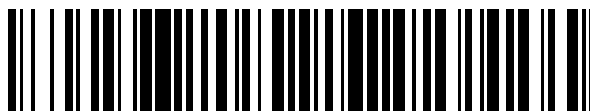


19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 547 245**

51 Int. Cl.:

G07F 17/32

(2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

96 Fecha de presentación y número de la solicitud europea: **01.08.2006** **E 06762942 (8)**

97 Fecha y número de publicación de la concesión europea: **15.07.2015** **EP 1941472**

54 Título: **Máquina electrónica de juego y/o de apuestas**

30 Prioridad:

27.10.2005 AT 73005 U

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

02.10.2015

73 Titular/es:

**NOVOMATIC AG (100.0%)
WIENER STRASSE 158
2352 GUMPOLDSKIRCHEN, AT**

72 Inventor/es:

**GRAF, JOHANN F. y
MALECKI, ROMAN**

74 Agente/Representante:

DE ELZABURU MÁRQUEZ, Alberto

ES 2 547 245 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

Máquina electrónica de juego y/o de apuestas

El presente invento se refiere a una máquina electrónica de juego y/o de apuestas, en especial una máquina de juego y/o de apuestas accionable con monedas y/o con valores en dinero, con una carcasa de máquina, un dispositivo de mando alojado en la carcasa de la máquina para el mando de al menos un juego, al menos un dispositivo de presentación, en especial una pantalla, para la presentación del juego así como un panel de manejo previsto en la carcasa de la máquina con al menos un pulsador de manejo accionable manualmente para el manejo de la máquina de juego.

Una máquina de juego de esta clase es conocida, por ejemplo, a través del documento DE 200 00 990 U1, que divulga una máquina automática de juego con rodillos, en la que de manera en sí conocida giran en la mirilla del panel de presentación varios rodillos rotativos con diferentes símbolos del juego y en la que se expende una ganancia del juego, cuando los rodillos con los mismo símbolos del juego se detienen en una línea de ganancias. Por debajo del panel de presentación se halla, aproximadamente a la altura del vientre del jugador, que se halla de pie delante de la máquina de juego, un panel de manejo con varios pulsadores de manejo, que pueden ser accionados manualmente y, entre otros, sirven para poner en movimiento los rodillos y/o para detenerlos.

A través del documento WO 2005/041139 A1 se conoce otra máquina de juego del género indicado más arriba en la que el dispositivo de presentación posee dos pantallas de gran superficie inclinadas una con relación a la otra, con las que se pueden presentar los juegos a jugar con la máquina de juego. También en ella se prevé por debajo del dispositivo de presentación formado por las pantallas un panel de manejo con una pluralidad de pulsadores de manejo, que pueden ser accionados manualmente y que gobiernan diferentes funciones, respectivamente parámetros de juego y que entre otros comprende un pulsador de arranque para la iniciación de un juego.

El panel de manejo de estas máquinas de juego comprende con frecuencia una superficie esencialmente horizontal, que sobresale por debajo del dispositivo de presentación hacia el jugador situado de pie delante de la máquina. Sobre esta superficie plana de manejo se disponen, por un lado, al menos en parte los pulsadores de manejo de la máquina de juego. Por otro lado, también es posible depositar sobre esta superficie vasos con bebidas, ceniceros y análogos. La disposición de los pulsadores de manejo da lugar en este caso a un manejo relativamente estático y monótono de la máquina. El correspondiente jugador se halla de pie directamente delante del panel de manejo o está sentado en un taburete situado correspondientemente delante de la máquina de juego. Este proceso relativamente estático y monótono no sólo puede dar lugar a una fatiga corporal del jugador, sino conllevar también una disminución del incentivo para jugar y de la concentración. Además, no siempre se pueden observar de manera óptima en las máquinas automáticas de juegos de azar con pantallas grandes dispuestas una encima de otra el desarrollo simultáneo de varios juegos desde la posición del jugador preestablecida por el mencionado panel de manejo.

