



ESPAÑA

ES

11

21

22

NÚMERO

249.608

FECHA DE PRESENTACION

25-3-1980

Y

MODELO DE UTILIDAD

16 ENE. 1981

<p>30 PRIORIDADES:</p> <p>31 NÚMERO</p>	<p>32 FECHA</p>	<p>33 PAIS</p>
-----------------------------------------	-----------------	----------------

<p>47 FECHA DE PUBLICIDAD</p>	<p> </p>	<p>51 CLASIFICACION INTERNACIONAL</p> <p>G 0 7 F 1 7 / 3 2</p>
-------------------------------	----------	----------------------------------------------------------------

54 TITULO DE LA INVENCIÓN

"MAQUINA TRAGAPERRAS".

71 SOLICITANTE (S)

D. Jorge German Hofmann Buttner.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

Playa Corinto s/n PUERTO DE SAGUNTO (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

= = = = =

El invento hace referencia a una máquina tragaperras con dos o varios cuerpos rotativos que tienen un número posible de posiciones de fijación de las cuales una tendrá lugar, en cada caso, después de un giro al tener lugar la parada dirigida por el azar, se la mostrará al jugador por medio de un símbolo de premio subordinado, situado encima del cuerpo rotativo y, en caso dado, en combinación con la posición de fijación de uno o de varios de los otros cuerpos rotativos determina el resultado del juego que, diferenciando las combinaciones de conexión a través de las posiciones de fijación, será valorado en un dispositivo de valoración, con vistas a un premio con diversos valores de premio, con una posibilidad normal de premio para el caso de un juego normal, y con posibilidad aumentada de premio para el caso de un juego de serie, en cuyo caso, el caso de juego de serie se origina con una señal de garantía, para juegos de serie calculada en el dispositivo de valoración como resultado del juego, a través de un número de juegos de serie correlativos contenidos en un acumulador de juegos de serie e indicados por medio de un dispositivo de indicación que se encuentra en la máquina.

Conocidas máquinas tragaperras de la clase descrita anteriormente, están provistas de un dispositivo



5

10

15

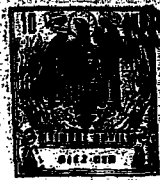
de valoración, el cual contiene, para el caso de un juego normal, un número plural de posibilidades escalonadas de premio, en forma de premios pegables, como también en forma de juegos de serie ganables, y para el caso de un juego de serie, sin embargo, presenta, en todo caso, un estalón adicional de premio en forma del más alto premio autorizado. El premio alcanzable en el juego de serie es, al mismo tiempo, prácticamente no influenciabile o no influenciabile de modo notorio por el jugador, dado que el relanzamiento de los tambores determinantes del premio máximo no está indicado en las máquinas habituales. Esto tiene como consecuencia un comparativamente limitado atractivo en el juego, para el caso del juego de serie, dado que los premios pagados son en promedio más altos, pero las posibilidades de influencia del jugador están limitadas.

El cometido del invento es configurar de tal modo una máquina tragaperras, que la misma ofrezca una mayor variación de posibilidades de premio y con ello un mayor atractivo para el jugador.

20

25

Según el invento, este cometido será resuelto en un acondicionamiento de una máquina tragaperras de la clase señalada al principio, por medio de que el dispositivo de valoración calcula, también para el caso de juego de serie, un número plural de valores de premio diversos, por medio de la captación y valoración de diversas posiciones de fijación en, por lo menos, un cuerpo rotativo, y que este cuerpo



rotativo, después de un primer giro y la siguiente toma de posición de fijación, es posible ponerlo de nuevo en movimiento giratorio, por lo menos una vez más.

5 Con la solución derivada del invento se origina, no solamente una deseable variedad de las posibilidades de premio en el juego de serie, sino que, de modo especial, al jugador le serán garantizadas, por medio de la posibilidad de relanzamiento de por lo menos uno de los cuerpos rotativos, posibilidades de intervención en la jugada, con las cuales él puede actuar, también en el juego de serie, 10 de un modo activo y positivo en la jugada.

De modo ventajoso puede preverse que, al tener lugar cada posición de fijación del cuerpo rotativo, será mostrada, por lo menos, una posición de fijación vecina 15 con su símbolo de premio y que el dispositivo de valoración calcula como premio en el juego de serie, en cada caso, el más alto valor de premio de las posiciones de fijación tras una valoración alternativa de las mismas. La situación contigua de vecinas posiciones o símbolos de premio del dispositivo de valoración e indicador crea adicionales 20 posibilidades de combinaciones para el resultado del juego, las cuales pueden ser tomadas en consideración por el técnico, con conocidos medios y métodos de la lógica de circuitos, sin gastos considerables adicionales en el dispositivo de valoración.

