



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

16 JUN. 1985...

(19) ES (21) (22)	(11) NUMERO 283.495	(10) Y
	FECHA DE PRESENTACION 17-12-84	

(30) PRIORIDADES: (31) NUMERO	(32) FECHA	(33) PAIS
----------------------------------	------------	-----------

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(61) CLASIFICACION INTERNACIONAL A63F 5/00
--------------------------	---

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN

"MAQUINA RECREATIVA DE RULETA"

(71) SOLICITANTE (S)

D. RODOLFO BACAICOA CASTELLANOS

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

Capelamendi, 12.- 01013 VITORIA

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE

D. MIGUEL ANGEL URIZAR BARANDIARAN (337/9)

UB-103



Memoria descriptiva de un Modelo de Utilidad en exclusiva para España, que por "MAQUINA RECREATIVA DE RULETA", se solicita por veinte años a favor de D. RODOLFO BACAICOA CASTELLANOS, de acuerdo con las Leyes vigentes sobre Propiedad Industrial, pudiéndose, de acuerdo con los Convenios Internacionales sobre la materia, extender esta solicitud a otros países reivindicando la misma prioridad.

La máquina recreativa de ruleta, objeto del presente invento, se caracteriza porque consta:

a) una ruleta dotada de casillas con una pequeña perforación con su numeración correspondiente y susceptibles de alojar una bola,

b) una primera placa solidaria en giro con la ruleta con una señal indicadora del paso por cero de la ruleta y un primer emisor-detector de señales asociado a un procesador,

c) una segunda placa solidaria en giro con la ruleta y con una señal por cada casilla de la ruleta y un segundo emisor-detector de señales asociado a un procesador,

d) un tercer emisor-detector de señales que emite sus señales en la dirección de la pequeña perforación de la casilla a él enfrentado y las capta por reflexión en el caso de que la bola se encuentre en la casilla,

e) un procesador dotado de medios para recibir la señal de paso por cero del primer emisor-detector, para recibir las señales procedentes del segundo emisor-detector e identificarlas con la casilla correspondiente, para recibir la información del tercer emisor-detector y en caso de existencia de bola dotar de premio a la casilla correspondiente.

También se caracteriza porque los detectores emisores son de rayos infrarrojos.

También se caracteriza porque consta de un cuarto emisor-detector idéntico al tercer detector y distanciado angularmente de él, decidiendo el procesador por la concordancia de información entre ambos emisores-detectores.

También se caracteriza porque las señales son orificios en las placas.



35 Por ello, la máquina recreativa de ruleta de la invención constituye una novedad industrial, con características propias y ventajosas respecto a las soluciones conocidas que la hacen merecedora del privilegio de explotación exclusiva, a tenor de las Leyes vigentes sobre Propiedad Industrial.

Para comprender mejor el objeto de la presente invención, se representa en los planos una forma preferente de realización práctica, susceptible de cambios accesorios que no desvirtúen su fundamento.

40 La figura 1 es un diagrama del funcionamiento de la máquina.

La ruleta (2) tiene unas casillas (9) con un número del 0 al 36 con unos pequeños orificios (3).

45 Solidariamente a la ruleta (2) se dispone una primera placa (4) con un orificio único (5) en correspondencia con la posición del cero de la ruleta (2) y asociado a esta primera placa (4) un primer emisor-detector de rayos infrarrojos (6) que informan al procesador (1) si los rayos emitidos son o no recibidos según coincidan con el orificio (5).

Cuando el orificio (5) se enfrente al primer emisor-detector (6) el procesador sabe que la ruleta (2) pasa por cero.

50 Se dispone una segunda placa (11) con tantos orificios (8) como casillas (9) tenga la ruleta y un segundo emisor-detector (7) asociado.

55 Cuando el procesador (1) recibe la señal de pase por cero, comienza a contar los impulsos recibidos del segundo emisor-detector (7) que son uno por casilla, y dado que posee un código que identifica la posición de cada casilla respecto a cero con su número correspondiente, el procesador sabe exactamente que casilla está enfrentada a los emisores-detectores.

Un tercer emisor-detector (10) se enfrenta al orificio (3) de la casilla (9) que pasa por su frente en el giro de la ruleta (2).

60 Si la bola (12) se encuentra en la casilla enfrentada al tercer emisor-detector (10), el rayo infrarrojo emitido es reflejado y captado, en caso contrario, se pierde en el espacio. Esta información es transmitida al



procesador (1) con lo que cuenta con toda la información para saber en que casilla está la bola (12) y el número que la corresponde, decidiendo en correspondencia si da o no premio, según sea ese o no el número jugado por el usuario.

