

19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 424 892**

51 Int. Cl.:

A63F 3/06

(2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

96 Fecha de presentación y número de la solicitud europea: **21.08.2007 E 07841133 (7)**

97 Fecha y número de publicación de la concesión europea: **12.06.2013 EP 2069037**

54 Título: **Billete de lotería con casillas para marcas que se corresponden con indicadores de ganancias en filas y columnas**

30 Prioridad:

21.08.2006 US 839146 P
20.08.2007 US 894226

45 Fecha de publicación y mención en BOPI de la traducción de la patente:

09.10.2013

73 Titular/es:

SCIENTIFIC GAMES HOLDINGS LIMITED (100.0%)
Athlone Road Ballymahon
County Longford, IE

72 Inventor/es:

MARTINECK, SR., JEFFREY D.

74 Agente/Representante:

ISERN JARA, Jorge

ES 2 424 892 T3

Aviso: En el plazo de nueve meses a contar desde la fecha de publicación en el Boletín europeo de patentes, de la mención de concesión de la patente europea, cualquier persona podrá oponerse ante la Oficina Europea de Patentes a la patente concedida. La oposición deberá formularse por escrito y estar motivada; sólo se considerará como formulada una vez que se haya realizado el pago de la tasa de oposición (art. 99.1 del Convenio sobre concesión de Patentes Europeas).

DESCRIPCIÓN

Billete de lotería con casillas para marcas que se corresponden con indicadores de ganancias en filas y columnas

5 El solicitante solicita prioridad y todos los beneficios de la solicitud provisional de Estados Unidos, presentada previamente No. 60/839.146 titulada "Lottery Ticket Having Matched Indicia Grid with Row and Column Win Indicators", presentada en 21 de agosto de 2006, y la Solicitud de Utilidad de Estados Unidos con número desconocido, titulada "Lottery Ticket Having Matched Indicia Grid with Row and Column Win Indicators", presentada en 20 de agosto de 2007.

10

ANTECEDENTES DE LA INVENCION

15 Una tarjeta de juego típica de rasgar ("scratch-off") que simula un juego de bingo, tiene una zona de juego con una serie de números de juego previamente impresos (marcas del juego) y una zona del jugador con algunos números del jugador pre-asignados (indicadores del jugador). Hay algunos modelos pre-asignados en los marcas del juego de la tarjeta de juego de rasgar. Si las marcas del jugador se corresponden con las marcas del juego en uno de los modelos pre-asignados, el jugador gana un premio asociado con dicho modelo pre-asignado. De manera general, los modelos pre-asignados son limitados y directos, de manera que la correspondencia de una única columna o fila completa representa una ganancia y, por lo tanto, el juego ofrece un número limitado de posibilidades de ganar.

20

Una tarjeta de juego de lotería de rasgar, que proporcione múltiples oportunidades de ganar, es deseable y se encuentra dentro del ámbito de la presente invención.

El documento de la técnica anterior más cercano al actual es el documento US 6241246 B1 que da a conocer también una tarjeta de juego de rasgar.

25

RESUMEN DE LA INVENCION

30 Los objetivos y ventajas de la invención se indicarán, en parte, en la descripción siguiente, o pueden ser evidentes de la descripción o se pueden deducir de la práctica de la misma.

35

En una realización, se prevé una tarjeta de juego de lotería de rasgar, en la que una serie de marcas del juego están impresas en una matriz con formato MxN y una serie de marcas de jugador están dispuestas en una zona de marcas de jugador. Las marcas de juego de una columna tienen, preferentemente, un color distinto de las marcas del juego en columnas adyacentes. Los marcas de jugador están preferentemente divididas en dos grupos, estando identificado cada grupo por un color. Los marcas de jugador de un color son utilizadas para corresponder con las marcas del juego del mismo color. Cuando las marcas del juego que se corresponden con las marcas de jugador, forman un modelo predefinido dentro de la matriz, el jugador gana un premio asociado con el modelo predefinido.

