

⑩ ES ⑪ 26 4400 ⑫ Y
 ⑬ 21
 ⑭ 22
 FECHA DE PRESENTACION
 26 MARZO 1982



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

16 NOV. 1982

③① PRIORIDADES:
 ③② NUMERO ③③ FECHA ③④ PAIS

④⑦ FECHA DE PUBLICIDAD ④⑧ CLASIFICACION INTERNACIONAL
 G³ 7F17/32

④⑨ TITULO DE LA INVENCIÓN
 "CAMPO DE JUEGO ESFERICO, PARA MAQUINAS RECREATIVAS".

④⑩ SOLICITANTE (ES)
 DÑA. MARIA CARMEN TRITLLA AUBANELL.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
 BARCELONA, CALLE BUENAVENTURA MUÑOZ, NºS. 14/16.

④⑫ INVENTOR (ES)

④⑬ TITULAR (ES)

④⑭ REPRESENTANTE
 D. JUAN B. RENTER RIDAURA,
 BARCELONA, CALLE CONSEJO DE CIENTO, Nº 347.

El objeto de la presente solicitud de Modelo de Utilidad lo constituye un campo de juego esférico, para máquinas recreativas, que ofrece la singular novedad de que la esfera que delimita dicho campo, presenta una mitad transparente, visible desde el exterior de la máquina, que permite, al jugador, seguir, visualmente, el desarrollo de la primera fase de la partida, determinada por el azar.

La moneda jugada se introduce automáticamente en la esfera, impulsada por un dispositivo fijo, de aceleración de la moneda, que le proporciona suficiente velocidad para describir una vistosa trayectoria sin rumbo, más o menos en espiral, dentro del campo esférico, hasta que al ir perdiendo energía cinética, desciende hacia la parte baja de la esfera, donde se han previsto varios orificios de dimensión y ubicación adecuados, para dar salida a la moneda, de modo aleatorio, por cualquiera de ellos.

Cada orificio del fondo de la esfera está identificado mediante un código de colores y/o grafismos distintivos y van dotados de un sensor que, al paso de la moneda, genera una señal eléctrica que, computada en una memoria electrónica central, da lugar a que se encienda la luz correspondiente en el panel de juego gráfico, que da origen a la segunda fase de la partida, que se rige por una combinación electrónica, cuya novedad estriba en que el jugador dispone de, no menos, de cinco pulsadores de retención, que a lo largo de la partida y hasta su última retención, puede optar por variar la estrategia de su jugada, intentando otro premio alternativo, según el plan de premios impreso en el panel de la máquina, reflejándose el resultado en dicho panel o tablero frontal.

Uno de los agujeros de evacuación de la esfera de juego, especialmente el central, muestra un platillo apto para acumular, de

forma visible, parte de las monedas jugadas, constituyendo un premio especial, que puede obtenerse al ser descargado el contenido de dicho platillo al cajetín de entrega de premios, si el jugador logra una determinada combinación de luces en el panel de juego.

35 En los dibujos adjuntos que constituyen parte integrante de la presente memoria descriptiva, se ha representado, a título de ejemplo ilustrativo, pero no limitativo, una realización práctica del campo de juego esférico, para máquinas recreativas, cuyas principales particularidades de constitución y funcionamiento he-
40 mos expuesto en el anterior prefábulo.

Dichos dibujos muestran:

Fig. 1.- Vista alzada del conjunto de la esfera que constitu-
ye el campo de juego, mostrando los conductos de evacuación de las
monedas y la disposición de los sensores que detectan el paso de
45 las mismas.

Fig. 2.- Vista en planta del campo de juego esférico, corres-
pondiente a la representación de la Fig. 1.

Fig. 3.- Vista en perspectiva, a menor escala, de la esfera
que delimita el campo de juego.

50 Refiriéndonos concretamente a dichos dibujos, pasamos segui-
damente a describir, con mayor detalle, las características de
constitución y disposición de los elementos que integran el nue-
vo campo de juego esférico, para máquinas recreativas.

Según se demuestra gráficamente por la vista alzada proyec-
55 ción en planta de las Figuras 1 y 2, el campo de juego está deli-
mitado por dos semiesferas -1- y -2-, que presentan sendas pesta-
ñas periféricas de acoplamiento -3- -3'-, que las unen mediante
tornillos de centraje y fijación -4-.

