



ESPAÑA

(19) ES (11) NUMERO (21) 253.335/9 (22) FECHA DE PRESENTACION 6-10-80	(10) Y
--	--------

MODELO DE UTILIDAD

1 SET. 1981

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL
	Int. Cl. ³ A63F 7/00

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN
JUEGO RECREATIVO.

(71) SOLICITANTE (S)
D. JESUS CORRAL RODRIGUEZ.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Barrio Santa Lucia, bloque 2 nº 1 - 4º D - SALAMANCA.

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE
D. BERNARDO UNGRIA GOIBURU.

RC/SD.

1 El Estatuto vigente sobre Propiedad Industrial, de
26 de Julio de 1929, en su texto refundido publicado el 30
de Abril de 1930, establece los caracteres de patentabili-
dad de las invenciones de tipo industrial que tienen por
5 objeto obtener ventajas sobre lo ya conocido, admitiendo
por consiguiente como patentables, las nuevas máquinas, a-
paratos, instrumentos, procesos de fabricación, etc. La am-
plitud de conceptos previstos como patentables, ha llevado
al legislador a aclarar (Artº. 46) que la enumeración con-
10 tenida en dicho cuerpo legal es puramente enunciativa y no
limitativa, haciéndola extensiva incluso a los descubrimien-
tos de tipo científico (Artº. 47).

El Decreto de 26 de Diciembre de 1947, recogiendo
la Orden de 18 de Noviembre de 1935, confirma el criterio
15 legal de que también serán patentables los instrumentos, ob-
jetos, o partes de los mismos, que aporten a la función a
que son destinados, un beneficio o efecto nuevo, y en defi-
nitiva que constituyan una mejora sustancial sobre lo ante-
riormente conocido.

20 Pues bien, a tenor de lo expuesto, y en base al ar-
ticulado que recoge los conceptos expresados, debe conside-
rarse, que la invención a que se refiere la presente memo-
ria, constituye una novedad industrial, con características
y ventajas que la hacen merecedora del privilegio de explo-
25 tación exclusiva que por ella se solicita, premiando así
los méritos de quien aporta a la industria del país una me-
jora efectiva y precisamente comprendida entre las enuncia-
das por la Ley como patentables. (Arts. 46 y 47 en relación
con el 171, en su nueva redacción afectada por la Orden de
30 18 de Noviembre de 1.935).

1 La presente invención, según se deduce del enun-
ciado de esta memoria descriptiva, se refiere a una máqui-
na o juego recreativo y, de forma más concreta, a los me-
canismos destinados a la impulsión de la bola o bolas de
5 juego y a los mecanismos suministradores de premios.

El juego que se preconiza ha sido especialmente
concebido para máquinas de aplicación mural en las que
existe una doble carcasa, estando la parte superior de la
misma destinada al juego mientras que su parte inferior
10 está destinada al suministro de premios, contando además
la carcasa superior con un tabique vertical intermedio que
constituye frontalmente el tablero de juego, visible a tra-
vés de una pared anterior transparente, mientras que detrás
de él se sitúan los diversos mecanismos contadores e indi-
15 cadores.

De forma más concreta, sobre el terreno de juego
se disponen una pluralidad de cestas en las que ha de in-
troducirse una bola centrándose parte de las característi-
cas de la invención, como anteriormente se ha dicho, en los
20 mecanismos de lanzamiento para dicha bola.

De acuerdo con lo anteriormente expuesto tales
mecanismos consisten en una especial configuración para la
base del receptáculo de juego, convergente hacia el punto
medio de la misma, siendo dicha base basculante sobre un
25 imaginario eje transversal y contando en su punto de cota
mínima con un taladro a través del cual resulta incidente
sobre la bola un émbolo lanzador, que puede ser desplazado
manual o electromagnéticamente, encontrándose dicho émbolo
alojado en una empuñadura que a su vez es basculante en sen-
30 tido transversal, constituyendo dicha empuñadura, además del

1 elemento orientador del émbolo lanzador, el medio de arrastre para la basculación de la base del receptáculo de juego.

5 La otra característica de la invención se centra como también anteriormente se ha dicho, sobre el mecanismo suministrador de premios. Los premios se albergan en una serie de tolvas alimentadoras verticales, cuya embocadura inferior de salida está cerrada por un tambor múltiple instalado sobre un eje capaz de girar arrastrado por el correspondiente motor.

