

REPUBLICA DE COLOMBIA



SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO



No. 13-159771- -00000-0000

Fecha: 2013-07-05 15:31:50 Dep. 2020 DIR.NUEVASCR
Tra. 11 PATENTEIYII Eve: 378 FASENACIONALI
Act. 411 PRESENTACION Folios: 5

PATENTE DE INVENCION

13.159771
EXPEDIENTE No. _____

Contiene los documentos relativos a la solicitud de Patente de:

Título: PROCEDIMIENTO Y SISTEMA DE PAGO DE SALDOS
MEDIANTE MÁQUINAS TRAGAPERRAS

Solicitante: NOVOMATIC AG

De: GUMPOLDSKIRCHEN, AUSTRIA

Apoderado: MAURICIO JARAMILLO C.

Bogotá, D.C., Junio de 2013

WF- 5947

 Industria y Comercio SUPERINTENDENCIA	SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO  No. 13-159771- -00000-0000 Fecha: 2013-07-05 15:31:50 Tra. 11 PATENTE I y II Act. 411 PRESENTACION Dep. 2020 DIR.NUEVASCR Eve: 378 FASE NACIONAL I Folios: 5 o de radicación
---	---

DIRECCIÓN DE NUEVAS CREACIONES
SOLICITUD FASE NACIONAL -PCT

1	TIPO DE SOLICITUD	☒ Patente de invención ☒ Capítulo I	☐ Patente de Modelo de Utilidad ☐ Capítulo II
2	DATOS SOLICITUD INTERNACIONAL PCT (86)		
Solicitud Internacional No.		PCT/AT2012/000006	Fecha 11/01/2012
Publicación Internacional No.		WO/2012/094688	Fecha 19/07/2012
3	TÍTULO DE LA INVENCIÓN (200 caracteres o espacios máximos)		
PROCEDIMIENTO Y SISTEMA DE PAGO DE SALDOS MEDIANTE MÁQUINAS TRAGAPERRAS			
4	CLASIFICACIÓN INTERNACIONAL (CIP)		
G07F 17/32 (2006.01), G07F 17/34 (2006.01)			
5	SOLICITANTE (S) ☐ Esta persona también es inventor. Para datos adicionales utilizar hoja de información complementaria		
APELLIDOS O RAZÓN SOCIAL		NOMBRE	IDENTIFICACIÓN TIPO
1. NOVOMATIC AG			
6	DATOS DEL SOLICITANTE		
DIRECCIÓN		Wiener Strasse 158, A-2352	No. TELÉFONO
CIUDAD		Gumpoldskirchen	CORREO ELECTRÓNICO
DEPARTAMENTO/ESTADO			NACIONALIDAD O LUGAR DE CONSTITUCIÓN
PAÍS DE RESIDENCIA		Austria	Austria
7	INVENTOR (ES) Para datos adicionales utilizar hoja de información complementaria		
APELLIDOS		NOMBRES	NACIONALIDAD
1. SCHROETTER		Florian	Austria
2.			
3.			
4.			
5.			
DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO:			
8	DATOS INVENTOR (ES)		
PAÍS RESIDENCIA	DEPARTAMENTO/ESTADO	CIUDAD	DIRECCIÓN
1. Austria		Traiskirchen	Gregor Mendel Strasse 13/2/3, A-2514
2.			
3.			
4.			
5.			
OTRO(S) SOLICITANTE(S) Y/O (OTRO(S)) INVENTOR(ES)			
☐ Los demás solicitantes y/o (demás) inventores se indican en una hoja a continuación.			
9	☐ REPRESENTANTE LEGAL ☒ APODERADO		
APELLIDOS		NOMBRES	IDENTIFICACIÓN
JARAMILLO CAMPUZANO		MAURICIO	C.C. 80.421.942 T.P. 74.555
DIRECCIÓN		Calle 67 No. 7 – 35, oficina 1204	No. TELÉFONO 3192900
CIUDAD		Bogotá D.C.	CORREO ELECTRÓNICO jbenoit@gpzlegal.com
PAÍS		Colombia	No. RADICACIÓN DE PROTOCOLO DE PODER GENERAL 12-93139

 Industria y Comercio SUPERINTENDENCIA	EXTRACTO PARA PUBLICACIÓN ☐ Patente de Invención ☐ Patente modelo de utilidad ☒ PCT
(21) No. de solicitud:	(51) int. Cl: G07F 17/32 (2006.01), G07F 17/34 (2006.01)
(22) Fecha de solicitud:	(71) Solicitante(s): NOVOMATIC AG
(30) Prioridad:	(72) Inventor(es):
(31) No. Prioridad: 11450001.0	
(32) Fecha: 13/01/2011	
(33) País: Unión Europea	(74) Apoderado(s): MAURICIO JARAMILLO C.
(54) Título: PROCEDIMIENTO Y SISTEMA DE PAGO DE SALDOS MEDIANTE MÁQUINAS TRAGAPERRAS	
Las casillas identificadas con 85, 86 y 87 sólo aplican para PCT	
(85) Fecha límite inicio Fase Nacional:	
(86) Datos relativos a la presentación de la solicitud PCT	(87) Publicación internacional
Fecha: 11/01/2012	Fecha: 19/07/2012
No. de solicitud PCT: PCT/AT2012/000006	No. Publicación: WO/2012/094688

Resumen reivindicación (es):

Esta invención prevé un procedimiento de pago de saldo a través de un amplio sistema que abarca un servidor y una serie de máquinas tragaperras manejables por el jugador y conectadas al servidor, lo que significa al menos una máquina tragaperras, un juego y una unidad de pago para el saldo accionable por el jugador. Al mismo tiempo se prevé que:

- la unidad de juego permita la ejecución de un juego cuando haya saldo.
- ante la existencia de saldo y confirmación de la unidad de pago, el servidor reciba un registro de datos que contengan la suma del saldo.
- el registro se guarde en el servidor una vez haya sido depositado y que se le trasmita a la máquina un registro de activación si el almacenaje ha sido realizado con éxito.
- cuando se deposite el registro de activación en cada una de las tragaperras, se preparare un tique de confirmación y se le entregue al jugador.

el registro de datos se mantenga disponible en el servidor para imprimir.

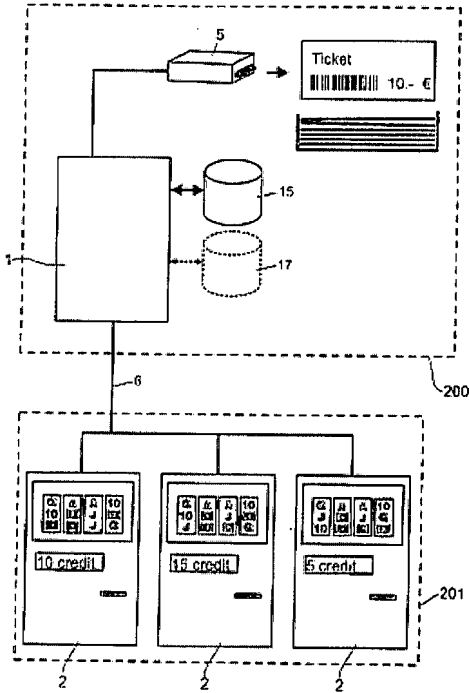


FIG. 1

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO
NIT : 800.176.089-2
- / -



RECIBO DE CAJA

No. 13 - 0062321

Bogotá D.C., Junio 25 de 2013 - 16:00:50

RECIBIDO DE : GOMEZ PINZON ASEMARCAS S.A. NI 830.121.797

*** Soporte del Pago ***

TIPO PAGO	BANCO	CUENTA	No. PAGO	FECHA PAGO	VR. PAGO
RECIBO DE CA	999999999	4412	16/01/2013		120.000.00
RECIBO DE CA	999999999	22518	06/03/2013		103.000.00
RECIBO DE CA	999999999	37065	19/04/2013		103.000.00
CONSIGNACION	BANCO DE BOGOTA	062754387	577220932	25/06/2013	1.204.000.00

*** Conceptos Pagados ***

CANT. RENTISTICO	CONCEPTO	Vr.UNDITARIO	Vr.CONCEPTO
1 50005-01-01 SOLICITUDES	1 TRAMITES DE SOL. DE PATENTE DE INVENCIÓN	500.000.00	500.000.00
			\$500.000.00

