGO**

**S44 BOTÓN DE CONFIGURACIÓN DE AMPLITUD DE APUESTA PRESIONADO?**

**S45 CAMBIAR LA AMPLITUD DE LA APUESTA**

**S46 CONTINUAR CON LA CONFIGURACIÓN DE AMPLITUD DE APUESTA ANTERIOR**

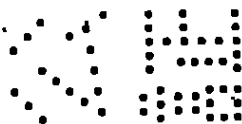
**S47 DETERMINAR LA CONTABILIZACIÓN DE APUESTAS**

**S48 BOTÓN DE CONFIRMACIÓN DE APUESTA PRESIONADO?**

**S49 TERMINA EL TIEMPO PARA APOSTAR?**

**S50 CONFIRMAR APUESTA**

**S51 REALIZAR LA TRANSICIÓN A LA PRIMERA PANTALLA DE APUESTAS**



# Brigard & Castro

BOGOTA - COLOMBIA

20.76.725

84

## PODER

Yo (nosotros) ARUZE CORP.

domiciliado(s) en

Nombro(amos) a: JUAN PABLO CADENA SARMIENTO y/o BEATRIZ JARAMILLO y/o CARLOS H. PALACIO EASTMAN y/o HECTOR GOMEZ MEJIA, de Bogotá, Colombia, apoderados verdaderos y legales con poder especial, amplio y suficiente, para recabar de las oficinas y autoridades colombianas administrativas, judiciales y de policía, en cualquier instancia o recurso, la obtención de patentes de invención, registros de marcas, diseños industriales, modelos de utilidad, depósitos de nombres comerciales y enseñanzas, registros de derechos de autor y contratos sobre los mismos, obtención de certificados de obtentor de variedades vegetales, así como sus prórrogas, renovaciones, anotaciones de traspaso, cambios de nombre y/o domicilio; elaborar, tramitar y registrar contratos de licencia y licencias de cualesquiera clases; intervenir como demandante o como demandado en cualquier instancia y recurso ante cualquier juez, corporación, funcionario público o autoridad en acciones judiciales, administrativas y de policía tales como: oposiciones al registro de marcas; acciones de caducidad, cancelación y nulidad; acciones reivindicatorias, acciones derivadas de la obtención o explotación de licencias; acciones de competencia desleal; demandas penales; acciones de indemnización de perjuicios, reclamos y observaciones a solicitudes de patentes, diseños industriales, modelos de utilidad, en el ejercicio de medidas cautelares y en otras acciones o medidas similares.

A este efecto, lo(s) faculto(amos) para elevar solicitudes, formular descripciones, enmiendas, protestas, declaraciones, oposiciones, cancelaciones, nulidades, apelaciones y reclamos; pagar impuestos, cuotas y gravámenes prescritos por la ley; renunciar o desistír a derechos concedidos o en curso de concesión; recibir toda clase de documentos y valores, dando el descargo respectivo, y, en general, para dar ante dichas autoridades todos los pasos necesarios al efecto indicado y tomar todas las medidas que creyeran conducentes al resguardo de mis (nuestros intereses), con todas las demás facultades legales necesarias.

Este poder comprende la facultad de ratificar o confirmar en mi (nuestro) nombre lo actuado así como la facultad de desistír, transigir, comprometer, y la de sustituirlo en todo o en parte y revocar sustituciones. Asímismo nombro(amos) a: JUAN PABLO CADENA SARMIENTO y/o BEATRIZ JARAMILLO y/o CARLOS H. PALACIO EASTMAN y/o HECTOR GOMEZ MEJIA, domiciliado(s) en la Carrera 7 N.º. 16-56 Piso 9, mis (nuestros) apoderados en Colombia, con facultades para recibir notificaciones y designar apoderados judiciales o extrajudiciales.

