

ES	11	NUMERO	Y
	12	FECHA DE PRESENTACION	
		202648	
		19 NOV. 1984	



ESPAÑA

**MODELO DE UTILIDAD**

13	PRIORIDADES:	14	FECHA	15	PAIS	.....
	13.1	NUMERO				.....

16	FECHA DE PUBLICIDAD	17	CLASIFICACION INTERNACIONAL
			G07F 17/32

18	TITULO DE LA INVENCIÓN	.....
	MAQUINA RECREATIVA	.....
	<b>CADUCADO</b>	.....

19	SOLICITANTE (ES)
	SEGA, S.A.

20	DOMICILIO DEL SOLICITANTE
	CTRA. DE TOLEDO Km. 22,900 - PARLA (MADRID)

21	INVENTOR (ES)

22	TITULAR (ES)

23	REPRESENTANTE
	JULIO HERRERO 314/X

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere, según se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, a una máquina recreativa, concretamente del tipo de las que, por medio de un sistema de juego variable el jugador puede alcanzar un premio de valor también variable.

Las máquinas de este tipo conocidas hasta el momento y con mayor aceptación por el mercado, se fundamentan en la existencia de un grupo de tambores giratorios, con determinados símbolos en su periferia, capaces de establecer combinaciones susceptibles de premio, de manera que el jugador introduce su moneda, acciona el correspondiente pulsador de jugada y espera a que los discos se paren y establezcan una combinación que pueda reportarle un premio de mayor o menor cuantía. A partir de esta idea básica existen multitud de soluciones para conseguir el carácter cambiante de los símbolos, semejante al efecto de un tambor giratorio, pero todas ellas mantienen las características funcionales anteriormente citadas, en cuanto al sistema de juego a base de combinaciones.

La máquina que la invención propone se fundamenta en una filosofía funcional totalmente diferente, concretamente en una filosofía funcional

5 semejante a la de una ruleta clásica, de manera que en la misma pueden establecerse apuestas concretas a varios resultados posibles, consiguiendose obviamente el premio cuando la apuesta realizada coincide con el resultado premiado por la máquina.

10 En este sentido la máquina que la invención propone está constituida basicamente a partir de una ruleta giratoria en la que, al igual que en las ruletas clásicas, se establece una pista perimetral para deslizamiento de una bola, un plano troncocónico convergente hacia su núcleo central resaltado y, en dicho núcleo, una pluralidad de alojamientos para la bola, correspondientes a respectivas posibilidades de premio, que quedan reflejadas, en situación de correcto enfrentamiento, en la zona perimetral de la ruleta.

15 De forma más concreta se ha previsto que las posibilidades de premio se materialicen en cinco colores diferentes, con diferente grado de repetición sobre la ruleta, de manera que para cada uno de ellos existirá una distinta probabilidad de que la bola caiga sobre él, siendo obviamente los premios a suministrar por la máquina de cuantía inversamente proporcional al número de veces que cada color se repite en la ruleta.

25 Obviamente esto corresponde a una determinada solución práctica, pudiendo variarse el número

de colores que participan en el juego, pudiendo estos ser sustituidos por números, e igualmente pudiendo utilizarse combinadamente colores y números o cualquier otro tipo de simbología.

5           La citada ruleta se instala en un mueble, previsto para que puedan participar simultáneamente varios jugadores, concretamente en el ejemplo de realización elegido 6, contando cada uno de tales jugadores con medios para poder seleccionar su apuesta dentro de la gama de posibilidades ofrecida por la máquina.

10           Concretamente a cada jugador correspondrá un panel de mandos en el que se establecen diferentes ranuras para introducción de la moneda, correspondiendo cada una de ellas a una de las apuestas posibles y estando debidamente indicada mediante correspondientes pilotos, portadores de colores o números coincidentes con los existentes en la ruleta, habiéndose previsto además la existencia de un segundo juego de pilotos indicativos del premio en cada jugada de la máquina.

