



19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA

11 Número de publicación: **2 308 984**

51 Int. Cl.:
A63F 9/24 (2006.01)
A63F 3/08 (2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

96 Número de solicitud europea: **00945401 .8**
96 Fecha de presentación : **17.07.2000**
97 Número de publicación de la solicitud: **1198272**
97 Fecha de publicación de la solicitud: **24.04.2002**

54 Título: **Sistema para asignar un identificador único a un boleto de lotería instantánea.**

30 Prioridad: **20.07.1999 US 358144**

45 Fecha de publicación de la mención BOPI:
16.12.2008

45 Fecha de la publicación del folleto de la patente:
16.12.2008

73 Titular/es: **SCIENTIFIC GAMES Inc.**
1500 Bluegrass Lakes Parkway
Alpharetta, Georgia 30004, US

72 Inventor/es: **Nulph, James, L.**

74 Agente: **Isern Jara, Jorge**

ES 2 308 984 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

Sistema para asignar un identificador único a un boleto de lotería instantánea.

5 **1. Ámbito del invento**

El presente invento hace referencia a sorteos de lotería electrónicos y, más concretamente, a un sistema para administrar sorteos de lotería en línea de premio instantáneo.

10 **2. Descripción de la técnica anterior**

Los sorteos de premio instantáneo, como los patrocinados por las loterías estatales, suelen presentarse en forma de sorteos de “rasca y gana”, en los cuales se vende al usuario un boleto de lotería de premio instantáneo y el jugador tiene que rasgar el recubrimiento que tapa el área de juego para saber si es un boleto premiado o no.

15 Un tipo de boleto de lotería de premio instantáneo es un sorteo de lotería en línea de premio instantáneo en el que el usuario rellena un boleto de apuestas para indicar los números seleccionados. El boleto de apuestas se lee en el punto de venta con un escáner, y a continuación se imprime y se entrega al jugador un boleto de lotería que incluye información sobre si el usuario ha ganado un premio o no. La impresión del boleto de lotería se produce por lo general poco después del escaneado del boleto de apuestas y suele formar parte de la misma transacción.

20 Como el boleto de lotería contiene información acerca de si es un boleto “premiado”, hay empleados poco honrados que a veces intentan “escamotear” un boleto de lotería premiado y dar al jugador otro boleto de lotería en su lugar, pero sin premio. Pese a que los sorteos de premio instantáneo pueden utilizar sistemas de seguridad (por ejemplo, cámaras de seguridad enfocadas a los empleados), estos sistemas no son totalmente fiables y el usuario (que tiene el incentivo de asegurarse de que recibe el boleto correcto) no dispone de un mecanismo para verificar que el boleto de apuestas se corresponde con el boleto de lotería.

25 En la patente estadounidense número 5.417.424 concedida a Snowden *et al.*, se divulga un sistema informático de apuestas para sistemas de lotería que cuenta con un ordenador central que se comunica con los terminales agente situados en tiendas de conveniencia y similares. Se conecta un sistema de verificación de premio a la red de comunicaciones, preferentemente como periférico de un terminal agente, que se encarga de la función de verificación de premio al permitir la comparación de los datos del boleto del jugador con los números premiados y la identificación de sorteo correspondiente de cada una de las apuestas. El sistema de verificación de premio se puede instalar en la red como terminal de recepción únicamente, pero preferentemente se conecta como dispositivo periférico de un terminal agente, a través del cual pasan los datos de la apuesta premiada y de identificación del sorteo. Los datos de la apuesta premiada y las identificaciones del sorteo se almacenan en una memoria que contiene los datos del conjunto de apuestas más reciente. El sistema de verificación de premio lee los boletos entregados por los jugadores a través de, por ejemplo, un código legible por máquina que figura en los boletos. Las opciones del jugador se comparan con los datos almacenados que representan los sorteos más recientes. Por consiguiente, no es necesario hacer grandes esfuerzos para validar un boleto a fin de determinar que el boleto es un boleto premiado. Las etapas informáticas y de comunicaciones se reducen de manera considerable, dejando libres los terminales agente para el procesamiento de ventas de boletos y reembolsos.

45 **Resumen del invento**

Las desventajas de la técnica anterior se superan con el presente invento que consiste en un método que asigna un identificador único a un boleto de lotería instantánea, tal como se expone en la reivindicación 1, y un aparato para generar boletos de lotería instantánea, tal como se expone en la reivindicación 14.

50 Estos y otros aspectos del invento quedarán patentes a partir de la siguiente descripción de las formas de realización preferentes del invento, acompañadas de los dibujos. Como es evidente para alguien especializado en la técnica, cabe realizar numerosas variaciones y modificaciones en el invento sin apartarse del espíritu y el ámbito de los conceptos nuevos de la divulgación.

