

(10) ES (11) (12)	NUMERO 282692	(10) Y
	FECHA DE PRESENTACION 20 NOV. 1984	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

1- SET. 1985

(13) PRIORIDADES:	(14) NUMERO	(15) FECHA	(16) PAIS
-------------------	-------------	------------	-----------

(17) FECHA DE PUBLICIDAD	(18) CLASIFICACION INTERNACIONAL G07F 3/00
--------------------------	--

(19) TITULO DE LA INVENCION MONEDERO SELECTOR DE JUGADA PARA MAQUINAS RECREATIVAS

(20) SOLICITANTE (ES) SEGA, S.A.
--

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 un monedero para máquinas recreativas que, además de cumplir su función como tal elemento seleccionador de las monedas introducidas en el mismo, desde el punto de vista de su validez legal, actúa también como selector de jugada, es decir que en función de la ranura específica elegida en el mismo para introducción de la moneda, se establecen las características de la apuesta realizada.

De forma más concreta el monedero que la invención propone ha sido especialmente concebido para ser aplicado a máquinas recreativas en las que la filosofía de juego es semejante al de una ruleta clásica, es decir a máquinas de juego en las que es susceptible apostar a un número o color, dentro de una gama de posibilidades ofrecida por la máquina, y de recibir un premio ante el correspondiente acierto, variable en función de las características de la apuesta efectuada, es decir en función de la probabilidad de éxito para dicha apuesta.

Basicamente el dispositivo que la invención propone se constituye a partir de una placa base en la que se establecen una pluralidad de ranuras en

5 correspondencia con las posibles apuestas de diferentes características a realizar, ranuras que quedan operativamente enfrentadas a respectivos mecanismos de selección de moneda, desde el punto de vista de validez de la misma, y que incorporan cada uno de ellos, como es convencional, el correspondiente micro-interruptor activado por la propia moneda en su caída, encargado de enviar la oportuna señal al circuito de control de la máquina, respecto de que apuesta o apuestas han sido realizadas por el jugador.

10 Como complemento de esta estructura y como una de las características esenciales de la invención, en la cara inferior de la placa base se instala una pletina deslizante para la que se establecen dos posiciones extremas y estables, una definida por un resorte recuperador y otra establecida temporalmente por un electroimán gobernado por el circuito de control de la máquina, con la particularidad de que dicha pletina queda situada inmediatamente por debajo de la alineación de ranuras y cuenta a su vez con otro juego de ranuras, distanciadas entre sí en correspondencia con las de la placa base, pero que no quedan enfrentadas a las de esta última en la posición estable requerida por el resorte, y si adoptan tal situación de enfrentamiento cuando la pletina es arras-

15

20

25

trada por el electroimán.

5 Esta específica estructuración permite que el jugador deposite su moneda o monedas sobre las ranuras correspondientes a las apuestas que pretende realizar, antes de que se inicie la jugada, concretamente durante el desarrollo de la jugada anterior, manteniéndose tal moneda o monedas blo- queadas en tanto no se inicie la nueva jugada de: la máquina, correspondiente a dicha apuesta o apues-
10 tas, momento en el que el circuito de control de: la máquina excita el electroimán, la pletina se de: desplaza longitudinalmente, sus ranuras pasan a quedar enfrentadas a las de la placa base y la moneda o monedas caen hacia los correspondientes de: mecanismos de selección de moneda o monederos de: propiamente dicho, para activar el circuito o de: los circuitos correspondientes de señalización de: de entrada de dicha moneda o monedas.

20 Como complemento de la estructura descrita en la placa base se establece una primera alineación de pilotos señalizadores, operativamente enfrentados a las respectivas ranuras de introducción de moneda y que, al inicio de la jugada, tras la absorción de la moneda o monedas por parte de la máquina, se iluminan señalizando la
25 apuesta o apuestas efectuadas, manteniendo tal señalización durante toda la jugada y existiendo

además una segunda alineación de pilotos operativamente enfrentados a los anteriores que, a término de dicha jugada, señalizan los números o colores que han sido premiados y, consecuentemente, informan al jugador sobre sí su apuesta o apuestas han tenido éxito, lo que sucederá cuando en este segundo juego de pilotos se encienda uno enfrentado a otro señalizador de una apuesta realizada.

