

19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 400 429**

21 Número de solicitud: 201100786

51 Int. Cl.:

G07F 17/32 (2006.01)

12

SOLICITUD DE PATENTE

A2

22 Fecha de presentación:

13.07.2011

43 Fecha de publicación de la solicitud:

09.04.2013

71 Solicitantes:

**RAMAJO CARRETERO, Reyes (33.3%)
AV. RIUS I TAULET 40 2 2
08173 SANT CUGAT DEL VALLES (Barcelona)
ES;
RIERA ROSES, Jose (33.3%) y
ROQUE RESINA, Francesc Xavier (33.3%)**

72 Inventor/es:

**RAMAJO CARRETERO, Reyes;
RIERA ROSES, Jose y
ROQUE RESINA, Francesc Xavier**

74 Agente/Representante:

SUGRAÑES MOLINÉ, Pedro

54 Título: **SISTEMA DE BLOQUEO DE JUEGO DE MAQUINAS RECREATIVAS**

57 Resumen:

Sistema de bloqueo de máquinas recreativas, comprendiendo dichas máquinas recreativas una unidad de control conectada con al menos unos medios de visualización, unos medios de manejo, y unos medios de cobro, caracterizado porque comprende unos medios de bloqueo, asociados con un reloj temporizador y con unos medios de activación de bloqueo, estando vinculados a dichos medios de bloqueo unos medios de señalización del bloqueo activado; encontrándose los medios de bloqueo conectados con la unidad de control para desactivar y activar el funcionamiento de la máquina recreativa durante un tiempo predeterminado o por su desbloqueo anticipado.

ES 2 400 429 A2

DESCRIPCIÓN

SISTEMA DE BLOQUEO DE JUEGO DE MÁQUINAS RECREATIVAS.

5 Objeto de la invención

La presente invención se refiere a un sistema de bloqueo de juego de máquinas recreativas, que posibilita al usuario bloquear y retener por un tiempo limitado el acceso a la máquina recreativa para posteriormente reanudar su utilización.

10

Campo de aplicación de la invención.

El sistema de esta invención es aplicable en el sector de la fabricación y explotación de máquinas recreativas de cualquier índole.

15 Antecedentes de la invención.

Las máquinas recreativas, y en especial las máquinas de juego con premio en metálico que se instalan en bares, restaurantes y lugares de pública concurrencia están libremente accesibles, y los usuarios las utilizan por distintos periodos de tiempo.

20

En según que situaciones un usuario que lleva un tiempo jugando en una máquina recreativa determinada puede requerir un descanso, por ejemplo para fumar un cigarrillo fuera del local en la que está instalada la máquina recreativa, ir al aseo o cualquier otro asunto, y no quiere que otra persona continúe en dicha máquina por cuestión de hábitos, supersticiones o porque cree que la máquina pronto dará un premio que le corresponde por estar jugando mucho tiempo. En esta situación, el usuario suele pedir al camarero o encargado del local que “guarde” la máquina recreativa y que evite que otra persona pueda jugar en ella. Este favor es difícil de cumplir, ya que el camarero o encargado del local tiene otras responsabilidades con otros

25

30

clientes a los que debe atender. Si el local está lleno de clientes, a este camarero le va a ser difícil cuidar la máquina. Toda esta situación conlleva a

continuas disputas y confrontaciones entre nuevos usuarios que se han acercado a la máquina recreativa, al verla libre, y el antiguo usuario que vuelve después de su ausencia.

Son conocidas máquinas recreativas que comprenden sistemas adicionales a los propios medios de juego y de cobro. Por ejemplo, el documento de patente española P200900098 por "Sistema de control para la identificación de datos personales de usuarios de máquinas de juego, en especial de máquinas recreativas que conceden premios en metálico o asimilables.", de la firma Abc Logic, S.L., describe un sistema que comprende unos medios de lectura óptica capaces de interpretar los datos de unos medios de identificación de un usuario. También comprende unos medios de control destinados a procesar los datos leídos ópticamente mediante un software adecuado. Dichos medios de control permiten verificar la autenticidad y vigencia de los medios de identificación del usuario, calcular la edad del usuario para verificar si posee la edad mínima permitida por ley para la utilización de dichas máquinas de juego, y comprobar si dicho usuario está incluido en un registro de prohibidos de acceso al juego. El sistema comprende unos medios de transmisión de una señal enviada por los medios de control del sistema a la máquina de juego para permitir o denegar a dicho usuario el acceso al juego en la máquina en función de dicha señal.

