

MINISTERIO DE INDUSTRIA Y ENERGIA

Registro de la Propiedad Industrial



ESPAÑA

(10) ES	(11) NÚMERO	(10) Y
(21)	244409	
(22)	FECHA DE PRESENTACION	
	6-7-1979	

Concedido el Registro de acuerdo con las datos que se han presentado por el interesado.

MODELO DE UTILIDAD

(30) PRIORIDADES:	(31) NÚMERO	(32) FECHA	(33) PAIS
			ES
<b>CADUCADO</b>			
(47) FECHA DE PUBLICIDAD		(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL	
		G07F 14/32	
(54) TITULO DE LA INVENCIÓN			
<b>"MAQUINA RECREATIVA"</b>			
(71) SOLICITANTE (ES)			
<b>D. Regino PAREDES HERNANDEZ.</b>			
DOMICILIO DEL SOLICITANTE			
<b>MADRID, - Fernando Mijares, 32.</b>			
(72) INVENTOR (ES)			
(73) TITULAR (ES)			
<b>D. Regino PAREDES HERNANDEZ.</b>			
(74) REPRESENTANTE			
<b>D. José M<sup>o</sup> TORO ARENAL, Agente Oficial de la Propiedad Industrial.</b>			

La presente invención se refiere, según se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, a una máquina recreativa, y de forma más concreta, a una serie de perfeccionamientos introducidos en la misma.

- 5.- La máquina que la invención propone es del tipo de las que cuentan en su pantalla frontal con varias series de indicadores luminosos, gradados con motivos que se repiten en cada una de las series, de manera que en cada jugada se ilumina, al azar, un indicador de cada una de las series.
- 10.- Evidentemente, de esta forma pueden obtenerse múltiples combinaciones dentro de las cuales existen algunas dotadas de premios, que además son de diversa cuantía. Las combinaciones con derecho a premio aparecen reflejadas en la propia pantalla frontal de la máquina.
- 15.- La esencia de la presente invención se centra precisamente sobre los mecanismos mediante los cuales se consigue la iluminación progresiva de los indicadores luminosos, de cada serie, de manera que se establezca para los mismos un circuito cerrado, actuando cada una de dichas series a modo de una ruleta.
- 20.- Para ello se ha previsto la disposición de una pluralidad de motores en correspondencia con el número de series luminosas, en el ejemplo de realización elegido (3), cada uno de cuyos motores, dotado del correspondiente grupo reductor, acciona una escobilla de contactos múltiples que actúa sobre una placa fija al chasis en la que se encuentran impresos los circuitos correspondientes a cada una de las lámparas de la serie correspondiente.
- 25.-

El funcionamiento de estos motores está gobernado por  
30.- un programador constituido por un tambor giratorio que da una vuelta completa, es decir, que gira 360° en cada jugada. Este programador está alimentado a través de un interruptor accionado por una leva triple, de manera que dicha leva se encuentra permanentemente en movimiento merced a la  
35.- existencia de un pequeño motor asociado a la misma, provocando en cada giro del tambor programador tres paradas intermitentes.

La citada leva triple se encuentra en funcionamiento permanentemente mientras exista crédito en la máquina, es  
40.- decir, mientras exista posibilidad de jugada por previa introducción de las monedas correspondientes, mientras que el programador solamente se pone en funcionamiento cuando el jugador actúa sobre el correspondiente pulsador, por lo que resulta imprevisible el momento en que se inicia el giro del  
45.- programador y, dado que los motores de accionamiento de las escobillas portacontactos se encuentran en funcionamiento permanentemente mientras dura el ciclo completo del programador, el resultado sobre las series luminosas es de todo punto imprevisible.

50.- Como complemento de la estructura descrita se ha previsto, además, la existencia de pulsadores, que se corresponden numéricamente con las series luminosas y que están destinadas precisamente a dejar fuera de servicio a uno o más motores, al objeto de mantener uno o más símbolos obtenidos en jugadas anteriores, de tal manera que al iniciarse una nueva  
55.- jugada únicamente girará el motor o motores correspondientes a

las series luminosas que no han sido enclavadas. Se ha previsto también la disposición de otro pulsador auxiliar encargado de anular el efecto de los pulsadores anteriores, ante cualquier error.