40

En otra realización a título de ejemplo, la presente invención da a conocer una tarjeta de juego que comprende un sustrato y una serie de marcas de jugador situadas sobre el sustrato. Una serie de marcas del juego están también situadas sobre el sustrato, y organizados en una matriz que comprende columnas y filas de marcas del juego. Se prevé una serie de indicadores de premios en columna y estos están situados en un extremo de cada columna respectiva. Una serie de indicadores de premios de fila, están situados al final de cada fila respectiva.

45

Estas y otras características, aspectos y ventajas de la presente invención se comprenderán mejor haciendo referencia a la siguiente descripción y a las reivindicaciones adjuntas. Los dibujos que se acompañan, que se incorporan y constituyen una parte de esta descripción, muestran realizaciones de la invención y, junto con la descripción, sirven para explicar los principios de la invención.

50

BREVE DESCRIPCION DE LOS DIBUJOS

La siguiente descripción da a conocer la materia completa y suficiente de la presente invención, incluyendo la mejor forma de realizar la misma, dirigida a un experto ordinario en la materia, haciendo referencia a las figuras adjuntas, en las que:

55

La figura 1 muestra una tarjeta de juego de rasgar, de acuerdo con una realización de la invención.

La figura 2 muestra la tarjeta del juego de rasgar de la figura 1 con marcas del juego y con marcas de jugador puestas de manifiesto.

60

La figura 3 muestra una tarjeta de juego de rasgar, de acuerdo con una realización alternativa de la invención.

La figura 4 muestra la tarjeta de juego de rasgar de la figura 3 con marcas del juego, y marcas de jugador puestas de manifiesto.

65

DESCRIPCIÓN DETALLADA

5 A continuación, se hará referencia detallada a realizaciones de la invención, de la que se han mostrado uno o varios ejemplos en las figuras. Cada uno de los ejemplos se ha facilitado a título explicativo de la invención, y no tiene el carácter limitativo de la misma. Por ejemplo, características mostradas o descritas como parte de una realización pueden ser utilizadas con otra realización para facilitar una tercera realización. Se pretende que la presente invención incluya estas y otras modificaciones y variaciones.

10 De forma breve, en una realización, la invención es una tarjeta de un juego de lotería en el que un conjunto de marcas del juego en formato de matriz MxN (por ejemplo, filas y columnas) está impreso en una zona de marcas del juego, y un conjunto de marcas de jugador predefinidas está impreso en la zona de marcas de jugador. Un jugador puede ganar un premio si los marcas de jugador puestas de manifiesto se corresponden con las marcas del juego en una columna o una fila. En una realización a título de ejemplo que se ha mostrado en la figura 1, una tarjeta de juego 15 comprende una serie de marcas del juego impresas en una zona 102 de marcas del juego y dispuestas en forma de matriz. Cada columna 101 está asociada con un premio 104 y cada fila 103 está asociada también con un premio 106. La tarjeta de juego 100 comprende también una serie de marcas de jugador impresas en una zona 108 de marcas de jugador y algunos números de marcas de bonificación impresos en una zona 110 de marcas de bonificación. Tanto las marcas de jugador como las marcas de bonificación, están inicialmente cubiertas por un material eliminable, tal como una capa de látex u otro tipo de material a eliminar por rascado.

20 Para facilitar hallar marcas del juego correspondientes en el área de marcas del juego, cada columna 101 está señalada con una gama de números. La columna de la izquierda 101 está marcada "1-10", lo que significa que las marcas del juego numeradas entre 1 y 10 pueden ser encontradas en esta columna. Para aumentar las probabilidades de ganar, se facilitan marcas de bonificación. El jugador puede marcar también las marcas del juego que corresponden a estas marcas de bonificación. Si el resultado de señalar los marcas del juego, que corresponden a las marcas de bonificación se corresponden con un modelo predefinido, el jugador gana un premio asociado con este modelo.

