

MINISTERIO DE INDUSTRIA
REGISTRO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL



19	ES	11	457049	10	A3
		21			
		22	FECHA DE PRESENTACION 21 MAR 1977		

PATENTE DE INTRODUCCION

47	FECHA DE PUBLICIDAD	51	CLASIFICACION INTERNACIONAL A63F 9/00
54	TITULO DE LA INVENCIÓN "Perfeccionamientos introducidos en la construcción de máquinas de juegos de azar".		
56	PATENTE EXTRANJERA U OTRA FUENTE DE INFORMACION Fabricado en Inglaterra, por la firma Prencó, de Birmingham, 2, Chancery Lane, S.W. 205		
71	SOLICITANTE (S) 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		

El objeto de la presente patente de introducción son unos perfeccionamientos introducidos en la construcción de máquinas de juegos de azar, mediante los cuales se consigue una máquina que presentando

5. la forma exterior que se juzgue más avinente, se distingue por ofrecer una superficie horizontal separada del jugador por un cristal, sobre la que se hallan depositadas gran número de monedas, que quedan sometidas al empuje que sobre ellas ejerce un cuerpo cilíndrico que describe un movimiento circular continuo encima de la mentada superficie horizontal, ubicándose en el interior del cuerpo cilíndrico mencionado un imán que queda sometido al influjo que sobre él ejerce otro imán que discurre en movimiento circular continuo bajo la aludida superficie, el cual está sujeto a un eje acodado comandado por un motorreductor convencional.

10.

15.

Por otro lado, los bordes de la superficie horizontal descrita anteriormente y sobre la que descansan las monedas, se hallan ocupados por una serie de embocaduras pertenecientes a unas conducciones, por las que varias de las monedas aludidas descienden al ser empujadas por las otras que lo son a su vez por el cuerpo cilíndrico que describe movimiento circular continuo, yendo a parar bien al cajetín de cobro del jugador, bien a una caja recaudadora que tiene instalada la casa propietaria de la máquina en el interior de la misma, estando provista esta máquina de un dis-

20.

25.

positivo de seguridad que actúa bloqueando el camino que siguen las monedas hacia el cajetín del jugador cuando éste golpea o sacude indebidamente la máquina con el fin de precipitar de una forma forzada las monedas hacia el interior de las embocaduras periféricas a la mencionada superficie horizontal.

5. Para mejor comprensión de la presente memoria descriptiva se acompañan unos dibujos en los que, esquemáticamente y tan sólo a título de ejemplo, se representa un caso práctico de una máquina de juegos de azar en la que se han aplicado los perfeccionamientos aducidos.

10. En dichos dibujos, la figura 1 es una sección en alzado lateral donde parcialmente se representa la máquina de juego; la figura 2 es una perspectiva en despiece donde se hallan representadas las partes esenciales que constituyen el eje que hace girar uno de los imanes, siendo arrastrado el otro por simple atracción; la figura 3 es una planta en sección de la máquina con el fin de que pueda observarse esquemáticamente la constitución de la superficie horizontal donde descansan las monedas y las embocaduras de las conducciones que se disponen en el contorno de la

15. misma, mientras que la figura 4 es una perspectiva frontal de la máquina, tan sólo representada parcialmente.

20.

25.

De la observación de dichas figuras se desprende que la máquina de juegos de azar está consti-

- tuída por una estructura exterior que puede presentar la forma que se juzgue más conveniente, con tal que ofrezca una placa horizontal 1, encima de la cual, desordenadamente y antes de que la máquina entre en funciones, la casa propietaria de la misma, esparce una cantidad determinada de monedas, que puede observar el jugador a través de un cristal 2 convenientemente ubicado. Sobre esta misma placa 1 se asienta un cuerpo cilíndrico 3, en cuyo interior se ubica un imán 3' que se siente atraído por otro imán 4 de idénticas características, que se halla solidarizado en el extremo de una pletina 5 que, por su otro extremo se encuentra fijada sobre la base de un eje vertical giratorio 6, el cual se halla configurado mediante dos porciones solidarizadas de tal manera que la superior puede ladearse ligeramente en cualquier sentido, debido a la tensión que sobre ella ejerce el imán 4 al sentirse atraído, a través de la delgada placa 1, por el imán 3', y ni que decir tiene que dicha atracción, por ser naturalmente mútua, hace que al desplazarse en sentido circular el 4 merced al aludido eje giratorio, el imán 3' siga la misma trayectoria, estando comandado el eje giratorio mediante el concurso de un motorreductor 7.
5. La unión entre las dos porciones que conforman el eje giratorio 6 se verifica mediante el concurso de dos pletinas flexibles 8, una de las cuales se atornilla a la base superior de la porción inferior 9
- 10.
- 15.
- 20.
- 25.

del eje, mientras que la otra lo hace en la base inferior del tramo superior 10 del mismo, quedando dispuestas ambas pletinas, cruzándose en su punto medio, en una posición angular de noventa grados, al tiempo que entre sus respectivos extremos queda aprisionado un anillo elástico 11.

