



230591

MODELO DE UTILIDAD

19 ES	11 NUMERO 230.591	10 Y
	21	
	22 FECHA DE PRESENTACION 25.8.1977	

C. 20.010.1978
con el fin de...
sobre el contenido de la Memoria adjunta.

30 PRIORIDADES:	32 FECHA	33 PAIS
31 NUMERO		

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL A 63 F
------------------------	--

54 TITULO DE LA INVENCIÓN MAQUINA PARA JUEGOS RECREATIVOS PERFECCIONADA.

71 SOLICITANTE (S) D. ERNESTO VILLALOBOS PATERSON
--

DOMICILIO DEL SOLICITANTE Habitat, 71 - bloque -3- 6º - 1- SEVILLA -

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE D. BERNARDO UNGRIA GOIBURU
--

JMP/MG.

1 El Estatuto vigente sobre Propiedad Industrial, de
26 de Julio de 1929, en su texto refundido publicado el 30
de Abril de 1930, establece los caracteres de patentabili-
dad de las invenciones de tipo industrial que tienen por
5 objeto obtener ventajas sobre lo ya conocido, admitiendo
por consiguiente como patentables, las nuevas máquinas, a-
paratos, instrumentos, procesos de fabricación, etc. La am
plitud de conceptos previstos como patentables, ha llevado
al legislador a aclarar (Artº. 46) que la enumeración con-
10 tenida en dicho cuerpo legal es puramente enunciativa y no
limitativa, haciéndola extensiva incluso a los descubrimien-
tos de tipo científico (Artº. 47).

El Decreto de 26 de Diciembre de 1947, recogiendo
15 la Orden de 18 de Noviembre de 1935, confirma el criterio
legal de que también serán patentables los instrumentos, ob
jetos, o partes de los mismos, que aporten a la función a
que son destinados, un beneficio o efecto nuevo, y en defi
nitiva que constituyan una mejora sustancial sobre lo ante
riormente conocido.

20 Pues bien, a tenor de lo expuesto, y en base al ar
ticulado que recoge los conceptos expresados, debe conside-
rarse, que la invención a que se refiere la presente memo-
ria, constituye una novedad industrial, con características
y ventajas que la hacen merecedora del privilegio de explo-
25 tación exclusiva que por ella se solicita, premiando así
los méritos de quien aporta a la industria del país una me-
jora efectiva y precisamente comprendida entre las enuncia-
das por la Ley como patentables. (Arts. 46 y 47 en relación
con el 171, en su nueva redacción afectada por la Orden de
30 18 de Noviembre de 1.935).

1 La presente invención, según se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, se refiere a una máquina para juegos recreativos perfeccionada.

5 La máquina que la invención propone, concretamente, es del tipo de las que introduciendo una moneda o ficha por una ranura superior cae esta sobre una plataforma móvil en la que se encuentran depositadas una pluralidad de monedas o fichas iguales a la introducida, desplazándose o no alguna de estas monedas en virtud de la suma de movimiento de la plataforma móvil y la moneda o ficha introducida. Las 10 monedas o fichas que se desprenden de la plataforma móvil se depositan en otra plataforma estática que arrastrará o no algunas de las monedas allí depositadas como premio al jugador.

15 La característica original y ventajosa de la máquina que se describe radica en el hecho de que la misma está constituida mediante un mueble o coraza totalmente independizada de todos los mecanismos que componen dicha máquina. Tales mecanismos de accionamiento de la anteriormente citada plataforma móvil están constituidos por un eje de excéntricas acoplado al correspondiente motor eléctrico. 20

25 Otra característica destacada de la invención consiste en que cada una de las plataformas móviles, que tienen una forma de U invertida y que componen la máquina de juego, se desplazan sin ningún tipo de guía ni bielas de transmisión, refiriendo el movimiento merced a las excéntricas situadas en su interior, excéntricas que van montadas sobre el eje del motor por parejas y al tresbolillo.

30 Aunque la invención se refiere tal y como se ha expresado solamente algunas partes de la máquina para jue-

1 gos recreativos que nos ocupa, va a explicarse esta desde -
un punto de vista general con objeto de que se comprenda me
jor como es su forma de trabajo y como queda beneficiada -
con las modificaciones de que se trata. Esto, no obstante,
5 la novedad recae solamente sobre aquellos puntos que se des-
criben en las reivindicaciones adjuntas.