30 La figura 2 muestra la tarjeta de juego 100 de la figura 1 con las marcas de jugador 108 y las marcas de bonificación 110 puestos de manifiesto. Las marcas del juego que se corresponden con marcas de jugador están marcadas con círculos 105. Los círculos 105 pueden tener uno o varios colores y pueden ser transparentes o translúcidos. Las marcas del juego, tales como la marca 71, que se corresponden con marcas de bonificación, están marcadas también con un círculo 105. Se puede apreciar que la columna de la derecha 105 tiene los tres marcas del juego señaladas, y el jugador gana el premio, 20\$ (aparece en la parte baja de la columna) asociado con dicha columna. Como tal, cada columna 101 presenta una oportunidad de ganancia adicional.

40 La figura 3 muestra una tarjeta de juego 300 de acuerdo con otra realización a título de ejemplo de la presente invención. Para la tarjeta de juego 300, las marcas del juego están separadas en dos grupos, estando identificado cada grupo por un color. De manera más específica, las marcas de una columna 301 tienen un color distinto de las marcas del juego de las columnas adyacentes. Por ejemplo, las marcas del juego de la segunda columna 301 marcada "11-20" son de color rojo y las marcas del juego de las columnas adyacentes son de color negro (se pueden utilizar, asimismo otras alternativas de color). Las marcas de jugador están también agrupadas en dos colores, un grupo 308 tiene color rojo, y otro grupo 309 tiene color negro. También se introducen en esta tarjeta de juego 300 otras oportunidades de ganancia adicionales. El jugador podría ganar un premio si las marcas del jugador se corresponden con todas las marcas del juego de un color en una sola fila. Por ejemplo, si todas las marcas del juego de color rojo de la fila 303 señaladas como "fila 1" se corresponden con las marcas de jugador, entonces el jugador gana un premio 306 identificado al final de la "fila 1". De manera similar, si todas las marcas del juego de color negro de la fila 303 señalada como "fila 1" se corresponden con las marcas del jugador, entonces el jugador gana otro premio 307 identificado al final de la "fila 1". Si todas las marcas del juego de una fila se corresponden con las marcas de jugador, entonces el jugador gana un premio más grande 309 identificado al final de la "fila 1". Tal como se aprecia en la figura 2, cada fila 303 está marcada y tiene asociados premios para la correspondencia de todos los rojos, todos los negros, o ambos.

55 La figura 4 muestra la tarjeta de juego 300 con los marcas de jugador y las marcas de bonificación puestas de manifiesto. Las marcas del juego que se corresponden con marcas de jugador, están señaladas con círculos 305. Los círculos 305 pueden tener uno o varios colores y pueden ser transparentes o translúcidos. Las marcas del juego, tales como las marcas 32, que se corresponden con marcas de bonificación, están señaladas también con un círculo 305. Tal como se ha mostrado, los marcas del juego de la columna "31-40" están señaladas por círculos 305 que indican que el jugador ha ganado 20\$ asociados con dicha columna. Si las marcas del juego 79 en la columna 301 con la marca "71-80" hubieran correspondido a una marca del jugador en el grupo de marcas de jugador 308 o marcas de bonificación 310, el jugador ganaría también un premio de 500\$ por haber conseguido la correspondencia de todas las marcas rojas de la fila 1.

65 De acuerdo con ello, en otra realización a título de ejemplo, una tarjeta de juego de lotería comprende un sustrato, una zona de marcas del juego y una zona de marcas de jugador. La zona de marcas del juego comprende una serie de marcas del juego, y la serie de marcas del juego están separadas en una serie de grupos, estando identificado

cada grupo por un identificador de grupo. El área de marcas de jugador, incluye una serie de marcas de jugador, y la serie de marcas de jugador están separadas en una serie de grupos, estando identificado cada grupo por el identificador del grupo. Si las marcas del juego de un modelo predeterminado se corresponden con las marcas de jugador, entonces el jugador gana un premio asociado con el modelo predeterminado.

5 Si bien se dan a conocer realizaciones preferentes de la invención en la descripción anterior, se comprenderá por los técnicos en la materia que utilicen la presente descripción que se pueden introducir múltiples modificaciones y otras realizaciones dentro del ámbito de las presentes reivindicaciones.