SON: **QUINIENTOS MIL PESOS MONEDA CORRIENTE***

Responsable: _____

Recibo de Caja Aplicado al Expediente No. _____

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO



No. 13-159771- -00000-0000

Fecha: 2013-07-05 15:31:50 Dep. 2020 DIR.NUEVASCR
Tra. 11 PATENTEIYII Eve: 378 FASENACIONALI
Act. 411 PRESENTACION Folios: 5

Sede Centro: Carrera 13 No. 27 - 00 Pisos 3,4,5 y 10 Bogotá, D.C.- Colombia

Web: www.sic.gov.co e-mai: info@sic.gov.co Conmutador: (571) 5870000 Fax: (571) 5870284 Linea: 018000-910165 Call Center: (571) 6513240

, Junio 25 de 2013 - 16:00:51

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO NIT : 800.176.089-2 - / -					
 Industria y Comercio SUPERINTENDENCIA	RECIBO DE CAJA			No. 13 - 0060331	
				Bogotá D.C., Junio 19 de 2013 - 16:13:57	
RECIBIDO DE : GOMEZ PINZON ASEMARCAS S.A.				NI 830.121.797	
*** Soporte del Pago ***					
TIPO PAGO	BANCO	CUENTA	No. PAGO	FECHA PAGO	VR. PAGO
CONSIGNACION	BANCO DE BOGOTA	062754387	559035702	18/06/2013	10.310.000.00
*** Conceptos Pagados ***					
CANT.	RENTISTICO	CONCEPTO	Vr. UNDITARIO	Vr. CONCEPTO	
1	50005-01-01 SOLICITUDES	1642 S.DISTINTIVO CAMBIOO TITULARIDAT-TRANSFERENCIA INSCRIPC	270.000.00	270.000.00	
				\$270.000.00	
=====					
SON: **DOSCIENTOS SETENTA MIL PESOS MONEDA CORRIENTE***					
Responsable: 					
Recibo de Caja Aplicado al Expediente No. _____					
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO  No. 13-159771- -00000-0000 Fecha: 2013-07-05 15:31:50 Dep. 2020 DIR.NUEVASCR Tra. 11 PATENTEIYII Eve: 378 FASENACIONALJ Act. 411 PRESENTACION Follos: 5					
Sede Centro: Carrera 13 No. 27 - 00 Pisos 3,4,5 y 10 Bogotá, D.C.- Colombia Web: www.sic.gov.co e-mail: info@sic.gov.co Conmutador: (571) 5870000 Fax: (571) 5870284 Línea: 018000-910165 Call Center: (571) 6513240 Junio 19 de 2013 - 16:13:59					

5

PATENTE DE INVENCION ☐

MODELO DE UTILIDAD ☐

Art 33 Decisión 486/00

☐

Indicación que se solicita una patente.

☐

Datos de identificación del solicitante o de la persona que presenta la solicitud

☐

Descripción de la invención

☐

Dibujos de ser estos pertinentes

☐

Comprobante de pago de las tasas establecidas (De ser el caso formato de descuento)

Completa ☐

Incompleta ☐

PATENTE DE INVENCION PCT ☒

MODELO DE UTILIDAD PCT ☐

Art.33 Decisión 486/00, Circular Única

☒

Indicación que se solicita una PCT

☒

Copia de la solicitud en español, tal como fue presentada inicialmente (capítulo descriptivo, reivindicatorio, resumen)

☐

Dibujos de ser estos pertinentes

☒

Comprobante de pago de las tasas establecidas (de ser el caso formato de descuento)

Completa ☒

Incompleta ☐

DISEÑO INDUSTRIAL ☐

(Art. 119 Decisión 486/00)

☐

Indicación que se solicita Diseño industrial

☐

Datos de identificación del solicitante o de la persona que presenta la solicitud

☐

Representación gráfica y fotográfica del Diseño industrial o muestra del material que incorpora el diseño

☐

Comprobante de pago de las tasas establecidas

Completa ☐

Incompleta ☐

ESQUEMA DE TRAZADO ☐

(Art. 92 Decisión 486/00)

☐

Indicación que se solicita un esquema de trazado

☐

Datos de identificación del solicitante o de la persona que presenta la solicitud

☐

Representación gráfica de un esquema de trazado

☐

Comprobante de pago de las tasas establecidas

Completa ☐

Incompleta ☐

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO



No. 13-159771- -00000-0000

Fecha: 2013-07-05 15:31:50
Tra. 11 PATENTEIYII
Act. 411 PRESENTACION

Dep. 2020 DIR.NUEVASCR
Eve: 378 FASENACIONALI
Folios: 5

PI02-F08 (2009-11-18)

Procedimiento y sistema de pago de saldos mediante máquinas tragaperras

- 5 La presente invención se refiere al procedimiento y sistema de pago de saldos mediante máquinas tragaperras.

Campo de la invención:

- 10 La invención hace referencia tanto a un procedimiento como a un sistema de pago de saldos, que serán implantados preferiblemente en el ámbito de los juegos de azar en máquinas de casas de juego como casinos y salones de juego.

Antecedentes de la invención:

15

- Por el estado de la técnica se conocen multitud de procedimientos distintos y 15 sistemas para realizar transacciones lúdicas sin dinero en efectivo en máquinas tragaperras. Especialmente, se conocen las máquinas tragaperras que se manejan con el saldo previamente abonado por el jugador. Así, se fija un saldo concreto en la máquina
- 20 tragaperras, ya sea mediante la introducción de monedas o billetes directamente en la máquina o también mediante la introducción de un tique o una tarjeta inteligente (con chip). Los empleados del casino o las máquinas pueden expedir los tiques o tarjetas inteligentes, por ejemplo, tras el pago de una suma concreta. Tanto en la tarjeta inteligente como en el tique permanece guardada la suma en concreto, en un formato
- 25 legible para la máquina.

De forma alternativa, se puede guardar la suma en un servidor central que está conectado con cada una de las máquinas tragaperras. El tique presenta una única clave que remite a un espacio de memoria en el servidor, en el que cada importe está almacenado.

Gracias a este método de conexión de red entre las máquinas tragaperras se tiene también la libertad de que el jugador obtenga un tique o tarjeta inteligente de la máquina, guardándose el saldo correspondiente del jugador inmediatamente en el tique o la tarjeta inteligente o bien en el servidor central.

Si el jugador quiere terminar el juego aunque todavía tenga saldo disponible, puede hacerlo activando en una unidad de pago el abono de su saldo. El pago se hace inmediatamente en efectivo, con la emisión de un nuevo tique que lleva impreso el nuevo saldo existente o queda guardado en la tarjeta inteligente.

Para acceder de nuevo al saldo, el jugador puede introducir el tique o la tarjeta inteligente en las mismas máquinas tragaperras principales o en cualquier otra y empezar un juego nuevo.

En caso de que se utilicen las redes, se le dará a cada tique una clave propia, a modo de referencia para la memoria de almacenamiento del servidor en la que cada importe de saldo será guardado. Cuando las máquinas tragaperras leen el tique, le proporcionan la clave al servidor y el servidor le envía cada uno de los importes de saldo disponibles.

Un proceso de este tipo facilita la transferencia de grandes sumas monetarias sin que el jugador tenga que llevar dinero en efectivo encima, lo que también lo motiva a realizar apuestas más grandes. Además, se puede evitar que cada jugador lleve grandes cantidades de calderilla cuando se pagan o devuelven apuestas, premios o saldo que no han sido redondos. Asimismo, con este proceso lleno de ventajas se evita la instalación de máquinas dispensadoras de monedas en cada una de las tragaperras.

No obstante, existe el inconveniente considerable de que las máquinas corrientes mantengan retenido el tique una vez leído. Para evitar un abarrotamiento de las

máquinas, se vaciarán de vez en cuando los tiques originales que se han ido almacenando en la máquina.

5 Se debe llevar a cabo un mantenimiento de cada una de las máquinas para facilitar especialmente el evitar un vaciado regular del depósito de tiques leídos y al mismo tiempo el efectuar un registro de los resultados obtenidos por el jugador difícil de manipular.

La invención resuelve esta tarea mediante un procedimiento del tipo mencionado al principio con las características de la reivindicación 1.

10

Además, la invención resuelve esta tarea mediante un sistema del tipo mencionado al principio con las características de la reivindicación 8.