55 **Breve descripción de las figuras de los dibujos**

La figura 1 muestra un diagrama esquemático que ilustra las entidades y el hardware de acuerdo con una forma de realización del invento;

60 La figura 2 muestra un diagrama de flujo que ilustra el método del invento;

La figura 3A muestra una vista esquemática de un boleto de apuestas sin utilizar de acuerdo con un primer aspecto del invento;

65 La figura 3B muestra una vista esquemática del dorso del boleto de apuestas que aparece en la figura 2A;

ES 2 308 984 T3

La figura 3C muestra una vista esquemática del boleto de apuestas que aparece en la figura 2A después de haber sido rellenado por un usuario;

5 La figura 4 muestra una vista esquemática de un boleto de lotería de premio instantáneo correspondiente al boleto de apuestas que aparece en la figura 2C;

La figura 5 muestra una vista esquemática de un boleto de apuestas sin utilizar de acuerdo con un segundo aspecto del invento;

10 La figura 6 muestra una vista esquemática de un boleto de apuestas sin utilizar de acuerdo con un tercer aspecto del invento.

Descripción detallada del invento

15 A continuación se describe en detalle una forma de realización preferida del invento. Con referencia a los dibujos, los números iguales indican partes iguales en todas las vistas. Tal como se utiliza en la descripción que se ofrece en el presente documento y en las reivindicaciones, los términos siguientes tienen los significados asociados explícitamente en el presente documento, salvo que el contexto lo imponga claramente de otro modo: el significado de “uno” y de “el” incluyen la referencia al plural, y el significado de “en” incluye “en” y “sobre”.

20 Las figuras a que se hace referencia en el presente documento comprenden ejemplos de formas de realización del invento que contienen representaciones que pueden parecerse a marcas o nombres comerciales. La intención del inventor es que tales representaciones describan solamente la idea del identificador que se utiliza con la forma de realización del invento, y tales representaciones no se asemejan a ninguna marca o nombre comercial real. Cualquier parecido de cualquiera de las representaciones de las figuras a cualquier marca o nombre comercial reales es totalmente involuntario y meramente casual. En consecuencia, ninguna de las representaciones que aparecen en las figuras deberá interpretarse como prueba de alguna relación con alguna fuente real de bienes o servicios.

30 Como se muestra en la figura 1, entre las entidades implicadas en la ejecución del método del invento figuran una autoridad de control 20, como por ejemplo, una empresa de administración de lotería, y una entidad local de administración de sorteos 30, como por ejemplo, un establecimiento de venta de boletos de lotería. La autoridad de control 20 tendría el control de un servidor de apuestas central 22 que comunicaría una impresora de boletos de lotería 32 con un mecanismo de entrada de identificador 34; ambos estarían situados en el emplazamiento de la entidad local de administración de sorteos 30. El mecanismo de entrada de identificador 34 podría comprender una placa de captura de datos (como por ejemplo, una placa de captura de firma digital como la que se utiliza en muchas cajas registradoras) o un escáner para boletos de apuestas, en aquellas formas de realización del invento que requieran que el usuario rellene un boleto de apuestas. El servidor 22 sería por regla general un sistema informático con una memoria legible por ordenador. Tanto la impresora de boletos de lotería 32 como el mecanismo de entrada del identificador 34 podrían estar integrados en un dispositivo de administración de sorteos 36 (o podrían ser dispositivos autónomos) que tenga un microprocesador, y algunas de las funciones computacionales del servidor de apuestas central 22 podrían distribuirse al dispositivo de administración de sorteos local 36. El servidor 22 se comunicaría con el dispositivo de administración de sorteos 36 a través de uno de los numerosos tipos de canales de comunicaciones electrónicas 12 (por ejemplo, una línea especializada, una red informática global o una línea telefónica) que existen.

45 Como se muestra en la figura 2, el método 100 utilizado en una forma de realización del invento comporta en primer lugar expedir un boleto de apuestas 110 para un usuario, lo que por lo general haría la entidad de administración de sorteos local 30. Normalmente, los boletos de apuestas están preimpresos. Se pide al jugador que introduzca un identificador de boleto de apuestas en un área preasignada del mismo. Este identificador podría ser, por ejemplo, las iniciales del usuario o un grupo de caracteres seleccionados por el usuario de entre un grupo de caracteres que aparecen en el boleto de apuestas. En general, la petición al usuario se presenta en forma de instrucciones impresas en el boleto de apuestas, pero también podría proceder de folletos informativos y de indicaciones verbales del personal de la entidad de administración de sorteos local 30.

55 Una vez el usuario ha rellenado el boleto de apuestas, se introduce éste en el escáner de boletos de apuestas 34 para que lo lea 112 y el servidor realiza una prueba 114 para determinar si el usuario ha introducido un identificador de boleto de apuestas. Si la respuesta a la prueba 114 es “no”, el boleto de apuestas es rechazado 122 por el sistema, y se explica al usuario que el boleto no será aceptado a menos que lo rellene correctamente.