Otorgado y firmado en

hoy de 200\_

Firma

Nombre  
Cargo

## POWER OF ATTORNEY

I (We) ARUZE CORP.

domiciled in

3-1-25, Ariake, Koto-ku, Tokyo, Japan

Hereby appoints JUAN PABLO CADENA SARMIENTO and/or BEATRIZ JARAMILLO and/or CARLOS H. PALACIO EASTMAN and/or HECTOR GOMEZ MEJIA, of Bogotá, Colombia, my (our) true and lawful attorneys with special, ample and sufficient power to obtain from the Colombian administrative, judicial and police offices and authorities, in any instance, privileges of patents of invention, registration of trademarks, industrial designs and utility models; registration of commercial names and emblems, registration of copyright and contracts related thereto, certificates of obtainers of vegetables varieties, as well as extensions, renewals and recordal of assignments and changes of name and domicile related to the above; to prepare, prosecute and register licenses of any kind; to act as plaintiff or defendant in any instance or recourse, and before any judge, corporation, public official or authority in judicial, administrative and police actions, such as: oppositions to the registration of trademarks; caducity, cancellation and nullity actions; claim actions derived from the obtaining or exploitation of licenses, action of unfair competition; criminal proceedings, actions for payment of damages; claims or observations on patent applications, models, industrial designs and utility models; in the exercise of preventive measures and in other actions or similar proceedings.

To that effect they hereby empowered to file applications, formulate descriptions, amendments, protests, declarations, oppositions, cancellations, nullities, appeals and claims; to pay taxes, quotas and assessments prescribed by law, renounce or waive the rights granted or in the process of granting; to receive all kinds of documents and valuables, giving the respective release of receipt, and, in general, to take before said authorities the necessary steps to such effect, and any measures that they may deem pertinent to the safeguard of my (our) interest(s) with all the other necessary legal powers.

This power includes the faculty to ratify or confirm deals, settle and compromise on my (our) behalf, and to substitute this power in whole or in part and to revoke substitutions. At the same time I (We) hereby appoints JUAN PABLO CADENA SARMIENTO and/or BEATRIZ JARAMILLO and/or CARLOS H. PALACIO EASTMAN and/or HECTOR GOMEZ MEJIA, domiciled in Carrera 7 No. 16-56, Piso 9, my (our) attorney(s) in fact, with powers to receive notifications and to designate judicial and extrajudicial attorneys.

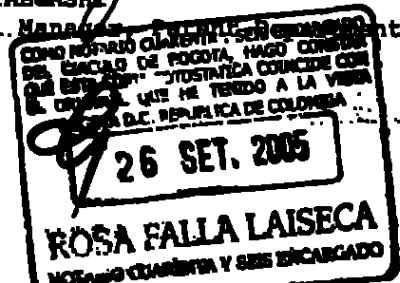
Granted and signed in Tokyo, Japan

this 10th day of May 2005

Signature

Name  
Title

Nobuo YAGASHI  
General Manager



**CERTIFICADO NOTARIAL (SOCIEDAD)**

**NOTARIAL CERTIFICATE (CORPORATION)**

Hoy de de  
personalmente compareció ante mí

a quien conozco, y de quien me consta que firmó el anterior documento, debidamente juramentado declaró y dijo que él (ella) es

de ARUZE CORP.

Sociedad legalmente constituida para un período de duración que aún no ha terminado; que el declarante está autorizado por dicha compañía para conferir este poder; que el sello estampado por él al ple de tal poder, en nombre y representación de la expresada compañía, es el sello oficial de ella; y que el objeto para el cual se confiere este instrumento está comprendido dentro del objeto social de la sociedad.

El suscrito Notario hace constar que tuvo a la vista las pruebas de la existencia de la sociedad.

Estado de  
con fecha

y que quien confiere el presente poder es su representante.

Notario Público (sello)

**CERTIFICADO NOTARIAL  
PERSONA NATURAL**

Hoy de de , compareció(eron) ante mí

a quien (as) conozco y me consta que es(son) la(s) persona(s) firmante(s) del documento que precede y quien(es) declara(n) que otorgan el mismo para los fines y propósitos que en él se expresan.

Notario Público (sello)

**LEGALIZACION POR APOSTILLA ES REQUERIDA.**

On this day of personally  
appeared before me

to me known, and known to me to be the person who signed the foregoing instrument who being by me duly sworn did depose and say that he (she) is the

of ARUZE CORP.

