



ESPAÑA

(19) ES (21) (22)	(11) NUMERO 2 5 2 . 3 4 3	(16) Y
	FECHA DE PRESENTACION 31 Julio 1980	

M D I C . 1 9 8 0

MODELO DE UTILIDAD

(30) PRIORIDADES:	(31) NUMERO	(32) FECHA	(33) PAIS
-------------------	-------------	------------	-----------

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL G 0 7 F 1 7 / 3 2 ; A 6 3 F 9 / 0 0
--------------------------	---

(54) TITULO DE LA INVENCION "MAQUINA RECREATIVA"

(71) SOLICITANTE (S) Re-He-Fer S.A.
--

DOMICILIO DEL SOLICITANTE MADRID. Paseo de la Dirección, 83.

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES) El solicitante

(74) REPRESENTANTE ---

El Modelo de Utilidad que va a ser descrito en la presente memoria concierne a una máquina recreativa, del tipo de las que son accionadas por moneda o ficha y que constituye una atractiva novedad, en la que la habilidad del jugador desempeña un papel muy influyente en la obtención de un resultado positivo, es decir, la obtención de un premio.

5.- Aunque automatizados todos sus movimientos por su composición electrónica, la máquina que se describe está basada en el conocido juego de "las tres en raya", desarrollándose mediante la previsión de una serie de luces, cuyo encendido se determina por el accionamiento de contactos situados en los diferentes pasos de salida de las bolas lanzadas por el jugador, en tal forma que la habilidad de éste debe alcanzar el paso de la bola a través de las salidas que determinan el sucesivo encendido de tres luces situadas en línea.

10.- Para una mejor comprensión de éste objeto, se acompaña a la memoria una hoja de dibujos en la que se ha representado un ejemplo de ejecución preferido, que no tiene carácter limitativo alguno, sino simplemente ilustrativo, pudiendo en consecuencia ser objeto de modificaciones de detalle en todo aquello que no altere, de una manera fundamental, su propia finalidad característica.

15.- En los dibujos:

La FIGURA 1ª, es la vista en alzado frontal de la máquina objeto de éste Modelo de Utilidad.

20.- La FIGURA 2ª, es la vista en alzado lateral de la misma máquina representada en la Figura anterior.

Con referencia al ejemplo de ejecución práctica representado en los dibujos, la máquina recreativa que nos ocupa, está organizada esencialmente en un mueble -1- que constituye su envol-

tura o carcasa externa y que podrá adoptar una forma convencional.

En la zona frontal superior de éste mueble y en posición vertical se enclava el tablero de juego -2-, visible a través de un
 35.- cristal o placa transparente similar que al propio tiempo que lo protege, impide el accionamiento de los elementos o componentes que lo forman, desde el exterior. En éste tablero de juego se incluyen una serie de luces -3-, en número de nueve, dispuestas en tres hileras verticales y tres horizontales, que a su vez conforman dos líneas más diagonales, estando formada cada una de las
 40.- hileras por tres luces alineadas. Todas las luces de cada hilera están unidas entre sí por trazos rectos.-4-.

En la base inferior del propio tablero se han previsto tantos pasos o entradas independientes (no representados) para la
 45.- bola que cae por gravedad, igual al número de luces establecido, en tal forma que cada uno de los pasos corresponde a una luz determinada que queda encendida al penetrar la bola por dicho paso.

En el interior del mueble se acopla un dispositivo monedero al que se accede desde el exterior a través de una ranura -5-,
 50.- por la que se introduce la moneda o ficha accionadora, en forma tal que al introducirse dicha moneda se acciona un mecanismo que pone en funcionamiento la máquina y provoca la salida de la bola en base a la cual se desarrolla la jugada.

Esta bola es lanzada por el jugador por mediación de la palanca -6-, de modo que puede regularse el impulso del lanzamiento para tratar de que se introduzca por el paso que más convenga en cada momento. La bola sale despedida por la parte superior del tablero y cae por gravedad, recorriendo el mismo hasta volver al interior de la máquina a través de uno de los pasos.