60.-

Las monedas introducidas por el jugador para obtener el crédito de la máquina, caen directamente sobre un dispositivo dosificador de premio, y únicamente cuando dicho dispositivo se encuentra completamente lleno, rebosan cayendo mediante la conducción correspondiente al cajón colector.

65.-

Cuando se consigue una combinación premiada, un motorreductor hace girar un plato existente en el fondo del dosificador, expulsando un número de monedas que es función del ángulo de giro de dicho plato, el cual depende a su vez del giro parcial efectuado por el motorreductor, en función de la combinación conseguida.

70.-

Estas monedas correspondientes al premio Emergen por la pared frontal de la máquina cayendo a una bandeja recogida.

75.-

Aunque preferentemente se ha previsto que la máquina suministre los premios en metálico, dichos premios pueden pasar opcionalmente a incrementar el contador de crédito existente en la pantalla frontal de la misma.

80.-

Los premios suministrados por la máquina son debidamente contabilizados con la colaboración de relés especiales en los correspondientes marcadores.

Para complementar la descripción que se está realizando y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las ca-

85.- racterísticas del invento, se acompaña la presente memoria descriptiva, como parte integrante de la misma, de una hoja única de planos en la que con carácter ilustrativo y no limitativo, se ha representado lo siguiente:

90.- La figura 1, muestra una vista en alzado frontal de una máquina recreativa realizada de acuerdo con la presente invención, en la que su carcasa aparece desprovista de su pared frontal al objeto de dejar ver los mecanismos interiores que constituyen la invención.

95.- La figura 2, muestra un alzado frontal del panel de fondo en el que se disponen los elementos principales de la máquina.

100.- A la vista de estas figuras pueden observarse como en el interior de la carcasa (1) de la máquina se dispone un panel de fondo (2), sobre el que se montan en el ejemplo de realización elegido, tres motorreductores (3) que accionan las correspondientes escobillas (4) portadoras de contactos múltiples, los cuales se deslizan sobre sendas placas de circuito impreso (5).

105.- Cada uno de los mencionados motores (3) corresponden a una de las series luminosas de símbolos previstas en la pantalla frontal de la máquina, la cual no ha sido representada en la figura por ser convencional, de manera que a medida que las escobillas (4) se desplazan sobre las placas de circuito impreso (5), los diversos indicadores luminosos de cada serie van encendiéndose y apagándose progresivamente estableciendo un ciclo cerrado.

110.- Los motores (3) son gobernados por un programador (6)

115.- el cual cuenta con un tambor (7) accionado por el correspondiente motor (8), estando a su vez este motor alimentado a través de un interruptor (9) que es accionado por una leva triple (10) que se encuentra permanentemente en movimiento accionada por un motorreductor (11).

120.- El motorreductor (11) se pone en funcionamiento al introducir las oportunas monedas en la máquina, y se mantienen en movimiento mientras exista crédito en la máquina, permitiendo la puesta en marcha del motor (8) correspondiente al tambor programador (7).

125.- Ahora bien, el citado motor (8) del tambor programador (7) solamente entra en funcionamiento cuando el jugador actúa sobre un pulsador (12) de comienzo de juego, y su entrada en funcionamiento dependerá del estado de la leva triple (10), de manera que después de haber accionado el pulsador (12), el tambor programador (7) no comenzará su giro hasta que uno de los sectores de la leva triple (10) actúe sobre el interruptor (9).

130.- Dado que la leva (10) es triple, el giro completo del tambor programador (7) se realiza en tres fases independientes por correspondientes pausas, encontrándose por el contrario los motorreductores (3) en accionamiento continuo mientras dura el ciclo completo del tambor programador (7).

135.- En estas condiciones es obvio que, dado que resulta imposible predeterminar el estado de la leva triple (10) en el momento de accionar el pulsador (12) y dado que los motores (3) continúan funcionando durante las paradas del tambor programador (7), es de todo punto imposible pronosticar la si-

140.-

tuación final de los indicadores luminosos en la pantalla frontal de la máquina.