La semiesfera superior -1- es de material transparente, a
60 fin de que el jugador pueda apreciar lo que acontece dentro de la

esfera, al penetrar la moneda jugada, que es introducida a través de la escotadura lateral alargada -5-, siendo impulsada la moneda por el dispositivo de aceleración (no representado en el dibujo), que le proporciona la velocidad necesaria para describir, dentro del campo de juego esférico, una trayectoria helicoidal, de amplitud decreciente, hasta que, al entrar en contacto con la mitad inferior -2- de la esfera, se introduce en alguno de los orificios -6-, de evacuación de la moneda, que están situados sobre el fondo de la esfera y dispuestos simétricamente en círculo, alrededor de un orificio central -7-, que deja visible el platillo acumulador de monedas, que ofrece la oportunidad de obtener un premio especial.

Cada uno de los orificios -6- y -7-, está circundado por un distintivo de identidad coloreado -8- -8'- y los orificios -8- están conectados con los respectivos tubos de evacuación -9-, sobre los cuales se halla instalado el correspondiente sensor eléctrico -10- que, al paso de la moneda, genera una señal, que es computada en una memoria electrónica central, que da lugar a que se encienda la luz pertinente del panel de juego, que ocupa la parte frontal superior de la máquina.

Fuera de la esfera y debajo del orificio central -7-, enmarcado por el círculo de color -8'-, se halla instalado el platillo basculante -11-, acumulador de las monedas jugadas, que está instalado dentro de la boca del tubo -12- canalizador del premio extraordinario que puede lograrse, según la pericia del jugador, que al efecto actúa sobre varios pulsadores.

Por consiguiente que el tamaño de la esfera que determina el campo de juego, así como la clase de materiales empleados en su construcción y los medios de acoplamiento entre las dos mitades que lo forman, al igual que la posición y número de orificios de

evacuación de las monedas, podrán variar y sufrir todas aquellas sustituciones y modificaciones que sean compatibles con la esencialidad funcional del objeto que se patenta.

95 El Modelo de Utilidad, por: "CAMPO DE JUEGO ESFERICO, PARA MAQUINAS RECREATIVAS", cuyo privilegio de explotación en España se solicita por un período de 20 años, deberá reser sobre las particularidades que se concretan en las siguientes,



REIVINDICACIONES

100 1ª.- "CAMPO DE JUEGO ESFERICO, PARA MAQUINAS RECREATIVAS", caracte-
 105 terizado por el hecho de que está delimitado por dos semiesferas,
 que presentan sendas pestañas periféricas de acoplamiento, para
 unirías mecánicamente, siendo la semiesfera superior de material
 transparente, la cual asoma al exterior de la máquina, a fin de
 que el jugador pueda apreciar lo que acontece dentro de la esfe-
 110 ra, cuando penetra la moneda jugada, que es introducida a través
 de una escotadura alargada prevista en la mitad inferior de la
 esfera, siendo impulsada la moneda por un dispositivo de acelera-
 ción, que le proporciona la necesaria velocidad para que descri-
 ba, dentro del campo de juego, una trayectoria helicoidal, de
 115 amplitud decreciente, hasta que, al caer al fondo, se introduce
 en alguno de los orificios de evacuación, que están situados so-
 bre el mismo, simétricamente distribuidos en círculo alrededor
 de un orificio central, que deja visible un platillo acumulador
 de monedas, estando los citados orificios circundados por un dis-
 tintivo de identidad coloreado.

2ª.- "CAMPO DE JUEGO ESFERICO, PARA MAQUINAS RECREATIVAS", según
 la 1ª reivindicación, caracterizado por el hecho de que los ori-
 ficios distribuidos en círculo sobre el fondo de la esfera están
 conectados con los respectivos tubos de evacuación de las monedas,
 120 sobre los cuales se halla instalado el correspondiente sensor
 eléctrico que, al paso de la moneda, genera una señal, que es com-
 putada en una memoria electrónica central, que determina el encen-
 dido de la luz pertinente del panel de juego de la máquina.

3ª.- "CAMPO DE JUEGO ESFERICO, PARA MAQUINAS RECREATIVAS", según
 125 la 1ª reivindicación, caracterizado por el hecho de que, fuera de
 la esfera y debajo del orificio central, se halla instalado el pla-
 tillo basculante acumulador de las monedas jugadas, el cual está

9

130 instalado dentro de la boca del tubo canalizador de un premio extraordinario que, puede obtenerse, según la pericia del jugador, que interviene por medio de varios pulsadores.

4ª.- "CAMPO DE JUEGO ESFERICO, PARA MAQUINAS REGREATIVAS".- Tal como se ha descrito y demostrado en los dibujos adjuntos.

Consta de siete hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara.

