



ESPAÑA

19 ES	11	NUMER	229521	10 Y
	21	FECHA DE PRESENTACION		
	22			

MODELO DE UTILIDAD

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

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL F16D
------------------------	--

54 TITULO DE LA INVENCIÓN DISPOSITIVO PARA ACOPLE EN MAQUINAS DE JUEGOS RECREATIVOS QUE ACTUA COMO INCENTIVO.

71 SOLICITANTE (S) D. Jerónimo TERRIZA MORO, de nacionalidad española

DOMICILIO DEL SOLICITANTE C/ Trajano 9, ALMERIA

72 INVENTOR (ES) El propio solicitante
--

73 TITULAR (ES) El propio solicitante

74 REPRESENTANTE Da MARIA ANTONIA NARANJO MARCOS, P. de la Habana 200 MADRID
--

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo de utilidad se refiere a un dispositivo de acoplea máquinas de juegos recreativos y que actúa como incentivo.

5 En efecto, este modelo se acopla a cualquier máquina de juegos recreativos que dé partida, y habrá de actuar como un elemento de incentivo e introductivo de propaganda.

10 El dispositivo según la invención es de realización muy sencilla y se acopla a cualquier clase de máquina, del tipo que dé partidas, ya existente, o bien puede aplicarse a máquinas especialmente diseñadas para llevarlo. La ventaja que aporta es la de tener un cierto número de marcadores debidamente conectados al cable que dá partidas, de la máquina convencional, y a través de un relé y un conmutador, en determinadas circunstancias de tanteo ofrecidas u obtenidas por las jugadas normales de la máquina, puede ofrecer al jugador una pequeña serie de ventajas, como por ejemplo:

- 15 a - Un pequeño obsequio.
- b - Accionar un dispositivo de ruleta o similar.
- c - Devolver el importe de la jugada convencional que se esté realizando en la máquina.
- 20 d - Ofrecer una nueva partida o partidas gratuitas.

Estas ventajas se citan a vía de ejemplo meramente ilustrativo y no limitativo.

25 Para mejor comprensión de esta memoria se acompañan los dibujos adjuntos que muestran un ejemplo de realización de los varios que caben dentro de la esencia de la invención sin que ésta se altere. En tales dibujos:

La fig. 1 muestra una vista en perspectiva, exterior, del dispositivo incorporado a una máquina de juegos de salón.

30 La fig. 2 muestra un esquema de un detalle del mecanismo de entrega (canal de descenso con bábina impulsora).

De conformidad con la invención referida a los dibujos adjuntos, sobre el testero (1) de una máquina convencional o no, de juegos recreativos del tipo de las que dan partida, se acopla una caja con un cuadro (2), que tiene, por ejemplo, cuatro ventan
 35 nas preferentemente iluminables. La máquina se referencia en general con (M) y no se representa íntegra por poder ser cualquiera.

Cada una de estas ventanas (3-4-5-6...) lleva una muestra del objeto o artículo que regala, o un letrero explicativo en caso
 40 de ruleta, partidas, etc., en fin cualquier indicación guía.

La señal eléctrica que dá la partida de la máquina acciona un relé conmutador, que hace que se enciendan las ventanillas (8) que van en la caja del dispositivo, para elegir lo que se desée, de lo que muestren; encima de cada ventana-muestra (8) va un pulsador
 45 (7) y cuando se apriete el que corresponda, se desconectarán los restantes.

Los signos que aparecerán en el cuadro (2) en las ventanas (3-4-5-6) del mismo, serán, como antes se ha dicho, y a vía de ejemplo: Un pequeño obsequio que será a su vez un regalo-propaganda y que podrá ser entregado automáticamente o a través de un vale o de entrega manual; accionar un dispositivo de ruleta o similar; devolver el dinero o ficha empleado en la jugada que se esté realizando; o bien ofrecer de nuevo una o más partidas gratuitamente.

Interiormente, la máquina va dotada de un bastidor (B) que en su parte superior lleva un peso (X) que presiona contra unas bandejas, plataformas, etc., etc., (P) donde van situados los regalos (o bien éstos directamente, aunque lógicamente es preferible que lleven cada uno su apoyo), de manera que cuando al actuar el mecanismo, el relé (R) expulsa al que se halle en la parte inferior, para salir como premio, debido al peso (X) baje el conjunto hasta ir quedando todos, sucesivamente, en posición de salir.
 55
 60

Tras lo descrito sólo resta señalar que en la invención caben cuantas realizaciones sean posibles sin que se altere la misma.

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

REIVINDICACIONES

70 1 - Dispositivo para acople en máquinas de juegos recreativos, que actúa como incentivo, caracterizado porque sobre el tetero de cualquier maquina del tipo de las que dan partida, se acopla una caja con un cuadro que tiene unas ventanas, cada una de las cuales muestra el objeto o artículo que regala, o una reproducción del mismo, o bien un letrero explicativo de la forma de sacar o accionar el regalo, o cualquier indicación similar.

75 2 - Dispositivo, según reivindicación 1ª caracterizado porque la señal eléctrica que da la partida de la máquina, acciona un relé conmutador que hace que se enciendan unas ventanillas que se corresponden con los indicadores antes citados, que van en la caja del dispositivo, para elegir lo que se desée, de lo que muestren.

