



ESPAÑA

19	ES	11	238544	10	Y
		21			
		22	FECHA DE PRESENTACION 5 OCT. 1978		

MODELO DE UTILIDAD

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

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

54 TITULO DE LA INVENCIÓN "MAQUINA RECREATIVA PERFECCIONADA".
--

71 SOLICITANTE (S) D. Dieter Haake y D. Mario Cusido Isaach.
---

DOMICILIO DEL SOLICITANTE C/ Progreso nº, 103 VALENCIA.- C/ José Benlliure nº, 93 VALENCIA.-
---

72 INVENTOR (ES)
------------------

73 TITULAR (ES)
-----------------

74 REPRESENTANTE DON JOSE LOPEZ CORTES.-
---



M E M O R I A D E S C R I P T I V A  
= = = = =

5 En la presente memoria descriptiva y en los dibujos complementarios que se acompañan, nos referiremos a una nueva máquina recreativa, cuyos perfeccionamientos constituyen una evidente novedad dando a la misma un nuevo aliciente en el juego que está desarrollando, presentando unas características estructurales y constitutivas que difieren notablemente de cualquier tipo de máquina recreativa de las conocidas actualmente, razones todas éstas que unidas a sus cualidades de novedad y utilidad práctica, son las que le prestan fundamento suficiente para obtener el privilegio de exclusividad que se solicita, en lo referente a su fabricación y venta por los titulares en España, como consecuencia del presente Modelo de Utilidad.

15 Esta máquina recreativa perfeccionada, ha sido diseñada para situarse indistintamente de pie ó en forma colgada sobre una pared ó bien sobre un soporte apoyado en el suelo; actúa mediante la inserción de monedas de distinto valor, de forma que según cada una de las monedas incorporadas, dará un número de puntos o bonos traducibles en jugadas. Todas las jugadas se realizan en forma automática con unos espacios de tiempo entre ellas, debidamente temporizados, incluyendo los puntos ó bonos obtenidos en caso de acierto, en la casilla donde siempre irán constando sumándose en caso de premio y restándose por cada partida que se juega.

25 En líneas generales, la máquina recreativa perfeccionada a que nos venimos refiriendo, actúa del siguiente



modo:

Primeramente debe insertarse la moneda para poner la máquina en marcha, procurando que la lámpara piloto continúa permanezca encendida, actuando la moneda al entrar sobre unos contactos coincidentes para que según el tipo de moneda, dar cuenta al programador que suministrará el número de puntos o bonos visibles desde el exterior, en una ventana situada en la parte superior de la máquina. Con los puntos o bonos obtenidos se inicia automáticamente el juego restándose asimismo en forma automática, cierta cantidad de bonos o puntos expresados en la ventana superior, consistiendo en establecerse un giro continuado en tres ejes verticales paralelos, comportando los ejes de ambos lados, dos anillos circulares provistos de contactos, cuyos anillos circulares presentan exteriormente en toda su perifería unas figuras variadas, mientras que el eje central, presenta un solo anillo circular a una altura intermedia con los anillos montados en los ejes laterales, asimismo provisto de contactos y de figuras exteriores variadas.

Los anillos circulares de los tres ejes giratorios, quedarán enfrentados a unas ventanas frontales visibles para la persona que interviene en el juego, y cuando tres figuras iguales ó dos iguales de los lados inciden con un comodín del centro, se obtendrán unos bonos adicionales que se irán sumando en la casilla superior, siendo variable el número de bonos en cada premio, según el tipo de figuras que permanezcan alineadas.



