



ESPAÑA

19 ES	11	NUMERO	229510	10 Y
	21			
	22	FECHA DE PRESENTACION	23 JUN. 1977	

MODELO DE UTILIDAD

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

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL A63D
------------------------	--

54 TITULO DE LA INVENCION

"JUEGO DE HABILIDAD PERFECCIONADO".

71 SOLICITANTE (S)

CEVI, S.A.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

Santiago, 31 -VITORIA-

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE

D. MIGUEL FERNANDEZ-LOAYSA PINZON.

M/ag.-6483

1 La presente memoria descriptiva tiene como fin la de-
claración del objeto sobre el que ha de recaer el privilegio de
explotación industrial y comercial exclusivo en el territorio na-
cional de un Modelo de Utilidad, de acuerdo con la vigente Legis-
5 lación, que, como el enunciado indica, se trata de "JUEGO DE HA-
BILIDAD PERFECCIONADO".

 La instalación de máquinas de juegos recreativos,
aumenta de una manera considerable, en los establecimientos pú-
blicos, alcanzando en estos momentos un pleno auge, fundamen-
10 talmente en los lugares frecuentados por el público juvenil, por
ser éste último, el que en mayor número utiliza estas máquinas
de juegos.

 Dichas máquinas inician su funcionamiento mediante
la introducción de dinero, estando preparadas a tal fin para ser
15 activadas por un tipo de monedas determinado, de donde les viene
el clásico nombre de máquinas tragaperras, con el que se conocen.

 La invención que nos ocupa es una máquina recreativa
de características distintas a las anteriormente conocidas, fun-
damentalmente, consta de una serie de caminos en pendiente, por
20 los cuales ha de pasar la bola en juego evitando a lo largo de
su recorrido unos orificios, porque en caso de no lograrlo, la
bola se introduciría en los orificios y el juego habría termina-
do al producirse la consiguiente penalización.

 Para impulsar la bola con suficiente fuerza y logre
25 ascender por las rampas realizando su recorrido, existen en la
máquina, a ambos lados de la pantalla una serie de palancas que
cumplen este objetivo.

 La máxima dificultad en este juego, consiste en obte-
ner un impulso correcto, de modo que la bola obtenga la suficien-
30 te fuerza para subir las rampas, pero sin originar penalización

1 de caída de las bolas en alguno de los orificios que determina-
ría la finalización de la partida.

5 Para comprender mejor la naturaleza del invento, en
el plano adjunto hacemos una representación esquemática de su
utilización, no siendo en absoluto limitativa y susceptible por
ello de las modificaciones accesorias que no alteren las carac-
terísticas esenciales.

La figura 1 es la vista del alzado en perspectiva de
la máquina en estudio.

10 La máquina de juego consta de una cara frontal (1)
en la que aparece la pantalla, observándose en ésta el juego en
cuestión; para que el mismo se inicie, se introduce en la ranura
(2) existente en dicha cara frontal (3) las monedas necesarias
para que una bola (8) entre en juego al salir a la pantalla por
15 un orificio existente en la parte superior (6) de ésta.

Una vez que la bola (8) ha entrado en juego es impul-
sada por una de las palancas (3) que para tal fin están en la
cara frontal de la máquina; el juego consiste en dar impulsos
a la referida bola (8), de modo que realice el recorrido correc-
20 to, subiendo y bajando una serie de rampas ascendentes y descen-
dentes respectivamente, evitando en todo el recorrido que se in-
troduzca en uno de los varios orificios (4) que existen, pues
si tal hecho sucediese, finalizaría el juego al haber penaliza-
ción.

25 Si el impulso de la bola (8) provocado por las pa-
lancas (3) no es el correcto, en cuanto sea más o menos fuerte
que el necesario, aquella automáticamente se introduciría en uno
de los orificios provocando la consiguiente penalización. Cuando
la bola (8) finaliza su recorrido llegando a la meta (5) se lo-
30 gra el objetivo final del juego.

1 En las rampas existe una serie de interrupciones por
donde baja la bola (8) a una rampa inferior, en donde tiene que
ser impulsada de nuevo para proseguir el juego por otra palanca,
existiendo para tal fin una serie de respectivas palancas (3) a
5 ambos lados de la pantalla.

 Si la moneda introducida en la ranura (2) no es co-
rrecta, sale por un conducto hasta la cavidad (7) en donde se
recoge, pudiendo introducirse una moneda correcta para comenzar
el juego.

10 Este dispositivo es una máquina de juegos recreati-
vos de diferentes características a las anteriormente conocidas,
que permite desarrollar la habilidad de los usuarios.

 Descrita suficientemente la naturaleza del presente
invento, así como su realización industrial, sólo cabe añadir
15 que en su conjunto y partes constitutivas es posible introducir
cambios de forma, materia y disposición, en cuanto tales altera-
ciones no supongan variación sustancial del mismo.

 El solicitante, al amparo de los Convenios Interna-
cionales sobre Propiedad Industrial se reserva el derecho de ex-
20 tender esta demanda a los países extranjeros, si fuera posible
reivindicando la misma prioridad de la presente solicitud.

