



19	ES	11	NUMERO	10	Y
		21	229292		
		22	FECHA DE PRESENTACION		

MODELO DE UTILIDAD **229292**

30	PRIORIDADES:	32	FECHA	33	PAIS
	31	NUMERO			

47	FECHA DE PUBLICIDAD	51	CLASIFICACION INTERNACIONAL
			G07 F

54 TITULO DE LA INVENCIÓN

UNA MAQUINA DE JUEGO RECREATIVO PERFECCIONADA

71 SOLICITANTE (S):

D. Jerónimo TERRIZA MORO de nacionalidad española

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

ALMERIA, c/ Trajano 9 (9 H)

72 INGENIERO (ES):

El propio solicitante

73 TITULAR (ES):

El propio solicitante

74 REPRESENTANTE

DE MARIA ANTONIA NARANJO MARCOS, P. de la Habana 200 MADRID

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere a una máquina de juego recreativo, perfeccionada, que es especialmente apta para funcionar en cafeterías, bares y locales similares; esta máquina ofrece la posibilidad de otorgar unos regalos de promoción a los que la accionen y, de otra parte, al funcionar por moneda, el importe de la recaudación pasa, por ejemplo, a beneficiar al personal del local, substituyendo así ventajosamente al llamado "bote" de propinas. No obstante, esta aplicación, aunque conveniente, no debe considerarse como limitativa.

La máquina posee un aparato monedero y presenta unos rodillos o diales (en el curso de esta memoria se denominarán en este sentido) que asoman por su canto, parcialmente, por unas ventanillas dispuestas en la caja de la máquina: unos en un plano superior y otros en otro plano más inferior. Estos rodillos llevan una serie de símbolos marcados en su arista visible, y por tanto, se pueden observar a través de dichas ventanillas.

Al coincidir los símbolos de las ventanillas superiores con las de los inferiores, la máquina ofrecerá un regalo u obsequio a quien la accione. Dado que la máquina tiene preferentemente dos hileras de tres ventanillas cada una, los regalos pueden ser uno de mayor valor en caso de coincidencia de los símbolos de las seis ventanillas en total; otro menor, en caso de coincidencia de cuatro de las seis ventanillas, y otro menor, en caso de coincidencia de dos de las ventanillas; evidentemente, estas combinaciones pueden variarse a voluntad sin que ello altere la esencia de la invención.

Las valías de estos regalos son a determinar en cada caso. La máquina entrega o bien el regalo directamente, o bien da un tiket canjeable por el mismo. No obstante, esta entrega también puede ser manual.

En el caso de que, dentro de la esencia de la invención,

la máquina solamente tenga una hilera de rodillos; éstos, para señalar el regalo, pueden ir relacionados con cualquier tipo de sorteo oficial, como por el de los cupones de la Organización Nacional de Ciegos, por ejemplo.

35

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:

40

La fig. 1 es una vista, en perspectiva exterior, del conjunto de la máquina.

La fig. 2 muestra esquemáticamente el dispositivo de accionamiento de los rodillos o diales.

45

La fig. 3 muestra en esquema y vista frontal el juego de rodillos o diales superior.

50

De conformidad con la invención referida a tales dibujos, la máquina consta de una caja (1) que en su parte superior frontal presenta tres ventanas (3) debiéndose considerar que este número es preferente pero no limitativo, dispuestas en su frontis (2), Más abajo queda espacio para un monedero (M) con dispositivo y trampilla (D) para devolución de monedas si procediere; y seguidamente y más abajo presenta otras tres ventanas (tantas como las de la parte superior) -5- en un espacio frontal (4) coincidentes en posición con las superiores (3) antes citadas.

55

Debajo de estas tres ventanas (5) más inferiores, van los pulsadores de mando (6) a accionar por el usuario de la máquina.

60

Tras las tres ventanas (3) superiores y dentro de la caja (1) de la máquina, van otros tantos tambores (2A) en cuyo canto van representadas letras, cifras o símbolos convencionales de cualquier tipo que han de verse discriminadamente a través de dichas ventanas (3). Tras las ventanas inferiores se disponen otros tambores (5A) con signos similares a los citados.

Ambas series de tambores (2A) t 5A) van montados sobre

65 unos ejes con posibilidad de giro sobre los mismos. En relación
a los tambores superiores (2A), sobre ellos se dispone un dispo-
sitivo de freno a fricción (V); cada tambor es doble, como se ve
70 en la fig. 3 ya que el símbolo que muestran ha de verse tanto
por la ventanilla delantera de la máquina (3) como por otra dis-
puesta en su parte posterior (no representada) a fin de que los
vea tanto el jugador como el encargado del mantenimiento de la má-
quina.