10

REIVINDICACIONES

1. Tarjeta de juego, que comprende:

- 5 un sustrato;
 una serie de marcas de jugador (108; 308; 309) situadas sobre dicho sustrato;
 una serie de marcas del juego (102; 302) situadas sobre dicho sustrato y dispuestas en una matriz que comprende
 columnas (101; 301) y filas (103; 303) de dichas marcas del juego (102; 302); caracterizado por
 una serie de indicadores de premio de columna (104; 304), estando situado cada uno de dichos indicadores de
 10 premio de columna (104; 304) al final de una columna respectiva (101; 301); y
 una serie de indicadores de premio de filas (106; 306, 307, 309), estando situado cada uno de los indicadores de
 premio de fila (106; 306, 307, 309) al final de dicha fila correspondiente (103; 303).
- 15 2. Tarjeta de juego, según la reivindicación 1, en el que dichos indicadores de premio de columna (104; 304)
 identifican el premio a ganar si un jugador hace corresponder cada una de dichas marcas del juego (102; 302) de
 una correspondiente columna (101; 301) con dichas marcas de jugador (108; 308, 309).
3. Tarjeta de juego, según la reivindicación 1, en el que dichos indicadores de premio de fila (106; 306, 307, 309)
 20 identifican un premio a ganar si un jugador hace corresponder un modelo predeterminado de dichas marcas del
 juego (102; 302) de una correspondiente fila (103; 303) con dichas marcas de jugador (108; 308, 309).
4. Tarjeta de juego, según la reivindicación 1, en el que dichos indicadores de premio de fila (106; 306, 307, 309)
 25 identifican un premio a ganar si un jugador hace corresponder cada uno de dichas marcas del juego (102; 302)
 situadas en una de cada dos columnas (101; 301) a lo largo de dicha fila correspondiente (103; 303).
5. Tarjeta de juego, según la reivindicación 1, en el que dichas columnas de marcas del juego (102; 302) alternan en
 una dirección a lo largo de dichas filas (103; 303) entre un primer color de marcas del juego y un segundo color de
 marcas del juego.
- 30 6. Tarjeta de juego, según la reivindicación 5, en el que dicho premio de fila comprende un primer, segundo, y tercer
 indicador de premio de fila (306, 307, 309) situados en dicho extremo de cada fila correspondiente (303), de manera
 que dicho indicador de premio de la primera fila (306) identifica el premio a ganar por un jugador que ha hecho
 corresponder la totalidad de dichas marcas del juego (302) que tienen dicha primer color de marcas del juego, con
 dichas marcas de jugador (308, 309), en el que dichos segundos indicadores de premio de fila (307) identifica el
 35 premio a ganar por un jugador que hace corresponder la totalidad de dichas marcas del juego (302), que tienen
 dicho segundo color de marcas del juego con dichas marcas de jugador (308, 309), y en el que dichos terceros
 indicadores de premio de fila (309) identifica el premio a ganar por un jugador que hace corresponder la totalidad de
 dichas marcas del juego (302) a lo largo de dicha fila (302) con dichas marcas de jugador (308, 309).
- 40 7. Tarjeta de juego, según la reivindicación 1, en el que dichas marcas de jugador (108; 308, 309) están recubiertas
 por un recubrimiento eliminable aplicado a dicho sustrato.
8. Tarjeta de juego, según la reivindicación 1, que comprende, además, una zona de marcas de bonificación (110;
 45 310) situadas sobre dicho sustrato, incluyendo dicha zona de marcas de bonificación (110; 310) una serie de marcas
 de bonificación.
9. Tarjeta de juego, según la reivindicación 1, en el que dichas marcas de jugador (108; 308, 309) y dichas marcas
 del juego (102; 302) están definidas sobre dicho sustrato, de manera que premios de varias columnas y filas (104,
 304; 306, 307, 309) son concedidos por satisfacer correspondencias para: a) varios indicadores de premio por
 columna (104; 304); b) múltiples indicadores de premios por fila (106; 306, 307, 309); o c) como mínimo, un
 50 indicador de premio por columna (104; 304) y, como mínimo, un indicador de premio por fila (106; 306, 307, 309).
10. Tarjeta de juego, según la reivindicación 9, en el que las columnas (301) están construidas de manera que
 incluyen marcas del juego (302) que tienen colores que se alternan a lo largo de las filas (303), identificando dichos
 55 indicadores de premio de fila (306, 307, 309) un modelo de color ganador de marcas del juego (302) dentro de cada
 fila correspondiente (303).

