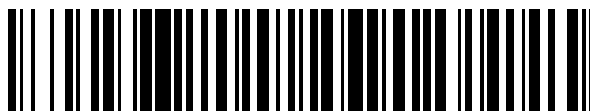


19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 526 131**

51 Int. Cl.:

A63F 5/00

(2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

96 Fecha de presentación y número de la solicitud europea: **09.11.2011** **E 11784741 (8)**

97 Fecha y número de publicación de la concesión europea: **24.09.2014** **EP 2640480**

54 Título: **Disposición de juego de ruleta**

30 Prioridad:

15.11.2010 GB 201019262

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

07.01.2015

73 Titular/es:

AU-YEUNG, CHI FAT (100.0%)

33 Parker Street

Edgbaston, Birmingham B16 9AG, GB

72 Inventor/es:

AU-YEUNG, CHI FAT

74 Agente/Representante:

DE ELZABURU MÁRQUEZ, Alberto

ES 2 526 131 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

Disposición de juego de ruleta

La presente invención está relacionada con una novedosa disposición de juego de ruleta que permite colocar apuestas en combinaciones de números que no son posibles en una disposición convencional de juego de ruleta.

- 5 Una disposición convencional del juego de ruleta, por ejemplo como se describe en el documento US-B1-6352260 y como se ilustra en la figura 1 comprende una matriz de casillas 12 en tres columnas de doce filas, que se numeran de 1 a 36 consecutivamente a través de las filas. Una casilla adicional 14 que abarca las tres casillas 12 de la fila primera se numera con el 0. En el fondo de cada columna también se proporcionan unas casillas 16. En el lado de la principal matriz se proporcionan unas casillas adicionales 18, 20, 22 y 24.
- 10 Tradicionalmente el método de colocar las apuestas de la ruleta es colocar fichas reales o virtuales en un cuadrado individual numerado 12 o en una combinación de números colocando una ficha en una línea o esquina comunes a los números. Con una disposición convencional, la combinación de números está limitada por la proximidad física de los números que permite que la apuesta sea indicada colocando una ficha en una línea o esquina comunes a una pluralidad de números. Puede cubrirse un número limitado de combinaciones adicionales colocando una ficha en una de las casillas 18 a 24, por ejemplo la casilla 16 para cubrir una columna completa (12 números), la casilla 18 para cubrir de 1 a 12; de 13 a 24 o de 25 a 36, la casilla 20 para cubrir de 1 a 18 o de 19 a 36, la casilla 22 para cubrir números impares/pares o la casilla 24 para cubrir números negros/rojos.
- 15

De este modo, un jugador puede hacer las siguientes apuestas:

Descripción	Números cubiertos	Posibilidades	Ejemplos
A pleno	Uno	35 a 1	Cero; 12 o 28;
A caballo	Dos	17 a 1	Cero y 2; 25 y 28; o 14 y 15;
A calle	Tres	11 a 1	4, 5 y 6; 31, 32 y 33;
A esquina	Cuatro	8 a 1	25, 26, 28 y 29; o 7, 8, 10 y 11;
A seisena	Seis	5 a 1	4 a 9; o 25 a 30;
A docena	Doce	2 a 1	1 a 12; 13 a 24; o 25 a 36 inclusive
Columna	Doce	2 a 1	Columna central - 2, 5, 8, etc.
Apuestas igualadas	Dieciocho	50%	Negro o Rojo; par o impar; 1 a 18; o 19 a 36

- 20 Nota: La rueda de EE.UU. tiene un doble cero además del cero individual incorporado en la rueda francesa y la europea. Aunque el tapete de juego de EE.UU. muestra las dos áreas de apuesta al cero adyacentes entre sí, normalmente no se permite una apuesta de ficha única a caballo para cubrir ambos ceros. En la rueda de EE.UU los dos ceros están colocados opuestos entre sí. El diseño del tapete tradicional de la ruleta francesa y la europea (véanse la fig. (i)) muestra tres columnas de los enteros uno a treinta y seis con el cero (individual) con la base por detrás de los cuadrados de apuesta del uno, el dos y el tres.
- 25

Las fichas que pretenden cubrir más de un número sólo pueden cubrir los cuadrados numerados de apuesta que están físicamente adyacentes, de este modo se permite siete-ocho (como a caballo) pero no siete-nueve.

