

APARATO ELECTRÓNICO DE APUESTAS PARA JUEGO AUXILIAR RELACIONADO CON EL JUEGO DE RULETA EN VIVO

OBJETO DE LA INVENCION.

El Aparato Electrónico de Apuestas para Juego Auxiliar relacionado con el Juego de Ruleta de la presente solicitud de patente de invención consiste en un aparato que permite a un jugador, ubicado en la posición en la que se encuentra el jugador en la mesa de ruleta, seleccionar de forma individual o aleatoria, una secuencia de números correspondiente a los números de la ruleta; la secuencia seleccionada permitirá al jugador ganar un premio diferente por cada vez que la bola de ruleta coincida con la secuencia seleccionada por el jugador y en el mismo orden seleccionado.

DESCRIPCIÓN DE LA INVENCION.

El aparato electrónico (**100**) para jugar un premio de un juego auxiliar y a la vez que el juego principal de ruleta de casino (**200**), jugado por un tallador (**20**) y una pluralidad de jugadores sentados en una pluralidad de posiciones de jugadores, que comprende:

- a) Medios de entrada (**1**) para recibir una señal de créditos (**5**) asignados al jugador cuando este realiza una compra al tallador (**20**).
- b) Medios de selección (**2**) y (**3**) (**4**) de los números que el jugador desea apostar en el juego auxiliar después de realizar su apuesta para participar.
- c) Medios de selección aleatoria (**6**) por el cual el sistema recibe una

señal del jugador y genera aleatoriamente los números que este jugaría en el juego auxiliar.

- d) Medios indicadores (7) en cada posición de dichos jugadores para indicar si un jugador ha contribuido y que cantidad, al comienzo de dicho juego principal para participar en el juego auxiliar, siendo dichos medios indicadores reiniciados al final del juego auxiliar.

El medio indicador (7) incluye un display (9) donde muestra la cantidad de la apuesta al juego auxiliar hecha por cada jugador.

Además, el aparato cuenta con:

- a) Medios de entrada (9) para informar al jugador los créditos (5) que han sido adquiridos para participar en el juego del tallador.
- b) Medios de selección de los números (10) que el jugador escoge para participar en el juego auxiliar.
- c) Medios indicadores automáticos (11) para indicar si los números escogidos por el jugador en el juego auxiliar han sido premiados en cada aparato de cada jugador.
- d) Medios indicadores de pago de premio auxiliar (12) en cada aparato el cual paga automáticamente, en el evento el jugador haya escogido un número o combinación ganadora.
- e) Medios indicadores provistos en cada posición de dichos jugadores para indicar si un jugador en cada posición ha contribuido con una cantidad al comienzo de dicho juego principal para participar en el juego auxiliar, dicho medio indicador se realiza al final de dicho juego principal, indicando la cantidad la cual ha contribuido.

El aparato (100) comprende un sistema donde el jugador puede elegir que el aparato elija los números que va apostar en el juego auxiliar, divide la apuesta auxiliar en diferentes partes y de esa manera hace que la parte que corresponde a la apuesta auxiliar y le otorga al ganador

mayor de la apuesta en el juego auxiliar sobre el juego de ruleta de casino con tallador sea una cantidad progresiva la cual se incrementa con cada apuesta que se hace al juego auxiliar.

El aparato (**100**) para jugar un premio de un juego auxiliar a la vez que un juego de ruleta de casino (**200**), jugado con un tallador (**20**) y una pluralidad de jugadores sentados en una pluralidad de posiciones de jugadas, comprende:

- a) Medios de entrada para generar una señal de un resultado del juego de ruleta principal (**200**) que ha sido generada por un reconocedor o lector de bola de ruleta óptico, acústico, electromecánico, infrarrojo o electrónico instalado en la ruleta que soporta el juego auxiliar.
- b) Medios de selección de pagos de premios intermedios de acuerdo con tablas de premios predeterminadas por los operadores del juego e instaladas en el aparato antes de comenzar su operación.
- c) Medios de visualización para informar a los jugadores del premio auxiliar las cantidades de los pagos de los premios progresivos en juegos que serán pagados al final de la jugada si los números son acertados.

El aparato (**100**) para jugar un premio de un juego auxiliar al juego de ruleta de casino (**200**) de 37 o 38 números. Este juego se hace en una ruleta con un dealer o tallador (**20**) y se juega a la misma vez que el juego de la ruleta, usando la misma tirada de la bola.