Para complementar la descripción que seguidamen-
te se va a realizar y con el fin de ayudar a la mejor com-
prensión de las características del invento, se acompaña a
10 la presente memoria descriptiva, formando parte integrante
de la misma, un juego de planos donde se representa lo si-
guiente:

Figura 1.- Corresponde a una vista en perspecti-
va de la máquina para juegos recreativos que constituye el
15 objeto de la presente invención. Esta vista en perspectiva
permite mostrar la totalidad del frontal de dicha máquina.

Figura 2.- Representa asimismo en perspectiva -
una vista parcial de la máquina que nos ocupa, concretamen-
te aquella parte que corresponde a la mesa de juego con el
20 mecanismo incorporado de acuerdo con los perfeccionamientos
reivindicados.

A tenor de las figuras comentadas se observa que
la máquina a que se refiere la presente memoria se consti-
tuye a partir de un mueble, referencia -1-, en este caso -
25 concebido para adaptarse contra un paramento, en cuyo inte-
rior, y de una forma totalmente independiente, es decir con-
venientemente separado del mencionado mueble -1-, se insta-
la una mesa de juego -2- en cuya base se monta un motor -3-
que funciona a escasas revoluciones. El eje -4- del motor -
30 -3- discurre entre las ramas paralelas de una serie de cuer

1 pos en U, referencia -5-, y cuyo eje -4- cuenta de una forma convenientemente solidaria con excéntricas -6- que quedan emplazadas por parejas en el interior de las anteriormente referidas piezas en forma de U -5-.

5 En la figura 1ª se indican con la referencia -7- unos paneles o tabiques situados verticalmente sobre la base de la mesa de juego -2-, y cuyos paneles tienen por finalidad delimitar los diferentes campos de juego previstos para la máquina. Al mismo tiempo, tales paneles -7- impiden el desplazamiento de las piezas en forma de U -5- en otro sentido que no sea el que les imprime las excéntricas -6-, con lo cual, se comprende, se hace innecesaria el empleo de guías de ningún tipo, que sí son necesarias en las máquinas convencionales del tipo de la que ahora se describe.

10
15 La introducción de las monedas o fichas se realiza a través de unas ranuras -8- practicadas o dispuestas al efecto en la parte frontal superior del mueble -1-. Estas monedas o fichas pasan a través de un selector -9- y se proyectan por gravedad directamente sobre un plano inclinado -10- que las conduce a una canalización vertical delimitada por dos planos -11- y -12-. Esta canalización proyecta las monedas o fichas hacia la parte superior de las piezas en forma de U -5-. Previamente, sobre la rama horizontal de tales piezas en U -5- se han depositado otras monedas o fichas idénticas a las que se introducen a través de las ranuras -8-. Con ello, se logra desplazar a dichas monedas en virtud del movimiento alternativo horizontal que estas piezas en U -5- se ven obligadas a realizar al impulso que dimana de la pareja de bielas -6- comprendida entre sus ramas paralelas.

20
25
30 El citado desplazamiento de las monedas hacen caer a estas -

1 a la mesa de juego -2- que, del mismo modo, comporta en su
superficie otra serie de monedas o fichas también del mismo
tipo. Las monedas o fichas depositadas en la mesa de jue-
go se ven asimismo impulsadas por las monedas que caen en -
5 virtud del anteriormente citado movimiento alternativo de
las piezas en U -5-, pudiendo ser recogidas por el usuario
a través de unas ventanas -14- practicadas al efecto en el
mueble -1-.

10 En la base de la mesa -2- y en los extremos de
cada uno de los campos o recintos de juego existen unas rá-
nuras -15- por las que caen precisamente aquellas monedas
que se desplazan lateralmente, monedas que son canalizadas
a un cajón -16-, bolsa o cualquier otro elemento colocado
a efecto de recaudación, lo cual constituye la contrapresta-
15 ción por el uso de la máquina.

Una puerta abatible -17-, acristalada, permite -
el acceso a la mesa de juego para su limpieza o reparación,
así como la visibilidad total de esta para los usuarios. En
la parte inferior del mueble -1- existe otra puerta -18- que
20 permite el acceso al cajón de recaudación.

En virtud de los perfeccionamientos aplicados a
la máquina para juegos recreativos descrita, esta presenta
unas peculiaridades que la hacen ventajosamente prácticas -
con respecto a las realizaciones actualmente conocidas en -
25 el mercado para usos análogos.

Las referidas ventajas pueden muy bien quedar -
condensadas en los puntos siguientes:

30 1ª) Reduce el coste, al no ser necesarias guías
de ningún tipo, ni mecanismos o bielas de transmisión para
el funcionamiento, lo cual simplifica considerablemente la

1 maquinaria.

