

(11) *Número de Publicação:* PT 84227 B

(51) *Classificação Internacional:* (Ed. 5)
A63F003/06 A

(12) FASCÍCULO DE PATENTE DE INVENÇÃO

(22) *Data de depósito:* 1987.01.30

(30) *Prioridade:* 1986.01.30 ES 292037
1986.01.30 ES 292038

(43) *Data de publicação do pedido:*
1987.09.18

(45) *Data e BPI da concessão:*
08/94 1994.08.03

(73) Titular(es):

MAJSA-MATERIAL AUXILIAR DE JUEGO, SA.
CEA BERMUDEZ, 14 2803 MADRID ES

(72) Inventor(es):

(74) Mandatário(s):

JOÃO DE ARANTES E OLIVEIRA
RUA DO PATROCÍNIO 94 1350 LISBOA PT

(54) *Epígrafe:* MÁQUINA PARA CONTROLAR O JOGO DO BINGO E TERMINAIS DE JOGO ASSOCIADOS COM A REFERIDA MÁQUINA

(57) *Resumo:*

[Fig.]

84227



Memória descritiva referente à patente de invenção de Material Auxiliar de Juego, S.A -Majsa, espanhola, industrial e comercial, com sede em Cea Bermúdez, 14, 2803 Madrid Espanha, para "MÁQUINA PARA CONTROLAR O JOGO DO BINGO E TERMINAIS DE JOGO ASSOCIADOS COM A REFERIDA MÁQUINA"

MEMÓRIA DESCRITIVA

A presente invenção refere-se a uma máquina para controlar o jogo do bingo e aos terminais de jogo associados com a referida máquina.

Como é sabido, o jogo do bingo procura a coincidência entre um grupo de números e outros que são determinados ao acaso. Os números jogados estão impressos num cartão, havendo uma ou várias possibilidades de prémio, conforme se consiga a coincidência com o grupo de números que aparecem em sentido horizontal, vertical, diagonal, etc., numa linha ou linhas do referido cartão, ou com todos os números do cartão. Para igualar as probabilidades de todos os jogadores, a composição dos referidos cartões é calculada e determinada, sendo cada um dos cartões identificados por um número de série.

Estão descritos e existem no mercado mecanismos e dispositivos destinados à extracção dos números ao acaso, à visualização dos referidos números e a representação em ecrãs gerais dos grupos de números que em cada partida ou sessão de jogo vão conseguindo prémios. Tais mecanismos e dispositivos não têm qualquer relação especial com a máquina segundo a presente invenção, dado que ela não está concebida como simples elemento de informação do jogo mas sim como autêntico instrumento de controlo do mesmo, tanto para a mesa central do jogo como para as máquinas terminais, ou simplesmente terminais usados pelos jogadores.

Por outro lado e mais recentemente aparecem máquinas



de uso individual que se limitam a assinalar a coincidência dos números extraídos pela mesa ao acaso com os que figuram nos cartões com que o utilizador joga, que os introduz previamente em cada partida. Tais máquinas carecem de toda possibilidade de jogo automático ou controlado a apartir de máquina central.

Por exemplo a patente USA 4 378 940 descreve um dispositivo electrónico para jogar o bingo baseado em cartões especiais cujos números são lidos electronicamente pelo dispositivo e aparecem representados num ecrã, de acordo com uma matriz pré-determinada, devendo o jogador estabelecer previamente as modalidades ganhadoras na referida matriz e ir logo digitando nas teclas os números que são sucessivamente apregoadas pela mesa.

As diferenças da máquina de controlo e dos terminais associados da presente invenção relativamente ao descrito na patente USA 4 378 940 estão contidas nas citadas nos parágrafos anteriores, sendo evidentes e assinaláveis as de necessitar de um cartão especial, um dispositivo leitor de números electrónicos e não ter a possibilidade de funcionar automaticamente ou sem intervenção do jogador.

Fazendo agora referência à mecânica das regras do bingo, o jogo consiste em adquirir um ou mais cartões e ir riscando os números neles impressos, à medida que se vão verificando as coincidências com os números tirados ao acaso e apregoados pela mesa ou direcção do jogos. Regularmente, a mesa antes de começar cada partida deve anunciar os números de série dos cartões vendidos, a quantidade de dinheiro jogada e a importância correspondente aos prémios de linha de bingo. Por outro lado, para o jogador, essa operação de riscar números exige uma atenção particular, o que faz do entretenimento, mas implica um risco de erro e limita o número de cartões que pode manejar em cada partida.