La base del juego es adivinar acertando los próximos tres números que saldrán en la ruleta (**200**) en las tres próximas tiradas de la bola. Esto se hace por medio del aparato electrónico (**100**) de la **presente invención** donde el jugador escoge los números ganadores de las tres

próximas tiradas de la ruleta (**200**), estos son marcados en el aparato de la invención (**100**) en los tres pares de leds de siete segmentos en la primera línea superior aparecen los tres números escogidos por el jugador (**2**), (**3**) y (**4**), estos números escogidos por medio de los pulsadores (**10**), (**11**); (**12**), (**13**); (**14**), (**15**), ubicados en la segunda línea. En cada par de pulsadores: el pulsador izquierdo es para disminuir los números y el pulsador derecho es para incrementar los números. Los dos pulsadores aparecen debajo de cada número apostado.

El jugador compra créditos (**5**) al dealer cuando el tiempo de apuesta esta abierto, estos créditos son transferidos al apostador (**20**) frente al jugador por medios electrónicos, mediante una pantalla táctil que tiene el dealer (**20**), los créditos aparecen en el display (**5**), la máxima cantidad de créditos que se pueden asignar es de 9999 créditos. El tiempo de apuesta es creado automáticamente por el sistema leyendo las señales emitidas por el reconocedor de bolas.

Con los créditos (**5**) asignados el jugador hace sus apuestas y en el evento de que este apuesta más de un crédito los premios intermedios son multiplicados por la cantidad de créditos jugados. Los premios intermedios son pagados directo a los créditos (**5**) cuando es permitido por las regulaciones de juego del lugar que controla el casino.

La clave de esta explicación es la que el sistema representado por el aceptador distingue el número ganador por medio de un reconocedor electrónico incorporado a la ruleta usada como un sistema de información para dar a conocer el número ganador en una pantalla de televisión y tener un historial de los números ganadores en esta ruleta.

El aparato (100) de la invención utiliza el reconocedor para identificar el número ganador y crear una secuencia electrónica que controla los pagos del juego.

El reconocedor de bolas en la ruleta es necesario para que la electronica que maneja el **aparato (100) de la presente invención** pueda funcionar. El trabajo del reconocedor de bolas es representar el número ganador en un monitor en la mesa y llevar el historial de los números que han salido en la ruleta en pantalla y a su vez poner los números que han salido más seguidos y los que han salido menos.

El **aparato (100) de la presente invención** utiliza esta información para operar el juego, tomando de este reconocedor el número ganador, la velocidad de la bola en el riel y así poder abrir y cerrar la apuesta automáticamente.

Básicamente el objeto de la invención es crear un sistema que mediante dispositivos electrónicos permite determinar los números ganadores en la ruleta y a su vez compararlos con los números elegidos por los jugadores en la mesa para entregar los premios según la tabla de pago por los aciertos obtenidos.

REIVINDICACIONES

1. Un aparato Electrónico para jugar un premio de un juego auxiliar y a la vez que el juego principal de ruleta de casino, jugado por un tallador y una pluralidad de jugadores sentados en una pluralidad de posiciones de jugadores, **CARACTERIZADO PORQUE** comprende:
 - a) Medios de entrada (1) para recibir una señal de créditos (2) asignados al jugador (3) cuando este realiza una compra al tallador (20);
 - b) Medios de selección (10), (11); (12), (13); (14), (15) de los números que el jugador desea apostar en el juego auxiliar después de realizar su apuesta para participar;
 - c) Medios de selección aleatoria (6) por el cual el sistema recibe una señal del jugador y genera aleatoriamente los números que este jugaría en el juego auxiliar; y
 - d) Medios indicadores (7) en cada posición de dichos jugadores para indicar si un jugador ha contribuido y que cantidad, al comienzo de dicho juego principal para participar en el juego auxiliar, siendo dichos medios indicadores reiniciados al final del juego auxiliar; el cual incluye un display (8) donde muestra la cantidad de la apuesta al juego auxiliar hecha por cada jugador.
2. El aparato de la Reivindicación 1, **CARACTERIZADO PORQUE** incluye un sistema donde el jugador puede elegir que el aparato elija los números que va apostar en el juego auxiliar.
3. Un aparato (100) para jugar un premio de un juego auxiliar que se juega a la vez que un juego principal de ruleta de casino (200),

jugado por un tallador (20) y jugado por una pluralidad de jugadores sentados en una pluralidad de posiciones de jugadores,

