

19 ES	11	NUMERO	10 Y
	21	293.220	
	22	FECHA DE PRESENTACION	
		26.3.1986	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

7 JUL. 1986

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

47 FECHA DE PUBLICIDAD	61 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63 F 7/34

54 TITULO DE LA INVENCIÓN
"MÁQUINA PARA JUEGOS DE SALÓN"

71 SOLICITANTE (S)
D. ANTONIO SABAT PERACAMPS, y D. JUAN MELSOM

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
HOSPITALET DE LLOBREGAT (Barcelona), Amistad 12

72 INVENTOR (ES)
Los mismos solicitantes

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE
D. MANUEL MANRESA VAL

MEMORIA DESCRIPTIVA

El objeto del presente modelo de utilidad se refiere a una máquina para juegos de salón del tipo de las que incorporan un dispositivo de monedero para la introducción de monedas las cuales, después de activar un circuito electrónico, van a parar a un mecanismo pagador o a una hucha convencional, cuya máquina presenta importantes mejoras y novedades sobre las convencionales.

En esencia, dichas mejoras van encaminadas en primer lugar, a la constitución y funcionamiento del mecanismo de juego propiamente dicho, integrado por una canal que ocupa las zonas superior, lateral y parte de la zona inferior del espacio existente entre la lámina transparente vertical del frontis de la máquina y la placa posterior constitutiva del campo de juego. Dicha canal siempre está completamente ocupada por una serie de discos o fichas que son las que al ser impulsadas, una a una, hacia el campo y hacer contacto (en caso de acierto) con uno u otro par de pivotes que encuentran en el campo de juego, consiguen un determinado premio, para seguir su camino hacia unas rampas que las conducen otra vez al extremo de la parte inferior de la fila de fichas.

Otros elementos concernientes a la actual máquina

son: un retenedor de dicha fila gobernado por el
circuito electrónico; un impulsor constituido por
una anilla con un pulsador y una doble palanca de
lanzamiento de la ficha de turno; un elemento de
5 retención del extremo inferior de la fila de fichas
constituido por unas zapatas de freno y, por último,
un mecanismo empujador que incorpora la ficha o
disco jugado al final de la fila.

Con el fin de facilitar la explicación, se
10 acompaña a la presente memoria descriptiva dos lá-
minas de dibujos en las que se ha representado un
caso práctico de realización, el cual se cita
sólo a título de ejemplo no limitativo del alcance
del presente modelo de utilidad.

15 En dichos dibujos:

La figura 1 es una vista frontal en alzado de
la máquina en cuestión.

La figura 2 se corresponde con una vista inte-
rior según II de los elementos que conducen el
20 primer disco de la fila hacia el impulsor que lo
lanza al campo de juego.

La figura 3 representa un detalle, según una
sección III-III de la fig. 1, de un disco o ficha
pasando entre un par de pivotes de dicho campo.

25 La figura 4 es un detalle en alzado, según

IV de la fig. 1, del mecanismo empujador que incorpora el último disco o ficha jugado al extremo inferior de la fila.

5 Y la figura 5 es otro detalle, visto en sección V-V de la fig. 4, del mismo mecanismo empujador empujando el disco recién llegado a dicho extremo inferior de la fila.

Según tales figuras, (fig. 1) la máquina para juegos de salón objeto del presente modelo de utilidad está constituida por un mueble -1- que dispone superiormente de un dispositivo de monedero -2- en el cual las monedas echadas activan un circuito electrónico convencional y van a un mecanismo pagador o hucha en sí conocidos (no representados), y una pantalla integrada por una lámina frontal vertical y transparente -3-, otra placa vertical posterior -4- constitutiva del campo de juego y tras ella una última placa metálica -5- soportante de los distintos mecanismos, microrruptores y motores que se describirán más adelante.

20 La separación entre la lámina -3- y la placa -4- es escasamente superior al grosor de las fichas o discos del juego -6- que van enfilados en una canal -7- determinada entre dichas lámina -3- y placa -4- y que ocupa la zona superior en rampa -7a-, el

25

lateral izquierdo -7b- y parte de la zona inferior
-7c- del campo de juego -4-.

