

19



OFICINA ESPAÑOLA DE  
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 600 307**

21 Número de solicitud: 201500575

51 Int. Cl.:

**G06Q 30/00** (2012.01)

12

SOLICITUD DE PATENTE

A2

22 Fecha de presentación:

**31.07.2015**

43 Fecha de publicación de la solicitud:

**08.02.2017**

71 Solicitantes:

**UNIPRAGA SA (100.0%)  
Plaza Manuel Becerra 12  
28028 Madrid ES**

72 Inventor/es:

**JIMÉNEZ DE LA VEGA, David**

74 Agente/Representante:

**GUERRA SÁNCHEZ, Pedro Miguel**

54 Título: **Sistema para bonificar a los jugadores aplicable a una agrupación de máquinas recreativas electrónicas y método para dicho sistema**

57 Resumen:

Sistema (1) para bonificar a los jugadores aplicable a una agrupación (2) de máquinas (3) recreativas; siendo agrupaciones (2) que comprenden varias máquinas (3) recreativas con medios de habilitación para jugar, asociadas a un primer servidor (4) de recuento de jugadas y/o recaudación por máquina, y que adicionalmente comprende:

- un módulo de bonificaciones (5) por máquina (3), con medios de loggeo del jugador y una primera conexión (5a), pantalla (5b); e interfaz de órdenes (5c),
- un segundo servidor (6) de cálculo y registro de bonificaciones con segundas conexiones (6a) a red para conectarse a los módulos de bonificaciones (5) y al primer servidor (4); una base de tiempos (6b); un procesador (6c) de bonificaciones, una primera base de datos (6d) de bonificaciones y una segunda base de datos (6e) de premios,
- unos medios de entrega de premios, y
- unas redes (7) de datos, para conexión entre elementos.

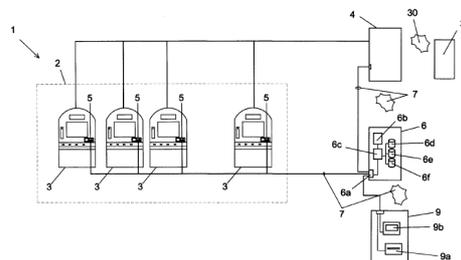


Fig 1

Sistema para bonificar a los jugadores aplicable a una agrupación de máquinas recreativas electrónicas y método para dicho sistema

5

## **DESCRIPCIÓN**

### **OBJETO DE LA INVENCION**

10

La presente invención se refiere a un sistema para bonificar a los jugadores aplicable a una agrupación de máquinas recreativas, y a un método específico para dicho sistema, aplicable principalmente a máquinas electrónicas de azar, apuestas, etc .

### **ANTECEDENTES DE LA INVENCION**

15

En la actualidad se conocen unas máquinas recreativas que ofrecen la posibilidad de jugar diferentes juegos previa habilitación para jugar -lo que usualmente se realiza mediante un pago en metálico, en fichas, bonos, etc-. Dichos juegos pueden ir desde juegos de habilidad, como las máquinas de bolas, hasta juegos de azar, como por ejemplo el bingo, carreras virtuales de caballos o coches, etc.

20

Algunas de estas máquinas se encuentran asociadas a un primer servidor de un proveedor del juego, formando una agrupación de máquinas en las que el juego desarrollado incluso puede estar coordinado, esto es, se puede estar jugando al mismo juego en diferentes máquinas, pero como diferentes participantes. Por ejemplo, en un juego de bingo, las mismas bolas extraídas virtualmente pueden estar siendo mostradas simultáneamente en las diferentes máquinas, teniendo en cada máquina jugadores diferentes que juegan con diferentes cartones virtuales. En un juego de carreras de caballos, la misma carrera virtual se muestra en todas las máquinas y en cada una de ellas el jugador ha realizado apuestas singulares a caballos concretos. En este tipo de configuración, el primer servidor es el medio a través del cual se provee el juego, y las máquinas de jugador son meros terminales. Este primer servidor, usualmente local, además monitoriza determinados datos tales como el número de jugadas y/o la recaudación en cada máquina o terminal, y puede encontrarse conectado exteriormente -que es la configuración más usual- a una instalación centralizada

25

30

del proveedor del juego.

