

ES 259870 Y
FECHA DE PRESENTACION
4-Agosto 1.981



ESPAÑA

16 FEB. 1982

MODELO DE UTILIDAD

30 PRIORIDADES:
41 NUMERO 32 FECHA 33 PAIS

47 FECHA DE PUBLICIDAD 67 CLASIFICACION INTERNACIONAL
Int. A 63 F 9/00

64 TITULO DE LA INVENCION
"JUEGO RECREATIVO"

71 SOLICITANTE (ES)
D. FRANCISCO VALDES DE SINTAS y D. MATEO BAUZA COMPANY

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Calle Luis Martí, nº 38, A, bajos - PALMA DE MALLORCA

72 INVENTOR (ES)
D. FRANCISCO VALDES DE SINTAS y D. MATEO BAUZA COMPANY

73 TITULAR (ES)
D. FRANCISCO VALDES DE SINTAS y D. MATEO BAUZA COMPANY

74 REPRESENTANTE
D. JUAN LOPEZ SANCIBRE

EXPEDIENTE: MODELO DE UTILIDAD

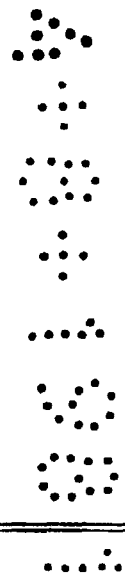
Titular: D. FRANCISCO VALDES DE SINTAS y
D. MATEO BAUZA COMPANY

Nacionalidad: Española

Domicilio: Calle Luis Martí, nº 38 - A, bajos
PALMA DE MALLORCA

Objeto: "JUEGO RECREATIVO"

Prioridad:



MEMORIA DESCRIPTIVA

En el conjunto de la presente Memoria Descrip-
tiva y con la ayuda del plano adjunto, van a quedar ex-
puestas las características que ofrece un nuevo juego re-
creativo, del tipo que se ubica en una caja de forma pa-
ralelepipedica, formando parte de lo que pudiéramos con-
siderar como juegos electrónicos o recreativos de salón,
accionados con monedas, y cuyo juego en sí ofrece las ca-
racterísticas de utilidad recreativa y novedad que exige
el vigente Estatuto-Ley de Propiedad Industrial, para -
otorgar a sus titulares el privilegio de su exclusiva fa-
bricación, venta y explotación en España.

5

10

El juego en cuestión se lleva a efecto de forma automática e independiente de la voluntad del jugador, quien sólo actúa en el desarrollo de una jugada en el lanzamiento de la moneda, hecho éste que se verifica por medio de un mecanismo impulsor que la proyecta a la superficie de juego, y cuyo lanzamiento será más o menos distante según el impulso dado al mando del expresado dispositivo, siendo la habilidad del jugador en cuanto a la dosificación de la fuerza del impulso dado a dicho mando el único factor en que él interviene, ya que cada la moneda, como consecuencia de este impulso en la superficie de juego, esta moneda es arrastrada durante una vuelta por una regleta de la que luego hablaremos, corriendo el riesgo de caer en uno de los orificios practicados en dicha superficie de juego, unos de ellos sin premio, otros con premios de distinta cuantía, y la moneda que hubiere sorteado en su circular recorrido todos los orificios, caerá en una zanja perdiéndose la tirada. Evidentemente en el interior de la máquina existen los mecanismos conducentes a servir los premios en las cuantías anunciadas en su parte externa, consistentes en un número determinado de monedas que caen a una cubeta situada en la parte anterior y baja del mueble, y cuyas partes mecánicas de estos dispositivos son puestas en movimiento al verse excitados unos relés situados en el fondo de los agujeros en donde cae la moneda en cuestión.

La moneda, por ejemplo la de 5 pesetas es arrojada a través de una abertura, situada en la parte ante-

40

rior del mueble, y su peso y forma la hacen rodar por -
unos planos inclinados hasta quedar situada en un punto,
no sin activar previamente, a su paso un micro que es el
que inicia o pone en marcha al juego, y cuya moneda viene
a caer en un punto situado enfrente de una ventana que -
cae en un punto determinado sobre la superficie de juego,
y en cuyo lugar la moneda ha quedado también emplazada -
en el lugar exacto en el que queda al alcance de una pie-
za de percusión que la golpea, cuando el usuario golpea
de arriba a abajo un mando esférico solidario de una va-
rilla que queda en posición elevada, y cuya introducción
venciendo la resistencia de un muelle antagonista, es la
que pone en movimiento el dispositivo impulsor y lanza-
dor de la moneda, que a su vez establece contactos que -
ponen en marcha otros dispositivos luminosos o sonoros -
del juego que vienen a constituir alicientes de carácter
recreativo.