15           A partir de esta estructuración básica se ha previsto que los ciclos operativos de la máquina, es decir las jugadas, se realicen de forma continua y automática, con la colaboración de un grupo motorreductor que pone en funcionamiento la ruleta y que, al cabo de un tiempo predeterminado,

25

provoca su parada, estando dicho conjunto asistido por un circuito electrónico de control, que detecta la apuesta o apuestas realizadas por cada jugador en cada jugada, que contrasta tales apuestas con los resultados de dicha jugada obtenidos en la ruleta y que, en consecuencia, suministra los correspondientes premios a aquel jugador o jugadores a los que le haya correspondido.

Al efecto la máquina contará en cada alojamiento de la ruleta con un sensor, detector de la presencia de la bola al término de la jugada, para enviar la correspondiente señal al circuito de control, a la vez que para cada jugador se establecerá una bandeja colectora de premios, asistida por un mecanismo contador de monedas, de cualquier tipo convencional.

Para complementar la descripción que se está realizando y con objeto de ayudar a una mejor comprensión 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 perspectiva de un determinado ejemplo de realización práctica para una máquina recreativa realizada de acuerdo con el objeto de la presente invención, siendo

5 evidente que, como anteriormente se ha dicho, las características formales de la misma el número de jugadores y el número de apuestas posibles, podrá variar sin limitación alguna sin que ello afecte a la esencia de la invención.

La figura 2.- Muestra una vista en planta de la máquina representada en la figura anterior, desprovista de su cabezal superior y mostrando claramente la configuración de la zona de juego.

10 La figura 3.- Muestra un detalle en alzado lateral de la ruleta propiamente dicha, de acuerdo con una representación esquemática en la que se observa el grupo motriz para la misma y los medios transmisores de las señales correspondientes a los diferentes premios.

La figura 4.- Muestra un detalle en perspectiva del grupo motriz y de transmisión para el eje de giro de la ruleta propiamente dicha.

20 La figura 5.- Muestra, finalmente, una representación esquemática en alzado lateral del cuerpo de la máquina, desprovisto en su carcasa, mostrando los elementos fundamentales que participan en la estructuración de la misma.

25 A la vista de estas figuras puede observarse como la máquina recreativa que la invención propone se constituye a partir de un cuerpo base 1, en el ejemplo de realización elegido de planta hexagonal,

por cuanto que está previsto para la participación simultánea de seis jugadores, en cuya base superior y centradamente se dispone una ruleta 2, semejante a una ruleta clásica, provista a tal efecto de un plano inclinado 3 por el que descende la bola, cuando se produce la parada de la ruleta, hasta alcanzar uno de los alojamientos 4 establecidos en su núcleo central 5, incorporando además dicha ruleta una serie de grafismos 6 en correspondencia con cada uno de los citados alojamientos 5, que señalizan debidamente el premio definido por la parada de la bola en tal alojamiento.

Como también se ha dicho anteriormente y de acuerdo con un ejemplo preferente de realización, los símbolos 6 se materializarán en colores, concretamente en un grupo de cinco colores diferentes, que se repetirán en la periferia de la ruleta con diferente intensidad, de manera que uno de ellos puede aparecer solamente una o dos veces, correspondiendo obviamente al mismo el premio de mayor cuantía, mientras que los demás irán aumentando progresivamente en cuanto al número de veces que aparecen en la ruleta y, consecuentemente, disminuyendo también progresivamente la cuantía del premio correspondiente a los mismos.

Siempre de acuerdo con el ejemplo de realización práctica citado y reflejado en las figuras, para cada jugador se establece un panel de mandos 7 en el que existen ranuras 8 para introducción de las monedas en número coincidente con el de posibilidades de apuestas ofrecidas por la máquina, concretamente de cinco cuando son cinco los colores que participan en la ruleta, quedando tales colores debidamente señalizados a través de los pilotos 9, de manera que cada jugador seleccionará su apuesta introduciendo la moneda a través de la ranura 8 enfrentadas al piloto 9 del color elegido.

