



MEMORIA DESCRIPTIVA

que se acompaña

a la solicitud de

una PATENTE DE INVENCION, por VEINTE AÑOS en España,

a favor de

Don GERARDO ZAPATA y Don VICTOR BILBAO, residentes
en Zamora, calle de San Andrés, número 24,

por

"UN NUEVO MECANISMO APLICABLE A LAS MAQUINAS REPAR-
TIDORAS DE PREMIOS".

-o-o-o-o-o-

5 Son varios, como se sabe, los sistemas que hasta
el presente se conocen y que tienen por objeto re -
partir los premios, que se dan como recompensa de
la suerte, en las máquinas que se accionan median -
te la introducción de una moneda y que pueden estar
instaladas en los establecimientos públicos, tales
como bares, cafés, casinos, etc.

10 En algunas de las máquinas que hasta ahora se
utilizan, consiste el premio en dinero o en obje -
tos varios, tales como por ejemplo, bombones, cara
melos, goma de mascar, etc., siendo su principal



inconveniente la duda por parte del cliente o jugador respecto a la equitativa proporción entre el riesgo que naturalmente lleva consigo todo juego de azar y el valor del premio.

En el mecanismo a que se refiere esta memoria, y que han logrado idear sus titulares después de largos ensayos, consiste el premio en una ficha que tiene un valor determinado y que puede ser canjeada por artículos de la clase de los que se expendan en el establecimiento donde la máquina esté instalada. Funciona la máquina, a que se aplica el mecanismo a que nos referimos, mediante la introducción de una moneda del valor y la clase que se desee. Del funcionamiento de la máquina puede resultar las tres siguientes cosas: que se obtenga un premio, es decir que se recoja una ficha canjeable por artículos; que la máquina devuelva la moneda que se introduce y por último que no la devuelva, perdiendo por consiguiente el jugador la cantidad que arriesgó en el juego.

Aun cuando la máquina puede adoptar múltiples formas se representa esquemáticamente en la figura 1ª. para mayor claridad en la descripción, vista de frente y vista de lado en la figura 2ª.

En dichas figuras, la letra L representa la rama por la cual se introduce la moneda que ha de accionar la máquina; la letra M es una palanca que, mediante un resorte, imprime a dicha moneda un impulso capaz de lanzarla con fuerza. La máquina vá provista por su parte anterior de un grueso cristal que permite ver la trayectoria que la moneda recorre, saltan-



do en virtud de su impulso de uno a otro de los cla
vos a a a a ... , yendo por último a introducirse en
45 uno cualquiera de los huecos o buzones A, B, C, D, E,
F, G, H, I, J. Uno de ellos el A por ejemplo, (o más
de uno, si se desea) puede ser el hueco o buzón co -
rrespondiente al premio, y otro (u otros), el F, por
ejemplo, puede ser el hueco o buzón correspondiente
50 a la devolución de la moneda. En tal caso la moneda
H pasará a través del hueco F y por medio de una ran
pa vendrá a caer al cajetín K de que lateralmente va
provisto el aparato.

En las figura 2ª, las letras S O P representan el
55 cristal y el cuerpo Q R S T la máquina propiamente di
cha. Las letras aaaa... representan los clavos en los
cuales la moneda ha de tropezar en su trayectoria. Las
letras D G J representan a su vez y vistos de perfil
los tres huecos o buzones de la derecha de la máquina.

Supuesto de que la moneda se introduzca por el bu -
zón A, que es la que corresponde al premio, como ya
tenemos dicho, la moneda actuará sobre el mecanismo
interior que se representa en las figuras 3ª y 4ª de
la manera que vamos a describir, no sin advertir pre
65 viamente que la figura 3ª representa, visto de perfil,
el mecanismo interior, siendo la figura 4ª una repre
sentación en plano del mismo mecanismo.