5 Esta máquina recreativa perfeccionada, ofrece una opción al usuario para participar en el juego, dado que existe un pulsador por medio del cual se permitirá por una sola vez en cada eje rotativo portador de uno ó dos anillos, la reiniciación del giro en su primera parada si la figura que ofrece frontalmente, no resulta satisfactoria para el que participa en el juego, y así vemos que observando frontalmente la máquina, primeramente se pone en marcha el eje y por tanto los cilindros de un lado, seguida de los otros dos ejes; el eje que primeramente se pone en marcha, es el primero que se para y en ese preciso momento se ilumina un piloto que indica al usuario durante un periodo de tiempo, que si lo desea accionando un pulsador situado al efecto, se desenclava volviendo a girar, aunque esta segunda vez, no podrá volverse a mover una vez parado. Del mismo modo, al pararse los otros dos ejes giratorios que se realizará en forma espaciada, se iluminarán unos pilotos que indicarán la posibilidad de una nueva puesta en marcha por el usuario, obteniéndose un final o parada definitiva en forma automática.

10  
15  
20 Junto a la ranura para insertar las monedas, existe un pulsador que se utilizará para la devolución de las monedas cuando no está conectada la máquina o al ser rechazada por el monedero, saliendo las monedas devueltas por un cajetín inferior.

25 Se dispone de un pulsador de parada de la máquina y otro para volver los puntos obtenidos a cero, no admitiendo monedas la máquina hasta que se borra la lectura.



Los puntos o bonos totalizados en la máquina al ser accionado el pulsador de parada, podrán reintegrarse ó cambiarse por consumiciones ó artículos de la industria donde quede ubicada.

5 Aparte de los distintos elementos tal como permanecen distribuidos en la actualidad, la máquina a que nos venimos refiriendo, dispone de unas conexiones en reserva para variar las puntuaciones en el caso de que si se en cualquier momento se autorizara gubernativamente, quedaría constituida en una máquina de juego de azar, devolviendo los bonos en monedas.

10 Para una mejor comprensión de las características generales anteriormente expuestas, se acompañan tres láminas de dibujos que nos muestran gráficamente representado, un caso de realización práctica de la máquina recreativa perfeccionada objeto de la invención, haciendo constar, que dada 15 la condición eminentemente informativa de los dibujos en cuestión, las figuras representadas en los mismos, deberán ser examinadas con el más amplio criterio y sin carácter limitativo alguno.

20 Las figuras representadas en las tres hojas de dibujos que se acompañan, exponen como a continuación se especifica:

25 Figura 1.- Proyección frontal de la máquina ligeramente en perspectiva, viéndose superiormente los bonos ó puntos obtenidos convertibles en jugadas, a un lado la ranura para insertar la moneda que únicamente es admitida al permanecer el piloto del lado encendido, existiendo en el cen-

5 OCT 1978



-6-

5      tro de la máquina, unas ventanas para a través de ellas ver la disposición en que quedan las figuras representadas en los cilindros giratorios solidarios de unos ejes verticales accionados por un mecanismo programador, encontrándose en un lateral de la placa frontal de la máquina, un pulsador de accionamiento para reiniciar el giro de los cilindros giratorios.

10      Figuras 2, 3, 4, 5, 6 y 7.- Diversas formas con las que se obtiene premio, bien sea por alineación de figuras iguales ó con un comodín central, pudiendo ser de diferente puntuación, pudiendo obtenerse premio con otras alineaciones no expresadas en las figuras.

15      Figura 8.- Vista frontal interior de la máquina, observándose la disposición de los elementos que componen los mecanismos por medio de los cuales, se obtienen sus distintas funciones.

20      Figura 9.- Detalle de uno de los dispositivos para enclavamiento y desenclavamiento de uno de los ejes provisto de los cilindros giratorios provistos de las figuras, cuyo desenclavamiento puede realizarse automáticamente o por el propio usuario desde el exterior.

25      Figura 10.- Esquema general del circuito eléctrico por medio del cual se ordenan todas las operaciones de la máquina.

Siempre refiriéndonos a los dibujos que se acompañan, hay que hacer constar que en las figuras de las tres láminas adjuntas, se han incorporado acotaciones numéricas relacionadas con las descripciones que de sus características

../..

