

REGISTRO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL



ESPAÑA

(10) ES	(11) 252679	(12) Y
(12)	FECHA DE PRESENTACION	
	31 JUL. 1980	

MICROFILMADO
 MICROFILMAS
 MODELO DE UTILIDAD

16 NOV. 1980

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A 63 F 5/02

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN
"MAQUINA DE JUEGO".

(71) SOLICITANTE (S)
D ^a María Dolores PALOMA Marro.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
TERRASSA (Barcelona) - Ample, 11, ático.

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE
D. Alfonso Durán Olivella.

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente Modelo de Utilidad se refiere a una máquina destinada a su utilización por parte de jugadores, los cuales participarán previa introducción de una o más monedas en una ranura existente en el cuerpo del aparato y correspondiente a un mecanismo contador y accionador.

5.

El jugador pulsará además un botón numerado, cuyas cifras corresponden a las de un dispositivo de bola lanzada al azar, de manera similar al de una ruleta, de suerte que, cuando se produzca la coincidencia de números entre el

10.

botón pulsado y la posición señalada por la bola, el jugador obtenga un premio.

La compensación ofrecida al jugador por su suerte consistirá en la entrega, por parte de la máquina, de una cantidad de monedas, que serán colocadas en un cajón recogedor por un mecanismo cuyo tiempo de funcionamiento es graduable.

15.

La máquina comprende medios para recibir, comprobar y aceptar monedas para la participación de los jugadores, un mecanismo lanzador de una bola sobre un plato giratorio en un dispositivo provisto de una corona numerada similar a una ruleta, un dispositivo eléctrico con múltiples pulsadores provistos de cifras, un dispositivo receptor y alojador de las monedas que serán entregadas como premio, un mecanismo de entrega de las monedas al cajón de salida, accesible por el usuario, y dispositivos complementarios de los anteriores, cuya especificación se efectuará a continuación.

20.

25.

Para facilitar la explicación, se acompaña a la presente memoria unos dibujos en los que se ha representado, a título de ejemplo ilustrativo y no limitativo, un caso de realización de una máquina de juego, según los principios de las reivindicaciones.

5.

En los dibujos:

La figura 1 es una vista frontal y en alzado del interior de la máquina, con representación de sus dispositivos funcionales.

10.

La figura 2 es una proyección en planta, y la figura 3 otra vista por su parte superior, con representación de uno de los mecanismos.

Los elementos designados con números en los dibujos corresponden a las partes indicadas a continuación.

15.

El cuerpo -1- presenta forma prismática vertical, y va montado sobre patas provistas de tacos elásticos -2- de nivelación y amortiguación. En su parte superior figura la cúpula -3- a modo de tapa, de un material rígido y transparente, tal como el metacrilato de metilo. La corona

20.

-4-, de sección angular, presenta una pluralidad de orificios -25-, a los cuales corresponden unos microrruptor -8- asociados a un circuito eléctrico. La cubeta -5-, inclinada, recogerá la bola -22-, la cual rodará hasta un dispositivo de salida que comprende el embudo-tubo -23-.

25.

Un electroimán -6- acciona un pistón elevador de la bola, la cual discurre por un conducto tubular -20- que la arroja contra el plato central -7-, cóncavo y giratorio alrededor de su eje vertical, acoplado al árbol de un

electromotor -9- de accionamiento.

5. El dispositivo donador de monedas como premio a los jugadores comprende un rodillo -10- provisto de perforaciones pasantes, a cuyo través pueden discurrir las monedas; unos tubos -11- de almacenamiento para las monedas, los cuales serán ventajosamente de material plástico, con graduaciones que permitirán comprobar la existencia de monedas; un soporte -12- para la fijación de los tubos; un motor eléctrico -13- con reductor de velocidad y freno para el accionamiento del rodillo -10-, y un soporte basculante -14-, que permitirá inclinar los tubos -11- hasta adoptar la posición oblicua representada en la figura 1 para la introducción de nuevas monedas. El soporte -15- completa la sustentación del dispositivo donador de monedas, y éstas se tendrán disponibles en el cajón -16-, accesible para los jugadores en la parte delantera e inferior del cuerpo -1- de la máquina.

