



MINISTERO DELLO SVILUPPO ECONOMICO
DIREZIONE GENERALE PER LA LOTTA ALLA CONTRAFFAZIONE
UFFICIO ITALIANO BREVETTI E MARCHI

DOMANDA NUMERO	101998900714425
Data Deposito	02/11/1998
Data Pubblicazione	02/05/2000

Sezione	Classe	Sottoclasse	Gruppo	Sottogruppo
A	47	B		

Titolo

TAVOLO E SISTEMA PER UN GIOCO DI CARTE, PARTICOLARMENTE PER BLACKJACK, CON UN JACKPOT CUMULATIVO

Descrizione dell'invenzione industriale dal titolo:

"Tavolo e sistema per un gioco di carte, particolarmente per blackjack, con un jackpot cumulativo"

di: NUSCA AG, nazionalità del Liechtenstein, 9492 Eschen FL, Liechtenstein

Inventore designato: Piero MONTANARI

Depositata il: 2 novembre 1998 **TO 98A 000922**

DESCRIZIONE

La presente invenzione riguarda un tavolo ed un sistema per l'attuazione di un gioco di carte, in particolare il gioco noto come "blackjack" o "21", con un jackpot cumulativo.

L'addizione di una componente di jackpot consente di rendere più interessante ed attraente la partecipazione ad un gioco di carte convenzionale, in particolare il gioco del blackjack, come è descritto ad esempio nella domanda di brevetto internazionale WO 93/10869, nella domanda di brevetto europeo EP-A-607823 e nel brevetto USA n. 5.577.731.

Uno scopo della presente invenzione è di proporre un tavolo ed un sistema perfezionati per l'attuazione di un gioco di carte, in particolare

ALCANTARA & PERANI S.p.A.

del blackjack, con un jackpot cumulativo.

Questi ed altri scopi vengono realizzati secondo l'invenzione con un tavolo di gioco ed un sistema le cui caratteristiche essenziali sono definite nelle annesse rivendicazioni.

Ulteriori caratteristiche e vantaggi dell'invenzione appariranno dalla descrizione dettagliata che segue, effettuata a puro titolo di esempio non limitativo con riferimento ai disegni allegati, nei quali:

la figura 1 è una vista in pianta dall'alto di un tavolo da gioco secondo l'invenzione;

la figura 2 è una vista sezionata secondo la linea II-II della figura 1;

la figura 3 è una vista sezionata secondo la linea III-III della figura 2;

la figura 4 è una vista in pianta, in scala ingrandita, di un pannello di controllo compreso in un tavolo da gioco secondo l'invenzione;

la figura 5 è uno schema elettrico a blocchi delle apparecchiature elettriche/elettroniche di un tavolo da gioco secondo l'invenzione; e

la figura 6 è uno schema che illustra la struttura di un sistema secondo l'invenzione.

Nelle figure 1 e 2 con 1 è complessivamente

indicato un tavolo per un gioco di carte, in particolare blackjack, secondo l'invenzione.

Il tavolo 1 comprende un piano di gioco 2 avente preferibilmente una forma sostanzialmente semicircolare, con un lato cordale 2a presso il quale è definita una postazione DP per un mazziere (dealer), e con un lato convesso arcuato 2b lungo il quale è definita una pluralità di postazioni di gioco PP1 a PP7, per corrispondenti giocatori.

In alternativa, il lato convesso del tavolo 1 può avere un bordo a linea spezzata, sostanzialmente semi-poligonale, con tanti lati rettilinei o segmenti quante sono le postazioni di gioco.

Il piano di gioco 2 è sorretto da una pluralità di gambe di appoggio 3 (figura 2).

In modo del tutto convenzionale, nello svolgimento del gioco un mazziere che occupa la postazione DP provvede a distribuire le carte ai giocatori partecipanti che occupano una o più delle postazioni di gioco PP1 a PP7, nonché a raccogliere le puntate e a pagare le vincite realizzate secondo le regole del blackjack.

La postazione del mazziere DP comprende un contenitore per monete o gettoni 4, di tipo tradizionale, ed un pannello di controllo e comando

5 che verrà meglio descritto nel seguito.

Ciascuna postazione di gioco PP1-PP7 è provvista di una rispettiva sede a fessura S1-S7 atta a consentire l'introduzione sequenziale di singole monete o gettoni che un giocatore intenda puntare per la partecipazione al jackpot. Ciascuna di tali sedi è affacciata ad una porzione essenzialmente verticale 6 (figura 2) di un rispettivo condotto di convogliamento C1-C7 che si estende al di sotto del piano di gioco 2. Come si vede nella figura 2, la porzione essenzialmente verticale 6 di ciascun condotto di convogliamento è atta a ricevere per caduta le monete o gettoni introdotti nella corrispondente sede a fessura S. Ciascun condotto di convogliamento è progressivamente inclinato verso il basso in allontanamento dalla corrispondente sede a fessura ed è sagomato in modo tale da consentire la discesa sequenziale per gravità delle monete o gettoni ivi introdotte, verso un contenitore di raccolta comune 7 fissato al tavolo da gioco, preferibilmente presso la postazione del mazziere DP.

Il contenitore di raccolta 7 può essere provvisto di un coperchio 8 (figura 1) rimovibile per consentirne periodicamente lo svuotamento. In

alternativa, al contenitore 7 può essere associato un sistema di svuotamento automatico, ad esempio di tipo pneumatico.

I condotti di convogliamento C1-C7 possono essere almeno parzialmente trasparenti, al fine di consentire l'ispezione visiva del loro interno, ad esempio per rilevare l'accumulo di particelle, briciole, ecc. suscettibili di ostacolare la regolare discesa delle monete o gettoni verso il contenitore di raccolta 7.