5 Este tipo de configuraciones se encuentran distribuidas en agrupaciones locales, dependientes muy frecuentemente de diferentes gestores locales diferentes, y por tanto con diferentes particularidades y clientes, contando por tanto con la limitación de que los gestores locales no pueden bonificar a los jugadores en función del número de jugadas y/o recaudación realizados particularmente por los mismos.

10 Esta ausencia de bonificaciones, en definitiva, impide aplicar políticas de fidelización a los gestores locales, lo cual representa una limitación para el gestor del local en comparación con las fidelizaciones y medios y métodos para las mismas que son usuales otros ámbitos de múltiples actividades.

### 15 DESCRIPCIÓN DE LA INVENCION

15 El sistema de la invención tiene una configuración que permite bonificar a los jugadores en una agrupación de máquinas recreativas por parte de un gestor local de las mismas, siendo dichas agrupaciones del tipo que comprenden una pluralidad de máquinas recreativas con medios de habilitación –normalmente medios de pago como un monedero electromecánico–  
20 encontrándose dichas máquinas configurativas de la agrupación asociadas a un primer servidor del proveedor del juego que entre otras posibles funciones lleva el recuento de jugadas y/o recaudación de cada máquina.

De acuerdo con la invención, el sistema adicionalmente comprende:

25 -un módulo de bonificaciones, procesado (cuyo funcionamiento se basa en un procesador donde corren las etapas o subetapas del correspondiente procedimiento o programa), asociado a cada máquina, y que comprende medios de loggeo del jugador correspondiente; al menos, una primera conexión particular -entendiendo como particular que cada módulo de  
30 bonificaciones dispone de una identificación o IP propia-; pantalla para visualizar los avisos relacionados con el funcionamiento del sistema; y una interfaz de órdenes, que puede ser la misma pantalla si se utiliza una pantalla táctil,

-un segundo servidor, igualmente procesado, de cálculo y registro de bonificaciones, que

comprende: unas segundas conexiones a red para conectarse a los módulos de bonificaciones de las máquinas de la agrupación -para recibir el loggeo y desloggeo o desconexión del jugador- y al primer servidor para obtener la recaudación en el periodo en el que cada jugador loggeado está jugando; una base de tiempos para determinar el periodo de utilización de cada cliente loggeado jugando en cada máquina; un procesador de cálculo de bonificaciones en función de la recaudación y/o del tiempo de juego del jugador; una primera base de datos de almacenamiento de las bonificaciones correspondientes a cada jugador; y una segunda base de datos de premios por bonificaciones, en la cual se encuentran asignados unos premios determinados a diferentes acumulaciones de bonificaciones,

-unos medios de entrega de premios, y

-unas redes de datos, para conexión entre los módulos de bonificaciones, el segundo servidor y el primer servidor. Estas redes de datos pueden ser de cualquier naturaleza de las existentes en el estado de la técnica (cableadas, inalámbricas, internet, etc) y comprenden sus respectivos protocolos de comunicación.

En el presente documento, como medios de loggeo se entiende medios de identificación particular del usuario, tales como un tarjetero para inserción de una tarjeta particular, loggeo mediante palabra de acceso y contraseña, lectores de huellas, etc.

El cuanto al método para el sistema de la invención, en su configuración básica, comprende una etapa de acumulación de bonificaciones, que comprende las siguientes subetapas implementadas en los módulos de bonificaciones:

-loggeo del jugador y envío de dicho loggeo al segundo servidor de cálculo y registro de bonificaciones, a través de las redes de datos.