A través del documento JP 100 33 831 A se conoce la práctica de prever en la carcasa de una máquina electrónica de juegos un pedal de pie giratorio alrededor de un eje vertical con el que se puede modificar la imagen representada en la pantalla de la máquina de juego. Si se gira el pedal de pie en el sentido de las agujas del reloj, es decir hacia la derecha, con la punta del pie, se desplaza la imagen representada en la pantalla hacia la derecha, mientras que con un giro en el sentido contrario del pedal de pie se desplaza hacia la izquierda. Este mando de la imagen parcial exige, sin embargo, un mando con motorización bastante fina del pedal de pie y puede dar igualmente lugar a una fatiga del jugador en el pie correspondiente. A través del documento WO 03/088162 A1 se conoce una máquina de juego según el preámbulo de la reivindicación 1. En ella se puede jugar en una pantalla principal un juego principal, por ejemplo con la forma de un juego con rodillos, mientras que sobre una pantalla adicional se puede jugar un juego con bonificaciones. Para el manejo de la máquina se prevén, por un lado, en un panel de manejo dispuesto a la altura del vientre, varios pulsadores de manejo. Por otro lado, en un zócalo del pie de la carcasa de la máquina se prevé un pedal de pie por medio del que se puede jugar el juego con bonificaciones sobre la pantalla adicional. Además, el documento GB 239 3133 describe una máquina de juego de la clase mencionada. Para poder jugar sobre la misma máquina de base diferentes juegos se puede retirar del cuerpo de la máquina y sustituir el panel de manejo completo en el que están dispuestos varios pulsadores de manejo para el mando del juego. La máquina puede poseer, además de los pulsadores de manejo mencionados, pedales de pie dispuestos en un zócalo del pie de la máquina, que actúan como pedales de freno y de aceleración para jugar un juego automovilismo, respectivamente de carreras.

El presente invento se basa por ello en el problema de crear una máquina electrónica de juego mejorada, en especial una máquina de juegos de azar, que evite los inconvenientes del estado de la técnica y lo perfeccione de manera ventajosa. En especial se quiere obtener un manejo ergonómico mejorado de la máquina de juego y elevar los incentivos de juego.

Este problema se soluciona según el invento con una máquina de juego según la reivindicación 1. Las configuraciones preferidas del invento son objeto de las reivindicaciones subordinadas.

La máquina de juego no sólo puede ser accionada manualmente por medio de los correspondientes pulsadores de manejo en el panel de manejo, sino también con el pie. La máquina de juego posee según el invento al menos un pedal de pie para la entrada de órdenes de mando del juego al dispositivo de mando. El pedal de pie es en este caso una unidad configurada por separado de la carcasa de la máquina y se puede posicionar sobre el suelo en diferentes posiciones con relación a la carcasa de la máquina. El pedal de pie permite en este caso, a modo de un control remoto, el mando a distancia de la máquina de juego desde diferentes puntos. La transmisión de los datos desde el pedal de pie al dispositivo de mando puede tener lugar a través de cables, pero también sin cables, por ejemplo a través de una interfaz Blue Tooth. Con un pedal de pie de esta clase dispuesto en la proximidad del suelo se puede obtener un manejo considerablemente mejorado de la máquina. En especial, el jugador ya no está atado al panel de manejo con los pulsadores de manejo accionables manualmente, sino que puede retroceder, por ejemplo para observar el indicador del juego, en especial en el caso de pantallas grandes, desde una distancia mayor, o se puede mover de un lado para otro delante de la máquina de juego, permaneciendo, sin embargo, al alcance del pedal de pie, de manera, que pueda manejar la máquina de juego. Con ello se incrementan, además, de manera considerable los incentivos del juego, ya que la máquina de juego puede ser manejada de múltiples maneras. Una ventaja esencial es, además, que también para las personas con limitaciones corporales, en especial con limitaciones en la zona de los brazos, se simplifica o hace posible el manejo de la máquina. Además, es posible utilizar las manos para otros cometidos, como comer, beber o fumar sin necesidad de tener que interrumpir el juego.

La máquina de juego también posee según el invento un pedal de rodilla para la entrada de órdenes de mando del juego al dispositivo de mando. Un jugador situado de pie delante de la máquina o un jugador sentado en un taburete correspondiente también puede accionar la máquina de juego, respectivamente generar órdenes de mando correspondientes incidiendo por medio de un movimiento de su rodilla en el pulsador de rodilla dispuesto en la zona de la rodilla. Con ello se puede reaccionar eventualmente con mayor rapidez. Los incentivos del juego pueden ser incrementados adicionalmente con independencia de la posibilidad de manejar la máquina a través del pulsador de pie adicional.

El pedal de pie y/o el pedal de rodilla pueden formar en especial un pulsador de arranque con cuyo accionamiento se pueda iniciar y/o reiniciar un juego. Precisamente la iniciación o la reiniciación de un juego puede ser realizada de una manera especialmente buena con el pie o con la rodilla, ya que para ello no es necesario un accionamiento motorizado especialmente fino del correspondiente interruptor.