NOTA:

 El Modelo de Utilidad que se solicita como nuevo en
España, por veinte años, de acuerdo con la vigente Legislación,
25 deberá recaer sobre "JUEGO DE HABILIDAD PERFECCIONADO", en todo
de acuerdo con las siguientes

REIVINDICACIONES:

30 1.- Juego de habilidad perfeccionado, del tipo de los
de máquinas recreativas con control de funcionamiento por mone-
das, caracterizado porque comprende un panel vertical en cuyo

1 frontis están constituidos transversalmente, mediante tabiques o
nervios, una serie de pistas en tramos de determinadas inclina-
ciones, para el recorrido por ellas de una bola de juego, estan-
do los tramos de dichas pistas interrumpidos en ciertos puntos
5 con aberturas de paso hacia las pistas inferiores, mientras que
en puntos localizados de las mismas existen unos orificios o bo-
cas practicados en el propio panel, yendo incorporados en la par-
te más baja de las distintas pistas unos elementos impulsores,
que son accionables mediante oportunas palancas de mando accesi-
bles al usuario; todo ello de forma que mediante el manejo de
10 las mencionadas palancas de mando puede actuarse el lanzamiento
de la bola de juego por las pistas de recorrido, para pasarla
en caída de unas pistas a otras, hasta una salida, con la difi-
cultad de tener que salvar las bocas abiertas en el panel para
15 que por ellas no se cuele la bola.

2.- JUEGO DE HABILIDAD PERFECCIONADO.

Según queda sustancialmente descrito en la presente
memoria descriptiva que consta de cinco hojas mecanografiadas
por una sola cara acompañada de sus correspondientes dibujos.

20 Madrid,

23 JUN. 1977

El Agente Oficial.

MIGUEL FERNANDEZ-LOAYSA PINZON

P. P.

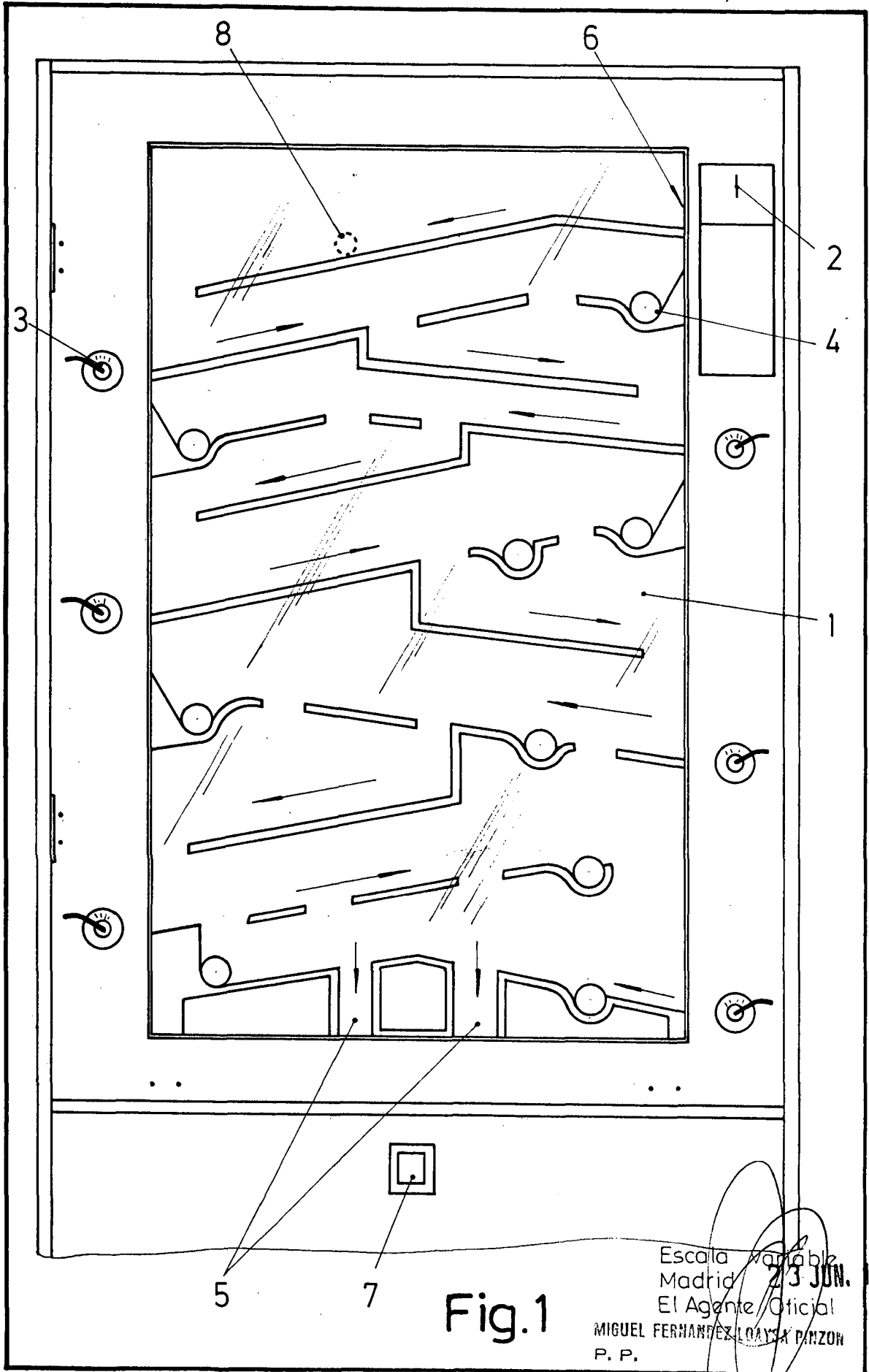


Fig.1

Escala variable
Madrid 23 JUN. 1977
El Agente/Oficial
MIGUEL FERNANDEZ LOAYSA PINZON
P. P.