45

50

55

60

Para facilitar la comprensión de las caracte-
rísticas mecánicas, y a la vez recreativas del juego cu-
ya protección se insta, se ha estimado oportuno la apor-
tación de una lámina de dibujos, en la que se muestra -
una forma de realización de este objeto, en el bien en-
tendido que estos dibujos son meramente aclaratorios, y
por ello deberán ser considerados en su más amplio senti-
do.

65

En la expresada lámina de dibujos, la figura 1ª
nos muestra una vista en alzado del cuerpo del juego, que
en la figura 2ª, se muestra en planta superior, ofrecien

70

do en esta cara superior y en el plano horizontal lo que pudiera llamarse planta de juego, y en el que se desarrollan las operaciones que más tarde se detallan; la figura 3ª, constituye una sección A-A' en relación a la figura 1ª, en la que el mecanismo que propulsa las monedas - con que se desarrolla el juego se encuentra en estado de reposo, y en disposición de poder verificar el lanzamiento de la moneda sobre el tablero de juego; en cuanto a - la figura 4ª, constituye igual sección de la figura 3ª, pero el indicativo (A) indica que el mecanismo de propulsión mostrado en detalle en ésta y en la anterior figura está activado, ésto es, en el término de su recorrido - que ha llevado a cabo para lanzar la moneda sobre el campo de juego.

80

Haciendo referencias a estas figuras, señalamos con -1- el cuerpo de la caja del juego de forma normal paralelepípedica apoyadas sobre sus patas -2-; y que según se muestra en la vista frontal o figura 1ª, consta de arriba a abajo con el mando -3- de accionamiento, situado sobre una varilla vertical -4-, y que se encuentra situado en la parte superior plana de la caja -1- tal y como se pone de relieve en la figura 2ª.

85

90

Con -5- señalamos el orificio a través del cual se tira la moneda, de diámetro calculado que, en el ejemplo de máquina que se ofrece sería la moneda de 5 pesetas. Con -6- señalamos el cajetín situado en la parte inferior de la cara anterior de la caja a la que irá a caer el importe del premio que haya conseguido el jugador en su tirada.

95

100

Con -7- designamos al plano de juego constituido por una superficie completamente plana que aún adaptándose a la forma rectangular de la caja, tiene una superficie hábil de juego que delimita el reborde -8-, naturalmente circular. En esta superficie circular de juego -7- se abren unos orificios -9- y regularmente distribuidos, y cuyos orificios y en una zona circular inmediata al mismo, lleva señalizado mediante las oportunas inscripciones bien una palabra (puede ser peligro) que denota que su caída en ese agujero constituye la pérdida de la moneda, o bien, la cuantía del premio que será múltiplo de la moneda y sus cuantías en estos agujeros premiados será variable de acuerdo con la mayor o menor dificultad en que pueda llegar a caer la moneda en estos agujeros premiados.

105

110

115

120

En el centro del plano de juego, y señalado con -10-, existe el eje de giro central en el que se solidariza una varilla o regleta -11-, que siguiendo los giros del eje -10-, barre la superficie de juego, de forma que es fácil colegir que una moneda llegada al terreno del juego, impulsada como luego veremos, será recogida por dicha varilla o regleta -11-, que en un lento desplazamiento circular la hace recorrer la superficie de juego con la consiguiente incertidumbre de si la moneda caerá en un orificio sin premio o en uno premiado. En el primer caso, la moneda queda retenida en el interior del aparato y el jugador la ha perdido, y en el caso de que caiga en un orificio premiado, el juego de relé que exist

125

te en el fondo de estos orificios desencadena de forma mecánica la caída del número exacto de monedas que sustituye al premio a la ventana anterior -6- del mueble.