Entre ambés juegos de tambores superior (2A) e inferior
(5A) se dispone un eje portador de otros rodillos (7) capaces de
75 hacer funcionar por fricción, simultáneamente a ambés juegos de
rodillos o tambores, superiores e inferiores, al avanzar dicho eje
por efecto de un bobinado (R) y dicho eje, seguidamente volverá a
su posición inicial por efecto de un resorte. Es factible que es-
ta comunicación de movimientos, en lugar de realizarse a fricción
80 se realice mediante engranes, ya que ello no altera la esencia de
la invención.

En tal caso, los piñones (7) son a diente de trinquete
para evitar un giro en retroceso de los tambores a los que accio-
nan y el freno (V) antes citado ayuda al trinquete para que queden
85 en su posición.

Como consecuencia de lo que antecede los citados tam-
bores girarán y sus oajos se verán respectivamente a través de
las ventanillas superiores (3) e inferiores (5) de la máquina, por
donde se apreciará su rotación hasta que por efecto de un nuevo
90 bobinado se retiene la rotación de los superiores (3).

En tal momento aparecerán por las ventanillas (3-5)
ya discriminados, unos determinados símbolos que los tambores e
diales llevan grabados en sus aristas. Si coinciden las ventani-
llas segunda y tercera mostrando el mismo símbolo, habrá un deter-
minado regalo, y si coinciden las ventanillas primera, segunda y
95 tercera de cada serie, habrá derecho a un regalo mayor.

Si no hay coincidencias de símbolos no hay regalo.

100 A efectos de conseguir en funcionamiento de esta máquina se arroja una moneda por el monedero (M) que caerá por un conducto estableciendo tres contactos en su caída: el primero con un primer microinterruptor para la conexión del relé ordenador se uno de los mandos "A" del aparato; al tocar este botón cae la moneda y establece un segundo contacto con otro microinterruptor. El botón sólo se oprime una vez y sólo hace dos contactos; 105 se desconectan los mandos y se conectarán los tambores superiores (3) que girarán en giro loco como antes se ha dicho. Al avanzar el dispositivo de bobina, antes citado vuelve el dispositivo a su punto de partida. El tercer microinterruptor va con el mecanismo de la bobina de los tambores, de manera que cuando dé ésta el tirón, dicho microinterruptor la desconecta. 110

Se dispone en el frontis de la máquina de un botón (B) y cuando se le pulsa se desconectan los mandos de los rodillos locos antes mencionados.

115 Asimismo, el mecanismo dispone de un monedero (D) que lleva incorporado el correspondiente dispositivo de devolución de moneda.

En una variante de realización, la máquina puede tener solamente los tambores superiores, y en este caso, al faltar los inferiores no habrá coincidencia de símbolos, pero el regalo lo darán los citados tambores superiores si sus símbolos coinciden con los de cualquier tipo de sorteo oficialmente reconocido. 120

En caso de máquina colgada los tambores serán sencillos no siendo preciso que sean dobles ya que pueden observarse por su frente. En cuanto a la máquina puede ofrecer el regalo de cualquier manera; bien directamente o bien por fichas o papeletas canjea las por dicho regalo, y en la invención cabrán cuantas variantes de realización como sean posibles sin que se altere la esencia general de la misma. 125

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:

130

REIVINDICACIONES

1 - Una máquina de juego recreativo, perfeccionada, caracterizada porque consta de una caja que en su parte superior frontal presenta unas ventanas, preferente pero no limitativamente en número de tres, disponiéndose más abajo un dispositivo monedero con admisión y con trampilla de devolución de moneda, si ello procediese; y seguidamente, y más abajo, presenta otras ventanas en número coincidente con las superiores, antes citadas; yendo debajo de éstas los pulsadores de mando del aparato, a ser accionados por su usuario.

135

2 - Una máquina, según reivindicación 1ª caracterizada porque tras las ventanas superiores, y dentro de la caja de la máquina, van otros tantos tambores o rodillos en cuyo canto van representadas letras, cifras o símbolos convencionales de cualquier tipo, que han de verse discriminadamente a través de dichas ventanas; tras las ventanas inferiores se disponen otros tantos tambores con signos similares a los citados.

140

3 - Una máquina, según reivindicaciones 1 y 2 caracterizada porque ambas series de tambores van montados sobre unos ejes con giro sobre los mismos y en relación a los tambores superiores, sobre ellos se dispone un dispositivo de freno a fricción.

145

4 - Una máquina, según reivindicaciones de 1 a 3 caracterizados porque cada tambor de estos juegos es doble a fin de poder ser visto por delante y por detrás de la máquina; pero si la máquina es suspendida, basta con juegos de tambores sencillos, ya que siempre se pueden ver por delante de la misma.