- Según un aspecto de la presente invención una disposición de juego de ruleta incluye una matriz de casillas que tiene tres columnas adyacentes de doce filas, las casillas en tres columnas adyacentes se numeran de 1 a 36 consecutivamente a través de las filas, caracterizada por que se proporciona una cuarta columna de doce casillas bajando por un lado de la matriz de casillas, las casillas en la cuarta columna se numeran para repetir los números de la columna del lado opuesto de la matriz de casillas.
- 30

- La presente invención permite colocar apuestas en combinaciones no posibles hasta ahora, por ejemplo puede colocarse una apuesta en una división siete-nueve o en una esquina siete-nueve-diez-doce, que hasta ahora no era posible.
- 35

La disposición de juego de ruleta de la presente invención también puede incluir unas casillas adicionales similares a las de la disposición convencional, en las que pueden colocarse apuestas en el cero, doble cero, una columna, 1 a 12, 13 a 24, 25 a 36, 1 a 18, 19 a 36, 1 a 18, 19 a 36, impar, par, negro o rojo u otras combinaciones de números que no están próximos físicamente.

- Según una realización adicional de la invención, se proporciona una casilla marcada con el número cero y una fila adicional de tres casillas a lo largo de la parte superior de la casilla de cero, la fila adicional de casillas se numera 34, 35, 36.
- 40

Según esta realización, unas apuestas pueden ser combinaciones de cero con los números 34, 35, 36, que no son posibles con la disposición convencional.

- Ahora se describirá la invención, solo a modo de ejemplo, haciendo referencia a los dibujos adjuntos, en los que:
- 45

La figura 1 ilustra una disposición convencional de ruleta; y

La figura 2 ilustra la disposición de ruleta según la presente invención;

La figura 3 ilustra una realización alternativa de la presente invención;

La figura 4 ilustra una realización adicional de la invención.

5 La figura 1 muestra una disposición convencional de ruleta como se ha descrito antes.

Con esta disposición se pueden hacer apuestas:

- a) en un único número (Pleno) colocando una ficha 30 en una de las casillas marcadas de cero a 36;
- b) en un par de números adyacentes (Caballo) colocando una ficha 32 en una línea entre los dos números;
- c) en una fila de tres números (Transversal) colocando una ficha 34 en la línea en el extremo de una fila;
- 10 d) en cuatro números adyacentes (Cuadro) colocando una ficha 36 en la esquina común a los cuatro números;
- e) en seis números de dos filas adyacentes (Seisena) colocando una ficha 38 en la esquina en el extremo de dos filas;
- f) en doce números en una columna (Columna) colocando una ficha 40 en una de las casillas 16;
- g) en los números 1 a 12; 13 a 24 o 25 a 36 (Docena) colocando una ficha 42 en una de las casillas 18;
- 15 h) en los números 1 a 18 o 19 a 36 colocando una ficha 44 en una de las casillas 20;
- i) en par o impar colocando una ficha 46 en una de las casillas 22; y
- j) en negro o rojo colocando una ficha 48 en una de las casillas 24.

20 Según la presente invención, como se ilustra en la figura 2, se proporciona una columna adicional de doce casillas 50 bajando por un lado de la matriz de casillas 12 de la disposición convencional, las casillas 50 se alinean con las filas de la matriz de casillas 12. Estas casillas 50 se numeran con el mismo número que el de la casilla 12 del extremo opuesto de la respectiva fila. Además de las apuestas convencionales, las casillas 50 permiten colocar apuestas en pares de números en extremos opuestos de las filas de la disposición convencional (Enlace-Caballo, Link Split), por ejemplo 1 y 3 o 22 y 24, colocando una ficha 52 en una línea entre una casilla 50 y una casilla 12 en la columna adyacente. Las casillas 50 también permiten colocar apuestas en dos pares de números en extremos opuestos de filas adyacentes de la disposición convencional (Caballo-Cuadro), por ejemplo 4, 7, 6, 9 o 28, 31, 30 y 33, colocando una ficha 54 en la esquina común a dos casillas 50 y dos casillas 12 en la fila adyacente de la matriz.