25

23



5

Para la valoración de juegos de serie puede, al mismo tiempo, ser solamente un mismo cuerpo rotativo determinante del resultado del juego, pero también puede estar previsto, por lo menos otro cuerpo rotativo más, para la adopción de una posición de fijación en el transcurso de un juego y valorado en el dispositivo de valoración para el cálculo de una combinación de premio en el juego de serie.

10

Para apercibirse del desarrollo del juego y de la valoración es posible el dejar que sigan girando, sin adoptar una posición de fijación los cuerpos rotativos no valorados, en el caso de un juego de serie. Los elementos de conexión subordinados a los cuerpos rotativos no valorados pueden, paralelamente, ser sobrecargados por un procedimiento sencillo, con el fin de poder utilizar también, para el caso de un juego normal del dispositivo de valoración, sistema consistente en uniones de los elementos de conexión subordinados a los diversos cuerpos rotativos.

15

20

Por otro lado, puede ser previsto, en una máquina tragaperras acondicionada de los modos descritos anteriormente, como también en cualquier otra máquina tragaperras, dos o varios cuerpos rotativos que tengan un número posible de posiciones de fijación, de las cuales una, tendrá lugar en cada caso después de un giro, al tener lugar la parada dirigida por el azar, se le mostrará al jugador

25



5 por medio de un símbolo de premio subordinado situado encima del cuerpo rotativo y, en caso dado, en combinación con la posición de fijación de uno o de varios de los otros cuerpos rotativos, determina el resultado del juego que, diferenciando las combinaciones de conexión, a través de las posiciones de fijación, será valorado en un dispositivo de valoración con vistas a la consecución de un premio, a cuyo efecto, uno o varios de los cuerpos rotativos, después de un primer giro y toma de una posición de fijación, puede o pueden reemprender de nuevo con su/s giro/s por lo menos una vez, que al dispositivo de valoración le esté subordinado un dispositivo para la reemprendida de la marcha, el cual accione una reemprendida automática de la marcha de, por lo menos, uno de los cuerpos rotativos.

10
15 Un semejante dispositivo automático de reemprendida de marcha permite el aprovechar mejor que se ha hecho hasta ahora la tolerancia permitida para una máquina tragaperras entre la cuota mínima a pagar y el premio máximo. De modo especial, sin embargo, al jugador le puede ser ofrecida una muy mejorada posibilidad de premio cuando él mismo hace reemprender la marcha desde una desventajosa posición de fijación a uno o varios de los cuerpos rotativos. Dado que al tener lugar la adopción de ciertas desventajosas posiciones de fijación, será previsto una reem-



25

preendida automática forzada o dirigida por el azar con estadística prevista, el no actuante jugador recibe también una todavía suficiente posibilidad de premio en el denominado "juego ciego".

5 El dispositivo de reemprendida de la marcha puede, en dependencia de la posición de fijación de un cuerpo rotativo, accionar la reemprendida de la marcha de este, de modo especial cuando con esta posición de fijación está descartado un premio o se produce solamente una reducida
10 posibilidad de premio. Del mismo modo, el dispositivo de reemprendida de la marcha puede accionar la reemprendida automática de la marcha, en dependencia de la combinación de la posición de fijación de dos o varios de los cuerpos rotativos.

15 Se comprende que una semejante reemprendida automática de la marcha será prevista, preferentemente, por desventajosas posiciones de fijación de uno o varios de los cuerpos rotativos. Sin embargo, también puede estar prevista una reemprendida de la marcha en otras, no precisamente desventajosas posiciones de fijación, con el fin
20 de crear un adicional momento de tensión. Finalmente, es posible, incluso, una reemprendida de la marcha desde relativamente ventajosas posiciones de fijación, con posibilidades de premio altamente valoradas.

25 En conjunto, las posibilidades mencionadas ante-



2.

riormente de acondicionamiento de conocidas máquinas tragaperras, tienen como meta el mejorar el atractivo del juego y el abrir al jugador nuevas probabilidades y posibilidades durante el juego en una semejante máquina tragaperras.

5

Otras características ventajosas del invento se desprenden de las reivindicaciones y de la siguiente descripción, en la cual está explicado de un modo más detallado con un ejemplo de realización del objeto del invento, con la orientación de un plano. En el plano se muestra:

10

Figura 1: Representación esquemática de una máquina tragaperras.