60 Si la respuesta a la prueba 114 es “sí”, entonces el identificador de boleto se almacena 116 en una memoria legible por ordenador. Este almacenamiento podría consistir en almacenar una imagen escaneada de las iniciales introducidas, guardando un registro de las posiciones del boleto de apuestas que han sido marcadas por el usuario, o transformando las iniciales en los caracteres de texto correspondientes y guardando los caracteres de texto.

65 Una vez se ha leído correctamente el boleto de apuestas, se pide 118 a la impresora de boletos de lotería 32 que imprima en un boleto de lotería una representación del identificador de boleto de apuestas y al menos un resultado del juego. El identificador de boleto de apuestas impreso podría consistir en una imagen impresa del identificador de boleto de apuestas introducido originalmente o en una pluralidad de caracteres correspondiente al identificador original del boleto de apuestas, en función del tipo de impresora de boletos de lotería utilizado.

ES 2 308 984 T3

A continuación, se expide el boleto de lotería impreso para el usuario y se pide a éste 120 que no acepte el boleto de lotería a no ser que el identificador de boleto de apuestas introducido por el usuario aparezca impreso correctamente en el boleto. Esta petición 120 podría imprimirse tanto en el boleto de apuestas como en el boleto de lotería, o bien en ambos.

5 Como se muestra en las figuras 3A a 3C, un boleto de apuestas normal 200 incluiría un identificador de sorteo 202 y un área 210 para que el usuario introduzca un identificador de boleto de apuestas. El boleto de apuestas 200 contiene un primer grupo de instrucciones 230 impresas en el mismo que indica al usuario que introduzca sus iniciales en el área 210 provista para el identificador de boleto de apuestas. (Si bien la forma de realización del invento que se muestra en las figuras 3A a 3C utiliza las iniciales del usuario como identificador de boleto de apuestas, podrían emplearse otros tipos de identificadores sin apartarse del ámbito del invento). Un segundo grupo de instrucciones 220 indica al usuario que no acepte un boleto de lotería a no ser que el identificador de boleto de apuestas que aparece en el área de identificador de boleto de apuestas 210 aparezca también en el boleto de lotería que se imprime posteriormente. Un tercer grupo de instrucciones 240 dice al usuario que el boleto de lotería no se imprimirá si no se rellena correctamente el área de identificador de boleto de apuestas 210. Como se muestra en la figura 3C, un boleto de apuestas 200 correctamente cumplimentado incluirá el identificador de boleto de apuestas 212 (por ejemplo, las iniciales del usuario) en el área de identificador de boleto de apuestas 210.

También se puede facilitar una zona para introducir los números de apuesta 250 para los juegos que exigen que el usuario introduzca la información del juego (por ejemplo, seleccionar un subconjunto de números de entre una serie de números). Además, se puede ofrecer instrucciones 252 de juego.

Como se muestra en la figura 3B, el dorso 204 del boleto 200 puede estar provisto de una serie completa de instrucciones 260 sobre cómo rellenar el boleto de apuestas 200 y cómo jugar. En el dorso 204 también podría imprimirse un ejemplo 262 de un boleto de lotería típico.

En la figura 4 se muestra el boleto de lotería 300 que se imprime después de que el usuario haya rellenado el boleto de apuestas 200 y éste haya sido escaneado por el sistema. Por lo general, el boleto de lotería 300 incluirá un identificador del sorteo 302, una indicación 354 de la fecha en que se ha jugado el juego, una indicación 350 de los números de apuesta introducidos por el usuario (introducidos en el área de introducción de números de apuesta 250 que se muestra en la figura 3A, si tales números de apuesta se utilizan en el juego), una indicación 352 de los resultados del sorteo (como por ejemplo, números premiados), un área que contiene una representación impresa 310 del identificador de boleto de apuestas (tal como lo ha introducido el usuario en el boleto de apuestas 200) y una serie de instrucciones 320 que piden al usuario que no acepte el boleto de lotería 300 a no ser que la representación 310 del identificador de boleto de apuestas que aparece en el boleto de lotería 300 sea el mismo que el identificador de boleto de apuestas 212 que ha introducido el usuario en el boleto de apuestas 200.

En una forma de realización del invento en que la impresora 32 puede imprimir una imagen de las iniciales introducidas por el usuario, la representación 310 del identificador de boleto de apuestas deberá tener exactamente el mismo aspecto que el identificador de boleto de apuestas 212 introducido en el boleto de apuestas 200. Si la impresora 32 no puede imprimir una imagen escaneada (por ejemplo, si la impresora 32 es una impresora de impacto), entonces bien el dispositivo que administra el sorteo 36, o bien el servidor 22 transformarán el identificador de boleto de apuestas 212 escaneado en un carácter de máquina equivalente (por ejemplo, en los caracteres ASCII correspondientes) y la representación 310 del identificador de boleto de apuestas será una copia impresa de los caracteres.

