

10 ES 11 21 22	NUMERO 287816	10 Y
	FECHA DE PRESENTACION 3 JUL. 1985	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

1- ENE. 1986

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

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION-INTERNACIONAL G07F 17/34
------------------------	---

54 TITULO DE LA INVENCIÓN MAQUINA RECREATIVA
--

71 SOLICITANTE (S) SEGA, S.A.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE Ctra. de Toledo Km. 22,900 PARLA (Madrid)

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE D. JULIO HERRERO ANTOLIN 314/X

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere, según se expresa en el enunciado de esta memoria
5 descriptiva, a una máquina recreativa, y más concretamente a una máquina recreativa en la que se simula una carrera de caballos, de mane
ra que un número variable de jugadores, pueden efectuar apuestas a uno cualquiera de estos
10 caballos obteniendo, si dicho caballo resulta- se ganador, un premio variable en función de determinados condicionantes, que serán descri-
tos más adelante.

De acuerdo con un ejemplo preferente de
15 realización práctica, la máquina simulará una carrera de caballos, en la que concretamente participan ocho, y serán cuatro los jugadores que puedan participar en la carrera, aunque obviamente tanto el número de caballos como el
20 de jugadores puede variar a voluntad sin que ello afecte a la esencia de la invención.

Cada jugador tan solo podrá apostar por un determinado caballo, al introducir una mone
da de valor límite, si bien podrá apostar por
25 varios caballos cuando introduzca monedas fraccionadas de la anterior.

El avance de los caballos resulta variable

en función de una programación aleatoria, existiendo no obstante caballos con muchas más probabilidades de ganar que otros, por lo que a los mismos corresponden cotizaciones también diferentes, lo que trae consigo que los premios sean variables en este sentido, siendolo también en función del porcentaje de premios pagados con anterioridad, de manera que los pagos efectuados por la máquina no superen el porcentaje previamente establecidos al efecto.

La máquina se materializa en un mueble provisto de una amplia vitrina a través de la que resulta perfectamente visible la representación del "hipodromo" por el que se deslizan los caballos participantes, estableciendose a ambos lados de dicha vitrina y siempre de acuerdo con el ejemplo preferente de realización práctica anteriormente citado, sendos paneles de mandos, dobles, de manera que podrán situarse dos jugadores a cada lado de la máquina, estando la zona correspondiente a cada uno de ellos provista de la correspondiente ranura para introducción de las monedas correspondientes a las apuestas, así como un número de pulsadores coincidente con el de caballos para que cada jugador pueda apostar aquel que crea oportuno.

Como es evidente cada ranura de introducción de monedas está asistida por el correspondiente selector, existirán displays, también para cada jugador, en el que se refleja el crédito de que dispone cada uno de ellos, obviamente un circuito electrónico que comandará todos los elementos de la máquina, pilotos que van reflejando las incidencias del juego, un circuito de sonorización que imita las famfarrias típicas de una carrera de caballos, así como el galope de estos últimos, y unos mecanismos con los que se consigue el desplazamiento de todos y cada uno de los caballos, de acuerdo con la programación aleatoria establecida al efecto y anteriormente mencionada.

De analoga manera en la zona de la máquina correspondiente a cada jugador se establecerá el correspondiente mecanismo pagador de premios y la correspondiente también bandeja de recogida de estos últimos.

De forma más concreta en el fondo de la vitrina aparece un panel simulativo de una pista de carreras de caballos, provisto de una pluralidad de ranuras longitudinales y paralelas sobre las que se sitúan respectivos caballos y a través de las que acceden al interior de la máquina los respectivos soportes.

5 Específicamente tales soportes consisten en una varilla vertical, a penas perceptible, a la que es solidaria por encima del tablero la figura del caballo con su correspondientes jinete, mientras que a dicha varilla se solidariza inferiormente, por debajo del panel, un patín montado sobre una guía y al que se unen los extremos de una cuerda de arrastre, con interposición de muelles tensores, establecida

10 entre dos poleas extremas, una motriz y otra de retorno, de manera que el accionamiento en un sentido de la polea motriz determina el avance de la guía y el consecuente arrastre, también en sentido de avance, para el caballo correspondiente, mientras que el giro en sentido

15 do contra dicha polea provoca la retracción del caballo hacia la situación inicial o de partida, a término de cada carrera.

20 De forma más concreta cada polea de arrastre recibe el movimiento de un motor que suministra al correspondiente caballo un movimiento de avance con velocidad variable, siendo esta velocidad dependiente de la programación aleatoria establecida al efecto, mediante la

25 adecuada alimentación a dicho motor, también y obviamente variable.