En un perfeccionamiento del invento también se puede prever el pedal de pie y/o el pedal de rodilla no sólo para la iniciación, respectivamente la reiniciación de un juego, sino también para el mando de las funciones del juego durante el desarrollo de un juego. En especial se puede utilizar el pedal de pie a modo de un pedal de acelerador para el mando de una velocidad de juego. Si la máquina de juego es por ejemplo una máquina de juegos de azar con rodillos rotativos se puede modificar por ejemplo la velocidad de rotación y/o el tiempo de rotación de los rodillos de ganancias. De manera alternativa o adicional también se puede prever el al menos un pedal de pie y/o el pedal de rodilla para la variación de una apuesta de juego, en especial para incrementar el nivel de riesgo y/o de una apuesta de juego. De manera alternativa o adicional también se puede abrir o modificar con el pedal de pie y/o el pedal de rodilla la presentación en una pantalla, por ejemplo para visualizar parámetros relevantes del juego. Otra posibilidad es detener con el pedal de pie y/o el pedal de rodilla el giro de los rodillos en una máquina con rodillos y presentar así prematuramente un resultado, lo que conduce a una aceleración del juego. Por medio del pedal de pie y/o del pedal de rodilla se pueden gobernar funciones adicionales del juego.

Fundamentalmente es posible prever, que con el pedal de pie y/o con el pedal de rodilla se puedan gobernar más funciones de la máquina de juego que con los pulsadores manuales del panel de manejo. Sin embargo, en un perfeccionamiento del invento se prevén el pedal de pie y/o el pedal de rodilla así como al menos un pulsador manual en el panel de manejo de la máquina de juego para el gobierno del funcionamiento de la máquina de juego. El pedal de pie y/o el pedal de rodilla, por un lado, y el pulsador de manejo manual en el panel de manejo, por otro, forman así un pulsador doble, de manera, que el correspondiente funcionamiento de la máquina de juego puede ser accionado a elección con el pie o con la mano del jugador. El pedal de pie, el pedal de rodilla y el correspondiente pulsador manual en el panel de manejo de la máquina de juego pueden formar en especial un pulsador de arranque para la iniciación, respectivamente reiniciación de un juego.

Según el invento se prevé, que el dispositivo de mando asigne al pedal de pie y/o al pedal de rodilla diferentes funciones de mando en diferentes instantes del juego. En especial, el pedal de pie y/o el pedal de rodilla puede formar antes de un juego o en el caso de una interrupción del juego el pulsador de arranque para iniciar, respectivamente reiniciar el juego. Por el contrario, si se está desarrollando el juego, se puede modificar por medio del pedal de pie o el pedal de rodilla un parámetro del juego en desarrollo. Por ejemplo, durante el desarrollo de un juego puede formar el pedal de pie o del pedal de rodilla un pulsador para incrementar la apuesta de juego.

El pedal de pie puede ser dispuesto fundamentalmente en diferentes posiciones. De acuerdo con una ejecución ventajosa del invento también se puede prever en el lado frontal de la carcasa de la máquina un pedal de pie adicional, que puede estar dispuesto ventajosamente en la proximidad del suelo en la parte inferior de la máquina.

Para obtener un manejo ergonómicamente favorable del pedal de pie puede poseer este en un perfeccionamiento del invento una superficie de manejo inclinada, que se aleje en sentido descendente de la carcasa de la máquina,

sobre la que se pueda posar el pie correspondiente como sobre una rampa. Presionando con el pie sobre la superficie de manejo con forma de superficie de manejo se puede accionar la función de mando asignada al pedal de pie.

5 Para hacer también posible a las personas con tacones con diferente altura un accionamiento ergonómico favorable del pedal de pie puede poseer el pedal de pie dos superficies de manejo con diferentes inclinaciones. De manera alternativa también es posible prever dos pedales de pie separados con superficies de manejo inclinadas distintamente. Esto permite tanto con zapatos con tacón alto, como también con zapatos sin tacón manejar el pedal de pie sin acodamientos molestos de la articulación del pie.

10 Para garantizar un manejo sencillo y seguro del pedal de pie, el ancho de la superficie de manejo equivale al menos aproximadamente al ancho de la planta del pie de una persona adulta. Se puede obtener un manejo todavía más confortable por el hecho de que el pedal de pie posea una superficie de manejo, cuyo tamaño sea un múltiplo del tamaño de la planta de un pie. El pedal de pie se configura en este caso a modo de pulsador grande, que también es hallado con facilidad por el pie de manejo en la tensión creada por el juego.