2a) Aumenta la seguridad y por tanto la calidad, pues al ser el cuerpo o mueble -1- total y absolutamente independiente del mecanismo, actúa como coraza de protección evitando que los golpes o malos tratos repercutan en el interior del mecanismo.

3a) Hace innecesaria la utilización de ningún tipo de faltas o penalizaciones que, a más de encarecer la máquina, perjudican a todos los jugadores, siendo este el mayor inconveniente de las máquinas existentes, ya que no es correcto y ocasiona graves problemas que una falta cometida por un jugador perjudique a los demás usuarios que están jugando en los otros campos de juego, ello en virtud de que tales campos de juego son modulares y accionados a través de un único órgano motriz.

No se considera necesario hacer más extensa esta descripción para que cualquier persona perita en la materia comprenda perfectamente cual es la idea que se desea registrar, así como las ventajas que de su realización industrial han de derivarse.

Por todo ello, y para evitar posibles imitaciones se presenta esta solicitud pidiendo la explotación en exclusiva de la idea descrita, de acuerdo con las consideraciones y puntos que se desean reivindicar, que se concretan en las páginas siguientes:

30 _____

1 Hecha la descripción a que se refiere la memoria
que antecede, es preciso insistir en que los detalles de
realización de la idea expuesta, pueden variar, es decir,
5 que pueden sufrir pequeñas alteraciones, basadas siempre
en los principios fundamentales de la idea, que son en esen-
cia los que quedan reflejados en los párrafos de la descrip-
ción hecha. En efecto, el Artículo 48 del Estatuto vigente
sobre Propiedad Industrial, establece como no patentables,
10 en su apartado tercero, "los cambios de forma, dimensiones,
proporciones y materias de un objeto ya patentado" fijando
así el criterio del legislador en el sentido de que paten-
tada una idea que pueda dar lugar a una realidad práctica
e industrializable, nadie podrá apoyarse en ella para, a
15 pretexto de haber introducido ligeras modificaciones, pre-
sentarla como nueva y propia.

Este principio, en cuanto al alcance de la protec-
ción del objeto patentado se refiere, se halla confirmado
por numerosas Sentencias del Tribunal Supremo, y entre -
ellas, como más terminantes, en las de fechas 16 de octubre
20 de 1954, 23 de enero de 1959, 20 de marzo de 1964 y otras.

Establecido el concepto expresado, en cuanto a la
amplitud que debe darse a la protección solicitada, se re-
25 ducta a continuación la Nota de Reivindicaciones, de acuer-
do con lo que se establece en el último párrafo del apar-
tado tercero del Artículo 100 de la Ley, sintetizando así
las novedades que se desean reivindicar:

NOTA DE REIVINDICACIONES

30 En resumen, el privilegio de explotación exclusi-
va que se solicita, recaerá sobre las reivindicaciones si-
guientes:

1

1ª.- MAQUINA PARA JUEGOS RECREATIVOS PERFECCIONADA, que siendo del tipo de las que introduciendo una moneda o ficha por una ranura superior cae está sobre una plataforma movil, donde se encuentran situadas una pluralidad de monedas o fichas, desplazandose o no algunas de estas monedas por la suma de movimiento de la plataforma movil y la moneda o ficha introducida, y del tipo de las que las monedas o fichas que se desprenden de la plataforma movil se depositan en otra plataforma estática que arrastrará o no algunas de las monedas allí depositadas como premio al jugador, que esencialmente se caracteriza por el hecho de estar constituida por un mueble o coraza totalmente independizada de todos los mecanismos que componen la máquina, estando constituido estos mecanismos que accionan la plataforma movil por un eje de excéntricas y su correspondiente motor eléctrico.

5

10

15

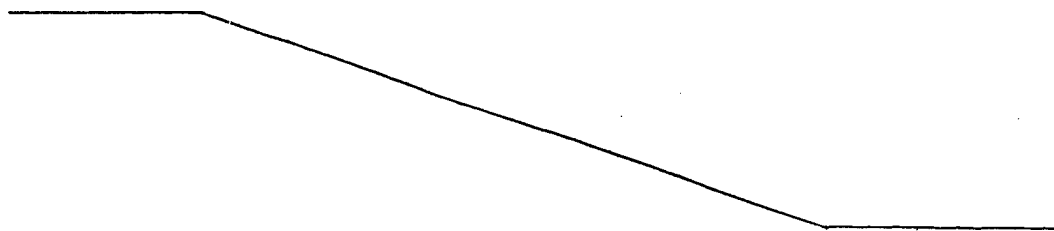
20

2ª.- MAQUINA PARA JUEGOS RECREATIVOS PERFECCIONADA, según 1ª reivindicación, que se caracteriza porque, cada una de las plataformas moviles, con forma de U invertida y que componen la máquina de juego, se desplazan sin ningún tipo de guia ni bielas de transmisión, recibiendo el movimiento merced a las excéntricas situadas en su interior habiendose previsto que las excéntricas vayan montadas sobre el eje del motor por parejas y al trebolillo.

