



ESPAÑA

PATENTE DE INTRODUCCION

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL A 63 F 9/00
------------------------	---

54 TITULO DE LA INVENCIÓN "Perfeccionamientos introducidos en las máquinas de juegos de azar".

58 PATENTE EXTRANJERA U OTRA FUENTE DE INFORMACION Fabricado en Inglaterra, por la firma Alfred Crompton, Ltd., Wilton Rd., Haine, Ramsgate, Kent, CYL2 5HA, Inglaterra.

71 SOLICITANTE (ES) D. José Vallés Amigó

DOMICILIO DEL SOLICITANTE Barcelona, Paseo de San Gervasio, 56, 4º, 1ª

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES) el solicitante

74 REPRESENTANTE D. Jaime Tortras Vilella
--

- La presente patente de introducción consiste en unos perfeccionamientos introducidos en las máquinas de juegos de azar, concretamente en las máquinas que se distinguen, desde hace bastantes años, por estar constituidas por unas plataformas horizontales que efectúan un movimiento de avance y retroceso alternativo bajo unas paredes dispuestas verticalmente sobre ellas, pudiendo ser el número de dichas paredes, que afectan una posición paralela muy próxima entre sí, de tres o dos, según la máquina esté concebida para que los jugadores puedan jugar con ella dispuestos en cada una de sus caras mayores, o tan sólo por una de ellas, con lo que la máquina irá adosada contra una de las paredes del local, siendo por entre las paredes verticales y paralelas de la máquina, que está destinada a descender una moneda que lanza un jugador por uno de los monederos-guía convenientemente dispuestos en la misma, moneda que se deposita junto o encima de otras monedas previamente depositadas en la plataforma móvil escogida por el jugador, las cuales, mediante el movimiento de avance y retroceso anteriormente especificado, van acumulándose en los cantos de las mentadas plataformas móviles, con la posibilidad de que un número indeterminado de ellas caigan en otra plataforma también horizontal, pero fija y común a todas las móviles descritas, cuyas caras frontales empujan las monedas situadas en dicha plataforma fija, hacia los bordes longitudinales de la misma,
- 5.
- 10.
- 15.
- 20.
- 25.

pudiendo caer varias de ellas, si acompaña la suerte, por los referidos bordes, hacia el interior de la máquina para dirigirse hacia un cajetín de cobro accesible al jugador, mientras que otras monedas, caerán por unos orificios practicados en la referida plataforma fija, yendo a parar a una caja recaudadora instalada en el interior de la máquina.

La mencionada máquina se halla provista de unos dispositivos electromecánicos que la bloquean en el momento en que algún jugador la sacude con el deliberado propósito de que las monedas que se hallan a punto de caer por los cantos de las plataformas móviles y fija, se precipiten hacia el interior de la máquina, dirigiéndose, en este caso, las monedas que caigan, hacia la caja recaudadora anteriormente aludida.

La máquina que se describe en la presente memoria afecta forma paralelepípedica y es del tipo concebido para que los jugadores puedan jugar a la vez por las dos caras mayores o frontales de la misma, las cuales están conformadas en su parte superior, por unos amplios ventanales que permiten observar las plataformas móviles y la fija, con las numerosas monedas que se hallan depositadas en las mismas, así como las paredes perpendicularmente dispuestas sobre las plataformas dotadas de movimiento, pudiendo ser estas paredes, según se crea conveniente, transparentes, u opacas. La máquina se halla provista de tantos mo-

nederos-guía como plataformas móviles, que se hallan separadas por unas divisiones transversalmente fijadas en la plataforma fija, correspondiendo a cada jugador un monedero-guía y un cajetín de cobro claramente delimitados.

5.

En general, las particularidades que distinguen la presente máquina de las existentes en el mercado, son una serie de obstáculos convenientemente ubicados entre las paredes verticales paralelas por entre

10.

las que descienden las monedas, con el propósito de desviarlas de su trayectoria, así como unas varillas dispuestas en el canto inferior de la pared central y en los cantos inferiores de las plataformas móviles, varillas que se han creado con el propósito de que las

15.

monedas no puedan introducirse por las ranuras de separación existentes entre las superficies móviles y las fijas, al tiempo que estas mismas varillas son las que ayudan también a empujar las monedas hacia los cantos de las referidas plataformas móviles y fija.