Figura 2 : Programa de funcionamiento para la máquina tragaperras según la figura 1.

15

La máquina tragaperras representada en la figura 1, señalada en conjunto con el número 1 y reproducida por bloques en su construcción técnica relativa a los aparatos, se compone habitualmente de un receptáculo en forma de caja, cerrado prácticamente por todos lados. En la parte delantera del receptáculo, las ventanillas 2, 3 y 4 dejan ver parcialmente zonas de rodillos 5, 6 y 7 ubicados dentro del receptáculo. Estos rodillos componen cuerpos rotativos, los cuales serán puestos en movimiento giratorio al comienzo del juego y pueden alcanzar el estado de reposo en determinadas posiciones de fijación, siendo las posi-

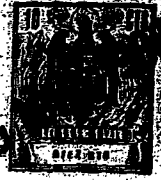
20

25



ciones de fijación determinantes del resultado del juego. Para la indicación del resultado del juego, los rodillos son portadores en su contorno periférico de espacios de indicación con arreglo al reparto derivado de las posiciones de fijación, a cuyo efecto, las ventanillas 2, 3 y 4 posibilitan la visibilidad sobre los espacios de indicación determinantes del resultado del juego y la supresión de los demás espacios de indicación. Paralelamente, la ventanilla 2 permite la visibilidad sobre tres espacios de indicación contiguamente vecinos del rodillo 5, la ventanilla 3 permite la visibilidad sobre dos espacios de indicación contiguamente vecinos del rodillo 6 y la ventanilla 4 permite la visibilidad sobre un único espacio de indicación del rodillo 7.

Los rodillos 5, 6 y 7 serán puestos en movimiento giratorio por medio de un motor 8 y un eje 9, así como a través de no representados embragues de acoplamiento y pueden igualmente por medio de no representados elementos de frenado ser parados en cada caso en una posición de fijación. El motor será por su parte puesto en funcionamiento por medio de un control de funcionamiento 10, tan pronto como este recibe una orden de accionamiento adecuada de un dispositivo de introducción de moneda 11, después de que a través de la introducción de moneda 12 se han hecho pasar



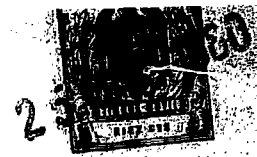
monedas de clase y cantidad previstas. El valor de las monedas introducidas será al mismo tiempo acumulado e indicado en un colector de monedas 13 y en caso dado conjuntamente con los anteriormente obtenidos premios.

5 Un pago de monedas según la situación del colector de monedas 13 tiene lugar por medio de un vertedor de monedas 14, cuando es accionada una tecla de devolución 15 simbolizada aquí por medio de una flecha, a cuyo efecto, otra flecha 16 señala el verdadero vertedor de monedas en una bandeja o similar accesible desde el exterior,...

10 La valoración en el interior de la máquina del resultado del juego basada en la posición de fijación de los rodillos parados, tiene lugar en un dispositivo para la valoración señalado en conjunto con 17, y en lo relativo a sus funciones reproducido por medio de tres bloques, para un cálculo de juego de serie 18, un cálculo de premio 19 en el juego de serie y un cálculo de premio 20 en el juego normal.

20 El cálculo de premio en el juego normal se relaciona con la valoración de las posiciones de fijación de los tres rodillos 5, 6 y 7, con lo cual, juegos de contacto, no representados, ubicados en los rodillos serán accionados en dependencia de la posición de fijación, cerrando circuitos eléctricos en el cálculo de premio 20 del juego normal, Ante la presencia de una combinación premiada,

25



el contenido del colector de monedas 13 será equivalentemente reducido.

Paralelamente a la valoración, en la valoración del premio 20 del juego normal, tiene lugar una verificación en la valoración del juego de serie 18, para comprobar si se han conseguido juegos de serie por medio de la combinación de las posiciones de fijación, esto es, una serie de juegos con aumentadas posibilidades de premio. Si se han conseguido juegos de serie y cuantos han sido éstos, depende de la combinación de las posiciones de fijación de los rodillos 5, 6 y 7. Cuando tiene lugar la correspondiente valoración es posible, como en el cálculo del premio en juego normal, la alternativa observancia de posiciones de fijación vecinas. Una valoración semejante equivale a la indicación de espacios de indicación vecinos como está prevista en las ventanillas de indicación 2 y 3. Cuando tiene lugar la consecución de un número de juegos de serie, tiene lugar una correspondiente acumulación e indicación, con la ayuda de un colector de juegos de serie 21.

