



ESPAÑA

10	ES	11	NUMERO	263442	10	Y
		21				
		22	FECHA DE PRESENTACION	24 Febrero 1982		

MODELO DE UTILIDAD

1 NOV. 1982

39	PRIORIDADES:	32	FECHA	33	PAIS
	31	NUMERO			

47	FECHA DE PUBLICIDAD	51	CLASIFICACION INTERNACIONAL
			G07F17132

64	TITULO DE LA INVENCIÓN
	"MAQUINA RECREATIVA PERFECCIONADA"

71	SOLICITANTE (S)
	D. Juan VIÑAS CASES

	DOMICILIO DEL SOLICITANTE
	c/Posterior Occidental, 14 - 1º, MADRID

72	INVENTOR (ES)

73	TITULAR (ES)

74	REPRESENTANTE
	D. José F. Ibáñez González

MEMORIA DESCRIPTIVA

El objeto de la presente solicitud se refiere a una máquina recreativa, que ha sido perfeccionada en sus elementos, con objeto de proporcionar al usuario o usuarios un mayor o, al menos, diferente entretenimiento del logrado con las máquinas de este tipo hasta ahora existentes.

Más concretamente, dentro del género máquinas recreativas, la que constituye el objeto de esta solicitud pertenece a las de azar, es decir, que la habilidad del jugador queda en un segundo plano o limitada en su influencia sobre el juego. De acuerdo con la técnica empleada y conocida, la máquina incluye mecanismos que producen e iluminan combinaciones de signos en forma aleatoria en una pantalla.

No obstante, así como en las ya existentes sólo unas determinadas combinaciones, y siempre las mismas, son las que dan lugar a un premio, en la que aquí se propone las combinaciones ganadoras pueden ser también variables, proporcionándose mayor atractivo al juego.

Otra característica interesante reside en el hecho de que el juego puede realizarse en una forma parcial o total, esto es, que limitando el número de combinaciones, factores o jugadas posibles, puede tenerse acceso a una serie de premios, proporcionalmente más reducidos, pero que, en definitiva, amplian la gama de los posibles.

25           Esencialmente la máquina, aparte de sus mecanismos interiores, comprende un panel de mandos y una pantalla de visualización. En dicha pantalla se ha dispuesto una pareja de recuadros rayados, por ejemplo, como boletos de apuestas. Al iniciarse el juego, en uno de esos boletos aparece una combinación que se considerará ganadora, luego el

30           jugador desencadenará las acciones aleatorias de los mecanismos, persiguiendo, por azar, que el segundo boleto presente una combinación igual a la ganadora.

En una realización preferible, tales boletos corresponden

35           a las apuestas futbolísticas llamadas quinielas, es decir, que comprenden catorce resultados o eventos a pronosticar a base de tres signos, los conocidos: 1,X,2.

Naturalmente y así expuesto, la probabilidad de obtener una combinación ganadora resulta muy baja. Por tal razón,

40           sin abandonar esa posibilidad de juego, los boletos se dividen en varios grupos, de manera que el jugador puede ir progresando grupo a grupo, limitarse a un grupo, etc.

Además, están previstos medios, por ejemplo pulsadores, para procurar, si se tiene la suficiente habilidad, detener las oscilaciones de los signos del segundo boleto en la misma posición en que se encuentran en el primero.

45

Con objeto de hacer más claramente comprensible cuanto antecede, poniendo al propio tiempo de relieve otras características y ventajas de la máquina recreativa objeto de

50 la solicitud, se hará en lo que sigue una descripción detallada de un ejemplo de realización práctica, dado a simple título indicativo y no limitativo de otras posibles realizaciones, ilustrado en la hoja de dibujos adjunta, en la cual:

55 La figura 1 es una vista en alzado de la máquina de la solicitud, montada en un chásis convencional, y

La figura 2 es un detalle de la pantalla de visualización y panel de mandos.

Haciendo referencia a esas figuras, la máquina comprende  
60 una pantalla de visualización -1- y un panel de mandos -2-. Tales elementos van asociados a unos mecanismos, de funcionamiento conocido, normalmente de naturaleza electrónica, contenidos en un cajón o chásis -3-, que también soporta a los mencionados pantalla y panel.

65 Se entiende que la forma externa del chásis -3- es irrelevante a los efectos de la máquina y que puede variar dentro de una amplia gama; desde soportar la pantalla y panel en posición vertical, hasta horizontal, pasando por las situaciones intermedias.

70 Las principales características novedosas de la máquina propuesta, tienen reflejo en la pantalla de visualización -1-.