5 OCT 1978



-7-

5 y funcionamiento se realizan a continuación, facilitando de éste modo su inmediata localización, siendo -1-, la caja y -2- la tapa frontal del aparato que articulan entre sí por medio de las bisagras -3-, pudiendo indistintamente quedar situada en forma colgante sobre una pared ó sobre un soporte de pie.

10 Todos los elementos para el accionamiento de esta máquina recreativa perfeccionada, permanecen situados frontalmente, incorporándose en la parte superior y en un lateral, la ranura -4- para la inserción de las monedas que pueden ser de distintos valores, siendo únicamente admitida la moneda en el interior de la máquina, cuando el piloto -5- situado al lado de la ranura -4- con micro permanece encendido, actuando sobre unos contactos -6- coincidentes pa  
15 ra según el tipo de máquina, da cuenta al ordenador -7- y programador -8- para dar el número de puntos ó bonos, que se reflejarán en los numeradores -9- del tipo digital, en la ventana superior -10-, visiblemente en la parte frontal de la máquina, siendo accionados por el motor -11- que es accionado por el conjunto ordenador -7- y programador -8-  
20 para dar los bonos cuando coinciden los contactos -6-.

25 Una vez en la máquina existan bonos reflejados en los numeradores -9-, se pone automáticamente en marcha el circuito a través del interruptor de impulsos -12- de actuación espaciada por leva, tomándose la corriente procedente de la red pasando por el grupo de transformación -13- y el rectificador -14- de alterna en continua; todo ello y con el concurso del programador -8- y a través de un siste-

5 OCT 1978



-8-

5 ma de temporización, se consigue siempre en forma automáti-  
ca, que inicie el giro, el eje vertical -15- provisto de  
los discos solidarios superior -16- e inferior -17-, en  
cuya periferia se encuentran grabadas diversas figuras,  
iniciándose seguidamente el giro del eje vertical central  
-18- provisto del correspondiente disco -19-, situado a  
una altura entre los discos -16- y -17- del eje anteriormen-  
te citado, poniéndose finalmente en movimiento, un tercer  
eje vertical -20- en el lado opuesto, provisto de los dis-  
cos -21- y -22-, situados a la misma altura que los discos  
10 -16- y -17- del eje -15-, formando un conjunto entre todos  
los discos, de forma que si las figuras de los mismos quedan  
en línea de tres ó con un comodón central, se obtienen unos  
bonos adicionales que serán variables en cantidad, según el  
15 tipo de figura premiada.

Aún cuando ésta máquina recreativa actúa en forma  
automática, el usuario de la misma que interviene en el jue-  
go, tiene la opción de volver por una única vez en cada jue-  
go, a reiniciar el giro de cada uno de los ejes rotativos  
20 verticales -15-, -18- y -20-, de modo que primeramente  
se pasará en su giro el eje -15- y sus discos -16- y -17-,  
al enclavarse la uña -23- que forma parte del brazo -24-,  
obteniéndose el enclavamiento automático por medio del relé  
-25-, y en éste preciso momento, queda iluminada la ventana  
-26- durante un corto lapso de tiempo durante el cual, se  
25 permite que el usuario pueda accionar el pulsador -27- que  
desenclava el relé -25-, volviendo a actuar el embrague  
-28- sobre el eje -15- ya mencionado, puesto que la trans-

../..



5 OCT 1977

misión entre las ruedas dentadas -29- del eje motriz horizontal y -30- de los distintos ejes verticales -15-, -18- y -20-, repitiéndose las operaciones de parada de los ejes -18- y -20-, en cuyo caso se iluminará el piloto -31-, momentos propicios para accionar el pulsador -27-, para el desenclavamiento de sus respectivos relés, buscando el modo de obtener un premio.

5

Cuando se inicia el juego, se pone en servicio el disco de levas -32-, accionado por su eje -33-, cuyo disco cumplirá el ciclo de programación actuando sobre los microrruptores -34- para el paso ó cierre de corriente.

