



ESPAÑA

(19) ES	(11) NUMERO 286.637	(10) Y
(22)	FECHA DE PRESENTACION 9.5.85	

MODELO DE UTILIDAD

1 - MAR. 1986

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL G07F17/32
--------------------------	---

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN PALANCA PERFECCIONADA PARA MAQUINAS DE JUEGO DE AZAR.
--

(71) SOLICITANTE (SI) CIRSA COMPANIA DE INVERSIONES, S.A.
--

DOMICILIO DEL SOLICITANTE Crtra. Castellar, 298 a 302 TERRASSA (Barcelona)

(72) INVENTOR (SI)

(73) TITULAR (SI)

(74) REPRESENTANTE D. BERNARDO UNGRIA GOIBURU
--

1 El Estatuto vigente sobre Propiedad Industrial, de
26 de Julio de 1929, en su texto refundido publicado el 30
de Abril de 1930, establece los caracteres de patentabili-
dad de las invenciones de tipo industrial que tienen por
5 objeto obtener ventajas sobre lo ya conocido, admitiendo
por consiguiente como patentables, las nuevas máquinas, a-
paratos, instrumentos, procesos de fabricación, etc. La am-
plitud de conceptos previstos como patentables, ha llevado
al legislador a aclarar (Artº. 46) que la enumeración con-
10 tenida en dicho cuerpo legal es puramente enunciativa y no
limitativa, haciéndola extensiva incluso a los descubrimien-
tos de tipo científico (Artº. 47).

El Decreto de 26 de Diciembre de 1947, recogiendo
la Orden de 18 de Noviembre de 1935, confirma el criterio
15 legal de que también serán patentables los instrumentos, ob-
jetos, o partes de los mismos, que aporten a la función a
que son destinados, un beneficio o efecto nuevo, y en defi-
nitiva que constituyan una mejora sustancial sobre lo ante-
riormente conocido.

20 Pues bien, a tenor de lo expuesto, y en base al ar-
ticulado que recoge los conceptos expresados, debe conside-
rarse, que la invención a que se refiere la presente memo-
ria, constituye una novedad industrial, con características
y ventajas que la hacen merecedora del privilegio de explo-
25 tación exclusiva que por ella se solicita, premiando así
los méritos de quien aporta a la industria del país una me-
jora efectiva y precisamente comprendida entre las enuncia-
das por la Ley como patentables. (Arts. 46 y 47 en relación
con el 171, en su nueva redacción afectada por la Orden de
30 18 de Noviembre de 1.935).

1 La invención tiene por objeto una palanca perfeccio-
nada para máquinas de juego de azar que tiene la finalidad
de activar los órganos que ponen en funcionamiento la máqui-
na una vez ésta ha recibido la moneda que da derecho a inter-
5 venir en la jugada.

Aunque las máquinas actuales no funcionan mecánicamente
como aquellas que se utilizaban a principios de siglo,
todavía hoy el jugador aprecia la disponibilidad de una pa-
lanca de accionamiento porque en ella se descarga emocional-
10 mente.

Como se sabe las antiguas máquinas actuaban por reac-
ción de la fuerza ejercida sobre la palanca, cuyo desplaza-
miento brusco ponía en marcha súbita los engranajes, contra-
pesos, palancas, ejes y ruedas que activaban la máquina y
15 producían la jugada.

La suavidad o brusquedad de accionamiento de la
palanca influían de manera aparente en el desarrollo de
la jugada porque en la realidad los contadores mecánicos
obedecían a un programa fijo y repetitivo determinado por
20 los barriletes y punzones, sin embargo el jugador imprimía
el movimiento a la palanca de acuerdo con su idea y su es-
tado emocional.

Hoy para muchos jugadores resulta frío el simple
accionamiento del pulsador y hechan de menos la posibili-
25 dad de la palanca, se ha llegado a comprobar a través de
estudios psicológicos que un gran sector de usuarios prefie-
ren utilizar una palanca en vez de un pulsador.

La palanca objeto de la invención carece de la misión
original y solo actúa sobre un contacto que es en definiti-
30 va quien activa la máquina, sin embargo para cumplir su co-

1 metido eficazmente debe reunir los siguientes requisitos:

- ofrecer una resistencia controlada.

