



ESPAÑA

18	ES	11	223313	10	Y
		21			
		22	FECHA DE PRESENTACION		
			15-9-76.		

MODELO DE UTILIDAD
223.313

50	PRIORIDADES:	31	NUMERO	32	FECHA	33	PAIS
----	--------------	----	--------	----	-------	----	------

47	FECHA DE PUBLICIDAD	51	CLASIFICACION INTERNACIONAL
			G 07 F

52	TITULO DE LA INVENCIÓN
"MAQUINA RECREATIVA, CON CAIDA EN CASCADA DE FICHAS, MONEDAS Y SIMILARES2."	

71	SOLICITANTE (S)
Dn. Santiago Laguna Llop	

DOMICILIO DEL SOLICITANTE	
Barcelona, calle Concordia, nº. 53	

72	INVENTOR (ES)

73	TITULAR (ES)
Dn. Santiago Laguna Llop	

74	REPRESENTANTE
Dn. Fernando Peraire del Molino	

M O D E L O D E U T I L I D A D

por "MAQUINA RECREATIVA, CON CAIDA EN CASCADA DE FICHAS, MONEDAS Y SIMILARES", a favor de Don Santiago Laguna Llop, de nacionalidad española, residente en Barcelona, calle Concordia, nº 53. --

M E M O R I A D E S C R I P T I V A

El presente modelo de utilidad hace referencia a una máquina de salón recreativa, basada en la caída en cascada de fichas, monedas y similares, cuya frecuencia variará según la habilidad del jugador y cuyas características esenciales quedan detalladas en la descripción que sigue.

5

Presenta como características principales la máquina objeto del presente modelo de utilidad, la especial disposición de unas bandejas escalonadas, fija la inferior y desplazable la superior, dotada ésta de un movimiento de vaivén provocado

10

por un mecanismo de biela, accionado por un electromotor, cuyo movimiento provoca a su vez la caída de monedas desde esta bandeja superior a la bandeja inferior y sucesivamente, hacia las bandejas de salida.

Posee también como característica esencial el hecho de que la máquina está dotada de un dispositivo electromecánico de seguridad, que es accionado automáticamente en el momento en que el jugador intentara provocar el desplazamiento de monedas de forma brusca y ajena al movimiento de las bandejas, sacudiendo o golpeando la máquina, momento en el que el citado dispositivo de seguridad accionará un timbre de alarma, a la vez que desplazará las bandejas de salida de forma que las monedas no salgan hacia el exterior, sino que quedarán recogidas en receptáculos del interior de la propia máquina, no accesibles a los jugadores.

Con el fin de poder describir con todo detalle lo expuesto anteriormente, se hará referencia a los diseños de la lámina gráfica que se adjunta a la presente descripción. En dicha lámina se ha representado, a modo de ejemplo no limitativo, una realización práctica de los elementos esenciales de la máquina recreativa objeto del presente modelo de utilidad.

La Fig. 1, dibuja un detalle de la disposición de las bandejas y resto de elementos de la máquina, para la entrada y salida correctas de las monedas.

La Fig. 2, dibuja un detalle del mecanismo accionador del vaivén de la bandeja, dibujado en planta.

5 La Fig. 3, muestra el mismo mecanismo, pero en vista en sección.

La Fig. 4, dibuja la posición de la bandeja de salida cuando actúa el dispositivo de seguridad, mientras la Fig. 5, lo dibuja en la posición normal de juego.

10 Finalmente, la Fig. 6, muestra un esquema de la disposición de los elementos electrónicos del dispositivo de seguridad.

15 Siguiendo los diseños y especialmente en la Fig. 1, se observa la máquina recreativa de caída en cascada de monedas, fichas o similares, constituida por un armazón o cuerpo -6-, provisto simétricamente en su parte frontal superior de unas vitrinas -7-, que permite la visión del interior, concretamente de las bandejas.

20 En la parte superior de la vitrina hay una rendija longitudinal -8-, por la que podrán introducirse las monedas -9-, las cuales caerán, conducidas por las paredes -10- y -11-, sobre la bandeja móvil -12- y concretamente sobre su zona central, junto al tabique -13-, que delimita y divide el conjunto en dos partes iguales y simétricas, ambas accesibles, por uno ú otro lado, por los jugadores.

25 En el movimiento de retroceso de la bandeja -12-, la moneda -9'-, es empujada por el tabique

30

-13- y ésta, a su vez, empuja a otras monedas que caerán en cascada sobre la bandeja inferior fija -14-.