A ciascun condotto di convogliamento C1 a C7 è associato un dispositivo sensore 8 (figure 2 e 3) atto a fornire segnali elettrici indicativi del passaggio di ciascuna moneta o gettone. Nella realizzazione illustrata il dispositivo sensore 8 associato a ciascun condotto di convogliamento è ubicato in prossimità dell'estremità del condotto adiacente al contenitore di raccolta 7 e comprende un diodo emettitore 9 montato su un lato o parete del condotto, ed un associato fototransistore 10 disposto in relazione affacciata al diodo 9, da parte opposta a tale diodo rispetto al percorso di transito delle monete o gettoni T nel condotto.

Naturalmente altri tipi o disposizioni di sensori per sé noti possono essere utilizzati per

rilevare il passaggio delle monete o gettoni T nei condotti di convogliamento e consentire il conteggio.

Ad esempio si possono utilizzare un diodo emettitore ed un fototransistore disposti su uno stesso lato di ciascun condotto, in modo tale che il fototransistore riceva la radiazione riflessa da una moneta o gettone in transito.

Preferibilmente, ma non necessariamente, un ulteriore dispositivo sensore 8' è associato all'estremità di ciascun condotto di convogliamento adiacente alla corrispondente sede a fessura per l'introduzione dei gettoni o monete puntati per la partecipazione al jackpot. Ciascun dispositivo sensore supplementare 8' è convenientemente dello stesso tipo dei sensori 8 e può pertanto comprendere un diodo emettitore 9' ed un associato fototransistore 10'.

I sensori 8 e gli eventuali sensori supplementari 8' sono collegati ad un'unità di elaborazione e controllo PCU (figura 5) le cui funzioni verranno meglio descritte nel seguito.

In ciascuna postazione di gioco PP1 a PP7 è provvisto un rispettivo dispositivo ottico di segnalazione 11, quale un diodo emettitore di luce,

montato nella faccia superiore del piano di gioco 2, in prossimità della corrispondente sede a fessura per l'introduzione delle monete o gettoni puntati per la partecipazione al jackpot.

I dispositivi ottici di segnalazione 11 delle varie postazioni di gioco sono collegati all'unità elettronica di elaborazione e controllo PCU (figura 5) e vengono nel funzionamento da questa pilotati nei modi che verranno descritti nel seguito.

Anche il pannello di controllo 5 della postazione per il mazziere DP è collegato all'unità di elaborazione e controllo PCU (figura 5).

Nella realizzazione esemplificativamente illustrata (figure 4 e 5) il pannello di controllo 5 comprende una pluralità di dispositivi segnalatori ottici 12, il cui numero - e preferibilmente la cui disposizione relativa - corrisponde a quella dei dispositivi segnalatori ottici 11 associati alle singole postazioni di gioco.

I dispositivi segnalatori ottici 12 sono di fatto destinati a "ripetere" nel pannello di controllo 5 la segnalazione che i corrispondenti dispositivi segnalatori ottici 11 forniscono presso le singole postazioni di gioco.

Il pannello di controllo 5 comprende inoltre

una coppia di pulsanti di comando 13 e 14, collegati all'unità di elaborazione e controllo PCU, ed azionabili manualmente per fornire a tale unità un segnale di inizio e rispettivamente di fine del gioco.

All'unità di elaborazione e controllo PCU può essere inoltre convenientemente collegato un dispositivo generatore di segnali sonori 15, quali messaggi vocali e/o musicali, collegato ad almeno un trasduttore elettroacustico 16 (figura 5) montato nel o presso il tavolo di gioco. Il generatore 15 ed il o i trasduttori 16 sono destinati ad essere attivati dal mazziere (premendo uno dei pulsanti 21 a 26 di cui si dirà più avanti) quando uno dei giocatori partecipanti al jackpot realizza una determinata combinazione di carte (di cui si dirà nel seguito) a cui corrisponde la vincita di almeno una parte del jackpot accumulato sino a quel momento.

Nel pannello di controllo 5 per il mazziere è previsto un ulteriore pulsante 17 (figure 4 e 5), destinato ad essere azionato dal mazziere l'attivazione del generatore 15 e del o dei trasduttori elettroacustici 16, in modo svincolato dalla realizzazione di una combinazione vincente.

Come si vede nelle figure 1, 2 e 5, al tavolo da gioco 1 è associato un dispositivo visualizzatore 18 pilotato dall'unità di elaborazione e controllo PCU, per presentare ai giocatori un'indicazione visibile del valore attuale raggiunto dal jackpot.

Il dispositivo visualizzatore 18 può essere del tipo idoneo a presentare inoltre messaggi alfanumerici di informazione, quali messaggi pubblicitari, visualizzati periodicamente in alternativa alla presentazione del valore momentaneamente raggiunto dal jackpot.

Come è mostrato nelle figure 4 e 5, convenientemente il pannello di controllo 5 per il mazziera comprende un dispositivo visualizzatore 19, parimenti collegato a e pilotato dall'unità di elaborazione e controllo PCU, per "ripetere" nella postazione DP per il mazziera le informazioni presentate dal dispositivo visualizzatore principale 18.

Il pannello di controllo 5 per il mazziera comprende inoltre una pluralità di pulsanti 21 a 26 (figure 4 e 5) azionabili manualmente per fornire all'unità di elaborazione e controllo PCU segnali indicativi della realizzazione di una vincita di almeno una parte del jackpot accumulato quando le

carte servite nel gioco del blackjack ad un giocatore che partecipa al jackpot comprendono una di sei combinazioni di carte prestabilite.