La placa 1 donde se hallan las monedas se encuentra rodeada por una serie de embocaduras, dispuestas tanto lateralmente como por su parte anterior y posterior, que se corresponden con una serie de conducciones, por las que, según la habilidad que demuestra el jugador y según la suerte le sea favorable o adversa, al lanzar una moneda por un monedero-guía 12 convenientemente situado, unas monedas de las muchas depositadas en la placa horizontal, impulsadas por el cuerpo cilíndrico 3 que realiza el movimiento circular, caen en las referidas conducciones, unas de las cuales 13, van directamente a parar a la caja de recaudación que tiene colocada en el interior de la máquina la empresa, mientras que otras van a parar a unas conducciones 14 que las dirigen al cajetín de cobro del jugador 15.

En el caso de que el jugador golpee la máquina con el propósito de hacer caer las monedas por las embocaduras sin el concurso del empuje directo o indirecto que reciben del cilindro que describe movimientos circulares, las que caigan en las conducciones que las dirigen al cajetín de cobro del cobrador 15, no

irán a parar a dicho cajetín, sino que caerán por el contrario en la caja recaudadora de la empresa propietaria de la máquina.

- Para que ello suceda, todas las conducciones que a favor del jugador se han dispuesto en la máquina, desembocan encima de unas superficies inclinadas 16 que se dirigen directamente al cajetín de cobro 15, acabando dichas superficies 16 en una trampilla abisagrada 17 que se halla comandada por un par de resortes helicoidales, 18 y 19 que ejercen sobre ella una tensión desigual y opuesta, uno de ellos anclado a un electroimán 20 que, cuando se halla activado, mantiene la trampilla en posición abatida, lo que permite llegar las monedas al cajetín del jugador, mientras que cuando se desactiva automáticamente mediante el concurso de un dispositivo convencional desconectador constituido mediante mercurio, un péndulo o desniveles a bolas, que es el que corta la corriente al golpear la máquina, entra en funciones el otro resorte, levántandose la trampilla, por lo que se crea una abertura por la que se precipitan las monedas hacia la caja recaudadora ubicada en la máquina.
- 5.
- 10.
- 15.
- 20.

- 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 detallados y, en general, todo cuanto no altere, cambie o modifique la esencialidad de la misma.
- 25.

REIVINDICACIONES

1. Perfeccionamientos introducidos en la construcción de máquinas de juegos de azar, que se caracteriza porque mediante ellos se consigue una máquina que está compuesta por una placa horizontal en la que se disponen gran cantidad de monedas y sobre la que se asienta un cuerpo cilíndrico que describe un movimiento circular cuando la máquina se halla funcionando, y ello porque en el interior del referido cuerpo cilíndrico se ubica un imán que es atraído por otro imán que discurre por la parte interior de la placa y se halla dispuesto en el extremo de una pletina solidarizada a un eje movido por un motorreductor.
- 5.
- 10.


2. Perfeccionamientos introducidos en la construcción de máquinas de juegos de azar, según la anterior reivindicación, que se caracteriza porque el eje que hace girar el imán interior se halla partido en dos porciones, una superior y la otra inferior, quedando solidarizadas ambas porciones por testa, con posibilidad de sufrir la superior una inclinación axial, y ello gracias a un par de pletinas flexibles dispuestas solidariamente, una de ellas en la base inferior de la porción superior y la otra en la base superior de la porción inferior, quedando dispuesto solidariamente entre los extremos de las aludidas pletinas flexibles, un anillo elástico, siendo dicho conjunto el que permite
- 15.
- 20.
- 25.

que la porción superior del eje se ladee cuando queda sometida a las tensiones que sobre la misma ejerce el electroimán.

3. Perfeccionamientos introducidos en la
5. construcción de máquinas de juegos de azar, según las reivindicaciones 1 y 2, que se caracterizan porque la placa donde se hallan las monedas, que observa el público a través de un cristal convenientemente ubicado, se encuentra rodeada por una serie de embocaduras,
10. tanto lateralmente como por su parte anterior como posterior, que se corresponden con una serie de conducciones, por las que, según la habilidad o impericia que demuestra el jugador y según la suerte le sea favorable o adversa, al lanzar una moneda por un monedero-
15. guía convencional, unas monedas de las muchas depositadas en la placa horizontal, impulsadas por el cilindro que realiza el movimiento circular, caen en las referidas conducciones, dirigiéndose aquéllas bien a un cajetín de cobro, donde quedan al alcance
20. del jugador, o bien a un lugar de la máquina no accesible al público y si a la empresa que la tenga instalada.