El accionamiento de la ruleta 2 es proveído por un motorreductor 10 que, a través de una correa de transmisión 11, cuya especial estructuración resulta claramente visible en la figura 4, transmite el movimiento a una polea 12 solidarizada al árbol 13 o eje de giro de la citada ruleta 2, suministrando a esta última movimientos intermitentes, en correspondencia con cada jugada, es decir que la máquina y de forma automática establece el movimiento de giro de la ruleta 2, al cabo de un determinado tiempo provoca su parada, detecta la posición de la bola, suministra el premio o premios correspondientes en el caso de que estos existan y, acto seguido, la ruleta comienza a girar de nuevo, repitiéndose el ciclo.

Para la detección de la situación de parada de la bola, se ha previsto en cada alojamiento 4 se establezca un sensor 14 accionado por la propia presencia de la bola y que a su vez actúa sobre el correspondiente microinterruptor 15 asociado a la base inferior de la ruleta 2 y relacionado con una placa de circuito impreso 16, portadora en su base inferior de pistas anulares, en correspondencia con cada uno de los colores, sobre las que descansan respectivos contactos elásticos 17, montados sobre un soporte rígido 18 y debidamente interconectados, a través del cableado 19, con el circuito de control de la máquina, establecido en las placas 20.

La señal de premio no solo llega al circuito de control de la máquina 20, para que este suministre los posibles premios, sino que lo hace también a un segundo juego de pilotos 21 existentes en el panel de mandos 7 de cada jugador, de manera que éste puede observar los resultados de la jugada no solo en la propia ruleta sino también en su panel de mandos.

Como complemento de la estructura descrita bajo cada panel de mandos 7 se sitúa un monedero simple o múltiple 22 que vierte hacia una canalización 23 que alimenta el correspondiente dispositivo 24 contador de monedas, y el sobrante hacia un colector inferior 25, teniendo el contador 24, como

evidente finalidad, contabilizar el número de monedas correspondientes a un determinado premio y suministrarlas al jugador a través de la bandeja 26 establecida en el mueble de la máquina, como se observa en la figura 1, en correspondencia con cada sector de la misma correspondiente a la ubicación de un jugador.

5

Cabe destacar por último que, como se observa también en la figura 1, la ruleta propiamente dicha estará protegida por una cubierta transparente y fija 27 y de la base superior del mueble emergen dos columnas 28 que sustentan a un cabezal 29 provisto de medios de iluminación interna que potencien el grado de atracción de la máquina y, opcionalmente, de posibles señalizadores correspondientes al premio suministrado por la máquina en cada jugada.

10

15

De acuerdo con la estructuración descrita el funcionamiento de la máquina es el siguiente:

20

Durante el desarrollo de una determinada jugada, cada jugador, con independencia absoluta de lo que hagan los demás, puede efectuar sus apuestas introduciendo una moneda en una o más de las ranuras 8 existentes en su propio panel de mandos 7, ranuras que están debidamente señalizadas por los pilotos 9 y que corresponden a cada una de las opciones ofrecidas por la máquina, concretamente en el pre-

25

sente caso a uno de los cinco colores establecidos en la ruleta.

La moneda o monedas se mantienen retenidas en el panel de mandos del jugador en cuestión hasta que concluye la jugada de la máquina y, al iniciarse la jugada siguiente, son absorbidas por los monederos correspondientes enviando las oportunas señales a la circuiteria de control 20, en cuanto a la apuesta o apuestas realizadas por cada jugador, a la vez que comienza nuevamente el giro de la ruleta. Trascurre la temporización al efecto, la ruleta se para y la bola alcanza uno de los alojamientos 4, estableciendo así el premio, correspondiente al color 6 enfrentado a dicho alojamiento. El sensor 14 suministra la correspondiente información al micro-ruptor 15 y éste, a través de la pista correspondiente establecida en la placa 16 y del contacto 17 también correspondiente, suministra dicha información a la circuiteria de control.