Como se muestra en la figura 5, en una forma de realización alternativa del invento, el boleto de apuestas 400 puede preimprimirse con una pluralidad de caracteres 410 y se puede pedir al usuario que marque un subconjunto de caracteres 410, sirviendo el subconjunto marcado de identificador de boleto de apuestas. Como se muestra en la figura 6, el boleto de apuestas 500 se puede imprimir con una pluralidad de cadenas de caracteres 510, de las que el usuario marcará una como identificador de boleto de apuestas. Las formas de realización del invento de las figuras 5 y 6 ofrecen la ventaja de facilitar que la máquina lea con facilidad el identificador de boleto de apuestas y una utilización de memoria relativamente menor que las formas de realización del invento de las figuras 3A a 3C. Sin embargo, podrían ser más susceptibles de falsificación que las formas de realización del invento de las figuras 3A a 3C. La elección de la forma de realización del invento dependerá del hardware disponible y del nivel de seguridad que se requiera. Por ejemplo, los sorteos que entregan un premio relativamente alto podrían requerir un nivel de seguridad mayor y, por lo tanto, estar sujetos a unos requisitos de verificación del identificador de boleto de apuestas más estrictos. En algunas aplicaciones, puede que sea conveniente utilizar más de un tipo de identificador de boleto de apuestas. Algunas aplicaciones podrían requerir que el usuario introduzca las iniciales y seleccione un conjunto de caracteres. Se pretende que un sistema de esta índole se sitúe dentro de los límites del ámbito del invento.

Las formas de realización del invento descritas anteriormente se ofrecen exclusivamente a título ilustrativo. Se entenderá con facilidad que es posible llevar a cabo numerosas variaciones a partir de las formas de realización específicas del invento divulgadas en la presente especificación sin apartarse del mismo. En consecuencia, el ámbito del invento se establecerá con las reivindicaciones que figuran a continuación, en lugar de limitarse a las formas de realización del invento descritas anteriormente al detalle.

REIVINDICACIONES

- 5 1. Método para asignar un identificador único a un boleto de lotería instantánea, comprendiendo las etapas siguientes: a) pedir (110) a un usuario que introduzca un identificador único en un mecanismo de entrada de identificador; b) recibir (112) del usuario una imagen del identificador único a través del mecanismo de entrada de identificador; c) almacenar (116) el identificador único en una memoria legible por ordenador; d) imprimir (118) una representación del identificador único y al menos un resultado del sorteo en un boleto de lotería de premio instantáneo; y e) pedir (120) al usuario que no acepte el boleto de lotería de premio instantáneo, a menos que el identificador único impreso en el mismo corresponda al identificador único que ha introducido el usuario en el mecanismo de entrada de identificador;
- 10 2. Método de acuerdo con la reivindicación 1, en el que la etapa consistente en pedir al usuario que introduzca un identificador único comprende además pedir al usuario que escriba unas marcas únicas en una placa de captura de datos digitales;
- 15 3. Método de acuerdo con la reivindicación 2, comprendiendo además la etapa consistente en pedir al usuario que firme en la placa de captura de datos digitales.
- 20 4. Método de acuerdo con la reivindicación 1, en el que la etapa consistente en pedir al usuario que introduzca un identificador único comprende además pedir al usuario que escriba unas marcas únicas en una primera área predeterminada de un boleto de apuestas, comprendiendo el método además la etapa de leer la primera área predeterminada del boleto de apuestas con un lector de boletos de apuestas, en el que el identificador único comprende las marcas únicas en la primera área predeterminada del boleto de apuestas;
- 25 5. Método de acuerdo con la reivindicación 4, en el que la etapa consistente en pedir al usuario que escriba unas marcas únicas en una primera área predeterminada de un boleto de apuestas comprende pedir al usuario que introduzca un identificador de boleto de apuestas en la primera área predeterminada de un boleto de apuestas;
- 30 6. Método de acuerdo con la reivindicación 5, comprendiendo además la etapa en que el lector de boletos de apuestas rechaza el boleto de apuestas si el usuario no ha incluido un identificador de boleto de apuestas en la primera área predeterminada;
- 35 7. Método de acuerdo con la reivindicación 5, en el que la etapa consistente en pedir al usuario que introduzca un identificador de boleto de apuestas comprende pedir al usuario que introduzca un conjunto de marcas predeterminadas en un área designada del boleto de apuestas;
- 40 8. Método de acuerdo con la reivindicación 7, en el que las marcas son iniciales;
9. Método de acuerdo con la reivindicación 7, en el que la etapa de impresión comprende imprimir una imagen de las marcas en el boleto de apuestas;
- 45 10. Método de acuerdo con la reivindicación 7, en el que la etapa de impresión consiste en imprimir en el boleto de apuestas una representación transformada de las marcas;
11. Método de acuerdo con la reivindicación 5, en el que la etapa consistente en pedir al usuario que introduzca un identificador de boleto de apuestas comprende pedir al usuario que haga una marca que indique la elección de una cadena de caracteres;
- 50 12. Método de acuerdo con la reivindicación 5, en el que la etapa consistente en pedir al usuario que introduzca un identificador de boleto de apuestas comprende pedir al usuario que haga múltiples marcas que indiquen la elección de un subconjunto de símbolos de entre un conjunto de símbolos;
- 55 13. Método de acuerdo con la reivindicación 5, en el que la etapa de almacenamiento comprende guardar una imagen digital del identificador de boleto de apuestas;
- 60 14. Aparato para generar boletos de lotería instantánea, comprendiendo: a) un escáner (34) que puede leer información de un boleto de apuestas; b) una impresora (32) que puede imprimir un boleto de lotería instantánea; y c) un ordenador (22) programado para: (i) pedir al escáner que lea el boleto de apuestas; (ii) leer un identificador de boleto de apuestas seleccionado por un jugador en el boleto de apuestas; y (iii) si se detecta un identificador en el boleto de apuestas, pedir en tal caso a la impresora que imprima un boleto de lotería de premio instantáneo que contenga al menos un resultado del sorteo, una representación del identificador de boleto de apuestas y una petición al jugador de que no acepte el boleto de lotería instantánea, salvo que la representación del identificador de boleto de apuestas impresa en el mismo corresponda al identificador de boleto de apuestas que ha seleccionado el jugador; de lo contrario, deberá rechazar el boleto de apuestas;
- 65 15. Aparato de acuerdo con la reivindicación 14, comprendiendo además: a) medios para pedir a un usuario que introduzca un identificador de boleto de apuestas en una primera área predeterminada del boleto de apuestas; y b)