Convenientemente per un gioco attuato con 6 mazzi di carte le sei possibili combinazioni vincenti di carte, in ordine decrescente del corrispondente premio o frazione attribuita del jackpot attuale sono le seguenti:

1) "21" realizzato con asso, "2", "3", "4", "5" e "6" dello stesso seme, non necessariamente in sequenza ordinata;

2) "21" realizzato con una combinazione di almeno sei carte dello stesso seme, diversa dalla combinazione di cui sopra;

3) "21" realizzato con tre "7" dello stesso seme;

4) "21" realizzato con asso, "2", "3", "4", "5" e "6" non dello stesso seme, necessariamente in sequenza ordinata;

5) "21" realizzato con tre "7" di semi diversi; e

6) "21" realizzato con una combinazione di almeno sei carte di semi diversi, diversa dalla combinazione 4) di cui sopra.

La vincita attribuita alla combinazione 1)

sopra riportata può corrispondere all'intero valore del jackpot attuale accumulato sino al momento della vincita. La vincita attribuita alle altre combinazioni può corrispondere a prestabilite frazioni dell'intero jackpot o ad importi fissi predeterminati.

I pulsanti 21 a 26 del pannello di controllo 5 sono collegati all'unità di elaborazione e controllo PCU (figura 5).

Tale unità, che può essere realizzata ad esempio con l'impiego di un microprocessore ed associati dispositivi di memoria, è convenientemente predisposta per

- conteggiare e memorizzare il numero di monete o gettoni via via rilevati per ciascun condotto di convogliamento C1 a C7, dagli associati dispositivi sensori 10 (10');

- attivare il dispositivo di segnalazione 11 di ciascuna postazione di gioco (ed il corrispondente dispositivo di segnalazione 12 del pannello di comando 5) per la quale al ricevimento di un segnale di inizio del gioco (azionamento del pulsante 13 del pannello di controllo 5 da parte del mazziere) il numero di monete o gettoni T conteggiato è diverso da (maggiore di) zero;

- generare, al ricevimento di un segnale di inizio del gioco (pulsante 13 azionato) segnali di incremento del jackpot secondo modalità prestabilite in funzione del numero di postazioni di gioco per le quali il numero di monete o gettoni conteggiato è diverso da zero; e

- decrementare di un'unità il numero memorizzato di monete o gettoni per ogni postazione di gioco, al ricevimento di un segnale di fine del gioco (azionamento del pulsante 14 del pannello di controllo 5 da parte del mazziere).

L'unità di elaborazione e controllo PCU è inoltre convenientemente predisposta per mantenere permanentemente attivato il dispositivo di segnalazione 11 di ciascuna postazione di gioco fintantoché il corrispondente numero di monete o gettoni conteggiato è superiore ad un valore prefissato maggiore di 1, e per attivare tale dispositivo di segnalazione in modo intermittente quando il corrispondente numero di monete o gettoni conteggiato è compreso fra zero e tale valore prefissato. Ciò consente di segnalare ai giocatori che abbiano inizialmente introdotto nelle sedi a fessura delle rispettive postazioni di gioco una pluralità di monete o gettoni (per una

corrispondente pluralità di successive partecipazioni al jackpot), di essere informati del fatto che la loro "scorta" di puntate per la partecipazione al jackpot è prossima ad esaurirsi.

Preferibilmente per il raggiungimento di importi di jackpot assai elevati, e dunque maggiormente attraenti per i giocatori, il jackpot viene accumulato mediante le puntate effettuate presso una pluralità di tavoli da gioco del tipo sopra descritto, i quali possono essere ubicati in una medesima casa da gioco o, in case da gioco o siti fra loro anche molto distanti. In tal caso le unità di elaborazione e controllo PCU associate ai singoli tavoli da gioco sono predisposte per trasmettere, mediante un sistema di telecomunicazione, i rispettivi segnali per l'incremento del jackpot ed i segnali di vincita ad un'unità di controllo e gestione principale, ad esempio secondo lo schema di sistema illustrato nella figura 6.

Nella figura 6 con W1 è indicato un sito in cui è installata una pluralità di tavoli da gioco 1 del tipo precedentemente descritto, le cui rispettive unità di elaborazione e controllo (PCU) sono in grado di colloquiare con un elaboratore

INSTRUMENTAL & OPTICAL

principale locale (PC1) in una sorta di rete per area locale senza fili (cordless radio LAN) con l'impiego di basi-radio RB collegate a dette unità di elaborazione e controllo, l'elaboratore locale principale PC1 ed eventualmente ad un dispositivo di visualizzazione principale 118 per la presentazione del valore via via complessivamente raggiunto dal jackpot.

Nella figura 6 con W2 a W4 sono indicati ulteriori siti organizzati in modo analogo al sito W1 comprendenti dunque ciascuno una pluralità di tavoli da gioco 1 operativamente collegati ad un rispettivo elaboratore locale principale PC2, PC3, PC4.

Convenientemente gli elaboratori locali principali PC1 a PC4 sono operativamente collegati ad un'unità di controllo e gestione principale MMCU, ad esempio tramite modem M afferenti ad una rete di comunicazione N, quale la rete telefonica commutata o la rete Internet.

L'unità di controllo e gestione principale MMCU è predisposta per calcolare ed aggiornare il valore attuale raggiunto dal jackpot complessivo corrispondente a tutte le puntate per la partecipazione al jackpot effettuate presso tutti i

tavoli da gioco di tutti i siti collegati, e per trasmettere, tramite gli elaboratori locali principali, corrispondenti segnali di informazione (indicativi del valore attuale del jackpot complessivo) alle unità di elaborazione e comando dei singoli tavoli da gioco dei vari siti.