- aceptar un recorrido suficiente.

- absorber la fuerza aplicada.

5 - aceptar malos tratos sin deteriorarse.

- regresar suavemente al punto de partida. :.:.:

- bloquearse en posiciones intermedias admitiendo
solo recorridos en un solo sentido para limitar
las posibilidades de aplicación de fuerzas capa-
ces de producir arietes que afecten los órganos
internos de la máquina.

10 De acuerdo con el invento la palanca para máquinas
de juego de azar en cuestión está constituida por una base
deslizante sobre tres guías y flotante sobre unos resortes
15 que son coaxiales con las guías, las cuales tienden a elevar
la base hacia una almohadilla de tope. En la citada base
se han previsto uno o mas gatillos que basculan alrededor
de un punto medio y que por acción de unos resortes tienden
a estar en reposo, situados perpendicularmente a sendas
20 cremalleras, cuyo dentado recorren en función de chicharra.

El gatillo, en cada una de las carreras, ascenden-
te y/o descendente, adopta una posición de escape respecto
a la cremallera, facultando el desplazamiento de la base
en un solo sentido y trabando en sentido opuesto. Las cre-
25 malleras estan afectadas por unos rebajes extremos que des-
traban los gatillos y les permiten autoadaptar la posición
de reposo.

Las guías estan constituidas por unas barras cilín-
dricas, tubulares o no, que estan fijas por sus extremos
30 en las alas de una placa, la cual, en función de bastidor

1 soporta la cremallera o cremalleras que constituye el medio
de vinculación del conjunto a la máquina de juego.

5 La base, por su extremo superior, presenta sendos
casquillos de deslizamiento extremos, por los que se despla-
za a lo largo de las guías laterales, mientras que por el
extremo opuesto se desplaza por un casquillo de deslizamien-
to acoplado a la guía central.

10 La base incorpora una zapata de la que emerge una
barra que remata en un pomo, mediante el cual se acciona
la citada base, estando el conjunto contenido en una carca-
sa, en la que se ha previsto una abertura central de paso
para la zapata, mediante la que la barra del pomo se vincu-
la al carro.

15 Entre la base y el bastidor se han previsto optati-
vamente unos medios de enclavamiento convencionales, los cua-
les se desactivan con la moneda que activa la máquina, po-
niéndola en disposición de juego.

20 Con el objeto de ilustrar convenientemente cuanto
hasta ahora hemos expuesto, se acompaña a la presente memo-
ria descriptiva y formando parte integrante de ella, una
hoja de dibujos en la que de un modo simplificado y esque-
mático se ha representado un ejemplo puramente ilustrati-
vo, no limitativo de las posibilidades prácticas de la rea-
lización material del conjunto.

25 En las figuras se representan respectivamente las
vistas de perfil y alzado del conjunto, en las que se pue-
den apreciar los principales elementos que le integran.

30 En base a las citadas figuras, referenciamos: 1 base,
2 y 3 guías, 4 resorte, 5 y 6 topes, 7 gatillo, 8 punto
medio de basculación de los gatillos, 9 resorte, 10 crema-

1 llera, 11 posición del gatillo, 12 vano de la cremallera,
13 ala, 14 placa, 15 y 16 casquillos, 17 zapata, 18 barra,
19 pomo, 20 carcasa y 21 abertura central.

5 El conjunto comprende una base 1 que se desliza a
lo largo de tres guías 2 y 3, con la interposición de los
casquillos 15 y 16, estando su posición de reposo estable-
cida por los resortes 4 que la mantienen elevada hasta alcan-
zar el tope 5.

10 La base 1 incorpora los gatillos 7, los cuales son
basculantes alrededor de su punto medio 8. Dichos gatillos
7 están solicitados por el resorte 9 que los mantiene en
una posición perpendicular a las cremalleras 10.

15 Las guías 2 y 3 están fijadas por sus extremos a las
alas 13 de la placa 14, la cual soporta también a las crema-
lleras 10.

