

19	ES	11	NUMERO	16	Y
		21	275752		
		22	FECHA DE PRESENTACION		
			16 NOV. 1983		



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

1 MAR. 1984

30	PRIORIDADES:	32	FECHA	33	PAIS
31	NUMERO				

47	FECHA DE PUBLICIDAD	51	CLASIFICACION INTERNACIONAL
			A63F 5104

54	TITULO DE LA INVENCIÓN
	"JUEGO DE AZAR"

71	SOLICITANTE (S)
	D. Juan Aurelio Delgado Sanchez

	DOMICILIO DEL SOLICITANTE
	Ocaña, nº. 106 MADRID

72	INVENTOR (ES)

73	TITULAR (ES)
	El solicitante

74	REPRESENTANTE
	JUAN JOSE ALONSO YAGUE (203-8)

M E M O R I A D E S C R I P T I V A

La presente invención se refiere, según se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, a un juego de azar, que ha sido especialmente concebido para ser utilizado en ferias, berbenas y similares y que, por esta razón, tiene un carácter transportable.

El juego que se preconiza puede incluirse en el grupo de los denominados juegos de ruleta, en los que un disco giratorio es portador de determinados grafismos en su periferia y, girando libremente, parará en función del azar dejando uno de tales grafismos enfrente a la correspondiente aguja señalizadora, indicativa del premio correspondiente a cada jugada.

Una de las características del juego que se preconiza estriba en el hecho de que el mecanismo de ruleta, preferentemente de tipo mecánico, está asistido por una cámara de video, debidamente enfrentada a la aguja señalizadora, y a través de la cual resulta visible en uno o más monitores de televisión el desarrollo de cada jugada y el número o símbolo correspondiente al premio, determinado por la parada de la ruleta y su enfrentamiento a la aguja señalizadora.

Otra de las características de la invención se centra en el hecho de que el juego se materializa en un carrusel, preferentemente dotado de medios de ro-

dadura para su arrastre por parte de cualquier vehí-
culo tractor, carrusel de planta rectangular, en el
que sus paredes laterales son abatibles a media al-
tura y establecen acceso directo a un mostrador peri-
5 metral en el que se definen sectores de juego, capa-
citados para que a cada uno de ellos se enfrente un
jugador y portadores cada uno de ellos de un símbolo
o grafismo acorde con los existentes en la propia ru-
leta.

10 De acuerdo con un ejemplo preferente de realización
serán cuatro los monitores de TV, dispuestos en co-
rrespondencia con las aristas verticales del carrusel
y a nivel superior de las mismas, de manera que sea
cual fuere la posición de un determinado jugador, siem-
15 pre tendrá ante él un monitor de TV mostrándole cla-
ramente el desarrollo del juego sobre la propia ru-
leta establecida en el centro del carrusel.

De acuerdo con la estructuración que ha sido some-
ramente descrita el juego que se preconiza presenta
20 en su conjunto y en condiciones de transporte el as-
pecto de un contenedor o semiremolque rodante, con
medios para su acoplamiento al vehículo tractor. En
el momento de su utilización basta con abatir la mi-
tad superior de sus paredes laterales, para que que-
25 de accesible el mostrador perimetral donde se definen

una pluralidad de zonas unitarias de juego, alineadas perimetralmente, en correspondencia con las posibilidades de premio establecidas en la ruleta que, como anteriormente se ha dicho, estará situada en el centro del carrusel.

5

El accionamiento de la ruleta, en cada jugada, podrá ser mecánico o manual y la cámara de video situada sobre dicha ruleta mostrará a los participantes el desarrollo de la jugada a través de los monitores de TV adecuadamente dispuestos en sus esquinas. Cada jugador habra depositado la cantidad a jugar sobre el sector del mostrador que le es correspondiente, y al parar la ruleta quedará reflejado el símbolo o grafismo premiado a través de los monitores de TV, accediendo directamente el encargado del carrusel y todos los jugadores a la información correspondiente.

10

15

Obviamente el mencionado carrusel estará provisto de medios que establezcan innaccesibilidad a las sumas de dinero de cada jugador, una vez que estos han hecho las apuestas, manteniendose tales sumas accesibles para el encargado del carrusel en orden a establecer la cuantía del premio en función de la apuesta premiada.