Después de haber atravesado el buzón A, la moneda
caerá sobre la palanca basculante 6. En virtud de es
70 te impulso, la palanca oscilará, desprendiéndose de
un tope que la pieza Nª 2 lleva en su parte superior.
Esta pieza número 2 se desplazará en virtud de un re
sorte dejando abierto el orificio del depósito de fi
chas 1, por su parte inferior y dejando caer una de



75 las fichas apiladas en el depósito sobre la pieza
4 N° 3, la cual, extraerá dicha ficha hacia el exte-
rior por la acción que ejecutará el jugador sobre
una palanca en que termina esta pieza y que dá al
exterior. Simultáneamente esta pieza 3 obliga a
80 la 2 a ocupar su posición primitiva obturando de
nuevo la salida del depósito de fichas y quedando
nuevamente sujeta por la palanca 6. En el momento
que esta palanca ha sujetado la pieza n° 2, se des-
plazará la pieza expulsora 4 arrojando la ficha al
85 exterior, donde el jugador la recogerá. Dicho jugador
dejará entonces de actuar sobre la palanca correspon-
diente a la pieza 3 volviendo esta a su posición pri-
mitiva por la acción de un resorte. En el momento en
que la pieza 3 ha llegado a extraer la ficha que con-
90 tituye el premio, accionará sobre el seguro de la pie-
za expulsora 5, la cual se desprenderá del tope que
tiene la pieza 4, dejando funcionar a esta pieza para
expulsar la ficha y permitiendo que la pieza 3 vuel-
va a su posición primitiva, enganchándose de nuevo
95 con el tope de la pieza 4. De esta manera quedará
el aparato, en disposición de volver a funcionar cuan-
do de nuevo otra moneda se introduzca por el buzón A
que corresponde al premio.

N O T A
-o-o-o-o-o-

100 En resumen la PATENTE DE INVENCION que se solicita
recaerá sobre las reivindicaciones siguientes:

1.- Un nuevo mecanismo aplicable a las máquinas re-
partidoras de premios, que se caracteriza en que al
ser introducida la moneda que se arriesga en el juego



- 105 y después de ser impulsada mediante el accionamiento de una palanca propulsora, va esta recorriendo el frente vertical del aparato, saltando de uno a otro de los clavos de que este frente va provisto y yendo por último a introducirse en uno cualquiera de los huecos o buzones que van adosados sobre dicho frente; el recorrido de la moneda puede verse exteriormente a través de un grueso cristal colocado paralelamente al frente del aparato propiamente dicho; al pasar la moneda a través de uno o
- 110
- 115 varios de los buzones antes descritos actuará interiormente sobre el mecanismo del aparato haciendom que este expulse una ficha, canjeable después por géneros de los de la clase que se expendan en el establecimiento que la máquina esté instalada, la cual constituye el premio; si la moneda se introduce por uno o varios de los huecos o buzones que van adosados al frente del aparato caerá a través de una rampa en una cazoleta de ^{que} la máquina va provista por su parte superior, siendo así devuelta al jugador; por último,
- 120
- 125 si la moneda se introduce en cualquiera de los huecos o buzones restantes, vendrá a caer sobre un depósito perdiéndola por consiguiente el jugador.
- 2.-Un nuevo mecanismo aplicable a las máquinas re-partidoras de premios, según reivindicación 1, que se caracteriza porque al introducirse la moneda sobre el
- 130
- 135 buzón o buzones de premio, caerá sobre una palanca interior que en virtud de este impulso hará desprenderse un tope permitiendo que una pieza, que sirve de base a un depósito donde las fichas están apiladas una sobre otra, se desplace lateralmente dejando que una ficha caiga, viniendo otra pieza, que el jugador ac-



140 ciona por uno de sus extremos desde el exterior del aparato, a dar un impulso a la ficha que constituye el premio arrojándola al exterior, donde el jugador la recoge.

3.- Se reivindica por último, como objeto sobre el que ha de recaer la PATENTE DE INVENCION, que se solicita, por "UN NUEVO MECANISMO APLICABLE A LAS MAQUINAS REPARTIDORAS DE PREMIOS".

145 Todo conforme queda expresado en la presente Memoria que consta de seis hojas escritas a máquina por una sola cara y planos que se acompañan.

Madrid, a 1^o de Diciembre de 1934.

ALFONSO UNGRIA
P. P.