10 Este tambor y en correspondencia con cada una de las tolvas alimentadoras, presenta en su periferia una serie de cajeados que coinciden formal y dimensionalmente con los premios a suministrar, de tal manera que en una determinada situación de dicho tambor existe un premio de cada tipo convenientemente alojado en su correspondiente vaciado; al girar uno de los módulos del tambor correspondiente a un tipo de premio, el premio inferior que ocupa el cajeadado correspondiente es arrastrado por el tambor fuera de la tolva de alimentación, pasando a una tolva de descarga, mientras que simultáneamente un nuevo cajeadado queda operativamente enfrentado a la citada tolva de alimentación recibiendo a un nuevo premio que queda en posición de ser suministrado ante la recepción de un nuevo impulso por parte del micromotor correspondiente.

25 Lógicamente existirá una determinada relación entre los microrruptores situados en las cestas del tablero de juego y los circuitos de gobierno de los micromotores, en orden a que el premio suministrado por el juego pueda ser variable en función de la dificultad de la jugada. Pa-

1 paralelamente se ha previsto que cuando existan diversos
premios distintos pero similares, el jugador pueda elegir
a voluntad uno de ellos, existiendo en este caso una se-
rie de pulsadores que determinan cual de los motores del
5 tambor suministrador de premio debiera recibir la señal en-
viada por el tablero de juego.

Para complementar la descripción que seguidamen-
te se va a realizar y con objeto de ayudar a una mejor com-
prensión de las características del invento, se acompaña a
10 la presente memoria descriptiva, como parte integrante de
la misma, de un juego de planos en el que con carácter
ilustrativo y no limitativo, se ha representado lo siguien-
te:

15 La figura 1 muestra una vista en perspectiva de
un ejemplo de realización práctica del juego recreativo que
constituye el objeto de la presente invención, apareciendo
su semicarcasa inferior desprovista de su tapa al objeto
de dejar ver claramente su estructura interior.

20 La figura 2 muestra un detalle ampliado del me-
canismo propulsor de la bola, según una vista en alzado la-
teral y en el que el accionamiento es electromagnético.

La figura 3 muestra una sección diametral del
mismo dispositivo representado en la figura anterior.

25 La figura 4 muestra una vista similar a la figu-
ra 2, del mismo dispositivo, pero previsto en este caso pa-
ra un accionamiento manual.

La figura 5 muestra, finalmente, una sección dia-
metral del dispositivo representado en la figura 4.

30 A la vista de estas figuras puede observarse co-
mo la máquina o juego recreativo que se preconiza está

1

constituido mediante una carcasa en la que se define un sector superior 1 determinante de la zona de juego, y un sector superior 2 determinante de la zona destinada a suministro de premios.

5

Esta carcasa, preferentemente adaptable a una pared, presenta en su zona superior 1 un tabique transversal 3 constitutivo del tablero de juego sobre el que se sitúan una pluralidad de cestas 4, señalizadores 5 y cualquier otro tipo de elementos necesarios para la normativa de juego aplicada a la máquina, resultando este tablero 3 visible a través de la pared frontal transparente de la carcasa, como es convencional.

10

15

Así pues entre el tablero de juego 3 y la pared frontal transparente de la zona superior 1 de la carcasa se define un receptáculo prismático rectangular de escaso espesor anteroposterior, destinado a constituir la zona de juego. El fondo de este receptáculo se constituye mediante una base 6 en la que se definen dos vertientes que confluyen hacia su zona central en la que existe un amplio orificio 7 sobre el que tiende a depositarse en todo momento la bola de juego 8. Esta base 6 del receptáculo está constituida por un bloque que es basculante sobre un eje horizontal y transversal, en orden a permitir regular la inclinación de la bola en su lanzamiento, en sentido anteroposterior, cuando dicha bola es propulsada por un émbolo lanzador 9.

20

25

30

Este émbolo 9 es desplazable axialmente en el interior de una carcasa cilíndrica 10 que constituye una empuñadura de manejo para el dispositivo lanzador, estando montada dicha empuñadura basculantemente sobre tornillos 11.

1 tal como puede observarse en cualquiera de las figuras 2 y
4, lo que permite regular el grado de inclinación del ém-
bolo 9 con respecto a la bola 8, en sentido lateral.

5 De acuerdo con esta doble basculación, por un
lado del bloque 6 y por otro lado de la propia empuñadura
10, el émbolo 9 puede adoptar cualquier grado de inclina-
ción, en cualquier sentido, para el oportuno lanzamiento
de la bola 8 de acuerdo con el criterio del jugador.