Portanto, uma máquina que proporcione à mesa uma informação imediatamente e fiável do número de série dos cartões jogados em cada partida, da quantia de dinheiro jogada em cada partida da quantia de dinheiro jogada em cada partida, que atribua automaticamente correspondente a cada a prémio, que visualize em ou vários ecrãs a informação anterior, que sucessiva-



mente visualize os números apregoados ou extraídos e que, na devida altura, verifique automaticamente a exactidão dos prémios reclamados e represente o cartão ou linhas premiadas, constitui uma vantagem considerável neste campo, tanto do ponto de vista de agilidade e controlo do jogo como das garantias para o jogador.

Igualmente, uma máquina que evite a operação física de riscar os números num cartão de cada vez que se tenha assinalado o referido número entre vários, representa uma grande vantagem, já que sem diminuir a tensão e a emoção do jogador evita-lhe a busca do número e evita os erros consequentes, ao mesmo tempo que permite jogar simultaneamente com um maior número de cartões.

Além disso, a máquina de controlo segundo a presente invenção apresenta outras vantagens características, como sejam as de poder representar um número de ecrãs outro tipo de informação para o jogador, imprimir todos os dados referentes a cada partida e proporcionar à mesa ou responsável do jogo, no final de cada sessão ou de cada dia, um resumo e distribuição de números e acontecimentos de grande importância para a elaboração da contabilidade exigida e estas organizações.

Para atingir estes objectivos, a máquina para controlar o jogo do bingo segundo a presente invenção utiliza para o seu funcionamento elementos já conhecidos ou empregados noutras máquinas de jogo ou de diversão, tais como um processador de dados, um teclado e um ecrã de visualização dos dados processados e, como elementos característicos, compreende: um primeiro teclado numérico, um segundo teclado alfanumérico, um primeiro suporte de memória que tem gravada a identificação e a composição exacta de todos os cartões utilizados por cada sala de bingo e o programa lógico de funcionamento da máquina um suporte de memória que armazena os cartões em jogo durante cada partida, e o dinheiro jogado em cada partida, os prémios que correspondem aos números que sucessivamente se vão extraíndo em cada partida e uma fonte de alimentação auxiliar autónoma por baterias para os referidos suportes de memória, estando todos os elementos anteriores ligados operativamente a uma unidade central de processamento.



Numa forma de realização preferida compreende, além disso, as saídas e ligações correspondentes a uma impressora, a um ou mais ecrãs periféricos de visualização e a um ou mais terminais de jogo utilizáveis pelos jogadores presentes na sala.

Por sua vez, cada um dos referidos terminais de jogo compreende um suporte de memória, uma ligação, para entrada/saída de dados, com a Máquina de controlo do jogo, um computador para seleccionar a entrada de dados a partir do teclado da máquina ou o acesso automático de tais dados a partir da referida máquina e uma ligação para um ou mais ecrãs de visualização. De preferência, estes terminais compreenderão também dispositivos, acusticos e/ou visuais que avisam o jogador da obtenção de prémio; teclas de função e de correcção de digitação no teclado e meios de controlo da sua colocação em funcionamento, que podem ser de natureza óptica, magnética.

Para tornar mais compreensível o que atrás se descreveu, pondo ao mesmo tempo em evidência outras características e vantagens da máquina de controlo e dos terminais associados segundo a presente invenção dá-se a seguir uma descrição de pormenor de um exemplo de realização, não limitativo ilustrado nos desenhos anexos, cujas figuras representam:

A fig. 1, um diagrama de blocos dos elementos constitutivos da máquina de controlo segundo a presente invenção;

A fig. 2, um diagrama de blocos dos elementos constitutivos de cada um dos terminais associados à referida máquina de controlo; e

A fig. 3 uma vista em perspectiva de um exemplo de realização de um dos referidos terminais

Fazendo referência à fig 1, a máquina para controlar o jogo do bingo segundo a presente invenção, tem a referência geral (100) e compreende uma unidade central de processamento (1), ligada operativamente a um ecrã de visualização incorporado (2). a um primeiro teclado numérico (3), a um segundo teclado alfanumérico (4), a um primeiro suporte de memória (5) que tem gravada a identificação e a composição exacta de todos os cartões utilizados no jogo e o programa lógico de funcionamento da máquina, a um segundo suporte de memória (6) que arma



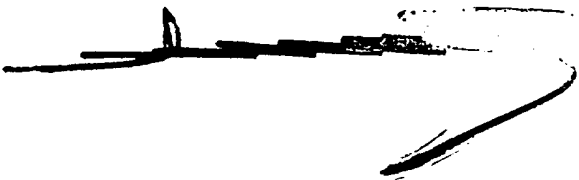
os cartões em jogo durante cada partida os prêmios que correspondem e os números sucessivamente que se vão extraindo em cada partida, a uma fonte de alimentação auxiliar autónoma por baterias (7) para os referidos suportes de memória, independente da que alimenta a máquina a partir da rede ao accionar o interruptor (8), a uma impressora (9), a um ou mais ecrãs periféricos de visualização (10) e a um ou mais terminais de jogo (11).