En dicha circuiteria se analizan comparativamente las señales almacenadas correspondientes a las diferentes apuestas y a los jugadores que las han realizado, y la señal correspondiente al premio, y en función de tal comparación se activan el contador o contadores de monedas 24 correspondientes al jugador o jugadores que han obtenido premio, con la cuantía adecuada a este último, reiniciándose in

mediatamente el ciclo de trabajo de la máquina.

Se deduce de lo anteriormente expuesto que, con independencia de estas características estructurales y funcionales, en la práctica podrá variar a  
5 voluntad, sin que ello afecte a la esencia de la in invención, la forma de la carcasa de la máquina, el número de jugadores que pueden participar en una misma jugada, así como también las posibilidades de  
apuesta diferentes.

10 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.

15 Los materiales, forma, tamaño y disposición de los elementos serán susceptibles de variación siempre y cuando ello no suponga una alteración a la esencialidad del invento.

Los terminos en que se ha descrito esta memoria deberán ser tomados siempre en sentido  
20 amplio y no limitativo.

REIVINDICACIONES

1.- MAQUINA RECREATIVA, esencialmente caracterizada por estar constituida a partir de un cuerpo general o carcasa, de cualquier configuración adecuada, en cuya base superior se establece una ruleta perifericamente a la cual se establecen a su vez una pluralidad de paneles de mando correspondientes a distintos jugadores, habiendose previsto que cada uno de estos paneles de mando incorpore una pluralidad de ranuras para introducción de monedas, en correspondencia numérica con las posibilidades de apuestas establecidas en la propia ruleta, ranuras que están asistidas por correspondientes pilotos indicativos y diferenciadores de tales apuestas, así como por otros pilotos señalizadores del premio establecido en la propia ruleta, con la particularidad además de que la máquina incorpora una circuitería de control, en cuya memoria se almacenan los datos correspondientes a la apuesta o apuestas realizadas por cada uno de los jugadores, y se comparan con el resultado de la jugada en la ruleta, para el oportuno suministro automático de premios.

25 2.- MAQUINA RECREATIVA, según reivindicación 1, caracterizada porque en la citada ruleta y en correspondencia con cada uno de los alojamientos recep

tores de la bola al término de cada jugada, se establece un sensor que detecta la presencia de dicha bola y que transmite la correspondiente señal a la circuitería de control, habiéndose previsto que tales sensores estén asociados a correspondientes microrruptores, establecidos en la base inferior de la ruleta, interconectados en paralelo los de cada color o apuesta a una pista anular de una placa de circuito impreso que gira conjuntamente con la propia ruleta, con la particularidad de que sobre cada una de tales pistas descansa un contacto asociado a un soporte fijo y a través del cual se establece la conexión con la circuitería de control.

3.- MAQUINA RECREATIVA, según reivindicaciones anteriores, caracterizada porque la citada ruleta, conjuntamente con el juego de micro-ruptores y con la placa portadora de las pistas anulares, está solidarizada a un árbol vertical que recibe el movimiento de un grupo motorreductor, a través de la correspondiente correa de transmisión, habiéndose previsto que dicho grupo motorreductor sea activado intermitentemente, por la circuitería de control de la máquina, estableciéndose periodos de giro correspondientes a cada jugada, alternados con periodos de parada correspondientes al suministro de los premios.

4.- MAQUINA RECREATIVA, según reivindicaciones anteriores, caracterizada porque bajo cada panel de mandos de cada jugador, se situa un monedero simple o múltiple, que permite la ubicación de las monedas correspondientes a las respectivas apuestas a lo largo de una jugada de la máquina, para ser operativas en la jugada siguiente, al inicio de la cual tales monedas actúan los correspondientes micro-ruptores para el envío de las oportunas señales de apuesta a la circuitería de control de la máquina.