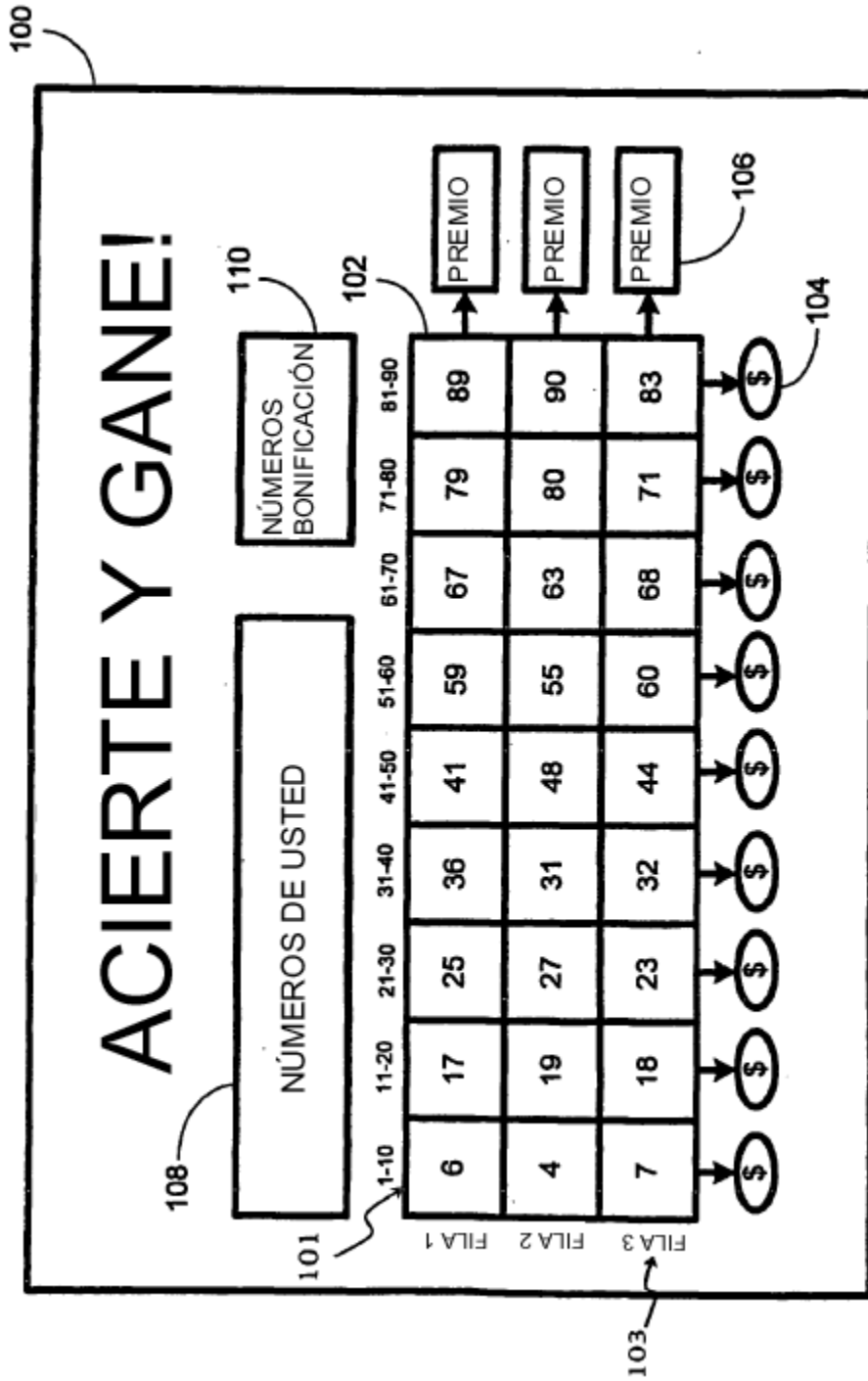


FIG. 1