5 Al avanzar la bandeja -12-, en sentido inverso al indicado anteriormente, empujará a las monedas -9'-, situadas sobre la bandeja inferior -14-, provocando una segunda caída en cascada de las monedas sobre la bandeja de salida -15- y de ahí hacia la ventanilla inferior -16-, accesible
10 desde el exterior, para recogida de las monedas obtenidas por el jugador.

El desplazamiento de la bandeja -12-, será de efectos contrarios y sucesivos a ambos lados del tabique central -13-, dada la disposición simétrica del conjunto, tal como indicado.
15

Dicho desplazamiento en vaivén, lo provoca el mecanismo que posee la bandeja en su parte inferior, consistente en un electromotor -17- (Figuras 2 y 3), montado junto al bastidor fijo
20 -18-, sobre la bandeja inferior -14-.

El electromotor acciona el conjunto de biela -19- y manivela -20-, que sujeta al borde interior de la bandeja por la fijación -21-, desplazándose la bandeja sobre las guías -22-, fijadas al bastidor -18-, gracias a los rodamientos
25 -23-, dispuestos por encima y por debajo de las guías.

La bandeja desplazable -12-, está ligeramente doblada formando concavidad hacia su parte central, para evitar que el propio vaivén de la ban-
30

deja provoque la caída accidental de las monedas, sin proponérselo el jugador.

El dispositivo electromecánico de seguridad de que está provisto, consiste en un mecanismo que se activa en el instante en que el conjunto recibe una sacudida o golpe, sea o no accidental. Este mecanismo lo constituye un péndulo -24- (Fig. 6), fijado al extremo de una lámina soporte -25-, provista del contacto -26-, de un microrruptor. En el momento en que se golpee o sacuda la máquina, la masa del péndulo -24-, hace mover la lámina -25- y el contacto -26-, incide sobre su homólogo -27-, cerrando circuito y provocando la puesta en marcha del electromotor temporizador -28-, el timbre de alarma -29- y el accionamiento de los relés -30-. Estos relés accionados interrumpen el paso de corriente a los electroimanes -31- (Figs. 4 y 5), dispuestos bajo las bandejas de salida -15-. Al no actuar el electroimán sobre la placa -32-, ésta deja de atraer la bandeja -15-, mediante el brazo -33- y bascula hacia la posición opuesta -15'-, dibujada en la Fig. 4, con lo que las monedas caerán hacia la tolva recogedora interior -34-, no accesible a los jugadores.

Entre tanto, el electromotor temporizador -28-, ha sido girando y mediante sus brazos exteriores -35-, ha estado actuando sobre diversos microrruptores -36-, que provocarán sucesivamente el paso instantáneo de una corriente de 60 voltios por los

electroimanes -31-, los cuales atraerán de nuevo las placas -32- y desplazarán las bandejas -15-, a su posición de salida normal; una vez atraídas las bandejas, el paso de corriente cambiará a 5 24 voltios con lo que, por ser de menor tensión, puede permanecer actuando en esta posición todo el tiempo preciso, sin que el electroimán se quem; sucesivamente, se detendrá el timbre de alarma y el propio electromotor temporizador.

10 En el caso de producirse una nueva sacudida de la máquina, el péndulo -24-, provocará la unión de los contactos -26- y -27 y el accionamiento de todo el sistema descrito anteriormente.

15 Descrito suficientemente el objeto de la invención, es de hacer notar que al ser llevado a la práctica podrán variar las formas, dimensiones, proporción y disposición de los distintos elementos, así como los materiales utilizados, sin que por ello se altere, ni modifique, su esencialidad.

REIVINDICACIONES

1ª.- Máquina recreativa, con caída en cascada de fichas, monedas y similares, que previamente han sido introducidas por el o los jugadores, caracterizada por la especial disposición de unas bandejas escalonadas, así como por poseer un dispositivo electromecánico de seguridad, de accionamiento automático en el momento en que accidental o voluntariamente la máquina sufra un golpe o sacudida.

2ª.- La propia máquina recreativa, según la anterior reivindicación, caracterizada por estar constituida por un armazón o cuerpo, provisto en su parte superior de unas vitrinas frontales, dispuestas simétricamente, que permiten la visión de las bandejas del interior, poseyendo encima de las vitrinas unas rendijas longitudinales para la introducción de las monedas, las cuales, debidamente conducidas, caerán sobre la zona central de la bandeja móvil superior, junto al tabique central que divide al conjunto en dos partes simétricas igualmente accesibles por ambos lados por los jugadores.