30 A lo largo de la orilla superior de casilla 14 de la disposición convencional se proporciona una fila adicional de tres casillas 60, las casillas 60 corresponden a las columnas de la disposición convencional. Las casillas 60 se numeran 34, 35 y 36. Las casillas 60 permiten colocar apuestas adicionales en 0 y 34; 0 y 35; o 0 y 36 (Enlace-Caballo) colocando una ficha 62 en la línea contigua a la casilla 14 y a la casilla apropiada 60. Las casillas 60 también permiten colocar apuestas en 0, 34 y 35; o 0, 35 y 36 (Enlace Cuadro) colocando una ficha 62 en una esquina común a las correspondientes casillas 14 y 60. Las casillas 60 también permiten colocar apuestas en 0, 34, 35 y 36 (Enlace-Línea) colocando una ficha 66 en la esquina entre la casilla 14 y las casillas 60 en el extremo de la fila.

35 Seis casillas adicionales, dos casillas 70, 72 correspondientes al primer conjunto de cuatro filas, los números 1 a 12 de la disposición convencional, dos casillas 70, 72 correspondientes al segundo conjunto de cuatro filas, los números 13 a 24 de la disposición convencional y dos casillas 70 a 72 correspondientes al tercer conjunto de cuatro filas, los números 26 a 36 de la disposición convencional. Una ficha 74 puede colocarse en una de las casillas 70, por ejemplo que corresponde al primer conjunto de cuatro filas de la disposición convencional, para colocar una apuesta en las casillas 12 de esquina de las pertinentes cuatro filas (Cuarteto Cuadro), esto es la primera y tercera casilla de la primera fila y la primera y tercera casillas de la cuarta fila, es decir números 1, 3, 10 y 12. Una ficha 76 puede colocarse en una de las casillas 72, por ejemplo que corresponde al tercer conjunto de cuatro filas, para colocar una apuesta en las cuatro casillas centrales 12 de las correspondientes filas, es decir 26, 29, 32 y 35.

La disposición de ruleta descrita haciendo referencia a la figura 2 permitirá de este modo numerosas apuestas adicionales en combinaciones no posibles hasta ahora, en particular:

Descripción	Números cubiertos	Posibilidades	Ejemplos
Enlace-Caballos: Un número de la columna uno combinado con su socio lateral de la columna tres. (Casillas 50)	Dos	17 a 1	1 y 3; 4 y 6; 7 y 9; 10 y 12; 13 y 15; 16 y 18; 19 y 21; 22 y 24; 25 y 27; 28 y 30; 31 y 33; 34 y 36.
Enlace-Cuadros: Dos números en filas adyacentes en la columna uno combinados con sus socios laterales en la columna tres (Casillas 50)	Cuatro	8 a 1	cero, 1 y 3; 1, 3, 4 y 6; 4, 6, 7 y 9; 7, 9, 10 y 12; 10, 12, 13 y 15; 13, 15, 16 y 18; 16, 18, 19 y 21; 19, 21, 22 y 24; 22, 24, 25 y 27; 25, 27, 28 y 30; 28, 30, 31 y 33; 31, 33, 34 y 36.

Combinaciones de cero:			
Enlace-Caballo (Casillas 60)	Dos	17 a 1	Cero y 34; Cero y 35; o Cero y 36.
Enlace-Esquina (Casillas 60)	Tres	11 a 1	Cero, 34 y 35; Cero, 35 y 36.
Enlace-Línea (Casillas 60)	Cuatro	8 a 1	Cero, 34, 35 y 36.
Cuartetos Cuadros (Casillas 70)	Cuatro	8 a 1	1, 3, 10 y 12; 13, 15, 22 y 24; o 27, 27, 34 y 36.
Cuartetos Centrales (Casillas 72)	Cuatro	8 a 1	2, 5, 8 y 11; 14, 17, 20 y 23; o 26, 29, 32 y 35.

- 5 Con esta realización hay disponibles treinta seis nuevas oportunidades de apuesta con una única ficha.

En unas realizaciones alternativas pueden permitirse otras combinaciones de cuadrados numerados de apuesta dependientes del espacio físico disponible y de la comodidad del personal y los jugadores en el casino.

- 10 En una realización alternativa, cualquiera o todas las otras combinaciones de cuadrados numerados de apuesta efectuadas por una apuesta de ficha individual pueden estar disponibles en un tapete virtual o electrónico. En una realización alternativa el tapete o cualquier variación del mismo pueden utilizarse o representarse de forma electrónica, por transmisión a distancia, en la web, en internet, en una red de área local o una red remota o por medio de una tarjeta-rasca o lotería o como un accesorio para un juego familiar o divertido.