Naturalmente numerose varianti del sistema sopra descritto con riferimento alla figura 6 sono possibili. Innanzitutto, nell'ambito di ciascun sito il collegamento operativo fra i vari tavoli da gioco e l'elaboratore locale principale può essere realizzato mediante linee di trasmissione di tipo elettrico od ottico. Inoltre, anche il collegamento fra gli elaboratori locali principali dei vari siti e l'unità di controllo e gestione principale può essere realizzato con altri mezzi e tecniche per sé noti.

Con riferimento ad un tavolo da gioco, nell'impiego, ciascun giocatore che voglia partecipare, oltre al gioco del blackjack, anche al jackpot è libero di introdurre un numero a piacere di monete o gettoni (almeno una moneta o gettone) nella sede a fessura provvista nella sua postazione di gioco. Le monete o gettoni introdotte vengono conteggiate dall'unità di elaborazione e controllo

associata al tavolo da gioco, sulla base delle informazioni fornite dai sensori 8 (8') associati al condotto di convogliamento C corrispondente alla postazione di gioco. Ogni moneta o gettone conteggiato vale come singola puntata per una partecipazione al jackpot.

Effettuate le puntate per la partecipazione al jackpot, il mazziere preme il pulsante 13 del pannello di controllo 5 determinando l'invio all'unità di elaborazione e controllo PCU di un segnale di inizio del gioco. Al ricevimento di tale segnale, l'unità PCU attiva il dispositivo di segnalazione 11 di ciascuna postazione di gioco per la quale il numero di monete o gettoni conteggiati per la partecipazione al jackpot è diverso da 0. Se per una postazione di gioco il numero di monete o gettoni ovvero di possibili puntate per la partecipazione al jackpot si è ridotto al di sotto di un valore prefissato, comunque maggiore di zero, l'unità PCU determina l'attivazione del corrispondente dispositivo di segnalazione 11 in modo intermittente, per segnalare al giocatore l'opportunità di provvedere - qualora lo desideri - ad introdurre ulteriori gettoni o monete da utilizzarsi per successive puntate di partecipazione

al jackpot.

Il gioco del blackjack si svolge poi nel modo tradizionale. Al termine del gioco, il mazziere paga al od ai vincitori le quote usuali per il gioco del blackjack. Se le carte servite ad un giocatore per il gioco del blackjack contengono una delle combinazioni predeterminate a cui è associata la vincita di una quota del jackpot, il mazziere provvede ad azionare selettivamente il pulsante del gruppo 21 a 26 del pannello di controllo corrispondente alla combinazione di carte realizzata. L'unità di elaborazione e controllo PCU riceve di conseguenza l'informazione che (almeno) una parte del jackpot accumulato è stato vinto, e genera corrispondenti segnali di decremento del jackpot. Allo stesso tempo, all'azionamento del pulsante del gruppo 21 a 26, corrisponde la generazione di un messaggio sonoro (che può essere uguale o diverso a seconda del tipo di vincita realizzata) mediante il generatore 15 ed i trasduttori acustici 16.

Quando il mazziere preme il tasto 14 (fine del gioco), l'unità di elaborazione e controllo PCU provvede a decrementare di un'unità il numero di puntate ancora a disposizione dei singoli giocatori.

Se per un giocatore il numero di puntate ancora a disposizione è inferiore ad un valore prestabilito, l'unità PCU attiva il corrispondente dispositivo di segnalazione 11 in modo intermittente, per richiamare l'attenzione del giocatore.

In ogni caso, il o i dispositivi di visualizzazione associati al od ai tavoli da gioco vengono pilotati in modo tale da presentare almeno periodicamente l'entità complessiva momentaneamente raggiunta dal jackpot.

Naturalmente, fermo restando il principio del trovato, le forme di attuazione e i particolari di realizzazione potranno essere ampiamente variati rispetto a quanto è stato descritto ed illustrato a puro titolo di esempio non limitativo, senza per questo uscire dall'ambito dell'invenzione come definito nelle annesse rivendicazioni.

RIVENDICAZIONI

1. Tavolo (1) per un gioco di carte, in particolare blackjack con jackpot cumulativo, comprendente un piano di gioco (2) nella cui periferia sono definite su un lato (2a) una postazione per un mazziere (DP) e su un altro lato (2b) una pluralità di postazioni di gioco (PP1-PP7) per rispettivi giocatori;

alle postazioni di gioco (PP1-PP7) essendo associate rispettive sedi a fessura (S1-S7) per l'introduzione sequenziale di singole monete o gettoni (T) puntati per la partecipazione al jackpot, e rispettivi condotti di convogliamento (C1 a C7) che comunicano ciascuno con una rispettiva sede a fessura (S1-S7) per ricevere per caduta le monete o gettoni (T) ivi introdotti, e che si estendono al di sotto del piano di gioco (2) e sono inclinati verso il basso in allontanamento dalla rispettiva sede (S1-S7), e sono sagomati in modo tale da consentire la discesa sequenziale per gravità di dette monete o gettoni (T) verso un contenitore di raccolta comune (7) associato al tavolo da gioco (1);

a ciascun condotto di convogliamento (C1 a C7) essendo connessi rispettivi mezzi sensori (8, 8')

atti a fornire segnali indicativi del passaggio di ciascuna moneta o gettone (T);

a ciascuna postazione di gioco (PP1 a PP7) essendo inoltre associato un rispettivo dispositivo ottico di segnalazione (11), preferibilmente disposto in prossimità della corrispondente sede a fessura (S1-S7);

la postazione del mazziere (DP) comprendendo mezzi di comando (13, 14) azionabili manualmente per fornire segnali d'inizio e di fine del gioco;

al tavolo (1) essendo associata un'unità elettronica di elaborazione e controllo (PCU) collegata ai mezzi di comando (13, 14) della postazione del mazziere (DP), ai mezzi sensori (8, 8') associati ai condotti di convogliamento (C1 a C7) e ai dispositivi di segnalazione (11) delle postazioni di gioco (PP1 a PP7);

detta unità (PCU) essendo predisposta per

- conteggiare e memorizzare il numero di monete o gettoni (T) via via rilevati, per ciascun condotto di convogliamento (C1 a C7), a mezzi sensori (8, 8');