La estructura descrita se complementa con

una pareja de microinterruptores de fin de carrera determinantes de la parada del motor cuando el patín alcanza las posiciones extremas correspondientes a la llegada y a la salida.

5 De acuerdo con lo anteriormente expuesto y a partir de una situación inicial en la que todos los caballos se encuentran en idéntica situación sobre la línea de salida, al iniciar se cada ciclo de juego todos y cada uno de dichos caballos avanzan a distintas velocidades, accionados por los respectivos motores, variando además la velocidad de cada uno de ellos a lo largo del recorrido, en función también de la programación prevista para el accionamiento del motor correspondiente, por lo que resulta imposible, a lo largo del desarrollo del juego, establecer que caballo va a ser el ganador, lo que mantiene el interés del jugador hasta el término de la partida, caballo ganador que, en función, como anteriormente se ha dicho, de su cotización y del porcentaje de premios pagados anteriormente por la máquina, determinará un premio para el jugador que haya centrado su apuesta sobre él, esto obviamente en el caso de que no se trate de uno de los caballos que quedan libres de apuesta, ya que es mayor el número de caballos que el de

apostantes y cada uno de estos solo puede apostar por un caballo, suministrando el premio en cuestión el correspondientes dispositivo pagador, retornando todos los caballos a su posición primitiva sobre la línea de salida, mediante giro en sentido contrario de los motores de arrastre, para quedar la máquina en condiciones de repetir el ciclo de trabajo descrito.

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, 15 de una hoja única de planos en la que con carácter ilustrativo y no limitativo, se ha representado lo siguiente:

20 La figura 1.- Muestra una vista en perspectiva de una máquina recreativa realizada de acuerdo con el objeto de la presente invención.

La figura 2.- Muestra una representación esquemática en alzado lateral del mecanismo de accionamiento de uno de los caballos.

25 La figura 3.- Muestra una vista parcial en perspectiva de una de las zonas extremas de la máquina, concretamente de aquella donde

se ubican las poleas motrices de los diferentes caballos, con sus correspondientes motores de accionamiento.

5 A la vista de estas figuras puede observarse como la máquina recreativa que la invención propone está constituida a partir de un mueble 1 en el que se define una amplia vitrina 2 que deja ver un panel 3 simulativo de una pista de carreras de caballos, panel en el que se establece una pluralidad de ranuras longitudinales 4 en las que juegan los soportes 5 de los respectivos caballos 6, con sus correspondientes jinetes 7, materializándose dichos soportes 5 en varillas a penas perceptibles que reciben superiormente, con respecto al tablero 10 15 3, a los respectivos caballos 6, mientras que por debajo de dicho tablero 3 se hacen solidarias de sendos patines 8 montados sobre guías longitudinales de deslizamiento 9, estando unidos a cada patín 8 los extremos de una cuerda de arrastre 10, con interposición de sendos muelles tensores 11, cuerda de arrastre 10 que se extiende entre dos poleas extremas, una motriz 12 y otra de retorno 13, recibiendo la 20 25 polea motriz 12 el movimiento de un motor 14.

La estructura descrita se complementa con dos microrruptores 15 de fin de carrera, esta-

blecidos en las zonas extremas de la guía 9 y que provocan la parada del motor 14 cuando el patín y consecuentemente el caballo 6 correspondiente, alcanza posiciones extremas sobre la pista de carreras.

En el ejemplo de realización práctica representado en las figuras se ha previsto la participación de ocho caballos, por lo que son también ocho las guías longitudinales 4 establecidas en el tablero, y ocho también los mecanismos de accionamiento, coincidentes entre sí y coincidentes con el anteriormente descrito y representado en la figura 2, pudiendo observarse estos ocho mecanismos en su conjunto en la figura 3.

También de acuerdo con un ejemplo preferente de realización práctica la máquina se ha previsto para la utilización conjunta por parte de cuatro jugadores, a cuyo efecto presenta dos zonas de juego laterales y opuestas, las referenciadas con 16, cada una de ellas compartimentada en otras dos, para ubicación de sendos jugadores. En la zona de ubicación de cada jugador existe una ranura 17 para introducción de las monedas, en correspondencia con la cual se sitúa el clásico selector, no representado en las figuras, y un cuadro de

pulsadores 18 que permite efectuar la selección de uno cualquiera de los caballos 6, para lo cual contará con tantos pulsadores como caballos existen en la pista de carreras, estando unos y otros numerados en correspondencia. Cada zona de juego dispondrá también del clásico pagador, tampoco representado en las figuras por ser convencional en si mismo, encargado de suministrar al jugador el correspondiente premio, a través de la bandeja 19 de recogida de monedas, cuando el caballo sobre el que ha centrado su apuesta resulte ganador.