145.- Ante varias jugadas sucesivas se ha previsto que la máquina incorpore la posibilidad de mantener uno o más signos obtenidos en una determinada partida en la partida siguiente, para lo cual cuenta con pulsadores (13) que se corresponden con el número de series luminosas, de manera que el accionamiento de uno cualquiera de estos pulsadores determina el mantenimiento del indicador luminoso obtenido en la partida anterior, para lo cual deja fuera de servicio al motor (3) correspondiente.

Un pulsador auxiliar (14) permite anular la actuación de los pulsadores (13).

155.- Los premios suministrados por la máquina son debidamente controlados mediante dos relés especiales (15) que suministran la información oportuna a los contadores (16).

160.- Las monedas introducidas en la máquina por el jugador, caen a un dosificador de premios (17) instalados sobre una plataforma transversal (18), de manera que únicamente cuando dicho dosificador (17) se encuentra lleno, las monedas rebosan cayendo por una conducción (19) hacia el cajón colector (20).

165.- El dosificador de premios (17) cuenta en su fondo con un disco giratorio accionado por un motorreductor (21), de manera que cuando se obtiene una combinación premiada dicho motor gira una magnitud correspondiente al citado premio provocando a su vez el giro del citado plato y la expulsión del correspondiente número de monedas por una conducción (22) que atraviesa la pared frontal de la máquina y que vierte hacia una bandeja exterior de recogida de premios.

170.-

## REIVINDICACIONES

175.- 1ª).- "MAQUINA RECREATIVA", que siendo del tipo de las que cuentan en su pantalla frontal con varias series luminosas idénticas entre sí, constituidas por una pluralidad de motivos que permiten la obtención de múltiples combinaciones, correspondiendo a algunas de estas combinaciones determinados premios, esencialmente se caracteriza porque los circuitos de alimentación de las lámparas indicadoras correspondientes a las citadas series están montados sobre correspondientes placas de circuito impreso por las que se desplaza una escobilla de contactos múltiples, estando cada escobilla solidarizada a la salida del correspondiente grupo motorreductor.

185.- 2ª).- "MAQUINA RECREATIVA", según reivindicación primera, caracterizada porque los mencionados motores correspondientes a las diversas series luminosas, son accionados por un tambor programador que, accionado por el correspondiente motorreductor, describe un giro de 360° en cada partida, habiéndose previsto que dicho tambor programador esté alimentado a través de un microinterruptor que es a su vez accionado por una leva triple, con la particularidad de que dicha leva triple se encuentra en funcionamiento permanente mientras exista crédito en la máquina y determina en el tambor programador tres fases de avance separadas por las correspondientes pausas, mientras que los motores de las escobillas de contactos múltiples se hallan en movimiento permanente mientras dura el ciclo completo del programador, con la particularidad, además, de que el interruptor accionado por la leva triple resulta operante con respecto al tambor

190.-

195.-

programador, únicamente a partir del momento en el que el jugador actúa sobre un pulsador de inicio de la partida.

200.- 3ª).- "MAQUINA RECREATIVA", según las reivindicaciones anteriores, caracterizada porque existen una serie de pulsadores auxiliares, en correspondencia con los motores de accionamiento de las escobillas de contactos múltiples, de forma que cada pulsador es capaz de dejar fuera de servicio al motor correspondiente, al objeto de mantener uno o más indicadores encendidos, habiéndose previsto, además, la existencia de otro pulsador auxiliar capaz de anular el efecto de los pulsadores anteriores.

x 210.- 4ª).- "MAQUINA RECREATIVA", según reivindicaciones anteriores, caracterizada porque cuenta con dos relés auxiliares encargados de controlar los premios suministrados por la máquina y de contabilizarlos en los correspondientes contadores.

215.- 5ª).- "MAQUINA RECREATIVA", según reivindicaciones anteriores, caracterizada porque sobre una plataforma horizontal se dispone un mecanismo dosificador de premio, que queda dispuesto bajo el mecanismo receptor de monedas, y cuyo dosificador, accionado por el correspondiente motor, expulsa hacia la cara frontal del cuerpo de la máquina un número de monedas correspondiente a la combinación premiada obtenida.