20

Para complementar la descripción que se está realizando y con objeto de ayudar a una mejor comprensión

25

de las características del invento, se acompaña a la presente memoria descriptiva, como parte integrante de la misma, de un juego de dibujos en el que con carácter ilustrativo y no limitativo, se ha representado lo siguiente:

La figura 1.- Muestra una vista en planta de un ejemplo de realización práctica del juego de azar que constituye el objeto de la presente invención, en la que se observa con detalle la distribución unitaria del mostrador, la disposición de los monitores y la situación de la ruleta y la cámara de video que la asiste.

La figura 2.- Muestra un detalle en planta de la ruleta propiamente dicha.

La figura 3.- Muestra, finalmente, una vista en alzado lateral de dicha ruleta.

A la vista de estas figuras puede observarse como el juego de azar que la invención propone se materializa en un carrusel 1, preferentemente de planta rectangular y de medidas adecuadas para cumplir la normativa o para su transporte por carretera, carrusel en el que la mitad superior de sus paredes laterales es compatible estableciendo acceso, en toda su periferia, a un mostrador perimetral en el que se establecen una pluralidad de sectores unitarios de juego 2, correspondientes a los diferentes jugadores.

Tales sectores unitarios 2 se corresponden numericamente con los sectores 3 establecidos en el tambor giratorio de una ruleta 4 que se situa en la zona central del carrusel, como se observa con detalle en la figura 1.

5

Obviamente, los sectores o zonas unitarias de juego 2 establecidas en el mostrador perimetral del carrusel, además de coincidir numericamente con los sectores 3 de la ruleta, incorporan grafismos, también unitarios, en correspondencia con los existentes en esta última.

10

La ruleta, que puede adoptar cualquier estructuración convencional, estará preferentemente provista por el mencionado tambor giratorio 4, montado con libertad de giro sobre un árbol 5, pero con la particularidad de que dicho árbol incorpora una rueda dentada 6 sobre la que incide una especie de carraca 7 solicitada por un resorte 8, en orden a conferir una determinada resonancia al tambor 4 en su giro, acorde con el paso de los diferentes sectores unitarios 3 de la ruleta, provisto de respectivos grafismos.

15

20

Todo este conjunto estará montado sobre el correspondiente bastidor soporte 9, del que emerge radialmente un brazo 10 que se materializa en una aguja señalizadora 11, operativamente enfrentada a la periferia

25

del tambor 4 y a través de la que se efectúa la señalización del sector 3 de dicho tambor correspondiente al premio, tras la parada de la ruleta.

5 Como también se ha dicho anteriormente con la citada ruleta colabora una cámara de video 12, dispuesta por encima de ella, que enfoca la zona correspondiente a la aguja señalizadora 11, de manera que el sector perimetral de la ruleta pasante bajo la aguja señalizadora 11 durante el desarrollo del juego, así
10 como el sector 3 que queda definitivamente parado bajo dicha aguja 11, resultan visibles a través de un juego de monitores de TV 13, preferentemente en número de cuatro y ubicados en las esquinas del carrusel. La existencia de estos cuatro monitores y su
15 orientación hacia el interior del carrusel, permiten que el desarrollo de cada jugada resulta visible por todos y cada uno de los participantes, sea cual fuere el posicionamiento que estos ocupen a lo largo del mostrador perimetral 2.

20 De acuerdo con esta estructuración y previo abatimiento de la mitad superior de las paredes laterales del carrusel 1, el mostrador perimetral en el que se establecen las diferentes zonas unitarias de juego
2 resulta accesible para tantos jugadores como zonas
25 2 existen en dicho mostrador. Los jugadores deposita-

ran sobre la zona correspondiente la cifra correspondiente a la apuesta que desean realizar y los respectivos efectivos, ya sea por medios manuales o automáticos pasan a una situación de innacesibilidad para los apostadores, pero mantienen la posibilidad de control por parte del encargado del carrusel.

Acto seguido se hace girar el tambor 4 de la ruleta, también por cualquier medio ya sea ésta manual o mecánico y, al cabo de un determinado tiempo, ésta se parará con el consecuente enfrentamiento de uno de sus sectores 3 a la aguja señalizadora 11, en función del azar, apareciendo visible el citado sector 3, correspondiente al premio, a través de los monitores 13, con lo que todos los participantes o jugadores tienen acceso de forma inmediata y simultánea a la información de la zona unitaria de juego 2 que ha resultado premiada. La accesibilidad por parte del encargado del carrusel al dinero depositado por el jugador premiado, permitirá a aquel establecer la cuantía del premio en función de la cifra apostada.