3ª.- La propia máquina, según las anteriores, caracterizada porque la bandeja móvil superior está ligeramente doblada formando concavidad hacia su parte central, para evitar el desplazamiento accidental de las monedas y su movimiento de vaivén intermitente lo produce un mecanismo situado en su parte inferior, oculto a la vista y solidario de la

bandeja fija, mecanismo consistente en un electro-
motor, montado sobre un bastidor, el cual acciona
un conjunto de biela y manivela que provocará el
desplazamiento en vaivén de la bandeja sobre unas
5 guías del bastidor, gracias a los rodamientos que
posee la bandeja, dispuestos por encima y por de-
bajo de las guías citadas.

4ª.- La propia máquina recreativa, según las
anteriores reivindicaciones, caracterizada porque
10 en el desplazamiento hacia atrás de la bandeja mó-
vil, las monedas sobre ella dispuestas son empuja-
das por el tabique central, empujándose a su vez
unas a otras y provocando la caída en cascada sobre
la bandeja inferior fija y en el momento en que
15 avanza la bandeja, en sentido inverso al anterior,
empujará a las monedas situadas sobre la bandeja
inferior fija, provocando una segunda caída en cas-
cada de monedas sobre la bandeja de salida y de ahí
hacia la ventanilla inferior, accesible al jugador.

20 5ª.- La propia máquina recreativa, según la
primera reivindicación, caracterizada porque posee
un dispositivo electromecánico de alarma, de actua-
ción automática, consistente en un péndulo suspen-
dido de una lámina basculante, provista del contac-
25 to de un microrruptor, de forma que al ser golpeada
o sacudida la máquina, la masa del péndulo hace mo-
ver la lámina y el contacto se une con el otro con-
tacto del microrruptor, cerrando circuito y provo-
cando la acción eléctrica de la alarma.

6ª.- La propia máquina recreativa, según las

reivindicaciones primera y quinta, caracterizada porque al cierre del microrruptor se activa un electromotor temporizador y un timbre de alarma, junto con un grupo de relés, los cuales interrumpen el paso de corriente por los electroimanes dispuestos bajo las bandejas de salida, dejando de atraer a la placa que unida a un brazo palanca mantienen a la bandeja en la posición de salida al exterior, basculando hasta la posición opuesta, por lo que las monedas que caigan van a parar a una tolva interior no accesible a los jugadores.

7ª.- La propia máquina recreativa, según la anterior reivindicación, caracterizada porque el electromotor temporizador, al ir girando, actúa sobre unos microrruptores que provocarán sucesivamente el paso por los electroimanes de una corriente instantánea de 60 voltios, de modo que las bandejas de salida serán atraídas de nuevo a la posición de salida y continuando pasando por las bobinas de los electroimanes una corriente de 24 voltios, suficiente para mantener las bandejas en esta posición, pero sin que se averíen los electroimanes, deteniéndose el timbre de alarma y el propio electromotor temporizador.

8ª.- MAQUINA RECREATIVA, CON CAIDA EN CASCADA
DE FICHAS, MONEDAS Y SIMILARES.

La presente memoria descriptiva consta de diez páginas escritas a máquina por una sola de sus caras y dos de dibujos que la ilustran.

Madrid, 15 de Septiembre de 1976-

A large, stylized handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and a long horizontal stroke at the bottom.