10 El accionamiento del émbolo 9 puede ser electro-
magnético, en cuyo caso sobre la propia carcasa o empuñadu-
ra 10 y en su zona extrema superior se pone una bobina 12
cuyo circuito de alimentación se cierra a través de un pul-
sador frontal 13, existiendo en este caso un vástago trans-
versal 14 que impide la caída del émbolo 9 cuando la bobina
15 12 es desactivada.

Este accionamiento electromagnético puede ser
sustituido por un accionamiento manual, en cuyo caso el ém-
bolo lanzador 9 es desplazable hacia abajo en contra de un
resorte 15 que le envuelve coaxialmente y mediante tracción
20 manual de su cabeza 16 que emerge por la extremidad libre de
la empuñadura 10.

Lógicamente la zona superior 1 de la carcasa
cuenta en correspondencia de la empuñadura 10 con un vacia-
do 17 abierto frontalmente, que permite el acceso de la ma-
25 no del usuario hacia la citada empuñadura. Opcionalmente
esta empuñadura puede ser gobernada a distancia mediante un
mecanismo de rótula con sus correspondientes cables de trans-
misión motriz.

30 De acuerdo con un determinado número de ences-
tes, con una cierta secuencia o sin ella, y de forma más ge-

1 neral, con las normas de juego previstas, al alcanzar el
jugador un determinado premio, la circuiteria existente
tras el tablero de juego 3 envía una señal a los mecanis-
mos suministradores de premios existentes en la zona infe-
5 rior 2 de la carcasa de la máquina.

Los premios 18 se apilan en una serie de tolvas
19, estando dicha tolvas cerradas inferiormente por un
tambor múltiple 20 provisto de un número de sectores inde-
pendientes coincidentes con el nº de tolvas 19 y, consecuen-
10 temente con el número de tipos distintos de premios.

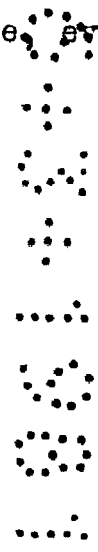
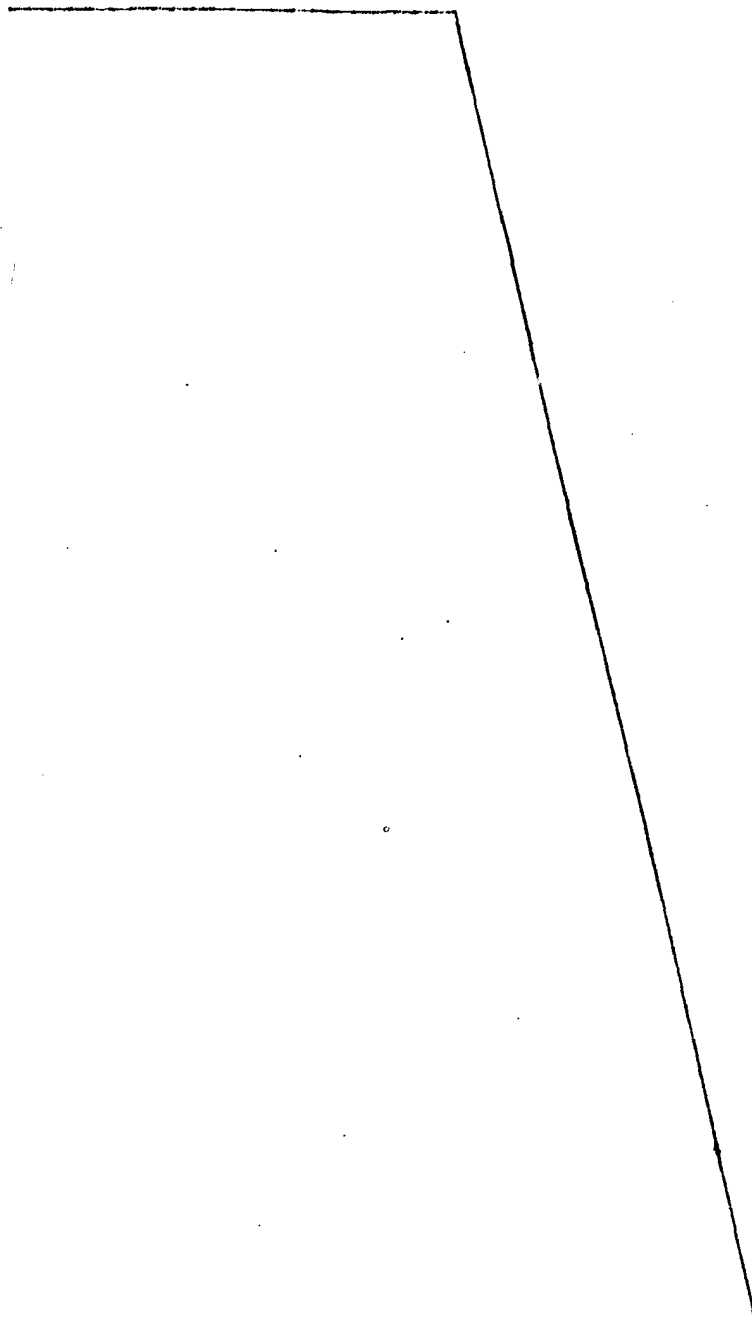
En función de la jugada realizada por el usua-
rio de la máquina, sera uno de los micromotores de accio-
namiento del tambor 20 el que reciba la oportuna señal,
efectuando un giro parcial y suministrando al jugador el
15 premio correspondiente.