4. Perfeccionamientos introducidos en la
25. construcción de máquinas de juegos de azar, según las reivindicaciones 1, 2 y 3, que se caracterizan porque en el caso de que el jugador golpee la máquina con el propósito de que las monedas que se hallan a punto de caer por las referidas conducciones con independencia



- del empuje que sobre ellas pudiera ejercer el cilindro giratorio, al caer no irán a parar al cajetín de cobro del jugador, sino que serán conducidas a la caja de recaudación que tiene la empresa, y ello porque
5. todas las conducciones que a favor del jugador se han dispuesto en la máquina, desembocan encima de unas superficies inclinadas que se dirigen hacia el cajetín de cobro del jugador, acabando dichas superficies en una trampilla abisagrada, igualmente inclinada, y que
10. se halla comandada por un par de resortes que ejercen sobre ella una tensión desigual y opuesta, uno de ellos anclado a un electroimán que cuando se halla activado mantiene la trampilla en posición abatida, lo que permite a las monedas llegar al cajetín de cobro
15. del jugador, mientras que cuando se desactiva automáticamente el electroimán mediante el concurso de un dispositivo desconector constituido por mercurio, un péndulo o desniveles a bolas, entre otros elementos convencionales, que es el que corta la corriente al
20. ser golpeada la máquina, entra en funciones el resorte que levanta la trampilla, creándose una abertura por la que se precipitan las monedas hacia la caja recaudadora de la empresa propietaria de la máquina.
5. Perfeccionamientos introducidos en la
25. construcción de máquinas de juegos de azar.
- 

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

Madrid, a 21 MAR 1977

JOSE VALLES AMIGO

p.a.

J. TORTRAS

P.F.



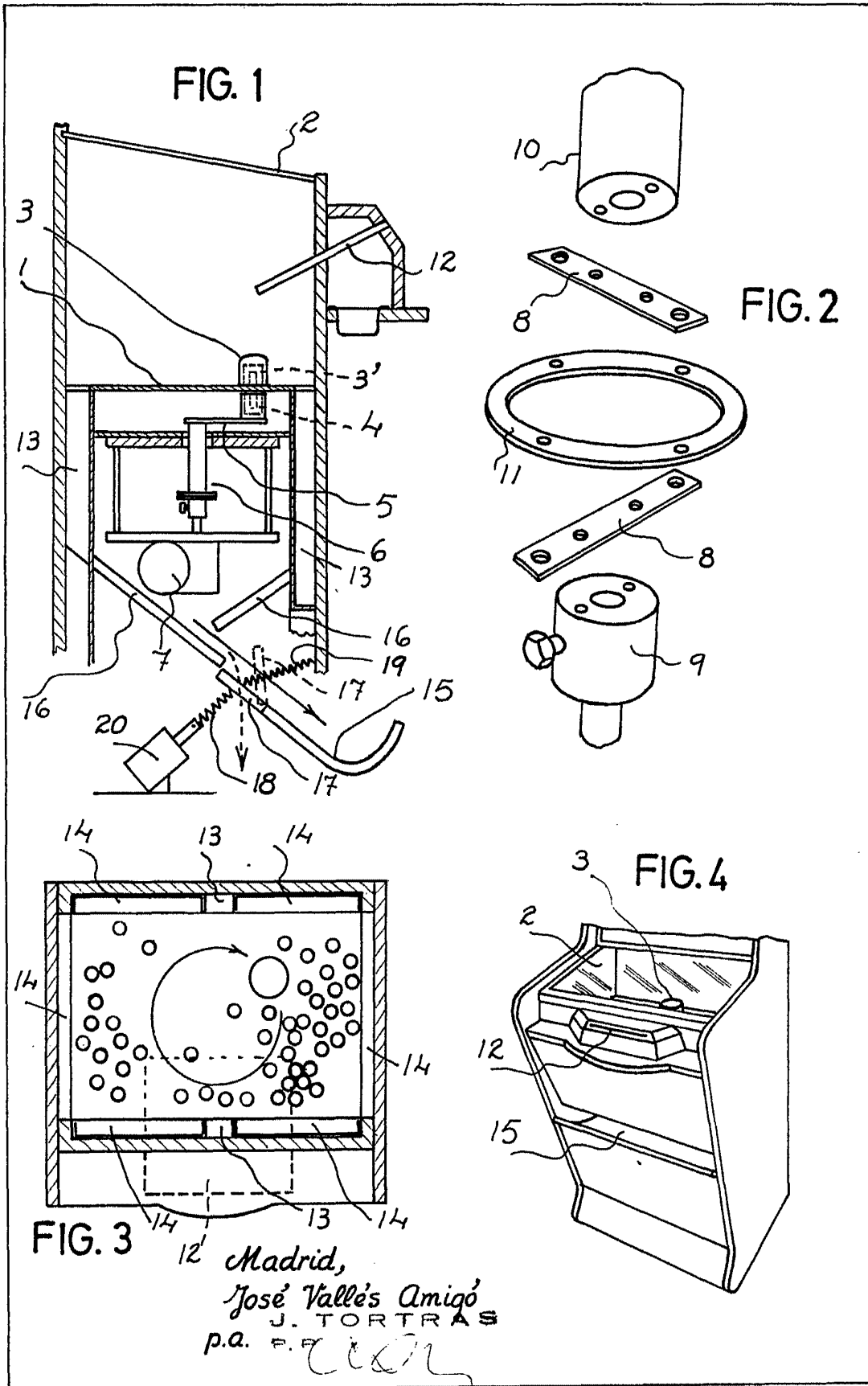


FIG. 3

FIG. 4

Madrid,
José Vallés Amigo
J. TORTRAS
p.a. P. P. *[Signature]*