



ESPAÑA

19	ES	21	NUMERO	244445	20	Y
22	FECHA DE PRESENTACION		9 Julio 1979			

MODELO DE UTILIDAD

20	PRIORIDADES:	32	FECHA	33	PAIS
31	NUMERO				

47	FECHA DE PUBLICIDAD	61	CLASIFICACION INTERNACIONAL
		G07F 17/32	

54	TITULO DE LA INVENCIÓN
MAQUINA PARA JUEGO DE HABILIDAD Y TACTICA	

71	SOLICITANTE (S)
D. ANGEL FERNANDEZ MARTIN	

DOMICILIO DEL SOLICITANTE	
MADRID, Paseo de la Dirección, 83	

72	INVENTOR (ES)
El solicitante	

73	TITULAR (ES)

74	REPRESENTANTE

La presente memoria descriptiva corresponde a un Modelo de Utilidad, para el que se solicita el privilegio de explotación industrial en exclusiva en todo el territorio nacional, teniendo en cuenta sus características de novedad y de utilidad y que concierne a una máquina recreativa para

5.- ra juego.

Constituye la característica más importante de esta máquina la de que el juego que a través de la misma se practica, está basado en una combinación de habilidad y táctica por parte del usuario o jugador, puesto que es necesario impulsar una moneda o ficha -elemento básico del juego- en espe-

10.- ciales condiciones de fuerza y habilidad para tratar de introducirla en unos espacios determinados, diferentemente valorados y emplear además una táctica que permita obtener sucesivas puntuaciones con opción a premio o en todo caso la repetición gratuita de la partida.

Con el fin de facilitar la comprensión de este objeto se acompaña a
15.- la memoria un juego de dibujos en los que se ha representado un ejemplo de ejecución preferido, que no tiene carácter limitativo alguno, sino simplemente explicativo y que podrá ser por tanto objeto de variaciones de detalle en todo aquello que no altere de un modo fundamental su propia finalidad característica.

20.- En los dibujos:

La UNICA FIGURA muestra una vista en perspectiva semifrontal de la máquina objeto de esta solicitud de Modelo de Utilidad.

Haciendo referencia constante al ejemplo de ejecución representado en

los dibujos, la máquina para juego que se describe se organiza sustancial-
 25.- mente en un cuerpo o carcasa paralelepípedo rectangular, provisto en
 su frente de un ventanal a través del cual es visualmente perceptible des-
 de el exterior, el tablero de juego -6-, que adopta una posición vertical.

En la parte lateral externa de la carcasa está situado el disposi-
 tivo receptor de las monedas o fichas, constituido por una ranura -1- pa-
 30.- ra introducción de la misma, combinada con una rampa interior -7-, incli-
 nada hacia arriba, donde la moneda o ficha queda depositada al ser intro-
 ducida, en disposición de ser lanzada.

El lanzamiento al tablero se realiza por la acción de una anilla o
 palanqueta -4-, siendo la fuerza de impulsión graduable a voluntad del
 35.- jugador.

Sobre el propio tablero vertical -6-, se constituyen unos alojamien-
 tos -2-, puntuados con diferente valoración cada uno y susceptibles de
 permitir la introducción de la ficha o moneda lanzada por el jugador, así
 como también de unos pivotes colocados simétricamente entre sí, con sepa-
 40.- raciones suficientes para que pueda pasar entre ellos la citada ficha o
 moneda.

Por último, en la parte inferior del tablero -6- se previenen unos
 espacios -3-, por los que se introduce la ficha al caer por gravedad, pu-
 diendo ser desviada en su recorrido por los pivotes -5-, suponiendo uno
 45.- de tales espacios, en caso de que la ficha se introduzca por el mismo, la
 posibilidad de jugar una nueva partida gratis.

Organizada de esta forma la máquina objeto de la solicitud, el sis-
 tema de juego será el siguiente:

El jugador depositará la ficha o moneda en la ranura -1- situada
 50.- en la parte superior de la máquina, cayendo aquella al interior y situándose sobre la rampa -7-, inclinada hacia arriba y en contacto directo con el exterior de la máquina. Por medio del anillo o palanqueta -4- el jugador lanzará la ficha o moneda a su voluntad, tratando de introducirla en los alojamientos -2-, cada uno con una valoración determinada en puntos.
 55.- Si lo consigue el jugador será premiado con tantos puntos como se indiquen en el espacio correspondiente.