- 15 Si bien en la realización antes mencionada la columna adicional de casillas se ubica a la izquierda de la matriz de casillas 12 y se numera 3, 6, 9, etc., las casillas 50 pueden ubicarse como alternativa en el lado derecho de la matriz de casillas 12 y numerarse 1, 4, 7, etc., como se ilustra en la figura 3. Además las casillas 18, 20, 22, 24, 70 y 72 pueden colocarse en cualquiera de los lados de la matriz de casillas 12, 50, como se ilustra en la figura 4. La casilla 14 también puede abarcar las cuatro columnas de la matriz de casillas 12, 50 como se ilustra en la figura 4.

REIVINDICACIONES

1. Una disposición de juego de ruleta que incluye una matriz de casillas (12) que tienen tres columnas adyacentes de doce filas, las casillas (12) en las tres columnas adyacentes se numeran de 1 a 36 consecutivamente a través de las filas, caracterizada por que se proporciona una cuarta columna de casillas (50) en un lado de la matriz de casillas (12), la cuarta columna de casillas (50) se numera para repetir los números de la columna del lado opuesto de la matriz de casillas (12).
5
2. Una disposición de juego de ruleta según la reivindicación 1 caracterizada por que una casilla adicional (14) se extiende por lo menos tres columnas adyacentes a las casillas (12) en la parte superior de las columnas, dicha casilla adicional (14) se numera con el cero.
3. Una disposición de juego de ruleta según la reivindicación 2 caracterizada por que la casilla adicional (14) se divide en dos, las dos casillas se numeran con el cero (0) y con el doble cero (00).
10
4. Una disposición de juego de ruleta según la reivindicación 2 o 3 caracterizada por que se proporciona una fila adicional de tres casillas (60) encima de la casilla adicional (14) numerada con el cero o con el cero y el doble cero, dichas casillas adicionales (60) corresponden a dichas tres columnas adyacentes de la matriz de casillas (12) y se numeran 34, 35 y 36.
15
5. Una disposición de juego de ruleta según cualquiera de las reivindicaciones precedentes caracterizada por que se proporcionan unas casillas adicionales (16), una a los pies de cada una de dichas tres columnas adyacentes de la matriz de casillas (12).
6. Una disposición de juego de ruleta según cualquiera de las reivindicaciones precedentes caracterizada por que se proporcionan unas casillas adicionales (18, 20, 22, 24) para colocar apuestas para cubrir unas combinaciones de números que no están adyacentes en la matriz de casillas (12) y que no pueden indicarse colocando una única ficha o marcador en la matriz de casillas (12).
20
7. Una disposición de juego de ruleta según la reivindicación 6 caracterizada por que se proporciona una o más casillas adicionales (18, 20, 22, 24) para colocar una apuesta que cubra: doce números que comprenden de 1 a 12, de 13 a 24 o de 25 a 36; dieciocho números que comprenden de 1 a 18; de 19 a 36; todos los números impares; todos los números pares; todos los números rojos; o todos los números negros.
25
8. Una disposición de juego de ruleta según la reivindicación 6 en la que se proporciona una o más casillas adicionales (70, 72, 74, 76) para colocar una apuesta para cubrir una combinación seleccionada de números que comprenden 1, 3, 10 y 12; 13, 15, 19 y 21; 25, 27, 34 y 36; 2, 5, 8 y 11; 14, 17, 20 o 23; o 26, 29, 32 o 35.
9. Una disposición de juego de ruleta según cualquiera de las reivindicaciones precedentes caracterizada por que cualquier combinación de apuestas, nueva u original, real o virtual, puede efectuarse mediante una jugada o apuesta de una sola ficha.
30
10. Una disposición de juego de ruleta según cualquiera de las reivindicaciones precedentes caracterizada por el uso para la diversión o en un contexto familiar, o en un juego de ruleta en vivo o a distancia, o en forma electrónica, o en la web, o en internet, o en una red de área local, o en una red remota, o en un teléfono móvil, o como una tarjeta-rasca, o lotería.
35

