



ESPAÑA

(19) ES (21) (22)	(11) NUMERO 260.950	(10) Y
	FECHA DE PRESENTACION 22 Octubre 1981	

MODELO DE UTILIDAD

16 JUN. 1982

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL G07 F 17/B4
--------------------------	---

(5A) TITULO DE LA INVENCIÓN "MAQUINA RECREATIVA CON PREMIO"
--

(71) SOLICITANTE (S) R. VAN SCHERPENZEEL GERLACH

DOMICILIO DEL SOLICITANTE Vicente Aleixandre, s/n - Urbanización Girasol-2, 3ª C - Majadahonda (Madrid)
--

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES) El propio solicitante
--

(74) REPRESENTANTE D. PABLO AGUDO OBREGON - 201(1)

"MÁQUINA RECREATIVA CON PREMIO"

Memoria descriptiva

5 La presente memoria descriptiva corresponde a un módulo de utilidad concerniente a una máquina recreativa, del tipo de las que al ser accionadas, proyectan en las pantallas previstas al efecto una serie de figuras o signos, de tal manera que al quedar éstos posicionalmente fijados, pueden formar entre sí múltiples combinaciones, algunas de las cuales, previamente establecidas, tienen opción a un premio que recibe el jugador de manera automática, a través de la propia máquina.

10 La proyección de las figuras o signos se realiza por medio del correspondiente juego de proyecciones, incluido en el interior de la máquina, cada uno de los cuales va dotado a su vez de un juego de dispositivos, siendo éstos proyectores accionados por el jugador desde el exterior de la propia máquina a través del medio previsto para ello, que regule los momentos de inicio y detención de la proyección.

15 La descripción de esta máquina se hará más fácilmente comprensible a través del dibujo adjunto, en el que se ha representado un ejemplo de ejecución preferido, que no tiene carácter limitativo alguno sino únicamente expli

20

cativo, pudiendo en consecuencia ser objeto de modificaciones de detalle en todo aquello que no altere, de modo fundamental, su propia finalidad característica.

25

En los dibujos:

La única figura, muestre una vista en perspectiva frontal de la máquina recreativa objeto de este modelo de utilidad.

30

Haciendo referencia constante al ejemplo de ejecución representado en los dibujos, la máquina que es objeto de esta solicitud de modelo de utilidad se organiza en un mueble -1- que puede adoptar una forma convencional, en cuyo frente se han dispuesto unas zonas enmercadas: -2-, donde existen una serie de espacios rectangulares -3- en forma de ventanas, alineadas en correlación longitudinal, en cuyos espacios se visualiza al exterior la proyección de las imágenes o signos que emite el conjunto de proyectores.

35

Este conjunto de proyectores (no representado) que se aloja y acondiciona en el interior del mueble -1- puede estar compuesto por un número variable de unidades, estando cada una provisto de una serie de diapositivas que reproducen las distintas figuras o signos que van apareciendo sucesivamente a través de las ventanas -3- hasta el momento en que se paraliza la proyección, quedando detenida en cada ventana una figura o signo determinado que forma combinación con los restantes, combinación que en caso de

40

45

coincidir con cualquiera de las previamente establecidas, puede dar origen a premio.

50

La puesta en marcha de los proyectores es realizada a través de la palanca -4- de corte longitudinal, que se desliza en forma de corredera y es accionada desde el exterior por el propio jugador. Tras un breve periodo de tiempo en funcionamiento, la propia palanca determina la detención automática de la proyección y la fijación en cada pantalla -3- de una de las figuras o signos que forma conjuntamente con las restantes la combinación resultante, premiada o no.

55

60

Por debajo de las ventanas -3- que reciben y visualizan las imágenes, se delimita una zona longitudinalmente alargada -5-, donde se enclavan los dispositivos receptores de las monedas que determinan la puesta o punto de la máquina para el inicio de la partida.

65

En una zona intermedia del mueble o carcasa -1- correspondiente al frente de la misma, se enclava una bandeja -6-, alargada, cuya función es la de recoger las monedas que constituyen las distintos premios, de cuya bandeja son retirados por el jugador.

70

Y por último, en la parte inferior del mueble, se constituye un alojamiento interno, en el cual se sitúa el cajón -7-, receptor y depósito de las monedas sobrantes del dispositivo devolvedor.

Descrito suficientemente el objeto que constituye este modelo de utilidad, sólo resta añadir que en su realización podrán introducirse todas aquellas modificaciones de detalle que no alteren la esencialidad y que podrán agregar a cambios de forma, materia, dimensiones, proporciones y en general a todas las que tengan un carácter accesorio o complementario, debiendo quedar todas ellas incluidas en la protección que se solicite.

75

REIVINDICACIONES

80

19). Máquina recreativa con premio, caracterizada por organizarse en un mueble de forma convencional, en cuyo frente se han dispuesto dos espacios que a su vez comprenden una serie de ventanas en las que se proyectan figuras de frutos u otros signos convencionales, siendo realizada la proyección a través de un conjunto de proyectores, cada uno de los cuales es provisto de una serie de dispositivos representativos de las distintas figuras que aparecen en los espacios previstos para ello.

85

90

20). Máquina recreativa con premio, según la reivindicación 19, caracterizada por comprender una palanca de corta longitud, desplazable en forma de corredera, a través de la cual se determina el funcionamiento de los proyectores de imágenes y se provoca su detención automática tras un breve periodo de tiempo.