20. La caja -17- sirve de recipiente para las monedas introducidas por los jugadores, estando montada en la cara interna de la puerta -18-, situada en uno de los lados del cuerpo -1-. Las monedas entran por una ranura -21- situada en la parte superior del cuerpo de la máquina, accionando en su camino un dispositivo electrónico que pondrá en funcionamiento el motor -9- accionador del plato giratorio, que, tras girar cierto número de vueltas, accionará el electroimán lanzador -6- de la bola, de manera semejante a una ruleta. La bola, por efecto de la fuerza centrífuga, pasará a la corona -4- y a través de uno de

25.

los orificios de la misma, accionando el correspondiente microrruptor -8-, hasta la cubeta colectora -5-.

- Tras introducir la moneda, el jugador oprimirá uno de los botones -19- y si el número del mismo coincide con el número correspondiente al orificio -26- por el que pasó la bola, la máquina premia al jugador con unas monedas, que éste tendrá disponibles en el cajón inferior -16-, donde serán depositadas por el dispositivo que comprende los tubos -11- y el rodillo distribuidor -10-, el cual girará cierto número de vueltas, determinado por un temporizador electrónico.

Los tetones -24- servirán para cortar el movimiento de la bola.

- La máquina comportará una carcasa correspondiente al cuerpo -1-, debidamente decorada.

Todo cuanto no afecte, altere, cambie o modifique la esencia de la máquina descrita, será variable a los efectos del actual Modelo.

N O T A.

Se reivindica como objeto de este registro por Modelo de Utilidad:

5. 1.- Máquina de juego, caracterizada esencialmente por comprender una carcasa de configuración ortoédrica vertical, cuya parte superior presenta un grupo de teclas provistas de signos alfanuméricos en correspondencia con las entradas de un circuito electrónico digital, figurando asimismo en la parte superior de la máquina un dispositivo lanzador de una bola que incluye un electroimán accionador de un pistón impulsor, una conducción tubular de terminación curvilínea dirigida sobre un plato cóncavo y giratorio dispuesto con su eje vertical y acoplado a un electro- motor de accionamiento programado, quedando exterior al plato giratorio una corona de sección angular, provista de una pluralidad de sectores con signos alfanuméricos equivalentes a los del teclado superior y orificios en correspondencia con los citados sectores, a los que corresponden sendos microrruptores asociados al circuito eléctrico del motor, figurando una cubeta colectora de la bola y un mecanismo posicionador de ésta en orden a su colocación para una nueva tirada.
- 10.
- 15.
- 20.

25. 2.- Máquina de juego, según la reivindicación anterior, caracterizada por comprender, en conjugación con el circuito eléctrico que relaciona el teclado y el dispositivo lanzador de una bola, accionado previa introducción de una moneda en una ranura situada en la parte superior del cuerpo del aparato, un dispositivo donador

de monedas como premio a los jugadores, constituido por unos elementos tubulares de almacenamiento de monedas, dispuestos verticalmente en la parte central e inferior del interior de la máquina, en coordinación con un rodillo de eje horizontal provisto de perforaciones pasantes, a cuyo través resulta posible la circulación de las monedas ocupantes de los tubos almacenadores verticales, hacia una cubeta colectora y donadora accesible para los jugadores en la parte inferior y delantera del cuerpo de la máquina, siendo basculante el grupo de tubos almacenadores por articulación respecto a un soporte lateral oblicuo en orden a su inclinación para la introducción de monedas de premio.

Sean cuales fueren las circunstancias que concurran en la esencialidad del Modelo de Utilidad, definido en las anteriores reivindicaciones, cuyo objeto es:

3.- "MAQUINA DE JUEGO".

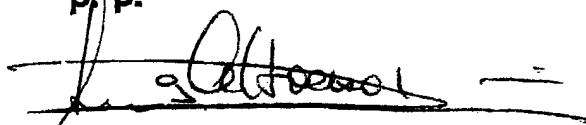
Consta la presente memoria de siete hojas foliadas, mecanografiadas por una sola cara y de los dibujos unidos a la misma.

