



ESPAÑA

ES

11

NUMERO

49899

21

22

FECHA DE PRESENTACION

Y

MODELO DE UTILIDAD

16 JUL. 1980

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

<p>47 FECHA DE PUBLICIDAD</p>	<p>51 CLASIFICACION INTERNACIONAL</p> <p>G 07 F 17/32</p>
-------------------------------	---

54 TITULO DE LA INVENCIÓN

"MAQUINA RECREATIVA CON DISPARADOR DE MONEDAS SOBRE BLANCO ELEGIBLE"

71 SOLICITANTE (S)

LANZAMONEDAS AUTOMATICOS SERIADOS, S. A.
LASER, S. A.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

SAN CUGAT DEL VALLES (PROV. DE BARCELONA), CALLE LA MINA, Nº 49.

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE

D. JUAN B. RENTER RIDAURA
BARCELONA, CALLE CONSEJO DE CINTO, Nº 347.

El objeto de la presente solicitud de Modelo de Utilidad lo constituye una máquina recreativa dotada de un disparador de monedas orientable sobre blanco elegible, que se caracteriza por el hecho de que el proyectil lo constituye la moneda que el propio jugador introduce en la máquina, para provocar su funcionamiento; dicha moneda pasa a través de un selector al dispositivo disparador, orientable por medio de una empuñadura externa, y es proyectada contra el blanco al oprimir el pulsador que termina la puesta en funcionamiento del correspondiente circuito eléctrico; posteriormente la moneda pasa a un depósito relacionado con el distribuidor de premios, constituidos por las propias monedas que son suministradas automáticamente según los valores indicados en el blanco para cada diana.

El cuerpo estructural de la máquina presenta un pupitre frontal en el que está ubicado el seleccionador de monedas, el mecanismo de disparo y la crueta direccional del dispositivo disparador, sobresaliendo del citado pupitre la empuñadura de accionamiento y orientación optativa, el pulsador de disparo del dispositivo lanzador y las lámparas piloto. El blanco u objetivo está montado sobre un panel posterior o cabesal que alberga además un cuadro de luces y una serie de microrruptores o contactos que detectan la entrada de las monedas proyectadas en los orificios previstos al efecto en el blanco, enviando la correspondiente señal eléctrica que pone en funcionamiento el dispositivo de pago de los premios obtenidos. El espacio comprendido entre el pupitre y el panel posterior está determinado, en su parte superior, por una cúpula transparente, semicilíndrica, que cubre totalmente el campo de tiro y la figura que constituye el objetivo o blanco.

En los dibujos adjuntos, que constituyen parte integrante de

la presente memoria descriptiva, se ha representado a título de ejemplo ilustrativo, pero no limitativo, una realización práctica de la máquina recreativa que constituye el objeto de esta solicitud de Modelo de Utilidad.

35 Dichos dibujos muestran:

Fig. 1.- Vista lateral del conjunto de la máquina recreativa.

Fig. 2.- Vista en planta de la máquina.

Fig. 3.- Vista frontal de la figura-objetivo o blanco.

40 Fig. 4.- Esquema eléctrico de la máquina recreativa.

Refiriéndonos concretamente a dichos dibujos, pasamos seguidamente a describir detalladamente los elementos constitutivos de la máquina recreativa, así como su funcionamiento.

45 La máquina consta de un cuerpo estructural o bancada -1- que presenta un pupitre frontal -2- en el que están alojados los principales elementos y mecanismos, y un panel posterior o cabezal -3- del que está suspendida la figura u objetivo de tiro -4-; el espacio comprendido entre el pupitre frontal -2- y el panel posterior -3- está delimitado por una cúpula superior -5- transparente, preferentemente semicilíndrica, que cubre la totalidad del campo de tiro.

50 La máquina funciona con corriente alterna y está preparada su conexión a la red de 110, 200 y 220 Voltios, gracias a las diferentes tomas del primario del transformador de alimentación; la tensión de salida del secundario que alimenta los circuitos eléctricos del aparato es de 24 Voltios.

55 En el pupitre -2- se encuentra dispuesto el selector de monedas -8- dotado de un microrruptor -9- que detecta la moneda introducida por el jugador, admitiéndose una sola moneda para cada jugada, por la acción de un relé obturador -10- que bloquea el paso

de cualquier moneda introducida antes de finalizar al período de diez segundos de duración mínima de cada jugada; se ha dispuesto una lámpara piloto -14- que indica cuando puede introducirse una moneda en el selector -8-.