Como anteriormente se ha dicho, el inicio del juego se produce, tras la realización de las oportunas apuestas por parte, como máximo, de los cuatro jugadores posibles, con lo que se produce la puesta en funcionamiento de los motores 14 comandados, a través de un circuito electrónico, en base a una programación aleatoria para el movimiento de los mismos, con lo que cada caballo avanzará con una determinada velocidad y, además, dicha velocidad será variable a lo largo de su recorrido sobre la pista de carreras. El caballo que en cada momento ocupa la cabeza de carrera es señalado por la máquina, con la colaboración de un juego de pilotos indicadores 20 situados en la zona

de llegada, y a la vez que se desarrolla la carrera, un circuito de sonorización reproduce fanfarrias típicas de una carrera de caballos, así como el ruido producido por el galope de los mismos.

5

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

10

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.

15

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

20

25

REIVINDICACIONES

5 1.- MAQUINA RECREATIVA, esencialmente ca-
racterizada por incorporar un panel simulativo
de una pista de carreras de caballos, sobre
la que son susceptibles de desplazamiento lon-
gitudinal una pluralidad de caballos partici-
pantes en la simulada carrera, cada uno de los
cuales está soportado por una pequeña varilla
10 vertical que atraviesa el tablero a través de
una ranura longitudinal que permite su despla-
zamiento, siendo dicha varilla solidaria, por
debajo de dicho tablero, a un patín montado
sobre una guía longitudinal de deslizamiento,
15 patín al que se fija, con la colaboración de
muelles tensores, los extremos de una cuerda
de arrastre instalada entre dos poleas extre-
mas, una motriz y otra de retorno, recibiendo
la polea motriz el movimiento de un micromotor
20 electrico y colaborando con este conjunto dos
microinterruptores de acción de carrera que esta-
blecen la parada del motor de accionamiento
cuando el patín, y consecuentemente el caballo
adopta posiciones extremas sobre la pista.

25 2.- MAQUINA RECREATIVA, según reivindica-
ción 1, caracterizada porque los citados moto-
res de accionamiento de la polea motriz, y con

secuentemente de avance para los respectivos caballos, son alimentados de forma variable a través de un circuito electrónico y en base a una programación aleatoria que determina en cada caso cual ha de ser el caballo ganador, variando la velocidad de salida de los diferentes caballos y variando también la velocidad de cada uno de ellos a lo largo de su trayectoria.

10 3.- MAQUINA RECREATIVA, según reivindicaciones anteriores, caracterizada porque la citada pista de carreras simulada está protegida por una vitrina, a los lados de la cual se sitúan paneles de mandos que permiten la participación simultánea de un número de jugadores sustancialmente menor que el de caballos, pudiendo cada jugador apostar exclusivamente a un solo caballo una determinada cantidad máxima, o a varios caballos cuando se utiliza moneda fraccionada y disponiendo al efecto de la correspondiente ranura de introducción de monedas y de un juego de pulsadores cuyo número coincide con el de caballos, para realizar la oportuna apuesta, estando cada conjunto asistido por el correspondiente selector de monedas y el también correspondiente pagador de premios hacia una bandeja colectora operativamen-

te establecida al efecto.

5 4.- MAQUINA RECREATIVA, según reivindicaciones anteriores, caracterizada porque el premio correspondiente al caballo ganador es variable en función de una distinta cotización para los diferentes caballos y en función del porcentaje de premios pagados anteriormente por la máquina.

10 5.- MAQUINA RECREATIVA, según reivindicaciones anteriores, caracterizada porque dispone sobre la pista de carreras y en la zona de la misma correspondiente a la llegada, de un juego de pilotos, en número coincidente con el de caballos, indicativos en todo momento de que caballo ocupa la cabeza de carrera y, a término de cada jugada, de que caballo es el ganador, habiéndose previsto además la colaboración de un circuito de sonorización, que reproduce fanfarrias típicas de una carrera de caballos, así como el galope de los mismos.

20 6.- MAQUINA RECREATIVA, 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.

25

Madrid, 3 Julio 1985

JULIO HERRERO

P.P.



