



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

16 ENE. 1984

| | | |
|-------|-----------------------|------|
| 19 ES | 11 NUMERO | 10 Y |
| | 21 | |
| 22 | FECHA DE PRESENTACION | |
| | 8 de Febrero 1983 | |

1179/C

| | | |
|----------------|----------|---------|
| 30 PRIORIDADES | 32 FECHA | 33 PAIS |
| 31 NUMERO | | |

| | |
|------------------------|--------------------------------|
| 47 FECHA DE PUBLICIDAD | 51 CLASIFICACION INTERNACIONAL |
| | G07F 17/32 |

| |
|-----------------------------------|
| 54 TITULO DE LA INVENCIÓN |
| NUEVA MAQUINA RECREATIVA DE SALON |

| |
|--------------------|
| 71 SOLICITANTE (S) |
| D. JUAN MELSOM |

| |
|---------------------------------------|
| DOMICILIO DEL SOLICITANTE |
| BARCELONA, calle Mallorca 274-276, 4º |

| |
|------------------|
| 72 INVENTOR (ES) |
| El peticionario |

| |
|-----------------|
| 73 TITULAR (ES) |
| El mismo |

| |
|----------------------|
| 74 REPRESENTANTE |
| ARTURO CANELA BRESKO |

5.- El objeto del presente Modelo de Utilidad se refiere a una nueva máquina recreativa de salón de las del tipo en que presentan un panel elevado constituido por dos paredes enfrentadas, una de ellas transparente y casi tocándose entre sí pero con el espacio suficiente para que pueda deslizarse, rodando, por la misma acción de la gravedad, desde arriba hacia abajo, guiada por canales o conductos, la moneda introducida por el jugador.

10.- En este tipo de máquinas como es la propia moneda del jugador que ha introducido en la máquina, la que va a parar al interior del campo de juego y es la que actúa de móvil actuante en la partida, resulta que al finalizar su carrera desaparece hacia el almacén general de monedas de la máquina o bien hacia el almacén del pagador de la propia máquina para con la acumulación de las mismas pagar al jugador, si ha puntuado el número establecido, la cantidad correcta ganada.

20.- Ahora bien, como las monedas acumuladas para pagar los premios alcanzados están en el interior del pagador, no visible desde el exterior, estas máquinas carecen del efecto psicológico de ver reflejado, en monedas, una al lado de las otras, el premio a cobrar en efectivo. Por tanto el

posible jugador por tal motivo carece del suficiente estímulo para motivarle a que juegue con la máquina.

5.- Para evitar este problema se ha ideado el objeto del presente Modelo de Utilidad, merced al cual el posible jugador ve desde el exterior de la máquina las monedas que cuantifican la totalidad del premio al ganador, lo que le estimula a participar en el juego.

10.- Para una correcta interpretación se describe, a continuación, un caso de realización práctica, a título de ejemplo, no limitativo, de la nueva máquina, acompañándose de una hoja de dibujos en la que, en la figura se representa en alzado y acortado el tablero de juego de la nueva máquina recreativa.

15.- En la figura 2, es el detalle del impulsor de las bolas del tablero de la figura 1, pero con impulsor de las bolas por impacto y, en la figura 3, un detalle, en sección transversal, del tablero de juego.

Consiste la invención en un campo de juego (1) formado por un panel elevado constituido por dos paredes enfrentadas (2 y 3), una de ellas (2) transparente y casi tocándose entre sí pero con el espacio suficiente para que pueda deslizarse, rodando por la misma acción de la gravedad, desde arriba hacia abajo, guiada por canales o conductos, la moneda introducida por el jugador, caracterizada por el hecho de disponer una tolva-almacén (4), de forma la más conveniente, de fichas o monedas (5), con un número constante, estanco, de ellas e independientes totalmente de las monedas introducidas en el cuerpo de la máquina por el jugador, no entrando éstas en campo de juego y sí van a parar directamente al pagador de la máquina o al cajón recaudador de las mismas, así como un impulsor conveniente (6) para que cada ficha o moneda del campo de juego que por turno haya entrado en juego al terminar su recorrido sea recogida por la tolva almacén (4) y por el impulsor oportuno (6) depositada, directa o indirectamente, en el punto superior de salida (7) del campo de juego para una nueva jugada.