130

Puede darse el caso de que la moneda recorra toda la superficie de juego, sorteando por verdadero azar todos los orificios sin caer en ninguno, existiendo al término de este recorrido una zanja axial tope en la que la moneda se pierde en el interior de la máquina, si bien, y simplemente observando el número y distribución del orificio -9-, esta circunstancia se produce en raras ocasiones.

135

Refiriéndonos ahora a las figuras 3ª y 4ª, vemos que en ambas aparece con detalle el mecanismo propulsor de la moneda para su salida al terreno del juego, moneda que señalamos con -13- y que se ha introducido por la ranura -5- en el plano anterior de la máquina, y cuyo avance de la moneda desde la ranura -5- a la posición de lanzamiento que se muestra especialmente en la figura 3ª, va en su recorrido activando los mecanismos que pone en movimiento al eje -10- del plano de juego portador de la regleta -11- que comienza su giro. Aplicando un golpe al mando -3-, en el sentido que marcan las flechas en las figuras 1ª y 4ª, la varilla solidaria -4-, y venciendo la resistencia del muelle -14-, se hunde y la pieza -15-, que se solidariza con la varilla -14- en el final de ésta, tiene un plano de borde sinusoidal -16-, que entra en contacto constante con unas esferas metálicas -17- con posibilidad de desplazamiento horizontal y hacia adelante, -

140

145

150

155

160

165

170

175

180

consiguiendo que una pieza de naylon -18- solidaria del conjunto desplazable y venciendo la resistencia de un muelle -19-, se proyecte hacia adelante para aplicar un golpe seco a la moneda -13- que se encontraba en posición avanzada, y la cual sale proyectada con mayor o menor fuerza y velocidad, según haya sido el impulso o golpe dado sobre el mando -3-, y cuya salida sobre el plano de juego en posición más o menos adelantada llevará consigo su situación, en la que será recogida por la varilla transportadora -11-, y por consiguiente dependerá de este impulso y lanzamiento de la moneda el radio de la trayectoria que seguirá en su recorrido único la moneda, y de ello dependerá así mismo las posibilidades de alcanzar premio o caer en los orificios que no cuentan con premio.

Naturalmente, el conjunto de elementos que el hundimiento del mando -3- se desplazan para lanzar la moneda, se producen contactos que tienen su traducción mecánica en el conjunto de los elementos que proporcionan el movimiento de este dispositivo de juego y de los efectos sonoros o luminosos que constituyan aditamentos o alicientes para el jugador.

Suficientemente descrita la estructura y funcionamiento del juego recreativo objeto de este Modelo de Utilidad, sólo nos resta manifestar que serán variables las circunstancias de materiales, tamaños y formas de las partes descritas, así como cualesquiera otros detalles de carácter accesorio, siempre y cuando no afec-

ten a lo que es esencial y que se reivindica en la siguiente

N O T A
= = = =

185

Los puntos que se reivindican en el presente Modelo de Utilidad, son:

190

1º.- Juego recreativo, del tipo que se encuentra montado sobre una caja paralelepípedica con su superficie superior descubierta para la vista de la superficie o tablero de juego, que se caracteriza porque este tablero de juego consiste en una superficie circular con un reborde que la circunda, y que evita la salida de dicha superficie de la moneda que en ella se arroja, y en cuya superficie aparece una pluralidad de orificios o agujeros circulares abiertos, con diámetro apropiado para que por ellos pueda caer la moneda, parte de cuyos orificios, en caso de caída de la moneda, no comportan premio y se pierde aquélla en su interior, otros orificios comportan premios especificados en el contorno de los mismos, de diversa entidad o importancia, y en la última parte del recorrido circular, esto es después de los agujeros, existe una zanja situada axialmente para caída de las monedas que no hayan caído antes en alguno de los orificios precedentes, disponiendo en el centro de la superficie de juego de un eje, del que sobresale en sentido axial una varilla o paleta de arrastre que se extiende prácticamente hasta el borde de dicha superficie, y que describe un círculo en cada tirada arrastrando desde la zona de caída de la moneda, a ésta, para que se desplace en sentido circular hasta que caiga en uno

195

200

205

210 de los agujeros o en la zanja final, concluyendo la tira-
da al cumplir el ciclo completo de giro la referida vari-
lla.