En caso de tener lugar un juego de serie, el cálculo de premio de juego de serie 19 actúa en lugar del cálculo de premio de juego normal 20. Como puede verse, este está comunicado únicamente con el rodillo 5, es decir, que el mismo sólo valora la posición de fijación de este rodillo. De este modo se produce una solución altamen-



te sencilla para el premio, dado que ya no es necesario que se produzcan símbolos de premio coincidentes en los tres rodillos, si no que el premio indicado en el rodillo 5 ya será traspasado al colector de monedas 13. Es especialmente ventajoso para el atractivo del juego, el que sea posible la obtención de un elevado número de premios de diferente cuantía, también en el caso de juegos de serie, sin que ello haga necesario una complicación en la solución del premio. Para el caso de juego de serie se prevee ya entonces, de modo preferente, que los rodillos 6 y 7, no valorados, sigan girando sin adoptar posición de fijación alguna.

Un control adecuado será conseguido por medio de la ayuda de una conexión de mando continuo 22, la cual conecta con mandos de parada 23 y 24, subordinados a los rodillos 6 y 7 y frena su función, es decir, la conexión del proceso de frenado. Al mismo tiempo será activado un dispositivo para la reemprendida 25, el cual hace posible una reemprendida automática de la marcha del rodillo 5, cuando tienen lugar determinados, por ejemplo, desfavorables resultados del juego. Este dispositivo manda una conexión de puesta en marcha 26 que libera de nuevo el rodillo 5 después de adoptar una posición de fijación. Del mismo modo puede estar prevista una reemprendida automática de la marcha, en dependencia del resultado del juego para caso de juego normal. En el presente ejemplo de realización está prevista, de modo complementario, una tecla

25

selectora 27, la cual posibilita al jugador para elegir entre una reemprendida automática de la marcha y una reemprendida de la marcha a mano.

5 Las más que nada funcionales relaciones en la máquina de juego, según la figura 1, están esclarecidas en la figura 2. Aquí se encuentra dibujado un control del desarrollo del juego 10, el cual pone en movimiento de giro los rodillos 5, 6 y 7, A los rodillos les están subordinados, al tener lugar la adopción de una posición de fijación, juegos de contactos 5a, 6a y 7a accionables, los cuales están, al menos en parte, en comunicación con un cálculo de juego de serie 18, con un cálculo de premio de juego normal 19, así como con un cálculo de premio de juego de serie 20. El que haya dibujada solamente una línea de toma, que va desde el juego de contactos 5a del rodillo 10 15 5, al cálculo de premio de juego de serie 20, significa, que el cálculo de premio, en el caso de juego de serie, depende únicamente de la posición de fijación del rodillo 5.

20 La señal de salida del cálculo de juego de serie 18 acciona dos interruptores 28 y 29 que cierran solamente, de modo alternativo, a la salida del cálculo de premio de juego normal 19, así como del cálculo de premio de juego de serie 20, con lo cual se indica que solamente el uno o el otro cálculo es transconexionable a una línea 30 que 25 conduce al colector de monedas provisto del correspondien-



te indicador. Otra flecha 31, que parte de la salida del cálculo de juego de serie, proporciona la comunicación con el colector de juegos de serie.

5 A través de una línea 32, el cálculo de juego de serie 18 continua accionando una conexión de control contínuo 22 y dos interruptores 33 y 34, con cuya ayuda las señales de control de entrada para los rodillos 6 y 7, serán conmutadas para seguir girando estos. En el estado de reposo que se encuentra representado en el dibujo, 10 los interruptores 33 y 34 posibilitan la continuidad de emisión de señales de parada hacia los rodillos 6 y 7, las cuales parten de controles de parada 23 y 24. Semejantes señales de parada pueden también ser emitidas por el jugador, el cual le está a disposición, con este fin, una tecla de arranque-parada 35. Con relación al rodillo 5, por 15 medio de la tecla de arranque-parada 35 se dará un orden de control a la conexión de puesta en marcha 26, la cual hace posible una reemprendida de la marcha a mano del rodillo 5, desde una posición de fijación ya adoptada.