No se considera necesario hacer más extensa esta descripción para que cualquier experto en la materia comprenda el alcance de la invención y las ventajas que de la misma se derivan.

Los materiales, forma, tamaño y disposición de los

elementos sera susceptible de variación siempre que
ello no suponga una alteración para la esencialidad
del invento.

5' Los términos en que se ha redactado esta memoria
descriptiva deberán ser tomados siempre en sentido
amplio y no limitativo.



REIVINDICACIONES

1.- JUEGO DE AZAR, que estando especialmente concebido para ser utilizado en ferias y similares esencialmente se caracteriza por estar constituido a base de

5 un carrusel, preferentemente provisto de medios rodantes para su arrastre, en el que la mitad superior de sus paredes laterales son abatibles y a través de ellas se establece acceso a un mostrador perimetral en el que existen zonas unitarias de juego, alineadas

10 también perimetralmente y provistas de símbolos o grafismos correspondientes a las diferentes posibilidades de premio establecidas en el tambor giratorio de una ruleta situada en el centro del carrusel, habiéndose previsto que con dicha ruleta colabore una

15 cámara de video, adecuadamente enfrentada a la misma, concretamente a la zona de ubicación de su aguja señalizadora, cámara de video que permite la visualización del desarrollo de juego y del grafismo premiado, a través de un juego de monitores de TV, preferente-

20 mente en número de 4 y distribuidos en correspondencia con las esquinas del carrusel, todo ello en orden a que todos y cada uno de los participantes en el juego sea cual fuere su posición en el mostrador perimetral, tengan acceso directo a la información

25 inherente al desarrollo del juego.

2.- JUEGO DE AZAR, según queda descrito y reivindicado en la presente memoria descriptiva, que consta de once hojas todas ellas escritas a máquina por una sola de sus caras y se representa en los dibujos que se acompañan.

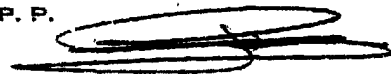
5

Madrid, 16 NOV. 1983

Juan A. Delgado Sanchez

JUAN^D JOSE^A ALONSO YAGUE
P. P.