Barcelona, 31 JUL 1980

P.A. de Dña. María Dolores PALOMA Marro

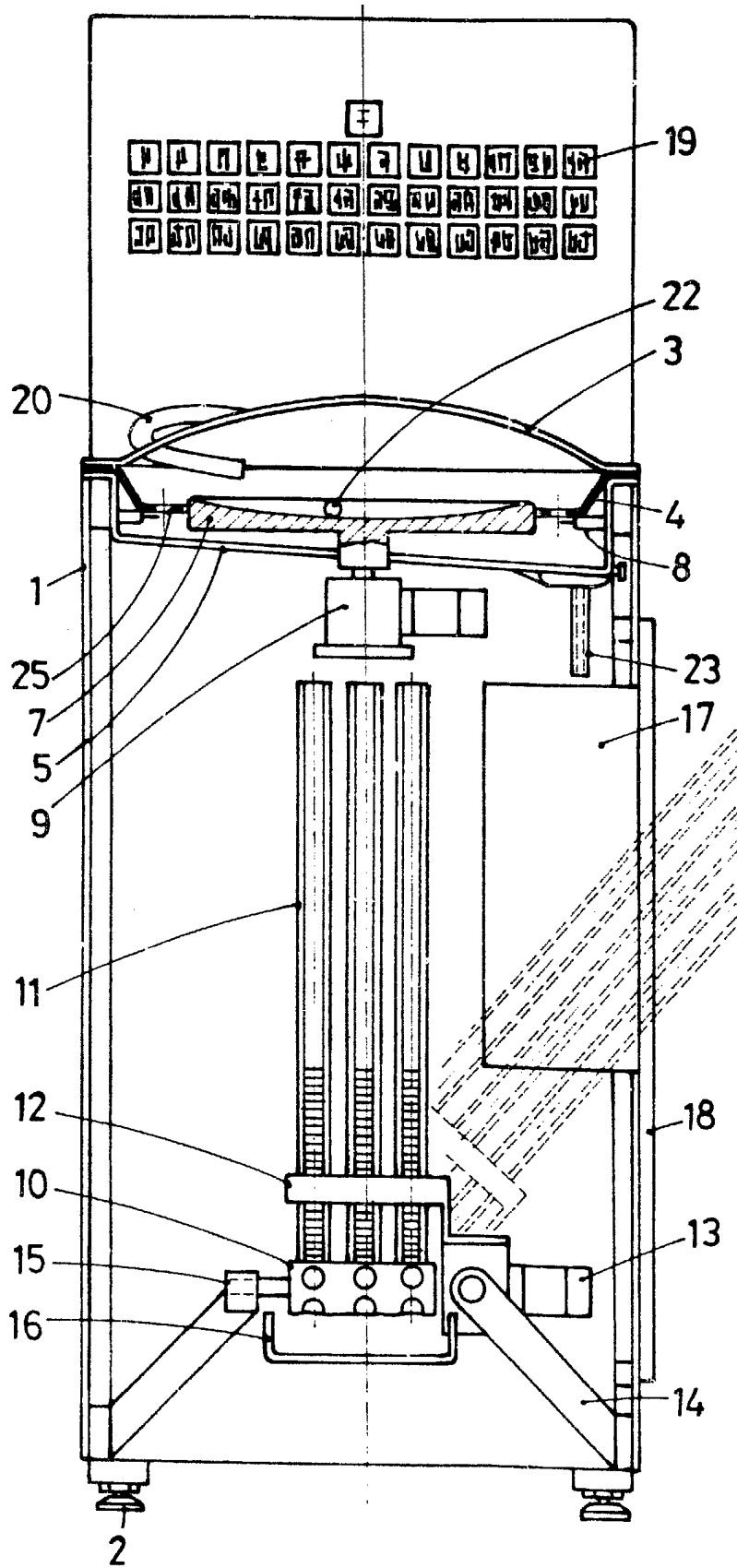
ALFONSO DURÁN

p.p.



