

MÁQUINA RECREATIVA DE AZAR Y DE APUESTAS

5

DESCRIPCIÓN

OBJETO DE LA INVENCION

- 10 La presente invención se refiere a una máquina recreativa de azar, de tipo "B" o tipo "C", es decir, de las destinadas a implantarse en bares y locales de hostelería en general, o en casinos y similares, capaz de otorgar premios dinerarios a sus usuarios durante el transcurso del juego.
- 15 El objeto de la invención es proporcionar una máquina recreativa que además de las prestaciones convencionales de este tipo de máquinas permita paralelamente efectuar apuestas deportivas, así como, dependiendo de la cuantía del premio, cobrar dichas apuestas.

20 ANTECEDENTES DE LA INVENCION

- En el ámbito de aplicación práctica de la invención, son conocidas, por un lado, máquinas recreativas de azar, ya sean de tipo "B" o de tipo "C", y por otro lado máquinas para llevar a cabo apuestas deportivas, tratándose de máquinas con una estructuración interna
- 25 completamente distinta, al precisar en unos y otros casos de subsistemas y circuitos bien distintos.

- Consecuentemente, en aquellos establecimientos en los que se pretenda ofrecer ambos tipos de servicios es imprescindible disponer de estos dos tipos de máquinas, con el
- 30 consecuente encarecimiento que ello supone, además de la imprescindible ocupación volumétrica de espacio que supone el implantar dos máquinas distintas.

35

DESCRIPCIÓN DE LA INVENCION

- La máquina recreativa de azar y apuestas que la invención propone resuelve de forma plenamente satisfactoria la problemática anteriormente expuesta en base a una solución sencilla pero sumamente eficaz, permitiendo ofrecer ambos tipos de juego en una única máquina, sin mayor ocupación volumétrica que la que pueda presentar una máquina recreativa de azar convencional, e incluso permitiendo el cobro de las apuestas deportivas realizadas, en función de la cuantía del premio.
- 5
- 10 Para ello, de forma más concreta, y partiendo de la estructuración convencional de una máquina recreativa de azar, ya sea de tipo "B" o de tipo "C", la invención prevé la inclusión en la máquina de un módulo de comunicaciones, tipo MODEM o similar, para conexión a Internet, de manera que, a partir de la pantalla táctil de la máquina el usuario pueda acceder a los servidores de apuestas on-line, cuando la máquina no está siendo utilizada de forma
- 15 convencional, pudiendo aprovechar los propios medios de cobro de la máquina, es decir el monedero y el billettero, para validar el pago de las apuestas, para lo cual se ha previsto la instalación de una pequeña impresora a través de la que emitir el correspondiente justificante de la apuesta realizada.
- 20 Si bien este tipo de servidores de apuestas contemplan múltiples formas de pago, si el importe del premio lo permite, la propia máquina recreativa podría encargarse de hacer efectivos dichos premios, para lo cual se ha previsto que la máquina incorpore en su interfaz una ranura de inserción de los tickets de apuestas, asociada a un escáner mediante el cual, una vez comprobado que se trata de un ticket válido y premiado, a través de los propios
- 25 medios de pago de la máquina, llevar a cabo dicho pago.

Se consigue de esta manera un dispositivo sumamente versátil, con un coste mínimo y una ocupación volumétrica igualmente mínima.

30

DESCRIPCIÓN DE LOS DIBUJOS

Para complementar la descripción que seguidamente se va a realizar y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, de acuerdo con un ejemplo

preferente de realización práctica del mismo, se acompaña como parte integrante de dicha descripción, un juego de planos en donde con carácter ilustrativo y no limitativo, se ha representado lo siguiente:

- 5 La figura 1.- Muestra un diagrama de bloques esquemático de los componentes electrónicos básicos que participan en una máquina recreativa de azar y apuestas realizada de acuerdo con el objeto de la presente invención.

- 10 La figura 2.- Muestra una vista en perspectiva de una posible materialización de la máquina de la invención.

REALIZACIÓN PREFERENTE DE LA INVENCION

- 15 A la vista de las figuras reseñadas, puede observarse como la máquina de la invención parte de la estructuración convencional de una máquina recreativa de azar, en la que participa una carcasa (1), con su correspondiente interfaz de juego (2), en cuyo seno se establece un circuito de control (3), asistido por una fuente de alimentación (4), circuito de control (3) encargado de controlar uno o más mecanismos de juego (5) y/o al menos una
20 pantalla táctil (6), igualmente como interfaz de juego, información o publicidad, contando la máquina, como es convencional con medios de cobro y pago de monedas (7) y (8), y con medios de cobro y pago de billetes (9) y (10).

- Pues bien, partiendo de esta estructuración convencional, la invención centra sus
25 características en el hecho de que asociado al circuito de control (3) se establece un módulo de comunicaciones (11) de acceso a Internet, tipo MODEM o similar, a través del cual, la máquina cuando no está siendo utilizada poder ofrecer paralelamente servicios de apuestas deportivas, para lo cual dicha máquina se conectará, a través del correspondiente software con los servidores de apuestas online de que se trate.

- 30 El usuario podrá efectuar sus apuestas a través de la pantalla táctil (6) de la máquina, y realizar el pago mediante los correspondientes medios de cobro de monedas (7) y de billetes(9).

Por su parte, la máquina incorporará una impresora de tickets (12) a través de la que expedir los justificantes de las apuestas realizadas.

5 Opcionalmente esta impresora podrá integrarse paralelamente en el propio mecanismo de expulsión de billetes (10) en orden a simplificar el aspecto externo de la máquina.

Paralelamente se ha previsto que si el importe del premio de las apuestas realizadas lo permite, la propia máquina pueda ser utilizada para efectuar dicho cobro, habiéndose previsto que incorpore un escáner (13) como medio de validación de los tickets premiados.

10

Opcionalmente, este dispositivo puede ser sustituido con el correspondiente software de programación adicional por el propio mecanismo de lectura y validación de los billetes (9), consiguiéndose igualmente una mayor sencillez en la interfaz de la máquina.

15