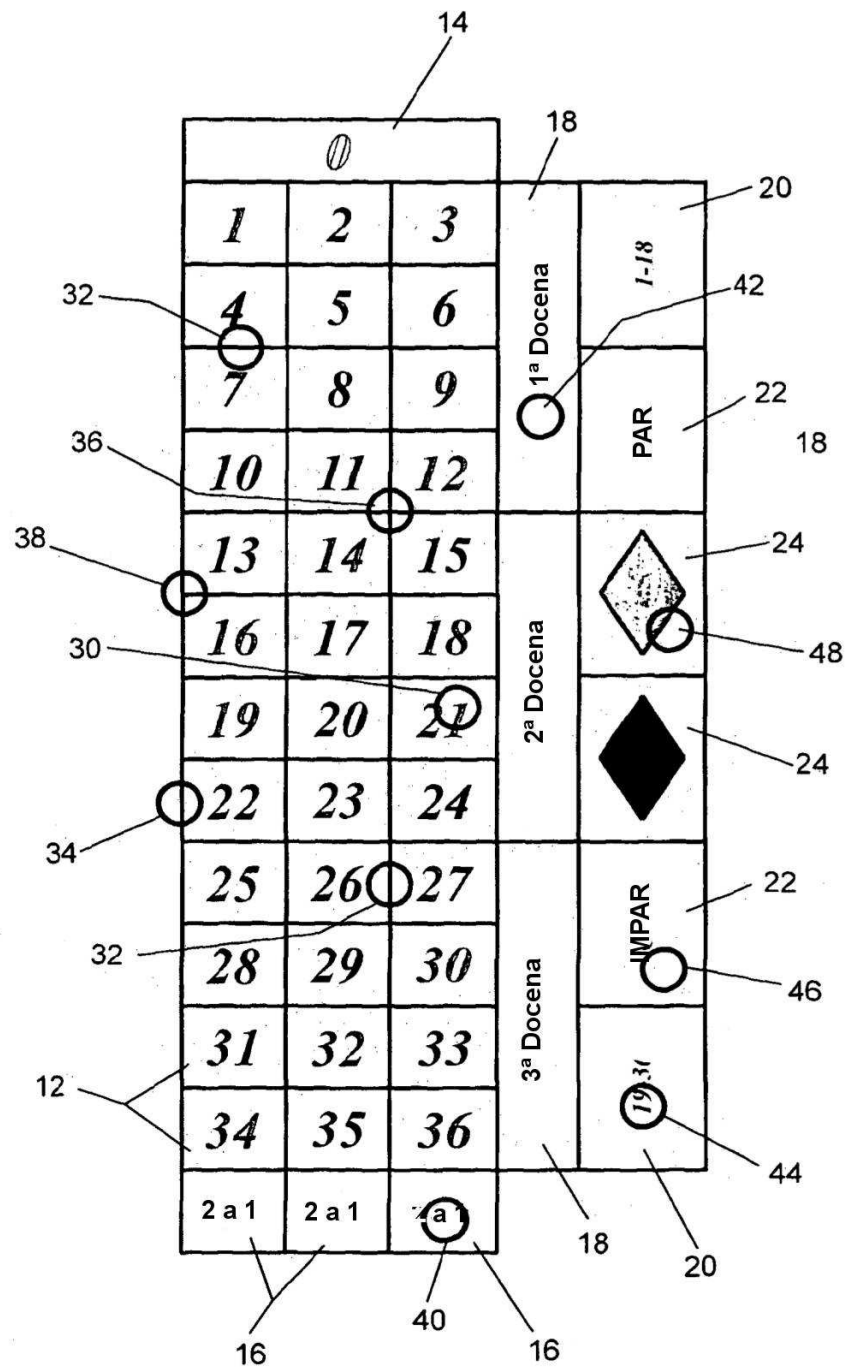


Fig 1.
(Técnica anterior)