10

Junto a la ranura -4- para insertar las monedas, se encuentra el pulsador -35- para su devolución en el caso de que la máquina se encuentra desconectada ó que la moneda ofrezca cualquier deficiencia, saliendo ésta por el cajetín inferior -36- de devolución de monedas.

15

Asimismo se dispone del pulsador interruptor -37- con el que se obtiene el paro de la máquina dejándola en estado de reposo, así como del pulsador -38- que actúa de borrador de los puntos ó bonos existentes en los numeradores -9- canjeables por consumiciones, créditos ó en dinero efectivo, no admitiendo la máquina nuevas monedas hasta que los numeradores -9- queden totalmente borrados.

20

En los espacios frontales -39- de la parte superior de la máquina ó en los espacios -40- trazados a trazos intermitentes, podrán insertarse diferentes formas de colo-

25

5 OCT 1978

-10-



cación de las figuras con las que se obtendrá premio ó bonos y la cuantía de éstos.

5 La ranura -4- para la inserción de la moneda, el piloto -5- y el pulsador de devolución -35-, permanecerán insertados en el monedero -41- del tipo convencional provisto de los medios para la puesta en marcha de la máquina recreativa a que nos venimos refiriendo.

10 Cuando se obtiene un premio ó bonos adicionales en los numeradores -9-, suena un efecto acústico -42- indicativo del mencionado premio.

15 Finalmente cabe destacar que en el circuito eléctrico que constituye la figura 10, se han incorporado todos los elementos que determinan un perfecto funcionamiento de la máquina, tales como conectores -43-, regletas de conexión -44-, relés -45-, condensadores -46- y otros materiales de protección y maniobra en el circuito.

20 Estimando ampliamente descritas todas y cada una de las partes que constituyen ésta máquina recreativa perfeccionada, solamente nos resta manifestar la posibilidad de que las diferentes partes de que está construida, puedan fabricarse en variedad de materiales, tamaños y formas, pudiendo igualmente introducirse en su constitución, aquellas variaciones de tipo constructivo que la práctica aconseje, siempre y cuando las mismas no sean capaces de alterar los puntos esenciales de que es objeto el presente Modelo de Utilidad.

25

../..



REIVINDICACIONES  
=====

Los puntos no conocidos ni practicados en España que se presentan para su reivindicación en éste Modelo de Utilidad, son:

19.- Máquina recreativa perfeccionada, esencialmente caracterizada por comprender tres ejes verticales paralelos, cuyos ejes que resultan rotativos, son accionados por un conjunto ordenador-programador que entra en función únicamente cuando en un grupo de numeradores digitos situados en la parte superior frontal de la máquina visibles por el usuario, existan una ó varias unidades, constituyendo un contador de puntos ó bonos obtenidos mediante la inserción de monedas en la correspondiente ranura y monedero de la máquina, siendo la cantidad de éstos bonos, según el valor de la moneda incorporada, admitiendo únicamente monedas esta maquina, cuando permanece encendido un piloto contiguo a la ranura de inserción, poniéndose automáticamente en funcionamiento la máquina de existir bonos, de forma que primeramente se inicia el giro del eje de uno de los lados, seguida de la puesta en marcha del eje, central y finalmente del eje del otro lado, llevando los dos ejes verticales de los dos lados, dos discos debidamente espaciados, en cuyo espacio entre ellos, quedará situado otro disco fijo al eje central, llevando grabados todos los discos, distintas figuras, relacionadas con una serie de contactos existentes en un plato superior de los respectivos ejes, de forma que cuando incidan tres figuras iguales ó dos iguales de los lados con un

5

10

15

20

25





5 OCT 1978

comodin central, se obtienen unos bonos que se adicionan a los numeradores digitos superiores, siendo variables los premios, según el tipo de figuras alineadas, accionándose los tres ejes verticales, por medio de un motor lateral que actúa sobre un eje horizontal provisto de piñones cónicos que actúan sobre otros piñones del mismo tipo montada a los ejes verticales rotativos.