Este sistema permite que la máquina sea bloqueada por parte de un sistema de control centralizado, y que deniega el uso de la máquina recreativa a personas que no pueden utilizarla por cualquier razón preestablecida previamente. Sin embargo, este usuario no posibilita a un usuario reservar el acceso a la misma, a su voluntad, por un tiempo limitado.

El documento de patente española P200601685 por "Sistema electrónico para la obtención, almacenamiento y transmisión inalámbrica de estadísticas de juego en máquinas recreativas." de la Universidad Politécnica de Cartagena, y que describe un sistema concebido para facilitar la obtención de datos estadísticos necesarios para comprobar la integridad de la máquina recreativa de azar en la que se instala. También comprueba la ausencia de

manipulación en sus mecanismos de asignación de premios, sin interferir en el normal funcionamiento de la máquina. Para ello el sistema se compone a partir de un módulo de adquisición de datos, encargado de recoger los datos leídos desde los contadores de monedas y de créditos de la máquina, así
5 como de enviar dicha información a un módulo programable de extracción y almacenamiento de datos que procesa y almacena dicha información en una memoria no volátil.

Este sistema es incorporable a la máquina recreativa con el fin de estudiar el hábito de juego de los usuarios de una máquina recreativa,
10 como un sistema independiente respecto al transcurso del juego, pero integrado con los medios de funcionamiento para la toma de los datos que generan la información buscada.

El solicitante de la presente invención desconoce la existencia de antecedentes que resuelvan de forma satisfactoria la problemática
15 expuesta.

Descripción de la invención

El sistema de bloqueo de máquinas recreativas , objeto de esta invención, presenta unas particularidades técnicas destinadas a ofrecer al
20 usuario la posibilidad de retener el transcurso del juego por un tiempo limitado para poder descansar, ir al baño, salir a fumar o realizar cualquier otra tarea breve sin que la máquina recreativa sea ocupada por otro usuario.

El sistema de bloqueo es aplicable a máquinas recreativas que comprenden una unidad de control conectada con al menos unos medios de
25 visualización, unos medios de manejo, y unos medios de cobro

De acuerdo con la invención el sistema comprende unos medios de bloqueo, asociados con un reloj temporizador y con unos medios de activación de bloqueo, estando vinculados a dichos medios de bloqueo unos
30 medios de señalización del bloqueo activado. Los medios de bloqueo están conectados con la unidad de control para desactivar y activar el funcionamiento de la máquina recreativa durante un tiempo predeterminado o

por su desbloqueo anticipado.

Así, el usuario puede en cualquier momento detener el juego o el turno de partida de tal manera que se puede ausentar y otro usuario no puede tocar la máquina. Para ello los medios de bloqueo comprenden unos medios de introducción de un código elegido por el usuario, por ejemplo mediante los
5 botones propios de manipulación de la máquina recreativa, y una vez confirmado dicho código, la máquina se bloquea e inicia una cuenta atrás o temporización del bloqueo. En este periodo de tiempo el usuario se puede ausentar. Una vez ha retornado el usuario, vuelve a accionar los medios de
10 activación del bloqueo, introduce el código elegido por él previamente y lo confirma, con lo que la máquina se desbloquea y vuelve al estado de funcionamiento operativo anterior.

En caso de que alguien intentara entrar sin conocer el código, la máquina reconoce dicha situación y prosigue con el bloqueo temporizado.

15 Tal como se ha comentado, el bloqueo es temporizado, es decir, que solo es válido por un cierto tiempo para evitar que un usuario pueda inutilizar una máquina por un periodo prolongado de tiempo, con la consiguiente pérdida de ingresos al estar parada. El tiempo estimado para que el bloqueo finalice automáticamente, por ejemplo 10 minutos, es
20 suficiente para acudir al baño, salir a fumar un cigarrillo o encargar una consumición, aunque no se descartan otros periodos distintos según necesidades del lugar de instalación de la máquina recreativa.