Fdo. Luis A. Durán Moya

FIG.1



ESCALA VARIABLE

FIG. 2

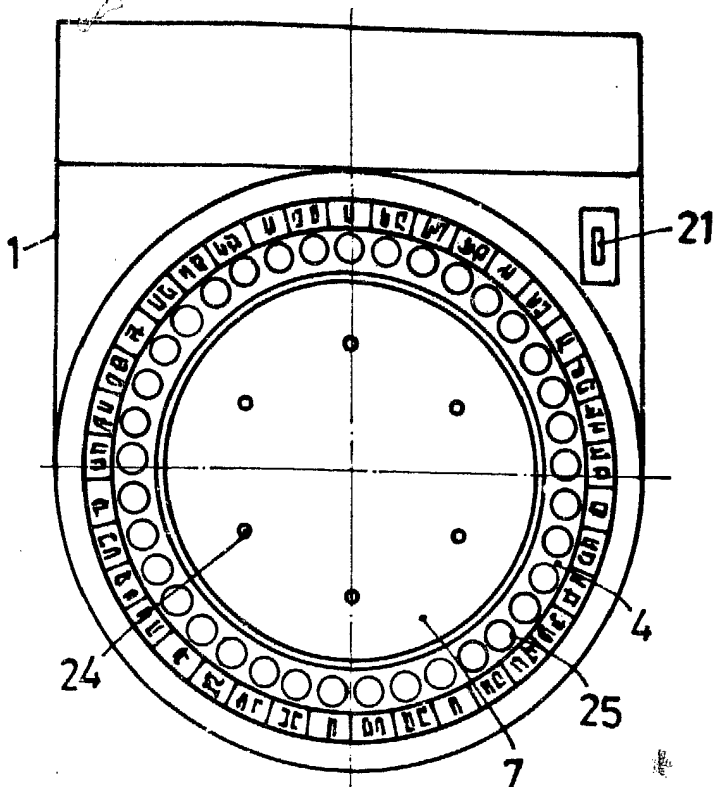
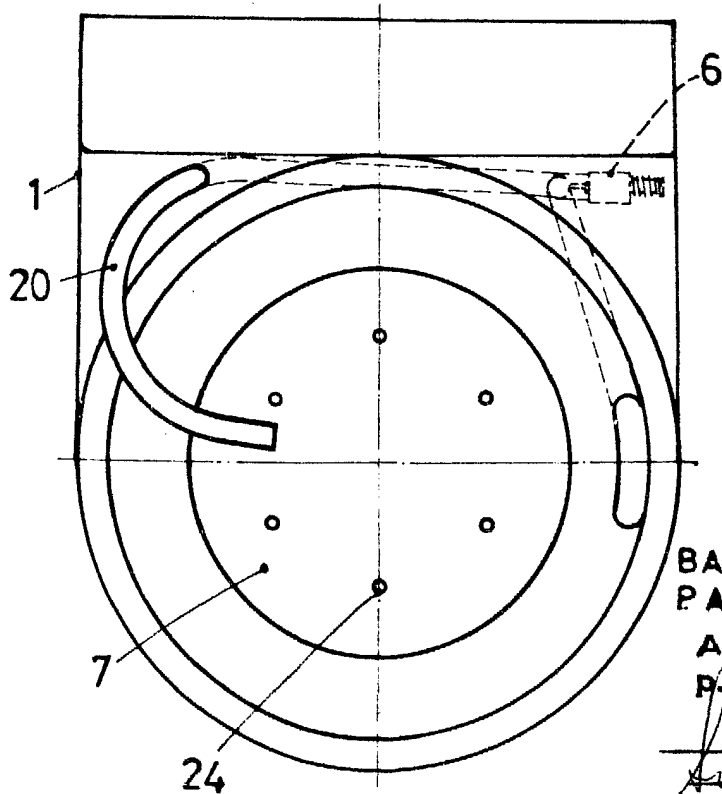


FIG. 3



BARCELONA, 31 JUL. 1980
P. A.

ALFONSO DURÁN
P. P.

Fdo.: Luis A. Durán Moya