80 3 - Dispositivo, según reivindicaciones 1 y 2 caracterizado porque encima de cada una de estas ventanas-muestra va un pulsador y que, al apretar el que corresponda, se desconectan los restantes, siendo el que corresponda aquél que elija quien accione la máquina o dispositivo.

85 4 - Dispositivo, según reivindicaciones de 1 a 3 caracterizado porque los signos que aparecerán en las ventanas citadas pueden ser: un pequeño regalo-propaganda que puede ser entregado automáticamente o a través de un vale o entrega manual; un dispositivo de ruleta o similar; devolución del dinero de la partida que se esté jugando en la máquina; o bien ofrecer una o más parti-das gratuitamente.

90 5 - Dispositivo, según reivindicaciones de 1 a 4 caracte-

95 zado porque el mismo consta de un bastidor interior que en su parte superior lleva un peso que presiona contra bandejas, plataformas o similar donde van situados los obsequios de manera que al actuar el mecanismo, un relé sito en la parte inferior de dicho bastidor, se mueve, expulsando el obsequio que se halle debajo de todos para salir como premio, y debido al efecto del citado peso baje el siguiente a ocupar el punto de expulsión, y así sucesivamente hasta ir quedando todos en posición de salida.

100

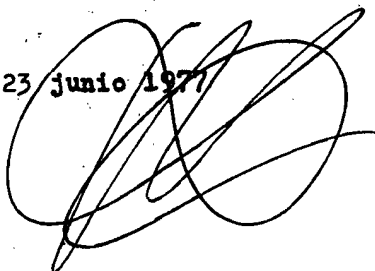
6 - DISPOSITIVO PARA ACOPLER EN MAQUINAS DE JUEGOS RECREATIVOS, QUE ACTUA COMO INCENTIVO.

- - - -

105 Todo según se describe en esta memoria que conste de cinco hojas foliadas y escritas por una sóla cara con un total de ciento seis líneas y dibujos anexos.

Madrid 23 junio 1977

p.a.



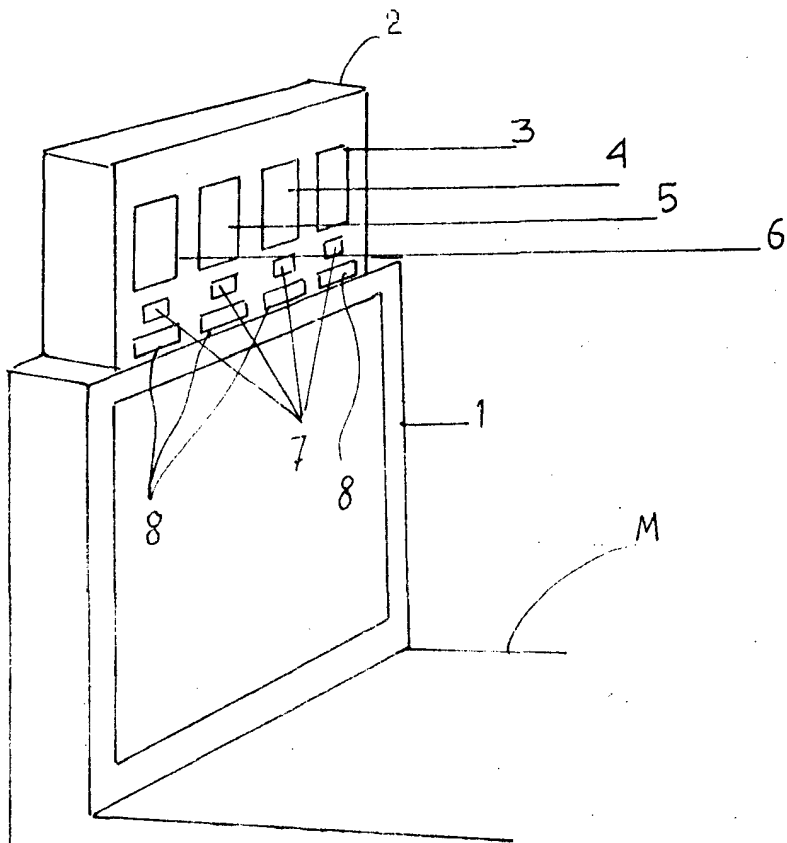


Fig. 1

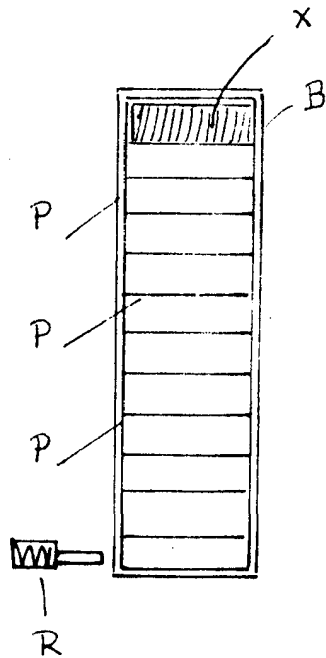


Fig. 2

ESCALA VARIABLE

MORO 23 JUNIO 1974