Which is legally constituted for a term not yet expired, that deponent is authorized by said Company to confer this Power of Attorney: that the seal affixed hereunto by the deponent in the name and on behalf of said Corporation is the corporate seal thereof; and that the purpose for which this instrument is granted is included within the corporate purpose of company.

The undersigned Notary Public attests that he has seen the documents that prove the existence of the company.

State of  
under date of

and that he (she) who grants the present power of attorney is its Representative.

Public Notary (Seal)

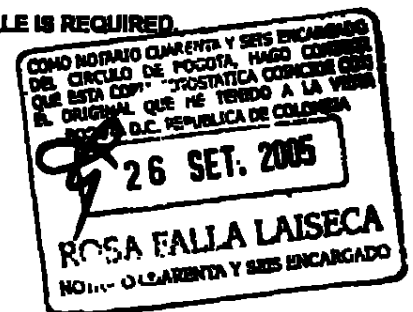
**NOTARIAL CERTIFICATE  
NATURAL PERSON**

On this day of  
personally appeared before me

who is(are) known to me and who I attest executed the foregoing document and he (they) declared he (they) grant(s) the document for the uses and purposes therein expressed.

Notary Public (Seal)

**LEGALIZATION BY APOSTILLE IS REQUIRED.**



014

86

NOTARIAL CERTIFICATE

Registration No 744

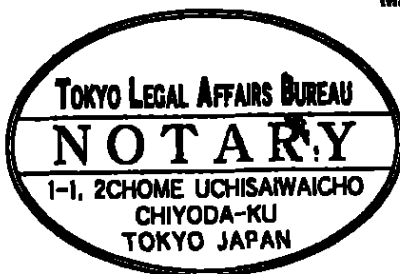
This is to certify that the signature on the foregoing document  
is genuine and authentic signature of

Nobuo YABGASHI, General Manager, Patent Department of ARUZE CORP.,

a corporation existing and organized under the laws of Japan,

who has produced sufficient proof of his power to execute the  
said instrument on behalf of the above-mentioned corporation.

MAY 11 2005



*Hiroshi Nakajima*  
HIROSHI NAKAJIMA  
NOTARY



認

証

8X

囑託人アルゼ 式会社特許部長八重樫信夫の代理人城野喬は、本公証人に対し、囑託人が別添文 に署名したことを自認している旨陳述した。



よって、これを認証する。

平成17年 5 月 11 日、本公証人役場において  
東京都千代田区内幸町2丁目1番1号 霞ヶ関公証役場  
東京法務局所属

公証人  
Notary

中島 浩



HIROSHI NAKAJIMA

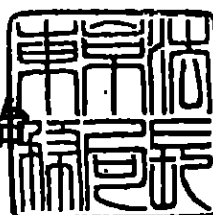
証 明

上記署名は、東京法務局所属公証人の署名に相違ないものであり、かつ、その押印は、  
真実のものであることを証明する。

平成17年 5 月 11 日

東京法務局長

石井 政 治



APOSTILLE

(Convention de La Haye du 5 octobre 1961)

1. Country: JAPAN

This public document

2. has been signed by HIROSHI NAKAJIMA

3. acting in the capacity of Notary of the Tokyo Legal Affairs Bureau

4. bears the seal/stamp of HIROSHI NAKAJIMA

Certified

5. at Tokyo

6. MAY 11 2005

7. by the Ministry of Foreign Affairs

8. 05- NO 002377

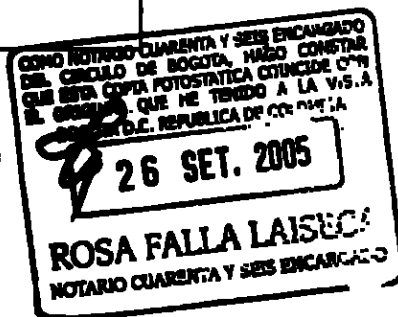
9. Seal/stamp:

10. Signature

K. Oyabe

Kazutoyo OYABE

For the Minister for Foreign Affairs



48

**TRADUCCION AL ESPAÑOL del documento de poder concedido por ARUZE  
CORP., domiciliada en 3-1-25, Ariake, Koto-ku, Tokio, Japón.**

---

**CERTIFICADO NOTARIAL**

**Registro No. 744**

**Este es para certificar que la firma en el documento anterior es la firma genuina y  
auténtica de**

**Nobuo YAEGASHI, gerente General, Departamento de Patentes de ARUZE  
CORP.**

**Una corporación existente y organizada bajo las leyes del Japón, quien ha  
producido suficiente evidencia de su poder para ejecutar dicho Instrumento a  
nombre de la corporación arriba mencionada.**

**11 de Mayo de 2005**

**(Firma)**

**HIROSHI NAKAJIMA**

**NOTARIO**

**Hay un sello que dice:**

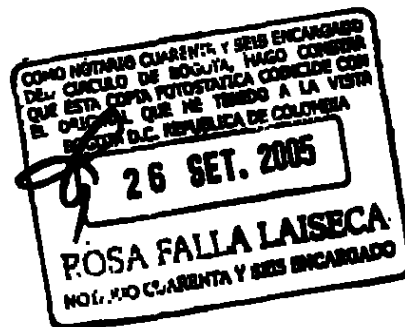
**OFICINA DE ASUNTOS LEGALES DE TOKIO**

**NOTARIO**

**1-1, 2CHOME AUCHISAWAICHO**

**CHIYODA-KU**

**TOKIO, JAPÓN**



89

**APOSTILLA**

**(Convención de La Haya del 5 de Octubre de 1961)**

1. País: JAPON  
Este documento público
2. ha sido firmado por HIROSHI NAKAJIMA
3. actuando en capacidad de Notario de la Oficina de Asuntos Legales de Tokio
4. lleva el sello/timbre de HIROAHI NAKAJIMA

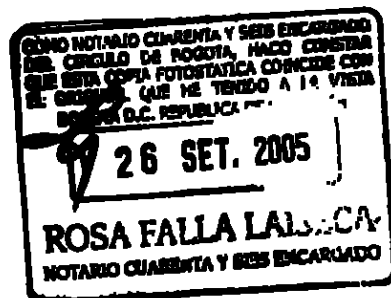
**Certificado**

- |                                             |                          |
|---------------------------------------------|--------------------------|
| 5. En Tokio                                 | 6. el 11 de Mayo de 2005 |
| 7. por el Ministro de Relaciones Exteriores |                          |
| 8. 05- N° 002377                            |                          |
| 9. Sello/Timbre:                            | 10. Firma                |

(Firma)

Kazutoyo OYABE

Por el Ministro de Relaciones Exteriores.