Si no lo consiguiera, la ficha o moneda caerá por gravedad sobre otros espacios -3-, combinados entre sí, que responden a los signos "pierde" o "recupera". Si la ficha se introduce por éste último el jugador tendrá opción a jugar gratis una nueva partida.
 60.-

Descrito suficientemente el objeto que constituye éste Modelo de Utilidad, sólo resta añadir que en su realización podrán introducirse todas aquellas modificaciones de detalle que no alteren la esencialidad, pudiendo afectar a cambios de forma, materia, dimensiones, proporciones,
 65.- etc., y en general a todas las que tengan un carácter accesorio o complementario, debiendo quedar todas ellas íntegramente incluidas en la protección que se buscaba.

RE IVINDICACIONES

1ª). MAQUINA PARA JUEGO, DE HABILIDAD Y TACTICA, caracterizada por
 70.- estar constituida por una carcasa paralelepípedica rectangular de cobertura, con un gran ventanal frontal a través del que es visualmente percep-

tible el tablero de juego, colocado en verticalidad, en el que se han previsto unos alojamientos arbitrariamente dispuestos y con diferente valoración cada uno, susceptibles de permitir la entrada en los mismos

75.- de la moneda o ficha lanzada por el jugador, así como unos pivotes, colocados simétricamente entre sí, con separación suficiente para permitir el paso entre ellos de la citada moneda o ficha.

2ª). MAQUINA PARA JUEGO, DE HABILIDAD Y TACTICA, de acuerdo con la 1ª reivindicación, caracterizado porque la ranura para introducción de la

80.- moneda o ficha se sitúa al exterior de uno de los laterales de la carcasa, combinado con una rampa interior, inclinada hacia arriba, donde queda depositada la ficha al caer, en disposición de ser lanzada.

3ª). MAQUINA PARA JUEGO, DE HABILIDAD Y TACTICA, según las reivindicaciones 1ª y 2ª, caracterizado porque el lanzamiento sobre el tablero de la

85.- moneda o ficha se realiza por mediación de un anillo o palanqueta, de accionamiento exterior y potencia regulable a voluntad del jugador.

4ª). MAQUINA PARA JUEGO, DE HABILIDAD Y TACTICA, según las reivindicaciones 1ª a 3ª, caracterizada porque en la parte inferior del tablero se han previsto unos espacios combinados en los que se introduce la ficha en

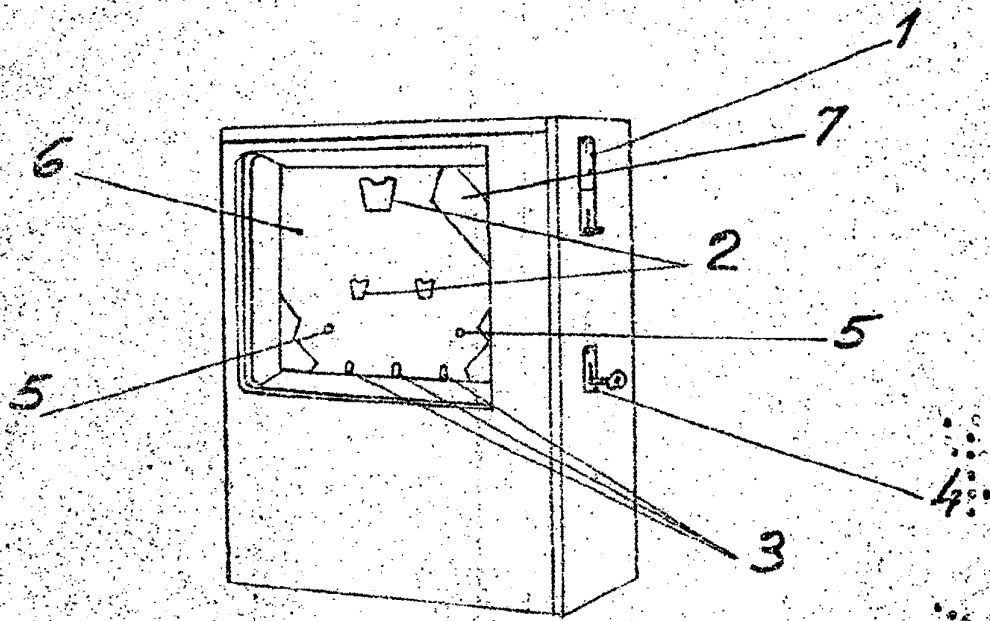
90.- su caída por gravedad y que representan respectivamente la pérdida de la ficha o la consecución de una partida gratis.

5ª). MAQUINA PARA JUEGO, DE HABILIDAD Y TACTICA.

Tal y como se describe en esta memoria, que consta de cuatro hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara y se representa en el plano que se adjunta.

Madrid, 9 de Julio de 1979





Escala variable
Madrid: 9 julio 1979

Angel Fernandez