ES 2 308 984 T3

medios para pedir al usuario que no acepte el boleto de lotería instantánea, a menos que la representación del identificador de boleto de apuestas impresa en el mismo corresponda al identificador del boleto de apuestas que el usuario ha introducido en el boleto de apuestas.

5

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

10
↓

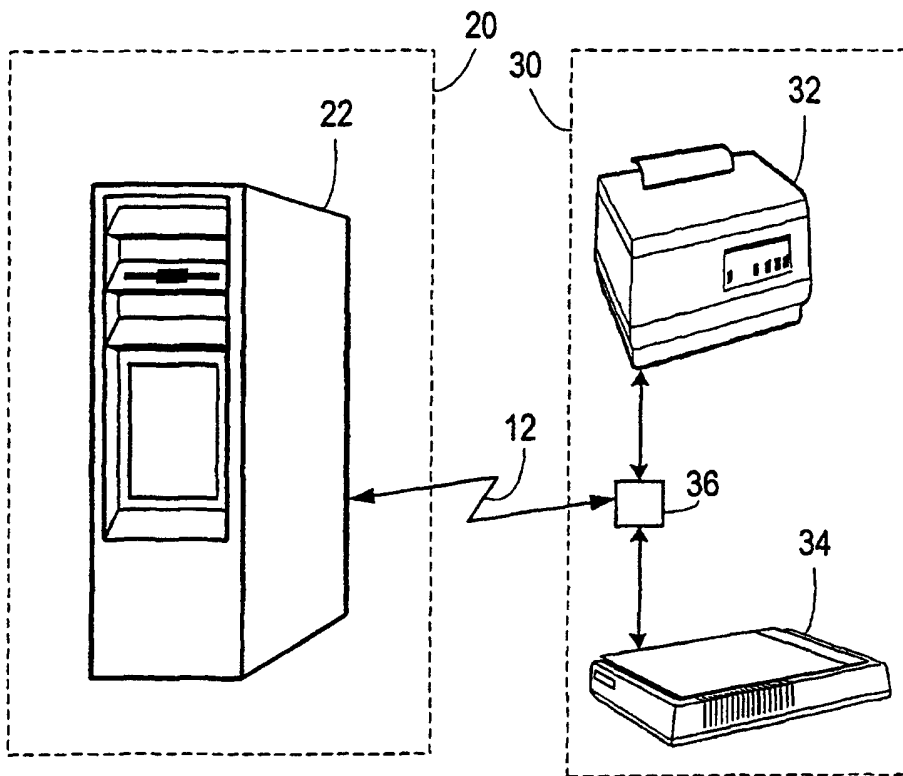