5

2º.- Máquina recreativa perfeccionada, esencialmente caracterizada porque cada uno de los ejes verticales rotativos según la precedente reivindicación, disponen de un mecanismo de embrague pudiendo permanecer parado el eje y en movimiento el eje motriz horizontal inferior, presentando el mecanismo de embrague en su parte superior, unas ranuras ó canales en los que se permite el enclavamiento de una uña que forma parte de un brazo basculante accionado por un relé, de forma que al pararse primeramente el eje de uno de los lados por finalizar la programación al relé, se ilumina durante un lapso de tiempo, un piloto frontal de la máquina, cuyo piloto indica la posibilidad de que el usuario accionando un pulsador, vuelva a reiniciar por una única vez por cada jugada, el giro de este eje y posteriormente de los otros dos que se paran uno después de otro, actuando éste pulsador directamente sobre el relé respectivo, en el caso de que las figuras aparecidas en la máquina, no sean del agrado del usuario por creer que no serán premiadas.

10

15

20

25



5 OCT 1978

3º.-"MAQUINA RECREATIVA PERFECCIONADA".

De conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente memoria descriptiva y gráficamente representado en los adjuntos planos para su mejor comprensión.

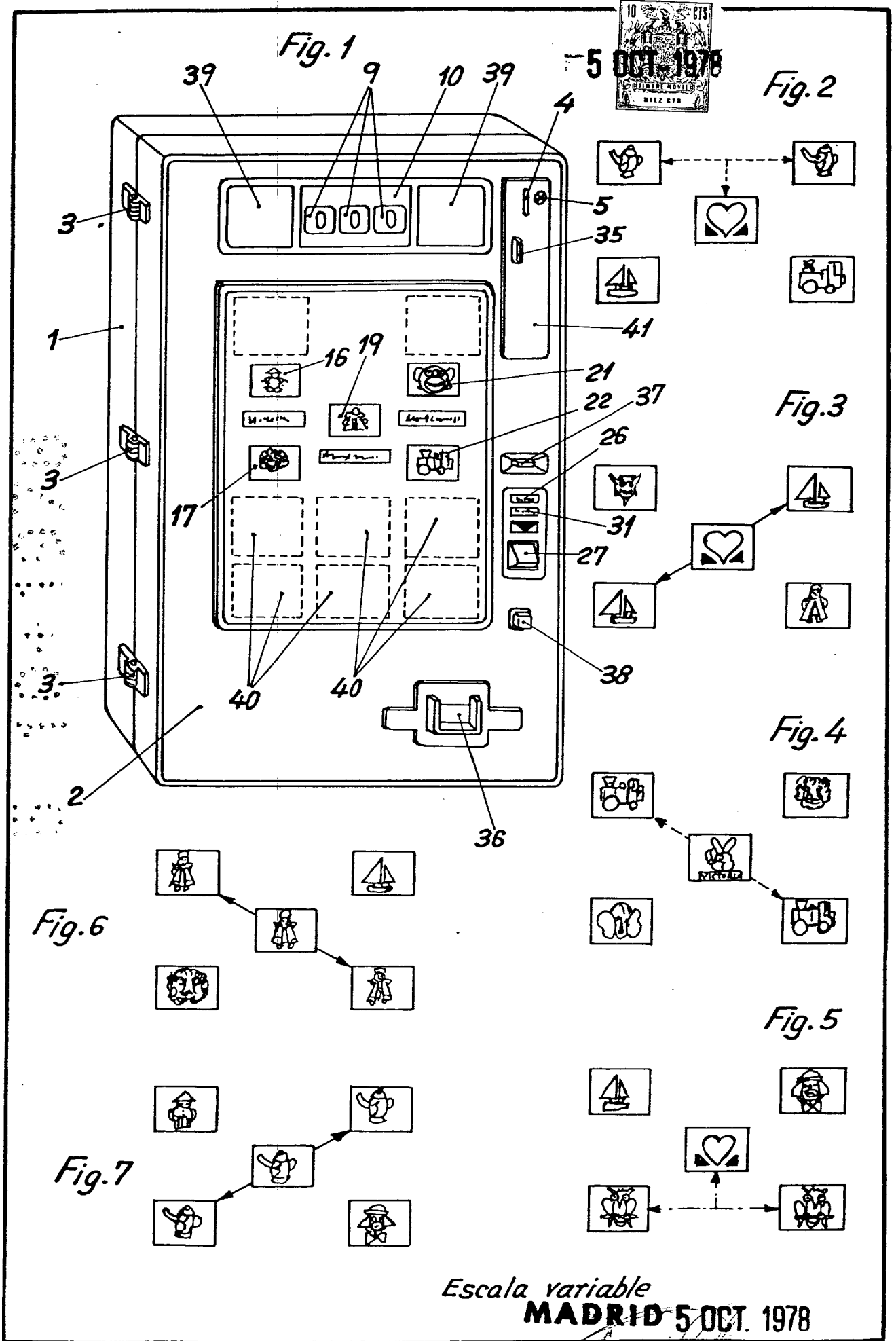
5

Esta memoria consta de TRECE hojas escritas o mecanografiadas por una sola cara a doble espacio.

Madrid, 5 OCT. 1978

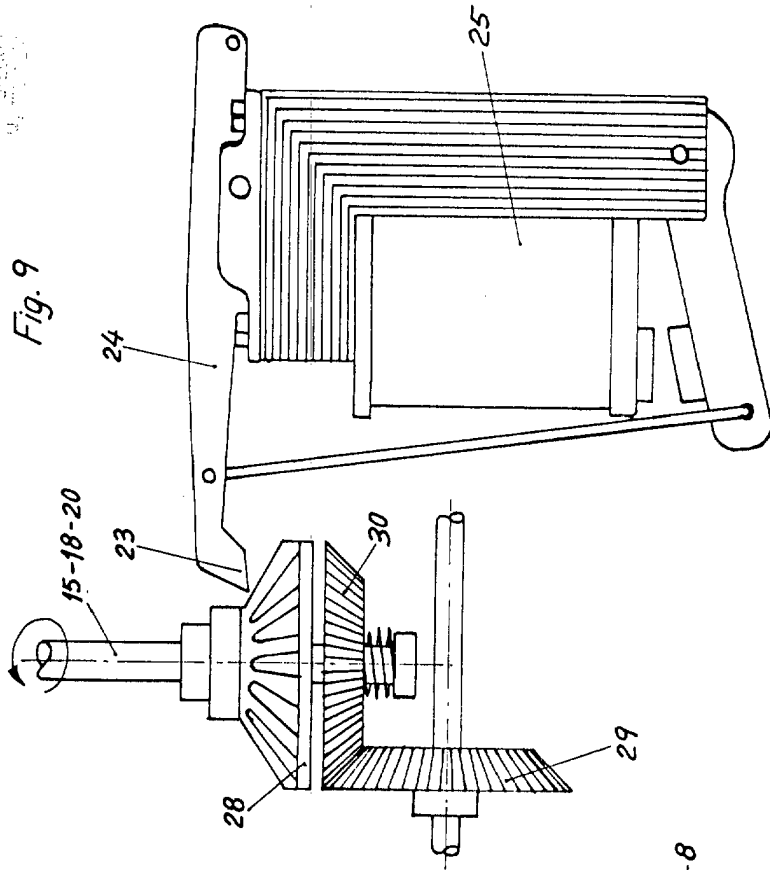
Por autorización de los interesados.