15 En un perfeccionamiento del invento se puede configurar el pedal de pie y/o el pedal de rodilla como interruptor de presión. De acuerdo con otra configuración ventajosa del invento también se puede configurar el pedal de pie y/o el pedal de rodilla como balancín, de manera, que el pedal de pie pueda ser manejado estirando la articulación del pie. Para evitar errores no deseados del manejo, lo que se debe evitar en especial en las máquinas de juegos de azar, se provee el pedal de pie y/o el pedal de rodilla en un perfeccionamiento del invento de un umbral de respuesta, de manera, que la señal de mando a generar con el pedal, sólo es emitida, cuando la fuerza de accionamiento, que actúa sobre el pedal rebasa un umbral predeterminado. Así por ejemplo, el pedal de pie sólo puede responder, cuando se rebasa una carga mínima de 5 kilos.

20 Para incrementar la seguridad de manejo y para evitar accionamientos dobles no deseados se puede asignar al pedal de pie y/o al pedal de rodilla un dispositivo de accionamiento de la actuación, que indique el accionamiento correcto del pedal de pie o del pedal de rodilla de diferentes maneras, por ejemplo gráfica, sensorial o de manera preferida acústica, por ejemplo por medio de un pitido. Con ello se puede evitar en especial, que un jugador accione el pedal una segunda vez, ya que erróneamente estaba en la creencia de que la primera presión del pedal no produjo efecto alguno.

El invento se describirá e lo que sigue con detalle por medio de ejemplos de ejecución preferidos y de los dibujos correspondientes. En los dibujos muestran:

30 La figura 1, una vista frontal en perspectiva de una máquina electrónica de juegos de azar con dos pedales de pie así como con un pedal de rodilla.

La figura 2, una vista frontal en perspectiva de una máquina electrónica de juegos de azar con un pedal de pie, que se extiende sobre todo el frente.

35 La figura 3, una vista frontal en perspectiva de una máquina electrónica de juegos de azar según otra ejecución del invento en la que se prevé un pedal de pie con superficies de manejo con diferentes inclinaciones.

La figura 4, una vista frontal en perspectiva de una máquina electrónica de juegos de azar según otra ejecución del invento en la que se prevé un pedal de pie con control remoto.

40 La máquina de juego representada en la figura 1 es una máquina vertical con la forma de una máquina "Stand alone" y comprende una carcasa 1 de la máquina con la altura aproximada de una persona, con forma general de caja, cuya mitad superior sirve para el alojamiento de un dispositivo 2 de presentación, que en la ejecución representada se compone de dos pantallas 3 y 4 de gran superficie dispuestas una por encima de la otra. Como muestra la figura 1, la carcasa 1 de la máquina de juego posee para ello en su superficie 5 frontal dos escotaduras 6 y 7, que forman entre sí un ángulo obtuso, de manera, que las pantallas 3 y 4 dispuestas una por encima de la otra están dispuestas igualmente inclinadas una con relación a la otra con un ángulo obtuso alrededor de un eje horizontal.

45 Por debajo de las dos pantallas 3 y 4 posee la carcasa 1 de la máquina de juego un elemento 8 de panel de manejo, que sobresale hacia el jugador y que se extiende sobre todo el ancho de la carcasa 1 de la máquina de juego y que esencialmente se configura con forma de caja. El lado superior del elemento 8 de panel de manejo de la carcasa 1 de la máquina se configura aproximadamente plana y contiene el panel 10 de mando, que comprende varios pulsadores 9 a manejar manualmente con forma de interruptores de presión. Los pulsadores 9 de manejo son en la ejecución representada interruptores mecánicos, pero se comprende, que los pulsadores 9 de manejo pueden ser accionables con otros principios activos, en especial pueden ser parte de una pantalla táctil. El elemento 8 de panel de manejo puede comprender, además, una unidad de recogida y/o de expendición de dinero 11, que se manera en sí conocida puede ser realizada obviamente de distintas maneras y que, además de un módulo para monedas y billetes de banco, puede comprender un módulo "Token" y/o de tickets o un dispositivo electrónico de lectura de tarjetas y una impresora.

El panel 10 de manejo posee en concreto un pulsador 9a de arranque dispuesto en el lado frontal del elemento 8 de panel de manejo junto a un tirador 12 así como en el lado superior varios pulsadores de manejo, por ejemplo para incrementar la apuesta de juego, para solicitar información del juego o para gobernar funciones adicionales del juego, como por ejemplo detener, frenar o acelerar los rodillos de juego rotativos representados en una de las pantallas 3 ó 4.

