



ESPAÑA

19 ES 11 227486 10 Y
21
22 FECHA DE PRESENTACION

MODELO DE UTILIDAD

30 PRIORIDADES:
31 NUMERO 32 FECHA 33 PAIS

47 FECHA DE PUBLICIDAD 51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
G 0 7 F

54 TITULO DE LA INVENCION
MAQUINA DE JUEGO DE SALON PERFECCIONADA

71 SOLICITANTE (S)
D. Antonio MACARRON RECALDE y D. Angel FERNANDEZ MARTIN, ambos de nacionalidad española

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Manuel Lamela 10 - MADRID

72 INVENTOR (ES)
Los propios solicitantes

73 TITULAR (ES)
Los propios solicitantes

74 REPRESENTANTE
D^a MARIA ANTONIA NARANJO MARCOS, P. de la Habana 200 MADRID

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención recae sobre una máquina de juego de salón, perfeccionada, que se basa en un dispositivo de caída de monedas a una bandeja móvil de la cual, debido al movimiento de avance y retracción de ésta, las monedas que caen en la superficie de la misma, pasan a caer, posteriormente, o bien a un colector general cuyas monedas que van cayendo pueden pasar a propiedad del jugador, o bien, asimismo, a unos colectores laterales, donde dichas monedas quedan en beneficio de la Casa.

La bandeja basculante funciona por medio de un relé y al producirse una falta (que es acusada por medios ópticos, acústicos o combinados) las monedas pasan, como sanción a dicha falta, a ser propiedad de la Casa.

En cualquier caso, el número de monedas que correspondan al premio o a la Casa es variable y no premeditadamente previsible.

La máquina ofrece, por tanto, jugadas de interfs; y de otra parte, su mecanismo es sencillo, resistente y prácticamente exento de averías.

Para mejor comprensión de esta memoria se acompañan los dibujos adjuntos que muestran un ejemplo de realización, no limitativo, de los varios que caben en el cuadro general de la invención sin que el mismo se altere. En tales dibujos:

La fig. 1 muestra una vista parcial, frontal, de la máquina, en sus órganos esenciales y representada esquemáticamente.

La fig. 2 muestra esquemáticamente el mecanismo de movimiento de la bandeja.

La fig. 3 muestra los recipientes colectores de monedas para la Casa y para el jugador,

De conformidad con la invención referida a los dibujos adjuntos, la máquina, señalada en general con (1) tiene en su parte superior una plataforma (2) con ranuras (3) para la caída de mo

nedas que se arrojan por dichas ranuras y que descenderán por un plano vertical (P) dotado de unas guías (4) de entrada de las monedas, y de unos pivotes a manera de obstáculos (5) para la trayectoria de caída de dichas monedas, que rebotarán en los mismos.

35

Estas monedas, así caídas, van a parar a una bandeja oscilante en plano horizontal (6) con movimientos de avance y retracción, que le es dado desde su parte posterior a través de un conjunto formado por una biela mayor (10) de articulación directa a la bandeja, y una biela menor (11) que se articula a dicha biela mayor y que es accionada, a manera de excéntrica, por un motor (12). De esta manera, la citada bandeja (6) tiene un movimiento de avance y retroceso, en virtud del cual, las monedas caídas en la misma, de la forma antes descrita, van a caer en unos colectores dispuestos bajo dicha bandeja; dos de ellos extremos o laterales (8) donde las monedas caídas pasan a propiedad de la Casa, y otro de ellos, central (9) en el que caen las monedas que sirven de premio al jugador. Evidentemente, el número de unas y otras es variable y no previsible, por lo que las oportunidades del jugador y de la Casa son equivalentes.

40

45

50

Se disponen unas guías o raíles fijos (13) para las guías móviles (14) que permiten el movimiento de avance y retroceso de la citada bandeja (6) basculante, ya descrita.

55

En el funcionamiento cabe la posibilidad de que el jugador incurra en falta que le es avisada por medios ópticos, acústicos o mixtos. En tal caso y por medio de un relé que es excitado por efecto de la "falta" toda la moneda recogida en el colector del jugador (9) pasa a propiedad de la casa. Los colectores disponen de trampillas de evacuación.