20.- Se sobreentiende que en el presente caso serán variables cuantos detalles de construcción y acabado no alteren, cambien o modifiquen la esencialidad de la invención.

Habiéndose descrito el objeto y utilidad del presente Modelo, lo que se declara como no practicado ni divulgado en España, comprende las siguientes

R E I V I N D I C A C I O N E S
=====

- 1ª.-NUEVA MAQUINA RECREATIVA DE SALON, de las del tipo en que presentan un campo de juego formado por un panel elevado constituido por dos paredes enfrentadas, una de ellas transparente y casi tocándose entre sí pero con el espacio suficiente para que pueda deslizarse, rodando por la misma acción de la gravedad, desde arriba hacia abajo, guiada por canales o conductos, la moneda introducida por el jugador, caracterizada por el hecho de disponer una tolva-almacén, de forma la más conveniente, de fichas o monedas, con un número constante, estanco, de ellas e independientes totalmente de las monedas introducidas en el cuerpo de la máquina por el jugador, no entrando éstas en campo de juego y sí van a parar directamente al pagador de la máquina o al cajón recaudador de las mismas, así como un impulsor conveniente para que cada ficha o moneda del campo de juego que por turno haya entrado en juego
- 5.-
- 10.-
- 15.-

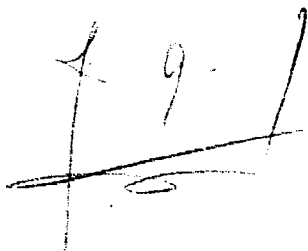
al terminar su recorrido sea recogida por la tolva almacén y por el impulsor oportuno depositada, directa o indirectamente en el punto superior de salida del campo de juego para una nueva jugada.

5.-

2ª.-NUEVA MAQUINA RECREATIVA DE SALON.

Todo ello tal como se describe y reivindica en la presente Memoria Descriptiva, que consta de SIETE hojas reglamentarias escritas a máquina por una sola de sus caras y hoja de dibujos que la acompaña.

Barcelona, a 8 de Febrero de 1983.



