

ES 11 21 22
NUM. 251775 Y
FECHA DE PRESENTACION
28 JUN. 1980



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

50 PRIORIDADES.
51 NUMERO 52 FECHA 53 PAIS

47 FECHA DE PUBLICIDAD 51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
G 07C/5/00 H03K 3/04

54 TITULO DE LA INVENCIÓN
"MAQUINA ELECTRONICA PARA JUEGOS DE AZAR".

71 SOLICITANTE (S)
D. MIGUEL GONZALEZ ORTIZ.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
C/. Cronista Alemany, 7. PALMA DE MALLORCA.

72 INVENTOR (ES)
D. MIGUEL GONZALEZ ORTIZ.

73 TITULAR (ES)
El mismo.

74 REPRESENTANTE
D. Santiago HESSE MURGA.- Agente Oficial.

El Modelo de Utilidad al que se refiere ésta memoria descriptiva trata, como se deduce del enunciado, de una máquina para juegos de azar, de funcionamiento electrónico, apta para ser utilizada en lugares de recreo, casinos, etc., mediante la cual se consigue un notable entretenimiento y ratos de esparcimiento, además de poder obtener, si la suerte acompaña, sustanciosos premios en metálico.

La máquina que es objeto de ésta solicitud de Modelo de Utilidad está constituida esencialmente por un mueble de forma convencional, del que forma parte una ruleta, sobre la que gira una bola automáticamente lanzada y que al perder la fuerza de su lanzamiento quedará alojada en un número que será el premiado, con la particularidad de que el jugador que previamente haya seleccionado dicho número en un panel frontal donde se incluyen todos los que comprende la ruleta, recibirá un premio en metálico, sensiblemente mayor al importe de su apuesta.

Como ya se ha indicado el funcionamiento de ésta máquina es totalmente electrónico, estando automatizados todos sus movimientos, que se generan accionando un simple pulsador, por lo que en las jugadas que se producen interviene solamente el azar y no la habilidad o pericia del jugador, que en este caso resulta intrascendente.

La descripción de este objeto se hará con referencia a la adjunta hoja de dibujos, en la que se ha representado un ejem-

25 plo de ejecución preferido, que no tiene carácter limitativo alguno, sino simplemente explicativo, pudiendo estar sujeto a variaciones de detalle en todo aquello que no altere, de un modo fundamental, su propia finalidad característica.

En el dibujo:

30 LA UNICA FIGURA, muestra la vista en perspectiva semioblicua de una máquina de las características de la invención.

Haciendo referencia constante al ejemplo representado en los dibujos y a las indicaciones numéricas que en los mismos se han establecido, para designar las distintas partes del conjunto, la máquina electrónica para juegos de azar objeto de este Modelo de Utilidad se organiza sobre un mueble formado por un cuerpo posterior, prismático rectangular - 1-A - cerrado por su parte trasera -6- y por la superior -1-B-.

El panel frontal -5- de éste cuerpo prismático, es cuadrangular y en el mismo se disponen tres hileras -2- verticales, de divisiones simétricas -9- cada una de las cuales se adjudica a un número comprendido entre el 1 y el 36, estando provista cada una de éstas divisiones de una ranura que sirve para introducir la moneda de valor determinado que acredita la apuesta realizada y actúa como elemento accionador del contacto que posibilita la puesta en marca del aparato.

Por debajo de este panel frontal y formando parte de la

propia estructura de la máquina va acoplada una mesa -11- que
 sirve de soporte a la ruleta -10- de selección de premios, -
 50 susceptible de realizar un movimiento giratorio durante un -
 tiempo prefijado, una vez accionado el pulsador -4- que con-
 tacta la máquina, convenientemente conexcionada a la red a tra-
 vés de la toma de corriente -7-.

El accionamiento de la máquina se determina de una parte a
 55 través del contacto accionado por el pulsador -4- combinado -
 con el que ha sido activado por la introducción de la moneda o
 monedas en la división correspondiente al número o números a-
 postados.

Al propio tiempo la presión del pulsador -4- determina la
 60 salida de una bola que por la fuerza de su disparo gira por el
 cono -10- de la ruleta hasta que perdida dicha fuerza, queda
 depositada en uno de los alojamientos -3- numéricos. Si el nú-
 mero señalado por la bola se corresponde con el apostado en -
 el panel, el jugador habrá obtenido el premio en metálico, que
 65 recibirá a través de la caja de salida -8-.

El giro de la ruleta -10- se produce en sentido contrario
 al de inercia de la bola y se mantiene durante un tiempo deter-
 minado, previamente fijado, transcurrido el cual se produce la
 desconexión automática.

70 Descrito suficientemente el objeto a que concierne la soli-
 citud, sólo resta añadir que en su realización podrán introdu-

75 cirse todas aquellas modificaciones de detalle que no alteren su esencialidad, pudiendo afectar a cambios de forma, materia, dimensiones, proporciones, etc., y en general a todas las que tengan un caracter accesorio o complementario, debiendo quedar todas ellas incluidas en la protección que se recaba.

REIVINDICACIONES.

80 1ª.- MAQUINA ELECTRONICA PARA JUEGOS DE AZAR, caracterizada por estar organizada sobre un mueble que comprende un cuerpo posterior prismático rectangular, con un panel frontal cuadrangular en el que se han dispuesto tres hileras verticales de divisiones simétricas, cada una de las cuales se adjudica a un número comprendido entre el 1 y el 36 y está provista de un contacto posterior que se acciona al introducir en la división una 85 moneda de valor convencional determinado a través de una ranura practicada en la misma.