En una realización los medios de activación del bloqueo están integrados, en su totalidad o parte, en los medios de manejo, de manera que
25 se comprenden un botón de activación de bloqueo, que es necesario mantener pulsado durante un tiempo para activar las operaciones de bloqueo y desbloqueo; unos botones de introducción de códigos, por ejemplo los propios botones de avance de una máquina recreativa con premio en metálico; y un botón de confirmación del código introducido. Así el botón de
30 activación y el botón de confirmación son específicos para los medios de bloqueo, pero los botones de introducción de datos son compartidos entre

dichos medios de bloqueo y la unidad de control para el funcionamiento normal de la máquina recreativa.

Los medios de señalización pueden ser de muy distinta índole comprenden por un lado unas cajas de números en la propia pantalla de los
5 medios de visualización de la máquina recreativa, o similares, superpuestos sobre la imagen del juego. Una vez iniciado el periodo de bloqueo, la temporización se muestra como una cuenta atrás en dicha pantalla de los medios de visualización. También los medios de señalización del bloqueo
10 activado pueden incorporar diseños o iconos externos que indican la posibilidad de utilizar la funcionalidad del sistema, e incluso que la máquina se encuentra bloqueada en un momento determinado.

En una realización, los medios de bloqueo están conectados con unos medios de comunicaciones a modo de medios de activación de bloqueo. Estos medios de comunicaciones, tal como un módulo bluetooth, un módulo
15 de telefonía móvil o cualquier otro, posibilitan bloquear la máquina mediante un SMS o de forma inalámbrica directamente.

En una realización, los medios de bloqueo y la unidad de control están integrados en un microprocesador u ordenador que ejecuta un software. Este software permite integrar el sistema de forma totalmente transparente en
20 las propias funcionalidades de la máquina recreativa. En otra realización, los medios de bloqueo están integrados en un dispositivo aparte que se incorpora o añade a la máquina recreativa con todos sus elementos, para interactuar con la unidad de control mediante una comunicación adecuada y una pequeña modificación en dicha unidad de control para implementar la nueva
25 función.

Descripción de las figuras.

Para complementar la descripción que se está realizando y con objeto de facilitar la comprensión de las características de la invención, se
30 acompaña a la presente memoria descriptiva un juego de dibujos en los que, con carácter ilustrativo y no limitativo, se ha representado lo siguiente:

- La figura 1 muestra un esquema de bloques de la invención.
- La figura 2 muestra el detalle de una vista anterior de una máquina recreativa con los medios de bloqueo.
- La figura 3 muestra un esquema de flujo del funcionamiento del sistema.

Realización preferente de la invención

Como se puede observar en las figuras referenciadas el sistema de la invención comprende unos medios de bloqueo (1) asociados a un reloj temporizador (11) y unos medios de activación de bloqueo (12), estando vinculados a dichos medios de bloqueo (1) unos medios de señalización del bloqueo (13) activado.

Los medios de bloqueo (1) están conectados con la unidad de control (2) de la máquina recreativa (M) para que se realice una operación de deshabilitación del funcionamiento de dicha máquina recreativa (M). Esta unidad de control (2) está asociada a unos medios de visualización (21), unos medios de manejo (22), y unos medios de cobro (23), que quedan inhabilitados parcialmente evitando que se continúe el juego, y reservando la máquina recreativa (M).

Tal como se representa en la figura 3, con la máquina recreativa (M) en funcionamiento operativo (31) el usuario procede en cualquier momento al accionamiento (32) de los medios de activación de bloqueo (12), a continuación se realiza la introducción y confirmación del código (33), iniciándose el periodo de bloqueo (34). Durante este periodo de bloqueo (34), el usuario puede ausentarse de delante de la máquina recreativa (M) con el juego interrumpido con el acceso restringido a otros usuarios que desconozcan el código introducido. El usuario interrumpe dicho periodo de bloqueo (34) al iniciar el desbloqueo (35), accionando nuevamente los medios de activación de bloqueo (12), e introduciendo y confirmando e código correcto (36) correspondiente al anteriormente introducido cuando se inició el bloqueo. Si el código introducido y confirmado es correcto, se produce el fin

del bloqueo (37) y la recuperación del funcionamiento operativo (31) de la máquina recreativa (M).