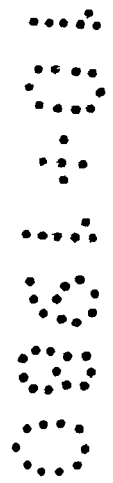
20 La conexión de puesta en marcha 26 será conectada de modo automático, como ya se ha mencionado, en el caso de juego de serie y ciertamente en dependencia de una posición de fijación adoptada en principio. La conexión de control de la reemprendida de la marcha está entonces activada por la salida del cálculo de juego de serie 18 y recibe 25



una señal de entrada del juego de contactos 5a del rodillo 5. Una adecuada conexión de mando para el caso de juego normal, está dibujada de un modo particular con un bloque 25a. Esta conexión de mando recibe así mismo una señal de entrada a través del juego de contactos 5a del rodillo 5 y puede, en dependencia de esta señal de entrada, provocar una reemprendida automática de la marcha. Este dispositivo para la reemprendida de la marcha puede ser liberado o bloqueado por el jugador, para lo cual, está a disposición del mismo la tecla selectora 27.

5

10





R E I V I N D I C A C I O N E S

= = = = =

1.- Máquina tragaperras con dos o varios cuerpos rotativos que tienen un número posible de posiciones de fijación, de las cuales una tendrá lugar, en cada caso, después de un giro, al tener lugar la parada dirigida por el azar, mostrandose al jugador por medio de un símbolo de premio subordinado, situado encima del cuerpo rotativo y, en caso dado, en combinación con la posición de fijación de uno o de varios de los otros cuerpos rotativos que determina el resultado del juego que, diferenciando las combinaciones de conexión a través de las posiciones de fijación, será valorado en un dispositivo de valoración con vistas a un premio, con diversos valores de premio, con una posibilidad normal de premio para el caso de un juego normal, y con posibilidad aumentada de premio para el caso de un juego de serie, en cuyo caso, el caso de juego de serie se origina con una señal de garantía para juegos de serie calculada en el dispositivo de valoración, como resultado del juego, a través de un número de juegos de serie correlativos contenidos en un acumulador de juegos de serie e indicados por medio de un dispositivo de indicación que se encuentra en la máquina, que se caracteriza porque el dispositivo de valoración calcula, también para el caso de juego de serie, un número plural de valores de premios diversos por medio de la captación y valoración de diversas posiciones de fijación en, por lo

5

10

15

20

25



menos, un cuerpo rotativo, y porque este cuerpo rotativo, después de un primer giro y la siguiente toma de posición de fijación, es posible ponerlo de nuevo en movimiento giratorio, por lo menos una vez más.

5

2.- Máquina tragaperras, según la reivindicación 1, que se caracteriza porque al tener lugar cada posición de fijación del cuerpo rotativo será mostrada, por lo menos, una posición de fijación vecina con su símbolo de premio y porque el dispositivo de valoración calcula como premio, en cada caso, el más alto valor de premio de las posiciones de fijación, tras una valoración alternativa de las mismas.

10

3.- Máquina tragaperras, según la reivindicación 2, caracterizada por disponer de un dispositivo de conmutación accionado cuando tiene lugar la entrada de un caso de juego de serie, el cual bloquea la valoración alternativa de posiciones de fijación vecinas, en un caso de juego de serie.

15

4.- Máquina tragaperras, según las reivindicaciones 1, 2 ó 3, que se caracteriza porque en el transcurso de un juego de serie, por lo menos otro cuerpo rotativo más toma una posición de fijación, la cual será valorada en el dispositivo de valoración para el cálculo de una combinación de premio.

20

5.- Máquina tragaperras, según una de las reivin-

25



dicaciones de la 1 a la 4, que se caracteriza porque en el caso de juego de serie, los cuerpos rotativos no valorizados continúan girando sin la toma de una posición de fijación y sin el accionamiento de elementos de conexión subordinados.

5

6.- Máquina tragaperras, según una de las reivindicaciones de la 1 a la 5, en la que el dispositivo de valoración contiene para cada cuerpo rotativo un juego de elementos de conexión, de los cuales será accionado uno en cada caso, al tener lugar una posición de fijación y en caso dado cierra un circuito eléctrico para un valor de premio cuando está en serie con un elemento de conexión accionado de uno o de varios de los elementos de conexión subordinados a los otros cuerpos rotativos, que se caracteriza porque los elementos de conexión de, por lo menos un juego de elementos de conexión, presenta en cada caso un circuito amperimétrico de reserva, conectado en el caso de juego de serie.

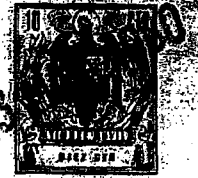
10

15

7.- Máquina tragaperras, según la reivindicación 6, que se caracteriza porque el dispositivo de valoración presenta combinaciones de conexión unitarias, para el caso de juego normal y de juego de serie, en cuyo caso, la posibilidad aumentada de premio, para el caso de juego de serie, se origina por medio de la reducción de las combinaciones, con la ayuda del circuito amperimétrico de re-

20

25



serva.