90 2ª.- MAQUINA ELECTRONICA PARA JUEGOS DE AZAR, de conformidad con la 1ª reivindicación, caracterizada porque por debajo del panel frontal y formando parte del propio cuerpo de la máquina, se dispone una mesa sobresaliente en la que se acopla una ruleta de selección de premios, susceptible de realizar un movimiento giratorio durante un tiempo predeterminado, obedeciendo al contacto que, combinadamente con el activado por la introducción de la moneda, proporciona un pulsador situado al efecto en la 95 propia mesa-sopprte de la ruleta.

100 3ª.- MAQUINA ELECTRONICA PARA JUEGOS DE AZAR, de conformidad con las reivindicaciones 1ª y 2ª, caracterizada por el accionamiento del mismo pulsador que determina la salida al exterior y caida sobre la ruleta de una bola que gira en sentido contrario a la de aquella hasta que, perdida la fuerza del lanzamiento, se aloja en una de las divisiones numéricas de la ruleta, señalando el número premiado, que si coincide con el apostado en el panel frontal dá opción al premio.

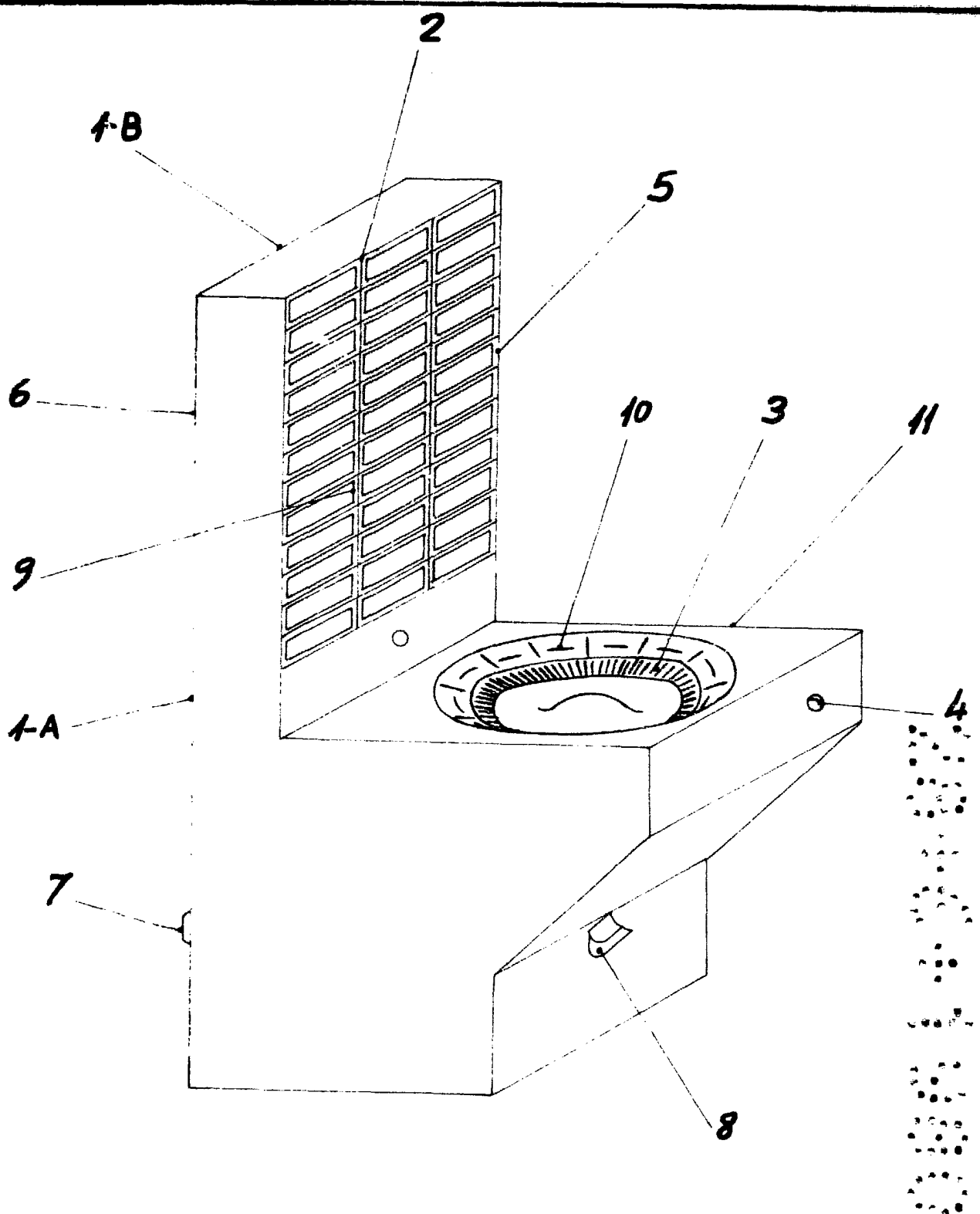
105 4ª.- MAQUINA ELECTRONICA PARA JUEGOS DE AZAR, de conformidad con las reivindicaciones 1ª a 3ª, caracterizada porque en la parte inferior de la mesa se ha dispuesto una caja o compartimiento de salida de los premios, accesible desde el exterior para que el jugador pueda en su caso retirarlo.

5ª.- MAQUINA ELECTRONICA PARA JUEGOS DE AZAR.

Consta esta memoria descriptiva de cinco folios numerados y mecanografiados a una sola cara, a los cuales se adjunta hoja de dibujo, para su mejor comprensión.

Madrid, 28 JUN. 1980

LA



Escala variable
Madrid: 28 JUN. 1980

AA