20.

La máquina también se distingue por el mecanismo que hace avanzar y retroceder a las plataformas móviles y la especial configuración de las conducciones que posibilitan que las monedas, según el caso, caigan en el cajetín de cobro del jugador o en la caja recaudadora de la casa de juego.

25.

Para una mejor comprensión de la presente memoria descriptiva se acompañan unos dibujos en los que, esquemáticamente y tan sólo a título de ejemplo, se re-

presenta un caso práctico de realización de una máquina de juego de azar que reúne las condiciones brevemente especificadas.

5. En dichos dibujos, la figura 1 es una vista en perspectiva de las partes esenciales de la máquina, en la que se ha representado tan sólo parte muy escasa de la estructura exterior. La figura 2 es una perspectiva donde se observa de una forma parcial la plataforma fija de la máquina, y sobre ella, una plataforma móvil representada en una posición que permite
10. observar su conformación interior. La figura 3 es una sección longitudinal del canto inferior de la pared central, que junto con las otras dos, se dispone perpendicularmente encima de las plataformas móviles, observándose también una porción de una de ellas, mientras que las figuras 4 y 5 son sendas secciones transversales de una porción de la máquina, precisamente por el lugar que se corresponde con el cajetín de cobro del jugador.
15. De la observación de dichas figuras se desprende que los perfeccionamientos introducidos en las máquinas de juegos de azar se verifican a partir de una máquina que en su parte superior media, en sentido longitudinal, lleva dispuestas verticalmente tres paredes
20. muy próximas y paralelas entre sí, yendo a parar sobre unas curvaturas superiores que presentan las laterales 1, las desembocaduras de unos monederos-guía convencionales 2, por una de cuyas canales el jugador lan-
- 25.

- za una moneda, que desciende por el espacio conformado entre la pared central 3 y una de las laterales mencionadas, habiéndose solidarizado transversalmente, entre las dos paredes mencionadas, unos tetones 4, o
5. cualquier otro tipo de obstáculos, contra los que puede chocar o no, según la habilidad o la suerte que tenga el jugador, la referida moneda, la cual está destinada a depositarse, junto con otras que la han precedido o han sido depositadas previamente por la casa
10. de juego, en una de las plataformas deslizantes 5, de las varias existentes, que se corresponda con el monedero anteriormente aludido, quedando limitado el espacio de las paredes verticales que se corresponda con uno de los monederos y la plataforma asimismo correspondiente, por unos tabiques transversales 6 que
15. impiden que las monedas puestas en juego pasen del campo de un jugador a otro.

- El canto inferior de la pared central 3 lleva practicados una serie de orificios verticales 7,
20. en cada uno de los cuales se ubica, holgadamente, una corta varilla cilíndrica 8 que, por su propio peso cae y queda asentada por su base inferior sobre la superficie de las plataformas móviles 5 que realizan un movimiento de avance y retroceso alternativo y
25. continuo bajo las paredes verticales 1 y 3, por lo que siendo el diámetro de las monedas que entran en juego mayor que la distancia que media entre las varillas, al retroceder las aludidas plataformas di-

chas monedas chocan contra las mencionadas varillas, siendo acercadas, en consecuencia, las monedas hacia los bordes de las plataformas, yendo a caer, o no cayendo, y cuando caen haciéndolo en cantidad desigual, sobre otra plataforma horizontal 9, siendo esta última plataforma fija y común a todas las móviles descritas.