5 8.- Máquina tragaperras, según las reivindicaciones 6 ó 7, con, por lo menos, tres cuerpos rotativos, que se caracteriza porque, en el caso de un juego normal, todos los cuerpos rotativos llegan procedentes de un giro para la toma de una posición de fijación, la cual será valorada para el cálculo de un premio, así como de una pequeña serie ganable, que en la pequeña serie, por lo menos uno de los cuerpos rotativos, continua girando sin tomar una posición de fijación, mientras que los demás cuerpos rotativos que llegan para la toma de una posición de fijación serán valorados para el cálculo de un premio en la pequeña serie, así como de una gran serie ganable, y porque, en una gran serie, por lo menos otro cuerpo rotativo más continua girando sin tomar una posición de fijación, en cuyo caso, el cuerpo rotativo, o los cuerpos rotativos restantes determina o determinan al premio en la gran serie y en cuyo caso, el cuerpo rotativo restante o uno de los cuerpos rotativos restantes, puede reemprender de nuevo su giro.

10

15

20

25 9.- Máquina tragaperras con dos o varios cuerpos rotativos que tienen un número posible de posiciones de fijación de las cuales una tendrá lugar en cada caso, después de un giro, al tener lugar la parada dirigida por el azar, mostrandose la al jugador por medio de un símbolo



2

de premio subordinado situado encima del cuerpo rotati-
vo y, en caso dado, en combinación con la posición de
fijación de uno o de varios de los otros cuerpos rota-
tivos, determina el resultado del juego que, diferencian-
do las combinaciones de conexión, a través de las posicio-
nes de fijación será valorado en un dispositivo de valoración
con vistas a un premio, a cuyo efecto, uno o varios
de los cuerpos rotativos, después de un primer giro y toma
de una posición de fijación, puede o pueden reemprender
de nuevo su o sus giro/s, por lo menos una vez, de modo
especial según una de las reivindicaciones de la 1.ª a la
8, que se caracteriza porque al dispositivo de valoración
le está subordinado un dispositivo de reemprendida de giro
que provoca la reemprendida automática del giro de, por
lo menos, uno de los cuerpos rotativos.

10.- Máquina tragaperras, según la reivindicación 7, que se caracteriza porque el dispositivo de reemprendida de giro provoca la reemprendida de giro de un cuerpo rotativo, en dependencia de la posición de fijación del mismo.

11.- Máquina tragaperras, según la reivindicación 6, que se caracteriza porque el dispositivo de reemprendida de giro provoca la reemprendida automática del giro, en dependencia de la combinación de posiciones de fijación de dos o más cuerpos rotativos.



12.-"MAQUINA TRAGAPERRAS".

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 VEINTIUNA hojas escritas o mecanografiadas por una sola cara a doble espacio.

