



ESPAÑA

10 ES	11	NUMERO	10 Y
	21	254.411.-	
	22	FECHA DE PRESENTACION	
		14-11-80.-	

16 ABR. 1981

MODELO DE UTILIDAD

10 PRIORIDADES	32 FECHA	33 PAIS	
(1) NUMERO		

47 FECHA DE PUBLICIDAD	81 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	G 0 7 F 1 7 1 3 2 ; A 6 3 F 9 / 0 0

54 TITULO DE LA INVENCIÓN	
"MAQUINA DE JUEGO PERFECCIONADA".

71 SOLICITANTE (S)
FORTUNATO E ISIDRO BOCANEGRA MARQUINA.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
C/ Vitoria, 56-D - 6º D - BURGOS -

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE
Dª Mª ANTONIA NARANJO MARCOS 275(5)

EC/dg/ 1.013.-

1 La presente memoria descriptiva tiene como fin
la declaración del objeto sobre el cual ha de recaer el privilegio de ex-
plotación industrial y comercial, exclusivo en el territorio nacional de
un Modulo de Utilidad, de acuerdo con la vigente Legislación sobre Propie-
5 dad Industrial, que como el enunciado indica, se trata de "MAQUINA DE JUE-
GO PERFECCIONADA".

La presente invención hace referencia a una má-
quina de juego, de las de funcionamiento con monedas, la cual ha sido es-
tudiada de acuerdo con unas características constructivas y funcionales
10 que la hacen sumamente sencilla en su realización, incluyendo un juego de
concepción muy simple pero que resulta de gran atracción y estímulo para
los jugadores.

Dicha máquina consiste fundamentalmente en un
mueble donde se aloja el juego en sí, comprendiendo éste un péndulo cuyo
15 cabeza es un imán, dispuesto dicho péndulo por encima de una plataforma
o base que incluye en determinada distribución una serie de detectores
magnéticos de proximidad, los cuales detectores van relacionados en oportu-
tuna combinación con un mecanismo suministrador de premios, y a su vez
en relación con un respectivo juego de pulsadores de selección actuables
20 por el jugador.

El péndulo va por su parte suspendido de un ór-
gano impulsor de accionamiento momentáneo, de forma que al producirse la
puesta en funcionamiento, mediante la introducción de una adecuada moneda
y la actuación del pulsador de selección deseado, el péndulo sufre un im-
25 pulso que le hace bascular aleatoriamente, para ir perdiendo su inercia
hasta quedar parado en correspondencia de alguno de los detectores de pro-
ximidad de la base, de manera que si el detector de parada coincide con
el correlativo pulsador de selección actuado, se obtiene un premio que
automáticamente es suministrado por el mecanismo correspondiente.

30 Para una mayor atracción del juego, en relación

1 con los elementos mencionados se prevee la existencia de señalizadores
luminosos de diversas funciones, así como un mecanismo sonoro, con lo que
el juego resulta de mayor llamatividad, estimulando la curiosidad y la
diversión de práctica en el mismo.

5 De acuerdo con una particularidad se prevee
también la posibilidad de relación entre los detectores sobre los que jue-
ga el péndulo y los pulsadores de selección, para posible selección opcio-
nal de varios pulsadores en la misma jugada, para efectuar apuestas múl-
tiples.

10 Con todo ello, el juego en cuestión resulta
evidentemente muy sencillo, pero con grandes posibilidades de adaptación
en diferentes previsiones de resultados, quedando dicho juego completamen-
te descubierto en la máquina donde va englobado, de tal manera que el de-
sarrollo de las jugadas queda completamente visible al jugador, sin posi-
15 bilidad de trucajes engañosos en el montaje, lo cual es una evidente ga-
rantía para la confianza del jugador, ante la certeza de que únicamente
de su habilidad de adivinanza del detector que saldrá premiado, depende
el logro o no de premio.

20 Todo lo cual son características y ventajas,
que confieren a la máquina preconizada vida propia de por sí y carácter
preferente respecto a otras máquinas del mismo tipo.

25 Para comprender mejor la naturaleza del invento
en el plano adjunto hacemos una representación esquemática de su utiliza-
ción, no siendo en absoluto limitativa y susceptible por ello de las mo-
dificaciones accesorias que no alteren las características esenciales.

La figura 1 muestra una perspectiva general de
la máquina de juego que se preconiza.