El avance de los discos -6- de uno en uno
(fig. 2) lo realiza al introducir la moneda por
5 -8- un electromotor -9- que acciona una rueda en
estrella -10- que da un giro de 120° y suelta el
disco a jugar -6'- ocupando el siguiente su lugar.
Al propio tiempo, el citado disco -6'- actúa un
microrruptor -11- que produce el paro de dicho
10 motor -9-. El susodicho disco -6'- queda entonces
enfrentado a un impulsor integrado por una anilla
-12- con pasador -13- actuante sobre un juego de
doble palanca -14- que al accionar manualmente
dicha anilla -12- envía el disco -6'- hacia el campo
15 de juego.

En dicho campo -4- se encuentran varios pares
de pivotes -15- (fig. 3) conectados al circuito elec-
trónico y que al ser activados, en caso de acierto,
por el paso del disco -6'- ocasionan la iluminación
20 de la ventanilla correspondiente -16- indicadora
de un premio que, gracias al referido circuito elec-
trónico convencional, es proporcionado por la máquina
en una bandeja de la misma (no representada).

Posteriormente (fig. 4) el disco -6'- cae hacia
25 una de las rampas inferiores -17- y de ellas a una

cámara -18- encarada con el extremo inferior de la fila de discos -6- de los cuales los últimos están retenidos por unas zapatas de freno -19- que permiten la estabilidad de la fila.

5 Por último, para incorporar el disco recién jugado -6'- a la fila, existe un mecanismo empujador (fig. 5) compuesto por otro electromotor -20-, cuyo eje es portador de una excéntrica -21- asociada a una biela -22- actuable indirectamente sobre un taco
10 -23- desplazable sobre una guía -24- y asociado al empujador -25-.

Al caer el disco o ficha recién jugada -6'- hacia la cámara -18- (figs. 4 y 5) aquél o aquélla toca un microrruptor -26- que momentáneamente activa el motor
15 -20-, su excéntrica -21- gira y produce el desplazamiento de la biela -22- y, en consecuencia, el desplazamiento del taco -23- y empujador -25- que incorpora la citada ficha o disco -6'- al extremo inferior de la fila venciendo la resistencia de las zapatas
20 de freno -19-.

Sin embargo, y ante posibles atascos de dicha fila de discos -6-, los desplazamientos descritos no los realiza directamente la biela, sino un muelle -27- instalado entre esta biela -22- y el taco -23- cuya
25 resistencia de tal muelle a la tracción es superior

a la resistencia normal ofrecida por el avance de los discos -6- en la fila. Al completarse el giro de la excéntrica -21-, la biela -22- vuelve a su posición primitiva y el muelle -27- (normalmente comprimido) devuelve el taco -23- y empujador -25- a su posición original.

En caso de haber el supuesto atasco, el taco -23- y empujador -25- obviamente no pueden moverse, mientras que dicho muelle -27- sí puede extenderse al ser solicitado por la biela -22- salvando así al motor -20- de un seguro deterioro.

El modelo, dentro de su esencialidad, puede ser llevado a la práctica en otras formas de realización que difieran sólo en detalle de la indicada únicamente a título de ejemplo a las cuales alcanzará igualmente la protección que se recaba. Podrá, pues, fabricarse esta máquina para juegos en cualquier forma y tamaño, con los medios y materiales más adecuados y los accesorios más convenientes, por quedar todo ello comprendido en el espíritu de las siguientes reivindicaciones.

