

La presente memoria descriptiva corresponde a un modelo de utilidad que se refiere a una máquina para juego, del tipo de las que son accionadas por una moneda o ficha y en la que, para la consecución de un premio, interviene de una manera fundamental la habilidad o destreza del jugador.

5.- Funcionalmente esta máquina está basada en procurar por un medio original el lanzamiento de una moneda o ficha, tratando de introducirla en uno de los blancos previsto al efecto, con cuya acción se tiene acceso a un premio, de cuantía variable según sea el blanco conseguido.

10.- La máquina en cuestión tiene ordenados sus distintos elementos sobre un mueble que actúa como soporte y fundamentalmente comprende un dispositivo lanzador, de posición variable, que impulsa la moneda en una trayectoria parabólica, un panel de fondo y una mesa en los que se distribuyen los distintos blancos, estando la superficie de la última formada por una serie escalonada de ranuras a través de las cuales se recupera la moneda lanzada, que no ha conseguido introducirse en ninguno de los blancos.

15.- Para una mejor comprensión del objeto que constituye esta solicitud, 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 y que podrá ser objeto por tanto de modificaciones de detalle en todo aquello que no altere, de un modo fundamental, su propia finalidad característica.

20.- En los dibujos:

25.- La FIGURA 1.ª, es una vista en perspectiva y proyección frontal del conjunto de máquina que es objeto de éste Modelo

30.- de Utilidad.

La FIGURA 2ª, muestra una vista en plante superior de la misma máquina de la figura anterior.

De conformidad con lo representado, la máquina para juego de la solicitud comprende esencialmente una carcasa o mueble
35.- -1- que actúa como soporte y que ha sido provisto de un panel frontal formado por una plataforma -2- en la que se integra el dispositivo lanzador -3-, dotado de un elemento impulsor manual-
mente accionado, que al impactar en la moneda o ficha provoca su lanzamiento con una trayectoria parabólica, similar al re-
40.- corrido de un proyectil.

La moneda ha sido previamente recibida procedente de un dispositivo selector que una vez seleccionada la transporta y coloca sobre el punto preciso del lanzador para propiciar el
impacto de éste.

45.- Este dispositivo lanzador mantiene la facultad de desplazarse ligeramente con el fin de poder reorientar el disparo, orientándolo convenientemente para tratar de introducirlo en uno de los blancos.

Sobre el fondo posterior de la máquina se integra un cuerpo
50.- -4- en cuyo panel frontal se han practicado una pluralidad de aberturas -5-, especialmente ranuradas, a través de las cuales es posible introducir la moneda o ficha disparada, significando tal introducción la consecución de un premio, que será de cuantía distinta según sea la ranura a través de la cual ha
55.- penetrado la moneda.

Este cuerpo comunica interiormente con el del mueble, donde se aloja el mecanismo recuperador de monedas, en forma tal que la introducida por cualquiera de las aberturas es recuperada

da por el referido mecanismo .

50.-

Entre la plataforma frontal -2- y el cuerpo posterior -4- se desarrolla la base -6-, en la que a su vez se han dispuesto uno o varios blancos -7-, de forma convencional, fijos o móviles, estando formada ésta base por una sucesión escalonada de ranuras -8-, dispuestas paralelamente entre sí, a través de las cuales revierten al mecanismo recuperador las monedas o fichas que caen sobre dicha base al no haber sido introducidas en ninguno de los blancos, por fallo en el disparo.

65.-

Descrito suficientemente el objeto que constituye este Modelo de Utilidad, sólo resta añadir que en su realización práctica podrán introducirse todas aquellas modificaciones de detalle que no alteren la esencialidad, pudiendo afectar a cambios de forma, materias empleadas, dimensiones, proporciones, etc., y en general a cuantas tengan carácter accesorio o complementario, debiendo quedar todas ellas incluidas en la protección que se recaba.

70.-

75.-



REIVINDICACIONES

80.-

1ª.- MAQUINA PARA JUEGO, ACCIONADA POR MONEDA O FICHA, caracterizada por comprender una estructura de soporte, provista en su parte superior de una mesa de juego, con una plataforma frontal donde está enclavado un dispositivo selector de monedas o fichas que deposita la seleccionada en un dispositivo lanzador, provisto de un elemento impulsor a través del cual se regula la velocidad y dirección del lanzamiento.

2ª.- MAQUINA, de conformidad con la reivindicación 1ª, ca-

85.- caracterizada por comprender un panel de fondo donde se han practicado una pluralidad de ranuras o aberturas de distintos gruesos, representadas convencionalmente y susceptibles de permitir la penetración por ellas de las monedas lanzadas, circunstancia que determina la obtención de premios de distinto valor, según sea la ranura por la que se introduzca la moneda.

3^a.- MAQUINA, de conformidad con las reivindicaciones 1^a y 2^a, caracterizada porque la mesa de juego está formada por una base que se desarrolla horizontalmente desde la plataforma al panel de fondo, en la que se han situado un número indeterminado de blancos, fijos o móviles, susceptibles de recibir el impacto de las monedas, estando cubierta la superficie de la base por una serie escalonada de ranuras para recuperación de las monedas que no hayan obtenido premio.

