

MINISTERIO DE INDUSTRIA Y ENERGIA

Registro de la Propiedad Industrial



ESPAÑA

19	ES	11	NÚMERO	240055	10	Y
20		12	FECHA DE PRESENTACION	25 ENE. 1978		

Concedido el Registro de acuerdo con los datos que figuran en la presente descripción y según el contenido de la Memoria adjunta.

MODELO DE UTILIDAD

30 PRIORIDADES: 31 NÚMERO		32 FECHA		33 PAIS	
CADUCADO					
47 FECHA DE PUBLICIDAD			51 CLASIFICACION INTERNACIONAL <i>G07F</i>		
54 TITULO DE LA INVENCIÓN MAQUINA RECREATIVA					
71 SOLICITANTE (ES) D. DIEGO MARTINEZ BRAVO					
DOMICILIO DEL SOLICITANTE C/ Pérez Casas, 22 - LORCA (MURCIA)					
72 INVENTOR (ES)					
73 TITULAR (ES)					
74 REPRESENTANTE D. JOSE MIGUEL GOMEZ-ACEBO Y POMBO					

El presente Modelo de Utilidad se refiere a una máquina recreativa del tipo de máquina que se dispone para jugar mediante la introducción de monedas premiando automáticamente dicha máquina al jugador, dependiendo dicho premio del resultado obtenido.

En la actualidad existe una gran variedad de máquinas recreativas que utilizan una pantalla en donde aparecen datos sobre las jugadas a realizar o ya realizadas, finalizando la partida cuando se obtiene un determinado resultado con indicación de premio.

Normalmente, este tipo de máquinas, suelen ser muy complejas por lo que encarecen su costo y por otra parte basándose en su complejidad, son muy voluminosas y de difícil mantenimiento.

La invención describe una máquina recreativa de extraordinaria sencillez, carente de complejidad y de muy reducido tamaño especialmente diseñada para poderse soportar en una pared o indistintamente apoyarse sobre una pequeña mesa o mostrador.

Otra característica de la invención es que la máquina premia por sí misma, dependiendo dicho premio del resultado obtenido al haber realizado el jugador, la partida indicando a su vez sobre la pantalla la cantidad de monedas o bonos que tiene premiada su jugada.

El fin para el cual se dispone la máquina recreativa objeto del presente Modelo de Utilidad, es el de poder combinar una serie de posibilidades de apuestas, que realiza el usuario, con las posibilidades que ofrece la combinación de elementos electrónicos y electromecánicos que se disponen en el circuito interior de la referida máquina, practicándose un juego de azar por tanteo.

Para la mejor comprensión del presente Modelo de Utilidad se ha realizado un ejemplo por medio de los dibujos que muestran la forma de realización detallada, a título demostrativo y no limitativo, siendo:

5 La figura 1 muestra en perspectiva el gabinete o caja en su conjunto del juego de habilidad.

La figura 2 muestra el esquema de conexiones eléctricas y electromagnéticas de la referida máquina o juego de habilidad.

10 La figura 1 muestra en perspectiva la máquina recreativa, que se constituye de una carcasa o gabinete 1 en forma rectangular, que por su cara frontal tiene una abertura o ventana en donde se dispone una pantalla decorada, mediante figuras caprichosas según el orden de la jugada, éstas, se encienden y apagan secuencialmente con relación al orden de programa, del
15 circuito electrónico que se dispone en su interior.

En la referida pantalla igualmente aparecen una serie de letreros que muestran al jugador cuando debe comenzar a jugar, si pierde o gana y las cantidades, en el caso de ganar la partida, que le corresponde de premio.
20

Igualmente, y en la cara frontal de la carcasa por su parte superior se puede apreciar una ranura 3 para que el jugador introduzca la correspondiente moneda. En la parte inferior derecha de la cara frontal, aparece un pulsador selector 4, que consta de una sola tecla y que sirve para escoger el número elegido por el jugador y que aparece en la pantalla. Al introducir el jugador la moneda, se pone en funcionamiento la máquina y la finalizar el funcionamiento se queda iluminado un número en la pantalla, el cual, si coincide con el número elegido por el jugador, la jugada será premiada.
25
30

Cuando la partida es premiada, se enciende en la pantalla la denominación partida, que aparece en la parte anterior derecha de la superficie de la pantalla.

En la parte anterior derecha de la pantalla y junto a la denominación partida, aparecen las cantidades en número, que corresponderán en dinero o bonos al ganador. Cuando sale la partida, se ilumina una de las cantidades, que aparecen manuscritas en la pantalla junto a la denominación partida.

Por otro lado y cuando el jugador ha realizado su jugada gane o no, se iluminará al final de la partida la denominación libre, de este modo la máquina queda en posición de ser utilizada por cualquier otro jugador.