Para ello cada uno de los sectores del tambor
20 cuenta en su periferia con cajeados 21 que coinciden
formal y dimensionalmente con los propios premios 18 de
tal manera que en una posición determinada del tambor sus
cajeados quedan perfectamente enfrentados a las tolvas 19
alojándose en los mismos los correspondientes premios 18,
y al girar parcialmente cada sector de dicho tambor, éste
arrastra al premio existente en su cajeadado lanzándolo sobre
una tolva suministradora de premios, a la vez que el cajea-
do siguiente pasa a quedar enfrentado a la tolva recibiendo
25 un nuevo premio que queda en situación de ser suministrado
al jugador cuando éste consiga una nueva jugada premiada.

Finalmente cabe también hacer constar el hecho
de que se ha previsto la posibilidad de que existan premios
30 distintos pero de características similares, de manera que

1 el usuario pueda elegir cualquiera de ellos ante una de-
terminada secuencia de encestes. En este caso la señal de
suministro de premio originada en el sector superior 1 de
la máquina, es transmitida al motor de accionamiento del
5 sector del tambor 20 correspondiente a la tolva 19 de pre-
mios 18 elegida por el jugador, al actuar éste sobre el
pulsador 22 correspondiente, de un juego de ellos, existente
en el frente de la máquina y cuyo número coincide, eviden-
temente, con el número de tolvas 19.

10
15
20
25
30



1 Hecha la descripción a que se refiere la memoria
que antecede, es preciso insistir en que los detalles de
realización de la idea expuesta, pueden variar, es decir,
que pueden sufrir pequeñas alteraciones, basadas siempre
5 en los principios fundamentales de la idea, que son en esen-
cia los que quedan reflejados en los párrafos de la descrip-
ción hecha. En efecto, el Artículo 48 del Estatuto vigente
sobre Propiedad Industrial, establece como no patentables,
en su apartado tercero, "los cambios de forma, dimensiones,
10 proporciones y materias de un objeto ya patentado" fijando
así el criterio del legislador en el sentido de que paten-
tada una idea que pueda dar lugar a una realidad práctica
e industrializable, nadie podrá apoyarse en ella para, a
pretexto de haber introducido ligeras modificaciones, pre-
15 sentarla como nueva y propia.

Este principio, en cuanto al alcance de la protec-
ción del objeto patentado se refiere, se halla confirmado
por numerosas Sentencias del Tribunal Supremo, y entre -
ellas, como más terminantes, en las de fechas 16 de octubre
20 de 1954, 23 de enero de 1959, 20 de marzo de 1964 y otras.

Establecido el concepto expresado, en cuanto a la
amplitud que debe darse a la protección solicitada, se re-
dacta a continuación la Nota de Reivindicaciones, de acuer-
do con lo que se establece en el último párrafo del apar-
25 tado tercero del Artículo 100 de la Ley, sintetizando así
las novedades que se desean reivindicar:

NOTA DE REIVINDICACIONES

En resumen, el privilegio de explotación exclusi-
va que se solicita, recaerá sobre las reivindicaciones si-
30 guientes:

1 1.- JUEGO RECREATIVO, que siendo preferentemente
de aplicación mural y siendo de los que se constituyen me-
diante una carcasa dotada de una pared media constitutiva
del tablero de juego, el cual resulta visible a través de
5 la pared anterior de naturaleza transparente, bajo cuya
carcasa se situa otra contenedora de los mecanismos sumi-
nistradores de premios, esencialmente se caracteriza por-
que la base del receptáculo de juego está constituida por
un bloque basculante en sentido anteroposterior, dotado
10 en su base superior de vertientes que confluyen en su cen-
tro, en el que se situa la embocadura de un taladro verti-
cal, mientras que su base inferior es accesible a través
de una ventana existente en la pared frontal, y en ella
se situa un asidero que facilita la basculación del bloque
15 y que es asimismo basculante en sentido transversal, incor-
porando dicho asidero, interiormente, un émbolo capaz de
emerger por la embocadura superior del taladro del bloque
y lanzar una bola hacia arriba en el intento de introducir
la misma por una de las múltiples cestas solidarias a la
20 pared media y dotadas de sensores capaces de detectar el
paso de la bola y de enviar una señal al circuito de gobier-
no del mecanismo suministrador de premios.

25 2.- JUEGO RECREATIVO, según reivindicación 1, ca-
racterizado porque el asidero presenta cerca de su extremi-
dad superior un canal perimetral que constituye la zona de
ubicación de una bobina electromagnética encargada de des-
plazar el émbolo en contra de la fuerza de la gravedad al
ser activado mediante un pulsador frontal presentando dicho
émbolo una cabeza inferior ensanchada, en funciones de tope
30 mientras que el taladro axial del asidero, en el que se alo-

1 ja el émbolo, presenta un diametro escalonado en correspon-
dencia y, en su sector inferior de mayor diametro cuenta
con un pasador transversal determinante de un asiento para
el émbolo en situación de reposo, habiendo previsto que el
5 accionamiento del émbolo pueda ser manual y en contra de
la tensión de un resorte.

3.- JUEGO RECREATIVO, según reivindicaciones ante-
riores, caracterizado porque el dispositivo suministrador
de premios consiste en una pluralidad de tolvas alimentado-
10 ras, en posición vertical, bajo cada una de las cuales se
situa un tambor dotado en su periferia de cajeados acordes
formal y dimensionalmente con el objeto que constituye el
tipo de premio albergado en la tolva correspondiente, de
forma que cada tambor está gobernado por un micromotor re-
15 ductor que, al recibir la oportuna señal del circuito de
gobierno, suministra a dicho tambor un giro parcial de mag-
nitud adecuada para que el cajeadado situado bajo la tolva
gire hasta una posición de descarga del premio, mientras
que un nuevo cajeadado pasa a quedar enfrentado a la tolva.

20 4.- JUEGO RECREATIVO, según reivindicaciones ante-
riores, caracterizado porque en función de las diversas po-
sibilidades de erceste previstas, existen otras tantas seña-
les de gobierno para los diversos motores suministradores
de premios de distinto valor, habiéndose previsto que ante
25 la existencia de premios distintos pero de igual valor, la
máquina cuenta con pulsadores que permiten seleccionar el
tipo de premio elegido por cada usuario.

5.- Se reivindica por último como objeto sobre el
que ha de recaer el modelo de utilidad que se solicita:
30 JUEGO RECREATIVO.

1 Todo conforme queda descrito y reivindicado en la
presente memoria descriptiva que consta de trece páginas
mecanografiadas y dibujos adjuntos.

5 Madrid 6 octubre 1.980

BERNARDO UNGRIA
P.P.