60

En la presente invención cabrán cuantas variantes de realización sean posibles, sin que se altere el cuadro general de la misma, pudiéndose fabricar en todos los tamaños, materiales y formas adecuadas, son limitación.

65 NOTA: Descrito suficientemente lo que antecede sólo resta señalar que lo que se declara propio, nuevo y útil del solicitante, es lo contenido en las siguientes:

REIVINDICACIONES

70 1 - Máquina de juego de salón, perfeccionada, caracterizada por el hecho de disponer, en su parte superior, de una plataforma con ranuras para la entrada y caída de monedas que se introduzcan a través de las mismas, las cuales descienden, a través de unas guías de entrada, a pasar ante un plano vertical que va dotado de pivotes salientes perpendiculares al mismo, a fin de que las monedas reboten en dichos pivotes y recorran una trayectoria irregular, en su caída.

75 2 - Máquina, según reivindicación 1ª caracterizada porque bajo dicho plano vertical, se dispone una bandeja horizontal, a la que van a parar las monedas al final de su caída; teniendo dicha bandeja un movimiento oscilante de avance y retroceso sobre un plano horizontal, cuyo movimiento le es dado desde su parte posterior por medio de un conjunto motriz formado por una biela mayor, de articulación directa a la bandeja; y una biela menor, que se articula a dicha biela mayor, y que es accionada, a manera de excéntrica, por un pequeño motor.

85 3 - Máquina, según reivindicaciones 1 y 2 caracterizada porque la citada bandeja tiene un movimiento de avance y retroceso en virtud del cual las monedas caídas sobre la misma, van a caer, posteriormente, a unos colectores dispuestos bajo dicha bandeja.

90 4 - Máquina, según reivindicaciones de 1 a 3 caracterizada porque dichos colectores son: dos de ellos extremos o laterales, en los que las monedas caídas pasan a propiedad de la Casa que explote la máquina; y otro de ellos, central, en el que las mone-

das caídas pasan a propiedad del jugador; disponiendo dichos colectores de trampillas de evacuación de dichas monedas en ellas caídas.

95

5 - Máquina, según reivindicaciones de 1 a 4 caracterizada porque dispone de unas guías o ralles fijos, para las guías móviles que permiten el movimiento de avance y de retroceso de la bandeja antes descrita.

100

6 - Máquina, según reivindicaciones de 1 a 5 caracterizada porque en el funcionamiento de la misma cabe la posibilidad de que el jugador incurra en "falta" que le es avisada por medios ópticos, acústicos o combinados; y en tal caso, por medio de un relé que es excitado por efecto de la posición de "falta" de la máquina, toda la moneda recogida en el colector del jugador, pasa a propiedad de la Casa.

105

7 - MAQUINA DE JUEGO DE SALON PERFECCIONADA.

Todo según se describe en la presente memoria que consta de cinco hojas foliadas y escritas por una cara con un total de ciento diez líneas y dibujos anexos.

110

MADRID 29

Marzo, 1977

p.a.