15

Resumen de la invención:

Esta invención prevé un procedimiento de pago de saldo a través de un amplio sistema que abarca un servidor y una serie de máquinas tragaperras manejables por el jugador y conectadas al servidor, lo que significa al menos una máquina tragaperras, un juego y una
20 unidad de pago para el saldo accionable por el jugador. Al mismo tiempo se prevé que:

- la unidad de juego permita la ejecución de un juego cuando haya saldo.
- ante la existencia de saldo y confirmación de la unidad de pago, el servidor reciba un registro de datos que contengan la suma del saldo.
- el registro se guarde en el servidor una vez haya sido depositado y que se le trasmita a
25 la máquina un registro de activación si el almacenaje ha sido realizado con éxito.
- cuando se deposite el registro de activación en cada una de las tragaperras, se prepare un tique de confirmación y se le entregue al jugador.
- el registro de datos se mantenga disponible en el servidor para imprimir.

Con todas estas ventajas, el mantenimiento de la máquina se ve considerablemente simplificado. Especialmente, se puede prescindir del costoso y pesado escaneo de todos los tiques que haya en la máquina.

- 5 Otra de las ventajas es que en caso de que la máquina tragaperras no lea correctamente el tique, es posible un seguimiento y determinación fácil del saldo pendiente por el jugador.

10 Con el fin de evitar los desechos de papel en las máquinas, se puede prever adicionalmente, que a la hora de confirmar un saldo se lea como mínimo en el tique de confirmación (a ser posible reimprimible) parte de la información sobre el saldo antes de la ejecución del juego y posteriormente, se borre o elimine parte de la información del saldo del tique de confirmación y que se imprima en este tique el nuevo registro y/o el registro de activación correspondiente.

15

Para la conservación correcta del tique, ya sea en formato papel o electrónico, está previsto que el registro se imprima en una impresora conectada al servidor y/o que el registro se incluya en uno de los documentos permanentemente almacenados en el servidor y que esté disponible para ser imprimido.

20

A la hora de aumentar la seguridad en las máquinas tragaperras y reducir las posibilidades de falsificación del jugador puede establecerse que entre el momento en que el servidor recibe el registro y se transfiere el registro de activación a la máquina tragaperras, el registro sea imprimido y/o adjuntado al final del documento electrónico.

25

Para facilitar que la máquina lea el recibo impreso o guardado, el registro se puede imprimir o adjuntar al documento electrónico, por lo menos en parte, en formato código de barras.

Para mejorar la clasificación entre cada uno de los jugadores, los premios y saldos así como el registro de juego de cada uno de los jugadores, se puede imprimir el registro de activación o el tique de confirmación a modo de código de barras desde la máquina tragaperras y/o que ambos se almacenen en un medio de almacenamiento
5 (especialmente en una tarjeta inteligente) con acceso a los datos de la máquina.

Adicionalmente, se puede establecer que para la confirmación un saldo se lea el tique de confirmación (preferiblemente en formato reutilizable) al comienzo del juego y se elimine al final y que llegado el caso, se imprima el tique con el nuevo registro y/o registro de
10 activación correspondiente.

Así se puede reducir enormemente el número de tiques en circulación, especialmente no estarán disponibles en las máquinas tragaperras aquellos tiques que estén caducados. De este modo, se convierte por un lado el vaciado de las máquinas en innecesario y por otro,
15 se reduce considerablemente el riesgo de falsificación al no haber tiques caducados en las máquinas.

A la hora de destruir los tiques de confirmación de forma segura se puede establecer lo siguiente: para confirmar un saldo se leerá el tique de confirmación (preferiblemente en
20 formato reimprimible) antes de comenzar el juego y se destruirá al final del juego y se almacenarán en las máquinas tragaperras respectivas. Además, dado el caso se comprimirán y se creará un nuevo tique de confirmación que se imprimirá con un registro nuevo y/o con el registro de activación correspondiente.

Para reducir las posibilidades de manipulación se puede establecer que:

- 25
- se almacene en el servidor el registro recibido y el registro de activación emitido subsecuentemente, que son clasificables recíprocamente y/o
 - se añada al registro más información como por ejemplo, la identificación asignada al registro de cada una de las máquinas tragaperras y/o la hora y/o fecha de la liquidación del saldo.

Para evitar los pagos múltiples se puede eliminar el crédito/saldo tras el almacenamiento del registro en el servidor o la impresión del registro desde el servidor o la emisión del tique de confirmación desde la máquina tragaperras y se puede preparar la máquina para
5 la ejecución de un juego nuevo.

Adicionalmente, la invención se refiere a un sistema de pago y confirmación de saldo que abarca un servidor y una serie de máquinas tragaperras manejables por el jugador que están conectadas al servidor y se caracteriza por:

- 10 - presentar al menos una máquina tragaperras, un juego y una unidad de pago para confirmar el saldo a modo de tique de confirmación y,
 - posibilitar la ejecución de un juego tras presentar el billete de saldo.
 - La máquina tragaperras cuenta con una unidad de envío para la emisión del registro contenido en el saldo al servidor en caso de que un jugador active la unidad de pago al
15 mismo tiempo que presenta el saldo y
 - requiere una unidad de recepción del servidor para recoger el registro así como una base de datos para archivarlo.
 - Presentar una unidad de control secundaria conectada a la de recepción del servidor que comprueba el almacenamiento de los registros.
- 20 - Contar con una unidad de envío del servidor que en caso de que la unidad de control lleve a cabo una inspección satisfactoria del almacenamiento del registro, envía un registro de activación a la máquina tragaperras.
 - La máquina tragaperras dispone de un receptor para la recogida del registro de activación y de una unidad de salida, que prepara el tique de confirmación cuando el
25 registro de activación ha entrado en cada una de las máquinas tragaperras y se lo entrega al jugador.
 - El servidor posee una memoria de impresión que mantiene el registro listo para imprimirse.

Para este caso se prevé que la máquina tragaperras cuente con un lector de tiques y tarjetas inteligentes, que dado el caso tanto el lector como la unidad de salida se integren en un único dispositivo que esté preparado para eliminar, reescribir, desechar la impresión e imprimir un nuevo tique de confirmación.

5

Además, se puede conectar una impresora al servidor para que éste disponga de una unidad de control de impresiones, que tras haber recibido el registro remita la impresión de los registros respectivos a la impresora. Esto posibilita un archivo más fácil de las confirmaciones de pago impresas.

10

Adicionalmente, se puede dotar a la unidad de pago con un impresor de tiques que le permita emitir el registro de activación o los tiques de confirmación en formato tique (en papel, por ejemplo) o con un grabador de tarjetas inteligentes para almacenar los registros de activación o los tiques de confirmación en la tarjeta y /o dotar a la máquina tragaperras de un lector para tiques y tarjetas inteligentes.

15

De esta forma, se posibilita la lectura y emisión de tiques a cada uno de los jugadores ventajosamente.

Beneficiosamente el lector y la unidad de salida se integran en un solo dispositivo, lo que facilita su manejo.

20

Este dispositivo común ha sido diseñado, en una forma preferida de ejecución por la invención, para eliminar y reescribir tiques de confirmación. De esta forma, se reducen enormemente los tiques en circulación. Especialmente, no circulan tiques o están disponibles en las máquinas tragaperras que no sean válidos, convirtiendo el vaciado de la máquina en una tarea innecesaria y por otro lado, se reduce el riesgo de falsificación ya que no hay tiques caducados en circulación.

25

Para la consecución de un montaje óptimo de la máquina tragaperras y la destrucción segura de los tiques de confirmación, se puede dotar a la máquina tragaperras de un lector y una unidad de salida, que cuente con un impresor de tiques para los tiques de confirmación en formato, por ejemplo, papel. Asimismo, el lector presenta una unidad de lectura que lea el registro almacenado en los tiques de confirmación y una unidad de destrucción del tipo trituradora para eliminar los tiques de confirmación y dado el caso, también un recipiente de recogida para los tiques triturados.

Para mejorar la transparencia de los premios y transferencias de saldo así como el seguimiento de las actividades de cada uno de los jugadores se puede disponer de una base de datos que almacene los registros recibidos y se le asigne a cada uno de ellos un saldo y dado el caso, también otros datos como el número de identificación de la máquina tragaperras, la hora y día del premio.

Para aumentar la seguridad contra manipulación del sistema se puede intercalar una unidad de cifrado a la de envío del servidor o máquina tragaperras. La unidad de cifrado codifica el registro de activación o registro recibido según ciertos criterios y transmite este valor cifrado a la unidad de envío del servidor o máquina tragaperras, lo que incluye el valor cifrado en el registro o registro de activación.

En este caso, sería beneficioso que la unidad de recepción del servidor o máquina tuviese una unidad de descifrado para descodificar el registro de activación o registro.