25

3ª.- Se reivindica por último como objeto sobre el que ha de recaer el Modelo de Utilidad que se solicita: "MAQUINA PARA JUEGOS RECREATIVOS PERFECCIONADA".

30



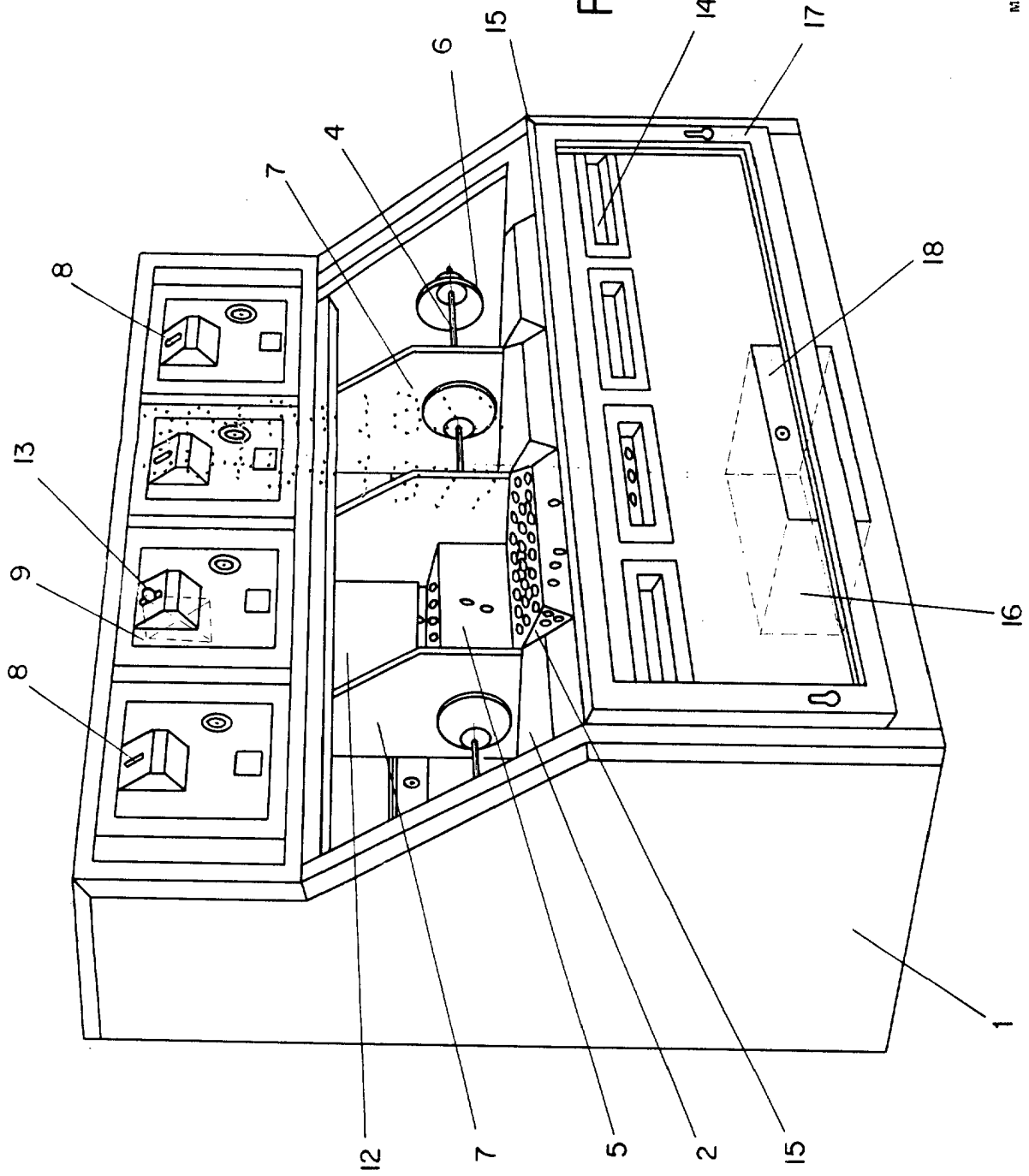


FIG. 1

ESCALA VARIABLE

Madrid, de 197

BERNARDO UNGRIA
P. P.