215 2º.- Juego recreativo, según la precedente rei-
vindicación, que se caracteriza porque en el fondo de los
orificios o agujeros, existen unos relés que al caer la -
moneda se ven excitados y comandan los movimientos de los
mecanismos situados en el interior de la caja, bien para
retención de la moneda y recogida de ésta, bien para se-
leccionar y verter el número de monedas que en cada caso
pueda consistir el premio, que saldrán al exterior por el
220 cajetín de que está dotado en su parte anterior la máqui-
na, a la vez que se producirán efectos luminosos que aumen-
ten en cada caso el atractivo de la práctica del juego, y
pudiendo también desencadenar efectos sonoros con idénti-
co fin.

225 3º.- Juego recreativo, según las precedentes -
reivindicaciones, que se caracteriza porque introducida -
la moneda por la ranura correspondiente, su caída por gra-
vedad, por planos inclinados activa un micro que desenca-
dena la puesta en marcha del aparato que queda dispuesto
230 para su funcionamiento, viniendo a caer la moneda en un -
punto determinado, situado ante una boca de salida por la
que saldrá propulsada sobre la superficie de juego, y cu-
ya propulsión se origina mediante el dispositivo integra-
do por un mando esférico que sobresale de la superficie -
235 anterior y horizontal de la caja, y que es solidario de -
una varilla o tija que penetra en el interior de aquélla,

llevando arrollado un muelle antagonista, de forma que al
apretar un golpe sobre aquel mando, se vence la resisten-
cia del muelle en su movimiento de descenso, recuperando
240 inmediatamente su posición inicial a causa del menciona-
do muelle, teniendo la varilla en su extremo inferior -
montada con carácter solidario una pieza laminar cuyo -
borde anterior, ligeramente sinusoidal se encuentra, en
la posición de reposo apoyado sobre unas bolas solidarias
245 de una plataforma con posibilidad de desplazarse al fren-
te, que a la vez está sometida a la acción de un pequeño
muelle recuperador, y cuya parte anterior de dicha plata-
forma en su brusco movimiento al frente, llega al punto
en que se encuentra la moneda a la que golpea con la brus-
250 quedad propia del movimiento seco aplicado sobre el man-
do, y traducido ahora de su sentido inicial vertical al -
sentido horizontal para la percusión de la moneda, la -
cual sale proyectada con mayor o menor fuerza al terreno
de juego dentro de una zona en la que será recogida por
255 la varilla o paleta que describe el movimiento circular
de la 1ª reivindicación. Y

4º.- "JUEGO RECREATIVO", de conformidad en un
todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito -
en la precedente Memoria Descriptiva, y gráficamente re-
260 presentado en las figuras del plano adjunto para su me-
jor comprensión.

Esta Memoria consta de ONCE hojas, escritas o mecanografiadas por una sola cara y a doble espacio en 261 líneas.

Valencia, a 1 de Agosto de 1.981
Por autorización de los interesados.