10 

15 

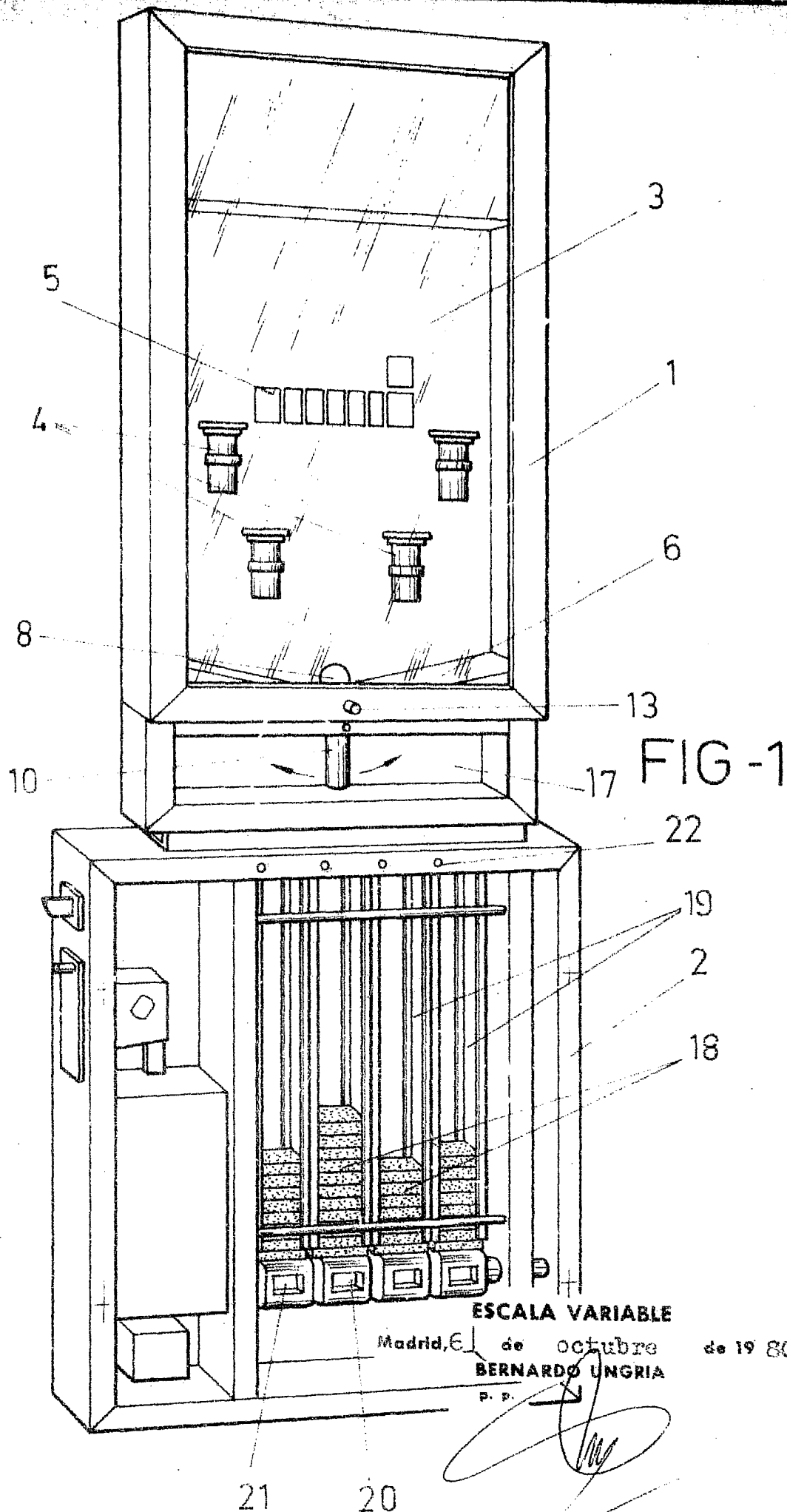
10

15

20

25

30



ESCALA VARIABLE

Madrid, E. de octubre de 19 80

BERNARDO UNGRIA

P. P.

21 20