-recepción periódica de las bonificaciones correspondientes al jugador loggeado y presentación de las mismas en la pantalla del módulo de bonificaciones, hasta la interrupción del loggeo, esto es, hasta que el jugador solicita la finalización de la sesión,

comprendiendo las siguientes subetapas implementadas en el segundo servidor:

-recepción de los loggeos procedentes de los módulos de bonificaciones, recuperación de

las bonificaciones preexistentes de cada jugador loggeado desde una primera base de datos de almacenamiento de las bonificaciones correspondientes a cada jugador, y envío de las mismas a cada módulo de bonificaciones correspondiente,

-inicio de una base de tiempos para cada inicio de sesión por parte de un jugador,

5 -determinación secuencial del aumento de las bonificaciones de cada jugador mediante:

-lectura secuencial de la recaudación instantánea de cada máquina desde el primer servidor de recuento de jugadas y/o recaudación, determinación de las bonificaciones correspondientes al aumento de la recaudación detectado en cada lectura secuencial mediante el procesador de cálculo de bonificaciones, suma de las bonificaciones  
10 determinadas a las bonificaciones preexistentes, registro del total en la primera base de datos de almacenamiento de las bonificaciones en la posición asignada al jugador loggeado en la máquina considerada, y envío al módulo de las bonificaciones correspondientes para impresión en la pantalla del módulo de bonificaciones correspondiente,

-comparación secuencial de las bonificaciones almacenadas para cada jugador en la  
15 primera base de datos con los valores de premio determinados en la segunda base de datos de premios por bonificaciones, y envío de notificación al módulo de bonificaciones correspondiente para impresión en su pantalla en caso de superación de dichos valores,

-recepción de desloggeo desde los módulos de bonificaciones, cuando los jugadores van dejando de jugar, detención de la base de tiempos del jugador concreto y registro del tiempo  
20 jugado en la primera base de datos en la posición asignada al jugador loggeado en la máquina considerada, con fines estadísticos, y

-reinicio.

De este modo, cada jugador que quiera identificarse para jugar se loggeará y sus  
25 bonificaciones quedarán registradas en la primera base de datos, las cuales irán aumentando en cada sesión hasta alcanzar los valores de premio determinados en la segunda base de datos, monitorizando en todo momento las bonificaciones y/o premios en la pantalla del módulo de bonificaciones de la máquina donde juega el jugador loggeado, que podrá así saber cuántas bonificaciones lleva acumuladas y cuándo ha obtenido un  
30 premio, que podrá canjear a través de los medios de entrega de premios. Los premios pueden comprender por ejemplo bonos para jugar en la misma máquina u otras similares del mismo gestor, etc.

## DESCRIPCIÓN DE LOS DIBUJOS

La figura 1.- Muestra una vista esquemática del sistema de la invención

5

La figura 2.- Muestra una vista en detalle del frontal de un módulo de fidelización asociado a una máquina recreativa concreta

La figura 3.- Muestra una diagrama de bloques de un módulo de fidelización.

10

## REALIZACIÓN PREFERENTE DE LA INVENCION

El sistema (1) para bonificar a los jugadores de la invención se aplica a una agrupación (2) de máquinas (3) recreativas, como se muestra en la figura 1, siendo la agrupación (2) del tipo que comprenden una pluralidad de máquinas (3) recreativas con medios de habilitación para jugar, en este caso mediante pago, y que están asociadas a un primer servidor (4) de recuento de jugadas y/o recaudación de cada máquina (2) del prestador del servicio, que se encuentra a su vez conectado mediante una conexión externa (30) una instalación centralizada (31) del proveedor del juego.

15

20

De acuerdo con la invención, el sistema (1) adicionalmente comprende:

-un módulo de bonificaciones (5), procesado, asociado a cada máquina (3), y que comprende medios de loggeo del jugador correspondiente; al menos, una primera conexión (5a) particular a red con IP propia; pantalla (5b); e interfaz de órdenes (5c) -que es la propia pantalla (5b) como se aprecia en las figuras 2 y 3, ya que en este ejemplo de la invención se trata de una pantalla táctil-. Puede llevar otros elementos, no representados, tales como un altavoz para avisos sonoros, mientras que la alimentación de los módulos de bonificaciones (5) se tomará de la propia máquina (3) donde se instala cada uno de ellos,

25

30

-un segundo servidor (6), procesado, de cálculo y registro de bonificaciones, que comprende: unas segundas conexiones (6a) a red para conectarse a los módulos de bonificaciones (5) de las máquinas (3) de la agrupación (2) para recibir el loggeo y desloggeo del jugador, y al primer servidor (4) para obtener la recaudación en el periodo en