150

5 - Una máquina, según reivindicaciones de 1 a 4 carac-

155

160 terizada porque entre ambos juegos de tambores, superior e infe--
 rior de los citados, se dispone otro eje portador de rodillos ca-
 pacés de hacer funcionar por fricción, simultáneamente, a ambos
 juegos de tambores superiores e inferiores, al avanzar dicho eje
 por efecto de un bobinado; y tras ello vuelve a su posición ini-
 cial por efecto de un resorte.

165 6 - Una máquina, según reivindicación 5 caracterizada
 porque la comunicación de movimiento de los tambores se realiza
 a fricción.

7 - Una máquina según reivindicación 5 caracterizada por-
 que la comunicación de movimiento de los tambores se realiza por
 engranes en cuyo caso los dientes de los piñones intermedios son
 preferiblemente a diente de trinquete para evitar retrocesos.

170 8 - Una máquina, según reivindicaciones de 1 a 7 caracte-
 rizada porque como consecuencia de dicha transmisión de movimien-
 tos, girarán los tambores y sus cantos con sus símbolos aparecerán
 por las ventanas superiores e inferiores de la máquina, por donde
 se apreciará su rotación hasta que por efecto de un nuevo bobina-
 do se pare la rotación de los superiores.

175 9 - Una máquina, según reivindicaciones de 1 a 8 caracte-
 rizada porque en tal momento, aparecerán por las citadas venta-
 nillas, y ya discriminados, unos determinados símbolos; y la coinci-
 dencia en la aparición de los mismos símbolos en las ventanillas
 180 superiores y en las inferiores, en todas o en parte de ellas, da
 origen a un obsequio que puede ser entregado mecánicamente, auto-
 máticamente o manualmente, dependiendo su valía de las coinciden-
 cias de símbolos que surjan en las citadas ventanillas.

185 10 - Una máquina, según reivindicaciones de 1 a 9 caracte-
 rizada porque para iniciar el funcionamiento de la máquina se
 arroja una moneda en su aparato monedero, la cual cae por un con-
 ducto estableciendo varios contactos en su caída; el primero con
 un microinterruptor para la conexión del relé ordenador de uno

190 de los mandos del aparato; al tocar este botón, cae la moneda y se establece un segundo contacto con otro microinterruptor; el botón, sólomente se oprime una sólo vez y hace dos contactos; se desconectan los mandos y se conectarán los tambores superiores que rotarán con giro loco y al avanzar el mecanismo de bobina antes citado, vuelve el dispositivo a su punto de partida.

195 11 - Una máquina, según reivindicación 10 caracterizada porque el tercer microinterruptor va con el mecanismo de bobina de los tambóres de manera que cuando dé esta el tirón, dicho microinterruptor la desconecta.

200 12 - Una máquina, según reivindicaciones de 1 a 11 caracterizada porque en su frontis lleva un botón que, cuando se le pulsa, se desconectan los mandos de los rodillos.

205 13 - Una máquina, según reivindicaciones de 1 a 11 caracterizada porque sólomente dispone de las ventanas y rodillos superiores, y los regalos que la máquina ofrece serán función de la coincidencia de los símbolos de los citados rodillos o tambores con los símbolos de cualquier clase de sorteo conocido oficialmente.

210 14 - Una máquina, según rwivindiaaciones de 1 a 13 caracterizada porque la entrega de los regalos de la misma, se efectúa bien mecánicamente o bien manualmente; y bien directamente o bien mediante fichas canjeables por los mismos.

215 15 - Una máquina, según reivindicaciones de 1 a 14 caracterizada porque se destina preferentemente a ser instalada en cafeterías, bares y establecimientos similares a fin de que su recaudación se reparta entre el personal que trabaja en los mismos.

16 - UNA MAQUINA DE JUEGO RECREATIVO PERFECCIONADA.



Todo tal y como se describe en esta memoria que consta

220

de un total de nueve hojas foliadas y escritas por una sólo cara
con doscientas veinte líneas y dibujos anexos,

MADRID 14 julio 1977

P.a.