La figura 2 es una representación esquemática
del juego en sí de dicha máquina objeto de la invención.

30 La figura 3 es una correspondiente representa-

1 ción en planta del mismo esquema del juego.

De conformidad con la invención, y según la realización representada, la máquina de juego que se preconiza consta de un mueble (1) donde se alojan los elementos constitutivos del juego propiamente dicho, yendo dicho mueble provisto con la correspondiente entrada (2) para la introducción de las monedas necesarias para la puesta en marcha de los mecanismos, así como con una salida (3) para la devolución de las monedas rechazadas, y otra salida (4) para el suministro de los premios que se obtengan.

10 Dicho mueble (1) en la parte superior determina un alojamiento o cámara, que frontalmente se cierra mediante un panel transparente que deja completamente visible el interior donde se alojan los elementos de desarrollo del juego.

15 Tales elementos del juego consisten en un péndulo cuya cabeza (5) es un imán, quedando dicho péndulo colgante por encima de una base (6) en la que en oportuna distribución van dispuestos, junto a unos núcleos de hierro, una serie de detectores magnéticos de proximidad (7), como pueden ser ampollas "Reed" u otros elementos semejantes, los cuales ante la proximidad de la cabeza imantada (5) se activan para accionar, de acuerdo con las condiciones predeterminadas de montaje eléctrico, a un mecanismo suministrador de premios, para dar salida por (4), si procede, al premio correspondiente.

20 En relación con los mencionados detectores (7), la máquina incorpora una correspondiente serie de pulsadores (8), dispuestos en un panel exterior (9), los cuales sirven para la selección de apuestas deseadas en el juego, de tal manera que al detenerse en cada jugada el péndulo en correspondencia de su cabeza (5) con uno de los detectores (7), si este es el correlativo al pulsador (8) que haya sido actuado, se obtiene un premio según un valor predeterminado, saliendo el importe por la salida (4).

1 El péndulo va suspendido de un brazo (13) aco-
plado a un servomotor (10) o elemento accionador semejante, de forma que
una vez introducida la moneda o monedas correspondientes y seleccionada
5 la apuesta que se desee con el correspondiente pulsador (8), dicho motor
(10) entra en funcionamiento momentáneo efectuando un giro y parándose
inmediatamente merced a un microrruptor de gobierno (11), con lo cual el
péndulo recibe un impulso que le hace balancear de forma aleatoria por
10 encima de la base (6) hasta que perdiendo su inercia llegue a pararse en
correspondencia de uno de los detectores (7), atraído por oportunos ele-
mentos mecánicos que estos incorporan, y si dicho detector (7) es el co-
rrelativo al pulsador (8) seleccionado se obtiene el premio que correspon-
da.

15 La realización representada del juego se ha he-
cho para seis números, con seis pulsadores (8) y otros tantos correspon-
dientes detectores (7) en la base (6), pero esta no es en forma alguna
una realización limitativa, ya que bajo la misma idea del juego y sin sa-
lirse del concepto de la invención, el número de pulsadores de selección
(8), al igual que el de detectores (7), podría ser diferente, e incluso
20 podría ser diferente el número de unos y otros, para adaptación a diferen-
tes concepciones de realización práctica, preveyéndose también como solu-
ción al que mediante una adecuada relación de conexión entre los pulsado-
res (8) y los detectores (7), y de todos ellos con los demás elementos
funcionales, puedan opcionalmente ser actuables varios de los pulsadores
25 (8) en una misma jugada, para la realización de apuestas múltiples, todo
ello sin que varíe en absoluto la esencia del juego.

30 En cualquier caso, en relación con cada uno de
los pulsadores (8), como de los detectores (7), se ha previsto la incor-
poración de unos indicadores luminosos (12), de señalización, para distin-
tas funciones, como pueden ser, además de otras, la indicación del pulsa-
dor o pulsadores (8) actuados en cada jugada y los correspondientes detec-

1 tores (7), el detector (7) y correspondiente pulsador (8) con el que coincide en cada instante la cabeza (5) del péndulo, y el detector (7) y pulsador (8) respectivo al que corresponde premio al permanecer detenida en su correspondencia la citada cabeza (5) del péndulo al final de cada jugada; pudiendo distinguirse estos señalizadores (12), por letras, colores, 5 ciones diferentes, o cualquier otra forma adecuada.