5 el que cada jugador loggeado está jugando; una base de tiempos (6b) para determinar el periodo de utilización de cada cliente loggeado jugando en cada máquina (3); un procesador (6c) de cálculo de bonificaciones en función de la recaudación y/o del tiempo de juego del jugador; una primera base de datos (6d) de almacenamiento de las bonificaciones correspondientes a cada jugador; y una segunda base de datos (6e) de premios por bonificaciones,

-unos medios de entrega de premios, y

10 -unas redes (7) de datos, para conexión entre los módulos de bonificaciones (5), el segundo servidor (6) y el primer servidor (4). En este ejemplo, como se ve en la figura 1, la conexión entre el segundo servidor (6) con los módulos de bonificaciones (5) y con el primer servidor (4) son cableadas y/o inalámbricas. Igualmente se muestra como en este ejemplo la  
15 conexión entre las máquinas (3) de la agrupación (2) y el primer servidor (4) son cableadas, si bien esta característica no forma parte de las innovaciones que presenta el sistema (1) de la invención.

Una parte principal del sistema (1) de la invención son los módulos de bonificaciones (5), que como se ha visto, cada uno de ellos debe ir asociado a una máquina (3) concreta, razón  
20 por la cual se ha previsto en este ejemplo preferente de realización que adicionalmente cada uno de ellos comprenda unos medios de fijación a la máquina (3) correspondiente. Dichos medios de fijación comprenden idealmente un retenedor (5d) con accionamiento mediante cerradura (5e) a llave, como se ve en la figura 2.

25 También se ha previsto que algunos o todos los módulos de bonificaciones (5) adicionalmente puedan comprender un puerto exterior (5f) de recarga de dispositivos de usuario, como por ejemplo un puerto USB, de forma que el jugador puede recargar la batería de su teléfono móvil o tableta, no representados, mientras juega.

30 Los módulos de bonificaciones (5) son procesados, materializando la unidad de procesamiento de los mismos de forma preferente mediante un microcontrolador (5g) tipo raspberry® , que incluye tarjeta gráfica para la pantalla (5b).

En cuanto a los medios de loggeo comprenden por ejemplo un primer tarjetero (5h) para

lectura de los medios adecuados provistos en unas tarjetas particulares de usuario, no representadas.

5 Por su parte, los medios de entrega de premios comprenden un tercer servidor (9) procesado, asociado a unos medios de identificación del jugador, en este caso un segundo tarjetero (9a) capaz de leer las tarjetas de usuario, y a una impresora de bonos (9b) que imprimirá un bono correspondiente al premio obtenido al insertar la tarjeta. Dichos medios de entrega de premios se encuentran en este caso conectados al segundo servidor (6) a través de las redes (7) de datos.

10 En cuanto al segundo servidor (6), se ha previsto que adicionalmente pueda comprender una tercera base de datos (6f) de almacenamiento de mensajes publicitarios y/o promocionales, para envíos programados de publicidad y/o promociones a los módulos de bonificaciones (5) para muestra en su pantalla (5b). Además, puede tener otras bases de  
15 datos no representadas con fines estadísticos: recaudación por jugador, tiempo de juego por jugador, etc.

El procedimiento para el sistema (1) de la invención comprende una etapa de acumulación de bonificaciones que comprende las siguientes subetapas implementadas en los módulos de bonificaciones (5):

20 -loggeo del jugador y envío de dicho loggeo al segundo servidor (6) de cálculo y registro de bonificaciones, a través de las redes (7) de datos,

25 -recepción periódica de las bonificaciones correspondientes al jugador loggeado y presentación de las mismas en la pantalla (5b) del módulo de bonificaciones (5), hasta la interrupción del loggeo (cuando el jugador solicita la finalización de la sesión y se envía el desloggeo al segundo servidor, momento en el que se le devuelve al jugador la tarjeta insertada en el primer tarjetero (5h) del módulo de bonificaciones (5) correspondiente),

comprendiendo las siguientes subetapas implementadas en el segundo servidor (6):

30 -recepción de los loggeos procedentes de los módulos de bonificaciones (5), recuperación de las bonificaciones preexistentes de cada jugador loggeado desde la primera base de datos (6d) de almacenamiento de las bonificaciones correspondientes a cada jugador, y envío de las mismas a cada módulo de bonificaciones (5) correspondiente,