- Cada una de las plataformas 5 que realizan el referido movimiento de avance y retroceso, está
10. constituida por un cajón dispuesto en posición invertida, dentro del cual se ubica una guía formada por dos paredes laterales 10, contra cuyas paredes interiores incide y gira, alternativamente, un cojinete 11 dispuesto en el extremo de un eje acodado 12, que
15. emerge por un orificio practicado en la plataforma común fija 9, bajo la cual se solidarizan los correspondientes motorreductores 13 encargados de mover los aludidos ejes acodados, al tiempo que las mencionadas plataformas móviles se hallan provistas de unos cojinetes 14, que les facilitan un suave deslizamiento sobre la plataforma fija 9, siendo las caras frontales
20. 15 de los cajones que las conforman, las que están encargadas de empujar las monedas que se hallan depositadas en la aludida plataforma fija 9, arrastrándolas hacia los cantos longitudinales de la misma, para, a partir de dicho lugar, de una forma irregular y
25. discontinua, ir las lanzando hacia el interior de la máquina.

Optativamente y en el caso de que el tamaño o la posición de los cojinetes 14 de las plataformas deslizantes 5, creen entre el borde inferior de éstas y la plataforma común fija 9 una ranura lo suficiente ancha como para que por ella pudieran penetrar las monedas, se disponen en los cantos inferiores pertenecientes a las caras frontales 15 de las aludidas plataformas móviles unas varillas 16 semejantes a las 8 anteriormente especificadas, descansando las 16, también por su propio peso, sobre la aludida plataforma fija 9.

Tanto los bordes frontales superiores de las plataformas móviles como los bordes longitudinales de la plataforma fija, presentan una inclinación angular ascendente 17, con el propósito de que dicha inclinación actúe a modo de zona retenedora de las monedas, que se acumulen en ellas.

La plataforma común fija 9, cerca de unas divisiones 18 que separan las móviles, y cerca asimismo de los bordes longitudinales de la misma, presenta unos orificios 19, por los que en su avance y en caso de coincidir con ellos, caen unas monedas, que van a pasar a unas cajas convenientemente colocadas en el interior de la máquina, las cuales no son accesibles a los jugadores y sí a la empresa que la tiene instalada, mientras que parte de las otras monedas, tras trasponer el canto de la plataforma fija, y siempre y cuando el jugador haya sido favorecido por la

suerte, son convenientemente conducidas al cajetín de cobre 20 de la máquina, habiéndose interpuesto en el camino unas planchas articuladas 21, que se hallan mantenidas en una posición determinada mediante el concurso de un electroimán y un resorte convencional.

- 5.
- Los cajetines de cobre 20 de la máquina recorren longitudinalmente la misma, tal como puede apreciarse en la figura 1, hallándose comprendido el espacio de cajetín que corresponde a cada jugador mediante unas separaciones 22, que presentan unas escotaduras 23 en sus cantos superiores, con el fin de que en ellas pueda asentarse el canto inferior de un tablero 24, estando convenientemente abisagrado en el canto superior del referido tablero un marco 25 provisto de cristal, el cual impide que los jugadores tengan acceso a las monedas depositadas encima de las plataformas móviles y fija, especificándose que tras la apertura del referido marco, que se halla asegurado mediante la cerradura, y tras descorrer un par de pestillos 25 lateralmente dispuestos en el tablero 24, tanto el marco como este último pueden desprenderse al unísono de la carcasa general de la máquina, mientras que cuando dicho tablero 24 se halla solidarizado a la máquina, el marco 25 puede abatirse hacia afuera, tras abrir la cerradura que asegura su cierre.
- 10.
- 15.
- 20.
- 25.

Bajo la plataforma fija 9 se advierten varias planchas inclinadas en sentido descendente 26, al tiempo que solidariamente dispuestas en la superficie in-

- terior del tablero 24, se advierten igual número de planchas inclinadas en sentido contrario 27, hallándose situadas en una posición inferior a las anteriormente mencionadas. En una posición enfrentada a las
5. planchas 27, se hallan las planchas 21, que están unidas entre sí y articuladas sobre un punto de giro constituido por una varilla común, presentando cada una de dichas planchas tres superficies, una de las cuales, 28 cuando las referidas planchas ocupan una de sus dos
10. posiciones, queda en posición enfrentada, afectando una posición inclinada opuesta, a las planchas 27 anteriormente aludidas, mientras que en la otra posición que pueden afectar las planchas 21, las superficies 29 de las mismas se abaten sobre las referidas planchas
15. 27. En el primero de los casos, tal como puede apreciarse en la figura 5, las monedas que se desprendan por los cantos longitudinales de la plataforma fija 9, irán a parar al cajetín de cobro del jugador, mientras que en el segundo caso, representado en la figura
20. 4, las monedas que igualmente se desprendan de la plataforma fija, irán a parar a la caja recaudadora dispuesta en el interior de la máquina.