REIVINDICACIONES

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:

5 1.- Máquina para juegos de salón, que comprendiendo un dispositivo de monedero para la introducción de monedas que, después de activar un circuito electrónico, van a parar a un mecanismo pagador o a una hucha convencionales, y un panel frontal sustancialmente vertical constituido por una lámina
10 transparente y una placa constitutiva del campo de juego, yuxtapuestas y a escasa separación entre sí, se caracteriza esencialmente porque entre dichas lámina y placa está definida una canal que nace en un punto superior de dicho campo, asciende le-
15 vemente y luego desciende hacia la parte inferior del mismo campo, cual canal está destinada a quedar completa y permanentemente ocupada por una fila de pequeños discos encajada entre los flancos de dicha canal y entre la lámina y la placa citadas, y es
20 susceptible dicha fila de desplazarse de abajo hacia arriba, habiéndose dispuesto en el origen de la propia canal un dispositivo retenedor de la fila gobernado por el referido circuito electrónico y susceptible de ser activado y soltar el primero
25 de los discos cuando se introduce una moneda en el

dispositivo monedero, así como un impulsor que recoge dicho disco y mediante accionamiento manual lo lanza al campo de juego donde están dispuestos varios pares de pivotes conectados con el referido
5 circuito y que, si tal disco pasa entre uno de dichos pares de pivotes, lo activa, iluminando una respectiva ventanilla indicadora de un premio y proporciona dicho premio en monedas por el mecanismo pagador, cayendo finalmente dicho disco por
10 gravedad hacia la parte inferior del campo de juego, donde están dispuestas dos pendientes convergentes que conducen el disco hacia el final de la fila donde está instalado un elemento de retención de la misma y un mecanismo empujador que, al ser activado por la
15 recepción de dicho disco, hace avanzar el final de la fila en un cuerpo de disco.

2.- MÁQUINA PARA JUEGOS DE SALÓN.

Consta la presente memoria descriptiva de nueve páginas mecanografiadas y dos láminas de dibujos.

Madrid, a 26 MAR. 1986

ANTONIO SABAT PERACAMPS y
JUAN MELSOM

p.a.

MANUEL MANDRERA
F. P.