Barcelona a 26 MAR. 1982

P.A. de Dña. María Carmen Tritlla Axbanell

JUAN B. RENTER RIDAURA

P. P.

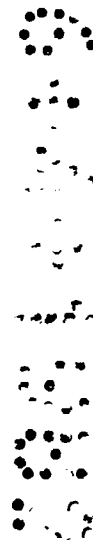
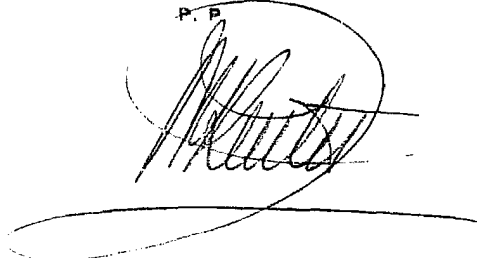
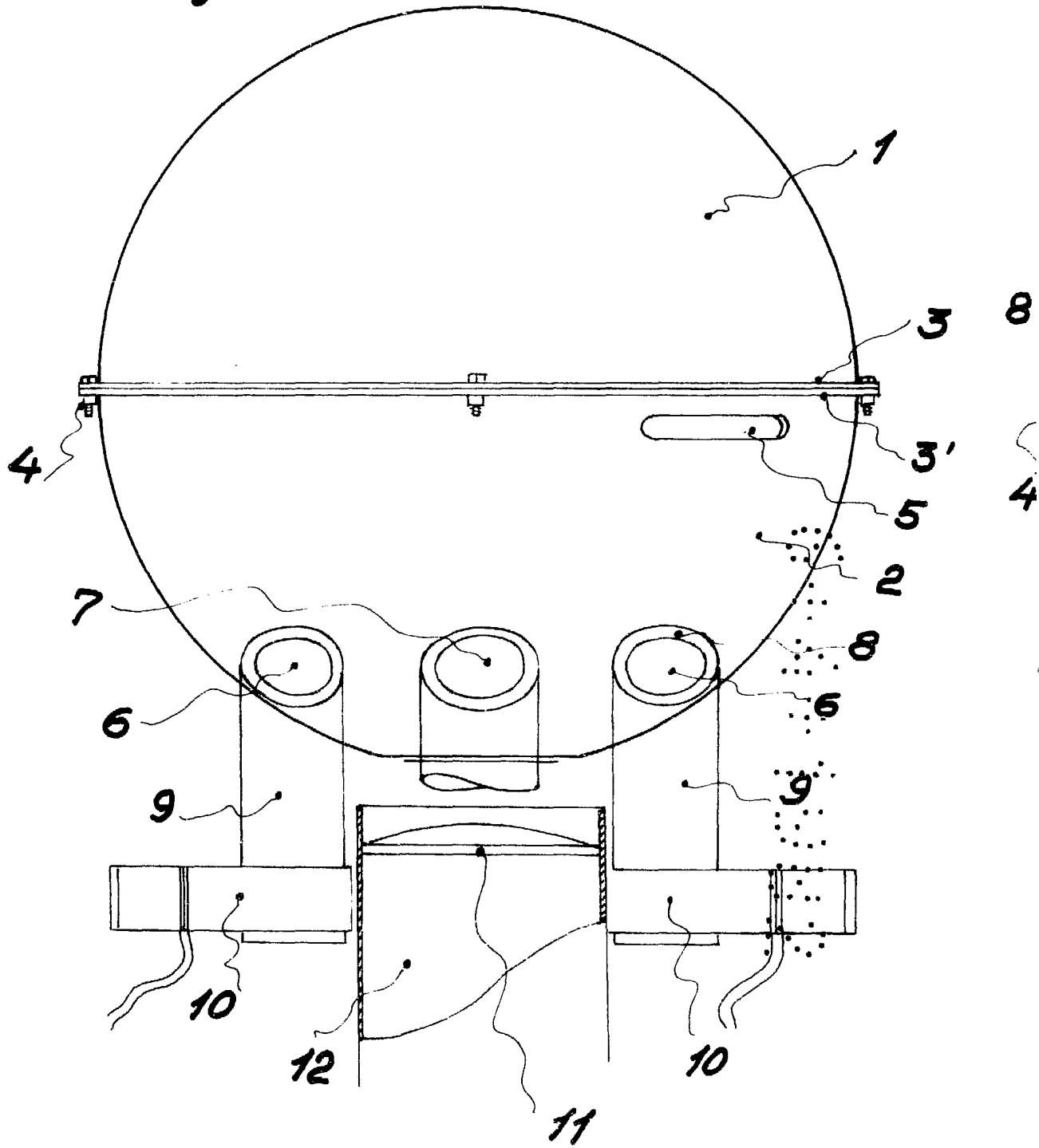