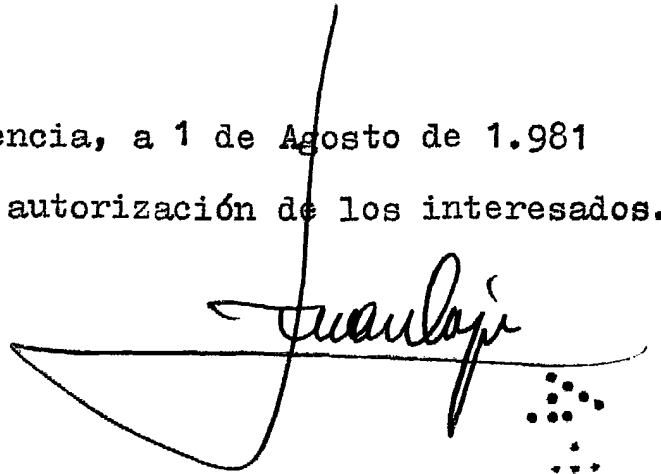




FIG. 1

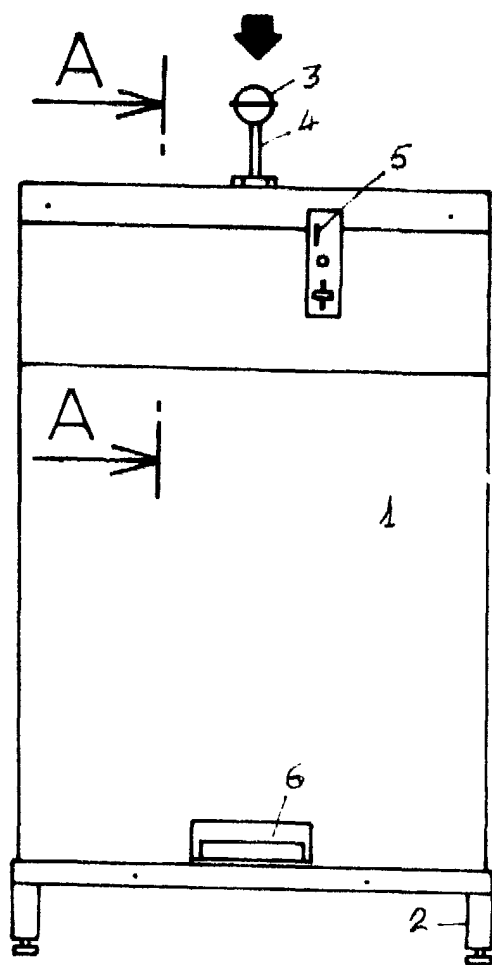


FIG. 2

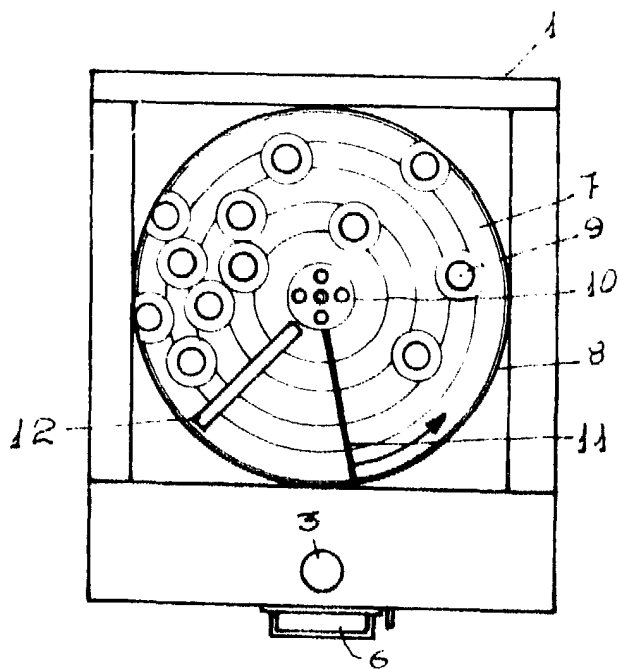
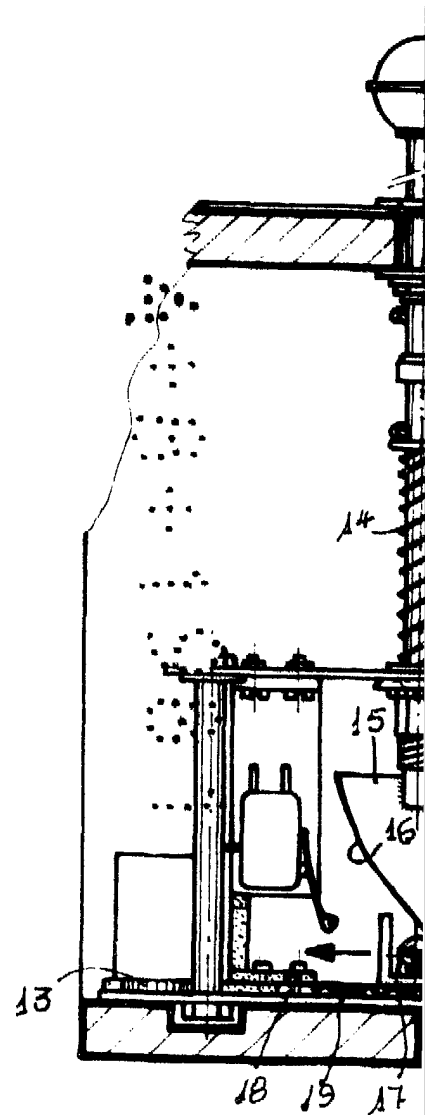