Na fig. 2 está representado o diagrama de um dos terminais de jogo (11), que compreende uma unidade central de processamento (12), ligada operativamente a teclado numérico (13) a teclas de função e /OU correcção de erros (14), a dispositivos avisadores acústicos (15) e visuais (16), a um ecrã (17), a um suporte de memória (18), a uma ligação (19) para os ecrãs auxiliares ou periféricos (20) e à ligação (21) para permuta de dados com a máquina de controlo (100), na qual se intercala um comutador (22) para seleccionar ou o funcionamento manual ou directo pelo jogador, ou então o automático a partir da máquina de controlo.

Por outro lado cada terminal (11) pode compreender meios que controlam a colocação em funcionamento, que podem ser de natureza óptica ou mecânica e que no diagrama estão representados por uma chave (23), ou peça com forma e perfil determinados, ou então magnéticos, como o cartão magnético (24). Tais elementos serão adquiridos previamente pelo jogador e dar-lhe-ão a faculdade de jogar um número de partidas e/ou de cartões pré-determinado. Deve entender-se que estes elementos para pôr em funcionamento o terminal podem ser substituídos por quaisquer outros, por exemplo uma moeda, ou mesmo suprimidos.

Um exemplo do funcionamento da máquina de controlo e dos terminais segundo a presente invenção, durante uma partida de bingo, seria o seguinte:

A sala de bingo, uma vez vendidos os cartões que intervem em cada partida, introduz essa informação por meio dos teclados (3) e (4), que assim é memorizada em (6). Seguidamente, nos ecrãs (2) e (10) apresenta-se a referida informação (número de cartões, importância dos prêmios, etc.) sem prejuízo da que seja necessário o anúncio através dos altifalantes



Eventualmente, a impressora (9) escreve os dados anteriores. Começada a partida cada número apregoado é introduzido pelo teclado (3), tendo esse dado uma distribuição ou função múltipla. Por um lado, transmite-se aos terminais (11) utilizados pelos jogadores, grava-se na memória (6), visualiza-se nos ecrãs (2,10) e escreve-se pela impressora (9). Por outro lado, processa-se e compara-se com os dados contidos na memória (5), produzindo no ecrã (2) e nos (10), se a regulamentação legal o permita, uma representação do cartão ou cartões mais próximas à obtenção do prémio.

Quando se produzem as coincidências numéricas para obter prémio, a mesa ou central responsável do jogo já tem no seu ecrã (2) os dados de identificação necessários com o que se poupa uma boa parte do tempo do trabalho enfadonho de verificação, ao mesmo tempo que nos ecrãs (10) pode representar-se o cartão ou cartões premiados. A impressora (9) transcreve toda essa informação.

No final de cada sessão ou jornada, o programa armazenado em (5), a partir da informação que se foi gravando em (6) permite à mesa reproduzir e contabilizar em poucos minutos todos os eventos e actuações.

O funcionamento dos terminais é o seguinte:

O jogador introduz o instrumento de controlo que eventualmente se tenha determinado ou escolhido, por exemplo o cartão magnético (24), numa ranhura ou abertura (25) do terminal (fig. 3). A unidade central de processamento (12) verifica a autenticidade e a vigência do referido cartão e põe o terminal em condições de funcionar. Seguidamente o jogador introduz, com o teclado (13), o número de série ou de identificação do cartão ou cartões que se dispõe a jogar e, por meio da tecla correspondente (14), indica o começo da partida. Os números apregoados pela mesa vão sendo introduzidos pelo jogador por meio do teclado (13) e, ao mesmo tempo, armazenam-se na memória do terminal, o qual processa a referida informação, e no ecrã (17) vai representando sucessivamente a linha ou linhas, ou então o cartão, de entre os que joga, mais próximo de obtenção de prémio. Se durante essa operação o jogador se enganar, há as componentes teclas (14) de correcção e emenda do erro.