Fig. 2

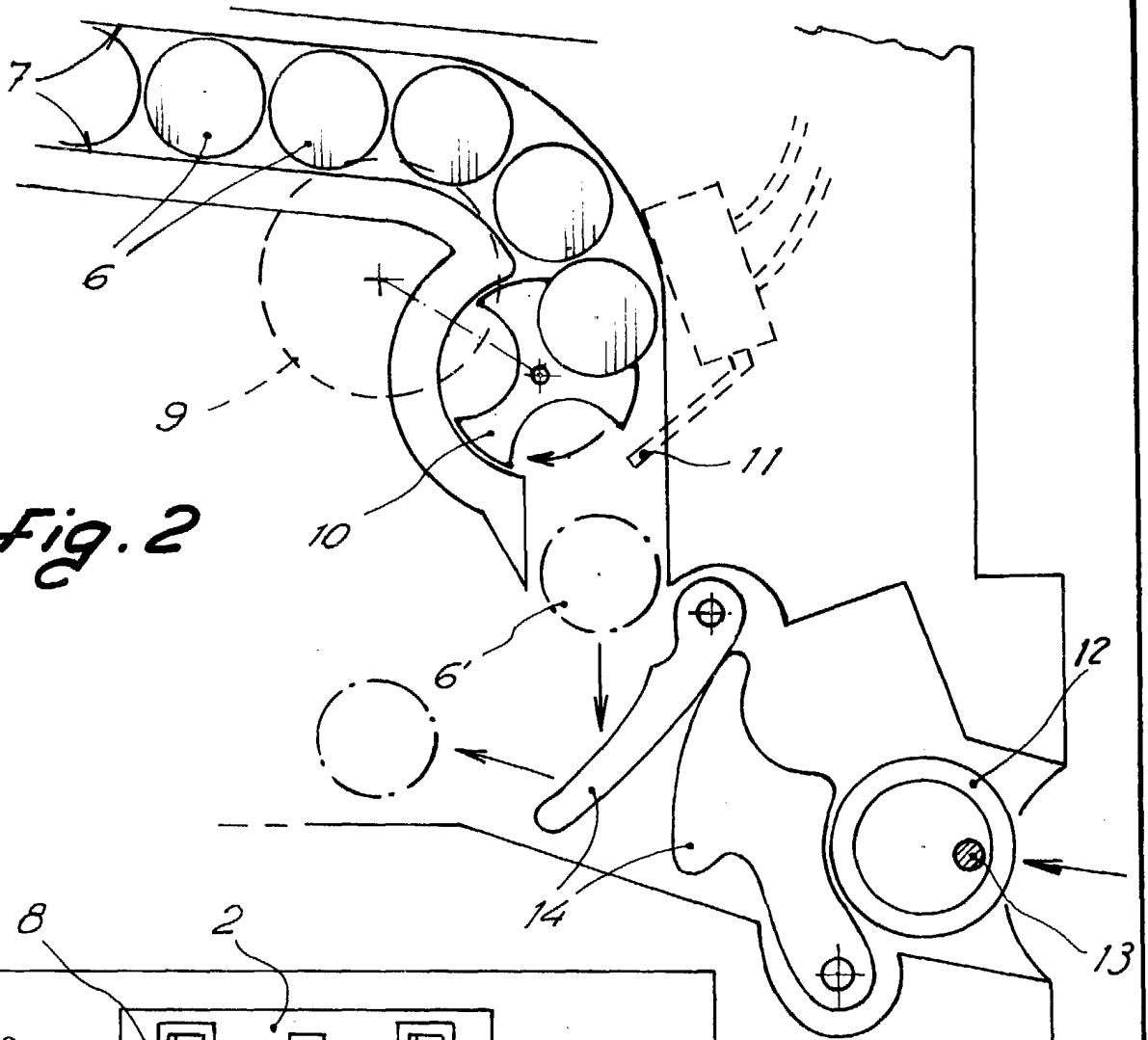