Los juegos presentados en las pantallas 3 y 4 son gobernados con un dispositivo 13 electrónico de mando, con preferencia con la forma de una computadora alojado en el interior de la carcasa 1 de la máquina en la mitad inferior de esta. El dispositivo 13 de mando gobierna, por un lado, el dispositivo 2 de presentación y, por otro, comunica con los pulsadores 9 de manejo del panel 10 de manejo. Se comprende, que el dispositivo de expendición de ganancias también sea activado por el dispositivo 13 de mando.

Como muestra la figura 1, la máquina de juego posee, además de los pulsadores manuales del panel 10 de manejo, dos pedales 14 de pie dispuestos en la ejecución representada en el lado 5 frontal de la carcasa 1 de la máquina en la parte del suelo. Los dos pedales 14 de pie se configuran cada uno con forma de cuña, de manera, que la superficie 15 de manejo descienda con un ángulo agudo (figura 1) hacia el jugador alejándose de la carcasa 1 de la máquina de juego. Los dos pedales 14 de pie están conectados con el dispositivo 13 de mando para poder introducir órdenes de mando con el pie. Los dos pedales 14 de pie pueden formar en especial pulsadores de arranque con los que puede ser iniciado un nuevo juego, respectivamente se puede reanudar un juego interrumpido. Por lo tanto, el juego no sólo puede ser iniciado manualmente con el accionamiento del pulsador 9a de arranque, sino también con el pie por accionamiento de uno de los pedales 14 de pie. Como muestra la figura 1, las superficies 15 de manejo de los pedales 14 de pie son iluminados cada uno con un dispositivo 16 de alumbrado, para informar visualmente al jugador de que los pedales 14 de pie no sólo están previstos para descansar el pie, sino también para el mando de la máquina de juego. Los pedales 14 de pie pueden trabajar según una ejecución del invento de manera gobernada por presión y registrar por medio de sensores de carga la carga de las superficie 15 de manejo y transmitirla al dispositivo 13 de mando. Si la carga de las superficies 15 de manejo rebasa un valor prefijado el dispositivo 13 de mando interpreta esto como activación del pedal de pie. Esto se puede confirmar con preferencia con una señal visual o acústica.

La máquina de juego representada en la figura 1 comprende, además, un pedal 17 de rodilla previsto en un lado inferior sobresaliente del elemento 8 del panel de manejo. El lado 18 inferior del elemento 8 del panel de manejo se extiende sobresaliendo con un ángulo agudo. El pedal 11 de rodilla posee en este caso ventajosamente una superficie 19 de manejo inclinada desde la parte inferior trasera hasta la parte superior delantera, de manera, que la palanca 11 de rodilla pueda ser accionada con un movimiento en sentido ascendente de una rodilla con relación a la carcasa 1 de la máquina (véase la figura 1). El pedal 11 de rodilla está desplazado en el lado 5 frontal de la carcasa 1 de la máquina desde el centro hacia la zona de su borde para obtener un manejo ergonómicamente favorable.

La máquina de juego representada en la figura 2 equivale ampliamente a la de la figura 1 desde el punto de vista de su construcción fundamental, de manera, que se remite a la descripción, que antecede y se asignaron los mismos símbolos de referencia para los elementos correspondientes.

En lugar de los dos pedales 14 de pie de la ejecución de la figura 1, distanciados entre sí en el sentido transversal y dispuestos cerca del borde lateral de la carcasa 1 de la máquina de juego, en la máquina de juego según la figura 2 sólo se prevé un pedal 14 de pie dispuesto centralmente en el lado 5 frontal de la carcasa 1 de la máquina de juego, pero considerablemente mejorado con relación a los dos pedales 14 de pie de la figura 1, de manera, que el pedal 14 de pie puede ser encontrado de una manera considerablemente más fácil, permitiendo tanto el manejo con el pie izquierdo, como también con el pie derecho. Como muestra la figura 2, el pedal 14 de pie se extiende sobre más de la mitad del ancho del frente de la carcasa de la máquina.

La figura 3 muestra otra ejecución de una máquina de juego, que desde el punto de vista de su construcción fundamental también equivale ampliamente a la máquina de juego según la figura 1, de manera, que también en este caso se remite a la descripción precedente y se utilizan los mismo símbolos de referencia para los mismos componentes. En la ejecución según la figura 3 también se prevé únicamente un pedal 14 de pie dispuesto de manera descentrada y previsto para el manejo con el pie derecho. El pedal 14 de pie comprende, sin embargo, dos superficies 15a y 15b de manejo, que se disponen con distinta inclinación. Mientras que la superficie 15a de manejo izquierda posee una inclinación grande y se presta por ello mejor para zapatos con tacón alto, la superficie 15b de manejo derecha posee una inclinación menor y se presta por ello mejor para zapatos sin tacón.