65 El dispositivo de disparo o cañón -11- es orientable y para ello está vinculado a la cruceta -12-, que le permite los movimientos necesarios colocándolo en la posición deseada para hacer blanco, por medio de la empuñadura exterior -13-, una vez que la lámpara piloto -15-, en virtud del microinterruptor -16- se enciende
70 indicando que la moneda ha sido aceptada por el selector -8-; al mismo tiempo el foco -17- se enciende iluminando el campo de tiro y el piloto -18- indica que puede procederse a realizar el disparo accionando el pulsador -19-. La moneda pasará del selector -8- a la tolva de admisión -21- del cañón -11-, a través del
75 canal -20-, y es proyectada por la acción del mecanismo electroimpulsor -22- y relé de control -23-, a través de la rampa de lanzamiento -24- hacia el objetivo -4-.

El objetivo está constituido por una figura -4- convencional que está fijada al cabezal -3- con posibilidad de ligera oscilación lateral y leve inclinación hacia adelante. Presenta una serie de orificios -6- cuyos diámetros son ligeramente superiores
80 al diámetro de la moneda que constituye el proyectil; los orificios o blancos cuyo diámetro es más próximo al de la moneda-proyectil tienen un valor de premio superior a las dianas cuyo diámetro es sensiblemente mayor, y que lógicamente suponen una menor dificultad de acierto por parte del jugador.

En el interior de la figura u objetivo -4- detrás de cada uno de los orificios -6- se encuentran dispuestos unos microinterruptores -7- que detectan la entrada de la moneda proyectada por el
90 jugador enviando la correspondiente señal eléctrica que pondrá en

funcionamiento el dispositivo automático de pago de los premios obtenidos.

Después del impacto, la moneda-proyectil cae en el colector -25- y a través de la rendija de admisión -26- pasa a la tolva -27-, que se encuentra inclinada sensiblemente hacia adelante conduciéndose así la moneda hasta el tubo vertical de almacenaje previo -28-, que acumula las monedas que percibirá el jugador en concepto de premio. Cuando este tubo se encuentre lleno, las monedas pasan por el desviador -29- al silo colector -30-, no accesible al jugador, sino solamente al operador de la máquina. En la parte inferior del tubo vertical de almacenamiento -28- está dispuesto un desificador automático -31- que extraerá e impulsará hacia la cazoleta -32-, receptora de premios, tantas monedas como se hayan obtenido de premio al ser introducida una moneda-proyectil por uno de los orificios -6- de la figura -4-, de acuerdo con los valores previamente establecidos para cada orificio o diana, en relación con su dificultad de acierto.

La máquina está equipada además con un detector de movimientos que en el supuesto de que sea manipulada improcedentemente, emite una señal acústica, y la moneda que en dicho momento se encuentra en juego pasa automáticamente al tubo de almacenaje previo -28- o en su caso al silo colector -30-.

Naturalmente que los detalles de forma, proporciones, número de elementos, monetaje de los mismos y otros detalles accidentales representados en los dibujos adjuntos, se han dado solo a título de ejemplo ilustrativo, pero no limitativo, y en general podrán introducirse en la máquina recreativa dotada de disparador de monedas orientable, aquellos perfeccionamientos o simplificaciones que se estimen adecuados.

120 El Modelo de Utilidad, por: "MAQUINA RECREATIVA CON DISPARA-

DOR DE MONEDAS SOBRE BLANCO INLEGIBLE", cuyo privilegio de explotación en España se solicita por un período de 20 años, deberá reunir las particularidades que se concretan en las siguientes,