5 OCT 1978

Fig. 9



Escaleta variable  
MADRID 5 OCT. 1978

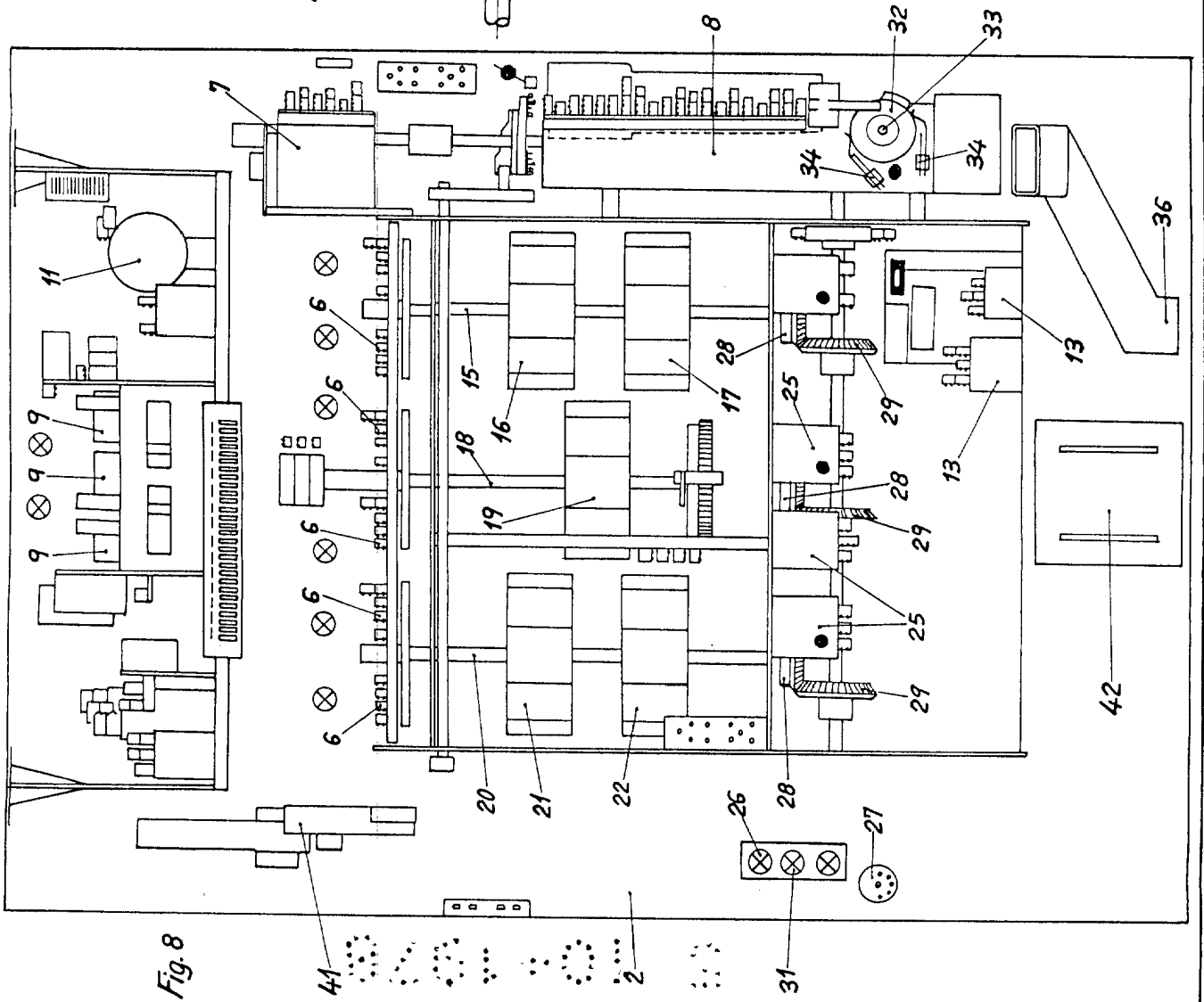