- attivare il dispositivo di segnalazione (11) di ciascuna postazione di gioco per la quale al ricevimento di un segnale di inizio del gioco il

numero di monete o gettoni (T) conteggiato è diverso da zero;

- generare al ricevimento di un segnale di inizio del gioco, segnali di incremento del jackpot, secondo modalità prestabilite in funzione del numero di postazioni di gioco per le quali il numero di monete o gettoni (T) conteggiato è diverso da zero; e

- decrementare di un'unità il numero memorizzato di monete o gettoni (T) per ogni postazione di gioco al ricevimento di un segnale di fine del gioco.

2. Tavolo da gioco secondo la rivendicazione 1, in cui detta unità di elaborazione e controllo (PCU) è predisposta per attivare il dispositivo di segnalazione (11) di ciascuna postazione di gioco in un primo modo predeterminato fintanto che il corrispondente numero di monete o gettoni (T) conteggiato è maggior di un valore prefissato, maggiore di 1, e per attivare detto dispositivo di segnalazione (11) in un secondo modo predeterminato quando il corrispondente numero di monete o gettoni (T) conteggiato è compreso fra zero e detto valore prefissato.

3. Tavolo da gioco secondo una qualsiasi delle

rivendicazioni precedenti, in cui detti mezzi sensori (8, 8') comprendono un dispositivo rilevatore di passaggio (9, 10), preferibilmente di tipo ottico, disposto presso l'estremità di ciascun condotto di convogliamento (C1 a C7) adiacente al contenitore di raccolta (7).

4. Tavolo da gioco secondo la rivendicazione 3, in cui detti mezzi sensori comprendono un ulteriore dispositivo rilevatore di passaggio (9', 10'), preferibilmente di tipo ottico, disposto presso l'estremità di ciascun condotto di convogliamento (C1 a C7) adiacente alla corrispondente sede (S1 a S7) di introduzione di monete o gettoni.

5. Tavolo da gioco secondo una qualsiasi delle rivendicazioni precedenti, in cui detti condotti di convogliamento (C1 a C7) sono almeno parzialmente trasparenti.

6. Tavolo da gioco secondo la rivendicazione 1, in cui alla postazione per il mazziere (DP) sono associati ulteriori mezzi di comando (21 a 26) azionabili manualmente per fornire all'unità di elaborazione e controllo (PCU) segnali di vincita di almeno una parte del jackpot accumulato, quando le carte servite ad un giocatore che partecipa al jackpot comprendono una combinazione di carte

prestabilita.

7. Tavolo da gioco secondo la rivendicazione 6, in cui detti ulteriori mezzi di comando (21 a 26) sono atti a consentire l'invio all'unità di elaborazione e controllo (PCU) di segnali di vincita selettivamente indicativi di diverse prestabilite quote del jackpot accumulato, quando le carte servite ad un giocatore che partecipa al jackpot comprendono corrispondenti prestabilite combinazioni di carte.

8. Tavolo da gioco secondo la rivendicazione 6 o 7, in cui l'unità di elaborazione e controllo (PCU) è predisposta per generare segnali atti a determinare un decremento del jackpot accumulato nella misura della quota di vincita realizzata da un giocatore.

9. Tavolo da gioco secondo la rivendicazione 6 o 7, in cui è provvisto almeno un trasduttore elettroacustico (16) attivabile da detta unità di elaborazione e controllo (PCU) per generare un messaggio sonoro quando quest'ultima riceve un segnale di vincita.

10. Tavolo da gioco secondo una qualsiasi delle rivendicazioni precedenti, a cui è associato almeno un dispositivo visualizzatore (18, 19) atto ad

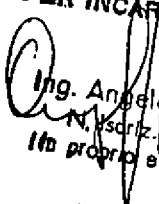
essere pilotato dall'unità di elaborazione e controllo (PCU) per presentare un'indicazione visibile del valore attuale raggiunto dal jackpot.

11. Tavolo da gioco secondo la rivendicazione 10, in cui detta unità di elaborazione e controllo (PCU) è predisposta per determinare la presentazione periodica su detto almeno un dispositivo visualizzatore (18) di prestabiliti messaggi di informazione, quali messaggi pubblicitari.

12. Sistema per l'attuazione di un gioco di carte, in particolare blackjack, con jackpot cumulativo, comprendente una pluralità di tavoli da gioco (1) secondo almeno una delle rivendicazioni precedenti, e in cui le unità di elaborazione e controllo (PCU) associati ai tavoli da gioco (1) sono predisposte per trasmettere mediante un sistema di comunicazione segnali di incremento/decremento del jackpot e segnali di vincita ad un'unità di controllo e gestione principale (MMCU);