10 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 planos en el que con carácter ilustrativo y no limitativo, se ha representado lo siguiente:

15 La figura 1.- Muestra una vista en planta de un monedero selector de jugada para máquinas recreativas, de acuerdo con un ejemplo de realización práctica de la presente invención.

20 La figura 2.- Muestra una vista en planta inferior del mismo conjunto representado en la figura anterior.

25 La figura 3.- Muestra un detalle de la pletina deslizante que actúa como elemento retenedor de las monedas, relativas a las correspondientes apuestas, hasta el momento de inicio de la jugada.

La figura 4.- Muestra un detalle en sección transversal del monedero, realizado a nivel de una de las ranuras de introducción de monedas en el que en trazo continuo y discontinuo se han representado las dos posiciones extremas para la pletina deslizante, una en la que se encuentra bloqueando el paso a las monedas, y otra en la que permite dicho paso hacia el correspondiente detector, al inicio de la jugada.

La figura 5.- Muestra un perfil del mismo conjunto representado en las figuras 1 y 2.

La figura 6.- Muestra finalmente, una vista en alzado lateral del mismo conjunto.

A la vista de estas figuras puede observarse como el monedero selector de jugada para máquinas recreativas que la invención propone se constituye a partir de una placa base 1, prevista para ser acoplada, conjuntamente con otras semejantes, en una ventana operativamente practicada en el mueble de la máquina, y provista de patillas 2 para su fijación a la embocadura de dicha ventana, estableciéndose en la citada placa base una pluralidad de ranuras 3, para introducción de las monedas correspondientes a las posibles apuestas a realizar por el jugador.

En el ejemplo de realización práctica representado en las figuras, el dispositivo ha sido

concebido para ser aplicado a una máquina recreativa en la que tan solo existen cinco posibilidades diferentes de premio, y a tal efecto también son cinco las ranuras 3 existentes en la placa base 1, pero obviamente este número puede variar sin limitación alguna y sin que ello afecte a la esencia de la invención, ajustándose en cada caso a las características de juego de la máquina.

10 En correspondencia con las citadas ranuras 3 para introducción de las monedas, se establecen también en la cara frontal de la placa base 1 dos alineaciones 4 y 5 de pilotos señalizadores, numérica y posicionalmente correspondientes, los de cada alineación, a la alineación de ranuras 3 anteriormente citadas.

15 En la cara posterior o interna de la placa base 1 y en correspondencia con cada una de las ranuras 3, se sitúan respectivos mecanismos 20 6 de selección de moneda, desde el punto de vista de validez legal de la misma, cada uno de los cuales incorpora, como es convencional, un micro-ruptor 7 cuya varilla de accionamiento 8 se sitúa al paso de las monedas por el interior de cada mecanismo y, consecuentemente, es desplazada por dichas monedas para que, en su basculación, 25 excite al micro-ruptor 7.

Obviamente cada micro-ruptor 7 está debidamente cableado con el circuito de control de la máquina, al objeto de enviar a este último las oportunas señales de introducción de moneda.

5 Como complemento de los mecanismos 6 de selección de moneda, anteriormente citados, y constituyendo una de las características esenciales de la invención, como anteriormente se ha dicho, se ha previsto la disposición bajo
10 la placa base 1, concretamente entre ella y la embocadura de los mecanismos de selección de moneda 6, de una pletina 9, longitudinalmente deslizable, provista de una pluralidad de ranuras 10 distribuidas con un espaciado equi-
15 valente al que presentan las ranuras 3 de la placa base en número coincidente con el de estas últimas.

 La citada pletina 9 es deslizable sobre pivotes fijos 11 que juegan en orificios rasgados
20 12 de dicha pletina y que a tal efecto limitan su recorrido hasta dos posiciones extremas, desplazándose tal pletina 9 en contra de la tensión de un resorte 13 y por efecto de un electroimán
25 14 que es accionado por el circuito de control de la máquina, en el momento en el que se inicia una jugada de la misma.