REIVINDICACIONES

- 125 1ª.- "MAQUINA RECREATIVA CON DISPARADOR DE MONEDAS SOBRE BLANCO ELEGIBLE", caracterizada por el hecho de que el cuerpo estructural de la máquina presenta un basamento o bancada formando caja cerrada en cuya parte frontal superior está adosado un pupitre en el que se hallan ubicados el seleccionador de monedas, el mecanismo de disparo y el dispositivo de orientación optativa del mismo, mediante una empuñadura de accionamiento que sobresale al exterior, así como el pulsador de disparo y las luces piloto indicativas de la admisión de moneda y puesta a punto para su disparo; de la parte posterior del basamento, emerge el panel de fondo o cabezal sobre el que está montado el blanco u objetivo, quedando cubierto todo el campo de tiro por una cúpula transparente.
- 130
- 135 2ª.- "MAQUINA RECREATIVA CON DISPARADOR DE MONEDAS SOBRE BLANCO ELEGIBLE", según la 1ª reivindicación, caracterizada por el hecho de que el objetivo está constituido por una figura convencional fijada al cabezal y que presenta una serie de orificios o blancos de diverso calibre, cuyos diámetros son ligeramente superiores al de la moneda que constituye el proyectil, estableciéndose el valor de premio otorgado a cada diana, en razón inversa a las dimensiones del orificio; en el interior de la figura, detrás de cada orificio, se encuentran dispuestos unos microrruptores que detectan la entrada de la moneda proyectada por el jugador, emitiendo una señal eléctrica que pone en funcionamiento el dispositivo automático de pago de los premios obtenidos.
- 140
- 145 3ª.- "MAQUINA RECREATIVA CON DISPARADOR DE MONEDAS SOBRE BLANCO ELEGIBLE", según las reivindicaciones 1ª y 2ª, caracterizada por el hecho de que después del impacto la moneda-proyectil cae en un colector y por una tolva, llega a un tubo vertical de almacenaje en el que se acumulan las monedas, que por medio de un dosifica-
- 150

155 dor automático son extraídas a impulsos hacia la casolista externa suministradora de premios, librándose en cada jugada acertada el número exacto de monedas que corresponden al valor dado al blanco en que se haya hecho diana.

160 4ª.- "MAQUINA RECREATIVA CON DISPARADOR DE MONEDAS SOBRE BLANCO ELEGIBLE", según la 3ª reivindicación, caracterizada por el hecho de que cuando el tubo de almacenaje de premios esté lleno de monedas, éstas pasan por un desviador hacia un silo colector, no accesible al jugador sino solamente al operador de la máquina.

165 5ª.- "MAQUINA RECREATIVA CON DISPARADOR DE MONEDAS SOBRE BLANCO ELEGIBLE", según las reivindicaciones anteriores, caracterizada por el hecho de que la máquina está dotada de un detector de movimientos, que en el supuesto de que sea manipulada impropriadamente, emite una señal acústica, y la moneda que en el momento de producirse la falta estuviera en juego, pasa al tubo de almacenaje previo de premios.

170 6ª.- "MAQUINA RECREATIVA CON DISPARADOR DE MONEDAS SOBRE BLANCO ELEGIBLE".- Tal como se ha descrito y demostrado en los dibujos adjuntos.

Consta de ocho hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara.

Barcelona a

P.A. de Lanzamonedas Automáticos Seriados, S.A.

Laser, S.A.

JUAN B. RENTER RIDAURA
P. P.