La figura 4 muestra otra ejecución de una máquina de juego, cuya construcción fundamental equivale también ampliamente a la de la máquina de juego según la figura 1, de manera, que también en este caso se remite a la descripción precedente y se utilizan los mismos símbolos de referencia para los componentes iguales. En la ejecución según la figura 4 también se prevé únicamente un pedal 14 de pie, que, sin embargo, no está previsto de manera fija en la carcasa de la máquina de juego, sino que se construye separado de ella. El pedal 14 de pie se configura como pedal de pie con mando a distancia conectado en la ejecución representada por medio de un cable con la máquina de juego. Se comprende, sin embargo, que también en este caso se puede prever una transmisión sin cables de las señales, por ejemplo con el formato infrarrojo o el formato Blue-Tooth.

REIVINDICACIONES

1. Máquina electrónica de juego y/o de apuestas, en especial máquina de juego y/o de apuestas accionable con monedas y/o con valores en dinero, con una carcasa (1) de máquina, un dispositivo (13) de mando alojado en la carcasa (1) de la máquina para el mando de al menos un juego, al menos un dispositivo (2) de presentación, en especial una pantalla (3, 4), para la presentación del al menos un juego así como un panel (10) de manejo previsto en la carcasa (1) de la máquina con al menos un pulsador (9) de manejo accionable manualmente para el accionamiento de la máquina de juego y/o de apuestas así como con al menos un pedal (14) de pie para la entrada de órdenes de mando del juego en el dispositivo de mando, estando configurado el pedal (14) de pie separado de la carcasa (1) de la máquina y posicionable en el suelo en diferentes posiciones con relación a la carcasa (1) de la máquina y con un pedal (17) de rodilla para la entrada de órdenes de mando del juego por medio de una rodilla, estando previsto el pedal (17) de rodilla en la carcasa (1) de la máquina en el lado (5) frontal de esta, siendo accionable una función de la máquina de juego a elección con la mano o con el pie, asignando el dispositivo (13) de mando al pedal (17) de rodilla y/o al pedal (14) de pie en diferentes instantes del juego diferentes funciones de juego.
2. Máquina de juego y/o de apuestas según la reivindicación precedente en la que el pedal (14) de pie se configura como pulsador de iniciación y/o de reiniciación de un juego.
3. Máquina de juego y/o de apuestas según una de las reivindicaciones precedentes en la que el pedal (14) de pie se configura como pedal de mando, en especial como pedal de acelerador para el mando de las funciones del juego durante el desarrollo de un juego, en especial de una velocidad de juego, de una apuesta de juego, de una parada de los rodillos rotativos y/o de una presentación el juego en la pantalla.
4. Máquina de juego y/o de apuestas según una de las reivindicaciones precedentes en la que el pedal (14) de pie y el al menos un pulsador (9a) de manejo accionable a mano están previstos para el mando de la misma función de la máquina de juego, en especial están configurados tanto el pedal de pie, como también el pulsador de manejo como pulsador de iniciación.
5. Máquina de juego y/o de apuestas según una de las reivindicaciones precedentes en la que el pedal (14) de pie posee una superficie (15) de manejo inclinada, que desciende alejándose de la carcasa (1) de la máquina, con preferencia con forma de rampa.
6. Máquina de juego y/o de apuestas según una de las reivindicaciones precedentes en la que el pedal (14) de pie posee dos superficies (15a, 15b) de manejo con distinta inclinación y/o se prevén dos pedales (14) de pie con superficies (15a, 15b) con distinta inclinación.
7. Máquina de juego y/o de apuestas según una de las reivindicaciones precedentes en la que el pedal (14) de pie posee una superficie (15) de manejo, cuyo tamaño es un múltiplo del tamaño de la superficie de un pie.
8. Máquina de juego y/o de apuestas según una de las reivindicaciones precedentes en la que el pedal (14) de pie se configura como balancín.
9. Máquina de juego y/o de apuestas según una de las reivindicaciones precedentes en la que el pedal (14) de pie posee un umbral de respuesta y sólo genera una señal de mando, cuando se rebasa una fuerza de activación prefijada.
10. Máquina de juego y/o de apuestas según una de las reivindicaciones precedentes en la que al pedal (14) de pie se asigna un dispositivo de confirmación de la activación, con preferencia acústico.
11. Máquina de juego y/o de apuestas según una de las reivindicaciones precedentes en la que el pedal (14) de pie posee un dispositivo (20) de iluminación, en especial de su superficie (15) de manejo.
12. Máquina de juego y/o de apuestas según una de las reivindicaciones precedentes en la que el pedal (17) de rodilla está dispuesto en el lado inferior de un elemento (21) sobresaliente en el lado (5) frontal de la carcasa (1) de la máquina.
13. Máquina de juego y/o de apuestas según una de las reivindicaciones precedentes en la que el pedal (17) de rodilla se dispone a una altura en el margen de 0,5 m a 1,25 m por encima del suelo.
14. Máquina de juego y/o de apuestas según una de las reivindicaciones precedentes en la que el pedal (17) de rodilla se dispone inmediatamente por debajo del panel (10) de manejo con el pulsador (9) de manejo manual.
15. Máquina de juego y/o de apuestas según una de las reivindicaciones precedentes en la que el pedal (17) de rodilla se configura como pulsador de arranque para la iniciación y/o reiniciación de un juego.
16. Máquina de juego y/o de apuestas según una de las reivindicaciones precedentes en la que el pedal (17) de rodilla se configura como pedal de mando, en especial como pedal de acelerador para el mando de las funciones del