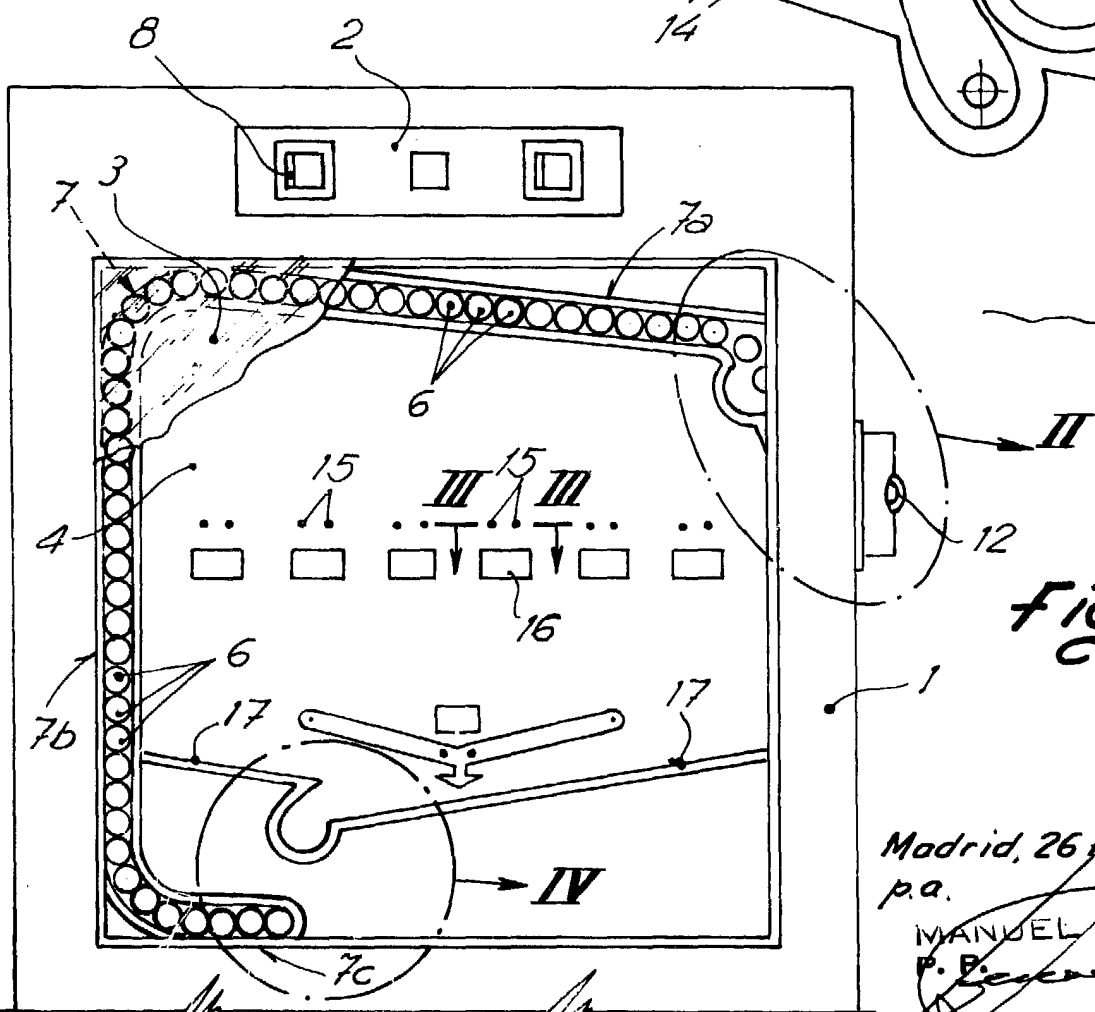