J. B. Renter Ridaura

Fig. 1

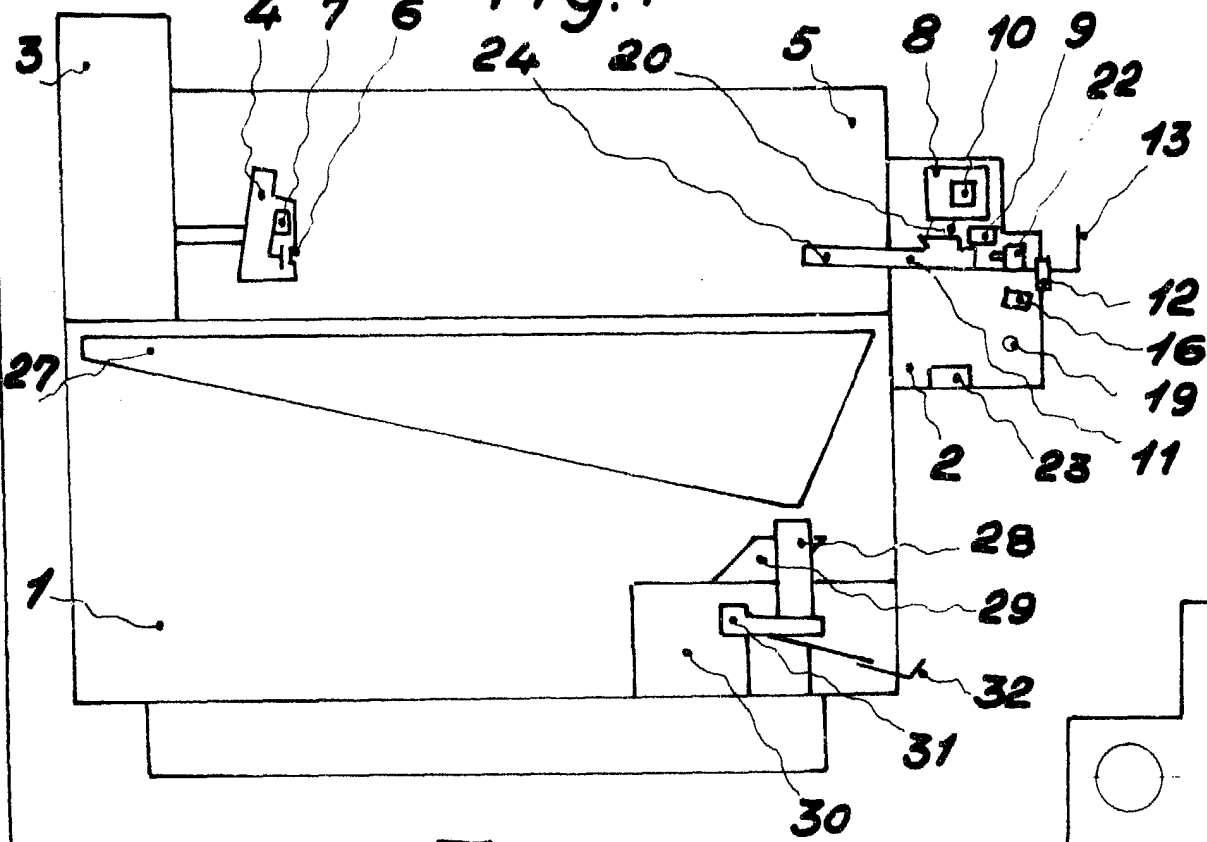


Fig. 3

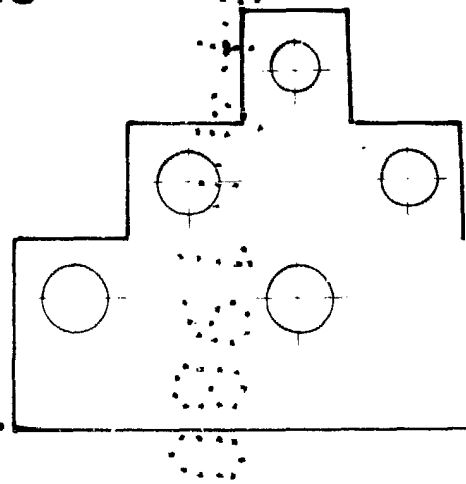
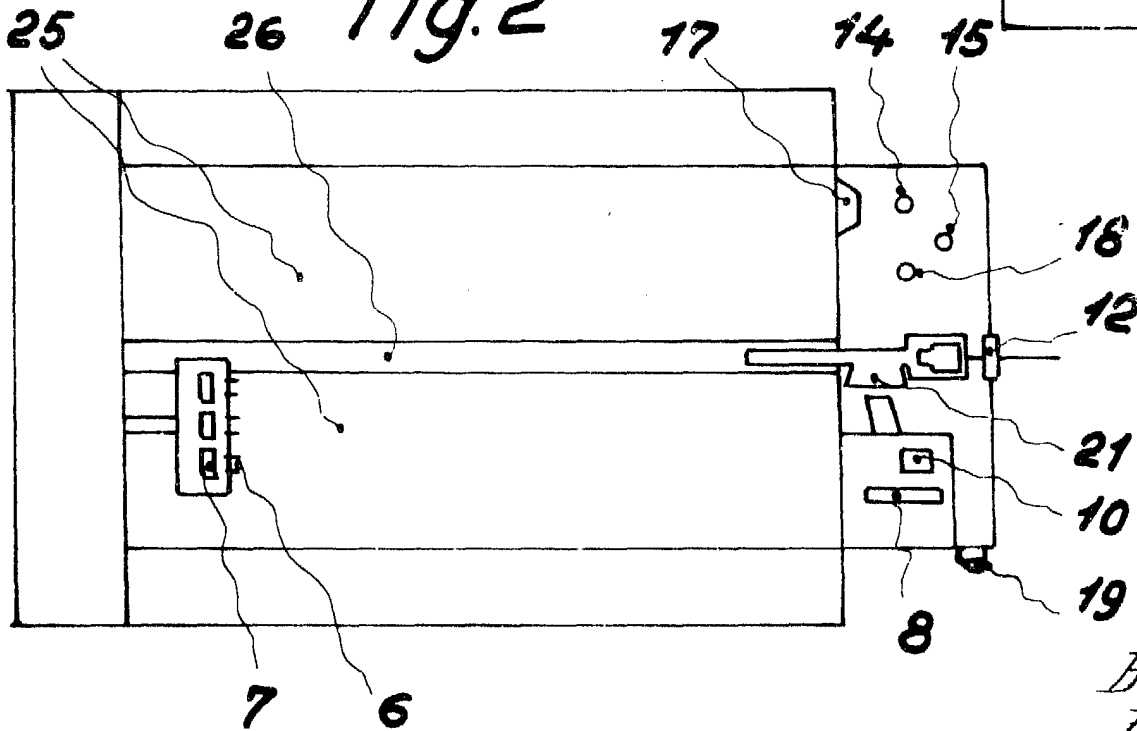