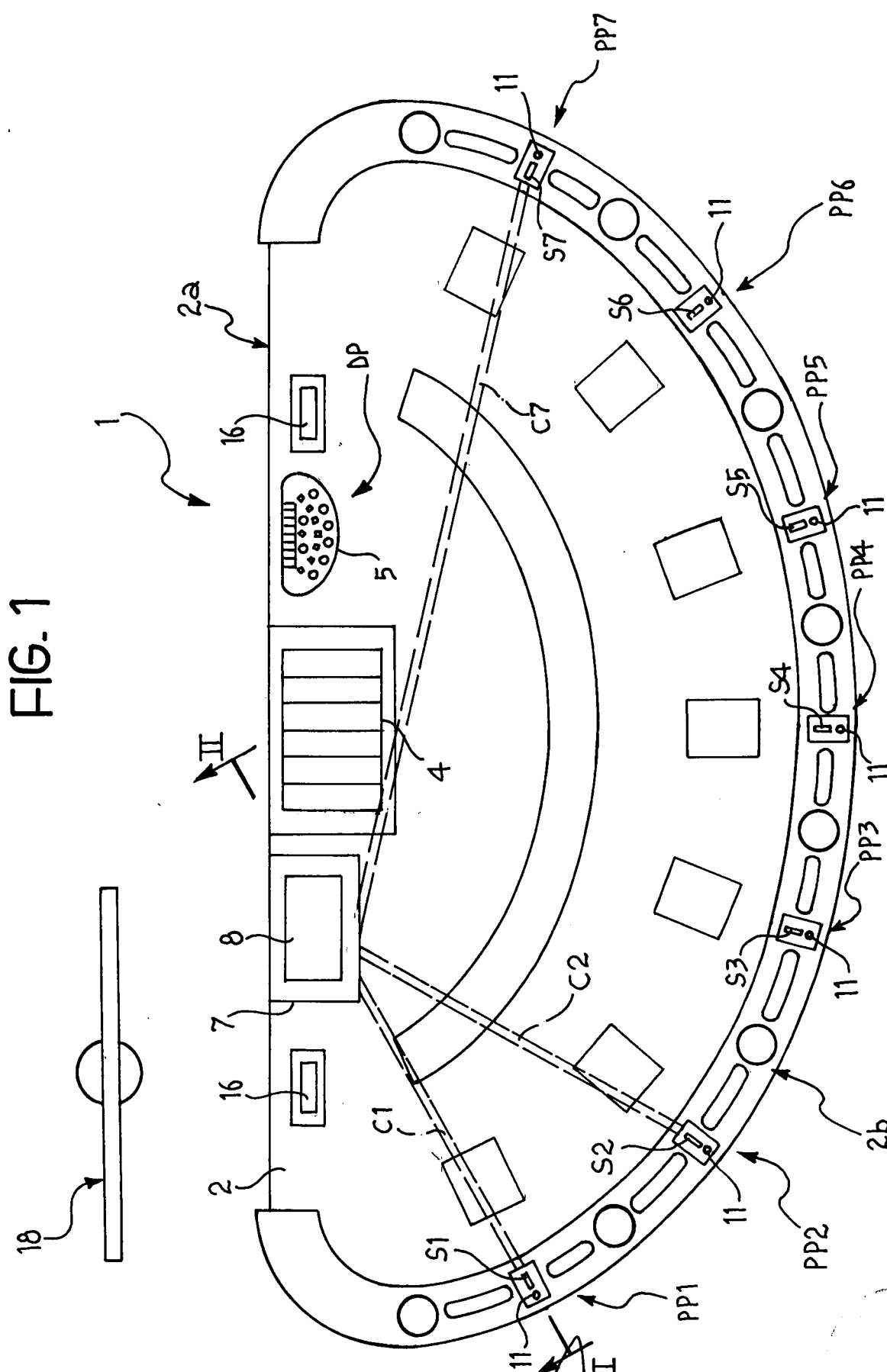
detta unità di controllo e gestione principale (MMCU) essendo predisposta per calcolare e aggiornare il valore attuale raggiunto dal jackpot complessivo corrispondente a tutte le puntate per la partecipazione al jackpot effettuate presso tutti i tavoli da gioco (1), e per trasmettere alle unità di

elaborazione e comando (PCU) dei tavoli da gioco (1)
corrispondenti segnali di informazione indicativi
del valore del jackpot complessivo attuale.

PER INCARICO

Ing. Angelo GERBINO
N. Iscriz. ALBO 408
l'ho proprio e per gli altri



MACORRA & PERANI S.p.A.