FIG. 1

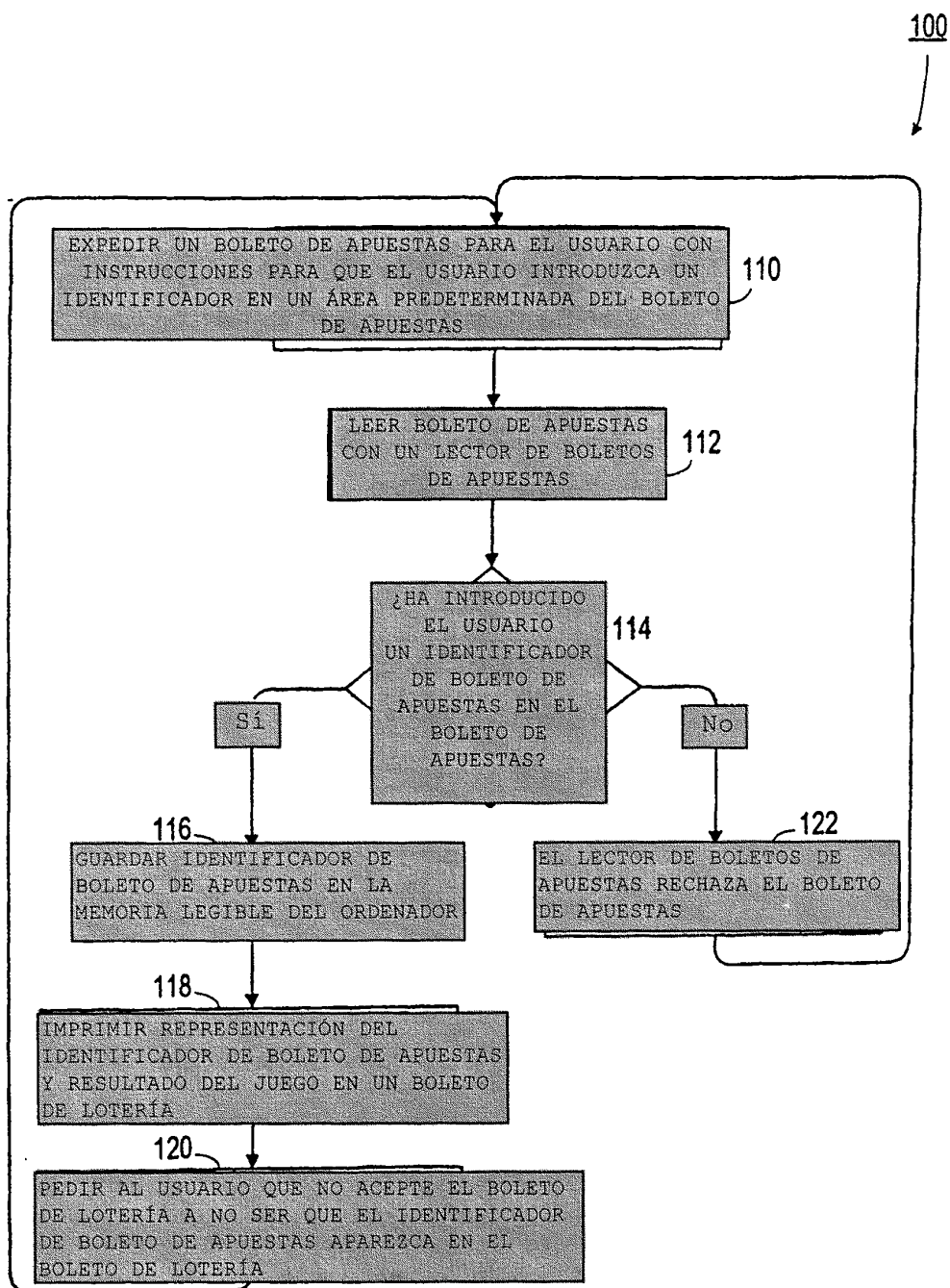


FIG. 2

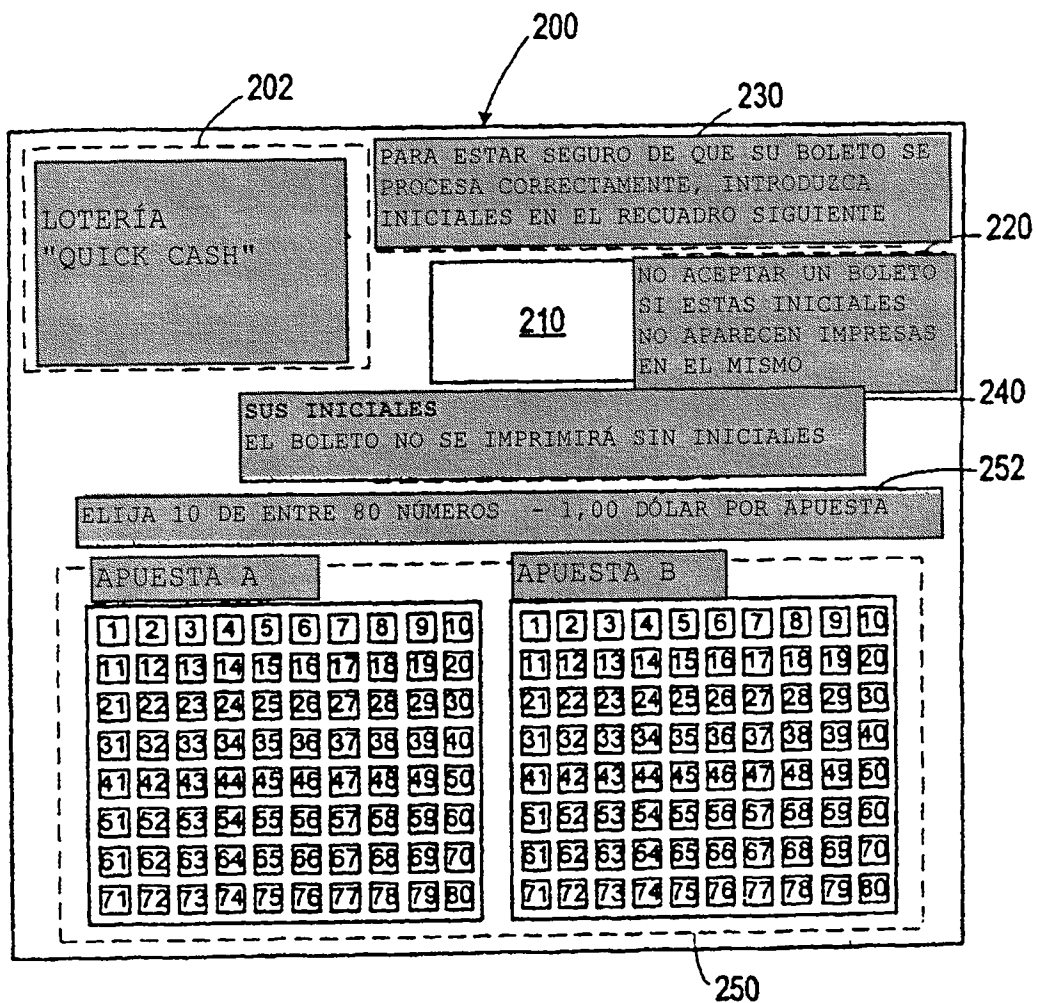


FIG. 3A

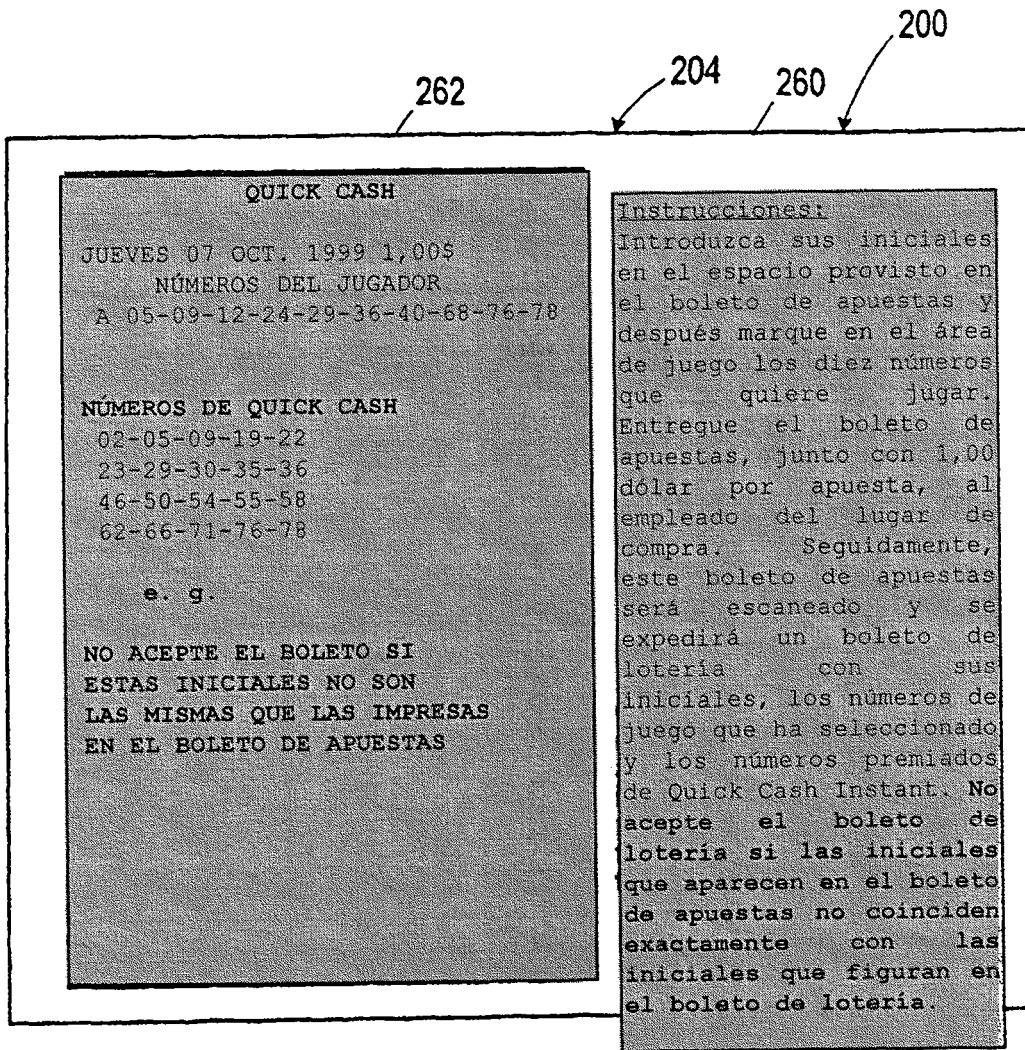


FIG. 3B

200

210 212

LOTERÍA
"QUICK CASH"