En dicha pantalla se dispone la representación, lado a lado, de dos boletos de apuestas. Para mejor comprensión, uno de estos boletos se denomina "muestra" y recibe la referencia -4-, y otro se denomina "pronóstico" y recibe la referencia -5-. La representación de los boletos -4- y -5- responde, preferiblemente, al rayado característico de las apuestas de fútbol conocidas como quinielas. Es decir, que tales boletos constan de un total de catorce entradas o eventos, con tres situaciones posibles para tres signos. En la pantalla -1- y boletos -4-, -5-, la localización e identificación del signo se produce mediante señales luminosas, dependientes de los mecanismos alojados en el chasis -3-.

Mediante un dispositivo de introducción de moneda, el jugador provoca la puesta en marcha de los mecanismos y comienza el juego. Sin embargo, antes de seguir adelante con esta descripción, hay que hacer una precisión sobre las distintas posibilidades de este juego que, repetimos, consiste en lograr una coincidencia entre el boleto muestra -4- y el de pronóstico -5-. Así, por una parte, la combinación del boleto muestra -4- puede ser fija, o bien, por otra parte, variar cada número determinado de jugadas, o incluso producirse aleatoriamente cada vez que se pone en marcha la máquina, constituyendo una fase de preparación de la máquina para el juego.

Suponiendo que mediante una cualquiera de las formas anteriores, el boleto -4- de muestra ya haya iluminado la com

100 binación ganadora, el jugador, mediante el pulsador -7- u  
 otros mandos, selecciona primero si sus pronósticos se van  
 a desarrollar por grupos o sobre el total. Efectuado lo an  
 terior, el jugador tiene todavía la posibilidad, mediante  
 otros pulsadores o mandos similares -8-, de procurar que  
 105 la oscilación de los signos en el boleto de pronóstico -5-  
 se vaya deteniendo en lugares coincidentes con los ilumina  
 dos en el -4-.

Al final, automáticamente, de acuerdo con las coinciden  
 cias logradas, la máquina emite el premio en una bandeja  
 110 o colector similar -9-, o bien se reacondiciona para una  
 nueva jugada.

Como un detalle atractivo más de la máquina propuesta, y  
 dado que su pantalla -1- puede visualizar boletos capri  
 chosos o aproximados a los de apuestas autorizadas, pre  
 115 feriblemente quinielas, se ha previsto un pequeño compart  
 timento -10- en el que estarán almacenados tales boletos  
 reales, por si el jugador desea pronosticar sobre ellos  
 en igual forma que la máquina.

De lo anterior se deduce que además de las variaciones  
 120 mencionadas para el chásis, panel de mandos y tipo de bo  
 letos, la máquina recreativa objeto de la solicitud puede  
 ser motivo de otras alteraciones, todas las cuales, en la  
 medida en que no afecten a su esencialidad característica,  
 se entenderán incluidas en el marco de las reivindicacio  
 nes que siguen:

REIVINDICACIONES

130 1.- Máquina recreativa perfeccionada, del tipo que incluye mecanismos productores de combinaciones aleatorias que se iluminan en una pantalla y que son parcialmente dependientes de unos mandos de accionamiento, caracterizada porque dicha pantalla contiene, lado a lado, la representación de dos recuadros igualmente rayados a modo de boletos de apuestas, uno que funciona como muestra, en el que en forma permanente o variable se establece una combinación de signos ganadora, y otro que funciona como pronóstico, en el que aleatoriamente se iluminan, oscilan y se detienen signos iguales a los de la muestra.

140 2.- Máquina recreativa perfeccionada, según la reivindicación anterior, caracterizada porque dichos boletos de muestra y de pronóstico están divididos en secciones o grupos diferenciados, pudiendo las combinaciones de signos establecerse para uno o más de dichos grupos.

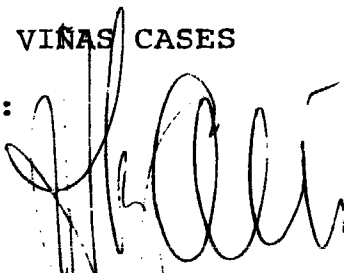
3.- MAQUINA RECREATIVA PERFECCIONADA.

145 Todo tal y como ha sido descrito y reivindicado en la presente Memoria Descriptiva, que consta de siete hojas mecanografiadas por una sola cara y una de dibujos.

Madrid, 24 de Febrero de 1982.