Tal como se ha dicho anteriormente, una de las posiciones de las planchas 21, está mantenida mediante el concurso de un electroimán convencional y un simple resorte helicoidal. En el caso de que un jugador

25. impaciente, incitado o excitado por la acumulación de monedas en las zonas angulares 17, golpee la máquina

con el propósito de hacerlas caer, contraviniendo así una de las reglas del juego, cortará automáticamente la corriente eléctrica que mantiene activo el electroimán, al desequilibrar un dispositivo desconectador convencional, compuesto a base de un desnivel de bolas, mercurio, un péndulo, etc., pasando las planchas 21 a ser atraídas por un resorte helicoidal que tira de ellas en sentido opuesto al resorte que las une al electroimán, obturando el paso, tal como se ha dicho, a las monedas que de otro modo se dirigirían al cajetín de cobro del jugador, obturación que igualmente acontece cuando falta la corriente eléctrica, bien por avería en la red general, bien por desconectar la máquina.

Serán independientes del objeto de la presente patente de introducción los materiales, formas y dimensiones, tanto absolutas como relativas, de los distintos elementos que intervienen en la consecución de los perfeccionamientos aludidos y, en general, todo cuanto no altere, cambie o modifique la esencialidad de la misma.

REIVINDICACIONES

1. Perfeccionamientos introducidos en las máquinas de juegos de azar, de las que se distinguen por estar constituidas, según estén concebidas para que con ellas se pueda jugar por dos de sus caras frontales o una sola, por tres paredes en el primero de los
5. casos, o dos en el segundo, pudiendo ser las aludidas paredes opacas o transparentes, pero siendo paralelas entre sí y hallándose dispuestas en posición vertical, entre las cuales cae una moneda previamente depositada
10. por un jugador en un monedero-guía convenientemente situado, yendo a parar dicha moneda encima o junto a otras monedas que se hallan depositadas sobre varias plataformas horizontales, que efectúan un movimiento de avance y retroceso bajo las referidas paredes, caracterizándose los perfeccionamientos a partir de las
15. aludidas paredes, entre las cuales se han dispuesto multitud de tetones u otro tipo de obstáculos, contra los que puede chocar o no, según la habilidad o la suerte que tenga el jugador, la moneda descendente
20. que ha lanzado éste, la cual esta destinada a depositarse junto las que la han precedido, en la plataforma deslizante, de las varias existentes, que haya escogido.
2. Perfeccionamientos introducidos en las máquinas de juegos de azar, según la reivindicación anterior, que se caracteriza porque el canto inferior de
25. la pared central, o la interior, según el caso, lleva



- practicados una serie de orificios verticales, en cada uno de los cuales se ubica, holgadamente, una varilla que cae por su propio peso y queda asentada sobre la superficie de las plataformas horizontales que efectúan movimiento de avance y retroceso bajo las aludidas paredes verticales, por lo que siendo el diámetro de las monedas mayor que la distancia existente entre las varillas, al retroceder las plataformas dichas monedas chocan contra ellas, siendo acercadas las monedas, en consecuencia, hacia los bordes de las plataformas, yendo a caer, o no cayendo, y cuando caen, en cantidad desigual, sobre otra plataforma horizontal fija, común a todas las móviles anteriormente mencionadas.
5. 3. Perfeccionamientos introducidos en las máquinas de juegos de azar, según las reivindicaciones 1 y 2, que se caracterizan porque cada una de las plataformas horizontales que realizan un movimiento de avance y retroceso sobre la fija, está configurada por un cajón que afecta una posición invertida, dentro del cual se ubica una guía formada por dos paredes paralelas, contra cuyas paredes interiores incide y gira alternativamente un cojinete dispuesto en el extremo de un eje acodado que emerge por un orificio practicado en la plataforma fija, bajo la cual se hallan sujetos los correspondientes motorreductores que mueven los aludidos ejes acodados, mientras que las plataformas móviles se hallan provistas de unos cojine-
- 10.
- 15.
- 201
- 25.