El funcionamiento de los circuitos representados en la figura 2, del aparato es una combinación de circuitos electromecánicos y electrónicos conjuntamente, según el sistema conocido en las máquinas recreativas de uso común. La máquina objeto del presente Modelo de Utilidad consiste en un contador de impulsos 7 y un contador de selección 8 que actúan a la vez...

El jugador cuando introduce la moneda acciona todo el circuito cuando ésta hace contacto en 1 procediéndose seguidamente a manipular el pulsador seleccionador que consta como se dijo anteriormente, de una sola tecla y que sirve para escoger el número elegido por el jugador y que aparece éste en la pantalla transparente y que en la figura 2 está referenciado con 3, el circuito correspondiente.

Al introducir la moneda, se pone en funcionamiento la máquina y al finalizar el funcionamiento se queda iluminada una serie de números que aparecen entre los muñecos o dibujos caprichosos observándose al trasluz de la pantalla el cual si coincide con el número elegido por el jugador la jugada será premiada.

Cuando la partida es premiada, se enciende en la pantalla la denominación partida, que aparece en la parte anterior derecha de la superficie de la pantalla y que corresponde de esta indicación luminosa a la referencia 5 del circuito.

5 Cuando sale partida, se iluminará la lámpara correspondiente 6 del circuito la cual selecciona las cantidades que el jugador ha tenido la suerte de ganar.

Gane o no el jugador se iluminará al final de la partida la denominación libre mediante el piloto o lámpara indicadora número de referencia 9 en el circuito. De este modo la máquina queda en posición de ser utilizada por cualquier otro jugador.

15 La máquina consta, además de unos circuitos que marcan el tiempo de funcionamiento, desde que se introduce la moneda hasta que aparece la denominación final siendo esta palabra iluminada a través de la pantalla por la lámpara correspondiente a la cota 10 del circuito.

20 Igualmente la máquina posee también un sistema de intermitencia que acciona al contador, el cual selecciona el número que aparece en la ventanilla de la pantalla. Si el número elegido por el jugador coincide con el número accionado por el intermitente referenciado en 11 en el circuito, en comunicación con el contador 12 entonces se considera que existe partida o premio. Caso contrario se iluminará simplemente la denominación final.

25 Al coincidir en el funcionamiento el contador de impulsos 7 y el contador de selección 8, entra en funcionamiento el contador 13 cuya finalidad es el encendido del letrero partida y de la cantidad premiada correspondiente. En la parte superior de la superficie de la pantalla aparece un letrero que está

30

iluminado siempre que la máquina reciba electricidad, iluminación ésta que viene dada por el circuito 14.

Mientras el jugador realiza su jugada suena un aparato acústico timbre o campana 15 que se paraliza al terminar el funcionamiento de la referida máquina. Si al finalizar la jugada, se consigue partida o premio, la máquina también posee otro sistema acústico 16 que entrará en funcionamiento, sonando en forma continuada y durante un tiempo determinado.

La carcasa que contiene la pantalla y el motor de la máquina está realizada de tal manera que su apertura para hacer accesible su interior es de fácil manejo disponiéndose unas bisagras entre ambas partes para, precisamente, poderse abrir o cerrar dicha carcasa.

El motor de la máquina se encuentra en la parte posterior de la pantalla y unido a ésta. Asimismo, la pantalla y el motor están unidos a la parte interior de la carcasa por medio de dos pestillos, los cuales permiten que, en el supuesto de que se rompa la pantalla o el motor, separar a los mismos de la carcasa, sin necesidad de cambiar ésta y colocando en su lugar otro motor y pantalla iguales.

En la parte lateral izquierda de la carcasa aparece una ranura por la que sale el dinero o los bonos, cuando el jugador es premiado con la cantidad existente en la pantalla.

Descrita suficientemente la naturaleza del invento, así como la manera de realizarlo en la práctica debe hacerse constar que las disposiciones anteriormente indicadas son susceptibles de modificaciones de detalle en cuanto no alteren su principio fundamental.

REIVINDICACIONES

1.- Máquina recreativa del tipo de máquina que se dispone para jugar mediante la introducción de monedas y premia automáticamente dependiendo del resultado obtenido, caracterizada porque dicha máquina está constituida por una carcasa o gabinete rectangular en cuya cara frontal se dispone una pantalla que muestra una serie de figuras caprichosas y rótulos disponiéndose igualmente en dicha cara frontal y en su extremo superior derecho de una ranura para la introducción de monedas y por su extremo inferior derecho un pulsador para ser accionado por el jugador y realizar la partida, en su lateral izquierdo y por su parte inferior se dispone de una segunda ranura en cuyo borde inferior sobresale un pequeño receptáculo por donde tiene la salida el premio en monedas o bonos coincidentes éstos con el resultado obtenido al haber realizado la jugada y cuya cantidad igualmente figura iluminada en la pantalla mediante transparencia y porque en el interior del gabinete se disponen los circuitos electromecánicos y electrónicos en combinación siendo dichos circuitos una unidad o contador de impulsos una unidad que controla el tiempo desde la puesta en marcha o principio de la partida hasta el fin de la misma se haya o no jugado, disponiéndose además de un circuito de báscula que activa al contador seleccionando éste el número que aparece en la pantalla el cual si coincide con el número elegido por el jugador la jugada será premiada apareciendo en la pantalla la denominación partida, concluyéndose la misma cuando aparece la palabra final, dependiendo el fin de la jugada por el tiempo transcurrido y activándose el temporizador o por sí misma cuando se realizó la jugada.