-inicio de la base de tiempos (6b) para cada inicio de sesión por parte de un jugador,  
-determinación secuencial del aumento de las bonificaciones de cada jugador mediante:  
lectura secuencial (repetitiva y periódica) de la recaudación instantánea de cada máquina (3)  
desde el primer servidor (4) de recuento de jugadas y/o recaudación, determinación de las  
5 bonificaciones correspondientes al aumento de la recaudación detectado en cada lectura  
secuencial mediante el procesador (6c) de cálculo de bonificaciones, suma de las  
bonificaciones determinadas a las bonificaciones preexistentes, registro del total en la  
primera base de datos (6d) de almacenamiento de las bonificaciones en la posición  
asignada al jugador loggeado en la máquina (3) considerada, y envío al módulo de  
10 bonificaciones (5) correspondiente para impresión en su pantalla (5b),  
-comparación secuencial de las bonificaciones almacenadas para cada jugador en la  
primera base de datos (6d) con unos valores de premio determinados en una segunda base  
de datos (6e) de premios por bonificaciones, y envío de notificación al módulo de  
bonificaciones (5) correspondiente para impresión en su pantalla (5b) en caso de superación  
15 de dichos valores,  
-recepción de desloggeo desde los módulos de bonificaciones (5), detención de la base de  
tiempos del jugador y registro del tiempo jugado en la primera base de datos (6d) en la  
posición asignada al jugador loggeado en la máquina considerada, y  
-reinicio.

20 El loggeo del jugador se realiza idealmente mediante la introducción de una tarjeta  
particular, no representada, en un tarjetero (5h) de los módulos de bonificaciones (5),  
mientras que el desloggeo se realizaría a través de la interfaz de órdenes (5c).

25 El procedimiento, además, comprende una etapa de entrega de premios que comprende las  
siguientes subetapas implementadas en los medios entrega de premios:

-loggeo del jugador y envío de dicho loggeo al segundo servidor (6) de cálculo y registro de  
bonificaciones a través de las redes (7) de datos.

-recepción de una orden de impresión de premio desde el segundo servidor (6),

30 -impresión de un bono con el premio en la impresora de bonos (9b),

comprendiendo las siguientes subetapas en el segundo servidor (6):

-recepción de los loggeos procedentes de los medios de entrega de premios,

-acceso a la primera base de datos (6d) y recuperación de las bonificaciones preexistentes del jugador loggeado,

-acceso a la segunda base de datos (6e) y comparación de las bonificaciones del jugador con los valores de premio almacenados en la misma,

5 -envío de una orden de impresión de premio con el contenido de dicho premio a los medios de entrega de premio, y

-resta de las bonificaciones correspondientes al premio entregado a las correspondientes al jugador y registro de las bonificaciones restantes en la primera base de datos (6d).

10

Se ha previsto que el procedimiento para el sistema (1) de la invención adicionalmente pueda comprender una etapa de recepción de mensajes publicitarios y/o promocionales desde el segundo servidor (6) e impresión de los mismos en la pantalla (5b) del módulo de bonificaciones (5), la cual comprende las siguientes subetapas implementadas en el

15 segundo servidor (6):

-lectura secuencial (cada tiempo predeterminado lee un mensaje de los almacenados, y consecutivamente los siguientes) de unos mensajes almacenados en una tercera base de datos (6f), y envío a los módulos de bonificaciones (5),

20

comprendiendo las siguientes subetapas implementadas en los módulos de bonificaciones (5):

-recepción de mensaje publicitario o promocional procedente del segundo servidor (6), e

25

-impresión en la pantalla (5b)

Descrita suficientemente la naturaleza de la invención, se indica que la descripción de la misma y de su forma de realización preferente debe interpretarse de modo no limitativo, y que abarca la totalidad de las posibles variantes de realización que se deduzcan del

30 contenido de la presente memoria y de las reivindicaciones.