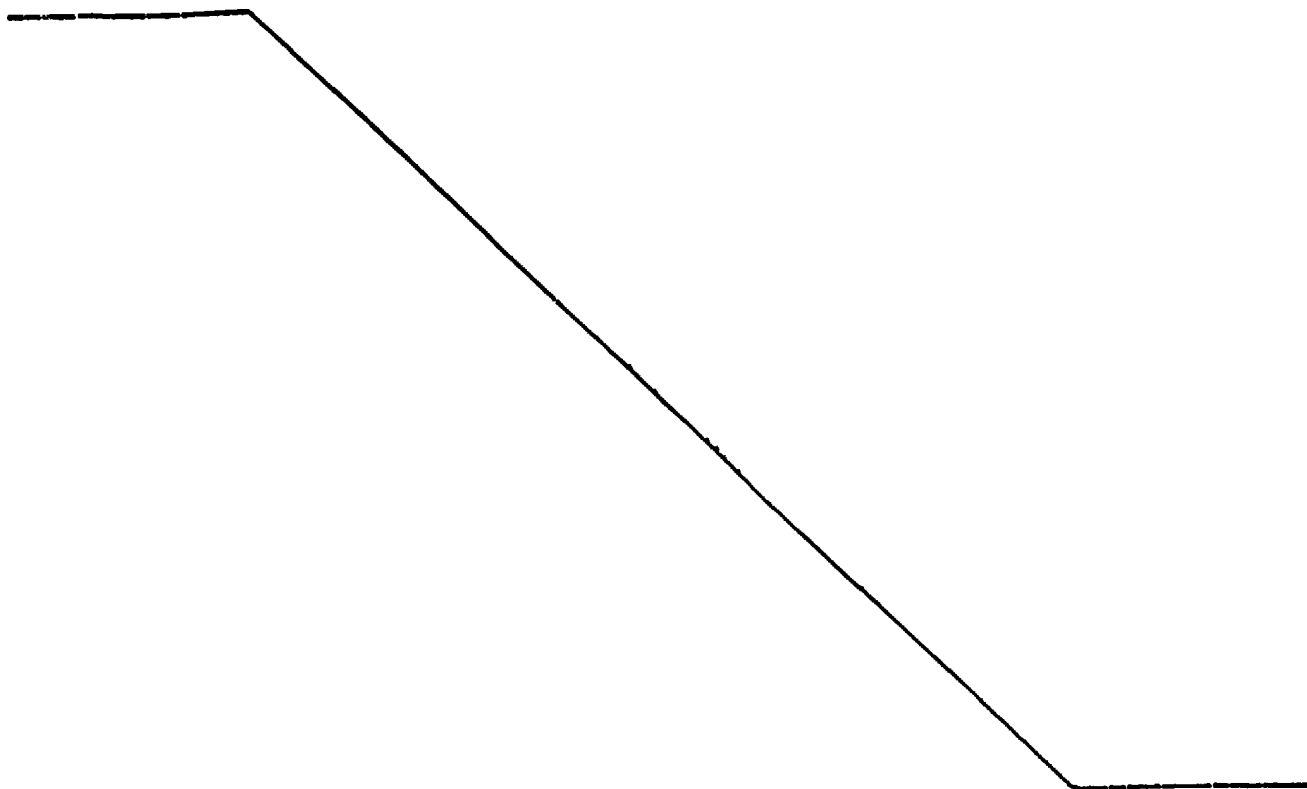
65

Pudiera darse el caso de que, dada la velocidad de la bola (12), ésta se introdujera en una casilla, el tercer emisor-detector (10) informará de ello al procesador (1) pero a continuación y por inercia, la bola (12) saltará a la casilla siguiente, lo cual es también transmitido por el emisor-detector (10) al procesador (1) que no sabría a que casilla adjudicar la definitiva.

70

Para evitar esta situación se dispone de un cuarto emisor-detector (13) alejado angularmente del tercer emisor-detector (10) por ejemplo 180º y que al ejercer una función idéntica a su gemelo tercer emisor-detector (10) transmite su información al procesador (1) que decidirá a favor de la casilla que coincide en las informaciones procedentes de los dos emisores-detectores (10), (13).

75





## REIVINDICACIONES

1.- Máquina recreativa de ruleta, caracterizada porque consta de:

80

ta de:

a) una ruleta dotada de casillas con una pequeña perforación con su numeración correspondiente y susceptibles de alojar una bola,

85

b) una primera placa solidaria en giro con la ruleta con una señal indicadora del paso por cero de la ruleta y un primer emisor-detector de señales asociado a un procesador,

c) una segunda placa solidaria en giro con la ruleta y con una señal por cada casilla de la ruleta y un segundo emisor-detector de señales asociado a un procesador,

90

d) un tercer emisor-detector de señales que emite sus señales en la dirección de la pequeña perforación de la casilla a él enfrentado y las capta por reflexión en el caso de que la bola se encuentre en la casilla,

95

e) un procesador dotado de medios para recibir la señal de paso por cero del primer emisor-detector, para recibir las señales procedentes del segundo emisor-detector e identificarlas con la casilla correspondiente, para recibir la información del tercer emisor-detector y en caso de existencia de bola dotar de premio a la casilla correspondiente.