Fig. 1



Escala variable

Madrid, 26 marzo 1986
pa.
MANUEL MANRESA
P. Escalera

Fig. 3

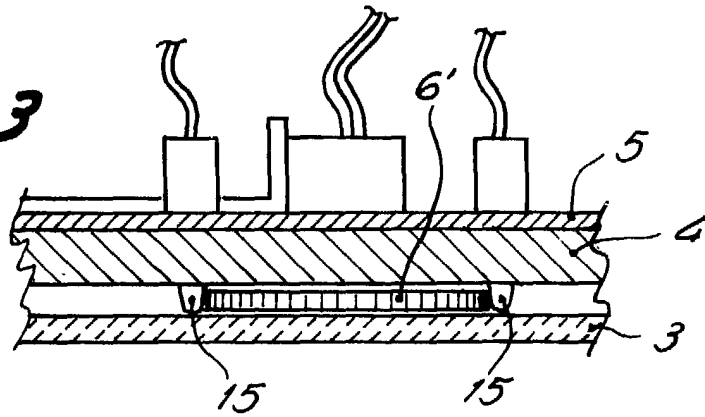


Fig. 4

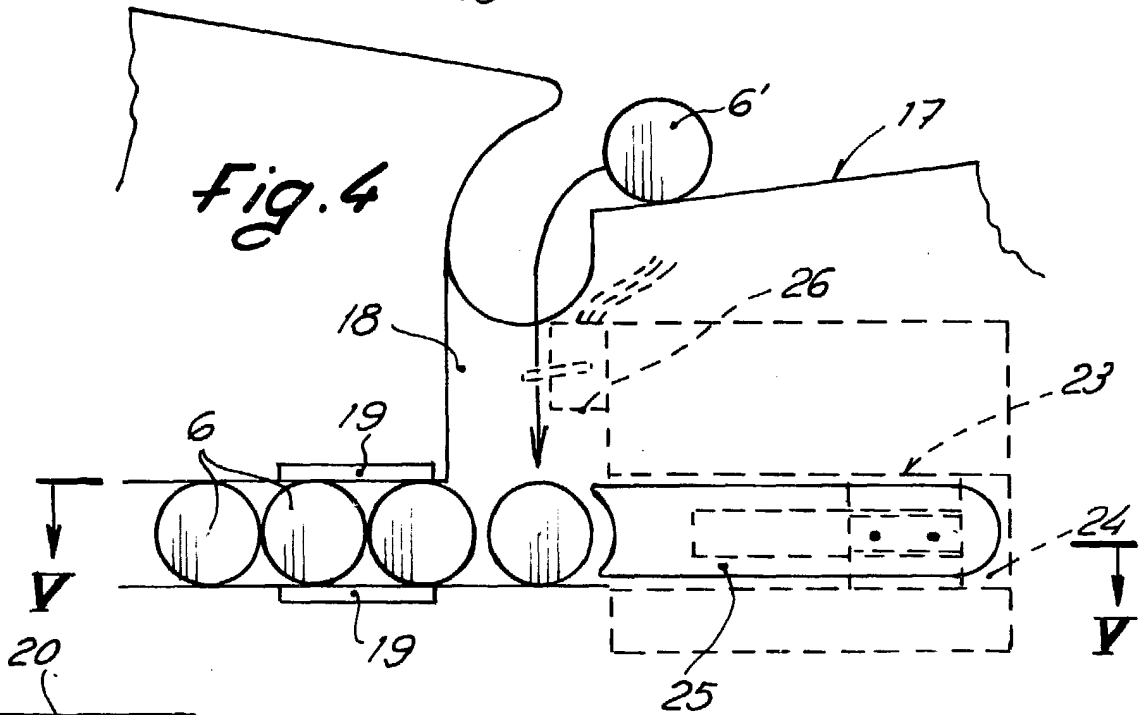
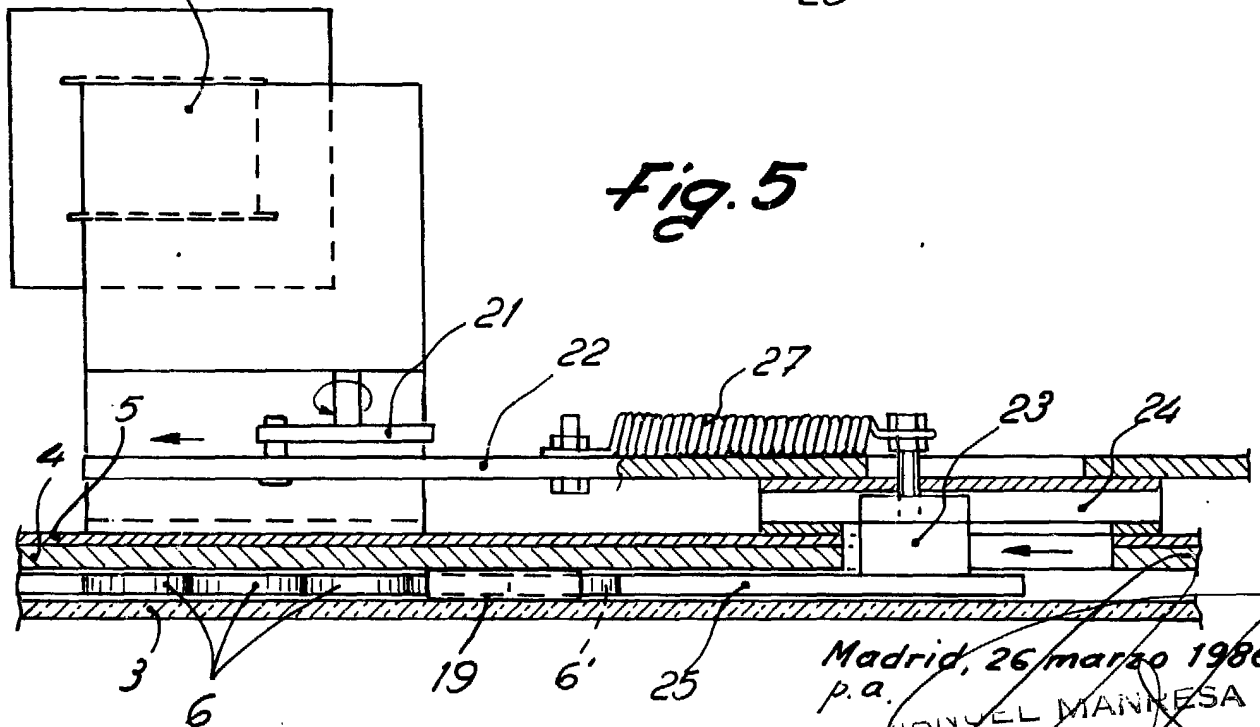


Fig. 5



Madrid, 26 marzo 1986.
p.a.

MANUEL MARIÑESA

R. P. *[Signature]*