## REIVINDICACIONES

5 1.-Sistema (1) para bonificar a los jugadores aplicable a una agrupación (2) de máquinas (3) recreativas; del tipo de agrupaciones (2) que comprenden una pluralidad de máquinas (3) recreativas con medios de habilitación para jugar, asociadas a un primer servidor (4) de recuento de jugadas y/o recaudación de cada máquina **caracterizado porque** adicionalmente comprende:

10 -un módulo de bonificaciones (5) asociado a cada máquina (3), y que comprende medios de loggeo del jugador correspondiente; al menos, una primera conexión (5a) particular a red; pantalla (5b); e interfaz de órdenes (5c),

15 -un segundo servidor (6) de cálculo y registro de bonificaciones, que comprende: unas segundas conexiones (6a) a red para conectarse a los módulos de bonificaciones (5) de las máquinas (3) de la agrupación (2) para recibir el loggeo y desloggeo del jugador, y al primer servidor (4) para obtener la recaudación en el periodo en el que cada jugador loggeado está jugando; una base de tiempos (6b) para determinar el periodo de utilización de cada cliente loggeado jugando en cada máquina (3); un procesador (6c) de cálculo de bonificaciones en función de la recaudación y/o del tiempo de juego del jugador; una primera base de datos (6d) de almacenamiento de las bonificaciones correspondientes a cada jugador; y una  
20 segunda base de datos (6e) de premios por bonificaciones,

-unos medios de entrega de premios, y

25 -unas redes (7) de datos, para conexión entre los módulos de bonificaciones (5), el segundo servidor (6) y el primer servidor (4).

30 2.-Sistema (1) para bonificar a los jugadores aplicable a una agrupación (2) de máquinas (3) recreativas según reivindicación 1 **caracterizado porque** el módulo de bonificaciones (5) adicionalmente comprende unos medios de fijación a la máquina (3) correspondiente.

3.-Sistema (1) para bonificar a los jugadores aplicable a una agrupación (2) de máquinas (3) recreativas según reivindicación 2 **caracterizado porque** los medios de fijación comprenden un retenedor (5d) con accionamiento mediante cerradura (5e) a llave.

5 4.-Sistema (1) para bonificar a los jugadores aplicable a una agrupación (2) de máquinas (3) recreativas según cualquiera de las reivindicaciones anteriores **caracterizado porque** algunos o todos los módulos de bonificaciones (5) adicionalmente comprenden un puerto exterior (5f) de recarga de dispositivos de usuario.

10 5.-Sistema (1) para bonificar a los jugadores aplicable a una agrupación (2) de máquinas (3) recreativas según cualquiera de las reivindicaciones anteriores **caracterizado porque** cada módulo de bonificaciones (5) comprende microcontrolador (5g) raspberry® con tarjeta gráfica para pantalla.

15 6.-Sistema (1) para bonificar a los jugadores aplicable a una agrupación (2) de máquinas (3) recreativas según cualquiera de las reivindicaciones anteriores **caracterizado porque** los medios de loggeo comprenden un primer tarjetero (5h) para lectura de tarjetas particulares de usuario.

20 7.-Sistema (1) para bonificar a los jugadores aplicable a una agrupación (2) de máquinas (3) recreativas según cualquiera de las reivindicaciones anteriores **caracterizado porque** los medios de entrega de premios comprenden un tercer servidor (9) procesado, asociado a unos medios de identificación del jugador y a una impresora de bonos (9b).

25 8.-Sistema (1) para bonificar a los jugadores aplicable a una agrupación (2) de máquinas (3) recreativas según cualquiera de las reivindicaciones anteriores **caracterizado porque** los medios de entrega de premios se encuentran conectados al segundo servidor (6) a través de las redes (7) de datos.

30 9.-Sistema (1) para bonificar a los jugadores aplicable a una agrupación (2) de máquinas (3) recreativas según cualquiera de las reivindicaciones anteriores **caracterizado porque** el segundo servidor (6) adicionalmente comprende una tercera base de datos (6f) de almacenamiento de mensajes publicitarios y/o promocionales para envíos programados de publicidad y/o promociones a los módulos de bonificaciones (5) para muestra en su pantalla (5b).