5.- MAQUINA RECREATIVA, según reivindicaciones anteriores, caracterizada porque bajo cada panel de mandos de cada jugador se situa un dispositivo contador de monedas que, al término de cada jugada y ante una situación de premio para dicho jugador, gobernado por la circuitería de control de la máquina, es activado y suministra el correspondiente número de monedas al jugador, a través de una bandeja establecida en la pared lateral del mueble de la máquina, concretamente en correspondencia con la zona de ubicación de cada jugador.

6.- MAQUINA RECREATIVA, según reivindicaciones anteriores, caracterizada porque en cada panel de mandos de cada jugador se establece un segundo juego de pilotos, indicadores de premio, activados igualmente por la circuitería de control, habiendo-

se previsto que opcionalmente, la máquina disponga de un cabezal superior en el que sea factible la paralela visualización del símbolo premiado en cada jugada.

5           7. - MAQUINA RECREATIVA, según queda descrito y reivindicado en la presente memoria que consta de dieciseis hojas todas ellas escritas a máquina por una sola de sus caras y se representa en los dibujos que se acompañan. ....

10

Madrid,

19 NOV. 1984

JULIO HERRERO.

P.P.

15

20

25

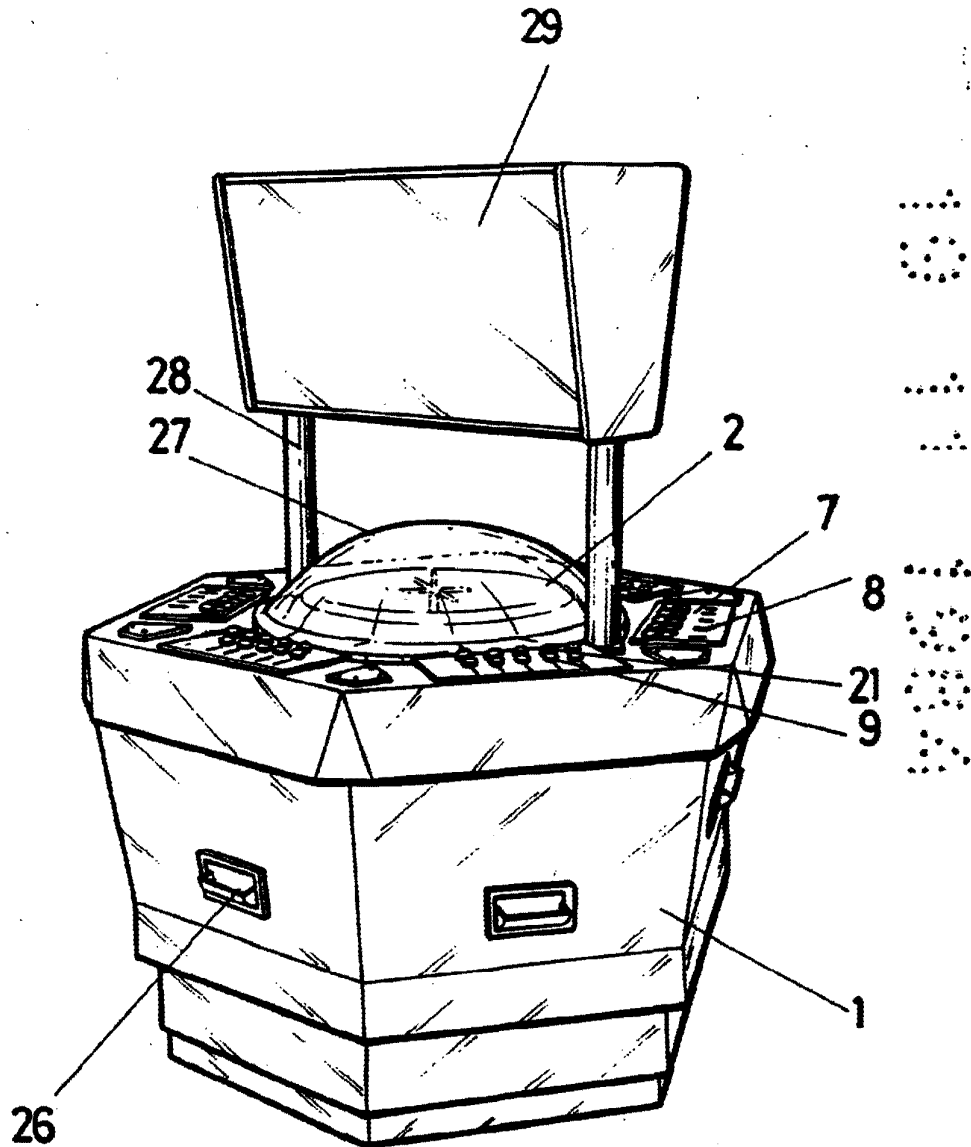


FIG.-1

MADRID 9 NOV. 1984  
Julio Herrero  
P. P.

ESCALA VARIABLE

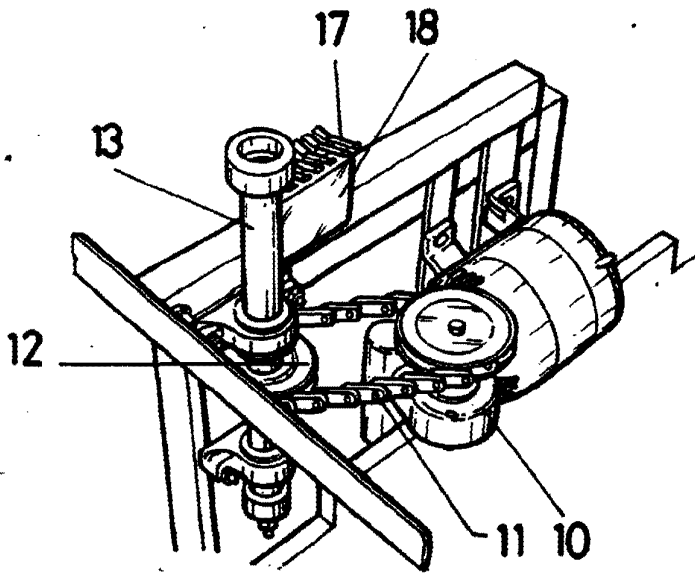


FIG.-4

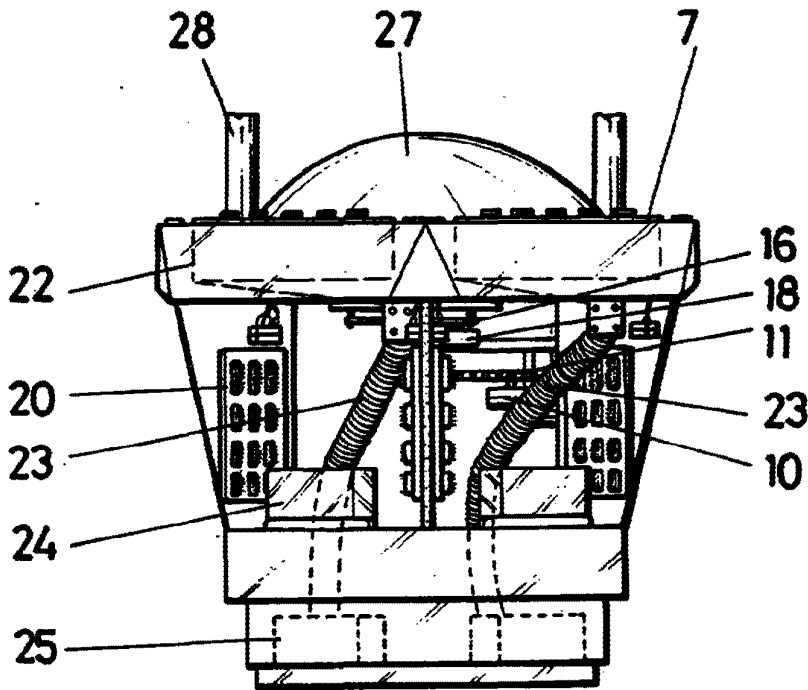


FIG.-5

MADRID 19 NOV. 1984  
Julio Herrera  
P. P.