juego durante el desarrollo de un juego, en especial de una velocidad de juego, de una apuesta de juego y/o de la presentación del juego en la pantalla.

5 17. Máquina de juego y/o de apuestas según una de las reivindicaciones precedentes en la que el pedal (17) de rodilla, por un lado, y el al menos un pulsador (9a) de manejo manual, por otro, se prevén para el mando de la misma función del juego, en especial estando configurado tanto el pedal (17) de rodilla, como también el al menos un pulsador (9a) de manejo como pulsador de iniciación.

18. Máquina de juego y/o de apuestas según una de las reivindicaciones precedentes en la que el pedal (17) de rodilla posee una superficie (15) de manejo inclinada, que asciende alejándose de la carcasa (1) de la máquina, en especial con forma de rampa.

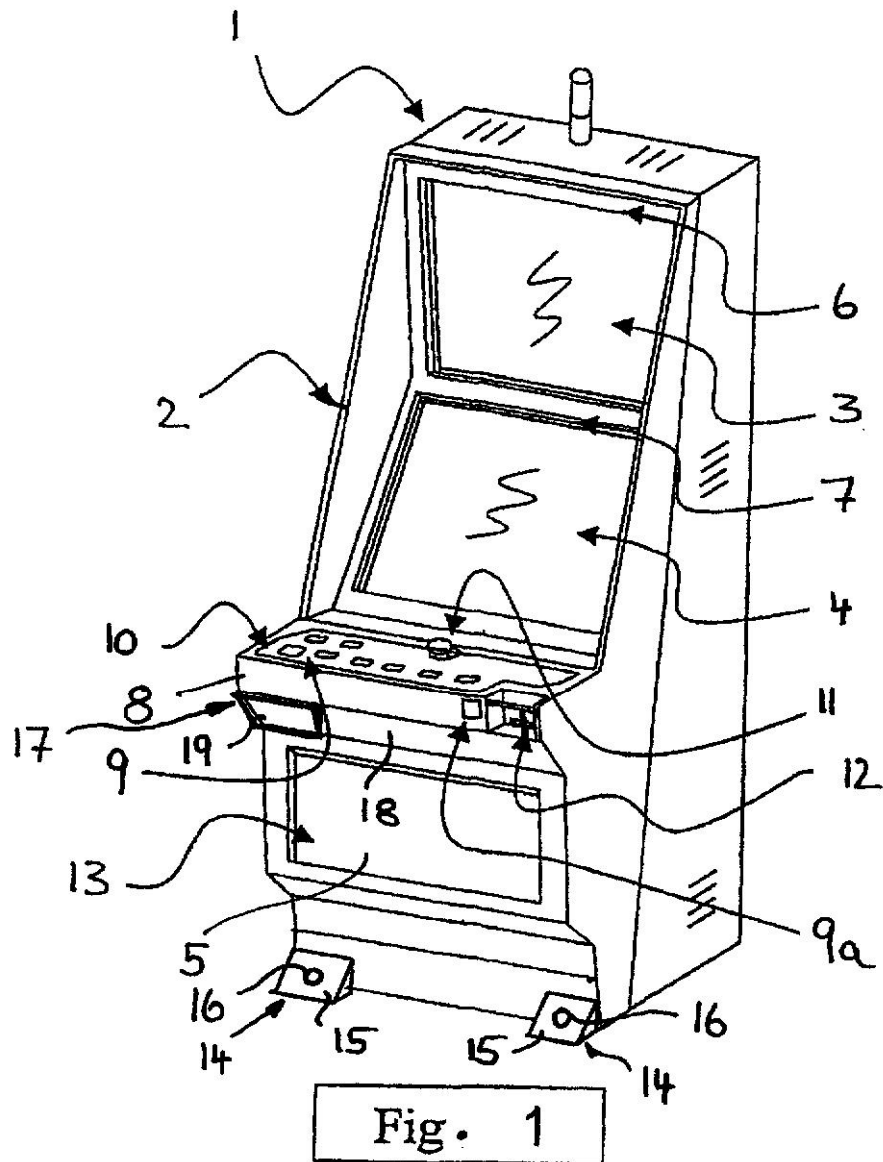
10 19. Máquina de juego y/o de apuestas según una de las reivindicaciones precedentes en la que el pedal (17) de rodilla posee una superficie (15) de manejo, cuyo tamaño es un múltiplo del tamaño de una rótula.