2.- Máquina recreativa de ruleta, según reivindicación anterior, caracterizada porque los detectores emisores son de rayos infrarrojos.

100

3.- Máquina recreativa de ruleta, según reivindicaciones anteriores, caracterizada porque consta de un cuarto emisor-detector idéntico al tercer detector y distanciado angularmente de él, decidiendo el procesador por la concordancia de información entre ambos emisores-detectores.

4.- Máquina recreativa de ruleta, según reivindicaciones anteriores, caracterizada porque las señales son orificios en las placas.

105

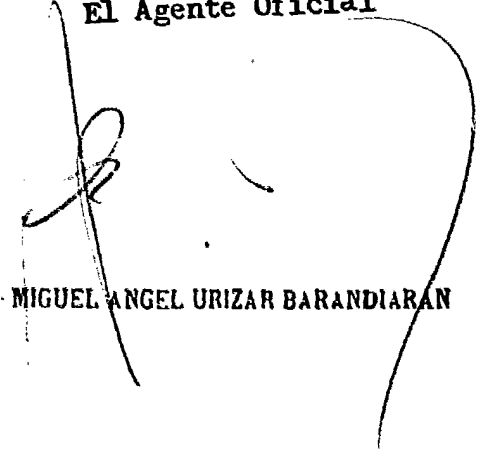
5.- MAQUINA RECREATIVA DE RULETA.

Tal como se ha descrito en la presente memoria de seis hojas y sus planos anexos.

17 DIC. 1984.

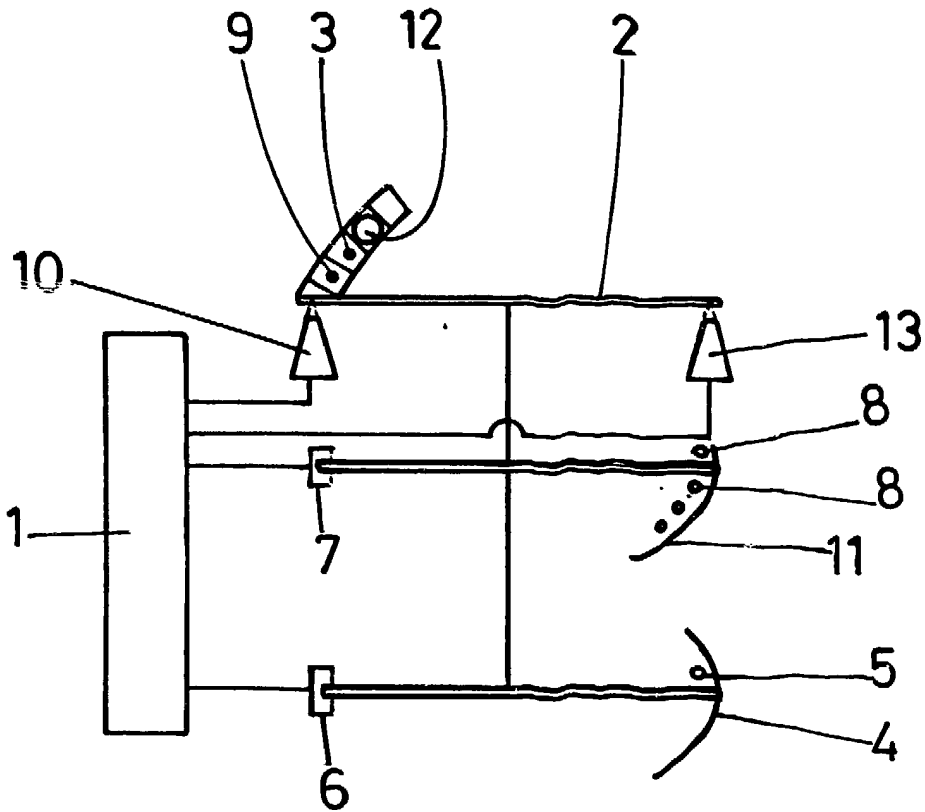
Madrid,

El Agente Oficial



MIGUEL ANGEL URIZAR BARANDIARAN





F-1

Escala variable  
Madrid 17 DIC. 1984  
El Agente Oficial

MIGUEL ANGEL URIZAR BARANDIARAN