En caso de que el periodo de bloqueo (34) llegue al final del temporizador (38) los medios de bloqueo (1) realizan el final del bloqueo (37) automáticamente, volviendo al modo operativo (31) de la máquina recreativa (M).

En la figura 2 se observa una representación esquemática de la parte frontal de una máquina recreativa (M), en la que presenta unos medios de visualización (21) a modo de pantalla, un botón de activación (41) que forma parte de los medios de activación del bloqueo (12), unos botones de introducción del código (42), que en este caso se corresponden con los medios de manejo (22) de la máquina recreativa (M) en su funcionamiento normal, y un botón de confirmación (43) del código introducido mediante el uso de los botones de introducción de código (42). En dicho frontal de la máquina recreativa (M) se ha representado una señal, correspondiente a los medios de señalización de bloqueo (13) que indican la posibilidad de bloqueo, y que también actúa como icono de bloqueo activado, por ejemplo mediante su encendido. En un uso de los medios de bloqueo (1) el usuario presiona el botón de activación del bloqueo (41) por más de 3 segundos, activando dichos medios de bloqueo (1), haciendo aparecer en los medios de visualización (21) parte de los medios de señalización de bloqueo (13), en este caso en forma de tres cajas de números (44) en la pantalla de los medios de visualización (21), para la introducción de un código cualquiera por parte del usuario utilizando los tres botones de introducción de código (42). Una vez introducido el código que permitirá el posterior desbloqueo de la máquina recreativa (M), el usuario presiona el botón de confirmación (43), iniciándose el periodo de bloqueo (34), y mostrando un contador de temporización en los medios de visualización (21). La operación de desbloqueo de la máquina recreativa (M) es idéntico al proceso anterior, accionando el botón de activación (41), introduciendo el código anteriormente determinado mediante los botones de introducción de código (42), y conformando la operación

accionando el botón de confirmación (43).

En una realización, los medios de bloqueo (1) están asociados con unos medios de comunicaciones (14), tal como un módulo Bluetooth, para activar el bloqueo mediante un teléfono móvil.

- 5 Una vez descrita suficientemente la naturaleza de la invención, así como un ejemplo de realización preferente, se hace constar a los efectos oportunos que los materiales, forma, tamaño y disposición de los elementos descritos podrán ser modificados, siempre y cuando ello no suponga una alteración de las características esenciales de la invención que se reivindican
- 10 a continuación.

REIVINDICACIONES

1.- Sistema de bloqueo de juego de máquinas recreativas, comprendiendo dichas máquinas recreativas una unidad de control conectada con al menos unos medios de visualización, unos medios de manejo, y unos
5 medios de cobro, **caracterizado** porque comprende unos medios de bloqueo, asociados con un reloj temporizador y con unos medios de activación de bloqueo, estando vinculados a dichos medios de bloqueo unos medios de señalización del bloqueo activado; encontrándose los medios de bloqueo conectados con la unidad de control para desactivar y activar el
10 funcionamiento de la máquina recreativa durante un tiempo predeterminado o por su desbloqueo anticipado.

2.- Sistema, según la reivindicación 1, **caracterizado** porque los medios de activación del bloqueo están integrados, en su totalidad o parte, en
15 los medios de manejo.

3.- Sistema, según cualquiera de las reivindicaciones anteriores, **caracterizado** porque los medios de bloqueo están conectados con unos medios de comunicaciones a modo de medios de activación de bloqueo.
20

4.- Sistema, según cualquiera de las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque los medios de bloqueo y la unidad de control están integrados en un microprocesador u ordenador que ejecuta un software.