Per incarico di NUSCA AG

ing. Luciano BOSOTTI
N. iscriz. ALBO 260
In proprio e per gli altri

FIG. 2

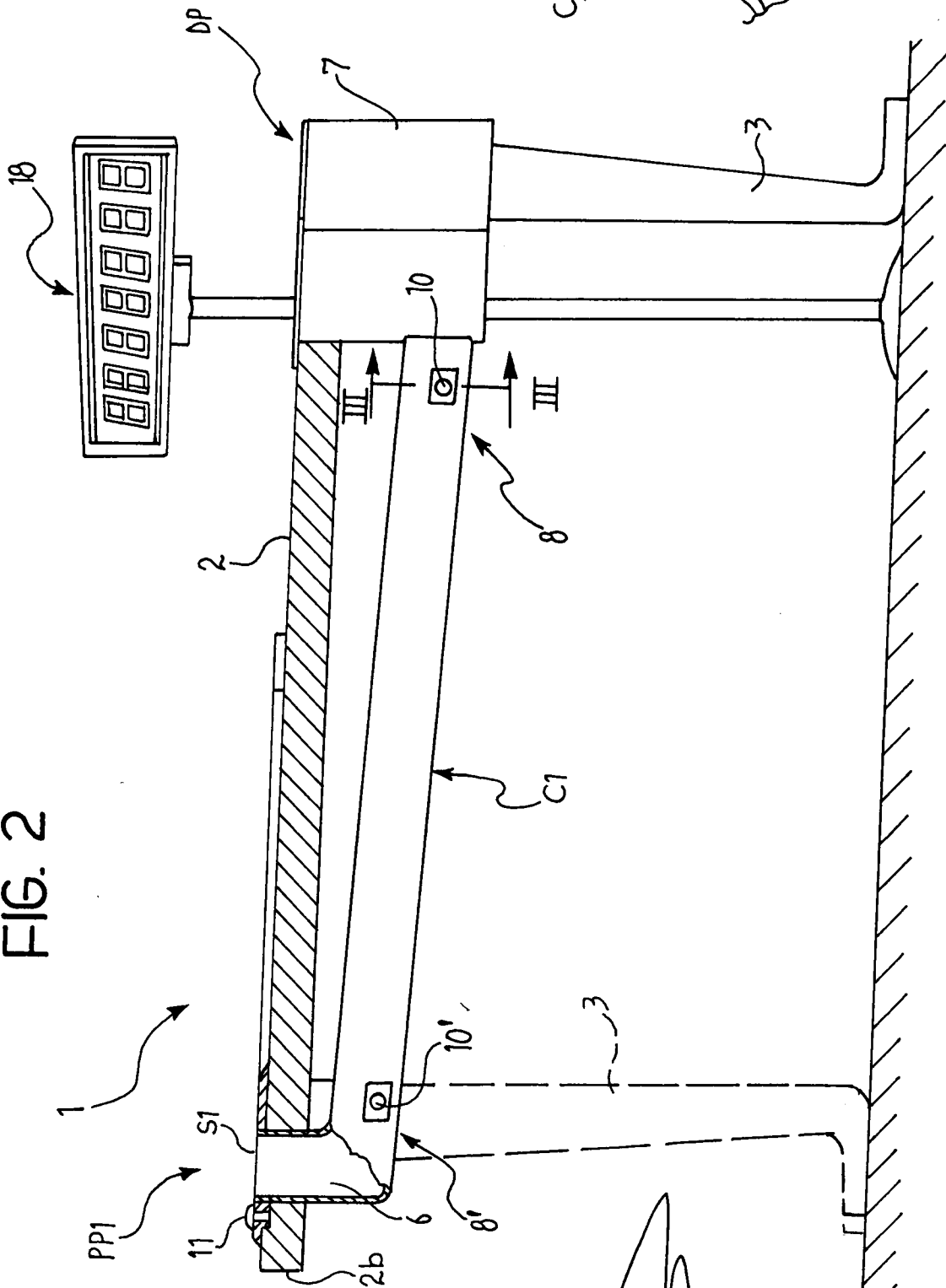
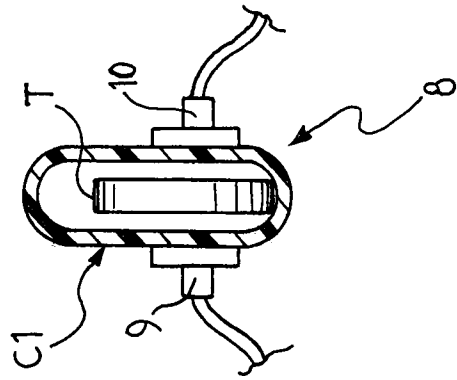