JUAN VIÑAS CASES

p.a.:



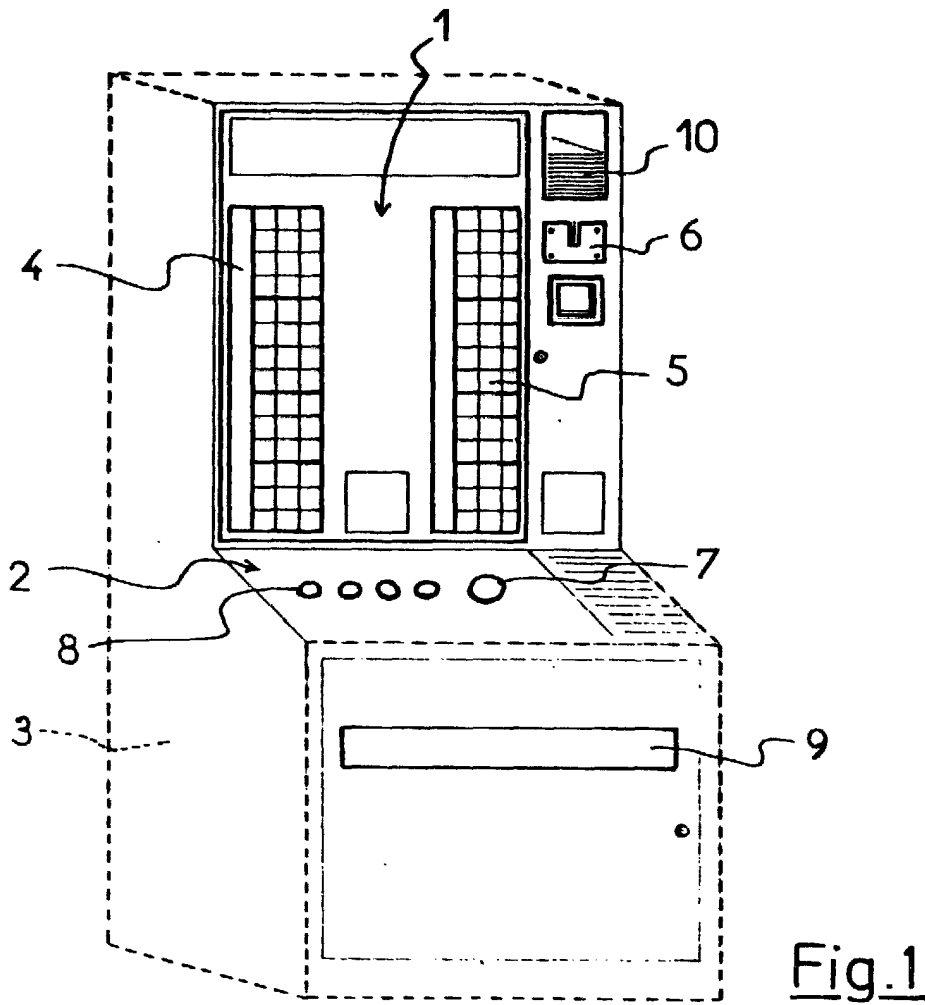


Fig.1

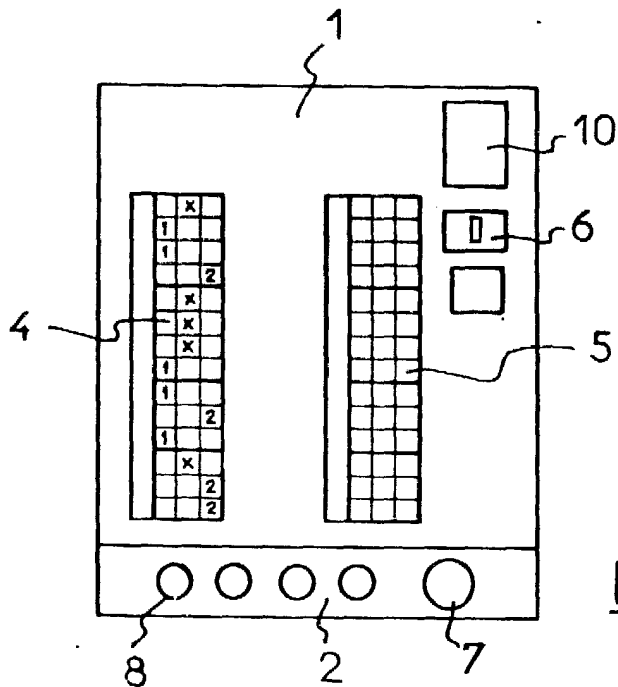


Fig.2



MADRID 24 FEBRERO 1982