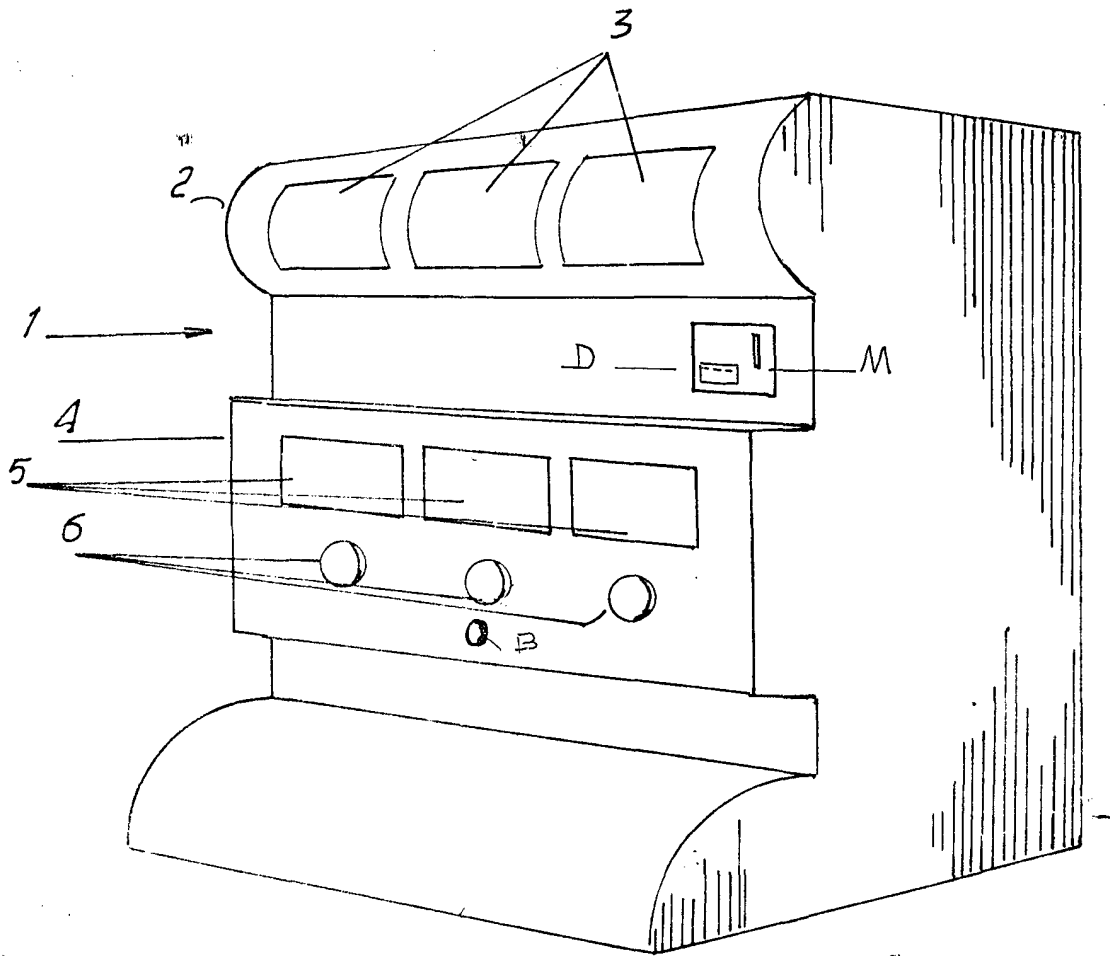


FIG. 1

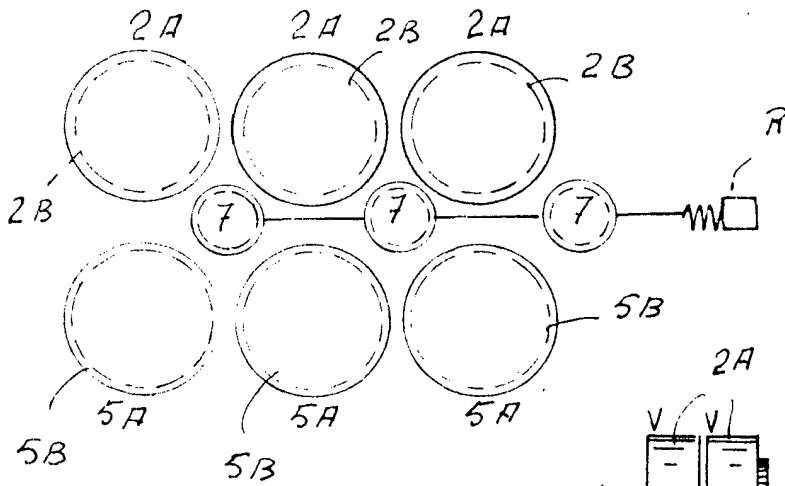


FIG. 2

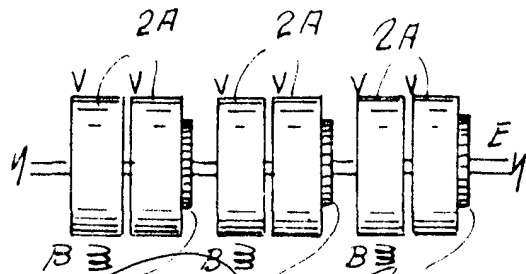


FIG. 3

ESCALA VARIABLE

MADRID 14 JUNIO 1977