Además, para aumentar aún más la seguridad del sistema así como para mejorar la transparencia de la evolución del juego de cada jugador se puede instalar otra base de datos que almacene los registros de activación, lo que almacena una clasificación de cada registro con su respectivo registro de activación creado tras la entrada del registro y/o que cada registro junto con su registro de activación correspondiente se unan en un registro único que se almacene en la base de datos.

Descripción de las ilustraciones

Fig. 1: esquema resumen del sistema según la invención.

Fig. 2: vista frontal de una máquina tragaperras.

5 Fig. 3: diagrama de flujo del control secuencial del pago.

Fig. 4: diagrama de flujo para la impresión central de tiques.

Fig. 5: diagrama de flujo para la impresión del tique de confirmación.

Fig. 6: esquema del desarrollo de proceso de impresión detallado.

Fig. 7: esquema de la configuración de la máquina tragaperras.

10 Fig. 8: esquema de la configuración del servidor.

Fig. 9: esquema de la configuración de una base de datos instalada en la memoria.

Descripción detallada de las ilustraciones

15

A continuación, se muestra el modo de ejecución preferible para la invención sin limitar las ideas generales del invento.

La **figura 1** muestra la versión preferida del sistema de acuerdo con el invento y abarca
20 un servidor (1) así como una serie de máquinas tragaperras (2) conectadas a él. Las máquinas tragaperras (2) están unidas al el servidor (1) mediante una red (6) y sus interfaces correspondientes (27,28). La red (6), el servidor (1) y las máquinas tragaperras (2) están dimensionadas de tal forma que el servidor (1) pueda procesar por sí mismo los registros recibidos cuando todas las máquinas tragaperras (2) transfieren al mismo tiempo
25 los registros al servidor. La red (6) se puede establecer por cable o inalámbrica.

En principio el servidor (1) se comunica con cada una de las máquinas (2) siempre del mismo modo. El servidor (1) ha sido diseñado únicamente de tal forma que pueda actuar

simultáneamente con todas las máquinas tragaperras (2) y protocolizar los pagos de cada una de las máquinas (2) simultáneamente.

Un saldo se puede contabilizar de diferentes formas desde la máquina tragaperras (2). O bien se introduce el dinero directamente en la máquina o se introduce una tarjeta inteligente o tique de confirmación en el lector (25).

La **Fig. 1** muestra un servidor (1) que está conectado con varias máquinas tragaperras a través de una conexión de datos (6). Además de las máquinas tragaperras mostradas (2) se pueden conectar más máquinas en red (6) aunque no se muestre aquí. Una máquina tragaperras típica (2) es la representada en la **Fig.2**.

La máquina (2) que se muestra en la Fig. 2 está diseñada en forma de pedestal e individual que forma una carcasa del tamaño de un humano y aproximadamente en forma de caja. Su mitad superior sirve a modo de indicador (30), que en esta versión está dividida en dos pantallas (31 y 32) amplias y colocadas una encima de la otra. Como se muestra en la Fig.2, ambas pantallas (31 y 32) se han dispuesto una contra la otra formando un ángulo obtuso, por lo que la pantalla superior (31) se extiende verticalmente mientras que la pantalla inferior (32) está inclinada en dirección al jugador. Debajo de las pantallas (31 y 32) de la máquina tragaperras (2) hay una zona para el panel de control manejable por el jugador que se extiende por toda la anchura del aparato y que está diseñada en forma de caja. En la versión ilustrada, el panel de control anteriormente mencionado está inclinado en forma de prolongación de la carcasa que alberga la pantalla inferior (32).

La parte superior de la sección del panel de control aloja al panel de control (35), en el que la mayoría de las teclas para manejo manual son pulsadores. Por ello, se puede tener previstos una pantalla táctil u otros elementos de control para los pulsadores mecánicos o panel de control.

Los juegos que se muestren en las pantallas 31 y/o 32 se manejarán preferiblemente desde un dispositivo de mando electrónico de tipo ordenador (preferiblemente encuadrado dentro de la carcasa), que en este caso se encuentra de hecho encuadrado dentro de la

carcasa. Este dispositivo de manejo mencionado controla por un lado, el dispositivo indicador (30) y por otro, se comunica con las teclas del panel de control (35), lo que también posibilita el manejo de otros componentes funcionales o accesorios como una unidad de salida de premios, un dispositivo para introducir y testar dinero desde el mismo.

5

El servidor (1) se encuentra en una sala separada y asegurada (200) distinta de la sala 201 en la que se encuentran las máquinas tragaperras (2) y no accesible para los jugadores. El servidor (1) está conectado a una impresora (5) y además cuenta con una memoria para albergar una base de datos (15, 17) de registros (41) y registros de
10 activación (42), lo que se describe más detalladamente a continuación.

Si el jugador ejecuta un juego en la máquina tragaperras (2), tendrá que abonar una apuesta o tasa determinada, lo que puede hacer de distintas formas. O bien directamente con dinero en efectivo introduciéndolo en la máquina (2) o sin dinero en efectivo utilizando
15 un tique de confirmación (3) o una tarjeta inteligente. En cualquier caso, el jugador está autorizado a ejecutar un juego tras el abono de una tasa o apuesta determinada. La máquina tragaperras (2) consta de una unidad de juego (20) en la que el estado de saldo respectivo (102) del jugador queda almacenado y puede variar en función de cómo acabe cada juego. En caso de que el jugador gane el juego, el saldo (102) puede aumentar o se
20 le pueden entregar bonos de juego y juegos libre. Si el jugador pierde o se trata de un juego con tasa fija independiente del resultado del mismo, el saldo del jugador (102) se vería reducido.

Lo que también representa una ventaja en este contexto es que el jugador puede jugar un
25 número de veces consecutivas y casi ilimitadas sin que tengan que realizarse transacciones monetarias entre el jugador y la máquina. Las sumas pequeñas o inexactas se pueden almacenar incluso en la máquina tragaperras y liquidarse al final utilizando el saldo (102) restante del jugador (siempre que haya disponible).

A continuación, se trata más detalladamente el proceso de pago del saldo (102) del jugador, como se muestran en las **Fig.3 hasta 6**:

El saldo (102) está almacenado, como se muestra en la **Fig. 7**, en una memoria de la unidad de juego (20). En el momento en el que el jugador acciona la unidad de pago (Fig.3, paso 60) y pulsa la tecla, pulsador o palanca real o virtual (en una pantalla táctil) da a entender que desea finalizar el juego en las máquinas (2) respectivas y desea recibir impreso por ejemplo en papel el saldo restante (102).

10 A tal efecto, se llevarán a cabo los pasos siguientes:

La máquina tragaperras (2) emite un registro (41), que contiene el saldo (102) del jugador así como una serie de información adicional, como por ejemplo, la hora de liquidación, una identificación (101) de la máquina (2), el importe del premio (103) y/o la pérdida en esa máquina tragaperras, etc. (**Fig. 3**, sector Y). Este registro (41) se mandará a una de las unidades de envío (23) de la máquina (2), que lo transmite al servidor (1) por red (6). La unidad de envío emite el registro (41) del saldo (102) al servidor (1).

Para esta forma de ejecución ventajosa del invento está previsto que un registro (41) enviado al servidor (1) por el deseo de liquidación del jugador, se envíe de la máquina (2) al servidor (1) ya codificado. En este caso, la máquina tragaperras (2) cuenta con un codificador (no representado en las ilustraciones) que está intercalado a la unidad de envío (23) de la misma.

25 El registro (41) es recibido en uno de los receptores (11) del servidor (cf. Fig.8). El servidor (1) presenta una unidad de comprobación (13) conectada de forma secundaria al receptor (11) del servidor, que se encarga de comprobar en primer lugar que el registro (41) sea correcto, completo y legítimo.

El servidor (1) presenta en este caso un descodificador (que no aparece detallado en las ilustraciones) que descifra los registros que le envían las máquinas tragaperras (2). El codificador y el descodificador disponen de las claves correspondientes para que la transmisión de datos codificados de los registros (41) de las máquinas (2) al servidor (1) sea posible. El cifrado es únicamente opcional ya que el sistema puede ponerse en marcha sin él.

Ante la impresión inminente, la unidad de comprobación (13) transforma el registro recibido (41) en un formato imprimible, creándose un código de barras (107) para los casos especiales que se presenten (**Fig.4**, paso 71).

La unidad de comprobación (13) dispone el almacenamiento (**Fig. 4**, paso 72) del registro (41) en la base de datos (15) y verifica finalmente que este almacenamiento se ha realizado con éxito.