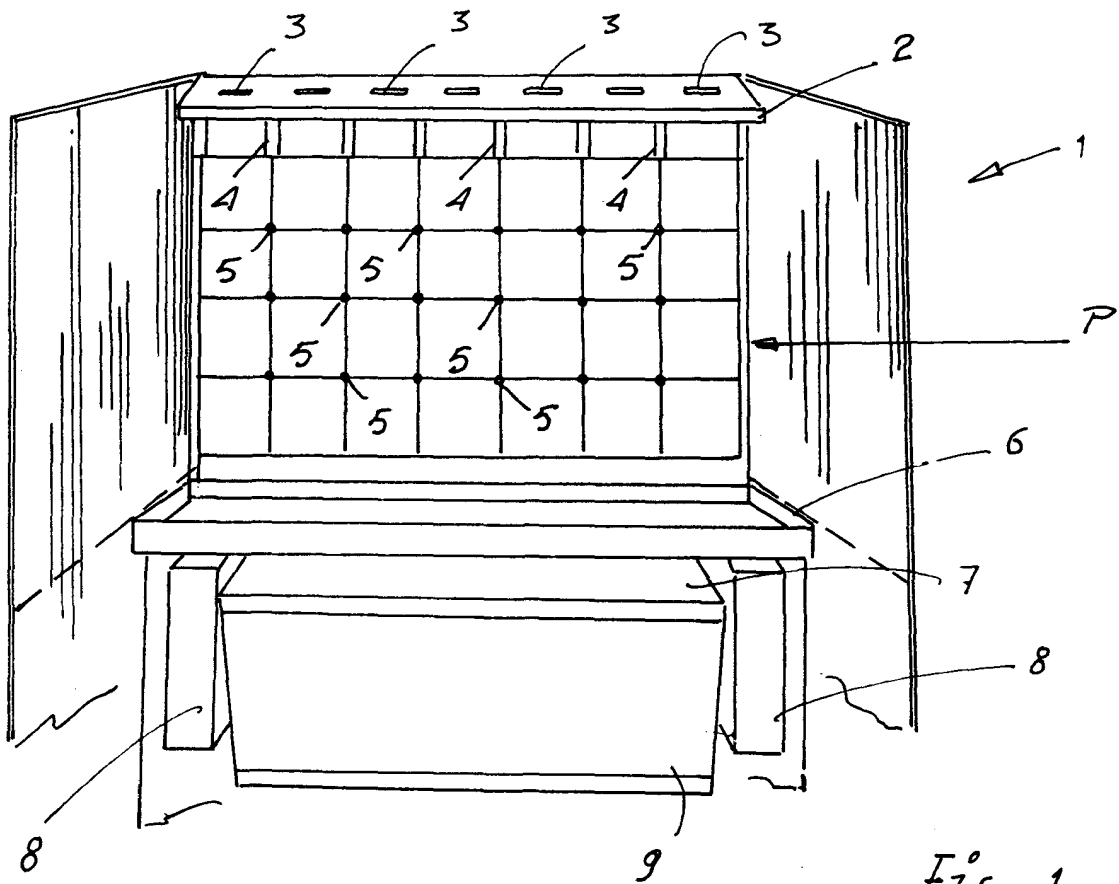


Fig. 1

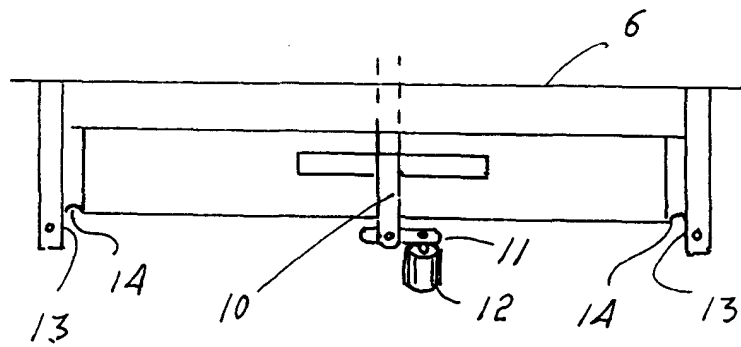


Fig. 2

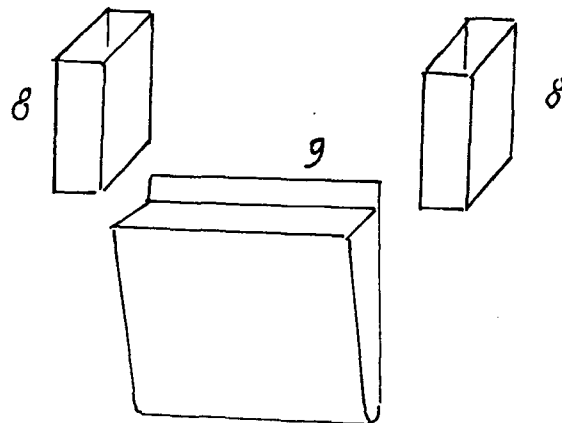


Fig. 3