60.- Un jugador consigue premio cuando logra encender tres luces

situadas en línea, en cualquiera de las direcciones. Este premio puede ser en metálico, en cuyo caso existe una bandeja -7- situada en uno de los laterales del mueble, donde automáticamente quedan depositadas las monedas importe del premio que puede 65.- así ser retirado por el jugador.

Descrito suficientemente éste Modelo de Utilidad sólo resta añadir que en su realización podrán introducirse 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 carácter accesorio o complementario, debiendo quedar todas ellas incluidas en la protección que se recaba. 70.-

REIVINDICACIONES

1ª.- MAQUINA RECREATIVA, caracterizada por organizarse sobre un mueble de forma convencional, en cuya parte superior frontal se dispone el tablero de juego, formado por tres líneas paralelas de tres luces cada una, unidas entre sí en todas las direcciones por trazos rectos, habiéndose previsto en la base inferior del tablero una serie de pasos o entradas para la bola en juego, 75.- en número igual al de luces previsto, en tal forma que al penetrar dicha bola por uno de los pasos, se enciende la luz correspondiente al mismo, debiendo encenderse tres luces situadas en línea para obtener el premio. 80.-

2ª.- MAQUINA RECREATIVA, conforme a la 1ª reivindicación, 85.- caracterizada por comprender un dispositivo monedero, accesible desde el exterior a través de la correspondiente ranura, situada en el frente de la máquina que, al depositarse una moneda, acciona la puesta en marcha, provocando la salida de una bola

que es impulsada por el propio jugador mediante una palanca situada junto al tablero, con la que se regula el impulso de la bola a fin de introducirla por el paso o entrada conveniente.

3ª.- MAQUINA RECREATIVA.

El y como se describe y reivindica en la presente memoria que consta de cuatro hojas foliadas y mecanografiadas por una sóla de sus caras y de un plano que la ilustra.

Madrid, 31 de Julio de 1980

RE-HE-FER S.A.