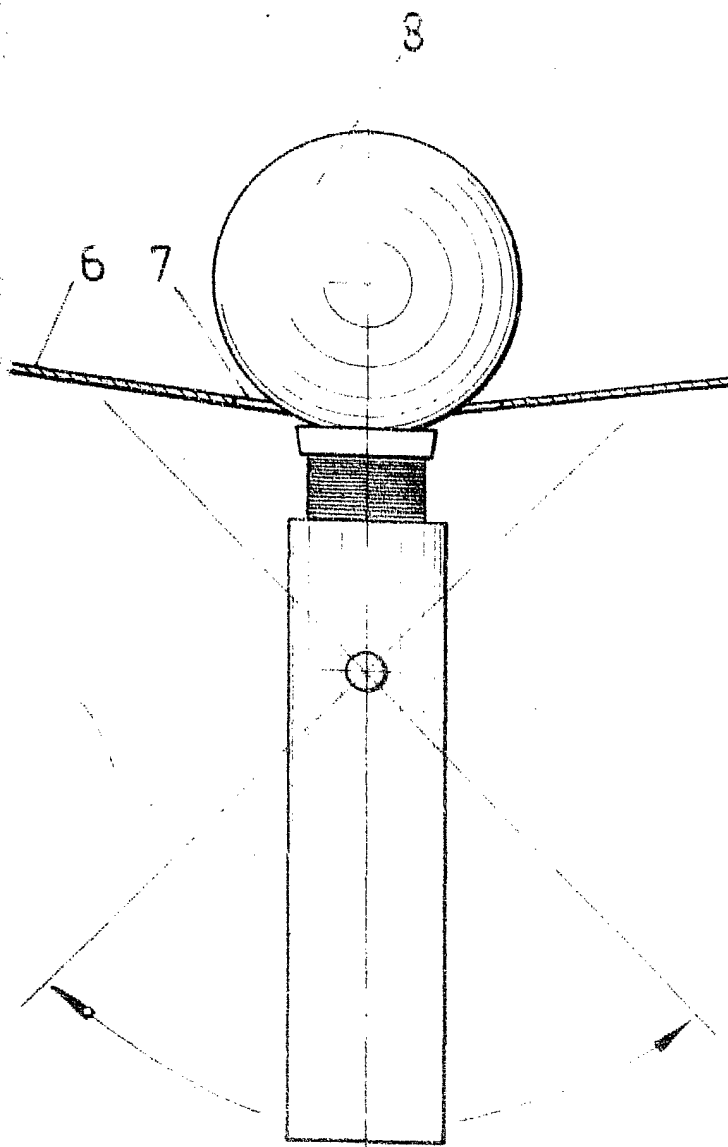


FIG - 2

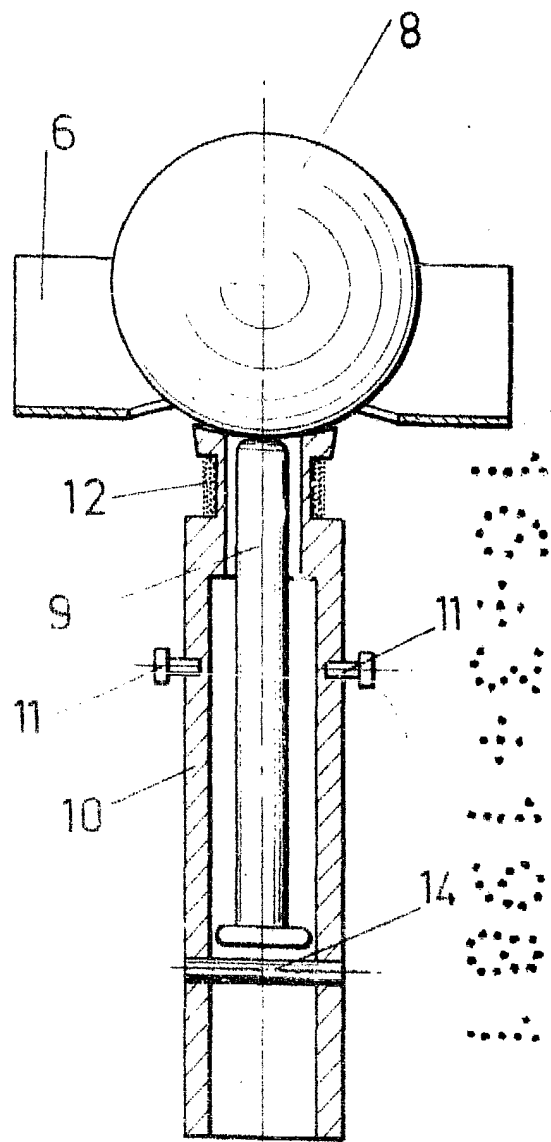


FIG - 3

ESCALA VARIABLE

Madrid, 6 de octubre de 1980

BERNARDO UNGRIA

P. P.