De acuerdo con esta estructuración es fac

5 tible, como anteriormente se ha dicho, que el jugador realice sus apuestas previamente al inicio de la partida, depositando la moneda o monedas correspondientes a tal apuesta o apuestas, sobre las correspondientes ranuras 3, pero sin que tal introducción de monedas resulte operante por cuanto que éstas quedan retenidas por la pletina deslizante 9, que obtura las ranuras 3 al encontrarse sus propias ranuras 10 desfasadas lateralmente, como se observa en la figura 4.

10 En el momento en el que la máquina inicia su ciclo operativo, es decir la jugada, una señal enviada al electroimán 14 hace que la pletina 9 se desplace longitudinalmente y que sus ranuras 15 10 queden enfrentadas a las ranuras 3 de la placa base, con lo que la moneda o monedas caen a través de mecanismo o mecanismos de selección 6 correspondientes, actuando los también correspondiente o correspondientes micro-ruptores 7 20 y enviando al circuito de control de la máquina las oportunas señales de la apuesta o apuestas realizadas, a la vez que el piloto o pilotos correspondientes al juego 4 se ilumina y se mantiene durante la jugada informando al propio jugador de las apuestas realizadas por el mismo.

La excitación del electroimán 14 es ins-

5 tantánea, de manera que tras la caída de las monedas la pletina 9 se recupera por efecto del resorte 13 y pasa a adoptar nuevamente una posición de obturación para las ranuras 3, en orden a permitir ya la disposición de monedas correspondientes a apuestas de la jugada siguiente.

10 Paralelamente y a término de la jugada en cuestión, en función de la situación de parada de la bola sobre la ruleta, se establecerá el premio a una determinada apuesta, el cual será señalado, además de por la posición de la propia bola, por la iluminación de uno de los pilotos del segundo juego, el referenciado con 5, de manera que cuando la iluminación de uno de los pilotos 5 coincide posicionalmente con la de uno de los pilotos 4, se establece una situación de premio para el jugador en cuestión, premio que será suministrado por la máquina a través de mecanismos convencionales que quedan fuera del ámbito de la invención.

20 Se consigue de esta manera, de acuerdo con el fin primordial de la invención, no solo que cada jugador disponga de diferentes opciones de apuesta, sino que también disponga de un periodo de tiempo suficientemente amplio para realizar tales apuestas, concretamente durante la práctica totalidad de un ciclo de trabajo o jugada

25

de la máquina, en la que los mecanismos selectores de monedas se mantienen inoperantes por efecto de la pletina deslizante que obtura sus embocaduras, no produciéndose tal entrada y selección de las monedas, hasta que no se inicia la jugada de la máquina a la que corresponde la apuesta.

5

Obviamente existe también la posibilidad de utilizar una ranura única para introducción de las apuestas, en cuyo caso los pilotos señalizados de los mismos, serán además pulsadores, para efectuar la oportuna selección de la apuesta, es decir, para ajustar el valor introducido en la máquina a la apuesta deseada.

10

15

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.

20

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.

25

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

REIVINDICACIONES

1.- MONEDERO SELECTOR DE JUGADA PARA MAQUINAS RECREATIVAS, que siendo especialmente aplicable a máquinas cuya filosofía de juego es semejante a la de una ruleta clásica y en la que a uno o varios jugadores se ofrecen múltiples posibilidades de apuestas diferentes, esencialmente se caracteriza porque se constituye a partir de una placa base, en la que se establecen una pluralidad de ranuras de introducción de monedas, numericamente coincidente con las posibilidades de apuesta ofrecidas por la máquina, con la particularidad de que bajo cada una de tales ranuras se sitúa un mecanismo de selección de moneda, de de el punto de vista de valor legal, provisto del correspondiente microrruptor para envío de la oportuna señal de apuesta al circuito de control de la máquina, habiéndose previsto que entre las ranuras de la placa base y los correspondientes mecanismos de selección de moneda establecidos en su cara inferior interna, se sitúe una pletina deslizante, provista a su vez de ranuras en número y distanciamiento correspondiente con las de la placa base, susceptibles de enfrentarse o no a las de este última, permitiendo o no, a su vez, el acceso de las monedas hacia los corres

pondientes mecanismos selectores.