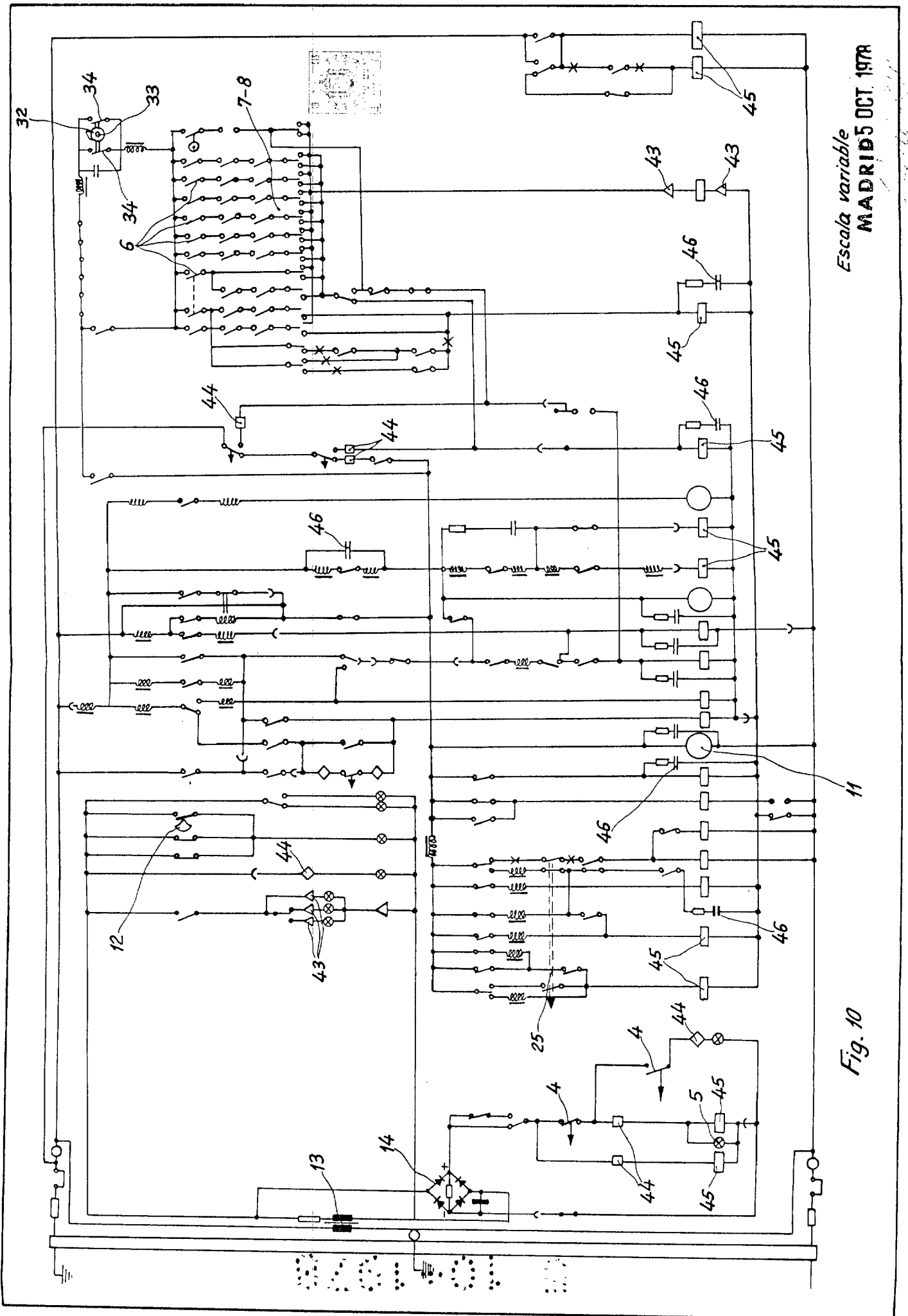


Fig. 8



Escaia variable  
MADRID 5 OCT. 1978

Fig. 10