20 De la base 1 emerge la zapata 17 que presenta la ba-
rra 18 rematada en el pomo 19, el cual constituye el mando
del mecanismo. En la carcasa 20 se ha previsto la abertura
central 21 para permitir los desplazamientos ascendentes y
descendentes de la base 1 con su zapata 17.

25 Cuando el jugador introduce una moneda en la máqui-
na, los medios de enclavamiento convencionalmente previstos
en el conjunto se liberan y permiten el accionamiento del
pomo 19, en ese momento el jugador puede determinar el des-
censo de la base 1 con lo que los gatillos 7, al estar dis-
puestos al paso de la cremallera 10, adoptan la posición 11
venciendo la acción del resorte 9 y proporcionando un efec-
to de chicharra hasta que dichos gatillos 7 alcanzan el va-
no 12 practicado en aquella cremallera. Cuando la placa 1
30 se encuentra en su posición de máximo descenso, delimitado

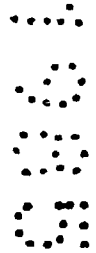
1 por el tope 6, se acciona un microrruptor que activa el sistema electrónico de la máquina, produciendo la secuencia de jugada correspondiente.

5 Cuando se suelta el pomo 19, mediante la acción de los resortes 4, la placa 1 vuelve a su posición inicial y queda allí enclavada por los medios convencionales previstos en la máquina hasta que no sea introducida una nueva moneda.

10



15



20



25



30



1 Hecha la descripción a que se refiere la memoria
que antecede, es preciso insistir en que los detalles de
realización de la idea expuesta, pueden variar, es decir,
que pueden sufrir pequeñas alteraciones, basadas siempre
5 en los principios fundamentales de la idea, que son en esen-
cia los que quedan reflejados en los párrafos de la descrip-
ción hecha. En efecto, el Artículo 48 del Estatuto vigente
sobre Propiedad Industrial, establece como no patentables,
en su apartado tercero, "los cambios de forma, dimensiones,
10 proporciones y materias de un objeto ya patentado" fijando
así el criterio del legislador en el sentido de que paten-
tada una idea que pueda dar lugar a una realidad práctica
e industrializable, nadie podrá apoyarse en ella para,
a pretexto de haber introducido ligeras modificaciones, pre-
15 sentarla como nueva y propia.

Este principio, en cuanto al alcance de la protec-
ción del objeto patentado se refiere, se halla confirmado
por numerosas Sentencias del Tribunal Supremo, y entre -
ellas, como más terminantes, en las de fechas 16 de octubre
20 de 1954, 23 de enero de 1959, 20 de marzo de 1964 y otras.

Establecido el concepto expresado, en cuanto a la
amplitud que debe darse a la protección solicitada, se re-
dacta a continuación la Nota de Reivindicaciones, de acuer-
do con lo que se establece en el último párrafo del apar-
25 tado tercero del Artículo 100 de la Ley, sintetizando así
las novedades que se desean reivindicar:

NOTA DE REIVINDICACIONES

En resúmen, el privilegio de explotación exclusi-
va que se solicita, recaerá sobre las reivindicaciones si-
30 guientes:

1 1ª.- "PALANCA PERFECCIONADA PARA MAQUINAS DE JUEGO
DE AZAR", caracterizada esencialmente porque está constitui-
da por una base deslizante sobre tres guías y flotante sobre
resortes coaxiales con las guías que tienden a elevar la ba-
5 se hacia una almohadilla de tope, habiéndose previsto en la
base uno o mas gatillos que basculan por un punto medio y
que por acción de resortes tienden a estar en reposo en
posición perpendicular a sendas cremalleras, cuyo dentado
recorren en función de chicharra.

10 2ª.- "PALANCA PERFECCIONADA PARA MAQUINAS DE JUEGO
DE AZAR", según reivindicación anterior, caracterizada e-
sencialmente porque el gatillo en cada una de las carreras,
ascendente y/o descendente adopta una posición de escape
respecto a la cremallera que faculta el desplazamiento de
15 la base en un solo sentido trabando el sentido opuesto,
estando las cremalleras afectadas por rebajes extremos que
destraban los gatillos y les permiten autoadoptar la posi-
ción de reposo.