Posteriormente, el registro (41) en formato imprimible se enviará a una de las memorias de la impresora del servidor (1), donde se almacena preparado para ser imprimido y se inicia la impresión (**Fig. 4**, paso 80).

Como ya se ha mencionado, una impresora (5) está conectada al servidor (1), lo que significa que el servidor (1) dispone de una unidad de control de impresión (14), que al recibir el registro (41) en la memoria de impresión (16) ordena la impresión del registro respectivo. Cuando finalmente sea necesaria la impresión en papel (**Fig.5**, sector N), se realizará la impresión del registro en papel (**Fig. 5**, paso 83).

De forma alternativa, se puede prever una “impresión electrónica” (**Fig.5**, sector Y) en la que el registro (41) en formato imprimible se añade a una impresión electrónica (**Fig. 5**, paso 81) y se almacena finalmente, manteniéndose disponible para una futura impresión (**Fig. 5**, paso 82).

Tanto la “impresión electrónica” como la impresión mediante impresora (5) se pueden realizar paralela o sucesivamente (**Fig. 5**, sector B).

Tras haber verificado el almacenamiento del registro (41) y de la impresión (en todo caso, meramente electrónica), el saldo (102) del jugador se puede eliminar de la máquina tragaperras (**Fig. 4**, paso 73). En algunos países, la eliminación del saldo (102) del jugador en ese momento no está todavía autorizado por lo que se podría eliminar como muy pronto en el paso 62 después de que el tique de confirmación (3) haya sido imprimido (**Fig.3**, paso 62).

10 Cuando el almacenamiento del registro en la base de datos así como su impresión (en todo caso, meramente electrónica) hayan sido confirmados, la unidad de verificación (13) emite un registro de activación (42) que se transmite a la unidad de envío (12) del servidor 1 (**Fig.3**, paso 90). El registro de activación (42) llega a las máquinas respectivas (2) por red desde la unidad de envío del servidor (12).

15

El registro de activación (42) se compone de un código de confirmación (111) así como otro tipo de información como el importe del saldo (102), una identificación (101) de las máquinas respectivas (2) e información adicional (112) que posiblemente tendrá que imprimirse en el tique de confirmación (3).

20

Además, se puede disponer de una unidad de codificación adicional entre la unidad de comprobación (13) y la de envío del servidor (12), que no se muestra en las ilustraciones con más detalle y que se encarga de codificar el registro de activación (42) y poner el valor cifrado a disposición de la unidad de envío del servidor (12). Un cifrado de este tipo es opcional pero especialmente ventajoso ya que impide en gran parte el acceso de personas no autorizadas a la transmisión de datos entre el servidor (1) y las máquinas (2). Si el servidor cuenta con una unidad de cifrado, las máquinas tragaperras (2) cuentan respectivamente con una unidad de descifrado secundariamente conectada a la unidad de recepción de la máquina, que posibilita el descifrado del registro de activación (42)

25

enviado por el servidor (1). Dado el caso, el servidor (1) puede asignar claves distintas a cada una de las máquinas (2) para comunicarse con ellas.

Cuando el registro de activación (42) se detecta, se le ordena a la unidad de salida de la máquina tragaperras la emisión del tique de confirmación (3). El registro de entrega (42) se convertirá en un documento electrónico imprimible (**Fig.6**, paso 90).

Dado el caso, se puede mandar una confirmación al servidor (1), que confirma la entrada del registro de activación (42). En este caso, el servidor (1) anota la confirmación en cada uno de los registros de activación (**Fig. 6**, paso 92).

En este caso, la unidad de salida (22) emite el tique de confirmación 3 (**Fig.6**, paso 93). La unidad de salida (22) consta de una impresora de tiques para emitir los datos almacenados en los registros de activación (42) en formato papel y/o de un grabador de tarjetas inteligentes para guardar esos registros (42) en ellas.

El tique de confirmación (3) contiene la clave así como, dado el caso, la información adicional guardada en el registro de activación (42). Especialmente se imprimirá el importe del saldo en formato legible para el humano en el tique de confirmación (3). Beneficiosamente presenta el tique de confirmación (3) y el tique original impreso una información propia para su identificación, lo que hace que dado el caso, comparar ambos tiques sea más fácil. Por ejemplo, en caso de error de lectura de tiques en las máquinas tragaperras (2). Estas medidas facilitan una aclaración rápida de las circunstancias entre el usuario y el fabricante si se requiere.

El saldo (102) se tiene que eliminar de la máquina a más tardar después de imprimir el tique de confirmación (3) ya que el jugador puede, al tener el tique de confirmación (3) impreso, liquidar el saldo (102) o utilizarlo en otras máquinas (**Fig.3**, paso 62). El saldo almacenado en la máquina tragaperras se eliminará.

Como se muestra en la **Fig.9**, la base de datos (15) contiene el registro (41) que ha entrado al servidor (1). En el modelo de ejecución especial del invento que se muestra en la **Fig.9**, se guarda el registro como un conjunto formado por la base de datos (15), los registros (41) respectivos y los registros de activación asignados a estos últimos.

- 5 Alternativamente, se podría instalar otra base de datos adicional (17), como se muestra en la **Fig.8**. Esta base de datos adicional (17) abarcaría los registros de activación (42) y a su vez los registros (41) que entran al servidor se guardarían en la base de datos (15). Entre ambas bases de datos (15, 17) se creará una asignación inequívoca de un registro de activación (41) con cada registro (42) respectivamente, como por ejemplo una clave
- 10 conjunta o una tabla de clasificación, de forma que a cada registro (41) guardado se le asigne un registro de activación inequívoco e irreversible.

- Los registros abarcan preferiblemente una identificación (101) para las máquinas tragaperras (2) a través de la que el jugador realiza cada una de las liquidaciones de
- 15 saldo (102); el saldo (102) propiamente dicho junto con la hora (104) y fecha (105) de la liquidación (21) confirmada por la unidad de pagos y dado el caso la ganancia/pérdida (103) durante el juego en las máquinas tragaperras (2) así como la duración del mismo en cada una de las máquinas (2). En todo caso, se puede adjudicar una de las identificaciones inequívocas del jugador, que se almacena en la máquina tras la lectura
- 20 del tique de confirmación (3) y se imprime en el siguiente tique de confirmación (3) después de la liquidación. De este modo, se almacenan de forma lógica todas las transacciones realizadas por el jugador.

- Los registros de activación (42) constan, además del contenido de los registros (41), de
- 25 una contraseña de activación (111) que posibilita la identificación y direccionamiento inequívocos del registro (41) en la base de datos (15) y por lo tanto, el acceso al saldo desde otra máquina tragaperras (2).

Especialmente el tique de confirmación (3) puede servir de vale o soporte publicitario. El registro de activación (42) puede contener más información sobre el vale (112) elegida por casualidad y que dado el caso, se imprimiría en el tique de confirmación.

- 5 Los datos a imprimir en el tique de confirmación (3) figuran en el registro de activación (42) o pueden añadirse desde la máquina tragaperras (2) de forma alternativa. El registro de activación (42) se mandará desde la unidad de envío (12) del servidor a las máquinas (2), por lo que la máquina (2) cuenta con un receptor (24) para los registros de activación (42).

10

Generalmente, el lector (25) y la unidad de salida (22) pueden haber sido diseñados como una unidad conjunta que lee e imprime tiques de confirmación (3).

- Otra versión del invento que no se ha mostrado utiliza tiques de confirmación
15 reimprimibles (3). Nuevamente, se utilizará una unidad conjunta que actúe de lector (25) y unidad de salida (22). En este sentido, se contemplará el certificado de patente estadounidense US 5854477, cuyo contenido se toma por la presente en esta inscripción. Esta unidad conjunta puede configurarse a modo de unidad de procesamiento de tiques como la mostrada esquemáticamente en la Fig.1 o 10 del certificado de patente US
20 5854477 mencionado. El tique de confirmación (3) introducido en la máquina (2) para confirmar el saldo será eliminado y rescrito, lo que conduce al ahorro adicional de tiques de confirmación (3) en circulación. Se emitirá un nuevo tique de confirmación (3) sobre el soporte del anterior, que ya ha servido para confirmar el saldo imprescindible para el juego. Cada jugador posee un soporte que la máquina (2) eliminará y volverá a imprimir
25 tras finalizar el juego.

Al imprimir los registros (41) se presenta una manipulación difícil del registro de los resultados del jugador. Los tiques de confirmación (3) se pueden sobrescribir o destruir sin que el registro de los resultados del jugador se pierda.