4^a.- MAQUINA PARA JUEGO, ACCIONADA POR MONEDA O FICHA:

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

Madrid, 5 de Febrero de 1981

4
cay ase *[Signature]*

FIG. 1

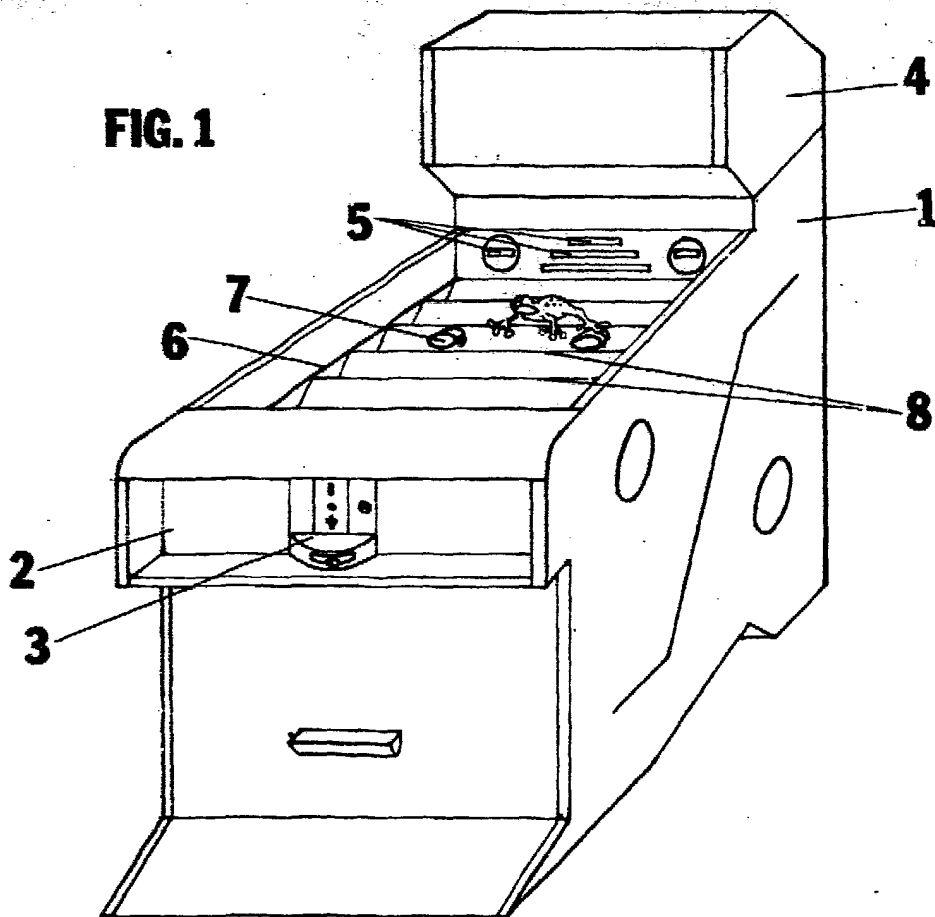
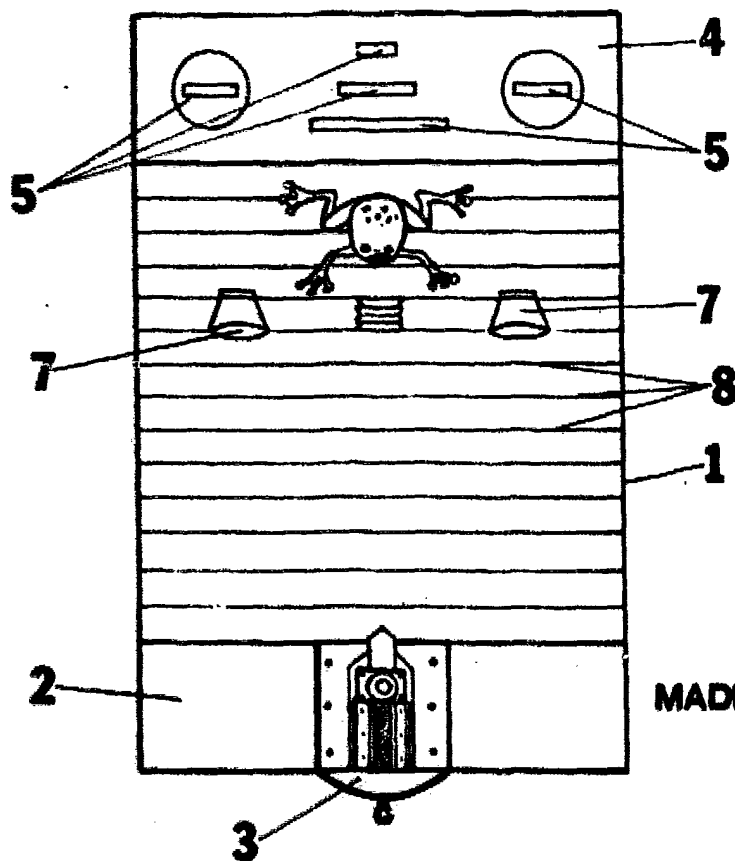


FIG. 2



ESCALA VARIABLE
MADRID, 15 DE FEBRERO DE 1.981

Jose Alonso