CARACTERIZADO PORQUE además comprende:

- a) Medios de entrada (9) para informar al jugador los créditos que han sido adquiridos para participar en el juego del tallador;
- b) Medios de selección de los números (10), (11); (12), (13); (14), (15) que el jugador escoge para participar en el juego auxiliar;
- c) Medios indicadores automáticos para indicar si los números escogidos por el jugador en el juego auxiliar han sido premiados en cada aparato de cada jugador;
- d) Medios indicadores de pago de premio auxiliar en cada aparato el cual paga automáticamente, en el evento el jugador haya escogido un número o combinación ganadora; y
- e) Medios indicadores provistos en cada posición de dichos jugadores para indicar si un jugador en cada posición ha contribuido con una cantidad al comienzo de dicho juego principal para participar en el juego auxiliar, dicho medio indicador se realiza al final de dicho juego principal, indicando la cantidad la cual ha contribuido.

4. El aparato (100) para jugar un premio de un juego auxiliar a la vez que un juego de ruleta de casino (200), jugado con un tallador y una pluralidad de jugadores sentados en una pluralidad de posiciones de jugadas,

CARACTERIZADO PORQUE comprende:

- a) Medios de entrada para generar una señal de un resultado del juego de ruleta principal que ha sido generada por un reconocedor o lector de bola de ruleta óptico, acústico, electromecánico, infrarrojo o electrónico instalado en la ruleta que soporta el juego auxiliar;

- b) Medios de selección de pagos de premios intermedios de acuerdo con tablas de premios predeterminadas por los operadores del juego e instaladas en el aparato antes de comenzar su operación; y
- c) Medios de visualización para informar a los jugadores del premio auxiliar las cantidades de los pagos de los premios progresivos en juegos que serán pagados al final de la jugada si los números son acertados.