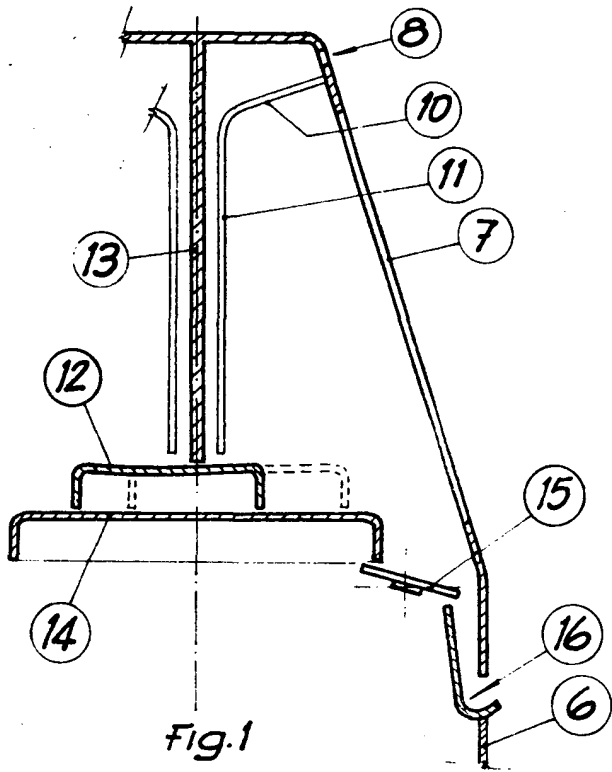


Fig. 1

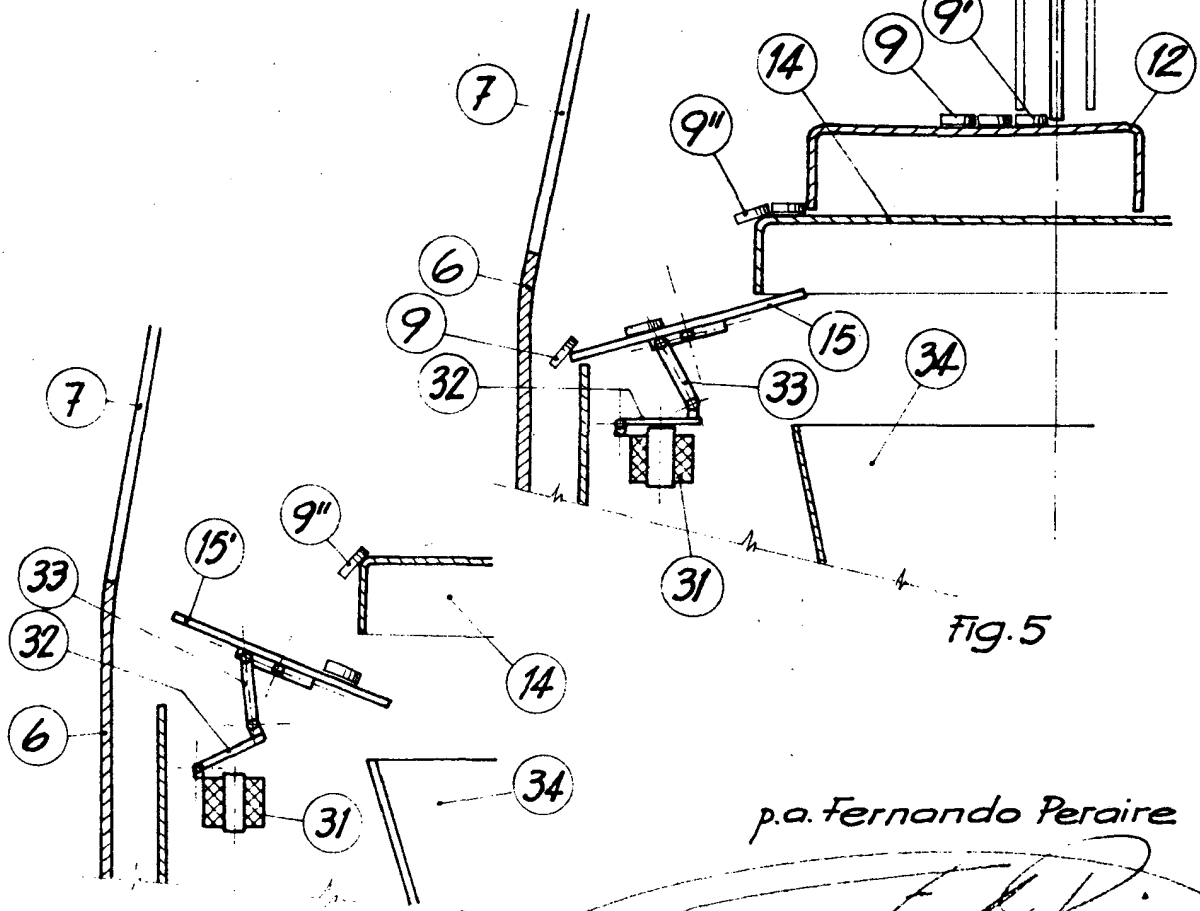


Fig. 4

Fig. 5

p.a. Fernando Peraire

Escala variable