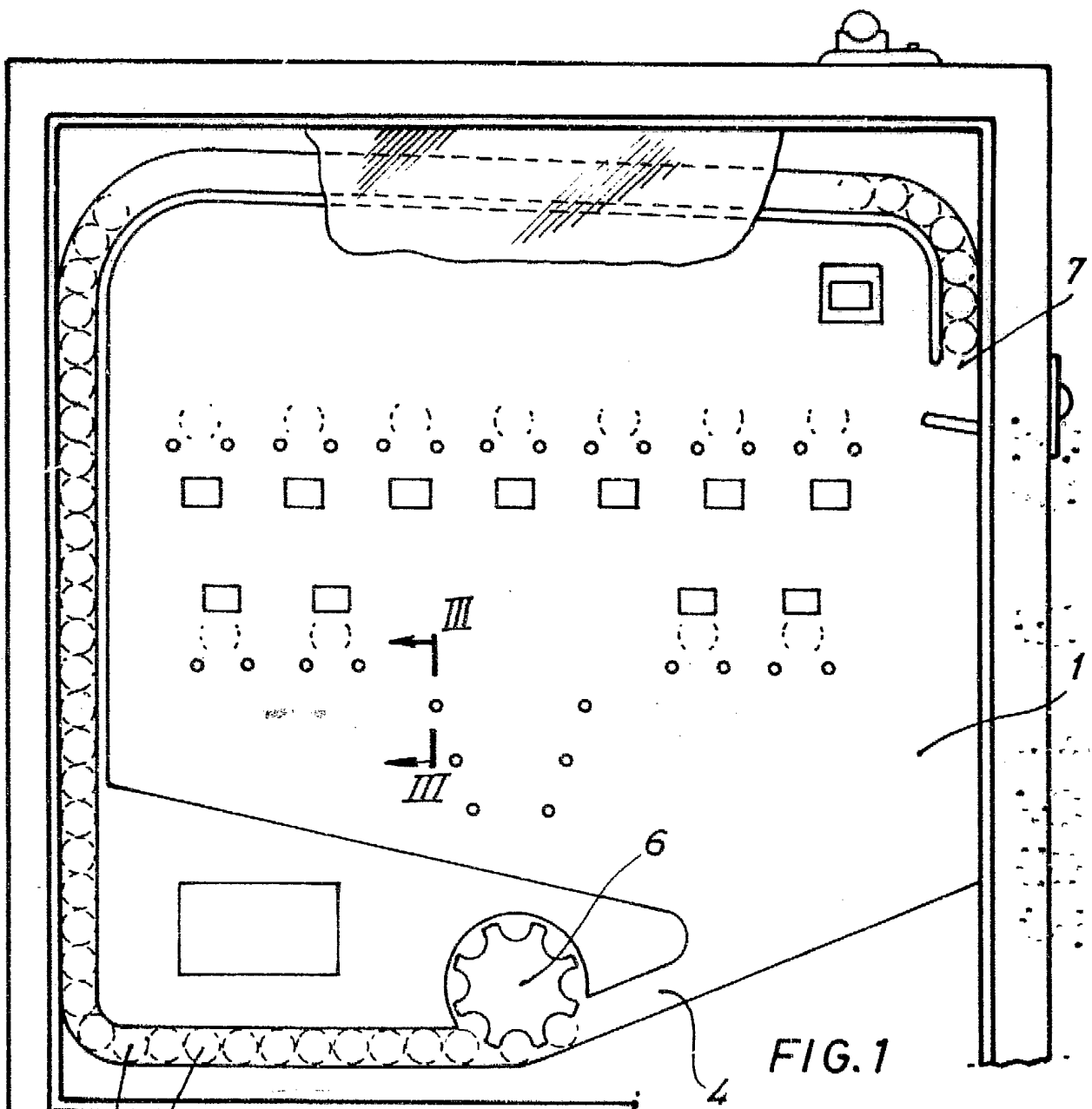


FIG. 1

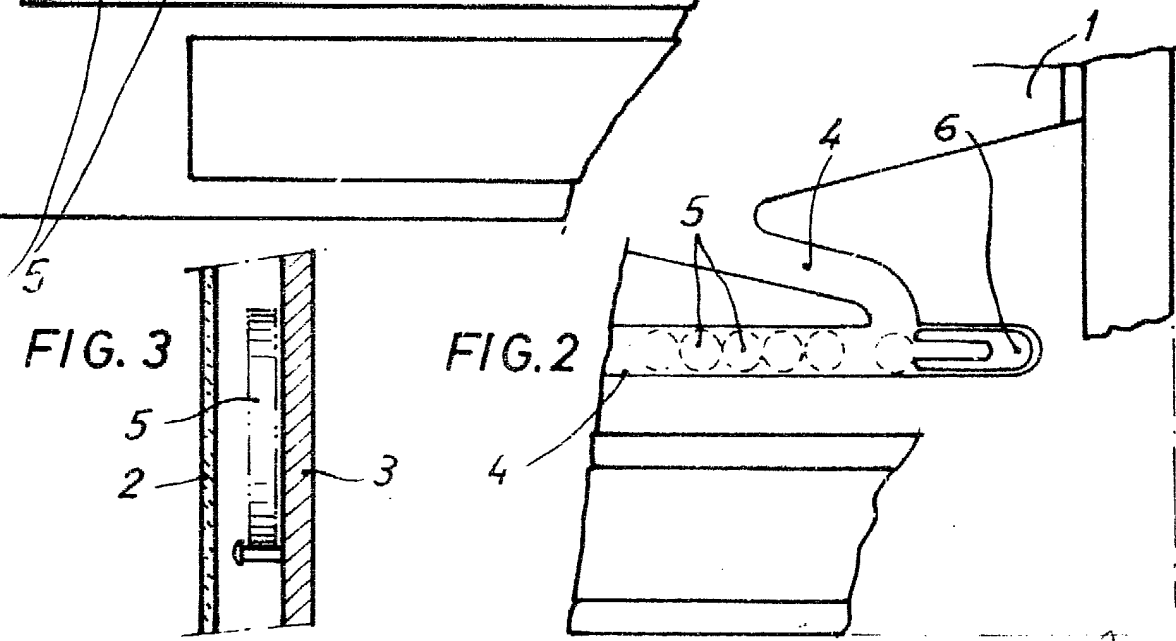


FIG. 3

FIG. 2

Escala variable

7.9