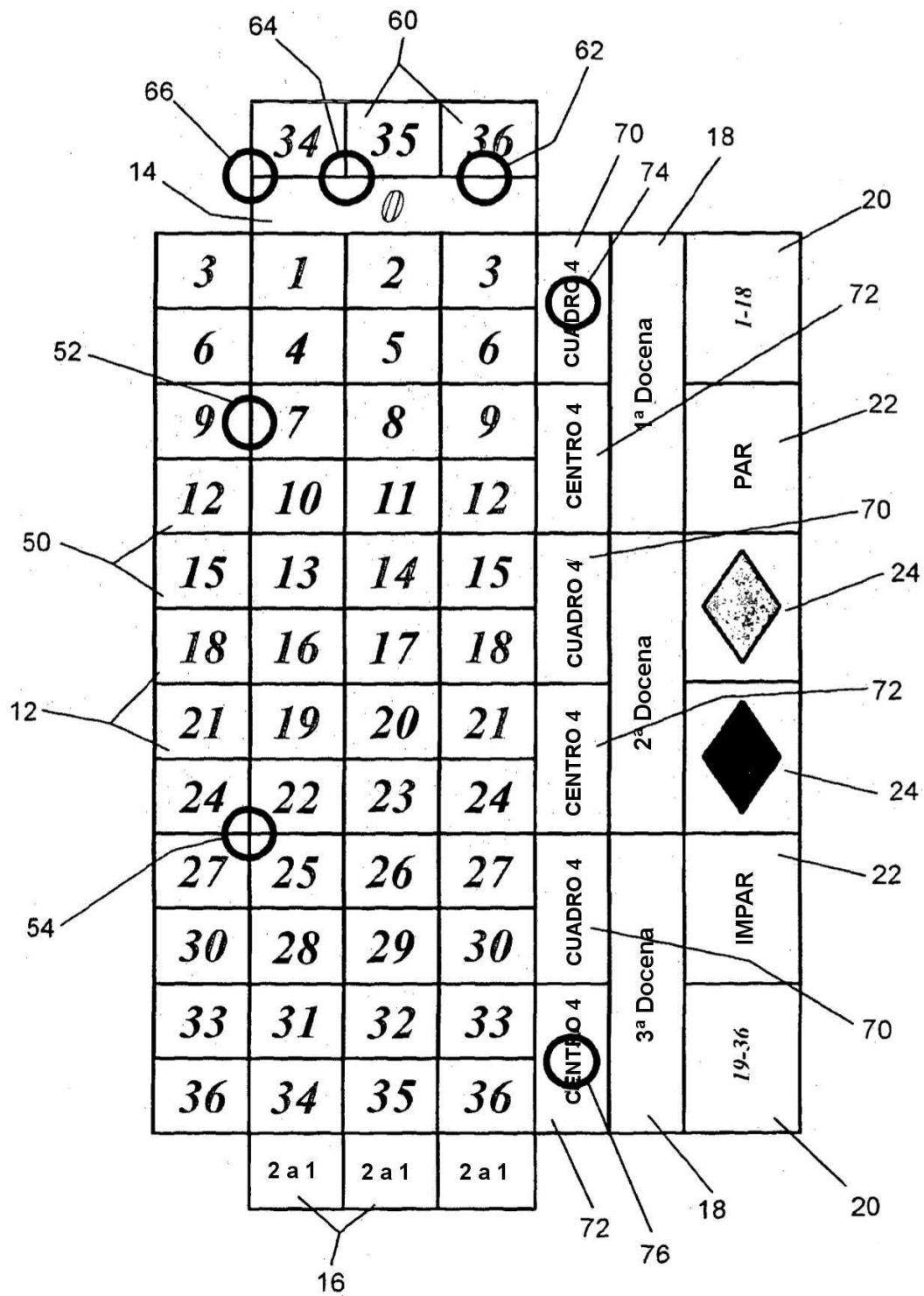


Fig 2.

60								
34			35			36		
14			Ø					
1			2			3		
4			5			6		
7			8			9		
10			11			12		
13			14			15		
16			17			18		
19			20			21		
22			23			24		
25			26			27		
28			29			30		
31			32			33		
34			35			36		
2 a 1			2 a 1			2 a 1		

50			18			20		
1ª Docena			1-18					
PAR			22					
2ª Docena						24		
						24		
3ª Docena			IMPAR			22		
			19-36			20		

16			50			18		
----	--	--	----	--	--	----	--	--

Fig 3.

		14			
20	18	0			
1-18	1ª Docena	1	2	3	1
PAR		4	5	6	4
22		7	8	9	7
24		10	11	12	10
24	2ª Docena	13	14	15	13
		16	17	18	16
24		19	20	21	19
		22	23	24	22
IMPAR	3ª Docena	25	26	27	25
22		28	29	30	28
19-36		31	32	33	31
		34	35	36	34
20	18	2 a 1	2 a 1	2 a 1	16

Fig 4.