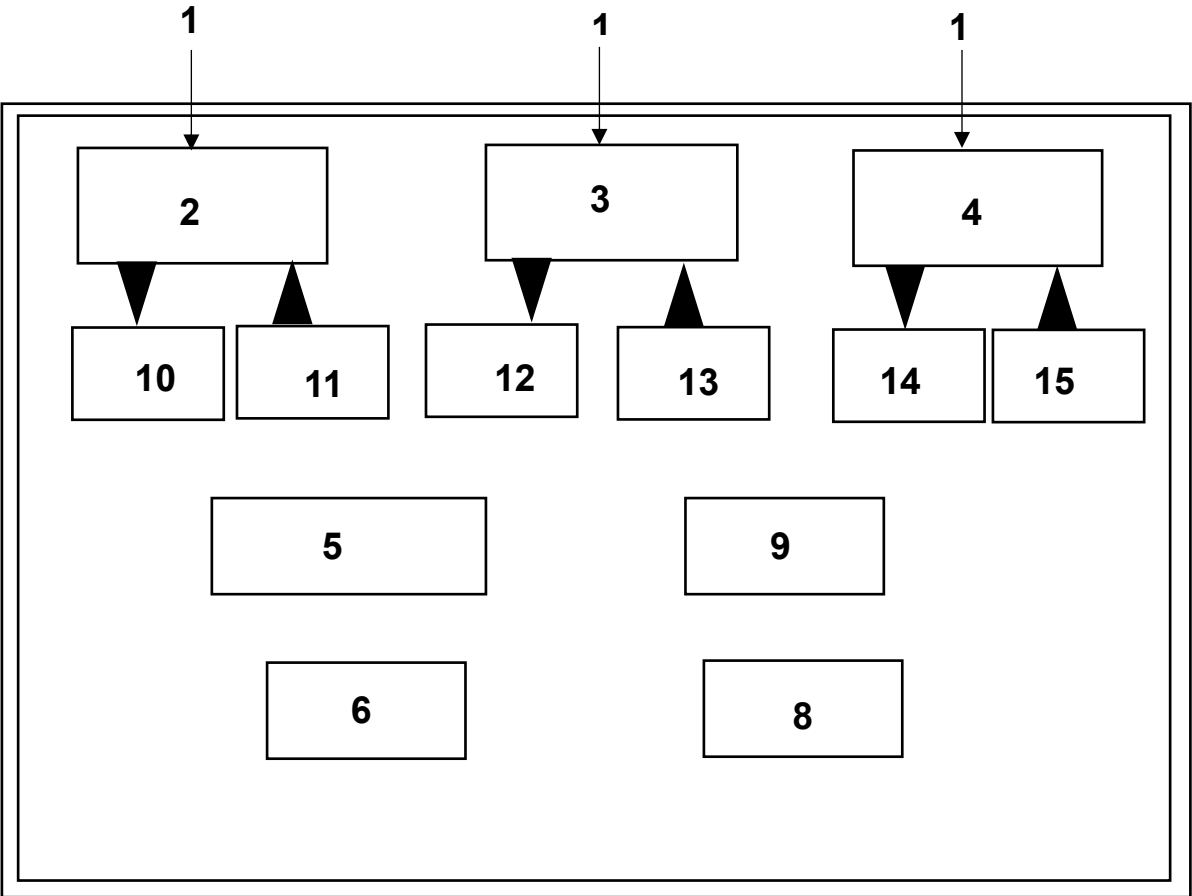


FIGURA 1

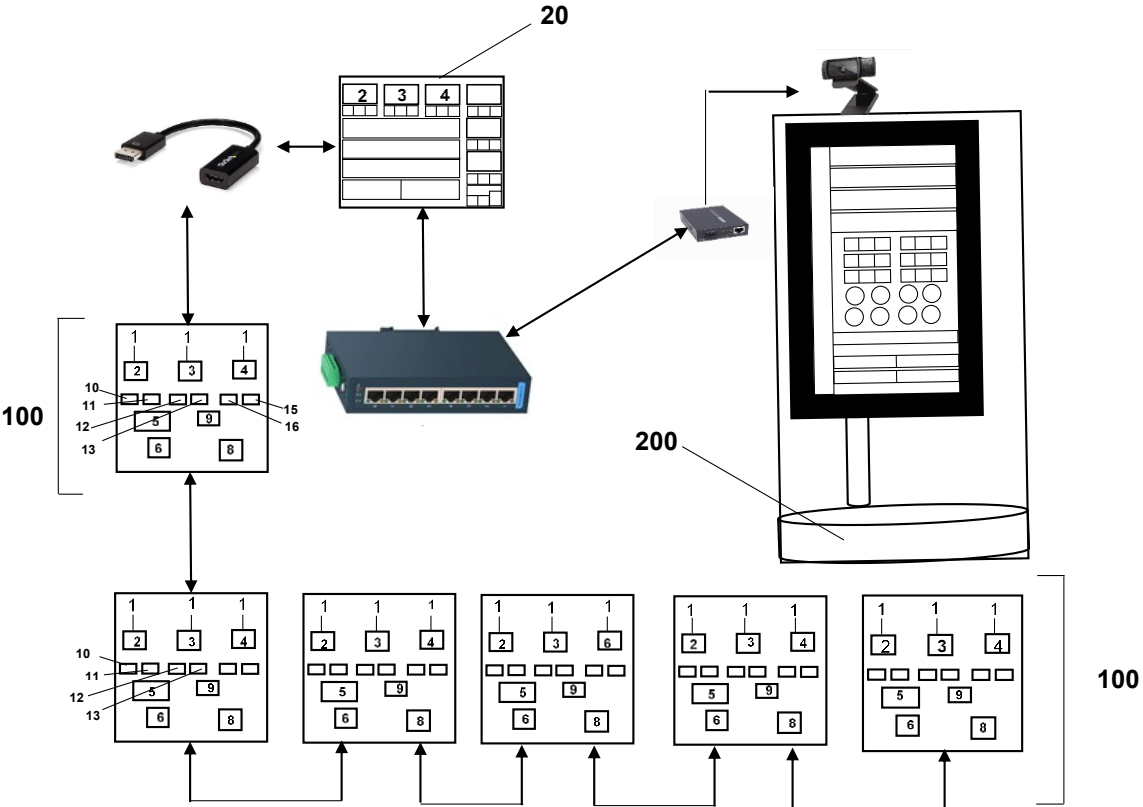


FIGURA 2