Para obtener mayor llamatividad aún del juego, en correspondencia con los mecanismos o simplemente en combinación con los mencionados señalizadores (12), se provee también la incorporación 10 de un mecanismo sonoro, que sin intervenir para el desarrollo del juego, hace a éste más interesante.

La máquina que así resulta, presenta el juego completamente descubierto pudiendo el jugador observar totalmente el desarrollo de la jugada en la movilidad del péndulo hasta su detención, 15 siendo la manipulación de puesta en marcha y selección de apuestas sumamente fácil y sin complejidad alguna de entendimiento para cualquier persona sin entrenamiento.

20 Descrita suficientemente la naturaleza del presente invento, así como su realización industrial, sólo cabe añadir que en su conjunto y partes constitutivas es posible introducir cambios de forma, materia y disposición, en cuanto tales alteraciones no supongan variación sustancial del mismo.

25 El solicitante, al amparo de los Convenios Internacionales sobre Propiedad Industrial, se reserva el derecho de extender la presente demanda a los países extranjeros, si fuera posible reivindicando la misma prioridad de la presente solicitud.

NOTA

30 El Modelo de Utilidad que se solicita como nuevo en España por veinte años, de acuerdo con la vigente Legislación sobre Propiedad Industrial, deberá recaer sobre "MAQUINA DE JUEGO PERFECCIONA-

1 DA", en todo de acuerdo con las siguientes

REIVINDICACIONES

5 1.- Máquina de juego perfeccionada, caracteri-
zada porque el juego que la misma engloba, está constituido por un péndu-
lo que comprende en la cabeza un imán, yendo suspendido el mismo sobre
una base en la que van provistos en oportuna distribución una serie de
detectores magnéticos de proximidad, los cuales se encuentran relaciona-
dos con un mecanismo suministrador de premios, para que al ser impulsado
el péndulo en un movimiento aleatorio, tras la correspondiente puesta en
10 marcha mediante la introducción de una moneda, al pararse dicho péndulo,
una vez perdida su inercia, en correspondencia de uno de los detectores,
obtener una respectiva condición de premio, de acuerdo con unas condicio-
nes preestablecidas, si es que la parada del péndulo coincidiera con el
detector correlativo a un correspondiente pulsador de juego actuado de
15 una respectiva serie de éstos.

20 2.- Máquina de juego perfeccionada, en todo de
acuerdo con la primera reivindicación, caracterizada porque para la im-
pulsión inicial de movimiento el péndulo va dispuesto en su montaje sus-
pendido en propia relación con un correspondiente motor u órgano similar
de accionamiento, de forma que al actuarse la puesta en marcha entra di-
cho órgano momentáneamente en funcionamiento, provocando el impulso nece-
sario del péndulo para el desarrollo del juego.

25 3.- Máquina de juego perfeccionada, en todo de
acuerdo con las anteriores reivindicaciones, caracterizada porque en rela-
ción con los pulsadores de accionamiento del juego, así como con los co-
rrespondientes detectores sobre los que balancea el péndulo, se ha previs-
to la incorporación de unos indicadores luminosos, para la señalización
durante el juego del pulsador que haya sido actuado, y del detector co-
rrespondiente en el que se produzca la parada del péndulo, que será mere-
cedor de premio si está seleccionado; habiendo sido prevista la posibili-
30

1 dad también de incorporar en relación con los referidos elementos un me-
canismo sonoro, para mayor animación del juego.

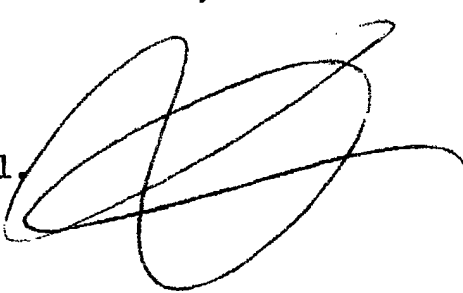
5 4.- Máquina de juego perfeccionada, en todo de
acuerdo con las anteriores reivindicaciones, caracterizada porque la re-
lación mutua entre los pulsadores de accionamiento y los detectores de
proximidad del péndulo, se prevee la posibilidad de una combinación de
los circuitos en forma que resulte opcional el accionamiento simultáneo
de varios pulsadores para seleccionar apuestas múltiples en una misma ju-
gada.