~~CONFIDENTIAL~~

Se no decurso da partida um ou mais dos cartões que estão no jogo obtiver o prémio de linha, de lunhas ou de bingo serão visualizados no ecrã (17) esses cartões, ao mesmo tempo que se ligam os avisadores (15) e (16) para avisar o jogador.

Alem disso será possível em qualquer momento visualizar, premindo a tecla (14) correspondente, outros cartões das jogadas, ou no final da partida examinar novamente os números apregoados e, finalmente obter dados estatísticos dos prémios e número da sessão.

O que atrás se expôs constitui uma hipotese típica de utilização manual do terminal mas há a possibilidade de accionar o cmutador (22), de modo que o jogador limita-se a ver no ecrã (17) a evolução dos seus cartões no decurso da partida, devendo aqui assinalar-se a grande vantagem desta comutação para funcionamento automático poder realizar-se em qualquer instante, e que ao fazer-se ligação os erros eventualmente cometidos ou não avisados são sanados automaticamente.

Finalmente, os ecrãs auxiliares ou periféricos (20) permitem a um grupo de pessoas seguir ou participar com toda a comodidade no jogo de um mesmo terminal.

Naturalmente que se compreende que são possíveis numerosas modificações e substituições por meios equivalentes na máquina de controlo e terminais associados segundo a presente invenção, em especial para os peritos na matéria, desde que não se altere a essência das características da presente invenção dentro do âmbito das reivindicações anexas.

REIVINDICAÇÕES

- 1ª -

Máquina para controlar o jogo do bingo, caracterizado por compreender um ecrã de visualização, um primeiro teclado numérico, um segundo teclado alfanumérico, um primeiro suporte de memória que contém gravadas a identificação e a composição exacta de todos os cartões utilizados por cada sala de bingo e o programa lógico de funcionamento da máquina, um segundo suporte de memória que armazena os cartões em jogo durante cada

partida, os prémios que correspondem e os números que sucessivamente vão sendo extraídos em cada partida, e uma fonte de alimentação auxiliar autónoma por bactérias para os referidos suportes de memória, ostando todos os elementos anteriores operativamente ligados a uma unidade central de processamento.

- 2ª -

Máquina para controlar o jogo do bingo de acordo com a reivindicação 1, caracterizada por a unidade central de processamento compreender além disso as saídas e ligações correspondentes uma impressora, a um ou mais ecrãs periféricas de visualização e a um ou mais terminais de jogo.

- 3ª -

Terminal adaptado para funcionar em ligação com a máquina de acordo com as reivindicações anteriores, caracterizado por compreender um ecrã de visualização, um teclado que contém pelo menos os dez dígitos e um suporte de memória, tudo ligado operativamente a uma unidade central de processamento.

- 4ª -

Terminal de acordo com a reivindicação 3, caracterizado por a sua ligação com a máquina de controlo compreender um comutador para permitir a entrada de dados a partir do próprio teclado e o acesso automático de tais dados a partir da referida máquina.

- 5ª -

Terminal de acordo com as reivindicações 3 e 4, caracterizado por compreender além disso uma ligação para um ou mais ecrãs auxiliares de visualização.

A requerente declara que os primeiros pedidos desta patente foram depositados em Espanha em 30 de Janeiro de 1986, sob os números 292 037 e 292 038.

Lisboa, 30 de Janeiro de 1987
O AGENTE OFICIAL DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL

RESUMO

"MÁQUINA PARA CONTROLAR O JOGO DO BINGO E TERMINAIS DE JOGO ASSOCIADOS COM A REFERIDA MÁQUINA"

A invenção refere-se a uma máquina para controlar o jogo do bingo e a terminais de jogo associados à referida máquina.

A máquina compreende um teclado numérico, um teclado alfanumérico, um suporte de memória com a identificação e a composição exacta dos cartões utilizados por cada sala e o programa de funcionamento, um suporte de memória que armazena os cartões em jogo, e o dinheiro jogado, os prémios que correspondem e os números que sucessivamente se vão extraíndo em cada partida, e uma fonte de alimentação auxiliar autonoma para os referidos suportes de memória, estando todos os referidos elementos ligados operativamente a uma unidade central de processamento.

Os terminais de jogo compreendem um suporte de memória, uma ligação com a máquina de controlo para entrada/saída de dados, um comutador para seleccionar a entrada de dados por teclado ou automaticamente a partir da referida máquina e uma ligação para um ou mais visualizadores.