95

30). Máquina recreativa con premio, según las reivindicaciones 19 y 20, caracterizada por comprender un mecanismo de accionamiento que permite el funcionamiento de los proyectores de imágenes y se provoca su detención automática tras un breve periodo de tiempo.

100 vindicaciones 19 y 20, caracterizada por comprender un tor
cer espacio en el que se incluyen los dispositivos recepto
res de las monedas que provocan la puesta a punto para el
inicio de la partida.

105 48). Máquina recreativa con premio, según las re
vindicaciones 19 a 30, caracterizada por comprender una ban
deja que recoge de la máquina las monedas que constituyen
el premio en cada caso, conseguido al aparecer la combinación
de figuras convenientemente preestablecida.

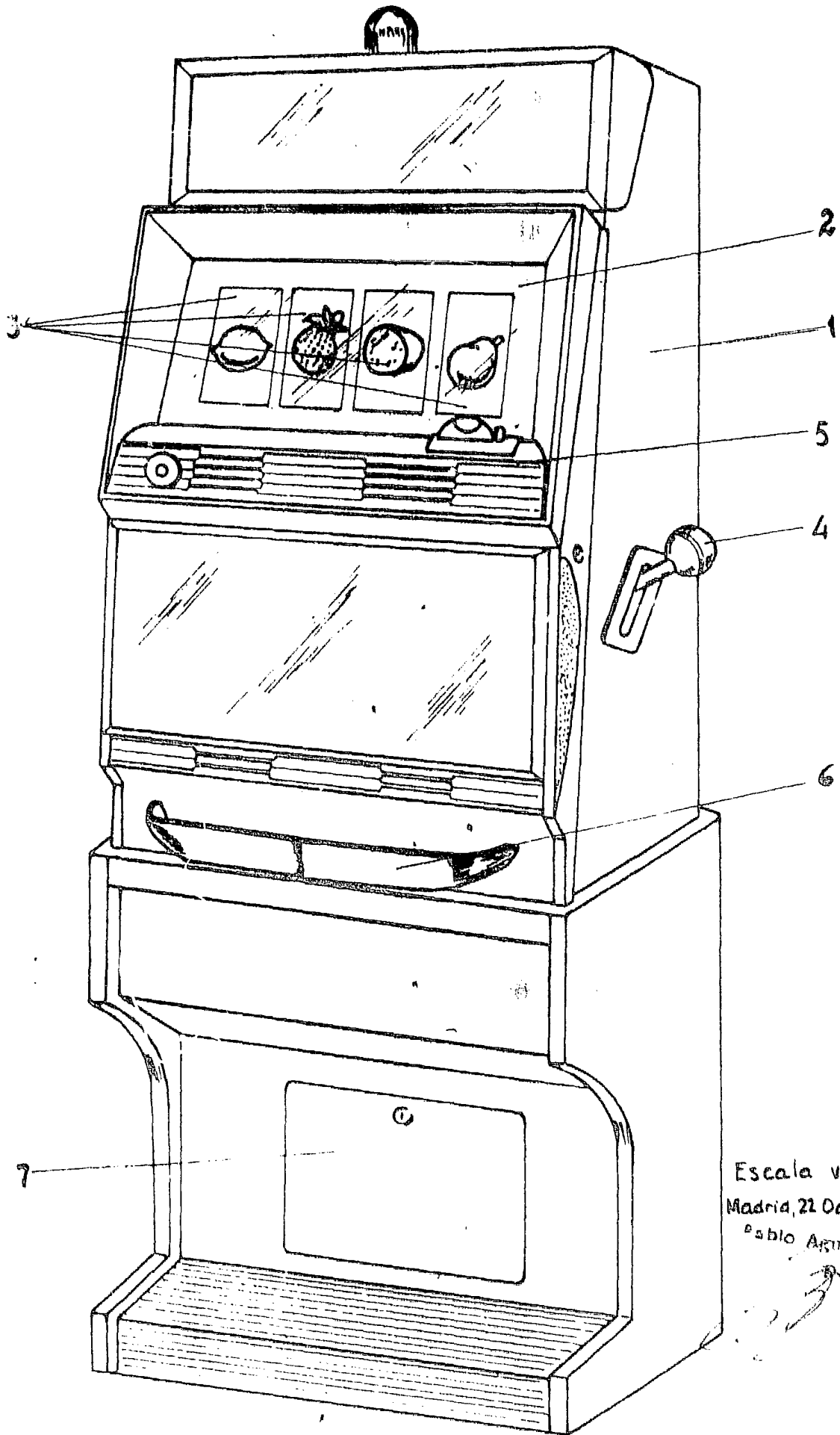
110 59). Máquina recreativa con premio, según las re
vindicaciones 19 a 40, caracterizada porque en la parte in-
ferior del mueble se dispone un espacio interior donde se
sitúa el cajón receptor de las monedas sobrantes en el devol
vador.

60). "MÁQUINA RECREATIVA CON PREMIO"

Esta memoria consta de 5 hojas foliadas y mecanog
rafiadas por un solo lado de sus caras.

Madrid, 22 de Octubre de 1981,

Fabio Agudo Obregón
P. P.



Escala variable
Madrid, 22 Octubre 1981
Eduardo Agudo Urbregón