Madrid, 25 MAR. 1980

Por autorización del interesado.-



25 MAR 1980
10
BIEZ 012

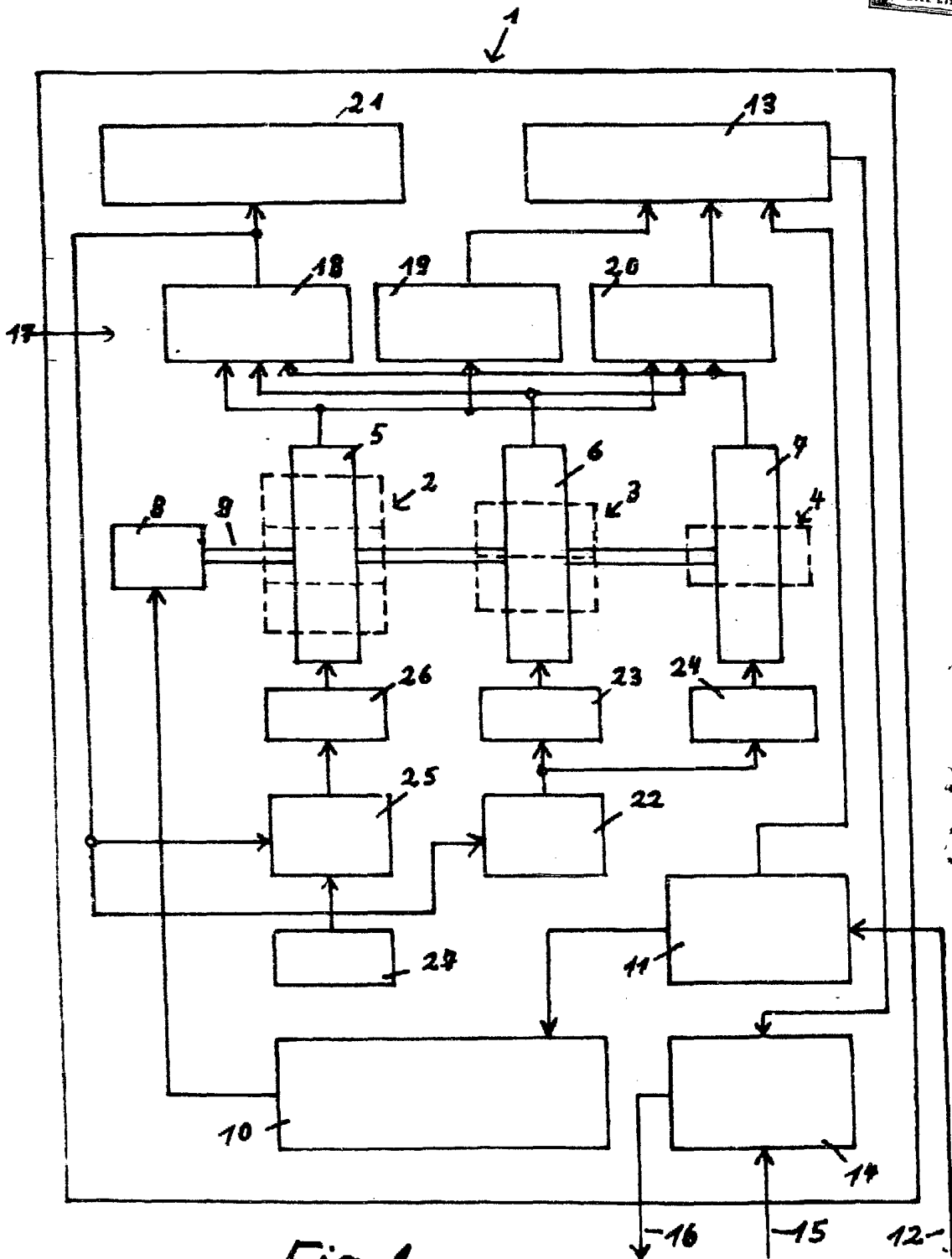


Fig. 1

ESCALA VARIABLE

25 MAR. 1980

[Handwritten signature]