Fig. 2



Escala variable

Barcelona
P.A.
Juan B. Rentería
P.P.
[Signature]

Fig. 4

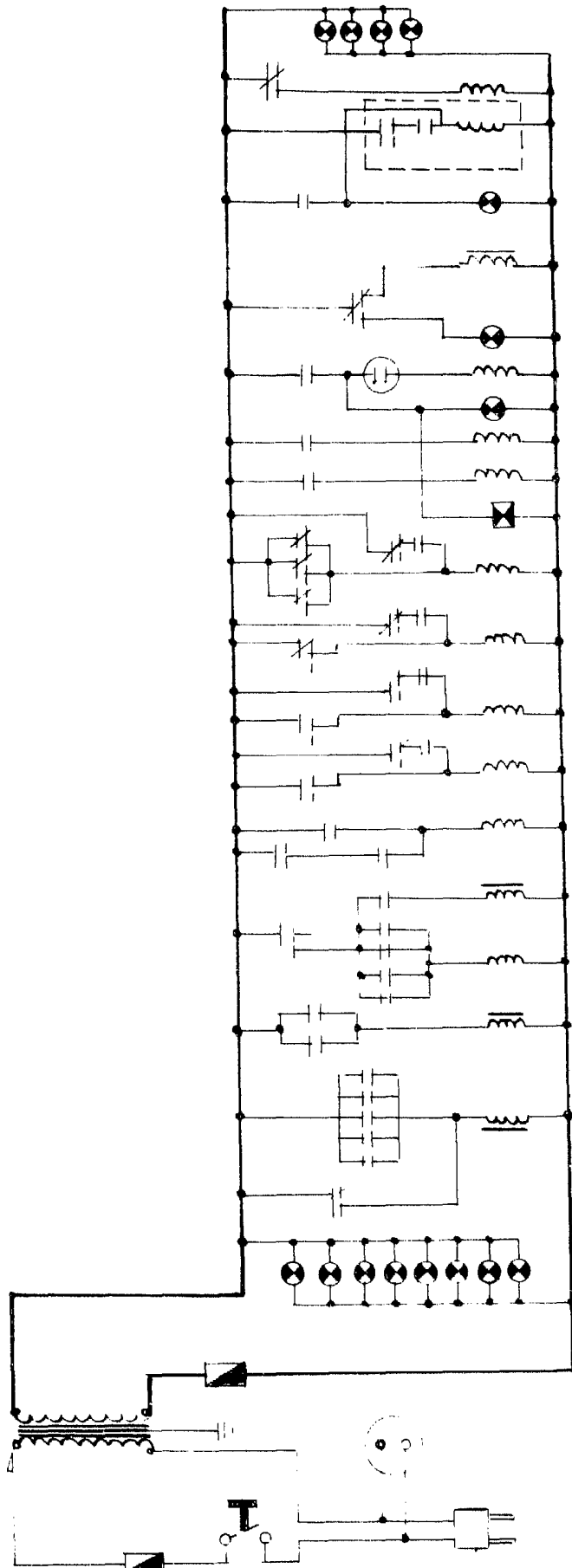
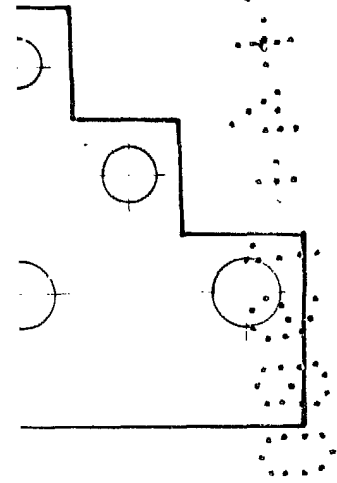


Fig. 3



1980

Penter Ridaura

[Handwritten signature]