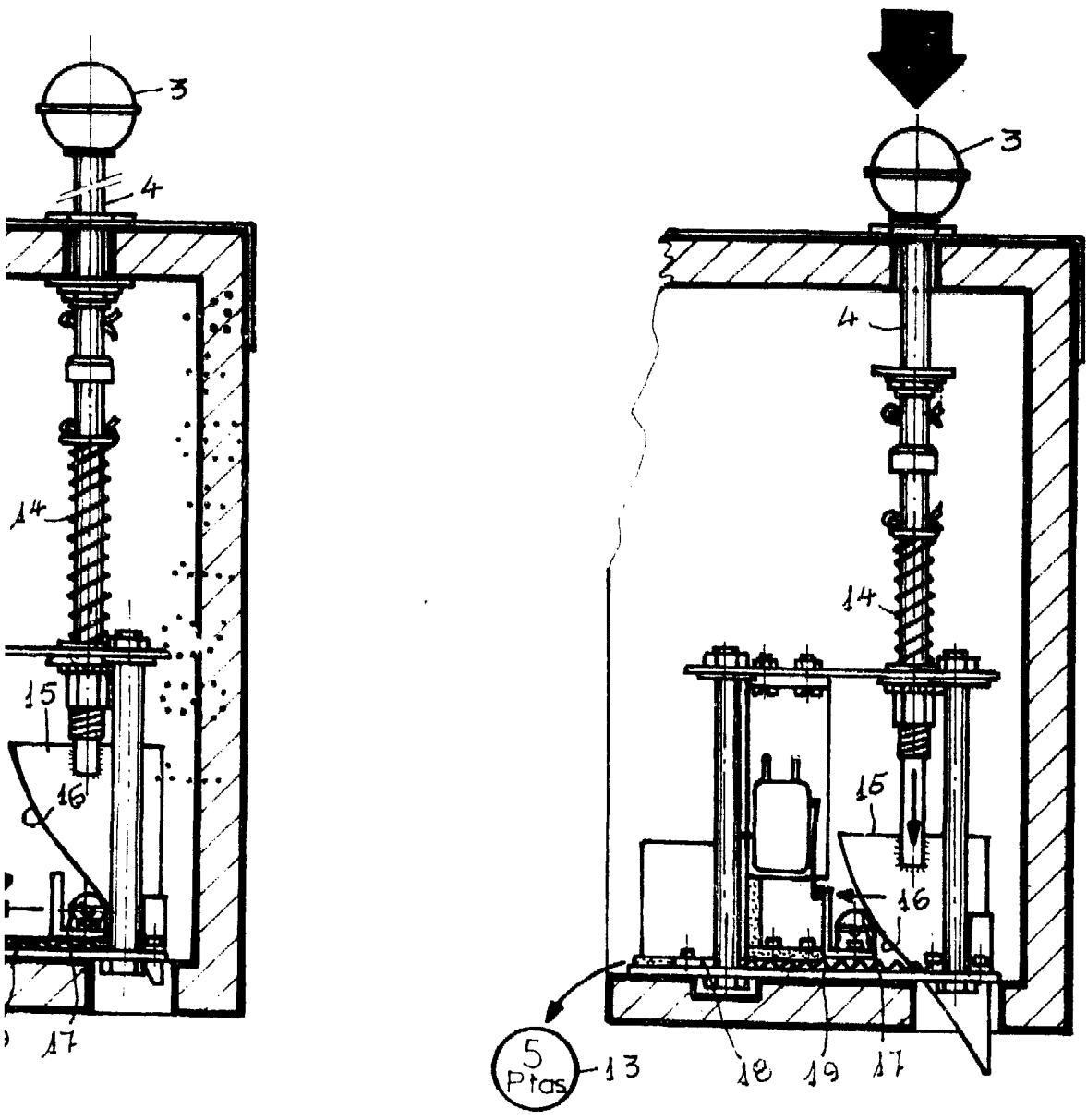


FIG. 3: Sec



Seccion A.A (R)

FIG.4: Seccion A.A (A)



ESCALA VARIABLE

MADRID,

JULIO 1981

P.A.

Juan López