

REGISTRO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL



ESPAÑA

JMT

(10) ES (11) (21) (22)	NUMERO 261.926	(10) Y
	FECHA DE PRESENTACION 9-12-1981	

MODELO DE UTILIDAD

16 JUN. 1982

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL G 0 7 F 9 / 0 0
--------------------------	---

(53) TITULO DE LA INVENCION

BOTON DE MANDO PARA SELECCIONAR EL IMPORTE DE JUEGO Y DEVOLUCION DE MONEDAS DE MAQUINAS RECREATIVAS.

(71) SOLICITANTE (S)

INDUSTRIA ELECTROMECHANICA DE RECREATIVOS S.A., INDER, S.A.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

C/ Felipe Asenjo, 1 - Polígono Industrial Cobo Calleja - FUENLABRADA (MADRID)

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE

D. JOSE MIGUEL GOMEZ-ACEBO Y POMBO

El presente Modelo de Utilidad se refiere a un botón de mando para seleccionar el importe de juego y devolución de monedas de máquinas recreativas.

5 Es muy importante, en el juego de las máquinas recreativas, seleccionar el importe del juego, ya que normalmente, el jugador dispone de unas monedas con las que pretende divertirse el mayor tiempo posible, para lo cual exige de la máquina un buen funcionamiento de modo que cuando el jugador introduce en la máquina una moneda de mayor importe al que ha se
10 leccionado para el juego, la máquina automáticamente le devuelva la diferencia en monedas.

No todas las máquinas recreativas es
tán equipadas con los dispositivos necesarios para que la máquina de una gama de importes de juego, para el jugador, dado que con
15 esta gama la máquina da unas prestaciones al jugador el cual a la hora de elegir una máquina de juego se inclina por la máquina que dispone estas prestaciones.

De acuerdo con la invención, este botón de mando es para seleccionar el importe del juego y devolución
20 de monedas en máquinas recreativas.

Este botón aparece, en la máquina, en la parte frontal de ésta, en un lugar muy próximo al de introducción de las monedas de forma que al pulsar dicho botón manualmente y antes de introducir la moneda, se envía una señal a la unidad
25 central de la máquina que origina la entrada en funcionamiento de un subprograma de la máquina.

En el caso de introducir en la máquina una moneda de mayor importe que el del juego, este subprograma hace que la máquina devuelva las monedas correspondientes y almacena en el monedero de la máquina, las monedas restantes como pre
30

cio del juego que se va a producir.

Para un mayor entendimiento de la invención, a continuación se refiere un ejemplo práctico de realización de la misma, siendo dicho ejemplo meramente enunciativo y en ningún caso limitativo de la invención, todo ello con referencia a la figura adjunta, en la que esquemáticamente se ha representado el botón 1 dispuesto próximo a la abertura 2 de introducción de las monedas para el juego.

5

10

Una vez pulsado dicho botón 1 éste manda una señal a la unidad central 3 de la máquina la cual actúa sobre el pagador 4 de forma que si la moneda introducida por la abertura 2, es de mayor importe que el del juego, el pagador devuelve el resto del importe de la moneda como diferencia entre el valor de la moneda introducida y el importe del juego.

15

Esta diferencia de dinero cae sobre una bandeja que aparece en la parte frontal de la máquina, destinada también para recoger el importe de los premios que se derivan del juego.

20

Descrita suficientemente la naturaleza del invento, así como la manera de realizarlo en la práctica, debe hacerse constar que las disposiciones anteriormente indicadas son susceptibles de modificaciones de detalle en cuanto no alteren su principio fundamental.

REIVINDICACIONES

1.- Botón de mando para seleccionar el importe de juego y devolución de monedas en máquinas recreativas, caracterizado porque al pulsar manualmente el botón se envía una señal a la unidad central de la máquina que origina la entrada en funcionamiento de un subprograma de la máquina el cual en el caso de haber introducido en la máquina una moneda de mayor importe que el del juego, devuelve las monedas correspondientes y almacena las monedas restantes como precio del juego que se va a producir.

2.- Botón de mando para seleccionar el importe de juego y devolución de monedas en máquinas recreativas, todo ello tal y como queda sustancialmente descrito en la presente Memoria e ilustrado en el dibujo adjunto.

Esta Memoria consta de tres hojas escritas a máquina por una sola cara.

Madrid, 26 FEB. 1982

INDUSTRIA ELECTROMECHANICA DE RECREATIVOS, S.A.,
INDER, S.A.

J. M. GOMEZ-ACEBO Y POMBO
p. p. José Ignacio Cadena Zapena