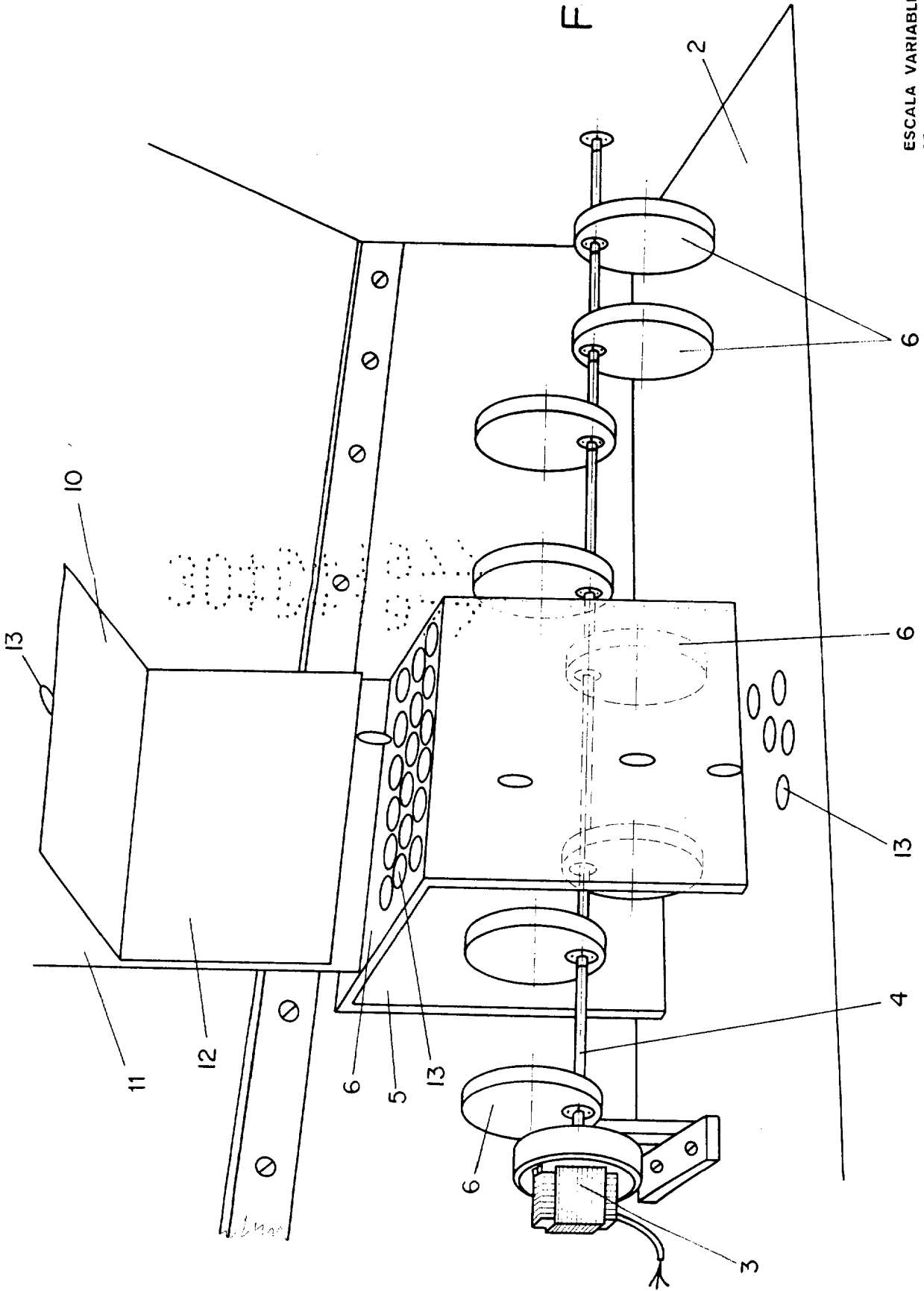


FIG. 2

ESCALA VARIABLE
Madrid, 25 de Mayo de 1971
BERNARDO UNGRÁ
P. P.