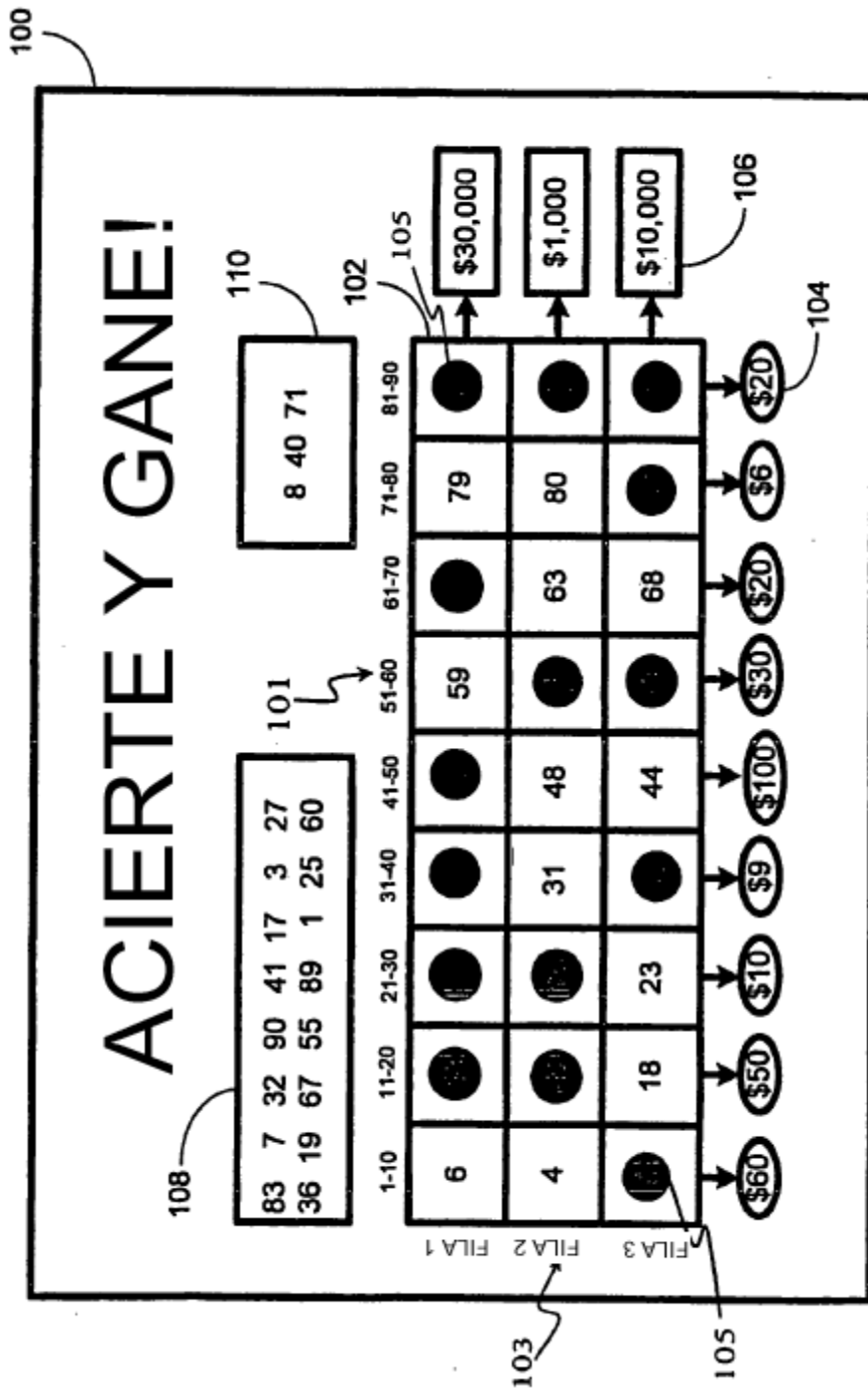


FIG. 2