PARA ESTAR SEGURO DE QUE SU BOLETO SE PROCESA CORRECTAMENTE, INTRODUZCA INICIALES EN EL RECUADRO SIGUIENTE

KLS

NO ACEPTAR UN BOLETO SI ESTAS INICIALES NO APARECEN IMPRESAS EN EL MISMO

SUS INICIALES
EL BOLETO NO SE IMPRIMIRÁ SIN INICIALES

MARQUE 10 DE ENTRE LOS 80 NÚMEROS SIGUIENTES - 1,00 DÓLAR POR APUESTA

APUESTA A

1	2	3	4	X	6	7	8	X	10
11	X	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	X	25	26	27	28	X	30
31	32	33	34	35	X	37	38	39	X
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	X	69	70
71	72	73	74	75	X	77	X	79	80

APUESTA B

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	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80

FIG. 3C

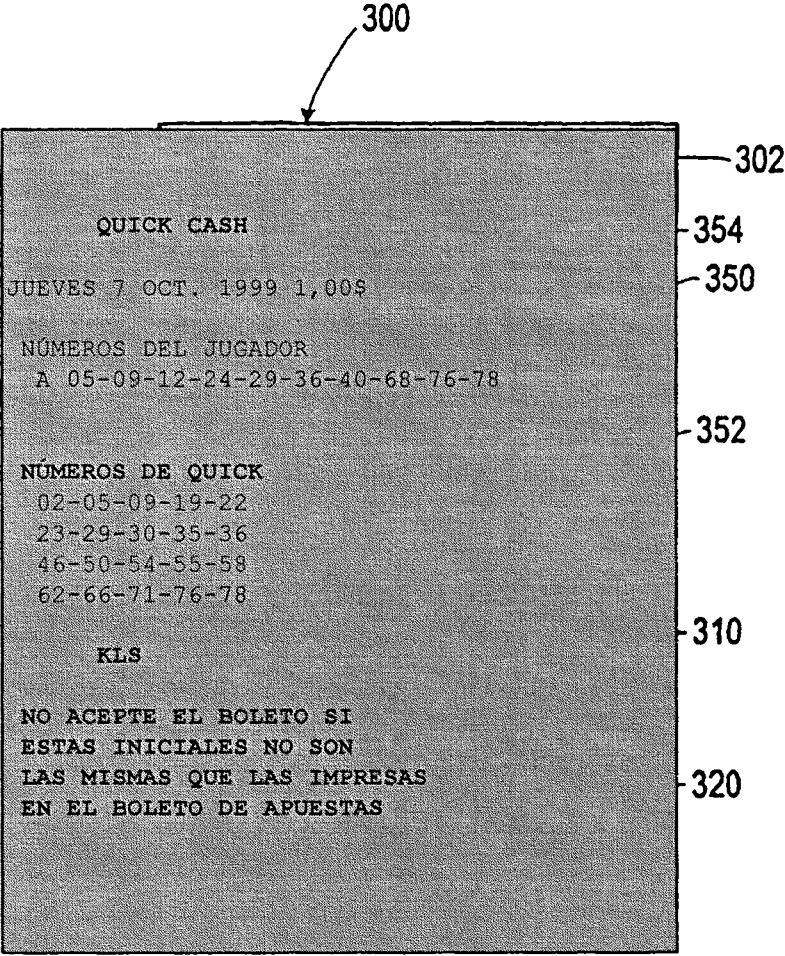


FIG. 4

400

410

LOTERÍA
"QUICK CASH"

PARA ESTAR SEGURO DE QUE SU BOLETO SE PROCESA CORRECTAMENTE, MARQUE 5 CARACTERES EN EL RECUADRO SIGUIENTE

2	J	Q	5	T
9	M	8	K	D
4	S	3	L	R
U	7	J	6	Z

NO ACEPTAR UN BOLETO SI ESTOS CARACTERES NO APARECEN IMPRESOS EN EL MISMO

EL BOLETO NO SE IMPRIMIRÁ SIN MARCAR 5 CARACTERES

MARQUE 10 DE ENTRE LOS 80 NÚMEROS SIGUIENTES - 1,00 DOLAR POR APUESTA

APUESTA A

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	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80

APUESTA B

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	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80

FIG. 5

500

LOTERÍA
"QUICK CASH"

PARA ESTAR SEGURO DE QUE SU BOLETO SE
PROCESA CORRECTAMENTE, MARQUE UN
RECUADRO:

12B56 67YHJ IK987 091OK JK865

NO ACEPTAR UN BOLETO SI
EL CÓDIGO MARCADO MÁS ARRIBA
NO APARECE IMPRESO EN EL MISMO

MARQUE 10 DE ENTRE LOS 80 NÚMEROS SIGUIENTES - 1,00 DOLAR POR
APUESTA

APUESTA A

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	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80

APUESTA B

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	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80

FIG. 6