220.- 6ª).- "MAQUINA RECREATIVA".  
La presente memoria descriptiva consta de nueve hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara, componiendo un total de doscientas veintiseis líneas, incluidas las presentes.

Madrid, 6 de Julio de 1979.

~~Propiedad Industrial~~  
Propiedad Industrial

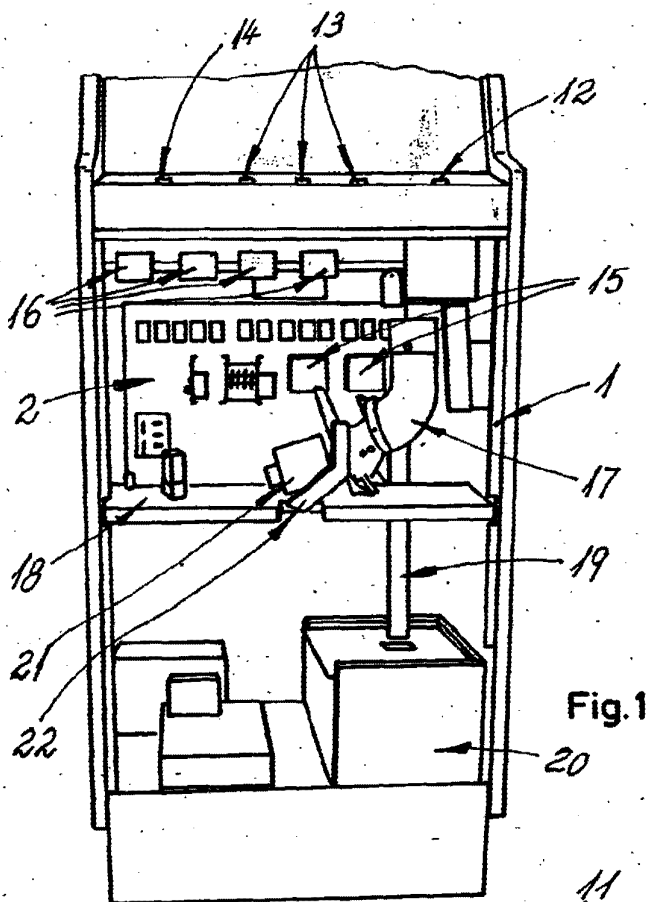


Fig. 1

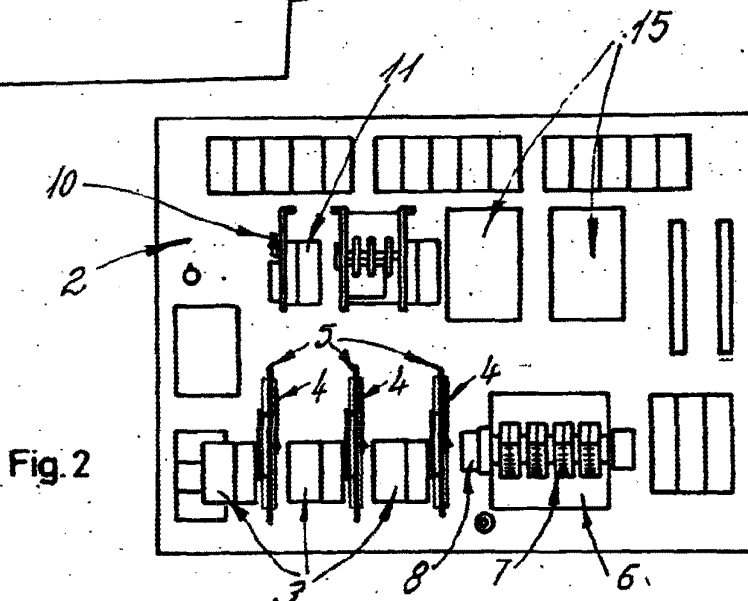


Fig. 2

Madrid, 6 de Julio de 1979

P. A. P. A. el Agte. Of. de  
La Propiedad Industrial