Fig. 1



Escalera variable

6
12

Fig. 2

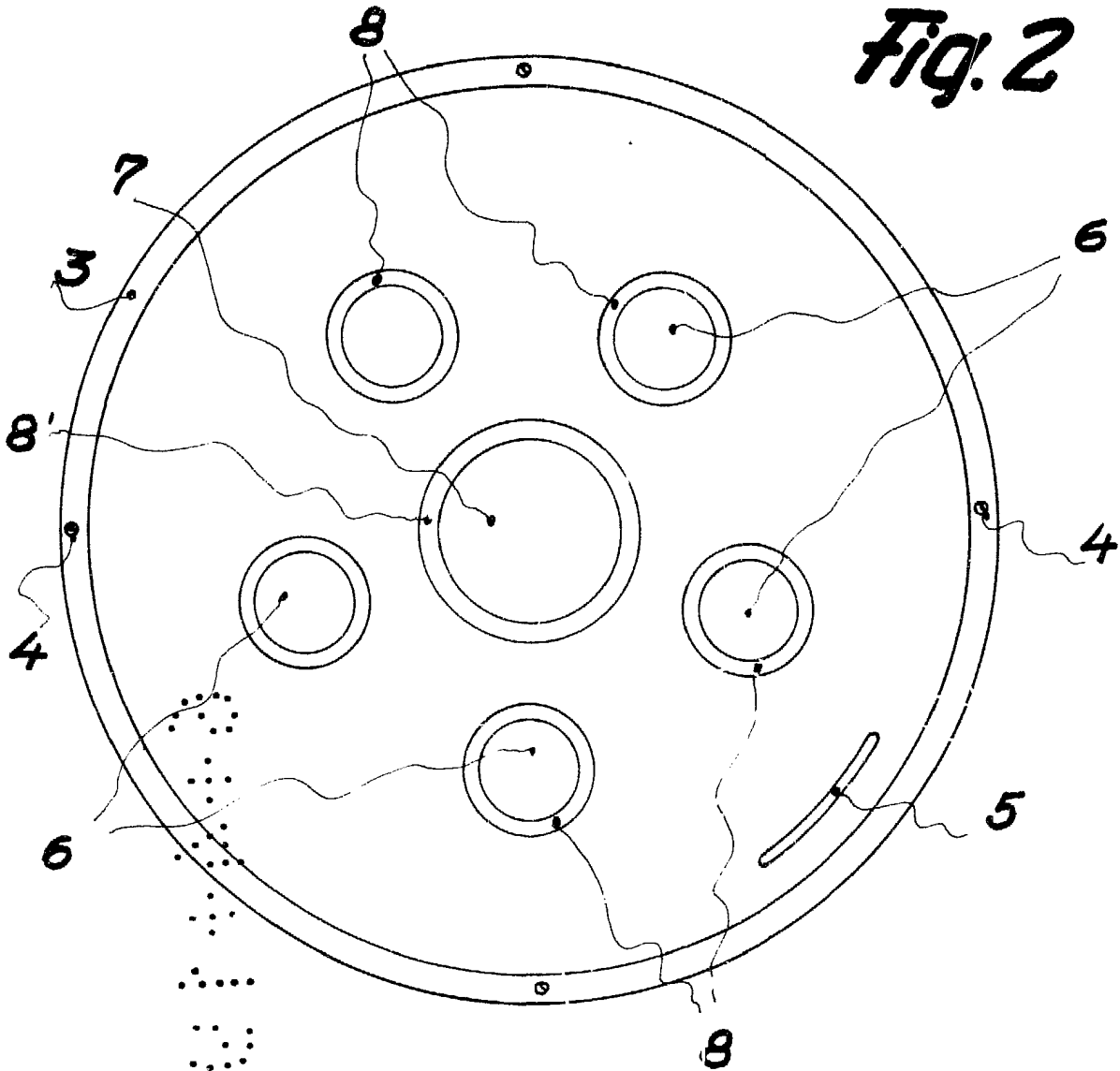
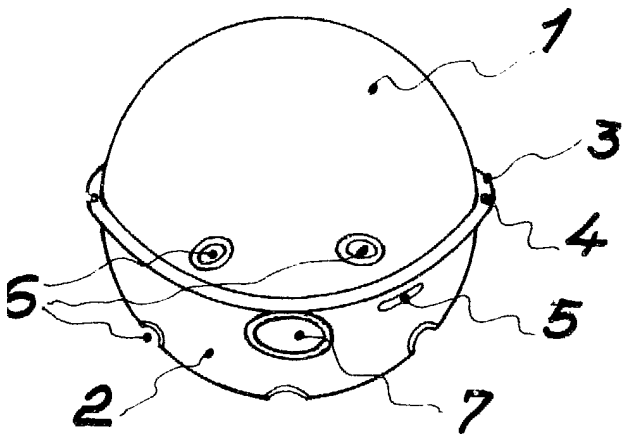


Fig. 3



Barcelona 26 Mayo 1982

P.A.

Juan B. Renter Riquera