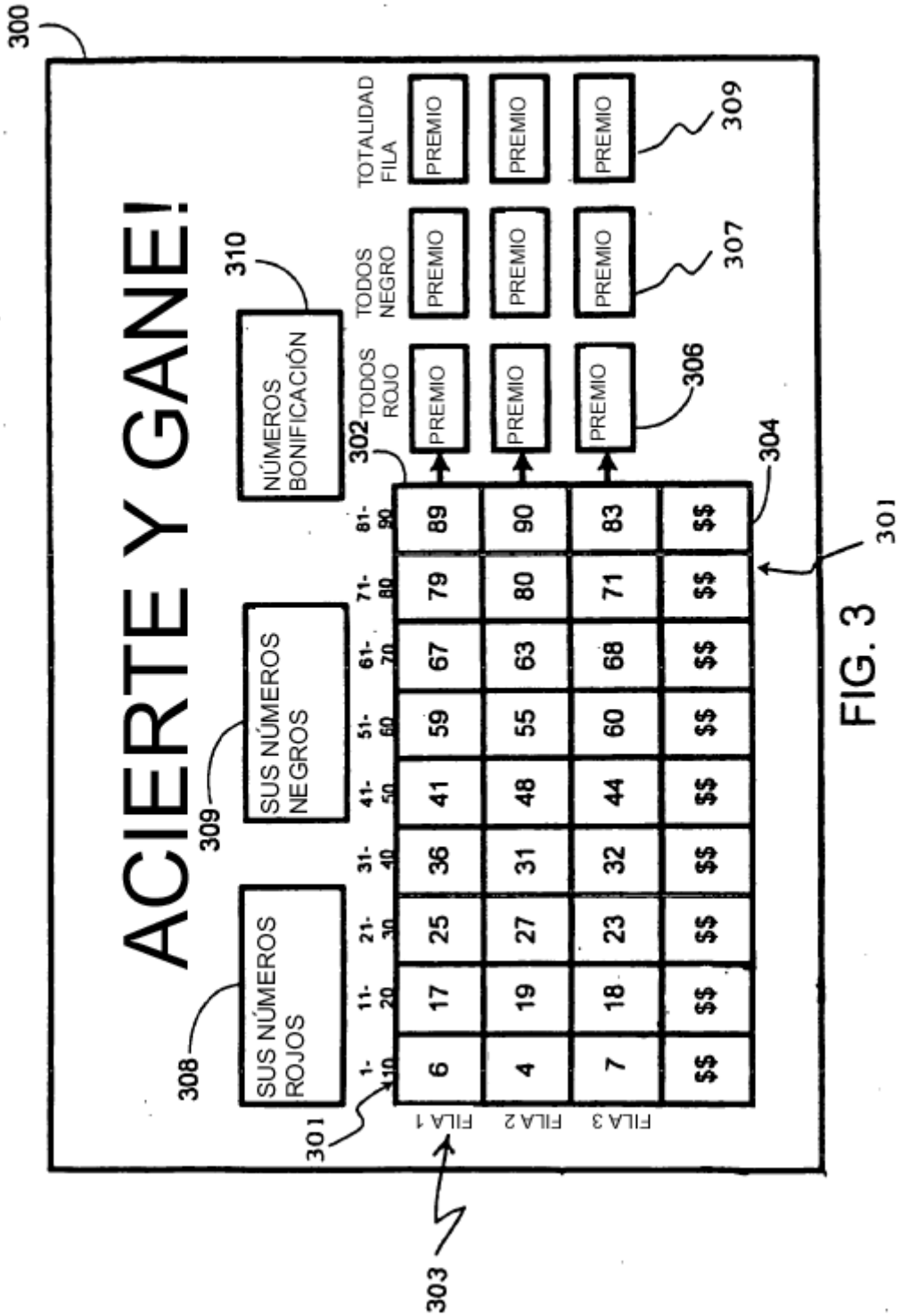


FIG. 3