Existe también la posibilidad de conectarle al lector una unidad de destrucción que no se muestra y que al final del juego destruirá los tiques de confirmación (3) impresos. El tique de confirmación (3) se destruirá conforme a lo preferido por la forma de ejecución del invento con una trituradora en trocitos pequeños de forma que los datos impresos sean irreconocibles. Los restos de papel se depositarán en un contenedor no mostrado y se comprimirán. Durante o después de la destrucción del tique de confirmación (3), se emitirá uno nuevo desde la unidad de salida (22) y en él se imprimirá un código nuevo determinado por el nuevo registro (41) y registro de activación (42) respectivamente. En este caso, la unidad de salida (22) cuenta con una unidad de introducción de papel en la que se deposita el papel en blanco (en forma de rollo). La unidad de introducción de papel transporta el papel en formato rollo a la unidad de salida (22), donde se imprime el tique de confirmación (3) y se le entrega al jugador.

Alternativamente al rollo de papel, se puede colocar en la unidad de introducción de papel hojas de papel ya predefinidas y cortadas (parecidas a los billetes). Preferiblemente, las hojas de papel ("tiques") formarán una ristra unida entre sí con las zonas para desgarre ya incluidas y se amontonarán unas dobladas encima de las otras en forma de acordeón.

El papel puede llevar una capa de sustancias químicas sensibles a la luz ultravioleta para que se pueda eliminar la información utilizando luz ultravioleta.

De forma alternativa, se puede poner una capa de sustancias termo-sensibles.

Este tipo de papel de impresión térmico presentan los conocidos como leuco colorantes, que son incoloros cuando no están activados y un revelador, que posibilita la activación de los colorantes. Cuando se aplica calor, estos materiales se derriten y se mezclan, es decir, sus moléculas se unen por una reacción química. Cuando se unen los leuco colorantes con el revelador se obtiene por ejemplo, negro, azul y otros colores. Al separar los leuco colorantes del revelador, vuelven a desaparecer los colores, lo que significa que la información que se había creado desaparece.

La coloración y decoloración se provocan al aplicar diferentes temperaturas a los materiales. Los materiales se derriten a temperaturas altas, Temperatura T1 (por ejemplo, 160°C) y finalmente se enfrían. No obstante, si el papel se calienta a una temperatura más

baja, se produce la decoloración. La utilización de un cabezal de impresión térmico permite seleccionar la temperatura para las zonas en las que se desea obtener color para por ejemplo, producir texto. Utilizar un rodillo de calor en toda la hoja posibilita el borrado completo del texto. La impresión y borrado de texto se puede repetir reiteradas veces.

- 5 Otra posibilidad es la utilización de tinta que se puede borrar tras la impresión mediante la aplicación de calor, como la que se muestra en JP 2000154345 A (TOSHIBA).

Reivindicaciones:

1. Procedimiento de pago de saldos a través de un sistema que abarca un servidor y una serie de máquinas tragaperras manejables por el usuario conectadas al servidor;
5 presenta por lo menos una máquina tragaperras , un juego y una unidad de pago accionable por el jugador para la liquidación del saldo en forma de tique de confirmación o un medio de almacenamiento y,
 - la unidad de juego permite la ejecución de un juego al presentarse el saldo;
 - al presentar el saldo y accionar la unidad de pago se envía un registro al servidor con el
10 importe del saldo;
 - el registro se guarda en el servidor y se emite un registro de activación a la máquina tragaperras en caso de que el registro se haya guardado satisfactoriamente en el servidor;
 - cuando la máquina recibe correctamente el registro de activación , se emite un tique de confirmación para el usuario y se guarda el registro del servidor listo para ser imprimido.
15
2. Procedimiento conforme a la reivindicación 1 caracterizado porque a la hora de confirmar un saldo sobre un tique (preferiblemente reimprimible), tiene que haberse leído al menos parte de la información sobre el saldo antes de la ejecución del juego y posteriormente, se borrará al menos parte de la información sobre el saldo presente en el
20 tique de confirmación y se imprimirá nuevamente el tique con su nuevo registro y/o registro de activación .
3. Procedimiento conforme a la reivindicación 1 o 2 caracterizado porque el registro será impreso por una de las impresoras conectadas al servidor y/o que el registro se
25 mantendrá almacenado en un documento electrónico en el servidor disponible para imprimir.
4. Procedimiento conforme a una de las reivindicaciones de la 1 a la 3 caracterizado porque el registro se imprimirá y/o añadirá al documento electrónico en el tiempo entre el

que el registro llega al servidor y el registro de activación se transmite a la máquina tragaperras .

5 5. Procedimiento conforme a una de las reivindicaciones de la 1 a la 4 caracterizado porque el registro se imprimirá o almacenará en un documento electrónico, al menos en parte, a modo de código de barras.

6. Procedimiento conforme a una de las reivindicaciones de la 1 a la 5 caracterizado
10 porque las máquinas tragaperras imprimirán el tique de confirmación en formato código de barras y/o se guardará en uno de los medios de almacenamiento conectados con los datos de las máquinas , especialmente en una tarjeta inteligente.

7. Procedimiento conforme a una de las reivindicaciones de la 1 a la 6 caracterizado
15 porque para confirmar un saldo se realizará la lectura de un tique de confirmación , preferiblemente en formato reimprimible, antes del comienzo del juego y será eliminado al final del juego y almacenado en la máquina correspondiente, y dado el caso, comprimido. Se emitirá un tique de confirmación nuevo que se imprimirá con su nuevo registro y/o registro de activación correspondiente.

20

8. Procedimiento conforme a una de las reivindicaciones de la 1 a la 7 caracterizado porque:

- el registro recibido por el servidor junto con su posterior registro de activación se almacenan clasificados entre sí y/o;
25 - se añada más información al registro , como por ejemplo, la identificación respectiva para cada máquina y/o la hora y/o fecha del saldo.

9. Procedimiento conforme a una de las reivindicaciones de la 1 a la 8 caracterizado porque tras el almacenamiento del registro en el servidor , tras haberse imprimido el

registro o tras la emisión del tique de confirmación por la máquina tragaperras se elimina el saldo y se prepara la ejecución de un nuevo juego si procede.

10. Sistema de pago de saldos que abarca un servidor y una serie de máquinas tragaperras manejables por el usuario conectadas al servidor y:

- presenta por lo menos una máquina tragaperras , un juego y una unidad de pago para la confirmación del saldo en forma de tique de confirmación ;

- la unidad de juego permite la ejecución de un juego al presentarse el saldo;

- la máquina tragaperras cuenta con una unidad de envío para presentar el registro que contiene el saldo al servidor en caso de que el jugador accione la unidad de pago al mismo tiempo que presenta el saldo;

- el servidor cuenta con un receptor para recibir al registro así como con una base de datos para depositarlo;

- el servidor dispone de una unidad de verificación conectada de forma secundaria al receptor , que se encarga de comprobar que el registro se haya almacenado;

- el servidor dispone de una unidad de envío , que manda un registro de activación a la máquina tragaperras cuando la unidad de verificación compruebe el correcto almacenamiento del registro ;

- la máquina tragaperras consta de un receptor que recoge los registros de activación y una unidad de salida , que al haber recibido el registro de activación prepara un tique de confirmación para el jugador;

- el servidor dispone de una memoria de impresión que almacena el registro listo para su posible impresión.

11. Sistema conforme a la reivindicación 10, que se caracteriza porque la máquina tragaperras posee un lector para la lectura de tiques o tarjetas inteligentes y dado el caso, el lector y la unidad de salida forman un único dispositivo diseñado para eliminar, rescribir o borrar la impresión y posteriormente reimprimir el tique de confirmación .

12. Sistema conforme a las reivindicaciones 10 u 11, que se caracteriza por la conexión de una impresora al servidor , que dota al servidor de una unidad de control de impresiones que ordena la impresión del registro tras haberlo recibido.
- 5 13. Sistema conforme a las reivindicaciones 10 a 12, que se caracteriza porque la unidad de salida consta de una impresora de tiques para imprimir los tiques de confirmación en formato papel por ejemplo, o un grabador de tarjetas inteligentes para almacenar el tique de confirmación en ellas.
- 10 14. Sistema conforme a las reivindicaciones 10 a 13, que se caracteriza porque las máquinas tragaperras respectivas constan de un lector y una unidad de salida que imprime los tiques de confirmación en formato papel por ejemplo y el lector dispone de una unidad de lectura para leer el registro almacenado en los tiques de confirmación y de una trituradora para destruir los tiques de confirmación y dado el caso, de un contenedor
15 para depositar los tiques triturados.
15. Sistema conforme a las reivindicaciones 10 a 14, que se caracteriza por una base de datos para almacenar los registros recibidos a los que se les asigna un saldo y dado el caso, más información como un número de identificación de la máquina tragaperras , la
20 hora y día del premio.
16. Sistema conforme a las reivindicaciones 10 a 15, que se caracteriza porque a la unidad de envío del servidor o la máquina se le ha intercalado una unidad de cifrado que codifica el registro o registro de activación según unos criterios predeterminados y envía
25 el valor cifrado a la unidad de envío del servidor o la máquina y por el que el valor cifrado se encuentra en el registro de activación y al receptor del servidor o máquina se le ha conectado una unidad de descodificación para descifrar el registro o registro de activación codificado.

