

(19) DANMARK



Patentdirektoratet
TAASTRUP

(12) FREMLÆGGESESSKRIFT

(11) 163460 B

(21) Patentansøgning nr.: 5745/89

(22) Indleveringsdag: 16 nov 1989

(41) Alm. tilgængelig: 17 maj 1991

(44) Fremlagt: 02 mar 1992

(86) International ansøgning nr.: -

(30) Prioritet: -

(71) Ansøger: John *Jensen; Kong Valdemars Vej 44A; 2840 Høtte, DK

(72) Opfinder: SAMME

(51) Int.Cl.5

G 07 C 15/00
G 06 F 15/28

(74) Fuldmægtig: Hofman-Bang & Boutard A/S

(54) Apparat til brug ved udfyldning og kontrol af spillekuponer

(56) Fremdragne publikationer

DE off.g.skrift nr. 3444751

(57) Sammendrag

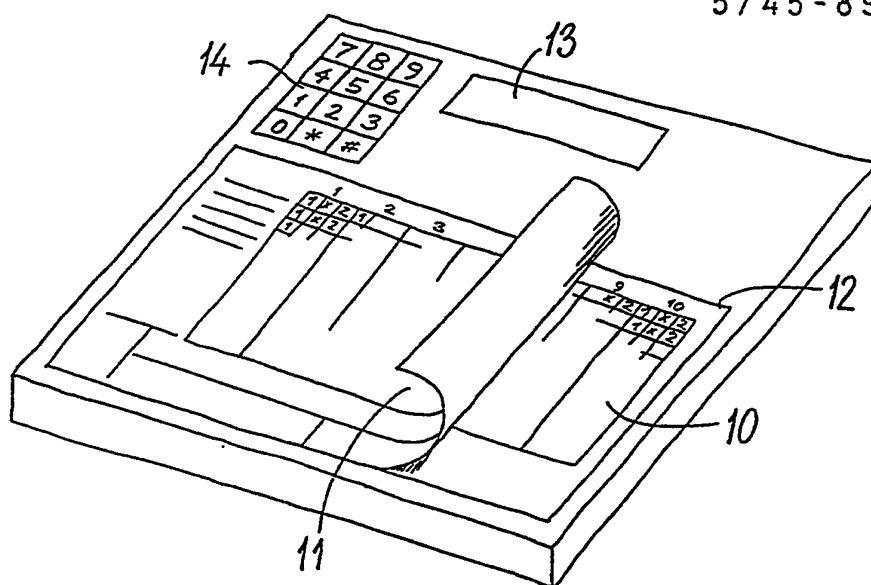
5745-89

Til pålægning af en spillekupon (11) har apparatet en flade (10) udformet som et folietastatur med en fordeling af taster svarende til en overliggende kupons felter. En kupon (11) lagt på apparatets flade (10) udfyldes på sædvanlig måde med et skriveredskab, hvorved tasten under det pågældende felt aktiveres. I en og samme arbejdsgang udfyldes kuponen med informationer, som overføres til apparatet, som vedrørende indtastede kuponer også kan udføre beregninger, som benyttes ved kontrol af kuponerne.

DK 163460 B

fortsættes

5745-89



Opfindelsen angår et apparat til udfyldning og kontrol af spillekuponer som tips- eller lottokuponer, som har et arrangement af felter til manuel udfyldning med den binære information udfyldt/ikke udfyldt.

5 Til hjælp ved udfyldning og kontrol af spillekuponer kendes apparater, som på grundlag af en spillers indtastede tip maskinelt kan udfylde en kupon. Sådanne apparater kan i lighed med en terminal være forbundet med en central computer, som fra flere terminaler modtager og registrerer mange personers spil. Sådanne apparater kan
10 endvidere kontrollere spillekuponerne og eventuelt foretage udskrivning af resultater, og beregning af gevinster.

15 Til den enkelte spillers kontrol af sine spillekuponer kendes skabeloner, som kan bringes til at vise det endelige resultat, og kontrol af spillekuponerne foretages da ganske enkelt ved, at skabelonen lægges over kuponen, hvor felter med det endelige udfald er markeret på en særlig måde. Herved lettes kontrollen, som dog stadig er
20 manuel.

Fra DE 34 44 751 kendes et apparat med en flade, der er inddelt i felter svarende til en spillekuponens felter. Felterne på en spillekupon, der er lagt på apparatet, kan
25 aftastes ad optisk vej, hvorved der frembringes elektriske signaler, som for hvert felt indikerer, om feltet er udfyldt eller ej. Dette apparat har en optisk sensor for hvert felt og kræver desuden en belysningskilde, hvilket alt i alt er en unødigt kompliceret og dyr konstruktion, som har et strømforbrug, der udelukker batte-
30 ridrift, såfremt apparatet skal være transportabelt.

Formålet med opfindelsen er at anvise et apparat, hvormed en spiller på sædvanlig måde kan udfylde sine spille-
35 kuponer, og som på særlig enkel måde kan modtage og regi-

strere de data, som kuponen udfyldes med. Apparatet skal endvidere kunne anvendes til kontrol af spillekuponer, idet der samtidig med kontrollen foretages enkle statistiske beregninger over kuponernes korrekte tips.