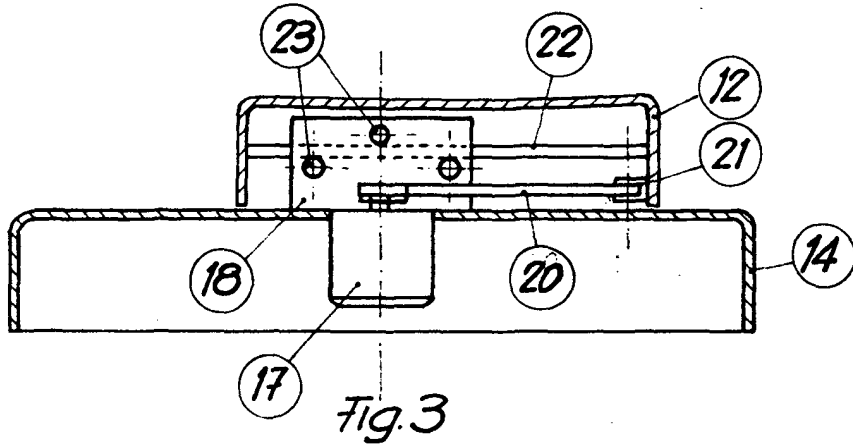


Fig. 3

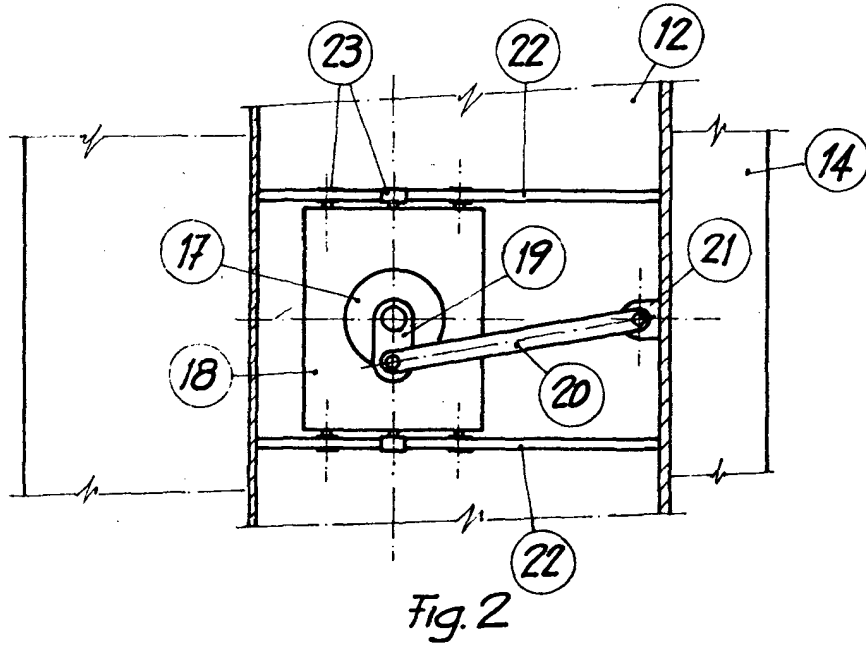


Fig. 2

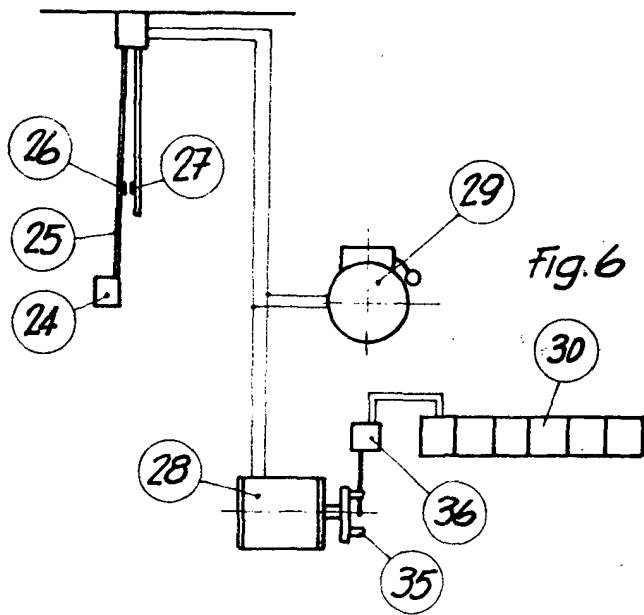


Fig. 6

Escala variable

pa. Fernando Pereira