2.- MONEDERO SELECTOR DE JUGADA PARA MAQUINAS RECREATIVAS, según reivindicación 1, caracterizado porque la citada pletina deslizando cuenta con orificios rasgados que, con la colaboración de pivotes solidarios a la placa base, establecen situaciones límite para el desplazamiento longitudinal de la misma, una de ellas establecida con la colaboración de un resorte y en la que sus ranuras para paso de moneda quedan desfasadas con respecto a las de la placa base, y otra establecida por un electroimán cuyo núcleo móvil tracciona de dicha pletina y en la que sus ranuras quedan enfrentadas a las de la placa base, permitiendo el paso de las monedas hacia los mecanismos de selección, habiéndose previsto que dicho electroimán, sea excitado momentaneamente al inicio de cada jugada establecida automáticamente por la máquina, permitiendo el establecimiento de las apuestas durante el desarrollo de la jugada anterior.

3.- MONEDERO SELECTOR DE JUGADA PARA MAQUINAS RECREATIVAS, según reivindicaciones anteriores, caracterizado porque la placa base citada y en correspondencia con cada ranura de introducción de monedas, presenta un primer piloto señalizador de la apuesta realizada, y un segundo piloto seña

lizador de la apuesta realizada, y un segundo piloto señalizador de la apuesta premiada por la máquina tras la correspondiente jugada.

5 4.- MONEDERO SELECTOR DE JUGADA PARA MAQUINAS RECREATIVAS, según queda descrito y reivindicado en la presente memoria que consta de catorce hojas todas ellas escritas a máquina por una sola de sus caras, y se representa en los dibujos que se acompañan.

10

Madrid, 20 NOV. 1934

JULIO HERRERO.

P.P.