20 3ª.- "PALANCA PERFECCIONADA PARA MAQUINAS DE JUEGO
DE AZAR", según reivindicaciones anteriores, caracterizada
esencialmente porque las guías estan constituidas por ba-
rras cilíndricas, tubulares o no, que estan fijas por sus
extremos en las alas de una placa, la cual, en función de
bastidor, soporta la cremallera o cremalleras y constituye
25 el medio de vinculación del conjunto a la máquina de juego.

30 4ª.- "PALANCA PERFECCIONADA PARA MAQUINAS DE JUEGO
DE AZAR", según reivindicaciones anteriores, caracterizada
esencialmente porque la base, por uno de sus extremos, el
superior, presenta sendos casquillos de deslizamiento extre-
mos por los que se desplaza por las guías laterales, en tan

1 to que por el extremo opuesto se desplaza por un casquillo
de deslizamiento acoplado a la guía central.

5 5a.- "PALANCA PERFECCIONADA PARA MAQUINAS DE JUEGO
DE AZAR", según reivindicaciones anteriores, caracterizada
esencialmente porque la base incorpora una zapata de la que
emerge una barra que remata en un pomo, por el cual se
acciona la base, estando el conjunto guarnicionado por una
carcasa en la que se ha previsto una abertura central de
paso a la zapata por la que la barra del pomo se vincula
10 al carro.

6a.- "PALANCA PERFECCIONADA PARA MAQUINAS DE JUEGO
DE AZAR", según reivindicaciones anteriores, caracterizada
esencialmente porque entre la base y el bastidor optativa-
mente se prevén medios de enclavamiento convencionales que
se desactivan con la moneda que activa la máquina, poniendo
15 la en disposición de juego.

7a.- Se reivindica por último como objeto sobre
el que ha de recaer el Modelo de Utilidad que se solicita:
"PALANCA PERFECCIONADA PARA MAQUINAS DE JUEGO DE AZAR".
20

Todo conforme queda descrito y reivindicado en la
presente memoria descriptiva que consta de diez pági-
nas mecanografiadas y dibujos adjuntos.