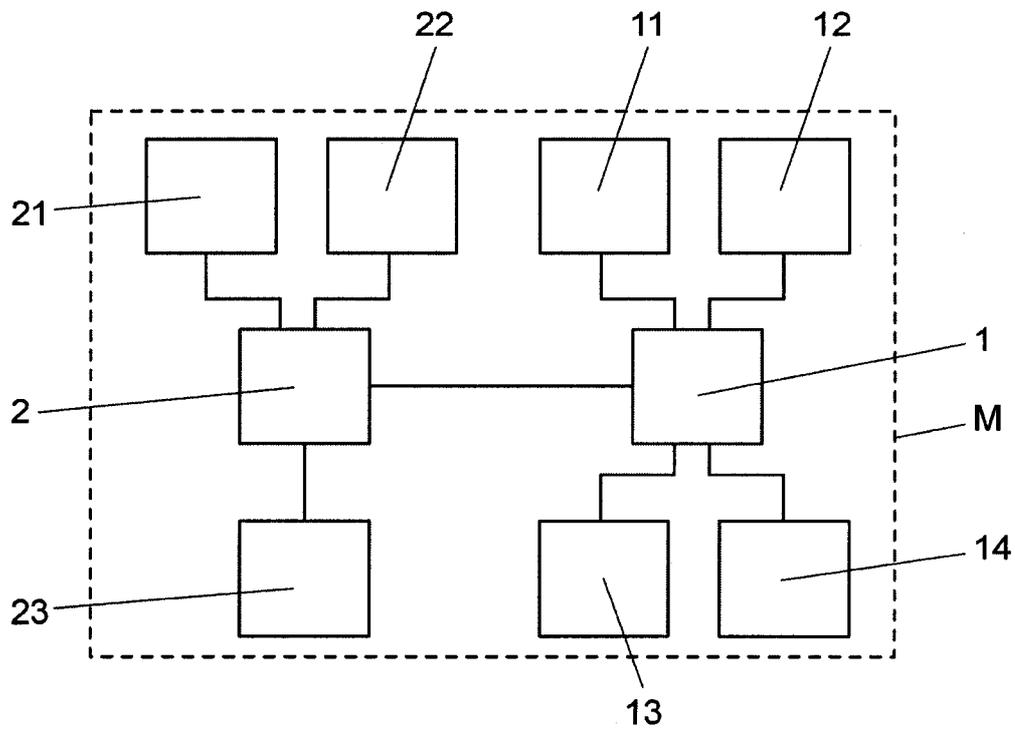


Fig. 1

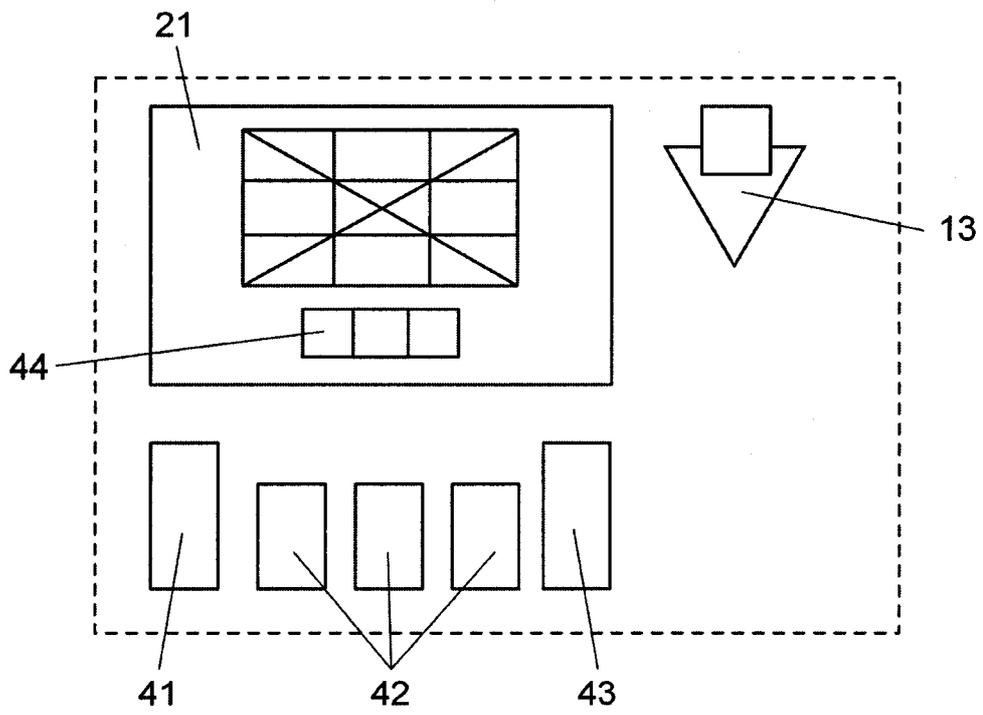