ESCALA VARIABLE

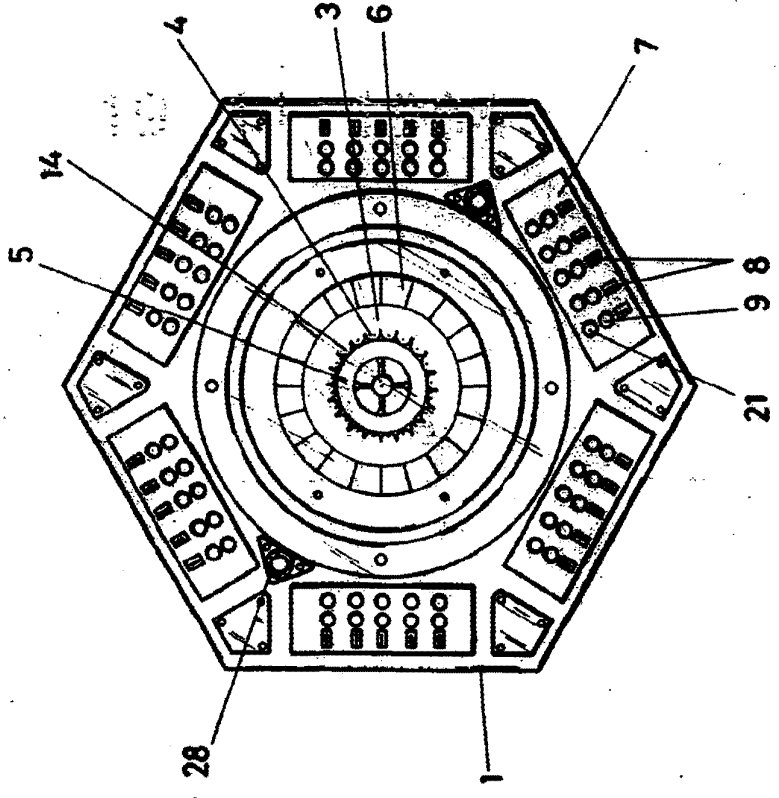
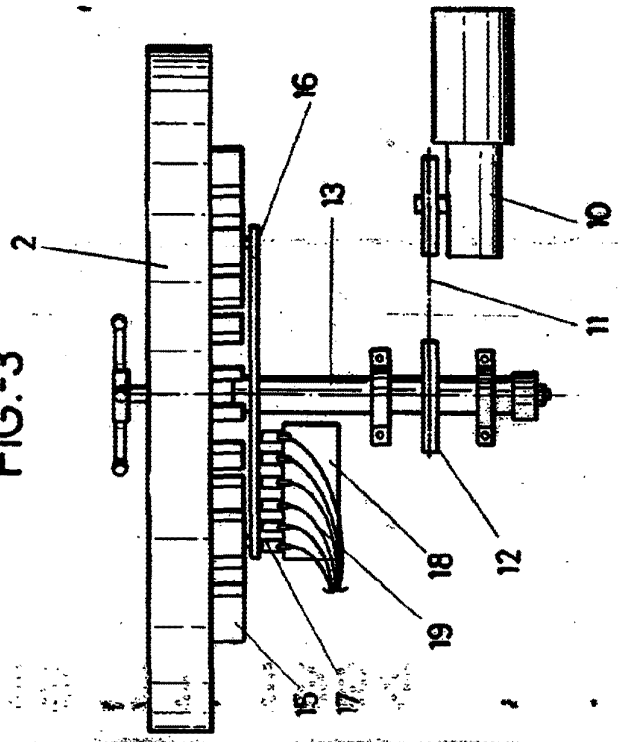


FIG.-2

FIG.-3



MADRID 19 NOV. 1984  
JUAN MARTIN  
P.R.

ESCALA VARIABLE