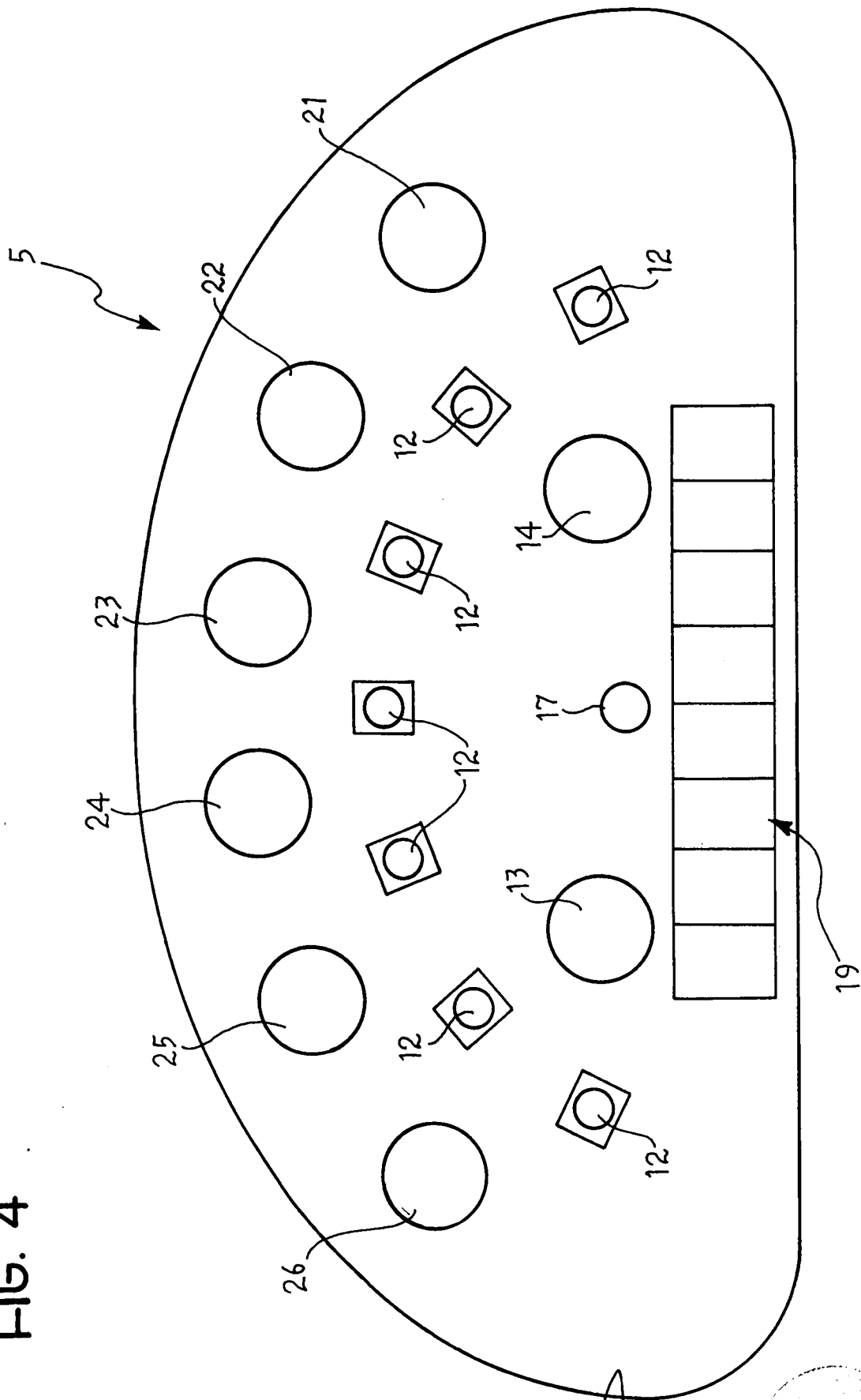
FIG. 3



Per incarico di NUSCA AG

Ing. Luciano BOSOTTI
N. iscriz. ALBO 260
(in proprio e per gli altri)

FIG. 4



Per incarico di NUSCA AG

Ing. Luciano BOSOTTI
N. iscriz. ALBO 260
in proprio e per gli altri



FIG. 5

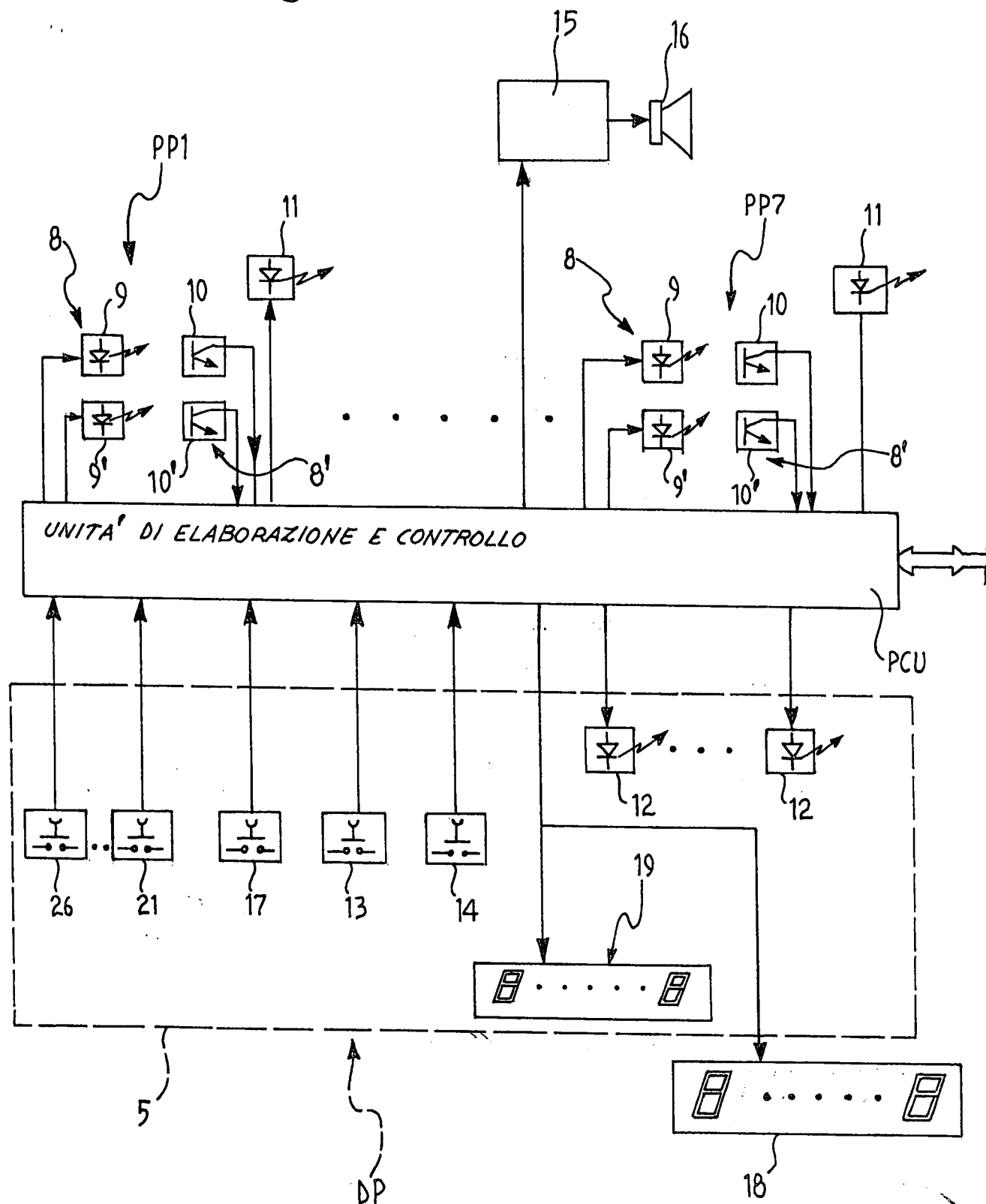


FIG. 6

