



ESPAÑA

ES

NUMERO

253.815(6)

FECHA DE PRESENTACION

13 octubre 1980

MODELO DE UTILIDAD

1 OCT. 1981

30. PRIORIDADES	32. FECHA	33. PAIS
31. NUMERO		

47. FECHA DE PUBLICIDAD	48. CLASIFICACION INTERNACIONAL A63 G07F17/32
-------------------------	---

54. TITULO DE LA INVENCIÓN

«Máquina recreativa»

71. SOLICITANTE (SI)

José Vallés Amigo

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

Pº San Gervasio, 56

72. INVENTOR (ES)

73. TITULAR (ES)

El solicitante

74. REPRESENTANTE

Antonio Guilleumas Brosa

El presente modelo de utilidad consiste en una máquina recreativa ideada con la finalidad de que cualquier persona compruebe cual es su fuerza ejerciendo presión, a modo de pulso, sobre el brazo de una figura dispuesta en la aludida máquina, con la particularidad de que la máquina está provista de unos mecanismos que pueden adaptarse a la fuerza que supongan tener los contrincantes que compiten con aquélla.

4
10. Para la mejor comprensión de la presente memoria descriptiva se acompaña un sólo dibujo en el que, esquemáticamente y tan sólo a título de ejemplo, se representa un caso práctico de realización de una máquina recreativa que reúne las condiciones brevemente enunciadas.

15. De la observación de esta única figura se desprende que la máquina recreativa comprende una carcasa, dentro de la cual se ubica un mecanismo convencional, observándose en una pantalla dispuesta en la parte trasera de la carcasa una figura de un hombre en relieve, de la que emerge el brazo 3, que afecta la posición adecuada para que el contrincante pueda echar un pulso, para lo cual, en el mismo tablero superior de la carcasa aparece indicado el lugar 4 donde el contrincante ha de apoyar el codo de su brazo.

25. En el antebrazo de la figura de la máquina se ubica una palanca que, mediante una selección previamente programada, presenta una resistencia que puede o no puede ser vencida por el usuario de la

máquina. Con el fin de adaptar la máquina a la fuerza que cree tener, o bien comprobar cual es realmente la que tiene, el usuario dispone de un selector 5, en el que aparecen varios pulsadores 6, cada uno de los cuales correspondiéndose con una categoría determinada (peso pesado, medio, ligero, mosca, etc).

5.

Tras hechar una moneda en un monedero electro-mecánico 7, que pone en funcionamiento a la máquina, el usuario presiona el pulsador que cree que se corresponde con sus aptitudes físicas, tras lo cual afianza el brazo de la figura con el propósito de echar un pulso con la misma. Si es vencido puede repetir la partida presionando un pulsador de una categoría de menor peso. Si por el contrario vence, presiona el pulsador perteneciente a una categoría superior, hasta que en una de las partidas ya no puede hacer inclinar el brazo de

10.

la figura, dándose entonces por vencido.

15.

Serán independientes del objeto del presente modelo de utilidad los materiales, formas y dimensiones, tanto absolutas como relativas, de los distintos elementos que intervienen en su consecución y, en general, todo cuanto no altere, cambie o modifique la esencialidad de la invención.

20.

REIVINDICACIONES

1. Máquina recreativa, que se caracteriza por comprender una carcasa que encierra un mecanismo convencional, provisto de selectores para variar a voluntad su potencia, el cual acciona una figura dispuesta sobre aquella al ser puesto en marcha dicho mecanismo por una moneda o ficha, de modo que uno de los brazos de la figura, mantenido con el codo sobre la carcasa, cede a una presión determinada que sobre el mismo efectúa el usuario, a modo de pulso, siempre y cuando dicha presión sea suficiente para vencer la resistencia que va ofreciendo el brazo de la figura.
5. 10. 2. Máquina recreativa.