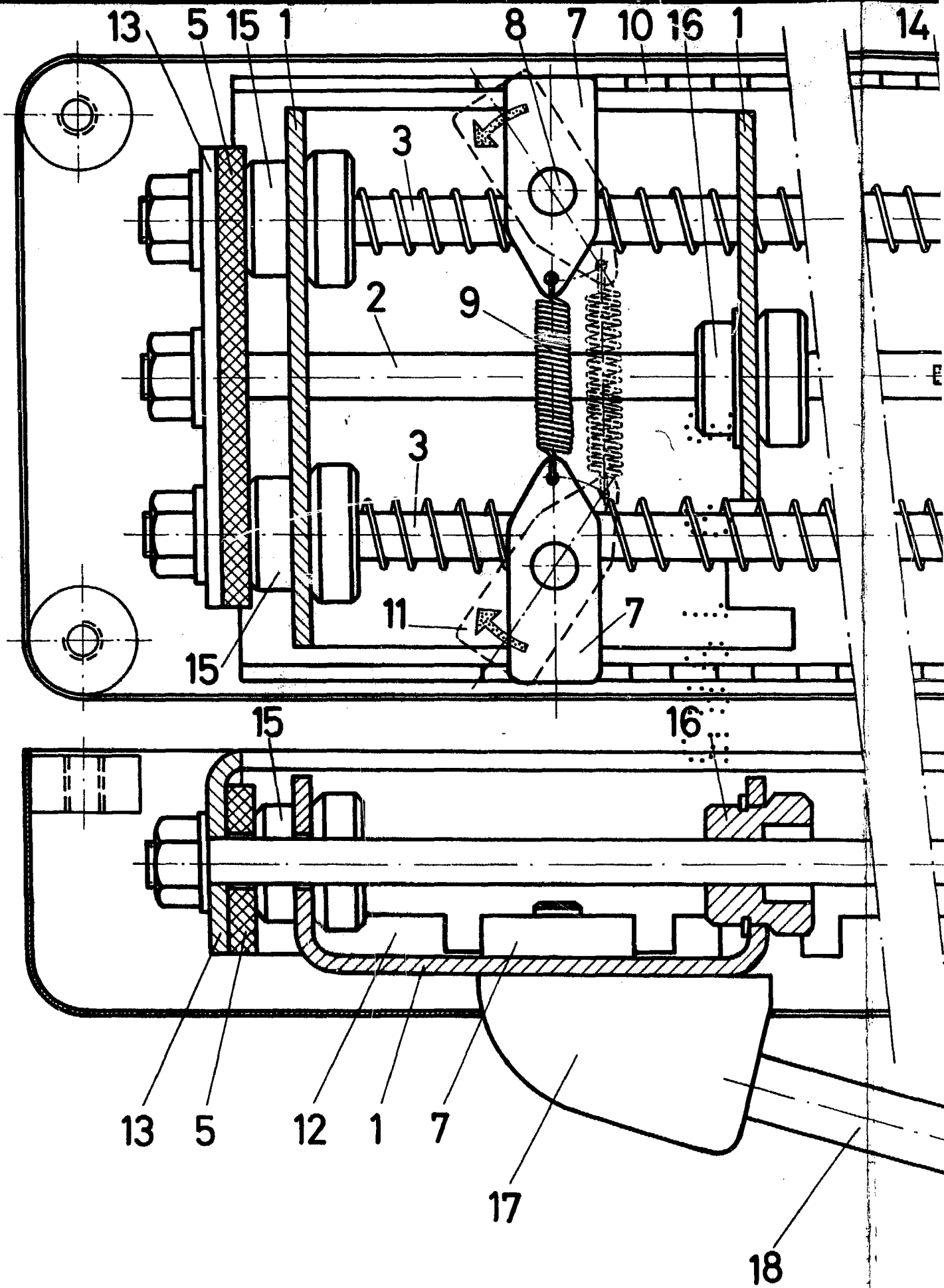
25

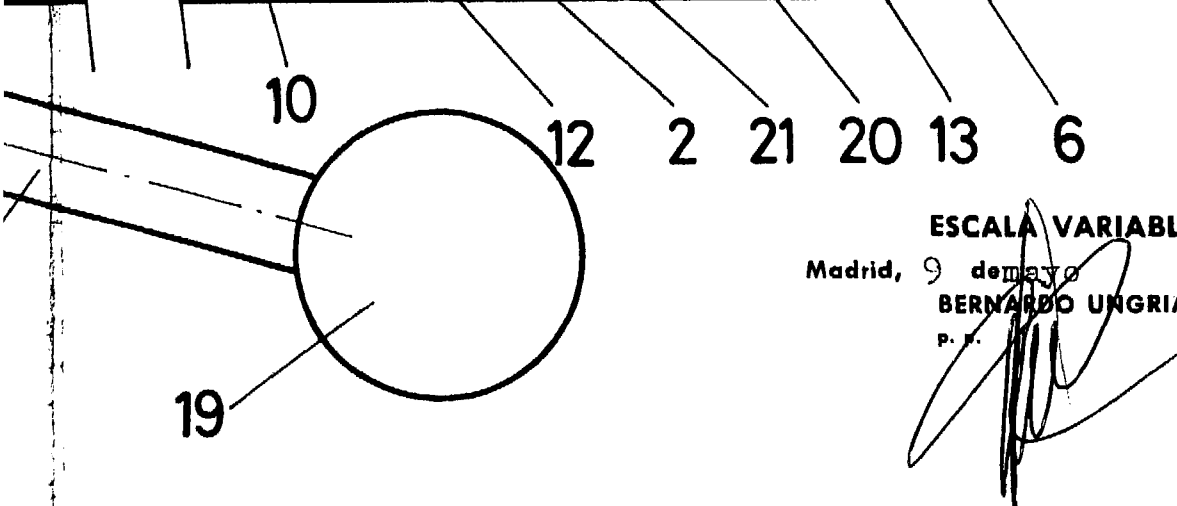
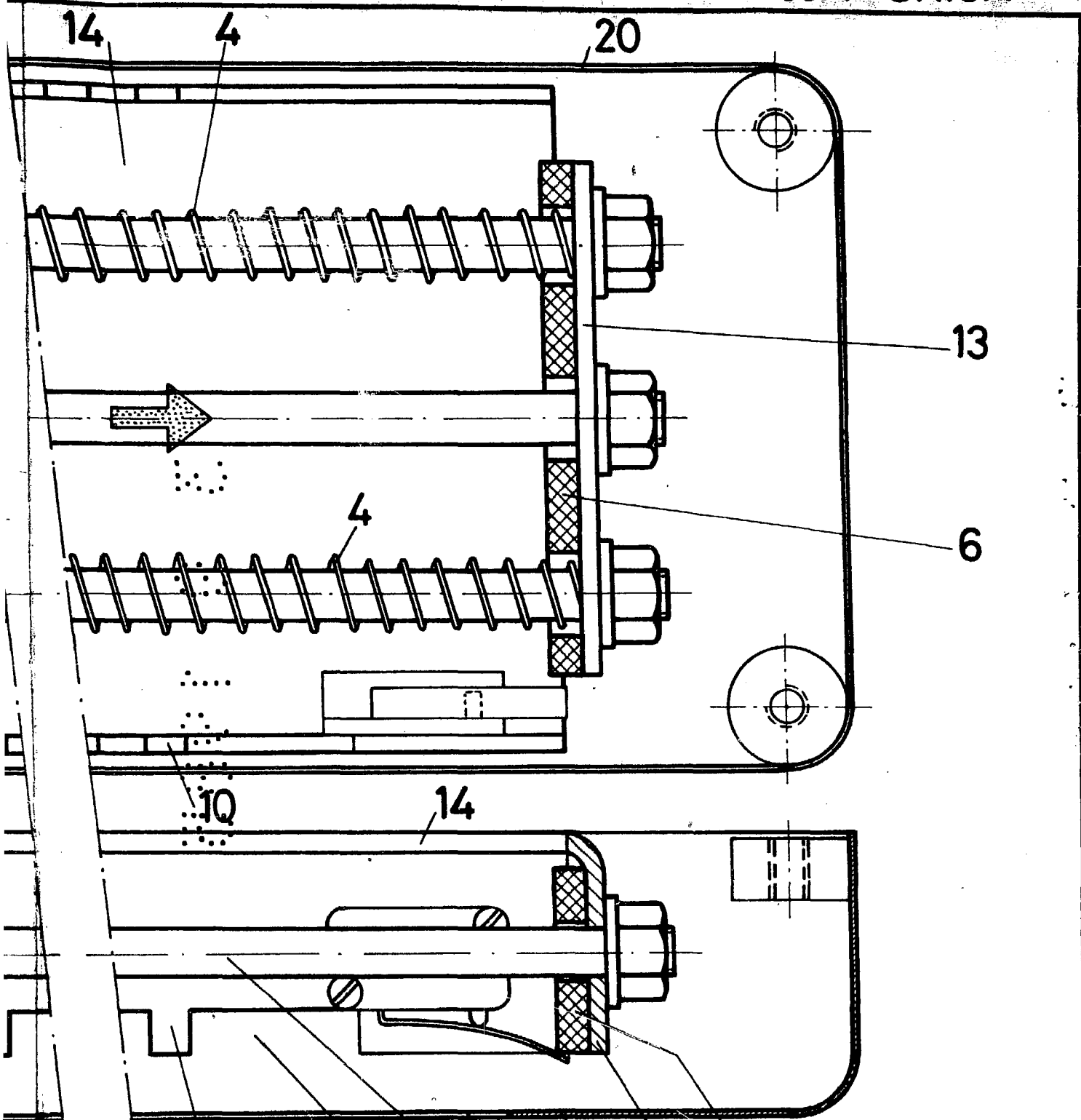
Madrid, 9 Mayo 1985

BERNARDO UNGRIA

30

CIRSA, COMPAÑIA DE INVERSIONES, S.A.





ESCALA VARIABLE
Madrid, 9 de Mayo de 1985
BERNARDO UNGRIA
P. R.