Fig. 2

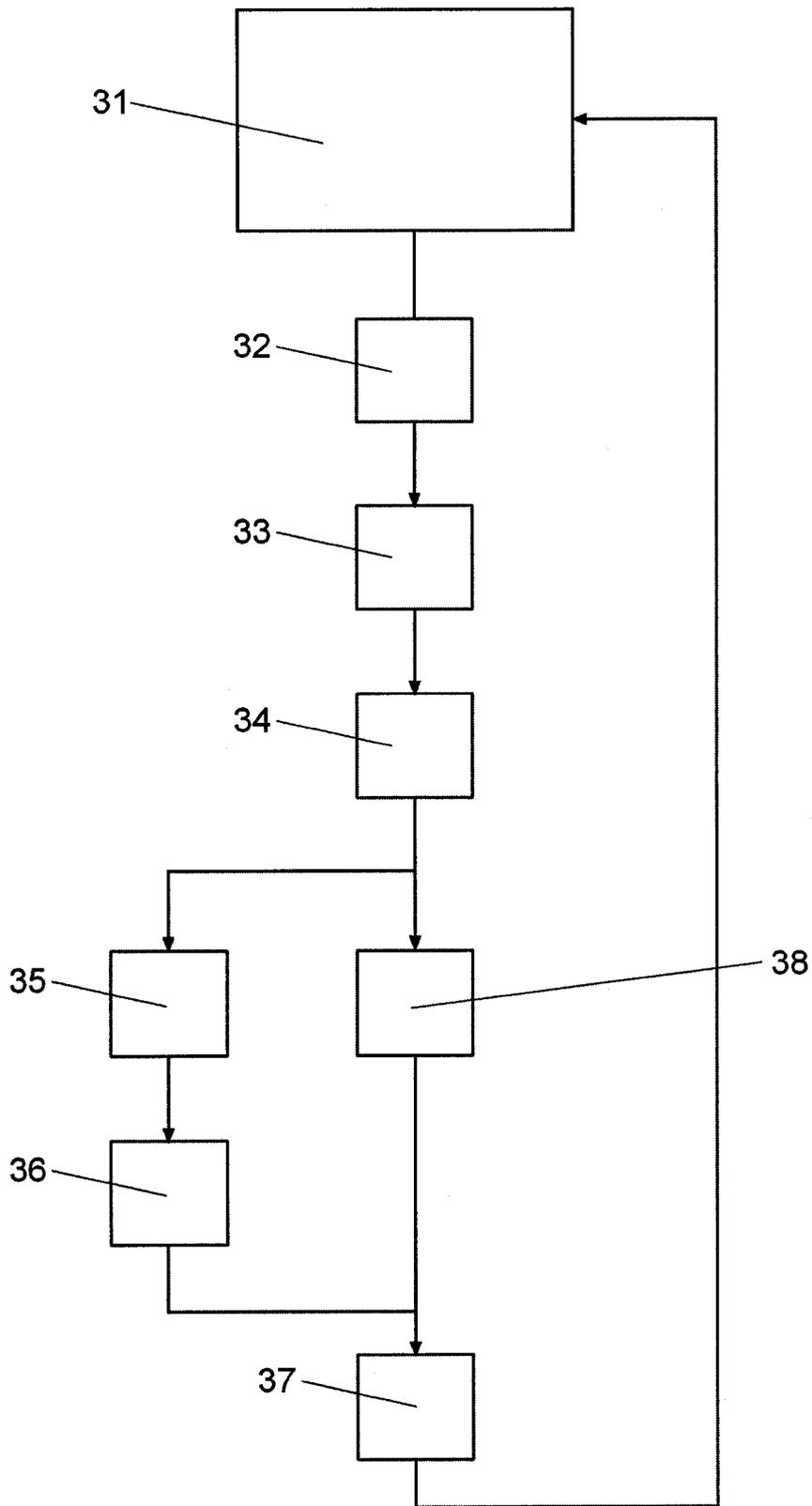


Fig. 3