10



Jesús Picazo Sierra

15

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

20

25

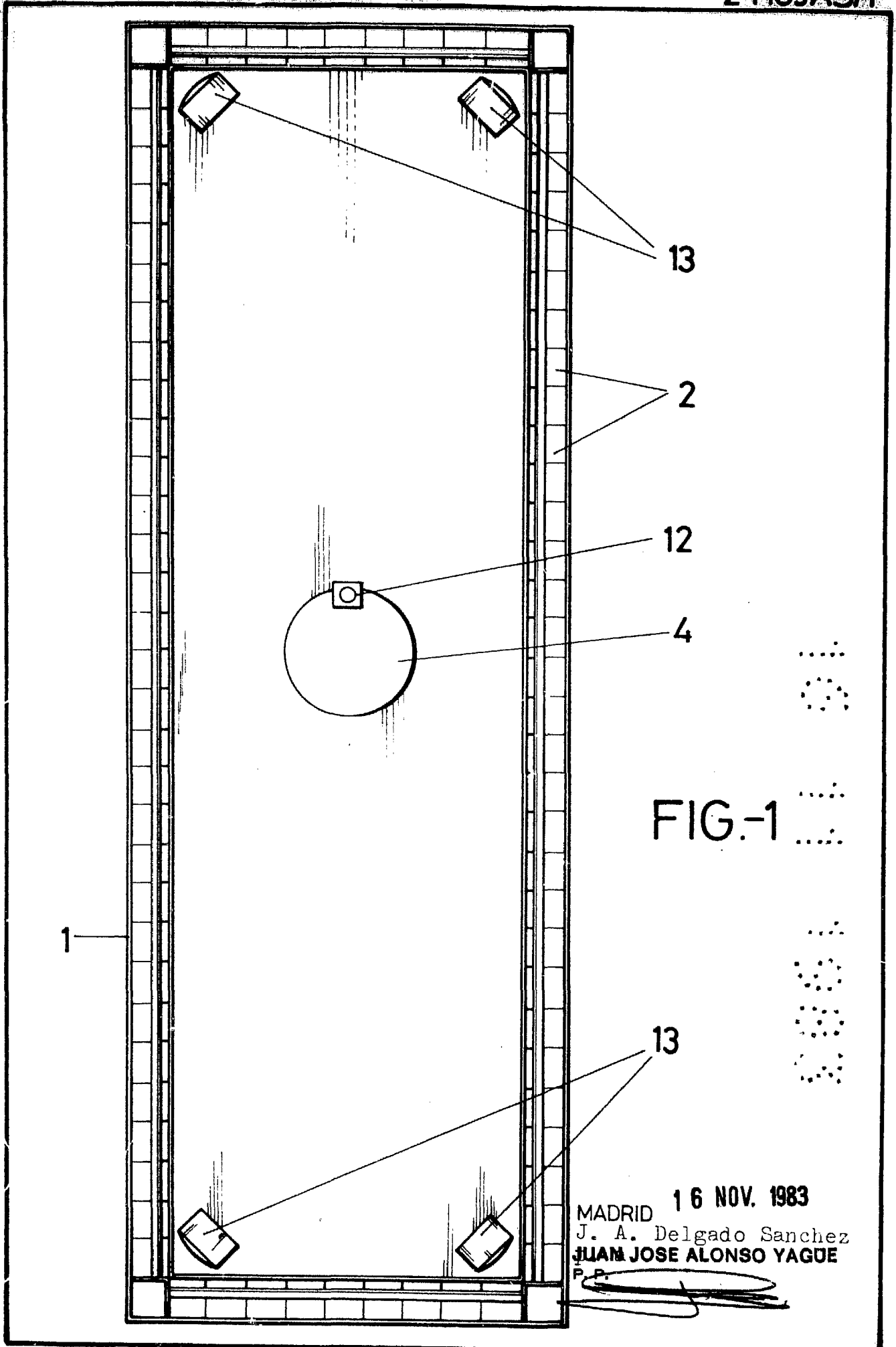


FIG.-1

MADRID 16 NOV. 1983
J. A. Delgado Sanchez
JUAN JOSE ALONSO YAGUE
P. P.