10 5.- "MAQUINA DE JUEGO PERFECCIONADA".

Todo según queda descrito en la presente Memoria que consta de ocho hojas foliadas y mecanografiadas por una sola ca-
ra con un total de ciento cincuenta y dos y cuarenta y cinco líneas y di-
bujos anexos.

15 Madrid,

El Agente Oficial

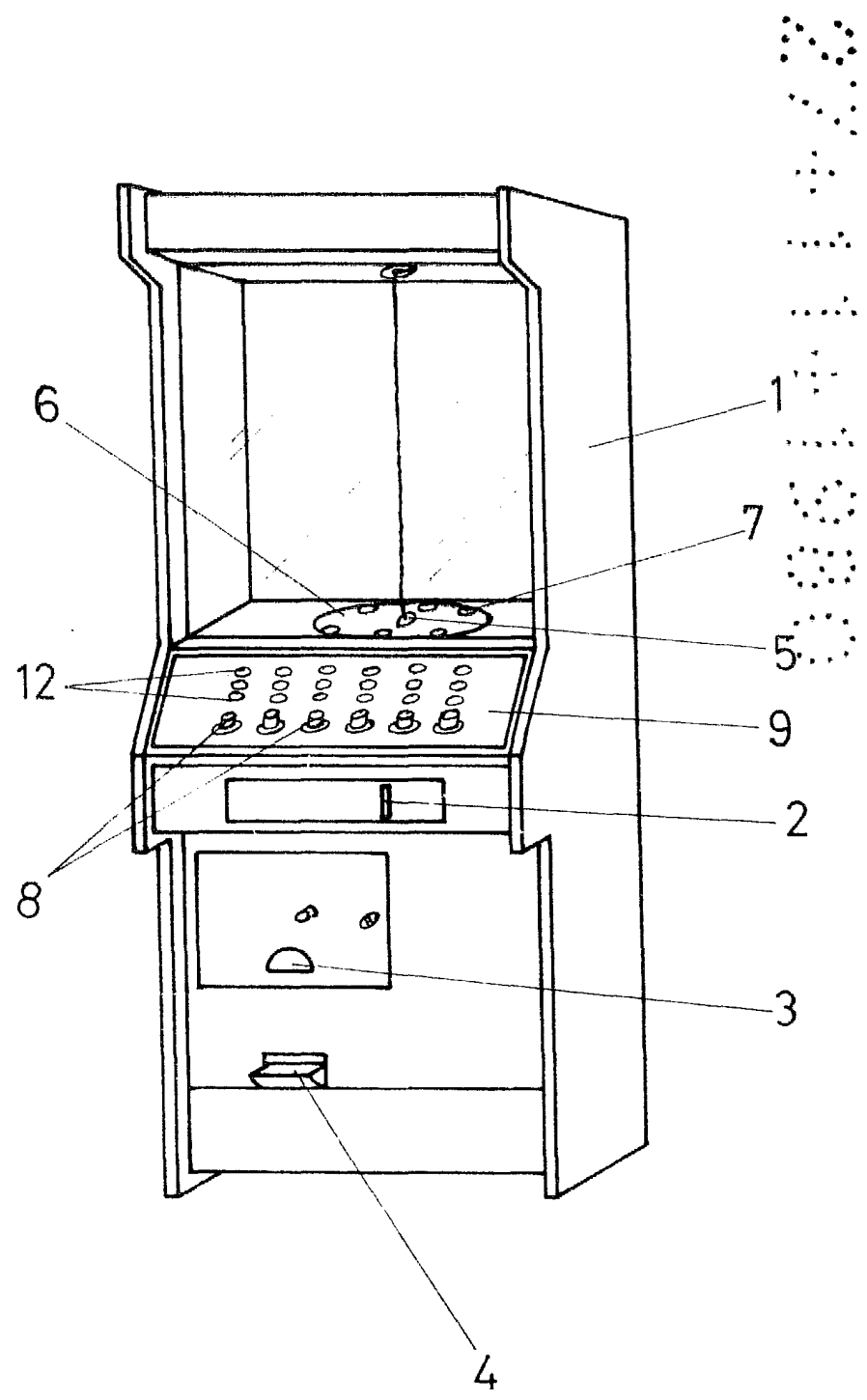


20

25

30

Fig.1



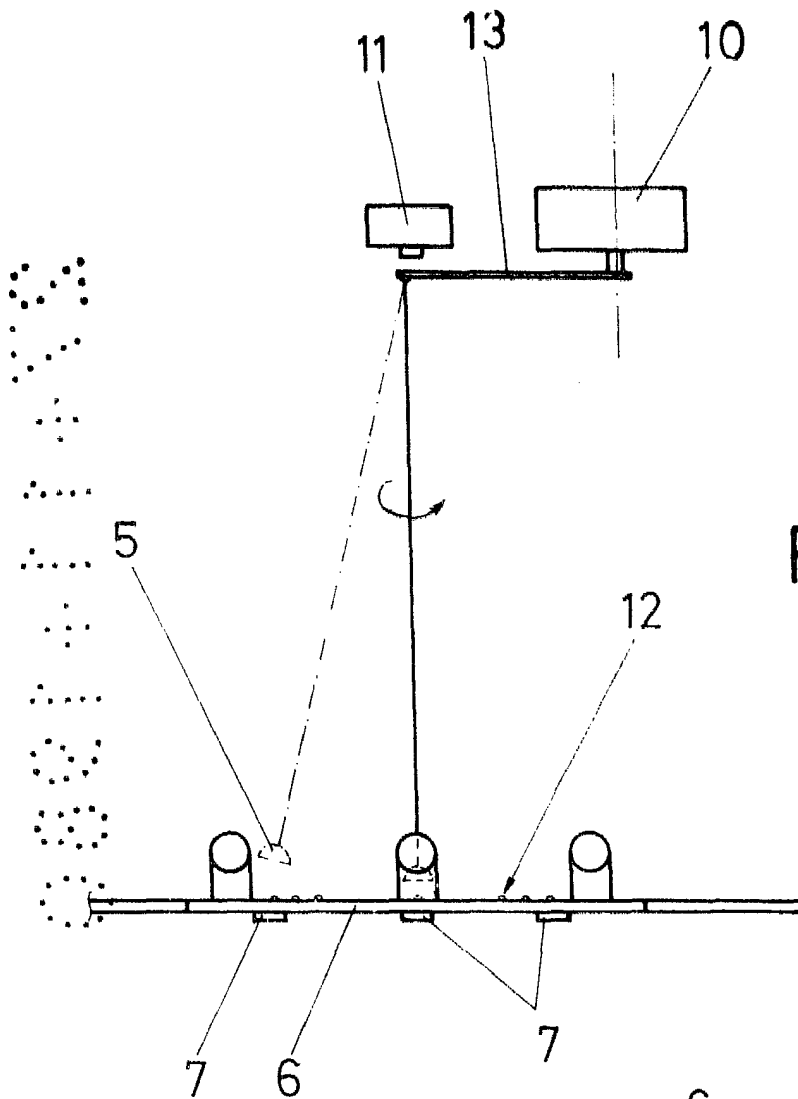


Fig.2

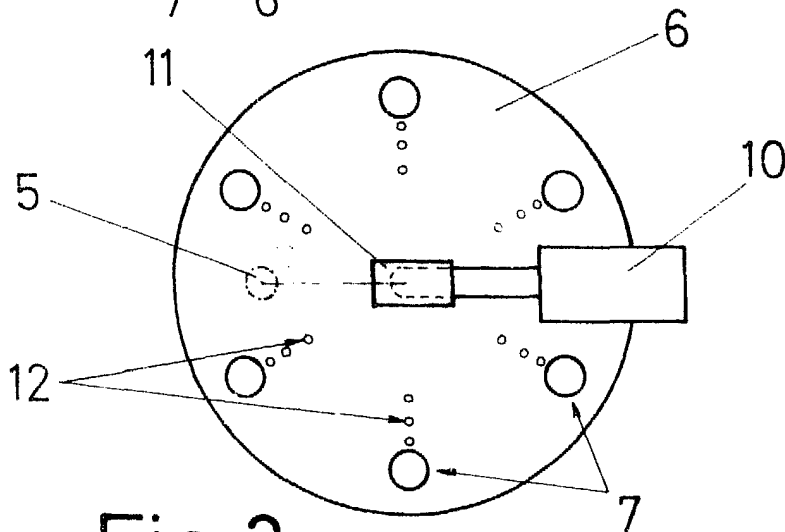


Fig.3

Escala variable

Madrid

El Agente Oficial