Talavera

15

20

25

FIG.-1

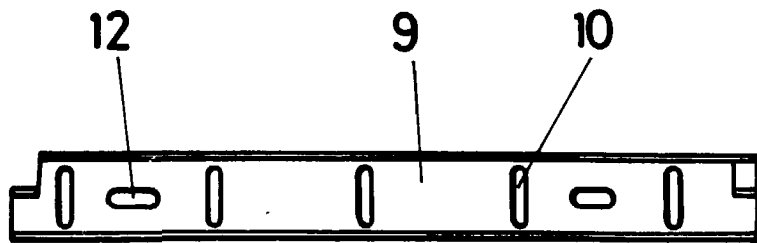
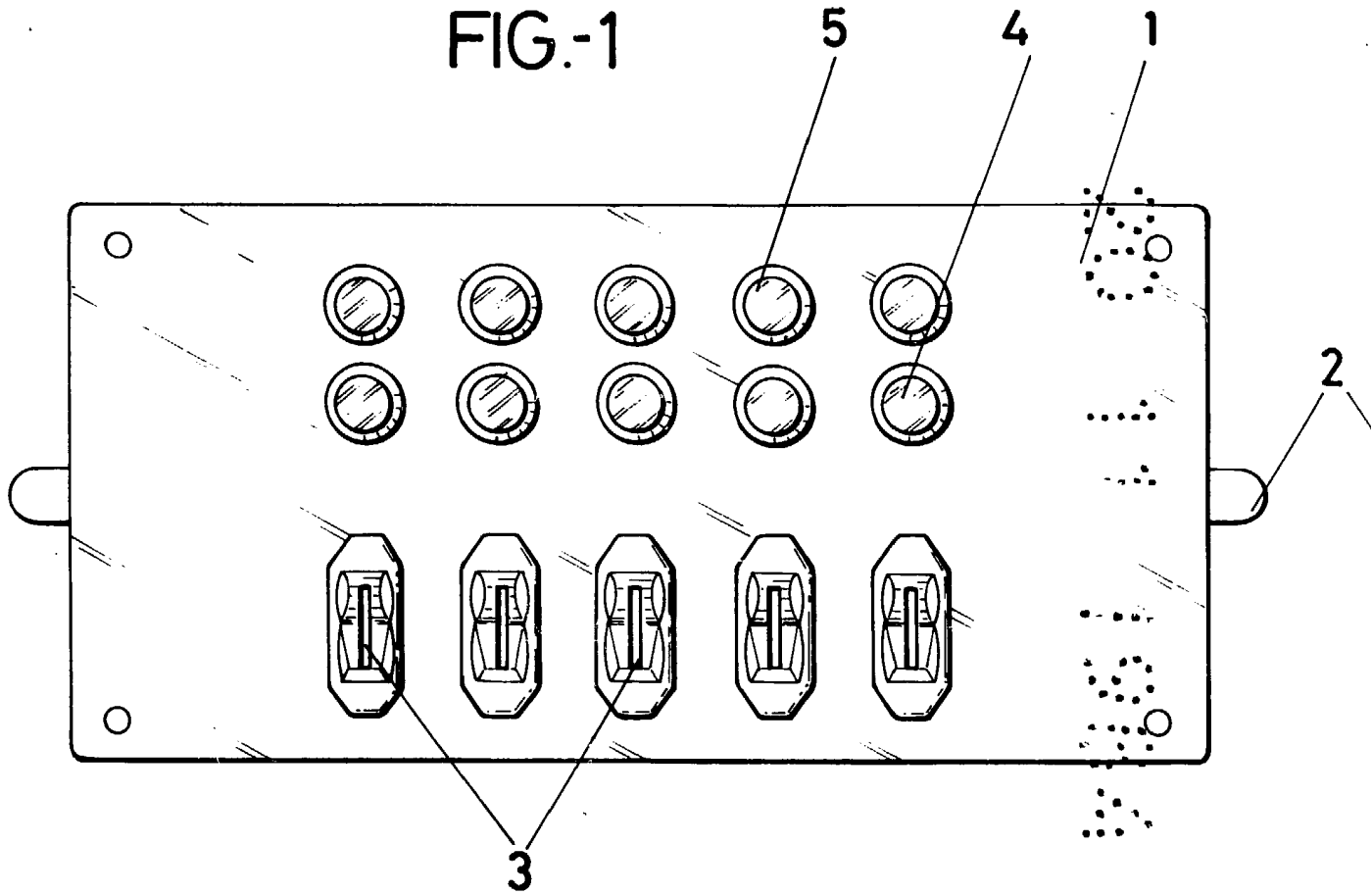