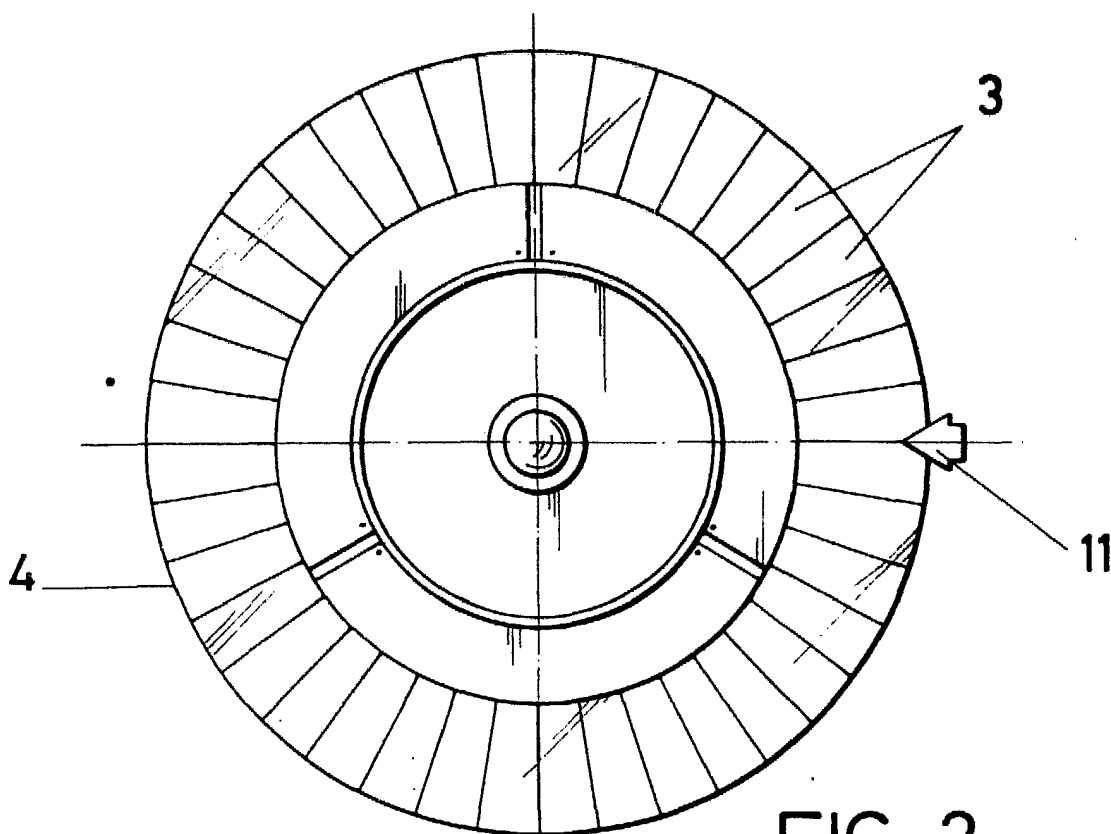


FIG.-2

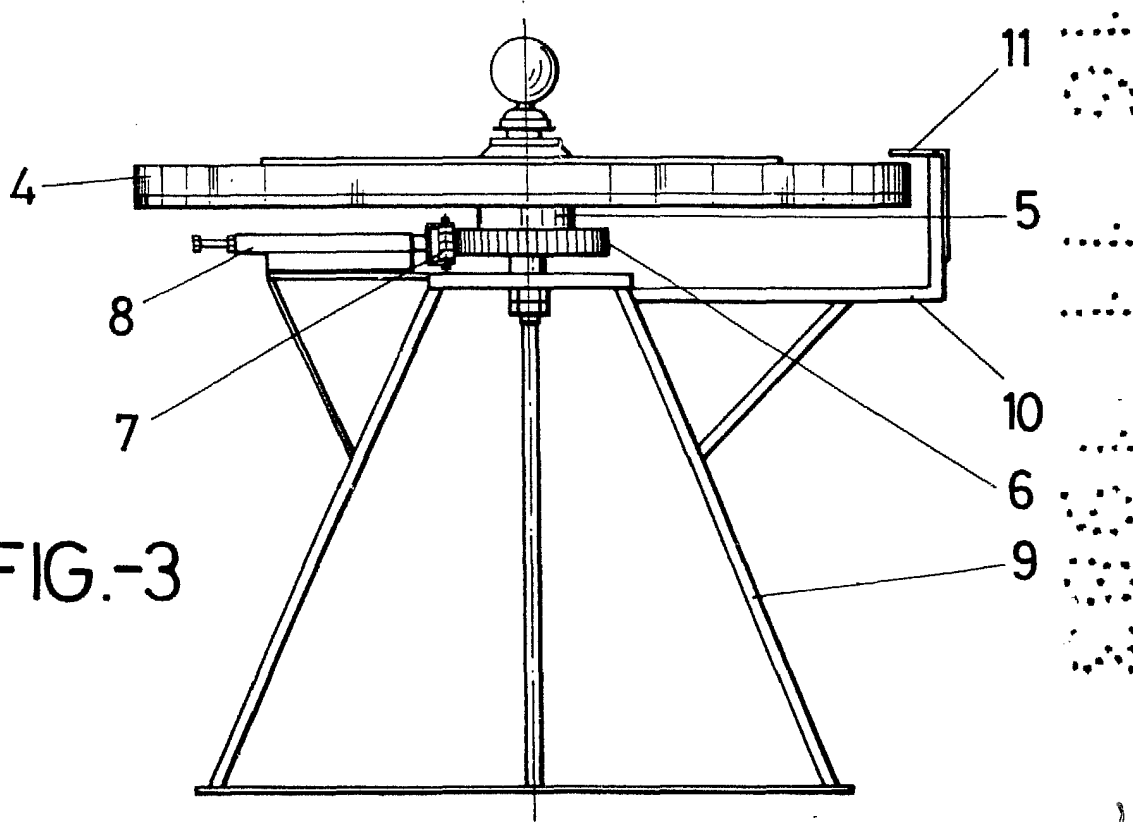


FIG.-3

ESCALA VARIABLE

MADRID 16 NOV. 1983

J. A. Delgado Sanchez
JUAN JOSE ALONSO YAGUE
P. R.