tes que les facilitan el deslizamiento sobre la plataforma fija, siendo las caras frontales de los cajones que las conforman, las que empujan las monedas que se hallan depositadas en la aludida plataforma fija, hacia los cantos anteriores y posteriores de la misma, precipitándose a partir de dicho lugar y de una forma irregular y discontinua, las monedas hacia el interior de la máquina.

5. 4. Perfeccionamientos introducidos en las máquinas de juegos de azar, según las reivindicaciones 1, 2 y 3, que se caracterizan porque, optativamente y en el caso de que el tamaño ó la posición de los cojinetes de las plataformas deslizantes, creen entre el borde inferior de éstas y la plataforma común fija, una ranura suficientemente ancha para que por ella puedan penetrar las monedas, se disponen en los cantos inferiores de las correspondientes caras frontales de las plataformas móviles unas varillas similares a las especificadas en la reivindicación primera, las cuales descansan por su propio peso, sobre la aludida plataforma fija.

10. 5. Perfeccionamientos introducidos en las máquinas de juegos de azar, según las reivindicaciones 1, 2, 3 y 4, que se caracterizan porque tanto los bordes frontales superiores de las plataformas móviles como los bordes longitudinales o frontales de la plataforma fija, presentan una inclinación angular ascendente, con el fin de que dicha inclinación actúe a

modo de zona retenedora de las monedas, que se acumulan en ellas.

6. Perfeccionamientos introducidos en las máquinas de juegos de azar, según las reivindicaciones 1, 2, 3, 4 y 5, que se caracterizan porque la plataforma común fija, cerca de unas divisiones que separan a las móviles, presenta unos orificios por los que en su avance y en el caso de coincidir con ellos, caen unas monedas, que van a pasar a unas cajas convenientemente colocadas en el interior de la máquina, las cuales no son accesibles a los jugadores y sí a la empresa que tiene instalada la máquina, mientras que parte de las otras monedas, tras trasponer los cantos de la plataforma fija, y siempre y cuando el jugador haya sido favorecido por la suerte, son convenientemente conducidas al cajetín de cobro de la máquina, habiéndose interpuesto en el camino una plancha articulada, que se halla mantenida en una posición determinada mediante el concurso de un electroimán.
5. 10. 15. 20. 25.
7. Perfeccionamientos introducidos en las máquinas de juegos de azar, según las reivindicaciones 1, 2, 3, 4, 5 y 6, que se caracterizan porque en el caso de que un jugador impaciente, incitado o excitado por la acumulación de monedas en los bordes inclinados de las plataformas deslizantes o fijas, golpee la máquina con el ánimo de provocar violentamente la caída de ellas, además de provocar el retroceso de parte de las mismas por las plataformas, hace que



- las que puedan caer por los bordes de la plataforma. fija sean conducidas a las cajas de la empresa y no al cajetín de cobre como él esperaba, y ello porque la corriente que alimenta el electroimán cesa en virtud de cualquier dispositivo desconectador convencional que actúe mediante el concurso de mercurio, desnivel a bolas, un péndulo, etc., pasando la plancha pivotada mentada en la reivindicación sexta a ser atraída por un resorte convenientemente ubicado, que ejerce una tensión contraria a la que efectuaba sobre ella otro resorte que la une con el aludido electroimán, pasando a adoptar una posición que cierra el paso a las monedas que se desprenden, tal como se ha dicho, por la percusión de la máquina, obturación que igualmente acontece cuando falta la corriente eléctrica o se desconecta la máquina.
- 5.
- 10.
- 15.

8. Perfeccionamientos introducidos en las máquinas de juegos de azar.



La presente memoria consta de diecisiete
hojas foliadas, escritas por una sola cara.

Madrid, a 21 MAR 1977

JOSE VALLES AMIGO
p.a.

J. TORTRAS
F.P.