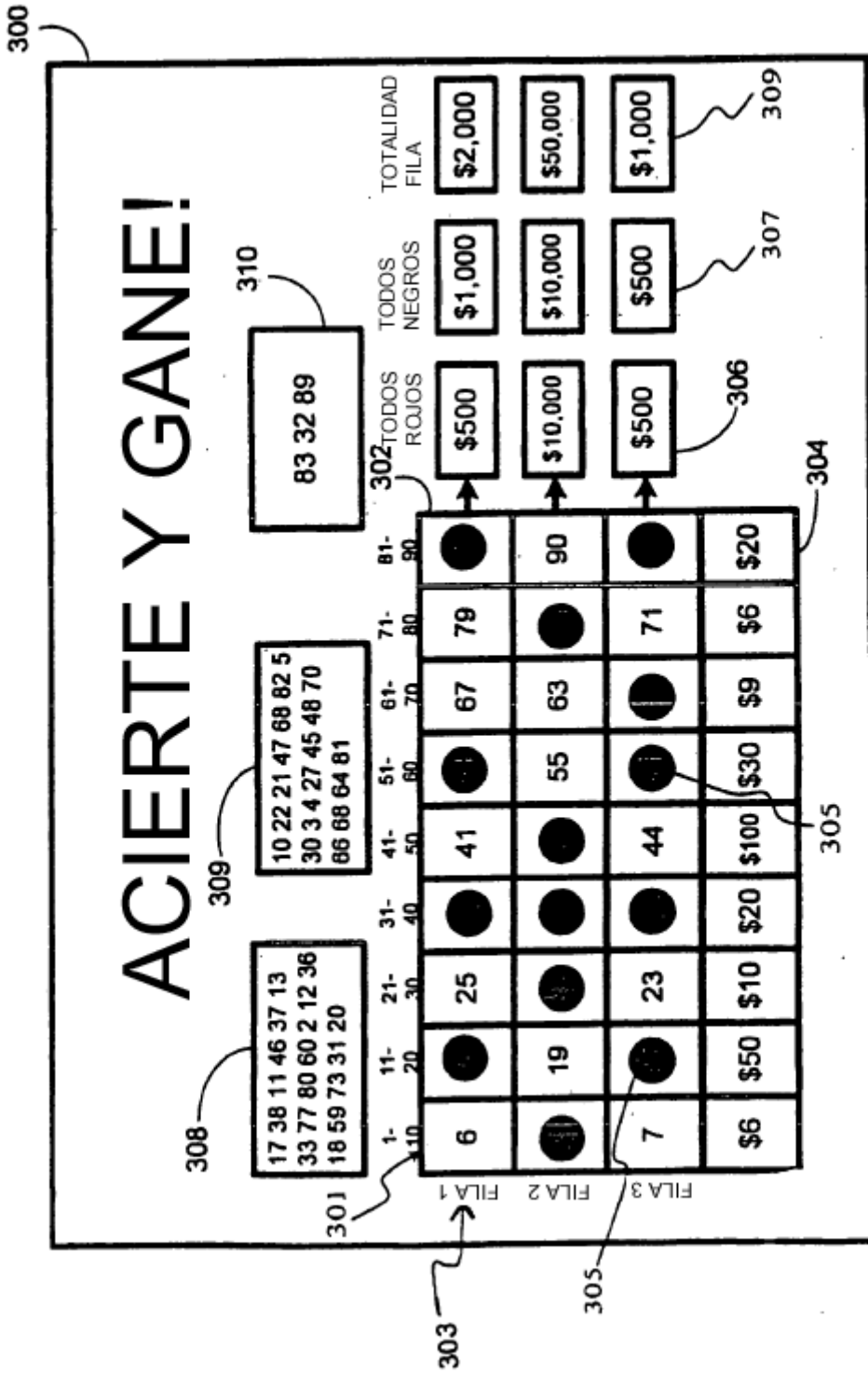


FIG. 4