10.-Procedimiento para sistema (1) para bonificar a los jugadores aplicable a una

agrupación (2) de máquinas (3) recreativas **caracterizado porque** comprende una etapa de acumulación de bonificaciones que comprende las siguientes subetapas implementadas en unos módulos de bonificaciones (5):

5 -loggeo del jugador y envío de dicho loggeo a un segundo servidor (6) de cálculo y registro de bonificaciones a través de unas redes (7) de datos,

-recepción periódica de las bonificaciones correspondientes al jugador loggeado desde el segundo servidor (6) y presentación de las mismas en una pantalla (5b) del módulo de bonificaciones (5), hasta la interrupción del loggeo,

10 comprendiendo las siguientes subetapas implementadas en el segundo servidor (6):

-recepción de los loggeos procedentes de los módulos de bonificaciones (5), recuperación de las bonificaciones preexistentes de cada jugador loggeado desde una primera base de datos (6d) de almacenamiento de las bonificaciones correspondientes a cada jugador, y envío de las mismas a cada módulo de bonificaciones (5) correspondiente,

15 -inicio de una base de tiempos (6b) para cada inicio de sesión por parte de un jugador,

-determinación secuencial del aumento de las bonificaciones de cada jugador mediante: lectura secuencial de la recaudación instantánea de cada máquina (3) desde un primer servidor de recuento de jugadas y/o recaudación, determinación de las bonificaciones correspondientes al aumento de la recaudación detectado en cada lectura secuencial mediante un procesador (6c) de cálculo de bonificaciones, suma de las bonificaciones determinadas a las bonificaciones preexistentes, registro del total en una primera base de datos (6d) de almacenamiento de las bonificaciones en la posición asignada al jugador loggeado en la máquina considerada, y envío al módulo de bonificaciones (5) correspondiente para impresión en su pantalla (5b),

20 -comparación secuencial de las bonificaciones almacenadas para cada jugador en la primera base de datos (6d) con unos valores de premio determinados en una segunda base de datos (6e) de premios por bonificaciones, y envío de notificación al módulo de bonificaciones (5) correspondiente para impresión en su pantalla (5b) en caso de superación de dichos valores,

30 -recepción de desloggeo desde los módulos de bonificaciones (5), detención de la base de tiempos del jugador y registro del tiempo jugado en la primera base de datos (6d) en la posición asignada al jugador loggeado en la máquina considerada (fines estadísticos), y -reinicio.

11.-Procedimiento para sistema (1) para bonificar a los jugadores aplicable a una agrupación (2) de máquinas (3) recreativas según reivindicación 10 **caracterizado porque** comprende una etapa de entrega de premios que comprende las siguientes subetapas implementadas en unos medios entrega de premios:

5

-loggeo del jugador y envío de dicho loggeo al segundo servidor (6) de cálculo y registro de bonificaciones a través de unas redes (7) de datos,

-recepción de una orden de impresión de premio desde el segundo servidor (6),

-impresión de un bono con el premio en una impresora de bonos (9b)

10

comprendiendo las siguientes subetapas en el segundo servidor (6):

-recepción de los loggeos procedentes de los medios de entrega de premios,

-acceso a la primera base de datos (6d) y recuperación de las bonificaciones preexistentes del jugador loggeado,

15

-acceso a la segunda base de datos (6e) y comparación de las bonificaciones del jugador con los valores de premio almacenados en la misma,

-envío de una orden de impresión de premio con el contenido de dicho premio a los medios de entrega de premio, y

20

-resta de las bonificaciones correspondientes al premio entregado a las correspondientes al jugador y registro en la primera base de datos (6d).

12.-Procedimiento para sistema (1) para bonificar a los jugadores aplicable a una agrupación (2) de máquinas (3) recreativas según cualquiera de las reivindicaciones 10 o 11 **caracterizado porque** adicionalmente comprende una etapa de recepción de mensajes publicitarios y/o promocionales desde el segundo servidor (6) e impresión de los mismos en la pantalla (5b) del módulo de bonificaciones (5), que comprende las siguientes subetapas implementadas en el segundo servidor (6):

25

-lectura secuencial de unos mensajes almacenados en una tercera base de datos (6f), y envío a los módulos de bonificaciones (5),

30

comprendiendo las siguientes subetapas implementadas en los módulos de bonificaciones (5):

- recepción de mensaje publicitario o promocional procedente del segundo servidor (6), e
- impresión en la pantalla (5b).