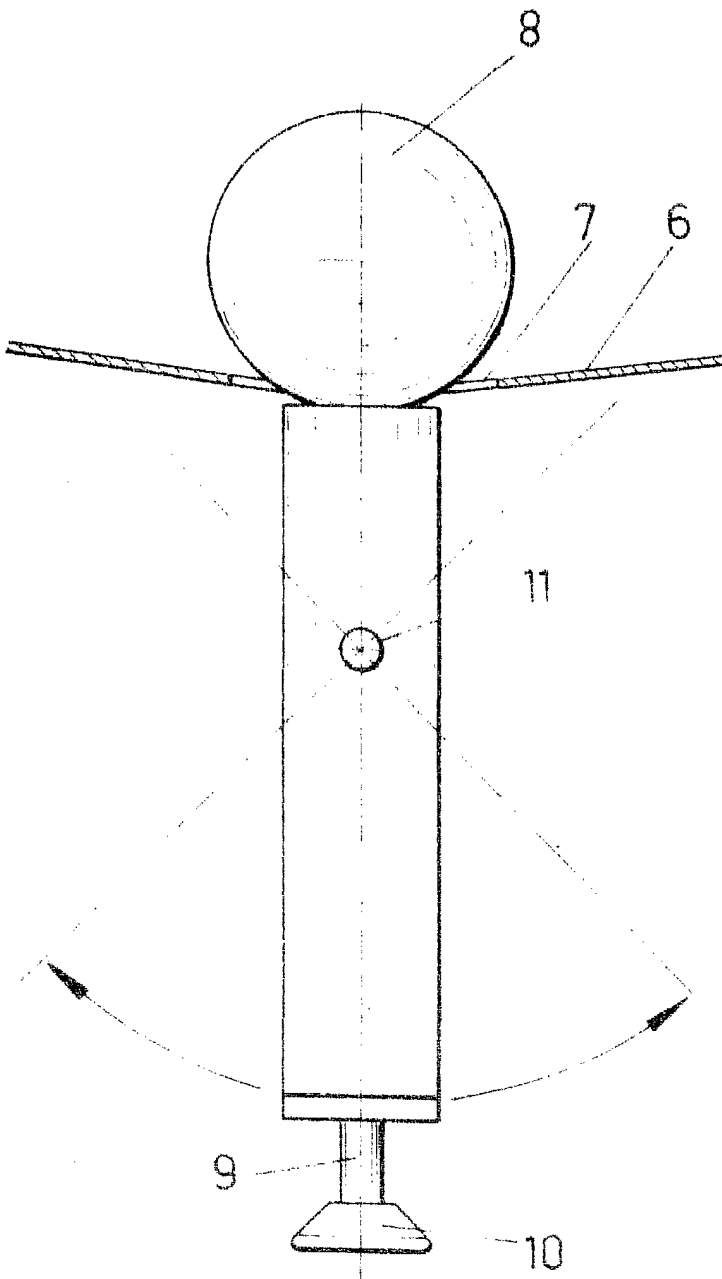


FIG-4

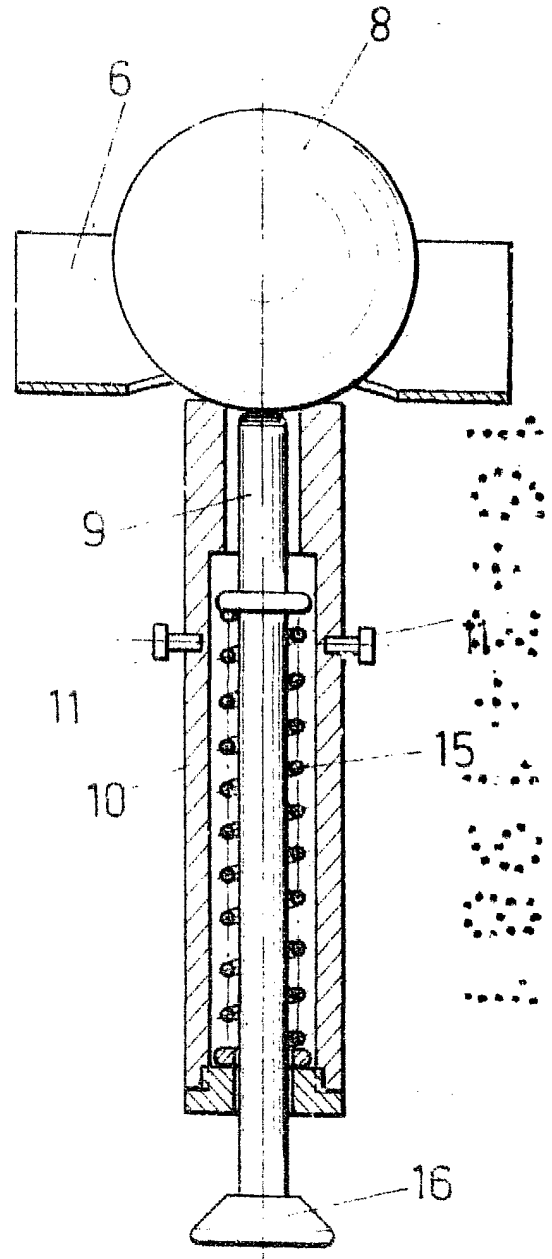


FIG-5

ESCALA VARIABLE

Madrid. 6 de octubre de 1980

BERNARDO UNGRIA

P. P.