FIG.-3

FIG.-2

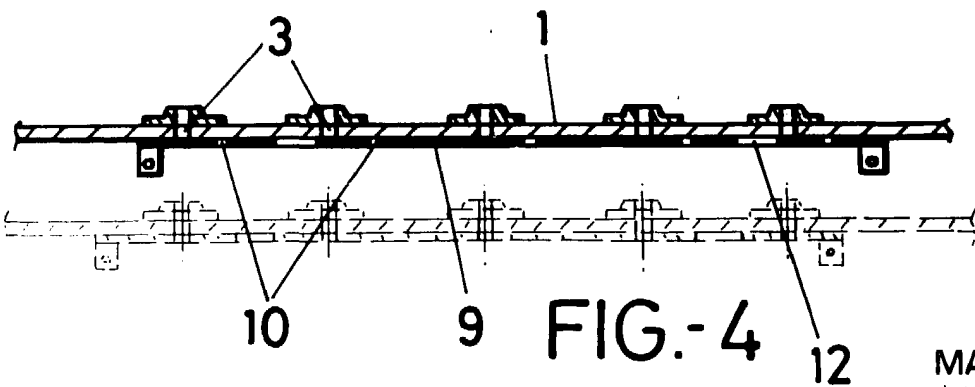
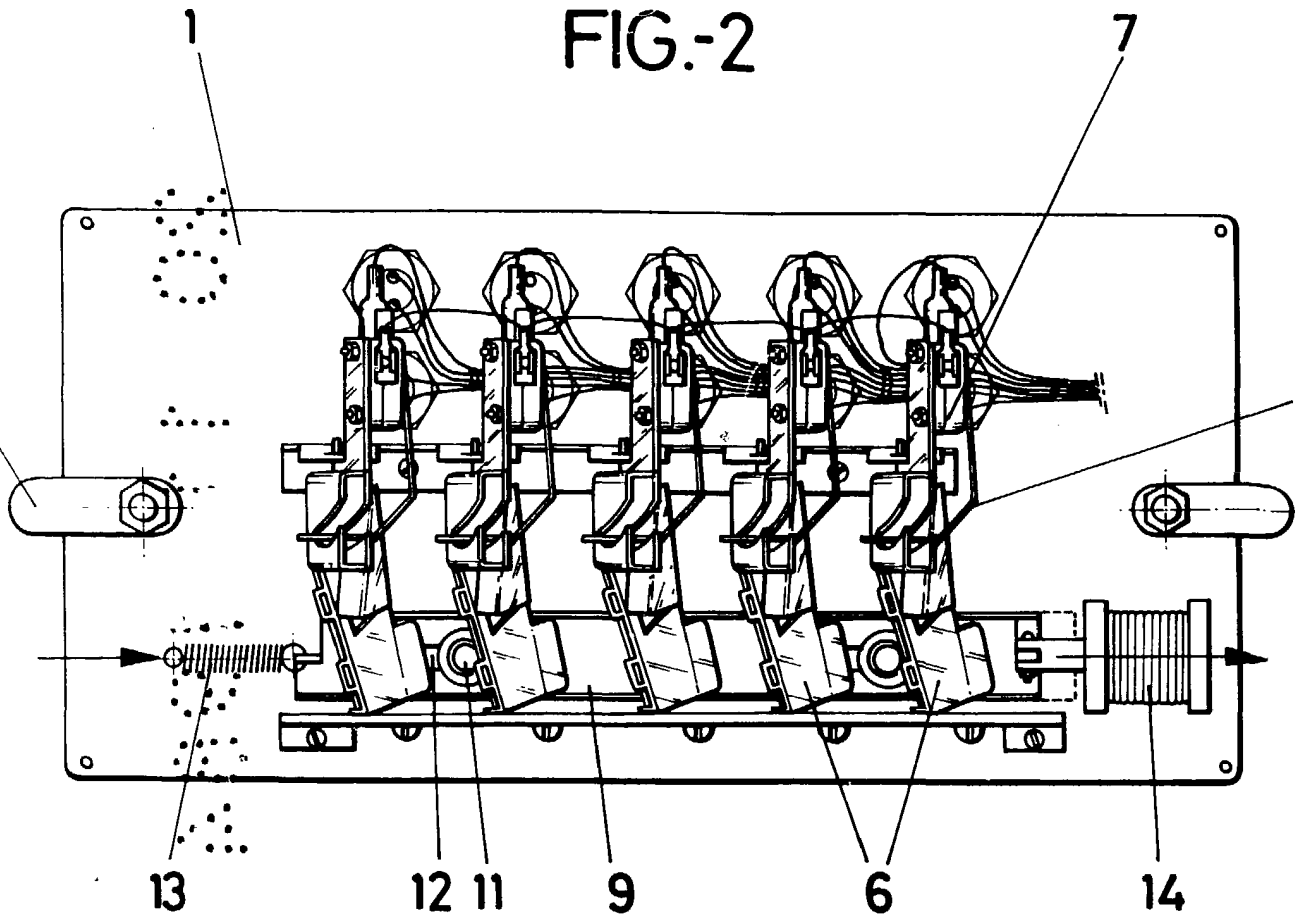


FIG.-4

MADRID 20 NOV. 1984

Julio Herrero
P. P.