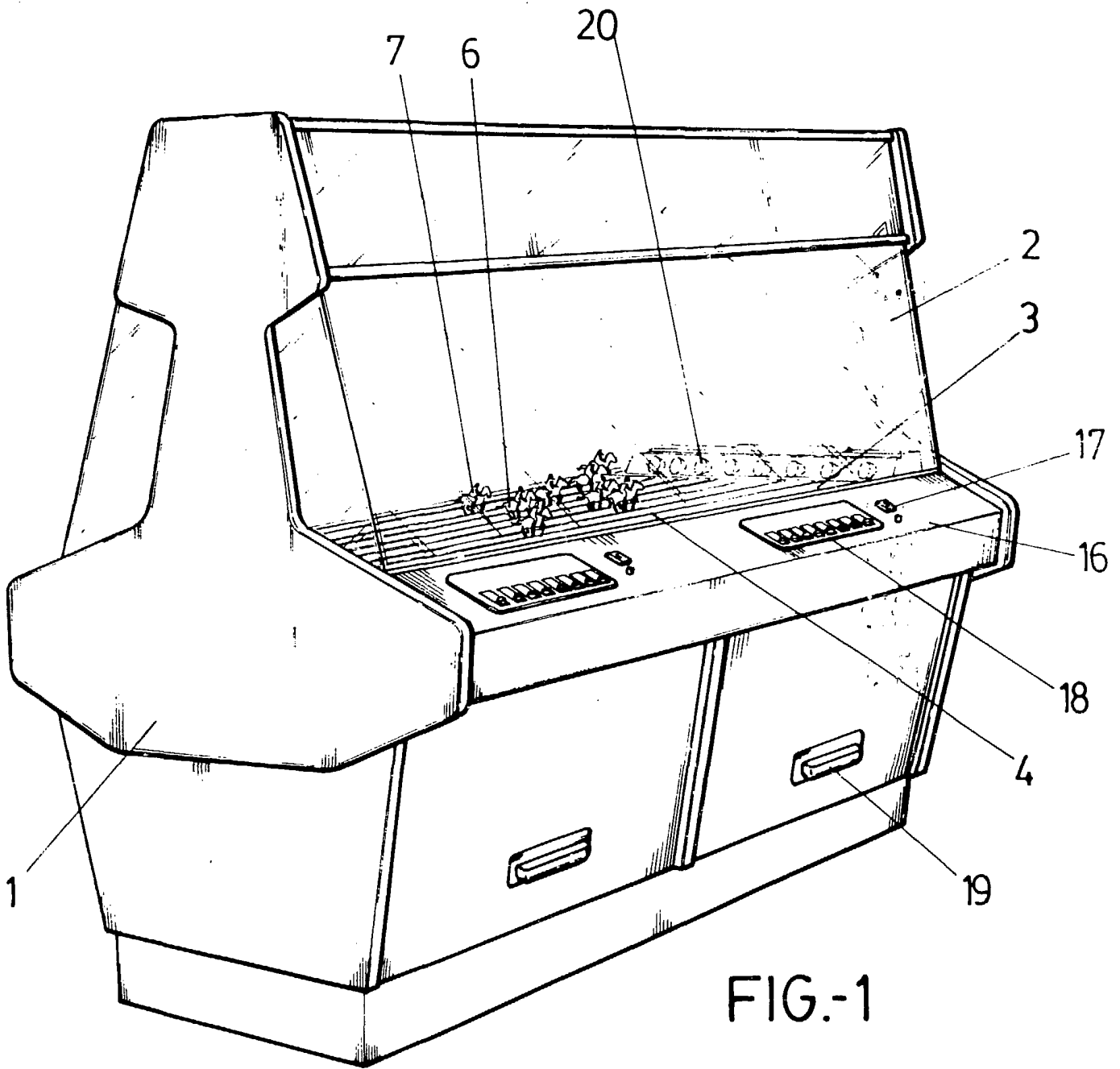


FIG.-1

ESCALA VARIABLE

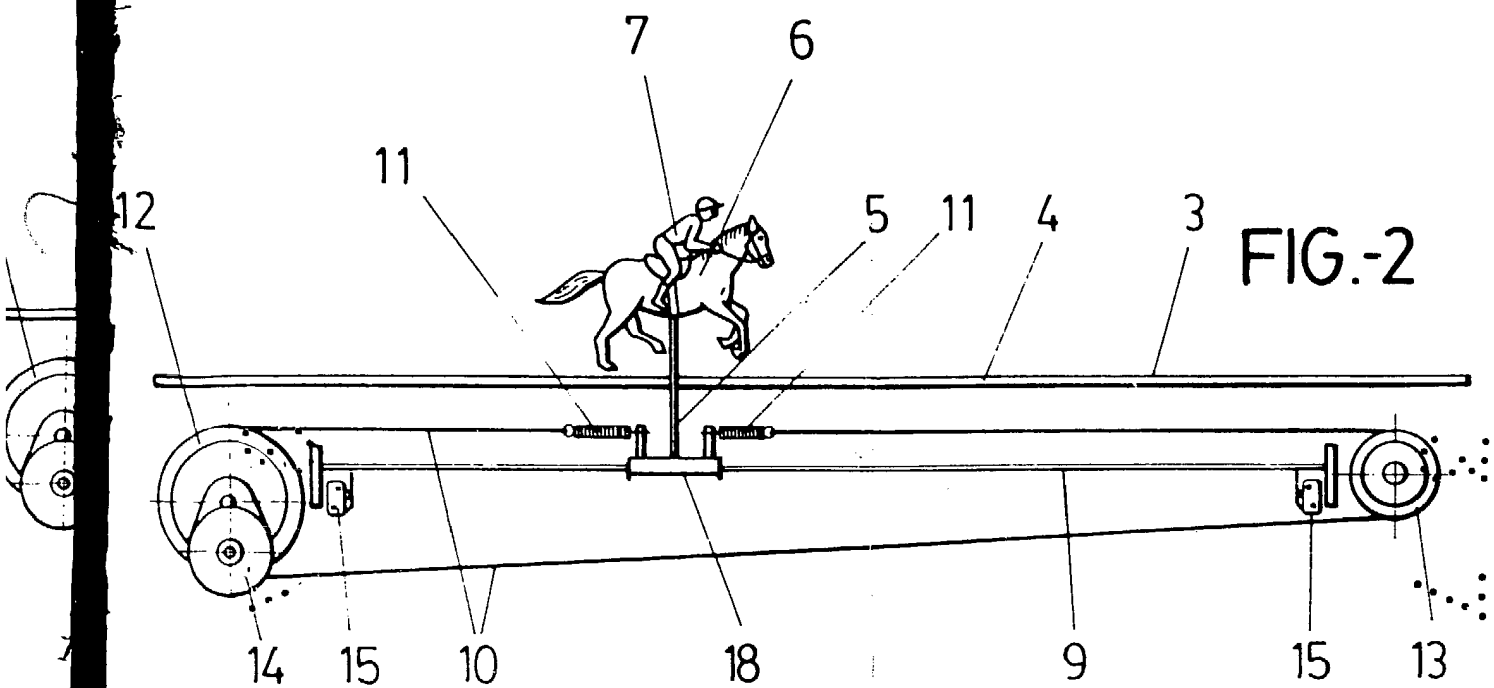