5

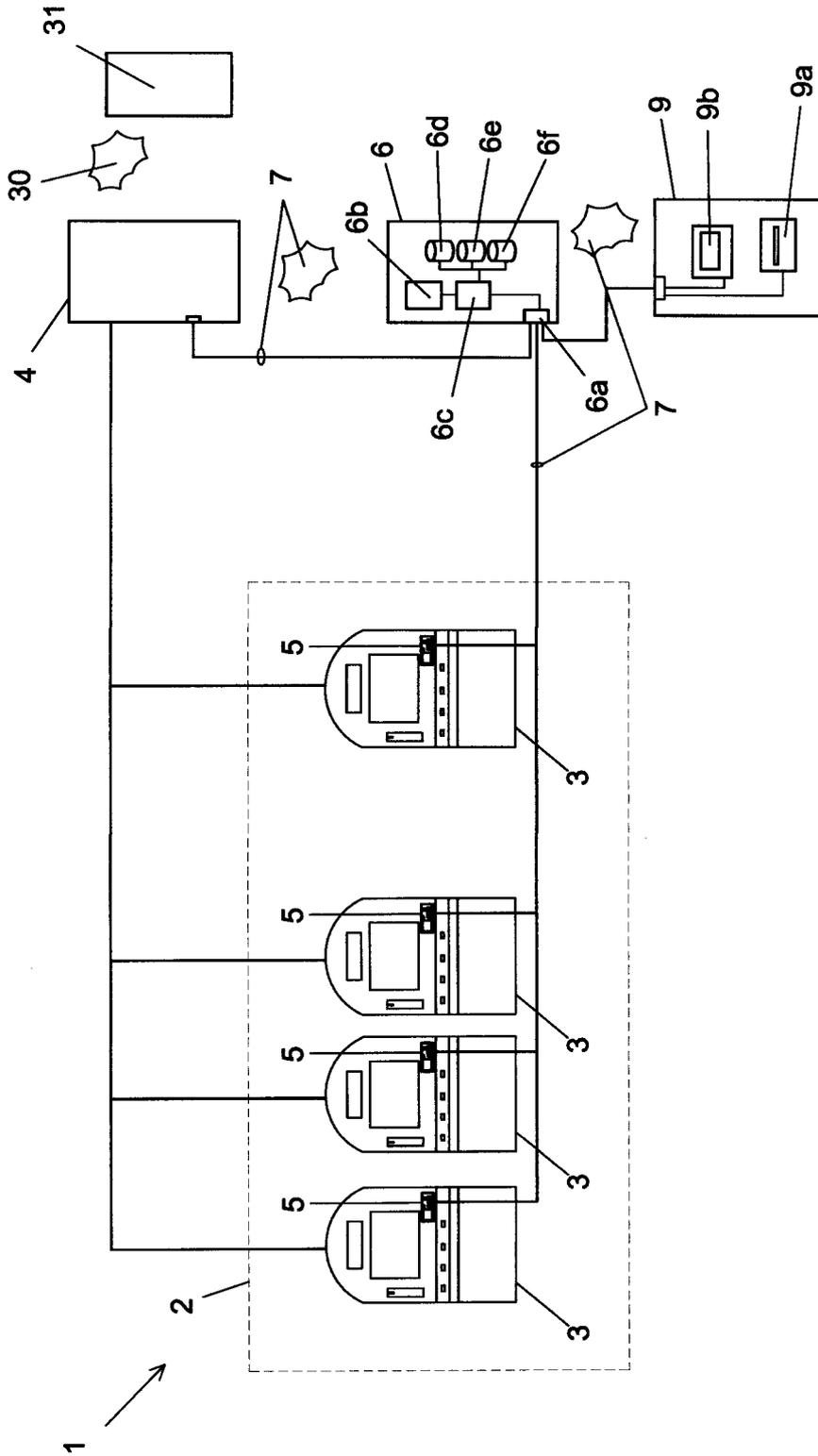


Fig 1