hoja suiza

Gerardo Laporta



Fig. 3ª

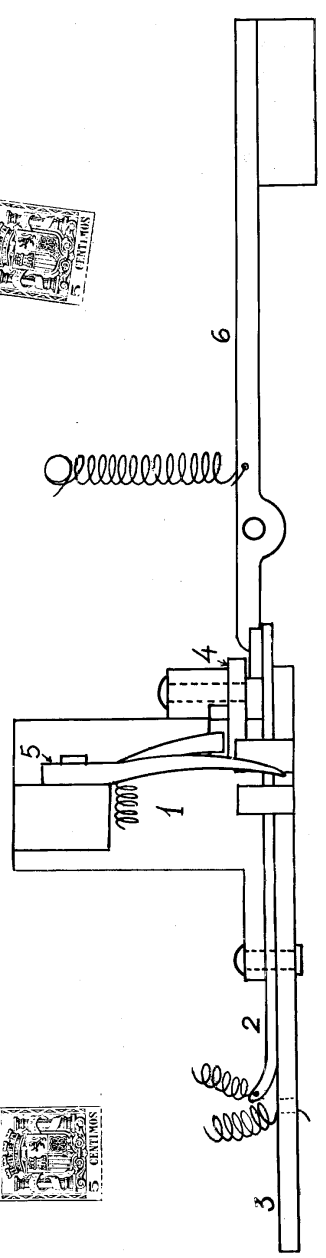


Fig. 1ª

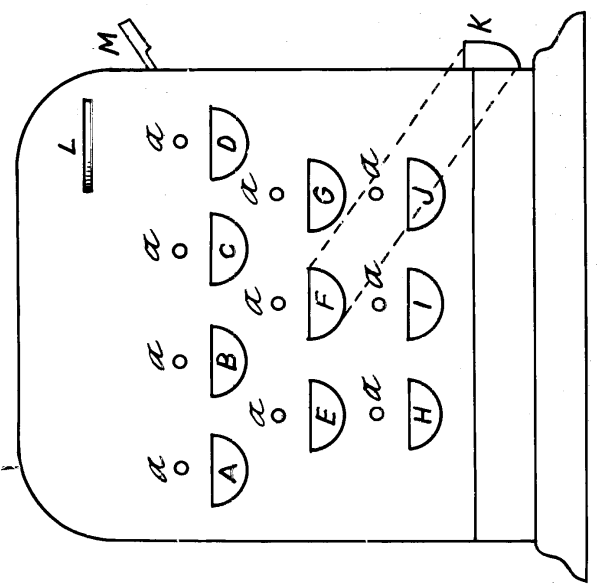
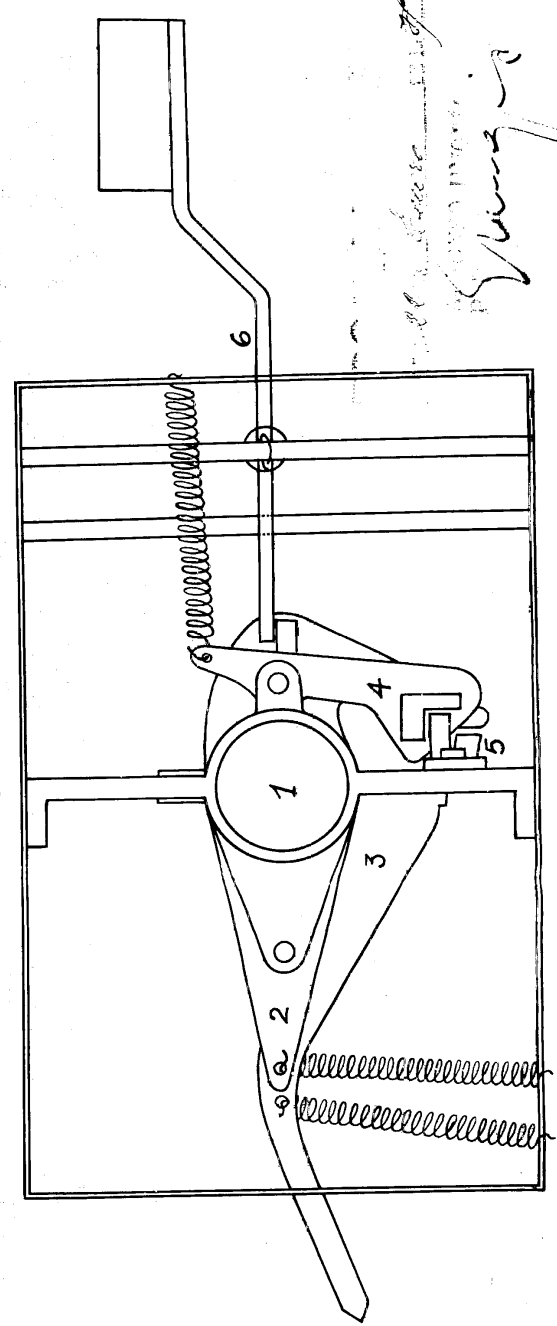


Fig. 4ª



Gerardo Laporta

Fig. 2ª