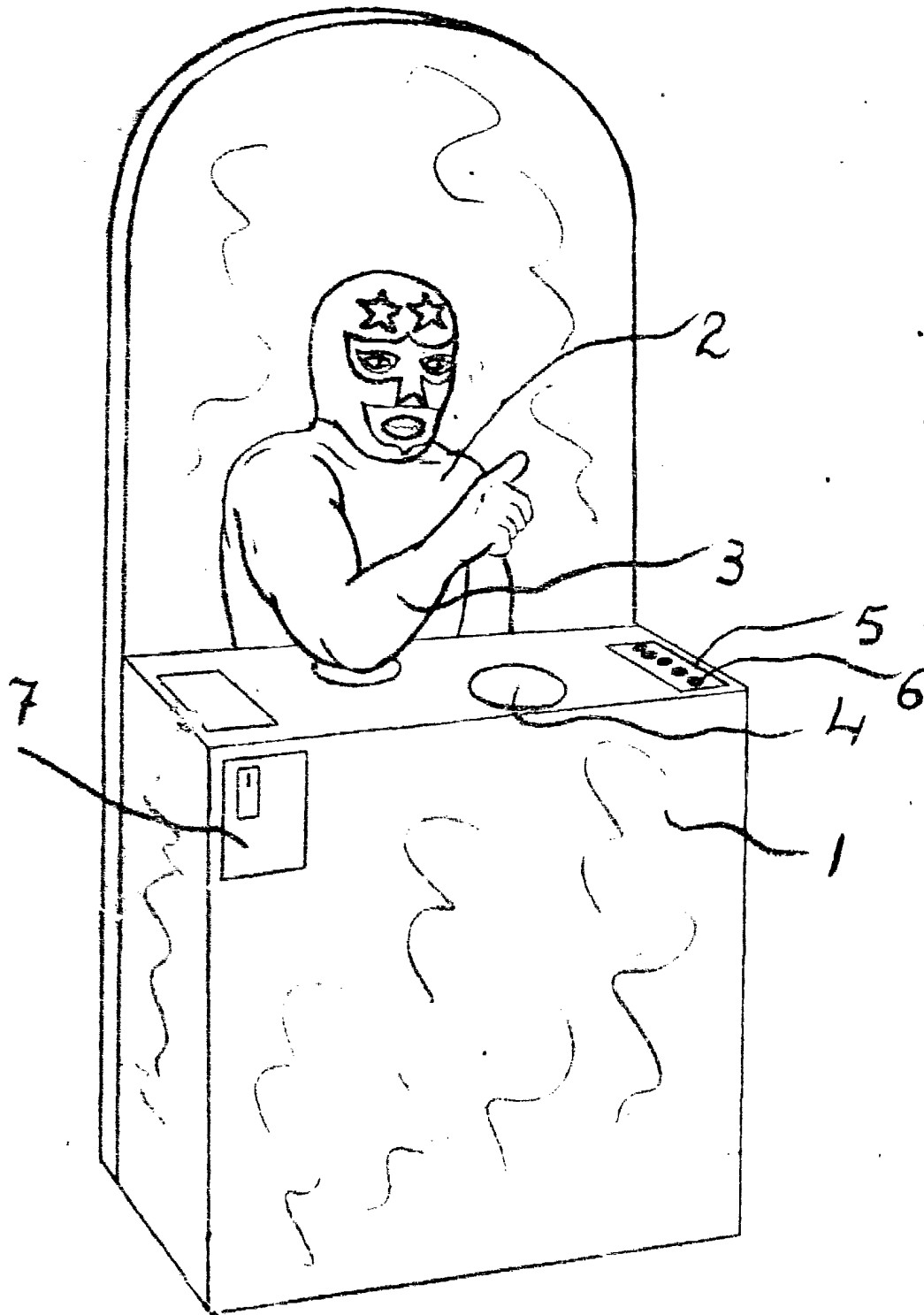
La presente memoria consta de cuatro hojas foliadas, escritas por una sola cara.

Barcelona, a 13 de octubre de 1980

JOSE VALLES AMIGO

p.a.





Barcelona, 13 de octubre 1980
Juan Vallés Amigó
p.a.