17. Sistema conforme a las reivindicaciones 10 a 16, que se caracteriza por la existencia de una base de datos adicional en la que se almacenan los registros de activación y de esta forma, se almacenan los registros con sus respectivos registros de activación clasificados y a continuación se unen en un registro único que se almacena en la base de datos.

18. Un programa relativo a la ejecución del procedimiento en el servidor y/o en la máquina tragaperras está almacenado conforme a una de las reivindicaciones entre la 1 y la 9.

19. Programas de ordenador relativos a la ejecución del procedimiento en el servidor y/o en la máquina tragaperras conforme a una de las reivindicaciones de la 1 la 9.

Tabla Fig.9

Máquina tragaperras	Saldo	Premio	Hora	Día	ID del jugador	Código	Activación	Info
								Bono/vale

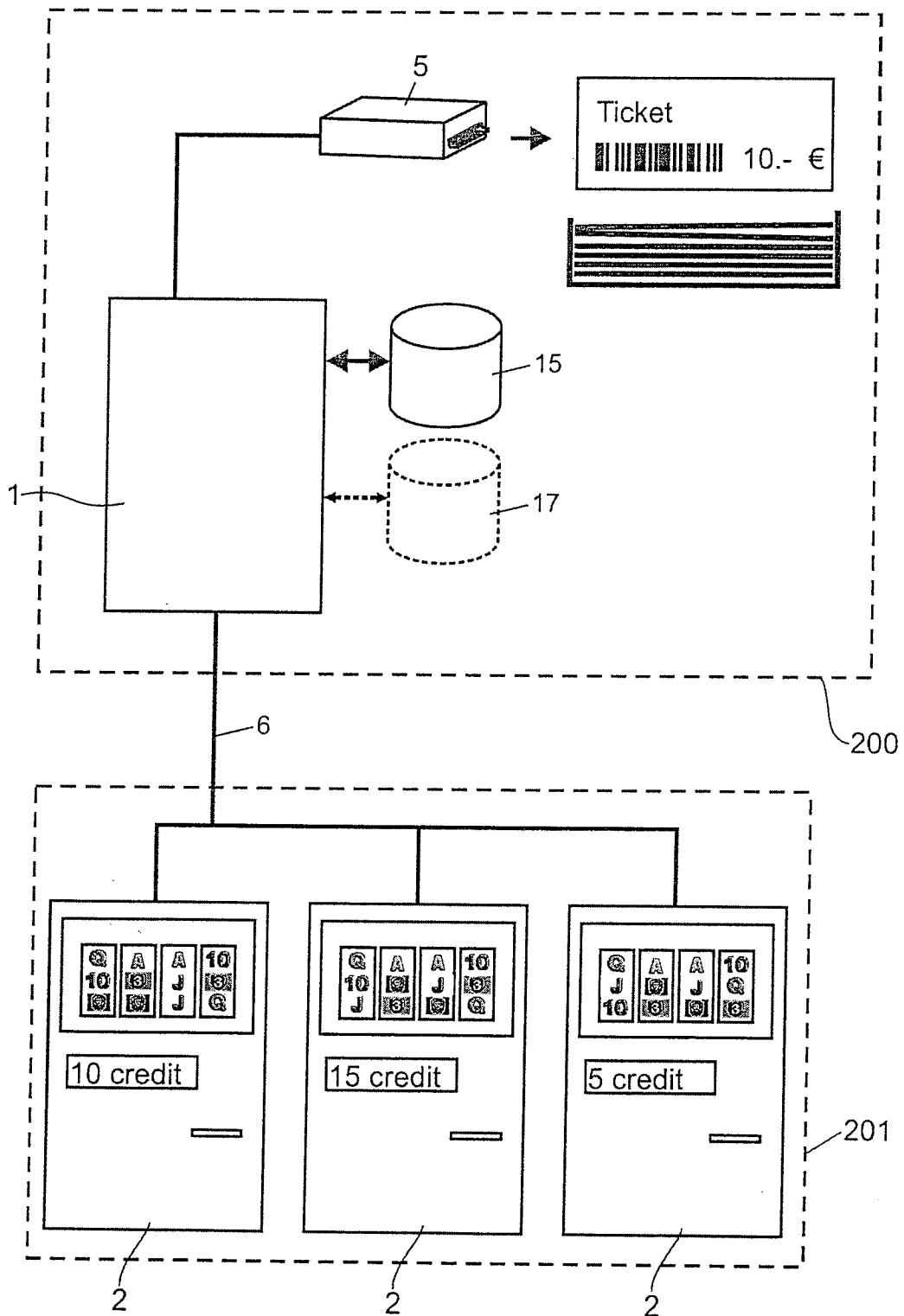


FIG. 1

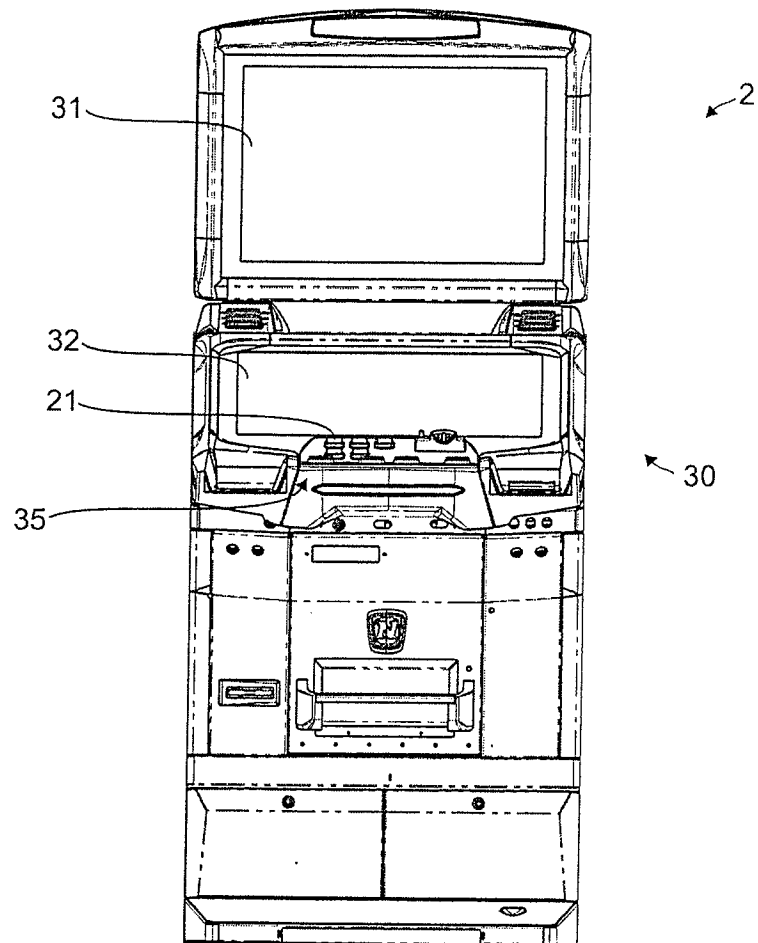


FIG. 2

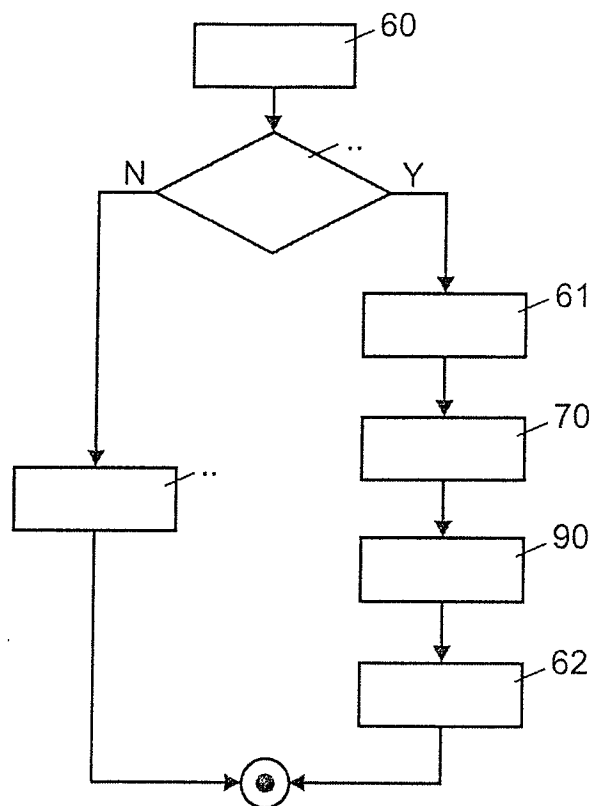


FIG. 3

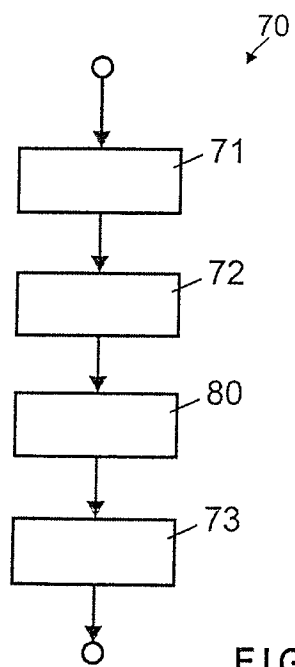


FIG. 4

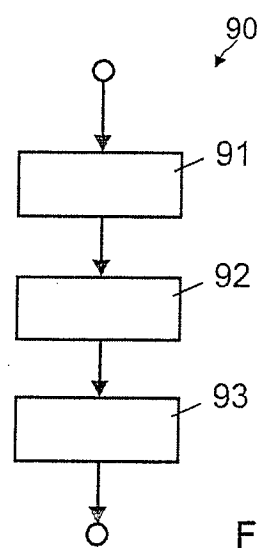


FIG. 6

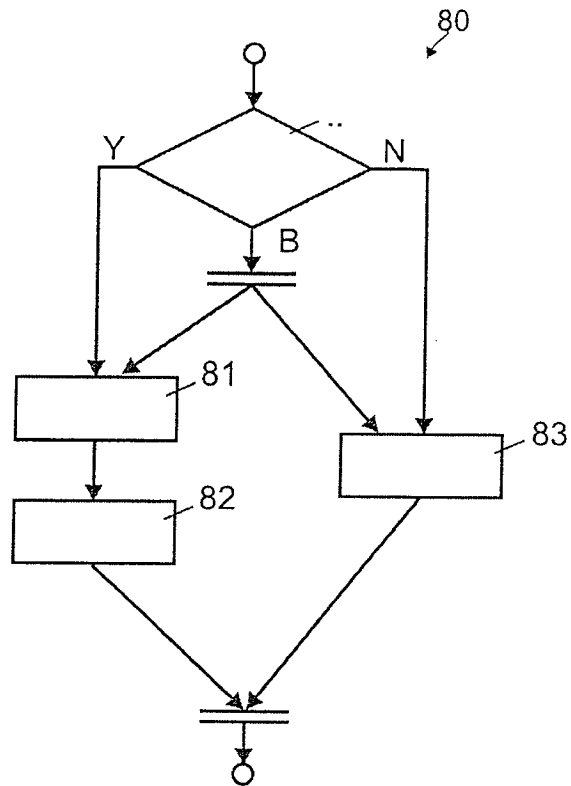


FIG. 5

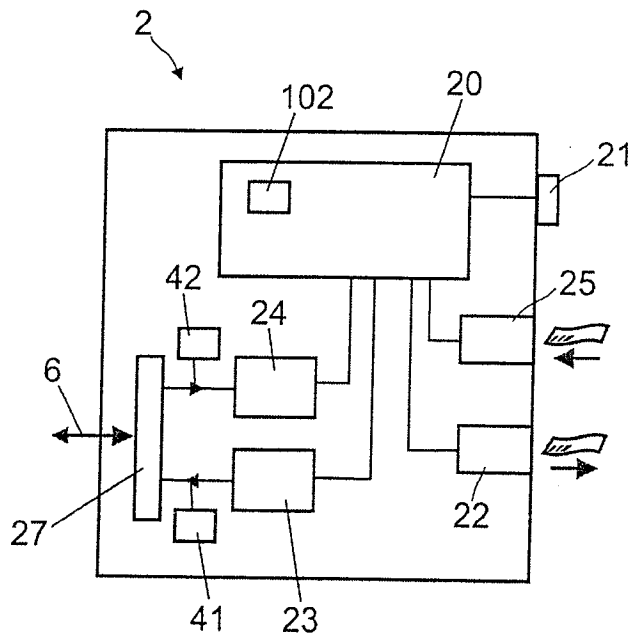


FIG. 7

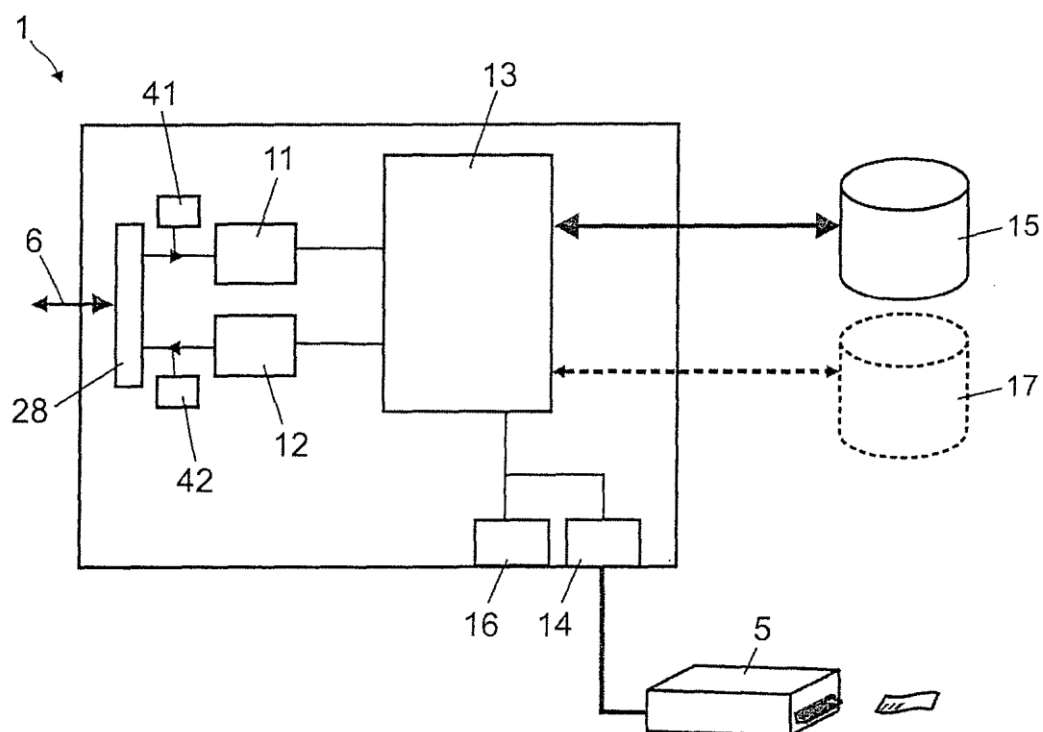


FIG. 8

101 ↓	102 ↓	103 ↓	104 ↓	105 ↓	106 ↓	107 ↓	111 ↓	112 ↓
Máquina	Saldo	Premio	Hora	Día	ID del jugador	Código	Activación	Info
1	274	-30	00:17	1.1.	1	XXUZ	ACXP9	-
7	1100	-200	19:30	5.1.	2	PTF2	3ZYFX	-
9	7	-301	19:12	5.1.	1	LK3V	4FXXT	Bono/vale
14	0	-47	20:30	6.1.	3	6DYR	9LWP2	-
2	203	+3	21:00	6.1.	4	M9CC	ZZ170	Bono/vale
2	30	-190	21:17	6.1.	5	7GHE	O4OZP	-
4	0	-14	21:04	10.1.	1	ADWQ	ELP3A	-
1	56	+254	22:30	11.1.	2	65RT	XYTF1	Bono/vale

FIG. 9