20. Máquina de juego y/o de apuestas según una de las reivindicaciones precedentes en la que el pedal (17) de rodilla se configura como balancín.

15 21. Máquina de juego y/o de apuestas según una de las reivindicaciones precedentes en la que el pedal (17) de rodilla posee un umbral de respuesta y sólo genera una señal de mando, cuando se rebasa una fuerza de activación prefijada.

22. Máquina de juego y/o de apuestas según una de las reivindicaciones precedentes en la que al pedal (17) de rodilla se asigna un dispositivo de confirmación de la activación, con preferencia acústico.

20 23. Máquina de juego y/o de apuestas según una de las reivindicaciones precedentes en la que el pedal (17) de rodilla posee un dispositivo (20) de iluminación, en especial de su superficie (15) manejo.



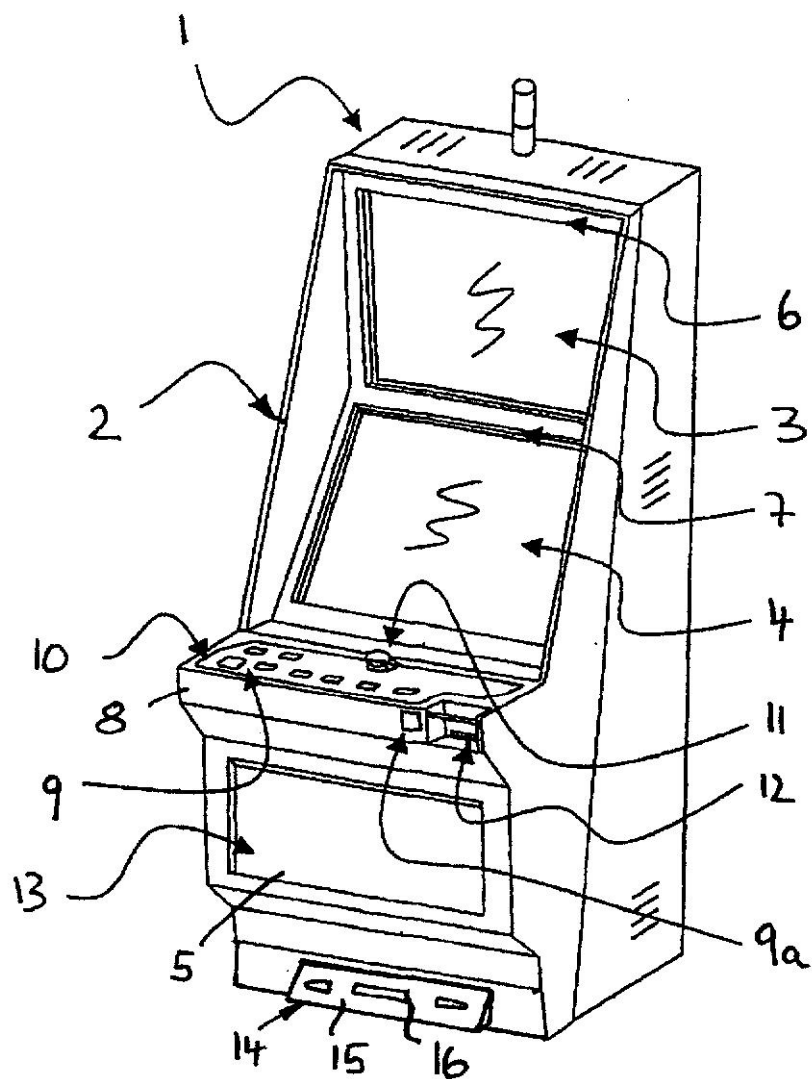


Fig. 2