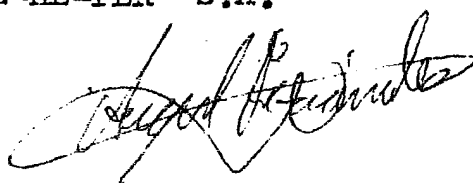
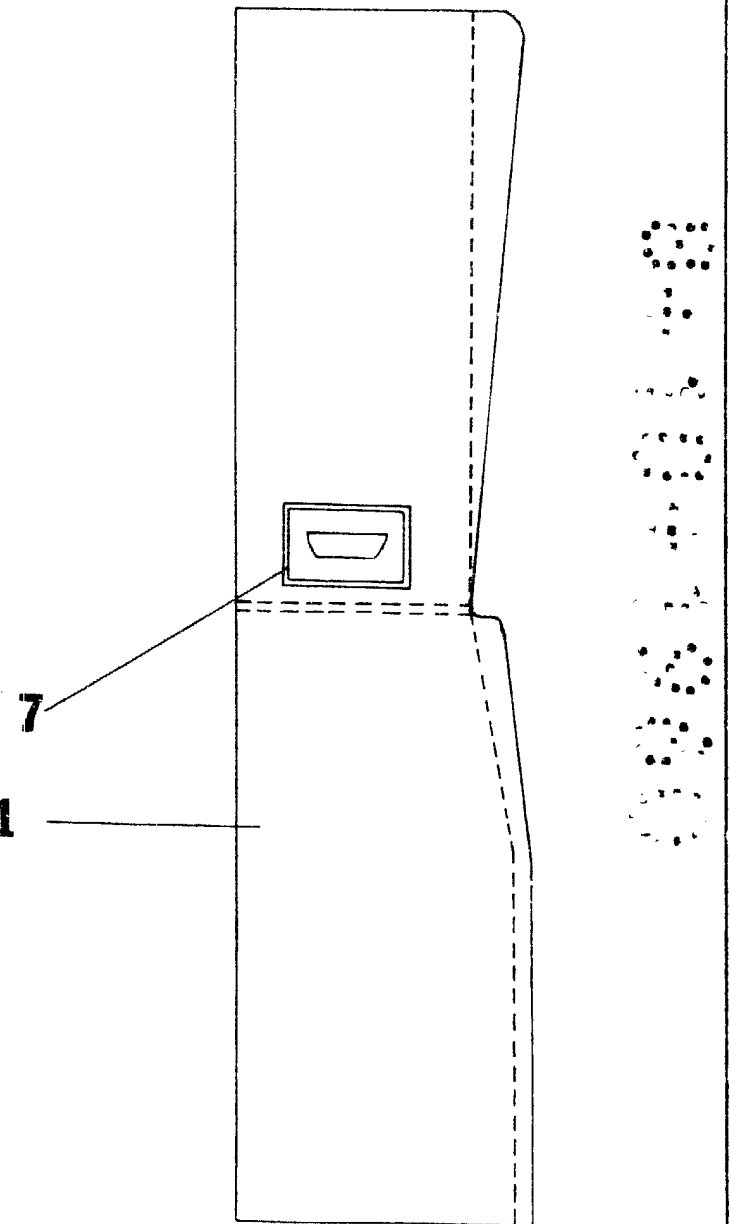
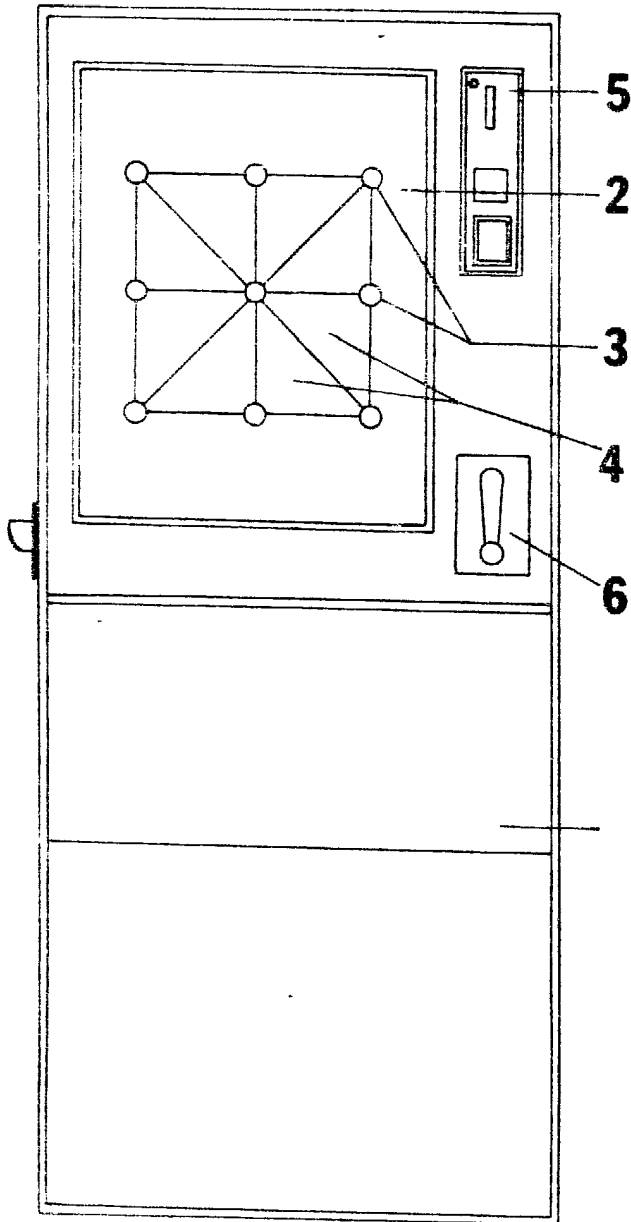


FIG. 1

FIG. 2



ESCALA VARIABLE
MADRID 31 Julio 1980
RE-HE-FER S.A.