2.- Máquina según reivindicación 1, caracterizada porque en el interior del gabinete se dispone de un motor

eléctrico para accionar los circuitos electromecánicos en combinación con los elementos electrónicos y porque igualmente se disponen aparatos de producción de sonido para indicar las fases de las respectivas jugadas y tiempo para realizarlas.

5 3.- Máquina según reivindicación 1, caracterizada porque la parte frontal de la máquina se dispone en forma abatible mediante bisagras para hacer accesible el interior del gabinete con objeto de sustituir los elementos internos en caso de necesidad.

10 4.- Máquina recreativa, todo ello tal y como queda sustancialmente descrito en la presente Memoria e ilustrado en los dibujos adjuntos.

Esta Memoria consta de siete hojas escritas a máquina por una sola cara.

Madrid,

25 ENE. 1978

D. DIEGO MARTINEZ BRAVO

J. M. GÓMEZ AGUDO Y ROSCO

Dr. D. Firmado J. Suarez Diaz



FIG. 1

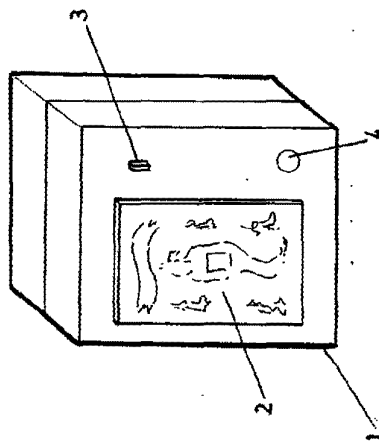
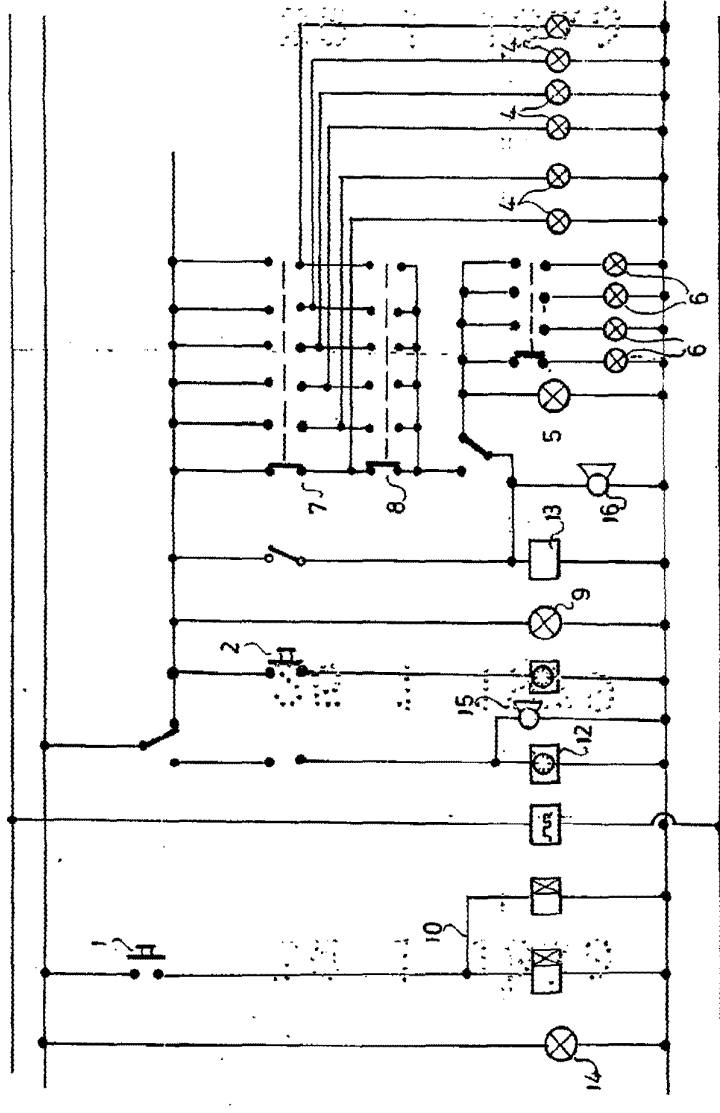


FIG. 2



Madrid 25 ENE. 1979

Escuela de Ingenieros y Arquitectos
de Madrid

ESCALA VARIABLE