5

Dette formål opnås ifølge opfindelsen med et apparat som angivet i indledningen til krav 1, og som har de karakteristiske træk i samme kravs kendetegnende del. Når spillekuponen er lagt på apparatets dertil indrettede flade, udfyldes kuponen på sædvanlig måde med et skriveredskab og med apparatets flade som skriveunderlag. For hvert af kuponens felter, der udfyldes, aktiveres apparatets tilsvarende trykfølsomme felt, som er beliggende under kuponens felt. I samme arbejdsgang som kuponen udfyldes, indtastes og lagres spillekuponerne herved i apparatet.

10

15

Informationer på allerede udfyldte kuponer kan på samme måde overføres til apparatet, idet en kupon lægges over apparatets flade, og med et skriveredskab trykkes eller skrives der på alle udfyldte felter.

20

Apparatets trykfølsomme felter er en både simplere, billigere og mere kompakt og robust konstruktion end den, der er beskrevet i DE 34 44 751, og den har endvidere et meget lavere strømforbrug.

25

Udstyres apparatet som angivet i krav 2 og 3 med en hukommelse og en regneenhed, kan der udføres fortrinsvis enkle, statistiske beregninger på de lagrede informationer fra udfyldte kuponer. Når pågældende kupons udfald kendes, indtastes den "rigtige" kupon på samme måde i apparatet, som herefter kan foretage en kontrol af indtastede kuponer med henblik på disses resultat og den eventuelle gevinst, de måtte give.

30

35

I det følgende skal opfindelsen beskrives i detaljer, idet der henvises til tegningen, som viser en foretrukken

udførelsesform for apparatet.

Apparatet har en flade 10 til pålægning af en spillekupon 11, som har et arrangement af felter, som hvert er indrettet til at bære den binære information udfyldt/ikke udfyldt. Svarende hertil har også fladen 10 et arrangement af felter, som når spillekuponen 11 ligger på fladen 10, er sammenfaldende med spillekuponens felter, således at der til hvert af spillekuponens felter er beliggende et felt på fladen 10 umiddelbart under spillekuponens felt. En kant 12 eller et antal fremspring sikrer, at en pålagt kupon ligger korrekt, så at dens felter er sammenfaldende med apparatets felter.

Hvert af felterne på apparatets flade 10 er indrettet til ved trykpåvirkning at frembringe elektriske signaler, som gør det muligt at identificere det påvirkede felt, og hvert felt er derfor udformet som et trykfølsomt folietastatur, som på kendt måde frembringer disse signaler. Hertil er folietastaturer af kendt konstruktion velegnede, da et sådant har en tilstrækkelig plan og fast overflade, som kan anvendes som skriveunderlag ved udfyldning af kuponen med et skriveredskab. På apparatets flade 10 til pålægning af en spillekupon er der grafisk antydnet et arrangement af felter som på spillekuponen 11, men for apparatets funktion er denne inddeling overflødig og kan erstattes af anden tekst som f.eks. en betjeningsvejledning.

Når spillekuponer således er udfyldt, eller allerede udfyldte kuponers indhold er "kopieret" til apparatet, lagres de således overførte informationer i en hukommelse i apparatet.

På lignende måde overføres endelig kuponen med udfaldet til apparatet ved, at dette forud indstilles til at modtage de endelige informationer, hvormed spillekuponerne

skal sammenlignes. Apparatet har et regnekredsløb, som forud er programmeret til at foretage sådanne sammenligninger og enkle beregninger, som f.eks. antallet af rigtige tip i hver række, det højest forekommende antal rigtige tip i nogen af rækkerne samt eventuelle andre statistiske beregninger af interesse for brugeren. Til visning af resultater af sådanne beregninger har apparatet et display 13. Et tastatur 14 benyttes til indtastninger vedrørende kuponnummer, spillernummer samt til styring af de beregninger, apparatet kan foretage.

Apparatet ifølge opfindelsen er her beskrevet til anvendelse i forbindelse med udfyldning og kontrol af spillekuponer, men opfindelsen finder generelt anvendelse i forbindelse med foretrykte skemaer eller tabeller, hvor hvert felt kun indeholder den binære information udfyldt/ikke udfyldt.

20

25

30

35

P a t e n t k r a v :

- 5 1. Apparat til brug ved manuel udfyldning og ved kontrol af spillekuponer (11) med et arrangement af felter, som hvert er indrettet til at bære den binære information udfyldt/ikke udfyldt, hvilket apparat har en flade (10) til pålægning af en spillekupon (11) og med en dertil svarende udstrækning, hvilken flade er inddelt i felter
- 10 svarende til spillekuponens felter, k e n d e t e g n e t ved, at fladens felter er indrettet til ved trykpåvirkning at frembringe elektriske signaler, som muliggør identificering af påvirkede felter.
- 15 2. Apparat ifølge krav 1, k e n d e t e g n e t ved, at der findes en hukommelse til lagring af information svarende til de frembragte elektriske signaler.
- 20 3. Apparat ifølge krav 2, k e n d e t e g n e t ved, at der findes en regneenhed indrettet til at udføre beregninger ud fra de lagrede informationer samt organer (13) til visning af resultater af beregningerne.

25

30

35