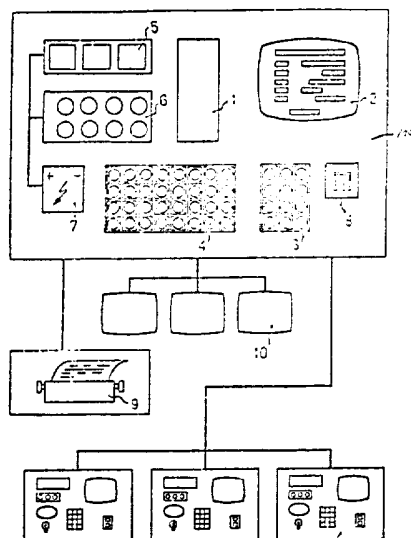


Fig.1

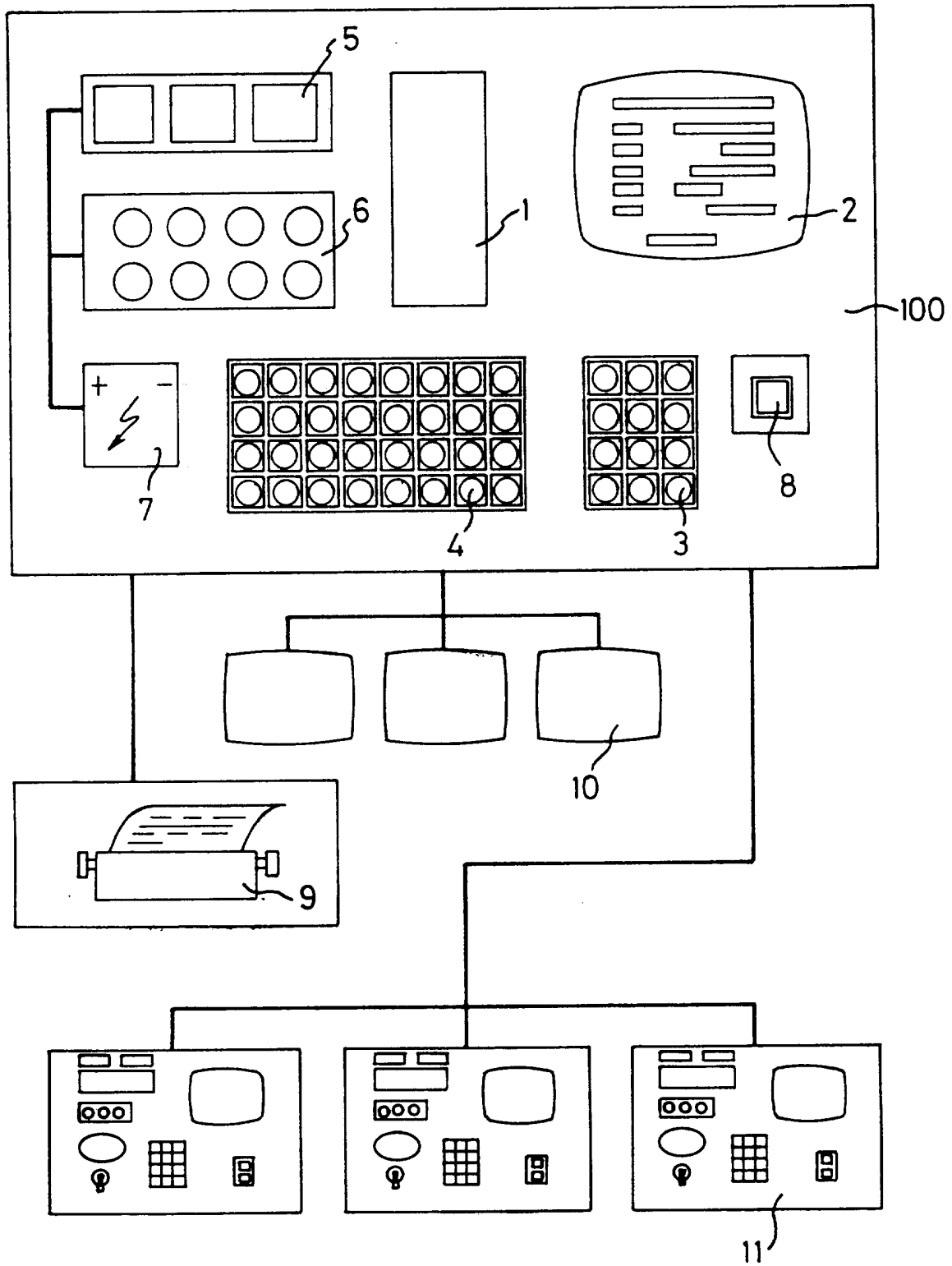


Fig.1