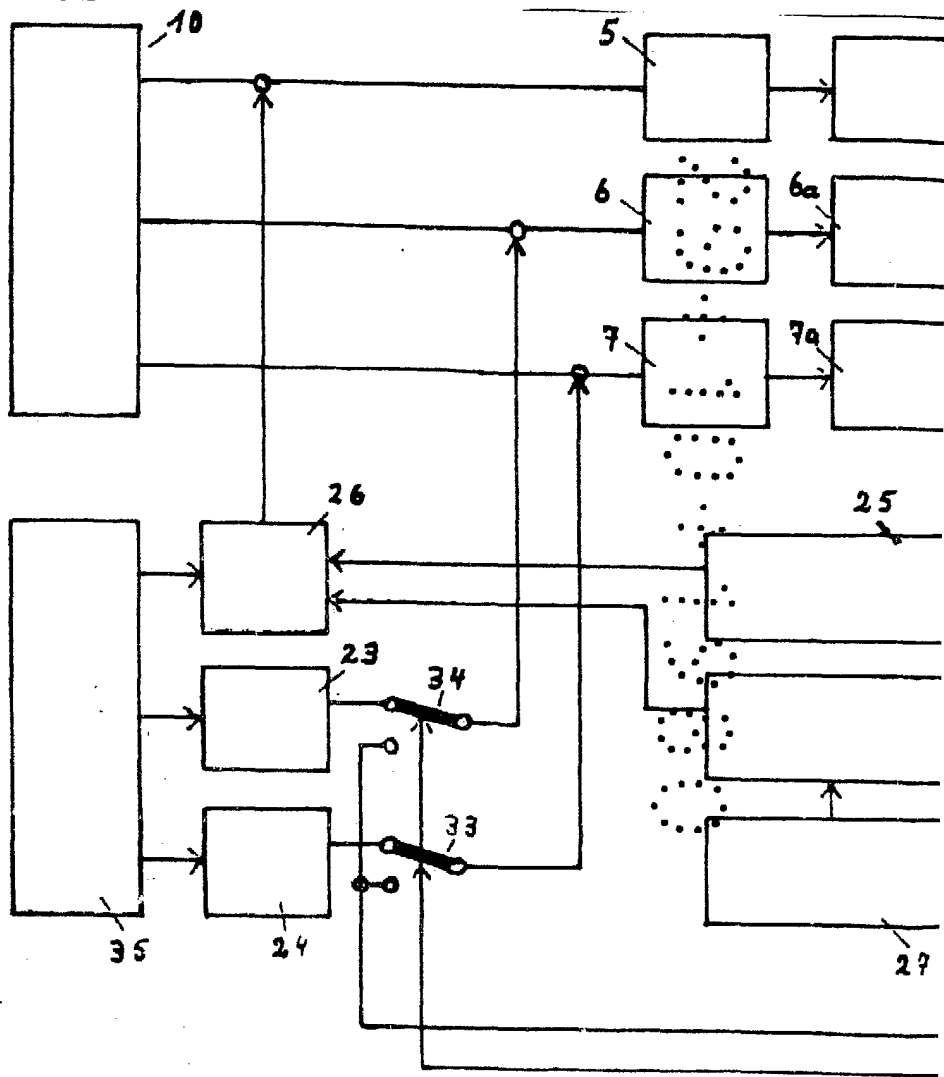
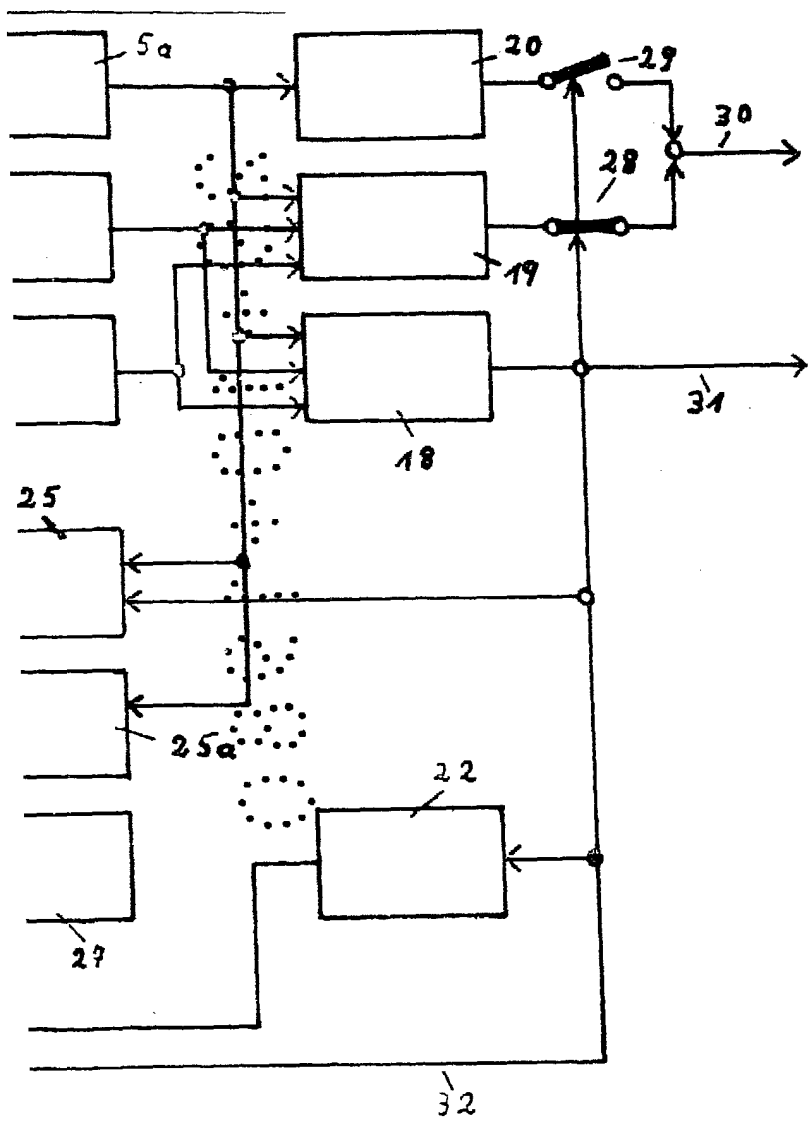


Fig. 2

25



ESCALA VARIABLE

25 MAR. 1980