Tela de

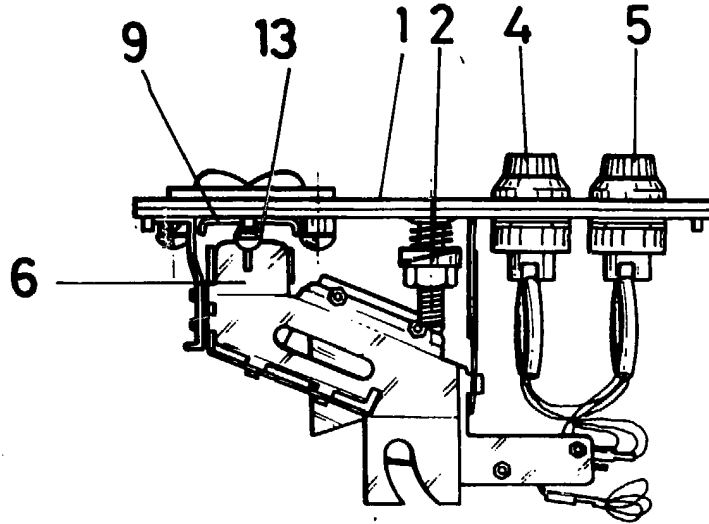


FIG.-5

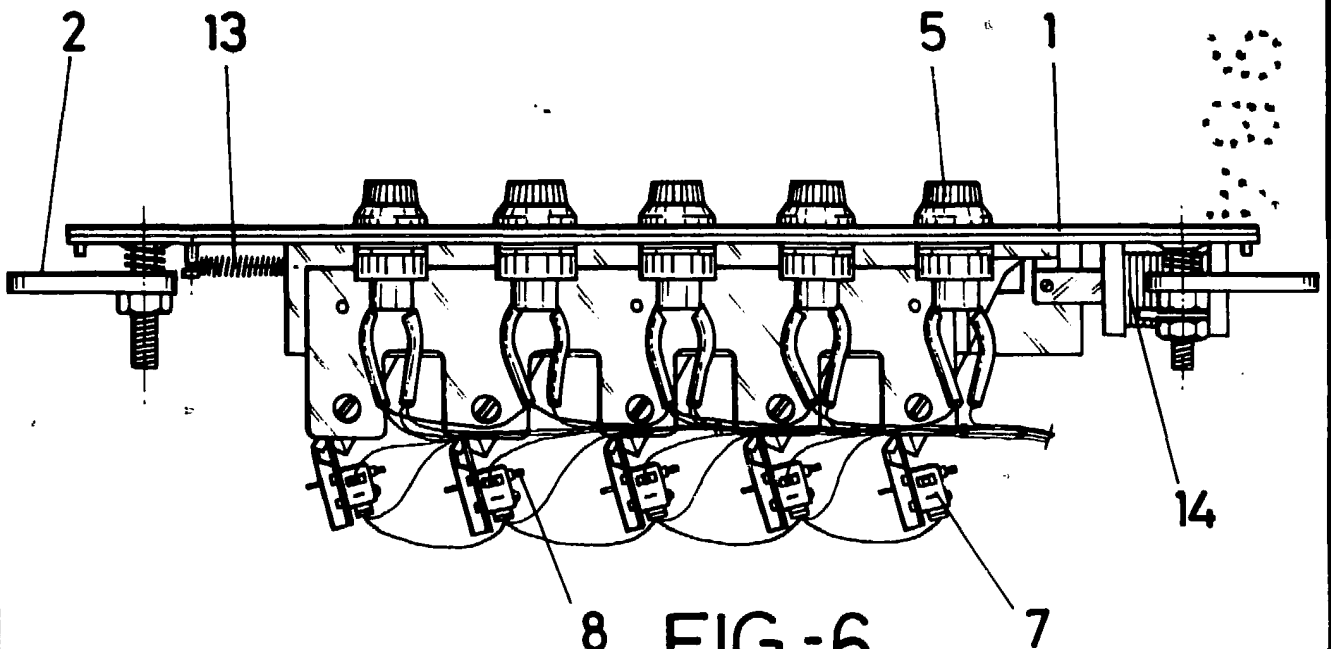


FIG.-6

ESCALA VARIABLE

MADRID
Julio Herrero
P. P.

20 NOV. 1984

Tela S.A.