REQUISITOS NECESARIOS PARA PRESENTACION Y AGILIZACION DEL TRAMITE

|                                                                                                              | USUARIO                                        | RADICADOR                    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|------------------------------|
| <b>PATENTE DE INVENCION</b>                                                                                  | <input checked="" type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>     |
| <b>MODELO DE UTILIDAD</b>                                                                                    | <input checked="" type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>     |
| - Indicación de que se solicita la concesión de una patente.                                                 | <input checked="" type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>     |
| - Datos de identificación del solicitante o de la persona que se presenta la solicitud.                      | <input checked="" type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>     |
| - Descripción de la invención.                                                                               | <input checked="" type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>     |
| - Dibujos de ser estos pertinentes.                                                                          | <input checked="" type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>     |
| - Comprobante de Pago de las tasas establecidas.                                                             | <input checked="" type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>     |
| <b>COMPLETA</b> ( <input checked="" type="checkbox"/> )                                                      | <b>INCOMPLETA</b> ( <input type="checkbox"/> ) | ( <input type="checkbox"/> ) |
| <b>DISEÑO INDUSTRIAL</b> ( <input type="checkbox"/> )                                                        |                                                |                              |
| - Indicación de que se solicita el registro de Diseño Industrial                                             | ( <input type="checkbox"/> )                   | ( <input type="checkbox"/> ) |
| - Datos de identificación del solicitante o de la persona que presenta la solicitud.                         | ( <input checked="" type="checkbox"/> )        | ( <input type="checkbox"/> ) |
| - Representación gráfica o fotográfica del Diseño Industrial o muestra del Material que incorpora el diseño. | ( <input type="checkbox"/> )                   | ( <input type="checkbox"/> ) |
| - Comprobante de pago de las tasas establecidas                                                              | ( <input type="checkbox"/> )                   | ( <input type="checkbox"/> ) |
| <b>COMPLETA</b> ( <input type="checkbox"/> )                                                                 | <b>INCOMPLETA</b> ( <input type="checkbox"/> ) | ( <input type="checkbox"/> ) |
| <b>ESQUEMA DE TRAZADO</b> ( <input type="checkbox"/> )                                                       |                                                |                              |
| - Indicación de que solicita el registro de un Esquema de trazado.                                           | ( <input type="checkbox"/> )                   | ( <input type="checkbox"/> ) |
| - Datos de identificación del solicitante o de la persona que presenta la solicitud.                         | ( <input type="checkbox"/> )                   | ( <input type="checkbox"/> ) |
| - Representación gráfica del esquema de trazado                                                              | ( <input type="checkbox"/> )                   | ( <input type="checkbox"/> ) |
| - Comprobante de pago de las tasas establecidas.                                                             | ( <input type="checkbox"/> )                   | ( <input type="checkbox"/> ) |
| <b>COMPLETA</b>                                                                                              | <b>INCOMPLETA</b> ( <input type="checkbox"/> ) | ( <input type="checkbox"/> ) |

Firma Responsable:   
28-02-05

Fecha:

91

**REPUBLICA DE COLOMBIA**  
**SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO**

Bogotá,  
2020

Doctor(a)  
CADENA BARMIENTO JUAN PABLO  
Apoderado(a) y/o Representante de  
ARUZE CORP

|            |                         |
|------------|-------------------------|
| REFERENCIA | Radicación No. 5 109679 |
|            | Trámite 2               |
|            | Evento 1                |
|            | Actuación 430           |
|            | Oficio No. 11297        |

Como resultado del examen de forma, realizado con fundamento en el artículo 38 de la Decisión 486 de la Comisión de la Comunidad Andina, se le comunica que:

1. Debe allegar copia del documento en que consta la cesión del derecho a la patente otorgado por el(los) inventor(s) al(los) solicitante(s) o a su(s) causante(s) (art. 26-k, Dec 486/2000).
2. Debe allegar la traducción de las figuras presentadas con la solicitud.
3. De la figura característica enviar por duplicado arte final en tamaño 12 x 12 cm.
4. Para efectos de la publicación en la gaceta se recomienda allegar el extracto diligenciado.

En cumplimiento del artículo 39 de la Decisión 486, se le requiere para que dentro del término de dos (2) meses siguientes a la fecha de notificación del presente oficio, complete los requisitos anteriormente enunciados. En caso de no dar cumplimiento al presente requerimiento, la solicitud se considerará abandonada y perderá su prelación.

Notifíquese el presente oficio conforme a lo dispuesto en el numeral 5.2, literal e), del capítulo quinto del título primero de la Circular Unica No.10 de 2001.

  
ALIX CARMEN CESPEDES DE VERGEL  
Jefe de la División de Nuevas Creaciones

El anterior requerimiento fue notificado por fijación en lista de fecha 01 DIC. 2005  
adpal

Se recuerda al interesado que debe presentar, dentro de los dieciséis meses

Continúa en la página siguiente...

**REPUBLICA DE COLOMBIA**  
**SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCI**

92

Radicación No.: 5 109679

siguientes contados a partir de la fecha de presentación de la solicitud cuya prioridad se invoca, copia de la misma certificada por la autoridad que la expidió y, en los casos en que haya lugar, la traducción simple del capítulo reivindicatorio. El incumplimiento de éste plazo, acarreará la pérdida de la prioridad invocada.