FIG.-2

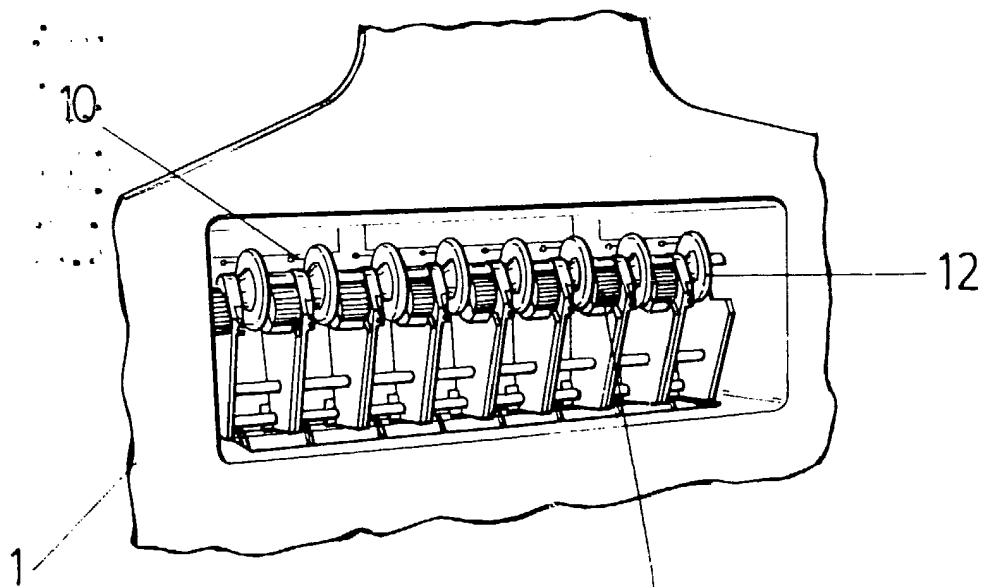


FIG.-3

MADRID

3 JUL. 1937

Julio Herrero
P. P.

Tara Sierra